

2023年度①2年教科計画書<前期10回授業用> ©学校法人 創造社学園2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目 科目名 ITリテラシー (Illustrator) セッション 1・2・3	科目形態 演習・実習・一般
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 8時間	科目配当 学科・専攻
		対象学科 コト・ビジュアル/モノ・産業
		担当教員 伊庭 則明 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして勤務、その後、Webデザイナー、HTMLコーダー、専門学校や職業訓練校などで非常勤講師としてAdobe系デザインアプリケーションソフトの操作習得科目/HTMLコーディング系科目の指導を担当。

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 Illustratorの基本操作をマスターし、今後の仕事や、作品制作に活かせるようにします。 産業デザイン学科でも、展示パネルや企画書作り等にIllustratorを活用しなくてはならないので、その練習となります。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為を使用させる画材、素材をお書きください。 パソコン Adobe Illustrator

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。	回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 Illustratorの基本操作がマスター出来る。 デジタルイラストが作画出来る。 今後の作品制作や仕事に活かせる。	1 タイトル Illustratorの基本操作 習得内容/留意点 基本図形の描き方。色の指定。ペンツール。選択、移動、変形
【仕事への繋がり】 どのデザイン業界でも必須アプリであり、今後の作品制作でも欠かせないアプリである。	2 ペンツールの使いこなし 習得内容/留意点 ロゴやマークをペンツールでトレースする練習。
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 Illustratorの操作が出来る。 デジタルイラストの作画方法が身に付く。	3 色々なツールを組み合わせさせて作画する 習得内容/留意点 地図をトレースする。線パネルで点線の描き方。レイヤー操作。文字の入力。
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> ロゴやイラストのトレース <与件> アプリの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか <提出様態> ファイルを提出	4 ツールの使いこなし 習得内容/留意点 グラデーション。マスク処理。パスファインダー。整列処理。透明パネル、半透明で塗る。
評価項目	5 試験課題1 習得内容/留意点 ロゴをトレースする試験課題。ここまでの理解度のテスト。
回 知識・認識力	6 ツールの使いこなし 習得内容/留意点 アピアランスパネル。色々な特殊効果(3D、落書き、バンク/膨張、ワープなど)
口 調査・分析力	7 ツールの使いこなし 習得内容/留意点 テキストの回り込み。ブレンドツール。グラデーションメッシュ。
口 企画・構想力	8 ツールの使いこなし 習得内容/留意点 パターン登録、パターンで塗るカスタムブラシの登録。
回 材料・用具使用力	9 ツールの使いこなし 習得内容/留意点 パスの段組設定。カレンダーを作る練習。
回 構成・表現力	10 試験課題2 習得内容/留意点 イラストをトレースする試験課題。ここまでの習得度のテスト。
口 提案・説得力	
計	

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

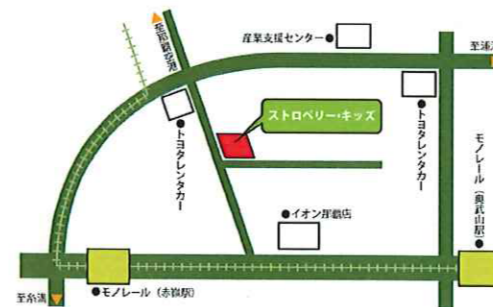
予習よりも復習を重視。

休み時間や放課後等を利用して、しっかりと復習をしておきましょう。

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

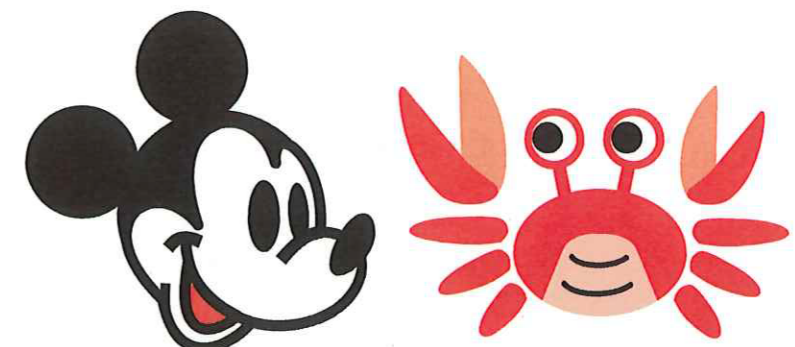
●地図を描く



●ロゴやマークをトレースする



●イラストを描く



●2023年度①2年 指導計画書<前期10回授業用> ©学校法人 創造社学園 2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・(実習)・一般
必要出席回数	科目名	科目担当	(学科・専攻)
8 / 10	ITリテラシー (Illustrator)	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
	セッション	1・2・3	担当教員
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間	8時間	伊庭 則明 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
 ※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして勤務、その後、Webデザイナー、HTMLコーダー、専門学校や職業訓練校などで非常勤講師としてAdobe系デザインアプリケーションソフトの操作習得科目/HTMLコーディング系科目の指導を担当。

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
 デザイン業界に於いても必須ソフトであり、今後の作品制作にも欠かせないソフトである。
 そのソフトが使いこなせているかどうか、下絵をなぞってデジタルデータ化する手法がマスターできているかどうか。
 Illustratorで一番難しいペンツールがマスターできているかどうか。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
		◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価軸の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください。	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	1	Macの基本操作 起動と終了、ウィンドウ操作、ファイル操作、アプリの起動、USBメモリの使い方、共有フォルダーの操作。 Illustratorの基本操作 新規ドキュメント、基本図形の描き方。色の指定の仕方。選択、削除、複製、移動、変形の各操作の練習。 ペンツールで下絵をトレースする練習。	PC教室でのMacの操作が出来るようになる。 Illustratorの起動と、基本図形の描画が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
2	2	ペンツールの使いこなし 色々なロゴやマークを下絵に配置し、ペンツールで輪郭をトレースする練習を繰り返し、ペンツールをマスターする。	ペンツールの操作をマスターする。	自作プリント Illustrator
3	3	ツールを組み合わせる 地図を下絵に配置してトレースする練習。 線パネルで点線の描き方、線路の地図記号の描き方。 レイヤーパネルでレイヤーの操作。 文字の入力と書体の設定。	地図を題材に、色々なツールを組み合わせることで作図していく手順がマスター出来る。	自作プリント Illustrator
4	4	ツールの使いこなし グラデーションを自作する、グラデーションで塗る。マスク処理の操作の練習。 パスファインダーパネルの操作の練習。 整列パネルで色々な整列の仕方を学ぶ。 透明パネルの操作の練習、半透明の表現の仕方を学ぶ。	色々なツールを覚える。高度な彩色技法や高度な表現技法を習得する。	自作プリント Illustrator
5	5	試験課題1 ロゴをトレースする試験を実施。 ここまでの理解度の習得度を計る。 アンカーポイントの位置、ハンドルの角度、ハンドルの長さ、下絵との差異の少なさ、曲線の滑らかさ。	自身の習得度を自覚することが出来る。 自身の作業速度を自覚することが出来る。	Illustrator

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
6	6	ツールや特殊効果の使いこなし 色々な特殊効果の使い方と、それらを使った表現の練習。 名刺の作成 → “エンベロープ” 変形で写真と合成してモックアップを作る練習。 “パンク・膨張” 変形で花を描く練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
7	7	ツールや特殊効果の使いこなし2 写真と文章のレイアウト、テキストの回り込み。 ブレンドツール、メッシュツール、グラデーションメッシュで、簡易3D表現の作画手法の練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
8	8	ツールや特殊効果の使いこなし パターンの登録とパターンで塗りつぶす方法、ストライプ模様、チェック模様、ドット模様の作り方。 カスタムブラシの作成と登録、線をブラシ模様で塗る方法。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
9	9	ツールや特殊効果の使いこなし パスの段組設定の練習。 段組設定を利用してカレンダーを作る練習。	色々な応用操作を習得し、高度な表現が出来るようになる。	自作プリント Illustrator
10		試験課題名 イラストのトレース ◆提出日 最終日	継続()回()日	
		タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書	
		タイトル ログやイラストをなぞってペンツールの習得度を計る 与件 ソフトの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか 制作内容 イラストの原画を下絵に配置し、背景やイラストの輪郭をペンツールやその他のツールでトレースし、特殊効果やグラデーション等の応用操作も駆使して着彩して仕上げる。	自作プリント 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
		提出様態 ファイルを提出	Adobe Illustrator	
		評価項目	チェックポイント	配点
		① 知識・認識力 □ 調査・分析力 □ 企画・構想力 ② 材料・用具使用力 ③ 構成・表現力 □ 提案・説得力	1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。 2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。 3 作業の丁寧さや、作業スピードや、仕上がりが美しいかどうか。	30 30 40
			計	100

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名	コミュニケーションスケッチ
	科目記号	学科 専攻
	セッション	1・2・③
対象学科	担当教員	白井岳志 先生
単位(1) 2コマ × 1日 × 5週	自主制作時間	24 時間

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
 ※自主制作時間: フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
 普段仕事においても常に絵をかきながらコミュニケーションをしている。
 「なるほどデッサン」というプロダクト目線のスケッチ教本を作成し、高い評価を得ている

