実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
（クリエイティブデザイン科　高度コミュニケーションデザイン専攻）

科目区分	必修選択区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時数				うちシラバス添付事業時数			
					週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
講義科目	必修科目	クリエイティブ概論	●		2	16							16	16							
		広告概論	●				2	26					26		26						
		言語表現論	●				2	26					26		26						
		紙と印刷1	●				2	26					26		26						
		デジタルマーケティング	●				2	34					34		34						
		環境概論	●						2	24			24			24					
		コピーライティング	●						2	24			24			24					
		デザイン史1	●						2	24			24			24					
		デザイン史2	●								2	24	24				24				
演習・実技科目	必修科目	タイポグラフィ基礎	●		4	24							24	24							
		デッサン1	●	★	4	48							60	48				48			
		デッサン2	●		4	64							64	64							
		色彩学	●	★	4	48							48	48				48			
		平面構成	●		4	48							48	48							
		Illustrator/Photoshop	●		4	48							48	48							
		画材研究	●		4	64							64	64							
		デザイン演習1	●		4	48							48	48							
		デザイン演習2	●		4	64							64	64							
		スケッチ1	●		4	48							48	48							
		スケッチ2	●		4	64							64	64							
		マーケティング・フィールドワーク	●		4	48							48	48							
		DTP演習	●		4	68							68	68							
		和文タイポグラフィ	●		4	48							48	48							
		イメージクリエイション	●		4	64							64	64							
		写真実習	●				4	48					48		48						
		デザインワーク	●				4	48					48		48						
		広告1	●				4	36					36		36						
		コンセプトワーク	●				4	48													
		ブランディング１	●				4	48					48		48						
		ロゴタイプ・マーク	●				4	20					20		20						
		パッケージ	●				4	24					24		24						
		エクスペリエンス・デザイン1	●				4	48					48		48						
		欧文タイポグラフィ1	●				4	48					48		48						
		ディレクションワーク	●				4	32					32		32						
		マーケティング	●	★			4	32					32		32				32		
		パンフレット	●				4	36					36		36						
		販売促進	●	★					4	48			48			48				48	
		サイン計画	●	★					4	44			44			44				44	
		プレゼンテーションワーク	●						4	60			60			60					
		環境デザイン1	●						4	64			64			64					
		学外出展							8	400			400								
		卒業制作ファンデーション									8	200	200								
		卒業制作	●								8	400	400				400				
		体育祭				10		10		10		10	40								
		東美祭				70		70		70		70	280								
		オリエンテーション				10		10		10		10	40								
		担任課題			4	120	4	120	4	120	4	120	480								
		キャリアガイダンス							2	24			24								
		健康診断				2		2		2		2	8								

科目区分	必修選択区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時数				うちシラバス添付事業時数			
					週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
演習・実技科目	選択 2科目	欧文タイポグラフィ2	●				4	68					68		68						
		商品企画1	●				4	68					68		68						
		タイポグラフィ・コンポジション	●	★			4	48					48		48				48		
		エディトリアルデザイン	●				4	52					52		52						
		インターフェースデザイン1	●	★			4	68					68		68				68		
	選択 4科目	商品企画2	●						4	48			48			48					
		紙と印刷2	●						4	48			48			48					
		タイポグラフィ／InDesign	●						4	48			48			48					
		広告2・3	●						4	60			60			60					
		ブックデザイン1	●						4	64			64			64					
		ブランディング2	●						4	52			52			52					
	選択 4科目	環境デザイン2	●	★							4	48	48				48				48
		ポスターディレクション	●								4	48	48				48				
		エクスペリエンス・デザイン2	●	★							4	48	48				48				48
		雑誌企画編集	●								4	44	44				44				
		コミュニケーションワーク	●								4	48	48				48				
必修科目授業時数						1,024		792		924		836	3,576	812	836	608	660	96	148	92	96
必修選択科目の最低取得時数								100		196		188	484								
卒業に必要な授業時数						1,024		892		1,120		1,024	4,060	812	836	608	660	96	148	92	96

※上記、実務教員授業時数・うちシラバス添付授業時数の合計は、選択必修全科目を含んでいます。

博物館法施行規則第七条に基づき学芸員資格の試験科目の免除を希望する者は、次の講義科目を履修しなければならない。

科目区分	必修選択区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時数				うちシラバス添付事業時数			
					週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
講義科目	必修科目	日本美術史			2	48							48								
		西洋美術史			2	48							48								
		博物館概論			2	48							48								
		生涯学習概論			2	48							48								
		博物館教育論			2	48							48								
		博物館情報・メディア論					2	48					48								
		博物館経営論					2	48					48								
		博物館資料論					2	48					48								
		日本文化史							2	48			48								
		博物館資料保存論							2	48			48								
		博物館展示論							2	48			48								
必修科目授業時数						240		144		144			528								
学芸員受験資格に必要な授業時数						240		144		144			528								

