

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
モノ・コトづくり学科

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	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
コミュニケーションスケッチ (想像と創造のスケッチ) (30h) 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】	・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)	・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	・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
構成①「形と空間」 (身体感覚) (30h) 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。 【ファウンデーション(基礎)】	・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 ※アナログ作業(手作業)を含むこと	・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)	・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) 【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
構成②「光と色彩」 (カラーイメージ表現) (30h) 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。 カラーシステムの理解と活用。構成とテキスト・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。 光の重要性・関係性(明暗) 【ファウンデーション(基礎)】	・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	・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)	・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. 【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

【授業計画】 ■前期1年 設置科目 概要(2)

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
総合基礎 (エルゴノミクス) (実寸製作) (30h) - GR/IL/IN/P 合同授業にて仮想クライアントに向けた商品開発企画と実寸模型製作を行います。 - 講座前半はグループワークにて商品開発企画を立案し、講座後半にて学生個々にて実製作を行います。(GR/IL はロゴマークおよびリーフレット、IN/P は実寸模型) - エルゴノミクスに基づいたアナログ製作の基礎を習得します。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 - クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 - 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) - 思考展開のためのミーティング - ショートプレゼン、相互評価 ○ デジタルからアナログへの変換 - 意図的につくることの重要性 - アナログ (製作) の基本知識と操作技術・表現の指導 - プロセス毎のチェックポイントの明確化 <u>プロセスに「検証」を入れる</u>	○ 仮想クライアントに向けた商品開発企画 - グループワークによる商品企画とアイデア創出 → 「リサーチ→分析→仮設→検証」をベースとしたプロセスワーク ○ エルゴノミクスという概念の研究と実寸製作 - ロゴマークおよびリーフレット製作 - 実寸模型の製作 → エルゴノミクス (人間工学) における幅広い知識の習得と既存概念にとらわれない展開性の発現	1. 知識・認識力 <20> → デザインプロセスおよびロジックについて知識を深め、個々のクリエイティブ思考を高めているか？ 2. 材料・用具使用力 <40> → それぞれのツールの基本操作を体得し、またそれらを「意図的に使用することができているか？ 3. 構成・表現力 <40> → クリエイティブ思考を発揮しながら「意図的に」個々が信じるデザインの美しさを表現できているか？
ビジネスリテラシー (業界研究・自己分析) (15h) 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。	- 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	- 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	業界の知識 情報収集方法の知識 目標の座標の設定 【評価】 1. 知識・認識力 30 2. 調査・分析力 30 3. 構成・表現力 40
IT リテラシー A-1 Illustrator 実習 (30h) 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、図解&ダイアグラム制作を行います。	- 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	- 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	Illustrator の基本操作 - 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) 【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

【授業計画】 ■前期1年 設置科目 概要(3)

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
IT リテラシー A-2 Photoshop 実習 (30h) 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することを目指します。	・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	・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	Photoshop の基本操作 ・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 etc ・写真レタッチ・コラージュ合成 【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
IT リテラシー A-3・4 Illustrator/Photoshop (15h) 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 GR/IL 専攻	・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	・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	Illustrator/Photoshop 複合スキル デジタルでの表現力 【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
IT リテラシー A-3・4 VectorWorks / Rhinoceros (15h) VectorWorks / Rhinoceros の基本操作を学びます。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/P 専攻	・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	・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	VectorWorks/Rhinoceros スキル 基本図面作図力 図面表記の知識 【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
スタジオ A-1 (問題定義メソッド) (15h) ・現代社会における仮想ユーザー(ターゲット)のインサイトやニーズを掘り起こすとともにそこに焦点を合わせ、問題(デザインが介入できるテーマ)を定義していきます。 ・情報の収集・整理、研究・分析・検証、ストーリー抽出、問題の定義の流れをステップバイステップ習得していきます。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 ・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) ・思考展開のためのミーティング ・ショートプレゼン、相互評価 ○ ファシリテーション ・講師の経験、事例 ・マインドセット ・個別/グループワーク ・グループの情報共有 ・ブレインストーミング ・マッピング ・リサーチ ・ロールプレイング	○ 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 ・着眼点からストーリー抽出までの整理と定義	1.知識・認識力<30> → クリエイティブマインドによる「意図的」な着眼点・視点の発見と認識 2.調査・分析力<40> → クリエイティブマインドによる「意図的」な調査・分析・研究 3.構成・表現力<30> → クリエイティブマインドによる「意図的」な構成・表現と読み手の共感促進へのアプローチ → 個性の表現へのアプローチと発現

【授業計画】 ■前期1年 設置科目 概要(4)

