

2024 年度 全学期
授業計画書
(シラバス設計要求書)

WEB 版

昼間部・夜間部
デザイン学科

2024 年度
創造社デザイン専門学校

【授業計画】 ■前期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
デザイン学科 基礎実習	<p>構成①「形と空間」 (身体感覚) (①前期)(30h)</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。</p> <p>知識に基づく柔軟な視点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、構成の実用性を体感し理解し、今後のクリエイションに繋がります。</p> <p>【ファウンデーション(基礎)】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー(造形理論基礎) ・構成手法とデザイン ・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、合評 <p>※アナログ作業(手作業)を含むこと</p>	<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) 	<ul style="list-style-type: none"> ・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>【評価】</p> <p>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>構成②「光と色彩」 (カラーイメージ表現) (①前期)(30h)</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。</p> <p>カラーシステムの理解と活用。構成とテイスト・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と実用的な色の知識を目指します。</p> <p>光の重要性・関係性(明暗)</p> <p>【ファウンデーション(基礎)】</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) ・テーマに沿った実習 ・ソフトに準じた色彩の知識(色選び、カラーモードの理解) ・Pinterestなどを利用した参考例の提示(視覚的理解) ・ショートプレゼン、評価 ・他者との感覚の違い合評 	<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・色相対比・補色対比・継続対比) 	<ul style="list-style-type: none"> ・カラー体系(3属性)の理解 ・色の調合・色の配色 ・色の感情と特性の理解 ・光の作用と理解 ・アナログだけでなくデジタルでの対応(応用)ができる CMYK、RGB...etc. <p>【評価】</p> <p>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>視覚化と描写 (エスキス・アイデアスケッチ) (①前期)(30h)</p> <p>スケッチによるコミュニケーションのトレーニング。描くことは空間や立体の把握につながり、考えを視覚化することで思考を深め、アイデアから設計をブラッシュアップすることにつながります。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> <p>【非言語コミュニケーション】</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 ・エスキス 	<ul style="list-style-type: none"> ・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>【評価】</p> <p>1.知識・認識力 30 2.材料・用具使用力 30 3.構成・表現力 40</p>

※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】 ■前期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
デザイン学科 基礎実習	<p>コミュニケーションスケッチ (想像と創造のスケッチ) (①前期)(30h)</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。 【非言語コミュニケーション】</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、ブレスト ・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"> ・他者の考えを凶解 ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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>【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>総合基礎 (①前期)(30h)</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 <p>【描く→作るトレーニング】</p>	<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>※検証を必ず入れる</p>	<p>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 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 「抽出」▶「関連させる」▶「編集・構築」▶「変換させる・展開させ」▶「効果の検証」</p>	<p>○各プロセスの意味とその繋ぐポイントを体得する。 Creative mind の醸成</p> <p>○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。 Logic Skill の醸成</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>DTP デザイン ① (Illustrator 実習) (①前期)(30h)</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。</p> <p>スピーディーで正確な操作を習得するとともに実用的な使用と応用できるベース作りを目指し、凶解&ダイアグラム制作を行います。 【デジタルスキル(ITリテラシー)】</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 の基本操作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ベクターデータの特徴 ・機能と特性の理解 ・用途、表現事例 etc ・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>【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】 ■前期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
デザイン学科	<p>DTPデザイン② (Photoshop実習) (①前期)(15h)</p> <p>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。 【デジタルスキル(ITリテラシー)】</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"> ・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>Photoshopの基本操作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビットマップ画像の特徴 ・CMYK、RGB ・画像フォーマット、解像度 画像使用用途、表現事例 <p>etc</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真レタッチ ・コラージュ合成 <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>図解&ピクトグラム (表現トレーニング①) (①前期)(15h)</p> <p>Illustratorの基本操作を学んだ後に、伝え方・伝わり方を考えた表現をアナログで考え、ソフトによる効率的で伝わりやすい美しい描写のテクニックの習得を目指します。 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。 【考える→まとめるトレーニング】</p>	<p>アナログで考える →デジタルでまとめる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クライアント デザイナー ・テーマごとのショートワーク ・事例紹介 ・描画ツールの応用 ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・他者の考えを図解化(ダイアグラム) ・ルールのビジュアル化(ピクトグラム) 	<p>Illustratorのスキルアップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・伝え方&伝わり方の理解 ・幾何学的な図解表現 ・分かりやすいシンボル化 ・構成とバランス ・見易い・分り易い ・ソフト間の連携&併用 ・仕上り(早さ・正確・丁寧) <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>ビジネスリテラシー (業界研究・自己分析) (①前期)(15h)</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。どういった業種・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>【評価】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.知識・認識力 30 2.調査・分析力 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。

