

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	森野晶人 奥田直辰 村井健太郎 甲野善一郎 飯田晴彦 原田和典 馬頭亮太 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	design-ml@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」ことを通して「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	<p>【教員免許状取得のための必修・選択】…必修【科目区分】…教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】…絵画(映像メディア表現を含む。)</p>								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	デザインを4年間学ぶ上で不可欠な「観察力」と「表現力」をデッサンの基礎訓練を行う中で習得できるようになる。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、体調を整えておくことが必要である。
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 人物クロッキー	内容	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
12回	テーマ 課題7 組静物デッサン	内容	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
13回	テーマ 課題7 組静物デッサン	内容	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
14回	テーマ 課題7 組静物デッサン	内容	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
15回	テーマ 課題7 総評 組静物デッサン 総評、提出物の返却	内容	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物するため反復して様々なモチーフを描く	120

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	2	
担当教員	木下裕士 馬頭亮太									
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	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	デジタルデザイン パーソナルコンピュータ DTP									
授業概要	<p>今日ではコンピュータを使用した、クリエイティブな領域はデザイン、アートの領域共にある。デザインで言えばグラフィックデザインから映像表現まで、またアートで言えばメディアアートから立体作品まで多様な表現を支えている。授業では、大学4年間で使うことになるグラフィックツールの基礎を理解し最終的には、総合的に自らのプレゼンテーションを行うためのファイルを作成する。</p>						関連科目			
							メディアデザイン実習、コンテンツ制作実習、広告デザイン実習、グラフィックデザイン実習、グラフィックデザイン基礎、総合造形実習			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】・・・必修【科目区分】・・・文部科学省令で定める科目【各科目に含めることが必要な事項】・・・情報機器の操作						建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
							学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	実習を通しアプリを理解する								
	②	アプリを応用し課題を制作できる								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法 (配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	20	10	10	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 内容	オリエンテーション オリエンテーションテーマ、進め方の説明、ゲント紙による立体造形表現1	講義・実習	「復習」課題製作	120
2回	テーマ 内容	実習課題1 ゲント紙による立体造形表現1 講評、ゲント紙による立体造形表現2製作	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
3回	テーマ 内容	実習課題2 ゲント紙による立体造形表現2 講評、ゲント紙による立体造形表現3製作	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
4回	テーマ 内容	実習課題3 ゲント紙による立体造形表現3 講評、ゲント紙による立体造形表現4製作	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
5回	テーマ 内容	実習課題4 ゲント紙による立体造形表現4 講評、ゲント紙による立体造形表現4 製作	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
6回	テーマ 内容	実習課題5 スチレンボードによる立体造形表現1 講評、スチレンボードによる立体造形表現1製作	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120
7回	テーマ 内容	まとめ ポートフォリオの作成、下キコメント追加・整理、写真撮影	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成 「復習」ポートフォリオ作成	120
8回	テーマ 内容	講評 全体で講評を行う	講義・実習	「予習」ポートフォリオ作成	120
9回	テーマ 内容	実習課題6 立体化のための作図1 三面図、透視図法	講義・実習	「復習」課題製作	120
10回	テーマ 内容	実習課題7 立体化のための作図2 アイソメトリック、アクソメトリック、展開図	講義・実習	「予習」課題製作 「復習」課題製作	120

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	実習課題8	講義・実習	「予習」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	Basic Color Design				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	村井けんたろう										
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	@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	甲野 善一郎（実務経験） 飯田 晴彦（実務経験） 奥田 直辰 馬頭 亮太 村井 健太郎 原田 和典（実務経験） 森野 晶人（実務経験） 木下 裕士（実務経験）									
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	design-ml@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	【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】…絵画(映像)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	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	
英文表記	World and Design				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-D214						オフィス アワー 金曜2限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	デザイン 社会 生活										
授業概要	デザインはあらゆる分野で見られます。様々な視点を持って社会や生活や環境の中にあるものとデザインの関わりを知ることによって、デザインについての理解が深まり、デザインについて考えるきっかけづくりを目指します。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			
								デザイン概論 デザイン領域論I			
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	デザインについて独自の考えを深めることができる									
	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	授業内で提示する										
参考書	授業内で提示する										

予備知識	デザイン概論、デザイン領域論Iを履修済みであることが望ましい。普段から、様々なデザインに目を触れておくこと。
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。」に関連する科目である。将来、デザインにおけ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	森野晶人
評価明細基準	取組態度、課題レポートの質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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 生活とデザイン1	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	授業の流れの説明`身の回りのデザイン			
2回	テーマ	生活とデザイン2	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	便利なデザイン			
3回	テーマ	生活とデザイン3	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	デザインの寿命			
4回	テーマ	社会とデザイン1	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	コミュニティのためのデザイン			
5回	テーマ	社会とデザイン2	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	経済とデザインの関係			
6回	テーマ	テクノロジーとデザイン1	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	近代デザインの計画概念			
7回	テーマ	テクノロジーとデザイン2	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	デザインと科学の関係			
8回	テーマ	日本とデザイン	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	日本らしさ、美意識、カワイイ			
9回	テーマ	世界とデザイン	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	グローバルなデザイン			
10回	テーマ	文化とデザイン1	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	文化を伝えること			

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	文化とデザイン2	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	文化をつくること			
12回	テーマ	環境とデザイン1	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	人間にやさしいデザイン			
13回	テーマ	環境とデザイン2	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	地球にやさしいデザイン			
14回	テーマ	歴史とデザイン	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	デザインが違ったもの、デザインのオリジナリティ			
15回	テーマ	未来とデザイン	講義	講義理解のための予習・復習	30
	内容	デザインの責任			
16回	テーマ	まとめ			
	内容				

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	原田 和典 (実務経験) 木下 裕士 甲野 善一郎 飯田 晴彦 森野 晶人 奥田 直辰 馬頭 亮太 村井 健太郎									
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	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 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） 甲野善一郎（実務経験）									
研究室	L号館 D214					オフィス アワー 金 2 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
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。実習室の収容人図を考慮して履修登録は30名までとする。

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	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	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。						関連科目			
							基礎科目:デザイン基礎実習Ⅰ、Ⅱ 連携科目:デザインプロジェクトⅠ-Ⅵ 発展科目:情報デザイン実習、インタラクションデザイン実習			
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基準			
JABEE記号	学生の到達度目標									
	①	コンテンツデザインに必要な手法、評価方法について理解できる。								
	②	解決策あるいは社会への働きかけるコンテンツを提案できる。								
	③									
	④									
	⑤									
	⑥									
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	0	0	0	0	90	0	10	出席状況および授業態度	100	
教科書	授業の中で指示する									
参考書	授業の中で指示する									

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

集中講義なので開講日程に注意すること。授業後の提出課題に週2～3時間の作業時間を要する。ワークショップ形式で進めるため、原則すべての授業に出席すること。教室の収容人数を考慮して履修定員を30名とする。

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	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*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	<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>						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 模型制作課題	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、サイズアスケット、1/5模型制作			
2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2 人体の計測、製図(CAD)			
3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3 製図、原寸モデル制作準備			
4回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習		
	内容	パネル椅子のデザイン4 原寸モデル制作(木工)			
5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5 原寸モデル制作(木工)			
6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6 モデル撮影、プレゼン資料作成			
7回	テーマ	身体スケールのデザイン	実習		
	内容	パネル椅子のデザイン7 プレゼンテーション、ポードウォリア作成			
8回	テーマ	ランドスケープデザイン	実習	レポート作成、アイデアスケッチ	60
	内容	広場空間のデザイン1 ゾーニング、動線計画、エスキース			
9回	テーマ	ランドスケープデザイン	実習		
	内容	広場空間のデザイン2 CADによる図面表現			
10回	テーマ	ランドスケープデザイン	実習		
	内容	広場空間のデザイン3 CADによる図面表現(着色図の作成)			

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	ランドスケープデザイン	実習	模型制作準備	60
	内容	広場空間のデザイン4 模型制作のための製図			
12回	テーマ	ランドスケープデザイン	実習	模型制作	60
	内容	広場空間のデザイン5 模型制作			
13回	テーマ	ランドスケープデザイン	実習	模型制作	60
	内容	広場空間のデザイン6 模型制作			
14回	テーマ	ランドスケープデザイン	実習	プレゼン準備	60
	内容	広場空間のデザイン7 模型制作、プレゼン準備			
15回	テーマ	プレゼンテーション	AL	ポートフォリオ作成	60
	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、インテリジェントエクスツリア	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	2	
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

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

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ	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*Ⅱ(2デ)			開講学年	2	講義コード	1682901	区分	選択		
英文表記	Graphic Design I			開講期	前期	開講形態		単位数	4		
担当教員	甲野善一郎(実務経験) 奥田直辰(実務経験)										
研究室	L-D213(甲野)					オフィス アワー 水曜2限					
メールアドレス	zkouno@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 写真 コラージュ										
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。(奥田) コラージュ制作を通して、光、色、形に向き合い、そのとき起る問題をプロセスを通して解決する。(甲野)							関連科目			
								グラフィックデザイン基礎、タイポグラフィ実習、フォトデザイン実習			
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	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									
	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	50	40	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	デザイン基礎実習Ⅰ、Ⅱの単位を取得しておくこと
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	甲野善一郎、奥田直辰
評価明細基準	成果発表／50点 作品／ 40点 ポートフォリオ／10点

