

## 専攻科デザイン専攻授業科目

Global English	164
地域課題解決研究Ⅰ（PBL）	165
地域課題解決研究Ⅱ（PBL）	166
リーダーシップ論	167
デザイン表現Ⅰ	168
デザイン表現Ⅱ	169
デザイン研究Ⅰ	170
デザイン研究Ⅱ	171
Webデザイン特論	172
プロダクトデザイン特論	173
映像音楽研究	174
メディア表現研究	175
修了研究	176

## 学修成果（8つの力）

本学は、学生が卒業までに獲得することが期待される知識、技術、態度などの能力を「学修成果」として、次のように表現しています。

(1)態度・志向性	①勤労観	働く意義を理解し、リーダーシップをもって物事に取り組むことができる。
	②リーダーシップ	
(2)汎用的能力	③教養	社会人にふさわしい教養やコミュニケーション能力を身につけている。
	④コミュニケーション能力	
(3)専門的知識・技能	⑤専門分野の知識・技能	デザイン・ビジネス・音楽分野の知識・技能を身につけ、新しい価値を創造できる。
	⑥創造力	
(4)総合的な学習経験と創造的思考力	⑦課題解決力	課題を発見して解決する力や、広い視野で変化に適応する力を身につけている。
	⑧変化への適応力	

### I. 修了認定・修了証書授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

以下に示す目標とする学修成果を身につけ、所定の在学期間を満たし、基準となる単位を修得した者に対して、修了を認定し、修了証書を授与します。

- (1) 働く意義を理解し、リーダーシップをもって物事に取り組むことができる。
- (2) 社会人にふさわしい教養やコミュニケーション能力を身につけている。
- (3) デザイン・ビジネス・音楽分野の知識・技能を身につけ、新しい価値を創造できる。
- (4) 課題を発見して解決する力や、広い視野で変化に適応する力を身につけている。

科目名	Global English (2単位)		講義	専攻科 デザイン専攻	前期	担当者	尊田 望 (単独)									
ナンバリングコード	JA-L311-000		授業科目の 取扱い	面接授業科目												
修了要件	選択															
授業のテーマ	グローバルな英語、コミュニケーション能力、自己表現															
授業概要	世界中の多様な人たちの文化や習慣、問題や課題について知り、それについて考え、ディスカッションする。他者の意見に耳を傾け、間違いを恐れずに自分の意見を述べる。															
到達目標	1. 世界中の多様な人たちが考えていることについて知り、関心を持つ。 2. 間違いを恐れずに進んで英語を使い、コミュニケーションを取ろうとする。 3. 与えられたテーマについて他者と会話や意見交換ができる。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	◎	④	◎	⑤	・	⑥	・	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画													目標	方法		
	1. Introduction to Global English & deep topics												1,2,3	面接		
	2. SDGs: What kind of world do you want to live in?												1,2,3	面接		
	3. Race & Ethnicity: Racial/ethnic issue												1,2,3	面接		
	4. Language: Communication method in global society												1,2,3	面接		
	5. Population: Resolving the population declining issues in Japan												1,2,3	面接		
	6. Science & Technology: How to live in this high-tech world?												1,2,3	面接		
	7. Religion: The average Japanese attitude towards religion												1,2,3	面接		
	8. Mid-term project/exam												1,2,3	面接		
	9. Happiness: What is happiness to you?												1,2,3	面接		
	10. Healthy Food Lifestyle												1,2,3	面接		
	11. Mysteries												1,2,3	面接		
	12. Ethical Dilemma												1,2,3	面接		
	13. Philosophy												1,2,3	面接		
	14. Education: How to improve Japanese college education												1,2,3	面接		
15. Invention: The greatest invention of all time												1,2,3	面接			
アクティブ・ラーニング	ペアワークまたはグループワーク及び発表を中心とした授業を行う。															
成績評価基準	評価の方法：①授業演習 20%、②プレゼンテーション 20%、③宿題 20%、④中間試験 20%、⑤期末試験 20% 評価の基準：①関心・意欲・態度 ②知識・理解・思考・判断・技能・表現 ③知識・理解・思考・判断 ④知識・理解・思考・判断・関心・意欲・技能・表現 ⑤知識・理解・思考・判断・関心・意欲・技能・表現															
フィードバックの方法	授業開始時に前回の授業の振り返りを行う；(教員)宿題を評価し、返却する；(履修生)授業後に振り返りコメントを提出する。															
時間外の学習について	予習：授業内で指定された課題をした上で授業に臨むこと。(各回 90 分程度) 復習：授業内で発表した内容や学んだことについて振り返りをしておくこと。(各回 90 分程度)															
教材にかかわる情報	Nozomu Sonda 著 Deep Topics: Three Pillars of Fluency, Accuracy and Meaning (One World International) ISBN: 4-948773-13-1															
実務経験について																
担当者からのメッセージ等	英語はグローバルなコミュニケーションのツールです。世界中の多様な背景の人たちが使っています。誰でも参加できる世界です。恐れずに楽しく使ってみましょう。注：対面授業を基本としますが、状況によっては遠隔授業を実施する場合がありますので、念のためにネットワーク環境を整えておいてください。 担当者の連絡先は授業内で周知します。															

