

科目名	授業名	担当教員
デザインベーシックⅠ	デザインベーシックⅠ	布施 千加里、野村 祐介、奥田 帆南
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	4単位
科目のねらい		
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 4. 集中力		
授 業 の 概 要		
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 《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。		
授業終了時の到達目標		
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次元空間が成り立つことを理解できる 4. 社会人基礎力：主体性・想像力・柔軟性		
回	テ ー マ	内 容
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枠、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【持参物】鉛筆一式、カッターナイフ、クロッキー帳、スケッチブック、練り消し、筆記用具
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
3	組モチーフ（机上）デッサン①（立方体/円柱等）	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
4	小モチーフデッサン①	【異素材2点デッサン】正確な描写、質感の描き分け（B3スケッチブック、鉛筆）
5	小モチーフデッサン②	【異素材2点デッサン】正確な描写、質感の描き分け（B3スケッチブック、鉛筆）
6	小モチーフデッサン③	【異素材2点デッサン】正確な描写、質感の描き分け（B3スケッチブック、鉛筆）
7	小モチーフデッサン④	【異素材2点デッサン】正確な描写、質感の描き分け（B3スケッチブック、鉛筆）
8	平面構成①	数字と直線の要素を利用して、「ネガポジ(地と図)」を活かした、美しい構成をデザインする（B4イラストボード、アクリルガッシュ）

回	テ ー マ	内 容
9	平面構成②	数字と直線の要素を利用して、「ネガポジ(地と図)」を活かした、美しい構成をデザインする（B4イラストボード、アクリルガッシュ）
10	平面構成③	数字と直線の要素を利用して、「ネガポジ(地と図)」を活かした、美しい構成をデザインする（B4イラストボード、アクリルガッシュ）
11	平面構成④	数字と直線の要素を利用して、「ネガポジ(地と図)」を活かした、美しい構成をデザインする（B4イラストボード、アクリルガッシュ）
12	立体構成①	ユニット構造による美しいフォルムのデザインと、空間構成を試みる課題（A3ケント紙3枚、B4イラストボード）
13	立体構成②	ユニット構造による美しいフォルムのデザインと、空間構成を試みる課題（A3ケント紙3枚、B4イラストボード）
14	立体構成③	ユニット構造による美しいフォルムのデザインと、空間構成を試みる課題（A3ケント紙3枚、B4イラストボード）
15	立体構成④	ユニット構造による美しいフォルムのデザインと、空間構成を試みる課題（A3ケント紙3枚、B4イラストボード）
16	有色紙デッサン①	明暗（トーン）の理解を深め、表現力、観察力を鍛える（A3グレー画用紙、色鉛筆）（事前準備：資料のコピー、トレースダウン可）
17	有色紙デッサン②	明暗（トーン）の理解を深め、表現力、観察力を鍛える（A3グレー画用紙、色鉛筆）（事前準備：資料のコピー、トレースダウン可）
18	有色紙デッサン③	明暗（トーン）の理解を深め、表現力、観察力を鍛える（A3グレー画用紙、色鉛筆）（事前準備：資料のコピー、トレースダウン可）
19	中モチーフデッサン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
20	中モチーフデッサン②	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識、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
21	中モチーフデッサン③	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
22	中モチーフデッサン④	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

回	テ ー マ	内 容
23	着衣モデル人物クロッキー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（クロッキー帳、鉛筆）
24	着衣モデル人物クロッキー②	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（クロッキー帳、鉛筆）
25	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（木炭紙大画用紙、鉛筆）
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
27	組モチーフ（イーゼル）デッサン③	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識
28	組モチーフ（イーゼル）デッサン④	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識
29	組モチーフ（イーゼル）デッサン⑤	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識
30	組モチーフ（イーゼル）デッサン⑥	拡がるパースペクティブと質感表現、構図への意識
教科書・教材		
【持参物】（毎授業持参）：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		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
【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		
その他		
なし		

科目名		授業名	担当教員
写真基礎／デザイン史		写真基礎／デザイン史	矢部 達也、孫 沛瑜
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
写真基礎／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。 デザイン史／創作に携わる者として不可欠な前提知識であるアール・ヌーボー、アール・デコ、バウハウス、近代、世界・日本のデザイン史を体系的に理解する。			
授 業 の 概 要			
【実務経験のある教員による授業科目】 写真基礎／写真及びデザイン業界にてコマーシャ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見つける。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。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】写真基礎／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） デザイン史／ヨーロッパから発生した、近代デザインのしぐみを系統立てて理解。デザイナーとアーティストの違いを理解。ヨーロッパ各国の国民性、民族性の違いから、それら各国の創作者たちの存在証明を理解。先達者の制作への姿勢を、自身の制作の参考にする。			
回	テ ー マ	内 容	
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。 【持参物】筆記用具	
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、尚カメラ1台（3名）のグループにて撮影する。 【持参物】筆記用具	
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。 【持参物】筆記用具	
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＝風景と考え日常の身近な素材を見つけ表現する方法で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 【持参物】筆記用具	
5	講評－3 プレゼンテーションの講評。＜サンドアート対策＞サンドアートに於けるオブジェ撮影ポイントのレクチャー	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。	
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、素材のみつけかたなど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。 【持参物】筆記用具	
7	グループ撮影（A3用紙を使って）撮影アイデアを出して撮影する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。	白紙のA3用紙を自由な発想で空間にオブジェとして取り込み撮影をする素材を見つけるのではなく素材（A3用紙）をどう活かすか？	
8	講評－3 （A3用紙）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書く。 【持参物】筆記用具	

回	テ ー マ	内 容
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。 【持参物】筆記用具
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。 【持参物】筆記用具
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。 【持参物】筆記用具
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。 【持参物】筆記用具
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。 【持参物】筆記用具
14	グループ課題／発表	スライドショーによる発表 【持参物】筆記用具
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 【持参物】筆記用具
教科書・教材		
写真基礎／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。 デザイン史／教科書なし、専用品紙を授業内		
予習・復習		
写真基礎／授業内で提示するレポート等について各締切日にあわせ提出できるようにする。 デザイン史／授業時間内で課題の「資料集」へまとめきれなかった場合、授業内で指定する提出期限までに復習しながら整えておく。作成の際、自発的に調べたことを追記するとよい。Googleクラスルームで共有されるお互いの「講義メモ」に目を通し、復習にするとともに自身のメモと比較して、学習意欲を向上させるとよい。グループ課題「人物図鑑」は制作期間が短いので、内容を充実させるために調査対象となった人物について、制作期間以前にグループ内で分担し、予習として調査を始めておくといよい。		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】写真基礎、デザイン史 共通／提出された課題の出来。プレゼンでの発表能力など。 【評価項目（評価の方法）】 写真基礎／・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？ デザイン史／・「資料集」の整理力、自発的調査の内容 ・グループ課題の内容、チームワーク、他者コメントと得票 ・講義メモの提出 共通／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		
その他		
写真基礎／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。) デザイン史／Googleクラスルームで適時、指示する。		

科目名	授業名	担当教員
CG I	CG I	中村 明稔、竹田 周平、岡田 庸平
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
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、イラストを総合的に学ぶ。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界勤務経験のある教員が担当。 Illustratorと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。 授業で習った内容を復習することで、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。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】 自発的に学習することでillustratorの機能を理解、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。		
回	テ ー マ	内 容
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)Illustratorの基本操作 ②描画ツールを利用した簡単なイラストの作画/グループ化、重	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。 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、
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ロゴ、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 【宿題】オリジナルロゴの下描き
3	①様々なアイコン、ロゴの練習 ②課題【オリジナルロゴのデザイン】	①オブジェクトを操作し様々なアイコン、ロゴマークを作成する ②描いてきた下描きをベースにオリジナルロゴを制作する。 【持参物】ノートまたは画用紙、鉛筆、ペン等
4	課題①【オリジナルロゴのデザイン】	描いてきた下描きをベースにオリジナルロゴを制作する。 【持参物】ノートまたは画用紙、鉛筆、ペン等
5	①文字入力の基本、トリムマーク、ガイド ②【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。
6	課題②【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。
7	課題③【ラベルデザインの制作】 コンセプトに沿った内容でラベルのデザインをする ※産学連携などで内容変更、授業順変更の可能性あり	変則的なフォーマットでのデザインのやり方、 コンセプトに沿ったデザインの考え方を学ぶ。
8	課題③【ラベルデザインの制作】 コンセプトに沿った内容でラベルのデザインをする。 ※産学連携などで内容変更、授業順変更の可能性あり	変則的なフォーマットでのデザインのやり方、 コンセプトに沿ったデザインの考え方を学ぶ。

