

## 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5年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員			企業等との連携
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	
○			デザインアート思考 I-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの基本をデザインアート思考を交えて学ぶ。	1前	80	2			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	1前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	1前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			デッサン I-I	人・もの・場所をシンプルな絵を描くロジック(道筋)を学び理解しながら、デッサンを学びます。	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)、フォトグラフ、ディスプレイ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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	80	5	○			○		○	○	○	○
○			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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	80	5	○			○		○	○	○	○
○			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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	○			○		○	○	○	
○			WEB I-I	Web/Webデザインについて、業務利用を前提とした実践的な講義・課題を行う。	1前	40	2		○		○		○	○	○	
○			キャリアデザイン I-I	デジタルグラフィックの基礎知識、Adobe Illustrator・Photoshopの基礎スキルを学ぶ。	1前	40	2		○		○		○	○	○	
○			デザインアート思考 I-II	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの基本をデザインアート思考を交えて学ぶ。	1後	116	3			○	○		○	○	○	○

○		プレゼンテーション I-III	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	1 後	36	1				○	○		○	○	○	○
○		プレゼンテーション I-IV	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	1 後	36	1				○	○		○	○	○	○
○		プレゼンテーション I-V	産学連携パートナーへ、ステージでプレゼンテーションを行う。	1 後	36	1				○	○	○	○	○	○	○
○		デッサン I-II	ロジカルデッサン「伝わる絵の描き方」を活用した、実践的な基礎課題を行います。	1 後	80	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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	5		○			○		○	○	○	○
○		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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	5		○			○		○	○	○	○
○		WEB I-II	Web/Webデザインについて、業務利用を前提とした実践的な講義・課題を行う。	1 後	40	2			○	○			○	○	○	○
○		キャリアデザイン I-II	デジタルグラフィックの基礎知識、Adobe Illustrator・Photoshopの基礎スキルを学ぶ。	1 後	40	2			○	○			○	○	○	○
○		キャリアデザイン I-III	産学連携授業等、今までの取り組みをポートフォリオにまとめる。	1 後	32	2			○	○			○	○	○	○
○		プレゼンテーションテクニック/マーケティングレビュー	ビジョンを掲げる習慣を持つことで、積極的な意見交換ができる環境を整える。 デザインアート思考の書籍より、内容を説明するためのポスター(イメージボード)を制作する。	1 前後	40	1				○	○		○	○	○	○
○		インフォグラフィックス	インフォグラフィックス制作について、質の高いリサーチ、独自性のあるコンセプト設定、伝わるグラフィックデザインの基本的な考え方を学ぶ。	1 前後	32	1				○	○		○	○	○	○
○		デザインアート思考 II-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	2 前	80	2				○	○		○	○	○	○
○		プレゼンテーション II-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	2 前	36	1				○	○		○	○	○	○
○		プレゼンテーション II-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	2 前	36	1				○	○		○	○	○	○

○			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	16	1			○	○	○	○	○		
○			デッサン応用Ⅱ-II	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	16	1			○	○	○	○	○		
○			デッサン応用Ⅱ-III	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	16	1			○	○	○	○	○	○	
○			デッサン応用Ⅱ-IV	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	16	1			○	○	○	○	○	○	
○			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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	80	5		○		○	○	○	○	○	
○			キャリアデザインⅡ-I	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	44	2			○	○	○	○			
○			キャリアデザインⅡ-II	Adobe Illustratorの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	2 前	40	2			○	○		○	○		
	○		マーケティングⅡ-I	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、実践的に学ぶ。	2 前	60	2				○	○	○			
	○		マーケティングⅡ-II	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、実践的に学ぶ。	2 前	30	1				○	○	○			
○			デザインアート思考Ⅱ-II	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	2 後	80	2				○	○	○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅡ-III	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	2 後	36	1				○	○	○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅡ-IV	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	2 後	36	1				○	○	○	○	○	○
○			デッサン応用Ⅱ-V	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	16	1			○	○	○	○	○		
○			デッサン応用Ⅱ-VI	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	16	1			○	○	○	○	○		

○		デッサン応用Ⅱ-Ⅶ	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	16	1			○	○	○	○	○	○
○		デッサン応用Ⅱ-Ⅷ	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	16	1			○	○	○	○	○	○
○		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)、フォトグラフ、ディスプレイ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	80	5	○			○	○	○	○	○
○		キャリアデザインⅡ-Ⅲ	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コミュニケーション能力を育成する。	2後	44	2			○	○	○	○		
○		キャリアデザインⅡ-Ⅳ	Adobe Photoshopの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	2後	40	2			○	○		○	○	
	○	マーケティングⅡ-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。	2後	60	2				○	○	○		
	○	マーケティングⅡ-Ⅳ	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。	2後	30	1				○	○	○		
○		デザインアート思考Ⅲ	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの実践をデザインアート思考を交えて学ぶ。	3前	80	2				○	○	○	○	○
○		プレゼンテーションⅢ-Ⅰ	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	3前	36	1				○	○	○	○	○
○		プレゼンテーションⅢ-Ⅱ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	3前	36	1				○	○	○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-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。	3前	16	1			○	○	○	○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-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。	3前	16	1			○	○	○	○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅲ	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。	3前	16	1			○	○	○	○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅳ	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。	3前	16	1			○	○	○	○	○	