課題の提出期限を厳守すること

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 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	コラージュ演習1	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	30
	内容	実例を見せて説明。制作のルールの説明 課題発表			
10回	テーマ	コラージュ演習2	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	30
	内容	スキヤミング・構成・構図・スクリーン・プレゼンテーション			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題(予習・復習)	時間(分)
11回	テーマ	コラージュ演習3	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	30
	内容	コンセプト・ストーリー 実習指導			
12回	テーマ	コラージュ演習4	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	30
	内容	社会問題・メッセージ プレゼンテーション			
13回	テーマ	コラージュ演習5	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	30
	内容	組み合わせ 実習指導			
14回	テーマ	コラージュ演習6	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	30
	内容	解像度・レタッチ・画像処理 プレゼンテーション			
15回	テーマ	コラージュ演習7	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	30
	内容	色・カラーマネージメント・印刷 実習指導			
16回	テーマ	コラージュ演習8			30
	内容	最終プレゼン			

科目名	グラフィックデザイン論 (2デ)				開講学年	2	講義コード	1683101	区分	選択	
英文表記	Theory of Graphic Design				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) 甲野善一郎 (実務経験) 奥田直辰 (実務経験) 馬頭亮太 (実務経験)										
研究室	L-D214 (森野) L-D213 (甲野) L-D212 (奥田) L-D211 (馬頭)						オフィス 金曜2限 (森野) 水曜2限 (甲野アワー)				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	グラフィックデザインの源流 グラフィックデザインの領域 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歴史的検証から学び、国内外の事例を通してグラフィックデザイン概念および役割を理解する。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)エディトリアル(編集)の概念を理解する。本講義は、前職におけるデザイン会社のアートディレクター職の実務経験を活かし、グラフィックデザインの分野において授業の中で学生たちに教授している。							関連科目			
								グラフィックデザインコースの専門科目			
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概念・役割について理解できる									
	②	コミュニケーションデザイン概念・役割について理解できる									
	③	グラフィックデザインにおける写真の役割について理解できる									
	④	エディトリアル概念・役割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	80	0	0	10	10	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	世界のグラフィックデザイナー・作品 日本のグラフィックデザイナー・作品
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	森野晶人、甲野善一郎、奥田直辰、馬頭亮太
評価明細基準	取組態度、課題の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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 グラフィックデザイン概論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	授業の進め方 グラフィックデザインの源流			
2回	テーマ	グラフィックデザイン概論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	日本のグラフィックデザイン			
3回	テーマ	グラフィックデザイン概論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	世界のグラフィックデザイン			
4回	テーマ	グラフィックデザイン概論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	グラフィックデザインの役割と今後の展望			
5回	テーマ	コミュニケーションデザイン概論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	コミュニケーションデザイン領域			
6回	テーマ	コミュニケーションデザイン概論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	インフォメーションデザイン			
7回	テーマ	コミュニケーションデザイン概論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	インタラクションデザイン			
8回	テーマ	コミュニケーションデザイン概論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	コミュニケーションデザインの役割と今後の展望			
9回	テーマ	写真概論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	写真の歴史			
10回	テーマ	写真概論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	国内事例紹介			

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	写真概論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	国外事例紹介			
12回	テーマ	写真概論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	写真の役割と今後の展望			
13回	テーマ	エディトリアル概論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	エディトリアルの概念			
14回	テーマ	エディトリアル概論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	事例紹介			
15回	テーマ	エディトリアル概論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	事例紹介			
16回	テーマ	エディトリアル概論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	エディトリアルの役割と今後の展望			

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-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	文字組 文字構成 情報階層 書体デザイン グリッドシステム									
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			
							デザイン基礎実習Ⅱ 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	タイポグラフィに関する専門用語を理解できる								
	②	タイポグラフィの基本技術を習得する								
	③	文字を用いた表現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	20	20	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	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	取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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 タイポグラフィの基本1	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。タイポグラフィの基本について理解する。制作実習			
2回	テーマ	タイポグラフィの基本2	講義 実習	【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			
3回	テーマ	タイポグラフィの応用1	講義 実習	【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			
4回	テーマ	タイポグラフィの応用2	講義 実習	【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			
5回	テーマ	タイポグラフィの応用3	講義 実習	【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			
6回	テーマ	タイポグラフィの展開1	講義 実習	【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			
7回	テーマ	タイポグラフィの展開2	講義 実習	【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			
8回	テーマ	タイポグラフィの展開3	講義 実習	【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			
9回	テーマ	文字のデザイン1	講義 実習	【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			
10回	テーマ	文字のデザイン2	講義 実習	【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			

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	文字のデザイン3	講義 実 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			
12回	テーマ	文字のデザイン4	講義 実 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			
13回	テーマ	文字のデザイン5	講義 実 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			
14回	テーマ	文字のデザイン6	講義 実 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			
15回	テーマ	文字のデザイン7	講義 実 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			
16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＊Ⅲ(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										
研究室	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	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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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	History of Manga				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	三浦知志 (非常勤) 井島パトリック (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	miura@shokei-gakuen.ac.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	50	0	20	20	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(成果発表)10×2…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10×2… 授業の内容をきちんと把握しているか 定期試験25×2… 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 ポートフォリオ10…全学共通、学期末到達度レポート

本科目は前半が井島パトリックが、後半は三浦知志が担当します。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定期試験…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。

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01	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	マンガ史の学び方、授業の進め方、マンガ史「イジロ」・『新宝島』ができるまで			
2回	テーマ	マンガ史02	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	手塚とトキワ荘グループ			
3回	テーマ	マンガ史03	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	貧本・マンガ対劇画			
4回	テーマ	マンガ史04	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	少年マンガ進化論			
5回	テーマ	マンガ史05	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	少女マンガ進化論			
6回	テーマ	マンガ史06	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
	内容	個性派・怪奇マンガ:『ガロ』			
7回	テーマ	マンガ史07	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	マンガというメディア			
8回	テーマ	マンガ史08	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	中間試験			
9回	テーマ	マンガ史09	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	マンガ史概略『少年ジャンプ』の歴史			
10回	テーマ	マンガ史10	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	ジャンル論1 料理マンガ1(料理バトルと家庭料理)			

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	マンガ史11	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	ジャンル論2 料理マンガ2(グルメマンガ)			
12回	テーマ	マンガ史12	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	ジャンル論3 自伝マンガ1(日本の場合)			
13回	テーマ	マンガ史13	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備	60
	内容	ジャンル論4 自伝マンガ2(海外の場合)			
14回	テーマ	マンガ史14	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備 作成 復習:小論文	60
	内容	マンガの現状1 2010から20年代のマンガについて			
15回	テーマ	マンガ史15	講義	予習:私のイチオシマンガ 発表準備 作成 復習:小論文	60
	内容	マンガの現状2 マンガと現代社会			
16回	テーマ	マンガ史16			
	内容	試験			

科目名	学外演習 (3デ)				開講学年	3	講義コード	1683901	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	木下 裕士 飯田 晴彦 甲野 善一郎 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 金曜日1限				
メールアドレス	kino-shi@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	マンガ表現演習Ⅲ*3(3デ)				開講学年	3	講義コード	1684401	区分	選択	
英文表記	Manga Media III				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	木下 裕士										
研究室	L号館 芸術学部棟 D215						オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	マンガ イラストレーション デザイン										
授業概要	<p>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。</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 デイデァ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	グラフィックデザイン演習Ⅲ*2 (3デ)			開講学年	3	講義コード	1684901	区分	選択		
英文表記	Graphic Design III			開講期	前期	開講形態		単位数	4		
担当教員	森野晶人 (実務経験) 甲野善一郎 (実務経験) 奥田直辰 (実務経験) 馬頭亮太 (実務経験)										
研究室	L-D214 (森野) L-D213 (甲野) L-D212 (奥田) L-D211 (馬頭)					オフィス金2時限 (森野)、水曜2限 (甲野)					
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	グラフィックデザインゼミ										
授業概要	グラフィックデザイン演習I、IIで学んできた各グラフィックデザインのプロセスをより深化させるため、4つのゼミに配属して、コンペ、実践プロジェクト等において総合的なソリューション提案、問題解決を行う。なお、プロジェクトの進行においてはグループワークと個人作業を並行して行うため、協調生、チームビルディング能力の養成が必要である。							関連科目			
								グラフィックデザイン演習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	プロジェクトにおいてチーム内で議論し、共通の目標を確認できるようになる									
	②	プロジェクトにおいてチーム内で作業を分担し、成果をまとめること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	10	0	10	80	100		
教科書	授業内で提示する										
参考書	授業内で提示する										

