

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 スタジオ A-1/C-1	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 15 時間	担当教員	浅井 大河

※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)

モビリティサービス開発プロジェクト

科目設定主旨 (到達目標)

「人とモノコト」の関係性における「デザイン」の目的を知る	デザインメソッドの基礎知識における理解を深める	目的を達成するためのアイデアを出し、独自の視点によって展開する	これからの社会に必要とする「人と人」が繋がってデザインを創出する
【こだわりポイント】 講座を通して学生それぞれがオリジナルな「ダイアグラム」の作成を試行錯誤し、習得する。			

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。
各講義前に
使用教材・資料について説明。

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】

デザインコンセプトを発見、検証する学習と、デザインツールを使いこなすための学習(デザイン実践)を区別することで学習効率を上げ、同時にデザインプロセスの本質を理解できる。

学生参加型講義とし、知識として得たこと、その知識を土台として調査・研究したことを常にアウトプットする機会を設けることで基礎力+問題を解決するための応用力がつく。

異なる視点から「人と人」をつなげるデザインにアプローチすることで学生それぞれがデザイナーとして様々なデザイン要素と向き合っていくかを模索できる。

【仕事への繋がり】

デザインプロセスにおける目的 / 条件を理解し、それらにアプローチする方法を体得することで、業界のニーズに対応でき、またデザイナーとしての許容力を上げる。

「人とモノコト」「社会実装」「目的」がデザインにどのような影響をもたらすか? という根本的な問いを喚起させ考察することで、デザイナーとしての必須重要能力を模索する。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

- デザインメソッドの重要性について認識できるようになっている。
- デザインにおける目的 / 条件が、そのデザインを解決するためのプロセスに密接に関係し、またそこにこそ新たなデザインの可能性が秘められているという感覚を身につけている。

試験課題内容

<タイトル>
『半分』
<与 件>
「半分」の可能性を生かした新しいテーマ提案
テーマに実行性を与えるアイデアを【ダイアグラム化】し、まとめる
<提出課題>
1. PDFプレゼンスライド
2. プレゼンテーション (最終講義内)
3. 企画書 (A3横フォーマット)

評価項目	評価ポイント	配点
□知識・認識力	1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。	30
□調査・分析力	2 情報(知識) / スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。	40
□企画・構想力	3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。	30
□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

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 イントロ：講座の趣旨説明 「半分」における「問題」とは? デザインにおける「問題定義」の定義 【問題定義ダイアグラム 01】	習得内容/留意点 - 「半分」に関する「テーマ」の抽出 - 実例などにもみる可能性を模索する デザインにおける問題定義の定義
2	メソッドワーク： 想像する、切り口を模索する。 デザイン企画の仮定 《ショートプレゼンテーション》 【問題定義ダイアグラム 02】	- 社会、個別のストーリーを土台としたアイデア出し - 「人とモノ」的デザイン視点 - 「人とコト」的デザイン視点 調査・分析のプロトタイプ
3	メソッドワーク： 調査・分析のトライアンドエラー。 デザイン企画の検証 【問題定義ダイアグラム 03】	- 社会、個別のストーリーを土台としたトライアンドエラー - 「人とモノ」的デザイン思考方法 - 「人とコト」的デザイン思考方法 メソッドの整理・検証・統合
4	メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の統合 《ショートプレゼンテーション》 【問題定義ダイアグラム 04】	- 社会、個別のストーリーを土台としたデザインの統合 - 「人とモノ」的デザイン創造方法 - 「人とコト」的デザイン創造方法 共有・講評
5	【最終プレゼンテーション】 『半分』 デザインプロセス(メソッド)の発表 提出 【問題定義ダイアグラム 集】 【企画書】	- 完成 - 共有 - 相互講評

