

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅠ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	45単位時間		
授業コマ数	23コマ		
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	自己PRを構築する。		
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	就職概論	31
	2	就職スケジュール	32
	3	一般常識試験	33
	4	適性検査	34
	5	作文	35
	6	敬語と立ち居振舞い	36
	7	面接試験のねらい	37
	8	グループ面接	38
	9	自己PRとは	39
	10	自己PRの書き方1	40
	11	自己PRの書き方2	41
	12	自己PRの書き方3	42
	13	自己PRの書き方4	43
	14	好ましくない自己PRの例	44
	15	仕事の選び方	45
	16	会社の選び方	46
	17	履歴書の書き方1	47
	18	履歴書の書き方2	48
	19	履歴書の書き方3	49
	20	エントリーシートの書き方1	50
	21	エントリーシートの書き方2	51
	22	送付状の書き方	52
	23	インターンシップについて	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ベーシックデザイン		
実務家教員授業	○		
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	40単位時間		
授業コマ数	20コマ		
授業概要	制作にて代表的な作成ツールのIllustrator、Photoshopの基礎を習得する		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする		
教科書	Illustratorトレーニングブック、Photoshopトレーニングブック		
特記	イラストレーター＝Ai、Photoshop＝Psと表記		
授業計画	1	Ai・Psの説明	31
	2	PCの基本的な使用方法	32
	3	Ai実習 ①	33
	4	Ai実習 ②	34
	5	Ai実習 ③	35
	6	Ai実習 ④	36
	7	Ai実習 ⑤	37
	8	Ai実習 ⑥	38
	9	Ai実習 ⑦	39
	10	Ai実習まとめ・課題制作①	40
	11	Ps実習 ①	41
	12	Ps実習 ②	42
	13	Ps実習 ③	43
	14	Ps実習 ④	44
	15	Ps実習 ⑤	45
	16	Ps実習 ⑥	46
	17	Ps実習 ⑦	47
	18	Ps実習まとめ・課題制作②	48
	19	課題制作③	49
	20	課題制作④	50
成績評価方法 (試験実施方法)	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
備考	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	進級制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	180単位時間		
授業コマ数	90コマ		
授業概要	進級審査のための1年間の集大成となる作品の制作		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	テーマに沿った作品の作成、及びプレゼンテーション		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	進級制作テーマ説明	
	2	企画①	
	3	企画②	
	4	企画③	
	5	企画④	
	6	企画プレゼン	
	7	企画調査①	
	8	企画調査②	
	9	企画調査③	
	10	企画調査④	
	11	中間プレゼン	
	12	12～80 課題制作	
	80	コンセプトボード作成①	
	81	コンセプトボード作成②	
	82	コンセプトボード作成③	
	83	コンセプトボード作成④	
	84	プレゼン準備（パワーポイント）①	
	85	プレゼン準備（パワーポイント）②	
	86	プレゼン準備（パワーポイント）③	
	87	プレゼン準備（パワーポイント）④	
	88	プレゼンリハーサル①	
	89	プレゼンリハーサル②	
	90	進級制作プレゼンテーション	
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	就職活動にのPRツールであるポートフォリオの制作準備		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成		
教科書	なし		
特記	イラストレーター=Ai、Photoshop=Psと表記		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	フォーマット準備①	33
	4	フォーマット準備②	34
	5	フォーマット作成①	35
	6	フォーマット作成②	36
	7	フォーマット作成③	37
	8	フォーマット作成④	38
	9	ページ構成①	39
	10	ページ構成②	40
	11	写真撮影、作品準備①	41
	12	写真撮影、作品準備②	42
	13	コンテンツ制作①	43
	14	コンテンツ制作②	44
	15	コンテンツ制作③	45
	16	コンテンツ制作④	46
	17	コンテンツ制作⑤	47
	18	コンテンツ制作⑥	48
	19	コンテンツ制作⑦	49
	20	コンテンツ制作⑧	50
	21	コンテンツ制作⑨	51
	22	コンテンツ制作⑩	52
	23	コンテンツ制作⑪	53
	24	コンテンツ制作⑫	54
	25	コンテンツ制作⑬	55
	26	ポートフォリオ印刷・製本①	56
	27	ポートフォリオ印刷・製本②	57
	28	ポートフォリオ印刷・製本③	58
	29	ポートフォリオ印刷・製本④	59
	30	プレゼンテーション	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	色彩		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	45単位時間		
授業コマ数	23コマ		
授業概要	色彩に関する基本的な知識を習得する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。		
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編、過去問題集		
特記			
授業計画	1	色彩感覚とデザインについて	31
	2	色の視覚効果	32
	3	色の視覚効果	33
	4	配力の基本的な考え方	34
	5	色相から配色を考える	35
	6	トーンから配色を考える	36
	7	配色の基本的な技法	37
	8	配色演習	38
	9	配色演習	39
	10	色彩と校正	40
	11	色彩と生活	41
	12	ファッションとは	42
	13	ファッションとは色彩	43
	14	インテリアと色彩	44
	15	インテリアのカラーコーディネーション	45
	16	総合演習	46
	17	検定対策	47
	18	検定対策	48
	19	検定対策	49
	20	過去問題	50
	21	過去問題	51
	22	過去問題	52
	23	過去問題・総復習	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100% 筆記試験における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	建築構造 I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	45単位時間
授業コマ数	23コマ
授業概要	インテリア空間を構成する構造体についての理解、建築基準法他の説明
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	構造種別の理解と仕上げ・下地の概念の理解、インテリア計画に必要な法律の習得
教科書	構造用教材、法規用教材
特記	
授業計画	1 構造種別の概要/構造原理/基礎構造
	2 木質構造（在来・2×2・丸太組）/材料（軸組・小屋組）/集成材
	3 鉄骨構造（形鋼・溶接・ファスナー）/プレース構造とラーメン構造
	4 鉄筋コンクリート造（鉄筋・コンクリート材料特性）
	5 鉄骨鉄筋コンクリート造（合成構造）/組積構造（CB造・PC構造）
	6 仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称
	7 屋根/床/階段
	8 壁/天井/床の間
	9 建具
	10 法律の概要（建築基準法・都市計画法・消防法他）法文の読み方・集団・単体規定
	11 基本用語の定義（建築物・敷地・地階・床面積・建築・主要構造部・居室）
	12 用語の定義・面積・高さ・階数の算定（延焼のおそれのある部分・床面積の定義）
	13 高さ・階数の算定基準・地盤面の定義（高さを含む・含まない・平均地盤面）
	14 単体規定（防火・避難関係）不燃・準不燃・難燃材料/耐火・準耐火建築物・耐火構造）
	15 特殊建築物/防火区画・防火戸・他
	16 避難施設（廊下の幅・排煙設備・非常用照明・非常用侵入口・敷地内道路）
	17 内装制限（無窓の居室・火器使用室）
	18 一般構造（天井、床の高さ・床下換気・階段規定・居室の採光・地階の居室・遮音構造）
	19 設備（換気・24H換気・排煙設備
	20 集団規定（道路と敷地・接道の義務・用途制限）用途地域（建蔽率・容積率）
	21 高さの制限（道路斜線・隣地斜線・北側斜線・日影による高さ制限）
	22 消防法（防火対象物・消防用設備）/消火設備・警報装置・避難設備
	23 まとめ
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	建築設計 I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	通年
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	45単位時間
授業コマ数	23コマ
授業概要	平行定規等で手描き図面を思考する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	各種図面のトレースを通じ各図面の役割・表現を習得
教科書	新しい建築製図
特記	
授業計画	1 用具の使い方/紙の規格/線の種類・引き方/線の練習/コンパスの使用
	2 図形の表現・投影図法・大三角法/平行線の利用・角の分割/三角形の性
	3 平行線の利用・角の分割/内接円・投影図法の解説・立体の投影図1
	4 転倒立体の投影図/立体の投影図/立体の傾斜/展開
	5 立体の切断/直裁断投影図1・2/斜裁断投影図/展開投影図
	6 展開投影図/相貫体投影図
	7 教科書の木造住宅平面図のトレース (S=1/10C)
	8 各図面の種類・役割について説明 平面図JIS表示記号のトレース
	9 木造住宅 平面図のトレース 縮尺の違いのスケール感を体感(S=1/100)
	10 木造住宅 平面図のトレース 縮尺の違いのスケール感を体感(S=1/50)
	11 教科書の木造住宅 平面図のトレース
	12 教科書の木造住宅 平面図・配置図のトレース
	13 教科書の木造住宅 断面図のトレース
	14 木造住宅の展開図トレース
	15 木造住宅の展開図・天井伏図トレース
	16 WC・浴室をデザイン オリジナルの空間を表現する
	17 WC・浴室をデザイン 線描きパースの添付
	18 所定の空間設定の中でLDKを配置し豊かな空間の提案を行う
	19 LDKの家具配置 「豊かな暮らし」の提案 平面・展開・天井伏図
	20 LDKの家具配置 「豊かな暮らし」の提案 平面・展開・天井伏図
	21 LDK「豊かな暮らしの空間」の提案 線描きパース・フィードバックし各図面修正
	22 LDK「豊かな暮らしの空間」の提案 クライアント説明の資料として図面の準備
	23 プレゼンテーション