予備知識	グラフィックデザイン演習I、II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、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、甲野善一郎、奥田直辰、馬頭亮太
評価明細基準	各ゼミでの取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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	研究テーマについてのレポート	60
	内容	専門性の理解、ゼミの決定			
2回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト1	講義・実習	【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	60
	内容	問題抽出・ディスカッション(各ゼミで実施)			
3回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト2	講義・実習	【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	60
	内容	課題分析・ディスカッション(各ゼミで実施)			
4回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト3	講義・実習	【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	60
	内容	現地調査(各ゼミで実施)			
5回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト4	講義・実習	【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	60
	内容	課題設定(各ゼミで実施)			
6回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト5	講義・実習	【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	60
	内容	プロトタイプング(各ゼミで実施)			
7回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト6	講義・実習	【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	60
	内容	プロトタイプング(各ゼミで実施)			
8回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト7	講義・実習	【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	60
	内容	プロトタイプング・講評(各ゼミで実施)			
9回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト8	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
10回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト9	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			

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プロジェクト10	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
12回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト11	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
13回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト12	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
14回	テーマ	プレゼンテーション	実習	【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	60
	内容	プレゼン準備			
15回	テーマ	プレゼンテーション	実習	【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	60
	内容	プレゼン準備			
16回	テーマ	プレゼンテーション	実習	【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	60
	内容	ゼミ合同プレゼンテーション			

科目名	デザインプロジェクトV◎ (3デ)			開講学年	3	講義コード	1685101	区分	必修	
英文表記	Design Project 5			開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	馬頭 亮太 飯田 晴彦 甲野 善一郎 原田 和典 森野 晶人 奥田 直辰 村井 健太郎 木下 裕士 (実務経験)									
研究室	L号館 芸術学部棟 D215					オフィス アワー 金曜1限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	総合的デザイン演習 商品企画 まちづくり 地域調査									
授業概要	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	馬頭 亮太 木下裕士 原田 和典 甲野 善一郎 森野 晶人 飯田 晴彦 奥田 直辰 村井 健太郎										
研究室	L号館 芸術学部棟 D413 飯田, D213 甲野、D214 森野 D313木下 D212馬頭、D211奥田、D314 村井、D414 原田						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 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			
15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 甲野 善一郎 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						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	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			
14回	テーマ	デザイン11 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			
15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			
16回	テーマ				60
	内容				

科目名	空間デザイン実習Ⅰ（3デ）			開講学年	3	講義コード	1685701	区分	選択	
英文表記	Advanced Environment Design 1			開講期	前期	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	空間,設計,CAD,模型									
授業概要	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。						関連科目			
							プロダクトデザイン演習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	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	<p>プロダクトデザイン演習Ⅰ、Ⅱ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。</p>
DPとの関連	<p>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。</p>
実務経験のある教員	
評価明細基準	<p>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。</p>

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、ゾーニング製図(基本設計)			
4回	テーマ	屋外空間のデザイン4	実習	モデル制作材料の準備	60
	内容	製図(詳細設計)、モデル制作準備			
5回	テーマ	屋外空間のデザイン5	実習	プレゼン資料作成	
	内容	モデル制作			
6回	テーマ	屋外空間のデザイン6	実習 AL		
	内容	プレゼンテーション、ポードウォリア作成			
7回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン1	実習		
	内容	課題抽出、アイデア展開			
8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			
9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	レンダリング、プレゼン資料作成			
10回	テーマ	ストリートファニチュアのデザイン4	実習		
	内容	プレゼンテーション、ポードウォリア作成			

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	展示空間のデザイン1	実習	模型材料の準備	60
	内容	課題説明、資料収集、空間イメージのアイデア展開			
12回	テーマ	展示空間のデザイン2	実習		
	内容	課題抽出、アイデア展開			
13回	テーマ	展示空間のデザイン3	実習		
	内容	3DCADモデリング			
14回	テーマ	展示空間のデザイン4	実習	プレゼンテーション準備	60
	内容	レンダリング、プレゼン資料作成			
15回	テーマ	展示空間のデザイン5	実習 AL		
	内容	プレゼンテーション			
20回	テーマ				
	内容				
21回	テーマ				60
	内容				

科目名	パブリッシング (3デ)				開講学年	3	講義コード	1685901	区分	選択	
英文表記	Publishing				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	奥田直辰 (実務経験)										
研究室	L-D212						オフィス アワー 水曜2限				
メールアドレス	new_tba@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	ポートフォリオ 作品集づくり 就職活動										
授業概要	課題作品や自主作品をまとめ、ポートフォリオ(作品集)として実際の就職活動で使える体裁に仕上げます。企画や構成、レイアウト・文字組み・出力/印刷・製本までの流れを把握しながら制作し、映像作品やWEB作品はオンラインで閲覧できるようにしていきます。							関連科目			
								全ての専門科目			
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	ポートフォリオを見る側の視点で企画検討できるようになる									
	②	ポートフォリオの重要性や活用方法を認識し、自分の作品にあった表現方法を提案できるようになる									
	③	基本的なエディトリアルデザインができるようになる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法(配点)	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	20	70	10	0	100		
教科書	授業内で提示する										
参考書	デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のための ポートフォリオ見本帳 エムディエヌコーポレーション MdN編集部 978-4844368298 クリエイティブ業界に就職するためのポートフォリオの教科書 ワークスコーポレーション ワークスコーポレーション別冊書籍編集部 978-4862670502 クリエイターをめざす人のための、人の心を動かす三ツ星ポートフォリオの企画「虎の巻」 六耀社 佐藤 良仁 978-4897376929 採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳 ポーンデジタル 中路 真紀, 尾形 美幸他 978-4862462930										

予備知識	将来活躍したい職種や憧れのクリエイターを思い描いてみる。
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。
実務経験のある教員	奥田直辰
評価明細基準	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):70点、SOJOポートフォリオ10点計100点。基本的な企画力・デザイン力に加え、授業内のディスカッションやプレゼンテーションを通して習熟度を確認します。

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

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ	オリエンテーション	講義・演習	復習:これまでの作品をリストアップ	180
	内容	オリエンテーション、授業の目的とゴール、参考作品紹介			
2回	テーマ	制作準備	演習	復習:不足している作品カテゴリーの強化案・代替案を検討	180
	内容	作品のリストアップ、データの収集			
3回	テーマ	制作準備	演習	予習:製本方法のリサーチ	180
	内容	コンセプト立案、仕様の検討			
4回	テーマ	発表	講義・演習	予習:発表の準備	180
	内容	中間発表			
5回	テーマ	デザイン作成	演習	予習:参考になる事例や書籍をリストアップ	180
	内容	ページ構成の検討			
6回	テーマ	デザイン作成	演習	復習:構成・レイアウトを随時確認し、デザインのブラッシュアップをおこなう	180
	内容	書体、グリッド、カラーパレット、余白を意識したレイアウト検討			
7回	テーマ	デザイン作成	演習	復習:構成・レイアウトを随時確認し、デザインのブラッシュアップをおこなう	180
	内容	レイアウトデザイン、ギャブションやコメントの確認			
8回	テーマ	デザイン作成	演習	復習:構成・レイアウトを随時確認し、デザインのブラッシュアップをおこなう	180
	内容	レイアウトデザイン、裏紙の確認			
9回	テーマ	発表	演習	予習:発表の準備	180
	内容	中間確認			
10回	テーマ	デザイン作成	講義・演習	復習:映像作品やWEB作品の効果的な見せ方のリサーチ	180
	内容	映像作品・WEB作品のオンラインにおける表現方法検討			

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	デザイン作成	演習	復習:授業内容のブラッシュアップ	180
	内容	オンラインパブリッシング用のアプリケーションでデザイン構築			
12回	テーマ	デザイン作成	演習	復習:授業内容のブラッシュアップ	180
	内容	オンラインパブリッシング用のアプリケーションでデザイン構築			
13回	テーマ	デザイン作成	演習	復習:授業内容のブラッシュアップ	180
	内容	ポッドキャスト(紙媒体)とオンライン作品の連携			
14回	テーマ	デザイン作成	演習	復習:授業内容のブラッシュアップ	180
	内容	最終データ作成、入稿/出力			
15回	テーマ	仕上げ	演習	復習:授業内容のブラッシュアップ	180
	内容	製本、デジタル化			
16回	テーマ	最終プレゼンテーション・講評	講義	復習:最終ブラッシュアップをおこない、完成形を期日内に提出	180
	内容	プレゼンテーション・最終総括			

科目名	映像表現論演習（3デ）				開講学年	1	講義コード	1686001	区分	選択	
英文表記	Motion Imaging				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	坂井孝介（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	kowske@gmail.com										
キーワード	アニメーション, モーショングラフィックス,										
授業概要	情報メディアの進化と共に、デザインの様々な領域において映像による情報伝達の必要性がますます高まっている。映像はなぜ動いて見えるのか、映像による表現にはどういうものがあるのか、映像はどのように作るのか、コンセプトを映像化するにはどうということかなど、映像に関する基本概念および基礎技術を扱う。							関連科目			
								基礎科目: コンピュータ基礎実習、デザイン基礎実習1、連携科目: 表現基礎実習、デジタルデザイン基礎演習 発展科目: メディアデザイン実習、コンテンツ制作実習			
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	不要	不要	不要
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	映像編集用語の習得									
	②	アニメーション作品の制作									
	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, Illustlatorの基本操作。
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、映像表現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、映像の現場での具体的な業務内容の基本を理解する。
実務経験のある教員	
評価明細基準	1.成果発表:各課題に対して口頭発表を行う。2.作品:課題作品を期限内に提出する。

