

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	伏見 清香			
授業科目	デザイン論					
英 訳	Design Theory					
配当年次	1年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 本講義は、視聴覚教材を多用し、多くの事例を見ながら講義形式で行う。まず、デザインの歴史について学習する。次に、日常生活におけるデザインについて、具体的な事例を参考にしながら学び、デザインの諸分野における現状を理解する。						
【授業の目的】 デザインは生活と密着している。社会におけるデザインについて、事例を見ながら考え、現状の問題点について探り、社会におけるデザインの役割を理解する。						
【到達目標】 デザインの諸分野における現状を理解し、基礎を学ぶことによって、自分らしいデザインを選びとる力を身につけることを目標とする。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること						
【授業計画】 第 1回 デザインとはなんだろう？ 第 2回 デザインの歴史 第 3回 情報とデザイン 第 4回 デザインにおけるコミュニケーション 第 5回 グラフィックデザイン 第 6回 Web デザイン 第 7回 広告とタイポグラフィ 第 8回 プロダクトデザイン 第 9回 パッケージデザイン 第10回 新素材とデザイン 第11回 環境デザイン 第12回 建築とインテリアデザイン 第13回 ユニバーサルデザイン 第14回 デザインの企画 第15回 まとめ						
【教科書】 現代デザイン事典 (出版社) 平凡社 担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
【参考書】						
【成績評価基準】 期末試験(50%)、レポート(20%)、授業中の課題(30%)で評価する。						
【メッセージ】						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン 科目	担当教員	定國 伸吾			
授業科目	コミュニケーションデザイン					
英 訳	Communication Design					
配当年次	2年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 コミュニケーションデザインの基礎知識を、観察や制作を通して学ぶ。現状観察調査、問題への着目とアイデア、コンセプトの立案とプロトタイプ作成、デザイン制作と評価という一連のデザインプロセスを体験し、デザイン制作の知識と技術を修得する。またグループでの制作を通してプロジェクト遂行の基礎知識を得る。						
【授業の目的】 人とのコミュニケーションに重きをおくコミュニケーションデザインの基礎知識を、制作を通じて学ぶ						
【到達目標】 コミュニケーションデザインについて説明できる 観察の重要性が理解できる 制作した成果物のデザインのコンセプトを説明できる						
【準備学習(予習・復習)】 課題制作の準備を適宜おこなうこと						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 コミュニケーションデザインの基本 第 3回 デザインプロセスと観察 第 4回 観察とデザイン 第 5回 観察からのアイデア発想 第 6回 課題の抽出とコンセプトの立案 第 7回 プロトタイプ制作 第 8回 プロトタイプを用いた評価 第 9回 デザイン課題の説明 第 10回 デザイン課題制作 1 第 11回 デザイン課題制作 2 第 12回 デザイン課題制作 3 第 13回 デザインの修正 第 14回 プレゼンテーション資料の作成 第 15回 プレゼンテーションと講評						
【教科書】 なし						
【参考書】 適宜資料を配布する						
【成績評価基準】 デザイン課題 (60%)、プレゼンテーションの内容 (40%)						
【メッセージ】 デザイン系科目を受講していることが望ましい。グループ制作には積極的に参加すること。						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン ン科目	担当教員	伏見 清香			
授業科目	色彩論					
英 訳	Color Theory					
配当年次	2年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 講義で学んだ理論に演習を組み合わせながら色彩の基礎知識を習得する。						
【授業の目的】 私たちが日常生活において得る視覚情報の内、色の情報が80%であると言われている。生活の中には無数の色彩があり、我々は利用者として色彩と関わっている。生活に生かす色彩の基礎知識を学ぶ。						
【到達目標】 色彩の基礎知識を学習することによって、生活に活かせる自分らしい色を選ぶ力の習得を目標とする。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること						
