建築学科			科	目名	建築計画
· 비속출			工業高校で教 当している。	教諭としての指導	経験を持ち、本学園では建築設備などなどを担
年次·受講期間	単位数	時間	<b>引数</b> 技	受業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	5	51	34	講義
		トキス	ト・配布物	勿•教材	
専門士課程 建築計	画 学芸出	版社			
<概要>   建築の発展、歴史的な変遷、   合理的に計画し、設計する能			ともに建築	受計画に関する	る基礎的な知識を習得させ、建築物を
 <達成目標>					
1) 建築計画の意義と内容で		0			
(2) 建築計画の方法ついて					
(3) 建築物の形態と色彩つ (4) 計画の表現を行う。	ハ(理解りる。				
(4) 計画の扱 <u>乳を刊り。</u> (5) 計画における評価ができ	 きる。				
	授業内容				教授方法
- 1 1 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1					
<評価方法>・テスト・・・ ・実習・・・				<備考>	•

建築学科			科目名	インテリア計画			
担当者 水谷 秀	旦当者 水谷 秀雄			どの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担			
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式			
1年次•通年	1.5	51	34	講義			
	<del>ק</del>	キスト・配ね	午物•教材				
インテリア設計士テ	インテリア設計士テキスト(学科編・実技編) 編集・発行 日本インテリア設計士協会						
	<概要> 建築物の内部空間について、人間の心理や行動、あるいは人間的スケールでとらえた寸法・構法・材料などの ハード面の知識と、それを具体的な設計に応用し結実させる設計技術を身につける。						
(2) 人間工学の意味と人体 (3) 形・色・テクスチャー・空	<ul> <li>1) インテリアデザインの発生と変遷について理解する</li> <li>(2) 人間工学の意味と人体寸法及び家具・設備への応用ができる。</li> <li>(3) 形・色・テクスチャー・空間の心理について理解する。</li> <li>(4) 家具・テキスタイル・照明・設備・材料と仕上げ・構法・室内環境ついて理解する。</li> </ul>						
	授業内容			教授方法			
<評価方法>・テスト・・・ ・課題・・・	····60% ····40%		<備考>	•			

建築学科			科目名	建築史	
担当者 水谷 秀	担当者 水谷 秀雄			どの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担	
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次•通年	1.5	51	34	講義	
	7	キスト・配ね	午物•教材		
スライドの配布資料 (参考図書:建築史		社、インテリ	ア設計士テキ	-スト 日本インテリア設計	
<概要> 建築の発生と日本及び西洋に 等を理解させる。	おける歴史的	変遷、建築様:	式と建築物の計	画手法、構造、機能、形態などの特徴	
	授業内容			教授方法	
授業内容 教授方法  ・オリエンテーション及びガイダンス ・日本の古代の住居 ・神社・寺院建築(1)(2) ・寝殿造(1)(2) ・主殿造・書院造 ・数寄屋造(1)(2) ・町屋と民家 ・日本建築史のまとめ ・古代ギエジプト・ギリシャの様式 ・古代ギリシャ・ローマの様式 ・ 中世ロマネスク・ゴシック様式 ・近世ルネサンス・バロック様式 ・ 近世ロココ・ネオクラシズム様式 ・近世アンピール・ビクトリア様式 ・民衆の家具様式(1)(2) ・近代の造形運動(1(4) ・建築の巨匠(1)~(3) ・授業のまとめ					
<評価方法> ・テスト・・・・レポート・・	···80% ····20%		<備考>	•	

建築学	 <sup>2</sup> 科	科目名		
—————————————————————————————————————	担当者 - ARRENT - ARRENT			計業務や講師の実務経験を持つ。
人保田浩 	光			
年次•受講期間	単位数	—— 時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義
		キスト・配布	市物•教材	
やさしい建築一般構 	造 字芸出版	<b>反社</b>		
<概要> 建築物における各種の構造と と、実際に活用する能力と態度		性などを理解	させ、建築構造を	そ合理的に設計できる基礎的な能力 
く達成目標> (1) 建築構造の基礎ついて				
(2) 各種の構造ついて理解 (3) 建築物の保守及び防災		, , ,		
	授業内容			教授方法
・建築構法の変遷・建築構造の特徴・構造形式・木大断面集成材の構造・鉄形式・鉄筋とコンクリート造の特徴・構造形式・鍛・鉄骨鉄筋コンクリート構造ストレスコンクリート構造・口部	材・軸組構 筋コンクリート ・配筋接 ・耐強 ・耐強 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	去 ・枠組壁 構造と原理。 ・基礎 ・主 骨組 ・その( リートブロック	構造・構造用と特徴・構造 生物・鉄骨構造 他の鉄 骨構造 が構造が が付出が が付出が が付出が が開	講義
<評価方法> ・テスト・・ ・レポート・	···80% ····20%		<備考>	•

建築学科			科目名	建築材料·実験			
担当者	担当者			を士の資格を持ち、 <b>設</b>	計業務や講師の実務経験を持つ。		
	久保田浩光						
		<u> </u>					
年次•受	講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次	•通年	1.5	51	34	講義		
		テ	キスト・配	市物∙教材			
やさしい	<b>い建築材料</b>	学芸出版社					
 <概要>							
建築物に用い	られる様々な建	築材料の特性	や使用方法を	習得する。また、	材料実験を通して		
建築材料の特	性を体験的に覚	さぶ。					
   <達成目標>							
	<u>&lt;</u> 料の規格及び名	 称について知る	) <sub>o</sub>				
				切な使用方法を			
(3)建築現場	易の見学を通じ	て、材料の実際	の使用方法を	理解する。			
	見格のコンクリー						
(5) コンクリートの強度実験を通して、材料の特性を理解する。							
(-, -, -, -, -, -, -, -, -, -, -, -, -, -	授業内容 教授方法						
		授業内容			教授方法		
	ーション及びガ				1. 12 2		
・オリエンテー	ーション及びガ (3) •合板 •	イダンス			教授方法 講義		
・オリエンテ- ・木材(1)~		イダンス 集成材			1. 12 2		
・オリエンテ- ・木材(1)~	(3) ・合板 ・ ンクリート(1) ~	イダンス 集成材					
・オリエンテー ・木材(1)~ ・セメント・コン	(3)・合板 ンクリート(1)~ 1)~(3)	イダンス 集成材			1. 12 2		
・オリエンテー ・木材(1)~ ・セメント・コン ・各種試験(*	(3) ・合板 ・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4)	イダンス 集成材			1. 12 2		
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種試験( <sup>2</sup> ・鋼材(1)~	(3) ・合板 ・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4)	イダンス 集成材			1. 12 2		
・オリエンテー・ ・オリエンテー・ ・オリント・コン・ ・各種試験(*) ・鍋材(1)~ ・仕熱材・ ・断熱ボード	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4)  (1)~(8)	イダンス 集成材					
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材					
・オリエンテー・ ・オリエンテー・ ・オリント・コン・ ・各種試験(*) ・鍋材(1)~ ・仕熱材・ ・断熱ボード	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材					
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材					
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材			1. 12 2		
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材			1. 12 2		
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材					
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) ト(1)~(8) 類	イダンス 集成材					
・オリス (1) ・オリオ (1) ・オス (1) ・オ	(3)・合板・ レクリート(1)~ 1)~(3) (4)  (1)~(8) 類 1)(2)	イダンス 集成材 ~(2)		/ 供 少 \	講義		
・オリエンテー・木材(1)~ ・セメント・コン・各種材(1)~ ・各種材(1)~ ・仕熱がでいる。 ・仕熱がでいる。 ・接着剤	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) 	イダンス 集成材 ~(2)			講義		
・オリス (1) ・オリオ (1) ・オス (1) ・オ	(3)・合板・ ンクリート(1)~ 1)~(3) (4) 	イダンス 集成材 ~(2)		建	講義		

建築学科			科目名	建築法規Ⅰ,Ⅱ
担当者	<u>性</u> ヨ有   <sub>音を行う。</sub>			計事務所での実務経験を持つ。実務に沿った教
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義
	7	キスト・配ね	市物•教材	
初めての建築法規	建築のテキ	スト編集委員	員会 学芸出版	反社
<概要> 建築基準法の必要性及び建 を理解させ、建築の設計、施				た、建築基準法など、建築関係法規 こる。
< 達成目標 > (1) 建築関係法規の概要で	ハケ珊般する			
(2) 建築基準法ついて理解				
(3) 各種の関係法規ついて				
(4) 手続き、登記等ついて理	里解する。			
				70,1273/A
<ul><li>・建築法規の起源・建築法</li><li>・建築基準法の基本用語(</li></ul>		見の体系と基	準法の構成	講義
・個々の建築物にかかわる	規定			
一般構造・建築設備につい		<b>~</b> (5)		
構造強度についての規定				
防火と避難についての規算	Ē(1) <b>~</b> (8)			
<評価方法> ·実習・・・			<備考>	
_	··80% ·····20%		<b> </b>	

建築等	 学科		科目名	ベーシックデザイン
				を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の カ向上に関する講義を実施する。
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義∙演習
	-	キスト・配っ		
デッサンの基本 ナ 鉛筆デッサン 東京				70 /-
<概要> 鉛筆を画材にして表現の基本 けるようにさせる。	ことなるデッサン	を学ぶ、鉛筆	の使い方、空感、	質感、立体感をマスターし、自由に描
<達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術 (2)基本形態などのデッサン(3)各専門分野で活用できる 以上、(1)~(3)を達成目標の	を通して観察力 水準まで技能を	-	<b>『力を身に付ける</b>	0
	授業内容			教授方法
(1) 人物のクロッキー(5) (2) 基本形態 (3) 植物を描く (4) 野菜、果物など静物 (5) 体の部分(顔、手など	一斉講義演習			
<評価方法> 作品提出 授業態度			<備考>	•

建築:	 学科		科目名			
担当者金原目				年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、 いて幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築につ		
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次·通年	1.5	51	34	講義		
	<del>7</del>	キスト・配る	布物·教材			
テキスト/ライフケ			マテキスト			
教材/PCCSハーモ	=ニックカード2	201				
く概要>   デザイン・ファッションを学ぶ。 	うえで、最低限必	要な色彩学の	D基礎的知識を理	里解する。		
	<達成目標> 日常生活の中で色の持つ力、意味、役割、影響力など、実際にカラーカードを使用して視覚を 刺激しながら学んでいく。また、ライフケアカラー検定試験3級及び2級の合格を目指します。					
	授業内容			教授方法		
授業内容 教授方法  1・ガイダンス、カラーカードについて 2・カラーカードによるカラーコーディネート 3・色を活かすポイント 4・色の見え方 5・配色レッスン 6・ファッションカラー 7・フードカラー 8・インテリアカラー ※講義後練習問題及びカラーカードによるカラーコーディネート						
<評価方法> 前期·後期 授業態度 提出物(2	や取り組み方		<備考>			

建築学科			科目名 		建築CAD製図 I,II	
担当者 金原 匡	[			以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、 て幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築につ		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回	数	講義形式	
1年次•通年	3	102	68		演習	
	·		配布物•教材			
JWCAD徹底解詞	说 (株)エクス 	スナレッシ	" 			
<概要> コンピュータ及び建築設計支援ソフトを使用し、製図に関する日本工業規格及び建築の製図について基礎的な知 識と技術を習得させ、製作図、設計図などを正しく読み、図面を構想し作成する能力と態度を育てる。						
(4) TF凶澳省/平山、 <u></u>	、断凹、合认凶	、半囬詩稅	出、矩計凶、各種	适凶	等を行う。	
(4) 作凶澳省/ 平面、立面、	授業内容	、半囲詩称	出、矩計凶、各種	黄适凶等	等を行う。 数授方法	
・ガイダンスとソフトのインスマンドの働き演習①~⑤     ・2次元表現図面の3D化品等の作成①~④・自作 ・卒業制作指導①~⑤	授業内容 ストール ·支持 (1~3効果的	爰ソフトの	役割と特徴・	- - -		

建築等	 科		科目名	 構造力学	
担当者 兼森 淳一、会	担当者   おおお			事務所を経営する。建築に関して経験を活かし、実務に 上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、インテリア 歳と技能を持ち、総合的に建築について指導を行う。	
年次·受講期間	受講期間 単位数 時間数 授			講義形式	
1年次•通年	3	102	68	講義	
	7	キスト・配	布物•教材		
解説やさしい構造力学 学芸出版社 <概要> 安全な建築物を設計するための基本的な考え方と構造計算の具体的な手順を習得する。また、建築物の安全性					
を考える上で重要な部材に生	じる力を解析す	る能力を養う			
ANT 15 EL 17 A					
<達成目標>   (1)構造物に働く種々のカ <sup>2</sup>	ついて珊般する				
(2) 静定構造物の力学つい		0			
(3) 各部材に関する力学つ					
(4) 不静定構造物の力学つ					
	授業内容			教授方法	
│ ・建築における力学のガイ・	ダンス			   講義	
・力学に必要な算術計算(	1)~(3)				
・力の基礎 ・力の釣合					
・反力(1)(2)					
・部材に生じる力(基礎)(1	) <b>~</b> (3)				
・部材に生じる力(実践)(1	) <b>~</b> (3)				
・トラス(1)(2)					
▪断面(1)(2)					
·応力度(1)(2)					
・座屈(1)(2)					
・たわみ(1)(2)					
-不静定構造(1)(2)					
- 塑性解析(1)(2)					
✓評価士注\ -ニフし・・	900/		/ 世 孝 \		
<評価方法> ・テスト・・			<備考>		
	···80% ····20%		<備考>		

建築等	 学科		科目名	パースペクティブ I , Ⅱ			
   担当者	H 3 Z			生築パース事務所設立などの経歴を持ち本学園 ての指導を行う。			
阪本 一	阪本 一史			Cの旧寺で刊 20			
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式			
1年次•通年	3	102	68	講義			
		キスト・配る	〒物•教材				
<概要>	甘士的北海	ひまたはいたで	の 士 Z 鉛 力 L _ 世	け、実現せけの其また良につけさせ			
<u> </u>	、基本的な作区	法を使い作品	≦9 る能力と、抽	法・表現技法の基本を身につけさせ			
< 全達成目標> (1) 透視図の原理と概要つ	いて理解する						
(2) 作図法(1消点透視図法	<b>长、2消点透視</b> 図		視図法、鳥透視	図)の原理ついて理解する。			
(3) 描法・表現技法と材料で	ついて理解する。						
	授業内容 ————			│			
オリエンテーション及びガイ				講義及び実習			
リック図法・アクソメトリック 透視図法(2)・1消点透れ							
点透視図法(2)・2消点透	透視図法(3)	・家具のスク	-ッチ ·室内				
鉛筆パース(1) 室内鉛筆パース(2)・外種	朗鉛 <del>筆</del> パース(	(1)					
外観鉛筆パース(2)・添		•	5)•室内色				
鉛筆パース(1) •室内色(1) ○ 1			· ·				
(3)・外観色鉛筆パース( 鉛筆パース(3)・3消点逐							
瞰パース(1)・鳥瞰パース	ス(2) ・商業が	を設パース(	1) • 商業施				
設パース(2)							
   <評価方法> ·実習・・・	••80%		<備考>				
	20%		\				

建築学科			科目名	建築設計製図Ⅰ,Ⅱ
担当者 兼森 淳	_		・ を士の資格を持ち、説 に沿った教育を行う。	計事務所を経営する。建築に関して経験を活か
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	6	204	136	講義
	7	キスト・配ね	午物·教材	
「新しい建築の製図	」建築のテ <del>ː</del>	キスト編集会	委員会 発行所	所 株式会社学芸出版社
<概要> 製図に関する日本工業規格及 読み、図面を構想し作成する			的な知識と技術	を習得させ、製作図、設計図を正しく
<ul> <li>(達成目標&gt;</li> <li>(1) 製図の基礎ついて理解</li> <li>(2) 建築分野の製図・設計製</li> <li>(3) 各種建築図面の作図演</li> <li>(4) 作図演習/製図用具の</li> <li>(5) 設計課題演習/2階建</li> </ul>	製図を行う。 習、設計課題》 扱い方と作図の	D基礎練習を	行 <b>う</b> 。	
	授業内容			教授方法
・オリエンテーション及びガ・建築製図の概要(1)(2)・製図の開具・使い方・製図の網具・規格・製図の縮尺・規格・構造性・規格・構造性・・未造は宅・表にで、は、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、対し、	講義及び実習			
<評価方法> 実習(提出	ḋ課題)・・・・・	100%	<備考>	

