

くらしデザイン科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語、True or False、Asking questions		
2	アルファベット・数字の聞き取り		
3	アルファベット(発音読み)・数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ)		
4	アルファベット・数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間)		
5	ゲーム大会(しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー)		
6	単語・数字に関するQ&A(単語、金額)、Making sentences from cards		
7	単語・数字に関するQ&A(単語、足し算引き算)、Making sentences from cards		
8	単語・数字に関するQ&A(単語、1000以上の数)、Making sentences from cards		
9	発音B vs V、接頭辞		
10	ゲーム大会(かるた、ジェスチャー、True or False)		
11	Melissalについて説明		
12	発音TH vs TH、アンケート		
13	広告/HP/看板づくり		
14	自己紹介文作成・スピーチ練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 英語・英会話		2学年	後期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	到達目標:①英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる(知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど)。②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	前半の復習(会話形式)	覚えた表現を実際に声に出して言う	①ウオームアップ(アルファベット・数字・簡単なQ&A)
	自己紹介	(他進み具合に応じて適宜) (以下同)	②進み具合に応じてゲーム (以下同)
2	自己紹介センテンス(年齢など)		
3	これまでの復習		
	基本ワード(体の部位、学校など)		
4	これまでの復習		
	教室ワード(もの、活動など)		
5	これまでの復習		
	学校ワード(先生、科目など)		
6	これまでの復習		
	家族ワード(成員、家の間取りなど)		
7	これまでの復習		
	食べ物ワード		
8	ゲーム大会		復習しながら息抜き
9	これまでの復習		
	お金ワード(ショッピング、買い物など)		
10	これまでの復習		
	交通ワード		
11	これまでの復習		
	交換留学生との会話(興味のある内容を尋ねる)		
12	これまでの復習		
	文化(アメリカの祝日カレンダーなど)		
13	これまでの復習		
	空港(税関、入国審査など)		
14	これまでの復習	第15回で発表する好きなテーマ発表内容を作成	これまで習ったことをもとに(授業の最後+自宅で)作成
	テーマ発表内容を作成・練習		
15	総復習		
	好きなテーマ発表(各3分)		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

くらしデザイン科		講師名:河西 香織	
科目名:デザイン史論		2年	前期
担当者実務経験:ジュエリーデザイナーとして3年間従事		講義種別:	講義
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの歴史を学ぶことによって、自身の制作に新たな視点を取り入れる。 ・オマージュ制作を通して優れたデザインの特徴を知る 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 産業革命とアーツ&クラフツ運動		
2	ウィアムモリス模写・オマージュ制作①		
3	ウィアムモリス模写・オマージュ制作②		
4	ウィアムモリス模写・オマージュ制作③		
5	ウィーン工房～アール・デコ		
6	ウィーン工房～アール・デコ		映像鑑賞
7	インダストリアルデザイン～ミッドセンチュリー イームズチェアスケッチ		
8	CIデザイン～東京オリンピック 言葉を越えた視覚サイン 東京五輪から半世紀・第3回		映像鑑賞
9	ヒプノシス～現代		
10	ZINE制作①	テーマ:任意のデザインの歴史について	
11	ZINE制作②		
12	ZINE制作③		
13	ZINE制作④		
14	ZINE制作⑤		
15	講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

くらしデザイン科		講師名: 萩原 誠	
科目名: カルチャー史論		1年	後期
担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会者代表		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	講師自己紹介、サブカルチャーの歴史をなぜ学ぶのか?		
2	大航海時代と植民地、西洋の文化と東洋の文化 幕末の日本の立場 15世紀～		
3	アメリカ大陸への移住と開拓 ブルースやジャズの流行 ヨーロッパの白人文化とアフリカの黒人文化 ブルースとは、 ブギウギのリズム ジャンルの話		
4	戦後の価値観とベビーブーム ダンスミュージックとしてのジャズとR&BJAZZとは		
5	50年代のアメリカロックンロール 白人の若者が黒人の音楽に触れることによって起きる社会問題		
6	50年代のアメリカロックンロール エルビスプレスリーの登場 ロックンロールの衰退の理由		
7	第二次大戦と戦後の冷戦 民主主義、資本主義、社会主義、共産主義とはなぜ民主主義と社会主義が対立するのか		
8	60年代フォークからフォークロックへ、ボブデラン登場		
9	60年代のイギリスロック イギリスとはどんな国なのか?イギリスでは自由な音楽スキップルが人気に、そしてビートルズがデビュー		
10	60年代のヒット曲を聴くサイモンとガーファンクル、ボブデラン、ビートルズを中心に		
11	シカゴブルースがロンドンで人気にローリングストーンズが誕生 ギターヒーローが誕生するエリッククラプトン、ジェフベック、ジミーページ、ジミ・ヘンドリックス		
12	ブリティッシュロックがアメリカでヒットビートルズLIVE活動中止、サイケデリックロックへと		
13	反戦運動とヒッピーカルチャー、フラワームーブメント		
14	筆記試験		
15	授業まとめ、試験のおさらい		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 萩原 誠	
科目名: カルチャー史論		2年	前期
担当者実務経験 ラジオパーソナリティ/番組制作会社代表		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	映画マルコムXを題材にj人種差別と公民権運動を考える前編		
2	映画マルコムXを題材にj人種差別と公民権運動を考える後編		
3	50年代60年代のおさらい (連休明けになるので)		
4	スペースブーム、レトロフューチャー70年代ロック (グラム、メタル、プログレ) その1		
5	アンディウォーホル、バスキヤ等近代アート70年代ロック (グラム、メタル、プログレ) その2		
6	70年代の黒人社会ニューソウル&ファンク		
7	レゲエ その1 ジャマイカという国、ラスタファリズム		
8	レゲエ その2 ボブマーリーとジャマイカンの価値観		
9	0年代パンク その1 70年代中頃アメリカの社会状況、イギリスの経済状況		
10	70年代パンク その2レゲエの影響~ニューウエーブ		
11	ニューウエーブと呼ばれる多様な音楽を聴いてみよう (ツートーンスカ、ニューロマンティック、ファンカラディーナ、テクノ)		
12	ヒップホップ1 ジャマイカとニューヨークの関係サウスブロンクスなど黒人達の新しい動き		
13	ヒップホップ2 ヒップホップが世界へ そして音楽の作り方が変わる		
14	筆記試験60年代70年代80年代のムーブメントの特徴		
15	これまでのまとめと80年代以降の音楽について		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 大島 遊季	
科目名： デジタルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator / Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・ 色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 ・ 入稿データを作ることが出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ツアーフライヤーデザイン①	好きなアーティストを選択し、ツアーのフライヤーを制作	
2	ツアーフライヤーデザイン②	文字組み・線を意識する	
3	ツアーフライヤーデザイン③	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
4	ステッカーデザイン①	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
5	ステッカーデザイン②	イラスト制作(3点) パッケージ制作	
6	ステッカーデザイン③	イラストに対してカットパスを作成・印刷後パッキングまで	
7	架空ロゴデザイン①	既存のロゴを分析・ラフ	
8	架空ロゴデザイン②	清書	
9	架空ロゴデザイン③	実際に使用されていることを想定して、アイテムに合成	
10	架空ロゴデザイン④	調整・提出	
11	ポストカードデザイン①	イラスト制作	
12	ポストカードデザイン②	ラスト制作・裏面デザイン	
13	ポストカードデザイン③	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
14	CDジャケットデザイン① ランダムで決定した曲のイメージでビジュアルを制作	制作	
15	CDジャケットデザイン②	レイアウト	途中
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 大島 遊季	
科目名： デジタルデザイン		2年	前期
担当者実務経験： 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントの意図を汲み取って描くことができる。 ・自分の絵柄をどう展開するか考え、イラストだけではなくデザインまでできる。 ・1枚絵ではなく、複数カット描くことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自分の出身地や好きな場所をピックアップし、一目でわかるマップを作る。	描くモチーフを絞る	
	イラストマップ①	場所の決定・道のトリミング	
2	モチーフの簡略化・タッチの調整・ラフ	タッチを決める・簡略化	
	イラストマップ②	カットごとに描く	
3	イラスト・タイトル制作	制作	
	イラストマップ③		
4	合成・印刷提出・講評会	別カットで描いたものを合成。 その際に不自然ではないか	
	イラストマップ④		
5	雑誌の星座占いページを想定し、イラストからレイアウトまで行う	タッチ決め・イラストの描き分け	
	雑誌 星座占い ①		
6	イラスト制作		
	雑誌 星座占い ②		
7	イラスト制作・レイアウト		
	雑誌 星座占い ③		
8	レイアウト・印刷		
	雑誌 星座占い ④		
9	架空の空間を表現	テーマ決め	
	アイソメトリックイラスト①		
10	アイソメトリックイラスト②	制作	
11	アイソメトリックイラスト③	制作	
12	アイソメトリックイラスト④	提出	
13	コンビニお菓子を想定し、ネーミング・お菓子の形状・パッケージを考える	制作	
	お菓子パッケージデザイン①		
14	お菓子パッケージデザイン②	制作	
15	お菓子パッケージデザイン③	制作	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー、美術予備校講師		講義種別： 演習	
到達目標	デッサンの基礎的な知識から、道具の使い方や質感表現の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		描いてみたいモチーフ
	授業説明		
2	基本①		
	立方体・球体		
3	基本②		200～300mlくらいの白無地の紙コップ2つ
	円柱		
4	基本③		
	スケッチ・クロッキー		
5	基本④		
	自然物の観察		りんご、れもんなど果物1点
6	質感①		
	透明なものを描く		シンプルなガラスコップ
7	質感②		無地、薄い色のフェイスタオル
