

科目名	デザイン概論（1美デ）				開講学年	1	講義コード	1680101	区分	選必	
英文表記	Overview of Design				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	岩上孝二 三枝泰之 森野晶人 甲野善一郎 飯田晴彦 原田和典 小川剛 木下裕士										
研究室	L号館 芸術学部棟 D111						オフィス アワー 木曜日3限				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	各分野のデザインの源流 各分野のデザインの歴史										
授業概要	歴史的デザインの源流を学び、歴史的検証からデザインの領域を理解し、様々なデザイン事例から、現代のデザイン領域を学ぶ。							関連科目			
								グラフィックデザイン実習 広告デザイン実習 デザインビジネス論 グラフィックデザイン論 プロダクトデザイン実習 空間デザイン実習 生活環境デザイン実習			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…必修【科目区分】…教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像デザイン表現を含む。)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	歴史的デザインの源流を理解し、デザインの現場における細分化したデザイン領域を検証し理解する。									
	②										
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	90	0	0	10	0	100		
教科書	『授業の中で指示する』										
参考書	『授業の中で指示する』										

予備知識	各分野のデザインの現場 各分野のデザインの歴史
DPとの関連	「優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来デザイナー、クリエイターとしての専門的な知識を身に付け具体的な内容を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポート／段階ごとにレポート提出を行う。10点×90 ポートフォリオ／10点×1=10

レポート課題の提出を行うこと。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義	予習/デザインの予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	90
	内容	デザインの領域、概要、多様化するデザイン			
2回	テーマ	空間デザイン領域1	講義	予習/空間デザインの予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	30
	内容	空間デザインの領域についての講義			
3回	テーマ	グラフィックデザインの黎明期	視覚資料 ・講義	時代背景を理解する/予習・復習	15
	内容	活版印刷から石版印刷、ペル・エポックのグラフィックなど			
4回	テーマ	グラフィックデザインの展開	視覚資料 ・講義	時代の推移と展開を考察する/予習・復習	15
	内容	モダンデザインからデジタルデザインまで			
5回	テーマ	グラフィックデザイン領域1	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。 復習/授業内容を復習する。	30
	内容	コミュニケーションデザインの役割、対象領域			
6回	テーマ	グラフィックデザイン領域2	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。 復習/授業内容を復習する。	30
	内容	インタラクションデザインの役割、対象領域			
7回	テーマ	写真表現領域 写真表現	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。 復習/授業内容を復習する。	30
	内容	写真表現領域 写真表現、写真家の役割、対象領域			
8回	テーマ	映像表現領域 映像表現	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。 復習/授業内容を復習する。	30
	内容	映像表現領域 映像表現、映像クリエイターの役割、対象領域			
9回	テーマ	製品デザイン領域1	講義	予習/製品デザインの予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	60
	内容	製品デザインの歴史、製品デザインとは何か、役割と意味について			
10回	テーマ	製品デザイン領域2	講義	予習/製品デザインの予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	60
	内容	製品デザインの広がり ユニバーサルデザイン 人間工学など、分野の融合について			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	空間デザイン領域2	講義	予習／空間デザインの予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	30
	内容	空間デザインの広がりど今後の広がりについての講義			
12回	テーマ	マンガ表現領域1	講義	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	30
	内容	マンガ表現の役割、対象領域			
13回	テーマ	マンガ表現領域2	講義	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	30
	内容	マンガ表現の歴史			
14回	テーマ	マンガ表現領域3	講義	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	30
	内容	マンガ家、イラストレーターの仕事			
15回	テーマ	マンガ表現領域4	講義	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	30
	内容	マンガ表現の今後、デザインとの親和性			
16回	テーマ	まとめ	講義	予習／これまでのデザイン領域まとめておく。復習／これまでのデザイン領域を復習する。	90
	内容	総評、多様化するデザインの現状			

科目名	基礎デッサンⅠ(1デ)			開講学年	1	講義コード	1680201	区分	選択		
英文表記	Basic Drawing			開講期	前期	開講形態		単位数	2		
担当教員	島内美佳										
研究室	芸術学部棟1階事務室					オフィス アワー 授業時間前後					
メールアドレス	art@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	デッサン										
授業概要	<p>本授業で取り上げる「デッサン」とは「描く」ことを通して「観察力」と「表現力」を習得することである。スポーツや、楽器の演奏などと同じように、デッサンも実技トレーニングを積み、基礎的な能力をしっかりと身につける必要がある。対象物を観察し、手を動かし制作し、制作したものを冷静に見直す、この繰り返しが必要である。言い換えれば繰り返しデッサンすることで必ず身につくテクニックであり、忍耐力をもって課題に取り組み、描くことの喜びと達成感を再認識することを望む。1、毎回異なる課題をデッサンする、課題ごとに実技指導、採点を行うので毎回必ず提出すること。2、デッサンに必要な画材、道具類は各自で準備すること。</p>							関連科目			
								基礎デッサンⅡ(デ)			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…必修【科目区分】…教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…絵画(映像メディア表現を含む。)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
①	デザインを4年間学ぶ上で不可欠な「観察力」と「表現力」をデッサンの基礎訓練を行う中で習得できるようになる。観察によって得た造形の諸要素を理解・整理し自ら新しい形を想像することができるようになる										
②	「形」「光と影」「明暗」「空間」「構図」に加えて「色」「立体表現(製図法)」などデザインに求められる表現要素の基礎を理解できるようになる。										
③	作品は目的に応じて習得した成果である。成果物を鑑賞し、描く事やものを作る喜びと達成感を得るようになる。										
④											
⑤											
⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	20	50	10	20	100		
教科書	『デッサンの基本』 ナツメ社 978-4816347009										
参考書											

予備知識	集中力が必要な授業であるので、体調を整えておく必要がある。
DPとの関連	「優れた実践力を有するデザインの専門家になるため、デザインに関する基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来デザインの専門家になるための基本的な観察力、造形力、表現力を身に付ける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	作品点：毎回提出した課題ごとに50点満点で点数をつけ全提出課題の平均点を付ける 50点 成果発表：自身の作品について口頭で説明をする、デッサンについての理解度 20点 その他：授業態度、上達度 20点

1、準備するもの スケッチブックF6サイズ、A4クロッキー帳、鉛筆(4H、2H、H、HB、B、2B、4B、6B)、消しゴム、練消し、
カッター 2、課題ごとに採点を行うため毎回必ず作品を提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明 課題1	講義 実習	【予習】身近にあるもの自分なりにデッサンしてみる、また参考書等で参考作品に目を通す【復習】説明した画材を使用して自分なりにデッサンする	60
	内容	導入、ガイダンス 科目内容の趣旨説明、画材の説明			
2回	テーマ	課題1	講義 実習	【予習】鉛筆を使い様々な線や形を自由に描いてみる【復習】実習中に指導された内容をふまえて課題を反復する	60
	内容	デッサン基礎 鉛筆の使い方、グラデーション、調子、固着色、比率、形の取り方			
3回	テーマ	課題1	講義 実習	【予習】参考書等で透視図法に関する基本的な知識を得ておく【復習】配布資料に目を通す、実習中の指導内容をふまえて透視図法による作図を試みる	120
	内容	デッサン基礎 図法			
4回	テーマ	課題2	講義 実習	【予習】立方体、球体など身近な物を描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて立方体や球体を描く	120
	内容	幾何形体デッサン 形態			
5回	テーマ	課題2	講義 実習	【予習】立方体、球体など身近な物を描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて立方体や球体を描く	120
	内容	幾何形体デッサン 陰影			
6回	テーマ	課題3	講義 実習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて身近なモチーフを描く	120
	内容	静物デッサン 明暗			
7回	テーマ	課題4	講義 実習	【予習】好きな写真を自分なりに模写してみる【復習】実習中の指導内容をふまえて写真を模写する	120
	内容	写真模写			
8回	テーマ	課題5	講義 実習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて身近なモチーフを描く	120
	内容	静物デッサン 質感			
9回	テーマ	課題5	講義 実習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて身近なモチーフを描く	120
	内容	静物デッサン			
10回	テーマ	課題6	講義 実習	【予習】家族や友人などを短時間(20分程度)で描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて家族友人などを短時間で描く	120
	内容	人物クロッキー			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	課題6	講義 実 習	【予習】家族や友人などを短時間(20分程度)で描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて家族友人などを短時間で描く	120
	内容	人物クロッキー			
12回	テーマ	課題7	講義 実 習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを複数用い自分なりに配置して描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえ身近なモチーフを描く、特に自分が苦手なモチーフに挑む	120
	内容	組静物デッサン			
13回	テーマ	課題7	講義 実 習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを複数用い自分なりに配置して描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえ身近なモチーフを描く、特に自分が苦手なモチーフに挑む	120
	内容	組静物デッサン			
14回	テーマ	課題7	講義 実 習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを複数用い自分なりに配置して描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえ身近なモチーフを描く、特に自分が苦手なモチーフに挑む	120
	内容	組静物デッサン			
15回	テーマ	課題7	講義 実 習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを複数用い自分なりに配置して描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえ身近なモチーフを描く、特に自分が苦手なモチーフに挑む	120
	内容	組静物デッサン			
16回	テーマ	総評		【復習】これまでの実習を通して身に付けたテクニックや知識を確実な物するため反復して様々なモチーフを描く	120
	内容	総評、提出物の返却			

科目名	コンピュータ基礎実習(1デ)			開講学年	1	講義コード	1680401	区分	選択必修	
英文表記	Foundations of Computer Literacy			開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	三枝泰之 木下裕士									
研究室	D315					オフィス アワー 木曜日、3時限目				
メールアドレス	lunacy@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	デジタルデザイン パーソナルコンピュータ DTP									
授業概要	<p>今日ではコンピュータを使用した、クリエイティブな領域はデザイン、アートの領域共にある。デザインで言えばグラフィックデザインから映像表現まで、またアートで言えばメディアアートから立体作品まで多様な表現を支えている。授業では、大学4年間で使うことになるグラフィックツールの基礎を理解し最終的には、総合的に自らのプレゼンテーションを行うためのファイルを作成する。</p>						関連科目			
							メディアデザイン実習、コンテンツ制作実習、広告デザイン実習、グラフィックデザイン実習、グラフィックデザイン基礎、総合造形実習			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…必修【科目区分】…文部科学省令で定める科目【各科目に含めることが必要な事項】…情報機器の操作						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	実習を通しアプリを理解する								
	②	アプリを応用し課題を制作できる								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	20	10	10	0	60	
教科書	授業内で指示									
参考書	授業内で指示									

予備知識	授業以外に自身のパソコン上で予習・復習を含めた実習が望ましい。
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけるように、対話やコミュニケーションを重視する。基本的な専門知識を身につけ課題発見・問題解決能力を高める。
実務経験のある教員	
評価明細基準	①授業中に質問をして、学生の理解度を確認する。②並行した関連制作を通して、受講者の理解度を確認・評価 ③ 課題制作に於ける発言・発表による評価

事前にMacのノートパソコン(MacBook Air, MacBook Pro)とAdobe社のアプリケーション(イラストレータ、フォトショップ、インデザイン)を用意する。アカデミック版がベスト

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)		授業内容	講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	視覚資料 ・レジュ メ・講義	実習のための操作に関する予習	15
	内容	授業全体に関するオリエンテーション、学内ネットワーク、WiFiの利用、WebClass、Webmailの理解			
2回	テーマ	コンピュータの基礎知識	視覚資料 ・レジュ メ・講義	コンピュータに関する基礎的な知識を理解する予習・復習	15
	内容	PCの仕組み、USBメモリ			
3回	テーマ	コンピュータの基礎知識	視覚資料 ・レジュ メ・講義	コンピュータに関する基礎的な知識を理解する予習・復習	15
	内容	アプリケーション、フォント、文字、CG、動画、画像、ラスター/ベクター			
4回	テーマ	イラストレータの理解__01	視覚資料 ・レジュ メ・講義	イラストレータ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	イラストレータの基本(ベジエ曲線)			
5回	テーマ	イラストレータの理解__02	視覚資料 ・レジュ メ・講義	イラストレータ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	トレース基本1			
6回	テーマ	イラストレータの理解__03	視覚資料 ・レジュ メ・講義	イラストレータ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	トレース基本2			
7回	テーマ	イラストレータの理解__04	視覚資料 ・レジュ メ・講義	イラストレータ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	文字入力、アウトライン化			
8回	テーマ	フォトショップの理解__01	視覚資料 ・レジュ メ・講義	フォトショップ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	フォトショップの基本(ビットマップ)			
9回	テーマ	フォトショップの理解__02	視覚資料 ・レジュ メ・講義	フォトショップ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	画像編集1			
10回	テーマ	フォトショップの理解__03	視覚資料 ・レジュ メ・講義	フォトショップ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	画像編集2			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	フォトショップの理解_04	視覚資料 ・レジュ メ・講義	フォトショップ実習のための操作に関する予習・復習	15
	内容	画像編集3			
12回	テーマ	イラストレータの応用_01	視覚資料 ・レジュ メ・講義	グラフィックアプリの実習のための制作予習・復習	15
	内容	ベジェ曲線とロゴマーク1			
13回	テーマ	イラストレータの応用_02	視覚資料 ・レジュ メ・講義	グラフィックアプリの実習のための制作予習・復習	15
	内容	ベジェ曲線とロゴマーク2			
14回	テーマ	プレゼンテーション	視覚資料 ・レジュ メ・講義	パワーポイント操作に関する予習・復習	15
	内容	パワーポイント基礎			
15回	テーマ	プレゼンテーション	発表	パワーポイント制作に関する予習・復習	15
	内容	パワーポイント応用			
16回	テーマ	プレゼンテーション	発表	パワーポイント制作に関する復習	15
	内容	パワーポイント応用			

科目名	デザイン基礎実習Ⅰ（1デ）			開講学年	1	講義コード	1680601	区分	必修	
英文表記	Design Basic 1			開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	飯田 晴彦 原田 和典									
研究室	芸術学部L号館 D413 飯田 芸術学部L号館 D212 原田					オフィス アワー 金曜日1限 飯田 原田				
メールアドレス	iida@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	創造力、製作									
授業概要	立体・空間という3次元の取り組みである。立体造形の基礎トレーニングとして、素材の特性を利用して立体物を制作し、立体に対する感覚、および造形要素を意識しながら探求することによって立体構成を学ぶ。						関連科目			
							デザイン基礎実習2			
教職関連区分							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	折る、曲げる、切る、穴をあける、接着する、重ねる、積む…など、あらゆる作業を手によって制作していく過程の中で、素材の特性を知り、立体とは何かを把握する感覚を身につけることができるようになる。								
	②	立体・空間を考察することにより形態や立体構造への認識を高め発想のプロセスを体得することができるようになる。								
	③	立体を表現する為の作図法(透視図,展開図など)を習得できる。								
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	0	70	10	出席20%	100	
教科書	デザイナーのための折のテクニック 文化出版局 ポール・ジャクソン 造形のための眼・表現・技術の基礎編 青娥書房 平不二夫									
参考書	STRUCTURAL PACKAGING STRUCTURAL PACKAGING									

予備知識	1,提出期限を厳守する 2,自ら発想し製作する 1年:デザイン概論 2年:生活環境デザイン実習1・2、プロジェクト実習1・2、プロダクトデザイン論 3年:プロダクトデザイン実習1・2、デザイン総合演習1・2、空間デザイン実習、環境デザイン実習
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	課題のすべてが提出されなければ作品点は0となる。 作品(課題毎合計) + 作品ポートフォリオ=70点 ポートフォリオ 10点 出席 20点

実習のために専門の用具（製図用具、製作道具）が必要となる。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
1回	テーマ 内容	オリエンテーション オリエンテーションテーマ、進め方の説明、ゲント紙による立体造形表現1	講義・実習	「復習」製作	120
2回	テーマ 内容	実習課題1 ゲント紙による立体造形表現1 講評、ゲント紙による立体造形表現2製作	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
3回	テーマ 内容	実習課題2 ゲント紙による立体造形表現2 講評、ゲント紙による立体造形表現3製作	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
4回	テーマ 内容	実習課題3 ゲント紙による立体造形表現3 講評、ゲント紙による立体造形表現4製作	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
5回	テーマ 内容	実習課題4 ゲント紙による立体造形表現4 講評、ゲント紙による立体造形表現4 製作	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
6回	テーマ 内容	実習課題5 スチレンボードによる立体造形表現1 講評、スチレンボードによる立体造形表現1製作	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
7回	テーマ 内容	まとめ ポートフォリオの作成、下書きコメント追加・整理、写真撮影	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」ポートフォリオ作成	120
8回	テーマ 内容	講評 全体で講評を行う	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成	120
9回	テーマ 内容	実習課題6 立体化のための作図1 三面図、透視図法	講義・実習	「復習」製作	120
10回	テーマ 内容	実習課題7 立体化のための作図2 アイソメトリック、アクソメトリック、展開図	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	実習課題8	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	立体化のための作図3 パーパーモデルの作成			
12回	テーマ	実習課題9	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	立体感の表現1 講評,モノクロの立体表現			
13回	テーマ	実習課題10	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	立体感の表現2 モノクロの立体表現			
14回	テーマ	実習課題11	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	立体感の表現3 モノクロの立体表現			
15回	テーマ	まとめ	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」ポートフォリオ作成	120
	内容	ポートフォリオの作成 下コメント追加・整理、写真撮影			
16回	テーマ	講評	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成	120
	内容	総括 ポートフォリオの提出、授業まとめ。			

科目名	色彩構成基礎 (1デ)				開講学年	1	講義コード	1680801	区分	選択		
英文表記	Communication Design Practice				開講期	前期	開講形態		単位数	2		
担当教員	星加民雄											
研究室	G509 (本館、ものづくりセンター5F)						オフィス 火曜日4、5時限目、および放課 アワー 後					
メールアドレス	hoshika@ed.sojo-u.ac.jp											
キーワード	構成、視覚芸術、錯視、視点移動、ビジュアルコミュニケーション											
授業概要	この授業では、デザインの発想プロセスに結びつけるため毎時間ごとの演習を通し色彩理論および構成理論に基づく基礎デザインの感性とスキルの向上を目指していきます。まず、はじめに広い表現ジャンルからの事例を取り上げ、総合領域としてのデザインの考え方とアプローチの仕方について説明します。課題は約8課題を用意しています。イラスト表現の基礎となる色のトーンの分解テクニックもとにした視覚表現課題、抽象的構図とコンポジションに重点を置く平面構成課題、テクスチャや3次元的要素を取り入れた視覚表現課題など様々な表現要素を盛り込んだ演習課題で進めていきます。使用する造形材料は着彩絵具としてアクリルガッシュ、平筆、彩色筆、イラストボード、スチレンボード、他を中心にアナログ表現に主眼を置いたトレーニングをおこなっていきます。								関連科目			
									建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
教職関連区分									学修・教育目標			
									JABEE基準			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	レイアウトセンスを身につけることができる										
	②	色彩感覚を身につけることができる										
	③	制作することの面白さを体感することができる										
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
			5	5	10	80		出席状況、演習課題、レ	100			
教科書												
参考書	芸術・デザインの平面構成 六耀社 朝倉直己 アートとデザインの構成学—現代造形の科学— 朝倉書店、星加民雄、他											

予備知識	日常の経験を振り返り注視する習慣を見に付けておいて下さい。
DPとの関連	デジタル表現に移行する際にも、様々な表現の肥やしとなるベーシックデザインやセンスアップのエッセンスを演習を通して行いますので、応用展開に結びつけるデザインの基礎となります。
実務経験のある教員	
評価明細基準	作品提出状況(提出日)および提出作品の個別評価

時間内に終わらないこともあります。提出期限の厳守と各自の制作ペースで自学自習で作品完成を目指す。また講評会における他の学生作品を観察し良い影響を受けながら感性をレベルアップして欲しい。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)		授業内容	講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	概要説明、デザインの発想(概論) 導入課題「デザイン的行為(包む)をキーワードにふるじきのデザインからグラフィックまで」	講義 演習	【予習】自宅に持っている着彩用具について確認しておく。【復習】次の課題のためのモチーフ写真を探しておく。	180
2回	テーマ 内容	課題1:トーンの分解とイラスト表現 人の顔写真をモチーフとしたトーンの分解と彩色表現、トレースアップ	講義 演習	【予習】資料収集(モチーフ)しておく【復習】トレースアップ作業を完了させる。	180
3回	テーマ 内容	課題1:トーンの分解とイラスト表現 トレースダウンと彩色	講義 演習	【予習】配色計画を考えておく。【復習】2段階の階調までの彩色を完成させる。	180
4回	テーマ 内容	課題1:トーンの分解とイラスト表現 彩色表現、ライニッシュワーク、完成	講義 演習	【予習】2段階の階調までの彩色を完成させる。【復習】課題を完成させる。	180
5回	テーマ 内容	展覧会の鑑賞(映像での鑑賞) 「Japonism Today」展「フィンランド」、他)	講義 演習	【復習】展覧会レポートをまとめておく。	180
6回	テーマ 内容	課題2:モノトーンによる平面構成 課題1の講評、課題2の説明、アイデアスケッチ	講義 演習	【復習】課題2の作業工程を進めておく(ボリュームのおき課題のため)	180
7回	テーマ 内容	課題2:モノトーンによる平面構成 彩色表現、ライニッシュワーク、完成	講義 演習	【予習】課題2の配色計画を進めておく。【復習】課題2を完成させる。	180
8回	テーマ 内容	課題3:分割理論による平面構成 課題2の講評、課題3の課題説明、アイデアスケッチ	講義 演習	【予習】課題2を完成させる。【復習】課題3のアイデアをまとめておく。	180
9回	テーマ 内容	課題3:分割理論による平面構成 彩色表現、ライニッシュワーク、完成	講義 演習	【予習】課題3のアイデアをまとめておく。【復習】課題3を完成させる。	180
10回	テーマ 内容	課題4:ユニットパターンの増殖構成(基本) 課題3の講評、課題説明、基本パターンによる思考方法、アイデアスケッチ	講義 演習	【予習】課題3を完成させる。【復習】課題4の基本パターンによる思考方法、アイデアスケッチをまとめておく。	180

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	課題4:ユニットパターンの増殖構成	講義 演習	【予習】課題4の基本パターンによる思考方法、アイデアスケッチをまとめておく。【復習】課題4を完成させる。	180
	内容	前課題の講評、課題説明、応用表現、アイデアスケッチ、制作			
12回	テーマ	課題5:視点移動に伴う視覚の変化	講義 演習	【予習】課題4を完成させる。【復習】課題5の4種類のアイデア構築を進めておく。	180
	内容	課題4の講評、課題5の蛇腹構造を利用した多次元表現、4種類のアイデア構築			
13回	テーマ	視点移動に伴う視覚の変化	講義 演習	【予習】課題5の4種類のアイデア構築を進めておく。【復習】課題5の4種類のアイデアのうち、2種類までの彩色を進めておく。	180
	内容	4種類の平面構成(視点移動に伴う視覚表現のイメージを想定、彩色			
14回	テーマ	視点移動に伴う視覚の変化	講義 演習	【予習、復習】課題5の4種類のアイデアのうち、2種類までの彩色を進めておく。【復習】課題5を完成させる。	180
	内容	主谷となる蛇腹構造の作成と4種類の平面構成の貼付け作業、フィニッシュワーク、完成			
15回	テーマ	講評会	講義	【復習】未提出課題がある場合は完成させる。」	180
	内容	全体総評			

科目名	デザインプロジェクトⅠ(1デ)				開講学年	1	講義コード	1681401	区分	必修	
英文表記	Design Project 1				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	木下 裕士 飯田 晴彦 岩上 孝二 甲野 善一郎 三枝 泰之 原田 和典 森野 晶人 小川 剛										
研究室	L号館 芸術学部棟 D215						オフィス アワー 金曜 1 限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	総合的デザイン演習、商品企画、まちづくり、地域調査										
授業概要	<p>熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。</p>							関連科目			
								デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。										
②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担うが、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、下級生との円滑なコミュニケーションに努めると共に、プロジェクト・リーダーとして、デザインマネジメント能力を高めることができる。										
③											
④											
⑤											
⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	10	20	20	50	100		
教科書	地域ブランド戦略のデザイン ピエ・ブックス										
参考書	地域ブランドの作り方 エイ出版社										

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	プレゼン 10点 作品 20点 ポートフォリオ 20点 出席 50点

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション	講義・演習	「復習」デザインプロセス	120
	内容	授業の目的とゴール、デザインプロセスの基礎			
2回	テーマ	調査活動	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
3回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
4回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
5回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
6回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査内容分析	120
	内容	まとめ			
7回	テーマ	調査活動	演習	予習「調査内容分析」「復習」プレゼン準備	120
	内容	まとめ			
8回	テーマ	中間発表会	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	120
	内容	調査結果プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデア展開	120
	内容	アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	120
	内容	デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	120
	内容	ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括	演習	「予習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼン			

科目名	プロジェクト実習1(ゼミ)◎(2デ)			開講学年	2	講義コード	1681801	区分	必修	
英文表記	Design Project Study 1			開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	小川 剛 飯田 晴彦 岩上 孝二 木下 裕士 甲野 善一郎 三枝 泰之 原田 和典 森野 晶人									
研究室	L号館 芸術学部棟 D211					オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	ogawa@art.sojo-u									
キーワード	総合的デザイン演習 商品企画 まちづくり 地域調査 地域計画									
授業概要	熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。						関連科目			
							デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)			
教職関連区分							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。									
②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担うが、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、下級生との円滑なコミュニケーションに努めると共に、プロジェクト・リーダーとして、デザインマネジメント能力を高めることができる。									
③										
④										
⑤										
⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	10	20	20	50	100	
教科書	『値域ブランド戦略のデザイン』 ピエ・ブックス									
参考書	『地域ブランドの作り方』 エイ出版社									

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。 2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	プレゼン 10点 作品 20点 ポートフォリオ 20点 出席 50点

原則として、デザイン基礎実習2(ゼミ)を履修したものに限る。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義・演習	「復習」デザインプロセス	120
	内容	授業の目的とゴール デザインプロセスの基礎			
2回	テーマ	調査活動	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
3回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
4回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
5回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
6回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査内容分析	120
	内容	まとめ			
7回	テーマ	調査活動	演習	予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	120
	内容	まとめ			
8回	テーマ	中間発表会	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	120
	内容	調査結果プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデア展開	120
	内容	アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	120
	内容	デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	120
	内容	ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括	演習	「予習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼン			