建築学	 <sup>2</sup> 科	科目名	建築環境工学	
担当者 水谷 秀	雄	インテリ 当する。	- アコーディネーターな	どの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	講義
		キスト・配		
○ 初めての建築環	境 建築のデ 	キスト編集	委員会編 学 	芸出版社 
<概要>   建築物を取り巻く自然環境と表   方法を習得する。	都市環境に関す	る基本的要素	<b>たとその中で快</b> 適	な室内環境をつくりだすために必要な
<達成目標>				
(1) 自然環境と都市環境に (2) 環境工学的室内環境の			する。	
(2) 垛况工于时至門垛况()	<b>加灰 20 - C</b> 建/	J+ 7 'O'o		
	授業内容			教授方法
・建築環境の概要・自然の・都市の中の建築・地球の・気候(1)・気候(2)・気結露(2)・気結露(1)・伝熱と結露(2) 伝熱と結露(5)・換気と通(3)・換気と通風(4)・日射(3)・日照と日射(3)・音(2)・採光と照明(3)・音	講義			
<評価方法> ・実習・・・ ・レポート・	··80% ·····20%		<備考>	

建築学科			科目名	建築設備			
担当者 増田 秀	樹	工業高村当してい		経験を持ち、本学園では建築設備などなどを担			
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式			
2年次•通年	1.5	51	34	講義			
	7	キスト・配ね	午物•教材				
	図説 やさしい建築設備						
< 機要>空気調和設備、給排水衛生設備、電気設備、防災設備などの計画に必要な基礎知識を習得する。 <達成目標> (1) 建築設備の基礎知識ついて理解する。 (2) 建築物内外環境の基礎知識(日射、日照、換気、通風、採光、伝熱、音響等)を理解する。							
(3) 実習施設・設備による学	(3) 実習施設・設備による学習を行う。						
	授業内容 ————			│			
・建築設備の概要 (建築語・・結排水、衛生設備 (建築語・・結排水、衛生設備、衛星器・電気調のでは、一・空のでは、一・でのでは、一・でのでは、一・でのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カレーのでは、カーので	講義						
	···80% ····10% ›····109	6	<備考>	·			

建築学	 <sup>2</sup> 科	科目名					
担当者	_	一級建第	L 受士の資格を持ち、説	計業務や講師の実務経験を持つ。			
人保田浩 	光						
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式			
2年次•通年	1.5	51	34	講義			
L		キスト・配れ	市物∙教材				
やさしい構造設計 ! 	子云出颀红						
	〈概要〉 建築構造設計に関する知識と技術を習得させ、建築構造、建築計画及び建築製図などとの関連を密にして広い 視野から合理的な建築構造設計ができる能力と、態度を身につけさせる。						
(1) 構造設計の概要及び構	造設計の流れて	ついて理解す	る。				
(2) 各種の構造設計ついて	理解する。						
・オリエンテーション及びガ・基礎となる物理学・構造設計の方針・固定荷重・力・荷重の組み合わせ・梁・柱のせん断った。 鋼材の性質・接合法引張材・圧縮材・梁・柱編心率・保有水平力	講義						
<評価方法> ・テスト・・ ・レポート	···80% ·····20%		<備考>				

建築学	 <sup>丝</sup> 科		科目名	
担当者 水谷 秀治	<del></del>	インテリフ 当する。	I アコーディネーターな	どの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担
 年次・受講期間	単位数	<u> </u> 時間数	授業回数	 講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	講義
	<del>_</del>	キスト・配布	布物·教材	
〇建築施工教科書第 -	第4版 彰国社	注 		
<概要> 建築施工に関する知識と技術 用する能力と態度を育てる。	を習得した上で	施工業務全	般についての基础	<b>楚的な能力を身に付けさせ、実際に活</b>
ノキボロ挿く				
<b>&lt;達成目標&gt;</b>   (1) 建築施工ついて理解す	 る。			
(2) 建築業務ついて理解する				
(3) 地盤調査と建築測量つ				
(4) 各種工事ついて理解する				
(5) 工事用機械、機器、器具		<u>ა</u>		±1.151 → 2+
	授業内容 ————			│
・オリエンテーション及びガー・請負契約と積算(1)(2)(1)(2) ・土工事・地業工事(1)(2) ・地盤調査 ・木質系工事(1)~(4) ・鉄筋コンクリート系工事(1)~(3) ・ 供得系工事(1)~(3) ・ 内外仕上げ工事(1)~(3) ・ 設備工事(1)(2) ・ 測量	講義			
<評価方法>・テスト・・・・レポート・・	···80% ·····20%		<備考>	•

建築学			科目名					
担当者 増田 秀	———— 樹	工業高材当してい		経験を持ち、本学園では建築設備などなどを担				
年次•受講期間	単位数	 時間数	授業回数	講義形式				
2年次•通年	1.5	51	34	講義				
		キスト・配る						
初めての建築積算(	建築のテキス 	スト)編集委	員会編 学芸	出版社				
<概要> 積算の意義と種類や概算見積 際に活用できる能力を習得す		の積算を通して	て、建築施工によ	いける積算業務の概要を理解させ、実				
ノ法ポロ挿へ								
<b>&lt;達成目標&gt;</b>   (1) 積算の概要ついて理解	する。							
(2) 土工・地業ついて理解す		~τ <b>=</b> 4π <del>- 1</del> 7						
(3) 鉄筋コンクリート造、鉄管	す道、不垣づい	(埋解する。						
	授業内容			│				
・積算の概要・積算の種類	頁 •概算•明糾	田積算		講義				
・工事の構成(1)~(4) ・積算方式(1)~(3)								
・数量計算・数量計算の流	たれ・数量の	種類						
・単位と数値・積算の区分			算の区分・					
積算の順序 ・設計例 ・土 ・鉄筋コンクリート造の積算		也業の数量						
│ ・鉄骨造の積算	.(1)***(3)							
・木造の積算								
<評価方法> ・実習・・・	••80%		   <備考>					
	20%							

建築学	 <sup>2</sup> 科		科目名	
担当者	担ヨ有   音を行う。			計事務所での実務経験を持つ。実務に沿った教
年次•受講期間	単位数	<sup>_</sup> 時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	講義
		キスト・配る		
初めての建築法規 	建築のテキ	スト編集委員	員会 学芸出版	<b>反社</b>
<概要> 建築基準法など、建築関係法	規を理解させ、	建築の設計、	施工、管理に実	際に活用できる能力と態度を育てる。
<達成目標>	- ス			
(2) 各種の関係法規ついて				
(3) 手続き、登記等ついて理	里解する。			
(4) 法の適用事例の分析、	ケーススタディを	<del>そ行う。</del>		
	授業内容			教授方法
・良好な都市環境をつくるだ ・都市計画と建築基準法(で ・土地利用(1)~(5) ・進路と敷地(1)~5) ・道路と敷地 ・密度に関する規定(1)~ ・形態に関する規定(1)~ ・手続きなどの規定 ・各種の関係法規	(6)			講義
<評価方法> ・実習・・・ ・レポート・	··80% ·····20%		<備考>	

科目名 建築学科 建築CAD製図 I. II 工務店、設計事務所にて10年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、 担当者 インテリアなど建築分野において幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築につ 金原 匡 いて指導を行う。 単位数 時間数 授業回数 年次•受講期間 講義形式 演習 2年次•通年 102 68 テキスト・配布物・教材 OGoogle Sketchupパーフェクト (株)エクスナレッジ コンピュータ及び建築設計支援ソフトを使用し、各種建物の設計及び製図作業を行う能力と、設計の内容や意図 をわかりやすく伝達するのに必要なプレゼンテーション能力を育てる。 く達成日標> (1) コンピュータと設計支援ソフトによる建築設計製図ついて理解する。 (2) 各種構造、各種用途の建物の設計及び製図を行える。 (3) コンピュータグラフィックスによるプレゼンテーションを行う。 (4) コンピュータグラフィックス演習/3Dパースを行う。 (5) 設計課題演習/住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等を行う。 授業内容 教授方法 ・ガイダンスとソフトのインストール ・グラフィック支援ソフトの役割 講義及び実習 と特徴・コマンドの働き 演習 立体・コマンドの働き(1)フリーハ ンド・コマンドの働き(2)移動・複製・コマンドの働き(3)計測・ コマンドの働き(4)レイヤ・コマンドの働き(5)スタイル・コマンド の働き(6)演出・コマンドの働き(7)ファイル・二次演習平面・立 面よりパース(1)・二次演習平面・立面よりパース(2)・二次演 習平面・立面よりパース(3)・二次演習平面・立面よりパース (4) ・二次演習平面・立面よりパース(5) ・部品の制作(コンポー ネント)A ・部品の制作(コンポーネント)B ・アニメーション演習  $(1) \sim (2)$ ・自作品のプレゼン化演習(1)~(4) •卒業制作指導(1)~(5) <評価方法> ・実習・・・・80% <備考> ソフトはSketchup使用する。 ・レポート・・・・20%

建築等	 学科	科目名	パースペクティブ I , Ⅱ					
   担当者		<u> </u>    -スペクティブについ	建築パース事務所設立などの経歴を持ち本学園 ての指道を行う					
阪本 一	史	Clar	X 177471C 301	Cの旧寺で刊 20				
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式				
1年次•通年	3	102	68	講義				
		キスト・配る	〒物•教材					
<概要>	甘士的北海	ひまたはいたで	の士を出る 世	け、実現せけの其また良につけさせ				
<u> </u>	、基本的な作区	法を使い作品	≦9 る能力と、抽	法・表現技法の基本を身につけさせ				
< 全達成目標> (1) 透視図の原理と概要つ	いて理解する							
(2) 作図法(1消点透視図法	<b>长、2消点透視</b> 図		視図法、鳥透視	図)の原理ついて理解する。				
(3) 描法・表現技法と材料で	ついて理解する。							
	授業内容 ————			│				
オリエンテーション及びガイ				講義及び実習				
リック図法・アクソメトリック 透視図法(2)・1消点透れ								
点透視図法(2)・2消点透	透視図法(3)	・家具のスク	-ッチ ·室内					
鉛筆パース(1) 室内鉛筆パース(2)・外種	朗鉛 <del>筆</del> パース(	(1)						
外観鉛筆パース(2)・添		•	5)•室内色					
	鉛筆パース(1) ·室内色鉛筆パース(2) ·室内色鉛筆パース							
	(3)・外観色鉛筆パース(1)・外観色鉛筆パース(2)・外観色 鉛筆パース(3)・3消点透視図法(1)・3消点透視図法(2)・鳥							
瞰パース(1) ·鳥瞰パース(2) ·商業施設パース(1) ·商業施								
設パース(2)								
   <評価方法> ·実習・・・	••80%		<備考>					
	20%		\					

建築学科			科目名	建築モデリング
担当者金原[	<u>E</u>		アなど建築分野にお	年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、 いて幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築につ
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	3	102	68	演習
		テキスト・配る	午物•教材	
プリント配布				
<概要> ・建築造形、空間演出につい ・建築についての知識や情報				構築力、総合力を身につける。
・アイデアを分析・評価・改善	していく能力を身	身につける。		
  <達成目標>				
(1)描画実習/表現力、構成	成力ついて理解 <sup>:</sup>	する。		
(2)造形実習/空間造形、3				
(3)総合課題演習/企画・立	ℤ案・基本計画・	設計・プレゼン	ァーションができ	కేవ్.
	授業内容			教授方法
・描画演習①②・造形演合課題演習/企画・立案図/平面図/断面図・豆上表・設計図面の製図①・スケールモデルの制作作①②・パワーポイント	講義及び実習、演習			
<評価方法> ・実習・・ ・レポート	···80% ·····20%		<備考>	

建築雪	 学科	科目名	 建築プレゼンテーション			
担当者 金原 国	<u> </u>	イン		 古、設計事務所にて10年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、 ・リアなど建築分野において幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築につ		
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
2年次•通年	3	102	68	演習		
	7	キスト・	配布物•教材			
プリントを配付する						
<概要> 建築設計のアイデアや提案 のある表現技法を身につける		見的に伝え	るプレゼンテーショ <u>:</u>	ンの様々な技法を学ぶ。また、訴求力		
< <b>達成目標&gt;</b> (1) 建築プレゼンテーション (2) プレゼンボードの構成	F法ついて理解 <sup>・</sup>	する。				
(3) スケールモデル・コンセ (4) パワーポイントによる映				と技法ついて理解する。 		
	授業内容			教授方法		
建築プレゼンテーションの手法と効果①② 講義及び実習 構成演習①② 総合課題演習/企画・立案/建築計画①~④ スタディモデルによる検討①~③ 設計図面の製図①~④ スケールモデルの制作①~⑤ 模型写真の技法 プレゼンボード制作①② パワーポイントによるプレゼン制作①②						
<評価方法> ・テスト・・ ・実習・・・			<備考>			

(1) 設計の基礎知識及び設計の手法ついて理解する。 (2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。 (3) 木造、鉄筒造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  授業内容  救授方法  がリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短面図、断面図・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 軽け、計細図・鉄骨造事務所 契付図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)	建築学科				科目名	<b>3</b>	3	建築設	計製図	] I , II
2年次・通年 6 204 136 講義	担当有   し、実務に沿った教育を行う。				務所を経	営する。強	建築に関して経験を			
テキスト・配布物・教材 新しい建築の製図」建築のテキスト編集委員会 発行所 株式会社学芸出版社  《概要> 各種建物の設計に必要な基礎知識及び設計手法を習得させる。また、建築物を施工するために必要な技術的容を計画し、設計課題演習を通して図面化する能力を身につけさせる。  《達成目標> (1) 設計の基礎知識及び設計の手法ついて理解する。 (2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。 (3) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  授業内容  教授方法  がリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 知計図・鉄骨造事務所 配置・平面図、計画図・鉄骨造事務所 配置・平面図、計画図・鉄骨造事務所 知識の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の一部の	年次•受講期間	単位数	時	間数	授第	美回数			講義	· 養形式
新しい建築の製図」建築のテキスト編集委員会 発行所 株式会社学芸出版社  〈概要〉 各種建物の設計に必要な基礎知識及び設計手法を習得させる。また、建築物を施工するために必要な技術的容を計画し、設計課題演習を通して図面化する能力を身につけさせる。  〈達成目標〉 (1) 設計の基礎知識及び設計の手法ついて理解する。 (2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。 (3) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  校業内容  教授方法  オリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 中面図(1階・2階) 木造住宅 中面図、断面図 木造住宅 短計図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 短光・平面図、鉄骨造事務所 配置・平面図、鉄骨造事務所 配置・平面図・・鉄骨造事務所 無観の・鉄骨造事務所 架構詳細図・・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・ 発伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・ 発伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・ 発伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・ 発伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配節架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の大法・表匠・構造の大法・表匠・構造の大法・表匠・構造の大法・意匠・構造の大法・意匠・構造の大法・表匠・構造の大法・表匠・構造の大法・表面・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	2年次•通年	6	2	204	-	36			請	購義
<ul> <li>〈概要&gt;</li></ul>		7	ーキス	ト・配ね	布物•	教材				
各種建物の設計に必要な基礎知識及び設計手法を習得させる。また、建築物を施工するために必要な技術的容を計画し、設計課題演習を通して図面化する能力を身につけさせる。  (注) 設計の基礎知識及び設計の手法ついて理解する。 (2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。 (3) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  (5) 大リエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 立面図、断面図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 契付図、詳細図・鉄骨造事務所 犯置・平面図、野面図、 無は代図、詳細図・鉄骨造事務所 架付図、部村リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・深人図 配筋リスト・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・業士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の計画の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)	新しい建築の製図」	建築のテキ	-スト	編集委	員会	発行所	梯	式会社	土学芸	出版社
(2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。 (3) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  授業内容  救援方法  がリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 矩計図・鉄骨造事務所 軽礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 架伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架供図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・深伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)							整物 <b>*</b>	を施工す	-る <i>た</i> め	に必要な技術的
(1) 設計の基礎知識及び設計の手法ついて理解する。 (2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。 (3) 木造、鉄筒造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  授業内容  救授方法  がリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 矩計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 矩計図・鉄骨造事務所 軽礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 架伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)	 <達成目標>									
(3) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。 (4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  授業内容  授業内容  教授方法  オリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 短計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 契伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 契伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 契構詳細図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)	(1) 設計の基礎知識及び設									
(4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。  授業内容  教授方法  オリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 短計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 架伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架株図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架株図、部材リスト・民で造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)					a ≞n≞⊥	<b>定羽</b> 去.红.	=			
オリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図 ・鉄骨造事務所 立面図 ・鉄骨造事務所 矩計図 ・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図 ・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図 ・鉄骨造事務所 梁構詳細図 ・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)							<u>つ。</u>			
オリエンテーション及びガイダンス 木造住宅 配置図 木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 短計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図 ・鉄骨造事務所 立面図 ・鉄骨造事務所 矩計図 ・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図 ・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図 ・鉄骨造事務所 梁構詳細図 ・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 中面図、断面図 木造住宅 立面図、断面図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 矩計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)		授業内容							教:	授方法 ————
木造住宅 平面図(1階・2階) 木造住宅 立面図、断面図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造 事務所 矩計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事 務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務 所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平 面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・ 梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建 築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習 ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備 の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)	オリエンテーション及びガイ	′ダンス						講義	及び実	'習
木造住宅 立面図、断面図 木造住宅 矩計図 ・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事 事務所 矩計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務 所 梁横詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平 面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・ 梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建 築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・ ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備 の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 短計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
・鉄骨造事務所 配置・平面図・鉄骨造事務所 立面図・鉄骨造事務所 矩計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
事務所 矩計図・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト・鉄骨造事務所 軸組図・鉄骨造事務所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)		面図 ・鉄骨造	事務	所 立面	面図 •	鉄骨告				
所 架構詳細図・RC造共同住宅 配置図・RC造共同住宅 平面図、立面図・RC造共同住宅 矩計図・RC造共同住宅 基礎・ 梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
面図、立面図 ・RC造共同住宅 矩計図 ・RC造共同住宅 基礎・ 梁伏図 配筋リスト ・RC造共同住宅 配筋架構詳細図 ・2級建 築士試験の概要 ・2級建築士試験の課題・練習 ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法 ・意匠・構造の使用材料と下地材 ・電気設備 の概要 ・機械設備の概要 ・建築基準法・その他の法規(1)(2)	務所 梁伏図、部材リスト	•鉄骨造事務	所車	岫組図	∙鉄骨	造事務				
梁伏図 配筋リスト・RC造共同住宅 配筋架構詳細図・2級建築士試験の概要・2級建築士試験の課題・練習・意匠・構造の計画の概要(1)~(3)・意匠・構造の工法・意匠・構造の使用材料と下地材・電気設備の概要・機械設備の概要・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
築士試験の概要 ・2級建築士試験の課題・練習 ・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法 ・意匠・構造の使用材料と下地材 ・電気設備 の概要 ・機械設備の概要 ・建築基準法・その他の法規(1)(2)			-	. —						
・意匠・構造の計画の概要(1)~(3) ・意匠・構造の工法 ・意匠・構造の使用材料と下地材 ・電気設備 の概要 ・機械設備の概要 ・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
・意匠・構造の工法 ・意匠・構造の使用材料と下地材 ・電気設備 の概要 ・機械設備の概要 ・建築基準法・その他の法規(1)(2)										
	の概要・機械設備の概要	•建築基準》	ま•そ	の他の	法規(	1)(2)				
	 <評価方法> 実習(提出	は課題)••••	100	0%			<u> </u> >			
I I										