出席を80%以上すること。課題作品を期限内に提出すること。映像編集ソフト(Adobe Premiere, Adobe After Effectsなど)がインストールされたノートPC(Mac, Windowsは問わない)を持参すること。持参するPCのハード・ソフト両面においてサポートは行わない、各自で把握、対策すること。

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・映像概論	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	映像の歴史・制作プロセスについて理解する。			
2回	テーマ	映像制作の基本1	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	プロット、絵コンテを理解する。事例研究。			
3回	テーマ	映像制作の基本2	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	90
	内容	映像制作の基本技術を理解する。事例研究。			
4回	テーマ	映像制作の基本3	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe After Effects を用いた課題制作。事例研究。			
5回	テーマ	映像制作の基本4	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe After Effects を用いた課題制作。事例研究。			
6回	テーマ	映像制作の基本5	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe After Effects を用いた課題制作。事例研究。			
7回	テーマ	中間プレゼンテーション	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題の修正・補足を行い次回提出する	90
	内容	中間プレゼンテーション			
8回	テーマ	映像編集1	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			
9回	テーマ	映像編集2	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			
10回	テーマ	映像編集3	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			

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	映像編集4	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			
12回	テーマ	映像編集5	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			
13回	テーマ	映像編集6	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			
14回	テーマ	映像編集7	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題制作を進める	90
	内容	Adobe Premiere を用いた課題制作。事例研究。			
15回	テーマ	プレゼンテーション	講義 演習	【予習】CM・映画・PVなどの映像を見ておく【復習】課題の修正・補足を行い次回提出する	90
	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Ⅲ（＊１）（３デ）				開講学年	3	講義コード	1686101	区分	選択	
英文表記	Product Design III				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	原田和典 飯田晴彦										
研究室	L号館D212（原田研究室） L号館D413（飯田研究室）						オフィス アワー 金曜日 3限				
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	製品デザイン 空間デザイン										
授業概要	<p>プロダクトデザイン演習I、IIで学んできた製品及び空間デザインのプロセスをより深化させるため、コンペ、実践プロジェクト等において総合的なソリューション提案、問題解決を行う。なお、プロジェクトの進行においてはグループワークと個人作業を並行して行うため、協調性、チームビルディング能力の養成が必要である。</p>							関連科目			
								プロダクトデザイン演習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	プロジェクトにおいてチーム内で議論し、共通の目標を確認できるようになる									
	②	プロジェクトにおいてチーム内で作業を分担し、成果をまとめること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	10	10	40	30	10	100		
教科書											
参考書											

予備知識	プロダクトデザイン演習I、II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	オリエンテーション	講義	研究課題についてのレポート	60
	内容	専門性の理解、ゼミの決定			
2回	テーマ	製品デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	課題分析	60
	内容	製品デザインプロジェクト1 課題抽出/ディスカッション			
3回	テーマ	製品デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	アイデアスケッチ	60
	内容	製品デザインプロジェクト2 アイデア展開/作業分担			
4回	テーマ	製品デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	モデル制作準備	60
	内容	製品デザインプロジェクト3 作図、モデル制作準備			
5回	テーマ	製品デザインプロジェクト	講義 実 習 AL		
	内容	製品デザインプロジェクト4 モデル制作			
6回	テーマ	製品デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	プレゼンテーション準備	60
	内容	製品デザインプロジェクト5 モデル制作			
7回	テーマ	製品デザインプロジェクト	講義 実 習 AL		
	内容	製品デザインプロジェクト6 プレゼンテーション			
8回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	課題分析	60
	内容	空間デザインプロジェクト1 問題抽出/ディスカッション			
9回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	アイデアスケッチ	60
	内容	空間デザインプロジェクト2 現地調査/アイデア展開			
10回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	モデル制作準備	60
	内容	空間デザインプロジェクト3 作図、モデル制作準備			

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	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL		
	内容	空間デザインプロジェクト4 モデル制作			
12回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	プレゼンテーション準備	60
	内容	空間デザインプロジェクト5 モデル制作			
13回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL		
	内容	空間デザインプロジェクト6 プレゼンテーション			
14回	テーマ	ポートフォリオ作成	講義 実 習 AL	ポートフォリオ作成	60
	内容	各自ポートフォリオの作成			
15回	テーマ	プレゼンテーション	講義 実 習 AL	ポートフォリオ編集	60
	内容	学科プレゼンテーション			

科目名	製品デザイン実習Ⅰ（3デ）			開講学年	3	講義コード	1686301	区分	選択	
英文表記	Advanced Product Design 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)									
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	<p>プロダクトデザインは、家電機器、情報機器はじめとする民生用機器から各種業務用の機器にいたる広範な今日の工業製品を対象としている。本授業は、実習として、デザイン開発を実習形式で行い、より高度なデザイン技術を習得するものである。また、マーケティング、ブランディングも並行して行ない、実務の中でのデザインのあり方を学習する。</p>						関連科目			
							空間デザイン実習 デザイン概論、デザイン基礎実習Ⅰ・Ⅱ プロダクトデザイン論 デザイン総合演習Ⅰ・Ⅱ プロダクトデザイン実習2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択 【科目区分】…教科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	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、簡易プロトタイピング技術、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	情報デザイン実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	1686601	区分	選択	
英文表記	Information Design				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-D214						オフィス アワー 水3時限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	情報デザイン、ダイアグラム										
授業概要	グラフィックデザイン業界において活躍するデザイナーとして、インフォメーショングラフィックに関する知識・技術は必要不可欠である。この授業では、多様な情報を包括的に凝縮した地図、チャート、ダイアグラムなどのコンセプトメイキングから制作および応用展開までを扱い、情報デザインに関する課題に対応できる基礎的・汎用的能力を養う。							関連科目			
								基礎科目：デザイン基礎実習 連携科目：タイポグラフィ実習、グラフィックデザイン論、グラフィックデザイン演習Ⅱ 発展科目：エディトリアル実習、デザインプロジェクト			
教職関連区分								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	情報デザインに関する用語が理解できる									
	②	情報の見方、整理の仕方が理解できる									
	③	ダイアグラム制作が実践できる									
	④										
	⑤										
	⑥										
評価方法（配点）	中間試験	定期試験	小テスト	レポート	成果発表（口頭・実技）	作品	ポートフォリオ	その他	合計		
	0	0	0	0	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、2年次の基礎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	「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
評価明細基準	1.成果発表:各課題に対して口頭発表を行う。2.作品:課題作品を期限内に提出する。

出席を80%以上すること。課題作品を期限内に提出すること。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

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

授業計画

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

科目名	映像表現実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	1686701	区分	選択	
英文表記	Production training of contents				開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	甲野 善一郎										
研究室	D-213						オフィス アワー 火曜日1限				
メールアドレス	zkouno@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	写真,映像,アーカイブ										
授業概要	様々なメディアにおけるコンテンツの表現形態に、写真表現・映像表現がある。その活用範囲は、娯楽映画などから、医療、建築、教育など様々な分野に広がっている。なお、この授業には情報処理教育の情報の科学的理解および情報活用の実践力の内容も含まれている。							関連科目			
								1年:デザイン概論 2年:グラフィックデザイン実習			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】・・・必修【科目区分】・・・教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項(中学校及び高等学校 美術)【各科目に含めることが必要な事項】・・・絵画(映像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	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、映像表現論演習、グラフィックデザイン実習の単位取得済みが好ましい。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
1回	テーマ 写真・映像応用概論	写真・映像の最先端を知る。事例紹介	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
2回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(企画書・絵コンテ・撮影・編集)	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
3回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(絵コンテ・撮影・編集)	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 アイデアを考える。	60
4回	テーマ 撮影実習1	ハイスピード撮影(プレゼン)	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備をする。	60
5回	テーマ 撮影実習1	映像コンテンツの視察(美術館・博物館)	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	タイムラプス撮影(企画書・絵コンテ)	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	タイムラプス撮影(絵コンテ・撮影・編集)	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
8回	テーマ 撮影実習2	タイムラプス撮影(プレゼン)	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	プロジェクトマネジメント1 マテリアル1 説明	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	プロジェクトマネジメント2 マテリアル2	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題 (予習・復習)	時間 (分)
11回	テーマ	撮影実習2	講義+課題 +プレゼン テーション	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	プロジェクトセッションの3マテリアルのプレゼン			
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	color(pv)(brain storming session/color・連想ゲーム)			
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	color(pv)(企画書・絵コンテ・撮影・編集)			
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	color(pv)(撮影・編集)			
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。	60
	内容	color(pv)(授業内プレゼン)			
16回	テーマ	講評+総括	講義+課題 +プレゼン テーション	復習	60
	内容	デザイン学科プレゼン			
23回	テーマ				
	内容				
24回	テーマ				
	内容				

