■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 ITリテラシー	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 10時間	担当教員	木村正喜 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)

編集プロダクションで雑誌・単行本、広告制作会社で各種広告物の企画・制作を担当。独立後も単行本、フリーペーパー、商品カタログ、会社案内、学校案内などの企画・制作を手がける。

科目設定主旨(到達目標)

◆科目の指導ビジョン、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.illustrator の基本機能を理解している。
2. 基本テクニックを使ってドローイングができる。
3. オブジェクトの編集機能を理解している。
4. 自らのデザイン作業の道具として illustrator を活用できる。

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。

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】

さまざまなデザインワークに欠かせないアプリケーションについて学ぶことで、制作の可能性を広げることにつながる。

【仕事への繋がり】

illustrator のオペレーショッンは、あらゆるデザイン系職種に必須

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 の多種多様な機能を、自分の作品づくりに活かすことができる。

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>
オリジナル自己紹介カードの作成

<与　件>
名刺として使えるカードを作成する

<提出様態>
PC 出力

評価項目	評価ポイント		配点
■知識・認識力	1	illustrator の基本操作	30
□調査・分析力	2	illustrator の機能の活用	30
□企画・構想力	3	作品のアピール性	40
■材料・用具使用力			
■構成・表現力		計	100
□提案・説得力			

指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	
1	タイトル ◇授業オリエンテーション ◇インターフェイスと基本操作 ■線を描く・図形を描く	習得内容/留意点 ・ペンツール①
2		・図形描画ツール② ・①②の組み合わせ
3	■フリーハンドで描く	・鉛筆ツール③ ・ブラシツール④ ・色の設定⑤ ・③④⑤の組み合わせ
4	■オブジェクトの編集 1	・選択ツール ・レイヤーパネル ・重ね順、グループ化　など
5	■オブジェクトの編集 2	・整列 ・パスファインダー ・アピアランス　など
6	◇確認課題	創造社マップの作成
7	■オブジェクトの編集 3	・グラデーション ・クリッピングマスク ・3D　など
8	◇確認課題	各自のマーク（3D）の作成
9	■文字入力と画像配置 ◇自己紹介カードの作成	
10		習得した技術と作成したマークなどを使い、自己紹介カードを作成する

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

予習事項

◆ 予習のポイントを明確に記入してください。

基本操作を知っておくと、オペレーションが容易になる。

◆illustrator のショートカット
https://helpx.adobe.com/jp/illustrator/how-to/use-shortcut-keys-for-efficiency-illustrator.html
◆ドキュメントの作成
https://helpx.adobe.com/jp/illustrator/using/create-documents.html

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。



illustrator で作成した地図の見本



簡単な操作で 3D にすることが可能。







マークやドローイング、写真を使って、オリジナルネームカードを作ろう。

●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	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 10 時間	担当教員	木村正喜 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）

編集プロダクションで雑誌・単行本、広告制作会社で各種広告物の企画・制作を担当。独立後も単行本、フリーペーパー、商品カタログ、会社案内、学校案内などの企画・制作を手がける。

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。

・illustaratorは各自のデザイン表現における「使いでのある道具」であること。
・ドローイングとレイアウトの機能を活用すればさまざまな表現が可能であること。

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 学生	◆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	／	◇授業オリエンテーション 授業の内容、到達目標、具体的な制作物などについて説明する。 ◇インターファイスト基本操作 PCに電源を入れるところから、新規ファイル作成、マウスの扱いなど基本操作をレクチャーする。 ■線を描く・図形を描く ドローイングの第一歩として、各種図形ツール、線ツールなどそれほど操作に技術を必要としないツールを使って描く。	PCの基本操作ができる。 各種ツールを使って、線や図形を描ける。	
2	／	操作法にある程度慣れてきたら、ペンツールを使って直線、曲線を描く。 ⇨図形ツール、線ツール、ペンツールを使って、簡単なドローイングに挑戦する。		
3	／	■フリーハンドで描く 鉛筆ツール、ブラシツールを使って、フリーハンドでのドローイングを体験する。 ブラシの選択や色の設定についても学ぶ。 ⇨鉛筆ツール、ブラシツールを使って、簡単なフリーハンドのドローイングに挑戦する。	各種ツールを使って、フリーハンドの線や図形を描ける。着色ができる。	
4	／	■オブジェクトの編集1 選択ツール、レイヤーパネル、重ね順、グループ化など、アドビのアプリケーション特有の機能について学ぶ。 ⇨3回目までのドローイングと上記機能との関連について実感する。	機能を活用することで、さまざまな表現が可能だということに気づける。	
5	／	■オブジェクトの編集2 整列、パスファインダー、アピアランスなど、表現をより洗練させるために便利な昨日について学ぶ。 ⇨3回目までのドローイングに上記機能を活用して作品レベルをアップさせる。	機能を活用することで、さまざまな表現が可能だということに気づける。	
6	／	◇確認課題 5回までに習得した技術や機能を活用して、創造社のマップ作成に挑戦する。 ⇨この時間中に作成して提出する。	さまざまなツールを使って自分の目指す作品に仕上げられる。	
7	／	■オブジェクトの編集3 グラデーション、クリッピングマスク、3Dなど、プラスα的な機能について学ぶ。 ⇨前回のマップ課題にプラスα機能が使えないか、検討、トライする。	機能を活用することで、さまざまな表現が可能だということに気づける。	
8	／	◇確認課題 7回までに習得した技術や機能を活用して、各自のマーク（3D）を作成する。 ⇨この時間中に作成して提出する。		
9	／	■文字入力と画像配置 レイアウトデザインに必要なテクニックを習得する。 ◇自己紹介カードの作成	レイアウトツールとしてのアプリケーションの使い方をマスターする。	
10		試験課題名 ◆提出日 7／29	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。