【授業計画】 第 1回 導入 第 2回 色が見える仕組み 第 3回 色の三属性 第 4回 色の分類と体系 第 5回 加法混色と減法混色 第 6回 演習1 (修正マンセル) 第 7回 広演習1 (PCCS-1) 第 8回 演習1 (PCCS-2) 第 9回 色彩心理 第10回 色の対比現象 第11回 配色効果 第12回 配色調和 第13回 演習2 (色彩計画-1) 第14回 演習2 (色彩計画-2) 第15回 まとめ						
【教科書】 テキスト：「デザインの色彩」日本色研事業(株) 担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
【参考書】						
【成績評価基準】 期末試験(50%)、レポート(20%)、授業中の課題(30%)で評価する。						
【メッセージ】						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン ン科目	担当教員	金 秀 敬			
授業科目	デザイン評価法					
英 訳	Design Evaluation Methods					
配当年次	3 年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位	
【授業の概要】 ユーザーの主観的評価を理解するために要求される内容と方法についてデザイン研究および実践的成果を通じ学ぶ。デザイン現場で使われている評価手法、分析方法、考察の仕方を学び、デザイナーとユーザーの評価間で起こりうる観点の違いを理解した上に、デザイン評価手法における適切な方法に関してディスカッションを通じ理論と実習を併用しながら授業を行うことで、実践的にすぐ使える評価方法を目標とする。						
【授業の目的】 ユーザーの主観的評価に着目した感性的評価手法、分析方法、考察の仕方を学ぶ。						
【到達目標】 <ul style="list-style-type: none"> 多様なデザイン分野及びユーザーの観点を理解する デザインの役割に基づく研究計画、分析、評価方法について理解する 生活の中で確認できる問題について、具体例を取り上げて学習することで、実践的な活用ができる 						
【準備学習(予習・復習)】 <ul style="list-style-type: none"> ノート・配付プリントを整理し内容を理解すること 授業の要点をまとめること 次回の授業について予告しておくこと、予習内容をチェックしておくこと 						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 デザインの目的と定義；デザインは何か 第 3 回 デザインの役割①；幸福 第 4 回 デザインの役割②；共感 第 5 回 デザイナーとステークホルダー 第 6 回 デザイン評価の実例① 第 7 回 デザイン評価の実例② 第 8 回 デザイン評価の実例③ 第 9 回 デザインと他分野の連携① 第 10 回 デザインと他分野の連携② 第 11 回 デザインと分析 第 12 回 実習① 第 13 回 実習② 第 14 回 分析と考察方法 第 15 回 まとめ						
【教科書】 指定せず、必要に応じてプリント資料配布						
【参考書】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍などは随時紹介していく。						
【成績評価基準】 評価の基準授業を通じ理解したデザイン評価法に関する基礎的知見・理解の程度（定量的評価）および、授業に関する質問や問題に関する議論の積極性（定性的評価）を合格の基準とする。評価の方法配布する通常授業時のノート(40%)、出席(50%)、授業への参加意欲・態度(10%)とする。						
【メッセージ】 講義内容は順次進行します。欠席すると次の内容が理解しづらくなるので、出欠は厳しく管理します。						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	穴迫 隆宏			
授業科目	デッサン I					
英 訳	Dessin I					
配当年次	1年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位	
【授業の概要】 デザイン、CG、アニメーション等の表現を、効率的に行なうための基礎的な能力としてのデッサン力を修得するため、鉛筆デッサンを行う。さらにCGデッサンで「効果的」「効率的」な表現に結びつける。						
【授業の目的】 幾何形態や身近に存在するものを描くことによって、構図、形の捉え方、明暗表現、空間表現などの基本的デッサン力を身につけると共に、ものを見る目「観察力」の向上を目的とする。						
【到達目標】 デザイン分野におけるデッサンの大切さを知り、ものを見る目「観察力」を向上させる。						
【準備学習(予習・復習)】 身近なものを描く予習・復習課題を行なう。						
