

1 デザインセミナーⅠ		LCD-SC-101	必修 1単位 1年前期
Introduction to Design Studies Ⅰ			
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目(工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目(情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目(商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		○ 地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング メディア授業	
クラス・担当教員			
1年全組 古川 哲哉 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 長崎 智宏 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 簀下 聡希			
授業の達成目標			
身のまわりの、特に地域に根差したデザインの実例に触れ、その意義を理解する。グループワークを通して、グループの一員として集団に貢献する基礎的な考え方やコミュニケーションスキルを身につける。			
授業の概要			
少人数のセミナーに分かれ、与えられたテーマに基づき、仙台および周辺の地域のデザインの実例を調査する。調査の結果わかったことを元にディスカッションを行い、考察したことをプレゼンテーションにまとめて発表する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
成績評価方法・基準			
グループワークでの貢献の度合い、最終発表に基づき評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
学生間で課題をディスカッションする機会を設ける。 次回授業時にゼミ毎にフィードバックを行う。			
備考			

1 デザインセミナーⅠ		LCD-SC-101	必修 1単位 1年前期
Introduction to Design Studies Ⅰ			
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス(全体)履修登録の仕方、課題について(レポート提出)LMSの活用など、大学生生活全般の説	予習: デザイン全般について調べる。 復習: 配付資料を確認し、スケジュールと授業の目的を理解する。	0.5 0.5
第2回	調査準備1: テーマ確認	予習: 与えられたテーマについて考える。 復習: 調査の目的を明確にする。	0.5 0.5
第3回	調査準備2: 調査対象の選定	予習: 調査対象(訪問先)の候補を、仙台および周辺の地域から探しておく。 復習: 決定した調査対象について概略情報を集める。	0.5 0.5
第4回	調査準備3: 調査対象の詳細調査	予習: 調査対象の情報を広く集める。 復習: 絞り込んだ調査対象に関する詳細な情報を、書籍、ウェブ等の文献資料から収集する。	0.5 0.5
第5回	調査準備4: タイムテーブル・分担決定	予習: 調査実施の際のタイムテーブルを考える。 復習: 自分の担当範囲を確認する。	0.5 0.5
第6回	調査実施1	予習: 調査のタイムテーブル・経路等を確認する。 復習: 記録した調査結果を復習する。	0.5 0.5
第7回	調査実施2	予習: 調査のタイムテーブル・経路等を確認する。 復習: 記録した調査結果を復習する。	0.5 0.5
第8回	調査実施3	予習: 調査のタイムテーブル・経路等を確認する。 復習: 記録した調査結果を復習する。	0.5 0.5
第9回	プレゼンテーション準備1: 情報整理	予習: 調査で得られた情報を整理しておく。 復習: メンバー間で共有した情報を復習する。	0.5 0.5
第10回	プレゼンテーション準備2: 調査結果の考察	予習: 調査結果に対する各自の考えをまとめておく。 復習: ディスカッションの結論を復習する。	0.5 0.5
第11回	プレゼンテーション準備3: 成果のまとめ	予習: 各自のまとめの案を考えておく。 復習: 考察に基づき、調査の成果、テーマに対するグループとしての結論をまとめる。	0.5 0.5
第12回	プレゼンテーション準備4: 発表準備	予習: レジューメの準備等を行う。 復習: 発表の手順を確認する。	0.5 0.5
第13回	プレゼンテーション1(全体)	予習: 発表のリハーサルを行う。 復習: 講評・他グループの発表の内容について復習する。	0.5 0.5
第14回	プレゼンテーション2(全体)	予習: 発表のリハーサルを行う。 復習: 講評・他グループの発表の内容について復習する。	0.5 0.5

2 デザイン論 I		LCD-TH-101	必修 2単位 1 年前期
Theory of Design I			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目 (工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
1 年全組 古川 哲哉 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 長崎 智宏 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 簀下 聡希			
授業の達成目標			
産業デザイン分野の全体フレームと各専門分野の概略を理解する。			
授業の概要			
第 1 回はデザインの本質、本学科における学修内容について解説。第 2 回以降は各専門デザイン分野の概要について各教員がそれぞれ解説する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
毎回レポートを課し、その提出状況と内容に表れる授業内容の理解度を基準に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
提出されたレポートに対して LMS 上でフィードバックする。			
備考			

2 デザイン論 I		LCD-TH-101	必修 2単位 1 年前期
Theory of Design I			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第 1 回	デザインの本質と学び、産業デザイン学科の学修内容	デザインの本質に関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 2 回	グラフィックデザイン・サインデザイン (概論)	グラフィックデザイン、サインデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 3 回	グラフィックデザイン (タイプフェイス、VI)	タイプフェイス、VI に関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 4 回	グラフィックデザイン (イラストレーション、CG)	イラストレーション、CG に関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 5 回	インターフェースデザイン (アプリケーション)	インターフェースデザイン (アプリケーション) に関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 6 回	Web デザイン (情報・メディアのデザイン)	Web デザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 7 回	プロダクトデザイン・ファッションデザイン	プロダクトデザイン、ファッションデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 8 回	クラフトデザイン	クラフトデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 9 回	インテリアデザイン	インテリアデザイン、ファッションデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 10 回	インタラクションデザイン (映像、サウンド)	インタラクションデザイン (映像、サウンド) に関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 11 回	UX デザイン・サービスデザイン	UX デザイン、サービスデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 12 回	ソーシャルデザイン (ユニバーサルデザイン、サステナブルデザイン)	ユニバーサルデザイン、サステナブルデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 13 回	ブランドデザイン	ブランドデザインに関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第 14 回	デザインと経営学	デザインと経営に関するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2

3 デザイン史		LCD-TH-102	必修 2単位 1 年前期
History of Design			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/>	単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/>	教職科目 (工業)
	複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)
	オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)
	クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目
		<input type="radio"/>	実務経験のある教員担当
			アクティブラーニング
			メディア授業
クラス・担当教員			
1 年全組 梅田 弘樹			
授業の達成目標			
デザインを行う上で最低限必要な教養としてのデザインの歴史を学ぶ。すなわち、歴史の延長である今現在においてデザインを行う際の指針となるような知識を、各時代のデザイン思想とその成果の中から見出し、学ぶ取る。			
授業の概要			
19 世紀から現在に至るデザイン史の流れを、人物とムーブメントを軸に、概ね時系列順に紹介する。題材はヨーロッパのプロダクトデザインを中心に、時にアメリカや日本の、また空間デザインやグラフィックデザインまでを含む。各時代のデザインムーブメントを当時の社会背景と対比することと、それぞれの様式が今日のデザインに影響を与えている例を確認することで、現代あるいはこれからの社会に対して行うデザインに活用できる生きた知識としての歴史の習得を目指す。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、プロダクトデザイナーとして様々な製品のデザイン業務に従事した実績と経験にもとづき、デザインの意義やその根本思想を考える際に歴史から学ぶことの重要性を説く。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
[カラー版]世界デザイン史 阿部公正ほか 美術出版社 1995 [カラー版]日本デザイン史 竹原あき子ほか 美術出版社 2003 デザイン史を学ぶ クリティカル・ワーズ 橋本優子ほか フィルムアート社 2006 カラー版 図説 デザインの歴史 暮沢剛巳ほか 学芸出版社 2022			
成績評価方法・基準			
毎回の講義後に課されるレポートの内容と、期末試験の結果を総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
レポートに対しては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。			
備考			

3 デザイン史		LCD-TH-102	必修 2単位 1 年前期
History of Design			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス：デザイン史を学ぶ意義	予習：身の回りのものとデザインとの関連について考える。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第2回	予備知識：ヨーロッパの地理・歴史・文化の概観	予習：ヨーロッパの地図を見て主要な国の場所を確認しておく。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第3回	アーツ・アンド・クラフツ運動	予習：アーツ・アンド・クラフツ運動に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第4回	アール・ヌーヴォー	予習：アール・ヌーヴォーに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第5回	バウハウス	予習：バウハウスに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第6回	アール・デコ・ロシア構成主義	予習：アール・デコ、ロシア構成主義に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第7回	モダニズム・合理主義	予習：モダニズム・合理主義に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第8回	アメリカ：コマーシャルリズムとデザイン	予習：アメリカのデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第9回	日本：工芸と大企業のデザイン	予習：日本の工芸とデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第10回	20 世紀後半のデザイン	予習：20 世紀後半のデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第11回	ポストモダンとそれ以降	予習：ポストモダンに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第12回	北欧のデザイン	予習：北欧のデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第13回	現在とこれから	予習：現在のデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第14回	まとめと試験	予習：試験に備え、これまでの授業内容をまとめる。 復習：試験問題でわからなかったところを調べる。	2 2

4 アイデア基礎および同演習Ⅰ		LCD-TC-101	必修 3単位 1年前期
Ideation and Exercises Ⅰ			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	○ 実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
産業デザイン学科 1年全組 堀江 政広 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
個人でのアイデア発想法を理解し、実践できるようになること。グループでの発想法を理解し、ブレインストーミングを実践し、グループディスカッションができるようになること。絵によるアイデア発想法ができるようになること。			
授業の概要			
個人でのアイデア発想法とブレインストーミングの基本、グループワークでのアイデア発想法について学ぶ。絵でアイデアを伝えるブレインストーミングとアイデア展開の手法を習得する。授業では地域と宮城の産業に関するテーマを扱う。幅広い分野でアイデア創出の実務経験のある外部講師を招き、より実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書：『インサイトブースト』著者：下總 良則、出版社：ハガツサックス(2024年出版)			
参考書等			
成績評価方法・基準			
中間の提出物(40%)と最終レポート(60%)の評価合計 60点以上の得点で合格とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
提出物については、次回もしくは次々回授業時に学生間で課題を検討および評価し合う機会を設ける。			
備考			

4 アイデア基礎および同演習Ⅰ		LCD-TC-101	必修 3単位 1年前期
Ideation and Exercises Ⅰ			
授業計画(各回の学習内容等)			
学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)	
第1回 カイダンスとマインドマップ、マンダラートの解説と実践	予習：マインドマップとマンダラートに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第2回 ブレインストーミングとKJ法の解説と実践	予習：ブレインストーミングとKJ法に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第3回 ブレインライティングの解説と実践1(テーマの検討と決定)	予習：ブレインライティングに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第4回 ブレインライティングの実践2(アイデア発想)	予習：ブレインライティング(アイデア発想)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第5回 ブレインライティングの実践3(アイデアの抽出と発表)	予習：ブレインライティング(アイデアの抽出)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第6回 カードブレインストーミングの解説と実践1(アイデア発想)	予習：カードブレインストーミング(アイデア発想)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第7回 カードブレインストーミングの実践2(アイデアの抽出)	予習：カードブレインストーミング(アイデアの抽出)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第8回 カードブレインストーミングの実践3(アイデアの発表)	予習：カードブレインストーミング(アイデアの発表)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第9回 クルクルスケッチの解説と、マンダラートによるキーワードの抽出と掛け合わせ	予習：クルクルスケッチとマンダラートに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第10回 クルクルスケッチの実践1(個人によるアイデアスケッチ)	予習：クルクルスケッチに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第11回 クルクルスケッチの実践2(アイデアと意見の共有)	予習：クルクルスケッチのアイデアに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第12回 クルクルスケッチの実践3(A案に書き足す)	予習：クルクルスケッチの実践に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第13回 クルクルスケッチの実践4(B案に書き足す)	予習：クルクルスケッチの実践に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第14回 クルクルスケッチの実践5(アイデアスケッチの完成と発表)	予習：クルクルスケッチ(アイデアスケッチ)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2.5	

5 表現技術および同演習 I Expression Technique and Exercises I		LCD-TC-102	必修 3単位 1 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
		○ 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
1 年全組 阿部 寛史 篠原 良太 古川 哲哉			
授業の達成目標			
アイデアを実現する上で最低限必要となるコンピュータを用いた表現技術の基礎 (考え方・アプリケーションの操作 方法等) を習得する。			
授業の概要			
各回ごとの演習課題を通してコンピュータを用いた作図表現や文字表現、写真加工の方法を学ぶ。最終的に簡単なフ ライヤーの表裏のレイアウトができる技術を習得する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を 養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
各課題の提出作品により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う			
備考			

5 表現技術および同演習 I Expression Technique and Exercises I		LCD-TC-102	必修 3単位 1 年前期
授業計画 (各回の学習内容等)			
学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)	
オリエンテーション/ PC を用いたデザイン基礎・概論	予習: キーワードについて調べておく。	2.5	
第 1 回	復習: 配付資料を確認し、課題を完成させる。	2.5	
第 2 回	予習: イラストレーター (アートボード、図形・塗りと線) のキーワードについて調べる。	2.5	
第 3 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 4 回	予習: イラストレーター (クリッピングマスク・複合パス・レイヤー) のキーワードについて調べる。	2.5	
第 5 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 6 回	予習: イラストレーター (ベジェ曲線・トレース①)	2.5	
第 7 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 8 回	予習: イラストレーター (テキスト処理・タイポグラフィ①)	2.5	
第 9 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 10 回	予習: イラストレーター (テキスト処理・タイポグラフィ②)	2.5	
第 11 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 12 回	予習: イラストレーター (テキスト処理・タイポグラフィ③)	2.5	
第 13 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 14 回	予習: イラストレーター (色修正・レイヤー処理)	2.5	
第 15 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 16 回	予習: フォトショップ (色修正・レイヤー) のキーワードについて調べる。	2.5	
第 17 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 18 回	予習: フォトショップ (画像合成・レタッチ)	2.5	
第 19 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 20 回	予習: フォトショップ (レイアウトについて調べる)	2.5	
第 21 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 22 回	予習: 課題 9a フライヤーを制作する (レイアウト概論)	2.5	
第 23 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 24 回	予習: 課題 9b フライヤーを制作する (サムネイル制作)	2.5	
第 25 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 26 回	予習: 課題 9c デザイン制作について調べる。	2.5	
第 27 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 28 回	予習: 課題 9d タミー制作について調べる。	2.5	
第 29 回	復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第 30 回	予習: これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。	2.5	
第 31 回	復習: これまでの配付資料などを確認し、課題を完成させる。	2.5	

6 デザインセミナーII		LCD-SC-102	必修 1単位 1年後期
Introduction to Design Studies II			
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目(工業)	4 
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目(情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目(商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		○ 地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
1年全組 古川 哲哉 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 長崎 智宏 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
身のまわりの、特に地域に根差したデザインの実例に触れ、その意義に関する理解をさらに深める。グループワークを通して、グループの一員として集団に貢献する考え方やコミュニケーションスキルをさらに高める。			
授業の概要			
少人数のセミナーに分かれ、自ら設定したテーマに基づき、仙台および周辺の地域のデザインの実例を調査する。調査の結果わかったことを元にディスカッションを行い、考察したことをプレゼンテーションにまとめて発表する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
成績評価方法・基準			
グループワークでの貢献の度合い、最終発表に基づき評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
学生間で課題をディスカッションする機会を設ける。 次回授業時にゼミ毎にフィードバックを行う。			
備考			

6 デザインセミナーII		LCD-SC-102	必修 1単位 1年後期
Introduction to Design Studies II			
授業計画(各回の学習内容等)			
学習内容(授業方法)		学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス(全体) 講義内容の動機付け及びプレゼン等の技法について説明する。	予習: デザイン全般について調べる。 復習: 配付資料を確認し、スケジュールと授業の目的を理解する。	0.5 0.5
第2回	調査準備1: テーマ決定	予習: テーマの案を考える。 復習: 調査の目的を明確にする。	0.5 0.5
第3回	調査準備2: 調査対象の選定	予習: 調査対象(訪問先)の候補を、仙台および周辺の地域から探しておく。 復習: 決定した調査対象について概略情報を集める。	0.5 0.5
第4回	調査準備3: 調査対象の詳細調査	予習: 調査対象の情報を広く集める。 復習: 絞り込んだ調査対象に関する詳細な情報を、書籍、ウェブ等の文献資料から収集する。	0.5 0.5
第5回	調査準備4: タイムテーブル・分担決定	予習: 調査実施の際のタイムテーブルを考える。 復習: 自分の担当範囲を確認する。	0.5 0.5
第6回	調査実施1	予習: 調査のタイムテーブル・経路等を確認する。 復習: 記録した調査結果を復習する。	0.5 0.5
第7回	調査実施2	予習: 調査のタイムテーブル・経路等を確認する。 復習: 記録した調査結果を復習する。	0.5 0.5
第8回	調査実施3	予習: 調査のタイムテーブル・経路等を確認する。 復習: 記録した調査結果を復習する。	0.5 0.5
第9回	プレゼンテーション準備1: 情報整理	予習: 調査で得られた情報を整理しておく。 復習: メンバー間で共有した情報を復習する。	0.5 0.5
第10回	プレゼンテーション準備2: 調査結果の考察	予習: 調査結果に対する各自の考えをまとめておく。 復習: ディスカッションの結論を復習する。	0.5 0.5
第11回	プレゼンテーション準備3: 成果のまとめ	予習: 各自のまとめの案を考えておく。 復習: 考察に基づき、調査の成果、テーマに対するグループとしての結論をまとめる。	0.5 0.5
第12回	プレゼンテーション準備4: 発表準備	予習: レジューメの準備等を行う。 復習: 発表の手順を確認する。	0.5 0.5
第13回	プレゼンテーション1(全体)	予習: 発表のリハーサルを行う。 復習: 講評・他グループの発表の内容について復習する。	0.5 0.5
第14回	プレゼンテーション2(全体)	予習: 発表のリハーサルを行う。 復習: 講評・他グループの発表の内容について復習する。	0.5 0.5

7 デザイン論 II		LCD-TH-103	必修 2単位 1年後期
Theory of Design II			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目 (工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
1年全組 篠原 良太 古川 哲哉 長崎 智宏 阿部 寛史 坂川 侑希			
授業の達成目標			
産業とデザイン分野との関係を理解し、現代産業におけるデザインの役割、意義を理解する。			
授業の概要			
多様なデザイン分野の中から、グラフィックデザイン、Web デザイン、インタラクションデザインについて、どのような考え方や手法によって実際に行われているか、具体的な事例を織り交ぜながら解説する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
毎回レポートを課し、その提出状況と内容に表れる授業内容の理解度を基準に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
提出されたレポートに対して LMS 上でフィードバックする。			
備考			

7 デザイン論 II		LCD-TH-103	必修 2単位 1年後期
Theory of Design II			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	グラフィックデザイン 1: 概要	グラフィックデザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第2回	グラフィックデザイン 2: グラフィックデザインの表現について	グラフィックデザインの表現に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第3回	グラフィックデザイン 3: タイポグラフィ、ロゴについて	タイポグラフィ、ロゴに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第4回	グラフィックデザイン 4: パッケージについて	パッケージに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第5回	グラフィックデザイン 5: イラストレーションについて	イラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第6回	グラフィックデザイン 6: ポスターについて	ポスターに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第7回	グラフィックデザイン 7: 映像について	映像に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第8回	グラフィックデザイン 8: サインについて	サインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第9回	Web デザイン 1: インターネット (Web) と生活	Web デザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第10回	Web デザイン 2: 制作プロセスと関連技術	Web デザインの制作に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第11回	Web デザイン 3: プロトタイピングと検証	Web デザインのプロトタイピングに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第12回	インタラクション 1: 相互作用	相互作用に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第13回	インタラクション 2: マイクロインタラクション	マイクロインタラクションに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第14回	インタラクション 3: データビジュアライゼーション	データビジュアライゼーションに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2