科目設定主旨 (到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 ■全てのものには存在理由があります。造形はその理由を表しています。 何故その形をしているのかを理解し、その焦点を捕らえ、描き起こすことを勉強していきます。 デザインをする時、またその考えを人に伝える時、視覚化(スケッチ)することは重要です。 この授業では、時間をかけて対象物の全てを写真のようにデッサンするのではなく、 対象物の良し悪しを見つけ出し、改善デザインスケッチも行う	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為 に使用させる画材、素材をお書きください。 スケッチブック 筆記具 マーカー

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール																																	
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。 【効果予測】 スケッチすることで、そのモノの良し悪しをより明確化することができる。 また、改善展開を考えることでデザイン力が付く 【仕事への繋がり】 クライアントに対しても、言葉だけでなく、スケッチを併用することで、より効果的な打ち合わせができる。	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に <table border="1"> <thead> <tr> <th>回数</th> <th>タイトル</th> <th>習得内容/留意点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>なるほどスケッチ法を使い、立方体や円柱を立体的に早く描く</td> <td>立体的に早く描く練習をする</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>科目(課題)の説明 文房具 実物持参</td> <td>モノ全体を描写する モノの良し悪しを考える } 宿題内容の実施 対象物の改善スケッチし、その特徴を発表する。</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>工具 実物持参</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>バッグ 実物持参</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>履物 実物持参</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>家具 写真持参</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>電化製品 実物持参</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>動物 写真持参</td> <td>対象物の特徴を捉え、キャラクター化する</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>建物 写真持参</td> <td>特徴ある部分を数箇所抜き取り、スケッチする</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>最終試験</td> <td>焦点を捉えたスケッチ</td> </tr> </tbody> </table>	回数	タイトル	習得内容/留意点	1	なるほどスケッチ法を使い、立方体や円柱を立体的に早く描く	立体的に早く描く練習をする	2	科目(課題)の説明 文房具 実物持参	モノ全体を描写する モノの良し悪しを考える } 宿題内容の実施 対象物の改善スケッチし、その特徴を発表する。	3	工具 実物持参		4	バッグ 実物持参		5	履物 実物持参		6	家具 写真持参		7	電化製品 実物持参		8	動物 写真持参	対象物の特徴を捉え、キャラクター化する	9	建物 写真持参	特徴ある部分を数箇所抜き取り、スケッチする	10	最終試験	焦点を捉えたスケッチ
回数	タイトル	習得内容/留意点																																
1	なるほどスケッチ法を使い、立方体や円柱を立体的に早く描く	立体的に早く描く練習をする																																
2	科目(課題)の説明 文房具 実物持参	モノ全体を描写する モノの良し悪しを考える } 宿題内容の実施 対象物の改善スケッチし、その特徴を発表する。																																
3	工具 実物持参																																	
4	バッグ 実物持参																																	
5	履物 実物持参																																	
6	家具 写真持参																																	
7	電化製品 実物持参																																	
8	動物 写真持参	対象物の特徴を捉え、キャラクター化する																																
9	建物 写真持参	特徴ある部分を数箇所抜き取り、スケッチする																																
10	最終試験	焦点を捉えたスケッチ																																
科目修了時点での仕上がり像																																		
◆何をどこまで身につけているのか。 良し悪しを明確化でき、その表現を短時間で描き起こす。また、その改善アイデアを提案できる																																		
試験課題内容																																		
◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> 焦点を捕らえたスケッチ <与件> 焦点+説明スケッチ <提出様態> スケッチ																																		
評価項目	評価ポイント	配点																																
知識・認識力	1 透視法が理解できているか	30																																
調査・分析力	2 特徴が捉えられているか	30																																
企画・構想力	3 解りやすく説明できているか	40																																
材料・用具使用力	計	100																																
構成・表現力																																		
提案・説得力																																		

予習事項

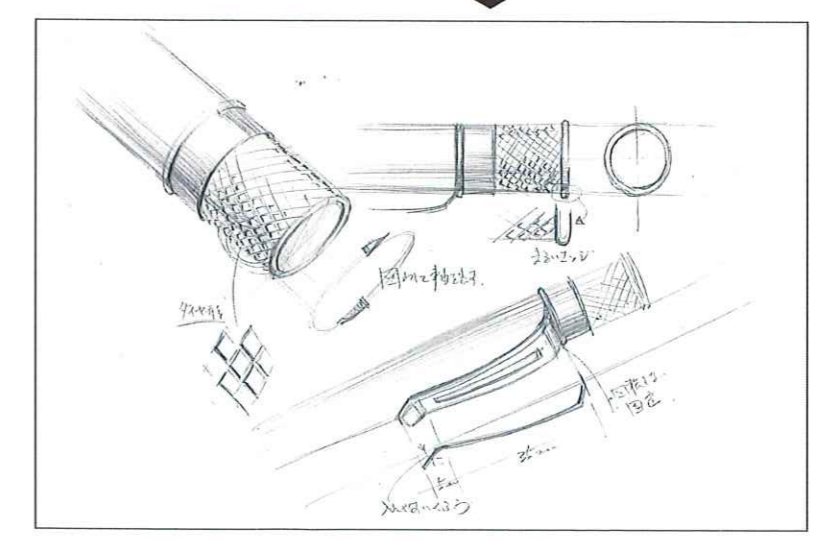
◆予習のポイントを明確に記入してください。
 全ての授業が始まる前(宿題)までに自薦したタイトル対象物の全体を描写してくる。
 その全体を描写する過程で良し悪しを考え、改善策のアイデアデザインもする

設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
 ※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
 ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
 ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。



対象物のポイントをスケッチし、良し悪しのポイント見つけ出し、改善デザインスケッチをする



●2023年度 1・2年 指導計画書 <前期10回授業用> ©学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目 科目名 コミュニケーションスケッチ セッション 1・2・③	科目形態 演習・実習・一般	科目配当 学科 専攻
単位(1) 2コマ×2日×5週 自主制作時間 24 時間		対象学科 コト・ビジュアル/モノ産業	担当教員 白井岳志 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
普段仕事においても常に絵をかきながらコミュニケーションをしている。
「なるほどデッサン」というプロダクト目線のスケッチ教本を作成し、高い評価を得ている

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
■対象物の良いところ悪いところ見つけ出し、その理由を考える。そして、そこが解りやすくなるようにスピードスケッチする。
対象物ポイントが明確化でき、スピードスケッチはクライアントとの打ち合わせにおいても効果的にコミュニケーションが図れる。
そして、より良く改善をスケッチを展開することで、デザインの力が付く

回	月日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
		◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	/	この科目の全10回の流れを説明します。 なるほどスケッチ法を使い、立方体や円柱を立体的に早く描く練習をします。 パース、陰影、人に伝えやすい描き方、等々	早く、人に伝えられるスケッチをする	「なるほどデッサン」プロダクト目線のスケッチ教本 スケッチブック 筆記用具
2	/	文房具 文房具とその描画を持参し、良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。 それを、授業後半にプレゼンする ⑩ 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける	ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
3	/	工具 工具とその描画を持参し、良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。 それを、授業後半にプレゼンする ⑩ 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける	ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
4	/	バッグ バッグとその描画を持参し、良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。 それを、授業後半にプレゼンする。 * カラーマーカーを使って描く ⑩ 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける	ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 PMPADと カラーマーカー 実物と描画持参
5	/	履物 履物とその描画を持参し、良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。 それを、授業後半にプレゼンする。 ⑩ 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける	ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参

回	月日	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
6	/	家具 家具とその描画を持参し、良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。 それを、授業後半にプレゼンする。 ⑩ 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける	ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 写真と描画持参
7	/	電化製品 電化製品とその描画を持参し、良し悪しのポイントを見つけ、改善案と共に相手に解りやすくなるよう、拡大したり、断面を描いたりする。 それを、授業後半にプレゼンする。 ⑩ 次テーマの全体を描く。良し悪しのポイントを見つける	ポイントの発見と解釈。その部分をスケッチを通して説明、改善アイデアもスケッチする	スケッチブック 筆記用具 実物と描画持参
8	/	建物 建物写真と描画を持参する。 建物全体を象徴する部分を複数抜き出し、ポイント描画する ⑩ 次テーマの全体を描く。ポイントを見つける	大きな対象物と小さな部分の異なる遠近法を身につける	スケッチブック 筆記用具 色鉛筆 マーカー 写真と描画持参
9	/	動物 動物写真と描画を持参する。 動物の特徴となる部分を強調(デフォルメ)したキャラクターを描く ⑩ 次テーマの全体を描く。ポイントを見つける	特徴を捉えたデフォルメの表現	スケッチブック 筆記用具 色鉛筆 マーカー 写真と描画持参

試験課題名	◆提出日 最終日	継続(回) 当日
タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書
タイトル	スケッチテスト	
与件		
制作内容	3面図からのパース。 写真の描写	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
提出様態	テストペーパー	スケッチブック 筆記用具 色鉛筆 マーカー
評価項目	チェックポイント	配点
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・認識力	1 焦点の理解してスケッチができているか	30
<input checked="" type="checkbox"/> 調査・分析力	2 スケッチを単純化したときにも、その対象物に見えるか	30
<input checked="" type="checkbox"/> 企画・構想力	3 対象物をデフォルメすることで強調表現ができるか	40
<input checked="" type="checkbox"/> 材料・用具使用力		
<input checked="" type="checkbox"/> 構成・表現力		
<input checked="" type="checkbox"/> 提案・説得力		
	計	100