【授業計画】 第 1回 オリエンテーション 第 2回 グレースケールの制作 10段階のグラデーションによる表現 第 3回 「静物デッサン」観察と構造のとらえかた 1 第 4回 「静物デッサン」観察と構造のとらえかた 2 第 5回 基礎デッサン 1 立体を表現するための階調表現 第 6回 基礎デッサン 2 第 7回 「透視図法」遠近法の理解と応用 第 8回 「幾何学形態」鉛筆デッサン 第 9回 「幾何学形態」デジタルデッサン 1 第 10回 「幾何学形態」デジタルデッサン 2 第 11回 講評 1 第 12回 石膏デッサン 1 第 13回 石膏デッサン 2 第 14回 石膏デッサン 3 第 15回 講評 2						
【教科書】						
【参考書】						
【成績評価基準】 授業中の課題 (80%)、予習・復習課題 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 鉛筆、クロッキー帳などの画材は購入を要する。						

区分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	穴迫 隆宏			
授業科目	デッサンII					
英訳	Dessin II					
配当年次	1年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 デザイン、CG、アニメーション等の表現を、効率的に行なうための基礎的な能力としてのデッサン力を修得するため、鉛筆デッサンを行う。さらにCGデッサンで「効果的」「効率的」な表現に結びつける。						
【授業の目的】 身近に存在する人工物の観察、分析、整理を行い、質感表現や空間表現、構成力の習得を目指すと共に、鉛筆デッサンで描いた作品を3DCGによりCGデッサンすることで基礎的なデッサン力を修得する。						
【到達目標】 ゲームやアニメーション、広告表現における背景描写や構成力を修得する事を目的とする。						
【準備学習(予習・復習)】 身近なものを描く予習・復習課題を行なう。						
【授業計画】 第 1回 静物デッサン 1 人工物の観察、分析、整理 第 2回 静物デッサン 2 第 3回 静物デッサン 3 第 4回 講評 1 第 5回 風景デッサン 1 遠近法の応用 第 6回 風景デッサン 2 第 7回 風景デッサン 3 第 8回 講評 2 第 9回 デジタルデッサン 1 第 10回 デジタルデッサン 2 第 11回 デジタルデッサン 3 第 12回 講評 3 第 13回 構成デッサン 1 情報収集と構成力の習得 第 14回 構成デッサン 2 第 15回 講評 4						
【教科書】						
【参考書】						
【成績評価基準】 授業中の課題 (80%)、予習・復習課題 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 鉛筆、クロッキー帳などの画材は購入を要する。						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン ン科目	担当教員	及川 久男			
授業科目	イラストレーション					
英 訳	Illustration					
配当年次	1 年次 後期	必選別	選択	単位数	2 単位	
【授業の概要】 絵を描くことに対する恐怖心を取り除き、コミュニケーションの手段となり得るイラストレーションの基本を、6課題を通して体験する。						
【授業の目的】 使用言語が違っても絵文字（トイレのマーク等）を描くことでもコミュニケーションは成立する。ピクトグラムやキャラクターデザインの基本となる視覚表現行為に対する恐怖心を排除し、臆することなく楽しく表現することを目的とする。						
【到達目標】 絵を描くことに対する恐怖心を取り除き、臆することなく楽しく表現する。						
【準備学習(予習・復習)】						
【授業計画】 第 1 回 導入：イラストレーションとは 第 2 回 キーワードからの発想・表現 1 第 3 回 キーワードからの発想・表現 2 第 4 回 点描、ハッチング 1（ペン表現） 第 5 回 点描、ハッチング 2（ペン表現） 第 6 回 植物の観察・細密描写 1（鉛筆表現） 第 7 回 植物の観察・細密描写 2（ペン表現） 第 8 回 細密画の着色 1（第 4 回作品への色彩表現） 第 9 回 細密画の着色 2（第 4 回作品への色彩表現） 第 1 0 回 自画像 1（形を線で捉える：写真のトレース） 第 1 1 回 自画像 2（形を面で捉える：1 を面に分割） 第 1 2 回 自画像 3（感情を色で捉える：カラーシート） 第 1 3 回 コミュニケーションとしての視覚表現 1（人体行為の視覚化） 第 1 4 回 コミュニケーションとしての視覚表現 2（言葉→イメージ→イラストレーション） 第 1 5 回 まとめ						
【教科書】						
【参考書】						
【成績評価基準】						
【メッセージ】 はさみやのりなど個人で準備する画材を、課題ごとに伝達する。						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン ン科目	担当教員	高木 尚光			
授業科目	CG理論A(CGクリエイター)					
英 訳	Computer Graphics Theory A					
