

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	実務教員授業時間				うちシラバス添付事業時間			
					週間授業時間	年間授業時間	週間授業時間	年間授業時間	週間授業時間	年間授業時間	週間授業時間	年間授業時間		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	広告概論	●				2	24					24		24						
		言語表現論	●				2	28					28		28						
		紙と印刷1	●					2	28				28		28						
		デジタルマーケティング	●				2	32					32		32						
		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	32			32			32					
		デザイン史2	●								2	24	24				24				
演習・実技科目	必修	タイポグラフィ基礎	●		4	24							24	24							
		デッサン1	●	★	4	48							48	48				48			
		デッサン2	●		4	52							52	52							
		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								
		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	64							64	64							
		イメージクリエイション	●		4	64							64	64							
		コンセプトワーク	●		4	64							64	64							
		写真・カメラワーク	●				4	48					48		48						
		デザインワーク	●				4	48					48		48						
		ブランディング1	●	★			4	48					48		48				48		
		エクスベリエンス・デザイン1	●				4	48					48		48						
		ロゴタイプ・マーク・パッケージ	●				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		
		広告1	●				4	36					36		36						
		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	48			48			48				48	
		環境デザイン1	●						4	64			64			64					
		卒業制作ファンデーション	●						4	100	8	200	300								
		卒業制作	●								8	400	400				400				
		体育祭				10		10		10			40								
		東美祭				70		70		70		70	280								
		オリエンテーション				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			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	実務教員授業時間数				うちシラバス添付事業時間数				
					週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数	週間 授業 時間数	年間 授業 時間数		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 1科目	タイポグラフィコンポジション	●				4	48					48		48							
		欧文タイポグラフィ1	●				4	48					48		48							
		Premiere	●				4	48					48		48							
	選択 2科目	商品企画1	●				4	64					64		64							
		欧文タイポグラフィ2	●				4	60					60		60							
		タイポグラフィIndesign	●				4	48					48		48							
	選択 2科目	インターフェースデザイン1	●				4	64					64		64							
		商品企画2	●						4	48			48			48						
		紙と印刷2	●						4	48			48			48						
	選択 3科目	エディトリアルデザイン	●						4	48			48			48						
		モーショングラフィックスAftereffects	●						4	48			48			48						
		広告2・3	●						4	64			64			64						
	選択 3科目	映像ディレクション1	●						4	60			60			60						
		ブックデザイン1	●						4	56			56			56						
		セルフディレクション	●						4	64			64			64						
	選択 3科目	トータルプロデュース	●						4	64			64			64						
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						
エクスベリエンス・デザイン2		●	★							4	48	48				48				48		
雑誌企画編集		●								4	48	48				48						
		コミュニケーションワーク	●							4	48	48				48						
		映像ディレクション2	●							4	48	48				48						
必修科目授業時間数							1,076		700		576		836	3,188	816	868	740	712	96	80	96	96
必修選択科目の最低取得時間数									156		276		144	576								
卒業に必要な授業時間数							1,076		856		852		980	3,764	816	868	740	712	96	80	96	96

※上記・実務教員授業時間・うちシラバス添付授業時間の合計は、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	実務教員授業時間				うちシラバス添付事業時間			
					週間 授業 時間	年間 授業 時間	週間 授業 時間	年間 授業 時間	週間 授業 時間	年間 授業 時間	週間 授業 時間	年間 授業 時間		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	生涯学習概論			2	48							48								
		博物館概論			2	48							48								
		博物館教育論			2	48							48								
		博物館資料論					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								
		博物館資料保存論							2	48			48								
		博物館展示論							2	48			48								
		博物館実習									4	90	90								
必修科目授業時間						144		144		96		90	474								
学芸員受験資格に必要な授業時間						144		144		96		90	474								