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	専攻専門演習	ロゴ・マーク演習(30h) 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。 ●G・IL 専攻別内容	<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 	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 【評価】 1.知識・認識力 30 2.企画・構想力 30 3.構成・表現力 40
		パッケージ演習(30h) 商品パッケージには、商品のコンセプト表現だけでなく、注意事項等の法的な条件にも対応する必要があります。包材や印刷技術の知識も求められます。立体、平面の商品パッケージの制作を通じ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。 ●G 専攻	<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 	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 【評価】 1.知識・認識力 30 2.企画・構想力 30 3.構成・表現力 40
		モード演習(30h) 出版業界が求めるレベルを知り、文字を組み合わせてデザインの視点から完成させます。作家としての視点とテクニックを養うため、挿絵と広告イラストを課題に設定し、人とくらし、今の旬に焦点をあてたイラストを描きます。 ●IL 専攻	<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 	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 【評価】 1.知識・認識力 30 2.企画・構想力 30 3.構成・表現力 40
		タイポグラフィ演習(30h) 情報伝達コミュニケーションにおける文字の役割と意味を理解し、文字の歴史、種類を理解する。文字によるデザイン構想・企画のプロセスを通して、各媒体における文字のデザイン特性やデザイン表現などタイポグラフィデザインを学びます。 ●G 専攻別内容	<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 ・資料提供 ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 ・企業(モリサワ)見学 	<ul style="list-style-type: none"> ・タイポグラフィの知識 ・フォントの特徴、デザインによる使い分け ・文字組、見せ方 文字だけのデザイン ・タイポグラフィを使った各種メディア媒体 	コミュニケーションにおける文字の持つ意味、役割の理解 文字による伝え方の作法 メディア特性、多様化 用途、表現の幅 【評価】 1.知識・認識力 30 2.企画・構想力 30 3.構成・表現力 40
		メディア演習(30h) 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・企画のプロセスを通して、イラストレーション分野の特性に基づく各媒体に合ったデザイン特性や表現、スキルを学びます。 ●IL 専攻	<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 ・各種メディア媒体、Web媒体 ・小型印刷物 ・ワンページPR サイト 	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 【評価】 1、知識・認識力 30 2、企画・構想力 30 3、構成・表現力 40

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
専攻ICT実習	<p>写真撮影(30h) (写真撮影演習)</p> <p>カメラやスマホを用いた作品撮影のスキル習得に取り組みます。写真撮影の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撮影したものを使用して制作し、ポートフォリオ作りにも活用できるようにすることを目指します。</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 ・室内&屋外での撮影 ・ビジュアル表現としての写真 ・ショートプレゼン、評価 ・技術&表現指導 	<ul style="list-style-type: none"> ・写真撮影 ・スマホでの撮影 ・構成ディレクション ・作品撮影からアレンジ ・ポートフォリオへの活用 	<p>作品紹介フォーマット 基本操作、写真レタッチ</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>デジタルイラスト実習 A (30h)</p> <p>(広告イラスト)</p> <p>出版業界が求めるレベルを知り、文字を組み合わせてデザインの視点から完成させます。作家としての視点とテクニックを養うため、挿絵と広告イラストを課題に設定し、テーマ性・社会課題に焦点をあてたイラストを描きます。</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 ・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>編集デザイン(30h) (Indesign ①)</p> <p>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。1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 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>Indesign のスキルアップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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>【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>デジタルイラスト実習 B (30h)</p> <p>(クライアント)</p> <p>文字を組み合わせてデザインの視点から完成させます。作家としての視点とテクニックを養うため、挿絵と広告イラストを課題に設定しクライアントオーダー設定に焦点をあてたイラスト作品を制作します。</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 ・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 ・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 ・タイトル&ロゴアレンジ 	<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
企業連携(実習・演習)	<p>企業課題演習 A(30h) (企業クライアント制)</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。 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、ブレイト、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

