

学校法人 双葉学園
福岡デザイン専門学校
2024 年度
講 義 要 項

基礎デザインプログラム

《 対象学科・学年 》

クリエイティブデザイン学科 1年次
(2023 年度入学生以降)

イノベティブデザイン学科

科目名	ドローイング	担当教員	荒木光信・中嶋尚孝・永井直仁
-----	--------	------	----------------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	造形基礎		

授業概要	様々な気持ちを込めて線を描くことから始め、輪郭線、稜線など解釈、構図の大切さを理解する。大きさの違う立方体を描きながら、パース、陰影、影の関係を理解する。それぞれのイメージする心象、感じたものを伝える表現力を身に付ける。 ※心象(しんしょう)…心に浮かぶ姿や形
到達目標	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。ドローイングを通してデザイナーが持つべき、形の本質、成り立ちを読み取る力、表現力を身につけます。
評価方法	①観察力が身についているか 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イメージするものを伝える表現力が身についているか 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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布 各自、必要に応じて資料、テキストなどを準備すること。
教員略歴 (主指導)	荒木光信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。賞歴：伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞。

授業計画	1	表現における線の意味と形とは。
	2	「手の表情」をドローイング
	3	〃
	4	「植物の表情」をドローイング
	5	〃
	6	パースとは。違ったスケールの立方体を描く
	7	〃 10 cm、1m、10mの立方体
	8	硬い立方体と柔らかい円柱
	9	〃
	10	屋外スケッチ
	11	〃
	12	「ミクロとマクロ」をテーマにドローイング
	13	〃
	14	人物心象ドローイング
	15	〃

科目名	平面表現	担当教員	荒木光信・中嶋尚孝・永井直仁
-----	------	------	----------------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	造形基礎		

授業概要	色彩や形や構成による視覚的な効果を理解し、視覚意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、平面表現で伝達する力を身につけます。
到達目標	配色などの色彩効果を理解しながら、様々な素材体験や構成課題、自由表現を通して、発想力、展開力、表現力を追求し、自己の持つ感性の確認や表現力の獲得を目指します。
評価方法	発想のユニークさ、こだわり方、提出作品の完成度。 出席状況、課題に取り組む姿勢、これらを総合的に判断し評価します。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布 過去の学生の優秀作品
教員略歴 (主指導)	荒木光信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。賞歴：伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞。

授業計画	1	視覚表現について（レクチャー）
	2	色と形の観察と表現
	3	色彩構成（コラージュ表現）
	4	〃 講評
	5	色彩と配色の効果（レクチャー）
	6	配色トレーニング
	7	〃 講評
	8	色彩構成（具象のイメージ化）
	9	〃 講評
	10	色彩構成（抽象のイメージ化）
	11	〃 講評
	12	線による表現
	13	〃 講評
	14	色彩表現（五感のイメージ化）
	15	〃 講評

科目名	立体表現	担当教員	中嶋尚孝・永井直仁・荒木光信
-----	------	------	----------------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	講 義	単位区分	造形基礎		

授業概要	(例) 課題1 風には微風、優しい風、柔らかな風、強い風のように強弱だけでなく、春風、北風、秋風のように季節を感じさせる風など様々な風があります。そのような様々な風も風自体は目に見えませんが、風の起こす現象によって私たちは風の何かを感じています。風を作品に落とし込むとき、現象をつくりすぎても風は感じ難くなります。あなたの伝えたい風が伝わるように、様々な素材(材料)を通して試行錯誤を繰り返してください。
到達目標	今まで意識されなかった“モノ”、“こと”を深く意識することの大切さを学びます。自由な発想をカタチ(立体物)にするため、様々な素材を通してアイデアを作品に変える閃き、柔軟性、展開力を身につけます。
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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布 各自、必要に応じて資料、テキストなどを準備すること。
教員略歴 (主指導)	中嶋尚孝：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。美術系予備校、大学、短大などで、デザインや立体構成、平面構成、金属工芸など指導。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。

授業計画	1	立体表現とは(素材と質感)
	2	魅力的な立体物の収集
	3	「風」をテーマに立体をつくる(素材自由)
	4	〃
	5	〃 講評会
	6	空間にリズムを創る(針金)
	7	〃
	8	〃 講評会
	9	時間(時計)をデザインする(素材自由)
	10	〃 ※数字を使わない
	11	〃 講評会
	12	硬いと柔らかいをテーマに立体構成(ケント紙)
	13	〃
	14	〃
	15	〃 講評会

科目名	ことばと表現	担当教員	佐藤 渉
-----	--------	------	------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	造形基礎		

授業概要	デザインを学びに来ている学生に対し、コミュニケーションの第一ツールである「ことば」の扱いの基礎を教える授業。ことばを学ぶことが自らの世界を広げ、人とのコミュニケーションの第一歩になることを知る。
到達目標	ことばに親しみ、文章（本）を読む習慣をつける
評価方法	演習課題の採点による
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	編集者・ライター。企業広報の支援を行う専門会社にて編集ライターとして活動。その後、独立し企業や自治体の情報発信サポート、コンセプト整理、パーパス策定などを行う。ライターとして、雑誌「BRUTUS」「STANDART」などで音楽と旅、酒とコーヒー分野を主に執筆。講師業として、苓岐市島民ライター養成講座講師など。

授業計画	1	ことばをまなぶ意味
	2	読む、聞く、書く
	3	読む実践（1
	4	読む実践（2
	5	読む実践（3
	6	聞く実践（1
	7	聞く実践（2
	8	聞く実践（3
	9	書く実践（1
	10	書く実践（2
	11	書く実践（3
	12	語彙
	13	比喩、レトリック、表象
	14	ことばをまなぶ意味
	15	読む、聞く、書く

科目名	視覚情報デザイン基礎	担当教員	西畑晴美・畑中健太郎
-----	------------	------	------------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	基礎となる平面（紙面）構成で何を伝えたいのかをチラシ、DM、冊子などの印刷物を使い企画の考え方から作業に使う道具の使い方を鍛えます。自分の手を使い手描きラフの制作、その中で文字や写真をどのようにレイアウトするのかを繰り返しトレーニングをし身に付けていきます。また、印刷や製本方法、それらに関する専門用語やDTPに関する幅広い知識の習得します。
到達目標	何を伝えたいのか、どのように制作したいのか、どんな完成になるのかを自分の手で描けること。その為のコンセプト・企画の考え方企画設定などの考え方を鍛え、制作実技も身に付ける。
評価方法	練習課題、応用課題の制作取り組みやこだわり方。 課題の理解度、提出期限、授業態度、出席状況
テキスト 参考書等	デザイナーズハンドブック これだけは知っていききたいDTP・印刷に基礎知識 必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	西畑晴美：本校専任教員。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・ラベルデザインを指導。

授業計画	1	DTP用語解説 道具の解説
	2	バランストレーニング 紙どり・図形を使ったレイアウト
	3	文字を使ったレイアウトトレーニング
	4	文字・写真を使ったレイアウトトレーニング
	5	素材を使ったレイアウトトレーニングⅠ
	6	素材を使ったレイアウトトレーニングⅡ
	7	ラフ制作
	8	ラフ・カラーラフ制作
	9	印刷について（印刷概論）
	10	リズムとバランス 線を使ったレイアウト
	11	リズムとバランス 線を使ったレイアウト
	12	写真と文字を使ったレイアウト
	13	写真と文字を使ったレイアウト
	14	DM制作
	15	冊子制作

科目名	しくみデザイン基礎	担当教員	武永茂久
-----	-----------	------	------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	課題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) 課題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)
到達目標	・「考える」⇔「表現する」の往復を通して、自分のアイデンティティを考察し、理解を深める。 ・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、価値共有能力の開発。 ・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)
評価方法	課題1：学生の自己評価で採点。課題2：最終制作物によるグループ評価。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。評価ポイント：グランドテーマについての咀嚼度。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。熱意と努力。
テキスト 参考書等	「大きな木 (絵本)」 「葉っぱのフレディ (絵本)」 「進化思考」など必要に応じて使用する。
教員略歴	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。

授業計画	1	オリエンテーション・アンケート
	2	課題1：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	課題2：グループ課題オリエン、講義＋ワークショップ
	6	グループセッション（1）・・・仮グループ
	7	企画プレゼン
	8	グループセッション（2）・・・本制作グループ
	9	制作
	10	〃
	11	〃
	12	中間プレゼンテーション
	13	〃
	14	〃
	15	最終プレゼンテーション＆講評会

科目名	カタチ・空間デザイン基礎	担当教員	植村明広・安田大信
-----	--------------	------	-----------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	建築・スペース・インテリア・家具・プロダクトなど設計分野の仕事内容を説明する。空間とプロダクトの演習課題を通して、「ものづくり」の面白さ・奥深さに触れ、楽しみながら発想することの大切さを学んでいく。
到達目標	分野の仕事を理解する。 豊かな発想力を身に付ける。
評価方法	着眼点の独自性と発想のユニークさ。 制作過程における閃き、柔軟性、展開力、集中力、こだわり度合。 作品の完成度。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	植村明広：本校専任教員。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。

授業計画	1	カタチ・空間デザイン分野とは
	2	テーマにそって魅力的な空間をつくる
	3	〃
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	〃
	8	講評
	9	ゆったりとした時間をつくる時計
	10	〃
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	講評・総括

科目名	コンピュータ基礎 I	担当教員	安田大信
-----	------------	------	------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	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。 図面の基礎、ポートフォリオの作成方法を学びながら操作の習熟を図る。
到達目標	各ソフトの基本的な操作方法を習得し、描画力、表現力を身に付けること。 図面表現の基礎的な力を付け、思考手段の幅を広げること。 自身の作品を発信する方法を身に付けること。
評価方法	① 練習問題、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。
テキスト 参考書等	必要時解説プリント配布
教員略歴	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	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
	3	Illustrator 演習（描画）
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	Illustrator 演習（図法）
	8	〃
	9	〃
	10	Photoshop 演習（レタッチ）
	11	〃
	12	Photoshop 演習（描画）
	13	〃
	14	ポートフォリオ制作
	15	〃