○		コピーライティング /3Dモデリング	将来にわたって役立つのがコピーライティングのスキル。 なかでもキャッチフレーズに本授業は光を当て、その発想法や作り方、応用の仕方など基本からステップバイ・ステップで身につけていく。	3 前後	32	1				○	○			○	○	○	○
	○	イラストレーションA	仕事(商業)としてのイラストレーション。 自分の特性や得意分野を知って仕事(絵)に生かす方法。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	☆	
	○	グラフィック デザインA	グラフィックデザインについて、1800年代から現代に至る までの歴史と変遷について学ぶ。リサーチ、アイデアスケッチ、 デザイン、プレゼンテーションの過程を繰り返し、 精度の高いグラフィックデザインを作る手順(Process)と 基準(Quality)を身につける。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	☆	
	○	コマーシャル フォトA	写真撮影・スタジオ撮影の基礎知識を習得し「伝わる写真」 を撮れるようにする。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	☆	
	○	ストーリー メイキング	物語の基本的な構造(かたち)を学びます。物語のプロット (あらすじ)を創作しながら、ゲーム・マンガ・企画商品開発等 に活用できる物語的思考を養っていきます。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○		
	○	Photoshop	Photoshopを使った表現力とプレゼン力向上。	2 ・ 3 前後	20	1			○	○					○	○	
	○	デッサン	ロジカルデッサン応用編として、鉛筆での基本的な素描練習 から始めるトレーニング用授業。ロジカルデッサンの理解度 が不足している人や、入社試験に絵を描くテストが課される 進路先を選ぶ人に向いている。スピードとパワーと規律を 求める体育会系デッサン。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	○	
	○	プロダクト デザイン	デザインの基本を理解し、様々な課題にトライしながらそれ を解決する方法を学ぶ。ツールを使いこなし、自分のアイデア をカタチ化するスキルを身につける。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	☆	
	○	アドバタイジング	企業が必ず必要とするコミュニケーション機能である効果 的な 広告制作の方法を学ぶ。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	☆	
	○	WEBデザイン	WEBデザインをするための知識に限らず、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や最新 トレンド、AIなどについても触れていきます。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	○	
	○	イラストレーションB	自分を知り、イラストで伝えるを学ぶ。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	○	
	○	グラフィック デザインB	ブランディングの企画と制作を通してグラフィックデザインの 総合的な能力と技術を向上させる。 デザイン思考・視点を身につけ、「伝わる見せ方」を学ぶ。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	○	
	○	イメージA	SNS・WEB・テレビ・映画館・美術館などで目にする最も 新しいコンテンツを、一緒に発明しましょう。画と音を使った 最もパワフルな表現スキル＝「イメージ」は、下記(授業計画) の演習を学べば、驚くほど簡単に身につきます。	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	○	○
	○	エディトリアル デザイン	「装丁」本／雑誌のデザインを学ぶ。 デザインの現場に必要な基礎スキルを身につけよう！	2 ・ 3 前後	40	2			○	○					○	○	