タイトル：自己紹介カードを作ろう

与件：名刺として使えるオリジナルカードを作成する

制作内容：一般的な「名刺」の範疇から飛び出して、ドローイング作品なども配置した自己紹介カードを作成する。

提出様態：プリントアウト

指導資料／参考図書

使用教材・画材 ◆教材、ソフト等

illustrator
(Photoshop)

評価項目		チェックポイント	配点
■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	1	illustratorの基本操作	30
	2	illustratorの機能の活用	30
	3	作品のアピール性	40
		計	100

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

4/29 5/1 5/2

■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 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)
単位(1) 2コマ × 1日 × 5週	自主制作時間 24 時間	担当教員	白井岳志 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)

普段仕事においても常に絵をかきながらコミュニケーションをしている。
「なるほどデッサン」というプロダクト目線のスケッチ教本を作成し、高い評価を得ている

科目設定主旨(到達目標)

◆科目の指導ビジョン、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。

■全てのものには存在理由があります。造形はその理由を表しています。
何故その形をしているのかを理解し、その焦点を捕らえ、描き起こすことを勉強していきます。
デザインをする時、またその考えを人に伝える時、視覚化(スケッチ)することは重要です。
この授業では、時間をかけて対象物の全てを写真のようにデッサンするのではなく、
対象物の良し悪しを見つけ出し、改善デザインスケッチも行う

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。

スケッチブック
筆記具
マーカー

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】
スケッチすることで、そのモノの良し悪しをより明確化することができる。
また、改善展開を考えることでデザイン力が付く

【仕事への繋がり】
クライアントに対しても、言葉だけでなく、スケッチを併用することで、より効果的な打ち合わせができる。

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。

良し悪しを明確化でき、その表現を短時間で描き起こす。また、その改善アイデアを提案できる

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>
焦点を捕らえたスケッチ
<与　件>
焦点＋説明スケッチ
<提出様態>
スケッチ

評価項目	評価ポイント	配点
☑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	1 透視法が理解できているか	30
	2 特徴が捉えられているか	30
	3 解りやすく説明できているか	40
	計	100

指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に		
	タイトル		習得内容/留意点
1	なるほどスケッチ法を使い、立方体や円柱を立体的に早く描く		立体的に早く描く練習をする
2	科目(課題)の説明 文房具	実物持参	モノ全体を描写する モノの良し悪しを考える 対象物の改善スケッチし、その特徴を発表する。] 宿題内容の実施
3	工具	実物持参	
4	バッグ	実物持参	
5	履物	実物持参	
6	家具	写真持参	
7	電化製品	実物持参	
8	動物	写真持参	対象物の特徴を捉え、キャラクター化する
9	建物	写真持参	特徴ある部分を数箇所抜き取り、スケッチする
10	最終試験		焦点を捉えたスケッチ

5/5　5/11 木村　5/16

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

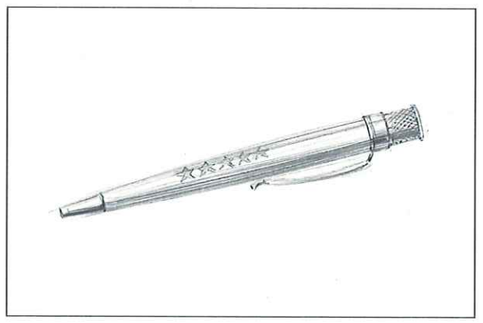
全ての授業が始まる前(宿題)までに自薦したタイトル対象物の全体を描写してくる。
その全体を描写する過程で良し悪しを考え、改善策のアイデアデザインもする

設定課題例

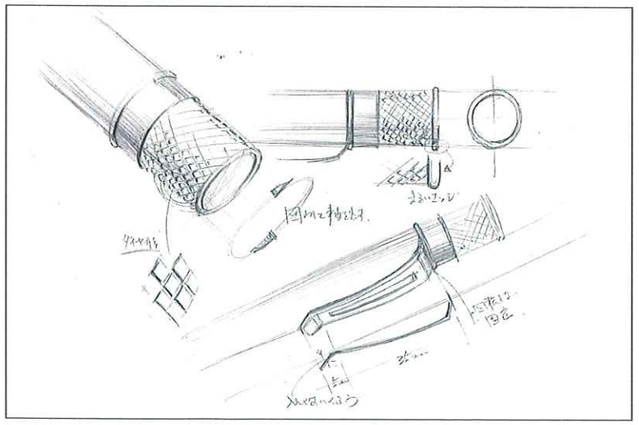
◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。



描写
(宿題)
➡



対象物のポイントをスケッチし、
良し悪しのポイント見つけ出し、
改善デザインスケッチをする



●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

必要出席回数 8／10	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
	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)
単位(/) 2コマ × 2 日 × 5 週	自主制作時間 24 時間	担当教員	白井岳志 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)

普段仕事においても常に絵をかきながらコミュニケーションをしている。
「なるほどデッサン」というプロダクト目線のスケッチ教本を作成し、高い評価を得ている

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。
■対象物の良いところ悪いところ見つけ出し、その理由を考える。そして、そこが解りやすくなるようにスピードスケッチする。
対象物ポイントが明確化でき、スピードスケッチはクライアントとの打ち合わせにおいても効果的にコミュニケーションが図れる。
そして、より良く改善をスケッチを展開することで、デザインの力が付く

