

1 ライフデザイン通論		LD-F-101LS-F-101LM-E-101	必修 2単位 1年前期
Introduction of Life 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			
1年全組 堀江 政広 阿部 寛史 伊藤 美由紀 大沼 正寛 中井 周作 高木 理恵 畠山 雄豪 谷本 裕香子 岸本 誠司 大場 真田中 望 亀井 あかね			
授業の達成目標			
本科目の授業達成目標は次の通りです。 1. 3学科のそれぞれの学びを理解できる 2. ライフデザイン学部での学びの広がり理解できる 3. 副専攻への入口を理解し、自主的な学びを選択できる			
ミニマムリクワイアメント			
本科目のミニマムリクワイアメントは、達成目標のうち次の通りです。 1. ライフデザイン学部の各学科の学びを理解し、3学科間の学びの広がり考える知見を得ることができる。			
授業の概要			
生活デザイン学科、産業デザイン学科、経営デザイン学科の教育目標・体系を学ぶ。その上で、各学科に関連する話題提供を行うことによりライフデザイン学部の学術領域及び各学科の基盤、関心事項や専門技術などを紹介する。それらによりライフデザイン学部全体の学びを理解した上で、副専攻の学びへの入り口と位置付ける。			
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			
講義中に適宜示す			
参考書等			
講義中に適宜示す			
成績評価方法・基準			
レポート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			
各回の授業及び学科ごとに適宜フィードバックを行う。			
備考			

1 ライフデザイン通論		LD-F-101LS-F-101LM-E-101	必修 2単位 1年前期
Introduction of Life 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)	
ガイダンス：ライフデザイン学部について	学部で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2	
第1回	講義をもとに、学部の学びについて考えておく。	2	
第2回	生活デザイン学科編01 生活デザイン学科における「生活福祉」の領域について、これまでの学びをまとめる 生活福祉について、学んだことを復習する	2	
第3回	生活デザイン学科編02 生活デザイン学科における「生活環境」の領域について、これまでの学びをまとめる 生活環境について、学んだことを復習する	2	
第4回	生活デザイン学科編03 生活デザイン学科における「生活文化」の領域について、これまでの学びをまとめる 生活文化について、学んだことを復習する	2	
第5回	生活デザイン学科編 まとめ 第2回から第4回までの講義内容の振り返りを行う 講義中の発言や議論について不明点を調べ、今後の学びに備える	2	
第6回	産業デザイン学科編01 モノのデザインに関する暮らしを良くするデザインについて、これまでの学びをまとめる 暮らしを良くするデザインについて、学んだことを復習する	2	
第7回	産業デザイン学科編02 モノのデザインに関する情報を伝達するデザインについて、これまでの学びをまとめる モノのデザインに関する情報を伝達するデザインについて、学んだことを復習する	2	
第8回	産業デザイン学科編03 コトのデザインに関する地域や社会、経済活動のデザインについて、これまでの学びをまとめる 地域や社会、経済活動のデザインについて、学んだことを復習する	2	
第9回	産業デザイン学科編04 コトのデザインに関する複合的・総合的なデザインについて、これまでの学びをまとめる 複合的・総合的なデザインについて、学んだことを復習する	2	
第10回	経営デザイン学科編01 経営デザインについて、これまでの学びをまとめる 講義中学んだことを復習する	2	
第11回	経営デザイン学科編02 第10回からの内容の振り返りを行う 講義中学んだことを復習する	2	
第12回	経営デザイン学科編03 第10回からの内容の振り返りを行う 講義中学んだことを復習する	2	
第13回	経営デザイン学科編まとめ 第10回からの内容の振り返りを行う 講義中学んだことを復習する	2	
第14回	まとめと副専攻について 3学科の学びの広がり副専攻のつながりについて確認しておく 3学科の学びの広がり副専攻のつながりについて理解する	2	

2 コミュニティネットワーク論		LD-F-201,LS-F-201,LM-E-201	選択 2単位 2年前期
Theory of Human Community and Network			
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 坂川 侑希 大沼 正寛 谷本 裕香子 岸本 誠司 亀井 あかね			
授業の達成目標			
社会におけるコミュニティやネットワークの重要性を認識し、その基礎知識を身につけるとともに、事業企画・ものづくり・まちづくりの具体的な課題において、これを参照・活用できるようにする。現実社会の課題を多角的に捉えるための知識を身につけるとともに、事業企画、ものづくり、都市開発など、具体的な課題において、多様な視点から創造的に問題解決に取り組めるようになる。			
ミニマムリクワイアメント			
コミュニティやネットワークの基礎知識を理解し、事業企画・ものづくり・まちづくりの課題解決に応用できる知見を最低限身につける。			
授業の概要			
コミュニティやネットワークの重要性を学び、多角的な視点で社会課題を分析し解決する力を養い、事業企画やものづくり、まちづくりといった具体的な課題を通じて、創造的な問題解決力を身につけます。また、ゲストスピーカーの実務経験や学部教員の専門知識を学ぶことで、ライフデザイン学部ならではの学びを軸に現実社会で役立つスキルと知見を深めていきます。			
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			
適宜コメントシートなどを活用しフィードバックを行う。			
備考			


2 コミュニティネットワーク論		LD-F-201,LS-F-201,LM-E-201	選択 2単位 2年前期
Theory of Human Community and Network			
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	大学・学部・学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		講義をもとに、学部の学びについて考えておく。	2
第2回	産業デザイン編 (分野の特徴的な事例研究)	産業デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第3回	産業デザイン編 (分野の応用的な事例研究)	産業デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第4回	産業デザイン編 (ゲストスピーカーによる講演)	産業デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第5回	クロストーク (学科教員によるセッション)	前3回の講義内容を振り返り、総合的に考察しておく。	2
		領域・分野を超えた学びについて、当該編の側面から再考する。	2
第6回	生活デザイン編 (分野の特徴的な事例研究)	生活デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第7回	生活デザイン編 (分野の応用的な事例紹介)	生活デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第8回	生活デザイン編 (ゲストスピーカーによる講演)	生活デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第9回	クロストーク (学科教員によるセッション)	前3回の講義内容を振り返り、総合的に考察しておく。	2
		領域・分野を超えた学びについて、当該編の側面から再考する。	2
第10回	経営デザイン編 (分野の特徴的な事例研究)	経営デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第11回	経営デザイン編 (分野の応用的な事例研究)	経営デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第12回	経営デザイン編 (ゲストスピーカーによる講演)	経営デザイン学科で何を学ぶのか、学生便覧を確認する。	2
		配付資料などを確認する。	2
第13回	クロストーク (学科教員によるセッション)	前3回の講義内容を振り返り、総合的に考察しておく。	2
		領域・分野を超えた学びについて、当該編の側面から再考する。	2
第14回	最終討論・ライフデザイン学部の学びの可能性と課題	各回コメントシートを振り返り、講師、内容を整理しておく。	2
		授業の達成目標と理解度を各自がチェックする。	2

3	プロジェクトデザイン	LD-F-202,LS-F-209,LM-E-203	必修 (SD学科) 選択 (CD学科・MD学科) 2単位 2年後期
	Project 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			
2年全組 畠山 雄豪 阿部 寛史 岸本 誠司 大場 真 佐藤 飛鳥 亀井 あかね			
授業の達成目標			
プロジェクトのデザインとマネジメントについての基礎的な知識を身につける。プロジェクトの実施に伴う各種の評価方法について理解する。実践例を通して、実行的なプランニングの手法の理解を深める。			
ミニマムリクワイアメント			
プロジェクトをデザインする上で必要な基礎知識を理解し、プロジェクト発案を検討することができる。			
授業の概要			
主に宮城を含む東北地方を始めとする地域で実践されている各種プロジェクト事例を題材に、プロジェクトの計画、準備、実施、評価の各フェーズにおいて必要なデザイン手法や知識を身につける。さらに、プロジェクトを進めるうえで必要な、運営の仕組みや住民参加などのプロジェクト管理や関係者の参加のすすめかたについても学んでいく。また、デザインにおいてどのように発想し相手に伝える表現をするのか学んでいく。これらを受けて、プロジェクトをどのように経営的視点で進めていくのか理解する。授業では、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			
地域社会の課題を市民協働で取り組む活動や自治体において防災面を含めた地域社会の課題活動に従事しており、その実績と経験を授業に還元して対応力の養成を図る。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
講義中に適宜示す			
参考書等			
講義中に適宜示す			
成績評価方法・基準			
各回におけるレポート、試験による			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
各回またはまとまりの内容ごとに回答を提示する			
備考			

3	プロジェクトデザイン	LD-F-202,LS-F-209,LM-E-203	必修 (SD学科) 選択 (CD学科・MD学科) 2単位 2年後期
	Project 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	プロジェクトデザインとは	プロジェクトと計画との違いを予習する。	2
第2回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_都市編	プロジェクト実施するにあたり、各段階の基本的な作業や内容を理解し、復習する。 都市部におけるプロジェクトにおいてかかわる主体について予習する。	2
第3回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_地域編	参加と協働ネットワークのデザインを実践例を通して学び、復習する。 地域におけるプロジェクトにおいてかかわる主体について予習する。	2
第4回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_運営編	参加と協働ネットワークのデザインを実践例を通して学び、復習する。 都市部におけるまちづくりプロジェクトにおいてかかわる主体について予習する。	2
第5回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_地域デザイナー・空間設計編	目的設定とプロセスのデザインを実践例を通して学び、復習する。 地域デザイナーや空間設計者がかかわるプロジェクトについて予習する。	2
第6回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_施設編	地域とのかかわり、具現化する実践例を通して学び、復習する。 公共施設等にかかわる主体について予習する。	2
第7回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_まちづくり編その1	地域とのかかわり、具現化する実践例を通して学び、復習する。 まちづくりプロジェクトにおいてかかわる主体について予習する。	2
第8回	プロジェクトデザイン(生活デザイン学科編)_まちづくり編その2	参加と協働ネットワークのデザインを実践例を通して学び、復習する。 まちづくりプロジェクトにおいてかかわる主体について予習する。	2
第9回	プロジェクトデザイン(産業デザイン学科編)_ケーススタディ編	まちづくりプロジェクトにおいてかかわる主体について予習する。 デザイン活動におけるプロジェクト、またはプロジェクト活動におけるデザインの役割について調べておく 授業で提示された事例・活動・状況等について、まとめておく	2
第10回	プロジェクトデザイン(産業デザイン学科編)_アイデア発想編	アイデア発想に用いられる手法を調べておく 授業で提示された事例・活動・状況等について、まとめておく	2
第11回	プロジェクトデザイン(産業デザイン学科編)_デザイン表現技法編	アイデアを伝えるためにどのような表現が用いられるか、調べておく アイデア、企画、プロジェクト状況などを伝達するための表現方法について理解を深めておく	2
第12回	PBLにむけて1(経営デザイン学科編)_予算とリスク・制約を考慮した計画とその修正	経営とマネジメントの違い(目的)について、マネジャーの役割について調べてまとめておく。キーワード：品質管理、コスト管理、スケジュール管理、スコープ管理(プロジェクトの範囲)、リスク管理	2
第13回	PBLにむけて2(経営デザイン学科編)_バックキャストによる目標・戦略策定	経営上に起こり得る内部環境・外部環境の変化によるリスクや制約から生じる計画修正の必要性に対応できる策をまとめる。 プロジェクトマネジメントの方法について調べてまとめておく。キーワード：ガントチャート、PERT、CCPM、WBS アジャイル、ウォーターフォールなどを用いた計画立案方法をまとめ直す。スケジュール管理、進捗モニタリングおよびコントロール方法をまとめ直す。	2
第14回	まとめ	生活デザイン学科編、産業デザイン学科編、経営デザイン学科編それぞれそのプロジェクトの向き合い方について整理しておく。 総合的なプロジェクトデザインの進め方、展開の仕方について理解を深めておく	2

