

美術総論	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		講義	30時間		
[教員]：竹村 朋子						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	通史の形式を取りつつ、前年度取り上げられなかった美術作品以外の多くの作品を知る・見ることによって、さらに西洋美術史の知識を深めます。					
授業方法	映像資料（パワーポイント、DVDなど）を用いた講義形式の授業					
到達目標	1.[知識・理解] 西洋美術を深く理解することができる必要な知識を身につける。() 2.[思考・判断・表現] 西洋美術の作品をその歴史的背景、作家の意図等も含め深く理解することができるようになる。() 3.[関心・意欲・態度] 美術館で作品を鑑賞し、それについて自分の感想、疑問などを深く掘り下げることができるようになる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	筆記試験	25	25	-	-	50
	美術館レポート	-	20	-	10	30
	コメントペーパー	-	-	-	10	10
	課題の遂行	-	-	-	10	10
	合計	25	45	-	30	100
成績評価と割合	筆記試験 50%、美術館レポート 30%、コメントペーパー(受講態度) 10%、課題 10% の合計100%で評価します。 3分の1以上欠席した学生には単位及び筆記試験の受験資格はありません。					
テキスト	なし。					
参考書・教材	適宜プリントを配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ガイダンス インTRODクション（これからの授業内容についての概要説明など） [課題]授業内容の復習(3h)					
2	ギリシア・ローマ美術 [課題]授業内容の復習(3h)					
3	キリスト教美術（初期キリスト教美術・ビザンティン美術） [課題]授業内容の復習(3h)					
4	キリスト教美術（初期中世美術・ロマネスク美術） [課題]授業内容の復習(3h)					
5	キリスト教美術（ゴシック美術） [課題]第2回～5回の授業の復習プリント(4h)					
6	ルネサンス美術（ポッティチェリなど） [課題]授業内容の復習(3h)					
7	ルネサンス美術（ダ・ヴィンチなど） [課題]授業内容の復習(3h)					
8	ルネサンス美術（ミケランジェロ、ヴェネツィア派など） [課題]授業内容の復習(3h)					
9	マニエリスム・北方美術（ファン・エイクなど） [課題]授業内容の復習(3h)					
10	バロック美術（カラヴァッジョなど） [課題]第6回～10回の授業の復習プリント(4h)					
11	北方美術（風俗画、風景画など） [課題]授業内容の復習(3h)					
12	ロココ美術 [課題]授業内容の復習(3h)					
13	近代美術（新古典主義・ロマン主義） [課題]授業内容の復習(3h)					
14	近代美術（写実主義・印象派） [課題]授業内容の復習(3h)					
15	フランス以外の近代美術（ラファエル前派など） [課題]第11回～15回の授業の復習プリント(4h)					
時間外での学習	皆さんが関心を持った美術作品に関する本なども合わせて読んでみましょう。また、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を見る機会をもつことが大事です。					
受講学生へのメッセージ	美術作品に限らず興味関心のあるものを詳細に観察してみましょう。そこから感じたこと、疑問に思うことが美術の勉強にも生かされると思います。 オフィスアワーは水曜の12時20分から13時までで、主に非常勤講師室にあります。					

ライフデザイン論		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位		講義	30時間	
[教員]：星田 博子						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	私たちが過ごす毎日は、多くのデザインに囲まれています。生活とデザインの関係や、様々な物事のつながりを考えられるようにしましょう。今まで関連がなくバラバラだと思っていたことが、一つの流れになるかもしれませんし「デザイン」というフィルターを通した新しい世界が現れるかもしれません。そして、まだ気付いていなくても いろいろなどころに「美」はあります。私たちに関わる多くの事柄を楽しく分析して美の世界を見つけ、自分の考えをまとめて表現できるようにしましょう。					
授業方法	講義を中心として、簡単な課題実習（レポート・作品作成）も行います。					
到達目標	1. [知識・理解] 我々がよく目にし 多くのところで使われているものを理論的に分析・理解することにより、様々な美の基準や文化の特徴をより深く検証し考察できるようにする。() 2. [思考・判断・表現] 課題における表現については、主体性を持って自分の考えをより判りやすく他者に伝わるよう工夫できるようにする。生活の中で感じるさまざまな体感を、どのようなデザインにしたらより素晴らしくなるか、どのようにまとめ発表すれば他者にうまく伝わるか 主体的に取り組む。() 3. [技能] 課題に関しては集中して取り組み、完成度を高めることができる粘り強さを持てるようにし、最適な表現を選べるようにする。() 4. [関心・意欲・態度] 生活の中で様々な形で現れる「美」について学習し、その背景にあるものに関心を持ち追求する。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	レポート	15	20	-	5	40
	課題	10	10	10	-	30
	小テスト	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	35	40	10	15	100
成績評価と割合	レポート40%、課題30%、小テスト20%、受講態度10% の合計100%で評価する。 欠席は減点とし、3分の1以上の欠席者及び課題・レポート等の未提出者には単位を与えない。					
テキスト	なし。					
参考書・教材	適宜配布します。持ち物を指示されたときは、講義時に必ず持参すること。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ライフデザインとは：我々を取り巻く多くのデザインについて どんなものがあるか考えてみましょう。 [準備・課題]身近なモノから「デザイン」を探しましょう。(1h)					
2	日常生活の中から 1：生活用品の「食器」に焦点を当ててそのデザインや歴史・特徴を学びます。 [準備・課題]陶器・磁器の違いを復習し実例を搜しましょう。(2h)					
3	日常生活の中から 2：器を通じて知ることができる日本と西洋の違いや、そこから垣間見えるデザインの違いを考えます。 [準備・課題]自分が感じる日本と他国との違いをまとめましょう。(1h)					
4	日常生活の中から 3：食卓上のデザイン構成と様々な工夫で、楽しみを作り出すノウハウを学修します。 [準備・課題]自宅で実際に復習しましょう。(1h)					
5	日常生活の中から 4：具体的な楽しさを手作りしてみましょう。 [準備・課題]いくつかのバリエーションを考えましょう。(2h)					
6	日常生活の中から 5：実際の食空間を検討し、五感に係る各種の工夫を読み取ります。 [準備・課題]食空間（住居・飲食店）で感じ取れる工夫をレポートします。(4h)					
7	日常生活の中から 6：多くの空間で目にする色とデザインの関係と その重要性を考察します。 [準備・課題]色と気持ちの関係を復習しましょう。(1h)					
8	環境 1：地球を守るライフスタイルと住宅内でのエコロジーを考えます。 [準備・課題]今までどんなエコを行ったか、レポートしましょう。(1h)					
9	環境 2：高齢者や全ての人にやさしい環境とはどのようなものなのか、居住環境について考察します。 [準備・課題]内容を復習し、理解しましょう。(1h)					
10	環境 3：ペットボトルのデザインと環境問題のかかわりを検討します。 [準備・課題]ボトルの新しい形をデザインします。(4h)					
11	美意識 1：日本（東洋）と西洋の美の基準について比較します。 [準備・課題]日本の美を探してまとめます。(2h)					
12	美意識 2：美術・絵画などから分かる美意識の流れと、それらがどのように現代につながっているかを見てみます。 [準備・課題]内容を復習し、理解しましょう。(1h)					
13	美意識 3：私たちが何気なく見ているものに隠された デザインの仕組みとからくりを考えます。 [準備・課題]隠れたデザインを探してみましょう。(1h)					
14	美意識 4：伝統的なデザインや新しいデザインを自分のセンスで作ってきましょう。 [準備・課題]講座内でデザインが未完成の場合は 必ず作り上げましょう。(1h)					
15	美意識 5：生活とデザインの関係について 自分なりの考えをまとめましょう。 [準備・課題]総合的なまとめと復習。(2h)					
時間外での学習	授業時間内で出来なかった課題がある場合は、翌週までに必ず完成させ提出すること。					
受講学生へのメッセージ	講義中は集中してちゃんと聞き、ノートなども適宜まとめること。また課題・レポートの作成時は、文章の表現方法や文面・作品レイアウトなどのデザインにも留意し、締め切りまでに必ず提出すること。 (未提出の場合は、単位はありません) オフィスアワーは講義後の教室です。					

クロッキー	デザイン美術学科		2年前期			
	1単位		演習	30時間		
[教員]：植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	裸婦モデルによるクロッキー。短時間の中での確にいきいきと人間の形体を捉える。1学年で学んだ基礎を考え、伸び伸びしたクロッキーを心がける。制作時間は20分、10分、5分などいろいろ設定してどんな時間でも対応出来るようにする。またコスチューム、帽子、椅子、傘などいろいろなモチーフを与え表現性を求める。形、動きについても概念的でない生き生きとした生命感あふれるクロッキーを学生に考えさせる。					
授業方法	演習					
到達目標	1.[知識・理解] 人間の構造を内外から理解し、自由な発想ができる。() 2.[思考・判断・表現] 裸婦の美しさ、魅力をどこに感じ、それを形で表現することができる。() 3.[技能] モデルの肌質、魅力的な線を作品に表現することができる。() 4.[関心・意欲・態度] 決まった時間の中で形を瞬時に捉え、完成度の強弱を見極める力を持つことができる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	30	30	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	作品 80%、制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	近代、現代の画家、彫刻家の作品					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業について説明 [準備、課題]学んだ内容の考察(5h)	画家、彫刻家などの作品を見せる。				
2	裸婦モデルによるクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
3	裸婦モデルによるクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分、10分、5分など制作時間を変えて描く 講評				
4	コスチュームモデルによるクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
5	コスチュームモデルによるクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分、10分、5分など制作時間を変えて描く 講評				
6	ムービングによるクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写(動きについて) 講評				
7	ムービングによるクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写(動きについて) 講評				
8	持ち物を使ったクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
9	持ち物を使ったクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
10	椅子、ひもを使ったクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
11	椅子、ひもを使ったクロッキー [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
12	立ポーズ、座りポーズ、寝ポーズ [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分、10分、5分など制作時間を変えて描く 講評				
13	立ポーズ、座りポーズ、寝ポーズ [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分、10分、5分など制作時間を変えて描く 講評				
14	クロッキーの作品を作る [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
15	クロッキーの作品を作る [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)	20分間でのクロッキー描写 講評				
時間外での学習	友達を描く、手を描く、顔を描く、花を描く、動物を描くなどモチーフはいたるところにあります。よく見て、よく捉えて、頭で考えてそして一番大切な感じて描いてください。感じて描いた作品にはとても魅力があります。					
受講学生へのメッセージ	クロッキーはやってみるととても楽しいものです。短時間で作品ができることも魅力ですが、何より自由に、楽しんで、集中できる時間がおもしろい。枚数を重ねればうまくなるし良いクロッキーが描けるようになります。 オフィスアワーは授業後研究室へ来てください。					