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
スタジオ A-2 (共感メソッド) (15h) ・問題定義メソッドにて社会から抽出したデザインテーマにおいて、ユーザー（ターゲット）のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、より踏み込んだ「知識の確認」「調査」「分析」「検証」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の個々・グループワークを実践し、人間中心のデザインプロセスを習得していきます。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 ・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） ・思考展開のためのミーティング ・ショートプレゼン、相互評価 ○ ファシリテーション ・講師の経験、事例 ・マインドセット ・個別/グループワーク ・グループの情報共有 ・ブレインストーミング ・マッピング ・リサーチ ・ロールプレイング	○ 共感の多様性 ・着眼点の多様・多彩性 ・固定概念払拭力 ・クエスチョン力 ・好奇心旺盛力 ・実体感による根拠づけ ・5W1H への問いかけと抽出 ・類進共感、着眼点の比喻表現 ・繊細かつ大胆なアンテナ（観察眼）を張る力 ・目のつけどころ（視点・視線）の選択 ・潜在的ニーズの発見	1.知識・認識力〈10〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な着眼点・視点の発見と認識 2.調査・分析力〈50〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な調査・分析・研究 3.構成・表現力〈40〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な構成・表現と読み手の共感促進へのアプローチ → 個性の表現へのアプローチと発見
スタジオ A-3 (創造メソッド) (15h) ・共感メソッドにて構築したデザインテーマ・コンセプト・アイデアにおいて、その発想を拡散・収束・統合し更に踏み込んだアイデアを創出していきます。 ・個々およびグループワークを通してアイデアの試行錯誤を繰り返していきます。大量かつ多様なアイデアをテストすることで、デザインテーマへの回答を見出していきます。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 ・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） ・思考展開のためのミーティング ・ショートプレゼン、相互評価 ○ ファシリテーション ・講師の経験、事例 ・マインドセット ・個別/グループワーク ・グループの情報共有 ・ブレインストーミング ・マッピング ・リサーチ ・ロールプレイング ・アイデアラッシュ	○ テーマ設定 ・創造の誘発力 ・クリエイティブマインド ○ アイデア創造 ・クリティカルシンキング ・アイデアのリアリティー ・ポイントの洗い出し ○ アイデア創出力（試行錯誤） ・アイデアラッシュ力 ・アイデアの選択・統合力	1.知識・認識力〈10〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な着眼点・視点の発見と認識 2.企画・構想力〈50〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」かつ「リアリティー」における企画・構想 3.構成・表現力〈40〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な構成・表現と読み手の共感促進へのアプローチ → 個性の表現へのアプローチと発見

※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】 ■後期1年 設置科目 概要(1)

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
タイポグラフィ (30h) (文字とモノコト) ・グラフィック表現の基本としてのタイポグラフィを学びます。 ・文字のスタイル・機能性・訴求性を考え、文字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 ・視覚表現デザインにおける調査と分析から創造へと移行させるプロセスのベースを作り、さまざまな 関係性を理解した上でデザインに反映させ、前期に習得したロゴマークデザインを取り入れながらリーフレット・ポスター・名刺などを実制作してプレゼンを行います。 ● GR/IL 専攻	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値(企画・表現)の追求と探求 ・調査結果のマッピング ・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	1. 知識・認識力 〈20〉 →タイポグラフィ、ロゴ・マーク役割理解 →環境における人とグラフィック表現の関係性の理解と認識 2. 企画・構想力 〈50〉 →問題解決するシンボリック、認知要素企画・設計力 →ブランドアイデンティティの提案 →人の営み、スタイルを反映させたビジュアル構築 3. 構成・表現力 〈30〉 →2D 作図・設計の基本 →用途・表現訴求力
パッケージ (30h) (商うのモノコト) [インターフェイス B 連携] ・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。 ・インターフェイス B との連携科目です。共感(訴求性)を促すディテールおよびプレゼンテーション表現における探求・展開を深めます。 ● G/IL 専攻	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値(企画・表現)の追求と探求 ・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	1. 知識・認識力 〈30〉 →パッケージ役割理解 →VMD 基本 2. 企画・構想力 〈40〉 →ブランドアイデンティティ表現 →コミュニケーションの提案 3. 構成・表現力 〈30〉 →パッケージ図面作図 →表現訴求力
住空間 デザイン A (30h) (住まうのモノコト) ・住環境の基本としての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。 ・空間デザインにおける調査と分析から創造へと移行させるプロセスのベースを作り、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。 ● IN/P 専攻	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値(企画・表現)の追求と探求 ・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	1. 知識・認識力 〈20〉 →空間演出の役割の理解 →住空間における人と空間の関係性の理解と認識 2. 企画・構想力 〈50〉 →問題解決する空間企画・設計力 →コミュニケーションの提案 →暮らし、スタイルを反映させた空間構築 3. 構成・表現力 〈30〉 →2D/3D 作図 →表現訴求力
商空間 デザイン A (30h) (商うのモノコト) [インターフェイス B 連携] ・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。 ・インターフェイス B との連携科目です。共感(訴求性)を促すディテールおよびプレゼンテーション表現における探求・展開を深めます。 ● IN/P 専攻	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値(企画・表現)の追求と探求 ・調査結果のマッピング ・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	1. 知識・認識力 〈30〉 →空間演出の役割の理解 →VMD 基本 2. 企画・構想力 〈40〉 →ブランドアイデンティティ表現 →コミュニケーションの提案 3. 構成・表現力 〈30〉 →2D/3D 作図 →表現訴求力

【授業計画】 ■後期1年 設置科目 概要（2）

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
プロトタイピング A(30h) (ラフモデル/ダミー製作・検証) [進級企画 WS 連携] ・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。	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・プロトタイプするモノの設定 ・アイデアのカタチ化 ・カタチの試行錯誤 ・様々な観点からの検証	1. 知識・認識力 <10> 2. 材料・用具使用力 <50> 3. 構成・表現力 <40> →造形による思考力 →アイデアをカタチにする変換力
IT リテラシー-B-1(30h) [夏期 WS 連携] (illustrator/Photoshop) (デジタルイラスト/レイアウト) (総合) ・Illustrator/Photoshop 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。 ・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。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 ・IT リテラシー-A-1/2 にて習得した基礎をベースとした応用技術を習得します。 ・夏期 WS との連携科目です。デジタルイラスト作成およびレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● GR/IL 専攻	○意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方	1. 知識・認識力 <30> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <30> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
IT リテラシー-B-1(30h) [夏期 WS 連携] (illustrator/Photoshop) (Vectorworks/Rhinoceros) (総合) ・Vectorworks/Rhinoceros 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。 ・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。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 ・IT リテラシー-A-1/2 にて習得した基礎をベースとした応用技術を習得します。 ・夏期 WS との連携科目です。デジタルイラスト作成およびレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● IN/P 専攻	○意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方	1. 知識・認識力 <30> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <30> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ

【授業計画】 ■後期1年 設置科目 概要(3)

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
IT リテラシーB-2(30h) [スタジオ 連携] (Illustrator/Photoshop) (In Design) (ディテール・総合・プレゼン) ・Illustrator/Photoshop/InDesign 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。 ・Illustrator/Photoshop/InDesign の応用操作およびInDesign の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使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 ・IT リテラシーB-1 にて習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 ・スタジオとの連携科目です。各種応用(ディテール)およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● G/IL 専攻	○意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方 ○共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <40> → 操作の体得 → 仕上り(製作スピード・正確さ・丁寧さ) 3. 構成・表現力 <50> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
IT リテラシーB-2(30h) [スタジオ 連携] (Illustrator/Photoshop) (Vectorworks/Rhinoceros) (ディテール・総合・プレゼン) ・Vectorworks/Rhinoceros 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。 ・Illustrator/Photoshop/InDesign の応用操作およびInDesign の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使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 ・IT リテラシーB-1 にて習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 ・スタジオとの連携科目です。各種応用(ディテール)およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● IN/P 専攻	○意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方 ○共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <40> → 操作の体得 → 仕上り(製作スピード・正確さ・丁寧さ) 3. 構成・表現力 <50> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
企業課題演習 A(30h) (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。 ・企業が採用したい、価値を如何に創出するか?ビジネスとして成り立つデザインとは?を探究する科目です。	○企業からの課題 ・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、ブレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・プレゼン、評価 ・効果測定	○デザイン対象(商品・プロモーション)における新しい価値の創出 ・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 ・競争に勝ち抜く力	1. 調査・分析力 <30> 2. 企画・構想力 <30> 3. 提案・説得力 <40> → 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)

【授業計画】 ■後期1年 設置科目 概要（4）

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
インターフェイス A(15h) (モノコト インターフェイス) [スタジオ 連携] ・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をデザインへ転換するプロセスを習得します。 ・スタジオ連携科目です。スタジオ作品をインターフェイスデザインを取り込むことによってより豊かな企画・表現に展開していきます。	○意図してつくることの徹底 ・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、分野混在 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・インターフェイス考察 ・インターフェイス探求 ・インターフェイス＝接点・接線・接面という概念の展開	1. 調査・分析力 〈20〉 →インターフェイス的視点抽出力 2. 企画・構想力 〈40〉 →インターフェイス的アイデア発想力 3. 構成・表現力 〈40〉 →インターフェイス的表現力
インターフェイス B(15h) (商うのモノコト インターフェイス) [GR/IL：パッケージ 連携] [IN/P：商空間 連携] ・この授業では、インターフェイスAで培ったインターフェイスデザインスキルを商業ケースに落とし込みます。 ・パッケージ/商空間連携科目です。商うのモノコト作品をインターフェイスデザインを取り込むことによってより豊かな企画・表現に展開していきます。	○意図してつくることの徹底 ・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、分野混在 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・インターフェイス考察 ・インターフェイス探求 ・インターフェイス＝接点・接線・接面という概念の展開	1. 調査・分析力 〈20〉 →インターフェイス的視点抽出力 2. 企画・構想力 〈40〉 →インターフェイス的アイデア発想力 3. 構成・表現力 〈40〉 →インターフェイス的表現力
スタジオ B-1(15h) (プロトタイプメソッド) 『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。	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・プロトタイプするモノの設定 ・アイデアのカタチ化 ・カタチの試行錯誤 ・様々な観点からの検証	1. 知識・認識力 〈10〉 2. 材料・用具使用力 〈50〉 3. 構成・表現力 〈40〉 →造形による思考力 →アイデアをカタチにする変換力
スタジオ B-2(15h) (総括共有メソッド) 『共有・共感』 『デザイン評価』 ・モノコト学科におけるコア科目「スタジオ」の集大成です。 ・スタジオ共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、共感・創造・プロトタイプとプロセスを通して積み上げてきた自己のデザインテーマに基づくデザイン総括共有します。	○意図してつくることの徹底 ・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 ・ファイナルプレゼンテーション	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・各専攻分野の特性を活かした成果物表現 ・作品の提案性とそのメッセージ表現 ・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	1. 調査・分析力 〈20〉 →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができているか 2. 企画・構想力 〈30〉 →伝えたいことが見えるカタチに転換できているか 3. 提案・説得力 〈50〉 →各分野表現力 →プレゼンテーション力