8 色彩論 Color Theory		LCD-TH-104	必修 2単位 1年後期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
○ 単独(1人が全回担当)	○ 教職科目 (工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
1年全組 伊藤 真市			
授業の達成目標			
カラーコーディネーター・色彩検定にもつながる色彩や配色の基礎を学ぶ。色彩は企業の商品開発、販売促進、CIなどの製造、流通、販売における各段階、公共空間のデザインや街づくり、都市計画の分野などにかかわり、多岐にわたるものである。色彩の心理的効果等を重視し、適切にコーディネートできる人材を育成することを目的とする。			
授業の概要			
テキストに沿った色彩の科学的な理論と表現を講義し、それらの基本的な能力を体系的に理解を深めていく。テキスト、パネル、スライド、動画教材などを用いて色彩理論を視覚的に理解できるように学習する。授業では、色彩の活用、景観の調和への応用など実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員が直接関わった仕事での色彩の扱いを適宜紹介する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書 『デザインの色彩』中田満雄・北畠 耀・細野尚志 著 日本色彩研究所監修 および、プリントを配布。 参考書 『配色の教科書－歴史上の学者・アーティストに学ぶ「美しい配色」のしくみ－』色彩文化研究会 著 城 一夫 監修			
参考書等			
成績評価方法・基準			
授業中に課するレポートおよび実習課題(30%)と試験(70%)で評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

8 色彩論 Color Theory		LCD-TH-104	必修 2単位 1年後期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス／色彩論のはじまりと進展	予習：指定したテキストを用意し軽く眺めておく。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第2回	色の世界のひろがり	予習：色についてテキストに関連するキーワードについて調べる。 復習：テキストに関連するキーワードを確認して復習する。	2 2
第3回	光と色・光源による色の見え方の変化について	予習：光と色についてテキストから関連するキーワードについて調べる。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第4回	カラーユニバーサルデザインについて	予習：色弱について関連するキーワードについて調べる。 復習：指定された動画を視聴し、レポートを書く。	2 2
第5回	色の三属性およびトーンについて・PCCSについて	予習：色の三属性・PCCSについてテキストから関連するキーワードについて調べる。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第6回	色の分類と体系化について I(マンセル・オストワルト、他)	予習：マンセルおよびオストワルトに関連するキーワードについて調べる。 復習：配布プリントの小テスト問題を解く。	2 2
第7回	色の分類と体系化について II(NCS・F. ビレン、他)・色の混色について	予習：色の分類と体系化について関連するキーワードについて調べる。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第8回	色の見えと対比およびシュプルールについて	予習：色の同化・対比等について関連するキーワードについて調べる。 復習：指定された動画を視聴し、レポートを書く。	2 2
第9回	色彩調和論と D.B. ジャッドについて	予習：色の見え方についてテキストから関連するキーワードについて調べる。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第10回	配色調和の基本と音楽について	予習：配色調和についてテキストから関連するキーワードについて調べる。 復習：配布プリントの小テスト問題を解く。	2 2
第11回	配色の秩序について・色彩計画と色の役割について	予習：配色の秩序・色彩計画についてテキストから関連するキーワードについて調べる。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第12回	色の感情効果について・デザイン事例について	予習：色の感情効果についてテキストから関連するキーワードについて調べる。 復習：試験にむけての準備をおこなう。	2 2
第13回	色彩論の展開とまとめ(デザインのSDGsへの関わり他)	予習：示されたテーマによる小論文を作成する。 復習：テキストや授業中の内容を確認して復習する。	2 2
第14回	まとめと試験	まとめと試験	4 0

9 アイデア基礎および同演習 II		LCD-TC-103	必修 3単位 1年後期
Ideation and Exercises II			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	○ 実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
産業デザイン学科 1年全組 堀江 政広 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
個人でのアイデア発想法を理解し、実践できるようになること。グループでの発想法を理解し、ブレインストーミングを実践し、グループディスカッションができるようになること。絵によるアイデア発想法ができるようになること。			
授業の概要			
個人でのアイデア発想法とブレインストーミングの基本、グループでのアイデア発想法について学ぶ。絵でアイデアを伝えるブレインストーミングとアイデア展開の手法を習得する。授業では地域と宮城の産業に関するテーマを扱う。幅広い分野でアイデア創出の実務経験のある外部講師を招き、より実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
中間の提出物(40%)と最終レポート(60%)の評価合計 60点以上の得点で合格とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
提出物については、次回もしくは次々回授業時に学生間で課題を検討および評価し合う機会を設け、提出課題に対しての見解や、よくある誤り等についてコメントする。			
備考			

9 アイデア基礎および同演習 II		LCD-TC-103	必修 3単位 1年後期
Ideation and Exercises II			
授業計画(各回の学習内容等)			
学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)	
第1回 ガイダンスと PDCAサイクルの解説	予習: PDCAサイクルに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第2回 FNSサイクルの解説	予習: FNSサイクルに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第3回 ブレインストーミングの基本	予習: ブレインストーミングに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第4回 ブレインストーミングの高度テクニック	予習: ブレインストーミングのテクニックに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第5回 アイデアソンの解説とアイデアの生成と熟成	予習: アイデアソンに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第6回 アイデアソンのアイデアスケッチとレビュー	予習: アイデアソンのアイデアスケッチに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第7回 アイデアソンの実践1 アイデアスケッチとレビュー、チームビルディング	予習: アイデアソンのアイデアスケッチに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第8回 アイデアソンの実践2 STP 4P	予習: STP 4Pに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第9回 アイデアソンの実践3 発展プレスト	予習: アイデアソンの発展プレストに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第10回 アイデアソンの実践4 ブラッシュアップ	予習: アイデアソンのブラッシュアップに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第11回 アイデアソンの実践5 プレゼンテーションデータの作成	予習: 第5回から第10回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第12回 アイデアソンの実践6プレゼンテーションのリハーサル	予習: 前回の授業に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第13回 最終プレゼンテーション1(前半)	予習: 発表するプレゼンテーションについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2.5	
第14回 最終プレゼンテーション2(後半)	予習: 発表するプレゼンテーションについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2.5	

10 表現技術および同演習 II		LCD-TC-104	必修 3単位 1年後期
Expression Technique and Exercises II			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
		○ 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
1年全組 梅田 弘樹 古川 哲哉 越後谷 出			
授業の達成目標			
アナログ技術による基本的な描写・表現手法および3DCADの基本的な操作手順を習得し、単純な立体物の構想と表現ができるようになる。デジタル写真および画像処理に関する基本的理論を習得し、目的に合った写真表現ができるようになる。			
授業の概要			
立体物の表現技術(投影図法、透視図法、マーカースケッチ、3DCAD)および写真表現のための実践(撮影、照明、画像処理など)を、具体的な作品制作を通して学ぶ。授業は1組、2組に分かれ、並列に開かれる「立体表現」「写真表現」の双方の演習を1/2の期間(7回)ずつ全て受講する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、デザイナー・カメラマンとしての経験にもとづき、立体物および写真の構想と表現に必要な具体的技術を指導する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料を用いる。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
各課題ごとに作品の提出を課し、その提出状況とそれに表れる各表現技術の原理の理解度を基準に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
課題に関連するフィードバックは、都度実施する。			
備考			

10 表現技術および同演習 II		LCD-TC-104	必修 3単位 1年後期
Expression Technique and Exercises II			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	立体表現1: 正投影図法と等角投影図法(アイソメトリック)の基礎(梅田)	予習: 投影図法に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第2回	立体表現2: 等角投影図法の応用、マーカー着色1: 明暗での立体感の表現(梅田)	予習: 等角投影図法に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第3回	立体表現3: 曲面の表現、透視図法(パースペクティブ)の基礎(梅田)	予習: 透視図法に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第4回	立体表現4: 透視図法の応用、マーカー着色2: 質感の表現(梅田)	予習: マーカー着色に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第5回	立体表現5: ここまでの復習(梅田)	予習: 第1回から第4回までのキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第6回	立体表現6: 3DCADの基礎1: インストールと基本操作(梅田)	予習: 3DCADに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第7回	立体表現7: 3DCADの基礎2: モデリングとレンダリング(梅田)	予習: 3DCADの操作に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第8回	写真表現1: 写真表現の概略(越後谷)	予習: 写真表現に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第9回	写真表現2: 写真を構成する要素と、写真表現の基礎(越後谷)	予習: 写真の要素に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第10回	写真表現3: 写真のライティング(越後谷)	予習: 写真のライティングに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第11回	写真表現4: 写真の画像処理(越後谷)	予習: 画像処理に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第12回	写真表現5: 課題発表とこれまでの振り返り(越後谷)	予習: 第8回から第11回までのキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第13回	写真表現6: 課題作品の撮影と画像処理(越後谷)	予習: 作品制作に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を完成させる。	2.5 2.5
第14回	写真表現7: 課題提出と講評(越後谷)	予習: 作品を完成、提出する。 復習: 講評の指摘事項に関連することを調べる。	2.5 2.5

11 デザインセミナーⅢ		LCD-SC-201	必修 1単位 2年前期
Introduction to Design Studies III			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2年全組 坂川 侑希 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 長崎 智宏 阿部 寛史 下總 良則 簀下 聡希			
授業の達成目標			
地域の企業・団体でのデザイン業務の実態を知り、各自の進路に対する考えを深める。幅広い業界・職種を進路対象として考えられるようになる。グループワークにおいて、グループの意見形成に貢献する力を身につける。			
授業の概要			
地域を拠点に様々な分野で活動するゲスト講師による講演を聴講する。ゼミごとの小グループでディスカッションを行い、講演から得られた情報のポイントを確認して各自がレポートにまとめる。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
レポートの内容、グループワーク参加に対する積極性の度合いを元に、総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
課題レポートについて面談及び討議			
備考			

11 デザインセミナーⅢ		LCD-SC-201	必修 1単位 2年前期
Introduction to Design Studies III			
授業計画(各回の学習内容等)			
学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)	
第1回 就職ガイダンス(全体)	予習: 就職活動に関する一般的な情報を調べる。 復習: 講義に対する自分の考えをまとめる。	0.5	
第2回 外部講師講演1	予習: 講演者に関する情報を集める。 復習: 講義から得たことをまとめる。	0.5	
第3回 外部講師講演1に関するディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	
第4回 外部講師講演2	予習: 講演者に関する情報を集める。 復習: 講義から得たことをまとめる。	0.5	
第5回 外部講師講演2に関するディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	
第6回 中間まとめ・ディスカッション	予習: ここまでの学習内容を振り返っておく。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	
第7回 外部講師講演3	予習: 講演者に関する情報を集める。 復習: 講義から得たことをまとめる。	0.5	
第8回 外部講師講演3に関するディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	
第9回 外部講師講演4	予習: 講演者に関する情報を集める。 復習: 講義から得たことをまとめる。	0.5	
第10回 外部講師講演4に関するディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	
第11回 外部講師講演5	予習: 講演者に関する情報を集める。 復習: 講義から得たことをまとめる。	0.5	
第12回 外部講師講演5に関するディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	
第13回 最終レポート作成	予習: レポートの構成を考える。 復習: レポートの内容を推敲する。	0.5	
第14回 最終レポートの発表とディスカッション	予習: 発表・ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	

12 デザイン論Ⅲ		LCD-TH-201	必修 2単位 2 年前期
Theory of Design III			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目 (工業)	  	
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	<input type="radio"/> 教職科目 (情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	<input type="radio"/> 教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	<input type="radio"/> 地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2 年全組 梅田 弘樹 堀江 政広 下總 良則 藪下 聡希			
授業の達成目標			
産業とデザイン分野との関係を理解し、現代産業におけるデザインの役割、意義を理解する。			
授業の概要			
多様なデザイン分野の中から、UX デザイン、プロダクトデザイン、ソーシャルデザイン、経営のデザイン、成長産業分野におけるデザインの役割について、どのような考え方や手法によって実際に行われているか、具体的な事例を織り交ぜながら解説する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
毎回レポートを課し、その提出状況と内容に表れる授業内容の理解度を基準に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
提出されたレポートに対して LMS 上でフィードバックする。			
備考			

12 デザイン論Ⅲ		LCD-TH-201	必修 2単位 2 年前期
Theory of Design III			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	UX デザイン1: UX デザインの事例	UX デザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第2回	UX デザイン2: UX デザインのプロトタイピング	UX デザイン / プロトタイピングに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第3回	UX デザイン3: UX デザインの実践ワークショップ	UX デザイン/ ワークショップに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第4回	プロダクトデザイン1: コンセプトと造形	プロダクトデザイン (コンセプトと造形) に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第5回	プロダクトデザイン2: 生産技術とデザイン	プロダクトデザイン (生産技術とデザイン) に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第6回	プロダクトデザイン3: プロダクトデザインと社会	プロダクトデザインと社会に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第7回	ソーシャルデザイン1: ユニバーサルデザイン	ユニバーサルデザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第8回	ソーシャルデザイン2: サステイナブルデザイン	サステイナブルデザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第9回	経営のデザイン1: デザインマーケティング	デザインマーケティングに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第10回	経営のデザイン2: デザイン思考	デザイン思考に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第11回	経営のデザイン3: デザインと経営 (理論)	デザインと経営に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第12回	経営のデザイン4: デザインと経営 (実践)	デザインと経営に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第13回	経営のデザイン5: ブランディング	ブランディングに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第14回	成長産業とデザイン	成長産業におけるデザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認してレポートを書く。	2

13 エディトリアルデザイン論 Editorial Design		LCD-TH-202	必修 2単位 2 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目 (工業)	12 持続可能な消費と生産	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
		<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2 年全組 古川 哲哉			
授業の達成目標			
エディトリアルデザイン (紙面構成) の基礎と歴史を学ぶ。そのことによって紙面の基本的な設計を習得し、また紙面表現における評価の指針となる知識を身につける。			
授業の概要			
ページレイアウトを意味するエディトリアルデザインは、言葉と図や写真による情報を整理し、正しく、解りやすく伝える行為である。その基礎的な用語とルールを学ぶ。また、エディトリアルデザインの歴史を学ぶことで、今日のエディトリアルデザインを理解したい。授業は各回毎に若干の時間を利用し、各自で制作してもらい演習や、筆記のテストを行う。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業での出版・デザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料 参考書 「編集デザインの発想法」 ヤン・V・ホワイト著・大竹 左紀斗監修・訳「はじめての編集」菅付雅信著			
参考書等			
成績評価方法・基準			
各回の演習・筆記のテストで評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
次回の授業冒頭に提出課題についての見解などをフィードバックする。			
備考			

13 エディトリアルデザイン論 Editorial Design		LCD-TH-202	必修 2単位 2 年前期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	概要：エディトリアルデザイン	エディトリアルデザインに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第2回	基礎：本の種類、綴じ方、大きさ比率	本の種類や綴り方に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第3回	基礎：上製本の各部分の名称	上製本に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第4回	基礎：書体について、文字のつくりについて、文字の単位	書体・文字のつくりに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第5回	基礎：ページを構成する要素	ページを構成する要素に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第6回	歴史：聖書、教会 (薔薇の名前)	聖書・教会 (薔薇の名前) に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第7回	歴史：グーテンベルク、新聞の登場	グーテンベルクに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第8回	歴史：デザイン運動	デザイン運動に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第9回	歴史：ペーパーバック、文庫本、雑誌	ペーパーバック、文庫本、雑誌に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第10回	歴史：インターネット、現在	インターネットに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第11回	レイアウトルール：組版	組版に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第12回	レイアウトルール：写真、図	レイアウトルール (写真・図) に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第13回	レイアウトルール：フォーマット	レイアウトルール (フォーマット) に関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2
第14回	評価・判断：エディトリアルデザインの評価・判断・美しさ	エディトリアルデザインの評価・判断・美しさに関連するキーワードについて調べる。 配付資料などを確認する。	2 2

14 表現技術および同演習Ⅲ		LCD-TC-201	必修 4単位 2 年前期
Expression Technique and Exercises III			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)	 	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	○ 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2 年全組 篠原 良太 長崎 智宏			
授業の達成目標			
映像デザインの基本的概念の理解と、コンピュータグラフィックスおよびインタラクティブ表現を習得する。			
授業の概要			
絵コンテ、撮影、編集といった、映像デザインに必要な考え方を学ぶことで、時間軸を意識した表現を行う基礎力を身につける。またその基礎を応用し、モーショングラフィックスや 3DCG による作品制作、プログラミングを用いた対話的な映像表現、サウンドデザインを実践的に学ぶ。最終的にはこうした表現をポートフォリオ用のコンテンツとしてまとめるまでの一連のデザインプロセスを習得する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作の資料を使用。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
4 つの課題 (1. 3DCG 2. 映像 3. プログラミング 4. サウンドデザイン) で総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

14 表現技術および同演習Ⅲ		LCD-TC-201	必修 4単位 2 年前期
Expression Technique and Exercises III			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第 1 回	オリエンテーション/コンピュータデザイン・プログラミング準備	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 2 回	CG表現 (1) : プリミティブモデリング・手続き型モデリング基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 3 回	CG表現 (2) : ポリゴンモデリング基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 4 回	CG表現 (3) : ライティング・レンダリング基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 5 回	映像 (1) : 映像編集基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 6 回	映像 (2) : モーションタイポグラフィ基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 7 回	映像 (3) : 実写合成基礎・作品完成	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 8 回	プログラミング (1) : プログラミング基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 9 回	プログラミング (2) : グラフィックス表現	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 10 回	プログラミング (3) : インタラクティブ表現	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 11 回	音響 (1) : 音響編集基礎	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 12 回	音響 (2) : フィールドレコーディング	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 13 回	音響 (3) : マルチオーディオ編集	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習する。	3 3
第 14 回	作品まとめ・総括・全体講評	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：ノートや配付資料等を確認して復習し、最終提出用の作品を完成させる	3 3

15	デザインセミナーⅣ Introduction to Design Studies IV	LCD-SC-202	必修 1単位 2年後期
授業形態		該当科目	
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2年全組 坂川 侑希 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 長崎 智宏 阿部 寛史 下總 良則			
授業の達成目標			
地域の企業・団体でのデザイン業務の実態を理解し、卒業後の進路に対する具体的方針を定める。グループワークにおいて、より良い成果を達成するための力を身につける。進路を考える上でのポートフォリオの重要性を理解する。			
授業の概要			
仙台および周辺エリアを拠点とする企業を訪問し、デザイン業務の実態を見学する。その後ゼミごとのグループディスカッションを通して、得られた情報の分析・考察を行い、各自の進路に対する具体的方針をレポートにまとめる。e ラーニングによるポートフォリオ作成講座を受講し、各自のポートフォリオを作成する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
レポートとポートフォリオの内容、グループワーク参加に対する積極性の度合いを元に、総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
課題レポートについて面談及び討議			
備考			