4	PBL I Problem/Project-Based Learning	LD-F-301.L5-F-302.LM-E-301	選択 2単位 3年前期
		授業形態	
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 佐藤 飛鳥			
授業の達成目標			
地域や組織の課題やニーズ(例えば企業の売上低下や消費者の変化への対応策不足など)を発見し、解決策を導くまでのプロセスを理論的に学び理解する。(連続受講推奨科目PBL IIにて)「企業や地域の課題を解決する提案」を行うために必要となる基礎理論を身につける。マーケティング論で学んだ分析手法も使いながら、本科目で商品7つ道具などの新たな手法を学びつつ、社会で求められる「ム作業で力を発揮できる」力をつける。			
ミニマムリクワイアメント			
(1) 地域や組織の課題やニーズを発見することができる (2) マーケティングで利用する分析手法を適用できる (3) 商品企画7つ道具を理解する (4) 商品企画7つ道具を活用できる (5) チームで調査企画・実践までのロードマップを作成できる			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは(1)～(3)とする。			
授業の概要			
課題設定方法や論理構成の方法を学びながら、資料やデータを用いて分析のワークも行う。ロジカルシンキング・クリティカルシンキングを実践し、リサーチ・リテラシー(調査結果の批判的読解能力)を身につけ、自ら課題を設定し研究テーマを探求することを通じて、これまでに得た知識や経験を総合的に活用する。また、調査企画や実践までのロードマップ作成を通じて、企画・立案能力を高める。			
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			
参考書等			
成績評価方法・基準			
講義中のワークや発言(20%) 講義中に指示するホームワーク(20%) 期末に提出するチームでの調査企画や実践までのロードマップ(60%)			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
ワークやホームワークを実施した次の講義の冒頭に、提出された内容を紹介しながらコメントする。			
備考			

4	PBL I Problem/Project-Based Learning	LD-F-301.L5-F-302.LM-E-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	PBLとは何か 社会で必要な能力とPBLで伸びる力: オリエンテーション	PBLをキーワードに調べ、まとめる	2
第2回	地域や組織の課題・ニーズを考える: 宮城県、または出身地の課題とニーズ、または身近な組織の課題とニーズ	PBLで身につく基礎的・汎用的能力(ジェネリック・スキル)とエンプロイアビリティ(雇用されうる能力)の関係をまとめる 宮城県、または出身地の課題とニーズ、または身近な組織の課題とニーズをまとめる	2
第3回	課題・ニーズを取り巻く外部環境を検討する①PEST/3C: マーケティングの分析手法であるPEST分析と3C分析を行う	PEST分析と3C分析を調べ、まとめる 第2回で設定したテーマでPEST分析と3C分析を行う	2
第4回	課題・ニーズを取り巻く外部環境を検討する②SWOT: マーケティングの分析手法であるSWOT分析を行う	SWOT分析を調べ、まとめる 第2回で設定したテーマでSWOT分析を行う	2
第5回	商品企画による課題解決①商品企画7つ道具前半: インタビュー調査、アンケート調査、ポジショニング分析、アイデア発想法、アイデア選択法、コンジョイント分析、品質表を理解する	商品企画7つ道具を調べ、まとめる 1つの手法を選択して第2回で設定したテーマで分析する	2
第6回	商品企画による課題解決②商品企画7つ道具後半: 仮説発掘法、フォト日記調査法、仮説発掘アンケート調査法、競合対象商品調査法を調べ、まとめる	仮説発掘法、フォト日記調査法、仮説発掘アンケート調査法、競合対象商品調査法を調べ、まとめる 1つの手法を選択して第2回で設定したテーマで分析する	2
第7回	チームづくり: チームで解決したい課題とニーズを決定する	解決したい課題とニーズを2つまとめておく チーム全員が解決したい課題とニーズを統一する	2
第8回	チームで課題分析を行う: 課題の所在を洗い出す	マーケティングの分析手法や商品企画7つ道具を用いて課題を分析する チームの見解をまとめる	2
第9回	チームで課題解決策を考える	第8回の内容と復習内容をもとに課題解決策を1つ考えておく チームの見解をまとめる	2
第10回	行動計画の立案: ステークホルダー、特に提案後の実現可能性を高める主体を定め、課題解決に向けた行動計画	ステークホルダー、特に提案後の実現可能性を高める主体を洗い出す 課題解決に向けた行動計画の素案を策定する	2
第11回	企画書(プレゼンテーション)の準備①: チームごとに資料作成	企画書の構成を決め、担当を決める 企画書に取りかかり、完成までのスケジュール感をチームで共有する	2
第12回	企画書(プレゼンテーション)の準備②: チームごとに資料作成	企画書の作成を進める 企画書を完成し、プレゼンの担当部分を決める	2
第13回	企画書プレゼンテーション: 企画書の講義内プレゼンテーション実施	効果的なプレゼンテーションになるように準備する 他のチームの良かった点を参考にして企画書をまとめ直す	2
第14回	振り返り: 実効性のある企画案に修正する	プレゼンテーション後の修正点をまとめる 後続科目「PBL II」に向けての計画立案を行う	2

5 PBL II		LD-F-302,LS-F-307,LM-E-304	選択 2単位 3年後期
Problem/Project-Based Learning			
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 佐藤 飛鳥			
授業の達成目標			
企業や地域(行政機関)等の課題にチームで解決策をまとめ、成果報告会で解決策を提案する。学外でのフィールドワークを行うことがある。学びと実践を積み重ねる中で、社会人基礎力、自在に人と関わる力、問題解決力、ブランド戦略立案力、提案力を養う。			
ミニマムリクワイアメント			
(1) 地域や企業の課題をまとめることができる (2) PBL I で学んだ手法をチームで活用できる (3) PBL II で学ぶ手法をチームで活用できる (4) 地域や企業の強み・コアコンピタンスを理解したうえで新商品企画・開発などの提案ができる (5) 提案を受けた者が納得し、採用されるプレゼンテーションができる			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは(1)～(4)とする。			
授業の概要			
企業や地域と可能な限りコラボし、明確な答えがない社会課題に挑む。チームで提案をまとめ、企業や地域の方から評価を受ける。コラボ可能な企業または地域を募集するが、毎年準備できるとは約束できず、不可能な場合には受講者の興味に合わせて取り組むテーマを決定する。			
大枠で2つのテーマで進める。 【ブランドプロデュース：地域・自治体との連携】 地域産品をもとに名産品、地元グルメなどの新商品を企画・開発し、提案する。 【新商品プロデュース：企業との連携】 既存企業のブランドを維持または発展させる新商品を企画・開発し、提案する。			
* PBL II はPBL I で基礎理論を学んだ受講者が理論を元に実践的に提案を行う科目であり、企業や地域との連携には責任を伴うため、PBL I の単位を取得済みであることを履修条件とする。			
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			
参考書等			
成績評価方法・基準			
講義中のワークや発言 (20%) 講義中に指示するホームワーク (20%) 期末に提出するチームでの企画提案書 (60%)			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
ワークやホームワークを実施した次回の講義の冒頭に、提出された内容を紹介しながらコメントする。			
備考			

5 PBL II		LD-F-302,LS-F-307,LM-E-304	選択 2単位 3年後期
Problem/Project-Based Learning			
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：PBL I で学んだことの振り返り	PBL I のノートを読み返す	2
第2回	プロジェクト活動の実践①ブランドプロデュース：地域・自治体との連携、または新商品プロデュース：企業との連携のいずれを進めるかを決定する(参加学生のプレゼンによる)	PBL II で行うことをまとめ直す	2
第3回	プロジェクト活動の実践②依頼元を訪問する際のマナー、ヒアリングシートの作成	ブランドプロデュース、または新商品プロデュースのどちらを希望するかを決めておく 決まった方で取り組みたい地域や企業などを想定する	2
第4回	プロジェクト活動の実践③コラボを打診する準備(企画書、依頼文書、電話、アポイントの取り方など)	ビジネスマナーを調べ、身につける ヒアリングシートを完成させる	2
第5回	プロジェクト活動の実践④コラボを打診する(正式依頼)	コラボしたい地域・自治体・企業等の担当者(連絡先)を洗い出す コラボ依頼の準備を終わらせる	2
第6回	プロジェクト活動の実践⑤新商品企画案を検討する：強み、コアコンピタンスを活かす	コラボ依頼に不備がないかもう一度確認する コラボの内容を再確認する	2
第7回	プロジェクト活動の実践⑥新商品企画案を検討する：差別化を図る	マーケティングの分析手法、商品企画/つ道具などを駆使して新商品企画案に着手する チーム内で企画案を共有しておく	2
第8回	プロジェクト活動の実践⑦新商品企画案を検討する：ニーズとのリンクを確認する	マーケティングの分析手法、商品企画/つ道具などを駆使して新商品企画案に着手する チーム内で企画案を共有しておく	2
第9回	プロジェクト活動の実践⑧新商品企画案の中間報告：講義内、またはコラボ先で方向性を確認するために新商品	講義内、またはコラボ先で方向性を確認するための新商品企画案をプレゼンする資料を作成する フィードバックを企画案に反映させる	2
第10回	プロジェクト活動の実践⑨新商品企画案をブラッシュアップする	類似商品との差別化を確認する 実現のための予算を立ててみる	2
第11回	プロジェクト活動の実践⑩実現までのロードマップを策定する	コラボ先がどのように新商品企画を進め、実売し、利益を得ることができるか、現実的なロードマップを描く 講義内でのフィードバックを元にロードマップを修正する	2
第12回	プロジェクト活動の実践⑪採用されるプレゼンテーションづくり	コラボ先に採用されるプレゼンテーションの素案を作る 講義内でのフィードバックを元にプレゼンテーションを修正する	2
第13回	プロジェクト活動の実践⑫新商品企画案の提案：講義内、またはコラボ先でのプレゼンテーション	プレゼンテーションを完成させておく 講義内、またはコラボ先でのフィードバックを元に最終修正を行い、教員またはコラボ先に提出する	2
第14回	振り返り	チームで提案の良かった点、修正が必要な点を話し合う 提案を最終修正する	2

