

|                                      |  |           |    |
|--------------------------------------|--|-----------|----|
| 共通科目                                 |  | 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： DJ/パーソナリティ・TVラジオ番組制作・ディレクター |  | 講義種別：     | 講義 |
| 到達目標                                 | 音楽、ファッション、モダンアート等の歴史を知る事により視野を広げ基本的なクリエイティブ力を高める   |           |    |
| 回                                    | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1                                    | 講師紹介と実務経験から見た社会と業界について   |           |    |
| 2                                    | なぜ、カルチャー史が必要なのか？   |           |    |
| 3                                    | なぜ、カルチャー史が必要なのか？   |           |    |
| 4                                    | 大航海時代と新大陸発見、アメリカの発展と人種差別   |           |    |
| 5                                    | 大航海時代と新大陸発見、アメリカの発展と人種差別   |           |    |
| 6                                    | ブルースの誕生、ジャズの広がり  |           |    |
| 7                                    | ブルースの誕生、ジャズの広がり  |           |    |
| 8                                    | ロックンロールと戦後の若い力   |           |    |
| 9                                    | ロックンロールと戦後の若い力   |           |    |
| 10                                   | ビートルズなどブリティッシュロックの台頭   |           |    |
| 11                                   | ビートルズなどブリティッシュロックの台頭   |           |    |
| 12                                   | サイケデリックとフラワーチルドレン  |           |    |
| 13                                   | サイケデリックとフラワーチルドレン  |           |    |
| 14                                   | 試験(ペーパーテスト)  |           |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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:TV・ラジオの番組制作やイベント企画を手掛けている。ラジオDJ。 |  | 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  | 50年第60年代おさらい   |          |    |
| 2  | 60年代公民権運動  |          |    |
| 3  | 60年代フラワームーブメント   |          |    |
| 4  | 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ)その1   |          |    |
| 5  | 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ)その2   |          |    |
| 6  | 70年代ニューソウル&ファンク  |          |    |
| 7  | レゲエ その1  |          |    |
| 8  | レゲエ その2  |          |    |
| 9  | 70年代パンク その1  |          |    |
| 10                                       | 70年代パンク その2  |          |    |
| 11                                       | 70年代~80年代ニューウエーブ   |          |    |
| 12                                       | 80年代ヒップホップ その1   |          |    |
| 13                                       | 80年代ヒップホップ その2   |          |    |
| 14                                       | 期末試験   |          |    |
| 15                                       | 試験の答え合わせとまとめ   |          |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |          |    |

|                  |  |               |    |
|------------------|--|---------------|----|
| 共通科目             |  | 講師名:バックホースト和恵 |    |
| 科目名:英語・英会話       |  | 2年            | 前期 |
| 担当者実務経験:英語スクール講師 |  | 講義種別:         | 講義 |
| 到達目標             | 簡単な日常会話がなんとかできるようになる   |               |    |
| 回                | 授業内容   | 課題内容          | 備考 |
| 1                | 自己紹介。英語のワードゲーム   |               |    |
|                  | アルファベットの確認と数字、簡単な挨拶  |               |    |
| 2                | アルファベット、数字(0-60)、自己紹介を英語で  |               |    |
|                  | 時刻、数時間する問答   |               |    |
| 3                | アルファベット、数字(0-100)、ワードゲーム   |               |    |
|                  | 国籍、名前(姓・名)、年齢、季節、曜日  |               |    |
| 4                | アルファベット、数字(0-10,000)   |               |    |
|                  | リスニング数字に関する会話を聞いて  |               |    |
| 5                | アルファベット、数字(0-1000)   |               |    |
|                  | リスニング、電話番号   |               |    |
| 6                | アルファベット、数字(0-10,000)   |               |    |
|                  | リスニング、電話番号、21-60に関する会話を聞いて   |               |    |
| 7                | アルファベット、数字(0-100,000)  |               |    |
|                  | リスニング:住所   |               |    |
| 8                | アルファベット、数字、ワードゲーム  |               |    |
|                  | リスニング:時刻(1:00-1:30)  |               |    |
| 9                | アルファベット、数字、ワードゲーム  |               |    |
|                  | リスニング:時刻(1:31-2:00)  |               |    |
| 10               | アルファベット、数字、ワードゲーム  |               |    |
|                  | リスニング:数字(61-100)に関する英語を聞く  |               |    |
| 11               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:年号   |               |    |
| 12               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:入国審査について   |               |    |
| 13               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:税関について   |               |    |
| 14               | 復習テスト  |               |    |
|                  |  |               |    |
| 15               | 総復習としていろいろな会話を試してみる  |               |    |
|                  |  |               |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |               |    |

|                  |  |               |    |
|------------------|--|---------------|----|
| 共通科目             |  | 講師名:バックホースト和恵 |    |
| 科目名:英語・英会話       |  | 2年            | 後期 |
| 担当者実務経験:英語スクール講師 |  | 講義種別:         | 講義 |
| 到達目標             | 簡単な日常会話がなんとかできるようになる   |               |    |
| 回                | 授業内容   | 課題内容          | 備考 |
| 1                | 自己紹介。英語のワードゲーム   |               |    |
|                  | 前期の復習、数字、簡単な挨拶   |               |    |
| 2                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:ホームステイ先での会話1   |               |    |
| 3                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:ホームステイ先での会話2   |               |    |
| 4                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:ホームステイ先での会話3   |               |    |
| 5                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:ホームステイ先での会話  |               |    |
| 6                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:学校での会話1  |               |    |
| 7                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:学校での会話2  |               |    |
| 8                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:学校での会話3  |               |    |
| 9                | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:行き先をたずねる   |               |    |
| 10               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:バスや電車に乗る   |               |    |
| 11               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:ショッピングでの会話   |               |    |
| 12               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:映画館での会話  |               |    |
| 13               | アルファベット、数字   |               |    |
|                  | リスニング:レストランでの注文  |               |    |
| 14               | 復習テスト  |               |    |
|                  |  |               |    |
| 15               | 総復習としていろいろな会話を試してみる  |               |    |
|                  |  |               |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |               |    |

|          |  |           |       |
|----------|--|-----------|-------|
| 共通基礎科目   |  | 講師名:      | 亀井 哲治 |
| 教科名:描写 I |  | 1年        | 前期    |
| 担当者実務経験: |  | 講義種別:     | 実習    |
| 到達目標     | デッサンを通じて、全ての基礎となるものの見方、表現方法を学ぶ   |           |       |
| 回        | 授業内容   | 課題内容      | 備考    |
| 1        | 授業ガイダンス デッサンの考え方 画材の説明と鉛筆の削り方  | 球体のデッサン   |       |
|          | 球体の明暗と描き進め方  |           |       |
| 2        | 円柱の明暗と描き進め方  | 円柱のデッサン   |       |
|          | 楕円の作図  |           |       |
| 3        | 立方体の明暗と描き進め方   | 立方体のデッサン  |       |
|          | パースの考え方  |           |       |
| 4        | 布のデッサン   | 布のデッサン    |       |
|          | 球・円柱・立方体のまとめ   |           |       |
| 5        | 空気遠近の考え方と表現  | 紙コップのデッサン |       |
|          | 前後の描き分けと質感表現   |           |       |
| 6        | 手のデッサン   | 手のデッサン    |       |
|          | 構造の把握と明暗のまとめ方  |           |       |
| 7        | 人物クロッキー  | 人物クロッキー   |       |
|          | 感覚的・即興的描写感覚を養う   |           |       |
| 8        | 想定デッサン   | 想定デッサン    |       |
|          | 指定された立体が卓上に設置された状態を想定して描く  |           |       |
| 9        | 静物組モチーフ  | 静物組モチーフ   |       |
|          | モチーフの構成方法と質感表現   |           |       |
| 10       | 静物組モチーフ  | 静物組モチーフ   |       |
|          | 静物デッサンのまとめ   |           |       |
| 11       | 水彩基礎1  | ラムネ瓶の水彩   |       |
|          | グリザイユ画法で描く   |           |       |
| 12       | 水彩基礎2  | 玉ねぎの水彩    |       |
|          | たらしこみの技法で描く  |           |       |
| 13       | 試験課題対策 「静物卓上デッサン」  | 静物組モチーフ   |       |
|          |  |           |       |
| 14       | 試験課題 「静物卓上デッサン」  | 静物組モチーフ   |       |
|          |  |           |       |
| 15       | 試験課題の講評と修正加筆   | 試験課題の修正   |       |
|          |  |           |       |
| 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。<br>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。<br>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 |           |       |

|  |  |                   |        |
|--|--|-------------------|--------|
| 共通基礎科目                                     |  | 講師名:河西香織          |        |
| 科目名: 描写Ⅱ                                   |  | 1年                | 前期     |
| 担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、商品企画、ライターなどを経て、美術予備校講師 |  | 講義種別:             | 実習     |
| 到達目標                                       | ◆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<br>◆陰影と固有色の関係を理解して描写する   |                   |        |
| 回  | 授業内容   | 課題内容              | 備考     |
