

デザイン学科  
視覚デザインコース

---

**Visual Design**

VD

## 2020年度 デザイン学科 視覚デザインコース 2年次

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
視覚デザイン1	4					
	○△視覚コミュニケーション1	溝川誠司	前後	水1	142	
	○△情報デザインの編集と表現	富田由利子	前	水2	142	
	○△キャリアデザイン1	小坂恭子	後	水2	142	
視覚デザイン2	4					
	○視覚デザインベーシック1	小林チエ	前後制	水3/4	142	
視覚デザイン演習1-1	6					
	*前期<1-1>: グラフィック(6週)、エディトリアル1(6週)、WEBメディアデザイン(12週)は必修 +他授業分野から1つ以上を選択必修					
(必修)	○△グラフィックデザイン1	鈴木竜	前	火3/4	142	
	○△エディトリアルデザイン1	緒方裕子	前	月3/4	141	
	○△WEBメディアデザイン1	山内滋晴	前	水5/6	411	
(選択必修)	○△イラストレーション1	小沢信一	前	火1/2	142	
	○△タイポグラフィ1	小林チエ	前	火5/6	411	
	○△写真1	土肥裕司	前	月1/2	431	
	前期講評	担当教員全員	前	調整週/1日間	422	
視覚デザイン演習1-2	6					
	*後期<1-2>: 「WEBメディアデザイン」「WEBコーディング」は必修 +2授業分野以上を選択必修					
(必修)	○WEBメディアデザイン2	山内滋晴	後	水5/6	411	
	○WEBコーディング	小高恭子	後	木1/2	411	
(選択必修)	○グラフィックデザイン2	鈴木竜	後	火3/4	142	
	○エディトリアルデザイン2	緒方裕子	後	月3/4	141	
	○イラストレーション2	小沢信一	後	火1/2	142	
	○タイポグラフィ2	小林チエ	後	火5/6	411	
	○写真2	土肥裕司	後	月1/2	431	
	○フェスタ展示	小林/助手	後	準備週/2日間	123	
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間	422	
修了制作	6					
(必修)	○総合プロジェクト指導	溝川誠司	制	水1	142	
	○〃	鈴木竜	制	火3/4	142	
	○〃	緒方裕子	制	月3/4	142	
	○〃	山内/小高	制	水5/6	411	
	○〃	小沢信一	制	火1/2	142	
	○〃	土肥裕司	制	月1/2	431	
	○制作指導	VD教員	上記授業時間外			
	○修了制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間	422	

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

## 卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2019年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

## 2020年度 デザイン学科 視覚デザインコース 3年次

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
視覚デザイン3						4
	○視覚コミュニケーション2	溝川誠司	前後制	水2	141	
	○キャリアデザイン2	小坂恭子	前後	水1	141	
視覚デザイン4						4
	○視覚デザインベーシック2	鈴木真悟	前後制	火3/4	141	
視覚デザイン演習2-1	*前期〈2-1〉：WEBメディアデザイン3、Webコーディングは必修 +他授業分野から2つまでを選択必修					6
(必修)	○WEBメディアデザイン3	山内滋晴	前	火5/6	141	
	○WEBコーディング	小高恭子	前	木1/2	141	
(選択必修)	○グラフィックデザイン3	鈴木竜	前	火1/2	141	
	○エディトリアルデザイン3	緒方裕子	前	月1/2	141	
	○イラストレーション3	小沢信一	前	水3/4	141	
	○写真3	土肥裕司	前	月3/4	431	
(任意選択)	○デジタルパブリッシング3	大西哲彦	前	金3/4	411	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間	422	
視覚デザイン演習2-2	*後期〈2-2〉：1授業分野以上を選択必修					6
(選択必修)	○グラフィックデザイン4	鈴木竜	後制	火1/2	141	
	○エディトリアルデザイン4	緒方裕子	後制	月1/2	141	
	○イラストレーション4	小沢信一	後制	水3/4	141	
	○写真4	土肥裕司	後制	月3/4	431	
*任意選択→	○WEBメディアデザイン4	山内/小高	後制	火5/6	412	
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間	422	
卒業制作						6
	制作指導	3VD教員		上記授業時間外		
	卒業制作審査 / 講評	担当教員全員		制作週外/2日間		
	○卒業制作展 展示	鈴木 / 助手		制作週後/1週間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

## 卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2018年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

VD

科目名	○△視覚デザイン1	授業分野	視覚コミュニケーション1
担当教員	溝川誠司		
専門 実務経験等	専門：クリエイティブディレクター 2008年～現在 独立後、株式会社ソリッドプラス 代表取締役就任 企業等のマーケティングおよびプロモーション企画立案、会社案内、学校案内、パンフレット、ポスター等のデザイン制作・アートディレクションに従事 ・OAC 公益社団法人 日本広告制作協会 正会員 / 理事 ・JSSD 日本デザイン学会 正会員 ・長岡造形大学 非常勤講師、デザイン専門学校において教育課程編成委員及び教育課程評価委員を数校受託		
授業内容 および 到達目標	前期は、コミュニケーションデザインの変遷と各メディアの現状を、後期は、総合プロジェクトを想定してオリエンテーションからプレゼンテーションまでの表現アイデアを視覚化するプロセスを学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 デザインオリエンテーション（デザイン＝産業） 2週 情報デザインの位置づけ 3週 情報産業の今日（広報と報道） 4週 コミュニケーションの変遷① 5週     "   ② 6週     "   ③ 7週 コミュニケーションとメディア……マス・4大メディアとコミュニケーション 8週     "   印刷系メディア-新聞 9週     "   雑誌 10週    "   SP（POP）関連 11週    "   電波系メディア-TV、ラジオ 12週    "   WEB関連		
〈後期〉	1週 広告デザイン企画制作のプロセス 2週 オリエンテーションの重要性とその内容 3週 クリエイティブ条件の設定（骨組み） 4週 クリエイティブ戦略 5週 表現コンセプトと製品コンセプト 6週 表現コンセプトの作成（発想 / 創造法） 7週 表現アイデアの視覚化①（ビジュアルライゼーション） 8週     "   ②（サムネールからカンブ） 9週     "   ③（コピーライティング①） 10週    "   ④（コピーライティング） 11週 プレゼンテーションの重要性とその内容 12週 プレゼンテーションのあり方  ＊制作期（全4回）「総合プロジェクト」企画再チェックと制作チェックの実施		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	過去の広告デザイン制作物をできるだけ多く観ることで、自分のアイデアの引き出しを増やす努力をすること		
成績評価方法 および 注意事項	講義が中心。出席率、受講姿勢より評価します。 毎回、講義資料を配布します。自分のMacBookにダウンロードしてください。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	○△視覚デザイン1	授業分野	情報デザインの編集と表現																																																
担当教員	富田由利子																																																		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン ～1995年 Hiro Art Directions株式会社勤務 CI（シンボルマーク・ロゴタイプ・システム）、広告、パッケージ等のグラフィックデザインを制作 / 創造性開発手帳（Mandalart）の開発、デザイン、商品化を行う 1995年～ T'S Design Works Inc.主宰 CI（シンボルマーク、ロゴタイプ・システム）、広告、Web等のアートディレクション、グラフィックデザインを制作 / 公共機関のデザインアドバイザーに就任 / 阿佐美グラフィックデザインの演習、情報デザインの講義を行う																																																		
授業内容 および 到達目標	私たちは膨大なデータや情報に囲まれて生活しています。データと情報の違いを理解し、見る人が理解しやすい情報として表現するために必要なことを考えます。各回とも授業後半で面白い！簡単！な考えるペーパー実習を行います。なおここでの編集とはエディトリアルな書籍編集ではなく、言葉や視覚表現などを通して伝えるための編集術をさします。																																																		
授業内容詳細・進行																																																			
〈前期〉	<table border="0"> <tr> <td>1週</td> <td>デザインって何？</td> <td>－知っていること・知らないこと</td> <td>/ 実習（自己紹介）</td> </tr> <tr> <td>2週</td> <td>情報って何？</td> <td>－知っていること・知らないこと</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>3週</td> <td>デザインを考える力</td> <td>－考える力を知る</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>4週</td> <td>情報とデータの違い</td> <td>－情報とデータの違いを知る</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>5週</td> <td>情報の種類を知る</td> <td>－五感と情報の関係を知る</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>6週</td> <td>情報の性質を知る</td> <td>－五感をフル活用する</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>7週</td> <td>情報を編集する①</td> <td>－編集と編纂の違い</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>8週</td> <td>情報を編集する②</td> <td>－主な2つの編集法</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>9週</td> <td>情報を編集する③</td> <td>－たかさんの編集法</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>10週</td> <td>情報を表現する①</td> <td>－主となる表現法</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>11週</td> <td>情報を表現する②</td> <td>－たかさんの表現法</td> <td>/ 実習</td> </tr> <tr> <td>12週</td> <td>デザインのチカラ！</td> <td colspan="2">/ レポート出題</td> </tr> </table>			1週	デザインって何？	－知っていること・知らないこと	/ 実習（自己紹介）	2週	情報って何？	－知っていること・知らないこと	/ 実習	3週	デザインを考える力	－考える力を知る	/ 実習	4週	情報とデータの違い	－情報とデータの違いを知る	/ 実習	5週	情報の種類を知る	－五感と情報の関係を知る	/ 実習	6週	情報の性質を知る	－五感をフル活用する	/ 実習	7週	情報を編集する①	－編集と編纂の違い	/ 実習	8週	情報を編集する②	－主な2つの編集法	/ 実習	9週	情報を編集する③	－たかさんの編集法	/ 実習	10週	情報を表現する①	－主となる表現法	/ 実習	11週	情報を表現する②	－たかさんの表現法	/ 実習	12週	デザインのチカラ！	/ レポート出題	
1週	デザインって何？	－知っていること・知らないこと	/ 実習（自己紹介）																																																
2週	情報って何？	－知っていること・知らないこと	/ 実習																																																
3週	デザインを考える力	－考える力を知る	/ 実習																																																
4週	情報とデータの違い	－情報とデータの違いを知る	/ 実習																																																
5週	情報の種類を知る	－五感と情報の関係を知る	/ 実習																																																
6週	情報の性質を知る	－五感をフル活用する	/ 実習																																																
7週	情報を編集する①	－編集と編纂の違い	/ 実習																																																
8週	情報を編集する②	－主な2つの編集法	/ 実習																																																
9週	情報を編集する③	－たかさんの編集法	/ 実習																																																
10週	情報を表現する①	－主となる表現法	/ 実習																																																
11週	情報を表現する②	－たかさんの表現法	/ 実習																																																
12週	デザインのチカラ！	/ レポート出題																																																	
初回持参物	筆記用具 / 鉛筆必携（実習使用） / 消ゴム																																																		
準備学習	●毎日出会う さまざまな広告、広報物（電車内広告、ポスター等）などを意識的に見て以下のコトを読み取りノートに記す 何を伝えているか？ －コピー、ビジュアル 他何が主になっているか 誰に伝えているか？ －全般ではなく、メインターゲットが想定されているか？ その表現は的確か？ －上記に対しての表現は合っているか？ ●参考ブログ< <a href="http://interdesign20.blogspot.com">http://interdesign20.blogspot.com</a> > （ <a href="https://www.visions.jp">https://www.visions.jp</a> メルマガ申込からも可）																																																		
成績評価方法 および 注意事項	出席率（70%学校規定）と毎回行う実習の提出により評価 最終回出題のレポート（必須）により評価 注意：連続講義のため、授業途中の入退室は禁止します 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可																																																		

