

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			

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 Drawing1				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	島内美佳(非常勤)										
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 基礎										
授業概要	<p>本授業で取り上げる「デッサン」とは「描く」を通して「観察力」と「表現力」「鑑賞する能力」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。「観賞」では、参考作品や成果物を取り上げ、それぞれの主題や意図、効果等について考察し、単に技能の側面だけに着目するのではなく、ものよさや、ものの本質を見抜く洞察力を高める。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								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									
	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									
	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											
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て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て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て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て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								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	60	100		
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をすること	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	PCの仕組みに関する基礎的な知識を理解する予習をする	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	アプリケーションに関する基礎的な知識を理解する予習をすること	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・復習をする	15
	内容	イラストレータの基本(ページ曲線)			
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	トレース実習のための操作に関する予習・復習をする	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	トレース実習のための操作に関する予習・復習をする	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	文字入力のための操作に関する予習・復習をする	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をすること	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・復習をすること	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・復習をすること	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・復習をすること	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・復習をすること	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・復習をすること	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・復習をすること	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	パワーポイント操作に関する予習・復習をすること	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（実務経験） 原田 和典（実務経験）									
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。伝達の目的や内容、デザインの諸条件、表現効果、様々な造形要素をみにつける。						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	飯田晴彦 原田和典
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	オリエンテーション	講義・実習	「復習」課題製作	120
	内容	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			
2回	テーマ	実習課題1	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
	内容	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			
3回	テーマ	実習課題2	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
	内容	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			
4回	テーマ	実習課題3	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
	内容	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			
5回	テーマ	実習課題4	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
	内容	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			
6回	テーマ	実習課題5	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
	内容	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			
7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、下キコメント追加・整理、写真撮影			
8回	テーマ	講評	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成	120
	内容	全体で講評を行う			
9回	テーマ	実習課題6	講義・実習	「復習」課題製作	120
	内容	立体化のための作図1 三面図、透視図法			
10回	テーマ	実習課題7	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
	内容	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			

## 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」課題製作 「復習」課題製作	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」課題製作 「復習」課題製作	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」課題製作 「復習」課題製作	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」課題製作 「復習」課題製作	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 講評	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,ドキュメント追加・整理、写真撮影総括、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	岩上孝二										
研究室	L号館 芸術学部棟D3 1 4						オフィス アワー 木曜5 限目				
メールアドレス	iwagami@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	平面色彩構成、グラフィックアート、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。							関連科目			
								1、グラフィックデザイン論 2、グラフィックデザイン演習			
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	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		
	0	0	0	0	20	70	10	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 Savignac PIE BOOKS レイモン サヴィニャック										

予備知識	日常生活の中で「気づき」のトレーニング
DPとの関連	デジタル表現に移行する際にも、様々な表現の核となる平面、色彩構成は重要なポジションです。様々なデザイン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	概要説明、デザインの発想(概論)	講義	【予習】色彩、構成の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	オリエンテーション			
2回	テーマ	色彩構成基礎	講義 演習	【予習】色彩、構成の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	単色での色彩構成			
3回	テーマ	色彩構成基礎	講義 演習	【予習】色彩、構成の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	単色での色彩構成			
4回	テーマ	平面構成基礎	講義 演習	【予習】色彩、構成の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	2色での色彩平面構成			
5回	テーマ	平面構成基礎	講義 演習	【予習】色彩、構成の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	2色での色彩平面構成			
6回	テーマ	応用構成展開1 テーマ/矩形	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
7回	テーマ	応用構成展開2 テーマ/矩形	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
8回	テーマ	応用構成展開3 テーマ/アニマル	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
9回	テーマ	応用構成展開4 テーマ/アニマル	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
10回	テーマ	応用構成展開5 テーマ/フラワー	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			

## 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)
11回	テーマ	応用構成展開6 テーマ/フラワー	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
12回	テーマ	応用構成展開7 テーマ/キッズ	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
13回	テーマ	応用構成展開8 テーマ/キッズ	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	3色限定での色彩平面構成			
14回	テーマ	応用構成展開9 テーマ/自由	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	自由な色彩平面構成			
15回	テーマ	応用構成展開10 テーマ/自由	講義 演習	【予習】色彩、構成作品の予備知識 【復習】課題の確認	180
	内容	自由な色彩平面構成			

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 講義時間後				
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			
							デザインプロジェクトⅠ、デザインプロジェクトⅡ、デザインプロジェクトⅢ、デザインプロジェクトⅣ、デザインプロジェクトⅤ、デザインプロジェクトⅥ			
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:想像力の育成)、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、理解すると共に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。								
	②	プロジェクト内の業務を遂行する役割を担うが、特に設定されたデザイン目標に対し、デザインの実践、デザイン案の提示や、より質の高い内容を提案する役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、グループ内での円滑なコミュニケーションに努めることができる。								
	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 総括	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「予習」プレゼン準備	120
	内容	ポートフォリオ作成 プレゼン			

科目名	色彩論演習（2デ）				開講学年	2	講義コード	1681601	区分	選択	
英文表記	Color Design				開講期	前期	月曜日	開講形態	単位数	2	
担当教員	大森 由希子（非常勤）										
研究室	芸術学部事務室						オフィス アワー 月曜日の授業の前後				
メールアドレス	vieko@cello.ocn.ne.jp										
キーワード	色										
授業概要	デザインにおける「色彩」の持つ意味、役割、機能性、それらがもたらす効果、形や材質を含めた 色彩調和論など、ビジネスの観点においても効果的なプレゼンテーション能力をつけるための学習、演習を行う。日本伝統文化、歴史的な「色」、空間デザインでの「色」、食文化表現の「色」など多様な視点での 知識習得、表現学習を行う。							関連科目			
								グラフィックデザイン演習I グラフィックデザイン演習II グラフィックデザイン演習III グラフィックデザイン演習IV			
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	色彩理論の基礎をマスターすることができる									
	②	配色のプランニングをマスターすることができる									
	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	25	25	0	50	0	100		
教科書	カラーコーディネーター入門 色彩										
参考書	新配色カード19										

予備知識	全ての色を扱う科目
DPとの関連	色彩に関する基礎理論の習得、分析、想像、表現とデザイン力の総合的スキルアップを目指す。
実務経験のある教員	
評価明細基準	出席状況、演習課題、小テスト、レポート等で総合的に評価を行う。

