

2023年度 全学期 授業計画概要

WEB 版

昼間部・夜間部 コトづくり学科・ビジュアルデザイン学科

昼間部・夜間部 モノづくり学科・産業デザイン学科

【掲載内容】

1. 教科課程表
2. 授業計画
3. 実務経験のある教員一覧

教科課程

【履修形態】

昼間部 コトづくり学科
夜間部 コトづくり学科

●必修 □選択

| 形態 | 科目 | 単位 | 昼間部 コトづくり学科 夜間部 コトづくり学科 | | 卒業必要単位 |
|-----------|-------------------|--------------------|----------------------------|------|--------|
| | | | 一年次 | 二年次 | |
| 基礎科目 | 基礎実習 | 構成「平面・立体」 | 1 | ● | |
| | | 構成「色彩」 | 1 | ● | |
| | | 基本デザインスケッチ | 1 | ● | |
| | | コミュニケーションスケッチ | 1 | ● | |
| | | 総合基礎 | 1 | ● | |
| | | ITリテラシー | 1 | ● | |
| | (講義・一般) キャリアプログラム | ビジネスリテラシー | 1 | ● | |
| | | ソーシャルスキルトレーニング1 | 1 | ● | |
| | | キャリアプログラム | 1 | | ● |
| | | プレゼンテーション | 1 | | ● |
| | | キャリアコン「キャリアパス・分析」 | 1 | ● | |
| | | キャリアコン「グループキャリアコン」 | 1 | | ● |
| | | | | | |
| 職業専門科目 | ICT実習 | 画像編集実習 | 1 | □ | |
| | | プログラム実習 | 1 | □ | |
| | | ドロー実習A | 1 | □ | |
| | | インタラクティブコンテンツ実習 | 1 | | □ |
| | | モバイルアプリ実習 | 1 | | □ |
| | | 映像実習 | 1 | | □ |
| | | コーディング実習 | 1 | | □ |
| | | レイアウト実習 | 1 | | □ |
| | | 写真実習 | 1 | | □ |
| | | グラフィックアート実習 | 1 | | □ |
| | | モーショングラフィック実習 | 1 | | □ |
| | | レイアウト実習 | 1 | | □ |
| | | 世界観実習 | 1 | | □ |
| | モーショニラスト実習 | 1 | | □ | |
| | 実工房 | 工房実習A | 2 | ● | |
| | | 工房実習B | 2 | | ● |
| | (実習・演習) 企業連携 | 企業実習A | 4 | ● | |
| | | 企業実習B | 4 | | ● |
| | | 企業課題演習A | 1 | □ | □ |
| | | 企業課題演習B | 1 | □ | □ |
| | | 企業課題演習C | 1 | □ | □ |
| | | 企業課題演習D | 1 | □ | □ |
| | | 企業課題演習E | 1 | □ | □ |
| 展開科目 | 展開演習 | インターフェイス研究 | 1 | ● | |
| | | デザインアプローチA | 1 | | ● |
| | | デザインアプローチB | 1 | | ● |
| | 技展開 | 創造技法A | 1 | | ● |
| | | 創造技法B | 1 | | ● |
| 総合科目 | (演習) 国際WS | 国際WSA | 1 | □ | |
| | | 国際WSB | 1 | □ | |
| | | 夏期WSA | 1 | □ | □ |
| | | 夏期WSB | 1 | □ | □ |
| | (演習) WS卒業進級 | 進級WS | 4 | ● | |
| | | 卒業WS | 4 | | ● |
| | | | | | |
| 小計 (授業時数) | | | 24単位 | 23単位 | 47単位 |

教科課程

【履修形態】

昼間部 コトづくり学科
夜間部 コトづくり学科

●必修 □選択

| 形態 | 科目 | 単位 | 昼間部 コトづくり学科 夜間部 コトづくり学科 | | 卒業必要単位 | |
|------------|------|-----------------|----------------------------|------------|--------------|---|
| | | | 一年次 | 二年次 | | |
| 職業専門科目 | 専門演習 | メディア演習 | □ | | 【1年】 11単位 | |
| | | 情報アーキテクチャーA演習 | □ | | | |
| | | WEBデザイン演習 | □ | 3 | | |
| | | ロゴ・マーク演習 | □ | | | |
| | | パッケージ演習 | □ | | | |
| | | モード演習 | □ | | | |
| | | コピー・ネーミング演習 | □ | □ | | |
| | | アドバタイジング演習 | □ | □ | | |
| | | ビジュアルアイデンティティ演習 | □ | □ | | |
| | | キャンペーン演習 | □ | □ | | 4 |
| | | キャラクターメイキング演習 | □ | □ | | |
| | | エンターテイメント演習 | □ | □ | | |
| | | ストーリーテリング演習 | □ | □ | | |
| | | アカウントプランニング演習 | □ | □ | | |
| | | CSデザイン演習 | □ | □ | | |
| | | SNS演習 | □ | □ | | |
| | | SEM演習 | □ | □ | | |
| | | 展開科目 | 思考実習 | 分野別メソッド演習A | | ● |
| 分野別メソッド演習B | ● | | | | | |
| 分野別メソッド演習C | ● | | | | | |
| 総合メソッド演習A | | | | ● | | |
| 総合メソッド演習B | | | | ● | | |
| 総合メソッド演習C | | | | ● | | |
| 共感メソッドA | ● | | | | | |
| 共感メソッドB | | | | ● | | |
| 問題定義メソッドA | ● | | | | | |
| 問題定義メソッドB | | | | ● | | |
| 小 計 (授業時数) | | | 11単位 | 12単位 | | |
| 総 計 (授業時数) | | | 35単位 | 35単位 | 70単位 | |
| | | | 850時間以上 | 850時間以上 | (1,700時間以上) | |

教科課程

【履修形態】

●必修 □選択

昼間部 モノづくり学科
夜間部 モノづくり学科

| 形態 | 科目 | 単位 | 昼間部 モノづくり学科 夜間部 モノづくり学科 | | 卒業必要単位 | |
|--------------------|-------------------|---------------------|----------------------------|--------|--------|--------|
| | | | 1年次 | 2年次 | | |
| 基礎科目 | 基礎実習 | 構成「平面・立体」 | 1 | ● | | |
| | | 構成「色彩」 | 1 | ● | | |
| | | 基本デザインスケッチ | 1 | ● | | |
| | | コミュニケーションスケッチ | 1 | ● | | |
| | | 総合基礎 | 1 | ● | | |
| | | ITリテラシー | 1 | ● | | |
| | (講義・一般) キャリアプログラム | ビジネスリテラシー | 1 | ● | | |
| | | ソーシャルスキルトレーニング1 | 1 | ● | | |
| | | キャリアプログラム | 1 | | ● | |
| | | プレゼンテーション | 1 | | ● | |
| | | キャリアコン「キャリアパス・自己分析」 | 1 | ● | | |
| キャリアコン「グループキャリアコン」 | | 1 | | ● | | |
| 職業専門科目 | ICT実習 | 画像編集実習 | 1 | □ | | |
| | | 建築製図A | 1 | □ | } 2 | |
| | | 工業製図A | 1 | □ | | |
| | | 建築製図B | 1 | | □ | } 4 |
| | | 工業製図B | 1 | | □ | |
| | | モーショングライック実習 | 1 | | □ | |
| | | 3Dモデリング実習 | 1 | | □ | |
| | | 3DパースA | 1 | | □ | |
| | | 3DパースB | 1 | | □ | |
| | | 3DモデリングA | 1 | | □ | |
| | | 3DモデリングB | 1 | | □ | |
| | 3Dプリンティング | 1 | | □ | | |
| | 実習 工房 | 工房実習A | 2 | ● | | |
| | | 工房実習B | 2 | | ● | |
| | (実習・連携) 企業連携(実習) | 企業実習A | 4 | ● | | |
| | | 企業実習B | 4 | | ● | |
| | | 企業課題演習A | 1 | □ | □ | } 5 |
| | | 企業課題演習B | 1 | □ | □ | |
| | | 企業課題演習C | 1 | □ | □ | |
| 企業課題演習D | | 1 | □ | □ | | |
| 企業課題演習E | | 1 | □ | □ | | |
| 展開科目 | 展開演習 | インターフェイス研究 | 1 | ● | | |
| | | デザインアプローチA | 1 | | ● | |
| | | デザインアプローチB | 1 | | ● | |
| | 技法展開 | 創造技法A | 1 | | ● | |
| | | 創造技法B | 1 | | ● | |
| 総合科目 | (演習) 国際WS | 国際WSA | 1 | □ | } 1 | |
| | | 国際WSB | 1 | | | |
| | | 夏期WSA | 1 | □ | | } 1 |
| | | 夏期WSB | 1 | | | |
| | (演習) W卒業進級 | 進級WS | 4 | ● | | |
| | | 卒業WS | 4 | | ● | |
| | | | | | | |
| 総 計 (授業時数) | | | | 2 4 単位 | 2 3 単位 | 4 7 単位 |

教科課程

【履修形態】

昼間部 モノづくり学科
夜間部 モノづくり学科

●必修 □選択

| 形態 | 科目 | 単位 | 昼間部 モノづくり学科 夜間部 モノづくり学科 | | 卒業必要単位 | | |
|------------|------|----------------|----------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------------|---|
| | | | 1年次 | 2年次 | | | |
| 職業専門科目 | 専門演習 | ショップ演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | | 【1年】 11単位 (210時間以上) | |
| | | 展示演出演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | 空間グラフィック演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | 3 | | |
| | | 住宅演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | リ・デザイン演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | エルゴノミクス演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | モード演習 | 1 | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | VMD演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | 空間演出演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | シーケンス演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | キャンペーン演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | 4 |
| | | ライフスペース演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | 商空間デザイン演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | 業態開発演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | パブリックスペース演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | トレンド分析演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | GUI演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | インダストリアルデザイン演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | 環境デザイン演習 | 1 | | <input type="checkbox"/> | | |
| | | 展開科目 | 思考実習 | 分野別メソッド演習A | 1 | | ● |
| 分野別メソッド演習B | 1 | | | ● | | | |
| 分野別メソッド演習C | 1 | | | ● | | | |
| 総合メソッド演習A | 1 | | | | ● | | |
| 総合メソッド演習B | 1 | | | | ● | | |
| 総合メソッド演習C | 1 | | | | ● | | |
| 共感メソッドA | 1 | | | ● | | | |
| 共感メソッドB | 1 | | | | ● | | |
| 問題定義メソッドA | 1 | | | ● | | | |
| 問題定義メソッドB | 1 | | | | ● | | |
| 創造メソッドA | 1 | ● | | | | | |
| 創造メソッドB | 1 | | ● | | | | |
| プロトタイプA | 1 | ● | | | | | |
| プロトタイプB | 1 | | ● | | | | |
| テストメソッドA | 1 | ● | | | | | |
| テストメソッドB | 1 | | ● | | | | |
| 小計 (授業時数) | | | 11単位 | 12単位 | | | |
| 総計 (授業時数) | | | 35単位 850時間以上 | 35単位 850時間以上 | 70単位 (1,700時間以上) | | |