	布を描く		
8	質感③		金属質のスプーン
	金属質を描く		
9	質感④		毛糸玉
	複雑なものを描く		
10	質感⑤		BOXのティッシュ箱
	印刷物を描く		
11	細密①		授業内で指示
	一つのモチーフを細密に描く		
12	細密②		
	続き・講評		
13	卓上①		授業内で指示
	卓上デッサン		
14	卓上②		
	つづき		
15	卓上③		
	仕上げ・講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 演習	
到達目標	デザインや創作活動に必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる 手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。 平面図学作図、線、円の基本作図練習		
2	線の分割の角の分割 その活用		
3	内接正多角形 一辺からなる正多角 作図と活用例		
4	円弧と直線、曲線 スパイラル 作図と活用例		
5	比率と数列による作図、黄金分割、 創作応用課題		
6	立体図学概要と種類、 投影図法3面図の理解		
7	三面図→軸測投影図法(アイソメトリック)		
8	展開図 1 基本 展開図からの立体化		
9	展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージ作成		
10	透視図概要/透視図の理解、種類 平行透視図		
11	平行透視図応用 室内パース		
12	有角透視図基礎		
13	有角透視図応用 実践的パース		
14	陰影透視図基礎 陰影の考え方とその応用		
15	まとめと復習 応用課題		
成績評価	出席および丁寧正確な作図の正誤、レイアウト等習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。出席率は各授業の3分の2以上 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 辻 政之	
科目名： 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等)		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要となる立体/空間構成の表現方法/技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション／立体構成について	ケント紙切り出し	カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	【制作課題】立体構成1-1(紙立体)	B4ケント紙×2枚	
2	【制作課題】立体構成1-2(紙立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	ケント紙切り出し／組み立て／作品講評会	B4ケント紙×2枚	
3	【制作課題】立体構成2-1(紙立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	アイデアスケッチ／習作	B4ケント紙×2枚, トーナルカ ラー	
4	【制作課題】立体構成2-2(紙立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	立体制作	B4ケント紙×2枚, トーナルカ ラー	
5	【制作課題】立体構成2-3(紙立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	立体制作仕上げ／作品講評会	B4ケント紙×2枚, トーナルカ ラー	
6	【制作課題】立体構成3-1(スチレンボード立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	アイデアスケッチ／習作	A3スチレンボード5mm厚×3枚	
7	【制作課題】立体構成3-2(スチレンボード立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	立体制作	A3スチレンボード5mm厚×3枚	
8	【制作課題】立体構成3-3(スチレンボード立体)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	立体制作仕上げ／作品講評会	A3スチレンボード5mm厚×3枚	
9	【制作課題】立体構成4-1(紙, その他各種素材)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	アイデアスケッチ／習作	※紙, その他白色各種素材	
10	【制作課題】立体構成4-2(紙, その他各種素材)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	立体制作	※紙, その他白色各種素材	
11	【制作課題】立体構成4-3(紙, その他各種素材)		カッター、ハサミ、定規 (直, 三角定規), コンパ ス カッター、アセット
	立体制作仕上げ／作品講評会	※紙, その他白色各種素材	
12	【制作課題】立体構成5-1(粘土立体)		カッター、マッド、スクッチ ブック, 雑巾布, 粘土ヘラ 等 アクリル、ガッシュ、彩色
	アイデアスケッチ／習作	石塑粘土, キッチンラップ, ジッ ブロック	
13	【制作課題】立体構成5-2(粘土立体)		カッター、マッド、スクッチ ブック, 雑巾布, 粘土ヘラ 等 アクリル、ガッシュ、彩色
	立体制作	石塑粘土, キッチンラップ, ジッ ブロック	
14	【制作課題】立体構成5-3(粘土立体)		カッター、マッド、スクッチ ブック, 雑巾布, 粘土ヘラ 等 アクリル、ガッシュ、彩色
	立体制作	石塑粘土, キッチンラップ, ジッ ブロック	
15	【制作課題】立体構成5-4(粘土立体)		カッター、マッド、スクッチ ブック, 雑巾布, 粘土ヘラ 等 アクリル、ガッシュ、彩色
	立体制作仕上げ／作品講評会	石塑粘土, キッチンラップ, ジッ ブロック	
成績評価	<p>作品評価点50点 出席点30点 意欲態度20点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 河西 香織	
科目名： 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導		講義種別： 演習	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着色で表現する ◆陰影と固有色の関係を理解して描写する ◆ポートフォリオに載せられる作品を作る 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 絵の具基礎演習		アクリルガッシュ
2	モチーフ着色：バナナ		アクリルガッシュ
3	モチーフ着色：ズッキーニ（きゅうり）		アクリルガッシュ
4	モチーフ着色：トマト		アクリルガッシュ
5	モチーフ着色：パプリカ（黒背景）		アクリルガッシュ
6	モチーフ着色：玉ねぎ		アクリルガッシュ
7	模刻・着色①		紙粘土、アクリルガッシュ
8	模刻・着色②		紙粘土、アクリルガッシュ
9	模刻・着色③		紙粘土、アクリルガッシュ
10	モチーフ着色：グラスとスプーン① 透明水彩演習		透明水彩絵の具
11	モチーフ着色：グラスとスプーン②		透明水彩絵の具
12	卓上着色①		透明水彩絵の具
13	卓上着色②		透明水彩絵の具
14	モチーフ着色：パン		アクリルガッシュ
15	モチーフ着色：カボチャ		アクリルガッシュ
成績評価	出席点20点、課題提出点40点、実技習熟度点30点、意欲態度10点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 辻 政之	
科目名： 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所（造形デザイン）		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	色彩学の基礎	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
2	【制作課題】平面構成1-1		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	アイデアスケッチ/下描き	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
3	【制作課題】平面構成1-2		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	下描き/彩色	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
4	【制作課題】平面構成1-3		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
5	【制作課題】平面構成1-4		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
6	【制作課題】平面構成2-1		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	習作課題	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
7	【制作課題】平面構成2-2		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	アイデアスケッチ/下描き		配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
8	【制作課題】平面構成2-3		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
9	【制作課題】平面構成2-4		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
10	【制作課題】平面構成2-5		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
11	【制作課題】平面構成3-1		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	習作課題	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
12	【制作課題】平面構成3-2		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	アイデアスケッチ/下描き	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
13	【制作課題】平面構成3-3		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
14	【制作課題】平面構成3-4		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
15	【制作課題】平面構成3-5		新規購入分画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,定規類,筆洗等)
	彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート
成績評価	作品評価点50% 出席点30% 意欲態度点20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 森 賢太郎	
科目名: センスアップ・スタイリング		2年	後期
担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年		講義種別: 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	イメージマップ制作	イメージマップ制作	
	セルフイメージマップ制作		
2	2024 SS TREND MAP 1/4回		
	マップ制作		
3	2024 SS TREND MAP 2/4		
	マップ制作		
4	2024 SS TREND MAP 3/4		
	マップ制作		
5	2024 SS TREND MAP 4/4		
	マップ制作およびプレゼンテーション		
6	2024 SUMMER TREND MAP 1/4		
	RESEARCH		
7	2024 SUMMER TREND MAP 2/4		
	MAP制作		
8	2024 SUMMER TREND MAP 3/4		
	MAP制作		
9	2024 SUMMER TREND MAP 4/4		
	MAP制作及びプレゼンテーション		
10	セルフスタイリングMAP1/4		
	アイデア出し		
11	セルフスタイリングMAP2/4		
	撮影		
12	セルフスタイリングMAP3/4		