予習事項

- 手持ちの書籍 / 雑誌 (または図書館 / 大型ブックショップでの閲覧) から「半分」について自分の興味を喚起するモノ/コトを収集する。

- この講座専用のスケッチブックを用意し、参考情報、キーワード、モチーフ、アイデアスケッチ、検証記録などを書き留める、描きためる。

設定課題例

2025

モノコトづくり学科

スタジオテーマ：『半分』

普遍的な『名詞・副詞』

【半分】

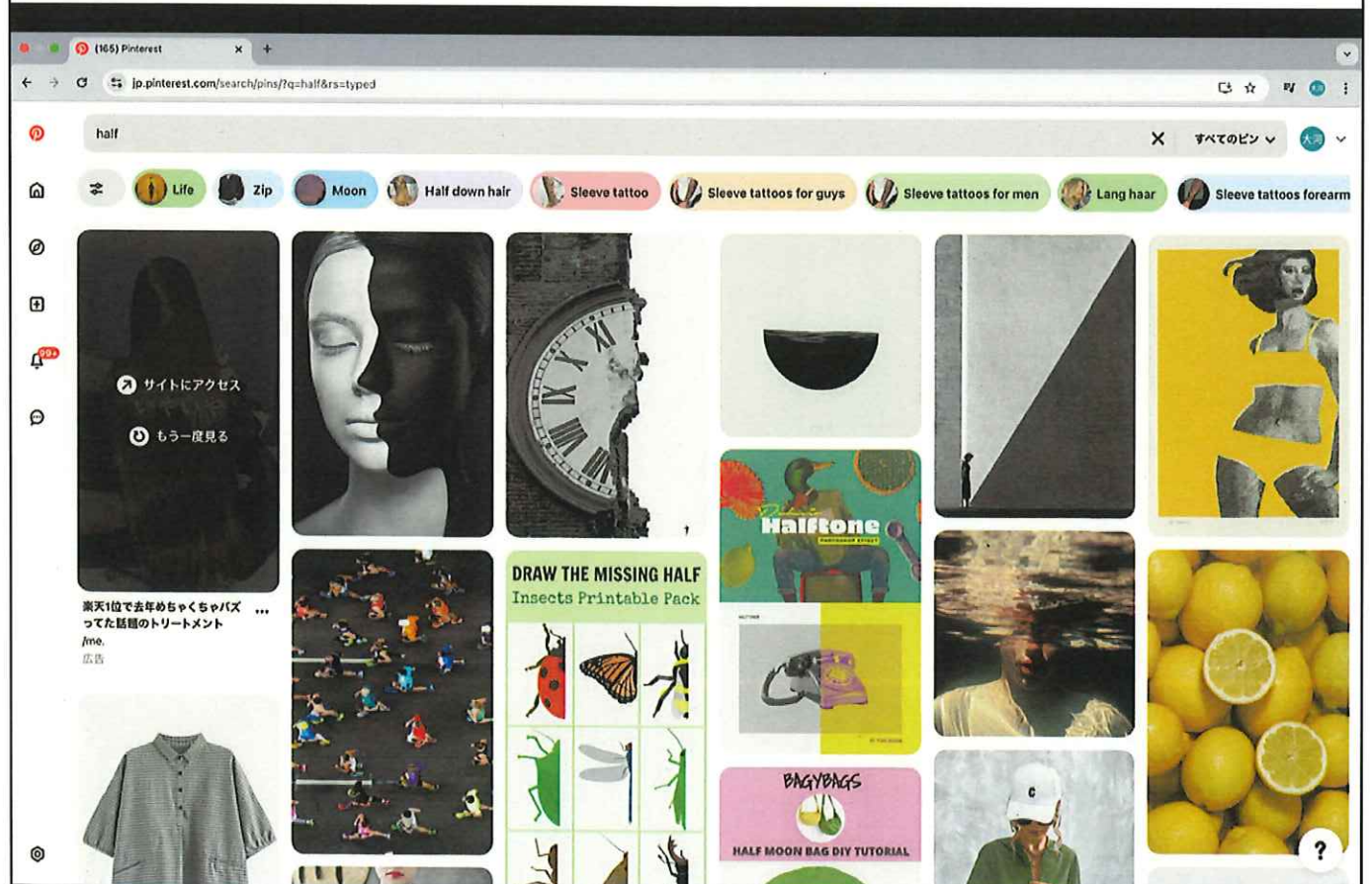
読み方：はん・ぶん

① 2分の1の分量・数量。「—ずつ食べる」「—に減らす」

② (副詞的にも用いる)かなりの程度までその状態であること。なかばそのつもりであること。「—は本気だ」「—眠っている」

③ 名詞に付いて、なかばその気持ちが含まれていることを表す。「面白—」「遊び—」

出典:wiktionary
<https://ja.wiktionary.org/wiki/%E5%8D%8A%E5%88%86>



●2025年度 1・2 年 指導計画書<前期5回授業用> ③学校法人 創造社学園2025

	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		スタジオ A-1/C-1	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	15 時間	担当教員	浅井 大河

※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)

モビリティサービス開発プロジェクト

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

年間を通して継続的に積み上げていく「スタジオ」のファーストステップ講座です。
今年は「半分」の可能性に学生独自の視点でアプローチしてもらいます。このコトバから、世の中に潜在的な価値を見出すべく、『半分』にまつわるストーリーを再定義し検証するプロセス(問題定義メソッド)から、デザインの「発現」を学生独自に見出していきます。
モノコトの繋がりを通して、人が真新しく関係していく現象を生み出すことは、デザインの大切な意義のひとつであると思います。

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
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。全体の評価基軸の統一のための工夫などお書きください。	◆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。
		イントロ：講座の趣旨説明 「世の中」における「問題」とは？ デザインにおける「問題定義」の定義 - 「創造」が発現するためのきっかけ「新しい切り口」の発見 - デザイナー独自の「体験感覚・感性」の発見 【『ダイアグラム』についての認識】 【問題定義ダイアグラム 01】	【デザインの対象理解】 『半分』の知識 『半分』の再認識 (講師提供+質疑応答) 【情報・体験の再整理】 (スケッチブック) 【グループ内での再共有】 (スケッチブック) (ホワイトボード) 【問題定義ダイアグラム 01】 (PDFフォーマット)	素材スライドショー (講師作成)
		メソッドワーク： 想像する、切り口を模索する。 デザイン企画の仮定 《ショートプレゼンテーション》 - 自分らしい問題定義プロセスとそこから生まれる可能性の探求 プレゼンテーション / ディスカッション 『問題』のデザイナー独自の『定義』において - 共感してもらえること / 共感してもらおうとすること - 共感すること / 共感しようとする 【問題定義ダイアグラム 02】	【デザインの対象理解進捗】 (PDFフォーマット) 【グループ内での共有】 (スケッチブック) (ホワイトボード) 【プレゼンテーション】 (ホワイトボード) 【問題定義ダイアグラム 02】 (PDFフォーマット)	
2	2	メソッドワーク： 調査・分析のトライアンドエラー。 デザイン企画を発言するための調査と分析 - 既存デザイン、社会背景、設定状況・条件を トライのきっかけにすること - エラーを検証し、次のトライに繋げること 【問題定義ダイアグラム 03】	【調査・分析要素の整理】 - 調査項目 - 調査結果 - 分析項目 - 分析結果 - 上記を示すダイアグラム (PDFフォーマット) 【問題定義ダイアグラム 03】 (PDFフォーマット)	
		メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の検証 《ショートプレゼンテーション》 - デザインの断片要素を統合させること - 共感から生まれた『問題』『定義』における『応答』 をデザイン企画のきっかけとして成立させること 【問題定義ダイアグラム 04】		

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													
4	／	メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の検証 《ショートプレゼンテーション》 - デザインの断片要素を統合させること - 共感から生まれた『問題』『定義』における『応答』 をデザイン企画のきっかけとして成立させること 【問題定義ダイアグラム 04】 メソッドの整理・検証・統合 共有・講評	【最終プレゼンテーション要素】 - 調査項目 - 調査結果 - 分析項目 - 分析結果 - 上記を示すダイアグラム (PDFフォーマット) - デザインアイデア - アイデアを示す視覚表現 - その他 (PDFフォーマット) 【問題定義ダイアグラム 04】 (PDFフォーマット)														
試験課題名『半分』◆提出日5 / 5 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 素材スライドショー (講師作成) その他については、各講義前に 指導資料・参考図書について説明。 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 各講義前に 使用教材・資料について説明。 5 <table><tr><th>評価項目</th><th>チェックポイント</th><th>配点</th></tr><tr><td rowspan="3">☒ 知識・認識力 ☒ 調査・分析力 ☐ 企画・構想力 ☐ 材料・用具使用力 ☒ 構成・表現力 ☐ 提案・説得力</td><td>1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。</td><td>30</td></tr><tr><td>2 情報(知識) / スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。</td><td>40</td></tr><tr><td>3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。</td><td>30</td></tr><tr><td colspan="2">計</td><td>100</td></tr></table>					評価項目	チェックポイント	配点	☒ 知識・認識力 ☒ 調査・分析力 ☐ 企画・構想力 ☐ 材料・用具使用力 ☒ 構成・表現力 ☐ 提案・説得力	1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。	30	2 情報(知識) / スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。	40	3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。	30	計		100
評価項目	チェックポイント	配点															
☒ 知識・認識力 ☒ 調査・分析力 ☐ 企画・構想力 ☐ 材料・用具使用力 ☒ 構成・表現力 ☐ 提案・説得力	1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。	30															
	2 情報(知識) / スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。	40															
	3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。	30															
計		100															