教科課程

【履修形態】

昼間部 ビジュアルデザイン学科
夜間部 ビジュアルデザイン学科

●必修 □選択

| 形態 | 科目 | 単位 | 履修形態 | | 卒業必要単位 | |
|--------------------|-------------------|-----------------|---------|---------|-------------|----------------------------------|
| | | | 一年次 | 二年次 | | |
| 基礎科目 | 基礎実習 | 構成「平面・立体」 | 1 | ● | | |
| | | 構成「色彩」 | 1 | ● | | |
| | | 基本デザインスケッチ | 1 | ● | | |
| | | コミュニケーションスケッチ | 1 | ● | | |
| | | 総合基礎 | 1 | ● | | |
| | ITリテラシー | 1 | ● | | | |
| | (講義・一般) キャリアプログラム | ビジネスリテラシー | 1 | ● | | |
| | | ソーシャルスキルトレーニング1 | 1 | ● | | |
| | | キャリアプログラム | 1 | | ● | |
| | | プレゼンテーション | 1 | | ● | |
| キャリアコン「キャリアパス・分析」 | | 1 | ● | | | |
| キャリアコン「グループキャリアコン」 | 1 | | ● | | | |
| 職業専門科目 | 専門演習 | メディア演習 | 1 | □ | | 【1年】 27単位 【2年】 27単位 |
| | | 情報アーキテクチャーA演習 | 1 | □ | | |
| | | WEBデザイン演習 | 1 | □ | 3 | |
| | | ロゴ・マーク演習 | 1 | □ | | |
| | | パッケージ演習 | 1 | □ | | |
| | | モード演習 | 1 | □ | | |
| | | コピー・ネーミング演習 | 1 | | | |
| | | アドタイジング演習 | 1 | | | |
| | | ビジュアルアイデンティティ演習 | 1 | | | |
| | | キャンペーン演習 | 1 | | 4 | |
| | | キャラクターメイキング演習 | 1 | | | |
| | | エンターテインメント演習 | 1 | | | |
| | | ストーリーテリング演習 | 1 | | | |
| | | アカウントプランニング演習 | 1 | | | |
| | CSデザイン演習 | 1 | | | | |
| | SNS演習 | 1 | | | | |
| | SEM演習 | 1 | | | | |
| | ICT実習 | 画像編集実習 | 1 | □ | | |
| | | プログラム実習 | 1 | □ | 2 | |
| | | ドロー実習A | 1 | □ | | |
| インタラクティブコンテンツ実習 | | 1 | | | | |
| モバイルアプリ実習 | | 1 | | | | |
| 映像実習 | | 1 | | | | |
| コーディング実習 | | 1 | | 4 | | |
| レイアウト実習 | | 1 | | | | |
| 写実実習 | | 1 | | | | |
| グラフィックアート実習 | | 1 | | | | |
| モーショングラフィック実習 | | 1 | | | | |
| レイアウト実習 | | 1 | | | | |
| 世界観実習 | 1 | | | | | |
| モーションイラスト実習 | 1 | | | | | |
| 実習 工房 | 工房実習A | 2 | ● | | | |
| | 工房実習B | 2 | | ● | | |
| (実習・連携) 企業実習 | 企業実習A | 4 | ● | | | |
| | 企業実習B | 4 | | ● | | |
| | 企業課題演習A | 1 | □ | | | |
| | 企業課題演習B | 1 | □ | | | |
| | 企業課題演習C | 1 | □ | 5 | | |
| | 企業課題演習D | 1 | □ | | | |
| 企業課題演習E | 1 | □ | | | | |
| 展開科目 | 展開演習 | インターフェイス研究 | 1 | ● | | |
| | | デザインアプローチA | 1 | | ● | |
| | | デザインアプローチB | 1 | | ● | |
| | 技法展開 | 創造技法A | 1 | | ● | |
| 創造技法B | | 1 | | ● | | |
| 総合科目 | (演習) 国際WS | 国際WSA | 1 | □ | | |
| | | 国際WSB | 1 | □ | 1 | |
| | | 夏期WSA | 1 | □ | | |
| | | 夏期WSB | 1 | | □ | |
| | (演習) 卒業WS | 進級WS | 4 | ● | | |
| | | 卒業WS | 4 | | ● | |
| 総計 (授業時数) | | | 27単位 | 27単位 | 54単位 | |
| | | | 800時間以上 | 800時間以上 | (1,600時間以上) | |

教科課程

【履修形態】

●必修 □選択

昼間部 産業デザイン学科
夜間部 産業デザイン学科

| 形態 | 科目 | 単位 | 昼間部 産業デザイン学科 夜間部 産業デザイン学科 | | 卒業必要単位 | | |
|----------------|---------------------|-----------------|------------------------------|---------|-------------|--------------|--------------|
| | | | 1年次 | 2年次 | | | |
| 基礎科目 | 基礎実習 | 構成「平面・立体」 | 1 | ● | | 【1年】 27単位 | |
| | | 構成「色彩」 | 1 | ● | | | |
| | | 基本デザインスケッチ | 1 | ● | | | |
| | | コミュニケーションスケッチ | 1 | ● | | | |
| | | 総合基礎 | 1 | ● | | | |
| | | ITリテラシー | 1 | ● | | | |
| | (講義・一般) キャリアプログラム | ビジネスリテラシー | 1 | ● | | | |
| | | ソーシャルスキルトレーニング1 | 1 | ● | | | |
| | | キャリアプログラム | 1 | | ● | | |
| | | プレゼンテーション | 1 | | ● | | |
| | キャリアコン「キャリアパス・自己分析」 | 1 | ● | | | | |
| | キャリアコン「グループキャリアコン」 | 1 | | ● | | | |
| 職業専門科目 | 専門演習 | ショップ演習 | 1 | □ | 3 | | 【2年】 27単位 |
| | | 展示演出演習 | 1 | □ | | | |
| | | 空間グラフィック演習 | 1 | □ | | | |
| | | 住宅演習 | 1 | □ | | | |
| | | リ・デザイン演習 | 1 | □ | | | |
| | | エルゴノミクス演習 | 1 | □ | | | |
| | | モード演習 | 1 | □ | | | |
| | | VMD演習 | 1 | | □ | | |
| | | 空間演出演習 | 1 | | □ | | |
| | | シークエンス演習 | 1 | | □ | | |
| | | キャンペーン演習 | 1 | | □ | | |
| | | ライフスペース演習 | 1 | | □ | | |
| | | 商空間デザイン演習 | 1 | | □ | | |
| | | 業態開発演習 | 1 | | □ | | |
| | パブリックスペース演習 | 1 | | □ | | | |
| | トレンド分析演習 | 1 | | □ | | | |
| | GUI演習 | 1 | | □ | | | |
| | インダストリアルデザイン演習 | 1 | | □ | | | |
| | 環境デザイン演習 | 1 | | □ | | | |
| | ICT実習 | 画像編集実習 | 1 | □ | 2 | | |
| | | 建築製図A | 1 | □ | | | |
| | | 工業製図A | 1 | □ | | | |
| | | 建築製図B | 1 | | □ | | |
| | | 工業製図B | 1 | | □ | | |
| | | モーショングラフィック実習 | 1 | | □ | | |
| 3Dモデリング実習 | | 1 | | □ | | | |
| 3DパースA | | 1 | | □ | | | |
| 3DパースB | | 1 | | □ | | | |
| 3DモデリングA | | 1 | | □ | | | |
| 3DモデリングB | | 1 | | □ | | | |
| 3Dプリンティング | 1 | | □ | | | | |
| 工房実習 | 工房実習A | 2 | ● | | | | |
| | 工房実習B | 2 | | ● | | | |
| (実習・連携) 企業連携演習 | 企業実習A | 4 | ● | 5 | | | |
| | 企業実習B | 4 | | | ● | | |
| | 企業課題演習A | 1 | □ | | □ | | |
| | 企業課題演習B | 1 | □ | | □ | | |
| | 企業課題演習C | 1 | □ | | □ | | |
| | 企業課題演習D | 1 | □ | | □ | | |
| 企業課題演習E | 1 | □ | □ | | | | |
| 展開科目 | 展開演習 | インターフェイス研究 | 1 | ● | | | |
| | | デザインアプローチA | 1 | | ● | | |
| | | デザインアプローチB | 1 | | ● | | |
| | 技法展開 | 創造技法A | 1 | | ● | | |
| 創造技法B | | 1 | | ● | | | |
| 総合科目 | (夏期WS) 国際WS | 国際WSA | 1 | □ | 1 | | |
| | | 国際WSB | 1 | □ | | | |
| | | 夏期WSA | 1 | □ | | | |
| | | 夏期WSB | 1 | □ | | | |
| | (WS) 卒業WS | 進級WS | 4 | ● | | | |
| | | 卒業WS | 4 | | ● | | |
| 総計 (授業時数) | | | 27単位 | 27単位 | 54単位 | | |
| | | | 800時間以上 | 800時間以上 | (1,600時間以上) | | |

1年 授業計画

【授業計画】 ■基礎科目 1年 設置科目 概要(1)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|---|---|--|
| <p>構成「平面・立体」(①前期)</p> <p>平面・立体のデザインに共通する「構成」についての基本作法を身につけていきます。知識に基づく柔軟な視線と、それを実現するための手作業、さらに制作したものを評価するための審美眼を獲得し、今後のクリエイションに繋がります。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー(造形理論基礎) ・構成手法のデザイン応用事例の提示(視覚的理解) ・テーマに沿った実習 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・点線面の関係(構成と立体化) ・配置・形状 / 調和と対比 / 分割と比例/黄金比 ・バランス・コントラスト・ユニティ・リズム・デフォーメーション ・平面構成による立体的表現 ・立体構造の基本(線材・面材・塊材、ボリュームとヴォイド) | <p>形の仕組みの理解(図法・作法・構造) 素材・用具の的確な理解組み合わせとバランス 形の感情と特性の関係 仕上り(正確・丁寧)</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>構成「色彩」(①前期)</p> <p>デザインの三要素のひとつである「色彩」について、論理的に構築できる思考を学びます。カラーシステムを理解し活用するための基盤づくりと、イメージ表現、コミュニケーション手段としての色彩活用の習得を目指します</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー(色彩構成基礎、科学的由来、心理学的効果など) ・参考例の提示(視覚的理解) ・テーマに沿った実習 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・色の三属性(色彩の基本理論) ・カラーシステムを理解する(PCCS) ・トーン概念 ・五感と配色の相関関係、混色理論 ・色彩のメタファ ・形態、色、質感の相互関係 ・色の対比及び配色実習(同時対比・明度対比・彩度対比・色相對比・補色対比・継続対比) | <p>カラー体系(3属性)の理解 色の調合 色の感情と特性の理解 色の配色 仕上げの丁寧さ</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>基本デザインスケッチ(①前期)</p> <p>デザインの基本となる「観る力」と「描く力」を、『透視図法』を用いて養います。描き込んだデッサン表現とは異なり、短時間で多くの描写をこなしつつ、他者に伝わる描き方を身につけます。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・テーマごとのショートワーク ・技術的根拠の解説 ・描画ツール、素材、用途及び特性 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・2D(直線・曲線) ・フリーハンド表現 ・2点・3点の透視図法表現 ・稜線表現 ・陰影・素材表現 ・立体形状把握表現 ・構成要素表現 | <p>形体・明暗(境界)の理解 正確な形状描写 透視・遠近法の理解 イメージ(空想)の描写 形を正確・丁寧に表現</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>コミュニケーションスケッチ(①前期)</p> <p>伝わるを表現(強調と簡略) 普段は言葉や文字を中心に行うコミュニケーションを「スケッチ」で行います。何をどう伝えるかを考えながら、表現方法や視点の持ち方、描き方を伝える内容に合わせて使い分けられるようになることが目標です。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒヤリング速描 ・チーム性、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・反復 ・疑似ミーティング、プレスト ・事例紹介 ・テーマごとのショートワーク ・相互クリティーク(相互批評を通じた客観的視点の醸成と言語化訓練) | <ul style="list-style-type: none"> ・他者の考えを図解 ・他者の考えから絵図 ・ケーススタディ設定 ・手順、過程、フロー ・特徴を捉える表現 ・伝えたいことを強調する描写 ・シンプルスケッチ(デフォルメや情報整理による思考展開) ・観察スケッチ要素も含む | <p>伝わる表現の理解 考えの見える化 焦点の理解 焦点箇所と省略箇所の描写 対象物の特徴を捉える 狙い、気づいた部分を強調する表現</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |

※全科目・担当指導教員は、専門分野の実務経験者(専門実務5年以上)が担当します。

【授業計画】 ■基礎科目 1年 設置科目 概要(2)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|--|---|--|
| <p>総合基礎 (①前期)</p> <p>①課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「視覚情報のモノづくりプロセス」を重視する ○クリエイティブマインドの醸成 ○つくるプロセスにおいて考える <p>②課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「思考・検証のプロセス」を重視する ○ロジックスキルの醸成 ○アイデアからカタチへ変換 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルで。 ・プロセス毎のチェックポイントの明確化(作品をつくらせるだけではない) ・思考展開のためのミーティング ・相互クリティーク(相互批評を通じた客観的視点の醸成と言語化訓練) ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 | <p>以下の繰り返しのワークによりデザインのプロセスを定着(体得)する</p> <p>①プロセス</p> <p>造形要素 ▶「選ぶ」▶「組み合わせる」▶「一つにする」▶「伝える」▶「評価・検証」</p> <p>②プロセス・イメージ</p> <p>▶「抽出」▶「関連させる」</p> <p>▶「編集・構築」▶「変換させる・展開させ」▶「効果を検証する」</p> <p>③デザイン用具・画材の使いこなし</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○各プロセスの意味とその繋ぐポイントを体得する。 ○クリエイティブマインドの醸成 ○様々な「発想法(型)」の体質化と、デザインワークの何に作用するか体得する。 ○ロジックスキルの醸成 <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>ITリテラシー (Illustrator) (①前期)</p> <p>Illustrator をデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。スピーディーで正確な操作を習得することはもちろん、立体物を最終課題に設定することでデジタルとアナログの利点を享受できるベースをつくります。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・反復練習 ・課題シートなどの配布 ・応用課題の設定 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・ソフト特性に基づく基本的な描画技術の習得 ・現場への対応を目指した使える知識、ツール使い方 ・道具(デザインツール)としてのアプリケーションという位置づけの意識化 | <p>Illustrator スキル</p> <p>機能と特性の理解 操作の取得 構成とバランス 見易い・分り易い 仕上り(早さ・正確・丁寧)</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |

【授業計画】 ■職業実践専門科目 1年 設置科目 概要(3)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|--|---|--|
| <p>企業実習 A (④後期)</p> <p>専攻分野の職業において必要とされる実践的な能力、及び専門分野全般に必要な能力を、企業と連携して育成します。企業に勤務し、デザインの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験する企業実習 (4週間・120時間相当)</p> | <p>具体的な仕事「作業補助」を通じて仕事に必要な知識・技術・技能・態度などを計画的・継続的に体験指導し、練度を熟すことにより全体的な業務処理能力(スピード、正確性)を育成する。</p> <p>又、デザイン実務で関連するビジネス知識を知る。</p> | <p>●実務領域</p> <p>デザイン作業型の実務</p> <p>●育成テーマ</p> <p>制約条件化での作業スピード、作業の効率化、実務でのコミュニケーション、デザイン以外の関連実務。</p> | <p>【評価】</p> <p>実習出席率 80%以上 (原則 100%)</p> <p>企業評価(クリア)</p> <p>企業報告プレゼン発表</p> <p>上記、3つのクリアが認定</p> |
| <p>企業課題演習 A~E (企業カワイト) (①後期)</p> <p>企業から依頼を受ける企業課題(企業クライアント制)の科目です。企業から課題・案件を受け、実際のビジネスデザインに取り組み新しいデザイン提案や問題解決を行う科目です。</p> <p>企業が採用したい、価値を如何に創出するかが問われる科目です。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例、資料提供 ・分析手法、問題発見手法 ・ケーススタディ ・KJ法、PLIT、情報共有 ・表現、技術指導 ・プレゼン、評価 ・効果測定 <p>※企業からの課題(租借)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・新規性のあるアイデア ・ビジネスモデルとしての成立 ・企業の狙いに対しての解決力 ・新しい価値の創出 ・競争に勝ち抜く力 | <p>オリジナリティのある提案力 企業が認めるアイデア評価 企業採択(優劣)</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |

【授業計画】 ■職業実践専門科目 1年 設置科目 概要(4)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|--|---|---|
| <p>画像編集実習 (Photoshop) (①後期) Photoshop を用いた画像処理を中心とした課題に取り組みます。基本から応用までのスキルを身につけるとともに、コンセプトに基づいたデザインを考えて制作し、道具として Photoshop を活用できるようになることを目指します。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・反復練習 ・課題シートなど配布 ・自学習(他科目への使用) ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・写真加工 ・簡単なイラスト表現 ・簡単なパース表現 ・初歩から基本、応用 ・2D から3D へ ・フリー素材の活用 | <p>ビットマップ画像の特色 原稿適正、用途、表現事例 画像フォーマット、解像度 基本操作、写真レタッチ CMYK、RGB、16 進数 etc カラーシュ合成</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>ドロー実習 A (Illustrator/Photoshop) (①後期) 作業を繰り返すことで Illustrator/Photoshop の基本操作の練度を上げ、両ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。I 又、両ソフトの併用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します</p> <p>●G,I,L,W 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・反復練習 ・課題シートなど配布 ・自学習(他科目への使用) ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・幅広い用途設定 ・基本的な制作手順 ・初歩から基本、応用 ・単純から複雑へ ・フリー素材の活用 ・画像の特色 ・原稿適正、用途、表現 ・表現力 | <p>Illustrator/Photoshop 複合スキル デジタルでの表現力</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>建築製図 A (VectorWorks) (①後期) 建築士 2 級資格試験要求レベルの図面表現を参考にトレースすることで、建築 図面作法の習得を目指します。また、2D 表現から 3D 表現の基本をマスターすることでデジタルスキルを向上させます。</p> <p>●IN、D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・反復練習、スピード ・課題データ、シート配布 ・自学習(素材提供) ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・図面トレース ・小規模な平面図、展開図 ・断面図、設備配置図など ・プレゼン図面、実施図面 ・簡単なパース表現 ・基本プレゼンシート | <p>VectorWorks スキル 基本図面作図力 図面表記の知識</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>工業製図 A (Rhinceros) (①後期) 本科目の最終目標は、ISO 規格に準じて、①工業製図が作図できること、②図面が読め、図面の内容が理解でき、スケッチに落とし込むことができること、③設計ができるようになることです。ISO 規格による製図法は、産業デザインの最重要課題です。</p> <p>●P 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・反復練習、スピード ・課題データ、シート配布 ・自学習(他科目への使用) ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・図面トレース ・三角法による三面図 ・簡単な組立図など ・プレゼン図面 ・簡単なパース表現 ・基本プレゼンシート | <p>Rhinceros スキル 基本図面作図力 図面表記の知識</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>工房実習 A (①全期) ※年間 2 単位 工房実習では自己のスキルアップや表現の幅を広げるため、他分野スキルの習得を図ります。さらに、授業では出来なかったさまざまなスキルや技能、表現などを体感できる工房講座(毎週開講)で、素材感や質感、風合いなど、人の感性についての感覚を磨きます。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、技術知識 ・教員の実演 ・表現、技術指導 ・制作工程指導 ・技術特徴、用途解説 ・応用デモンストレーション ・工具、器具、器具説明 | <ul style="list-style-type: none"> ・各種技術スキル ・各種工具・器具等の知識 ・体験によるインスピレーションの醸成。 ・他分野技術の展開 | <p>【評価】</p> <p>工房講座 10 講座以上の受講が認定基準</p> |

ICT 実習

職業実践専門科目

工房実習

【授業計画】 ■基礎科目 1年 設置科目 概要(5)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|--|--|--|
| <p>ビジネスリテラシー 業界研究/情報収集 (①前期)</p> <p>デザイン分野・デザイン関連分野業界を主に研究し、自己の目標を定める。こういった業種・職種があるのか、デザインスキルを活かしてどのような業界に就くことができるのかなど、その情報の収集方法を学びます。その他、業界の方や 現役OBを迎えてのミニセミナーで、これから必要となる人材像や必要な能力の把握など自己の学習と就職の目標に気づきをもたらすプログラム。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・OBパネラー招聘 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・グループワーク ・自己分析法 ・ショートプレゼン、評価 ・セミナーファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・業界分析のマッピング ・具体的な職種、取り扱うデザインなどの目標設定 ・OB から得た知識を自己に展開。 ・自己の訴求ポイントの素材出し | <p>業界の知識 情報収集方法の知識 目標の座標の設定</p> <p>●自己PR 制作</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>ソーシャルスキルトレーニング (コミカ・ストイ・就活マナー) (①後期)</p> <p>[コミュニケーション・ストレス耐性トレーニング・就活マナー] 主にコミュニケーション力を高めるトレーニングを行います。社会人の必須スキルとして様々なコミュニケーションの在り方、その上でのマナー。また、ストレスに対応する「心」のトレーニングなどを実践的に体得していきます</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・グループワーク ・ファシリテーション ・ロールプレイング | <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーショントレーニング ・ストレス耐性トレーニング ・就活の基本マナー | <p>就活知識 自己分析力 コミュニケーション力</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>キャリアコン「キャリアパス・分析」 (①前期)</p> <p>専門のキャリアカウンセラーにより、自身の曖昧なニーズの整理と秩序づけを目的とするカウンセリングを行い、自己の分析と卒業後・5年後・10年後のキャリアを描いていく科目です。これらは、本人の頭の中にある潜在的なものをカウンセリングで引き出して顕在化し、現在の自己の立ち位置を認識し、次のステップに進むために行われます。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・相互グループワーク ・ファシリテーション ・気づきのエクササイズ ・分析、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・自己分析方法 ・履歴・経歴整理 ・マイルストーン ・卒後、5年、10年後の将来像の設定 | <p>卒業までのキャリアパスの立案。 自己分析力 将来像の明確化</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p> |

キャリアプログラム(履修・1次)

【授業計画】 ■総合科目 1年 設置科目 概要(6)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|---|---|--|
| <p>メディア演習(①後期)</p> <p>情報伝達コミュニケーションにおけるメディアの役割と意味を理解し、情報収集・分析、構想・企画を経てビジュアル化し、発表します。また、発表をとおして企画、構想、アイデアの導出に磨きをかけ、考察を深めます。</p> <p>● 専攻別特性内容(GR,IL,W)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・調査、リサーチ ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム性、専攻混在 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・媒体特性の知識 ・小規模イベントなどの設定 ・単純なメディアミックス ・印刷物、Web、スペース ・小型印刷物 ・ワンページPR サイト | <p>コミュニケーションにおけるメディアの意味、役割の理解 伝え方の作法 メディア特性、多様化 クロスメディア使い分けと特徴の理解</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>情報アーキテクチャーA 演習(①後期)</p> <p>情報アーキテクチャーとは、「情報をわかりやすく伝え」「受け手が情報を探しやすい」ための表現技術で、社会のICT化が進むなか、重要になってきています。本科目ではWebサイト設計における情報の理解、分類、組織化の基本を学び、実際のWebサイトデザインにどのように応用するかをケーススタディをとおして学習します。</p> <p>●W 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例 ・ヒアリング、問題発見手法、 ・ケーススタディ、ユーザー体験 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化(チーム制作) ・情報整理テクニック ・ユーザビリティ ・多くのアイデアラッシュ ・フロー作成 ・サイトマップ構築 ・コードと構造の関係(Atom) ・SEO思考とデザイン的重要性 | <p>情報設計力 開発、設計の基本構築力 わかりやすさのためのデザイン表現とそのプログラムの構築力 使いやすさの構築力</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>WEBデザイン演習(①後期)</p> <p>CMSによるウェブコンテンツ構築の定番となっているWordPressの基本を学習しながら、サイト設計における情報の理解、カテゴリー、組織化の方法を実践。ウェブサイトデザインにどのように応用するかをケーススタディを通して学習します。</p> <p>●W 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・反復練習、スピード ・課題データ、シート配布 ・自学習(他科目への使用) ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・簡単なHTMLを写す ・XHTML/HTML5の相違点 ・同じHTMLの表現違い ・フリー素材の活用 | <p>情報設計力 開発、設計の基本構築力 WEBマーケティング基本 WEBグラフィックデザイン HTMLプログラミングスキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>ロゴ・マーク演習(①後期)</p> <p>ロゴタイプ、シンボルマークについて、その成り立ちから役割までを知り、作成基本と考え方を学びます。形の意味性や美しい造形、文字の創作方法など、ビジュアルデザイナーとして必要な知識と思考を養います。</p> <p>●G/IL 専攻別</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム性、専攻混在 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・タイポ、シンボルの基本 ・表現手法、意味意図 ・タイプフェイス ・文字造形、字間調整 ・用途別展開 ・アイデンティティ見える化 | <p>ロゴ・マーク役割理解 シンボリック、認知要素 ブランドアイデンティティ 用途、表現の幅 開発、設計の基本</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>パッケージ演習(①後期)</p> <p>商品パッケージには、商品のコンセプトを表現するだけでなく、注意事項等の法的な条件にも対応する必要があります。さらに包材や印刷技術の知識も求められます。本科目では立体、平面の商品パッケージの制作をとおしてパッケージデザインの特異性を知り、販促効果のあるデザインについて理解を深めます。</p> <p>●G 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・調査、リサーチ ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム性、専攻混在 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・パッケージ特性の知識 ・陳列場所の特性 ・商品のメッセージ性 ・パッケージ素材 ・パッケージ構造・図面 | <p>パッケージ役割理解 ブランドアイデンティティ表現 パッケージ図面作図</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |

職業専門科目
専門演習

【授業計画】 ■総合科目 1年 設置科目 概要(7)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|---|--|---|
| <p>モード演習 (①後期)</p> <p>社会や時代が求める今の匂いに焦点をあてたイラストを描きます。作家としての視点(共感される作風)とテクニックを養う。</p> <p>●IL 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・調査、サーベイ、ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム性、専攻混在 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化(チーム制作) ・リデザイン、改良 ・多くのアイデアラッシュ ・まず質より量 ・シンキングスケッチ応用 | <p>時代性やライフスタイルと生活者の関係や嗜好の理解 ヒット商品について モノづくりの基本 基本的な企画手法</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>ショップ演習 (①後期)</p> <p>ターゲットとなる消費者との双方向コミュニケーションを目的とした空間デザイン、空間演出に取り組みます。しっかりと伝わる表現力を意識した提案に重点を商品・空間・客の関係性をデザインする。</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存店調査、問題発見手法 ・ヒアリング ・アイデアディスカッション ・ケーススタディ、資料提供 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・テーマ設定、演出手法 ・シーズン、スタイル特性 ・マテリアルの収集 ・商品と空間の関係 ・商空間の建築基準法規 ・多くのアイデアラッシュ ・プレゼン手法、表現 ・設計、製図 | <p>空間と商品の関係性 VMD 基本 コミュニケーションの提案</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>展示演出演習 (①後期)</p> <p>展示する「モノ」の特徴や価値を的確にとらえ、見せる、伝えるための空間にはどのような表現や工夫が必要かを、リサーチやトレーニングをとおして学びます。同時に、展示案を「展示」するプレゼン能力の向上も図ります。</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存展示の調査、サーベイ ・ケーススタディ ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・アイデアディスカッション ・表現、技術、用具指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・グラフィック力 ・展示空間の基本、什器 ・展示品と空間の関係 ・表現手法、意味意図 ・商空間の建築基準法規 ・プレゼン手法、表現 ・展示空間材料、エレメント知識 | <p>空間演出力 展示品と空間の構成力 空間におけるメッセージ性の表現力</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>空間グラフィック演習 (①後期)</p> <p>人々にわかりやすい情報を提供する手段であると同時に、人々に印象づける視覚的要素である空間サインを主に、都市空間や企業活動と生活者をつなぐインターフェイスとして、空間におけるグラフィックの表現力を身につけます。</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存空間の調査、サーベイ ・ケーススタディ ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・アイデアディスカッション ・表現、技術、用具指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・認知、メッセージ性 ・誘導、導線 ・展示空間の建築基準法規 ・障害者対応 ・グラフィック力 ・多くのアイデアラッシュ ・プレゼン手法、表現 ・設計、製図 | <p>グラフィック力 空間視覚情報の伝達表現力 空間構成力</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>住宅演習 (①後期)</p> <p>住環境の基本インテリアデザインを学びます。暮らしのスタイルを考え、インテリア空間を構成するさまざまなエレメントを認識し、理解を深めます。調査と分析から創造へと移行させるプランニングのベースを作り、さまざまな関係性を理解した上でデザインに反映させ、図面や模型、パースを制作してプレゼンを行います。</p> <p>●IN 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存住宅の調査、サーベイ ・ケーススタディ ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・アイデアディスカッション ・表現、技術、用具指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・住環境の基本デザイン ・住環境エレメント ・住環境マテリアル ・建築基準法規 ・グラフィック力 ・多くのアイデアラッシュ ・プレゼン手法、表現 ・設計、製図 | <p>問題解決する空間設計力 暮らし、スタイルを反映させた空間構築 人と空間の接点(インテリア)の基本表現</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |

職業専門科目 専門演習

【授業計画】 ■総合科目 1年 設置科目 概要(8)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|--|---|---|
| <p>リ・デザイン演習(①後期)</p> <p>生活にあるモノをテーマに、その踏襲または否定、あるいは不備・不足を補完することを考え、リ・デザインする最適化の目的を定め、それらに合うアイデアの具現化をとおして、リ・デザインの基本を学ぶ。</p> <p>●IN、P 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・実際体験、問題発見手法 ・ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チームアイデアディスカッション ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・アイデアディスカッション ・表現、技術、用具指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・最適化の分析 ・調査結果のマップ化 ・ユーザビリティ ・プロトタイピング ・多くのアイデアラッシュ ・シンキングスケッチ応用 ・プレゼン手法、表現 ・PL法等のモノづくり法規 ・素材の知識 | <p>問題発見する力 最適化への企画力 アイデアの具現力</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>エルゴノミクス演習(①後期)</p> <p>人間工学の基本的な知識を知るとともに、検証モデルを作成して実際に触りながら、使い方によってどのようなフォルムやバランスが適しているかを確認し、機能美のある魅力的なものづくりを追求します。</p> <p>●IN、P 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・実際体験、問題発見手法 ・ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・アイデアディスカッション ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術、用具指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・人間工学の知識 ・認知科学の知識 ・ユーザビリティ ・プロトタイピング ・多くのアイデアラッシュ ・シンキングスケッチ応用 ・PL法等のモノづくり法規 ・素材の知識 | <p>コト・モノと人間の関係 人間工学設計 暮らしやすさ、使いやすさ エルゴフォルム アフオーダンス</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>モード演習(①後期)</p> <p>時代性やライフスタイルと生活者の関係や嗜好の理解 ヒット商品について モノづくりの基本 基本的な企画手法</p> <p>●P 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・調査、サーベイ、ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム性、専攻混在 ・KJ 法など、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・リデザイン、改良 ・多くのアイデアラッシュ ・まず質より量 ・シンキングスケッチ応用 | <p>新しいライフスタイルの提案 スタイルを成り立たせるモノの開発</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>分野別メソッド演習 A~C (①後期 15h)</p> <p>デザイン思考メソッド群で学習した全メソッドを、専門分野におけるデザインフレームに対して用い、デザインシンキング手法を定着させる科目です。(A、B、Cはそれぞれ異なった題材とテーマを扱います。)</p> <p>●コトづくり・モノづくり学科 長期コース</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・メソッドのプロセス毎のショートプレゼン ・調査、サーベイ、ヒアリング ・ミーティング、情報共有 ・プレゼン発表、評価 ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・分野別テーマ ・与件は「今ないコト・モノ」を定義 ・企画・表現物どちらかが新規性があればよい ・企画書必須 | <p>インサイトの発掘 メソッドのプロセス毎の作法 成果物の新規性</p> <p>【評価】</p> <p>1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

職業専門科目 専門演習

【授業計画】 ■総合科目 1年 設置科目 概要(9)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|------------------|--|--|---|---|
| 総合科目 | 夏期 WS A (①夏期) カテゴリーは、さまざまなコンペティションに挑戦する「コンペティション」、企業からの依頼を受けて提案から制作、プレゼンテーションまでを行う「企業 課題」の計2つ。毎年開かれる20以上の講座から選択して取り組みます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ、 ・ロールプレイ ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・コンペティション(各コンペの要件) ・企業課題(各企業テーマ) | 競争力 デザイン提案力 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |
| | 国際 WS A (①前期夏集中) 海外の提携校の学生を招いて行う「国際学生ワークショップ」異なる文化背景とした様々なアプローチによる多様な解決策の存在を学ぶ | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・ロールプレイ ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション ・チーム制 | <ul style="list-style-type: none"> ・異なる文化背景とした様々なアプローチによる多様な解決策の存在 ・新しい視点と発想の発見 | 各国の文化・産業・デザインなどの特性を知る グローバルな視野を身につける 世界と競争・切磋琢磨し、国際競争力を養う 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |
| | 進級WS (④後期～進卒期) 1年間の学修したことを統合して作品制作に望みます。 全学科共通のグランドテーマ(ソーシャルテーマ)から、課題を発見し、自己のデザインテーマを提案します。「完成度」「プレゼンテーション能力」の2つの視点で審査され、最終のプレゼンテーションで審査員からの推薦を勝ち取った学生は、外部企業のデザイナー、ディレクターを招いた公開プレゼンテーションへ挑みます。ここで最も評価が高かった学生には「学校賞」が与えられます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・テーマ事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・助言 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・各専攻分野の特性を活かした表現になっているか ・作品の提案性とそのメッセージの表現力 ・自己の企画した意図を明確に伝えるプレゼンテーションになっているか | ・各専攻分野表現 ・伝えたいことをみえるカタチで転換できているか ・プレゼンテーション力 上記を全て合格。 科目評価としては以下 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|------------------|---|---|---|---|
| 基礎科目 | インターフェイス研究 (①前期) 人と情報、モノ、空間を結びつけるインターフェイスを考えることは、デザインする上で重要な役割を担っています。この授業では、様々なモノ、空間、情報と人の「接点」を考え、そこから導き出される接点からデザインへ転換する学習を行います。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・調査、サーベイ、ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム性、専攻混在 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・インターフェース考察 ・インタフェース探求 ・インターフェースから発見から何をデザインするか | 接点のアイデア発想力 設定アイデアの数 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40 |

| | 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|------------|---|---|--|---|
| 山形県立芸術専門学校 | <p>共感メソッドA (①前期 15h)</p> <p>人々のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、「既存知識の確認」「調査方法の選択」「インタビュー内容の作成」などを行い、イノベーションの種を見つけます。革新的な解決策をデザインするためにチームビルディングを実践し、人間中心デザインの手法を学びます。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・マインドセット ・ファシリテーション ・グループワーク ・リサーチング ・ロールプレイング ・ブレインストーミング ・体感ワーク | <ul style="list-style-type: none"> ・毎回、着目点の設定 ・判断しない(固定概念払拭) ・すべてに疑問を持つ ・好奇心旺盛でいる ・実際に体感する ・何を、どのように、なぜ問いかけ ・類進共感、着眼点を比喻で表現 | <ul style="list-style-type: none"> ・アンテナ(観察眼)をはる力 ・目のつけどころ ・潜在的ニーズの発見 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 30 ②調査・分析力 60 ③構成・表現力 10 |
| | <p>問題定義メソッドA (①前期 15h)</p> <p>共感段階で明らかになったユーザーのインサイトやニーズに焦点を合わせ、問題定義へ導くことを目的とし、情報整理、ストーリー抽出、問題定義のステップで学んでいきます。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・マインドセット ・ファシリテーション ・グループワーク ・グループの情報共有 ・ロールプレイング ・ブレインストーミング ・マッピング | <ul style="list-style-type: none"> ・問題設定 インサイト情報・抽出情報提示 ・情報整理 ユーザーの発言・行動・思考・感情・ストーリー抽出 ・問題定義 着眼点の穴埋め問題 | <ul style="list-style-type: none"> ・着眼点 ・問題定義力 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②調査・分析力 60 ③構成・表現力 30 |
| | <p>創造メソッドA (①前期 15h)</p> <p>問題定義からテーマ設定、発想の拡散、収束、統合から多くのアイデアを出すデザインプロセスを、クラスメイトのアイデアも共有しながら進めるチームビルディングの手法で繰り返し行います。大量かつ多様なアイデアから、問題の解決法を探ります</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ファシリテーション ・グループワーク ・リサーチング ・ロールプレイング ・アイデアラッシュ | <ul style="list-style-type: none"> ・テーマ設定 創造を誘発させるテーマ ・アイデア創造 クリティカルシンキング アイデアのボリューム ・アイデア選択 アイデアの選択するポイント | <ul style="list-style-type: none"> ・アイデア創出力(数) ・アイデアの選択力 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②企画・構想力 30 ③構成・表現力 60 |
| | <p>プロトタイプA (①前期 15h)</p> <p>アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返し行います。アイデアに最適なカタチの確認、考えられる多くの異なる可能性の発見、そして評価のためにラフとして手早くプロトタイプを作成し、このプロトタイプを元に複数の解決オプションを展開します。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ファシリテーション ・グループワーク ・リサーチング ・ロールプレイング ・フィードバック | <ul style="list-style-type: none"> ・プロトタイプするモノを設定。 ・カタチにしながら考える ・アイデアを必ずカタチに起こす ・様々な観点から検証する | <ul style="list-style-type: none"> ・造形による思考力 ・アイデアをカタチにする変換力 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②材料・用具使用力 60 ③構成・表現力 30 |
| | <p>テストメソッドA (①後期 15h)</p> <p>コト・モノの評価方法・評価のトレーニング。実際のあるコト・モノを評価する。メインはグループワークで、ディベートワーキングを主体に行い、評価軸の捉え方、評価する力を身につける</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ファシリテーション ・グループワーク ・ディバード ・ロールプレイング ・評価分類・マッピング | <ul style="list-style-type: none"> ・評価する対象物の設定(分野毎) ・デザインする上で評価する視点が明確に出やすいモノ ・ジャッチする力 | <ul style="list-style-type: none"> ・評価方法の理解 ・デザインで評価ポイント ・ディベート評価シート <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 10 2、調査・分析力 60 3、提案・説得力 30 |