必要出席回数 8 / 10	基礎科目 職業専門科目・展開科目・総合科目 科目名 基本デザインスケッチ セッション 1・2・3	科目形態 演習 実習 一般 科目配当 学科 専攻 対象学科 コト・ビジュアル/モノ・産業 担当教員 片山 雄次郎 先生
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 概ね 12時間	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
グラフィックデザイン アートディレクション

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。基本スケッチは専攻を問わずデザインの基本となる「観る力」「描く力」の基礎を養う為の科目となります。立体物を平面の中で表現する方法はいくつかありますが、この科目では「透視図法」を基本表現とし、様々なモチーフを使って繰り返し描いていく事で、「透視図法」の考え方や描き方を体感・習得していく。正確に形をとる所から表面の様子を簡単に描く事で、描き込んだデッサンの表現とは違い、短時間で多くの描写をこなしつつ他者に伝える描き方を意識していきます。幾何形態など基本型から人物・空間など様々なものを「透視図法」を通して表現していくことで、2次元である紙の中で3次元である立体物を人間の肉眼で観た状態に近い表現として記録していけるようになる事を目標としています。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用させる画材、素材をお書きください。 ●ルモグラフィ鉛筆セット ●コピックマルチライナー7本 ●PMPAD A3 規格 ●ポリクロモス色鉛筆 36色セット 他 適宜

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。	回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
【効果予測】 頭の中にあるアイデアを視覚化し他者と共有する際に、伝わりやすく自己確認しやすい描き方である「透視図法」を、課題を通してしっかり身につけることで「描く事・記録する事」などを日常化させる事が可能になります。 理想は言葉で説明するよりも、描いて説明する方が伝わりやすいと自分の意識が変化していく事です。	1 タイトル 科目概要とモチーフ制作 習得内容/留意点 科目ガイダンスと基本透視図法(1点・2点・3点透視の考え方と描き方など) ケント紙を使って立方体を自作
【仕事への繋がり】 様々なデザインの分野で自己のアイデアを他者に伝える場面が出てきます。また、その表現自体が仕事に重要な場面も、頭の中のアイデアを整理し、他者に伝えやすくなる事にも役に立つと思います。	2 立方体(視点の変化) ケント紙で自作した立方体をモチーフに 立方体をモチーフに1点・2点透視表現。着席・立って描く・傾けるなど視点の高さ見え方なども変えていく。また、次の課題に繋がる楕円の描き方の練習。
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 透視図法による描写表現が日常化し、自身が思い描く形や状況を描けるようになる。他者にも伝える事ができるようになる事を目標にします。	3 円柱(楕円の描き方)・球と 投影図法から透視図法へ 前回の授業の復習と投影図法→透視図法の意識を深めるための練習課題。スムーズな楕円や球の描き方。自作立方体と紙コップを組み合わせて面白い形を生み出して、それをスケッチしていく。(10パターン以上)
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> アイデアのスケッチング <与件> 幾何形態だけで組み合わせた動物の姿をしたおもちゃを制作すると仮定して、その形の考察過程のアイデアスケッチと完成予想の形状をS/Lの2つの大きさに変化させ、風景と共にスケッチする。 <提出様態> 試験課題の全てのスケッチ表現をまとめて提出する事で試験課題とする。	4 手をモチーフに 手に乗せる・何かを掴む・持つ・ひっかけるなどの動作をクロッキー表現する。 試験課題に繋がるように意識する。
評価項目	5 空間を透視図法で アイデアのスケッチング 教員指定の動物の中から1つを選び、それを幾何形態を組み合わせたおもちゃに変化させる過程をスケッチで表現していく。身体の各部位や動き・関節の部分にそれぞれ元の動物のカチカチを連想させる幾何形態を当てはめて、元々の特徴をユーモアを加えてデフォルメする。
知識・認識力	6 幾何形態をモチーフに各自のアイデアをスケッチを通してまとめ、表現していく。 (数多くのアイデアを形に)
調査・分析力	7 決定したアイデアを条件に合うようにスケッチし直していく。
企画・構想力	8 ◆手に持ったSサイズの玩具 ◆広場に設置された大きなモニュメントのLサイズ 手のひらに乗るサイズとモニュメントサイズの両方のシチュエーションを手と人物・空間のスケッチを加えて、サイズ感などを伝えられるように工夫して描く。 課題開始当初から最後までの一連のスケッチワークを段階毎にまとめてファイリングしたものを最終試験とする。
材料・用具使用力	9
構成・表現力	10 クラス内プレゼンテーション 試験課題が始まってからの全てのアイデアスケッチと完成作品2点を使ってプレゼンテーション。原型の動物からのシルエット変化・各パーツで使用した形状や模様表現の工夫などを他者に伝える。
提案・説得力	
計	100

予習事項

- ◆予習のポイントを明確に記入してください。
事前に準備すべきもの(材料や画像資料など)や制作しておかなければならないモチーフなど、必ず揃えておくことはもちろんのこと、例えば画像資料などは漫然と探すのではなく
 - 担当教員のアドバイスや課題の内容と照らし合わせてどういった画像が必要とされているか
 - 同じ題材でも様々な角度やシーンのもの・クローズアップなど他にも多視点のものはないか
 - ネットでの収集だけでなく普段から自分の視点で見て、画像に納めておくなど直接使えなくても『画像で記録する=スケッチする』ことだと考えてまず実行する。
 など意識をもって行って下さい。
- 授業内に描けなかった分は次回の授業までに終わらせておいて下さい。
また、課題は運動していくように考えられています。過去の課題の苦手だったポイントなどを『その都度復習しておく事』は次の課題の『予習』に繋がります。授業内での未消化だと感じたポイントは各自が積極的に教員に質問し、疑問を解決→復習していくように意識していきましょう。
授業回数は10回ですが、自宅学習なども加えて描く事を日常化していってもらえる事をベースに考えています。わからない点など授業前後の時間やメールなどで質問などしてもらって大丈夫なので、疑問点などをそのままにして進んでいかないようにして下さい。

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

●『アイデアのスケッチング』 学生参考作品
指定された動物の中から各自が1つを選び、それを幾何形態とその変形の組み合わせで立体化する。完成したものを指定されたシチュエーションに合うように演出しスケッチ表現する。完成作品だけが重要ではなく、それに行き着くまでの過程のアイデアスケッチがとても重要で、様々なパターンを発想→スケッチによる定着→比較検証などしながら各パーツの形を吟味する事で、思いつきのアイデアに飛びつかず、より様々な方向性を探っていく思考を持つ事の重要性を体験する。



▶これは画像資料と手描きしたアイデアスケッチを元に食材などを使って立体化して形を確かめた例。『立体によるスケッチ』とも言える方法です。例えば粘土や可塑的な素材、形状に近い人工物などを使ってもいいと思います。紙の上だけでなくこういった方法でも自身のアイデアを視覚化することができます。



▶Lサイズモニュメントを考える上で、まず小さなSサイズで各部位の形状やバランスを考察していく。アイデアスケッチを重ねて決定した形を視線よりやや下にある状態で手に持った状態をイメージしてスケッチ表現。
2点透視図法を意識し、目の高さからの見え方の違いをイメージしながらスケッチし、光源を決めて軽く陰影をつけてみる。
また、色鉛筆でも同じように陰影を意識しながら着色することでカラースケッチ表現も身につける。



▶Lサイズは見上げる位のサイズのモニュメントとして指定の空間の中に設置し、マルチライナーと色鉛筆によるカラー+モノクロ、立体表現と線表現など組み合わせたスケッチを行う。
画面上の目の高さの設定位置を意識し、見上げた状態を作る事でモニュメントの大きさを表現する。
人物を効果的に配置し、モニュメントがある空間の日常的な風景イメージと奥行きのある空間も表現する。

●2023年度 12年 指導計画書 <前期10回授業用> ©学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目 職業専門科目・展開科目・総合科目 科目名 基本デザインスケッチ セッション 1 2・3	科目形態 演習 実習 一般 科目担当 学科 専攻 対象学科 コト・ビジュアル/モノ・産業 担当教員 片山雄次郎 先生
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 概ね 12時間	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