| 1  | モチーフ着色(お菓子)  | スケッチブック           |        |
| 2  | モチーフ着色(果物・野菜)  | B3画用紙水張り          |        |
| 3  | モチーフ着色(靴)  | B3画用紙水張り          |        |
| 4  | モチーフ着色(卓上静物)   | B3画用紙orフトソン水彩紙水張り | 2週連続課題 |
| 5  | モチーフ着色(卓上静物)   | B3画用紙orフトソン水彩紙水張り | 2週連続課題 |
| 6  | 模刻・着色  | 着色済み紙粘土による模刻作品    | 3週連続課題 |
| 7  | 模刻・着色  | 着色済み紙粘土による模刻作品    | 3週連続課題 |
| 8  | 模刻・着色  | 着色済み紙粘土による模刻作品    | 3週連続課題 |
| 9  | モチーフ着色(花)  | B3画用紙水張り          |        |
| 10   | モチーフ着色(手)  | スケッチブック           |        |
| 11   | モチーフ着色(構成)   | B3画用紙水張り          | 2週連続課題 |
| 12   | モチーフ着色(構成)   | B3画用紙水張り          | 2週連続課題 |
| 13   | 平面構成   | B3画用紙水張り          | 3週連続課題 |
| 14   | 平面構成   | B3画用紙水張り          | 3週連続課題 |
| 15   | 平面構成   | B3画用紙水張り          | 3週連続課題 |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |                   |        |

|             |  |                   |       |
|-------------|--|-------------------|-------|
| 共通基礎科目      |  | 講師名:辻 政之(ツジ マサユキ) |       |
| 科目名:平面・色彩構成 |  | 1年                | 前期    |
| 担当者実務経験:    |  | 講義種別:             | 実習・講義 |
| 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 【講義】色彩学の基礎 ~色彩の三属性/トーン/混色等~  | 講義                |       |
|             | 【課題1】四季の色 平面構成   | 実習                |       |
| 2           | 【課題1】四季の色 平面構成   | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 3           | 【課題1】四季の色 平面構成   | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 4           | 【課題1】四季の色 平面構成   | 実習                |       |
|             |  | 講評                |       |
| 5           | 【講義】コンポジションについて 技法;溝引き/烏口  | 講義                |       |
|             | 【課題2】幾何学図形による平面構成  | 実習                |       |
| 6           | 【課題2】幾何学図形による平面構成  | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 7           | 【課題2】幾何学図形による平面構成  | 実習                |       |
|             |  | 講評                |       |
| 8           | 【講義】アイデアの導き出し方/展開について ~イメージを伝える~   | 講義                |       |
|             | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)   | 実習                |       |
| 9           | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)   | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 10          | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)   | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 11          | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)   | 実習                |       |
|             |  | 講評                |       |
| 12          | 【講義】描画表現方法(色面分割描画)   | 講義                |       |
|             | 【課題4】モチーフ平面構成  | 実習                |       |
| 13          | 【課題4】モチーフ平面構成  | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 14          | 【課題4】モチーフ平面構成  | 実習                |       |
|             |  |                   |       |
| 15          | 【課題4】モチーフ平面構成  | 実習                |       |
|             |  | 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |                   |       |

|                                     |  |       |      |
|-------------------------------------|--|-------|------|
| 共通基礎科目                              |  | 講師名:  | 税田瑞江 |
| 教科名: 図学図法                           |  | 1年    | 前期   |
| 担当者実務経験: イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー |  | 講義種別: | 実習   |
| 到達目標                                | デザイン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<br>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。   |       |      |
|                                     | 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   |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 4                                   | 円弧と直線 曲線 スパイラル   |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 5                                   | 比率と数列による作図、黄金分割、<br>応用課題   |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 6                                   | 立体図学概要と種類、投影図法3面図  |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 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   |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 9                                   | 展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージを作ってみよう  |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 10                                  | 透視図概要/平行透視図  |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 11                                  | 平行透視図応用  |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 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  |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 15                                  | まとめと復習   |       |      |
|                                     |  |       |      |
| 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。<br>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。<br>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 |       |      |



|   |  |                       |            |
|---|--|-----------------------|------------|
| 学科: 共通科目                                    |  | 講師名: 村田 綾香            |            |
| 教科名: 立体構成                                   |  | 1年                    | 前期         |
| 担当者実務経験: ブライダルやオーダーメイドのアクセサリデザイナーとして福岡で活動中。 |  | 講義種別:                 | 演習         |
| 到達目標  | 立体空間構成要素である「線、面、量」を理解し、具体的素材を使用し認識及び表現の基礎を身につけることを目的とする。   |                       |            |
| 回   | 授業内容   | 課題内容<br>(授業時間内での設定課題) | 備考         |
| 1   | 自己紹介、授業内容、立体構成の目的説明。紙の種類説明。  | ①面の構成1                | B3ケント紙     |
|   | ケント紙での立体表現。指定の切り折りによる四角柱制作。(全員同じものを制作)   | ★提出                   | セメダインジェル   |
| 2   | 切断なし、切り折り曲げによる立体表現。  | ②面の構成1-2              | ケント紙       |
|   | ケント紙での立体表現。(100mm×100mm×180mmの四角柱のりしろ5mm)  | 四角柱の制作。               |            |
| 3   |  |                       |            |
|   | 提出の際はコンセプト、展開図を同時提出。   | ★提出                   |            |
| 4   | 一辺が40mmの正多面体3種類を合計25個以上バランスよく接合し、一つの立体を構成する。   | ③量の構成1                |            |
|   | (ケント紙、ミューズコットン、メーメイド等好きな色、紙を使用)  |                       |            |
| 5   | (面同士の接合、ズレないこと)  |                       |            |
|   | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。   | ★提出                   |            |
| 6   | オリジナルキャラクター制作。(スケッチ、構成によっては芯を使用、肉付け、磨き、着色)   | ④量の構成2                | 石膏粘土、ヤスリ   |
|   | (石膏粘土を使用)平面スケッチから、三次元立体に起こす練習。   |                       | 着色材料       |
| 7   | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。   |                       |            |
|   |  |                       |            |
| 8   |  |                       |            |
|   |  | ★提出                   |            |
| 9   | 比率の異なる同じ形状の板(2種類まで)を合計100枚以上使い、スライドさせながら連続して重ね、一つの立体を構成する。   | ⑤連続の構成                | 3mmスチレンボード |
|   |  |                       | すちのり       |
| 10  | (接合は平面同士のみ。垂直、切り口の接合は不可。)  |                       |            |
|   | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。   |                       |            |
| 11  |  |                       |            |
|   |  | ★提出                   |            |
| 12  | 自画像をデザイン化し、レリーフ状に制作する。   | ⑥自画像制作                |            |
|   | (紙はケント紙、ミューズ、など自由に適した素材を選ぶ。台紙はA4サイズ1mmボード)   |                       |            |
| 13  | 前期課題を踏まえ、平面から自画像を立ち上げどのように表現するか。   |                       |            |
|   | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。   |                       |            |
| 14  |  |                       |            |
|   |  | ★提出                   |            |
| 15  |  | 最終評価                  |            |
|   |  |                       |            |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |                       |            |

|                                |   |           |    |
|--------------------------------|---|-----------|----|
| 共通科目                           |   | 講師名:大島 遊季 |    |
| 科目名:Adobe検定                    |   | 1年        | 前期 |
| 担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adebe講師 |   | 講義種別:     | 演習 |
| 到達目標                           | Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格  |           |    |
| 回                              | 授業内容  | 課題内容      | 備考 |
| 1                              | Illustrator   |           |    |
|                                | 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                              | Photoshop   |           |    |
|                                | 選択ツール・その他の選択方法  |           |    |
| 3                              | Illustrator   |           |    |
|                                | 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                              | Photoshop   |           |    |
|                                | 画像解像度・リサイズ・色調補正   |           |    |
| 5                              | Illustrator   |           |    |
|                                | パスの基本的な描画・パスの編集   |           |    |
| 6                              | Photoshop   |           |    |
|                                | ブラシツール・レイヤー機能   |           |    |
| 7                              | Illustrator   |           |    |
|                                | 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション  |           |    |
| 8                              | Photoshop   |           |    |
|                                | テキスト・フィルター・パス   |           |    |
| 9                              | Illustrator   |           |    |
|                                | アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト   |           |    |
| 10                             | Photoshop   |           |    |
|                                | フォトレタッチ   |           |    |
