

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	演習 実習 一般
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	科目配当 学科・専攻
単位(1) 2コマ×2日×5週	対象学科 コト・ビジュアル/モノ・産業
自主制作時間 10時間	担当教員 下東英夫 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)

劇団公演・演劇ホールのチラシ、ポスター、ロゴのデザイン等

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。 構成は立体、平面デザインの区別なくデザイン全般の基本です。平面では使う形・線で画面を構成します。立体は素材を切ったり貼ったりし空間を空間を構成します。直接画面に描かない(立体にしない)で、まず考える→ラフを描く→デザインする、を徹底して鍛えます。 1日1課題ですが、造形スケジュールを把握して作品はきれいに制作すること。	◆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、画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角)カッターナイフ 接着剤 等

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】 デザインの基本スキル、構成が習得できる。 毎回課題のため、造形のスケジュールが理解できる。 コンセプトから表現への手順をしっかり学習できる。 平面、立体デザインの今後学習するデジタル技術にも応用できる。 表現における美意識が訓練できる。	1 タイトル 構成とは説明 作業手順説明 ●平面課題01 点の構成 習得内容/留意点 構成とはを解説 具体的な作品解説 点の方向性と密度で構成すること
【仕事への繋がり】 考え、計画をたてラフを描きデザインしていく作業は立体デザイン、平面デザインに関係なく重要なスキルである。それはプロデザイナーなっても同じである。 自分の造形が説明できる。	2 ▲立体課題01 平面から立体へ 立ち上がる立体で構成 平面から立体が立ち上がる仕組みを学び、立体の成り立ちを理解し空間を構成する
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。 デザインにおける発想と表現の基礎が身に付く。 作業手順と素材の理解ができ、素材の使い方も課題をどうして身に付く。自分の造形が説明できる。	3 ●平面課題02 線の構成 線の表情の理解と構成 線とは何かを理解すること 線でどうイメージを作るかを学ぶ 線で画面を構成すること
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> 音楽イベントをテーマにそれに基づいた平面、立体作品をデザインする <与件> 平面、立体ともモノクロ。立体は着色等なし <提出様態> 平面 A3縦仕様 立体 A3の範囲内で構築、高さ20cm以内	4 ▲立体課題02 組む立体 同じ形の大小で立体をつくる そして空間を構成→合評会 限定された立方体を作り、それをどう組み合わせると効果的な立体空間になるかを学ぶ
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	5 ●平面課題03 形による構成 方向性と運動の構成 形の特徴と表情を理解する 方向性と運動を理解し 緊張感がある空間構成を描くこと
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	6 ▲立体課題03 抽象的立体 三角形で立体をつくる 合評会 意見交換 三角形を組み合わせて切れ込みを入れ立体をつくり緊張感のある空間を構成すること
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	7 ●平面課題04 面による構成 面で立体をつくる 遠近法で描く 面を組み合わせて立体を感じる 空間構成を考えること2次元から3次元を感じるイメージを作ること
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	8 ▲立体課題04 空間を意識した 立体 住宅的立体をつくる 面で空間をつくる 外、内の空間を意識し立体をつくる 土台の空間も意識してつくること
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	9 ●▲試験課題 同じテーマでの 平面／立体作品 まず立体をつくる 学んできた構成力をいかし、伝えたい イメージを的確にデザインすること 平面・立体のバランスを考えること
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	10 平面作品をつくる デザイン完成→合評会 意見交換 全体まとめ 美しいに仕上げること 全員の作品をそれぞれ客観的に評価しあう 授業全体のまとめ 総評

予習事項

- ◆予習のポイントを明確に記入してください。

「構成」は平面(グラフィック、イラスト、ウェブ)であれ立体(ディスプレー、プロダクト、インテリア)であれデザインの本質であり、構成されないデザインは存在しない。どう作る、どう造形するかを色々リサーチしておこう。具体的に、「構成／平面」では抽象絵画の先駆者モンドリアンの作品、フランク・ステラの作品。デザインではデザイン黎明期のロシアアバングラルのロドченコ／エル・リシツキーの作品。グラフィックデザインではヨセフ・ミューラー・ブロッマン、ヘルムート・シュミット、亀倉雄策、田中一光の作品。「構成／平面」では建築家のル・コルビュジエ、安藤忠雄の作品を検索して確認して見ておこう。デザインにおける構成が主体だと思うデザインを自分なりに集めておく。