回	月日 記載欄	課題名／指導内容と進め方 ◆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お書きください。	学生	指導達成目標／時間内完成目標 ◆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	使用教材 ◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	／	この科目の全10回の流れを説明します。 なるほどスケッチ法を使い、立方体や円柱を立体的に早く描く練習をします。 パース、陰影、人に伝えやすい描き方、等々		早く、人に伝えられるスケッチをする	「なるほどデッサン」プロダクト目線のスケッチ教本 スケッチブック 筆記用具
2	／	文房具 文房具とその描画を持参し良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。それを、授業後半にプレゼンする (宿) 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける		ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
3	／	工具 工具とその描画を持参し良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。それを、授業後半にプレゼンする (宿) 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける		ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
4	／	バッグ バッグとその描画を持参し良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。それを、授業後半にプレゼンする。 ＊カラーマーカーを使って描く (宿) 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける		ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 PMPADと カラーマーカー 実物と描画持参
5	／	履物 履物とその描画を持参し良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。それを、授業後半にプレゼンする。 (宿) 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける		ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
6	／	家具 家具とその描画を持参し良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。それを、授業後半にプレゼンする。 (宿) 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける		ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 写真と描画持参
7	／	電化製品 電化製品とその描画を持参し良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。それを、授業後半にプレゼンする。 (宿) 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける		ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
8	／	建物 建物写真と描画を持参する。 建物全体を象徴する部分を複数抜き出し、ポイント描画する (宿) 次テーマの全体を描く。ポイントを見つける		大きな対象物と小さな部分の異なる遠近法を身につける	スケッチブック 筆記用具 色鉛筆 マーカー 写真と描画持参
9	／	動物 動物写真と描画を持参する。 動物の特徴となる部分を強調(デフォルメ)したキャラクタを描く (宿) 次テーマの全体を描く。ポイントを見つける		特徴を捉えたデフォルメの表現	スケッチブック 筆記用具 色鉛筆 マーカー 写真と描画持参
10		試験課題名 ◆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。 タイトル スケッチテスト 与件 制作内容 3面図からのパース。 写真の描写 提出様態 テストペーパー			指導資料／参考図書 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 スケッチブック 筆記用具 色鉛筆 マーカー

評価項目		チェックポイント		配点
☑	知識・認識力	1	焦点の理解してスケッチができているか	30
	調査・分析力			
	企画・構想力	2	スケッチを単純化したときにも、その対象物に見えるか	30
☑	材料・用具使用力			
☑	構成・表現力	3	対象物をデフォルメすることで強調表現ができるか	40
	提案・説得力	計		100

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

5/5 5/24

■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 基本デザインスケッチ	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)
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 2×10 時間	担当教員	川端英樹 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)

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)

◆科目の指導ビジョン、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。

この授業では、これからデザインを学ぶにあたって必須となる鉛筆による描画(スケッチ)の基礎を学びます。透視図法的なモノの捉え方、表現方法を中心に、３次元のこの世界を２次元の画面上に描き出す技法の基礎を学び、ただ描くのではなく，考えて描く(表現する)事の大切さを学びます。

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】
モノを描く道具の基本アイテムである鉛筆によるスケッチの基礎的学習です。
まずは、鉛筆で描く行為に慣れる事が大切です。滑らかに鉛筆が走る様になる迄、描いて描いて、描き慣れて表現する事の楽しさを感じて下さい。

【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、ある一定程度の描画力が不可欠です。

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。

モノの形を正確に捉える観察力と表現力、空間認識力(モノを全て奥行きのある３Dとしてとらえられる力)のトレーニング法。

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%それ以外40%の比率で評価する

<提出様態>
全課題コピーを提出(オリジナルは自分で管理)

評価項目	評価ポイント	配点
□知識・認識力	1 透視図法の理解度，活用度	30
□調査・分析力	2 描線の美しさ	30
□企画・構想力	3 デッサンの正確さアイデアの良さ	40
☑材料・用具使用力		
☑構成・表現力	計	100
□提案・説得力		

指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に タイトル	習得内容/留意点
1	①立方体をスケッチする。	●透視図法の理解、 ●予備知識を入れずに一度描いてみる。透視図法を理解した上でさいど描き，違いを比較検討する。
2	ペンチ等の工具をスケッチする。	●透視図法的表現(パースを若干きかせる)をする。 ●構造や機能がよく見える表現をする。
3	③自分の靴をスケッチする。	●自分の履いている靴を(片方で良い)出来るだけ正確に描く。
4	④鉛筆を持つ自分の利き手をスケッチする。	●道具を持つ手の構造、機能、美しさを意識して表現する。 ●人の手の美しさの理解。
5	⑤人物をスケッチする。	●素早く正確に描き取る。 ●クラス全員車座になり、お互いを描き合う。 ●一回10分で何度も相手(対象)を変えて描き合う。
6	⑥人体を描く。	●前回スケッチした絵の中から良いもの(関節の位置や手足の長さがよく解るもの)を選んで、見本を参考に、単純な形態に描き直す。
7	⑦人体を始めから単純化してスケッチする。。	●前々回同様に相互に描き合う。 ●人体の構造の基本的理解。
8	⑧大きな構造体(建造物)を②点透視図法で描く。	●透視図法を使ってサイズ感を表現する。 ●透視図法の理解を深める。
9	⑨⑩「理想(夢)の乗り物」を自由な発想で描く。	●各自、自由な発想で理想の(夢の)乗り物を描き、乗っている人物も描く。
10		●これまでに学んだ透視図法を活用して表現する。 ●描く事を楽しむ。。