2024 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

授業計画進行表（前期）後期（

担当講師 高橋 誠

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18	講座の概要 鉛筆の削り方 グレースケールの制作 イメージデッサン	第10回 6/27	ケン玉 構造を考える
第2回 4/25	・基本形態1「立方体」 パースの説明	第11回 7/4	パイプイス 前期のまとめ
第3回 5/9	・基本形態2「球体」 陰と影	第12回 7/11	足の石膏像 前期のまとめ
第4回 5/16	・基本形態3「円筒形」 正円と楕円	第13回 /	
第5回 5/23	・基本形態4「相貫体」 円錐と四角柱	第14回 /	
第6回 5/30	・「レンガ組み合わせ」 ※パースの説明、色の濃い物体	第15回 /	
第7回 6/6	・「紙袋とブロック」 ※パースの説明 質感の異なった物	第16回 /	
第8回 6/13	・「計量カップ」 透明感のある物質	第17回 /	
第9回 6/20	・「ガラスピンとテニスボール」 硝子の質感	第18回 /	

授業形式 講義・演習・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

B3画用紙に鉛筆デッサンを提出
クロッキー

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。

2024 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) 後期)

担当講師 大串由美子

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/19	- 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 6/28	- 作品制作 - コメント記入方法
第2回 4/26	- 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 7/5	作品制作
第3回 5/10	- 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 7/12	- プレゼンテーション (グループワーク) - 評価・分析・まとめ → 作品提出
第4回 5/17	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5回 5/24	配色技法_3 変化 (アクセントなど) 【演習課題⑤】 配色ワーク		
第6回 5/31	- 色彩理論_1 混色・色名 - 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】 カラーワーク		
第7回 6/7	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) ※中間確認		
第8回 6/14	代表的なイメージの特徴_2 【作品③④】 イメージ作品 (クラシック) (モダン) ※中間確認		
第9回 6/21	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) ※中間確認		

授業形式 講義 (演習)・実験・実習実技

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。 ※IllustratorまたはPhotoshopにて作成

【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、プレゼンテーション・相互評価・評価の分析実習も実施し、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＝第7～9回目に実施
- 作品①②③④⑤⑥ → イメージ作品 (6種) ※第12回 (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 → 教科書「カラーコーディネーター入門 色彩」 / ワークブック「Color Exercise」 / 「新配色カード199a」「新配色カード 199用演習台紙」 (※) / はさみ (カッター不可) / のり / 配布プリント (※) 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
- 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) / 課題制作に必要なもの (PC・色鉛筆など)

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)
- 補足プリントを配布 (必要時) → 後日データをお渡しします。

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

授業計画進行表（前期）後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18	・デザイナーのキャリア（ブランディングを求める理由） ・デザイナーとは何か？／【ワーク】になりたいデザイナー像 ・クリエイティブとデザイナーの違いとは？／センスとは？ ・ブランドの語源／言葉の定義／マーケティングとの違い ・なぜ今ブランディングなのか？（時代の変化） ・3つの視点／信頼の逆算／【ワーク】信用と信頼の違い	第10回 6/27	・マーケティングの基礎（3C・4P・ポジショニングマップ） ・企画書の書き方（調査～課題発見、提案まで） ・ペルソナの確認 ・キャッチコピーを考える ・切り口を変える（切り口100案）※参考資料付 【ワーク】10本一勝負「10分で○○を作る」五感：味覚
第2回 4/25	《中間課題》「自分の会社を創る」 ・マーケティング基礎 ・ブランドストーリーを組織く ・自分がやりたいことを決める 【ワーク】マーケティングを体験する 【ワーク】ブランドストーリーのインタビュー	第11回 7/4	・キャンペーンを企画する ・課題の最終確認 ・プレゼン個別面談：進捗とプレゼンに＋α ・最終プレゼンテーションへの準備！ 【ワーク】10本一勝負「20分で好きな○○を作る」 （巨匠作品からインスパイアでアーティストポスター制作）
第3回 5/9	・ブランディングの全体像（3つの柱、上流から下流まで） ・内面的な価値と対外的な価値 ・価値とは何か？／ビジネスの定義 ・4つのスタイル（キレイ、かわい、カッコイイ、おしゃれ） 【ワーク】4つのスタイルを言語化する 【ワーク】10本一勝負「10分でカッコイイを作る」 【ワーク】10本一勝負「10分でかわいを作る」	第12回 7/11	★《最終課題》プレゼン発表！ 「売れる商品ブランディング」 ・プレゼン発表！ ・全員投票と採点 ・ブランディングのまとめ
第4回 5/16	・会社でやりたい事を決める ・客層とペルソナの違い 【ワーク】ペルソナ＝理想のお客様を決める 【ワーク】ペルソナの欲しいモノを書き出す 【ワーク】ペルソナの最高の未来を考える 【ワーク】10本一勝負「10分でキレイを作る」	第13回 /	
第5回 5/23	・会社のブランドを立ち上げる ・コンセプト・社名・ロゴ・封筒・色・紙・事業を決める ・デザインを絞る&方向性の確認 ・プレゼンテーションに向けて準備と相談 【ワーク】10本一勝負「10分でオシャレを作る」 【ワーク】友だちのUSPを掘り起こす（インタビュー形式）	第14回 /	
第6回 5/30	★《課題発表》「自社のブランド」プレゼン発表！ 【ワーク】10本一勝負「10分で○○を作る」五感：音楽 【ワーク】自己紹介を考える（立場で価値が変わる） 《最終課題》売れない商品売れるに変わる 「売れる商品ブランディング」 テーマ：「石けん」東急ハンズで探してくる	第15回 /	
第7回 6/6	・情報の整理「大中小の箱」／絵と音楽と言葉の違い ・ブランドの世界観 ・ペルソナシート作成 ・ブランド使用実態調査【URE分析】 （認知→理解→行為→トライアル→レギュラー） ・ブランドのボトルネックを発見する 【ワーク】10本一勝負「10分で○○を作る」五感：匂い	第16回 /	
第8回 6/13	・不トルが価値（勝ち）／不安・不安・不満を探す ・心を動かす3つのギャップ（謙遜・超える・絞る） ・消費者のニーズの二極化（生活必需品&人生の充実） ・物量戦vs新カテゴリー戦略 【ワーク】有名ブランドの顧客接点を考える（タッチポイント） 【ワーク】10本一勝負「10分で○○を作る」五感：触感	第17回 /	
第9回 6/20	・デザイナーの仕事（手で考える） ・ディレクターの仕事（ブランドでの役割） ・CMから見るブランド展開の違い（3つの展開方法） ・実際のCMを見ながらクリエイティブの切り口を考える 【ワーク】商品の機能を書き出す 【ワーク】10本一勝負「10分で○○を作る」五感：言葉	第18回 /	