15	デザインセミナーⅣ Introduction to Design Studies IV	LCD-SC-202	必修 1単位 2年後期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス (全体)	予習: 就職活動に関する一般的な情報を調べる。 復習: 講義に対する自分の考えをまとめる。	0.5 0.5
第2回	セミナーⅢ振り返り	予習: 作成レポートの発表準備 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5 0.5
第3回	ポートフォリオ講座受講1: 基礎	予習: ポートフォリオについて調べる。 復習: 講義の内容をまとめる。	0.5 0.5
第4回	ポートフォリオ講座受講2: 実践	予習: 自分のポートフォリオの内容を考える。 復習: 講義の内容をまとめる。	0.5 0.5
第5回	ポートフォリオ講座受講3: 応用	予習: 自分のポートフォリオ作成に向けて準備する。 復習: 講義の内容をまとめる。	0.5 0.5
第6回	ポートフォリオ作成1: 基本構成	予習: ポートフォリオの基本コンセプトを考える。 復習: 基本構成を完成させる。	0.5 0.5
第7回	ポートフォリオ作成2: 情報収集	予習: ポートフォリオに載せる素材を集める。 復習: 素材の取捨選択をし、決定する。	0.5 0.5
第8回	ポートフォリオ作成3: レイアウト	予習: 各ページのレイアウトの準備をする。 復習: レイアウトの見直しをする。	0.5 0.5
第9回	企業調査実施1: 視聴	予習: 視聴時の調査のポイントを整理する。 復習: 視聴から得られたことをまとめる。	0.5 0.5
第10回	企業調査実施2: IR情報他	予習: 視聴以外で調べる調査のポイントを整理する。 復習: 調査纏めから得られたことをまとめる。	0.5 0.5
第11回	企業調査実施3: ディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5 0.5
第12回	ポートフォリオ作成4: 仕上げ	予習: ポートフォリオ完成に向けて準備。 復習: 仕上げの見直し確認。	0.5 0.5
第13回	ポートフォリオ作成5: ディスカッション	予習: ディスカッションの準備。 復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5 0.5
第14回	ポートフォリオ作成6: 提出	予習: ポートフォリオ提出に向けて準備をする。 復習: 完成したポートフォリオを提出。	0.5 0.5

16 情報デザイン論		LCD-TH-204	必修 2単位 2年後期
Theory of Information Design			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/>	教職科目(工業)	 
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	<input type="radio"/>	教職科目(情報)	
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	<input type="radio"/>	教職科目(商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)	<input type="radio"/>	地域志向科目	
	<input type="radio"/>	実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2年全組 坂川 侑希 堀江 政広			
授業の達成目標			
人々の活動と情報の関係を理解し、考慮すべき要素や枠組みを理解した上で適切に情報のデザインができるようになることを目標とする。			
授業の概要			
「ものごと」を形にする「情報デザイン」が生まれた背景や歴史、最新の動向を学ぶ。また、情報デザインの核となる種々の分野に共通する“コミュニケーションと理解のカタチ”について学ぶ。さらに、情報デザインを形作る要素となる人々の活動と、関連するICT(情報伝達技術)との関係を学ぶ。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書:「誰のためのデザイン」D.A. ノーマン著 新曜社			
参考書等			
成績評価方法・基準			
毎回提出を課すレポートの内容と、ステップごとのレポートおよび試験の点数で評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
レポートの内容については、次回または次々回授業時に全体に対してフィードバックを行う。			
備考			

16 情報デザイン論		LCD-TH-204	必修 2単位 2年後期
Theory of Information Design			
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス・情報デザインとは(坂川)	社会における『情報デザイン』の役割を考えてくる。 人間と情報デザインの関係をもとめる。	2 2
第2回	情報デザインの対象(堀江)	情報デザインの事例についての調査。 情報デザインの対象についてまとめる。	2 2
第3回	情報デザインにおけるデザイナーの役割(堀江)	情報デザインとデザイナーの関係についての調査。 デザイナーの役割についてまとめる。	2 2
第4回	ユーザー中心設計(坂川)	『ユーザー』という存在についての調査。 ユーザー視点でデザインすることについてまとめる。	2 2
第5回	サービスデザイン(坂川)	サービスデザインの事例についての調査。 サービスデザインの対象とプロセスについてまとめる。	2 2
第6回	認知科学の応用(坂川)	『認知科学』という学問分野についての調査。 認知科学の知見の応用についてまとめる。	2 2
第7回	UXデザイン(坂川)	『UX(ユーザーエクスペリエンス)』についての調査。 UXデザインの対象とプロセスについてまとめる。	2 2
第8回	ルールのデザイン(堀江)	身の回りに存在する『ルール』について考えてくる。 ルールのデザインの対象とプロセスについてまとめる。	2 2
第9回	ワークショップデザイン(堀江)	『ワークショップ』についての調査および経験について考える。 ワークショップデザインのプロセスについてまとめる。	2 2
第10回	グラフィックレコーディング(堀江)	情報をビジュアルライゼーションする手法についての調査。 グラフィックレコーディングの手法についてまとめる。	2 2
第11回	ゲーミフィケーション(堀江)	ゲームの社会的側面についての調査。 ゲーミフィケーションの定義と事例についてまとめる。	2 2
第12回	サイバースペース(堀江)	ネットワーク上でのコミュニケーションについての調査。 サイバースペースの事例についてまとめる。	2 2
第13回	情報アーキテクチャ(坂川)	情報を整理する方法についての調査。 情報アーキテクチャの定義と手法についてまとめる。	2 2
第14回	IoT(坂川)	身の回りの製品とインターネットの関係についての調査。 IoTの活用可能性についてまとめる。	2 2

17 材料学・生産技術		LCD-TH-205	必修 2単位 2年後期
Material and Production Technology			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目(工業)		
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
		<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2年全組 梅田 弘樹			
授業の達成目標			
生活の中で使われる様々な工業製品の素材の特性についての知識を習得する。また、各素材の加工・成形方法の原理を知ること、もの作りのプロセス全般とデザインの関係について理解する。			
授業の概要			
工業製品の素材の物理的・感覚的特性と、それらの加工・成形技術について、プラスチック、金属、木材、陶磁器、ガラス、繊維といった材料の種類ごとに学ぶ。具体的な製品・部品の事例に触れ、生産現場の動画を見ることで生産技術の原理を学び、それぞれに適した製品の形態・構造はどのようなものかを理解する。また、関連トピックス(例: エコロジー)を通じ、材料・生産技術という観点からデザインが社会に及ぼす影響についても考察する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、プロダクトデザイナーとして様々な製品のデザイン業務に従事した実績と経験にもとづき、製品をデザインする際に必要な素材とそれを用いた生産技術に関する知識およびその原理を理解することの重要性を説く。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
素材加工事典 アイ・シー・アイデザイン研究所ほか 誠文堂新光社 工業デザインのための材料知識 岩井正二ほか 日刊工業新聞社 モノができる仕組み事典 成美堂出版			
成績評価方法・基準			
毎回の講義後に課されるレポートの内容と、期末試験の点数を総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
レポートに対しては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。			
備考			

17 材料学・生産技術		LCD-TH-205	必修 2単位 2年後期
Material and Production Technology			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	素材と生産技術を学ぶ意義	予習: 素材と生産技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第2回	素材としてのプラスチック	予習: 素材としてのプラスチックに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第3回	プラスチックの成形1 (型による成形)	予習: プラスチックの型による成形に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第4回	プラスチックの成形2 (その他の成形技術)	予習: プラスチックのその他の成形技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第5回	素材としての金属	予習: 素材としての金属に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第6回	金属の加工1 (鑄造・鍛造・プレス)	予習: 金属の加工(鑄造・鍛造・プレス)に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第7回	金属の加工2 (その他の加工技術)	予習: 金属のその他の加工技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第8回	素材としての木材	予習: 素材としての木材に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第9回	木材の加工	予習: 木材の加工技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第10回	素材としての陶磁器とその成形	予習: 陶磁器の成形技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第11回	素材としてのガラスとその成形	予習: ガラスの成形技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第12回	素材としての繊維・テキスタイルとその加工	予習: 素材としての繊維・テキスタイルに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料などを確認してレポートを書く。	2
第13回	まとめと試験	予習: 試験に備え、これまでの授業内容をまとめる。 復習: 試験問題でわからなかったところを調べる。	2
第14回	総まとめ: 材料・生産技術とデザイン・社会・生活	予習: 材料・生産技術とデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習: これまでの授業の内容をまとめる。	2

18 デザイン計画および同実習 A		LCD-AP-201	必修 5単位 2年後期
Design Planning and Practice A			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目(工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目(情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目(商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		○ 地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2年全組 阿部 寛史 梅田 弘樹 古川 哲哉 下總 良則 藪下 聡希 大久 僚一 荒川 千絵			
授業の達成目標			
デザインプロセスのおおまかな流れを理解し、アイデアを実現するための基本技術を活用できるようになる。			
授業の概要			
アイデア基礎および同演習と、表現技術および同演習で習得した知識・技術をベースに、幅広い分野(グラフィックデザイン・イラストレーション・Web デザイン・アプリケーション・プロダクトデザイン・映像・工芸)から自分の適性にあった課題を選択し、実習形式で具体的なデザイン手法を習得する。また、東北地域を意識したデザインテーマに取り組むことで、地域の課題をデザインで解決する手法を考える。授業では、ウェブデザインの分野で実務経験のある外部講師を招きより実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書・参考書については授業開始時、もしくは適宜必要に応じて指示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
プレゼンテーションおよび提出作品により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

18 デザイン計画および同実習 A		LCD-AP-201	必修 5単位 2年後期
Design Planning and Practice A			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	デザイン計画基礎：課題整理	予習：デザインの基礎に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第2回	デザイン計画基礎：アイデア展開	予習：デザイン計画(アイデア展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第3回	デザイン計画基礎：基本デザイン制作(展開)	予習：基本デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第4回	デザイン計画基礎：基本デザイン制作(精緻化)	予習：基本デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第5回	デザイン計画応用：応用デザイン制作(展開)	予習：応用デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第6回	デザイン計画応用：応用デザイン制作(精緻化)	予習：応用デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第7回	デザイン計画応用：中間プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第8回	デザイン計画応用：中間プレゼンテーション	予習：中間プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第9回	デザイン計画応用：検証	予習：デザイン計画応用の検証に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第10回	デザイン計画実践：実践デザイン制作(展開)	予習：実践デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第11回	デザイン計画実践：実践デザイン制作(精緻化)	予習：実践デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第12回	デザイン計画実践：最終プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第13回	デザイン計画実践：最終プレゼンテーション	予習：最終プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第14回	デザイン計画実践：総括・リフレクション	予習：これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5

19 キャリアセミナーⅠ Career Seminar I		LCD-SC-301	必修 1単位 3 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)	 	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3 年全組 下總 良則 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 長崎 智宏 阿部 寛史 坂川 侑希			
授業の達成目標			
デザイナー・クリエイターになるために必要なキャリアとは何かを理解し、自己の能力と適性を判断する。			
授業の概要			
広い意味でのデザイナー・クリエイターとしての自己のキャリアの可能性を考える。過去の講義で学んだ自己の能力を整理し、実際のプロの仕事を知ること、自己の適性を正しく把握する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出を課すレポート(60%)、ポートフォリオの内容(40%)で評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
いずれも LMS(もしくは授業)でフィードバックする。			
備考			

19 キャリアセミナーⅠ Career Seminar I		LCD-SC-301	必修 1単位 3 年前期
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	キャリアデザインとは	キャリア形成に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第2回	デザイン業界情報収集	デザイン業界情報を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第3回	デザイン業界の研究	デザイン業界に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第4回	デザイン系企業 / 職種の研究	デザイン系企業 / 職種に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第5回	自己分析	自己分析に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第6回	個人面談、自己分析	自己分析を元に個人面談に備える。 面談内容を振り返り、自己分析を深める。	0.5 0.5
第7回	個人面談、自己分析	自己分析を元に個人面談に備える。 面談内容を振り返り、自己分析を深める。	0.5 0.5
第8回	自己分析まとめ	自己分析結果をまとめておく。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第9回	自己アピール(準備)	自己アピールの準備をする。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第10回	自己アピール(実践)	自己アピールの準備をする。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第11回	個人面談、ポートフォリオ作成	ポートフォリオをまとめておく。 面談内容を振り返り、ポートフォリオをブラッシュアップする。	0.5 0.5
第12回	個人面談、ポートフォリオ作成	ポートフォリオをまとめておく。 面談内容を振り返り、ポートフォリオをブラッシュアップする。	0.5 0.5
第13回	ポートフォリオアドバイス	ポートフォリオを最終化して提出しておく。 アドバイス、配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第14回	ポートフォリオアドバイス	ポートフォリオを最終化して提出しておく。 アドバイス、配付資料などを確認する。	0.5 0.5

20 デザイン計画および同実習 B		LCD-AP-301	必修 5単位 3 年前期
Design Planning and Practice B			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		○ 地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3 年全組 阿部 寛史 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 坂手 勇次 長崎 智宏 大矢 隆一 坂川 侑希 鈴木 綾			
授業の達成目標			
デザインプロセスのおおまかな流れを理解し、アイデアを実現するための基本技術を活用できるようになる。			
授業の概要			
アイデア基礎および同演習と表現技術および同演習で習得した知識・技術をベースに、幅広い分野（グラフィックデザイン・イラストレーション・Web デザイン・アプリケーション・プロダクトデザイン・映像・工芸）から自分の適性にあった課題を選択し、実習形式で具体的なデザイン手法を習得する。また、東北地域を意識したデザインテーマに取り組むことで、地域の課題をデザインで解決する手法を考える。授業では、ワークショップのデザイン研究や映像概論と実制作、グラフィックデザイン業務、Web アプリデザインの分野で実務経験のある外部講師を招きより実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書・参考書については授業開始時、もしくは適宜必要に応じて指示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
プレゼンテーションおよび提出作品により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

20 デザイン計画および同実習 B		LCD-AP-301	必修 5単位 3 年前期
Design Planning and Practice B			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第 1 回	デザイン計画基礎：課題整理	予習：デザインの基礎に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 2 回	デザイン計画基礎：アイデア展開	予習：デザイン計画（アイデア展開）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 3 回	デザイン計画基礎：基本デザイン制作（展開）	予習：基本デザイン制作（展開）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 4 回	デザイン計画基礎：基本デザイン制作（精緻化）	予習：基本デザイン制作（精緻化）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 5 回	デザイン計画応用：応用デザイン制作（展開）	予習：応用デザイン制作（展開）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 6 回	デザイン計画応用：応用デザイン制作（精緻化）	予習：応用デザイン制作（精緻化）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 7 回	デザイン計画応用：中間プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 8 回	デザイン計画応用：中間プレゼンテーション	予習：中間プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 9 回	デザイン計画応用：検証	予習：デザイン計画応用の検証に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 10 回	デザイン計画実践：実践デザイン制作（展開）	予習：実践デザイン制作（展開）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 11 回	デザイン計画実践：実践デザイン制作（精緻化）	予習：実践デザイン制作（精緻化）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 12 回	デザイン計画実践：最終プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 13 回	デザイン計画実践：最終プレゼンテーション	予習：最終プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第 14 回	デザイン計画実践：総括・リフレクション	予習：これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5

21	キャリアセミナーⅡ Career Seminar II	LCD-SC-302	必修 1単位 3年後期
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
○ 単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)	 	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
○ オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
○ クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3年全組 下総 良則 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 長崎 智宏 阿部 寛史 坂川 侑希			
授業の達成目標			
自分の能力を客観的に判断できるようにする。また、それを実際のプロの仕事にどのようにマッチングさせるかを習得する。			
授業の概要			
自分の過去を振り返り未来のあるべき姿を予測し、さらに自分の適性などを考えて、具体的な目標を作って行く。考える参考として、実際に企業に入った場合や起業した場合などの事例を挙げ、これから自分で道を拓けるように、今後実行すべきことを理解する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出を課すレポート(60%)、ポートフォリオの内容(40%)で評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
いずれも LMS(もしくは授業)でフィードバックする。			
備考			

21	キャリアセミナーⅡ Career Seminar II	LCD-SC-302	必修 1単位 3年後期
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	キャリア形成とは	キャリア形成に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第2回	自己分析	自己分析に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第3回	個人面談・自己分析	自己分析を元に個人面談に備える。 面談内容を振り返り、自己分析を深める。	0.5 0.5
第4回	個人面談・自己分析	自己分析を元に個人面談に備える。 面談内容を振り返り、自己分析を深める。	0.5 0.5
第5回	業界/企業/職種の研究	自己分析結果を元に、業界/企業/職種に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第6回	業界/企業/職種の研究	自己分析結果を元に、業界/企業/職種に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第7回	個人面談・自己アピール	自己アピールをまとめて個人面談に備える。 面談内容を振り返り、自己アピールポイントを整理する。	0.5 0.5
第8回	個人面談・自己アピール	自己アピールをまとめて個人面談に備える。 面談内容を振り返り、自己アピールポイントを整理する。	0.5 0.5
第9回	コミュニケーション力の向上(個人)	コミュニケーション力の向上(個人)に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第10回	コミュニケーション力の向上(グループワーク)	コミュニケーション力の向上(グループワーク)に関連する事項を調べる。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第11回	模擬演習	模擬演習に備えて自己アピールポイントをまとめておく。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第12回	合同演習	合同演習に備えて自己アピールポイントをまとめておく。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第13回	個人面談・ポートフォリオ作成	ポートフォリオをまとめておく。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5
第14回	個人面談・ポートフォリオ作成	ポートフォリオをまとめておく。 配付資料などを確認する。	0.5 0.5

22	デザイン計画および同実習 C	LCD-AP-302	必修 5単位 3年後期
Design Planning and Practice C			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3年全組 阿部 寛史 三浦 博文 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 坂手 勇次 長崎 智宏 大矢 隆一 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
デザインプロセスのおおまかな流れを理解し、アイデアを実現するための基本技術を活用できるようになる。			
授業の概要			
アイデア基礎および同演習と表現技術および同演習で習得した知識・技術をベースに、幅広い分野(グラフィックデザイン・イラストレーション・Web デザイン・アプリケーション・プロダクトデザイン・映像・工芸)から自分の適性にあった課題を選択し、実習形式で具体的なデザイン手法を習得する。また、東北地域を意識したデザインテーマに取り組むことで、地域の課題をデザインで解決する手法を考える。授業では、設計開発とワークショップのデザイン研究で実務経験のある外部講師を招きより実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書・参考書については授業開始時、もしくは適宜必要に応じて指示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
プレゼンテーションおよび提出作品により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

22	デザイン計画および同実習 C	LCD-AP-302	必修 5単位 3年後期
Design Planning and Practice C			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	デザイン計画基礎：課題整理	予習：デザインの基礎に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第2回	デザイン計画基礎：アイデア展開	予習：デザイン計画(アイデア展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第3回	デザイン計画基礎：基本デザイン制作(展開)	予習：基本デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第4回	デザイン計画基礎：基本デザイン制作(精緻化)	予習：基本デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第5回	デザイン計画応用：応用デザイン制作(展開)	予習：応用デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第6回	デザイン計画応用：応用デザイン制作(精緻化)	予習：応用デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第7回	デザイン計画応用：中間プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第8回	デザイン計画応用：中間プレゼンテーション	予習：中間プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第9回	デザイン計画応用：検証	予習：デザイン計画応用の検証に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第10回	デザイン計画実践：実践デザイン制作(展開)	予習：実践デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第11回	デザイン計画実践：実践デザイン制作(精緻化)	予習：実践デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第12回	デザイン計画実践：最終プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第13回	デザイン計画実践：最終プレゼンテーション	予習：最終プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5
第14回	デザイン計画実践：総括・リフレクション	予習：これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	3.5

23	デザイン研修Ⅰ	LCD-AP-401	必修 3単位 4 年前期
	Undergraduate Design Study Ⅰ		
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
	単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)	
○	複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)	
	オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)	
	クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
	○アクティブラーニング		
		メディア授業	
クラス・担当教員			
4 年全組 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 坂手 勇次 長崎 智宏 阿部 寛史 大矢 隆一 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
特定のテーマに基づいた「論文」または「作品」を主体的にまとめる作業を通じて、「目標設定→方法の検討→実行→結果の考察」という論理的方法を修得し、活用できるようになること。			
授業の概要			
本科目は卒業研究であり、4年間の総仕上げでもある。具体的には、指導教員の研究室に所属し、個人もしくは共同で、特定のテーマに基づいた「論文」または「作品」を主体的にまとめて発表する行為を通じて、「目標設定→方法の検討→実行→結果の考察」という論理的方法を修得させる。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
成績評価方法・基準			
テーマの設定、方法、手段の妥当性、テーマの分野、性格、位置づけの認識度、進捗状況と後期への準備状況等を基準に総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