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

3/25 3/28 3/28

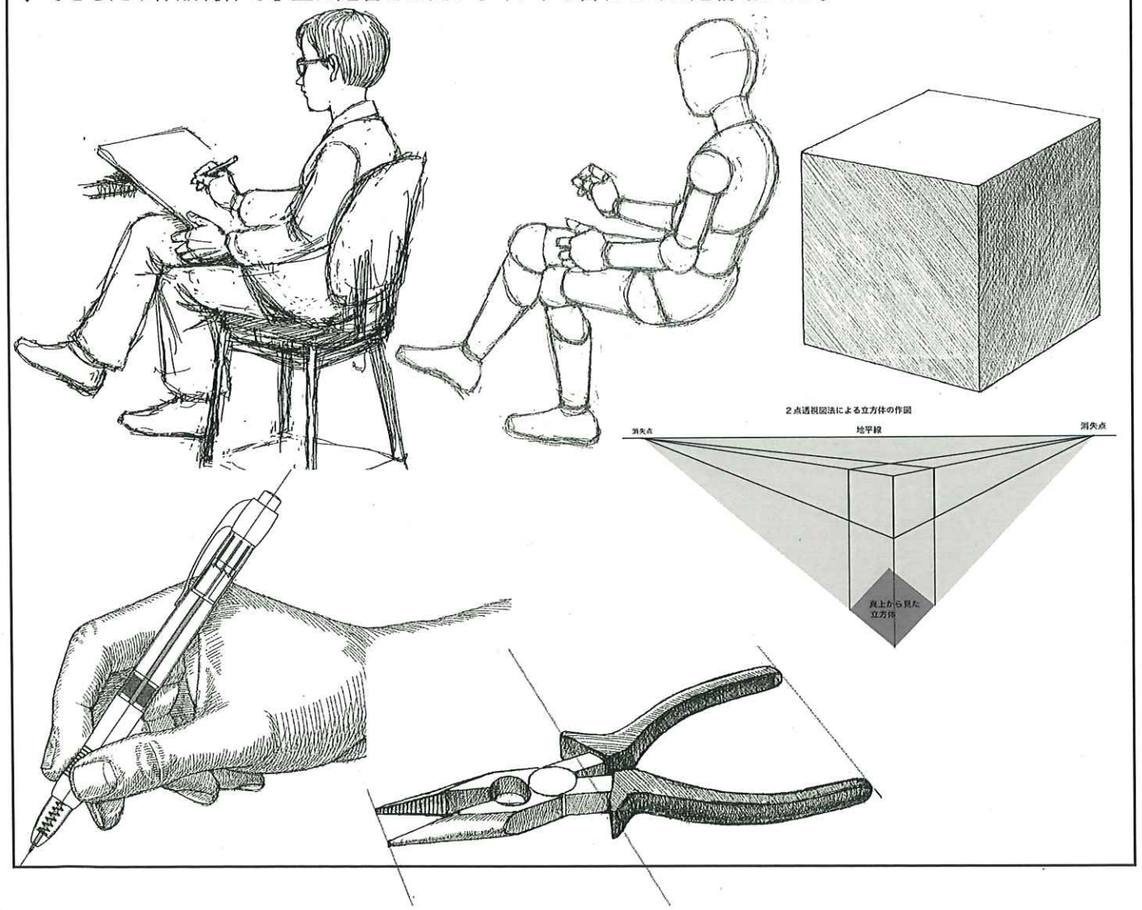
予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

①何もモデルになるものを見ずに、想像で立方体を描いて来て下さい。（陰影は不要）
②学習した透視図法用いて、家の中にあるモノ(ハサミ、ホッチキス、コップ、箱類、等々)を何でも多数(３種類以上)スケッチする。(透視図法の再確認、不明な点があれば、次の授業で質問する)
③ハッチングによる明暗のグラデーションの練習をする。(鉛筆による描画に慣れる)
④自分の手を様々なアングルから描いて、よく観察しておく。
⑤写真等を参考にして人の全身を描いてみて下さい。
⑥前回の授業で描いた人物スケッチをチェックしてプロポーションや身体の向きやポーズの確認、修正を行っておく。
⑦単純化した人体を描く練習をしておく。
⑧家の中にある大きな物(冷蔵庫、タンス、机、窓、等々)を２点透視で描く練習をしておく。
⑨最終課題のアイデアスケッチを出来るだけ多数(３案以上)描く。
⑩作品の完成度を上げる描き込みと全課題をチェックして提出もれが無いか確認する。

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。



●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 基本デザインスケッチ	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
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 2×10 時間	担当教員	川端英樹 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）

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。

デザイナー(表現者)の眼でモノゴトを捉え，表現する、と言う事の基本的な理解。
人の視覚のあいまいさを理解して、透視図法的な視点を獲得する。丁寧な作業の重要性の徹底。

回	月日 記載欄 学生	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
		◆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立方体をスケッチする。** ●一度、予備知識無しで、見えた通りに描いてみる。その後、透視図法の概念を知ったうえで、もう一度描いてみる。(違いを比較検討)	●透視図法の基礎の理解	
2	／	**②ペンチ等の工具をスケッチする。** ●透視図法的表現(パースを若干きかせる)をする。 ●構造や機能がよく見える表現をする。 ＊毎回。前回の課題作品、全員分を貼り出して、寸評を行う。	●対象物の構造や機能を理解して、それが見る人に伝わる様に描く。	
3	／	**③自分の靴をスケッチする。** ●自分の履いている靴を(片方で良い)出来るだけ正確に描く。	●対象をよく観察してそこから、何かを感取って、それを表現する。	
4	／	**④筆記用具(ペン，鉛筆等)を持つ自分の利き手をスケッチする。** ●道具を持つ手の構造、機能、美しさを意識して表現する。	●見えない部分は想像で補う、記憶して描く、想像で描く。。	
5	／	**⑤人物をスケッチする。** ●クラス全員車座になり、お互いを描き合う。 ●一回10分で何度も相手(対象)を変えて描き合う。	●正確に速写を行う。	
6	／	**⑥人体を描く。** ●前回スケッチした絵の中から良いもの(関節の位置や手足の長さがよく解るもの)を選んで、単純な形態に描き直す。	●人体を構造体として捉える。	
7	／	**⑦人体を始めから単純化して、人形の様な構造体としてスケッチする。** ●前々回同様に相互に描き合う。	●見えている部分だけではなく、見えない部分も描きとる。	
8	／	**⑧大きな構造体(建造物等)をスケッチする。** ●透視図法を使ってサイズ感を表現する。	●透視図法の理解を深める。	
9	／	**⑨⑩「夢の乗り物」を想像で描く。** ●各自、自由な発想で理想の(夢の)乗り物を描き、乗っている人物も描く。 ●これまでに学んだ透視図法を活用して表現する。	●描く事を楽しむ。。	
10		試験課題名 ◆提出日 最終日	継続(10 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。