2025年度 1・2 年 教科計画書<前期5回授業用> © 学校法人 創造社学園 2025

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 スタジオ A/C-2	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	15 時間
		担当教員	浅井大河

※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)

モビリティ開発プロジェクト

科目設定主旨(到達目標)

「人とモノコト」の関係性における「デザイン」の目的を知る	+	デザインメソッドの基礎知識における理解を深める	+	目的を達成するためのアイデアを出し、独自の視点によって展開する	=	これからの社会に必要な「人と人」がつながるデザインを創出する
【こだわりポイント】 講座を通して学生それぞれがオリジナルな『ダイアグラム』の作成を試行錯誤し、習得する。						

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。
各講義前に
使用教材・資料について説明。

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】

デザインコンセプトを発見、検証する学習と、デザインツールを使いこなすための学習(デザイン実践)を区別することで学習効率を上げ、同時にデザインプロセスの本質を理解できる。

学生参加型講義とし、知識として得たこと、その知識を土台として調査・研究したことを常にアウトプットする機会を設けることで基礎力+問題を解決するための応用力がつく。

異なる視点から「人と人」をつなげるデザインにアプローチすることで学生それぞれがデザイナーとしてどう様々なデザイン要素と向き合っていくかを模索できる。

【仕事への繋がり】

デザインプロセスにおける目的 / 条件を理解し、それらにアプローチする方法を体得することで、業界のニーズに対応でき、またデザイナーとしての許容力を上げる。

「人とモノコト」「社会実状」「目的」がデザインにどのような影響をもたらすか？という根本的な問いを喚起させ考察することで、デザイナーとしての必須重要能力を模索する。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

- デザインメソッドの重要性について認識できるようになっている。
- デザインにおける目的 / 条件が、そのデザインを解決するためのプロセスに密接に関係し、またそこを新たなデザインの可能性が秘められているという感覚を身につけている。

試験課題内容

<タイトル>
『半分』
<与 件>
「半分」の可能性を生かした新しいテーマ提案
テーマに與行きを与えるアイデアを【ダイアグラム化】し、まとめる
<提出形態>
1. PDFプレゼンスライド
2. プレゼンテーション(最終講義内)
3. 共感ダイアグラム集(クラスフォーマット)

評価項目	評価ポイント	配点
知識・認識力	1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。	10
調査・分析力	2 情報(知識) / ストラス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。	50
企画・構想力	3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。	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	タイトル	習得内容/留意点	
1	イントロ：講座の趣旨説明 「半分」×「共感」 「半分」を知ること、感じること 【共感ダイアグラム 01】	- 「半分」をさらに知る - 実例などにみる可能性を模索する	実感・共感・定義の定義
2	メソッドワーク： 想像する、切り口を模索する。 デザイン企画の仮定 《ショートプレゼンテーション》 【共感ダイアグラム 02】	- 社会、個別のストーリーを土台としたアイデア出し - 「人とモノ」的デザイン視点 - 「人とコト」的デザイン視点	調査・分析のプロトタイプ
3	メソッドワーク： 調査・分析のトライアンドエラー。 デザイン企画の検証 《ショートプレゼンテーション》 【共感ダイアグラム 03】	- 社会、個別のストーリーを土台としたトライアンドエラー - 「人とモノ」的デザイン思考方法 - 「人とコト」的デザイン思考方法	メソッドの整理・検証・統合
4	メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の統合 《ショートプレゼンテーション》 【共感ダイアグラム 04】	- 社会、個別のストーリーを土台としたデザインの統合 - 「人とモノ」的デザイン創造方法 - 「人とコト」的デザイン創造方法	共有・講評
5	【最終プレゼンテーション】 「半分」 デザインプロセス(メソッド)の発表 企画進捗提出 【共感ダイアグラム 集】	- 完成 - 共有 - 相互講評	

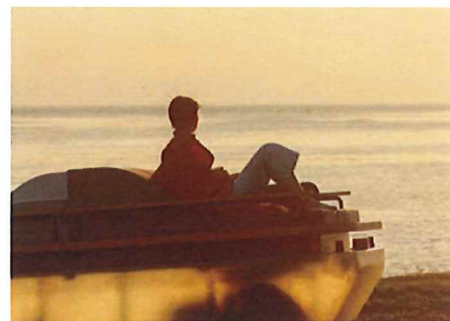
予習事項

- 手持ちの書籍 / 雑誌(または図書館 / 大型ブックショップでの閲覧) から「デザインの起こし方(メソッド)」について自分の興味を喚起するモノ/コトを収集する。

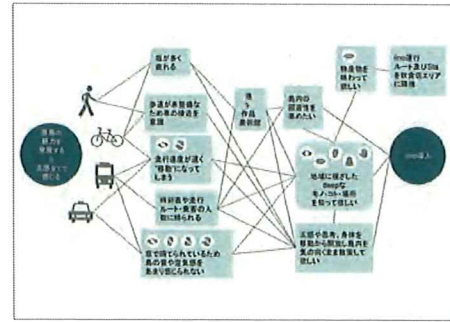
- この講座専用のスケッチブックを用意し、参考情報、キーワード、モチーフ、アイデアスケッチ、検証記録などを書き留める、描きためる。

設定課題例

lino, 5km/h 「乗ると、物語。」



課題制作例



●2025年度 1・2 年 指導計画書<前期5回授業用> ③学校法人 創造社学園2025

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	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×1日×5週		自主制作時間	15 時間
		担当教員	浅井 大河

※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)

モビリティ開発プロジェクト

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

この講座では、スタジオテーマである「半分」の可能性に学生独自の『共感』視点でアプローチしてもらいます。
デザインが持っている、真新しいストーリーを生み出す力を使って、このテーマの「価値」を上げることのできるデザイン企画を提案
する前段階のプロセス(共感メソッド)を学生独自に構築していきます。この講座を通して、リアリティを含んだ状況におけるデザインメソッドの
可能性を知るとともに、そこに人とモノ、人とコト、そして人と人を『共感』によってつなぐデザインの面白さを認識してもらえたらと思っています。