23	デザイン研修Ⅰ	LCD-AP-401	必修 3単位 4 年前期
	Undergraduate Design Study Ⅰ		
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	卒業研究について (オリエンテーション)	予習: 過去の卒業研修を見ておく。 復習: 研究テーマのアイデア出し。	1.5 1.5
第2回	研究課題の検討 (背景と目的と方法)	予習: 解決すべき問題を探す。 復習: 研究目的の設定。	1.5 1.5
第3回	研究課題の検討 (背景と目的と方法)	予習: 解決すべき問題を探す。 復習: 研究目的を定め、方法を考える。	1.5 1.5
第4回	各テーマに関する資料の収集と基礎理論の学習	予習: テーマに関連する情報収集。 復習: 情報の整理。	1.5 1.5
第5回	研究方法、制作手段、実験方法、調査方法の検討	予習: 各種手法の調査。 復習: 自分の研究に合った手法の考察。	1.5 1.5
第6回	調査、研究、制作、実験などの計画立案	予習: 日程の確認。 復習: 研究計画の立案。	1.5 1.5
第7回	調査、研究、制作、実験などの諸準備	予習: 材料・道具・技術に関する調査。 復習: 必要なアイテムの検討。	1.5 1.5
第8回	予備実験、予備調査、制作など	予習: 調査対象に関する情報収集と調査計画。 復習: 調査結果のまとめ。	1.5 1.5
第9回	予備実験結果、予備調査結果、制作結果などの検討	予習: 調査・制作結果の検討準備。 復習: 検討結果の考察。本調査・制作のポイントのまとめ。	1.5 1.5
第10回	調査、研究、制作、実験など	予習: 予備調査・制作の反省。 復習: 調査・制作・実験。	1.5 1.5
第11回	調査、研究、制作、実験など	予習: 予備調査・制作の反省。 復習: 調査・制作・実験。	1.5 1.5
第12回	報告書の作成	予習: これまでの成果のまとめ。 復習: 報告書を完成させる。	1.5 1.5
第13回	発表会の準備	予習: プレゼンテーションデータの整理。 復習: プレゼンテーションデータを完成させる。	1.5 1.5
第14回	発表会	予習: プレゼンテーションの準備。 復習: 指摘事項のまとめ。	1.5 1.5

24	デザイン研修 II	LCD-AP-402	必修 3単位 4 年後期
	Undergraduate Design Study II		
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
	単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)	
○	複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)	
	オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)	
	クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
	○アクティブラーニング		
		メディア授業	
クラス・担当教員			
4 年全組 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 坂手 勇次 長崎 智宏 阿部 寛史 大矢 隆一 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
特定のテーマに基づいた「論文」または「作品」を主体的にまとめる作業を通じて、「目標設定→方法の検討→実行→結果の考察」という論理的方法を修得し、活用できるようになること。			
授業の概要			
本科目は卒業研究であり、4年間の総仕上げでもある。具体的には、指導教員の研究室に所属し、個人もしくは共同で、特定のテーマに基づいた「論文」または「作品」を主体的にまとめる作業を通じて、「目標設定→方法の検討→実行→結果の考察」という論理的方法を修得させる。また、学内の発表会、学外の発表会を実施し、研究・制作と社会とのつながりを理解させる。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
成績評価方法・基準			
実験、調査、分析、制作の学習度、内容構成の妥当性、目標とゴールの関連度、論文または作品の完成度、口頭発表の明快度、展示の完成度等を基準に、総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
報告、質問等へのフィードバックは都度行う。			
備考			

24	デザイン研修 II	LCD-AP-402	必修 3単位 4 年後期
	Undergraduate Design Study II		
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第 1 回	本実験、本調査などの実施または作品制作	予習：前期の成果のまとめ。 復習：実験・調査・制作。	1.5
第 2 回	本実験、本調査などの実施または作品制作	予習：これまでの成果の考察。 復習：実験・調査・制作。	1.5
第 3 回	分析と追加実験、追加調査などの実施または作品制作	予習：これまでの成果の考察。 復習：実験・調査・制作と詳細検討。	1.5
第 4 回	分析と追加実験、追加調査などの実施または作品制作	予習：これまでの成果の考察。 復習：実験・調査・制作と詳細検討。	1.5
第 5 回	分析と追加実験、追加調査などの実施または作品制作	予習：これまでの成果の考察。 復習：実験・調査・制作と詳細検討。	1.5
第 6 回	論文の構成または制作内容の検討	予習：論文・制作の構成検討。 復習：論文・制作の構成決定。	1.5
第 7 回	論文作成または作品制作	論文作成・作品制作。 論文作成・作品制作。	1.5
第 8 回	論文作成または作品制作	論文作成・作品制作。 論文作成・作品制作。	1.5
第 9 回	論文作成または作品制作	論文作成・作品制作。 論文作成・作品制作。	1.5
第 10 回	論文の総括または作品の仕上げ	詳細の調整。 詳細の調整。	1.5
第 11 回	論文の総括または作品の仕上げ	詳細の調整。 詳細の調整。	1.5
第 12 回	研修発表の準備	予習：プレゼンテーションデータの整理。 復習：プレゼンテーションデータを完成させる。	1.5
第 13 回	口頭発表会	予習：プレゼンテーションの準備。 復習：指摘事項のまとめ。	1.5
第 14 回	学外展示会準備	予習：展示会の計画。 復習：必要アイテムの準備。	1.5

25 インフォグラフィックス Theory of Infographics		LCD-TH-203	選択 2単位 2 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2 年全組 木村 博之			
授業の達成目標			
インフォグラフィックスとはインフォメーションとグラフィックスをかけあわせた造語で、すべてのデザイン領域に大きく関係する。図解やグラフ、地図、アイコンなど情報を形にしたものはすべてインフォグラフィックスである。言葉では伝わりにくいものでも、絵や図で説明すると簡単に理解できることが多く、コミュニケーションのための重要な手段になっている。伝えたいことをどのように工夫すると相手に適切に伝えることができるかを、表現することを通じて技術として身につける。			
授業の概要			
授業はワークショップスタイルで行う。伝えたいことをどのように工夫すると相手にうまく伝わるようになるのかを、表現する要素をひとつずつ確認しながらステップアップして技術を身につける。授業では、インフォグラフィックスの専門家や図やグラフ表現の分野で実務経験のある外部講師を招きより実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、グラフィックデザイナーとして、またデザイン事務所の代表として培った実績と経験を活かし、授業において、企画・デザイン・制作などコミュニケーションデザイン全般に関わる実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
「インフォグラフィックス」木村博之著 誠文堂新光社			
参考書等			
成績評価方法・基準			
レポート・制作物による評価。提出物すべての評価の合計が 60 点以上で合格とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS 上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。いくつかの制作物をピックアップし、さらに良くなるためのポイントをコメントする。また学生同士、お互いの作品を共有しアドバイスをし合う機会を多く設定する。			
備考			

25 インフォグラフィックス Theory of Infographics		LCD-TH-203	選択 2単位 2 年前期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第 1 回	インフォグラフィックスとは	予習：自分の周りのうまい伝達手段を考えてくる。 復習：帰路に目に飛び込んでくる様々な情報の伝え方の善し悪しを考える。	2
第 2 回	インフォグラフィックスをつくる際の 5 つの要素	予習：何が自分を引きつけたか、もっと良くするにはどうすれば良いかを考えてくる。 復習：5 つの要素に情報を分解してみる。	2
第 3 回	視点を交える	予習：分かりづらいモノを 1 つ見つけてくる。 復習：分かりやすくなる視点を見つける。	2
第 4 回	想像してスケッチする	予習：漫画作品の描写を見てくる。 復習：自分のスケッチをもっと良くする方法を考える。	2
第 5 回	コンセプトやアイデアを考える	予習：コンセプトとは何かを考えてくる。 復習：相手を説得するアプローチを考える。	2
第 6 回	観察する・調べる・インタビューする	予習：観察することの意味を考えてくる。 復習：観察、調査、インタビューを実践してみる。	2
第 7 回	ストーリー・共感	予習：「共感させる」について考えてくる。 復習：他の人に簡単な仕掛けを試してみる。	2
第 8 回	コンセプトに焦点をあてたプレゼンテーション	予習：プレゼンの失敗と成功の実例を考えてくる。 復習：2 分、3 分、5 分などの時間を身体で覚える。	2
第 9 回	軸について考える	予習：身近にある気になるインフォグラフィックスを探してくる。 復習：いろいろな軸に当てはめてみて最適なカタチを見つける。	2
第 10 回	データを選び、情報に変える	予習：何かについてのデータを 3 つ集めてくる。 復習：データの選び方の重要性を考える。	2
第 11 回	スパイスについて考える (しかけの作り方・見せ方)	予習：好きなモノ、好きなコトを考えてくる。 復習：なんでも見える化してみる。	2
第 12 回	グループプレゼンテーション	予習：他の人を説得するための方法を考えてくる。 復習：会話のときは絵を描いて伝えるように極力つとめる。	2
第 13 回	ユニバーサルデザインを考える	予習：バリアフリーとユニバーサルデザインの意味を調べてくる。 復習：色弱について調べる。	2
第 14 回	総括・リフレクション	予習：これまでの授業を振り返って「伝えると伝わる」を考えてくる。 復習：今後も会話や授業内容をグラフィックレコーディングする癖をつける。	2

26	デッサンおよび同演習	LCD-TC-202	選択 3単位 2 年前期
Drawing and Exercises			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
○ 単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2 年全組 荒井 俊也			
授業の達成目標			
立体物を観察し形を正確に把握して平面上に表現する技術を身につける。モチーフの質感の描き分け、正確な空間把握、表現する技術の向上を目標とする。			
授業の概要			
静物をモチーフにした鉛筆デッサンを単体から順次モチーフの数を増やし、形から空間、質感の描き分け、構図と学習する要素を増やしていく。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
手に入るデッサンの入門書を参考にすること。初回より制作に入るので、3H～3Bの鉛筆各1本、カッターナイフおよび替刃、消しゴムおよび練消しゴム、クロッキー帳、ポケットティッシュを準備すること。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出作品 80%・まとめのレポート 20%により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			


26	デッサンおよび同演習	LCD-TC-202	選択 3単位 2 年前期
Drawing and Exercises			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	オリエンテーション、鉛筆の削り方とグラデーションの作成。紙コップを描く (簡単な回転体)	技法書に目を通しておくこと。 家でもコップを描いておくこと。	2.5
第2回	大きさの違う立方体を描く (大きさのつじつま)	技法書で立方体の描き方を調べておくこと。 家でも四角い箱を探して描いておくこと。	2.5
第3回	球体とフリキ缶を描く (2個のモチーフのつじつま)	技法書の陰影に関する箇所を読んでおくこと。 家でも球体を探して描いておくこと。	2.5
第4回	ガラス瓶を描く (ガラスの回転体)	技法書のハッチングに関する箇所を読んでおくこと。 家でも回転体を探して描いておくこと。	2.5
第5回	箱とコップを描く (2個のモチーフのつじつま)	今までの指摘箇所について振り返り記述しておくこと。 家でも箱状のものとコップを描いておくこと。	2.5
第6回	ブロックと小瓶を描く (大きさの対比とつじつま)	ガラスの描き方を調べておくこと。 家でもガラスでできたものを描いておくこと。	2.5
第7回	計量器とサザエを描く (2個の変わった形のモチーフ)	自然物の描き方を調べておくこと。 家でも変わった形のものを描いておくこと。	2.5
第8回	コップと立方体と球体を描く (3個のモチーフのつじつま)	今までの指摘箇所について振り返り記述しておくこと。 家でも3個のものを並べて描いておくこと。	2.5
第9回	箱と小さい立方体と紙コップを描く (3個のモチーフのつじつま)	技法書で質感の描き分けについて調べておくこと。 家でも異なる質感のものを複数並べて描いておくこと。	2.5
第10回	ブロック、ガラス瓶、小瓶、立方体、レモンを描く。(構図と空間)	技法書で構図について調べておくこと。今までの指摘箇所について振り返り記述しておくこと。 家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。	2.5
第11回	ブロック、ガラス瓶、小瓶、立方体、レモンを描く。(質感の描き分け)	家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。 家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。	2.5
第12回	箱、計量器、立方体、フリキ缶、コップを描く。(構図と空間)	今までの指摘箇所について振り返り記述しておくこと。 家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。	2.5
第13回	箱、計量器、立方体、フリキ缶、コップを描く。(質感の描き分け)	家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。 家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。	2.5
第14回	撮影・まとめのレポート	家でも質感の違う複数のモチーフを描いておくこと。 練習を継続すること。	2.5

27 インタラクションデザイン論		LCD-TH-206	選択 2単位 2年後期
Theory of Interaction Design			
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目(工業)		
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
		<input type="radio"/> アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
2年全組 坂川 侑希			
授業の達成目標			
ユーザーがシステム・ツールとどのようにやり取り(インタラクション)を行なっているかを理解し、どこに課題があるかを分析し、改善をおこなうことができるようにすることを目標とする。また、このことを通じて、現代のデザイナーの役割を理解できるようにする。			
授業の概要			
システムおよびアプリケーションソフトウェアなどを対象に、インタラクション課題の分析・改善プロセスをグループワークを通して体験する。また、機器とのやり取りに存在するユーザーの行動の共通性や原理の見つけ方、システムの問題点の分析方法、デザインの改善方法についての技術を、ユーザビリティテストやプロトタイピングの実践によって習得する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料			
参考書等			
「コンピュータは、むずかしすぎて使えない」アラン・クーパー著 翔泳社			
成績評価方法・基準			
全2回のプレゼンテーション(20%+20%)および最終レポート(60%)の内容とグループ内貢献度により評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

27 インタラクションデザイン論		LCD-TH-206	選択 2単位 2年後期
Theory of Interaction Design			
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス: ユーザーとインタラクション	身の回りの「操作」に関わる問題の調査。 課題を知る方法の整理。	2
第2回	ユーザーの行動を知るための方法	システムの問題の把握。 分析手法の理解。	2
第3回	インタラクション課題の抽出(プレ実験)	インタラクション課題の調査。 プレ実験に基づく実験プロセスの整理。	2
第4回	インタラクション課題の抽出(1)	操作フロー・タスク(ユーザビリティテスト)の準備。 実験結果の書き起こし。	2
第5回	インタラクション課題の抽出(2)	インタラクション課題の分析。 分析結果のまとめと考察。	2
第6回	インタラクション課題のプレゼンテーション	プレゼンテーション準備。 インタラクション課題の考察。	2
第7回	リデザインとプロトタイピングの方法	プロトタイピングツールの調査。 AdobeXDの活用方法の理解。	2
第8回	リデザインとプロトタイピング(1)	リデザイン案をまとめる。 リデザインの方法の整理。	2
第9回	リデザインとプロトタイピング(2)	問題点のリストアップ。 プロトタイプ作成とブラッシュアップ。	2
第10回	検証準備	プロトタイプの制作。 検証実験の準備。	2
第11回	プロトタイプ検証実験(1)	モニターの用意。 検証実験結果の書き起こし。	2
第12回	プロトタイプ検証実験(2)	検証結果の分析。 分析結果のまとめと考察。	2
第13回	最終プレゼンテーション	プレゼンテーション準備。 これまでの分析・改善プロセスについてまとめる。	2
第14回	まとめ: これからのインタラクションデザイン	身の回りのインタラクション課題の整理。 これからのインタラクションデザインについて考える。	2

28 エルゴノミクス Ergonomics		LCD-TH-207	選択 2単位 2年後期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目(工業)	 	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2年全組 数下 聡希			
授業の達成目標			
人間の諸機能とその特性を理解し、デザインワークができるようになること。単純に負担を少なくするだけでなく、人間本来の能力を維持し、高めることにも配慮したデザインができるようになること。			
授業の概要			
人間の適応能力や潜在能力など本来備えている諸機能とその特性、心理的、生理的視点からの測定方法、人間とモノや環境との関係、人間が起こすエラーなどについて解説する。人間とモノとの関係について十分に理解した上で、人間にふさわしいモノづくりについて学ぶ。適宜、簡単な演習を取り入れ理解を深める。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
全て PDF ファイルで提供するので、教科書は指定しない。			
参考書等			
「デザイン人間工学の基本」 山岡俊樹 武蔵野美術大学出版局 2015			
成績評価方法・基準			
レポート課題(全4回)の内容で評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
授業内で全体に対してフィードバックをする。			
備考			

28 エルゴノミクス Ergonomics		LCD-TH-207	選択 2単位 2年後期
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	エルゴノミクスとは	エルゴノミクスの歴史について予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第2回	人間の身体情報	人間の身体情報について予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第3回	人間の感覚特性	人間の感覚特性について予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第4回	人間工学計測法	人間工学計測法について予習する。 授業内容を各自復習し、レポート課題を提出する。	2 2
第5回	環境の中の人間	環境の中の人間について予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第6回	椅子と姿勢	椅子と姿勢について予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第7回	これまでのまとめ	これまでの学修内容をおさらいする。 授業内容を各自復習し、レポート課題を提出する。	2 2
第8回	使いやすさとデザイン	使いやすさとデザインについて予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第9回	ヒューマン・マシン・システムの入出力系	ヒューマン・マシン・システムの入出力系について予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第10回	HMI のデザイン	HMI のデザインについて予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第11回	自動車の内装デザイン	自動車の内装デザインについて予習する。 授業内容を各自復習し、レポート課題を提出する。	2 2
第12回	高齢者・障害者に対応したデザイン	高齢者・障害者に対応したデザインについて予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第13回	標準化と安全のデザイン	標準化と安全のデザインについて予習する。 授業内容を各自復習し、理解度テストに回答する。	2 2
第14回	まとめと最終レポート	これまでの学習内容をおさらいする。 授業内容を各自復習し、レポート課題を提出する。	2 2

29 ユニバーサルデザイン		LCD-TH-208	選択 2単位 2年後期
Universal Design			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目(工業)		
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2年全組 谷本 裕香子			
授業の達成目標			
<ul style="list-style-type: none"> ユニバーサルデザインの考え方を理解し、説明できる 製造物責任法について理解する ユニバーサルデザインにおける人的環境の重要性を知る ものやまち、建築物をユニバーサルデザインの視点から評価できる 			
授業の概要			
<p>現代社会では、障害者や高齢者を含めて誰もが安全で快適に利用できる生活環境について考える必要がある。ユニバーサルデザインは、日常生活用具、住居から公共交通機関等、あらゆる場面において障害の有無や年齢にかかわらず誰もが利用しやすい環境を創出することを基本としている。本科目では、障害者や高齢者、そして健常者の特性を理解し、ユニバーサルデザインやバリアフリーの理念を実現するために必要な基礎知識と技術を実践的に学ぶ。</p>			
実務経験を活かした教育について			
担当者の実務経験を活かし、具体的な事例を紹介しながら講義を行う。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
講義の時間に毎回プリントを配付する。			
参考書等			
高橋儀平「福祉のまちづくり その思想と展開」, 彰国社, 2019.7 川内美彦「ユニバーサルデザインの仕組みをつくる一スライルアップを実現するために」, 学芸出版社, 2007.8 田中直人「建築・都市のユニバーサルデザイン」, 彰国社, 2012.11 ジュリア・カセム, 平井康之他「インクルーシブデザイン 社会の課題を解決する参加型デザイン」, 学芸出版社, 2014.4			
成績評価方法・基準			
授業内での小レポート(40%)および、中間・最終回のグループワーク等(60%)により総合的に判断し、評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
レポート・グループワークについては、原則、翌週の授業時にフィードバックを行う。			
備考			