VD

科目名	○△視覚デザイン1	授業分野	キャリアデザイン1
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門：キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	卒業後の社会に関わる自分を意識し、就職活動を行う心構えや知識を学び進路決定に繋げていきます。 将来のための情報収集、社会に対する理解、コミュニケーションスキル等を磨き、就職活動の準備をしていきます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 オリエンテーション / 働く事とは / 就職活動のスケジュール / 卒業生の就職状況・求人情報 2週 必要書類 / 自己分析について / ポートフォリオ / 就職活動が上手くいく人、そうでない人1 3週 「就職活動のすべて1.2」 (就職活動とは / エントリーシート / 説明会) 4週 「就職活動のすべて3.4.5」 (グループディスカッション / 集団面接 / 個人面接) 5週 マイナビ登録会 / 就職サイトの紹介 / リクルートスーツ 6週 ポートフォリオについて 7週 就職活動をリアルに考える1 (業界知識 / よく使われる用語) 8週 就職活動をリアルに考える2就職先を具体的にイメージする 9週 履歴書の書き方 10週 添え状の書き方 11週 封筒の書き方 12週 社会人ゲストの話「プロの話を聞く」		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	将来、どんな仕事をしたいと考えていたのか。阿佐ヶ谷美術専門学校に入学した目的を再確認しておく。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン2	授業分野	視覚デザインベーシック1
担当教員	小林チエ		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン / 美術家 (株)クリエイティブオフィス ヘッドエイク勤務（カタログ制作・広告制作など）を経て、 雑誌編集デザイン・ギャラリー関連の広報デザインなどを行う。 2010年よりタイポグラフィセミナー運営。京都造形芸術大学通信学部スクーリング授業担当。		
授業内容 および 到達目標	前半は印刷およびDTPの基礎知識の習得と理解、情報やイメージを伝達するグラフィックデザインの分析などを通じて 視覚デザインの基礎を総合的に学ぶ。後半は地域と連携したコラボレーション課題、デザインコンペへの出品学園祭での 展示などを経て、後期後半からは総合プロジェクトに対応する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 春期課題プレゼンテーション / オリエンテーション 2週 講義「印刷・DTPの基礎知識」 3週 印刷博物館見学 / 活版印刷実習（校外授業）Aクラス 4週     〃   Bクラス 5週 筆記試験「印刷・DTPの基礎知識」 6週 試験添削 / 課題1&2（杉並区との連携課題を予定）出題 7週 課題1 指導・制作 ABクラス 8週     〃   ABクラス 9週     〃   ABクラス 10週 後期演習登録ガイダンス / 課題1&2 プレゼンテーション 11週 課題1&2 プレゼンテーション / 後期演習登録 12週 課題3 出題 / オリエンテーション		
〈後期〉	1週 夏期課題プレゼンテーション / 課題3 指導 2週 関連講義 又は 校外見学 3週 課題3 制作 / 指導 4週     〃 5週 課題3 プレゼンテーション 6週     〃 2 / フェスタ展示準備 7週 「総合プロジェクト」オリエンテーション 8週 関連講義 又は 校外見学 9週 「総合プロジェクト」制作 / 指導 10週     〃 11週     〃 12週     〃  ＊制作期（1月・4回）「総合プロジェクト」指導・制作		
初回持参物	春期課題 / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	春期課題の制作		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と学ぶ姿勢、課題の取り組み方と作品の総合評価。 視覚デザイン科2年生全体のホームルームも兼ねます。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	○△視覚デザイン演習1-1	授業分野	グラフィックデザイン1
担当教員	鈴木竜		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 2001～2010年（株）原宿サン・アド勤務 広告立案/デザイン制作。 2010年～現在 59designを設立し、広告立案/デザイン制作を行う。		
授業内容 および 到達目標	基礎的なデザインの習得から高度な広告デザインの立案まで、各個人のスキルに合わせて学び、デザイナーとして社会に出ることを到達目標とします。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 課題1：出題・関連講義 2週 "：中間指導 3週 "：講評 4週 課題2：出題・関連講義 5週 "：中間指導 6週 "：講評		
初回持参物	筆記用具 / MacBook / 自分の好きなデザイン（本・ポスター・グッズ等どんなモノでもOK） ＊実物又は印刷して用意する。		
準備学習	世の中にある、ありとあらゆるグラフィックデザインを多く見る事。その中から自分の好きな物を見つけ、何故そのデザインが好きなのか、理由考えるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・制作に対する姿勢・課題作品で総合的に評価します。 課題はすべて提出し、プレゼンテーションすることが必須です。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		



VD

科目名	○△視覚デザイン演習1-1	授業分野	エディトリアルデザイン1
担当教員	緒方裕子		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン 1999年 田中一光デザイン室を退社後、フリーランスとして独立。緒方デザインルーム設立。 グラフィックデザイナー・ブックデザイナーとして装幀・エディトリアル・ポスター・シンボルマーク・ロゴ・展覧会グラフィックなどグラフィック全般を手がける。		
授業内容 および 到達目標	授業を通して、デザインの基本となるタイポグラフィ、用紙、色彩、写真、イラスト、印刷などデザイン全体を学ぶ。 思考したデザインを「作品」に根気強く定着させていく能力を伸ばしてほしい。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	エディトリアルデザインは、書籍、雑誌、新聞などの出版物（電子書籍も含み）、小冊子やカタログなどページモノのデザインで私たちの生活のなかで身近なデザインのひとつです。 文字、図版（写真、イラスト、図表など）、紙、印刷、製本等のデザイン要素の集合体です。 6週で本、雑誌が1冊の形になるまでの工程や成り立ちの基本を講義、実習を通して学んでいきます。 前半の4週は基礎知識の講義を中心とし、後半は課題を通し実践を学んでいきます。		
1週	講義 編集の基礎知識 編集デザインに関わる基本用語とその使われ方 ページモノの組み立て方		
2週	講義 原稿の基礎知識 / レイアウトの基礎知識 出題：課題1 / 文字原稿関連、図版原稿関係の仕組み		
3週	講義 美しい本の紹介 出題：課題2 / 美しい本とは？ ブックデザインの色々実例を通してブックデザインを知る。		
4週	講義 製本の基礎知識 書籍の構造としての成り立ち、様式と名称、用紙についての基礎知識、紙を知る		
5週	提出・発表会・講評会：課題1 ブックデザインの仕事の現場から。実際のブックデザインの仕事での流れを見ていきます。		
6週	提出・発表会・講評会：課題2		
初回持参物	筆記用具 / A4クリアファイル（プリントを入れます。30シート以上のもの） / 自分がデザイン的に美しいと思う書籍、雑誌を持参。（カタログや通販誌、週刊誌などは不可。切り抜きなどは行いません。）		
準備学習	大きな本屋さんを「デザイン」を観察する目的で様々なジャンルの本をデザインサーチしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と課題評価を合計で総合評価。特に前半の4回はエディトリアルデザインの基礎知識を学ぶ内容の講義が中心なので、遅刻、欠席をすると今後、大幅に理解出来なくなります。講評を受けられるよう制作スケジュールをたて、提出までの自己管理をすること。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	○△視覚デザイン演習1-1	授業分野	Webメディアデザイン1
担当教員	山内滋晴		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 1987年4月～現在 株式会社アトム、J.Walter.Thompson（マーケティング事業部）など数社勤務。 広告、パッケージ、CG映像、WEBデザインなどの制作を担当。 現在はフリーアートディレクター。		
授業内容 および 到達目標	インターネット上でコンテンツをより魅力的に見せるWEBデザイン。 その基本となるHTML、CSS、Wordpressによるページ制作、Illustrator・Photoshop・Dreamweaverによる デザインデータ制作のほか、コンテンツ制作や新たなWEBビジネスを支えるデザイナーを育てます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	<p>【テーマ】まずは既存サイトを参考にマーケティングを中心としたWEBデザインを学ぶ。</p> <p>1週 WEBサイト100個探す          2週 プロモーションサイトをつくろう          3週 チェック          4週 講評          5週 チェック          6週 チェック          7週 講評          8週 企業サイトをリニューアルしよう          9週 チェック          10週 講評          11週 自己PRサイトをつくろう          12週 講評</p>		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	いろいろな業種のWEBサイトを沢山見ておいてください。 その中から、自分が好きだと思うデザインのWEBサイトをチェックしておいて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する創作姿勢・出席率・提出物の完成度と期限 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	○△視覚デザイン演習1-1	授業分野	イラストレーション1
担当教員	小沢信一		
専門 実務経験等	専門：イラストレーター 書籍装幀画、新聞、週刊誌、雑誌などの挿絵を多数担当。		
授業内容 および 到達目標	作品制作を通して自分のスタイルを模索する。イラストレーションの役割を認識する。 数をこなすことで向き不向きや、得意分野を見極める。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 オリエンテーション / 自己紹介 / イラストレーションとは何か / ワークショップ「物を描く1」 2週 ワークショップ「物を描く2」 / 合評：課題「私の好きな物」 3週 ワークショップ「風景を描く1」 4週 ワークショップ「風景を描く2」 / 合評：課題「私の好きな風景」 5週 ワークショップ「人物を描く1」 6週 ワークショップ「人物を描く2」 / 合評：課題「私の好きな人」 7週 ワークショップ「イメージを描く1」 8週 ワークショップ「イメージを描く2」 / 合評：課題「私の好きなこと」 9週 ワークショップ「イメージを描く3」 10週 ワークショップ「仕事を想定してラフスケッチを描く1」 / 課題説明と合評 11週 ワークショップ「仕事を想定してラフスケッチを描く2」 / “ 12週 ワークショップ「仕事を想定してラフスケッチを描く3」 / “ / 夏期休暇課題説明		
初回持参物	自分の代表作品（データではなく出力して用意すること） / 筆記用具		
準備学習	毎回出題する課題内容の下調べ、アイデア出しをしておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する制作姿勢、完成度、制作点数、出席で評価。毎回のワークショップ（時間内に沢山描く）をこなすことで次第にスキルアップしていきますので遅刻、欠席は厳禁。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	○△視覚デザイン演習1-1	授業分野	タイポグラフィ1
担当教員	小林チエ		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン / 美術家 (株)クリエイティブオフィスヘッドエイク勤務(カタログ制作・広告制作など)を経て、雑誌編集デザイン・ギャラリー関連の広報デザインなどを行う。 2010年よりタイポグラフィセミナー運営。京都造形芸術大学通信学部スクーリング授業担当。		
授業内容 および 到達目標	どのデザイン分野でも文字情報をどう処理するかが重要です。 この授業では組版アプリケーションInDesignを使って文字をどう組むかを学びます。 文字組版に必要な文字と書体に関する知識は講義で学び、実践課題として本文組みを中心とした小冊子を制作します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	隔週(予定)で、タイプフェイスデザイナー・研究者などをゲストとして招聘。 1週 オリエントーション / 書体と活字・日本語組版についての講義 / 課題出題 2週 書体についての講義 / 文字とデザインのワークショップ / InDesign実習 3週 “ 4週 “ 5週 “ 6週 “ 7週 “ 8週 “ 9週 課題制作・指導 10週 “ 11週 “ 12週 講評・総括		
初回持参物	文字スケール / USBメモリ又はポータブルHDD 定規 / ノート / 筆記用具 / 電卓(携帯電話不可) / 資料を整理するためのクリアファイル(すべて毎回持参)		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、宿題と最終課題(組版成果物)によって評価。授業の中での作業が主となるので、遅刻・欠席は厳禁。 質問をどんどんすること。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	○△視覚デザイン演習1-1	授業分野	写真1
担当教員	土肥裕司		
専門 実務経験等	専門：フォトグラファー 阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。 集英社スタジオ勤務を経て、1990年頃より、雑誌や広告など、幅広い被写体を相手に活躍。 写真関連の書籍「もっと写真構図のルールブック」執筆なども担当する。		
授業内容 および 到達目標	様々なメディアにおいて画像データはあふれており、情報の発信者にとって「イメージを理解し、発想する力」は必須と言えます。この力を磨くために写真はとても重要です。イメージングの基礎からスタジオを使った撮影の初歩まで学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 出題：課題1「スライドショー」ストーリーを写真のみで構成する / 実習：「スタジオで証明写真を撮る」 2週 講義：「写真の中のメッセージとは」 3週 講義：「レンズの話」 / 課題中間チェック 4週 講義：「スライドショーの作り方」 / 課題中間チェック 5週 実習：「光の話」 / 課題中間チェック 6週 講評：課題1「スライドショー」 7週 出題：課題2「mini Book」小さな写真集を写真と文字で構成する 8週 実習：モデル撮影1 9週 実習：「プリントテクニック」 / 課題中間チェック 10週 講義：デジタルテクニック / 課題中間チェック 11週 課題チェック 12週 講評：課題2「mini Book」		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と作品の提出が必須。授業の理解度と作品の内容によって評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	Webメディアデザイン2
担当教員	山内滋晴		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 1987年4月～現在 株式会社アトム、J.Walter.Thompson（マーケティング事業部）など数社勤務。 広告、パッケージ、CG映像、WEBデザインなどの制作を担当。 現在はフリーアートディレクター。		
授業内容 および 到達目標	インターネット上でコンテンツをより魅力的に見せるWEBデザイン。 その基本となるHTML、CSS、Wordpressによるページ制作、Illustrator・Photoshop・Dreamweaverによる デザインデータ制作のほか、コンテンツ制作や新たなWEBビジネスを支えるデザイナーを育てます。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	【テーマ】まずは既存サイトを参考にマーケティングを中心としたWEBデザインを学ぶ。  1週 デジタルマーケティング基礎 2週 ランディングページをつくろう 3週 チェック 4週 チェック 5週 講評 6週 SNS広告をつくろう 7週 チェック 8週 講評 9週 htmlメールをつくろう 10週 チェック 11週 チェック 12週 講評		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	いろいろな業種のWEBサイトを沢山見てください。 その中から、自分が好きだと思うデザインのWEBサイトをチェックしておいて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する創作姿勢・出席率・提出物の完成度と期限  成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	Webコーディング
担当教員	小高恭子		
専門 実務経験等	専門：WEBデザイナー 2006年～複数のweb会社でマークアップエンジニアとして業務に従事		
授業内容 および 到達目標	コーディングルール(コードの書き方に関する決まりごと)に沿ってホームページ構築ができるようにHTMLとCSSの記述の仕方を学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 HTMLとCSSについて初歩的な解説 2週     " 3週     " 4週 webサイト制作ソフト（BracketsまたはDreamweaver）を使ってみよう 5週 サーバとドメインについて学ぼう 6週 webフォント（Adobe Typekit、Google Fonts）を使ってみよう 7週 プロトタイプ作成ツールAdobeXD（総プロも意識したAdobeソフトを紹介）を学ぶ 8週     " 9週     " 10週 AdobeAnimate（総プロも意識したAdobeソフトを紹介）を学ぶ 11週    " 12週    "		
初回持参物	MacBookのストレージの空き容量を30GB以上確保してきてください ・ 筆記具・ スマホ・ USBメモリ（16GB以上）・ 必要に応じてポータブルHDD。		
準備学習	授業はタイピング中心になります。 ブラインドタッチに不慣れな方はwebサービスなどを利用し、あらかじめ練習をしておきましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席重視（4回以上欠席は履修不可）・ 授業に取り組む姿勢・ 授業理解度 成績評価（100点評価）： 100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	グラフィックデザイン2
担当教員	鈴木竜		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 2001～2010年（株）原宿サン・アド勤務 広告立案/デザイン制作。 2010年～現在 59designを設立し、広告立案/デザイン制作を行う。		
授業内容 および 到達目標	前期で学んだ基礎を元に、課題を通じてスキルアップを目指します。 グラフィックデザインの現場で実査に発生しうる課題や、制作物の印刷までの過程などを学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 課題1：出題・関連講義 2週 "：中間指導 3週 "：中間指導 4週 "：講評 5週 課題2：出題・関連講義 6週 "：中間指導 7週 "：中間指導 8週 "：講評 9週 課題3：出題・関連講義 10週 "：中間指導 11週 "：中間指導 12週 講評会		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	世の中にある、ありとあらゆるグラフィックデザインを多く見ること。その中から自分の好きな物を見つけ、何故そのデザインが好きなのか、理由考えるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・制作に対する姿勢・課題作品で総合的に評価します。 課題はすべて提出し、プレゼンテーションすることが必須です。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		



VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	エディトリアルデザイン2
担当教員	緒方裕子		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン 1999年 田中一光デザイン室を退社後、フリーランスとして独立。緒方デザインルーム設立。 グラフィックデザイナー・ブックデザイナーとして装幀・エディトリアル・ポスター・シンボルマーク・ロゴ・展覧会 グラフィックなどグラフィック全般を手がける。		
授業内容 および 到達目標	授業を通して、デザインの基本となるタイポグラフィ、用紙、色彩、写真、イラスト、印刷などデザイン全体を学ぶ。 思考したデザインを「作品」に根気強く定着させていく能力を伸ばしてほしい。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉 1週 出題：課題1 課題目的について / 自己紹介 2週 制作・企画書提出：課題1 制作指導・課題制作 3週 課題1 制作指導・課題制作 4週 “ 5週 “ 6週 提出：プレゼンシート、課題1作品・作品発表会・講評会 / 出題2 課題目的について 7週 制作・企画書提出：課題2 参考作品と参考本の研究 8週 課題2 制作指導・課題制作 9週 “ 10週 上製本の制作指導 11週 制作指導・課題制作 12週 提出：プレゼンシート、課題2作品 作品発表会・講評会	後期では、前期で学んだエディトリアルデザインの基礎知識をもとに、課題制作を中心に取り組みます。 企画をたて、編集を元に、紙の選択、造本まで総合的にデザインし、丁寧に1冊を制作していきます。 基本の製本方法を学び、実践的に計2冊を仕上げます。		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	大きな本屋さんを「デザイン」を観察する目的で様々なジャンルの本をデザインサーチしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と課題作品にて総合評価。2つの課題を中心として進めます。 講評を受けられるよう制作スケジュールをたて、提出までの自己管理をすること。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	イラストレーション2
担当教員	小沢信一		
専門 実務経験等	専門：イラストレーター 書籍装幀画、新聞、週刊誌、雑誌などの挿絵を多数担当。		
授業内容 および 到達目標	アイデア、表現方法、仕事のノウハウを実作業を通し学び、ビジュアル化する。 各媒体に適した自分のイラストレーションを模索する。客観的に自己の作品を分析する。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 自己紹介 / オリエンテーション / 夏期休暇課題合評 / 課題「雑誌表紙グループ」説明 2週 ワークショップ / 企画書提出 / 個人面談 3週     " / 中間チェック 4週     " / 合評 5週 オリエンテーション / 課題「オリジナルグッズを制作」説明 6週 企画書提出 / 個人面談 7週 中間チェック 8週 合評（ゲスト講師あり） 9週 課題「井の頭自然文化園プロジェクト」説明 / ラフチェック 10週 中間チェック 11週     " 12週 合評（ゲスト講師あり）		
初回持参物	自分の代表作品またはポートフォリオ / 筆記用具 / 夏期休暇課題作品		
準備学習	毎回出題する課題内容の下調べ、アイデア出しをしておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する制作姿勢、作品の完成度、提出期限の厳守、出席で評価。 毎回授業のはじめにワークショップ（制作作業）があります。 <hr/> 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	タイポグラフィ2
担当教員	小林チエ		
専門 実務経験等	<p>専門：グラフィックデザイン / 美術家            (株)クリエイティブオフィスヘッドエイク勤務(カタログ制作・広告制作など)を経て、雑誌編集デザイン・ギャラリー関連の広報デザインなどを行う。            2010年よりタイポグラフィセミナー運営。京都造形芸術大学通信学部スクーリング授業担当。</p>		
授業内容 および 到達目標	<p>前期で学んだことと、さらに高度な組版技術・文字に関する知識を学んで80頁以上の書籍を作ります。            文章をよく理解し、内容にあった組版仕様を考えて本文を組み、            カバー・表紙を含めた全体をデザインし、出力・製本して1冊の本を完成させます。</p>		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	<p>隔週(予定)で、タイプフェイスデザイナー・研究者などをゲストとして招聘。</p> <p>1週 オリエンテーション / 課題出題・編集と素材整理について / 復習小テスト            2週 書体・組版についての講義 / ブックデザインワークショップ / InDesign実習            3週 “            4週 “            5週 “            6週 “            7週 校正実習            8週 書体・組版についての講義 / ブックデザインワークショップ / InDesign実習            9週 課題制作・指導            10週 “            11週 “            12週 講評・総括</p>		
初回持参物	<p>文字スケール / USBメモリ又はポータブルHDD            定規 / ノート / 筆記用具 / 電卓(携帯電話不可) / 資料を整理するためのクリアファイル(すべて毎回持参)</p>		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、宿題と最終課題(組版成果物)によって評価。各個人のプレゼンテーションを実施し、デザインは感性と論理に裏打ちされたものであることを意識させ、ことばで表現する力を身につける。遅刻・欠席は厳禁。質問をどんどんすること。</p> <p>成績評価(100点評価)：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		

VD

科目名	視覚デザイン演習1-2	授業分野	写真2
担当教員	土肥裕司		
専門 実務経験等	専門：フォトグラファー 阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。 集英社スタジオ勤務を経て、1990年頃より、雑誌や広告など、幅広い被写体を相手に活躍。 写真関連の書籍「もっと写真構図のルールブック」執筆なども担当する。		
授業内容 および 到達目標	前期中はイメージングのトレーニングを行いましたが、後期は社会の中で機能する写真を学びます。広告形式の写真撮影や校内での写真展を行い、他人に見せる写真を意識します。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 出題：課題3「お茶の雑誌広告」雑誌広告の写真を撮る 2週 実習：角版写真 3週 実習：切抜写真 4週 実習：モデル撮影2 / 課題中間チェック 5週 実習：スタジオライティング / 課題中間チェック 6週 校外授業：写真展「写真新世紀見学」 7週 講評：課題3「お茶の雑誌広告」 8週 出題：課題4「around20-二十才の肖像」ポートレート撮影 *校内で写真展を行います 9週 実習：写真表現の色々 10週 講義：写真展という表現の場 / 課題中間チェック 11週 課題チェック 12週 講評：課題4「around20-二十才の肖像」		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と作品の提出が必要。授業の理解度と作品の内容によって評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	修了制作	授業分野	総合プロジェクト
担当教員	視覚デザインコース2年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門：各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	視覚デザインコース2年次の修了制作。設定された共通するテーマに沿って、企画・制作・プレゼンテーションを総合して行うプログラム。調査力 / 考える力 / 分析力 / 企画力 / 発想力 / 表現力などを学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	<p>テーマ / 詳細は後期7週目に発表。</p> <p>◎分析とクリエイティブ 提示されたテーマを分析・調査し「何を、何の為に、誰に、どのように」情報伝達することが必要かを考え、視覚コミュニケーションの提案を行う。情報の取捨選択、「考えるちから」、企画力、発想力、表現力を学ぶ。</p> <p>◎社会に役立つ / つながるデザイン（問題解決・社会貢献） / デザインの力の模索 社会のなかにおいて「デザイン」でなにが出来るのか、これからのデザインの力とはなにか、を模索する。</p> <p>◎グループワークとコミュニケーション 選択している授業分野を横断したグループでの共同作業を通して、コミュニケーション能力の向上を目標とする。今まで個人で学習し修得した力を共同作業のなかでどのように発揮するか。 複数の人間の意見をまとめてひとつの表現に結びつけることの困難さと、大切さを学ぶ。 ブレインストーミング、制作の中での役割分担、チームワークを経験する。3～4名でグループを組む。</p>		
初回持参物	MacBook / 筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>企画・制作プロセス、作品とプレゼンテーション、合評会での取り組みなどによる総合評価</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		

