

学校法人 双葉学園
福岡デザイン専門学校
2022 年
講 義 要 項

基礎専門プログラム

《 対象学科・学年 》

総合デザイン科	1年次
高度総合デザイン科	1年次
リカレントデザイン科	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デザイン教養Ⅰ・Ⅱ (視覚)	専任教員	Ⅰ：1 Ⅱ：1	選択	1	前期	教養

授業目標	Ⅰ・デザインの携わる仕事をしていく上で、最低限必要な教養を身につけ、会話、文章表現のなかで使いこなせるようにする。 Ⅱ・デザイン観察力と洞察力の習得。日常に溢れるデザインされたモノ・コトを採集し、観察し、分解して、そのデザインの機能性や効果を考え分析できる能力を身につけ、デザインの加減を学習する。
授業内容	デザイン採集：サインやチラシ、商品パッケージからプロモーションイベントまで日常にあるデザインを採取して分析する。 デザインの四則演算：集めたデザインを例に、「足す、引く、掛ける、割る」など四則演算の視点から改良点を発見し、リデザインする。創設者・内田チサ先生の教育理念「デザインは加減です」を再解釈して実習する。
評価方法	出席状況、受講態度、筆記試験、レポートで総合評価する。
参考書等	必要に応じプリント配布
実務経験	

週	授業内容予定 (Ⅰ)
1	デザイナーの仕事とは
2	「あなたは何をしていますか」
3	ディスカッション
4	「どのような仕事をされていますか」
5	ディスカッション
6	デザイン用語について
7	自己表現・文章①
8	”
9	自己表現・会話①
10	”
11	デザインの現場で必要とされる…
12	”
13	「私はこういうものです」アプローチ
14	ディスカッション
15	企業訪問

週	授業内容予定 (Ⅱ)
1	デザインは加減です オリエンテーション
2	デザインの意図を読み取る
3	1枚のチラシからマス広告を想像する
4	業態別のデザイングセを見つける
5	スーパーマーケット
6	自動車ディーラー
7	宅配ピザ・レストラン
8	家電量販店・ホームセンター系業態店
9	思わず開封したDM
10	商品パッケージ・スペック
11	美しいデザインと売れるデザイン
12	売れるデザインとてんこ盛りデザイン
13	引くデザインと説明不足デザイン
14	面白いこと・面白いものを見つけ方②
15	実社会に出る前に①

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
総合造形Ⅰ・Ⅱ	伊場 芳朗 荒木 光信	Ⅰ：2 Ⅱ：2	選 択	1	Ⅰ：前期 Ⅱ：後期	造形基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	思考に見える形にするための基礎的な造形力と表現力を身につける。 いろいろな素材体験や構成課題、自由表現を通して、発想・展開・表現を追求しながら自己の持つ感性の確認や表現力の獲得を目指す。
授業内容	絵具などの色材を用いたり、紙や粘土などの様々な材料を用いて感情、意図、想像などを視覚的に認知できるものに翻訳する課題を中心に学習。 また、体験的学習を通じて視覚以外の感覚の視覚化を図ったり、意識や感情の見える化を体系的に考えることや伝達する事を訓練をする。
評価方法	制作への取り組み方、こだわり方、課題の理解度を総合的に判断する。 また、他者との相違点や個性も合わせて評価する。
参考書等	イメージの力 (国立民族学博物館コレクション) 象形文字遊行 (粟津潔) 他 必要に応じ資料配布
実務経験	伊場芳朗：美術家。美大受験予備校、大学、高校美術科で、デッサンや平面構成、造形や表現技法を指導。個展を中心に様々な企画展に出品。NPO法人FUKUOKAデザインリーグ理事、NPO法人ダーウィンLLPパートナーズメンバー、日韓現代絵画協会会員。 荒木光信：漆芸家。大学で特任技術指導員、美大受験予備校、高校デザイン科で、デッサンや平面構成、立体構成を指導。重要文化財修理漆施工に従事。個展・企画展に出品。伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞

週	授業内容予定 (前期)
1	表現とは何か (レクチャー)
2	視覚表現の展開・感覚表現の展開
3	視覚表現の展開・構成のための実習
4	講評・リメイク
5	文字の起源と絵の起源 (レクチャー)
6	言葉の象形化
7	創作文字の展開 講評
8	五感のイメージ化 (聴覚) 講評
9	〃 (味覚) 講評
10	〃 (嗅覚) 講評
11	〃 (触覚) 講評
12	具象のイメージ化 講評
13	具象のイメージ化 講評
14	抽象のイメージ化 講評
15	抽象のイメージ化 講評

週	授業内容予定 (後期)
1	素材体験 (紙) コラージュ
2	〃 講評
3	素材体験 (布) コラージュ
4	〃 講評
5	素材体験 (粘土) オブジェ
6	〃 講評
7	素材体験 (自由) 表現研究
8	〃
9	〃 講評
10	現代の表現の鑑賞 1
11	現代の表現の鑑賞 2
12	テーマを設定し自由表現
13	〃
14	〃
15	講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デッサン・ドローイングⅠ・Ⅱ	伊場 芳朗 荒木 光信	Ⅰ：2 Ⅱ：2	選 択	1	Ⅰ：前期 Ⅱ：後期	造形基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	感じ方や考えを定着し、表現の核とする手法としてのデッサンを身につける。 デッサンを通して人間のものの見え方の原理、感じ方の原理、対象の本質、成り立ちを読み取る訓練をし、観察、理解、解釈、表現、伝達への展開をする事を理解する。
授業内容	具体的なものを見て描いたり、想像で描いたりする事で、見え方、感じ方の原理を理解する。 経験値により見え方や感じ方が変化することを体験する。 思考の深さや広さにより、観察、理解、解釈も変化することを体験する。
評価方法	制作への取り組み方、こだわり方、課題の理解度を総合的に判断する。 個人個人の伸び率に注目する。
参考書等	名人伝 (中島敦) 過去の学生の優秀作品 過去の作家の素描集
実務経験	伊場芳朗： 美術家。美大受験予備校、大学、高校美術科で、デッサンや平面構成、造形や表現技法を指導。個展を中心に様々な企画展に出品。NPO法人FUKUOKAデザインリーグ理事、NPO法人ダーウィンLLPパートナーズメンバー、日韓現代絵画協会会員。 荒木光信： 漆芸家。大学で特任技術指導員、美大受験予備校、高校デザイン科で、デッサンや平面構成、立体構成を指導。重要文化財修理漆施工に従事。個展・企画展に出品。伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞

週	授業内容予定 (前期)
1	デッサンとは (レクチャー) 画材と紙について
2	形の理解のための想定デッサン
3	” 講評
4	パーストレーニング
5	手のデッサン (幾何形態の集合)
6	” 講評
7	靴のデッサン (塊と空間)
8	” 講評
9	果物のデッサン (有機物の特徴)
10	” 講評
11	静物デッサン (質感表現)
12	静物デッサン (空間表現)
13	野外スケッチ
14	野外スケッチ
15	デッサン考査 (テスト)

週	授業内容予定 (後期)
1	人物クロッキー (プロポーション)
2	人物クロッキー (構造)
3	人物クロッキー (表情)
4	ヌードクロッキー
5	自画像デッサン
6	”
7	コンテ・チョーク表現
8	”
9	ペン画 細密描写
10	”
11	筆によるドローイング
12	”
13	想定による絵コンテ1
14	想定による絵コンテ2
15	デッサン考査 (テスト)

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
広告デザイン論	桜井 祐	1	選 択	1	後期	専門基礎

授業目標	「特定の相手に届く」広告デザインについて理解を深めるべく、「デザインにおけるコンテキスト」およびその重要性について体感的に学ぶことで、広告のためのデザインのみならずデザインが有すべきナラティブな構造についての理解を深める。
授業内容	多様な課題による実践演習を行った後、演習を通して提出された課題への講評を行い、知識の体系化を図る。
評価方法	出席状況、課題評価、授業態度などの総合評価。
参考書等	随時用意
実務経験	編集者／紙・web・空間など、幅広い領域において企画・編集・ディレクションを行う。2017年クリエイティブディレクションを中心とする TISSUE Inc./出版レーベル TISSUE PAPERS を設立。主な仕事にエイベックス「majotae」エディトリアルディレクション、資生堂『花椿』編集アドバイザーなど。

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	広告デザインとコンテキスト
2	自分の好きなものに見出す「文学性」
3	「文法」とは何か？
4	物語創作
5	写真集に見るつくり手の意図
6	組写真制作を通して知るコンテキスト
7	美術展空間の「物語性」
8	非母語映画鑑賞を通じた物語性の抽出
9	ビブリオバトル
10	自分の「名前」を用いた4コママンガ創作
11	広告批評
12	文脈占い
13	文脈連想カードゲーム制作
14	総括
15	テスト

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画演習 I	武永 茂久	2	選択	1	前期	専門基礎

授業目標	<p>1) 考えること、表現することを通して、自分のアイデンティティを考察し、理解を深める。</p> <p>2) 共同作業によるコミュニケーション能力の向上と自他の存在承認能力の開発。</p> <p>3) デザイン概念の拡大。(デザイン=表現だけではなく、思考も含め広いデザイン概念を持つ)</p>
授業内容	<p>1) リスペクトするクリエイターへのオマージュ制作。(個人作業)</p> <p>2) 幸せとは?人生とは?命とは?など普遍的哲学テーマを題材としたモチーフを提示。グランドテーマをベースとしたグループ討議を通して本質的価値の抽出とそれを可視化する表現の工夫研究。(グループ作業)</p> <p>3) 個人、共同作業を織り交ぜながら目標達成を目指す。</p>
評価方法	<p>1) 一般的なデザインはターゲット本が多数だが、本課題は一对一の関係。リスペクトしたクリエイターもしくは、制作者のみが評価し得るといふ点で学生の自己評価を受け入れる。</p> <p>2) 最終制作物によるグループ評価。および、出席、授業態度、グループ内作業の貢献度など個人評価を加味し総合評価をする。評価ポイント：グランドテーマについての咀嚼度。それを受けてグループテーマの設定とそれを表現するうえでの工夫のあり方。および熱意と努力。</p>
参考書等	葉っぱのフレディ (絵本)、大きな木 (絵本)、勉強するのは何のため?、教育の力、はじめての哲学的思考、
実務経験	武永デザイン事務所代表 (グラフィックデザイナー、JAGDA正会員) グラフィックを主体としたコミュニケーションデザインの立場から企業や店舗、商品などのブランディングや広報プロデューサーに従事。また、デザインを通しての教育、啓発活動にも関わっている。

週	授業内容予定 (前期)
1	オリエンテーション・アンケート
2	オマージュ制作 (アイデンティティの発露)
3	〃
4	プレゼン&講評
5	講義&ワークショップ、グループ課題オリエン
6	グループセッション
7	〃
8	〃
9	企画プレゼン&講評
10	制作
11	〃
12	中間プレゼンテーション
13	〃
14	〃
15	総合プレゼンテーション&講評会

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デザイン思考基礎	田所 恵介	1	選 択	1	後期	専門基礎

授業目標	デザインを問題解決手法として捉える。イノベーションを生み出す人間中心のアプローチとしてのデザイン思考のフレームワークを修得する。
授業内容	共感、問題定義、創造、プロトタイプ、ユーザーテストの5つのデザイン思考プロセスを体験して、デザイン開発の実践方法をグループワーク形式で進める。フィールドワーク調査や観察、課題発見、ポストイットやスケッチを使ったアイデアブレインストーミング、プロトタイプによる実証など、デザイン思考に必要な手法を学ぶ。
評価方法	出席状況、受講態度、グループ発表。レポート内容。
参考書等	随時プリント配付 「発想する会社！世界最高のデザイン・ファームIDEOに学ぶイノベーションの技法」（早川書房） 「考えなしの行動」（ジェーン・フルトン・スーリ+IDEO（太田出版） 「観察の練習」菅 俊一（廣済堂）
実務経験	広告会社（博報堂・博報堂プロダクツ）において、クリエイティブ、プランナーなどプロモーションプロデューサー職として、主としてパートナー企業の新商品、新サービス開発のプロモーションを担当。プロモーション領域から商品開発へのフィードバック等をメイン業務として活動。移動体通信事業、クルマ、航空会社、空港、行政サービス、大型量販店等流通業、酒造メーカーなど多岐のサービス開発の実務を担当。

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	オリエンテーション
2	人間中心デザイン3つのレンズ
3	理解：HEAR 傾聴 グループ演習1
4	〃：調査（スケッチ&インタビュー）
5	〃：調査（スケッチ&インタビュー）
6	創造：CREATE テーマ設定
7	〃：ブレインストーミング
8	〃：解決策（アイデア抽出）
9	実践：DELIVER プロトタイプ制作
10	〃：ユーザー評価
11	〃：フィードバック
12	グループ演習2
13	ブレインストーミング2
14	解決策（アイデア抽出）
15	プロトタイプ フィードバック、講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
マーケティング	田所 恵介	1	選択	1	後期	専門基礎

授業目標	クリエイターとして必要な顧客起点のマーケティング知識・用語を学び、クリエイティブの持つ発想力や美学が戦略的マーケティングの中でどう機能しているのかを事例をもとに研究し、マーケティング思考法を修得する。
授業内容	マーケティングコンセプト、顧客満足、市場シェア、マインドシェアなど競争戦略。マーケティング4P、4C、セグメンテーション、ターゲティング、ポジショニングについて。ブランディングとプロモーションなどマーケティングコミュニケーションに関わる知識全般。
評価方法	出席状況、レポート提出。
参考書等	「経営学入門シリーズ・マーケティング」日経文庫
実務経験	広告会社（博報堂・博報堂プロダクツ）において、クリエイティブ、プランナーなどプロモーションプロデュース職として、主としてパートナー企業の新商品、新サービス開発のブローチを担当。プロモーション領域から商品開発へのフィードバック等をメイン業務として活動。移動体通信事業、クルマ、航空会社、空港、行政サービス、大型量販店等流通業、酒造メーカーなど多岐のサービス開発の実務を担当。

週	授業内容予定（前期）
1	マーケティングとは何か
2	マーケティングコンセプト
3	4P、4C、STPについて
4	セグメンテーション
5	ターゲティング
6	ポジショニング
7	課題1（レポート作成）
8	プロダクトライフサイクル
9	ブランディング1
10	ブランディング2
11	価格政策とプロモーション
12	プロモーションミックス
13	マーケティングコミュニケーション1
14	メディアの拡張
15	次世代のマーケティング オムニチャネル

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
プレゼンテーション	桜井 祐	1	選択	1	後期	専門基礎

授業目標	プレゼンテーションの重要性の理解促進。説明ではなく説得を意識したプレゼンテーション能力の醸成。
授業内容	講義。多様な課題による演習。
評価方法	出席状況、課題評価、授業態度などの総合評価。
参考書等	随時用意
実務経験	編集者／紙・web・空間など、幅広い領域において企画・編集・ディレクションを行う。2017年クリエイティブディレクションを中心とする TISSUE Inc.／出版レーベル TISSUE PAPERS を設立。主な仕事にエイベックス「majotae」エディトリアルディレクション、資生堂『花椿』編集アドバイザーなど。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	実践：自分プレゼン
2	実践：好きなものプレゼン
3	実践：映画感想プレゼン
4	実践：創作絵本プレゼン
5	実践：写真集読み解きプレゼン
6	実践：組写真プレゼン
7	実践：美術展空間読み解きプレゼン
8	実践：映画深読みプレゼン
9	実践：イチ押し本プレゼン
10	実践：4コマプレゼン
11	実践：広告批評プレゼン
12	実践：占いプレゼン
13	実践：創作カードゲームプレゼン
14	総括
15	テスト

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
コンピュータ基礎	畑中 健太郎	2	選択	1	前期	専門基礎

授業目標	コンピュータ、周辺機器、ソフト (Adobe Illustrator、Adobe Photoshop) を使って、自分の思い通りのビジュアルをどうすれば表現できるかを思考し、そのために必要な最短の方法を選択できるようにトレーニングする。また、今後のソフトウェアや機器のアップデート備え、自ら調べ学習できる対応力も身につけます。
授業内容	グラフィックデザイン全般で必要となるコンピュータと周辺機器の知識と操作方法、特に Adobe Illustrator、Adobe Photoshop を中心に、それらのソフトを速く正確に操作する方法を習得します。
評価方法	① 練習課題、応用課題の達成度 ② 課題を指定の場所に指定した方法で、期日までに提出できているか ③ 出席状況、授業態度 これらを総合的に判断し、評価します。
参考書等	必要時解説プリント配布。
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部教員。大阪芸術大学非常勤講師。学士 (比較文化学)。施設、飲食店、イベントなどのグラフィックデザイン、社会福祉法人の商品デザインなど。

週	授業内容予定 (前期)
1	コンピュータ、周辺機器の基本操作
2	ソフトのインストール、解説 (Adobe、モリサワフォントパスポート)
3	実技 (Illustrator) インターフェース確認、パスの描画など
4	パスの描画、図形描画、移動、文字入力など
5	パスの調整など
6	回転、変形など
7	色の設定、線の設定など
8	ガイド、整列、パスファインダーなど
9	マスク処理、パスの変形など
10	実技 (Photoshop) キャンバス、解像度について、切り抜きなど
11	写真の回転、色調補正など
12	スキャナの利用、色調補正など
13	色調補正など
14	写真のトレースなど
15	復習テスト

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
カラーコーディネートⅠ（視覚）	藤田 理恵子	2	選択	1	前期	専門基礎

（大阪芸術大学併修科目）

授業目標	デザインにおける色彩の重要性やその役割を理解し、自然界に見る先行設計事例を活用して色彩表現ができ、カラーシステム・配色調和・色彩効果等を理解した上で、様々なイメージ表現・活用ができる。
授業内容	各種デザイン分野における「色彩の扱い方」の中で、特にデザイン実務に応用される内容について、理論の学習によって理解を深める。
評価方法	課題に対する取り組み姿勢及び完成度。授業態度。
参考書等	カラーマスターベーシック 日本伝統色 色名事典 色の名前はどこからきたか
実務経験	インテリアコーディネーター、二級建築士、一級色彩士、一級カラーコーディネーター／福永博建築研究所、フォディカー級建築士事務所を経て1997年イデア藤田理恵子企画室設立。インテリア空間設計、色彩設計、色彩教育、福岡県美しいまちづくり建築賞選考委員など。日本色彩学会関西支部長を経て顧問。

週	授業内容予定（前期）
1	生活の中の色彩
2	色のなりたち
3	混色
4	色の表示
5	〃
6	見学会
7	色の知覚効果
8	〃
9	色の心理的効果
10	〃
11	色彩調和
12	〃
13	色彩士検定3級対策
14	〃
15	まとめ【総復習】

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
タイポグラフィ	山田 英二	2	選 択	1	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	今まで、生活の中で空気のように接してきた「文字」に疑問を持たせ、コミュニケーションデザインとしての文字としての重要性を認識させることによって、書体、行間、字間、など、文字に対しての意識を改革させる。
授業内容	文字骨格の基本習得に向け名前の英文でロゴを制作。 タイポと関係が深いサインをタイポを中心としたデザインで制作。 総合的な表現が必要とされるメディアを題材にして、タイポを中心としたデザインで制作。
評価方法	出席状況、提出課題、授業態度を総合評価。
参考書等	著書「SCHOOL OF DESIGN」 ADC 年鑑、TDC 年鑑、JAGDA 年鑑
実務経験	アートディレクター、グラフィックデザイナー／東京にて1998年「ウルトラグラフィックス」を設立、2012年同社退社後、本校特任講師に就任。グラフィックデザインをはじめ、広告・コマーシャル、商品企画開発、プロダクトデザイン、ネットサービスの運営など業種の垣根なく幅広く活動。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	タイポグラフィとは？
2	名前ロゴ制作
3	名前ロゴ制作
4	名前ロゴ制作 プレゼン・採点・寸評
5	ピクトサイン制作
6	ピクトサイン制作
7	ピクトサイン制作 プレゼン・採点・寸評
8	レコードジャケット制作
9	レコードジャケット制作
10	レコードジャケット制作
11	レコードジャケット制作 プレゼン・採点・寸評
12	ブックレット制作
13	ブックレット制作
14	ブックレット制作 プレゼン・採点・寸評
15	ポスター制作 プレゼン・採点・寸評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
web 概論	畑中 健太郎	1	選 択	1	前期	専門基礎

授業目標	PC、スマホ、タブレットなど、メディアは近年多様化しており、web を専門にしたデザイナーだけでなく、これまで印刷物を主に制作してきたグラフィックデザイナーにとっても、今やweb デザインの基礎知識が少なからず求められます。そのような背景を踏まえ、web デザインの構築をよりの確なものにするための基礎知識を修得します。
授業内容	web デザインにまつわる基礎知識についての講義。インターネットを使った情報収集の方法やweb サービスを体験、学習します。また、全体を通してweb 上でのグラフィックデザイン制作に必要な Adobe Illustrator や Adobe Photoshop の操作も習得します。
評価方法	① 練習課題、応用課題の達成度 ② 課題を指定の場所に指定した方法で、期日までに提出できているか ③ 出席状況、授業態度 これらを総合的に判断し、評価します。
参考書等	必要時、解説プリント配布。
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部教員。大阪芸術大学非常勤講師。学士（比較文化学）。施設、飲食店、イベントなどのグラフィックデザイン、社会福祉法人の商品デザインなど。

週	授業内容予定（前期）
1	web の仕組み、用語解説
2	〃
3	インターネットを使った検索、情報収集
4	〃
5	〃
6	メール、アカウント管理
7	〃
8	クラウド、オンラインストレージの利用、データ管理
9	〃
10	SNS について
11	HTML/CSS について
12	〃
13	課題
14	〃
15	プレゼンテーション 講評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
イラスト・アートI	伊場 芳朗 荒木 光信	2	選択	1	前期	専門基礎

授業目標	絵を描く事は、強い自己表現となります。しかし職業として考えると、様々な表現力とともに持続するための欲求も必要となってきます。画材や表現の体験を通じ、自己の個性の発見と表現者としての基礎を作ります。
授業内容	様々な画材や技法を試しながら、作品を制作していきます。また、イラストとアートの違いを意識しながら自分に合った発見方法を探して行きます。
評価方法	出席状況、受講態度、課題の表現レベルにより総合的に評価します。
参考書等	必要に応じて資料配布。
実務経験	伊場芳朗：美術家。美大受験予備校、大学、高校美術科で、デッサンや平面構成、造形や表現技法を指導。個展を中心に様々な企画展に出品。NPO法人FUKUOKAデザインリーグ理事、NPO法人ダーウィンLLPパートナーズメンバー、日韓現代絵画協会会員。 荒木光信：漆芸家。大学で特任技術指導員、美大受験予備校、高校デザイン科で、デッサンや平面構成、立体構成を指導。重要文化財修理漆塗りに従事。個展・企画展に出品。伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞

週	授業内容予定 (前期)
1	イラスト・アートの考え方と画材について
2	色鉛筆でのイラスト
3	” 講評
4	感性と装飾
5	” 講評
6	樹脂粘土・フィギュア
7	”
8	”
9	” 講評
10	水彩画
11	” 講評
12	立体イラスト・立体アート
13	” 講評
14	動くイラスト
15	” 講評