絵画基礎		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：山田 純二						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	絵画作品の制作をするには画材の特徴や絵画の要素である形と色について充分に理解することが大切です。対象をよく観察し、デッサンと色彩と画肌をどう表現すれば絵画空間として魅力の有る作品となるのか制作を通して学びます。					
授業方法	演習です。A・B・Cのグループに分かれて、主に静物を対象に描きます。					
到達目標	1.[知識・理解] 絵画空間としての構図・デッサン・色彩・画肌を理解できる。また、画材の使い方を知る。() 2.[思考・判断・表現] モチーフの形・陰影・色彩を観察して画面構成し、絵画空間としての調和と魅力が出せるようにする。() 3.[技能] 絵画空間としての調和と魅力が出せるよう画材の特性を活かし表現できる。() 4.[関心・意欲・態度] 制作時は常に探究心を持って集中して取り組むことができる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品提出	20	20	50	-	90
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	20	50	10	100
成績評価と割合	作品提出(7点) 90%、受講態度 10% の 合計 100% で評価します。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	オリエンテーション (モチーフの扱い方、画材について、鑑賞、魅力の有る作品とは、絵を描く姿勢について学ぶ。) [課題]学修した内容の復習(2h)					
2	静物画習作1 (クレヨンによる単色表現) 画面構成、モチーフのもつ形、明度、陰影の観察をして制作する。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
3	静物画習作2 (ガッシュの三原色による制作) 混色による絵画制作、色相、彩度について学ぶ。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
4	静物画習作3 (水彩絵の具と色鉛筆による制作) モチーフの空間や奥行きを理解、淡い線によるデッサン、画面構成をする。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
5	デッサンを確かめる。明るい、中間、暗いの3段階を見とどけ色相をきめ彩色する。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
6	明度、彩度、モチーフの奥行き、背景との関係、色合いに気をつけて描き進める。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
7	仕上げ 細部は色鉛筆で表現する。画面から離れて作品全体の空間感を確認する。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
8	静物画習作4 (画肌を学ぶ)ドライブラシ、ウェットブラシ、メジュームの使い方を学ぶ。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
9	仕上げ モチーフの材質、光の強く当たった箇所、陰影はどのように感じられるだろうか、また画材をどう使えば良いか見極めて制作する。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
10	静物画習作5 (制作進行のおさらい確認) モチーフの観察、画面構成とおおまかなデッサン、明暗段階を踏まえたおおまかな彩色をする。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
11	画面全体を常に意識して描いているものの色価が正しくなるようにする。 材質感、光による質の違いに気をつける。色を塗るのではなく色を置いていくように描きすすめる。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
12	必要ならば着けた色をスポンジ等で抜く、また色を重ねて塗ることにより充実した色合ができる。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
13	細部を描く時には全体感が失われないように気をつける。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
14	仕上げ 部分的になっていないか。画面の調子に気をつける。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
15	抽象表現 色と感情について。まとめ。講評会。 [課題]学修した内容の復習(2h)					
時間外での学習	美術館、美術を扱った本などで刺激をうけること。 画材屋に行くこと。デッサンすること。(画材のないときは目でデッサンすること。)					
受講学生へのメッセージ	絵を描くという行為は自分を出す行為です。しかしながら自分勝手に描いていると充実したものに成りがたいとおもいます。やはり一度基礎を身につけるべきだということです。楽しく身につけましょう。尚、オフィスアワーは教室で講義終了後に行います。					

絵画	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]: 山田 純二						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	「絵画」では「絵画基礎」で学んだ造形要素を活かしながら、各自の感受性を磨き、自己表現として積極的な追求をもって作品に取り組みさせる。					
授業方法	演習です。画材は油画、アクリル画、水彩（透明、不透明）で選ばせる。授業は使用画材によりグループ分けする。					
到達目標	1.[知識・理解] 基礎的な絵画表現を理解できる。() 2.[思考・判断・表現] 絵画空間として魅力的な作品を描く。() 3.[技能] 絵画の表現力のはばを広げ、絵画空間として魅力的な作品ができる。() 4.[関心・意欲・態度] 制作時は常に探究心を持って集中して取り組むことができる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	提出作品	20	20	50	-	90
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	20	50	10	100
成績評価と割合	提出作品 90%、受講態度 10% の合計100%で評価します。欠席は減点とし3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	どのように描くか - 絵画表現の多様性 (対象物と正確な描写、個性的な表現、デフォルメ、作品の密度、エスキースの重要性) [課題]学修した内容の復習(2h)					
2	写実的な見方で描く - モチーフを正確に描写する。エスキース、デッサン、画面への下書き [課題]学修した内容の復習(2h)					
3	下書きデッサンの見直し確認、明るい、中間、暗いの三段階の調子分け。彩色 [課題]学修した内容の復習(2h)					
4	彩色 [課題]学修した内容の復習(2h)					
5	仕上げ 画面調整 [課題]学修した内容の復習(2h)					
6	自画像 エスキース、画面構成、下線描き [課題]学修した内容の復習(2h)					
7	肌色にとらわれないこととは - 色の感情、効果、彩色 [課題]学修した内容の復習(2h)					
8	彩色 [課題]学修した内容の復習(2h)					
9	彩色 [課題]学修した内容の復習(2h)					
10	仕上げ [課題]学修した内容の復習(2h)					
11	表現的な見方で描く - 対象物を主観的に感情や形や色、物の配置に込めて表現する。エスキース、下描き [課題]学修した内容の復習(2h)					
12	観察、彩色 [課題]学修した内容の復習(2h)					
13	観察、彩色(重ね塗り、削り取り) [課題]学修した内容の復習(2h)					
14	観察、彩色、画面調整 [課題]学修した内容の復習(2h)					
15	仕上げ 講評会 [課題]学修した内容の復習(2h)					
時間外での学習	美術館などへ行き絵画・造形に対する刺激を受ける。					
受講学生へのメッセージ	絵画・造形は心の言語です。芸術は感動する事により初期行動が起こります。表現としての充実した力を持つことはこれからの生き方を大きく豊かなものにすると思います。尚、オフィスアワーは講義終了後教室で行います。					

版画	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]：梶島 基嗣						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	版画表現（造形的な創造活動）を通じて、美的体験を豊かにし、各版形式の理解を深めます。銅版画技法の、エッチング・アクアチント・ドライポイントなどそれぞれの制作（下絵・彫り・刷り）と、鑑賞の能力を伸ばします。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 銅版画の原理や制作方法を理解し、創造力豊かな表現をすることが出来る。() 2. [思考・判断・表現] 制作(描画・彫り・腐食・刷り)において考え、表現することが出来る。() 3. [技能] 制作手順を理解し、用具や薬品などを正しく安全に使用することが出来る。() 4. [関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、真摯な態度で制作にあたり意欲的に研究できる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品	10	60	10	-	80
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	10	60	10	20	100
成績評価と割合	作品 80%、受講態度 20% の合計100%で評価します。 欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
テキスト	必要な資料は授業で配布します。					
参考書・教材	銅版画、画集、展覧会カタログなど。必要な教材は授業で紹介します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	版画の種類、銅版画の歴史、各種版形式の理解、版の特性の把握(授業ガイダンス、講義、質疑応答など) [準備・課題]画集・美術館・画廊などで銅版画作品を鑑賞し資料収集(3h)					
2	銅版画・エッチング作品の鑑賞、アイディアスケッチ(銅版画作品・画集を、鑑賞する。エスキース作り) [準備・課題]資料等を参考にアイディアスケッチ(2h)					
3	下絵作成、プレートマーク等版の準備(エスキースからアイディアを選ぶ・まとめる) [準備・課題]エスキース作り(2h)					
4	描画(彫り)・製版(腐食) [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
5	描画(彫り)・製版(腐食) [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
6	試し刷り・加筆・製版 [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
7	試し刷り・加筆・製版 [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
8	試し刷り・本刷り・仕上げ・鑑賞 [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
9	アクアチント作品の鑑賞、アイディアスケッチ [準備・課題]アクアチント作品を調べる(2h)					
10	下絵作成、プレートマーク等版の準備 [準備・課題]エスキース作り(2h)					
11	描画(彫り)・製版(腐食) [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
12	描画(彫り)・製版(腐食) [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
13	試し刷り・加筆・製版 [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
14	試し刷り・加筆・製版 [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
15	試し刷り・本刷り・仕上げ・鑑賞 [準備・課題]参考資料を調べ造形思考する(2h)					
時間外での学習	展覧会・画集・図録等の鑑賞をこころがけてください。					
受講学生へのメッセージ	エッチングは「線を生かして」、アクアチントは「面を生かした」下絵・資料等を準備してください。デッサンを忠実に彫っていくだけでなく、版の特性効果を考えて造形活動を重ねて制作してください。オフィス・アワーは、授業後に版画室で行います。					