【授業計画】 ■後期1年 設置科目 概要（5）

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
コンペWS （ウリの拡張と強調） 様々なコンペティションに取り組みます。	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・コンペティション （各コンペの要件）	1. 調査・分析力 〈20〉 2. 企画・構想力 〈30〉 3. 提案・説得力 〈50〉 →デザイン競争力 →デザイン提案力
国際WS （価値観の拡張と協調） 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体験します。	○意図してつくることの徹底 ・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	○体験・経験することの重要性、現場の魅力 ・新しい視点と発想の発見	1. 調査・分析力 〈20〉 →各国の文化・産業・デザインなどの特性を知る 2. 企画・構想力 〈30〉 3. 提案・説得力 〈50〉 →グローバルな視野を身につける
メディア・インテグレーション Lab 様々なデザイン関連スキルの体験を通して、デザインの幅や表現のインスピレーションを醸成する科目です。 本校講師、外部講師などが提案する内容や、他分野スキル、資格取得など、自己の目的に応じて、選択し受講する科目です。 （年間約 280 講座開講）	○デザイン領域の拡張 ・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	○体験・経験することの重要性、現場の魅力 ・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。 ・他分野関連技術の展開 ・現場体験・見学 ・就職・資格取得関連	【評価】 工房講座 10 講座以上の受講
企業実習 A 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）	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、練度を熟することによって全体的な業務処理能力（スピード、正確性）を育成する。 又、デザイン実務で関連するビジネス知識を知る。 ※自身の就活・やりたいことをイメージして実習企業を選択。	●実務領域 デザイン作業型の実務 ●育成テーマ 制約条件化での作業のスピード、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。	【評価】 実習出席率 80%以上 （原則 100%） 企業評価（クリア） 企業報告書の提出 上記、 3つのクリアにより認定

【授業計画】 ■後期1年 設置科目 概要（6）

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
コンセプト WS(15h) (視点と切り口) [進級企画 WS 連携] ・独自の視点・切り口を企画コンセプトに落としこむ作業を繰り返し行います。 ・コンセプトに最適な視覚表現の模索、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ダイアグラムを作成し、このコンセプトダイアグラムを元に複数の解決オプションを展開します。	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・テーマに対する視点と切り口の設定 ・コンセプトのダイアグラム化 ・ダイアグラムの試行錯誤 ・様々な観点からの検証	1. 知識・認識力 <10> 2. 企画・構想力 <50> 3. 構成・表現力 <40> →視覚表現（ダイアグラム）による思考力 →アイデアをカタチにする変換力
進級企画 WS(15h) (モノコト企画の試行) [進級制作 WS 連携] ・1年間の学修したことを統合して企画制作に望みます。 ・学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づく企画提案をします。 ・進級制作のプレワークショップとして、企画を深掘りしていきます。	○意図してつくることの徹底 ・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	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・各専攻分野の特性を活かした企画表現 ・作品の提案性とそのメッセージ表現 ・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	1. 調査・分析力 <20> →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができて いるか 2. 企画・構想力 <50> →伝えたいことが見えるカタチに転換できているか 3. 提案・説得力 <30> →各分野表現力 →プレゼンテーション力
進級制作 WS (①進卒期) (モノコトデザインの試行) ・1年間の学修したことを統合して作品制作に望みます。 ・学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づくデザイン提案をします。 ・学内最終プレゼンテーションにおける講評を経て、選抜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に臨みます。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。	○意図してつくることの徹底 ・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 ・学内プレゼンテーション ・公開プレゼンテーション	○共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・各専攻分野の特性を活かした成果物表現 ・作品の提案性とそのメッセージ表現 ・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	1. 調査・分析力 <20> →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができて いるか 2. 企画・構想力 <30> →伝えたいことが見えるカタチに転換できているか 3. 提案・説得力 <50> →各分野表現力 →プレゼンテーション力

2 年 授業計画

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（1）

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
リデザイン (30h) (モノコトの再定義) (世界観) [リブランディング] 生活にあるモノ(コト)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(再定義)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通して、リデザインの基本を習得します。 リデザインを行うことで既存デザインをより豊かにするだけでなく、その根底に新たな価値が生まれること、リブランディング在り方を模索します。	○ 意図してつくることの徹底 ・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 ・表現、技術、用具指導 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価	○ モノコトの再定義 ○ 共感を促す新しい価値 (企画・表現)の追求と探求 ○ 世界観のアップグレード ・最適化の分析 ・調査結果のマッピング ・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 ・ディテールの知識 ・世界観描写表現	1. 知識・認識力 <30> →問題定義する力 2. 企画・構想力 <30> →最適化への企画力 3. 構成・表現力 <40> →アイデアの具現力
ブランディング A (30h) (エンターテインメント) (アドバタイジング) (トレンド・ソリューション分析) [ブランディング] エンターテインメント分野における仮想業態を設定し、1年を通して培ったグラフィック手法(特にアドバタイジング表現)を駆使したデザインを展開していきます。 デザインを展開することでデザインを豊かにしていくだけでなく、その根底に真新しい世界観が生まれること、ブランディング在り方を模索します。 ● GR/IL 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・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 ・表現、技術、用具指導 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・ファイナルプレゼン、評価	○ ブランディングの定義 ○ 共感を促す新しい価値 (企画・表現)の追求と探求 ○ 真新しい世界観の発現 ・調査結果のマッピング ・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、応用 ・ディテールの知識、応用 ・世界観描写表現	1. 知識・認識力 <20> →ブランディングを知り定義する力 2. 企画・構想力 <40> →真新しい世界観を意図した企画力 3. 構成・表現力 <40> →ブランディングの意図・アイデアの具現力
商空間 デザイン B (30h) (GUI・空間演出・トレンド分析・ソリューション) [ブランディング] 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。 店舗・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習得します。 ● IN/P 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・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、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファイナルプレゼン、評価	○ 共感を促す新しい価値 (企画・表現)の追求と探求 ○ 真新しい世界観の発現 ・業態マップ策定 ・商いの業務提案 ・商空間コンセプト策定 ・商いの仕組み、仕掛けの空間展開 ・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	1. 知識・認識力 <20> →商空間を知り定義する力 2. 企画・構想力 <40> →真新しい商空間の価値を追求した企画力 3. 提案・説得力 <40> →空間構築力 →ブランディング・デザインの意図・アイデアの説得力
ブランディング B (30h) (キャラクターメイキング) (コピー・ネーミング) (トレンド・ソリューション分析) [ブランディング] キャラクターメイキング分野における仮想業態を設定し、1年を通して培ったグラフィック手法およびコピー・ネーミングスキルを駆使したデザインを展開していきます。 デザインを展開することでデザインを豊かにしていくだけでなく、その根底に真新しい世界観が生まれること、ブランディング在り方を模索します。 ● GR/IL 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・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 ・表現、技術、用具指導 ・ミーティング、情報共有 ・ショートプレゼン、評価 ・ファイナルプレゼン、評価	○ ブランディングの定義 ○ 共感を促す新しい価値 (企画・表現)の追求と探求 ○ 真新しい世界観の発現 ・調査結果のマッピング ・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、応用 ・ディテールの知識、応用 ・世界観描写表現	1. 知識・認識力 <20> →ブランディングを知り定義する力 2. 企画・構想力 <40> →真新しい世界観を意図した企画力 3. 構成・表現力 <40> →ブランディングの意図・アイデアの具現力