科目名	エディトリアル実習（3デ）			開講学年	3	講義コード	1686901	区分	選択	
英文表記	Editorial Design			開講期	前期	開講形態		単位数	2	
担当教員	馬頭亮太（実務経験）									
研究室	L-D211					オフィス アワー 金 3 時限				
メールアドレス	newfaculty_tba@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	情報編集 情報構築									
授業概要	エディトリアルデザインは紙媒体にとどまらず、様々な情報伝達に応用が可能なグラフィックデザインの基礎の集約であると言える。実際のエディトリアルデザインのワークフローを通して情報収集から紙面レイアウトを作成する工程を理解し、基本的な制作ツールの技能を習得する。また、紙面以外の媒体（ウェブサイトページ）への情報展開を想定し、情報の組み替えや編集における知識を広める。						関連科目			
							グラフィックデザイン基礎 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			
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	エディトリアル領域に関するワークフローを理解し、魅力的な情報コンテンツの企画・構成員力を習得できる。								
	②	地域社会や身近なトピックスについて興味関心を示すことができる。								
	③	最終形態を想定した企画立案、情報収集ができる。								
	④	プレゼンテーション力を高めることができる。								
	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	30	60	0	10	100	
教科書	新 文字組みとレイアウト BNN 978-4-86100-753-8									
参考書	日本語組版入門 誠文堂新光社 向井裕一 978-4-416-61868-4									

予備知識	ミニパンフレットやブックレット、印刷媒体 ウェブ上の特集ページや特集記事 身近な話題、トピックス、興味のあるコンテンツ
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。情報を掘り起こしコンテンツとして発信するワークフローと基礎的な制作ツールの使用法を習得し、アートディレクター、デザイナーの役務を理解する。
実務経験のある教員	馬頭亮太
評価明細基準	1.経過発表／企画編集プロセスのプレゼンテーション 10点×3＝30 2.作品評価／企画構成力(企画20/ZINE20/LP20) 10点×6＝60 3.基礎的な制作ツール技能習得 10点"

出力物及びデータによる課題(成果作品)の締切期限内の提出

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	授業全体に関するオリエンテーション	講義・実習	予習/PCのソフトウェア環境を確認しておく 復習/授業内容を復習する	90
	内容	PCの環境確認/ソフトウェアについての概要理解(Illustrator, Photoshop, Indesign, Acrobat等)/エディトリアルデザイン(広義の編集領域)に関する理解			
2回	テーマ	エディトリアルデザインの範囲とワークフロー	講義・実習	予習/身近な"編集"に関する知見を広めておく 復習/授業内容を復習する	90
	内容	エディトリアルが関与するデザイン領域の理解と、技術習得を通じたワークフローの把握/次回以降の課題予告。			
3回	テーマ	ZINE制作(1)企画立案、構成検討	講義・実習	予習/身近な話題を収集しておく 復習/授業内容を復習する	180
	内容	自分の興味があるトピックを小冊子=ZINEとしてまとめるための企画立案。与条件:誰かのために役立つ、もしくは誰かを楽ませる情報であること(情報収集とチームビルディング)			
4回	テーマ	ZINE制作(2)企画提案と全体共有	講義・実習	予習/プレゼン資料の準備 復習/授業内容を復習する	180
	内容	各自の企画及びテーマについてプレゼンテーションを行い、制作するZINEのテーマ決定を行う。			
5回	テーマ	ZINE制作(3)紙面構成・ラフスケッチ	講義・実習	予習/類似する紙媒体に関して目を通しておく 復習/授業内容を復習する	120
	内容	精度の高い企画紙面の構成及び魅力的な紙面/媒体づくりのための検討を行い、企画ラフを完成させる。			
6回	テーマ	ZINE制作(4)情報収集・取材	講義・実習	予習/取材先の選定 復習/アポイントメント	60
	内容	紙面を構成する情報収集と取材に関して取材上の注意や事前共有事項について理解を深める。			
7回	テーマ	ZINE制作(5)取材・撮影・執筆	講義・実習	予習/取材先の決定、課題制作に取り組む 復習/アポイントメント、データ整理	90
	内容	必要に応じて関係先へ取材を行う。撮影や記事執筆についても各自進行する。			
8回	テーマ	ZINE制作(7)取材・撮影・執筆	実習	予習/掲載コンテンツの収集、課題制作に取り組む 復習/アポイントメント、データ整理	90
	内容	必要に応じて関係先へ取材を行う。撮影や記事執筆についても各自進行する。			
9回	テーマ	ZINE制作(8)中間プレゼンテーション	講義・実習	予習/プレゼン資料の準備 復習/データ整理	180
	内容	取材状況、データ収集に関しての中間講評を行う。			
10回	テーマ	ZINE制作(9)紙面編集・デザイン	講義・実習	予習/課題制作に取り組む 復習/制作ツールの操作方法	540
	内容	InDesignなど基本的なツールの理解、使い方を習得する。収集した情報をもとに、企画ラフに基づいて紙面制作を行う。			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ 内容	ZINE制作(10)紙面編集・校正 編集を終えた紙面を複製し、文字校正を通して校正記号を理解する。企画ラフと仕上がりを比較し、全体での情報共有とプレゼンテーションを行う。	講義・実習	予習／プレゼン資料の準備 復習／授業内容を復習する	180
12回	テーマ 内容	ZINE制作(11)印刷・製本 入稿データの作成、プリンタドライバなど、印刷・製本に関する知識を習得する。	講義・実習	予習／課題制作に取り組む 復習／授業内容を復習する	180
13回	テーマ 内容	紙面データの媒体展開 これまでの実習で制作した紙面データを二次利用し、スマートフォンでの閲覧を前提としたウェブ上での画面デザイン(ランディングページデザイン/LPデザイン)に展開する。媒体の違いや特性を理解し、情報の取捨選択や見せ方についての知識を習得する。	講義・実習	予習／身の回りのウェブ媒体の観察 復習／授業内容を復習する	180
14回	テーマ 内容	LP制作(1)画面レイアウト LPデザインに使用するソフトウェアの基本的なツールの使用方法を習得する。	講義・実習	予習／身の回りのウェブ媒体の観察 復習／課題制作に取り組む	180
15回	テーマ 内容	LP制作(2)画面レイアウト 紙面レイアウトで使用したデータの加工及び再編集を通して、媒体特性に応じた情報編集について理解を深める。	講義・実習	予習／課題制作に取り組む 復習／授業内容を復習する、課題制作に取り組む	180
16回	テーマ 内容	LP制作(3)完成 スマートフォンでの見え方を検証しながら、最終的な画面レイアウトの完成を目指す。ウェブ上での見せ方について検討し、コーダーへの指示書を作成する。	講義・実習	予習／課題制作に取り組む 復習／授業内容を復習する	180

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	【教員免許状取得のための必修・選択】・・・必修【科目区分】・・・教科及び教科の指導法に関する科目／教科に関する専門的事項（中学校及び高等学校 美術）【各科目に含めることが必要な事項】・・・絵画（映像メディア表現を含む。）							建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
								学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標										
	①	デザインを4年間学ぶ上で不可欠な「観察力」と「表現力」をデッサンの基礎訓練を行う中で習得することができる									
	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ー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 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 を確実な物するため反復して様々なモチーフを描く	180
	内容	人物クロッキー 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	2	講義コード	2680501	区分	選択必修	
英文表記	History of Design				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	奥田直辰(実務経験)										
研究室	L-D212						オフィス アワー 木曜4限				
メールアドレス	new_tba@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	デザインの歴史 デザインの源流										
授業概要	デザインという概念が生まれる前後を含め、文字や印刷、広告、イラスト、建築、文化など、現代までのデザインを幅広い視点で学び、新たな時代への予測および課題発見力へと繋がります。							関連科目			
								デザイン概論 デザイン領域論Ⅱ 全ての専門基礎科目、専門共通科目、専門科目			
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	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	10	80	0	0	10	0	100		
教科書	授業内で提示する										
参考書	デザインの教科書 講談社 柏木博 978-4062881241 世界デザイン史 美術出版社 阿部公正 978-4568400847 ADC大学 宣伝会議 プレーン編集部 978-4883350735										

予備知識	高校までの美術の授業における知識
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。
実務経験のある教員	奥田直辰
評価明細基準	デザインの歴史への関心と理解力を高めるため、小テストおよびレポート提出をおこなう。自分が興味を持った分野や作家のルーツを掘り下げてみる。

授業の進捗や理解度に合わせて、適宜内容を変更することがあります。

学修上の
注意
(SBOs)