モデリング		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	粘土による造形表現。 粘土の自由性による楽しい表現と粘土で物を見てしっかりとした写実表現。 粘土の楽しく、自由に、しっかりと制作出来ることを体験してください。					
授業方法	演習					
到達目標	1.[知識・理解] 自由な発想ができる、粘土の扱いに慣れ研究する。 () 2.[思考・判断・表現] モチーフのどこに魅力を持ち、それを形で表現することができる。 () 3.[技能] モチーフの質感や量などを作品に表現することができる。 () 4.[関心・意欲・態度] 完成のレベルを下げず、思い描くところまであきらめずに作ることができる。 ()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	40	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	作品 80%、制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	古代、近代、現代の彫刻作品					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業説明 粘土を招き猫の型に詰め、取り出し自由に変形させ造形してテラコッタにして色を付ける [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
2	アイデアスケッチ いろいろな発想をし柔軟に考える [準備、課題]学んだ内容の考察(4h)					
3	型に粘土を詰め、取り出してイメージに合わせ造形 [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
4	制作 [準備、課題]学んだ内容の考察(6h)					
5	出来た作品を半分に割り、粘土を掻きだし厚みを一定にする [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
6	切り口にドベ(接着粘土)を付け作品をくっつける [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
7	修正 表面処理 粘土制作完成 焼成 [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
8	焼きあがった作品をペーパーなどでこすり、色を付け完成 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(4h)					
9	授業説明 顔のレリーフを作る [準備、課題]学んだ内容の考察(4h)					
10	友人の顔のデッサンをする。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
11	30×30×3センチの粘土版を作り、ヘラで顔をデッサンする [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
12	デッサンに粘土で厚みを付けモデリングをする [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
13	立ち上がり、回り込みに気を付け、わずかな面の違いで立体感が表現出来ることを感じる [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
14	石膏取り 石膏を溶いて粘土にふりかけ厚みを付け中の粘土を取り出す [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
15	中を洗い、離型済を塗る。石膏を流し割り出し、修正して完成 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(4h)					
時間外での学習	この授業を一つの体験として立体に触れて欲しい。 周りには立体作品、自然物、加工物などいろいろなものがあります。感じ、考え、経験することがたくさんあります。					
受講学生へのメッセージ	立体制作には平面とは違った面白さがあります。それを見つけた時新しい発見があります。 立体を作る、楽しむ、感動するなどの経験が少ないことはとても残念なことです。是非、興味を持ち関わってみてください。 オフィスアワーは授業後に研究室へ来てください。					

水彩画	デザイン美術学科		2年前期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]: 金田 典子						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	水彩の技法、特性を学び、多様な絵画表現への理解と習熟を目指します。個性豊かな表現をめざし、描く楽しみや追求する喜びを感じながら作品制作をします。完成後には講評会を行い、自他の考えや表現の良さを認め、理解し合ひましょう。					
授業方法	水彩絵の具を使用して課題実習(作品制作)					
到達目標	1.[知識・理解] 透明水彩の特性、色彩の知識、絵画表現の多様性が理解できる() 2.[思考・判断・表現] 発想の表現能力を高め、理論的に創作することができる() 3.[技能] 透明水彩の特性を論理的に学び、課題に沿った的確な表現ができる() 4.[関心・意欲・態度] 絵画に知的関心を持って意欲的に取り組み、水彩の技法を積極的に学びながら粘り強く制作することができる()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題作品	10	20	30	-	60
	受講態度・制作意欲	-	10	-	20	30
	鑑賞レポート	5	5	-	-	10
	合計	15	35	30	20	100
成績評価と割合	課題作品 60%、受講態度・制作意欲 30%、鑑賞レポート 10% の 合計 100% で評価します。欠席は減点とし、3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					

内容	
実施回	授業内容・目標
1	習作を元にモチーフを組み合わせて着彩する [準備・課題]今までに描いた水彩の作品を見てみましょう(1h)
2	植物を描く : 屋外にて植栽された草花を描く(ツツジ、さつき等の植物) [準備・課題]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(1h)
3	植物を描く : 屋外で描いた植物に着彩する [準備・課題]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(1h)
4	風景を描く : 屋外にて風景(建物を主とした)スケッチをする [準備・課題]身近な風景の鉛筆スケッチをしましょう(2h)
5	風景を描く : 室内にて風景作品制作1(F8号) [準備・課題]作品に付け加える風景のスケッチをしましょう(2h)
6	風景を描く : 室内にて作品制作2(F8号)、講評会 [準備・課題]作品を完成させましょう(2h)
7	花を描く : 鉢植えの花Aグループ、花瓶の花Bグループ [準備・課題]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(1h)
8	花を描く : 鉢植えの花Bグループ、花瓶の花Aグループ [準備・課題]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(1h)
9	花を描く : A、Bどちらかを選び作品制作(F8号)、講評会 [準備・課題]作品を完成させてお互いの作品の講評をしましょう(1h)
10	人物を描く : 交代でモデルをしながらデッサン、着彩をする [準備・課題]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(1h)
11	人物を描く : デッサン、着彩を元に作品制作1(F8号) [準備・課題]人物画の画集等を鑑賞しましょう(1h)
12	人物を描く : 人物を描く作品制作2(F8号) [準備・課題]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(1h)
13	色紙に描く : 色紙を使った作品づくりの下描きをする [準備・課題]モチーフを細部まで観察しスケッチしましょう(1h)
14	色紙に描く : 色紙を使って作品を制作する [準備・課題]色紙の作品を完成させましょう(1h)
15	作品鑑賞: 植物、風景、人物色紙作品の鑑賞会をする [準備・課題]自分の過去の作品を並べ作品のコメントを書きましょう(1h)
時間外での学習	授業時間内で到達出来なかった課題がある場合は、翌週までに完成させ提出すること。
受講学生へのメッセージ	様々なモチーフでの習作を元に水彩特有の魅力を楽しみながら創意工夫をして、魅力ある作品制作を目指しましょう。 オフィスアワーは講義中(休憩時間)、講義後の教室で行います。

クラフト	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]：金森 一意						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	様々な素材と用具を使い、手作りによる作品の制作を行います。 素材から得られるイメージの展開、用具の選択から表現力や創造力などの感性を磨いていきます。					
授業方法	演習形式。制作前の趣旨と意向の確認、制作中の個別指導を行います。					
到達目標	1. [知識・理解] 基本的な知識を持ち、制作の意義、目的を理解できる() 2. [思考・判断・表現] 作品完成への思考の進め方、選択、独自の表現が出来る() 3. [技能] 制作に必要な道具、機材の扱いが円滑且つ正確である() 4. [関心・意欲・態度] 集中力を維持して細かい作業を行い、より良い完成を目指している()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品制作・完成度	25	15	15	5	60
	作品発表・展示	-	5	10	5	20
	制作姿勢	5	-	5	-	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	30	20	30	20	100
成績評価と割合	作品評価 80%、制作姿勢・受講態度 20% の合計 100% で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要があれば適宜用意します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	素材(紙コップ)を使った作品制作 (1)身近な素材での作品作りを通して、クラフトの意義、面白さや可能性を説き、用材の説明、ラフスケッチから制作、作品の完成を目指す。 [準備・課題]素材の特性等の調査、研究。時間内に完成できなかった者は、完成させる。(1~3h)					
2	素材(紙)を使った作品制作 (1)作品制作の意図や留意点等の説明の後、アイデアスケッチを制作。 アイデアスケッチのチェックを済ませた人から作品制作を始める。 [準備・課題]素材の特性等の調査、研究。(1~3h)					
3	素材(紙)を使った作品制作 (2)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行う。 [準備・課題]制作作品についての反省。(1~3h)					
4	素材(石粘土・和紙)を使った作品制作 (1)作品制作の意図、留意点等の説明の後、アイデアスケッチ。 [準備・課題]素材の特性等の調査、研究。(1~3h)					
5	素材(石粘土・和紙)を使った作品制作 (2)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行う。 [準備・課題]制作作品についての反省。(1~3h)					
6	素材(セラミック板)を使った作品制作 (1)作品制作の意図、留意点等の説明を行う。 [準備・課題]素材の特性等の調査、研究。(1~3h)					
7	素材(セラミック板)を使った作品制作 (2)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行う。 [準備・課題]作品制作を進めておく。(3~5h)					
8	素材(セラミック板)を使った作品制作 (3)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行う。 [準備・課題]制作作品についての反省。(1~3h)					
9	素材(紙コップ)を使った作品制作 (1)身近な素材を使つての作品作りで、発想の柔軟性、クラフトの可能性等を考えさせる。 [準備・課題]制作作品についての反省。(1~3h)					
10	素材(紙)を使った作品制作 (1)作品制作の意図や留意点等の説明の後、アイデアスケッチを制作。 [準備・課題]より高い完成度を目指し、アイデアを詰める。(1~3h)					
11	素材(紙)を使った作品制作 (2)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行い、完成を目指す。 [準備・課題]作品制作を進めておく。(3~5h)					
12	素材(紙)を使った作品制作 (3)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行い、完成させる。 [準備・課題]制作作品についての反省。(1~3h)					
13	素材(木・石・紙・粘土等の複合素材)を使った作品制作 (1)作品制作の意図、留意点などの説明後、ラフスケッチを制作確認、作品制作を始める。 [準備・課題]作品制作を進めておく。(3~5h)					
14	素材(木・石・紙・粘土等の複合素材)を使った作品制作 (2)作品制作の状況を見ながら、個別指導を行う。 [準備・課題]作品制作を進めておく。(3~5h)					
15	素材(木・石・紙・粘土等の複合素材)を使った作品制作 (3)制作状況を見ながら適宜アドバイスを行う。 [準備・課題]制作作品についての反省。(1~3h)					
時間外での学習	日常的にいろいろな素材・道具に触れあい感性を磨く事。制作時間・期限から逆算してのテーマ選びが出来るように。					
受講学生へのメッセージ	目の前の全てが素材となり、用具となります。常に頭を柔軟に、既成の概念にとらわれない遊び心が魅力あるクラフトを生みます。あなたの目の前に、常にヒントは転がっています。 オフィスアワーは講義中の休憩時間と講義後に教室で行います。					