	マップ制作		
13	セルフスタイリングMAP4/4		
	マップ制作及びプレゼンテーション		
14	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP1/4		
	RESEARCH		
15	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP2/4		
	MAP制作		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 森 賢太郎	
科目名: センスアップ・スタイリング		3年	後期
担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年		講義種別: 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	セルフイメージマップ制作	イメージマップ制作	
2	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 1/4回 マップ制作		
3	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 2/4 マップ制作		
4	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 3/4 マップ制作		
5	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 4/4 マップ制作およびプレゼンテーション		
6	2024 SUMMER TREND MAP 1/4 RESEARCH		
7	2024 SUMMER TREND MAP 2/4 MAP制作		
8	2024 SUMMER TREND MAP 3/4 MAP制作		
9	2024 SUMMER TREND MAP 4/4 MAP制作及びプレゼンテーション		
10	セルフスタイリングMAP 1/4 アイデア出し		
11	セルフスタイリングMAP 2/4 撮影		
12	セルフスタイリングMAP 3/4 マップ制作		
13	セルフスタイリングMAP 4/4 マップ制作及びプレゼンテーション		
14	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP 1/4 RESEARCH		
15	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP2/4 MAP制作		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: くらしデザイン基礎		1学年	前期
担当者実務経験: 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー/グラフィック等)		講義種別: 演習	
到達目標	くらしの中での“デザイン”の役割を理解する。 空間やモノをデザインするための基礎知識を理解する。 デザインの考え方、表現方法の基礎を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ◇デザインって何? ◇デザインの種類・分野	講義・演習	
2	◇身の周りのデザイン ◇デザインの発想方法	講義・演習	
3	◇日本のくらしデザイン(民藝) ◇北欧のくらしデザイン ◇工芸/クラフトデザイン	講義・演習	
4	◇デザインリサーチ(校外学習)		
5	◇プロダクトデザイン	講義・演習	
6	◇建築・空間デザイン	講義・演習	
7	◇サインデザイン ◇グラフィックデザイン	講義・演習	
8	◇素材知識1	講義・演習	
9	◇素材知識2	講義・演習	
10	◇構造	講義・演習	
11	◇形体・プロポーション	講義・演習	
12	◇カラー ◇テキスタイルデザイン	講義・演習	
13	◇リサイクル・SDGs	講義・演習	
14	◇デザインリサーチ(校外学習)		
15	◇くらしデザイン まとめ	講義・演習 小テスト	
成績評価	作品提出点50点 出席点30点 意欲態度20点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: くらしデザイン I		1学年	後期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 実技	
到達目標	アイデアを表現するための基礎技術の習得 暮らしをよくする身近なものの、アイデアから具体物の提案の方法と、空間と物との調和を考えてデザインできるスキルを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	表現実習 1年課題のまとめと調整、立体への具現化1		
2	課外授業 ショールーム見学		
3	デザイン基礎知識 使う道具の考え方、人間工学 使う場所 使う人を考える 実物のスケッチ 観察 採寸 1		
4	実物の観察 図面作成方法		
5	図面作成2 採寸したものの原寸スケッチ デジタルスケッチ		
6	ショールーム見学 ドアハンドル フック 道具のリサーチ、		
7	現場の製品を調べる。分類とマップづくり、 みんなの考えを発表し意見交換		
8	製品機能性を考えるを調べて、実際の大きさ構造、機能性を考え デザインスケッチ 1 アイデアスケッチ練習	様々なアイデアを抽出する 形 大きさ 素材感の表現	
9	1デザインコンセプト、空間を考慮したデザインの選択 詳細なスケッチ表現 3面スケッチ		
10	図面製作		
11	模型制作-1		
12	模型制作-2		
13	プレゼボード制作-1 レイアウト 決定 コンセプトまとめ		
14	プレゼボード制作-2		
15	プレゼンテーション 講評 まとめと復習		
成績評価	出席及び授業課題の提出により成績評価とする。出席率は各授業の3分の2以上 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: くらしデザイン I		2年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 実技	
到達目標	2年前期、 アイデアを表現するための基礎技術の習得 身の回りに身近にある使うもの（食器やドアハンドル）のデザインを通じ。 ものの形の作り方、大きさの決め方、素材の選び方を習得 デザインをするための 考える力、 表現する力 伝える力を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業説明。 1年課題の講評と調整。 一年時調整課題、マイブランドの空間作り空間での素材を選び		
2	感想のまとめと共有 学外 ショールーム見学		
3	表現実習 身の回りにあるモノの観察と採寸1（スケッチと図面） 暮らしに変化をもたらす身の回りのモノのデザイン、デザインプロセス。		
4	表現技術練習 表現実習 身の回りにあるモノの観察と採寸2（スケッチと図面） デザイン基礎知識 使う道具の考え方人間工学 使う場所 使う人を考える		
5	素材についての基礎、素材を活かしたものづくりとは？ コンバチャレンジ 1		
6	商品見学リサーチ各 具体的なデザイン現場の製品を調べる。分類とマップづくり、 自考えを発表し意見交換		
7	既存商品スケッチと採寸 既存の商品の形大きさを知る		
8	アイデアの出し方と形の与え方、素材の選び方 アイデアスケッチ 手書きスケッチ 素材による制作方法を知る	発表と講評	
9	デジタルスケッチ 素材表現 デザインスケッチ 形 大きさ 素材感の表現 1 表面素材、テクスチャー、カラーについて	デザイン案を選択して、調整 デザインコンセプト、空間を検討	
10	オリジナルデザインの形状修正から図面への展開 既存商品の図面を作成、		
11	模型を作成しながら形状を再調整 模型制作1 作り方製造方法を知る		
12	各自デザインの図面作成		
13	効果的なプレゼボードのための企画 立案		
14	プレゼボード作成		
15	プレゼンテーション・講評・修正		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: くらしデザインⅡ		2年	後期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 実技	
到達目標	アイデアを表現するための基礎技術の習得 表現実習基礎(3DまたはCAD)を身につける 空間と物との調和を考えてデザインできるスキルを身につける アイデアから具体物の提案(暮らしをよくする身近なもの)		
回	授業内容	課題内容	備考
1	プロダクトデザインとは? モノの役割、デザインに必要なこと。		
2	ショールーム見学感想のまとめ 意見交換 学外授業 ショールーム見学		
3	空間での素材を選び		
4	表現実習 身の回りにあるモノの観察と採寸1(スケッチと図面) 暮らしに変化をもたらす身の回りのモノのデザイン、デザインプロセス。		
5	デザイン基礎知識 使う道具の考え方人間工学 使う場所 使う人を考える 課題 現状商品の観察	製品機能性を考えるを調べて、 大きさ構造、機能性を考える	
6	家具デザイン1 分類したものから、選択し、説明資料を作る。 家具デザインに必要な知識 人間工学 素材 構造 製造方法		
7	家具デザイン2 実物から学ぶ スケッチ 観察 構造 採寸から図面		
8	家具デザイン3 図面制作		
9	家具のデザインを考える 初めての一人暮らしに使う家具 家具の構造、素材、の基礎		
10	リサーチ、スケッチ、フ3面スケッチ、図面、模型、プレゼボード①		
11	リサーチ、スケッチ、フ3面スケッチ、図面、模型、プレゼボード②		
12	リサーチ、スケッチ、フ3面スケッチ、図面、模型、プレゼボード③		
13	プレゼン 講評		
14	家電を考える 初めての一人暮らしに使う道具。美容家電。ドライヤー等 リサーチ、スケッチ、フ3面スケッチ、図面、模型、プレゼボード		
15	プレゼン 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: くらしデザインⅡ		3年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 実技	
到達目標	基礎知識技術を伸ばし得意分野の暮らしや社会の中でのデザインの役割の理解を深め、これからの時代を見据えた、社会性を考えたものづくりを考える。量産品のデザインプロセスを理解し、素材や製造方法も理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業説明 家具デザイン全般について概要	CAD、3Dモデリングソフトについてインストール	
	テーブルと椅子アイデア抽出の手法		
2	02 家具の構造、椅子の構造 身近な椅子を観察し構造を知る		
	構造分解図 スケッチ		
3	空間に配置するインテリアオブジェになる立体の作成を通じ、表現技術の習得1 表現技術の習得		
	3D CG 基礎 ポリゴンモデリング		
4	空間に配置するインテリアオブジェになる立体の作成を通じ、表現技術の習得2		
	3Dモデリングしたものとphotoshopとの合成		
5	照明についての基礎知識 リサーチ 照明の効果を検討		
	照明の形を考えて実際に3Dでモデリングし表現する		
6	空間を想定した家具デザイン1 椅子、テーブル(ダイニングセットのデザイン) 照明デザイン(選択肢あり)		
	学外リサーチ		
7	空間を想定した家具デザイン2 リサーチと企画立案からのアイデア展開		
	表現実習基礎(3DまたはCAD) 空間の作り方1		
8	空間を想定した家具デザイン3 アイデア展開	表現実習基礎(3DまたはCAD) 空間の作り方2	
	中間プレゼ		
9	空間を想定した家具デザイン4 アイデアの具現化、コンセプト、ターゲットとの照らし合わせ		
	表現実習基礎(3DまたはCAD)		
10	空間を想定した家具デザイン5 形状検討、 素材、制作方法、コストを考える		
	表現実習基礎(3DまたはCAD)		
11	空間を想定した家具デザイン6 最終形状の検討と作成 空間との調和		
	図面/3D/模型		
12	空間を想定した家具デザイン7 図面/3D/模型		
13	空間を想定した家具デザイン8 プレゼンテーションボードの作成		
14	空間を想定した家具デザイン9 プレゼンテーションボードの作成		
15	プレゼンテーション 講評と修正		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 中鉢 雄一郎	
科目名: インテリアデザイン		1年	後期
担当者実務経験: 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン 組み立て方 取得 ・素材と加工を知る事 ・照明計画と光の当て方 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ショップデザインとは! 建築との違い 方向性と目的	好きなショップデザインを 20か所写真とる!	
