

2024年度 1 年 教科計画書<前期10回授業用> 学校法人 創造社学園 2024

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 視覚化と描写	科目配当	学科・専攻
	セッション 1・2・3	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
単位(1)	2コマ×2日×5週	自主制作時間	おおそ20時間
		担当教員	片山雄次郎 先生

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

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

グラフィックデザイン アートディレクション

科目設定主旨(到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。
本科目「視覚化と描写」は専攻を問わずデザインの基本となる「観る力」「描く力」の基礎を育て、
科目になります。観る→情報を整理・抽出→描写で記録 から始まり、描いたものを使って伝達や自
己確認していく重要性、また思考・アイデアを視覚化していくプロセスを体験することで、これからの
課題の中でのスケッチ表現の基礎を学んでいきます。様々な表現(投影図・透視図など)や画材など
を使って、頭の中にあるものを目に見え形へ変化させていけるようになることを目標にしています。

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する
為に使用する画材、素材をお書きください。
●鉛筆(HB・B・2Bの濃さのものを各2本づつ程度)
メーカーは問いません
●A4 サイズファイル(この科目専用のもの)
●色鉛筆 他授業課題ごとに必要な画材があります

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

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

【効果予測】 それぞれの頭の中にあるアイデアを視覚化する事
によって、自身も気付かなかった発見や気付きを感じられるように
なる。また視覚化したものを他者と共有することで、アイデアの伝達や
相互確認の役割を担うことができる。描き方のベースとなる「透視図
法」は人間が自然に見ている状態に一番近い表現とされています。
その表現を繰り返し課題の中で行う事によってスキルだけでなく「描
く事・記録する事」が日常化していくことが目標です。言葉の補足と
して、時には言葉以上の伝達力を持つ描写表現にしていける意識を変
化させていくことが重要なポイントになります。

【仕事への繋がり】 まずは自身のアイデアを俯瞰で観るた
め、また整理・検証・ブラッシュアップさせていくために重要
になります。次に他者にアイデアを説明する時に、言葉+描写
でさらにイメージしてもらいやすくなっていくと思います。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。
透視図法による描写表現が日常化し、自身が思い描く形や状
況を表現できるようになる。描く事が特別なことではなく、自然
に構えずに行えるようになる。この科目以外の課題でも、積極
的に描写表現が行えるようになる。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> アイデアの視覚化

<与 件> 幾何形態だけで組み合わせた動物の姿をしたおもちゃ
を制作すると仮定して、その形の考察過程のアイデアスケッチと完成予
想の形状を S/L の 2 つの大きさに変化させ、風景と共にスケッチする。
<提出様態> 試験課題の全てのスケッチ表現をまとめて
提出する事で試験課題とする。

評価項目	評価ポイント	配点
1知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力	1 投影図法・透視図法などを理解し、様々な表現 で平面上での立体表現を意識できているか	30
2材料・用具使用力 □構成・表現力	2 力のコントロール・腕の使い方などを意識し用 具を使いこなせているか	30
3提案・説得力	3 用紙の中でのバランス、点景や陰影表現でより 立体感・空間を感じるスケッチができていくか	40
	計	100

指導スケジュール

回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	タイトル	習得内容/留意点
1	科目概要とモチーフ制作	科目ガイダンスと課題で使用するモチーフ の自作(次回授業までに完成させておく)
2	基本の表現方法「透視図法」を学ぶ :1 自作の立方体をモチーフに透視図 法の表現を体験する	透視図法を学ぶ 立方体をモチーフに描 写の基本である透視図法を学びます。 様々な条件下でのモチーフの変化を感じ 取り、記録していく。
3	基本の表現方法「透視図法」を学ぶ :2 紙コップを加えて、創作→描写を繰 り返し、透視図法表現に慣れる	前回の授業の復習と直線+曲線の組み合わせ のモチーフで、線のコントロールを体験する。正円 から楕円へと曲線をスムーズに描けるように。 自作立方体と紙コップを組み合わせて面白い形 を生み出してスケッチ表現を8パターン。
4	自然物「手」をモチーフに 人工物とは違い、自然物には直線は ほぼ存在しない。自然物特有の曲線 を描写しながら法則を学ぶ	関節・骨・筋肉など皮膚に内在する要素に意識 を向け、動き・ポーズ・視点の変化による形状 を観察していく。形の外側の線だけを追わず、 量感を感じさせる線表現を意識して描写する。 試験課題に繋がるようなポーズの工夫。
5	視点からの上下の空間の表現 試験課題「アイデアの視覚化」	屋内・屋外の空間の画像を通して、大きな空間 の表現を学ぶ。目の高さ・消失点などいくつかの パリエーションの紹介 教員が指定した動物の中から一つを選択し、 それをモチーフに2つの目的を持った ものにデザインしていく過程とその完成予 想をスケッチで表現していく。 自然形態を幾何形態へと単純化させつつ、 関節や各動物の特徴(シルエットや動き など)を意識した形状を探っていく。その 考察の過程をアイデアスケッチとして残し ていき、アイデアの推移を可視化する。 決定したアイデアを「手のひらに乗るサイズ のおもちゃ(Sサイズ)」と「実際にある空間 に設置するモニュメント(Lサイズ)」の2つ の大きさの違うデザインに変化させる。 それぞれのスケッチで視点からの上下を 意識した構図や表現で、両サイズの違い が他者に伝わるように意識する。 試験課題の初期段階からのアイデアス ケッチと完成作品2点を使って、最終日 にプレゼンテーションを行う。各自の工夫 点・アピールポイントなどをスケッチと言 葉で伝える。
6	自然物を幾何形態に置き換えていき ながら、単純化させる工夫と面白さ を意識しながらアイデアを考える	
7	頭に思い描いたアイデアを数多くス ケッチで残していく。描くクセをつけ ること、アイデアを整理していくた めにスケッチを役立てる(初期のア イデアスケッチは「質より量」を意識 し、メモを取る容量で描いていく 徐々に、細部に目を向けて全体・部 分の描写の精度をアップしていく	
8	最終的な完成予想スケッチは、さら に精度をあげて表現。初期段階のも のとは違う「見える・魅せるスケッ チ」を目指す	
9		
10	クラス内プレゼンテーション	

予習事項

◆ 予習のポイントを明確に記入してください。

授業回数に対して、スケッチの枚数や頻度を上げるためにも、授業外での自習や予習は欠かせません。数多く描く機会を設けることで描くことにも慣れ、描画時
間や表現スキルも変化が生まれてきます。
透視図法は感覚だけでなく法則性や決まり事など『理屈』も必要になります。授業以外の課題でアイデアスケッチを描く場合などの際に、透視図法の表現を意識
することでより理解が深まっていくと思います。

頭の中にあるアイデアをスムーズに描くためには、『仮の形状』を観察することでイメージがしやすくなってきます。身の回りにあるものを使って、自身が考える
形状を模してみて、それを使って描いてみて下さい。繰り返すことで、頭の中で立体が立ち上がってきて、イメージが明確になってくればさらに描画力がアップし
ていきます。

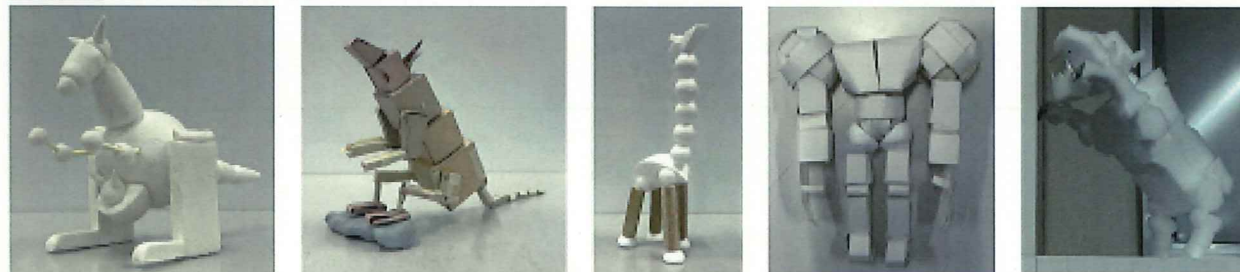
事前に準備するべきもの(材料や画像資料など)は使用時に間に合うように時間に余裕を持っておくこと。画像資料は漠然と探すのではなく、課題内容にそった
ものかどうか、どういふものが必要とされているのか、また自分自身が必要だと自身で判断するなど受け身でなく積極的に課題との関わりあいを持つことで充実
したものになります。また、普段から気になるものを画像におさめておくなどネットだけに頼らず自身の力で探しておくことも『見る・観る・視る目を養う訓練に
なるといいます。』

課題を溜めていくとリカバリーするのが難しくなるだけでなく、課題毎のポイントをリアルタイムで学習していない事になります。課題をやりながら、その時々
の疑問点などを都度解決していけるように、自学自習の時間を当てて下さい。

設定課題例

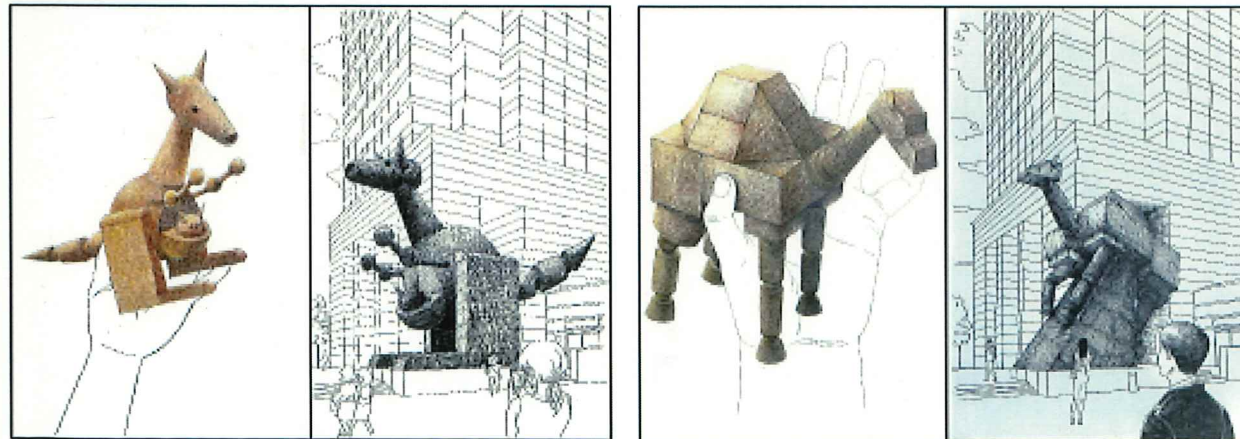
- ◆ 設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆ できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆ できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