配当年次	2年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 「CGクリエイター検定ベーシック」に出題された検定試験問題を例題として丁寧に説明することで、講義内容の理解を行うといった形態で授業を行う。						
【授業の目的】 コンピュータグラフィックス(CG)で表現するデザイナー、クリエイターに必要なCGデザインに関する基礎的知識を理解することを目標とする。さらに、CG-ARTS協会の検定試験である「CGクリエイター検定ベーシック」の合格を目指す。						
【到達目標】 コンピュータグラフィックス(CG)で表現するデザイナー、クリエイターに必要なCGデザインに関する基礎的知識を修得し、さらにその基礎知識による応用力を身につけさせる。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
【授業計画】 第 1回 コンピュータグラフィックスの基礎 第 2回 表現の基礎 (観察と表現、形と色) 第 3回 表現の基礎 (グラフィックス) 第 4回 表現の基礎 (タイポグラフィ) 第 5回 表現の基礎 (レイアウト) 第 6回 表現の基礎 (ピクトグラムとダイアグラム) 第 7回 3次元CGの制作 (3次元CGの制作フロー、モデリング) 第 8回 3次元CGの制作 (マテリアル) 第 9回 3次元CGの制作 (カメラワーク) 第10回 3次元CGの制作 (ライティング) 第11回 3次元CGの制作 (レンダリング) 第12回 技術の基礎 第13回 知的財産権1 第14回 知的財産権2 第15回 まとめ						
【教科書】 CG-ARTS協会編、入門CGデザイン、CG-ARTS協会						
【参考書】 特になし。						
【成績評価基準】 期末試験(70%)、授業中の課題(30%)で評価する。						
【メッセージ】 CG検定試験合格を目指して頑張りましょう。						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	伏見 清香			
授業科目	広告デザイン					
英 訳	Advertising design					
配当年次	2年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 広告の種類や目的、媒体等を具体的に学ぶ。さらに事例調査、施主の要望とターゲットとなるユーザを踏まえて一連のデザインプロセスを体験する。						
【授業の目的】 広告を取り巻く背景や環境、広告の種類や媒体を学び、広告デザインについて理解を深める。						
【到達目標】 得た知識を活かし、デザインとしてまとめることを目標とする。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 広告の歴史 第 3 回 広告の種類と目的 第 4 回 広告と媒体 第 5 回 広告と企業 第 6 回 参考事例の研究 1 第 7 回 参考事例の研究 2 第 8 回 デザイン制作 1 ユーザリサーチ 第 9 回 デザイン制作 2 プランニングとアイデアスケッチ 第 10 回 デザイン制作 3 コンテンツの制作 1 第 11 回 デザイン制作 4 コンテンツの制作 2 第 12 回 デザイン制作 5 コンテンツの制作 3 第 13 回 デザイン制作 6 コンテンツの制作 4 第 14 回 プレゼンテーション 第 15 回 まとめ						
【教科書】 担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
【参考書】						
【成績評価基準】 レポート(50%)、授業中の課題(50%)で評価する。						
【メッセージ】						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	神垣 太持			
授業科目	ユーザインタフェース					
英 訳	User Interface					
配当年次	4年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 人間と機械との関係について、具体的な例を示しながら、特に人間と機械の役割分担、相互作用（インタラクション）のあり方などの観点から講義する。講義を中心とし、内容によって実習で確認するといった形態ですすめる						
【授業の目的】 人間と機械との関係について、コンピュータとの関係だけでなく、システム一般における人にやさしい機械とは何かについて、人間と機械の役割分担、相互作用（インタラクション）のあり方について修得する						
【到達目標】 ユーザインタフェースに関する様々な事柄について幅広く理解する						
【準備学習(予習・復習)】 予習としてテキストの次回の項をよく読んで不明点をチェックしておき、復習として授業内容を整理しておくこと						