回	テ ー マ	内 容
9	課題④【時計の制作】 オリジナルの時計文字盤のデザイン ※産学連携などで内容変更、授業順変更の可能性あり	Illustratorの操作の応用とPhotoshopを使った応用とPhotoshopの技術を使った文字盤制作。 (Photoshopはできる学生のみ)
10	課題④【時計の制作】 オリジナルの時計文字盤のデザイン ※産学連携などで内容変更、授業順変更の可能性あり	Illustratorの操作の応用とPhotoshopを使った応用とPhotoshopの技術を使った文字盤制作。 (Photoshopはできる学生のみ)
11	IllustratorとPhotoshopの機能学習 ①線の機能を活用した地図の制作。 ②Photoshopの基礎。画像加工の基本。	Illustratorの機能理解と Photoshopの基礎的な使い方を学ぶ。
12	課題⑤【チラシの制作】 A4のチラシを制作する。	前期で今まで学んだIllustratorの技術を用いたチラシの制作。
13	課題⑤【チラシの制作】 A4のチラシを制作する。	前期で今まで学んだIllustratorの技術を用いたチラシの制作。
14	課題⑤【チラシの制作】 A4のチラシを制作する。	前期で今まで学んだIllustratorの技術を用いたチラシの制作。
15	A4チラシのプレゼンテーションと評価	制作したチラシのプレゼンテーションを行う。 講師、学生のフィードバックやグループディスカッションを参考に仕上げを行う。
教科書・教材		
予習・復習		
授業で学んだ内容の復習や自主的な学習。		
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。 具体的な例としては下記項目のような部分を評価しています。 ・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ているか		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
感性教育Ⅰ	感性教育Ⅰ	上田 光孝、矢部 達也、飯沼 克起
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
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づきを習得する。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。		
授 業 の 概 要		
《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		
授業終了時の到達目標		
【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、審美眼等の気づき。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		
回	テ ー マ	内 容
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
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
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の重要性を理解する
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の重要性を理解する
5	サンドアートコンペティション（３）コンセプトメイク 【ODS】山海海岸：5月21日（木）22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固めることの重要性を理解する
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
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
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

回	テ ー マ	内 容
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
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
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
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
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 ・授業終了時には「発表ビジュアル」データを講師用PCに完全提出すること
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、出来得る限り円滑でいて内容が濃い発表を目指す ・納得のいく準備の上での発表が遂行されることを望む
15	（予定）サンドアート振り替えで授業なし	・他授業の作品のクオリティを上げる、もしくは提出できていない課題の制作に集中すること ・きちんと進級すること
教科書・教材		
【受講ルール等】：テーマごとに資料プリントを配布する		
予習・復習		
シラバスの記載に注意を払い、各自で課題制作に必要と思われる準備をすること。 各課題では成果を発表する機会が設けられ、講師、クラスメイトから良い点、改善点についてコメントが出る。なぜそのコメントが出たのかを熟考し、次にチャンスに活かせるよう復習をすること。		
評価項目（評価の方法）		
【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60％		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
ビジュアルデザイン基礎Ⅰ	ビジュアルデザイン基礎Ⅰ	鈴木 正剛、安江 田美子、馬場 陽子、ワタナベ ユウスケ
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
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。		
授 業 の 概 要		
《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、画材の使用方法和ともに学ぶ。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。		
授業終了時の到達目標		
【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。		
回	テ ー マ	内 容
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)講師自己紹介。(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。
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。
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。	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。
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。
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
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。
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。
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。 【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

回	テ ー マ	内 容
9	(1)グラフィックデザインにおける「画面構成」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:具象形と抽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。アナログによる着彩の練習。 自ら必要な資料を収集し、デフォルメされた描き方について理解する。 【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、
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。シルエットでの表現練習。 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。 【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、
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・抽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。 【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・抽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。 【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
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、テーマの漢字を表現する。	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。
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、漢字1文字を表現する。	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。 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。
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。
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
個々で表現する必要な資料については授業外で収集する。授業内で提示する課題（もしくは提出物）について各締切日にあわせ提出できるようにする。		
評価項目（評価の方法）		
【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%。		
その他		
【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。		

科目名	授業名	担当教員
CGデザイン基礎Ⅰ	CGデザイン基礎Ⅰ	竹田 周平、富田 慎治
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
3D-CGソフトを使い、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。		
授 業 の 概 要		
《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カラーリングして仕上げる。		
授業終了時の到達目標		
【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。 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。		
回	テ ー マ	内 容
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（20分） 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。
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スを行う。
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。
4	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。
5	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。
6	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。
7	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。
8	課題2：箱庭を作る	ライトとカメラを調整

回	テ ー マ	内 容
9	課題2：箱庭を作る 【課題提出】	レンダリングし仕上げる。
10	課題2：箱庭を作る	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。
11	課題3：理想の部屋を作成する (1)部屋の作成	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。
12	理想の部屋を作成する	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。
13	理想の部屋を作成する	テーブル、椅子、ライト、小物をモデリングする。
14	理想の部屋を作成する	壁と床を作成し作成した家具をシーン内に配置する。
15	理想の部屋を作成する 【課題提出】	ライティング、レンダリングして仕上げる。
教科書・教材		
基本操作資料		
予習・復習		
授業で習ったblender機能の復習。		
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、課題未提出の場合は単位取得不可。 【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、満足いくできばえで提出ができる。		
その他		
【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。		

科目名		授業名	担当教員
建築・インテリアデザイン基礎Ⅰ		建築・インテリアデザイン基礎Ⅰ	青木 裕士、田淵 智子、村上 真生
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	2単位
科目のねらい			
インテリアの彩色技法とスケッチ力を基礎から身につけ、空間を視覚的に表現するための表現力を養う。 理想のワンルームを計画し模型制作まで行うことで、発想を具体的な空間へと落とし込む設計プロセスを理解する。			
授 業 の 概 要			
1. インテリア・建築における空間の表現力を学ぶ。 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。 《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。			
授業終了時の到達目標			
【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・住宅の図面やスケッチが理解でき、空間構成力・提案力を総合的に高める。 【社会人基礎力】 主体性、実行力、計画力。課題を通して、主体的に行動し柔軟に計画を修正する能力を身に付ける。			
回	テ ー マ	内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明 【第一課題】インテリアの彩色	彩色の基礎。マテリアル(素材)の着彩。 【持参物】筆記用具、色鉛筆、ねり消し、定規(15cm程度のもので可)	
2	【第一課題】インテリアの彩色	彩色の応用。マテリアル(素材)の着彩、及びインテリアパースの着彩。 【持参物】筆記用具、色鉛筆、ねり消し、定規(15cm程度のもので可)	
3	【第二課題】インテリアスケッチ	スケッチの基礎。インテリア小物・家具の形状を理解する。 【持参物】筆記用具、色鉛筆、ねり消し、定規(15cm程度のもので可)	
4	【第二課題】インテリアスケッチ	スケッチの応用。インテリア家具の形をアレンジ、着彩する。 【持参物】筆記用具、色鉛筆、ねり消し、定規(15cm程度のもので可)	
5	【第三課題】理想のマイルーム	課題の説明。理想のマイルームをスケッチする。 クロッキー帳を使用しながらラフプランをまとめる。 【持参物】筆記用具、クロッキー帳	
6	【第三課題】理想のマイルーム	ラフプランの講師チェック。平面図を描く。 【持参物】筆記用具、マスキングテープ、トレーシングペーパー、クロッキー帳、コンパス	
7	【第三課題】理想のマイルーム	平面図を完成させる。 【持参物】筆記用具、マスキングテープ、トレーシングペーパー、クロッキー帳、コンパス	
8	【第三課題】理想のマイルーム	スチレンボード等により縮尺1/30の模型を制作する。 【持参物】筆記用具、平面図、クロッキー帳、模型道具一式	