試験課題のための立体スケッチ



頭の中でイメージする全体や部分の形を視覚化していく方法の一つとして、粘土・紙・メラミンスポンジなど可塑性な素材で実際に制作してみるのもひとつ
のスケッチです。描くだけでは得られない情報を感じられ、形状やバランスの確認になるとともに、撮影しておくことで視点・目の高さ・角度などによる見え方
の違いがわかり、実際にスケッチ表現する際の参考にもなってきます。

試験課題作品



スケッチを見る人に、実際にあるように感じてもらうためには、形を描くだけではなく視覚世界にあるイメージ(色や陰影)の表現が重要になってきます。
普段から、身の回りの見えるものに意識を向け、色や影の出方などを観察していくことが、実際のスケッチ表現の際に大いに役立ちます。

2024年度 1 年 指導計画書<前期10回授業用>

© 学校法人 創造社学園 2024

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習 実習 一般
	科目名	科目配当	学科 専攻
	セッション	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
単位(1) 2コマ×2日×5週		自主制作時間	おおよそ20時間
担当教員		片山 雄次郎 先生	

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

グラフィックデザイン アートディレクション

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

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

デザインの始まりはその多くが頭の中にある小さなひらめきやアイデアが形となって現れてきたものであると言えます。また、デザインはひとりでは完成せず、出来上がっていく途中で様々なヒトが関わり、出来上がったモノはユーザーというヒトに使用されて初めて完成していくものです。それらの様々な過程の中で、未だ見ぬアイデアを形にし自己確認したり、それに関わる多くのヒトへと伝えていく。共通の認識を持ち、共通の目標に向かっていく。このような行為は重要な役割を果たしています。今回の基本デザインスケッチの授業の課題では「完成度」よりも「多くの枚数をこなす」「短時間で素早く形に落とし、少ない時間で効果的に魅せる」事に重点を置いたものになっています。また、常に「他者に伝える」というポイントを意識して描く事で、コミュニケーションツールとしての重要性とその描写の基本をマスターする事が目的となっています。

回	月	記学 習 日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	1	1	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。 また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。 【科目概要とモチーフ】 科目ガイダンス(スケッチの基本的な考え方と画材について) 授業内で使用する科目に関する用語などの説明。 基本透視図法(1点・2点・3点透視)の考え方と描き方。 ケント紙を使って立方体を自作(真直ぐ切る・きれいに貼るなど) ていねいなアナログ作業を意識し、次の課題に使うモチーフを自作する。時間に余裕ができた場合、クロッキー帳などに透視図法を意識して描いてみる。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目標などを記載してください。 科目の目的理解(他のスケッチ科目との違いや求められる事柄、基本透視図法の原則を知りその必要性を意識する。 モチーフの完成。(各用具の使い方、丁寧で確実な作業) 時間があれば透視図法の実践。	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。 ●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●A3 ケント紙 3枚 ●両面テープ(できれば細めのもの) ●カッターナイフ ●定規(45cm 程度のもの) ●筆記用具 など
2	1	2	【基本の表現方法】 ケント紙で自作した立方体をモチーフにして、1点透視・2点透視からの描写を行う。着席状態・起立状態・しゃがんだ状態での描写、モチーフを傾けての描写など視点などを変えて様々な方向からの立方体を描いてみる。テーブル内でモチーフを積み上げたり繋げたりなど2つ以上の立方体を使っての描写なども試みて、正しいカタチを描けるようにする。時間があれば、軽くタッチを入れて明暗や空間の表現を試みて線描写の時の違いを感じる。	透視図法の実践。正しい立方体のバランスを様々な視点から捉える事で透視図法の定着を図る。時間内で多くの安定した描写ができるようにする。 時間があれば軽くタッチを入れてハッチング練習。	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい)
3	1	3	【基本の表現方法】 紙コップをモチーフに、回転体の法則と捉え方を体感する。モチーフを倒したり傾けての描写など視点などを変えて様々な方向からの紙コップを描いてみる。また縦方向・横方向・斜め方向などからカットして楕円や半円・内部や部分構造など違った視点からも意識しながらカタチをスケッチしたり、前回制作した立方体と組み合わせで新しい面白い形を生み出しスケッチする。(試験課題の重要なポイントとなります。組み合わせを数多く生み出していきましょう。アイデアの瞬発力・展開力のトレーニング。)	透視図法の実践。正しい円柱(紙コップ)のバランスを様々な視点から捉える事で透視図法の定着を図る。時間内で多くの安定した描写ができるようにする。構造を知る。描く事で定着を図る。組み合わせを8パターン以上スケッチする。	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい)
4	1	4	【手】をモチーフに 自身の手をモチーフに手のひら・甲のどちらかが見える様な動作・動きを複数シーンをスケッチする。目の高さよりやや低い位置でのポーズを心がけながら、特に手のひら・手の甲と指先のバランスや各関節の動き、角度の違いによる指先の力の流れを観察する。身近なモチーフ(ペンケースやペットボトルなど)を利用して、持つ・握る・ぶら下げる・乗せるなど動作を意識してスケッチ。(試験課題に繋がる課題となります。)	抑揚のある線での肉感表現。視点を意識して様々なポーズを描いていく。スムーズな動きを意識して描く。 手のひら・甲の見え方、指の各関節の動きと捉え方の理解。(次回からの試験課題の資料的な側面もあります。)	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい)
5	1	5	【空間を透視図法で】 屋内・屋外空間のプリントや画像を元に、消失点(V.P.)や目の高さ(H.L.)などを探し出し、大きな空間表現の基本を理解する。 ここまで描いてきた小さなモチーフと違い、目の高さより上の空間表現が重要であることを理解する。	大きな空間の表現には、目の高さからの上下変化と空間の奥行きを表すためのモチーフの大小変化が必要であることを理解する。	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい)
『アイデアの視覚化 1』			第6回~11回までの継続課題 第12回目授業はクラス内プレゼンテーション		