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画・編集デザイン I	西畑 晴美 畑中 健太郎	2	選択	1	前期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	チラシ、DM、冊子などの印刷物をデザイナーはどのような工程で作っていくか。紙面で何を伝えたいのか。商品のコンセプトやクライアントの意向をどう落とし込んでいくか。そういった企画段階での考え方を鍛えます。そして実技、例えば授業の初期ではカッターや定規など道具の使い方に始まり、手描きラフの作成、そして代表的なサイズの中で文字や写真をどうレイアウトしていくかを繰り返しトレーニングします。また、印刷や製本方法、それらに関する専門用語など、DTP に関する幅広い知識の習得を目指します。
授業内容	名刺、チラシ、ハガキ、冊子といったように、サイズが小さいものから大きいもの、裏表があるもの、一枚ものからページ数があるもの、モノクロからカラーなど、徐々に制作物の難易度を上げていきます。最初は文字と線だけで作る、などといった制限をかけてのトレーニングも行います。紙面上の文字、線、写真、図形、そして余白。それらの要素を大切に意識してデザインしていきます。そして全ての制作物はまず、手描きラフを作ることから始めます。
評価方法	① 練習課題、応用課題の達成度 ② 課題を指定の場所に指定した方法で、期日までに提出できているか ③ 出席状況、授業態度 これらを総合的に判断し、評価します。
参考書等	デザイナーズ ハンドブック—これだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識／パイインターナショナル
実務経験	畑中健太郎：福岡デザイン専門学校教務部教員。大阪芸術大学非常勤講師。学士（比較文化学）。施設、飲食店、イベントなどのグラフィックデザイン、社会福祉法人の商品デザインなど。

週	授業内容予定 (前期)
1	DTP 用語解説 道具の解説
2	ラフ制作トレーニング
3	〃
4	レイアウトトレーニング
5	〃
6	名刺制作
7	〃
8	ハガキ制作
9	〃
10	チラシ制作
11	〃
12	冊子制作
13	〃
14	〃
15	発表・講評

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
グラフィック I	武永 茂久	2	選択	1	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	<p>1. 課題を通して自身のアイデンティティを考察し、深めることを目標とする。</p> <p>2. グラフィックを基本としたコミュニケーションデザインの総合的基礎を身に付ける。</p> <p>① 的確でユニークな着目、思考力。本質的価値の抽出能力。②色やカタチなどの基本的な構成員力。</p> <p>② アイデアを適切に伝えるための表現力。</p>
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・学生本人が選んだ本(小説)がモチーフ。その本の本質的価値を考え、それにふさわしい顔づくりを行う。(装丁課題) ・その本を原作とした映画、ドラマ、演劇ができたと仮定してその告知ポスターを制作する。 ・「私のマチオモイ帖」プログラムを実施。アイデンティティの考察と伝える表現を磨く。
評価方法	出席状況、制作・授業態度、提出作品を総合して評価する。
参考書等	必要に応じてプリント配布
実務経験	<p>武永デザイン事務所代表 (グラフィックデザイナー、JAGDA正会員)</p> <p>グラフィックを主体としたコミュニケーションデザインの立場から企業や店舗、商品などのブランディングや広報プロデュースに従事。また、デザインを通しての教育、啓発活動にも関わっている。</p>

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	オリエンテーション (装丁課題)
2	アイデアスケッチ
3	制作
4	プレゼンテーション・講評
5	ポスター課題
6	アイデアスケッチ
7	制作
8	〃
9	プレゼンテーション・講評
10	オリエンテーション (マチオモイ帖課題)
11	アイデアスケッチ
12	制作
13	〃
14	〃
15	プレゼンテーション・講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
パッケージ I	西畑 晴美	2	選択	1	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	パッケージは、様々な商品の生産・流通・使用にとって欠かせないものであり、使い終わったパッケージの回収や廃棄など、処理の仕方も重要な問題である。又、私たちの使用するもの全てに付いており、身近なだけにそのデザインが生活や社会に及ぼす影響も大きい。そこで、パッケージデザインの基本・応用を学び、様々な切り口で進めていき、面白さに触れる。
授業内容	始めにパッケージとは何か、どのように役立ち機能しているのかを説明し、基本手順・流れを学ぶ。更に、テーマ商品を選び、分析しアイデアを出し、パネルにまとめ模型化する。同時に、仕事の流れとしてマーケティング、プレゼンテーションも行う。
評価方法	出席状況、取り組む姿勢、作品制作の完成度・アイデ（企画・発想）で総合評価します
参考書等	「パッケージ年鑑」 「紙とコスト」 宣伝会議 「紙 基礎造形・芸術・デザイン」 朝倉直巳
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部。大阪芸術大学非常勤講師。グラフィックデザイナー・シューズデザイナー・ギフトラッピングコーディネーター。シューズメーカーにてシューズデザイン、企画、試作、パターン制作等を行う。産学連携事業で商品/パッケージ・ラベルデザインの提案や障害者施設の学園祭ポスターやラベルデザインを学生と共に校内施設内製造商品のアドバイザーなども。地場量販店などで学生デザインの雑貨や文具品を販売する為の活動を行い学生にデザイナーとしての経験も体験させている。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	パッケージの機能、基本制作手順の説明
2	紙を使った立体物の制作 (直線・曲線)
3	丸や多角形で出来るパッケージ
4	飾りのある箱の制作 テーマに合ったグラフィックの表現ラフ (基礎)
5	テーマに合ったグラフィックの表現構造 (基礎)
6	テーマに合ったグラフィックの表現完成 (基礎)
7	市場にある基本構造の箱の制作 A~J (10パターン)
8	市場にある基本構造の箱の制作 K~P (6パターン)
9	立体カード制作 (クリスマスカード)
10	立体カード制作 (クリスマスカード)
11	テーマに合ったグラフィック表現、コンセプト (応用)
12	テーマに合ったグラフィック表現構造 (応用)
13	テーマに合ったグラフィック表現図面制作 (応用)
14	テーマに合ったグラフィックの表現グラフィック制作 (応用)
15	パッケージの機能、基本制作手順の説明

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
映像メディア I	畑中 健太郎	2	選択	1	後期	専門基礎

授業目標	前期で基礎を学んだコンピュータやソフト（Adobe Illustrator、Adobe Photoshop）の応用操作の習得。また、アニメーション制作を通して映像作品の基礎を学び、近年多様化するデバイスにより需要が増えている、映像・動画など、印刷物以外のメディアでのグラフィックデザインについて理解を深めます。
授業内容	Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの応用操作を習得する。特にPhotoshopに関しては画像の補正だけでなく、合成や、表現面での使用方法の学習。作業のスピードアップは、企画・コンセプトを考える時間や、作品のブラッシュアップの時間を増やすことに繋がるということを意識づけます。また、GIFアニメーションを制作し、映像・動画の基礎に触れ、作品を発表、講評することにより理解を深めます。
評価方法	① 練習課題、応用課題の達成度 ② 課題を指定の場所に指定した方法で、期日までに提出できているか ③ 出席状況、授業態度 これらを総合的に判断し、評価します。
参考書等	必要時解説プリント配布。
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部教員。大阪芸術大学非常勤講師。学士（比較文化学）。施設、飲食店、イベントなどのグラフィックデザイン、社会福祉法人の商品デザインなど。

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	実技（Illustrator、Photoshop）応用操作
2	”
3	”
4	”
5	”
6	GIF アニメーション制作
7	”
8	”
9	発表・講評
10	GIF アニメーション制作その2
11	”
12	”
13	”
14	発表・講評
15	復習テスト

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デザイン教養（立体）	専任教員	1	選択	1	前期	教養

授業目標	デザインの携わる仕事をしていく上で、必要なデザイン教養を身につけ、会話、文章表現のなかで使いこなせるようにする。日常に溢れるデザインされたモノ・コトを観察、分析し、そのデザインの機能性や効果を理解できる能力を身につける。デザイナーとしての社会性、コミュニケーション能力の第一歩を身につける。
授業内容	デザインの歴史、基本的な考え方、仕事の流れなどを学ぶ。 身の回りにあるデザインを分析し、リデザインしたものをプレゼンテーションする。 デザイン会社などの訪問を前提としたシミュレーションを行う。（アポの取り方から、訪問、御礼状まで）
評価方法	① デザイン用語の理解度 ② デザイン思考を持ち始めているか ③ デザイナーとしての意識を持ち始めているか 出席状況、提出物、プレゼンテーション、筆記試験、および積極的な授業参加を評価する。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	

週	授業内容予定（前期）
1	デザイナーの仕事とは
2	デザインの歴史
3	デザイン用語について
4	デザイン料について
5	知的所有権について
6	デザイン分析
7	”
8	リデザイン
9	”
10	プレゼンテーション
11	自己紹介「私はこういうものです」
12	デザイン会社訪問の準備
13	”
14	デザイン会社訪問
15	御礼状。まとめ

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
総合造形Ⅰ・Ⅱ	中嶋 尚孝 永井 直仁	Ⅰ：2 Ⅱ：2	選択	1	Ⅰ：前期 Ⅱ：後期	造形基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	この授業では、いろいろな素材体験を通して、デザイナーの大切な職能として、いい形、空間がつかれること、いい色が使えるようになることを身につけます。 また、アイデアを作品に変える閃き、柔軟性、展開力、集中力、こだわりを身につけることを目指します。
授業内容	体の構成要素である点、線、面、塊と空間との関係を整理、再構築することで、記憶、感情の琴線に触れる形、空間を探ります。 身の回りの“こと”、“もの”の現象を注意深く観察、検討し、数多くのエスキースを展開し、完成度の高い作品を制作します。 後期は、コンピュータでのイメージ画像の制作やレイアウトの手法についても学びます。
評価方法	着眼点の独自性と発想のユニークさ。 提出作品の完成度。 制作過程における閃き、柔軟性、展開力、集中力、こだわりを総合的に判断する。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	中嶋尚孝：美術系予備校、大学、短大などで、デッサンや立体構成、平面構成、金属工芸など指導する。 鑄造作品（ブロンズ、ステンレス）の制作。 彫刻、モニュメント、聖火台、プロダクトデザイン、住宅、空間デザインなどの企画、制作を手掛ける。

週	授業内容予定 (前期)
1	造形力とは、立体構成とは
2	イメージ平面構成
3	” 講評会
4	立体構成 -1 (平面からの展開)
5	” 講評会
6	立体構成 -2 (面材)
7	” 講評会
8	立体構成 -3 (線材)
9	”
10	” 講評会
11	立体構成 -4 (塊材)
12	”
13	”
14	”
15	” 講評会

週	授業内容予定 (後期)
1	コンペ課題
2	”
3	”
4	”
5	” 中間プレゼンテーション
6	”
7	”
8	”
9	プレゼンテーション、講評会
10	進級制作
11	”
12	”
13	”
14	”
15	講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デッサン・ドローイングⅠ・Ⅱ	中嶋 尚孝 永井 直仁	Ⅰ：2 Ⅱ：2	選 択	1	Ⅰ：前期 Ⅱ：後期	造形基礎

授業目標	デザインに関わる上で、アイデアやデザインを他者に伝えるには、スケッチやドローイングは有効な手段のひとつです。また、自身のアイデアを形に展開する過程においても有用です。この授業では、デザイナーが持つべき、形の本質、成り立ちを読み取る力、表現力を身につけることを目標とします。
授業内容	様々な気持ちを含めて線を描くことから始まり、輪郭線、稜線など解釈、構図の大切さを理解する。 円柱、立方体、球を描きながら、パース、陰影、影の関係を理解する。 果物を描き、自然物の形の成り立ちを理解し表現する。 様々な画材でクロッキーをすることで、表現の幅を広げる。
評価方法	① 観察力が身につけているか ② パースが理解しているか ③ 光、陰影、影の関係が理解しているか ④ 提出作品へのこだわり出席状況、および積極的な授業参加を総合的に判断します。 ※ 円柱、立方体、球のデッサン合格を単位取得の最低条件とします。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	中嶋尚孝：美術系予備校、大学、短大などで、デッサンや立体構成、平面構成、金属工芸など指導する。 鋳造作品（ブロンズ、ステンレス）の制作。 彫刻、モニュメント、聖火台、プロダクトデザイン、住宅、空間デザインなどの企画、制作を手掛ける。

週	授業内容予定（前期）
1	表現における線の意味と形とは。
2	パースとは。違ったスケールの立方体を描く。
3	光と影と陰影について
4	構図、スケール感について。
5	円柱、立方体、球の鉛筆デッサン
6	〃
7	円柱、立方体、球をフォトショップでデッサン
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃 講評会
12	果物のデッサン（自然物の形の成り立ちを理解する）
13	〃
14	〃 講評会
15	講評

週	授業内容予定（後期）
1	クロッキーとは。画材について
2	果物、野菜クロッキー 5分（鉛筆）
3	〃 講評会
4	人物クロッキー 10分（素手で描く）
5	〃
6	〃 講評会
7	等身大人物クロッキー。講評会
8	人物クロッキー 10分（画材自由）
9	〃
10	〃 講評会
11	人物クロッキー 20分
12	〃
13	〃 講評会
14	ヌードクロッキー 20分×6ポーズ
15	講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
基礎製図	植村 明広	2	選択	1	前期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	図面は構想や計画を第三者に伝達する手段である。そのため、各分野の製図通則を基に、図面に関する知識・技術を習得し、正確で明瞭に書けるようにする。各図面の必要事項を学び、違いを理解する。図面に慣れ、抵抗感を失くす。また、二級建築士の受験に対応できるよう迅速に書けるよう指導する。
授業内容	道具の使い方、線の引き方、文字の練習、表示記号、書き方などの基本を身につける。実際に各分野（製品・家具・インテリア・建築）の様々な図面を書きながら内容の理解を深める。同時に、コンピューターでは把握しづらいスケール感を育みながらイメージ力も鍛える。
評価方法	丁寧な作図が出来ているか、的確な図面の表現が出来ているか、わかりやすい図面が書けているかなど第三者に伝えることの内容を主に採点。さらに集中力、取り組む姿勢、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	新しい建築製図 初めての建築製図 家具デザインと製図 店舗インテリア図面の見方・かき方
実務経歴	福岡デザイン専門学校教務部主任。大阪芸術大学非常勤講師。商業施設士（日本商業施設士会会員）、修士（建築学）、スペースデザイナー。主にカフェなどの飲食店やブティックなどの物販店のデザイン・設計を手掛ける。中国での店舗設計や台湾での講演会の実績もある。

週	授業内容予定 (前期)
1	製図の基本
2	各図面の書き方・三面図の作図
3	” ”
4	” 配置図の作図
5	” 平面図（木造）の作図
6	” ”
7	” 立面図の作図
8	” 断面図の作図
9	” 展開図の作図
10	” 矩計図の作図
11	” 平面図（鉄筋コンクリート）の作図
12	” ”
13	” 立面図・断面図 の作図
14	” 部分詳細図の作図
15	” ”

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
CADI	安田 大信 植村 明広	2	選 択	1	前期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	コンピュータの基礎知識、基本操作、周辺機器の扱い方を学ぶ。adobe イラストレーター(ドローソフト)、JWCAD (CAD ソフト)、ライノセラス(3DCG ソフト)の基本的な操作方法を習得する。図面と3次元モデルの基本を学び、コンピュータによるデザイン表現を身につける。
授業内容	デザインの基本である「手を動かす」を主眼に各ソフトを使い、基本的なデザイン・作図実習を行う。始めはイラストレーターを使いながら、コンピュータに慣れる。その後、JWCAD で各図面を作図しながら、基本的な操作方法と概念を習得する。3DCG はライノセラスを使用し3次元モデリングの表現を身につける。
評価方法	授業態度：積極的に課題に取り組んでいるか。着実な積み上げが出来ているか。 課題評価：提出課題の丁寧さ、正確性。課題に対する的確な解答出来ているか。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	実習用教材を使用 プリント配付
実務経験	安田大信：福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。 主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川2014 入選など。

週	授業内容予定 (前期)
1	コンピュータ入門
2	「イラストレーター」入門
3	課題
4	〃
5	「JWCAD」入門
6	家具図面課題
7	〃
8	建築図面課題
9	〃
10	〃
11	〃
12	「ライノセラス」入門
13	課題
14	〃
15	周辺機器(スキャナー等)の扱い方

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
カラーコーディネートI (立体)	藤田 理恵子	2	選 択	1	前期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	日常生活の中で当たり前存在する色彩について目を向け、自然界に見ることが出来る先事例を通してそれが私たちに多大な影響を与えている事に気づく。更にカラーシステム、配色調和や色彩効果などの理論を学ぶ事によってデザインにおける色彩の役割やその重要性を理解する。また課題を通して的確、かつ様々な色彩のイメージ表現が出来ようになる。色彩士検定3級合格を目指す。
授業内容	様々なデザイン分野において必要不可欠な要素である「色」とはいかにして知覚されるものであるか、その経路や物理的な理論を、日常体験している現象を例にとりわかりやすく解説することで基礎から学ぶ。加法混色、減法混色、色の表示方法と種類、あらゆる色の感情効果や相互作用、配色形式等の理論を、その都度課題を行う事で更に理解を深めてもらう。
評価方法	課題に取り組む姿勢、完成度、作業の丁寧さの度合い、及び提出期限の順守を評価のベースとする。 課題の内容により発想のユニークさや独自性を求めるものに関してはその精度を加味する。 更に座学における授業態度、出席日数も加味して総合的に評価する。
参考書等	ColorMasterBasic 伝統色色名事典 色の名前はどこからきたか ヨハネスイッテン色彩論
実務経験	インテリアコーディネーター、二級建築士、一級色彩士、一級カラーコーディネーター/福永博建築研究所、フォディカー級建築士事務所を経て1997年イデア藤田理恵子企画室設立。インテリア空間設計、色彩設計、色彩教育、福岡県美しいまちづくり建築賞選考委員など。日本色彩学会関西支部長を経て顧問。

週	授業内容予定 (前期)
1	生活の中の色彩
2	色のなりたち
3	混色
4	色の表示方法(PCCS)
5	色の表示方法(マンセル表色系)
6	見学会(美術館)
7	色の知覚的効果(色の相互作用)
8	色の知覚的効果(色の伝達効果)
9	色の心理的効果(色のイメージ・連想・象徴)
10	色の心理的効果(色の慣習)
11	色彩調和(原理・基本的な配色技法)
12	色彩調和(慣習的な配色技法)
13	色彩士検定3級対策
14	〃
15	〃

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
インテリアパース	安田 大信 植村 明広	2	選 択	1	前期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	居住空間のインテリアデザインを通して、住まい手の要望や条件設定から如何に独自のアイデアを活かしていくかを考え、色や素材、家具などについて学びながら、デザイン性の高いプランニングを目指す。関連図面の十分な理解を図る。また、コンピュータによる図面の作図や着色、よりリアルなパースの制作を通し、プレゼンテーション能力の向上を目指す。
授業内容	敷地を選定し、住まい手の家族構成や要望、各種条件を設定し、アイデアを盛り込みながらプランニングを行う。インテリアのベースであるカラーやテイスト、仕上げ材、家具、照明の基本を理解し平面を完成させ、展開図・天井伏図の十分な理解と作図を行う。また、プレゼンテーションボードはコンピュータによるビジュアル的な表現方法を習得し、より高度でリアルな表現を身につける。
評価方法	授業態度：積極的に課題に取り組んでいるか。着実な積み上げが出来ているか。 課題評価：課題に対して的確に解答出来ているか。プレゼンテーションでの確にデザインが伝えられているか。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	Rhinoceros で極める 3D デジタルデザイン
実務経験	安田大信：福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。 主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川2014 入選など。

週	授業内容予定 (前期)
1	敷地の選定・条件の把握・コンセプト立案
2	ラフプランニング
3	平面図の作図 (配置構成・CAD)
4	イメージカラーと分類について
5	デザインと仕上げ材について・選定
6	家具と照明について・選定
7	プランボードの作成 (家具と照明)
8	平面図の作図 (CAD・イラストレーター着色)
9	展開図の作図 (CAD・イラストレーター着色)
10	天井伏図の作図 (CAD・イラストレーター着色)
11	内観パースの制作 (ライノセラス)
12	〃
13	フォトショップによる加工と合成
14	プレゼンボードの作成 (イラストレーター)
15	プレゼンテーション

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ディスプレイデザイン I	専任教員	2	選択	1	前期	専門基礎

授業目標	テーマに合わせ、的確で新しさを感じるアイデアを出す発想力とコンセプトワークが出来るようにする。華やかや目を引くなどの演出を主眼にしたデザインの展開力と表現力を養う。また、実例を数多く見せ、少しでもオリジナリティ溢れる作品になるよう心掛ける。手書きを主体にデザインの幅と画力も鍛える。
授業内容	ショウウィンドウや POP のデザインを通して、ディスプレイの効果的な演出のための知識を学ぶ。ディスプレイは、アートな感覚も必要なので、実際に空間に華を添える立体物を製作し、その大切さを学ぶ。最後にグラフィックのセンスも必要なサイン（標識・案内板など）のデザインをし、さらにセンスを磨く。
評価方法	課題テーマに対し斬新なアイデアや切り口が見つけれられたか、アイデアを魅了するデザインへ展開できたか、そのデザインをイメージ通りに表現できたかで主に採点。さらに取り組む姿勢、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	ディスプレイの世界 陳列の教科書 ディスプレイマニュアル
実務経験	

週	授業内容予定 (前期)
1	ショウウィンドウのデザイン テーマ：傘
2	アイデア出し
3	ラフ画でアイデアを表現
4	デザイン画の制作
5	完成 講評会とまとめ
6	インスタ POP テーマ：ボジョレーヌーボー
7	アイデア出し ラフ画でアイデアを表現
8	デザイン画の制作
9	完成 講評会とまとめ
10	立体物の製作 テーマ：竹ひごの吊り飾り
11	製作
12	製作
13	完成 講評会とまとめ
14	サイン計画 テーマ：学校のフラッグ
15	完成 講評会とまとめ

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
雑貨・プロダクトI	中嶋 尚孝 永井 直仁	2	選 択	1	前期	専門基礎

授業目標	機能と形の関係、感性と形の関係を探りながら、造形的に美しい形、面白い形を検討する。 手を動かすことを最大の目標としたい。
授業内容	総合造形Iと連動して進めます。観察、思考することからすべては始まります。私たちは、身の回りのものから様々な情報を受け取りながら生活をしています。意識している情報もあれば、意識されていない情報もたくさんあります。これらの情報からテーマを導き出し、さらに整理、分析、展開して独創性の高いプロダクトを制作します。
評価方法	着眼点の独自性と発想のユニークさ。 提出作品の完成度。 制作過程における閃き、柔軟性、展開力、集中力、こだわりを総合的に判断する。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	永井直仁：デザイナー、ディレクター／油画、インテリア空間設計を学び、total design laboratory calm 設立。建築パース、店舗デザイン、グラフィックイラストなどに携わる。オリジナル家具プロダクト、セレクトショップのlifestyle shop 運営、ディレクションを行う。

週	授業内容予定 (前期)
1	造形力とは、立体構成とは
2	イメージ平面構成
3	” 講評会
4	立体構成 -1 (平面からの展開)
5	” 講評会
6	立体構成 -2 (面材)
7	” 講評会
8	立体構成 -3 (線材)
9	”
10	” 講評会
11	立体構成 -4 (塊材)
12	”
13	”
14	”
15	” 講評会

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
CADⅡ	安田 大信 植村 明広	2	選 択	1	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	製図道具としてのCAD以上にデザインの表現手段、思考手段としてのJWCAD(CADソフト)を修得する。 ライノセラス(3DCGソフト)の知識・操作・表現の幅を広げ、外観・内観の3Dシミュレーションの技術を習得する。イラストレーター(ドローソフト)、フォトショップ(画像編集ソフト)との連携を行いながら、様々な場面に対応できる表現力を身につける。
授業内容	CADⅠに引き続き、JWCADで図面を迅速に作成し、図面表現の力をつける。 ライノセラスにおいては、外観・内観の3Dシミュレーションの技術を習得する。 イラストレーター、フォトショップの技術を高めより高度なプレゼンテーションボードのデザインを行う。
評価方法	授業態度：積極的に課題に取り組んでいるか。着実な積み上げが出来ているか。 課題評価：提出課題の丁寧さ、正確性。課題に対する的確に解答出来ているか。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	建築とインテリアのためのPhotoshop+Illustrator テクニック
実務経験	安田大信：福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。 主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川2014入選など。