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科　高度コミュニケーションデザイン専攻　　1年

授業名　デッサンⅠ

担当講師　高橋　誠

授業計画進行表（前期（丸囲み）・後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15 （木）	グレースケールとデッサン 鉛筆の削り方などデッサンについての話	第10回 6/24 （木）	ボイドとチューブ1 円筒を倒して書く、楕円の形
第2回 4/22 （木）	球体 ヴォリュームを出す、立体感を出す。	第11回 7/1 （木）	ボイドとチューブ2 円筒を倒して書く、楕円の形
第3回 5/6 （木）	立方体 垂直水平の把握とパースについて	第12回 7/8 （木）	パイプ椅子 構造に注意して描く
第4回 5/13 （木）	円筒 目の高さによる円の変化を考える。		
第5回 5/20 （木）	相貫体 円錐形と角柱が90度に交差する形を把握する。		
第6回 5/27 （木）	レンガの組み合わせ パースを考える		
第7回 6/3 （木）	計量カップ 透明感のあるものを描く		
第8回 6/10 （木）	ガラス瓶とレモン 分厚ガラスの質感をとらえる		
第9回 6/17 （木）	ブロックと紙袋 質感の違いを描く		

授業形式　講義・演習（丸囲み）・実験・実習実技

授業内容

・1枚の画用紙(B3)に、3次元の空間を描き出すこと。
・デッサンの基本要点は「形」と「調子」です。
・モチーフ(対象物)に色があっても、それを白と黒、(モノトーン)に置き換えて表現します。
・描く対象物が、どのような造りになっているかを観察/理解すること。
・デッサンの目的は、ものを見る目(脳)を鍛えることです。

【講師概要】大学版画学会会員、(有)N工房 企画主任、鎌取カルチャーセンター講師、画家・銅版画家として活動 他、建築内装インテリアとして、アートパネル、金箔・砂子いかしたアートワークの制作活動。

到達目標

写真など、平面的な2次資料ではなく、自分の眼で周りを観察して、それを3Dから、2Dに置き換え、シンプルな画材で表現できるようになること。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100−90点：A
89−80点：B
79−70点：C
69−60点：D
59点以下：不合格

提出課題

鉛筆デッサン

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

鉛筆(3H～6B)質の高いものを用意
練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、フィキサチーフ、
50センチの定規、スティックのり、B3画用紙、ティッシュ

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

課題とモチーフは変更することがあります。

2021　年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科　高度コミュニケーションデザイン専攻　　1年

授業名　　色彩学

授業計画進行表（ 前期 ）

担当講師　丹治香利

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/16 （金）	・色彩のはたらき・効果 ・色のしくみ（三属性・トーン） ・色とイメージの関連性 【演習課題①】トーンマップ	第10回 6/25 （金）	・ 作品制作 ・ コメント記入方法
第2回 4/23 （金）	・カラーイメージトレーニング ・パッケージのカラー分析 【演習課題②】パッケージのカラー分析	第11回 7/2 （金）	・ 作品制作
第3回 5/7 （金）	・カラー分析発表（グループワーク） ・配色技法①　配色の基本（色相配色・トーン配色） 【演習課題③】配色ワーク	第12回 7/9 （金）	・プレゼンテーション ・評価・分析・まとめ
第4回 5/14 （金）	・配色技法②　統一（ドミナントなど） 【演習課題④】配色ワーク	第13回 ／	
第5回 5/21 （金）	・配色技法③　変化（アクセントなど） ・色彩理論①　混色・色名 【演習課題⑤】配色ワーク	第14回 ／	
第6回 5/28 （金）	・色彩理論②　対比・同化 ・カラーイメージスケール 【演習課題⑥】配色ワーク → 次回：中間確認（提出）	第15回 ／	
第7回 6/4 （金）	・代表的なイメージの特徴① 【作品①②】イメージ作品（ナチュラル／カジュアル）	第16回 ／	
第8回 6/11 （金）	・代表的なイメージの特徴② 【作品③④】イメージ作品（モダン／クラシック）	第17回 ／	
第9回 6/18 （金）	・代表的なイメージの特徴③ 【作品⑤⑥】イメージ作品（ロマンティック／エレガント）	第18回 ／	

