

	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が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》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 写真及びデザイン業界にてコマース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、テーマに沿った作品をオリジナルで完成させる事が出来ること。一眼レフカメラで撮影が出来るようにすること。【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)】・テーマに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'(任意)
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。	授業の目的を理解をする。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・新しい事へのチャレンジ＝主体性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 【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何か?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実践撮影を行う、 <u>尚カメラ1台(3名)のグループにて撮影する。</u>	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 M10一式 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 作品観る 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。遠景の世界、都会の風景だけでなく身近な素材にも着目する。	記録だけではなく写真、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、 <u>グループにて撮影</u>	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る「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カメラ一式 【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 作品を観る写真を考える
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、素材のみつけたなど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、アシスタントは回収する。	テーマを理解する。

25年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_写真基礎デザイン史_矢部_岩井.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、他人の作品をみることにより＝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、他人の作品をみることにより＝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 講評作品を観る写真を考える
9	(1)科目の狙い、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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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	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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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	
11	デザイン史・近代	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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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	
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	数人のチームでウィリアムモリス、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	【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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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	
13	グループ課題／制作	数人のチームでウィリアムモリス、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	【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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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	チームのデーター提出	
14	グループ課題／発表	スライドショーによる発表	チームワーク、分析、調査の資料化	課題発見力・柔軟性	【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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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・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	【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】:概要説明は問いかけをしながら進める 内容説明については動画とデーター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	

	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. プレゼンテーション(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%に満たさない場合、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)科目の狙い、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	ひのきタワー(withレモン)	与えられたヒノキの角材と輪ゴムを使って塔を構築、できるだけ高い位置にレモンを置くことを競うワンデイワーク。当日割り振られたチームで実施する。	チームへの貢献度向上 思考力の増強 協力体制への意欲	円滑なコミュニケーション能力の取得。チームにおける各自のポジション把握。	【持参物】作業しやすい服装		
3	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メイキングする事的重要性を理解する。	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	
4	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メイキングする事的重要性を理解する	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	
5	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・ドアー・スタディ】 山海海岸:5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メイキングする事的重要性を理解する	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・ドアー・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	

25年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_感性教育 I_上田・矢部・飯沼.xlsx

6	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	作業工程表 (チーム毎)	
7	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	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	作業工程表 (チーム毎)	
8	サンドアートコンペティション(6)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	作業工程表 (チーム毎) 編集済み発表データ	
9	サンドアートコンペティション(7)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	
10	デザインリサーチ「色」(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へリサーチ、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)スマホ、デジカメ	なし	
11	デザインリサーチ「色」(2)リサーチ&発表資料制作	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、検索する。	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)スマホ、デジカメ	作業工程表 (チーム毎)	
12	デザインリサーチ「色」(3)リサーチ&発表資料制作	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、検索、収集する。	チームで協力しながら、限られた時間の中で積極的に発表の完成度を上げる努力をする。	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】筆記用具スマホ、(あれば)デジカメ	作業工程表 (チーム毎)	
13	デザインリサーチ「色」(4)リサーチ&発表資料提出	各グループのテーマに沿って、発表ビジュアルを編集、完成させる。	チームで協力しながら、限られた時間の中で積極的に発表の完成度を上げる努力をする。	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)スマホ、デジカメ	作業工程表 (チーム毎) 発表データ	
14	デザインリサーチ「色」(5)発表	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。	納得のいく準備の上での発表が遂行されることを望む。	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】筆記用具スマホ、(あれば)デジカメ	コメントシート	
15	(授業なし)						

25年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_感性教育Ⅱ_上田

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。 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、根本的な素材の理解 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

