

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_デザインベーシックⅠ_布施・野村・金子.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
1. クロッキー力:短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをどう表現する力を養う 2. 描写力:対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力:対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う 4. 集中力	使用テキスト:宿題用テキストあり	鉛筆の削り方、紙の扱い方等教材の正しい使い方を学ぶ デッサンにおける姿勢(ものの見方)を学ぶ パースペクティブ(透視法)、1点透視、2点透視、3点透視を学ぶ 質感の表現方法、骨格の見方・組み立て方、動きの把握の仕方を学ぶ	1. ものの見方を理解できる 2. 1で学んだものの見方により、自分の力で正確な描写ができる 3. パースペクティブを学習し、それによりアイレベル(目の高さ)が基準となって3次元空間が成立つことを理解できる	【評価の観点】1. 作品制作への取り組み姿勢 2. 作品の内容【評価項目(評価の方法)】平常点(授業受講姿勢など)／課題評価／出席率(但し、必要出席率80%に満たない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位不認定とする)なお、後期クラス編成については最終課題(デッサンと立体)5割、授業態度5割で評価し決定する。なお、最終課題は展示する。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分)鉛筆の削り方指導 グレースケール制作5段階表現、80mm×40mm×5コマ×1枚、異質感表現	デッサン道具、紙・鉛筆・練りゴム・カッターナイフの使い方を学ぶ クロッキーとデッサンの意味を説明	授業の目的を理解する	課題発見力	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、宿題用クロッキー帳(マルマンA4)、スティックのり、テキスト、スケッチブック	コピー用紙A4枚付き(配布)クロッキー帳に貼る	机
2	組モチーフ(机上)デッサン①(立方体)	自然なパース表現 パースペクティブ(透視法)、1点透視、2点透視、3点透視の理解	モチーフの正確な形、正確なトーンの変化の表現、質感表現ができる	主体性 柔軟性	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、フィキサチーフ、必要なモチーフ等	B3スケッチブック	机
3	"	"	"	"	"	"	
8	組モチーフ(机上)デッサン②	自然なパース表現 パースペクティブ(透視法)、1点透視、2点透視、3点透視の理解	モチーフの正確な形、正確なトーンの変化の表現、質感表現ができる	主体性 柔軟性	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、フィキサチーフ、必要なモチーフ等	B3スケッチブック	机
9	"	"	"	"	"	"	
10	"	"	"	"	"	"	
4	立体構成【ユニット】	A2ケントで立体構成。空間を意識した構成の理解。折る、曲げる、紙に落ちる影等様々な手法を使いイメージを表現する。	1.立体構成の理解2.工程管理	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力)2. 前に踏み出す力(・主体性)3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力)	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、クロッキー帳、ハサミ、カッターナイフ、セーフティーベース、スティックのり、カネダイン、他	・B3ケントブロック3枚①B4イラストボードケント1枚②	机
5	"	"	"	"	"	"	
6	"	"	"	"	"	"	
7	"	"	"	"	"	"	

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_デザインベーシックⅠ_布施・野村・金子.xlsx

11	貝のクロッキー(貝のデッサン)	鉛筆の細やかな使い方への慣れ、鉛筆の可能性の発見。細密に、丁寧に制作をする	より幅広いトーンのコントロールで立体表現を、より細やかなタッチで質感表現を理解できる	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力)2. 前に踏み出す力(・主体性)3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力)	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	クロッキー帳(B3スケッチブック)	机
12	貝のデッサン	鉛筆の細やかな使い方への慣れ、鉛筆の可能性の発見。細密に、丁寧に制作をする(次回透明水彩の説明)	より幅広いトーンのコントロールで立体表現を、より細やかなタッチで質感表現を理解できる	課題発見力 柔軟性	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、フィキサチーフ	B3スケッチブック	机
13	貝の着彩	絵具になる。色による明暗、質感の表現方法を学ぶ	1. 着彩の理解2. 工程管理	1. 考え抜く力(計画力・想像力)2. 前に踏み出す力(・主体性)3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力)	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、クロッキー帳、透明水彩、筆洗器、筆、ペーパーバレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他	B4イラストボード右半分(マークメイド)①	机
14	貝の色彩分割	鉛筆の細やかな使い方への慣れ、鉛筆の可能性の発見。細密に、丁寧に制作をする	より幅広いトーンのコントロールで立体表現を、より細やかなタッチで質感表現を理解できる	課題発見力 柔軟性	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、クロッキー帳、アクリルガッシュ、筆洗器、筆、ペーパーバレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他	B4イラストボード左半分(マークメイド)①	机
15	"	"	"	"	"	"	
16	平面構成①【貝と幾何学図形】	アクリル絵具で平面構成。条件: 直線と円・円弧いずれかで構成5色以上・色数自由。画面たてよこ自由。画面余白無し。	1. 配色・構成の理解2. 工程管理	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力)2. 前に踏み出す力(・主体性)3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力)	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、クロッキー帳、アクリルガッシュ、筆洗器、筆、ペーパーバレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他	B4イラストボードケント1枚①	机
17	"	"	"	"	"	"	
18	"	"	"	"	"	"	
19	組モチーフ(イーゼル)デッサン①	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識、初めてのイーゼルデッサン制作、目の高さの変化を注視する	パースペクティブと質感表現、構図への意識、イーゼルの使い方を習得、目線の高さの違いによる見え方の変化を理解できる	実行力 計画力	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、フィキサチーフ他	B3スケッチブック	イーゼル
20	"	"	"	"	"	"	
21	"	"	"	"	"	"	
22	"	"	"	"	"	"	
23	友達クロッキー①	着衣人物の骨格の観察、正しい動きの観察、バランス表現、質感表現の理解	着衣人物の骨格・動き・バランス・質感が表現できる	状況判断力 規律性	【授業運営方法】: 実習【持参物】: 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、フィキサチーフ	クロッキー帳(B4)	イーゼル

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_デザインベーシックⅠ_布施・野村・金子.xlsx

24	着衣モデル人物クロッキー	人物の骨格の観察、正しい動きの観察、バランス表現、質感表現の理解	人物の骨格・動き・バランス・質感が表現できる	状況判断力 規律性	〃	〃	〃
25	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
26	組モチーフ(イーゼル)デッサン②	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識	パースペクティブと質感表現、構図への意識、目線の高さの違いによる見え方の変化を理解できる	状況判断力 規律性	【授業運営方法】:実習【持参物】:鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、フィキサチーフ	木炭紙大画用紙 ①	イーゼル
27	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
28	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
29	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
30	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
1. クロッキー力:短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをとらえ表現する力を養う 2. 描写力:対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力:対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う	使用テキスト:なし(適宜必要な資料はプリントとして配布)	パースペクティブ(透視法)、1点透視、2点透視、3点透視を確信的に学ぶ。・対象物の質感の表現方法、人物の骨格の見方・組み立て方・動きの把握の仕方をより高度に学ぶ。・デザイン業界での勤務経験のある教員が担当	【専門知識スキル】デッサン力・クロッキー力・構成力の養成 【社会人基礎力】1. 考え抜く力(課題発見力・計画力)2. 前に踏み出す力(主体性)3. チームで働く力(傾聴力)	【受講ルール等】:作品提出〆切を守り、かつデザイン性を備えること【評価の観点】:1. 各課題テーマを理解し、最後まで作品に向き合い制作できたか2. 締め切りまでのスケジュールを把握し、責任感を持ち提出ができたか3. 過剰に失敗を恐れたりせずに、できないことに挑戦する姿勢が作品に表れているか【評価項目(評価の方法)】:作品提出日時(20%)、作品精度(40%)、出席日数(20%)、授業態度(20%)			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
1	(1)講師紹介、講義計画等の説明 (2)第二課題:自画像用写真撮影 (3)第一課題:デッサン(手+立方体)	(2)バストアップの撮影(タテ3264pix×ヨコ2448pix以上) (3)自然なパース表現 パースペクティブ(透視法)の理解、正確な手の描写、骨格の理解	立方体、手の正確な形、正確なトーンの変化の表現、質感表現ができる	課題発見力 柔軟性	【授業運営方法】実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、スケッチブック	クロッキー帳	机
2	"	"	"	"	"	スケッチブック	"
3	"	"	"	"	"	"	"
4	"	"	"	"	"	"	"
5	第二課題:写真模写(自画像)	正確な骨格、パーツの理解、描写表現	顔、パーツの形、正確な質感表現ができる	課題発見力 柔軟性	【授業運営方法】実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、スケッチブック	クロッキー帳	机
6	"	"	"	"	"	スケッチブック	"
7	"	"	"	"	"	"	"
8	"	"	"	"	"	"	"
9	第三課題:写真模写(動物・車・イス等)※有色紙	明暗と形のバランスの理解	正確な形と質感表現ができる。明暗を正確にとらえる事ができる	課題発見力 柔軟性	【授業運営方法】実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳。【持参物2】色鉛筆(黒・白)	A3有色紙(グレー)×2枚	机
10	"	"	"	"	"	"	"

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_デザインベーシックⅡ_坂場・布施・野村.xlsx

11	"	"	"	"	"	"	"
12	第四課題:デッサン(小型～中型モチーフ)	構図、パース、質感、光源の理解	描写力強化、画面構成力強化	"	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳、スケッチブック	クロッキー帳 机	
13	"	"	"	"	"	スケッチブック	"
14	"	"	"	"	"	"	"
15	"	"	"	"	"	"	"
16	"	"	"	"	"	"	"
17	第五課題:デッサン(石膏頭像胸像)	継続して人物の正しいプロポーション・骨格・動き質感の把握、画面構成、途中と終盤ふり返り講評実施	人物描写力強化、画面構成力強化	"	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	木炭紙大M画用紙(500×650)	イーゼル
18	"	"	"	"	"	"	"
19	"	"	"	"	"	"	"
20	"	"	"	"	"	"	"
21	第六課題:クロッキー(着衣人物-友人-)	着衣人物の骨格の観察、正しい動きの観察、バランス表現、質感表現の理解	着衣人物の骨格・動き・バランス・質感が表現できる	状況判断力 規律性	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	クロッキー帳	イーゼル
22	"	"	"	"	"	"	"
23	第七課題:デッサン(裸婦人物-モデル-)	裸婦人物の骨格の観察、正しい動きの観察、バランス表現、質感表現の理解	裸婦人物の骨格・動き・バランス・質感が表現できる	"	【授業運営方法】 実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】 鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	木炭紙大M画用紙(500×650)	イーゼル
24	"	"	"	"	"	"	"