課題はその日に完成、提出であるから造形の時間配分をよく考えること。

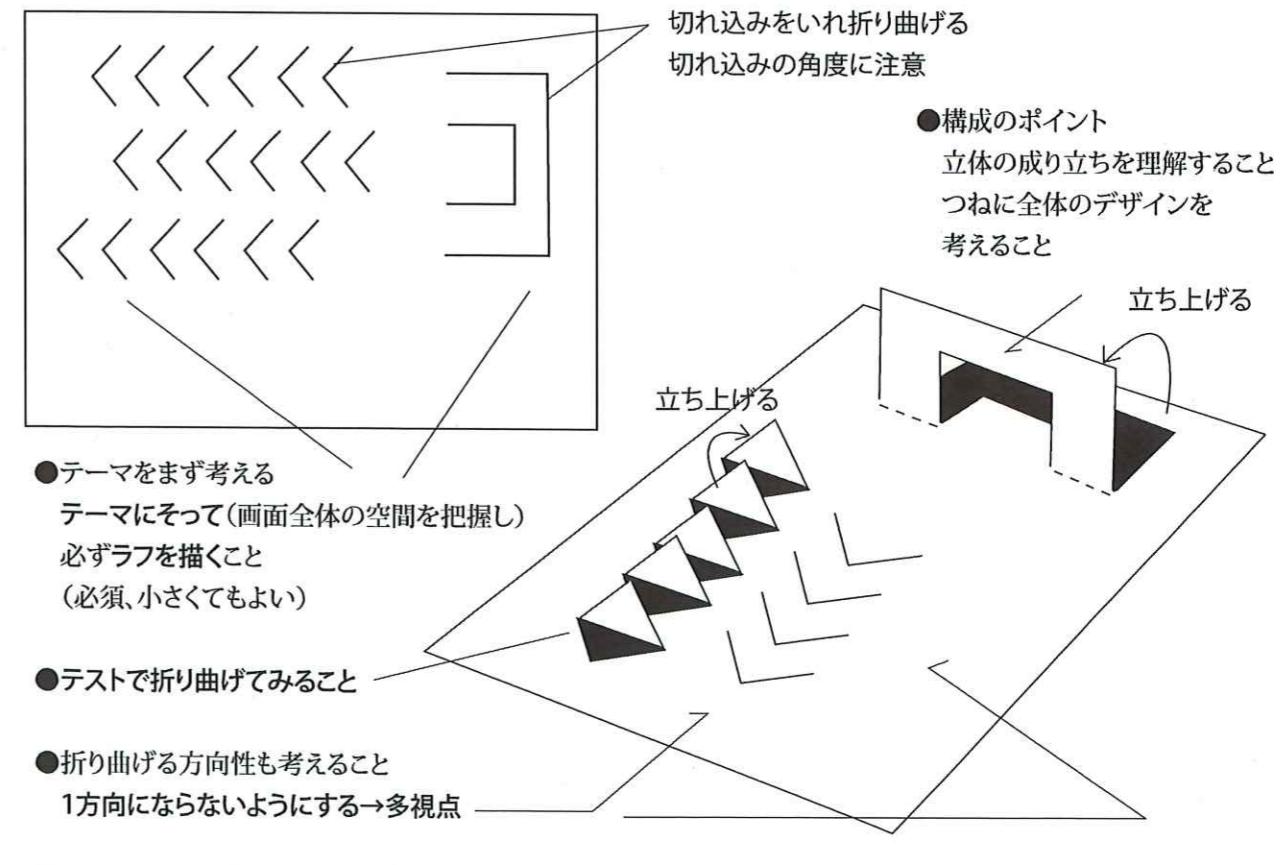
制作道具用紙は充分に用意しておくこと、ケントは必須であるから不足のないようにしておく。

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。

立体課題01 立ち上がる立体 テーマ 2点制作

ケントに任意に切れ込みをいれ立体をつくり全体を構成すること
B4ケント紙仕様



●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「平面・立体」	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 下東英夫 先生	
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)

劇団公演・演劇ホールのチラシ、ポスター、ロゴのデザイン等

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

◆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。

単純なエレメントをテーマに合うようにどう配置すれば造形的に美しいかを具体的な課題をどうして学習、習得していく。

その後の高度なデザイン学習のためにも 考える→ラフを描く→デザインする その造形手順をしっかり身につけること。

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、時間内での完成目標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	/	平面構成とはをレクチャー(世界の平面構成作品を紹介、解説) ●平面構成01 点による構成 粗と密でデザインする A3ケント紙(あるいはA4、2枚でもよい) 横仕様 画面の中央に左右180mm天地220mmの枠を2つ作図。 その枠内に点のみで課題テーマのイメージをデザイン構成する。	平面構成を理解する。 点の表情を理解すること。 相反するテーマをわかりやすく 画面上に構成すること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン (黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具
2	/	▲立体構成01 平面から立体へ たちあがる立体 B4ケント紙2枚 課題テーマからイメージする立体を平面から立ち上げる。 平面に切れ込みを入れ、それを立ち上げ空間を構成する。	どうすれば平面から立体になるかを実践し、理解すること。 立体とはを確認し 空間をデザインすることを 学習する。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 筆記用具
3	/	●平面構成02 直線による構成 平面における空間認識 線の表情 太い線、細い線、水平垂直の線等 直線を使い(定規できれいに引くこと)2つの空間をデザインする ※サイズ仕様等は課題01と同じ	線の多様な表情を理解し、 自在にデザインすること。 枠の空間をよく把握しどこに 線を引くか、ラフを多く描き よく考えて構成すること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン (黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具
4	/	▲立体構成02 組み合わせる立体 土台A3ケント紙 素材A3ケント紙 正方形の立体を大小10~20以上つくる。 それを任意に組み合わせ全体の空間を構成する。	立方体のエレメントを どう組み合わせたら効果的な 立体構成になるか。素材が 同じでもいかに個性的な空間 がつくれるかを考えること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具
5	/	●平面構成03 形(正方形・円)による構成 方向性と黄金比 正方形・円をどう美しくレイアウトするか。地と図の関係を考慮。 大きく、小さく、どの位置に配置するか。ランダムに並べるか 規則正しく並べるかをよく考えること。	正方形・円の表情を理解 すること。面積対比で空間の 地と図を意識すること。 黄金比、規則性と不規則性を 認識し構成すること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン (黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具