装飾体験		デザイン美術学科		2年後期		
		1単位		演習	30時間	
[教員]：浅野 裕司						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	金属素材を使い作品を工具な使い方を学びながら制作していきます。素材に触れることでその魅力や特徴などを学び、また制作を通し表現力や想像力といった自己の感性を磨いていきます。					
授業方法	演習形式。制作中は個別指導を主として行います。本授業は、後期授業期間を2つのグループ（前・後）に分けて行います。					
到達目標	1.[知識・理解] 素材に対する理解と意識の向上() 2.[思考・判断・表現] 主体性を持ち、自分なりの表現方法を模索する() 3.[技能] 創造力、構成力の表現技術向上() 4.[関心・意欲・態度] 真摯な態度で課題に取り組み、意欲的に研究し、表現に繋げる()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	10	20	50	-	80
	制作姿勢	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	10	20	50	20	100
成績評価と割合	作品評価 80%、制作姿勢 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	金属素材を使った作品制作I(1) 素材の説明を聞き、素材を知る。制作したい作品のアイデアスケッチをし、チェックを受ける [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集(2h)					
2	金属素材を使った作品制作I(2) チェックを通った人から、アイデアスケッチをもとに素材を活かした作品作りをすすめる [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(2h)					
3	金属素材を使った作品制作I(3)糸鋸を使用し、形を切り出していく [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(2h)					
4	金属素材を使った作品制作I(4)糸鋸を使用し、形を切り出していく [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(2h)					
5	金属素材を使った作品制作(5)金属の研磨方法を学び、仕上げ作業に入っていく [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(2h)					
6	金属素材を使った作品制作(6)研磨作業 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(2h)					
7	金属素材を使った作品制作(7)最終仕上げを行い、完成を目指す [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(2h)					
8	金属素材を使った作品制作(1) 素材の説明を聞き、素材を知る。制作したい作品のアイデアスケッチをし、チェックを受ける [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集(2h)					
時間外での学習	普段から積極的にいろんな素材と触れ合ってください。提出日に自分が納得した作品を出せるようにしましょう。					
受講学生へのメッセージ	何気なく目にしているモノでも見方を少し変えるだけで魅力的な素材となるものです。探究心や遊び心を大切に、物事に関心を持ってください。 オフィスアワー 研究室E103 木15:30~17:00					

メディア表現		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	各自でテーマを設け、そのテーマについて調査し、まとめ発表します。その際に、デジタルツールを用いた、情報の効果的な活用を探求します。多くの情報の中から役立つものを選別できるようにします。デジタルツールを用いて、情報を理解しやすく加工・活用するスキルを身につけることを目指します。表現媒体は、冊子、映像、アニメーションから選択します。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 情報リテラシーについて理解する。 () 2. [思考・判断・表現] メディア表現において必要なソフトの操作が適切にできる。 () 3. [技能] コンセプトと感覚に基づいて、CG表現に演出の工夫ができる。 () 4. [関心・意欲・態度] コンセプトに基づいた演出技法を提案できる。 () 制作時は、常に探究心を持ち、集中して取り組むことができる。 ()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	コンセプト活動	30	-	-	-	30
	作品	-	40	20	-	60
	発表・自己評価	-	-	-	10	10
	合計	30	40	20	10	100
成績評価と割合	コンセプト活動 30%、作品 60%、発表・自己評価 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	メディア表現概論 情報リテラシーについて 情報デザインの考え方を理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(2h)					
2	情報とモラルについて 情報社会におけるルールを理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】コンセプト立案。【アニメーション】コンセプト立案。シナリオ作成。(2h)					
3	情報の収集と整理(1) 調査の考え方方法について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】情報の収集と整理。【アニメーション】絵コンテ1/2。(2h)					
4	情報の収集と整理(2) 調査の分析と整理について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】情報の収集と整理。【アニメーション】絵コンテ2/2。(2h)					
5	課題の捉え方(手順と手法)について 問題の捉え方や解決の手順について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】アイデアワーク。【アニメーション】スケジュール作成。絵コンテ動画(2h)					
6	問題点抽出・対策立案について 問題解決手法について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】アイデアワーク。【アニメーション】イメージ画・レイアウト作画。(2h)					
7	問題点抽出・対策立案について コンセプト立案 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】コンセプト立案。【アニメーション】原画・背景・3DCG(2h)					
8	情報の構造化について 情報の構造の捉え方について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】情報の構造。【アニメーション】原画・背景・3DCG(2h)					
9	情報の構造化について [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】目次作成 大単元の決定 【アニメーション】動画・背景・3DCG(2h)					
10	情報の構造化について [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】レジュメ作成 中小単元の決定 【アニメーション】動画・背景・3DCG(2h)					
11	表現の種類について 情報表現の手法について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】情報表現の手法検討。【アニメーション】動画・背景・3DCG(2h)					
12	表現の種類について [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】全体構成の決定。【アニメーション】彩色・背景・3DCG(2h)					
13	表現の種類について レイアウトチェック [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】レイアウト。【アニメーション】彩色・背景・3DCG・コンポジット(2h)					
14	情報の伝達について プレゼンテーションについて理解する。発表準備。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】レイアウト。【アニメーション】彩色・背景・3DCG・コンポジット(2h)					
15	評価とフィードバックについて 評価の目的と種類。改善の方法について理解する。データ提出。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 【冊子】レイアウト。プレゼン準備。【アニメーション】コンポジット。プレゼン準備。(2h)					
時間外での学習	CGに関する専門用語や毎時の授業内容を復習し、理解を深めてください。					
受講学生へのメッセージ	情報社会に必要とされる[考え方][分析力][論理力][表現力][提案力]を意識し、各自の専門分野で学んだことを実社会で活用できるよう頑張ってください。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。 尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。					

Webデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: ヤマシタ ヒトシ						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	1年次後期のWebデザイン基礎で習得したHTML/CSSのマークアップスキルをベースにしながらWebサイトやバナー、アイコン、見出しなどの様々なパーツを制作します。DTPとは違い、読みやすさだけでなく扱いやすさも意識するのがWebデザインの追重点ですのでUI(ユーザインタフェース)デザインも同時に意識し学びながら『見ただけで伝わり操作出来るデザイン』を目指した授業を行います。この授業で完成を目指す制作物は1つの情報をパソコン(PC)やスマートフォン(SP)といった異なるデバイスに合わせてレイアウトを変更し表示するレスポンスサイトです。					
授業方法	知識を得るための講義と技術を身につけるための実践を織り交ぜて行います。					
到達目標	1. [知識・理解] Webサイトをデザインする上での原則を理解する。 () 2. [思考・判断・表現] 『見ただけで伝わり操作出来るデザイン』を意識したデザインを冷静な自己評価を維持しながら行う。 () 3. [技能] 不得意の無いソフトスキルとHTML/CSSのマークアップスキルの向上。 () 4. [関心・意欲・態度] 課題目標を通過点とし、失敗を恐れず先を目指したブラッシュアップを続ける。 ()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	授業内課題	10	10	10	6	36
	作品評価	10	20	20	8	58
	制作意欲・授業態度	-	-	-	6	6
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	授業内課題 36%、作品評価 58%、制作意欲・授業態度 6% の合計 100%で評価する。欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業内課題と作品提出を単位認定の最低条件とする。					
テキスト	なし					
参考書・教材	参考となるWebサイトや教材は授業内にて随時配布します 授業にはデータを持ち帰る事が出来るよう常にデータストレージの用意をしておく (USBメモリスティック、Dropboxなど) [使用ソフト]Adobe Photoshop、Illustrator / Atom (習熟度に応じて使用ソフトが追加になる場合がある)					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	UIデザイン基礎 - 1 - / Webサイトで使用するアイコンのデザイン [準備]GmailやYahooメールなどのブラウザやスマホで確認出来るメールアドレス(今後各種Webサービスを使用するために用意をしておいてください) [課題]ソフトスキルのキャッチアップ(1h)、アイコンデザイン(2h)					
2	UIデザイン基礎 - 2 - / アイコンデザインのブラッシュアップ [準備]アイコンデザイン初案(1h) [課題]アイコンデザインブラッシュアップ(1h) / アイコントレース(2h)					
3	Webデザイン基礎 - 1 - / 広告バナーのデザイン [準備]アイコントレースデータ(2h) [課題]アイコントレースブラッシュアップ(1h)、広告バナーの作成(2h)					
4	Webデザイン基礎 - 2 - / 広告バナーのブラッシュアップ [準備]広告バナーデザイン初案(1h) [課題]広告バナーデザインブラッシュアップ(1h)、広告バナーのデータ制作(2h)					
5	Webデザイン実践 - 1 - / Webサイトデザイン [準備]広告バナーデータ(1h) [課題]広告バナーのブラッシュアップ(1h)、Webサイトデザインのワークフロー(2h)					
6	Webデザイン実践 - 2 - / Webサイトデザイン(PCサイト/ワイヤーフレーム) [準備]レイアウトデータ(1h) [課題]ワイヤーフレーム制作チェック(1h)、サイトイメージの制作(2h)					
7	Webデザイン実践 - 3 - / Webサイトデザイン(SPサイト/ワイヤーフレーム) [準備]サイトイメージデータ(2h) [課題]サイトイメージデータチェック(1h)、SPサイトデザインの考え方(1h)、SPサイトのワイヤーフレーム制作(1h)					
8	Webデザイン実践 - 4 - / Webサイトデザイン(SPサイト/プロトタイプ) [準備]ワイヤーフレーム初案(1h) [課題]ワイヤーフレームチェック(0.5h)、プロトタイプツールの設定(1.5h)、プロトタイプの動作確認(1h)					
9	Webデザイン実践 - 5 - / Webサイトデザイン(SPサイト/サイトイメージ) [準備]プロトタイプ(1h) [課題]プロトタイプチェック(0.5h)、サイトイメージの作成(1.5h)、レスポンスサイトをマークアップするための考え方(1h)					
10	マークアップ - 1 - / レスポンスサイトマークアップ(SPサイトマークアップ) [準備]SPサイトまでのHTML/CSSの書き写し(2h) [課題]SP表示の確認(0.5h)、SPサイトからPCサイトへマークアップするための考え方(1.5h)、PCサイトのマークアップ(1h)					
11	マークアップ - 2 - / レスポンスサイトマークアップ(セカンドページマークアップ) [準備]PCサイトのHTML/CSSの書き写し(2h) [課題]レスポンス表示の確認(0.5h)、セカンドページの制作(2h)					
12	マークアップ - 3 - / レスポンスサイトマークアップ(サイト完成) [準備]セカンドページの書き写し(2h) [課題]セカンドページ表示の確認(0.5h)、スライダー系jQueryの導入(2h)					
13	オリジナルコンテンツのサイト - 1 - / オリジナルコンテンツのサイトへの変更 [準備]オリジナルコンテンツのマテリアルデータ(2h) [課題]ライトボックス系jQueryの導入(1.5h)、オリジナルコンテンツ制作(1.5h)					
14	オリジナルコンテンツのサイト - 2 - / オリジナルコンテンツのサイトへの変更 [準備]オリジナルコンテンツの制作データ(1h) [課題]オリジナルコンテンツ制作(3h)					
15	オリジナルコンテンツのサイト - 3 - / オリジナルコンテンツサイトのプレゼンテーション [準備]オリジナルコンテンツサイトデータ(1h) [課題]プレゼンテーション(1.5h)、自己採点&投票(0.5h)、ブラッシュアップ(1h)					