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	キャリアプログラム(講義・一般)	<p>プレゼンテーションA(15h) (自己PR・プロモーション制作)</p> <p>デザイン及び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。どんな業種・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かできるのかなど情報の収集方法を学びます。また業界人や現役OBを迎えて今後、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 ・自己PR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。 ・自己訴求ポイントの素材出し 	<p>自己PRチラシ作成</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>
	思考演習	<p>プロトタイプングA(15h) (ダミー)</p> <p>アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返して行います。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> <p>●G,IL 専攻別</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。 ・カタチにしながらかえる ・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> <p>1.知識・認識力 10 2.材料・用具使用力 60 3.構成・表現力 30</p>
	Lab実習	<p>メディアインテグレーション Lab</p> <p>自由選択・専攻特化</p> <p>専攻特化は、その分野に必要とする(目指す方向)講座が設定されます。</p> <p>自由選択は、授業で補いきれないものを専攻特化型講座・工房の使い方や興味関心を生むもの、先生方特有の思考やスキルを学ぶ講座が設定されます。</p> <p>●全専攻共通</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>専攻特化で10講座 自由選択で10講座以上の受講が認定要件</p>

【授業計画】 後期1年 設置科目 概要(4) GR・IL 専攻

科目名・科目概要		科目名・科目概要	科目名・科目概要	科目名・科目概要	
デザイン学科	コンペWS (演習)	コンペWS 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
		コンペWS (国際) 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」	<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
	基礎実習	リサーチ・アナリシス (テーマ設定研究～発表・展示) 講師の設定するテーマに特化した実習《クラス制》。 この授業では、様々なモノ、空間、情報と人の「接点」を考え、今後の自身のデザインのテーマや軸となるものを考えます。	<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"> ・テーマ考察 ・テーマ探求 ・テーマからの気づき何をデザインするか テーマ研究 (レポートの制作) → まとめ方は専攻に応じた形で発表・展示 【第1回展示】	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
		進級WS コンセプトWS 一年間の学習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"> ・各専攻に定められた、ディプロマポリシーの内容を満たしているか ・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 【第2回展示】	・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るか ・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		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	専攻専門演習	<p>住宅演習(30h)</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> <p>1.知識・認識力 30 2.企画・構想力 30 3.構成・表現力 40</p>
	<p>リ・デザイン演習(30h)</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、それらに適うアイデアの具現化をとおして、プロダクトデザインの基本を学ぶ。</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 ・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 ・プロトタイプング ・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>ショップ演習(30h)</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企画デザイン、空間演出に取り組みます。しっかりと伝わる表現力、プロジェクト全体を意識した提案に重点を置き、モノを伝えるためのコトづくりを行います</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>空間演出力 VMD 基本 コミュニケーションの提案</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(30h)</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>エルゴノミクス演習(30h)</p> <p>プロダクトデザインの進め方を、包丁を課題としてエルゴノミクスをテーマに理解していきます。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モノづくりを追求します。</p> <p>●IN、P 専攻別</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 ・資料提供 ・ショートプレゼン、評価 ・技術・表現指導 ・企業（モリサワ）見学 	<ul style="list-style-type: none"> ・タイポグラフィの知識 ・フォントの特徴、デザインによる使い分け ・文字組、見せ方 文字だけのデザイン ・タイポグラフィを使った各種メディア媒体 	<p>コミュニケーションにおける文字の持つ意味、役割の理解 文字による伝え方の作法 メディア特性、多様化用途、表現の幅</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>	