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	1	【アイデアの視覚化 1】 教員指定の動物の中から1つを選択し、それを幾何形態を組み合わせたおもちゃへと変化させる過程をスケッチで表現していく。身体の各部位を幾何形態とそれに準じた(規則性あり)形を使って構成させ、元の動物の持つ印象を損ない過ぎないように考察する。(多少のデフォルメも可。) 第5後半・6回授業では、まず多くのアイデアを抽出するために、投影図(3面図的な視点)で考え、各部位などがどのようなパーツで成立させる事が出来るかの可能性を探っていく。 そこから導き出した形態を最終的に2点透視図法で描き直していく。おもちゃよりもやや上に視点があると仮定し、全体に様子が一番わかるであろうアングルからスケッチ表現する。各自が用意した画像を元に、シルエットなどを当てはめて考えていく。はじめから決めつけすぎずに、柔軟に形を変化させてバリエーションを増やしていく。個々の表現の完成度より可能性を探っていくスケッチを意識。 開始時からのスケッチは全て保管しておくこと。(最終日にまとめて提出するため)	画像資料を元に全体や各パーツをどのような形状へと変化させていけばいいかをドキュメンタリー的にスケッチで記録していきながら考察していく。自然の形を真似るのではなく単純化させることでユーモアのある視点とパーツの使い方を意識する。	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい)
7	1	【アイデアの視覚化 1】 パーツを決定していく。全て組み合わせた状態を2点透視図法で描いてみる。それぞれの形状の透視図法による捉え方と練習する。アングルの工夫。各パーツのサイズ感や位置関係を確認しながらスケッチ。 教員のチェックを受け、条件を満たしているか確認を行う。	決定した形状のおもちゃを2つの条件に当てはまる様な視点・アングル・シチュエーションなどを探りながらスケッチで表現、最終完成案まで持っていく。全てのスケッチを保管し、見直していきながら作業を進めていく。 1.の作品は色鉛筆で着色表現し、より提案にリアリティを感じさせるようにしていく。(着色はモチーフのみ) 2.の作品は水性ペンでタッチと陰影を表現。大きな空間の中でのモチーフの存在感を表現。(タッチはモチーフのみ)	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい) ●色鉛筆(24色程度のもの) ●水性ペン(PIGMAの場合01-03-05程度の太さ・ステッドラーの場合0.1 0.3 0.5程度の太さのものを各1本ずつほど) その他、各自が必要な材料。最終日の提出にはクリアファイルが必要。バインダー式でなくても大丈夫です。
8	1	【アイデアの視覚化 1】 1.手のひらに乗る(手に持てる)サイズのおもちゃとして、手と組み合わせてスケッチ表現 2.町の中でモニュメントとなるような大きなサイズに変化させ周りの建物や人物点景と組み合わせ大きな空間をスケッチ表現	決定した形状のおもちゃを2つの条件に当てはまる様な視点・アングル・シチュエーションなどを探りながらスケッチで表現、最終完成案まで持っていく。全てのスケッチを保管し、見直していきながら作業を進めていく。 1.の作品は色鉛筆で着色表現し、より提案にリアリティを感じさせるようにしていく。(着色はモチーフのみ) 2.の作品は水性ペンでタッチと陰影を表現。大きな空間の中でのモチーフの存在感を表現。(タッチはモチーフのみ)	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい) ●色鉛筆(24色程度のもの) ●水性ペン(PIGMAの場合01-03-05程度の太さ・ステッドラーの場合0.1 0.3 0.5程度の太さのものを各1本ずつほど) その他、各自が必要な材料。最終日の提出にはクリアファイルが必要。バインダー式でなくても大丈夫です。
9	1	【アイデアの視覚化 2】 の2つの違ったサイズ感やシチュエーションでの幾何形態おもちゃを様々な視点からスケッチしていく。2.は指定の空間をトレースする形で、そこにモニュメントとしてモチーフと点景として人物を複数人加えて完成させる。こちらもシーンのアイデアなどの出発点のアイデアスケッチから完成までのものをすべて残しておく。	決定した形状のおもちゃを2つの条件に当てはまる様な視点・アングル・シチュエーションなどを探りながらスケッチで表現、最終完成案まで持っていく。全てのスケッチを保管し、見直していきながら作業を進めていく。 1.の作品は色鉛筆で着色表現し、より提案にリアリティを感じさせるようにしていく。(着色はモチーフのみ) 2.の作品は水性ペンでタッチと陰影を表現。大きな空間の中でのモチーフの存在感を表現。(タッチはモチーフのみ)	●鉛筆 HB B 2B それぞれ 2本程度ずつ ●クロッキー帳 A4 ●カッターナイフ ●筆記用具 など ●その他 練り消し(イージークリーナーなどを所持している場合は持参して下さい) ●色鉛筆(24色程度のもの) ●水性ペン(PIGMAの場合01-03-05程度の太さ・ステッドラーの場合0.1 0.3 0.5程度の太さのものを各1本ずつほど) その他、各自が必要な材料。最終日の提出にはクリアファイルが必要。バインダー式でなくても大丈夫です。
試験課題名		◆提出日 最終日		継続(5回)・当日
タイトル		◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。		指導資料/参考図書
タイトル		アイデアの視覚化		●画像資料(動物・モニュメントなど)
与件		動物を幾何形態の組み合わせで出来た立体物に変化させ、手のひらサイズのおもちゃとモニュメントとして巨大化させる。各自のアイデアをスケッチを通してまとめ、表現していく。		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
制作内容		あらかじめ提示されている様々な条件を元に各自が考察した『幾何形態の動物』の完成までの過程を全て、スケッチ表現する。決定した案をSサイズのおもちゃとLサイズのモニュメントの状態に制作すると仮定し、それぞれを2点透視図法表現でスケッチし初期のアイデアスケッチとともにまとめてクリアファイル等にファイリングし提出する事で基本デザインスケッチの試験課題とする。		●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションクロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 など
提出様態		A4クリアファイルに必要な全てのスケッチ表現をまとめてファイリングし、それ以外に立方体・円柱(紙コップ)と2つの組み合わせ8パターン、手のクロッキーも同封。表面に記名して提出する。最終日(12回目授業日)は試験課題の初期から完成までの段階を経たアイデアスケッチと完成作品2点を使用してクラス内プレゼンテーションを行います。		
評価項目		チェックポイント		配点
1 知識・認識力		1 投影図法・透視図法などを理解し、様々な表現で平面上での立体表現を意識できているか		30
2 調査・分析力		2 力のコントロール・腕の使い方などを意識し用具を使いこなせているか		30
3 企画・構想力		3 用紙の中でのバランス、点景や陰影表現でより立体感のあるスケッチができているか		40
4 材料・用具使用力		計		100
5 構成・表現力				
6 提案・説得力				

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数	科目名	科目配当	学科・専攻
8 / 10	総合基礎	対象学科	ICT・モノづくり(デザイン)
セッション	1・2・③	担当教員	松田 祥宏 先生
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	10 時間	

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

ビジュアルデザイン全般に関する制作

科目設定主旨 (到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。
我々は普段、多くのことを五感を通じて感じ、認知・理解しています。これから学ぶデザインの世界では、多くの場合それらを様々なカタチで見えるようにすることが重要になってきます。今後、授業で取り組むビジュアル(視覚)表現は、身の回りや実際には見えていないものも見えるカタチにすることで、新たな気づきや共感を生み出すこと、さらにその先にあるクリエイティブな活動に繋がっていく、意外性や既成概念を破ったようなアイデアを生み出せるように自らが体感して、堅く閉じたアイデアの扉を開ける柔軟性を身につけることを目標としています。
デザインのベースとなる思考や視点を意識する

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為、に使用させる画材、素材をお書きください。
課題制作に各自が必要と思われるもの
・筆記用具、定規、コピック、絵の具
・カッター、はさみ、スケッチブック・ケント紙、トレペ等
・必要に応じてMACも使用

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

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

【効果予測】

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

【仕事への繋がり】

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

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

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

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル>

気づきカタチに

<与件>

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

<提出様態>

1.デザインブック 2.アイデアスケッチ 3.制作後記(感想&振り返り)

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

指導スケジュール

◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	習得内容/留意点
1	タイトル【オリエンテーション】 ・ヒントは自分の周りにある ・五感を解放してみる	個人やグループなど簡単なウォーミングアップワークを通してイメージや感覚の多様性、共感やスレに「気づく」 与えられたテーマと素材を組み合わせて造形化できるだけ多数のアイデアを描く コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く →ビジュアル化→ショートプレゼン お互いにアイデアをチェックし合う →選択 & 修正 & 融合→制作 【後半】プレゼンテーション発表、合評
2	共感をカタチに 【課題1】感じさせる表現をプラスして考えるポイント + α(気持ち) より良いものを作る為の他者との共感、共有、共感 クラス内プレゼンテーション	自分を表現する為のイメージを事前に収集して授業に参加 収集した中から3つの要素を選び出し自分を構成する要素を組み合わせるアイデアスケッチ イメージを立体造形で表現 選び出した要素を元に実際に作られる自身のマスクを制作 前半までに完成させる ・紙の加工、ビジュアル表現 【前半】プレゼンテーション発表、合評
3	見えないをカタチに 【課題2】見えていない自分を表現してみる 素顔からは見えない本質部分をマスクにして見えるカタチに	地平線や水の流れなど身の回りや世の中にある見えない線の収集、創造、表現をさせてまとめる 1.五感を解放して感じてみる《線に見える》 2.動作や感覚を置き換えてみる《線にできる》 ・出来るだけ多くの線のイメージを収集する ・グループ内発表(自分の感覚、他者の気づき) さらに収集、表現を考える 線のイメージの収集、記録、自分で創り出す ・思いついたことは自分の中で否定をしない!! ・何かを見る様にするにはどうするか?を考えて工夫する。 《収集した線》の整理、構成→編集、製本 表紙を考えて制作、製本→完成へ
4	造形的な美しさと自分の考えるイメージを融合カタチにしてひとつのカタチにまとめる	
5	クラス内プレゼンテーション	
6	気づきをカタチに 【課題3】見えない線を収集してひとつの本のカタチにまとめる 線と言われている思い浮かべるのは一本の繋がったラインだけか? 例えば、線は点の集合では…	
7	自分の中で否定をせずに、自分の感覚や視点を大切に長く伸びるだけでなく、自由に出来るだけ変化に富んだ線を収集する 観察 & 収集 & 独自表現etc.	
8	ポイント 視点の気づきを人に伝える・見える形に工夫する	
9		
10	最終クラス内プレゼンテーション	【後半】プレゼンテーション発表、合評

予習事項

◆予習のポイントを確認に記入してください。

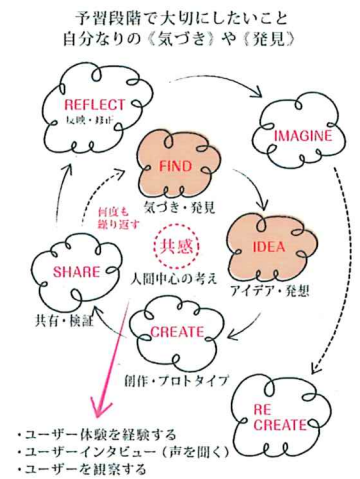
課題1 設定されたテーマを各自が考えて、まず《気持ち》→《視覚情報》に変えるアイデアスケッチを複数制作する。例えば「どんなものがあるか?」「誰に?」「どんな状況で?」「どのように?」伝えるかなど出来るだけ数多く自分なりに考えて、アイデアスケッチとしてビジュアル化。

課題2 他者からは見えていない本質的な性格や考えなど自分自身を形作るイメージを合わせて、平面から立体へビジュアル化する。事前に自分の特長や好きなもの、目指したいことなど自身をイメージできるようなビジュアルやカラーを、身の回りにあるものなどから情報収集しておく(観察&分析)。詳しくは、授業時間内に改めて説明をします。

課題3 毎日気づいた、気になった線を収集しておく。

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

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



設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

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

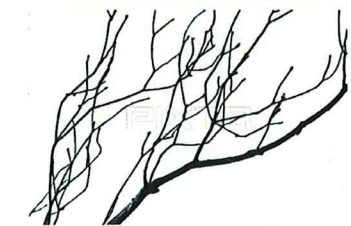
FIVE SENSES



味わう
触れる
聴く
嗅ぐ
見る

アイデアのヒントは自分の周りにある
五感を解放してみる

自分の感覚を通して共感を得るカタチに



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

写真はPinterestより抜粋

授業を通して各課題について、スケッチブックなどに自身の調べたことやアイデアなど検討したプロセスを残していく

2024年度①年 指導計画書<前期10回授業用>

© 学校法人 創造社学園 2024

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名	科目担当	学科・専攻
	セッション	対象学科	ICT・モノコトづくり(デザイン)
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週		自主制作時間	10時間
担当教員		松田 祥宏 先生	