回	月日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	10/1	◆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。全体の評価基軸の 統一のための工夫などもお書きください。 イントロ：講座の趣旨説明 「半分」とは(再)? 「半分」を知ること、感ずること 半分(自己テーマ)に関する情報を共有し、そこに『共感』を見つける - 「創造」が発現するためのきっかけ「新しい切り口」の発見 - デザイナー独自の「体験感覚・感性」の発見 【『ダイアグラム』について】 【共感ダイアグラム 01】	◆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。 【デザインの対象理解】 半分の利用が想定される目的、 状況、条件、展開の共有 (講師提供+質疑応答) 【情報・体験の整理】 (スケッチブック) 【グループ内での共有】 (スケッチブック) (ホワイトボード) 【共感ダイアグラム 01】 (スケッチブック)	素材スライドショー (講師作成)
2	10/2	メソッドワーク： 想像する、切り口を模索する。 デザイン企画の仮定 《ショートプレゼンテーション》 - 自分らしい共感プロセスとそこから生まれる可能性の探求 プレゼンテーション / ディスカッション - 共感してもらえること / 共感してもらおうとすること - 共感すること / 共感しようとしてこと 【共感ダイアグラム 02】	【デザインの対象理解進捗】 【グループ内での共有】 (スケッチブック) (ホワイトボード) 【プレゼンテーション】 (ホワイトボード) 【共感ダイアグラム 02】 (スケッチブック)	
3	10/3	メソッドワーク： 調査・分析のトライアンドエラー。 デザイン企画を発言するための調査と分析 《ショートプレゼンテーション》 - 既存デザイン、社会背景、設定状況・条件を トライのきっかけにすること - エラーを検証し、次のトライに繋げること 【共感ダイアグラム 03】	【調査・分析要素の整理】 - 調査項目 - 調査結果 - 分析項目 - 分析結果 【共感ダイアグラム 03】 (スケッチブック)	

回	月日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
4	10/4	メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の検証 《ショートプレゼンテーション》 - デザインの断片要素を統合させること - 共感をデザイン企画のきっかけとして成立させること 【共感ダイアグラム 04】	【最終プレゼンテーション要素】 - 調査項目 - 調査結果 - 分析項目 - 分析結果 - デザインアイデア - アイデアを示す視覚表現 - その他 (スケッチブック) 【共感ダイアグラム 04】 (スケッチブック)	
試験課題名 『半分』 ◆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。		指導資料/参考図書
タイトル		『半分』		素材スライドショー (講師作成) その他については、各講義前に 指導資料・参考図書について説明。
与件		「半分」の可能性を生かした新しいテーマ提案 テーマに與行きを与えるアイデアを【ダイアグラム化】し、まとめる		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
制作内容		1. 情報の収集、整理、認識からの条件の設定 2. 上記を基づいた独自の調査と分析 3. コト / 平面表現 / 空間表現 / ストーリーへの展開とアイデア起こし 4. まとめ / 共有		各講義前に 使用教材・資料について説明。
提出様態		1. PDFプレゼンスライド 2. プレゼンテーション (最終授業内) 3. 共感ダイアグラム (クラスフォーマット)		
評価項目		チェックポイント		配点
☒ 知識・認識力		1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。		10
☒ 調査・分析力		2 情報(知識) / スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。		50
☐ 企画・構想力		3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。		40
☐ 材料・用具使用力		計		100
☒ 構成・表現力				
☐ 提案・説得力				

© 学校法人 創造社学園2025

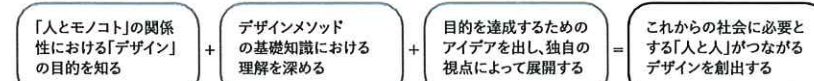
		基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 4 / 5	科目名		スタジオWS A/C-3	科目配当	学科・専攻
	セッション		1・2・③	対象学科	ICT・モノコトづくり・デザイン
単位(1)		2コマ × 1日 × 5週	自主制作時間	15	時間
				担当教員	浅井大河

※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)

モビリティ開発プロジェクト

科目設定主旨(到達目標)



【こだわりポイント】 講座を通して学生それぞれがオリジナルな『ダイアグラム』の作成を試行錯誤し、習得する。

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。

各講義前に
使用教材・資料について説明。

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。

【效果予測】

デザインコンセプトを発見、検証する学習と、
デザインツールを使いこなすための学習(デザイン実践)を区別することで
学習効率を上げ、同時にデザインプロセスの本質を理解できる。

学生参加型講義とし、知識として得たこと、その知識を土台として調査・研究したことを常にアウトプットする機会を設けることで基礎力+問題を解決するための応用力がつく。

異なる視点から「人と人」をつなげるデザインにアプローチすることで
学生それぞれがデザイナーとしてどう様々なデザイン要素と向き合っていくか？
を模索できる。

【仕事への繋がり】

デザインプロセスにおける目的 / 条件を理解し、それらにアプローチする方法を体得することで、業界のニーズに対応でき、またデザイナーとしての許容力を上げる。

「人とモノコト」「社会実状」「目的」がデザインにどのような影響をもたらすか？
という根本的な問いを喚起させ考察することで、デザイナーとしての
必須重要能力を模索する。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

- デザインメソッドの重要性について認識できるようになっている。
- デザインにおける目的 / 条件が、そのデザインを解決するためのプロセスに密接に関係し、またそこにこそ新たなデザインの可能性が秘められているという感覚を身につけている。

試驗課題內容

<タイトル>
『半分』

<主 件>
「半分」の可能性を生かした新しいテーマ提案
テーマに奥行きを与えるアイデアを【ダイアグラム化】し、まとめる

<提出様態>

1. PDFプレゼンスライド
2. プレゼンテーション（最終講義内）
3. 共感ダイアグラム集（クラスフォーマット）

評価項目	評価ポイント	配点
☒ 知識・認識力 ☒ 調査・分析力 ☐ 企画・構想力 ☐ 材料・用具使用力 ☒ 構成・表現力 ☐ 提案・説得力	1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。 2 情報(知識)/スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。 3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザインの意図が明快に表現されているか。	10 50 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

1	タイトル イントロ：講座の趣旨説明 「半分」×「創造・展開」 「半分を定義し展開すること」 【創造ダイアグラム 01】	習得内容/留意点 - 「半分」を独自に定義し展開する - 実例などにみる可能性を模索する	独自の定義と創造・展開
2	メソッドワーク： 想像する、切り口を模索する。 デザイン企画の仮定 《ショートプレゼンテーション》 【創造ダイアグラム 02】	- 社会、個別のストーリーを土台としたアイデア出し - 「人とモノ」的デザイン視点 - 「人とコト」的デザイン視点	
3	メソッドワーク： 調査・分析のトライアンドエラー。 デザイン企画の検証 《ショートプレゼンテーション》 【創造ダイアグラム 03】	- 社会、個別のストーリーを土台としたトライアンドエラー - 「人とモノ」的デザイン思考方法 - 「人とコト」的デザイン思考方法	調査・分析のプロトタイプビギン
4	メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の統合 《ショートプレゼンテーション》 【創造ダイアグラム 04】	- 社会、個別のストーリーを土台としたデザインの統合 - 「人とモノ」的デザイン創造方法 - 「人とコト」的デザイン創造方法	メソッドの整理・検証・統合
5	【最終プレゼンテーション】 「半分」 デザインプロセス(メソッド)の発表 企画進捗提出 【創造ダイアグラム 集】	- 完成 - 共有 - 相互講評	共有・講評