	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。 【チーム制作】リトルワールドレプリカ制作(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	
2	デザインリサーチ(1)発表準備	感性教育の目的と意義・具体的プログラム内容概説。 前期「色」編の第二部「形と文字編」	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	
3	デザインリサーチ(2)発表準備 ◆ODS「リトルワールド」：10月12日(木)実施	前期「色」編の第二部「形と文字編」の発表準備。制作はリトルワールド(チーム制作)と並行して準備	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	
4	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 工程表の制作	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	
5	デザインリサーチ(3)発表	前期「色」編の第二部「形と文字編」の発表準備。発表データ提出	効果的で伝わりやすいビジュアルを提示すること	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		
6	リトルワールドレプリカ制作(3)制作	リサーチで得た材料をまとめ発表する。個々の役割をしっかりと把握する。	他者への客観的な評価。	実行力、傾聴力、問題発見力、プレゼンテーション力	【生徒持参物】筆記用具		
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	仕事分担当	
8	リトルワールドレプリカ制作(5)制作	プレゼボードの仕様確認	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	仕事分担当	

25年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_感性教育Ⅱ_上田

9	リトルワールドレプリカ制作(6)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	
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	リトルワールドレプリカ制作(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	実行力、傾聴力、問題発見力、プレゼンテーション力、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	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	
13	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	
14	日本文化④(未定)	(未定)	(未定)	(未定)	(未定)	なし	
15	(休) ODSの振り替え						

25年_前期_TSD_総合デザイン_1年_業界研究Ⅰ

	科目のねらい	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線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、疑問点を解消するとともに、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)デザイン業界の職種や求められる能力について講演	(1)事業内容及びスケジュールの説明 (2)デザイン業界に関する講演	業界動向の収集	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:説明・講演【持参物】:筆記用具	レポート	
2	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	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	
4	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	
5	インターンシップ(職業体験)に関する学習	愛知中小企業家同友会よりインターンシップの意義についての講演	インターンシップにより習得できる事と、早期に就業経験することのメリットを学ぶ	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	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	
7	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	

25年_前期_TSD_総合デザイン_1年_業界研究Ⅰ

8	業界研究6	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	業界研究7	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	業界研究8	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	業界研究9	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	業界研究10	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	業界研究11	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	業界研究12	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	
15	コース選択に関する理解を深める	コース長により各コースの特徴や授業運営について伝える(ビジュアル・CG・インテリア)	コースごとの特色の理解。自身の希望とのマッチングに関して理解を深める	傾聴力、主体性、働きかけ力	【授業運営方法】：説明【持参物】：筆記用具	レポート	

科目のねらい	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て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制作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こと。【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%、主体性ー30%、期末テストー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っても評価は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	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理解をする	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ヒ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	〃	〃	〃	〃	〃	【制作物の提出ー白黒ー】 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を描く。アピアランスを利用したイラストを描く。(Photoshop)	①拡大縮小 回転 リフレクト シアー 自由変形ツールの習得 ②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	

25年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_CGⅠ_岡田、鈴木

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-カラー-】 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-カラー-】	
12	【見開きパンフレット制作】仕上がりA5の最低見開き。	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-カラー-】	

25年_後期_TSD_総合デザイン_1年_CG2_岡田

	科目のねらい	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て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》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。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)Photoshopの基本機能	・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。)・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	Photoshopの基本機能	選択範囲の作成・解除を行う 自動選択ツール(クイック選択ツール)他、色調補正やレイヤーの理解など Photoshopにおける機能を学ぶ	選択範囲の作成・解除を行い 自動選択ツール(クイック選択ツール)他Photoshopの基本機能を学ぶ	〃	〃	Step12(2,3,4)	
3	Photoshopの基本機能(生成AI含)	文字周りの機能を学ぶ。(ベベルとエンボス・光彩・ドロップシャドウなど)また近年のPhotoshopの新機能(ジェネレーティブ塗り潰しなど)にも触れる。	文字周りの機能を学びこれまでのPhotoshop基礎技術と併せ利用できるようにする。また生成AIなどを含む近年のPhotoshopの新機能を学ぶ。	〃	〃	Step12(6,10,11)	
4	【第一課題-画像合成】	Photoshopの画像合成技術を利用し、人物の入ったSNSサムネイルを作成する。髪の毛の入れ替えなど人物の切り抜き方法を学習する	選択ツールや色調補正などの技術を用い、Photoshopで自然な画像合成を学ぶ。また画像合成を利用し、インパクトのあるバナーを作成できる技術を学ぶ。また髪型含む人物の切り抜きなどを学習	〃	〃	Step12 (12,13,16) Step13(01)	
5		〃	〃	〃			
6	【第二課題-世界観のある風景】課題説明と課題に関する技術のレクチャー、また利用していない機能の説明。	レイヤーを利用した画像合成で自分の想定する世界観(ファンタジー、映画、ゲームの世界など)をphotoshopを利用し表現する。レイヤースタイルやレイヤースタイル・レイヤー整列・レイヤーマスク機能の紹介やクリッピングマスクに関する知識もレクチャー。	自分の世界観をPhotoshopで表現しながら画像合成のスキルをあげる。またその他機能(レイヤースタイル・レイヤー整列・レイヤーマスク、クリッピングマスクなど)を紹介。	〃	【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	
7		〃	〃	〃	〃	Step1～Step13	
8		〃	〃	〃	〃	〃	