2年 授業計画

【授業計画】 ■基礎科目 2年 設置科目 概要(1)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|---|---|--|
| <p>キャリアプログラム (①前期) (ポートフォリオ企画)</p> <p>自己の持つ個性や学修した能力のスペックを整理し、自己を売り込む為のセールスポイントのコンセプトをつくる科目です。この科目で作成した自己PRのコンセプトは、就職活動におけるデザイン分野の必須ツールであるポートフォリオ制作のコンセプトとして展開していきます</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・グループワーク ・自己分析法 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・自己分析のマッピング ・5年、10年後の将来像 ・自己の訴求ポイントの明確化。 ・ポートフォリオ、プロモーションのコンセプト | <p>自己分析結果 将来像の明確化 目標座標設定 PR・訴求コンセプト。</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>プレゼンテーション (①前期) ポートフォリオ作成</p> <p>クリエイティブ分野の就職に必須となるポートフォリオ制作を行います。作品集としてのポートフォリオではなく、自己の個性や人物像とデザイン作品を素材とし、一つの読み物(エディトリアル)として編集されるポートフォリオを創ります。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ポートフォリオの種類バリエーション ・自己のデザイン感整理 ・ポートフォリオ素材整理 ・ポートフォリオプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの役割 ・ポートフォリオの種類時系列、特徴特化、業界別、人物像混合型 ・ポートフォリオ編集方針 ・素材リニューアル | <p>ポートフォリオ完成度 編集力 訴求ポイント構築力</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>キャリア「グループキャリア」 (①前期)</p> <p>集団で行うキャリアカウンセリングです。これらは、グループダイナミックスを活用し、場を活性化させ、受講者の気づきや意欲、学習効果を高めるキャリアコンです。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・相互グループワーク ・ファシリテーション ・気づきのエクササイズ ・分析、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・気づきの学習 ・自己、他者からの分析 ・模擬面談 ・ヒヤリング・傾聴力 ・プレゼン ・人間力の醸成 | <p>自己発見力 グループワークカ リーダーシップ</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p> |

キャリアプログラム(前期)・1単位

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(2)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|--|--|--|
| <p>コピー・ネーミング演習 (①前期)</p> <p>コピーライティング・ネーミング開発はさまざまな企画のプランニングに参画するために、デザイナーとして必要な技能です。情報(=メッセージ)を有効に他者に伝えるためのトレーニングを行い、さらにその展開までを追求します。</p> <p>●G 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・戦略、目標の明確化 ・ターゲット訴求 ・単純なメディアミックス ・クロスメディア ・伝わるから伝える ・訴求ポイントの明確化 | <p>目的、広告特性格別展開 伝え方の作法 コピースキル ネーミングスキル ブランディングステートメント</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>アドタイジング演習 (①前期)</p> <p>社会のあらゆる問題に取り組むことができる「デザイン思考家」を目指します。課題の中でグループディスカッションを行い、自分で気づかなかった点や異なる捉え方があることを認識します。作品を構想するプロセスと、作品の質と完成度を向上させることを学びます。</p> <p>●G 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ、 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・戦略、目標の明確化 ・広告効果測定 ・ワンページ企画書 ・メディア計画 ・演出ディレクション ・アイデア展開の両 | <p>メディア別特性理解 目的別メディアミックス手法 コミュニケーション戦略立案力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>ビジュアルアイデンティティ演習 (①後期)</p> <p>企業の経営方針、戦略、将来のビジョンなど、大きなテーマや重点的な分野を明確にし、それらを内外に向けて発信するCI戦略の中で、シンボルマークやロゴタイプ、アプリケーションデザインを統一し、受け取る側の心理・視点を考慮したコミュニケーションの手段としての視覚伝達表現を学びます。</p> <p>●G 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・ロゴ、シンボルマーク ・アプリケーションデザイン ・VIマニュアル制作 ・企画書 <p>(ビジュアル・制作意図)</p> | <p>VIの役割理解 視覚による情報伝達の方法。(意図の反映) 美しさと視認性等の実用性(説得性)を備えたデザイン手法</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>キャンペーン演習 (①後期)</p> <p>キャンペーンとは、組織的にある一定期間行われる宣伝活動のことです。この授業ではイラストレーターとしてキャンペーン全体を見渡し、どのような提案が可能か学びます。キャンペーンのテーマ、社会のニーズやトレンドを理解すること、イラスト表現の幅を目的に応じて広げることがを学びます。</p> <p>●G・IL 専攻内容別</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・文化とブランドとは ・コトづくり ・キャンペーンコンセプト ・キャンペーン表現企画 ・キャンペーン装置 | <p>キャンペーンの役割理解 キャンペーンとして成り立つコンセプト キャンペーンの為のコトづくり</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>キャラクターメイキング演習 (①前期)</p> <p>商品化できるレベルを目指し、オリジナルキャラクターと原作を作成します。人物 クロッキーで人体のしくみを理解し、リサーチ、世界観づくり、ネーム制作、作画 までを一貫して行い、キャラクター制作のプロセスを実践します。</p> <p>●IL 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター化とは ・キャラが立つとは ・調査結果のマップ化 ・世界観発想 ・多くのアイデアラッシュ ・まず質より量 ・シンキングスケッチ応用 | <p>キャラクター開発力 ビジネスモデル立案力 キャラの用途、表現の幅、開発、設計の基本 基本的な企画手法</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

職業実践専門科目

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(3)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|---|--|---|
| <p>エンターテインメント演習 (①前期)</p> <p>人に「おもしろい」「楽しい」を感じさせるイラストをデザインし、企画立案します。単に視覚だけで終わらせないための企画力、デザイン力を強化します。また、4回のシンキングプレゼンを行うことで課題を再認識し、クラス全体で刺激しあうことで完成度を高めます。</p> <p>●IL 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例、資料提供 ・調査、サーベイ ・ケーススタディ ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレイト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・インターイットとは ・時代、流行を掴む ・ストーリーメイキング ・ワンページ企画書 ・多くのアイデアラッシュ ・まず質より量 ・シンキングスケッチ | <p>人を楽しませるデザインカ ビジネスモデル策定 コンテンツ開発、イベント、 ショー、ゲーム</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>ストーリーテリング演習(①後期)</p> <p>漫画ネーム又は絵本をベースに作り方を学習し、オリジナル作品の漫画、映画、アニメ、キャラクター商品として展開していきます。ストーリーやキャラクター作りをとおして、独自のエンターテインメント力を構築します。</p> <p>●IL 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ、 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレイト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・世界観発想 ・ストーリーメイキング ・ワンページ企画書 ・多くのアイデアラッシュ ・まず質より量 ・シンキングスケッチ | <p>ストーリーテリング理解と メイキング力 コンテンツ開発手法。コン テキスト(文脈)、コト、 モノの価値創出、</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>アカウントプランニング演習 (①前期)</p> <p>web マーケティングのオウンドメディアマーケティングにテーマを絞り、その可能性や成功事例を調べながら、中小企業のBtoC型の自社コミュニティサイトの企画戦略を立案します。web マーケティングの基礎知識と基本的なメディア戦略を学び、企画書にまとめてプレゼンを行うことを目標とします。</p> <p>●W 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ユーザーインタビュー、定性調査 ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム制、KJ法など、情報共有 ・ミーティング、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決アイデア抽出 ・ワンページ企画書 ・戦略目標、効果予測 ・エンドユーザーの明確化 ・google アナリティクス活用 | <p>アカウントプランニングとは 消費者の価値観や心理探求 目的別情報の収集と整理 問題提起・問題解決へ 提案型戦略プラン 広告やコンテンツに反映</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>CSデザイン演習(①前期)</p> <p>サービスデザインという新しい枠組みの中でサービスの質とは何か、サービス提供者と顧客間のインタラクションの改善とは何かをサイトでのサービスで考えていきます。デザイン思考をどうビジネスに展開していくかがサービスデザインの基であることを学修します。</p> <p>●W 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存店調査、問題発見手法 ・ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム制(調査分析など) ・ミーティング、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・戦略プラン策定 ・ワンページ企画書 ・ユーザー評価分析 ・google アナリティクス活用 ・具体案抽出 | <p>CS/CE 分析 顧客の満足度、期待値 顧客の潜在的なニーズ発見 問題提起・問題解決 情報アーキテクチャー顧客 満足度</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>SNS演習(①後期)</p> <p>この科目は、新たなSNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)を考え、それをWEB上で構築することを学ぶ科目です。この科目では、人と人との新たなつながり方を考えること、そのコミュニケーションを促進・サポートするWEBデザインとその構築スキルを学修します。</p> <p>●W 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存SNS調査、問題発見手法 ・ヒアリング ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム制(調査分析など) ・ミーティング、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・SNSの特徴と分類 ・コミュニケーション開発 ・マーケティングプロモーション ・Eコマース ・CS、GUI連動 ・ブランド構築 | <p>コミュニケーション開発力 GUI、UI設計力 情報アーキテクチャーマー ケティング・プロモーション 企画</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

職業実践専門科目 専門演習

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(4)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|---|--|---|
| <p>SEM演習(①後期)</p> <p>SEMは、いまやweb制作に欠かせない知識です。従来のマーケティングとSEMを比較し、実際に通販サイトを制作しながら、顧客をつくるための市場調査とサイトの関係を学びます。サイトとインターネットの関係の根本=市場のしくみから考えて、SEMを理解していきます。</p> <p>●W専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例、資料提供 ・分析手法、問題発見手法 ・ケーススタディ ・KJ法、ブレイン、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・戦略、目標の明確化 ・ターゲット別訴求 ・リサーチマップ ・ワンページ企画書 ・メディア計画 ・各種ソフトスキル | <p>アドテクノロジー Webマーケティング手法 SEO ディスプレイネットワーク</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>総合メソッド演習A~C(①後期 15h) V系</p> <p>デザイン思考メソッド群で学習した全メソッドを、専門分野におけるデザインフレームに対して用い、デザインシンキング手法を定着させる科目です。(A、B、Cはそれぞれ異なった題材とテーマを扱います。)</p> <p>●コトづくり学科のみ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・メソッドのプロセス毎のショートプレゼン ・調査、サーベイ、ヒアリング ・ミーティング、情報共有 ・プレゼン発表、評価 ・技術・表現指導 ・学科混在 | <ul style="list-style-type: none"> ・分野は問わない ・与件は「今ないコト・モノ」を定義 ・企画・表現物どちらかが新規性があればよい ・企画書必須 | <p>インサイトの発掘 メソッドのプロセス毎の作法 成果物の新規性</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