科目名	デザインビジネス論演習（2デ）				開講学年	2	講義コード	1682001	区分	選択	
英文表記	Design Business Seminar				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	岩上 孝二 飯田 晴彦										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314 岩上 L号館 芸術学部棟 D413 飯田						オフィス アワー 金曜日1限 岩上、飯田				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	デザイン、マーケティング、ブランディング										
授業概要	デザインは商業主義のなかに存在し、経済活動を抜きに存在することは出来ない。デザインの視点からビジネスに必要なマーケティング、そしてブランディングを講義と演習を交えながら知識と経験を習得する。							関連科目			
								広告デザイン プロダクトデザイン実習Ⅰ、Ⅱ			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	マーケティング、ブランディングの基本的な知識を習得するようになる。									
	②	マーケティング、ブランディングを自ら提案することで必要な手法を習得するようになる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	0	0	25	0	65	0	10	0	100		
教科書	マーケティング&リサーチ通論 講談社サイエンティフィック 朝野彦、上田隆穂										
参考書	経営戦略とケース分析 大石達也										

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志 2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する 3,発展科目:広告デザイン 4,発展科目:プロダクトデザイン実習 I、II
DPとの関連	「優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来デザイナー、クリエイターとしての専門的な知識を身につけ具体的な内容を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1,小テスト プロセスごとに小テストを行なう。5点×5=25 2,成果発表 演習ごとに成果を発表する。総合して65点 3,ポートフォリオ 10点

パソコンを用いてのプレゼンテーション実施、成果の提出を行う。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション	講義、演習	「予習」各自でマーケティングについて予備知識を得ておく「復習」授業内容を復習する	60
	内容	オリエンテーション、マーケティング、ブランディングについての概略と、授業の進め方の説明			
2回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	マーケティング1			
3回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	マーケティング2			
4回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	マーケティング3			
5回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	マーケティング4			
6回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	マーケティング5			
7回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	マーケティング6			
8回	テーマ	まとめ・講評	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく	120
	内容	マーケティング7 課題発表、ポードフォリオ提出			
9回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」各自でブランディングについて予備知識を得ておく「復習」授業内容を復習する	60
	内容	ブランディング1			
10回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	ブランディング2			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	ブランディング3			
12回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	ブランディング4			
13回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	60
	内容	ブランディング5			
14回	テーマ	講義・演習	講義、演習	「予習」次回の授業内容について予備知識を得ておく「復習」授業内での講義を復讐し、演習課題に取り組む	120
	内容	ブランディング6			
15回	テーマ	まとめ	講義、演習	課題を提出	60
	内容	ブランディング7 課題発表、ポートフォリオ提出			
16回	テーマ	講評	講義、演習	作品集形式での課題提出	
	内容	ブランディング8 まとめ 総評			

科目名	デザイン発想論演習（2デ）				開講学年	2	講義コード	1682201	区分	選択	
英文表記	Design Thinking				開講期	集中講義	開講形態		単位数	4	
担当教員	金内 透（非常勤）										
研究室	芸術学部事務室						オフィス アワー 授業時間前後				
メールアドレス	garyu@cgfm.jp										
キーワード	ディスカッション、ワークショップ、デザイン思考、コンテンツデザイン、アプリ設計										
授業概要	<p>本授業は、様々なメディアが存在する中で、人間中心設計の観点からコンテンツをデザインしていく手法を実習形式で経験し習得することを目的とする。デザイン・制作・評価・改善のサイクルを4、5名のグループでのワークショップ形式で行う。本授業を受講することにより、webサイトやアプリケーションを設計する基本的な考え方を習得することができる。</p>							関連科目 基礎科目：表現基礎実習、造形基礎実習 連携科目：プロジェクト実習1 発展科目：情報デザイン論演習、プロジェクト実習2、クロスメディア総合実習			
								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
教職関連区分	<p>【教員免許状取得のための必修・選択】…選択 【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術) 【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)</p>							学修・教育目標			
								JABEE基準			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	コンテンツデザインに必要な手法、評価方法について理解できる。									
	②	解決策あるいは社会への働きかけるコンテンツを提案できる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	90	0	10	出席状況および授業態度	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	Adobe Photoshop, Illustlatorの基本操作
DPとの関連	「社会の様々な問題を解決するため、汎用的基礎力・課題発見力・問題解決能力を身につけたもの。」に関連する科目である。将来、デザインにおける専門家を目指すための汎用的基礎力・課題発見力・問題解決能力の基本を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	課題およびプレゼンテーションにより総合的に評価する。

集中講義なので開講日程に注意すること。授業後の提出課題に週2～3時間の作業時間を要する。ワークショップ形式を進めるため、原則すべての授業に出席すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	デザイン発想演習1	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、チームコラボレーションについて理解を深めておく	180
	内容	チームコラボレーションのためのデイスカッション			
2回	テーマ	デザイン発想演習2	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、チームコラボレーションについて理解を深めておく	180
	内容	チームコラボレーションのためのデイスカッション			
3回	テーマ	デザイン発想演習3	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、ペルソナ手法について理解を深めておく	180
	内容	ペルソナ手法によるwebのサイトマップ制作			
4回	テーマ	デザイン発想演習4	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、ペルソナ手法について理解を深めておく	180
	内容	ペルソナ手法によるwebのサイトマップ制作			
5回	テーマ	デザイン発想演習5	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、カスタマージャーニーマップについて理解を深めておく	180
	内容	カスタムジャーニーマップ			
6回	テーマ	デザイン発想演習6	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、カスタマージャーニーマップについて理解を深めておく	180
	内容	カスタムジャーニーマップ			
7回	テーマ	デザイン発想演習7	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、ワイヤーフレームについて理解を深めておく	180
	内容	ワイヤーフレーム			
8回	テーマ	デザイン発想演習8	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、ワイヤーフレームについて理解を深めておく	180
	内容	ワイヤーフレーム			
9回	テーマ	デザイン発想演習9	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、プロトタイピングについて理解を深めておく	180
	内容	プロトタイピング			
10回	テーマ	デザイン発想演習10	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、プロトタイピングについて理解を深めておく	180
	内容	プロトタイピング			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	コンテンツデザイン制作1	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、グループワークによって課題を進めておく	180
	内容	課題説明、グループワーク			
12回	テーマ	コンテンツデザイン制作2	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、グループワークによって課題を進めておく	180
	内容	グループワーク、モック制作			
13回	テーマ	コンテンツデザイン制作3	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、グループワークによって課題を進めておく。	180
	内容	グループ制作			
14回	テーマ	コンテンツデザイン制作4	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、グループワークによって課題を進めておく	180
	内容	グループ制作			
15回	テーマ	コンテンツデザイン制作5	講義 演習	【予習】【復習】ともに集中講義のため、適宜講義中に指示するが、グループワークによって課題を進めておく	180
	内容	プレゼンテーション			
16回	テーマ	まとめ			
	内容	総評、出席確認			

科目名	プロダクトデザイン論 (2デ)				開講学年	2	講義コード	1682401	区分	選択	
英文表記	Product Design Theory				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	飯田 晴彦										
研究室	L号館 D-414						オフィス アワー 金曜日 1限				
メールアドレス	iida@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	プロダクトデザイン										
授業概要	主として工業的手段によって生産される製品を対象として、その形態と機能の意味を理解し、プロダクトデザインの考え方とプロセスを学習する。また、デザインの要素・技法およびデザインプロセスに関する基本的な知識を習得し、生活者の視点に立ったものづくりのあり方とその方法や技術の理解を深める。							関連科目			
								生活環境デザイン1,2 プロダクトデザイン実習1,2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	デザインの歴史を得るようになる。									
	②	プロダクトデザインの内容を理解し、デザインに必要な知識を得るようになる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	20	20	0	10	出席50	100		
教科書	プロダクトデザインの基礎 WORKS JIDA編										
参考書	授業の中で適宜紹介する										

予備知識	<p>・将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意思 ・出席と締切りを厳守する意志 ・1年次:デザイン概論、造形基礎実習、デザイン基礎実習1,2 ・2年次:生活環境デザイン実習1,2、プロジェクト実習1,2 ・3年次:プロダクトデザイン実習1,2、デザイン総合演習1,2</p>
DPとの関連	<p>社会の問題を発見し、解決できる人材の育成のために、デザイン思考を理解し応用できる能力を学修する。</p>
実務経験のある教員	
評価明細基準	<p>レポート、発表に関しては一つでも未提出、未発表の場合点数はつかない。</p>

この授業では、教科書の指定された章を、輪番制で講義・演習を行う形式を採るため、事前・事後準備を充分行って臨んで欲しい。講義用のプレゼン資料及びレポートは、パソコンを用いて作成し、成果物を提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)		授業内容	講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	オリエンテーション プロダクトデザインの背景 プロダクトデザインの背景1 プロダクトデザインとは、プロダクトデザインの領域 プロダクトデザインの歴史、事例の講義 PRODUCTDESIGN第1章 プロダクトデザインとはp10 プロダクトデザインの領域p14 プロダクトデザインの歴史と代表的事例p16	講義・演習	PRODUCTDESIGN、プロダクトデザインとはp10 プロダクトデザインの領域p14 プロダクトデザインの歴史と代表的事例p16の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
2回	テーマ 内容	プロダクトデザインの背景2 プロダクトデザインの背景2 プロダクトデザインとは、プロダクトデザインの領域 プロダクトデザインの歴史、事例の講義 PRODUCTDESIGN第1章 プロダクトデザインとはp10 プロダクトデザインの領域p14 プロダクトデザインの歴史と代表的事例p16	講義・演習	PRODUCTDESIGN、プロダクトデザインとはp10 プロダクトデザインの領域p14 プロダクトデザインの歴史と代表的事例p16の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
3回	テーマ 内容	社会とプロダクトデザイン1 社会とプロダクトデザイン1 ユニバーサルデザイン、エコデザイン、地域とデザインの講義 PRODUCTDESIGN第2章 ユニバーサルデザインp28 エコデザインp30 地域とデザインp36	講義・演習	PRODUCTDESIGN第2章 ユニバーサルデザインp28 エコデザインp30 地域とデザインp36の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
4回	テーマ 内容	社会とプロダクトデザイン2 社会とプロダクトデザイン2 ユニバーサルデザイン、エコデザイン、地域とデザインの講義 PRODUCTDESIGN第2章 ユニバーサルデザインp28 エコデザインp30 地域とデザインp36	講義・演習	PRODUCTDESIGN第2章 ユニバーサルデザインp28 エコデザインp30 地域とデザインp36の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
5回	テーマ 内容	企業とプロダクトデザイン1 企業とプロダクトデザイン1 経営とデザイン戦略、商品企画とデザイン講義 PRODUCTDESIGN第3章 企業とプロダクトデザインの概要p48 経営とデザイン戦略p50 商品企画とデザインp52	講義・演習	PRODUCTDESIGN第3章 企業とプロダクトデザインの概要p48 経営とデザイン戦略p50 商品企画とデザインp52の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
6回	テーマ 内容	企業とプロダクトデザイン2 企業とプロダクトデザイン2 経営とデザイン戦略、商品企画とデザイン講義 PRODUCTDESIGN第3章 企業とプロダクトデザインの概要p48 経営とデザイン戦略p50 商品企画とデザインp52	講義・演習	PRODUCTDESIGN第3章 企業とプロダクトデザインの概要p48 経営とデザイン戦略p50 商品企画とデザインp52の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
7回	テーマ 内容	デザインマネジメント1 デザインマネジメント1 デザインマネジメント講義 PRODUCTDESIGN第4章 デザインマネジメントの概要p62 プロジェクトマネジメントp64、ブランドマネジメントp70、知財マネジメントp72 コンプライアンスp76	講義・演習	PRODUCTDESIGN第4章 デザインマネジメントの概要p62 プロジェクトマネジメントp64、ブランドマネジメントp70、知財マネジメントp72 コンプライアンスp76の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
8回	テーマ 内容	デザインマネジメント2 デザインマネジメント2 デザインマネジメント講義 PRODUCTDESIGN第4章 デザインマネジメントの概要p62 プロジェクトマネジメントp64、ブランドマネジメントp70、知財マネジメントp72 コンプライアンスp76	講義・演習	PRODUCTDESIGN第4章 デザインマネジメントの概要p62 プロジェクトマネジメントp64、ブランドマネジメントp70、知財マネジメントp72 コンプライアンスp76の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
9回	テーマ 内容	デザインプロセス1 デザインプロセス1 デザインプロセスの概要講義 PRODUCTDESIGN第5章 デザインプロセスの概要p80ユーザーセンタードデザインとプロセスp84-91	講義・演習	PRODUCTDESIGN第5章 デザインプロセスの概要p80ユーザーセンタードデザインとプロセスp84-91の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
10回	テーマ 内容	デザインプロセス2 デザインプロセス2 デザインプロセスの概要講義 PRODUCTDESIGN第5章 デザインプロセスの概要p80ユーザーセンタードデザインとプロセスp84-91	講義・演習	PRODUCTDESIGN第5章 デザインプロセスの概要p80ユーザーセンタードデザインとプロセスp84-91の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	ユーザ調査のための手法	講義・演習	PRODUCTDESIGN第6章ユーザ調査のための手法 ユーザ調査の概要p094の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
	内容	ユーザ調査のための手法 ユーザ調査方法の講義 PRODUCTDESIGN第6章ユーザ調査のための手法 ユーザ調査の概要p094			
12回	テーマ	コンセプトのための手法	講義・演習	PRODUCTDESIGN第7章コンセプトのために手法 デザインコンセプトのための手法の概要p108 コンセプト起案法p110、要求仕様p112の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
	内容	コンセプトのための手法 コンセプトのための手法の講義 PRODUCTDESIGN第7章コンセプトのために手法 デザインコンセプトのための手法の概要p108 コンセプト起案法p110、要求仕様p112			
13回	テーマ	マーケティングとデザイン1	講義・演習	PRODUCTDESIGN第11章マーケティングとデザイン 商品企画の概要p202の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
	内容	マーケティングとデザイン1 マーケティングプロセス講義、商品企画講義 PRODUCTDESIGN第11章マーケティングとデザイン 商品企画の概要p202			
14回	テーマ	マーケティングとデザイン2	講義・演習	PRODUCTDESIGN第11章マーケティングとデザイン 商品企画の概要p202の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
	内容	マーケティングとデザイン2 マーケティングプロセス講義、商品企画講義 PRODUCTDESIGN第11章マーケティングとデザイン 商品企画の概要p202			
15回	テーマ	技術とデザイン	講義・演習	PRODUCTDESIGN、技術とデザイン 材料、製法、技術の該当部分の予習、復習を1時間以上おこなうこと	60
	内容	技術とデザイン 材料、製法、技術の講義			
16回	テーマ	まとめ・総括	講義・演習	これまでの講義の復習を1時間以上おこなうこと	60
	内容	総括 これまでの講義の理解の確認			

科目名	グラフィックデザイン実習(2デ)				開講学年	2	講義コード	1682701	区分	選択	
英文表記	Basic Practice of Graphic Design				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	岩上孝二 森野晶人										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314						オフィス アワー	金曜3限(岩上) 森野)	金曜3限(
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	バウハウス、スイススタイル ポスター アイデンティフィケーション										
授業概要	グラフィックデザインの源流、バウハウス、スイススタイルデザインのロジックを学び、加えて日本のデザイン概念と西洋デザイン概念を理解し、様々なデザイン様式を検証し、多様化する現代のグラフィックデザインの表現の応用に展開する。(岩上) 1年次に習得したタイポグラフィの基礎を土台として、文字組・レイアウトへ展開し、更に様々な場面で活用できるタイポグラフィ表現を追究する。(森野)							関連科目			
								1、グラフィックデザイン論 2、広告デザイン実習 3、デザインビジネス論			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	グラフィックデザインの源流を理解できる									
	②	社会情勢に興味を持ち、気づく力が身につく									
	③	グラフィックデザインのスキルと表現力を高めることができる									
	④	プレゼンテーション力が身につく									
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	10	80	10	0	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	1、バウハウス 2、スイススタイルデザイン 3、日本のグラフィックデザイン
DPとの関連	「優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来 グラフィックデザイナー、アートディレクターとしての専門的な知識とスキルを身につけ具体的な内容を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	成果発表／10点 作品／ 20点×4＝80 ポートフォリオ／10点

手描き、パソコンによる課題成果物の提出を行う。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	授業の概略と授業の進め方の説明			
2回	テーマ	小型グラフィック	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	小型グラフィック、カテゴリーの講義と実習指導			
3回	テーマ	小型グラフィック	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	小型グラフィック、カテゴリーの講義と実習指導			
4回	テーマ	小型グラフィック	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	小型グラフィック、カテゴリーの講義と実習指導			
5回	テーマ	小型グラフィック	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	小型グラフィック、カテゴリーの講義と実習指導			
6回	テーマ	ポスター模写	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	名作ポスターの模写の実習指導			
7回	テーマ	ポスター模写	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	名作ポスターの模写の実習指導			
8回	テーマ	ポスター模写	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	名作ポスターの模写の実習指導			
9回	テーマ	応用デザイン	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	デザインカテゴリー展開の講義と実習指導			
10回	テーマ	応用デザイン	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	デザインカテゴリー展開の講義と実習指導			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	応用デザイン	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	デザインデザイン展開の講義と実習指導			
12回	テーマ	アイデンティフィケーションデザイン	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	アイデンティフィケーションデザイン講義と実習指導			
13回	テーマ	アイデンティフィケーションデザイン	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	アイデンティフィケーションデザイン講義と実習指導			
14回	テーマ	アイデンティフィケーションデザイン	講義 実習	予習/造形の予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	アイデンティフィケーションデザイン講義と実習指導			
15回	テーマ	まとめ	講義		
	内容				
16回	テーマ	オリエンテーション	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	タイポグラフィの基本について理解する。制作実習			
17回	テーマ	タイポグラフィの基本1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
18回	テーマ	タイポグラフィの基本2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
19回	テーマ	タイポグラフィの応用1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	平面構成について理解する。制作実習			
20回	テーマ	タイポグラフィの応用2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
21回	テーマ	タイポグラフィの応用3	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
22回	テーマ	タイポグラフィの展開1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	文字組について理解する。制作実習			
23回	テーマ	タイポグラフィの展開2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
24回	テーマ	タイポグラフィの展開3	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
25回	テーマ	文字のデザイン1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	コンセプト・企画			
26回	テーマ	文字のデザイン2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	ラフスケッチ			
27回	テーマ	文字のデザイン3	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
28回	テーマ	文字のデザイン4	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
29回	テーマ	文字のデザイン5	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
30回	テーマ	文字のデザイン6	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
31回	テーマ	文字のデザイン7	講義	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	制作実習			
32回	テーマ	まとめ	講義	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	プレゼンテーション・講評			

科目名	生活環境デザイン実習1(2デ)			開講学年	2	講義コード	1682901	区分	選択		
英文表記	Life Environment Design 1			開講期	前期	開講形態		単位数	4		
担当教員	飯田 晴彦(実務経験) 本間 康夫(非常勤)										
研究室	L号館 芸術学部 D413 飯田 L号館 芸術学部事務室 本間					オフィス アワー 金曜1限 飯田					
メールアドレス	iida@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	プロダクトデザイン、ユニバーサルデザイン										
授業概要	<p>私たちの日常生活に欠かせない日常生活機器(日用品)のうち、主として比較的単純な機能・構造を持つ製品を対象に、与えられた課題を解決するための目標や条件を理解し、人間要素とモノの機能の関わり、モノとモノの関わり、モノと環境の関わりなどを検討しながら、アイデアを展開し形態に変換していく。問題要素を単純かつ限られたもので構成することにより、機能の意味や、造形原理および表現方法などデザイン行為の基礎となる知識や方法の修得を主眼とする。この授業には、情報処理教育の情報活用の実践力の内容も含まれている。前職におけるプロダクト、インテリア、グラフィックなどの実務の経験を活かし、総合的なデザイン分野において授業の中で学生たちに教授している。</p>							関連科目			
								プロダクトデザイン論 生活環境デザイン2 造形材料論演習 プロダクトデザイン1,2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	製品の機能、造形原理、表現方法など、デザインの基礎知識、デザインの方法、デザインプロセスを修得できる。									
	②	2DCAD,3DCGの基本操作の理解と修得できる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	30	60	10	0	100		
教科書	PRODUCT DESIGNの基礎 WORKS JIDA編 スケッチによる造形の展開 日本出版サービス 清水吉治 プロダクトデザインのための製図 日本出版サービス 清水吉治、川崎晃義										
参考書	Rhinocerosオフィシャルトレーニングブック WORKS Shade 3D ガイドブック BNN										

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。3,生活環境デザイン2 4,造形材料論演習 5,プロダクトデザイン1、2
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1,成果発表 課題ごとに成果を発表する。2回行なうので 15点×2=30 2、作品を評価 2回行なうので 30点×2=60 (作品ポートフォリオも含まれる)

関連科目と合わせて履修することが望ましい。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明	講義、実 習	「復習」調査 調査分析	120
	内容	日用品のデザイン提案① 機構を持たない製品のデザイン			
2回	テーマ	実習課題1実習1	講義、実 習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	調査 調査分析			
3回	テーマ	実習課題1実習2	講義、実 習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	調査 調査分析			
4回	テーマ	実習課題1実習3 プレゼンテーション	講義、実 習	「予習」プレゼン準備 「復習」モデル製作	120
	内容	プレゼン デザイン案中間プレゼン			
5回	テーマ	実習課題1実習4	講義、実 習	「予習」モデル製作 「復習」モデル製作	120
	内容	モデル製作 モデルリングにより形状を確認する			
6回	テーマ	実習課題1実習5	講義、実 習	「予習」モデル製作 「復習」モデル製作	120
	内容	デザイン案の確定 最終デザイン決定			
7回	テーマ	実習課題1プレゼンテーション	講義、実 習	「予習」プレゼン準備 「復習」ポートフォリオ製作	120
	内容	プレゼン 最終デザインプレゼンテーション			
8回	テーマ	実習課題2実習1	講義、実 習	「復習」調査 調査分析	120
	内容	日用品のデザイン提案② 簡単な機構を有する製品のデザイン			
9回	テーマ	実習課題2実習2	講義、実 習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	調査 調査分析			
10回	テーマ	実習課題2実習3	講義、実 習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	アイデア アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	実習課題2実習4 プレゼンテーション	講義、実習	「予習」プレゼン準備 「復習」モデル製作	120
	内容	プレゼンデザイン案中間プレゼン			
12回	テーマ	実習課題2実習5	講義、実習	「予習」モデル製作 「復習」モデル製作	120
	内容	モデル製作 モデリング			
13回	テーマ	実習課題2実習6	講義、実習	「予習」モデル製作 「復習」モデル製作	120
	内容	デザイン案の確定 最終デザイン決定			
14回	テーマ	実習課題2実習7	講義、実習	「予習」プレゼン準備 「復習」ポートフォリオ製作	120
	内容	プレゼンプレゼンテーション			
15回	テーマ	実習課題2実習8	講義、実習	「予習」ポートフォリオ製作 「復習」ポートフォリオ製作	120
	内容	ポートフォリオ制作			
16回	テーマ	総括・講評	講義、実習	「予習」ポートフォリオ製作	120
	内容	総評			

科目名	マンガ史概論1(2デ)			開講学年	2	講義コード	1683201	区分	選択	
英文表記	History of Manga 1			開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	橋本 博(非常勤)									
研究室	芸術学部1階 事務室					オフィス アワー 授業時間前後				
メールアドレス	shinkirarabunko@yahoo.co.jp									
キーワード	マンガ論、戦後マンガ史、マンガ産業論、トキワ荘、マンガ学会									
授業概要	"この講座ではマンガの理論を二つの分野に分けて学習します。一つはマンガ史に足跡を残したマンガ家の作品研究などを検証する「マンガの歴史」分野、もう一つはマンガ流通、出版事情、地域おこし的手段としてのマンガなどを考察する「マンガ産業論」です。"						関連科目			
							2年:マンガ表現演習1、2、脚本ストーリー演習 3年:マンガ表現演習3、4			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	マンガ史、およびマンガ産業論の基礎知識を習得することができる								
	②	マンガの持つ三つの力を習得することができる。①発想力…誰にも思いつかないような斬新なアイデアを生み出す力 ②表現力…誇張された技法で心情を表す力 ③伝達力…他のメディアにない強烈なパワーで伝える力								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	60	0	15	15	0	10	0	100	
教科書	授業の際に資料を配布します。									
参考書										

予備知識	戦後マンガ史、日本のマンガ、世界のマンガ、戦後史、マンガ産業論
DPとの関連	戦後マンガの歴史を学習し、マンガ史に残る名作に触れ、マンガの表現技法の変遷を知ることによりデザイナーとしての背景知識を身につけ、コミュニケーション能力を高め、プレゼンテーション能力を鍛え上げることができる。
実務経験のある教員	
評価明細基準	イチオシマンガ発表…伝えたいことが伝わるようなプレゼンテーションであるか レポート…授業の内容をきちんと把握しているか 小論文…与えられた課題についてきちんと答えているか 定期試験…マーク、記述、論述式により学習したことをアウトプットできるか

事前準備 学生には下記の課題が与えられます。①「私のイチオシマンガ」の発表…授業時間の冒頭に行いますので事前にマンガの選定、レジユメの作成をしておいて下さい。②レポート作成…マンガ史、マンガ産業の単元終了後に3回のレポートを提出して下さい。③小論文作成…第2部終了後、授業中に小論文作成を行います。③期末試験…理論分野では知識の蓄積が重視されるので授業で学んだことをしっかり復習しておいてください。授業計画 発表20分、講義、各自調査100分