25年_後期_TSD_総合デザイン_1年_CG2_岡田

9	【第三課題-立体ロゴ】	手書きで書いた文字を読み込みIllustratorとphotoshopを利用して立体ロゴを作成する。	手書き文字をデータに起こし、テキストを貼って立体的なロゴを完成させることができる。	〃	【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	〃	
10	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
11	【第四課題-ポスター】PhotoshopとIllustratorを使ったポスター作成	Illustratorとphotoshopの機能を利用して企業ポスターを作る。手書きイラストを併用したデザインが必須。	1年間の授業で身につけたスキルの確認、集大成。PhotoshopとIllustratorの技術を使い、企業ポスター(題材未定)を完成させる。	〃	【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	〃	
12	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
13	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
14	〃	〃	〃	〃	〃	〃	
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	

25年_前期_TSD_総合1年_ビジュアル基礎Ⅰ_馬場

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、画材の使用法とともに学ぶ。後半では、デジタルによるフィ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であるが、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%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー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	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)デザインって何？(2)本講義の目的とデザイン業界に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、ステッドラー方眼定規50cm、デバイダー・烏口付	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で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、烏口演習、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、ステッドラー方眼定規50cm、デバイダー・烏口付		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、ステッドラー方眼定規50cm、デバイダー・烏口付		
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・ベタ塗りを習得。トレーシングペーパーのかけかたを習得。	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・烏口付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	

25年_前期_TSD_総合_1年_ビジュアル基礎 I_馬場

7	(1)デザイン作業での基本となる、フリーハンド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、フリーハンド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、状況把握力	【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、(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って何？イラストレーションの魅力について、著作権について。(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、状況把握力	【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、烏口一式、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す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、烏口一式、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、着色作業進行。【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、烏口一式、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の重要性、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、状況把握力	【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、烏口、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、烏口、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、烏口、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

25年度_後期_TSD総合デザイン_1年_ビジュアルデザイン基礎Ⅱ_山田、鈴木

科目のねらい	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であるが、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%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー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	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)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、状況把握力	【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)の必要性和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、状況把握力	【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		

25年度_後期_TSD総合デザイン_1年_ビジュアルデザイン基礎Ⅱ_山田、鈴木

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、状況把握力	【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、状況把握力	【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)	