デジタルメディア学科			科目名 カラーコーディネーター			
担当者 中村 理	恵	験経て、 注に従事	報専門学校コンピューター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務績 平成14年よりフリーランスとして印刷会社、デザイン会社の下請けタ ፮(DTP、デザイン、イラスト)している。以上の実務経験を活かし、デ に関する講義を実施する。			
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次•通年	1.5	51	34	講義		
		キスト・配布	市物•教材			
テキスト/ライフケブ 教材/PCCSハーモ			ケキスト			
< 供要> デザイン・ファッションを学ぶうえで、最低限必要な色彩学の基礎的知識を理解する。  < 達成目標> 日常生活の中で色の持つ力、意味、役割、影響力など、実際にカラーカードを使用して視覚を 刺激しながら学んでいく。また、ライフケアカラー検定試験3級及び2級の合格を目指します。						
	授業内容			教授方法		
1・ガイダンス、カラーカード 2・カラーカードによるカラー 3・色を活かすポイント 4・色の見え方 5・配色レッスン 6・ファッションカラー 7・フードカラー 8・インテリアカラー ※講義後練習問題及びカラ	一斉講義					
	月各試験(509 や取り組みブ 0%)		<備考>			

ニジカルメニ	ニーニー		科目名	 デッサン				
デジタルメディア学科 			* *	デッリン を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の				
担当者         山本 洋	고			と中来後、転画教室を開き、現住に主る。以上の力向上に関する講義を実施する。				
四个 /+	,							
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式				
1年次•通年	1.5	51	34	講義∙演習				
	7	キスト・配	布物·教材					
デッサンの基本 ナ	ツメ出版企画	i制作 ナッ	/メ社発行					
鉛筆デッサン 東京	武蔵野美術学	学院制作	グラフィック社会	発行				
〈概要〉	. 1 - 4 - 7 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11							
<u>鉛筆を画材にして表現の基本</u> けるようにさせる。	となるデッサン	を字ぶ、鉛筆	の使い万、空感、	<u>質感、立体感をマスターし、自由に描</u>				
いるようにさせる。								
<達成目標>								
(1)デッサンの基礎的な技術		少甘士的45页	ロカを自に分けて					
(2)基本形態などのデッサンで (3)各専門分野で活用できる			<u> </u>	0				
以上、(1)~(3)を達成目標と								
	授業内容              教授方法							
(1) 人物のクロッキー(55	分間ポーズを	3ポーズ、毎	時間)	一斉講義				
(2) 基本形態				演習				
(3) 植物を描く								
(4) 野菜、果物など静物で								
(5) 体の部分(顔、手など	)を描く							
	000		ノルサト					
<評価方法> 作品提出			<備考>	•				
授業態度	10%							

科目名 デジタルメディア学科 DTP I 「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より 担当者 代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活か 古槗 和美 し、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。 時間数 年次•受講期間 単位数 授業回数 講義形式 1年次•通年 102 講義•実習 3 68 テキスト・配布物・教材 DTP印刷 デザインの基本 栁田寛之著 く概要> 二の授業では、描画ソフトフェアのillustrator Photoshopを用いて、主に2つの作品制作を行う。半期の授業期間の 内、前半では印刷物の制作に必要な広告デザインとDTPの知識と技術を学び、後半ではillustratorのイラスト描 画機能、photoshopの写真・画像を編集、これらのパーツを用いてレイアウトを中心としたDTP分野の習得する。 く達成日標> (知識の理解)Adobe Systems社の描画ソフトウェアであるillustratorの基本操作と、印刷物のデザイン手法につ (技能・実践)多種多様なレイアウト、フォント、グラフィックデザインを工夫して制作することができる。企業アピー ルの販促品(パンフレット、名刺等)一式を作成する。 授業内容 教授方法 1)DTP、印刷物を制作するにあたっての基礎基本 1),2),3) ・DTP、印刷、デザインの概念 ・グラフィックデザイン ・使用 講義·実習 するソフトについて ・企画、構成プレゼンカの重要性 2)ソフト、コンピュータ実践 ・コンピュータ基礎 (AdobeIllustratorCC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe PhotoshopCC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe Illustrator+PhotoshopCC演習) 3)企画構成、レイアウト、グラフィックデザイン実践 ・企画 ・原稿作成 ・文章のデザインとレイアウト -素材画像の収集と加工 ・惹きつけるデザインカの追求 ・編集と印刷 ・相互評価とまとめ <評価方法> ・実習提出・・・・・ 40% <備考> ⋅課題・・・・30% ・プレゼンテーション・・・・30%

科目名 デジタルメディア学科 グラフィックデザイン I 「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より 担当者 代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活か 古槗 和美 し、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。 時間数 年次•受講期間 単位数 授業回数 講義形式 実習 1年次•通年 3 102 68 テキスト・配布物・教材 (ソフト)Illustrator Photoshop Acrobat (教材)静岡新聞 中日新聞 <概要> 各種媒体の制作規定・入稿規定を、マスコミごとに特性を捉え把握する。時代の変遷と共に、変化してきた各企業 の商品広告、意見広告を媒体ごとに分析し、そのコピーライティング・ビジュアル表現について分析・学習し、コン セプトメイキングを理解する。分析してきたデータを基に、各企業向け広告を媒体ごとに、実際に制作してみる。 く達成日標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた各種媒体広告を分析し、その広告のコンセプトをつかみ、コピーラ イティングの手法を学び、ビジュアル表現へつなげる。 (技能の習得)Illustratorの技術習得と共にコンセプトに基づいた広告を作成することができる。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックデザイン用ソフトウェアを使用し、コンセプトの上に成立したコピーライティ ング、ビジュアルを連動させた広告制作ができる。 授業内容 教授方法 単元 各単元ごとの教授方法 1)各種媒体考査/制作規定について 1)~ 新聞広告について ・雑誌広告/パンフレット/リーフレットについ 4) て・テレビ(電波)広告について・ラジオ(電波)広告について •講義 ·Web広告について ·知的財産権について ・実習 2)広告制作素材準備 5) ・印刷物、CM用素材の加工・準備 ·実習 3)広告表現研究 ·企業商品広告分析 ·企業意見広告分析 ・コンセプトメイキング ・コピーライティング 4)広告制作実践 サントリー広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・マクドナルド広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・味の素広告制作(マーケティングに基づいた展開) 5) 懸賞広告応募 •静岡新聞広告賞 <評価方法> ・ペーパーテスト・・・・・ 60% <備考> •実習(提出作品)••••40%

科目名 デジタルメディア学科 Webデザイン 1975~1996まで民間企業でデザイン、特許業務、DTPシステムを担当、従事 担当者 する。1996~1998までITマネージャーとして英国勤務。以上の実務経験を活か 鈴木 康正 し、WEBデザイン全般に関する講義を実施する。 年次•受講期間 時間数 授業回数 単位数 講義形式 1年次•通年 実習 3 102 68 テキスト・配布物・教材 (ソフト) Dreamweaver く概要> インターネットに関する基本的な技術やHTMLについて学び、WEBザインの表現方法を学ぶ。講義で習得した技 法や思考法を応用しながら、デザインソフト「Adobe Dreamweaaber」を使用してWEBページの作成に取り組み、 WEBデザイン構成能力の向上を図る。 く達成日標> (知識の理解)インターネットにおける言語やブラウザの役割を理解し、判断することができる。 (技能の習得)HTMLの構文を学び、WEBページの構築を理解することができる。 (知識や技能の活用、実践)WEBソフトを使用して、要望に応じたWEBページの作成ができる。 授業内容 教授方法 単元 各単元ごとの教授方法 1)HTMLの理解 1)~ ・2進法16進法の理解・基本タグの理解 4) 基本構造の理解 •一斉講義 2)レイアウトの構成 ・実習 ・スタイル設定の理解 ・効率的に意思伝達するための 5) レイアウト ・ページ移動の流れを理解 ·実習 3) Java Scriptの理解 • JavaScriptの働き •HTMLとの組み込み 4)WEBソフトの理解 •Dreamweaverの操作 •HTMLの修正手順 ・画像組み込みの理解 5)WEBページの作成 課題に応じたWEBページの作成 <評価方法> ・ペーパーテスト・・・・・ 40% <備考> ·WEB検定 •実習(提出作品)••••40% ·出席·····10% ·授業態度······10%

科目名 デジタルメディア学科 サイン・デザイン 「愛知女子短期大学生活デザイン科」、「文化服装学院ディズプレイデザイン科」を卒業 担当者 後、デザイン事務所に入社。退社後フリーランスとして現在に至るまでデザインの仕事に 従事している。「名古屋学芸大学短期大学部」非常勤講師(2007-2013)。以上の実務経験 越嵜 智子 を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 1年次•通年 講義及び演習 3 102 68 テキスト・配布物・教材 使用ソフト/Adobe Illustrator サインデザインハンドブック1 -知的財産権-(社団法人 日本サインデザイン協会) デザイン活動の一環として行われるレタリングを広義に捉え、視覚伝達デザインのなかのサインデザインとして、 その基本を中心に学んでいく。 く達成日標> レタリングとは、視覚的効果を考えて文字を図案化する事で、グラフィックデザインにおける文字デザイン、展示、 広告、看板、ポスター、標識、印刷物、テレビや映画のタイトル文字など広範囲に用いられ重要な役割を持つ。こ の授業を通し、造形的にすぐれ、目的にかなう優れたデザインをし、表現できる事。また、視覚伝達デザインの中 のレタリングの役割の重要性を学び、知ることを目標とする。 授業内容 教授方法 1・ガイダンス 1~3/講義 2・レタリングとは・・・、サインデザインとは・・・ 4~7/演習 3・知的財産権について 8/レポート及び発表 4・レタリングデザイン 5・ロゴ・ロゴマークデザイン 6・サインデザイン 7・POPデザイン 8・プレゼンテーション <評価方法> 前期·後期各試験(40%)授業態度 <備考> 持ち物/筆記具、定規、色鉛 や取り組み方(30%)提出物(30%) 筆、PC

を総合評価する

科目名 プロダクトデザイン デジタルメディア学科 武蔵野美術大学大学院美術専攻日本画コース修了後にITALIA ROMA L'ASSOciazione culturale

担当者

渡邉 貴祐

Lignariusモザイクコース卒業する。国内外で個展、グループ展を開催し活躍している。2018には東京ヤク ルトスワローズ燕プロジェクトファブリックアート担当し、50mの壁画プロジェクトー浜安津氏福応寺に参加 した。2022年に「夢を見る性をめぐる3つの物語」石原 燃 作品集の装丁デザインを担当した。

年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次•通年	3	102	68	実習		
_ 1						

テキスト・配布物・教材

(ソフト)Illustrator Photoshop Dimension

<概要> 「ものづくり」は太古の昔より必要に応じて、人類が考え出し、具現化してきた。素材もその都度研究され、適した ものを商品化してきた。そして、産業革命以来、低価格・大量生産というものが、現れてきた。近代に至っては、単 一の機能ではなく多機能性を保持した商品が考え出されている。それぞれの分野において、機能性・デザイン性・ 安全性そして現代では、環境に適応した商品が重要視されている。商品の必要性、競合他社との兼ね合いで、ポ ジショニングの獲得、4つのP(Price,Product,place,promotion)を踏まえて、コモディティとの差別化を図り、付加価 値のある商品を考案する力をつける。

#### く達成日標>

(知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた様々な分野で商品例を研究、そのコンセプトをつかみ、学習する。 (技能の習得)平面でのデッサンから、イメ―ジを立ち上げ、立体物の製作に取り組んでいく。

(知識や技能の活用、実践)ものづくり浜松の地場の力を活かし、デザイン設計を2次元から3次元へ展開し、デ ザイン性・機能性をしっかりと捉えていく。素材選定、競合製品の研究、ランニングコストまでを総合的に捉える。

授業内容	教授方法
単元 1)プロダクトデザインの研究 ・プロダクトデザインの歴史 2)プロダクトデザインの研究 ・海外デザイン作品 3)プロダクトデザインの研究 ・海外デザイン作品 4)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 5)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 6)プロダクトデザインの研究 ・素材研究 7)プロダクトデザイン実習 ・ステーショナリーデザイン ・TOYデザイン(人型、ゲーム機等)	各単元ごとの教授方法 1)~ 5) ·講義 6)~ 7) ·実習
<評価方法>・ペーパーテスト・・・・・ 40% < 備考>・実習(提出作品)・・・・60%	

科目名 デジタルメディア学科 映像編集 都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベ 担当者 ント制作に携わる。広告代理店に勤務。地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプラ 倉田 克巳 ンナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業 務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。 年次•受講期間 単位数 時間数 授業回数 講義形式 1年次•通年 3 実習 102 68 テキスト・配布物・教材 機材)デジタルカメラ ソフト) Adobe Premiere, After Effects Photoshop CCほか 写真や映像撮影に関して各種機材の取り扱い、構図やライティングなど、商用写真や映像の撮影に必要な基本 的な技術・知識を学びつつ、撮影後の補正・加工を通じてデジタルグラフィックスの表現の可能性を追求する。 様々な撮影技法を講義で学びながら実習として撮影、また自分で撮影したものを素材としてPhotoshop等各種グ ラフィックソフト用いて作品制作に取り組み、グラフィックデザインの企画・構成能力の向上を図る く達成日標> (知識の理解)デジタル写真や映像の特質、構図や光の効果などを理解することができる。 (技能の習得)焦点距離や露出、構図に対して、目的意識を持って選択、撮影することができる。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することが できる。 授業内容 教授方法 1) デジタルグラフィックの基礎 1)一斉講義、課題研究(レ ・写真撮影の歴史 ・デジタルデータの可能性と限界 ・画素の ポート) 特性を知る 2)~5)一斉講義、実習(作 2)カメラの基本的な操作方法 品提出) 画角とフォーカシング・絞りとシャッタースピードによる露出 変化と表現 ・ISO感度、ホワイトバランスの設定 ・焦点距離 の違いによる表現手法 3)構図 ・主題と副題 ・被写体の位置や大きさによる意図と印象変化 ・フレーミングの実際 4) ライティング ・光を見る、影を見る・光源による影の変化・代表的なライティ ング手法 5)補正と加工 ・ダイナミックレンジを操る ・広告媒体での写真表現 ・合成に よる表現手法 <評価方法> ・レポート・・・・・ 20% <備考> •実習(提出作品)••••40% ・筆記テスト・・・・・20%