タイトル：最終課題

与件：最終課題以外の全課題提出が絶対条件、(コピーで提出)

制作内容：「夢の乗り物」を想像で描く。(人を乗せる)透視図法を活用、

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)

指導資料／参考図書

使用教材・画材 ◆教材、ソフト等

評価項目		チェックポイント	配点
[1] 知識・認識力	1	透視図法の理解度，活用度	30
□ 調査・分析力	2	描線の美しさ	30
□ 企画・構想力	3	デッサンの正確さアイデアの良さ	40
[2] 材料・用具使用力		計	100
[3] 構成・表現力			
□ 提案・説得力			

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

3/25 3/28 3/28

■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）

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）

◆科目の指導ビジョン、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。

▶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

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。

・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、スティックのり、定規
・スケッチブック

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		
■構成・表現力	計	100
□提案・説得力		

指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	
	タイトル	習得内容/留意点
1	■ orientation	授業の目的、展開の理解
2	■ composition theory_1	同系色＋無彩色（混色の理解、明暗の構成力）
3		composition_1: 講評
4	■ composition theory_2	反対色＋無彩色（混色の理解、明暗の構成力）
5		composition_2: 講評
6	■ composition image_1	カラーイメージの表現、構成 osaka×kyoto
7	■ composition image_2	カラーイメージの表現、構成 kobe×nara
8	■ composition	最終課題『my name』
9		自分の名前にあるアルファベットをモチーフに色彩構成
10	■ presentation	**見せる、伝える、共感を得る**

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

4/8　4/15　4/11

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

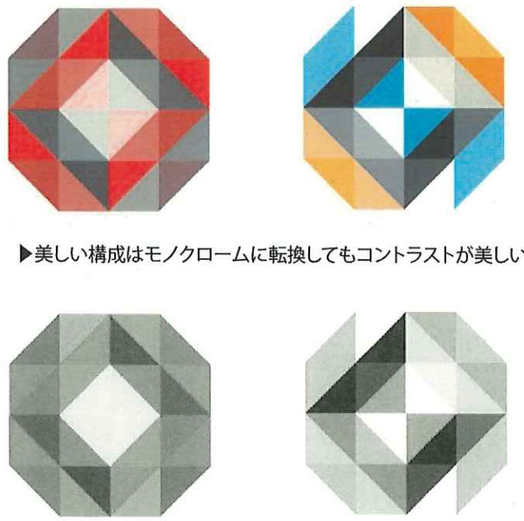
◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

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



使用するツール：トーナルカラー93色



▶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

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
	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）

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
	記載学生	◆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	／	**■ 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 3	／ ／	**■ 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) トーナルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する ＊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拡げる体験	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 トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
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) トーナルカラー(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 トーナルカラー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_i mage[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 トーナルカラー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 トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
8 9	／ ／	**■ 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)  ［画面サイズ］A4サイズのケント紙中央に160mm×160mmの正方形	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 トーナルカラー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**
10		試験課題名 ◆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。 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	指導資料／参考図書	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 カラーカード199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット PC

評価項目	チェックポイント	配点
■ 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	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	30
	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	30
	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	40
	計	100

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

4/8 4/6 4/11

■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「平面・立体」	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 10 時間	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)

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。

使用画材

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】

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。

【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。

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。

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。

評価項目		評価ポイント	配点
☑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、かつ的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		計	100
□提案・説得力			

指導スケジュール

回数		◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に タイトル	習得内容/留意点
1	基本形状の構成	●構成って何? 課題1　点による構成	平面構成とは何か 点の配置による空間造形。
2	基本形状の構成	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。
3	意味を伝える	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。
4	対比	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。
5	平面から立体へ	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	平面から立体へ	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	イメージを空間上に構成	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	イメージを空間上に構成	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	イメージを表象	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	イメージを表象	試験課題　つづき 講評	試験課題合評。

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

4/25　5/　9/2

予習事項

■予習及び復習について

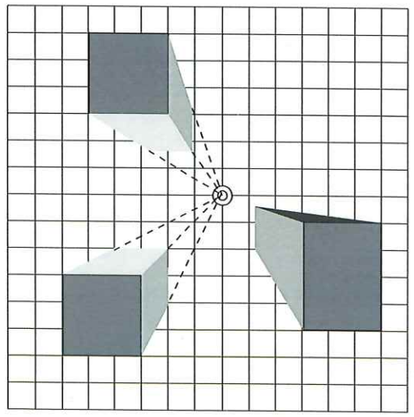
構成課題においては、授業時に与件(示された課題)に対して、予断なしに考え、限られた時間内に発想→完成しなければならない。
そのため、各課題について事前に詳細に内容を示して予習を求めることはない(試験課題等を除く)。
予習としては、次課題に関連する考え方のヒントとなる、簡単な課題を与えるので、それにきちんと取り組み、授業時に役立てる事とする。