| 11                             | Illustrator   |           |    |
|                                | パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ   |           |    |
| 12                             | Photoshop   |           |    |
|                                | ロゴデザイン  |           |    |
| 13                             | Illustrator   |           |    |
|                                | グラフ作成・アピアランス応用  |           |    |
| 14                             | Photoshop   |           |    |
|                                | レイヤーマスク・合成  |           |    |
| 15                             | Illustrator   |           |    |
|                                | 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。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 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。<br/> 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> |           |    |

|                                |   |           |    |
|--------------------------------|---|-----------|----|
| 共通科目                           |   | 講師名:大島 遊季 |    |
| 科目名:Adobe検定                    |   | 1年        | 後期 |
| 担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adebe講師 |   | 講義種別:     | 演習 |
| 到達目標                           | Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格  |           |    |
| 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   |           |    |
|                                | グラフィック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                           | <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。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 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。<br/> 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                            |   | 内村 翔太 |    |
| 科目名：3Dモデリング                         |   | 1年    | 後期 |
| 担当者実務経験：ゲーム会社にて勤務後、フリーのクリエイターとして活動中 |   | 講義種別： | 演習 |
| 到達目標                                | 自分の考えた家具や部屋をモデリングできる  |       |    |
| 回                                   | 授業内容  | 課題内容  | 備考 |
| 1                                   | モデリング座学   |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 2                                   | Mayaを使ってモデリング基礎   |       |    |
|                                     | ソフトの使い方   |       |    |
| 3                                   | Mayaを使ってモデリング基礎   |       |    |
|                                     | ソフトの使い方   |       |    |
| 4                                   | Mayaを使ってモデリング基礎   |       |    |
|                                     | モデリング   |       |    |
| 5                                   | Mayaを使ってモデリング基礎   |       |    |
|                                     | モデリング   |       |    |
| 6                                   | テクスチャ制作   |       |    |
|                                     | テクスとは？  |       |    |
| 7                                   | テクスチャ制作   |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 8                                   | テクスチャ制作   |       |    |
|                                     | モデリングとテクスチャ   |       |    |
| 9                                   | テクスチャ制作   |       |    |
|                                     | モデリングとテクスチャ   |       |    |
| 10                                  | アンリアルエンジンを使ったレイアウト制作  |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 11                                  | アンリアルエンジンを使ったレイアウト制作  |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 12                                  | アンリアルエンジンを使ったレイアウト制作  |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 13                                  | アンリアルエンジンを使ったレイアウト制作  |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 14                                  | アンリアルエンジンを使ったレイアウト制作  |       |    |
|                                     |   |       |    |
| 15                                  | 総評・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                            |  | 内村 翔太 |    |
| 科目名：3Dモデリング                         |  | 2年    | 前期 |
| 担当者実務経験：ゲーム会社にて勤務後、フリーのクリエイターとして活動中 |  | 講義種別： | 演習 |
| 到達目標                                | 3Dモデリングの能力のスキルアップ  |       |    |
| 回                                   | 授業内容   | 課題内容  | 備考 |
| 1                                   | 授業説明   |       |    |
| 2                                   | 1年後期の復習  |       |    |
| 3                                   | モデリングによる空間制作   |       |    |
| 4                                   | モデリングによる空間制作   |       |    |
| 5                                   | モデリングによる空間制作   |       |    |
| 6                                   | モデリングによる空間制作   |       |    |
| 7                                   | モデリングによる空間制作   |       |    |
| 8                                   | モデリングによるプロダクト制作  |       |    |
| 9                                   | モデリングによるプロダクト制作  |       |    |
| 10                                  | モデリングによるプロダクト制作  |       |    |
| 11                                  | モデリングによるプロダクト制作  |       |    |
| 12                                  | モデリングによるプロダクト制作  |       |    |
| 13                                  | 課題制作   |       |    |
| 14                                  | 課題制作   |       |    |
| 15                                  | 総評・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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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         |    |
| 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: インテリアコーディネーター |  | 講義種別:             | 講義 |
| 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/インテリアコーディネーター試験の概要説明   | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 住宅の供給と政策・環境問題と住宅・インテリアコーディネーターの職能と仕事   |                   |    |
| 2                      | 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 |    |
|                        | 〃  |                   |    |
| 3                      | 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 |    |
|                        | 〃  |                   |    |
| 4                      | 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                      | 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 |    |
|                        | 〃  |                   |    |
| 6                      | インテリア計画  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 人間工学・家具・設備の寸法計画  |                   |    |
| 7                      | インテリア計画  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 人間工学・家具・設備の寸法計画  |                   |    |
| 8                      | 色彩と造形  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 家具   |                   |    |
| 9                      | 色彩と造形  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 家具   |                   |    |
| 10                     | 住居空間の設計  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | バリアフリー計画   |                   |    |
| 11                     | 住居空間の設計  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | バリアフリー計画   |                   |    |
| 12                     | 製図の基礎  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | インテリアの図面   |                   |    |
| 13                     | 製図の基礎  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | インテリアの図面   |                   |    |
| 14                     | 建築構造・下地構法と仕上げ  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 仕上げ材・塗装・その他の仕上げ材   |                   |    |
| 15                     | 建築構造・下地構法と仕上げ  | 試験問題に対応できる理解力をつける |    |
|                        | 仕上げ材・塗装・その他の仕上げ材   |                   |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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               |    |
| 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: インテリアコーディネーター |  | 講義種別:                    | 講義 |
| 到達目                    | 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<br>住宅設備   | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 3                      | 環境工学<br>住宅設備   | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 4                      | カーテンの構成・その他の窓装飾<br>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  | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 5                      | カーテンの構成・その他の窓装飾<br>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  | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 6                      | 建築関連法規<br>消費者関連法規  | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 7                      | 建築関連法規<br>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                      | 造作と家具<br>木材・建築系材料  | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 9                      | 造作と家具<br>木材・建築系材料  | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 10                     | 照明の基礎・照明器具<br>照明計画   | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 11                     | 照明の基礎・照明器具<br>照明計画   | 試験問題に対応できる理解力をつける        |    |
| 12                     | 過去問題集  | 実際の実施時間に合わせた模擬試験<br>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<br>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<br>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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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：インテリアコーディネーター |   | 講義種別：              | 講義 |