科目名	コンピュータ基礎Ⅱ	担当教員	畑中健太郎
-----	-----------	------	-------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	デザインの制作全般で必要となるコンピューターと周辺機器の知識と操作方法、特に Adobe Illustrator、Photoshop を中心に、それらのソフトを早く正確に操作する方法を習得します。
到達目標	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します。また、今後のソフトウェアや機器のアップデートに備え、自ら調べ解決できる対応力を身につけます。
評価方法	① 練習問題、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。
テキスト 参考書等	必要時解説プリント配布
教員略歴	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。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を手掛ける。

授業計画	1	コンピューター、周辺機器の基本操作
	2	ソフトのインストール、解説
	3	Illustrator 演習（基本操作）
	4	〃
	5	〃
	6	Illustrator 演習、課題制作（印刷物）
	7	〃
	8	〃
	9	課題発表
	10	Illustrator 演習、課題制作（印刷物）
	11	〃
	12	〃
	13	Photoshop 演習（レタッチ）
	14	〃
	15	課題発表

科目名	デザイン特講	担当教員	佐藤俊郎
-----	--------	------	------

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	デザイン分野を問わず、多くの外部講師を招聘し、講義や身体表現、ワークショップを通してデザインの可能性に触れ、将来の自らの就学進路を確定していく過程を学ぶ。
到達目標	漠然としたデザイン領域から、自らの能力や特性にあった分野の見極め、確立。
評価方法	出席点 50、課題提出 20、最終課題提出 30 の割合で評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	(株)環境デザイン機構で地域計画、都市計画、建築設計、展示デザインなど「環境」に関わる様々な分野で SDGs、ジェンダー、子育て支援等のテーマの数多くの公共プロジェクトを手がける。

授業計画	1	デザインの定義などデザイン入門に関するガイダンス (佐藤俊郎)
	2	私のデザイン論 (外部講師)
	3	ソーシャルデザインとグラフィックの可能性 (外部講師)
	4	デザインと身体表現 (外部講師：ワークショップ)
	5	商業デザインの可能性 (外部講師)
	6	デザインと社会貢献 (外部講師)
	7	折り紙建築 (外部講師：ワークショップ)
	8	アートと地域活性化 (外部講師)
	9	デザインとビジネス (外部講師)
	10	地域デザインの可能性 (外部講師：ワークショップ)
	11	地域に関わるデザイン (外部講師)
	12	こだわりのデザインとグラフィックの可能性 (外部講師)
	13	食とデザイン (外部講師)
	14	デザインとしくみ (佐藤俊郎＋岡大輔)
	15	デザイン総括 (佐藤俊郎＋岡大輔)

科目名	デザイン教養Ⅰ	担当教員	全教員
-----	---------	------	-----

学 年	1	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	デザインの歴史、著名なデザイン・デザイナーを紹介。身の回りにあるデザインを分析し、基本的な考え方、発想法を学ぶ。
到達目標	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。
評価方法	出席状況、提出物、プレゼンテーション、筆記試験で総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	

授業計画	1	デザイナーの仕事とは
	2	デザインの歴史
	3	〃
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	デザイナー・デザインの探求
	8	〃
	9	デザイン用語
	10	色について
	11	デザイン分析
	12	観察すること
	13	発想法
	14	デザイナーの仕事
	15	まとめ

科目名	ビジュアル感覚表現	担当教員	荒木光信
-----	-----------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	造形基礎		

授業概要	前期の平面表現で学んだ基礎を元に、感情、意図、想像など、目には見えない対象を、絵具などの色材や紙など、様々な素材を用いて視覚的に認知できるものに翻訳する課題を中心に学習します。英文のロゴ制作を通して、タイポグラフィーの文字骨格の基本を習得します。
到達目標	観察、理解、解釈、表現、伝達への展開力を深め、思考やイメージを視覚化するための基礎的な造形力と表現力を身につけることを目指します。 コミュニケーションデザインとして文字の重要性を理解し、その表現力を身につけます。
評価方法	発想のユニークさ、こだわり方、提出作品の完成度。 出席状況、課題に取り組む姿勢、これらを総合的に判断し評価します。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布 過去の学生の優秀作品 ADC 年鑑、TDC 年鑑、JAGDA 年鑑
教員略歴	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。賞歴：伊丹国際クラフト展グッドデザイン賞。

授業計画	1	色彩構成（図形からの発想）
	2	〃 講評
	3	線表現の研究
	4	ポスター制作
	5	〃
	6	〃 講評
	7	タイポグラフィーとは
	8	ロゴ制作
	9	〃 講評
	10	進級制作
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	プレゼンテーション 講評

科目名	グラフィック・編集Ⅰ	担当教員	武永茂久
-----	------------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	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。
到達目標	課題を通して自身のアイデンティティを考察し、深める。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。（的確でユニークな着目、思考力。本質的価値の抽出能力。色やカタチなどの基本的な構成力。アイデアを適切に伝えるための表現力。）
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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	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。

授業計画	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	Web・映像Ⅰ	担当教員	内田文子・畑中健太郎
-----	---------	------	------------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	アニメーション制作を通して映像作品の基礎を学び、需要が増えてきている、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学びます。テキストエディタなどを使って、HTML、CSS の基礎を学び、web サイトを構築します。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などを学びます。
到達目標	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。映像ソフトの基礎を習得します。web デザインの基礎技術である 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。
評価方法	① 練習問題、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。
テキスト 参考書等	必要時解説プリント配布
教員略歴 (主指導)	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） (有) 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。

授業計画	1	応用操作	Web の仕組み、用語解説
	2	〃	HTML について
	3	〃	〃
	4	〃	〃
	5	〃	CSS について
	6	GIF アニメーション制作	〃
	7	〃	〃
	8	〃	サイト制作
	9	〃	〃
	10	発表・講評	〃
	11	映像ソフト演習	発表・講評
	12	〃	サイト制作
	13	〃	〃
	14	〃	〃
	15	〃	発表・講評

科目名	しくみ・企画演習	担当教員	田所恵介
-----	----------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	マーケティング思考とデザイン思考の両面からのデザインアプローチを学び、行動デザイン（しくみで人を動かす）の思考方法を学ぶ。観察や調査から、気づきやリフレーミングによる表現コンセプトの発見、クリエイティブの発想方法を学ぶ。
到達目標	行動観察やマーケティングデータから、クリエイティブ（問題解決）のアイデアを発見する。
評価方法	出席点 45 課題提出評価点 55
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	本校専任教員。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に従事。移動体通信事業、クルマ、航空会社、行政サービスなど、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。

授業計画	1	しくみをデザインするための、マーケティング思考とデザイン思考
	2	演習：SWOT 分析で強み弱みを知り、クライアント（学生同士）の名刺をデザイン
	3	STP（セグメント、ターゲティング、ポジショニング）で企業分析マップを作る
	4	演習：STP を使って、新しいビジネスモデルをつくってみよう
	5	課題・プレゼンテーション（講評）
	6	サーベイのやり方（web リサーチ、定量調査＝アンケート 定性調査＝インタビュー）
	7	生活者行動観察 スナップ写真から読み取る消費者意識
	8	課題：世界一低い日本人の募金意識を高めるデザイン
	9	演習：フィールドワーク、観察、問いの発見
	10	問いの発見からリフレーミングへの発想転換方法
	11	デザインスケッチ プロトタイプ制作（グループ評価）
	12	課題：置き去りにされない傘をデザイン
	13	演習：フィールドワーク、観察、問いの発見、リフレーミング
	14	デザインスケッチ、プロトタイプ制作
	15	課題・プレゼンテーション（講評）

科目名	パッケージ基礎	担当教員	西畑晴美
-----	---------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	「パッケージ年鑑」 「紙とコスト」 「紙 基礎造形・芸術・デザイン」
教員略歴	本校専任教員。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・ラベルデザインを指導。

授業計画	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	イラスト・アート基礎	担当教員	伊場芳朗
-----	------------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	様々な画材や技法を試しながら、テーマに沿って作品を制作していきます。 オリジナルキャラクターの制作や細密表現など、幅広い表現方法から自己の個性を探ります。
到達目標	言葉やイメージを元に、伝達手段としてイラストによる表現力を身につけることを目指します。 様々な画材や表現の体験を通じ、柔軟性、展開力、集中力、こだわりを身につけます。
評価方法	発想のユニークさ、こだわり方、提出作品の完成度。 出席状況、課題に取り組む姿勢、これらを総合的に判断し評価します。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布 過去の学生の優秀作品
教員略歴	本校学校長。大阪芸術大学非常勤講師。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。

授業計画	1	イラストとアートについて
	2	言葉からイラストへ（色鉛筆）
	3	〃
	4	〃
	5	〃 講評
	6	キャラクターデザイン
	7	〃 講評
	8	想像からイラストへ
	9	〃 講評
	10	細密描写
	11	〃
	12	〃
	13	〃 講評
	14	立体イラスト
	15	〃 講評

科目名	コンピュータ基礎Ⅲ	担当教員	畑中健太郎
-----	-----------	------	-------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	前期で基礎を学んだコンピュータやソフトの応用操作の習得。 冊子制作などを通して、実践的なコンピューターの使い方を学びます。
到達目標	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop の応用操作を習得する。 特に印刷物制作におけるコンピュータの操作の知識全般の習得を目指します。
評価方法	① 練習問題、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。
テキスト 参考書等	必要時解説プリント配布
教員略歴	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。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を手掛ける。

授業計画	1	実技（Illustrator 、 Photoshop ）応用操作
	2	〃
	3	〃
	4	〃
	5	課題制作（冊子①）
	6	〃
	7	〃
	8	〃
	9	〃
	10	発表・講評
	11	課題制作（冊子②）
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	発表・講評

科目名	カタチ・空間感覚表現	担当教員	中嶋尚孝・永井直仁
-----	------------	------	-----------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	造形基礎		

授業概要	立体の構成要素である面、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“もの”を注意深く観察し、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。
到達目標	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、いい空間をつくるための基礎的な力を身につけます。 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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布 各自、必要に応じて資料、テキストなどを準備すること。
教員略歴 (主指導)	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。オリジナル家具やプロダクトのデザイン、セレクトショップの lifestyle shop 運営、ディレクションを行う。

授業計画	1	造形力とは、立体構成とは
	2	切る、折る、曲げる（ケント紙）
	3	〃
	4	〃
	5	〃
	6	〃 講評会
	7	「飛翔」をテーマにカービング（木材）
	8	〃
	9	〃 講評会
	10	膨らみをテーマに立体を創る（塊材）
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	〃 講評会