2	①デザインの組み立て方(料理)1 1. 素材 2. 加工 3. 色彩 4. 材料の特徴 5. 意味	素材の写真を A4で仕上げる	
3	②デザインの組み立て方(料理)2 加工(パターン、リズム)ノ色彩、木、金属、タイル、モルタル会員	加工パターン A4 10コ	
4	③デザインの組み立て方(料理) 色彩の意味、特徴 ※今の時代の色彩	色彩→秋冬重視(寒い感じ)	
5	④デザインの組み立て方(料理) 材料の特徴、効果:木、布、土、植物、鉄	A4 木5個調べる、写真 、土、金属、折瓶	
6	⑤照明器具+サイン計画 ・カハブ ・ハエ ・カッティング ・色々な照明を知る ・サインの組み立て方 ・切り文字	A4照明(カンセツ)、ペンダント、ブラクト A4サイン2コ作る+照明入り	
7	⑥プロダクトデザインの世界 2回 1回目 ショップ用、金属、ガラス、アクリル、一棚什器、テーブル	A3 1枚づつ 6枚	
8	移動式のお店のデザインを作る! W1200 D800 H2000 課題:平面図+展開図 ・パース(色付き)スケッチ	A3イメージデザイン ファーストデザイン3枚	
9	⑦プロダクトデザイン 2回/2回目 模型として作る A3サイズに入る事	A3模型提出	
10	⑧リサーチしよう!! ←なぜ?目的 リサーチとはどんなものがあるか? 場所、店舗、地域、その他	(グループ)リサーチしてみよう! 写真	
11	⑨リサーチの組み立て方≠差別化、特徴を作る! 上同記 まとめ →オリジナルを作りやすくなる		
12	⑩小物ザックのお店を作ろう! 7lab教室サイズ ・リサーチ ・ファーストデザイン	・ファーストデザイン	
13	⑪・平面図 ・展開図、天井図、A3書き方		
14	⑫パス、写真、テーマ、コンセプト		
15	⑬サイン計画 プロダクト、ファーストデザイン、色彩計画 提出/プレゼン		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一朗	
科目名： インテリアデザイン		2年	前期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	リサーチから図面、パースなどぶれぜんまでの流れと基礎を作る現地調査+[平面図、展開図、天井、照明、コンセント図]+空間パース、音楽、植物		
回	授業内容	課題内容	備考
1	雑貨店[路面店舗]1F 説明/どこで・どのような場所	リサーチ説明	
		デザイナーの意味	
2	雑貨店 リサーチ調査発表[進め方の説明 なぜ必要か]	リサーチはなぜ必要か？	
3	雑貨店 リサーチ調査発表[進め方の説明 なぜ必要か]	比較検討→決定	
4	雑貨店：最新図面（デザイン・色彩・音楽・植物・パース）	全体調整	
		次回カフェ・プラン発表	
5	雑貨店：最終プレゼン発表回カフェ+説明		
		本質を調べる	
6	カフェ+現地リサーチ発表（比較対象）価格、空間、ターゲット	本質を調べる	
7	カフェ+ [平面プランA・B] [空間イメージA・B] 比較		
8	カフェ+ [最新プランニング平面、展開、空間パース] 証明とプロダクト案説明	家具は模型組み立てできること	
9	カフェ+ [全体図チェック・照明図面・家具図面] 証明とプロダクト案説明		
10	カフェ+の最終プレゼン発表 [全体資料・模型・立体（店舗・家具）]	場所発表	
11	前期テスト課題発表 ※博多駅ショールーム		
12	前期テスト課題 [現地リサーチ+リサーチ再検討] +平面プラン		
13	前期テスト課題 [平面図A・B+空間パースA・B] +最終案		
14	課題制作		
15	課題提出		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一郎	
科目名： インテリアデザイン		2年 後期	
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ベクターワークスでの図面組み立て ・デザイン組み立て確立 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	<ul style="list-style-type: none"> ・前期ショップデザイン+その模型を作る（連絡）2回目提出 ・課題：木、和紙のショップデザイン/プロダクト）専門店 		
2	<ul style="list-style-type: none"> ①デザイン組み立て（住宅店舗につかえる新しい形のショップ） ・新しい発想、今の問題点を話し合う 	<ul style="list-style-type: none"> 問題点の提出 解決策を提出 	
3	<ul style="list-style-type: none"> ②デザイン、組み立て ファーストデザインを考えようー場所を決める：ホテル、旅館 	リサーチ	
4	<ul style="list-style-type: none"> ③コンテナ、20フィートを2個使い、片面ガラス固定+ドア 内部は天井、壁、自然素材、床材、畳orカーペット素材 	<ul style="list-style-type: none"> ファースト平面図 庵そんが固定と 	
5	<ul style="list-style-type: none"> ④デザイン提案：ファーストデザイン提出、企画、サイン、計画、 テーマ、コンセプト、イメージ写真、イメージパス（プロダクト）（テナント） 		
6	<ul style="list-style-type: none"> ⑤最終提出、プレゼン 		
7	<ul style="list-style-type: none"> ⑥課題：リノベーション：「居住空間+ショップ空間+Fukuoka 新しい魅力的なアイデア、プラン企画」、NEW Fukuoka、スタイル 	どのようなものがあるか提出	
8	<ul style="list-style-type: none"> ⑦「Fukuokaだからできる楽しみ」居住したい！楽しみたい！＝ 快適な生活や楽しく出来る店舗＝新しい暮らしが彩られ新しい場所 	ファーストデザイン提出	
9	<ul style="list-style-type: none"> ⑧ファーストデザイン提出 -居住、ショップ、その他 リサーチし、検光 平面図、写真、テーマ 	セカンドプラン展開図	
10	<ul style="list-style-type: none"> ⑨セカンドプラン 平面、展開、天井、パース、テーマ、コンセプト、素材リスト、色彩 		
11	<ul style="list-style-type: none"> ⑩最終提出、プレゼン 		
12	<ul style="list-style-type: none"> ⑪課題「SDGs端材再生」の木工工作ショップ 1Fエントランス内で催事場面積とする 		
13	<ul style="list-style-type: none"> ⑫ファーストプラン提出 平面、展開、パース 		
14	<ul style="list-style-type: none"> ⑬セカンドプラン 全体のバランスチェック 		
15	<ul style="list-style-type: none"> ⑭最終プレゼン提出 		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 中鉢 雄一郎	
科目名： インテリアデザイン		3年	前期
担当者実務経験： 店舗・住宅などのインテリアやリノベーションなどを手掛けるインテリアデザイナー		講義種別： 実技	
到達目標	2年の基礎→バクターワークスの基礎+第三者 必理、オリジナルデザイン（デザインとは？）		
回	授業内容	課題内容	備考
1	バクターワークスとは？基礎知識説明 書き方	バクターワークス説明	
2	バクターワークスにて基本線の書き方、説明→課題	基本線説明	
3	室内リノベーション（課題）平面箱図をバクターワークスで書く	箱図を描く	
4	室内リノベーション [現地調査発表] リサーチ再検討	リサーチして検討	
5	室内リノベーション平面図、ゾーニング（A・B）空間イメージ（A・B）2点比較	平面空間最終	
6	室内リノベーション：最新図面（デザイン・色彩・音楽・植物・パース）	全体調査・オリジナル商品	
7	室内リノベーション：立体模型の説明+プレゼン資料発表	立体説明オリジナル組み立て	
8	立体模型+プロダクト家具の書き方+照明	プロダクト	
9	室内リノベーション [全体資料図面書類] +立体模型+家具模型		
10	室内リノベーション最終プレゼン発表	立体店舗家具	
11	前期テスト課題 [現地リサーチ+リサーチ再検討] +平面プラン		
12	前期テスト課題 [平面図A・B+空間パースA・B] +最終案		
13	課題制作	提出日までの説明	
14	課題制作		
15	課題提出		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 森 賢太郎	
科目名: ファッションコーディネート		1学年	前期
担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年		講義種別: 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	セルフスタイル考察 現在の自分と理想の自分の比較		
2	2024SS TREND MAP 今シーズンのトレンドマップ制作 (1/4)		
3	2024SS TREND MAP 今シーズンのトレンドマップ制作 (2/4)		
4	2024SS TREND MAP 今シーズンのトレンドマップ制作【3/4】		
5	2024SS TREND MAP 今シーズンのトレンドマップ制作 (4/4)		
6	セルフスタイリングMAP セルフスタイリングプラン		
7	セルフスタイリングMAP 撮影		
8	セルフスタイリングMAP 撮影素材を使用して平面構成		
9	セルフスタイリングMAP 撮影素材を使用して平面構成		
10	SUMMER TREND MAP TREND MAP作成 (1/4)		
11	SUMMER TREND MAP TREND MAP作成 (2/4)		
12	SUMMER TREND MAP トレンドマップ制作 (3/4)		
13	SUMMER TREND MAP トレンドマップ制作 (4/4)		
14	セルフスタイリング 撮影		
15	セルフスタイリング 平面構成		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 森 賢太郎	
科目名: ファッションコーディネート		1学年	後期
担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年		講義種別: 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	SELF MANAGEMENT CHECK	セルフスタイリング画の作成	
	現在の自分と理想の自分をデザイン画として起こし、客観的な観点からのチェックを行う		
2	2020TREND MAP作成(1/4)※トレンドチェック	リサーチ	
	2020年のトレンドチェックを行い、プレゼン→各自MAP作成		
3	2020SUMMER TREND MAP作成(2/4)※プレゼン	プレゼン	
	2020年のトレンドチェックを行い、プレゼン→各自MAP作成		
4	2020TREND MAP作成(3/4)※マップ制作	マップ制作	
	2020年のトレンドチェックを行い、MAP作成		
5	2020TREND MAP作成(1/4)※トレンドチェック	プレゼン	
	2020年のトレンドマッププレゼン		
6	URBAN OUTDOOR MAP作成(1/3)	マップ制作	
	都会的なアウトドアライフ(実際のアウトドアと都会での暮らしをシームレスに意識)マップ作成		
7	URBAN OUTDOOR MAP作成(2/3)	マップ制作	
	都会的なアウトドアライフ(実際のアウトドアと都会での暮らしをシームレスに意識)マップ作成		
8	URBAN OUTDOOR MAP作成(3/3)	プレゼン	
	都会的なアウトドアライフ(実際のアウトドアと都会での暮らしをシームレスに意識)マッププレゼン		
9	2020MONOTONE MAP作成(1/3)	マップ制作	
	モノトーンをテーマにマップ制作		
10	2021MONOTONE MAP作成(2/3)	マップ制作	
	モノトーンをテーマにマップ制作		
11	2021MONOTONE MAP作成(3/3)	プレゼン	
	モノトーンテーマのマッププレゼン		
12	2021TREND MAP作成(1/4)※トレンドチェック	リサーチ	
	2021年のトレンドチェックを行い、プレゼン→各自MAP作成		
13	2021年TREND MAP作成(2/4)※プレゼン	プレゼン	
	2021年のトレンドチェックを行い、プレゼン→各自MAP作成		
14	2021TREND MAP作成(3/4)※マップ制	マップ制作	
	2021年のトレンドチェックを行い、プレゼン→各自MAP作成		
15	2021TREND MAP作成(4/4)※マップ制作	プレゼン	
	2021年トレンドマップのプレゼン		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 大島 遊季	