【授業計画】 第 1回：インタラクションとは (1) インタラクションの歴史 第 2回：インタラクションとは (2) デザイン、種類、手法 第 3回：インタラクションとは (3) 応用例ならびにその重要性 第 4回：人間の性能 (1) 人間の感覚と知覚 第 5回：人間の性能 (2) 生理特性、認知と理解 第 6回：人間の性能 (3) エラーとフェールセーフ 第 7回：インタラクションシステムデザイン (1) システムの設計手法 第 8回：インタラクションシステムデザイン (2) ソフトウェア開発とオブジェクト指向 第 9回：インタラクションシステムデザイン (3) ヴィジュアルプログラミング 第10回：マンマシンインタラクション (1) メンタルモデル 第11回：マンマシンインタラクション (2) ヴィジュアルインタラクション、VR、AR 第12回：マンマシンインタラクション (3) 知的作業支援、協調作業、エージェント 第13回：システムの評価 (1) 必要性ならびにその重要性 第14回：システムの評価 (2) 評価手法 第15回：まとめ 期末試験						
【教科書】 「ヒューマンコンピュータインタラクション」、岡田謙一他、オーム社 もしくは開講時に最新のテキストを指定する						
【参考書】 開講時に最新の資料を指定する。もしくは、プリントを配布する						
【成績評価基準】 期末試験(60%)、授業への取り組み(40%)で総合的に評価する						
【メッセージ】 教員の免許状取得のための選択科目 (高等学校 情報/コンピュータ及び情報処理 (実習を含む。))						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	定國 伸吾			
授業科目	プレゼンテーション論					
英 訳	Presentation Design					
配当年次	3 年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位	
【授業の概要】 さまざまなプレゼンテーションのタイプに合わせ、必要な情報の整理と編集から表現の技術までを学ぶ。プレゼンテーションソフトを用いたスライド制作技術や発表の技術を習得する。また、デザインや作品をファイルにまとめるポートフォリオの制作についても学ぶ。						
【授業の目的】 自らの研究や作品を他人にわかりやすく表現・発表できる力を身につける。						
【到達目標】 プレゼンテーションの組み立て方について説明できる スライド作成の注意点を理解できる ポートフォリオの意義を理解できる						
【準備学習(予習・復習)】 スライドやポートフォリオ作成のための素材準備をすすめること						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 プレゼンテーションデザインの基本 第 3 回 素材加工の技術 (写真、画像) 第 4 回 ロジカルプレゼンテーションの理解 1 第 5 回 ロジカルプレゼンテーションの理解 2 第 6 回 プレゼンテーション課題の説明 第 7 回 プレゼンテーションの組み立て 第 8 回 スライドの制作 1 第 9 回 スライドの制作 2 第 10 回 プレゼンテーションと講評 第 11 回 エディトリアルデザインの技術 第 12 回 ポートフォリオ制作のための基礎知識 第 13 回 ポートフォリオの制作 1 第 14 回 ポートフォリオの制作 2 第 15 回 ポートフォリオの発表と講評						
【教科書】 クリエイティブ業界を目指す人のための ポートフォリオ見本帳 MDN						
【参考書】 適宜資料を配布する						
【成績評価基準】 提出物 (60%)、発表内容 (40%)						
【メッセージ】 デザイン系科目を受講していることが望ましい。						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	伏見 清香			
授業科目	ユニバーサルデザイン					
英 訳	Universal design					
配当年次	4年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 社会に目を向け、高齢者や子ども、身体に多様な特性をもった人たちをユーザとする、ユニバーサルデザインの理念や方法を事例研究と演習を通して理解する。						
【授業の目的】 年齢や身体における多様な特性の有無にかかわらず、誰もが無理なく使用できることを目標にしたユニバーサルデザインに対する理解を深めることを目的とする。						
【到達目標】 得た知識を活かし、デザイン提案としてまとめることを目標とする。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 ユニバーサルデザインの歴史 第 3回 ユニバーサルデザインの現在と領域 第 4回 情報とユニバーサルデザイン 第 5回 色彩とユニバーサルデザイン 第 6回 人間工学とユニバーサルデザイン 第 7回 事例研究1 第 8回 事例研究2 第 9回 デザイン制作1 プランニングとアイデアスケッチ 第10回 デザイン制作2 コンテンツの制作1 第11回 デザイン制作3 コンテンツの制作2 第12回 デザイン制作4 コンテンツの制作3 第13回 デザイン制作5 コンテンツの制作4 第14回 プレゼンテーション 第15回 まとめ						