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	/	▲立体構成03 より抽象的立体 土台A3ケント紙 素材A3ケント紙 三角形の平面を任意に組み合わせることで立体をつくる。 どう組み合わせたら立体構成ができるかを考える。 土台全体におけるエレメントの配置を考え構成すること。	平面の三角形を組み合わせて 立体を作り上げる。 コンセプトをよく考え、ラフを 描き、躍動感のある 立体構成をめざす。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 筆記用具
7	/	●平面構成04 面による構成 面による立体感、遠近感を感じる構成を平面上にデザインする。 面を組み合わせて遠近感あるイメージをつくること。 単純な遠近法で面をどうならべれば立体を感じることができるか。 ※サイズA3横使用。	面の特性を理解すること。 面と面で立体を表現すること。 遠近法を使ってもいいし 自在に面を使い立体的に みえるように描くこと。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン (黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具
8	/	▲立体構成04 空間を強く意識した立体 土台A3ケント紙 素材A3ケント紙数枚 ある空間のイメージ世界をデザインすること。素材形体は自由。 独自に選定したエレメントを任意に組み合わせ 空間を強く意識した立体構成をめざす(自立していること)。	面を作り空間を構成する。 紙という素材を活かし しっかりと存在する構造物 をめざす。構造的に自立する 立体をつくる。内側のデザイン (インテリア)も考えても良い。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具
9	/	●▲最終課題 平面と立体作品(同じコンセプトでつくる) 学んできた表現技法を使い平面作品と立体作品をつくる。 1つのコンセプトを決め、平面→ポスター、立体→モニュメントを デザインする(モノクロ) まず立体作品をつくる。 提出後、全員で合評会。自身の作品と他者の作品を比較検討しよう。	コンセプトをしっかり決めて おなじイメージで平面と 立体を構成すること。 学んできた構成の表現技法 をしっかり使いこなすこと。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) サインペン (黒、グレーのみ) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具
10		試験課題名 音楽イベントのポスターとモニュメントをデザインする ◆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 音楽イベントの平面と立体のデザインを構成する 与件 平面、立体ともモノクロ。立体は着色なし 制作内容 音楽イベントをテーマに、それにもとづいた 平面作品→ポスター(A3縦仕様) 立体作品→モニュメント(土台A3横仕様、高さ20cm程度) をデザインする 提出様態 平面 A3縦仕様 1枚 立体 A3上に構築 高さ20cm程度 評価項目 チェックポイント ■知識・認識力 1 線、形の仕組みの理解(図形・作法) □調査・分析力 2 用具の的確な理解/組み合わせとバランス □企画・構想力 3 形の感情と特性的関係/仕上り(正確・丁寧) ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力 計 配点 30 30 40 100	継続(2回)・当日 指導資料/参考図書 ADC年鑑、JAGD年鑑、 インテリア年鑑、 インテリア、建築雑誌 等 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具	

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

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 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 12 時間
担当教員 寶藏 敦 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)

特殊内装工事設計

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。 さまざまな技法と素材を手を使って造形することで、表現方法のバリエーションを体験し、アイデアを伝えるために最も効果的な方法の考察と検証を行う。	◆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。 ●筆記用具、スケッチブック、カッター、ハサミ、接着剤等 ●スタイロフォーム、厚紙、段ボール、針金、糸等

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】		
●手を使って造形することによるデザイン・バイオフィードバック効果を促す。		
●先のさきを予測することを日常化する。		
【仕事への繋がり】		
●クライアントの要求や現場で生じる問題を予測し、解決する能力を養う。		
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。		
●モノづくりの過程で生じる問題や要求に対する推理力を身につける。		
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。		
<タイトル> 各課題による評価		
<与 件> 全課題を提出すること		
<提出様態> 各課題の制作物とその写真データ		
評価項目	評価ポイント	配点
□知識・認識力	1 形の分析と理解	30
■調査・分析力	2 技法、素材、用具の理解	30
□企画・構想力	3 計画性と完成度	40
■材料・用具使用力		
■構成・表現力		
□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。
- ・授業は3回を一区切りとして3課題をシリーズ化して行います。各課題の制作前に次の課題説明を行います。各自制作中に次の課題の相談等を個別に受け付けますので、授業時間を有効に活用してシリーズ全体の制作行程の計画と準備をしてください。
また、この課題は手を動かすことに特化しますので、その制作過程も評価の対象となります。
- ・課題の制作には、カッター・ハサミなどを使用します。注意事項を説明しますので、各自安全対策につとめてください。

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。
※全設定課題内の、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(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 科目名 総合基礎 セッション 1・2・3 単位(1) 2コマ × 2日 × 5週 自主制作時間 12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・ビジュアル/モノ・産業 担当教員 寶藏 敦 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）

特殊内装工事設計

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。

アイデアを抽出する際のスタディモデルを有効に活用する手法を学びます。またプレゼンテーションのための表現技法や表現のバリエーションを学習します。それぞれが持つ特性を理解し、適材適所の表現の判断力を身につけます。