週	授業内容予定(前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定(後期)
1	「JWCAD」応用
2	建築図面課題
3	〃
4	「ライノセラス」応用
5	課題
6	〃
7	〃
8	〃
9	ソフトの互換について
10	各ソフトの復習・応用
11	〃
12	〃
13	プレゼンテーションボードの作成
14	〃
15	〃

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
家具 I	安田 大信	2	選 択	1	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	家具や照明についてのデザインプロセスを学ぶ。 なぜこの形になったのか、必要なディテールなのか、など、自分の感覚をシンプルにわかりやすくする作業とその個性を人に伝える表現方法の基礎をつくる。
授業内容	アイデア・イメージと実際に出来上がったものとのスケール感の違いをなくし、仕組みや構造を理解するために模型制作と図面作図を繰り返し行い、原寸サイズのプロトタイプ製作を行う。原寸サイズのプロトタイプ製作を通じて素材に触れることで強度や構造、加工特性など、素材の特質を学ぶ。
評価方法	授業態度：積極的に課題に取り組んでいるか。着実な積み上げが出来ているか。 課題評価：アイデアの新規性があるか。課題に対して的確に解答出来ているか。プレゼンテーションで的確にデザインが伝えられているか。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	椅子-人間工学・製図・意匠登録まで
実務経験	福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。 主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川2014入選など。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	授業内容、課題の説明 (家具1)
2	アイデア出し
3	ディスカッション
4	スケッチ、縮尺模型、原寸プロトタイプ制作
5	〃
6	〃
7	プレゼンテーション
8	課題の説明 (家具2)
9	ディスカッション
10	図面、レイアウト
11	プレゼンテーションボード制作
12	課題の説明 (照明)
13	空間における灯りについての考察
14	ディスカッション
15	プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
インテリアコーディネートI	高崎 道子	2	選 択	1	後期	専門基礎

授 業 目 標	住まいのインテリアコーディネートとは、住む人の自己表現の場です。自らが考えるインテリアデザインを第三者に伝え、共感を得られる様に、よりよい生活空間を提案し、その提案を現実のものする方法を学びます。最終は一軒の家の全体のインテリアコーディネートが出来る様になります。
授 業 内 容	インテリアコーディネートの基本を学びインテリアの空間とアイテムを理解し、プレゼンテーションボードを作成することで表現します。コンセプトを基にイメージとカラープランニングを立て、床壁天井の仕上げ材や建具・家具・カーテン・照明などをセレクトしリストを作成し提案します。またインテリアショールームや住宅展示場の見学会も行います。
評 価 方 法	一番に授業態度を見ます。遅刻せずきちんと授業を受けているかどうか。また作品に対しては、求める内容を理解し、内容のある物にし、期日までに提出した人を高く評価します。課外授業の時は、最新情報を積極的に取り入れているかも見ます。
参 考 書 等	世界で一番やさしいインテリア デザイナーズチェアコレクションズ カラーコーディネーター入門・色彩 色彩と配色
実 務 経 験	インテリアコーディネーター／三井ホーム株式会社にてインテリアコーディネーターとして従事した後、タカサキデザイン事務所設立。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	インテリアイメージカラー
2	インテリアイメージ分類
3	インテリアの仕上げ材
4	家具の歴史
5	住宅展示場の見学会
6	インテリアコンセプトの設定
7	平面図を考えレイアウトする
8	インテリアイメージの決定
9	平面図の着色
10	インテリアショールーム見学会
11	照明のプラン
12	照明の見積
13	ウィンドウトリートメントプラン
14	全体のまとめ
15	発表会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ショップⅠ	植村 明広	2	選 択	1	後期	専門基礎

授業目標	各業種別店舗の設計を通して、固定概念に縛られない自由な発想力、着眼力を持たせ、発想からプランニング、関連図面の作図、表現方法を修得し、1つのデザインへとまとめ上げる能力を身につける。また、計画にかかわる様々な事柄を基に重要点や注意点について学びながら、短期間で仕事が進む世界に慣れる。
授業内容	主に飲食店・物販店の平面計画・色彩計画・設備計画・照明計画・ファサードデザイン・サイン計画などを行い、平面図・展開図・天井伏図などを作図し、店舗の設計業務・監理業務について習得する。各種カタログ（建材・ファブリック・家具・照明など）からの選定作業とともに什器（商品棚など）もデザインし、空間におけるプロダクトの重要性を学ぶ。
評価方法	想定したクライアントの要望に的確に応えられているか、要望以外の提案内容があるか、素敵なショップに出来上がっているか、細部まで目が行き届いているか、要求図面が正確に書けているか、パースの完成度は高いかで採点。さらに取り組む姿勢、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	商業建築企画設計資料集成 商店建築 SPA・DE 売り場の教科書
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部主任。大阪芸術大学非常勤講師。商業施設士（日本商業施設士会会員）、修士（建築学）、スペースデザイナー。主にカフェなどの飲食店やブティックなどの物販店のデザイン・設計を手掛ける。中国での店舗設計や台湾での講演会の実績もある。

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	発想、考え方、プランニングの説明
2	設計業務・監理業務について
3	飲食店の設計 店舗の人間工学
4	平面図作図 設備計画について
5	” ”
6	天井伏図作図 照明計画について
7	” 色彩計画について
8	展開図作図 エレメントについて
9	”
10	物販店の設計 什器のデザイン
11	平面図作図 ”
12	” 外装・ファサードのデザイン
13	” V I・サイン計画について
14	パース作図
15	発表、講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築 I	竹下 幸栄	2	選 択	1	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業 目 標	建物のデザインにおける留意すべき点について、エスキースの初期段階から完成までを解説する。また、そこで暮らすクライアントの生活・日常生活の中のドラマまでをイメージしてプランニングを出来るようにする。 図面表現においては、各種の基本図面を描き、さらに図面に沿った模型製作を通して、建築デザインの基礎を学習する。併せて、スケール感の把握も学習する。また、二級建築士の受験対策としても有用な学習とする。
授業 内 容	木造住宅の計画・設計を学ぶ。プランニング・基本図面（配置図・各階平面図・立面図・断面図・矩計図・基礎伏図・1階床伏図・2階床伏図兼1階小屋伏図・屋根伏図等）の作図、併せてプレゼンテーションを実施し、建築の基本的な流れを習得する。また、既存の建築について、スライド写真による紹介、解説をする。 また、二級建築士の出題問題も解いていく。
評 価 方 法	課題については、エスキース初期のポイントや考え方と、完成までのプロセスを評価し、作図については、必要事項の確認と作図表現・図面の完成度について評価する。また、出席状況と取り組み姿勢を合わせて総合的に評価する。
参 考 書 等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 建築計画の知識 ・ 二級建築士学科総合対策 ・ 建築構造学 ・ 建築デザインコンセプト ・ 建築のかたちと空間をデザインする
実 務 経 験	一級建築士／(株)西南建設技術研究所、(学)読売九州理工専門学校、(有)ADL地域建築デザイン研究所を経て、1997年ネバーランド一級建築士事務所設立。住宅・マンション等の設計・監理、および市町村の総合計画・住宅マスタープラン・地域福祉計画・施設の中長期改修計画等の策定を行う。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	建築物の概要・事例紹介
2	住宅のエスキース・事例紹介
3	〃
4	配置図 兼 平面図の作図
5	〃
6	矩計図の作図
7	〃
8	断面図の作図
9	立面図の作図
10	伏図(天井・屋根)の作図
11	展開図の作図
12	構造図(基礎・1階床・2階床・小屋)の作図
13	〃
14	模型の作成
15	〃

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築施工	竹下 幸栄	1	選択	1	前期	建築基礎

授業目標	実物・実例を基に、さまざまな施工方法を学ぶ。工程計画から工程管理、各部工事の流れ（着工、準備、杭工事、山留め工事・土工事・地業、躯体工事、仕上げ工事、検査、竣工）について学び、各部工事の全般的な理解と禁止事項を学習する。また、積算の知識、測量についても学習する。さらに、二級建築士の受験対策としても有用になる学習も行う。
授業内容	木造2階建ての建築物を中心に、工事全体の流れを習得する。先ず初期段階の契約・計画・管理について学び、さらに、各部工事（仮設工事、地盤・土工事・基礎工事、鉄筋工事、型枠工事、コンクリート工事、鉄骨工事、コンクリートブロック工事、ALCパネル工事、木工事、屋根工事、左官工事、タイル・石工事、塗装工事、内装工事等）を学ぶ。さらに、改修工事、設備工事、施工機械・器具、測量、積算・見積等についても学習する。また、二級建築士の出題問題も解いていく。
評価方法	2回程度の小テスト、及び、学期末テストを行い、さらに、木造2階建て住宅の施工が行われている動画（DVD）を視聴した後、レポートの作成・提出によって評価する。また、出席状況と取り組む姿勢を合わせて総合的に評価する。
参考書等	<ul style="list-style-type: none"> ・二級建築士(受験)学科総合対策 ・初めての建築施工 ・初心者のための木造工事 ・初心者のための鉄筋コンクリート造工事
実務経験	一級建築士／(株)西南建設技術研究所、(学)読売九州理工専門学校、(有)ADL地域建築デザイン研究所を経て、1997年ネーバーランド一級建築士事務所設立。住宅・マンション等の設計・監理、および市町村の総合計画・住宅マスタープラン・地域福祉計画・施設の中長期改修計画等の策定を行う。

週	授業内容予定（前期）
1	施工現場のあらし
2	木造在来軸組工法・枠組み壁構法の住宅
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	RC造住宅の施工
8	〃
9	〃
10	S造住宅の施工
11	〃
12	〃
13	各種工事の基本
14	〃
15	積算に関する知識

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築法規	竹下 幸栄	1	選択	1	前期	建築基礎

授業目標	<p>法規の体系と法令用語の原則を学び、建築基準法・建築基準法施行令・建築基準法施工規則を中心に修得する。中心となる建築基準法については、用語の定義の学習から確認申請・建築手続き、単体規定、集団規定の構成と順守すべき点を学習し、その法令が出来たプロセスについても理解を深める。</p> <p>また、関連するその他の法令についても学習し、さらに、二級建築士の受験対策としても有用になる学習も行う。</p>
授業内容	<p>建築基準法については、用語の定義、確認申請・建築手続き、面積・高さの算定、一般構造、耐火・防火、防火地域・準防火地域、防火区画、避難施設等、内装制限、構造計算・構造強度、敷地と道路、用途地域、建蔽率、容積率、高さ制限、日影規制、雑則・その他の規定について学ぶ。併せてハートビル法、消防法、都市計画法、建築士法、建設業法等についても学ぶ。また、二級建築士の出題問題も解いていく。</p>
評価方法	<p>2回程度の小テスト、及び、学期末テストを行い、さらに、二級建築士の出題問題を解きながら、その意味についてレポートの作成・提出によって評価する。また、出席状況と取り組む姿勢を合わせて総合的に評価する。</p>
参考書等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 二級建築士(受験)学科総合対策 ・ 初めての建築法規 ・ 建築申請メモ ・ 図解建築法規
実務経験	<p>一級建築士／(株)西南建設技術研究所、(学)読売九州理工専門学校、(有)ADL地域建築デザイン研究所を経て、1997年ネーバーランド一級建築士事務所設立。住宅・マンション等の設計・監理、および市町村の総合計画・住宅マスタープラン・地域福祉計画・施設の中長期改修計画等の策定を行う。</p>

週	授業内容予定(前期)
1	建築法規の概要・用語の定義
2	単体規定 一般構造
3	” 構造強度
4	” 防火・内装制限
5	” 避難・建築設備 + 小テスト
6	集団規定 道路と敷地
7	” 容積率と建蔽率
8	” 高さ制限
9	” 防火地域
10	” 地区と街区
11	” 確認申請 + 小テスト
12	都市計画法・消防法
13	ハートビル法・住宅品質確保法
14	耐震改修促進法・建築士法・建設業法
15	期末テスト

週	授業内容予定(後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築材料	植村 明広	1	選 択	1	前期	建築基礎

授業目標	建築物の設計では、適切な材料選択が重要であり、性能を大きく左右する。そのため、建築が様々な材料の組み合わせで出来ていることを知り、材料と部位、材料と機能、材料と形態、材料と快適性などの関係性の理解を深める。具体的に木造二階建てを中心にレクチャーし、二級建築士程度の知識を修得する。
授業内容	実例、実物をもとに材料の知識をつける。各材料（床材・天井材・壁材・屋根材・仕上げ材・防水材・防火耐火材・断熱防音材など）の種類やサイズ、特徴などを把握し、活かし方を学ぶ。また、教室を例にとり、施工や各部の名称なども学ぶ。
評価方法	2～3回毎の小テスト及び最終テストの結果で主に採点。さらに受講態度、出席状況を加味し総合評価する。身についた知識が足りない場合は、しっかり覚えるまで何度も再テストを行う。
参考書等	初めての建築材料 やさしい建築材料 2019年版2級建築士集中テキスト
実務経歴	福岡デザイン専門学校教務部主任。大阪芸術大学非常勤講師。商業施設士（日本商業施設士会会員）、修士（建築学）、スペースデザイナー。主にカフェなどの飲食店やブティックなどの物販店のデザイン・設計を手掛ける。中国での店舗設計や台湾での講演会の実績もある。

週	授業内容予定（前期）
1	材料に関する基礎知識
2	構造材料 木材
3	” 鋼材
4	” コンクリート
5	” ”
6	仕上げ材料 木材等
7	” セメント・せっこう等
8	” 金属
9	” タイル・れんが・ガラス
10	” 石材・左官材・吹付材
11	” 畳・繊維・プラスチック
12	” 塗料・接着剤
13	防水材料
14	防火・耐火材料と断熱・防音材料
15	テスト

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
構造学 I	竹下 幸栄	2	選 択	1	後期	建築基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	<p>物理的ベクトルの考え方と静力学について習得し、不静力学の学習につながる基本を学ぶ。</p> <p>また、一般構造の特性を、木造・鉄筋コンクリート造・鉄骨造について、それぞれの材料と構造の両面から学習し、荷重や外力の流れ方について、実際の建築物の部位を例にとりながら学習する。</p> <p>さらに、二級建築士の受験対策としても有用になる学習も行う。</p>
授業内容	<p>静力学においては、力のつり合い、反力、部材に生じる応力、応力度等の計算例を示しながら、力の流れ方を学ぶ。</p> <p>一般構造については、固定荷重、積載荷重、積雪荷重、風圧力、地震力等の荷重や外力に対して、建築物を支えている部材の例示を通して、材料と構造の両面の考え方を学習する。</p> <p>また、主に木造の部座名称・特性・構法・寸法等の全般的な理解を深める。同時に構造模型を製作しながら構法について学ぶ。併せて、二級建築士の出題問題も解きながら学習する。</p>
評価方法	<p>学期末テストと二級建築士の出題問題の解答を行い、さらに、作成した構造模型、及び、木構造についてのレポート作成・提出によって評価する。</p> <p>出席状況と取り組む姿勢も加味して総合的に評価する。</p>
参考書等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 二級建築士(受験)学科総合対策 ・ 初めての建築一般構造 ・ 建築構造設計 入門編
実務経験	<p>一級建築士／(株)西南建設技術研究所、(学)読売九州理工専門学校、(有)ADL地域建築デザイン研究所を経て、1997年ネバーランド一級建築士事務所設立。住宅・マンション等の設計・監理、および市町村の総合計画・住宅マスタープラン・地域福祉計画・施設の中長期改修計画等の策定を行う。</p>

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	建築構造の概要と分類
2	木構造の特徴・木材について
3	軸組構法 構造模型の製作
4	” ”
5	” ”
6	” ”
7	枠組壁構法 ”
8	” ”
9	大断面集成材の構造
10	”
11	外部・内部の仕上げ
12	”
13	”
14	開口部の仕上げ
15	期末テスト

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
カラーコーディネートⅡ	藤田 理恵子	2	自由選択	1・2	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	前期で学んだ色彩の基本的な基礎知識をもとに更に深く高度な知識を得、応用能力の向上を図る。 最終的には様々なデザイン分野において色彩を的確に扱えるようになるために必要な実践的知識を身につける。色彩士検定 2級取得を目指す。
授業内容	「色の意味」では、代表的な色名の象徴的エピソードや由来をマンセル値、慣用色名とともに学び、色が知覚される経路や光源については深く掘り下げる事でそのメカニズムを確実に理解させる。「色の表示方法」では PCCS、マンセル以外に実際に使われている NCS や UCS 等のカラーシステムを学び「混色」では実際に行われているあらゆる混色の実体を学ぶ。 総合的に前期で学んだ基礎知識を高度に補強したものとなる。
評価方法	課題に取り組む姿勢、完成度、作業の丁寧さの度合い及び提出期限の順守を評価のベースとする。 課題の内容により発想のユニークさや独自性を求めるものに関しては、その精度を評価に加える。 更に座学における授業態度、出席日数も加味して総合的に評価する。
参考書等	ColorMasterStandard 色彩科学ハンドブック 色の科学その心理と生理と物理 図解色彩学入門・色光・目・知覚 色の名前はどこからきたか 伝統色色名事典
実務経歴	インテリアコーディネーター、二級建築士、一級色彩士、一級カラーコーディネーター／福永博建築研究所、フォディカー級建築士事務所を経て 1997 年イデア藤田理恵子企画室設立。インテリア空間設計、色彩設計、色彩教育、福岡県美しいまちづくり建築賞選考委員など。日本色彩学会関西支部長を経て顧問。

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	色の意味
2	色の成り立ち
3	照明光源
4	色の表示方法
5	色の知覚的效果(色の現れ方・色知覚現象)
6	色の知覚的效果(その他の知覚現象)
7	見学会(美術館)
8	色の心理的效果
9	色彩調和論
10	色彩士検定 2 級対策
11	〃
12	〃
13	〃
14	服飾史(時代を遡り建築、服飾における色彩の扱われ方を西洋、日本で比較検討)
15	服装史

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
マネージメント研究	永井 直仁	2	自由選択	1・2	後期	専門基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	個人(受講生)があらゆる要素から自己分析を図り、デザインを通してセルフプロデュースの表現や手法を学び、社会との繋がりを方法を模索し、マネージメント感覚と実践力を身につける。
授業内容	個人の構成する能力、個性などを見つめ直し、表現方法やオリジナルデザイン作品などを通じて、対社会、企業などへのプレゼンテーション技術習得、手段を学ぶ。
評価方法	制作課題、プレゼンテーション内容。表現手段などの創意工夫の意欲。
参考書等	自作
実務経験	デザイナー、ディレクター/油画、インテリア空間設計を学び、total design laboratory calm 設立。建築/パース、店舗デザイン、グラフィックイラストなどに携わる。オリジナル家具プロダクト、セレクトショップの lifestyle shop 運営、ディレクションを行う。

週	授業内容予定(前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定(後期)
1	自己分析による自己構成の確認。
2	”
3	企画手法講義・商品立案、企画1
4	プレゼンテーション
5	宣伝、広告効果講義・商品立案、企画2
6	”
7	プレゼンテーション
8	商品立案、企画3 グループ開発
9	”
10	”
11	プレゼンテーション
12	自己プロデュース立案、企画4
13	”
14	”
15	最終プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
web デザイン I	畑中 健太郎	2	自由選択	1・2	後期	専門基礎

授業目標	PC、スマホ、タブレットなど、メディアは近年多様化しており、web を専門にしたデザイナーだけでなく、これまで印刷物を主に制作してきたグラフィックデザイナーにとっても、今やweb デザインの基礎知識が少なからず求められます。そのような背景を踏まえ、web デザインの基本技術であるHTML、CSSの基礎、そしてweb 上でのグラフィック表現について学習します。
授業内容	メモ帳やテキストエディタを使ってHTML、CSSの基礎を学び、共通の素材を使ったweb サイトを構築しながら、知識をより深めていきます。完成したweb サイトに手を加えてデザインを施していき、最終的には自身のポートフォリオサイトなど、テーマを決めて制作します。また、オーサリングソフトやFTP クライアントソフトを使用して、サーバーへのアップロード方法を学びます。
評価方法	① 練習課題、応用課題の達成度 ② 課題を指定の場所に指定した方法で、期日までに提出できているか ③ 出席状況、授業態度 これらを総合的に判断し、評価します。
参考書等	必要時、解説プリント配布。
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部教員。大阪芸術大学非常勤講師。学士（比較文化学）。施設、飲食店、イベントなどのグラフィックデザイン、社会福祉法人の商品デザインなど。

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	web の仕組み、用語解説
2	HTML について
3	”
4	”
5	CSS について
6	”
7	”
8	サイト制作
9	”
10	”
11	発表・講評
12	サイト制作
13	”
14	”
15	発表・講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
進級制作	専任教員	4	選択	1	後期	特別研究

授業目標	1年間の集大成として習得した技術と知識を活かし、自由な発想で作品を制作する。
授業内容	興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。
評価方法	① 作品の発想、完成度 ② 取組む姿勢 ③ 出席状況などで総合的に評価する。 1年担当の全教員による合評会を行う。
参考書等	
備考	各自のテーマに沿った専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	説明
2	テーマ
3	資料収集
4	計画・デザイン
5	〃
6	〃
7	〃
8	中間プレゼンテーション
9	作品制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	作品発表

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
卒業制作 I	専任教員	4	必修	1	後期	特別研究

※ リカレントデザイン科

授業目標	1年間学んできたことの集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成まで、デザイナーとしての一連のプロセスを体験する。
授業内容	ひとつの専攻から興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を専攻毎に完成させる。
評価方法	① 作品の発想、完成度 ② 取組む姿勢 ③ 出席状況などで総合的に評価する。 1年担当の全教員による合評会を行う。
参考書等	各自、準備する。
備考	各自のテーマに沿った専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定 (前期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定 (後期)
1	説明
2	テーマ
3	資料収集
4	計画・デザイン
5	〃
6	〃
7	〃
8	中間プレゼンテーション
9	作品制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	作品発表

実践専門プログラム

《 対象学科・学年 》

総合デザイン科 2年次
高度総合デザイン科 2年次

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
グラフィックⅡ-1・2 グラフィックⅢ-1・2	吉田 朋史	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	Ⅱ) 様々なグラフィックデザイン言語を学び、デザインの基礎力と応用力を習得する。 Ⅲ) コミュニケーションのためのコンセプトメイキング・情報設計の考え方・発想力・デザイン力を身につける。
授業内容	Ⅱ) ロゴマーク制作や、タイポグラフィやインフォグラフィック、写真を使ったグラフィックデザインの制作実習。 Ⅲ) コミュニケーションのために最適なメディアを選択し、そのメディアの特性を生かしたコミュニケーションデザインの制作実習
評価方法	提出作品によって下記項目について評価します。 ・造形の精度・発想力やアイデア・独創性・問題解決力・情報整理・情報設計ができているか・コミュニケーションが成立しているか
参考書等	・ブルーノ・ムナリー書籍などの作品
実務経歴	株式会社9P 代表取締役。2014年株式会社9P、2017年TISSUE Inc. 設立。グラフィックデザイナー・アートディレクターとして、福岡県内外を問わずCI・VI、広告、書籍、web、ショッピングブランディングなど幅広く手がける。

週	授業内容予定 (前期)
1	オリエンテーション
2	アイデア演習
3	ロゴマーク・ロゴタイプ実習
4	〃
5	〃
6	写真とデザイン
7	タイポグラフィ演習
8	写真とタイポグラフィ・ポスター制作
9	〃
10	情報の視覚化・インフォグラフィック
11	〃
12	〃
13	非言語視覚コミュニケーション
14	読めない本
15	〃

週	授業内容予定 (後期)
1	メディアとデザイン・街中のグラフィック
2	公共ポスター制作
3	〃
4	〃
5	商業ポスター
6	〃
7	ブランディング・総合デザイン
8	〃
9	〃
10	〃
11	自由課題
12	〃
13	〃
14	〃
15	〃