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	第1部マンガ史 オリエンテーションマンガ史の学び方	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
2回	テーマ 内容	第1部マンガ史 マンガ史の概要 戦後マンガのエピソード	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
3回	テーマ 内容	第1部マンガ史 手塚治虫系マンガ家の系譜(1) 手塚治虫	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
4回	テーマ 内容	第1部マンガ史 手塚治虫系マンガ家の系譜(2) トキワ荘グループ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
5回	テーマ 内容	第1部マンガ史 劇画系マンガ家の系譜(1) 劇画誌	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
6回	テーマ 内容	第1部マンガ史 劇画系マンガ家の系譜(2) 白土三平、さいとうたかを	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備 復習:マンガ史レポート 提出	60
7回	テーマ 内容	第2部マンガ産業論 マンガ産業論(1) 雑誌の興亡	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
8回	テーマ 内容	第2部マンガ産業論 マンガ産業論(2) 資本漫画から新書版コミックス	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
9回	テーマ 内容	第2部マンガ産業論 マンガ産業論(3) マンガ産業の停滞と衰退	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
10回	テーマ 内容	第2部マンガ産業論 十年刻みのマンガ産業 60年代から10年代まで	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	第2部マンガ産業論	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	地域紹介マンガ 新しい形のマンガ出版			
12回	テーマ	第2部マンガ産業論	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備 復習:マンガ産業論レポート提出	60
	内容	MAG(マンガ、アニメ、ゲーム)の全体像'コンテンツ産業のこれまでどこから			
13回	テーマ	第3部まとめ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	これからのマンガ事情 ウェブマンガ、マンガの国際化			
14回	テーマ	第3部まとめ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備 復習:小論文作成	60
	内容	小論文作成			
15回	テーマ	第3部まとめ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備 復習:まとめレポート提出	60
	内容	試験対策			
16回	テーマ	第3部まとめ	講義	復習:試験対策	60
	内容	期末試験			

科目名	マンガ表現演習1 (2デ)			開講学年	2	講義コード	1683401	区分	選択	
英文表記	Manga Media & Illustration 1			開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	木下 裕士 岩田 紘典 (非常勤)									
研究室	芸術学部棟 L号館 D215 芸術学部1階 事務室					オフィス アワー 授業時間前後				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	マンガ家 イラストレーター マンガ原稿制作									
授業概要	パソコンを使用したマンガ、イラスト制作の技術を習得する。またその制作プロセスを学ぶ。CLIP STUDIO PAINTを使用した作品の制作を通して自己の表現能力を高める。						関連科目			
							マンガ表現演習2(後期)、脚本ストーリー演習(集中)			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	基本操作でデジタルマンガ原稿を描くことができる。								
	②	基本操作でデジタルイラストを描くことができる。								
	③	デジタル作品の印刷出力に関する知識と技術を実践することができる。								
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
			20	20		50	10		100	
教科書	適宜講義内で指示する									
参考書	藤子・F・不二雄のまんが技法 小学館 藤子・F・不二雄 4-09-404331-4 デジタルイラストの「塗り」事典 SBクリエイティブ NextCreator編集部 978-4-7973-8646-2									

予備知識	この授業ではデジタルツールを用いたマンガ、イラストの作画技術を習得し、自身の制作に活用するためのプロセスを学ぶ。デジタル環境に苦手意識を持たず前向きに取り組むことで新しい表現を身につけることができる。また自分なりの表現方法を見つけ出すことも目的とする。
DPとの関連	マンガ表現における文法、白黒印刷物としての基本ルール等の知識と理解。他者、社会へのメッセージ伝達手段、芸術的表現手段としてのマンガ表現の活用。メッセージ発信者＝物書きとしての着眼点の開発。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1、個人、共同作品(マンガイラスト)の評価＝50点 2、成果発表(実技・知識)の評価＝20点 3、レポート(編集加工)の評価＝20点、SOJOポートフォリオ10点 制作にかかる責任負担、作業への積極性、技術力、編集力等の総合評価。

はじめに、基本となるマンガ道具を紹介する。各自自分に合ったものを選び、入手すること。PC作業を行うため、Adobe Photoshopの他に、マンガ制作ソフトCLIP STUDIO PAINT PRO(ストーリーマンガ製作者はEX推奨)などを入手しておくこと。さらに、デジタル作画作業に必須のペンタブレット(サイズは問わない)、及び、デジタル作業を効率化するためのポータブルテンキー(あるいはショートカットキーボード)はできる限り入手すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	ガイダンス、概説 授業計画、使用画材等の確認を行う。また必要な技能についても解説し、演習を促す。	講義 演習	復習:半期の授業内容把握。機材、画材の確認。	60
2回	テーマ 内容	デジタルツールで描く、自由に描く CLIP STUDIO PAINTの使用方法の確認。自由に作画を行う。	演習	予習:導入した機材の慣習。復習:レクチャー内容の再確認。	60
3回	テーマ 内容	デジタルツールで描く、原稿用紙とコマ割り CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作機能を習得する。原稿用紙の作成と、コマ割り機能について。	演習	予習:アナログマンガ制作のプロセスを確認。復習:レクチャー内容の再認識。	60
4回	テーマ 内容	デジタルツールで描く、ベクターレイヤー CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作機能を習得する。ベクターレイヤーの特性を利用した作画法。	演習	復習:レクチャー内容の再認識。	60
5回	テーマ 内容	デジタルツールで描く、特殊定規と背景効果 CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作機能を習得する。定規ツールと図形作画ツールを使用した表現。	演習	復習:レクチャー内容の再認識。	60
6回	テーマ 内容	デジタルツールで描く、仕上げ CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作機能を習得する。ブラシツールやトーン機能を使用した仕上げ。	演習	復習:レクチャー内容の再認識。	60
7回	テーマ 内容	デジタルツールで描く、文字入力と印刷出力 CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作機能を習得する。文字入力と様々な形式での画像出力。	演習	復習:レクチャー内容の再認識。	60
8回	テーマ 内容	デジタルツールで塗る、塗りの基本 CLIP STUDIO PAINTでのカラーイラスト制作機能を習得する。線画から基本的な着色の準備を行う。	演習	予習:制作するイラストのラフを準備する。復習:レクチャー内容の再認識、講義中制作作品の完成。	60
9回	テーマ 内容	デジタルツールで塗る、アニメ塗り CLIP STUDIO PAINTでのカラーイラスト制作機能を習得する。アニメーション塗りによる着色。	演習	復習:レクチャー内容の再認識、講義中制作作品の完成。	60
10回	テーマ 内容	デジタルツールで塗る、水彩塗り CLIP STUDIO PAINTでのカラーイラスト制作機能を習得する。水彩塗りによる着色。	演習	復習:レクチャー内容の再認識、講義中制作作品の完成。	60

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デジタルツールで塗る、厚塗り	演習	復習:レクチャー内容の再認識、講義中制作作品の完成。	60
	内容	CLIP STUDIO PAINTでのカラーイラスト制作機能を習得する。厚塗りによる着色。			
12回	テーマ	デジタルツールで塗る、グリザイユ画法	演習	復習:レクチャー内容の再認識、講義中制作作品の完成。	60
	内容	CLIP STUDIO PAINTでのカラーイラスト制作機能を習得する。グリザイユ画法を使用した着色。			
13回	テーマ	自由制作課題	演習	予習:これまでのレクチャー内容の再確認。	60
	内容	これまでに習得した技能を使用した作品を制作する。			
14回	テーマ	自由制作課題	演習	予習:これまでのレクチャー内容の再確認。	60
	内容	これまでに習得した技能を使用した作品を制作する。			
15回	テーマ	自由制作課題	演習	復習:データ提出準備	60
	内容	これまでに習得した技能を使用した作品を制作する。			
16回	テーマ	総括、講評	講義 演習	指定形式での作品データ提出。	60
	内容	作品提出 総括、講評。			

科目名	脚本・ストーリー演習 (2デ)			開講学年	2	講義コード	1683601	区分	選択		
英文表記	Visual Storytelling			開講期	集中	開講形態		単位数	2		
担当教員	岩田 紘典 (非常勤)										
研究室	芸術学部1階 事務室					オフィス アワー 授業時間前後					
メールアドレス	u.rockwin@gmail.com										
キーワード	マンガ,アニメ,小説,シナリオ,ネーム,絵コンテ										
授業概要	マンガ、アニメ、映画等におけるストーリー作りの基礎を学習する。ディスカッションを通して、企画立案にいたるまでの綿密なストーリー構造の練りこみをする。最新のプロット構築の技術を身につけ、作家としての下地を作る。							関連科目			
								マンガ表現演習1,2			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	マンガ、映画などにおけるシナリオの基礎知識を習得することができる。									
	②	人間の変化と成長の縦軸、価値観対立の横軸を基本とした作家の視点を確立することができる。									
	③	最新のプロット構成技法を養成することができる。									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	20	20	50	10	0	100		
教科書	藤子・F・不二雄のまんが技法 小学館 藤子・F・不二雄 4-09-404331-4										
参考書											

予備知識	
DPとの関連	企画立案の自由なアイデア性、アイデアを練成していく根気とエネルギー、作家的な独自の着眼点を養成する。自分の意志を社会に主張し、良くしていこうとする姿勢。そしてそれを表現世界において実現可能とする説得力。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポート＝20点 中間課題 ストーリー的前提(シンボルまで)を完成。成果発表＝20点 プロットの構築までを完成。作品＝50点 シナリオ制作。SOJOポートフォリオ10点

A4サイズのノートが必須。グループディスカッションをメインとするため、積極的な意見交換の姿勢が必要。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ ガイダンス	シナリオの基礎知識	講義 演習	予習：短編マンガの秀作を選び、持ってくる。	60
	内容				
2回	テーマ プレミス作り	ストーリーコンセプト→行文⇒プレミスを作る。	講義 演習		
	内容				
3回	テーマ ストーリー	おおまかな流れを組み立てる。	講義 演習		
	内容				
4回	テーマ キャラクター	人物の相関関係。	講義 演習	復習：作成した構成要素の練りこみ。	120
	内容				
5回	テーマ ストーリーワールド	世界を設定する。	講義 演習	予習：シナリオの基礎知識をもとに、短編マンガ秀作の構造分析	60
	内容				
6回	テーマ シンボル	シンボルを設定。(中間査定)	講義 演習		
	内容				
7回	テーマ プロット1	プロットを組み立てる。	講義 演習		
	内容				
8回	テーマ プロット2	プロットを組み立てる。	演習	復習：構造分析における発見をレポートとしてまとめる。	180
	内容				
9回	テーマ シーン	シーンを構築する。	講義 演習	予習：新しいオリジナル作品の企画を複数考えておく。	120
	内容				
10回	テーマ 会話	会話の種類を理解する。	講義 演習		
	内容				

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	プレゼン	演習		
	内容	プレゼン			
12回	テーマ	プレゼン	演習	復習：オリジナル作品の必要な構成要素を完成させ、書きだす準備を整える。	120
	内容	プレゼン			
13回	テーマ	シナリオ制作	演習	予習：シナリオ制作の準備。	
	内容	シナリオ制作			
14回	テーマ	シナリオ制作	演習		
	内容	シナリオ制作			
15回	テーマ	シナリオ制作	演習	復習：シナリオの完成。	180
	内容	シナリオ制作			
16回	テーマ	シナリオ作品の提出	演習		
	内容	シナリオ作品の提出			

科目名	デザイン英語 (3デ)				開講学年	3	講義コード	1683701	区分	選択	
英文表記	Design English				開講期	集中	開講形態		単位数	2	
担当教員	森野 晶人										
研究室	L-D214						オフィス アワー 金 3 時限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	専門用語、プレゼンテーション										
授業概要	<p>一般的には外国語をマスターし、流暢な外国語が話せるために何年もかかる。この授業では異なるアプローチで、デザインの分野で知っている英単語を用いて英語圏の人々といかに順調に交流できるか、自己表現するかについての基礎技術を扱う。さらに、国際デザイン学会やプロジェクトに参加する際、英語を理解するスキル、英語で発表するスキル、また自信を持ってうまく自己表現するスキルの基本習得を目指す。</p>							関連科目			
								基礎科目:全専門科目 連携科目:全専門科目 発展科目:全専門科目 建築学科のみ 建築総合 建築計画 建築構造			
教職関連区分								学修・教育目標			
								JABEE基準			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	デザイン用語を英語で理解することができる									
	②	英語によるプレゼンテーションができる									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	30	30	30	0	10	0	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	日常より、英語に目と耳で触れておくこと。
DPとの関連	「優れた実践力を有するデザインの専門家になるため、デザインに関する基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来、デザインにおける専門家を目指すための基本的な知識を身につけ、デザインの現場での具体的な業務内容の基本を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	出席率(90%以上)、授業態度、小テスト、レポート、プレゼンテーションにより総合的に評価する。

毎日15分、目と耳で英語に触れる習慣をつけること。各自録音できるものを（ボイスレコーダー、携帯電話など）準備する。事前配布する資料あるいは課題を通して授業に関する予習・復習に2時間以上の準備学習を要する。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	デザイン英語基礎1	講義 演習	【予習】なし 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	学生の英語レベル把握			
2回	テーマ	デザイン英語基礎2	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	デザイン英語の一般知識			
3回	テーマ	デザイン英語基礎3	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	パッケージの英語			
4回	テーマ	デザイン英語基礎4	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	広告の英語			
5回	テーマ	デザイン英語読解力1	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	インターネットの英語			
6回	テーマ	デザイン英語読解力2	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	雑誌の英語			
7回	テーマ	デザイン英語読解力3	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	本の英語			
8回	テーマ	デザイン英語読解力4	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	デザイン論文の英語			
9回	テーマ	デザイン英語表現力1	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	アイデアを会話する			
10回	テーマ	デザイン英語表現力2	講義 演習	【予習】配布された資料を読む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	アイデアを書く			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン英語表現力3	講義 演習	【予習】配布された資料を読む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	デザインを表現する			
12回	テーマ	デザイン英語表現力4	講義 演習	【予習】配布された資料を読む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	デザインを説明する			
13回	テーマ	デザイン英語実践1	講義 演習	【予習】配布された資料を読む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼン準備1			
14回	テーマ	デザイン英語実践2	講義 演習	【予習】配布された資料を読む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼン準備2			
15回	テーマ	デザイン英語実践3	プレゼンテーション	【予習】配布された資料を読む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼンテーション			
16回	テーマ	まとめ			
	内容	講評、総括、出席確認			

科目名	クロスメディア総合実習（3デ）（通年）			開講学年	3	講義コード	1683801	区分	選択	
英文表記	Crossmedia			開講期	通年	開講形態		単位数	4	
担当教員	森野 晶人									
研究室	L-D214					オフィス アワー 金 3 時限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	エディトリアル(情報編集)、雑誌、印刷、情報可視化、プログラミング、インタラクティブ、									
授業概要	今日のデザインは、従来の「技術制作」を中心としたデザインより遥かに領域を広げてきた。「次世代デザイナー」は社会科学の専門知識を備え、問題点の発見、解決方法の組み立て、トータルデザインでプロジェクトを進めていく能力が求められる。そのため、社会科学の知識、調査方法などに関わるノウハウを身につけながらデザインしていく仕組みを習得する。本授業は通年授業であり、前期(A)では、主に課題演習を通してエディトリアル(情報編集)を学び、後期(B)では、主に簡単なプログラミングを通じた情報可視化の基本習得を目指す。						関連科目			
							基礎科目:2年次までの専門科目 連携科目:デザイン総合演習1、デザイン総合演習2 発展科目:デザイン総合演習3、デザイン総合演習4、卒業研究			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	編集企画・印刷に関する専門用語を理解し、制作プロセスを理解できる								
	②	インタラクティブに関する専門用語を理解し、制作プロセスを理解できる								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	40	50	10	0	100	
教科書	授業の中で指示する									
参考書	授業の中で指示する									

予備知識	Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere, AfterEffectsなどの基本操作。2年次までの専門科目で習得した知識・技術を再度確認しておくこと。
DPとの関連	「社会の様々な問題を解決するため、汎用的基礎力・課題発見力・問題解決能力を身につけたもの。」に関連する科目である。将来、デザインにおける専門家を目指すための基本的な知識、課題を発見し解決する能力を身につけ、デザインの現場での具体的な業務内容の基本を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1.成果発表:各課題に対して口頭発表を行う。2.作品:課題作品を期限内に提出する。

通年の授業なので、前期・後期とも受講すること。出席を80%以上すること。課題作品を期限内に提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション	講義 演習	【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	編集について			
2回	テーマ	編集企画1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	テーマ出し			
3回	テーマ	編集企画2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	テーマ決定			
4回	テーマ	編集企画3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	コンテンツ案出し1			
5回	テーマ	編集企画4	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	コンテンツ案出し2			
6回	テーマ	編集実践1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	予算・サイズ確定			
7回	テーマ	編集実践2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	構成・レイアウト案出し			
8回	テーマ	編集実践3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	構成・レイアウト確定			
9回	テーマ	編集実践4	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	デザインカンパチェックと見直し			
10回	テーマ	編集実践5	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	デザインカンパチェックと見直し			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	編集実践6	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	デザインカンパチエックと見直し			
12回	テーマ	編集実践7	講義 演習	【予習】課題に取り組む。	90
	内容	デザインカンパチエックと見直し			
13回	テーマ	編集実践8	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	デザインカンパ確定			
14回	テーマ	編集実践9	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	入稿			
15回	テーマ	プレゼンテーション	プレゼン	【予習】プレゼン準備 【復習】課題の修正・補足を行い期日内に提出する	90
	内容	プレゼンテーション			
16回	テーマ	前期まとめ	まとめ		90
	内容	講評、出席確認			
17回	テーマ	オリエンテーション	講義 演習	【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	情報可視化について			
18回	テーマ	プログラミング演習1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	導入、使用、コード要素、印刷機能			
19回	テーマ	プログラミング演習2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	コーディング、プリミティブ			
20回	テーマ	プログラミング演習3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	変数、算術演算子、条件文、論理演算子			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
21回	テーマ	プログラミング演習4	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	実際的なアプリケーション(実習課題)1			
22回	テーマ	プログラミング演習5	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	繰り返し、形			
23回	テーマ	プログラミング演習6	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	方法、可変的な範囲、システム変数、ランダム			
24回	テーマ	プログラミング演習7	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	変化、時間機能、正常化			
25回	テーマ	プログラミング演習8	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	イメージ、カラーモード、テキスト			
26回	テーマ	プログラミング演習9	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	実用的なアプリケーション(実習課題)2			
27回	テーマ	プログラミング演習10	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	機能			
28回	テーマ	プログラミング演習11	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	キー、スイッチ			
29回	テーマ	プログラミング演習12	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	配列			
30回	テーマ	プログラミング演習13	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	ストリング機能、配列機能			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
31回	テーマ	プログラミング演習14	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	実用的なアプリケーション(実習課題)3			
32回	テーマ	後期まとめ	プレゼン	【予習】プレゼン準備 【復習】課題の修正・補足を行い期日内に提出する	90
	内容	プレゼンテーション 講評、出席確認			

科目名	プロダクトデザイン実習1 (3デ)			開講学年	3	講義コード	1683901	区分	選択	
英文表記	Product Design 1			開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	飯田 晴彦									
研究室	L号館 芸術学部棟 D412 (飯田)					オフィス 金曜1限 (飯田) 月曜4限 (本間アワー)				
メールアドレス	iida@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	プロダクトデザイン 家具デザイン 商品企画 マーケティング ブランディング									
授業概要	<p>プロダクトデザインは、家電機器、情報機器はじめとする民生用機器から各種業務用の機器にいたる広範な今日の工業製品を対象としている。本授業は、実習として、デザイン開発を実習形式で行い、より高度なデザイン技術を習得するものである。また、マーケティング、ブランディングも並行して行ない、実務の中でのデザインのあり方を学習する。</p>						関連科目			
							空間デザイン実習 デザイン概論、デザイン基礎実習Ⅰ・Ⅱ プロダクトデザイン論 デザイン総合演習Ⅰ・Ⅱ プロダクトデザイン実習2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						学修・教育目標			
							JABEE基準			
JABEE記号	学生の到達度目標									
①	実習では、一般的デザイン技術のデザインスケッチ、レンダリング、CGなどの習得とともに、デザインのための各種調査・観察手法、可能性探索のためのプレーンストーミング手法、マーケティングの基礎、簡易プロトタイプ技術、プレゼンテーション技術などを習得できる。									
②	本実習では、実際に可動し、日常生活において使用出来る製品開発ができるようになる。									
③										
④										
⑤										
⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	0	70	10	出席20	100	
教科書	プロダクトデザインの基礎 ワークスコーポレーション									
参考書	プロダクトデザインの製図 日本出版サービス 清水吉治、川崎晃義									

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2,提出期限を厳守する意志。1年:デザイン概論、デザイン基礎実習I・II 2年:プロダクトデザイン論 3年:デザイン総合演習I・II
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1,作品を評価 70点(作品の中には作品ポートフォリオも含まれる。2,ポートフォリオ 10点 3,出席率は 20点

パソコンを用いてのプレゼンテーション実施、成果の提出を行う。提出期限は厳守。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明 実習1	講義・実習	「復習」調査 調査分析	120
	内容	オリエンテーション テーマ、進め方の説明			
2回	テーマ	実習2	講義・実習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	調査・討議・調査・観察・グループによる現状理解			
3回	テーマ	実習3	実習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	プレゼンストーリーミンググループ討論			
4回	テーマ	実習4	実習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	プレゼンストーリーミンググループ討論			
5回	テーマ	実習5	講義・実習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
	内容	コンセプト発表 調査・観察・マーケティング結果から、コンセプトを発表			
6回	テーマ	実習6	実習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデアまとめ	120
	内容	デザイン開発 アイデアスケッチ			
7回	テーマ	実習7	講義・実習	「予習」アイデアまとめ 「復習」アイデア検証	120
	内容	デザイン開発 プロトタイプシミュレーションと検証			
8回	テーマ	実習8	講義・実習	「予習」デザイン検討 「復習」デザイン検討	120
	内容	デザイン開発 デザインリファインシング			
9回	テーマ	実習9	実習	「予習」デザイン検討 「復習」デザイン検討	120
	内容	デザイン開発 レンダリング、CG、モックアップ			
10回	テーマ	実習10	実習	「予習」デザイン案作成 「復習」デザイン案作成	120
	内容	デザイン開発 視覚化:デザイン			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	実習11 プレゼンテーション	実習	「予習」プレゼン準備 「復習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼンテーション準備 視覚化:デザイン			
12回	テーマ	実習12 プレゼンテーション	実習	「予習」プレゼン準備 「復習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼンテーション 発表			
13回	テーマ	実習13 プレゼンテーション	実習	「予習」プレゼン準備 「復習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼンテーション 発表			
14回	テーマ	実習14 ポートフォリオ	実習	「予習」ポートフォリオ制作 「復習」ポートフォリオ制作	120
	内容	ポートフォリオの作成 下ドキュメント追加・整理、写真撮影			
15回	テーマ	実習15 ポートフォリオ	実習	「予習」ポートフォリオ制作 「復習」ポートフォリオ制作	120
	内容	ポートフォリオの作成 下ドキュメント追加・整理、写真撮影			
16回	テーマ	総括・講評	講義・実習	「予習」ポートフォリオ制作	
	内容	総括			

科目名	広告デザイン実習（3デ）（通年）				開講学年	3	講義コード	1684001	区分	選択	
英文表記	Basic Practice of Advertisement Design				開講期	通年	開講形態		単位数	4	
担当教員	岩上孝二 森野晶人										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314						オフィス 金曜日3限（岩上） 金曜日3限 アワー（森野）				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	社会情勢、トレンド、多様な価値観、コミュニケーション、プレゼンテーション										
授業概要	<p>広告の目的、社会的影響力などを検証し、広告のメカニズムを分析する。広告の歴史、広告の実例や広告メディアの活用例を検証する。又、社会情勢や人間の行動観察から学ぶ広告制作の実践力を習得する。</p>							関連科目			
								グラフィックデザイン論 グラフィックデザイン実習 デザインビジネス論演習			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	広告デザインの分野を理解し、発想力、表現力を習得できる									
	②	社会情勢に興味を示すことができる									
	③	プレゼンテーション力を高めることができる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法（配点）	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表（口頭・実技）	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	40	50	10	0	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	1、広告制作会社 2、広告代理店 3、広告メディア 4、広告クリエイター
DPとの関連	「優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来、デザイナー、広告クリエイターとしての専門的な知識を身につけ具体的な内容を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1、成果発表／アイデアの構築とプロセス 10点×4=40 2、作品評価／表現力 10点×5=50 3、ポートフォリオ 10点

パソコンによる広告制作課題の成果作品の提出

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション	講義	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	概略、授業の進め方の説明			
2回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
3回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
4回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
5回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	テーマ課題制作発表			
6回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
7回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
8回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
9回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
10回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	テーマ課題制作発表			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
12回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
13回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	時流のテーマに沿った広告メディアの検証、講義、演習			
14回	テーマ	講義、演習	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	テーマ課題制作発表			
15回	テーマ	まとめ、総評	演習	予習／予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習しておく	180
	内容	総評			
16回	テーマ	プレゼンテーション			180
	内容	プレゼンテーション			
17回	テーマ	オリエンテーション	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	広告の目的について			
18回	テーマ	広告の歴史1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	日本の広告			
19回	テーマ	広告の歴史2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	世界の広告			
20回	テーマ	広告のメカニズム1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	広告のカテゴリー			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
21回	テーマ	広告のメカニズム2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	広告制作のプロセス			
22回	テーマ	広告の領域1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	大型商品・小型商品広告			
23回	テーマ	広告の領域2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	地域広告			
24回	テーマ	広告の領域3	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	企業広告・イメージ広告の検証			
25回	テーマ	広告の領域4	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の検証			
26回	テーマ	広告制作の実践1	演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の制作実習			
27回	テーマ	広告制作の実践2	演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の制作実習			
28回	テーマ	広告制作の実践3	演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の制作実習(中間プレゼン)			
29回	テーマ	広告制作の実践4	演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の制作実習			
30回	テーマ	広告制作の実践5	演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の制作実習			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
31回	テーマ	広告制作の実践6	演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	商品広告の制作実習			
32回	テーマ	総括	プレゼン	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	180
	内容	プレゼンテーション・講評			