29 ユニバーサルデザイン		LCD-TH-208	選択 2単位 2年後期
Universal Design			
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス/ユニバーサルデザインの概説	ユニバーサルデザインについて調べる	1
第2回	製造物責任法とユニバーサルデザイン: 製品による事故防止のための消費者のあり方	「PL検定」の予習をする 製品による事故防止のための消費者の対応について復習する	1
第3回	製品とユニバーサルデザイン(1): 日用品のデザイン	製品のユニバーサルデザインを予習する 身の回りの製品を観察する	1
第4回	製品とユニバーサルデザイン(2): 諸外国の取り組み	諸外国のユニバーサルデザインについて調べてくる 興味を持った国のユニバーサルデザインを調べる	1
第5回	人的環境とユニバーサルデザイン(1): インクルーシブデザインと当事者参加	インクルーシブデザインについて調べる 当事者参加の意味について復習する	1
第6回	人的環境とユニバーサルデザイン(2): インクルーシブ教育と合理的配慮	インクルーシブ教育について調べる 合理的配慮について復習する	1
第7回	前半のまとめ	前半に学んだ内容の振り返りをする ユニバーサルデザイン・インクルーシブデザインについて整理する	1
第8回	建築物のユニバーサルデザイン(1): 私的空間のデザイン	私的空間のユニバーサルデザインを予習する 身の回りの私的空間を観察する	1
第9回	建築物のユニバーサルデザイン(2): 公共空間のデザイン	公共空間のユニバーサルデザインを予習する 身の回りの公共空間を観察する	1
第10回	まちのユニバーサルデザイン(1): 歩行空間のデザイン	通学経路におけるユニバーサルデザインを観察する 道路、公園のユニバーサルデザインを復習する	1
第11回	まちのユニバーサルデザイン(2): 交通システムのデザイン	交通システムにおけるユニバーサルデザインを観察する 公共交通機関のユニバーサルデザインを復習する	1
第12回	まちのユニバーサルデザイン(3): サイン、カラーのデザイン	サイン・カラーにおけるユニバーサルデザインを観察する サイン・カラーのユニバーサルデザインの事例を調べる	1
第13回	ユニバーサルデザインの評価	これまでの講義内容を確認する ユニバーサルデザインの評価の視点を復習する	1
第14回	まとめとレポート作成	プレゼンテーションにおけるアイデアの伝え方を予習する プレゼンテーション手法を復習する	1

30 モデリングおよび同演習		LCD-TC-203	選択 3単位 2年後期
Modeling and Exercises			
授業形態	該当科目	SDGsの取り組み	
○ 単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
2年全組 荒井 俊也			
授業の達成目標			
立体物のデザインにおいてスタディモデルを作ることで形の検討を行うことは大切なプロセスである。そこで、この演習では油土と発泡材の加工を通して立体の把握と形を作る技術の習得を目標とする。			
授業の概要			
油土によるモデリングで面による形の構造を理解し、発泡材の加工法を単純なものから複雑なものへと段階を踏んで練習する。最後は自分でデザインしたものを形にしてみる。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
初回より制作に入るので、クロッキー帳、2Bの鉛筆、カッターナイフおよび替刃、マスク、作業着、軍手、三角定規、コンパスを準備すること。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出作品 80%・まとめのレポート 20%によって総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

30 モデリングおよび同演習		LCD-TC-203	選択 3単位 2年後期
Modeling and Exercises			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	〈オリエンテーション〉 フミダイ① (粗付け・切断)	関連図書に目を通しておくこと。 作業中に感じたことを記述しておくこと。	2.5
第2回	フミダイ② (形の追求・仕上げ)、ピックマウス① (粗付け・切断)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第3回	ピックマウス② (形の追求・仕上げ)	関連図書に目を通しておくこと。 作業中に感じたことを記述しておくこと。	2.5
第4回	クチナシ① (粗付け・切断)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第5回	クチナシ② (形の追求・仕上げ)、撮影・講評	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第6回	油土作品の片付け、発泡材加工の道具作り・磨製石器 (道具を使う)	関連図書に目を通しておくこと。 作業中に感じたことを記述しておくこと。	2.5
第7回	楕円の柱 (シンメトリー・型紙の作り方)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第8回	多肉植物 (有機的な形)	関連図書に目を通しておくこと。 作業中に感じたことを記述しておくこと。	2.5
第9回	アイロン下部① (発泡材加工・モデリングペーストの塗布)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。アイロンのデザインを考えておくこと。 作業中に感じたことを記述しておくこと。	2.5
第10回	アイロン下部② (モデリングペーストの研磨と塗布)・アイロン上部のデザイン	関連図書に目を通しておくこと。アイロン上部のデザインを考えておくこと。 作業中に感じたことを記述しておくこと。	2.5
第11回	アイロン下部③ (仕上げ・片付け)、アイロン上部のモデリング① (骨組みと粗付け)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第12回	アイロン上部のモデリング② (形の検討)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第13回	アイロン下部のモデリング③ (仕上げ)、発泡材全作品の手直し・講評	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5
第14回	撮影・まとめのレポート・片付け	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してくる。 作業中に感じたこと学習したことを記述しておくこと。	2.5

31 音と動きのデザイン Design of Sound and Movement		LCD-TH-301	選択 2単位 3 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/>	教職科目 (工業)	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
	<input type="radio"/>	実務経験のある教員担当	
	<input type="radio"/>	アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3 年全組 菊地 聡 那須 尚平			
授業の達成目標			
人間が感じる「動き」や「音」の特性を理解し、そのデザインの方法を修得する。			
授業の概要			
<p>「動きのデザイン」では、身の回りにある映画、テレビ、ネット等映像コンテンツをサンプルに、1) 時間軸を使って「わかりやすく」伝える術とそのしくみを学ぶ。2) 文章と映像のリンク等、映像表現の原理原則を身につける。3) 画像に音をつける映像演出の体験を情報デザインに結びつける。「音のデザイン (Sound Design)」では、「音」の本質を知ることにより、生活に役立つ音 (機能音) や表現手段 (効果音) としてコントロールすることが出来るようになる。また、ロック、ポップス、クラシック等の音楽に関して理解を深めることにより、クリエイターとしての教養を身につける。コラボレーションライブ演習では、グループで「動き」、「音」のデザインを総合的に演出、短編映像にライブで音をアフレコし、制作体験をしてもらう。授業では、音楽やコンテンツ制作の分野で実務経験のある外部講師を招きより実践的な授業構成とする。</p>			
実務経験を活かした教育について			
動きのデザイン担当者：映像制作の経験を生かし、見る者へ訴求力ある映像コンテンツ作りのノウハウを学ぶ。音のデザイン担当者：音楽制作の経験を生かし、メディアにおける音の重要性を学び、その感性を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
自作資料、データ、DVD 等の資料音声、映像。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
個々の授業内および課題レポート (50%)、グループワークではコラボ演習課題の制作過程、作品内容 (50%) によって総合評価をする。評価合計 60 点以上を合格とする。授業内レポートは次回授業時に全体に対してフィードバック、課題レポートは返却時に評価コメントを添付する。コラボ演習では試写時に講評をする。※遠隔授業の場合にはグループワークではなく各自レポートの内容とし、13、14 回目を (菊地・那須) によるコラボ講義とそのレポート評価とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

31 音と動きのデザイン Design of Sound and Movement		LCD-TH-301	選択 2単位 3 年前期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第 1 回	オリエンテーション～「動きのデザイン1」「映像づくりの歴史と科学」(菊地・那須)	予習：身の回りの映像 / 音メディアの役割を考える。 復習：映像の単位、要素について確認。	2 2
第 2 回	「動きのデザイン2」～「体験マジックロール」～映像の組立てとアニメのウォーミングアップ (菊地)	予習：映像で音はどう機能してるのかを考える。 復習：マジックロールで動きはどう描けば伝わりやすいか。	2 2
第 3 回	「動きのデザイン3」～「台本のつくりかた」映像の文法～“文章と映像”のリンク関係を探る (菊地)	予習：グループワークのスタッフ組みと分担。 復習：文章編集とカット割りの基本を確認。	2 2
第 4 回	「動きのデザイン4」～映像制作体験1～青空文庫から短編マジックロールアニメをつくる「台本・絵コンテ	予習：青空文庫からアニメ化する作品を選んでおく。 復習：作業を分担し合理的に制作する工夫。	2 2
第 5 回	「動きのデザイン5」～映像制作体験2～「アニメ素材完成、撮影、編集指示書」作成 (菊地)	予習：提出に備えアニメ素材を仕上げる。 復習：完成台本をグループで配付し演出表現を共有する。	2 2
第 6 回	「動きのデザイン6」～試写1 (台本読み合わせ) (菊地)	予習：読みやすいよう台本を工夫、読み手に指示出し進行する練習をする。 復習：動画と読み合わせた結果を、コラボレーションライブ演習での音の構成演出に活かす。	2 2
第 7 回	「音のデザイン1」～映像と音楽 (那須)	予習：身の回りにおける音メディアについて整理する。 復習：様々なメディアのコンテンツを、音と音楽の視点から分析してみる。	2 2
第 8 回	「音のデザイン2」～音を分析、コントロールする (那須)	予習：生活の中での音の効果进行分析する。 復習：音の本質を理解し、日常生活の中での音の役割を分析してみる。	2 2
第 9 回	「音のデザイン3」～芸術と大衆音楽について (那須)	予習：環境音と機能音の理解と分析。 復習：生活の中で耳にする音楽の分析。	2 2
第 10 回	「音のデザイン4」～音の歴史と音楽の歴史 (前半) (那須)	予習：様々な音楽の中の動機と主題を分析してみる。 復習：コラボレーションライブに向けた準備。	2 2
第 11 回	「音のデザイン5」～音の歴史と音楽の歴史 (後半) (那須)	予習：身近な音楽の主題を分析してみる。 復習：コラボレーションライブに向けた音楽素材の確認。	2 2
第 12 回	「音のデザイン6」～映像の中での音楽的效果 (那須)	予習：これまで学習した分析手法で様々な音楽を分析してみる。 復習：コラボレーションライブに向けた音素材の最終確認。	2 2
第 13 回	コラボレーションライブ演習1 (試写2～ライブで音付け (前半)) (菊地・那須)	予習：試写1をもとに台本と演出の調整、音の準備、リハーサルする。 復習：音付けでストーリーと感情が伝わったか、グループごとの作品評価をする。	2 2
第 14 回	// ライブ演習2 (試写2? ライブで音付け (後半)) ・完成試写 (菊地・那須)	予習：前半音付けしたの作品、試写1をもとに台本と演出の調整、音の準備、リハーサル。 復習：完成試写で感じた各作品の良い点、改善点を記録し、感情を伝えるメディアづくりをどう自分のデザイン研究に活かすかまとめる	2 2

32 広告論		LCD-TH-302	選択 2単位 3年前期
Theory of Advertisement			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/>	単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)	 
	複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)	
	オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)	
	クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目	
		<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3年全組 荒川 千絵			
授業の達成目標			
①広告について目的・全体像・仕組みを理解する②各コミュニケーション手段(各媒体)の特性を理解する③広告の制作フローを理解し実施に必要な知識を取得する			
授業の概要			
①広告の役割や仕組み、媒体の特性と表現方法について理解し、広告コミュニケーションを企画・制作するうえで必要な要素や考え方を学ぶ事を目的とします。②講師による講義を主に、学生自身が主体的に取り組めるようにミニレポートの提出やグループワーク、アイデアの発表により授業を進めていきます。注意事項：本授業では、学生が予め考えてきた意見による発言をもとにクラス全体で学びを進めるため、授業内で指定された予習とクラス全体の場での発言は必須とします。また、一部をリアルタイムオンライン授業とし、zoom や miro などのオンラインツールを使って授業を進行するため、この受講時には安定して授業に接続できるインターネット機器・回線下での受講を必須とします。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
一部リアルタイムオンライン授業とする。			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
講義内容をふまえたレポート提出と、各講義中のミニレポート提出やグループワークやアイデア発表などで参加を求める。最終レポート 70%、ミニレポートおよび発言 30% を目安に、理解度と洞察力の他、自分なりの考察ができていどうかを評価対象とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
各レポートは都度授業内にてフィードバックを行う。			
備考			

32 広告論		LCD-TH-302	選択 2単位 3年前期
Theory of Advertisement			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	広告とは①：その仕組み・機能と社会的・経済的役割	事前学習：広告の仕組みについて各自下調べ 事後学習：授業内容をふまえ関連した内容をリサーチし考察	2 2
第2回	広告とは②：その歴史(国内・海外)	事前学習：広告の歴史について各自下調べ 事後学習：授業内容をふまえ関連した内容をリサーチし考察	2 2
第3回	広告とは③：ビジネスとしての広告・広告代理店の役割	事前学習：広告代理店について各自下調べ 事後学習：授業内容をふまえ代理店の役割を考察	2 2
第4回	広告の種類①：マスメディア／プリント媒体・映像・音声	事前学習：印象的なCM・映像・音声広告についてその理由を考察 事後学習：授業内容をふまえマスメディア広告について考察	2 2
第5回	広告の種類②：販売促進(展開の場)／リテール周り・交通広告・看板・雑誌	事前学習：印象的な広告キャンペーンについてその理由を考察 事後学習：授業内容をふまえ販売促進について考察	2 2
第6回	広告の種類③：新しい媒体／ネットやSNS・インタラクティブ広告など	事前学習：印象的なネット広告についてその理由を考察 事後学習：授業内容をふまえネット広告について考察	2 2
第7回	広告の作られ方①：戦略：課題を解決するためのマーケティング x ブランディング	事前学習：マーケティング・ブランディングとは？について下調べ 事後学習：授業内容をふまえ戦略のアイデア出しをシミュレーション	2 2
第8回	広告の作られ方②：企画：ターゲット・コンセプト・媒体の設定	事前学習：ターゲット・コンセプトとは？について下調べ 事後学習：授業内容をふまえ企画のコンセプト出しをシミュレーション	2 2
第9回	広告の作られ方③：表現計画：戦略・企画をどのように表現するか	事前学習：課題・戦略の表現とは何か？について下調べ 事後学習：授業内容をふまえ広告の企画をシミュレーション	2 2
第10回	広告の作られ方④：表現計画：グラフィックへ落とし込み～媒体への展開	事前学習：好きなグラフィック広告についてその表現方法を分析 事後学習：授業内容をふまえグラフィック広告のアイデアスケッチ	2 2
第11回	グローバル①：世界の広告・広告と文化の関連性	事前学習：グローバルとは何か？各自下調べ 事後学習：授業内容をふまえローカル広告のターゲットを考察	2 2
第12回	グローバル①：ローカルの広告(地域振興) ※宮城・仙台	事前学習：ローカル広告とは何か？各自下調べ 事後学習：授業内容をふまえローカルプロダクトの販促企画を作成	2 2
第13回	特殊な広告：企業広告・公共広告・プロボノ	事前学習：印象的な特殊な広告を探しその理由を考察 事後学習：授業内容をふまえ広告論で学んだことをレポート	2 2
第14回	広告の今後の展望：ソーシャルグッド・パーパス・SDGs(作り手の責任)	事前学習：SDGsについて各自下調べ 事後学習：授業内容をふまえ広告論で学んだことをレポート	2 2

33	美術史	LCD-TH-303	選択 2単位 3 年前期
	History of Art		
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
○	単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)	 
	複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)	
	オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)	
	クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目	
		○ 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3 年全組 和田 浩一			
授業の達成目標			
デザインに活用できる知識として美術史を学ぶ。			
授業の概要			
各時代毎の社会や文化との関係から見た美術史を学習する。授業では、国内外の美術に関する豊富な知識経験を持つ 外部講師を招きより実践的な授業構成とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、美術館等で美術史に関する業務に従事した実績があり、その実務経験を講義に活かして、実務への対応 力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考図書・レジュメについては、授業開始時もしくは適宜必要に応じて指示や配付を行う。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
ミニレポートと期末レポートで評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

33	美術史	LCD-TH-303	選択 2単位 3 年前期
	History of Art		
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	オリエンテーション、原始美術、古代オリエント美術	予習：原始美術、古代オリエント美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第2回	ギリシャ・ローマ美術	予習：ギリシャ・ローマ美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第3回	ビザンティン美術、初期中世美術	予習：ビザンティン美術、初期中世美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第4回	ロマネスク美術、ゴシック美術	予習：ロマネスク美術、ゴシック美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第5回	初期ルネサンス美術、15 世紀の北方美術	予習：初期ルネサンス美術、15 世紀の北方美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第6回	盛期ルネサンス美術、マニエリスム、北方ルネサンス美術	予習：盛期ルネサンス美術、マニエリスム、北方ルネサンス美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第7回	バロック美術、ロココ美術	予習：バロック美術、ロココ美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第8回	新古典主義、ロマン主義、写実主義	予習：新古典主義、ロマン主義、写実主義に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第9回	印象主義、象徴主義、後期印象主義	予習：印象主義、象徴主義、後期印象主義に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第10回	20 世紀の美術	予習：20 世紀の美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第11回	第二次世界大戦後の美術	予習：第二次世界大戦後の美術に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第12回	現代アート	予習：現代アートに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第13回	日本美術、先史・古墳時代、飛鳥時代、奈良時代、平安時代	予習：日本美術、先史・古墳時代、飛鳥時代、奈良時代、平安時代に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第14回	日本美術、鎌倉・南北朝時代、室町時代、桃山・江戸時代、近代、現代	予習：鎌倉・南北朝時代、室町時代、桃山・江戸時代、近代、現代に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認して各自要点をまとめ、疑問点があった場合、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2

34 インテリアデザイン Interior Design		LCD-TH-304	選択 2単位 3 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
○ 単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)	    	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)	    	
○ オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)	    	
○ クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目	 	
	○ 実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3 年全組 梅田 かおり			
授業の達成目標			
インテリアデザインは、空間を室内側からとらえ、生活する人間の側に立って思考し造形する行為である。このため、人間の心理や行動といったソフト面から、人間のスケールでとらえた規模・形態・素材などのハード面まで、広範な知識を総動員する必要がある。当科目では、これを体系的に学び、基礎知識を身につけるとともに、室内空間計画の基礎的な技術を修得することをめざす。また、現代におけるビジネスの中でインテリアデザインがどのように位置づけられ、他のデザイン分野とどのように関わっているか、各空間でのトレンドは何かを知り、実社会でも役立つ知識を身につける。			
授業の概要			
以下の5編で構成する。1) 歴史：インテリアデザインとは何か？日本や世界の住まい・インテリア・家具・照明などの変遷過程を概説する。2) ヒトを知る（人体）：住まいやインテリアの各種要素の規模形態を導出するための人間工学の意味と人体寸法及び人の知覚について解説する。3) ヒトを知る（心理）：形・色・テクスチャーなどが人に及ぼす心理について解説する。4) 材料を知る：床・壁・天井・窓・テキスタイル・家具・照明・材料と仕上について解説する。5) 空間をつくる：インテリアの材料と構法、計画について解説する。特に木材・家具については木工場で実際のものを見ながらの授業とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は照明デザイナーとして日本とフィンランドで様々な規模の空間の照明計画やデザイン、宮城の伝統工芸品や材料を使った商品企画に関わった経験を活かし、インテリアデザインに関わる実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
インテリアの空間と要素をデザインする 彰国社			
参考書等			
インテリアデザイン教科書 彰国社 木の教え 草思社			
成績評価方法・基準			
成績は課題の提出状況及び内容 50%、期末試験 50%をもとに総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
課題に関しては、次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。課題により、学生間で課題を評価しあう機会を設ける。			
備考			