回	テ ー マ	内 容
9	【第三課題】理想のマイルーム	スチレンボード等により縮尺1/30の模型を制作する。 【持参物】筆記用具、平面図、クロッキー帳、模型道具一式
10	【第三課題】理想のマイルーム	スチレンボード等により縮尺1/30の模型を制作する。 【持参物】筆記用具、平面図、クロッキー帳、模型道具一式
11	【第三課題】理想のマイルーム	スチレンボード等により縮尺1/30の模型を制作する。 【持参物】筆記用具、平面図、クロッキー帳、模型道具一式
12	【第三課題】理想のマイルーム	スチレンボード等により縮尺1/30の模型を制作する。 【持参物】筆記用具、平面図、クロッキー帳、模型道具一式
13	【第三課題】理想のマイルーム	平面プランを着彩し、プレゼンボードを仕上げる。 【持参物】筆記用具、平面図、色鉛筆、ねり消し、定規(15cm程度のもの で可)
14	【第三課題】理想のマイルーム	平面プランを着彩し、プレゼンボードを仕上げる。 【持参物】筆記用具、平面図、色鉛筆、ねり消し、定規(15cm程度のもの で可)
15	【第三課題】理想のマイルーム	プレゼンテーションする。 【持参物】筆記用具、プレゼンボード、模型
教科書・教材		
適宜プリント配布		
予習・復習		
授業内で提示する課題について各締切日にあわせ提出できるようにする。		
評価項目（評価の方法）		
1. 平常点（授業受講姿勢など） 2. 課題評価（第一課題、第二課題、第三課題） 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。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
ベーシックプログラムⅡ	ベーシックプログラムⅡ	村上 真生、伊藤 秀泰
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	1単位
科目のねらい		
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」。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。		
授 業 の 概 要		
《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いるものであるため、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。		
授業終了時の到達目標		
【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。		
回	テ ー マ	内 容
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。
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。
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。
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。
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。
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。
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。
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。

回	テ ー マ	内 容
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。
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。
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、示すのみのプレゼンテーションを体験する。
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。
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
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。
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。
教科書・教材		
各授業で配布・授業報告書		
【持参物】筆記具は必ず持参する		
予習・復習		
各授業で指示をします。		
評価項目（評価の方法）		
【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。		
その他		
【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。		

科目名		授業名	担当教員
業界研究Ⅰ		業界研究Ⅰ	岸本 雅樹、柴田 美佳、馬場 陽子、田淵 智子、伊藤 香奈、安田 香織
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
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。			
授 業 の 概 要			
《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。			
授業終了時の到達目標			
【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。			
回	テ ー マ		内 容
1	業界研究 1		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
2	業界研究2		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
3	業界研究3		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
4	業界研究4		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
5	業界研究5		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
6	業界研究6		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
7	業界研究7		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
8	業界研究8		業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具

回	テ ー マ	内 容
9	コース選択に関する理解を深める	コース長より各コースの特徴や授業運営に関する説明。（ビジュアル/CG/建築・インテリア/マンガ・イラスト） コースごとの特色の理解を理解する。 自身の希望とのマッチングに関して理解を深める。
10	業界研究9	業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
11	業界研究10	業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
12	業界研究11	業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
13	業界研究12	業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
14	業界研究13	業界関連企業の講演 【持ち物】筆記用具
15	インターンシップや就職活動に関する理解を深める	就職関連企業による講演 【持ち物】筆記用具
教科書・教材		
適宜資料を配布、企業パンフレット、資料など		
予習・復習		
事前に講演する企業について、インターネット等で情報を集める。 講演を聴いて気になった職種について自主的に情報を集めて理解を深める。		
評価項目（評価の方法）		
レポート、聴講姿勢		
その他		
なし		

科目名		授業名	担当教員
CGクリエイター検定ベーシック対策講座(2026)		CGクリエイター検定ベーシック対策講座(2026)	富田 慎治
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
各自の習得したCG技術・知識を客観的に証明することを目的とし、CG-ARTS協会が主催する「CGクリエイター検定」ベーシックを受検する。試験の重点項目をピックアップ、過去問題を繰り返し学ぶ。			
授 業 の 概 要			
《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。 CGソフト上では慣れで使っている機能等を、知識として理解することで、作業効率を上げより高度なデザインワークにつなげる。過去問題に繰り返し取り組む。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】2DCG制作の基礎知識、写真撮影、3次元CG制作の基礎知識、知的所有権等の権利に関する理解。 【社会人基礎力】：傾聴力、主体性、柔軟性			
回	テ ー マ		内 容
1	講義計画等の説明・準備 ①CGとは・表現の基礎		・講義計画等の説明、解答用紙作成 ・テキスト重要項目の座学
2	②2次元CGと写真撮影		テキスト重要項目の座学
3	練習問題1		模試・答合わせ・解説
4	③3次元CGの制作 モデリング・マテリアル		テキスト重要項目の座学
5	練習問題2		模試・答合わせ・解説
6	④3次元CGの制作 リギング・アニメーション・エフェクト		テキスト重要項目の座学
7	練習問題3		模試・答合わせ・解説
8	⑤3次元CGの制作 カメラワーク・ライティング		テキスト重要項目の座学

回	テ ー マ	内 容
9	過去問①	模試・答合わせ・解説
10	⑥3次元CGの制作 レンダリング・合成(コンポジット)・編集	テキスト重要項目の座学
11	過去問②	模試・答合わせ・解説
12	⑦知的財産権	テキスト重要項目の座学
13	過去問③	模試・答合わせ・解説
14	過去問④	模試・答合わせ・解説
15	復習	これまでの範囲の完全理解と問題復習
教科書・教材		
『入門C G デザイン』『CGクリエイター検定 エキスパート ベーシック公式問題集』 【持参物】PC		
予習・復習		
テキスト・過去問を見て内容の予習・復習をする。		
評価項目（評価の方法）		
【評価項目】：練習問題・過去問：80％ 授業態度：20％		
その他		
【受講ルール等】 過去問題演習を中心にCGに関する知識を復習していく。試験の範囲は通常授業で学んでいる範囲が多いが、試験ならではの表現、言い回しがあるので過去問題で雰囲気をつかむ。		

科目名		授業名	担当教員
レタリング検定3級対策講座(2026)		レタリング検定3級対策講座(2026)	布施 千加里
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
本科目では、文字デザインに関する正しい知識と、用途の応じた美しい文字や独自性・訴求力のある文字を書き表す能力を習得する。さらに、レタリング検定 3 級合格を目指す。			
授 業 の 概 要			
《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。常用漢字表に使われている明朝体の骨格を正しく理解する。基本の書体を理解する。国語の用字・用語に対する基礎的な知識の習得。レタリングに必要な用具・用材の基礎的な知識の習得。指定された基本の書体（漢字・かな文字の明朝体・ゴシック体、欧文のローマン体・サンセリフ体およびアラビア数字）の文字を手本なしで一定時間内に表現できる技術の習得。レタリングをするための初歩的な描線技術の習得。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】基本の書体を理解し、その表現技術をもっている。レタリング検定 3 級合格 【社会人基礎力】計画性、検定試験に向けての準備、試験会場におけるマナー			
回	テ ー マ	内 容	
1	・ 文字の骨格、スペーシング	・ 文字の骨格、スペーシングを理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得 【持参物】：鉛筆、消しゴム、定規、水性顔料マーカー（ツイン・細ペン各 1 本 例：uni PROCKEY、セプラ紙用マッキー）、書体サンプル集、文	
2	・ 文字の骨格、スペーシング	・ 文字の骨格、スペーシングを理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	
3	・ 文字の骨格、スペーシング	・ 文字の骨格、スペーシングを理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	
4	・ 文字の骨格、スペーシング	・ 文字の骨格、スペーシングを理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	
5	・ 文字の骨格、スペーシング	・ 文字の骨格、スペーシングを理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	
6	・ 和文書体、明朝体	・ 和文書体、明朝体の固有の特徴を理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	
7	・ 和文書体、明朝体	・ 和文書体、明朝体の固有の特徴を理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	
8	・ 和文書体、明朝体	・ 和文書体、明朝体の固有の特徴を理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得	