科目名： グラフィックデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator・Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・ 色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	規格サイズを理解した上で自分らしい名刺を形から考える。	効果的な紙、印刷を理解する	
	名刺①		
2	印刷方法や紙選び、文字組み、情報量を意識する。	必要な情報載せられているか	
	名刺②		
3	最終調整・印刷カット	制作・印刷	
	名刺③		
4	過去作品をピックアップし、個展を想定して制作	制作	
	個展DM①		
5	文字組み	制作	
	個展DM②		
6	最終調整・印刷カット	制作・印刷	
	個展DM③		
7	カレンダーのスタイル・テイストを考える。	形・タッチ・モチーフを考える	
	カレンダーデザイン①☒		
8	ビジュアル制作	制作	
	カレンダーデザイン②		
9	ビジュアル制作	制作	
	カレンダーデザイン③		
10	規則的な文字組みを考える	イラストにあったフォント選び	
	カレンダーデザイン④	テキストのメリハリ	
11	印刷・製本・提出	自分のスタイルで印刷	
	カレンダーデザイン⑤		
12	Figma(XD)を使用し、操作を学ぶ	操作に慣れる	Adobe XDの事前DL
	自分のサイトデモ制作①		
13	載せたい作品選びやサイトマップのラフを考える	適切な情報選び	
	自分のサイトデモ制作②		
14	自分のサイトデモ制作③	制作	
15	自分のサイトデモ制作④	制作・完成・提出	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: グラフィックデザイン		2学年	後期
担当者実務経験: 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Illustrator・Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デザイン実践	各自進行	
	ロゴデザイン		
2	デザイン実践	各自進行	
	ロゴデザイン		
3	デザイン実践	各自進行	
	ロゴデザイン(最終提出)		
4	デザイン実践	各自進行	
	カードデザイン		
5	デザイン実践	各自進行	
	カードデザイン		
6	デザイン実践	各自進行	
	カードデザイン(最終提出)		
7	デザイン実践	各自進行	
	パッケージデザイン		
8	デザイン実践	各自進行	
	パッケージデザイン		
9	デザイン実践	各自進行	
	パッケージデザイン(最終提出)		
10	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン ※チームで進める		
11	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン ※チームで進める		
12	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン ※チームで進める		
13	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン(最終提出)		
14	デザイン実践	各自進行	
	サインデザイン		
15	デザイン実践	各自進行	
	サインデザイン		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: モデリング実習		1年	後期
担当者実務経験: 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー/グラフィック等)		講義種別: 実技	
到達目標	インテリア・プロダクト分野においてプレゼンテーションツールとして必要となるモデリングの技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
	【製作課題】インテリア縮尺模型製作1-1 (スチレンボード)	A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	スチフリ、マスキングテープ、サンドペーパー(320番、240番)
2	【製作課題】インテリア縮尺模型製作1-2 (スチレンボード)	A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
		A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	スチフリ、マスキングテープ、サンドペーパー(320番、240番)
3	【製作課題】インテリア縮尺模型製作1-3 (スチレンボード)	A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
		A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	スチフリ、マスキングテープ、サンドペーパー(320番、240番)
4	【製作課題】インテリア縮尺模型製作1-4 (スチレンボード)	A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
	作品講評/写真撮影	A3スチレンボード5mm厚×2枚 A3スチレンボード3mm厚×2枚 B4透明プラ板0.5mm厚×1枚	スチフリ、マスキングテープ、サンドペーパー(320番、240番)
5	校外授業 (見学・リサーチ)		
6	【製作課題】インテリア什器模型製作2-2 (スタイロフォーム)		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
		スタイロフォーム100mm角キューブ 細角棒等	スチフリ、リフトペーパー(320番、240番) アクリルガッシュ 筆類
7	【製作課題】インテリア什器模型製作2-2 (スタイロフォーム)		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
	作品講評会/写真撮影	スタイロフォーム100mm角キューブ 細角棒等	スチフリ、リフトペーパー(320番、240番) アクリルガッシュ 筆類
8	【製作課題】インテリア什器模型製作2-2 (スタイロフォーム)		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
	レーザーカッター	スタイロフォーム100mm角キューブ 細角棒等	スチフリ、リフトペーパー(320番、240番) アクリルガッシュ 筆類
9	【製作課題】インテリア什器模型製作2-2 (スタイロフォーム)		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
	作品講評/写真撮影	スタイロフォーム100mm角キューブ 細角棒等	スチフリ、リフトペーパー(320番、240番) アクリルガッシュ 筆類
10	校外授業 (見学・リサーチ)		
11	【製作課題】型取り注型模型		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
		粘土、シリコン、ブラキャスト	耐水ソフトペーパー(240番、320番) アクリルスプレー塗料
12	【製作課題】型取り注型模型		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
		粘土、シリコン、ブラキャスト	耐水ソフトペーパー(240番、320番) アクリルスプレー塗料
13	【製作課題】型取り注型模型		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
		粘土、シリコン、ブラキャスト	耐水ソフトペーパー(240番、320番) アクリルスプレー塗料
14	【製作課題】型取り注型模型		カッター、カッターマット、ステン定規、三角定規、スコヤ
	作品講評 写真撮影	粘土、シリコン、ブラキャスト	耐水ソフトペーパー(240番、320番) アクリルスプレー塗料
15	校外授業 (見学・リサーチ)		
成績評価	作品評価点50% 出席点30% 意欲態度点20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: モデリング実習		2年	前期
担当者実務経験: 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー/グラフィック等)		講義種別: 実技	
到達目標	インテリア・プロダクト分野において必要となるモデリングの技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
	【製作課題】 模型製作1-1 (ブラ板)	ブラ板(B4サイズ)×2枚	アクリル用接着剤, アクリルスプレー塗料, サンドペーパー(320番, 240番)
2	【製作課題】 模型製作1-2 (ブラ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
		ブラ板(B4サイズ)×2枚	アクリル用接着剤, アクリルスプレー塗料, サンドペーパー(320番, 240番)
3	【製作課題】 模型製作1-3 (ブラ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
	作品講評/写真撮影	ブラ板(B4サイズ)×2枚	アクリル用接着剤, アクリルスプレー塗料, サンドペーパー(320番, 240番)
4	【製作課題】 インテリア縮尺模型製作2-1 (ブラ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
		B4ブラ板1mm厚×2枚 B4透明ブラ板0.5mm厚×1枚	アクリル用接着剤, スチノリ, サンドペーパー(320番, 240番)
5	【製作課題】 インテリア縮尺模型製作2-2 (ブラ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
		B4ブラ板1mm厚×2枚 B4透明ブラ板0.5mm厚×1枚	アクリル用接着剤, スチノリ, サンドペーパー(320番, 240番)
6	【製作課題】 インテリア縮尺模型製作2-3 (ブラ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
		B4ブラ板1mm厚×2枚 B4透明ブラ板0.5mm厚×1枚	アクリル用接着剤, スチノリ, サンドペーパー(320番, 240番)
7	【製作課題】 インテリア縮尺模型製作2-4 (ブラ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
	作品講評会/写真撮影	B4ブラ板1mm厚×2枚 B4透明ブラ板0.5mm厚×1枚	アクリル用接着剤, スチノリ, サンドペーパー(320番, 240番)
8	【製作課題】 インテリア什器模型3-1 (バルサ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
	レーザーカッター	バルサ板2mm厚×2枚 (80×600mm)	スチノリ, 木工ボンド, サンドペーパー(320番, 240番)
9	【製作課題】 インテリア什器模型3-2 (バルサ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
	レーザーカッター	バルサ板2mm厚×2枚 (80×600mm)	スチノリ, 木工ボンド, サンドペーパー(320番, 240番)
10	【製作課題】 インテリア什器模型3-3 (バルサ板)		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
	作品講評会/写真撮影	バルサ板2mm厚×2枚 (80×600mm)	スチノリ, 木工ボンド, サンドペーパー(320番, 240番)
11	【製作課題】 ツール製作4-1		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC, 作業着
	材料買い出し (外出・見学)	OSB板12mm厚 (900×900mm)	木工ボンド, サンドペーパー(120番, 240番)
12	【製作課題】 ツール製作4-2		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC
		OSB板12mm厚 (900×900mm)	木工ボンド, サンドペーパー(120番, 240番)
13	【製作課題】 ツール製作4-3		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC, 作業着
		OSB板12mm厚 (900×900mm)	木工ボンド, サンドペーパー(120番, 240番)
14	【製作課題】 ツール製作4-4		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC, 作業着
		OSB板12mm厚 (900×900mm)	木工ボンド, サンドペーパー(120番, 240番)
15	【製作課題】 ツール製作4-5		カッター, カッターマット, ステン定規, 三角定規, スコヤ 筆記具, ノートPC, 作業着
	作品講評会写真撮影	OSB板12mm厚 (900×900mm)	木工ボンド, サンドペーパー(120番, 240番)
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 齊藤 昌平、大熊 充	