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアパース I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	手描きによるパースの表現方法の習得			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける			
教科書	主に講師考案によるオリジナル課題をテキストとする			
特記				
授業計画	1	パースの役割や表現方法についての講義	31	【美容室】（店舗パース・1点図法）ペン描き
	2	【リビング8帖】（45° 1点図法）下図起こし	32	【美容室】（店舗パース・1点図法）ペン描き
	3	【リビング8帖】（45° 1点図法）下図起こし	33	【美容室】（店舗パース・1点図法）カラーリング仕上げ
	4	【リビング8帖】（45° 1点図法）下図起こし	34	【美容室】（店舗パース・1点図法）カラーリング仕上げ
	5	【リビング8帖】（45° 1点図法）下図起こし	35	【美容室】（店舗パース・1点図法）カラーリング仕上げ
	6	【リビング8帖】（45° 1点図法）ペン描き	36	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）下図起こし
	7	【リビング8帖】（45° 1点図法）ペン描き	37	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）下図起こし
	8	コピックマーカーの使い方についての講義	38	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）下図起こし
	9	【リビング8帖】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	39	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）下図起こし
	10	【リビング8帖】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	40	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）ペン描き
	11	【リビング8帖】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	41	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）ペン描き
	12	【リビング8帖】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	42	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）ペン描き
	13	【キッチン】（45° 1点図法）下図起こし	43	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）カラーリング仕上げ
	14	【キッチン】（45° 1点図法）下図起こし	44	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）カラーリング仕上げ
	15	【キッチン】（45° 1点図法）下図起こし	45	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法）カラーリング仕上げ
	16	【キッチン】（45° 1点図法）下図起こし	46	
	17	【キッチン】（45° 1点図法）ペン描き	47	
	18	【キッチン】（45° 1点図法）ペン描き	48	
	19	【キッチン】（45° 1点図法）ペン描き	49	
	20	【キッチン】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	50	
	21	【キッチン】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	51	
	22	【キッチン】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	52	
	23	【キッチン】（45° 1点図法）カラーリング仕上げ	53	
	24	【点景の練習】（樹木他）	54	
	25	【点景の練習】（樹木他）	55	
	26	【美容室】（店舗パース・1点図法）下図起こし	56	
	27	【美容室】（店舗パース・1点図法）下図起こし	57	
	28	【美容室】（店舗パース・1点図法）下図起こし	58	
	29	【美容室】（店舗パース・1点図法）下図起こし	59	
	30	【美容室】（店舗パース・1点図法）ペン描き	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	福祉住環境 I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	45単位時間
授業コマ数	23コマ
授業概要	検定試験3級の問題に取り組み、誰もが暮らしやすい生活環境について基礎知識を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義・問題演習と演習形式による試験対策
達成目標	問題集に取り組み、福祉住環境コーディネーター検定3級の基礎知識を習得
教科書	2020年版ユーキャンの福祉住環境コーディネーター3級速習レッスン&問題集
特記	
授業計画	1 第一章 暮らしやすい生活環境を目指して
	2 日本の住環境の問題点
	3 日本の住環境の問題点
	4 第二章 自立を支援する制度と方策
	5 障害者福祉の理念～ノーマライゼーション～
	6 障害者福祉の理念～ノーマライゼーション～
	7 第三章 バリアフリーとユニバーサルデザイン：共用品（アクセシブルデザイン）
	8 福祉用具の定義と役割
	9 福祉用具の定義と役割
	10 第四章 住まい整備のための基本技術
	11 金沢福祉用具情報プラザ見学
	12 生活に即した安全・安心・快適な住まい
	13 生活に即した安全・安心・快適な住まい
	14 色彩・照明・インテリアへの配慮
	15 第五章 安心できる住生活とまちづくり
	16 高齢期の多様な住まい方 安心して住み続けるために
	17 予想模擬試験問題（1）
	18 予想模擬試験問題（2）
	19 予想模擬試験問題（3）
	20 予想模擬試験問題（4）
	21 試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ
	22 試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ
	23 試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CAD実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Vector Worksの基本操作の習得、インテリア空間の設計図面表現			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	CAD検定3級合格			
教科書	配布プリント			
特記				
授業計画	1	Vector Worksの基本操作	31	CAD検定対策
	2	Vector Worksの基本操作	32	CAD検定対策
	3	2Dツールの操作	33	CAD検定対策
	4	図面枠の作成	34	CAD検定対策
	5	Vector Worksのショートカット習得	35	CAD検定対策
	6	Vector Worksのショートカット習得・演習	36	CAD検定対策
	7	基礎演習①	37	CAD検定対策
	8	基礎演習②	38	CAD検定対策
	9	基礎演習③	39	CAD検定対策
	10	基礎演習④	40	CAD検定対策
	11	基礎演習⑤	41	CAD検定対策
	12	問題演習①	42	CAD検定対策
	13	問題演習②	43	CAD検定対策
	14	問題演習③	44	CAD検定対策
	15	問題演習④	45	CAD検定対策
	16	問題演習⑤	46	
	17	LDK課題の図面表現	47	
	18	LDK課題の図面表現	48	
	19	LDK課題の図面表現	49	
	20	LDK課題の図面表現	50	
	21	CAD検定対策	51	
	22	CAD検定対策	52	
	23	CAD検定対策	53	
	24	CAD検定対策	54	
	25	CAD検定対策	55	
	26	CAD検定対策	56	
	27	CAD検定対策	57	
	28	CAD検定対策	58	
	29	CAD検定対策	59	
	30	CAD検定対策	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアデザイン実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	インテリアの基礎を習得し、クライアントの生活スタイルからインテリア構成を考える			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	クライアントの要望に沿ったインテリアコーディネート提案を考え、プレゼンする			
教科書				
特記				
授業計画	1	インテリアについて	35	35～40クライアントを想定した実習（寝室10帖）
	2	インテリアと建築の違いについて	41	41～43クライアントを想定した実習（キッチン）
	3	インテリアの仕事について	44	44～48クライアントを想定した実習（戸建て）
	4	人体計測実習・体側と実習	49	プレゼンテーション
	5	動作寸法と動作空間について	50	暮らしの提案の基礎的知識
	6	動作から考える空間	51	家具配置から暮らし方を考える
	7	インテリアデザイン計画について	52	フロアプランのエスキース
	8	イメージスケールについて	53	フロアプランのエスキース
	9	イメージスケール実習	54	厨房・冷蔵庫・ユーティリティの在り方
	10	インテリアイメージスケール実習	55	フロアプランのエスキース
	11	インテリアイメージスケール実習	56	フロアプランのエスキース
	12	インテリアイメージについて	57	暮らし方イメージの鮮明化
	13	インテリアイメージボード実習	58	フロアプランのエスキース チェック
	14	インテリアイメージボード実習	59	フロアプランのエスキース チェック
	15	リビングルームの考え方	60	壁面のデザイン
	16	リビングルームの考え方	61	フロアプランのエスキース チェック
	17	理想のリビングの考案	62	フロアプランのエスキース チェック
	18	理想のリビングの考案、プレゼン	63	フロアプランのフィードバックについて
	19	キッチンの考え方	64	家具を考える
	20	ワークトライアングルについて	65	家具の寸法・機能・表情（質感）
	21	理想のキッチンの考案	66	家具の寸法・機能・表情（質感）
	22	理想のキッチンの考案・プレゼン	67	67～69フロアプランのエスキース
	23	ダイニングの考え方	70	フロアプラン図の完了とフィードバック
	24	理想のLDKの考案	71	71～73天井と照明を計画 フロアプラン着彩
	25	理想のLDKの考案・プレゼン	74	74～76天井伏図のエスキース フロアプラン着彩
	26	寝室・子供部屋の考え方	77	77～79展開図のエスキース
	27	理想の寝室・子供部屋の考案	80	80～85スチレンボードにて模型の製作
	28	理想の寝室・子供部屋の考案・プレゼン	86	86～90家具模型型制作
	29	29～31クライアントを想定した実習（子供部屋）		
	32	32～34クライアントを想定した実習（寝室6帖）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	モデルボードの基本的な加工方法を習得し、素材・接着方法・表現を習得			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	建築インテリアモデルの手法を理解し、内観・外観モデルの製作技術を習得する			
教科書	イラストで分かる建築模型の作り方（彰国社）			
特記				