グラフィックデザイン アートディレクション

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
デザインの始まりはその多くが頭の中にある小さなひらめきやアイデアが形となって現れてきたものであると言えます。また、デザインはひとりでは完成せず、出来上がっていく途中で様々なヒトが関わるとともに、出来上がったモノはユーザーというヒトに使用されて初めて完結していくものです。それらの様々な過程の中で、未だ見ぬアイデアを形にし自己確認したり、それを開く多くのヒトへと伝えていくという行為は重要な役割を果たしてきます。今回の基本デザインスケッチの授業の課題では「完成度」よりも「多くの枚数をこなす」「短時間で素早く形に落とす」「少ない時間で効果的に魅せる」事に重点を置いたものになっています。また、常に「他者に伝える」というポイントを意識して描く事で、コミュニケーションツールとしての重要性とその描写の基本をマスターする事が目的となっています。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
1	12月	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価軸の統一のための工夫などお書きください。 制作 『科目概要とモチーフ』 科目ガイダンス (スケッチの基本的な考え方と画材について) 授業内で使用する用語などの説明。 基本透視図法 (1点・2点・3点透視の考え方と描き方) ケント紙を使って立方体を作成 (真っ直ぐ切る・きれいに貼るなどいねいなアナログ作業を意識し、次回の課題に使うモチーフを自作する。時間に余裕ができた場合、セクションロッキーに透視図法を意識して描いてみる。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください。 科目の目的理解 (他のスケッチ科目との違いや求められる事柄。基本透視図法の原則の理解。 モチーフの完成。(各用具の使い方。丁寧に確実な作業) 透視図法の実践。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●A3 ケント紙 3枚 ●両面テープ (できれば細めのもの) ●セロテープ ●カッターナイフ 定規 など
2	12月	の表現 『立方体(視点の変化)』 ケント紙で自作した立方体をモチーフにして、1点透視・2点透視からの描写を行う。着席状態・起立状態・しゃがんだ状態での描写、モチーフを傾けての描写など視点などを変えて様々な方向からの立方体を描いてみる。テーブル内でモチーフを積み上げたり繋げたりなど2つ以上の立方体を使っての描写なども試みて、正しいカタチを描けるようになる。時間があれば、タッチを入れて立体にしていく。	透視図法の実践。正しい立方体のバランスを様々な視点から捉える事で透視図法の定着を図る。時間内で多くの安定した描写ができるようになる。時間があればタッチを入れてハッチング練習。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●PM PAD A3 ●イーザークリーナー ●羽ほうき大 ●筆記用具
3	12月	構造の表現 『円柱(視点の変化)』 紙コップをモチーフに、回転体の法則と捉え方を体感する。モチーフを倒したり傾けての描写など視点などを変えて様々な方向からの紙コップを描いてみる。また縦方向・横方向・斜め方向などからカットして楕円や半円・内部や部分構造など違った視点からも意識しながらカタチをスケッチしたり、前回制作した立方体と組み合わせて新しい面白い形を生み出しスケッチする。(試験課題の重要なポイントとなります。組み合わせを数多く生み出していきましょう。アイデアの瞬発力・展開力のトレーニング。)	透視図法の実践。正しい円柱(紙コップ)のバランスを様々な視点から捉える事で透視図法の定着を図る。時間内で多くの安定した描写ができるようになる。構造を知る。描く事で定着を図る。組み合わせを10パターン以上スケッチする。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●PM PAD A3 ●イーザークリーナー ●羽ほうき大 ●カッターナイフ ●筆記用具
4	12月	手を手モチーフに 『手を手モチーフに』 自身の手をモチーフに手のひら・甲のどちらからも見える様な動作・動きを複数シーンスケッチする。目の高さよりやや低い位置でのポーズを心がけながら、特に手のひら・手の甲と指先のバランスや各関節の動き、角度の違いによる指先の力の流れを観察する。身近なモチーフ(ペンケースやペットボトルなどを利用して、持つ・握る・ぶら下げる・乗せるなど動作を意識してスケッチ。(試験課題に繋がる課題となります。))	抑揚のある線での肉感表現。視点を変えずに様々なポーズを描いていく。スムーズな動きを意識して描く。 手のひら・甲の見え方、指の各関節の動きと捉え方の理解。(次回からの試験課題の資料的な側面もあります。)	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●筆記用具
5	12月	視空間を透 『空間を透』 屋内・屋外空間のプリントや画像を元に、消失点(V.P.)や目の高さ(H.L.)などを探し出し、大きな空間表現の基本を理解する。小さなモチーフと違い、目の高さより上の空間表現が重要であることを理解する。	大きな空間の表現には、目の高さからの上下変化と空間の奥行きを表すためのモチーフの大小変化が必要なることを理解する。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●筆記用具

『アイデアのスケッチング1』 第6回~11回までの継続課題
第12回授業はクラス内プレゼンテーション

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
6	12月	『アイデアのスケッチング1』 教員指定の動物の中から1つを選択し、それを幾何形態を組み合わせたおもちゃへと変化させる過程をスケッチで表現していく。身体各部位を幾何形態とそれに準じた(規則性あり)形を使って構成させ、元の動物の持つ印象を損ない過ぎないように考察する。(多少のデフォルメも可。) 第5後半・6回授業では、まず多くのアイデアを抽出するために、投影図(3面図的な視点)で考え、各部位などがどのようなパーツで成立させる事が出来るかの可能性を探っていく。 そこから導き出した形態を最終的に2点透視図法で書き直していく。おもちゃよりもやや上に視点があると仮定し、全体に様子が一番わかるであろうアングルからスケッチ表現する。各自が用意した画像を元に、シルエットなどを当てはめて考えていく。はじめから決めつけすぎず、柔軟に形を変化させてバリエーションを増やしていく。個々の表現の完成度より可能性を探っていくスケッチを意識。 開始時からのスケッチは全て保管しておくこと。(最終日にまとめて提出するため)	画像資料を元に全体や各パーツをどの様な形状へと変化させていけばいいのかをドキュメンタリー的にスケッチで記録していきながら考察していく。ユーモアのある視点とパーツの使い方を意識する。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●筆記用具
7	12月	『アイデアのスケッチング1』 第7・8・9回授業では、前回までの授業で各自が決定した形状のおもちゃを2つのサイズへと変化させる過程と最終完成スケッチを作成する。 1.手のひらに乗る(手に持てる)サイズのおもちゃとして、手と組み合わせるスケッチ表現 2.町の中でモニュメントとなるような大きなサイズに変化させ周りの建物や人物点景と組み合わせる大きな空間をスケッチ表現 の2つの違ったサイズ感やシチュエーションでの幾何形態おもちゃを様々な視点からスケッチしていく。2.は指定の空間をトレースする形で、そこにモニュメントとしてモチーフと点景として人物を複数人加えて完成させる。こちらもシーンのアイデアなどの出発点のアイデアスケッチから完成までのものをすべて残しておく。	パーツを決定していく。全て組み合わせた状態を2点透視図法で描いてみる。それぞれの形状の透視図法による捉え方と練習する。アングルの工夫。各パーツのサイズ感や位置関係を確認しながらスケッチ。 教員のチェックを受け、条件を満たしているか確認を行う。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●筆記用具
8	12月	『アイデアのスケッチング2』 第7・8・9回授業では、前回までの授業で各自が決定した形状のおもちゃを2つのサイズへと変化させる過程と最終完成スケッチを作成する。 1.手のひらに乗る(手に持てる)サイズのおもちゃとして、手と組み合わせるスケッチ表現 2.町の中でモニュメントとなるような大きなサイズに変化させ周りの建物や人物点景と組み合わせる大きな空間をスケッチ表現 の2つの違ったサイズ感やシチュエーションでの幾何形態おもちゃを様々な視点からスケッチしていく。2.は指定の空間をトレースする形で、そこにモニュメントとしてモチーフと点景として人物を複数人加えて完成させる。こちらもシーンのアイデアなどの出発点のアイデアスケッチから完成までのものをすべて残しておく。	決定した形状のおもちゃを2つの条件に当てはまる様な視点・アングル・シチュエーションなどを探りながらスケッチで表現、最終完成案まで持っていく。全てのスケッチを保管し、見直していきながら作業を進めていく。 1.の作品は色鉛筆で着色表現し、より提案にリアリズムを感じさせるようにしていく。(着色はモチーフのみ) 2.の作品はマルチライナーでタッチと陰影を表現。 全ての行程をスケッチと解説で構成して試験課題作品とする。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 ●筆記用具
9	12月	『アイデアのスケッチング2』 第7・8・9回授業では、前回までの授業で各自が決定した形状のおもちゃを2つのサイズへと変化させる過程と最終完成スケッチを作成する。 1.手のひらに乗る(手に持てる)サイズのおもちゃとして、手と組み合わせるスケッチ表現 2.町の中でモニュメントとなるような大きなサイズに変化させ周りの建物や人物点景と組み合わせる大きな空間をスケッチ表現 の2つの違ったサイズ感やシチュエーションでの幾何形態おもちゃを様々な視点からスケッチしていく。2.は指定の空間をトレースする形で、そこにモニュメントとしてモチーフと点景として人物を複数人加えて完成させる。こちらもシーンのアイデアなどの出発点のアイデアスケッチから完成までのものをすべて残しておく。	決定した形状のおもちゃを2つの条件に当てはまる様な視点・アングル・シチュエーションなどを探りながらスケッチで表現、最終完成案まで持っていく。全てのスケッチを保管し、見直していきながら作業を進めていく。 1.の作品は色鉛筆で着色表現し、より提案にリアリズムを感じさせるようにしていく。(着色はモチーフのみ) 2.の作品はマルチライナーでタッチと陰影を表現。 全ての行程をスケッチと解説で構成して試験課題作品とする。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 ●筆記用具
10	12月	試験課題名 タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。 タイトル アイデアのスケッチング 与件 動物を幾何形態の組み合わせで出来た立体物に変化させ、最終、モニュメントとして巨大化する。各自のアイデアをスケッチを通してまとめ、表現していく。 制作内容 あらかじめ提示されている様々な条件を元に各自が考察した『幾何形態の動物』の完成までの過程を全て、スケッチ表現する。決定した案をSサイズの玩具とLサイズのモニュメントの状態に制作すると仮定し、それぞれを2点透視図法表現でスケッチし初期のアイデアスケッチとともにまとめてクリアファイル等にファイリングし提出する事で基本デザインスケッチの試験課題とする。 提出形態 A4クリアファイル(内容量に応じたページ数のもの)に必要な全てのスケッチ表現をまとめてファイリングし、それ以外に立方体・円柱(紙コップ)と2つの組み合わせ10パターン、手のクローキーも同封。表面に記名して提出する。 最終日(12回目授業日)は試験課題の初期から完成までの段階を経たアイデアスケッチと完成作品2点を使用してクラス内プレゼンテーションを行います。	◆提出日 最終日 継続(5回)・当日 指導資料/参考図書 ●画像資料(動物・モニュメントなど)	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 ●筆記用具 など
		評価項目	チェックポイント	配点
		■ 知識・認識力 □ 調査・分析力 □ 企画・構想力 ■ 材料・用具使用力 ■ 構成・表現力 □ 提案・説得力	1 投影図法・透視図法などを理解し、様々な表現で平面上での立体表現を意識できているか 2 鉛筆・色鉛筆・マルチライナーなど描画材の特徴を活かしてスケッチ表現できているか 3 用紙の中でのバランス、点景や陰影表現でより立体感のあるスケッチができているか	30 30 40
			計	100