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要(2)

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
住空間デザイン B(30h) (GUI・空間演出・トレンド分析・ソリューション) [ブランディング] 立地環境における公空間、施設の顔にあたるサインの在り方からスペース設計、公空間の仕組み、仕掛けまでの総合的な手法を学びます。 公空間・施設の利用者、ニーズ、立地条件等を的確に把握し、最善の機能形態をとることができるデザイン表現方法を習得します。 ● IN/P 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・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、情報共有 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファイナルプレゼン、評価	○ 共感を促す新しい価値(企画・表現)の追求と探求 ○ 真新しい世界観の発現 ・公空間マップ策定 ・公空間の機能・役割提案 ・公空間コンセプト策定 ・公空間の仕組み、仕掛けの空間展開 ・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	1. 知識・認識力 <20> → 公空間を知り定義する力 2. 企画・構想力 <40> → 真新しい公空間の価値を追求した企画力 3. 提案・説得力 <40> → 空間構築力 → ブランディング・デザインの意図・アイデアの説得力
ITリテラシー C-1(30h) (Illustrator/Photoshop) (Clip Studio/After Effect/In Design) (応用・展開) [進級制作WS連携] 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshopの応用操作およびClip Studio/After Effect/In Designの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。 総合的にソフトを使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 ITリテラシーB-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 進級制作WSとの連携科目です。作品の各種応用(視覚表現・ディテール)およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●GR/IL 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <50> → 操作の体得 → 仕上り(製作スピード・正確さ・丁寧さ) 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
ITリテラシー C-1(30h) (Illustrator/Photoshop) (Vectorworks・3DP) (RhinoCeros・3DP) (応用・展開) [進級制作WS連携] 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshopの応用操作およびVectorworks/RhinoCerosの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使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 ITリテラシーB-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 進級制作WSとの連携科目です。各種応用(視覚表現・ディテール)およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <50> → 操作の体得 → 仕上り(製作スピード・正確さ・丁寧さ) 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（3）

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
IT リテラシー C-2(30h) (Illustrator/Photoshop) (写真撮影・編集/Premiere) (応用・共有) [進級制作 WS 連携] 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshop の応用操作および写真撮影・編集/Premiere の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。 総合的にソフトを使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 IT リテラシーC-1 までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 進級制作 WS との連携科目です。作品の各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●GR/IL 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <50> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
IT リテラシー C-2(30h) (Vectorworks・製図) (Rhinceros・製図) (応用・共有) [進級制作 WS 連携] 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshop の応用操作および Vectorworks/Rhinceros の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使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 IT リテラシーC-1 までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 進級制作 WS との連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <50> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
IT リテラシー D-1(30h) (Illustrator/Photoshop) (Clip Studio/After Effect) (総合・ディテール・共有) [夏期連携] 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshop の応用操作および Clip Studio/After Effect の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。 総合的にソフトを使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 IT リテラシーC-2 までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 夏期 WS との連携科目です。作品の各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●GR/IL 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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、ツール使いの方 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <50> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（4）

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
IT リテラシー D-1 (30h) (Illustrator/Photoshop) (Vectorworks) (Rhino) (Rhinoceros) (総合・ディテール・共有)〔夏期連携〕 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshop の応用操作および Vectorworks/Rhinoceros の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使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 IT リテラシーC-2 までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 夏期 WS との連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <50> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <40> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
IT リテラシー D-2 (30h) (Illustrator/Photoshop) (In Design /After Effect/ Clip Studio/Premiere) (ディテール・総合・プレゼン) 〔スタジオ 連携〕 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshop の応用操作および In Design /After Effect/Clip Studio/Premiere の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。 総合的にソフトを使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 IT リテラシーD-1 までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 スタジオとの連携科目です。作品の各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●GR/IL 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <30> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <60> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ
IT リテラシー D-2 (30h) (Illustrator/Photoshop) (Vectorworks) (Rhino) (Rhinoceros) (ディテール・総合・プレゼン) 〔スタジオ 連携〕 複数ソフトウェアを総合的に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。 Illustrator/Photoshop の応用操作および Vectorworks/Rhinoceros の基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使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 IT リテラシーD-1 までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 スタジオとの連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、基本知識 ・教員の実演 ・技術・表現指導 ・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	○ 道具(デザインツール)としてのアプリケーションであることの意識化 ・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 ○ 共感を促す表現の追求と探求 ・意図的な表現の展開	1. 知識・認識力 <10> → 機能と特性の理解 2. 材料・用具使用力 <30> → 操作の体得 → 仕上り（製作スピード・正確さ・丁寧さ） 3. 構成・表現力 <60> → 構成とバランス → 見易さ・分り易さ

