

(ソーシャルデザイン科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち実務教員による授業	授業時間数	うちシラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
実技	ソーシャルデザインⅠ	120	○	120			2020年度開講せず
実技	ソーシャルデザインⅡ	120	○	120			2020年度開講せず
演習	デッサン	120	○	120			2020年度開講せず
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			2020年度開講せず
講義	ビジネスマナー	120	○	120			2020年度開講せず
演習	撮影技法演習	120	○	120			2020年度開講せず
講義	文章表現	120	○	120			2020年度開講せず
講義	英会話	120	○	120			2020年度開講せず
実技	デザイン基礎ゼミ	120	○	120			2020年度開講せず
実技	ビジュアルデザイン	120	○	120			2020年度開講せず
実技	ソーシャルデザインⅢ	240	○	240			
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
講義	クリエイティブシンキング	120	○	120			
実技	映像表現	120	○	120			
講義	プレゼンテーション	120	○	120			
実技	工作実習	120	○	120			
講義	デザインビジネス	120	○	120			
実技	ブランディング	120	○	120			
実技	デザインゼミⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	ソーシャルデザインⅣ	240	○	240			
演習	資格取得講座	60	○	60			
実技	エディトリアルデザイン	60	○	60			
実技	実践コラボレーション	60	○	60			
演習	ワークショップ演習	120	○	120			
講義	進路プランニング	60	○	60			
実技	卒業研究	60	○	60			
実技	デザインゼミⅡ	60	○	60			
実技	地域活性実習	60	○	60			
実技	ポートフォリオ実習	60	○	60			
総授業時数		3,480		3,240		120	
卒業に必要な授業時数		3,480					

2020

区分

選択

対象

I部SD科2年

科目名	デザインゼミ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	縄手 和弘			
授業概要	<p>基本制作物の目的意識をしっかり持った上で、「創ること」「伝えること」を学んでいきます。</p> <p>デザインにビジュアルがいかに重要かを学びながら「モノづくりは楽しいなあ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させることを目的とします。</p> <p>●サムネール=アイデアからデザインへ定着させられる力を磨きます。●実戦的なワークフローに合わせてデザインすることで、責任感、緊張感の意識を高めます。●オリエン/制作/プレゼンテーションの中で、理解力、表現力、発言力を身につけ、コミュニケーション能力を身に付けます。この授業は、実習・実技形式が基本となります。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	●商品開発&販促オリエン	商品企画（支給）→パッケージD→販促計画→売場ツールD→広告D ワークフロー説明	
	2	(コンセプトワーク)	※企画を支給（キャンディーのパッケージ開発から販売促進計画へ）	
	3	●パッケージデザイン	情報整理→アイデア→キャラ開発（ビジュアル）→レイアウト→文字組	ビジュアル素材作成
	4	(キャラクター開発)	パッケージ用キャラクターの作成	フルーツイラスト
	5	(商品ロゴ開発)		キャンディーイラスト
	6	(レイアウト)		アルミ蒸着袋イラスト
	7	(ビジュアル作成)	立体パッケージの作成	・その他
	8	●販促計画	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	
	9	(キャンペーン)	キャンペーン内容計画	
	10	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成	
	11	●売場ツールデザイン	メインボード/スイングPOP/腰ポスター/売場イメージビジュアルの作成	
	12	●交通広告デザイン	ドア上/B3/ステッカーの作成	
	13			
	14			
	15	●プレゼンテーション	半期のまとめ	
後期	1	●ブランディングオリエン	店舗 or 企業設立（仮）→VIデザイン→広告デザイン	
	2	(ブランディング計画)	情報整理→アイデア→VI開発（ビジュアル）→レイアウト→文字組	
	3	●VIデザイン	CI活動の理解→VIの作成	
	4	(ロゴ開発)		
	5	(ロゴ開発)		
	6	●VIマニュアル	ページ構成&文字組を意識したマニュアルの作成	
	7	インナーツール	名刺/封筒/社用車/ユニホームなど5種以上の作成	
	8	インナーツール		
	9	●ブランド新聞広告	ブランド認知促進新聞全15段の作成	
	10			
	11			
	12	●ブランド展開デザイン	運営に必要なツール or 商品を4種以上作成	
	13			
	14			
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ	
評価方法	提出日、時間に遅れたら"D" 60点以上の生徒（発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点）60点+40点			
テキスト参考書				