授業名 ブランディング1

担当講師 西尾 順

授業形式 **講義** ・ **演習** ・ **実験** ・ **実習実技**

授業内容

前半（1～6回） ・ブランド概論とブランディング実践 ・自分の会社を創る 後半（7～12回） ・商品ブランディング ・売れない商品売れるに変える ・マーケティングから企画提案 【講師概要】一般社団法人 日本パーソナルビジネス協会 専務理事／企業顧問、株式会社クールアンドクレイジー 代表取締役。5000社の経営相談。エグゼクティブコーチング、組織設計アドバイザーとして活動。

到達目標

自分の会社をブランドとして立ち上げることで、自分と社会との接点やブランドの役割を理解する。また、ブランディングの大まかな流れを体験してもらい、実践的に商品ブランディングの企画、デザイン制作、展開を行う。

成績評価基準

前半・後半とも、実技の最終アウトプット。各自プレゼン後、アウトプットを展示してもらい、全員で審査を行う（1人2票、自分に1票入れてオッケー）
--

提出課題

講義後半に行うグループワークにおける【調査】【戦略】【制作物】 ※実際に企業へ連絡してプレゼンに行くのは可能でしょうか？（電話やメールで連絡してzoomを考えてます）
--

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

パソコン、マウス、筆記用具

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。）

スライド用のプロジェクターなど

指導内容書

授業計画進行表（前期 後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/10	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2回 9/24	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) ■「明治 チョコレート効果」を買ってくる		
第3回 10/8	演習 : 「明治 チョコレート効果」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4回 11/5	演習 : 「明治 チョコレート効果」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5回 11/19	演習 : 「明治 チョコレート効果」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!)&クリエイティブ		
第6回 12/3	演習 : 「明治 チョコレート効果」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7回 12/17	演習 : 「明治 チョコレート効果」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8回 1/14	演習 : 「明治 チョコレート効果」のプロモーション戦略 プレゼンテーション		