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（5）

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
ポートフォリオ A(15h) (企画) 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。(企画) 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探り起こします。 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。	○ 意図してつくることの徹底 ・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 ・ショートプレゼンテーション、評価	○ 自己分析のマッピング ○ 5年/10年後の将来像 ○ 自己プロモーションのコンセプト ・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 ・オリジナリティーの発現	1. 調査・分析力 〈20〉 →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができて いるか 2. 企画・構想力 〈30〉 →伝えたいことが見えるか タチに転換できているか 3. 提案・説得力 〈50〉 →各分野表現力
ポートフォリオ B(15h) (制作) 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。(制作) 作品集としてのポートフォリオではなく、人物像・デザイン作品を素材とした自己の個性の表現を探索します。	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、展開知識 ・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展開 ・ショートプレゼンテーション、評価	○ 自己の訴求ポイントの明確化 ・ポートフォリオ編集方針 ・素材リニューアル ・オリジナリティーの創造	1. 知識・認識力 〈10〉 2. 材料・用具使用力 〈60〉 →アイデアをカタチにする 変換力 3. 構成・表現力 〈30〉 →視覚表現による思考力
ポートフォリオ C(15h) (完成・WEB制作) 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。(完成) 一つの読み物（エディトリアル）として編集され、明快なオリジナリティーが表現されたポートフォリオを完成させます。	○ 意図してつくることの徹底 ・レクチャー、応用知識 ・教員の経験値、事例 ・自己のデザイン感共有 ・ポートフォリオプレゼン、評価	○ ポートフォリオの完成 ・ポートフォリオのディテール ・オリジナリティーの共有	1.知識・認識力 〈10〉 →訴求ポイント構築力 2. 材料・用具使用力 〈30〉 →編集力 3. 構成・表現力 〈60〉 →ポートフォリオ完成度 →プレゼンテーション力
スタジオ C-1(15h) (問題定義メソッド) 『インサイト発掘』 現代社会における仮想ユーザー（ターゲット）のインサイトやニーズを掘り起こすとともにそこに焦点を合わせ、問題（デザインが介入できるテーマ）を定義していきます。 情報の収集・整理、研究・分析・検証、ストーリー抽出、問題の定義の流れをステップバイステップ習得していきます。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 ・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） ・思考展開のためのミーティング ・ショートプレゼン、相互評価 ○ ファシリテーション ・講師の経験、事例 ・マインドセット ・個別/グループワーク ・グループの情報共有 ・ブレインストーミング ・マッピング・リサーチ ・ロールプレイング	○ 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 ・着眼点からストーリー抽出までの整理と定義	1.知識・認識力 〈30〉 → クリエイティヴマインドによる「意図的」な着眼点・視点の発見と認識 2.調査・分析力 〈40〉 → クリエイティヴマインドによる「意図的」な調査・分析・研究 3.構成・表現力 〈30〉 → クリエイティヴマインドによる「意図的」な構成・表現と読み手の共感促進へのアプローチ → 個性の表現へのアプローチと発現
スタジオ C-2(15h) (共感メソッド) 『ニューコンセプト』 問題定義メソッドにて社会から抽出したデザインテーマにおいて、ユーザー（ターゲット）のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、より踏み込んだ「知識の確認」「調査」「分析」「検証」などを行い、イン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の個々・グループワークを実践し、人間中心のデザインプロセスを習得していきます。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 ・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） ・思考展開のためのミーティング ・ショートプレゼン、相互評価 ○ ファシリテーション ・講師の経験、事例 ・マインドセット ・個別/グループワーク ・グループの情報共有 ・ブレインストーミング ・マッピング・リサーチ ・ロールプレイング	○ 共感の多様性 ・着眼点の多様・多彩性 ・固定概念払拭力 ・クエスチョン力 ・好奇心旺盛力 ・実体感による根拠づけ ・5W1Hへの問いかけと抽出 ・類進共感、着眼点の比喻表現 ・繊細かつ大胆なアンテナ（観察眼）を張る力 ・目のつけどころ（視点・視線）の選択 ・潜在的ニーズの発見	1.知識・認識力 〈10〉 → クリエイティヴマインドによる「意図的」な着眼点・視点の発見と認識 2.調査・分析力 〈50〉 → クリエイティヴマインドによる「意図的」な調査・分析・研究 3.構成・表現力 〈40〉 → クリエイティヴマインドによる「意図的」な構成・表現と読み手の共感促進へのアプローチ → 個性の表現へのアプローチと発現