34 インテリアデザイン Interior Design		LCD-TH-304	選択 2単位 3 年前期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	インテリアデザインとは何か：インテリアデザインの基本事項とプロセス、講義予定について概説する。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅のインテリアを確認する。	2 2
第2回	住まいとインテリア・家具の変遷：歴史：住まいとインテリア・家具・照明の変遷について概説する。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の空間を確認する。	2 2
第3回	人間工学と人体寸法：ヒトを知る（人体1）：人間工学と人体寸法について、実際に自分の体の寸法や感覚を確認する。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに人体寸法と自室の構成を確認する。	2 2
第4回	家具・設備と人間工学：ヒトを知る（人体2）：家具・設備と人間工学について概説する。また人体寸法からく	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の家具・設備と人体寸法を確認する。	2 2
第5回	材料と仕上の基礎：材料を知る（1）：インテリアデザインにおける材料と仕上の基礎を学ぶ。木工房にて木の材料に触れ、実際に加工がどうなされるのか機械やその利用を身近に見て体感し、木の性質に対する知識を深める。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の家具のデザインを観察・考察する。	2 2
第6回	家具のデザイン：材料を知る（2）：インテリアデザインの要素（エレメント）として、家具のデザインの基礎を学	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の家具のデザインを観察・考察する。	2 2
第7回	形・色・テクスチャーと心理：ヒトを知る（心理1）：形・色・テクスチャーと心理について考察する。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の形・色・テクスチャーと心理について再考する。	2 2
第8回	光と照明器具：材料を知る（3）：インテリアデザインの要素として、照明計画及び照明器具の基礎を学ぶ。光が物	予習：指定参考書を見ておく。 復習：自宅の照明を見直してみる。	2 2
第9回	床・壁・天井と仕上のデザイン：材料を知る（4）：インテリアデザインの要素（エレメント）として、床・壁・天	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の、床・壁・天井のデザインを観察・考察する。	2 2
第10回	窓・戸・テキスタイルと仕上のデザイン：材料を知る（5）：インテリアデザインの要素（エレメント）として、	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅の窓・戸・テキスタイルのデザインを観察・考察する。	2 2
第11回	インテリアデザインの原則：空間をつくる（1）インテリアデザインを考える際のかたちやプロポーションについて	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅のインテリアデザインと安全性について再考する。	2 2
第12回	内部空間とインテリアデザインのプロセス：空間をつくる（2）：内部空間と外部空間のかかわりとインテリアデザインを考える際のプロセスや表現について考察する。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅のインテリアデザインについて再考する。	2 2
第13回	空間別のインテリア：空間をつくる（3）：店舗・住宅・高齢者施設等、空間別のインテリアデザインの計画の基礎	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに自宅のインテリアを観察・考察する。	2 2
第14回	インテリアデザイン・まとめと試験：これまでの講義内容を総括し、インテリアデザインへの関心を深める。	予習：講義ノートを再読しておく。 復習：講義内容を総括する。	2 2

35 イラストレーション論		LCD-TH-305	選択 2単位 3 年前期
Theory of Illustration			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
○ 単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	○ 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3 年全組 篠原 良太			
授業の達成目標			
ビジュアルコミュニケーションの目的によって様々なスタイルがあるイラストレーションについて理解し、歴史的背景や時代感覚、求められる作家性の違いについて理解する。			
授業の概要			
出版や広告デザインの分野で重要な立ち位置を占めるイラストレーション。その成り立ちから表現技法、各メディアにおける特性の違いについて、事例を通して解説する。また、イラストレーターに求められる作家性、あるいは無名性についても解説する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書・参考書については授業開始時、もしくは適宜必要に応じて指示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出された毎回のレポート・最終レポートにより評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			


35 イラストレーション論		LCD-TH-305	選択 2単位 3 年前期
Theory of Illustration			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	概要・オリエン	予習：イラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第2回	歴史 1：海外におけるイラストレーション	予習：海外におけるイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第3回	歴史 2：日本におけるイラストレーション	予習：日本におけるイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第4回	職業として・業種として	予習：イラストレーション業界に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第5回	作家性と無名性	予習：作家性とイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第6回	テーマの解釈	予習：テーマとイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第7回	タッチ論 1：全般	予習：技法と表現（タッチによる違い）に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第8回	タッチ論 2：写実とデフォルメ	予習：写実・デフォルメ表現に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第9回	技法論 1：全般（画材と画法による分類）	予習：イラストレーション技法に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第10回	技法論 2：3DCG	予習：デジタル表現に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第11回	媒体ごとの特性 1：広告・出版におけるイラストレーション	予習：広告・出版とイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第12回	媒体ごとの特性 2：コンテンツビジネスにおけるイラストレーション	予習：コンテンツビジネスとイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第13回	媒体ごとの特性 3：絵本におけるイラストレーション	予習：絵本とイラストレーションに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2
第14回	地域性と社会性／総括・まとめ	予習：これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：これまでの配付資料などを確認する。	2

36	エキスパートデザイン計画および同実習 A	LCD-TC-301	選択 3単位 3 年前期
Expert Design Planning and Practice A			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
○ クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3 年全組 阿部 寛史 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 坂手 勇次 長崎 智宏 大矢 隆一 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
デザインプロセスの流れを理解し、アイデアを実現するための応用技術を活用できるようになる。			
授業の概要			
デザイン計画および同実習で習得した知識・技術をベースに、少人数のゼミ形式で、より高いレベルのデザイン課題に実践的に取り組み、高度なデザイン手法を習得する。また、東北地域を意識したデザインテーマに取り組むことで、地域の課題をデザインで解決する手法を考える。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書・参考書については授業開始時、もしくは適宜必要に応じて指示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出作品により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

36	エキスパートデザイン計画および同実習 A	LCD-TC-301	選択 3単位 3 年前期
Expert Design Planning and Practice A			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	エキスパートデザイン計画基礎：課題整理	予習：エキスパートデザイン計画基礎(課題整理)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第2回	エキスパートデザイン計画基礎：アイデア展開	予習：エキスパートデザイン計画基礎(アイデア展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第3回	エキスパートデザイン計画基礎：基本デザイン制作(展開)	予習：基本デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第4回	エキスパートデザイン計画基礎：基本デザイン制作(精緻化)	予習：基本デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第5回	エキスパートデザイン計画応用：応用デザイン制作(展開)	予習：応用デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第6回	エキスパートデザイン計画応用：応用デザイン制作(精緻化)	予習：応用デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第7回	エキスパートデザイン計画応用：中間プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第8回	エキスパートデザイン計画応用：中間プレゼンテーション	予習：中間プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第9回	エキスパートデザイン計画応用：検証	予習：エキスパートデザイン計画(検証)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第10回	エキスパートデザイン計画実践：実践デザイン制作(展開)	予習：実践デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第11回	エキスパートデザイン計画実践：実践デザイン制作(精緻化)	予習：実践デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第12回	エキスパートデザイン計画実践：最終プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第13回	エキスパートデザイン計画実践：最終プレゼンテーション	予習：最終プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第14回	エキスパートデザイン計画実践：総括・リフレクション	予習：これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	2.5

37 地域産業論 Regional Works and Industry		LCD-TH-306	選択 2単位 3年後期
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)	    	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)	 	
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	<input type="radio"/> 地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3年全組 岸本 誠司			
授業の達成目標			
地域風土に根ざした暮らしと、これを支える生産の意味を理解するとともに、有形無形の地域資源を評価することができる。また、その資源を活用した実践的事例についての知識を深め、とくに仙台・宮城・東北における活用展開を構想することができる。			
授業の概要			
現代の地域社会では、地域内外の人々がくらしや生産の場面で協働しながら、豊かなコミュニティを形成することが求められており、とりわけ、少子高齢化・人口減少が課題となっている地域においては、周囲の自然環境までを含めた持続可能性が喫緊の課題となっている。本講義では、国内外における有形無形の地域資源の活用事例を紹介し、主に農山漁村のくらしの実像、その可能性と課題について、基礎知識を養う。事例は、主に仙台・宮城・東北の各地から求め、今後の地域資源活用方法についても考察を深めていく。			
実務経験を活かした教育について			
担当者は民間団体、NPOなどで活動し、若者の起業等にも関わってきたことから、そうした経験をふまえて解説する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
毎回の講義において次週以降の講義に関する資料および文献検索等の指示を行う。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
講義で行うミニレポートと期末試験等により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
レポートについては、授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

37 地域産業論 Regional Works and Industry		LCD-TH-306	選択 2単位 3年後期
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	持続可能な地域社会における生産・生業・産業講義の導入として、生産・生業・産業を複眼的に学ぶ意	東北の風土、地勢について調べておく 講義をもとに対象地域を地図等で確認する	2 2
第2回	水田稲作と稲作文化	東アジア的な視野で水田稲作と稲作文化について調べておく 日本の歴史において水田稲作が果たした役割について復習する	2 2
第3回	焼畑・畑作と畑作文化	東アジア的な視野で焼畑・畑作と畑作文化について調べておく 日本の歴史において焼畑・畑作が果たした役割について復習する	2 2
第4回	養蚕をめぐる産業と文化	日本の近代を支えた養蚕業の概要について調べておく 養蚕をめぐる産業の歴史と文化について復習する	2 2
第5回	漁村と海の生業	東北地方太平洋側で行われている漁業の概要について調べておく 漁業の歴史と課題について復習する	2 2
第6回	海洋環境と海洋資源	気候変動に伴う海洋環境の変化について調べておく 持続可能な海洋資源管理のあり方について復習する	2 2
第7回	山村と山の生業	里山の環境について調べておく 山の生業の多様性について復習する	2 2
第8回	森林環境と野生動物	森林環境と野生動物の概要について調べておく 人間の野生動物の相克について復習する	2 2
第9回	東北の風土と食産業(1) 東北の在来作物	東北の風土、地勢の概要について調べておく 身近な在来作物について関心を広げる	2 2
第10回	東北の風土と食産業(2) 味噌と発酵文化	東北の風土、地勢の概要について調べておく 仙台味噌をはじめとした東北の発酵食品と産業について復習する	2 2
第11回	東北の地域産業(1) 民具と生活用具	民具の概念と概要について調べておく 講義で取り上げたさまざまな民具・生活道具について関心を広げる	2 2
第12回	東北の地域産業(2) 岩手県旧大野村と福島県三島町の手仕事	岩手県旧大野村と福島県三島町の産業の概要について調べておく 地域資源と産業との関わりについて復習する	2 2
第13回	東北の地域産業(3) 東北の地下資源と産業—亜炭—	東北地方の地質と地下資源の概要について調べておく 宮城県の亜炭産業の歴史について復習する	2 2
第14回	東北の地域産業(4) 東北の地下資源と産業—鉄— まとめ: 東北の風土と地域産業	東北地方の地質と地下資源の概要について調べておく 製鉄の歴史と東北地方の鉄産業、伝統工芸について復習する	2 2

38 ユーザーリサーチ論		LCD-TH-307	選択 2単位 3年後期
Theory of User Research			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
○ 単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
○ オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
○ クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	○ 実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	○ メディア授業		
クラス・担当教員			
3年全組 篠原 由樹			
授業の達成目標			
デザインにおけるユーザーリサーチの位置づけと背景となる理論、各種手法を理解し、自ら計画・実践できるようになること。また、ユーザーリサーチの結果を活かしてデザインの発想ができるようになること。			
授業の概要			
ユーザーの認知、行為、感情、生活実態を捉え、デザインの精度を高めるための技術を学ぶ。ユーザーとの関係の築き方、インタビューの仕方や質問紙の作り方、活動の記述と整理の方法、さらに、得られたデータからユーザーのニーズを理解・分析し、そこからアイデアを発想する方法などを、グループワーク演習を通じて具体的に学ぶ。本授業では、初期段階で作業グループを編成し、最終回まで同一のグループで授業を進行する。受講学生が予め考えてきた意見をもとに、各グループおよびクラス全体で学びを進めるため、授業内で指定された予習は必須とする。また本授業は、zoom や miro などのオンラインツールを使って授業を進行する。このため、安定して授業に接続できるインターネット回線下での受講を必須とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザイン及びユーザーの調査、それに基づく改善の実務経験における実績と経験を講義に活かし、より実践的な授業を構成して実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
本授業はリアルタイムオンラインのメディア授業ですが、一部、教室での対面授業を実施します。			
教科書等			
特定の教科書は使用せず、適宜、自作資料を配付します。参考書① 「発想する会社! 世界最高のデザイン・ファーム IDEO に学ぶイノベーションの技法」トム・ケリー&ジョナサン・リットマン 2002年 早川書房参考書② 「デザインリサーチの教科書」木浦 幹雄 2020年 ビー・エヌ・エヌ新社参考書③ 「ユーザーインタビューをはじめよう」ステイブ・ポーチガル 2017年 ビー・エヌ・エヌ新社			
参考書等			
成績評価方法・基準			
授業内容の理解を確認するレポート課題の品質により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
最終プレゼン後に各グループに対しフィードバックを行う。			
備考			

38 ユーザーリサーチ論		LCD-TH-307	選択 2単位 3年後期
Theory of User Research			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ユーザーリサーチ (デザイン・リサーチ) の概要	予習: ユーザーリサーチに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配付資料を確認し、理解が不十分な点を質問事項としてまとめる。	2 2
第2回	デスクトップリサーチの方法とフィールドワーク	予習: デスクトップリサーチやフィールドワークについて調べる。 復習: 配付資料を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第3回	デザインインタビューとその実施方法	予習: インタビューに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配布資料や参考書籍を確認し、気づきをまとめる。	2 2
第4回	エグゼクティブ&オンサイトインタビューの準備	予習: エグゼクティブとオンサイトのインタビューについて調べる。 復習: 配布資料や参考書籍を確認し、気づきをまとめる。	2 2
第5回	エグゼクティブ&オンサイトインタビューの実施	予習: インタビューイーについて調べる。 復習: 演習内容を振り返り、得られた学びを書きだす。	2 2
第6回	カスタマージャーニーとペルソナ	予習: カスタマージャーニーとペルソナに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配布資料を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第7回	仮説構築	予習: 問いや仮説の立て方について調べる。 復習: 配布資料を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第8回	ユーザーインタビューの準備	予習: インタビューに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配布資料や参考書籍を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第9回	顧客インサイトの抽出とルールの可視化方法	予習: インサイトに関連するキーワードについて調べる。 復習: 配布資料を確認し、実践して気づきをまとめる	2 2
第10回	インサイトのまとめ	予習: インサイトのまとめ方を考える。 復習: 配布資料を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第11回	デザインコンセプトのつくり方	予習: デザインコンセプトについて調べる。 復習: 配布資料を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第12回	プレスト手法とストーリーテリング	予習: プレストとストーリーテリングについて調べる。 復習: 配布資料を確認し、実践して気づきをまとめる。	2 2
第13回	最終プレゼン	予習: 発表資料をつくりこむ。 復習: 演習内容を振り返り、今後どう活用するか考える。	2 2
第14回	最終プレゼン	予習: 発表資料をつくりこむ。 復習: 演習内容を振り返り、今後どう活用するか考える。	2 2

39 デザインマーケティング論		LCD-TH-308	選択 2単位 3年後期
Theory of Design Marketing			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		<input type="radio"/> 教職科目 (工業)	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		<input type="radio"/> 地域志向科目	
		<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当	
		<input type="radio"/> アクティブラーニング	
		<input type="radio"/> メディア授業	
クラス・担当教員			
3年全組 下總 良則			
授業の達成目標			
デザインとビジネスの関係をデザインの視点から理解し、ビジネスに不可欠なマーケティングという理論や手法をデザイン活動のなかで使いこなせることを目標とする。			
授業の概要			
デザイン計画に役立つマーケティングの理論や方法論を学ぶ。実際の企業のケーススタディなどを題材としたグループワーク演習を通して、実践的なマーケティングの思考力を養う。本授業では、受講学生が予め考えてきた意見による発言をもとに、クラス全体で学びを進める。このため、授業内で指定された予習と、クラス全体の場での発言は必須とする。また本授業は、zoom や miro などのオンラインツールを使って授業を進行する。このため、安定して授業に接続できるインターネット回線下での受講を必須とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザイン及びマーケティング分野の実務経験における実績と経験を講義に活かし、より実践的な授業を構成して実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
全14回をリアルタイムオンライン授業で実施する。			
教科書等			
・授業内にて適宜、提示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
クラス全体の場における発言：約 10%、各予習レポート：約 10%、最終レポート：約 80%を目安に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
最終レポートは第 14 回目授業内でクラス全体にフィードバックを行う。また、授業内で指定された予習についても、予習が該当する授業内にてクラス全体へフィードバックを行う。			
備考			

39 デザインマーケティング論		LCD-TH-308	選択 2単位 3年後期
Theory of Design Marketing			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	【講義】マーケティングのフレームワークって、どう使う？	予習：フレームワークの概念について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第2回	【演習】ケースメソッド：3C 分析	予習：3C 分析について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第3回	【講義】隣の芝は青く見える、その影響は？	予習：世の中で、競合関係にある企業をいくつか調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第4回	【演習】ケースメソッド：5F 分析	予習：5F 分析について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第5回	【講義】独善的でない、お客さんにとっての価値を考える	予習：顧客の目線について思い馳せ、調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第6回	【演習】ケースメソッド：バリューチェーン分析	予習：バリューチェーン分析について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第7回	【講義】何を意識すれば、お客さんは買ってくれる？	予習：自分が使う商品のマーケティングの仕組みについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第8回	【演習】ケースメソッド：STP4P	予習：STP4P について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第9回	【講義】マーケティングでの「戦い方」の定め方	予習：市場での、自分たちの強みについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第10回	【演習】ケースメソッド：ポジショニングマップ	予習：ポジショニングマップについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第11回	【講義】「自分たちが業界の最前線」の罫	予習：市場での、自分たちの歴史について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第12回	【演習】ケースメソッド：イノベーションのジレンマ	予習：イノベーションのジレンマについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第13回	【講義】授業内容を振り返る最終レポートの作成	予習：これまでの学びから気づいたことについて調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2
第14回	【演習】最終レポートの振り返り	予習：これまで学んだ内容について調べる。 復習：配付資料などを確認する。	2 2

40 ディスプレイデザイン論 Theory of Display Design		LCD-TH-309	選択 2単位 3年後期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	  
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)		<input type="radio"/> 地域志向科目	
		<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3年全組 酒井 亨			
授業の達成目標			
広範囲なディスプレイ(空間)デザインの成り立ちや考え方、制作のプロセス等の基本知識を理解するとともに、各自の作品の展示手法への応用を理解する。また、制作面を中心に、無駄のない素材使用、資源再利用、再生素材などについて実例をもとに触れる。			
授業の概要			
ディスプレイ(空間)デザインの歴史から始まりグラフィック、ID、Webデザインなどのジャンルを横断する様々な具体例を基に、デザイナーとして必要な知識・技能について解説する。授業では、当該業務に関する豊富な経験のある外部講師を招きより実践的な構成とする。また、東北地域での実績を教材としても導入する。			
実務経験を活かした教育について			
永年の広範囲なディスプレイ(空間)デザイン実績を背景に、各回テーマに応じ国内外の最新情報も含め最適に処理した授業をおこなう。加えて震災関連業務も含めた東北・宮城・仙台での実績が多数あり、地域志向の要素も含まれる。対象学生はグラフィック、ID、Webデザインなどを専攻することを踏まえ、将来進路への応用を意識した構成とする。また、当該業界への興味・関心も喚起することで職業選択の多様性を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
鹿島出版会SD選書「ディスプレイデザイン-魚成祥一郎監修」、グラフィック社「図説ディスプレイ用語辞典」(共に絶版)引用と自作テキストの配布など必要に応じて活用する。また、関連する映像も学習内容に応じ上映する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
期末レポートにて評価を行う。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