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
グラフィックⅡ-3・4 グラフィックⅢ-3・4	武永 茂久	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	<p>1：物事の本質を探り、課題解決のための企画力・表現力を身につける。</p> <p>2：1を通して各々のアイデンティティを考察し、人間力を深めることを目標とする。</p> <p>3：自主的な課題探求とその解決に取り組む姿勢を育む。</p>
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインコンペティションへの積極参加。 ・企業タイアップによる実践課題への取り組み。 ・学生発信による課題制作。
評価方法	提出作品の優劣を基本に、出席状況、授業態度を加味して総合的に評価する。
参考書等	必要に応じて告知。またはプリント配布。
実務経験	武永デザイン事務所代表（グラフィックデザイナー、JAGDA正会員） グラフィックを主体としたコミュニケーションデザインの立場から企業や店舗、商品などのブランディングや広報プロデュースに従事。また、デザインを通しての教育、啓発活動にも関わっている。

週	授業内容予定（前期）
1	オリエンテーション
2	コンペ出品制作 / 企業課題
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	プレゼン・講評
8	ブランディング課題 / 企業課題
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	プレゼン・講評

週	授業内容予定（後期）
1	コンペ出品制作 / 企業課題
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	プレゼン・講評
8	ブランディング課題 / 企業課題
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	プレゼン・講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画・編集デザインⅡ-1・2 企画・編集デザインⅢ-1・2	武藤 宏則	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	レイアウトの基礎、文字の使い方を始め、データ作成のルールなどを守りながら、多様な印刷メディアのデザインを学びます。パソコンだけに頼らず「考えて、まとめて、それをカタチにする」力と、アイデアを人にわかりやすく伝える「コミュニケーション力」を身につける。
授業内容	アイデアを手描きでラフスケッチにまとめて、その考えを相手に的確に伝えてデザインとしてまとめ仕上げる。タイプフェイスや組版の基礎的知識、紙や印刷方法などのノウハウを学びながら、実践的な力と現場で通用するデータ作成のスキルを身につける。
評価方法	各課題は、制作物とデータで提出。全員でプレゼンテーションをした後、学生全員で投票・質疑応答をしてその評価と、作品の完成度、授業への取り組み方、出席状況を合わせて総合評価します。
参考書等	タイポグラフィの基本ルール 大崎善治著
実務経験	グラフィックデザイナー、カリグラファー／印刷会社の制作室、デザインプロダクション勤務を経て1997年よりフリーランス。企業の社内報や商品カタログ、パンフレットやパッケージデザインなどグラフィックデザイン全般に携わる。／日本タイポグラフィ協会会員

週	授業内容予定 (前期)
1	自分の氏名でオリジナル文字をつくる
2	〃
3	チラシ・フライヤーのリデザイン
4	〃
5	〃
6	新聞広告について
7	〃
8	〃
9	新聞広告制作
10	〃
11	書籍の装丁、中面フォーマットのレイアウト
12	〃
13	〃
14	〃
15	〃

週	授業内容予定 (後期)
1	雑誌のページレイアウト
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	「Adobe InDesign」実習
7	〃
8	タイポグラフィなカレンダー制作
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	1色・2色のデザイン
15	まとめ

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画・編集デザインⅡ-3・4 企画・編集デザインⅢ-3・4	山田 英二	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	レイアウトの基礎、文字の使い方を始め、多様な印刷メディアのデザインを学びます。
授業内容	様々な状況を想定して、実践的な力を身につける。
評価方法	作品の内容、授業への取り組み方、出席状況で総合評価します。
参考書等	情報誌、カタログ、パンフレット、雑誌などを随時指示し、各自準備する。
実務経験	アートディレクター、グラフィックデザイナー／東京にて1998年「ウルトラグラフィックス」を設立、2012年同社退社後、本校特任講師に就任。グラフィックデザインをはじめ、広告・コマーシャル、商品企画開発、プロダクトデザイン、ネットサービスの運営など業種の垣根なく幅広く活動。

週	授業内容予定 (前期)
1	チラシ・フライヤーのデザイン
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	文字組みについて
7	〃
8	〃
9	新聞広告制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	「Adobe InDesign」実習
15	〃

週	授業内容予定 (後期)
1	ブックカバー制作
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	ページレイアウト
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	1色・2色のデザイン
15	まとめ

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
web デザインⅡ-1・2 web デザインⅢ-1・2	田代 順三	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業 目標	Webデザイン制作の技術修得。画面レイアウトデザインとユーザビリティの高いWebサイトの構築。UI/UX構築（ユーザーインターフェース、ユーザーエクスペリエンスの高いサイトの構築）。マークアップ言語（HTML/CSS）のコーディング技術の取得。PC、タブレット、スマートフォンのマルチデバイス対応のサイト構築の習得。
授業 内容	Web制作の講義。グラフィック作成ソフトを使用して Web画面デザインの制作、ユーザーインターフェースの構築。 Web オーサリングツールを使用してHTML コーディング、CSS、JavaScript 習得。
評価 方法	課題によるデザインの表現レベル、ユーザーインターフェースの構築、ユーザビリティの高さ、ユーザーエクスペリエンス達成度の評価。 コーディング（マークアップ言語HTML記載、CSSの記載理解力）の評価。 プレゼンテーションによる評価。授業態度による評価。
参考 書等	必要時に解説プリントまたはPDF 配布。
実務 経験	製版会社デザイナーを経て、マルチメディア系コンテンツ制作会社で、グラフィックデザイン、コンテンツ制作に従事。 1998年にフリーランスとなり、主にWeb制作、デジタルコンテンツ制作、UIデザイナーとして活動。 日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)会員。

週	授業内容予定（前期）
1	Web デザイン・サイト構築についての講
2	仮想ショップサイトのデザイン
3	〃
4	〃
5	〃 HTML・CSS 解説～コーディン
6	〃
7	〃
8	Web ポートフォリオ制
9	〃
10	〃 HTML コーディング作業
11	〃
12	仮想企業ページ制作
13	〃
14	〃 HTML コーディング作業
15	〃

週	授業内容予定（後期）
1	キャンペーン・プロモーションサイト制作
2	〃
3	〃
4	〃 HTML コーディング作業
5	〃
6	仮想イベントサイト制作
7	〃
8	〃
9	〃 HTML コーディング作業
10	〃
11	レスポンスWeb サイト練習
12	〃
13	レスポンス基礎解説～コーディング
14	〃
15	〃

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
web デザインⅡ-3・4 web デザインⅢ-3・4	下村 晋一	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	Webの仕組みを体系的に学びます。パソコン・スマホ・テレビ・デジタルサイネージなど、その他ありとあらゆるディスプレイに表示される画面表示にHTMLが多く採用されています。つまりHTMLを覚えれば、ほとんどのオンスクリーンメディアでの視覚表現が可能になります。この授業ではWebを使ってどんな視覚コミュニケーションが作れるかを探っていきます。
授業内容	プログラミングを主体として、主に技術面（テクニカル）に特化した授業を行います。HTMLで文書構造の組み立て方を学び、CSSで画面のレイアウト設計や画像・文字情報の見やすさや使いやすさを、JavaScriptでモーションや音などの動的な体験を作ります。コードと一緒に書きながら、UIやインタラクション周りの基礎的な実装方法を解説します。
評価方法	①プログラミングの基礎的な理解力 ②アイデアを形にする思考力 ③なぜ？どうして？に対する論理的な回答力 ④上記に加え、課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	・Webデザイン・スタンダード 伝わるビジュアルづくりとクリエイティブの最新技法 ・スラスラ読める JavaScript ふりがなプログラミング
実務経験	株式会社ファイブ 代表取締役 / テクニカルディレクター 1982年広島生まれ。福岡大学工学部電子情報工学科卒業。印刷会社と広告デザイン会社を経て、2019年4月に5ive Inc.を設立。平尾にあるリトラシェアオフィスを共同運営。同オフィスメンバーを軸に、課題解決を最優先しブランディングや商品開発などのクリエイティブ全般に携わる。

週	授業内容予定 (前期)
1	Webが表示される仕組み
2	文書構造について
3	HTML 基礎
4	HTML 基礎
5	装飾・レイアウトについて
6	CSS 基礎
7	CSS 基礎
8	CSS 基礎
9	発表
10	CSS 応用
11	CSS 応用
12	CSS 応用
13	CSS 応用
14	CSS 応用
15	発表・まとめ・講評

週	授業内容予定 (後期)
1	プログラミングについて
2	JavaScript 基礎
3	JavaScript 基礎
4	JavaScript 基礎
5	JavaScript 基礎
6	JavaScript 基礎
7	発表
8	JavaScript 応用
9	JavaScript 応用
10	JavaScript 応用
11	JavaScript 応用
12	JavaScript 応用
13	JavaScript 応用
14	JavaScript 応用
15	発表・まとめ・講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
パッケージⅡ-1・2 パッケージⅢ-1・2	平田 ずづ子	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	パッケージの市場での役割や必要とされる要因を認識し具体的な視覚表現に結びつける。新鮮な切口やオリジナリティを加味し企画構成した商品を、パッケージの構造やグラフィックにて表現する。意欲を維持し1年間を過ごす。
授業内容	市場にある汎用形の箱の構造の習得。パッケージの必須条件である内容物の保護の為の課題。情報伝達の為のグラフィックを基礎認識とし、商品イメージの構築の為、道具、資材、パソコンを駆使し目標とするデザインを具現化する。
評価方法	デザイナーの資質として物事に対する直感力が大事だと考えるのでその点に留意し、直感力、想像力、課題への理解度、発展させる能力、課題に取り組む姿勢、表現手法、完成度、出席状況それ等を総合的に判断し評価する。
参考書等	「パッケージプラン」清水要・増山治男 「パッケージ戦略10ヶ条」加納光 「立体構成の基礎」高山正喜久
実務経験	立体造形デザイン専門のデザイン事務所「P P I C」に所属し、菓子業界、地方活性等のパッケージ、食品、ファッション業界等のディスプレイ、公共施設等の立体造形に携わる。近年では日本トーカーパッケージでの構造新規開発に参加。

週	授業内容予定（前期）
1	基本的な構造の演習
2	キャラメルタイプ
3	〃
4	蓋身の箱
5	額縁のある箱
6	商品保護のためのパッケージ
7	「液体」
8	実作
9	〃
10	パッケージデザイン公募への参加
11	コンセプト企画立案・ラフデザイン制作
12	実作
13	
14	印刷・制作
15	企画書制作・発送

週	授業内容予定（後期）
1	自社（学生）製品及び他社のための
2	商品開発、イメージ、ロゴ、パッケージ
3	ディスプレイ
4	企画・コンセプトの作成
5	構造・グラフィックの実作
6	〃
7	各自学生が提案したテーマに添って企画立案、
8	制作を行う
9	〃 企画・コンセプトの作成
10	〃 構造
11	〃 実作・
12	〃 実作
13	〃 印刷・制作
14	〃 印刷・制作
15	企画書制作・プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
パッケージⅡ-3・4 パッケージⅢ-3・4	西畑 晴美	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	パッケージの市場での役割や必要とされる要因を認識し具体的な視覚表現に結びつける。新鮮な切口やオリジナリティを加味し企画構成した商品を、パッケージの構造やグラフィックにて表現する。意欲を維持し1年間を過ごす。商品パッケージとしても表示ルールを意識して制作する。
授業内容	市場にある汎用形の箱の構造の習得。パッケージの必須条件である内容物の保護の為の課題。情報伝達の為のグラフィックを基礎認識とし、商品イメージの構築の為、道具、資材、パソコンを駆使し目標とするデザインを具現化する。
評価方法	デザイナーの資質として物事に対する直感力が大事だと考えるのでその点に留意し、直感力、想像力、課題への理解度、発展させる能力、課題に取り組む姿勢、表現手法、完成度、出席状況それ等を総合的に判断し評価する。また、新しい表現のチャレンジをしオリジナリティを求める。
参考書等	「パッケージの教科書」日経デザイン 「一瞬で心をつかむパッケージデザインの見本帳」商品価値を高めるアイデアと技法 フレア編 「思わず手に取るパッケージデザイン」Captivating Forms
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部。大阪芸術大学非常勤講師。グラフィックデザイナー・シューズデザイナー・ギフトラッピングコーディネーター。シューズメーカーにてシューズデザイン、企画、試作、パターン制作等を行う。産学連携事業で商品パッケージ・ラベルデザインの提案や障害者施設の学園祭ポスターやラベルデザインを学生と共に行い施設内製造商品のアドバイザーなども。地場量販店などで学生デザインの雑貨や文具品を販売する為の活動を行い学生にデザイナーとしての経験も体験させている。

週	授業内容予定 (前期)
1	基本的な構造の演習
2	キャラメルタイプ
3	〃
4	蓋身の箱
5	額縁のある箱
6	商品保護のためのパッケージ
7	「液体」
8	実作
9	〃
10	パッケージデザイン公募への参加
11	コンセプト企画立案・ラフデザイン制作
12	実作
13	
14	印刷・制作
15	企画書制作・発送

週	授業内容予定 (後期)
1	自社(学生)製品及び他社のための
2	商品開発、イメージ、ロゴ、パッケージ
3	ディスプレイ
4	企画・コンセプトの作成
5	構造・グラフィックの実作
6	〃
7	各自学生が提案したテーマに添って企画立案、
8	制作を行う
9	〃 企画・コンセプトの作成
10	〃 構造・グラフィックの実作
11	〃 実作・グラフィック制作
12	〃 実作・グラフィック制作
13	〃 印刷・制作
14	〃 印刷・制作
15	企画書制作・プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
イラスト・アートⅡ・Ⅲ	荒木 光信 伊場 芳朗	Ⅱ：8 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	自分のアイデアやイメージを自在に表現できるよう、まずは個々に合った画材、技法を見つけることを目標にします。折々の講義では、思考すること、描くことの面白さが実感できるよう工夫します。今後、表現者として生きることの喜びとともにプロフェSSIONナルになることの厳しさも伝えていきます。
授業内容	様々な技法を試しながら、実制作に移行します。実習では絵を描く楽しさ、面白さを失わないように適度に遊びの要素を取り入れ、感覚の鍛錬に繋がる授業を心掛けます。実社会での需要に応えられるよう、現場におけるプロの有り様に即した授業を行います。
評価方法	出席状況、受講態度、課題の表現レベルや把握の程度により総合評価します。
参考書等	必要に応じ資料配付。
実務経験	荒木光信：漆芸家。大学で特任技術指導員、美大受験予備校、高校デザイン科で、デッサンや平面構成、立体構成を指導。重要文化財修理漆思考に従事。個展・企画展に出品。伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞

週	授業内容予定（前期）
1	イラストレーションについて
2	画材についてトーク+実習
3	紙など基底材について+実習
4	線の遊び+線について
5	線を主体としたイラスト制作
6	色の遊び+色について
7	色を主体としたイラスト制作
8	形の遊び+形について
9	構図を主体としたイラスト制作
10	人物の表情、ポーズについて
11	アート実習
12	ユーモアイラスト、似顔絵
13	擬人化、デフォルメ
14	はめ絵の制作
15	まとめ

週	授業内容予定（後期）
1	後期授業について
2	広告物制作について
3	イラストレーター訪問
4	動、植物のイラスト
5	建物、インテリアのイラスト
6	イラストキャンプの描き方 手書きとPC
7	アトリエ見学
8	コラージュイラスト
9	立体イラスト
10	エディトリアルイラスト
11	挿絵について
12	本の装丁
13	イラストレーション技法
14	”
15	まとめ

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
映像メディアⅡ-1・2 映像メディアⅢ-1・2	宇佐美 毅	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

(大阪芸術大学併修科目)

授業 目標	自分なりの表現を楽しみながら作ること、その中で映像の面白さ、奥深さを学んでもらうことを目標にします。 そのためにさまざまな映像表現・技術を紹介し、基礎技術を一通り習得させます。 また、制作のみならずプレゼンテーションや共同制作にも慣れてもらいます。
授業 内容	1. 映像表現（アートアニメーション、モーショングラフィクス、インタラクティブ）に関する理論・表現・技術を紹介し、選択させます。 2. Adobe After Effects を中心とした技術を習得させ、自分なりの映像表現を模索させます。 3. 基本は個別指導ですが、適宜視察、共同制作、発表を行います。
評価 方法	表現力、独創性（自身に根ざしているか）、論理性（目的と表現が合っているか）、制作管理能力を評価軸とし、それに出席、課題提出状況、授業や制作に対する姿勢を加味し総合的に評価します。
参考 書等	TRAERA http://toraera.com/ DENPO-ZI https://www.youtube.com/user/DENPOZI/ AEP PROJECT http://ae-users.com/jp/ バカ・アフター http://baaaf.com/
実務 経験	アニメーションディレクター、デザイナー/クリエイティブ・ラボ anno lab (あのラボ) 所属。断面アニメーション博士。アナログ寄りのアニメーション、科学コンテンツ、知育玩具など、体験者の日常が遊びと学びで豊かになることを願って制作している。

週	授業内容予定 (前期)
1	映像表現についての講義
2	AE 基礎
3	アートアニメーション
4	〃
5	モーショングラフィクス
6	〃
7	インタラクティブ
8	〃
9	コンテンツ視察
10	映像表現課題提示
11	コンセプトワーク
12	ビデオコンテ
13	制作
14	〃
15	プレゼンテーション

週	授業内容予定 (後期)
1	コンセプトワーク
2	ビデオコンテ
3	〃
4	中間プレゼンテーション
5	制作
6	〃
7	〃
8	〃
9	中間プレゼンテーション
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	最終プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
映像メディアⅡ-3・4 映像メディアⅢ-3・4	土井 貴一郎	Ⅱ：4 Ⅲ：4	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	3DCG の基礎を理解し、対象とする形状の作成（モデリング）、質感の設定、ライティングやカメラアングル及びアニメーションの設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。また、グラフィックデザインに3DCG を取り入れる手法や、多様化するデジタルコンテンツへの応用等、柔軟な発想力の向上を併せ持ったデザイナーの育成を目指します。
授業内容	3DCG 概要から、モデリング、マテリアルの設定、テクスチャリング、ライティング、カメラアングル、アニメーション等、順を追って3DCG を総合的に講義します。各々の授業では指定時間内での完成を目標とする課題を提示します。
評価方法	出席状況、授業に対する姿勢、課題の提出状況や完成度に応じて評価します。
参考書等	適時指導
実務経験	3DCG デザイナー／国産3DCG ソフトの開発、制作部門を経て現在、Foundry 社の3DCG ソフトMODO の国内テクニカルサポートやコラムの執筆を担当。また、mars inc. に所属し、ミュージアム系や様々なデジタルコンテンツの制作や、枠にとられない表現の構築に携わっている。

週	授業内容予定（前期）
1	3DCG 概要
2	モデリング
3	モデリング
4	モデリング
5	マテリアル設定
6	マテリアル設定
7	ライティング・カメラアングル
8	テクスチャ設定
9	テクスチャ設定
10	課題_1
11	課題_1
12	課題_2
13	課題_2
14	課題_3
15	発表・寸評

週	授業内容予定（後期）
1	前期の復習
2	前期の復習
3	アニメーション基礎
4	アニメーション基礎
5	課題_1
6	課題_1
7	アニメーション中級
8	アニメーション中級
9	課題_2
10	課題_2
11	アニメーション応用
12	アニメーション応用
13	課題_3
14	課題_3
15	発表・寸評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
コミュニケーション戦略	田所 恵介	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	クリエイティブ企画提案に必要なマーケティングコンセプトの開発、その提案方法をはじめとする企画書の書き方、プレゼンテーション全般にわたるノウハウを学ぶ。
授業内容	企画書づくりを実習しながら、コンセプト設定、タグライン（キャッチフレーズ）のツール展開、プロモーションキャンペーンの構築を学習する。マスメディアからウェブメディア、ルートメディア、店頭にいるメディアの点と線をつなぎ、コミュニケーションデザインの構築を学ぶ。
評価方法	出席状況、受講態度、課題、レポート提出。
参考書等	必要に応じてプリント配付
実務経験	広告会社（博報堂・博報堂プロダクツ）において、クリエイティブ、プランナーなどプロモーションプロデュース職として、主としてパートナー企業の新商品、新サービス開発のプロモーションを担当。プロモーション領域から商品開発へのフィードバック等をメイン業務として活動。移動体通信事業、クルマ、航空会社、空港、行政サービス、大型量販店等流通業、酒造メーカーなど多岐のサービス開発の実務を担当。

週	授業内容予定（前期）
1	オリエンテーション
2	企画術
3	メディア設計1
4	メディア設計2
5	プロモーション設計1
6	プロモーション設計2
7	課題実習 A
8	課題実習 A'
9	発表・寸評
10	課題実習 B
11	課題実習 B'
12	発表・寸評
13	課題実習 C
14	課題実習 C'
15	発表・寸評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
コピーライティング	田所 恵介	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	ビジネスパーソンとして必要なコピーライティングの基礎を学びます。「ひらめきや文才」に左右されると思われがちなコピーライティングには、実は設計作法があり、その方法論を学びます。
授業内容	コピーライティング演習を中心に、短文からレポート、取材記事の書き方など、幅広く網羅。宣伝会議賞などコンペへのエントリーを実習に含みます。また、テレビCMや動画演出など、コピーライターの活躍の場は、映像制作にも広がっており、絵コンテやストーリーボード制作なども講座に含みます。
評価方法	出席状況、受講態度、課題、レポート提出。
参考書等	必要に応じてプリント配付
実務経験	広告会社（博報堂・博報堂プロダクツ）において、クリエイティブ、プランナーなどプロモーションプロデュース職として、主としてパートナー企業の新商品、新サービス開発のプロモーションを担当。プロモーション領域から商品開発へのフィードバック等をメイン業務として活動。移動体通信事業、クルマ、航空会社、空港、行政サービス、大型量販店等流通業、酒造メーカーなど多岐のサービス開発の実務を担当。

週	授業内容予定（前期）
1	コピーライティングとは
2	活字媒体のライティング
3	課題と寸評
4	課題と寸評
5	課題と寸評
6	課題と寸評
7	Webライティング
8	課題と寸評
9	課題と寸評
10	編集ライティング
11	課題と寸評
12	課題と寸評
13	CM/動画企画
14	課題と寸評
15	まとめと寸評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画演習Ⅱ	山田 英二	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	世の中にある無数にあるであろうデザインの目的（本質）を探り、企画・アイデアをどのように工夫しわかりやすくデザインとして表現するか。デザインの必要性を理解し、コミュニケーションの可能性を学習。
授業内容	リアリティー、かつ身近な題材をもとに制作実習。 架空の会社の企画から、ネーミング、ロゴ、ステーションナリー、DM、企画を中心に制作。 実際に存在する店舗の市場調査を含めた、リ・ブランディング。それにまつわるデザイン全般。 デザイン特講と連動して進める。
評価方法	出席状況、提出課題、授業態度を総合評価。
参考書等	著書「SCHOOL OF DESIGN」 ADC年鑑、TDC年鑑、JAGDA年鑑
実務経験	アートディレクター、グラフィックデザイナー／東京にて1998年「ウルトラグラフィックス」を設立、2012年同社退社後、本校特任講師に就任。グラフィックデザインをはじめ、広告・コマーシャル、商品企画開発、プロダクトデザイン、ネットサービスの運営など業種の垣根なく幅広く活動。