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（6）

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
スタジオ C-3(15h) (創造メソッド) 『アイデアの総数』 共感メソッドにて構築したデザインテーマ・コンセプト・アイデアにおいて、その発想を拡散・収束・統合し更に踏み込んだアイデアを創出していきます。 個々およびグループワークを通してアイデアの試行錯誤を繰り返して行います。大量かつ多様なアイデアをテストすることで、デザインテーマへの回答を見出していきます。	○ GR/IL/IN/P 合同授業 ・クラス全体で相互作用させる指導スタイルとする。 ・相互クリティック（相互批評を通じた客観的視点の醸成と言語化訓練） ・思考展開のためのミーティング ・ショートプレゼン、相互評価 ○ ファシリテーション ・講師の経験、事例 ・マインドセット ・個別/グループワーク ・グループの情報共有 ・ブレインストーミング ・マッピング ・リサーチ ・ロールプレイング ・アイデアラッシュ	○ テーマ設定 ・創造の誘発力 ・クリエイティブマインド ○ アイデア創造 ・クリティカルシンキング ・アイデアのリアリティ ・ポイントの洗い出し ○ アイデア創出力（試行錯誤） ・アイデアラッシュ ・アイデアの選択・統合力	1.知識・認識力〈10〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な着眼点・視点の発見と認識 2.企画・構想力〈50〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」かつ「リアリティ」における企画・構想・ 3.構成・表現力〈40〉 → クリエイティブマインドによる「意図的」な構成・表現と読み手の共感促進へのアプローチ → 個性の表現へのアプローチと発現
スタジオ D-1(15h) (プロトタイプメソッド) 『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。	・意図してつくることの徹底 ・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 ・ロールプレイング ・フィードバック	・共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・プロトタイプするモノの設定 ・アイデアのカタチ化 ・カタチの試行錯誤 ・様々な観点からの検証	1. 知識・認識力〈10〉 2. 材料・用具使用力〈50〉 3. 構成・表現力〈40〉 →造形による思考力 →アイデアをカタチにする変換力
スタジオ D-2(15h) (総括共有メソッド) 『共有・共感』『デザイン評価』 モノコト学科におけるコア科目「スタジオ」の集大成です。 スタジオ共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、共感・創造・プロトタイプとプロセスを通して積み上げてきた自己のデザインテーマに基づくデザイン総括共有します。	・意図してつくることの徹底 ・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 ・ファイナルプレゼンテーション	・共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・各専攻分野の特性を活かした成果物表現 ・作品の提案性とそのメッセージ表現 ・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	1. 調査・分析力〈20〉 →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができているか 2. 企画・構想力〈30〉 →伝えたいことが見えるカタチに転換できているか 3. 提案・説得力〈50〉 →各分野表現力 →プレゼンテーション力
ソーシャルデザイン A(30h) (デザインアプローチ 公共) (VI) (ストーリーテリング) (ブランディング) ソーシャル課題（DX・IT 活用・DGs・企業テーマ）をデザインで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。 ● GR/IL 専攻	・意図してつくることの徹底 ・ソーシャル課題の基本知識 ・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、リスト、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 ・ファイナルプレゼン	・問題解決のためのデザイン提案 ・認知・啓蒙要素の抽出 ・仕組み・仕掛けの構築 ・具体的な装置・ストラクチャー・システム ・クリティカルシンキング	1. 調査・分析力〈30〉 →ソーシャル課題の抽出と独自の調査と分析 2. 企画・構想力〈30〉 →仕組み・仕掛けの構築 3. 提案・説得力〈40〉 →問題解決に留まらない新規性のあるデザイン提案
ソーシャルデザイン A(30h) (デザインアプローチ 商業) (ライフスタイル) (工業製品・什器・商空間) (ブランディング) ソーシャル課題（DX・IT 活用 SDGs・企業テーマ）をデザインで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	・意図してつくることの徹底 ・ソーシャル課題の基本知識 ・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、リスト、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 ・ファイナルプレゼン	・問題解決のためのデザイン提案 ・認知・啓蒙要素の抽出 ・仕組み・仕掛けの構築 ・具体的な装置・ストラクチャー・システム ・クリティカルシンキング	1. 調査・分析力〈30〉 →ソーシャル課題の抽出と独自の調査と分析 2. 企画・構想力〈30〉 →仕組み・仕掛けの構築 3. 提案・説得力〈40〉 →問題解決に留まらない新規性のあるデザイン提案