科目名	建築・インテリアデザイン	担当教員	植村明広
-----	--------------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	歴史とともに、過去・現在の有名な建築家やデザイナーのデザインに対する考え方、進め方など作品を通して学び、思考方法や重要性を体感する。また、空間や建築が完成するまでの過程、目標を達成するためのコンセプトワークの大切さを学び、さらに、そのコンセプトを基にどのようにプランニングしていくかを住宅や店舗などの設計を通して学ぶ。
到達目標	建築やインテリアの基礎的な教養や専門知識を修得する。 考えをプランニングにどのように展開するか、基礎力を身につける。
評価方法	基礎知識を身に付けたか。 コンセプトワークを理解したか。 プランニングの基本を身に付けたか。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	1	デザインと建築の歴史
	2	インテリアと建築の基礎知識
	3	建築家と作品の考察
	4	〃
	5	デザイナーと作品の考察
	6	〃
	7	コンセプトワーク①
	8	コンセプトワーク②〃
	9	〃
	10	コンセプトワーク③
	11	〃
	12	プランニング実習①
	13	〃
	14	プランニング実習①
	15	〃

科目名	家具・プロダクトデザイン	担当教員	安田大信
-----	--------------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	家具やプロダクト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、自分の感覚をカタチにする作業とデザインを人に伝える表現方法の基礎をつくる。
到達目標	デザインプロセスの基本を身に付ける。 プロトタイプ製作を通じて、コンピュータ上や頭の中のイメージと製作物とのスケール感の違いをつかみ、実素材に触れることで強度や構造、加工特性など、各素材毎の特質を学ぶ。
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。出席状況を加味し総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	素材・構造演習①
	2	〃
	3	素材・構造演習②
	4	〃 （縮尺模型製作）
	5	〃 （実寸模型製作）
	6	〃
	7	〃 講評
	8	家具デザイン演習
	9	〃
	10	〃
	11	〃 講評
	12	プロダクトデザイン演習
	13	〃
	14	〃
	15	〃 講評

科目名	C A D	担当教員	安田大信・植村明広
-----	-------	------	-----------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	デザインの基本である「手を動かす」を主眼に、コンピュータで設計図面を書く、C A Dソフトで各図面を作図しながら、操作方法と概念を習得する。また、製図技法の授業と連動を計り、自作図面の作図を行い、技術の向上を図る。
到達目標	正確な図面の理解。 作図能力の向上。
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。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
テキスト 参考書等	ソフトのマニュアル プリント配付
教員略歴 (主指導)	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	「C A D」入門 家具図面
	2	〃
	3	〃
	4	各種建築図面 平面図
	5	〃 〃
	6	〃 立面図・断面図
	7	〃 〃
	8	〃 天井伏図
	9	〃 展開図
	10	自作図面の作成 平面図・配置図
	11	〃 〃
	12	〃 立面図・断面図
	13	〃 〃
	14	〃 矩計図
	15	〃 〃 (印刷・仕上げ)

科目名	デジタルモデリング I	担当教員	安田大信
-----	-------------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	現在、建設分野において 2 D の C A D 以上に必要不可欠になっている 3 D ソフトの技術。そのため、3 D ソフトの基本操作を学び、住宅や店舗のインテリアパース、建築物の外観パースを作成しながら、表現や技術の向上を図る。さらに、画像処理ソフトを使用し、植栽・人・光などの合成や加工を施し、よりリアルなパースの仕上げ方を学ぶ。
到達目標	3 D ソフトの理解と技術の修得。 リアルなパースの表現、技術の修得。 空間や建築物の構成やデザインなどを立体的視点で検討し、決断できる能力を身に付ける。
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。 上記に加え、出席状況を加味し総合評価する。
テキスト 参考書等	Rhinoceros で極める 3D デジタルデザイン
教員略歴	本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	「3 D ソフト」基本操作
	2	〃
	3	「C A D」平面図作図・3 D 化
	4	インテリアパースの制作（住宅）
	5	〃
	6	〃 仕上げ
	7	インテリアパースの制作（店舗）
	8	〃
	9	〃 仕上げ
	10	外観パースの制作（建築物）
	11	〃
	12	〃 仕上げ
	13	画像処理ソフト 植栽（外構）
	14	〃 光・人
	15	〃

科目名	製図技法	担当教員	植村明広
-----	------	------	------

学 年	1	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門基礎		

授業概要	道具の使い方、線の引き方、文字の練習、表示記号などの基本を身につけ、図面を書きながら製図の規則、情報などを十分に理解し、図面に慣れ、スケール感をつかむ。また、「木造平屋建住宅」を自ら計画・設計し、関連図面（主に平面図・立面図・断面図・矩計図）を作図する。
到達目標	図面に関する基礎知識・技術を習得する。 正確・明瞭・迅速に書けるようになる。 住宅の計画・設計能力を養い、作図能力を向上させる。
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。
テキスト 参考書等	新しい建築の製図 家具デザインと製図 店舗インテリア図面の見方・かき方
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	1	各図面の書き方・三面図
	2	〃 〃
	3	〃 配置図
	4	〃 平面図（木造）
	5	〃 〃
	6	〃 立面図
	7	〃 断面図・展開図
	8	〃 矩計図
	9	〃 木造と RC 造の違い
	10	木造平屋建住宅のプランニング
	11	図面の作成 平面図・配置図
	12	〃 〃
	13	〃 立面図・断面図
	14	〃 〃
	15	〃 矩計図

実践専門プログラム

《 対象学科・学年 》

クリエイティブデザイン学科 2年次
(2023年度入学生以降)

イノベティブデザイン学科

科目名	グラフィック・編集ⅡA	担当教員	山田英二
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。
テキスト 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。
教員略歴	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活動。

授業計画	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	〃

科目名	グラフィック・編集ⅢA	担当教員	山田英二
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。
テキスト 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。
教員略歴	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活動。

授業計画	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	グラフィック・編集ⅡB	担当教員	武永茂久
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	・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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	必要に応じて告知。またはプリント配布。
教員略歴	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。

授業計画	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

科目名	グラフィック・編集ⅢB	担当教員	武永茂久
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	・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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	必要に応じて告知。またはプリント配布。
教員略歴	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。

授業計画	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	グラフィック・編集ⅡC	担当教員	武藤宏則
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	タイポグラフィの基本ルール 大崎善治著
教員略歴	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

授業計画	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	〃

科目名	グラフィック・編集ⅢC	担当教員	武藤宏則
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	タイポグラフィの基本ルール 大崎善治著
教員略歴	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

授業計画	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	グラフィック・編集ⅡD	担当教員	吉田朋史
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。
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
テキスト 参考書等	ブルーノ・ムナリー書籍などの作品
教員略歴	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、ショップブランディングなど幅広く手がける。

授業計画	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	〃

科目名	グラフィック・編集ⅢD	担当教員	吉田朋史
-----	-------------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。
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
テキスト 参考書等	ブルーノ・ムナリー書籍などの作品
教員略歴	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、ショップブランディングなど幅広く手がける。

授業計画	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	Web・映像ⅡA	担当教員	田代順三
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。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。
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。
テキスト 参考書等	必要時に解説プリントまたは PDF 配布。
教員略歴	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。

授業計画	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	〃

科目名	Web・映像ⅢA	担当教員	田代順三
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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。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。
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。
テキスト 参考書等	必要時に解説プリントまたは PDF 配布。
教員略歴	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。

授業計画	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	Web・映像ⅡB	担当教員	下村晋一
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	Web の仕組みを体系的に学びます。あらゆるディスプレイに表示される画面表示に採用されている HTML の理解。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る。
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。
テキスト 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
教員略歴	株式会社ファイブ 代表取締役／テクニカルディレクター／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。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。

授業計画	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

科目名	Web・映像ⅢB	担当教員	下村晋一
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。コードを一緒に書きながら、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。
到達目標	Web の仕組みを体系的に学びます。あらゆるディスプレイに表示される画面表示に採用されている HTML の理解。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る。
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。
テキスト 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
教員略歴	株式会社ファイブ 代表取締役／テクニカルディレクター／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。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。

授業計画	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	デザイン教養Ⅱ	担当教員	全教員
-----	---------	------	-----

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	伝わるデザインとは何かを、ポートフォリオ制作を通して模索していきます。 業界や職種によるポートフォリオの構成内容を研究し読み解いていきます。 自己の魅力や強みを客観的な視点で分析し、ポートフォリオに落とし込むことを目標とします。
到達目標	業界や職種によるポートフォリオの特徴を理解し、過去の自己作品を整理して分類しブラッシュアップをする。自己アピールできるポイントを分析し、魅力的に伝わるポートフォリオを目指します。
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。
テキスト 参考書等	過去の学生の制作したポートフォリオ。 必要に応じて資料配布。
教員略歴	

授業計画	1	オリエンテーション／ポートフォリオの重要性
	2	伝えるためのデザインとは
	3	クリエイター業界の研究
	4	クリエイター系のポートフォリオを研究
	5	職種によるポートフォリオの違いを研究
	6	企業研究 及び リサーチ
	7	作品写真の撮影について
	8	作品の画像データ化 及び 自己分析
	9	〃
	10	基本フォーマットによるプレ制作
	11	〃
	12	プレ制作の中間チェック
	13	ブラッシュアップ
	14	〃
	15	プレ・ポートフォリオの講評会

科目名	コピーライティング	担当教員	田所恵介
-----	-----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	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。
到達目標	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、その方法論の修得。
評価方法	出席状況、受講態度、課題、レポート提出。
テキスト 参考書等	必要に応じてプリント配付
教員略歴	本校専任教員。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に従事。移動体通信事業、クルマ、航空会社、行政サービスなど、パートナー企業の新商品、新サービス開発のブローンを担当。

授業計画	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

科目名	デザインリサーチⅠ	担当教員	田所恵介
-----	-----------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	情報のデザイン、モノのデザイン、コトのデザインを、ユーザー中心の設計から導き出すデザインの的方法論を学ぶ。
到達目標	行動観察による定性調査、マーケティングデータから、クリエイティブアイデアを発見し、問題解決のコンセプトの抽出、クリエイティブのアウトプット力を習得する。 グッドデザイン賞・ニューホープ賞へのエントリーを課題とする。
評価方法	出席点・課題提出評価点で総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	本校専任教員。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に従事。移動体通信事業、クルマ、航空会社、行政サービスなど、パートナー企業の新商品、新サービス開発のブローンを担当。