回	テ ー マ	内 容
9	・ 和文書体、明朝体	・ 和文書体、明朝体の固有の特徴を理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得
10	・ 和文書体、明朝体	・ 和文書体、明朝体の固有の特徴を理解し、3 級合格レベルで描ける技術の習得
11	・ 欧文書体の見本を 2 倍に拡大	・ 欧文書体の固有の特徴を理解し、正確に拡大視写。3 級合格レベルで描ける技術の習得
12	・ 欧文書体の見本を 2 倍に拡大	・ 欧文書体の固有の特徴を理解し、正確に拡大視写。3 級合格レベルで描ける技術の習得
13	・ 直前対策（過去問題をテスト形式で実施）	・ 指定の時間内に合格基準レベルで描ける技術の習得
14	・ 直前対策（過去問題をテスト形式で実施）	・ 指定の時間内に合格基準レベルで描ける技術の習得
15	・ 直前対策	・ 解説
教科書・教材		
書体サンプル集、文字骨格練習帳		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
練習課題、模擬テスト、授業態度。		
その他		
【授業運営方法】：実習 【持参物】：鉛筆、消しゴム、定規、水性顔料マーカー（ツイン・細ペン各 1 本 例：uni PROCKEY、セプラ紙用マッキー）、書体サンプル集、文字骨格練習帳		

科目名	授業名	担当教員
福祉住環境コーディネーター検定3級対策講座	福祉住環境コーディネーター検定3級対策講座	田淵 智子
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	1単位
科目のねらい		
福祉住環境コーディネーター3級の試験対策を通して、高齢者や障がい者に配慮した住環境の基礎知識を理解し、建築に関わる専門用語や考え方を習得することを目的とする。あわせて、安全で快適な住環境を考える視点を養う。		
授 業 の 概 要		
本授業では、福祉住環境コーディネーター3級の資格試験合格を目指し、試験範囲に基づいた基礎知識の習得と問題演習を行う。あわせて、福祉と住環境の関係性を理解し、バリアフリーやユニバーサルデザインなど建築に関わる専門用語や考え方を学ぶことで、実務にもつながる知識の定着を図る。 《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。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】資格試験合格に必要な基礎知識の理解と問題解答力を身につけるとともに、出題傾向を踏まえた解答戦略を習得し、主体的に学習を継続できる力を養う。 【社会人基礎力】実行力、計画力、傾聴力。 資格試験対策を通して、計画的に学びを進め実行し、他者の意見を理解する力を身につける。		
回	テ ー マ	内 容
1	・オリエンテーション ・第1章 暮らしやすい生活環境をめざして	1 節 少子高齢社会とユニバーサル社会への道
2	第1章 暮らしやすい生活環境をめざして	・2 節 福祉住環境設備の重要性・必要性 ・確認テスト及び解説
3	第4章 安全・安心・快適な住まい	・1 節 住まいの整備のための基本技術 ・復習ミニテスト及び解説
4	第4章 安全・安心・快適な住まい	・1 節 住まいの整備のための基本技術 ・確認テスト及び解説
5	第4章 安全・安心・快適な住まい	・2 節 生活行為別に見る安全・安心・快適な住まい ・復習ミニテスト及び解説
6	第4章 安全・安心・快適な住まい	・2 節 生活行為別に見る安全・安心・快適な住まい ・確認テスト及び解説
7	第3章 バリアフリーとユニバーサルデザイン	・1 節 バリアフリーとユニバーサルデザインを考える ・復習ミニテスト及び解説
8	第3章 バリアフリーとユニバーサルデザイン	・2 節 生活を支えるさまざまな用具 ・確認テスト及び解説

回	テ ー マ	内 容
9	第2章 健康と障害のとらえ方	・ 1 節 健康と障害の基礎知識 ・ 2 節 高齢者と障害者の特性 ・ 復習ミニテスト及び解説
10	第2章 健康と障害のとらえ方	・ 3 節 機能の維持・回復をめざすリハビリテーション ・ 確認テスト及び解説
11	第5章 安全で安心できる住生活とまちづくり	・ 1 節 ライフスタイルの多様化と住まい ・ 2 節 安全で安心できる住生活 ・ 復習ミニテスト及び解説
12	第5章 安全で安心できる住生活とまちづくり	・ 3 節 安全で安心して暮らせるまちづくり ・ 確認テスト及び解説
13	復習テスト・解説	第1章から第5章までの実力確認テスト及び解説
14	復習テスト・解説	第1章から第5章までの実力確認テスト及び解説
15	直前対策テスト・解説	直前対策講座及びテスト、解説
教科書・教材		
福祉住環境コーディネーター検定試験3級公式テキスト、 福祉住環境コーディネーター検定試験3級過去問題集		
予習・復習		
【予習】公式テキストを読む。 【復習】配布資料及び公式テキストの内容を復習し、復習ミニテストに取り組む。		
評価項目（評価の方法）		
平常点（授業受講姿勢など）40%、授業内のテスト60%、を目安。 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。		
その他		
【受講ルール等】 テキスト、筆記具(カラーペン含む)、配布済み資料は毎回持参必須。		

科目名		授業名	担当教員
インテリア検定対策講座Ⅱ		インテリア検定対策講座Ⅱ	カトリーン
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
各インテリア資格共通項目の理解を目指す。建築インテリア業界に従事する者にとりインテリアを理解することは必須であり、学ぶ必要がある（「インテリア」とは単に色柄や飾り付けのことではない）。物が充実していれば豊かな時代は大昔の話、現代の豊かさは心の充実も求められる。そのため、建築インテリアを考える際には「人ありき」で考える。言い換えれば“インテリアは人の特性を知る”。検定講座を通してインテリアの概要と楽しさを知る。			
授 業 の 概 要			
インテリアの全容を把握する。人の営みは全て「暮らし」に繋がるため、インテリアの範疇も非常に広い。テキストを中心にミニテストやワークで主体的に学習し理解を深めてゆく。実務では教科書通りに進まないこともある現実を、インテリア業界に従事している講師が実践的な話も盛り込んで進めてゆく。また、校外学習も取り入れ、実物に触れて学ぶ。 《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。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】各インテリア資格試験学科合格を狙えるレベルを目指す。（有資格者は安泰の時代ではないが、資格を、経験が少ないからこそ若い世代の武器にしよう！） 【社会人基礎力】計画力・傾聴力・実行力・主体性・規律性／インテリア資格試験は範囲が非常に広く、一夜漬けでは合格できない。自ら計画を立て主体的に取り組む能力を身につける。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション／インテリア資格全体の概要。今後の就職活動・社会人の方向性に役立てる。	・インテリア資格全体の概要、前期スケジュールについて ・前年度で学んだ復習（ミニテスト）及び解説 ・インテリア販売（住宅と社会の要点）	
2	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・インテリア計画（人間工学／人と物の寸法についての要点 ほか）	
3	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・インテリア計画（住空間の設計／家具・設備寸法、バリアフリー計画の要点 ほか）	
4	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・ミニテスト及び解説 ・インテリア計画（住空間の設計／家具・設備寸法、バリアフリー計画の要点 ほか）	
5	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・構造、構法（建築構造・下地と仕上げ・造作建具の要点）	
6	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・ミニテスト及び解説 ・構造、構法（建築構造・下地と仕上げ・造作建具の要点）	
7	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・材料（木材・建築系材料・仕上げ材などの要点）	
8	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・ミニテスト及び解説 ・材料（木材・建築系材料・仕上げ材などの要点）	