また、復習も重要である。一課題終えたら、そのままやりっ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ー構造物を造る

平面から立体を立ち上げる。



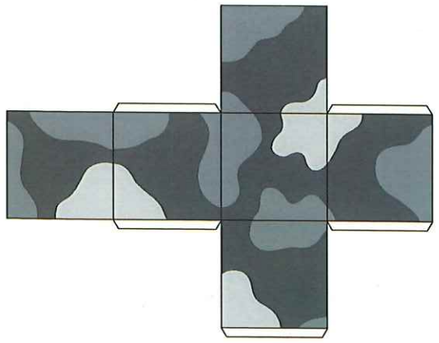
●課題4ー対比を意識する

数字の形状を生かして
ネガとポジを表現する。



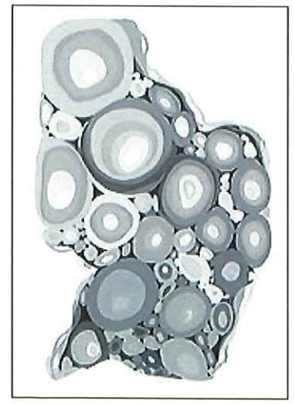
●課題6ーサイコロを作る

立体になった状態を想定して構成する。



●課題ー状態を伝える

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

必要出席回数 8／10	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	
	科目名 構成「平面・立体」		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 10 時間		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

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
	記学載欄生	◆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	／	■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。 全日共通 前半：アイデア出し・ラフ描画（3点以上）・検討→後半：制作	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。 全日共通 テキストを良く読み要件を理解する事。不明点は聞く事。	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。 全日共通 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。	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。 全日共通 作品は隅々まで気を配り、美しい仕上がりを心がける事。	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
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。 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。	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。 全日共通 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。	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 両面テープ、のり 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　表現するーイメージの伝達 「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

試験課題名　◆提出日 最終日　継続（ 2 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。

タイトル：表現するーイメージの伝達

与件：「繋がる」の言葉から、平面構成および立体構成を制作。

制作内容：
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。

提出様態：
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。

指導資料／参考図書

使用教材・画材　◆教材、ソフト等

評価項目	チェックポイント	配点
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	1 画面構成の基本（形の仕組み）が理解できているか	30
	2 素材・用具が的確に使用できているか	30
	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	40
	計	100

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

3/25　5/1　5/2

■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 総合基礎	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 10時間	担当教員	松田 祥宏 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)

ビジュアルデザイン全般に関する制作

科目設定主旨(到達目標)

◆科目の指導ビジョン、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。

我々は普段、多くのことを五感を通じて感じ、認知・理解しています。これから学ぶデザインの世界では、多くの場合それらを様々なカタチで見えるようにすることが重要になってきます。今後、授業で取組むビジュアル(視覚)表現は、身の回りや実際には見えていないものも見えるカタチにすることで、新たな気づきや共感を生み出すこと、さらにその先にあるクリエイティブな活動に繋がっていく、意外性や既成概念を破ったようなアイデアを生み出せるように自らが体感して、堅く閉じたアイデアの扉を開ける柔軟性を身につけることを目標としています。

デザインのベースとなる思考や視点を意識する

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。

課題制作に各自が必要と思われるもの

・筆記用具、定規、コピック、絵の具
・カッター、はさみ・スケッチブック・ケント紙、トレペ等
・必要に応じてMACも使用

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】

・頭だけに頼らない、思考しながらの創作〈手の感覚〉アイデアスケッチ・ラフ・言葉の抽出などを通じてカタチに変換していくプロセスを体感する
・グループワークや相互評価による〈多視点の気づき⇆多様な表現〉から発想やアイデアへ結びつけられるように、自分なりの感覚を見つける

【仕事への繋がり】

仕事でも新たなアイデア発想や既存のデザインを見直すなど頭や言葉で考えるだけでなく五感を使って〈手の感覚〉を大切にすることは、《既成概念や視点・理解をシャッフルさせる》ことに繋がっていくと思います。

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。

クリエィティブな気持ちで、何かを創り出すことの感覚
《つくる》→《考える》→《概念や視点を変えてみる》→
《今後のデザイン発想や気づきに結びつける》

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>

気づきカタチに

<与　件>

五感で感じたコトを視覚に訴えられるように(ビジュアル＆造形)
見えない線を収集してひとつの本のカタチにまとめる

<提出様態>

1.デザインブック　2.アイデアスケッチ　3.制作後記(感想＆振り返り)

評価項目		評価ポイント	配点
☑知識・認識力	1	柔軟なアイデアに繋がるように情報を収集し独自の視点で捉え、多角的に思考しているか	30
□調査・分析力	2	積極的にテーマを理解、認識して新たな創造を試みようとしているか	30
□企画・構想力	3	《作る》⇆《考える》のプロセスから独自の視点や切り口で発想の展開＆表現ができているか	40
☑材料・用具使用力			
☑構成・表現力			
□提案・説得力		計	100