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	概要説明	講義 演習		60
	内容	自己紹介・概要説明			
2回	テーマ	色彩理論1	講義 演習	表色系の概念 PCCS(色相・明度・彩度・トーン)	60
	内容	色彩理論基礎 I			
3回	テーマ	色彩理論2	講義 演習	表色系の概念 マンセル・視覚のメカニズム、錯視(同化・対比)	60
	内容	色彩理論基礎 II			
4回	テーマ	色のイメージ	講義 演習	マイエンブレム作成	60
	内容	色のイメージ・連想			
5回	テーマ	配色のイメージ1	講義 演習	配色のイメージ	60
	内容	配色のイメージ・ブラジニング			
6回	テーマ	配色のイメージ2	講義 演習	キャラクターデザイン	60
	内容	配色のイメージ・ブラジニング			
7回	テーマ	伝統色1	講義 演習	かざねの色目・文様	60
	内容	日本の伝統色			
8回	テーマ	伝統色2	講義 演習	課題制作	60
	内容	日本の伝統色			
9回	テーマ	食文化の色	講義 演習	マイ箸講座	60
	内容	食文化の色 著			
10回	テーマ	色彩理論3	講義 演習	色彩調和	60
	内容	色彩理論基礎 III			

## 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	色彩理論4	講義 演習	色彩調和 課題制作	60
	内容	色彩理論基礎 IV			
12回	テーマ	カラーマネジメント	講義 演習	絵画カラーピックアップ テキスタイルデザイン	60
	内容	カラーマネジメントの実践			
13回	テーマ	共感覚	講義 演習	音と色	60
	内容	共感覚の実際			
14回	テーマ	景観色	講義 演習	校外学習 データリサーチ	60
	内容	景観色の実際			
15回	テーマ	総評1	講義 演習	景観色	60
	内容	総評まとめ			
16回	テーマ	総評2	講義 演習		60
	内容	プレゼンテーション			

科目名	デザイン領域論Ⅱ（2美デ）				開講学年	2	講義コード	1681701	区分	選択必修	
英文表記	History of Design				開講期	前期	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 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	デザイン史 モダンデザイン										
授業概要	デザインとは何か、どのような対象をどう扱うのか、などについて20世紀デザインを中心に、視聴覚資料をもとに理解を深める。この授業には、情報処理教育の情報の科学的理解の内容も含まれている。							関連科目			
								デザイン領域論I、総合造形実習、アートクリエイション論、美術ジャーナル論、視覚造形実習I、デザイン概論、			
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	モダンデザインの歴史を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	0	10	10	0	10	70	100		
教科書	近代デザイン史 武蔵野美術大学出版局 柏木博 978-4-901631-70-9										
参考書	デザインの教科書 講談社現代新書 柏木博 978-4-06-288124-1										

予備知識	デザイン領域論Iを履修済みであることが望ましい
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られるよう、基本的な専門知識を学ぶ。またその学びから課題発見・問題解決へと繋げる。
実務経験のある教員	三枝泰之
評価明細基準	デザインの歴史への関心と理解

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	全体概要と展望 初回は授業オリエンテーションとし、シラバスの理解と全体進行を確認する。	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
2回	テーマ ..... 内容	デザイン史の現在 領域の越境と多様な視点	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
3回	テーマ ..... 内容	近代デザインにむかって 制度からの開放	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
4回	テーマ ..... 内容	近代デザインにむかって 環境とデザインの提案	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
5回	テーマ ..... 内容	近代デザインにむかって 貧困の発見	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
6回	テーマ ..... 内容	近代デザインにむかって 近代デザインの計画概念	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
7回	テーマ ..... 内容	近代デザインの展開 規格化	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
8回	テーマ ..... 内容	近代デザインの展開 普遍化	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
9回	テーマ ..... 内容	近代デザインの展開 普遍主義の矛盾	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
10回	テーマ ..... 内容	近代デザインの展開 人間主義による進歩と進化	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・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	グラフィックデザイン	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
	内容	近代ポスターの誕生			
12回	テーマ	グラフィックデザイン	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
	内容	デザインの諸相			
13回	テーマ	エディトリアルデザイン	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
	内容	書物文化のメディア化			
14回	テーマ	プロダクトデザイン	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
	内容	産業経済の改革			
15回	テーマ	プロダクトデザイン	視覚資料 ・レジュ メ・講義	教科書の理解のための予習・復習	15
	内容	生活革命			

科目名	デザインプロジェクトⅢ◎ (2デ)				開講学年	2	講義コード	1681801	区分	必修	
英文表記	Design Project 3				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 小川 剛 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 D215						オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	kino-shi@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	<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			
								デザインプロジェクト1、デザインプロジェクト2、デザインプロジェクト3、デザインプロジェクト4、デザインプロジェクト5、デザインプロジェクト6			
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、プロジェクトチームの中間層として、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 ..... 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	講義・演習	「復習」デザインプロセス	120
2回	テーマ ..... 内容	調査活動 ..... 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	調査活動 ..... 報収集の方法、データ整理・分析の方法	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
4回	テーマ ..... 内容	調査活動 ..... 報収集の方法、データ整理・分析の方法	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
5回	テーマ ..... 内容	調査活動 ..... 報収集の方法、データ整理・分析の方法	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査まとめ	120
6回	テーマ ..... 内容	調査活動 ..... まとめ	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」調査内容分析	120
7回	テーマ ..... 内容	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	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 ..... 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 ..... 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 総括	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「予習」プレゼン準備	120
	内容	ポートフォリオ作成 プレゼン			

科目名	デザイン技法Ⅱ（印刷）（2デ）				開講学年	2	講義コード	1682101	区分	選択	
英文表記	Design Method(Printing)				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	森野晶人（実務経験） 小川剛（実務経験）										
研究室	L号館 D214						オフィス アワー 金曜日3時限（森野）				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	印刷理論 オフセット印刷 活版印刷 印刷加工 製本技術										
授業概要	印刷メディアについての知識と技術を身につけることで、デザイン表現の幅も広がる。本授業は印刷理論の基礎、オフセット印刷、活版印刷、デジタル印刷についての基礎知識習得および印刷機器の使用を通して、印刷についての理解を深めることを目的とする。							関連科目			
								グラフィックデザイン演習Ⅰ・Ⅱ エディトリアル実習			
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	印刷の基本が理解できる									
	②	オフセット印刷について理解できる									
	③	活版印刷について理解できる									
	④	製本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	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	印刷物に触れておく
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	森野晶人、小川剛
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。

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	印刷概論	講義 演習	【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	色と紙について理解する			
2回	テーマ	印刷概論	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	印刷方法と印刷加工について理解する			
3回	テーマ	オフセット印刷	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	印刷の仕組み、印刷の発注を理解する			
4回	テーマ	オフセット印刷	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	納掛、製版について理解する			
5回	テーマ	オフセット印刷	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	印刷会社見学			
6回	テーマ	活版印刷	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	活字を捨う、文字を組む			
7回	テーマ	活版印刷	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	デジタルとの違いを理解する			
8回	テーマ	活版印刷	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	ポストカード制作1			
9回	テーマ	大判印刷	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	大判印刷の特性を理解する			
10回	テーマ	大判印刷	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	面付け、印刷データ作成を理解する			