VD

科目名	視覚デザイン3	授業分野	視覚コミュニケーション2
担当教員	溝川誠司		
専門 実務経験等	専門：クリエイティブディレクター 2008年～現在 独立後、株式会社ソリッドプラス 代表取締役就任 企業等のマーケティングおよびプロモーション企画立案、会社案内、学校案内、パンフレット、ポスター等のデザイン制作・アートディレクションに従事 ・OAC 公益社団法人 日本広告制作協会 正会員 / 理事 ・JSSD 日本デザイン学会 正会員 ・長岡造形大学 非常勤講師、デザイン専門学校において教育課程編成委員及び教育課程評価委員を数校受託		
授業内容 および 到達目標	私達が接する情報の多くは、広告やマーケティング・コミュニケーションであることを踏まえ、プロモーションからクリエイターに不可欠なマーケティングの知識を学ぶ。 また夏休みには課題制作を課す。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 広告 / 企画、制作市場、広告界の動向（オリエンテーション） 2週 広告企画制作の現場レポート 3週 広告企画制作業界への就職活動の在り方 4週 ポートフォリオの重要性について 5週 広告の目的① 6週 " ② 7週 広告の表現① 8週 " ② 9週 " ③ 10週 広告効果と、その測定 11週 夏休み課題制作実習オリエンテーション 12週 夏休み課題制作実習チェック		
〈後期〉	1週 オリエンテーション / 課題2: 企画案チェック 2週 講座オリエンテーションと夏休み課題制作実習チェック 3週 夏休み課題制作実習チェック 4週 夏休み課題制作実習チェック 5週 夏休み課題制作講評 6週 マーケティングとプロモーション 7週 マーケティングの概念 8週 マーケティングの基礎（製品開発） 9週 " （価格戦略～流通システム） 10週 " （プロモーション1） 11週 コーポレートガバナンスについて（企業統治） 12週 コンプライアンス時代の広告制作の在り方（知的財産権・景品法）  ＊制作期（全4回）クリエイティブ全般についての総括と、コミュニケーションワークショップ等を実施予定		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	外に出て、街にあふれる様々な情報の、それぞれの目的を理解する習慣を身につけること		
成績評価方法 および 注意事項	講義が中心。出席率、受講姿勢より評価します。 毎回、講義資料を配布します。自分のMacBookにダウンロードしてください。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン3	授業分野	キャリアデザイン2
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門：キャリアカウンセラー／グラフィックデザイナー 2012年、厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ～2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	(前期) 就職活動のスキルを身につける。2年時に学んだ就職活動の応用、具体的活動へのアプローチをしていきます。ポートフォリオの強化、自己PRと履歴書の制作や実践的な模擬面接をし、筆記試験対策も行います。 (後期) キャリアデザインとした卒業後のことを考え、社会人としてのビジネスマナーを含めながら、進路・就職活動の支援をしていきます。自己PR、文章力の強化、面接試験の強化を中心に行ってゆきます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 卒業生の就職状況・求人情報 / 必要書類 / 添え状、封筒、履歴書の復習 2週 ポートフォリオ / 就職活動のスケジュール 確認 3週 求人票の読み方 (給与手取りシミュレーション・生活とお金の事) 4週 電話の掛け方 / メール 5週 筆記試験 / 面接の三大質問 6週 ポートフォリオ2 7週 面接マナー (第一印象について / 個人、集団) 8週 面接マナー、就活をしていく上で困ること 9週 就活をしていく上で困ること2 / 見やすいエントリーシート / 自己紹介書 10週 集団模擬面接 11週 集団面接 / 個人面接復習/面接の質問 12週 内定したら / 内定辞退について / ポートフォリオ3		
〈後期〉	1週 オリエンテーション / 自己PR強化 / リアリティショックについて (自己PRと趣味特技について / 自己PRのNGword) 2週 言葉の置き換え (ポジティブ言葉に置き換える) / 自己紹介書制作 3週 社会人ゲストの話 4週 文章能力UP (書く、読む、話す、聞く) / ディスカッション1 5週 新入社員に望む事 / 文章能力UP2 (理解する力「要約」) 6週 伝え方ワーク (聞く力、話す力) 口癖を知る / プレゼンテーションについて / グループディスカッション2 7週 面接練習 (プレゼンテーション、自己紹介・他己紹介) 8週 敬語 9週 ビジネスマナー1 10週 ビジネスマナー2 11週 ビジネスマナー3 12週 まとめ、復習		
初回持参物	(前期初回) 2年時のキャリアデザインで添削返却された履歴書、添え状、封筒。筆記用具。 (後期初回) 筆記用具		
準備学習	(前期) 希望する業種、職種の確定。受たい会社の企業研究。 (後期) 内定がでない学生は自己分析等の再確認。履歴書、ポートフォリオの強化と希望する会社の企業研究など。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価 (100点評価) : 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

VD

科目名	視覚デザイン4	授業分野	視覚デザインベーシック2
担当教員	鈴木真梧		
専門 実務経験等	<p>専門：グラフィックデザイン / アーティスト</p> <p>2000年、magnet designを設立。シンボルマーク・ロゴ、カタログ、ポスター、ブックデザイン、展覧会の空間デザイン等、更にデザイン書籍への執筆等、グラフィックデザインを幅広く行う。またアーティストとしても、マスとミニをテーマに社会と個人のフラクタルな関係を考察した作品を発表。個展：2007年「手のひらを太陽に」プロジェクトスペースKANDADA/東京、グループ展：2001年「Neo Tokyo」シドニー現代美術館/シドニー他。1997～2008年まで、3331 Arts Chiyodaの前身となったコマンドNのメンバーとして、展覧会等の企画、運営、デザインなども手がけた。</p>		
授業内容 および 到達目標	<p>前期ではプレゼンテーションを再考をし必要な情報を精査・選別します。また既存のデザインの問題点を発見し、デザインで社会問題を解決をすることを目標にして、デザインの可能性と機能性を探っていきます。後期では卒展へ向けて自分を伝えるためのポートフォリオを作成し、卒制を作るだけでなくセルフプロデュースも考えます。また後期～制作期では、卒展へ向けてのミーティング等も行います。就活や卒制に専念する時期ですが自由で柔軟な発想力を大切にしていきます。</p>		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	<p>1週 オリエンテーション / 観察力とイメージ</p> <p>2週 プレゼンテーション再考（ステージ1）2分間プレゼン</p> <p>3週 プレゼンテーション再考（ステージ2）リサーチ・資料作成</p> <p>4週 プレゼンテーション再考（ステージ2）リサーチ・資料作成</p> <p>5週 プレゼンテーション再考（ステージ2）3分間プレゼン</p> <p>6週 校外授業（美術館見学など）事前リサーチ提出</p> <p>7週 課題1 [ダサイデザイン]</p> <p>8週 課題1 [ダサイデザイン]</p> <p>9週 課題1 [ダサイデザイン] / 課題2 [デザインと社会] の出題と説明</p> <p>10週 課題2 [デザインと社会] プレゼンテーション&amp;講評</p> <p>11週 課題2 [デザインと社会] プレゼンテーション&amp;講評 / 課題3・4 [+P] の出題と説明</p> <p>12週 課題3 [+P] 企画案チェック</p>		
〈後期〉	<p>1週 オリエンテーション / 課題3 [+P] 企画案チェック</p> <p>2週 課題3 [+P] 進行チェック、制作指導</p> <p>3週 校外授業（美術館見学など）事前リサーチ提出</p> <p>4週 課題3 [+P] 進行チェック、制作指導</p> <p>5週 卒展ミーティングなど</p> <p>6週 卒展ミーティングなど</p> <p>7週 課題3 [+P] プレゼンテーション&amp;講評（前半）</p> <p>8週 課題3 [+P] プレゼンテーション&amp;講評（後半）</p> <p>9週 卒展ミーティング / 課題4 [+P] チェック</p> <p>10週 課題4 [+P] チェック / 課題3 [+P] 提出</p> <p>11週 課題4 [+P] チェック</p> <p>12週 課題4 [+P] チェック</p>		
〈制作期〉	<p>1週 課題4 [+P] 提出 / 卒展へ向けての調整期間</p> <p>2～4週 卒展へ向けての調整期間（卒展ミーティング、個人指導など）</p> <p>*授業内容とスケジュールは課題の進行状況によって変更することがあります。 *スケジュールに課外授業やゲスト講師による特別講義が入る場合があります。</p>		
初回持参物	記用具 / 色鉛筆 / スケッチブック / MacBookなど。初回授業に関する詳細は事前にメールにて連絡予定。		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席状況と課題提出・発表内容などにより評価します。制作指導を受けずに課題を進行し提出しても、評価の対象にならないことがありますので注意してください。遅刻・欠席の際は必ず連絡をすること。プレゼン日は特に欠席不可。</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		



VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	Webメディアデザイン3
担当教員	山内滋晴		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 1987年4月～現在 株式会社アトム、J.Walter.Thompson（マーケティング事業部）など数社勤務。 広告、パッケージ、CG映像、WEBデザインなどの制作を担当。 現在はフリーアートディレクター。		
授業内容 および 到達目標	インターネット上でコンテンツをより魅力的に見せるWEBデザイン。 その基本となるHTML、CSS、Wordpressによるページ制作、Illustrator・Photoshop・Dreamweaverによる デザインデータ制作のほか、コンテンツ制作や新たなWEBビジネスを支えるデザイナーを育てます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	【テーマ】より実践的なWEBディレクション&デザインを学ぶ。  1週 バナー広告 2週 チェック 3週 バナー広告提出 / レストランサイトをつくろう 4週 チェック 5週 レストランサイト提出 / 迷惑メール撃退画面デザイン 6週 チェック 7週 撃退画面デザイン / グラフィック課題とのコラボ 8週 チェック 9週 チェック 10週 チェック 11週 チェック 12週 グラフィック課題コラボ提出		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	いろんな業種のWEBサイトを沢山見てください。 その中から、自分が好きだと思うデザインのWEBサイトをチェックしておいて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する創作姿勢・出席率・提出物の完成度と期限  成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	Webコーディング
担当教員	小高恭子		
専門 実務経験等	専門：WEBデザイナー 2006年～複数のweb会社でマークアップエンジニアとして業務に従事		
授業内容 および 到達目標	コーディングルール(コードの書き方に関する決まりごと)に沿ってホームページ構築ができるようにHTMLとCSSの記述の仕方を学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 webサイト制作ソフト（BracketsまたはDreamweaver）のおさらい 2週 2年後期に作成したwebデザインをBracketsまたはDreamweaverでコーディングしよう 3週 “ 4週 “ 5週 “ 6週 “ 7週 Wordpressで就活のためのポートフォリオサイトを作ろう 8週 “ 9週 “ 10週 “ 11週 “ 12週 “		
初回持参物	MacBookのストレージの空き容量を30GB以上確保してきてください ・ 筆記具・ スマホ・ USBメモリ（16GB以上）・ 必要に応じてポータブルHDD。		
準備学習	授業はタイピング中心になります。 ブラインドタッチに不慣れな方はwebサービスなどを利用し、あらかじめ練習をしておきましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席重視（4回以上欠席は履修不可）・ 授業に取り組む姿勢・ 授業理解度 成績評価（100点評価）： 100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	グラフィックデザイン3
担当教員	鈴木竜		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 2001～2010年（株）原宿サン・アド勤務 広告立案/デザイン制作。 2010年～現在 59designを設立し、広告立案/デザイン制作を行う。		
授業内容 および 到達目標	2年次までの基礎的なグラフィックデザインから、より実践的な演習を行います。 広告表現や企業ブランディングに必要な問題発見力 / 解決力、企画力、プレゼンテーション能力などを学び、就職を見据えたポートフォリオの作成を行います。また自身の観点から、独自のマーケットを見つけ、クライアント（発注者）→グラフィックデザイナー（受注者）の受動構造に留まらないより能動的な新たなデザイナー像を探ります。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 課題1：出題・関連講義 2週 "：中間指導 3週 "：中間指導 4週 "：講評 5週 課題2：出題・関連講義 6週 "：中間指導 7週 "：中間指導 8週 "：講評 9週 課題3：出題・関連講義 10週 "：中間指導 11週 "：中間指導 12週 講評会		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	世の中にある、ありとあらゆるグラフィックデザインを多く見る。その中から自分の好きな物を見つけ、何故そのデザインが好きなのか、理由考えるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・制作に対する姿勢・課題作品で総合的に評価します。 課題はすべて提出し、プレゼンテーションすることが必須です。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	エディトリアルデザイン3
担当教員	緒方裕子		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン 1999年 田中一光デザイン室を退社後、フリーランスとして独立。緒方デザインルーム設立。 グラフィックデザイナー・ブックデザイナーとして装幀・エディトリアル・ポスター・シンボルマーク・ロゴ・展覧会 グラフィックなどグラフィック全般を手がける。		
授業内容 および 到達目標	授業を通して、デザインの基本となるタイポグラフィ、用紙、色彩、写真、イラスト、印刷などデザイン全体を学ぶ。 思考したデザインを「作品」に根気強く定着させていく能力を伸ばしてほしい。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	2年次で学んだ基礎をもとに、課題に取り組みながら現場に近いかたちで、条件ある中で課題を制作しながら実技中心に学ぶ。最終課題は外注による印刷、製本で仕上げ完成度を上げます。普段からさまざまなものに興味を持ち、よりたくさんものを見て感じることを、考えることを大切に課題の制作に生かしてほしい。 前期より卒業制作を視野に入れておくこと。		
	1週 自己紹介 講義 / 課題1：出題と課題目的について 2週 講義 / 課題2：出題と課題目的について 3週 講義 / 課題2：制作指導 / 課題3：出題と課題目的について 4週 講義 / 課題2：制作指導 / 課題3：制作指導 5週 課題2：提出・発表・講評会 / 課題4：出題と課題目的について / 課題3：制作指導 6週 課題3：制作指導 / 課題4：企画指導 7週 課題3：提出・発表・講評会 / 課題4：制作企画書提出 8週 課題4：制作指導 9週 課題4：制作指導 10週 外注印刷、中とじ製本の指導 / 課題4：制作指導 11週 課題1：提出 課題4：仮製本提出 講評 12週 課題4：外注印刷製本提出 / 課題4：発表 講評会		
初回持参物	筆記用具 / A4のクリアファイル30シート以上のもの2冊		
準備学習	大きな本屋さんを「デザイン」を観察する目的で様々なジャンルの本をデザインサーチしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と課題作品にて評価。 制作スケジュールを立て自己管理を。課題未提出は不可とする。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	イラストレーション3
担当教員	小沢信一		
専門 実務経験等	専門：イラストレーター 書籍装幀画、新聞、週刊誌、雑誌などの挿絵を多数担当。		
授業内容 および 到達目標	自分だけのスタイルを探す。 絵を描くことの楽しさを再認識する。 イラストレーターとして仕事への対応力を身につける。 卒業制作を視野に入れ、多様なジャンルから自分に適したものを見つけ出す。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 自己紹介。イラストレーターという仕事の実際。今後の課題への取り組み方の説明 2週 課題「セルフプレゼンテーション・私の履歴書」合評 3週 課題「風景を描く」合評 4週 課題「人を描く」合評 5週 課題「私の好きな音楽を描く」合評 6週 課題「オリジナルTシャツを制作する」合評 7週 課題「私の好きな映画を描く」合評 8週 課題「ポートフォリオを制作する」合評 9週 課題「文章を読み絵を描く」合評 10週 課題「商品PR用イラストレーションを描く」合評 11週 課題「ニュースを描く」合評 12週 課題「雑誌用カットイラストレーションを描く」合評。夏期休暇課題の説明		
初回持参物	自分の代表作品またはポートフォリオ / 筆記道具		
準備学習	毎回出題する課題内容の下調べ、アイデア出しをしておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する制作姿勢、作品の完成度、提出期限の厳守、出席で評価。 毎回授業のはじめにワークショップ（制作作業）があります。 <hr/> 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	デジタルパブリッシング3
担当教員	大西哲彦		
専門 実務経験等	専門：編集家 1971年～1976年 印刷学会出版部 勤務 印刷雑誌(日本印刷学会機関誌)編集/単行本 編集・制作 1976年～フリーランス編集者/ライター/エディトリアルデザイナー 日本エディタースクール出版部発行『出版編集技術』『編集必携』『校正必携』などの執筆・編集・制作・監修 『新編 出版編集技術』の分担執筆・編集・制作 各種雑誌の編集・執筆 / 編集・印刷・デザイン・DTP関連書籍の著作・執筆など		
授業内容 および 到達目標	1、日本語組版ルール(縦組/横組)の習得 2、編集・デザイン・組版ソフトとしてのAdobe InDesign日本語版の活用 3、編集・校正を含めた制作進行の知識と技術の習得 1) 雑誌のやや複雑な組版・編集デザインに対応させる 2) 老舗出版社の本づくり(書籍)レベルの組版ルールを習得する		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 造本と紙/本の構成/本当文字組版/InDesign日本語版の基本 2週 組版ルール/和文と欧文 問題の多い組版とは？ 3週 横組組版と素読み校正 横組の要素とグラへの入朱方法 4週 横組組版と素読み校正 横組の要素とグラへの入朱方法 InDesignの特徴と問題（デフォルトでの組版ではいけないポイント） 5週 横組組版と素読み校正 横組の要素とグラへの入朱方法 InDesignでの組版の細部（組版品質向上の条件） 6週 縦組組版と素読み（組版・校正） 組方の問題部分を読み取る 7週 縦組組版と素読み（組版・校正） 組方の問題部分を読み取る InDesignの実際（意外にむずかしい縦組DTP） 8週 縦組組版と素読み（組版・校正） 組方の問題部分を読み取る InDesignで再現する詳細な組版ルール 9週 本づくりと編集・組版・校正 / InDesignと組版ルールの考え方（まとめ） 10週 単行本(横組/専門書)の制作 / 組版 1複数の見出し・本文中の各種組方 11週 専門書単行本(横組)の制作 / 組版 2和欧文の混植・表組・単位語 12週 専門書単行本(横組)の制作 / 組版 3造本設計とノンブル・柱  予備 欧文組版の基本とルール(進行に余裕のあるさい)		
初回持参物	書籍2冊(ハードカバーの本と文庫本または新書、各1冊、内容は不問だが、ジャケット・投込み・ハガキなどの揃ったものが望ましい)・筆記具・USBメモリ/ポータブルストレージなどの保存メディア		
準備学習	本づくりの各分野の知識の確認。別資料のレジメに目を通しておくこと。 ならびに各種の本を編集者・デザイナーの目で読むことを心がけよう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・理解度・提出物の完成度を総合的に評価。提出物は演習・課題など		
	成績評価(100点評価)：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-1	授業分野	写真3
担当教員	土肥裕司		
専門 実務経験等	専門：フォトグラファー 阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。 集英社スタジオ勤務を経て、1990年頃より、雑誌や広告など、幅広い被写体を相手に活躍。 写真関連の書籍「もっと写真構図のルールブック」執筆なども担当する。		
授業内容 および 到達目標	2年で進めてきた、「メッセージを伝える」授業から、3年ではより「表現」していくことを重点に学ぶ。 これは、作家的な作品だけではなく、広告や雑誌など商業的な写真の中でも重要。 前期は広告制作の課題と表現の実験的な課題を行い、表現のためのデジタルワークの講義も行う。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 授業説明、課題1説明、講義「解像度について」 2週 人物撮影ワークショップ1、講義「デジタル調整（基本）」 3週 人物撮影ワークショップ2、講義「RAW現像」、課題1進行チェック 4週 人物撮影ワークショップ3、課題1進行チェック 5週 講義4「表現メディアについて」、課題1進行チェック 6週 課題1講評、課題2説明 7週 表現手法ワークショップ1、講義「トーンカーブを使いこなす」 8週 表現手法ワークショップ2、講義「範囲指定と合成」、課題2進行チェック 9週 表現手法ワークショップ3、講義「デジタル表現」課題2進行チェック 10週 課題2進行チェック 11週 課題2進行チェック 12週 課題2講評、夏期休暇課題説明		
初回持参物	過去の写真作品（データorプリント） / 筆記用具		
準備学習	写真展見学。好きな写真家、気になる作品などをなるべく多く見て、感じる事。		
成績評価方法 および 注意事項	制作姿勢、完成度、出席、授業態度で評価します。 毎回全員でディスカッションしながら授業を進めます。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-2	授業分野	グラフィックデザイン4
担当教員	鈴木竜		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 2001～2010年（株）原宿サン・アド勤務 広告立案/デザイン制作。 2010年～現在 59designを設立し、広告立案/デザイン制作を行う。		
授業内容 および 到達目標	これまで学んだ発見力 / 解決力 / 企画力 / 表現力 / プレゼンテーション力を卒業制作に展開させます。 自分のテーマを掘り下げ、企画から制作、展示までを計画的におこない、社会へのプレゼンテーションとしての実りある卒業制作をめざします。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 卒業制作 企画案提出・チェック 2週 卒業制作：指導 3週 “：指導 4週 “：指導 5週 “：指導 6週 “：中間プレゼン 7週 “：指導 8週 “：指導 9週 “：指導 10週 “：指導 11週 “：指導 12週 “：本審査		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	世の中にある、ありとあらゆるグラフィックデザインを多く見る。その中から自分の好きな物を見つけ、何故そのデザインが好きなのか、理由考えるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・卒業制作に対する姿勢・卒業制作作品で総合的に評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		



VD

科目名	視覚デザイン演習2-2	授業分野	エディトリアルデザイン4
担当教員	緒方裕子		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン 1999年 田中一光デザイン室を退社後、フリーランスとして独立。緒方デザインルーム設立。 グラフィックデザイナー・ブックデザイナーとして装幀・エディトリアル・ポスター・シンボルマーク・ロゴ・展覧会グラフィックなどグラフィック全般を手がける。		
授業内容 および 到達目標	授業を通して、デザインの基本となるタイポグラフィ、用紙、色彩、写真、イラスト、印刷などデザイン全体を学ぶ。 思考したデザインを「作品」に根気強く定着させていく能力を伸ばしてほしい。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	卒業制作の指導を中心に進めます。制作途中で2回の審査を受けます。 最終的なゴール、卒業制作展までを見据えて計画的に進行する。 展示で人に見ていただく作品となりますので、アサビで学んだこと、自分の研究テーマの集大成とし、 社会に繋がっていくような企画、制作を目指して取り組んでください。		
1週	卒業制作企画書の提出。本審査から卒業制作展までの流れを説明。		
2週	卒業制作の指導		
3週	〃		
4週	〃		
5週	〃		
6週	卒業制作中間審査		
7週	卒業制作の指導		
8週	〃		
9週	〃		
10週	〃		
11週	〃		
12週	卒業制作本審査		
初回持参物	第1週の授業の時には卒業制作の企画書を具体的にをまとめておく。 各自、卒業制作の資料等となるものがあれば持参のこと。		
準備学習	大きな本屋さんを「デザイン」を観察する目的で様々なジャンルの本をデザインサーチしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と卒業制作への取り組み。企画力、編集力、表現力を元に完成度を評価対象とする。 卒業制作の作品はこれまで学んだことの集大成です。研究テーマを掲げ取り組んでください。 私的な内容で自己満足にならぬよう「人に見られるもの、見せるもの」ということを念頭に取り組むこと。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-2	授業分野	Webメディアデザイン4
担当教員①	山内滋晴		
専門 実務経験等	専門：アートディレクター / グラフィックデザイナー 1987年4月～現在 株式会社アトム、J.Walter.Thompson（マーケティング事業部）など数社勤務。 広告、パッケージ、CG映像、WEBデザインなどの制作を担当。現在はフリーアートディレクター。		
担当教員②	小高恭子		
専門 実務経験等	専門：WEBデザイナー 2006年～複数のweb会社でマークアップエンジニアとして業務に従事		
授業内容 および 到達目標	より実践的なWebディレクション&デザイン&コーディングを学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	<p>【テーマ】より実践的なWEBディレクション&amp;デザインを学ぶ。</p> <p>1週 webサイト制作ソフト（BracketsまたはDreamweaver）のおさらい</p> <p>2週 サイトガイドラインとは何かを知ろう</p> <p>3週 サイトガイドラインに従って企業サイトをコーディングしよう</p> <p>4週 ”</p> <p>5週 ”</p> <p>6週 ”</p> <p>7週 YouTuberになろう！（iMovie基礎）</p> <p>8週 自己PV &amp; 夏の思い出</p> <p>9週 チェック</p> <p>10週 チェック</p> <p>11週 チェック</p> <p>12週 映像はYouTubeにアップして提出</p> <p>*制作期あり（4回）</p>		
初回持参物	MacBookのストレージの空き容量を30GB以上確保してきてください ・筆記具・スマホ・USBメモリ（16GB以上）・必要に応じてポータブルHDD。		
準備学習	授業はタイピング中心になります。ブラインドタッチに不慣れな方はwebサービスなどを利用し、あらかじめ練習をしておきましょう。いろんな業種のwebサイトを沢山見ておいてください。その中から、自分が好きだと思うデザインのwebサイトをチェックしておいて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	小高先生：出席重視（4回以上欠席は履修不可）授業に取り組む姿勢・授業理解度 山内先生：課題に対する創作姿勢・出席率・提出物の完成度と期限 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-2	授業分野	イラストレーション4
担当教員	小沢信一		
専門 実務経験等	専門：イラストレーター 書籍装幀画、新聞、週刊誌、雑誌などの挿絵を多数担当。		
授業内容 および 到達目標	自分だけのスタイルを探し、確立させる。卒業制作のスケジュールを自己管理し作業を進める。 計画的な制作活動のノウハウを身につける。展示への対応力を身につける。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 夏期休暇課題合評、卒業制作ガイダンス 2週 卒業制作指導 3週 “ 4週 “ 5週 “ 6週 “ 7週 “ 8週 “ 9週 “ 10週 “ 11週 “ 12週 “		
初回持参物	筆記用具 / 夏期休暇課題の制作物 / 後期からの受講者は今までの作品をまとめたポートフォリオを持参のこと		
準備学習	毎回出題する課題内容の下調べ、アイデア出しをしておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	課題に対する制作姿勢、作品の完成度、提出期限の厳守、出席で評価。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	視覚デザイン演習2-2	授業分野	写真4
担当教員	土肥裕司		
専門 実務経験等	専門：フォトグラファー 阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。 集英社スタジオ勤務を経て、1990年頃より、雑誌や広告など、幅広い被写体を相手に活躍。 写真関連の書籍「もっと写真構図のルールブック」執筆なども担当する。		
授業内容 および 到達目標	いくつかのワークショップと講義を行いつつ、卒業制作に向け作品を仕上げていきます。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 夏期休暇課題（卒業制作案）の発表とチェック 2週 卒業制作指導 3週 卒業制作指導 4週 卒業制作指導 5週 卒業制作指導 6週 中間審査 7週 卒業制作指導 8週 卒業制作指導 9週 卒業制作指導、講義「プリント用紙の違いと設定」 10週 卒業制作指導 11週 卒業制作指導 12週 本審査		
初回持参物	夏休みの宿題 / 卒業制作展で展示したい写真作品（データorプリント）と、アイデアや絵コンテ / 筆記用具 / ノートPC		
準備学習	写真展見学。常にカメラを持ち歩きライフワークとして写真を撮る事。		
成績評価方法 および 注意事項	制作姿勢、完成度、出席、授業態度で評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