6 デザインセミナー I		LD-E-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 篠原 良太 梅田 弘樹 堀江 政広 古川 哲哉 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
グループワークで調査を行い、結果を発表できる			
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			
なし			
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 I		LD-E-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、大学生活全般の説明	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

7 デザイン論Ⅰ		LD-A-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)	○ 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 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
産業デザインの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			

7 デザイン論Ⅰ		LD-A-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連するキーワードについて調べる。	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 (タイプフェイス、VI)	タイプフェイス、VI 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 (イラストレーション、CG)	イラストレーション、CG 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	映像デザイン	映像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	インターフェースデザイン・UXデザイン・サービスデザイン	インターフェースデザイン・UXデザイン・サービス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	クラフトデザイン	クラフト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	インテリアデザイン	インテリア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	ローカルデザイン	ローカ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11回	環境デザイン、サウンドデザイン	環境デザイン、サウンド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	ブランドデザイン	ブランド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14回	デザインと経営学	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

8 デザイン史		LD-A-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	
○ 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			
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、学び取る。			
ミニマムリクワイアメント			
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。			
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の社会背景と対比すること、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 クリテイカル・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			

8 デザイン史		LD-A-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

9 アイデア基礎および同演習 I Ideation and Exercises I		LD-B-101	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)	9  12 	
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。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは、(1)個人およびグループでのアイデア発想法を理解し、(2)グループディスカッションができる。			
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：ハカツサブックス（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 点以上の得点が合格とする。			
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			

9 アイデア基礎および同演習 I Ideation and Exercises I		LD-B-101	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)
第1回	ガ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

10 表現技術および同演習 I		LD-C-101	必修 3単位 1 年前期
Expression Technique 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			
1 年全組 梅田 弘樹 古川 哲哉 数下 聡希 船山 哲郎 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する。デジタル写真の撮影の基礎的実践ならびに画像処理に関する基本的な操作手順を習得する。それらをもとに、単純な立体物の構想と表現ができるようになる。			
ミニマムリクワイアメント			
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する。デジタル写真の画像処理に関する基礎的的操作手順を習得する。			
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(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 I		LD-C-101	必修 3単位 1 年前期
Expression Technique 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	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―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―着色2: 質感の表現(梅田)	予習: マーカ―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: 課題実施準備、画像処理実習(越後谷)	予習: 使用しているコンピュータの基礎的な機能、使用するアプリケーション(PhotoShop)の基礎的な機能について調べておく。 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: 画像処理実習(越後谷)	予習: PhotoShopにおける画像処理の基礎について調べる。 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: 写真撮影実習(越後谷)	予習: スタジオにおける写真撮影の基礎について調べる。 復習: 撮影に用いられたブースと撮影の様子を記憶を頼りに書き出してみる	2.5 2.5
第11回	写真表現4: 写真表現基礎、画像処理実習(越後谷)	予習: スタジオにおける写真撮影で用いられるライティング(光の扱い方)について調べる。 復習: 配付資料などを確認して課題を目標まで完成させる。	2.5 2.5
第12回	写真表現5: 課題制作(越後谷)	予習: 紙の加工について調べておく。 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: 課題制作(越後谷)	予習: 紙の加工について調べる。 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: 課題提出と展示(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II		LD-E-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)		
○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 篠原 良太 梅田 弘樹 堀江 政広 古川 哲哉 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
グループワークで調査を行い、結果を発表できる			
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			
なし			
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			

11 デザインセミナーII		LD-E-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。	0.5
		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
第2回	調査準備1: テーマ決定	予習: テーマの案を考える。	0.5
		復習: 調査の目的を明確にする。	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。	0.5
		復習: 決定した調査対象について概略情報を集める。	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。	0.5
		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
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。	0.5
		復習: 自分の担当範囲を確認する。	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。	0.5
		復習: 記録した調査結果を復習する。	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。	0.5
		復習: 記録した調査結果を復習する。	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。	0.5
		復習: 記録した調査結果を復習する。	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。	0.5
		復習: メンバー間で共有した情報を復習する。	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。	0.5
		復習: ディスカッションの結論を復習する。	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。	0.5
		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
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。	0.5
		復習: 発表の手順を確認する。	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。	0.5
		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
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。	0.5
		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

12 デザイン論 II		LD-A-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)	○ 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 篠原 良太 古川 哲哉 阿部 寛史 坂川 侑希 船山 哲郎 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
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、それぞれの概要を理解できる			
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			

12 デザイン論 II		LD-A-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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 2

13 色彩論 Color Theory		LD-A-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 堀江 政広			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
色彩や配色の基礎について理解する。			
授業の概要			
テキストに沿って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			

13 色彩論 Color Theory		LD-A-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

14 アイデア基礎および同演習 II		LD-B-102	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。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは、個人およびグループでのアイデア発想法を理解し、グループディスカッションができること。			
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点以上の得点が合格とする。			
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			

14 アイデア基礎および同演習 II		LD-B-102	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 SIP 4P	予習: SIP 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

15 表現技術および同演習 II		LD-C-102	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)	12 持続可能な消費生活 ∞	
○ 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 廣江 佳奈子 篠原 良太 阿部 寛史			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
1) コンピュータを用いた作図が出来る。 2) 表現技術の基礎(考え方・アプリケーションの操作 方法等)を理解する。			
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			

15 表現技術および同演習 II		LD-C-102	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 オリエンテーション/〈課題1〉操作の基本・図形の描き方(Illustrator)	予習:Illustrator(r 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。 復習: 配付資料を確認し、課題を完成させる。	2.5	
第2回 〈課題2〉操作の基本・複雑な図形の描き方1(Illustrator)	予習:Illustrator(r クリッピングパス・複合パス・レイヤー1)のキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題3〉操作の基本・複雑な図形の描き方2(Illustrator)	予習:Illustrator(r ベジェ曲線・トレース2)のキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題4〉操作の基本・曲線の描き方(Illustrator)	予習: イラストレーター (ベジェ曲線・トレース) のキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題5〉操作の基本・文字の扱い方(Illustrator)	予習: イラストレーター (テキスト処理・タイポグラフィ) のキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題6〉操作の基本・版面とマージン、紙面設計(Illustrator)	予習:Illustrator(マージン・紙面設計)のキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題7〉操作の基本・レイアウトのバランスと使い方のまとめ(Illustrator)	予習:課題7に関連するキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題8〉操作の基本・色補正の基本(Photoshop)	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。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題9〉操作の基本・切り抜きと合成(Photoshop)	予習: フォトショップ (画像合成・レタッチ) のキーワードについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題10a) ファイリング発表/フライヤーの制作1(オリエン/イメージボード・サムネイルの制作)	予習:課題10aのイメージボード・サムネイルについて調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題10b) フライヤーの制作2(紙面設計/デザイン制作1)	予習:課題10bの紙面設計について調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題10c) フライヤーの制作3(デザイン制作2/出力・確認(検証)・修正)	予習:課題10cのデザイン制作について調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 〈課題10d) フライヤーの制作4(デザイン制作3/出力・確認(検証)・修正を完成の品質まで繰り返す)	予習:課題10dの出力タミー制作について調べる。 復習: 配布資料などを確認して課題を制作する。課題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 まとめ・フライヤーの講評(発表・全体講評)	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し、課題を完成させる。	2.5	

16 デザインセミナーIII		LD-E-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 阿部 寛史 下總 良則 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
授業で得られた情報に基づいて、自分の進路に対する考えをレポートにまとめることができる。			
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。セミごとに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			

16 デザインセミナーIII		LD-E-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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	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。	0.5	
	復習: ディスカッションの結果のまとめ。	0.5	

17 デザイン論Ⅲ		LD-A-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)	○ 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 梅田 弘樹 堀江 政広 下總 良則 藪下 聡希 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
産業とデザイン分野との関係を理解する。			
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、環境・サウンドデザイン、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			

17 デザイン論Ⅲ		LD-A-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 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 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 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 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 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 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 2
第8回	ソーシャルデザイン2: サステナブルデザイン	サステ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 2
第9回	環境デザイン	環境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 2
第10回	サウンドデザイン	サウンド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 2
第11回	経営のデザイン1: デザインマーケティングとデザイン思考	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 2
第12回	経営のデザイン2: デザインと経営	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 2
第13回	経営のデザイン3: 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 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 2

18 エディトリアルデザイン論 Editorial Design		LD-A-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。			
ミニマムリクワイアメント			
エディトリアルデザイン(誌面構成)の基礎を理解し、紙面の基本的な設計を習得する。			
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った演習や、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			

18 エディトリアルデザイン論 Editorial Design		LD-A-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

19 デザイン計画および同実習 A		LD-D-201	必修 5単位 2年前期
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 堀江 政広 古川 哲哉 下總 良則 宮本 一行 大久 僚一 廣江 佳奈子			
授業の達成目標			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分良いものができる。 2) 技術手法を理解して表現し、的確に他者に伝えることができる。 3) 必要なデザインプロセスをすべて実行できる。 4) 内容が聴衆に伝わるよう理論的に成果を発表することができる。			
ミニマムリクワイアメント			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分ではないが、外れてはいない。 2) 技術手法を用いて表現できる。 3) 必要なデザインプロセスの重要部分を実行できる。 4) 成果を発表することができる。			
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			

19 デザイン計画および同実習 A		LD-D-201	必修 5単位 2年前期
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

20 デザインセミナーⅣ		LD-E-202	必修 1単位 2年後期
Introduction to Design Studies IV			
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 阿部 寛史 下總 良則 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
授業の達成目標			
1) 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。 2) 進路を考える上でのポートフォリオの重要性を理解し、各自のポートフォリオを制作する。 3) 自分以外の学生の進路に対する考えに共感し、進路に対する視野を広げる。			
ミニマムリクワイアメント			
ミニマムリクワイアメントは、1).2)とする。			
授業の概要			
デザイン分野での就職活動において重要なツールであるポートフォリオについて、レイアウトや構成、モックアップ等を使った作品の効果的な見せ方について学び、各自のポートフォリオを制作する。また、希望する進路と関連する企業についての調査を行い、ゼミごとのグループディスカッションを通して、各自の進路に対する具体的方針を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			
レポートとポートフォリオの内容を元に、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			



20 デザインセミナーⅣ		LD-E-202	必修 1単位 2年後期
Introduction to Design Studies IV			
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: 素材の取舍選択をし、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: 調査締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

21 情報デザイン論		LD-A-207	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)	9	12
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			
2年全組 坂川 侑希 堀江 政広 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
「情報デザイン」の対象領域を理解し、自分の考えを言語化することができる。			
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			