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 間生	◆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。	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	/	■プレゼンテーション技法 各自テーマやストーリーに基づいたモチーフをひとつ選定して、そのモチーフをさまざまな技法と素材で表現し、3課題をシリーズ化する。 ・各技法の説明(全体)と各自モチーフの選定の相談(個別) ■投影図の説明と演習	・各自モチーフの選定 ・投影図の共通課題の提出	・筆記用具 ・スケッチブック
2	/	■モチーフの共通言語化 はじめにモチーフの観察・測定を行い制作に必要な程度の図面を投影図(三面図)で作図する。 観察→測定→図面化により、モチーフを共通言語化する。	・各自モチーフの投影図	・筆記用具 ・スケール ・グラフ用紙
3	/	■課題1「削ってつくる」 モチーフの図面をもとにスタイロフォーム等の素材を使って、モチーフの外形ができるだけ忠実に再現したモノを制作する。 ・各自制作と技術指導	・各自制作	・筆記用具 ・カッター ・その他適宜 ・スタイロフォーム
4	/	・課題1の各自制作 ・プレゼンテーションとディスカッション ・課題2の説明	・課題1の提出と プレゼンテーション	・適宜
5	/	■課題2「面でつくる」 課題1で制作したモノをベースに紙、プラス板、鉄板等の素材を使ってモチーフのカタチをデフォルメし、スケールを変えて制作する。 ・各自作業工程や素材の選定などの計画と準備	・計画書(A41枚スケッチ)の提出 ・次回までに課題2の素材と用具を用意すること。	・筆記用具 ・スケッチブック

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2の各自制作と技術指導	・各自制作	・筆記用具 ・カッター ・接着剤 ・その他適宜
7	/	・課題2の各自制作 ・プレゼンテーションとディスカッション ・課題3の説明	・課題2の提出と プレゼンテーション	・適宜
8	/	■課題3「線でつくる」 課題1で制作したモノをベースに針金、糸、つまようじ等の素材を使ってモチーフのワイヤーモデルを制作する。 ・各自作業工程や素材の選定などの計画と準備	・計画書(A41枚スケッチ)の提出 ・次回までに課題3の素材と用具を用意すること。	・適宜
9	/	・課題3の各自制作と技術指導	・各自制作	・筆記用具 ・ハサミ等 ・接着剤 ・その他適宜
10		試験課題名 各課題毎に提出 ◆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 全課題による評価 与件 全課題を提出すること 制作内容 各課題内容参照 最終課題は各自のテーマやストーリーに基づいた プレゼンテーションとすること 提出様態 各課題のプレゼンテーションと写真データ 評価項目 チェックポイント 配点 □知識・認識力 1 形の分析と理解 30 ■調査・分析力 2 技法、素材に対する適切な用具の使用と安全対策 30 □企画・構想力 3 計画性と完成度 40 ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力 計 100	指導資料／参考図書 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 ・筆記用具、カッター、ハサミ等 ・スタイロフォーム等 ・その他各自選定素材	

■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

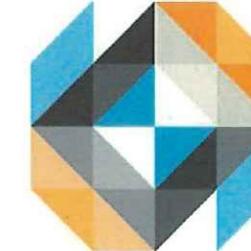
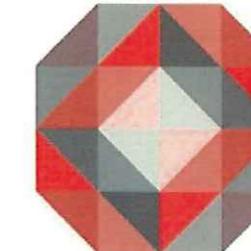
- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

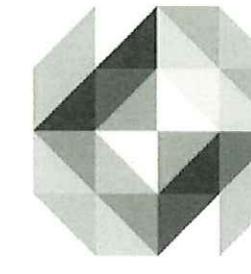
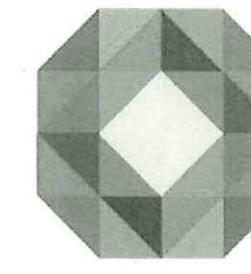
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

- ◆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	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 基本デザインスケッチ	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	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、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
<p>◆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。</p> <p>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。</p>	<p>◆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。</p>

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																																	
<p>◆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。</p> <p>【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。</p> <p>【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なります。その為には、ある一定程度の描画力が不可欠です。</p>	<p>◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回数</th> <th>タイトル</th> <th>習得内容/留意点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>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いど描き、違いを比較検討する。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>②ペンチ等の工具をスケッチする。 ●透視図法的表現(ベ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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>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。 ●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。。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	回数	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いど描き、違いを比較検討する。		2	②ペンチ等の工具をスケッチする。 ●透視図法的表現(ベ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。 ●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		
回数	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いど描き、違いを比較検討する。																																	
2	②ペンチ等の工具をスケッチする。 ●透視図法的表現(ベ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。 ●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																																		