·授業態度······20%

科目名 デジタルメディア学科 コミュニケーションデザイン論 「浜松情報専門学校コンピューター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経 担当者 験経て、平成14年よりフリーランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外 中村 理恵 注に従事(DTP、デザイン、イラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザ イン全般に関する講義を実施する。 講義形式 年次•受講期間 単位数 時間数 授業回数 1年次•通年 34 講義•実習 1.5 51 テキスト・配布物・教材 <概要> 本講義は様々な広告媒体における効果的な意思伝達方法について考察し学ぶことで実践的な知識や技術を習 得する。広報制作における思考プロセスをたどりながら広報表現における視野を広げ、技能を高め社会で通用す る水準を目指す。 く達成日標> (知識の理解)コミュニケーションの重要性を理解し、クライエントのために使用している創造的なスキルを学び、 テクニック、操作手順を学ぶだけでなく「いつどのように使うべきか」を理解する。 (技能・実践)デジタル分野の各ソフトの手法を学び、自己表現の追求、情報伝達のための重要な表現を基にデ ジタル合成作品を制作することを目標とする。 授業内容 教授方法 1)コミュニケーション表現について 各単元ごとの教授方法 2)デザインの役割 1)~5) 3)デザイン表現の多様性について •一斉講義、資料配布、実習 4)様々な広告媒体について 6)~作品課題製作 5)広告媒体の変化 13) 実習 6)制作スキル(1) 7)制作スキル(2) 8)制作スキル③ 9)制作スキル(4) 10)出力について 11)制作実習 12))実習、作品制作 13)プレゼンテーション及び評論 <評価方法> ・知識・・・・・ 50% <備考> ·実技·····30% •作品提出••••20%

科目名 デジタルメディア学科 CIプランニング 広告代理店退社後、フリーランスで約30年静岡県中部地区中心に、ADデザイ 担当者 ンをしている 和田 哲弥 単位数 時間数 授業回数 年次•受講期間 講義形式 1年次•通年 51 34 講義•実習 1.5 テキスト・配布物・教材 (テキスト)コーポレート・アイデンティティ戦略-デザインが企業経営を変える 誠文堂 新光社 中西元男著書 コーポレートアイデンティティ(CI)の意味や目的を学び、開発プロセスを踏まえ、デザイン開発する思考を持たせ る。また、コーポレートアイデンティティ(CI)に限らず、ビジュアルデザイン(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の知 識も向上させる。 く達成日標> ・コーポレートアイデンティティ(CI)、ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の違いが理解 ・実生活の中でコーポレートアイデンティティ(CI)に考える機会を持たせ、意味のある制作ができる。 授業内容 教授方法 1)コーポレートアイデンティティ(CI)とは 各単元ごとの教授方法 ·意味 目的 1) 開発要素、プロセス •一斉講義 課題レポート 2)コーポレートアイデンティティ(CI)の事例 2) 3)ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブラインドアイデンティティ(BI) •一斉講義 について •意味 3) •差異 •一斉講義 •現状把握 ・課題レポート 4) 架空会社にてコーポレートアイデンティティ(CI) のデザイン開 4) 発・制作 •一斉講義 ・開発要素と組み立て •演習 ・渖習(発表) <備考> <評価方法> ・レポート・・・・・ 40% ・演習・・・・・40% ・発表(プレゼン)・・・・・20%

科目名 デジタルメディア学科 アニメーション 都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携 担当者 わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作に プランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負 倉田 克巳 小山 千賀子 うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全 般の講義を実施する。 年次•受講期間 単位数 時間数 授業回数 講義形式 34 1年次•通年 51 1.5 テキスト・配布物・教材 ソフト) Adobe Premiere, After Effects Photoshop CCほか く概要> 映像ソフトを用いてアニメーション映像製作の基本的知識、技能の習得を行う。商用写真や映像に必要な基本的 な技術・知識を学びつつ、撮影後の補正・加工を通じてデジタルグラフィックスの表現の可能性を追求する。 く達成日標> (知識の理解)キーフレームを用いたロゴアニメーションの構造について理解する。 (技能の習得)基本的なアニメーション制作に必要な技術を習得する。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することが できる。 授業内容 教授方法 1) キーフレームを用いたロゴアニメーションについて 1)一斉講義、課題研究(レ ・基礎的な知識の学習 ポート) ・キーフレームアニメーションについて 2)~3)一斉講義、実習(作 グラフィックソフトを用いた編集について 品提出) 編集効果について 2) ロゴアニメーションの制作 ・各自学習したことを踏まえて、ロゴアニメーション制作を行う 3)モーションタイポグラフィの(Lyric Video)の制作 ・音楽に合わせたモーションタイポグラフィの作品制作を行う <評価方法> ・レポート・・・・・ 20% <備考> •実習(提出作品)••••40% ・筆記テスト・・・・・20% ·授業態度······20%

デジタルメディア学科			科目名 	3Dグラフィックス			
担当者 倉田 克巳		わる。広告 プランナー うほか、20	代理店に勤務。「ヤマハ発動 、デザイナー、カメラマンとし	i劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携 が機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作に て携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負 科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全			
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式			
1年次•通年	1.5	51	34				
テキスト・配布物・教材							
(ソフト)Photoshop illustrator Aftereffects							
<概要> 3D表現についての学習を行い 映像制作等の課題を通して実			扱いに習熟する	0			
<達成目標>							
3Dにおける基本的な知識を身 目標は3DCGの応用力を身に							
	-13.7 ( 11 44 C	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,					
	授業内容			教授方法			
コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作				教授方法 一斉講義と実習			
ポートフォリオの作成 3D作品の制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作							

科目名 デジタルメディア学科 カラーコーディネーター 「浜松情報専門学校コンピューター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経 担当者 験経て、平成14年よりフリーランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外 中村 理恵 注に従事(DTP、デザイン、イラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザ イン全般に関する講義を実施する。 年次•受講期間 単位数 時間数 授業回数 講義形式 2年次•通年 34 講義•演習 1.5 51 テキスト・配布物・教材 「配色の教科書」色彩文化研究会 (ソフト) adobe illstratorCC photoshopCC 色彩の持つ訴求力がますます重みを増す現在、企業においても商品開発をはじめ、販売促進やCIなど企業活動 の幅広い分野においてその知識は必要不可欠のものとなってきているため、カラーコーディネーターでは色彩の 特性や調和理論の理解度、そして色彩技能を効果的に活用するための知識、能力を高め追求していく。 く達成日標> (知識の理解)美しい色彩計画・配色理論を学習し、商品デザインやディスプレイなど身の回りにある色彩・配色 について日頃から関心を持ち、美しい色彩調和ができるように追求し能力を高めることを目標とする。 (技能・実践)色を作る、見せる演出をして、色彩の魅力を引出し、現代が抱える色彩の問題すべてを解決しグラ フィックデザインに取り入れる実践を目標とする。 授業内容 教授方法 1)科目説明(概要) ・到達目標などのガイダンス 各単元ごとの教授方法 1) 2) 色を見るための条件 · 視覚、光源、対象物について · 色 •一斉講義、資料配布 相、彩度、明度について・素色系、彩度について色立体を考え る。・色の及ぼす心理効果(軽い色、重い色、錯視)による色の見え 2) 方 •一斉講義、資料配布、実習 3) 色彩 配色 調和理論・色相の調和、トーンの調和・調和領 3) 域 不調和領域 •一斉講義、資料配布、実習 4) パーソナルカラー診断・あなたに似合う色を見つけよう・自 分自身の持つ色を知り、美しいカラーコーディネートをしよう 4) •一斉講義、資料配布、実習 5) 自分を色で表してみよう(グラフィックデザイン)・プレゼンテー ションボード作成 ・プレゼンテーションボード発表 5) 一斉講義、資料配布、 実習、レポート、プレゼン <評価方法> ·課題····· 20% <備考> ・プレゼンテーション・・・・30% •実習提出••••50%

デジタルメラ	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー		科目名	デッサン		
担当者 山本 洋				 「武蔵野美術大学油絵専攻」を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の 実務経験を活かし、デッサンカ向上に関する講義を実施する。		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
2年次•通年	1.5	51	34	講義•演習		
	テ	・キスト・配布	市物·教材			
デッサンの基本 ナ	ツメ出版企画	制作 ナツ	メ社発行			
鉛筆デッサン 東京	武蔵野美術学	学院制作(	ブラフィック社会	<b>発行</b>		
く概要> デザインに必要な基本となる・ うにさせる。	デッサンを学ぶ、	鉛筆の使い	方、空感、質感、	立体感をマスターし、自由に描けるよ		
く達成目標>         (1)デッサンの基礎的な技術		ᄡᄫᅕᄵᄵ	<b>ふった</b> 白 <i>い</i> ひょう			
(2)基本形態などのデッサン (3)各専門分野で活用できる			刀を身に付ける	0		
以上、(1)~(3)を達成目標と						
	1 All 1			19.1-1.1		
	授業内容			─────教授方法 ────────		
(1) 人物のクロッキー (2) 基本形態 (3) 植物を描く (4) 野菜、果物など静物。 (5) 体の部分(顔、手など	うを描く			一 <b>斉講義</b> 演習		
<評価方法> 作品提出 授業態度			<備考>	•		

科目名 デジタルメディア学科 DTP II 「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より 担当者 代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活か 古槗 和美 し、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。 時間数 年次•受講期間 単位数 授業回数 講義形式 2年次•通年 102 講義•実習 3 68 テキスト・配布物・教材 DTP印刷 デザインの基本 栁田寛之著 <概要> この授業では、描画ソフトフェアのillustrator Photoshopを用いて、主に2つの作品制作を行う。半期の授業期間の 内、前半では印刷物の制作に必要な広告デザインとDTPの知識と技術を学び、後半ではillustratorのイラスト描 画機能、photoshopの写真・画像を編集、これらのパーツを用いてレイアウトを中心としたDTP分野の習得する。 く達成日標> (知識の理解)Adobe Systems社の描画ソフトウェアであるillustratorの基本操作と、印刷物のデザイン手法につ (技能・実践)多種多様なレイアウト、フォント、グラフィックデザインを工夫して制作することができる。企業アピー ルの販促品(パンフレット、名刺等)一式を作成する。 授業内容 教授方法 1) DTP、印刷物を制作するにあたっての基礎基本 · DTP、印刷、 1), 2), 3) デザインの概念 ・グラフィックデザイン ・使用するソフトについて 講義·実習 ・企画、構成プレゼンカの重要性 2)ソフト、コンピュータ実践・コンピュータ基礎(Adobe IllustratorCC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe PhotoshopCC演 習)・コンピュータ基礎(Adobe Illustrator+PhotoshopCC演習) 3)企画構成、レイアウト、グラフィックデザイン実践 ・企画・原稿 作成 ・文章のデザインとレイアウト ・素材画像の収集と加工 ・惹 きつけるデザインカの追求 ・編集と印刷 ・相互評価とまとめ <評価方法> ・実習提出・・・・・ 40% <備考> ⋅課題・・・・30% ・プレゼンテーション・・・・30%

科目名 デジタルメディア学科 グラフィックデザイン Ⅱ 「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より 担当者 代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活か 古槗 和美 し、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。 時間数 年次•受講期間 単位数 授業回数 講義形式 実習 2年次•通年 3 102 68 テキスト・配布物・教材 (ソフト)Illustrator Photoshop Acrobat (教材)静岡新聞 中日新聞 <概要> 各種媒体の制作規定・入稿規定を、マスコミごとに特性を捉え把握する。時代の変遷と共に、変化してきた各企業 の商品広告、意見広告を媒体ごとに分析し、そのコピーライティング・ビジュアル表現について分析・学習し、コン セプトメイキングを理解する。分析してきたデータを基に、各企業向け広告を媒体ごとに、実際に制作してみる。 く達成日標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた各種媒体広告を分析し、その広告のコンセプトをつかみ、コピーラ イティングの手法を学び、ビジュアル表現へつなげる。 (技能の習得)Illustratorの技術習得と共にコンセプトに基づいた広告を作成することができる。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックデザイン用ソフトウェアを使用し、コンセプトの上に成立したコピーライティ ング、ビジュアルを連動させた広告制作ができる。 授業内容 教授方法 単元 各単元ごとの教授方法 1)各種媒体考査/制作規定について 1)~ 新聞広告について ・雑誌広告/パンフレット/リーフレットについ 4) て・テレビ(電波)広告について・ラジオ(電波)広告について •講義 ·Web広告について ·知的財産権について ・実習 2)広告制作素材準備 5) ・印刷物、CM用素材の加工・準備 ·実習 3)広告表現研究 ·企業商品広告分析 ·企業意見広告分析 ・コンセプトメイキング ・コピーライティング 4)広告制作実践 サントリー広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・マクドナルド広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・味の素広告制作(マーケティングに基づいた展開) 5) 懸賞広告応募 •静岡新聞広告賞 <評価方法> ・ペーパーテスト・・・・・ 60% <備考> •実習(提出作品)••••40%

科目名 デジタルメディア学科 Webデザイン 1975~1996まで民間企業でデザイン、特許業務、DTPシステムを担当、従事 担当者 する。1996~1998までITマネージャーとして英国勤務。以上の実務経験を活か 鈴木 康正 し、WEBデザイン全般に関する講義を実施する。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 実習 2年次•通年 3 102 68 テキスト・配布物・教材 (ソフト) Dreamweaver, Illustrator, Photoshop WEBザインとグラフックの関連について学び、表現方法を理解する。講義で習得した技法や思考法を応用しなが ら、デザインソフト「Adobe Dreamweaaber」を使用してWEBページの作成に取り組み、Illustrator、Photoshopとの関 連を習得する。 く達成日標> (知識の理解)画像ソフトとWEBソフトの役割を理解し、判断することができる。 (技能の習得)WEB用のグラフィック処理を学びWEBページの構築を理解することができる。 (知識や技能の活用、実践)WEBソフト、画像ソフトを使用して、要望に応じたWEBページの作成ができる。 授業内容 教授方法 単元 各単元ごとの教授方法 1)画像ソフトの理解 1)~ ・Illustratorの理解 4) ・Photoshopの理解 •一斉講義 2)レイアウトの構成 課題演習 画像配置の理解 5) 画像リンクの理解 ·実習 インターラクティブな処理を理解 3) JavaScriptの理解 • JavaScriptの働き ・画像表示への応用 4)WEBソフトの理解 ・Dreamweaverの操作 ・画像組み込みの理解 5)WEBページの作成 ・課題に応じたWEBページの作成 〈評価方法〉 ・講義課題演習 ・・・・・ 50% <備考> •実習(提出作品)••••50%

科目名 デジタルメディア学科 サイン・デザイン 「愛知女子短期大学生活デザイン科」、「文化服装学院ディズプレイデザイン 担当者 科」を卒業後、デザイン事務所に入社。退社後フリーランスとして現在に至るま 越嵜 智子 でデザインの仕事に従事している。「名古屋学芸大学短期大学部」非常勤講師 (2007-2013) 時間数 講義形式 年次•受講期間 単位数 授業回数 2年次•通年 講義及び演習 3 102 68 テキスト・配布物・教材 使用ソフト/Adobe Illustrator サインデザインハンドブック1 -知的財産権-(社団法人 日本サインデザイン協会) デザイン活動の一環として行われるレタリングを広義に捉え、視覚伝達デザインのなかのサインデザインとして、 その基本を中心に学んでいく。 く達成日標> レタリングとは、視覚的効果を考えて文字を図案化する事で、グラフィックデザインにおける文字デザイン、展示、 広告、看板、ポスター、標識、印刷物、テレビや映画のタイトル文字など広範囲に用いられ重要な役割を持つ。こ の授業を通し、造形的にすぐれ、目的にかなう優れたデザインをし、表現できる事。また、視覚伝達デザインの中 のレタリングの役割の重要性を学び、知ることを目標とする。 授業内容 教授方法 1・ガイダンス 1~3/講義 2・レタリングとは・・・、サインデザインとは・・・ 4~7/演習 3・知的財産権について 8/レポート及び発表 4・レタリングデザイン 5・ロゴ・ロゴマークデザイン 6・サインデザイン 7-POPデザイン 8・プレゼンテーション <評価方法> 前期·後期各試験(40%)授業態度 く備考> 持ち物/筆記具、定規、色鉛 や取り組み方(30%)提出物(30%) 筆、PC を総合評価する

科目名 プロダクトデザイン デジタルメディア学科 武蔵野美術大学大学院美術専攻日本画コース修了後にITALIA ROMA L'ASSOciazione culturale 担当者 Lignariusモザイクコース卒業する。国内外で個展、グループ展を開催し活躍している。2018には東京ヤク ルトスワローズ燕プロジェクトファブリックアート担当し、50mの壁画プロジェクト一浜安津氏福応寺に参加した。2022年に「夢を見る性をめぐる3つの物語」石原燃作品集の装丁デザインを担当した。 渡邉 貴祐 時間数 年次•受講期間 単位数 授業回数 講義形式 実習 2年次•通年 102 3 68 テキスト・配布物・教材 (ソフト)Illustrator Photoshop Dimension ものを商品化してきた。そして、産業革命以来、低価格・大量生産というものが、現れてきた。近代に至っては、単 一の機能ではなく多機能性を保持した商品が考え出されている。それぞれの分野において、機能性・デザイン性・ 安全性そして現代では、環境に適応した商品が重要視されている。商品の必要性、競合他社との兼ね合いで、ポ ジショニングの獲得、4つのP(Price,Product,place,promotion)を踏まえて、コモディティとの差別化を図り、付加価 値のある商品を考案する力をつける。 く達成日標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた様々な分野で商品例を研究、そのコンセプトをつかみ、学習する。 (技能の習得)平面でのデッサンから、イメ―ジを立ち上げ、立体物の製作に取り組んでいく。 (知識や技能の活用、実践)ものづくり浜松の地場の力を活かし、デザイン設計を2次元から3次元へ展開し、デ ザイン性・機能性をしっかりと捉えていく。素材選定、競合製品の研究、ランニングコストまでを総合的に捉える。 授業内容 教授方法 1) プロダクトデザインの研究 各単元ごとの教授方法 プロダクトデザインの歴史 1)~ 2) プロダクトデザインの研究 5) 海外デザイン作品 •講義 3) プロダクトデザインの研究 6)~ 海外デザイン作品 7) 4) プロダクトデザインの研究 ·実習 ・日本デザイン作品 5)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 6) プロダクトデザインの研究 - 素材研究 7) プロダクトデザイン実習 ・ステーショナリーデザイン・TOYデザイン(人型、ゲーム機等) ・照明デザイン・家具デザイン・ロボットデザイン ・自動車デザイン・家電デザイン <評価方法> ・ペーパーテスト・・・・・ 40% <備考> •実習(提出作品)••••60%