授業計画	1	デザインリサーチの手法（概論）なぜ、デザインリサーチの手法が必要か
	2	デスクトップリサーチ（課題のテーマ設定と検討）
	3	デブスインタビュー（課題の検証）
	4	カスタマージャーニーを描く
	5	ユーザーを明らかにする（ペルソナを描く）
	6	リサーチの分析 1
	7	インサイトの発見
	8	アイディエーション
	9	スケッチ プロトタイプ作成
	10	制作
	11	〃
	12	〃
	13	プレゼンテーション
	14	ブラッシュアップ
	15	〃 提出

科目名	デザインリサーチⅡ	担当教員	田所恵介
-----	-----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	情報のデザイン、モノのデザイン、コトのデザインを、ユーザー中心の設計から導き出すデザインの方法論を学ぶ。 コトのデザイン（イベントや事業創造）に注力する。また、プロデュースの視点も学ぶ。
到達目標	行動観察による定性調査、マーケティングデータから、クリエイティブアイデアを発見し、問題解決のコンセプトの抽出、クリエイティブのアウトプット力を習得する。
評価方法	出席点・課題提出評価点で総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	本校専任教員。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に従事。移動体通信事業、クルマ、航空会社、行政サービスなど、パートナー企業の新商品、新サービス開発のブローンを担当。

授業計画	1	行動デザインの手法（クリック＆モルタル）
	2	人を動かすということ（オフライン・オンライン）・戦略PRの概念
	3	課題テーマ設定
	4	分析・設計
	5	〃
	6	インサイトの発見
	7	アイディエーション
	8	スケッチ
	9	〃 プロトタイプ作成
	10	制作
	11	〃
	12	〃
	13	プレゼンテーション
	14	ブラッシュアップ
	15	〃 提出

科目名	ソーシャルデザインⅠ	担当教員	定村俊満
-----	------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	多様なユーザーに配慮した社会基盤のデザインについて学習。
到達目標	企業利益優先のデザインではなく、社会の医者=ソーシャルドクターとしてのデザイナーを育成する。
評価方法	課題に対する積極性とソリューションの能力を評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	福岡を拠点に全国で活動を展開。空間と情報の領域を横断するトータルアプローチが特徴。特に障害者や老人、こどもなど社会弱者へのプロジェクトは国際的に評価を得ている。代表作「福岡市営地下鉄七隈線のトータルデザイン」は GOOD DESIGN 賞、SDA 賞経済産業大臣賞受賞。

授業計画	1	オリエンテーション
	2	地下鉄七隈線のユニバーサルデザインを探す（現場）
	3	地下鉄七隈線のユニバーサルデザイン
	4	視覚障がい者と話す
	5	〃
	6	インクルーシブパークのデザイン実習 1（オリエンテーション）
	7	インクルーシブパークのデザイン実習 2（現場調査）
	8	インクルーシブパークのデザイン実習 3（プランニング）
	9	インクルーシブパークのデザイン実習 4（プランニング）
	10	インクルーシブパークのデザイン実習 5（プランニング）
	11	インクルーシブパークのデザイン実習 6（プランニング）
	12	インクルーシブパークのデザイン実習 7（遊具のデザイン）
	13	インクルーシブパークのデザイン実習 8（遊具のデザイン）
	14	インクルーシブパークのデザイン実習 9（サインのデザイン）
	15	インクルーシブパークのデザイン実習 10（サインのデザイン）

科目名	ソーシャルデザインⅡ	担当教員	定村俊満
-----	------------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	多様なユーザーに配慮した社会基盤のデザインについて学習。
到達目標	企業利益優先のデザインではなく、社会の医者=ソーシャルドクターとしてのデザイナーを育成する。
評価方法	課題に対する積極性とソリューションの能力を評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	福岡を拠点に全国で活動を展開。空間と情報の領域を横断するトータルアプローチが特徴。特に障害者や老人、こどもなど社会弱者へのプロジェクトは国際的に評価を得ている。代表作「福岡市営地下鉄七隈線のトータルデザイン」は GOOD DESIGN 賞、SDA 賞経済産業大臣賞受賞。

授業計画	1	認知症に人にもやさしいデザイン（講義）
	2	認知症の現状（福岡市認知症フレンドリーセンター・センター長の講義）
	3	認知症の人にもやさしいまちづくり（ゲスト講義）
	4	高齢者にもやさしいまちづくり（ゲスト講義）
	5	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 1（課題の発見）
	6	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 2（課題の発見）
	7	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 3（課題の発見）
	8	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 4（計画）
	9	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 5（計画）
	10	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 6（計画）
	11	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 7（デザイン）
	12	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 8（デザイン）
	13	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 9（デザイン）
	14	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 10（発表）
	15	高齢者にやさしいまちづくりのデザイン実習 11（発表会）

科目名	パッケージデザインⅠ	担当教員	西畑晴美
-----	------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	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。
評価方法	デザイナーの資質として物事に対する直感性が大事だと考えるのでその点に留意し、直感性、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。
テキスト 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110ヶ条」加納光 「立体構成の基礎」高山正喜久
教員略歴	本校専任教員。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・ラベルデザインを指導。

授業計画	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

科目名	パッケージデザインⅡ	担当教員	西畑晴美
-----	------------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	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。
評価方法	デザイナーの資質として物事に対する直感性が大事だと考えるのでその点に留意し、直感性、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。
テキスト 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110ヶ条」加納光 「立体構成の基礎」高山正喜久
教員略歴	本校専任教員。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・ラベルデザインを指導。

授業計画	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	映像 I	担当教員	宇佐美毅
-----	------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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）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。
到達目標	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。
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、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。
テキスト 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/
教員略歴	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。

授業計画	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	モーションインフォグラフィクス
	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

科目名	映像Ⅱ	担当教員	宇佐美毅
-----	-----	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	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。
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、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。
テキスト 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/
教員略歴	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。

授業計画	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	イラスト・アートⅠ	担当教員	伊場芳朗
-----	-----------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	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。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。表現者として生きることの喜びとともにプロフェッショナルになることの厳しさも伝えていきます。
評価方法	出席状況、受講態度、課題の表現レベルや把握の程度により総合評価します。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配付。
教員略歴	本校学校長。大阪芸術大学非常勤講師。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、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 L L P パートナースメンバー、日韓現代絵画協会会員。

授業計画	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

科目名	イラスト・アートⅡ	担当教員	伊場芳朗
-----	-----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	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。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。表現者として生きることの喜びとともにプロフェッショナルになることの厳しさも伝えていきます。
評価方法	出席状況、受講態度、課題の表現レベルや把握の程度により総合評価します。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配付。
教員略歴	本校学校長。大阪芸術大学非常勤講師。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、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 L L P パートナースメンバー、日韓現代絵画協会会員。

授業計画	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	CG I	担当教員	土井貴一郎
-----	------	------	-------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	3DCG の基礎を理解し、形状や各種設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。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。
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。
テキスト 参考書等	適時指導
教員略歴	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。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、枠にとらわれない表現の構築に携わっている。

授業計画	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

科目名	CG II	担当教員	土井貴一郎
-----	-------	------	-------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	3DCG の基礎を理解し、形状や各種設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。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。
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。
テキスト 参考書等	適時指導
教員略歴	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。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、枠にとらわれない表現の構築に携わっている。

授業計画	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	Web I	担当教員	吉 寄 調
-----	-------	------	-------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	ノーコードWebサイト制作ツールSTUDIOの操作方法を学びます。 HTMLやCSSを使用したコーディングは行いませんが、STUDIOを通してWebについての基礎知識を学ぶことで、自らのデザインの可能性を広げます。
到達目標	ノーコードWebサイト制作ツールSTUDIOの操作方法を習得すること。 印刷物とWebの違いを知ること。
評価方法	ツールの習得度、企画力、プレゼンテーション力に加え、出席状況、授業態度を加味して総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	株式会社ファイブ ウェブディレクター／ウェブエンジニア／1988年長崎生まれ。長崎大学工学部環境システム工学科卒業。福岡デザイン専門学校総合デザイン科卒業。2016年株式会社ファイブに入社。「ちょうどよさ」を軸に、ウェブを中心としたクリエイティブ全般に携わる。

授業計画	1	オリエンテーション
	2	ウェブサイトの概要
	3	STUDIO の操作方法と演習
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	〃
	8	STUDIO 制作実践
	9	〃
	10	〃
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	発表・まとめ・講評

科目名	Web II	担当教員	吉 寄 調
-----	--------	------	-------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	ノーコードWebサイト制作ツールSTUDIOの操作方法を学びます。 HTML や CSS を使用したコーディングは行いませんが、STUDIO を通して Web についての基礎知識を学ぶことで、自らのデザインの可能性を広げます。
到達目標	STUDIOを使用し、自らをPRするためのポートフォリオサイトを作成すること。 Web サイトの目的に適したコンテンツを考えられるようになること。
評価方法	ツールの習得度、企画力、プレゼンテーション力に加え、出席状況、授業態度を加味して総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	株式会社ファイブ ウェブディレクター／ウェブエンジニア／1988 年長崎生まれ。長崎大学工学部環境システム工学科卒業。福岡デザイン専門学校総合デザイン科卒業。2016 年株式会社ファイブに入社。「ちょうどよさ」を軸に、ウェブを中心としたクリエイティブ全般に携わる。

授業計画	1	ポートフォリオサイト制作
	2	〃
	3	〃
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	〃
	8	中間発表・まとめ・講評
	9	〃
	10	〃
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	発表・まとめ・講評

科目名	アート表現Ⅰ	担当教員	永井直仁
-----	--------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	平面表現 立体表現 体感表現など自らのアイディアに適した方法を実践し課題を通して再現を試みる事で思考できる対応力、探究心を向上させる。
到達目標	素材、技法を使い分け、予想図や自己表現の制作物を表現来ること。
評価方法	授業への取り組み 提出課題
テキスト 参考書等	各種素材の練習 自主制作プリント
教員略歴	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。オリジナル家具やプロダクトのデザイン、セレクトショップの lifestyle shop 運営、ディレクションを行う。