## 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	大判印刷	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	ポストカード制作2			
12回	テーマ	製本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	90
	内容	手製上製本制作1			
13回	テーマ	製本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	90
	内容	手製上製本制作2			
14回	テーマ	カッティングプロッタ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	カッティングシートの活用を知る			
15回	テーマ	カッティングプロッタ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	カッティングシート制作			
16回	テーマ	まとめ	講義	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	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>							<b>関連科目</b> 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, Illustrator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で進めるため、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演習Ⅰ（2デ）			開講学年	2	講義コード	1682301	区分	選択		
英文表記	Product Design I			開講期	前期	開講形態		単位数	4		
担当教員	原田和典										
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	<p>プロダクトデザインに関連した空間デザインの方法を習得する。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。この演習では、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。</p>							関連科目			
								プロダクトデザイン演習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	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	木工工作機械を使えるようになる									
	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	30	50	10	10	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書											

予備知識	プロダクトデザイン基礎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。

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	講義、実習	レポート課題 模型制作準備	60
	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	身体スケールのデザイン	実習	アイデアスケッチ	60
	内容	パネル椅子のデザイン2 デザインスケッチ、1/5模型制作			
3回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	製図	60
	内容	パネル椅子のデザイン3 人体の計測、製図(CAD)			
4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4 製図(3DCAD)			
5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5 原寸モデル制作準備			
6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6 原寸モデル制作(木工)			
7回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習	木工仕上	60
	内容	パネル椅子のデザイン7 原寸モデル制作(木工)			
8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8 モデル撮影、プレゼン資料作成			
9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9 プレゼンテーション			
10回	テーマ	インテリアスケールのデザイン	実習	レポート作成	60
	内容	居住空間のデザイン1 居住歴、空間体験、ライフスタイル			

## 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	インテリアスケールのデザイン	実習		60
	内容	居住空間のデザイン2 空間構成,構造,構法,計測,モジュール			
12回	テーマ	インテリアスケールのデザイン	実習		
	内容	居住空間のデザイン3 CADによる図面表現			
13回	テーマ	インテリアスケールのデザイン	実習		
	内容	居住空間のデザイン4 CADによる図面表現			
14回	テーマ	インテリアスケールのデザイン	実習	プレゼン準備	60
	内容	居住空間のデザイン5 CADによる図面表現			
15回	テーマ	インテリアスケールのデザイン	実習	プレゼン準備	60
	内容	居住空間のデザイン6 プレゼンテーション,学科プレゼンテーション準備			
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	環境デザイン論 (2デ)			開講学年	2	講義コード	1682501	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			
								プロダクトデザイン演習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	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、ダウンズマネジメント			
16回	テーマ	定期テスト	テスト		
	内容	定期テスト			

科目名	造形工作技法（2デ）				開講学年	2	講義コード	1682701	区分	選択	
英文表記	Modeling technique				開講期	前記	開講形態		単位数	4	
担当教員	飯田 晴彦（実務経験）										
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。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、プロダクトデザイン演習ⅠⅡ、プロダクトデザイン論、プロダクトデザイン演習ⅢⅣ、デザイン総合演習1・2、製品デザイン実習ⅠⅡ、空間デザイン実習ⅠⅡ			
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	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	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										
参考書	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										

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、プロダクトデザイン演習ⅠⅡ、プロジェクト実習1・2 3年: プロダクトデザイン演習ⅢⅣ、デザイン総合演習1・2、製品デザイン実習ⅠⅡ、空間デザイン実習ⅠⅡ
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	飯田晴彦
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

パソコンを用いた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	オリエンテーション	講義	「復習」講義内容の復習	60
	内容	オリエンテーション 進め方について			
2回	テーマ	木工1	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
	内容	木工1 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
3回	テーマ	木工2	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
	内容	木工2 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
4回	テーマ	木工3	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
	内容	木工3 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
5回	テーマ	木工4	講義・演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	内容	木工4 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
6回	テーマ	木工5	講義・演習	「予習」作図 「復習」製作	120
	内容	木工5 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
7回	テーマ	木工6	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	木工6 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
8回	テーマ	木工7	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
	内容	木工7 木系材料、加工法の理解、塗装法、製作			
9回	テーマ	プラスチック加工1	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
	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			
10回	テーマ	プラスチック加工2	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
	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			

## 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	プラスチック加工3	講義・演習	「予習」デザイン展開 「復習」デザイン展開	120
	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			
12回	テーマ	プラスチック加工4	講義・演習	「予習」作図 「復習」製作	120
	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			
13回	テーマ	プラスチック加工5	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
	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			
14回	テーマ	プラスチック加工6	講義・演習	「予習」製作 「復習」製作	120
	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			
15回	テーマ	プレゼン 総括	講義・演習	「予習」製作 「復習」ポートフォリオ製作	120
	内容	プレゼン 制作物の講評 総括 ポートフォリオ			

科目名	グラフィックデザイン演習Ⅰ(2デ)				開講学年	2	講義コード	1682901	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										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314						オフィス アワー 木曜5限				
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歴史、概念の確認 ポスター アイデンティフィケーション バウハウス、スイススタイル										
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) 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							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	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、グラフィックデザインの歴史、概念の確認 2、バウハウス 3、スイススタイルデザイン 4、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	デザインデフォルム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	タイポグラフィの基本	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	タイポグラフィの基本について理解する。制作実習			
14回	テーマ	タイポグラフィの応用	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	タイポグラフィの基本について理解する。制作実習			
15回	テーマ	タイポグラフィの応用	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	タイポグラフィの基本について理解する。制作実習			

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	1683101	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 (実務経験) 甲野善一郎 (実務経験) 三枝泰之 (実務経験)									
研究室	L号館 芸術学部棟 D314(岩上) L号館 芸術学部棟 D214(森野) L号館 芸術学部棟 D213(甲野) L号館 芸術学部棟 D315(三枝)					オフィス アワー	金曜3限 (岩上) 金曜3限 (甲野) 金曜3限 (三枝)	金曜3限 (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									
授業概要	1)グラフィックデザインの源流を学び、歴史的検証から、日本的デザインと西洋デザインを比較し、現代に適合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。2)コミュニケーションデザインの役割を理解する。3)グラフィックデザインの中の写真の役割や視覚的効果について過去から現代までの多様な表現方法を理解する。4)ポスター表現＝グラフィックデザインの中でもポスターは時代を映す鏡である。現代ではメディアの多様化により、デザインの中で特に「平面的な媒体表現」を超えた、広義などらえ方に変化してきている。情報伝達と美術の融合として、ポスターの展覧会なども行われる。そのような多様な表現を視聴覚資料を通して理解する。						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	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	コミュニケーションデザイン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	岩上孝二、三枝泰之、森野晶人、甲野善一郎
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	グラフィックデザインの概略と授業の進め方	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	グラフィックデザインの源流1			
10回	テーマ	グラフィックデザインの概略	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	グラフィックデザイナー海外の特長と作品			