| 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                     | 試験対策と復習   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 2                     | 試験対策と復習   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 3                     | 試験対策と復習   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 4                     | 試験対策と復習   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 5                     | 試験対策と復習   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 6                     | 過去問題集   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 7                     | 過去問題集   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 8                     | 過去問題集   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 9                     | 過去問題集   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 10                    | 過去問題集   | 試験問題の読解力をつける       |    |
|                       |   |                    |    |
| 11                    | 模擬試験  | 実施時間に合わせたの模擬試験時間配分 |    |
|                       | 160分  |                    |    |
| 12                    | フィードバック   | 実施時間に合わせたの模擬試験時間配分 |    |
|                       |   |                    |    |
| 13                    | 模擬試験  | 実施時間に合わせたの模擬試験時間配分 |    |
|                       | 160分  |                    |    |
| 14                    | フィードバック   | 実施時間に合わせたの模擬試験時間配分 |    |
|                       |   |                    |    |
| 15                    | 模擬試験  | 実施時間に合わせたの模擬試験時間配分 |    |
|                       | 160分  |                    |    |
| 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                                       |   | 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：  | 演習 |
| 到達目標   | 空間や住居・店舗などのインテリアデザインや、家具や植物などを用いたインテリアコーディネートの基本を学びプレゼン資料や製図が手書きできるようになる  |        |    |
| 回  | 授業内容  | 課題内容   | 備考 |
| 1  | インテリアデザイン基礎   |        |    |
|  | インテリアデザインとは？  |        |    |
| 2  | インテリアデザイン基礎   |        |    |
|  | 住みやすさや快適な環境   |        |    |
| 3  | インテリアデザイン基礎   |        |    |
|  | 住空間と小空間の違い  |        |    |
| 4  | インテリアデザイン基礎   |        |    |
|  | 家具や照明・植物  |        |    |
| 5  | インテリアデザイン基礎   |        |    |
|  | まとめ   |        |    |
| 6  | 製図基礎  |        |    |
|  | インテリアや建築における製図  |        |    |
| 7  | 製図基礎  |        |    |
|  | 製図の基本的な制作   |        |    |
| 8  | 製図基礎  |        |    |
|  | 製図の基本的な制作   |        |    |
| 9  | 製図基礎  |        |    |
|  | 製図の基本的な制作   |        |    |
| 10   | 製図基礎  |        |    |
|  | 製図の制作   |        |    |
| 11   | プランニング・コーディネート  |        |    |
|  | プランニングとコーディネート  |        |    |
| 12   | プランニング・コーディネート  |        |    |
|  | プランニングとコーディネート  |        |    |
| 13   | プランニング・コーディネート  |        |    |
|  | 期末課題制作  |        |    |
| 14   | プランニング・コーディネート  |        |    |
|  | 期末課題制作  |        |    |
| 15   | プランニング・コーディネート  |        |    |
|  | 期末課題制作  |        |    |
| 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。</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                                       |  | 中鉢 雄一郎         |    |
| 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:          | 演習 |
| 到達目標   | リサーチから図面、パースなどふ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  |  | 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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                                       |   | 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：          | 演習 |
| 到達目標   | 2年前期までに学んだことを生かしリサーチから図面、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  | 店舗デザイン 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  | 店舗デザイン 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  | 店舗デザイン 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  | 店舗デザイン：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  | 店舗デザイン：最終プレゼン発表回カフェ+説明  |                |    |
|  |   | 本質を調べる         |    |
| 6  | 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  | [平面プランA・B] [空間イメージA・B] 比較   |                |    |
|  |   |                |    |
| 8  | [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  | [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   | 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   | テスト課題発表   |                |    |
|  |   |                |    |
| 12   | テスト課題 [現地リサーチ+リサーチ再検討] +平面プラン   |                |    |
|  |   |                |    |
| 13   | 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   | <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                                       |  | 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：         | 演習 |
| 到達目標   | 2年の基礎→ベ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  | ベクターワークスとは？基礎知識説明 書き方  | ベクターワークス説明    |    |
|  |  |               |    |
| 2  | ベ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）平面箱図をベ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   | 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |
| 教科名：くらしデザインデザイン基礎                  |  | 1年    | 前期   |
| 担当者実務経験：イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー |  | 講義種別： | 実習   |
| 到達目標                               | デザインが暮らしや生活の中で果たす役割を理解する。考える、表現する、伝えることの基礎を身につける。空間や物のデザインするための基礎知識と基礎技術の概要、全体像を理解する。  |       |      |
| 回                                  | 授業内容   | 課題内容  | 備考   |
| 1                                  | くらしデザイン説明、授業の進め方。  |       |      |
|                                    | デザインとは何か？  |       |      |
| 2                                  | デザイン知識 デザインの種類 分野  |       |      |
|                                    | デザインするために身につけること   |       |      |
| 3                                  | デザインの成り立ち、造形の要素 空間とモノについて  |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 4                                  | 良いデザイン、グッドデザインについて 暮らしをよくするデザインとは  |       |      |
|                                    | 情報 モノ 環境について 心と芸術とデザイン   |       |      |
| 5                                  | 良いデザイン、グッドデザインについて 空間 建築   |       |      |
|                                    | デザインと社会について  |       |      |
| 6                                  | デザインの歴史と現在のデザイン 住宅とインテリア、空間  |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 7                                  | デザインの歴史と現在のデザイン 情報やモノのデザイン   |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 8                                  | 表現技術 身近なものを表現する 観察スケッチ   |       |      |
|                                    | 形とプロポーションの表現   |       |      |
| 9                                  | 表現技術 身近なモノを観察し、表現する  |       |      |
|                                    | 素材 構造などの表現   |       |      |
| 10                                 | 表現技術 身近なモノを観察し、表現する  |       |      |
|                                    | 構造や機能について  |       |      |
| 11                                 | デザインエレメントを知る 役割と分類   |       |      |
|                                    | ファッションとインテリア 食卓とインテリア 等  |       |      |
| 12                                 | デザインエレメントについての   |       |      |
|                                    | 現状からのリサーチ 1  |       |      |
| 13                                 | デザインエレメントについての   |       |      |
|                                    | 現状からのリサーチ 2  |       |      |
| 14                                 | デザインエレメントについての発表と意見交換  |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 15                                 | まとめと復習   |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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年         | 後期        |
| 担当者実務経験： イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー |   | 講義種別：      | 演習        |
| 到達目標                                | 考える、表現する、伝えることの基本的な技術の習得。くらしデザイン基礎で学んだ 空間と物、人物の全体像を考え、具体的なデザインを取り組む。  |            |           |
| 回                                   | 授業内容  | 課題内容       | 備考        |
| 1                                   | 授業の進め方の説明   |            | 毎回スケッチタイム |
| 2                                   | くらしデザインの基本的な考え方   |            |           |
| 3                                   | 素材や色、機能について   |            |           |
| 4                                   | 素材や色、機能について   |            |           |
| 5                                   | 素材や色、機能について   |            |           |
| 6                                   | ショールーム見学／キッチン   |            |           |
| 7                                   | 図面や模型の作り方   |            |           |
| 8                                   | 図面や模型の作り方   |            |           |
| 9                                   | 図面や模型の作り方   |            |           |
| 10                                  | ショールーム見学／家具・家電  |            |           |
| 11                                  | 課題発表・制作するもの資料集め   |            |           |
| 12                                  | 概要の発表会 意見交換   |            |           |
| 13                                  | プレゼボードまたはパンフレット作成   |            |           |
| 14                                  | プレゼボードまたはパンフレット作成   |            |           |
| 15                                  | まとめ講評 修正  |            |           |
| 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。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 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。<br/> 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：  | 税田瑞江 |
| 教科名：くらしデザインⅠ                       |   | 2年    | 前期   |
| 担当者実務経験：イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー |   | 講義種別： | 実習   |
| 到達目標                               | アイデアを表現するための基礎技術の習得<br>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<br>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                                  | 表現実習 1年課題復習   |       |      |
| 2                                  | デザイン表現 1 デザイン製図   |       |      |
| 3                                  | デザイン表現 2 図面からの立体製作  |       |      |