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

ビジュアルデザイン全般に関する制作

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

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

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	10	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価軸の統一のための工夫などもお書きください。 授業オリエンテーション 授業の進め方と課題説明 【視点をシャッフルしてみる】 ・モノの見立て→視点を変えて考える 共感をカタチに《つくる》→《考える》 【課題1】感じさせる表現をプラスして考える	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください 授業の意図と進め方について 簡単なワークとショートプレゼンを通してイメージや感覚の多様性、共感や多視点の気づきを体感する	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
2	11	与えられたテーマと素材を組み合わせて造形化(グループワーク) テーマ: 心の動きや他人が見て感じる状態(抽象的な言葉から)を表現する 方法: +α《気持ち》の要素 制作の流れ: 第一段階 思いついたイメージからできるだけ多数のアイデアを描く(5案以上) コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く→ビジュアル化→自分のアイデアを話す →グループ内でショートプレゼンテーション 制作の流れ: 第二段階 お互いにアイデアをチェックし合う→選択と修正と融合→制作 プレゼンテーション →【前半】プレゼンテーション発表、合評	◆思考プロセスの体感 まずは手の感覚を通して、抽象から具体、具体から抽象と思考方法を体験して、理解する。 考えを実際に制作することでアイデアやイメージとリアルな制作物の違いを体感する。 時間があればさらに修正まで(創作と観察と分析) より良いものを作る為の他者との共働、共有、共感	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。 スケッチブックなどに自身の調べたことやアイデアなど検討したプロセスを残していく
3	12	見えない自分をカタチに《つくる》→《考える》 【課題2】仮面を通じて自分を表現してみる 自分を構成する要素を組み合わせて造形化(個人ワーク) テーマ: 素顔からは見えない自分を実際に被れる仮面にして見えるカタチに 方法: 平面イメージから立体造形への変換で表現 制作の流れ: 第一段階 好きな色、言葉、趣味、自分を象徴するモノなど、自分を表現する為の参考になるイメージを新聞や雑誌の切り抜きなど紙によって事前に収集して授業に参加 制作の流れ: 第二段階 できるだけ多数のアイデアラフを描く(3案以上) 収集した中から3つの要素を選び出し、自分を構成する要素を組み合わせて造形化 コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く→ビジュアル化 制作の流れ: 第三段階 とにかく制作をしてみる→仮面の作り方について自分で調べる 立体的な仮面にする為の紙の加工方法をデモ試作で実際に紙を使って検討する 制作の流れ: 第四段階 実際に制作をしてみる→紙の加工による立体造形 →立体造形として作った仮面に事前に収集したイメージをビジュアルコラージュとして組み合わせてもいい→次回(第5回)の授業までに作品を完成させる プレゼンテーション →【前半】プレゼンテーション発表、合評、【課題3】説明	◆思考プロセスの体感 まずは素材の持つ印象、要素の抽出素材をどのように変化させるか? 考えを実際に制作することでアイデアやイメージとリアルな制作物の違いを体感する。 時間があればさらに修正まで(創作と観察と分析) 本来の印象とは違うかもしれないから自分自身を分析し、 ・構成要素の選択 ・要素の融合 新たな印象やイメージを表現 例) 驚きを生み出す きれいに作る...	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。 課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙等
4	1	制作の流れ: 第一段階 好きな色、言葉、趣味、自分を象徴するモノなど、自分を表現する為の参考になるイメージを新聞や雑誌の切り抜きなど紙によって事前に収集して授業に参加 制作の流れ: 第二段階 できるだけ多数のアイデアラフを描く(3案以上) 収集した中から3つの要素を選び出し、自分を構成する要素を組み合わせて造形化 コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く→ビジュアル化 制作の流れ: 第三段階 とにかく制作をしてみる→仮面の作り方について自分で調べる 立体的な仮面にする為の紙の加工方法をデモ試作で実際に紙を使って検討する 制作の流れ: 第四段階 実際に制作をしてみる→紙の加工による立体造形 →立体造形として作った仮面に事前に収集したイメージをビジュアルコラージュとして組み合わせてもいい→次回(第5回)の授業までに作品を完成させる プレゼンテーション →【前半】プレゼンテーション発表、合評、【課題3】説明	◆思考プロセスの体感 まずは素材の持つ印象、要素の抽出素材をどのように変化させるか? 考えを実際に制作することでアイデアやイメージとリアルな制作物の違いを体感する。 時間があればさらに修正まで(創作と観察と分析) 本来の印象とは違うかもしれないから自分自身を分析し、 ・構成要素の選択 ・要素の融合 新たな印象やイメージを表現 例) 驚きを生み出す きれいに作る...	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。 課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙等
5	2	制作の流れ: 第一段階 好きな色、言葉、趣味、自分を象徴するモノなど、自分を表現する為の参考になるイメージを新聞や雑誌の切り抜きなど紙によって事前に収集して授業に参加 制作の流れ: 第二段階 できるだけ多数のアイデアラフを描く(3案以上) 収集した中から3つの要素を選び出し、自分を構成する要素を組み合わせて造形化 コピックやマーカーでアイデアスケッチを描く→ビジュアル化 制作の流れ: 第三段階 とにかく制作をしてみる→仮面の作り方について自分で調べる 立体的な仮面にする為の紙の加工方法をデモ試作で実際に紙を使って検討する 制作の流れ: 第四段階 実際に制作をしてみる→紙の加工による立体造形 →立体造形として作った仮面に事前に収集したイメージをビジュアルコラージュとして組み合わせてもいい→次回(第5回)の授業までに作品を完成させる プレゼンテーション →【前半】プレゼンテーション発表、合評、【課題3】説明	◆思考プロセスの体感 まずは素材の持つ印象、要素の抽出素材をどのように変化させるか? 考えを実際に制作することでアイデアやイメージとリアルな制作物の違いを体感する。 時間があればさらに修正まで(創作と観察と分析) 本来の印象とは違うかもしれないから自分自身を分析し、 ・構成要素の選択 ・要素の融合 新たな印象やイメージを表現 例) 驚きを生み出す きれいに作る...	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。 課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙等

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	3	気づきをカタチに《つくる》→《考える》 【課題3】見えない線を収集してひとつのもののカタチにまとめる 例えば、地平線や水の流れなど身の回りや世の中にある見えない線の収集、創造、表現をさせてまとめる テーマ: 身の回りや世の中にある見えない線の収集する(自ら作り出すことも可) 方法: 地平線や水の流れなどいわゆる線として描かれたものではないが線として認識出来る見えない線の収集、創造、表現して本にまとめる	線と言われて思い浮かべるのは一本の繋がったラインだけか? 例えば、線は点の集合では... 自分の中で否定をせずに、自分の感覚や視点を大切に、長く伸びるだけでなく、自由に出来るだけ変化に富んだ線を収集する 観察 & 収集 & 独自表現 etc.	スケッチブックなどに自身の調べたことやアイデアなど検討したプロセスを残していく
7	4	制作の流れ: 第一段階 1. 五感を解放して感じてみる《線に見える》 2. 動作や感覚を置き換えてみる《線にできる》 ・線に見える、線として表現できるイメージを出来るだけ多く収集する イメージ▶写真、自己造形表現など何でも良い 制作の流れ: 第二段階 《収集した線》の整理→使用する線の選択 構成 & 編集→どのように並べるのが良いか構想する まとめ方→簡単な製本の仕方をレクチャー & 調べる 制作の流れ: 第三段階 表紙を考えて制作、ノートや冊子に貼り付ける形でも良い またこの機会に工房の製本機を使用しての中綴り製本も可 造本〜完成へ	・思いついたこと気づいたことは自分の中で否定をしない!! ・何かを見る様にするにはどうするか?を考えて工夫する。 どんな構成にするか →ショートプレゼンテーション【第8回目の後半に実施】 ・ショートプレゼンの後▶《自分の感覚、他者の気づき》を参考にさらに収集、表現を考える 線のイメージの収集、記録、自分で創り出す	課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙等
8	5	制作の流れ: 第一段階 《収集した線》の整理→使用する線の選択 構成 & 編集→どのように並べるのが良いか構想する まとめ方→簡単な製本の仕方をレクチャー & 調べる 制作の流れ: 第二段階 《収集した線》の整理→使用する線の選択 構成 & 編集→どのように並べるのが良いか構想する まとめ方→簡単な製本の仕方をレクチャー & 調べる 制作の流れ: 第三段階 表紙を考えて制作、ノートや冊子に貼り付ける形でも良い またこの機会に工房の製本機を使用しての中綴り製本も可 造本〜完成へ	・思いついたこと気づいたことは自分の中で否定をしない!! ・何かを見る様にするにはどうするか?を考えて工夫する。 どんな構成にするか →ショートプレゼンテーション【第8回目の後半に実施】 ・ショートプレゼンの後▶《自分の感覚、他者の気づき》を参考にさらに収集、表現を考える 線のイメージの収集、記録、自分で創り出す	課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙等
9	6	制作の流れ: 第一段階 《収集した線》の整理→使用する線の選択 構成 & 編集→どのように並べるのが良いか構想する まとめ方→簡単な製本の仕方をレクチャー & 調べる 制作の流れ: 第二段階 《収集した線》の整理→使用する線の選択 構成 & 編集→どのように並べるのが良いか構想する まとめ方→簡単な製本の仕方をレクチャー & 調べる 制作の流れ: 第三段階 表紙を考えて制作、ノートや冊子に貼り付ける形でも良い またこの機会に工房の製本機を使用しての中綴り製本も可 造本〜完成へ	・思いついたこと気づいたことは自分の中で否定をしない!! ・何かを見る様にするにはどうするか?を考えて工夫する。 どんな構成にするか →ショートプレゼンテーション【第8回目の後半に実施】 ・ショートプレゼンの後▶《自分の感覚、他者の気づき》を参考にさらに収集、表現を考える 線のイメージの収集、記録、自分で創り出す	課題制作に各自が必要と思われるもの ・鉛筆や筆記用具 ・コピック、絵の具など ・カッター、定規、はさみ ・スケッチブック、ケント紙等
10	7	気づきをカタチに 見えない線を収集してひとつのもののカタチにまとめる 地平線や水の流れなど身の回りや世の中にある見えない線の収集、自己創造や表現をさせて本としてまとめる テーマ: 身の回りや世の中にある見えない線の収集する 方法: 地平線や水の流れなどいわゆる線として描かれたものではないが線として認識出来る見えない線の収集、創造、表現して本にまとめる A5サイズ程度の製本作品と制作レポート 1. デザインブック 2. アイデアスケッチ 3. 制作後記(感想 & 振り返り)	◆提出日 最終日 ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	継続(6回)・当日 指導資料/参考図書 授業内で随時、資料配布 参考資料の案内 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 アイデア創出段階では、筆記用具、スケッチブックでアイデアスケッチを描く 仕上げ段階では、MACを使用
		評価項目	チェックポイント	配点
		知識・認識力	1 柔軟なアイデアに繋がるように情報を収集し独自の視点で捉え、多角的に思考しているか	30
		調査・分析力	2 積極的にテーマを理解、認識して新たな創造を試みようとしているか	30
		企画・構想力	3 《作る》と《考える》のプロセスから独自の視点や切り口で発想の展開 & 表現ができていないか	40
		材料・用具使用力	計	100
		構成・表現力		
		提案・説得力		

