

区 分	専門応用科目- コミュニケーションデザイン科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	デザインリテラシー					授業形態
英 訳	Design literacy					単独
配当年次	1年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 様々な領域に活用できる基礎力やものづくりの思考性を身に付け、アイデアやイメージを表現できるようにすることを目的とする。						
【授業の到達目標】 「ものづくり」の本質と多様性を理解し、作品制作に必要な知識や観察力、柔軟な発想力などの表現方法を学ぶことで、幅広い作品制作ができるようになる。						
【授業の概要】 実際に手を動かしながらデザインに必要な造形要素である形、色、構成、質などの基礎造形を学び、アイデアや表現を広げるための知識や技術を習得するための基礎演習を行う。						
【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。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 第 2回 音を視覚化する 第 3回 絵で自己紹介 (1) 第 4回 絵で自己紹介 (2) 第 5回 視覚から発想する 第 6回 相関図を作成する 第 7回 アイデアをつなげる 第 8回 デザイナーの考察 (1) 第 9回 テクスチャを探す 第10回 色で伝える 第11回 点線面の構成 (1) 第12回 点線面の構成 (2) 第13回 デザイナーの考察 (2) 第14回 タイポグラフィ (1) 第15回 タイポグラフィ (2)						
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題 (80%)、積極的な授業への取り組み (20%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目ー コミュニケーションデザイン科目	担当教員	井堰 絵里佳、伏見 清香		
授業科目	デザイン論			授業形態	
英 訳	Design Theory			複数	
配当年次	1年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位
【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。					
【授業の到達目標】 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。					
【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。					
【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 期末試験					
【テキスト】 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・参考資料等】					
【成績評価の方法等】 期末試験(50%)、レポート(20%)、授業中の課題(30%)で評価する。					
【履修要件等】					

区 分	専門応用科目ー コミュニケーションデザイン科目	担当教員	遠藤 麻里		
授業科目	アプリデザイン実習			授業形態	
英 訳	Application Design			単独	
配当年次	2年次 前期	必選別	選択	単位数	1 単位
【授業の目的】 スマートフォンやタブレット上で動作するアプリケーションについて、開発環境や動作するための仕組みを学び、アプリケーションを開発するための基礎知識を身につけることを目的とする。					
【授業の到達目標】 スマートフォンやタブレットで動作するアプリケーションの仕組みを理解できる。 簡単なアプリケーションを開発することができる。					
【授業の概要】 アプリケーション開発のための基礎知識、機種による違いを紹介した後、アプリケーションの開発実習を行う。また、開発したアプリケーションについてプレゼンテーションを行う。					
【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。授業時間内にプログラムが完成しなかった場合は、次回までに完成させてくること。					
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 アプリケーションが動作する仕組み 第 3 回 機種別の開発環境の理解 第 4 回 アプリケーション開発の流れの理解 第 5 回 アプリケーション設計基礎 第 6 回 アプリケーション開発基礎 1 第 7 回 アプリケーション開発基礎 2 第 8 回 中間発表 第 9 回 アプリケーション設計応用 第10回 アプリケーション開発応用 1 第11回 アプリケーション開発応用 2 第12回 アプリケーション開発応用 3 第13回 プレゼンテーション 第14回 アプリケーション公開について 第15回 全体講評とまとめ					
【テキスト】 適宜資料を配布する					
【参考書・参考資料等】					
【成績評価の方法等】 小課題 (40%)、最終課題 (60%)					
【履修要件等】 HTMLの基礎的な知識があることが望ましい スマートフォンを持っていることが望ましい					

区 分	専門応用科目－ 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	カラー・コーディネート					授業形態
英 訳	Color coordinates					単独
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【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。						
【授業の到達目標】 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。						
【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。						
【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。						
【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 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						
【テキスト】 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・参考資料等】						
【成績評価の方法等】 期末試験(50%)、レポート(20%)、授業中の課題(30%)で評価する。						

【履修要件等】

区 分	専門応用科目- コミュニケーションデザイン科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	ブックデザイン					授業形態
英 訳	Book Design					単独
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 制作に必要なAdobe InDesignのソフトウェアの基本的な操作方法、エディトリアルデザインに必要な知識や技術を習得することを目的とする。						
【授業の到達目標】 Adobe InDesign の基本的な操作方法とエディトリアルデザインの技法を習得し、簡易製本までができるようになる。						
【授業の概要】 書籍、雑誌、電子書籍などを制作するための演習を行う。企画、取材、撮影、編集、レイアウトデザイン、校正までを行い、実践的な制作プロセスを体験する。						
【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 第 2 回 Adobe InDesign の基礎 (1) 第 3 回 Adobe InDesign の基礎 (2) 第 4 回 Adobe InDesign の基礎 (3) 第 5 回 インタビュー記事課題 (1) 企画書作成 第 6 回 インタビュー記事課題 (2) 取材 第 7 回 インタビュー記事課題 (3) ラフ 第 8 回 インタビュー記事課題 (4) レイアウト 第 9 回 プレゼンテーション及び講評 第 10 回 リーフレット制作課題 (1) 企画書作成 第 11 回 リーフレット制作課題 (2) ラフ 第 12 回 リーフレット制作課題 (3) レイアウト 第 13 回 リーフレット制作課題 (4) レイアウト 第 14 回 リーフレット制作課題 (5) 製本 第 15 回 プレゼンテーション及び講評						
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題 (80%)、積極的な授業への取り組み (20%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】 デザイン関連の科目を履修しているとさらに理解を深めることができる。						