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	専攻 ICT 実習	<p>写実実習(30h) (写真撮影実習)</p> <p>カメラやスマホを用いた作品撮影のスキル習得に取り組みます。写真撮影の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撮影したものを使用して制作し、ポートフォリオ作りにも活用できるようにすることを目指します。</p> <p>●IN・P 専攻別</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・室内&屋外での撮影 ・ビジュアル表現としての写真 ・ショートプレゼン、評価 ・技術&表現指導 	<ul style="list-style-type: none"> ・写真撮影 ・スマホでの撮影 ・構成ディレクション ・作品撮影からアレンジ ・ポートフォリオへの活用 	<p>作品紹介フォーマット 基本操作、写真レタッチ</p> <p>【評価】</p> <p>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(30h) (Vectorworks 実習 ①)</p> <p>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 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】</p> <p>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(30h) (Rhinoceous 実習 ①)</p> <p>本科目の最終目標は、ISO 規格に準じて、</p> <p>①工業製図が作図できること</p> <p>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</p> <p>③設計ができるようになることです</p> <p>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>Rhinoceous スキル 基本図面作図力 図面表記の知識</p> <p>【評価】</p> <p>1.知識・認識力 30 2.材料・用具使用力 30 3.構成・表現力 40</p>	
企業連携(実習・演習)	<p>企業課題演習 A(30h) (企業クライアント制)</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問われる科目です。</p> <p>※企業からの課題(租借)</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 ・プレゼン、評価 ・効果測定 	<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 ・企業の狙いに対する解決力 ・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> <p>1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40</p>	
キャリアプログラム(講義・一般)	<p>プレゼンテーション A(15h) (自己PR・プロモーション制作)</p> <p>デザイン及び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。どんな業種・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情報の収集方法を学びます。また業界人や現役 OB を迎えて今後、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 ・自己PR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。 ・自己訴求ポイントの素材出し 	<p>自己PR チラシ作成</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>	

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
デザイン学科	思考演習 プロトタイプング A(15h) (モデル制作) アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返して行います。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。 ●IN・P 専攻別	<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。 ・カタチにしながらかえる ・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 【評価】 1.知識・認識力 10 2.材料・用具使用力 60 3.構成・表現力 30
	Lab実習 メディアインテグレーション Lab 自由選択・専攻特化 専攻特化は、その分野に必要とする（目指す方向）講座が設定されます。 自由選択は、授業で補いきれないものを専攻特化型講座・工房の使い方や興味関心を生むもの、先生方特有の思考やスキルを学ぶ講座が設定されます。 ●全専攻共通	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、技術知識 ・教員の講演 ・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 	【評価】 専攻特化で 10 講座 自由選択で 10 講座以上の受講が認定要件
	コンペWS 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
コンペWS (演習) 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」	<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	
基礎演習 リサーチ・アナリシス (テーマ設定研究～発表・展示) 講師の設定するテーマに特化した実習《クラス制》。 この授業では、様々なモノ、空間、情報と人の「接点」を考え、今後の自身のデザインのテーマや軸となるものを考えます。	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の講演、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"> ・テーマ考察 ・テーマ探求 ・テーマからの気づき何をデザインするか テーマ研究 (レポートの制作) → まとめ方は専攻に応じた形で発表・展示 【第 1 回展示】	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	

【授業計画】 後期 1 年 設置科目 概要 (4) IN・P 専攻

科目名・科目概要		科目名・科目概要	科目名・科目概要	科目名・科目概要	
デザイン科	総合WS (演習)	<p>コンセプトWS 進級WS</p> <p>一年間の学習したことを統合して作品制作に望みます。</p> <p>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。</p> <p>「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。</p>	<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るか ・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 <p>〔第 2 回展示〕</p>	<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るか ・卒業相応しい作品の質 ・プレゼンテーション力 <p>上記を全て合格。</p> <p>科目評価としては以下</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