デジタルメディア学科			<sup> 科目名</sup> 映像編集		
担当者 倉田 克巳			■ 都内の舞台照明会社に動務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にブランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次·受講期間	年次•受講期間 単位数 時間			講義形式	
2年次•通年	3	102	68		
	<del>-</del>	キスト・配	.布物·教材		
(ソフト)Adobe Prem	iere , After	Effects			
	ついての知識			・編集までの流れを学習し、テーマに りな知識や技法を踏まえ、応用的又は	
〈達成目標〉 (知識の理解)デジタル写真やE (技能の習得)焦点距離や露出 (知識や技能の活用、実践)グラ	、構図に対し	て、目的意識	歳を持って選択、撮		
	授業内容			教授方法	
1) SNSやYoutube想定した編 2)ドキュメンタリー映像につ ・カット編集 ・時間や空間の接続、ジャン 変化について	いて	引軸のコント	ロールと印象	1)一斉講義、課題研究(レポート) 2)~5)一斉講義、実習(作品提出)	
<ul><li>3)ショートドラマ</li><li>・あらすじを持ったショートト</li><li>・意図(演出)を伴う撮影や</li><li>4)作品制作</li></ul>					
<ul><li>・立案・企画・撮影・編</li><li>5)補正と加工</li><li>・広告媒体での写真表現</li></ul>		る表現手法	<u>.</u>		
<ul><li>〈評価方法〉・レポート・・</li><li>・実習(提出・筆記テスト・・授業態度</li></ul>	····· 20% 战作品)····	6 • • 40% 20%	<備考>	<u> </u>	

科目名 デジタルメディア学科 コミュニケーションデザイン論 「浜松情報専門学校コンピューター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経 担当者 験経て、平成14年よりフリーランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外 中村 理恵 注に従事(DTP、デザイン、イラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザ イン全般に関する講義を実施する。 講義形式 年次•受講期間 単位数 時間数 授業回数 2年次•通年 34 講義•実習 1.5 51 テキスト・配布物・教材 <概要> 本講義は様々な広告媒体における効果的な意思伝達方法について考察し学ぶことで実践的な知識や技術を習 得する。広報制作における思考プロセスをたどりながら広報表現における視野を広げ、技能を高め社会で通用す る水準を目指す。 く達成日標> (知識の理解)コミュニケーションの重要性を理解し、クライエントのために使用している創造的なスキルを学び、 テクニック、操作手順を学ぶだけでなく「いつどのように使うべきか」を理解する。 (技能・実践)デジタル分野の各ソフトの手法を学び、自己表現の追求、情報伝達のための重要な表現を基にデ ジタル合成作品を制作することを目標とする。 授業内容 教授方法 1)コミュニケーション表現について 各単元ごとの教授方法 2)デザインの役割 1)~5) 3)デザイン表現の多様性について •一斉講義、資料配布、実習 4)様々な広告媒体について 6)~作品課題製作 5)広告媒体の変化 13) 実習 6)制作スキル(1) 7)制作スキル(2) 8)制作スキル③ 9)制作スキル(4) 10)出力について 11)制作実習 12))実習、作品制作 13)プレゼンテーション及び評論 <評価方法> ・知識・・・・・ 50% <備考> ·実技……30% •作品提出••••20%

科目名 デジタルメディア学科 CIプランニング 広告代理店退社後、フリーランスで約30年静岡県中部地区中心に、ADデザイ 担当者 ンをしている 和田 哲弥 単位数 時間数 授業回数 年次•受講期間 講義形式 2年次•通年 51 34 講義•実習 1.5 テキスト・配布物・教材 (テキスト)コーポレート・アイデンティティ戦略-デザインが企業経営を変える 誠文堂 新光社 中西元男著書 コーポレートアイデンティティ(CI)の意味や目的を学び、開発プロセスを踏まえ、デザイン開発する思考を持たせ る。また、コーポレートアイデンティティ(CI)に限らず、ビジュアルデザイン(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の知 識も向上させる。 く達成日標> ・コーポレートアイデンティティ(CI)、ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の違いが理解 ・実生活の中でコーポレートアイデンティティ(CI)に考える機会を持たせ、意味のある制作ができる。 授業内容 教授方法 1)コーポレートアイデンティティ(CI)とは 各単元ごとの教授方法 ·意味 目的 1) 開発要素、プロセス •一斉講義 課題レポート 2)コーポレートアイデンティティ(CI)の事例 2) 3)ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブラインドアイデンティティ(BI) •一斉講義 について •意味 3) •差異 •一斉講義 •現状把握 ・課題レポート 4) 架空会社にてコーポレートアイデンティティ(CI) のデザイン開 4) 発・制作 •一斉講義 開発要素と組み立て ・演習 ・渖習(発表) <備考> <評価方法> ・レポート・・・・・ 40% ·演習……40% ・発表(プレゼン)・・・・・20%

科目名 アニメーション デジタルメディア学科 武蔵野美術大学大学院美術専攻日本画コース修了後にITALIA ROMA L'ASSOciazione culturale 担当者 Lignariusモザイクコース卒業する。国内外で個展、グループ展を開催し活躍している。2018には東京ヤク ルトスワローズ燕プロジェクトファブリックアート担当し、50mの壁画プロジェクト一浜安津氏福応寺に参加した。2022年に「夢を見る性をめぐる3つの物語」石原 燃 作品集の装丁デザインを担当した。 渡邉 貴祐 小山 千賀子 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 2年次•通年 51 34 1.5 テキスト・配布物・教材 ソフト) Adobe Premiere, After Effects Photoshop CCほか 映像ソフトを用いてアニメーション映像製作の基本的知識、技能の習得を行う。商用写真や映像に必要な基本的 な技術・知識を学びつつ、撮影後の補正・加工を通じてデジタルグラフィックスの表現の可能性を追求する。 く達成日標> (知識の理解)After Effectsを用いたアニメーションの構造について理解する。 (技能の習得)応用的なアニメーション制作に必要な技術を習得する。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することが できる。 授業内容 教授方法 1) After Effectsについて 1)~2)一斉講義、実習(作 ・基礎的な知識の学習 品提出) • After Effectsのエフェクトについて 編集効果について 3)一斉講義、課題研究(レ ・After Effectsのジェネレーター系エフェクトで花火の作成 ポート) 2) After Effectsを用いたアニメーションの制作 ・各自学習したことを踏まえて、アニメーション制作を行う 3)アニメーションについて ・制作の経験を踏まえAfter Effectsやアニメーションの考え方 についてまとめ理解し修得する。 <評価方法> ・レポート・・・・・ 20% <備考> •実習(提出作品)••••40% ・筆記テスト・・・・・20% ·授業態度……20%

	デジタルメディア学科			3Dグラフィックス		
担当者 渡邉 貴	当者 Lignarius ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			画コース修了後にITALIA ROMA L'ASSOciazione culturale り外で個展、グループ展を開催し活躍している。2018には東京ヤク クアート担当し、50mの壁画プロジェクト一浜安津氏福応寺に参加 つの物語」石原 燃 作品集の装丁デザインを担当した。		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
2年次•通年	1.5	51	34			
	<u> </u>	キスト・配	!布物·教材			
(ソフト) Photoshop	illustrator	Afteref	fects			
<概要> 3D表現についての学習を行し			の扱いに習熟する	0		
<u>映像制作等の課題を通して実</u>	践的な技能を	当得する。				
 <達成目標>						
3Dにおける基本的な知識を身						
目標は3DCGの応用力を身に	こ付け、作品を行	制作するため	りの高度な技術を	習得する。 		
	ᄧᄣᅩᇊ			+/L1☆ <b></b> \- \-		
	授業内容			教授方法		
コンテ作成のヒント	授業内容			教授方法 一斉講義と実習		
ポートフォリオの作成	授業内容					
	授業内容					
ポートフォリオの作成 3D作品の制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作						
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作	コン			一斉講義と実習		
ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作 After effectsのオペレーシ	90%		<備考>	一斉講義と実習		

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名	キャラクターデザイン	
担当者中村 理	ヨ <b>右</b>   験経で、			ーター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経 ランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外 ラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザ する。	
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次•通年	3	102	68	一斉講義	
	ラ	キスト・配布	市物·教材		
(ソフト)3DsMax F	Photoshop	illustrator			
<概要> キャラクターデザインの基礎気	口識を養い、様々	々な表現方法に	こついて学ぶ。		
<達成目標>	このいての知識	ナ深い 夕ま	旧士さのについ	ナナスの性後についてエレン四級 しょ	
<u>キャラクターテザインの技術に</u> 断力を持つことができる。	こういての知誠	を深め、合衣	現力法のについ	てもその特徴について正しい理解と判	
HIVE, T					
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					
				数 <b>妈</b> 古注	
	授業内容			教授方法	
キャラクタデザインについて	の基礎知識				
各表現方法の概要についる	の基礎知識			教授方法 一斉講義と実習	
各表現方法の概要につい 基本操作	の基礎知識				
各表現方法の概要につい <sup>・</sup> 基本操作 モデリング	の基礎知識				
各表現方法の概要につい 基本操作	の基礎知識				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル	の基礎知識				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング	の基礎知識				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で				
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	での基礎知識で リアル 70%			一斉講義と実習	

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名	アニメ概論		
			専門課程にて3DsMaxを専攻し、卒業後にillustratorやPhotoshopなど 作品製作を指導の行う。			
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次•通年	1.5	51	34	一斉講義		
	7	キスト・配	布物•教材			
(ソフト)3DsMax F	Photoshop	illustrator				
<概要> 3DCGの基本レクチャーを行う	ō.					
<達成目標>						
	品を制作するが	こめの基本技	術を習得し、企業	にも通用する水準に達することを目		
標とする。						
	授業内容			教授方法		
基本操作	授業内容			教授方法 一斉講義と実習		
モデリング	授業内容					
モデリング マテリアル	授業内容					
モデリング	授業内容					
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ	授業内容					
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作 イラスト作成	リアル		<備考>	一斉講義と実習		
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作	リアル		<備考>	一斉講義と実習		
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作 イラスト作成	リアル		<備考>	一斉講義と実習		

デジタルメディア学科	アニメーション	科目名	モーションキャプチャー	
担当者 鈴木 健介				その後本学園でキャラクターやアニメなどについ
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	
	7	キスト・配ね	午物·教材	
(ソフト)Live2Dなど				
<概要>				
モーションキャプチャーなどを	- 使って、人間の	自然な動きを	コンピューターで	作成し、その動きを反映させるための
	を目指し、学習を	を行う。機器の	知識についてや	データ処理についての方法を学び作
品制作に取り組む。				
<達成目標>				
	り知識及び技能	の習熟及びも	ーションキャプチ	チャーを使用した作品制作活用するこ
とができる。				
	授業内容			数授方法 ————————————————————————————————————
1)機材の理解				1)~2)
・ジャイロスコープの仕組				一斉講義
・小型センサーの仕組み	について			
   2)動作データや各種シミ <u>=</u> 	∟レ <del>ー</del> ションの <sup>∄</sup>	里解		3~4) 実習
3)キャプチャーの加工				
4)キャプチャーした映像の	動画編集			
・Camtajiaを用いた編集				
4=T/T=+>+> =+FA			1 / / / / / /	
<評価方法> 試験・・・・			<備考>	•
実習成果 出席•••1				
	···10%			

デジタルメディア学科フ	アニメーション	ノコース	科目名 	キャラクターデザイン		
担当者 中村 理	331			ーター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経 ランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外 ラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザ する。		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
2年次•通年	3	102	68	一斉講義		
	7	テキスト・配ね	午物·教材			
(ソフト)3DsMax F	Photoshop	illustrator				
<概要> キャラクターデザインの基礎知	□識を養い、様々	々な表現方法	について学ぶ。			
<達成目標>						
	こついての知識	を深め、各表	現方法のについ	てもその特徴について正しい理解と判		
断力を持つことができる。						
				10 100 1 . 1		
	授業内容			教授方法		
キャラクタデザインについて 各表現方法の概要について 基本操作	の基礎知識			教授方法 一斉講義と実習		
各表現方法の概要につい <sup>-</sup> 基本操作	の基礎知識					
各表現方法の概要についる	の基礎知識					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング	の基礎知識					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎	の基礎知識					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ	の基礎知識					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ	の基礎知識で					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン	の基礎知識で					
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート	での基礎知識で		/ 供 夬 丶	一斉講義と実習		
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート <評価方法> 実習作品	での基礎知識 て リアル 90%		<備考>	一斉講義と実習		
各表現方法の概要についる 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート	での基礎知識 て リアル 90%		<備考>	一斉講義と実習		

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名 	アニメ概論						
			専門課程にて3DsMaxを専攻し、卒業後にillustratorやPhotoshopなど 作品製作を指導の行う。							
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式						
2年次•通年	1.5	51	34	一斉講義						
	7	キスト・配	布物·教材							
(ソフト)3DsMax F	Photoshop	illustrator								
 <b>&lt;概要&gt;</b> <u>3DCGの基本レクチャーを行</u>	ō.									
ODGGGGEGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG										
<達成目標>										
	品を制作するが	とめの基本技	術を習得し、企業	にも通用する水準に達することを目						
標とする。										
	授業内容			教授方法						
基本操作	授業内容			教授方法 一斉講義と実習						
モデリング	授業内容									
モデリング マテリアル	授業内容									
モデリング マテリアル ライティング	授業内容									
モデリング マテリアル	授業内容									
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎	授業内容									
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ										
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント										
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成										
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作										
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成										
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作	リアル			一斉講義と実習						
モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュート コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作 イラスト作成	リアル		<備考>	一斉講義と実習						

-^^ Lu	<b>7</b>		科目名	- · · · · - · - · · · · · · · · · · · ·
デジタルメディア学科フ	アニメーション	•		モーションキャプチャー
担ヨ自			漫画について専攻し、 掌を行う。	その後本学園でキャラクターやアニメなどについ
鈴木 健·	10			
年次·受講期間	単位数	 時間数	授業回数	
2年次•通年	1.5	51	34	講義∙実習
	=	キスト・配ね		
(ソフト)FOHEART.X	, Ccmtajia			
<概要>				
ー モーションキャプチャーを使っ <sup>*</sup>	て、人間の自然			込み、3Dモデルにその動きを反映さ
				についてやデータ処理についての方
法を学び作品制作に取り組む	0			
│ │<達成目標>				
	)知識及び技能	の習熟及びも	ーションキャプチ	・ャーを使用した作品制作活用するこ
とができる。				
	授業内容			教授方法
1)機材の活用				1)~2)
・ジャイロスコープの活用	について			一方講義
・小型センサーの活用につ	ついて			
0) 動作ご りりを話さこ	1. 22.03	エ田		3~4)
2)動作データや各種シミュ	・レーションの)	古州		実習
3)キャプチャーの加工及び	「効果的活用」	こついて		
4)キャプチャーした映像の	動画編集の原	は用について		
│ •Camtajiaを用いた編集 │				
<b>∠==/=-}</b> \+ \ =+FA	000/		2 ## #X	
< 評価方法> 試験・・・・ 実習成果			<備考>	
出席•••1				
I H/m '	10%		1	

ファッションビジネス学科				科目名	カラーコーディネーター	
担当者				本学園の専門学校ファッションビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業での実務経験を持ち、ファッションについて幅広く教えることができる。		
年次∙∶	受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年2	欠•通年	1.5	51	34	講義	
		7	キスト・配る	〒物•教材		
	スト/ライフケブ			タテキスト		
	/PCCS/\— <del>T</del>	ニックカード	201			
<概要>	アッションを学ぶう	えで、最低限必	要な色彩学 <i>0</i>	)基礎的知識を理	里解する。	
	中で色の持つ力、				・を使用して視覚を ・格を目指します。	
		授業内容			教授方法	
2・カラーカー 3・色を活か 4・色の見え 5・配色レッ 6・ファッショ 7・フードカー 8・インテリ	. 方 スン ョンカラー ラー	-コーディネー		ディネート	一斉講義	
<評価方法	:> 前期·後期 授業態度 提出物(2)	や取り組みた		<備考>		