| 4                                  | デザイン表現 3 模型製作   |       |      |
| 5                                  | グッドデザインから学ぶ1<br>スケッチ 図面   |       |      |
| 6                                  | グッドデザインから学ぶ2<br>アレンジを考える 色 素材 環境の提案 デジタル表現  |       |      |
| 7                                  | グッドデザインから学ぶ3<br>構造 作り方を考える 模型製作   |       |      |
| 8                                  | 身近なもののデザイン 1<br>デザインの進め方 暮らしをよくする身近なもののデザイン   |       |      |
| 9                                  | 分類とマップづくり、<br>みんなの考えを發表し意見交換  |       |      |
| 10                                 | デザインスケッチ 1 アイデアスケッチ練習<br>形 大きさ 素材感の表現   |       |      |
| 11                                 | デザインスケッチ 2 素材感 構造の機能の表現<br>詳細なスケッチ表現 3面スケッチ   |       |      |
| 12                                 | 置き場所 使う人 空間提案<br>素材や色、機能について、作り方  |       |      |
| 13                                 | 図面製作 模型 CG パース 製作1  |       |      |
| 14                                 | 図面製作 模型 CG パース 表事物製作2   |       |      |
| 15                                 | プレゼボードまたはパンフレット作成<br>まとめ講評 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。<br>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                           |  | 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:イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー |  | 講義種別:        | 演習      |
| 到達目標                               | くらしデザイン基礎～くらしデザインⅠで学んだ知識や技術をスキルアップ。ショールームの見学を通して現場を理解する。図面や模型、インテリアの基礎の再学習。コーディネータ試験用対策を考慮に基礎知識チェック。                                       |              |         |
| 回                                  | 授業内容   | 課題内容         | 備考      |
| 1                                  | 授業の進め方の説明  | 状況確認しながら設定課題 | テーマ投げかけ |
|                                    | 現在のインテリア業界のトレンド  |              |         |
| 2                                  | これまでに学んだことの復習  |              |         |
|                                    | デザインスケッチ   |              |         |
| 3                                  | これまでに学んだことの復習  |              |         |
|                                    | 図面製作 模型 CG パース 表事物   |              |         |
| 4                                  | インテリアコーディネーターの役割   |              |         |
|                                    |  |              |         |
| 5                                  | インテリアコーディネーターの役割   |              |         |
|                                    | 検定内容   |              |         |
| 6                                  | インテリアコーディネーターの役割   |              |         |
|                                    | コンセプトや提案方法について   |              |         |
| 7                                  | プロダクトのデザイン   |              |         |
|                                    | ラフスケッチ   |              |         |
| 8                                  | プロダクトのデザイン   |              |         |
|                                    | デザインスケッチ   |              |         |
| 9                                  | プロダクトのデザイン   |              |         |
|                                    | 模型・提案  |              |         |
| 10                                 | テーマ設定のための 現状調査 問題提起  |              |         |
|                                    | ショールーム見学   |              |         |
| 11                                 | テーマ設定のための 現状調査   |              |         |
|                                    | ショールーム見学   |              |         |
| 12                                 | 現状調査から 提案抽出 複数案  |              |         |
|                                    |  |              |         |
| 13                                 | デザイン提案方法の検討  |              |         |
|                                    |  |              |         |
| 14                                 | デザイン提案まとめ  |              |         |
|                                    |  |              |         |
| 15                                 | デザイン提案まとめ  |              |         |
|                                    |  |              |         |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |
| 教科名:くらしデザイン                        |  | 3年    | 前期   |
| 担当者実務経験:イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー |  | 講義種別: | 実習   |
| 到達目標                               | 基礎技術の復習 および 得意分野の習熟<br>暮らしや社会とデザインの役割の理解を深める量産品のデザインプロセスを理解。   |       |      |
| 回                                  | 授業内容   | 課題内容  | 備考   |
| 1                                  | 1)表現技術の復習 採寸しながら、素材、製造方法、寸法を理解。  |       |      |
|                                    | 図面製作、パーススケッチ、  |       |      |
| 2                                  | 2)表現技術の復習 採寸しながら、素材、製造方法、寸法を理解。  |       |      |
|                                    | 図面製作、パーススケッチ、  |       |      |
| 3                                  | 考える 表現する 伝える 課題1 量産品について 製造方法  |       |      |
|                                    | 身の回りの小物 文房具 キッチン 遊具  |       |      |
| 4                                  | 考える 表現する 伝える 課題2   |       |      |
|                                    | 暮らしをよくする収納家具   |       |      |
| 5                                  | 考える 表現する 伝える 課題3   |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 6                                  | 考える 表現する 伝える 課題4   |       |      |
|                                    | ストリートファニチャー  |       |      |
| 7                                  | 商品開発について 今の世情を理解し必要性の検討。   |       |      |
|                                    | 現状 調査  |       |      |
| 8                                  | 商品開発1 製造方法と素材について  |       |      |
|                                    | 現状調査に基づいた アイテム検討 基本構想  |       |      |
| 9                                  | 商品開発2  |       |      |
|                                    | 基本デザイン   |       |      |
| 10                                 | 商品開発3  |       |      |
|                                    | 基本デザイン 製造方法 素材 販売先 販売方法  |       |      |
| 11                                 | 表現実習 1 CG 3DCG 模型  |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 12                                 | 表現実習 2 CG 3DCG 模型  |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 13                                 | 商品開発4  |       |      |
|                                    | 実施デザイン デザイン図面の作成 模型 立体表現   |       |      |
| 14                                 | 商品開発5  |       |      |
|                                    | 実施デザイン デザイン図面の作成 模型 立体表現 調整  |       |      |
| 15                                 | まとめ 調整 復習  |       |      |
|                                    |  |       |      |
| 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。<br>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      |
| 教科名:カラーコーディネート検定    |  | 2年    | 前期        |
| 担当者実務経験:カラーコーディネーター |  | 講義種別: | 講義        |
| 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年時復習(p.95-101)  |       |           |
|                     | ファッション(p.90-95)  |       |           |
| 2                   | 色のUD(p.6-12)   | 慣用色名  |           |
|                     | 色彩心理(p.42-46)  |       |           |
| 3                   | 光と色(p.14-17)   |       |           |
|                     | 視覚系の構造と色(p.18-23)  |       |           |
| 4                   | 照明(p.24-32)  |       |           |
| 5                   | 色の表示(p.34-40)  |       |           |
| 6                   | ビジュアル(p.78-87)   |       |           |
| 7                   | インテリア(p.104-113)   |       |           |
| 8                   | 景観色彩(p.116-125)  |       |           |
| 9                   | 検定直前模試   |       | 6/27 検定   |
| 10                  | 検定振り返り   |       |           |
|                     | パーソナルカラー基礎①  |       |           |
| 11                  | パーソナルカラー基礎②  |       | 2グループに分ける |
|                     | カラー診断①   |       |           |
| 12                  | パーソナルカラー基礎②  |       | 2グループに分ける |
|                     | カラー診断①   |       |           |
| 13                  | コラージュ作成①   |       | 検定合否確認    |
| 14                  | コラージュ作成②   |       |           |
| 15                  | コラージュ作成③   |       |           |
| 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。<br>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   |
| 教科名:カラーコーディネーター検定   |  | 3年    | 前期     |
| 担当者実務経験:カラーコーディネーター |  | 講義種別: | 講義     |
| 到達目標                | 色彩検定UC級合格色彩検定1級合格  |       |        |
| 回                   | 授業内容   | 課題内容  | 備考     |
| 1                   | 色彩のビジネス活用(P.90-103)  |       |        |
| 2                   | カラーマーケティング(P.104-118)<br>CMF(119-122)  |       |        |
| 3                   | 色彩調和論(p.24-30)<br>混色(p.41-44)  |       |        |
| 4                   | 色の表示①(p.46-52)   |       |        |
| 5                   | 色の表示②(p.53-59)   |       |        |
| 6                   | 色名(p.60-63)  |       |        |
| 7                   | 色彩検定UC級対策①(2018)   |       |        |
| 8                   | 色彩検定UC級対策②(2019/春・夏)   |       |        |
| 9                   | 検定直前模試(2020/夏・冬)   |       | 6/27検定 |
| 10                  | 検定振り返り<br>心理的な見えによる色の分類(p.32-35)   |       |        |
| 11                  | 照明(p.36-40)<br>測色(p.66-70)   |       |        |
| 12                  | 復習&確認テスト   |       |        |
| 13                  | テスト振り返り<br>西洋の色彩と文化①   |       |        |
| 14                  | 西洋の色彩と文化②<br>日本の色彩と文化  |       |        |
| 15                  | 色彩検定1級2時次対策  |       |        |
| 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。<br>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ター検定   |   | 1年        | 後期 |
| 担当者実務経験：カラーコーディネーター |   | 講義種別：     | 演習 |
| 到達目標                | 色彩検定3級合格  |           |    |
| 回                   | 授業内容  | 課題内容      | 備考 |
| 1                   | オリエンテーション   |           |    |