25年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_CGデザイン基礎 I_富田.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
3D-CGソフトを使い、基本形状を組み合わせて変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。	基本操作資料	《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パーツ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。モチーフのパーツをスケッチして、スケッチを見ながら各パーツを作成、パーツ形状を組み合わせて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、全てデータで指定された日時に提出すること。【評価の観点】:・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)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(20分) (2)【課題1:ゆるキャラを作る】	授業でのPCの使い方説明。共通課題を通して必要なオペレーションを講師と一緒に操作し理解する。	前期授業内容の理解。3D-CGソフトの基本操作の理解。第一課題の操作方法理解	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:基本操作資料にそって作業を進める 【持参物】:筆記具、USBメモリー		
2	課題1:ゆるキャラを作る 【宿題提出】	基本形状を作成変形しパーツを組み合わせる。パーツの複製方法、ミラーコピーを行う。サブディビジョンサーフェースを行う。	3次元上立体的パーツ配置方法の理解	〃	〃	【宿題】: 作りたいゆるキャラを調べてスケッチしておくこと	
3	課題1:ゆるキャラを作る	作成したパーツに色を入れながら細部パーツを作成する。色を変更する方法を行う。	パーツのカラーリング方法の理解	〃	〃		
4	課題1:ゆるキャラを作る	作成した”ゆるキャラ”を仕上げ、背景を作成し仕上げる。	作品の仕上げ方と、画像データ作成方法の理解	〃	〃		
5	課題1:ゆるキャラを作る 【課題提出】	レンダー、ライト、シャドウ、カメラ設定し仕上げを行う。	レンダー、ライト、シャドウ、カメラ設定の理解。			【提出課題】: 画像データ提出	
6	課題2:箱庭を作る	共通課題を通して必要なオペレーションを講師と一緒に操作し理解する。	第二課題の操作方法理解。	〃	〃		
7	課題2:箱庭を作る 【宿題提出】	必要なパーツをプリミティブ形状から作成する。スケール、配置、角度を調整する。	プリミティブ形状を使ったオブジェクト作成とパーツ管理方法の理解	〃	〃	【宿題】: 作りたい世界を調べてスケッチしておくこと	
8	課題2:箱庭を作る	作成したパーツに画像をマッピング、3Dペインする方法説明。	テクスチャの割り当て方と3Dペイント方法の理解		〃		
9	課題2:箱庭を作る	ライトとカメラを調整して、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	〃	〃		

10	課題2:箱庭を作る 【課題提出】	作成した作品をクラス全員にプレゼンテーションを行う。	プレゼンテーション方法の理解	〃	〃	【提出課題】: 画像データ提出	
11	課題3:海の動物を作る	共通課題を通して必要なオペレーションを講師と一緒に操作する。	第三課題の操作方法理解	〃	〃		
12	課題3:海の動物を作る 【宿題提出】	デザイン画を配置してポリゴンモデリングで作成する。	デザイン画を配置してポリゴンモデリングの理解	〃	〃	【宿題】: 作りたい動物を調べてスケッチしておくこと	
13	課題3:海の動物を作る	シンメトリーモデリングで作成する。	シンメトリーモデリングの理解	〃	〃		
14	課題3:海の動物を作る	画像をマッピング、3Dペイントで制作する。	画像をマッピング、3Dペイントの理解	〃	〃		
15	課題3:海の動物を作る 【課題提出】	ライティング、レンダリングして仕上げる。	ライティング、レンダリングの理解	〃	〃	【提出課題】: 画像データ提出	

24年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_CGデザイン基礎Ⅱ_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。	基本操作資料	《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。・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)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明、授業内容説明(10分) (2)ポリゴンモデリング:室内を作成する。(全員同じテーブルを作成する)	共通課題を通して必要なオペレーションを講師と一緒に操作し理解する。	第1課題の操作方法理解	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	理想の部屋を作成する【Brender】	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	〃	【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	【宿題】: 作りたい椅子、机、ライト、小物を調査して画像のダウンロード	
3	〃	テーブル、椅子、ライト、小物をモデリングする	〃	〃	〃		
4	〃	壁と床を作成し作成した家具をシーン内に配置する。	マテリアルの割り当て方法の理解	〃	〃		
5	〃	ライティングを施しレンダリングして仕上げる。	レイトラシング法の理解、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	
6	オリジナル接客ロボットを作成する【MAYA+Brender】	共通課題を通して必要なオペレーションを講師と一緒に操作し理解する。	第2課題の操作方法理解	〃	〃		
7	〃	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。	MAYA基本操作の理解	〃	〃	【宿題】: オリジナルロボットのスケッチ	
8	〃	第一課題の室内に配置	データのエクスポート・インポート	〃	〃		