週	授業内容予定（前期）
1	「会社を作ろう」制作ネーミング・ロゴ
2	「会社を作ろう」制作ネーミング・ロゴ
3	「会社を作ろう」ネーミング・ロゴ プレゼン・採点・寸評
4	「会社を作ろう」制作ステーションナリー
5	「会社を作ろう」制作ステーションナリー
6	「会社を作ろう」ステーションナリー プレゼン・採点・寸評
7	「会社を作ろう」オープニングDM
8	「会社を作ろう」オープニングDM プレゼン・採点・寸評
9	「リ・ブランディング」制作
10	「リ・ブランディング」制作
11	「リ・ブランディング」制作
12	「リ・ブランディング」制作
13	「リ・ブランディング」制作
14	「リ・ブランディング」制作
15	「リ・ブランディング」制作 プレゼン・採点・寸評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デザイン特講	山田 英二	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	世の中にある無数にあるであろうデザインの目的（本質）を探り、企画・アイデアをどのように工夫しわかりやすくデザインとして表現するか。デザインの必要性を理解し、コミュニケーションの可能性を学習。
授業内容	リアリティー、かつ身近な題材をもとに制作実習。架空の会社の企画から、ネーミング、ロゴ、ステーションナリー、DMを企画を中心に制作。実際に存在する店舗の市場調査を含めた、リ・ブランディング。それにまつわるデザイン全般。企画演習Ⅱと連動して進める。
評価方法	出席状況、提出課題、授業態度を総合評価。
参考書等	著書「SCHOOL OF DESIGN」 ADC年鑑、TDC年鑑、JAGDA年鑑
実務経験	アートディレクター、グラフィックデザイナー／東京にて1998年「ウルトラグラフィックス」を設立、2012年同社退社後、本校特任講師に就任。グラフィックデザインをはじめ、広告・コマーシャル、商品企画開発、プロダクトデザイン、ネットサービスの運営など業種の垣根なく幅広く活動。

週	授業内容予定（前期）
1	「会社を作ろう」制作ネーミング・ロゴ
2	「会社を作ろう」制作ネーミング・ロゴ
3	「会社を作ろう」ネーミング・ロゴ プレゼン・採点・寸評
4	「会社を作ろう」制作ステーションナリー
5	「会社を作ろう」制作ステーションナリー
6	「会社を作ろう」ステーションナリー プレゼン・採点・寸評
7	「会社を作ろう」オープニングDM
8	「会社を作ろう」オープニングDM プレゼン・採点・寸評
9	「リ・ブランディング」制作
10	「リ・ブランディング」制作
11	「リ・ブランディング」制作
12	「リ・ブランディング」制作
13	「リ・ブランディング」制作
14	「リ・ブランディング」制作
15	「リ・ブランディング」制作 プレゼン・採点・寸評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
雑貨・プロダクトⅡ・Ⅲ	安田 大信	Ⅱ：8 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	コンセプトづくり、アイデア展開からモデル制作、プレゼンテーションまで基本を身につけ、自分なりの提案ができるようになること。プロダクトデザインのプロセスを経験する中で自分たちに何が足りないかを見出し、それを高めていくこと。
授業内容	素材の特性を学び、成形方法や加工方法の知識を身につける。様々なプロダクトの構造や機構を学習し、コンピュータだけではなく手を使った造形トレーニングをすることでデザイン力を向上させる。 前期に特任講師高須学氏による授業を開講する。
評価方法	授業態度：積極的に課題に取り組んでいるか。着実な積み上げが出来ているか。 課題評価面：アイデアの新規性があるか。課題に対して的確に解答出来ているか。プレゼンテーションで的確にデザインが伝えられているか。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	プロダクトデザインのための製図 エコデザインハンドブック ドローイング・モデリング
実務経験	福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。 主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川2014 入選など。

週	授業内容予定 (前期)
1	プロダクトデザイン概要
2	コンセプトワークの重要性
3	マーケティングリサーチの重要性
4	素材、加工について
5	課題① (コンベ課題) 説明
6	コンセプトワーク
7	〃
8	プレゼンボード制作
9	プレゼンテーション
10	課題②説明 (特任講師：高須学)
11	コンセプトワーク (特任講師：高須学)
12	〃
13	プロトタイプ制作 (特任講師：高須学)
14	〃
15	プレゼンテーション (特任講師：高須学)

週	授業内容予定 (後期)
1	最終課題 説明
2	コンセプトワーク、マーケティングリサーチ
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	モデルによる検討
8	中間プレゼンテーション
9	モデルによる検討
10	プロトタイプ制作
11	〃
12	〃
13	〃
14	プレゼンボード制作
15	最終プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
インテリアコーディネートⅡ・Ⅲ	寒竹 美佐子	Ⅱ：8 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	インテリアコーディネーターとしての実践的な知識と技術・表現力の習得。講義とトータルコーディネート習得のための実技発想力や感性を磨きます。マーケティング・コンセプトメイキング・インテリアデザイン発想の訓練を重ね、いくつかの課題を通して、総合的空間デザインの基礎提案力を習得することを目的とします。
授業内容	新築、コンバージョン・リノベ・リフォームに関しては、目的コンセプトに合わせた空間のデザインや設計についての基礎知識と発想や感性を磨く。「住まい」については、LDK・居室・台所・浴室・便所など水廻りのコーディネート、設計を学ぶ。建具・収納のデザイン、照明を計画し、設備を決定する前段階の条件把握・カタログの見方・決定事項・発注時の注意や工事業者との打ち合わせポイントを学ぶ。
評価方法	<出席状況、表現力、提出期限厳守、作品内容による総合評価> ・コーディネートに必要な図面理解力・提案力と基本知識の習得が出来ているか ・着眼点、発想力、取り組み姿勢、構成力 など 上記項目についての評価と実技（小課題及び最終提出作品の完成度）を評価のベースとし、さらに課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	・インテリアコーディネーター資格試験（1次・2次）ハンドブック・世界で一番やさしいインテリア ・生活デザインとインテリア ・インテリア計画の基礎知識 ・インテリアコーディネーター資格試験 はじめてのインテリア製図 合格する図面の書き方
実務経験	インテリアディレクター、トータルカラーアナリスト/株式会社 Zephyr Design 代表取締役。住まい・商業空間等のインテリアデザイン及び施工業務、モデルルームのトータルプロデュース・売上UPの空間コンサルティング等、空間デザインに関する業務全般を手がける。

週	授業内容予定（前期）
1	インテリアコーディネートの基礎知識
2	動線計画・色彩計画・設備計画
3	プレゼンボードの作成
4	住宅浴室の計画
5	” 色彩計画・設備計画
6	プレゼンボードの作成
7	住宅トイレの計画
8	” 色彩計画・設備計画
9	プレゼンボードの作成
10	調査・分析・歴史・人間工学について
11	空間・色彩・仕上げ材について
12	開口部・窓装飾について
13	家具・照明・構法について
14	インテリアアクセサリとアレンジメント
15	生産・流通・販売の知識

週	授業内容予定（後期）
1	独立住宅のインテリア
2	間取りのプランニング
3	”
4	インテリアのデザイン
5	インテリアエレメントのセレクト
6	”
7	” 図面の作図・パース
8	” ”
9	エクステリアのデザイン
10	プレゼンボードの作成・講評会
11	リフォーム計画・知識・関連法規
12	LDKのリフォーム
13	”
14	バリアフリーのリフォーム
15	”

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ショップⅡ・Ⅲ	家藤 康徳	Ⅱ：8 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	ショップデザインを通して、主観的発想から客観的な分析を経ることでデザインが成立することを学ぶ。アイデアの起点を探ること、そのアイデアを分析すること、そしてそのアイデアを「空間」として形にする力を養う。ショップにおける空間体験を想像し、空間が人に与える影響を理解することを目標とする。
授業内容	ショップデザインを通して、主観的発想から客観的な分析を経ることでデザインが成立することを学ぶ。アイデアの起点を探ること、そのアイデアを分析すること、そしてそのアイデアを「空間」として形にする力を養う。ショップにおける空間体験を想像し、空間が人に与える影響を理解することを目標とする。
評価方法	出席状況、最終提出物の完成度を評価のベースにしつつ、独創的なアイデアの起点を探る努力を惜みず、自分が創造し作り上げたデザインを「どうやったらもっと多くの人に伝わるのか?」を考える続けられるかどうかを評価します。
参考書等	商店建築等、店舗のディテール 飲食店のオープンキッチン計画 商業建築企画設計資料集成
実務経験	福岡デザイン専門学校研究科修了後、福岡市内のデザイン事務所にて建築や店舗の設計・デザインに従事。 2005年に自身の事務所「アンダースコープデザインオフィス」を設立。 現在、飲食、物販、医院、スタジオ、オフィス、ショールーム、住宅など、一つのジャンルにとらわれない様々な空間作りを行っている。

週	授業内容予定 (前期)
1	ショップデザインに関するレクチャー・課題1説明
2	プラン&アイデアのエスキス
3	最終プレゼンテーション 講評会
4	課題2説明 プラン&アイデアのエスキス
5	プラン&アイデアのエスキス
6	最終プレゼンテーション 講評会
7	課題3説明 プラン&アイデアのエスキス
8	プラン&アイデアのエスキス
9	本模型製作、コンセプト作り
10	最終プレゼンテーション 講評会
11	課題4説明 プラン&アイデアのエスキス
12	プラン&アイデアのエスキス
13	プラン&アイデアのエスキス
14	本模型製作、コンセプト作り
15	最終プレゼンテーション 講評会

週	授業内容予定 (後期)
1	課題5説明 現場調査
2	プラン&アイデアのエスキス
3	プラン&アイデアのエスキス
4	プラン&アイデアのエスキス
5	スタディー模型製作、スケッチ作業
6	本模型製作、コンセプト作り
7	本模型製作、コンセプト作り
8	最終プレゼンテーション 講評会
9	課題6 (グループ課題) 説明 現場調査
10	プラン&アイデアのエスキス
11	プラン&アイデアのエスキス&ディスカッション
12	プラン&アイデアのエスキス&ディスカッション
13	本模型製作、コンセプト作り
14	本模型製作、コンセプト作り
15	最終プレゼンテーション 講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
家具Ⅱ・Ⅲ	品川 武士	Ⅱ：8 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	環境と人との間に位置する家具。インテリアデザインの中では主要な要素でもある。単に家具のカタチをデザインすることではなく、自分で「家具とは？」ということを考え、オリジナルなモノを創造できるようにする。
授業内容	デデザインする上での必要最小限の知識（材料・構造・フォルム・人間工学等）を修得することから、デザインを発想する上でのプロセスを重視した、実物でモノを考えたり、作るという「手」を使う授業を展開する。また、コンペや実企業への提案というテーマに連動した授業も行う。
評価方法	出席状況と課題に対しての評価。（特に自分の中でのレベルアップを重視）
参考書等	随時プリント配付
実務経験	プロダクトデザイナー、家具デザイナー/株式会社木季工房を経て、2006年シナガワデザインスタジオ設立。メーカーへの家具デザインや特注家具のデザイン設計・プロダクトデザイン・アートディレクションを手がける。

週	授業内容予定（前期）
1	デザインと家具 人身尺・サイズの話
2	手のひらサイズの立方体の辺を削り、心地良い肌触りを探す
3	（課題）合板とロープでつくるスツールデザイン
4	アイデアスケッチ
5	スタディ模型での検討
6	”
7	段ボールなどで原寸検討
8	モックアップ（現物製作）
9	”
10	” プレゼンパネル製作（図面を含む）
11	” ”
12	講評
13	工場見学（県内の家具工場）レポート提出
14	（課題）イスのデザイン（C1 グランプリ）
15	課題の説明

週	授業内容予定（後期）
1	アイデアスケッチ
2	スタディ模型での検討
3	段ボールなどで原寸検討
4	1/5 模型製作
5	”
6	” プレゼンパネル製作（図面を含む）
7	” ”
8	講評 全校生徒・講師による投票（様々な意見を聞く）
9	（課題）コートハンガーデザイン
10	アイデアスケッチ
11	スタディ模型での検討
12	モックアップ（現物製作）
13	” プレゼンパネル製作（図面を含む）
14	” ”
15	講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ディスプレイⅡ・Ⅲ	永田 雅一	Ⅱ：8 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

授業目標	福岡地区に存在する商業施設を対象として、肌感覚として現場を認識しながらデザインする力をプロレベルの実戦感覚で養う。企業とのコラボを積極的に行うことにより、企画～デザイン～打合せ～製作～施工までを自らの手で実際にを行い、ものづくりの楽しさやデザインする喜びを体感する。 コンセプト作りの重要性を認識しながら企画からプレゼンテーションまで、トータルでのデザイン能力を向上させる。
授業内容	コンセプトから実施設計図まで、プロと同等のプロセスでデザインワークを行い、ディレクションを受けながら課題を製作する。とくに企画～コンセプト作りの過程を重視、揺るぎのないデザインコンセプトを元にデザインプランを進める。 マネキンメイクの体験など学外実習にも力を入れ、学生の興味が尽きないよう工夫したメニューを取り入れる。 企業コラボ、学外実習など実体験の刺激を取り入れながら、デザイン力の骨格をしっかりと形成させる。
評価方法	課題に関しては、最終的に講師の前で学生本人がプレゼンテーションしたものを成果物として評価する。 コンセプト、デザイン、独創性、表現力、完成度、それぞれで20点満点、総計を評価点とする。 基本的には成果物主義であり、講義中の態度、課題に取り組む姿勢は参考点として考慮する。 学外実習などはその都度レポートを提出、それぞれに評価を与える。
参考書等	指定の書籍はとくになし、イメージ検索としてインターネットの活用を推奨。 Pinterest https://www.pinterest.jp/ RETAIL DESIGN BLOG https://retaildesignblog.net/ etc. 講師が気になったものがあるため紹介。
実務経験	アルス東京店にてディスプレイ、サインデザイン（横浜そごう、銀座三越）文化催事（そごうグループ/大バチカン展）などに携わる。その後フリーランスとして独立、ディスプレイ（大宮ルミネ、電通テック）から展示会（BOSE、BILLCON、TOO）まで幅広く手がける。1997年帰福、天神の商業施設（天神コア、ソラリアステージ、インキューブ、岩田屋、三越）を中心にディスプレイデザイナーとして活動中。

週	授業内容予定（前期）
1	インキューブWD コラボ/オリエン・コンセプト作り・プラン
2	インキューブWD コラボ/プラン・クライアントプレゼン
3	インキューブWD コラボ/製作
4	インキューブWD コラボ/製作
5	インキューブWD コラボ/製作・現場施工
6	エキジビションブース/スニーカー/オリエン・コンセプト作り
7	エキジビションブース/スニーカー/プランニング
8	エキジビションブース/スニーカー/プランニング
9	エキジビションブース/スニーカー/プランニング・図面作成
10	エキジビションブース/スニーカー/プランニング・パース作成
11	エキジビションブース/スニーカー/プレゼンテーション
12	博多マイングハロウィンWD/企画・コンセプト作り
13	博多マイングハロウィンWD/プランニング・製作
14	博多マイングハロウィンWD/プランニング・製作
15	博多マイングハロウィンWD/プランニング・製作・現場施工

週	授業内容予定（後期）
1	天神コア XmasWD/オリエン・コンセプト作
2	天神コア XmasWD/プランニング
3	天神コア XmasWD/プランニング・図面作成
4	天神コア XmasWD/プランニング・パース作成
5	天神コア XmasWD/プレゼンテーション
6	マネキンメイク実習
7	ポップアップストア/オリエン・コンセプト作り
8	ポップアップストア/プランニング
9	ポップアップストア/プランニング・図面作成
10	ポップアップストア/プランニング・パース作成
11	ポップアップストア/プレゼンテーション
12	イベントスペース企画デザイン/オリエン・コンセプト作り
13	イベントスペース企画デザイン/プランニング
14	イベントスペース企画デザイン/プランニング
15	イベントスペース企画デザイン/プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築Ⅱ・Ⅲ	佐野 正樹	Ⅱ：6 Ⅲ：8	選択必修	2	Ⅱ：前期 Ⅲ：後期	専門実践

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	建築の全体を実体として把握し、基本理念（コンセプト）の作成、エスキスの進め方、的確な図面表現とプレゼンテーション技術の体得といった設計作業の姿勢を学習する。設計課題を通じて、建築についての自分のアイデアをどのように3次元の空間として具体化していくのか、そのプロセスを体験する。
授業内容	前期(建築Ⅱ)は、身の周りの空間の実測調査、事例研究、生活空間の設計の3つの課題をおこないます。後期(建築Ⅲ)は、住居系の建築の設計を中心として2つの課題をおこないます。課題説明後は、個人もしくはグループで資料収集、エスキス、模型製作などを進め、課題終了時は作品ごとにプレゼンテーションを行い、発表と批評を行ないます。実例等のレクチャーは授業の中で適宜おこないます。
評価方法	①着眼点と発想のオリジナリティとユニークさ、②エスキスチェック時の作業内容、③ 図面の正確さと模型の精度、プレゼンテーションの手法、④最終提出作品の完成度、を評価のベースとし、さらに課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	プリント配布
実務経歴	一級建築士／(株)乃村工藝社、ベルラーヘ・インスティテュート・アムステルダム、(株)山本理顕設計工場を経て、2003年AL architects 設立。戸建住宅やケアハウスなどの建築設計に携わる。／主な賞歴第18回福岡県美しいまちづくり建築賞住宅の部 大賞など。

週	授業内容予定 (前期)
1	課題①「自室の実測調査」:課題説明
2	図面の作成(平面図、展開図)
3	図面の作成
4	講習会。課題②「住宅作品の研究」: 課題説明、資料収集
5	図面の作成(平面図、立面図)
6	図面の作成(断面図、詳細図)
7	模型の製作
8	模型、プレゼンボードの製作
9	講習会。課題③「別荘の設計」: 課題説明、資料収集
10	プランニング(敷地調査、与件の整理、コンセプト)
11	プランニング(エスキース、ボリュームスタディ)
12	プランの図面化(平、立、断面図)
13	アイデア展開-1(図面、ラフモデル)
14	アイデア展開-2(図面、ラフモデル)
15	模型、プレゼンボードの製作

週	授業内容予定 (後期)
1	課題①「都市住宅(木造)の設計」: 課題説明、敷地調査、与件の整理
2	プランニング(家具調査、プログラムの整理と分析)
3	プランニング(コンセプト、プログラムとゾーニング)
4	プランの図面化(平、立、断面図)
5	アイデア展開-1(図面、ラフモデル)
6	アイデア展開-2(図面、ラフモデル)
7	模型製作とプレゼンテーション
8	講習会。課題②「集合住宅の設計」:課題説明、敷地調査
9	プランニング(資料収集、事例の分析・発表)
10	プランニング(コンセプト、プログラムの整理と分析)
11	プランニング(ゾーニング、ボリュームスタディ)
12	プランの図面化(平、立、断面図)
13	アイデア展開-1(図面、ラフモデル)
14	アイデア展開-2(図面、ラフモデル)
15	模型製作とプレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
構造力学	植村 明広	1	選択	2	前期	建築基礎

授業目標	建物のあらゆる部分に何かしらの力が働いており、その力の種類、強さ、作用を知ることが、安全な建築物をつくるため、設計者にとって絶対条件である。また、近年多く発生している自然災害も視野にのけた構造設計が重要である。構造力学の概念及び構造設計の基本となる全体的な解法を習得する。
授業内容	構造力学の練習問題を解きながら、力の伝わり方などを習得する。力のモーメント、せん断力、軸力、トラス構造や断面の力、梁・ラーメン構造の応力算定、静定トラス・不静定、構造部材の応力度などを学ぶ。また、二級建築士に合わせた解法を復習していく。
評価方法	2～3回毎の小テスト及び最終テストの結果で主に採点。さらに受講態度、出席状況を加味し総合評価する。身についた知識が足りない場合は、しっかり覚えるまで何度も再テストを行う。
参考書等	初めての建築構造力学 やさしい構造力学 2019年版2級建築士集中テキスト
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部主任。大阪芸術大学非常勤講師。商業施設士（日本商業施設士会会員）、修士（建築学）、スペースデザイナー。主にカフェなどの飲食店やブティックなどの物販店のデザイン・設計を手掛ける。中国での店舗設計や台湾での講演会の実績もある。

週	授業内容予定（前期）
1	建築構造概要
2	構造力学の解法
3	力のつりあい
4	曲げモーメントの解法
5	〃
6	せん断力の解法
7	〃
8	軸力の解法
9	トラス
10	断面の力学
11	〃
12	応力度
13	圧縮材の応力
14	たわみの算定
15	テスト

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
構造学Ⅱ	植村 明広	2	選 択	2	前期	建築基礎

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	建築物の主体となる躯体の構造について、構造学Ⅰの木造に引き続き、強固な建築物をつくる鉄筋コンクリート造・超高層建築や多様な形状に用いられる鋼構造、ほか鉄骨鉄筋コンクリート造やブロック造などの全般的な理解を深め、自身の設計の幅を広げる。
授業内容	鉄筋コンクリート造・鋼構造・鉄骨鉄筋コンクリート造・ブロック造・プレストレストコンクリート造などの名称・特性・寸法・構法などを学ぶ。その他の建築物を構成する屋根や壁、床と躯体との関係についても学ぶ。また、現代建築のデザインに見る構法を紹介。必要に応じ構造設計についても学ぶ。
評価方法	2～3回毎の小テスト及び最終テストの結果で主に採点。さらに受講態度、出席状況を加味し総合評価する。身についた知識が足りない場合は、しっかり覚えるまで何度も再テストを行う。
参考書等	初めての建築一般構造 やさしい建築一般構造 初めての建築構造設計 2019年版2級建築士集中テキスト
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部主任。大阪芸術大学非常勤講師。商業施設士（日本商業施設士会会員）、修士（建築学）、スペースデザイナー。主にカフェなどの飲食店やブティックなどの物販店のデザイン・設計を手掛ける。中国での店舗設計や台湾での講演会の実績もある。

週	授業内容予定（前期）
1	鉄筋コンクリート構造の特徴と形式
2	鉄筋とコンクリート
3	配筋の基本
4	基礎
5	主体部分
6	〃
7	鋼構造の特徴と形式
8	鋼材
9	接合
10	骨組
11	鉄骨鉄筋コンクリート構造・ブロック構造
12	プレストレストコンクリート構造
13	防水と外部・内部の仕上げ
14	〃
15	テスト

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分	授業種類
環境デザイン論	専任教員	(2)	選択	2	前期	専門基礎	演習

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	環境デザインとは、生活していく上で関わる多様な環境と、人との関係性を理解、分析しデザインすることであり、デザインされた環境が人の感性形成に大きく影響を与えることを理解する。 この授業では、様々な生活シーンを想定し、環境デザインの基礎的な考えを修得する。 また、自然環境と建築、自然環境と都市との様々な関係性を学ぶ。
授業内容	自然環境、都市環境、生活環境を形成する空間・ものと、人について、様々な事例を参考に分析し、ディスカッションを通して、多様な受け取り方、価値観を知る。 任意の場所を複数設定し、それぞれの環境に応じた建築を考察する。
評価方法	出席状況、課題評価、授業態度などを総合評価。 ※大阪芸術大学通信部の履修科目として受講する場合は、レポートなどの課題も含め評価します。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	中嶋尚孝：美術系予備校、大学、短大などで、デッサンや立体構成、平面構成、金属工芸など指導する。 鑄造作品（ブロンズ、ステンレス）の制作。 彫刻、モニュメント、聖火台、プロダクトデザイン、住宅、空間デザインなどの企画、制作を手掛ける。

週	授業内容予定 (前期)
1	環境デザインについて
2	〃
3	人と室内環境との関係
4	〃
5	人と建築との関係
6	〃
7	人と都市との関係
8	〃
9	都市と自然環境との関係
10	〃
11	様々な環境に応じた建築を考察する
12	〃
13	〃
14	〃
15	〃 プレゼンテーション。総括

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デザイン計画	専任教員	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	デザイン計画とは、実際のデザインの形や色をどうするか、だけではなく、デザインの受注から納品まで、すべてのプロセスを効果的に効率良く計画することを指します。 各デザイン分野における、計画の手法を様々な観点から検討、整理し、デザインプロセスを修得する。
授業内容	デザイン計画表や、建築の工程管理表などの参考事例を集め、分析、検討、整理をグループで行い、各自の目標分野におけるデザイン計画（フローチャート）を作成し、実施シミュレーションを行う。
評価方法	出席状況。デザイン計画（フローチャート）完成度。 授業への積極的参加などを総合評価する。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	中嶋尚孝：美術系予備校、大学、短大などで、デッサンや立体構成、平面構成、金属工芸など指導する。 鋳造作品（ブロンズ、ステンレス）の制作。 彫刻、モニュメント、聖火台、プロダクトデザイン、住宅、空間デザインなどの企画、制作を手掛ける。