【教科書】 担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
【参考書】						
【成績評価基準】 レポート(50%)、授業中の課題(50%)で評価する。						
【メッセージ】						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	岡川 卓詩・穴迫 隆宏			
授業科目	CG入門					
英 訳	Introduction Computer Graphics					
配当年次	1年次	前期	必選別	必修	単位数	2単位
【授業の概要】 デザインの現場で広く世界水準として使用されているPhotoshopとIllustratorという2種類のグラフィックソフトを用い、実際の課題制作を通じてそのオペレーション方法の習得を目指すとともに、コンピュータによるグラフィックデザインの基本プロセスについて理解する。						
【授業の目的】 作品制作を通じて、企画力構成力、表現力など、マルチメディアを効果的に活用することができる基礎的な知識と技術を習得する。アプリケーションソフトウェアを利用した静止画の取り込みや、編集および作品の制作技法について学ぶ。						
【到達目標】 Photoshop、Illustratorの基礎的な操作ができる。						
【準備学習(予習・復習)】 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス、Photoshop と Illustrator の違い 第 2回 Photoshop の機能 第 3回 Photoshop の基本的な操作 (1) ツール・メニュー 第 4回 Photoshop の基本的な操作 (2) 画像合成の基本 第 5回 Photoshop の基本的な操作 (3) 画像合成の応用 第 6回 Photoshop によるデザインワーク (1) 画像合成の課題 第 7回 Photoshop によるデザインワーク (2) フィルタを使った課題 第 8回 Photoshop によるデザインワーク (3) 合成とフィルタを使った課題 第 9回 Illustrator の機能 第 10回 Illustrator の基本操作 (1) ツール・メニュー 第 11回 Illustrator の基本操作 (2) ベジエ曲線による描画初級 第 12回 Illustrator の基本操作 (3) ベジエ曲線による描画応用 第 13回 Illustrator によるデザインワーク (1) 第 14回 Illustrator によるデザインワーク (2) 第 15回 講評会						
【教科書】 なし						
【参考書】 担当教員の作成したスライドを適宜表示する。						
【成績評価基準】 授業中の課題 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 教員の免許状取得のための必修科目 (高等学校 情報/マルチメディア表現及び技術 (実習を含む。))						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン科目	担当教員	穴迫 隆宏・岡川 卓詩			
授業科目	CG表現					
英 訳	Computer Graphics Expression					
配当年次	1年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 デザインの現場でよく使用されている、2D3Dソフトウェアを用い、見たものや考えたものを表現する為の効果的な表現手段を身につけると共に、感性豊かなCG表現の向上を目的とする。						
【授業の目的】 同じ大きさと形でもテクスチャ表現の違いにより、石けんや豆腐などの見え方は異なる。CGによるデザイン制作を通して、金属やガラスなどの物体表面の質感や素材感を表現する技術を習得する。						
【到達目標】 Photoshop、Illustratorの応用的な操作及びアニメーション作成ソフトウェア、3Dソフトウェアの基本的な操作ができる。						
【準備学習(予習・復習)】 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 オリエンテーション 第 2回 テクスチャ 1 (艶の表現) 第 3回 テクスチャ 2 (堅さの表現) 第 4回 講評 1 第 5回 デザイン制作 1 (2次元CG) 鉛筆によるアイデアの蓄積と表現 第 6回 2次元CGによる質感を活かした制作 1 第 7回 2次元CGによる質感を活かした制作 2 第 8回 2次元CGによる質感を活かした制作 3 第 9回 講評 2 第 10回 デザイン制作 2 (3次元CG) 鉛筆によるアイデアの蓄積と表現 第 11回 3次元CGによる質感を活かした制作 1 第 12回 3次元CGによる質感を活かした制作 2 第 13回 3次元CGによる質感を活かした制作 3 第 14回 3次元CGによる質感を活かした制作 4 第 15回 講評 3						
【教科書】 なし						
【参考書】 担当教員の作成したスライドを適宜表示する。						