<p>時間外での学習</p>	<p>ドットインストール、coliss、Photoshop VIP、Webクリエイターボックス、UX MILKといった学習系サイトや業界情報サイトの活用 GitHub、CodePen、Qiitaといったソースコード共有サイトやプログラミング情報サイトの活用 WCANのような勉強会イベントへの参加 積極的な自主制作作品</p>
<p>受講学生へのメッセージ</p>	<p>Web&UIデザイン関連のスキルはクリエイティブ業界への就職に非常に有利になりますし広告デザインだけでなくゲーム業界、ECサイトを持つ販売業への就職など選択肢も広がります。プログラムが学習する上で大きな壁となりますが継続的な学習をすれば自ずと慣れてきます。オフィスアワーは始業前或いは授業後に教室にて30分程度となりますが必要に応じて他の時間も検討しますので相談してください。</p>

Webコンテンツ		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：中村 親也						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	情報化社会に置いて、Web技術の習得は必須となっています。本講義では、「自らのコンテンツをWeb上に発信することができる」と位置づけ、Webサイトを制作するためのやり方や方法を学ぶのではなく、インターネットを通じて「何をつくるのか」という点に着目した講義をします。IoT(モノのインターネット)と呼ばれる今日において、様々なものをインターネットに繋ぐことで見えてくる世界を、特別な技術を用いることなく体験できる講義になります。					
授業方法	前半は座学を中心とし、後半はワークショップを中心とした授業を行います。					
到達目標	1.[知識・理解] Webコンテンツ制作に必要な知識を正しく理解することができる。() 2.[思考・判断・表現] 自らのコンテンツの目的を定め、正しく表現することができる。() 3.[技能] 制作した作品の意図や表現に関して、適切な言葉で伝えることができる。() 4.[関心・意欲・態度] 授業の中で積極的なディスカッションを行い、問題解決に必要な提案ができる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	20	-	60
	学習意欲	-	-	-	20	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	20	20	20	40	100
成績評価と割合	作品評価 60%、学習意欲 20%、受講態度 20% の 合計 100% で評価します。 欠席は、やむえない事情がある場合、事前報告に限りレポートなどの方法での回避を検討します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業ガイダンス Webコンテンツに関する考え方を共有します。 [準備・課題]様々なWebコンテンツに触れる。(2h)					
2	Webコンテンツの歴史 Webコンテンツの歴史や最新の事例を学びます。 [準備・課題]Webコンテンツで解決できる問題点を知る。(2h)					
3	IoTについて SONY MESHに触れ、「モノのインターネット」を体験します。 [準備・課題]SONY MESHの操作に慣れる。(2h)					
4	コンテンツ制作1 デザイン思考を使ったワークショップを開催し、課題とアイデアをまとめます。 [準備・課題]ワークショップの内容を整理する。(2h)					
5	コンテンツ制作2 前回のアイデアを形にします。 [準備・課題]前回の授業の内容をまとめる。(5h)					
6	コンテンツ制作3 前回、形にしたものを発表します。 [準備・課題]発表の準備、講評された内容を整理する。(3h)					
7	Webサイト制作1 Adobe Museを利用し、Webサイト制作を行います。 [準備・課題]使い方がわからない部分を、自分で調べる。(3h)					
8	Webサイト制作2 前回の続きを行います。 [準備・課題]授業をスムーズに進行するために素材などの準備をする(3h)					
9	Webサイト制作3 Webサイトを完成させます。 [準備・課題]様々なブラウザで確認をし、崩れないようにする。(2h)					
10	最終課題1-1 これまで制作した作品をWebサイト上で発表するための企画立案を行います。 [準備・課題]目的を明確にし、資料などを集める。(2h)					
11	最終課題1-1 前回企画したものの制作を行います。 [準備・課題]素材制作などの計画を立てる。(2h)					
12	最終課題1-2 前回の続きを行います。 [準備・課題]前回立てた計画を実行する。(3h)					
13	最終課題1-3 最終課題を完成させます。 [準備・課題]完成に向けて、全力を尽くす。(5h)					
14	最終課題1-4 最終課題の発表を行います。 [準備・課題]発表の準備を行う。(3h)					
15	制作の発表とまとめ 最終課題の講評を行います。 [準備・課題]これまでの授業を振り返る。(2h)					
時間外での学習	色々なWebサイトにアクセスしてみてください。					
受講学生へのメッセージ	Macを中心として講義になります。また、iPadやAdobeのツールなど、様々な情報機器を扱います。「HTMLなんて書けない」という方でも参加できますので、興味のある方は、気軽に受講してみてください。オフィスアワーは、Slackを通して連絡してください。タイミングにもよりますが、連絡をいただいて1日以内に返信します。					

3DCG		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: 黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	3DCGソフトを用い、「モデリング」「マテリアル」「ライティング」「レンダリング」の基本操作を学び、3DCGによる静止画を制作します。仮想の立体空間に、キャラクターや様々なオブジェクト(建物やアイテム等)を制作して、色や質感を与え、照明を工夫して作品を作ります。また、カメラ設定の工夫による空間演出について、レンダリングの設定による表情演出について学びます。					
授業方法	演習 「調査」「制作」「発表」					
到達目標	1.[知識・理解] 3DCGの活用領域について理解できる。() 2.[思考・判断・表現] 3DCGにおいて、演出の工夫を施した静止画表現ができる。() 3.[技能] コンセプトと演出方法を結び付けて、説明することができる。() 3DCGソフトにおいて、モデリングとマッピングとライティングとレンダリング設定の基本操作が適切にできる。() 4.[関心・意欲・態度] 制作時は、常に探究心を持ち、集中して取り組むことができる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	コンセプト活動	20	-	-	-	20
	作品	-	50	10	-	60
	自己評価	-	10	-	-	10
	発表	-	-	-	10	10
	合計	20	60	10	10	100
成績評価と割合	コンセプト活動 20%、作品 60%、自己評価 10%、発表 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	概要説明 3面図の理解 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
2	3DCG製作工程・ブラウザの基本機能 [課題]学んだ内容を復習し、まとめ、キャラクター案を作画する。(1-3h)					
3	モデリング[作画] 「オリジナルなキャラクターの作画」 [課題]学んだ内容を復習し、まとめ、不明な点を明らかにする。(1-3h)					
4	モデリング[編集・基礎編] 「オリジナルなキャラクターの作画」 [課題]学んだ内容を復習し、まとめ、不明な点を明らかにする。(2-3h)					
5	モデリングツールを活用しての演出 [編集・応用編] 「オリジナルなキャラクター」 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。コンセプトとデザイン案を作成する。(1-3h)					
6	モデリングツールを活用しての演出 [編集・応用編] 「オリジナルなキャラクター」完成 提出 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。3Dロゴを完成させる。(2-3h)					
7	カメラ、表面材質、テキストエフェクタツールを活用しての演出 「3Dロゴ制作」 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。コンセプトとデザイン案を作成する。(1-3h)					
8	ライティングツールを活用しての演出 「3Dロゴ制作」 [課題]学んだ内容を復習し、まとめ、不明な点を明らかにする。(1-3h)					
9	背景ツールを活用しての演出 「3Dロゴ制作」完成 提出 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。インテリアデザインを完成させる。(2-3h)					
10	コンセプト活動 [調査] 「自由課題」 [課題]不明な点を明らかにする。コンセプトとデザイン案を作成する。(1-3h)					
11	コンセプト活動 [企画完成] 「自由課題」 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。コンセプトとデザイン案を完成する。(1-3h)					
12	モデリング作成 「自由課題」 [課題]必要なモデリングを把握する。(1-3h)					
13	モデリング作成・マテリアル設定・テクスチャー作成 「自由課題」 [課題]必要なテクスチャを把握する。(1-3h)					
14	カメラ・ライティング設定 「自由課題」 [課題]効果的なフレーミング、ライティングを検討する。(1-3h)					
15	レンダリング 作品の完成 提出 発表 「自由課題」 [課題]学んだ内容を展開し、自由課題を完成させる。(2-3h)					
時間外での学習	3DCGソフトの基本操作を覚える必要があります。継続的な練習は、技能・技術習得に効果があります。積極的に活用してください。					
受講学生へのメッセージ	操作の解説が説明の大半を占めます。少しの遅刻が技術習得の大きな障害となりますので注意してください。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。					