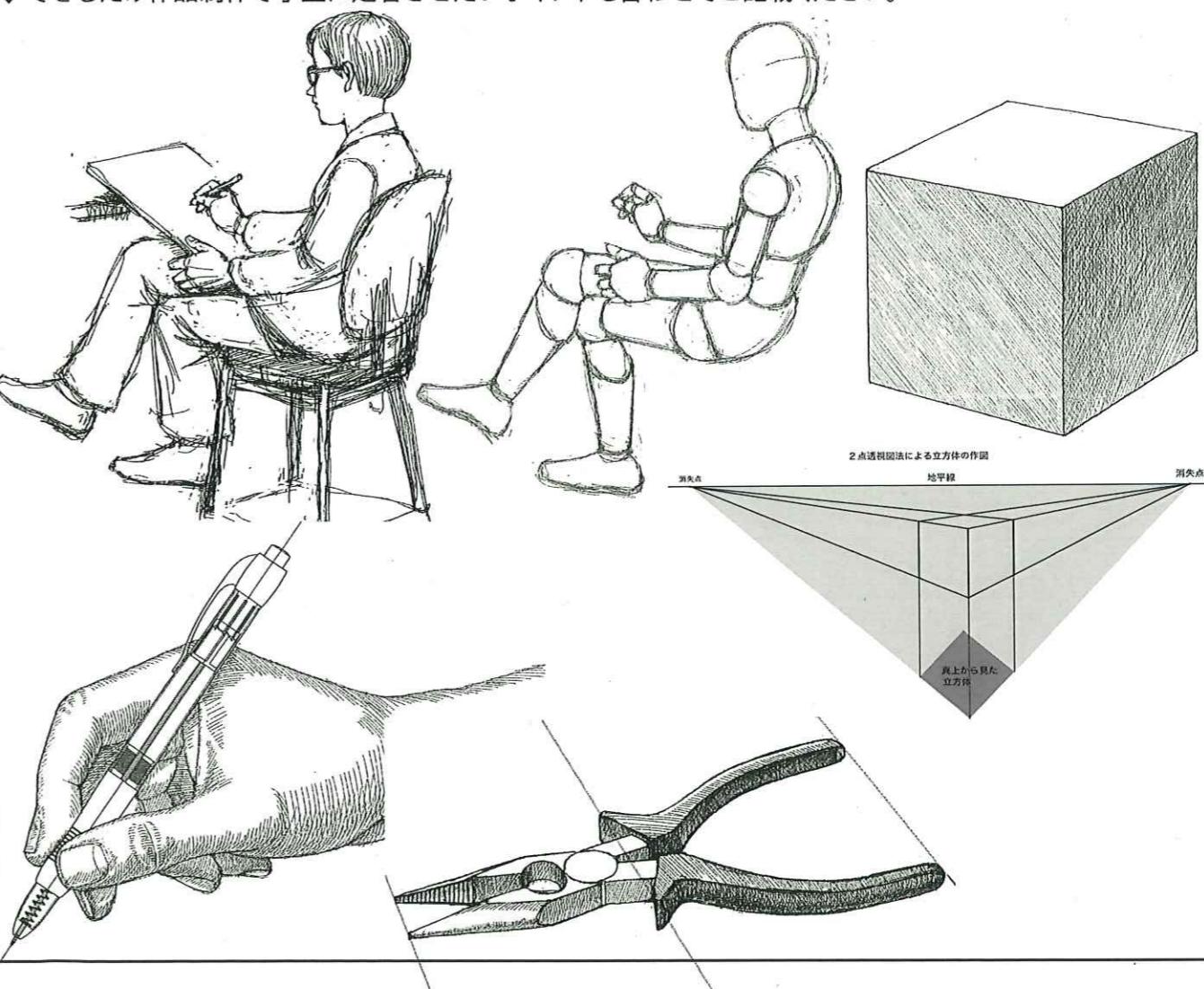
予習事項

◆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、カップ、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ハッキ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> ⑤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
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	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。

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	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	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。	◆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)	●透視図法の基礎的理解	
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。	

回	月	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	/	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		<p>試験課題名 ◆提出日 最終日 繼続(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> <table border="1"> <tr> <td>タイトル</td> <td>最終課題</td> </tr> </table> <p>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)</p> <p>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、</p>	タイトル	最終課題	<p>指導資料／参考図書</p> <p>使用教材・画材 ◆教材、ソフト等</p>	
タイトル	最終課題					
		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)				
		評価項目 <input checked="" type="checkbox"/> 知識・認識力 <input type="checkbox"/> 調査・分析力 <input type="checkbox"/> 企画・構想力 <input checked="" type="checkbox"/> 材料・用具使用力 <input checked="" type="checkbox"/> 構成・表現力 <input type="checkbox"/> 提案・説得力	チェックポイント 1 透視図法の理解度、活用度 2 描線の美しさ 3 デッサンの正確さアイデアの良さ 計	配点 30 30 40 100		
				3/25 3/26 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	科目名	科目配当	学科	専攻	
8 / 10	コミュニケーションスケッチ	対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業		
	セッション	担当教員	1・2・3	片山 雄次郎 先生	
単位(1)	2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	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〇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)	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。 communication: コミュニケーションとは「情報の伝達」「意思の疎通」などの意味を持つ言葉です。普段は言葉や文字を中心に行っているこのコミュニケーションを本授業では「描く事」で行えるように、sketch: 限られた時間で捉え、表現していきます。この授業では描く対象物をじっくり観察し、多方面・多方向からの視点で形を抽出していきます。一つに時間をかける描き方ではなく、メリハリをつけながら多くの方向から対象物を捉えていきましょう。またコミュニケーションとして相手に伝えるには、自分の立場だけではなく相手の立場に立って描いてみる。言葉や文章ではなくスケッチで伝えるためには相手の事を意識する必要があり、これほどどのデザイン分野にも共通する感覚だと思います。	◆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。 ◆ルモグラフ鉛筆セット ◆筆記用具 ◆色鉛筆セット ◆カッターナイフ ◆PMパッドなど

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】
自分自身だけが理解するメモではなく、他者と情報を共有できるようなメモの様なスケッチを描けるようにすることを目的にしています。そのためにはモチーフをよく観察する眼、読み取る力、描く際の視点やバランス・強弱など見せ方の工夫などがトレーニングされます。これらは描くと言う事だけに必要な力ではなく、分野に関係なくデザイン全般にも必要になってくる力だと思います。同時に描き方のバリエーションを知る事で、表現の多様性やケースバイケースに応じた描き方を体感する事ができます。

【仕事への繋がり】
デジタル的なスキルも大切ですが、アイデアを展開していくには考えをすばやく目に見える状態にしていく事が重要です。様々な表現方法を使いつぶして、物事を多視点で捉え形にする事ができるようになります。スケッチは頭の中をリアルに伝えるものであると考える企業採用担当者の方もいます。また、魅力的なスケッチはそれだけでポートフォリオに入れても表現次第で引き立つものになります。