2024年度 1 年 教科計画書<前期5回授業用> 学校法人 創造社学園2024

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習 一般
必要出席回数 4 / 5	科目名	図解&ピクトグラム演習
	科目配当	学科・専攻
	セッション	1・2・(3)
単位(/) 2コマ × / 日 × 5 週	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
自主制作時間	担当教員	下東英夫 先生

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
エディトリアルデザインにおけるダイアグラム、ピクトグラム制作

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 数字や文字情報をわかりやすくするビジュアル化するのが、ダイアグラム(図解)とピクトグラムである。ダイアグラムとピクトグラムをいかにデザインするかを具体的な課題にそって指導していく。 原則1日1課題なのでデザインの作業スケジュールをよく考えて課題に取り組んでほしい。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用させる画材、素材をお書きください。 スケッチブック ノート 筆記用具 パソコン(イラストレータ使用)

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり			指導スケジュール	
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。			回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	
【効果予測】			1	タイトル 図解とピクトグラムを解説 01 国の勢力を世界地図を使い図解する 各国の統計数字を世界地図をベースにデザインする。
文字、数字をどうビジュアル化するかスキルが身に付く。 その手順を理解することは他のデザイン分野でも応用がきく。 造形することの意味と意義が理解できる。			2	習得内容/留意点 統計数字の単位を決め 各国の場所に的確に落とし込むこと。 レイアウトと色彩を計算し 全体のバランスを考えること。
【仕事への繋がり】			3	02 交通図をデザインする 環状線とメトロをわかりやすくデザインする。 見やすいデザインを考える。
図解のコンセプトとデザイン造形、ピクトの方法とデザイン化のスキルはどのデザイン分野でも有効に活かされる。			4	色々な交通図をリサーチし どう造形するかを考えること。 フォントと枠のデザインをよく 考えて全体をまとめること。
科目修了時点での仕上がり像			5	03 行程図をデザインする 分りにくい文書と数字を使い 行程図をデザインする。
◆何をどこまで身につけているのか。			6	複雑なスケジュール行程を デザインすることで整理し 見やすく工夫すること。 統一感のある色彩も考えること。
ダイアグラムとピクトグラムのコンセプトとデザイン方法が身に付くので、今後のデザイン授業でも役立つ。			7	04 ピクトグラム 基礎編 ピクトグラムを解説。 誰が見ても的確に認識できる ピクトデザインを考える。 用途に相応しいピクトを造形する。
試験課題内容			8	シンプル化を学ぶこと。 その上で独自の造形アイデアがあればデザインする。 部分と全体の造形も考慮して デザインすること。
◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。			9	ピクトグラム制作。 できたピクトを平面図に 展開しわかりやすい フロー図に仕上げる。 プレゼン 合評
<タイトル> 販売店のピクトグラム&フロー図			10	ピクトを完成さす。 フロー図にレイアウトし提出。 自身のデザインを簡単にプレゼン。 他者の作品を見、自身とのデザインの違いを知ることが重要である。
<与件> オリジナルのピクトグラム10種類以上 フロー図2種類以上			11	
<提出様態> A3横仕様 カラー でプリントアウト コンセプトとピクトグラム一覧、フロー図			12	
評価項目		評価ポイント	配点	
知識・認識力		1 図とピクトグラムを正しく認識しているか	30	
調査・分析力		2 しっかり企画・構想できているか	30	
企画・構想力		3 その造形は意図を十分に表現できているか	40	
材料・用具使用力				
構成・表現力		計	100	
提案・説得力				

予習事項

◆ 予習のポイントを明確に記入してください。

新聞、雑誌等の図解されている図を探してみる。
その図のデザインルール(形、フォント、色、矢印等)を自分なりに考え記録しておく。
百貨店、学校、スーパーで実際のピクトグラムを探してみて、記録してみる。
近年のオリンピックで使われたピクトグラムを収集して、そのデザインルールを考えてみる。
デザイン書籍の中の図の描き方を参考にしておく。

設定課題例

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

03 行程図をデザインする

新聞/雑誌記事に対応するフローチャートをデザインする
サイトで行程図とはをリサーチし 全体の流れを考える

作業手順

ビジュアルコンセプトを考える
(柔らかい雰囲気or ピクトでわかりやすくetc)
文字情報の整理
全体のデザインレイアウトを考える

横仕様のデザインに

デザインでの留意点

- 紙面における文字の大きさとバランスをよく考えること
- 読みやすい書体を選ぶこと
- バックに色をのせる場合 色の濃度をよく考えること
- 色のバランスもよく考えること

●汚染米事件の汚染米流通ルート(農林水産省調べ)

中国 ベトナム 米国
ミレニアムアクセス
政府 産地・双日 米穀店(佐賀)
工業のりの原料として売却
三笠ファーズ(株)
メタミドホス (殺菌剤) 800トン アフラトキシン (カビ毒) 9.5トン アルタミブリド (殺菌剤) 598トン
仲介業者
米穀店 (佐賀県) 米穀店 (佐賀県) 米穀店 (佐賀県) 米穀店 (佐賀県)
米穀店、加工業者 (佐賀県、宮崎県、熊本県、佐賀県、福岡県、大分県)
菓子製造 宮崎27社、鹿児島8社、茨城1社
消費者

文字情報の整理 枠の大きさを決める
フォントの選定と大きさを決める
矢印の整理 大きさを決める
業者等はピクトグラム化できるか 検討
数字の大きさもグラフ化できるか 検討
枠内の色、フォントの色等を考える
全体のデザインを検証し 修正し完成
プリントアウトして提出

●2024年度 1 年 指導計画書<前期5回授業用>

© 学校法人 創造社学園2024

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 4 / 5	科目名 図解&ピクトグラム演習	科目配当	学科 専攻
	セッション 1・2・③	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
単位(/) 2コマ × 1日 × 5週	自主制作時間	担当教員	下東英夫先生

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

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

エディトリアルデザインにおけるダイアグラム、ピクトグラム制作

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

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

数字や文字情報をビジュアル化してよりわかりやすくするデザインを学ぶ。よりコミュニケーションしやすい状況をつくり、そのためのデザインを学ぶのが図解&ピクトグラム演習である。

回	月	日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	1	1	図解とピクトグラムを解説 01 国の勢力を世界地図を使い図解する 各国の統計数字を世界地図をベースにデザインする 各国の地理的見方、経済状況を色彩を使い差別化し 数字を視覚化し美しいデザインを考える	図の成り立ちと どう図解するかを説明 世界地図をどう レイアウトするかを考え わかりやすいデザインを 目指す	スケッチブック ノート 筆記用具 パソコン
2	1	2	02 交通図をデザインする 大阪の環状線と大阪メトロ(一部)をわかりやすく デザインする 色彩と形とフォントを有効に使い 見やすいデザインを考える	駅名と路線をどう デザインすれば 見やすくなり、正確に 伝わるかを考える 色彩も整理すること	スケッチブック ノート 筆記用具 パソコン
3	1	3	03 行程図をデザインする 分かりにくい文書と数字を形と色彩を使い 誰が見てもわかりやすい行程図をデザインする (1部ピクトを使ってもよい)	出来事の行程 仕事の進行をどう図解 すれば伝わるかを考える 言葉と矢印を整理した デザインにすること	スケッチブック ノート 筆記用具 パソコン

回	月	日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
4	1	4	04 ピクトグラム 基礎編 ピクトグラムを解説 文字情報をシンプルにデザインし、誰が見ても 的確に認識できるピクトデザインを考える 日本および世界のピクトグラムをリサーチし 自身のデザインコンセプトをよく考え 用途に相応しいピクトを造形する	文字情報をシンプルに ビジュアルに置き換える まずモノクロで作成 のち色彩も考える 小さくしても理解できる ビジュアルを目指す エレメントを整理し 統一のデザインに 見えるようにすること	スケッチブック ノート 筆記用具 パソコン
試験課題名			ピクトグラム&平面図デザイン ◆提出日 最終日	継続(5 回)・当日	
タイトル			◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書	
タイトル			販売店のピクトグラム&フロー図	ADC年鑑 JAGD年鑑 アイデア 等	
与件			オリジナルで個性的なピクトデザインをカラーで造形する	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
制作内容			オリジナルのピクトグラム10種類以上 フロー図2種類以上	スケッチブック ノート 筆記用具 パソコン イラストレータ	
提出様態			A3横仕様 カラー でプリントアウト コンセプトとピクトグラム一覧、フロー図		
評価項目			チェックポイント	配点	
☒ 知識・認識力			1 図とピクトグラムを正しく認識しているか	30	
☐ 調査・分析力			2 しっかり企画・構想できているか	30	
☐ 企画・構想力			3 その造形は意図を十分に表現できているか	40	
☒ 材料・用具使用力			計	100	
☒ 構成・表現力					
☐ 提案・説得力					