DTP		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：川瀬 朝代						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	DTPとはDesk top publishingの略です。IllustratorとPhotoshopを使用して印刷物を制作する工程を学びます。写真やイラストはPhotoshopで修正、加工し、レイアウト、文字入力、ロゴ・マークの作成はIllustratorで行います。デザインは計画性が大切です。ビジュアルで人に何を、どう伝えるのか、各自で研究して作品にしていきます。					
授業方法	演習					
到達目標	1.[知識・理解] 印刷物のデータ作成の流れを理解し、ソフトを使いこなすことができる。() 2.[思考・判断・表現] 人が見た時にデザインがどのような印象を与えるのか、考える事ができる。() 3.[技能] 用途に応じたデザイン表現ができる。() 4.[関心・意欲・態度] テーマを決め、それを他人に伝えるための的確なビジュアル、文章表現ができる。静かに集中して作業できる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題	40	20	20	10	90
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	40	20	20	20	100
成績評価と割合	課題 90%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要に応じて資料を配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	印刷物の基礎知識 色や印刷の知識、Illustrator、Photoshopの基本的なテクニック [準備・課題]事前にIllustratorの操作を復習しておく 講義時間内に習った操作を完璧にできるよう復習する(2h)					
2	DTP基礎 DTP用のデータ作成 [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
3	DMのデータ作成1 ハガキサイズ(K1色) [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
4	DMのデータ作成2 ハガキサイズ(K1色) [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
5	DMのデータ作成1 ハガキサイズ(CMYK4色) [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
6	DMのデータ作成2 ハガキサイズ(CMYK4色) [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
7	DM(ハガキサイズ)の制作 ラフと資料収集 [準備・課題]制作のための資料収集をしておく(3h)					
8	DM(ハガキサイズ)の制作 データの作成 [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
9	A4チラシの制作(1) ラフと資料収集 [準備・課題]制作のための資料収集をしておく(3h)					
10	A4チラシの制作(2) データ作成 [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作しておく(3~6h)					
11	A4チラシの制作(3) 仕上げ [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
12	カタログの制作(1) ラフと資料収集 [準備・課題]制作のための資料収集をしておく(3h)					
13	カタログの制作(2) データ作成 [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作しておく(3~6h)					
14	カタログの制作(3) データ作成 [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作しておく(3~6h)					
15	カタログの制作(4) レイアウトと最終調整 [準備・課題]講義時間内に終わらなかった課題を制作し、期限までに提出する(3~6h)					
時間外での学習	正しくデータが作成できなかった場合は、復習をして次に活かしてください。予定より作品制作が遅れている場合は、必ず次週までに追いつくように時間外で制作を進めてください。[準備・課題]の時間はあくまでも目安です。講義時間内で制作が終わるよう集中して取り組んでください。					
受講学生へのメッセージ	情報収集とアイディアスケッチを課題ごとに行ってください。 欠席をすると、それだけ制作が遅れます。普段から体調を整えることを心がけてください。 オフィスアワーは授業終了後教室内にて10分程度です。					

印刷演習	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]: 竹村 廣士						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	グラフィックデザインと印刷は切っても切れない関係にあります。デザインも印刷も現代はますます高度なデジタル化が計られており、日に日に進化を続けております。でもそれはあくまでも作業の一手段であって機械がアイデアやデザインを発想してくれるものではありません。授業ではシルクスクリーン印刷での実習を通して基本的な印刷のプロセスを勉強しながらポスターや版画などを印刷で表現する楽しさを体験しながら感性を磨いていきます。					
授業方法	授業では印刷のための企画、デザインから版下、製版、刷版、用紙、印刷、加工などの様々な工程を学習しながら課題形式で体験していきます。					
到達目標	1. [知識・理解] 印刷のプロセスを体験する事によって物事を分析して理解することができる() 2. [思考・判断・表現] 印刷のプロセスを理解したうえで、自分自身の表現につなげることができる() 3. [技能] 印刷に必要な基本的な技術を習得し、独自の作品を作り上げることができる() 4. [関心・意欲・態度] 真摯な態度で制作に臨み、意欲的に制作に取り組むことができる()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	印刷実習	5	5	10	-	20
	課題提出	15	15	20	-	50
	レポート	5	5	-	-	10
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	25	25	30	20	100
成績評価と割合	印刷実習 20%、課題提出 50%、レポート 10%、受講態度 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	私(講師)が勤めていた印刷会社での著名なデザイナーの印刷物をデザイン、印刷の見本として観てもらいます。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	社会生活の中でのデザインと印刷の関わりについて [課題]デザインと印刷の関わりを理解とまとめ(2h)					
2	方式の種類から用紙、加工など印刷に関わるものについて [課題]印刷に関わるものの理解とまとめ(2h)					
3	版下についての解説と実習 [課題]版下に関する理解とまとめ(2h)					
4	製版について。解説と体験-1。カティングによる製版 [課題]カティングによる製版についての理解とまとめ(2h)					
5	製版について。解説と体験-2。オペクによる描き製版 [課題]オペクによる描き製版についての理解とまとめ(2h)					
6	印刷用作品をデザインする [課題]デザインの重要性の理解とまとめ(2h)					
7	印刷作品の版下制作 [課題]版下制作の手順の理解とまとめ(2h)					
8	印刷作品の製版の実習-1 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
9	印刷作品の製版の実習-2 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
10	印刷の刷り版の実習 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
11	作品の印刷実習-1 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
12	作品の印刷実習-2 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
13	作品の印刷実習-3 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
14	の印刷実習-4 [課題]実習手順の理解とまとめ(2h)					
15	まとめと反省。作品制作工程、自身の完成作品を振り返る [課題]授業全体を有通じてのまとめと反省(2h)					
時間外での学習	私達の日常生活は否応なしで印刷物に埋もれています。例えば、新聞、チラシ、書籍など社会生活の中で目に入るあらゆるものが印刷と関わっております。印刷を体験する事で日常が変わってきます。					
受講学生へのメッセージ	この授業は全てがアナログの体験です。手先と頭と身体を使っての物造りです。五感を駆使して、想像力と創造力を豊かにしましょう。オフィスアワーは、教室で休憩時間及び講義後とします。					

グラフィックデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：村田 仁						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	視覚に訴えるグラフィックデザインを学びます。ただやみくもにグラフィックを描くのではなく、私たちの周りにはグラフィックデザインを調査・収集・研究を通して、グラフィックデザインがどのようなアイデアから作られているのかを意識し、手を動かしていきます。					
授業方法	演習形式。各課題最終提出時にミニプレゼンテーションも行います。					
到達目標	1. [知識・理解] アイディア、構成員、色彩感覚を磨く。 () 2. [思考・判断・表現] グラフィックデザインへの調査と研究を通して理解を深める。 () 3. [技能] 集中して課題に取り組み、締切までに完成させるなかでベストを尽くす。 () 4. [関心・意欲・態度] 社会の中で活用されているグラフィックデザインを掴まえる意欲を持つ。 ()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	10	10	40	20	80
	制作姿勢	5	5	5	5	20
	合計	15	15	45	25	100
成績評価と割合	作品評価 80% 制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	グラフィックデザインについての説明とデザイン物の紹介 [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
2	パターン課題(1) リサーチ、アイデアスケッチをする [準備、課題]学んだ内容の復習とアイデア出し (3~5h)					
3	パターン課題(2) アイデアスケッチのチェックが通った人から、本制作に入る [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (2h)					
4	パターン課題(3) 本制作をすすめる、完成を目指す [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
5	ポスター課題(1) リサーチ、アイデアスケッチをする [準備、課題]学んだ内容の復習とアイデア出し (3~5h)					
6	ポスター課題(2) アイデアスケッチのチェックが通った人から、本制作に入る [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
7	ポスター課題(3) 本制作をすすめる、完成を目指す [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
8	パッケージ課題(1) リサーチ、アイデアスケッチをする [準備、課題]学んだ内容の復習とアイデア出し (3~5h)					
9	パッケージ課題(2) アイデアスケッチのチェックが通った人から、本制作に入る [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
10	パッケージ課題(3) 本制作をすすめる 中間チェックを受ける [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
11	パッケージ課題(4) 本制作をすすめる、完成を目指す [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
12	企業への提案課題(1) 今まで学んだデザインによって、社会の中で活かすことができる実践例をリサーチする [準備、課題]学んだ内容の復習と市場リサーチ (3~5h)					
13	企業への提案課題(2) アイディアスケッチ アイディアチェック [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
14	企業への提案課題(3) 本制作をすすめる 完成を目指す [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
15	企業への提案課題(4) プレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
時間外での学習	課題の制作は授業時間外も必要です。それぞれの課題期間内に完成し、提出をしていきましょう。					
受講学生へのメッセージ	グラフィックデザインの力を得るには、自分が惹かれるデザインを自分自身が掴まえることが必要です。毎日の暮らしの中で出会うデザインを集めていきましょう。リサーチとアーカイブの方法も授業内で提案していきます。 オフィスアワーは講義後に教室にて行います。					