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。
頭の中のアイデアを形にして残していくだけでなく、それを他者と共にしさらにアイデアを発展させていく力。自分のためだけでなく、見る人の事を考えて描いていく姿勢が、様々なデザインの考え方の根底にあるものと共通している事に気づき、実践していく力。

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> new mix:“新しい”を生み出す

授業開始時から最終決定案までスケッチで表現していく。フェーズ(段階)において描き方や描画数に変化をつけ、必要な表現を行なう。
提出作品は与えられた条件が盛り込まれている事が重要。
●クラス内でシャッフルして手元に回ってきたカラーコピー2枚
●第1・2・3課題全ての作品及び途中経過のアイデアスケッチなど資料をファーリングしてクラス内プレゼンテーション後に提出

評価項目	評価ポイント	配点
■知識・認識力	多くの視点や角度から観察し、設定された課題に展開することができているか	30
□調査・分析力	鉛筆・色鉛筆・マルチライナーなどの描画材を活かしてスケッチ表現できているか	30
□企画・構想力	描き込みと省略・多視点からのスケッチなどで構成されるべき情報をスケッチで整理できているか	40
■材料・用具使用力	構成・表現力	計
□提案・説得力		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課題はモチーフ選びが重要なポイントになります。形や素材・見た目の面白さや分解した時の部品の様子など選ぶ視点が大切です。自然物である葉っぱも樹種によって色や形など様々なものがあり、また自然のものは虫食いや枯れなど様々な表情を持っています。

作られた様な線が鮮やかなものが葉っぱだという概念をはずし、もっと視野を広げて欲しいと思います。小さなものから多くの要素を抽出するためには、それまでの見方を変える必要がある場合が多く、そうやって抽出したものが課題や科目的主旨に重要な鍵となります。

また必要であればスマートフォンやタブレット・デジタルカメラなどでモチーフを撮影し、記録として残したり拡大して詳細をチェックしたりする事も、視点を多く持つポイントとなります。

●第2課題は事前に配布したリストから各自が選んだ生き物の画像を検索・保存しておいて下さい。大きめのはっきりしたもので、色々な角度からものが望ましいです。資料はとても大切です。

●第3課題は第2課題が完成していないければ取り組めない課題であり、それをクラス内で交換するため、他の人にも迷惑がかかってしまいます。実際のデザインワークも同じで、個人の遅れが全体に迷惑がかかる場合もあります。空き時間なども利用して作業をすすめておいて下さい。

◆今回の授業形態では、対面での授業の回数が少なく、問題点やわからない箇所をそのままにしがちです。面倒かもしれません担当講師に積極的にコンタクトをとり、現状の報告や作業進行上のトラブルなど報告をして下さい。実際のデザインワークでも、相手から何かを言われる前にこちらから先回りして動くことでスムーズに進行していく事が多いと考えます。慣れないリモートでの授業ですが、一緒に乗り切っていきましょう。