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	グラフィックデザインの概略	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	グラフィックデザイナー—日本の特長と作品			
12回	テーマ	グラフィックデザインの概略	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	現場の新しいメディアの広がりに対応			
13回	テーマ	日本のポスター 戦前・戦中・戦後	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	視聴覚資料による講義 江戸浮世絵、引き札、三越、プロパガンダ報研、PARCOのポスター			
14回	テーマ	ヨーロッパの ポスター文化(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	視聴覚資料による講義 ベル・エボック、アールヌーボー、アルプシス・ミューンヤ、ロートレックの劇場ポスター(多色刷り石版印刷の登場)			
15回	テーマ	ヨーロッパの ポスター文化(2) / 現代のポスター それから	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	視聴覚資料による講義 ポーランド・ポスタービエンナーレ、ポーランド派、RollerPoster、 / 視聴覚資料による講義 福田繁雄、60年代ポスター、舞踏ポスター、ARポスター、サイトスペシフィック			

科目名	タイポグラフィ実習（2デ）			開講学年	2	講義コード	1683201	区分	選択	
英文表記	Typography			開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	森野晶人（実務経験）									
研究室	L号館 芸術学部棟 D214					オフィス アワー 金曜3限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	書体 文字組 文字構成 情報階層									
授業概要	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。						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演習Ⅰ・Ⅱ 広告デザイン実習			
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	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	文字、文字を使ったデザインを観察しておくこと
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	森野晶人
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	マンガ表現演習Ⅰ(2デ)			開講学年	2	講義コード	1683601	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	パソコンやタブレットなどのデジタル環境を使用したマンガ、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)			
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	個人、共同作品(マンガイラスト)の評価＝50点 成果発表(実技・知識)の評価＝20点 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、必ずマンガ制作ソフトCLIP STUDIO PAINT PRO(ストーリーマンガ製作者はEX推奨)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)または液晶タブレットに類するもの、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	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。			
15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	マンガ史概論 (2デ)				開講学年	2	講義コード	1683801	区分	選択	
英文表記					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、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 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を目指します									
	②	マンガの持つ三つの力を自分のものとすることを目標とする。									
	③	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									
	④	②表現力…誇張された技法で心情を表す力									
	⑤	③伝達力…他のメディアにない強烈なパワーで伝える力									
	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することができるようになる。
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、マンガ産業についてのレポートを提出して下さい。③小論文作成…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40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 オリエンテーション	マンガ史の学び方、授業の進め方	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
2回	テーマ マンガ史の概要	戦後マンガのエポック	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
3回	テーマ マンガの媒体 その1	赤本マンガ、貸本マンガ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
4回	テーマ マンガの媒体 その2	月刊雑誌から週刊雑誌へ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
5回	テーマ マンガの媒体 その3	少年少女誌から青年、レディズ誌へ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
6回	テーマ マンガの媒体 その4	新書判、B6判、愛蔵版、文庫本、	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 マンガの媒体 その5	マンガのデジタル化、webマンガ	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
8回	テーマ エポック作家 その1	before手塚	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
9回	テーマ エポック作家 その2	手塚治虫の全体像	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
10回	テーマ エポック作家 その3	トキワ荘の住人たち、花の24年組	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	エポック作家 その4	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	80、90、0、10年代を代表する作家たち			
12回	テーマ	マンガの力で地域振興	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	マンガの力で地域振興			
13回	テーマ	これからのマンガ事情	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	ウェブマンガ、マンガの国際化			
14回	テーマ	マンガ産業論まとめ、試験対策	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	マンガ産業論まとめ、試験対策			
15回	テーマ	試験	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	試験			

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	1684001	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(実務経験)									
研究室	L号館 芸術学部棟 D412 (飯田)					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 マーケティング ブランディング									
授業概要	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。						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)						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	飯田晴彦
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 下キョメソ追加・整理、写真撮影			
15回	テーマ	実習15 ポートフォリオ 総括・講評	講義・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 下キョメソ追加・整理、写真撮影 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、ボード作り作成			
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、デザイン展開			
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	広告デザイン実習（3デ）（通年）				開講学年	3	講義コード	1684301	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	三枝泰之（実務経験） 森野晶人（実務経験）										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314						オフィス 金曜日3限（三枝） 金曜日3限 アワー（森野）				
メールアドレス	lunacy@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	【前期】新聞広告＝グラフィックデザインの中でも新聞広告は日々の時事的な表象である。デジタルテクノロジーの登場により、新聞広告は特に「平面的な媒体表現」のみならず、メディアミックスなどウェブとの連携なども行われている。情報伝達と美術の融合として、新聞広告の広告賞なども行われる。視聴覚資料を通して理解し、実習を通して広告賞への応募などへ進める。【後期】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。							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	三枝泰之、森野晶人
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 ..... 内容	オリエンテーション 新聞広告 ..... 概要、授業の進め方の説明、図説、欄役割、現代の新聞事情	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
2回	テーマ ..... 内容	日本の新聞広告 ..... presentation 熊本日日新聞広告批評+熊本広告賞、日本新聞協会 入賞作品紹介	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
3回	テーマ ..... 内容	世界の新聞広告 ..... RollerPosterから学ぶ、プレゼン、インド喋る広告	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
4回	テーマ ..... 内容	制作の現場 ..... ゲスト講師招聘:熊本日日新聞社編集者「新聞とデザイン」 課題:新聞 博物館調査(振替)=レポート提出	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
5回	テーマ ..... 内容	課題広告制作 A ..... 指定課題5段広告制作、グループ分け(CD=クリエイティブディレクション、 AD=アートディレクション、CP=コミュニケーションプランナー、C=コピー、 D=デザイン、Ph=フォト、I=イラスト)	実習・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
6回	テーマ ..... 内容	課題広告制作 A ..... 指定課題5段広告制作、左右38.5cm/5段 天地17.6cm	実習・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
7回	テーマ ..... 内容	中間発表 A ..... 課題広告制作 Aプレゼンテーション;プリント提出	発表	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
8回	テーマ ..... 内容	課題広告制作 B ..... 指定課題8段広告制作、8段 天地28.3cm	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
9回	テーマ ..... 内容	課題広告制作 B ..... 指定課題8段広告制作、8段 天地28.3cm	実習・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
10回	テーマ ..... 内容	課題広告制作 B ..... 指定課題8段広告制作、8段 天地28.3cm	実習・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

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	中間発表 B	発表	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	課題広告制作 Bプレゼンテーション:プリント提出			
12回	テーマ	課題広告制作 C	実習・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	自由課題全15段・11段39.1cm広告制作・ACジャパン広告学生賞新聞広告部門応募・日本学生BtoB新聞広告大賞			
13回	テーマ	課題広告制作 C	実習・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	自由課題全15段・11段39.1cm広告制作 全15段 53.4cm・ACジャパン広告学生賞新聞広告部門応募・日本学生BtoB新聞広告大賞			
14回	テーマ	課題広告制作 C	実習・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	自由課題全15段・11段39.1cm広告制作・ACジャパン広告学生賞新聞広告部門応募・日本学生BtoB新聞広告大賞			
15回	テーマ	課題広告制作 C /最終発表 C	実習・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	自由課題全15段・11段39.1cm広告制作/制作作品プレゼンテーション+公募提出			
16回	テーマ				
	内容				
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／総括	演習 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	商品広告の制作実習・プレゼンテーション・講評			