科目名	地域課題解決研究Ⅰ (PBL) (2単位)		演習	専攻科 デザイン専攻	前期	担当者	長田 和美 (実務経験) (単独)									
ナンバリングコード	JA-S36I-000			授業科目の 取扱い											面接授業科目	
修了要件	選択															
授業のテーマ	PBL、課題発見力、課題解決力、チームワーク、コミュニケーション能力、リーダーシップ															
授業概要	地域企業や自治体が抱える課題に対してグループで解決策を提案し、解決に向けて実践する。															
到達目標	1. 連携先(企業・自治体)の意向を理解して、目標を設定できる。															
	2. ヒヤリングや調査を通して現状を正しく把握し、課題を定義できる。															
	3. 課題解決に向けたアイデアを発案できる。															
	4. 互いに協力して、計画的に作業を進めるとともに状況に応じて臨機応変に行動できる。															
	5. リーダーとして働きかけ、互いの意見を理解して合意形成ができる。															
学修成果との関係	①	・	②	◎	③	・	④	・	⑤	・	⑥	◎	⑦	◎	⑧	○
履修条件・注意事項	地域課題解決研究Ⅱ (PBL) を履修すること。															
授業計画												目標	方法			
	1. ガイダンス											1,5	面接			
	2. テーマ説明											1,4,5	面接			
	3. 目標設定											1,4,5	面接			
	4. 現状把握 (1) ヒヤリング											2,4,5	面接			
	5. 現状把握 (2) 調査											2,4,5	面接			
	6. 現状把握 (3) 情報共有											2,4,5	面接			
	7. 課題抽出 (1)											2,4,5	面接			
	8. 課題抽出 (2)											2,4,5	面接			
	9. 課題定義 (1)											2,4,5	面接			
	10. 課題定義 (2)											2,4,5	面接			
	11. アイデア検討 (1)											3,4,5	面接			
	12. アイデア検討 (2)											3,4,5	面接			
	13. 解決策の選定											3,4,5	面接			
	14. 中間報告会の準備											4,5	面接			
15. 中間報告会の振り返り											4,5	面接				
	◎定期試験(中間報告会)															
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループディスカッション、プレゼンテーション															
成績評価基準	評価の方法: ①授業内レポート・ディスカッション (40%) ②プレゼンテーション (30%) ③レポート (30%) 評価の基準: ①授業内レポート・ディスカッションを通して、チームへの貢献度、意欲・関心、思考・判断を測定 ②プレゼンテーションを通して、表現・技能、思考・判断を測定 ③レポートを通して、知識・理解、技能・表現を測定															
フィードバックの方法	課題を返却															
時間外の学習について	予習: 次回の授業に向けて、必要な調査や制作を行う (各回60分) 復習: 授業後にチームと自分自身の活動を振り返り、次回に向けた改善策を検討する (各回30分)															
教材にかかわる情報	テキスト: なし 参考書: なし 参考資料: なし															
実務経験について	企業経験を活かして、社会人感覚と実践力を育成する授業を行います。															
担当者からのメッセージ等	連絡先: <a href="mailto:knagata@yamaguchi-jca.ac.jp">knagata@yamaguchi-jca.ac.jp</a> (長田)															

科目名	地域課題解決研究Ⅱ (PBL) (2単位)		演習	専攻科 デザイン専攻	後期	担当者	長田 和美 (実務経験) (単独)									
ナンバリングコード	JA-S362-000			授業科目の 取扱い											面接授業科目	
修了要件	選択															
授業のテーマ	PBL、課題発見力、課題解決力、チームワーク、コミュニケーション能力、リーダーシップ															
授業概要	地域企業や自治体が抱える課題に対してグループで解決策を提案し、解決に向けて実践する。															
到達目標	1. アイデアを具体化する方法を決定し、行動計画を立案することができる。															
	2. 作業を分担して、試作ができる。															
	3. 評価方法を検討し、評価結果をもとに改良できる。															
	4. 互いに協力して、計画的に作業を進めるとともに状況に応じて臨機応変に行動できる。															
	5. リーダーとして働きかけ、互いの意見を理解して合意形成ができる。															
学修成果との関係	①	・	②	◎	③	・	④	・	⑤	・	⑥	◎	⑦	◎	⑧	○
履修条件・注意事項	地域課題解決研究Ⅰ (PBL) を履修すること。															
授業計画												目標	方法			
	1. アイデアの具体化 (1)											1, 4, 5	面接			
	2. アイデアの具体化 (2)											1, 4, 5	面接			
	3. 作業計画の立案											1, 4, 5	面接			
	4. 試作 (1)											2, 4, 5	面接			
	5. 試作 (2)											2, 4, 5	面接			
	6. 試作 (3)											2, 4, 5	面接			
	7. 評価方法の検討											3, 4, 5	面接			
	8. 評価											3, 4, 5	面接			
	9. 改良 (1)											3, 4, 5	面接			
	10. 改良 (2)											3, 4, 5	面接			
	11. 改良 (3)											3, 4, 5	面接			
	12. 課題解決プロセスの整理											4, 5	面接			
	13. 最終報告会の準備 (1)											4, 5	面接			
	14. 最終報告会の準備 (2)											4, 5	面接			
	15. 最終報告会の準備 (3)											4, 5	面接			
◎定期試験 (最終報告会)																
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループディスカッション、プレゼンテーション															
成績評価基準	評価の方法：①授業内レポート・ディスカッション (40%) ②プレゼンテーション (30%) ③レポート (30%) 評価の基準：①授業内レポート・ディスカッションを通して、チームへの貢献度、意欲・関心、思考・判断を測定 ②プレゼンテーションを通して、表現・技能、思考・判断を測定 ③レポートを通して、知識・理解、技能・表現を測定															
フィードバックの方法	課題を返却															
時間外の学習について	予習：次回の授業に向けて、必要な調査や制作を行う (各回60分) 復習：授業後にチームと自分自身の活動を振り返り、次回に向けた改善策を検討する (各回30分)															
教材にかかわる情報	テキスト：なし 参考書：なし 参考資料：なし															
実務経験について	企業経験を活かして、社会人感覚と実践力を育成する授業を行います。															
担当者からのメッセージ等	連絡先： <a href="mailto:knagata@yamaguchi-jca.ac.jp">knagata@yamaguchi-jca.ac.jp</a> (長田)															