| 2                   | 色のはたらき  |           |    |
| 3                   | 光と色   |           |    |
| 4                   | 光と色   |           |    |
| 5                   | 色彩心理  |           |    |
| 6                   | 色彩心理  |           |    |
| 7                   | 色彩心理  |           |    |
| 8                   | 色彩調和  |           |    |
| 9                   | 色彩調和  |           |    |
| 10                  | ファッションの色彩   |           |    |
| 11                  | ファッションの色彩   |           |    |
| 12                  | インテリアの色彩  |           |    |
| 13                  | インテリアの色彩  |           |    |
| 14                  | 慣用色名  |           |    |
| 15                  | 模擬テスト   |           |    |
| 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。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         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。<br/>         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ター検定   |   | 2年         | 後期 |
| 担当者実務経験: カラーコーディネーター |   | 講義種別:      | 演習 |
| 到達目標                 | 色彩検定1級合格  |            |    |
| 回                    | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                    | オリエンテーション   |            |    |
| 2                    | 色彩と文化   |            |    |
| 3                    | 色彩調和論   |            |    |
| 4                    | 光と色   |            |    |
| 5                    | 色の表示  |            |    |
| 6                    | 測色  |            |    |
| 7                    | 色彩心理  |            |    |
| 8                    | 色彩心理  |            |    |
| 9                    | 色彩のビジネス   |            |    |
| 10                   | 色彩のビジネス   |            |    |
| 11                   | ファッションの色彩   |            |    |
| 12                   | ファッションの色彩   |            |    |
| 13                   | 景観色彩  |            |    |
| 14                   | 景観色彩  |            |    |
| 15                   | 模擬試験  |            |    |
| 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。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         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。<br/>         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> |            |    |

|                               |  |       |    |
|-------------------------------|--|-------|----|
| 共通科目                          |  | 落合 次郎 |    |
| 科目名: デジタルデザイン                 |  | 1年    | 後期 |
| 担当者実務経験: 福岡で活躍する現役グラフィックデザイナー |  | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標                          | Adobeソフトを幅広く理解し、紙媒体における表現技術の幅を広げる。   |       |    |
| 回                             | 授業内容   | 課題内容  | 備考 |
| 1                             | Illustrator応用  |       |    |
|                               | イラストの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作   |       |    |
| 2                             | Illustrator応用  |       |    |
|                               | イラストの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作   |       |    |
| 3                             | Photoshop応用  |       |    |
|                               | フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作  |       |    |
| 4                             | Photoshop応用  |       |    |
|                               | フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作  |       |    |
| 5                             | Illustrator 広告トレース   |       |    |
|                               | 実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する  |       |    |
| 6                             | Illustrator 広告トレース   |       |    |
|                               | 実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する  |       |    |
| 7                             | 年賀状デザイン  |       |    |
|                               | 学校の年賀状デザインコンペ制作  |       |    |
| 8                             | 年賀状デザイン  |       |    |
|                               | 学校の年賀状デザインコンペ制作  |       |    |
| 9                             | ロゴグラフィック年賀状コンテスト   |       |    |
|                               | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品  |       |    |
| 10                            | ロゴグラフィック年賀状コンテスト   |       |    |
|                               | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品  |       |    |
| 11                            | ロゴグラフィック年賀状コンテスト   |       |    |
|                               | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品  |       |    |
| 12                            | ロゴグラフィック年賀状コンテスト   |       |    |
|                               | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品/プレゼンテーション  |       |    |
| 13                            | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作   |       |    |
|                               | 制作進行   |       |    |
| 14                            | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作   |       |    |
|                               | 制作進行   |       |    |
| 15                            | 最終課題プレゼン発表   |       |    |
|                               |  |       |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |       |    |

|                   |  |       |    |
|-------------------|--|-------|----|
| 共通科目              |  | 落合 次郎 |    |
| 教科名: デジタルデザイン     |  | 2年    | 前期 |
| 活躍する現役グラフィックデザイナー |  | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標              | Adobeソフトを幅広く理解し、映像、紙媒体における表現技術の幅を広げる。  |       |    |
| 回                 | 授業内容   | 課題内容  | 備考 |
| 1                 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作<br>開始   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 2                 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作<br>制作進行   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 3                 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作<br>提出・SNSに適したデータ書き出し  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 4                 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画<br>アイドル本人たちとディスカッション   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 5                 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画<br>企画検討・デザイン検討   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 6                 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画<br>制作進行  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 7                 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画<br>プレゼン発表  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 8                 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす<br>開始  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 9                 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす<br>制作進行・音収録&プレミアにて音編集  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 10                | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす<br>提出・プレゼン発表   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 11                | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作<br>制作開始・動画構想企画  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 12                | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作<br>制作進行   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 13                | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作<br>制作進行   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 14                | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作<br>提出日  |       |    |
|                   |  |       |    |
| 15                | 最終課題プレゼン発表   |       |    |
|                   |  |       |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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：グラフィックデザイン  |  | 2年           | 前期 |
| 担当者実務経験：フリーランスのイラストレーターデザイナーとして活動、また、複数の専門学校でデザインの授業を行う |  | 講義種別：        | 演習 |
| 到達目標  | グラフィックデザインにおいて、アイデアの「考え方」や「引き出し」がないとデザインはできません。3年時に行う実践に向けてまずは1年間デザインの基礎的な知識を学びます。   |              |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容         | 備考 |
| 1   | 日韓ポスター展ワークショップ   | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | 公開講評会  |              |    |
| 2   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | ロゴデザイン   |              |    |
| 3   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | カードデザイン  |              |    |
| 4   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | パッケージデザイン  |              |    |
| 5   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | フライヤーデザイン  |              |    |
| 6   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | エディトリアルデザイン  |              |    |
| 7   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | サインデザイン  |              |    |
| 8   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | ロゴデザイン(知識がついてきた頭で、改めて学びなおそう)   |              |    |
| 9   | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | カードデザイン(知識がついてきた頭で、改めて学びなおそう)  |              |    |
| 10  | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | パッケージデザイン(知識がついてきた頭で、改めて学びなおそう)  |              |    |
| 11  | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | カード印刷を見てみよう(日高印刷工場見学)  |              |    |
| 12  | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | フライヤーデザイン(知識がついてきた頭で、改めて学びなおそう)  |              |    |
| 13  | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | エディトリアルデザイン(知識がついてきた頭で、改めて学びなおそう)  |              |    |
| 14  | デザインを学ぶ  | 次週までに次回の課題収集 |    |
|   | サインデザイン(知識がついてきた頭で、改めて学びなおそう)  |              |    |
| 15  | 総評   |              |    |