区 分	専門応用科目ー コミュニケーションデザイン科目	担当教員	井堰 絵里佳			
授業科目	ユニバーサルデザイン				授業形態	
英 訳	Universal Design				単独	
配当年次	3年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【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。						
【授業の到達目標】 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。						
【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。						
【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						
【テキスト】 担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
【参考書・参考資料等】						
【成績評価の方法等】 レポート(50%)、授業中の課題(50%)で評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目－ 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					授業形態
英 訳	User Interface					単独
配当年次	4年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【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						
【授業の到達目標】 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						
【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						
【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						
【テキスト】 「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・参考資料等】 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						

【成績評価の方法等】

期末試験(80%)、授業への取り組み(20%)で総合的に評価する

【履修要件等】

大学院で機能設計専攻を目指している人は履修することが望ましい。

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	専門応用科目ー 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	CG入門					授業形態
英 訳	Introduction Computer Graphics					単独
配当年次	1年次	前期	必選別	必修	単位数	2単位
【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編集および作品の制作技法について学ぶ。						
【授業の到達目標】 グラフィックデザインの基礎的な知識を学び、Photoshop、Illustratorの基礎的な操作ができる。						
【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。						
【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						
【テキスト】						
【参考書・参考資料等】 担当教員の作成したスライドを適宜表示する。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題 (80%)、平常点 (20%) で評価する						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目ー コミュニケーションデザイン科目	担当教員	高木 尚光		
授業科目	CG理論(CGクリエイター)				授業形態
英 訳	Computer Graphics(CG Creator)				単独
配当年次	2年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位
【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。					
【授業の到達目標】 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る。					
【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。					
【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 CGとは 第 2回 表現の基礎 (デッサン) 第 3回 表現の基礎 (色と動き) 第 4回 表現の基礎 (文字) 第 5回 2次元CGと写真撮影 (2次元CGの基礎) 第 6回 2次元CGと写真撮影 (写真撮影とレタッチ) 第 7回 3次元CGの制作 (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 (アニメーション) 第10回 3次元CGの制作 (カメラワーク) 第11回 3次元CGの制作 (ライティング) 第12回 3次元CGの制作 (レンダリング) 第13回 合成 (コンポジット)、編集 第14回 技術の基礎 第15回 知的財産権、まとめ					
【テキスト】 CG-ARTS協会編、「入門CGデザインーCG制作の基礎ー(改訂新版)」、(CG-ARTS協会)					
【参考書・参考資料等】					
【成績評価の方法等】 期末試験 (80%)、小テスト (20%) の総合評価とする。					
【履修要件等】					

区 分	専門応用科目ー コミュニケーションデザイン科目	担当教員	西原 亜弥、中村 格芳			
授業科目	プロダクト3DCAD実習					授業形態
英 訳	Practical 3D CAD Training					複数
配当年次	3年次 後期	必選別	選択	単位数	1単位	
【授業の目的】 プロダクトデザインのための、3D CADならびに3Dプリンタを使用したプロトタイピングに必要な実習能力を養います。						
【授業の到達目標】 3Dプリンタに出力するための、3Dモデリングソフトウェアを用いた基本的な造形ができること。						
【授業の概要】 3Dモデリングソフトウェアを用いて、様々な形状を持ったモデル構築の実習を通じて、3D CADに関する基礎概念と基本的操作を修得します。						
【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。次回の項を読んでおくこと、不明点をチェックしておくこと。授業の中で与えられた課題をまとめること。						
【授業計画】 第 1 回 3D CAD の基本概念 第 2 回 3D CAD の利用目的 第 3 回 基本操作 1 (ユーザーインターフェイスについて) 第 4 回 基本操作 2 (面の選択、視点の切り替え) 第 5 回 スケッチ・ベースフィーチャー作業 1 (押し出し) 第 6 回 スケッチ・ベースフィーチャー作業 2 (回転) 第 7 回 スケッチ・ベースフィーチャー作業 3 (切断) 第 8 回 スケッチ・ベースフィーチャー作業 4 (押し出しカット) 第 9 回 アセンブリー1 (基本概念) 第 10 回 アセンブリー2 (部品の配置) 第 11 回 アセンブリー3 (合致) 第 12 回 アセンブリー4 (演習問題) 第 13 回 ドローイング 1 (図面の作成) 第 14 回 ドローイング 2 (修正) 第 15 回 まとめと作品の印刷						
【テキスト】 基本操作マニュアル (配布資料)、演習課題図面 (配布資料)						
【参考書・参考資料等】 よくわかるSolidWorks演習モデリングマスター編、編者：(株)アドライブ						
【成績評価の方法等】 レポート、課題提出(100%)で評価します。						

【履修要件等】

基本的な2次元画像の編集方法について習得しておくことが望ましい。