科目名	コンテンツ制作実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	1684101	区分	選択	
英文表記	Production training of contents				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	甲野 善一郎										
研究室	D-213						オフィス アワー 火曜日1限				
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	写真,映像,アーカイブ										
授業概要	様々なメディアにおけるコンテンツの表現形態に、写真表現・映像表現がある。その活用範囲は、娯楽映画などから、医療、建築、教育など様々な分野に広がっている。なお、この授業には情報処理教育の情報の科学的理解および情報活用の実践力の内容も含まれている。							関連科目			
								1年:デザイン概論 2年:グラフィックデザイン実習			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	カメラをデザインの道具として操作し、活用することができる									
	②	作品制作ののスキルと表現力を高めることができる									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	0	60	10	30	100		
教科書	授業時に配布										
参考書	授業時に配布										

予備知識	1,提出期限を厳守する 2,自ら発想し製作する
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	課題のすべてが提出されなければ作品点は0となる。 作品(課題毎合計) 60点 ポートフォリオ 10点 出席 30点

デジタル一眼レフカメラが必要。各個人で準備する事。デジタルデザイン基礎演習、映像表現論演習、グラフィックデザイン実習の単位取得済みが好ましい。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ 写真・映像応用概論	写真・映像の最先端を知る。事例紹介	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
2回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(企画書・絵コンテ)	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
3回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(絵コンテ・撮影)	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 アイデアを考える。	60
4回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(撮影・編集)	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備をする。	60
5回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(プレゼン)	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
6回	テーマ 撮影実習1	長崎軍艦島デジタルミュージアム見学	講義+課題	予習・復習 レポート、写真の編集、プレゼン準備	60
7回	テーマ 撮影実習1	長崎の写真映像作品のプレゼン	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
8回	テーマ 撮影実習2	タイムラプス撮影(企画書・絵コンテ)	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
9回	テーマ 撮影実習2	タイムラプス撮影(絵コンテ・撮影)	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
10回	テーマ 撮影実習2	タイムラプス撮影(撮影・編集)	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	撮影実習2	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	タイムラプス撮影(プレゼン)			
12回	テーマ	撮影実習2	講義+課題	予習・復習 レポート、写真の編集、プレゼン準備	60
	内容	福岡三菱アルテウム見学			
13回	テーマ	撮影実習2	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	福岡の写真映像作品のプレゼン			
14回	テーマ	撮影実習3	講義+課題	アナログフィルムについて予習	60
	内容	デジタルフィルム撮影			
15回	テーマ	撮影実習3	講義+課題	現像予習・アナログフィルム撮影について復習	60
	内容	デジタルフィルム 現像			
16回	テーマ	撮影実習3	講義+課題	プリント技法について予習・アナログフィルム撮影について復習、プレゼン準備	60
	内容	デジタルフィルム プリント			
17回	テーマ	撮影実習3	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	デジタルフィルム 作品プレゼン			
18回	テーマ	撮影実習4	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	モデル撮影1 屋外1			
19回	テーマ	撮影実習4	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	モデル撮影1 屋外2			
20回	テーマ	撮影実習4	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	モデル撮影2 スタジオ1			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
21回	テーマ	撮影実習4	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。プレゼン準備	60
	内容	モデル撮影2 スタジオ2			
22回	テーマ	撮影実習4	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	モデル撮影'作品'プレゼン			
23回	テーマ	撮影応用3	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	color(pv)(brain storming session/color・連想ゲーム)			
24回	テーマ	撮影応用3	講義+課題	予習・企画書復習 アイデアを考える。	60
	内容	color(pv)(企画書・絵コンテ)			
25回	テーマ	撮影応用3	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	color(pv)(絵コンテ・撮影)			
26回	テーマ	撮影応用3	講義+課題	撮影の予習・撮影の復習	60
	内容	color(pv)(撮影・編集)			
27回	テーマ	撮影応用3	講義+課題	編集の予習・撮影の復習	60
	内容	color(pv)(撮影・編集)			
28回	テーマ	撮影応用3	講義+課題	編集の予習・撮影の復習、プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	color(pv)(撮影・編集)			
29回	テーマ	撮影応用3	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	color(pv)(プレゼン)			
30回	テーマ	デザイン学科 プレゼン	講義+課題 +プレゼン テーション	復習 プレゼン準備	60
	内容	講評+総括			

科目名	空間デザイン実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	1684201	区分	選択	
英文表記	Space Design				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	原田和典										
研究室	D212						オフィス アワー 水曜日3限				
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	空間,設計,CAD,模型										
授業概要	<p>空間デザインの対象は空間のスケールによって多岐にわたるが、その原点は空間を利用するヒトと空間を構成するモノの関係にある。使いやすい都市環境にはわかりやすさ、美しさが必須であり、空間をデザインするためには様々な視点から環境を分析する力、また、再構築する力が求められる。本実習では身近な空間のデザイン課題を通して、状況認識、課題の発見、改善策の提案といったデザインプロセスの流れを習得する。この授業には情報処理教育の情報活用の実践力の内容も含まれている。</p>							関連科目			
								生活環境デザイン実習1、2			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	ゾーニングや動線計画の作り方、空間構成のセオリーを理解し、空間の提案ができるようになる									
	②										
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	0	0	0	10	20	60	10	0	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	建築のかたちと空間をデザインする										

予備知識	生活環境デザイン実習1,2を履修すること。設計製図にコンピュータを使用するため、各自持参すること。
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポートは宿題として制作する資料の提出状況で評価する。各課題の提出物(プレゼン資料)とプレゼンテーションを合わせて評価する。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	屋外空間のデザイン1	講義 実習	復習 資料収集 予習 空間イメージレポート作成	60
	内容	課題説明、資料収集、プレゼン準備			
2回	テーマ	屋外空間のデザイン2	実習	調査資料整理	60
	内容	空間の調査、フィールドワーク			
3回	テーマ	屋外空間のデザイン3	実習		
	内容	空間イメージの展開、動線計画、ゾーニング			
4回	テーマ	屋外空間のデザイン4	実習		
	内容	製図(基本設計)			
5回	テーマ	屋外空間のデザイン5	実習		
	内容	製図(詳細設計)			
6回	テーマ	屋外空間のデザイン6	実習		
	内容	即日課題 ゲートモニュメントデザイン			
7回	テーマ	屋外空間のデザイン7	実習	モデル制作材料の準備	60
	内容	モデル制作準備			
8回	テーマ	屋外空間のデザイン8	実習		
	内容	モデル制作			
9回	テーマ	屋外空間のデザイン9	実習		
	内容	モデル制作			
10回	テーマ	屋外空間のデザイン10	実習		
	内容	モデル撮影、プレゼン資料作成			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	屋外空間のデザイン11	実習	模型材料の準備	60
	内容	プレゼンテーション、ポスター制作			
12回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン1	実習		
	内容	課題抽出、アイデア展開			
13回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン2	実習		
	内容	3DCADモデリング			
14回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン3	実習		
	内容	3DCADモデリング			
15回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン4	実習	プレゼンテーション準備	60
	内容	モデリング、プレゼン資料作成			
16回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン5	実習		
	内容	プレゼンテーション			
17回	テーマ	デジタルデザインの応用1	実習		
	内容	カッティングプロッタの活用			
18回	テーマ	デジタルデザインの応用2	実習		
	内容	カッティングプロッタの活用			
19回	テーマ	デジタルデザインの応用3	実習		
	内容	レーザーカッターの活用			
20回	テーマ	デジタルデザインの応用4	実習		
	内容	レーザーカッターの活用			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
21回	テーマ	展示空間のデザイン1	実習	アイデアスケッチ課題	60
	内容	課題説明、資料収集			
22回	テーマ	展示空間のデザイン2	実習		
	内容	空間イメージのアイデア展開			
23回	テーマ	展示空間のデザイン3	実習		
	内容	2DCAD製図			
24回	テーマ	展示空間のデザイン4	実習		
	内容	2DCAD製図			
25回	テーマ	展示空間のデザイン5	実習		
	内容	3DCGモデリング			
26回	テーマ	展示空間のデザイン6	実習		
	内容	3DCGモデリング			
27回	テーマ	展示空間のデザイン7	実習		
	内容	3DCGモデリング			
28回	テーマ	展示空間のデザイン8	実習		
	内容	パンダリング、プレゼン資料作成			
29回	テーマ	展示空間のデザイン9	実習		
	内容	プレゼンテーション			
30回	テーマ	プレゼンテーション	実習		
	内容	ポードフォリオ作成 資料の構成			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
31回	テーマ	プレゼンテーション	実習		
	内容	ポッドキャスト作成・小冊子のデザイン			
32回	テーマ	プレゼンテーション	AL		
	内容	学科プレゼンテーション			

科目名	マンガ表現演習3 (3デ)			開講学年	3	講義コード	1684301	区分	選択	
英文表記	Manga Media & Illustration 3			開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛									
研究室	L号館 芸術学部棟 D211 他					オフィス アワー 金曜 1 限				
メールアドレス	ogawat@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	マンガ, イラストレーション, デザイン,									
授業概要	メディアミックスが進む多様なマンガ表現領域(マンガ雑誌、イラストレーション、アニメーション、ゲームなど)を把握し、それぞれを想定した作画課題に取り組みます。課題制作を通してより発展的な手法や考え方(アイデア、マインド)を習得し、個性に応じた表現や技術を修練します。また、作画技術だけでなく、DTP、レイアウト、ロゴ、書体等を応用し、入稿データとしての作品制作のノウハウを習得します。課題に対して各々取材や資料収集など授業時間以外に予復習が必要となります。また、マンガやイラストレーションに活用できる構想や、下絵などをデッサン帳に描きためておいてください。「Adobe Photoshop, Illustrator, ClipStudio」等のアプリケーション習得。タブレット(液晶タブレット貸出可)を使用します。						関連科目			
							3年マンガ表現演習Ⅳ、イラストレーション実習、2年/マンガ表現演習Ⅰ、Ⅱ、脚本・ストーリー演習、マンガ史概論Ⅰ、Ⅱ			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
①	マンガ雑誌、イラストレーション、アニメーション、ゲームなど多様なマンガ表現を把握できるようになる。									
②	個別の作画スタイルや表現技法を追求し、実社会のニーズに応じた表現を探求するなど商業的効果を理解できるようになる。									
③	Adobe Photoshop, Illustrator, Celsys ClipStudio等のデジタル作画、DTPソフトを操作できるようになる。ペンタブレット、液晶タブレットの操作を習得し、デジタル、アナログどちらの特性も理解した上で作画できるようになる。									
④										
⑤										
⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	20	20	50	10	0	100	
教科書	適宜、授業の中で指示する									
参考書	「現代漫画博物館1945-2005」 小学館									

予備知識	マンガの歴史や業界の解説、第一線で活動する作家の技法紹介などを行いながら指導を行います。課題ごとにプレゼンテーションと講評会を実施します。熟練度に応じた復習を行い、技術と知識をより深く習得します。
DPとの関連	マンガ表現を用いた課題制作を通して、優れた実践力を有するデザイン、マンガの専門家になるための知識、技術、問題解決能力などを身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポート(課題に関する調査や情報を収集したレポート):20点、成果発表(中間、最終プレゼンテーション):30点、作品(課題作品):50点、SOJOポートフォリオ10点 計100点 作品のクオリティを最優先に評価しますが、授業中にディスカッションや課題作品のプレゼンテーションなど授業中にディスカッションを通して、習熟度を確認します。

より実践的な課題制作を行うため、印刷費や材料費などが発生します。授業の進捗や理解度に合わせて、適宜内容を変更することがあります。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション、導入、ガイダンス	講義 演習	復習:半期の授業内容把握。機材、画材の確認。	60
	内容	科目内容の趣旨説明、機材、画材の説明			
2回	テーマ	マンガ表現レクチャー①	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	多様化するマンガ表現の現状。メディアミックス			
3回	テーマ	マンガ表現制作課題①	演習	復習:課題①発展、展開	C
	内容	キャラクターデザイン。内面(性格や生い立ち)の描き分けと外見の描き分け(年齢、性別、人種等)。似顔絵			
4回	テーマ	マンガ表現制作課題①	演習	予習:課題①発展、展開のための準備	60
	内容	主役と脇役、敵味方など相関的なキャラクターの描き分け			
5回	テーマ	マンガ表現制作課題①	演習	予習:課題①発展、展開のための準備 復習:課題①完成後の見直し。課題点の検証。	120
	内容	アイデア発想法を応用したキャラクターデザイン			
6回	テーマ	マンガ表現レクチャー②	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	マンガのためのロケーションハンティング。取材と資料の活用方法			
7回	テーマ	マンガ表現制作課題②	演習	復習:課題②発展、展開	60
	内容	取材と資料を活用し衣装、小物、風景、など世界観を意識した作画			
8回	テーマ	マンガ表現制作課題②	演習	予習:課題②発展、展開のための準備	60
	内容	取材と資料を活用し衣装、小物、風景、など世界観を意識した作画			
9回	テーマ	マンガ表現制作課題②	演習	予習:課題②発展、展開のための準備 復習:課題②完成後の見直し。課題点の検証。	120
	内容	取材と資料を活用し衣装、小物、風景、など世界観を意識した作画			
10回	テーマ	マンガ表現レクチャー③	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	印刷データとしてのマンガ制作			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	マンガ表現制作課題③	演習	復習:課題③発展、展開	60
	内容	データ入稿を想定したマンガ制作。(ウェブ入稿を行い印刷会社とのやりとりを行う)			
12回	テーマ	マンガ表現制作課題③	演習	予習:課題③発展、展開のための準備	60
	内容	データ入稿を想定したマンガ制作。			
13回	テーマ	マンガ表現制作課題③	演習	予習:課題③発展、展開のための準備	60
	内容	データ入稿を想定したマンガ制作。			
14回	テーマ	マンガ表現制作課題③	演習	予習:課題③発展、展開のための準備	120
	内容	データ入稿を想定したマンガ制作。			
15回	テーマ	マンガ表現制作課題③	演習	予習:データ入稿のための印刷所選定、価格、品質調査。復習:データ入稿後、印刷所との調整フォロー。	120
	内容	データ入稿を想定したマンガ制作。データ入稿、印刷所との交渉、調整。			
16回	テーマ	総括	講義 演習	予習:プレゼンテーション準備	60
	内容	総括、講評 プレゼンテーション			

科目名	デザイン総合演習1(ゼミ)◎(3デ)				開講学年	3	講義コード	1684401	区分	必修	
英文表記	Design Seminar 1				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	甲野 善一郎 小川 剛 岩上 孝二 原田 和典 三枝 泰之 飯田 晴彦 森野 晶人 木下 裕士										
研究室	L号館 芸術学部棟 D212						オフィス アワー 金曜1限				
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	総合的デザイン演習、商品企画、まちづくり、地域調査										
授業概要	<p>熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。</p>							関連科目			
								デザイン総合演習2			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。									
	②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担うが、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担う。下級生との円滑なコミュニケーションに努めると共に、プロジェクト・リーダーとして、デザインマネジメント能力を高めることができる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	10	20	20	出席50	100		
教科書	値域ブランド戦略のデザイン ピエ・ブックス										
参考書	地域ブランドの作り方 エイ出版社										

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	プレゼン 10点 作品 20点 ポートフォリオ 20点 出席 50点

原則として、プロジェクト実習2(ゼミ)を履修したものに限る。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
1回	テーマ 内容	オリエンテーション オリエンテーション 授業の目的とゴール デザインプロセスの基礎	講義・演習	「復習」デザインプロセス	120
2回	テーマ 内容	調査 調査活動 情報収集の方法、データ整理・分析の方法	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
3回	テーマ 内容	調査 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
4回	テーマ 内容	調査 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
5回	テーマ 内容	調査・分析 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
6回	テーマ 内容	調査・分析 調査活動 まとめ	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	120
7回	テーマ 内容	発表準備 調査活動 まとめ	演習	「予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	120
8回	テーマ 内容	発表 中間発表会 調査結果プレゼンテーション	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	120
9回	テーマ 内容	デザイン展開 デザイン展開 アイデア展開	演習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデア展開	120
10回	テーマ 内容	デザイン展開 デザイン展開 アイデア展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
14回	テーマ	デザインまとめ	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン発表	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	120
	内容	デザイン展開 ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	最終総括	演習	「予習」プレゼン準備	120
	内容	総括 プレゼン			

科目名	デザイン総合演習3(ゼミ)◎(4デ)				開講学年	4	講義コード	1685301	区分	必修		
英文表記	Design Seminar 3				開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	原田 和典 小川 剛 岩上 孝二 甲野 善一郎 三枝 泰之 飯田 晴彦 木下裕士 森野 晶人											
研究室	L号館 芸術学部棟 D413 飯田, D211 小川 D314 岩上、D213 甲野、D315 三枝、D2						12 原田、D215 木下、D214 森野				オフィス アワー	金曜 1 限 全員
メールアドレス	design-ml@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、マンガ表現											
授業概要	<p>特定の地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通してデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。全学年学生から構成されるチームを編成し、複数の教員の指導の元、スケジュールに則り、チーム毎に設定したデザインテーマを遂行する。</p>								関連科目			
									デザイン総合演習1,2			
教職関連区分									建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高める。										
	②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担い、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担うなど、デザインマネジメント能力を高める。										
	③											
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	30	40	10	30	100			
教科書	地域ブランド戦略デザイン ピエ・ブックス											
参考書	デザインで地域を元気にする パイインターナショナル メイドインニッポン 東京デザインセンター											

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)
DPとの関連	社会や地域の様々な課題をデザイン思考を用いて発見し、チームワークで具体的な改善プランや成果物を作成することを通して、基礎的な専門知識を身につけると共に、優れた応用力を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	成果発表(口頭、プレゼンテーション):30点、作品:30点、その他(グループワークでの活躍など):30点 計100点

原則として、プロジェクト実習2(ゼミ)を履修したものに限る。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明	講義・演習	「復習」デザインプロセス	60
	内容	オリエンテーション 授業の目的とゴール デザインプロセスの基礎			
2回	テーマ	調査1	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	60
	内容	調査活動 情報収集の方法、データ整理・分析の方法			
3回	テーマ	調査2	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
4回	テーマ	調査3	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
5回	テーマ	調査4	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
6回	テーマ	調査5	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	60
	内容	調査活動 まとめ			
7回	テーマ	調査6	演習	「予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	60
	内容	調査活動 まとめ			
8回	テーマ	調査7 プレゼンテーション	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	60
	内容	中間発表会 調査結果プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン展開1 アイデア	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン展開2 アイデア	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン展開3 デザイン案	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開4 デザイン案	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開5 デザイン案	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン展開6 デザイン案	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン展開7 ポートフォリオ	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	60
	内容	デザイン展開 ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括・講評 プレゼンテーション	講義・演習	プレゼンテーション(提案発表)	60
	内容	総括 最終発表会			

科目名	卒業研究◎（４デ）				開講学年	4	講義コード	1685501	区分	必修	
英文表記	Graduation Work				開講期	通年	開講形態		単位数	8	
担当教員	原田 和典 小川 剛 岩上 孝二 甲野 善一郎 三枝 泰之 飯田 晴彦 森野 晶人 木下 裕士										
研究室	L号館 芸術学部棟 D413 飯田, D211 小川 D314 岩上、D213 甲野、D315 三枝、D2						D2 オフィス アワー 金曜 1 限 全員				
メールアドレス	design-ml@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、マンガ表現										
授業概要	デザイン学科各コース専門スタジオの専門性を生かし、文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、世の中の問題を発見し、研究提案を行うことを目的としている。デザインを提案するプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、研究を通しデザインを遂行する上での専門的な知識・役割・方法などを習得する。							関連科目			
								デザイン総合演習1,2,3,4			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	課題発見、調査分析が高いレベルで出来るようになる									
	②	高いレベルのデザイン提案が出来るようになる									
	③	積極的に調査研究出来るようになる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	20	70	10	0	100		
教科書	研究内容により選出する										
参考書											

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。 デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)
DPとの関連	課題をデザイン思考を用いて発見し、具体的な改善プランや成果物を作成することを通して、基礎的な専門知識を身につけると共に、優れた応用力を身につける。 研究を遂行し、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容を提案し、デザイン遂行能力を高める。
実務経験のある教員	
評価明細基準	成果発表(口頭、プレゼンテーション):20点、作品:70点 ポートドリオ10点 計100点

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オルエンテーション	講義・演習	「復習」デザインプロセス	60
	内容	オリエンテーション 研究の目的とゴール設定			
2回	テーマ	研究調査1	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	60
	内容	調査活動			
3回	テーマ	研究調査2	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
4回	テーマ	テーマ発表	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	研究テーマ発表			
5回	テーマ	研究調査3	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	研究調査			
6回	テーマ	研究調査4 デザイン1	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	60
	内容	研究調査 デザイン展開			
7回	テーマ	研究調査5 デザイン2	演習	「予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	60
	内容	研究調査 デザイン展開			
8回	テーマ	プレゼンテーション	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	60
	内容	中間発表会 プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン6 アイデア展開1	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン7 アイデア展開2	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	デザイン8 アイデア展開3	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン9 デザイン作成1	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン10 デザイン作成2	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン11 デザイン作成3	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	60
	内容	デザイン展開 デザイン制作			
15回	テーマ	デザイン12 プレゼンテーション ポートフォリオ	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	60
	内容	デザイン制作 作品ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括・講評	講義・演習	プレゼンテーション(提案発表)	60
	内容	総括 最終発表会			

科目名	基礎デッサンⅡ（1デ）				開講学年	1	講義コード	2680301	区分	選択		
英文表記	Basic DrawingⅡ				開講期	後期	開講形態		単位数	2		
担当教員	島内美佳											
研究室	L号館 芸術学部棟1階事務室						オフィス アワー 授業時間前後					
メールアドレス	art@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	デッサン											
授業概要	<p>本授業で取り上げる「デッサン」とは「描く」ことを通して「観察力」と「表現力」を習得することである。後期では、前期よりもさらに複雑なモチーフや風景・建築物等のデッサンにも取り組み透視図法、陰影表現、質感表現、空間表現をさらに掘り下げ、様々なモチーフにも対応できるよう訓練する。加えて色彩表現ならびにデザインに必要な製図法を習得する。前期同様、実技トレーニングを積み基礎的な能力をしっかりと身に付ける。繰り返しデッサンすることで必ず身につくテクニックであり、忍耐力をもって課題に取り組み、描くことの喜びと達成感を再認識することを望む。1、毎回異なる課題をデッサンする。課題ごとに実技指導を行い、採点をするので毎回必ず課題を提出すること。2、必要な道具、画材は各自で準備すること。</p>								関連科目			
									基礎デッサンⅠ（デ）			
教職関連区分	<p>【教員免許状取得のための必修・選択】…必修【科目区分】…教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…絵画(映像メディア表現を含む。)</p>								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	デザインを4年間学ぶ上で不可欠な「観察力」と「表現力」をデッサンの基礎訓練を行う中で習得することができる										
	②	「形」「光と影」「明暗」「空間」「構図」に加えて「色」「立体表現(製図法)」などデザインに求められる表現要素の基礎を理解することができる。										
	③	観察によって得た造形の諸要素を理解・整理し自ら新しい形を想像することができる。										
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	20	50	10	20	100			
教科書	授業内で指示する。											
参考書	デッサンの基礎 ナツメ社											

予備知識	1、準備するもの、鉛筆(4H、2H、H、HB、B、2B、4B、6B)、消しゴム、練消し、カッター、紙類は指示のあったものを購入する。 2、課題ごとに採点を行うため毎回必ず作品を提出すること。
DPとの関連	「優れた実践力を有するデザインの専門家になるため、デザインに関する基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来デザインの専門家になるための基本的な観察力、造形力、表現力を身に付ける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	<p>作品点：毎回提出した課題ごとに50点満点で点数をつけ全提出課題の平均点を付ける 50点 成果発表：自身の作品について口頭で説明をする、デッサン についての理解度 20点 ポートフォリオ10点 その他：授業態度、上達度 20点</p>

- 1、準備するもの スケッチブックF6サイズ、A4クロッキー帳、鉛筆(4H、2H、H、HB、B、2B、4B、6B)、消しゴム、練消し、カッター
- 2、着彩用一式:透明水彩絵具(18色、固形、チューブ問わず)、パレット、筆(彩色筆、面相筆、平筆)、筆洗、雑巾
- 3、課題ごとに採点を行うため毎回必ず作品を提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明 課題1	講義 実習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを複数用い自分なりに配置して描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえ身近なモチーフを描く、特に自分が苦手なモチーフに挑む	180
	内容	デッサン素材の描き分け			
2回	テーマ	課題2	講義 実習	【予習】瓶や果物など身近なモチーフを複数用い自分なりに配置して描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえ身近なモチーフを描く、特に自分が苦手なモチーフに挑む	180
	内容	デッサン素材の描き分け			
3回	テーマ	課題3	講義 実習	【予習】木や山など自然物を中心とした風景を描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて風景をデッサンする	180
	内容	風景デッサン			
4回	テーマ	課題3	講義 実習	【予習】木や山など自然物を中心とした風景を描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて風景をデッサンする	180
	内容	風景デッサン			
5回	テーマ	課題4	講義 実習	【予習】身近にある建物を自分なりに描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて身近にある建物を描く	180
	内容	建築デッサン			
6回	テーマ	課題4	講義 実習	【予習】身近にある建物を自分なりに描いてみる【復習】実習中の指導内容をふまえて身近にある建物を描く	180
	内容	建築デッサン			
7回	テーマ	課題5	講義 実習	【予習】自分の手を使いクロッキー帳様々なアングルから手を描く【復習】実習中の指導内容をふまえて様々なアングルから手を描く	180
	内容	手のデッサン			
8回	テーマ	課題5	講義 実習	【予習】じっくりと時間をかけ手のデッサンを一枚仕上げる【復習】実習中の指導内容をふまえて手をデッサンする	180
	内容	手のデッサン			
9回	テーマ	課題6	講義 実習	【予習】鏡を使って自分の顔を描く【復習】実習中の指導内容をふまえて自画像を描く	180
	内容	自画像デッサン			
10回	テーマ	課題6	講義 実習	【予習】鏡を使って自分の顔を描く【復習】実習中の指導内容をふまえて自画像を描く	180
	内容	自画像デッサン			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	課題7	講義 実 習	【予習】透明水彩を使って身近なモチーフを描いてみる【復習】 実習中の指導内容をふまえ水彩でモチーフを描く	180
	内容	着彩			
12回	テーマ	課題7	講義 実 習	【予習】透明水彩を使って身近なモチーフを描いてみる【復習】 実習中の指導内容をふまえ水彩でモチーフを描く	180
	内容	着彩			
13回	テーマ	課題8	講義 実 習	【予習】人体の骨格や筋肉のつき方を資料集等で閲覧し、事 前に習得する。	180
	内容	人物クロッキー			
14回	テーマ	課題8	講義 実 習	【予習】人体の骨格や筋肉のつき方を資料集等で閲覧し、事 前に習得する。	180
	内容	人物クロッキー			
15回	テーマ	課題8	講義 実 習	【予習】人体の骨格や筋肉のつき方を資料集等で閲覧し、事 前に習得する。	180
	内容	人物クロッキー			
16回	テーマ	総括・講評	講義 実 習	【復習】これまでの実習を通して身に付けたテクニックや知識 を確実なものするため反復して様々なモチーフを描く	180
	内容	総括 提出物の返却			