職業実践専門科目
専門演習

| | 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|------------------|--|--|--|--|
| 職業実践専門科目 専門科目 | <p>VMD 演習 (①前期)</p> <p>商品陳列、展示の基本ルールとしてのVMDを理解し、商品のポイントをおさえ、「可能性」を「共感」できる演出デザインに繋がります。販売促進効果を予測したアイデアを複数出し、伝わるプランに仕上げることを目指します。</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・既存店調査、フィールドワーク ・ケーススタディ、資料提供 ・チーム制(調査分析など) ・KJ法、ブレンド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・戦略プラン策定 ・ワンページ企画書 ・複数アイデア抽出 ・動線、視線など動機付け ・展示、陳列プラン策定 ・空間グラフィック | <p>VMD知識 ビジュアル・ポイント・アイテム・プレゼン手法 流行、動線、顧客心理 販売戦略 シーズン、カラー演出</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| | <p>空間演出演習 (①前期)</p> <p>ウィンドウディスプレイ演出による訴求効果を学びます。テーマ、コンセプト、ターゲットを的確にとらえ、制約のなかでオリジナリティの高い企画演出表現を行う方法を、フィールドワークや図面の作成、プレゼンをとおして身につけます。</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ロケハン、フィールドワーク ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレンド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・演出コンセプト抽出 ・ワンページ企画書 ・複数アイデア抽出 ・照明、設備計画 ・図面、パース | <p>問題解決型発想 目的別、分野別演出 商空間の訴求、魅力演出 展示、色彩、照明手法 マテリアル、什器システム 総合演出力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| | <p>シークエンス演習 (①後期)</p> <p>「空間デザイン」というのは単なるスペース(ハード)作りではなく、そこにいる「ヒト」や「モノ」等の関わりが様々なシーンを創り出し連続性の時間軸に沿ったストーリー(ソフト)を構築していくことであることを理解しデザインすることを修得します。</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレンド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・調査結果のマップ化 ・連続性・繋がり ・演出コンセプト抽出 ・ワンページ企画書 ・複数アイデア抽出 ・図面、パース ・サイン・グラフィック | <p>シークエンスの理解 商空間の訴求、魅力演出 環境特性(地域・特色)に対応する演出</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| | <p>キャンペーン演習 (①後期)</p> <p>キャンペーンとは、組織的にある一定期間行われる宣伝活動のことです。この授業ではデザイナーとしてキャンペーン全体を見渡し、どのような提案が可能か学びます。キャンペーンのテーマ、社会のニーズやトレンドを理解すること、表現の幅を目的に応じて広げること、人の目を惹きつける魅力のある空間をつくる</p> <p>●D 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレンド、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・文化とブランドとは ・コトづくり ・キャンペーンコンセプト ・キャンペーン表現企画 ・キャンペーン装置 | <p>キャンペーンの役割理解 キャンペーンとして成り立つコンセプト キャンペーンの為のコトづくり</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(6)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|---|--|---|
| <p>ライスペース演習(①前期)</p> <p>業界の流れを知り、実際の住環境の仕事の一部を疑似体験することで、デザイナーの基礎知識と提案力を習得します。施主の要望をとらえ、デザイナーとして多角的な視点から「暮らし」を提案します。</p> <p>●IN 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・フィールドワーク ・ヒアリング、インタビュー ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・住居環境・空間提案 ・ライフスタイル別 ・リデザイン、リノベーション ・社会・時代・生活者のニーズ ・快適な住空間、住まい方探究 ・図面、パース表現 ・ヒヤリングポイント | <p>空間構築力 クライアントの意向を空間設計へ展開できる。 暮らしの提案力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>商空間デザイン演習(①前期)</p> <p>立地環境における店舗、施設の顔にあたるサインの在り方からスペース設計、商いの仕組み、仕掛けまでの総合的な手法を学びます。</p> <p>店舗や施設の顧客、ニーズ、立地条件等を的確に把握し、最善の業務形態をとることができるデザイン表現方法を身につけます。</p> <p>●IN 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・フィールドワーク ・ヒアリング、インタビュー ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・業態マップ策定 ・商空間コンセプト策定 ・価値の創出 ・ワンページ企画書 ・具体案複数アイデア抽出 ・図面、パース表現 | <p>空間構築力 商いの業務提案 商い仕組み、仕掛けの空間展開</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>業態開発演習(①後期)</p> <p>社会の動向や暮らしの価値変化を捉え、新たな業態をつくり、その業態に合った空間づくりを学習します。業種から業態への変遷、商品構成と配置・ゾーニング、動線計画等の必要な知識を習得し、飽和化しているCSの今後を探ることで、店舗設計のトレーニングを行います。</p> <p>●IN 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・フィールドワーク ・ヒアリング、インタビュー ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・業態マップ策定 ・新業態コンセプト策定 ・価値の創出 ・ワンページ企画書 ・具体案複数アイデア抽出 ・図面、パース表現 | <p>顧客の潜在的なニーズ発見 商空間トレンド分析 新業態ビジネスモデル 空間・場の構築力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>パブリックスペース演習(①後期)</p> <p>公共の中にある場を課題とし、企画から図面、模型、プレゼンボードの制作までを行い、コンペに応募します。内部空間と外部空間の関係性や地域のコミュニティ空間の在り方、特に「親しみ」の湧く色、形、素材、構成、環境について考察し、注意深く掘り下げます。</p> <p>●IN 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・フィールドワーク ・ヒアリング、インタビュー ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・公共空間の建築基準 ・地域・区域の条例 ・空間素材・建材 ・障害者等への対応 ・課題発見と問題解決 ・ワンページ企画書 ・具体案複数アイデア抽出 ・図面、パース表現 | <p>公共空間の基準を満たした空間構築 場の機能、維持管理 公共空間の課題発見とその問題解決</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>トレンド分析演習(①前期)</p> <p>時代動向分析、データマイニング、ブランディング、KJ法などの基本的な方法を習得し、トレンド分析の理解を深めます。収集した情報からコンセプトを組み立て、ブランディングを行うことで、商品を企画する過程を学びます。</p> <p>●P 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・製品比較リサーチ ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトチーム制 ・ユーザーテスト ・プロタイピング ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒアリング ・問題解決 ・ワンページ企画書 ・複数アイデア抽出 ・3D プリンター出力 ・複数ホワイトモデル実証 | <p>時代の動向把握 暮らし、価値の創造 企画からモノ構築力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

職業実践専門科目
専門演習

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(7)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|---|--|--|
| <p>GUI演習(①前期)</p> <p>視覚情報によって操作性、認知性を向上させることを目的に、人とモノを繋ぐインターフェイスを中心にいたプロダクトデザインについて考えます。</p> <p>●P専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・実際体験、問題発見手法 ・ユーザー動線調査 ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法など、情報共有 ・表現、技術指導 ・プロタイピング ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・インターフェイス分析 ・ユーザー体験 ・GUIコンセプト策定 ・多くのアイデアラッシュ ・シンキングスケッチ ・プロタイピング ・プレゼン手法、表現 ・プレゼングラフィック | <p>使いやすさのUI設計 認知・行動特性分析 グラフィック力 モノの構築力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>インダストリアルデザイン演習(①後期)</p> <p>コト、モノのデザイン提案を課題に、コンセプト立案、ターゲット設定から本体デザイン、プレゼンまでを行います。</p> <p>素材も含め、美しさやユーザビリティの追求をし、その結果として製品の商品性を高める力を養います</p> <p>●P専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・製品調査、リサーチ ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法など、情報共有 ・表現、技術指導 ・プロタイピング ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・商品、製品ポジショニングマップ ・新商品・製品コンセプト策定 ・ユーザビリティ ・多くのアイデアラッシュ ・シンキングスケッチ ・プレゼン手法、表現 | <p>美しさやユーザビリティの追求 社会への提案力 商品・製品の企画力 モノの構築力</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>環境デザイン演習(①後期)</p> <p>プロダクトデザインの重要な要素に環境に配慮することがあります。つくられるモノは、全て地球環境に(エコ・廃棄・人や環境にやさしい)配慮する、多様なシーンへ展開するモノづくりを学ぶ</p> <p>●P専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・製品調査、リサーチ ・ケーススタディ、資料提供 ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法など、情報共有 ・表現、技術指導 ・プロタイピング ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・環境問題の捉え方 ・エコ、リサイクル性 ・人や環境にやさしいとは? ・素材の知識、特性理解 ・人の心理的な要素 | <p>素材の知識、特性理解 環境への配慮したモノの構築と提案性 仕組み、仕掛けの創造</p> <p>【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |
| <p>総合メソッド演習A~C(①後期15h)S系</p> <p>デザイン思考メソッド群で学習した全メソッドを、専門分野におけるデザインフレームに対して用い、デザインシンキング手法を定着させる科目です。(A、B、Cはそれぞれ異なった題材とテーマを扱います。)</p> <p>※モノづくり学科/長期のみ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・メソッドのプロセス毎のショートプレゼン ・調査、サーベイ、ヒアリング ・ミーティング、情報共有 ・プレゼン発表、評価 ・技術・表現指導 ・学科混在 | <ul style="list-style-type: none"> ・分野は問わない ・与件は「今ないコト・モノ」を定義 ・企画・表現物どちらかが新規性があればよい ・企画書必須 | <p>インサイトの発掘 メソッドのプロセス毎の作法 成果物の新規性</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p> |

職業実践専門科目

専門演習

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(8)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|---|--|---|
| <p>レイアウト実習 (In Design) G系 (①前期) 編集業界で多く使われている「斜行構成」や「水平・垂直構成」などの技法を、In Designを使用してマスターしていきます。文字と写真の配置バランスと色の変化で構成する、ごまかしに頼らない正統なレイアウトスキルと、さまざまな媒体やシーンに対応できる柔軟性を養います。</p> <p>●G専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シート配布 ・印刷物、書籍事例資料 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・自学習(ポートフォリオへの応用) | <ul style="list-style-type: none"> ・複数ページ物 ・書籍、文書構造の理解(章、節、見出し、本文) ・縦組み、横組み ・リズム、バランス ・ページ展開性 ・可読性、視認性 | <p>編集レイアウトの基本 文字組み、グラフィック、画像操作 印刷原稿設定、電子書籍 編集ワークフロー In Design スキル</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>写真実習 (Photoshop) (①前期) 画像プロデュースはデザイナーにとって重要なスキルです。写真を有効な情報伝達的手段としてとらえ、ターゲットに作り手が期待する反応をおこすための写真撮影・選定・加工・編集と提案の方法を学びます。</p> <p>●G専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シート配布 ・写真演出事例、比較 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・自学習(演習科目への応用) | <ul style="list-style-type: none"> ・目的別写真演出 ・画像のクリーンアップ ・ワンデータから複数展開 ・ケーススタディ設定 ・手順、過程、フロー | <p>写真加工、画像編集力 目的にあった画像演出 写真・メッセージ表現力 Photoshop スキル</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>グラフィックアート実習 (illustrator/Photoshop) (①後期) ポスター、CDジャケット、ポストカード、本の表紙などに個性的でインパクトのあるアートの表現を用い、そのモノから伝えたい情報やメッセージの最適化を目指して、使用者のニーズに寄り添ったデジタル作品(ユーザーを楽しませる作品)を制作します。</p> <p>●G専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シート配布 ・相互連携編集事例、比較 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・自学習(演習科目への応用) | <ul style="list-style-type: none"> ・目的別原稿制作 ・実践的な制作手順 ・ケーススタディ設定 ・手順、過程、フロー | <p>illustrator/Photoshop スキル 総合 G アート表現力</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>モーショングラフィック実習 (①後期) アニメーションの基本的な原理から Adobe After Effects/ (IL系 CLIPSTUDIO)使用した制作方法、動画の書き出しまで幅広く学びます。さらにモーショングラフィックを活用した デジタルサイネージや プロジェクションマッピングなどにも足を踏み入れ、分野を超えたデザイン表現を体験します。</p> <p>●G/IL専攻内容別</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シナリオ配布 ・相互連携編集事例 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・自学習(コンペ作品制作) | <ul style="list-style-type: none"> ・動き、アクション ・時間経過演出(昼夜、季節) ・感情表現 ・場面転換 ・デジタルサイネージ | <p>After Effects スキル IL系は CLIPSTUDIO スキル 動画・映像表現力 動画編集力</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>レイアウト実習 (illustrator/Photoshop) IL系 (①前期) 編集業界で多く使われている「斜行構成」や「水平・垂直構成」などの技法を、In Designを使用してマスターしていきます。文字と写真の配置バランスと色の変化で構成する、ごまかしに頼らない正統なレイアウトスキルと、さまざまな媒体やシーンに対応できる柔軟性を養います。</p> <p>●IL専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シート配布 ・レイアウト構成事例資料 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・自学習(演習科目への応用) | <ul style="list-style-type: none"> ・目的別レイアウト構成 ・各要素面積バランス ・グリッドレイアウト ・ケーススタディ設定 ・手順、過程、フロー | <p>illustrator/Photoshop (IL専攻) スキル ページ物編集レイアウト 目的別レイアウト構成 文字組み、画像配置 印刷原稿制作、設定 編集ワークフロー</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(9)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|---|---|---|---|
| <p>世界観実習 (CLIPSTUDIO) (①前期) エンターテインメントの分野の「世界観」とは、仮想現実的な作品内の舞台設定を指し、読者や視聴者、プレイヤーを作品内に引き込む重要なポイントとなります。本科目では漫画、ノベルの挿絵、アニメ、ゲーム、雑貨等のイラスト表現における「世界観」を描写する能力を身につけます。●IL 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シート配布 ・相互連携編集事例、比較 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・世界観描写表現 ・CLIPSTUDIO ・目的別原稿制作 ・実践的な制作手順 ・ケーススタディ設定 | <p>CLIPSTUDIO スキル 世界観表現力 画面構成力 オリジナリティ</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>モーショングラフィック実習 (CLIPSTUDIO) (①後期) イラストやキャラクターのアクションの面白さを追求するデジタル表現を身につけます。WEBサイトで多く使われるGIFアニメーションやテキストアニメーション、デジタルサインやプロジェクトマッピングなどに展開される表現を学びます。●IL 専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シナリオ配布 ・相互連携編集事例 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 | <ul style="list-style-type: none"> ・動画変流 ・動き、アクション表現 ・時間経過演出(昼夜、季節) ・感情表現 ・場面転換表現 ・CLIPSTUDIO ・手順、過程、フロー | <p>CLIPSTUDIO スキル 動きの表現力 画面構成力 オリジナリティ</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>インタラクティブコンテンツ実習 (①前期) インタラクティブとは「双方向性」という意味です。本科目では、ユーザーにアクションを起こさせるWebコンテンツづくりを学びます。jQuery、PHPなどのプログラムを習得し、webページにさまざまな仕組みを付け加える技術を学ぶとともに、HTMLの知識がなくてもwebコンテンツの内容を簡単に書き換えられるCMS技術と、その代表であるWordPressも学習します。●W専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演、事例 ・フレームワーク提供 ・コンテンツ事例資料 ・課題データ、シート配布 ・自学習(ソフト理解) ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・フレームワーク活用 ・簡単なコンテンツ ・HTML5 ベース ・各種ソフトスキル ・ユーザー選択 ・展開変化 | <p>インタラクティブ概念 HTML5Web アプリ WordPress、jQuery、PHP等のスキル コンテンツ構築力</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>モバイルアプリ実習 (①前期) Webアプリケーションとスマートフォンアプリの開発を目的に、OSごとの特定の言語を使用するのではなく、HTML5+CSS3+JavaScriptとDreamweaver+ PhoneGapというツールを使用して、簡単な作例を制作。段階を追いながらアプリ開発の基本的作法、プロセスを修得します。●W専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演、事例 ・開発エンジン提供 ・アプリ事例資料 ・課題データ、シート配布 ・自学習(スクリプト理解) ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・各種ソフトスキル ・開発エンジン活用 ・フレームワーク活用 ・簡単なアプリプログラム ・フリー素材の活用 | <p>開発環境・ワークフロー HTML5+CSS3 スキル JavaScript スキル Dreamweaver スキル PhoneGap スキル アプリ構築力</p> <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |
| <p>映像実習 (①後期) タイトルアニメーションのデザイン、テーマイメージとパーツの作り込みから、イラスト、キャッチコピー、写真、ビデオとの組み合わせも含めて編集工程を実習します。映像のタイプ別に解説しながら、「時間を演出する映像」をテーマに、工程に沿って制作します。●W専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演、事例 ・開発素材提供 ・課題データ、シート配布 ・自学習(映像知識資料) ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・タイトルロゴデザイン ・アニメーション ・GIF アニメ ・デジタルサイン ・ムービーレンダリング ・サウンド編集法 | <ul style="list-style-type: none"> ・AI/PS スキル ・Premiere スキル ・After Effects スキル ・映像・動画編集 ・効果的な表現力 <p>【評価】 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p> |