授業計画	1	建築模型の在り方、加工についての講義	31	LDKの建築模型の製作
	2	モデルボードで立方体の製作	32	LDKの建築模型の製作
	3	モデルボードで立方体の製作	33	LDKの建築模型の製作
	4	モデルボードで立方体の製作	34	LDKの建築模型の製作
	5	モデルボードで大きいR模型	35	LDKの建築模型の製作
	6	モデルボードで大きいR模型	36	LDKの建築模型の製作
	7	モデルボードで大きいR模型	37	プレゼンテーション
	8	モデルボードで大きいR模型	38	店舗の建築模型の製作
	9	発泡スチロールで穴開き立体	39	店舗の建築模型の製作
	10	発泡スチロールで穴開き立体	40	店舗の建築模型の製作
	11	発泡スチロールで穴開き立体	41	店舗の建築模型の製作
	12	発泡スチロールで穴開き立体	42	店舗の建築模型の製作
	13	発泡スチロールで穴開き立体	43	店舗の建築模型の製作
	14	発泡スチロールで穴開き立体	44	店舗の建築模型の製作
	15	塩ビ版で箱作り	45	プレゼンテーション
	16	塩ビ版で箱作り	46	
	17	塩ビ版で箱作り	47	
	18	塩ビ版で箱作り	48	
	19	塩ビ版で箱作り	49	
	20	塩ビ版で箱作り	50	
	21	透明プラスチックでパッケージ制作	51	
	22	透明プラスチックでパッケージ制作	52	
	23	透明プラスチックでパッケージ制作	53	
	24	透明プラスチックでパッケージ制作	54	
	25	透明プラスチックでパッケージ制作	55	
	26	建築模型	56	
	27	建築模型	57	
	28	建築模型	58	
	29	建築模型	59	
	30	建築模型	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	インテリア概論Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	45単位時間
授業コマ数	23コマ
授業概要	店舗設計への初歩知識やインテリアの素材知識の習得
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	インテリア素材知識の習得・コーディネート提案
教科書	素材・建材ハンドブック
特記	
授業計画	1 デザインとアート アーツアンドクラフト運動について
	2 印象派とジャポニズム アールヌーヴォーについて
	3 店舗の営利/業種業態（物販・飲食・サービス業）について
	4 物販店の計画方法
	5 飲食店の計画方法
	6 インテリアエレメントとは
	7 家具
	8 家具
	9 合板
	10 ファブリック
	11 カーテン・カーペット・壁装材等
	12 カーテン・カーペット・壁装材等
	13 カーテン・カーペット・壁装材等
	14 カーテン・カーペット・壁装材等
	15 デザイナーズチェア
	16 デザイナーズチェア
	17 木材料（仕上げ材・広葉樹・針葉樹・床柱・竹・集成材）
	18 建材（合板・ファイバーボード・パーティクルボード・石膏ボード・セメント系ボード・断熱材）
	19 石・タイル・ガラス
	20 塗装・左官
	21 床仕上げ材・壁仕上げ材・天井仕上げ材
	22 建具材（木製・鋼製）
	23 まとめ
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	なし			
特記	イラストレーター＝Aiと表記			
授業計画	1	オリエンテーション。Mac基本操作	31	ブランディングデザイン知識①
	2	Ai実習 基本操作	32	ブランディングデザイン知識②
	3	Ai実習 描画①	33	ブランディングデザイン知識③
	4	Ai実習 描画②	34	ブランドロゴ①
	5	Ai実習 作図①	35	課題制作①
	6	Ai実習 作図②	36	課題制作②
	7	Ai実習 制作①	37	ガイドライン（仕様書）作成法
	8	Ai実習 制作②	38	課題制作①
	9	課題制作①	39	課題制作②
	10	課題制作②	40	課題制作③
	11	Ai実習 ベジェ曲線①	41	パッケージデザイン知識①
	12	Ai実習 ベジェ曲線②	42	パッケージデザイン知識②
	13	Ai実習 画像	43	パッケージ分析①
	14	課題制作①	44	パッケージ分析②
	15	課題制作②	45	課題制作
	16	課題制作③	46	
	17	課題制作④	47	
	18	課題制作⑤	48	
	19	オリエンテーション。情報デザインとは	49	
	20	図解表現理解	50	
	21	ピクトグラム（アイコン）知識	51	
	22	課題制作①	52	
	23	課題制作②	53	
	24	課題制作③	54	
	25	課題制作④	55	
	26	課題制作⑤	56	
	27	インフォグラフィックス知識①	57	
	28	インフォグラフィックス知識②	58	
	29	課題制作①	59	
	30	課題制作②	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	エディトリアル演習			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	クリエイティブな企画、レイアウト基礎を習得する			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	クリエイティブソフトを使用した課題の制作、レイアウト構成感覚の習得			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	エディトリアルデザインについて	31	文字組知識①
	2	Illustrator、Photoshopの使い方復習	32	文字組知識②
	3	レイアウト構成、視線誘導、構図について	33	文字組知識③
	4	エディトリアル基礎（見本通りのチラシ作成）	34	コンセプトボードとは
	5	課題制作①	35	レイアウト構成
	6	課題制作②	36	課題制作①
	7	課題制作③	37	課題制作②
	8	課題制作④	38	課題制作③
	9	課題制作⑤	39	課題制作④
	10	プレゼンテーション	40	課題制作⑤
	11	写真集企画	41	プレゼンテーション
	12	企画構成、写真撮影	42	クリエイターズファイルとは
	13	文字構成、原稿作成	43	情報収集
	14	課題制作①	44	情報収集
	15	課題制作②	45	まとめ
	16	課題制作③	46	
	17	課題制作④	47	
	18	課題制作⑤	48	
	19	プレゼンテーション	49	
	20	ブランディング企画について	50	
	21	ブランディング企画構成	51	
	22	課題制作①	52	
	23	課題制作②	53	
	24	課題制作③	54	
	25	課題制作④	55	
	26	課題制作⑤	56	
	27	課題制作⑥	57	
	28	課題制作⑦	58	
	29	プレゼンテーション準備	59	
	30	プレゼンテーション準備	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジュアルデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	デザインの基礎となる部分の習得			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	ベーシックデザインの知識習得とその応用のための実技制作			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	コンセプトメイキング①	31	ロゴタイプ、マーク知識①
	2	コンセプトメイキング②	32	ロゴタイプ、マーク知識②
	3	コンセプトメイキング③	33	ロゴタイプ、マーク知識③
	4	課題制作①	34	課題制作①
	5	課題制作②	35	課題制作②
	6	課題制作③	36	課題制作③
	7	課題制作④	37	課題制作④
	8	課題制作⑤	38	課題制作⑤
	9	レタリング知識①	39	名刺作成知識①
	10	レタリング知識②	40	名刺作成知識②
	11	レタリング知識③	41	名刺作成知識③
	12	課題制作①	42	課題制作①
	13	課題制作②	43	課題制作②
	14	課題制作③	44	課題制作③
	15	ロゴデザイン知識①	45	課題制作④
	16	ロゴデザイン知識②	46	課題制作⑤
	17	ロゴデザイン知識③	47	ブランディング知識①
	18	課題制作①	48	ブランディング知識②
	19	課題制作②	49	ブランディング知識③
	20	課題制作③	50	課題制作①
	21	課題制作④	51	課題制作②
	22	課題制作⑤	52	課題制作③
	23	家紋デザイン知識①	53	課題制作④
	24	家紋デザイン知識②	54	課題制作⑤
	25	家紋デザイン知識③	55	課題制作⑥
	26	課題制作①	56	課題制作⑦
	27	課題制作②	57	課題制作⑧
	28	課題制作③	58	課題制作⑨
	29	課題制作④	59	課題制作⑩
	30	課題制作⑤	60	プレゼンテーション
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	Webデザイン概論	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	30単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る	
達成目標	Webデザイナー検定ベーシックの合格。Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。	
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座	
特記		
授業計画	1	オリエンテーション
	2	HTMLの概要
	3	文書をHTMLでマークアップする
	4	改行や強調・画像やリンクを挿入する
	5	表とフォームを設置する
	6	復習
	7	CSSの概要
	8	基本プロパティとセレクタの使い方
	9	背景画像を使って装飾する
	10	文書のレイアウトとボックスモデル
	11	表組みと入力フォームのスタイリング
	12	復習
	13	レイアウトの種類
	14	floatレイアウト
	15	positionレイアウト
成績評価方法（試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	Webデザイン実習	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	30単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る	
達成目標	Webデザイナー検定ベーシックの合格。Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。	
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座	
特記		
授業計画	1	セクション関連の新要素
	2	新しいカテゴリとコンテンツ・モデル
	3	その他の新要素と属性
	4	復習
	5	Webサイトのコーディング設計
	6	効率的なCSSコーディングの下準備
	7	復習
	8	実習：ワイヤーフレームの描き方
	9	実習：ワイヤーフレーム作成
	10	レイアウトフォーマットを作成する
	11	displayプロパティを用いたレイアウト
	12	CSSスプライトの仕組みを理解する
	13	メインコンテンツ領域を作成する
	14	実習
	15	まとめ
成績評価方法（試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	広告デザイン I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	広告デザインの基礎を習得し、広告に必要な素材（写真・動画・イラスト）の習得
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	広告デザインを作成。素材を自分で収集する能力を身につける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 広告デザインについて
	2 企画基礎（ターゲット・目的）