【成績評価基準】 授業中の課題 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
【メッセージ】						

区 分	専門科目ーコミュニケーションデザイン 科目	担当教員	伏見 清香			
授業科目	視覚環境デザイン					
英 訳	Visual Environment Design					
配当年次	3年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】 「平面と視覚」、「物と視覚」、「空間と視覚」、「見えないデザイン」について事例を紹介しながら、視覚環境における人間と情報を繋ぐコミュニケーションデザインの方法を探る。						
【授業の目的】 急速に進展するデジタル情報環境の中ではスケール感や方位、距離感などはない。視覚環境において人間の身体性や感性を回復させるデザイン事例を紹介し、視覚環境におけるコミュニケーションデザインの方法を考えることを目的とする。						
【到達目標】 得た知識を活かし、プレゼンテーションとしてまとめることを目標とする。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
【授業計画】 第 1回 コミュニケーション手段としての視覚デザイン 第 2回 平面と視覚・知覚のデザイン 1 第 3回 平面と視覚・知覚のデザイン 2 第 4回 物と視覚・知覚のデザイン 1 第 5回 物と視覚・知覚のデザイン 2 第 6回 物と視覚・知覚のデザイン 3 第 7回 空間と視覚・知覚のデザイン 1 第 8回 空間と視覚・知覚のデザイン 2 第 9回 空間と視覚・知覚のデザイン 3 第 10回 視覚化されないデザイン 第 11回 フィールドワーク 第 12回 デザイン企画 1 第 13回 デザイン企画 2 第 14回 デザイン企画 3 第 15回 プレゼンテーション						
【教科書】 担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
【参考書】						
【成績評価基準】 レポート(50%)、授業中の課題(50%)で評価する。						
【メッセージ】						

区 分	専門科目群 - コミュニケーションデザイン科	担当教員	木原 一郎			
授業科目	インテリアコーディネーター					
英 訳	Interior Coordinator					
配当年次	3年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の概要】						
私たちの住まいや店舗空間をより心地のよいものにするインテリアコーディネーターの仕事、インテリア産業協会が行うインテリアコーディネーター試験で必要とされる知識に沿って講義方式の授業を行う。						
【授業の目的】						
住む人やお客様にとって快適な住空間・店舗空間を作るために適切な提案・助言を行なうインテリアコーディネーターに必要な、インテリア（家具、ファブリックス、照明器具、住宅設備等）に関する知識を教えます。また、物件調査や計画を通して、インテリアデザインへの思想を深めます。						
【到達目標】						
インテリアコーディネーターの資格取得にむけた基礎知識や基礎技術、思想を得ることができます。インテリアコーディネーターに必要な総合的な判断力・提案力の基礎を得ることができます。						
【準備学習(予習・復習)】						
日常からインテリアに関する疑問や感想は整理しておく事。 講義時間内に終わらなかった作業は提出期限までに各自作業をすすめておく事。 講義で配布する資料は整理し、各自復習し理解する事。						
【授業計画】						
第 1回 ガイダンス						
第 2回 身体スケール：寸法						
第 3回 身体スケール：家具・照明						
第 4回 身体スケール：素材・計画						
第 5回 身体スケール：計画・発表・まとめ						
第 6回 住環境：表現基礎技術：スケッチ						
第 7回 住環境：表現基礎技術：各種図面						
第 8回 住環境：寸法、配置、照明、設備：提案						
第 9回 住環境：まとめ						
第10回 店舗空間・公共空間：事例紹介・デザイン分析：色彩						
第11回 店舗空間・公共空間：事例紹介・デザイン分析：サイン計画						
第12回 店舗空間・公共空間：計画・表現1						
第13回 店舗空間・公共空間：計画・表現2						
第14回 店舗空間・公共空間：計画・表現3						
第15回 店舗空間・公共空間：最終発表・まとめ						
【教科書】						
適宜資料を配布します。						
【参考書】						
インテリアコーディネーターハンドブック<技術編・販売編>						
【成績評価基準】						
最終発表(40%)、まとめ時小テスト(45%)、デザイン分析レポート(15%)						
【メッセージ】						
インテリアコーディネーター資格試験の予備知識だけでなく、それぞれの思考や思想も深める講義です。各自の身の回りですぐに応用できる講義です。						