絵本	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]: 金田 典子						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	絵本制作を主課題とします。一枚のイラストレーションとしての完成度ではなく、画面構成・ストーリー展開・イラストの雰囲気や個性を生かした作品を制作できる授業にしたいと思っています。					
授業方法	演習形式。制作中は個別指導を主として行います。					
到達目標	1. [知識・理解] 絵本のためのイラストレーション表現と物語の構成力、技術の向上() 2. [思考・判断・表現] アイデアや表現方法により自己の感性を磨く() 3. [技能] 主体性を持ち、集中して課題に取り組む() 4. [関心・意欲・態度] 社会的評価を得る機会に積極的に参加できる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	10	20	50	-	80
	制作姿勢	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	10	20	50	20	100
成績評価と割合	作品評価 80%、制作姿勢 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	「絵本」について 作り方(1)表現方法・製本方法 [準備・課題]学んだ内容の復習(3~5h)					
2	ミニ絵本(1) アイデア出し、絵コンテ制作 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
3	ミニ絵本(2) (1)で制作した絵コンテをもとに作画制作 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
4	ミニ絵本(3) 作画制作続き、製本作業 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
5	「絵本」について 作り方(2)表現方法・製本方法 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集(3~5h)					
6	オリジナル絵本(1) オリジナルストーリーを制作するためのリサーチ、アイデア出し [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
7	オリジナル絵本(2) アイデア出し、イメージスケッチ [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
8	オリジナル絵本(3) (2)で制作したイメージスケッチのチェックが通った人から、イメージスケッチをもとに絵コンテ制作 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
9	オリジナル絵本(4) 絵コンテ、絵コンテのチェックが通った人から絵コンテをもとに本制作に入っていきます [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
10	オリジナル絵本(5) 作りたい絵本に合わせて画材や紙を選び本描きのための下描きをします [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
11	オリジナル絵本(6) (5)の下描きで絵本全体のバランスをチェックします。修正箇所があればこの時点で修正します [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
12	オリジナル絵本(7) 修正の終わった下描きをもとに本描きに入ります [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
13	オリジナル絵本(8) 本描きをすすめます [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
14	オリジナル絵本(9) 本描きをすすめ、文字の読みやすさや絵とのバランスを確認していきます [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
15	オリジナル絵本(10) 製本作業をし、完成を目指します [準備・課題]学んだ内容の復習と制作(3~5h)					
時間外での学習	授業内で出来ない場合は課外での制作も必要です。					
受講学生へのメッセージ	普段の生活の中でも常に五感を研ぎすまし、物事に関心を持ってください。様々なジャンルの絵画や映画を見たり、本もたくさん読みましょう。 オフィスアワー 研究室E103 木15:30~17:00					

生活とデザイン		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：星田 博子						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	生活の様々な所で「デザイン」された物や綺麗な「デザイン」素敵な空間を感じる事が多々あります。この授業では、住生活を中心としてのデザイン基礎と空間表現を学習します。実生活では自分の部屋のコーディネートにも役立ち、関連ジャンルでは漫画の背景描写にも活用できる技術や表現のノウハウを習得します。自分の感性を生かし、よりよくステキなものを作り上げていきます。					
授業方法	課題作品の作成と演習を中心に進めてゆきます。各自の作品を基に次の課題を展開することも多いため、作品作成が極端に遅くならないように留意しましょう。					
到達目標	<p>1.[知識・理解] 空間を構成するものについての知識を得て、主体性を持ち自分でも空間構成ができるようにします。望む室内のイメージ(計画プラン)を自分らしく表現できる技術を理解し、理論的にきちんと身に付けます。()</p> <p>2.[思考・判断・表現] 平面を立体に変換する様々な技術を習得すると共に、集中力と主体性を持ち、より高度な美術的造形表現力を目指します。()</p> <p>3.[技能] 個性を活かした美術表現を工夫し、自分の考え・プランを作品からしっかり伝えることができるようになります。()</p> <p>4.[関心・意欲・態度] 集中力を持って意欲的に作成する姿勢を持つと共に、他者の作品も尊重し評価できる公平性を持ち、協調しての作成もできるようにする。()</p>					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題作品	10	20	20	5	55
	実技試験	5	5	10	-	20
	プレゼンテーション	5	5	-	5	15
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	課題作品 55%、授業内での実技試験 20%、プレゼンテーション 15%、受講態度 10% の合計100%で評価します。 欠席は減点とし 3分の1以上の欠席者 及び、課題作品未完成・未提出者には単位を与えない。					
テキスト	なし。					
参考書・教材	必要資料は 適宜配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	平面表現の基礎練習：基本的には、まず平面で表現される図形の意味を探り、図を読み取れるようにします。クイズを楽しむように、図面に親しみましょう。 [準備・課題]基本的な図面記号を学習しましょう(1h)					
2	立体から平面への移行技術：我々が常に立体視しているものを分割して表現する視点を新たに持ち、空間を表現しなおしてみましょう。 [準備・課題]平面図 立体図の書き換えに慣れましょう(3h)					
3	家具：日常で使う家具の構造と種類、デザインとの関わりなどの知識を学びます。 [準備・課題]自宅にある様々な家具やモノのサイズを計測してみましょう(1h)					
4	家具：得た知識をもとに自分の個性を生かしたデザインにトライします。 [準備・課題]どのようなタイプが好みか、自分の好みを分析してみます(2h)					
5	空間：空間における動線の重要性を考え、それによるゾーニングを考察します。 [準備・課題]人体寸法と家具配置などのパターンを復習します(2h)					
6	空間：完成した平面空間を立体化してゆきます。 [準備・課題]短時間で立体化するポイントを学習し、完成させます(4h)					
7	室内エレメント：よく使われる室内構成の素材についての知識を習得します。 [準備・課題]自宅にある構成材のチェックをします(1h)					
8	ライフスタイルとデザイン：自分の生活パターンを考えるとともに、それらと空間デザインをするときの結びつきを考えます。 [準備・課題]憧れの生活パターンを具体的に作っていきましょう(1h)					
9	イメージ分類：頭の中に漠然と存在する「イメージ」を分析し、デザインとのつながりを考えます。 [準備・課題]実現できること・実際には無理なことなど具体的にまとめます(2h)					
10	カラー表現：イメージと大きく関係する色彩表現について基本的なノウハウを学習します。 [準備・課題]色彩効果を考えカラースキームを完成させます(4h)					
11	空間：1消点パース図の基礎練習、自然な表現の習得をします。 [準備・課題]立体図のアウトラインは必ず完成させておきます(3h)					
12	空間：より密度ある表現になるよう詳細表現の工夫をします。 [準備・課題]住人シナリオの作成をします(1h)					
13	好みの生活空間の表現：好きなイメージにつながるよう各自がゾーニングや間取りを工夫します。 [準備・課題]より個性のある空間を表現するのに必要な資料を集めます(2h)					
14	好みの生活空間の表現：住人設定に合わせた空間広さ・デザインの検討をします。 [準備・課題]住人シナリオなど細部の修正チェックをします(1h)					
15	好みの生活空間の表現：住人・間取り・持ち物・空間・色彩などの調和が取れ、トータルイメージが崩れないような表現やコーディネートにはどういったものがあるか検討し、第三者にその内容がうまく伝わるよう表現の工夫をしプレゼンテーションをします。 [準備・課題]他人に自分が持つイメージが正確に伝わるように、様々な表現の工夫をしましょう(3h)					
時間外での学習	授業時間内にできない部分は、できる限り進めておくようにしましょう。					
受講学生へのメッセージ	デザインは私たちの毎日の生活に結びついています。素敵と思ったこと、楽しく感じたことなど、「なぜ」そう感じたのかを「デザインの視点」を通して考えてみましょう。 オフィスアワーは講義中(休憩時間)・講義後の教室です。					

C A D	デザイン美術学科		2年後期			
	2単位		演習	60時間		
[教員]：田中 要						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	C A Dの基本操作方法と、作図方法の知識を習得する事を目的とし、数種のコマンドの使用方法和マウスの左右ボタンの使い分けを確実にマスターし、それぞれのコマンドを利用して様々な図形をパソコンで作図できる技能を身につける授業です。					
授業方法	演習 C A Dをこれから始める人に一番入門し易いJ W - C A D（建築図面用）のソフトを教材に選定しています。 毎週配布する色々な図形、課題図面プリントを基に各コマンドの使用方法を順次学んでもらいます。					
到達目標	1. [知識・理解] 課題図の求めている本質を理解して知識を高めていく。 () 2. [思考・判断・表現] 課題に対して柔軟かつ客観的に判断・解決して作図できる。 () 3. [技能] 適正かつ有効なコマンドを選択して作図技法・技能を高めていく。 () 4. [関心・意欲・態度] 課題図への着色、又はデザインに関心と興味を持ち独創性を持たせる。 ()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題図形、図面提出	10	-	30	-	40
	小テスト・定期試験	10	20	10	-	40
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	課題提出 40%、小テスト・定期試験 40%、受講態度 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要参考資料、課題プリントは毎回 配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	C A Dの基本操作と基本設定、C A Dの概要説明 表示画面の説明、各コマンドの概略説明、簡易図形の作図 [準備・課題] マウス操作の左右の違いの確認、復習(2h)					
2	C A Dデータの保存の仕方と読み込み 各コマンドの使用法(線コマンド・消去コマンド・文字コマンド・BOXコマンド) [準備・課題] 学んだコマンドの確認、復習(2h)					
3	各コマンドの使用法(伸縮コマンド・複線コマンド・中心線コマンド) [準備・課題] 学んだコマンドの確認、復習(2h)					
4	各コマンドの使用法(円コマンド・楕円コマンド・接円・接線コマンド) [準備・課題] 学んだコマンドの確認、復習(2h)					
5	各コマンドの使用法(分割コマンド・面取りコマンド・中心点コマンド) [準備・課題] 学んだコマンドの確認、復習(2h)					
6	各コマンドの使用法(複写コマンド・移動コマンド) [準備・課題] 学んだコマンドの確認、復習(2h)					
7	各コマンドの使用法(寸法コマンド・図形コマンド) [準備・課題] 学んだコマンドの確認、復習(2h)					
8	各コマンドを使用した課題図形、図面の作成(図形コマンド・建具・家具等) [準備・課題] 不得意なコマンドの確認、復習(2h)					
9	中間小テスト 各コマンドの操作確認及び復習、その他コマンド説明 [準備・課題] 不得意なコマンドの確認、復習(2h)					
10	課題図面の作図 コマンド操作確認及びまとめ [準備・課題] 不得意なコマンドの確認、復習(2h)					
11	図形コマンドで作図する木造住宅平面図 [準備・課題] 学んだ内容の確認、復習(2h)					
12	レイヤ概念、レイヤ操作、レイヤグループ、レイヤ分けの目的 [準備・課題] C A D操作技能向上の為に学んだ内容の確認、復習(2h)					
13	木造住宅の平面図の作成 [準備・課題] 選択するコマンドの確認、復習(2h)					
14	木造住宅の平面、立面の作図 [準備・課題] 選択するコマンドの確認、復習(2h)					
15	まとめ(ファイル操作・データ変換・保存、削除及び復旧・ファイル名変更他) [準備・課題] 総合的なまとめの復習(2h)					
時間外での学習	C A D上達の秘訣はマウス操作です。ほとんどのコマンドをマウスで操作するからです。 [準備・課題]として示した内容を確実に学修すると共に、特にマウスの右クリックとドラッグ操作を練習してください。					
受講学生へのメッセージ	作図課題・内容が毎回変わりながら順次レベルを上げていきます。欠席の無いように心掛けて受講してください。 オフィスアワーはD303にて授業終了後の16:10~16:40です。					