科目名: ソーシャルデザイン		2年	前期
担当者実務経験: 現役建築デザイナー		講義種別: 実技	
到達目標	学生一人ひとりの中に、何が課題かを探究し、自ら課題設定するマインドを養う。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション、自己紹介。ソーシャルデザインが一方向的講義ではなく学び合う関係づくりだと伝える。 関係づくりのはじめの一歩として、お互いに自己紹介をする。名前、出身地、そこでの思い出や地域の課題など。	授業の中で気になったトピックを感想文にする。	
2	まちの魅力を深掘りする。		
3	まちの魅力を(もっと)深掘りする。		
4	4年後の自分になって、バックカスティング年表を話してみる		
5	ゲスト講演1(卒業生の社会人)		
6	自分にとって身近なテーマ(社会課題)を「企画」にしてみる		
7	課題を掘り下げ「企画化」を進める		
8	企画書にまとめる		
9	課題解決のためのアイデア出し		
10	ゲスト講演2(ソーシャルデザイン分野で活躍する社会人)		
11	課題解決のためのデザイン案の作成		
12	課題解決のためのデザイン案のブラッシュアップ		
13	課題解決のためのデザイン案の完成		
14	デザイン案のプレゼン		
15	振り返りワールドカフェ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 齊藤 昌平、大熊 充	
科目名: ソーシャルデザイン		2年	後期
担当者実務経験: 会社経営(食品製造・高齢者の就労)・デザイン事務所経営		講義種別: 実技	
到達目標	ソーシャルデザインを理解し、デザインを課題解決の切り口のひとつとして捉えることができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ソーシャルデザイン概論	授業の中で気になったトピックを感想文にする。	
2	課題抽出ワークショップ		
3	課題抽出ワークショップ		
4	課題解決方法の組み立て		
5	課題解決方法の組み立て		
6	ゲスト講演		
7	社会課題解決へのアプローチ		
8	社会課題解決へのアプローチ		
9	社会課題解決へのアプローチ		
10	社会課題解決へのアプローチ		
11	社会課題解決へのアプローチ		
12	社会課題解決へのアプローチ		
13	社会課題解決へのアプローチ		
14	社会課題解決へのアプローチ		
15	社会課題解決へのアプローチ		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 齊藤 昌平、大熊 充	
科目名： ソーシャルデザイン		3年	前期
担当者実務経験： WEB制作、現役デザイナー。現在高齢者の働く場の創設で注目されている		講義種別： 実技	
到達目標	SDGsの基礎的な知識を身につける。SDGsの掲げる目標に如何にデザイン視点から事業を生み出していくのか、考え方を知る。SDGsを通して2030年の未来がどうあるのか、未来を予測しながら行動することを心がける。授業に生徒で学んでもらいたいのはこの3点です。SDGsはこれから新規事業やイノベーション、経済を動かす点においてなくてはならない視点であり、そこにはデザインの思考が必要とされ、これからデザインを志す者からすればブルーオシャン（未開拓市場）が広がっています。（個人的には成熟した経済ではそこではしか発展する余地はないように思える。）講師である自分自身もSDGsについては深い見識を持つわけではなく生徒と共に学ぶ意識で取り組みます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	SDGsの基礎的な知識を知る。これまでとこれからの世界の動きをデータから学ぶ。		
2	SDGsの基礎的な知識を知る。これまでとこれからの世界の動きをデータから学ぶ。		
3	SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。（外部講師：SDGs協会 高木征太郎氏）		
4	SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。（外部講師：SDGs協会 高木征太郎氏）		
5	SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。（外部講師：SDGs協会 高木征太郎氏）		
6	SDGsの掲げる目標について具体的事例やプロジェクトを学ぶ。		
7	SDGsの掲げる目標について具体的事例やプロジェクトを学ぶ。		
8	課題：2名1チームになってSDGsの目標から1つを選び、リサーチしてSDGsデザインボード（仮）を作成する。		
9	課題：2名1チームになってSDGsの目標から1つを選び、リサーチしてSDGsデザインボード（仮）を作成する。		
10	テーマとリサーチ内容を発表。		
11	テーマとリサーチ内容を発表。		
12	途中経過を発表。		
13	途中経過を発表。		
14	最終発表。		
15	最終発表。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 萩原 誠	
科目名： 企画デザイン		2年	後期
担当者実務経験： ラジオパーソナリティ／番組制作会者代表		講義種別： 実技	
到達目標	企画とは何なのか？企画書とプレゼンテーションの力をアップする事によって仕事をトータルでプロデュースする力を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	知的財産権とは何か？著作権ってなんだろう？どうして音楽業界の話をするか？		
2	レコード会社を中心とした話 原盤権や隣接著作権レコード会社と芸能事務所の関係の変化		
3	芸能事務所とライブ、グッズ販売音楽出版社（音楽における著作物とは）		
4	日本著作権協会は何をしているのか？（作曲家協会、作詞家協会 ）著作権と著作権料		
5	プロモーション活動ネットを含むメディアとの関係		
6	著作権には人格権など様々な権利がある著作権は権利の束である		
7	著作権と著作権料について著作権管理事業者		
8	その他の知的財産権産業財産権		
9	意匠、弁理士について		
10	商標について		
11	著作物の使用に関して		
12	著作物の二次使用について脚本、写真、動画など		
13			
14	著作権に関して筆記試験		
15	試験答え合わせと知的財産権と企画書まとめ		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 萩原 誠	
科目名： 企画デザイン		3年	前期
担当者実務経験： ラジオパーソナリティ／番組制作会者代表		講義種別： 実技	
到達目標	●著作権と言うと法律の話が先行しますが法律としての問題は弁護士や専門家に任せるもので、実際仕事としては権利の保護や運用の仕方が大事です。そこで音楽業界の仕組みを元に著作権の保護運用、著作権に関するお金の流れについて学びます。また、その他の産業財産権の知っておいた方が良い基本的な部分を学びます。期末試験は知的財産権の基本知識に関して試験を行います。●また、実際の企業からの案件などの依頼があった場合は、企画制作を行い実社会での仕事のしかたなどを指導します。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	知的財産権とは何か？著作権ってなんだろう？どうして音楽業界の話をするか？		
2	レコード会社を中心とした話 原盤権や隣接著作権レコード会社と芸能事務所の関係の変化		
3	芸能事務所とライブ、グッズ販売音楽出版社（音楽における著作物とは）		
4	日本著作権協会は何をしているのか？（作曲家協会、作詞家協会）著作権と著作権料		
5	プロモーション活動ネットを含むメディアとの関係		
6	著作権には人格権など様々な権利がある著作権は権利の束である		
7	著作権と著作権料について著作権管理事業者		
8	その他の知的財産権産業財産権		
9	意匠、弁理士について		
10	商標について		
11	著作物の使用に関して		
12	著作物の二次使用について脚本、写真、動画など		
13	著作権おさらい		
14	著作権に関して筆記試験		
15	試験答え合わせと知的財産権と企画書まとめ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 下池 弘太	
科目名： Webデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： ●所属：株式会社ORENCH / ディレクター ●実務：コーポレートサイト、ランディングページにおけるディレクション～デザイン制作～コーディング担当		講義種別： 実技	
到達目標	Webデザイン～コーディングまでの過程を理解し、簡単なポートフォリオサイトを作れるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	前回までの振り返り・HTMLとCSSの基礎・ポートフォリオサイトコーディング		
2	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
3	〃		
4	〃		
5	〃		
6	〃		
7	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
8	〃		
9	〃		
10	練習問題		
11	〃		
12	〃		
13	〃		
14	〃		
15	振り返り		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名:平塚 翔太	
教科名:WEBデザイン		3年	前期
担当者実務経験:デザイン会社にてwebデザイナーとして活躍する現役クリエイター		講義種別:	演習
到達目標	・2年次に制作したデザインを基にサイトを完成させる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・HTMLのおさらい		
	・head要素(title, meta, linkなど)・body要素(ブロック要素・インライン要素)		
2	・CSSのおさらい1(レイアウト関連)		
	・width, height, margin, padding, position		
3	・CSSのおさらい2(レイアウト関連)		
	・display, flex		
4	・CSSのおさらい3(テキスト・色・背景関連)		
	・background, border, color, font-family, font-size, font-weight		
5	・コーディング		
6	・コーディング		
7	・コーディング		
8	・コーディング		
9	・コーディング		
10	・コーディング		
11	・コーディング		最低でもトップページは完成させる
12	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
13	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
14	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
15	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 池田 美保	
科目名: プレゼンスキル		1年	後期
担当者実務経験: 元ラジオ局アナウンサー/現ラジオ番組パーソナリティー/番組ディレクター		講義種別: 実技	
到達目標	伝え方の基礎を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	【 】 自己紹介/コミュニケーション能力と伝えるチカラ/プレゼンテーションとは この一年で学ぶこと	プレゼンテーションの基礎知識	19 35 / ノート (A4サイズ程度) / 筆記用具 / ノートパソコン又はタブレット 持
2	【 】 プレゼンの手順「分析」「構築」「構成」「伝える」 話の組み立ての基礎「ホールパート」「PREP」「時系列」他/ホールパート法について	構成を意識する①	
3	【 】 プレゼンの初頭効果/メラビアン ^① の法則/声をコントロール 話の組み立て「時系列法」について	構成を意識する②	
4	【 】 「変則時系列」とは/「説明」「報告」「発表」も違い 話の組み立て「PREP法」について	構成を意識する③	
5	【 】 論理面を強化する/三角ロジック「主張」「論拠」「データ」 論拠を探してみよう	論理的思考	
6	【 】 情報の集め方/後期課題発表 課題の手順 (コンセプトとターゲット)	情報の活用	
7	【 】 コンセプトとテーマ/キャッチコピーについて 提案型プレゼンテーション準備 (個別指導)	主旨を決める	
8	【 】 プレゼンテーションの構成/聞き手を分析する 企画概要の作成	わかりやすさ①	
9	【 】 客観性のある問題分析/本題部分の展開「序論」「本論」「結論」 スライドについて/課題実習準備 (個別指導)	わかりやすさ②	
10	【 】 話すスピードをコントロール/間の活用/響く声/アイコンタクト他 課題実習準備 (個別指導)	わかりやすさ③	
11	【 】 Aグループ 課題実習リハーサル (個別指導)	客観的にチェック	
12	【 】 Bグループ 課題実習リハーサル (個別指導)	客観的にチェック	