科目名	デザイン領域論Ⅰ（1美デ）				開講学年	1	講義コード	2680501	区分	選択	
英文表記	Theory of Design Domein				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	岩上孝二										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314						オフィス アワー 金曜日1限				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	デザインの源流 デザインの歴史 リベラルアーツ的思考										
授業概要	歴史的デザインの源流を学び、歴史的検証からデザインの領域を理解し、様々なデザインの事例から、進化しつづけるこれからの時代のデザイン領域を学ぶ							関連科目			
								グラフィックデザイン実習 広告デザイン実習 デザインビジネス論 グラフィックデザイン論			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像デザイン表現を含む。)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	歴史的デザインの源流を理解し、デザインの現場における細分化したデザイン領域を検証し理解することができる									
	②										
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	15	75	10	0	0	0	100		
教科書	適時対応										
参考書	適時対応										

予備知識	1、デザインの現場 2、デザインの歴史 3、人間学 4、社会学
DPとの関連	「優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に関する科目である。 将来、デザイナー、クリエイターとしての専門的な知識を身につけ、具体的な内容を理解する
実務経験のある教員	
評価明細基準	1、小テスト 最終的なまとめ 15点×1=15 2、レポート 5点×15=75 3、口頭発表 10点×1=10 1

毎回レポート課題の提出

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	授業の進め方の説明、質疑、応答			
2回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
3回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
4回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
5回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
6回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
7回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
8回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
9回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			
10回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し分析し考察する			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し、分析し考察する			
12回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し、分析し考察する			
13回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し、分析し考察する			
14回	テーマ	講義	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	歴史的な事例から、問題を発見し、分析し考察する			
15回	テーマ	まとめ	座学	予習／各自で予備知識を得ておく 復習／授業内容を復習する	90
	内容	これからの時代に適応するデザインの領域を思考する			
16回	テーマ	小テスト			90
	内容				

科目名	デザイン基礎実習Ⅱ（1デ）				開講学年	1	講義コード	2680701	区分	必修	
英文表記	Basic Practice of Graphic Design				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	岩上孝二 森野晶人										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314						オフィス 岩上孝二／金曜日1限 森野晶人 アワー／金曜日3限				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	形、比率 自然形態、人工形態 タイポグラフィ										
授業概要	前半は、デザインの発想・造形基礎のスキル習得を目的とし、自然界の造形及び、幾何学形態、人工造形物をモチーフに、フォルムの成り立ちや必然性、機能美などを観察・分析を通して発見し、手作業による応用表現を試みる。後半では、文字をマイクロ・マクロ的に観察・理解することから、タイポグラフィの基本概念を習得する。							関連科目			
								グラフィックデザイン論 グラフィックデザイン実習 広告デザイン実習			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	デザインの基礎学習としての形が認識できる									
	②	平面構成の要素(点・線・面・色彩)から、表現基礎を学び、スキルを習得できる									
	③	タイポグラフィの基礎を理解できる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	40	50	10	0	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	自然界のフォルムに着目する 人工造形物のフォルムに着目する 機能性のフォルムに着目する 文字をよく観察する
DPとの関連	「優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来デザイナー、クリエイターとしての専門的な知識を身に付け具体的な内容を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	作品／プロセスごとに作品提出行う。10点×5=50 成果発表／演習ごとに成果を発表する。10点×4=40 ポートフォリオ／10点×1=10

手作業、パソコンによる課題、応用表現課題成果の提出を行う。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	表現基礎についての概略と授業の進め方の説明			
2回	テーマ	自然形態、人口形態の観察分析	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	自然形態、人口形態の観察分析			
3回	テーマ	形態分析、かたちと比率	講義	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	形態分析、かたちと比率			
4回	テーマ	平面構成1	講義 演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	平面構成1			
5回	テーマ	平面構成2	演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	平面構成2			
6回	テーマ	平面構成3	演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	平面構成3			
7回	テーマ	平面構成4	演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	平面構成4			
8回	テーマ	総括	講義 演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	プレゼンテーション			
9回	テーマ	タイポグラフィ1	講義 演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	文字形態の研究(アイデアスケッチ)			
10回	テーマ	タイポグラフィ2	講義 演習	予習/各自で造形の予備知識を得ておく。復習/授業内容を復習する。	60
	内容	文字形態の研究(制作)			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	タイポグラフィ3	講義 演習	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	60
	内容	文字形態の研究(制作)			
12回	テーマ	タイポグラフィ4	講義 演習	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	60
	内容	言葉の意味の視覚化(デザインスケッチ)			
13回	テーマ	タイポグラフィ5	講義 演習	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	60
	内容	言葉の意味の視覚化(制作)			
14回	テーマ	タイポグラフィ6	講義 演習	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	60
	内容	情報階層のレイアウト(デザインスケッチ)			
15回	テーマ	タイポグラフィ7	講義 演習	予習／各自で造形の予備知識を得ておく。復習／授業内容を復習する。	60
	内容	情報階層のレイアウト(制作)			
16回	テーマ	総括、プレゼンテーション	講義 演習		
	内容	総括、プレゼンテーション			

科目名	デザイン技法Ⅰ(写真)(1デ)				開講学年	1	講義コード	2680901	区分	選択	
英文表記	Design Media 1 (Photography)				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	甲野善一郎										
研究室	D213						オフィス アワー 火曜日、1限				
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	写真、撮影、フォトデザイン、画像処理、プリント										
授業概要	現代のデザインにおいては、写真は、デザインの活用で欠かせないものとなっている。デザイン技法(写真)は画像処理を含めた表現ツールとしての側面と、デザイン支援ツールとしての側面があり、まずはそれらの特性を理解した上で、カメラを活用するための技術を習得することが必要になる。本科目では実際の写真課題を通して、デザイン技法(写真)を習得するものである。							関連科目			
								デジタルデザイン学科技法2			
教職関連 区分								建築学科 のみ	建築 総合	建築 計画	建築 構造
								学修・教育 目標			
JABEE 記号	学生の到達度目標										
	①	デジタルカメラによる撮影と画像データの処理ができるようになる									
	②										
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	0	50	10	40	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書											

予備知識	コンピュータ基礎実習を履修していること。
DP との 関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力を身につける。
実務経験 のある 教員	
評価明細 基準	その他は各回課される宿題の提出状況で評価する。作品は提出された課題のクオリティで評価する。 ポートフォリオは学科プレゼンテーションに提出し、これを評価する。

ラップトップコンピュータ及びデジタル一眼レフカメラを用意すること。（機種、ソフトウェアについては教員の指示を受けること）

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ 写真の歴史と撮影機材の種類と特徴	写真の歴史、カメラの歴史、現在のカメラの役割、作品紹介、機能の説明	講義 実習	写真の歴史と撮影機材の種類と特徴、予習・復習	60
2回	テーマ デジタルカメラの基本操作と撮影	カメラの構え方からカメラの設定、撮影の基本操作の実践	講義 実習	デジタルカメラの基本操作と撮影の予習・復習	60
3回	テーマ カメラ操作になれる1	ファイル画像形式の設定	講義 実習	カメラ操作の予習・復習	60
4回	テーマ カメラ操作になれる2	シャッター速度、露出、絞り、ISO	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
5回	テーマ 光について	光の向き、光の強さ、光と影	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
6回	テーマ 構図について	様々な構図を撮影して実践	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
7回	テーマ 色について	色に注目した写真表現の実際、撮影からプリントまでの色のプロセスについて	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
8回	テーマ レンズ、画角について	レンズによる写真の歪みや焦点距離、被写界深さについて	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
9回	テーマ ライトルームによる画像処理の基本	ホワイトバランス調整から色の濁りや画角の調整、トリミング等	講義 実習	編集操作の予習・復習、アイデアを考える	60
10回	テーマ 商品撮影1	人工的な照明を使って商品撮影をおこなう	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	商品撮影2	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
	内容	人工的な照明を使って商品にあてる光の角度や光のコントラストの理解に挑戦			
12回	テーマ	画像編集	講義 実習	カメラ操作の予習・復習、アイデアを考える	60
	内容	作品としての写真の画像処理の美実践			
13回	テーマ	写真の出力	講義 実習	操作の予習・復習	
	内容	大判インクジェットプリンターによる出力			
14回	テーマ	作品のフィニッシュワーク	講義 実習	操作の予習・復習	
	内容	写真のパネル張りやカット、展宗まで			
15回	テーマ	作品講評	講義 実習	プレゼンの復習 ポートフォリオ制作	60
	内容	各自の写真作品についての講評			
16回	テーマ	学科プレゼンテーション	講義		
	内容	デザイン学科全教員によるポートフォリオセッション			

科目名	デジタルデザイン技法 (1デ)				開講学年	1	講義コード	2681001	区分	選択		
英文表記	Digital design method				開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	原田和典 木下裕士											
研究室	D212 D215						オフィス アワー 水曜3限(原田)					
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	デジタルデザイン,DTP,CAD,画像処理											
授業概要	現代のデザインにおいては、平面のデザインにはじまり、製品、空間デザインにおける3次元CAD、アニメーションなどの動画を含めた映像デザインまで、デジタルデザインの活用が欠かせないものとなっている。現代のデジタルデザインは画像処理を含めた表現ツールとしての側面と、3Dなど設計、デザイン支援ツールとしての側面があり、まずはそれらの特性を理解した上で、コンピュータを活用するための技術を習得することが必要になる。本科目では実際のデザイン課題を通して、デジタルデザインを習得するものである。								関連科目			
									コンピュータ基礎実習			
教職関連区分									建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	コンピュータ基礎実習で学んだ基礎理論をベースに応用技術の習得を目指す										
	②	ビットマップ、ベクター、3Dにおける理解を深める										
	③	様々な形式の画像データを統合した編集デザインができるようになる										
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	0	50	10	40	100			
教科書	授業の中で指示する											
参考書												

予備知識	コンピュータ基礎実習を履修していること。
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	その他は各回課される宿題の提出状況で評価する。作品は提出された課題のクオリティで評価する。ポートフォリオは学科プレゼンテーションに提出し、これを評価する。

ラップトップコンピュータを用意すること。（機種、ソフトウェアについては教員の指示を受けること）

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	デジタル作図	講義 実習	宿題	60
	内容	Illustrator ベジエ曲線を使った作図・トレース			
2回	テーマ	デジタル作図	講義 実習		
	内容	Illustrator 文字の編集			
3回	テーマ	デジタル作図	講義 実習	宿題	60
	内容	Illustrator パターン、マスク、線の設定			
4回	テーマ	印刷物の編集	講義 実習	宿題	60
	内容	Photoshop&Illustratorを使った印刷物の作成 文字の編集 印刷			
5回	テーマ	印刷物の編集	講義 実習	宿題	60
	内容	Photoshop&Illustratorを使った印刷物の作成 文字の編集 印刷			
6回	テーマ	印刷物の編集	講義 実習	宿題	60
	内容	Photoshop&Illustratorを使った印刷物の作成 文字の編集 印刷			
7回	テーマ	表計算の活用	講義 実習	宿題	60
	内容	表計算の活用とグラフのビジュアル化			
8回	テーマ	2DCAD	講義 実習	宿題	60
	内容	2DCAD 数値入力、線の種類			
9回	テーマ	2DCAD	講義 実習	宿題	60
	内容	2DCAD 寸法、縮尺、印刷			
10回	テーマ	3DCAD	講義 実習	宿題	60
	内容	3DCAD モデリング基礎			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	3DCAD	講義 実習	宿題	60
	内容	3DCAD モデリング基礎			
12回	テーマ	3DCAD	講義 実習		
	内容	3DCAD モデリング基礎			
13回	テーマ	3D出力	講義 実習	宿題	60
	内容	3D出力 レーザーカット、3Dプリンター			
14回	テーマ	プレゼンテーション	講義 実習		
	内容	プレゼンテーションスライドショーアニメーションツール			
15回	テーマ	プレゼンテーション	講義 実習	宿題	60
	内容	プレゼンテーションスライドショーアニメーションツール ポードフネリオの作成			
16回	テーマ	プレゼンテーション	AL		
	内容	学科プレゼンテーション			

科目名	プロダクトデザイン基礎 (1デ)				開講学年	1	講義コード	2681101	区分	選択	
英文表記	Product & Space Design Basic				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	原田和典 飯田晴彦										
研究室	D212 D414						オフィス アワー 水曜3限				
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	製図 CAD 建築模型 レンダリング										
授業概要	プロダクトデザインコースで学ぶために必要な基礎的スキルを身につける							関連科目			
								プロダクトデザイン論 空間デザイン論			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	立体物をデザインする基礎表現ができるようになる									
	②										
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	10	80	10	0	100		
教科書	プロダクトデザインのための製図 日本出版サービス 清水吉治、川崎晃義										
参考書	建築のしくみ 住吉の長屋/サヴォア邸/ファンズワース邸/白の家 丸善 4621079611 プロダクトデザインのための製図 日本出版サービス 清水吉治、川崎晃義 Rhinocerosオフィシャルトレーニングブック WORKS Shade 3D ガイドブック BNN FUSION360モデリングマスター ソーテック										

予備知識	製作のための道具は事前に揃えておくこと。3DCADに関しては授業が始まるまでにインストールを済ませておくこと。(ライノセラスまたはFUSION360,SHADE)
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1,成果発表 課題ごとに成果を発表する。作品を評価。 前半後半で 4点×2=80 2、ポートフォリオ10点 3、発表10点

道具、3DCADなどは自分で揃えておくこと。製作のための道具は事前に揃えておくこと。3DCADに関しては授業が始まるまでにインストールを済ませておくこと。（ライノセラスまたはFUSION360,SHADE） 関連科目と合わせて履修することが望ましい。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	製図基礎	講義 実 習		
	内容	ドラフティングマシンの利用`建築図面のトレース			
2回	テーマ	製図基礎	講義 実 習	復習	60
	内容	建築図面のトレース			
3回	テーマ	3DCAD	講義 実 習	復習	60
	内容	CAD製図1			
4回	テーマ	3DCAD	講義 実 習	復習	60
	内容	CAD製図2			
5回	テーマ	3DCAD	講義 実 習	予習 模型製作準備	60
	内容	CAD製図3			
6回	テーマ	モデリング	講義 実 習	復習	60
	内容	建築模型の製作1			
7回	テーマ	モデリング	講義 実 習	復習	60
	内容	建築模型の製作2			
8回	テーマ	モデリング	講義 実 習		
	内容	建築模型の製作3			
9回	テーマ	機械製図1	講義 実 習	予習 図法について調べる 復習 習った箇所を反復して覚える。	60
	内容	機械製図の基礎の説明			
10回	テーマ	機械製図2	講義 実 習	予習 図法について調べる 復習 習った箇所を反復して覚える。	60
	内容	図法の説明`図法の理解`資料を使用して講義を行なう。			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	機械製図3	講義 実 習	予習 何を実測製図するか決めておく 復習 作業を続けて行う	60
	内容	実測製図 実際のモノを実測し図面にする。			
12回	テーマ	機械製図4	講義 実 習	予習 作業を続けて行う 復習 作業を続けて行う	60
	内容	実測製図 実際のモノを実測し図面にする。			
13回	テーマ	3DCAD1	講義 実 習	予習 3DCADの操作を調べておく 復習 操作を練習する	60
	内容	3DCADの操作を覚えるための練習			
14回	テーマ	3DCAD2	講義 実 習	予習 3DCADの操作を調べておく 復習 操作を練習する	60
	内容	3DCADの操作を覚えるための練習			
15回	テーマ	3DCAD3	講義 実 習	予習 3DCADの操作を調べておく 復習 操作を練習する	60
	内容	実測製図したものを3DCADでモデリングを行う。			
16回	テーマ	3DCAD4	講義 実 習	予習 モデリングを完成させる	60
	内容	実測製図したものを3DCADでモデリングを行う。			

科目名	グラフィックデザイン基礎（1デ）				開講学年	1	講義コード	2681201	区分	選択	
英文表記	Basic of Graphic Design				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	岩上孝二 三枝泰之										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314 L号館 芸術学部棟 D315						オフィス 金曜 3限（岩上）／木曜 3限（アワー 三枝）				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	グラフィックデザインの源流 社会の中のグラフィックデザイン 視覚言語										
授業概要	1, 基本的なグラフィックデザインを理解する。2, 人々の生活に関わるグラフィックデザインを認識する。3, グラフィックデザインにおける表現を理解する。							関連科目			
								コンピュータ基礎実習、デジタルデザイン技法、デザイン技法、デザイン基礎実習2			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	グラフィックデザインを理解する									
	②	生活の中のグラフィックデザインを認識する									
	③	社会の中のグラフィックデザインの役割を理解する									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法（配点）	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表（口頭・実技）	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	45	30	0	10	15	100		
教科書	適時対応する										
参考書	適時対応する										

予備知識	生活の中のデザイン
DPとの関連	社会の多種多様な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力の基礎を学び、優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポート／5点×8＝45 発表／2回×15＝30 ポートフォリオ／10点 その他(受講態度)／15点

毎回 受講レポートの提出を行う

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	座学	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	90
	内容	授業の進め方の説明 デザインの概要			
2回	テーマ	人とデザイン		予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	
	内容				
3回	テーマ	生活とデザイン		予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	
	内容				
4回	テーマ	社会とデザイン		予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	
	内容				
5回	テーマ	経済とデザイン		予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	
	内容				
6回	テーマ	デザインとアート		予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	
	内容				
7回	テーマ			予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	
	内容				
8回	テーマ	グラフィックデザインのはじまり	座学	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	19世紀から20世紀へ			
9回	テーマ	バル・エポック	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	テールヌーボワ、アルフォンヌ・ミュシャ、ロートレックの劇場ポスター			
10回	テーマ	劇場ポスター	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	課題ポスター制作			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	劇場ポスター	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	課題ポスター制作			
12回	テーマ	プロパガンダのグラフィックデザイン	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	ポスターのポスター文化			
13回	テーマ	メッセージポスター	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	課題ポスター制作			
14回	テーマ	メッセージポスター	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	課題ポスター制作			
15回	テーマ	プレゼンテーション	座学・実習	予習/デザインの基本情報を得ておく 復習/授業内容を復習して理解しておく	15
	内容	パワーポイントによる制作・発表			
16回	テーマ	プレゼンテーション	座学・実習		15
	内容	パワーポイントによる制作・発表			

科目名	マンガ表現基礎 (1デ)			開講学年	1	講義コード	2681301	区分	選択		
英文表記	Introduction to Manga Media			開講期	後期	開講形態		単位数	2		
担当教員	小川 剛 木下 裕士										
研究室	芸術学部棟 L号館 D211 芸術学部棟 L号館 D215					オフィス アワー 金曜1限					
メールアドレス	ogawat@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	マンガ家 イラストレーター マンガ原稿制作										
授業概要	基本的なマンガ、イラスト制作に関する技術を習得する。またその制作プロセスを学ぶ。作画訓練を行い基礎的な描写能力の向上を図る。							関連科目			
								2年次、マンガ表現演習1・2			
教職関連 区分								建築学科 のみ	建築 総合	建築 計画	建築 構造
								学修・教育 目標			
JABEE 記号	学生の到達度目標										
	①	基本的なマンガ原稿制作を行うことができる。									
	②	基本的なカラーイラストの塗り方、制作を行うことができる。									
	③	CLIP STUDIO PAINTを使用して描画することができる。									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
			20	20		50	10		100		
教科書	適宜講義内で指示する										
参考書											

予備知識	<p>絵と文字で構成されるマンガ表現の基礎として、その独自の文法や技術を学ぶ。デジタル化が進むマンガ・イラスト業界だが、根源的な紙とペン・絵筆による技術を習得することで自身の表現の幅を広げることを目的とする。</p>
DPとの関連	<p>マンガ表現における文法や技能を習得し、知識として修める。マンガ表現を活用し情報を他者へわかりやすく伝達していくための、技術の基礎を獲得する。</p>
実務経験のある教員	
評価明細基準	<p>レポート・情報収集20点、成果発表20点、課題作品50点、SOJOポートフォリオ10点 技能習熟度や講義への積極性を鑑みて配点を行う。</p>

はじめに基本的なマンガ画材を紹介する。毎回使用するため、必要数を入手すること。またマンガやイラスト描画のための基本技術（デッサン力など）の向上のため、授業外の描画トレーニングが必要となる場合がある。期末にPCを使用した内容があるため、PCの基本操作に慣れておくこと。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	ガイダンス、概説	講義 演習	復習:半期の授業内容把握。画材等の確認。	60
	内容	授業計画、使用画材等の確認を行う。また必要な技能についても解説し、演習を促す。			
2回	テーマ	道具を使う、ペンを使って描く	講義 演習	予習:画材の確認。復習:レクチャー内容の再認識。	60
	内容	マンガ画材の基本的な使用法を習得する。			
3回	テーマ	道具を使う、様々な効果	講義 演習	予習:画材の確認。復習:レクチャー内容の再認識。	60
	内容	マンガ画材を使用した特殊効果を習得する。			
4回	テーマ	道具を使う、背景を描く	講義 演習	予習:画材の確認。復習:レクチャー内容の再認識。	60
	内容	背景描写に必要な建物などの描画法を習得する。			
5回	テーマ	道具を使う、スクリーントーン	講義 演習	予習:画材の確認。復習:レクチャー内容の再認識。	60
	内容	スクリーントーンを使用した仕上げの方法を習得する。			
6回	テーマ	マンガ実作、プロット・ネーム	演習	復習:プロットの確認とネームの完成。	120
	内容	小ページ数のマンガを実作。マンガ制作に必要な技能を習得する。プロットを考え、ネームに起こすまでを行う。			
7回	テーマ	マンガ実作、下絵・ペン入れ	演習	予習:ネームの完成。復習:下絵を完成しペン入れを行う。	120
	内容	小ページ数のマンガを実作。マンガ制作に必要な技能を習得する。ネームに沿った下絵を制作し、ペン入れを行う。			
8回	テーマ	マンガ実作、ペン入れ・仕上げ	演習	予習:ペン入れまで進める。復習:仕上げ作業に入れるようにする。	120
	内容	小ページ数のマンガを実作。マンガ制作に必要な技能を習得する。ペン入れから仕上げまでの工程を行う。			
9回	テーマ	マンガ実作、仕上げ・完成	演習	予習:仕上げ作業まで進める。復習:完成した原稿の確認、修正を行う。	120
	内容	小ページ数のマンガを実作。マンガ制作に必要な技能を習得する。仕上げを行い、マンガ原稿を完成させる。			
10回	テーマ	カラーで塗る、原画作成・コピックで塗る	講義 演習	予習:制作するイラストのラフを準備する。復習:レクチャー内容の再確認、講義中制作作品の完成。	60
	内容	カラーイラストを実作。原画を作成し、コピックを使用して着色する。			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	カラーで塗る、コピックで塗る	講義 演習	予習:制作するイラストのラフを準備する。復習:レクチャー内容の再確認、講義中制作作品の完成。	60
	内容	カラーイラストを実作。原画を作成し、コピックを使用して着色する。			
12回	テーマ	カラーで塗る、透明水彩	講義 演習	予習:制作するイラストのラフを準備する。復習:レクチャー内容の再確認、講義中制作作品の完成。	60
	内容	カラーイラストを実作。原画を作成し、透明水彩を使用して着色する。			
13回	テーマ	カラーで塗る、透明水彩	講義 演習	予習:制作するイラストのラフを準備する。復習:レクチャー内容の再確認、講義中制作作品の完成。	60
	内容	カラーイラストを実作。原画を作成し、透明水彩を使用して着色する。			
14回	テーマ	デジタルツール導入、セットアップ	講義 演習	予習:必要となる機材、ソフトウェアの準備。復習:各自での動作確認と慣習。	60
	内容	マンガイラスト用ツールCLIP STUDIO PAINTの導入を行う。またペンタブレットを使用し、その動作を確認する。			
15回	テーマ	デジタルツール導入、基本的な使い方	講義 演習	予習:機材の動作確認と慣習。復習:レクチャー内容の再確認。	60
	内容	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を習得する。画面構成やツールの解説を行い、簡単な実作を行う。			
16回	テーマ	総括、講評。	講義 演習	講義内制作作品の取りまとめ。	60
	内容	総括、講評。			

科目名	デザインプロジェクトⅡ(1デ)				開講学年	1	講義コード	2681501	区分	必修	
英文表記	Design Project 2				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	木下 裕士 飯田 晴彦 岩上 孝二 甲野 善一郎 三枝 泰之 原田 和典 森野 晶人 小川 剛										
研究室	L号館 芸術学部棟 D215						オフィス アワー 金曜 1 限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	総合的デザイン演習、商品企画、まちづくり、地域調査										
授業概要	<p>熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。</p>							関連科目			
								デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。									
	②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担うが、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、下級生との円滑なコミュニケーションに努めると共に、プロジェクト・リーダーとして、デザインマネジメント能力を高めることができる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	10	20	20	50	100		
教科書	地域ブランド戦略のデザイン ピエ・ブックス										
参考書	地域ブランドの作り方 エイ出版社										

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	プレゼン 10点 作品 20点 ポートフォリオ 20点 出席 50点