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_デザインベーシックⅡ_坂場・布施・野村.xlsx

25	第八課題:デッサン(大型モチーフ)	デッサンの集大成とし、画面構成、ベース、質感等描写力の理解	描写力強化、画面構成力強化	〃	【授業運営方法】実習+課題毎に学生参加型の講評会を実施。【持参物1】鉛筆、練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、クロッキー帳	木炭紙大M画用紙(500×650)	イーゼル
26	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
27	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
28	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
29	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃
30	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
カメラ(一眼レフ)に触れて、シャッターを切り空間を切り取ることで写真への面白さと興味を持つこと。そして写真の基礎的知識を学ぶと共に自分のイメージするものをファインダーを通して写真でメッセージできる方法を身につける。ただ単に記録する写真ではなく魅せる作品として表現出来る写真の作り方を学ぶ。そしてデザインに於ける写真とは何かを感じ取って貰う。	教科書なし、講師が作成したテキストをPDF書類にし各自がダウンロードする。	【実務経験のある教員による授業科目】写真及びデザイン業界にてカメラ・シャッフル写真撮影を永きに渡り担当をしているプロカメラマンが授業を担当する。 一眼レフカメラで撮影することに慣れ、屋外でテーマを決め撮影を行う。一眼レフカメラの操作を覚え撮影が出来、テーマに対して自分の表現の理解力を高める。1)デジタルカメラで撮影をする。2)テーマに沿った素材をみつける。3)画面構成やアングルの違いを撮影しながら学ぶ。4)オリジナルの作品を作る為の基礎的なスキルを学ぶ。	【専門知識スキル】カメラを使って素材の探し方、アングルを学び、テーマに沿う作品をオリジナルで完成させ事が出来ること。一眼レフカメラで撮影が出来るようになること。【社会人基礎力】1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力)2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【受講ルール等】配付資料は全てPDFにて配布し各自がダウンロードをする。指定された日時に指定された場所へ必ず提出とし、後日提出は受け取らない。(指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日以前に提出すること。)【評価の観点】提出された課題の出来。【その他】プレゼンでの発表能力など【評価項目(評価の方法)】・テーマ沿った撮影がおこなわれているか?・画面構成が出来ているか?・オリジナルで独創的な発想があるか?出席状況、授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。/プレゼンテーションも評価の対象とする。但し、出席率が80%に満たない場合、課題提出が1作品でも欠けている場合は単位を認めない。又、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(注意)
1	ガイダンス:①科目の狙い②到達レベル③CANON EOS M10カメラの各部機能及び操作方法	「カメラに触れる」この授業の目的と意味を伝える。CANON EOS M10の操作方法及び実際に屋外にてテスト撮影を行い一眼レフを体感する。	授業の目的を理解する。ピントを合わせてシャッターを切り、画像を確認するまでの一連の撮影の流れを習得する。	講師のレクチャーから=傾聴力・新し事へのチャレンジ=主体性	【持参物】筆記用具【学校側準備】CANON EOS M10カメラ式【アシスタント】CANON EOS M10カメラの準備・バッテリー・USBカードを含む(教室への搬入と回収、返却)	なし	一眼レフカメラ
2	写真映えとは? 記録写真ではない魅せる写真とは?について。	空間を切り取り感動を与える構図とアングルについてレクチャーをして実践撮影を行う、尚カメラ1台(3名)のグループにて撮影する。	撮影角度(アングル)と撮影範囲(構図・トリミング)について。単純にその場を記録しただけの写真ではなくメッセージ性がある写真表現を学ぶ	講師のレクチャーから=傾聴力・前に踏み出す力=主体性・働きかけ力・実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具【学校側準備】CANON EOS M10カメラ準備【アシスタント】CANON EOS M10カメラの準備(教室への搬入と回収、返却)・教室でのデーター回収	撮影後グループの撮影データー提出、アシスタンントは回収する。	撮影アングル 構図 メッセージ性
3	講評-1 (構図とアングル)のチェック (実施回 2講でのグループ別撮影の検証)	実施回「2講」でのグループ別撮影における作品の講評、及び「撮影アングルと構図」についての確認と復習「三分割法」について。	他人の作品を見ることにより自分の作品との違い、考え方、構図、アングルの違いなどを気づき、多くの作品を見て自分にも取り入れていく。	講評会を行うことにより=傾聴力・考え抜く力=課題発見力	【持参物】筆記用具【学校側準備】CANON EOS M10式パソコン・プロジェクター【アシスタント】教室でのデーター回収	【提出】講評会研究レポート	講評 作品を見る写真を考える
4	どんな素材が写真に向いているのか?写真は風景だけではない。テーマに沿って撮影素材を見つけ撮影をする。大きな範囲の世界(風景)だけではない身近な素材にも着目する。	記録だけではない写真、写真=風景と考えがちを日常の身近な素材を見つけ表現する方法での写真作りとメッセージを伝える写真を撮影できるようにする。、グループにて撮影	画面を構成する上で見る側にポイントへ導く視線の流れを作り「視線誘導」と美しい構図とされる「三分割法」を理解する。素材は身近な所にも沢山ある事を伝える。	素材を見つける=課題発見力・グループに於ける=主体性・柔軟性	【持参物】筆記用具【学校側準備】CANON EOS M10カメラ式【アシスタント】CANON EOS M10カメラの準備(教室への搬入と回収、返却)・教室でのデーター回収	撮影後グループの撮影データーを回収する。	撮影 グループ 三分割法 テーマ撮影
5	講評-2 (実施回 4講でのグループ別撮影の検証)	「三分割法」「視線誘導」での画面構成の確認や表現する素材を日常の中でどのように探し出したかチェックする。	画面を構成する上で見る側にポイントへ導く視線の流れと美しい構図の三分割法が取り入れられたか確認する。	素材を見つける=課題発見力 講評から=傾聴力実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具【学校側準備】Macintosh【アシスタント】教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】講評会研究レポート	三分割法 講評 作品を見る写真を考える
6	テーマについてどのように捉えるか?それぞれのグループで話し合い作品として撮影する。	アングルや画面構成、素材のみつかれたなど1講から5講の授業を踏まえてグループにてテーマ撮影を行う。	グループディスカッション・CANON EOS M10カメラでの撮影	講師のレクチャーから=傾聴力・新しい事へのチャレンジ=主体性	【持参物】筆記用具【学校側準備】Macintosh、CANON EOS M10カメラ・メモリーカード・SDケーブル【アシスタント】CANON EOS M10カメラの準備(教室への搬入と回収、返却)・教室でのデーター回収	撮影後グループの撮影データー提出、アシスタンントは回収する。	テーマを理解する。

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_写真基礎デザイン史_矢井勝.xlsx

7	講評-3 最終プレゼンテーションの講評	課題として作成した写真のプレゼンテーションを行う。また他の学生の作品に対するレポートも合わせて書く。	学生にも意見を求める考え方の違いなどを共有する。感想レポート提出。	プレゼンテーションを行うことにより=主体性・柔軟性、他人の作品をみると=柔軟性・状況判断力・規律性	【持参物】筆記用具【学校側準備】Macintosh、CANON EOS M10カメラ・メモリーカード・SDケーブル【アシスタンント】CANON EOS M10カメラの準備(教室への搬入と回収、返却)・教室でのデーター回収	【提出】講評会研究レポート	テーマを理解する。
8	講評-3 (全週の続き)最終プレゼンテーションの講評。 サンドアートに於けるオブジェの撮影ポイントのレクチャー	課題として作成した写真のプレゼンテーションを行う。また他の学生の作品に対するレポートも書く。翌日からのサンドアートの撮影の方法、諸注意。	学生にも意見を求める考え方の違いなどを共有する。感想レポート提出。翌日に行われるサンドアートでの撮影方法、ポイントのレクチャーを行う。	プレゼンテーションを行うことにより=主体性・柔軟性、他人の作品をみると=柔軟性・状況判断力・規律性	【持参物】筆記用具【学校側準備】パソコン・プロジェクター【アシスタンント】教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】講評会研究レポート	課題提出 講評作品を見る 写真を考える
9	(1)科目的狙い、到達レベル、講義計画等の説明 (2)デザイン史・初期	デザインの黎明から歴史を辿り、著名デザイナーの業績を理解する。	授業全体の概要・目的の理解。デザイナーとその業績の体系的な理解。	課題発見力・傾聴力	【持参物】筆記用具【学校側準備】パソコン・プロジェクター【授業運営方法】:概要説明は問い合わせをしながら進める 内容説明については動画とデータスライドショーで行う 講義メモ提出で理解度チェックができるようにする	講義メモ提出	
10	デザイン史・中期	//	//	課題発見力・傾聴力	//	//	
11	デザイン史・近代	//	//	課題発見力・傾聴力	//	//	
12	グループ課題／課題概要説明、チーム編成、調査対象振り分け、チーム内相談	数人のチームでウイリアムモリス、ギマール、グロピウス、イッテン、GKデザインなどから選択し、チームごとに調査・資料作成。	チームワーク、分析、調査の資料化	課題発見力・柔軟性	//	//	
13	グループ課題／制作	//	//	課題発見力・柔軟性	//	チームのデータ提出	
14	グループ課題／発表	スライドショーによる発表	//	課題発見力・柔軟性	//	講義メモ・年表提出	
15	まとめ／現役のデザイナー	現在活躍中のデザイナーを数名紹介	デザイナーとその業績および制作への姿勢を理解し、自身の目標と参考にする。	課題発見力・柔軟性・傾聴力	//	講義メモ提出	

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
アクティブラーニング学習によってIllustratorとphotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながらキャラクターデザイン、やイラストを総合的に学ぶ。	デジハリオンライン講座	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。Illustrator, Photoshopを使用してイラストを作成しながら自発的な学習を促す。ソフトウェアの操作の学習からオンライン教材を利用して自発的に学び、またそれに応じて自分の強み弱みを把握できる能力を養う	【専門知識スキル】:自発的に学習する事でオンライン教材Step13までを終了し、最終的に複雑なイラストの作画ができる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。他者とのコミュニケーションをとれているか、【その他】:グループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:作品40%、主体性-30%、期末テスト-30%(期末テスト未受験の場合は、小テスト等の他項目で点数があつても評価はFとなる)。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。	【受講ルール等】:課題の提出は決められた日時に提出とする。提出媒体は適宜対応する。【評価の観点】:...自発的な学習ができているか、イラストの精度。・問題点を自発的に修正できるか、また他者とのコミュニケーションをとれているか。【その他】:グループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:作品40%、主体性-30%、期末テスト-30%(期末テスト未受験の場合は、小テスト等の他項目で点数があつても評価はFとなる)。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	①(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分)(2)科目で使用するソフトウェアの紹介(3)使用PC、周辺機器の設定(4)オンライン教材の説明。Illustratorの操作の基本操作 ②描画ツールを利用して単純なイラストの作画(建物、家など)／オブジェクトのグループ化 重なり順 複製 パスファインダーの理解をする	①・授業で使用するPCの使い方、ソフトウェアの説明。・オンライン動画の説明。アクティブラーニング授業を取り入れながら主体的にIllustratorの操作を学ぶ ②描画ツールを利用して簡単なイラストの作成を行う。オブジェクトのグループ化 重なり順 複製 パスファインダーの習得	①前期授業の理解。主体的に学ぶ姿勢。アクティブラーニング学習への主体性。またIllustratorソフトウェアの画面構成の理解 ②描画ツール、線と塗りを使いこなす。オブジェクトのグループ化 重なり順 複製 パスファインダーの習得	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講義、アクティブラーニング 実制作 グループワーク 【持参物】:USBメモリ、イヤホン	Step1、Step2	フォルダの名前 前の付け方 (半角英数)
2	①②ペンツールでの描画／ダイレクト選択ツール	①②・ペンツールを使用して様々なイラストを描く、グラデーションの色の塗り方の理解。ダイレクト選択ツールの利用	①②・ベジェ曲線の理解 ・グラデーションで色を塗る方法を学ぶ。ダイレクト選択ツールの利用	"	【授業運営方法】:講義 実制作	Step3	
3	①様々なアイコン、ロゴの作成 ②レイヤーと文字ツールなどの利用	①オブジェクトを操作し様々なアイコン、ロゴマークを制作する ②レイヤーを用いたイラストの作画と文字入力の方法を学ぶ	①様々なイラストをシルエットでの制作を通じてパスファインダーの扱いに慣れる ②レイヤー構造の理解と文字入力、パスを利用した文字の調整を行う	"	【授業運営方法】:アクティブラーニング 実制作 グループワーク	Step4、Step5、Step6	ロゴ、アイコン制作、トンボ、アウトライン、クリッピング、文字詰め
4	【名刺の作成】	文字入力とオブジェクトの操作の学習を生かし自分だけの名刺を制作する。グループで相手の名刺の依頼を受けることでコミュニケーションを図る	Illustratorの操作、またイメージを伝達できる能力とビアリング能力を学ぶ	チーム作業、協調性、主体性	【授業運営方法】:講義 グループワーク 【持参物】:ノート又は画用紙 鉛筆、ペン等	Step7	レイヤー、保存形式、リンクなど
5	"	"	"	"	"	"	【制作物の提出-白黒-】Step7
6	①オブジェクトの変形、拡大縮小 回転リフレクト シアー 自由変形ツールを学ぶ ②線の設定、ブラシツール／アピアランス、写真配置	①拡大縮小 回転 リフレクト シアー 自由変形ツールを学ぶ ②オブジェクトの操作を学習し、線ツール 鉛筆ツールを利用したイラストの作画 オブジェクトの操作。アピアランスの理解、画像配置の理解。(Photoshop)	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:アクティブラーニング 実制作	Step8、Step9		
7	【DMの作成】与えられたDMと同じものを複製する	実践的なDMの制作を通じてIllustratorの基本操作 レイアウトデザイン思考を学ぶ	Illustratorの操作の理解	"	【授業運営方法】:実制作	Step10	