授業名 マーケティング

担当講師 和田 隆次

授業形式

講義・演習・実験・実習実技

授業内容

デザイン現場(とくにディレクションワーク)に不可欠な、「マーケティング」の理解と、(単なる知識理解にとどまらず)マーケティング分析を起点にするクリエイティブワークの実践を行います。
今年は「明治 チョコレート効果」を課題とする予定です(基本商品を「 〃 72%」としますが、「 〃 86%」「 〃 95%」まで含めても可とします。(ここ数年、市場環境が短期間で大きく変化するため、課題対象を変える場合があります。)

【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informat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

●マーケティングの基礎理解。 ●マーケティング分析(3C分析、SWOT分析、4P・4C分析)の基本。 ●マーケティング分析を基に、「What to Say」「Whom to Say」「How to Say」を明確にして広告(ビジュアルやコピー)が制作できる。 ●できれば…ターゲットや表現に適したメディアプランを検討できる。

成績評価基準

レポート課題、演習課題の企画内容・制作物・プレゼンテーションに加え、学習態度やチームワークを総合して評価します。
100-90点:A 89-80点:B 79-70点:C 69-60点:D 59点以下:不合格 とします。

提出課題

レポート(個人)「チョコレート」
演習課題 「明治 チョコレート効果」のプロモーション戦略(企画書)、制作物(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
「明治 チョコレート効果」を買ってくる(原則72%だが、86%、96%も対象とします)。
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、写真などの雑誌や書籍、発想のきっかけを掴む資料は持ち込み可。

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。)

Windows-PC

指導内容書

授業計画進行表 (前期 後期)

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15	全体オリエンテーション＝販売促進とは!？＝マーケティング活動における位置づけ(歴史/役割など) ・「紙」マーケットの全体像 ・(株)竹尾様分析 ・紙の周辺ニュース(ショールーム／雑貨店／文具女子博など)	第10回 7/1	プレゼンテーション予行演習 本番に近い形でプレゼンテーションをリハーサル。全体の組み立て、制作物の抜けや矛盾点チェックを行う。
第2回 4/22	オリエンテーション:(株)竹尾様 (課題詳細は調整中)	第11回 7/8	ブラッシュアップ
第3回 5/13	個人単位で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) ↓ チーム分け 課題整理(抽出)＝要因・課題をマーケティング手法で分析・整理	第12回 7/22	プレゼンテーション：本校にて実施予定
第4回 5/20	座学 販売促進(狭義)の手法概説 販売促進と守るべき法律 メディアの概説		
第5回 5/27	キャンペーン(企画)骨子の検討開始 キャンペーン・コンセプト、ターゲット設定など骨子を固めていく。		
第6回 6/3	キャンペーン(企画)骨子の検討 ツール類への展開(固まったチームから、ツール類のクリエイティブ)。		
第7回 6/10	キャンペーン(企画)骨子のまとめ キャンペーンのコンセプト、ターゲット設定などを仕上げる。		
第8回 6/17	ツール類のクリエイティブ		
第9回 6/24	ツール類のクリエイティブ 企画書(PowerPointスライド)に着手。		

授業名 販売促進

担当講師 和田 隆次

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

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学びます。
本年は、株式会社竹尾さまのご協力をいただきます(詳細は打合せ中)。

授業課題(最終的な提出物)は、ポートフォリオに収録できるレベルを目指します。

【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informaut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

●様々な要因が複雑に絡む現実の課題を分析する力。●そこから解を導き・提案する企画力。●企画意図を的確に視覚伝達(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

企画内容・制作物・プレゼンテーションに加え、学習態度やチームワークを総合して評価します。
100-90点:A 89-80点:B 79-70点:C 69-60点:D 59点以下:不合格 とします。

提出課題

プレゼンテーションとして…
企画内容(企画書)、コミュニケーションツール(ポスター必須の予定、パンフレット・リーフレット・冊子などのツール類、(必要に応じ)Web系ツール・SNS活用提案、イベント提案など。

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、写真などの雑誌や書籍、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。)

Windows-PC

2024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

授業計画進行表(前期 サイン計画)