7			科目名	<del>_</del> ^11.>.
ファッションビ	ン <b>不</b> 人字科 <del></del>	T =1: ++: m	7 <del>*                                   </del>	デッサン
担当者   山本 洋 	子			を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の 1向上に関する講義を実施する。
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義∙演習
	テ	キスト・配	布物·教材	
デッサンの基本 ナ 鉛筆デッサン 東京				<b>巻行</b>
く概要> 鉛筆を画材にして表現の基本 けるようにさせる。	となるデッサンを	を学ぶ、鉛筆	の使い方、空感、	<u>質感、立体感をマスターし、自由に描</u>
<達成目標>				
(1)デッサンの基礎的な技術		<del></del>	ロナナウルリフ	
(2)基本形態などのデッサン (3)各専門分野で活用できる			<u> </u>	0
以上、(1)~(3)を達成目標。		回める。		
	- 7 0 0			
	授業内容			教授方法
(1) 人物のクロッキー(5:	分間ポーズを3	3ポーズ、毎	時間)	一
(2) 基本形態				演習
(3) 植物を描く				
(4) 野菜、果物など静物で				
(5) 体の部分(顔、手など	うを描く			
<評価方法> 作品提出				
<評価方法> 作品提出 授業態度				

科目名 ファッションビジネス学科 ファッションビジネス概論 専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 担当者 び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に 大室 アンジェラ おける実務経験を持つ。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 34 1年次•通年 51 講義 1.5 テキスト・配布物・教材 「ファッション販売 3」一般財団法人 日本ファッション教育振興会 く概要> ファッションに関する基礎知識(商品アイテム、ディテール、素材、シルエット、資材サイズ、表示方法)や業態、小 売業の基礎知識を学ぶ。一番身近な販売スタッフの仕事を学び、更に業界の現況を通して学習し、考察する。 く達成日標> (知識の理解)ファッションに関する基礎知識を理解する。小売業に関する基礎知識、MDを理解する。アパレル 産業における現況(日本、海外)を理解する。 (技能の習得)VMDに基づいた店舗構成を考えることができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッション販売能力検定(3級)に合格する。 授業内容 教授方法 1)ファッション販売知識・ファッション小売業の業種、業態・ライ 1)~6)一斉講義 フスタイルショップの販売知識 2)マーケティング・マーケティングの基礎知識・ファッション店 舗のマーケティング 3) 販売スタッフの業務・販売業務と付帯業務・商品管理・店 舗計数知識 4)ファッション販売技術・基本マナー・購買心理 5) 商品知識 ・アイテム ・雑貨 ・素材 ・シルエット ・ディテール ・柄・色彩・サイズ 6) 売場づくり · 店舗環境 · VMD <評価方法> レポート・・・30% <備考> ファッション販売能力検定3級 試験・・・40% 検定料 7.150円 授業態度…30%

ファッションビ	 ジネス学科		科目名	ファッション情報論
担当者 大室 アン	1 <del>1                                  </del>			イン科にて、パターンメイキングや縫製について学 て店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義∙演習
	7	キスト・配る	布物•教材	
				関する知識を多角的に学習する。伝 やイノベーションによる変化をふまえて
<達成目標> (知識の理解)ファッションに (技能の習得)ファッションの (知識や技能の活用、実践)	月連情報をカテ: ファッションに関	ゴライズし、各	分野に対して客	
	授業内容			教授方法 
1)服飾史 ・民族衣装に見る服飾文 ・様々な民族衣装につい に基づき空間的、時間	て調査を行い			1)講義
2)衣服材料 ・各繊維の特徴を理解し ついての知識を養う。	2)講義			
・衣服の材料の原産地や ファッション業界の流通	システムにつ	-		
3)現在のファッション業界 ・最新のファッションのトレ・トレンドについて各自調	)	3)講義、演習		
<評価方法> レポート・ 試験・・・7			<備考>	•

ファッションビジネス学科			科目名 ファッションコーディネート			
担当者 大室 アンシ				ン科にて、パターンメイキングや縫製について学 て店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次•通年	1.5	51	34	講義・実習		
「コーディネートテクニック アクセサリー編 I 」 文化服装学院						
<概要>   ファッション分野における様々	なコーディネー	トについて体系	系的に学習を行う	。本講義はコーディネートの基本的		
学習を主軸とし、アクセサリー	などを含めたト	ータルコーディ	ィネートについての	O知識を身に着けていく。		
<達成目標>   (知識の理解)配色による効果		 Ł 麦材咸 イ	メージ分類 呑り	ニよるイメ―ジを理解する		
(技能の習得)ファッションコー						
				ディネートを作成し表現することがで		
きる。						
	授業内容			教授方法		
	1)色彩に視点を置いたファッションコーディネート ・配色を考えたコーディネート、ボード作成					
2) 麦材に視占を置いたファ	<i>゚</i> ゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	<i>≒</i> ィネ <i>ー</i> ト				
2)素材に視点を置いたファ・素材の効果別イメージ		•		1)。4) 謙美及珍宝羽		
・素材の効果別イメージ	分類コーディス	•		1)~4) 講義及び実習 ボードによろ素理		
	分類コーディス	•		ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ	分類コーディ	ネート				
・素材の効果別イメージ・雑誌等を活用した学習	分類コーディ <sup>ュ</sup>	ネート	<b>-</b> ⊦	ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ ・香りのイメージに合わ・	分類コーディッ ' ッションコーデ せたファッション	ネート	<b>-</b> -F	ボードによる表現		
<ul> <li>・素材の効果別イメージ</li> <li>・雑誌等を活用した学習</li> <li>3)香りに視点を置いたファ</li> <li>・香りのイメージに合わる</li> <li>4)アクセサリーについての</li> </ul>	分類コーディッ ' ッションコーデ せたファッション	ネート	<b>-</b> F	ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ ・香りのイメージに合わ・	分類コーディッ! ツションコーデ せたファッショ! 学習	ネート ・ ・ィネート ンコーディネ・	<b>-</b> -	ボードによる表現		
<ul> <li>・素材の効果別イメージ</li> <li>・雑誌等を活用した学習</li> <li>3)香りに視点を置いたファ</li> <li>・香りのイメージに合わる</li> <li>4)アクセサリーについての</li> <li>・帽子について</li> </ul>	分類コーディット ツションコーデ せたファッション 学習 この学習と制作	ネート ・ィネート ンコーディネ・ 乍	<b>-</b> ⊦	ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ ・香りのイメージに合わっ 4)アクセサリーについての ・帽子について ・アートフラワーについて	分類コーディッツションコーデ せたファッション 学習 でと手芸テクニ	ネート ・イネート ンコーディネ・ 乍 ニック	<b></b> -	ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ ・香りのイメージに合わっ 4)アクセサリーについての ・帽子について ・アートフラワーについて ・ハンディワークについ	分類コーディッツションコーデ せたファッション 学習 でと手芸テクニ	ネート ・イネート ンコーディネ・ 乍 ニック	<b></b> -	ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ ・香りのイメージに合わっ 4)アクセサリーについての ・帽子について ・アートフラワーについて ・ハンディワークについ	分類コーディッツションコーデッションコーデッションコーデッションコーデッション 学習 できまテクニディネート効果	ネート ・イネート ンコーディネ・ 乍 ニック	ート                 	ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ ・香りのイメージに合わっ 4)アクセサリーについての ・帽子について ・アートフラワーについて ・ハンディワークについっ ・ニッと小物によるコーラ	分類コーディッツションコーデ せたファッション 学習 でと手芸テクニディネート効果 ・・30%	ネート ・イネート ンコーディネ・ 乍 ニック		ボードによる表現		
・素材の効果別イメージ・雑誌等を活用した学習 3)香りに視点を置いたファ・香りのイメージに合わ・ 4)アクセサリーについての・帽子について・アートフラワーについて・ハンディワークについて・ニッと小物によるコーラ	分類コーディッツションコーデ せたファッション 学習 でと手芸テクニディネート効果 ・・30%	ネート ・イネート ンコーディネ・ 乍 ニック		ボードによる表現		

ファッションビジネス学科			科目名	ファッションデザイン		
担当者 太田 真	!当有 会社の対			ビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車 カラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美 の指導者となる。		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式		
1年次•通年	1.5	51	34	実習		
	ī	キスト・配ね	市物•教材			
 <概要>						
				を行い、作品制作をする。創作に重点		
を置いて個性と感性の開発ト	ノーニンクを重	ね作品を制作	していく。			
<達成目標>	#++2 -> +	· 田 ユ゚ ゚  ̄ ブ\	出去ナ羽組十つ	************************************		
スタイル画のプロホーション(;   テーマに沿って作品を創造す	スタイル画のプロポーション(基本ポーズ、応用ポーズ)の描画を習得する。着装デザイン画の描画を習得する。					
/ VICID OF FIRE CAINE /	<u> </u>					
	拉米山克			¥4.+亚 <del>/ ·</del> :+		
	授業内容			─────教授方法 ─ <del>─</del> ─────		
1)ファッションデザイン画				1)~4)		
・スタイル画のプロポー	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			•一斉講義		
・スタイル画のプロポー 2) 着装デザイン画	ション(応用)			- 個別指導		
2) 宿袋ナザイン画   ・表現方法(服のしわ、影	影)			- 作品制作実習		
・表現方法(素材別表現						
·着彩①色鉛筆、水彩色						
	32H <del></del>					
3)創作デザイン①						
・発想トレーニング						
・テーマによるデザイン	画					
<ul><li>スタイル画の背景につ</li></ul>	いて					
4)創作デザイン②						
- 作品の作成						
<評価方法> 授業態度 試験···6			<備考>			

ファッションビ	 ジネス学科	科目名	ファッションショー企画	
担当者 中本 悦	司	ルブランド「ETSUJI は婦人子供服一級技	後、他の専門学校でもファッションについて学ぶ。」を立ち上げ縫製、販売分野で実績を積む。平成 記能士を取得し、平成25年には県知事賞を受賞し、ファッション分野を全般的に教える。	
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	3	102	68	演習・実習
		キスト・配ね		
A low are a				
				<u>で行う。マイブランドの立ち上げを想定</u> についてコンセプトや製作、コーディ
ネートプランなどを行い、ファン	ンつションショー	形式で発表を	行う。	
 <達成目標>				
(1)ブラント立ち上げに必要な	な知識を理解す	る。		
(2)マイブランド作品の製作を	と行う。			
(3)ファッションショーの演出	こついての企画	、立案、製作	を行う。	
以上、(1)~(3)を達成目標				₩ <u>₩</u> ₩
	授業内容			
1)デザイナーについて研	究			1)演習
2)マイブランド立ち上げ実	習			2)実習
・コンセプトづくり				
- 作品のデザイン				3)実習
- パターンの作成				
- 裁断				
<b>-</b> 縫製				
・コーディネート・小物製	操作			
   3)ファッションショーの演出	はについて			
・コンセプトボードの作成				
・ロゴ、映像製作				
・作品発表の演出				
<評価方法> レポート・	200/		ノ供払い	
			<備考>	
課題作品	••• / 0%			

<b>7</b> > .12			科目名		
ファッションビ	ンネス字科	<u> </u>	,,,,,,	ファッションショー実習 	
笹田 冨子 倉田 克巳   ピ各種・			長 の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーな 重イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。各種広告制作にプラン デザイナー、として携わる。以上の実務経験を活かし、講義を実施する。		
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次•通年	3	102	68	演習•実習	
		トキスト・配	布物•教材		
<概要>	ての公団 古安	ルロ生ル -	7	の注山 コールシーンシー 形子で発生	
ファッションショー美音に向け   についての知識・技能を修得・				<u>の演出、ファッションショー形式で発表</u>	
「こういくのが成立文化を修行	3 9CC5 D1H	ンで、十回で世	<u> </u>		
<達成目標>					
(1)ファッションショーを実施す	する上で必要な	知識を理解す	<sup>-</sup> る。		
(2)作品の製作を行う。					
(3)ファッションショーの演出し	こ必要なものを	各自で準備、	製作をすることが	できる。	
(4)ファッションショー実習の	実施				
以上、(1)~(3)を達成目標	₹とする。				
	授業内容			教授方法	
1)マイブランドのブランディ	ィングについて	•		1)演習	
2)作品製作について				2)実習	
・デザイン ・パターン					
•裁断 •縫製 •コーディ	ネート				
3)ファッションショーの計画	実習について	-		3)実習	
<ul><li>・ウォーキング、動線につ</li></ul>	いて				
<ul><li>照明演出について</li></ul>					
・音響演出について					
・映像演出について(ロゴ	゚゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゙゙゙	4―ジ映像笙	:)		
映像風に ラジュ (ロコ	7 9 1 2 ( 1 2	ノ吸係す			
   4)ファッションショーの実施	ភ			   4)実習	
・スケージュール管理(搬					
・ステージ準備、会場展示					
一 ステンギ師、云物成の	`				
✓評価大法へ しポート・	30%		/ 供来へ		
<評価方法> レポート・		<i>ا</i> د	<備考>		
	··30% の評価及び(	作品・・・70	1		

科目名 ファッションビジネス学科 パターンメイキング 専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 担当者 び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に 大室 アンジェラ おける実務経験を持つ。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 1年次•通年 51 34 講義•演習 1.5 テキスト・配布物・教材 「パターンメイキング技能検定試験 3級ガイドブック」日本ファッション教育振興協会 <概要> パターンメイキングに関する基本的な知識と技能及びパタンナーの役割について学び、原型からの発展方法等の 基礎力と応用力を習得する。また、シルエット、着心地、縫製効率を視野に入れた作図方法を学び商用としての パターンメイキング方法を修得する。 く達成日標> (知識の理解)各部位の名称、サイズを理解する。パターンメイキングの理論を理解する。 (技能の習得)原型からの展開方法、各ディティールの製図方法を習得する。 (知識や技能の活用、実践)衣服製作への応用ができる。パターンメイキング技術検定を受験し、資格を取得す る。 授業内容 教授方法 1) 既製服の概念 1)一斉講義 •基礎知識 •寸法 2)~4)一斉講義•演習 5)一斉講義 2)ファーストパターンメイキング ・基礎知識 ・身頃 ・衿・袖・スカート・ドレーピング 3)工業用パターンメイキング ・基礎知識 ・パターン記号 ・実技 4) グレーディング・ピッチ・実技 5)素材の知識 <評価方法> レポート・・・10% <備考> パターンメイキング技能検定 試験・・・40% (筆記、実技)3級 15.400円 実習…30%

授業態度…20%

ファッションビ	 ジネス学科		科目名	マテリアル
担当有				(ン科にて、パターンメイキングや縫製について学 で店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義
	7	キスト・配ね	午物•教材	
<概要> デザイン、パターンメイキング せた扱いを学ぶ。 繊維の知識、テキスタイルのダ <達成目標> (知識の理解)繊維、テキスタ (技能の習得)用途に合わせが	知識について理 イル、素材の基	解を深める。	寺性を理解する。	材の基礎知識や素材の性質に合わ
(知識や技能の活用、実践)素	材に合わせた			ができる。
	授業内容			
1)繊維 ・動物性繊維の種類と特色 ・合成繊維の種類と特色 2)テキスタイル ・分類・組織・染色 3)テキスタイルの種類 ・しぼ、しじら・畝・光流 4)素材に合わせた製作	识 •立体 •落		•厚地 •羽毛	1)~3)一斉講義4)演習
<評価方法> レポート・ 試験・・・3 提出課題 授業能度	0% ···30%		<備考>	•

ファッションビジネス学科			科目名 服飾造形論 I		
担当者 中本 竹	ヨ <b>白</b>			後、他の専門学校でもファッションについて学ぶ。 」を立ち上げ縫製、販売分野で実績を積む。平成 :能士を取得し、平成25年には県知事賞を受賞し 、ファッション分野を全般的に教える。	
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次·通年	3	102	68	①~③ 一斉	
	7	テキスト・配れ	午物•教材		
「プロのためのカッティングシステム」モード エ モード社 安藤 武男					
「文化ファッションプ	、系 改訂版」	服飾造形講	座		
				かきに合った服としての造形的美しさを	
		習を通してデ	<u>ザインを考える。</u>	デザイン、シルエット、素材の関連を	
通し、発想と技術の総合美を	音侍りる。				
<達成目標>					
(1)構造を活かしたデザイン			<b>、たらに</b> けけて		
(2)デザイン、シルエット、素 (3)デザインに関する基本的					
(4)平面と立体のデザインを		<u>こ ブリ・C 子 ふ。</u>			
以上、(1)~(4)を達成目標					
	授業内容			教授方法	
①造形線を最大に生かし	たデザインの多	<b></b>			
②人間の身体と動きを考	えたデザイン				
③素材とデザインの関係					
④ピンワーク演習	①~⑥ 講義				
⑤立体上でデザインを考え	える演習				
⑥流行による服作りの研	究				
<評価方法> レポート	20%		<備考>		
実習・・・・			<b>\ III                                </b>		
<b>試験•••</b>					
	5070 5•••10%				