科目名	マンガ表現演習3(3デ)				開講学年	3	講義コード	1684401	区分	選択	
英文表記					開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛 木下 裕士										
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確立できるようになる。										
③	実社会を想定し、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。										
④	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。										
⑤	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。										
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):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 内容	オリエンテーション、導入、ガイダンス 科目内容の趣旨説明、機材、画材の説明	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	マンガ表現レクチャー① 多様化するマンガ表現の現状。メディアミックス	講義 演習	復習: レクチャーの内容を再認識。	60
3回	テーマ 内容	マンガ表現制作課題① 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	演習	復習: 課題①発展、展開	60
4回	テーマ 内容	マンガ表現制作課題① 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	演習	予習: 課題①発展、展開のための準備	60
5回	テーマ 内容	マンガ表現制作課題① デイデア発想法を応用したキャラクターデザイン	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
6回	テーマ 内容	マンガ表現レクチャー② 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	講義 演習	復習: レクチャーの内容を再認識。	60
7回	テーマ 内容	マンガ表現制作課題② 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	演習	復習: 課題②発展、展開	60
8回	テーマ 内容	マンガ表現制作課題② 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	演習	予習: 課題②発展、展開のための準備	60
9回	テーマ 内容	マンガ表現制作課題② 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	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
10回	テーマ 内容	マンガ表現レクチャー③ 印刷データとしてのマンガ制作	講義 演習	復習: レクチャーの内容を再認識。	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 ..... 内容	マンガ表現制作課題③ 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)	演習	復習:課題③発展、展開	60
12回	テーマ ..... 内容	マンガ表現制作課題③ データ入稿を想定したマンガ制作。	演習	予習:課題③発展、展開のための準備	60
13回	テーマ ..... 内容	マンガ表現制作課題③ データ入稿を想定したマンガ制作。	演習	予習:課題③発展、展開のための準備	60
14回	テーマ ..... 内容	マンガ表現制作課題③ 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。	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
15回	テーマ ..... 内容	総括、講評、プレゼンテーション	講義 演習	予習:プレゼンテーション準備	120

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	1684701	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（実務経験）										
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	森野 晶人
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	コンテンツ制作実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	1684901	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 モーショングラフィックス PV										
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:フォトデザイン実習			
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	甲野善一郎
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、デザイン技法(写真)、フォト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	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	写真・映像の最先端を知る。事例紹介			
2回	テーマ	撮影実習1	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	ハイスピード撮影(企画書・絵コンテ)			
3回	テーマ	撮影実習1	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
	内容	ハイスピード撮影(絵コンテ・撮影)			
4回	テーマ	撮影実習1	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備をする。	60
	内容	ハイスピード撮影(撮影・編集)			
5回	テーマ	撮影実習1	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	ハイスピード撮影(プレゼン)			
6回	テーマ	撮影実習1	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	長崎軍艦島デジタルミュージアム見学			
7回	テーマ	撮影実習1	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	長崎の写真映像作品のプレゼン			
8回	テーマ	撮影実習2	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	タイムラプス撮影(企画書・絵コンテ)			
9回	テーマ	撮影実習2	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	タイムラプス撮影(絵コンテ・撮影)			
10回	テーマ	撮影実習2	講義+課題	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(撮影・編集)			

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	デザイン総合演習1(ゼミ)◎(3デ)				開講学年	3	講義コード	1685101	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	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.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			
								デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、デザインプロジェクト3(ゼミ)、デザインプロジェクト4(ゼミ)、デザイン総合演習1(ゼミ)、デザイン総合演習2(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。
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、デザインプロジェクト4(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	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	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」デザイン展開 「復習」デザイン展開	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			
14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			
15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」材料を適切に使いこなす「材料表現」「鑑賞する能力」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。「材料表現」では、表現するための材料や道具についての特性を理解する。「観賞」では、参考作品や成果物を取り上げ、それぞれの主題や意図、効果等について考察し、単に技能の側面だけに着目するのではなく、もののよさや、ものの本質を見抜く洞察力を高める。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								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 デザイン概念からの新しい領域の分析										
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								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			

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（実務経験） 森野晶人（実務経験）									
研究室	L号館 芸術学部棟 D314(岩上) L号館 芸術学部棟 D214(森野)					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演習Ⅰ・Ⅱ タイポグラフィ実習 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	岩上孝二、森野晶人
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)			

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	甲野善一郎
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実践			
13回	テーマ	写真の出力	講義 実習	操作の予習・復習	60
	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	60
	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 実習	プレゼンの復習 ポートフォリオ制作	60
	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し、映像表現についての資質・能力を身に付ける。								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	映像表現の特性について理解を深めると共に、専門的な技能を身に付けるようにする。										
	③	表現および鑑賞に関する創造的な思考力、判断力、表現力等を育成する。										
	④	映像表現の可能性を追求する態度を養う。										
	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。コンピュータの基本的な操作を習得していること。
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 Design Basic				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	飯田 晴彦 (実務経験) 原田 和典 (実務経験)										
研究室	L号館 D-414 L号館 D-212						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	プロダクトデザインの要素・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方法や技術の理解を深める。							関連科目			
								プロダクトデザイン演習Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ 製品デザイン実習Ⅰ、Ⅱ 空間デザイン実習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	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、デザイン基礎実習Ⅰ、Ⅱ ・2年次:プロダクトデザイン演習Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、プロジェクト実習1,2 ・3年次:製品デザインⅠ、Ⅱ 空間デザインⅠ、Ⅱ 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	<p>飯田 晴彦 原田 和典</p>
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、CGを習得するためにCGソフトを購入する必要がある。