	3 フレームワーク（5W1H）
	4 構成要素の書き出し（内容・レイアウトのコンテキスト）
	5 写真・イラスト画像素材
	6 写真基礎①
	7 写真基礎②
	8 カメラ操作①
	9 カメラ操作②
	10 カメラ操作③
	11 画像編集①
	12 画像編集②
	13 画像編集④
	14 DTP
	15 プレゼンテーション
成績評価方法（試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デッサン I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	デッサンの基礎、ラフデザインの技術の習得
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	物を正確に見て捉える力を養い、イメージを形にする表現力を身につける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 デザインにおけるデッサンの意味
	2 鉛筆デッサン 形の計測
	3 鉛筆デッサン 光と陰影
	4 鉛筆デッサン 明暗と調子
	5 鉛筆デッサン 質感の表現
	6 鉛筆デッサン 量感の表現
	7 鉛筆デッサン 画面の構成
	8 鉛筆デッサン 視点と遠近法
	9 鉛筆デッサン 光と形の整理
	10 鉛筆デッサン 感動と表現
	11 ラフデザイン イメージの具現化
	12 ラフデザイン カラーラフ
	13 ラフデザイン クライアントに伝達する技術
	14 ラフデザイン 簡略化と複雑化
	15 まとめ
成績評価方法（試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	DTP概論 I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつける
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	印刷物の作成におけるDTPの流れを理解する。
教科書	印刷メディアディレクション
特記	イラストレーター＝Aiと表記
授業計画	1 DTPとは 2 印刷物の種類、制作の流れ、DTPの役割について 3 Ai復習 4 Aiを使った印刷物の基礎知識① 5 Aiを使った印刷物の基礎知識② 6 DTP基礎知識① 7 DTP基礎知識② 8 DTP基礎知識③ 9 Aiを使ったレイアウトの基本① 10 Aiを使ったレイアウトの基本② 11 Aiを使ったレイアウトの基本③ 12 課題制作① 13 課題制作② 14 課題制作③ 15 課題制作④ 16 課題制作⑤ 17 課題制作⑥ 18 プレゼンテーション 19 講評 20 印刷物知識① ポスター 21 印刷物知識② ペラもの 22 印刷物知識③ リーフレット（三つ折り） 23 課題制作① 24 課題制作② 25 課題制作③ 26 課題制作④ 27 課題制作⑤ 28 課題制作⑥ 29 プレゼンテーション 30 講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	造形 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	基本的な造形力をさらに伸ばすため、描くこと、手作業で作り出すことなどさらに構成力を習得する			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	配色、構成、モチーフから発想し、道具を的確に使用し美しくしあげることができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	表現方法知識①	43	プレゼンテーション
	2	表現方法知識②	44	モチーフによる構成/立体制作①
	3	表現方法分析①	45	モチーフによる構成/立体制作②
	4	表現方法分析②	46	モチーフによる構成/立体制作③
	5	5～9 課題制作	47	47～49 課題制作
	10	プレゼンテーション	50	プレゼンテーション
	11	アナログ表現方法知識①	51	空想モチーフによる構成/立体制作①
	12	アナログ表現方法知識②	52	空想モチーフによる構成/立体制作②
	13	13～17 課題制作	53	空想モチーフによる構成/立体制作③
	18	視覚デザイン知識①	54	54～56 課題制作
	19	視覚デザイン知識②	57	プレゼンテーション
	20	視覚デザイン知識③	58	総復習
	21	21～25 課題制作	59	課題制作①
	26	造形表現①	60	課題制作②
	27	造形表現②	61	絵本制作知識①
	28	造形表現分析①	62	絵本制作知識②
	29	造形表現分析②	63	絵本企画①
	30	まとめ	64	絵本企画②
	31	授業構成の説明、課題説明	65	課題制作①
	32	色彩の基本と配色	66	課題制作②
	33	平面を構成する発想とプロセス	67	課題制作③
	34	平面図形による平面構成①	68	課題制作④
	35	平面図形による平面構成②	69	課題制作⑤
	36	平面図形による平面構成③	70	製本
	37	立体制作①	71	プレゼンテーション
	38	立体制作②	72	ピクトグラム知識
	39	立体制作③	73	課題制作①
	40	課題制作①	74	課題制作②
	41	課題制作②	75	課題制作③
	42	課題制作③		
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	なし			
特記	イラストレーター＝Aiと表記			
授業計画	1	オリエンテーション。Mac基本操作	31	ブランディングデザイン知識①
	2	Ai実習 基本操作	32	ブランディングデザイン知識②
	3	Ai実習 描画①	33	ブランディングデザイン知識③
	4	Ai実習 描画②	34	ブランドロゴ①
	5	Ai実習 作図①	35	課題制作①
	6	Ai実習 作図②	36	課題制作②
	7	Ai実習 制作①	37	ガイドライン（仕様書）作成法
	8	Ai実習 制作②	38	課題制作①
	9	課題制作①	39	課題制作②
	10	課題制作②	40	課題制作③
	11	Ai実習 ベジェ曲線①	41	パッケージデザイン知識①
	12	Ai実習 ベジェ曲線②	42	パッケージデザイン知識②
	13	Ai実習 画像	43	パッケージ分析①
	14	課題制作①	44	パッケージ分析②
	15	課題制作②	45	課題制作
	16	課題制作③	46	
	17	課題制作④	47	
	18	課題制作⑤	48	
	19	オリエンテーション。情報デザインとは	49	
	20	図解表現理解	50	
	21	ピクトグラム（アイコン）知識	51	
	22	課題制作①	52	
	23	課題制作②	53	
	24	課題制作③	54	
	25	課題制作④	55	
	26	課題制作⑤	56	
	27	インフォグラフィックス知識①	57	
	28	インフォグラフィックス知識②	58	
	29	課題制作①	59	
	30	課題制作②	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト実習 I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	イラストの多種多様な表現方法、技法を身につけ幅広いイラストの表現を学ぶ
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	イラストを用いた幅広い表現力を身につけるとともに画力の向上を目指す
教科書	なし
特記	Illustrator=Ai表記
授業計画	1 Aiの復習
	2 アバター制作について/似顔絵・2頭身キャラクターのデザイン
	3 アバター制作/ベースを元に個性を出すキャラクターデザインの方法
	4 アバター制作/キャラクターデザイン①
	5 アバター制作/キャラクターデザイン②
	6 アバター制作/キャラクターデザイン③
	7 アバター制作/パスを使用したトレース①
	8 アバター制作/パスを使用したトレース②
	9 アバター制作/パスを使用したトレース③
	10 プレゼンテーション
	11 写真とイラストの構成①/説明と構図の構想
	12 写真とイラストの構成②/写真撮影
	13 写真とイラストの構成③Photoshop画像加工
	14 写真とイラストの構成④/クリップスタジオを使用して写真にイラスト合成
	15 写真とイラストの構成⑤/Aiを使用してポストカードデータを作成
	16 プレゼンテーション
	17 パターン構成①/パターンの作り方
	18 パターン構成②/イラストの単純化（情報量の整理）
	19 パターン構成③/イラストのパス化
	20 パターン構成④/Aiを使用してパターン化
	21 パターン構成⑤/パターンの調整
	22 パターンを使用したブランディング①
	23 パターンを使用したブランディング②
	24 パターンを使用したブランディング③
	25 パターンを使用した商品化企画①
	26 パターンを使用した商品化企画②
	27 パターンを使用した商品化企画③
	28 コンセプトボード制作①
	29 コンセプトボード制作②
	30 プレゼンテーション
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルデザイン実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	240単位時間			
授業コマ数	120コマ			
授業概要	デジタルペイントツールのマスター、流行の画法の習得			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	プロとして通用するためにデジタルイラストの習得、様々な絵柄への挑戦			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デジタルペイントツールの使い方①	88	プレゼンテーション
	2	デジタルペイントツールの使い方②	89	UIデザイン/アイコンについて
	3	デジタルペイントツールの使い方③	90	UIデザイン/アイコン案出し
	4	人体基礎/人体比率6～8頭身	91	UIデザイン/アイコン案出し
	5	人体基礎/人体比率2～5頭身	92	92～94UIデザイン/トレース
	6	6～10人体基礎/人体比率パーツ解説	36	
	11	11～15人体基礎/筋肉・骨格知識	95	UIデザイン/コンセプトボード
	16	16～20色彩感覚/光と影の魅せ方①	96	UIデザイン/コンセプトボード
	21	21～25キャラクターデザイン/ファッション	97	プレゼンテーション
	26	26～30キャラクターデザイン/小物・アクセサリ①	98	挿絵イラストについて
	31	31～35キャラクターデザイン/質感表現①	99	99～101挿絵イラスト/案出し
	36	36～40表現/無機物	102	102～104挿絵イラスト/レイアウト
	41	41～45背景デザイン/ソーシャルゲーム	105	105～108挿絵イラスト/挿絵作成
	46	46～50エフェクト表現	106	挿絵イラスト/挿絵作成
	51	51～55光と影の表現方法	109	挿絵イラスト/仕上げ
	56	56～59課題制作	110	コンセプトボード
	60	まとめ	111	プレゼンテーション
	61	最近の求められるイラストについて	112	ポージング練習①
	62	62～64イラスト分析	113	ポージング練習②
	65	65～67商業イラスト/ポーズの分析	114	ポージング練習③
	68	商業イラスト/線画分析①	115	課題制作①
	69	商業イラスト/線画分析②	116	課題制作②
	70	商業イラスト/着色分析①	117	課題制作③
	71	商業イラスト/着色分析②	118	課題制作④
	72	72～74キャラクターデザイン企画	119	課題制作⑤
	75	75～77キャラクターデザイン/下書き・線画	120	まとめ
	78	リテイクについて		
	79	79～81キャラクターデザイン/着色		
	82	82～84キャラクターデザイン/背景		