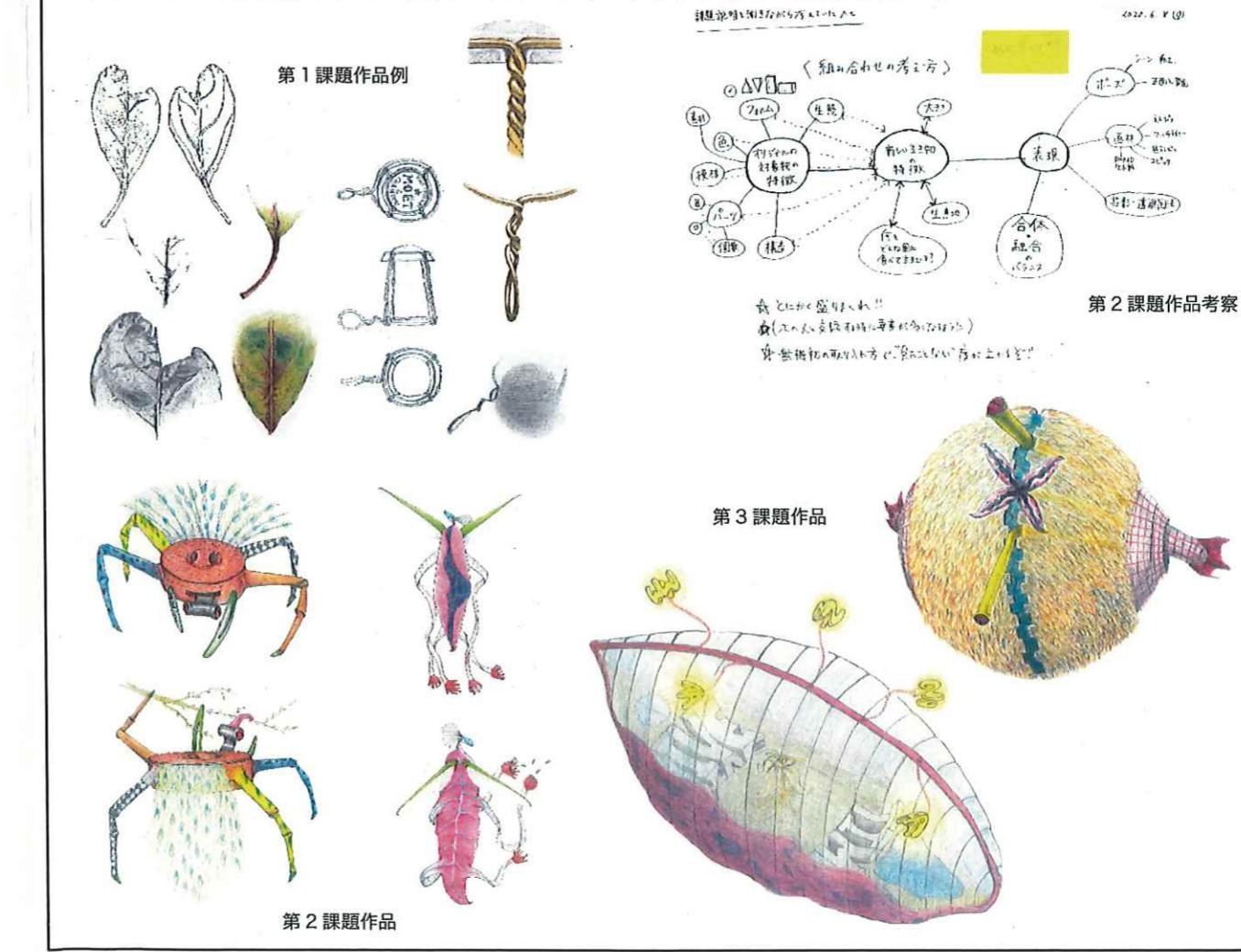
設定課題例

◆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。



●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	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 概ね 12 時間
担当教員 片山 雄次郎 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)

グラフィックデザイン アートディレクション

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。
描く事が言葉と同じようにコミュニケーションツールになりえるという事を課題を通して気づいて欲しい。スケッチ表現は様々な描き方がありますが、自分だけがわからずいいと言ふ一方通行の考えではなく、他者と共にできる、スケッチで読み取るなど交流できるスケッチを目指します。スケッチというと『下手』『苦手』『面倒くさい』などネガティブなイメージがつきまといます。ですが、大切なのはまず描く事で相手に伝えるという気持ちを持つことです。言葉や記号で補足したりしてもかまいません。描く事が主となりしっかりと描けていればこの科目的課題を受講した意味があると考えます。

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。	◆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 自然物・人工物のスケッチ	各自が持参した葉っぱと手のひらサイズの立体物をスケッチしていく。様々な方向から観察、スケッチしていく。(ノック式ボールペンは分解して各部分をスケッチ)他のアイテムの中で分解できるものがあればトライしてみる。可能であればクラス内でモチーフを共有し、他者の視点でセレクトされたものからもインスピレーションを得る。線画・色鉛筆やコピックマーカーによる着色、全体表現や部分のアップ、分解したパーツのスケッチなど多様な視点とアプローチでスケッチしていく。自然物・人工物それぞれ3つ以上。1つのモチーフにつき4つ以上の方向(もしくは表現)でスケッチする。	◆ルモグラフ鉛筆セット ◆筆記用具 ◆色鉛筆セット ◆カッターナイフ ◆PMパッド ◆モチーフとなる葉っぱと手のひらサイズの立体物をスケッチする
2	/	point 観察眼・視点の持ち方 他者の眼を意識して記録する	を取り出してスケッチする時は、目の付け所がとても重要です。それには自分が『ここだ!』という部分をモチーフから見いだす必要があります。自分の感覚を信じそれを他者に伝えたいと思う意識で描いてみて下さい。	体物(分解できるノック式ボールペンは必須)
3	/	第2課題 “新しい”を生み出す 生き物編 new mix:1	事前に講師より配布された生き物リストA・B群からそれぞれ1つを選び、その生き物と自分がスケッチして取り出した要素をミックスさせて新しい生き物を誕生させます。全体のシルエット・部分の形状・色や模様など様々な部分に着眼し、組み合わせていくかを描きながら決定していく。なるべく多くの要素を取り入れ、それをまとめていく事で、あっさりとシンプルなものよりも“ゴチャゴチャ感”を楽しめるような生き物を生み出してみましょう。真正面・真横など投影図法でスケッチ表現。アウトラインをマルチライナーでペン入れした後、色鉛筆・コピックなどで着色。2種類の生き物を完成させ、カラーコピーをとっておく。(色がはっきりするように少し濃いめに。)	◆ルモグラフ鉛筆セット ◆筆記用具 ◆色鉛筆セット ◆カッターナイフ ◆PMパッド ◆画像資料
4	/	point 無関係なもの同士を結びつける柔軟な発想	第1課題で抽出したモチーフの特徴や自分が気になったポイントと選んだ生き物の要素を組み合わせて、新しい生き物を誕生させます。柔軟な発想で『こうでなくてはいけない』や『描けなかったらどうしよう』などという思い込みをいったん取り払ってみる。(例えば頭が1つ、目が2つ、鼻と口が1つづつ……などの一般的な考え方から離れてみる)。すっきりとしたものをを目指すより、あえてゴチャゴチャした感じのものを生み出してみよう。投影図法的に描いて、少し説明的な要素を強めたスケッチを意識。5回目授業までに完成させカラーコピーをとっておく。	など
5	/	第3課題 もっと“新しい”を生み出す 生き物とその他編 new mix:2	前回授業で完成させた新しい生き物のカラーコピーをクラス内でシャッフルする。手元にきた生き物と自身が考えた生き物の要素を複数組み合わせて新しい生き物を2種類以上考える。表現はアイデアスケッチ状態(完全な状態ではなく、部分などのスケッチでOK)。【作品A】	◆ルモグラフ鉛筆セット ◆筆記用具 ◆色鉛筆セット ◆カッターナイフ ◆PMパッド ◆画像資料 ◆第2課題作品 ◆他者の作品のカラーコピー