VD

科目名	卒業制作	授業分野	
担当教員	視覚デザインコース3年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門：各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	3年間の学習の成果を、社会に通用する作品へと完成させることが授業の目的です。 担当教員の指導を受けながら、より高度な企画、より完成度の高い制作にし展示へと繋がります。 卒業制作展示は学生生活の集大成であると共に、社会へ向けての初めてのプレゼンテーションです。		
授業内容詳細・進行			
	<p>後期に履修した専攻で卒制を行い、主にその専攻の担当教員が指導を行います。</p> <p>テーマの着目からはじまり、企画の提出、中間プレゼンテーション、本審査、展示審査の全行程が卒業制作となります。</p> <p>プレゼンテーション及び各審査は担当教員とVD科専任教員が審査します。</p> <p>結果として作品が完成すれば良いわけではなく、テーマに関わる研究が重要であると同時に、デザインとして社会に通用するレベルに到達する必要があります。</p> <p>また、卒業制作展の展示に関しても考慮します。</p> <p>1週：卒業制作の指導 2週：再審査・展示審査 3週：卒業制作の指導 4週：卒業制作の指導</p>		
初回持参物	それぞれの授業において必要なもの。		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>担当教員と綿密なコミュニケーションをとり、十分なチェックを受けながら企画・制作・展示計画を進めなければなりません。</p> <p>十分な指導を受けずに自己判断による結果だけを提出しても卒業制作としては認められません。</p> <p>プレゼンテーションや審査の日の遅刻・欠席は、如何なる理由であっても認められません。</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		

デザイン学科  
リビングプロダクトデザインコース

---

**Living Product Design**

LD

## 2020年度 デザイン学科 リビングプロダクトデザインコース 2年次

☆マーク：2・3年合同

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
リビングプロダクトデザイン1						4
	○△リビングプロダクトデザイン概論1	山田直毅	前後	火3/4	631	
	○△☆雑貨・マテリアル実習1	山田直毅	前	水3/4	631	
リビングプロダクトデザイン2						4
	○アドバンスデザイン	川島/手嶋	前後	土1/2	631	
	○☆デザインプランニング1	日野高	前	木3/4	未定	
	○☆ユーザビリティデザイン1	日野高	後	木3/4	未定	
リビングプロダクトデザイン演習1-1	*すべて必修					6
	○△空間デザイン1	柏木穂波	前	月3/4	631	
	○△デザイン描画1	松谷勉	前	水1/2	631	
	○△3DCAD1	臼木菜穂	前	月1/2	631	
	○△デジタルグラフィックデザイン1	松岡和彦	前	火1/2	631	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
リビングプロダクトデザイン演習1-2	*すべて必修					6
	○プロダクトデザイン1	大内卓夫	後	水3/4	631	
	○空間デザイン2	星山征洋	後	月3/4	631	
	○デザイン描画2	境浩志	後	水1/2	631	
	○△3DCAD2	臼木菜穂	後	月1/2	631	
	○デジタルグラフィックデザイン2	松岡和彦	後	火1/2	631	
	○フェスタ展示	山田/助手	後	準備週/2日間		
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間		
修了制作						6
	○修了制作指導	星山征洋	制	月3/4	631	
	○〃	大内卓夫	制	水3/4	631	
	○〃	日野高	制	木3/4	631	
	○制作指導	LD教員	上記授業時間外		各教室	
	○修了制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

## 卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2019年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

## 2020年度 デザイン学科 リビングプロダクトデザインコース 3年次

☆マーク：2・3年合同

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
リビングプロダクトデザイン3						4
	○リビングプロダクトデザイン概論2	山田直毅	前後	月3/4	631	
	○☆雑貨・マテリアル実習2	山田直毅	前	水3/4	631	
リビングプロダクトデザイン4						4
	○☆デザインプランニング2	日野高	前	木3/4	未定	
	○☆ユーザビリティデザイン2	日野高	後	木3/4	未定	
リビングプロダクトデザイン演習2-1	*すべて必修					6
	○プロダクトデザイン2	大内卓夫	前	水1/2	631	
	○空間デザイン3	星山征洋	前	月1/2	631	
	○3DCAD3	臼木菜穂	前	火1/2	631	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
リビングプロダクトデザイン演習2-2	*すべて必修					6
	○プロダクトデザイン3	大内卓夫	後	水1/2	631	
	○空間デザイン4	星山征洋	後	月1/2	631	
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間		
卒業制作						6
	○卒業制作指導	星山征洋	制	月1/2	631	
	○"	大内卓夫	制	水1/2	631	
	○"	日野高	制	木1/2	631	
	○制作指導	LD教員	上記授業時間外		各教室	
	○卒業制作審査 / 講評	担当教員全員	制作週外/2日間			
	○卒業制作展 展示	山田 / 助手	制作週後/1週間			