	85	85～87キャラクターデザイン/仕上げ		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザインⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	キャラクターイラストを描く際の初歩。基本を押さえる			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	細かなパーツの説明、全体の統一感を目指し基礎の習得を行う。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	キャラクターデザインについて	64	キャラクターデザイン分析
	2	線を滑らかに描く練習	65	キャラクターデザイン分析
	3	線を滑らかに描く練習	66	キャラクターデザイン研究
	4	綺麗な円を描く練習	67	キャラクターデザイン研究
	5	綺麗な円を描く練習	68	キャラクターデザイン研究
	6	アタリの取り方	69	キャラクターデザイン研究
	7	アタリの取り方	70	研究結果発表
	8	頭身について	71	キャラクターデザイン/指定設定企画
	9	頭身について	72	キャラクターデザイン/指定設定企画
	10	頭身について	73	キャラクターデザイン/指定設定企画
	11	頭身について	74	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	12	男女のかき分けについて	75	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	13	男女のかき分けについて	76	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	14	年齢差のかき分け	77	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	15	年齢差のかき分け	78	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	16	個性の出るシルエット	79	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	17	個性の出るシルエット	80	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	18	18～22目のかき分	81	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	23	23～26口のかき分け	82	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	27	27～30手足の書き方	83	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	31	31～34骨格と筋肉	84	プレゼンテーション
	35	35～38髪の毛の書き方	85	神話キャラクターデザイン/企画
	39	39～43表情のかき分け	86	神話キャラクターデザイン/企画
	44	44～48魅力ある構図の仕組み	87	神話キャラクターデザイン/企画
	49	49～53個性を出す小物デザイン	88	神話キャラクターデザイン/デザイン
	54	54～59個性を出すファッション研究	89	神話キャラクターデザイン/デザイン
	60	まとめ	90	神話キャラクターデザイン/デザイン
	61	キャラクターデザイン分析		
	62	キャラクターデザイン分析		
	63	キャラクターデザイン分析		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	広告デザインⅠ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	30単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	広告デザインの基礎を習得し、広告に必要な素材（写真・動画・イラスト）の習得	
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	広告デザインを作成。素材を自分で収集する能力を身につける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	広告デザインについて
	2	企画基礎（ターゲット・目的）
	3	フレームワーク（5W1H）
	4	構成要素の書き出し（内容・レイアウトのコンテキスト）
	5	写真・イラスト画像素材
	6	写真基礎①
	7	写真基礎②
	8	カメラ操作①
	9	カメラ操作②
	10	カメラ操作③
	11	画像編集①
	12	画像編集②
	13	画像編集④
	14	DTP
	15	プレゼンテーション
成績評価方法（試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	4 5 単位時間	
授業コマ数	2 3 コマ	
授業概要	デッサンの基礎、ラフデザインの技術の習得	
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	物を正確に見て捉える力を養い、イメージを形にする表現力を身につける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	デザインにおけるデッサンの意味
	2	鉛筆デッサン 形の計測
	3	鉛筆デッサン 光と陰影
	4	鉛筆デッサン 明暗と調子
	5	鉛筆デッサン 質感の表現
	6	鉛筆デッサン 量感の表現
	7	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン①
	8	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン②
	9	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン③
	10	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン④
	11	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン⑤
	12	講評
	13	静物デッサン/野菜果物・グラス①
	14	静物デッサン/野菜果物・グラス②
	15	静物デッサン/野菜果物・グラス③
	16	静物デッサン/野菜果物・グラス④
	17	静物デッサン/野菜果物・グラス⑤
	18	講評
	19	石膏デッサン/胸像デッサン①
	20	石膏デッサン/胸像デッサン②
	21	石膏デッサン/胸像デッサン③
	22	石膏デッサン/胸像デッサン④
	23	講評
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	映像概論 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	30単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	CG作品の表現として重要な映像の基礎を習得する	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	CGとは
	2	表現の基礎
	3	2次元CGと写真撮影
	4	3次元CGの制作
	5	3次元CGの制作
	6	技術の基礎
	7	知的財産権
	8	動画基礎
	9	動画基礎
	10	動画基礎
	11	動画基礎
	12	シナリオの基本
	13	絵コンテ
	14	絵コンテ
	15	絵コンテ
成績評価方法（試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	C G 制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	2 4 0 単位時間		
授業コマ数	1 2 0 コマ		
授業概要	業界で使われている 3 D C G 制作ソフト「M a y a」の基礎習得		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	M a y a で一通りの作品制作ができるようになる		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版		
特記			
授業計画	1	Mayaの基本・使い方	
	2	Mayaの基本・使い方	
	3	Mayaの基本・使い方	
	4	4～9モデリング基礎/基礎モデル	
	10	10～14基礎モデル・テクスチャ・モーション基礎	
	15	基礎モデル提出	
	16	16～21モデリング基礎/武器モデル	
	22	武器モデル・テクスチャ	
	23	武器モデル・テクスチャ	
	24	武器モデル・テクスチャ	
	25	武器モデリング提出	
	26	26～54モデリング基礎/背景モデル	
	55	55～59コンセプトボード	
	60	プレゼンテーション	
	61	61～65モデリング基礎/背景モデル	
	66	66～72テクスチャ	
	73	73～94モデリング基礎/キャラクターモデル	
	95	95～103テクスチャ・モーション	
	104	104～110キービジュアル作成	
	111	111～117モーション作成	
	118	コンセプトボード	
	119	コンセプトボード	
	120	プレゼンテーション	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショーンⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	CGクリエイトの表現として重要なモーショーンの基礎を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	前期の知識を生かし、キャラクターに基本的な動きをつけられるようになる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	モーショーンとは	67	キャラクターモーショーン/背景と合成
	2	モーショーン概論	68	キャラクターモーショーン/背景と合成
	3	モーショーン概論	69	キャラクターモーショーン/背景と合成
	4	モーショーン概論	70	キャラクターモーショーン/背景と合成
	5	テストモデルを用いたモーショーン基礎	71	キャラクターモーショーン/背景と合成
	6	テストモデルを用いたモーショーン基礎	72	キャラクターモーショーン/背景と合成
	7	テストモデルを用いたモーショーン基礎	73	キャラクターモーショーン/背景と合成
	8	テストモデルを用いたモーショーン基礎	74	キャラクターモーショーン/背景と合成
	9	テストモデルを用いたモーショーン基礎	75	プレゼンテーション
	10	テストモデルを用いたモーショーン基礎		
	11	テストモデルを用いたモーショーン基礎		
	12	テストモデルを用いたモーショーン基礎		
	13	テストモデルを用いたモーショーン基礎		
	14	テストモデルを用いたモーショーン基礎		
	15	テストモーショーン提出		
	16	16～25キャラクターモーショーン		
	26	26～35キャラクターモーショーン/歩く		
	36	36～45キャラクターモーショーン/走る		
	46	46～55キャラクターモーショーン/ジャンプ・ステップ		
	56	キャラクターモーショーン/髪・服		
	57	キャラクターモーショーン/髪・服		
	58	キャラクターモーショーン/髪・服		
	59	キャラクターモーショーン/髪・服		
	60	キャラクターモーショーン/髪・服		
	61	キャラクターモーショーン/髪・服		
	62	キャラクターモーショーン/髪・服		
	63	キャラクターモーショーン/髪・服		
	64	キャラクターモーショーン/髪・服		
	65	キャラクターモーショーン/髪・服		
	66	キャラクターモーショーン/背景と合成		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクト実習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	45単位時間		
授業コマ数	23コマ		