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_CGI_岡田・鈴木・中村.xlsx

8	【チラシ制作】与えられたDMと同じ内容のものをA4サイズのチラシに展開する	実践的なチラシの制作を通じてIllustratorの基本操作とレイアウトのバリエーションを考える	Illustratorの操作の理解とレイアウトの応用	"	"	Step10	
9	"	"	"	"	"	【制作物の提出-カバー】 Step10	
10	【時計の制作】オリジナルの時計文字盤のデザイン	Illustratorの基本操作の応用とPhotoshopの技術を使った文字盤制作。(Photoshopは出来る学生のみ)	Illustratorの操作の応用とPhotoshopを使った応用。	"	"		
11	"	"	"	"	"	【制作物の提出-カバー】	
12	【蛇腹パンフレット制作】150×150の最低見開き。出来る学生は蛇腹折。(Photoshopは出来る学生のみ)	Illustratorの基本操作の応用とPhotoshopの技術を使った文字盤制作。(Photoshopは出来る学生のみ)	Illustratorの操作の応用とPhotoshopを使った応用。	"	【授業運営方法】:実制作		
13	"	"	"	"	"		
14	"	"	"	"	"		
15	パンフレットプレゼンテーションと評価	グループディスカッションを元に作品を修正し、仕上げる。	プレゼンテーション能力 ヒアリング能力、質問力を養う	チーム作業、協調性、主体性	【授業運営方法】:講義 グループワーク 【持参物】:ノート	【制作物の提出-カバー】	

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
アクティブラーニング学習によってPhotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながら背景やイラスト制作を総合的に学ぶ。	デジハリオンライン講座	《実務経験のある教員による授業科目》オンライン教材を利用して自発的に学び、それら複数のソフトを利用し課題を作り上げる力を養う。	【専門知識スキル】: オンライン教材を利用して自発的に学習する方法を学び、Photoshopの基本操作が出来る。 【社会人基礎力】: 主体性、働きかけ力、実行力。他者とコミュニケーションをとりながら問題解決に向かう力を養う	【受講ルール等】: 課題の提出は決められた日時に提出とする。提出媒体は適宜対応する。 【評価の観点】: 自発的な学習ができるか・イラストの精度・問題点を自発的に修正できるか、また他者とのコミュニケーションをとれているか。 【その他】: グループワークも適宜取り入れ実施。 【評価項目(評価の方法)】: 作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明 (20分) (2)科目で使用するソフトウェアの紹介 (3)使用PC、周辺機器の設定 (4)オンライン教材の取り組み (5)【第一課題-お面】講師と一緒に同一課題を作成する	・後期授業の説明、学習を円滑に進めるためのアクティブラーニングの学習の仕方、利用方法の説明。④・オンライン教材に沿ったアプリケーションの習得 ⑤ Photoshopの基本操作の理解	後期授業の理解とアクティブラーニングの利用方法、適切な学習方法を学ぶ。	主体性、実行力、発信力、傾聴力	【授業運営方法】: 講義 オンライン教材に沿った実地 【持参物】: USB	Step11,Step12
2	【第二課題-ゲームシーン】オンラインマニュアルを参照し自主的に作成する	選択範囲の作成・解除を行う 自動選択ツール(クリック選択ツール)を使用する。	選択範囲の作成・解除を行い 自動選択ツール(クリック選択ツール)を使用できる。	"	"	Step12(2,3,4)
3	"	カラーバランスを調整する。自然な彩度に調整する	カラーバランスを調整できる。自然な彩度に調整できる。	"	"	Step12(6,10,11)
4	"	レベル補正を使用する。レイヤーとレイヤーパネルについて。アルファーチャンネルを使用する。	レベル補正を使用できる。レイヤーとレイヤーパネルについて。アルファーチャンネルを使用できる。	"	"	Step12(12,13,16) Step13(01)
5	【課題】プレゼン、講評	コンセプトシートに基づいてプレゼンを行う。	第三者に作品の魅力を伝える事が出来る	主体性、実行力、発信力、傾聴力	【授業運営方法】: 講義 プロジェクタを使って発表する。【持参物】: USB	無し
6	【第三課題-貴金属】講師と一緒に同一課題を作成する	【講師と一緒に同一課題を作成する】レイヤーオブジェクトで選択範囲を作成する 新規ドキュメントの作成 角丸長方形/楕円形/多角形ツール ラスタライズを行う レイヤースタイル レイヤーを整列する レイヤーマスク クリッピングマスク Illustratorデータを読み込み	レイヤーオブジェクトで選択範囲を作成できる 角丸長方形/楕円形/多角形ツールを使用できる。 ラスタライズを行える。 レイヤースタイル・レイヤー整列・イヤーマスクを使用できる。 クリッピングマスクを使用できる。 Illustratorデータを読み込む。	"	【授業運営方法】: 講義 オンライン教材に沿った実地 【持参物】: USB	Step13

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年(CGⅡ)_岡田・中村.xlsx

7	【第四課題-電卓】オンラインマニュアルを参照し自主的に作成する	レイヤーオブジェクトで選択範囲を作成する 新規ドキュメントの作成 角丸長方形/楕円形/多角形ツール	レイヤーオブジェクトで選択範囲を作成できる 角丸長方形/楕円形/多角形ツールを使用できる。	//	//	Step13(1,4,6)	
8	//	ラスタライズを行う レイヤースタイル レイヤーを整列する	ラスタライズが可能。 レイヤースタイル・レイヤー整列できる。	//	//	Step13(8,12,13)	
9	//	レイヤーマスク クリッピングマスク Illustratorデータを読み込み	レイヤーマスクを使用できる。 クリッピングマスクを使用できる。 Illustratorデータを読み込む。	//	//	Step13(16,17,18)	
10	【課題】プレゼン、講評	コンセプトシートに基づいてプレゼンを行う。	第三者に作品の魅力を伝える事が出来る	主体性、実行力、発信力、傾聴力	【授業運営方法】:講義 プロジェクタを使って発表する。【持参物】:USB	無し	
11	【第五課題-立体ロゴ】オンラインマニュアルを参照し自主的に作成する	Illustratorとphotoshopの機能を利用して立体ロゴを作成する。	1年間の授業で身につけたスキルの確認、集大成。	//	【授業運営方法】:講義 オンライン教材に沿った実地 【持参物】:USB	Step1～Step13	
12	//	鉛筆を使った氏名の手描きレンダリング	4線紙を使ったレタリングの基本理解。	//	//	//	
13	//	Illustratorに画像配置しレタリングをパスでトレースする。	パスを自由に使用できる。	//	//	//	
14	//	Illustratorデータをphotoshopに読み込む。立体ロゴを作成する。	Illustratorデータをphotoshopに読み込む。立体ロゴが作成できる。	//	//	//	
15	【課題】プレゼン、講評	コンセプトシートに基づいてプレゼンを行う。	第三者に作品の魅力を伝える事が出来る	主体性、実行力、発信力、傾聴力	【授業運営方法】:講義 プロジェクタを使って発表する。【持参物】:USB	無し	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
1. 根幹的素材に触れ、かたちにする体験学習を実施し、ものから受ける印象や感覚を制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. 街の観察・デザインリサーチにより、デザインの見方・多様な価値観への気付きを習得する。3. 各種制作によるグループワークをコンペ形式で実施し、企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調することの必要性・重要性を学習する。	適宜必要な資料はプリントとして配布	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。Visual Education: デザイン領域に限定せず、広く美を体験・認識し、それに感応する心を養い、デザイナーとしての素養と必要な審美眼を養ったり、作品鑑賞等により物の見方を学ぶ。(1)創作実習として、紙、木を用いた手仕事により、イメージをかたちにする造形実習等を行う。Out Door Study : 教室を離れ、実社会、自然、芸術作品、デザイン作品そのものに直接触れることにより、人間としての感度を高め、デザイナーとしての鋭角的な嗅覚(美的センス)を養成する。(2)1日Out Door Study…デザインリサーチ、2日Out Door Study…サンドアート	【専門知識スキル】:1. デザイン活動における感性の役割の理解。2. 美的センス、感受性、審美眼等の気付き。3. 根本的素材の理解4. リサーチ力を身につける。5. 協調性、計画力、プレゼン力(社会人基礎力)を身につける【社会人基礎力】:計画力、想像力、実行力、柔軟性、状況判断力	【受講ルール等】:テーマごとに資料プリントを配布する。【評価の観点】:1. プrezentation(説明のわかり易さ、工夫、発信力、積極性、時間管理)2. グループ学習(積極性、協調性、発信力)3. 創作した作品(表現、観察力、独創性、スケール感、発想力、明快なコンセプト、わかり易いかたち)4. レポート(美的センス、感受性、審美眼等の気付き)【評価項目(評価の方法)】:大まかな評基準は以下の通り。平常点(授業受講姿勢、リアクション、チームへの貢献度、リーダーシップ、レポートのクオリティなど)20%／課題評価(ベーシックマテリアル等個別制作20%、デザインリサーチ、サンドアート等チーム制作50%)／出席率10%(但し、必要出席率80%に満たない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位不認定とする)			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目的狙い、到達レベル、講義計画等の説明(2)前半:オリエンテーション、「形」の感性 後半:「タングラム」	・感性教育の目的と意義・具体的プログラム内容概説、・タングラムを使用した思考の多様性を考える	・授業の目的を理解する	基本的な学習姿勢、想像力	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】:はさみ、カッターナイフ、ステンレス定規、スティックのり、カッターマット、筆記用具	・ふりかえりシート	
2	デザインリサーチ「色」(1)レクチャー	・街にあふれるデザインを読み取る動体視力を鍛える、・工程の説明、・チーム編成 『宿題』チームで決めた「色」に関する写真をGW中に何点か撮っておくこと	・近隣で見つけたデザインの本質や価値を考察する重要性を理解する	基本的な学習姿勢	【持参物】:筆記用具、スマホ(撮影機材)		
3	デザインリサーチ「色」(2)データの加工に関するレクチャー、データ編集	・各自『宿題』で撮影してきた画像をチームで整理、選択してシナリオ作成。プレゼンテーションの準備 ・Illustratorでの材料配置、JPEG変換、連番管理に関するレクチャー	・近隣で見つけたデザインの本質や価値を考察する重要性を理解する、・チーム協調力を習得する ・プレゼン用JPEGデータの作成方法を理解する	実行力、状況判断力、役割分担、スケジュール管理能力	【持参物】:GW中に撮影した写真、筆記用具		
4	デザインリサーチ「色」(3)データ編集	・ODSで撮影した画像をPC編集。プレゼンテーションの準備	・近隣で見つけたデザインの本質や価値を考察する重要性を理解する、・チーム協調力を習得する	実行力、状況判断力、役割分担、スケジュール管理能力	【持参物】:筆記用具		
5	デザインリサーチ「色」(4)データ編集	・ODSで撮影した画像をPC編集。プレゼンテーションの準備	・近隣で見つけたデザインの本質や価値を考察する重要性を理解する、・チーム協調力を習得する	実行力、状況判断力、役割分担、スケジュール管理能力	【持参物】:筆記用具	・編集済みビューアル	