授業計画

回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
1回	テーマ ガイダンス、知の発展から	オリエンテーション、文章とデザインについて	講義	興味対象をより深く復習する	90
2回	テーマ 近代デザイン史の基礎	19世紀モダンデザイン／ウィリアム・モリス、アーツ・アンド・クラフツ運動	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
3回	テーマ 近代デザイン史の基礎	19,20世紀のデザイン運動／アール・ヌーヴォー、アール・デコ	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
4回	テーマ 近代デザイン史の基礎	近代デザイン／未来派、デ・ステイル、バウハウス、ロシアアバシキルド	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
5回	テーマ 近代デザイン史の基礎	近代建築／ミッドセンチュリー	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
6回	テーマ 日本のデザイン	日本の美 1／縄文・琳派・浮世絵	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
7回	テーマ 日本のデザイン	日本の美 2／民芸運動・暮らし	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
8回	テーマ 現代のデザイン	広告デザイン／戦後日本のグラフィックデザイン	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
9回	テーマ 現代のデザイン	オリンピックとデザイン／ポスター、ビクトグラム、エンブレム	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
10回	テーマ 現代のデザイン	1960-80のデザイン／サイケデリックムーブメント、サブカルチャー	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90

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	現代のデザイン	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
	内容	CI・ブランディングの歴史			
12回	テーマ	現代のデザイン	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
	内容	現代デザイン 日本・世界の潮流			
13回	テーマ	現代のデザイン	講義	復習:授業内容のブラッシュアップ	90
	内容	現代デザイン 日本・世界の潮流			
14回	テーマ	現代のデザイン	講義	興味対象をより深く予習・復習する	90
	内容	現代デザイン 日本・世界の潮流			
15回	テーマ	小テスト	レポート 提出	復習:これまでの授業内容を大まかに把握しておく	90
	内容	デザイン史における重要項目を確認			
16回	テーマ	まとめ	レポート 提出	予習:自分の興味やルーツを深掘りしておく	90
	内容	興味のルーツを探求			

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	Design Foundation I				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) 馬頭亮太(実務経験)										
研究室	L-D214(森野) L-D21(馬頭)						オフィス 森野/木曜日3限 馬頭/木曜日4 アワー 限				
メールアドレス	morino@@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、人口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 その他全てのデザイン科目			
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	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									
	②	タイポグラフィの基礎を理解できる									
	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	0	90	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	森野晶人、馬頭亮太
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 内容	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 内容	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 内容	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 内容	カメラ操作になれる2 シャッター速度、露出、シャッタースピード、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 内容	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 内容	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 内容	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 内容	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 内容	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 内容	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	2		
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	<p>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。</p>								関連科目			
									コンピュータ基礎実習			
教職関連区分	<p>【教員免許状取得のための必修・選択】…選択 【科目区分】…教科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。)</p>								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
									学修・教育目標			
JABEE記号	学生の到達度目標											
	①	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			

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	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
9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
10回	テーマ 内容	建築模型の作成 建築模型の作成	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	資料まとめ	60
	内容	模型撮影			
12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			
13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			
14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			
15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			
16回	テーマ				60
	内容				

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	森野晶人（実務経験） 奥田直辰（実務経験）										
研究室	L-D214（森野） L-D212（奥田）						オフィス アワー 金曜2限（森野）				
メールアドレス	morino@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	生活の中のグラフィックデザインを理解する									
	②	社会の中のグラフィックデザインを理解する									
	③	グラフィック表現の基本を身につける									
	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	30	10	60	10	0	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	森野晶人、奥田直辰
評価明細基準	取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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	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	講義 演習	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	90
	内容	講義`ワークシート			
3回	テーマ	生活とデザイン	講義 演習	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	90
	内容	講義`ワークシート			
4回	テーマ	社会とデザイン	講義 演習	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	90
	内容	講義`ワークシート			
5回	テーマ	経済とデザイン	講義 演習	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	90
	内容	講義`ワークシート			
6回	テーマ	デザインとアート	講義 演習	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	90
	内容	講義`ワークシート			
7回	テーマ	まとめ1	講義 演習	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	90
	内容	中間プレゼンテーション			
8回	テーマ	グラフィック表現1	演習	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	90
	内容	講義`課題説明`制作実習			
9回	テーマ	グラフィック表現2	演習	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	90
	内容	制作実習`進捗確認			
10回	テーマ	グラフィック表現3	演習	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	90
	内容	制作実習`進捗確認			

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	グラフィック表現4	演習	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	90
	内容	制作実習 進捗確認			
12回	テーマ	グラフィック表現5	演習	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	90
	内容	制作実習 進捗確認			
13回	テーマ	グラフィック表現6	演習	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	90
	内容	制作実習 進捗確認			
14回	テーマ	グラフィック表現7	演習	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	90
	内容	制作実習 進捗確認			
15回	テーマ	グラフィック表現8	演習	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	90
	内容	制作実習 進捗確認			
16回	テーマ	まとめ2			
	内容	総括			

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	木下 裕士										
研究室	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	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	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	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	甲野 善一郎 飯田 晴彦 村井 健太郎 馬頭 亮太 奥田 直辰 原田 和典 森野 晶人 木下 裕士										
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	design-ml@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	原田 和典 (実務経験) 飯田 晴彦 木下 裕士 甲野 善一郎 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	k-harada@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 「復習」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	飯田 晴彦（実務経験） 奥田 直辰										
研究室	L号館 芸術学部棟 D314 L号館 芸術学部棟 D413 飯田						オフィス アワー 金曜日1限、飯田				
メールアドレス	iida@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	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*1(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	
								建築学科のみ	建築総合	建築計画	建築構造
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科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。)							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	総括・講評	講義、実習	「復習」ポートフォリオ製作	120
	内容	ポートフォリオ制作 総評			
16回	テーマ				120
	内容				

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	【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	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な事例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な事例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な事例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な事例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 まとめ・総括	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 総括 これまでの講義の理解の確認			
16回	テーマ				60
	内容				

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	現代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 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(2デ)			開講学年	2	講義コード	2683001	区分	選択	
英文表記	Graphic Design II			開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	森野晶人(実務経験) 馬頭亮太(実務経験)									
研究室	L-D214(森野) L-D211(馬頭)					オフィス アワー 木曜3限(森野)				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	インフォメーションデザイン エディトリアル									
授業概要	<p>本授業は、二つのパートで構成されている。前半はインフォメーションデザインの基礎、後半はエディトリアルデザインの基礎に取り組む。難解な情報あるいは複雑な情報をより明快な視覚表現で伝達するインフォメーションデザインの中でも、ピクトグラム・地図・チャート・ダイアグラムは、現代のグラフィックデザイナーとして習得しておくべき基本表現である。また、エディトリアル(編集)は一般的には印刷メディアの中で、雑誌・新聞などの誌面の構成に関わるとされているが、本授業では、さらにエディトリアルの概念を、広い意味での情報の編集・構築・発信と捉え、コミュニケーション・インフォメーション・プレゼンテーションのデザインプロセスを踏まえた一領域と位置付けている。</p>						関連科目			
							<p>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」「エディトリアル実習」「インタラクティブデザイン実習」 発展科目「グラフィックデザイン演習Ⅲ・Ⅳ」</p>			
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	インフォメーションデザインの基本について理解することができる。								
	②	エディトリアルの基本について理解することができる								
	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	10	20	0	10	60	100	
教科書	授業内で提示する									
参考書	授業内で提示する									

予備知識	基礎科目「デザイン領域論Ⅰ・Ⅱ」連携科目「グラフィックデザイン論」
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、馬頭亮太
評価明細基準	取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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 インフォグラフィック基礎1	講義・質疑	【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	120
	内容	授業の流れの説明。ピクトグラムの歴史・役割 課題説明			
2回	テーマ	インフォグラフィック基礎2	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	120
	内容	ピクトグラムの歴史・役割 課題進捗チェック			
3回	テーマ	インフォグラフィック基礎3	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	120
	内容	地図の歴史・役割 課題進捗チェック			
4回	テーマ	インフォグラフィック基礎4	講義・発表	【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	120
	内容	地図の歴史・役割 課題進捗チェック			
5回	テーマ	インフォグラフィック基礎5	講義・発表	【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	120
	内容	チャートの歴史・役割 課題進捗チェック			
6回	テーマ	インフォグラフィック基礎6	講義・発表	【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	120
	内容	チャートの歴史・役割 課題進捗チェック			
7回	テーマ	インフォグラフィック基礎7	講義・議論	【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	120
	内容	ダイヤグラムの歴史・役割 課題進捗チェック			
8回	テーマ	インフォグラフィック基礎8	講義・発表	【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	120
	内容	ダイヤグラムの歴史・役割 課題進捗チェック			
9回	テーマ	エディトリアル基礎1	講義・発表	【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	120
	内容	エディトリアルの概念 課題説明			
10回	テーマ	エディトリアル基礎2	講義・発表	【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	120
	内容	エディトリアルの事例1 課題進捗チェック			

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	エディトリアル基礎3	講義・発表	【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	120
	内容	エディトリアル事例2 課題進捗チェック			
12回	テーマ	エディトリアル基礎4	講義・発表	【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	120
	内容	エディトリアル事例3 課題プレゼンテーション 課題説明			
13回	テーマ	エディトリアル基礎5	講義・発表	【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	120
	内容	課題進捗チェック			
14回	テーマ	エディトリアル基礎6	講義・発表	【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	120
	内容	課題進捗チェック			
15回	テーマ	エディトリアル基礎7	講義・議論	【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	120
	内容	課題進捗チェック			
16回	テーマ	エディトリアル基礎8	発表	【予習】プレゼン準備【復習】授業内容の不明な箇所を確認する	120
	内容	課題プレゼンテーション 総括			