|   |  |              |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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：グラフィックデザイン  |  | 2年        | 後期 |
| 担当者実務経験：フリーランスのイラストレーターデザイナーとして活動、また、複数の専門学校でデザインの授業を行う |  | 講義種別：     | 演習 |
| 到達目標  | グラフィックデザインにおいて、アイデアの「考え方」や「引き出し」がないとデザインはできません。<br>3年時に行う実践に向けてまずは1年間デザインの基礎的な知識を学びます。   |           |    |
| 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  | 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |    |
| 科目名：WEBデザイン                             |  | 2年        | 後期 |
| 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：講義   |    |
| 到達目標                                    | WEBデザイナーに必要な基礎知識を理解する<br>簡単なHTML,CSSが書けるようになる  |           |    |
| 回                                       | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1                                       | WEBデザインとは？   |           |    |
|   | デザイン基礎   |           |    |
| 2                                       | WEBデザイン基礎<br>サイトのパーツ分析   |           |    |
|   | Adobe XDの使い方（基礎）   |           |    |
| 3                                       | Adobe XDの使い方（応用）   |           |    |
|   | ワイヤーフレームを作成してみよう   |           |    |
| 4                                       | HTML基礎   |           |    |
|   | ピクセルと画面解像度   |           |    |
| 5                                       | WEBで使う画像   |           |    |
|   | CSS基礎（前編）  |           |    |
| 6                                       | CSS基礎（後編）  |           |    |
|   | WEBカラー   |           |    |
| 7                                       | WEBフォント・WEBアイコンとは？   |           |    |
|   | Googleフォント・Fontawesomeを使いこなそう  |           |    |
| 8                                       | リンクとは？   |           |    |
|   | いろんなボタンを作ってみよう   |           |    |
| 9                                       | ボックスレイアウトとは？   |           |    |
|   | いろんなレイアウトを組んでみよう   |           |    |
| 10                                      | グローバルナビゲーションとは？  |           |    |
|   | ナビゲーションをつくってみよう  |           |    |
| 11                                      | ポジションレイアウトとは？  |           |    |
|   | positionプロパティを理解しよう  |           |    |
| 12                                      | ファーストビューとは？  |           |    |
|   | ファーストビューをつくってみよう   |           |    |
| 13                                      | 記事ページを作ってみよう（デザイン編）  |           |    |
|   | 記事ページを作ってみよう（デザイン編）  |           |    |
| 14                                      | 記事ページを作ってみよう（HTML編）  |           |    |
|   | 記事ページを作ってみよう（HTML編）  |           |    |
| 15                                      | 記事ページを作ってみよう（CSS編）   |           |    |
|   | 記事ページを作ってみよう（CSS編）   |           |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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。</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：DJパーソナリティ・TVラジオ番組制作・ディレクター |   | 講義種別：    | 実習・講義 |
| 到達目標                               | 企画書の書き方（実習）と著作権について（講義）の二つを同時進行で進めていきます。●著作権と言うと法律の話が先行しますが、実際の現場ではそれは弁護士や専門家に任せるもので実際には権利の保護や運用の仕方が大事です。そこで著作権に対して完全に出来上がっている音楽業界の仕組みを元に著作権の保護運用について学びます。期末試験はこの音楽業界の著作権に関して試験を行います。●企画書は「萩原誠をブランディングする」をテーマに実際に物が作れるレベルまで個別に指導して企画書の「企画意図」「企画主旨」「企画内容」の3点を完成させます。 |          |       |
| 回                                  |   | 課題内容     | 備考    |
| 1                                  | 著作権ってなんだろう？どうして音楽業界の話をするか？  |          |       |
|                                    | もう一度企画書がどう言うものかの説明  |          |       |
| 2                                  | レコード会社を中心とした話 原盤権や隣接著作権   |          |       |
|                                    | 各自に企画書の改善点を話し書き直し（以下完成までこれを繰り返す）  |          |       |
| 3                                  | 芸能事務所とライブ、グッズ販売   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 4                                  | レコード会社と芸能事務所の関係の変化  |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 5                                  | 音楽出版社（音楽における著作物とは）  |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 6                                  | 作曲家協会、作詞家協会   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 7                                  | 日本著作権協会は何をしているのか？   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 8                                  | プロモーション活動   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 9                                  | どこどこが契約するのか？  |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 10                                 | ネットなどでの著作権とは  |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 11                                 | インディーズバンドの著作権とは   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 12                                 | 自分が著作者になった場合、どう保護するのか？どう運用するのか？   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 13                                 | 著作権おさらい   |          |       |
|                                    | 企画書提出   |          |       |
| 14                                 | 著作権試験   |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 15                                 | 試験答え合わせと企画書まとめ  |          |       |
|                                    |   |          |       |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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:TV・ラジオの番組制作やイベント企画を手掛けている。ラジオDJ。 |   | 講義種別:    | 演習 |
| 到達目標                                     | 企画の建て方考え方、企画書の書き方、プレゼンの仕方、企画の広報(ネットの活用法)、イベントの運営・集客方  |          |    |
| 回  | 授業内容  | 課題内容     | 備考 |
| 1  | 企画の建て方考え方   |          |    |
| 2  | 企画の建て方考え方   |          |    |
| 3  | 企画の建て方考え方   |          |    |
| 4  | 企画の建て方考え方   |          |    |
| 5  | 企画書の書き方   |          |    |
| 6  | 企画書の書き方   |          |    |
| 7  | 企画書の書き方   |          |    |
| 8  | プレゼンの仕方   |          |    |
| 9  | プレゼンの仕方   |          |    |
| 10                                       | 企画の広報(ネットの活用法)  |          |    |
| 11                                       | 企画の広報(ネットの活用法)  |          |    |
| 12                                       | イベントの運営・集客方   |          |    |
| 13                                       | イベントの運営・集客方   |          |    |
| 14                                       | イベントの運営・集客方   |          |    |
| 15                                       | 総評  |          |    |
| 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。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 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。<br/> 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 |
| 教科名:プレゼンスキル                              |  | 2年          | 前期   |
| 担当者実務経験:TV・ラジオの番組制作やイベント企画を手掛けている。ラジオDJ。 |  | 講義種別:       | 講義   |
| 到達目標                                     | 発想と要約力を強化し、説明するチカラを身につける。  |             |      |
| 回  | 授業内容   | 課題内容        | 備考   |
| 1  | 説明型プレゼン/提案型プレゼン/オリジナリティとは/クイズ8/オズボーンのリスト   | 多角的発想を意識    |      |
|  | 評価基準など前期内容について/グループワーク実習   |             |      |
| 2  | グループワーク実習結果発表/情報の視覚化/グラフィックレコーディング   | 伝えたいことを明確に  |      |
|  | タイムスケジュールのコツ   | 思考の可視化      |      |
| 3  | 情報のグルーピング/アイデアの具体化/分析について  | 分析・要約・説明・説得 |      |
|  | 提案型プレゼンテーション課題発表   | 再確認         |      |
| 4  | 図解表現力の重要性/図解(チャート)の種類/左右の効果的配置   | 思考の整理       |      |
|  | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 5  | 企画の定義/キャッチフレーズ(キーワードの提示)   | 要約力を意識      |      |
|  | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 6  | 訴え方証明方法/提案型のベネフィット表現/表現を高めるポイント  | 魅力的な企画を意識   |      |
|  | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 7  | 演出プランを立てる/ケースストーリーの活用  | 提案思考の活用     |      |
|  | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 8  | チェックポイント リストの活用/企画・提案で大切な3つ/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   |             |      |
| 9  | 臨機応変の重要性/効果的な発問方法  | 聞き手に近づく方法   |      |
|  | Bグループリハーサル   |             |      |
| 10                                       | Aグループ 提案型プレゼンテーション 実習  | 収録          |      |
|  |  |             |      |
| 11                                       | Bグループ 提案型プレゼンテーション 実習  | 収録          |      |
|  |  |             |      |
| 12                                       | A・Bグループ 提案型プレゼンテーション 再生指導/問題解決思考/ニーズとシーズ   | 思考の見直し      |      |
|  | 夏休み課題発表  |             |      |
| 13                                       | Aグループ夏休み課題プレゼン   | 短期間で仕上げること  |      |
|  |  | 収録          |      |
| 14                                       | Bグループ夏休み課題プレゼン   | 短期間で仕上げること  |      |
|  |  | 収録          |      |
| 15                                       | A・Bグループ夏休み課題プレゼン 再生指導  | 再生チェック      |      |
|  | 一年(1年後期・2年前期)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: 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: FM福岡でパーソナリティとして活躍する。また、ラジオ番組制作も手掛ける |   | 講義種別:          | 演習        |
| 到達目標   | 伝えること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/具体化して話す   | プレゼンテーションの基礎知識 | PC/付箋/ノート |
|  | プレゼンテーションとは/この1年で学ぶこと/説明型と提案型プレゼン   |                |           |
| 2  | 話の組み立て/説得力のある声の出し方/学習の5段階分析   | 伝えることに慣れる      |           |
|  | プレゼンの手順/同一コンセプトで話す/分析・要約・説明・説得とは  |                |           |
| 3  | ミニ説明型プレゼン構成/具体的に調べる/スピーチメモ(プリント)  | 伝える目的を意識する①    |           |
|  | 説明する力/説明の目的/テンプレート(結論・理由・まとめ)   |                |           |
| 4  | 聞き手が必要とすることを意識/プレゼンのゴールについて   | 伝える目的を意識する②    |           |
|  | 実習準備/＜説明＞＜報告＞＜発表＞の違い  |                |           |
| 5  | ミニ説明型プレゼンテーション実習(収録)  | わかりやすさ①        |           |
|  | 各自感想提出  |                |           |
| 6  | ミニ説明型プレゼン実習録画再生チェック/わかりやすく話す  | わかりやすさ②        |           |
|  | 提案型プレゼンについて(問題・解決・手段)   |                |           |
| 7  | 提案型グループプレゼンについて/プレゼン課題発表  | 発想力と協調性を身につける  |           |
|  | グループミーティング  |                |           |
| 8  | ミーティング報告/プレゼンの目的を明らかにする/情報の集め方  | 構成を考える         |           |