授業概要	Unity・AfterEffectを使用したエフェクト基礎の習得		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	エフェクトの原理を理解し、基礎的なエフェクトを制作できるようになる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	エフェクトとは	31
	2	ゲームエフェクトの特徴・種類について	32
	3	Unityについて	33
	4	Unityを使ってみる	34
	5	エフェクト基礎実習（真似して制作）	35
	6	エフェクト基礎実習（真似して制作）	36
	7	エフェクト基礎実習（真似して制作）	37
	8	エフェクト基礎実習（真似して制作）	38
	9	ゲームエフェクトについて	39
	10	バトルエフェクト（効果・状態）	40
	11	バトルエフェクト（効果・状態）	41
	12	バトルエフェクト（効果・状態）	42
	13	バトルエフェクト（効果・状態）	43
	14	バトルエフェクト（効果・状態）	44
	15	バトルエフェクト（効果・状態）	45
	16	まとめ	46
	17	UIエフェクト（スプラッシュ・ボタンアクション）	47
	18	UIエフェクト（スプラッシュ・ボタンアクション）	48
	19	UIエフェクト（スプラッシュ・ボタンアクション）	49
	20	UIエフェクト（スプラッシュ・ボタンアクション）	50
	21	UIエフェクト（スプラッシュ・ボタンアクション）	51
	22	UIエフェクト（スプラッシュ・ボタンアクション）	52
	23	まとめ	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	デッサンの基礎、ラフデザインの技術の習得			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	物を正確に見て捉える力を養い、イメージを形にする表現力を身につける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デザインにおけるデッサンの意味	31	デッサン応用
	2	鉛筆デッサン 形の計測	32	静物デッサン/異素材との組み合わせ
	3	鉛筆デッサン 光と陰影	33	静物デッサン/異素材との組み合わせ
	4	鉛筆デッサン 明暗と調子	34	静物デッサン/異素材との組み合わせ
	5	鉛筆デッサン 質感の表現	35	静物デッサン/異素材との組み合わせ
	6	鉛筆デッサン 量感の表現	36	静物デッサン/異素材との組み合わせ
	7	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン①	37	静物デッサン/異素材との組み合わせ
	8	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン②	38	講評
	9	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン③	39	静物デッサン/動きのある組み合わせ
	10	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン④	40	静物デッサン/動きのある組み合わせ
	11	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン⑤	41	静物デッサン/動きのある組み合わせ
	12	講評	42	静物デッサン/動きのある組み合わせ
	13	静物デッサン/野菜果物・グラス①	43	静物デッサン/動きのある組み合わせ
	14	静物デッサン/野菜果物・グラス②	44	講評
	15	静物デッサン/野菜果物・グラス③	45	石膏デッサン/胸像デッサン
	16	静物デッサン/野菜果物・グラス④	46	石膏デッサン/胸像デッサン
	17	静物デッサン/野菜果物・グラス⑤	47	石膏デッサン/胸像デッサン
	18	講評	48	石膏デッサン/胸像デッサン
	19	石膏デッサン/胸像デッサン①	49	石膏デッサン/胸像デッサン
	20	石膏デッサン/胸像デッサン②	50	講評
	21	石膏デッサン/胸像デッサン③	51	石膏デッサン/胸像デッサン
	22	石膏デッサン/胸像デッサン④	52	石膏デッサン/胸像デッサン
	23	石膏デッサン/胸像デッサン⑤	53	石膏デッサン/胸像デッサン
	24	講評	54	石膏デッサン/胸像デッサン
	25	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン①	55	石膏デッサン/胸像デッサン
	26	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン②	56	石膏デッサン/胸像デッサン
	27	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン③	57	石膏デッサン/胸像デッサン
	28	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン④	58	石膏デッサン/胸像デッサン
	29	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン⑤	59	石膏デッサン/胸像デッサン
	30	講評	60	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デジタルデザイン実習 I
実務家教員授業	
学部・学科	デザイン学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	4 5 単位時間
授業コマ数	2 3 コマ
授業概要	コンピューターでの画像の扱い方、AdobeCCの基本操作のマスター
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	画像の仕組みや制作方法を理解する。DTPレイアウトの基本を習得する
教科書	なし
特記	Illustrator=Ai表記
授業計画	1 オリエンテーション。Mac基本操作
	2 Ai実習 基本操作
	3 Ai実習 描画①
	4 Ai実習 描画②
	5 Ai実習 作図①
	6 Ai実習 作図②
	7 Ai実習 制作①
	8 Ai実習 制作②
	9 課題制作①
	10 課題制作②
	11 Ai実習 ベジェ曲線①
	12 Ai実習 ベジェ曲線②
	13 Ai実習 画像
	14 課題制作①
	15 課題制作②
	16 課題制作③
	17 課題制作④
	18 課題制作⑤
	19 Ai実習 制作③
	20 Ai実習 制作④
	21 Ai実習 制作⑤
	22 Ai実習 制作⑥
	23 まとめ
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジネス実務			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	実践的な就職活動のための知識習得			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	自己PRを構築する。			
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック			
特記				
授業計画	1	就職概論	31	インターンシップ応募方法
	2	就職スケジュール	32	電話対応 1
	3	一般常識試験	33	電話対応 2
	4	適性検査	34	社会常識 1
	5	作文	35	社会常識 2
	6	敬語と立ち居振舞い	36	ビジネスマナー 1
	7	面接試験のねらい	37	ビジネスマナー 2
	8	グループ面接	38	ビジネスマナー 3
	9	自己PRとは	39	ビジネスマナー 4
	10	自己PRの書き方1	40	ビジネスマナー 5
	11	自己PRの書き方2	41	ビジネスマナー 6
	12	自己PRの書き方3	42	ビジネスマナー 7
	13	自己PRの書き方4	43	ビジネスマナー 8
	14	好ましくない自己PRの例	44	ビジネスマナー 9
	15	仕事の選び方	45	ビジネスマナー 1 0
	16	会社の選び方	46	
	17	履歴書の書き方1	47	
	18	履歴書の書き方2	48	
	19	履歴書の書き方3	49	
	20	エントリーシートの書き方1	50	
	21	エントリーシートの書き方2	51	
	22	送付状の書き方	52	
	23	インターンシップについて	53	
	24	業界研究1	54	
	25	業界研究2	55	
	26	ポートフォリオ評価	56	
	27	履歴書の書き方	57	
	28	エントリーシートの書き方	58	
	29	メールの送り方1	59	
	30	メールの送り方2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	漢字			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	演習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	問題対策を行い、知識を習得する。			
授業の進め方	演習形式による試験対策			
達成目標	検定試験の合格を目指す。			
教科書	検定対策問題			
特記				
授業計画	1	項目別答練 1	31	
	2	項目別答練 2	32	
	3	項目別答練 3	33	
	4	項目別答練 4	34	
	5	項目別答練 5	35	
	6	復習問題	36	
	7	直前答練 1	37	
	8	直前答練 2	38	
	9	直前答練 3	39	
	10	直前答練 4	40	
	11	直前答練 5	41	
	12	復習問題	42	
	13	問題別問題 1	43	
	14	問題別問題 2	44	
	15	問題別問題 3	45	
	16	問題別問題 4	46	
	17	問題別問題 5	47	
	18	復習問題	48	
	19	直前答練 1	49	
	20	直前答練 2	50	
	21	直前答練 3	51	
	22	直前答練 4	52	
	23	直前答練 5	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マルチメディア演習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	必須		
授業方法	講義・演習		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	制作にて代表的な作成ツールのIllustrator、Photoshopの基礎を習得する		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする		
教科書	Illustratorトレーニングブック、Photoshopトレーニングブック		
特記	イラストレーター＝Ai、Photoshop＝Psと表記		
授業計画	1	Ai・Psの説明	31
	2	PCの基本的な使用方法	32
	3	Ai実習 ①	33
	4	Ai実習 ②	34
	5	Ai実習 ③	35
	6	Ai実習 ④	36
	7	Ai実習 ⑤	37
	8	Ai実習 ⑥	38
	9	Ai実習 ⑦	39
	10	Ai実習まとめ・課題制作①	40
	11	Ps実習 ①	41
	12	Ps実習 ②	42
	13	Ps実習 ③	43
	14	Ps実習 ④	44
	15	Ps実習 ⑤	45
	16	Ps実習 ⑥	46
	17	Ps実習 ⑦	47
	18	Ps実習まとめ・課題制作②	48
	19	課題制作①	49
	20	課題制作②	50
	21	課題制作③	51
	22	課題制作④	52
	23	まとめ、提出	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	必須		
授業方法	講義・演習		
授業時間	3 3 0 単位時間		
授業コマ数	1 6 5 コマ		
授業概要	2 年間の集大成となる作品の制作		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	2 年間の集大成となる作品の制作とプレゼンテーション、卒業展示会のための作品制作		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	1～80 作品制作	