週	授業内容予定（前期）
1	デザイン計画とは
2	デザイン計画の参考事例を集める。
3	分析、検討
4	”
5	デザイン計画（フローチャート）を作成
6	”
7	”
8	実施シミュレーション 1
9	”
10	中間プレゼンテーション
11	デザイン計画（フローチャート）の修正
12	実施シミュレーション 2
13	”
14	プレゼンテーション
15	デザイン計画（フローチャート）を完成させる。

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ビジネスコーチング	専任教員	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	就職活動、就職試験に備え、面接試験の重要性を理解する。単なる技術面だけでなく実社会が求めるビジネスパーソンとして、最低限必要な基本的な知識を習得する。 就職活動で有効な完成度の高い作品ファイルを作成する。
授業内容	面接試験に求められる基本的な態度・動作を実習。模擬面接 作品ファイルの制作、完成。 ゲスト講師による講義。
評価方法	出席状況。模擬面接への取り組み方。 作品ファイルの完成度により総合的に評価する。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	

週	授業内容予定 (前期)
1	社会人になるということ
2	コミュニケーションのとり方
3	作品ファイルについて
4	就職対策 作品ファイル制作
5	” ”
6	” ”
7	” ”
8	” ”
9	” ”
10	” (模擬面接) ”
11	” (模擬面接) ”
12	” (模擬面接) ”
13	” (模擬面接) ”
14	” (模擬面接) ”
15	総轄 作品ファイル提出

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
マーケティング	専任教員	1	選択	2	前期	専門基礎

授業目標	「マーケティング」には、様々な解釈や定義がありますが、日本マーケティング協会では、企業および他の組織がグローバルな視野に立ち、顧客との相互理解を得ながら、公正な競争を通じて行う「統合・調整されたリサーチ・製品・価格・プロモーション・流通、および顧客・環境関係などに係わる諸活動」と定義されています。この授業では、マーケティングの基本的な考え方を理解し、各分野における有効なマーケティングの手法を見出します。
授業内容	様々なマーケティングの事例を分析、検証する。 TV・雑誌・他メディア・タウンウォッチングに市場チェックの発表。 マーケティングプランの作成。調査内容から新しい、もの・空間の企画、提案。
評価方法	出席状況。マーケティングへの理解度。 マーケティングプランの新規性、実現性。 授業への積極的参加などを総合評価。
参考書等	必要に応じプリント配布。 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	

週	授業内容予定（前期）
1	マーケティングプロセス
2	市場ウォッチ（実例調査）（プロダクト）
3	マーケティングプラン
4	” 顧客と市場
5	” 戦略の設定
6	”
7	発表
8	立地調査（ショップ）
9	マーケティングプラン
10	” 情報と予測
11	” 設計と実践
12	”
13	”
14	”
15	発表

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
アニメーションI	内田 文子	4	選択必修	2	後期	特別研究

授業目標	急速に変化していく映像メディアの環境の中の一部にあるアニメーション表現を、商業デザインとしてまたはアートとして適正に応じ発想力・企画力・表現力を発揮できる創造性豊かな人材育成を目指します。
授業内容	時間軸（フレーム）の概念とその中に展開するストーリーの構築などアニメーションの基礎知識を習得するとともに、発想から完成（プレゼン）までの自立的発展と自己表現の確立を目指します。
評価方法	①課題に取り組む姿勢 ②発想と完成までのイメージ化と実現力 ③創作に対する工夫とリカバリー (制作したいものが技術的に困難だったり機材的に無理なことでも、そこを考えた取り組みかを評価する)
参考書等	アニメーションをはじめよう、Adobe Animate CC これからはじめる PremierePro、PremierePro&AfterEffects
実務経験	スーパーロケットプロジェクト主催（クリエイティブディレクター、デザイナー） ㈲クリエイティブオフィスランチボックスを経て東京、福岡で映像制作に携わる。

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	アニメーションの概要
2	ストップモーションアニメーション 課題①
3	制作
4	制作・発表会
5	モーションアニメーション 課題②
6	制作
7	制作・発表会
8	実写映像とアニメーション概要
9	実写映像演習 課題③
10	制作
11	制作・発表会
12	実写アニメーション 課題④
13	制作
14	制作
15	制作・発表会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
自主研究Ⅰ・Ⅱ	専任教員	Ⅰ・2 Ⅱ・2	自由選択	2	後期	特別研究

授業目標	ポートフォリオは、自分のデザインや能力を相手に伝えるための作品集です。就職の面接やクライアントへの売り込みで、自分をアピールする非常に重要な大切なツールになります。作品を無造作に並べただけでは、ポートフォリオは本来の役割は果たせません。相手に、何をどのようなストーリーで伝えるか、企画・構成が欠かせない要素となります。 この授業では、効果的なポートフォリオを完成させることを目標とします。
授業内容	ポートフォリオとは何かを理解し、過去の作品を整理・分類・手直しをする。 相手が何を求めているか分析する。 相手に伝わるポートフォリオ、少ない文字量でわかりやすい説明文、スッキリしたページ構成、作品が見やすいレイアウトを学びます。
評価方法	ポートフォリオの完成度をもって総合的に評価する。
参考書等	必要時にプリント配布
備考	ポートフォリオ中の作品については、専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	ポートフォリオの重要性
2	読み手に配慮して作られたポートフォリオとは
3	人間の目の動きに配慮したポートフォリオ
4	文章を書く（コンセプト、写真キャプション）
5	レイアウトについて
6	作品写真の撮影 1
7	作品写真の撮影 2
8	ブラッシュアップ
9	”
10	”
11	中間プレゼンテーション
12	ブラッシュアップ
13	”
14	”
15	プレゼンテーション・講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
卒業制作Ⅱ	専任教員	4	必修	2	後期	特別研究

※ リカレントデザイン科

授業目標	今まで学んできたことの集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成まで、デザイナーとしての一連のプロセスを体験する。
授業内容	履修した専攻の中から、興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。
評価方法	① 作品の発想、完成度 ② 取組む姿勢 ③ 出席状況などで総合的に評価する。 担当の全教員による合評会を行う。
参考書等	各自、準備する。
備考	各自のテーマに沿った専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	説明
2	テーマ
3	資料収集
4	計画・デザイン
5	〃
6	〃
7	〃
8	中間プレゼンテーション
9	作品制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	作品発表

応用専門プログラム

《 対象学科・学年 》

総合デザイン科 3年次
高度総合デザイン科 3年次

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
グラフィックⅣ-1・2 グラフィックⅤ-1・2	吉田 朋史	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業 目 標	Ⅳ) 様々なグラフィックデザイン言語を学び、デザインの基礎力と応用力を習得する。 Ⅴ) コミュニケーションのためのコンセプトメイキング・情報設計の考え方・発想力・デザイン力を身につける。
授業 内 容	Ⅳ) ロゴマーク制作や、タイポグラフィやインフォグラフィック、写真を使ったグラフィックデザインの制作実習。 Ⅴ) コミュニケーションのために最適なメディアを選択し、そのメディアの特性を生かしたコミュニケーションデザインの制作実習。
評 価 方 法	提出作品によって下記項目について評価します。 ・造形の精度・発想力やアイデア・独創性・問題解決力・情報整理・情報設計ができているか・コミュニケーションが成立しているか
参 考 書 等	・ブルーノ・ムナーリ書籍などの作品
実 務 経 験	株式会社9P 代表取締役。2014年株式会社9P、2017年TISSUE Inc. 設立。グラフィックデザイナー・アートディレクターとして、福岡県内外を問わずCI・VI、広告、書籍、web、ショッパンディングなど幅広く手がける。

週	授業内容予定 (前期)
1	オリエンテーション
2	アイデア演習
3	ロゴマーク・ロゴタイプ実習
4	〃
5	〃
6	写真とデザイン
7	タイポグラフィ演習
8	写真とタイポグラフィ・ポスター制作
9	〃
10	情報の視覚化・インフォグラフィック
11	〃
12	〃
13	非言語視覚コミュニケーション
14	読めない本
15	〃

週	授業内容予定 (後期)
1	メディアとデザイン・街中のグラフィック
2	公共ポスター制作
3	〃
4	〃
5	自主制作
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	プレゼン・批評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
グラフィックⅣ-3・4 グラフィックⅤ-3・4	武永 茂久	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	1：物事の本質を探り、課題解決のための企画力・表現力を身につける。 2：1を通して各々のアイデンティティを考察し、人間力を深めることを目標とする。 3：自主的な課題探求とその解決に取り組む姿勢を育む。
授業内容	・デザインコンペティションへの積極参加。 ・企業タイアップによる実践課題への取り組み。 ・学生発信による課題制作。
評価方法	提出作品の優劣を基本に、出席状況、授業態度を加味して総合的に評価する。
参考書等	必要に応じて告知。またはプリント配布。
実務経験	武永デザイン事務所代表（グラフィックデザイナー、JAGDA正会員） グラフィックを主体としたコミュニケーションデザインの立場から企業や店舗、商品などのブランディングや広報プロデュースに従事。また、デザインを通しての教育、啓発活動にも関わっている。

週	授業内容予定（前期）
1	オリエンテーション
2	コンペ出品制作 / 企業課題
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	プレゼン・講評
8	自由課題オリエンテーション
9	自由課題プラン
10	〃
11	〃
12	自由課題仮制作
13	〃
14	〃
15	プレゼン・講評

週	授業内容予定（後期）
1	自由課題 / 企業課題
2	〃
3	〃
4	〃
5	中間講評
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	中間講評
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	プレゼン・講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画・編集デザインⅣ-1・2 企画・編集デザインⅤ-1・2	武藤 宏則	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	タイポグラフィーを基本に文字や組版についての知識を深め、ページデザインを中心に専門化・細分化する編集業界に対応できるスキルを学ぶ。 テーマを設定して、ターゲットに向けたブランディングの重要性も学習します。
授業内容	課題によって、ターゲット・コンセプトを設定し 必要な制作物を自身で考慮決定しフィニッシュワークまで。 デザインコンペへの応募も積極的に行います。
評価方法	各課題は、完成物を全員の前でプレゼンテーションをした後、学生全員で投票・質疑応答をして その評価と、作品の完成度、授業への取り組み方、出席状況を合わせて総合評価します。
参考書等	デザイン解体新書 工藤強勝監修 デザイナーズハンドブック デザイナーをめざす人の装丁・ブックデザイン
実務経験	グラフィックデザイナー、カリグラファー／印刷会社の制作室、デザインプロダクション勤務を経て1997年よりフリーランス。企業の社内報や商品カタログ、パンフレットやパッケージデザインなどグラフィックデザイン全般に携わる。／日本タイポグラフィ協会会員

週	授業内容予定 (前期)
1	定形郵便とリーフレットデザイン
2	〃
3	〃
4	〃
5	タブロイド紙をInDesignで制作
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	〃

週	授業内容予定 (後期)
1	雑誌のページレイアウトⅡ
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	ブランディングデザイン
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	まとめ

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画・編集デザインⅣ-3・4 企画・編集デザインⅤ-3・4	山田 英二	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	タイポグラフィーを基本に文字や組版についての知識を深め、ページデザインを中心に専門化・細分化する編集業界に対応できるスキルを身につけます。
授業内容	各自でオリジナルの書籍の創刊を想定してコンセプト～フィニッシュワークまでを行う。
評価方法	作品の内容、授業への取り組み方、出席状況で総合評価します。
参考書等	情報誌、カタログ、パンフレット、雑誌などを随時指示し、各自準備する。
実務経験	アートディレクター、グラフィックデザイナー／東京にて1998年「ウルトラグラフィックス」を設立、2012年同社退社後、本校特任講師に就任。グラフィックデザインをはじめ、広告・コマーシャル、商品企画開発、プロダクトデザイン、ネットサービスの運営など業種の垣根なく幅広く活動。

週	授業内容予定（前期）
1	リーフレット・小冊子のデザイン
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	〃
8	CDジャケット制作
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	まとめ

週	授業内容予定（後期）
1	書籍の創刊を想定し一連のツールまでを制作
2	〃 コンセプト・編集
3	〃 ロゴ・形態
4	〃 本誌・レイアウト～フィニッシュ
5	〃 中吊り広告・新聞広告
6	〃 製本
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	まとめ

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
web デザインⅣ-1・2 web デザインⅤ-1・2	田代 順三	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業 目 標	Webデザイン制作の技術修得。画面レイアウトデザインとユーザビリティの高いWebサイトの構築。UI/UX構築（ユーザーインターフェース、ユーザーエクスペリエンスの高いサイトの構築）。 マークアップ言語（HTML/CSS）のコーディング技術の取得。 PC、タブレット、スマートフォンのマルチデバイス対応のサイト構築の習得。
授業 内 容	Web制作の講義。グラフィック作成ソフトを使用して Web画面デザインの制作、ユーザーインターフェースの構築。 Web オールインワンツールを使用してHTML コーディング、CSS、JavaScript 習得。
評価 方 法	課題によるデザインの表現レベル、ユーザーインターフェースの構築、ユーザビリティの高さ、ユーザーエクスペリエンス達成度の評価。 コーディング（マークアップ言語HTML記載、CSSの記載理解力）の評価。 プレゼンテーションによる評価。授業態度による評価。
参 考 書 等	必要時に解説プリントまたはPDF 配布。
実 務 経 験	製版会社デザイナーを経て、マルチメディア系コンテンツ制作会社で、グラフィックデザイン、コンテンツ制作に従事。 1998年にフリーランスとなり、主にWeb制作、デジタルコンテンツ制作、UIデザイナーとして活動。 日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)会員。

週	授業内容予定（前期）
1	テーマ課題
2	”
3	” HTML コーディング
4	”
5	”
6	インフォグラフィックス Web サイト制作
7	”
8	” HTML コーディング
9	”
10	仮想企業 Web サイト制作（レスポンス）
11	”
12	”
13	” HTML コーディング
14	”
15	発表会

週	授業内容予定（後期）
1	自由課題（企画立案）
2	”
3	”
4	自由課題（デザイン）
5	”
6	”
7	”
8	”
9	”
10	自由課題（HTML コーディング）
11	”
12	”
13	”
14	”
15	発表会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
web デザインⅣ-3・4 web デザインⅤ-3・4	下村 晋一	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	Webの仕組みを使ったコミュニケーション設計を学びます。相手に情報を伝えるためには、シンプルに理解しやすい説明が必要になります。こういった見せ方や整理が必要なかをユーザー目線で考えます。この授業ではリサーチ→企画→課題解決のフォーマットに沿って、分かりやすく伝えることを学んでいきます。
授業内容	プログラミングを主体として、主に技術面（テクニカル）に特化した授業を行います。何をつくれば伝わるのかを明確にし、Webの技術（プログラミング）を用いて、説得力のあるWebコミュニケーションの設計方法や体験を実習ベースで身につけていきます。
評価方法	①プログラミングの基礎的な理解力 ②アイデアを形にする思考力 ③なぜ？どうして？に対する論理的な回答力 ④上記に加え、課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	・Webデザイン・スタンダード 伝わるビジュアルづくりとクリエイティブの最新技法 ・スラスラ読める JavaScript ふりがなプログラミング
実務経験	株式会社ファイブ 代表取締役 / テクニカルディレクター 1982年広島生まれ。福岡大学工学部電子情報工学科卒業。印刷会社と広告デザイン会社を経て、2019年4月にfive Inc.を設立。平尾にあるリトラシェアオフィスを共同運営。同オフィスメンバーを軸に、課題解決を最優先しブランディングや商品開発などのクリエイティブ全般に携わる。

週	授業内容予定（前期）
1	研究課題（リサーチ）
2	研究課題（リサーチ）
3	研究課題（企画）
4	研究課題（企画）
5	中間発表
6	研究課題（制作）
7	研究課題（制作）
8	研究課題（制作）
9	研究課題（制作）
10	発表
11	自由課題（リサーチ）
12	自由課題（リサーチ）
13	自由課題（リサーチ）
14	自由課題（企画）
15	自由課題（企画）

週	授業内容予定（後期）
1	自由課題（企画）
2	自由課題（企画）
3	自由課題（企画）
4	自由課題（制作）
5	自由課題（制作）
6	自由課題（制作）
7	中間発表
8	自由課題（制作）
9	自由課題（制作）
10	自由課題（制作）
11	自由課題（制作）
12	自由課題（制作）
13	自由課題（制作）
14	自由課題（制作）
15	発表・まとめ・講評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
パッケージⅣ-1・2 パッケージⅤ-1・2	平田 ずづ子	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授 業 目 標	最終学年として外部の目を通し、自己能力を認識し、統合を図る。新鮮な切口やオリジナリティを加味し、企画し構成した商品を、パッケージの構造やグラフィックにて表現する。意欲を持って最後まで走り抜く力を付ける。
授 業 内 容	企業課題として市場調査や企業見学を行い、それ等を商品構成及びパッケージに反映させた完成作品で外部の客観的評価を受ける。集大成としての卒業制作で学内、学外の評価を受け、修学の成果と自己判定の確立を目指す。
評 価 方 法	作品の全体像、進むべき方向を把握出来ているかと言う点に留意し、直感力、想像力、課題への理解度、発展させる能力、課題に取り組む姿勢、課題への理解度、表現手法、完成度、出席状況それ等を総合的に判断し評価する。
参 考 書 等	「年鑑日本のパッケージデザイン」 「箱のパッケージデザイン最新ベスト1 2 5」
実 務 経 験	立体造形デザイン専門のデザイン事務所「P I C」に所属し、菓子業界、地方活性等のパッケージ、食品、ファッション業界等のディスプレイ、公共施設等の立体造形に携わる。近年では日本トーカーパッケージでの構造新規開発に参加

週	授業内容予定 (前期)
1	企業課題「マルエ醤油」
2	〃 市場調査・工場見学
3	〃 市場調査・企画・コンセプト立案
4	〃 企画制作
5	〃 構造・グラフィック計画
6	〃 構造・グラフィック計画
7	〃 ラフパッケージ制作・グラフィック実作
8	〃 ラフパッケージ制作調整・グラフィック実作
9	〃 実作商品データ制作
10	〃 実作商品データ制作
11	〃 実作 (印刷・撮影)
12	〃 実作 (印刷・撮影)
13	〃 実作 (印刷・撮影)
14	〃 企画書制作
15	プレゼンテーション (マルエ醤油株式会社来校)

週	授業内容予定 (後期)
1	卒業制作
2	〃 制作作品コンセプト立案
3	〃 マーケティング活動
4	〃 企画・コンセプトの作成
5	〃 企画・コンセプトの作成
6	〃 構造・実作・グラフィック計画
7	〃 構造・実作・グラフィック計画
8	〃 構造・実作・グラフィック実作
9	〃 構造・実作・グラフィック実作
10	〃 構造・実作・グラフィック実作
11	〃 実作・グラフィック実作
12	〃 実作・グラフィック (印刷・撮影)
13	〃 実作・グラフィック (印刷・撮影)
14	〃 撮影・企画書制作
15	発表会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
パッケージⅣ-3・4 パッケージⅤ-3・4	西畑 晴美	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	最終学年として外部の目を通し、自己能力を認識し、統合を図る。新鮮な切口やオリジナリティを加味し、企画し構成した商品を、パッケージの構造やグラフィックにて表現する。意欲を持って最後まで走り抜く力を付ける。
授業内容	企業課題として市場調査や企業見学を行い、それ等を商品構成及びパッケージに反映させた完成作品で外部の客観的評価を受ける。集大成としての卒業制作で学内、学外の評価を受け、修学の成果と自己判定の確立を目指す。
評価方法	作品の全体像、進むべき方向を把握出来ているかと言う点に留意し、直感力、想像力、課題への理解度、発展させる能力、課題に取り組む姿勢、課題への理解度、表現手法、完成度、出席状況それ等を総合的に判断し評価する。
参考書等	「年鑑日本のパッケージデザイン」 「パッケージの教科書」日経デザイン
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部、大阪芸術大学非常勤講師。グラフィックデザイナー・シューズデザイナー・ギフトラッピングコーディネーター。シューズメーカーにてシューズデザイン、企画、試作、パターン制作等を行う。産学連携事業で商品パッケージ・ラベルデザインの提案や障害者施設の学園祭ポスターやラベルデザインを学生と共に作り施設内製造商品のアドバイザーなども。地場量販店などで学生デザインの雑貨や文具品を販売する為の活動を行い学生にデザイナーとしての経験も体験させている。

週	授業内容予定 (前期)
1	企業課題「マルエ醤油」
2	市場調査・工場見学
3	市場調査・企画・コンセプト立案
4	企画制作
5	構造・グラフィック計画
6	構造・グラフィック計画
7	ラフパッケージ制作・グラフィック実作
8	ラフパッケージ制作調整・グラフィック実作
9	実作商品データ制作
10	実作商品データ制作
11	実作 (印刷・撮影)
12	実作 (印刷・撮影)
13	実作 (印刷・撮影)
14	企画書制作
15	プレゼンテーション (マルエ醤油株式会社来校)

週	授業内容予定 (後期)
1	卒業制作
2	制作作品コンセプト立案
3	マーケティング活動
4	企画・コンセプトの作成
5	企画・コンセプトの作成
6	構造・実作・グラフィック計画
7	構造・実作・グラフィック計画
8	構造・実作・グラフィック実作
9	構造・実作・グラフィック実作
10	構造・実作・グラフィック実作
11	実作・グラフィック実作
12	実作・グラフィック (印刷・撮影)
13	実作・グラフィック (印刷・撮影)
14	撮影・企画書制作
15	プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
イラスト・アートⅣ・Ⅴ	荒木 光信 伊場 芳朗	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業 目 標	イラストを始め、アートとは何か？表現とは何か？思想的なものも含めて、表現者としての資質の深化を図ります。個人的な表現よりもコミュニケーションとしての表現を考えます。
授 業 内 容	2年次に修得した技法や表現の経験を基に、他者の視点や評価を積極的に取り入れながら作品づくりを手掛けていきます。
評 価 方 法	出席状況、受講態度、課題の表現レベルや作品のクオリティの程度により総合評価します。
参 考 書 等	必要に応じ資料配付。
実 務 経 験	荒木光信：漆芸家。大学で特任技術指導員、美大受験予備校、高校デザイン科で、デッサンや平面構成、立体構成を指導。重要文化財修理漆思考に従事。個展・企画展に出品。伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞

週	授業内容予定（前期）
1	イラストオリジナリティ研究
2	〃
3	〃
4	〃
5	大判イラスト（世界観の表現）
6	展覧会作品制作
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	公募展作品制作
15	〃

週	授業内容予定（後期）
1	〃
2	〃
3	〃
4	まとめ 批評
5	最終自由課題
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	まとめ 批評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
映像メディアⅣ-1・2 映像メディアⅤ-1・2	宇佐美 毅	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授 業 目 標	独創的で論理的な力強い映像表現を実現することを目標とします。長期にわたる映像制作の中で必要な、制作管理やモチベーションを維持する方法を学んでもらいます。また、リサーチ、プレゼンテーション、共同制作の経験を積み、実際の現場で大いに活躍できる人材を育てます。
授 業 内 容	1. 映像表現（アートアニメーション、モーションインフォグラフィクス、インタラクティブ）の枠組みの中で理論・表現・技術を研究させます。 2. 課題に対し、あるいは自ら課題を設定し、自分に合った表現や手段を模索させます。 3. 基本は個別指導ですが、適宜視察、共同制作、発表を行います。
評 価 方 法	表現力、独創性（自身に根ざしているか）、論理性（目的と表現が合っているか）、制作管理能力を評価軸とし、それに出席、課題提出状況、授業や制作に対する姿勢を加味し総合的に評価します。
参 考 書 等	TRAERA http://toraera.com/ DENPO-ZI https://www.youtube.com/user/DENPOZI/ AEP PROJECT http://ae-users.com/jp/ バカ・アフター http://baaaf.com/
実 務 経 験	アニメーションディレクター、デザイナー／クリエイティブ・ラボ anno lab（あのラボ）所属。断面アニメーション博士。アナログ寄りのアニメーション、科学コンテンツ、知育玩具など、体験者の日常から遊びと学びで豊かになることを願って制作している。