授業形式　演習

授業内容

【1～2回目】
色彩の働きや効果、色とイメージの関連性と色彩活用のための基本理論（三属性・トーン）。
デザインにおける色の役割や伝達手段として色を有効活用する意味や重要性を確認する。
イメージワードをもとに色を選ぶワークやパッケージのカラー分析などの実習を実施予定。
【3～6回目】
表現したいイメージや目的に応じたカラーコーディネートを行うための配色と基本的な色彩理論。
配色ワークによって（カラーカードを使用）、配色効果を体感しながら色彩表現力を身につける。
【7～9回目】
イメージスケールを活用し代表的なイメージ(6種）の色彩傾向・特徴を確認。
各イメージの作品を作成→最終回に提出。 ※着彩手段は任意（色鉛筆・PC・カラーカードなど自由）
【10～12回目】
作品（最終課題制作）およびプレゼンテーション → 評価・分析・まとめ。
作品①②③④⑤⑥のうち1個を発表課題とする。提出は全作品（6種）。

【講師概要】カラーコーディネーター／色彩活用研究所株式会社サミュエルにて色彩活用の人材育成に従事。

到達目標

色彩の基本知識とともに、配色表現やイメージ表現のテクニックを演習課題を通して身につける。
最終課題としてイメージ作品（全6種）を制作し、プレゼンテーション・相互評価・評価の分析も実施、
総合的な色彩表現力（適切な色を選び組み合わせる＋言葉で伝える）の向上を目指す。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A
89-80点：B
79-70点：C
69-60点：D
59点以下：不合格

提出課題

・ 演習課題①②③④⑤⑥　→　各回の内容に応じて設定　※中間確認＝6/5以降実施
・ 作品①②③④⑤⑥　→　イメージ作品（6種）　※7/9（最終回）に提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

・毎回持参 →「カラーコーディネーター入門　色彩」、「Color Exercise （色彩活用研究所テキスト）」
「新配色カード199a」、「新配色カード 199用演習台紙（PCCSトーン別色相環）」
※ピンクの袋に入っているカラーカードを貼る台紙（2枚入り） 通称：トーンマップ
配布プリント、はさみ、のり

・必要時に指示 → カラー分析に使用する商品パッケージ（演習課題②）
色鉛筆・PC・着彩ツールなど課題制作に必要なもの

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

・ PC （パワーポイント） ・ プロジェクター
※ メインテキスト変更に伴い、補足プリントを配布（必要時）

2021 年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度コミュニケーションデザインデザイン専攻　2年

授業名：インターフェイスデザインⅠ

授業計画進行表（ 後期 ）

担当講師：吉竹遼

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/3	■イントロダクション ・自己紹介 ・この講義について ・映像視聴 ・制作課題について	第10回 11/12	■制作期間
第2回 9/10	■UIの基本を学ぶ ・Adobe XDの使い方について ・コンポーネントについて ・レイアウトについて ・ワーク：UIトレース	第11回 11/19	■中間発表1 ・プレゼンテーション ・フィードバック
第3回 9/17	■サービスについて学ぶ ・サービスとは何か ・練習課題について	第12回 11/26	■制作期間
第4回 9/24	■顧客を知る ・顧客とは何か ・インタビューのはじめかた ・ワーク：インタビュー練習	第13回 12/3	■中間発表2 ・プレゼンテーション ・フィードバック
第5回 10/1	■コンセプトの発散と収束 ・課題と価値について ・アイディエーション方法 ・ワーク：コンセプトの発散と収束	第14回 12/10	■特別講義 ・ゲストをお招きしてお話頂きます
第6回 10/8	■コア機能の発散と収束 ・コア機能とは何か ・コア機能の発散と収束	第15回 1/14	■制作期間
第7回 10/22	■ナビゲーションとレイアウト ・ナビゲーションについて ・ワーク：ペーパープロトタイプ	第16回 1/21	■制作期間
第8回 10/29	■練習課題の制作 ・ワーク：練習課題の制作	第17回 1/28	■最終発表 ・プレゼンテーション
第9回 11/5	■練習課題の発表 ・練習課題の発表 ・制作課題について	第18回 /	

授業形式：講義 ・ (演習) ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

この授業ではデジタルプロダクトのインターフェイスデザイン制作を通して
「UIデザインの基礎を学ぶ」「ツールの使い方を学ぶ」「課題解決型のデザインの視点を学ぶ」
ことを目指しています。皆さんが日常で触れ、使っているアプリの UI がどのような目的でデザインされ、どのようにツールを駆使しているのか。そうした現場レベルでの視点やスキルを育むことができたらと思っています。