40 ディスプレイデザイン論 Theory of Display Design		LCD-TH-309	選択 2単位 3年後期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ディスプレイデザインとは	14回の授業の概要説明、ディスプレイデザインのイメージを持つ。特に本講義がモニターディスプレイ等のハード機材等の概説ではないことを訴求する。 授業内容を復習する。	2
第2回	ディスプレイデザインの原始時代から今日に至る歴史と分類・役割を解説する。	ディスプレイデザインの歴史を俯瞰し、現代のディスプレイ(空間)デザインに求められる要素を考える。 授業内容を復習する。	2
第3回	ディスプレイデザインの実例 [ショールーム・ショーウィンドウ]	ショールーム・ショーウィンドウの実例を紹介する。また、ショーウィンドウにおけるデザイン・構成について実例を挙げて解説する。 授業内容を加味して当該施設を見るなど再体感する。	2
第4回	ディスプレイデザインの実例 ヴィジュアルマーチャンダイジング (VMD) を解説する。 [商業施設・店舗]	商品ディスプレイの基礎知識を説明。また、実例として内外の商業施設におけるディスプレイ内容を解説する。 授業内容を加味して店舗を訪問するなど再体感し、商品陳列の具体的な手法を考える。	2
第5回	ディスプレイデザインの実例 [パブリックスペース]	単一機能から商業機能等も包含する機能へと変化する公園、駅、その他のパブリックスペースを解説し、ディスプレイ要素を見つける。 授業内容を加味して当該施設を訪れるなど再体感する。	2
第6回	ディスプレイデザインとグラフィックの実例	ディスプレイ空間におけるグラフィックデザインの要素、目的・機能などを考える。 授業内容を加味して近隣施設など該当機能を探し再体感する。	2
第7回	ディスプレイデザインの実例 [エキシビジョン・イベント]	エキシビジョンやイベントを体感し、ディスプレイ要素を見つける。 授業内容を加味して可能ならばイベントに参加し再体感する。	2
第8回	ディスプレイデザインの実例 [博物館]	博物館を体感し、ディスプレイ要素を見つける。範囲に含まれる動物園における動物展示の形態を基に動物福祉についても解説する。 授業を加味して近隣の施設を見学し再体感する。	2
第9回	ディスプレイデザインの実例 [万博・企業 PR 施設]	万博や企業情報空間を体感し、ディスプレイ要素を見つける。特に2022年に開催する大阪・関西万博情報も適時盛り込む。 授業内容を加味して図書館蔵書の閲覧などを中心に再体感する。	2
第10回	ディスプレイの造り方 [造形・構成・演出]	ディスプレイデザインの形成法を考える。その繋がりから日本を代表するデザイナーとその作品を解説する。 授業内容を加味して図書館蔵書の閲覧などを中心に再体感する。	2
第11回	ディスプレイデザインの考え方 [他業種との連携] と [先端技術との関係]	各種メディア、AR・VRなど進歩が著しいIT技術など自在空間デザインにおける関係性やデザイン制作に必要な連携を考える。 授業内容を各自が専攻する科目に照らし復習する。	2
第12回	ディスプレイデザインの考え方 [色彩計画・素材・演出照明]	ディスプレイデザインに必要な色と光、各種素材を用いた演出方法を考える。 授業を加味して身の回りをから該当する要素を探し再体感する。	2
第13回	考え方 [ディスプレイプロセス]	ディスプレイデザインがどのような過程で制作されるか考える。特に初期段階における企画立案・創作の重要性を説く。 授業内容を復習し、研究室課題等に応用を試みる。	2
第14回	まとめ 総括とレポート作成。レポート課題は最先端の空間デザイン例等をテキストとしたものとする。	授業で学んだことをまとめる。 授業内容を復習する。	2

41 ウェブデザイン論		LCD-TH-310	選択 2単位 3年後期
Theory of Web Design			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	 
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
		<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当	
		<input type="radio"/> アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
3年全組 鈴木 綾			
授業の達成目標			
授業の内容を理解し、Web デザイナー検定ベーシック (CG-ARTS 協会主催) に相当する知識を習得することを目標とする。			
授業の概要			
ウェブ制作におけるプロジェクトの流れを学ぶ。ウェブサイトの企画・制作・運用のそれぞれのフェーズで、ウェブデザイナーが持つべき基礎知識の学習とウェブ構築におけるデザインやコーディングの技術を習得する。基礎知識の習得には、各種サイトの事例を紹介し、UI や UX の考え方を深く理解する。また、ウェブデザインに必要とされるマーケティングの基礎知識を身につけ、ウェブデザインに関連する知識を幅広く学習する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのウェブデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
入門 Web デザイン (CG-ARTS 協会)、Web デザイン (CG-ARTS 協会) 入門Webデザイン CG-ARTS 協会 画像情報教育振興協会 2022 Web デザイン CG-ARTS 協会 2023			
参考書等			
成績評価方法・基準			
レポート (60%)、簡易的なウェブ制作課題 (40%) で評価。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
次回授業時に、提出課題に対しての見解や、よくある誤り等についてコメントする。学生間で課題を評価し合う機会を設ける。			
備考			

41 ウェブデザイン論		LCD-TH-310	選択 2単位 3年後期
Theory of Web Design			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス・Web とは何か・Web サイトの歴史	予習：ウェブサイトの歴史に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第2回	多様化するデバイスにおける UI 設計	予習：デバイスの多様化における UI デザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第3回	ウェブサイトのコンセプト設計	予習：コンセプト設計に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第4回	ペルソナ設計とサイトナビゲーションについて	予習：ペルソナ設計に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第5回	Web サイトの目的とユーザーニーズ	予習：Web サイトの目的とユーザーニーズに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第6回	HTML の学習	予習：HTML に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第7回	CSS の学習	予習：CSS に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第8回	ウェブデザインのデザインテンプレートの学習	予習：デザインテンプレートに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第9回	色彩デザイン、フォントデザイン	予習：色彩デザイン、フォントデザインに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第10回	画像デザインと著作権	予習：画像デザインと著作権に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第11回	ウェブ集客について	予習：ウェブ集客に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第12回	マーケティングとウェブデザインの関連について	予習：マーケティングに関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第13回	ウェブ解析に基づいた UX デザインについて	予習：ウェブ解析に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。レポートについては、次回授業時に全体に対してフィードバックを行う。	2
第14回	レポート作成	予習：第1回から第13回までの授業を統合的に考察する。 復習：レポートの評価から知識の正否を調べる。	2

42	エキスパートデザイン計画および同実習 B	LCD-TC-302	選択 3単位 3年後期
Expert Design Planning and Practice B			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)		
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
○ クラス分け(クラス分けで担当する)	○ 地域志向科目		
	実務経験のある教員担当		
	アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
3年全組 阿部 寛史 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 坂手 勇次 長崎 智宏 大矢 隆一 下總 良則 坂川 侑希			
授業の達成目標			
デザインプロセスの流れを理解し、アイデアを実現するための応用技術を活用できるようになる。			
授業の概要			
デザイン計画および同実習で習得した知識・技術をベースに、少人数のゼミ形式で、より高いレベルのデザイン課題に実践的に取り組み、高度なデザイン手法を習得する。また、東北地域を意識したデザインテーマに取り組むことで、地域の課題をデザインで解決する手法を考える。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書・参考書については授業開始時、もしくは適宜必要に応じて指示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出作品により総合的に評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
質問や報告等に対するフィードバックは都度行う。			
備考			

42	エキスパートデザイン計画および同実習 B	LCD-TC-302	選択 3単位 3年後期
Expert Design Planning and Practice B			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	エキスパートデザイン計画基礎：課題整理	予習：エキスパートデザイン計画基礎(課題整理)関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第2回	エキスパートデザイン計画基礎：アイデア展開	予習：エキスパートデザイン計画基礎(アイデア展開)関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第3回	エキスパートデザイン計画基礎：基本デザイン制作(展開)	予習：基本デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第4回	エキスパートデザイン計画基礎：基本デザイン制作(精緻化)	予習：基本デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第5回	エキスパートデザイン計画応用：応用デザイン制作(展開)	予習：応用デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第6回	エキスパートデザイン計画応用：応用デザイン制作(精緻化)	予習：応用デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第7回	エキスパートデザイン計画応用：中間プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第8回	エキスパートデザイン計画応用：中間プレゼンテーション	予習：中間プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第9回	エキスパートデザイン計画応用：検証	予習：エキスパートデザイン計画(検証)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第10回	エキスパートデザイン計画実践：実践デザイン制作(展開)	予習：実践デザイン制作(展開)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第11回	エキスパートデザイン計画実践：実践デザイン制作(精緻化)	予習：実践デザイン制作(精緻化)に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第12回	エキスパートデザイン計画実践：最終プレゼンテーション準備	予習：前回までの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第13回	エキスパートデザイン計画実践：最終プレゼンテーション	予習：最終プレゼンテーションに必要なキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは、都度実施する。	2.5
第14回	エキスパートデザイン計画実践：総括・リフレクション	予習：これまでの授業に関連するキーワードについて調べる。 復習：配付資料などを確認し、課題を完成させる。課題に関連するフィードバックは都度実施する。	2.5

43 知的財産権		LCD-TH-401	選択 2単位 4 年前期
Intellectual Property Right			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
○ 単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
4 年全組 蘆立 順美			
授業の達成目標			
①デザイン開発における知的財産権の重要性を理解する。②知的財産法の全体像と各法の目的を理解する。③知的財産法に属する各法について、それぞれの保護対象となる創作物の違いと、付与される法的保護の違いを理解する。④創作行為を行うにあたり、法的な権利関係等について、どのような点に留意すべきかを理解する。			
授業の概要			
本講義では、創作行為において留意すべき法的な権利関係について理解することを目的として、デザイン開発と知的財産権との関わり、及び、知的財産法に属する分野のうち、特にデザインとの関係が深い法領域（著作権法・意匠法・不正競争防止法等）を中心に、その基本的な内容について概説する。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
授業においては、適宜レジュメを配付する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
授業中に実施する小テスト及び課題への取り組み状況40%、筆記試験60%で評価し、総合して60点以上を合格とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
小テストに関しては、授業中または次回授業時に解説を行う。			
備考			

43 知的財産権		LCD-TH-401	選択 2単位 4 年前期
Intellectual Property Right			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	デザイン創作と知的財産法	いわゆるデザインと呼ばれる創作物の種類と、その利用のルールについて各自の認識を整理しておく。 知的財産法が必要とされる理由、同法の役割について復習する。	2
第2回	デザインに関するビジネス戦略と知的財産法	知的財産法が、デザインビジネスにおいてどのように機能するか、具体的な事例を予習する。 ビジネス戦略と同法の関係、重要性等について復習する。	2
第3回	知的財産法に属する各法の内容と全体像	知的財産法には、どのような法律があるか予習する。 各法律の目的、対象とする創作物の違いについて復習する。	2
第4回	著作権法の特徴と著作物	著作権法の保護対象について予習する。 創作物が著作物と認定されるための要件とその内容について復習する。	2
第5回	著作物に付与される権利：著作権	著作権の内容について予習する。 著作物のどのような利用行為が権利の侵害となるかについて復習する。	2
第6回	著作権の制限	著作権が制限される理由について予習する。 どのような要件のもとで、いかなる権利が制限されるかについて復習する。	2
第7回	著作物に付与される権利：著作者人格権	著作者人格権の内容について予習する。 著作物のどのような利用行為が権利の侵害となるかについて復習する。	2
第8回	意匠法の特徴と意匠の登録要件	意匠権の取得手続きを予習する。 意匠権取得のための要件、意匠法の保護対象と著作権法の保護対象の違いについて復習する。	2
第9回	登録意匠に付与される権利：意匠権	意匠権の内容について予習する。 意匠権の侵害の要件を復習し、著作権・著作者人格権侵害との違いを理解する。	2
第10回	権利を有する者と権利侵害に対する救済	著作権・著作者人格権、意匠権の帰属について予習する。 著作権法と意匠法の権利者の確定ルールの違いについて復習する。	2
第11回	商品形態にかかわる法制度：不正競争防止法	不正競争防止法の特徴について予習する。 不正競争防止法の保護と意匠法の保護の違いについて復習する。	2
第12回	ロゴマーク等に関わる法制度：商標法・不正競争防止法	ロゴマークに関係する法律について予習する。 商標権の保護と不正競争防止法の保護それぞれの長所・短所について復習する。	2
第13回	技術とデザイン：その他の知的財産権	技術を保護する法律について予習する。 特許権の内容と、特許権がデザインの保護に与える影響について復習する。	2
第14回	試験と解説	授業で扱ったすべての内容について復習し、筆記試験に臨む。 試験の解説により、その理解を深める。	2

44	デザイン起業論	LCD-TH-402	選択 2単位 4 年前期
Entrepreneurship in Design Business			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目(工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目(情報)	
オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目(商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		○ 地域志向科目	
		○ 実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング	
		○ メディア授業	
クラス・担当教員			
4 年全組 下總 良則			
授業の達成目標			
本授業では、主に企業家精神(アントレプレナーシップ)を学ぶ。複数人のゲストスピーカーを招きながら、ウェルビーイングが意識される現代における働き方の多様性に触れ、いち社会人として、企業家としてクリエイティブ職を選び働くことの意義を考察する。			
授業の概要			
本授業では、世の中の事例をもとに話すのではなく、受講生自身が自己を見つめ直すことで見つけられる問いの解を自分なりに得るプロセスが主となる。講師による講義は最低限にし、受講生が予め考えてきた意見による発言をもとに、クラス全体で学びを進める。このため、授業内で指定された予習と、クラス全体の場での発言は必須とする。また本授業は、zoom や miro などのオンラインツールを使って授業を進行する。このため、安定して授業に接続できるインターネット回線下での受講を必須とする。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインと経営分野の実務経験における実績と経験を講義に活かし、より実践的な授業を構成して実務への対応力を養生する。			
メディア授業の実施形態			
全14回をリアルタイムオンライン授業にて実施する。			
教科書等			
教科書: 7 つの習慣 人格主義の回復 著者: スティーブン・R・コヴィー参考書: 授業内にて適宜、提示する。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
クラス全体の場における発言: 約 50%、各予習レポート: 約 10%、最終レポート: 約 40%を目安に成績を評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
最終レポートは第 14 回目授業内でクラス全体にフィードバックを行う。また、授業内で指定された予習についても、予習が該当する授業内にてクラス全体へフィードバックを行う。			
備考			

44	デザイン起業論	LCD-TH-402	選択 2単位 4 年前期
Entrepreneurship in Design Business			
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	ガイダンス: ハリネズミの知っていること、キツネの知っていること	予習: ハリネズミの概念について調べる 復習: 配付資料などを確認する。	2
第2回	起業するマインド リーダーとマネジメントの違い	予習: リーダーシップとマネジメントの違いについて調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第3回	組織・企業をリードするリーダーの資質について	予習: リーダーシップに求められることは何かについて調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第4回	自分自身の過去の経験が未来に知らせてくれること	予習: ライフラインチャートについて調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第5回	自分自身が目指すミッションを描く	予習: ミッションステートメントについて調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第6回	自分が目指すミッションの発表と共有	予習: 各自のミッションステートメント発表について準備する。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第7回	【ゲストスピーカー談話】若手新人が社長代理になるプレッシャー	予習: 若手新人から社長代理になるキャリアについて考える。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第8回	【ゲストスピーカー談話】副業解禁時代の多様性ある働き方	予習: パラレルワーカーというキャリアについて調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第9回	【ゲストスピーカー談話】女性が活躍することが当たり前前の社会	予習: 女性のキャリアとしての独立・起業について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第10回	ゲストスピーカーの談話を自分事に引き寄せる	予習: ゲストスピーカーの談話から学んだことをまとめておく。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第11回	働き方の多様性について考え、発表共有する	予習: 提出済レポートの内容を整理し、把握しておく。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第12回	東北に関わる起業から学ぶ 01	予習: ベンチャーを起業するドライバーについて調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第13回	東北に関わる起業から学ぶ 02	予習: NPO 法人を起業するとはどういうことか、調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2
第14回	最終レポートの発表共有と振り返り	予習: 最終レポート発表の準備をする。 復習: 配付資料などを確認する。	2

45 工芸学		LCD-TH-403	選択 2単位 4 年前期
History and Theory of Industrial Arts			
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	<input type="radio"/> 教職科目(工業)		
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	<input type="radio"/> 教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	<input type="radio"/> 教職科目(商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	<input type="radio"/> 地域志向科目		
	<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当		
	<input type="radio"/> アクティブラーニング		
	<input type="radio"/> メディア授業		
クラス・担当教員			
4 年全組 小谷 竜介			
授業の達成目標			
伝統文化として伝承した工芸技術と工芸作品を通して、生活文化や精神文化に根ざした人間と物との関わりを知り、豊かな感性を育ててほしい。机上の工芸論の理解にとどまらず、現代の我々が抱える工芸の課題、クラフトデザインについて考えてください。			
授業の概要			
伝統工芸と、高度な機械化と合理化された現代のクラフトについて、その発生や地域、文化、各地の素材や生産技法を解説する。特に東北各地の工芸の魅力と「素材」「技」「意匠」の特徴について、歴史的背景を踏まえながら具体的な参考作品を紹介し解説する。授業では、工芸の魅力と「素材」「技術」「意匠」の分野についてそれぞれ具体例に基づいて解説を行う。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、公的研究機関等での工芸に関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
全14回をオンデマンド授業で実施する。			
教科書等			
参考書等			
成績評価方法・基準			
提出物およびレポートによって評価する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

45 工芸学		LCD-TH-403	選択 2単位 4 年前期
History and Theory of Industrial Arts			
授業計画(各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	オリエンテーション	工芸に関連するキーワードについて調べて予習する。	4
第2回	工芸史 1- 工芸という単語	予習: 工芸という言葉から連想するものについて具体化させる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第3回	工芸史 2- 工芸と美術	予習: 美術工芸という言葉から連想する物について具体化させる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第4回	工芸史 3- 工芸と工業	予習: 前近代の工業について調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第5回	工芸史 4- 博覧会と工芸	予習: 博覧会に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第6回	工芸史 5- 工芸とデザイン	予習: 前近代のデザインに関するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第7回	工芸史 6- 工芸と産業	予習: 近代の工芸と工業の関わりについて講義を振り返る。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第8回	伝統工芸 1 - 美術工芸品	予習: 伝統工芸に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第9回	伝統工芸 2 - 伝統工芸技術	予習: 工芸技術に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第10回	手工芸 1 - 職人	予習: 江戸時代の職人に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第11回	手工芸 2 - 副業	予習: 近代の職人に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第12回	欧米の工芸 1 - 欧米の工芸概要	予習: 欧州の工芸に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第13回	欧米の工芸 2 - 北米の工芸	予習: 北米の工芸に関連するキーワードについて調べる。 復習: 授業中の内容などを確認する。	2
第14回	工芸史 7- 工芸と現代	全体の授業内容を振り返りまとめを行うこと。 日本の工芸についての関心を深める。	2