職業実践専門科目 ICT実習

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(10)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|--|--|--|
| <p>コーディング実習 (①後期)</p> <p>自分のデザインしたwebサイトをWordPressのテーマに組み込んでCMS化することを主軸とします。また、WordPressでjQueryを動かしたり、レスポンシブサイトの作成も行います。現在のweb業界での必須技術を学び、それらの技術を単独ではなく複合して使用する方法を習得し、経験を積みまます。</p> <p>●W専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、事例 ・開発エンジン提供 ・アプリ事例資料 ・課題データ、シート配布 ・自学習(スクリプト理解) ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・WordPress スキル ・jQuery ・関連ソフトスキル ・レスポンシブサイト ・CMS化 | <ul style="list-style-type: none"> ・WordPress スキル ・jQuery スキル ・WEB 技術複合使用力 <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>建築製図B (①前期) (VectorWorks/Photoshop)</p> <p>図面から形を想像し「読む」。線の使い分けや縮図、意味を理解しながら図面が「描ける」。相手に具体的な内容を「伝えられる」。この3つのポイントを意識した授業で、製図の基礎の定着を図ります。</p> <p>●IN,D専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・課題基本図面データ配布 ・設計図書事例 ・専攻別課題設定 ・表現、技術指導 ・プロタイピング ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・リニューアル ・実空間ロケーション ・リノベーション ・設計図書 | <p>3Dを想定したCAD製図 基本設計図書図面 平面、展開、設備関連図面 図面と実空間把握 実践的な製図力 VectorWorks/Photoshop スキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>工業製図B (①前期) (Rhinceros/Photoshop)</p> <p>本科目の最終目標は、ISO規格に準じて、①工業製図が作図できること、②図面が読め、図面の内容が理解でき、スケッチに落とし込むことができること、③デザインを製品化できる図面に交換できることです。そのために、実際に素材を用いて製品化する制図法を身につけます。</p> <p>●P専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・課題基本データ、シート配布 ・プロダクトCAD 図面事例資料 ・自学習(3D モデリングとの連携) ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・プロタイピング | <ul style="list-style-type: none"> ・プラスチック成形品設計 ・プレゼン図面 ・簡単なレンダ・パース表現 ・三角法製図 ・ソフト@入れ | <p>三角法 - 部品図、組立図 素材マテリアル 全体図、部分図、拡大図 2Dから3D</p> <p>Rhinceros/Photoshop スキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>モーショングラフィック実習 (モーショシリーズ) (①後期)</p> <p>アニメーションの基本的な原理からAdobe After Effectsを使用した制作方法、動画の書き出しまで幅広く学びます。さらにモーショングラフィックを活用したデジタルサイネージやプロジェクションマッピングなどにも足を踏み入れ、分野を超えたデザイン表現を体験します。</p> <p>●D専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題データ、シナリオ配布 ・相互連携編集事例 ・ショートプレゼン、評価 ・表現、技術指導 ・自学習(ポイント) | <ul style="list-style-type: none"> ・動き、アクション ・時間経過演出(昼夜、季節) ・感情表現 ・場面転換 ・デジタルサイネージ | <p>After Effects スキル 動画・映像表現力 動画編集力</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>3Dモデリング実習A (Photoshop/Vector) (①後期)</p> <p>CADのテクニックだけでなく、自身のアイデア(空間エレメントマテリアル)を可視化できるように(IN)VectorWorks、Photoshopを習得します。実際のデザイン業務に近いワークフローを体験し、対応力を身につけます。</p> <p>●IN,専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・課題基本データ、シート配布 ・3D プロダクト事例資料 ・モデリングデータ素材集 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) ・表現、技術指導 ・プロタイピング | <ul style="list-style-type: none"> ・カラーバリエーション ・マテリアル・エレメントバリエーション ・形状バリエーション ・単純から複雑 ・撮影バリエーション ・場と連動 ・家具、照明 | <p>3Dを想定したCAD製図 Photoshop/Vectorスキル プレゼン表現スキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力40 |

職業実践専門科目

ICT実習

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(11)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|--|--|--|---|
| <p>3DパースA・B (①前後期) (Photoshop/Vector)</p> <p>PhotoshopやVector Worksを使用して3DCGパースを作成します。モデリング、カメラワーク、レンダリング等の基礎を習得し、表現力を高めてデザイン提案能力の向上を図ります。 ●IN,D専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の操作実演 ・課題基本データ、シート配布 ・3D パース事例資料 ・フリーデータ素材集 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) ・表現、技術指導 ・プロタイピング | <ul style="list-style-type: none"> ・照明効果シミュレーション ・カラーバリエーション ・テクスチャーバリエーション ・デジタルでのパース ・演習効果 | <p>3Dを想定したパース表現 Photoshop/Vectorスキル プレゼン表現スキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>3DモデリングA・B (①前後期) (Rhino) P専攻</p> <p>デザインコンペ受賞作品などの研究を行い、自分に合った表現方法を探ります。マテリアル設定、ライティング設定、環境マッピングの習得をとおしてデザイン力を伸ばします。 ●P専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・課題基本データ、シート配布 ・3D プロダクト事例資料 ・モデリングデータ素材集 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) ・表現、技術指導 ・プロタイピング | <ul style="list-style-type: none"> ・カラーバリエーション ・マテリアルバリエーション ・形状バリエーション ・単純から複雑 ・撮影バリエーション | <p>アイデアのモデリング化 プレゼン表現スキル Rhino スキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>3Dプリンティング (①後期) (Rhino /3Dプリンター)</p> <p>3D CADと3Dプリンターを使ってモデル製作、試作検討演習を行い、実践力を身につけます。実際のプロダクトデザイン業務に近いワークフローを体験し、スキルアップを目指します。 ●P専攻</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・課題基本データ、シート配布 ・3D プロダクト事例資料 ・モデリングデータ素材集 ・ショートプレゼン、評価 ・自学習(ポイント) ・表現、技術指導 ・プロタイピング | <ul style="list-style-type: none"> ・3D プリンターで出力させるデータ作成技術 ・3D プリンターの特性 ・3D プリンターを活用したプロタイピング手法 ・出力後の表面処理 | <p>3Dプリンター用データ作成技術。 3Dプリント応用力 プレゼン表現スキル</p> <p>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40 |
| <p>工房実習B (①全期) ※年間2単位</p> <p>工房実習では工房スタッフ(技術指導員)の指導のもと、自己のスキルアップや表現の幅を広げるため、他分野スキルの習得を図ります。さらに、授業では出来なかったさまざまなスキルや技能、表現などを体感できる工房講座(毎週開講)で、素材感や質感、風合いなど、人の感性についての感覚を磨きます。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、技術知識 ・教員の実演 ・表現、技術指導 ・制作工程指導 ・技術特徴、用途解説 ・応用デモンストレーション ・工具、器具、器具説明 | <ul style="list-style-type: none"> ・各種技術スキル ・各種工具・器具等の知識 ・体験によるインスピレーションの醸成。 ・他分野技術の展開 | <p>【評価】</p> <p>工房講座 10 講座以上の受講が認定要件</p> |

ICT実習
職業専門科目

工房実習

【授業計画】 ■職業実践専門科目 2年 設置科目 概要(12)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|------------------|--|--|---|--|
| 職業専門科目 | 企業実習 B (④前後期) 専攻分野の職業において必要とされる実践的な能力、および専門分野全般に必要な能力を、企業と連携して育成します。企業に勤務し、デザインの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験する企業実習 (4週間・120時間相当) | 具体的な実務「デザイン業務」を通じて仕事に必要な知識・技術・技能・などを修得させると共に、現場での「デザインによる問題解決」を行うことによって必要となるデザイン提案力を育成する。 | ●実務領域・・・デザイン提案型(問題・課題解決型)の実務 ●育成テーマ・・・デザインによる問題解決力、プレゼンテーション力(訴求、提案) | 【評価】 実習出席率80%以上(原則100%) 企業評価(クリア) 企業報告プレゼン発表 上記、3つのクリアが認定 |
| | 企業課題演習 A~E (企業ｸﾗｲｱﾝﾄ) (①前後期) 企業から依頼を受ける企業課題(企業クライアント制)の科目です。企業から課題・案件を受け、実際のビジネスデザインに取り組み新しいデザイン提案や問題解決を行う科目です。ビジネスとして成り立つデザインとは?を学ぶ科目です。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ビジネス事例、資料提供 ・分析手法、問題発見手法 ・ケーススタディ ・KJ法、ブレト、情報共有 ・表現、技術指導 ・プレゼン、評価 ・効果測定 ※企業からの課題(租借) | <ul style="list-style-type: none"> ・新規性のありアイデア ・ビジネスモデルとしての成立 ・企業の狙いに対する解決力 | オリジナリティのある提案力 企業が認めるアイデア評価 企業採択(優劣) 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |
| 展開科目 | デザインアプローチ A・B (①前後期) ソーシャル課題(DX、IT活用、SDGs、ソーシャル課題、企業テーマ)をデザインで問題解決していく科目です。 特に、この科目では人間中心としたデザインを活用して様々なアプローチで問題解決に取り組むみます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ソーシャル課題基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・コンセプトワークチーム制 ・KJ法、ブレト、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・問題解決の為のデザイン提案 ・認知、啓蒙 ・仕組み、仕掛け ・具体的な装置・ストラクチャー ・クリティカルシンキング | 問題解決力 新規性のあるデザイン提案 仕組み・仕掛けの構築 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |
| | 創造技法 A (①前期) 創造的な問題解決を行う為の様々な思考方法の知識とその実践により、多様な解決アプローチを学びます。その思考技法は、アイデアを数多く出す為の代表的な手法であるブレインストーミング(発散技法)からアイデアをまとめる収束技法を学びます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・ロールプレイ ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブシンキング ・各種発散技法 | 発散技法を活用してのアイデアの数 【評価】 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40 |
| | 創造技法 B (①後期) 発散思考と収束思考の両技法をくり返し行い、アイデアを練り上げる統合的な手法を学びます。これらを繰り返し行うことで、数あるアイデアの中から採用するアイデアを評価する眼を養っていきます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・ロールプレイ ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・クリティカルシンキング ・統合技法(発散・収束) | 統合技法を活用してのアイデアの評価力 デザイン実習 【評価】 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、提案・説得力 40 |

【授業計画】 ■総合科目 2年 設置科目 概要(13)