|  | 実習準備  |                |           |
| 9  | 情報の整理/文章を書く(まとまった文章・わかりやすい文章)   | 書く事と話す事を知る     |           |
|  | 実習準備(クライアント取材)  |                |           |
| 10   | ターゲット・コンセプト・テーマ決定/テーマは具体化   | 明確に伝える         |           |
|  | 客観性のある資料作成/提案の論理確認について/実習準備   |                |           |
| 11   | 発声練習/プレゼンテーションの構成/台本作成について  | 伝え方を意識する       |           |
|  | 主張裏付けデータの考え方/実習準備   |                |           |
| 12   | 発声練習/心を動かすプレゼンとは/「伝える」と「伝わる」の違い   | 説得力を養う         |           |
|  | わかりやすい資料/台本チェック/実習準備  |                |           |
| 13   | 発声練習/実習リハーサル/リハーサル個別指導  | 客観的に見つめる       |           |
|  | プレゼンのコツについて   |                |           |
| 14   | プレゼンテーション実習(収録)   | 後期実習課題         |           |
|  | 反省シート活用   |                |           |
| 15   | 実習録画再生チェック  | 後期まとめ          |           |
|  |   |                |           |
| 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。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 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。<br/> 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 |
|---|--|-----------------------|-------|
| センスアップ・スタイリング                           |  | 2年                    | 後期    |
| 担当講師実務経歴:CMや広告制作において、ファッションスタイリストとして活躍中 |  | 講義種別:                 | 実習    |
| 到達目標                                    | 客観的に自分を見られるようになること/多くの選択肢の中から自己表現手法を選択出来るようになること   |                       |       |
| 回                                       | 授業内容   | 課題内容<br>(授業時間内での設定課題) | 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                                    | 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。<br>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 |
| センスアップ・スタイリング                           |  | 3年       | 前期    |
| 担当講師実務経験：CMや広告制作において、ファッションスタイリストとして活躍中 |  | 講義種別：    | 実習    |
| 到達目標                                    | クリエイターとして、自己アピール出来るファッションセンスを磨く事で、表現力の向上も目指す   |          |       |
| 回                                       | 授業内容   | 課題内容     | 備考    |
| 1                                       | セルフコーディネート平面構成作成(1/2)  | マップ作成    |       |
|   | 現時点の自己チェックをマップ制作として行う  |          |       |
| 2                                       | セルフコーディネートチェックマップ作成(2/2)   | マップ作成    |       |
|   | 現時点の自己チェックをマップ制作として行う  |          |       |
| 3                                       | トレンドスタイリングフォトシュート  | 撮影       |       |
|   | トレンドを取り入れたスタイリングをして撮影  |          |       |
| 4                                       | トレンドスタイリング平面構成作成(1/3)  | 平面構成作品作成 |       |
|   | トレンドスタイリング撮影して写真を使用して平面構成作品作成(アイデア出し)  |          |       |
| 5                                       | トレンドスタイリング平面構成作成(2/3)  | 平面構成作品作成 |       |
|   | トレンドスタイリング撮影して写真を使用して平面構成作品作成(作成)  |          |       |
| 6                                       | トレンドスタイリング平面構成作成(3/3)  | 平面構成作品作成 |       |
|   | トレンドスタイリング撮影して写真を使用して平面構成作品作成(完成)  | 完成提出     |       |
| 7                                       | Tシャツリメイク(1/3)  | アイデア出し   |       |
|   | Tシャツリメイクアイデア出し   |          |       |
| 8                                       | Tシャツリメイク(2/3)  | 作成       |       |
|   | 作成   |          |       |
| 9                                       | Tシャツリメイク(3/3)  | 作成       |       |
|   | 作成   |          |       |
| 10                                      | Tシャツリメイクコーディネート撮影  | 撮影       |       |
|   | 作成したTシャツを使用したコーディネートで撮影  |          |       |
| 11                                      | Tシャツリメイクコーディネート平面構成(1/2)   | 作成       |       |
|   | 撮影した写真を使用して平面構成  |          |       |
| 12                                      | Tシャツリメイクコーディネート平面構成(2/2)   | 完成提出     |       |
|   | 撮影した写真を使用して平面構成  |          |       |
| 13                                      | 2021AUTUMNTrendチェック  | リサーチ     |       |
|   | リサーチを行い発表  |          |       |
| 14                                      | 2021AUTUMNTrendマップ制作(1/2)  | 作成       |       |
|   | マップ作成  |          |       |
| 15                                      | 2021AUTUMNTrendマップ制作(2/2)  | 完成提出     |       |
|   | マップ作成完成  |          |       |
| 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。<br>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年          | 前期    |
| 担当講師実務経験:CMや広告制作において、ファッションスタイリストとして活躍中 |  | 講義種別:       | 実習    |
| 到達目標                                    | クリエイターとして、自己アピール出来るファッションセンスを磨く事で、表現力の向上も目指す   |             |       |
| 回                                       | 授業内容   | 課題内容        | 備考    |
| 1                                       | セルフコーディネートチェックマップ作成(1/2)   | マップ作成       |       |
|   | 現時点の自己チェックをマップ制作として行う  |             |       |
| 2                                       | セルフコーディネートチェックマップ作成(2/2)   | マップ作成       |       |
|   | 現時点の自己チェックをマップ制作として行う  |             |       |
| 3                                       | 2021SUMMERトレンドチェック   | トレンドリストチェック |       |
|   | 2021夏のファッショントレンドリサーチを行い、各自発表   |             |       |
| 4                                       | 2021SUMMERトレンドマップ作成(1/3)   | マップ作成       |       |
|   | トレンドリサーチ結果を使い、マップ作成  |             |       |
| 5                                       | 2021SUMMERトレンドマップ作成(2/3)   | マップ作成       |       |
|   | トレンドリサーチ結果を使い、マップ作成  |             |       |
| 6                                       | 2021SUMMERトレンドマップ作成(3/3)   | マップ完成提出     |       |
|   | トレンドリサーチ結果を使い、マップ作成  |             |       |
| 7                                       | Tシャツリメイク(1/4)  | アイデア出し      |       |
|   | Tシャツリメイクアイデア出し   |             |       |
| 8                                       | Tシャツリメイク(2/4)  | 作成          |       |
|   | 作成   |             |       |
| 9                                       | Tシャツリメイク(3/4)  | 作成          |       |
|   | 作成   |             |       |
| 10                                      | Tシャツリメイク(4/4)  | 完成提出        |       |
|   | 作成   |             |       |
| 11                                      | Tシャツリメイクコーディネート撮影  | 撮影          |       |
|   | 作成したTシャツを使用したコーディネートで撮影  |             |       |
| 12                                      | セルフシューティングプラン出し  | アイデア出し      |       |
|   | セルフコーディネート撮影のプランニング  |             |       |
| 13                                      | セルフシューティング撮影   |             |       |
|   | トレンドを意識したコーディネートで撮影  | 撮影          |       |
| 14                                      | セルフコーディネート撮影を使用したマップ作成(1/2)  | アイデア出し      |       |
|   | アイデア出し   |             |       |
| 15                                      | セルフコーディネート撮影を使用したマップ作成(2/2)  | 作成          |       |
|   | マップ作成  |             |       |
| 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                                |  | 講師名:森 賢太郎     |    |
| 科目名:ファッションコーディネート                      |  | 1年            | 後期 |
| 担当者実務経験:CMや広告制作において、ファッションスタイリストとして活躍中 |  | 講義種別:         | 演習 |
| 到達目標                                   | 客観的に自分を見られるようになること/多くの選択肢の中から自己表現手法を選択出来るようになること   |               |    |
| 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                                   | 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 先崎 哲進 |    |
| 科目名: ソーシャルデザイン                               |   | 2年        | 後期 |
| 担当者実務経歴: 現役デザイナー。特にソーシャルデザインでは、多くの作品で注目されている |   | 講義種別:     | 演習 |
| 到達目標   | 社会問題を解決する企画や仕組み、そのビジュアルデザインの制作  |           |    |
| 回  |   | 課題内容      | 備考 |
| 1  | 社会にある問題を見つけ、解決方法と仕組みを考える  |           |    |
| 2  | 問題解決の方法と仕組みを作る  |           |    |
| 3  | ビジュアルデザイン・課題制作  |           |    |
| 4  | 制作  |           |    |
| 5  | 制作  |           |    |
| 6  | 社会にある問題を見つけ、解決方法と仕組みを考える  |           |    |
| 7  | 問題解決の方法と仕組みを作る  |           |    |
| 8  | ビジュアルデザイン・課題制作  |           |    |
| 9  | 制作  |           |    |
| 10   | 制作  |           |    |
| 11   | 社会にある問題を見つけ、解決方法と仕組みを考える  |           |    |
| 12   | 問題解決の方法と仕組みを作る  |           |    |
| 13   | ビジュアルデザイン・課題制作  |           |    |
| 14   | 制作  |           |    |
| 15   | 制作  |           |    |
|  | 総評  |           |    |
| 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。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 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。<br/> 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 先崎哲進 |     |
| 科目名:ソーシャルデザイン                               |  | □3年生     | □前期 |
| 担当者実務経験:現役デザイナー。特にソーシャルデザインでは、多くの作品で注目されている |  | 講義種別:    | 演習  |
| 到達目標  | SDGsの基礎的な知識を身に着ける。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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 先崎哲進 |    |
| 科目名:ソーシャルデザイン                               |  | 3年       | 後期 |
| 担当者実務経験:現役デザイナー。特にソーシャルデザインでは、多くの作品で注目されている |  | 講義種別:    | 演習 |
| 到達目標  | これまでに学んだソーシャルデザインをベースに自ら問題を見つけ、ソーシャルデザインで解決方法と仕組みを考え発表する   |          |    |
| 回   |  | 課題内容     | 備考 |
| 1   | 社会にある問題を見つけ、解決方法と仕組みを考える   |          |    |
| 2   | 問題解決の方法と仕組みを作る   |          |    |
| 3   | ビジュアルデザイン・課題制作   |          |    |
| 4   | 制作   |          |    |
| 5   | 制作   |          |    |
| 6   | 社会にある問題を見つけ、解決方法と仕組みを考える   |          |    |
| 7   | 問題解決の方法と仕組みを作る   |          |    |
| 8   | ビジュアルデザイン・課題制作   |          |    |
| 9   | 制作   |          |    |
| 10  | 制作   |          |    |
| 11  | 社会にある問題を見つけ、解決方法と仕組みを考える   |          |    |
| 12  | 問題解決の方法と仕組みを作る   |          |    |
| 13  | ビジュアルデザイン・課題制作   |          |    |
| 14  | 制作   |          |    |
| 15  | 制作   |          |    |
|   | 総評   |          |    |
| 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。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>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。<br>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 |          |    |