21 情報デザイン論		LD-A-207	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。	2
第2回	情報デザインの対象 (堀江)	人間と情報デザインの関係をもとめる。	2
第3回	情報デザインにおけるデザイナーの役割 (堀江)	情報デザインの事例についての調査。	2
第4回	ユーザー中心設計 (坂川)	情報デザインの対象についてまとめる。	2
第5回	サービスデザイン (坂川)	情報デザインとデザイナーの関係についての調査。	2
第6回	認知科学の応用 (坂川)	デザイナーの役割についてまとめる。	2
第7回	UX デザイン (坂川)	『ユーザー』という存在についての調査。	2
第8回	ルールのデザイン (堀江)	ユーザー視点でデザインすることについてまとめる。	2
第9回	ワークショップデザイン (堀江)	サービスデザインの事例についての調査。	2
第10回	グラフィックレコーディング (堀江)	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
第11回	ゲーミフィケーション (堀江)	『認知科学』という学問分野についての調査。	2
第12回	サイバースペース (堀江)	認知科学の知見の応用についてまとめる。	2
第13回	情報アーキテクチャ (坂川)	『UX (ユーザーエクスペリエンス)』についての調査。	2
第14回	IoT (坂川)	UX デザインの対象とプロセスについてまとめる。	2
		身の回りに存在する『ルール』について考えてくる。	2
		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
		『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。	2
		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
		情報をビジュアライゼーションする手法についての調査。	2
		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
		ゲームの社会的側面についての調査。	2
		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
		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。	2
		サイバースペースの事例についてまとめる。	2
		情報を整理する方法についての調査。	2
		情報アーキテクチャの定義と手法についてまとめる。	2
		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。	2
		IoT の活用可能性についてまとめる。	2

22 プロダクトデザイン論 Theory of Product Design		LD-A-208	必修 2単位 2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			
2年全組 梅田 弘樹			
授業の達成目標			
プロダクトデザイン関連の基礎的知識を身につけ、それを通してプロダクトデザインの社会的意義を理解し、自分が目指すデザイン分野への応用について考えられるようになる。			
ミニマムリクワイアメント			
諸分野のデザインを行うために最低限必要なプロダクトデザイン関連の知識を身につける。			
授業の概要			
様々な事例を紹介しながら、プロダクトデザインの基礎的知識を、歴史、プロセス、手法、社会との関連といったトピックに分けて紹介する。			
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、プロダクトデザインの意義やその実施の際に必要な知識や技能についてを説く。			
メディア授業の実施形態			
教科書等			
参考書等			
プロダクトデザインの基礎 スマートな生活を実現する11の知識 JIDA ワークスコーポレーション 2014 プロダクトデザイン[改訂版] 商品開発のための必須知識105 JIDA ワークスコーポレーション 2021			
成績評価方法・基準			
授業中に行う小テストおよび講義後に課されるレポートの内容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、授業の中で全体に対してフィードバックを行う。			
備考			

22 プロダクトデザイン論 Theory of Product Design		LD-A-208	必修 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	ガイダンス：プロダクトデザインの位置づけ	予習：プロダクトデザイン全般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2回	プロダクトデザインの歴史	予習：プロダクトの歴史について調べる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2
第3回	プロダクトデザインのプロセス	予習：プロダクトデザインのプロセ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4回	コンセプトの手法	予習：コンセプ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。	2 2
第5回	ユーザ調査	予習：ユーザ調査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	視覚化の手法1：アナログ表現	予習：視覚化の手法(アナログ表現)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レポートを書く。	2 2
第7回	視覚化の手法2：デジタル表現	予習：視覚化の手法(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してレポートを書く。	2 2
第8回	視覚化の手法3：その他	予習：視覚化の手法(その他)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	デザイン評価	予習：デザイン評価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	プロダクトデザインと技術	予習：プロダクトデザインと技術の関係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	プロダクトデザインとビジネス	予習：プロダクトデザインとビジネスの関係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	プロダクトデザインと社会	予習：プロダクトデザインと社会の関係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	思想・文化としてのプロダクトデザイン	予習：思想・文化としてのプロダク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。	2 2
第14回	まとめ	予習：これまでの授業内容をまとめる。 復習：配付資料などを確認してレポートを書く。	2 2

23 デザイン計画および同実習 B		LD-D-202	必修 5単位 2年後期
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)	4  9 	
○ 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 堀江 政広 梅田 弘樹 篠原 良太 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
授業の達成目標			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分良いものができる。 2) 技術手法を理解して表現し、的確に他者に伝えることができる。 3) 必要なデザインプロセスをすべて実行できる。 4) 内容が聴衆に伝わるよう理論的に成果を発表することができる。			
ミニマムリクワイアメント			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分ではないが、外れてはいない。 2) 技術手法を用いて表現できる。 3) 必要なデザインプロセスの重要部分を実行できる。 4) 成果を発表することができる。			
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			

23 デザイン計画および同実習 B		LD-D-202	必修 5単位 2年後期
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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	3.5

24 キャリアセミナー I Career Seminar I		LD-E-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)	8  9 	
○ 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(クラス分けて担当する)	○ 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 阿部 寛史 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
就職活動用の履歴書の作成とポートフォリオ制作ができること			
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で、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			

24 キャリアセミナー I Career Seminar I		LD-E-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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	0.5
第5回	自己分析	自己分析に関連する事項を調べる。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		面談内容を振り返り、自己分析を深める。	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。	0.5
		面談内容を振り返り、自己分析を深める。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		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
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。	0.5
		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
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。	0.5
		アドバイス、配付資料などを確認する。	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。	0.5
		アドバイス、配付資料などを確認する。	0.5

25 デザイン計画および同実習 C		LD-D-301	必修 5単位 3年前期
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 梅田 弘樹 篠原 良太 堀江 政広 古川 哲哉 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
授業の達成目標			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分良いものができる。 2) 技術手法を理解して表現し、的確に他者に伝えることができる。 3) 必要なデザインプロセスをすべて実行できる。 4) 内容が聴衆に伝わるよう理論的に成果を発表することができる。			
ミニマムリクワイアメント			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分ではないが、外れてはいない。 2) 技術手法を用いて表現できる。 3) 必要なデザインプロセスの重要部分を実行できる。 4) 成果を発表することができる。			
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、自分の適性にあった研究室を選択し、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			

25 デザイン計画および同実習 C		LD-D-301	必修 5単位 3年前期
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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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。	3.5	
	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	

26 キャリアセミナーII Career Seminar II		LD-E-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(クラス分けて担当する)		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 堀江 政広 梅田 弘樹 篠原 良太 古川 哲哉 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
自分の能力を客観的に判断することができる。			
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実例を挙げ、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			

26 キャリアセミナーII Career Seminar II		LD-E-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。	0.5
		配付資料などを確認する。	0.5
第2回	自己分析	自己分析に関連する事項を調べる。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		面談内容を振り返り、自己分析を深める。	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。	0.5
		面談内容を振り返り、自己分析を深める。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		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
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。	0.5
		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
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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	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。	0.5
		配付資料などを確認する。	0.5

27 デザイン計画および同実習D		LD-D-302	必修 5単位 3年後期
Design Planning and Practice D			
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 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
授業の達成目標			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分良いものができる。 2) 技術手法を理解して表現し、的確に他者に伝えることができる。 3) 必要なデザインプロセスをすべて実行できる。 4) 内容が聴衆に伝わるよう理論的に成果を発表することができる。			
ミニマムリクワイアメント			
1) 課題に対するアイデア・企画として十分ではないが、外れてはいない。 2) 技術手法を用いて表現できる。 3) 必要なデザインプロセスの重要部分を実行できる。 4) 成果を発表することができる。			
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・技術をベースに自分の適性にあった研究室を選択し、実習形式で具体的により発展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			

27 デザイン計画および同実習D		LD-D-302	必修 5単位 3年後期
Design Planning and Practice D			
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	

28	デザイン研修Ⅰ	LD-F-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 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目のミニマムリクワイアメントは次のとおりである。 1) テーマが設定され、目的が示されている 2) 研修の方法、手段の妥当性が説明されている 3) 進捗状況が報告されている 4) 後期への準備が提示されている			
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			
なし			
参考書等			
成績評価方法・基準			
研修期間中の進行状況、中間チェック、学期末の発表を研究室指導教員が評価する。 梗概は学科全教員が評価する。			
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			

28	デザイン研修Ⅰ	LD-F-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

29 デザイン研修 II		LD-F-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 阿部 寛史 下總 良則 坂川 侑希 藪下 聡希 船山 哲郎 宮本 一行			
授業の達成目標			
1) デザイン知識・視点を、その理解に基づき主体的に活用できた 2) アイデア発想手法を主体的に活用して現実的な提案ができた 3) デザイン表現技術を主体的に活用して他者に伝えることができた 4) デザインプロセスを理解し主体的に計画・企画・プレゼンすることができた 5) 自分の提案を評価し他者の考えを理解することができ、主体的にグループワークに貢献できた			
ミニマムリクワイアメント			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは、授業の達成目標の(1)～(5)について以下の様に達成できていれば合格とする。 1) 解決しようとする課題に対する知識・視点を調べることができた 2) 課題解決のためのアイデアを発想できた 3) 発想したアイデアをデザインとして表現し、他者に伝えることができた 4) デザインプロセスに則ってプロジェクトを進め、提案をプレゼンすることができた 5) 自分の提案を評価し他者の考えを理解できた			
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			
なし			
参考書等			
成績評価方法・基準			
研修期間中の進行状況、中間チェックを研究室指導教員が評価する。 最終発表、梗概は学科全教員が評価する。			
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			

29 デザイン研修 II		LD-F-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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 1.5

30	インフォグラフィックス Theory of Infographics	LD-A-203	選択 2単位 2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			
2年全組 木村 博之 堀江 政広			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
伝えたいこと工夫して相手に適切に伝えることができる。			
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で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			

30	インフォグラフィックス Theory of Infographics	LD-A-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 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 2
第3回	視点を変える	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 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 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 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 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 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 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 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 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：大好きなモノ、大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 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 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 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 2

31 材料学・生産技術		LD-A-204	選択 2単位 2年前期
Material and Production Technology			
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 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。			
ミニマムリクワイアメント			
様々な工業製品の素材の特性についての知識を習得し、各素材の加工・成形方法の原理を理解する。			
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・部品の実例に触れ、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)を通し、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			

31 材料学・生産技術		LD-A-204	選択 2単位 2年前期
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 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 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 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 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 2
第6回	金属の加工1 (鋳造・鍛造・プレス)	予習: 金属の加工(鋳造・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 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 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 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 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 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 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 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 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 2

32 ウェブデザイン論		LD-A-205	選択 2単位 2年前期
Theory of Web 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			
2年全組 鈴木 綾 坂川 侑希			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
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。			
授業の概要			
ウェブ制作におけるデザインおよびマーケティングの知識を得れる。ウェブサイトのあり方を学習し、マーケティング知識(ペルソナ・カスタマージャーニー・集客施策・ウェブ解析)および制作スキル(ワイヤーフレーム・UIデザイン・UXデザイン・コーディング)の基礎を習得することが可能。本講義を受講することで、CG-ARTS 協会主催の「Web デザイナー検定ベーシック」の合格基準を満たす知識を取得できる。			
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			