	80	コンセプトボード作成①	
	81	コンセプトボード作成②	
	82	コンセプトボード作成③	
	83	コンセプトボード作成④	
	84	プレゼン準備（パワーポイント）①	
	85	プレゼン準備（パワーポイント）②	
	86	プレゼン準備（パワーポイント）③	
	87	プレゼン準備（パワーポイント）④	
	88	プレゼンリハーサル①	
	89	プレゼンリハーサル②	
	90	進級制作プレゼンテーション	
	91	91～158 卒業制作展準備	
	158	158～165卒業制作展	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG実習			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	制作にて代表的な作成ツールのIllustrator、Photoshopの基礎を習得する			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする			
教科書	Illustratorトレーニングブック、Photoshopトレーニングブック			
特記	イラストレーター=Ai、Photoshop=Psと表記			
授業計画	1	オリエンテーション。情報デザインとは	31	パッケージデザイン知識①
	2	図解表現理解	32	パッケージデザイン知識②
	3	ピクトグラム（アイコン）知識	33	パッケージ分析①
	4	課題制作①	34	パッケージ分析②
	5	課題制作②	35	課題制作①
	6	課題制作③	36	課題制作②
	7	課題制作④	37	課題制作③
	8	課題制作⑤	38	課題制作④
	9	インフォグラフィックス知識①	39	課題制作⑤
	10	インフォグラフィックス知識②	40	課題制作⑥
	11	課題制作①	41	課題制作⑦
	12	課題制作②	42	課題制作⑧
	13	課題制作③	43	課題制作⑨
	14	課題制作④	44	課題制作⑩
	15	課題制作⑤	45	プレゼンテーション・まとめ
	16	課題制作⑥	46	
	17	ブランディングデザイン知識①	47	
	18	ブランディングデザイン知識②	48	
	19	ブランディングデザイン知識③	49	
	20	ブランドロゴ①	50	
	21	課題制作①	51	
	22	課題制作②	52	
	23	課題制作③	53	
	24	課題制作④	54	
	25	課題制作⑤	55	
	26	課題制作⑥	56	
	27	ガイドライン（仕様書）作成法	57	
	28	課題制作①	58	
	29	課題制作②	59	
	30	課題制作③	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	建築設計		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義・演習		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	小住宅設計課題のスケッチ指導及びCAD作図法の指導、プレゼンテーション		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	小住宅基本設計の方法を習得し、CAD製図表現を可能にする		
教科書	配布プリント・資料		
特記	一級建築士、建築設計事務所代表		
授業計画	1	課題の内容説明、取り組み方	31
	2	住宅計画概要の設定と分析	32
	3	クライアント情報の整理とコンセプト考案	33
	4	1階2階平面スケッチ・指導	34
	5	1階2階平面スケッチ・指導	35
	6	配置スケッチ・指導	36
	7	立面スケッチ・指導	37
	8	立面スケッチ・指導	38
	9	断面の検討・指導	39
	10	断面の検討・指導	40
	11	CAD製図実習（敷地・1階平面図）	41
	12	CAD製図実習（敷地・1階平面図）	42
	13	CAD製図実習（2階平面図・配置図）	43
	14	CAD製図実習（2階平面図・配置図）	44
	15	CAD製図実習（南立面図・西立面図）	45
	16	CAD製図実習（南立面図・西立面図）	46
	17	CAD製図実習（断面図・内装計画）	47
	18	CAD製図実習（断面図・内装計画）	48
	19	CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画）	49
	20	CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画）	50
	21	CAD製図実習（コンセプト文・面積表）	51
	22	CAD製図実習（コンセプト文・面積表）	52
	23	プレゼンテーション・講評	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアパース			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	手描きによるパースの表現方法とデザイン力を習得させる			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な演習			
達成目標	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける			
教科書	主に講師考案によるオリジナル課題をテキストとする			
特記				
授業計画	1	【鳥瞰図】アトリエK 課題説明	31	【外観パース】コテージ カラーリング仕上げ
	2	【鳥瞰図】アトリエK 下図起こし	32	【外観パース】コテージ カラーリング仕上げ
	3	【鳥瞰図】アトリエK 下図起こし	33	【コーナーパース】バスルーム 課題説明
	4	【鳥瞰図】アトリエK 下図起こし	34	【コーナーパース】バスルーム 下図起こし
	5	【鳥瞰図】アトリエK 下図起こし	35	【コーナーパース】バスルーム 下図起こし
	6	【鳥瞰図】アトリエK ペン描き	36	【コーナーパース】バスルーム 下図起こし
	7	【鳥瞰図】アトリエK ペン描き	37	【コーナーパース】バスルーム 下図起こし
	8	【鳥瞰図】アトリエK ペン描き	38	【コーナーパース】バスルーム ペン描き
	9	【鳥瞰図】アトリエK ペン描き	39	【コーナーパース】バスルーム ペン描き
	10	【鳥瞰図】アトリエK カラーリング仕上げ	40	【コーナーパース】バスルーム ペン描き
	11	【鳥瞰図】アトリエK カラーリング仕上げ	41	【コーナーパース】バスルーム カラーリング仕上げ
	12	【鳥瞰図】アトリエK カラーリング仕上げ	42	【コーナーパース】バスルーム カラーリング仕上げ
	13	【鳥瞰図】アトリエK カラーリング仕上げ	43	【コーナーパース】バスルーム カラーリング仕上げ
	14	【鳥瞰図】アトリエK カラーリング仕上げ	44	【コーナーパース】バスルーム カラーリング仕上げ
	15	【外観パース】コテージ 課題説明	45	まとめ
	16	【外観パース】コテージ 図法の基本を練習	46	
	17	【外観パース】コテージ 図法の基本を練習	47	
	18	【外観パース】コテージ トレーニング2題	48	
	19	【外観パース】コテージ トレーニング2題	49	
	20	【外観パース】コテージ 下図起こし	50	
	21	【外観パース】コテージ 下図起こし	51	
	22	【外観パース】コテージ 下図起こし	52	
	23	【外観パース】コテージ 下図起こし	53	
	24	【外観パース】コテージ ペン描き	54	
	25	【外観パース】コテージ ペン描き	55	
	26	【外観パース】コテージ ペン描き	56	
	27	【外観パース】コテージ ペン描き	57	
	28	【外観パース】コテージ カラーリング仕上げ	58	
	29	【外観パース】コテージ カラーリング仕上げ	59	
	30	【外観パース】コテージ カラーリング仕上げ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CAD実習			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義・実習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	基本操作を応用し、家具や住宅・店舗図面を立体化させる			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	正確な図面の作成に加え、室内空間を 3 D で表現する			
教科書				
特記				
授業計画	1	3DCADの使い方、立体への立ち上げ	31	
	2	課題の立体化（四つ足机）	32	
	3	課題の立体化（いす）	33	
	4	課題の立体化（1 人がけソファ）	34	
	5	課題の立体化（2 人がけソファ）	35	
	6	課題の立体化（ベッド）	36	
	7	課題の立体化（カラーボックス）	37	
	8	課題の立体化（リビング）	38	
	9	課題の立体化（リビング）	39	
	10	課題の立体化（リビング）	40	
	11	課題の立体化（リビング）	41	
	12	課題の立体化（子供部屋）	42	
	13	課題の立体化（子供部屋）	43	
	14	課題の立体化（子供部屋）	44	
	15	課題の立体化（子供部屋）	45	
	16	課題の立体化（寝室）	46	
	17	課題の立体化（寝室）	47	
	18	課題の立体化（寝室）	48	
	19	課題の立体化（寝室）	49	
	20	課題の立体化（他課題）	50	
	21	課題の立体化（他課題）	51	
	22	課題の立体化（他課題）	52	
	23	課題の立体化（他課題）	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアデザイン実習			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	1 7 5 単位時間			
授業コマ数	8 8 コマ			
授業概要	駅周辺の土産物店（工芸品）の設計			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	方位を意識し快適な暮らしの提案			
教科書	設計ノート商業施設			
特記				
授業計画	1	リアルな店舗の在り方	49	天井伏図
	2	鉄筋コンクリート造/排煙窓の存在	50	LDKパースの作図
	3	3～12 フロアプランのエスキース	51	LDKパースの作図
			52	LDKパースの作図
	13	シーリングプラン・照明計画	53	LDKパースの作図
	14	シーリングプラン・照明計画	54	プレゼンテーション
	15	シーリングプラン・照明計画	55	店舗設計（飲食店）の概要
	16	展開図・天井伏図	56	暖房機器について説明
	17	展開図・天井伏図	57	57～68 フロアプランのエスキース
	18	展開図・天井伏図		
	19	パースの作図	69	店舗内空間のデザイン・エスキース
	20	パースの作図	70	店舗内空間のデザイン・エスキース
	21	パースの作図	71	店舗内空間のデザイン・エスキース
	22	パースの作図	72	店舗内空間のデザイン・エスキース
	23	パースの作図	73	ファサードエスキース
	24	プレゼンテーション	74	ファサードエスキース
	25	住宅設計について/方位の重要性	75	ファサードエスキース
	26	鉄筋コンクリート造ならではの考え方	76	ファサードエスキース
	27	27～38 フロアプランのエスキース	77	フロアプラン・インテリアエレベーション
			78	フロアプラン・インテリアエレベーション
	39	フロアプランのエスキース/収納の提案	79	フロアプラン・インテリアエレベーション
	40	フロアプランのエスキース/収納の提案	80	シーリングプラン・照明計画
	41	フロアプラン家具配置/より良い暮らしの提案	81	シーリングプラン・照明計画
	42	フロアプラン家具配置/より良い暮らしの提案	82	シーリングプラン・照明計画
	43	フロアプラン家具配置/寸法確認	83	店内パースの作図
	44	フロアプラン家具配置/寸法確認	84	店内パースの作図
	45	展開図	85	店内パースの作図
	46	展開図	86	店内パースの作図
	47	展開図	87	プレゼンテーション