こんな人におすすめ
・見た目だけじゃないデザインを学びたい人
・ロジカルにデザインを作るのに興味がある人

こんな人は合わないかも
・自分の好きな、かっこいいデザインを作りたい人
・考えることより、手を動かすことだけしたい人

講師プロフィル: よりデザイン代表
フェンリル株式会社でスマートフォンアプリの企画・UIデザインに従事後、UXデザインを手がけるSTANDARDへ参画。2018年に独立し、THE GUILDにも参画。

到達目標

デジタルプロダクトのUIを中心とした設計

成績評価基準

出席状況、制作課題を総合して評価。

提出課題

デジタルプロダクトの制作・プレゼンテーション

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ラップトップ / Adobe XD / 『はじめてのUIデザイン 改訂版』 https://ui-design.studio.site/ （参考書として。必須ではありません

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科　高度コミュニケーションデザイン専攻　2年

授業名　タイポグラフィコンポジション

授業計画進行表（前期・後期）（前期に丸印）

担当講師　杉下城司

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/20	講義 活字（フォント）と日本語組版の概念 演習A 組版基礎 行から組版へ	第10回 6/29	課題S3『欧文書体百花事典』の再編演習5（紙面構成）
第2回 4/27	講義 紙面設計と組版の実際 演習B 組版基礎 頁組版へ	第11回 7/6	課題S3『欧文書体百花事典』の再編演習6（紙面構成）
第3回 5/11	講義 グリッド・システムの概念 演習C 頁組版 演習D1 2 フォーマットグリッド （『2 のタイポグラファ』の頁構成演習1）	第12回 7/13	課題S 講評（プレゼン方式）
第4回 5/18	演習E1『風の又三郎』視覚による組版造形演習	第13回 /	
第5回 5/25	演習E2『風の又三郎』視覚による組版造形演習（指定と再生） 演習D2『 2のタイポグラファ』の頁構成演習2（紙面構成） 課題S1『欧文書体百花事典』の再編演習1（書体選択／リサーチ）、演習2（サムネ）	第14回 /	
第6回 6/1	演習F3『2 のタイポグラファ』の再編演習3（紙面構成）	第15回 /	
第7回 6/8	演習F3『2 のタイポグラファ』の再編演習4（紙面構成） 課題S1『欧文書体百花事典』の再編演習2（サムネ）	第16回 /	
第8回 6/15	演習F1『2 のタイポグラファ』の再編演習5 講評 講義 グリッド・システムの実際 課題S3『欧文書体百花事典』の再編演習3（グリッド）	第17回 /	
第9回 6/22	課題S3『欧文書体百花事典』の再編演習4（紙面構成）	第18回 /	

授業形式　講義・演習・実験・実習実技（演習に丸印）

授業内容

タイポグラフィにおいて重要な、実際に文字を組む事、そして文字組を主体とした紙面設計を、論理と実践の両面から学びます。
現在の文字組版の大半はコンピュータによるものですが、組版ソフトの進化によって文字組版、紙面設計が誰でも簡単に行えるようになりました。
しかしながら、その実情は単にデータを流し込むといった設計者（デザイナー）の組版や紙面設計に対する知識や意識の脆弱さがみられます。

この授業では、コンピュータを使いながらも組版ソフトに頼らない、組版者自身で文字組ー紙面設計ー頁構成をコントロールするためのアナログ時代からかわらない普遍的な概念と実技の習得を目指します。
また言終課題では、木文組版を主体とした課題製作を通して、より実践的な頁構成・紙面設計を学びます。

【講師概要】株式会社正方形に入社。1998年よりフリーランスとなる。主な著作に『文字百景』「永遠のモダニスト」（朗文堂、1999年）、『書物のなかの宝石』（共著、京都造形芸術大学、2001年）、『欧文書体百花事典』（共著、朗文堂、2003年）など。

到達目標

コンピュータを使いながらも組版ソフトに頼らない、
組版者自身で文字組ー紙面設計ー頁構成をコントロールするための
アナログ時代からかわらない普遍的な概念と実技の習得。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A
89-80点：B
79-70点：C
69-60点：D
59点以下：不合格