授業計画	1	素材研究-1(ドローイング)
	2	〃
	3	講評会
	4	素材研究-2（野外実習・スケッチ）
	5	〃
	6	講評会
	7	素材研究-3（ミクスト・メディアによる表現）
	8	〃
	9	講評会
	10	平面制作-1
	11	〃
	12	講評会
	13	課題制作-2
	14	〃
	15	講評会

科目名	アート表現Ⅱ	担当教員	永井直仁
-----	--------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	平面表現 立体表現 体感表現など自らのアイディアに適した方法を実践し課題を通して再現を試みる事で思考できる対応力、探究心を向上させる。
到達目標	素材、技法を使い分け、予想図や自己表現の制作物を表現来ること。
評価方法	授業への取り組み 提出課題
テキスト 参考書等	各種素材の練習 自主制作プリント
教員略歴	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。オリジナル家具やプロダクトのデザイン、セレクトショップの lifestyle shop 運営、ディレクションを行う。

授業計画	1	素材研究--4（ミクスト・メディアによる表現 2）
	2	〃
	3	講評会
	4	素材研究-5（野外実習・スケッチ）
	5	〃
	6	講評会
	7	素材研究-6（ミクスト・メディアによる表現 3）
	8	〃
	9	講評会
	10	イラスト制作-3
	11	〃
	12	講評会
	13	課題制作-4
	14	〃
	15	講評会

科目名	タイポグラフィⅠ	担当教員	山田英二
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	タイポグラフィ全般の基礎と応用を、デザイン課題を通して講評。
到達目標	実践の現場で通用する技術の習得。
評価方法	出席日数、課題内容を評価する。
テキスト 参考書等	TDC 年鑑 JAGDA 年鑑 ADC 年鑑 他
教員略歴	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。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、ネットサービスの運営など業種の垣根なく活動。TDC 金賞や NYADC 銀賞など入賞・入選多数。

授業計画	1	タイポグラフィとは。（レクチャー）
	2	円と直線によるタイポ制作（実技）
	3	アルファベット制作（実技）
	4	〃
	5	〃
	6	プライベートロゴ制作と展開（実技）
	7	〃
	8	フリータイポグラフィ制作（実技）
	9	〃
	10	〃
	11	各専攻課題のアドバイス（個別レクチャー）
	12	コンペティション（TDC）ポスター制作（実技）
	13	〃
	14	〃
	15	〃

科目名	タイポグラフィⅡ	担当教員	山田英二
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	タイポグラフィ全般の基礎と応用を、デザイン課題を通して講評。
到達目標	実践の現場で通用する技術の習得。
評価方法	出席日数、課題内容を評価する。
テキスト 参考書等	TDC 年鑑 JAGDA 年鑑 ADC 年鑑 他
教員略歴	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。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、ネットサービスの運営など業種の垣根なく活動。TDC 金賞や NYADC 銀賞など入賞・入選多数。

授業計画	1	アテンションサイン制作（実技）
	2	〃
	3	〃
	4	レコードジャケット カバー制作（実技）
	5	〃
	6	〃
	7	レコードジャケット 歌詞カード制作（実技）
	8	〃
	9	〃
	10	レコードジャケット 販促ポスター制作（実技）
	11	各専攻課題のアドバイス（個別レクチャー）
	12	仮想会社の V.I.制作（実技）
	13	〃
	14	〃
	15	〃

科目名	アニメーションⅠ	担当教員	内田文子
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	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。
到達目標	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。
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)
テキスト 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
教員略歴	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） (有)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。

授業計画	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	地域デザインⅠ	担当教員	篠原 蘭
-----	---------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	実際のクライアントワークに近い形での実習として、FDS の 2026 年入学案内パンフレットの中のコンテンツの企画を行います。パンフレットという媒体を使って FDS の魅力を伝え、覚えてもらうためには、どんな企画や内容が効果的なのか？パンフレットの観察、制作に必要な情報収集、惹きつけられるコンテンツの研究を経て、実際の企画書を制作します。
到達目標	意図や狙いのある企画を立てられるようになる／説明やプレゼンができるようになる／企画の良し悪しを判断できるようになる／企画～制作の中で自分の得意な・好きな役割を認識する／デザインの前段階である企画の部分を体験することでデザインへの解像度を上げる
評価方法	出席、授業への参加度と、チーム内の役割におけるの任務遂行度、課題に対する取り組み態度を総合的に評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	京都造形芸術大学を卒業後、印刷会社の企画営業職を経て、2016 年東京ピストルに入社。編集者としてアートブック・広報ツール・WEB の制作や SNS の運用など幅広く担当。2019 年から TISSUE Inc./フリーランスの編集者として活動開始。

授業計画	1	現状の FDS パンフレットや近い学校のパンフレットを観察・情報収集
	2	魅力的なコンテンツ・企画とは？さまざまなコンテンツを意識的に見て考える
	3	観察と情報収集・リサーチの結果、どんな企画を立てるか？アイデア出し
	4	編集会議① 企画の発表～意見交換。採用アイデアを絞り、担当班をつくる
	5	アイデアを深めるための追加リサーチとアイデア出し
	6	どんな内容をどんな切り口でどんな見せ方にするのか？資料やイメージにまとめる
	7	編集会議② 班ごとに制作経過（企画アイデア、方向性）を発表、情報共有
	8	制作① 企画をブラッシュアップ、企画説明用のイメージを制作
	9	〃
	10	編集会議③ 班ごとに制作経過（企画説明用イメージ）を発表、情報共有
	11	制作② 企画説明用のイメージのブラッシュアップ／企画書作り
	12	〃
	13	編集会議④ 企画書を用いて発表
	14	制作③ プレゼンに向け制作・準備
	15	FDS 教員他を審査員にプレゼン／講評

科目名	地域デザインⅡ	担当教員	江副直樹
-----	---------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	しくみデザインとは、前提を疑い、常識を飛び越え、ルールを再解釈し、クリエイティブを活用してイノベーションを起こす作法のこと。講師がプロデュースした多様なプロジェクトの深掘りを通して、またそこから起こる活発な議論によって、しくみデザインのなんたるかを体感し、思考力を高め、その真髄を学ぶ。
到達目標	プロデューサーの育成、またはプロデューサー的人材の育成をめざす。
評価方法	出席状況、課題評価、授業態度などの総合評価。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レベル向上を重視する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	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とその実現が主な仕事。大阪芸術大学客員教授。

授業計画	1	自己紹介。授業ガイダンス。こんな風な授業をしようと思う。
	2	しくみデザイン入門 1。そもそもに遡り、ホントにそうかと疑う。
	3	しくみデザイン入門 2。常識を飛び越え、新たなルールを考える。
	4	自分の仕事として学ぶケーススタディ 1
	5	ケーススタディ 2
	6	ケーススタディ 3
	7	ケーススタディ 4
	8	ケーススタディ 5
	9	ケーススタディ 6
	10	企画演習+自由討論 1
	11	企画演習+自由討論 2
	12	企画演習+自由討論 3
	13	〃
	14	〃
	15	振り返り。総括。各自が授業の思い出を語る。

科目名	地域デザインⅢ	担当教員	櫻井祐
-----	---------	------	-----

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	与えられた特定のテーマのもと、チームづくり、役割分担、スケジューリング、コンセプト設定、制作、展示、プレゼンテーションなど、デザイン制作に関わるすべての行程を学生たち自身に行わせることで、自律的なデザイン・制作・表現活動を学ぶ。
到達目標	実制作をチーム体制で行うことの難しさ、あるいは強みの認識強化。
評価方法	制作物の完成度 70、制作物のプレゼンテーション 30 の割合で評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	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のエディトリアルディレクション、資生堂の編集アドバイザリなど。

授業計画	1	授業概要説明
	2	チーム編成・企画
	3	スケジューリング・リサーチ
	4	制作準備
	5	進捗報告・制作
	6	制作
	7	〃
	8	〃
	9	進捗報告・制作
	10	〃
	11	〃
	12	展示・発表準備
	13	〃
	14	展示
	15	発表

科目名	しくみデザインⅠ	担当教員	佐藤俊郎
-----	----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門選択		

授業概要	「しくみ」の視点から、まちづくり、建築・展示デザイン、インテリアなどを視覚要素、空間要素を結びつける考え方としての「しくみ」を考察していきます。また、企画書の作成から最終形まで、プロジェクトの流れを解説し、理解を深めてもらいます。
到達目標	「しくみ」の考え方を理解し、報告書、あるいはプロポーザルの作成の基礎を習得。
評価方法	提出課題＋出席などを総合的に判断。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	(株)環境デザイン機構で地域計画、都市計画、建築設計、展示デザインなど「環境」に関わる様々な分野でSDGs、ジェンダー、子育て支援等のテーマの数多くの公共プロジェクトを手がける。

授業計画	1	しくみデザイン導入（講義）／アイス・ブレイク・ワークショップ
	2	ワークショップ（作業課題1）／ワークショップ（作業課題2）
	3	空間系プロジェクト紹介（講義）／まちづくり系プロジェクト（講義）
	4	課題1：説明＋講義／ 課題作業
	5	空間系プロジェクト紹介（講義）／展示系プロジェクト（講義）
	6	課題2：説明＋講義／課題作業
	7	ブレイク：海外の生活紹介／ブレイク・夢を語る（1）
	8	仕事の作り方（1）／仕事の作り方（2）
	9	企画書、プロポーザル（1）／企画書、プロポーザル（2）
	10	課題3：説明／講義／課題作業
	11	ブレイク：海外留学のすすめ／ブレイク・夢を語る（2）
	12	空間系課題、説明／作業
	13	課題 講評／課題講評
	14	最終課題 作業（講評）
	15	まとめ、成果発表／意見交換・講評

科目名	ポートフォリオ制作	担当教員	全教員
-----	-----------	------	-----

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	特別研究		

授業概要	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。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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	過去の学生の制作したポートフォリオ。 必要に応じ資料配布
教員略歴	