13	【 】 課題実習 (収録) Aグループ	実習体験	
14	【 】 課題実習 (収録) Bグループ	実習体験	
15	【 】 実習のフィードバック (各自指導)	スキル確認	
成績評価	<p>課題提出点50%、意欲態度20%、出席点30%</p> <p>*「提出期限」や「課題の条件」など対応できているかは最重視</p> <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 池田 美保	
科目名： プレゼンスキル		2年	前期
担当者実務経験： 元ラジオ局アナウンサー／現ラジオ番組パーソナリティー／番組ディレクター		講義種別： 実技	
到達目標	発想と要約力の強化。 相手を意識して「説得するチカラ」を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	【4/17】説明型プレゼンテーションと提案型プレゼンテーション	多角的発想を意識	1年後期と同様の備品（付箋／ノート／筆記用具／ノートパソコン又はタブレット）
	発想トレーニング法について		発想トレーニング使用の為、付箋は20枚以上準備／ノート（A4サイズ程度）も使用予定
2	【4/24】プチ・アイデアで遊ぶ／情報の視覚化／タイムスケジュールのコツ	思考の可視化	
	セルフブランディングについて	分析・要約・説明・説得の再確認	
3	【5/8】価値提案思考<ニーズとシーズ>／「やりたいこと」を見つける（自己分析）	自分の価値を見出す	
	提案型プレゼンテーション課題発表		
4	【5/15】課題の作業手順について／クリエイティブ職の採用ポイント	情報収集で重要な事を知る	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
5	【5/22】企業研究のコツ	相手（企業）を知る	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
6	【5/29】企画の定義／提案型のベネフィット表現ほか	魅力的な企画を意識	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
7	【6/5】ビジュアルツールの傾向	魅力的な企画を意識	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
8	【6/12】チェックポイント リストの活用 / 伝わるパフォーマンスのコツ	客観的に見つめる	
	Aグループ リハーサル（個別指導）		
9	【6/19】効果的な発問方法／臨機応変の重要性	聞き手に近づく方法	
	Bグループ リハーサル（個別指導）		
10	【6/26】Aグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画対応を意識	
11	【7/3】Bグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画対応	
12	【7/10】A・Bグループ 提案型プレゼンテーション フィードバック	思考の見直し	
	問題解決思考／夏休み課題発表		
13	【8/28】夏休み課題ショートプレゼンテーション	短期間で仕上げること	
14	【9/4】夏休み課題ショートプレゼンテーション実習	短期間で仕上げること	
		録画対応	
15	【9/11】夏休み課題ショートプレゼン フィードバック／1年間（プレゼンスキル）のまとめ	再生チェック	
	社会人としてのプレゼンテーション	総まとめ	
成績評価	課題提出点50%、意欲態度20%、出席点30% *「提出期限」や「課題の条件」など対応できているかは最重視 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 大島 遊季	
科目名： Adobe検定		1学年	前期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator①	オブジェクトの基本操作を理解する	
	環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作		
2	Photoshop①	選択範囲の作成を理解する	
	選択ツール・その他の選択方法		
3	Illustrator②	オブジェクト編集の基本操作 文字編集の基本操作を理解する	
	色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成		
4	Photoshop②	画像の移動と変形 色調補正を理解する	
	画像解像度・リサイズ・色調補正		
5	Illustrator③	パスの基本操作を理解する トレース練習	
	パスの基本的な描画・パスの編集		
6	Photoshop③		
	ブラシツール・レイヤー機能		
7	Illustrator④		
	線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション		
8	Photoshop④		
	テキスト・フィルター・パス		
9	Illustrator⑤		
	アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト		
10	Photoshop⑤		
	フォトレタッチ		
11	Illustrator⑥		
	パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ		
12	Photoshop⑥		
	ロゴデザイン		
13	Illustrator⑦		
	グラフ作成・アピアランス応用		
14	Photoshop⑦		
	レイヤーマスク・合成		
15	Illustrator⑧		
	トリムマーク・アウトライン化・DM作成		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名:大島 遊季	
科目名:Adobe検定		1年	後期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別:	演習
到達目標	・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Photoshop		
	ミニフォトカード		
2	Illustrator		
	web用パーツの作成・保存		
3	Photoshop		
	立体ポップのデザイン		
4	Illustrator		
	グラフデザインのカスタマイズ		
5	Photoshop		
	フィルターで作るブックカバー		
6	Illustrator		
	名刺のデザイン		
7	Photoshop		
	写真の合成		
8	Illustrator		
	写真を配置したDM		
9	Photoshop		
	コラージュポストカード制作		
10	Illustrator		
	見開きパンフレットのデザイン		
11	Photoshop		
	web用の画像の保存と書き出し		
12	Illustrator		
	検定対策		
13	Photoshop		
	検定対策		
14	Illustrator		
	検定対策		
15	Photoshop		
	検定対策		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

くらしデザイン科		講師名： 上村 未由	
科目名： カラーコーディネート検定		1年	後期
担当者実務経験： ウェディングコンシェルジュ（ブライダルスタイリング／パーティー会場コーディネート等）／ジュエリーコーディネート		講義種別： 演習	
到達目標	色彩検定受験に向けて、色彩学の基礎知識を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介・色彩検定案内		持参物：テキスト、カラーカード
	PCCS①（色の三属性）		
2	PCCS②		持参物：テキスト
	色のはたらき		
3	光と色(波長・眼のしくみ)		持参物：テキスト
			小テスト①
4	混色		持参物：テキスト
	視細胞～分光反射率曲線		
5	視物質～演色性		持参物：テキスト
			小テスト②
6	ランプの種類		持参物：テキスト
	復習①		
7	テスト1		持参物：テキスト
	マンセル表色系		
8	色彩調和①		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
			テスト解説
9	色彩調和②		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
10	色彩調和③		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
	慣用色名		
11	色彩心理①		持参物：テキスト
12	色彩心理②		持参物：テキスト
13	テスト2		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
14	テスト解説		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
	イメージ配色①		
15	イメージ配色②		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
	トレンドカラー		
成績評価	<p>テスト 60% 授業態度・提出物 40%</p> <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 上村 未由	
科目名： カラーコーディネート検定		2年 前期	
担当者実務経験： ウェディングコンシェルジュ（ブライダルスタイリング／披露宴会場の空間コーディネート）・ジュエリーコーディネーター		講義種別： 演習	
到達目標	色彩検定2級合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年後期の復習		持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり
2	配色イメージ（p.66-75） 一般的な配色イメージを理解し、表現できるようになる	配色を作る	持参物：テキスト、カラーカード、はさみ、のり 色彩検定申込み
3	ビジュアル（p.78-87） ビジュアルデザインにおける色の役割や、メディアデザインの基本的な色の知識について学ぶ		持参物：テキスト 検定申込み完了報告
4	ファッション（p.90-101） ファッションコーディネートの基本的なイメージや分類について学ぶ		持参物：テキスト
5	インテリア（p.104-114） 住空間のインテリアについて各部屋の目的にあったカラーコーディネーションを理解する		持参物：テキスト
6	景観色彩（p.116-125） 景観色彩に関わる基礎知識を学び、景観設計の配慮すべき事項を理解する		持参物：テキスト
7	復習		持参物：テキスト
8	検定前練習問題		持参物：テキスト
9	検定直前模擬試験		
10	検定振り返り パーソナルカラー①		持参物：カラーカード、はさみ、のり
11	パーソナルカラー② カラー診断		持参物：カラーカード、はさみ、のり、色鉛筆
12	パーソナルカラー③ カラージュ作成		持参物：カラージュ素材（雑誌／マスキングテープ等）、はさみ、カッター、のり
13	イメージ配色① 一般的なイメージを表す配色を作る		持参物：カラーカード、はさみ、のり、色鉛筆
14	イメージ配色② イメージに合うカラージュの作成		カラージュ素材
15	総復習		
成績評価	検定の合否 50% / 小テスト・提出物 20% / 意欲・態度 30% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 上村 未由	
科目名: カラーコーディネート検定		2年 後期	
担当者実務経験: ウェディングコンシェルジュ (ブライダルスタイリング/披露宴会場の空間コーディネート)・ジュエリーコーディネーター		講義種別: 演習	
到達目標	色彩検定UC級及び、1級取得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	今後の資格取得について		
2	2022秋冬トレンドカラー		
3	PCCS復習 (色相環・トーン) 配色① (3級範囲)		
4	配色② 光と色 (混色)		
5	眼の仕組み 色彩心理		
6	配色イメージ 色彩検定1級2次対策:実技練習①		
7	色彩検定1級2次対策:実技練習②		
8	色彩検定1級2次対策:実技練習③		
9	色彩検定1級2次対策:実技練習④		
10	テスト		
11	UC級:色のユニバーサルデザイン 色が見える仕組み		
12	色名 色覚のタイプによる色の見え方		
13	高齢者の見え方 色のユニバーサルデザインの進め方		
14	テスト		
15	補講 (テスト解説)		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

くらしデザイン科		講師名： 上村 未由	
科目名： カラーコーディネート検定		3年	前期
担当者実務経験： ウェディングコンシェルジュ（ブライダルスタイリング／パーティー会場コーディネート等）／ジュエリーコーディネート		講義種別： 演習	
到達目標	各自受験する試験の合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	UC級・2級共通 色が見えるしくみ／色の表し方		