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

## 卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2018年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請



LD

科目名	○△リビングプロダクトデザイン1・3	授業分野	リビングプロダクトデザイン概論1・2
担当教員	山田直毅		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立、プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 主な取扱案件：水栓、浄水器、家庭用品、美容器具、景品企画、商品ディスプレイ等		
授業内容 および 到達目標	リビングデザイン・プロダクトデザインに関わる総合的な授業です。 人の生活とデザインの変遷、素材と製造方法についての基礎を学びます。 空間設計や工業デザインをする上で必要な考え方と知識を身に付けます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 講義：デザインの領域 2週 講義：デザインの変遷1 / 実習：テーマ課題 3週 講義：デザインの仕事1 / 実習：テーマ課題 4週 講義：デザインの考察1 / 実習：テーマ課題 5週 講義：技術とデザイン1 / 実習：テーマ課題 6週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ） 7週 講義：デザインの変遷2 / 実習：テーマ課題 8週 講義：デザインの仕事2 / 実習：テーマ課題 9週 講義：デザインの考察2 / 実習：テーマ課題 10週 講義：技術とデザイン2 / 実習：テーマ課題 11週 課題補習（プレゼンパネル・ポートフォリオ） 12週 校外学習（インテリアライフスタイル展見学）		
〈後期〉	1週 講義：デザインの変遷3 / 課題補習・卒制指導 2週 講義：デザインの仕事3 / 課題補習・卒制指導 3週 講義：デザインの考察3 / 課題補習・卒制指導 4週 講義：技術とデザイン3 / 課題補習・卒制指導 5週 講義：デザインの変遷4 / 課題補習・卒制指導 6週 課題補習・卒制指導 7週 校外学習（グッドデザイン見学） 8週 講義：デザインの仕事4 / 課題補習・卒制指導 9週 講義：デザインの考察4 / 課題補習・卒制指導 10週 講義：技術とデザイン4 / 課題補習・卒制指導 11週 校外学習（デザインショップ・ショールーム見学） 12週 課題補習・卒制指導  ※特別講師による授業を行う場合があります。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / プロダクトデザインの基礎（教材）		
準備学習	プロダクトデザインの基礎<第1章>を一読しておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席・提出物。ディスカッションへの参加・積極性。 これから一人のデザイナーとして社会に出ることをイメージして取り組んでください。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	○△リビングプロダクトデザイン1・3	授業分野	雑貨・マテリアル実習1・2
担当教員	山田直毅		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立 プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事 主な取扱案件：水栓、浄水器、家庭用品、美容器具、景品企画、商品ディスプレイ等		
授業内容 および 到達目標	毎回ひとつの素材と加工方法を題材に家具・雑貨・アクセサリなどを製作します。 様々な素材を体験し切削・型取りなど素材の特性に応じた製作方法やデザインを学びます。 自ら素材と対峙し試行錯誤することで観察力や問題解決力を身につけます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	4週で1課題を行います。 1週 課題1：素材レクチャー / 体験 2週 課題1：デザイン / 製作 3週 課題1：製作 4週 課題1：仕上げ / プレゼンテーション 5週 課題2：素材レクチャー / 体験 6週 課題2：デザイン / 製作 7週 課題2：製作 8週 課題2：仕上げ / プレゼンテーション 9週 課題3：素材レクチャー / 体験 10週 課題3：デザイン / 製作 11週 課題3：製作 12週 課題3：仕上げ / プレゼンテーション  ◎素材テーマ：木材（無垢 / 板材）樹脂（2液レジン / アクリル / ABS）金属（溶接 / 鋳造） / 石膏 / 粘土 ◎製作アイテム：家具・雑貨・アクセサリ・フィギュア・クレイモデル ※1課題は特別講師による授業を予定しています。		
初回持参物	筆記用具 / クロッキー帳 / 作業のできる服装		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	技術的なことを中心に行うので、遅刻や欠席をすると理解ができないことがあります。 危険な作業を伴うこともあるので、服装や道具の扱いには十分注意を払ってください。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン2	授業分野	アドバンスデザイン
担当教員①	川島昭作		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1987年～現在 企業所属デザイナーとして、カメラ・プリンター・携帯情報端末・医療機器など、主に新規事業のプロダクトデザインを数多く手がける。 機械工業デザイン賞、グッドデザイン賞ベスト100選、iF賞、アジアデザイン賞、Dマーク賞、国際デザインフューチャーコンペティション、 日経年間優秀製品、The International Design Yearbook、プロダクトデザイン100選定、など受賞歴多数。		
担当教員②	未定		
専門 実務経験等	専門：		
授業内容 および 到達目標	魅力あるプロダクトデザインを創出するために、プロとして不可欠なデザインプロセスを体験学習する講座です。 中間合評、最終合評、そして最終提案作品の、外部発表、ポートフォリオ掲載を達成目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	オブザベーション、コンセプトワーク、スケッチ、モックアップ、プレゼンテーション等を通じてクリエイティビティを引き出す事を重視します。この講座は、企業に所属するプロのデザイナー2名が担当します。 現在のデザイナーの役割、課題、手段や手法を学ぶことに加え、幅広く最新のデザイン情報を得ることができます。		
〈前期〉	1週 ガイダンス&パネルディスカッション&テーマ説明 2週 テーマ調査(広げる) & 予備演習1(オブザベーション) 3週 テーマ調査(広げる) 4週 テーマ絞り込み & 予備演習2(グループワークアイデア展開) 5週 テーマ絞り込み 6週 ◎コンセプトプレゼン(テーマ決定) 7週 アイデア展開 コンセプトスケッチ & 予備演習3(スケッチ) 8週 アイデア展開 コンセプトスケッチ(50案以上) 9週 アイデア展開 シーンスケッチ+構想モデル 10週 アイデア絞り込み アイデアスケッチ+ラフモデル 11週 ブラッシュアップ スケッチ+ラフモデル+プレゼン準備 12週 ◎中間合評(制作フェーズ移行合否判定)		
〈後期〉	13週 モックアップ制作 14週 モックアップ制作/パネル制作 15週 モックアップ提出/プレゼンテーションテクニック 16週 ブラッシュアップ/写真撮影 17週 ブラッシュアップ/モックアップ 18週 ブラッシュアップ/パネル 19週 ◎合評(総合評価) 20週 ポートフォリオ作成/ガイダンス 21週 外部発表準備/パネル制作 22週 外部発表準備/プレゼンテーションテクニック 23週 ◎学生プロポジション 24週 ◎各自外部発表の報告+ポートフォリオ		
初回持参物	「自分の好きなデザイン/やってみたいデザイン」を紹介して頂きます。 現物、カタログ、写真、データ等/筆記用具/MacBookを持参下さい。		
準備学習	「自分の好きなデザイン/やってみたいデザイン」について、探したり考えておいて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率、プロセス、最終アウトプットで総合評価とする。制作した作品で日本デザイン学会学生プロポジションに参加します。スケジュールは各期最初にアナウンスします。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀/89～80点：優/79～70点：良/69～60点：可/59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン2・4	授業分野	デザインプランニング1・2
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス：プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社：プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン：プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	本講座は本来分かりにくい「物事の価値」を目で見えるようにします。 多様な価値の中から新しい価値を明らかにして、デザインを行います。 デザインは提案、意思です。個性的な表現する為に「何をデザインするか」を明確にしてデザインを行います。 キーワードは「可視化」です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>①可視化演習</p> <p>自分がイメージしていること、考えていることを、目に見えるようにする。            そしてイメージしていないこと、考えていないことも明らかにする。</p> <p>②価値認識演習</p> <p>今まで無い新しい概念を発見し、そこから新しい価値の深掘りを行う。</p> <p>③デザイン演習</p> <p>新しい価値を最大限に生かした新しいデザイン、システム等々の            他にないオリジナリティ溢れる価値/商品の提案を行う。</p>		
初回持参物	パソコン / 筆記用具 / ノート		
準備学習	特にありません。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題の出来ばえも大切ですが、各ステップの役割を考えるのが大切です。 なので授業に出席することが重要になります。プロセス重視型授業になります。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン2・4	授業分野	ユーザビリティデザイン1・2
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス：プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社：プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン：プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	私たちを取り巻く情報、商品、機器は日々新しくなっています。 しかし残念ながらそれらが誰にとっても分かりやすく、使いやすくなっているとは言えません。 「ユーザビリティデザイン」では、ユーザーにとって分かりやすい、使いやすい、とはどういう事を考え、人の状況 / 環境等を考えてデザインを行います。		
授業内容詳細・進行			
	<p>高齢者や体の不自由な人、そして健常者を含めて分かりやすい、使いやすいそして暮らしやすい環境を実現するためにバリアフリー / ユニバーサルデザインを普及させることは、私たちデザイナーの責任として実現しなければなりません。ユーザビリティデザインを理解して、広い視野でデザイン展開をはかれるよう演習を通じて考えます。</p> <p>(1) ユーザビリティデザイン演習 ユーザビリティデザインとは、ユニバーサルデザイン / バリアフリー / エイジレス等々とは身近なユーザビリティデザインの採集</p> <p>(2) 業務分解演習 作業の業務分解 / 分析演習。 ユーザビリティテスト、プロトコル分析演習</p> <p>(3) デザイン演習 ユーザビリティデザインを主軸としたデザイン演習 どの分野、どんなユーザーが対象でも役に立つ内容となります。</p>		
初回持参物	筆記用具 / ノート		
準備学習	特にありません。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題を完成させる事も大切ですが、対象となるユーザーが自分や健常者でなく、子供やお年寄り、体に障害を持った人達が対象となります。ステップ毎の確認が必要のため、授業に出席することが重要になります。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1	授業分野	空間デザイン1
担当教員	柏木穂波		
専門 実務経験等	専門：一級建築士 1990年～ 株式会社早川邦彦建築研究室 勤務 1992年～ 株式会社インターデザインアソシエイツ 勤務 1996年～ 一級建築士事務所 穂（スイ）設計室設立 1999年～ 柏木学と一級建築士事務所 カシワギ・スイ・アソシエイツ共同設立 2005年～ 有限会社カシワギ・スイ・アソシエイツ一級建築士事務所に法人化 柏木学と共同代表		
授業内容 および 到達目標	概念的空間から生活空間までを考えることで、新たな空間の創出ができることを目的とする。 ヒトのスケール、モノのスケールを把握し、建築製図の基礎や模型製作を通して、知識や技術を習得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 「空間について思うこと」発表と自己紹介 第1課題「ひとつぼ空間」-ひとつぼ(=畳2帖)の中にひとりでこもれる場を創ろう- 課題説明 2週 イメージスケッチおよびスタディ模型による方針決定 3週 図面作成 4週 図面作成/模型製作 5週 模型製作/作品まとめ 6週 プレゼンテーション/合評 第2課題「くう・ねる・あそぶ」-30坪の空間の中に家族の生活の場(=すまい)を創ろう- 課題説明 7週 30坪の家 事例発表/イメージスケッチおよびスタディ模型の製作 8週 イメージスケッチおよびスタディ模型による方針決定 9週 図面作成 10週 図面作成/模型製作 11週 模型製作/作品まとめ 12週 プレゼンテーション/合評		
初回持参物	製図用具 / 筆記用具 / クロッキー帳 / トレーシングペーパー / スケールメジャー 「空間について思うこと」提出		
準備学習	事前に配布する「空間について思うこと」に各自記入し、持参する		
成績評価方法 および 注意事項	課題に沿った図面・模型等の提出物の完成度、理解度。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1	授業分野	デザイン描画1
担当教員	松谷勉		
専門 実務経験等	専門：パース制作 1978年～（株）ハコスタジオ、（株）オレンジブック建築パース、及び商業パース制作に従事。 1984年～ 個人事務所スタジオフロントとしてプレゼンテーションパースの仕事続ける。		
授業内容 および 到達目標	課題の中で自分のイメージを形にしていくためのスケッチやそれをプレゼンするためのパースを、スピーディにかつ的確に表現するテクニックを取得し、考えることと表現することを同時にできるようになることが目標。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス スケッチのコツと実践 グリッドを使った簡略図法の説明 2週 家具の作図とマーカーを使った着彩 3週 インテリア空間（1）の作図とパステルを使った着彩 4週 インテリア空間（2）の作図とパステルを使った着彩 5週 グリッドを使って家具や空間を作図するテクニックの応用（1） 6週 グリッドを使って家具や空間を作図するテクニックの応用（2） 7週 スケッチと鉛筆画の実践テクニック 8週 ペン画のテクニックと応用 9週 店舗パースの描き方 10週 プレゼンテーションパースの実践（1） 11週 プレゼンテーションパースの実践（2） 12週 仕事で役立つスケッチパースのテクニック（まとめ）		
初回持参物	製図用具 / スケッチブック		
準備学習	なんでも構わないので家具や空間のスケッチをできるだけ多く描いてきてください。（見せていただきます）		
成績評価方法 および 注意事項	提出物の完成度 / 理解度 / 授業態度 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1・1-2	授業分野	3DCAD1・2
担当教員	臼木菜穂		
専門 実務経験等	専門：2DCAD / 3DCAD 2016年 アーツカウンシル東京主催「FABBERS' ACTION PROJECT」に参加 2018年へアサビ木工房管理者、3DCAD授業、デジタルファブリケーション演習授業を担当 株式会社VOST、Fusion 360・AutoCADセミナーインストラクターを務める 2018年～2019年 Autodesk主催 Fusion360モデリングコンテストの企画運営、審査員を務める 2019年 Fusion360 Academyに登壇 初心者向けTips講座で講演		
授業内容 および 到達目標	2DCADの理解と平行しながら、Fusion360を中心とした3DCADによるモデリング方法を学び、デザインを3Dモデリングできるスキルを習得します。応用としてCGレンダリングや3Dプリンタを使った実物モデルの作り方を実習します。後期は応用として基礎的なアセンブリや構造解析も学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス：2D / 3DCAD基礎1 2週 2D / 3DCAD基礎2 3週 ソリッドモデル：スケッチから3D形状をつくる 4週 ソリッドモデル：2つ以上の3D形状をつくる 5週 3Dプリント：3Dプリント基礎。データ書き出しからプリントまで 6週 3Dプリント：仕上げ、実物モデルの完成 7週 レンダリング：基本操作 8週 レンダリング：応用レンダリング。画像処理 9週 スカルプト（フォーム）：基本操作 10週 スカルプト（フォーム）：モデリング実習 11週 課題演習 12週 課題演習		
〈後期〉	1週 モデリング実習：前期の復習 2週 アセンブリ：基本操作 3週 アセンブリ：3つ以上のコンポートを組む 4週 アニメーション：基本操作 5週 図面：基本操作。三面図、分解図など 6週 サーフェス：基本操作 7週 サーフェス：モデリング実習 8週 メッシュ：メッシュデータの処理、stlデータと結合 9週 解析：基本操作、実習 10週 応用モデリング：今までの復習 11週 課題モデリング 12週 課題モデリング		
	進行状況やコンペの参加などで内容の変更があります		
初回持参物	MacBook / マウス（中ホイールがあるもの） / USBメモリ		
準備学習	授業前にアプリケーションを起動させて最新版・動作確認をしておく（ネットが入っている状態で起動すること）		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率+制作プロセスから総合評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		