ファッションビジネス学科			科目名 服飾造形実習 I		
担当者	<u>担</u> 国有				レビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業 ロンについて幅広く教えることができる。
	鈴木 裕	子			
年次•受請	期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次·i	<b>通年</b>	6	204	136	実習
		<u>ק</u>	キスト・配ね	午物•教材	
「文化ファッション体系 服飾造形講座」文化服装学院編					
プリント					
<概要>  被服構成に関す	ろ其本的か知	1識と技術を身(	こつける スナ	ート パンツでは	基本的パターン知識、型紙作成、平
面から立体を構造				1,7127616	金子作り、アーン 入田殿、王州(1772、1
				)理解、衿や袖な	どの立体を構成するためのパターン
展開、縫製技術	を修得する。				
ノキポロ畑へ					
< <b>&lt;達成目標&gt;</b> ・基本的なデザ々	(ンでの型紙(	 ひ作成ができる	技術を身に付		
					るよう技術を修得する。
		汉本门口			
					12122372
・手縫い、ミシン					一斉講義
・スカート制作	ファスナー	-付け部分縫し			一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作	ファスナー 原型ダー	-付け部分縫いツの展開、衿			一斉講義
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「	ファスナー 原型ダー コックミシンで	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合			一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け	†	一 一 方 講 カポート 製作
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、 原型ダーツ	-付け部分縫し ツの展開、衿 ごの縫合 . ポケット作り	付け、袖付け、ネナー付け、ネ	†	一斉講義 レポート製作 製作実習
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ ・ワンピース	ファスナー 原型ダー コックミシンで スナー付け、 原型ダーツ	-付け部分縫し ツの展開、衿 での縫合 ポケット作り の展開、ファス	付け、袖付け、ネナー付け、ネ	t 袖付け	一斉講義 レポート製作 製作実習
・スカート制作 ・ブラウス制作 ・カットソー 「 ・パンツ ファ ・ワンピース	ファスナー 原型ダーコックミシンでスナー付け、原型ダーツ 実習(課題	-付け部分縫し ツの展開、衿 の縫合 ポケット作り の展開、ファス ・・20%	付け、袖付け、ネナー付け、ネ	t 袖付け	一斉講義 レポート製作 製作実習

ファッションビジネス学科			科目名	カラーコーディネーター
担当者 鈴木				レビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業 ソョンについて幅広く教えることができる。
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	講義∙演習
		キスト・配	布物•教材	
<b>人椒 悪</b> >				
<概要>   ファッションにおけるデザイ   ディネートを表現するため				カを身に付ける。効果的なカラーコー 習を行う。
<達成目標>				
(知識の理解)色彩の基礎				
(技能の習得)色彩調和の   身に付ける。	理論に沿ったカラ	ーコーディネ・	ートができる。色の	)イメージをデザインへ応用する力 <u>を</u>
対に対ける。   (知識や技能の活用、実践	(1) 色彩計画を基に	作品を製作す	ナることができる。	
	授業内容			教授方法
1)色彩の基礎知識 ・色相、トーン・心理	!的効果			1)、2)一斉講義 3)演習
				3/10日
				(1) (2) (2) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4
2)配色の基礎知識	- 調和			O) 换目
	~ 、調和			J/庚日
2)配色の基礎知識	~、調和			O/灰日
2)配色の基礎知識・カラーコーディネー		の応用		O / )庚日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート		の応用		U/庚日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート		の応用		O/灰日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート		の応用		O/灰日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート		の応用		O / )庚日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート		の応用		O/灰日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート		の応用		O/灰日
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート ・色相の調和の応用	・ト―ンの調和の	の応用		
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート ・色相の調和の応用	・トーンの調和(	の応用	<備考>	
2)配色の基礎知識 ・カラーコーディネー 3)カラーコーディネート ・色相の調和の応用  <評価方法> レポー  試験・・	・トーンの調和(	の応用	<備考>	

			科目名	
ファッションビ	ファッションビジネス学科			デッサン
担当者 山本 洋	<del>了</del>			を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の カ向上に関する講義を実施する。
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	講義•演習
	テ	・キスト・配ね	布物·教材	
デッサンの基本 ナー 鉛筆デッサン 東京				発行
く概要> ファッションデザインに必要な。 に描けるようにさせる。	基本となるデッサ	ナンを学ぶ、釒	沿筆の使い方、空	· 感、質感、立体感をマスターし、自由
<達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術 (2)基本形態などのデッサンで (3)各専門分野で活用できる 以上、(1)~(3)を達成目標と	を通して観察力 水準まで技能を		可力を身に付ける	0
	授業内容			教授方法
<ul> <li>(1) 人物のクロッキー(5分)</li> <li>(2) 基本形態</li> <li>(3) 衣服の質感や立体感</li> <li>(4) 装飾品など静物を描</li> <li>(5) ファッションデザイン區</li> </ul>	ばについてを描 く 画を描く			一斉講義 演習
<評価方法> 作品提出 授業態度			<備考>	

科目名 ファッションビジネス学科 ファッションビジネス概論 専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 担当者 び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に 大室 アンジェラ おける実務経験を持つ。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 34 2年次•通年 51 講義 1.5 テキスト・配布物・教材 「ファッション販売 2」一般財団法人 日本ファッション教育振興会 <概要> ファッションに関する基礎知識に加え、現在急成長を遂げているEコマースの知識を学び、大きな視野で小売業の 動向を把握するとともに、多岐にわたる専門性を深める。 く達成日標> (知識の理解)ファッションに関する基礎知識を深める。アパレル産業、流通形態の変化を理解する。 (技能の習得)オムニチャネルの活用方法を考えることができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッション販売能力検定(2級)に合格する。 授業内容 教授方法 1)ファッション販売知識・販売スタッフの役割・顧客づくりの重 1)~6)一斉講義 要性と管理術 2)マーケティング・マーチャンダイジングの知識と実践・リーテ ルマーチャンダイジング・デジタルマーケティング 3) 店舗運営管理 ・店舗管理基本 ・店舗計数管理 ・コンプライ 4)ファッション販売技術・お客様に関する知識・コーディネート 提案・クレーム・お直し 5) 商品知識・主要アイテム・配色 6) 売場づくり ・市場変化とVMD・VMD計画 <評価方法> レポート・・・30% <備考> ファッション販売能力検定2級 試験・・・40% 検定料 7.150円 授業態度…30%

科目名 ファッションビジネス学科 ファッション情報論 専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 担当者 び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に 大室 アンジェラ おける実務経験を持つ。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 2年次•通年 講義・演習 51 34 1.5 テキスト・配布物・教材 く概要> 服飾史や服飾材料の分類、近現代ファッションの各特徴について等服飾に関する知識を多角的に学習する。伝 統的文化から現代のファッション分野の多様なアプローチについて地域性やイノベーションによる変化をふまえて 体系的に理解を深めていく。現在ファッション業界で活躍する企業や人物についての特色を学び、トレンドの背景 や構造についての学習を行う。 く達成日標> (知識の理解)ファッションに関する歴史、トレンドについて体系的に理解をする。 (技能の習得)ファッションの関連情報をカテゴライズし、各分野に対して客観的解釈を持つことができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッションに関する情報を活用し、新たな方向性を考察できる。 授業内容 教授方法 1)服飾史 1) 講義 ・中世以降のファション史を地域性を踏まえて学習する。 2)衣服材料 ・近年注目されているSDGsを踏まえ各繊維の特徴を理解する。 2)講義 ・近年注目されているSDGsを踏まえファッション業界の流通シ ステムについて基礎的知識を学ぶ。 3)現在のファッション業界について 3)講義、演習 ・最新のファッションのトレンドについて学ぶ。 ・ファッション業界のトレンドについて背景や構造を調べ考察す る。 <評価方法> レポート・・・30% <備考> 試験…70%

科目名 ファッションビジネス学科 ファッションコーディネート 専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 担当者 び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に 大室 アンジェラ おける実務経験を持つ。 年次•受講期間 時間数 授業回数 単位数 講義形式 講義•実習 2年次•通年 51 34 1.5 テキスト・配布物・教材 「コーディネートテクニック アクセサリー編 I」 文化服装学院 「コーディネートテクニック アクセサリー編 Ⅱ」 文化服装学院 ファッション分野における様々なコーディネートについて体系的に学習を行う。本講義はコーディネートの応用及び 発展的学習を主軸とし、アクセサリーなどを含めたトータルコーディネートについての知識を身に着けていく。 最新の流行などを分析的に捉え、今後の展開の可能性を踏まえて考察を行う。 く達成日標> (知識の理解)流行の配色理解、流行色による効果の理解、流行イメージ分類、香りによるイメージを理解する。 (技能の習得)現在流行のファッションコーディネートのアイディアを形にする技能を身につける。 (知識や技能の活用、実践)テーマを設定し、それに対するファッションコーディネートを作成し表現することがで きる。 授業内容 教授方法 1)流行色彩に視点を置いたファッションコーディネート ・配色を考えたコーディネート、ボード作成 2)流行素材に視点を置いたファッションコーディネート 1)~4) 講義及び実習 ・素材の効果別イメージ分類コーディネート ボードによる表現 •雑誌等を活用した学習 、製作 3)流行の香りに視点を置いたファッションコーディネート 香りのイメージに合わせたファッションコーディネート 4) 最新の流行ついての学習 ・現在の流行における総合的な学習 ・流行の類型化による分析 ・今後の展開における市場変化についての考察 <評価方法> レポート・・・30% <備考> 試験・・・70%

ファッションビジネス学科			科目名	ファッションデザイン
担当者太田				-ションデザインを学び、インテリアや大手自動車 る。その後美術造形の専門教育機関で学び、美
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	実習
		キスト・配	布物•教材	
<概要> デザインのイメージを的で を置いて個性と感性の開				を行い、作品制作をする。創作に重点
<達成目標>   スタイル画のプロポーシ	 コンイ其本ポーズ。応	田ポーズ)を	<u></u> 描くことができる。	 着装デザイン画を描くことができる。
作品を完成させる。	コノ、空かい ハ、心	が用いってん	一田ノー これ・ へい・ ひっ	<b>月衣/ソゴノ凹で油/CCM/CCM。</b>
	授業内容			教授方法
1)ファッションデザイン	·画			教授方法 1)~5)
・スタイル画のプロ:	・画 ポーション(基本)			1)~5) -一斉講義
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ:	・画 ポーション(基本)			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画	/画 ポーション(基本) ポーション(応用)			1)~5) -一斉講義
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のし	が画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影)			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画	r画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現)			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のし・表現方法(素材別	r画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現)			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
<ul><li>・スタイル画のプロ:</li><li>・スタイル画のプロ:</li><li>2)着装デザイン画</li><li>・表現方法(服のし:</li><li>・表現方法(素材別:</li><li>・着彩①色鉛筆、水</li></ul>	r画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現)			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のし: ・表現方法(素材別・着彩①色鉛筆、水②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング	が画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現) ※彩色鉛筆			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のし: ・表現方法(素材別・着彩①色鉛筆、水②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング・テーマによるデザ	ル ・画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現) ・彩色鉛筆 イン画			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・表現方法(服のし: ・表現方法(素材別・着彩①色鉛筆、水②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング・テーマによるデザ・スタイル画の背景	ル ・画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現) ・彩色鉛筆 イン画			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のし: ・表現方法(素材別・着彩①色鉛筆、水②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング・テーマによるデザ・スタイル画の背景 5)創作デザイン②	ル ・画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現) ・彩色鉛筆 イン画			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・表現方法(服のし: ・表現方法(素材別・着彩①色鉛筆、水②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング・テーマによるデザ・スタイル画の背景	ル ・画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現) ・彩色鉛筆 イン画			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導
・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: ・スタイル画のプロ: 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のし: ・表現方法(素材別・着彩①色鉛筆、水②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング・テーマによるデザ・スタイル画の背景 5)創作デザイン②	ル ・画 ポーション(基本) ポーション(応用) わ、影) 表現) ・彩色鉛筆 イン画			1)~5) ·一斉講義 ·個別指導

ファッションビ	 ジネス学科	科目名	ファッションショー企画	
担当者 中本 悦	司	ルブランド「ETSUJI は婦人子供服一級技	後、他の専門学校でもファッションについて学ぶ。」を立ち上げ縫製、販売分野で実績を積む。平成 記能士を取得し、平成25年には県知事賞を受賞し、ファッション分野を全般的に教える。	
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	3	102	68	演習・実習
		キスト・配ね		
				<u>で行う。マイブランドの立ち上げを想定</u> についてコンセプトや製作、コーディ
ネートプランなどを行い、ファン	ンっションショー	形式で発表を	行う。	
 <達成目標>				
(1)ブラント立ち上げに必要な	お知識を理解す	る。		
(2)マイブランド作品の製作を	と行う。			
(3)ファッションショーの演出	こついての企画	、立案、製作	を行う。	
以上、(1)~(3)を達成目標				*/_ 155 _L \ \
	授業内容			
1)デザイナーについて研究	究			1)演習
2)マイブランド立ち上げ実	習			2)実習
・コンセプトづくり				
- 作品のデザイン				3)実習
- パターンの作成				
- 裁断				
<b>-</b> 縫製				
・コーディネート・小物製	操作			
3)ファッションショーの演出	出について			
・コンセプトボードの作成				
・ロゴ、映像製作				
・作品発表の演出				
<評価方法> レポート・	30%			
スキー 課題作品			\ 帰行 /	
	- / 0 70			

ファッションビ	 ジネス学科	科目名	ファッションショー実習	
担当者 笹田 富子 倉	田 克巳	ど各種イ	ベント制作に携わる。	、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーな。広告代理店に勤務。各種広告制作にプラン る。以上の実務経験を活かし、講義を実施する。
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	3	102	68	演習•実習
		キスト・配ね	午物·教材	
, low the				
についての知識・技能を修得・				の演出、ファッションショー形式で発表 効果的な演出や作業効率を考えた計
画及び実施を行う。				
<達成目標>		<b>ーシェル</b> 加	ナ TEL AD - ト フ	
(1)効果的なファッションショー (2)作品の製作を行う。	<u>を美施りる工</u>	で必安な知識	を埋解りる。	
(3)ファッションショーの演出	 ニ必要たものを	 冬白で淮借 :		
(4)ファッションショー実習の		百日で午帰い	女子ですることが	
以上、(1)~(3)を達成目標				
以上、(1)~(3)を達成日標				₩ L LTT - <b>L</b> \ L
	授業内容			│
1)マイブランドのブランディ	ィングについて	<del>-</del>		1)演習
2)作品製作について				2)実習
・デザイン・パターン				
・裁断 ・縫製 ・コーディ	ネート			
3)ファッションショーの計画		5		3)実習
・ウォーキング、動線につ	いて			
<ul><li>・照明演出について</li><li>・ 京都 涼出について</li></ul>				
・音響演出について	`-` ı ı · · · · ·	,		
・映像演出について(ロゴ	デザイン、イン	イージ映像等	)	
   4)ファッションショーの実施	<u> </u>			4)実習
・スケージュール管理(搬	· 入、搬出)			
・ステージ準備、会場展示				
<評価方法> レポート・	••30%		<備考>	
製作過程	の評価及び値	作品•••70	%	

科目名 ファッションビジネス学科 パターンメイキング 専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 担当者 び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に 大室 アンジェラ おける実務経験を持つ。 時間数 授業回数 年次•受講期間 単位数 講義形式 2年次•通年 51 34 講義•演習 1.5 テキスト・配布物・教材 「パターンメイキング技能検定試験 3級ガイドブック」日本ファッション教育振興協会 <概要> パターンメイキングに関する基本的な知識と技能及びパタンナーの役割について学び、原型からの発展方法等の 基礎力と応用力を習得する。また、シルエット、着心地、縫製効率を視野に入れた作図方法を学び商用としての パターンメイキング方法を修得する。 く達成日標> (知識の理解)各部位の名称、サイズを理解する。パターンメイキングの理論を理解する。 (技能の習得)原型からの展開方法、各ディティールの製図方法を習得する。 (知識や技能の活用、実践)衣服製作への応用ができる。パターンメイキング技術検定を受験し、資格を取得す る。 授業内容 教授方法 1) 既製服の概念・基礎知識・寸法 1)一斉講義 2)ファーストパターンメイキング ・基礎知識 ・身頃 ・衿 ・袖 ・ 2)~4)一斉講義•演習 スカート・ドレーピング 5)一斉講義 3) 工業用パターンメイキング・基礎知識・パターン記号・実技 4) グレーディング・ピッチ・実技 5)素材の知識 <評価方法> レポート・・・10% <備考> パターンメイキング技能検定 試験・・・40% (筆記、実技)3級 15.400円 実習…30%