	48	天井伏図	88	まとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プロダクトデザイン		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	実習		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	インテリア雑貨を企画・制作・撮影・プレゼンボードの製作		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	インテリア雑貨としての照明を製作し、プレゼンテーションをする。		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	課題概要の説明	31
	2	店舗に設置する照明のラフスケッチ	32
	3	店舗に設置する照明のラフスケッチ	33
	4	店舗に設置する照明の素材選択	34
	5	店舗に設置する照明の寸法計画	35
	6	店舗に設置する照明の製作	36
	7	店舗に設置する照明の製作	37
	8	店舗に設置する照明の製作	38
	9	店舗に設置する照明の製作	39
	10	プレゼンボード製作	40
	11	プレゼンボード製作	41
	12	プレゼンテーション	42
	13	住宅に設置する照明のラフスケッチ	43
	14	住宅に設置する照明のラフスケッチ	44
	15	住宅に設置する照明の素材選択	45
	16	住宅に設置する照明の寸法計画	46
	17	住宅に設置する照明の製作	47
	18	住宅に設置する照明の製作	48
	19	住宅に設置する照明の製作	49
	20	住宅に設置する照明の製作	50
	21	プレゼンボード製作	51
	22	プレゼンボード製作	52
	23	プレゼンテーション	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン応用			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書				
特記				
授業計画	1	DTP知識	基礎知識	31
	2	DTP知識	印刷知識	32
	3	DTP知識	データ概要①	33
	4	DTP知識	データ概要②	34
	5	DTP知識	文字（フォント）	35
	6	課題制作①		36
	7	課題制作②		37
	8	課題制作③		38
	9	DTP知識	色の基礎	39
	10	DTP実習	配色①	40
	11	DTP実習	配色②	41
	12	課題制作①		42
	13	課題制作②		43
	14	DTP実習	文字組	44
	15	DTP実習	文章構造・レイアウト①	45
	16	DTP実習	文章構造・レイアウト②	46
	17	課題制作①		47
	18	課題制作②		48
	19	課題制作①		49
	20	課題制作②		50
	21	課題制作③		51
	22	課題制作④		52
	23	課題制作⑤		53
	24			54
	25			55
	26			56
	27			57
	28			58
	29			59
	30			60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジュアルデザイン			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	デザインの基礎となる部分の習得			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	ベーシックデザインの知識習得とその応用のための実技制作			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	パッケージデザイン知識①	31	課題制作①
	2	パッケージデザイン知識②	32	課題制作②
	3	パッケージデザイン知識③	33	課題制作③
	4	課題制作①	34	課題制作④
	5	課題制作②	35	課題制作⑤
	6	課題制作③	36	ブランディング応用知識①
	7	課題制作④	37	ブランディング応用知識②
	8	課題制作⑤	38	ブランディング応用知識③
	9	プレゼンテーション	39	課題制作①
	10	印刷技術知識①	40	課題制作②
	11	印刷技術知識②	41	課題制作③
	12	印刷技術知識③	42	課題制作④
	13	課題制作①	43	課題制作⑤
	14	課題制作②	44	プレゼンテーション
	15	課題制作③	45	まとめ
	16	課題制作④	46	
	17	課題制作⑤	47	
	18	プレゼンテーション	48	
	19	ビジュアルアイデンティティ知識①	49	
	20	ビジュアルアイデンティティ知識②	50	
	21	ビジュアルアイデンティティ知識③	51	
	22	課題制作①	52	
	23	課題制作②	53	
	24	課題制作③	54	
	25	課題制作④	55	
	26	課題制作⑤	56	
	27	プレゼンテーション	57	
	28	パッケージ形態・機能性知識①	58	
	29	パッケージ形態・機能性知識②	59	
	30	パッケージ形態・機能性知識③	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Web実習			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る			
達成目標	Webデザイナー検定ベーシックの合格。Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける			
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	
	2	HTMLの概要	32	
	3	文書をHTMLでマークアップする	33	
	4	改行や強調・画像やリンクを挿入する	34	
	5	表とフォームを設置する	35	
	6	復習	36	
	7	CSSの概要	37	
	8	基本プロパティとセレクタの使い方	38	
	9	背景画像を使って装飾する	39	
	10	文書のレイアウトとボックスモデル	40	
	11	表組みと入力フォームのスタイリング	41	
	12	復習	42	
	13	レイアウトの種類	43	
	14	floatレイアウト	44	
	15	positionレイアウト	45	
	16	セクション関連の新要素	46	
	17	新しいカテゴリとコンテンツ・モデル	47	
	18	その他の新要素と属性	48	
	19	復習	49	
	20	Webサイトのコーディング設計	50	
	21	効率的なCSSコーディングの下準備	51	
	22	復習	52	
	23	まとめ	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	印刷実習		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 B		
授業方法	講義		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつける		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	印刷物の作成におけるDTPの流れを理解する。		
教科書	印刷メディアディレクション		
特記	イラストレーター＝Ai、Photoshop＝Psと表記		
授業計画	1	DTPとは	31
	2	印刷物の種類、制作の流れ、DTPの役割について	32
	3	Ai復習	33
	4	Aiを使った印刷物の基礎知識①	34
	5	Aiを使った印刷物の基礎知識②	35
	6	DTP基礎知識①	36
	7	DTP基礎知識②	37
	8	DTP基礎知識③	38
	9	Aiを使ったレイアウトの基本①	39
	10	Aiを使ったレイアウトの基本②	40
	11	Aiを使ったレイアウトの基本③	41
	12	課題制作①	42
	13	課題制作②	43
	14	課題制作③	44
	15	課題制作④	45
	16	課題制作⑤	46
	17	課題制作⑥	47
	18	プレゼンテーション	48
	19	講評	49
	20	印刷物知識① ポスター	50
	21	印刷物知識② ペラもの	51
	22	印刷物知識③ リーフレット（三つ折り）	52
	23	まとめ	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	エディトリアルデザイン実習			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	1 3 0 単位時間			
授業コマ数	6 5 コマ			
授業概要	クリエイティブな企画、レイアウト基礎を習得する			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	クリエイティブソフトを使用した課題の制作、レイアウト構成感覚の習得			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	文字組知識①	31	課題制作②
	2	文字組知識②	32	課題制作③
	3	文字組知識③	33	課題制作④
	4	コンセプトボードとは	34	課題制作⑤
	5	レイアウト構成	35	課題制作⑥
	6	課題制作①	36	課題制作⑦
	7	課題制作②	37	課題制作⑧
	8	課題制作③	38	プレゼンテーション
	9	課題制作④	39	レイアウト応用知識①
	10	課題制作⑤	40	レイアウト応用知識②
	11	プレゼンテーション	41	課題制作①
	12	クリエイターズファイルとは	42	課題制作②
	13	情報収集	43	課題制作③
	14	情報収集	44	課題制作④
	15	レイアウト構成①	45	課題制作⑤
	16	レイアウト構成②	46	課題制作⑥
	17	課題制作①	47	広告デザイン知識①
	18	課題制作②	48	広告デザイン知識②
	19	課題制作③	49	広告デザイン分析①
	20	課題制作④	50	広告デザイン分析②
	21	課題制作⑤	51	51～64課題制作
	22	プレゼンテーション	65	プレゼンテーション
	23	雑誌誌面構成について		
	24	リサーチ①		
	25	リサーチ②		
	26	フィールドワーク①		
	27	フィールドワーク②		
	28	フィールドワーク③		
	29	取材		
	30	課題制作①		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	造形		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 B		
授業方法	実習		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	グラフィック制作に必要な表現方法、造形の技術を習得する		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	多種多様な表現方法、制作の造形技術を身に着ける		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	商品化企画/オカリナブランディング①	31
	2	商品化企画/オカリナブランディング②	32
	3	商品化企画/オカリナブランディング③	33
	4	グループディスカッション①	34
	5	グループディスカッション②	35
	6	プレゼンテーション	36
	7	講評	37
	8	イベント企画/販売促進企画提案①	38
	9	イベント企画/販売促進企画提案②	39
	10	イベント企画/販売促進企画提案③	40
	11	プレゼンテーション	41
	12	講評	42
	13	近江町市場集客企画	43
	14	課題制作①	44
	15	課題制作②	45
	16	課題制作③	46
	17	課題制作④	47
	18	課題制作⑤	48
	19	グループワーク/プレゼン準備①	49
	20	グループワーク/プレゼン準備②	50
	21	グループワーク/プレゼン準備③	51
	22	グループワーク/プレゼン準備④	52
	23	近江町市場集客企画プレゼンテーション（近江町市場）	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			