24年度_後期_TSD_総合デザイン_1年_CGデザイン基礎Ⅱ_富田.xlsx

9	〃	マテリアルを設定し、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	
10	〃	プレゼンテーション	人前で発表することで、人に伝えることの効果を確認する。	発信力(自分のアイデアやねらいをわかりやすく伝える力)、傾聴力(相手の意見を丁寧に聴く力)	【授業運営方法】伝える側と聴く側の両方を経験する。【持参物】筆記用具		
11	歩く動物を作成する【MAYA】	共通課題を通して必要なオペレーションを講師と一緒に操作し理解する。	第3課題の操作方法理解	〃	【授業運営方法】:基本操作資料にそって作業を進める 【持参物】:筆記具、USBメモリー		
12	〃	資料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	モデリングツールの理解	〃	〃	【宿題】: 作りたい動物を調べてスケッチしておくこと	
13	〃	頂点を動かしながら少しずつ形状を調整し、頂点を動かしながら少しずつ形状を調整し全体形状を整える。	ポリゴンツール使用方法の理解	〃	〃		
14	〃	細部のパーツをカットしながら押し出しで作成。形状を細分化して形状を整える。	サブディビジョンサーフェースを使ったモデリング方法の理解	〃	〃		
15	〃	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	

25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・村上.xlsx

科目のねらい	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。図面の基礎から学び、自身のマイホームを提案する。使いやすく、理想とする空間計画を具現化することに取り組む。	適宜プリント配布	《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. マイホームの把握、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 住宅の図面の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 考え方の明かさ。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 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】全体スケジュールの把握を行う。自己紹介、製図板を使用し、道具の使い方を理解する<学生持参物>筆記用具	線の練習1	
2	◆線の練習2◆線の練習3◆文字の練習1	平行定規で線を引き 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】製図板を使用し、道具の使い方を理解する<学生持参物>筆記用具	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。かたちを捉えるちから	かたちを捉えることができ、それらを具体化させるちからをつける	〃	【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	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】製図板を使用し、図面をトレースする<学生持参物>筆記用具、B3ケント紙、マスキングテープ、トレーシングペーパー		
5	◆平面図の描き方	図面を模写する力をつける	〃	〃	【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、マスキングテープ、トレーシングペーパー		
6	◆平面図の描き方◆断面図の描き方	図面を模写する力をつける	断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、マスキングテープ、トレーシングペーパー	平面図、断面図	
7	◇理想のマイホーム	課題の説明。理想のマイホームをスケッチし、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		
8	◇理想のマイホーム	マイホームをスケッチするS=1/30	〃	〃	【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		
9	◇理想のマイホーム	マイホームをスケッチするS=1/30。スケッチ後、平面図を進める。	〃	〃	【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		

25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・村上.xlsx

10	◇理想のマイホーム	マイホームをスケッチするS=1/30。スケッチ後、平面図を完成させる。仮模型をつくる。	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	仮模型	
11	◇理想のマイホーム	スチレンボードの切り方を学ぶ。マイホームの模型作りS=1/30	〃	〃	〃		
12	◇理想のマイホーム	マイホームの模型作りS=1/30	〃	〃	〃		
13	◇理想のマイホーム	マイホームの模型作りS=1/30	〃	〃	〃		
14	◇理想のマイホーム	マイホームの模型作りS=1/30	〃	〃	〃		
15	◇理想のマイホーム	プレゼンテーション	プレゼンできる	〃	【授業運営方法】理想のマイホ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	

24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_青木_田淵.xlsx

	科目のねらい	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	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	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い、課題内容を理解する<学生持参物>筆記用具、クロッキー帳		
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、模型制作道具一式<学校備品>製図板、勾配定規、三角スケール		
8	〃	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。	〃	〃	〃		
9	〃	〃	〃	〃	〃		
10	〃	〃	〃	〃	〃		

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	

25年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_ベーシックプログラムⅡ_伊藤.xlsx

	科目のねらい	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	発想の広げ方	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	

25年度_前期_TSD_総合デザイン_1年_ベーシックプログラムⅡ_伊藤.xlsx

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的重要性も知る。	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わかる。	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13－15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			