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3課題 もっと“新しい”を生み出す 生き物とその他編 new mix:2	【作品A】のうち、どちらか一方をそのままに新しい生き物としてしっかりとスケッチ表現する。オリジナルの名前や生息場所・性格・性質などの特徴を決定し、正面・側面の2方向からスケッチ表現。アウトラインをマルチライナーでインキングし、色鉛筆・コピックマーカーなどで着色して完成させる。サイズはA4。縦横の扱いは作品の内容によって各自が決定。なるべく作品が大きく入る様な構図にする。【作品B】	要素を組み合わせる方法に特に制限はないのですが、難しく感じた場合は“軸・中心”となるものの形や要素をまず決定し、それに付随していく“従”となるものを決めてから進めるやりやすかもしれません。闇雲に全体を考えるより、情報を整理する意味でも、重心となるものを決めるわかりやすくなると思います。
7	/		また、アイデアの初期段階はなるべく1つのアイデアに固執せず、様々な要素を取り替えたりして多くのアイデアを出し視覚化していくようにするといいと思います。【作品C】はやりやすい方から手がけてもらって大丈夫です。	
8	/		残る1つの生き物をそこからさらに展開していく。ステーショナリー・照明器具・ファニチャー(テーブル、ソファー、ベッドなど家具類全般のこと)・洋服・乗り物など、なんらかの用途を与えて生き物の要素を活かしつつデザイン化していく。自専攻分野にとらわれず、デザイン領域全般で、またコストの問題や実現の可能性などにもとらわれず、自由に発想していくこととそれをスケッチで表現することに重点を置いて下さい。正面・側面・使用例(人物と絡めて)	最終日に第1・2・3課題全ての作品を使用してプレゼンテーションを行います。自身のスケッチや他者のスケッチからどんな要素を取り出し、どう組み合わせて課題の条件の中でイメージを膨らませていったか?時系列でアイデアの推移を説明しながら自身の作品を発表する。
9	/	point 他者とのコラボレーションから自己の発想力をより広げる	イズや使用状態などが伝わるようにする)の3点をスケッチ表現する。サイズはA4。縦横の扱いは作品の内容によって各自が決定。なるべく作品が大きく入る様な構図にする。【作品C】	提出作品はシャッフルして手元に来たカラーコピー2枚と第1・2・3課題全ての作品及び途中経過のアイデアスケッチなど資料をファイリングしてクラス内プレゼンテーション後に提出。
10		試験課題名 タイトル タイトル	◆提出日 最終日 ◆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。 new mix:“新しい”を生み出す	継続(5回)・当日 指導資料/参考図書
		与件 制作内容 作品は与えられた条件が盛り込まれている事が重要。	様々なモチーフの要素やクラス内で交換したスケッチを組み合わせて新しい生き物や用途に合わせたデザインへと展開させる。	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
		提出様態	授業開始時から最終決定案までをスケッチで表現しまでいく。フェーズ(段階)において描き方や描写数に変化をつけ、必要に応じた表現を行う。	
			●クラス内でシャッフルして手元に回ってきたカラーコピー2枚 ●第1・2・3課題全ての作品及び途中経過のアイデアスケッチなど資料をファイリングしてクラス内プレゼンテーション後に提出	
		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 多くの視点や角度から観察し、設定された課題に展開することができているか 自身や他者のスケッチから多くを読み取り、アイデアの源となるものを取り出しているか 2 鉛筆・色鉛筆・マルチライナーなどの描画材を活かしてスケッチ表現できているか 3 描き込みと省略・多視点からのスケッチなどで他者に伝えるべく情報をスケッチで整理できているか	30 30 40
			計	100

■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】 Illustratorの基本操作がマスター出来る。		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 アビアランスパネル。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。グラデーションメッッシュ。
		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。

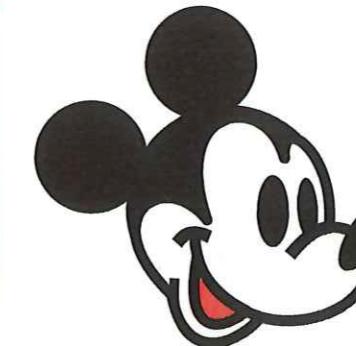
●地図を描く



●ロゴやマークをトレースする



●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	
必要出席回数 8 / 10	科目名 ITリテラシー (Illustrator)
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

※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>◆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 colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td>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 colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>与件</td> <td>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 colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>制作内容</td> <td>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 colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>使用教材・画材</td> <td>◆教材、ソフト等</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Adobe Illustrator</td> </tr> </table> <p>提出様態 ファイルを提出</p> <table border="1"> <tr> <th>評価項目</th> <th>チェックポイント</th> <th>配点</th> </tr> <tr> <td>① 知識・認識力</td> <td>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>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>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></td> <td></td> </tr> <tr> <td>③ 構成・表現力</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>□ 提案・説得力</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>計</td> <td>100</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。					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					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					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。					使用教材・画材	◆教材、ソフト等					Adobe Illustrator						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			③ 構成・表現力			□ 提案・説得力				計	100
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。																																																																			
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																																																																			
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																																																																			
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。																																																																			
使用教材・画材	◆教材、ソフト等																																																																			
Adobe Illustrator																																																																				
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																																																																				
③ 構成・表現力																																																																				
□ 提案・説得力																																																																				
	計	100																																																																		