32 ウェブデザイン論		LD-A-205	選択 2単位 2年前期
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 デザイン	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

33 タイポグラフィ論 typography theory		LD-A-206	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)	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(クラス分けて担当する)		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 阿部 寛史			
授業の達成目標			
グラフィックデザインの構築的思考の基礎であるタイポグラフィについて理解し、デザインのスキルを支えるための基盤を習得する。			
ミニマムリクワイアメント			
1) タイポグラフィについて最低限理解する。 2) グラフィック表現に最低限応用できる。			
授業の概要			
グラフィックデザインの構築的思考の基礎であるタイポグラフィ。その構成要素や約束ごと、表現技法について実例を通して解説する。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・課題を行う。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、民間企業でのデザインに関する実務経験に従事した実績と経験を活かして、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			
各回の提出作品により総合的に評価をする。			
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、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。学生間で作品の共有をできる場を設ける。			
備考			

33 タイポグラフィ論 typography theory		LD-A-206	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	オリエンテーション: タイポグラフィ	タイポグラフィ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	タイポグラフィ基礎1 字間・行間/行送り	字間・行間/行送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3回	タイポグラフィ基礎2 版面・ノンブル表記・段組・インデント	版面・ノンブル表記・段組・インデン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4回	タイポグラフィ基礎3 禁則処理・約束ごと	禁則処理・約束ごと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	タイポグラフィ基礎4 グリッドシステム	グリッドシステム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	タイポグラフィ基礎5 タイプフェイス	タイプフェイス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	タイポグラフィ応用1 ロゴ・錯視・錯覚・文字の表現技法について	ロゴ・錯視・錯覚・文字の表現技法について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	タイポグラフィ応用2 名刺・レターヘッド1	名刺・レターヘッド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	タイポグラフィ応用2 名刺・レターヘッド2	名刺・レターヘッド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	タイポグラフィ応用3 カレンダー1	インフォグラフィッ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11回	タイポグラフィ応用3 カレンダー2	インフォグラフィッ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12回	タイポグラフィ応用3 カレンダー3	カレンダ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する。	2 2
第13回	タイポグラフィ応用3 カレンダー4	カレンダ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する。	2 2
第14回	まとめ	これまでの授業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

34 モデリングおよび同演習 Modeling and Exercises		LD-C-202	選択 3単位 2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)	12 持続可能な消費と生産	
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 篠原 良太			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
立体造形の基本的概念を理解したうえで、油土によるモデリング・発泡材の加工ができる。			
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			

34 モデリングおよび同演習 Modeling and Exercises		LD-C-202	選択 3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	〈オリエンテーション〉 フミタイ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 2.5
第2回	フミタイ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こること。 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 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 2.5
第4回	クチナン① (粗付け・切断)	前回の作業で受けた指摘箇所を整理してこること。 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 2.5
第5回	クチナン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こること。 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 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 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こること。 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 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 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こること。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学習したことを記述しておくこと。	2.5 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 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こること。 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 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こること。 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 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こること。 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 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こること。 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 2.5

35 インタラクシオンデザイン論 Theory of Interaction Design		LD-A-209	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)	<input type="radio"/> 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			
1) 人・人工物・環境・地域間に発生する相互作用(インタラクシオン)について理解を深める。 2) インタラクシオンの仕組みや特徴について分析する。 3) インタラクシオンの仕組みや特徴について表現する。 4) インタラクシオンデザインの手法や枠組みを、実社会で活かす方法について考察する。			
ミニマムリクワイアメント			
ミニマムリクワイアメントは、達成目標の1), 2), 3)とする。			
授業の概要			
デザインにおいて重要な、モノ・コト・ヒトの相互作用(インタラクシオン)について、人工物・環境・地域の3つの側面から実践的に学ぶ。人工物とのインタラクシオンでは、人と人工物の関係性について、身の回りの道具から考察するほか、システム(Webサイト)の使いにくさについて、実際のWebサイトを分析し、その改善方法について検討する。環境とのインタラクシオンでは、人を取り巻く自然環境を対象に、自然物が人の感覚器官を通じてインプットする情報について体験に基づいた分析を行う。地域とのインタラクシオンでは、デザインと地域の関係をベースに、グループワークを通して地域が持つ特徴や課題等について調査し、プレゼンテーションを行う。			
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			
授業内で必要に応じて指示する。			
成績評価方法・基準			
授業内で課すレポート・提出物およびプレゼンテーションと、最終レポートの内容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			
次回授業時に全体に対しフィードバックを行う。			
備考			

35 インタラクシオンデザイン論 Theory of Interaction Design		LD-A-209	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	ガイダンス: インタラクシオンデザイン概論	インタラクシオンデザインについて調べる。	2
第2回	人工物とのインタラクシオン(1): 人と人工物の関係について考える	インタラクシオンデザインの考え方や手法について整理する。	2
第3回	人工物とのインタラクシオン(2): 道具の使いやすさを分析する	人と人工物の関係について調べる。	2
第4回	人工物とのインタラクシオン(3): システムの使いにくさを分析する	道具の使いやすさについて整理する。	2
第5回	人工物とのインタラクシオン(4): システムの使いにくさを改善する	身の回りの道具について調べる。	2
第6回	環境とのインタラクシオン(1): ヒトを取り巻く環境	道具の使いやすさについて整理する。	2
第7回	環境とのインタラクシオン(2): 自然環境におけるインタラクシオンの調査	身の回りのシステムについて調べる。	2
第8回	環境とのインタラクシオン(3): 自然環境におけるインタラクシオンの分析	システムの使いにくさについて整理する。	2
第9回	地域とのインタラクシオン(1): デザインで地域と関わるために	システムの使いにくさの改善方法について調べる。	2
第10回	地域とのインタラクシオン(2): 地域が持つ特性と課題を調査する	システムの使いにくさの改善方法について整理する。	2
第11回	地域とのインタラクシオン(3): 地域が持つ特性と課題を分析する	ヒトを取り巻く環境について調べる。	2
第12回	地域とのインタラクシオン(4): 地域が持つ特性と課題を表現する	ヒトを取り巻く環境について整理する。	2
第13回	地域とのインタラクシオン(5): 地域が持つ特性と課題を発表する	自然環境におけるインタラクシオンについて調べる。	2
第14回	まとめ: モノ・コト・ヒトの関係をデザインするために	自然環境におけるインタラクシオンについて整理する。	2
		自然環境におけるインタラクシオンの分析方法について検討する。	2
		自然環境におけるインタラクシオンの分析結果を整理する。	2
		デザインと地域の関わりについて調べる。	2
		デザインと地域の関わりについて整理する。	2
		対象とする地域について調べる。	2
		対象とする地域が持つ特性と課題を整理する。	2
		対象とする地域が持つ特性と課題の分析方法について検討する。	2
		対象とする地域が持つ特性と課題の分析結果を整理する。	2
		対象とする地域が持つ特性と課題の表現方法について検討する。	2
		表現の精度を上げる。	2
		プレゼンテーションの準備をする。	2
		プレゼンテーションを振り返る。	2
		モノ・コト・ヒトの関係をデザインすることについて調べる。	2
		モノ・コト・ヒトの関係をデザインすることについて整理する。	2

36 エルゴノミクス Ergonomics		LD-A-210	選択 2単位 2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)	9  12 	
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 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。			
ミニマムリクワイアメント			
日常生活において利用しているモノ・コトをエルゴノミクスの視点で客観的に評価ができる。			
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			

36 エルゴノミクス Ergonomics		LD-A-210	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

37 ユニバーサルデザイン Universal Design in Living Environment		LD-A-211	選択 2単位 2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			
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 当事者視点を知り、デザインに反映できる 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 			
ミニマムリクワイアメント			
本科目では、主にアメリカ発祥のユニバーサルデザインとイギリス発祥のインクルーシブデザインについて扱うが、それぞれの考え方やデザインのプロセスが理解できることをミニマムリクワイアメントと設定する			
授業の概要			
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。			
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			
高橋優平「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歩バイラ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			


37 ユニバーサルデザイン Universal Design in Living Environment		LD-A-211	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	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	「PLC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

38 デザインマーケティング論 Theory of Design Marketing		LD-A-212	選択 2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 下総 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。			
ミニマムリクワイアメント			
授業内で取り扱うマーケティングの基礎的なフレームワークを理解し、使うことができる。			
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			

38 デザインマーケティング論 Theory of Design Marketing		LD-A-212	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 【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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	2	
第8回 【演習】 ケースメソッド：STP4P	予習：STP4P について調べる。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	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。	2	
	復習：配付資料などを確認する。	2	

40	広告論	LD-A-301	選択 2単位 3年前期
	Theory of Advertisement		
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			
3年全組 荒川 千絵 下總 良則			
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			
ミニマムリクワイアメント			
①広告の目的と仕組みを理解する。②各媒体の特性を理解する。③広告制作の基本フローと必要な知識を習得する。			
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よ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			

40	広告論	LD-A-301	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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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②: 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: 授業内容をふまえて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: 授業内容をふまえて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・バーパス・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: 授業内容をふまえて広告論で学んだことをレポート	2 2

41 美術史 History of Art		LD-A-302	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)	4  5 	
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 梅田 弘樹			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
美術の歴史の概要を理解できる。			
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			


41 美術史 History of Art		LD-A-302	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、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。	2
第2回	ギリシャ・ローマ美術	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：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。	2
第4回	ロマネスク美術、ゴシック美術	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：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。	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	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	ハロック美術、ロココ美術	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。	2
第8回	新古典主義、ロマン主義、写実主義	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：ハロック美術、ロココ美術に関連するキーワードについて調べる。	2
第10回	20世紀の美術	復習：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。	2
第11回	第二次世界大戦後の美術	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。	2
第12回	現代アート	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：20世紀の美術に関連するキーワードについて調べる。	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	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
		予習：現代アートに関連するキーワードについて調べる。	2
		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
		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。	2
		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
		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。	2
		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

42 認知科学		LD-A-303	選択 2単位 3年前期
Introduction to Cognitive Science			
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 坂川 侑希			
授業の達成目標			
1) 人間の感覚・知覚の基本的な特性について研究事例を参照しながら理解することができる。 2) 感覚・知覚実験の基礎を通して、私たちの知覚を調べることができる。 3) 様々な調査方法について理解し、調査計画を構想することができる。 4) 先行研究の調べ方と、論文の読み解き方について理解することができる。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目では授業の達成目標の1), 2)をミニマムリクワイアメントとする。			
授業の概要			
私たちが日常的に行なっている「認識すること」「理解すること」「思考すること」の仕組みを学び、改めて「人間」について考え直し、デザイン領域の中でどのようにその特性を活用すべきか、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			
自作資料			
参考書等			
より発展的な理解のための、以下の参考書を推奨する 『心理学、認知・行動科学のための反応時間ハンドブック』、綾部早穂・井関龍太・熊田孝恒/編、勁草書房、2019年 『心理学実験のためのMATLAB』、菊野雄一郎/著、工学社、2021年			
成績評価方法・基準			
各授業回の小課題と、最終課題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			
次回授業時に全体に向けてフィードバックを行う。			
備考			