科目名	リーダーシップ論 (2単位)	講義	専攻科 デザイン専攻	後期	担当者	藤村 慎一郎 (実務経験) (単独)										
ナンバリングコード	JA-S363-000	授業科目の 取扱い	面接授業科目													
修了要件	選択															
授業のテーマ	リーダーシップ・マネジメント・ウェルビーイング・21世紀型人材・ファシリテーション・デジタル社会・デザイン思考															
授業概要	具体的な人物を取り上げ、どのようにリーダーシップを発揮したかを検証することで、リーダーシップの本質について考える。															
到達目標	1. 21世紀型人材育成とリーダーシップを理解する。															
	2. どのようにして課題を克服するかについて理解する。															
	3. 企業経営者がどのような理念を持ち課題に取り組んできたかを理解する。															
	4. デジタル社会で求められるリーダーの資質について理解する。															
	5. デザイン思考に基づいて社会の課題に取り組む態度を身につける。															
学修成果との関係	①	○	②	◎	③	・	④	・	⑤	・	⑥	・	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業															
授業計画							目標	方法								
	1. リーダーシップ論を学ぶ意義						1,2	面接								
	2. 書籍「リーダーシップの旅」輪読とポートフォリオ作成について						1,2	面接								
	3. リーダーシップの本質						1	面接								
	4. リーダーシップとマネジメント						1	面接								
	5. リーダーシップとウェルビーイング						1	面接								
	6. リーダーシップと21世紀型人材育成						1	面接								
	7. リーダーシップとファシリテーション						1	面接								
	8. リーダーシップとインターネット						1,4	面接								
	9. 健康経営企業に学ぶ①日本のリーダー						2,3	面接								
	10. 地域活性企業に学ぶ②日本のリーダー						2,3	面接								
	11. デジタル社会に学ぶ③世界のリーダー						2,4	面接								
	12. デザイン思考に学ぶ④世界のリーダー						2,5	面接								
	13. 企業経営とグローバルリーダー						3	面接								
	14. まとめ：ポートフォリオ提出						1	面接								
15. 最終レポート：プレゼンテーション						1,2	面接									
アクティブ・ラーニング	輪読、ディスカッション、プレゼンテーション															
成績評価基準	評価の方法：①各回のレポート (50%) ②プレゼンテーション (30%) ③最終レポート (20%) 評価の基準：①関心・意欲を測定 ②関心・意欲、知識の理解度、思考力・表現力を測定 ③知識の理解、思考力・表現力・判断力を測定															
フィードバックの方法	授業の教材として各自のレポートを使い討議します。															
時間外の学習について	予習：授業のテーマについて予習 (各回90分程度) 復習：レポート作成 (各回90分程度)															
教材にかかわる情報	テキスト：「リーダーシップの旅 見えないものを見る」(光文社新書 野田智義 金井壽宏 2007年) 参考書：「ウェルビーイング」(日本経済新聞出版 前野隆司 前野マドカ 2022年) 参考資料：配布プリント、紹介図書、インターネット検索情報															
実務経験について	高等学校教員経験															
担当者からのメッセージ等	図書やインターネットを活用してレポートを作成するとともに、様々な課題解決活動における自分なりのポートフォリオとして情報整理するコツを身につけてください。 藤村： sfujimura@yamaguchi-jca.ac.jp															

科目名	デザイン表現 I (2単位)	実技	専攻科 デザイン専攻	前期	担当者	長田 和美 (単独)										
ナンバリングコード	JA-S321-000	授業科目の 取扱い	面接授業科目													
修了要件	選択															
授業のテーマ	基礎デザイン、平面構成、イメージ構成、配色、色彩															
授業概要	デザイン実習(イメージ構成)を通して、デザイナーに必要な美的感性(センス)と発想力を養う。															
到達目標	1. コンポジション・ルールを理解する。															
	2. コンポジション・ルールに従って、平面構成(オーガニック形態)ができる。															
	3. 自分の制作物を客観的に評価することができる。															
	4. 条件を厳守し、制限時間内に課題を制作する。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画						目標	方法									
	1. 平面構成を学ぶ意義					1	面接									
	2. 平面構成<課題1> 課題理解、エスキス					1,2,3,4	面接									
	3. // 配色・作業計画					1,2,3,4	面接									
	4. // 彩色①					1,2,3,4	面接									
	5. // 彩色②					1,2,3,4	面接									
	6. // 振り返り					1,2,3,4	面接									
	7. 平面構成<課題2> 課題理解、エスキス					1,2,3,4	面接									
	8. // 彩色①					1,2,3,4	面接									
	9. // 彩色②					1,2,3,4	面接									
	10. // 振り返り					1,2,3,4	面接									
	11. 平面構成<課題3> 課題理解、エスキス					1,2,3,4	面接									
	12. // 彩色①					1,2,3,4	面接									
	13. // 彩色②					1,2,3,4	面接									
	14. // 振り返り					1,2,3,4	面接									
15. 応用課題<フライヤー制作>発表、振り返り					1,2,3,4	面接										
アクティブ・ラーニング																
成績評価基準	評価の方法:①授業内レポート(20%)②デザイン分析・錯視作図(10%)③色彩構成(70%) 評価の基準:①授業内レポートを通して、関心・意欲を測定 ②デザイン分析や錯視の作図を通して、思考・判断、技能・表現を測定 ③色彩構成を通して、技能・表現を測定															
フィードバックの方法	講評での口頭でのフィードバック、資料配布															
時間外の学習について	予習:デザインサーベイ、計画立案(配色・時間配分) 各回30分程度 復習:振り返り(良かった点と反省点を整理し、対策を考案) 各回15分程度															
教材にかかわる情報	テキスト:木下メソッド・コンポジションレッスン 平面コンポジション、大学教育出版 参考書:なし 参考資料:なし															
実務経験について																
担当者からのメッセージ等	デザインカへの修得には、スポーツや音楽と同様、訓練を継続することが大切です。 連絡先:knagata@yamaguchi-jca.ac.jp(長田)															