回	テ ー マ	内 容
9	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・環境工学（温熱・音・光環境の要点）
10	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・ミニテスト及び解説 ・環境工学（温熱・音・光環境の要点）
11	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・「街で見つけたシグニファイア」発表
12	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・インテリアの歴史（日本・西洋の要点）
13	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・校外学習（日本・西洋建築の重要文化財見学 ほか）
14	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・校外学習（日本・西洋建築の重要文化財見学 ほか）
15	1、インテリアに対し「親しみ・興味・楽しさ」が持てるよう目指す 2、試験問題文の特性に慣れる 3、建築用語・専門用語を理解する	・校外学習（日本・西洋建築の重要文化財見学 ほか）
教科書・教材		
ハウジングエージェンシー社 インテリアコーディネーター合格教本 上巻・下巻		
予習・復習		
【復習】 授業で学んだ項目をテキストで再読する 【予習】 テキストを読んでおく（意味が分からなくてOK!）		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 1、平常点（授業受講姿勢など） 2、課題提出の有無・期日・内容 【評価項目（評価方法）】 提出物等も含めた授業態度、テスト類		
その他		
【毎授業 持ち物】 1、テキスト上巻・下巻 2、これ迄（2年）の配布資料 3、筆記具 【その他】 シラバス変更時には事前に伝えます		

科目名		授業名	担当教員
Illustratorクリエイター能力認定試験対策講座		Illustratorクリエイター能力認定試験対策講座	中村 明稔
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
各自習得してきたDTP・Weクリエイターに必要な技術・知識力を客観的に証明することが目的。（株）サーティファイが主催する「Illustratorクリエイター能力認定試験：スタンダード」を受検する。過去問題テキストで仮試験を行い、各項目を解説。受験者全員合格を目指す。			
授 業 の 概 要			
《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。模擬問題に取り組み、各自答え合わせ、間違いの多いジャンルは重点的に学習する。高得点での上位合格を目指し、エキスパート取得への興味を喚起させる。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】検定を通して制作業界で必要とされる、基本的なツールの知識、図を完成させるための考え方、アドビで取り決められている正式な名称の習得。【社会人基礎力】主体性、課題発見力、働きかけ力、計画力、傾聴力、状況把握力、ストレスコントロール力			
回	テ ー マ		内 容
1	(1)講座内容・試験内容の説明（30分） (2) サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
2	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
3	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
4	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
5	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
6	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
7	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
8	サーティファイIL試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン

回	テ ー マ	内 容
9	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
10	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
11	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
12	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
13	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
14	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
15	サーティファイIL試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説 【持参物】ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン
教科書・教材		
(株) サーティファイ公式テキスト／模擬問題集（データ配布）		
予習・復習		
配布テキストを活用して前回内容を復習しておく。初めて触れたツールは重点的に復習すること。		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】問題へ取り組む姿勢や受講態度を総合的に評価【その他】授業を休んだ場合は講師や周囲からできる限りの情報を得てリカバーに努めた上で次回授業に臨むこと。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
感性教育Ⅱ	感性教育Ⅱ	上田 光孝、矢部 達也、飯沼 克起
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
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。		
授 業 の 概 要		
《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。 【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		
授業終了時の到達目標		
【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		
回	テ ー マ	内 容
1	デザインリサーチ（1）オリエンテーション 色編のレクチャー・近隣ODS	【チーム作業】メンバー編成はこちらから提示。 デザインリサーチの第二弾、今回は「色」にフォーカス。 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。 【授業運営方法】レクチャー、近隣ODS
2	日本文化①和菓子	【個人制作】 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。
3	日本文化②螺鈿	【個人制作】 京都「NAO漆工房」伝統工芸師の小畑さんによる螺鈿、削り出しによるコースターの制作。 日本文化の美を、体験し今後の制作に生かす。
4	デザインリサーチ（2）発表資料作成	【チーム作業】 テーマに沿って発表準備 【授業運営方法】アクティブラーニング 【持参物】筆記用具、記憶メディア
5	デザインリサーチ（3）発表資料作成	【チーム作業】 発表データの提出、発表リハーサル プレゼン用JPEGデータの効率的な作成方法の理解 【授業運営方法】アクティブラーニング
6	デザインリサーチ（4）発表	【チーム作業】 発表、コメントシート記入 【授業運営方法】アクティブラーニング 【持参物】筆記用具
7	リトルワールドレプリカ制作【1】オリエンテーション	【チーム制作】 スケジュール、準備物・持参物の説明及び現地での注意事項の徹底 任意のグループ分け（1チーム7～8名） 【授業運営方法】：アクティブラーニング
8	日本文化③祝儀袋	【個人制作】 感性科目担当講師による特別授業。 コンセプトメイク→仮制作→実制作→コンセプトシート記入→学生審査 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

回	テ ー マ	内 容
9	リトルワールドレプリカ制作【2】材料検討	【チーム制作】 現地で選んだ制作物に対して、一番効果的な材料を検討し入手する予算を立てる 【授業運営方法】 材料に関するディスカッション、試制作
10	リトルワールドレプリカ制作【3】実制作	【チーム制作】 実制作 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 予算内に収まるか随時検討、改善を心掛ける
11	リトルワールドレプリカ制作【4】実制作	【チーム制作】 実制作 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 【授業運営方法】 アクティブラーニング、各チームで効率的な作業を考え
12	リトルワールドレプリカ制作【5】実制作	【チーム制作】 実制作 各種素材の加工・仕上げ・塗装等、完成度を上げることを学ぶ 【授業運営方法】 アクティブラーニング、各チームで効率的な作業を考え
13	リトルワールドレプリカ制作【6】実制作、発表データ提出	【チーム制作】 実制作 発表データの提出（JPEG、バラ連番） 【授業運営方法】 アクティブラーニング、各チームで効率的な作業を考え
	リトルワールドレプリカ制作【7】発表	【チーム作業】 発表は1チーム10分程度 発表後コメントシート記入、学生投票 【授業運営方法】 アクティブラーニング
教科書・教材		
なし （適宜必要な資料はプリントとして配布）		
予習・復習		
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「色編」）提出物と発表／出席率		
その他		
チーム作業で、工程表を制作していただきますのでチーム内で回してください。 欠席者の確認も兼ねています。		

科目名	授業名	担当教員
デザインベーシックⅡ	デザインベーシックⅡ	布施 千加里、野村 祐介
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	4単位
科目のねらい		
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		
授 業 の 概 要		
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		
授業終了時の到達目標		
【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）		
回	テ ー マ	内 容
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：机上デッサン（例：手＋α）	(2)バストアップの撮影（タテ3264pic×ヨコ2448pic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 【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、スケッチブック
2	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
3	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
4	第三課題・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。 【持参物】：ケントブロック、定規、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、木工用ボンド他
5	第三課題・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。
6	第三課題・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。
7	第三課題・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。
8	第三課題・平面構成	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。【持参物】：鉛筆、クロッキー帳、アクリルガッシュ、筆洗器、筆、ペーパーパレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他