42 認知科学		LD-A-303	選択 2単位 3年前期
Introduction to Cognitive Science			
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：認知科学概論	認知科学について調べる。	2
第2回	学習と記憶	認知科学が持つ学問領域についてまとめる。	2
第3回	パーソナリティと非認知能力	学習と記憶の特性についてまとめる。	2
第4回	質問紙調査の手法と実践(1)：質問紙調査の基本と手続き	パーソナリティと非認知能力について調べる。	2
第5回	質問紙調査の手法と実践(2)：結果の分析と考察	パーソナリティと非認知能力の特性についてまとめる。	2
第6回	学術論文の読み解き方(1)：論文を読む	質問紙調査について調べる。	2
第7回	学術論文の読み解き方(2)：論文を要約する	質問紙調査の基本についてまとめる。	2
第8回	心理学実験：反応時間とは？	分析手法について調べる。	2
第9回	心理学実験：反応時間の計測と分析	分析結果についてまとめる。	2
第10回	心理学実験：主な反応時間実験パラダイム	論文の例を調べる。	2
第11回	MATLABによる反応時間実験の作成	認知科学に関連する論文を読む。	2
第12回	MATLABによる反応時間実験の実施と分析	論文の要約方法について調べる。	2
第13回	MATLABによる反応時間実験の応用	論文の要約から得られた情報をまとめる。	2
第14回	まとめ	反応時間について調べておく。	2
		反応時間で何が分かるのかまとめる。	2
		反応時間をどのように測れば良いか調べる。	2
		反応時間の分析について手法を確認する。	2
		反応時間の事例を調べる。	2
		様々な実験を整理しておく。	2
		MATLABの起動、新規作成、実行、保存について確認しておく。	2
		授業で取り上げた実験を新規作成する。	2
		MATLABで作成した実験を実行する。	2
		自らを対象に、自分の知覚を実験によって確認する。	2
		反応時間の事例をもとに、自らの実験を考える。	2
		自らを対象に、自分の知覚を実験によって確認する。	2
		いままでの授業で学んだ内容を整理しておく。	2
		自らのプロジェクト(卒業研修等)にどのように適用できるか考える。	2

43	イラストレーション論 Theory of Illustration	LD-A-304	選択 2単位 3年前期
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			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
出版や広告デザインにおけるイラストレーションの概要について理解できる。			
授業の概要			
出版や広告デザイン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、実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			

43	イラストレーション論 Theory of Illustration	LD-A-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	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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 2

44	ユーザーリサーチ論 Theory of User Research	LD-A-305	選択 2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 篠原 由樹 下總 良則			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
ユーザーリサーチにおける各種手法に関する基本的知識が習得できていること、またそれらを用いてユーザーインサイトの基本的導出ステップが実施できていること。			
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、個人ワークを通じて具体的に学ぶ。受講学生が予め考えてきた意見をもとに、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は必須とする。また本授業は、zoom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 「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② 「ユーザーインタビューをはじめよう」 スティーブ・ポーチガル 2017年 ビー・エヌ・エヌ新社 参考書③ 外資系コンサルのリサーチ技法 事象を観察し本質を見抜くスキル」 アクセンチュア消費財・サービス業界グループ 2023 東洋経済社			
参考書等			
成績評価方法・基準			
各回のレポート課題と最終プレゼンテーション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			
最終プレゼン後に個人に対しフィードバックを行う。			
備考			

44	ユーザーリサーチ論 Theory of User Research	LD-A-305	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	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: 配布資料を確認し、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	要件定義	予習: 要件定義について調べる。 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3回	デスクトップサーチ	予習: デスクトップサーチについて調べる。 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	インタビューと顧客インサイト	予習: デザイン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	インタビュー実践	予習: インタビューの練習を行う。 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	ペルソナとカスタマージャーニー	予習: ペルソナとカスタマージャーニー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	インサイト発表	予習: インサイトをまとめる 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	インサイト発表	予習: インサイトをまとめる 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	デザインコンセプトとブレインストーミング	予習: デザインコンセプトとブレインストーミ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10回	ストーリーテリングとプロトタイプング	予習: ストーリーテリングとプロトタイプ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11回	プレゼンテーションに向けた作業&相談	予習: 相談したいことをまとめる 復習: 最終プレゼンテーション資料作成	2 2
第12回	プレゼンテーションに向けた作業&相談	予習: 相談したいことをまとめる 復習: 最終プレゼンテーション資料作成	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

45 サウンドデザイン論 Advanced Sound Design		LD-A-306	選択 2単位 3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			
3年全組 梅田 弘樹 古川 哲哉			
授業の達成目標			
自らとりあげる課題について、サウンドを用いた企画の立案、実行、評価の一連の流れに取り組むことができる			
ミニマムリクワイアメント			
1) サウンドデザインの成り立ちを理解し、基礎的な知識を習得する			
2) デジタルオーディオおよびシンセサイザーの基礎知識を理解し、効果音を制作することができる			
3) 音の機能を把握し、音の位置・聴取者の位置を適切に配置することができる			
4) 自ら取り上げた課題に対し適切なサウンドデザインを実施することができる			
5) 評価手法を用いて自らのサウンドデザインの評価をすることができる			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは、達成目標の(1)と(2)とする			
授業の概要			
複雑化する現代のサウンドデザインを概観し、サウンドの機能について考え実践するための知識と基礎技術を習得する			
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			
なし			
参考書等			
なし			
成績評価方法・基準			
授業理解度(小テスト)およびプロジェクト課題(最終提出物)で評価する			
課題や試験等に対するフィードバック方法			
次回授業時に、提出課題に対する見解や多くの誤りを解説する			
備考			

45 サウンドデザイン論 Advanced Sound Design		LD-A-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 ガイダンス	「サウンドデザイン」について調べておく。授業内容をまとめるためのノートを用意することを推奨する。自らの興味がある分野と、サウンドデザインの関連について考えをまとめる	2	2
第2回 1. エンターテインメント分野におけるサウンドデザイン	サウンドデザインの成り立ちについて、ウェブ等で調べる	2	2
第3回 1-2 サウンドデザインを実現するテクノロジー	授業で紹介された作品等について、視聴するなどして、できるだけ多く確認する コンピュータを用いた音楽制作について、ウェブ等で調べる	2	2
第4回 1-3 音の機能の把握	授業で紹介されたテクノロジーについて、自分なりに整理を行う	2	2
第5回 1-4 音の位置・聴取者の位置	「音の機能」とはどんなことを指すか、自分の考えをまとめておく	2	2
第6回 2. コンテンツにおける効果音のサウンドデザイン 2-1 ゲームおよびインタラクティブサウンド	授業で紹介された聴取方法について実践してみる 好きな映像作品のさまざまな音が「どこで」鳴っているか、確認する 好きな映像作品のさまざまな音が「どこで」鳴っているか確認し、その意味を検討する 「インタラクティブサウンド」について、身近な事例を探しておく	2	2
第7回 2-2 デジタルオーディオの基礎知識	インタラクティブなサウンドを収集する	2	2
第8回 2-3 シンセサイザーの基礎知識	よく聞く音楽および再生プレイヤーについて、フォーマットや性能を調べてみる 授業で紹介されたデジタルオーディオの特徴をまとめておく	2	2
第9回 3. プロダクトにおけるサウンドデザイン 3-1 ユーザーインターフェースのサウンドデザイン	よく聞く音楽等から、シンセサイザーの音を特定しておく 授業で紹介されたシンセサイザーの基本パラメータを把握する	2	2
第10回 3-2 自動車・モビリティのサウンドデザイン	ユーザーインターフェースのサウンドに求められる音の機能は何か?を考えておく ユーザーインターフェースサウンドを収集する	2	2
第11回 4. 音楽・芸術の歴史にみるサウンドデザイン	自動車・モビリティのサウンドに求められる音の機能は何か?を考えておく 自動車・モビリティのサウンドを収集する	2	2
第12回 実践プロジェクト1	これまでの授業内容を考慮し、芸術や歴史の中でのサウンドデザインについて考えておく 授業で紹介された作品のほかにも、サウンドデザインの視点で芸術作品を捉えてみる	2	2
第13回 実践プロジェクト2	身の回りの問題点をあげ、自らの課題として選んでおく 授業で終わらなかった部分を作業する。授業時間以外でも制作することが望ましい。	2	2
第14回 まとめ	自ら取り上げた課題について、サウンドデザインの可能性と実践について考えておく。授業時間以外でも制作することが望ましい。 授業で終わらなかった部分を作業する。授業時間以外でも制作することが望ましい。 授業資料およびノートを見返して、サウンドデザインの可能性について考えておく 自らの関心領域でサウンドデザインがどのように活用できるか、アイデアをまとめておく	2	2

46 空間デザイン論 Theory of Space Design		LD-A-307	選択 2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(クラス分けて担当する)	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 梅田 弘樹			
授業の達成目標			
空間デザインとは、人が利用する「空間」を快適で魅力的にデザインすることを指す。建築物の内外における物理的な空間を対象とし、「使いやすさ」「美しさ」「機能性」「雰囲気」などを総合的に設計し、インテリアデザイン、建築設計、商業施設のデザイン、イベント空間など幅広い分野に応用される。空間デザインは、その場を使う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、人間的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、空間デザイン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空間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。			
ミニマムリクワイアメント			
空間デザインに関する基礎知識を身につけ、空間計画の基礎的な技術と考え方を修得する。			
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成、計画について解説する。特に木材・家具については木工房で実際のものを見ながらの授講する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、照明・空間デザイナーとして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			
参考書等			
インテリアの空間と要素をデザインする 彰国社 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			

46 空間デザイン論 Theory of Space Design		LD-A-307	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 ガイダンス 「空間デザインの世界へようこそ：デザインの役割と可能性」 空間デザインとは何か？その役割や業界動向、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：講義をもとに身の回りの空間デザインを確認する	2 2	
第2回 人間工学と人体寸法 「ヒトを知る(人体1)」：空間デザインをしていく上での基礎となる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しながら概説する。また、人体寸法からくる家具や施設の安全性なども考察する。	予習：指定参考書を見ておく 復習：講義をもとに身の回りの家具や建物の寸法を確認する	2 2	
第3回 形・色・テクスチャーと心理 「ヒトを知る(心理1)」：空間の中での形・色・テクス	予習：指定参考書を見ておく 復習：講義をもとに身の回りの家具や建物の寸法を確認する	2 2	
第4回 材料と仕上げの基礎 「材料を知る(1)」：空間デザインにおける材料と仕上げの基礎を学ぶ。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5回 家具とプロダクトデザイン： 「材料を知る(2)」：空間デザインの要素(エレメント)	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やプロダクトのデザインを観察・考察する。	2 2	
第6回 光と照明器具 「材料を知る(3)」：空間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。光が物や空間の見えにどう影響を及ぼすかを詳しく解説する	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7回 空間デザインの原則： 「空間をつくる(1)」：空間デザインを考える際のかたち	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デザインと安全性、機能性について再考する。	2 2	
第8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空間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9回 空間別のインテリア： 「空間をつくる(3)」：店舗等の、空間デザインの計画	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに身近な店舗を観察・考察する。	2 2	
第10回 空間別のインテリア： 「空間をつくる(4)」：住宅・病院・高齢者施設等の、	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに周辺施設の空間デザインを観察・考察する。	2 2	
第11回 空間別のインテリア： 「空間をつくる(5)」：公共施設やオフィス、ランドスケープ等の、空間デザインの計画の基礎とトレンドを学ぶ。	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに周辺施設の空間デザインを観察・考察する。	2 2	
第12回 空間別のインテリア： 「空間をつくる(6)」：イベント・展示空間等の、空間	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに周辺施設の空間デザインを観察・考察する。	2 2	
第13回 プロジェクトマネジメント： 「デザインから施工、オープンまで」：プロジェクトの進	予習：指定参考書を見ておく。 復習：講義をもとに周辺施設の空間デザインを観察・考察する。	2 2	
第14回 空間デザインのまとめと試験：これまでの講義内容を総括し、空間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	