科目名	デザイン表現Ⅱ (2単位)		実技	専攻科 デザイン専攻	後期	担当者	長田 和美 (単独)									
ナンバリングコード	JA-S322-000			授業科目の 取扱い											面接授業科目	
修了要件	選択															
授業のテーマ	基礎デザイン、平面構成、イメージ構成、配色、色彩															
授業概要	デザイン実習(イメージ構成)を通して、デザイナーに必要な美的感性(センス)と発想力を養う。															
到達目標	1. コンポジション・ルールを理解する。															
	2. コンポジション・ルールに従って、平面構成(オーガニック形態)ができる。															
	3. 自分の制作物を客観的に評価することができる。															
	4. 条件を厳守し、制限時間内に課題を制作する。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画													目標	方法		
	1. 平面構成を学ぶ意義												1	面接		
	2. 平面構成<課題1> 課題理解、エスキス												1,2,3,4	面接		
	3. // 配色・作業計画												1,2,3,4	面接		
	4. // 彩色①												1,2,3,4	面接		
	5. // 彩色②												1,2,3,4	面接		
	6. // 振り返り												1,2,3,4	面接		
	7. 平面構成<課題2> 課題理解、エスキス												1,2,3,4	面接		
	8. // 彩色①												1,2,3,4	面接		
	9. // 彩色②												1,2,3,4	面接		
	10. // 振り返り												1,2,3,4	面接		
	11. 平面構成<課題3> 課題理解、エスキス												1,2,3,4	面接		
	12. // 彩色①												1,2,3,4	面接		
	13. // 彩色②												1,2,3,4	面接		
	14. // 振り返り												1,2,3,4	面接		
15. 応用課題<フライヤー制作>発表、振り返り												1,2,3,4	面接			
アクティブ・ラーニング																
成績評価基準	評価の方法:①授業内レポート(20%)②デザイン分析・錯視作図(10%)③色彩構成(70%) 評価の基準:①授業内レポートを通して、関心・意欲を測定 ②デザイン分析や錯視の作図を通して、思考・判断、技能・表現を測定 ③色彩構成を通して、技能・表現を測定															
フィードバックの方法	講評での口頭でのフィードバック、資料配布															
時間外の学習について	予習:デザインサーベイ、計画立案(配色・時間配分) 各回30分程度 復習:振り返り(良かった点と反省点を整理し、対策を考案) 各回15分程度															
教材にかかわる情報	テキスト:木下メソッド・コンポジションレッスン 平面コンポジション、大学教育出版 参考書:なし 参考資料:なし															
実務経験について																
担当者からのメッセージ等	デザイン力の修得には、スポーツや音楽と同様、訓練を継続することが大切です。 連絡先: <a href="mailto:knagata@yamaguchi-jca.ac.jp">knagata@yamaguchi-jca.ac.jp</a> (長田)															



科目名	デザイン研究 I (2単位)		講義	専攻科 デザイン専攻	前期	担当者	前田 和也 (実務経験) (単独)									
ナンバリングコード	JA-S323-000			授業科目の 取扱い												
修了要件	選択			面接授業科目												
授業のテーマ	グラフィックデザイン, ケーススタディ, Photoshop, Illustrator, Indesign, ソフトウェア操作, デザイン実践, 課題解決															
授業概要	調査に基づきテーマを設定し、テーマに沿った作品制作と、作品に関するプレゼンテーションを行う。															
到達目標	1. 地域や社会の課題を調査し、デザインで解決する課題を設定できる。															
	2. デザインコンセプトを策定し、他者に伝えることができる。															
	3. コンセプトに基づき、作品制作ができる。															
	4. 作品に関するプレゼンテーションができる。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画							目標	方法								
	1. デザイン研究の意義						1	面接								
	2. 課題調査						1	面接								
	3. 課題設定						1	面接								
	4. コンセプト検討・プレゼンテーション						2,4	面接								
	5. アイディアスケッチ						3	面接								
	6. 作品制作①						3	面接								
	7. 作品制作②						3	面接								
	8. 課題調査						1	面接								
	9. 課題設定						1	面接								
	10. コンセプト検討・プレゼンテーション						2,4	面接								
	11. アイディアスケッチ						3	面接								
	12. 作品制作①						3	面接								
	13. 作品制作②						3	面接								
	14. 作品のプレゼンテーション						4	面接								
15. 振り返り						4	面接									
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション															
成績評価基準	評価の方法: ①授業内レポート (50%) ②課題 (25%) ③プレゼンテーション (25%) 評価の基準: ①意欲・関心を測定 ②表現・技能を測定 ③思考・判断を測定															
フィードバックの方法	授業内レポートを返却															
時間外の学習について	予習: 地域や社会の課題に目を向けて、解決方法を検討する (各回90分程度) 復習: 授業を振り返り、対策と計画を立てる (各回90分程度)															
教材にかかわる情報	テキスト: 特になし 参考書: 特になし 参考資料: 特になし															
実務経験について	デザイナー経験: いままでの業務経験から実践的なデザインのテクニックやデータの作成方法のコツを交えて話をします。															
担当者からのメッセージ等	課題についての質問や報告はメールにて。 E-Mail: <a href="mailto:t0014@yamaguchi-jca.ac.jp">t0014@yamaguchi-jca.ac.jp</a> (前田)															