46 デザイン特別講義 Special Lecture of Design		LCD-TH-404	選択 2単位 4 年前期
授業形態		該当科目	SDGs の取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目 (工業)	
複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目 (情報)	
○ オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目 (商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		○ 地域志向科目	
		○ 実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
4 年全組 長崎 智宏			
授業の達成目標			
現代における「デザイン」の急速な拡大を理解し、自らがデザインのパラダイムを拡大する態度を身につけられるようになる。			
授業の概要			
現代におけるデザインの対象分野は、企業活動を対象としたものから、地域やコミュニティを対象としたものまで、きわめて多岐で多様である。様々な分野で活躍している専門家を通じて、デザイン活動の現状を学ぶことにより、今後自分がデザインとどのように関わっていくかについて考えられるようにする。授業では、創造的な仕事の実務経験のある外部講師を招き、ディスカッションやグループワークを行い、より実践的な授業構成とする。理解度向上のため、スマートフォン等を用いたリアルタイムアンケートなどを行う場合がある。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
教科書は指定しない。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
毎回の講義で指定するミニレポートおよび最終レポート課題			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
ミニレポートは提出期限後の授業に全体に対しフィードバックを行う 最終レポートは LMS 上でフィードバックする			
備考			

46 デザイン特別講義 Special Lecture of Design		LCD-TH-404	選択 2単位 4 年前期
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	全体ガイダンス	予習：自らのデザインスキル、アプローチ、考え方をまとめる。 復習：自らのデザインスキル、アプローチ、考え方をまとめる。	2 2
第2回	デザイン活動事例：デザイン活動の構造	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：追加のリサーチを行い、まとめる。	2 2
第3回	デザイン活動事例：デザイン活動の動向	予習：関連するキーワードについて考えをまとめる。 復習：追加のアイデアリサーチを行い、まとめる。	2 2
第4回	デザイン活動事例：独自性、価値創造	予習：関連するキーワードについて考えをまとめる。 復習：追加のアイデアリサーチを行い、まとめる。	2 2
第5回	デザイン活動事例：アートとデザイン (概要)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第6回	デザイン活動事例：アートとデザイン (実践)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第7回	デザイン活動事例：広告とデザイン (概要)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第8回	デザイン活動事例：広告とデザイン (実践)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第9回	デザイン活動事例：体験とデザイン (概要)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第10回	デザイン活動事例：体験とデザイン (実践)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第11回	デザイン活動事例：空間とデザイン (概要)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第12回	デザイン活動事例：空間とデザイン (実践)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第13回	デザイン活動事例：映像とデザイン (概要)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2
第14回	デザイン活動事例：映像とデザイン (実践)	予習：関連するキーワードについてリサーチする。 復習：事例について自らの視点でリサーチ・考察をする。	2 2

47 メディア論 Theory of Media		LCD-TH-405	選択 2単位 4年後期
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
<input type="radio"/> 単独(1人が全回担当)	教職科目(工業)	 	
<input type="radio"/> 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目(情報)		
<input type="radio"/> オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目(商業)		
<input type="radio"/> クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
<input type="radio"/> 実務経験のある教員担当			
	<input type="radio"/> アクティブラーニング		
	メディア授業		
クラス・担当教員			
4年全組 堀江 政広			
授業の達成目標			
①メディア研究の視点から、メディア論の基礎を理解する。②現代のメディア社会が抱える課題を捉える。③メディア社会での情報デザイナーとして必要な知識を身につける。			
授業の概要			
デジタル・メディアのデザインをする上でデザイナーに必要な、メディアとの関わり方について学習する。授業の前半は文献を講読しながらすすめ、後半は学生が担当するメディアについて、文献の内容を含めて発表する。マーシャル・マクルーハン著「メディア論」の「メディアはメッセージである」という主張を理解する。そして「メディア論」で取り上げられている写真、電話、蓄音機、映画、ラジオ、テレビといったメディアについて振り返る。そこから、インターネットやスマートフォンといったデジタル・メディアの可能性と課題についての考え方を養う。そして、情報デザインの視点から、メディアの身体性について考える。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
メディア論—人間の拡張の諸相 マーシャル・マクルーハン みすず書房 1987			
成績評価方法・基準			
講読の発表(50%)、および最終レポート(50%)の評価合計 60点以上の得点で合格とする。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
講読の発表については、発表後に提出課題に対しての見解や、発表内容の誤り・補足等についてコメントする。			
備考			

47 メディア論 Theory of Media		LCD-TH-405	選択 2単位 4年後期
授業計画(各回の学習内容等)			
学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)	
第1回 熱いメディアと冷たいメディア	予習: マーシャル・マクルーハンについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第2回 人間の拡張	予習: 人間とテクノロジーの関わりを調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第3回 19世紀のメディア(電信、電話、無線、ラジオ)	予習: 電信、電話、無線、ラジオについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第4回 20世紀のメディア(ラジオ、テレビ)	予習: ラジオ、テレビについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第5回 20世紀のマスメディア(新聞、放送)	予習: 新聞、放送について調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第6回 21世紀のデジタル・メディア(インターネット)	予習: インターネットについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第7回 21世紀のデジタル・メディア(ケータイ、スマートフォン)	予習: ケータイ、スマートフォンについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第8回 21世紀の市民メディア	予習: 市民メディアについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第9回 メディア・リテラシー	予習: メディア・リテラシーについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第10回 メディアと情報デザイン	予習: 情報デザインについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第11回 メディア・アート	予習: メディアアートについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第12回 グローバル・メディア(アニメ、ゲーム)	予習: アニメ、ゲームについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第13回 ローカル・メディア(エスニック・メディア)	予習: エスニック・メディアについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	
第14回 実践ワークショップ	予習: メディア研究での実践ワークショップについて調べる。 復習: 配付資料などを確認して復習する。	2	

48 サステイナブルデザイン論		LCD-TH-406	選択 2単位 4年後期
Theory of Sustainable Design			
授業形態	該当科目	SDGs の取り組み	
○ 単独(1人が全回担当)	教職科目 (工業)		
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)	教職科目 (情報)		
○ オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)	教職科目 (商業)		
○ クラス分け(クラス分けで担当する)	地域志向科目		
	○ 実務経験のある教員担当		
	○ アクティブラーニング		
	○ メディア授業		
クラス・担当教員			
4年全組 貝崎 勝			
授業の達成目標			
サステイナブルデザインとは、地球環境、地域、個人まで様々なレベルで、自然と社会と人の関係が無理なく持続できることを目指したデザインである。サステイナブルデザインの価値を理解し、デザイン活動のなかで実践できることを目標とする。			
授業の概要			
持続可能な社会とデザインとの関係を理解し、SDGs の 17 のゴール達成を目指すサステイナブルデザインの理論や方法論を、企業における具体的な経営活動や事業活動の事例を通して学ぶ。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業等でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を講義に活かして、実務への対応力を養成する。			
メディア授業の実施形態			
全14回中10回をオンデマンド授業で実施する。			
教科書等			
なし。			
参考書等			
成績評価方法・基準			
レポート(10%) およびワークシート(30%)、2つの提出物(60%)により評価する。次回授業において、提出課題に対しての見解、またはよくできた課題等を紹介する。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
LMS上や次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

48 サステイナブルデザイン論		LCD-TH-406	選択 2単位 4年後期
Theory of Sustainable Design			
授業計画 (各回の学習内容等)			
学習内容 (授業方法)	学習課題 (上段予習・下段復習)	目安時間(時)	
第1回 ガイダンス・将来の社会変化の予測 (気候変動や人口動向などを社会課題など)	予習: サステイナブル (理論) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第2回 ワークショップ (将来の社会変化)	予習: サステイナブル (社会動向) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第3回 課題設定 (社会課題の因果関係)	予習: サステイナブル (地域課題) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第4回 演習 (課題設定)	予習: サステイナブル (将来課題) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第5回 仮説設定 (将来起こり得そうな事象)	予習: サステイナブルデザインに関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第6回 演習 (仮説設定)	予習: サステイナブルデザインの事例に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第7回 アイデア抽出 (アイデアの可視化)	予習: サステイナブルデザインの応用に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第8回 演習 (アイデア抽出)	予習: サステイナブルデザインの実践に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第9回 アイデアの具体化	予習: サステイナブルデザインの演習に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第10回 演習 (アイデアの具体化)	予習: サステイナブルデザインの演習 (応用) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第11回 レポート作業 (課題)	予習: サステイナブルデザインの演習 (考察) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第12回 レポート作業 (仮説)	予習: サステイナブルデザインの演習 (検証) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第13回 レポート作業 (アイデア)	予習: サステイナブルデザインの演習 (展開) に関連する事項について調べる。 復習: 配付資料などを確認する。	2	
第14回 まとめ・レポート発表	講義全体を振り返り、配付資料などを確認して復習する。	4	
		0	

49~54	デザイン特別課外活動 (I~VI) (LCD-XX-001 ~ LCD-XX-006)	選択 1~2単位 1年前期~4年後期
-------	--	--------------------

Extracurricular Activities in Design

全学年全組 学科長 梅田 弘樹

本学科の専門に関連の深い資格の取得や検定等の合格、学科が指定する課外活動などに対して、本人の申請に基づいて学科で審査の上、専門選択科目の単位として合計4単位までを認める。申請した課外活動の内容により1単位あるいは2単位を認定する。単位認定を希望する者は、教務学生課又は長町キャンパス事務室に申し出て「デザイン特別課外活動単位認定申請書」を受け取り、必要事項を記入し、以下に示すその他の必要書類とともに教務学生課又は長町キャンパス事務室へ提出すること。申請の期限は毎学期末(7月末日、1月末日)とする。なお、同様の課外活動で、教養教育科目の「特別課外活動」の単位認定にも申請できるが、どちらに申請するかは本人が選択する。一つの活動で両科目の単位を取得することはできない。

◎資格取得、検定合格による単位認定

単位認定の対象となる資格、検定の例を下表に示す。

これら以外の資格、検定については、申請に応じ学科で判断する。資格取得、検定合格による単位認定申請に必要な書類は以下の通りである。

- ・デザイン特別課外活動単位認定申請書：取得した資格または合格した検定の名称、および取得年月日を記入すること。
- ・資格の取得または検定の合格を証明する書類のコピー。

◎学科指定の課外活動による単位認定

学科が指定する課外活動は次のようなものである。

- (1) 各種デザインコンペでの受賞
- (2) 企業実習への参加
- (3) インターンシップへの参加
- (4) 学科内の研究室が単独または合同で実施する調査研究や各種ゼミへの参加
- (5) 自主的に行う国内・国外のデザイン見聞旅行の計画・実施など

学科が指定する課外活動による単位認定申請に必要な書類は以下の通りである。

- ・デザイン特別課外活動単位認定申請書：課外活動の名称、活動時期(年月日)、場所、活動内容の概要を記入すること。
- ・活動報告書：A4サイズ、1000文字程度。活動の動機、内容、成果(具体的な成果物の写真、身につけた知識や技能、精神的な成長など)を詳細に示すこと。(3)の場合は大学所定の「インターンシップ実習報告書」でよい。
- ・活動参加を証明する書類：(3)の場合は大学所定の「インターンシップ評価票」でよい。

◎単位の認定

単位認定および評価は、教養科目の「特別課外活動」の方法に準じて行うのでそれらを参照のこと。

資格取得または検定等の主な認定例

資格等名称	単位
色彩検定	2
CGクリエイター検定	2
CGエンジニア検定	2
マルチメディア検定	2
Photoshop クリエイター能力認定試験	2
ファッションビジネス能力検定	2
カラーコーディネーター検定	2
Web デザイナー検定	2
画像処理エンジニア検定	2
Illustrator クリエイター能力認定試験	2
マイクロソフトオフィススペシャリスト	2

※認定希望者は事前に教務学生課又は長町キャンパス事務室に問合せること。

- ◎デザイン特別課外活動Ⅰ 選択 1単位 1年前期~4年後期
- デザイン特別課外活動Ⅱ 選択 1単位 1年前期~4年後期
- デザイン特別課外活動Ⅲ 選択 1単位 1年前期~4年後期
- デザイン特別課外活動Ⅳ 選択 1単位 1年前期~4年後期
- デザイン特別課外活動Ⅴ 選択 2単位 1年前期~4年後期
- デザイン特別課外活動Ⅵ 選択 2単位 1年前期~4年後期

※あわせて4単位までを進級および卒業に要する単位として算入できる。

55 チャレンジアブロードプログラム		LCD-XX-007	選択 4単位 1年前期～4年後期
Challenge Abroad Program			
授業形態		該当科目	SDGsの取り組み
単独(1人が全回担当)		教職科目(工業)	
○ 複数(1回の授業を2人以上が一緒に担当)		教職科目(情報)	
○ オムニバス(各回の担当教員が異なる場合)		教職科目(商業)	
クラス分け(クラス分けで担当する)		地域志向科目	
		実務経験のある教員担当	
		○ アクティブラーニング	
		メディア授業	
クラス・担当教員			
全学年全組 宮曾根 美香 佐藤 夏子 二瀬 由理 大石 加奈子			
授業の達成目標			
1. 事前研修において海外で研修をするために必要な基本的知識とスキルを身につける。 2. 海外研修で異文化理解を深め、コミュニケーション能力の向上を図る(現地研修は対面を予定、状況によってはオンライン留学でリアルタイムオンラインでの実施となる)。			
授業の概要			
1. 事前研修ー海外での生活、ホームステイ、英会話、プロジェクト・ワークについての事前指導と準備。 2. 海外研修ー海外の語学学校での語学研修に参加し、英語レッスンに加えて、プロジェクトワークをする。帰国後は報告書の提出が必須。			
実務経験を活かした教育について			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
ハンドアウトを配付する。			
参考書等			
海外研修のためにパスポートの取得が必要となる。			
成績評価方法・基準			
海外研修の報告書 50%、およびプロジェクト・ワーク 50%で評価する。授業およびLMSで必要なフィードバックを行う。			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
提出された課題についてはコメントを書いて返す。必要に応じて全体的コメントを行う。			
備考			

55 チャレンジアブロードプログラム		LCD-XX-007	選択 4単位 1年前期～4年後期
Challenge Abroad Program			
授業計画 (各回の学習内容等)			
	学習内容(授業方法)	学習課題(上段予習・下段復習)	目安時間(時)
第1回	1. 事前研修(後期)オリエンテーション 事前研修と海外研修について説明	他の人たちの留学体験記を読んてくる。	2
第2回	英語で自己紹介	自分の留学の目標(大・小)と必要な事前準備について整理する。	2
第3回	英会話1 ホームステイ他	自己紹介文(英文)を作成してくる。 自己紹介をよりアピールするものに修正し、実際に口頭で試みる。	2
第4回	英会話2 食事他	ホームステイに必要な英会話表現を調べる。 授業で習った内容を復習し、自分なりにノートにまとめる。	2
第5回	英会話3 道を尋ねる他	食事に必要な英会話表現を調べる。 授業で習った内容を復習し、自分なりにノートにまとめる。	2
第6回	英会話4 買い物他	道を尋ねる際必要な英会話表現を調べる。 授業で習った内容を復習し、自分なりにノートにまとめる。	2
第7回	プロジェクトワークの準備(グループ分けと企画)	買い物に必要な英会話表現を調べる。 授業で習った内容を復習し、自分なりにノートにまとめる。	2
第8回	プロジェクトワークでの仕事分担およびタイムスケジュール作成	(現地)で外国人に紹介したい日本文化について調べて、いくつか候補を考えてくる。 話し合いでまとめたことと今後の課題を整理する。	2
第9回	企画の準備(作業)	企画に必要な作業内容を整理する。 話し合いでまとめたことと今後の課題を整理する。	2
第10回	企画の準備(作業および英文の作成等)	自分が担当する役割に必要なことを整理する。 話し合いでまとめたことと今後の課題を整理する。	2
第11回	企画の準備(作業および英文の作成等)	紹介する日本文化について必要な英単語と表現をメモしてくる。 授業で受けた指摘をもとに英文を修正する。	2
第12回	プロジェクトワークのプレゼンテーション	外国人を意識して英文をまとめてみる。 授業で受けた指摘をもとに英文をさらに加筆・修正する。	2
第13回	プロジェクトワーク最終確認	発表の担当箇所を練習してくる。 授業で受けた指摘をもとに、必要な修正や練習を行う。	2
第14回	出発前の最終打ち合わせ	より完成度の高いパフォーマンスができるよう、練習してみる。 授業で受けた指摘をもとに、必要な準備をする。	2
第15回	2. 現地語学研修(2月～3月の間に実施予定)オリエンテーション	レポート課題について事前に確認する。 移動の行程、滞在先、プロジェクトワーク、持ち物他について最終点検をする。	2
第16回	自己紹介及び相手との情報共有の英会話	自己紹介の準備 受けた質問を整理し、回答の情報も含めて、よりアピールできる自己紹介を作成する。	2
第17回	ホームステイでの生活に必要な表現及び語彙	質問する英語表現をまとめてみる。 他の学生たちから得た情報等を英語でまとめておく。	2
第18回	場面に応じた会話	ホームステイする際に必要と思われる単語、表現をまとめてみる。 自分がホストファミリーに聞きたい質問を書いてみる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2
第19回	readingおよびwritingの活動と演習	あいつち、質問、誘う、招待を受ける、断る、相手をほめる、感情を表現する等の表現についてまとめてみる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2
第19回	readingおよびwritingの活動と演習	現地の日常文化についての英文を読んで要点を英語で書いてみる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2

産業デザイン学科

55 チャレンジアブロードプログラム		LCD-XX-007	選択 4単位 1年前期～4年後期
Challenge Abroad Program			
授業計画（各回の学習内容等）			
	学習内容（授業方法）	学習課題（上段予習・下段復習）	目安時間(時)
第20回	プロジェクトワークの準備	プロジェクトワークで使う表現、語彙をまとめる。 不足している点を補う。	2 2
第21回	日本文化紹介（プレゼンテーション・交流）	最終のチェックをする。 寄せられた質問と回答をまとめる。	2 2
第22回	反省点を話し合う。	修正すべき点を英語でまとめる。 今回のプロジェクトワークで得られた反応および自分たちが学んだことを整理する。	2 2
第23回	異文化理解と異文化間コミュニケーション①	現地の文化と日本文化の共通点、違いを考えてみる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2 2
第24回	異文化理解と異文化間コミュニケーション②	現地の文化について、生活しての発見と理解したことについて考えてみる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2 2
第25回	トピックを決めて日本と現地の比較 ディスカッション①	有効な表現、語彙をまとめる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2 2
第26回	トピックを決めて日本と現地の比較 ディスカッション②	有効な表現、語彙をまとめる。 授業で習った表現、語彙を復習する。	2 2
第27回	感謝の挨拶	スピーチの準備 スピーチで使った表現等をまとめる。	2 2
第28回	まとめ 帰国後に報告書を作成、提出。	現地研修を振り返って簡単に英語でまとめる。 受けたフィードバックを整理する。	2 2

56	他学科開講科目群 LCD-XX-008	選択 8単位 1年後期～4年後期
Subjects offered by other departments		
<p>他学科開講科目については、1セメスターに2単位まで受講可能とする。各科目のシラバスを参照のこと。</p>		

57	他大学開講科目群 LCD-XX-009	選択 4単位 1年後期～4年前期
Subjects offered by other universities		
<p>詳細については学生便覧の「他大学開講科目群」、キャンパスライフの「学都仙台単位互換ネットワーク協定および国内外の大学等との単位互換に関する協定に基づく東北工業大学特別聴講学生取扱要項」を参照のこと。</p>		