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 プロダクトデザインとは 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	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を知る1 調査 プロダクトデザインの代表例を各自調査しプレゼンテーション1	講義・演習	前回の復習と予習としてプロダクトデザインの代表例の調査を1時間以上おこなうこと	60
3回	テーマ ..... 内容	プロダクトデザインを知る2 調査 プロダクトデザインの代表例を各自調査しプレゼンテーション2	講義・演習	前回の復習予習としてプロダクトデザインの代表例の調査を1時間以上おこなうこと	60
4回	テーマ ..... 内容	プロダクトデザインとグラフィックデザイン プロダクトグラフィックの練習として名刺デザインをおこなう。	講義・演習	前回の復習と予習そして名刺デザインを1時間以上おこなうこと	60
5回	テーマ ..... 内容	立体の理解 三面図、アイソメトリックなどから立体を理解する課題をおこなう。	講義・演習	前回の復習と予習そしてCGソフトの習熟を1時間以上おこなうこと	60
6回	テーマ ..... 内容	CG1 CGソフトの基本レクチャーと指定プロダクトの3D化	講義・演習	前回の復習と予習としてCGソフト習熟を、1時間以上おこなうこと	60
7回	テーマ ..... 内容	CG2 指定プロダクトの3D化	講義・演習	前回の復習と予習としてCGソフト習熟を、1時間以上おこなうこと	60
8回	テーマ ..... 内容	CG3 各自選定したプロダクトの3D化	講義・演習	前回の復習と予習としてCGソフト習熟を、1時間以上おこなうこと	60
9回	テーマ ..... 内容	建築模型の作成 模型製作図の作成	講義・演習	模型制作準備、材料の準備	60
10回	テーマ ..... 内容	建築模型の作成 製作図の出力、スチレンボードによるモデル製作	講義・演習	模型制作	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	建築模型の作成	講義・演習	模型制作	60
	内容	建築模型の作成			
12回	テーマ	建築模型の作成	講義・演習	資料まとめ	60
	内容	模型撮影			
13回	テーマ	3DCAD	講義・演習	復習としてCAD作図を行う	60
	内容	居住空間のデザイン			
14回	テーマ	3DCAD	講義・演習	復習としてCAD作図を行う	60
	内容	構造部のモデリング			
15回	テーマ	3DCAD	講義・演習	復習としてCAD作図を行う	60
	内容	インテリアパーツ制作、配置、レンダリング			
16回	テーマ	まとめ・総括	講義・演習	これまでの復讐をお行う	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 本質の言語化から視覚化へ										
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。4、進化するデザイン現場とメディアを認識する。							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			

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 授業時間後				
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知識や技術を習得する。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	適宜講義内で支持する。										
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・絵筆によるアナログ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	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。	120
	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。	60
	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。総括、講評。	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。講義内制作作品の取りまとめ。	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。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 講義時間後				
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			
								デザインプロジェクトⅠ、デザインプロジェクトⅡ、デザインプロジェクトⅢ、デザインプロジェクトⅣ、デザインプロジェクトⅤ、デザインプロジェクトⅥ			
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:想像力の育成)、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、理解すると共に、デザインの遂行に必要な能力を高めることができる。									
	②	プロジェクト内の業務を遂行する役割を担うが、特に設定されたデザイン目標に対し、デザインの実践、デザイン案の提示や、より質の高い内容を提案する役割を担う。上級生からのアドバイスを活用し、グループ内での円滑なコミュニケーションに努めることができる。									
	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 総括	演習	「予習」ポートフォリオ作成 「予習」プレゼン準備	
	内容	ポートフォリオ作成 プレゼン			

科目名	デザインプロジェクトⅣ◎ (2デ)				開講学年	2	講義コード	2681901	区分	必修	
英文表記	Design Project 4				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 小川 剛 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	kino-shi@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	<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			
								デザインプロジェクト1、デザインプロジェクト2、デザインプロジェクト3、デザインプロジェクト4、デザインプロジェクト5、デザインプロジェクト6			
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、プロジェクトチームの中間層として、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	2682001	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（実務経験） 飯田 晴彦（実務経験）										
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ことができる									
	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	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	岩上 孝二 飯田 晴彦
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			

科目名	プロダクトデザイン演習Ⅱ（2デ）				開講学年	2	講義コード	2682401	区分	選択	
英文表記	Product Design Ⅱ				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	飯田 晴彦（実務経験）										
研究室	L号館 芸術学部 D413 飯田						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 造形材料論演習 プロダクトデザイン演習Ⅰ、Ⅲ、Ⅳ			
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	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	飯田晴彦
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	「復習」ポートフォリオ製作	120
	内容	総評			

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	2682601	区分	選択	
英文表記	Product Design Theory				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	飯田 晴彦 (実務経験)										
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	<p>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。■デザインの基礎・クラフトデザインの基礎、発想や構想に関する資質・能力 ■図法、製図・作図に関する資質・能力、合理的な表示法、実践的活用、JIS規格 ■工芸・素材を基にした発想、目的や条件、手作りのよさ ■プロダクトデザイン・製造工程の理解、デジタルファブリケーション、計画から制作 ■伝統工芸・伝統工芸の美意識と特質、素材の生かし方、地域性、伝統行事の調度品 ■鑑賞・実際に使用、表現と鑑賞の相互向上</p>							関連科目			
								プロダクトデザイン演習ⅠⅡⅢ Ⅳ 製品デザイン実習ⅠⅡ 空間デザイン実習ⅠⅡ			
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、デザイン基礎実習ⅠⅡ ・2年次:プロダクトデザイン演習ⅠⅡ、プロジェクト実習1,2 ・3年次:プロダクトデザイン演習ⅢⅣ、デザイン総合演習1,2 製品デザイン実習ⅠⅡ空間デザイン実習ⅠⅡ</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	<p>飯田 晴彦</p>
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、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	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	これまでの復習をおこなう	60
	内容	総括 これまでの講義の理解の確認			

科目名	デジタルファブ리케이션 (2デ)				開講学年	2	講義コード	2682801	区分	選択	
英文表記	Digital Fabrication				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	原田和典										
研究室	L号館 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	デジタルデザイン 3Dプリント レーザー加工										
授業概要	<p>プロダクトデザインにおいて3Dモデリングや CADデータの制作は重要なプロセスと考えられる。この授業では3Dプリンタやレーザー加工機を活用し、立体造形を行うことで精度の高い模型製作や新たな造形の創出を目指すものである。</p>							関連科目			
								プロダクトデザイン演習I、II、環境デザイン論			
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	3Dプリンタを使えるようになる									
	②	レーザー加工機を使えるようになる									
	③	デジタルデザインの知識を得るようになる									
	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		
	20	0	0	0	30	30	10	10	100		
教科書	授業の中で指示する										
参考書	Fusion 360 操作ガイド										

予備知識	デジタルデザイン基礎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	学科プレゼンテーションにおけるポートフォリオ提出を最終評価とする。

コンピュータを持参すること

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	デジタルファブ리케이션概要	講義、実 習	ソフトウェアの準備	60
	内容	現状のデジタル出力についての講義			
2回	テーマ	レーザー加工機の活用1	講義、実 習	予習としてスタンプ用のデータ作成	60
	内容	デジタル板の加工、イラストレータによるデータ作成			
3回	テーマ	レーザー加工機の活用2	講義、実 習	予習として立体モデル用のデータ作成	120
	内容	スタンプ用ゴムの加工、スタンプボディの制作			
4回	テーマ	レーザー加工機の活用3	講義、実 習		
	内容	デジタル板を加工した立体モデルの作成			
5回	テーマ	3Dプリンターの活用1	講義、実 習	ソフトウェアの準備	60
	内容	3Dスキャナの活用と3Dデータの作成			
6回	テーマ	3Dプリンターの活用2	講義、実 習	復習として3Dモデリング	60
	内容	3Dモデリング1			
7回	テーマ	3Dプリンターの活用3	講義、実 習	復習として3Dモデリング	60
	内容	3Dモデリング2			
8回	テーマ	3Dプリンターの活用4	講義、実 習		
	内容	3D出力1			
9回	テーマ	3Dプリンターの活用5	講義、実 習		
	内容	3D出力2			
10回	テーマ	3Dプリンターの活用6	講義、実 習	ポートフォリオの作成	60
	内容	モデル後処理と撮影			