提出課題

組版演習
最終課題による8頁以上のレイアウト、組版・紙面設計指定およびレポート

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

電卓、USBメモリー

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

DTP環境

2021 年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度コミュニケーションデザイン専攻 2年

授業名　マーケティング

授業計画進行表（ 後期 ）

担当講師　和田隆次

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9月7日	マーケティングとは!? マーケティング概論1回目　マーケティング理解の重要性 ／ マーケティングの歴史、顧客価値と顧客満足を中心に概説	第10回 ／	
第2回 9月21日	マーケティングとは!? マーケティング概論2回目 製品戦略 ／ ブランド戦略 ／ 価格戦略 ／ 流通戦略 ／マーケティングコミュニケーションを中心に概説 ■レポート課題：チョコレート（図書館で調べる） ■meiji THE Chocolatを買ってくる	第11回 ／	
第3回 10月5日	演習 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略 レポート「チョコレート」発表 商品の理解（まずテイスティング） 続いてマーケティング分析・ターゲット設定→課題抽出	第12回 ／	
第4回 10月26日	演習 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略 課題解決の道筋（訴求ポイント抽出とターゲット設定）	第13回 ／	
第5回 11月9日	演習 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略 （マーケティングコンセプトの抽出＝できる限り頑張って言語化してみよう！）＆クリエイティブ	第14回 ／	
第6回 11月30日	演習 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略 クリエイティブの深化と、プレゼンテーションの組み立て	第15回 ／	
第7回 12月14日	演習 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略 プレゼンテーションの予行演習（プレゼンテーションの流れの確認＝抜けがないか？ 組み立ては？ などなど）	第16回 ／	
第8回 1月18日	演習 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略 プレゼンテーション	第17回 ／	
第9回 ／		第18回 ／	

授業形式

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技（「演習」に丸印）

授業内容

デザイナーとして社会にでて活動するため必要不可欠な、マーケティング活動の基礎知識を身につける講義。
単なる知識だけでなく、マーケティング分析を起点にクリエイティブワークに取り組めるように…という流れで授業を進行する。
■マーケティング活動に関する、基礎理解。
■（ごく初歩的でよいので）マーケティング分析が行える。
　具体的には、基礎的な3C分析、SWOT分析、4P（4C）が行える。
■マーケティング分析を経た上で、商品・サービスのポジショニング、ターゲットを設定し、
　クリエイティブが行える。具体的には…
・「What to Say」「Whom to Say」「How to Say」を言語化・明確化できる。
・マーケティング分析をもとに広告（ビジュアルやコピーアイデア）を検討できる。
・ターゲットや表現に適したメディアプランが検討できる。
・ターゲットや表現、アイデアに適した販売形態や業態が検討できる。

【講師概要】映画会社宣伝部、広告制作プロダクションを経て株式会社高島屋アドバタイジング（現・株式会社ATA）に勤務。その後独立しinfornautを設立。現在は医用画像診断装置、重電機器、半導体製造装置などB2B分野を中心に、日本航空宇宙学会が主催する学生イベントの広報支援も担当。

到達目標

デザイナーとして社会にでて活動するため必要不可欠な、マーケティングの基礎理解・基礎知識を身に着ける。

成績評価基準

レポート発表は個人採点。演習課題（プレゼンテーション）はグループ全体で評価。それぞれ、学習態度・チームワークも含め総合評価します。
100-90点＝A、89-80点＝B、79-70点＝C、69-60点＝D、59点以下＝不合格

提出課題

レポート（個人）「チョコレート」
グループ制作 「meiji THE Chocolate」のプロモーション戦略（ポスター（必須）／補助ツール（リーフレットなど）／店頭提案／イベント／インターネット活用など）

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノート（キャンパスノートor大学ノート）／スケッチブック／筆記具
PC必須
自分が気に入っているデザイン、イラストレーション、写真などの雑紙や書籍、発想のきっかけを掴む資料も持ち込み可。