科目名	デザイン研究Ⅱ (2単位)		講義	専攻科 デザイン専攻	後期	担当 者	前田 和也 (実務経験) (単独)									
ナンバリングコード	JA-S324-000		授業科目の 取扱い	面接授業科目												
修了要件	選択															
授業のテーマ	グラフィックデザイン, ケーススタディ, Photoshop, Illustrator, Indesign, ソフトウェア操作, デザイン実践, 課題解決															
授業概要	調査に基づきテーマを設定し、テーマに沿った作品制作と、作品に関するプレゼンテーションを行う。															
到達目標	1. 制作物に関する第三者評価を行う。															
	2. 評価結果を分析し、改善策を提案する。															
	3. 改善策に基づき、制作物の修正を行う。															
	4. 評価・分析結果に基づき、作品に関するプレゼンテーションができる。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画												目標	方法			
	1. デザイン評価の目的											1	面接			
	2. 評価方法の検討①											1	面接			
	3. 評価方法の検討②											1	面接			
	4. 評価環境の構築											1	面接			
	5. 評価計画											1	面接			
	6. 評価実施											2	面接			
	7. 評価結果の分析											2	面接			
	8. 改善策の提案											2	面接			
	9. 制作①											3	面接			
	10. 制作②											3	面接			
	11. 制作③											3	面接			
	12. 制作④											3	面接			
	13. 制作⑤											3	面接			
	14. 作品のプレゼンテーション											4	面接			
15. 振り返り											4	面接				
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション															
成績評価基準	評価の方法: ①授業内レポート (50%) ②課題 (25%) ③プレゼンテーション (25%) 評価の基準: ①意欲・関心を測定 ②表現・技能を測定 ③思考・判断を測定															
フィードバックの方法	授業内レポートを返却															
時間外の学習について	予習: 地域や社会の課題に目を向けて、解決方法を検討する (各回90分程度) 復習: 授業を振り返り、対策と計画を立てる (各回90分程度)															
教材にかかわる情報	テキスト: 特になし 参考書: 特になし 参考資料: 特になし															
実務経験について	デザイナー経験: いままでの業務経験から実践的なデザインのテクニックやデータの作成方法のコツを交えて話をします。															
担当者からのメッセージ等	課題についての質問や報告はメールにて。 E-Mail: <a href="mailto:t0014@yamaguchi-jca.ac.jp">t0014@yamaguchi-jca.ac.jp</a> (前田)															

科目名	Web デザイン特論 (2単位)	演習	専攻科 デザイン専攻	前期	担当者	前田 和也 (実務経験) (単独)										
ナンバリングコード	JA-S325-000		授業科目の 取扱い				面接授業科目									
修了要件	選択															
授業のテーマ	WEB, ウェブサイト, Web デザイン, プログラム, データベース, アプリケーション開発, JavaScript, PHP, MySQL, SQL															
授業概要	Web でよく使われている PHP と MySQL を使い、サーバーサイドで動作するプログラムを組み立て、ウェブアプリケーションを作成してみる。															
到達目標	1. Web サーバー、データベースサーバーなどの仕組みの理解															
	2. Web 上で動作するプログラムの種類や特性を理解															
	3. JavaScript によるプログラミングを習得															
	4. PHP プログラミングを習得															
	5. SQL を使ったデータベース操作を習得															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項	HTML や CSS などウェブページを表現するスキルがある程度理解できていることが必要です。															
授業計画							目標	方法								
	1. Web プログラミングとは (ガイダンス)						1,2	面接								
	2. Web サーバーからコンテンツが届く仕組み						1,2	面接								
	3. プログラム開発環境を整える1						1,2	面接								
	4. プログラム開発環境を整える2						2,3	面接								
	5. JavaScript 組込						2,3	面接								
	6. PHP プログラムの基本						2,4	面接								
	7. PHP プログラムを作成1						4	面接								
	8. PHP プログラムを作成2						4	面接								
	9. PHP プログラムを作成3						4	面接								
	10. データベースとは						5	面接								
	11. MySQL の操作						5	面接								
	12. SQL でデータ操作						5	面接								
	13. プログラムでDB を操作する						4,5	面接								
	14. フォームからDB に登録するプログラムを制作1						4,5	面接								
15. フォームからDB に登録するプログラムを制作1						4,5	面接									
アクティブ・ラーニング																
成績評価基準	評価の方法: ①制作課題 (75%) ②授業中の取組姿勢 (25%) 評価の基準: ①思考・判断・表現技術を測定 ②関心・意欲の測定															
フィードバックの方法	進行の段階ごとに、授業にて受講者と作品を共有しながらフィードバックする															
時間外の学習について	予習: 次回講義内容について調べる。(各回90分) 復習: 授業で出した課題について進めておく。(各回90分)															
教材にかかわる情報	テキスト: 特になし 参考書: 特になし 参考資料: 特になし															
実務経験について	デザイナー経験: いままでの業務経験から実践的なコーディングのテクニックやプログラムの作成方法のコツを交えて話をします。															
担当者からのメッセージ等	課題についての質問や報告はメールにて。 E-Mail: <a href="mailto:t0014@yamaguchi-jca.ac.jp">t0014@yamaguchi-jca.ac.jp</a> (前田)															