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	中間テスト	テスト		
	内容				
12回	テーマ	デジタル出力の応用	講義、実 習	予習として照明器具デザインを考える	120
	内容	真空成形機による造形			
13回	テーマ	デジタル出力の応用	講義、実 習	種名部品の準備	60
	内容	照明器具の作成1			
14回	テーマ	デジタル出力の応用	講義、実 習	照明器具パーツのモデリング	60
	内容	照明器具の作成2			
15回	テーマ	デジタル出力の応用	講義、実 習	ポートフォリオの作成	60
	内容	照明器具の作成3			
16回	テーマ	まとめ	講義、実 習	期末ポートフォリオの準備	60
	内容	講評 プレゼンテーション			

科目名	グラフィックデザイン演習Ⅱ（2デ）			開講学年	2	講義コード	2683001	区分	選択必修	
英文表記	Graphic design exercises II			開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	三枝泰之									
研究室	D316					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	グラフィックデザイン コンテンポラリーアート									
授業概要	かつてグラフィックデザインは視覚文化を牽引してきたが、現代ではデジタルテクノロジーを介したメディアの登場により、その領野を広げている。そこでは情報の伝達といった機能を優先するだけではなく、テクノロジーの多機能性などから表現=コンテンポラリーなアートの多様な表現領域までそのすそ野が広がっている。つまりグラフィックデザインがメディアの多様化により、デザインの中で特に「平面的な媒体表現」を超えた、広義などらえ方に変化してきている。情報伝達と美術の融合として、展覧会なども行われる。本授業では現代におけるイメージ文化—写真、テレビ、映画、インターネット、広告、美術館、イベント会場における展示などをグラフィックデザインの現代のかたちとして捉え、それら現代の表象(物・行為)からグラフィックデザインの可能性を考察する。コンピュータのテンプレートによって駆逐されることの無いグラフィックデザインとは何か、多様な事例を検証しながら演習を進める。						関連科目			
							基礎科目「グラフィックデザイン基礎」「デザイン領域論Ⅱ」 連携科目「グラフィックデザイン論」 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	テクノロジーとデザインの関係からグラフィックデザインの位置、準拠枠について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	0	10	20	0	10	60	100	
教科書	GRAPHIC DESIGN THEORY 株式会社BNN新社 ヘレン・アームストロング 978-4-8025-1060-8 イメージ・リテラシー工場 フィルムアート社 ジャン・クロード・フォザ他 8459-0681-3									
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 00-600019-7 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									

予備知識	基礎科目「デザイン領域論Ⅱ」 連携科目「グラフィックデザイン論」
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 担当テーマ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 課題制作・提出の内容評価 ③ 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 ④ 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	全体概要と導入・展望	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
	内容	デジタルとグラフィックデザインの関係からグラフィックデザインの位置、基礎的な準拠枠について理解する。			
2回	テーマ	グラフィックデザインの始まり(1)	講義	グラフィックデザインの始まりについて予習・復習すること	15
	内容	視覚資料を通して「ペルレポック」という視覚の愛容 個人調査発表			
3回	テーマ	グラフィックデザインの始まり(2)	講義	グラフィックデザインの始まりについて予習・復習すること	15
	内容	視覚資料を通して「ロシア構成主義、ダダや未来派のグラフィックデザイン、クルト・シュヴィッターズ(メルツ) 個人調査発表			
4回	テーマ	イメージ文化—写真(1)	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習をすること	15
	内容	17世紀オランダ絵画/フェルメールとカメラ・オブスクラ/「デジタル・ウグスト・ザンダー」個人調査発表			
5回	テーマ	イメージ文化—写真(2)	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習をすること	15
	内容	杉本博司/マンレイの調査 個人調査発表			
6回	テーマ	イメージ文化—映画(1)	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習をすること	15
	内容	映画の始まり—サイレントからトーキーへ 個人調査発表			
7回	テーマ	イメージ文化—映画(2)	講義・議論	参考視覚資料による予習・復習をすること	15
	内容	映画から動画へ「編集」という魔術 個人調査発表			
8回	テーマ	イメージ文化—テレビ(1)	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習をすること	15
	内容	テレビジョン「遠くから見ること」マクルーバジの「メディアはメッセージである」個人調査発表			
9回	テーマ	イメージ文化—テレビ(2)	講義・発表	参考視覚資料による予習・復習をすること	15
	内容	ビデオ作家:ナム・ジュン・パイクの実験からNetflixへ 個人調査発表			
10回	テーマ	イメージ文化—広告(1)	講義・発表	日本の広告文化について予習・復習すること	15
	内容	日本の広告文化「引札」浮世絵/明治…大正…昭和へ/PARCOというブランド/西武の戦略/糸井重里 個人調査発表			

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	イメージ文化—広告(2)	講義・発表	日本の広告文化について予習・復習すること	15
	内容	現代の広告 佐藤可士和 Youtuber/influencer/ 個人調査発表			
12回	テーマ	イメージ文化—美術館・博物館・劇場(1)	講義・発表	イメージ文化について予習・復習すること	15
	内容	1980年代 西武デパートという文化基地 天竺文化としてのアード 個人調査発表			
13回	テーマ	イメージ文化—美術館・博物館・劇場(2)	講義・発表	イメージ文化について予習・復習すること	15
	内容	美術館のおもてなし 博物館は文化の墓場 大型商業施設イオンの戦略 チーム・ラボの活動 個人調査発表			
14回	テーマ	イメージ文化—インターネット(1)	講義・発表	イメージ文化について予習・復習すること	15
	内容	デジタルデザインメディア ポーナルとアノニマス匿名性 個人調査発表			
15回	テーマ	イメージ文化—インターネット(2)	講義・議論	イメージ文化について予習・復習すること	15
	内容	2次の現実と現実的現実 個人調査発表			