LD

科目名	○△リビングプロダクトデザイン演習1-1・ 1-2	授業分野	デジタルグラフィックデザイン1・ 2
担当教員	松岡和彦		
専門 実務経験等	<p>専門：デザインディレクター</p> <p>株式会社ブレーン・アーツにおいてグラフィックデザイナーとして4年間勤務の後、フリーランスのデザインディレクターとして8年間活動。その後、阿佐ヶ谷美術専門学校専任教員として勤務。デザイン教育に携わり、都立高校「コンピュータグラフィック」授業を10年担当。東京工芸大学非常勤講師として「デザイン基礎」担当。</p> <p>共著「一週間でマスターするMacromedia Dreamweaver4 for Windows/Macintosh」（毎日コミュニケーションズ 2001年）。共著『伝わるデータビジュアル術』（技術評論社 2019年）を出版</p>		
授業内容 および 到達目標	<p>様々なデジタルツールを使うことで、制作やプレゼンテーションに活かします。そのための基本的なデザインや伝え方を学びながら、ツールの使い方を習得します。</p> <p>IllustratorやPhotoshopだけではなく、活用できるWebサービスなどについても紹介していきます。</p>		
授業内容詳細・ 進行			
〈前期〉	<p>1週 オリエンテーション：デザインの考え方と、これからのデザイン</p> <p>2週 情報のインプット、整理、アウトプットのためのツール（evernote、google keep、keynote）</p> <p>3週 Photoshop：画像の基礎。色調補正と調整レイヤー</p> <p>4週 Photoshop：画像の選択。切り抜き、クイックマスク、アルファチャンネル</p> <p>5週 Photoshop：レイヤーについて。レイヤーマスクの作成。レイヤー描画モード</p> <p>6週 Photoshop：画像の修正と合成</p> <p>7週 Illustrator：1年次の復習。アイソメトリックによるパッケージデザイン</p> <p>8週 Illustrator：フォントの基礎。文字組、組版、級数計算</p> <p>9週 Illustrator：描画トレーニング。ペンツールとベジェ曲線</p> <p>10週 Illustrator：ロゴ、マークの作成</p> <p>11週 画像の配置、解像度、印刷における出力について</p> <p>12週 コンセプトパネルの作り方とレイアウト</p>		
〈後期〉	<p>グラフィカシー（インフォグラフィック、グラフィックレコーディング、データビジュアライゼーション）について</p> <p>ビジネスフレームワークで考える、発想と企画へのデジタルツールの活用</p> <p>データの入力と出力、プリントアウトのデータの作り方</p> <p>後期最後には就職のためのポートフォリオの完成を目指します</p>		
初回持参物	MacBook		
準備学習	<p>FY時に習ったデジタル基礎を復習しておいてください。</p> <p>デジタルツールにおいて自分が苦手な部分を認識しておいてください。</p>		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率を重視し、習得レベルをチェックしながら進めます。課題と理解度で評価します。</p> <p>教科書は無いので必要があれば自分でメモをすること。</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン演習1-2	授業分野	プロダクトデザイン1
担当教員	大内卓夫		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1980年～ GKインダストリアル・デザイン研究所勤務 オーディオ機器、OA機器、産業機械、GKオリジナル商品開発等のデザインに携わる。 1987年～ 株式会社ザウルスに参加 家電製品、住宅設備機器、分析機器、測定機器等のデザインに携わる。 1992年～ グリッドデザイン設立 分析機器、測定機器、メンズバッグ等の製品開発業務を中心に活動。		
授業内容 および 到達目標	プロダクトデザインの基本となる要素を、技法演習や課題を通して学ぶ。 具体的には、発想力、スケッチ展開力、アイデア展開力、ビジュアル表現力のスキルアップトレーニングを行いつつ、企画力、造形力、プレゼンテーション能力を養う事を目的とする。		
授業内容詳細・進行			
1週～6週	演習課題1：プロダクト『ポールテント』 プロダクトデザインについてのガイダンス。 製品調査レポート、スケッチ・エスキースによる造形展開、スケールモデルによる構造検討、現物製作。 実地テスト、プレゼンテーション。プロダクトデザインのプロセスと醍醐味を学ぶ。 図面の描き方。構造の理解（テンションワーク）		
7週～12週	演習課題2：文具・雑貨『テープカッター』 製品調査レポート。 製品を使用する様々なシーンにおいて、どのようなニーズや問題があるのか考察しつつアイデアを展開。 使用者の行動観察、プロトタイピングによるデザイン検討。企画提案プレゼンテーション。 シーンスケッチ、レンダリング、図面作成・モックアップ制作。		
12週目	12週目：プレゼンテーション / 制作期のテーマ発表。		
初回持参物	クロッキー帳、ボールペン（油性、水性）、三角定規（グリッド付きが望ましい）、サインペン（黒）、PC（あれば）		
準備学習	1, 課題となるテーマに関連する情報を、書籍、Web、観察などから多面的に収集する。 2, 身の回りの物が、どんな材料で、どの様な加工方法で作られているのか常に考える事。		
成績評価方法 および 注意事項	デザインプロセスの理解、発想、造形力、プレゼンテーション能力など提出物を含めた総合的な評価をおこなう。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン演習1-2	授業分野	空間デザイン2
担当教員	星山征洋		
専門 実務経験等	専門：一級建築士 1998年～2003年 (株)NTTファシリティーズ設計部勤務 オフィス、商業施設等の設計に従事 2003年～2013年 NTT都市開発(株) 開発部勤務 集合住宅、オフィス等の設計に従事 2015年～ RadioArchitects一級建築士事務所代表 住宅、商業空間、家具等の設計に従事		
授業内容 および 到達目標	小さな空間の設計や制作を通して、空間設計の基礎について学ぶ。 スケール感や感性を体験的に養い、構造・工法・材料の知識やノウハウを習得する。 同時に模型製作や製図表現の技術向上を図る。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	第1課題「テント空間の制作」宿泊可能な原寸大の空間を制作する。 1週 ガイダンス、調査報告、グループ分け 2週 コンセプト・案の検証 3週 模型によるスタディ、構造・工法・材料の検討 4週 中間発表 5週 原寸のテント制作、ボードの制作 6週 合評（フェスタ期間中、最優秀案を公開展示） 第2課題「店舗の設計」実在の場所に利用者を想定した店舗の設計を行う。 7週 ガイダンス、調査報告、敷地・周辺環境の考察 8週 コンセプト・案の検証 9週 ボリューム検討、ゾーニング、プランニング、動線計画 10週 模型によるスタディ、内外装・什器の検証 11週 模型・プレゼン資料制作 12週 提出、講評		
初回持参物	製図用具 / 筆記用具 / スケッチブック / コンベックス / MacBook		
準備学習	第1課題：テントの事例収集と考察、第2課題：店舗の事例収集と計画地のリサーチ		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題への取組み姿勢、発想、提出物、完成度、プレゼンテーションを総合的に勘案し評価する。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン演習1-2	授業分野	デザイン描画2
担当教員	境浩志		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1979年～2000年 車両開発会社勤務、（レーシングカー等特殊車両デザイン、自動車用品デザイン） 1987年～2016年 建設機械、（外観、操作系のデザイン。外装グラフィックデザイン）		
授業内容 および 到達目標	リビングプロダクトデザインのプロセスとしてのイメージ画やアイテム完成予想画（スケッチ、レンダリング）をIllustratorやPhotoshopなどのソフトを表現方法として習得し、プレゼンテーションやポートフォリオの訴求力を高めることを目的とします。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 Illustrator「椅子を描く」1（ソフトの特性、理解） 2週     "      2 3週 Illustrator / Photoshop「電卓を描く」1（表記ソフトの理解、連携、質感の表現） 4週     "      2 5週     "      3 6週 Illustrator / Photoshop「MLB データボードを描く」1（パーツに分けて描く、質感の表現） 7週     "      2 8週     "      3 9週 Illustrator / Photoshop「自動車を描く」1（総合的な理解、応用、緻密表現） 10週    "      2 11週    "      3 12週    "      4		
初回持参物	MacBook / USBメモリ / スケッチブック / ボールペン		
準備学習	身近に有る物を、メモ書きするように小さくてかまわないので描く習慣をつけて下さい。観察眼も養われます。		
成績評価方法 および 注意事項	提出課題の内容、理解度、授業態度等を総合評価します。課題は理解進捗によりアイテム変更も有ります。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	修了制作	授業分野	修了制作
担当教員	リビングプロダクトデザインコース2年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門：各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	2年次演習の総合課題として、4週の期間でデザイン / 制作 / プレゼンテーションを行います。		
授業内容詳細・進行			
後期終了時	<p>課題テーマは、後期終了時に発表します。 基本的に商品としてユーザーを想定した課題になります。</p> <p>○課題スケジュール</p> <p>オリエンテーション</p> <p>1週 アイデアチェック（リサーチ / スケッチ / エスキース）</p> <p>2週 試作 / エスキース（デザイン / 構造検証 / 図面化）</p> <p>3週 制作（部品加工 / 組立 / 不具合修正）</p> <p>4週 制作（仕上げ / プレゼン資料作成）</p> <p>◎講評会：プレゼンテーション</p>		
初回持参物	筆記用具 / クロッキー帳 / 企画アイデア（リサーチ資料 / スケッチ / エスキース）		
準備学習	テーマに対してリサーチしたことを基に、自分なりの視点・解釈をまとめ、企画アイデアとして展開する。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>テーマ / 素材をどのように捉えたか、企画意図がデザインに展開されているかプロセスを重視します。 プレゼンテーションでは着眼点とデザインの特徴、使う人のメリットが分かるように伝えてください。</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン演習2-1・2-2	授業分野	プロダクトデザイン2・3
担当教員	大内卓夫		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1980年～ GKインダストリアル・デザイン研究所勤務 オーディオ機器、OA機器、産業機械、GKオリジナル商品開発等のデザインに携わる。 1987年～ 株式会社ザウルスに参加 家電製品、住宅設備機器、分析機器、測定機器等のデザインに携わる。 1992年～ グリッドデザイン設立 分析機器、測定機器、メンズバッグ等の製品開発業務を中心に活動。		
授業内容 および 到達目標	プロダクトデザイン1で養った基礎的なデザインスキルを基に、プロダクトデザインが本来持つ社会性、公共性を視野に入れたデザイン提案力を身に付ける。 卒業制作を通じてデザインの発信者としての企画力、表現力、コミュニケーション力の充実を図る。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 演習課題1 [エコバッグ]：エコに関する調査レポート作成 2週 情報収集、シーンの発見から具体的なアイテムへとつなげる 3週 テーマを具現化するための新しい道具、新しい仕組みを考える 4週 アイデア展開、アイデアの検証作業 5週 モックアップ制作、シーンスケッチ、図面、パネル制作 6週 プレゼンテーション 7週 演習課題2 [防災グッズ]：防災関連のレポート作成 8週 情報収集、シーンの発見から具体的なアイテムへとつなげる 9週 アイデア展開、アイデアの検証作業 10週 中間プレゼンテーション 11週 モックアップ制作、シーンスケッチ、図面、パネル制作 12週 プレゼンテーション  ＊演習課題についてはデザインコンペへの参加参加等により変更の可能性もあります。 ＊夏期休暇中は研究期間（各自、卒業制作のテーマ決定のための調査、情報収集を行う事）		
〈後期〉	[卒業制作]		
1週～12週	<input type="checkbox"/> 調査資料を基にしたテーマ確定 <input type="checkbox"/> コンセプト設定、スケジュール提出 <input type="checkbox"/> アイデア展開 <input type="checkbox"/> デザイン案の検討、操作性、素材、効果、表現等の実験と確認 <input type="checkbox"/> 中間プレゼンテーション <input type="checkbox"/> モックアップ制作 <input type="checkbox"/> プレゼンテーション資料、パネル作成 <input type="checkbox"/> 合否判定		
初回持参物	クロッキー帳、ボールペン（油性、水性）、三角定規（グリッド付きが望ましい）、サインペン（黒）、PC（あれば）		
準備学習	1, 課題となるテーマに関連する情報を、書籍、Web、観察などから多面的に収集する。 2, 身の回りの物が、どんな材料で、どの様な加工方法で作られているのか常に考える事。		
成績評価方法 および 注意事項	プロダクトデザインの社会性、公共性を視野に入れた総合的理解と表現、卒業制作の提案内容 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン演習2-1・2-2	授業分野	空間デザイン3・4
担当教員	星山征洋		
専門 実務経験等	専門：一級建築士 1998年～2003年 (株)NTTファシリティーズ設計部勤務 オフィス、商業施設等の設計に従事 2003年～2013年 NTT都市開発(株)開発部勤務 集合住宅、オフィス等の設計に従事 2015年～ RadioArchitects一級建築士事務所代表 住宅、商業空間、家具等の設計に従事		
授業内容 および 到達目標	社会や環境といったより広い枠組みを意識し、テーマ性を持った空間設計を行う。 自らの設計プロセスを確立し、テーマに合ったハードとソフトが提案できる思考力とそれを表現するプレゼンテーションテクニックを習得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	第1課題「都市に住む4家族のための集合住宅」 1週 ガイダンス、調査報告、敷地・周辺環境の考察 2週 コンセプト・案の検証 3週 模型によるスタディ 4週 中間発表、ゾーニング・プランニング・動線計画 5週 模型・プレゼン資料制作 6週 提出、講評 第2課題「都市のスパイスとなる空間装置」 7週 ガイダンス、調査報告 8週 ロケーションの選定、コンセプトの検証 9週 案の検証、模型によるスタディ 10週 中間発表 11週 模型・プレゼン資料制作 12週 提出、講評		
〈後期〉	[卒業制作] ・ 広い視野で問題を抽出し展開する力を身につける。 ・ 独自の切り口を発見し思考する力を身につける。 ・ 魅せるためのプレゼンテーションスキルを身につける。  1～4週 テーマ選定、コンセプトメイキング、ロケーション選定、ボリューム検討 5～8週 アイデアの展開、案の検証、スタディ、作品制作 9～12週 作品制作、展示イメージの検証		
初回持参物	製図用具 / 筆記用具 / スケッチブック / コンベックス / MacBook		
準備学習	第1課題：集合住宅の事例収集および計画地のリサーチ、第2課題：都市の事例収集と考察		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題への取組み姿勢、発想、提出物、完成度、プレゼンテーションを総合的に勘案し評価する。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

LD

科目名	リビングプロダクトデザイン演習2-1	授業分野	3DCAD3
担当教員	臼木菜穂		
専門 実務経験等	専門：2DCAD / 3DCAD 2016年 アーツカウンシル東京主催「FABBERS' ACTION PROJECT」に参加 2018年へアサビ木工房管理者、3DCAD授業、デジタルファブリケーション演習授業を担当 株式会社VOST、Fusion 360・AutoCADセミナーインストラクターを務める 2018年～2019年 Autodesk主催 Fusion360モデリングコンテストの企画運営、審査員を務める 2019年 Fusion360 Academyに登壇 初心者向けTips講座で講演		
授業内容 および 到達目標	Fusion360を中心とした3DCADによるモデリング方法を理解し、デザインを3Dプリントで出力できるスキルを習得します。より実践的な3DCADの活用としてアセンブリや基礎的な構造解析、ジェネレーティブデザインなども学びます。 自分のデザインに適したモデリングが出来るようになり、プレゼンテーションやコンペなどに活かせるようにします。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 [2年次の復習・確認] 2週 基本的なモデリング操作 3週 3Dプリントやレンダリングを用いたアウトプット 4週 +α 効率の良い作業方法の学習  5週 [実践的な3DCADの活用モデリング] 6週 アニメーション 7週 アセンブリ 8週 図面 9週 構造解析 10週 ジェネレーティブデザインなど  11週 課題演習 12週 課題演習 進行状況やコンペの参加などで内容の変更があります		
初回持参物	MacBook / マウス（中ホイールがあるもの） / USBメモリ		
準備学習	授業前にアプリケーションを起動させて最新版・動作確認をしておく（ネットが入っている状態で起動すること）		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率+制作プロセスから総合評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		



LD

科目名	卒業制作	授業分野	卒業制作
担当教員	リビングプロダクトデザインコース3年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門：各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	LD科で学んだ手法や考え方を活かし、自らテーマを見つけ、企画をたて、制作を行います。 また、卒業制作展での展示計画も行います。		
授業内容詳細・進行			
<制作期>	<p>後期から各授業で制作指導がはじまります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○リサーチ・企画テーマ立案</li> <li>◎企画テーマ発表（9月）</li> <li>○基礎研究（造形エスキース）</li> <li>○制作（試作モデル）</li> <li>◎中間発表（11月）</li> <li>○制作（最終モデル）</li> <li>◎卒業制作審査（12月）</li> </ul> <p>1週 展示会場計画 2週 制作（モデル仕上げ） 3週 制作（プレゼンテーションパネル） 4週 制作（展示台）</p> <p>*卒業制作審査に合格しない場合は、卒業制作展に展示できません。</p>		
初回持参物	筆記用具 / クロッキー帳 / 企画アイデア（リサーチ資料 / スケッチ / エスキース）		
準備学習	日常生活の中の“気になること”に着目、自分なりの視点・解釈をまとめ、企画アイデアとして展開する。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>社会に通じるテーマに取り組み、それを展開した作品になっているか、 最終制作物（展示モデル / プレゼンボード）で評価します。</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可</p>		