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

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

イラストレーター、キャラクターイラスト主に出版関係の仕事を手掛けています。

科目設定主旨 (到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 この授業で行うコミュニケーションスケッチとは、言葉を使わずに視覚(ビジュアル)のみで相手にメッセージを伝える為のスケッチ(絵)を描くトレーニングの事を言います。 正しいコミュニケーションのためには送り手側が送る内容を正しく理解しておく必要があります。そしてビジュアルコミュニケーションの性質(伝えられる事と伝わらない事)をよく理解しておく必要があります。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用する画材、素材をお書きください。

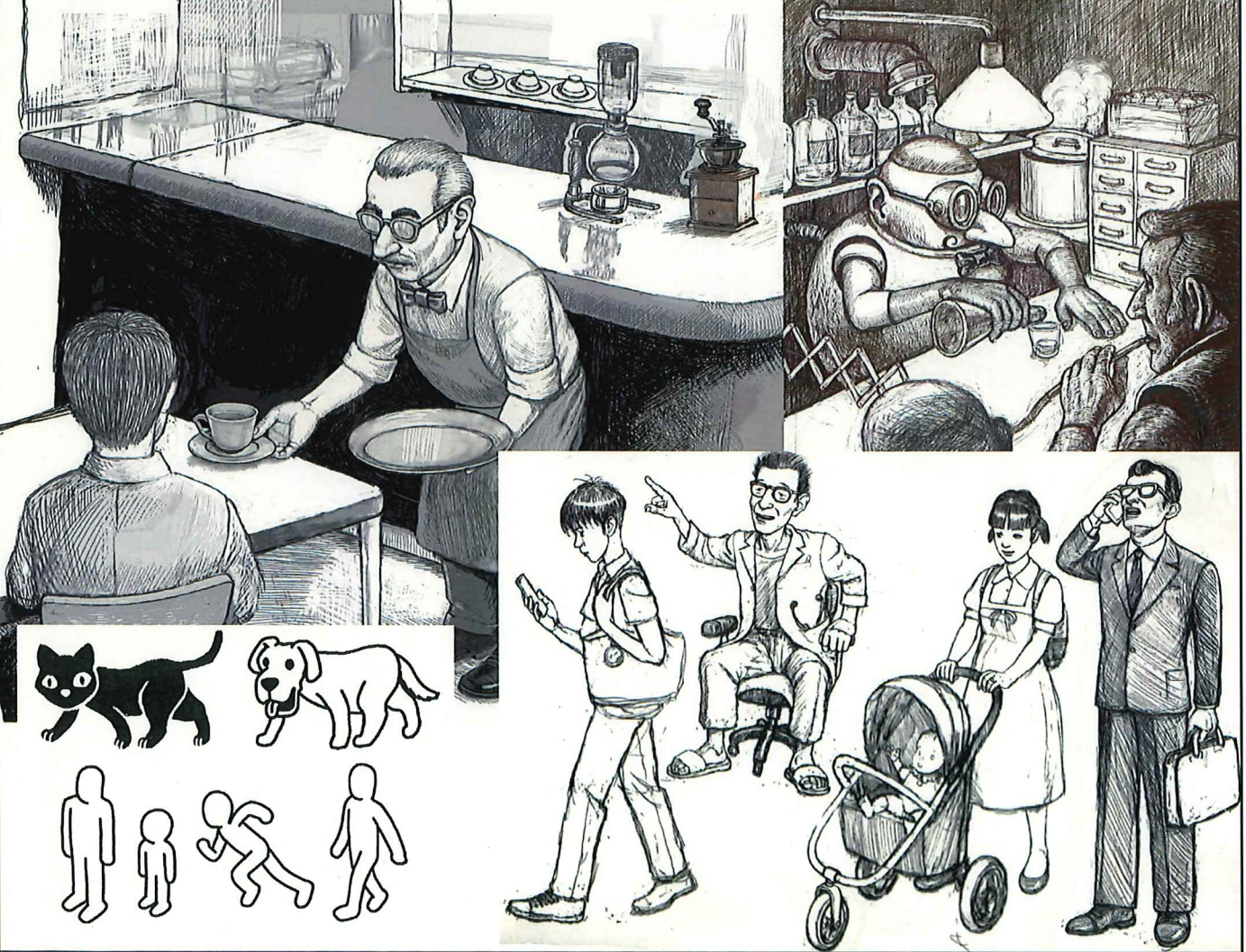
課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。	回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 ●他から解離した感性ではない、安定的、客観的な感性と常識を育てる。 ●伝わるモノと伝わらないモノがある事の理解、 ●伝える為のテクニックの習得、	タイトル 1 ●単純な形に置き換えて伝える ●人間、大人、子供、老人、 2 ●犬、猫、昆虫、走る、歩く、 3 ●見えないもの、形のないものを視覚化する ●風、熱、音、スピード、時間、エネルギー、 4 ●抽象的な概念を形にして伝える ●危険、安心、驚き、憧れ、科学、芸術、 5 ●思い出、恋愛、幸福、戦争、歴史、経済、 6 ●社会常識と客観性を必要とするコミュニケーション ●医師、サラリーマン、母親、(デザイン)学生、 7 ●アイドル、漫画家、オタク、ヒーロー、 8 ●オノマトペを視覚化する ●ねばねば、ビリビリ、ごちゃごちゃ、ぴょんぴょん、ふわふわ、チクリ、 9 ●客観的共通認識と想像力を働かせる表現 ●下記の言葉から想起される客観的で妥当なイメージに想像力を付加してオリジナルなビジュアルを描く ●「レトロなカフェのマスター」あるいは「迷宮カフェのマスター」、 10
【仕事への繋がり】 デザイナーの仕事は何らかの情報を、受け手に対して解り易く心地よい形にして送り出す事です。 これもコミュニケーションの一つの形です。	
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 送り手としての自覚を持つこと、受け取る側の身になって考える事が出来る。	
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> 最終課題 <与 件> 全課題提出が絶対条件です。 <提出様態> 全課題はA4サイズコピー、最終課題はB4サイズコピー	
評価項目	評価ポイント
①知識・認識力	1 作品の妥当性、客観性、
②調査・分析力	2 仕上げの丁寧さ、
③企画・構想力	3 伝える力、絵の魅力、完成度、
④材料・用具使用力	計
⑤構成・表現力	
⑥提案・説得力	

予習事項

- ◆ 予習のポイントを明確に記入してください。
- 教科・指導計画書をよく読んで、次回授業の内容を理解しておく。
- 次回授業で求められるアイデア(ラフ)スケッチをなるべく多数描いておく。
- アイデア段階ではなるべく消しゴムは使わないで、描き損じたものも残しておく、描きにくいものは文字で残しておく。
- 画力(デッサン力)の向上は毎日何かを描く事の積み重ねが大切です。
- 分からない事や用語はそのままにしないで、自分で調べるか、質問するかで、早めにクリアしておく。

設定課題例

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



●2024年度 1 年 指導計画書<前期10回授業用>

◎学校法人 創造社学園 2024

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

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)	
イラストレーター、キャラクターイラスト主に出版関係の仕事をしています。	
何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください	
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。 この授業では言葉を使わずに視覚のみで、様々な意味(内容)を伝達するテクニックの習得を学びます。 視覚のみのコミュニケーションでは伝える事が可能な内容と伝えられない内容がある事を理解して、伝わらないものは伝わる形に置き換える事が必要になります。	

回	目	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
	記学 載 欄 生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。 また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の 統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目安など を記載してください	◆授業進行で使用する 教材なども記載して ください。
1	/	●この授業の目的についての説明、 ●単純な形に置き換えて伝える ●制作例を示してから制作に取り掛かる。 ●(課題) 人間、大人、子供、老人、 ●大まかな人体のプロポーシヨン、男女差、年齢差等の説明、何故単純化するのか、目的等の説明の後、各自アイデアスケッチを始める。●各自スケッチのチェックを受ける。		
2	/	●前回作品の回収、掲示。 ●(課題) 犬、猫、昆虫、走る、歩く、 ●課題説明の後、各自アイデアスケッチ、 ●アイデアスケッチチェックの後、制作開始。 ●前回課題の総評。前回課題 ●実制作はアナログ、PC、タブレットも可。 ●授業時間内に作品提出可能であれば提出。		
3	/	●見えないもの、形の無いものを視覚化する ●(課題) 風、熱、音、スピード、時間、エネルギー、 ●シンボライズ(象徴化)などの置き換えをして表現する。 ●前回課題の掲示、総評。 ●アイデアスケッチチェックの後、製作開始。		
4	/	●抽象的な概念を形にして伝える ●(課題) 危険、安心、驚き、憧れ、科学、芸術、 ●メタファー(比喩、暗喩)などの方法を駆使して表現する。 ●前回課題の掲示、総評。		
5	/	●(課題) 思い出、恋愛、幸福、戦争、歴史、経済、 ●社会常識、通念等当たり前の普通のイメージを大切にする。 ●前回課題の掲示、総評。		