23年度_前期_TSD_総合デザイン学科_1年_感性教育 I_上田・矢部・飯沼.xlsx

6	デザインリサーチ「色」(5)プレゼンテーション	各チームの発表に対してコメント、アドバイスを記入する、グラン考察する。	他チームの発表を聞く力、他の良さを自身に取り入れる力、問題点を見抜く力を身につける。	協調性、主体性、計画性、柔軟性(うなずき、意思表示)	【授業運営方法】:アクティブラーニング【持参物】:筆記用具	・ふりかえりシート	
7	サンドアートコンペティション(1)レクチャー	設定されたテーマ・条件のもと、砂を主素材とした造形作品をグループ単位で制作する。	グループで討議し、作品のコンセプトをマイキングする事の重要性を理解する。	基本的な学習姿勢、傾聴力	【授業運営方法】:レクチャー、チームミーティング	ラフスケッチ、コンセプトメモ	
8	サンドアートコンペティション(2)コンセプトメイク	作品本体のコンセプトメイク、講師との内容確認及びアドバイス。現地作業のための準備、工程確認	グループで討議し、作品のコンセプトをマイキングする事の重要性を理解する	主体性、働きかけ力、柔軟性	【授業運営方法】:アクティブラーニング	作品プランニングシート、振返りシート	
9	サンドアートコンペティション(3)コンセプトメイク 【アウト・ドア・スタディ】 山海海岸:6月22日(木)23日(金)	作品本体のコンセプトメイク、修正。講師との内容確認及びアドバイス。現地作業のための準備、工程最終確認。	グループで討議し、作品のコンセプトをマイキングする事の重要性を理解する	主体性、前へ進める力、計画性、働きかけ力、全体把握力、柔軟性	【授業運営方法】:アクティブラーニング 【アウト・ドア・スタディ持参物】合羽、スコップ、カメラ、タオル他。授業内でも指示あり。	作品プランニングシート、振返りシート	
10	サンドアートコンペティション(4)グループミーティング	プレゼンテーション用のシナリオを考え、データ編集、発表のためのビジュアルを取捨選択する。	創造性、柔軟性、協調性を意識し、チームで協力して効率的に制作する能力を養う	働きかけ力、実行力、柔軟性、スケジュール管理、ストレスコントロール	【授業運営方法】:アクティブラーニング 【持参物】:筆記用具		
11	サンドアートコンペティション(5)グループミーティング、発表データ提出	プレゼンテーション用のデータ編集、来週の発表のためのデータを編集し、講師用PCへ提出を完了する。	提出期限を意識し、チームで協力して制作する。 役割分担、事前準備の大切さを学ぶ。	業務遂行力、働きかけ力、実行力、柔軟性、スケジュール管理、ストレスコントロール	【授業運営方法】:アクティブラーニング 【持参物】:筆記用具	編集済み発表データ	
12	サンドアートコンペティション(6)発表	各チームの発表に対してコメント、アドバイスを記入する、どのチームがグランプリかを決める	他の発表を聞く力、他の良さを自身に取り入れる力、問題点を見抜く力を身につける。	主体性、協調性、働きかけ力、瞬発力、アピール力	【授業運営方法】:アクティブラーニング、チーム毎による発表	コメントシート	
13	【個人】日本文化①「研出蒔絵」	日本の伝統工芸である「蒔絵」の概要を学び、実際に研出蒔絵の技法を使って、コースターを制作してみる。	限られた空間に対する表現力を磨き、同じ条件の中での「美」を追求する。	創造力、レイアウト力、審美眼	【授業運営方法】:レクチャー、実制作【生徒持参物】筆記用具	なし	
14	デザインリサーチ「文字と形」(1)レクチャー&リサーチ	デザインリサーチ「文字と形」編。レクチャー終了後、学校近くの円頓寺商店街ヘリサーチ、チーム毎に発表ビジュアルを探す。	テーマに対してチームで協力しながら積極的に調査を遂行する。	実行力、観察力、柔軟性、スケジュール管理、ストレスコントロール	【授業運営方法】:レクチャー、チームミーティング、リサーチ 【持参物】筆記用具(あれば)デジカメ	なし	

23年度_前期_TSD_総合デザイン学科_1年_感性教育 I_上田・矢部・飯沼.xlsx

15	デザインリサーチ「文字と形」(2) 現地リサーチ	大須商店街でのリサーチ、材料収集。各グループのテーマに沿って、出来得る限りの写真を撮影する。 ※発表は後期授業となります	テーマに対してチームで協力しながら、限られた時間の中で積極的に調査を遂行する。	実行力、観察力、柔軟性、スケジュール管理、ストレスコントロール	【授業運営方法】: チームミーティング、リサーチ 【持参物】筆記用具(あれば)デジカメ	なし	
----	--------------------------	---	---	---------------------------------	--	----	--

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_感性教育Ⅱ_上田.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
1. ものから受け取る印象や感覚を、制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。2. デザインの見方、多様な価値観への気付きを習得する。3. 創作者としての感度を高める。4. 企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調性を学び、計画性を考え行動する。 ※社会情勢(コロナ禍)により、授業運営が大きく変化する場合がありますのでご了承願います。変更事項は随時授業で告知していきます。	なし (適宜必要な資料はプリントとして配布)	『実務経験のある教員による授業科目』『デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。◆Visual Education: 広く美を体験・認識し、それに感応する心を養い、デザイナーとしての素養と必要な審美眼を養ったり作品鑑賞等により物の見方を学ぶ。◆創作実習として、根源的な素材を用いた手仕事によりイメージをかたちにする造形実習等を行う。◆Out Door Study: 教室を離れ、実社会、自然、芸術・デザイン作品そのものに直接触れ、人間としての感度を高め、創作者としての鋭角的な美的センスを養成する。	【専門知識スキル】: 1. デザイン活動における感性の役割の理解、美的センス、感受性、審美眼等の気付き、根本的素材の理解 2. リサーチ力を身につける 3. 協調性、実行力、計画性、プレゼン能力を身につける。 【社会人基礎力】: 想像力・働きかけ力・実行力・柔軟性	【受講ルール等】: 体験、触発、グループ制作を基本とする。具体的にPDCA(Plan プラン → do 行動 → check 評価 → action 改善)システムを踏破する。【その他】: 10人程度のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】: 平常点(授業受講姿勢、意欲、リーダーシップなど) / 課題評価(リトルワールド最終提出物とプレゼン評価、デザインリサーチ「形と文字編」)提出物と発表/出席率			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	オリエンテーション スケジュール、講義計画等の説明。 産学共同授業(1) (食物製品のラベル制作)	感性教育の目的と意義・具体的プログラム内容概説。 ラベルプリンターで実際に印刷し、次週の提出データを制作する	半期授業の目的、スケジュールを理解する。	計画力、実行力	【授業運営方法】レクチャー【生徒持参物】筆記用具	なし	
2	産学共同授業(2) (食物製品のラベル制作) リトルワールドのグループ分け(1チーム10名)。	ラベルの提案データの提出 リトルワールドに取り組む任意のメンバーによるグループ分け(原則1チーム10名)。	円滑なチーム分け作業。 全体会員(クラス、学年)を見渡しながら柔軟な姿勢でチーム分けができる。	計画遂行力、実行力、協調性、柔軟性、働きかけ力	【授業運営方法】: アクティブラーニング【生徒持参物】筆記用具	ラベルの提案、A4横位置2~3枚程度	見やすさ 思いやり
3	【チーム制作】リトルワールド(1)レクチャー	リトルワールドレプリカ制作課題、準備物・持参物の説明及び現地での注意事項の徹底。 グループ分け(1チーム10名)。	必要なことを見つけ出し、メモを必ずすることを習慣化する。	主体性	【授業運営方法】: アクティブラーニング【生徒持参物】筆記用具	チーム編成表	
4	【個人制作】デザインリサーチ(1)レクチャー ◆ODS「リトルワールド」: 10月13日(木)実施	前期「色」編の第二部「形と文字編」のレクチャー。制作はリトルワールド(チーム制作)と並行して個人で進め、11月中旬に提出とする。	必要なことを見つけ出し、メモを必ずすることを習慣化する。	実行力、スケジュール管理能力	【授業運営方法】: アクティブラーニング【生徒持参物】筆記用具	なし	
5	リトルワールドレプリカ制作(2)素材に関するレクチャー&試作	現地で選んだ制作物に対して、一番実物に似せて、効率的な材料を検討し、実際に店等に探しに行く。	素材について講師と相談しながら(仮に)決定していく。	効果的な選択力、現地での実行力	【授業運営方法】レクチャー、実制作【生徒持参物】筆記用具、試作の材料	なし	
6	リトルワールドレプリカ制作(3)制作	実制作	素材の加工について実際に制作しながら体感、考察していく。	実行力、グループ内での役割分担	【授業運営方法】実制作【生徒持参物】レプリカ制作に必要な材料、道具	仕事分担表	
7	リトルワールドレプリカ制作(4)制作	実制作	素材の加工について実際に制作しながら体感、考察していく。	実行力、グループ内での役割分担	【授業運営方法】実制作【生徒持参物】レプリカ制作に必要な材料、道具	仕事分担表	
8	リトルワールドレプリカ制作(5)制作	実制作。 完成できるか工程表の確認をし、提出に間に合うように調整する。	工程把握力の育成、各自の役割を自覚し役割分担して制作を進める。	情報収集力、柔軟性、役割分担	【授業運営方法】実制作【生徒持参物】レプリカ制作に必要な材料、道具	修正した工程表	

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_感性教育Ⅱ_上田.xlsx

9	リトルワールドレプリカ制作(6)制作	実制作。	各種素材の加工・仕上げ・塗装等を学んでいく。	計画力、ストレスコントロール	【授業運営方法】実制作【生徒持参物】レプリカ制作に必要な材料、道具	仕事分担表	
10	リトルワールドレプリカ制作(7)制作 発表ビジュアルデータ提出	実制作。 発表の役割分担も考える。発表のデータを完成し講師用PCへ提出。	各種素材の加工・仕上げ・塗装等を学んでいく。	やり遂げ力、柔軟性、主体性	【生徒持参物】筆記用具	なし	
11	リトルワールド(8)発表「3限～5限」	各チームの発表に対してコメント、アドバイスを記入する。大賞、学生賞を選出し表彰する。	他の発表を聞く力、他の良さを自身に取り入れる力、問題点を見抜く力を身につける	状況判断力、クオリティに対する客観的な判断力	【生徒持参物】筆記用具	コメントシート	
12	【個人制作】デザインリサーチ(2)発表 [年内終了]	「形と文字編」の提出物より、10名程度の選抜者に発表をしてもらう。発表に合わせて全員でレポート制作	必要なことを見つけ出し、メモを必ずすることを習慣化する。	傾聴力、観察力	【授業運営方法】アクティブラーニング【生徒持参物】筆記用具	コメントシート	
13	日本文化②和菓子	四日市市お菓子工房「ことよ」岡本伸治さんによる和菓子の実演、各自で和菓子制作	日本文化の美を、体験し今後の制作に生かす。	想像力、観察力、発見力	【生徒持参物】筆記用具、記録メディア 【授業運営方法】レクチャー【生徒持参物】筆記用具、ふきんorハンドタオル、お椀op筆洗	なし	
14	日本文化③祝儀袋	感性科目担当講師による特別授業。祝儀袋に関する知識を学び、実際に各種用紙を使ってオリジナルの祝儀袋を制作する。	投票による優越を競い、自分の制作物のポジションを知る。他社評価の受け入れ。	想像力、観察力	【授業運営方法】発表【生徒持参物】筆記用具	なし	
15	(休) ODSの振り替え						

