

## 実務経験のある教員等による授業科目一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和元年度												企業等との連携				
分類			授業科目名	授業科目概要			配当年次・学期	授業単位数	授業方法			場所		教員		
必修	選択必修	自由選択		講義	演習	実験・実習・実技			校内	校外	専任	兼任	実務			
○			コミュニケーション I - I	産官学連携をはじめとする商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	1 前	72	2		○	○	○	○	☆	○		
○			プレゼンテーション I - I	Humor Design Awards -1st Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	1 前	56	1		○	○	○	○	☆	○		
○			プレゼンテーション I - II	Creative Solution Awards -2nd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	1 前	48	1		○	○	○	○	○	○		
○			デッサン I - I	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	1 前	80	5		○	○	○	○	☆			
○			ブリコラージュ I - I	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 前	32	2	○		○	○	○	☆	○		
○			ブリコラージュ I - II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 前	72	4	○		○	○	○	○	○		
○			ブリコラージュ I - III	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 前	72	4	○		○	○	○	○	○		
○			ブリコラージュ I - IV	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 前	32	2	○		○	○	○	○	○		
○			特別実習 I	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	1 前	64	2		○	○	○	○	○	○		
○			WEB I - I	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	1 前	36	2		○	○	○	○	○	○		
○			キャリアデザイン I - I	主に Adobe 社の Illustrator、Photoshop、In design を学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1 前	36	2		○	○	○	○	○	○		

○	コミュニケーション I - II	産官学連携をはじめとする商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	1 後	104	3			○ ○		○ ○ ○ ○	
○	プレゼンテーション I - III	Creative Solution Awards –3rd Presentation– 産官学連携授業成果発表会への出展。	1 後	48	1			○ ○		○ ○ ○ ○	
○	プレゼンテーション I - IV	シアター形式での企業プレゼンテーションを行う。	1 後	36	1			○ ○		○ ○ ○ ○ ○	
○	プレゼンテーション I - V	Creative Solution Awards –4th Presentation– 産官学連携授業成果発表会への出展。	1 後	52	1			○ ○		○ ○ ○ ○ ○	
○	デッサン I - II	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	1 後	76	5		○	○		○ ○ ○ ○	
○	ブリコラージュ I - V	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 後	80	4	○			○	○ ○ ○ ○	
○	ブリコラージュ I - VI	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 後	72	4	○			○	○ ○ ○ ○	
○	ブリコラージュ I - VII	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 後	44	2	○			○	○ ○ ○ ○	
○	WEB I - II	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	1 後	32	2		○	○		○ ○ ○ ○ ○	
○	キャリアデザイン I - II	主に Adobe 社の Illustrator 、Photoshop 、In design を学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1 後	32	2		○	○		○ ○ ○ ○	
○	コミュニケーション II - I	産官学連携をはじめとする商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	2 前	72	2			○ ○		○ ○ ○ ○ ○	
○	プレゼンテーション II - I	Humor Design Awards –1st Presentation– 産官学連携授業成果発表会への出展。	2 前	56	1			○ ○		○ ○ ○ ○ ○	
○	プレゼンテーション II - II	Creative Solution Awards –2nd Presentation– 産官学連携授業成果発表会への出展。	2 前	48	1			○ ○		○ ○ ○ ○ ○	
○	デッサン II - I	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	2 前	40	2		○	○		○ ○ ○ ○ ○	

○	デッサン応用 II - I	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	2 前	32	2	○	○	○	○	○	○
○	ブリコラージュ II - I	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 前	32	2	○	○	○	○	○	○
○	ブリコラージュ II - II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 前	72	4	○	○	○	○	○	○
○	ブリコラージュ II - III	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 前	32	2	○	○	○	○	○	○
○	特別実習 II	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間に集中して学ぶ。	2 前	60	2		○	○	○	○	○
○	キャリアデザイン II - I	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 前	40	2		○	○	○	○	○
○	WEB II - I	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	2 前	36	2		○	○	○	○	○
○	コミュニケーション II - II	産官学連携をはじめとする商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	2 後	80	2		○	○	○	○	○
○	プレゼンテーション II - III	Creative Solution Awards -3rd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	2 後	48	1		○	○	○	○	○
○	プレゼンテーション II - IV	Creative Solution Awards -4th Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	2 後	56	1		○	○	○	○	○
○	デッサン II - II	情報を迅速、且つ的確にビジュアライズ(視覚化)して、ビジネスシーンでのコミュニケーションを活性化するのに必要な技法を習得する。	2 後	40	2		○	○	○	○	○
○	デッサン応用 II - I	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	2 後	40	2		○	○	○	○	○
○	ブリコラージュ II - IV	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 後	88	5	○		○	○	○	○
○	ブリコラージュ II - V	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、コピー・ライト等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行す。	2 後	32	2	○		○	○	○	○