○	アート	アートを通して、構図、マチエールなど絵画の基礎を学び、自分らしい表現方法を見つけること。	2・3前後	40	2		○	○				○	☆	
○	モーショングラフィックス	映像制作における情報伝達のためのグラフィックス表現。その機能と手法について学びます。さまざまな映像コンテンツを分析し、モーショングラフィックスの機能・目的を考えながら制作を通してアイデア、テクニックなどを解説します。	2・3前後	40	2		○	○				○	○	○
○	ステーションナリーデザイン	ステーションナリーの「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、それに関する基礎知識や制作ノウハウを学ぶ。	2・3前後	40	2		○	○				○	○	
○	DTP	Adobe Indesignを使用し、DTP(Desktop Publishing= 卓上出版)の基礎を学ぶ。	2・3前後	20	1		○	○				○	○	
○	データサイエンス	データサイエンス(理論、方法)、Excelでのグラフの作成、関数の使い方などを学ぶ。また、模擬授業(SDGs:水について)を行うことで、自らデータを用いた考察を行う。	2・3前後	16	1		○	○		○			○	
○	コマーシャルフォトB	カメラの操作・写真の構図・装飾等を使ったディレクションを含め、「インスタ映え」を写真で表現する。	2・3前後	16	1		○	○				○	○	
○	ロゴデザイン	ロゴのつくりかた、プレゼンテーションのしかたを学ぶ。	2・3前	16	1		○	○				○	○	
○	立体造形A	素材に触れること、手を動かす経験をすることで立体に対する感覚を養い、デザインの精度を高めていきましょう。	2・3前後	16	1		○	○				○	○	
○	スポーツイラストレーション	スポーツイラストレーションの種類を知り、どんなスタイルのものがどんな媒体で使用されているかを勉強します。クライアントもターゲットも存在することを理解しながら、実際にいくつかのスタイルのイラストレーションを描いていきます。	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について、リサーチ、レイアウト、デザインの基本的な制作手順と求められるクオリティを学ぶ。自分で選んだ企業についてリサーチ、デザインをする経験を通して、就職・転職において有効となる企業情報の読み方を身につける。	2・3前後	16	1		○	○				○	○	
○	イメージB	動画制作の基本的な知識(フレームレートって? mp4ってなに? など)、動画撮影の基本的な知識(カメラの設定、撮影技法)、グリーンバックでの撮影など、動画撮影に関する基礎を学ぶ。	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「伝わる」パッケージとして形にする。	2・3前後	16	1		○	○				○	○	
○	デジタルファブリケーションA	デジタルファブリケーションの長所を活かしたものづくり・プロダクトデザインを行うための実習を行う。具体的には、機材操作講習、長所を活かすためのTIPS紹介、加工のためのデータ制作として3Dモデリング・2Dベクターデザインの演習を実施したうえで、内容に基く課題制作を行う。	2・3前後	16	1		○	○				○	○	
○	ファッションデザイン	立体的裁断を用いて洋服のトワル制作をすることで、より人間の身体や心に近いプロダクト制作を体験し、重力や物理、空間を意識した物作りの考え方を学ぶ。	2・3前後	16	1		○	○				○	○	

○	タイポグラフィ	タイポグラフィの基礎をまなび、レターヘッド(送付状)をデザインする。	2・3後	16	1		○	○			○	○		
○	人物クロッキー	人体の構造理解を深め、修正力を養う。	2・3前後	36	1			○	○		○	○		
○	モデリング	色々な素材で各自作りたいキャラクターのモデル制作指導。立体造形。	2・3前後	36	1			○	○			○	○	
○	立体造形B	素材に触れること、手を動かす経験をすることで立体に対する感覚を養い、デザインの精度を高めていきましょう。	2・3前後	36	1			○	○			○	○	
○	古典技法	古典技法のテンペラや金箔を貼って作品を仕上げる。	2・3前後	36	1			○	○			○	○	
○	デジタルファブリケーションB	製造やプロトタイプ制作からグラフィックまで幅広い分野で活用される3Dモデリング・レンダリングのスキルを向上させるワークショップおよびそれらを活用した個人制作を行う。	2・3前後	36	1			○	○			○	○	
○	キャラクターデザイン	キャラクターによるビジュアルコミュニケーション、キャラクターを使用した商品企画の基礎力をつける。	2・3前後	36	1			○	○			○	○	○
○	就業体験A	産学連携授業を通じて実践してきたクリエイティブなマーケティングやプランニングの有効性をインターンシップを通じて実感する。	1・3前後	30	2		○			○	○			
○	就業体験B	産学連携授業を通じて実践してきたクリエイティブなマーケティングやプランニングの有効性をインターンシップを通じて実感する。	1・3前後	60	2		○			○	○			
○	就業体験C	産学連携授業を通じて実践してきたクリエイティブなマーケティングやプランニングの有効性をインターンシップを通じて実感する。	1・3前後	30	1		○			○	○			
○	国内文化研修A	日本国内において、デザイン・アートによる活性化が必要な地域やこれを実践している地域を調査し、これを参考に学生自身も実践する。	1・3前後	30	2		○			○	○			
○	国内文化研修B	日本国内において、デザイン・アートによる活性化が必要な地域やこれを実践している地域を調査し、これを参考に学生自身も実践する。	1・3前後	60	2		○			○	○			
○	国内文化研修C	日本国内において、デザイン・アートによる活性化が必要な地域やこれを実践している地域を調査し、これを参考に学生自身も実践する。	1・3前後	30	1		○			○	○			
○	海外研修A	海外における新旧のデザイン・アートの成功例を実地で体験することにより、世界における日本を意識し、世界という多様性の可能性を学ぶ。	1・3前後	30	2		○			○	○			



		○	海外研修B	海外における新旧のデザイン・アートの成功例を実地で体験することにより、世界における日本を意識し、世界という多様性の可能性を学ぶ。	1 5 3 前後	60	2		○			○	○				
		○	海外研修C	海外における新旧のデザイン・アートの成功例を実地で体験することにより、世界における日本を意識し、世界という多様性の可能性を学ぶ。	1 5 3 前後	30	1		○			○	○				
全設置授業時数					4,316時間												
実務経験のある教員等による授業時数(○)					3,468時間												
シラバス提出授業時数(☆)					240時間												