23年度_前期_TSD総合デザイン_1年_ビジュアルデザイン基礎1_安江、渡邊、鈴木

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
グラフィックデザインとは何か、また、デザインが社会に何をもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識を身につける。本科目ではグラフィックデザインの大きな要素である色、形、文字を中心に、手で生み出すワークプロセスをベースとし、デザイン作業につながる基礎的な構成、色彩感覚とアナログによるオリジナリティの重要性を理解、基礎画力を習得する。	鉛筆、色鉛筆、定規、クロッキー帳、ケントブロック、筆記用具、アクリル絵の具、透明水彩絵の具、サインペン	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。授業前半では、グラフィックデザインの基礎知識に始まり、デザインの要素である色・形・文字の構成を、コンセプトの設定、画材の使用方法とともに学ぶ。後半では、デジタルによるフニッシュワークを念頭におきながら、文字とオリジナルの表現を用いて、作品としてのイメージビジュアルを制作する。	【専門知識スキル】: デザインとアートの違いを説明できる。デザインの基礎知識、なかでもグラフィックにおける社会での役割と必要なスキルの理解。アイデアラッシュ、ラフスケッチから本制作という一連の流れと、画材を用いた基礎的な画力・構成力・コンセプトのまとめ方を習得。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他社の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。	【受講ルール等】: 資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。【評価の観点】: 成果のクオリティはもちろんあるが、コンセプトにあたる制作意図、制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【評価項目(評価の方法)】: 成果物のクオリティー30%、コンセプト設定-30%、制作プロセス-20%、プレゼンテーション-20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)デザインって何?(2)本講義の目的とデザイン業界で必要なスキルの理解。(3)自己紹介。(4)課題1:「甘い」と「辛い」を抽象形で表現する。	正方形枠内に曲線と直線のみでイメージを表現する。ラフスケッチからスタートし、色鉛筆で着彩。	『デザイン』が何を意味するのかを理解する。他者に向けたコンセプトとビジュアルの理解と、時間制限の中で1枚の作品を仕上げる。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情況把握力	【授業運営方法】講師制作物を資料とし、デザイン業界の社会的役割を講義後、課題1制作。隣同士で閲覧しコメントする。【持参物】筆記用具、色鉛筆、クロッキー帳、ケントブロック、定規、三角定規、ステッドラー一方眼定規50cm、デバイダー・鳥口付	課題1提出 デザインとアートの違い
2	(1)色彩概論。(2)課題2:混色マップ制作。	色の基礎知識についての講義とアクリル絵の具での実制作。	色の要素(色相、明度、彩度)の理解、視覚情報としての色彩の役割を理解する。実際に混色することで後に「作りたい色」がどの色の掛け合わせができるかを体感する。	課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】色彩概論講義後、鳥口演習、課題2制作。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、B4イラストボード、ケントブロック、定規、三角定規、ステッドラー一方眼定規50cm、デバイダー・鳥口付	色の3要素
3	(1)DTP作業においての色の理解。(2)課題2:混色マップ制作。	〃	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】色彩概論講義後、課題2制作。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、B4イラストボード、ケントブロック、定規、三角定規、ステッドラー一方眼定規50cm、デバイダー・鳥口付	
4	課題2:混色マップ制作。	デザインにおける色彩についての講義とアクリル絵の具での実制作。トレーシングペーパーをかけて提出。	CMYK、RGBの違いを知る。アクリル絵の具の特性・ペタ塗りを習得。トレーシングペーパーのかかけかたを習得。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】色彩概論講義後、課題2作業進行。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、デバイダー・鳥口付B4イラストボード、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題2提出
5	(1)用紙の規格サイズについて。(2)課題3:対比するイメージの抽象表現。	規格サイズについての講義と、具体的なイメージをコンセプトを持って抽象形で表現する。透明水彩絵の具での実制作。	紙の工業サイズ(A判、B判等)と世の中の印刷物のサイズについての理解。透明水彩による演習を通して、画材の特性と「にじみ」「ぼかし」によるオリジナルの素材を制作する。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、情況把握力	【授業運営方法】各自、用紙のサイズを計測、規格サイズについての講義後、にじみやぼかしを使用したデザイン素材を閲覧後、透明水彩演習、課題3制作。【持参物】筆記用具、透明水彩絵の具一式、定規、ケントブロック	
6	(1)紙の種類について。(2)課題3:対比するイメージの抽象表現。	紙の種類とそれぞれに適した画材の紹介後、透明水彩絵の具での実制作。トレーシングペーパーをかけて提出。	紙の用途と種類を知る、紙の目の理解。数点の中からコンセプトに沿ったレベルのものを選択して作品として仕上げる。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】デザインで使用される様々な紙の閲覧、講義後、課題3制作。作品の閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、透明水彩絵の具一式、定規、ケントブロック、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題3提出

23年度_前期_TSD総合デザイン_1年_ビジュアルデザイン基礎1_安江、渡邊、鈴木

7	(1)デザイン作業での基本となる、フリー手帳での美しい線の描写について。(2)著作権とは?(3)課題4:線画でのイラスト表現。	資料からフィニッシュワークへのイメージを持った上で資料を収集する。著作権についての講義後、鉛筆にてスケッチ演習、修正。	ものの形の捉え方、正しい形の確認をし、フリー手帳で美しい直線と曲線を描く。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、情報把握力	【授業運営方法】「線」を用いた様々なグラフィックデザインの紹介、講義後、形の捉え方の演習、課題4制作。【持参物】筆記用具、サインペン、定規、ケントブロック、トレーシングペーパー、(マグカップ)		著作権について
8	(1)画面に対しての余白とイラストサイズ・配置を意識する。(2)課題4:線画でのイラスト表現。	形の修正部分確認、サインペンで実制作。トレーシングペーパーをかけて提出。	資料をもとにオリジナルの表現としての線画イラストを仕上げる。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】形の捉え方の復習、課題4制作。作品の閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、サインペン、定規、ケントブロック、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題4提出	
9	(1)グラフィックデザインにおける「人物の表現」の説明。イラストレーションの役割について学ぶ。写真トレースの演習。(2)課題5:具象形を使った平面構成。	デザインにおけるイラストレーションの役割について学ぶ。写真トレースの演習。	イラストや写真素材としての様々な「人物の表現」を知る、デフォルメされた描き方について理解する。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情報把握力	【授業運営方法】グラフィックデザインで使用する人物をモチーフにした素材についての講義後、課題5作業進行。【持参物】写真素材、筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、コンパス、鳥口一式、ケントボード		イラストレーションとは
10	(1)シンボルマークで使用される簡略化されたものの形について(2)課題5:具象形を使った平面構成。	デザインにおけるシンボルマークとサインの役割を学ぶ。前週のトレースから清書作業。	シンボルマークの役割を理解する。美しいべた塗り作業を習得する。	/	【授業運営方法】文字や情報を記号化したマークについての講義後、各自トレース中の形の確認。下絵作業進行。【持参物】写真素材、筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、コンパス、鳥口一式、ケントボード		シンボルマーク
11	(1)広告とは?広告の役割と構成する要素について(2)課題5:具象形を使った平面構成。	平面構成のポイントの確認と、実制作。	資料をもとにオリジナルの表現としての平面構成を仕上げる。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】具象形と抽象形を用いた広告物の閲覧後、着彩作業進行。【持参物】写真素材、筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、コンパス、鳥口一式、ケントボード		
12	課題5:具象形を使った平面構成。	完成度アップに向けて、形の修正部分確認と実制作。コンセプトのまとめとプレゼンテーション。トレーシングペーパーをかけて提出。	/	/	【授業運営方法】フィニッシュワークに向けて修正部分の確認、課題5制作。作品の閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、ケントボード、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題5提出	タイポグラフィ
13	(1)タイポグラフィ概論。タイポグラフィを用いたデザインの魅力・役割について。(2)課題6:イラスト素材と文字を組み合わせて、2種類の「自分」を表現する。	デザインにおける文字の役割について。縦枠と横枠に合ったデザインの構築を学ぶ。各自のコンセプトに沿った書体を選び、文字トレースの演習。	デザインにおける文字的重要性、書体、文字としての日本語の理解。素材の拡大・縮小の習得。ラフ案の行程を理解する。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情報把握力	【授業運営方法】タイポグラフィについての講義後、ラフ案進行。【持参物】写真素材、筆記用具、アクリル絵の具一式、鳥口、定規、ケントブロック		CI、VIとは
14	(1)サインデザインについて(2)課題6:イラスト素材と文字を組み合わせて、2種類の「自分」を表現する。	使い難いにくいもの、分かり難いものを使いやすく、分かりやすくするデザインの役割を学ぶ。前週に続き実制作。	サインデザインの役割を理解する。フィニッシュワークへのイメージを持った上で完成度を上げるには、の立ち止まりができるようになる。	/	【授業運営方法】サインデザインについての講義後、プレゼンテーションに向けてのコンセプトと、フィニッシュワークに向けての確認、課題5作業進行。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、鳥口、定規、ケントブロック		サインデザイン
15	プレゼンテーションと振り返り。コンセプトの伝え方についてと作品の客観視。デザインとは?の再確認。	フィニッシュワークとプレゼンテーション。トレーシングペーパーをかけて提出。	コンセプト立案、アイデア・ラフ案からの本制作、プレゼンテーションをするという、デザインワークを体感、習得する。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】各自プレゼンテーションとコメントのフィードバック。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、鳥口、定規、ケントブロック、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	プレゼン後課題6提出	デザインとは