回	テ ー マ	内 容
9	第三課題・平面構成	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。【持参物】：鉛筆、クロッキー帳、アクリルガッシュ、筆洗器、筆、ペーパーパレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他
10	第三課題・平面構成	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。【持参物】：鉛筆、クロッキー帳、アクリルガッシュ、筆洗器、筆、ペーパーパレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他
11	第三課題・平面構成	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。【持参物】：鉛筆、クロッキー帳、アクリルガッシュ、筆洗器、筆、ペーパーパレット、マスキングテープ、ぞうきん、新聞紙、ティッシュ他
12	第四課題：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 木炭紙大M画用紙（500×650）
13	第四課題：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 木炭紙大M画用紙（500×650）
14	第四課題：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 木炭紙大M画用紙（500×650）
15	第四課題：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 木炭紙大M画用紙（500×650）
16	第四課題：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 木炭紙大M画用紙（500×650）
17	第五課題：デッサン（小型～中型モチーフ）	構図、パース、質感、光源の理解
18	第五課題：デッサン（小型～中型モチーフ）	構図、パース、質感、光源の理解
19	第五課題：デッサン（小型～中型モチーフ）	構図、パース、質感、光源の理解
20	第五課題：デッサン（小型～中型モチーフ）	構図、パース、質感、光源の理解
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
22	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

回	テ ー マ	内 容
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
24	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
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、パース、質感等描写力の理解
26	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、パース、質感等描写力の理解
27	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、パース、質感等描写力の理解
28	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、パース、質感等描写力の理解
29	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、パース、質感等描写力の理解
30	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、パース、質感等描写力の理解
教科書・教材		
【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、スケッチブック		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【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%）		
その他		

科目名		授業名	担当教員
CG II		CG II	岡田 庸平、竹田 周平
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	1単位
科目のねらい			
アクティブラーニングによってPhotoshopの操作を学習。 自発的に学習することを通じながら、 背景やイラスト作成を総合的に学ぶ。			
授 業 の 概 要			
《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。 <<持参物>> USBメモリ、メモ帳、スケッチブック、筆記具などのアイデアを描き留められるもの。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】： オンライン教材を利用して自発的に学び、hotoshopの基本操作が出来る。 【社会人基礎力】： 主体性、働きかけ方、実行力。他者とコミュニケーションを通じ問題解決に向かう力を養う。			
回	テ ー マ		内 容
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画の説明。 (2)講義で使うソフトウェアの説明。PCの設定。 (3)Photoshopの基本操作。		・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 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。 ・Photoshopの基本機能。
2	Photoshopの基本機能①		選択範囲の作成・解除、自動選択ツール他 色調補正やレイヤーの理解など Photoshopの基本機能を学ぶ。
3	Photoshopの基本機能②		文字や効果の機能を学ぶ (ペベル、エンボス、光彩、ドロップシャドウなど) また生成AIを利用した機能なども学ぶ。
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。 人物の切り抜き方法の学習。
5	【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。 人物の切り抜き方法の学習。
6	【第二課題 世界観のある風景】 課題説明と課題に関する講義のレクチャー まだ説明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 世界観をPhotoshopを利用し表現する。 レイヤースタイル、レイヤーマスクなどの学習。
7	【第二課題 世界観のある風景】 課題説明と課題に関する講義のレクチャー まだ説明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 世界観をPhotoshopを利用し表現する。 レイヤースタイル、レイヤーマスクなどの学習。
8	【第二課題 世界観のある風景】 課題説明と課題に関する講義のレクチャー まだ説明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 世界観をPhotoshopを利用し表現する。 レイヤースタイル、レイヤーマスクなどの学習。

回	テ ー マ	内 容
9	【第3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。
10	【第3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。
11	【第4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。 手書きイラストを使用したデザインが必須。
12	【第4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。 手書きイラストを使用したデザインが必須。
13	【第4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。 手書きイラストを使用したデザインが必須。
14	【第4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。 手書きイラストを使用したデザインが必須。
15	課題プレゼン	課題のコンセプ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能力を養う。
教科書・教材		
デジハリオンライン教材		
予習・復習		
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。 出席率80%以下、課題未提出の場合は単位取得不可。		
その他		

科目名	授業名	担当教員
ビジュアルデザイン基礎Ⅱ	ビジュアルデザイン基礎Ⅱ	山田 綾乃、鈴木 正爾
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
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。		
授 業 の 概 要		
《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。		
授業終了時の到達目標		
【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。		
回	テ ー マ	内 容
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に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。 【持参物】筆記用具、USB、課題データ
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。 【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	(1)課題説明と本の仕組みについて。(2)課題1：製本実習。	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。 【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）
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。 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。	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。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材
5	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。	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。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材
6	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。	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。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材
7	中間プレゼンテーション。完成までの必要な意識、工程を自身で組み立てる。	コンセプトと完成イメージを確認。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材
8	中間プレゼンテーションからのブラッシュアップ。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材	文字や画像の修正、確認。原寸大サンプルの確認。

回	テ ー マ	内 容
9	印刷入稿のためのデーターールを知る。	文字や画像の修正、確認。原寸大サンプルの確認。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材、カッター、カッターマット、スティックのり
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。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材、カッター、カッターマット、スティックのり
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。商品パッケージの役割と魅力を理解する。	モチーフの観察と既存のパッケージのリサーチ。ラフ案を作成する。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料
12	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。	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のアドバイスにチャレンジする。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材、カッター、カッターマット、スティックのり
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。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材、カッター、カッターマット、スティックのり
14	印刷入稿のためのデーターールの確認。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。	文字や画像の修正、確認。原寸大サンプルの確認。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材、カッター、カッターマット、スティックのり
15	制作物のプレゼンテーションと振り返り。 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。	フィニッシュワークとプレゼンテーション。 【持参物】筆記用具、USB、各自必要な資料、画材、カッター、カッターマット、スティックのり
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【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－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。		
その他		

科目名	授業名	担当教員
CGデザイン基礎Ⅱ	CGデザイン基礎Ⅱ	富田 慎治
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
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、各自選択コース内で3Dで勉強した知識を役立たせる。		
授 業 の 概 要		
《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。 ・3面図を配置して多方向からの形状認識能力を養う。		
授業終了時の到達目標		
【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。 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。		
回	テ ー マ	内 容
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。	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。
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。
3	理想の部屋を作成する【Brender】	テーブル、椅子、ライト、小物をモデリングする
4	理想の部屋を作成する【Brender】	壁と床を作成し作成した家具をシーン内に配置する。
5	理想の部屋を作成する【Brender】	ライティングを施しレンダリングして仕上げる。
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。
7	オリジナル接客ロボットを作成する【MAYA+Brender】	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。
8	オリジナル接客ロボットを作成する【MAYA+Brender】	第一課題の室内に配置

回	テ ー マ	内 容
9	オリジナル接客ロボットを作成する【MAYA+Brender】	マテリアルを設定し、ライトを設置して仕上げる。
10	オリジナル接客ロボットを作成する【MAYA+Brender】	プレゼンテーション
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。
12	歩く動物を作成する【MAYA】	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成する。
13	歩く動物を作成する【MAYA】	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。
14	歩く動物を作成する【MAYA】	3Dペイントツールでテクスチャーを表現する。
15	歩く動物を作成する【MAYA】	背景画像とライトを配置しレンダリングして仕上げる。
教科書・教材		
【教材】 操作マニュアルをpdfファイルで配布。		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
作品80%、授業態度20%を総合的に判断して評価。		
その他		

科目名		授業名	担当教員
インテリアデザイン基礎Ⅱ		インテリアデザイン基礎Ⅱ	村上 真生、田淵 智子
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	2単位
科目のねらい			
建築・設計を学ぶ者としての入門編。 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。 課題を通して人間工学を意識し、楽しく魅力的な空間の計画ができるように取り組む。			
授 業 の 概 要			
《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。			
授業終了時の到達目標			
【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）			
回	テ ー マ	内 容	
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。 【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 【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 【持参物】筆記用具、クロッキー帳	
4	エスキース	製図板を使って縮尺1/50でプランニング 【持参物】筆記用具、クロッキー帳、ケント紙、トレーシングペーパー、マスキングテープ	
5	エスキース、中間プレゼン資料作成	製図板を使って縮尺1/50でプランニング 【持参物】筆記用具、クロッキー帳、ケント紙、トレーシングペーパー、マスキングテープ	
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。 【持参物】筆記用具	
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。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式	
8	本模型	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式	