2年 授業計画

【授業計画】 前期・後期2年 設置科目 概要(1) GR・IL 専攻

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
デザイン学科 専攻専門演習	コピー・ネーミング演習(30h) (言葉による表現と発信) 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。 ●G 専攻	<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 	目的、広告特性別展開 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 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
	キャラクターメイキング演習(30h) 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。 ●IL 専攻	<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 	目的、広告特性別展開 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 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
	アドバタイジング演習(30h) (総合コミュニケーション演習①) 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、自分で気づけ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。 ●G 専攻	<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 	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 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
	エンターテイメント演習(30h) 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、自分で気づけ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。 ●IL 専攻	<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 	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 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
	ビジュアルアイデンティティ演習(30h) (ブランディング&メッセージ) 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。 ●G 専攻	<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 (ビジュアル・制作意図) 	VIの役割理解 視覚による情報伝達の方法。(意図の反映) 美しさや視認性等の実用性(説得力)を備えたデザイン手法 【評価】 1.調査・分析力 0 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40

【授業計画】 前期・後期2年 設置科目 概要(2) GR・IL 専攻

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	専攻専門演習	ストーリーテリング演習(30h) 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。 ●IL 専攻	<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 	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 コンテクスト(文脈)、コト、モノの価値創出、 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
		キャンペーン演習(30h) (総合コミュニケーション演習 ②) 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を学びます。 ●G 専攻	<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"> ・他者の考えを凶解 ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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 【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
		絵本演習(30h) 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を学びます。 ●IL 専攻	<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 	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 コンテクスト(文脈)、コト、モノの価値創出、 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
	専攻ICT実習	編集レイアウト実習(30h) (Indesign ②) 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InDesign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。 ●G 専攻	<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र्ट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 	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 【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
		世界観実習 A・B(30h) (CLIPSTUDIO ①・②) 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	<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 	CLIPSTUDIO スキルアップ 世界観表現力 画面構成力 オリジナリティ 【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

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
デザイン学科 専攻ICT実習	モーショングラフィック実習 (30h) (AfterEffects 実習) アニメーションの基本的な原理から AdobeAfterEffects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。 ●G専攻	<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 	After Effects スキルアップ CLIPSTUDIO スキルアップ 動画・映像表現力 動画編集力 【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
	インフォグラフィック実習 (30h) (表現トレーニング ②) 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。1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。 ●G専攻	アナログで考える →デジタルでまとめる <ul style="list-style-type: none"> ・クライアント ⇔ デザイナー ・テーマごとのショートワーク ・事例紹介 ・描画ツールの応用 ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・伝え方&伝わり方の理解 ・他者の考えを図解化(ダイアグラム) ・ルールのビジュアル化(ピクトグラム) 	Illustrator/Photoshop のスキルアップ <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・ソフト間の連携&併用 ・仕上り(早さ・正確・丁寧) 【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
	グラフィックアート実習(30h) (表現トレーニング ②) 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。 ●IL専攻	<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 	Illustrator/Photoshop スキル 総合Gアート表現力 【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
	動画編集実習(30h) (Premiere・AfterEffects 動画編集) 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。 ●G専攻	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演、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 ・デジタルサイネージ ・ムービーレンダリング ・サウンド編集法 	<ul style="list-style-type: none"> ・Premiere ・After Effects ・映像・動画編集 ・効果的な表現力 【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