回	目	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
6	/	●社会常識と客観性を必要とするコミュニケーション ●(課題) 医師、サラリーマン、母親、(デザイン) 学生、 ●ステレオタイプ(典型) + デフォルメ(変型、誇張)等の作法を駆使する。 ●ある程度の説明的な画力が必要。 ●前回作品掲示、総評。		
7	/	●(課題) アイドル、漫画家、オタク、ヒーロー、 ●シンボリックなアイテムを付加する等・・・ ●前回の作品掲示、総評。		
8	/	●オノマトペ(擬態語、擬音語)を視覚化する ●ねばねば、ビリビリ、ごちゃごちゃ、ぴよぴよん、ふわふわ、 ●単純化、誇張、象徴化、記号化、抽象化、等々、 ●前回作品掲示、総評。		
9	/	●客観的共通認識と想像力を働かせる表現 ●下記の言葉から想起される客観的で妥当なイメージに想像力を付加してオリジナルなビジュアルを描く●(課題)「レトロなカフェのマスター」あるいは「迷宮カフェのマスター」 ●アイデアスケッチチェックを経て本制作。		
10		●制作続行、 ●完成提出、総評。		
		試験課題名	◆提出日 /	継続(回)・当日
		タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料／参考図書
		タイトル	上記最終課題	
		与件	全課題提出が必須条件	
		制作内容	「レトロなカフェのマスター」「迷宮カフェのマスター」と 言うそれぞれの言葉から想起されるビジュアルの妥当性 と創造性、表現力、作業の丁寧さ等を総合して評価します。	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
		提出様態	全課題はA4サイズのコピーで、最終課題はB4サイズのコピーで提出。	
		評価項目	チェックポイント	配点
		☒ 知識・認識力	1 作品の妥当性、客観性、	30
		☐ 調査・分析力	2 仕上げの丁寧さ、	30
		☐ 企画・構想力	3 伝える力、絵の魅力、完成度、	40
		☒ 材料・用具使用力	計	100
		☒ 構成・表現力		
		☐ 提案・説得力		

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

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

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

科目設定主旨 (到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。
Illustratorの基本操作をマスターし、今後の仕事や、作品制作に活かせるようにします。
産業デザイン学科でも、展示パネルや企画書作り等にIllustratorを活用しなくてはならないので、その練習となります。

使用画材

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

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

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

【効果予測】

Illustratorの基本操作がマスター出来る。

デジタルイラストが作画出来る。

今後の作品制作や仕事に活かせる。

【仕事への繋がり】

どのデザイン業界でも必須アプリであり、今後の作品制作でも欠かせないアプリである。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

Illustratorの操作が出来る。
デジタルイラストの作画方法が身に付く。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> ロゴやイラストのトレース

<与 件> アプリの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか

<提出様態> ファイルを提出

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

指導スケジュール

◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
1	タイトル Illustratorの基本操作 習得内容/留意点 基本図形の描き方。色の指定。 ペンツール。選択、移動、変形
2	ペンツールの使いこなし ロゴやマークをペンツールで トレースする練習。
3	色々なツールを組み合わせ て作画する 地図をトレースする。 線パネルで点線の描き方。 レイヤー操作。文字の入力。
4	ツールの使いこなし グラデーション。マスク処理。 パスファインダー。整列処理。 透明パネル、半透明で塗る。
5	試験課題 1 ロゴをトレースする試験課題。 ここまでの理解度のテスト。
6	ツールの使いこなし アピアランスパネル。 色々な特殊効果 (3D、落書き、 パンク/膨張、ワープなど)
7	ツールの使いこなし テキストの回り込み。 ブレンドツール。 グラデーションメッシュ。
8	ツールの使いこなし パターンの登録、パターンで塗る、 グラフィックツールでダイアグラム制作 の基礎。
9	ツールの使いこなし パスの段組設定。 カレンダーを作る練習。
10	試験課題2 イラストをトレースする試験 課題。 ここまでの習得度のテスト。

予習事項

◆ 予習のポイントを明確に記入してください。

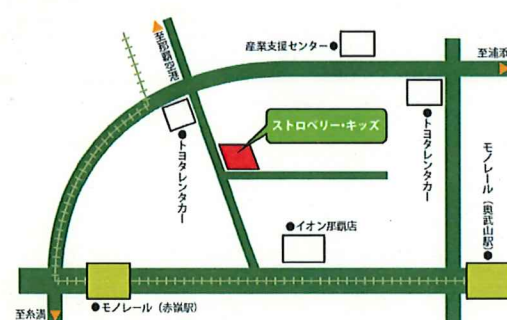
予習よりも復習を重視。

休み時間や放課後等を利用して、しっかりと復習をしておきましょう。

設定課題例

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

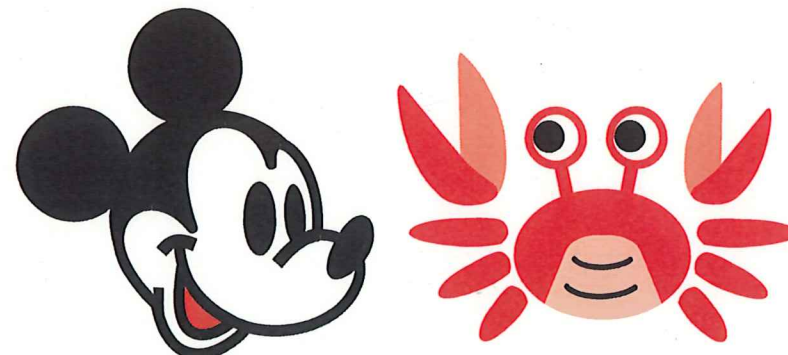
●地図を描く



●ロゴやマークをトレースする



●イラストを描く



●2024年度 1 年 指導計画書<前期10回授業用>

© 学校法人 創造社学園 2024

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

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

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

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

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
デザイン業界に於いても必須ソフトであり、今後の作品制作にも欠かせないソフトである。
そのソフトが使いこなせているかどうか。下絵をなぞってデジタルデータ化する手法がマスターできているかどうか。
Illustratorで一番難しいペンツールがマスターできているかどうか。

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

回	月	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
6	／	ツールや特殊効果の使いこなし 色々な特殊効果の使い方と、それらを使った表現の練習。 名刺の作成 → “エンベロープ” 変形で写真と合成してモックアップを作る練習。 “バンク・膨張” 変形で花を描く練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
7	／	ツールや特殊効果の使いこなし 写真と文章のレイアウト、テキストの回り込み。 ブレンドツール、メッシュツール、グラデーションメッシュで、簡易 3 D 表現の作画手法の練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
8	／	ツールや特殊効果の使いこなし パターンの登録とパターンで塗りつぶす方法、ストライプ模様、チェック模様、ドット模様の作り方。 ダイアグラムの基本、色々なグラフツールの基礎を学ぶ。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。 ダイアグラムの基礎を習得する。	自作プリント Illustrator
9	／	ツールや特殊効果の使いこなし パスの段組設定の練習。 段組設定を利用してカレンダーを作る練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
10	試験課題名 イラストのトレース ◆提出日 5 / 11		継続(回) ④当日	
	タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。		指導資料／参考図書	
	タイトル イラストの輪郭をなぞってペンツールの習得度を計る		自作プリント	
	与件 ソフトの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか			
	制作内容 イラストの原画を下絵に配置し、背景やイラストの輪郭をペンツールやその他のツールでトレースし、特殊効果やグラデーション等の応用操作も駆使して着色して仕上げる。		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
	提出様態 ファイルを提出		Adobe Illustrator	
評価項目		チェックポイント	配点	
① 知識・認識力 □ 調査・分析力 □ 企画・構想力		1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。	30	
② 材料・用具使用力		2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。	30	
③ 構成・表現力 □ 提案・説得力		3 作業の丁寧さや、作業スピードや、仕上がりが美しいかどうか。	40	
		計	100	

■2024年度 1 年 教科計画書<前期5回授業用> ◎ 学校法人 創造社学園2024

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習 一般
必要出席回数 4/5	科目名 DTPデザイン2(Photoshop)	科目担当	学科 専攻
	セッション 1・②・3	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
単位(1) 2コマ×1 日×5 週	自主制作時間 4～8 時間	担当教員	田中浩伸 先生

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

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

テーマパークやフードコート等に設置するサイン関連のビジュアル作成、広告用写真の簡易レタッチ、Webサイトに使用するタイトルやロゴのエフェクトなど

科目設定主旨(到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。
IllustratorやIndesignなどの印刷媒体制作に関連するソフトとの連携や、ホームページやLPなどのWebメディア制作にも欠かせないPhotoshop。さまざまなデザイン分野での必須ソフトであり、習熟度が高いほどデザインスキルの向上にもよい影響をもたらします。本講座では写真編集の工程やPhotoshopの基本構造の理解を深め、デザイン現場で大抵の人が最初に通るWebバナーのデザインに必要な最低限のスキルを早い段階で身に付けることとします。

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用する画材、素材をお書きください。
PC (Macなど)
・Photoshop
・一部Illustrator

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

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

【効果予測】

Webメディアに使う画像、印刷メディアに使う画像
それぞれの違いと特性を理解し
使用用途ごとの作成の手順を習得。

【仕事への繋がり】

Webメディア、印刷メディア、それぞれの画像素材の
制作過程を理解することで、活躍フィールドを広げる

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。
写真加工という一つの作業の枠におさまらない
多分野に通じる複合的な画像編集スキル

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル>
Webバナーデザイン

<与件>
目をひくアイキャッチ(文字やあしらいの立体表現)

<提出様態>
A4サイズ PDF

評価項目	評価ポイント	配点
①知識・認識力	1 保存形式や用途の習熟度	30
②調査・分析力	2 レイヤー効果の修練度	30
③企画・構想力	3 完成度	40
④資料・用具使用力		
⑤構成・表現力		
⑥提案・説得力	計	100