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/17	講義:サインとは？ ・人に伝えるということーサインの目的 課題:「〇〇らしさのデザイン」 偏愛マップをつくる	第8回 6/19	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2回 4/24	講義:シンボルマーク・企業ロゴのデザイン ピクトグラム 課題:「ピクトグラムをつくる」	第9回 6/26	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
5/1		第10回 7/3	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3回 5/8	グループワーク:『展示会のVI計画』 講義:企業ロゴのデザイン 課題:「展示会のヴィジュアルアイデンティティ計画」 ・グループ分け ・ロゴデザイン、VI展開	第11回 7/10	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4回 5/15	グループワーク:『展示会のVI計画』 講義:VI計画とは 課題:「展示会のヴィジュアルアイデンティティ計画」 ・ロゴデザイン、VI展開	第12回 7/17	課題発表:『リゾートホテルのサイン計画』 講義:『サインと景観(屋外広告物条例など)』 講義:『サインに関する知財 ～権利侵害しないために～』
5/22			
第5回 5/29	企業見学 株式会社博展(仮) 展示企画・制作企業の工場見学【新木場】		
第6回 6/5	グループワーク:『展示会のVI計画』 講義:サインの基礎(色彩、文字サイズ、書体、地図) 課題:「展示会のヴィジュアルアイデンティティ計画」 ・ロゴデザイン、VI展開		
第7回 6/12	グループワーク:『展示会のVI計画』 講義:サインの基礎(色彩、文字サイズ、書体、地図) 課題:「展示会のヴィジュアルアイデンティティ計画」 ・ロゴデザイン、VI展開		

授業名 サイン計画

担当講師 藤井 将之

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、実践します。
実際に外に出て調査を行い、実態に即した提案を行っていただきます。

◎全体の流れ
各授業の最初に講義を行い、残り時間を演習。
実際の仕事に即した課題に基づき、実戦に近いプロセスで作業を行っていきます。

◎授業の目標
『思いを言葉に、ことばを形に。』
グループワークを中心に進めます。考えを人に伝え、人の意見を聞き、提案をまとめ、
それらを人に伝えるまでの能力を身につけていただきます。

【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

課題解決へのプロセス理解
考えを言語化・ビジュアル化し、人に伝えるスキルの向上

成績評価基準

出席点:50%
課題評価:40%
課題取組姿勢:10%
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
※課題を家に持ち帰らないよう、授業時間内で終わらせる意識で行う。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

学生の持ち物: PC必須(イラストレータ、フォトショップ)

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(USB端子あり)、プロジェクター、課題提出用共有サーバー
※授業内容に応じて、ステレンボード・ステノリ

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 4/18	・基礎講座 環境デザインと建築、ランドスケープ、 身体スケールについて	第10回 6/27	・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 4/25	・公共空間のデザイン 庁舎・美術館・図書館・鉄道	第11回 7/4	・グループ課題の発表
第3回 5/9	・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 7/11	・グループ課題の発表 ・課題講評
第4回 5/16	・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 5/23	・都市空間のデザイン まちづくり・コミュニティ・景観・屋外 広告物	第14回 /	
第6回 5/30	・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 6/6	・フィールドワーク 再開発の現場（渋谷、六本木など）	第16回 /	
第8回 6/13	・グループ課題について	第17回 /	
第9回 6/20	・フィールドワークレポート発表	第18回 /	

授業名 環境デザイン2

担当講師 竹内 誠

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

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 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

自ら課題を発見し、デザインでどう対処することができるのかを考え、分析する。

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

フィールドワークレポートおよびグループ課題

学生の手荷物、授業内で必要な材料など

コンベックス（メジャー）3m以上
三角スケール（30cmまたは15cm）

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、接続ケーブル（MacUSB-C

指導内容書

授業計画進行表（前期 後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18	ガイダンス＋序論 デザインの意味、デザインと現代社会の背景、理論と実践、人類的観点、さまざまなデザインの歴史	第10回 6/27	デザインリサーチ課題 3
第2回 4/25	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、経験の意味、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 7/4	デザインリサーチ課題 4
第3回 5/9	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 7/11	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4回 5/16	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 /	
第5回 5/23	情報アーキテクチャ概論 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、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14回 /	
第6回 5/30	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15回 /	
第7回 6/6	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16回 /	
第8回 6/13	デザインリサーチ課題 1 オリエンテーション	第17回 /	
第9回 6/20	デザインリサーチ課題 2	第18回 /	

授業名 エクスペリエンスデザイン2

担当講師 大林寛

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

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す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。
本年は講師の療養期間に当たるため、当面リモートで授業をおこなう。

【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、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
- ・各課題
- ・わたしの考えるエクスペリエンスデザイン（最終レポート）

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