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	専攻ICT実習	モーショングラフィック実習(30h) (CLIPSTUDIO ③) 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(モーショングラフィック実習)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、デジタルサイネージ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	<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 	CLIPSTUDIO スキルアップ 動きの表現力 画面構成力 オリジナリティ 【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
	アート思考演習	表現開発演習 ①②(15h) (独自性・インパクト)(個性) 独自性・インパクトの実験的な作品作り、Plan-B を考える、無駄や驚きを考える…etc. 普段とは逆の発想を形にしてみることでアート思考的な作品制作を行います。 ●IN・P 専攻別	<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 ・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"> ・問題解決のためのデザイン提案 ・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
	思考演習	プロトタイピングB (ダミー) 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グラフィックやイラストを作成し、それを元に複数の解決オプションを展開します。 ●G・IL 専攻別	<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"> ・カタチするモノを 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 【評価】 ①知識・認識力 10 ②材料・用具使用力 60 ③構成・表現力 30
	展開演習	デザインアプローチA～C (ソーシャル課題①～③) 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。 ●G・IL 専攻別内容	<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、プレスト、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"> ・問題解決のためのデザイン提案 ・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
	企業連携(実習・演習)	企業課題演習B～C (企業クライアント制) 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。 ※企業からの課題(租借)	<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、プレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・プレゼン、評価 ・効果測定 	<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

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	キャリアプログラム(講義・一般)	<p>ポートフォリオ企画(15h) (ポートフォリオ演出・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、自己を売り込むため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> <p>●G・IL 専攻別内容</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】</p> <p>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B(15h) (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> <p>●G・IL 専攻別内容</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】</p> <p>1.知識・認識力 30 2.材料・用具使用力 30 3.構成・表現力 40</p>	
	Lab実習	<p>メディアインテグレーション Lab 自由選択・専攻特化</p> <p>専攻特化は、その分野に必要なとする(目指す方向)講座が設定されます。自由選択は、授業で補いきれないものを専攻特化型講座・工房の使い方や興味関心を生むもの、先生方特有の思考やスキルを学ぶ講座が設定されます。</p> <p>●全専攻共通</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>専攻特化で10講座 自由選択で10講座以上の受講が認定要件</p>
	コンペWS(演習)	<p>コンペWS 国際</p> <p>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」</p>	<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 	<p>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</p> <p>【評価】</p> <p>1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40</p>
<p>コンペWS</p> <p>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。</p>	<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) 	<p>競争力 デザイン提案力</p> <p>【評価】</p> <p>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】

前期・後期 2 年 設置科目 概要 (6) GR・IL 専攻

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
デザイン学科	<p>総合WS (演習)</p> <p>卒業WS コンセプト WS</p> <p>2年間の集大成となる科目です。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。</p> <p>「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。</p>	<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るか ・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 <p>〔第 4 回展示〕</p>	<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るか ・卒業相応しい作品の質 ・プレゼンテーション力 <p>上記を全て合格。</p> <p>科目評価としては以下</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】 前期・後期2年 設置科目 概要(1) IN・P専攻

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
デザイン学科 専攻専門演習	<p>ライフスペース演習(30h)</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>●IN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"> ・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】</p> <p>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(30h)</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>●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 ・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"> ・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】</p> <p>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(30h)</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、自分で気づけ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>●IN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"> ・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】</p> <p>1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40</p>
	<p>GUI演習(30h)</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、自分で気づけ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>●P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"> ・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】</p> <p>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(30h)</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>●IN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"> ・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 (ビジュアル・制作意図) 	<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(説得力)を備えたデザイン手法</p> <p>【評価】</p> <p>1.調査・分析力 0 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40</p>

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	専攻専門演習	インダストリアルデザイン演習 (30h) 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専攻	<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、リスト、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"> ・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 	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、 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
		空間演出演習(30h) 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。 ●IN専攻	<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"> ・他者の考えを凶解 ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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 【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
		ソリューションデザイン演習 (30h) 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専攻	<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、リスト、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"> ・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 	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、 【評価】 1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40
専攻ICT実習	3D パース A(30h) (Vectorworks/Photoshop実習 ②) Photoshop やVectorworks 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専攻	<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 ・テキストチャバリエーション ・デジタルでのパース ・演習効果 	3Dを想定したパース表現 Photoshop/ Vectorworks スキル プレゼン表現スキル 【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	
	3D モデリング A(30h) (Rhinoceous実習 ②) 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。 ●IN専攻	<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 	アイデアのモデリング化 プレゼン表現スキル Rhinoceous スキル 【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	