○	キャリアデザインⅢ-Ⅲ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	3 後	36	2		○	○	○	○	○	○
○	マーケティングⅢ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 前 後	120	4		○	○	○			
○	卒業制作Ⅲ - I	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	3 後	152	5		○	○	○	○	○	○
○	エディトリアル デザインA	基礎的な知識や技術を学ぶと同時に、各自の興味・関心を喚起し、それぞれがそれぞれの好みを生かしながら、それぞれの方法で「表現」を試みます。	3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	ストーリー メイキング	物語の基本として三幕構成を学びます。 指定した商品企画のカスタマー・ジャーニーの洞察や、オリジナル物語の創作を行います。	3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	イラストレーション テクニック	実際にイラストレーションで仕事をする際に必要なテクニックの事例研究を行います。期の前半、後半それぞれ別のイラストレーションを描き、これを一般公開して、その品質を検証します。	3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	グラフィック デザイン	グラフィックデザインの企画力とそれを表現する技術力の向上とポートフォリオの充実。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	コマーシャル フォトA	デジタルカメラ技術・知識を学びます。カメラの扱い方などの基礎知識や撮影テクニック・ライティングなどデジタルカメラテクニックのいろはも同時に学んでいきます。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	プロダクトデザイン	「カタチを見つける」ことを目標の中心とし、模型作りを通して、プロダクトデザインの他の要素も学んでいきます。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	イラストレーション	エンターテイメント性を重視し「イラストを楽しむ」が基本の授業です。イラストを描く前の過程も大切ですので、軽いフィールドワークも課題にします。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	アドバタイジング	「人の意識を振り向かせる情報の仕掛け」をどのように創るかを実際に絵を描いたりロールプレイングで学びます。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	WEBデザイン	WEBデザインするための知識にかぎらず、解析・調査・洞察、目的・方針を軸とした授業を行います。作品としてではなく、商品・サービスとして現場で活躍できるノウハウを共有します。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	ステーショナリー デザイン	「紙媒体」特に「コミュニケーション・ツール」にあたる商品にスポットを当て、それに関係する基礎知識やノウハウ等を学びます。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	
○	After Effects	Adobe After Effectsを使用して、タイトルデザインや特殊効果(ビジュアルエフェクト)等の基本的なスキルを学びます。	2 ・ 3 前 後	36	2		○	○		○	○	

	○	Illustrator	Adobe Illustrator基礎の習得とプレゼンツール作成のためのデザインスキル習得。	2・3前後	18	1		○	○			○	○
	○	立体造形	木工技術のレクチャーと演習を通じて、図面の理解や模型によるスタディ、製作工程の計画と管理、ディテールへの意識等立体の制作過程を把握し、外注を含め製作する手段をシミュレーションしていきます。	2・3前後	36	2		○	○			○	○
	○	イメージ	イメージコンテンツを正確に分析する視点を獲得し、さらに強化する。世界に一つのあなたのアイデアを、より力強く鮮明に伝えられる技術を獲得する。	2・3前後	36	2		○	○			○	○
	○	アート	作品制作だけではなく、世界のマーケット(市場)の中で自分をどう位置付け、どう活躍できるかを学びます。	2・3前後	36	2		○	○			○	○
	○	Photoshop	Adobe Photoshop基礎の習得	2・3前後	18	1		○	○			○	○
	○	DTP	Adobe InDesignを使用して、DTP(Desktop Publishing=卓上出版)の基礎を学ぶ。	2・3前後	18	1		○	○			○	○
	○	デジタル アプリケーション	デジタルファブリケーション機器の使い方、デザインから製作、販売までを含めたトータル的なモノづくりの要素を理解し実践することを学びます。	2・3前後	36	2		○	○			○	○
	○	エディトリアル デザインB	基礎的な知識や技術を学ぶと同時に、各自の興味・関心を喚起し、それぞれがそれぞれの好みを生かしながら、それぞれの方法で「表現」を試みます。	2・3前後	16	1		○	○			○	○
	○	リアル イラストレーション	簡単な遠近法、構図法、空間質感の話。リアルに描くためのプロセスの話の後、モチーフを選択し実技にかかります。	2・3前後	16	1		○	○			○	○
	○	コマーシャル フォトB	デジタルカメラ技術・知識を学びます。カメラの扱い方などの基礎知識や撮影テクニック・ライティングなどデジタルカメラテクニックのいろいろも同時に学んでいきます。	2・3前後	16	1		○	○			○	○
	○	パッケージ デザイン	楽しめるパッケージ制作～各自のテーマをパッケージとして形にする。	2・3前後	16	1		○	○			○	○
	○	ロゴデザイン	ショップのロゴとVIをデザインする。	2・3前後	16	1		○	○			○	○
	○	インフォ グラフィックス	インフォグラフィックスのポスターを作成。情報の編集(取捨選択)、および大判サイズのグラフィックデザインを仕上げる力を身につける。	2・3前後	16	1		○	○			○	○
	○	ファッショ ンデザイン	立体裁断とトワル制作を通じて、ファッショングデザインの基礎を学ぶ。	2・3前後	16	1		○	○			○	○