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	オリエンテーション	講義・演習	「復習」デザインプロセス	
	内容	授業の目的とゴール、デザインプロセスの基礎			
2回	テーマ	調査活動	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
3回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
4回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
5回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
6回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査内容分析	
	内容	まとめ			
7回	テーマ	調査活動	演習	予習「調査内容分析」「復習」プレゼン準備	
	内容	まとめ			
8回	テーマ	中間発表会	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	
	内容	調査結果プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデア展開	
	内容	アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	
	内容	アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	
	内容	デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	
	内容	デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	
	内容	デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	
	内容	デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	
	内容	ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括	演習	「予習」プレゼン準備	
	内容	プレゼン			

科目名	プロジェクト実習2(ゼミ)◎(2デ)			開講学年	2	講義コード	2681901	区分	必修	
英文表記	Design Project Study 2			開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	小川 剛 飯田 晴彦 岩上 孝二 木下 裕士 甲野 善一郎 三枝 泰之 原田 和典 森野 晶人									
研究室	L号館 芸術学部棟 D211					オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	ogawat@art.sojo-u									
キーワード	総合的デザイン演習 商品企画 まちづくり 地域調査 地域計画									
授業概要	熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。						関連科目			
							デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)			
教職関連区分							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。									
②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担うが、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、下級生との円滑なコミュニケーションに努めると共に、プロジェクト・リーダーとして、デザインマネジメント能力を高めることができる。									
③										
④										
⑤										
⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	10	20	20	50	100	
教科書	『値域ブランド戦略のデザイン』 ピエ・ブックス									
参考書	『地域ブランドの作り方』 エイ出版社									

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	プレゼン 10点 作品 20点 ポートフォリオ 20点 出席 50点

原則として、デザイン基礎実習2(ゼミ)を履修したものに限る。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義・演習	「復習」デザインプロセス	120
	内容	授業の目的とゴール デザインプロセスの基礎			
2回	テーマ	調査活動	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
3回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
4回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
5回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	報収集の方法、データ整理・分析の方法			
6回	テーマ	調査活動	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査内容分析	120
	内容	まとめ			
7回	テーマ	調査活動	演習	予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	120
	内容	まとめ			
8回	テーマ	中間発表会	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	120
	内容	調査結果プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデア展開	120
	内容	アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	120
	内容	デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン展開	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	120
	内容	ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括	演習	「予習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼン			

科目名	情報デザイン論演習（2デ）				開講学年	2	講義コード	2682101	区分	選択	
英文表記	Information Design				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	森野 晶人										
研究室	L-D214						オフィス アワー 金 3 時限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	情報デザイン、ピクトグラム、ダイアグラム										
授業概要	グラフィックデザイン業界において活躍するデザイナーとして、インフォメーショングラフィックに関する知識・技術は必要不可欠である。この授業では、多様な情報を包括的に凝縮したピクトグラム、記号、ダイアグラムなどのコンセプトメイキングから制作および応用展開までを扱い、情報デザインに関する課題に対応できる基礎的・汎用的能力を養う。							関連科目			
								基礎科目：グラフィックデザイン実習 連携科目：グラフィックデザイン論 発展科目：クロスメディア総合実習、広告デザイン実習			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	情報デザインに関する用語が理解できる									
	②	ピクトグラム制作が実践できる									
	③	ダイアグラム制作が実践できる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	40	50	10	0	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	Adobe Photoshop, Illustratorの基本操作。1年次の基礎科目(表現基礎実習、コミュニケーションデザイン論演習、コンピュータ基礎実習、デジタルデザイン基礎演習など)で習得した知識・技術を再度確認しておくこと。
DPとの関連	「優れた実践力を有するデザインの専門家になるため、デザインに関する基本的な専門知識を身につけたもの。」に関連する科目である。将来、デザインにおける専門家を目指すための基本的な知識を身につけ、デザインの現場での具体的な業務内容の基本を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1.成果発表:各課題に対して口頭発表を行う。2.作品:課題作品を期限内に提出する。

出席を80%以上すること。課題作品を期限内に提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	情報デザイン概論	講義 演習	【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	情報をデザインする意義を理解する。			
2回	テーマ	記号論基礎1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	記号とは、作品例・応用例紹介 課題説明			
3回	テーマ	記号論基礎2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	課題プレゼン講評			
4回	テーマ	ピクトグラム1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	ピクトグラムとは、作品例・応用例紹介 課題説明			
5回	テーマ	ピクトグラム2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	課題演習1			
6回	テーマ	ピクトグラム3	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	課題プレゼン講評			
7回	テーマ	ピクトグラム4	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	課題演習2			
8回	テーマ	ピクトグラム5	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	課題プレゼン講評			
9回	テーマ	ダイアグラム1	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	ダイアグラムとは、作品事例解説 課題説明			
10回	テーマ	ダイアグラム2	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む 【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	「比較」課題演習			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	ダイアグラム3	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	「比較」課題演習			
12回	テーマ	ダイアグラム4	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	「仕組み」課題演習			
13回	テーマ	ダイアグラム5	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	「仕組み」課題演習			
14回	テーマ	ダイアグラム6	講義 演習	【予習】課題制作に取り組む【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	課題プレゼン講評			
15回	テーマ	プレゼンテーション	講義 演習	【予習】プレゼン準備【復習】課題の修正・補足を行い期日内に提出する	90
	内容	プレゼンテーション			
16回	テーマ	まとめ		【復習】課題の修正・補足を行い期日内に提出する	90
	内容	講評・出席確認			

科目名	造形材料論演習（2デ）				開講学年	2	講義コード	2682301	区分	選択		
英文表記	3D Materials				開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	飯田晴彦											
研究室	D412						オフィス アワー 金曜日1限					
メールアドレス	iida@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	プロダクトデザイン 材料 製作											
授業概要	<p>製品をデザインするには、ものづくりに使われる各種材料の特性や加工技術を熟知し、製品に最適な素材・製造方法を選定する事が重要である。また、デザイナーには同時に、デザインイメージの三次元化能力として、コンセプトモデルや、デザイン決定のためのプレゼンテーションモデル製作技術の習熟が要求される。本科目では製品材料とモデリング材料、加工法の基礎知識・技術を、演習を通じて学習し、特に『美しいかたち』を創造するための基礎造形力の養成に重点を置き、造形加工技術の習得を計る。</p>								関連科目			
									生活環境デザイン1,2 プロダクトデザイン論			
教職関連区分	<p>【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)</p>								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	各種材料の特質,加工法を学びながら,基礎造形力とモデル制作技術を,演習を習得するようになる。										
	②	CGを使えるようになる。										
	③											
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	0	70	10	出席20	100			
教科書	<p>プロダクトデザインの基礎 WORKS JIDA プロダクトデザインのための製図 日本出版サービス 清水吉治</p>											
参考書	<p>スケッチによる造形の展開 日本出版サービス 清水吉治、川崎晃義</p>											

予備知識	1.将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志 2.製作に対して積極的に行動する 1年: デザイン概論、デザイン基礎実習 I・II 2年: プロダクトデザイン論、生活環境デザイン実習1・2、プロジェクト実習1・2 3年: プロダクトデザイン実習1・2、デザイン総合演習1・2
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	作品 70点(作品ポートフォリオも含まれる) 出席 20点

パソコンを用いてのプレゼンテーション成果の提出を行う。論演習に関する質問・相談等は、学科で掲示しているオフィスアワーなどを積極的に利用すること

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ 内容	オリエンテーション 進め方について	講義	「復習」講義内容の復習	60
2回	テーマ 内容	木工1 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」木質系材料について 「復習」木質系材料について	120
3回	テーマ 内容	木工2 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」木質系材料加工法 「復習」木質系材料加工法	120
4回	テーマ 内容	木工3 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」木質系材料塗装法 「復習」木質系材料塗装法	120
5回	テーマ 内容	木工4 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
6回	テーマ 内容	木工5 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」作図 「復習」製作	120
7回	テーマ 内容	木工6 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
8回	テーマ 内容	木工7 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
9回	テーマ 内容	プラスチック加工1 プラスチック系材料、加工法の理解、製作	講義・演習	「予習」プラスチック系材料について 「復習」プラスチック系材料について	120
10回	テーマ 内容	プラスチック加工2 プラスチック系材料、加工法の理解、製作	講義・演習	「予習」プラスチック系材料加工法 「復習」プラスチック系材料加工法	120

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ 内容	プラスチック加工3 プラスチック系材料、加工法の理解,製作	講義・演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
12回	テーマ 内容	プラスチック加工4 プラスチック系材料、加工法の理解,製作	講義・演習	「予習」作図 「復習」製作	120
13回	テーマ 内容	プラスチック加工5 プラスチック系材料、加工法の理解,製作	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
14回	テーマ 内容	プラスチック加工6 プラスチック系材料、加工法の理解,製作	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
15回	テーマ 内容	プレゼン 制作物の講評	講義・演習	「予習」製作 「復習」ポートフォリオ製作	120
16回	テーマ 内容	総括 ポートフォリオ	講義・演習	「予習」ポートフォリオ製作	60

科目名	アートクリエイション論 (2デ)			開講学年	2	講義コード	2682501	区分	選択必修	
英文表記	Art Creation Theory			開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	三枝泰之									
研究室	D315					オフィス アワー 月曜2時限目				
メールアドレス	lunacy@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	コンテンポラリーアート									
授業概要	造形し表現するという事は、表現物を鑑賞しコードを読み解く力が不可欠である。表現者は無自覚なまま無意識の表現を世界に提示するという、自覚と意識があることを忘れてはならない。参考図書を講読し、現代におけるイメージ文化—写真、テレビ、映画、広告、博物館における展示など—を分析・理解するためのツールとなるさまざまな理論を知る。ここではそれら現代の表象(物・行為)から見えてくる「現実性」を考察する。						関連科目			
							基礎科目「デザイン領域論 II」 連携科目「デザイン表現演習」 発展科目「総合造形実習」			
教職関連区分							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	テクノロジーやデザインとの関連の中から同時代芸術の位置、基礎的な準拠枠について理解する。								
	②									
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	10	20	0	10	60	100	
教科書	アート:”芸術”が終わった後の”アート” 株式会社朝日出版社 松井みどり 978-4-255-00132-6									
参考書	ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読 岩波書店 多木浩二 力としての現代思想 論創社 宇波彰 寺山修司研究vol.1 文化書房博文社 三枝泰之 文化と現実界 青土社 キャサリン・ベルシー									

予備知識	基礎科目「デザイン領域論 II」 連携科目「デザイン表現演習」
DPとの関連	本授業履修後に理解を得た受講者は、社会の現場において汎用的な基礎力、基本的な専門知識を身に付け、課題の発見・問題解決能力に役立つ。
実務経験のある教員	
評価明細基準	① 担当作家／作品のプレゼンテーションを通して、受講者の理解度を確認・評価する。② レポート提出、アンケートを通して、受講者の理解度を確認・評価 ③ 総括に於ける発言・発表による評価

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	全体概要と導入・展望 デジタルロジックやデジタルなどの関連の中から同時代芸術の位置、基礎的な 標準批評について理解する。	講義・質 疑	・フィードバックシート配布回収・事前にシラバスを読み予習	15
2回	テーマ 内容	2.洞窟絵画について 「ベジヤミン複製技術時代の芸術作品」の講義から、礼拝的価値／展示的 価値を理解する。	講義	参考視覚資料による予習・復習	15
3回	テーマ 内容	3. エンブレム、シンボル、アレゴリー、メタファーの解 説 再現としての模倣／寓意／比喻に関わる古典芸術と中世・現代芸術につ いて理解する。	講義	参考視覚資料による予習・復習	15
4回	テーマ 内容	4.芸術の解説 16世紀からジェイタスビエの時代「デジベスト」をめぐるリアリテイ・魔術ど しての芸術、ベラスケス、ヤン・ファンエイク	講義・発 表	参考視覚資料による予習・復習	15
5回	テーマ 内容	5. 複製することの解説 17世紀オランダ絵画／フェルメールとカメラ・オブスクーラ	講義・発 表	参考視覚資料による予習・復習	15
6回	テーマ 内容	6. モノとしての絵画の解説 エドゥアール・マネとルネ・マグリットのバルコニー	講義・発 表	参考視覚資料による予習・復習	15
7回	テーマ 内容	7. 複製技術の解説 「ベジヤミン複製技術時代の芸術作品」精読』の講義を通じ、芸術に対す る近代写真の影響(アウラの問題)を理解する	講義・議 論	参考視覚資料による予習・復習	15
8回	テーマ 内容	8. 多様な芸術の潮流の解説 デジタルモリー1909年のリアリテイから現代ペングルト・シュヴァッターズ (メルツバウ)	講義・発 表	参考視覚資料による予習・復習	15
9回	テーマ 内容	9. 20世紀芸術1の解説 媒体の固有性と行為／アクション・ペインティング／イヴェント／ルーチョ・ フォンタナ／ジャクソン・ポロック／イブ・クライン	講義・発 表	参考視覚資料による予習・復習	15
10回	テーマ 内容	10. 20世紀芸術2の解説 「これはパイプではない」／ルネ・マグリット／記号論の理解(シニフィエ／ シニフィアン)	講義・発 表	参考視覚資料による予習・復習	15

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	11. 20世紀芸術3の解説	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習	15
	内容	天衆文化としてのデコノホッパ・デコノデンデン・ウオーホル、ロイヤリキ テンシュタイン)スーパー・フラット(村上隆)ネオデニー			
12回	テーマ	12. 表象文化1の解説	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習	15
	内容	リチャード・ジェグザニン/キン・ラデーナルの演劇			
13回	テーマ	13. 表象文化2の解説	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習	15
	内容	寺山修司の演劇			
14回	テーマ	14. 表象文化3の解説	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習	15
	内容	配布資料から現代の表象を考察			
15回	テーマ	15. まとめと展望	講義・議論	参考視覚資料による予習・復習	15
	内容	9から14までのまとめ。総括と質疑応答			
16回	テーマ	期末プレゼンテーション	展示	公開評価	15
	内容	期末プレゼンテーション			

科目名	グラフィックデザイン論 (2デ)			開講学年	2	講義コード	2682601	区分	選択	
英文表記	Theory of Graphic Design			開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	岩上孝二 (実務経験) 森野晶人									
研究室	L号館 芸術学部棟 D3 1 4					オフィス アワー	金曜3限 (岩上) 森野)	金曜3限 (
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	デザインの歴史、グラフィックデザインの源流、新しいグラフィックデザインの領域 印刷技術									
授業概要	グラフィックデザインの源流を学び、歴史的検証から、日本的デザイン概念と西洋デザイン概念を理解し、現代に適応するデザイン表現を学ぶ。前職におけるグラフィックデザイナーとしての実務経験を活かし、グラフィックデザインの分野において授業の中で学生たちに教授している。						関連科目			
							1、グラフィックデザイン実習 2、 広告デザイン実習 3、デザイン ビジネス論演習			
教職関連 区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科 のみ	建築 総合	建築 計画	建築 構造
							学修・教育 目標			
JABEE 記号	学生の到達度目標									
	①	グラフィックデザインの源流を理解できる								
	②	世界と日本のグラフィックデザインの歴史を理解できる								
	③	現代社会におけるグラフィックデザインの役割を検証し、理解できる								
	④	印刷技術について理解できる								
	⑤									
	⑥									
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	0	0	40	50	0	0	10	0	100	
教科書	授業の中で指示する									
参考書	授業の中で指示する									

予備知識	1、世界のグラフィックデザイナー・作品 2、日本のグラフィックデザイナー・作品 3、タイポグラフィ 4、平面構成のロジック
DP との 関連	「優れた応用力を有する専門家になる為、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。」に 関連する科目である。将来 デザイナー、アートディレクターとしての専門的な知識を身につけ、具体的な 内容を理解する。
実務経験 のある 教員	
評価明細 基準	レポート／テーマ毎に提出 10点×5＝50 小テスト／理解度を確認 40 ポートフォリオ 10

テーマ毎のレポート課題の提出

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	印刷概論			
2回	テーマ	印刷の世界1	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	印刷の種類、事例紹介			
3回	テーマ	印刷の世界2	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	紙			
4回	テーマ	印刷プロセス1	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	活版印刷			
5回	テーマ	印刷プロセス2	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	凹版印刷			
6回	テーマ	印刷プロセス3	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	オフセット印刷			
7回	テーマ	印刷プロセス4	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	スクリーン印刷・特殊加工			
8回	テーマ	小テスト	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	復習テスト			
9回	テーマ	オリエンテーション	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	概略、授業の進め方			
10回	テーマ	講義	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	テーマに沿った講義			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	講義	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	テーマに沿った講義			
12回	テーマ	講義	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	テーマに沿った講義			
13回	テーマ	講義	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	テーマに沿った講義			
14回	テーマ	講義	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	テーマに沿った講義			
15回	テーマ	まとめ	講義	予習/予備知識を得ておく 復習/授業内容を復習	90
	内容	テーマに沿った講義			
16回	テーマ	小テスト			90
	内容				

科目名	環境デザイン論 (2デ)				開講学年	2	講義コード	2682801	区分	選択		
英文表記	Urban Design				開講期	後期	開講形態		単位数	2		
担当教員	原田和典											
研究室	D212						オフィス アワー 水曜日3限					
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	都市,空間,環境,デザイン											
授業概要	ヨーロッパの美しい街並みは人々の心に感銘を与え,世界中から多くの観光客が訪れる。このような歴史的な街並みに共通しているのは「秩序のある調和のとれた景観」である。秩序はその土地の気候風土,材料や工法の制約,社会システムなどの様々な要因によって,結果的に形成されていると考えられる。翻って我々の暮らすまちの景観はどうだろうか?個性無く画一的に近代化されてはいないか。本論では,都市や空間を理解するためのキーワードを事例のスライドショーを中心に解説する。								関連科目			
									生活環境デザイン実習1,2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	空間デザインのキーワードについて理解できるようになる										
	②											
	③											
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	30	50	0	0	0	10	10	0	100			
教科書	環境デザインの世界 井上書院 土肥博至											
参考書	図説都市デザインの進め方 丸善株式会社 佐藤滋/後藤春彦/田中滋夫/山中知彦 空間デザイン事典 井上書院 日本建築学会編 都市のイメージ 鹿島出版 ケヴィンリンチ											

予備知識	デザイン領域論を履修していることが望ましい。
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、基本的な専門知識を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	中間テストは専門用語の理解度を評価する。定期試験は専門用語の理解度と、授業をふまえた提案を含めた文章による表現を評価対象とする。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ 内容	景観とは何か／空間デザインの系譜 都市計画、景観、インテリアとエクステリア	講義	復習レポート作成	30
2回	テーマ 内容	空間構成の考え方 動線、ゾーニング、ビューマジスゲール、都市スケール、都市のイメージ	講義	復習レポート作成	30
3回	テーマ 内容	空間を伝える技術1 イラスト、パース、スケッチ	講義 実 習	課題作成	30
4回	テーマ 内容	空間を伝える技術2 現地調査、実測	講義	復習レポート作成	30
5回	テーマ 内容	空間を伝える技術2 模型、CG、VR	講義 実 習	復習レポート作成	30
6回	テーマ 内容	中間テスト 中間テスト			
7回	テーマ 内容	移動のデザイン 交通、シークエンス、まちなみ	講義	復習レポート作成	30
8回	テーマ 内容	空間をつくる要素1 ポイント、ボリューム、ピクチャー	講義	復習レポート作成	30
9回	テーマ 内容	空間をつくる要素2 家具、建築、ファサード	講義	復習レポート作成	30
10回	テーマ 内容	空間をつくる要素3 色彩、ライティングデザイン	講義	復習レポート作成	30

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	空間をつくる要素4	講義	復習レポート作成	30
	内容	ランドスケープ、ダウンズケープ、ストリートスケープ			
12回	テーマ	場所の持つ力	講義	復習レポート作成	30
	内容	歴史、自然、祭り、生活、中心市街地活性化、地域性			
13回	テーマ	時間のデザイン	講義	復習レポート作成	30
	内容	季節、時間変化、夜間景観、エイジング			
14回	テーマ	都市のユニバーサルデザイン	講義	復習レポート作成	30
	内容	福祉のまちづくり			
15回	テーマ	景観計画とまちづくり	講義	復習レポート作成	30
	内容	景観法、景観条例、ワークジョブ、ダウンマネジメント			
16回	テーマ	定期テスト	テスト	予習	
	内容	定期テスト			

科目名	生活環境デザイン実習2 (2デ)				開講学年	2	講義コード	2683001	区分	選択		
英文表記	Living Environment Design 2				開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	原田和典 本間康夫 (非常勤)											
研究室	L号館 D212 (原田)						オフィス アワー 水曜3限 (原田)					
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	製図,モデリング,CAD,デザインプロセス,アイデア展開											
授業概要	空間をデザインするためには、空間を把握、分析する能力。また、空間を再構成し、正確に第三者に伝える能力が必要である。この実習では、家具など身近な空間構成要素や、小空間のデザイン計画及び制作課題を通して、設計、製図、制作の基礎を学ぶ。この授業には情報処理教育の情報活用の実践力の内容も含まれている								関連科目			
									建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)								学修・教育目標			
									JABEE基準			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	CADによる作図ができるようになる										
	②	情報機器を用いたプレゼンテーションがでいるようになる										
	③											
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	30	50	10	10	100			
教科書	授業の中で指示する											
参考書												

予備知識	生活環境デザイン実習1を履修していること
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、基本的な専門知識を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	その他はレポートを含む宿題の提出状況。成果発表(プレゼンテーション)と作品の提出を重視する。最終の学科プレゼンテーションにはポートフォリオを提出すること。

この実習は週2回の授業となるため、授業曜日によって担当が変わり、原田及び本間の担当授業を交互に行うものとする。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	レポート課題	30
	内容	パネル椅子のデザイン1 課題説明、椅子のデザインについて			
2回	テーマ	生活器具のデザイン1	実習		
	内容	課題の理解と各種調査・分析			
3回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	アイデアスケッチ	30
	内容	パネル椅子のデザイン2 アイデアスケッチ			
4回	テーマ	生活器具のデザイン2	実習		
	内容	問題把握、デザインコンセプト立案			
5回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	模型制作準備	60
	内容	パネル椅子のデザイン3 1/5模型制作			
6回	テーマ	生活器具のデザイン3	実習		
	内容	デザイン展開(アイデア展開、スタディ・モデリング)			
7回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習		
	内容	パネル椅子のデザイン4 製図(CAD)			
8回	テーマ	生活器具のデザイン4	AL		
	内容	中間プレゼン			
9回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	3Dモデリング	60
	内容	パネル椅子のデザイン5 製図(3DCAD)			
10回	テーマ	生活器具のデザイン5	実習		
	内容	第2次検討、モデリング			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	モデル制作準備	60
	内容	パネル椅子のデザイン6 原寸モデル制作準備			
12回	テーマ	生活器具のデザイン6	実習		
	内容	モデリング、模型撮影			
13回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習		
	内容	パネル椅子のデザイン7 原寸モデル制作(木工)			
14回	テーマ	生活器具のデザイン7	実習	プレゼン準備	60
	内容	プレゼンテーション資料作成			
15回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	模型制作仕上	60
	内容	パネル椅子のデザイン8 原寸モデル制作(木工)			
16回	テーマ	生活器具のデザイン8	実習 AL		
	内容	最終プレゼン～学生評価			
17回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	プレゼン準備	60
	内容	パネル椅子のデザイン9 モデル撮影、プレゼン資料作成			
18回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン1	実習	レポート作成	60
	内容	課題の理解と各種調査・分析			
19回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習 AL		
	内容	パネル椅子のデザイン10 プレゼンテーション			
20回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン2	実習		
	内容	問題把握、デザインコンセプト立案			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
21回	テーマ	居住空間のデザイン1	実習		
	内容	居住歴、空間体験、ライフスタイル			
22回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン3	実習		
	内容	デザイン展開(デザイン展開、スタディ・モデリング)			
23回	テーマ	居住空間のデザイン2	実習		
	内容	空間構成、構造、構法、計測、モジュール、人間工			
24回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン4	実習		
	内容	単簡プレゼン			
25回	テーマ	居住空間のデザイン3	実習		
	内容	CADによる図面表現			
26回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン5	実習		
	内容	第2次検討、モデリング			
27回	テーマ	居住空間のデザイン4	実習		
	内容	CADによる図面表現			
28回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン6	実習		
	内容	プレゼン資料作成			
29回	テーマ	居住空間のデザイン5	実習		
	内容	プレゼン資料作成			
30回	テーマ	人-モノ-環境系のデザイン7	実習 AL		
	内容	最終プレゼン～学生評価			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
31回	テーマ	居住空間のデザイン6	実習	プレゼン準備	60
	内容	プレゼンテーション、ポスター制作			
32回	テーマ	プレゼンテーション	AL		
	内容	学科プレゼンテーション			

科目名	メディアデザイン実習(2デ)			開講学年	2	講義コード	2683101	区分	選択		
英文表記	Media Design Practice			開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	甲野善一郎										
研究室	D-213					オフィス アワー 火曜日1限					
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	写真,映像,光,視覚映像										
授業概要	<p>情報メディアの進化と共に、情報発信の様々な領域において異種メディアを活用したクロスメディア型の情報伝達の必要性がますます高まっている。メディアデザインとは、メディアを活用した情報伝達の形態を創出することである。それは情報に形を与えるという具体的なものから、メディアを利用する人同士がどのようにコミュニケーションできるのかを企画・実践するという総合的なものまで含まれる。また、メディアに携わる上で局面する写真に関して、異なるメディアに対応した理論および技術に基づいた写真を展開しなければならない。本講座の前半では、グラフィックデザイン実習で習得したアナログ写真の基本理論と技術を基軸にした、写真表現を扱い、後半では、ビデオ撮影および編集の映像制作の実践に触れ、様々なメディアに対応できるデザイン表現の実現を目的とする。なお、この授業には情報処理教育の情報の科学的理解および情報活用の実践力の内容も含まれている。</p>							関連科目			
								1年:デザイン概論 1年 映像表現論演習 2年 グラフィックデザイン実習			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	カメラを道具として自由に操作することができ、デザインの素材として、作品としての活用ができる。									
	②	映像制作の基本プロセスの理解。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	0	60	20	出席率+授業態度+実習	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	1,提出期限を厳守する 2,自ら発想し製作する
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	課題のすべてが提出されなければ作品点は0となる。 作品(課題毎合計) 60点 ポートフォリオ 20点 出席 20点