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
二 ア ザ イ ン 学 科	専 攻 ー C T 実 習	建築製図 B(30h) (Vectorworks/Photoshop実習③) 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。 ●IN 専攻	<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 	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 【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
		工業製図 B(30h) (Rhinoceros 実習 ③) 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	<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 	CLIPSTUDIO スキルアップ 世界観表現力 画面構成力 オリジナリティ 【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
		3D パース B(30h) (Vectorworks/Photoshop実習 ④) PhotoshopやVectorworks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。 ●P 専攻	<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 	3Dを想定したパース表現 Photoshop/ Vectorworksスキル プレゼン表現スキル 【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
		3D モデリング B(30h) (Rhinoceros 実習 ④) 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	<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 	アイデアのモデリング化 プレゼン表現スキル Rhinoceros スキル 【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
		3D プリンティング(30h) (3Dプリンター実習) 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。 ●IN・P専攻	<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"> ・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 	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 【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

科目名・科目概要		指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目	
デザイン学科	展開演習	デザインアプローチA～C (ソーシャル課題①～③) 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めます。 ●IN・P専攻別	<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、プレスト、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"> ・問題解決のためのデザイン提案 ・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
	企業連携(実習・演習)	企業課題演習B～C (企業クライアント制) 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。 ※企業からの課題(租借)	<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、プレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・プレゼン、評価 ・効果測定 	<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
	アート思考演習	表現開発演習①②(15h) (独自性・インパクト) (個性) 独自性・インパクトの実験的な作品作り、Plan-Bを考える、無駄や驚きを考える…etc. 普段とは逆の発想を形にしてみることでアート思考的な作品制作を行います。 ●IN・P専攻別	<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 ・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"> ・問題解決のためのデザイン提案 ・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
	思考演習	プロトタイピングB (モデル製作) アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返していきます。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。 ●IN・P専攻別	<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 【評価】 ①知識・認識力 10 ②材料・用具使用力 60 ③構成・表現力 30
	キャリアプログラム	ポートフォリオ企画(15h) (ポートフォリオ演出・企画) 自己の持つ個性や学修した能力のスペースを整理し、自己を売り込むため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 ●IN・P専攻別	<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 	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。 【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		科目名・科目概要	科目名・科目概要	科目名・科目概要	
デザイン学科	キャリアプログラム	<p>プレゼンテーションB(15h) (ポートフォリオ作成) 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。 ●IN・P専攻別</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>
	Lab実習	<p>メディアインテグレーション Lab 自由選択・専攻特化 専攻特化は、その分野に必要なとする(目指す方向)講座が設定されます。自由選択は、授業で補いきれないものを専攻特化型講座・工房の使い方や興味関心を生むもの、先生方特有の思考やスキルを学ぶ講座が設定されます。 ●全専攻共通</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】 専攻特化で10講座 自由選択で10講座以上の受講が認定要件</p>
	コンペWS(演習)	<p>コンペWS 国際 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」</p>	<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 	<p>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</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>
	コンペWS(演習)	<p>コンペWS 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。</p>	<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) 	<p>競争力 デザイン提案力</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>

【授業計画】 前期 2 年 設置科目 概要 (6) IN・P 専攻

科目名・科目概要		科目名・科目概要	科目名・科目概要	科目名・科目概要	
デザイン学科	進級卒業WS (演習)	<p>卒業WS コンセプト WS</p> <p>2年間の集大成となる科目です。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。</p> <p>「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。</p>	<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るか ・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 <p>〔第 4 回展示〕</p>	<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るか ・卒業相応しい作品の質 ・プレゼンテーション力 <p>上記を全て合格。</p> <p>科目評価としては以下</p> <p>【評価】</p> <p>1.調査・分析力 30 2.企画・構想力 30 3.提案・説得力 40</p>