週	授業内容予定（前期）
1	映像表現についての講義
2	映像研究
3	コンセプトワーク
4	ビデオコンテ
5	〃
6	制作
7	〃
8	プレゼンテーション
9	コンテンツ視察
10	コンセプトワーク
11	ビデオコンテ
12	〃
13	制作
14	〃
15	プレゼンテーション

週	授業内容予定（後期）
1	コンセプトワーク
2	ビデオコンテ
3	〃
4	中間プレゼンテーション
5	制作
6	〃
7	〃
8	〃
9	中間プレゼンテーション
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	最終プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
映像メディアⅣ-3・4 映像メディアⅤ-3・4	土井 貴一郎	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業 目 標	3DCG の基礎を理解し、対象とする形状の作成（モデリング）、質感の設定、ライティングやカメラアングル及びアニメーションの設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。また、グラフィックデザインに3DCG を取り入れる手法や、多様化するデジタルコンテンツへの応用等、柔軟な発想力の向上を併せ持ったデザイナーの育成を目指します。
授業 内 容	3DCG 概要から、モデリング、マテリアルの設定、テクスチャリング、ライティング、カメラアングル、アニメーション等、順を追って3DCG を総合的に講義します。各々の授業では指定時間内での完成を目標とする課題を提示します。
評 価 方 法	出席状況、授業に対する姿勢、課題の提出状況や完成度に応じて評価します。
参 考 書 等	適時指導
実 務 経 験	3DCG デザイナー／国産3DCG ソフトの開発、制作部門を経て現在、Foundry 社の3DCG ソフトMODO の国内テクニカルサポートやコラムの執筆を担当。また、mars inc. に所属し、ミュージアム系や様々なデジタルコンテンツの制作や、枠にとられない表現の構築に携わっている。

週	授業内容予定（前期）
1	プロジェクションマッピング概要
2	プロジェクションマッピング実践
3	プロジェクションマッピング実践
4	3D プリンタへの活用
5	3D プリンタへの活用
6	グラフィックデザインへの活用
7	グラフィックデザインへの活用
8	グラフィックデザインへの活用
9	グラフィックデザインへの活用
10	課題_1
11	課題_1
12	課題_2
13	課題_2
14	課題_3
15	課題_3

週	授業内容予定（後期）
1	前期の復習
2	前期の復習
3	卒業制作
4	卒業制作
5	卒業制作
6	卒業制作
7	卒業制作
8	卒業制作
9	卒業制作
10	卒業制作
11	卒業制作
12	卒業制作
13	卒業制作
14	卒業制作
15	卒業制作

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
雑貨・プロダクトⅣ・Ⅴ	安田 大信	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	産業や地域・社会との関わりを考え、より実践的にアイデアの商品化、ブランディングができる力を身につけること。また、素材や加工についての知識を深めることで、精度が高いプロトタイプ製作能力や現実的なデザイン提案ができる力を養うこと。
授業内容	商品企画を行う中で生産性やコストを学習し、人間工学やユーザー工学、マーケティングやプロモーションの知識を身につける。コンペティションや産学連携のプロジェクトにおいて、デザインを外部に発信していく力を身につける。前期に特任講師高須学氏による授業を開講する。
評価方法	授業態度：積極的に課題に取り組んでいるか。着実な積み上げが出来ているか。 課題評価：アイデアの新規性があるか。課題に対する確に解答出来ているか。プレゼンテーションで的確にデザインが伝えられているか。上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	プロダクトデザインのための製図 エコデザインハンドブック ドローイング・モデリング
実務経験	福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川2014入選など。

週	授業内容予定 (前期)
1	課題① 説明
2	マーケティングリサーチ
3	コンセプトワーク
4	モデルによる検討
5	〃
6	プロトタイプ制作
7	プレゼンボード制作
8	〃
9	プレゼンテーション
10	課題② 説明 (特任講師：高須学)
11	コンセプトワーク (特任講師：高須学)
12	〃
13	プロトタイプ制作 (特任講師：高須学)
14	〃
15	プレゼンテーション (特任講師：高須学)

週	授業内容予定 (後期)
1	最終課題 説明
2	コンセプトワーク、マーケティングリサーチ
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	モデルによる検討
8	中間プレゼンテーション
9	モデルによる検討
10	プロトタイプ制作
11	〃
12	〃
13	プレゼンボード制作
14	〃
15	最終プレゼンテーション

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
インテリアコーディネートⅣ・Ⅴ	寒竹美佐子	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	インテリアコーディネーションの総合的知識（情報・歴史・マーケティング・環境うあ人間工学など 販売や技術）を身に付けていく。図面やパースなど、空間をカタチにして伝える方法の基礎、およびコーディネートやデザイン的能力・それに関わる色彩・照明学、採寸・施工などのノウハウを知り、総合的なプランニング力、プレゼンテーション力の技術を身につけるます。
授業内容	住まいでは、戸建て・集合住宅（リビング・ダイニング・水廻り・個室など住宅全体）その他、店舗・オフィス・公共空間の設計、リフォーム、リノベーションなどの具体的施工例に対して、間取りやインテリアデザインをプランニングし、提案のプレゼンテーションツール作成までを行う。
評価方法	<出席状況、表現力、提出期限厳守、作品内容による総合評価> ・インテリアコーディネート表現技法・作図・デザイン力・パース及びプレゼンテーション技術 ・インテリアの基本的計画と設計（人体工学・環境工学に基づいた）提案選択ができるか。 上記項目についての評価と実技（小課題及び最終提出作品の完成度）を評価のベースとし、さらに課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	・カラーイメージスケール 改訂版 vol.2・AFT 色彩資格テキスト 他 ・モダンリビング他インテリア専門誌・各種エレメントカタログ・サンプル帳
実務経験	インテリアディレクター、トータルカラーアナリスト/株式会社 ZephyrDesign 代表取締役。住まい・商業空間等のインテリアデザイン及び施工業務、モデルルームのトータルプロデュース・売上 UP の空間コンサルティング等、空間デザインに関する業務全般を手がける。

週	授業内容予定（前期）
1	インテリアコーディネートの実践的知識
2	戸建てを対象としたカラースキム計画
3	プレゼンボードの作成
4	〃
5	設備計画
6	プレゼンボードの作成
7	〃
8	電気配線・照明計画
9	プレゼンボードの作成
10	〃
11	〃
12	ウィンドウトリートメント計画
13	プレゼンボードの作成
14	家具レイアウト・セレクト・デザイン
15	プレゼンボードの作成

週	授業内容予定（後期）
1	「水回り」の計画<キッチン>
2	「水回り」の計画<浴室・洗面・トイレ>
3	高齢化社会におけるインテリアの考え方
4	【課題】「住まい」「店舗」のリフォーム計画
5	基本構想（資料分析、コンセプトの策定）
6	プランニング
7	プランニング
8	中間チェック
9	中間発表案の見直しと修正
10	全体計画 プレゼン構想
11	インテリア計画の最終方向・方針策定
12	製作・プレゼンテーション-1
13	製作・プレゼンテーション-2
14	製作・プレゼンテーション-3
15	最終プレゼン講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ショップⅣ・Ⅴ	家藤 康德	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選択	2	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	実際のショップデザインにおける仕事の組み立て方を想定し、実施を前提とした課題に取り組むことで、企画立案、実施図面の作図、パースや模型を用いたプレゼンテーションを学ぶ。デザインを人にもっと伝えることの大切さを実感してもらい、クライアントとのコミュニケーションの計り方を含めて包括的にデザインを学ぶことを目標とする。
授業内容	一つの業種（物販店 or 飲食店）の中から業態分析を行い、その業態にあったデザイン提案を行う。具体的な出店場所を想定し、場所性、経済性、マーケティング、業態の時代背景や競合他社の分析から得られる様々な情報から、独自のアイデアを見つけ出し、独創的でありながらも社会性があり、その業態の目的に沿ったデザインを作り上げていく。
評価方法	出席状況、最終提出物の完成度を評価のベースにしつつ、独創的なアイデアの起点から、社会性をもったデザインに落とし込むことができるか、また自分が増造し作り上げたデザインを「どうやったらもっと多くの人に伝わるのか？」を考える続けられるかどうかを評価します。
参考書等	商店建築
実務経験	福岡デザイン専門学校研究科修了後、福岡市内のデザイン事務所にて建築や店舗の設計・デザインに従事。 2005年に自身の事務所「アンダースコープデザインオフィス」を設立。 現在、飲食、物販、医院、スタジオ、オフィス、ショールーム、住宅など、一つのジャンルにとらわれない様々な空間作りを行っている。

週	授業内容予定（前期）
1	課題説明（実施前提）
2	業態分析・社会分析
3	調査・マーケティング作業&企画立案
4	計画・図面作成
5	計画・図面作成
6	スタディー模型作成&スケッチ作業
7	中間講評会
8	計画・図面作成
9	スタディー模型作成&スケッチ作業
10	本模型作成&コンセプト作り
11	本模型作成&コンセプト作り
12	プレゼンテーションパネル作成
13	プレゼンテーションパネル作成
14	本模型作成&パネル作成
15	最終講評会

週	授業内容予定（後期）
1	自由課題説明
2	テーマ設定&業種業態分析・社会分析
3	調査・マーケティング作業&企画立案
4	計画・図面作成
5	スタディー模型作成&スケッチ作業
6	中間講評会
7	計画・図面作成
8	スタディー模型作成&スケッチ作業
9	本模型作成&コンセプト作り
10	本模型作成&コンセプト作り
11	本模型作成&コンセプト作り
12	プレゼンテーションパネル作成
13	プレゼンテーションパネル作成
14	プレゼンテーションパネル作成
15	最終講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
家具Ⅳ・Ⅴ	品川 武士	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	アイデアを商品化するまでのプロセスを身につける。 企画力・プロデュース力を含めたトータルなデザイン力をつける。
授業内容	自分の感覚を自己分析して、社会に出ても失われない想像力を養う。 数多くのエスキースと、スタディ模型を制作し、形、機能の検証を行いながらデザインを展開する。 卒業制作では、モックアップ（現物製作）とプレゼンパネル、制作図面を必須とする。
評価方法	発想力・企画力を含めたトータルなデザイン力で評価。
参考書等	随時プリント配付
実務経験	プロダクトデザイナー、家具デザイナー／株式会社木季工房を経て、2006年シナガワデザインスタジオ設立。メーカーへの家具デザインや特注家具のデザイン設計・プロダクトデザイン・アートディレクションを手がける。

週	授業内容予定（前期）
1	デザインの原則（講義）
2	（課題）ソファのデザイン
3	アイデアスケッチ
4	スタディ模型での検討
5	段ボールなどで原寸検討
6	1/5 模型製作
7	” プレゼンパネル製作（図面を含む）
8	” ”
9	講 評
10	卒業制作
11	各自のアイデアのヒアリング
12	アイデアスケッチ
13	”
14	”
15	各自がスケジュール制作（講師がチェックする

週	授業内容予定（後期）
1	卒業制作 アイデアをカタチにする
2	スタディ模型製作
3	”
4	”
5	”
6	”
7	科内での中間プレゼン
8	モックアップ（現物製作） 製作図面作図
9	” ”
10	” ”
11	” プレゼンパネル製作
12	” ”
13	” ”
14	” ”
15	講 評

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ディスプレイⅣ・Ⅴ	永田 雅一	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業目標	福岡地区に存在する商業施設を対象として、肌感覚として現場を認識しながらデザインする力をプロレベルの実戦感覚で養う。企業とのコラボを積極的に行うことにより、企画～デザイン～打合せ～製作～施工までを自らの手で実際に行い、ものづくりの楽しさを感じながら施工の精度を高める。 コンセプト作りの重要性を認識しながら企画からプレゼンテーションまで、トータルでのデザイン能力をさらに向上させる。
授業内容	コンセプトから実施設計図まで、プロと同等のプロセスでデザインワークを行い、ディレクションを受けながら課題を製作する。とくに企画～コンセプト作りの過程を重視、揺るぎのないデザインコンセプトを元にデザインプランを進める。 自由課題では奔放な発想と自由なプラン作りを目指し、幅広い知識を取り入れ自主性の高い作品作りを促す。 企業コラボ、学外実習など実体験の刺激を取り入れながら、デザイン力をさらに伸ばし実戦経験を積み上げる。
評価方法	課題に関しては、最終的に講師の前で学生本人がプレゼンテーションしたものを成果物として評価する。 コンセプト、デザイン、独創性、表現力、完成度、それぞれで20点満点、総計を評価点とする。 基本的には成果物主義であり、講義中の態度、課題に取り組む姿勢は参考点として考慮する。 学外実習などはその都度レポートを提出、それぞれに評価を与える。
参考書等	指定の書籍はとくになし、イメージ検索としてインターネットの活用を推奨。 Pinterest https://www.pinterest.jp/ RETAIL DESIGN BLOG https://retaildesignblog.net/ etc. 講師が気になったものがあれば随時紹介。
実務経歴	アルス東京店にてディスプレイ、サインデザイン（横浜そごう、銀座三越）文化催事（そごうグループ/大バチカン展）などに携わる。その後フリーランスとして独立、ディスプレイ（大宮ルミネ、電通テック）から展示会（BOSE、BILLION、TOO）まで幅広く手がける。1997年帰福、天神の商業施設（天神コア、ソリアステージ、インキューブ、岩田屋、三越）を中心にディスプレイデザイナーとして活動中。

週	授業内容予定（前期）
1	インキューブWD コラボ/オリエン・コンセプト作り・プラン
2	インキューブWD コラボ/プラン・クライアントプレゼン
3	インキューブWD コラボ/製作
4	インキューブWD コラボ/製作
5	インキューブWD コラボ/製作・現場施工
6	エキジビションブース/スニーカー/オリエン・コンセプト作り
7	エキジビションブース/スニーカー/プランニング
8	エキジビションブース/スニーカー/プランニング
9	エキジビションブース/スニーカー/プランニング・図面作成
10	エキジビションブース/スニーカー/プランニング・パース作成
11	エキジビションブース/スニーカー/プレゼンテーション
12	博多マイングハロウィンWD/企画・コンセプト作り
13	博多マイングハロウィンWD/プランニング・製作
14	博多マイングハロウィンWD/プランニング・製作
15	博多マイングハロウィンWD/プランニング・製作・現場施工

週	授業内容予定（後期）
1	自由課題/テーマ設定
2	自由課題/テーマ設定
3	自由課題/コンセプト作り
4	自由課題/コンセプト作り
5	自由課題/プランニング
6	自由課題/プランニング
7	自由課題/プランニング
8	自由課題/プランニング
9	自由課題/プランニング
10	自由課題/プランニング
11	自由課題/模型（製作方法検討）・パネル製作
12	自由課題/模型・パネル製作
13	自由課題/模型・パネル製作
14	自由課題/模型・パネル製作
15	自由課題まとめ

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築デザインⅣ・Ⅴ	佐野 正樹	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選択	2	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	2年次に学習した“空間を組み立てていく力”を基礎的なベースとして、明快なコンセプトとそのアイデア展開、精度の高い模型表現とグラフィック処理技術の向上、デザインプロセスを的確に説明できるプレゼンテーションおよび専門的なコミュニケーション能力の向上を目指します。
授業内容	前期(建築Ⅳ)は、公共性の高い建築の設計課題(幼稚園・保育園/美術館・コミュニティセンター)と、各自が設定するテーマに沿った設計課題のを2つおこないます。後期(建築Ⅴ)は、最終課題として都市空間の一部である駅舎の設計を行います。課題説明後は、資料収集、エスキス、模型製作などの設計作業を進め、課題終了時には作品ごとにプレゼンテーションを行い、発表と批評を行います。実例等のレクチャーは授業の中で適宜おこないます。
評価方法	①.着眼点の独自性と発想のユニークさ、②.設計方法及びデザインプロセスの明快さ、③ 図面表現と模型の精度、プレゼンテーションの独創性、④ 最終提出作品の完成度、を評価のベースとし、さらに課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	建築設計資料集成 [総合編] プリント配布
実務経験	一級建築士/ (株)乃村工藝社、ベルラーヘ・インスティテュート・アムステルダム、(株)山本理頭設計工場を経て、2003年 AL architects 設立。戸建住宅やケアハウスなどの建築設計に携わる。/主な賞歴:第18回福岡県美しいまちづくり建築賞 住宅の部 大賞など。

週	授業内容予定 (前期)
1	課題①「幼稚園の設計」: 課題説明、敷地調査、資料収集、与件の整理
2	プランニング(コンセプト、プログラムの整理と分析)
3	プランニング(プログラムとゾーニング)
4	プランの図面化(平、立、断面図)
5	アイデア展開-1(図面、ラフモデル)
6	アイデア展開-2(図面、ラフモデル)
7	模型製作とプレゼンテーション
8	講評会。課題②「都市の特異点」: 課題説明、敷地調査
9	敷地調査、周辺環境の読み取り、テーマづくり
10	プランニング(コンセプト、プログラムの整理と分析)
11	プランニング(プログラムとゾーニング)
12	プランの図面化(平、立、断面図)
13	アイデア展開-1(図面、ラフモデル)
14	アイデア展開-2(図面、ラフモデル)
15	模型製作とプレゼンテーション、講評会

週	授業内容予定 (後期)
1	課題「駅舎の設計」: 資料収集、敷地調査
2	基本構想(資料分析、コンセプトの策定)
3	プランニング(プログラムの整理と分析、ゾーニング)
4	プランニング(全体配置計画、ラフモデル)
5	アイデア展開-1(図面、ラフモデル)
6	アイデア展開-2(図面、ラフモデル)
7	プランの図面化、模型製作
8	中間チェック①
9	プランニング(中間発表案の見直しと修正)
10	プランニング(全体配置計画、ラフモデル)
11	アイデア展開-3(図面、ラフモデル)
12	アイデア展開-4(図面、ラフモデル)
13	構造計画の方針策定
14	模型製作とプレゼンテーション-1
15	模型製作とプレゼンテーション-2、講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
建築演習	平瀬 祐子	2	選択	3	前期	専門応用

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	1~2年次の建築デザイン、法規、構造、材料で学んだ知識が、実際の建築物では、どのように用いられているのか近代建築および現代建築の実例によるサーベイを行う。コンテキスト=敷地の解釈、実測調査、フィールドワークとディベートにより、実例や実際の空間体験を通して知識を深めることを目標とする。
授業内容	北部九州(福岡・佐賀・長崎)に現存する近代建築および現代建築を実際に訪れ、さらにそれらの建物についての調査・発表を行う。また、階段や開口部などの建物のディテールについても、図面や模型の製作を通して、物との物との取り合いの関係や寸法などについての理解を深める。
評価方法	1. 着眼点と基礎知識の応用力。 2. 客観性と提案力(ディベート)。 3 図面の正確さと模型の精度。 4. 最終提出作品の完成度。 5. 発表力。 を評価のベースとし、さらに課題に取り組む姿勢や出席状況を加味して総合的に判断します。
参考書等	建築設計資料集成 [総合編] 名作モダン建築の解剖図鑑 図解辞典 建築のしくみ 建築図解辞典編集委員会編
実務経験	一級建築士/藤江和子アトリエ、HHF architects (在スイス)を経て、2008年 yHa architects 代表/ 主な賞歴: 日本建築学会作品選集 2017、JIA 日本建築家協会優秀建築選 2015、AACA 日本建築美術工業協会芦原義信賞<新人賞>など。

週	授業内容予定(前期)
1	課題説明(開口部の廻りの実測調査)
2	図面の作成(詳細図)
3	模型の製作、合評会
4	課題説明(階段廻りの実測調査)
5	図面の作成(平面図、断面図、詳細図)
6	模型の製作
7	合評会
8	課題説明(天神地下街の現地調査)
9	グループ討議(特徴的な場について)
10	合評会
11	課題説明(建築の視察)、資料収集
12	現地見学
13	社会背景、設計者等の調査
14	図面の作成(平面図、立面図、断面図)
15	合評会

週	授業内容予定(後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
アニメーションⅡ	内田 文子	4	選択	3	前期	特別研究

授業目標	急速に変化していく映像メディアの環境の中の一部にあるアニメーション表現を、商業デザインとしてまたはアートとして適正に応じ発想力・企画力・表現力を発揮できる創造性豊かな人材育成を目指します。
授業内容	時間軸（フレーム）の概念とその中に展開するストーリーの構築などアニメーションの基礎知識を習得するとともに、発想から完成（プレゼン）までの自立的発展と自己表現の確立を目指します。
評価方法	①課題に取り組む姿勢 ②発想と完成までのイメージ化と実現力 ③創作に対する工夫とリカバリー（制作したいものが技術的に困難だったり機材的に無理なことでも、そこを考えどう取り組むかを評価する）
参考書等	アニメーションをはじめよう、Adobe Animate CC これからはじめる PremierePro、PremierePro&AfterEffects
実務経験	スーパーロケットプロジェクト主催（クリエイティブディレクター、デザイナー） ㈱クリエイティブオフィスランチボックスを経て東京、福岡で映像制作に携わる。

週	授業内容予定（前期）
1	アニメーションの概要
2	ストップモーションアニメーション 課題①
3	制作
4	制作・発表会
5	モーションアニメーション 課題②
6	制作
7	制作・発表会
8	実写映像とアニメーション概要
9	実写映像演習 課題③
10	制作
11	制作・発表会
12	実写アニメーション 課題④
13	制作
14	制作
15	制作・発表会

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
自主研究Ⅲ・Ⅳ	専任教員	Ⅲ・2 Ⅳ・2	自由選択	3	前期	特別研究

授業目標	<p>ポートフォリオは、自分のデザインや能力を相手に伝えるための作品集です。就職の面接やクライアントへの売り込みで、自分をアピールする非常に重要な大切なツールになります。作品を無造作に並べただけでは、ポートフォリオは本来の役割は果たせません。相手に、何をどのようなストーリーで伝えるか、企画・構成が欠かせない要素となります。</p> <p>この授業では、効果的なポートフォリオを完成させることを目標とします。</p>
授業内容	<p>2年次に制作したポートフォリオのブラッシュアップ。</p> <p>就職活動先の相手先に合わせた、複数パターンのポートフォリオを制作する。</p>
評価方法	ポートフォリオの完成度をもって総合評価する。
参考書等	必要時にプリント配布
備考	ポートフォリオ中の作品については、専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	就職活動先の分析 - 1
2	ポートフォリオのブラッシュアップ
3	〃
4	〃
5	就職活動先の分析 - 2
6	ポートフォリオのブラッシュアップ
7	〃
8	〃
9	就職活動先の分析 - 3
10	ポートフォリオのブラッシュアップ
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
デザイン理論・思想研究	江副 直樹	2	自由選択	3	前期	特別研究