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	木下 裕士										
研究室	L号館 芸術学部棟 D215						オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	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、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。							関連科目			
								3年:広告デザイン実習、コンテンツ制作実習、マンガ表現演習3、4 2年:情報デザイン論演習、デザイン発想論、グラフィックデザイン実習、メディアデザイン実習、マンガ表現演習1、2			
教職関連区分	【教員免許状取得のための必修・選択】…選択【科目区分】…教科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	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	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	【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	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,自ら発想し制作する
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)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	制作実習1	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。モノクローム	60
	内容	光と影(プロトグラム) 平面構成 作品制作			
3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。ノスタルジック	60
	内容	白黒フィルム 撮影			
4回	テーマ	現像実習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。公園・夜の風景	60
	内容	白黒フィルム 現像			
5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	スタジオ商品撮影1			
6回	テーマ	撮影実習3	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	スタジオ商品撮影2			
7回	テーマ	撮影実習4	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	スタジオ人物ポートレート1			
8回	テーマ	撮影実習5	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	スタジオ人物ポートレート2			
9回	テーマ	撮影実習6	講義+課題	予習・復習 アイデアを考える。	60
	内容	熊本市動植物園での写真表現			
10回	テーマ	映像制作実習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	コマ撮りアニメーション(企画書・絵コンテ・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	映像制作実習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	コマ撮りアニメーション2			
12回	テーマ	モーショングラフィックス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	名前のモーショングラフィックス1（企画書・絵コンテ・編集）			
13回	テーマ	モーショングラフィックス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	名前のモーショングラフィックス2（編集）			
14回	テーマ	授業内プレゼン	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。	60
	内容	授業内プレゼン1			
15回	テーマ	授業内プレゼン	講義+課題	予習・復習 プレゼン準備 アイデアを考える。プレゼン準備	60
	内容	授業内プレゼン2			
16回	テーマ	デザイン学科プレゼン ポートフォリオセッション	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	講評+総括			

科目名	マンガ表現演習Ⅱ*3(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									
研究室	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	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	【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	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	広告デザイン実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	2684301	区分	選択	
英文表記	Advertising Design				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 木曜3限				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	広告 ブランディング プロモーション マーケティング										
授業概要	【前半】 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、広告の実例やプロモーション展開などの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。【後半】 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。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。							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 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										
	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	森野晶人
評価明細基準	取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出期限を厳守すること

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 新聞広告	講義 実習	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	概要、授業の進め方の説明 広告の目的について			
2回	テーマ	広告の歴史1	講義 実習	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	日本の広告			
3回	テーマ	広告の歴史2	講義 実習	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	世界の広告			
4回	テーマ	広告のメカニズム1	実習	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	広告のデジタルマーケティング 商品広告の制作実習			
5回	テーマ	広告のメカニズム2	実習	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	広告制作のプロセス 商品広告の制作実習			
6回	テーマ	広告の領域1	実習	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	大型商品・小型商品広告 商品広告の制作実習			
7回	テーマ	広告の領域2	実習	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	地域広告 商品広告の制作実習			
8回	テーマ	広告の領域3	実習	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	企業広告・イメージ広告 商品広告の制作実習			
9回	テーマ	広告の領域4	実習	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	商品広告の制作実習			
10回	テーマ	中間プレゼン	実習	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	プレゼンテーション			

授業計画					
回数 (日付)	授業内容		講義形態	学習課題（予習・復習）	時間（分）
11回	テーマ	広告制作の実践1	実習	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	公共広告の制作実習			
12回	テーマ	広告制作の実践2	実習	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	公共広告の制作実習			
13回	テーマ	広告制作の実践3	実習	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	公共広告の制作実習			
14回	テーマ	広告制作の実践4	実習	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	公共広告の制作実習			
15回	テーマ	広告制作の実践5	実習	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	公共広告の制作実習			
16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Ⅳ*3 (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	木下 裕士										
研究室	L号館 芸術学部棟 D215						オフィス アワー 金曜 1限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	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	「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」										

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、テクスチャー、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。テクスチャーハンティング、自然物、既成物から得るテクスチャー	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	ソーシャルデザイン (3デ)				開講学年	3	講義コード	2684601	区分	選択	
英文表記	Social Design				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	馬頭亮太 (実務経験)										
研究室	L-D211						オフィス アワー 未定				
メールアドレス	000@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	地域デザイン 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										
授業概要	地域デザインにおけるイノベーションやデザイン思考によるビジネスを展開していく中で、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、講義による事例紹介を中心に、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	デザインによるイノベーションについて基本的に理解できる									
	②	デザインマネジメントについて基本的に理解できる									
	③	クリエイティブディレクションについて基本的に理解できる									
	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	50	0	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	馬頭亮太
評価明細基準	課題レポート 1.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。

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	地域デザインの事例紹介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	地域デザインの事例紹介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	地域デザインの事例紹介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	地域デザインの事例紹介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	地域デザインの事例紹介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	地域デザインの事例紹介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	地域デザインの事例紹介3			
13回	テーマ	プレゼンテーション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	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	デザインプロジェクトVI◎ (3デ)			開講学年	3	講義コード	2685201	区分	必修	
英文表記	Design Project 6			開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	馬頭 亮太 飯田 晴彦 甲野 善一郎 原田 和典 森野 晶人 木下 裕士 奥田 直辰 村井 健太郎									
研究室	L号館 芸術学部棟 D215					オフィス アワー 金曜1限				
メールアドレス	kino-shi@art.sojo-u.ac.jp									
キーワード	総合的デザイン演習 商品企画 まちづくり 地域調査									
授業概要	<p>熊本県内の特定地域を対象に、デザイン学科全学年の学生から構成されるプロジェクトチームによる文献調査(デスクワーク)や現地調査(フィールドワーク)などを通して、地域に内在する観光資源や諸問題を発見し、地域を活性化するための提案を行うことを目的とした授業である。様々な情報をデザイン提案に導くプロセスと方法を、実践を通して学ぶと共に、授業を通しデザインを遂行する上での基礎的な知識・役割・方法などを習得する。</p>						関連科目			
							デザイン基礎実習1、デザイン基礎実習2、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	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	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	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
	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	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	調査活動			
4回	テーマ	調査	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	調査活動			
5回	テーマ	調査・分析	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	120
	内容	調査活動			
6回	テーマ	調査・分析	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	120
	内容	調査活動 まとめ			
7回	テーマ	発表準備	演習	「予習」調査内容分析 「復習」プレゼン準備	120
	内容	調査活動 まとめ			
8回	テーマ	発表	演習	「予習」プレゼン準備 「復習」内容の確認	120
	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	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 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	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	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	馬頭 亮太 村井 健太郎 原田 和典 甲野 善一郎 奥田 直辰 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、D212 原田、D215 木下、D214 森野						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	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。							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 内容	オリエンテーション 課題説明 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	60
2回	テーマ 内容	調査1 調査活動 情報収集の方法、データ整理・分析の方法	講義・演習	「予習」プレゼン準備 「復習」アイデア展開	60
3回	テーマ 内容	調査2 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
4回	テーマ 内容	調査3 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
5回	テーマ 内容	調査4 調査活動	演習	「予習」調査準備 「復習」調査まとめ	60
6回	テーマ 内容	調査5 調査活動 まとめ	演習	「予習」調査まとめ 「復習」調査内容分析	60
7回	テーマ 内容	調査6 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	60
8回	テーマ 内容	調査7 プレゼンテーション 中間発表会 調査結果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
9回	テーマ 内容	デザイン展開1 アイデア 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	60
10回	テーマ 内容	デザイン展開2 アイデア 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	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 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			
15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			
16回	テーマ				60
	内容				

科目名	空間デザイン実習Ⅱ（3デ）				開講学年	3	講義コード	2685801	区分	選択		
英文表記	Advanced Environment Design 2				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I			
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	プロダクトデザイン演習I、II及び空間デザイン実習I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	フィールドワーク調査結果整理	60
	内容	フィールドワーク、実測			
3回	テーマ	キャンパス空間の提案3	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			
4回	テーマ	キャンパス空間の提案4	実習 AL		
	内容	空間構成要素のデザイン			
5回	テーマ	キャンパス空間の提案5	実習 AL		
	内容	空間構成要素のデザイン			
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、プレゼン準備			
7回	テーマ	キャンパス空間の提案7	実習 AL	ポートフォリオ作成	60
	内容	プレゼンデモンストラ			
8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、調査準備、資料収集			
9回	テーマ	都市空間のデザイン2	実習 AL	現地調査まとめ	
	内容	フィールドワーク			
10回	テーマ	都市空間のデザイン3	実習 AL	プレゼン準備	60
	内容	提案のための検討			