科目名	プロダクトデザイン特論 (2単位)	演習	専攻科 デザイン専攻	後期	担当者	平川 和明(実務経験) (単独)										
ナンバリングコード	JA-S326-000	授業科目の 取扱い	面接授業科目													
修了要件	選択															
授業のテーマ	プロダクトデザイン、デザイン、クラフト、工芸															
授業概要	多面的な視点から生活と環境を踏まえた新たなプロダクトのデザインを発想し、身近な日用品の制作を行う。課題制作を通してプロダクトデザインの基本的なプロセスを理解し、調査・分析能力、発想力を習得する。さらに制作した商品について発表をおこなうことでプレゼン能力を身につける。															
到達目標	1. プロダクトデザインのプロセスを説明できる。 2. どのように思考、判断して個々の作品制作に至ったかを説明できる。 3. 日常生活でデザインに問題意識を持ち、作品制作に活かすことができる。 4. 主体的に制作活動に取り組むとともに、周囲への配慮、協力ができる。 5. 多面的な視点から発想ができる。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画							目標	方法								
	1. ガイダンス						1	面接								
	2. プロダクトデザインについて						1	面接								
	3. 課題設定 商品調査・分析						1	面接								
	4. 課題発表 プレゼン、ディスカッション						1,2,5	面接								
	5. 課題設定 アップサイクルについて 調査・分析						1,	面接								
	6. 課題発表 商品アイデア発表、ディスカッション						1,2,3,5	面接								
	7. 課題制作① 課題説明						1,3,4	面接								
	8. 課題制作② 調査						1,3,4	面接								
	9. 課題制作③ 企画・コンセプト確立						1,3,4	面接								
	10. 課題制作④ アイデア展開、制作						1,3,4	面接								
	11. 課題制作⑤ 実制作						1,3,4	面接								
	12. 課題制作⑥ 塗装						1,3,4	面接								
	13. プレゼン資料作成① 物撮り						1,4,5	面接								
	14. プレゼン資料作成② パワーポイント						1,4,5	面接								
15. プレゼンテーション、講評						1,2	面接									
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション、グループワーク															
成績評価基準	評価の方法：①授業態度(30%) ②課題作品(50%) ③発表(20%) 評価の基準：①授業に取り組む意欲を授業態度から測定 ②アイデア発想力や技能を作品の完成度により測定 ③プレゼンテーションの内容でプロダクトデザインの理解度を測定。															
フィードバックの方法	作品の講評、プリント資料の配布															
時間外の学習について	予習：授業内容に沿ってその都度指示。(各回90分) 復習：授業内容に沿ってその都度指示。(各回90分)															
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：「プロダクトデザインの基礎」 日本インダストリアルデザイナー協会編 発行・発売：ワークスコーポレーション 参考資料：適宜配布															
実務経験について	家具デザイン・開発の経験：プロダクトデザインの造形と機能性について講義をおこない、商品開発におけるアイデアの生み出し方、実践的な技術を伝えます。															
担当者からのメッセージ等	材料費は実費になります。 担当教員の連絡先・メールアドレス <a href="mailto:hira@yamaguchi-u.ac.jp">hira@yamaguchi-u.ac.jp</a> (平川)															