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 |
|------------------|---------------|--|---|---|
| 総合科目 | 国際・夏期WS(演習) | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・ロールプレイ ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション ・チーム制 | <ul style="list-style-type: none"> ・異なる文化背景とした様々なアプローチによる多様な解決策の存在 ・新しい視点と発想の発見 | 各国の文化・産業・デザインなどの特性を知る グローバルな視野を身につける 世界と競争・背差琢磨し、国際競争力を養う 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |
| | 夏期WSB(①前期夏集中) | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・ロールプレイ ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・コンペティション(各コンペの要件) ・企業課題(各企業テーマ) | 競争力 デザイン提案力 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |
| | 卒業WS(④進卒期) | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・テーマ事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・助言 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション | <ul style="list-style-type: none"> ・各専攻に定められた、ディプロマポリシーの内容を満たしてい ・作品の提案性とその表現力 ・自己の提案のプレゼンテーション力 | <ul style="list-style-type: none"> ・各専攻に定められた、ディプロマポリシーの内容を満たしてい ・卒業相応しい作品の質 ・プレゼンテーション力 上記を全て合格。 科目評価としては以下 【評価】 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40 |

| 科目名・科目概要(単位・開講期) | | 指導方法 | テーマ・課題の要件 | 到達目標・評価項目 | |
|------------------|------|--|---|--|---|
| 展開科目 | 思考実習 | 共感メソッドB (①前期 15h) 「インサイト発掘」 人々のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、「既存知識の確認」「調査方法の選択」「インタビュー内容の作成」などを行い、イノベーションの種を見つけます。革新的な解決策をデザインするためにチームビルディングを実践し、人間中心デザインの手法を学びます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・マインドセット ・ファシリテーション ・グループワーク ・リサーチング ・ロールプレイング ・ブレインストーミング ・体感ワーク | <ul style="list-style-type: none"> ・毎回、着目点の設定 ・判断しない(固定概念払拭) ・すべてに疑問を持つ ・好奇心旺盛でいる ・実際に体感する ・何を、どのように、なぜ問いかけ ・類進共感、着眼点を比喻で表現 | <ul style="list-style-type: none"> ・アンテナ(観察眼)をはる力 ・目のつけどころ ・潜在的ニーズの発見 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 30 ②調査・分析力 60 ③構成・表現力 10 |
| | | 問題定義メソッドB (①前期 15h) 「ニューコンセプト」 共感段階で明らかになったユーザーのインサイトやニーズに焦点を合わせ、問題定義へ導くことを目的とし、情報整理、ストーリー抽出、問題定義のステップで学んでいきます。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・マインドセット ・ファシリテーション ・グループワーク ・グループの情報共有 ・ロールプレイング ・ブレインストーミング ・マッピング | <ul style="list-style-type: none"> ・問題設定 インサイト情報・抽出情報提示 ・情報整理 ユーザーの発言・行動・思考・感情・ストーリー抽出 ・問題定義 着眼点の穴埋め問題 | <ul style="list-style-type: none"> ・着眼点 ・問題定義力 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②調査・分析力 60 ③構成・表現力 30 |
| | | 創造メソッドB (①前期 15h) 「アイデアの総数」 問題定義からテーマ設定、発想の拡散、収束、統合から多くのアイデアを出すデザインプロセスを、クラスメイトのアイデアも共有しながら進めるチームビルディングの手法で繰り返し行います。大量かつ多様なアイデアから、問題の解決法を探ります | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ファシリテーション ・グループワーク ・リサーチング ・ロールプレイング ・アイデアラッシュ | <ul style="list-style-type: none"> ・テーマ設定 創造を誘発させるテーマ ・アイデア創造 クリティカルシンキング アイデアのボリューム ・アイデア選択 アイデアの選択するポイント | <ul style="list-style-type: none"> ・アイデア創出力(数) ・アイデアの選択力 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②企画・構想力 30 ③構成・表現力 60 |
| | | プロトタイプB (①前期 15h) 「ブラッシュアップ」 アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返し行います。アイデアに最適なカタチの確認、考えられる多くの異なる可能性の発見、そして評価のためにラフとして手早くプロトタイプを作成し、このプロトタイプを元に複数の解決オプションを展開します。 | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ファシリテーション ・グループワーク ・リサーチング ・ロールプレイング ・フィードバック | <ul style="list-style-type: none"> ・プロトタイプするモノを設定。 ・カタチにしながら考える ・アイデアを必ずカタチに起こす ・様々な観点から検証する | <ul style="list-style-type: none"> ・造形による思考力 ・アイデアをカタチにする変換力 <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②材料・用具使用力 60 ③構成・表現力 30 |
| | | テストメソッドB (①後期 15h) 「デザイン評価」 コト・モノの評価方法・評価のトレーニング。実際のあるコト・モノを評価する。メインはグループワークで、ディベートワーキングを主体に行い、評価軸の捉え方、評価する力を身につける | <ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の経験値、事例 ・ファシリテーション ・グループワーク ・ディベート ・ロールプレイング ・評価分類・マッピング | <ul style="list-style-type: none"> ・プロトタイプするモノを設定。 ・カタチにしながら考える ・アイデアを必ずカタチに起こす ・様々な観点から検証する | <ul style="list-style-type: none"> ・評価方法の理解 ・デザインで評価ポイント ・ディベート評価シート <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①知識・認識力 10 ②調査・分析力 60 ③提案・説得力 30 |

■ 実務経験のある教員一覧（2023年度）

本校では、専門教育の観点から、設置される全ての科目の指導教員は実務経験者（教員採用基準：5年以上の専門実務経験）が担当します。

以下、「授業計画書（教科計画書・指導計画書）」掲載の「実務経験のある教員等による授業科目教員一覧」
2021年度、前期科目担当教員。

No1

| 職名 | 担当科目 | 教員名 | 実務の職務概要 | 専門デザイン・指導領域 |
|----|--|--------|--------------------------|---|
| 教員 | 基本デザインスケッチ コミュニケーションスケッチ | 片山 雄次郎 | デザイナー兼 アーティスト | ビジュアルデザイン、デザイン基礎 |
| 教員 | コミュニケーションスケッチ キャラクターメイキング演習 | 川端 英樹 | イラストレーター | イラストレーション、キャラクター デザイン、デザイン基礎 |
| 教員 | 構成「平面・立体」 コピーメイキング演習 | 落合 直美 | グラフィックデザイナー | 広告デザイン、グラフィックデザイン全般 コミュニケーションデザイン、デザイン基礎 |
| 教員 | 創造技法 A インターフェイス研究 | 山下 昌彦 | 編集デザイン、ブランディング のデザイナー | 編集デザイン、ブランディング デザイン基礎 |
| 教員 | 構成「平面・立体」 コピーメイキング演習 | 下東 英夫 | グラフィックデザイナー | グラフィックデザイン全般、広告デ ザイン、タイポグラフィ |
| 教員 | アドバタイジング演習 総合基礎 キャリアプログラム プレゼンテーション | 松田 祥宏 | グラフィックデザイナー | グラフィックデザイン全般 ブランディング、デザイン基礎 |
| 教員 | 総合基礎 レイアウト実習 ビジネスリテラシー | 溝口 賢 | イラストレーター グラフィックデザイナー | イラストレーション、キャラクター グラフィックデザイン、デザイン基礎 |
| 教員 | コミュニケーションスケッチ GUI演習 | 白井 岳志 | プロダクトデザイナー | プロダクトデザイン、商品開発 ブランディング、デザイン基礎 |
| 教員 | 創造メソッド A プロトタイプ A 共感メソッド B 問題定義メソッド B アドバタイジング演習 | 山口 康彦 | 広告プランナー グラフィックデザイナー | グラフィックデザイン、広告企画 ブランディング、デザイン基礎 |
| 教員 | 共感メソッド A 問題定義メソッド A 創造メソッド B プロトタイプ B | 有馬 徹 | 一級建築士 グラフィックデザイナー | 建築、空間デザイン、グラフィック デザイン、デザイン基礎 |
| 教員 | 創造技法 A ビジネスリテラシー 企業課題演習 B | 福村 保 | 空間デザイナー デザインコンサルタント | デザインコンサルタント、商品開発 デザイン基礎、ブランディング |
| 教員 | ビジネスリテラシー | 赤川 賢治 | Web デザイナー | Web デザイン・web スキル全般、総 合基礎 |

No2

| 職名 | 担当科目 | 教員名 | 実務の職務概要 | 指導領域 |
|----|--|--------|-------------------------|---------------------------------|
| 教員 | ITリテラシー アカウントプランニング演習 | 伊庭 則明 | Web・DTP トレーナー | デジタル関連スキル全般 |
| 教員 | デザインアプローチA 企業課題演習B | 岡野 隆次 | クリエイティブディレクター | グラフィック・広告デザイン全般 |
| 教員 | レイアウト実習 | 木村 正喜 | エディトリアルデザイナー | エディトリアル・編集スキル全般 |
| 教員 | デザインアプローチA キャリアプログラム プレゼンテーション | 高島 克子 | 商品開発デザイナー | イラストレーション・商品開発系デザイン、ファッションデザイン |
| 教員 | 写真実習 | 田中 浩伸 | グラフィックデザイナー | グラフィック・広告デザイン全般 |
| 教員 | レイアウト実習 世界観実習 | 中島 みなみ | イラストレーター | イラストレーター、漫画スキル |
| 教員 | アカウントプランニング演習 キャリアプログラム プレゼンテーション | 中前 寛文 | アートディレクター デザイナー、コンサル | グラフィック・WEB、ディスプレイ等デザイン全般 |
| 教員 | エンターテイメント演習 | はぎのちなつ | 絵本作家 | イラストレーション、絵本 |
| 教員 | 世界観実習 | 花谷 光礼 | イラストレーター | イラストレーション全般 |
| 教員 | キャラクターメイキング演習 | 水井 秀彰 | 漫画家 | 漫画テクニック キャラクターメイキング |
| 教員 | 共感メゾットA/B 問題定義メゾットA/B 創造メソッドA プロトタイプA | 浅井 大河 | 一級建築士 デザイナー | 区間・プロダクト外・グラフィック等のデザイン全般、基礎デザイン |
| 教員 | 工業製図B 3DモデリングA | 杉山 陽二 | プロダクトデザイナー | 商品開発・プロダクトデザイン |
| 教員 | 工房実習講座 | 荒畑 肇 | 一級建築士 | 建築・空間デザイン全般 |
| 教員 | VMD 演習 | 大森 昭子 | 空間デザイナー | ディスプレイ、空間デザイン全般 |
| 教員 | トレンド分析演習 | 金指 博文 | プロダクトデザイナー | 商品開発・プロダクトデザイン全般 |
| 教員 | 工業製図B 3DモデリングA | 川畑 大助 | プロダクトデザイナー | 商品開発・プロダクトデザイン全般 |

No3

| 職名 | 担当科目 | 教員名 | 実務の職務概要 | 指導領域 |
|----|--|--------|--------------------------------------|----------------------------|
| 教員 | 工房実習講座 | 北山 昭美 | 空間デザイナー | 空間デザイン、デザイン基礎 |
| 教員 | 構成「色彩」 VMD 演習 | 小原 知美 | 空間デザイナー カラーコーディネーター | カラーデザイン、色彩計画、空間デザイン、基礎デザイン |
| 教員 | 創造メゾット A プロトタイプ A | 津田 光明 | 空間デザイナー デザインコンサルタント | 空間・モノデザイン、商品開発 |
| 教員 | 建築製図 B 3D パース A | 中西 るみ | パーサー 空間デザイナー | 空間パース、CAD スキル |
| 教員 | 空間演出演習 ソーシャルスキルト レーニング グループキャリアコン | 丹羽 景子 | 空間デザイナー プロダクトデザイナー キャリアコンサルタント | 空間デザイン、ディスプレイ 基礎デザイン |
| 教員 | ライブスペース演習 | 藤井 真喜子 | インテリアコーディネーター | インテリアコーディネート |
| 教員 | 商空間デザイン演習 | 吉村 史郎 | 一級建築士 空間デザイナー | 空間デザイン、基礎デザイン |
| 教員 | インタラクティブコンテンツ実習 モバイルアプリ実習 | 尾崎 卓治 | WEB プログラマー | WEB 関連全般スキル |
| 教員 | 企業課題演習 B | 高山 信弥 | WEB デザイナー キャリアコンサルタント | WEB デザイン全般 |
| 教員 | 3D パース A 空間演出演習 | 小林嘉寿也 | 空間デザイナー | 空間デザイン全般 |
| 教員 | 総合基礎 | 寶蔵 敦 | 空間デザイナー 空間造形 | 建築・空間デザイン全般 |
| 教員 | GUI 演習 トレンド分析演習 | 牧寺 徹 | プロダクトデザイナー | プロダクトデザイン、商品開発 ブランディング |

以上