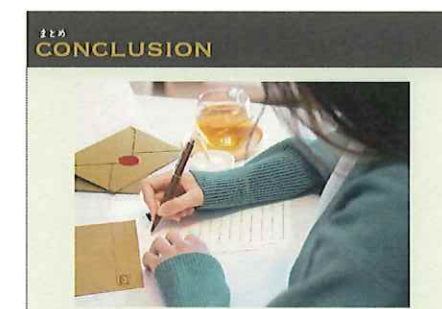
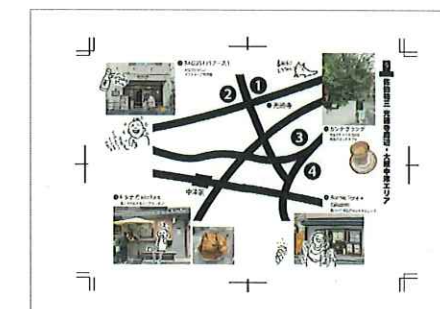
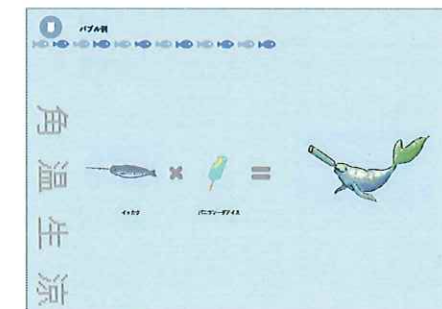
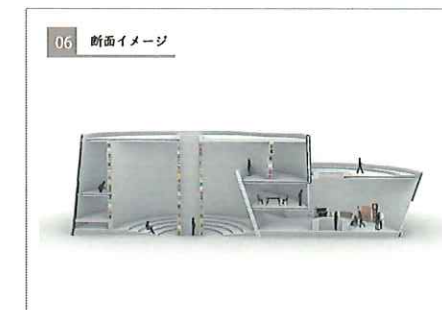
予習事項

- 手持ちの書籍 / 雑誌 (または図書館 / 大型ブックショップでの閲覧) から「デザインの起こし方(メソッド)」について自分の興味を喚起するモノ/コトを収集する。

- この講座専用のスケッチブックを用意し、
参考情報、キーワード、モチーフ、アイデアスケッチ、検証記録などを書き留める、描きためる。

設定課題例

2024 studio
Final Presentation



●2025年度(1・2)年 指導計画書<前期5回授業用> © 学校法人 創造社学園2025

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 科目名 スタジオWS A/C-3 セッション 1・2・③	科目形態 演習・実習・一般 科目配当 学科・専攻 対象学科 ICT・モノコトづくり・デザイン 担当教員 浅井 大河
単位(1) 2コマ × 1 日 × 5 週		自主制作時間 15 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)
モビリティ開発プロジェクト

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
この講座では、スタジオテーマである「半分」の可能性に学生独自の『創造・展開』視点でアプローチしてもらいます。
デザインが持っている、真新しいストーリーを生み出す力を使って、このテーマの「価値」を上げることのできるデザイン企画を提案
する前段階のプロセス(創造・展開メソッド)を学生独自に構築していきます。この講座を通して、リアリティーを含んだ状況におけるデザインメソッドの
可能性を知るとともに、そこに人とモノ、人とコト、そして人と人を『創造・展開』によってつなぐデザインの面白さを認識してもらえたらと思っています。

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	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。全体の評価軸の 統一のための工夫などお書きください。 イントロ：講座の趣旨説明 「半分」とは(再)? 「半分」を独自に定義すること 半分(自己テーマ)に関する情報を共有し、そこに『創造』を見つける - 「創造」が発現するためのきっかけ「新しい切り口」の発見 - デザイナー独自の「体験感覚・感性」の発見 【『ダイアグラム』について】 【創造ダイアグラム 01】	◆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。 【デザインの対象理解】 半分の利用が想定される目的、 状況、条件、展開の共有 (講師提供+質疑応答) 【情報・体験の整理】 (スケッチブック) 【グループ内での共有】 (スケッチブック) (ホワイトボード) 【創造ダイアグラム 01】 (スケッチブック)	◆授業進行で使用する 教材なども記載して ください。 素材スライドショー (講師作成)
2	2	メソッドワーク： 想像する、切り口を模索する。 デザイン企画の仮定 《ショートプレゼンテーション》 - 自分らしい創造プロセスとそこから生まれる可能性の探求 プレゼンテーション / ディスカッション - 共感してもらえること / 共感してもらおうとすること - 共感すること / 共感しようとする 【創造ダイアグラム 02】	【デザインの対象理解進捗】 【グループ内での共有】 (スケッチブック) (ホワイトボード) 【プレゼンテーション】 (ホワイトボード) 【創造ダイアグラム 02】 (スケッチブック)	
3	3	メソッドワーク： 調査・分析のトライアンドエラー。 デザイン企画を発言するための調査と分析 《ショートプレゼンテーション》 - 既存デザイン、社会背景、設定状況・条件を トライのきっかけにすること - エラーを検証し、次のトライに繋げること 【創造ダイアグラム 03】	【調査・分析要素の整理】 - 調査項目 - 調査結果 - 分析項目 - 分析結果 【創造ダイアグラム 03】 (スケッチブック)	