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	都市空間のデザイン4	実習 AL		
	内容	モデル作成			
12回	テーマ	都市空間のデザイン5	実習	作図	60
	内容	分担作業による詳細設計			
13回	テーマ	都市空間のデザイン6	実習	作図	60
	内容	分担作業による詳細設計			
14回	テーマ	都市空間のデザイン7	実習 AL	プレゼン準備	60
	内容	デザイン案の統合、プレゼン資料の作成(パネル)			
15回	テーマ	都市空間のデザイン8	実習		
	内容	プレゼンテーション/個別ポードウォリアの作成			

科目名	プロダクトデザイン演習Ⅳ（＊１）（３デ）				開講学年	3	講義コード	2686201	区分	選択	
英文表記	Product Design IV				開講期	後期	開講形態		単位数	4	
担当教員	原田和典 飯田晴彦										
研究室	L号館D212（原田研究室） L号館D413（飯田研究室）						オフィス アワー 木曜日4限				
メールアドレス	k-harada@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	製品デザイン 空間デザイン										
授業概要	<p>プロダクトデザインコースではより専門的で実践的なデザインプロセスを身につけるため、製品デザイン及び空間デザインのゼミに別れて、グループ単位でプロジェクトに参画する。現代的な社会問題に目を向けてリアルなプロジェクトに取り組むことで、卒業研究での個人課題を探究する素地を形成する。また、就職活動や進学に向けて成果をまとめた精度の高いポートフォリオの作成を行う。</p>							関連科目			
								プロダクトデザイン演習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	プロジェクトにおいてチーム内で議論し、共通の目標を確認できるようになる									
	②	プロジェクトにおいてチーム内で作業を分担し、成果をまとめること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	10	10	40	30	10	100		
教科書											
参考書											

予備知識	プロダクトデザイン演習Ⅰ、Ⅱ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。

基本的にスタジオ毎に授業を行うため、各担当の教員と相談の上、授業に参加すること。

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	プロダクトデザイン合同ゼミ オリエンテーション	講義	研究課題についてのレポート	60
	内容	専門性の理解、ゼミの決定			
2回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL	課題分析	60
	内容	製品デザインプロジェクト1 空間デザインプロジェクト1 課題分析/リサーチ			
3回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL	アイデアスケッチ	60
	内容	製品デザインプロジェクト2 空間デザインプロジェクト2 フィールドワーク			
4回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL	モデル制作準備	60
	内容	製品デザインプロジェクト3 空間デザインプロジェクト3 デイデザイン展開/プレゼンテーション			
5回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL	モデル制作準備	60
	内容	製品デザインプロジェクト4 空間デザインプロジェクト4 作図、モデル制作準備			
6回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL		
	内容	製品デザインプロジェクト5 空間デザインプロジェクト5 モデル制作			
7回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL		
	内容	製品デザインプロジェクト6 空間デザインプロジェクト6 モデル制作			
8回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL		
	内容	製品デザインプロジェクト7 空間デザインプロジェクト7 モデル制作			
9回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL		60
	内容	製品デザインプロジェクト8 空間デザインプロジェクト8 モデル制作			
10回	テーマ	スタジオ別プロジェクト	講義 実習 AL	プレゼンテーション準備	60
	内容	製品デザインプロジェクト9 空間デザインプロジェクト9 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	スタジオ別プロジェクト	講義 実 習 AL	プレゼンテーション準備	60
	内容	製品デザインプロジェクト10 空間デザインプロジェクト10 プレゼン準備			
12回	テーマ	プロジェクトデザイン合同ゼミ	講義 実 習 AL		
	内容	スタジオ別プロジェクト成果発表 プレゼンテーション			
13回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	ポートフォリオ作成	60
	内容	各自ポートフォリオの作成			
14回	テーマ	空間デザインプロジェクト	講義 実 習 AL	ポートフォリオ作成	60
	内容	各自ポートフォリオの作成			
15回	テーマ	プレゼンテーション	講義 実 習 AL	ポートフォリオ編集	60
	内容	学科プレゼンテーション			

科目名	製品デザイン実習Ⅱ（3デ）			開講学年	3	講義コード	2686401	区分	選択	
英文表記	Advanced Product Design 2			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 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 下キョメソ追加・整理、写真撮影			
15回	テーマ	実習14 ポートフォリオ 総括・講評	講義・実習	「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	グラフィックデザイン演習Ⅳ*2 (3デ)				開講学年	3	講義コード	2686501	区分	選択	
英文表記	Graphic Design IV				開講期	前期	開講形態		単位数	4	
担当教員	森野晶人 (実務経験) 甲野善一郎 (実務経験) 奥田直辰 (実務経験) 馬頭亮太 (実務経験)										
研究室	L-D214 (森野) L-D213 (甲野) L-D212 (奥田) L-D211 (馬頭)						オフィス金2時限 (森野)、水曜2限 (甲野)				
メールアドレス	morino@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	グラフィックデザインゼミ										
授業概要	<p>これまでに学んできた各グラフィックデザインのプロセスをより深化させるため、4つのゼミに配属して、コンペ、実践プロジェクト等において総合的なソリューション提案、問題解決を行う。なお、プロジェクトの進行においてはグループワークと個人作業を並行して行うため、協調生、チームビルディング能力の養成が必要である。また、卒業研究のテーマ発見につなげることも目標としている。</p>							関連科目			
								グラフィックデザイン演習Ⅰ、Ⅱ、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	プロジェクトにおいてチーム内で議論し、共通の目標を確認できるようになる									
	②	プロジェクトにおいてチーム内で作業を分担し、成果をまとめること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	10	0	10	80	100		
教科書	授業内で提示する										
参考書	授業内で提示する										

予備知識	グラフィックデザイン演習Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ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、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、甲野善一郎、奥田直辰、馬頭亮太
評価明細基準	各ゼミでの取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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	研究テーマについてのレポート	60
	内容	専門性の理解、ゼミの決定			
2回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト1	講義・実習	【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	60
	内容	問題抽出・ディスカッション(各ゼミで実施)			
3回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト2	講義・実習	【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	60
	内容	課題分析・ディスカッション(各ゼミで実施)			
4回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト3	講義・実習	【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	60
	内容	現地調査(各ゼミで実施)			
5回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト4	講義・実習	【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	60
	内容	課題設定(各ゼミで実施)			
6回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト5	講義・実習	【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	60
	内容	プロトタイプング(各ゼミで実施)			
7回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト6	講義・実習	【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	60
	内容	プロトタイプング(各ゼミで実施)			
8回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト7	講義・実習	【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	60
	内容	プロトタイプング・講評(各ゼミで実施)			
9回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト8	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
10回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト9	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			

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プロジェクト10	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
12回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト11	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
13回	テーマ	グラフィックデザインプロジェクト12	講義・実習	【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	60
	内容	制作(各ゼミで実施)			
14回	テーマ	プレゼンテーション	実習	【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	60
	内容	プレゼン準備			
15回	テーマ	プレゼンテーション	実習	【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	60
	内容	プレゼン準備			
16回	テーマ	プレゼンテーション	実習	【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	60
	内容	ゼミ合同プレゼンテーション			

科目名	インタラクシオンデザイン実習（3デ）				開講学年	3	講義コード	2686801	区分	選択	
英文表記	Interaction Design				開講期	後期	開講形態		単位数	2	
担当教員	馬頭亮太（実務経験）										
研究室	L-D211						オフィス アワー 金曜3限（馬頭）				
メールアドレス	newfaculty_tba@art.sojo-u.ac.jp										
キーワード	インタラクシオン インターネット 情報可視化										
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。その中でも、難解な情報、あるいは複雑な情報をより明快でわかりやすいイメージで伝える必要性が大きくなり、情報の可視化へのニーズが高まっている。本授業は、情報可視化のプロセス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:デザインプロジェクト 発展科目:卒業研究			
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	インタラクティブに関する専門用語を理解できる									
	②	インタラクティブに関する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	馬頭亮太
評価明細基準	取組態度、課題作品の質等を総合的に評価する

課題提出は期限を厳守すること

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	授業の流れの説明			
2回	テーマ	インタラクシオンデザイン概論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	インタラクティブとインタラクション			
3回	テーマ	インタラクシオンデザイン概論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	情報可視化			
4回	テーマ	インタラクシオンデザイン概論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	人間の行動心理			
5回	テーマ	インタラクシオン演習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	課題制作			
6回	テーマ	インタラクシオン演習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	進捗チェック			
7回	テーマ	インタラクシオン演習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	進捗チェック			
8回	テーマ	中間プレゼン	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	プレゼンテーション			
9回	テーマ	インタラクシオン応用課題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	企画出し 進捗チェック			
10回	テーマ	インタラクシオン応用課題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	アイデア展開 進捗チェック			

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	インタラクション応用課題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	制作`進捗チェック			
12回	テーマ	インタラクション応用課題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	制作`進捗チェック			
13回	テーマ	インタラクション応用課題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	制作`進捗チェック			
14回	テーマ	インタラクション応用課題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	制作`進捗チェック			
15回	テーマ	インタラクション応用課題7	プレゼン	【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	制作`進捗チェック			
16回	テーマ	最終プレゼンテーション	まとめ	【予習】プレゼン準備	90
	内容	プレゼンテーション、講評			