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

PowerPointが使用できるWindowsパソコン

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科　高度コミュニケーションデザイン専攻　3年

授業名　サイン計画

授業計画進行表（前期・後期）

担当講師　藤井 将之

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/14	講義:サインとは? ・人に伝えるということーサインの目的 ・人に伝える方法とはーサインの基礎(色彩、文字サイズ、書体) 課題:「〇〇らしさのデザイン」 偏愛マップをつくる	第10回 6/23	グループワークショップ:『リゾートホテルのサイン計画』 講義:『サインの素材、表示方法』 課題:本体デザインと基本グラフィック【ワークモデル制作】 ・本体デザイン ・基本グラフィック作成、マップ作成
第2回 4/21	オリエンテーション・・・年間計画の説明 講義:サインの目的 課題:「〇〇らしさのデザイン」 発表 偏愛マップをつくる	第11回 6/30	現地フィールドサーベイ:渋谷駅周辺 テーマ:これからの渋谷 渋谷区公共サインについて 渋谷駅周辺商業サイン 屋外広告物について
第3回 4/28	講義:シンボルマーク・企業ロゴのデザイン ピクトグラムのデザイン 課題:「ピクトグラムをつくる」	第12回 /	
第4回 5/12	グループワーク:『観光案内パンフレットをつくる』 講義:『観光サイン』 課題:「上野観光案内マップをつくる」 ・動線分析、周辺環境調査 ・設計条件、デザイン方針検討	第13回 /	
第5回 5/19	現地フィールドサーベイ:上野駅周辺 課題:外国人にも伝わる上野観光案内サイン 情報収集・現地調査(周辺環境・地域特性を調べる) 【デジタルカメラの準備】	第14回 /	
第6回 5/26	グループワーク:『観光案内パンフレットをつくる』 講義:『観光サイン』 地図の作り方 課題:「上野観光案内マップをつくる」	第15回 /	
第7回 6/2	グループワーク:『観光案内パンフレットをつくる』 講義:『観光サイン』 地図の作り方 課題:「上野観光案内マップをつくる」	第16回 /	
第8回 6/9	グループワークショップ:『リゾートホテルのサイン計画』 講義:『ウェイファインディング』 課題:サインの配置検討、コンセプト展開 動線図、プロット図をつくる アイデア創出の方法	第17回 /	
第9回 6/16	グループワークショップ:『リゾートホテルのサイン計画』 講義:『サインの形』 課題:本体デザインと基本グラフィック【ワークモデル制作】 ・本体デザイン ・基本グラフィック作成、マップ作成	第18回 /	

授業形式　講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

サインの基本を学び、実践する。

◎全体の流れ
最初の40分程度講義を行い、残り時間を実技。
実際の仕事に即したプロセスで作業する。
企業の協力を仰ぎ、OJTを行う。
◎授業のポイント
写真を数多く撮る。自分の考えを伝える、人の考えを聞く。

【講師概要】株式会社藤井環境デザイン 代表。メーカー在籍時に開発室長、事業推進室長などを歴任し、公共家具の製品開発や新事業開発に携わる。2013年に独立。まちづくり、空間デザイン、サイン計画、製品開発等を手掛ける。

到達目標

『思いを言葉に。ことばを形に。』
出来るだけ手を動かし、発表してもらう。発表を聞き、意見する。
意見したことをグループでまとめる。再度発表する。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点:A
89-80点:B
79-70点:C
69-60点:D
59点以下:不合格

提出課題

※テーマ毎、都度簡単なものを提出
第5回※課題を家に持ち帰らないよう、極力授業内で実技を行う。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

PC(イラストレータ・フォトショップ)、マーカー、スケッチブック

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

PC、プロジェクター ※スケッチを映し出せる機材

2021 年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科高度コミュニケーションデザイン専攻　3年

授業名　販売促進

授業計画進行表（ 前期 ）

担当講師　和田隆次

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4月12日	販売促進とは!?　＝　マーケティング活動の中での位置づけ （役割／歴史） （狭義）販促の手法概説 販促に関わる法的規制 今期課題説明：オリエンテーションを受けるための準備	第10回 6月28日	**■プレゼンテーション予行演習** 制作物の精度をあげ、本番に近い形でプレゼンテーションを実演。 プレゼンテーション全体の組み立て方、制作物の抜けや矛盾点チェックを行う。
第2回 4月19日	**課題オリエンテーション**：大宅壮一文庫様（課題詳細は現在意見交換中）（本校orオンラインの可能性あり） まず個人単位で【何を？誰に？】掘り下げ マーケティング分析／ターゲット設定／全体企画orキーコンセプトなど考えはじめる　→　次週発表	第11回 7月5日	**■制作物の修正・プレゼンテーションシナリオ（企画書）の修正** 完成度を高めるための修正・ブラッシュアップ。
第3回 4月26日	チーム分け＆チーム単位で **■課題整理（課題抽出）**・利用を妨げている原因・課題を中心にマーケティング手法で分析 （GW中バックヤードツアーを要請予定＝各チームから1～2名選抜）	第12回 7月12日	**■学生プレゼンテーション（本番）**：本校にて実施予定
第4回 5月10日	**■バックヤーツアー報告** **■課題抽出・キャンペーン骨子の検討**	第13回 ／	
第5回 5月17日	**■キャンペーン骨子決定** キャンペーンのコンセプト（仕掛けなど）とターゲットの骨子を固めてくること！	第14回 ／	
第6回 5月24日	**■クリエイティブジャンプ　1** ・表現アイデア（もしくはプロモーションアイデア）の検討 ・使用するツール、メディアの検討 ■課題：広告表現案の提出（もしくは広告に代わるコア・ビジュアル、キャッチコピーなど）	第15回 ／	
第7回 6月7日	**■クリエイティブジャンプ　2** 残りひと月、本格的に制作にとりかかろう！	第16回 ／	
第8回 6月14日	**■仮プレゼンテーション** 流れに沿ってプレゼンテーションを実演（作品未完成で可）。展開に矛盾や不足がないか？　制作物について（何を創ればよいか）などをアドバイス。 さらに、プレゼンテーション時のシナリオ・企画書の作り方なども指導。	第17回 ／	
第9回 6月21日	**■クリエイティブのブラッシュアップ** 制作物をブラッシュアップ！	第18回 ／	