回	月日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
4	/	メソッドワーク： トライアンドエラーと検証。 デザイン企画の検証 《ショートプレゼンテーション》 - デザインの断片要素を統合させること - 共感をデザイン企画のきっかけとして成立させること 【創造ダイアグラム 04】 メソッドの整理・検証・統合 共有・講評	【最終プレゼンテーション要素】 - 調査項目 - 調査結果 - 分析項目 - 分析結果 - デザインアイデア - アイデアを示す視覚表現 - その他 (スケッチブック) 【創造ダイアグラム 04】 (スケッチブック)	
試験課題名『半分』◆提出日最終日継続(回) (当日) タイトル◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 指導資料／参考図書 素材スライドショー (講師作成) その他については、各講義前に 指導資料・参考図書について説明。 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 各講義前に 使用教材・資料について説明。				
5		タイトル『半分』 与件「半分」の可能性を生かした新しいテーマ提案 テーマに奥行きを与えるアイデアを【ダイアグラム化】し、まとめる 制作内容1. 情報の収集、整理、認識からの条件の設定 2. 上記に基づいた独自の調査と分析 3. コト / 平面表現 / 空間表現 / ストーリーへの展開とアイデア起こし 4. まとめ / 共有 提出様態1. PDFプレゼンスライド 2. プレゼンテーション (最終授業内) 3. 創造ダイアグラム (クラスフォーマット)		
評価項目		チェックポイント		配点
☒ 知識・認識力		1 ターゲット、条件を踏まえた情報を収集し、学生独自の認識がなされているか。		10
☒ 調査・分析力		2 情報(知識) / スタンス(認識)に裏付けされた独自の調査をし、明快に分析できているか。		50
☐ 企画・構想力		3 独自の視点からアイデア構想へと展開し、デザイン的意図が明快に表現されているか。		40
☐ 材料・用具使用力		計		100
☒ 構成・表現力				
☐ 提案・説得力				

学校法人 創造社学園

創造社デザイン専門学校

5/5

5/5

5/5

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
	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 8時間		担当教員	伊庭 則明 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)
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)	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。 Illustratorの基本操作をマスターし、今後の仕事や、作品制作に活かせるようにします。 産業デザイン学科でも、展示パネルや企画書作り等にIllustratorを活用しなくてはならないので、その練習となります。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為、使用させる画材、素材をお書きください。 パソコン Adobe Illustrator

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。	回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 Illustratorの基本操作がマスター出来る。 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。	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
【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。	2 ペンツールの使いこなし 習得内容/留意点 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る 習得内容/留意点 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 習得内容/留意点 グラデーション。マスク処理。パスファインダー。整列処理。透明パネル、半透明で塗る。

科目修了時点での仕上がり像
◆何をどこまで身につけているのか。 Illustratorの操作が出来る。 デジタルイラストの作画方法が身に付く。

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
知識・認識力	1 理解度と、応用力の習得度	30
調査・分析力	2 アプリの基本操作のマスター度	30
企画・構想力	3 作業の丁寧さ、美的感覚等	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。

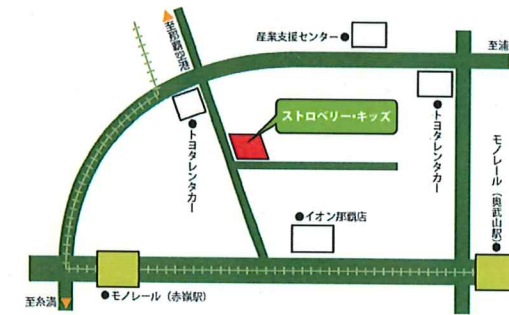
予習よりも復習を重視。

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。

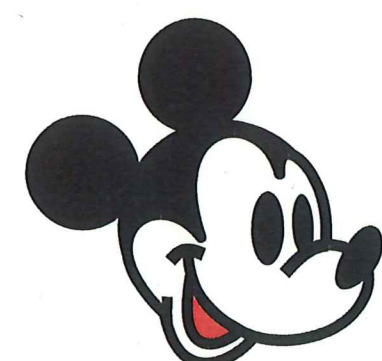
●地図を描く



●ロゴやマークをトレースする



●イラストを描く



●2025年度①2年指導計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園 2025

	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目			科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 ITリテラシー A-1 Illustrator実習			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(1) 2コマ×2日×5週		自主制作時間		8時間	担当教員 伊庭 則明 先生

※学生に対して、科目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	日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
	記	学	◆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	1	1	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る ようになる。	自作プリント Illustrator
2	1	2	ペンツールの使いこなし 色々なロゴやマークを下絵に配置し、ペンツールで輪郭を トレースする練習を繰り返し、ペンツールをマスターする。	ペンツールの操作を マスターする。	自作プリント Illustrator
3	1	3	ツールを組み合わせる 地図を下絵に配置しトレースする練習。 線パネルで点線の描き方、線路の地図記号の描き方。 レイヤーパネルでレイヤーの操作。 文字の入力と書体の設定。	地図を題材に、色々な ツールを組み合わせ て作画していく手順が マスター出来る。	自作プリント Illustrator
4	1	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	1	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	日	課題名／指導内容と進め方	指導達成目標 ／時間内完成目標	使用教材
6	／		ツールや特殊効果の使いこなし 色々な特殊効果の使い方と、それ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。 “パンク・膨張” 変形で花を描く練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
7	／		ツールや特殊効果の使いこなし 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 最終日		継続(回) ◆当日
	タイトル		◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。		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。		
	提出様態		ファイルを提出		
	評価項目		チェックポイント		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
	① 知識・認識力		1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。		Adobe Illustrator
	□ 調査・分析力		2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。		
	□ 企画・構想力		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。		
② 材料・用具使用力		計			
③ 構成・表現力		100			
□ 提案・説得力					
					3/25 3/29 3/31
学校法人 創造社学園 創造社デザイン専門学校					

2025年度①・2年 教科計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園 2025

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	ITリテラシー A-2 (Photoshop)	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	田中浩伸 先生
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	4~8 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)

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、に使用させる画材、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、CG風タイポグラフィデザイン

<与件>
効果的なアイキャッチ(文字やあしらいの立体表現)

<提出様態>
A4サイズ PDF、PSD形式のデータ

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 保存形式や用途の習熟度	30
	2 レイヤー効果の修練度	30
②資料・用具使用力 ③構成・表現力 □提案・説得力	3 完成度	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	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
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 (反復練習) ・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) ・イラストへの配置 (埋め込みとリンク)
4	実践-2 (反復練習) ・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)
5	課題-1 Webバナーデザイン	・600×600px 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
6	実践-3 ・簡単な明度と色彩の調整 ・写真の精度UP	・トーンカーブを使った簡易的な明度調整 ・用途に応じたスタンプツールの使い方
7	実践-4 ・写真の変形 (奥行き、パス) ・写真の合成と陰影	・変形、自由変形、パス変形 ・写真合成 (中級~) ・シャドウとハイライトによる演出
8	実践-5 ・レイヤー効果 (中級) ・焼き込みカラー、オーバーレイ他	・レイヤースタイルを用いた立体表現とさまざまなエフェクト効果 ・焼き込みカラー、オーバーレイなどによる見え方の違い
9	課題-2 (試験課題) CG風タイポグラフィ テーマに沿った アート&グラフィック	・チョイスしたワードによるタイポグラフィをグラフィック化 ・レイヤースタイルによる立体表現 ・テキストチャマッピング効果
10	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)よりやや大きめ※足り不足部分を考慮)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とかも使われる)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。