回	テ ー マ	内 容
9	本模型	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式
10	本模型	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式
11	本模型	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式
12	本模型	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式
13	本模型	スチレンボード等を使って模型(縮尺1/50)で制作。 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式
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 【持参物】筆記用具、模型制作道具一式
15	最終プレゼンテーション	プランの発表、本模型の提出 【持参物】筆記用具
教科書・教材		
特になし		
予習・復習		
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。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
CGクリエイター検定エキスパート対策講座 (2025)	CGクリエイター検定エキスパート対策講座 (2025)	富田 慎治
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	1単位
科目のねらい		
各自の習得したCG技術・知識を客観的に証明することを目的とし、CG-ARTS協会が主催する「CGクリエイター検定」エキスパートを受検する。		
授 業 の 概 要		
《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。 試験の重点項目をピックアップ、過去問題を繰り返し学ぶ。 CGソフト上では慣れで使っている機能等を、知識として理解することで、より高度なデザインワークにつなげる。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】遠近法、色、動き、文字等の表現に関する知識、画像の形式、解像度等のデータ知識、3次元CG制作のワークフロー、知的所有権等。 【社会人基礎力】：傾聴力、主体性、柔軟性 講義を通して傾聴力を養い、主体的に行動し、練習問題にて柔軟性のある能力を身につける。		
回	テ ー マ	内 容
1	●導入レクチャー(1.科目の狙い 2.到達レベル 3.講義計画等の説明) 1.実写撮影（動画撮影・カラーコレクション）2.映像編集	●検定の概要説明●テキスト重要項目の座学
2	●練習問題1	●模試・合わせ 出題傾向の把握
3	3.モデリング（マテリアル要素・マッピング）	●テキスト重要項目の座学
4	●練習問題2	●模試・合わせ 出題傾向の把握
5	4.リギング 5.CGアニメーション	●テキスト重要項目の座学
6	●練習問題3	●模試・合わせ 出題傾向の把握
7	6.シーン構築（マテリアル・ライティング・レンダリング・合成）	●テキスト重要項目の座学
8	●過去問①	●模試・合わせ 出題傾向の把握

回	テ ー マ	内 容
9	7.リアルタイムCG	●テキスト重要項目の座学
10	●過去問②	●模試・合わせ 出題傾向の把握
11	9.知的財産権	●テキスト重要項目の座学
12	●過去問③	●模試・合わせ 出題傾向の把握
13	これまでの復習	●これまでの範囲の完全理解と問題復習
14	●過去問④	●模試・合わせ 出題傾向の把握
15	●検定試験	●検定試験 【持参物】受験票（写真添付）、メモ用紙、筆記具
教科書・教材		
デジタル映像表現、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 【教材】解答用紙.xlsを別途配布		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
筆記試験80％、授業態度20％を総合的に判断して評価		
その他		

科目名	授業名	担当教員
Webデザイナー検定ベーシック対策講座(2025)	Webデザイナー検定ベーシック対策講座(2025)	岡田 庸平
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	1単位
科目のねらい		
各自の習得したWebデザイナーに必要な技術・知識を客観的に証明することを目的とし、CG-ARTS協会が主催する「Webデザイナー検定」ベーシックを受検する。試験の重点項目をピックアップ、過去問題を繰り返し学ぶことで、受験者全員合格を目指す。		
授 業 の 概 要		
《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。 過去問題に繰り返し取り組み、グループにて答え合わせ、間違いの多いジャンルは重点的に学習するとともに社会人基礎力の向上め目指す。高得点での上位合格を目指す。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】検定を通してWebデザイン業界で必要とされる、コンセプトメイキングなどの準備段階から、ページデザインなどの実作業、テストや評価、運用まで、Webデザインに必要な多様な知識の習得。 【社会人基礎力】：主体性、課題発見力、働きかけ力、計画力、傾聴力、状況把握力、ストレスコントロール力		
回	テ ー マ	内 容
1	●導入レクチャー 1.科目の狙い 2.到達レベル 3.講義計画等の説明（約30分） ●ハーフ模試（過去問題__抜粋）	●授業概要 1.科目の狙い 2.到達レベル 3.講義計画等の説明 ●願書記入 ●テキストの説明 WEBデザインへのアプローチ
2	●WEBデザインへのアプローチレクチャーと小テスト	●テキストの説明 WEBデザインへのアプローチ ●小テストによる学習
3	●WEBデザインへのアプローチレクチャーと小テスト	●テキストの説明 WEBデザインへのアプローチ ●小テストによる学習 ●グループ質疑テスト
4	●WEBデザインレクチャーと小テスト	●テキストの説明 WEBデザイン ●小テストによる学習 ●グループ質疑テスト
5	●WEBデザインレクチャーと小テスト	●テキストの説明 WEBデザイン ●小テストによる学習 ●グループ質疑テスト
6	●WEBページを実現する技術レクチャーと小テスト	●テキストの説明 WEBページを実現する技術 ●小テストによる学習
7	●WEBページを実現する技術レクチャーと小テスト	●テキストの説明 WEBページを実現する技術 ●小テストによる学習
8	●技術の基礎に関するレクチャーと小テスト	●テキストの説明 技術の基礎 ●小テストによる学習 ●グループ質疑テスト

回	テ ー マ	内 容
9	●技術の基礎に関するレクチャーと小テスト	●テキストの説明 技術の基礎 ●小テストによる学習 ●グループ質疑テスト
10	●その他のレクチャーと小テスト	●その他重要事項 ●小テストによる学習
11	●模試（過去問題）	●模試試験雰囲気の把握 ●グループでの答え合わせ
12	●模試（過去問題）	●模試試験雰囲気の把握 ●グループでの答え合わせ
13	●模試（過去問題）	●模試試験雰囲気の把握 ●グループでの答え合わせ
14	●模試（過去問題）	●模試試験雰囲気の把握 ●グループでの答え合わせ
15	●模試（過去問題）	●試験※試験後は必ず自己採点をして下さい。 【持参物】受験票（写真添付）、【持参物】筆記具（採点できる用に赤ペンも）、勉強ノート（B5）、問題集／テキスト
教科書・教材		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
その他		

科目名		授業名	担当教員
インテリア検定対策講座Ⅰ		インテリア検定対策講座Ⅰ	カトリヌ
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	1単位
科目のねらい			
各インテリア資格の共通項目の理解を目指す。建築インテリア業界に従事する者にとりインテリアを理解することは必須であり、学ぶ必要がある。建築とインテリアはセットで学ぶこと。物が充実していれば豊かな時代は大昔の話、現代の豊かさは心の充実も求められる。そのため、建築を考える時に「人ありき」で考える。言い換えれば“インテリアは人の特性を知る”。検定対策を通しインテリアの概要&楽しさを知る。			
授 業 の 概 要			
インテリアの全容を把握する。人が生きる事はすべて「暮らし」に繋がるため、インテリアの範疇も非常に広い。テキストを中心に ミニテストやワークで主体的に学習し理解を深めてゆく。 実務では教科書通りに進まないこともある現実を、インテリア業界に従事している講師が実践的な話も盛り込んで進めてゆく。校外学習も取り入れ、実物に触れて学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
各インテリア資格試験学科合格を狙えるレベルを目指す。（経験が少ない若い世代だからこそ資格を持つと、社会人になった時に企業にもお客様にも説得力がある。）			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション／インテリア資格全体の概要。今後の就職活動・社会人の方向性に役立てる。	・インテリア資格全体の概要	
2	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・NODAショールーム見学／バリアフリー体験および建具などの製品に触れる	
3	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・NODAショールーム見学、「街で見つけたバリアフリー・ユニバーサルデザイン」発表／発表する事で街にどの様なデザインがあるかを意識した視点になる。	
4	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・インテリア計画（人間工学／人と物の寸法についての要点 他）	
5	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・インテリア計画（住空間の設計／家具・設備寸法、バリアフリー計画の要点	
6	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・インテリア計画（住空間の設計／家具・設備寸法、バリアフリー計画の要点	
7	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・インテリア計画（住空間の設計／家具・設備寸法、バリアフリー計画の要点	
8	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・材料（木材・建築系材料・仕上げ材などの要点）	