科目名	映像音楽研究 (2単位)	演習	専攻科 デザイン専攻	前期	担当者	高木 愛子 (単独)										
ナンバリングコード	JA-S341-000		授業科目の 取扱い				面接授業科目									
修了要件	選択															
授業のテーマ	映像音楽 映画音楽 音楽制作 映像サウンドデザイン GarageBand DTM 創造的思考 専門技能															
授業概要	映像と音楽・音の関係を学習し、DTM (GarageBand) にて実験研究することで専門的な創作力技術力を身につける。															
到達目標	1. 音楽・音が映像に与える効果を学ぶ															
	2. 映像・デザインが音楽に与える影響を学ぶ															
	3. 音楽・音と映像・デザインの相互影響に関する科学的実験結果を知る															
	4. 映像と音楽の関連性を理解し DTM で創作できる															
	5. 無音の映像に音楽と音を与え狙った効果を出す															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	・	⑤	◎	⑥	◎	⑦	○	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画						目標	方法									
	1. 映像作品における音楽と音の効果と役割を学ぶ①					1,2,3,4	面接									
	2. 映像作品における音楽と音の効果と役割を学ぶ②					1,2,3,4	面接									
	3. 音楽の表現とリズムが映像に及ぼす影響を知る					1,3,4	面接									
	4. 映像の速度・密度と音楽の調・テンポの関係を知る					1,3,4	面接									
	5. 音楽のメッセージ性とテーマ曲の役割を学ぶ					1,4	面接									
	6. 色彩やデザインが音楽に及ぼす影響を学ぶ					2,3,4	面接									
	7. 映画音楽制作の基礎とプロセス					1	面接									
	8. 映画「すばらしき映画音楽たち」の鑑賞から映画音楽作曲家のテクニックとマインドを知る					1	面接									
	9. 映画音楽の研究と DTM(GarageBand)での制作実験 (恋愛・ヒューマン)					1,4,5	面接									
	10. 映画音楽の研究と DTM(GarageBand)での制作実験 (コメディ・アニメ)					1,4,5	面接									
	11. 映画音楽の研究と DTM(GarageBand)での制作実験 (ファンタジー・ホラー)					1,4,5	面接									
	12. DTM(GarageBand)を使用して課題の映像に自由に音楽・音をつける①					1,2,4,5	面接									
	13. DTM(GarageBand)を使用して課題の映像に自由に音楽・音をつける②					1,2,4,5	面接									
	14. DTM(GarageBand)を使用して課題の映像に自由に音楽・音をつける③					1,2,4,5	面接									
15. 作品の発表と講師アドバイス					1,2,3,4,5	面接										
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション															
成績評価基準	<p>評価の方法：①制作作品 (40%) ②制作レポート(20%) ③授業での姿勢 (40%)</p> <p>評価の基準：①知識・理解：授業内で得た知識を制作に活かしているか。</p> <p>②思考・判断：映像に対してどう感じ、曲を作ったのか伝わるレポートを書けているか。</p> <p>③関心・意欲：真面目な態度で取り組んでいるか。制作に対して積極的に取り組んでいるか。</p>															
フィードバックの方法	制作について技術的・音楽的視点からコメントをすることにより、次回以降に活かす。															
時間外の学習について	<p>予習：課題について確認する。(各回30分)</p> <p>復習：授業内で得た知識を復習して身につける。(各回60分)</p>															
教材にかかわる情報	<p>テキスト：特になし</p> <p>参考書：特になし</p> <p>参考資料：随時プリントを配布する</p>															
実務経験について	歌謡曲・映像音楽・吹奏楽・オーケストラ・合唱などジャンルレスの作編曲家です。															
担当者からのメッセージ等	<p>映像と音楽・音が互いに与える影響を研究し、実際にDTMにて実験・制作する事で創作の幅を広げましょう。</p> <p>色々な作り方でアプローチするので楽譜やDTMが苦手でも大丈夫です。</p> <p>得た知識と技術をぜひ今後の創作人生に活かしてください。</p> <p>Email:T0045@yamaguchi-jca.ac.jp (高木)</p>															

科目名	メディア表現研究 (1単位)	演習	専攻科 デザイン専攻	後期	担当者	矢野 節 (実務経験) 澄重成記 (複数)										
ナンバリングコード	JA-S381-000	授業科目の 取扱い	面接授業科目													
卒業要件	選択															
授業のテーマ	メディアアート、情報技術、映像制作、プロジェクションマッピング、3D ホログラム、インタラクティブ、表現手法、作品制作、演出機材、舞台演出、舞台設営、メディア、表現演習、創造性、協働性、リーダーシップ															
授業概要	学生が主体となって、デザインやテキスト、音楽などを用いた創造性豊かなメディアアート作品を協働して制作し、発表を行う。															
達成目標	1. メディアについて深く理解できる。															
	2. 作品制作に必要なソフトウェア (Adobe After Effects 等) の操作方法を修得する。															
	3. 本学科で学んだことを活かして、主体的、主導的にコンテンツ制作をすることができる。															
	4. 演出機材の操作方法を修得する。															
	5. グループワークを通して、コミュニケーション能力や変化への適応力、リーダーシップ力を高める。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	○	⑤	◎	⑥	◎	⑦	・	⑧	○
履修条件・注意事項																
授業計画						目標	方法									
	1. ガイダンス、演出機材の修得					1,4	面接									
	2. 制作する作品について、具体的な内容を検討					1,3,5	面接									
	3. 表現手法、及び構成について、検討					1,3,5	面接									
	4. 役割分担、制作スケジュールの決定					1,5	面接									
	5. 必要なソフトウェアの操作方法修得					2	面接									
	6. 演出機材の操作方法修得					4	面接									
	7. 作品制作①					2,3,4	面接									
	8. 作品制作②					2,3,4	面接									
	9. 作品制作③					2,3,4	面接									
	10. 会場設営、準備計画の立案					1,2,3,4,5	面接									
	11. 中間発表					5	面接									
	12. 作品の修正					1,2,3,4	面接									
	13. 会場設営、準備					1,2,3,4	面接									
	14. 発表または展示のリハーサル					1,2,3,4,5	面接									
	15. 発表または展示の本番の演出					1,2,3,4,5	面接									
◎定期試験 (報告会および振り返りを定期試験相当とする)																
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク															
成績評価基準	評価の方法：①授業態度 (40%) ②グループ活動 (30%) ③授業内での制作作品 (30%) 評価の基準：①関心・意欲・態度を測定：興味・関心を持って積極的かつ意欲的に参加できる。 ②グループ活動における貢献度：グループワークにおいて主導的に他者と協働して活動できる。 ③専門分野における知識・技能を測定：学んだ知識・技能を活かして表現することができる。															
フィードバックの方法	各回の成果物について、口頭によるフィードバックを行う。															
時間外の学習について	予習：次回の授業の準備、作品制作 (各回 30分) 復習：各回で学んだことの理解を深め、応用できるように練習する (各回 30分)															
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：特になし															
実務経験について	舞踊や演劇、ミュージカル、コンサートなどの舞台監督や舞台美術などの経験を活かして、舞台をはじめとしたメディア全般について話をします。															
担当者からのメッセージ等	協働して1つの作品を、作り上げていくことの難しさ、楽しさを、中心的役割を担いつつ体験してもらいたと思います。 授業担当者の連絡先：ssumishige@yamaguchi-jca.ac.jp (澄重)、T0009@yamaguchi-jca.ac.jp (矢野)															