指導スケジュール

回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	タイトル	習得内容/留意点
1	オリエンテーション ・DTPやWebメディアにおけるPhotoshopの役割	デザイン現場におけるPhotoshopの役割を理解するとともに簡単なチュートリアル作業を行う ・自動補正 ・トーンカーブ ・スタンプツール ・消しゴムツール など
2	保存形式と形式別用途 ・EPS、JPG、PSD、TIF、PNGなど	・さまざまな保存形式 ・さまざまなカラーモード (CMYK, RGB) ・どのメディアにどの保存形式が有効か ・メディア別画像解像度 ・カンバスサイズと 画像解像度によるサイズ変更
3	実践-1 ・キリヌキ (パスによるキリヌキ) とクリッピングパス ・レイヤーマスクによるキリヌキ	・写真キリヌキの工程と種類 ・写真合成 (初級) ・イラレへの配置 (埋め込みとリンク)
	反復練習	・スキルの定着までの繰り返し作業
4	実践-2 ・レイヤー効果 (初級) ・ドロワー表現	・レイヤースタイルを用いた立体表現 (ベベル、エンボス) ・ペインターとしてのPhotoshop機能 (ブラシツール、グラデーション) ・写真合成 (初級～中級)
	反復練習	・スキルの定着までの繰り返し作業
5	試験課題 Webバナーデザイン	・600×600pix 72dpi ・ビジュアル、コピー、ロゴなどの要素を効果的にレイアウト
	総括	・課題、練習課題を通しての要点 など

予習事項

◆ 予習のポイントを明確に記入してください。

○反復練習が大事。

予習よりもむしろ復習に重点を置きましょう。
その日におこなった練習課題を後日に独自で実践し、不明瞭な点や確認したいポイントなど質問するなどしてクリアしましょう。

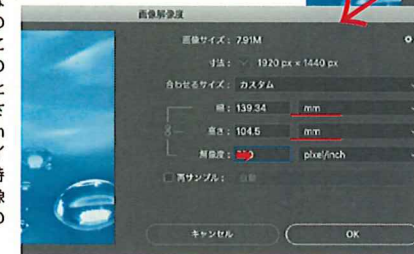
重要ポイント

『イメージ→画像解像度』で解像度設定

印刷物に配置する画像の理想は『原寸で350dpi(pixel/inch) (300でも可)』です。理想の配置画像を作成するにあたり、解像度の設定をします。新規ドキュメントでビジュアルを作成する場合、A4サイズ全面に配置するとします。その際はA4サイズ程度 (210×297mm) よりもやや大きめ※(※足し部分を考慮) の新規ドキュメントに素材や要素を組み込んで画像を作成します。
また、フリー素材の場合はダウンロードした直後は75dpiになっていることが大半であり、これを350dpiに変えなければなりません。その際に注意したいのが、『再サンプル』のチェックを外すこと。右図を参考にすると、再サンプルのチェックを外して72の代わりに350と入力すると、最初『幅677.33mm 高さ508mm』だったのが、『幅139.34mm 高さ104.5mm』に。印刷で使えるサイズは150mm弱程度で、A4全面では持たない(使えない訳ではないが、画像が劣化してしまう) ということになるので注意が必要です。



印刷物に対しWebサイトでは72dpi (稀に120dpiとかも知れる) と比較的低解像度の画像が使われます。横幅も1000pixel前後なので、一般的なフリー画像のほとんどは、問題なく使えます。



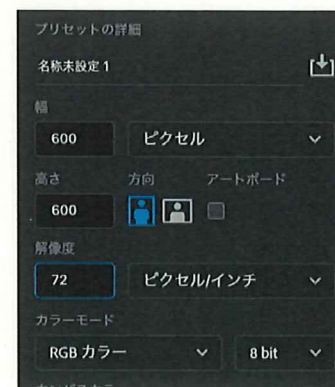
設定課題例

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

文字の立体化、
エンボス表現

ベベル、エンボス

レイヤースタイルを用いて
文字やあしらいに演出効果を。
Webバナーを効果的に目立たせる工夫。
キリヌキ画像、画像の合成、他



使用目的に応じた解像度

Webの場合は72dpi (稀に100dpi以上のものも見られるが、あまり意味がない)
Yahoo右上のバナーは600×600pix
Yahoo右上バナーを作る際は
600×600pix 72dpi(ピクセル/インチ)で、設定する。



キリヌキと合成

レタッチャークラスの
高度な合成ではなく、
消しゴムツールやブラ
シツールを使った
Photoshop入門編的な
合成の仕方



●2024年度 1 年 指導計画書<前期5回授業用>

© 学校法人 創造社学園2024

必要出席回数 4 / 5	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名 DTPデザイン2(Photoshop)	科目配当	学科 専攻
	セッション 1・②・3	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
単位(1) 2コマ×1 日×5 週		自主制作時間	4〜8 時間
		担当教員	田中浩伸 先生

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

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

テーマパークやフードコート等に設置するサイン関連のビジュアル作成、広告用写真の簡易レタッチ、Webサイトに使用するタイトルやロゴのエフェクトなど

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
フリー素材をそのままタッパと貼り付けて完成!のデザインで果たして良いか否か。
色調補正や明度の上げ下げはもちろん、ちょっとした工夫(合成やエンボス加工など)で、デザインクオリティは格段にアップします。
デザイン現場で活用する実践的なスキル(2年時)の下地となる、入門編的なグラフィック制作でPhotoshopの面白さと可能性を体感します。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	4	オリエンテーション - DTPやWebメディアにおけるPhotoshopの役割 - 紙媒体を主としたDTP(デスク・トップ・パブリッシング)やWebメディア制作に関わるにあたって、必ず発生するのが写真編集という工程。 - 写真編集と一口に言っても、編集過程や保存形式は様々。DTPにおける編集、Webメディア用の編集それぞれの流れと留意点を理解する。 - チュートリアル - 自動補正・トーンカーブ・スタンプツール・消しゴムツール など	Photoshopの役割を理解するとともにチュートリアル的な作業を行いPhotoshopにまず慣れることを目標とします。 本格的な写真編集に入る前に、漠然とでも「こんなことができる」という実感。便利さも小難しさも触って体感する。	全授業PC使用、プロジェクターでのレクチャー有り
2	4	保存形式と形式別用途 - EPS、JPG、PSD、TIF、PNGなど 2年生になり本格的な写真編集を学ぶ段階でも、意外と抜け落ちてくる可能性のある基本中の基本。用途に応じた正しい保存形式とカラーモード、リンクと埋め込みなど。 DTP 保存形式 ・EPS・PSD・JPG・TIF カラーモード ・CMYK・グレースケール Web 保存形式 ・JPG・PNG カラーモード ・RGB・インデックスカラー	・さまざまな保存形式 ・さまざまなカラーモード(CMYK, RGB) ・どのメディアにどの保存形式が有効か ・メディア別画像解像度 ・カンバスサイズと画像解像度 これらの基本情報をきちんと把握する。2年時には逆にこれらを学ぶ時間は、あまり取れないと思われるので、この段階でしっかりと理解するように努めたい	
3	4	実践-1 - キリヌキ(パスによるキリヌキ)とクリッピングパス 『ペンツール』にて対象物をなぞる切り方。少々コツが要り面倒ではあるが、画像の粗さに影響されずに綺麗に切り抜ける - レイヤーマスクによるキリヌキ 『クイック選択ツール』にて切り抜く方法。簡単に切り抜くことが出来る反面、画像の粗さや色彩に影響され、最終的な修正作業に時間を取られる可能性も	・写真キリヌキの工程と種類 ・写真合成(初級) ・イラレへの配置(埋め込みとリンク) 反復練習 実際に切り抜いたが画像がIllustratorに配置された場合どう見えるか。 切り抜いた画像を合成した際に違和感なく視認できるか、など繰り返し作業の中でコツを掴んでいく	

回	月	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標／時間内完成目標	使用教材
4	実践-2 ・レイヤー効果(初級) ・ドロワー表現 ・レイヤースタイルを用いた立体表現 ・ペインターとしてのPhotoshop機能(ブラシツールorグラデーション) ・写真合成(初級～中級) 試験課題に入る前の練習課題としてドロワー機能を使ったタイポグラフィデザイン 初級よりもやや難易度高めの写真合成 レイヤースタイルの仕組み			

試験課題の制作に必要なスキル画像合成やレイヤー効果を使った立体的な見せ方

反復練習

この後の試験課題に備え、必須項目となる機能レイヤー効果の初級レベルの完全習得を目指す。これまでの感性や感覚で行う作業と異なり、数値入力で見え方が変わるというどちらかというとドロワーよりも『データ構築』に近いニュアンス。ややとっつき難く感じるかもしれないですが、3時間じっくりかけてきちんと定着させたい項目です。

試験課題内容の告知

あらかじめ大まかな内容を告知します。試験日の3時間の全てを実制作に費やせるよう構成案(どのようなデザイン、見せ方、レイアウトにするか)を考えておきましょう

全授業PC使用、プロジェクターでのレクチャー有り

| 5 | 試験課題名 Webバナーの制作(2種) ◆提出日 最終日 タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 タイトル Webバナーデザイン 与件 目をひくアイキャッチ(文字やあしらいの立体表現) 制作内容 2つの異なる業種の団体(企業、学校、ショップなど)をPRするためのWebバナーをデザイン。 ・600×600pix 72dpi ・ビジュアル、コピー、ロゴなどの要素を効果的にレイアウト 提出様態 A4サイズ PDF PSD(レイヤー統合していないPhotoshopデータ) | 継続(1 回)・当日 指導資料／参考図書 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 ・Photoshop ・Illustrator | 評価項目 | チェックポイント | 配点 | |------------|-------------------------------|-----| | ① 知識・認識力 | 1 保存形式や用途の習熟度(正しい保存形式、正しい解像度) | 30 | | □ 調査・分析力 | 2 レイヤー効果の修練度(グラフィックの見せ方、見え方) | 30 | | □ 企画・構想力 | 3 完成度 | 40 | | ② 材料・用具使用力 | 計 | 100 | | ③ 構成・表現力 | | | | □ 提案・説得力 | | | |