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・(実習)・一般
必要出席回数	科目名	科目担当	(学科)・専攻
8 / 10	構成「色彩」	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
	セッション	担当教員	小原 知美 先生
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	6 時間	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
 ※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
 VMDプランナー、カラーアドバイザー_子供服メーカーVMD、デザインスタジオ、大手チェーン店VMD統括を経てフリー

科目設定主旨 (到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 ▶自分の感性を活かすために必要なロジック、自己反省できるスキル ◎色の三属性、トーンなど基本理論の習得→「色のものさし」のベースを作る ◎「色のものさし」による展開→感性、感覚の「後ろ盾=理論」の定着 ◎理論とイメージの連結→ベストな表現のためのプロット(筋道、構想)の構築、色彩心理の理解	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為、に使用させる画材、素材をお書きください。 ・カラーカード199a ・日本色研トータルカラー93色 ・DICプロセスカラーチャート ・カッター、スティックのり、定規 ・スケッチブック

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり ◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事以降の学習にどう繋げるかを記載してください。 【効果予測】 基本理論の理解→適切な色の選択力 混色、トーン理解→カラーバリエーション 表現テクニック→色の心理的効果、構成功力 【仕事への繋がり】 多彩な選択肢、正確な理論による客観性、柔軟性習得 →プランの展開力、クライアントへの説得力、提案力	指導スケジュール 回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に タイトル 習得内容/留意点 1 ■ orientation 授業の目的、展開の理解 2 ■ composition theory_1 同系色+無彩色 (混色の理解、明暗の構成功力) composition_1: 講評 3 ■ composition theory_2 反対色+無彩色 (混色の理解、明暗の構成功力) composition_2: 講評 4 ■ composition image_1 カラーイメージの表現、構成 osaka×kyoto 5 ■ composition image_2 カラーイメージの表現、構成 kobe×nara 6 ■ composition 最終課題『my name』 7 ■ composition 自分の名前にあるアルファベットをモチーフに色彩構成 8 ■ presentation 見せる、伝える、共感を得る 9 10
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 ・色の尺度(カラーシステム)についての理解 ・カラーバリエーションによる豊かなイメージ展開	
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> 『color process』 <与件> 授業での課題を A4/10 ポケットのファイルにまとめて提出 (形式厳守) <提出様態> A4 サイズ、プレゼンテーション	
評価項目 評価ポイント 配点 ■知識・認識力 1 知識・認識力_色彩基本理論 30 □調査・分析力 2 材料・用具使用力_仕上げの清潔さ 30 □企画・構想力 3 構成・表現力_作品の魅力 40 ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力 計 100	

予習事項

- ◆ 予習のポイントを明確に記入してください。
- <POINT①> カラーカード 199a は「予習」として使う。
 - ・ カラーカードを使用した「ドリル形式」のプリントで、基本的な理論を練習する。
 - 「色相」と「トーン」について理解し、授業内での制作に即時活かす。
 - * 授業内で制作する課題は、ポートフォリオにも対応できるクオリティを目指す。
- <POINT②> イメージソースを探す。
 - 「composition」の課題に必要なイメージの元となる情報を収集する。
 - * 言葉や画像を集め、アイデアストックとしてまとめる。
 - * 当然、ポートフォリオにも対応できるクオリティをもった作品制作を目指す。

設定課題例

- ◆ 設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
 ※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆ できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆ できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

与えられたツール、フォーマットを使って課題テーマを解釈し、表現する
 composition<1><2>作品例



▶美しい構成はモノクロームに転換してもコントラストが美しい

使用するツール:トータルカラー93色

画面は美しく清潔に 時間配分に注意 コンセプトは端的に

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 構成「色彩」	科目担当	学科・専攻
セッション	1・2・3	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	6 時間	担当教員 小原知美 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

VMDプランナー、カラーアドバイザー_子供服メーカーVMD、デザインスタジオ、大手チェーン店VMD統括を経てフリー

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。

基礎理論と構成力

・無限にある色を『色のものさし』を体系的に理解、習得することにより、的確に整理・選択・展開できる力を持つ
・根拠を持つ事によって、客観的視点、説得力、かつ美しさの表現力の向上を目指す

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
	記学 概生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。 また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の 統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目安など を記載してください	◆授業進行で使用する 教材なども記載して ください。
1	1	orientation 授業の目的、展開の理解 ・授業の流れ、カラーシステムの基礎理論 ・色相環、グレースケール作成・トーン表作成	色の三属性の理解 トーン体系の理解 *カラーシステムの基礎	カラーカード 199a カッター 定規 スティックのり カッターマット
2	2	composition theory[1] +comment ・理論:同系色+無彩色(混色の理解、明暗コントラスト) トータルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する	トーンによる画面構成の理解 【point】 同系色濃淡による表現 中間色の意識 明暗コントラストによる印象	カラーカード 199a トータルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
3	3	*共通フォーマットは配布します *PCソフト(イラレ)を使って混色でカラーバリエーションを拡げる体験		
4	4	composition theory[2] +comment ・理論:反対色+無彩色(混色の理解、明暗コントラスト) トータルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する	トーンによる画面構成の理解 【point】 反対色による対照性を表現 中間色の意識 明暗コントラストによる印象	カラーカード 199a トータルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
5	5	*共通フォーマットは配布します *5回目の授業は、ブレンストーミングをします!お楽しみに!		

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	6	composition image[1] +comment ・30mm×30mm×16マス(共通フォーマット配布) <osaka × kyoto> *宿題として大阪、京都の イメージソースを用意する	カラーイメージの区別 【point】 キーワードと色とのリンク コンセプトの表現「なるほど」 と思わせる説得力	カラーカード 199a トータルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
7	7	composition image[2] +comment ・30mm×30mm×16マス(共通フォーマット配布) <kobe × nara> *宿題として神戸、奈良の イメージソースを用意する	カラーイメージの区別 【point】 キーワードと色とのリンク コンセプトの表現「なるほど」 と思わせる説得力	カラーカード 199a トータルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
8	8	composition 「my name」 自分の名前を構成しているアルファベットをモチーフにして 色彩構成する ex)TARO=[T][A][R][O] 小文字でも大文字でもOK ただし、文字以外の要素は NG(文字と関係ない線など)	色彩による画面構成力 【point】 レイアウトのバランス 画面の構成力 モチーフ(文字)の使い方 エスキースの繰り返し	カラーカード 199a トータルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット *モチーフ (motif) = 主題、テーマ (theme) *エスキース (esquisse) = 下絵、ラフプラン
9	9	【画面サイズ】 A4サイズのケント紙中央に160mm×160mmの正方形		*A4ケント紙
		試験課題名	◆提出日 最終日	継続(回) (当日)
		タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	
		タイトル	color process	
		与件	授業内の課題全てをまとめて提出	
		制作内容	【色彩理論資料一式】「1」「5」など数字が入っているプリント 【授業内課題一式】「composition」5種類 【その他】「教科計画書」「指導計画書」	
		提出様態	A4・10ポケットファイル 注*このサイズしか受理しません	
		評価項目	チェックポイント	配点
		■知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力 ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力	1 知識・認識力_色彩基本理論:基本理論を理解し、作品に反映することができる 2 材料・用具使用力_仕上げの清潔さ:美意識を持って作品を仕上げることができる 3 構成・表現力_作品の魅力_美しいと思える色彩構成を構築できる	30 30 40
			計	100

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目 科目名 構成「平面・立体」 セッション ①・②・3	科目形態 演習 実習 一般
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週 自主制作時間 10時間	科目配当 学科・専攻 対象学科 コト・ビジュアル/モノ・産業 担当教員 下東英夫 先生	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
劇団公演・演劇ホールチラシ、ポスター、ロゴのデザイン等

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 構成は立体、平面デザインの区別なくデザイン全般の基本です。平面では使う形・線で画面を構成します。立体は素材を切ったり貼ったりし空間を空間を構成します。直接画面に描かない(立体にしない)で、まず考える→ラフを描く→デザインする、を徹底して鍛えます。 1日1課題ですが、造形スケジュールを把握して作品はきれいに制作すること。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為には使用させる画材、素材をお書きください。 スケッチブック、画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角)カッターナイフ 接着剤 等