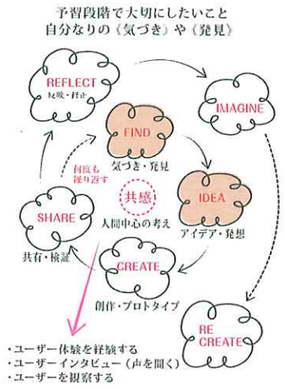
指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	習得内容/留意点
1	タイトル【オリエンテーション】 ・ヒントは自分の周りにある ・五感を解放してみる	個人やグループなど簡単なウォーミングアップワークを通してイメージや感覚の多様性、共感やズレに「気づく」
2	**共感をカタチに** 【課題1】感じさせる表現をプラスして考える ポイント ＋α《気持ち》 より良いものを作る為の他者との共働、共有、共感 クラス内プレゼンテーション	**与えられたテーマと素材を組み合せて造形化** できるだけ多数のアイデアを描く コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く →ビジュアル化→ショートプレゼン お互いにアイデアをチェックし合う →選択＆修正＆融合→制作 【後半】プレゼンテーション発表、合評
3	**意味をカタチに** 【課題2】表現をプラスして素材本来の持つ認識を変える《アイデアの変換》 ポイント 最初の印象から自分の考えを加えて、新たな意味を与える例)駕きを生み出す	・素材の持つ印象、要素を書き出す ・展開図からペーパーモデルを制作する ・新たな追加、加工をひとつ施すことで自分が表現したいイメージを考える ・アイデアスケッチをたくさん描く
4		**イメージを立体で表現** 素材を使って実際に制作
5	クラス内プレゼンテーション	第5回授業開始までに完成させる ・ビジュアル表現と自分の考えをまとめる 【前半】プレゼンテーション発表、合評
6	**気づきをカタチに** 【課題3】見えない線を収集して ひとつの本のカタチにまとめる 線と言われて思い浮かべるのは一本の繋がったラインだけか？ 例えば、線は点の集合では…	**地平線や水の流れなど身の回りや世の中にある見えない線の収集、創造、表現を合せてまとめる** **1.五感を解放して感じてみる《線に見える》** **2.動作や感覚を置き換えてみる《線にできる》** ・出来るだけ多くの線のイメージを収集する ・グループ内発表《自分の感覚、他者の気づき》
7	自分の中で否定をせずに、自分の感覚や視点を大切に長く伸びるだけでなく、自由に出来るだけ変化に富んだ線を収集する 観察＆収集＆独自表現etc.	↓ **さらに収集、表現を考える** ↓ 線のイメージの収集、記録、 自分で創り出す
8		**・思いついたことは自分の中で否定をしない!!** **・何かを見える様にするにはどうするか？を考えて工夫する。**
9	ポイント 視点の気づきを人に伝える・見せる形に工夫する	《収集した線》の整理、構成～編集、製本 表紙を考えて制作、製本～完成へ
10	最終クラス内プレゼンテーション	【後半】プレゼンテーション発表、合評

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

予習段階で大切にしたいこと
自分なりの《気づき》や《発見》



課題1　設定されたテーマを各自が考えて、まず《気持ち》→《視覚情報》に変えるアイデアスケッチを複数制作する。例えば「どんなものがあるか?」「誰に?」「どんな状況で?」「どのように?」伝えるのかなど出来るだけ数多く自分なりに考えて、アイデアスケッチとしてビジュアル化。

課題2　素材が持つ本来の認識や印象から自分の考えを加えて、新たな意味を与えるイメージを考えて平面から立体へビジュアル化するので、新しい意味を想像するアイデアスケッチを複数制作する。

課題3　**毎日気づいた、気になった線を収集しておく。**
自分の中で可能性やイメージをアウトプットする前に否定をせずに、自分の感覚や視点を大切に、既成概念に捕われず、自由に出来るだけ変化に富んだ線を収集するために早い段階から観察＆収集＆独自表現etc.を検討しておく。詳しくは、授業時間内に改めて説明をします。

これ以外に、課題に合わせて調べることや準備しておくことを授業内に告知することがあります。

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。

「人は知っているものだけを見ている」
「人は見ようとするものしか見えていない」



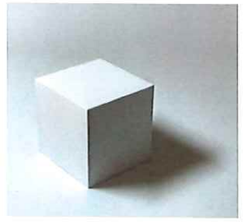
アイデアのヒントは自分の周りにある
五感を解放してみる



自分の感覚を通して共感を得るカタチに











クリエイティブは面白い!!『こうなったらこともっと面白いかな』『これってどうなの』と考え、よく観察し、他者とお互いにどんどん話し合って課題に取り組む、コミュニケーションから既成概念を破った、意外な発想やイメージは産まれる!!

●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 総合基礎	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 10時間	担当教員	松田 祥宏 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）

ビジュアルデザイン全般に関する制作

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。
とにかく作ってみよう、やってみようということからスタートすることで《つくる》→《考える》のプロセスを基軸に各課題で体感のポイントを意識して取組んでもらいます。手の感覚や五感を大切に創作することで、知識に基づく綿密な情報整理や構築では感じることが難しい《既成概念や視点・理解をシャッフルさせる》ことを体感し、新たな発想や気づきに繋がることを意図しています。