2020

区分	必修	I部S科3年
----	----	--------

科目名	ソーシャルデザインⅣ				
開講期	前期		時間数	6H	
講師名	合田 祥之				
授業概要	主に「100日間研修」を通して、社会が抱える複雑な課題の解決に挑む活動を実践する。そして個々の持つ「創造力」を養っていく。（一部、シラバスは変更となる場合がある）				
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	通常授業	プランニング、立案企画の精査	筆記用具（通年）	
	2	通常授業	プランニング、立案企画の精査		
	3	通常授業	プランニング、立案企画の精査		
	4	滞在	研修先自治体滞在		リサーチを中心とした現地での課題調査、及び取材活動
	5	滞在	研修先自治体滞在		リサーチを中心とした現地での課題調査、及び取材活動
	6	滞在	研修先自治体滞在		リサーチを中心とした現地での課題調査、及び取材活動
	7	通常授業	スクーリング		企画のブラッシュアップ、プランニングの修正
	8	通常授業	スクーリング		企画のブラッシュアップ、プランニングの修正
	9	滞在	研修先自治体滞在		企画の実施、制作活動の実施
	10	滞在	研修先自治体滞在		企画の実施、制作活動の実施
	11	滞在	研修先自治体滞在		企画の実施、制作活動の実施
	12	通常授業	スクーリング		制作物の制作、方向修正等
	13	滞在	研修先自治体滞在		より質の高い制作活動とそれに必要な取材活動等
	14	滞在	研修先自治体滞在		より質の高い制作活動とそれに必要な取材活動等
	15	通常授業	スクーリング		PRを兼ねたプレゼンテーションの制作
後期	1	/			
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
評価方法	出席率＋授業内容の理解度、企画・活動内容より評価します。				
テキスト 参考書	適宜、資料・プリント等を配布します。				

2020

区分

必修

対象

I部S科2年

科目名	ソーシャルデザインⅢ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	福留千晴			
授業概要	<p>10月に行われる2年次研修に向けて、地域におけるソーシャルデザインプロジェクトの企画コンセプト開発からプランニングまでを実践を通して学びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●自分の言葉で「ソーシャルデザイン」を言語化できるように ●実践に基づき、幅広くコンセプトメイキング・マーケティング・プランニング手法等を学びながら身につける ●課題抽出からそれを解決する企画提案までの流れを実践 ●幅広く未来の仕事、働き方を考える場を目指す ●より自主的かつ積極的に取り組む人を評価 			
授業計画	回数	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	本講義の目指すもの、講師紹介等	
	2	ソーシャルデザインとは①	ケーススタディを踏まえながら、自分にとっての「ソーシャルデザイン」を言語化	
	3	ソーシャルデザインとは②	〃	
	4	ソーシャルデザインとは③	〃	
	5	要件の整理と課題の抽出①	研修先の実際の課題を把握し、マーケティング手法を活用しながら本質的な課題を抽出	
	6	要件の整理と課題の抽出②	〃	
	7	要件の整理と課題の抽出③	〃	
	8	コンセプトメイキング①	コンセプトワークや発想法を用いながら、課題を解決しうるコンセプトの企画開発を行う	
	9	コンセプトメイキング②	〃	
	10	コンセプトメイキング③	〃	
	11	企画プランニング①	コンセプトを体現しうる企画プランニングを設計	
	12	企画プランニング②	〃	
	13	企画プランニング③	〃	
	14	プレゼンテーション	各自、コンセプト及び企画プランニングについてプレゼンし、共有する	
	15	総括	これまでの講義の振り返り	
後期	/			
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●「できるかどうか」ではなく、主体的に講義及びワークショップ等に参加し、「自発的に考えることのできる人」を評価します。 ●参加状況や受講姿勢、また適宜課題に基づき、評価します。 			
テキスト 参考書	<p><課題図書> 「LIFE SHIFT-100年時代の人生戦略/著：リンダ・グラットン」「地域×クリエイティブ×仕事/著：服部滋樹ほか」「新しい市場のつくりかた/著：三宅秀道」「ニッポンの風景をつくりなおせ/著：梅原真」「人口減少社会の未来学/著：内田樹」「共感資本社会を生きる/著：高橋博之&新井和宏」「レスポンシブル・カンパニー/著：イヴォン・シュイナード」</p>			