科目名	修了研究 (4単位)	演習	専攻科 デザイン専攻	前後期	担当者	学科長、他 (複数担当)										
ナンバリングコード	JA-S382-000	授業科目の 取扱い	面接授業科目													
修了要件	必修															
授業のテーマ	修了制作、修了研究、修了演奏、修了制作展、研究発表、展示															
授業概要	各自が設定したテーマについて研究し、制作、演奏、発表を行う。 授業はゼミ形式で行い、教員や他の学生とのディスカッションを通して自身の考えを深め、研究・制作・演奏の質を高める。研究成果を作品、演奏、論文等の成果物にまとめ、最終成果を研究発表会や修了制作展で発表する。															
達成目標	1. 自ら研究テーマを設定して、計画的に研究や制作を進めることができる。 2. テーマに関連する資料収集や調査を行い、教員や学生とディスカッションができる。 3. 専門性を活かして、創造性の高い作品や表現ができる。 4. 研究成果を論文にまとめることができる。または、効果的な展示ができる。 5. 来場者を魅了するプレゼンテーション、演奏ができる(研究発表会)。															
学修成果との関係	①	・	②	○	③	・	④	○	⑤	◎	⑥	◎	⑦	◎	⑧	○
履修条件・注意事項	履修条件については、各分野別の第1回目の授業で連絡する。															
授業計画	前期)					目標	方法									
	1. 修了研究の意義					1	面接									
	2. 研究テーマの検討					1	面接									
	3. 研究テーマの決定					1	面接									
	4. 研究テーマに関連する資料収集、作業計画(1)					2	面接									
	5. 研究テーマに関連する資料収集、作業計画(2)					2	面接									
	6. 研究テーマに関連する資料収集、作業計画(3)					2	面接									
	7. 課題やコンセプトの設定(1)					2,3	面接									
	8. 課題やコンセプトの設定(2)					2,3	面接									
	9. 課題やコンセプトの設定(3)					2,3	面接									
	10. 調査方法や制作物の検討(1)					2,3	面接									
	11. 調査方法や制作物の検討(2)					2,3	面接									
	12. 調査方法や制作物の検討(3)					2,3	面接									
	13. 調査方法や制作物の検討(4)					2,3	面接									
	14. 中間報告の準備					4,	面接									
	15. 中間報告					4	面接									
	後期)															
	1. 修了制作展・演奏会の目的					5	面接									
	2. 調査、制作(1)					3	面接									
	3. 調査、制作(2)					3	面接									
	4. 調査、制作(3)					3	面接									
	5. 調査、制作(4)					3	面接									
	6. 調査、制作(5)					3	面接									
	7. 論文や作品紹介(概要集)の要点整理					4	面接									
	8. 論文や作品紹介(概要集)の構成					4	面接									
	9. 論文や作品紹介(概要集)執筆					4	面接									
	10. 論文や作品紹介(概要集)の修正					4	面接									
	11. 展示物の準備(1)					4,5	面接									
	12. 展示物の準備(2)					4,5	面接									
	13. 発表の準備(1)					4,5	面接									
14. 発表の準備(2)					4,5	面接										
15. 発表の準備(3)					4,5	面接										
◎定期試験(修了研究発表会)																

アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション、グループディスカッション
成績評価基準	評価の方法：①授業への参加意欲・態度（50%）②展示・発表・論文の完成度（50%）により、総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲・態度、思考・判断力を測定：ディスカッション等において、自らよく考え、積極的に発問や発言ができています。 ②知識・理解度、技能・表現力を測定：授業で取り上げた理論を理解し、それらの知識を作品制作や論文執筆、音楽演奏に活かして、自らの技能をもって表現できる。
フィードバックの方法	1週間の取り組みに対して、授業内でフィードバックする。
時間外の学習について	予習：テーマに関する社会動向や作品に関心・意欲を持ち、調査・分析を行う。（各回90分） 復習：授業で得たアドバイスを基に研究や制作、演奏を行い、完成度を高める。（各回90分）
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料：随時、プリント等で配布
実務経験について	職業経験・教職経験・企業経験を活かして、社会人感覚と実践力を育成する授業を行います。
担当者からのメッセージ等	デザイン（長田和美）：knagata@yamaguchi-jca.ac.jp 動画（澄重成記）：ssumishige@yamaguchi-jca.ac.jp ビジネス論文（藤村慎一郎）：sfujimura@yamaguchi-jca.ac.jp 音楽演奏（小野隆洋）：tono@yamaguchi-jca.ac.jp イラスト（種田和宏）：T0042@yamaguchi-jca.ac.jp 絵画（佐々木範子）：T0041@yamaguchi-jca.ac.jp 服飾（片山涼子）：T0017@yamaguchi-jca.ac.jp 陶芸（上田敦之）：最初の授業で連絡する



〒754-0032 山口県山口市小郡みらい町一丁目7番1号

電話(083)972-2880

FAX(083)972-4145

URL <https://www.yamaguchi-jca.ac.jp>