授業計画	1	ポートフォリオの重要性
	2	自己アピールできるポートフォリオとは
	3	読み手に配慮して作られたポートフォリオとは
	4	文章を書く（コンセプト、作品キャプション）
	5	トーン & マナーについて
	6	レイアウト 及び ページ構成について
	7	作品写真の撮影について
	8	プレ制作からのブラッシュアップ
	9	〃
	10	〃
	11	中間チェック・講評会
	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	インテリアデザイン I	担当教員	寒竹美佐子
-----	-------------	------	-------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	住宅全体をプランニングし、設計からインテリアの提案までを行う。間取りのプランニングを中心に、リビング・ダイニングのコーディネート、設計を学ぶ。
到達目標	インテリアコーディネーターとしての基礎知識と表現力の習得。講義とトータルコーディネート習得のための実技演習。コーディネート力に加え、リフォームを含む間取りなどのプランニング力の更なる向上を図る。
評価方法	
テキスト 参考書等	インテリアコーディネートの技法 インテリアの計画と設計 各種カタログ・サンプル帳
教員略歴	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。

授業計画	1	住宅の全般的なインテリアについて
	2	間取りのプランニング
	3	〃
	4	〃 図面の作図・パース
	5	〃
	6	〃
	7	様々なリビング・ダイニングの事例
	8	リビングの計画・基本演習
	9	〃 テイスト
	10	仕上げ材・家具・照明について
	11	開口部・窓装飾について
	12	ダイニングの計画・基本演習
	13	〃 テイスト
	14	仕上げ材・設備・照明について
	15	プレゼンボードの作成

科目名	インテリアデザインⅡ	担当教員	寒竹美佐子
-----	------------	------	-------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	キッチン・浴室・トイレなど水廻りのコーディネート、設計を学ぶ。寸法や基礎知識の講義から建具・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。
到達目標	インテリアコーディネーターとしての知識と表現力の習得。講義とトータルコーディネート習得のための実技演習。共感を得られるよりよい空間づくりの修得。
評価方法	
テキスト 参考書等	インテリアコーディネートの技法 インテリアの計画と設計 各種カタログ・サンプル帳
教員略歴	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。

授業計画	1	様々な水廻りの事例
	2	調査・分析について
	3	住宅のキッチンの計画・基本演習
	4	〃 動線計画
	5	〃 色彩計画
	6	〃 設備計画
	7	住宅の浴室の計画・基本演習
	8	〃 色彩計画
	9	〃
	10	〃 設備計画
	11	住宅のトイレの計画・基本演習
	12	〃 色彩計画
	13	〃
	14	〃 設備計画
	15	公共施設などの水廻りの計画・基本

科目名	スタイリングデザイン	担当教員	寒竹美佐子
-----	------------	------	-------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	インテリア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を立て、床・壁・天井の仕上げ材・建具・家具・カーテン・照明などを選び、リストを作成し、平面図上で表現・提案します。
到達目標	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。自ら考えるインテリアを第3者に伝え、共感を得られるようによりよい生活空間を提案し、その提案を現実のものにする為の方法を学びます。
評価方法	
テキスト 参考書等	世界で一番やさしいインテリア 必要に応じ資料配布
教員略歴	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。

授業計画	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	私の好きなインテリア
	5	インテリアコンセプトの設定
	6	平面図を考える
	7	インテリアイメージの決定
	8	平面図の着色
	9	家具の分類
	10	照明の分類とセレクト
	11	照明の見積り
	12	ウィンドウトリートメントのセレクト
	13	プランボード作成
	14	〃
	15	販売について

科目名	スペースデザイン I	担当教員	家藤康德
-----	------------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	実例のレクチャー、課題制作、合評会。物販店・飲食店などの分析から動線計画・空間計画・プランニングを学び、機能的デザイン・照明演出効果・仕上げ材の表現・ディテールについて習得し、設計を行う。
到達目標	店舗設計の行程を通して、空間と人、空間と商品の関係のとりむすび方を学ぶ。イメージからプラン、図面の作図、プレゼンまで、デザインをまとめ上げ、人々が喜ぶ空間をつくる能力を身につける。
評価方法	
テキスト 参考書等	商店建築等 店舗のディテール 商業建築企画設計資料集成
教員略歴	福岡デザイン専門学校研究科修了後、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「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、様々な空間作りを行っている。

授業計画	1	実例のレクチャー・課題説明（物販店）		
	2	情報収集・プランニング・各部計画		
	3	図面の作図	平面図	動線計画
	4	〃		什器計画
	5	〃	展開図	
	6	〃	天井伏図	照明計画
	7	〃	模型作製	色彩計画
	8	プレゼンボード作成		
	9	課題説明（飲食店）・プランニング		
	10	図面の作図	平面図	動線計画
	11	〃		設備計画
	12	〃	展開図	
	13	〃	天井伏図	照明計画
	14	〃	模型作製	色彩計画
	15	プレゼンボード作成		

科目名	スペースデザインⅡ	担当教員	家藤康德
-----	-----------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	3
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	実例のレクチャー、課題制作、合評会。美容室などのサービス部門や展示場についての様々な計画事項を学び、設計を行う。
到達目標	店舗設計の行程を通して、人と商品、人と人の関係のとりむすび方を学ぶ。イメージからプラン、図面の作図、プレゼンまで、デザインをまとめ上げ、人々が集まり、喜び、コミュニケーションを生む空間づくりを目指す。
評価方法	
テキスト 参考書等	商店建築等 店舗のディテール 商業建築企画設計資料集成
教員略歴	福岡デザイン専門学校研究科修了後、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「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、様々な空間作りを行っている。

授業計画	1	実例のレクチャー・サービス業について	
	2	課題説明・条件設定（美容室）	
	3	図面の作図 平面図	動線計画
	4	〃	設備計画
	5	〃 展開図	
	6	〃 天井伏図	照明計画
	7	〃 模型作製	色彩計画
	8	プレゼンボード作成	
	9	課題説明（展示場）・プランニング	
	10	図面の作図 平面図	動線計画
	11	〃	空間演出
	12	〃 展開図	サイン計画
	13	〃 パース	色彩計画
	14	〃	照明計画
	15	プレゼンボード作成	

科目名	住宅設計 I	担当教員	佐野正樹
-----	--------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	木造住宅の計画・設計を学ぶ。プランニング・設計を行い、実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図・矩計図・天井伏図・構造図など）の作図・プレゼンを通し、仕事の流れを把握・習得する。
到達目標	住宅計画について基本を学び、自主設計を通して理解を深める。建物図面の作図から模型製作までを通して、建築の知識・技術・スケール感を養いながら、仕事の流れを把握する。
評価方法	
テキスト 参考書等	建築設計演習・応用編：プロセスで学ぶ独立住居と集合住居の設計 はじめての建築学・建築デザイン基礎編：住宅をデザインする
教員略歴	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。

授業計画	1	建物に関わる概要 住宅設計について
	2	木造住宅のプランニング
	3	〃
	4	平面図の作図（+ 配置図）
	5	〃
	6	矩計図の作図
	7	〃
	8	立面図の作図
	9	断面図の作図
	10	天井伏図の作図
	11	構造図の作図
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	〃 プレゼンテーション

科目名	住宅設計Ⅱ	担当教員	佐野正樹
-----	-------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	オフィスや店舗を兼ねた併用住宅の計画・設計を行う。構造は主に木造S造混合。プランニング・設計を行い、実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図など）の作図・模型製作、プレゼンを通し、仕事の流れをさらに把握・知識を深める。
到達目標	住宅計画について基本を学び、自主設計を通して理解を深める。建物図面の作図から模型製作までを通して、建築の知識・技術・スケール感を養いながら、仕事の流れを把握する。
評価方法	
テキスト 参考書等	建築設計演習・応用編：プロセスで学ぶ独立住居と集合住居の設計 はじめての建築学・建築デザイン基礎編：住宅をデザインする
教員略歴	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。

授業計画	1	混合住宅の設計・課題説明・与件整理
	2	併用住宅のプランニング
	3	〃
	4	〃
	5	平面図の作図
	6	〃
	7	〃
	8	立面図の作図
	9	〃
	10	断面図の作図
	11	〃
	12	模型製作
	13	〃
	14	〃
	15	〃 プレゼンテーション

科目名	デザイン計画	担当教員	植村明広
-----	--------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	1年次の設計課題を実務レベルで見直しを行い、知識・技術を向上させる。 当校で開講している二級建築士受験に関わる授業科目以外の範囲（特に建築計画）や空間デザイン分野について幅広くレクチャーする。
到達目標	空間デザイン分野の教養を身に付ける。 二級建築士程度の知識を修得する。
評価方法	
テキスト 参考書等	初めての建築計画 2級建築士集中テキスト
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	1	設計課題の見直し
	2	〃
	3	〃
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	空間デザイン分野の知識
	8	〃
	9	〃
	10	〃
	11	〃
	12	建築計画の知識
	13	〃
	14	〃
	15	〃

科目名	施工プロセス	担当教員	植村明広
-----	--------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	実例・実物を基にさまざまな施工方法を学び、工程計画から管理、各種工事（仮設・土・基礎・鉄筋・型枠・コンクリート・鉄骨・木・防水・屋根・左官・タイル・塗装・建具・ガラス・内装・断熱・設備・外装など）の全般的な理解を深める。積算の知識を習得する。
到達目標	木造2階建てを中心に、2級建築士程度の知識を修得する。
評価方法	
テキスト 参考書等	初めての建築施工 2級建築士集中テキスト
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	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	R C造住宅の施工
	7	〃
	8	〃
	9	S造住宅の施工
	10	〃
	11	〃
	12	各種工事の基本
	13	〃
	14	積算に関する知識
	15	テスト

科目名	建築材料	担当教員	植村明広
-----	------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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）の特徴を把握し、活かし方を学ぶ。
到達目標	木造2階建てを中心に、2級建築士程度の知識を修得する。
評価方法	
テキスト 参考書等	初めての建築材料 2級建築士集中テキスト
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	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

科目名	建築法規	担当教員	植村明広
-----	------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	主に住宅を例にとり、単体規定・集団規定について学び、関連法規（建築基準法・ハートビル法・消防法・都市計画法・耐震改修促進法・建築士法・建設業法など）についても学ぶ。
到達目標	建築基準法を中心に関連法規を修得する。
評価方法	
テキスト 参考書等	初めての建築法規 2級建築士集中テキスト
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	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
	6	〃 建築設備
	7	集団規定 道路と敷地
	8	〃 容積率と建蔽率
	9	〃 高さ制限
	10	〃 防火地域
	11	〃 地区と街区
	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	テスト