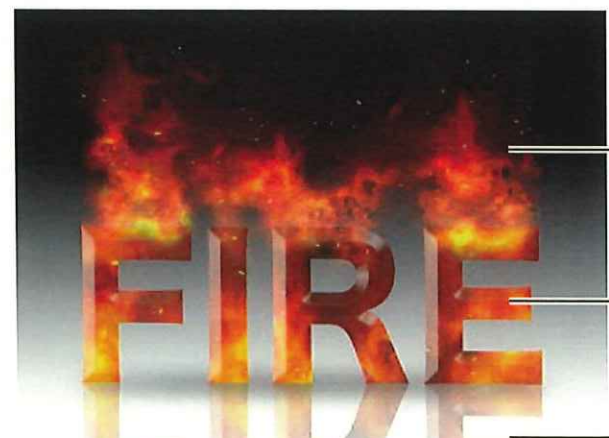
◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

メインビジュアル
キリヌキと合成

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



・合成 (焼き込みリニア、焼き込みカラー)
・レイヤー効果 (ベベル、エンボス)
・鏡像反転 (レイヤーマスク、不透明度)



写真編集専門ソフトとして認識されているPhotoshopは、使い方が第2でドローイング、ペインターソフトとしても活用され、ちょっとしたCG風のビジュアルも作成できる便利で、おもしろいソフトであることを体感。

●2025年度①・2年 指導計画書＜前期10回授業用＞ ③学校法人 創造社学園 2025

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-2 (Photoshop)	科目配当	学科・専攻
	セッション 1・②・3	対象学科	ICT・モノづくり・デザイン
単位(1) 2コマ×2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ベタッと貼り付けて完成!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
	記 学 載 開 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	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 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・スタンブツール・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	2	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。 保存形式 DTP ・EPS・PSD・JPG・TIF カラーモード ・CMYK・グレースケール 保存形式 Web ・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	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 『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でき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	
4	4	実践-2 ・レイヤー効果 (初級) ・ドロー表現 ・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	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 レイヤー効果の初級レベルの完全習得を目指します。 これまでの感性や感覚で行う作業と異なり、数値入力で絵柄が変わるという『データ構築』に近いニュアンス。	
5	5	課題-1 Webバナーデザイン 目をひくアイキャッチ (文字やあしらいの立体表現) ・600×600px 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 2つの異なる業種の架空団体 (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。		

【提出形態】 ○A4サイズ PDF ○PSD (レイヤー統合していないPhotoshopデータ)

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	6	実践-3 ・簡単な明度と色彩の調整 ・写真の精度UP 『レベル補正』や『明るさコントラスト』『特定色域の選択』など、写真の明度や色調を調整する機能は多種ありますが、ここでは最も手軽な『トーンカーブ』で明度の調整、『カラーバランス』で色味の調整の仕方を習得します。 フリー素材などで出回っている、あまり精度の高くない画像を広告写真として使える写真に近づけます。	用意された素材 (風景や人物画像) の色彩や明度の調整をし、元の画像と見比べる。 それぞれ、どの程度の補正值でどれくらい画像が変化するかを見極める。元の画像の状態によって補正值は変わるので数値ではなく『感覚』が重要となるので数をこなして身に付けましょう。	全授業PC使用、 プロジェクターでの レクチャー有り
7	7	実践-4 ・写真の変形 (奥行き、パース) ・写真の合成と陰影 編集→変形→自由変形 によるパース変形。 写真合成 (中級よりやや難易度高め) に陰影表現を加えて立体的に表現。 余力があればレイヤーマスクとフィルター機能を使ったより効果的な表現を	用意された画像素材を編集→変形それらを合成して1つのグラフィックを完成させる。時間内に基本形の完成を目指す。時間的に余裕があれば、応用テクニックを使った、さらに上のグレードのグラフィックに仕上げる。	
8	8	実践-5 ・レイヤー効果 (中級) ・焼き込みカラー、オーバーレイ他 レイヤー効果 (レイヤースタイル) を用いた立体表現 (エンボス、ベベル、ドロップシャドウ、オーバーレイ) とさまざまなエフェクト効果。 焼き込みカラー、オーバーレイなどによる見え方の違い	最終課題に入るための準備運動的な練習課題を。レイヤー効果のさまざまな機能を実際に使ってみて体感することで試験課題に向けての応用力を身に付ける。	
9	9	課題-2 (試験課題) 課題名、タイトル、制作内容等、以下 ↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓		
		試験課題名 CG風タイポグラフィ ◆提出日 最終日	継続 (2 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 テーマに沿ったアート&グラフィック		
		与件 効果的なアイキャッチ (文字やあしらいの立体表現やカラーリングなど)		
		制作内容 ・チョイスしたワードによるタイポグラフィをグラフィック化 ・レイヤースタイルによる立体表現 ・テキストチャマッピング効果	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
		提出様態 A4サイズ PDF、PSD形式の画像データ	・Photoshop ・Illustrator	
10		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 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
		② 材料・用具使用力 ③ 構成・表現力 □ 提案・説得力	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
			3 完成度	40
			計	100

2025年度1・2年 教科計画書 <前期5回授業用> ③ 学校法人 創造社学園 2025

(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 ITリテラシー A-3	科目担当	(学科)・専攻
	セッション 1・(2)・3	対象学科	ICT・(モノづくり)デザイン
単位(1) 2コマ×1日×5週	自主制作時間 10 時間	担当教員	溝口 賢 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)

こどもちゃれんじワークイラストなど

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。
作業プロセス(レイアウトデザイン)の学習および反復練習
クリエイティブの分野で必須のツールであるIllustratorとPhotoshopの基本操作および応用操作を学ばせ、レイアウトデザインを体験しながら、どの場面でも何のツールや方法を選べばいいかの、繰り返し作りながら覚えていくことを目標とします。

使用画材

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

●筆記用具 ●USB ●iMac
●フォトショップ ●イラストレーター

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の基本操作の習得
- Photoshopの基本操作の習得
- IllustratorとPhotoshopの応用操作の習得
- 画像調整と画像編集力
- 画像レタッチ方法
- 編集力
- レイアウトデザイン力

【仕事への繋がり】

●クリエイティブな職種に必須ツールであるIllustratorとPhotoshopの基本操作および応用操作を習得し、レイアウトデザインを実践することで、グラフィックデザインの技術を身につけられます。