科目名	イラストレーション実習(2デ)				開講学年	2	講義コード	2683301	区分	選択	
英文表記					開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛 木下 裕士										
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	<p>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。また、イラストレーションによる多様な表現方法や技法、伝統的な作品を参考にしたり、時代や社会背景による表現内容の変化、発展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。</p>							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								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ソフトを操作できるようになる。									
	④	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。									
	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):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 ..... 内容	ガイダンス、イラストレーション概説	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	レクチャー① イラストレーション意味と定義。	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
3回	テーマ ..... 内容	レクチャー② 原イラストレーション史(世界編、日本編)	講義 演習	復習:課題①発展、展開	60
4回	テーマ ..... 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	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
5回	テーマ ..... 内容	レクチャー③ 1950年代~60年代 日宣美、東京イラストレーターズクラブ	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
6回	テーマ ..... 内容	レクチャー④ 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	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
7回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③ 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クスチャーを追求しターゲットに沿った表現を習得。	演習	復習:課題①発展、展開	60
8回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
9回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
10回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	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 ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習：課題①発展、展開	60
12回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習：課題①発展、展開	60
13回	テーマ ..... 内容	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	120
14回	テーマ ..... 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	演習	復習：課題①発展、展開	60
15回	テーマ ..... 内容	レクチャー⑤ 90年代～00年代と今後 総評、まとめ	講義 演習	復習：レクチャーの内容を再認識。	120

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	2683401	区分	選択	
英文表記					開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛 木下 裕士										
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。また、多様な表現方法や技法、伝統的な作品を参考にしたリ、時代や社会背景による表現内容の変化、発展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								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ソフトを操作できるようになる。										
④	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。										
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):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 ..... 内容	ガイダンス、イラストレーション概説	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	レクチャー① イラストレーション意味と定義。	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
3回	テーマ ..... 内容	レクチャー② 原イラストレーション史(世界編、日本編)	演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
4回	テーマ ..... 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	演習	復習:課題①発展、展開	60
5回	テーマ ..... 内容	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
6回	テーマ ..... 内容	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
7回	テーマ ..... 内容	レクチャー③ 1950年代~60年代 百宣美、東京イラストレーターズクラブ	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
8回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題② 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。	演習	復習:課題①発展、展開	60
9回	テーマ ..... 内容	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
10回	テーマ ..... 内容	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

## 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	レクチャー④ 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	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
12回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③ 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。	演習	復習:課題①発展、展開	60
13回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
14回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
15回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
16回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
17回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
18回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題③	演習	復習:課題①発展、展開	60
19回	テーマ ..... 内容	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
20回	テーマ ..... 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	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

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 ..... 内容	レクチャー⑤ 90年代～00年代と今後	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
22回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④ コンパニオンへ応募するため、並びにポードラオリオ(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。	演習	復習:課題①発展、展開	60
23回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
24回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
25回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
26回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
27回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
28回	テーマ ..... 内容	イラストレーション課題④	演習	復習:課題①発展、展開	60
29回	テーマ ..... 内容	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	60
30回	テーマ ..... 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	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

科目名	フォトデザイン実習（2デ）				開講学年	2	講義コード	2683501	区分	選択	
英文表記	Photo Design				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	D-209						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 グラフィック カメラ ビジュアル										
授業概要	デザイナーには発想力・想像力を始めとした感性が要求される。感性を磨くには、まず、観察力が必要で本物をよく見ることから始まる。よく見てそこから目的に合わせた質の高い情報を得ることが重要である。その情報を目的に合わせて表現するというプロセスを習得することが必要なものである。ここではそれらを意識した作品としての写真、素材としての写真の両面に関して実習を通して習得する。							関連科目			
								1年:デザイン概論 1年:デザイン技法(写真)			
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	甲野善一郎
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、デザイン技法(写真)、デザイン技法(印刷)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	光と影(フォトグラム)	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	光と影(フォトグラム)作品制作	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
4回	テーマ 撮影実習1	入方・処理・出方	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備をする。	60
5回	テーマ 撮影実習2	フィルム撮影1(ガラリリバーサル)	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	フィルム撮影のプレゼン	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	フィルム撮影2(ガラリリバーサル)	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	フィルム撮影のプレゼン2	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	白黒撮影	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	白黒現像コンタクト	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	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	白黒作品プリント			
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	白黒作品の入り方・出力			
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	白黒写真作品のプレゼン			
14回	テーマ	撮影実習3	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	作品制作1			
15回	テーマ	撮影実習3	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。プレゼン準備	60
	内容	作品制作2 ポートフォリオセッション			

科目名	マンガ表現演習Ⅱ（2デ）			開講学年	2	講義コード	2683701	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び、自己に合ったものを伸ばしてゆく。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。最終的にはひとつの冊子としてまとめ、入稿・印刷することを目標にする。							関連科目			
								マンガ表現演習1(前期)			
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	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、必ずマンガ制作ソフトCLIP STUDIO PAIN T PRO(ストーリーマンガ製作者はEX推奨)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)または液晶タブレットに類するもの、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 総括、講評。	演習	予習：印刷入稿データ準備 復習：最終ファイル作成、入稿指定形式での作品提出。	120
	内容	小冊子データの完成。提出、および入稿を行う。作品提出 総括、講評。			

科目名	学外演習 (3デ)				開講学年	3	講義コード	2683901	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	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 金曜日1限				
メールアドレス	ogawat@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40	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	30
	内容	体験学習 7			
8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 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	まとめ・総括	演習	学習内容の予習・復習	30
	内容	授業まとめ			

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	2684101	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 (実務経験)										
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	飯田晴彦
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	講義・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	「復習」ポートフォリオ制作	120
	内容	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	2684501	区分	選択	
英文表記					開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	小川 剛 木下 裕士										
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	<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								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確立できるようになる。									
	②	実社会を想定し、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	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	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。									
	⑤	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。									
	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	<p>「現代漫画博物館1945-2005」 小学館 手塚治虫「マンガの描き方」 しりあがり寿「マンガ入門」</p>										

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 ..... 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	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	マンガ表現レクチャー④ デジタルスキルとマンガ表現	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
3回	テーマ ..... 内容	マンガ表現制作課題④ Photoshop, Illustrator, ClipStudioEXなどの応用。	演習	復習:課題④発展、展開	60
4回	テーマ ..... 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	演習	予習:課題④発展、展開のための準備	60
5回	テーマ ..... 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	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
6回	テーマ ..... 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	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	60
7回	テーマ ..... 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	演習	復習:課題⑤発展、展開	60
8回	テーマ ..... 内容	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
9回	テーマ ..... 内容	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
10回	テーマ ..... 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。	講義 演習	復習:レクチャーの内容を再認識。	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	マンガ表現制作課題⑥ デイズカッションをも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。	演習	復習:課題⑥発展、展開	60
	内容				
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				
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				
14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。	60
	内容				
15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				
16回	テーマ				120
	内容				

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	2684601	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 (実務経験)										
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 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	森野晶人
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	環境デザイン実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	2684801	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									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	プレゼンテーション/個別ポードフォリオの作成			
30回	テーマ	プレゼンテーション	実習 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	2685001	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（実務経験）										
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知識を身につけることができる									
	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	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	内容	グリーンデザイン展覧会構想			
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	180
	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	180
	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	180
	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	180
	内容	作品総講評			

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	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.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、デザインプロジェクト3(ゼミ)、デザインプロジェクト4(ゼミ)、デザイン総合演習1(ゼミ)、デザイン総合演習2(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	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。
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	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	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」デザイン展開 「復習」デザイン展開	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			
14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			
15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			