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	社会に於けるデザインの役割意義を考え、デザイン観を醸成する。また実際に、デザインワークの根幹を成すコンセプトの重要性を認識するために、デザインにとどまらない幅広い事象を取り上げ、学生自らが思考し、意見を構成、発言する習慣を身に付ける。さらに、総合デザインの基本的考え方、プロデュースと総合デザインの不可分の関係と根拠について修得する。
授業内容	講師が経験した過去から現在までのプロデュース案件を素材に、根底にあるコンセプト形成から、局面ごとの考え方、対処の実際を事実を通して学ぶ。また、デザインワーク及びプロデュースのバックボーンに厚みを持たせることを目的に、学生生活から社会問題まで、多様な議題を提示して、クラス全体で活発な議論を行う。
評価方法	出席状況、課題評価、授業態度などの総合評価だが、特に授業態度については、講義への理解度に加え、熱意、集中力、発言意欲、質問創出などを評価の基軸に置き、現場の仕事で最も必要とされる、コミュニケーションスキルの向上レベルを重視している。
テキスト	コンセプト&ワーク(浜野安宏:著)、知の編集工学(松岡正剛:著)、地域×クリエイティブ×仕事(江副直樹 他:著)
参考書等	プロデューサー、クリエイティブディレクター／1997年商品開発と広報計画を柱とする事業プロデュースの会社、ブンボ設立。農業、商業、工業、観光、地域活性など、多分野の多様なクライアントに対する、コンセプト重視の事業戦略提案を行う。大阪芸術大学 客員教授。

週	授業内容予定(前期)
1	デザイン概論1 この世はすべてデザイン
2	デザイン概論2 アートとデザインの峻別
3	デザイン概論3 企画と表現を横断する
4	一般討論1 ナチスに見るデザインの危険性
5	一般討論2 イノベーションに果たすデザイン
6	自由討論 時事議題
7	総合デザイン1 商品と情報と空間を同時に
8	総合デザイン2 3要素を同時にコントロール
9	総合デザイン3 コンセプトが鍵を握る
10	一般討論3 デザインは消費の先導役か?
11	一般討論4 デザインは時代を変えられるか?
12	自由討論 時事議題
13	プロデュース概論1 全体計画の意義と実際
14	プロデュース概論2 コトは説得と決断で進む
15	プロデュース概論3 前提を疑うことから始めよ

週	授業内容予定(後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
マネージメント・プロデュース	桜井 祐	2	自由選択	3	前期	特別研究

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	デザインは個人の発信する「物」というよりも、さまざまな人々との関わりにおける「事」としての展開が主流となりつつあり、デザインが必要とされる実際の現場では、単なる「デザイン」以上にその前提となるプロジェクト全体のマネージメント、プロデュースの役割がより重要なものとなってきている。こうした状況を踏まえ、顧客や消費者に対するメッセージや情報、価値の届き方などを考察した上でコンセプトメイキング、企画立案およびデザインプランの構築やアプローチについて考える。
授業内容	過去実際に行われたプロデュース案件を事例にしたケーススタディを実施する。具体的にはクライアントからの要望を踏まえた上でのコンセプトメイキング、企画立案およびデザインプランの構築を行い、各自が自前のプランについて発表を行った後、それらの内容について講評を行う。
評価方法	授業での発言発表、企画書による評価を行う。
テキスト	必要時にプリント配布。
参考書等	編集者ノ紙・web・空間など、幅広い領域において企画・編集・ディレクションを行う。2017年クリエイティブディレクションを中心とするTISSUE Inc./出版レーベルTISSUE PAPERSを設立。主な仕事にエイベックス「majotae」エディトリアルディレクション、資生堂『花椿』編集アドバイザーなど。

週	授業内容予定 (前期)
1	マネージメント・プロデュースとは
2	プロデュースにおける「コンテキスト」の重要性
3	case study #1 /マヌコーヒー
4	case study #2 /旅館大村屋
5	case study #3 /ニューノーマル
6	intermission/写真集制作①
7	intermission/写真集制作②
8	case study #4 /佐賀日めくりカレンダー
9	case study #5 /阿蘇小国ジャージー牛乳
10	case study #6 /BEYOND BY LEXUS
11	intermission/美術館ギャラリーツアー
12	case study #7 /名尾和紙
13	case study #8 /嬉野温泉レジデンス
14	case study #9 /火焰土器
15	総括

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
卒業制作Ⅲ	専任教員	8	必修	3	後期	特別研究

授業目標	今まで学んできたことの集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成まで、デザイナーとしての一連のプロセスを体験する。
授業内容	3年次に履修した専攻ごとに、興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を専攻ごとに完成させる。
評価方法	① 作品の発想、完成度 ② 取組む姿勢 ③ 出席状況などで総合的に評価する。 分野ごとの担当の全教員による合評会を行う。
参考書等	各自、準備する。
備考	各自のテーマに沿った専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	説明
2	テーマ
3	資料収集
4	計画・デザイン
5	〃
6	〃
7	〃
8	中間プレゼンテーション
9	作品制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	卒業制作展

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
総合研究	専任教員	8	必修	3	後期	特別研究

※高度総合デザイン科

授業目標	今まで学んできたことの集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成まで、デザイナーとしての一連のプロセスを体験する。
授業内容	3年次に履修した専攻ごとに、興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を専攻ごとに完成させる。
評価方法	① 作品の発想、完成度 ② 取組む姿勢 ③ 出席状況などで総合的に評価する。 分野ごとの担当の全教員による合評会を行う。
参考書等	各自、準備する。
備考	各自のテーマに沿った専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	説明
2	テーマ
3	資料収集
4	計画・デザイン
5	〃
6	〃
7	〃
8	中間プレゼンテーション
9	作品制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	作品発表

高度専門プログラム

《 対象学科・学年 》

高度総合デザイン科 4年次

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
実践デザインⅠ・Ⅱ	山田 英二	Ⅰ：4 Ⅱ：4	Ⅰ：必修 Ⅱ：自由選択	4	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	高度専門

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	実践デザインⅠ) ある広告主を仮定しメディアの長所短所を理解しつつ、広告の目的、メディアミックスの表現を学習。 実践デザインⅡ) 卒業制作を軸に総合的にデザイナーとしての接し実習指導。 リアリティーのある課題による、実践デザインを中心に、入社=即戦力、となりえるデザイナー育成。
授業内容	前期では実際の仕事で通用する、予算感、本質を捉えた企画、印刷のテクニック、伝わるデザイン、説得させるプレゼンを実践及び高いポテンシャルをもったデザイナーになるためのメンタル面も踏まえ、学習する。 後期では、卒業制作と連動しながら「伝わる」ものの検証、制作、プレゼンテーションを実践する。
評価方法	出席状況、提出課題、授業態度を総合評価。
参考書等	著書「SCHOOL OF DESIGN」 ADC年鑑、TDC年鑑、JAGDA年鑑
実務経験	アートディレクター、グラフィックデザイナー／東京にて1998年「ウルトラグラフィックス」を設立、2012年同社退社後、本校特任講師に就任。グラフィックデザインをはじめ、広告・コマーシャル、商品企画開発、プロダクトデザイン、ネットサービスの運営など業種の垣根なく幅広く活動。

週	授業内容予定 (前期)
1	広告のメディアについて。
2	課題となる企業の調査
3	資料収集
4	課題となる企業の調査報告そして問題点
5	制作
6	制作
7	企画プレゼン・採点・寸評
8	制作
9	制作
10	制作物の中間プレゼン・採点・寸評
11	制作
12	制作
13	制作
14	制作
15	制作総合プレゼン・採点・寸評

週	授業内容予定 (後期)
1	デザイナーとしての自覚を持った卒業制作とは
2	企画書制作
3	企画書1を提出・寸評
4	企画書手直し
5	企画書2を提出・寸評
6	企画書手直し
7	制作
8	制作
9	制作物の中間制作物プレゼン
10	制作
11	制作
12	制作物の展示方法プレゼン
13	制作
14	卒業制作提出
15	講評会

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
テーマ研究Ⅰ・Ⅱ	専任教員	Ⅰ：4単位×2 Ⅱ：4単位×2	自由選択	4	Ⅰ：前期 Ⅱ：後期	高度専門

授業目標	各自の抱えるテーマや、社会の抱える様々な問題を深く掘り下げ、デザイナーとしての自主性、計画性、実行力を身につけ、果たす役割と社会性を理解する。
授業内容	各自のテーマに沿って、デザイン的手法での解決方法を探り、作品制作、企画書、レポート制作、プレゼンテーションを実施する。
評価方法	出席状況、作品、企画書、レポート、プレゼンテーションを総合評価する。
参考書等	各自で必要に応じて揃えること。
備考	履修する学生は、事前に各自それぞれのテーマにより担当専任教員を決定し、計画表を作成すること。（履修単位は、4単位を最低単位基準とする。計画表は最初の授業前に担当専任教員に提出すること）

週	授業内容予定（前期）
1	オリエンテーション
2	各自、計画に沿って進める
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	プレゼンテーションと総括

週	授業内容予定（後期）
1	オリエンテーション
2	各自、計画に沿って進める
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	プレゼンテーションと総括

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企画プロデュース実践	田所 恵介	4	必修	4	前期	高度専門

授業目標	一つの実践的な課題を通して、企画からアウトプット、プロデュースまでのトータルなクリエイティブ、プロモーションマネジメントを学び、高度デザイン人材として必要なスキルを習得する。
授業内容	領域横断的アプローチによるビジネスモデル設計、「サービスデザイン」の手法を学ぶ。生活者の観察やデザイン思考によるリフレーム（再定義）を通して、マーケティングコンセプトを抽出し、人間中心設計の課題解決を行う。本年度は福大商学部森田ゼミとの共創ゼミを予定。
評価方法	リーダーシップ、コミュニケーション能力、調和性などを総合的に鑑みて評価。
参考書等	必要に応じて、講師資料より配布
実務経験	広告会社（博報堂・博報堂プロダクツ）において、クリエイティブ、プランナーなどプロモーションプロデュース職として、主としてパートナー企業の新商品、新サービス開発のプロモーションを担当。プロモーション領域から商品開発へのフィードバック等をメイン業務として活動。移動体通信事業、クルマ、航空会社、空港、行政サービス、大型量販店等流通業、酒造メーカーなど多岐のサービス開発の実務を担当。

週	授業内容予定（前期）
1	オリエンテーション
2	企画（グループ討議）
3	”
4	”
5	”
6	”
7	”
8	クリエイティブ ”
9	”
10	”
11	プレゼンテーション ”
12	”
13	”
14	”
15	最終プレゼンテーション

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
ソーシャルデザイン	定村 俊満	4	必修	4	前期	高度専門

授業目標	デザインは美しさや面白さだけではなく、社会やコミュニティの問題を解決するを持っている。本コースでは「課題を発見する力」、「課題を分析する力」、「解決の方法を考える力」、「美しく仕上げる力」、さらに「その価値を伝える力」を育成することにより、社会の成熟に寄与できる力をもつデザイナーを育成する。
授業内容	「誰もが快適に暮らせる社会の実現」をコンセプトに、ダイバーシティ、フィールドリサーチによる課題の発見、ブレインストーミングによる課題の分析等を進めながら、取り組むべきテーマを個別に設定する。交通施設や公共施設のみならず、商業施設やイベント、居住施設等をターゲットに、情報デザインと空間デザインの双方のアプローチを進める。
評価方法	取り組みの熱意、観察力、分析力、計画構成力、造形力、伝達力等を最終成果（プレゼンテーション）で評価する。
参考書等	必要に応じて資料を配布する。
実務経験	地下鉄七隈線のトータルデザイン、新幹線博多駅環境デザイン、九州大学小児医療センター環境デザイン、福岡市こども病院サインデザイン、仙台市楽天球場サインデザイン、東京都現代美術館サインデザイン、JR東日本品川エリア開発コンセプトデザイン等

週	授業内容予定（前期）
1	オリエンテーション／地下鉄七隈線現場解説
2	オリエンテーション／自己紹介プレゼン
3	課題の発見／ダイバーシティ（視覚・聴覚障害者）
4	課題の発見／ダイバーシティ（車椅子・外国人）
5	テーマの分析／ブレインストーミング
6	テーマの検証／フィールドリサーチ
7	テーマの確定と作業計画の立案
8	プランニング・デザイン実習
9	プランニング・デザイン実習
10	プランニング・デザイン実習
11	プランニング・デザイン実習
12	プレゼンの講義とプレゼンテーション作成
13	プレプレゼンテーションと相互評価
14	プレゼンテーションの改善
15	最終プレゼンテーション

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
卒業制作 IV	全教員	16	必修	4	後期	特別研究

授業目標	今まで学んできたことの集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成までデザイナーとしての一連のプロセスを体験する。
授業内容	複数のデザイン領域に関わる総合的なテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。 併修の学生は、大阪芸術大学の卒業制作にも対応した内容で進める。
評価方法	① 作品の発想、完成度 ② 取組む姿勢 ③ 出席状況などで総合的に評価する。 担当の全教員による合評会を行う。
参考書等	各自、準備する。
備考	各自のテーマに沿った専攻講師にアドバイスを受けること

週	授業内容予定（前期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

週	授業内容予定（後期）
1	説明
2	テーマ
3	資料収集
4	計画・デザイン
5	〃
6	〃
7	〃
8	中間プレゼンテーション
9	作品制作
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	作品展示とプレゼンテーション

一般教養科目

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
文化人類学	中嶋 尚孝	1 (4)	自由選択	全	前期	教養

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	日本文化がどのようにして構築されてきたか、検証、思考するなかで文化の意味、本質を意識していく。日本人にとって美とは何かという美の本質、どのようなものが美しいのかという美の基準、美は何のためにあるのかという美の価値を思考し、デザインの幅を広げる。
授業内容	岡本太郎著「日本の伝統」を読み解き、ディスカッションを通して、日本の文化、美意識はどのようにして生まれたのか？様々な事例と、様々な地域の社会、文化と比較しながら、私たちの中に潜む感性を検証する。また、私たちの身の回りに潜む、美（造形のヒント）を見出す。
評価方法	ディスカッションへの積極的参加。 美（造形のヒント）に対するビジュアルレポートによって評価する。 ※大阪芸術大学通信部の履修科目として受講する場合は、レポートなどの課題も含め評価します。
参考書等	必要に応じプリント配布。 2019年度は、岡本太郎著「日本の伝統」を準備すること。(中古可) 各自、必要に応じて資料、テキスト、本などを準備すること。
実務経験	美術系予備校、大学、短大などで、デッサンや立体構成、平面構成、金属工芸など指導する。 鑄造作品（ブロンズ、ステンレス）の制作。 彫刻、モニュメント、聖火台、プロダクトデザイン、住宅、空間デザインなどの企画、制作を手掛ける。

週	授業内容予定（前期）
1	美とは、日本人のルーツと言語
2	伝統とは想像である
3	縄文土器
4	〃
5	光琳
6	〃
7	中世の庭
8	銀舍利の謎
9	借景の庭
10	反自然の技術
11	美と芸術とデザイン
12	街を旅する
13	美を探る - 1
14	美を探る - 2
15	自分にとっての美

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
比較文化論	伊場 芳朗	1 (4)	自由選択	全	前期	教養

(大阪芸術大学併修科目)

授業 目 標	日本のみならず世界の「神話」は、何世代もの間で伝えられてくる間に多くの国の文化の基になってきました。自然に対峙するとき、戦いに対峙するとき、飢えに対峙するとき、そして死に対峙するとき。この講義では人間の文化の中で、「神」がどのような象徴として扱われ、どのように表現されてきたかを検証しながら、デザイン・美術との関係性を考察していきます。
授業 内 容	世界の神話の原点から文化への転換の流れを把握し、象徴や表象としてどのように扱われてきたかを確認し、現在の芸術やデザインとの関連性を考えます。また、なぜ各文化・生活の中で何故「神」が必要とされてきたか、人間の心理的な側面も考察します。
評価 方 法	出席日数、授業態度、課題提出、研究発表、他。 ※大阪芸術大学通信部の履修科目として受講する場合は、レポートなどの課題も含め評価します。
参 考 書 等	神話と伝説バイブル・世界神話辞典・図解北欧神話・八百万神の起源 適宜プリント、資料他。
実 務 経 験	美術家。美大受験予備校、大学、高校美術科で、デッサンや平面構成、造形や表現技法を指導。個展を中心に様々な企画展に出品。NPO法人FUKUOKAデザインリーグ理事、NPO法人ダーウィンLLPパートナーズメンバー、日韓現代絵画協会会員。

週	授業内容予定 (前期)
1	神話とは何か
2	日本神話
3	アジアの神話
4	インドの神話、
5	ギリシャ神話①。
6	ギリシャ神話②。
7	北欧神話①
8	北欧神話②
9	アフリカ・オセアニアの神話
10	神話にまつわるモンスター (幻獣)
11	各自抽出の神話研究①
12	各自抽出の神話研究①
13	発表会。
14	芸術、デザインと神話
15	文化・生活と創造の必要性についての考察

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
企業論	田所 恵介	1	自由選択	全	前期	教養

授業目標	グローバル化やAI労働力の出現、少子高齢化、終身雇用制の崩壊や働き方改革など、我が国の企業を取り巻く環境は著しく変化してきている。新しい時代の企業人として生き抜くための知識、スキルは何かを、学生自らが自分ごととして考えるきっかけとする。
授業内容	企業とはなにか。企業を評価する市場とは何か。市場を評価する経済とは何か。経済成長とは何か。地球環境を壊し続ける経済成長に変わる指標は何かがあるのか？企業に属する（あるいは起業する）ことを通して、社会と個人の関係性を考えます。
評価方法	出席率。
参考書等	「ドーナツ経済学が世界を救う」・ケイト・ラワース（河出書房）
実務経験	広告会社（博報堂・博報堂プロダクツ）において、クリエイティブ、プランナーなどプロモーションプロデューサー職として、主としてパートナー企業の新商品、新サービス開発のプロモーションを担当。プロモーション領域から商品開発へのフィードバック等をメイン業務として活動。移動体通信事業、クルマ、航空会社、空港、行政サービス、大型量販店等流通業、酒造メーカーなど多岐のサービス開発の実務を担当。

週	授業内容予定（前期）
1	日本の企業の特長（歴史）
2	日本の企業が抱える問題点と今後の展望
3	世界の企業潮流
4	第2次産業革命
5	第4次産業革命
6	働き方が変わる5のトレンド
7	未来予想1
8	未来予想2
9	コ・クリエーションの時代
10	働き方をシフトする
11	未来図を描こう1
12	未来図を描こう2
13	発表
14	発表
15	総評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
造形心理学	安田 大信	1 (4)	自由選択	全	前期	教養

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	わたしたちがモノをつくるとき、「見て」「感じる」知覚の要素は不可欠である。色や光、カタチや空間などの観点から、表現をするときの基礎となる造形と知覚の関わりについて知覚心理学をはじめとする、幅広い心理学的知見を身につける。造形原理、構成原理の知識を深める。
授業内容	視るという行為について、知覚の原理、造形の構成原理を講義する。 様々な心理学研究における実例による講義を中心にしながら、実習、実験も織り交ぜながら造形と心理の関わりを解説する。
評価方法	積極的に授業、課題に取り組んでいるか。思考の着実な積み上げが来ているか。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。 ※大阪芸術大学通信部の履修科目として受講する場合は、レポートなどの課題も含め評価します。
参考書等	美の図学
実務経験	福岡デザイン専門学校卒業後、照明器具のデザイン・設計に携る。2008年より福岡デザイン専門学校教員。 大阪芸術大学非常勤講師。個人としてもプロダクトや家具のデザイン等を手がける。 主な賞歴に国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

週	授業内容予定 (前期)
1	造形と心理の関わり
2	知覚の原理 目の構造と機能
3	奥行き知覚
4	立体視
5	図と地
6	群化の法則・プレグナンツの原理
7	色の知覚
8	カタチの知覚
9	構成原理
10	〃
11	平面の造形
12	立体の造形
13	絵画の空間
14	錯視
15	アフォーダンス

週	授業内容予定 (後期)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
教養特講	植村 明広	1	自由選択	全	前期	教養

授業目標	教養こそが人を人たらしめる必須アイテム。知識の多少、カテゴリー問わず、得た知識を熟成させること、精神的能力を開発・発展させることの重要性を体感し、人格的な生活の向上を図る。また、知識を求めて学ぶことにより、品位と人格を高めようとする心構えを身につけ、物事に対する理解力や創造力に繋げる。
授業内容	この世界で、モノと人が等身大で関わるもう一つの世界を作り出した、作り出そうとしている様々なデザイナーや建築家、匠たちの生き方・考え方を知り、自分自身を探求していく。モノの見方、捉え方に偏りが生じないように他分野の知識でバランスをとることを学ぶ。
評価方法	講義中のコミュニケーション力、発言力、社会性で主に採点。さらに受講態度、出席状況を加味し総合評価する。
参考書等	
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部主任。大阪芸術大学非常勤講師。商業施設士（日本商業施設士会会員）、修士（建築学）、スペースデザイナー。主にカフェなどの飲食店やブティックなどの物販店のデザイン・設計を手掛ける。中国での店舗設計や台湾での講演会の実績もある。

週	授業内容予定（前期）
1	イントロダクション
2	脳について考えよう
3	人を知ろう
4	建築家の格言に学ぼう
5	経済とデザインの関係性
6	情報の重要性
7	手紙を書こう
8	季節に敏感になろう
9	建築家の格言に学ぼう
10	個性を理解しよう
11	感覚をさらに磨こう
12	継承することの意味
13	決断すること
14	仕事と課題の違い
15	デザイナーの格言に学ぼう

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
情報リテラシー	畑中健太郎	1 (2)	自由選択	全	前期	教養

(大阪芸術大学併修科目)

授業目標	情報リテラシー（メディアリテラシーコンピューターリテラシー）の基本的な考え方を理解する。情報収集能力の強化社会におけるメディアの特性を理解する。また、勢い盛んな SNS において注目されるメディアである写真に注目して考察する。
授業内容	私たちの身の回りにはインターネット、TV、新聞、ラジオなど、様々なメディアで溢れています。また、SNS での「炎上」は、今や大きな社会問題になっています。日々受け取る情報は発信者が編集しているものであり、必ずしもそれが真実であるとは限りません。メディアを読み解き、必要な情報を入手し、上手く活用するための力を身につけます。
評価方法	① 練習課題、応用課題の達成度 ② 課題を指定の場所に指定した方法で、期日までに提出できているか ③ 出席状況、授業態度 これらを総合的に判断し、評価します。 ※大阪芸術大学通信部の履修科目として受講する場合は、レポートなどの課題も含め評価します。
参考書等	マクルーハン理論—電子メディアの可能性
実務経験	福岡デザイン専門学校教務部教員。大阪芸術大学非常勤講師。学士（比較文化学）。施設、飲食店、イベントなどのグラフィックデザイン、社会福祉法人の商品デザインなど。

週	授業内容予定（前期）
1	情報リテラシーとは何か？
2	〃
3	メディア史
4	〃
5	〃
6	メディアの特性
7	〃
8	情報収集の方法
9	〃
10	写真というメディア
11	〃
12	〃
13	課題制作
14	〃
15	プレゼンテーション 講評

週	授業内容予定（後期）
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

科目名	担当者	単位数	必修・選択	学年	開講期間	科目区分
実践英語	Thomas Bazin	前期・1 後期・1	自由選択	全	通年	教養

授業目標	英会話の基礎力の向上、日常会話が行える力をつける。
授業内容	会話演習、基礎文法の確認・指導。
評価方法	授業態度、課題提出、1年に2回実施するテスト。
参考書等	Language to go Elementary (Longman)
実務経験	

週	授業内容予定（前期）
1	Self introduction
2	Talking about people and favourite things
3	Talking about the possessions
4	Talking about sports you like / hate
5	Shopping for clothes
6	Talking about places you know
7	Talking about how often you do things
8	Telling someone where things are in a room
9	Ordering food and drink in a café
10	Asking about job skills
11	Talking about childhood memories
12	Talking about your week
13	Telling a story
14	Asking questions to find out about people's lives
15	Talking about food you like

週	授業内容予定（後期）
1	Talking about future plans
2	Asking and giving directions
3	Describing climate and lifestyle
4	Talking about memorable times
5	Comparing places in your country
6	Describing restaurants
7	Taking and leaving messages
8	Giving advice to visitors
9	Talking about movies
10	Ordering food and drink in a restaurant
11	Asking people about their practical experience
12	Describing jobs
13	Making excuses
14	Making predictions
15	Discussing what makes a good job