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（7）

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
ソーシャルデザイン B(30h) (デザインアプローチ 商業) (キャンペーン企画)(絵本) [ブランディング] ソーシャル課題(DX・IT活用・SDGs・企業テーマ)をデザインで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。 ● GR/IL 専攻	○意図してつくることの徹底 ・ソーシャル課題の基本知識 ・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 ・ファイナルプレゼン	○問題解決の為のデザイン提案 ・認知・啓蒙要素の抽出 ・仕組み・仕掛けの構築 ・具体的な装置・ストラクチャー・システム ・クリティカルシンキング	1. 調査・分析力 <30> →ソーシャル課題の抽出と独自の調査と分析 2. 企画・構想力 <30> →仕組み・仕掛けの構築 3. 提案・説得力 <40> →問題解決に留まらない新規性のあるデザイン提案
ソーシャルデザイン B(30h) (デザインアプローチ 公共) (業態開発)(工業製品・什器・公空間) [ブランディング] ソーシャル課題(DX・IT活用・SDGs・企業テーマ)をデザインで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	○意図してつくることの徹底 ・ソーシャル課題の基本知識 ・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 ・ファイナルプレゼン	○問題解決の為のデザイン提案 ・認知・啓蒙要素の抽出 ・仕組み・仕掛けの構築 ・具体的な装置・ストラクチャー・システム ・クリティカルシンキング	1. 調査・分析力 <30> →ソーシャル課題の抽出と独自の調査と分析 2. 企画・構想力 <30> →仕組み・仕掛けの構築 3. 提案・説得力 <40> →問題解決に留まらない新規性のあるデザイン提案
企業課題演習 B・C(30h) (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。 企業が採用したい、価値を如何に創出するか？ビジネスとして成り立つデザインとは？ を探究する科目です。	○ 企業からの課題 ・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、ブレスト、情報共有 ・表現、技術指導 ・プレゼン、評価 ・効果測定	○ デザイン対象(商品・プロモーション)における新しい価値の創出 ・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 ・競争に勝ち抜く力	1. 調査・分析力 <30> 2. 企画・構想力 <30> 3. 提案・説得力 <40> → 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)
企業実習 B 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)	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、練度を熟することによって全体的な業務処理能力(スピード、正確性)を育成する。 又、デザイン実務で関連するビジネス知識を知る。 ※自身の就活・やりたいことをイメージして実習企業を選択。	●実務領域 デザイン作業型の実務 ●育成テーマ 制約条件化での作業のスピード、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。	【評価】 実習出席率 80%以上 (原則 100%) 企業評価(クリア) 企業報告書の提出 上記、 3つのクリアにより認定
コンペ WS (ウリの拡張と強調) 様々なコンペティションに取り組めます。	○ 意図してつくることの徹底 ・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	○ 共感を促す新しい価値(企画・表現)の追求と探求 ・コンペティション(各コンペの要件)	1. 調査・分析力 <20> 2. 企画・構想力 <30> 3. 提案・説得力 <50> →デザイン競争力 →デザイン提案力
国際 WS (価値観の拡張と協調) 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体験します。	○ 意図してつくることの徹底 ・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	○ 体験・経験することの重要性、現場の魅力 ・新しい視点と発想の発見	1. 調査・分析力 <20> →各国の文化・産業・デザインなどの特性を知る 2. 企画・構想力 <30> 3. 提案・説得力 <50> →グローバルな視野を身につける

【授業計画】 ■前・後期2年 設置科目 概要（8）

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
メディア・インテグレーション Lab 様々なデザイン関連スキルの体験を通し、デザインの幅や表現のインスピレーションを醸成する科目です。 本校講師、外部講師などが提案する内容や、他分野スキル、資格取得など、自己の目的に応じて、選択し受講する科目です。 （年間約 280 講座開講）	◦ デザイン領域の拡張 ・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	◦ 体験・経験することの重要性、現場の魅力 ・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。 ・他分野関連技術の展開 ・現場体験・見学 ・就職・資格取得関連	【評価】 工房講座 10 講座以上の受講
プロトタイピング B(30h) （ラフモデル/ダミー製作・検証） 〔卒業企画 WS 連携〕 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。	◦ 意図してつくることの徹底 ・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	◦ 共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・プロトタイプするモノの設定 ・アイデアのカタチ化 ・カタチの試行錯誤 ・様々な観点からの検証	1. 知識・認識力 〈10〉 2. 材料・用具使用力 〈50〉 3. 構成・表現力 〈40〉 →造形による思考力 →アイデアをカタチにする変換力
コンセプト WS(15h) （視点と切り口） 〔卒業企画 WS 連携〕 独自の視点・切り口を企画コンセプトに落としこむ作業を繰り返し行います。 コンセプトに最適な視覚表現の模索、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ダイアグラムを作成し、このコンセプトダイアグラムを元に複数の解決オプションを展開します。	◦ 意図してつくることの徹底 ・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	◦ 共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・テーマに対する視点と切り口の設定 ・コンセプトのダイアグラム化 ・ダイアグラムの試行錯誤 ・様々な観点からの検証	1. 知識・認識力 〈10〉 2. 企画・構想力 〈50〉 3. 構成・表現力 〈40〉 →視覚表現（ダイアグラム）による思考力 →アイデアをカタチにする変換力
卒業企画 WS(15h) （モノコト企画の総括） 〔進級制作 WS 連携〕 2 年間の学修したことを統合して企画制作に望みます。 学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づく企画提案をします。 進級制作のプレワークショップとして、企画を深掘りしていきます。	◦ 意図してつくることの徹底 ・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	◦ 共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・各専攻分野の特性を活かした企画表現 ・作品の提案性とそのメッセージ表現 ・自己の企画した意図を明確に伝わるプレゼンテーション	1. 調査・分析力 〈20〉 →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができているか 2. 企画・構想力 〈50〉 →伝えたいことが見えるカタチに転換できているか 3. 提案・説得力 〈30〉 →各分野表現力 →プレゼンテーション力
卒業制作 WS （モノコトデザインの総括） 2 年間の学修したことを統合して作品制作に望みます。 学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づくデザイン提案をします。 学内最終プレゼンテーションにおける講評を経て、選抜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に臨みます。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。	◦ 意図してつくることの徹底 ・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 ・学内プレゼンテーション ・公開プレゼンテーション	◦ 共感を促す新しい価値（企画・表現）の追求と探求 ・各専攻分野の特性を活かした成果物表現 ・作品の提案性とそのメッセージ表現 ・自己の企画した意図を明確に伝わるプレゼンテーション	1. 調査・分析力 〈20〉 →テーマに独自の視点で踏み込み調査・分析ができているか 2. 企画・構想力 〈30〉 →伝えたいことが見えるカタチに転換できているか 3. 提案・説得力 〈50〉 →各分野表現力 →プレゼンテーション力

※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。