47 知的財産法		LD-A-401	選択 2単位 4 年前期
Intellectual Property Law			
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 辻田 芳幸 梅田 弘樹			
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。			
ミニマムリクワイアメント			
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。			
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			
デザインに関わる人のための知的財産法入門 麻生 典 弘文堂 2024			
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			



47 知的財産法		LD-A-401	選択 2単位 4 年前期
Intellectual Property Law			
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 意匠登録の要件	テキストの1-25 頁を読み、意匠が登録されるための要件と手続きについて予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、意匠登録出願の実際について復習する。	2	2
第2回 意匠登録の効果	テキストの26-49 頁を読み、意匠権の効力について予習する。 テキストの該当箇所を再読し、とくに意匠権侵害に対する措置にはいかなるものがあるかを中心に復習する。	2	2
第3回 著作権法の概要	テキストの50-78 頁を読み、著作権、著作物、著作権、著作権の制限について予習する。 テキストの該当箇所を再読し、とくに著作権侵害とならない具体的な著作物利用を中心に復習する。	2	2
第4回 商標法の概要	テキストの79-96 頁を読み、商標登録を受けることができない商標について予習する。 テキストの該当箇所を再読し、とくに商標の類似とはどのように判断されるかを中心に復習する。	2	2
第5回 不正競争防止法・特許法の概要	テキストの97-112頁を読み、不正競争行為の類型について予習する。 テキストの該当箇所を再読し、とくに商品形態模倣行為とはどのような場合をいうかを中心に復習をする。	2	2
第6回 前半のふりかえりとポイントの再確認	ノート類に目をとおし、ここまで学習した知的財産法の趣旨目的の違いに着目してテキストを読み返す。 テキストの該当箇所を再読し、それぞれの法律の特色を簡単に説明できるように復習をする。	2	2
第7回 プロダクトデザインの法的問題点	テキストの115-152頁を読み、家電や家具のデザインの保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、プロダクトデザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	2
第8回 パッケージデザインの法的問題点	テキストの153-184頁を読み、お菓子の箱などに施されるデザインの保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、パッケージデザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	2
第9回 グラフィックデザインの法的問題点	テキストの185-208頁を読み、タイプフェイス、ピクトグラム等の保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、グラフィックデザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	2
第10回 ファッションデザインの法的問題点	テキストの209-239頁を読み、洋服やアクセサリーのデザインの保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、ファッションデザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	2
第11回 建築・空間デザインの法的問題点	テキストの240-266頁を読み、建築物、店舗デザインなどの保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、建築・空間デザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	2
第12回 インターフェイスデザインの法的問題点	テキストの267-296頁を読み、GUIの保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、インターフェイスデザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	2
第13回 キャラクターデザインの法的問題点	テキストの297-323頁を読み、イラストや人形のデザインの保護について予習をする。 テキストの該当箇所を再読し、キャラクターデザインの保護はどのように図られているかを具体例を参照しつつ復習をする。	2	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、授業で扱った内容の理解を深める。	2	2

48 デザイン起業論		LD-A-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。			
ミニマムリクワイアメント			
アントレプレナーシップを理解して自分自身を内省し、ゲストスピーカーの講話を含む授業内容と比較しながら自分自身の考えを述べるができること。			
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：1 つの習慣 人格主義の回復 著者：ステイファン・R・コウィー参考書：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			

48 デザイン起業論		LD-A-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	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		復習：配付資料などを確認する。	2

49 工芸学		LD-A-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	
○ 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 永山 雅大 梅田 弘樹			
授業の達成目標			
(1) 伝統文化として伝承した工芸技術や工芸作品を理解する。 (2) 工芸につい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理解する。 (3) 工芸職人との意見交換を通して工芸が置かれている状況やデザインとの関わりについて考える。 (4) 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る。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは、達成目標の(1)と(2)とする。			
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ほか、東北在住の工芸職人と意見交換を行う回を用意する。			
実務経験を活かした教育について			
担当教員は、公設試験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回を集中講義(対面およびオンライン)で実施する。			
教科書等			
なし			
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			

49 工芸学		LD-A-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/概要	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- 工芸と産業とデザイン	予習：近代の工芸と産業の関わり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- 工芸と公設試験研究機関	予習：工芸指導所、産業工芸試験場、現代の公設試験研究機関について調べる。 復習：授業中の内容などを確認する。	2
第7回	伝統工芸 1 一美術工芸品、伝統工芸技術	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8回	伝統工芸 2 一職人	予習：工芸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9回	工芸職人からの講義と意見交換 1-仙台筆筒	予習：仙台筆筒について調べる。 復習：授業中の内容などを確認する。	2
第10回	伝統工芸 3 一工芸以外の分野との仕事	予習：工芸と他分野の協業事例について調べる。 復習：授業中の内容などを確認する。	2
第11回	工芸職人からの講義と意見交換 2-宮城伝統こけし	予習：宮城伝統こけしについて調べる。 復習：授業中の内容などを確認する。	2
第12回	地域の工芸 1-東北の工芸/日本の工芸 1	予習：東北や日本の工芸産地について調べる。 復習：授業中の内容などを確認する。	2
第13回	地域の工芸 2-日本の工芸 2/日本以外の工芸	予習：日本以外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	総括/まとめ	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

50 映像デザイン論		LD-A-404	選択 2単位 4 年前期
Theory of Imaging Design and Arts			
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 船山 哲郎			
授業の達成目標			
(1) 映像の誕生以降、現代までの歴史の概要を把握する。 (2) 現代の映像デザインの多様性について理解を深める。 (3) 映像デザインと社会との関わりについての理解を深める。 (4) 映像デザインの特性を理解し、自らの取り組む制作活動に応用することができる。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目のミニマムリクワイアメントは、達成目標の(1)~(3)とする。			
授業の概要			
この授業では、映像の技術が誕生してから今日に至るまでの歴史を概観し、「デザイン」によって、どのように社会と結びついてきたのかを考察します。また、普段接している映像表現について、その成り立ちと役割を様々な立場から見直し、単なるアイデアではなく、社会に必要な基本をおさえるコンセプトと造形の整合性という観点から、各種映像デザインを再考していきます。			
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			
授業内で必要に応じて指示する。			
成績評価方法・基準			
授業内で課すミニレポート、及び確認テス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			
ミニレポート、及び確認テストに対しては、次回授業時にフィードバックを行う。			
備考			

50 映像デザイン論		LD-A-404	選択 2単位 4 年前期
Theory of Imaging Design and 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 映像の歴史の概要	映像デザインに関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第2回 映像の技術と歴史① 映像前史と初期の映像	映像技術に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第3回 映像の技術と歴史② 映像の普及と社会的活用	映像技術に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第4回 映像の諸ジャンル① アニメーション	アニメーションに関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第5回 映像の諸ジャンル② ドキュメンテーション	ドキュメンテーションに関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第6回 映像の諸ジャンル③ 映画とフィクション	フィクション映画に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第7回 映像の諸ジャンル④ 広告映像	広告映像に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第8回 映像の諸ジャンル⑤ アートと映像	映像のアート表現に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第9回 映画と社会性① キャング映画	キャング映画に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第10回 映画と社会性② ミュージカル映画	ミュージカル映画に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第11回 映画と社会性③ 戦争映画	戦争映画に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第12回 映画と社会性④ メロドラマ/女性映画	メロドラマや女性映画に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第13回 映画と社会性⑤ フィルム・ノワール/悲観劇	フィルム・ノワールに関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2
第14回 映画と社会性⑥ インディペンデント映画	インディペンデント映画に関連するキーワードについて、インターネット等で調べる。 授業の内容を整理し、ノート等にまとめる。また、配布資料などを確認する。	2	2

51 メディア論		LD-A-405	選択 2単位 4年後期
Theory of Media			
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 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。			
ミニマムリクワイアメント			
本科目におけるミニマムリクワイアメントは、達成目標の①と②とする。			
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するの理解や、発表内容の誤り・補足等についてコメントする。			
備考			

51 メディア論		LD-A-405	選択 2単位 4年後期
Theory of Media			
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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 2

52 サステナブルデザイン論		LD-A-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 梅田 弘樹			
授業の達成目標			
サステ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。			
ミニマムリクワイアメント			
サステナブルデザインの価値を理解する。			
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			
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			

52 サステナブルデザイン論		LD-A-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: サステナブル (理論) に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブル (社会動向) に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブル (地域課題) に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブル (将来課題) に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブルデザインに関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブルデザインの事例に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブルデザインの応用に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブルデザインの実践に関連する事項について調べる。	2
		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: サステナブルデザインの演習に関連する事項について調べる。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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。	2
		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

産業デザイン学科

53 他学科プログラム科目群 Subjects offered by other courses	EIPD-E-001	選択8単位 2年前期～4年後期
	クラス・担当教員	

2年前期～4年後期

概要

〈対象とする学生〉
副専攻プログラムの導入趣旨を理解し、幅広い学びを真剣に求める、2年生以上のライフデザイン学部学生が対象です。

〈副専攻プログラム〉
副専攻プログラムには、学科横断型・学科専門型の2種類のタイプがあります。

- タイプⅠ： 学科横断型（3プログラム）
2つの学科で展開される、付加価値の高い多彩な学びとなるプログラムです。
- タイプⅡ： 学科専門型（3プログラム）
1つの学科で展開される、幅広い分野の“軸”となるプログラムです。