授業態度…20%

ファッションビ	ジネス学科	科目名	マテリアル			
担当者 大室 アンジ	び、卒業			は 校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に と と と と と と と と と と と と と		
年次·受講期間	単位数 時間数		授業回数	講義形式		
2年次•通年	1.5 51		34	講義		
	7	キスト・配ね	午物•教材			
<概要>						
<u></u>	、コーティネート	·等様々な場面	ロで重要となる素	材の基礎知識や素材の性質に合わ		
繊維の知識、テキスタイルの領	田識について理	 !解を深める。				
	と適正な素材選	びができ、素	材に合わせた扱			
	授業内容			教授方法		
1)繊維 ・動物性繊維の・・合成繊維の種類と特徴 2)テキスタイル ・分類 3)テキスタイルの種類・模様・厚地・羽毛 4)素材に合わせた製作	1)~3)一斉講義4)演習					
<評価方法> レポート・ 試験・・・3 提出課題 授業態度	0% ···30%		<備考>	•		

ファッシ	ョンビジネス	、学科	科目名	服飾造形論Ⅱ	
担当者中	本 悦司		オリジナル 11年には	ルブランド「ETSUJI」 は婦人子供服一級技	後、他の専門学校でもファッションについて学ぶ。 」を立ち上げ縫製、販売分野で実績を積む。平成 能士を取得し、平成25年には県知事賞を受賞し ファッション分野を全般的に教える。
年次•受講期間	単	位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次·通年		3	102	68	講義形式
		テ	キスト・配右	市物·教材	
「文化ファッシ プリント	ョン体系 服	<b>發飾造形</b>	講座」文化	服装学院編	
<概要> 衣服がどのような時代 の名称やアイテム別に				弋に受け継がれて	ているのかを学ぶ。また、各デザイン
<達成目標> 子供服は体型や成長 メンズジャケット、コー					
	授第	<b>美内容</b>			教授方法
項目・メンズジャケ バリエーション、素木 ・コート コートにつ	れたついて かいて変遷、シ	が態の名	称、スタイル	別名称、衿の	一斉講義レポート製作
· ·	ペート・・・30 ペト・・・40% 美態度・・・30			<備考>	•

ファッションビ	 ジネス学科		科目名	服飾造形実習Ⅱ
<del> </del>   担当者				
鈴木 裕	子	しての実力	が注象で行わ、ファツン	アヨンにしい、「中国仏へ教えることが、できる。
 年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	6	204	136	実習
5	-	キスト・配る		
「文化ファッション体 プリント	糸 服飾造用	彡講座 」文化	服装学院編	
<概要> 1年次に修得した知識と技術:	を踏まえ、さらに	- 応用発展でき	る能力を養う。	
子供服の製作、メンズジャケッ			的な縫製方法につ	ついて学ぶ。
コート製作では、厚物素材の	及いについて学	!ડૉ. -		
 <達成目標>				
作品の製作を通して、パター:	ンの理論と技術	を関連付けて	学び、より完成原	度の高い服作り、技術の向上を目指
す。				
了供呢 休期 戊 <u>年</u> 之		.\$11 <i>U</i>		D. A. C. C. C.
│ ・子供服 体型、成長を考 │ ・メンズジャケット製作 箱			部分縫い、裏	一斉講義   レポート作成
地の縫合、二枚袖の製図製		WE A		製作実習
┃・コート製作 厚物縫いの	扱い、裏地の	縫合		
<評価方法> 実習(課題	<b>題提出)・・・3</b>	0%	<備考>	•
レポート・				
テスト・・・ 授業能度				

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 	エステティック理論
担当者 大村 実	'铺	シャンと		美容について学び、専門学校講師やエステテ つ。美容分野について総合的に教えることができ
<b>八竹)夫</b>	: 不必	る。		
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	講義
	7	キスト・配る	〒物•教材	
<概要> 生命活動からエステティックを	幾器まで、エステ	ティシャンとし	て必要な基礎的	・基本的な知識を習得する。
多岐にわたる分野の内容を	権実に理解し、乳	実践時に活か.	せるよう知識・技	法を習得する。
	授業内容			教授方法
1)生命活動とホメオスタシ				教授方法 1)~10) 一斉講義·演習
2)解剖生理学				
2)解剖生理学 3)皮膚科学				
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学				
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論				
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学				
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理				
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ	<i>,</i> Z			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー	<i>,</i> Z			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ	<i>,</i> Z			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ	<i>,</i> Z			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ	<i>,</i> Z			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ	<i>,</i> Z			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ 10)救急法	·ス 2リング			
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ 10)救急法	·ス 2リング 60%			1)~10)一斉講義・演習
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ 10)救急法	/ス /ス 2リング 20%			1)~10)一斉講義・演習
2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセ 10)救急法	/ス /ス 2リング 20%		<備考>	1)~10)一斉講義・演習

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名	エステティック実習			
			学校やネイルスクールで美容について学び、専門学校講師やエステテとしての実務経験を持つ。美容分野について総合的に教えることができ				
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式			
1年次•通年	3	102	68	実習			
	<del>ק</del>	キスト・配	布物•教材				
<概要> エステティシャンとして必要な	基礎的·基本的	な技法・技術	を習得する。				
✓達成日樺>							
	<達成目標> フェイシャル・ボディエステティック、ワックス脱毛の基本的な理論・技術を実習を通して習得する。						
	授業内容			教授方法			
1)フェイシャルエステティック 2)ボディエステティック 3)ワックス脱毛	Ź			教授方法 1)~3) 一斉講義·実習			

ファッションビジネス	ス学科エスラ	ネイル	ノコース	科目名	ネイリスト実習	
担当者	ヨ白 ロッチェコ の後ネイ			トの認定講師カリキュラム終了後にプライベートサロンを立ち上げ、そ ルスクールを開校するという実務経験を持ち、技能やサロン経営につ 的に教えることができる。		
年次·受講期間	単位	数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次•通年	3		102	68	実習	
		テ=	キスト・配れ	市物·教材		
<概要> <概要>	≠ 7## 4/5   1 <del>2</del>   → 4/5	<i>+</i> >++>+	++ <b>4</b> = <b>+</b> 33 48 -	+ 7		
ネイリストとして必要な	<u>₿礎的•基本的</u>	<u>な技法・</u>	技術を皆得	<u>する。</u>		
<達成目標> ネイル・ジェルネイルの	其太的な理論	技術を	宝習を通して	· ·翌得する		
11.170 2 270.1.17002	全代はいる。生品	JX PIJ C J	<u> </u>	B 10 7 00		
	授業	内容			教授方法	
1)ネイル 2)ジェルネイル 3)ネイルアート	授業	内容 ————			教授方法 1)~3) 一斉講義·実習	
2)ジェルネイル	授業	<b>内容</b>				
2)ジェルネイル	授業	<b>内容</b>				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル	授業	内容				
2)ジェルネイル		内容				
2)ジェルネイル      3)ネイルアート						

ファッションビジネス	学科エステネイ	ルコース	科目名 	エステティック理論
担当者	中抽	シャンと		美容について学び、専門学校講師やエステテ つ。美容分野について総合的に教えることができ
八个	夫愢	<b>る</b> 。		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	1.5	51	34	講義
	<u>-</u>	テキスト・配る	布物•教材	
 <概要>				
栄養学からサロン経営ま	で、エステティシャン	ノの業 <u>務を実</u> 行	するために必要	な知識を習得する。
<達成目標>				
	を確実に理解し、こ	エステティシャ	ンとしての業務に	活かせるよう知識・技法を習得する。
				#/ Int -1- \-1-
	授業内容			教授方法
1) 栄養学	授業内容			教授方法 1)~7) 一斉講義·演習
2)化粧品学	授業内容			
	授業内容			
2)化粧品学 3)エステティック概論 4)接客マナー 5)エステティックカウ				
2)化粧品学 3)エステティック概論 4)接客マナー 5)エステティックカウ 6)関連法規				
2)化粧品学 3)エステティック概論 4)接客マナー 5)エステティックカウ				
2)化粧品学 3)エステティック概論 4)接客マナー 5)エステティックカウ 6)関連法規	ノセリング			1)~7) 一斉講義・演習
2) 化粧品学 3) エステティック概論 4) 接客マナー 5) エステティックカウ 6) 関連法規 7) サロン経営学  <評価方法> 試験・ 演習・	√セリング •60% •20%		<備考>	1)~7) 一斉講義・演習
2) 化粧品学 3) エステティック概論 4) 接客マナー 5) エステティックカウ 6) 関連法規 7) サロン経営学 <評価方法> 試験・ 演習・	√セリング ・60%			1)~7) 一斉講義・演習

ファッションビジネス学科	斗エステネイ.	科目名	エステティック実習	
担当者 大村 実	穂			美容について学び、専門学校講師やエステテ つ。美容分野について総合的に教えることができ
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次•通年	3	102	68	実習
	דֿ	キスト・配	午物•教材	
<概要>				
エステティシャンとして必要な	技法・技術を習	得する。		
<達成目標>   フェイシャル・ボディエステティ	ック、ワックス服		確認し、実習を通	して技法・技術を習得する。
エステティシャンとしてより実置	<b>桟的に学ぶため</b>	、受講生以外	の人に施術を行	う。
	授業内容			教授方法
1)フェイシャルエステティッ 2)ボディエステティック 3)ワックス脱毛				教授方法 1)~3) 一斉講義·実習
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック				1. 22 2
2)ボディエステティック 3)ワックス脱毛 <評価方法> 試験・・・5	<i>д</i>			1)~3) 一斉講義·実習
2)ボディエステティック 3)ワックス脱毛	ク 0% 0%			1)~3) 一斉講義·実習

ファッションビジネス学科エステネイルコース			-ス	科目名	ネイリスト実習	
担当者	!ヨ白			トの認定講師カリキュラム終了後にプライベートサロンを立ち上げ、そイルスクールを開校するという実務経験を持ち、技能やサロン経営につ 段的に教えることができる。		
年次•受講期間	単位数	時間	間数	授業回数	講義形式	
2年次•通年	3	10	02	68	実習	
	7	テキス	ト・配布	ⅳ物・教材		
<概要> ネイリストとして必要な技法・	技術を習得する	) <sub>o</sub>				
<達成目標> ネイル・ジェルネイルの理論?		を通して	「技法∙技	術を習得する。		
1.170 2 1701.170022Emil		<u>- 1110 (</u>	( A/X )	CM3 C B N 7 00		
1)ネイル 2)ジェルネイル 3)ネイルアート	1004			/ 供 表 \	1)~3) 一斉講義•実習	
< 評価方法 > 試験・・・・2 実習・・・3 課題提出	30%			<備考>		

プロ専	 攻科	科目名	専攻実習			
担当者 小山 千賀				専門課程にて3DsMaxを専攻し、卒業後にillustratorやPhotoshopなど 作品製作を指導の行う。		
年次•受講期間	単位数 時間数		授業回数	講義形式		
1年次•通年	15	510	340	実習		
	7	キスト・配	布物·教材			
<概要> 専攻分野におけるより専門的			÷ 20.4 /- 2			
<u>専攻分野におけるより専門的</u>	知識技能を習行	导するために	実省を行う。			
 <達成目標>						
専門分野で通用する知識技能	上 とを修得する。					
	授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行	ĪÒ.			実習		
<評価方法> レポート・・	100%		<備考>	<u> </u>		

プロ専	 攻科	科目名	応用理論			
担当者 小山 千賀	本学園専 用いた作 小山 千賀子			I 専門課程にて3DsMaxを専攻し、卒業後にillustratorやPhotoshopなど 作品製作を指導の行う。		
年次·受講期間	単位数 時間数		授業回数	講義形式		
1年次•通年	4.5	153	102	実習		
	7	キスト・配	布物•教材			
<概要> 専門分野についての基礎的知	口識技能を踏ま	え、より発展に	的な理論を学ぶ。			
<達成目標>						
専門分野で通用する知識技能	<u> 作を修得する。</u>					
				#/ 151 <del>- 1</del> 1 1		
	授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行	ว <b>ิ</b> วิ			実習		
<評価方法> レポート・	1000/		<b>ノ</b> (出 <b>少</b> ヽ			
<計価力法> レホート・	100%		<備考>			

) PT	攻科	<sup>科目名</sup> 企画デザイン		
担当者		代表とし	てデザイン事務所を:	業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活か・イングに関する講義を実施する。
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	34	実習	
	7	キスト・配	午物•教材	
ノ畑亜ト				
<概要> 専攻分野での企画デザインに	ついての実習る	<u>を行う。</u>		
<達成目標>	N. L. 16.70 1. 7			
専門分野で通用する知識技能	能を修得する。			
				<b>₩</b> +₩ +>+
	授業内容			数授方法 ————————————————————————————————————
専門分野における実習を行う。				
専門分野における実習を行	う。			実習
専門分野における実習を作   	<del>ī</del> う。			実習
専門分野における実習を作	<b>ゔう</b> 。			実習
専門分野における実習を作	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を作	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
専門分野における実習を行	<b>すう</b> 。			実習
			✓備老>	
マ評価方法> レポート・				
			<備考>	

プロ専	攻科		科日名 	企業研究
担当者 渡邉 貴	祐	Lignariusモ ルトスワロ・	ザイクコース卒業する。国内 ーズ燕プロジェクトファブリッ	画コース修了後にITALIA ROMA L'ASSOciazione culturale 3外で個展、グループ展を開催し活躍している。2018には東京ヤク クアート担当し、50mの壁画プロジェクト一浜安津氏福応寺に参加 つの物語」石原 燃 作品集の装丁デザインを担当した。
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	実習
	7	キスト・配	布物•教材	
<概要> 各分野における企業の組織、 <達成目標> 専門分野で通用する知識技能		前向による生産	全活動の変化に <u>、</u>	ついて研究を行う。
	授業内容			教授方法
専門分野における実習を行			──────────────────────────────────────	実習
<評価方法> レボート・	100%		<備考>	

プロ専:	攻科	科目名	ビジネストレーニング		
大室 アンジェラ が、 おけ			門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学 卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野に ける実務経験を持つ。		
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次•通年	1.5	51	34	実習	
	<u></u>	キスト・配る	布物•教材		
ノ畑亜〜					
<概要> 各業界における効率的かつ実	践的なビジネス	スワークについ	ヽて学ぶ。		
 <達成目標>					
専門分野で通用する知識技能	とを修得する。				
				教授方法	
<b>キ88 ハ 87 によいして ウカッナ</b> か					
専門分野における実習を行 	17。			実習	
<評価方法> レポート・・	100%		✓備老>		
<評価方法> レポート・	100%		<備考>		
<評価方法> レポート・	100%		<b>  〈備考〉</b>		

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	攻科		科目名	プレゼンテーション
担当者 渡邉 貴	祐	Lignariusモ ルトスワロ-	ザイクコース卒業する。国内 -ズ燕プロジェクトファブリッ:	国コース修了後にITALIA ROMA L'ASSOciazione culturale 外で個展、グループ展を開催し活躍している。2018には東京ヤク フアート担当し、50mの壁画プロジェクト一浜安津氏福応寺に参加 の物語」石原 燃 作品集の装丁デザインを担当した。
年次•受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次•通年	1.5	51	34	実習
	7	キスト・配る	市物•教材	
<概要> 各分野につてのプレゼンテー	S.=>.+:+!-~	いて四級に中	99 + 4= 2	
各分野につてのブレゼンテー	<u>ション方法につ</u> 	いて理解し実	習を行う。	
│ <達成目標>				
専門分野で通用する知識技能	<b>能を修得する。</b>			
	拉莱山克			<b>业</b> +∞ <del>+</del> ∴ +
	授業内容			教授方法
<del>士</del> 88 ハ 87 ニューム・コーフ rit 75 チ パ				
専門分野における実習を行	ゔ゙ゔ。			実習
専門分野における美省を作	<b>īう</b> 。			実習
専門分野における美省を作	<b>ī</b> う。			実習
専門分野における美省を介	īō.			実習
専門分野における美省を作	ī,			実習
専門分野における美省を介	ī,			実習
専門分野における美省を代	ī,			実習
専門分野における美省を代	ī,			実習
専門分野における美省を代	īÒ。			実習
専門分野における美省を代	īÒ。			実習
専門分野における美省を代	īÒ。			実習
専門分野における美省を代	īŌ。			実習
学門分野における美省を作				

プロ専ジ	攻科	科目名	インターンシップ		
大室 アンジェラ が、 おけ					
年次·受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次•通年	1.5	51	34	実習	
		キスト・配	午物•教材		
/ 概 更 \					
<概要> 専攻分野におけるインターンシ	シップの指導を	行う。			
<達成目標>					
専門分野で通用する知識技能	を修得する。				
				#/ 15: <del>1</del> \ \	
授業内容 教授方法					
<b>本服の駅におけて中間ナ</b> の					
専門分野における実習を行				教授万法 ————————————————————————————————————	
専門分野における実習を行					
専門分野における実習を行					
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
専門分野における実習を行				+	
	īò。		/供多\	実習	
専門分野における実習を行	īò。			実習	
	īò。			実習	