	UC級 3・2級慣用色名		検定申込み
2	2級 色のユニバーサルデザイン／マンセル表色系／慣用色名		
	UC級 慣用色名／色のユニバーサルデザイン／色覚のタイプによる色の見え方①		検定申込み完了報告
3	2級 光と色／色彩心理		
	UC級 色覚のタイプによる色の見え方②		
4	2級 色彩調和／ビジュアル		
	UC級 高齢者の見え方		
5	2級 イメージ配色／ファッション		
	UC級 色のUDの進め方		
6	2級 インテリア／景観色彩		
	UC級・2級共通 総復習		
7	UC級・2級共通 練習問題		
	UC級・2級共通 検定直前模擬試験		
8	検定振り返り		
	1級対策開始 西洋の色彩と文化		
9	日本の色彩と文化		
	色彩調和論 代表的な色彩調和論について学ぶ		
10	色の表示① PCCSやマンセル表色系に加えて、他の代表的な表色系について理解する		
	色の表示② PCCSやマンセル表色系に加えて、他の代表的な表色系について理解する		
11	光と色		
	世界基準の光源規定などを学ぶ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名： 入江 明美、中園 美恵	
科目名： インテリアコーディネーター検定		2年	前期
担当者実務経験： ・戸建・マンション新築リノベーション プランニング・トータルコーディネート ・店舗・オフィストータルプロデュース		講義種別： 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定1次・2次合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	試験問題に対応できる理解力をつける	4/16 中園
	第1章 インテリア販売 第13章 表現技法		
2	第8章 構造・構法	試験問題に対応できる理解力をつける	4/23 入江
3	第8章 構造・構法	試験問題に対応できる理解力をつける	5/7 入江
	第9章 材料		
4	第9章 材料	試験問題に対応できる理解力をつける	5/14 入江
5	第2章 インテリアの歴史 2 西洋のインテリアの歴史	試験問題に対応できる理解力をつける	5/21 中園
6	第2章 インテリアの歴史 1 日本のインテリアの歴史	試験問題に対応できる理解力をつける	5/28 入江
7	第3章 インテリア計画	試験問題に対応できる理解力をつける	6/4 入江
8	第4章 色彩と造形	試験問題に対応できる理解力をつける	6/11 中園
	第5章 家具		
9	第10章 環境工学	試験問題に対応できる理解力をつける	6/18 中園
	第11章 住宅設備		
10	第6章 ウィンドウトリートメント	試験問題に対応できる理解力をつける	6/25 入江
	第7章 各種工元素ト 1		
11	第7章 各種工元素ト 2	試験問題に対応できる理解力をつける	7/2 入江
12	第12章 照明	試験問題に対応できる理解力をつける	7/9 入江
13	第14章 建築関連法規	試験問題に対応できる理解力をつける	8/27 中園
	第15章 消費者関連法規		
14	予備日	試験問題に対応できる理解力をつける	9/3 入江
15	模擬試験	試験問題に対応できる理解力をつける	9/10 中園
成績評価	出席点 30% 課題提出 30% 意欲態度 40% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 入江 明美、中園 美恵	
科目名: インテリアコーディネーター検定		2年	後期
担当者実務経験: ・戸建・マンション新築リノベーション プランニング・トータルコーディネート ・店舗・オフィストータルプロデュース		講義種別: 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定 1次合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーションと復習	試験問題に対応できる理解力をつける	
2	環境工学	試験問題に対応できる理解力をつける	
	住宅設備		
3	環境工学	試験問題に対応できる理解力をつける	
	住宅設備		
4	カーテンの構成・その他の窓装飾	試験問題に対応できる理解力をつける	
	インテリアオーナメント・エクステリアエレメント・テーブルウエア・ベッドリネン		
5	カーテンの構成・その他の窓装飾	試験問題に対応できる理解力をつける	
	インテリアオーナメント・エクステリアエレメント・テーブルウエア・ベッドリネン		
6	建築関連法規	試験問題に対応できる理解力をつける	
	消費者関連法規		
7	建築関連法規	試験問題に対応できる理解力をつける	
	消費者関連法規		
8	造作と家具	試験問題に対応できる理解力をつける	
	木材・建築系材料		
9	造作と家具	試験問題に対応できる理解力をつける	
	木材・建築系材料		
10	照明の基礎・照明器具	試験問題に対応できる理解力をつける	
	照明計画		
11	照明の基礎・照明器具	試験問題に対応できる理解力をつける	
	照明計画		
12	過去問題集	実際の実施時間に合わせた模擬試験時間配分	
13	過去問題集	実際の実施時間に合わせた模擬試験時間配分	
14	過去問題集	実際の実施時間に合わせた模擬試験時間配分	
15	過去問題集		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

くらしデザイン科		講師名： 入江 明美、中園 美恵	
科目名： インテリアコーディネーター検定		3年	前期
担当者実務経験： 戸建・マンション・店舗プランニング/福岡インテリアコーディネーター協会理事		講義種別： 演習	
到達目標	インテリアコーディネーター検定1次合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第8章 構造・工法	試験問題に対応できる理解力をつける	4/16 入江
2	第8章 構造・工法 第9章 材料 1	試験問題に対応できる理解力をつける	4/23 入江
3	第9章 材料 2	試験問題に対応できる理解力をつける	5/7 入江
4	第1章 インテリア販売 第13章 表現技法	試験問題に対応できる理解力をつける	5/14 中園
5	第2章 インテリアの歴史2 西洋のインテリアの歴史	試験問題に対応できる理解力をつける	5/21 中園
6	第2章 インテリアの歴史1 日本のインテリアの歴史	試験問題に対応できる理解力をつける	5/28 入江
7	第3章 インテリア計画	試験問題に対応できる理解力をつける	6/4 入江
8	第4章 色彩と造形 第5章 家具	試験問題に対応できる理解力をつける	6/11 中園
9	第10章 環境工学 第11章 住宅設備	試験問題に対応できる理解力をつける	6/18 中園
10	第6章 ウィンドウトリートメント 第7章 各種工元素1	試験問題に対応できる理解力をつける	6/25 入江
11	第7章 各種工元素2	試験問題に対応できる理解力をつける	7/2 入江
12	第12章 照明	試験問題に対応できる理解力をつける	7/9 入江
13	第14章 建築関連法規 第15章 消費者関連法規	試験問題に対応できる理解力をつける	8/27 中園
14	予備日	試験問題に対応できる理解力をつける	9/3 入江
15	模擬試験		9/10 中園
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		2年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	「学生生活マトリックス」作成	
	自己分析1		
2	自己分析2	ワーク「エゴグラム」	
	アセスメントから自分を知る		
3	他己分析		
	ワーク「ジョハリの窓」		
4	仕事理解	ワーク「職業興味検査」(VPI)	
	職業に対する興味を知る		
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成		
	自己PRシート作成		
6	履歴書作成の基本	学校様式履歴書 基本項目記入	
	学校様式履歴書 基本事項の書き方		
7	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方	個別対応	
	学校様式履歴書 趣味・特技・参加イベント 記入		
8	自己PRの書き方		
9	自己PR作成		
	個別対応		
10	ガクチカ(学生時代に力を入れたこと)の書き方		
11	ガクチカ(学生時代に力を入れたこと)作成		
	個別対応		
12	ES(エントリーシート)とは?		
	ESの書き方/応募書類作成の手順・郵送の知識		
13	面接とは?	個別対応	
	面接の基本と流れ		
14	web(うえび)面接・グループディスカッションのポイント		
	個別対応		
15	履歴書作成・提出		
	個別対応		
成績評価	<p>期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

くらしデザイン科		講師名: 財津 香壽子	
科目名: 就職対策		3年	前期
担当者実務経験: 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。		講義種別: 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 自己PRの書き方/自己PR作成		
2	自己PR作成/個別指導		
3	ガクチカの書き方/ガクチカ作成		
4	ガクチカ作成 ガクチカ作成/個別指導		
5	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方 趣味・特技・参加イベント作成/個別指導		
6	学校様式履歴書作成 学校様式履歴書(除:志望動機)作成および提出/個別指導		
7	他己分析 ジョハリの窓/個別指導		
8	面接とは? 面接の形式と流れ/身だしなみ/個別指導		
9	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント ウェブ面接・グループディスカッションのポイント/個別指導		
10	面接の質問と答え方 面接の質問と答え方/個別指導		
11	自己分析ワーク 自己分析ワーク ※状況に応じて履歴書・ES作成、模擬面接など個別指導を実施		
12	ビジネスに必要な8つの意識と義務 ビジネスに必要な8つの意識と義務/個別指導		
13	プロフェッショナルとは? DVD視聴・レポート作成/個別指導		
14	組織人としての心構え① 共に働く力:コミュニケーションゲームを通して学ぶ		
15	組織人としての心構え② まとめ/3年後のキャリアプラン作成		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 河西 香織	
科目名: ポートフォリオ制作		2年	後期
担当者実務経験: ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、 基礎実技指導		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ◆志望進路に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる ◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける ◆自己分析を深め広く就職活動をし、各々の進路を確定させる 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 自己分析、個別面談		
2	自己分析、個別面談		
3	ソーシャルスタイル理論		
4	ポートフォリオプレゼン練習		
5	自主制作		
6	自主制作		
7	個別面談		
8	個別面談		
9	自主制作		
10	自主制作		
11	自主制作		
12	自主制作		
13	自主制作		
14	自主制作		
15	自主制作		
成績評価	出席点20点、提出物20点、実技40点、意欲態度20点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

くらしデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: ポートフォリオ制作		3年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所を経て独立、雑貨、インテリア、家電、家具、グラフィックデザイン、デザイン企画等。☒		講義種別: 実技	
到達目標	就職面接時等に適應できる完成度の高いポートフォリオの作成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ◇概論 ◇現況確認(できていること・できていないこと) ◇課題点抽出		
2	◇プランニング(ラフプラン提示→ディスカッション) ◇制作		
3	◇プレ・プレゼンテーション ◇制作		
4	◇材料探し(校外授業)		
5	◇制作		
6	◇制作		
7	◇中間プレゼンテーション		
8	◇制作		
9	◇制作		
10	◇制作		
11	◇制作		
12	◇制作		
13	◇制作		
14	◇制作		
15	◇プレゼンテーション ◇まとめ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		