副専攻プログラム（タイプ1：学科横断型）

対象 学科	プログラム名	概要	構成科目					総単 位数
			課程	科目名	学年	開 講 期	単 位	
MD	表現・空間 デザイン プログラム	生活や地域に根差し産業や社会を豊かにするデザインの考え方や表現の基礎を身につけるプログラムです。インテリアから地域景観まで、ユニバーサルやユーザビリティの視点で空間を創出するための幅広い知識を学ぶことができます。	CD	色彩論	1	後期	2	14
				美術史	3	前期	2	
				空間デザイン論	3	後期	2	
			SD	サウンドデザイン論	3	後期	2	
				ユニバーサルデザイン	2	後期	2	
インテリアデザイン	2	後期	2					
CD	地域ストック マネジメント プログラム	地域社会の経済構造や環境、有形無形の地域資源について理解を深め、地域で生じる様々な問題を発見し解決する力を身につけるプログラムです。持続可能なまちづくりや地域資源の活用等の方法論について学ぶことができます。	SD	地域産業論	2	後期	2	18
				復旧復興まちづくり	3	前期	2	
				地域環境の保全とエネルギー	3	前期	2	
			MD	都市計画	3	後期	2	
				公共経済学	2	前期	2	
				地域提案論	2	前期	2	
				環境経済学	2	後期	2	
地域経済学	3	前期	2					
環境関係法	全	前・後期	2					
SD	経営・ ブランディング プログラム	各種分析手法を用いて、マーケティングのベースとなる消費者ニーズに寄り添った商品開発・企画提案を実践的に行う能力を身につけるプログラムです。多様な価値観を持つ消費者に選ばれるためのブランディングを経営とデザインの両面で学ぶことができます。	CD	コンピュータネットワーク	2	後期	2	16
				マルチメディアシステム	3	前期	2	
				組込みシステム入門	3	前期	2	
			MD	経営管理論	2	前期	2	
				事業計画論	2	後期	2	
				商品開発論	3	前期	2	
				経営戦略論	3	前期	2	
				経営分析論	3	後期	2	

副専攻プログラム（タイプⅡ：学科専門型）

対象 学科	プログラム名	概要	構成科目				総単 位数	
			課程	科目名	学年	開 講 期		単 位
SD ・ MD	産業デザイン プログラム	デザインの広がりや情報の伝え方を学ぶプログラムです。視覚的な魅力と意味の共有に焦点を当て、デザインを通じたコミュニケーションを探求し、情報を明確に伝え、人々の心を魅了するデザインスキルの獲得を目指します。	CD	デザイン論Ⅰ	1	前期	2	20
				色彩論	1	後期	2	
				デザイン論Ⅱ	1	後期	2	
				デザイン論Ⅲ	2	前期	2	
				インフォグラフィックス	2	前期	2	
				ウェブデザイン論	2	前期	2	
				エディトリアルデザイン論	2	前期	2	
				情報デザイン論	2	後期	2	
				広告論	3	前期	2	
				イラストレーション論	3	前期	2	
CD ・ MD	生活デザイン プログラム	持続可能な地域づくりの考え方や方法論を幅広く学ぶプログラムです。福祉、文化、環境の視点で地域の課題に向き合い、地域内外の多様な人々を結び、暮らしの基盤となるまちを創るための生活デザイン力を身につけることができます。	SD	住環境の基礎科学	2	前期	2	22
				地域包括ケア	2	前期	2	
				ユニバーサルデザイン	2	後期	2	
				地域産業論	2	後期	2	
				インテリアデザイン	2	後期	2	
				心理・行動と社会調査	2	後期	2	
				ランドスケープデザイン	3	前期	2	
				デザイン・アートと文化共創	3	前期	2	
				地域環境の保全とエネルギー	3	前期	2	
				復旧復興まちづくり	3	前期	2	
都市計画	3	後期	2					
CD ・ SD	経営デザイン プログラム	経済学、経営学、会計学を中心とした学問領域を扱うプログラムです。経済理論により社会経済の構造を理解し、企業経営・会計、ICT・数理情報、ビジネス実務、等の学びを通じて地域振興の具体的な方法論について学びます。	MD	ミクロ経済学	1	後期	2	22
				日本経済論	1	後期	2	
				マクロ経済学	2	前期	2	
				公共経済学	2	前期	2	
				財務会計論	2	前期	2	
				原価計算論	2	後期	2	
				国際経済論	2	後期	2	
				環境経済学	2	後期	2	
				地域経済学	3	前期	2	
				管理会計論	3	前期	2	
経営分析論	3	後期	2					

【学科名】 CD：産業デザイン学科 SD：生活デザイン学科 MD：経営デザイン学科

詳細については学生便覧の「副専攻プログラムの履修要項」を参照のこと。

54	他学科自由選択科目群	LD-X-002	選択4単位 1年前期～4年後期
Free subjects offered by other departments			
1年前期～4年前期			
概要			
<p>本学科の関連領域は広く、本学科の専門知識をより良く理解するため、他学科の開講科目を履修する機会を設けている。他学科の開講科目を履修した場合、「他学科自由選択科目」として、進級・卒業に必要な専門選択科目の単位に算入することができる。</p>			

55	他学部開講科目群	LD-X-003	選択4単位 2年前期～4年後期
Subjects offered by other departments			
2年前期～4年前期			
教務委員			
概要			
<p>本課程の関連領域は広く、本課程の専門知識をより良く理解するため、他学部の開講科目を履修する機会を設けている。他学部の開講科目を履修した場合、「他学部開講科目」として、進級・卒業に必要な専門選択科目の単位に算入することができる。 (※履修には、所属課程・学科の教務委員の承認が必要となります)</p>			

56	他大学開講科目群	LD-X-004	選択4単位 1年前期～4年前期
Subjects offered by other universities			
1年前期～4年前期			
教務委員			
概要			
<p>本学は「学都仙台単位互換ネットワーク」に参加しています。本学学生は「特別聴講学生」として、ネットワークに参加している他大学の開講科目を履修することができ、各大学に通学して受講します。修得した単位は、所定の単位数まで、本学で履修した単位として認定できます。</p> <p>詳細については学生便覧の「他大学開講科目群（専門科目）」を参照のこと。</p>			

57	専門特別課外活動Ⅰ	LD-X-005	選択1単位 1年前期～4年後期																								
Specialize extracurricular Activities I																											
クラス・担当教員																											
全学年全組																											
学科長																											
概要																											
<p>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、以下に示すその他の必要書類とともに所定の手続きを行うこと。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。</p>																											
<p>◎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時に以下の資料を添付すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・資格の取得または検定の合格を証明する書類 																											
<p>◎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。</p> <ol style="list-style-type: none"> (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 <p>学科が指定する課外活動による単位認定申請に必要な添付書類は以下の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 																											
<p>◎単位の認定 単位認定および評価は、「教養特別課外活動」の方法に準じて行うのでそれらを参照のこと。</p>																											
資格取得または検定等の主な認定例																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格等名称</th> <th>単位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>色彩検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGクリエイター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGエンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マルチメディア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Photoshopクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>ファッションビジネス能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>カラーコーディネーター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Webデザイナー検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>画像処理エンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Illustratorクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マイクロソフトオフィススペシャリスト</td><td>2</td></tr> </tbody> </table>				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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2	マイクロソフトオフィススペシャリスト	2
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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2																										
マイクロソフトオフィススペシャリスト	2																										
※単位認定希望者は事前に学生サポートオフィス（八木山・長町）に問合せること。																											
※合わせて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。																											

58	専門特別課外活動II Specialize extracurricular Activities II	LD-X-006	選択1単位 1年前期～4年後期																										
クラス・担当教員																													
全学年全組 課程長																													
概要																													
<p>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、以下に示すその他の必要書類とともに所定の手続きを行うこと。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。</p> <p>◎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時に以下の資料を添付すること。 ・資格の取得または検定の合格を証明する書類</p> <p>◎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添付書類は以下の通りである。 ・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。</p> <p>◎単位の認定 単位認定および評価は、「教養特別課外活動」の方法に準じて行うのでそれらを参照のこと。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">資格取得または検定等の主な認定例</th> </tr> <tr> <th>資格等名称</th> <th>単位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>色彩検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGクリエイター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGエンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マルチメディア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Photoshopクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>ファッションビジネス能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>カラーコーディネーター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Webデザイナー検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>画像処理エンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Illustratorクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マイクロソフトオフィススペシャリスト</td><td>2</td></tr> </tbody> </table> <p>※単位認定希望者は事前に学生サポートオフィス（八木山・長町）に問合せること。</p>				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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2	マイクロソフトオフィススペシャリスト	2
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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2																												
マイクロソフトオフィススペシャリスト	2																												
※合わせて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。																													

59	専門特別課外活動III Specialize extracurricular Activities III	LD-X-007	選択1単位 1年前期～4年後期																										
クラス・担当教員																													
全学年全組 課程長																													
概要																													
<p>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、以下に示すその他の必要書類とともに所定の手続きを行うこと。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。</p> <p>◎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時に以下の資料を添付すること。 ・資格の取得または検定の合格を証明する書類</p> <p>◎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添付書類は以下の通りである。 ・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。</p> <p>◎単位の認定 単位認定および評価は、「教養特別課外活動」の方法に準じて行うのでそれらを参照のこと。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">資格取得または検定等の主な認定例</th> </tr> <tr> <th>資格等名称</th> <th>単位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>色彩検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGクリエイター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGエンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マルチメディア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Photoshopクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>ファッションビジネス能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>カラーコーディネーター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Webデザイナー検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>画像処理エンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Illustratorクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マイクロソフトオフィススペシャリスト</td><td>2</td></tr> </tbody> </table> <p>※単位認定希望者は事前に学生サポートオフィス（八木山・長町）に問合せること。</p>				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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2	マイクロソフトオフィススペシャリスト	2
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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2																												
マイクロソフトオフィススペシャリスト	2																												
※合わせて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。																													

60	専門特別課外活動Ⅳ Specialize extracurricular Activities Ⅳ	EEA-F-008	選択1単位 1年前期～4年後期																								
クラス・担当教員																											
全学年全組																											
課程長																											
概要																											
<p>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、以下に示すその他の必要書類とともに所定の手続きを行うこと。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。</p>																											
<p>◎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時に以下の資料を添付すること。 ・資格の取得または検定の合格を証明する書類</p>																											
<p>◎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添付書類は以下の通りである。 ・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。</p>																											
<p>◎単位の認定 単位認定および評価は、「教養特別課外活動」の方法に準じて行うのでそれらを参照のこと。</p>																											
資格取得または検定等の主な認定例																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">資格等名称</th> <th style="width: 20%;">単位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>色彩検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGクリエイター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>CGエンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マルチメディア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Photoshopクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>ファッションビジネス能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>カラーコーディネーター検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Webデザイナー検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>画像処理エンジニア検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>Illustratorクリエイター能力検定</td><td>2</td></tr> <tr><td>マイクロソフトオフィススペシャリスト</td><td>2</td></tr> </tbody> </table>				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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2	マイクロソフトオフィススペシャリスト	2
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クリエイター能力検定	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クリエイター能力検定	2																										
マイクロソフトオフィススペシャリスト	2																										
<p>※単位認定希望者は事前に学生サポートオフィス（八木山・長町）に問合せること。</p>																											
<p>※合わせて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。</p>																											