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり	指導スケジュール
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。 【効果予測】 デザインの基本スキル、構成が習得できる。 毎回課題のため、造形のスケジュールが理解できる。 コンセプトから表現への手順をしっかりと学習できる。 平面、立体デザインの今後学習するデジタル技術にも応用できる。 表現における美意識が訓練できる。 【仕事への繋がり】 考え、計画をたてラフを描きデザインしていく作業は立体デザイン、平面デザインに関係なく重要なスキルである。それはプロデザイナーになっても同じある。自分の造形が説明できる。 科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 デザインにおける発想と表現の基礎が身に付く。 作業手順と素材の理解ができ、素材の使い方も課題をとうして身に付く。自分の造形が説明できる。 試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> 音楽イベントをテーマにそれに基づいた平面、立体作品をデザインする <与件> 平面、立体ともモノクロ。立体は着色等なし <提出様態> 平面 A3縦仕様 立体 A3の範囲内で構築、高さ20cm以内 評価項目 ■知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力 ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に 回数 タイトル 習得内容/留意点 1 構成とは説明 作業手順説明 ●平面課題01 点の構成 構成とはを解説 具体的な作品解説 点の方向性と密度で構成すること 2 ▲立体課題01 平面から立体へ 立ち上がる立体で構成 平面から立体が立ち上がる仕組みを学び、立体の成り立ちを理解し空間を構成すること 3 ●平面課題02 線の構成 線の表情の理解と構成 線とは何かを理解すること 線でどうイメージを作るかを学ぶ 線で画面を構成すること 4 ▲立体課題02 組む立体 同じ形の大小で立体をつくる そして空間を構成→合評会 限定された立方体を作り、それをどう組み合わせると効果的な立体空間になるかを学ぶ 5 ●平面課題03 形による構成 方向性と運動の構成 形の特徴と表情を理解すること 方向性と運動を理解し緊張感がある空間構成を描くこと 6 ▲立体課題03 抽象的立体 三角形で立体をつくる 合評会 意見交換 三角形を組み合わせると切り込みを入れ立体をつくり緊張感のある空間を構成すること 7 ●平面課題04 面による構成 面で立体をつくる 遠近法で描く 面を組み合わせると立体を感じる空間構成を考えると2次元から3次元を感じるイメージを作ること 8 ▲立体課題04 空間を意識した立体 住居的立体をつくる 面で空間をつくる 外、内の空間を意識し立体をつくる 土台の空間も意識してつくること 9 ●▲試験課題 同じテーマでの平面/立体作品 まず立体をつくる 学んできた構成力をいかし、伝えたいイメージを的確にデザインすること 平面・立体のバランスを考慮すること 10 平面作品をつくる デザイン完成→合評会 意見交換 全体まとめ きれいに仕上げること 全員の作品をそれぞれ客観的に評価しあう 授業全体のまとめ 総評

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。
「構成」は平面(グラフィック、イラスト、ウェブ)であれ立体(ディスプレイ、プロダクト、インテリア)であれデザインの本質であり、構成されないデザインは存在しない。どう作る、どう造形するかを色々リサーチしておこう。
具体的に、「構成/平面」では抽象絵画の先駆者モンドリアンの作品、フランク・ステラの作品。
デザインではデザイン黎明期のロシアアバンギャルトのロドチェンコ/エル・リシツキーの作品。
グラフィックデザインではヨセフ・ミュラー・ブロッマン、ヘルムート・シュミット、亀倉雄策、田中一光の作品。
「構成/平面」では建築家のル・コルビュジェ、安藤忠雄の作品を検索して確認して見ておこう。
デザインにおける構成が主体だと思ふデザインを自分なりに集めておく。
課題はその日に完成、提出であるから造形の時間配分をよく考えること。
制作道具用紙は充分に用意しておくこと、ケントは必須であるから不足のないようにしておく。

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆できるだけ何をやらせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

立体課題01 立ち上がる立体 テーマ 2点制作
ケントに任意に切れ込みをいれ立体をつくり全体を構成すること
B4ケント紙仕様

●構成のポイント
立体の成り立ちを理解すること
つねに全体のデザインを
考えること

- テーマをまず考える
テーマにそって(画面全体の空間を把握し)必ずラフを描くこと(必須、小さくてもよい)
- テストで折り曲げてみる
- 折り曲げる方向性も考えること
1方向にならないようにする→多視点

●2023年度 1・2年 指導計画書<前期10回授業用> ©学校法人創造社学園2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目 科目名 構成「平面・立体」 セッション ①・2・3	科目形態 演習・実習・一般	科目配当 学科 専攻
単位() 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 10時間	対象学科 コト・ビジュアル / モノ・産業	担当教員 下東英夫 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
劇団公演・演劇ホールチラシ、ポスター、ロゴのデザイン等

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
単純なエレメントをテーマに合うようにどう配置すれば造形的に美しいかを具体的な課題をどうして学習、習得していく。
その後の高度なデザイン学習のためにも 考える→ラフを描く→デザインする その造形手順をしっかり身につけること。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
		◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	1	平面構成とはをレクチャー(世界の平面構成作品を紹介、解説) ●平面構成01 点による構成 粗と密でデザインする A3ケント紙(あるいはA4、2枚でもよい) 横仕様 画面の中央に左右180mm天地220mmの枠を2つ作図。 その枠内に点のみで課題テーマのイメージをデザイン構成する。	平面構成を理解する。 点の表情を理解すること。 相反するテーマをわかりやすく画面上に構成すること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) カッターナイフ 筆記用具
2	2	▲立体構成01 平面から立体へ たちあがる立体 B4ケント紙2枚 課題テーマからイメージする立体を平面から立ち上げる。 平面に切れ込みを入れ、それを立ち上げ空間を構成する。	どうすれば平面から立体になるかを実践し、理解すること。 立体とはを確認し空間をデザインすることを学習する。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 筆記用具
3	3	●平面構成02 直線による構成 平面における空間認識 線の表情 太い線、細い線、水平垂直の線等 直線を使い(定規できれいに引くこと)2つの空間をデザインする ※サイズ仕様等は課題01と同じ	線の多様な表情を理解し、自在にデザインすること。 枠の空間をよく把握しどこに線を引くか、ラフを多く描きよく考えて構成すること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具
4	4	▲立体構成02 組み合わせる立体 土台A3ケント紙 素材A3ケント紙 正方形の立体を大小10~20以上つくる。 それを任意に組み合わせ全体の空間を構成する。	立方体のエレメントをどう組み合わせたら効果的な立体構成になるか。素材が同じでもいかに個性的な空間がつかれるかを考えること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具
5	5	●平面構成03 形(正方形・円)による構成 方向性と黄金比 正方形・円をどう美しくレイアウトするか。地と図の関係を考慮。 大きく、小さく、どの位置に配置するか。ランダムに並べるか規則正しく並べるかをよく考えること。	正方形・円の表情を理解すること。面積対比で空間の地と図を意識すること。 黄金比、規則性と不規則性を認識し構成すること。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
6	6	▲立体構成03 より抽象的立体 土台A3ケント紙 素材A3ケント紙 三角形の平面を任意に組み合わせることで立体をつくる。 どう組み合わせたら立体構成ができるかを考える。 土台全体におけるエレメントの配置を考え構成すること。	平面の三角形を組み合わせて立体を作り上げる。 コンセプトをよく考え、ラフを描き、躍動感のある立体構成をめざす。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 筆記用具
7	7	●平面構成04 面による構成 面による立体感、遠近感を感じる構成を平面上にデザインする。 面を組み合わせることで遠近感あるイメージをつくること。 単純な遠近法で面をどうなられば立体を感じることができるか。 ※サイズA3横使用。	面の特性を理解すること。 面と面を立体を表現すること。 遠近法を使ってもいいし自在に面を使い立体的に見えるように描くこと。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3-A4) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) 筆記用具
8	8	▲立体構成04 空間を強く意識した立体 土台A3ケント紙 素材A3ケント紙数枚 ある空間のイメージ世界をデザインすること。素材形体は自由。 独自に選定したエレメントを任意に組み合わせ空間を強く意識した立体構成をめざす(自立していること)。	面を作り空間を構成する。 紙という素材を活かししっかりと存在する構造物をめざす。構造的に自立する立体をつくる。内側のデザイン(インテリア)も考えても良い。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具
9	9	●▲最終課題 平面と立体作品(同じコンセプトでつくる) 学んできた表現技法を使い平面作品と立体作品をつくる。 1つのコンセプトを決め、平面→ポスター、立体→モニュメントをデザインする(モノクロ) まず立体作品をつくる。 提出後、全員で合評会。自身の作品と他者の作品を比較検討しよう。	コンセプトをしっかりと決めておなじイメージで平面と立体を構成すること。 学んできた構成の表現技法をしっかりと使いこなすこと。	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤 筆記用具
		試験課題名 音楽イベントのポスターとモニュメントをデザインする ◆提出日 最終日	継続(2回)・当日	
		タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書	
		タイトル 音楽イベントの平面と立体のデザインを構成する	ADC年鑑、JAGD年鑑、 インテリア年鑑、 インテリア、建築雑誌 等	
		与件 平面、立体ともモノクロ。立体は着色等なし		
		制作内容 音楽イベントをテーマに、それにもとづいた 平面作品→ポスター(A3縦仕様) 立体作品→モニュメント(土台A3横仕様、高さ20cm程度) をデザインする	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
		提出様態 平面 A3縦仕様 1枚 立体 A3上に構築 高さ20cm程度	スケッチブック、 画用紙orケント紙(A3) サインペン(黒、グレーのみ) 定規(直、三角) カッターナイフ 接着剤	
		評価項目	チェックポイント	配点
		■知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力 ■材料・用具使用力 ■構成・表現力 □提案・説得力	1 線、形の仕組みの理解(図形・作法) 2 用具の的確な理解/組み合わせとバランス 3 形の感情と特性の関係/仕上り(正確・丁寧)	30 30 40
			計	100