科目名	建築設計 I	担当教員	植村明広
-----	--------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	主に中層や高層の集合住宅群の計画・設計を行う。構造はS造やRC造。プランニング・設計を行い、実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図など）の作図・模型製作、プレゼンを行う。また、進行中に建築計画の知識の講義も行う。
到達目標	住宅計画について基本を学び、自主設計を通して理解を深める。建物図面の作図から模型製作までを通して、建築の知識・技術・スケール感を養いながら、仕事の流れを把握する。集合住宅の設計に関する知識を養い理解を深める。
評価方法	
テキスト 参考書等	建築設計演習・応用編：プロセスで学ぶ独立住居と集合住居の設計 建築計画の知識 2級建築士集中テキスト
教員略歴	本校専任教員。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。

授業計画	1	集合住宅群の設計・課題説明・与件整理
	2	資料収集・プランニング
	3	〃
	4	〃
	5	図面の作図（平面・立面・断面等）
	6	〃
	7	〃
	8	〃
	9	〃
	10	〃
	11	模型製作
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	〃 プレゼンテーション

科目名	建築設計Ⅱ	担当教員	佐野正樹
-----	-------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	主に公共建築（学生寮・コミュニティセンター）について設計作業を行う。課題説明後、資料収集、エスキス、模型などを進め、プレゼンテーションと批評を行う。
到達目標	建築の全体を実体として把握し、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。公共建築の設計に関する知識を養い、技術を向上させ理解を深める。
評価方法	
テキスト 参考書等	建築設計資料集成
教員略歴	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。

授業計画	1	学生寮の設計・課題説明・与件の整理
	2	資料収集・プランニングと知識
	3	図面の作図（平面・立面・断面等）
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	コミュニティセンターの設計・課題説明
	8	資料収集・プランニング
	9	図面の作図（平面・立面・断面等）
	10	〃
	11	〃
	12	〃
	13	〃 模型・パース製作
	14	〃
	15	〃 プレゼンテーションと批評

科目名	設備プラン	担当教員	家藤康德
-----	-------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	快適性・利便性・安全性・経済性の高い空間を作り出すため、建築物の設備の占める割合は、ますます大きくなっている。その重要な要素である、空気調和設備、給排水衛生設備、電気設備などを具体的に学ぶ。また、昨今の様々なエネルギー・環境問題についても解説する。
到達目標	建築物に求められる機能をより効果的にする様々な設備に関する基本事項を修得する。
評価方法	
テキスト 参考書等	やさしい建築設備 2級建築士集中テキスト
教員略歴	福岡デザイン専門学校研究科修了後、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「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、様々な空間作りを行っている。

授業計画	1	建築設備の概要
	2	空気調和設備 空調負荷
	3	〃 計画と方式
	4	〃 機器と材料
	5	換気設備・排煙設備
	6	給水設備・給湯設備
	7	排水設備・通気設備
	8	衛生器具設備・消火設備
	9	厨房設備
	10	電力設備・ガス設備
	11	照明設備・通信設備
	12	防災設備
	13	防音・音響
	14	省エネルギー・環境問題
	15	〃

科目名	構造プロセス	担当教員	半田明
-----	--------	------	-----

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	主に木造の名称・特性・寸法・構法など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。必要に応じ構造設計についても学ぶ。
到達目標	建築構造の特性を、木造に関して修得する。
評価方法	
テキスト 参考書等	初めての建築一般構造 初めての建築構造設計 2級建築士集中テキスト
教員略歴	二級建築士／建築の専門学校卒業後、アトリエ設計事務所で戸建て住宅等を担当。現在、組織設計へ移り学校、ホテル、複合施設などの設計に携わっている。

授業計画	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	〃 〃
	8	枠組壁構法 〃
	9	〃 〃
	10	大断面集成材の構造
	11	〃
	12	外部・内部の仕上げ
	13	〃
	14	開口部の仕上げ
	15	テスト

科目名	家具デザインⅠ	担当教員	品川武士
-----	---------	------	------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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）
テキスト 参考書等	随時プリント配付
教員略歴	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。

授業計画	1	デザインの定義などデザイン入門に関するガイダンス（佐藤俊郎）
	2	私のデザイン論（外部講師）
	3	ソーシャルデザインとグラフィックの可能性（外部講師）
	4	デザインと身体表現（外部講師：ワークショップ）
	5	商業デザインの可能性（外部講師）
	6	デザインと社会貢献（外部講師）
	7	折り紙建築（外部講師：ワークショップ）
	8	アートと地域活性化（外部講師）
	9	デザインとビジネス（外部講師）
	10	地域デザインの可能性（外部講師：ワークショップ）
	11	地域に関わるデザイン（外部講師）
	12	こだわりのデザインとグラフィックの可能性（外部講師）
	13	食とデザイン（外部講師）
	14	デザインとしくみ（佐藤俊郎＋岡大輔）
	15	デザイン総括（佐藤俊郎＋岡大輔）

科目名	家具デザインⅡ	担当教員	品川武士
-----	---------	------	------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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）
テキスト 参考書等	随時プリント配付
教員略歴	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。

授業計画	1	デザインの定義などデザイン入門に関するガイダンス（佐藤俊郎）
	2	私のデザイン論（外部講師）
	3	ソーシャルデザインとグラフィックの可能性（外部講師）
	4	デザインと身体表現（外部講師：ワークショップ）
	5	商業デザインの可能性（外部講師）
	6	デザインと社会貢献（外部講師）
	7	折り紙建築（外部講師：ワークショップ）
	8	アートと地域活性化（外部講師）
	9	デザインとビジネス（外部講師）
	10	地域デザインの可能性（外部講師：ワークショップ）
	11	地域に関わるデザイン（外部講師）
	12	こだわりのデザインとグラフィックの可能性（外部講師）
	13	食とデザイン（外部講師）
	14	デザインとしくみ（佐藤俊郎＋岡大輔）
	15	デザイン総括（佐藤俊郎＋岡大輔）

科目名	プロダクトデザインⅠ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	------------	------	-----------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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：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。
テキスト 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
教員略歴 (主指導)	安田大信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	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（コンペ課題）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）

科目名	プロダクトデザインⅡ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	------------	------	-----------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	4
授業方法	演 習	単位区分	専門実践		

授業概要	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。
到達目標	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：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。
テキスト 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
教員略歴 (主指導)	安田大信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	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	素材・加工演習Ⅰ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	----------	------	-----------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	素材の特性と加工法を知ることが立体物をデザインするうえで、欠かすことのできない知識です。この授業では、木材、シリコン、金属の加工技術を各課題を通して実践的に身に付け、素材の特性を活かしたプロトタイプを制作し、プレゼンテーションします。
到達目標	手を動かし、実素材に触れながら、素材の特性や加工方法を学び、デザイン・制作の幅を広げることが目標とします。
評価方法	アイデアの新規性があるか、課題に対して的確に表現できているか 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、出席状況も加味し、総合評価する。
テキスト 参考書等	素材加工辞典
教員略歴 (主指導)	中嶋尚孝：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。 casting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。

授業計画	1	オリエンテーション
	2	工具の使用方法和注意点
	3	電動工具の使用方法和注意点
	4	木材の種類と特性
	5	木材の加工
	6	〃
	7	〃
	8	シリコンの種類と特性
	9	鋳物の製造方法と特性
	10	シリコン型の制作
	11	〃
	12	〃
	13	ピューターの鋳造
	14	ピューターの仕上げ
	15	〃

科目名	空間家具演習Ⅰ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	---------	------	-----------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	住宅やショップ、公共施設等、様々な場所でその空間をより良くするために、家具が特注で設計されることもあります。この授業では与えられた空間をイメージしながら、素材や寸法、動線を考え、家具をデザイン、設計します。
到達目標	空間を広がりや特徴をつかみ、美しく機能的な家具のデザインができること。 空間の使用用途に合わせた素材、寸法の選定ができること。
評価方法	アイデアの新規性があるか、課題に対して的確に表現できているか。 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、出席状況も加味し、総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	安田大信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	オリエンテーション
	2	課題 1
	3	〃 模型制作
	4	〃
	5	〃
	6	〃 図面製作
	7	〃
	8	〃 講評会
	9	課題 2
	10	〃 コンセプトワーク
	11	〃 図面、3 DCG 制作
	12	〃 講評会
	13	課題 3
	14	〃 コンセプトワーク
	15	〃

科目名	製図演習Ⅰ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	-------	------	-----------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	家具デザインの授業と連動し、各々が家具をデザインするプロセスの中でスケッチパース、製図のスキルを身に付ける。原寸で図面を描くことで、実際のスケールを体感する。
到達目標	第三者に正確に形状やサイズを伝える技術を得得すること。 スケッチパースでアイデアを立体的に伝える技術を得得すること。
評価方法	課題に対して正確な作図ができているか。 スケッチパース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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	中嶋尚孝：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。 casting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。

授業計画	1	オリエンテーション
	2	製図課題1（三面図）
	3	〃
	4	製図課題2（スケッチパース）
	5	〃
	6	〃（三面図）
	7	〃
	8	〃
	9	製図課題3（スケッチパース）
	10	〃
	11	〃（三面図）
	12	〃
	13	製図課題4（スケッチパース）
	14	〃
	15	〃

科目名	デジタルモデリングⅡ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	------------	------	-----------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	企画提案等のプレゼンテーション等のコミュニケーション手段として 3DCG は欠かせないものとなっています。この授業では課題に基づき 3DCG ソフトを使用し、モデリング、レンダリングを行い、フォトショップ、イラストレーターを使用しプレゼンテーションボードを作成することで表現力を身に付けます。
到達目標	3DCG のモデリング技術、レンダリング技術を高め、リアリティのある画づくりができること。アイデアを伝えるためのプレゼンテーションボードを的確につくることができること。
評価方法	課題に対して的確なモデリングができているか。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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	安田大信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	操作の復習とサーフェスモデリング
	2	モデリング課題 1
	3	〃 ライノセラス (モデリング)
	4	〃
	5	〃 ライノセラス (レンダリング)
	6	〃 フォトショップ
	7	〃 イラストレーター
	8	〃 課題提出 プレゼンテーション
	9	モデリング課題 2
	10	〃 ライノセラス (モデリング)
	11	〃
	12	〃 ライノセラス (レンダリング)
	13	〃 フォトショップ
	14	〃 イラストレーター
	15	〃 課題提出 プレゼンテーション