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。

- IllustratorとPhotoshopの基本操作の習得
- 画像調整と画像編集力
- デザインレイアウト力

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル>
カフェオープンチラシ制作
<与件>

新規オープンを告知するカフェチラシの制作

<提出様態>
A4サイズ(タテ): 210x297mm+
モックアップ+入稿データ

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 デザイン要素・構成の理解	30
②材料・用具使用力	2 アプリ基本操作の習得	30
③構成・表現力 □提案・説得力	3 レイアウトデザイン力	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	Illustrator ロゴ制作	カフェのロゴとチラシのタイトルデザインをします。Illustratorのペンツールや描画系ツールなどを使用してデザインしていきます。 使用ツール: 選択、ペン、描画、パス、アウトライン、パスファインダーなど...
2	Photoshop 画像調整・編集	チラシで使用する画像の選択および編集をします。画像の切り抜き、色調補正、レタッチなど、Photoshopでの画像編集をしていきます。 使用ツール: 選択、ペン、パス、レイヤーマスク、色調補正など...
3	Illustrator・Photoshop キャラクター・マップ制作	チラシで使用するカフェのマスコットキャラクターの制作、カフェのマップ制作をします。主にIllustratorを使用して作成します。 使用ツール: ペン、線、ブラシ、ライブペイント、マスク、画像トレースなど...
4	Illustrator レイアウト・テキスト・パターン作成	チラシのレイアウトデザインをします。テキストの文字組み、装飾で使用するパターンの作成など主にIllustratorを使用して作成します。 使用ツール: ペン、テキスト、マスク、パターン作成、変形など...
5	Illustrator・Photoshop モックアップ・入稿データ作成	完成したチラシレイアウトデザインを使用してモックアップ画像を作成します。さらに印刷所への入稿データ作成の方法も学びます。 使用ツール: ペン、レイヤーマスク、レイヤー効果、色調補正、アウトライン、パッケージなど...

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

『Illustrator操作の復習』

前期の授業で習ったIllustratorの操作方法をもう一度見返してきてください。ツールを覚えるためには、繰り返し使用して覚えていくので、常に復習が必須になります。

『Photoshop操作の復習』

前期の授業で習ったPhotoshopの操作方法をもう一度見返してきてください。ツールを覚えるためには、繰り返し使用して覚えていくので、常に復習が必須になります。

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。

●カフェチラシ例



●2025年度①・2年指導計画書 <前期5回授業用> ③学校法人 創造社学園2025

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 ITリテラシー A-3	科目担当	(学科)・専攻
	セッション 1・②・3	対象学科	ICT・(E/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	10 時間
担当教員		溝口 賢 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) こどもちゃれんじワークイラストなど

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。 ツールの使い方、応用の仕方を学んでデザインテクニックを身につける 実際に存在する案件のような作品を制作することでどんなデザイン作業があるのか、さらにデザインツールで必須の Illustrator ・Photoshop を使用してツールの使い方、応用の仕方をしっかりと覚えることが目標です。
--

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
	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	/	カフェオープンチラシ制作 Illustrator : ロゴ制作 【内容】 新規オープンを告知するカフェチラシのロゴとチラシのタイトルデザインをします。Illustrator のペンツールや描画系ツールなどを使用してデザインしていきます。ツールを繰り返し使用することで、Illustrator の使い方を覚えていきます。ロゴ制作のコツ、応用、ポイントなどを学びながら制作を進めます。 使用ツール: 選択、ペン、描画、パス、アウトライン、パスファインダーなど…	●カフェロゴ、タイトルデザイン作成	
2	/	Photoshop : 画像調整・編集 【内容】 チラシで使用する画像の選択および編集をします。画像の切り抜き、色調補正、レタッチなど、Photoshop での画像編集をしていきます。特に覚えておきたい画像の切り抜きは繰り返し作業して、いろいろな方法の切り抜き方法、選択方法を学んでいきます。デザイン要素として主に料理の写真を扱うことになるので、美味しそうに見えるような色味の調整などにも重点をおいて作業します。 使用ツール: 選択、ペン、パス、レイヤーマスク、色調補正など…	●使用する写真の画像編集	
3	/	Illustrator・Photoshop : キャラクター・マップ制作 【内容】 チラシで使用するカフェのマスコットキャラクターの制作、カフェのマップ制作をします。マスコットキャラクター制作では、デザイナーが使用しやすいように、Illustrator を使用して作成します。手描きイラストからも Illustrator を使用して着色できたりしますので、いろいろな方法を練習します。マップ制作は地図アプリをもとに、必要な部分を Illustrator を使用して作成します。 使用ツール: ペン、線、ブラシ、ライブペイント、マスク、画像トレースなど…	●マスコットキャラクター・マップ作成	

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	/	Illustrator : レイアウト・テキスト・パターン作成 【内容】 チラシのレイアウトデザインをします。テキストの文字組み、装飾で使用するパターンの作成など主に Illustrator を使用して作成します。レイアウトデザインのパターンの習得、テキストの扱い方、フォントについて、装飾パターンの作成方法・編集などを学んで制作します。 使用ツール: ペン、テキスト、マスク、パターン作成、変形など…	●レイアウト・テキスト・パターン作成	
		Illustrator・Photoshop : モックアップ・入稿データ作成 【内容】 完成したチラシレイアウトデザインを使用してモックアップ画像を作成します。レイヤーマスク、レイヤー効果、色調補正など Photoshop を使用して本物らしく画像合成で見せるデータがモックアップです。さらに Illustrator を使用して印刷所への入稿データ作成の方法も学びます。入稿データ作成の注意点を留意しつつ作業します。 使用ツール: ペン、レイヤーマスク、レイヤー効果、色調補正、アウトライン、パッケージなど…	●モックアップ・入稿データ作成	

試験課題名		カフェオープンチラシ制作	◆提出日	6 / 14	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		カフェオープンチラシ制作			
与件		新規オープンを告知するカフェチラシの制作			
制作内容		新規オープンを告知するカフェのチラシ制作をします。ロゴ制作、画像編集、キャラクター制作、マップ作成をしてレイアウトデザインをします。完成したレイアウトデザインを使用してモックアップ方法も学びます。最終的に入稿データ作成方法を学びデータも準備します。			
提出様態		A4サイズ (タテ) : 210 x 297 mm+モックアップ+入稿データ			
評価項目		チェックポイント			配点
① 知識・認識力		1	デザイン要素・構成の理解		30
□ 調査・分析力		2	アプリ基本操作の習得		30
□ 企画・構想力		3	レイアウトデザイン力		40
② 材料・用具使用力		計			100
③ 構成・表現力					
□ 提案・説得力					