授業形式　講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技（「演習」に丸印）

授業内容

広告制作の現場でウエイトを増す販売促進（セールスプロモーション）。その企画からデザイン（ツール）制作、提案までを、実社会のリアルな課題を通じて学んでいきます。
本年は、財団法人大宅壮一文庫のご協力をいただき、同館の利用促進（詳細は現在、打合せ中）をテーマに、授業（提案）を行います。

【講師概要】映画会社宣伝部、広告制作プロダクションを経て株式会社高島屋アドバタイジング（現・株式会社ATA）に勤務。その後独立しinfornautを設立。現在は医用画像診断装置、重電機器、半導体製造装置などB2B分野を中心に、日本航空宇宙学会が主催する学生イベントの広報支援も担当。

到達目標

1. 様々な要因が複雑に絡む現実の【課題】を分析する力。
2. そこから解を導き・提案する企画力。
3. それを的確に視覚伝達（デザイン）に展開する力。以上3点（現場で求められる力）の獲得をめざします。

成績評価基準

プレゼンテーション課題・出席・課題に真摯に向き合えてていたかを総合して評価。
100−90点：A
89−80点：B
79−70点：C
69−60点：D
59点以下：不合格

提出課題

1. 企画書
2. ポスター（必須とする予定）
3. 補助ツール（パンフレット／リーフレット／冊子など）
4. （必要に応じ）Web系ツール／SNS活用の提案
5. （必要に応じ）イベントなどの企画案

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノートと筆記具とPCは必須。
デザイン、イラストレーション、写真などの雑紙や書籍、発想のきっかけを掴む資料の持ち込み可。

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

PowerPointが使用できるPC（Windowsマシン）

2021 年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科 4年
高度コミュニケーションデザイン専攻

授業名　エクスペリエンスデザイン

担当講師　大林寛

授業計画進行表（ 前期 ）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15	ガイダンス＋エクスペリエンスデザイン概論序論 デザインの意味、理論と実践、人類学的観点、さまざまなデザインの歴史、エクスペリエンスデザインとは何か？、経験の意味	第10回 6/24	ワークショップ 2
第2回 4/22	エクスペリエンスデザイン概論 1 エクスペリエンスデザインの考え方、コミュニケーション理論、メディア理論、センスとロジック、ブランディングの考え方	第11回 7/1	ワークショップ 3
第3回 5/6	エクスペリエンスデザイン概論 2 ペルソナワークショップ／ユーザーを知る（識る）、エクスペリエンスデザインのプロセス、人間中心設計（仮説／検証、ユーザー調査、ユーザーテスト）、エクスペリエンスデザインのメソッド（ペルソナ、ジャーニーマップなど）	第12回 7/8	ワークショップ 4 発表会
第4回 5/13	エクスペリエンスデザイン概論 3 ジャーニーマップ作成ワークショップ／プロジェクトの進め方、チームビルディング、プロセスの定義、フレームワークの紹介、ステークホルダーとの関わり方、眼差しとしてのエクスペリエンスデザイン、デザイン思考のその先	第13回 7/15	総論 （エクスペリエンス）デザインとは何か？、生きのびるためのデザイン、レポート提出
第5回 5/20	情報アーキテクチャ概論 1 IAの役割、IAのスキル、ナビゲーション（動線／導線）、テンプレート／パターン、UIデザイン、既存サービスの検証	第14回 /	
第6回 5/27	情報アーキテクチャ概論 2 プロジェクトの進め方、企画書作成、スケジュール作成、アクセスログ解析	第15回 /	
第7回 6/3	インターフェースデザイン概論 1 インターフェースとは？、インターフェースの基本原理、インターフェースの設計、インターフェースの文法、モーダル／モードレス、名詞-動詞パラダイム、プロトタイプ作成	第16回 /	
第8回 6/10	インターフェースデザイン概論 2 プロトタイプ講評、ワークショップのオリエンテーション	第17回 /	
第9回 6/17	ワークショップ 1	第18回 /	