22年度_後期_TSD総合デザイン_1年_ビジュアルデザイン基礎2_山田、安江、鈴木、馬場、

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
前期で進めてきたグラフィックデザインに必要な意識、作業の理解と、社会で必要とされるデザインに沿った「考え方」も習得する。前期で習得したグラフィックデザインの要素である色、形、文字の感覚と、クライアントの要望に応じられる考え方や基礎的なスキルを応用して、小型グラフィックを制作する。	鉛筆、色鉛筆、定規、クロッキー帳、ケントブロック、筆記用具、カッターマット、カッター、各自必要な画材	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。授業前半では、グラフィックデザインの要素である色・形・文字の構成を応用して、小型グラフィックと広告、後半ではそのパッケージデザインの提案をすることで、コンセプトの設定、最適な見せ方を学ぶ。	【専門知識スキル】前期で学んだ基礎知識を通して、商品を魅力的に宣伝するという販促物の役割を学ぶ。 【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他社の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。	【受講ルール等】:資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。 【評価の観点】:成果のクオリティはもちろんあるが、コンセプトにあたる制作意図、制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。 【評価項目(評価の方法)】:成果物のクオリティー30%、コンセプト設定-30%、制作プロセス-20%、プレゼンテーション-20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)	
1	(1)デザインって何?前期の振り返り (2)本講義の目的とデザイン業界で必要なスキルの理解。(3)自己紹介。 (4)年賀状データ確認、回収。	グラフィックデザインって?アートとの違いなど、前期の復習。印刷物用データの説明、年賀状データの確認後、回収。次週の持参物説明。	提出のルールに沿ったデータを仕上げる。CMYK、画像の解像度、文字のルールを理解する。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、規律性、情況把握力	【授業運営方法】講師制作物を資料とし、デザイン業界の社会的役割を講義後、課題1制作。隣同士で閲覧しコメントする。 【持参物】筆記用具、USB、課題データ	PCルームにて集合。河合塾年賀状コンペ提出	デザインとアートの違い
2	(1)課題説明と本の仕組みについて。 (2)課題1:製本実習。	本の仕組みについての講義とハードカバー製本実習。	効率の良い作業工程と美しい仕上がりの製本	"	【授業運営方法】製本についての講義後、課題1制作。 【持参物】筆記用具、木工用ボンド、カッター、カッターマット、ステンレス定規、筆、筆洗器、重しになるもの(雑誌や辞書など)		
3	"	次週からのモチーフ選び、計画スタート。必要な場合はリサーチ。	"	"	【授業運営方法】課題2作業進行。アイデア出しと必要な資料収集。 【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、B4イラストボード、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題1提出	
4	課題2:任意の『モノ』を選び、その紹介・販促ツール(小型グラフィックと広告)を制作する。	前期で学んだ画材の中から適した画法を選び、身近なものを観察、その魅力をプレゼンテーションするためのツールを制作する。	グラフィックデザインの役割、販売促進のツール(パンフレットと広告)の必要性と制作工程を理解する。	"	【授業運営方法】広告とは?ロゴマークとは?講義後、課題2作業進行。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
5	"	ページ割りの作成と素材(イラストもしくは画像)制作。	ラフ案を作成する。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情況把握力	【授業運営方法】課題2作業進行。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
6	"	グループでのブレインストーミング。	お互いのテーマについて客観的な視点でアイデアをたくさん出す。	"	【授業運営方法】グループワーク後、課題2作業進行。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		

22年度_後期_TSD総合デザイン_1年_ビジュアルデザイン基礎2_山田、安江、鈴木、馬場、

7	中間プレゼンテーション。	コンセプトと完成イメージを確認。	完成までの必要な意識、工程を自身で組み立てる。	〃	【授業運営方法】課題2作業進行。【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
8		文字や画像の修正、確認。原寸大サンプルの確認。	〃	〃	【授業運営方法】課題2作業進行。【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
9	印刷入稿のためのデータルールを知る。	文字や画像の修正、確認。原寸大サンプルの確認。	〃	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情況把握力	【授業運営方法】フィニッシュワークに向けて修正部分の確認。【持参物】筆記用具、アクリル絵の具一式、定規、ケントブロック、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット		
10	プレゼンテーションと振り返り。コンセプトの伝え方についてと作品の客観視。デザインとは?の再確認。		一つの商品をテーマとしたリーフレットと広告を完成させる。	〃	【授業運営方法】プレゼンテーション。【持参物】筆記用具、USB	課題2提出。 (データとモノクロ出力)	
11	課題3:前回までの"モノ"の形を魅力的に包むパッケージデザインの提案。	モチーフの観察と既存のパッケージのリサーチ。	商品パッケージの役割と魅力を理解する。ラフ案を作成する。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】パッケージデザインについての講義後、各自のモチーフ確定。【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
12	〃	グループでのブレインストーミング。	お互いのテーマについて客観的な視点でアイデアをたくさん出す。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情況把握力	【授業運営方法】グループワーク後、課題3作業進行。【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
13	中間プレゼンテーション。	コンセプトと完成イメージを確認	サンプルを作成、完成までの必要作業を自身で確認する。	〃	【授業運営方法】課題3作業進行。【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
14	印刷入稿のためのデータルールの確認。	文字や画像の修正、確認。原寸大サンプルの確認。	完成データまでの必要作業、適切なデータを自身で確認する。	〃	【授業運営方法】フィニッシュワークに向けて修正部分の確認。【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材		
15	プレゼンテーションと振り返り。	フィニッシュワークとプレゼンテーション。	コンセプト立案、アイデア・ラフ案からの本制作、プレゼンテーションをするという、デザインワークを体感、習得する。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】各自プレゼンテーションとコメントのフィードバック。【持参物】筆記用具、USB	課題3提出。 (データとモノクロ出力)	

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_CGデザイン基礎 I_富田.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
3Dソフト「Maya」使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。立体的に形をとらえる事で、デザインの基礎となる描写力や表現力を向上させ、デザイン力を高める。形状を変形させてオブジェクト作成し立体空間能力を養う。複数の3Dパートからオブジェクトを作成し、配置してレイアウト能力を養う。モチーフのパートをスケッチして、スケッチを見ながら各パートを作成、パート形状を組み合わせカラーリングして仕上げる。	【専門知識スキル】:ソフトウェアの基本操作が理解出来る。3次元空間内で形を構成配置して見た目良くまとめ、作品として完成させができる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。3Dデザインを通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:課題、その他提出物は、全て画像データで指定された日時に提出すること。【評価の観点】:・制作に必要な手順をノートに取り、ノートを見ながら実作業ができる。・与えられた時間をフルに使い制作し、解らない所は質問して制作を進めることができる。・学んだツールを使い、より効率的に形を形成でき、満足いくできばえで提出ができる。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目的狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)ソフトウェアの操作方法説明	授業でのPCの使い方説明と、ソフトウェアの操作方法説明。プリミティブオブジェクトを組み合わせて簡単な人形キャラを作る。	前期授業内容の理解	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:説明を聞きながらPCを操作する 【持参物】:なし	【宿題】: ゆるキャラを調べてスケッチしておくこと	
2	ゆるキャラを作る: ボールを変形させてパートを組み合わせ一つの形を作成する。	オブジェクトの変形方法と、オブジェクト内にアイソパラムの挿入を使ったカット線を加える方法説明。	Maya基本操作の理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具		
3	〃	デザイン画を見ながら基本形状を作成変形しパートを組み合わせる。パートのグループ化と複製方法、ミラーコピーの説明。ヒストリの削除方法説明。	3次元上立体的パート配置方法の理解	〃	〃		
4	〃	作成したパートに色を入れながら細部パートを作成する。シェーダーを割り当てて色を変更する方法の説明。	パートのカラーリング方法の理解	〃	〃		
5	〃	作成した"ゆるキャラ"を仕上げ、背景を作成し仕上げる。レンダーフィルタ、ライト、シャドウ、カメラについて説明。	作品の仕上げ方と、画像データ作成方法の理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、USBメモリー	【提出課題】: 画像データ提出	
6	夢の世界を作る: 複数のオブジェクトを配置して、おもちゃの街をデザインする。	デザイン画の作成と、街のカラーイメージスケッチを描く。イメージスケッチの描き方を指導。	デザイン画の描き方、まとめ方の理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、色鉛筆	【宿題】: 作りたい世界を調べておくこと	
7	〃	デザイン画をもとに必要なパートを基本形状から作成する。レイヤーの使い方説明とアウトライナでパートを整理する方法説明。	パート形状を組み合わせた、オブジェクト作成とパートの管理方法の理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具		
8	〃	イメージスケッチをもとに、必要なオブジェクトを作成する。	パート形状を組み合わせた、オブジェクト作成	〃	〃		

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_CGデザイン基礎 I _富田.xlsx

9	"	オブジェクトを作成し、ペーツのデタッチして色分する方法と作成したペーツにグラデーションや3Dペイントでオブジェクトにペイントする方法説明。	テクスチャの割り当て方と3Dペイント方法の理解	"	"		
10	"	ペーツ、オブジェクトを組み合わせ配置して構成を考えながら全体を仕上げる。	ペーツの管理方法の理解	"	"		
11	"	ペーツ、オブジェクトを組み合わせ配置して構成を考えながら全体を仕上げる。	ペーツの管理方法の理解	"			
12	"	ライトを配置しカメラを設置して、レンダリングし仕上げ提出する。	作品の仕上げ方と、画像データ作成方法の理解	"	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、USBメモリー	【提出課題】: 画像データ提出	
13	机の上の小物たち： 作成した”ゆるキャラ””夢の世界内の小物”で素材感を表現する。	背景画像を設定してシーン内にペーツを配置してレンダリングする。	画像検索で背景に使用する画像を探し、シーン内に設定する方法の理解	"	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具	【宿題】: 作りたい小物を調べ、スケッチしておく	
14	"	写真撮影して、背景で使用する画像を設定しシーン内にペーツを配置してレンダリングする。	マテリアル設定方法とレンダリング方法の理解	"	"		
15	"	撮影画像や検索画像を使って、背景画像を設定しシーン内にペーツを配置してレンダリングして仕上げる。	作品の仕上げ方と、画像データ作成方法の理解	"	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、USBメモリー	【提出課題】: 画像データ提出	

22年度_後期_TSD_総合学科_1年(CGデザイン基礎_村松・岩田・富田.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、モデルを作成し静止画として完成させ、空間内構成能力を身につけ、2年生から各自選択コース内で3Dで勉強した知識を役立たせる。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》3DCG、デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。・ポリゴンモデリングを学ぶ事で、思い描いた形を立体的に構成し視覚的に表現する能力を高める。・写真を3面図として配置して多方向からの形状認識能力を養い、効率良い3Dモデルを作成する。	【専門知識スキル】:ソフトウェアの基本操作が理解出来る。3次元空間内で形を構成配置して見た目良くまとめ、作品として完成させることができる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。3Dデザインを通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:課題、その他提出物は、全て画像データで指定された日時に提出すること。【評価の観点】:・制作に必要な手順をノートを取り、ノートを見ながら実作業ができる。・与えられた時間をフルに使い制作し、解らない所は質問して制作を進めることができる。・学んだツールを使い、より効率的に形を形成でき、満足いくできばえで提出ができる。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目的狙い、到達レベル、講義計画等の説明、授業内容説明(20分) (2)ポリゴンモデリング:動物を作成する。(全員同じ動物を作成する)	動物を写真資料を見ながらスケッチし3面図を作成して、スケッチを見ながら基本形状を押し出しツールで作成し、カットツールでエッジを増やして立体的な形状を作成する。	後期授業内容の理解	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:説明を聞きながら必要事項の準備をする【持参物】:筆記具、USBメモリー		
2	ポリゴンモデリング:動物を作成する。(全員同じ動物を作成する)	頂点を動かしながら少しずつ形状を調整し、カットツールでエッジを増やして全体形状を整え、ミラーツールで反転コピーし仕上げる。	ポリゴンツールの理解	"	【授業運営方法】:手順をノートを取りながら作業を進める【持参物】:筆記具、USBメモリー	【宿題】: 作りたい動物のスケッチ	
3	ポリゴンモデリング:動物を作成する。(各自好きな動物を作成する)	動物を写真資料を見ながらスケッチして、基本形状を押し出しツールで作成し、カットツールでエッジを増やして全体形状を整え、ミラーツールで反転コピーし全体形状を作成する。	ポリゴンツール使用方法の理解	"	"		
4	"	耳を別ページで作成し押し出し用のガイドとして配置して、カットしながら耳を押し出しで作成し、同様に眼も仕上げ、形状を細分化した後でスカルプトツールで全体形状を整える。	スカルプトツール使用方法の理解	"	"		
5	"	3Dペイントツールでカラーリングして、背景画像を配置しレンダリングして仕上げる。	作品の仕上げ方と、画像データ作成方法の理解	"	"	【提出課題】: 画像データ提出	
6	テンプレートモデリング:室内を作成する(全員同じテーブルを作成する)	資料を検索し、モデリングに必要な写真をPhotoshopでレイアウトして面図を作成し、テンプレート画像を配置してモデリングの準備をする。	Photoshopを使った画像合成方法の理解と、写真をテンプレート画像としてモデリングで使用する方法の理解	"	"		
7	"	テンプレート画像をもとにポリゴンツールを使ってモデリングする。	テンプレート画像からモデリングする方法の理解	"	"	【宿題】: 作りたい椅子を調査して画像のダウンロード	
8	テンプレートモデリング:室内を作成する(各自好きな椅子を作成する)	テンプレート用の画像を配置して、テンプレート画像をもとにポリゴンツールを使ってモデリングする。	"	"	"		