回	テ ー マ	内 容
9	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・材料（木材・建築系材料・仕上げ材などの要点）
10	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・構造、構法（建築構造・下地と仕上げ・造作建具の要点）
11	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・構造、構法（建築構造・下地と仕上げ・造作建具の要点）
12	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・インテリア販売（住宅と社会の要点） ・インテリアの歴史（日本・西洋の要点）
13	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・インテリア販売（住宅と社会の要点） ・インテリアの歴史（日本・西洋の要点）
14	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・環境工学（温熱・音・光環境の要点）
15	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・環境工学（温熱・音・光環境の要点）
教科書・教材		
ハウジングエージェンシー社 インテリアコーディネーター合格教本 上巻・下巻		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 1.出席日数（欠席や遅刻は減点対象） 2.課題の提出の有無・期日を守れるか・内容 【評価項目（評価の方法）】 1.授業態度 4 5 % 2.欠席・遅刻・早退の状況 4 5 % 3.テスト類10%		
その他		
校外授業等の日程上、シラバス変更は時にあり。その際は口頭で伝える。 【毎回の持ち物】 1.テキスト上下巻、2.これ迄の配布済資料、3.筆記具 【受講ルール等】 1.テキストは必ず読む（テキストは授業内で全てを読む物では無い。学んだ項目に関するページは必ず各自で読むこと。分からない事を残さず、質問を遠慮しないこと。）、2.課題は期日を守る。（仕事で最も重要なことは「期日を守る」こと。）		

科目名		授業名	担当教員
インテリア検定対策講座Ⅲ		インテリア検定対策講座Ⅲ	カトリヌ
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	1単位
科目のねらい			
各インテリア資格の共通項目の理解を目指す。建築インテリア業界に従事する者にとりインテリアを理解することは必須であり、学ぶ必要がある。建築とインテリアはセットで学ぶこと。物が充実していれば豊かな時代は大昔の話、現代の豊かさは心の充実も求められる。そのため、建築を考える時に「人ありき」で考える。言い換えれば“インテリアは人の特性を知る”。検定対策を通しインテリアの概要&楽しさを知る。			
授 業 の 概 要			
インテリアの全容を把握する。人が生きる事はすべて「暮らし」に繋がるため、インテリアの範疇も非常に広い。テキストを中心に ミニテストやワークで主体的に学習し理解を深めてゆく。 実務では教科書通りに進まないこともある現実を、インテリア業界に従事している講師が実践的な話も盛り込んで進めてゆく。校外学習も取り入れ、実物に触れて学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
各インテリア資格試験学科合格を狙えるレベルを目指す。（経験が少ない若い世代だからこそ資格を持つと、社会人になった時に企業にもお客様にも説得力がある。）			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション／インテリア資格全体の概要。今後の就職活動・社会人の方向性に役立てる。	・インテリア資格全体の概要 ・前年度で学んだミニテスト	
2	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ミニテスト ・材料（木材・建築系材料・仕上げ材などの要点）	
3	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ミニテスト ・インテリア計画（人間工学／人と物の寸法についての要点）	
4	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ミニテスト ・インテリア計画（住空間の設計／家具・設備寸法、バリアフリー計画の要点）	
5	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ミニテスト ・構造、構法（建築構造・下地と仕上げ・造作建具の要点）	
6	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ミニテスト ・構造、構法（建築構造・下地と仕上げ・造作建具の要点）	
7	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・環境工学 光環境の要点（その他 温熱・音 復習予定）	
8	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てる様になること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ミニテスト ・環境工学 光環境の要点（その他 温熱・音 復習予定）	

回	テ ー マ	内 容
9	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ インテリア計画(LDKの計画：ショールーム見学に備えキッチン重点)
10	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ ウインドートリートメント
11	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ TOTOショールーム見学／住宅設備
12	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ TOTOショールーム見学／住宅設備
13	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ 照明
14	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ 全科目の調整 ・ テスト
15	(1) インテリアに対し「親しみ、興味、楽しさ」が持てるようになること。 (2) 試験の問題文の特性に慣れる。 (3) 専門用語や建築用語の解説。	・ 「街で見つけたシグニファイア」発表／ 見つけたものを“ただ発表する”だけでなく、前期よりブラッシュUPし、“何を伝えたいのか”プレゼンも意識して発表することを目指す。
教科書・教材		
ハウジングエージェンシー社 インテリアコーディネーター合格教本 上巻・下巻		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 1.出席日数（欠席や遅刻は減点対象） 2.課題の提出の有無・期日を守るか・内容 【評価項目（評価の方法）】 1.授業態度 4 5 % 2.欠席・遅刻・早退の状況 4 5 % 3.テスト類10%		
その他		
校外授業等の日程上、シラバス変更は時にあり。その際は口頭で伝える。【毎回の持ち物】 1.テキスト上下巻、2.これ迄の配布済資料、3.筆記具【受講ルール等】 1.テキストは必ず読む（テキストは授業内で全てを読む物では無い。学んだ項目に関するページは必ず各自で読むこと。分からない事を残さず、質問を遠慮しないこと。）、2.課題は期日を守る。（仕事で最も重要なことは「期日を守る」こと。）		

科目名		授業名	担当教員
Photoshopクリエイター能力認定試験対策講座		Photoshopクリエイター能力認定試験対策講座	中村 明稔
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	1単位
科目のねらい			
各自習得してきたDTP・Webクリエイターに必要な技術・知識力を客観的に証明することが目的。 （株）サーティファイが主催する「Photoshopクリエイター能力認定試験：スタンダード」を受検する。 過去問題テキストで仮試験を行い、各項目を解説。受験者全員合格を目指す。			
授 業 の 概 要			
《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。 模擬問題に取り組み、各自答え合わせ、間違いの多いジャンルは重点的に学習する。 高得点での上位合格を目指し、エキスパート取得への興味を喚起させる。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】検定を通して制作業界で必要とされる、基本的なツールの知識、図を完成させるための考え方、アドビで取り決められている正式な名称の習得。 【社会人基礎力】主体性、課題発見力、働きかけ力、計画力、傾聴力、状況把握力、ストレスコントロール力			
回	テ ー マ		内 容
1	(1)講座内容・試験内容の説明（30分） (2)サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
2	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
3	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
4	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
5	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
6	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
7	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
8	サーティファイPS試験対策		模擬問題実施（各自）／答合せ／解説

回	テ ー マ	内 容
9	サーティファイPS試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
10	サーティファイPS試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
11	サーティファイPS試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
12	サーティファイPS試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
13	サーティファイPS試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
14	サーティファイPS試験対策	模擬問題実施（各自）／答合せ／解説
15	サーティファイPS試験実施（2限）	実技・実践問題
教科書・教材		
(株) サーティファイ公式テキスト／模擬問題集（データ配布）		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 問題への取り組みや姿勢 【その他】 授業を休んだ場合はできる限りの情報を得てリカバーに努めた上で次回授業に臨むこと。		
その他		
【受講ルール等】 サーティファイ模擬問題の演習を中心にデザイン制作に関する知識を復習していく。 試験の範囲はソフトの操作能力範囲が多いが、試験ならではの表現、言い回しがあるので練習問題で雰囲気をつかむ。 【持参物】 ノート（A4orB5）、筆記具、サーティファイ公式テキスト、ノートパソコン		