2020

区分	必修	対象	S科1年
----	----	----	------

科目名	デザインビジネス			
開講期	後期		時間数	15h
講師名	近藤 航			
授業概要	<p>仕事としてのデザイナーについて学び、社会人としての基本的なスキル、考え方など、社会に出てから必要な基礎力をつける。実際に、ビジネス文書や見積書、提案書の作成を通じ、実務上必要な、パソコン操作スキルも学び、それらを課題でアウトプットする。</p> <p>課題は、カフェの経営者からの相談に対応するという形式。デザイナーに必要な課題抽出のためのヒアリング力養成も行う。</p> <p>経営とデザインの関係について学び、経営学の歴史に即して、経営学についての理解を深める。また、マーケティング理論やマネジメント理論についても事例を通じて学びつつ、ヒト・モノ・カネ・情報といった各種経営資源の確認、事例を通して、実践的な経営学を学ぶ。課題は、小規模事業者持続化補助金を活用し、デザインにテコ入れをしようとしている企業に対し、学生がチームを組み、デザイン戦略を策定、提案し、事業計画に落とし込むところまでを行う。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	デザイン	オリエン、デザインとアート、デザインとは	
	2	SD	社会とは、ビジネスとは、ソーシャルデザインとは	
	3	仕事	社会の中における企業とは、働くとは、デザイナーの仕事、動画	
	4	マナー	ビジネスマナー、働き方、電話応対、メール、名刺交換	
	5	スキル	送付状作成、見積書作成	
	6	企画提案	デザイン提案とは、宿題	
	7	知財とデザイン	著作権、商標権など	
	8	スキル	提案書作成	
	9	課題	カフェ事例、ヒアリング	
	10	課題	提案作成	
	11	課題	見積書作成	
	12	課題	提案ブラッシュアップ	
	13	プレゼン	プレゼンテーション、質疑応答、FB	
	14	プレゼン	プレゼンテーション、質疑応答、FB、全体FB	
	15	まとめ	ソーシャルデザインの果たす役割	
後期	1	経営とは	オリエンテーション、デザインと経営	
	2	経営学	経営とは、経営学の歴史、デザイン経営	
	3	経営理論	経営学、ケーススタディ、ディスカッション	
	4	マーケ	マーケティングとデザイン、マーケティングとは、事例	
	5	マネジメント	マネジメントとは、PM、KPIとKGI	
	6	トレンド	消費者の価値観の変化とデザインの役割	
	7	ヒト	人的資源管理、労務管理	
	8	モノ	商品・サービス、MM、オズボーン、資産	
	9	カネ	マネジメントカードゲーム	
	10	情報	ノウハウ、ブランド、知財	
	11	経営企画	収益性、事業計画策定、デザイン戦略、期待効果について	
	12	課題	課題発表、チーム分け(最大3名)、解説	
	13	課題	デザイン戦略策定、事業計画策定	
	14	課題	デザイン戦略策定、事業計画策定	
	15	課題	チーム発表、個別レビュー、全体レビュー	
評価方法	出席、各課題の発表内容、授業態度			
テキスト 参考書				