必要出席回数 8 / 10	科目名 総合基礎	科目形態 演習・(実習)・一般
セッション ①・②・③	科目配当 全学科・専攻	対象学科 (コト・ビジュアル) / (モノ・産業)
単位(2) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 10時間	担当教員 溝口 賢 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
こどもちゃれんじワークイラストなど

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
<p>◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。</p> <p>①アイデアの出し方 マインドマップなどのブレインストーミング方法を学びます。アイデアの出し方のヒントを学ぶことで、いろいろなアイデアがあることを体感します。</p> <p>②検証の重要性 本制作に取り掛かる課程でデザイン検証をします。検証を繰り返すことで、デザインの微調整ができ確認できます。よりニーズにあった結果を得るために重要なポイントです。</p>	<p>◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為に使用させる画材、素材をお書きください。</p> <p>●画材一般 (スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、コピック、カッター、ハサミなど) ●フォトショップ ●イラストレーター</p>

<p>◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。</p> <p>【効果予測】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●アイデアの出どころを知る ●マインドマップ...マンドラートでのアイデア出し ●リサーチ・分析方法 ●ラフ・カンパデザインの作成方法 ●アナログ・デジタル制作技術 ●デザインレイアウト技術を身につける ●企画書制作技術 <p>【仕事への繋がり】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●モノの見方、捉え方をデザイン目線で考える力がつきます。問題定義の出し方、問題解決などデザインできることにはどんな種類、方法があるのか体験して知ることができます。 <p>科目修了時点での仕上がり像</p> <p>◆何をどこまで身につけているのか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●アイデア出しの習得 ●表現方法のバリエーションを広げる ●企画書の作り方 <p>試験課題内容</p> <p>◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。</p> <p><タイトル> 2024年版のカレンダー制作</p> <p><与件> 〇〇できるカレンダー</p> <p><提出様態> 企画書 (A3サイズ) + カレンダーダミー</p>	<p>指導スケジュール</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回数</th> <th>◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td> <p>タイトル 第①課題 テーマ：「グリーティングカード」</p> <p>習得内容/留意点 ■グリーティングカードのリサーチ・分析 ■マインドマップでのブレインストーミング</p> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td> <p>特別な人に送るグリーティングカード制作。</p> <p>①リサーチ・分析 ②アイデア出し</p> <p>■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作</p> </td> </tr> <tr> <td>3</td> <td> <p>③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作</p> <p>■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究</p> </td> </tr> <tr> <td>4</td> <td> <p>⑥デザイン検証 ⑦写真撮影 ⑧企画書作成 ⑨作品展示・評価</p> <p>■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成</p> </td> </tr> <tr> <td>5</td> <td> <p>■作品展示 ■意見・評価</p> </td> </tr> <tr> <td>6</td> <td> <p>第②課題 テーマ：「カレンダー」</p> <p>■カレンダーのリサーチ・分析 ■マンドラートでのブレインストーミング</p> </td> </tr> <tr> <td>7</td> <td> <p>〇〇できる2024年カレンダー制作。</p> <p>①リサーチ・分析 ②アイデア出し</p> <p>■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作</p> </td> </tr> <tr> <td>8</td> <td> <p>③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作</p> <p>■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究</p> </td> </tr> <tr> <td>9</td> <td> <p>⑥デザイン検証 ⑦写真撮影 ⑧企画書作成 ⑨作品展示・評価</p> <p>■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成</p> </td> </tr> <tr> <td>10</td> <td> <p>■作品展示 ■意見・評価</p> </td> </tr> </tbody> </table>	回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	1	<p>タイトル 第①課題 テーマ：「グリーティングカード」</p> <p>習得内容/留意点 ■グリーティングカードのリサーチ・分析 ■マインドマップでのブレインストーミング</p>	2	<p>特別な人に送るグリーティングカード制作。</p> <p>①リサーチ・分析 ②アイデア出し</p> <p>■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作</p>	3	<p>③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作</p> <p>■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究</p>	4	<p>⑥デザイン検証 ⑦写真撮影 ⑧企画書作成 ⑨作品展示・評価</p> <p>■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成</p>	5	<p>■作品展示 ■意見・評価</p>	6	<p>第②課題 テーマ：「カレンダー」</p> <p>■カレンダーのリサーチ・分析 ■マンドラートでのブレインストーミング</p>	7	<p>〇〇できる2024年カレンダー制作。</p> <p>①リサーチ・分析 ②アイデア出し</p> <p>■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作</p>	8	<p>③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作</p> <p>■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究</p>	9	<p>⑥デザイン検証 ⑦写真撮影 ⑧企画書作成 ⑨作品展示・評価</p> <p>■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成</p>	10	<p>■作品展示 ■意見・評価</p>
回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に																						
1	<p>タイトル 第①課題 テーマ：「グリーティングカード」</p> <p>習得内容/留意点 ■グリーティングカードのリサーチ・分析 ■マインドマップでのブレインストーミング</p>																						
2	<p>特別な人に送るグリーティングカード制作。</p> <p>①リサーチ・分析 ②アイデア出し</p> <p>■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作</p>																						
3	<p>③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作</p> <p>■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究</p>																						
4	<p>⑥デザイン検証 ⑦写真撮影 ⑧企画書作成 ⑨作品展示・評価</p> <p>■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成</p>																						
5	<p>■作品展示 ■意見・評価</p>																						
6	<p>第②課題 テーマ：「カレンダー」</p> <p>■カレンダーのリサーチ・分析 ■マンドラートでのブレインストーミング</p>																						
7	<p>〇〇できる2024年カレンダー制作。</p> <p>①リサーチ・分析 ②アイデア出し</p> <p>■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作</p>																						
8	<p>③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作</p> <p>■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究</p>																						
9	<p>⑥デザイン検証 ⑦写真撮影 ⑧企画書作成 ⑨作品展示・評価</p> <p>■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成</p>																						
10	<p>■作品展示 ■意見・評価</p>																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>評価項目</th> <th>評価ポイント</th> <th>配点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力</td> <td>1 デザインプロセスの理解</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>②材料・用具使用力 ③構成・表現力 □提案・説得力</td> <td>2 アナログ・デジタル手法の併用</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3 デザインアイデアの具現化</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td></td> <td>計</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>	評価項目	評価ポイント	配点	①知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力	1 デザインプロセスの理解	30	②材料・用具使用力 ③構成・表現力 □提案・説得力	2 アナログ・デジタル手法の併用	30		3 デザインアイデアの具現化	40		計	100								
評価項目	評価ポイント	配点																					
①知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力	1 デザインプロセスの理解	30																					
②材料・用具使用力 ③構成・表現力 □提案・説得力	2 アナログ・デジタル手法の併用	30																					
	3 デザインアイデアの具現化	40																					
	計	100																					