22年度_後期_TSD_総合学科_1年_CGデザイン基礎_村松・岩田.xlsx

9	テンプレートモデリング:室内を作成する(各自好きなランプや小物を作成する)	テンプレート用の画像を配置して、テンプレート画像とともにポリゴンツールを使ってモデリングする。	〃	〃	〃		
10	テンプレートモデリング:室内を作成する	壁と床を作成し、壁、床にテクスチャを割り当て、作成した家具をシーン内に読み込み配置して、必要な小物を追加モデリングする。	バーツの読み込み方法と、テクスチャの割り当て方法の理解	〃	〃		
11	〃	作成したモデルにマテリアルを割り当て、ライティングを施しレンダリングして仕上げる。	作品としての構図と仕上げ方の理解	〃	〃	【提出課題】: 画像データ提出 【宿題】: キャラクターのスケッチ	
12	キャラクターモデリング:ゲームキャラクターを作成する(自由課題)	デザイン画を見ながらキャラクターのベースを作成する。	ポリゴンツールの理解	〃	〃		
13	〃	必要に応じてバーツを作成し組み合わせて全体形状を作成する。	〃	〃	〃		
14	〃	3Dペイントツールでカラーリングしながら、全体を仕上げる。	〃	〃	〃		
15	〃	背景を作成し、ライトを設置して仕上げる。	作品としての構図と仕上げ方の理解	〃	〃	【提出課題】: 画像データ提出	

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使い易い空間計画ができるように具体化できることに取り組む。	適宜プリント配布	《建築・インテリア業界による実務経験のある教員による授業科目》建築・インテリア業界での勤務経験のある教員が担当。1. インテリア 建築における製図の基礎的な線の引き方、立体把握を学ぶ。2. マイルームの把握、平面図の描き方を学ぶ。3. スケール感を学ぶ	【専門知識スキル】1. 住宅における基礎的な理解ができるようになる。 2. インテリア 住宅の図面と写真的関係性が理解でき基礎的な習得できる。【社会人基礎力】1. 考え抜く力(想像力)2. 前に踏み出す力(主体性)3. チームで働く力(傾聴力)	【受講ルール等】テーマごとに必要な資料プリントを配布する。【評価の観点】創作した作品(表現、独創性、スケール感、発想力、明快なコンセプト等) 1. 提案までのプロセス 考え方の明快さ。2. プレゼンテーション(説明のわかりやすさ、工夫、積極性)【評価項目(評価の方法)】平常点(授業受講姿勢など)/課題評価/出席率但し、必要出席率が80%を満たさない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位を認めない		
実施回	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1 (1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分)◆道具の使い方◆線の練習1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の説明(30分)、道具の使い方、線の引き方	1. 授業の目的を理解する2. 製図の基本が理解できる3. 線の引き方など基本的な描き方を理解し描く力をつける	1. 考え抜く力(想像力)2. 前に踏み出す力(主体性) 3. チームで働く力(傾聴力)	【授業運営方法】プロジェクターに課題内容を投影する。全体スケジュールの把握を行う、自己紹介<学生持参物>筆記用具<学校備品>製図板、勾配定規	線の練習1	
2 ◆線の練習2◆線の練習3◆文字の練習1	平行定規で線を引く 水平 垂直 斜め	線の分割、文字の描き方を理解し自分で描ける力をつける。	"	【授業運営方法】製図板を使い、道具の使い方を理解する<学生持参物>筆記用具<学校備品>製図板、勾配定規	線の練習2、3、文字の練習1	
3 ◆アクソメ図・30度 60度の立体図面◆展開模型 制作	線の分割 文字の練習など。かたちを捉えるから	かたちを捉えることができ、それらを具体化させるからをつける	"	【授業運営方法】立体構成を理解する<学生持参物>筆記用具、カッター、カッターマット、スチール定規、マスキングテープ<学校備品>CFコート、製図板、勾配定規、A3コピー紙、三角スケール	立体模型	
4 ◆平面図の描き方	図面を模写する力をつける	平面図の描き方を理解する	"	【授業運営方法】製図板を使い、図面をトレースする<学生持参物>筆記用具、B3ケント紙<学校備品>製図板、勾配定規、三角スケール		
5 "	"	"	"	"		
6 ◆平面図の描き方◆断面図の描き方	"	断面図の描き方を理解する	"	"	平面図、断面図	
7 ◇課題の説明◇5.4m角・理想のワンルーム	理想のマイルームをスケッチし、立体化する。机、イス、ベッド、休憩コーナー等。	自分の部屋の大きさを理解し、空間把握できる	"	【授業運営方法】クロッキー帳を使用しながらラフプランをまとめる<学生持参物>筆記用具、B3ケント紙、トレーシングペーパー、クロッキー帳<学校備品>製図板、勾配定規、三角スケール		
8 ◇5.4m角・理想のワンルーム	マイルームをスケッチするS=1/30	"	"	"		
9 "	"	"	"	"		

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_インテリアデザイン基礎 I_田淵・山本・櫻井.xlsx

10	◇5.4m角・理想のワンルーム	マイルームをスケッチするS=1/30。スケッチ後、CFコートにて仮模型を作る。	模型をつくる	//	【授業運営方法】スチレンボードにより1/30の縮尺模型を制作する<学生持参物>筆記用具、カッター、カッターマット、スチール定規<学校備品>製図板、勾配定規、三角スケール	仮模型	
11	◇5.4m角・理想のワンルーム◇綺麗な模型の作り方	CFコートにてマイルームの模型作り S=1/30	//	//	//		
12	◇5.4m角・理想のワンルーム	//	//	//	//		
13	//	//	//	//	//		
14	//	//	//	//	//		
15	//	プレゼンテーション	プレゼンできる	//	【授業運営方法】理想のワンルームのプレゼンテーションを行う<学生持参物>筆記用具 S=1/30模型		

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_インテリアデザイン基礎Ⅱ_山本・塩澤・田淵.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようにする。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	特になし	《実務経験のある教員による授業科目》建築・インテリア業界での勤務経験のある教員が担当。1 インテリア建築における製図の基礎的な動線計画、立体把握を学ぶ。2 カフェの把握、平面図の描き方を学ぶ。3 模型制作、プレゼンテーションを学ぶ。4 歴史ある街並みに必要だと感じる空間の提案を学ぶ。	【専門知識スキル】1. カフェ空間における基礎的な理解ができるようになる。2. インテリア図面が理解でき、空間表現の基礎的な力を習得できる。【社会人基礎力】1. 考え抜く力(創造力・計画力)2. 前に踏み出す力(主体性・実行力)	【受講ルール等】必要な資料はGoogleドライブ内に格納、プリント配布 【評価の観点】創作した作品(表現、独創性、スケール感、発想力、明快なコンセプト等) 1 提案までのプロセス 考え方の明快さ。2 プrezentation(説明のわかりやすさ、工夫、積極性)【評価項目(評価の方法)】平常点(授業受講姿勢など)/課題評価/出席率但し、必要出席率が80%を満たさない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位を認めない		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	四間道の小さなカフェ 課題説明、自己紹介	課題内容、設計条件、現地の歴史や文化について考える。建築雑誌の説明。	授業の目的を理解する。	1. 考え抜く力(創造力・計画力)2. 前に踏み出す力(主体性・実行力)	【授業運営方法】課題内容の説明。全体スケジュールの把握を行う<学生持参物>筆記用具	
2	敷地周辺散策	四間道へ散策し、実際の敷地の視察及び周辺環境の調査。クロッキー帳を使ってラフスケッチのプランニング	現地の調査を行う事で観察力を身に付ける。	〃	【授業運営方法】現地視察及び四間道の散策<学生持参物>筆記用具、クロッキー帳	
3	エスキース	クロッキー帳を使ってラフスケッチのプランニング	エスキースでまとめる力を身に付け、それらを具体化させ、スケール感を理解する。	〃	【授業運営方法】クロッキー帳を使用しながらラフプランをまとめる<学生持参物>筆記用具、クロッキー帳	
4	〃	製図板を使って縮尺1/50でプランニング	〃	〃	【授業運営方法】スケール感を意識した平面スケッチを描く<学生持参物>筆記用具、ケント紙、トレーシングペーパー、マスキングテープ、クロッキー帳<学校備品>製図板、勾配定規、三角ス	
5	エスキース、中間プレゼン資料作成	〃	自分の作った作品を発表する為、計画性を持って準備する。	〃	【授業運営方法】各自考えたプランを元に、中間プレゼン内容をまとめる<学生持参物>筆記用具、ケント紙、トレーシングペーパー、マスキングテープ、クロッキー帳<学校備品>製図板、勾配定	
6	中間プレゼンテーション	現地調査を行った結果、その場所に必要だと思うカフェを提案し、発表する。	プレゼンテーション能力を鍛える。	〃	【授業運営方法】各自考えたプランを提示し、プレゼンテーションを行う<学生持参物>筆記用具	平面プラン、スチレンボード等の備品の配付
7	本模型	中間プレゼン後の見直し及びスチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。	スケール感の合った美しい模型を作ることを目指す。	〃	【授業運営方法】スチレンボードにより1/50の縮尺模型を制作する<学生持参物>筆記用具、ステンレス定規、カッター、カッターマット、マスキングテープ、カネダイン<学校備品>製図板、勾配定	
8	〃	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。	〃	〃	〃	
9	〃	〃	〃	〃	〃	
10	〃	〃	〃	〃	〃	

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_インテリアデザイン基礎Ⅱ_山本・塩澤・田淵.xlsx

11	"	"	"	"	"		
12	"	"	"	"	"		
13	"	"	"	"	"		
14	プレゼン資料作成 模型写真撮影	最終プレゼンテーションの資料の準備	自分の作った作品を発表する為、計画性を持って準備する。	"	"		
15	最終プレゼンテーション	プランの発表、本模型の提出	自分の作った作品を人前で簡潔に発表する力を身に付ける。	"	【授業運営方法】プロジェクターに各自作品を投影し、発表する<学生持参物>筆記用具	本模型、平面プラン	