デジタル一眼レフカメラが必要。各個人で準備する事。(レンズ交換が出来るもの) デジタルデザイン基礎演習、映像表現論演習、グラフィックデザイン実習の単位取得済みが好ましい。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
1回	テーマ 内容	授業ガイダンス フィルムとデジタルカメラの種類とCCDや写真のデザインにおける重要性の解説。	講義・実習	「復習」製作	120
2回	テーマ 内容	フィルムカメラの撮影と、デジタルカメラの設定「カラーチャート印刷」までのプロセスの重要性の理解。	講義・実習	フィルムとデジタルの撮影実験の予習・復習	120
3回	テーマ 内容	ライトルームを使用した、色空間(RGB CMYK) カラーマネジメントの重要性。	講義・実習	画像入力の予習・復習	120
4回	テーマ 内容	デジタル現像 RAW現像 色空間 画像ファイル形式 ホワイトバランス ライトルームの理解。	講義・実習	デジタル現像の予習・復習	120
5回	テーマ 内容	画像処理・出力 デジタルマスク イングジェット出力 ICCプロファイルの概念の理解。	講義・実習	画像処理の予習・復習	120
6回	テーマ 内容	最終形態 パネル張り パネルカット Vマット加工 額装 最終形態の重要性の理解。	講義・実習	フィニッシュワークの予習・復習	120
7回	テーマ 内容	スタジオワーク1 複写 ストリオのセッティングからかたづけまで。均一な光の角度と検証。	講義・実習	スタジオワークの予習・復習	120
8回	テーマ 内容	スタジオワーク1 現像・解凍・出力 デジタル現像 イングジェット出力 カラーマネジメントの比較と検証。	講義・実習	スタジオワークの予習・復習	120
9回	テーマ 内容	スタジオワーク2 商品 光の向き、カメラの構図、レフ板の効果と検証。	講義・実習	スタジオワークの予習・復習	120
10回	テーマ 内容	スタジオワーク2 現像・解凍・出力 商品の特徴や表情が効果的なライティングの比較と検証。	講義・実習	スタジオワークの予習・復習	120

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	スタジオワーク3	講義・実習	スタジオワークの予習・復習	120
	内容	人物・光による表情の効果と検証。			
12回	テーマ	応用課題	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	人物と商品の作品制作 企画 絵コンテ デイレクジョン 各個人の制作。			
13回	テーマ	応用課題	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	撮影 デイレクジョン 各個人の制作。			
14回	テーマ	応用課題	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 プレゼン準備	120
	内容	最終形態。			
15回	テーマ	プレゼンテーション・総括	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	課題プレゼンテーション+講評+総括。			
16回	テーマ	コンセプトの視覚映像化Ⅰ	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	企画立案・絵コンテについて理解する。事例研究1 共通課題:ビデオ制作1			
17回	テーマ	コンセプトの視覚映像化Ⅱ	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	絵コンテの検証 事例研究2 共通課題:ビデオ制作1			
18回	テーマ	コンセプトの視覚映像化Ⅲ	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	映像制作プロセスの確認:撮影 事例研究3 共通課題:ビデオ制作1			
19回	テーマ	コンセプトの視覚映像化Ⅳ	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	映像制作プロセスの確認:撮影 事例研究4 共通課題:ビデオ制作1			
20回	テーマ	コンセプトの視覚映像化Ⅴ	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	映像制作プロセスの確認:編集 共通課題:ビデオ制作1			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
21回	テーマ	コンセプトの視覚映像化VI	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	共通課題:ビデオ制作1			
22回	テーマ	コンセプトの視覚映像化VII	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 プレゼン準備	120
	内容	共通課題:ビデオ制作1			
23回	テーマ	中間プレゼンテーション	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	プレゼン技術の習得。講評。			
24回	テーマ	映像表現の実験	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	企画立案 共通課題:ビデオ制作2			
25回	テーマ	映像表現の実験	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	絵コンテの検証 自由課題:ビデオ制作2			
26回	テーマ	映像表現の実験	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	映像制作プロセスの確認 自由課題:ビデオ制作2			
27回	テーマ	映像表現の実験	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	映像制作プロセスの確認 自由課題:ビデオ制作2			
28回	テーマ	映像表現の実験	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。	120
	内容	映像制作プロセスの確認 自由課題:ビデオ制作2			
29回	テーマ	映像表現の実験	講義・実習	「予習」製作 「復習」製作 アイデアを考える。プレゼン準備	120
	内容	映像制作プロセスの確認 自由課題:ビデオ制作2			
30回	テーマ	最終プレゼンテーション	講義・実習	「復習」	120
	内容	講評、総括			

科目名	マンガ史概論2(2デ)			開講学年	2	講義コード	2683301	区分	選択	
英文表記	History of Manga 2			開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	橋本 博(非常勤)									
研究室	芸術学部1階 事務室					オフィス アワー 授業時間前後				
メールアドレス	shinkirarabunko@yahoo.co.jp									
キーワード	マンガ産業論、戦後マンガ史、少年ジャンプ、マンガによる町おこし、地域紹介マンガ、このマンガがすごい!、このマンガを読め、マンガレビュー									
授業概要	この講座では「マンガ史概論1」で学習した内容をさらに深化させることが目的です。「マンガの歴史」分野では、マンガ史の全体像を把握するため、マンガ史に残る作品を紹介できるようになることを目指します。「マンガ産業論」分野では、これからのマンガ産業の活性化のためにマンガ雑誌の編集や地域おこしについての具体的提言ができるようになることを目指します。						関連科目			
							2年:マンガ表現演習1、2、脚本ストーリー演習 3年:マンガ表現演習3、4			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	マンガの持つ三つの力のさらなるブラッシュアップすることができる								
	②	実戦に耐えられるだけの実力を身につけ、発想力、表現力、伝達力の三つの力がより発展的に深まる。								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	60	0	10	10	0	10	10	100	
教科書	授業の際に資料を配布します。									
参考書										

予備知識	漫画談義KUMAMOTO1から18号、マンガによる地域おこしの実例、戦後マンガ史を代表する作家群、マンガ雑誌研究日本マンガ学会編、ピランジ1から38号
DPとの関連	メディア芸術分野における能力の開発を高め、マンガ、アニメ、ゲームのクリエイター、デザイナー、プロデューサーとしての資質を鍛え上げます。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1 レビュー…10点、2 研究報告…10点、3.グループ発表…10点、4 試験…60点、5 SOJOポートフォリオ10点 評価基準 レビュー作成…作品に触れたいくなるようなレビューとなっているか 研究報告…マンガ雑誌を産業論の観点からきちんと分析しているか グループ発表…地域おこしプロジェクトとして具体的な提言をしているか 期末試験…マンガ史概論の総まとめとしての知識が身についているか

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	第1部 マンガレビュー マンガ史に残る作品紹介	講義演習	予習:マンガレビュー発表のための準備	60
	内容	課題マンガ図書の中から作品を選定、熟読してレビュー(作品紹介)を行います。			
2回	テーマ	第1部 マンガレビュー マンガ史に残る作品紹介	講義演習	予習:マンガレビュー発表のための準備	60
	内容	課題マンガ図書の中から作品を選定、熟読してレビュー(作品紹介)を行います。			
3回	テーマ	第1部 マンガレビュー マンガ史に残る作品紹介	講義演習	予習:マンガレビュー発表のための準備	60
	内容	課題マンガ図書の中から作品を選定、熟読してレビュー(作品紹介)を行います。			
4回	テーマ	第1部 マンガレビュー マンガ史に残る作品紹介	講義演習	予習:マンガレビュー発表のための準備	60
	内容	課題マンガ図書の中から作品を選定、熟読してレビュー(作品紹介)を行います。			
5回	テーマ	第1部 マンガレビュー マンガ史に残る作品紹介	講義演習	予習:マンガレビュー発表のための準備	60
	内容	課題マンガ図書の中から作品を選定、熟読してレビュー(作品紹介)を行います。			
6回	テーマ	第2部 マンガ雑誌研究 マンガ誌研究 (マンガ産業論)	講義演習	予習:マンガ誌研究発表のための準備	60
	内容	用意した雑誌の中から各自が選定したマンガ誌のの特徴、編集方針を研究して発表			
7回	テーマ	第2部 マンガ雑誌研究 マンガ誌研究 (マンガ産業論)	講義演習	予習:マンガ誌研究発表のための準備	60
	内容	用意した雑誌の中から各自が選定したマンガ誌のの特徴、編集方針を研究して発表			
8回	テーマ	第2部 マンガ雑誌研究 マンガ誌研究 (マンガ産業論)	講義演習	予習:マンガ誌研究発表のための準備	60
	内容	用意した雑誌の中から各自が選定したマンガ誌のの特徴、編集方針を研究して発表			
9回	テーマ	第2部 マンガ雑誌研究 マンガ誌研究 (マンガ産業論)	講義演習	予習:マンガ誌研究発表のための準備	60
	内容	用意した雑誌の中から各自が選定したマンガ誌のの特徴、編集方針を研究して発表			
10回	テーマ	第2部 マンガ雑誌研究 マンガ誌研究 (マンガ産業論)	講義演習	予習:マンガ誌研究発表のための準備	60
	内容	用意した雑誌の中から各自が選定したマンガ誌のの特徴、編集方針を研究して発表			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	第3部 プランニング マンガによる町おこしプラン作成	講義演習	予習:マンガによる町おこしプランのための準備	60
	内容	グループ分けを行って 地域おこしのためのマンガ作成プロジェクトを作成			
12回	テーマ	第3部 プランニング マンガによる町おこしプラン作成	講義演習	予習:マンガによる町おこしプランのための準備	60
	内容	グループ分けを行って 地域おこしのためのマンガ作成プロジェクトを作成			
13回	テーマ	第3部 プランニング マンガによる町おこしプラン作成	講義演習	予習:マンガによる町おこしプランのための準備	60
	内容	グループ分けを行って 地域おこしのためのマンガ作成プロジェクトを作成			
14回	テーマ	第3部 プランニング マンガによる町おこしプラン作成	講義演習	予習:マンガによる町おこしプランのための準備	60
	内容	グループ分けを行って 地域おこしのためのマンガ作成プロジェクトを作成			
15回	テーマ	試験対策	講義	復習:第1部から3部で学んだこと整理、試験対策	120
	内容	試験対策			
16回	テーマ	期末試験	試験		
	内容	期末試験			

科目名	マンガ表現演習2 (2デ)			開講学年	2	講義コード	2683501	区分	選択		
英文表記	Manga Media & Illustration 2			開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	木下 裕士 岩田 紘典 (非常勤)										
研究室	芸術学部棟 L号館 D215 芸術学部1階 事務室					オフィス アワー 授業時間前後					
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	マンガ家 イラストレーター										
授業概要	パソコンを使ったデジタルマンガ原稿、及び、デジタルカラーイラストの制作。カラーイラストは、さまざまな表現方法を学ぶ。デジタルマンガは、主にCLIPSTUDIO PAINTやPhotoshopを使い、モノクロ、カラー原稿を制作する。							関連科目			
								マンガ表現演習1(基礎)、脚本ストーリー演習(連携)			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	描画アプリケーションを使ったさまざまな表現、制作作業過程を身につけ実践することができる。									
	②	小冊子制作における、編集の工夫、見せ方などを身につけ実践することができる。									
	③	作業効率化と作品点数増を目標に制作を行うことができる。									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
			20	20		50	10		100		
教科書	適宜講義内で指示する										
参考書											

予備知識	デジタル、アナログ問わずさまざまな表現方法を学び、マンガ、イラスト作品を制作する。それらの作品をまとめた小冊子の制作を通し、編集、印刷までのプロセスを学ぶ。制作時間を限定し、締め切りを設定して作業をするため、あらかじめパソコン、描画ソフト関連の習熟と効率化の工夫が必要。
DPとの関連	社会人として必要な、作業効率の模索、締め切りを守りつつ、作品の品質を高めることなど、クリエイティブな職業人としての資質を養成する。Photoshop等の汎用的な画像加工アプリケーションや、Illustrator等のデザイン編集アプリケーションとの連携など多彩な応用力を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	マンガ原稿及びイラストの総合評価＝50点 小テスト(締め切りによる進捗確認)＝20点 レポート(誌面構成の企画、編集作業等)＝20点 SOJOポートフォリオ10点 自作マンガ、イラスト等を使い、文字表記と組み合わせて仕上げたもの

PC作業を行うため、Adobe Photoshopの他に、マンガ制作ソフトCLIP STUDIO PAINT PRO(ストーリーマンガ製作者はEX推奨)などを入手しておくこと。さらに、デジタル作画作業に必須のペンタブレット(サイズは問わない)、及び、デジタル作業を効率化するためのポータブルテンキー(あるいはショートカットキーボード)はできる限り入手すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	ガイダンス、概説 授業計画、使用画材等の確認を行う。また必要な技能についても解説し、演習を促す。	講義 演習	予習:さまざまな道具の準備 復習:半期の授業内容把握。機材、画材の確認。	60
2回	テーマ 内容	小冊子制作、テーマ設定・台割作成 半期を通じて制作する小冊子のテーマや構成を決定する。また台割を作成し、製作計画を立案する。	演習	予習:画集・雑誌等の構成デザイン研究 復習:製作計画の再確認	60
3回	テーマ 内容	マンガ制作、プロット・ネーム作成 小冊子に収録するマンガ作品を作成する。作品のプロット、ネームを制作。	演習	予習:冊子テーマに基づいた作品の構想 復習:ネームチェック、修正。キャラクターデザイン作成。	60
4回	テーマ 内容	マンガ制作、下絵・ペン入れ 小冊子に収録するマンガ作品を作成する。下絵を制作、ペン入れを行う。	演習	予習:下絵制作の準備。	120
5回	テーマ 内容	マンガ制作、ペン入れ・仕上げ 小冊子に収録するマンガ作品を作成する。ペン入れを行い、適宜仕上げを行う。	演習	復習:作品制作計画の進捗確認。	120
6回	テーマ 内容	マンガ制作、ペン入れ・仕上げ 小冊子に収録するマンガ作品を作成する。ペン入れを行い、適宜仕上げを行う。	演習	復習:作品制作計画の進捗確認。	120
7回	テーマ 内容	マンガ制作、仕上げ・完成 小冊子に収録するマンガ作品を作成する。仕上げを行い、作品を完成させる。	演習	復習:作品制作計画の進捗確認。	120
8回	テーマ 内容	イラスト制作、ラフ・カラーイメージ作成 小冊子に収録するイラスト作品を作成する。ラフイメージを制作し、大まかに色を配置する。	演習	予習:冊子テーマに基づいた作品の構想。復習:ラフイメージの整理	120
9回	テーマ 内容	イラスト制作、キャラクター設定・下絵・画面構成 小冊子に収録するイラスト作品を作成する。ラフからキャラクター設定を立ち上げ、下絵と画面構成を行う。	演習	予習:キャラクター構想、イメージの完成。復習:作品制作計画の進捗確認。	120
10回	テーマ 内容	イラスト制作、色彩設計・下塗り 小冊子に収録するイラスト作品を作成する。色彩設計と下塗りを行う。	演習	予習:イラスト下絵の完成。復習:作品制作計画の進捗確認。	120

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	イラスト制作、上塗り	演習	復習: 作品制作計画の進捗確認。	120
	内容	小冊子に収録するイラスト作品を作成する。下塗りをガイドに彩色を進めていく。			
12回	テーマ	イラスト制作、仕上げ・完成	演習	復習: 作品制作計画の進捗確認。	120
	内容	小冊子に収録するイラスト作品を作成する。イラストの完成。			
13回	テーマ	小冊子入稿データ作成	演習	予習: 冊子収録作品をまとめる。復習: 作品修正の確認。	120
	内容	過去に作成したマンガ・イラストも含め、台割に従って冊子を構成する。			
14回	テーマ	小冊子入稿データ作成	演習	予習: 作品データ準備 復習: 編集完成	120
	内容	表紙デザインや、ページ単位でのデザインを追求する。			
15回	テーマ	小冊子入稿データ完成	演習	予習: 印刷入稿データ準備 復習: 最終ファイル作成、入稿	120
	内容	小冊子データの完成。提出、および入稿を行う。			
16回	テーマ	総括、講評。	講義 演習		
	内容	作品提出 総括、講評。			

科目名	デザインストラテジー (3デ)				開講学年	3	講義コード	2684501	区分	選択	
英文表記	Design Strategy				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	森野 晶人										
研究室	L-D214						オフィス アワー 金 3 時限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	イノベーション、デザイン思考、異分野合同事業、デザインマネジメント、クリエイティブディレクション、プレゼンテーション										
授業概要	デザインによるイノベーションあるいはデザイン思考によるビジネスを展開していく中で、ストラテジック(戦略的)なデザインの考え方やプロジェクトの取り組み方、より効果的な情報の伝え方などの能力が今後一層要求されていく。また、これからのデザイナーは、異分野との合同事業を前提としたデザインの取り組み方や明確な役割分担が求められるプロジェクトの進め方などを習得しておく必要が大きくなっている。この授業では、講義・演習、外部講師によるワークショップなどを取り入れた授業構成をとりながら、基礎的なデザインマネジメント、クリエイティブディレクションの考え方やプレゼンテーションの技術を身につけることを目標としている。							関連科目			
								基礎科目:全専門科目 連携科目:全専門科目 発展科目:全専門科目			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	デザイン・イノベーションが理解できる									
	②	デザインマネジメントが理解できる									
	③	クリエイティブディレクションが理解できる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	50	0	10	40	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	授業の中で指示する										

予備知識	ニュースに目を向ける。社会の動向、デザインと社会のつながりに敏感であること。
DPとの関連	「社会の様々な問題を解決するため、汎用的基礎力・課題発見力・問題解決能力を身につけたもの。」に関連する科目である。将来、デザインにおける専門家を目指すための基本的な知識、課題を発見し解決する能力を身につけ、デザインの現場での具体的な業務内容の基本を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	出席+課題+プレゼンテーション 1.成果発表:各課題に対して口頭発表を行う。2.課題を期限内に提出する。

デザイン学科全コースの学生を対象とする。出席を80%以上すること。事前配布する資料や課題制作を通して各授業に関する準備を完了しておくこと。課題を期限内に提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	デザイン・イノベーション1	講義 演習	【復習】授業内容の不明な箇所を確認する。	60
	内容	世界の事例紹介1 課題説明			
2回	テーマ	デザイン・イノベーション2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	世界の事例紹介2 課題経過報告			
3回	テーマ	デザイン・イノベーション3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼンテーション			
4回	テーマ	デザインマネジメント1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	世界の事例紹介1 課題説明			
5回	テーマ	デザインマネジメント2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	世界の事例紹介2 課題経過報告			
6回	テーマ	デザインマネジメント3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼンテーション			
7回	テーマ	マーケティング1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	基礎理論 課題説明			
8回	テーマ	マーケティング2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	調査方法 課題経過報告			
9回	テーマ	マーケティング3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼンテーション			
10回	テーマ	クリエイティブディレクション1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	世界の事例紹介1 課題説明			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	クリエイティブディレクション2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	世界の事例紹介2 課題経過報告			
12回	テーマ	クリエイティブディレクション3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	世界の事例紹介3			
13回	テーマ	プレゼンテーション技術1	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	ワークショップ1(プレゼン準備)			
14回	テーマ	プレゼンテーション技術2	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	ワークショップ2(プレゼン内容)			
15回	テーマ	プレゼンテーション技術3	講義 演習	【予習】課題に取り組む。【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	60
	内容	プレゼン準備			
16回	テーマ	まとめ			
	内容	プレゼンテーション・総括			

科目名	プロダクトデザイン実習2 (3デ)				開講学年	3	講義コード	2684601	区分	選択	
英文表記	Product Design 2				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	飯田 晴彦										
研究室	L号館 芸術学部棟 D413						オフィス アワー 金曜1限 (飯田)				
メールアドレス	iida@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	プロダクトデザイン、家具デザイン、商品企画										
授業概要	日常生活に欠かせない生活用品を対象に取り上げ、そのモノを取り巻く生活や環境などを観察、探索することによって問題点を発見し解決を図る。特に、人間要素、機器要素、環境要素の望ましい関係(ヒトモノ環境系)を認識し、対象機器の使用実態調査を通して生活創造提案を導き出すプロセスを習得する。この授業には、情報処理教育の情報社会への参画の内容も含まれている。また、マーケティング、ブランディングの観点での取り組みも行う。							関連科目			
								デザイン概論、デザイン基礎実習 I・II 環境デザイン実習、プロダクトデザイン論 プロダクトデザイン実習1			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	問題発見・解決のプロセスと方法を、具体的な課題を通じて理解できるようになる。									
	②	情報技術を用いて情報の収集・分析を行い、活用できるようになる。									
	③	CGを使いこなせるようになる。									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	0	70	10	出席20	100		
教科書	プロダクトデザインの基礎 ワークスコーポレーション										
参考書	プロダクトデザインの製図 日本出版サービス 清水吉治、川崎晃義										

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2,提出期限を厳守する意志。1年:デザイン概論、デザイン基礎実習Ⅰ・Ⅱ 2年:プロダクトデザイン論 3年:デザイン総合演習Ⅰ・Ⅱ
DPとの関連	優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1、作品を評価 70点(作品ポートフォリオも含まれる) 2,ポートフォリオ 10点 3,出席 20点

パソコンを用いたプレゼンテーション実施、成果の提出を行う。提出期限は厳守。関連科目と合わせて履修することが望ましい。実習に関する質問・相談等は、学科で掲示しているオフィスアワーなどを積極的に利用すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明	講義・実習	「復習」調査 調査分析	120
	内容	オリエンテーション テーマ、進め方の説明			
2回	テーマ	実習1 調査	講義・実習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	調査・討議・調査・観察・グループによる現状理解			
3回	テーマ	実習2 ブレインストーミング	実習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	ブレインストーミンググループ討論をおこなう			
4回	テーマ	実習3 ブレインストーミング	実習	「予習」調査 調査分析 「復習」調査 調査分析	120
	内容	ブレインストーミンググループ討論をおこなう			
5回	テーマ	実習4 プレゼンテーション	講義・実習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
	内容	コンセプト発表 調査・観察・マーケティング結果から、コンセプトを発表する			
6回	テーマ	実習5 アイデアスケッチ	実習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデアまとめ	120
	内容	デザイン開発 アイデアスケッチ			
7回	テーマ	実習6 プロトタイピング	講義・実習	「予習」アイデアまとめ 「復習」アイデア検証	120
	内容	デザイン開発 プロトタイピングと検証			
8回	テーマ	実習7 デザイン制作	講義・実習	「予習」デザイン検討 「復習」デザイン検討	120
	内容	デザイン開発 デザインラファイニング			
9回	テーマ	実習8 モデリング	実習	「予習」デザイン検討 「復習」デザイン検討	120
	内容	デザイン開発 レンダリング、CG、モックアップ			
10回	テーマ	実習9 プレゼンテーション準備	実習	「予習」デザイン案作成 「復習」デザイン案作成	120
	内容	デザイン開発 視覚化:デザイン			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	実習10 プレゼンテーション準備	実習	「予習」プレゼン準備 「復習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼンテーション準備 視覚化:デザイン			
12回	テーマ	実習11 プレゼンテーション	実習	「予習」プレゼン準備 「復習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼンテーション 発表			
13回	テーマ	実習12 プレゼンテーション	実習	「予習」プレゼン準備 「復習」プレゼン準備	120
	内容	プレゼンテーション 発表			
14回	テーマ	実習13 ポートフォリオ	実習	「予習」ポートフォリオ制作 「復習」ポートフォリオ制作	120
	内容	ポートフォリオの作成 下ドキュメント追加・整理、写真撮影			
15回	テーマ	実習14 ポートフォリオ	実習	「予習」ポートフォリオ制作 「復習」ポートフォリオ制作	120
	内容	ポートフォリオの作成 下ドキュメント追加・整理、写真撮影			
16回	テーマ	総括・講評	講義・実習	「予習」ポートフォリオ制作	
	内容	総括			

科目名	環境デザイン実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	2684701	区分	選択		
英文表記	Environmental design				開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	原田和典											
研究室	D212						オフィス アワー 水曜3限					
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	環境デザイン,まちづくり,グループワーク,フィールドワーク											
授業概要	<p>パブリックスペースとしての都市環境には、建築、土木構造物、道路、広場等の様々な要素がある。これらは単体で存在するのではなく、他との関係性をもって環境を構成し、我々はその総合体として都市を認識している。さらに要素は社会的、文化的な背景のもとで成立しており、一般解としての「良いデザイン」はあり得ない。また、現代社会では情報自体が重要な都市要素とも考えられるため、都市をメディアとしてとらえて分析し、新しいまちのあり方を提案するプロセスを学ぶ。環境デザインでは合意形成のプロセスも重要であり、他者とのコミュニケーションによってデザインを進める姿勢が欠かせないため、グループワークを中心として作業を進めるものとする。この授業には情報処理教育の情報活用の実践力の内容も含まれている。</p>								関連科目			
									空間デザイン実習			
教職関連区分	<p>【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)</p>								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	環境デザインのための調査方法を知る										
	②	問題を発見し解決方法を検討するプロセスを理解する										
	③	提案のための資料作成方法を知る										
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	30	50	10	10	100			
教科書	授業の中で指示する											
参考書												

予備知識	生活環境デザイン実習1,2及び空間デザイン実習を履修していること。
DPとの関連	社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	成果発表はグループで行うため、分担率を含めて評価する。ポートフォリオは個別に制作し、学科プレゼンテーションにて評価する。その他はグループ作業における調整など、作業上の担当能力をみて評価する。