科目名	造形演習	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	------	------	-----------

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	プロトタイプ製作を通して、手を動かしながら、美しく機能的なカタチを探ります。 素材の特徴や特性を活かしたデザインを考え、プロトタイプを制作し、プレゼンテーションを行います。
到達目標	成果物の構造を理解したうえで素材の特徴、特性とその加工方法を学習すること。 素材や機能に応じて、美しく機能的なカタチがつけられること。
評価方法	アイデアの新規性があるか、課題に対して的確に表現できているか 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、出席状況も加味し、総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	中嶋尚孝：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。 casting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。

授業計画	1	オリエンテーション
	2	造形課題
	3	〃 アイデア出し
	4	〃
	5	〃 モデルによる形状の検討
	6	〃
	7	〃
	8	中間プレゼンテーション
	9	〃 モデルによる形状の検討
	10	〃
	11	〃 プロトタイプ制作
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	〃 プレゼンテーション

科目名	家具構造演習	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	--------	------	-----------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	現実の使用に耐える家具をデザインするためには構造の知識は不可欠です。 実際に家具の 1/5 模型や原寸模型を制作するなかで、設計した家具に必要な各素材の強度や加工性、木材の継手や仕口などの接合方法を実践的に学習します。
到達目標	素材の特性を知り、荷重に耐えるために必要な寸法や素材同士の接合方法を設計に落とし込み リアリティのある家具がデザインできるようになること。
評価方法	アイデアの新規性があるか、課題に対して的確に表現できているか 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、出席状況も加味し、総合評価する。
テキスト 参考書等	名作椅子の解体新書 名作椅子の解体新書 2
教員略歴 (主指導)	安田大信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	家具課題 1 (1/5 模型制作)
	2	〃
	3	〃
	4	〃 講評会
	5	家具課題 2 (実寸模型制作)
	6	〃 アイデア出し
	7	〃
	8	〃 1/5 模型制作
	9	〃
	10	〃
	11	〃 実寸模型制作
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	〃 講評会

科目名	製図演習Ⅱ	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	-------	------	-----------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	家具デザインの授業と連動し、各々が家具をデザインするプロセスの中でスケッチパース、製図のスキルを身に付ける。原寸で図面を描くことで、実際のスケールを体感する。
到達目標	第三者に正確に形状やサイズを伝える技術を習得すること。 スケッチパースでアイデアを立体的に伝える技術を習得すること。
評価方法	課題に対して正確な作図ができているか。 スケッチパース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。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	中嶋尚孝：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。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。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。

授業計画	1	製図課題1（三面図）
	2	〃
	3	〃
	4	〃
	5	製図課題2（スケッチパース）
	6	〃
	7	〃（原寸図）
	8	〃
	9	〃
	10	〃
	11	〃（三面図）
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	まとめ

科目名	エコパッケージデザイン	担当教員	中嶋尚孝・安田大信
-----	-------------	------	-----------

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	現在のデザインにおいて環境に配慮することは欠かせない指標です。 この授業では、内容物の保護、商品の情報を伝える、商品の価値をアピールする他サステナブル素材を使用したパッケージデザインを学習します。
到達目標	リユース、リデュース、リサイクルの視点から環境負荷の低減を念頭に置いたパッケージデザインができること。内容物に合わせて、的確な構造、素材を用いたデザインができること。
評価方法	アイデアの新規性があるか、課題に対して的確に表現できているか 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、出席状況も加味し、総合評価する。
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴 (主指導)	安田大信：本校専任教員。大阪芸術大学非常勤講師。本校卒業生。照明器具のデザイン・設計に携る。プロダクトや家具のデザイン等を手がける。賞歴：国際家具デザインコンペティション旭川 2014 入選など。

授業計画	1	エコマテリアルとは
	2	パッケージ課題 1
	3	〃 アイデア出し・素材検討
	4	〃 プロトタイプ制作
	5	〃 講評会
	6	パッケージ課題 2
	7	〃 アイデア出し・素材検討
	8	〃
	9	〃
	10	〃 検討模型制作
	11	〃
	12	〃
	13	〃 プロトタイプ制作
	14	〃
	15	〃 講評会

科目名	トータルデザイン	担当教員	全教員
-----	----------	------	-----

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	商品やお店、町興しの企画を通して、物や空間、建物などハード面ではなく、それができるまでに発生する様々なソフト面を中心に学んでいく。
到達目標	建築やインテリア、それ以外の様々な分野のデザインを1から企画し、完成や運営までの過程を体験し、実際の仕事を知る。
評価方法	
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	

授業計画	1	商品の企画
	2	〃
	3	〃
	4	〃
	5	プレゼンテーション
	6	お店ができるまで
	7	〃
	8	〃
	9	〃
	10	プレゼンテーション
	11	町興しの企画
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	プレゼンテーション

科目名	環境デザイン論	担当教員	全教員
-----	---------	------	-----

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	専門教養		

授業概要	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。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。
到達目標	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。
評価方法	
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	

授業計画	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

科目名	ビジネスコーチング	担当教員	全教員
-----	-----------	------	-----

学 年	2	開講時期	前 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	教 養		

授業概要	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 ゲスト講師による講義。
到達目標	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。
評価方法	
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	

授業計画	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
	5	〃
	6	〃
	7	〃
	8	〃
	9	〃
	10	〃
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	総轄

科目名	ジョブハンティング	担当教員	全教員
-----	-----------	------	-----

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	1
授業方法	演 習	単位区分	教 養		

授業概要	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 ゲスト講師による講義。
到達目標	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。
評価方法	
テキスト 参考書等	必要に応じ資料配布
教員略歴	

授業計画	1	就職活動
	2	〃
	3	〃
	4	〃
	5	〃
	6	〃
	7	〃
	8	〃（模擬面接）
	9	〃（模擬面接）
	10	〃（模擬面接）
	11	〃
	12	〃
	13	〃
	14	〃
	15	総轄

科目名	自主研究Ⅰ	担当教員	全教員
-----	-------	------	-----

学 年	2	開講時期	後 期	単位数	2
授業方法	演 習	単位区分	特別研究		

授業概要	各自のテーマに沿って、デザインの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。
到達目標	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。
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。
テキスト 参考書等	各自で必要に応じて揃えること。
教員略歴	

授業計画	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

応用専門プログラム

《 対象学科・学年 》

クリエイティブデザイン学科 3年次
(旧：総合デザイン科 2022年度以前入学生)

イノベティブデザイン学科

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 グラフィックⅤ	吉田 朋史	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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、タイポグラフィー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・ムナリー書籍などの作品
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、ショッブ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	タイポグラフィー演習
8	写真とタイポグラフィー・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 グラフィックⅤ	武永 茂久	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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 企画・編集デザインⅤ	武藤 宏則	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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 工藤剣勝監修 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）	週	授業内容予定（後期）
1	定形郵便とリーフレットデザイン	1	雑誌のページレイアウトⅡ
2	〃	2	〃
3	〃	3	〃
4	〃	4	〃
5	タブロイド紙をInDesignで制作	5	〃
6	〃	6	ブランディングデザイン
7	〃	7	〃
8	〃	8	〃
9	〃	9	〃
10	〃	10	〃
11	〃	11	〃
12	〃	12	〃
13	〃	13	〃
14	〃	14	〃
15	〃	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 企画・編集デザインⅤ	山田 英二	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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 web デザインⅤ	田代 順三	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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	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 web デザインⅤ	下村 晋一	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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 5ive Inc. を設立。平尾にあるリトラシ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 パッケージⅤ	平田 すづ子	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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 パッケージⅤ	西畑 晴美	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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	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

授業方法：演習

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 映像メディアⅤ	宇佐美 毅	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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/ パカ・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	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 映像メディアⅤ	土井 貴一郎	Ⅳ：4 Ⅴ：4	選 択	3	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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

授業方法：演習

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の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	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

授業方法：演習

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・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の能力・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。
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の表現技法・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 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

授業方法：演習

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
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

授業方法：演習

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

授業方法：演習

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ら随時紹介。
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年帰国、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）	週	授業内容予定（後期）
1	インキューブⅣD コラボ/オリエン・コンセプト作り・プラン	1	自由課題/テーマ設定
2	インキューブⅣD コラボ/プラン・クライアントプレゼン	2	自由課題/テーマ設定
3	インキューブⅣD コラボ/製作	3	自由課題/コンセプト作り
4	インキューブⅣD コラボ/製作	4	自由課題/コンセプト作り
5	インキューブⅣD コラボ/製作・現場施工	5	自由課題/プランニング
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	6	自由課題/プランニング
7	エキジビションブース/スニーカー/プランニング	7	自由課題/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	8	自由課題/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	9	自由課題/プランニング
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	10	自由課題/プランニング
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	11	自由課題/模型（製作方法検討）・パネル製作
12	博多マイングハロウィンⅣD/企画・コンセプト作り	12	自由課題/模型・パネル製作
13	博多マイングハロウィンⅣD/プランニング・製作	13	自由課題/模型・パネル製作
14	博多マイングハロウィンⅣD/プランニング・製作	14	自由課題/模型・パネル製作
15	博多マイングハロウィンⅣD/プランニング・製作・現場施工	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Ⅳ・Ⅴ	佐野 正樹	Ⅳ：8 Ⅴ：8	選 択	2	Ⅳ：前期 Ⅴ：後期	専門応用

授業方法：演習

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感、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)乃村工芸社、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「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

授業方法：演習

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

授業方法：演習

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	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

授業方法：演習

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	2年次に制作したポートフォリオのブラッシュアップ。 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。
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
卒業制作Ⅲ	専任教員	8	必修	3	後期	特別研究

授業方法：演習

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

授業方法：演習

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

クリエイティブデザイン学科 3年（FDS デザインマイスター）

イノベティブデザイン学科

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

授業方法：演習

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	専任教員	4	自由選択	4	Ⅰ：前期 Ⅱ：後期	高度専門

授業方法：演習

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

授業方法：演習

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
卒業制作 IV	全教員	16	必修	4	後期	特別研究

授業方法：演習

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
実践英語	Thomas Bazin	前期・1 後期・1	自由選択	全	通年	教養

授業方法：講義

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