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
	記学載欄生	◆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	／	**授業オリエンテーション** 授業の進め方と課題説明 **【視点をシャッフルしてみる】** ・モノの見立て→視点を変えて考える	授業の意図と進め方について 簡単なワークとショートプレゼンを通してイメージや感覚の多様性、共感や多視点の気づきを体感する	
2	／	**共感をカタチに《つくる》→《考える》** **[課題1] 感じさせる表現をプラスして考える** **与えられたテーマと素材を組み合せて造形化（グループワーク）** テーマ：心の動きや他人が見て感じる状態（抽象的な言葉から）を表現する 方　法：＋α《気持ち》の要素 制作の流れ：第一段階》 **思いついたイメージからできるだけ多数のアイデアを描く（5案以上）** コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く→ビジュアル化→自分のアイデアを話す **→グループ内でショートプレゼンテーション** 制作の流れ：第二段階》 お互いにアイデアをチェックし合う→選択＆修正＆融合→制作 プレゼンテーション **→【前半】プレゼンテーション発表、合評**	《思考プロセスの体感》 まずは手の感覚を通して、抽象から具体、具体から抽象と思考方法を体験して、理解する。 考えを実際に制作することでアイデアやイメージとリアルな制作物の違いを体感する。 時間があればさらに修正まで（創作与観察＆分析） ▼ より良いものを作る為の他者との共働、共有、共感 **体感するポイント** **〈多視点の気づき与多様な表現〉** **〈視覚与五感〉**	課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙 等
3	／			
4	／	**意味をカタチに《つくる》→《考える》** **[課題2] 表現をプラスして素材本来の持つ認識を変える《アイデアの変換》** **意味の想像を意識する（個人ワーク）** テーマ：最初の印象から自分の考えを加えて、新たな意味合いを与える 方　法：平面イメージから立体造形への変換で表現 制作の流れ：第一段階》 ・素材の持つ印象、要素を書き出す　・展開図からペーパーモデルを制作する ・新たな追加、加工をひとつ施すことで自分が表現したいイメージを考える 制作の流れ：第二段階》 **できるだけ多数のアイデアラフを描く（3案以上）** コピックやマーカーも使いアイデアスケッチを描く→頭の中のイメージを視覚化 制作の流れ：第三段階》 **イメージを立体で表現→**素材を使って実際に制作 ペーパーモデルで加工方法を試作して検討したり、手を動かして考える 制作の流れ：第四段階》 **実際に制作をしてみる→素材の加工による立体造形** →ビジュアル表現と自分の考えをまとめ、5回目授業開始までに完成させる プレゼンテーション　**→【前半】プレゼンテーション発表、合評**	《思考プロセスの体感》 まずは素材の持つ印象、要素の抽出素材をどのように変化させるか？ 考えを実際に制作することでアイデアやイメージとリアルな制作物の違いを体感する。 時間があればさらに修正まで（創作与観察＆分析） ▼ 最初の印象から自分の考えを加えて、新たな意味を与える例）驚きを生み出す **体感するポイント** **〈表現できる要素の選択〉** **〈平面から立体への変換〉** **〈視覚与五感〉**	課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙 等
5	／			
		[課題3] 見えない線を収集してひとつの本のカタチにまとめる　説明		

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	／	**気づきをカタチに《つくる》→《考える》** **[課題3] 見えない線を収集してひとつの本のカタチにまとめる** **例えば、地平線や水の流れなど身の回りや世の中にある見えない線の収集、創造、表現を合せてまとめる** テーマ：身の回りや世の中にある見えない線の収集する（自ら作り出すことも可） 方　法：地平線や水の流れなどいわゆる線として描かれたものではないが線として認識出来る見えない線の収集、創造、表現して本にまとめる	線と言われて思い浮かべるのは一本の繋がったラインだけか？例えば、線は点の集合では…	
7	／	制作の流れ：第一段階》 **1.五感を解放して感じてみる《線に見える》** **2.動作や感覚を置き換えてみる《線にできる》** ・線に見える、線として表現できるイメージを出来るだけ多く収集する イメージ▶写真、自己造形表現など何でも良い   **・思いついたこと気づいたことは自分の中で否定をしない!!** **・何かを見える様にするにはどうするか？を考えて工夫する。**	自分の中で否定をせずに、自分の感覚や視点を大切に、長く伸びるだけでなく、自由に出来るだけ変化に富んだ線を収集する **観察＆収集＆独自表現 etc.**	
8	／	**どんな構成にするか（3点以上で構成）** **→ショートプレゼンテーション【第8回目の後半に実施】** ・ショートプレゼンの後▶《自分の感覚、他者の気づき》を参考に ↓ さらに収集、表現を考える ↓ 線のイメージの収集、記録、自分で創り出す	視点の気づきを人に伝える・見せる形に工夫する **体感ポイントする** **〈見方や捉え方〉** **〈多視点の気づき与多様な表現〉** **〈手の感覚〉** **〈視覚与五感〉**	
9	／	制作の流れ：第二段階》 《収集した線》の整理→使用する線の選択 構成＆編集→どのように並べるのが良いか構想する 造本、製本→製本の仕方をレクチャー＆調べる 制作の流れ：第三段階》 表紙を考えて制作、 工房の製本機を使用しての中綴じ製本も可 造本～完成へ 製本例【蛇腹式】		
10		試験課題名　◆提出日 最終日　継続（ 6 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。 タイトル：**気づきをカタチに** 与件：見えない線を収集してひとつの本のカタチにまとめる 制作内容：地平線や水の流れなど身の回りや世の中にある見えない線の収集、自己創造や表現を合せて本としてまとめる テーマ：身の回りや世の中にある見えない線の収集する 方　法：地平線や水の流れなどいわゆる線として描かれたものではないが線として認識出来る見えない線の収集、創造、表現して本にまとめる 提出様態：A5サイズ程度の製本作品と制作レポート 1.デザインブック　2.アイデアスケッチ　3.制作後記（感想＆振り返り）	**指導資料／参考図書** 授業内で随時、資料配布 参考資料の案内 **使用教材・画材　◆教材、ソフト等** アイデア創出段階では、筆記用具、スケッチブックでアイデアスケッチを描く 仕上げ段階では、MACを使用	

評価項目	チェックポイント	配点
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	1 柔軟なアイデアに繋がるように情報を収集し独自の視点で捉え、多角的に思考しているか	30
	2 積極的にテーマを理解、認識して新たな創造を試みようとしているか	30
	3 《作る》与《考える》のプロセスから独自の視点や切り口で発想の展開＆表現ができているか	40
	計	100

学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校

5/1 5/3 9/4