課題の対象はキャンパス及び都市空間としているが、実際の対象は変えることがある。デザイン提案については空間的なものを中心とするが、まちづくりなどで、地場産品などプロダクトの提案が必要な場合はこの限りでない。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	キャンパス空間の提案1	実習 AL		
	内容	課題説明、ブレインストーミング、グループ構成			
2回	テーマ	キャンパス空間の提案2	実習 AL		
	内容	フィールドワーク準備			
3回	テーマ	キャンパス空間の提案3	実習 AL		
	内容	フィールドワーク、実測			
4回	テーマ	キャンパス空間の提案4	実習 AL		
	内容	フィールドワーク調査結果整理			
5回	テーマ	キャンパス空間の提案5	実習 AL		
	内容	現状課題分析、アイデア展開、ワークショップの手法			
6回	テーマ	キャンパス空間の提案6	実習 AL	プレゼン準備	60
	内容	提案資料の作成			
7回	テーマ	キャンパス空間の提案7	実習 AL		
	内容	中間プレゼンテーション			
8回	テーマ	キャンパス空間の提案8	実習 AL		
	内容	空間構成要素のデザイン			
9回	テーマ	キャンパス空間の提案9	実習 AL		
	内容	空間構成要素のデザイン			
10回	テーマ	キャンパス空間の提案10	実習 AL	プレゼン準備	60
	内容	提案資料の作成、プレゼン準備			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	キャンパス空間の提案11	実習 AL		
	内容	プレゼンテーション			
12回	テーマ	デジタルデザインの応用1	実習	モデリングデータの作成	60
	内容	3Dプリンタの活用			
13回	テーマ	デジタルデザインの応用2	実習	モデリングデータの作成	60
	内容	3Dプリンタの活用			
14回	テーマ	デジタルデザインの応用3	実習		
	内容	3Dプリンタの活用			
15回	テーマ	デジタルデザインの応用4	実習		
	内容	3Dプリンタの活用			
16回	テーマ	都市空間のデザイン1	実習 AL		
	内容	課題説明、複合施設のデザイン			
17回	テーマ	都市空間のデザイン2	実習 AL		
	内容	調査準備、資料収集			
18回	テーマ	都市空間のデザイン3	実習 AL		
	内容	フィールドワーク準備			
19回	テーマ	都市空間のデザイン4	実習 AL		
	内容	現地調査1			
20回	テーマ	都市空間のデザイン5	実習 AL		
	内容	現地調査2			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
21回	テーマ	都市空間のデザイン6	実習 AL		
	内容	現地調査まとめ			
22回	テーマ	都市空間のデザイン7	実習 AL		
	内容	提案のための検討			
23回	テーマ	都市空間のデザイン8	実習 AL		
	内容	モデル作成			
24回	テーマ	都市空間のデザイン9	実習 AL		
	内容	モデル作成			
25回	テーマ	都市空間のデザイン10	実習 AL		
	内容	分担作業による詳細設計			
26回	テーマ	都市空間のデザイン11	実習 AL		
	内容	分担作業による詳細設計			
27回	テーマ	都市空間のデザイン12	実習 AL		
	内容	デザイン案の統合			
28回	テーマ	都市空間のデザイン13	実習 AL		
	内容	プレゼン資料の作成(パネル)			
29回	テーマ	都市空間のデザイン14	実習 AL	プレゼン準備	60
	内容	プレゼン資料の作成(映像化)			
30回	テーマ	都市空間のデザイン15	実習 AL		
	内容	プレゼンテーション			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
31回	テーマ	都市空間のデザイン16	実習 AL		
	内容	個別ポートフォリオの作成			
32回	テーマ	プレゼンテーション	AL		
	内容	学科プレゼンテーション			

科目名	総合造形実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	2684801	区分	選択必修	
英文表記	Advanced Mixed Media				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	三枝泰之										
研究室	D315						オフィス アワー 木曜3時限目				
メールアドレス	lunacy@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	総合造形										
授業概要	<p>ここでは、二次元表現から三次元表現への展開を、点・線・面に関わる実習から、空間把握による表現を試み理解する。また受講者が主体的に場(サイト)と制作物・行為の関係の考察・設置・展開を行う。人間、自然、社会、時間、空間、世界をテーマに総合造形表現することを目的としている。展覧会を自ら企画・立案・実施する。ここでは造形の定義を広げ制作から展示までを総合的・体験的に理解する。</p>							関連科目			
								視覚造形実習、アートクリエイション論、美術ジャーナル、			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	汎用的基礎力とクリエイティブに関する基本的な専門知識を身につける									
	②										
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	10	30	10	50	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	書物の変 せりか書房 港千尋 978-4-7969-0294-2										

予備知識	視覚造形実習、アートクリエイション論、美術ジャーナル、
DPとの関連	優れた実践力を持つ同時代表現の専門家となりうる、汎用的基礎力とクリエイティブに関する基本的な専門知識を身につけたものに関連する科目である。デザイン・アートの現場で応用・制作できる力を身につけ理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1. 授業の実習・理論を通して受講する学生の理解度を確認・評価する。2. 課題制作

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	はじめに	講義	事前にシラバスを読む予習	15
	内容	はじめに 造形基礎から応用まで概要説明			
2回	テーマ	作家造形研究1	講義・質疑	20世紀以降のアート、デザインに関する予習・復習	15
	内容	現代の造形／インスタレーション／現代の表現			
3回	テーマ	作家造形研究2	講義・質疑・議論	20世紀以降のアート、デザインに関する予習・復習	15
	内容	現代の造形／平面／点・線・面／隠喩、寓意			
4回	テーマ	作家造形研究3	講義・質疑・議論	20世紀以降のアート、デザインに関する予習・復習	15
	内容	現代の造形／立体／点・線・面／空間			
5回	テーマ	作家造形研究4	講義・質疑・議論	20世紀以降のアート、デザインに関する予習・復習	15
	内容	現代の造形／映像／点・線・面／時間			
6回	テーマ	課題制作1	講義・制作実習	経過の記録予習・復習	15
	内容	課題制作			
7回	テーマ	課題制作2	講義・制作実習	経過の記録予習・復習	15
	内容	課題制作			
8回	テーマ	中間講評	課題プレゼンテーション	発表の予習・復習	15
	内容	課題プレゼンテーション+講評+総括。			
9回	テーマ	構想と造形1	講義・制作実習	発表の予習・復習	15
	内容	寓意・隠喩／発想／グループディスカッション／方法の設定			
10回	テーマ	構想と造形2	講義・制作実習	企画案の予習・復習	15
	内容	グループワーク／展覧会構想			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	構想と造形3	講義・制作実習	企画案の予習・復習	15
	内容	グリーンブリーディング展覧会構想			
12回	テーマ	構想と造形4	講義・制作実習	制作案の予習・復習	15
	内容	作品制作ノ役割分担			
13回	テーマ	構想と造形5	講義・制作実習	発表の予習・復習	15
	内容	作品プレゼンテーション+講評			
14回	テーマ	作品展示	講義・制作実習	発表の予習・復習	15
	内容	展覧会			
15回	テーマ	まとめ	講義・制作実習	発表の予習・復習	15
	内容	作品総講評			
16回	テーマ	期末プレゼンテーション	展示・講評	発表の復習	15
	内容	公開講評			

科目名	イラストレーション実習(3デ)				開講学年	3	講義コード	2684901	区分	選択	
英文表記	Advanced Illustration				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛										
研究室	L号館 芸術学部棟 D211						オフィス アワー 金曜1限				
メールアドレス	ogawat@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	イラストレーション、デザイン										
授業概要	現在、イラストレーションは、広告媒体、出版、雑誌、空間デザイン、Web、ゲーム、キャラクターデザインなど、幅広い領域で用いられており、文字のみでは伝えきれない情報を伝えるコミュニケーションツールとして重要な役割を担っています。本授業ではイラストレーション制作を通して、作画技術の習得、アイデアや表現力の追求、適切なPC操作、デザイン業界におけるイラストレーションの役割と変遷について学習します。事前配布する資料や課題制作を通して各授業に関する準備を行ってください。							関連科目			
								3年:広告デザイン実習、コンテンツ制作実習、マンガ表現演習3、 4 2年:情報デザイン論演習、デザイン発想論、グラフィックデザイン実習、メディアデザイン実習、マンガ表現演習1、2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	イラストレーションの歴史変遷や現在活躍している多彩なプロの仕事を理解できるようになる。									
	②	貪欲な好奇心とともにさまざまな技法をまねび、オリジナリティあふれる表現ができるようになる。									
	③	Adobe Photoshop, Illustrator, Celsys ClipStudio等のデジタル作画、DTPソフトを用いて、ペンタブレット、液晶タブレットを操作し、デジタル、アナログどちらの特性も理解した上で作画できるようになる。									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	20	20	50	10	0	100		
教科書	イラストレーション雑誌やイラストレーターが活躍する書籍を適宜、授業内にて紹介する。										
参考書	『イラストレーター年鑑』 『日本イラストレーション史』 美術出版社 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域 角川書店										

予備知識	イラストレーション史や業界の解説、第一線で活動する作家の技法紹介などを行いながら、実技指導を行います。課題ごとにプレゼンテーションと講評会を行い、復習しながら技術と知識を習得します。
DPとの関連	イラストレーションを用いた課題制作を通して、優れた実践力を有する専門家になるための知識、技術、問題解決能力などを身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポート(課題に関する調査や情報を収集したレポート):20点、成果発表(中間、最終プレゼンテーション):30点、作品(課題作品):50点、SOJOポートフォリオ10点 計100点 作品のクオリティを最優先に評価しますが、授業中にディスカッションや課題作品のプレゼンテーションなど授業中にディスカッションを通して、習熟度を確認します。

より実践的な課題制作を行うため、印刷費や材料費などが発生します。授業の進捗や理解度に合わせて、適宜内容を変更することがあります。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
1回	テーマ	ガイダンス	講義 演習	復習:半期の授業内容把握。機材、画材の確認。	60
	内容	ガイダンス、イラストレーション概説			
2回	テーマ	レクチャー①	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	イラストレーション意味と定義。			
3回	テーマ	レクチャー②	演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	原イラストレーション史(世界編、日本編)			
4回	テーマ	イラストレーション課題①	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題① イラストレーション制作基礎 5分スケッチ、人体スケッチなど			
5回	テーマ	イラストレーション課題①	演習	予習:課題①発展、展開のための準備	60
	内容	イラストレーション課題①			
6回	テーマ	イラストレーション課題①	演習	予習:課題①発展、展開のための準備 復習:課題①完成後の見直し。課題点の検証。	120
	内容	イラストレーション課題①			
7回	テーマ	レクチャー③	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	1950年代~60年代 百宣美、東京イラストレータースクラブ			
8回	テーマ	イラストレーション課題②	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	線、色、模様、記号などを用いたイラストレーションの追求。写真表現を応用したイラストレーション。			
9回	テーマ	イラストレーション課題②	演習	予習:課題①発展、展開のための準備	60
	内容	イラストレーション課題②			
10回	テーマ	イラストレーション課題②	演習	予習:課題①発展、展開のための準備 復習:課題①完成後の見直し。課題点の検証。	60
	内容	イラストレーション課題②			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	レクチャー④	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	70年代~80年代 雑誌メディアの隆盛とイラストレーションの変遷			
12回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	広告イラストレーション 広告掲載を意識したイラストレーションの作成。幾何学、抽象具象、オーガニック、ナチュラルなどスタイルやテキストチャーを追求しターゲットに沿った表現を習得。			
13回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題③			
14回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題③			
15回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題③			
16回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題③			
17回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題③			
18回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題③			
19回	テーマ	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①プレゼンテーションのための準備	60
	内容	イラストレーション課題③			
20回	テーマ	イラストレーション課題③プレゼンテーション、作品講評会	講義 演習	予習:課題①発展、展開のための準備 復習:課題①完成後の見直し。課題点の検証。	60
	内容	イラストレーション課題③ プレゼンテーション、作品講評会			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
21回	テーマ	レクチャー⑤	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	90年代~00年代と今後			
22回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	コンペティションへ応募するため、並びにポートフォリオ(就職活動に使用するための作品集)掲載を意識したイラストレーション制作。テーマやターゲットを自ら設定し、これまで学んだことを活かし発展的なオリジナル表現を追求する。			
23回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
24回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
25回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
26回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
27回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
28回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
29回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
	内容	イラストレーション課題④			
30回	テーマ	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①プレゼンテーションのための準備	120
	内容	イラストレーション課題④			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
31回	テーマ	イラストレーション課題④ プレゼンテーション、作品 講評会 総括	講義 演習	予習：課題①発展、展開のための準備 復習：課題①完成後 の見直し。課題点の検証。	120
内容	イラストレーション課題④ プレゼンテーション、作品講評会 総括				

科目名	マンガ表現演習4 (3デ)			開講学年	3	講義コード	2685001	区分	選択	
英文表記	Manga Media & Illustration 4			開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛									
研究室	L号館 芸術学部棟 D211					オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	ogawat@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	マンガ、イラストレーション、デザイン									
授業概要	<p>「マンガ表現演習3」と同様、メディアミックスが進む多様なマンガ表現領域(マンガ雑誌、イラストレーション、アニメーション、ゲームなど)を把握し、それぞれの業界を想定した作画課題に取り組みます。また、作画技術だけでなく、DTP、レイアウト、ロゴ、書体等に応用し、入稿データとしての作品制作のノウハウを習得します。課題作品は就職活動で使用するポートフォリオ(作品集)への掲載を前提に制作します。課題に対して作画はもちろん、取材や資料収集など自主制作の時間が必要となります。また、作品に活用できる構想や、下絵などをデッサン帳に描きためておいてください。</p>						関連科目			
							3年マンガ表現演習Ⅲ、イラストレーション実習、2年/マンガ表現演習Ⅰ、Ⅱ、脚本・ストーリー演習、マンガ史概論Ⅰ、Ⅱ			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科に関する科目(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…デザイン(映像メディア表現を含む)						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	マンガ表現を把握し、個別の作画スタイルや表現技法を追求し、実社会のニーズに応じた表現を探求するなど商業的効果を理解できるようになる。								
	②	Adobe Photoshop, Illustrator, Celsys ClipStudio等のデジタル作画、DTPソフトを用いて、ペンタブレット、液晶タブレットの操作し、デジタル、アナログどちらの特性も理解した上で作画できるようになる。								
	③	制作した作品は就職活動に使用するポートフォリオ(作品集)に掲載できるようになる。								
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	20	20	50	10	0	100	
教科書	適宜授業内で指示する									
参考書	「現代漫画博物館1945-2005」 手塚治虫「マンガの描き方」 しりあがり寿「マンガ入門」									

予備知識	マンガの歴史や業界の解説、第一線で活動する作家の技法紹介などを行いながら指導を行います。課題ごとにプレゼンテーションと講評会を実施します。熟練度に応じた復習を行い、技術と知識をより深く習得します。
DPとの関連	マンガ表現を用いた課題制作を通して、優れた実践力を有するデザイン、マンガの専門家になるための知識、技術、問題解決能力などを身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	レポート(課題に関する調査や情報を収集したレポート):20点、成果発表(中間、最終プレゼンテーション):20点、作品(課題作品):50点、SOJOポートフォリオ10点 計100点 作品のクオリティを最優先に評価しますが、授業中にディスカッションや課題作品のプレゼンテーションなど授業中にディスカッションを通して、習熟度を確認します。

より実践的な課題制作を行うため、印刷費や材料費などが発生します。授業の進捗や理解度に合わせて、適宜内容を変更することがあります。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	導入、ガイダンス	講義 演習	復習:半期の授業内容把握。機材、画材の確認。	60
	内容	導入、ガイダンス 科目内容の趣旨説明、機材、画材の説明			
2回	テーマ	マンガ表現レクチャー④	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	マンガ表現レクチャー④ デジタルスキルとマンガ表現			
3回	テーマ	マンガ表現制作課題④	演習	復習:課題④発展、展開	60
	内容	マンガ表現制作課題④ Photoshop, Illustrator, ClipStudioEXなどの応用。			
4回	テーマ	マンガ表現制作課題④	演習	予習:課題④発展、展開のための準備	60
	内容	マンガ表現制作課題④ Photoshop, Illustrator, ClipStudioEXなどの応用。ブラシ、テキストチャター、パターン等			
5回	テーマ	マンガ表現制作課題④	演習	予習:課題④発展、展開のための準備 復習:課題④完成後の見直し。課題点の検証。	120
	内容	マンガ表現制作課題④ Photoshop, Illustrator, ClipStudioEXなどの応用。テキストチャターハンティング、自然物、既成物から得るテキストチャター			
6回	テーマ	マンガ表現レクチャー⑤	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	マンガ表現レクチャー⑤ デザインと融合するマンガ表現			
7回	テーマ	マンガ表現制作課題⑤	演習	復習:課題⑤発展、展開	60
	内容	マンガ表現制作課題⑤ 広告コンテンツとして活用されるマンガ。ポスター、パッケージ、CMなどを想定した作画制作			
8回	テーマ	マンガ表現制作課題⑤	演習	予習:課題⑤発展、展開のための準備	60
	内容	マンガ表現制作課題⑤			
9回	テーマ	マンガ表現制作課題⑤	演習	予習:課題⑤発展、展開のための準備 復習:課題⑤完成後の見直し。課題点の検証。	120
	内容	マンガ表現制作課題⑤			
10回	テーマ	マンガ表現レクチャー⑥	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
	内容	マンガ表現レクチャー⑥ 希望職種を意識したテーマ選定。			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	マンガ表現制作課題⑥	演習	復習:課題⑥発展、展開	60
	内容	マンガ表現制作課題⑥ デイズカッジョンを持ちながら各々進路を意識したテーマを自身で設定する。テーマ設定は就職活動や卒業研究のテーマを模索する機会ともなる。			
12回	テーマ	マンガ表現制作課題⑥	演習	予習:課題⑥発展、展開のための準備	60
	内容	マンガ表現制作課題⑥			
13回	テーマ	マンガ表現制作課題⑥	演習	予習:課題⑥発展、展開のための準備	60
	内容	マンガ表現制作課題⑥			
14回	テーマ	マンガ表現制作課題⑥	演習	予習:課題⑥発展、展開のための準備	60
	内容	マンガ表現制作課題⑥			
15回	テーマ	マンガ表現制作課題⑥	演習	予習:課題⑥ 総仕上げのための準備 復習:課題⑥ 完成後の見直し。課題点の検証。	120
	内容	マンガ表現制作課題⑥			
16回	テーマ	総括 講評	講義 演習	予習:プレゼンテーション準備	120
	内容	総括 講評			

科目名	学外演習 (3デ)				開講学年	3	講義コード	2685101	区分	選択	
英文表記	On-Site Study				開講期	後期集中	開講形態		単位数	2	
担当教員	甲野善一郎										
研究室	L号館 D213						オフィス アワー 金曜日1限				
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	自主学習										
授業概要	担当教員の指導のもとに行われる専門的な体験学習であり、学生が自主的にプロジェクトを企画・実施する形式を採る。本プロジェクトには、個人あるいはグループで行う調査研究活動や、もの作り体験をはじめとするプロジェクト、企業での一般的なインターンシップへの参加、専門分野での経験(実務)、学会等への参加、海外研修、ボランティア活動なども対象とする。この授業には、情報処理教育の情報社会への参画の内容も含まれている。							関連科目			
								デザイン総合演習3,4			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	社会におけるデザイン界の役割や広がりを理解し、デザイン実務についての理解を深め、職業感・倫理観を持つことが出来るようになる。									
	②	情報の収集・分析を行い、モラルに則って活用する事ができる。									
	③										
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	50	0	0	10	体験学習参加出席40点	100		
教科書	伝わるデザインの基本										
参考書											

予備知識	自主的に参加し、行動する すべての科目に関する
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	体験学習参加状況、および課題レポート等により総合評価を行う

対象となる参加プログラムは不定期のため、指導教員からの情報発信に留意すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 1			
2回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 2			
3回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 3			
4回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 4			
5回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 5			
6回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 6			
7回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	
	内容	体験学習 7 中間発表			
8回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	
	内容	体験学習 8			
9回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 9			
10回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 10			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 i1			
12回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 i2			
13回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 i3			
14回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 i4			
15回	テーマ	体験学習	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	体験学習 i5			
16回	テーマ	まとめ・総括	演習	学習	
	内容	授業まとめ			

科目名	デザイン総合演習2(ゼミ)◎(3デ)			開講学年	3	講義コード	2685201	区分	必修	
英文表記	Design Seminar 2			開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	甲野 善一郎 小川 剛 岩上 孝二 原田 和典 三枝 泰之 飯田 晴彦 森野 晶人 木下 裕士									
研究室	L号館 芸術学部棟 D413					オフィス アワー 金曜1限				
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	総合的デザイン演習、商品企画、まちづくり、地域調査									
授業概要	熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。						関連科目			
							デザイン総合演習1			
教職関連区分							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。								
	②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担うが、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、下級生との円滑なコミュニケーションに努めると共に、プロジェクト・リーダーとして、デザインマネジメント能力を高めることができる。								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	10	20	20	出席50	100	
教科書	値域ブランド戦略のデザイン ピエ・ブックス									
参考書	地域ブランドの作り方 エイ出版社									

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)
DPとの関連	社会人として相応しい豊かな人間性と倫理観を身につけたもの。優れた応用力を有する専門家になるため、汎用的基礎力と基本的な専門知識を身につけたもの。社会の様々な問題を解決するため、課題発見・問題解決能力を身につけたもの。
実務経験のある教員	
評価明細基準	プレゼン 10点 作品 20点 ポートフォリオ 20点 出席 50点

原則として、プロジェクト実習2(ゼミ)を履修したものに限る。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 内容	オリエンテーション オリエンテーション 授業の目的とゴール デザインプロセスの基礎	講義・演習	「復習」デザインプロセス	120
2回	テーマ 内容	調査 調査活動 情報収集の方法、データ整理・分析の方法	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	120
3回	テーマ 内容	調査 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
4回	テーマ 内容	調査 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
5回	テーマ 内容	調査 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
6回	テーマ 内容	調査・分析 調査活動 まとめ	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	120
7回	テーマ 内容	調査まとめ 調査活動 まとめ	演習	「予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	120
8回	テーマ 内容	発表 中間発表会 調査結果プレゼンテーション	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	120
9回	テーマ 内容	デザイン展開 デザイン展開 アイデア展開	演習	「予習」アイデア展開 「復習」アイデア展開	120
10回	テーマ 内容	デザイン展開 デザイン展開 アイデア展開	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン制作	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン制作	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン制作	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
14回	テーマ	デザインまとめ	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	120
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
15回	テーマ	発表準備	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	120
	内容	デザイン展開 ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	発表・総括	演習	「予習」プレゼン準備	120
	内容	総括 プレゼン			

科目名	デザイン総合演習4(ゼミ)◎(4デ)				開講学年	4	講義コード	2685401	区分	必修		
英文表記	Design Seminar 4				開講期	後期	開講形態		単位数	4		
担当教員	原田 和典 小川 剛 岩上 孝二 甲野 善一郎 三枝 泰之 飯田 晴彦 木下裕士 森野 晶人											
研究室	L号館 芸術学部棟 D413 飯田, D211 小川 D314 岩上、D213 甲野、D315 三枝、D2						12 原田、D215 木下、D214 森野				オフィス アワー	金曜 1 限 全員
メールアドレス	design-ml@art.sojo-u.ac.jp											
キーワード	プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、マンガ表現											
授業概要	<p>特定の地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通してデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。全学年学生から構成されるチームを編成し、複数の教員の指導の元、スケジュールに則り、チーム毎に設定したデザインテーマを遂行する。</p>								関連科目			
									デザイン総合演習1,2			
教職関連区分									建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	現状調査(Communication:観察力の育成)、問題発見・解決目標設定(Information:創造力の育成)、具体的な提案(Presentation:表現力の育成)から成るデザインプロセスを、実践を通して体験し、社会的に機能し得るデザイン及びそのプロセスの提案を目指すと同時に、デザインの遂行に必要な能力を高める。										
	②	プロジェクト全体の業務を中心的に遂行する役割を担い、特にデザイン目標の設定、デザインの実施、デザイン案の提示と評価段階において、より質の高い内容に導く役割を担うなど、デザインマネジメント能力を高める。										
	③											
	④											
	⑤											
	⑥											
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計			
	0	0	0	0	30	40	10	30	100			
教科書	地域ブランド戦略デザイン ピエ・ブックス											
参考書	デザインで地域を元気にする パイインターナショナル メイドインニッポン 東京デザインセンター											

予備知識	1,将来を具体的に考え、自ら学ぶ意欲と意志。 2.プレゼンテーションなど発表に対して積極的に行動する。 デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、プロジェクト実習1(ゼミ)、プロジェクト実習2(ゼミ)、デザイン総合演習2(ゼミ)、デザイン総合演習3(ゼミ)、デザイン総合演習4(ゼミ)
DPとの関連	社会や地域の様々な課題をデザイン思考を用いて発見し、チームワークで具体的な改善プランや成果物を作成することを通して、基礎的な専門知識を身につけると共に、優れた応用力を身につける。
実務経験のある教員	
評価明細基準	成果発表(口頭、プレゼンテーション):30点、作品:30点、その他(グループワークでの活躍など):30点 計100点

原則として、プロジェクト実習2(ゼミ)を履修したものに限る。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション 課題説明	講義・演習	「復習」デザインプロセス	60
	内容	オリエンテーション 授業の目的とゴール デザインプロセスの基礎			
2回	テーマ	調査1	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	60
	内容	調査活動 情報収集の方法、データ整理・分析の方法			
3回	テーマ	調査2	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
4回	テーマ	調査3	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
5回	テーマ	調査4	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
	内容	調査活動			
6回	テーマ	調査5	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	60
	内容	調査活動 まとめ			
7回	テーマ	調査6	演習	「予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	60
	内容	調査活動 まとめ			
8回	テーマ	調査7 プレゼンテーション	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	60
	内容	中間発表会 調査結果プレゼンテーション			
9回	テーマ	デザイン展開1 アイデア	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 アイデア展開			
10回	テーマ	デザイン展開2 アイデア	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 アイデア展開			

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	デザイン展開3 デザイン案	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
12回	テーマ	デザイン展開4 デザイン案	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
13回	テーマ	デザイン展開5 デザイン案	演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
14回	テーマ	デザイン展開6 デザイン案	演習	「予習」デザインまとめ 「復習」デザインまとめ	60
	内容	デザイン展開 デザイン案作成			
15回	テーマ	デザイン展開7 ポートフォリオ	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」プレゼン準備	60
	内容	デザイン展開 ポートフォリオ作成			
16回	テーマ	総括・講評 プレゼンテーション	講義・演習	プレゼンテーション(提案発表)	60
	内容	総括 最終発表会			