授業形式　講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技（演習に丸印）

授業内容

経験（エクスペリエンス）という概念を中心にデザインの諸原理を理解し、提案や制作において利用できるようになることを目的とする。
できる限り、ワークショップ（実践）から授業を開始して、座学（理論）へと移行する。
まだ未定ですが、本年も何か産学連携ワークショップを企画する予定です。

【講師概要】
株式会社 OVERKAST 代表 / クリエイティブディレクター。エクリ発行人 / 編集長。

到達目標

いつでもデザインの原理原則に立ち戻り、臨機応変に方法や手段を選び、実践できる力を身につける

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価する。
100-90点：A　授業内容が理解できており、課題のクオリティが高く、独自性がある
89-80点：B　授業内容が理解できており、課題のクオリティが高い
79-70点：C　授業内容が理解できている、もしくは課題のクオリティが高い
69-60点：D　授業内容がそれなりに理解できている、もしくは課題のクオリティがそれなりに高い
59点以下：不合格　授業内容の理解できておらず、課題のクオリティも低い

提出課題

各ワークショップのアウトプット
課題発表
わたしの考えるエクスペリエンスデザイン（レポート）

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

対面授業：筆記用具
リモート授業：miro（ワークショップ用）

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

対面授業：プロジェクター、ホワイトボード、模造紙、ペン、付箋紙
リモート授業：Zoomなどのオンライン会議ツール

2021年度

指導内容書

クリエイティブデザイン科　高度コミュニケーションデザイン専攻　4年

授業名　環境デザイン2

授業計画進行表（前期・後期）

担当講師　竹内 誠

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15	・基礎講座 環境デザインと建築、ランドスケープ、 まちづくりについて	第10回 6/24	・フィールドワークレポート発表 ・グループ課題の進捗確認
第2回 4/22	・公共空間のデザイン 庁舎・美術館・図書館・鉄道	第11回 7/1	・グループ課題の発表
第3回 5/6	・商業空間のデザイン ショッピングモール・ショップ・レストラン・ テーマパーク・複合施設	第12回 7/8	・グループ課題の発表 ・課題講評
第4回 5/13	・特定空間のデザイン 学校・病院・住宅・事務所・研究所	第13回 /	
第5回 5/20	・都市空間のデザイン まちづくり・コミュニティー・景観・屋外広告物	第14回 /	
第6回 5/27	・フィールドワークに向けたレクチャーおよび準備	第15回 /	
第7回 6/3	・フィールドワーク 池袋周辺（トキワ荘・明日館・ハレザ池袋等予定）	第16回 /	
第8回 6/10	・グループ課題について	第17回 /	
第9回 6/17	・フィールドワークレポート発表	第18回 /	

授業形式　講義・演習・実験・実習実技（演習に丸印）

授業内容

環境デザインの応用例として、公共空間、商業空間など様々な用途によってデザインがどのように展開されているかを分析します。
建築、インテリア、ランドスケープ、景観デザインまで総合的に検証していきます。
後半はフィールドワークを通じて実際のデザインの手法を確認します。
グループ課題では具体的な施設をピックアップし、デザインの分析とリノベーションを行うデザインを実践します。

【講師概要】公益社団法人日本サインデザイン協会 副会長 | 現在、渋谷区および渋谷駅のサインガイドライン策定専門アドバイザーを務める。

到達目標

指定された環境・テーマにおける最適なヴィジュアル・デザイン（ロゴマークやピクトグラム・色彩計画）と、その短期ー中長期的運用計画・空間設計を行えるようにします。くわえて実施施工を想定とした技術者・メーカーとのやりとり、現地調整のノウハウを体得します。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。
100-90点：A
89-80点：B
79-70点：C
69-60点：D
59点以下：不合格

提出課題

グループ課題

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

調査時：デジタルカメラ、コンベックス（3.5以上）
必要に応じて、三角スケール（約15cm）、セクションペーパー

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

プロジェクター、スクリーン