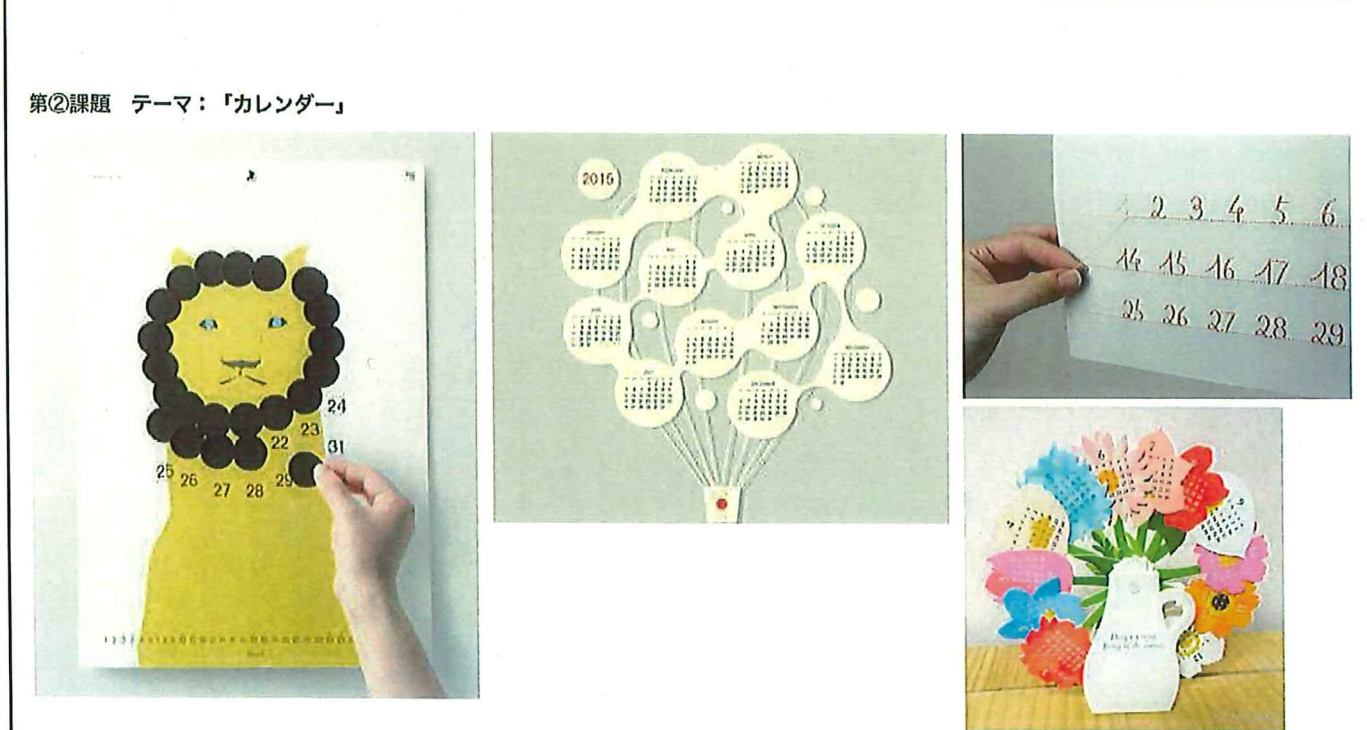
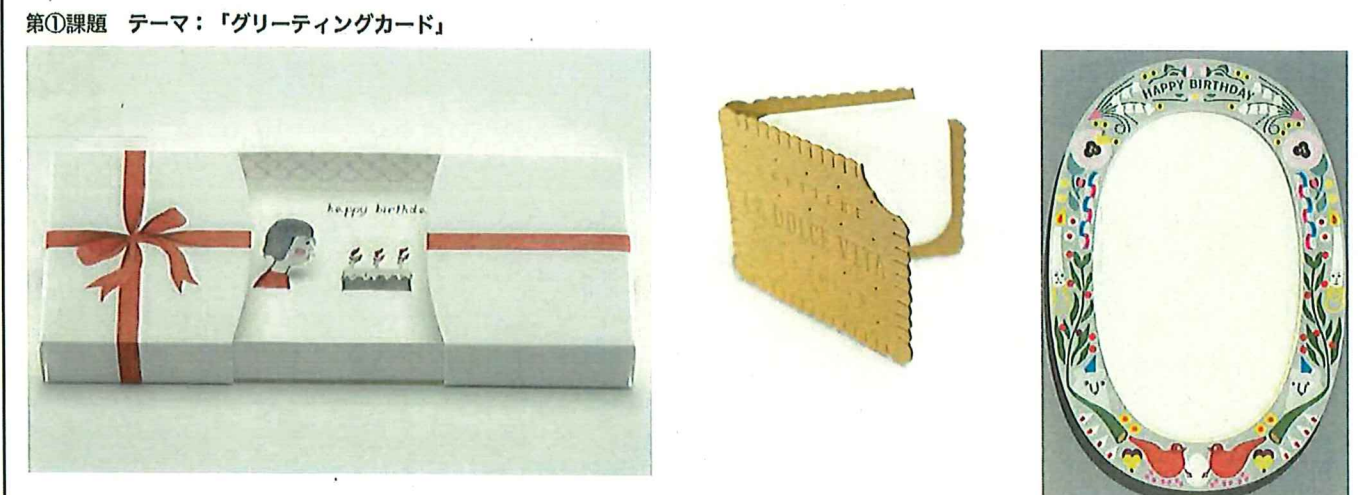
予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

<p>第①課題 テーマ：「グリーティングカード」 1：グリーティングカードのリサーチ・分析 どんなグリーティングカードのデザイン商品が市場に存在するのか調べてくる。その際には良い点、悪い点、改善点などを分析してください。その結果を元にブレインストーミングをしていきます。</p> <p>2：カードデザインのアイデア 特別な人に送るグリーティングカードのデザインを制作してもらいます。ターゲットを設定してアイデアを考えていきます。ブレインストーミングをする際にアイデアをすぐに出せるように複数案のアイデアを考えてきてください。</p>	<p>第②課題 テーマ：「カレンダー」 1：カレンダーのリサーチ・分析 世の中にはどんなカレンダーの種類があるのか調べてくる。その際には良い点、悪い点、改善点などを分析してください。その結果を元にブレインストーミングをしていきます。</p> <p>2：カレンダーアイデア 〇〇できるカレンダーを制作してもらいます。〇〇に当てはまる部分は各々がアイデアを考えますので、ブレインストーミングをする際にアイデアをすぐに出せるように複数案のアイデアを考えてきてください。</p>
--	---

設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。



●2023年度(1)2年 指導計画書<前期10回授業用> ©学校法人創造社学園2023

必要出席回数 8 / 10	科目名 総合基礎	科目形態 演習・(実習)・一般
セッション ①・2・3	科目配当 全学科・専攻	対象学科 (コト・ビジュアル)(モノ・産業)
単位(2) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 10時間	担当教員 溝口賢 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)
こどもちゃれんじワークイラストなど

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
デザイン思考の基本を課題を通して学んでもらいたい。問題定義→リサーチ・分析→アイデア出し→制作・編集・構築→展開→検証→仕上げ→プレゼンの一連の過程を経験することで、デザインのノウハウを経験することが目的です。ポイントとしては、①問題定義の発見、②アイデアの展開方法、③表現技法の3点を重点に学んでもらいたい。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
1	1	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価軸の統一のための工夫などお書きください。 第①課題 テーマ:「グリーティングカード」 【内容】グリーティングカードのデザインを考えます。ターゲットを明確に設定して、どんなアイデア・デザインにすればターゲットに響く商品になるのか想定しながら制作します。コンセプトの立て方、アイデアの広げ方、企画書の作成など制作プロセスを確認しながら進めます。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください ●アイデア出し ●アイデアは2案提出	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
2	2	■「マインドマップ」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換をすることで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成してより具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。 ■実制作では、失敗を恐れずにチャレンジをしてみることを。最初からきれいにできるものでもありません。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。そして検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティーを上げていきます。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●コンセプトシート作成 ●ラフ作成	
3	3	■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●作品制作・検証	
4	4	使用画材例:スケッチブック、コピック、色鉛筆、ガッシュ、アクリル絵の具、色紙、ケント紙、厚紙、マスキングテープ、シール、デザインボンド、のり、デザインカッター、ハサミなど 企画書サイズ: A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 グリーティングカードサイズ: 任意	●写真撮影	
5	5	制作ポイント 「アイデアをカタチにする」 アイデアは浮かんだけど、どうやってデザインをしていいのかわからない。デザインには正解はありません。頭で描いたイメージをカタチにするには経験が必要です。手を動かすこと、失敗をすること、経験を積み重ねることでデザインスキルは上達しますので、上手いかわからなくても作ることの楽しみを感じて制作してください。	●企画書制作 ●作品展示・評価	

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
6	6	第②課題 テーマ:「カレンダー」 【内容】2024年版のカレンダーを制作します。〇〇できることをテーマに、使いやすさ、見やすさ、理解しやすさなど、アイデアからデザイン性と機能が融合しているカレンダーを目指します。新しい形のカレンダーデザインを提案できるように考え進めます。色々なカレンダーがあったら良いなと思えるアイデアと制作を心がけましょう。	●アイデア出し ●アイデアは2案提出	
7	7	■「マンガラート」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換をすることで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成して、より具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。	●コンセプトシート作成 ●ラフ作成	
8	8	■実制作では、前回同様失敗を恐れずにチャレンジをしてみることを。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。それには検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティーを上げていきます。仕上げ力も大事な要素です。細かなところまで注意して作成して、ダミーといえども本物の商品のように制作します。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●作品制作・検証 ●写真撮影	
9	9	使用画材例:スケッチブック、コピック、色鉛筆、ガッシュ、アクリル絵の具、色紙、ケント紙、厚紙、マスキングテープ、シール、デザインボンド、のり、デザインカッター、ハサミなど 企画書サイズ: A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ: 指定なし	●企画書制作 ●作品展示・評価	
試験課題名		2024年版カレンダー	◆提出日 7 / 28	継続(5回)・当日
タイトル		◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。		指導資料/参考図書
タイトル		2024年版のカレンダー制作		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 ●画材一般(スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、コピック、カッター、ハサミなど) ●フォトショップ ●イラストレーター
与件		〇〇できるカレンダー		
制作内容		〇〇できる2023年カレンダー制作。デザイン性と機能が兼ね備えてあるカレンダーを考えます。 企画書サイズ: A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ: 指定なし		
提出様態		企画書(A3サイズ)+カレンダーダミー		
評価項目		チェックポイント	配点	
■知識・認識力	1	デザインプロセスの理解	30	
□調査・分析力	2	アナログ・デジタル手法の併用	30	
□企画・構想力	3	デザインアイデアの具現化	40	
■材料・用具使用力	計		100	
■構成・表現力				
□提案・説得力				