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本講座では、これを構成するいくつかの要素のうち、「チームワーク」、「工程管理」、「コミュニケーション能力」、「創造性」、「批判的思考力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。	各授業で配布	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。各種演習を通じ社会人基礎力(メモの取り方、コミュニケーション、アイデア発想法、情報の集約・整理、報告書作成、調査方法、工程管理、意見調整方法、プレゼンテーションの仕方等)を身につける。なお、実践レベルの社会人基礎力は、いろいろな能力が絡み合ってつくものであるため、一朝一夕に身につくものではない。当講座では、学生自身が自ら考え、主体的に活動することが要求される。	【専門知識スキル】:15講を通して、主として以下スキルを単なる知識レベルではなく、実践レベルとして身につける。 ・傾聴・課題発見・話し合い・協働・社会人の責任【社会人基礎力】:計画力、働きかけ力、傾聴力。	【受講ルール等】:課題提出は指定された日時に限る。その他、授業で必須なものは適宜指示を行う。 【評価の観点】:各演習への取り組み姿勢・態度・報告書、ワークシートの完成度【評価項目(評価の方法)】:演習への取り組み点(平常点)/報告書点/プレゼンテーション点。なお、欠席/遅刻/早退はその回数に応じて減点をおこなう。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分)	ロールプレイの実施/目的:メモをとることの必要性を知る。身体的姿勢の意識。他者性、社会性の意識。	自発的メモ、身体的コミュニケーションができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【授業運営方法】:獲得すべきスキル内容により、レクチャーと「少人数演習」または、レクチャーと「チーム演習」を適宜組み合わせ行う。第1講・第4講 レクチャー+少人数演習、第2講・第3講・第5講～第15講レクチャー+チーム演習	授業報告書	
2	発想の拡げ方	ブレインストーミングを体験し、その手法を理解する。メモの取り方を実践的に学ぶ。	アイデアの発想法。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】黒ペン・赤ペン・青ペン	授業報告書	
3	発想の体系化	ブレインストーミングで出た意見を体系化する。KJ法を知る。	情報の集約・整理ができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力		授業報告書	
4	報告書の作成	取材を行い、その内容を報告書にまとめる。取材時の相手への配慮を知る。報告書の相互批評を通じて、批評力を養う。	報告書の作成ができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力		授業報告書	
5	調査と報告1	テーマについて調べ、それをもとに発表内容を考える。情報活用時の著作権等の注意事項を知る。	事柄の調査の仕方がわかる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】スマートフォンや携帯電話、タブレット等	授業報告書	
6	調査と報告2	発表を聞いて、報告書を作成する。自チームの発表についてふりかえりを行う。聴く側のマナーと報告側のマナーを意識する。ふりかえりを実施する際の注意事項、実施方法を知る。	リフレクション方法がわかる。	計画力、働きかけ力、傾聴力		授業報告書	

7	工程表の作成	今後の作業の全体像をとらえるとともに、工程管理の重要性を学ぶ。これまでに獲得したスキルを活用し、演習を行う。工程表作成時のポイントを知る。	工程の管理方法がわかる。	計画力、働きかけ力、傾聴力		授業報告書	
8	プレゼンテーション	発表時間を意識したプレゼンテーションを行う。また、時間と場所を想定したリハーサルの重要性も知る。	プレゼンテーションの時間の管理ができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】工程表	授業報告書	
9	プレゼンテーションのふりかえりと工程表の見直し	第8講のふりかえりを行い、作業工程について見直し修正する。リフレクションの重要性を再確認する。ふりかえりと修正の関連性を知る。	リフレクションができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】工程表	授業報告書	
10	ビジュアル・プレゼンテーション1	新しいアイデアを考え、見せ方を重視してまとめる。	プレゼンテーションでの見せ方がわかる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】工程表・スマートフォンや携帯電話、タブレット等	授業報告書	
11	ビジュアル・プレゼンテーション2	見せ方を意識したプレゼンテーションを行う。口頭説明をつけず、パワーポイントを示すのみのプレゼンテーションを体験する。	プレゼンテーションでの見せ方ができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】工程表	授業報告書	
12	プレゼンテーションのふりかえりと工程表の見直し	第10・11講のふりかえりを行い、工程表の再修正を行う。もう一步踏み込んだ改善策をあげることを意識する。	効果的なリフレクションができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】・工程表・色の違う筆記用具	授業報告書	
13	最終プレゼンテーション1	与えられたテーマについて内容を検討するとともに、発表の仕方についても検討する。授業形態:レクチャー+チーム演習	意見調整方法を知る。	計画力、働きかけ力、傾聴力	【持参物】工程表	授業報告書	
14	最終プレゼンテーション2	パワーポイント等の発表ツールを作成する。口頭プレゼンテーションを行う。	プレゼンテーションの仕方が総合的にわかるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力		授業報告書	
15	最終プレゼンテーション3と全体のふりかえり	最終プレゼンテーションを行う。第13ー15講および本講座全体について、ふりかえりを行う。	効果的なリフレクションができるようになる。	計画力、働きかけ力、傾聴力			

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_ベーシックプログラムⅡ_畠山、田上.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、パソコンとビジネスアプリケーションの基本操作、社会人として必要なスキル、コミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。	1~9講オリジナル教材 入力サンプルと操作説明書。9~15講オリジナル教材。	第1講～第9講は「Microsoft Office」の基本機能とWord、Excel、PowerPoint の基本操作とプレゼンテーションツール作成の実践。以降は経営・マーケティングの基礎の理解やコミュニケーションやビジネスマナー、文書作成などの基本学習	【専門知識スキル】:1) Microsoft Officeの基本機能の習得①Word:ビジネス文書の入力、表を使った文書の作成。②Excel:合計、平均など基本的な関数を利用し、表の作成。③PowerPoint:見やすいプレゼンテーションツールの作成。2)ビジネスに関する基礎的知識の理解。社会の一員としての心構えや考え方。ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度。3)目指す業界についての基礎的知識。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。	【受講ルール等】:指定時間内で完成 【評価の観点】:サンプル作成の完成度、内容の理解度、課題への意欲やプレゼンテーションの完成度を評価。他提出課題の評価、意欲などを評価 ●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。【評価項目(評価の方法)】:第1講～第8講/40%、第9講～第14講/50%、第15講/10%の配分。確認テスト、小テスト、課題提出、プレゼンなどの評価を合計。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	Wordの起動、文字の入力方法確認、新規ビジネス文書サンプルの入力①	フォントの種類、サイズ、位置、インデントなどの文字、段落の書式設定名前をつけて保存、上書き保存	Wordを使ってビジネス文書の作成ができる。(※サンプルの入力例に従ってビジネス文書を作成する) ●定型文書のひな形を身につける。	主体性、働きかけ力、実行力	【授業運営方法】:1)PCを利用した実習(第7講まで) 2)レクチャー(PPT他)の後、課題やグループワーク、確認テストなどを実施。【持参物】筆記用具	サンプル文書作成課題	
2	1講で作成した文書の編集	範囲選択、コピー、貼り付けの機能、箇条書きの機能図の取り込み、図の位置の指定保存、印刷設定など	"	主体性、働きかけ力、実行力	"	サンプル文書作成課題	
3	新規ビジネス文書サンプルの入力②	社内文書・社外文書の作成 表の作成、表の書式設定、サンプル文書の作成。	"	主体性、働きかけ力、実行力	"	サンプル文書作成課題	
4	Excelの起動、セルの指定、入力方法確認、集計表の作成①	オートフィル、コピー、セルの書式設定(表示形式、配置など)、Σを利用して合計計算	Excelを使って集計表を作成(サンプルの入力例に従って集計表を作成)	主体性、働きかけ力、実行力	"	サンプル文書作成課題	
5	集計表の作成②	平均ほか、よく利用する関数	Excelを使って集計表を作成(サンプルの入力例に従って集計表を作成)	主体性、働きかけ力、実行力	"	サンプル文書作成課題	
6	集計表の作成③	グラフ作成、絶対参照、相対参照、保存、印刷設定など	Excelを使って集計表を作成(サンプルの入力例に従って集計表を作成)	主体性、働きかけ力、実行力	"	サンプル文書作成課題	
7	プレゼンテーションツールの作成	スライドの使い方。スライドのデザイン。アニメーション機能	PowerPointを使ってプレゼンツールの作成。	主体性、働きかけ力、実行力	"	サンプル文書作成課題	

22年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_ベーシックプログラムⅡ_畠山、田上.xlsx

8	プレゼンテーションツールの作成	スライドの使い方。スライドのデザイン。アニメーション機能	PowerPointを使ってプレゼンツールの作成。	主体性、働きかけ力、実行力	//	課題提出	
9	社会人に必要なスキル	ビジネス用語、語彙力、計算力、マインド	社会人に必要な基礎知識の習得、基本的な用語や語彙力・計算力、性格診断など基本的なスキルの確認	主体性、働きかけ力、実行力	//	課題提出	
10	組織・マネジメント基礎	【レクチャー(PPT)】企業の目的、経営環境と経営資源、企業組織、仕事の管理	社会人に必要な基礎知識の習得	主体性、働きかけ力、実行力	//	課題提出	
11	マーケティングとは	・マーケティングとは何かを考える。 ・グループワークでマーケティングの理解を深める。ツールで実践してみる。	社会人に必要な基礎知識の習得	主体性、働きかけ力、実行力	//	グループワーク 課題完成	
12	ビジネスコミュニケーション・ビジネスマナー	マナー・話し方・立ち居振る舞い、報連相、コンプライアンスなどの確認。	マナー、ビジネスコミュニケーションを中心としたビジネスの基本ルールの修得	主体性、働きかけ力、実行力	//	グループワーク 課題完成	
13	ビジネスコミュニケーション・ビジネスマナー	課題についてグループワーク。分かりやすくまとめ、プレゼンテーション。	グループワークを通してコミュニケーションを学ぶ。	主体性、働きかけ力、実行力	//	グループワーク 課題完成	
14	ビジネススキル	ビジネススキル、ビジネス文書などの実践	アイデアの発想技法・収束技法、報告・連絡文書、レポートのフォーマット、書き方などを学ぶ	主体性、働きかけ力、実行力	//	課題提出	
15	まとめテスト	第9項以降の確認テスト	基本をどこまで習得できたかの確認テスト	主体性、働きかけ力、実行力	//	課題提出	

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_業界研究Ⅰ.xlsx

科目的ねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	適宜配布、企業パンフレット、資料など	《実務経験のある教員による授業科目》 デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。建築・インテリア業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン業界の最前线で活躍されているクリエイターの方々を招いてご講演いただく。会社説明もあり、仕事を具体的に知ることによって進むべき道を考えるきっかけになる。質疑応答によって、疑問点を解消とともに、社会人としてのマナーを学ぶ。	【専門知識・スキル】:企業情報、クリエイター情報を積極的に収集する姿勢を身につける。自分にとって関心のある分野は当然として、あまり関心のなかった分野までアンテナを広げる姿勢。 【社会人基礎力】:数百字程度の文章をまとめる力を養う。社会人として、最低限必要な好感のもてる聴講マナーを身につける。	【受講ルール等】:講演者が事前にわかるときは、事前調査をしておくこと。質問を事前に考えておくこと。 【評価項目(評価の方法)】:レポート、聴講姿勢			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1 (1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明 (2)ビジュアル系業界研究1	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート		
2 CG系業界研究1	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート		
3 インテリア系業界研究1	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート		
4 ビジュアル系業界研究2	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート		
5 CG系業界研究2	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート		
6 インテリア系業界研究2	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート		

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_業界研究Ⅰ.xlsx

7	ビジュアル系業界研究3	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
8	CG系業界研究3	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
9	インテリア系業界研究3	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
10	ビジュアル系業界研究4	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
11	CG系業界研究4	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
12	インテリア系業界研究4	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
13	ビジュアル系業界研究5	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
14	CG系業界研究5	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	

23年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_業界研究Ⅰ.xlsx

15	インテリア系業界研究5	業界関連企業の講演	企業情報と業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講演【持参物】:筆記用具	レポート	
----	-------------	-----------	--------------	---------------	-----------------------	------	--