デザイン論		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		講義	30時間	
[教員]：金田 典子						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	多様化するデザインの見かた、考え方、作り方を理解し、デザインとは何かを学びます。事例を紹介しながら最初に学ぶべきデザインの基礎知識、概念、ルール、プロセスを押さえます。また、歴史的な流れや思想を解説しデザインを理解する為の知識を学びます。					
授業方法	講義を中心にして課題実習（レポート、作品制作）					
到達目標	1.[知識、理解] デザインの基本的な見かた、考え方の知識を学び理解できる（ ） 2.[思考、判断、表現] 伝わる、印象に残る工夫がされ、より良く見せる為の課題を解決できるデザイン表現ができる（ ） 3.[技能] 与えられた課題に沿って作品の完成度を高める（ ） 4.[関心、意欲、態度] 集中力を持って意欲的に学び、作品をより良くしていく為に粘り強く取り組む（ ）					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題作品	10	10	10	-	30
	レポート	10	10	-	-	20
	筆記試験	10	10	-	-	20
	受講態度・制作意欲	-	-	-	30	30
	合計	30	30	10	30	100
成績評価と割合	課題実習（課題作品作成、レポート）50%、筆記試験（単元終了時のまとめテスト2回）20% 受講態度と制作意欲 30% の合計100%で評価します。 欠席は減点とし、3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。					
テキスト	筒井美希 著『なるほどデザイン』エムディエヌコーポレーション(売店で購入してください)					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	事例紹介：何の為にデザインするのか、目的に合わせて構成を考える。 [準備・課題]テキストを見ながら資料の準備をする(2h)					
2	事例紹介：デザインをする事でどのように印象が変わるのかを考える。[課題実習]5Wを変えながら紙面をデザインしてみる。 [準備・課題]紙面デザインのマーケットリサーチ、資料準備をする(2h)					
3	[課題実習]5Wを変えながら紙面をデザインしてみる。 [準備・課題]紙面デザインのマーケットリサーチ、資料準備をする(2h)					
4	デザイン工程を学ぶ：ラフデザインを描いて表現と構造の方向性を決める。 [準備・課題]テキストを見ながら身近な資料の準備をする(1h)					
5	デザイン工程を学ぶ：トータルデザインと差別化、足し算と引き算の工夫。 [準備・課題]テキストを見ながら身近な資料の準備をする(1h)					
6	デザイン工程を学ぶ：ブラッシュアップをして細部の完成度を高める。 [準備・課題]テキストを見ながら身近な資料の準備をする(1h)					
7	[課題実習]作品を元にデザインの意図がより伝わる為に出来る事を探る。 [準備・課題]作品に類似する作品の資料を集める(2h)					
8	デザインの演出を学ぶ：優先順位の確認、スポットライトの当て方を考える。 [準備・課題]参考資料になる紙面デザインを集める(1h)					
9	デザインの演出を学ぶ：キャラの高め方、擬人化力、連想力を高める。 [準備・課題]参考資料になる紙面デザインを集める(1h)					
10	デザインの演出を学ぶ：言葉と絵、ディテールの演出を考える。 [準備・課題]参考資料になる紙面デザインを集める(1h)					
11	デザインの演出を学ぶ：[課題実習]フライヤー・チラシを作ってみよう。 [準備・課題]参考資料になるフライヤー・チラシ集める(2h)					
12	デザインの演出を学ぶ：[課題実習]メニューを作ってみよう。 [準備・課題]参考資料になるメニューの写真を集める(2h)					
13	デザインの基本要素：文字、色、写真、グラフとチャート [準備・課題]課題の目的にあった文字、色、写真の表現資料を集める(1h)					
14	デザインの基本要素：文字、色、写真、グラフとチャート [準備・課題]課題の目的にあった文字、色、写真の表現資料を集める(1h)					
15	デザイン史：暮らしの中で進化してきたデザインの活動、事象、歴史を学ぶ。 [準備・課題]指定したデザイン史の具体的な資料を用意する(2h)					
時間外での学習	授業時間内で到達出来なかった課題がある場合は、翌週までに完成させ提出すること。					
受講学生へのメッセージ	自分のイメージ通りに仕上がらない、どこを直せば良いのか分からないデザインも、課題を解決しながら完成度を高められるように、デザインの見かた、考え方、作り方の基礎を学びましょう。(課題実習作品やレポート等が未提出の場合、単位はありません。) オフィスアワーは講義中(休憩時間)及び講義後の教室で行います。					

シナリオ	デザイン美術学科		2年前期																																						
	2単位		講義	30時間																																					
[教員]：家崎 晴夫																																									
[関連する資格・履修制限等]：																																									
授業内容	1年後期の「シナリオ入門」で学んだ基礎をもとに、さらに作品を面白く仕上げるために必要な要素を学び、シナリオにします。各自書いたシナリオを、後半ではペアを組んで交換し、相手のシナリオを作画します。時間的な制約がありますので、提出は下書き原稿までとします。 また毎回の授業の前半では、キャラクター作成およびストーリー構成力のトレーニングとしてショートストーリー作りを実施します。 1年時のように名画鑑賞もします。																																								
授業方法	講義と実習																																								
到達目標	1.[知識・理解] 他の学生のシナリオを読むことで、読解力と客観視を身につける。() 2.[思考・判断・表現] ストーリー作り、キャラクター構成のさらなる習熟。() 3.[技能] 他の学生のシナリオをマンガ作品に仕上げることで、作品総体としての構成力を学ぶ。() 4.[関心・意欲・態度] 他の学生の作品に対する評価力を身につけ、そして自身の作品同様に熱意を持って仕上げる。()																																								
観点別評価	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>知識・理解</th> <th>思考・判断・表現</th> <th>技能</th> <th>関心・意欲・態度</th> <th>合計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>シナリオ制作</td> <td>10</td> <td>20</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>マンガ制作</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>5</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>相互評価</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>受講態度</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>合計</td> <td>20</td> <td>30</td> <td>20</td> <td>30</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>						知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計	シナリオ制作	10	20	10	10	50	マンガ制作	5	10	10	5	30	相互評価	5	-	-	5	10	受講態度	-	-	-	10	10	合計	20	30	20	30	100
	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計																																				
シナリオ制作	10	20	10	10	50																																				
マンガ制作	5	10	10	5	30																																				
相互評価	5	-	-	5	10																																				
受講態度	-	-	-	10	10																																				
合計	20	30	20	30	100																																				
成績評価と割合	到達目標の各項目について、自身のシナリオ 50%、他の学生のシナリオをマンガ化した作品 30%、相互評価 10%、受講態度 10% の合計100%で総合的に評価します。																																								
テキスト	特にありません。																																								
参考書・教材	必要なものはプリントとして配布します。																																								
内容																																									
実施回	授業内容・目標																																								
1	キャラクターの作り方・ストーリー構成の基礎の確認 ~ 1年時に学んだことの復習と確認 ショートストーリー作り(1) ~ ある写真をもとに90分間でショートストーリーを作る [準備・課題] 1年後期の「シナリオ入門」で学習したストーリーの作り方、キャラクターの作り方の基本を復習しておく。(1h)																																								
2	ショートストーリー作り(2) ~ ある写真をもとに60分間でショートストーリーを作る マンガの中には、それぞれのキャラクターが果たす役割がある ~ キャラの組み合わせ																																								
3	ショートストーリー作り(3) ~ ある写真をもとに60分間でショートストーリーを作る ストーリーにはパターンがあることを学ぶ																																								
4	ショートストーリー作り(4) ~ ある写真をもとに90分間でショートストーリーを作る 翻案を学ぶ [準備・課題]与えられたテーマに沿ってシナリオを書く。(3~6h)																																								
5	シナリオ交換・相互評価 構成(1) ~ より読みやすいページ構成と読者の目を引くコマ割り [準備・課題]シナリオの相互評価をする。(3~6h)																																								
6	ショートストーリー作り(5) ~ ある写真をもとに90分間でショートストーリーを作る 構成(2) ~ 主人公が主人公らしく活躍するために [準備・課題]与えられたシナリオのキャラクターを作画する。(3~6h)																																								
7	映画鑑賞																																								
8	作品相互講評 [準備・課題]作画作品の相互評価をする。(3~6h)																																								
時間外での学習	マンガ以外にも幅広く興味を持って、自分の作品作りに反映させることができる生活態度を心がけてください。																																								
受講学生へのメッセージ	欠席するとペアを組む相手に迷惑をかけることとなります。欠席はしないように。 この授業は客観的な作品読解力を養うことが大きな目標の一つです。それは自分の作品制作にとっても強い味方になるはずで オフィスアワーは、講義教室にて授業前後とします。																																								

ストーリーマンガ		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	マンガ基礎、ストーリーマンガ基礎と、マンガ表現に役立つさまざまな基礎を学び、いよいよストーリーを通して自分の考え、思いを読者に伝える作品づくりを行います。出版社への投稿・持ち込みを視野に入れているため、16ページ以上の作品をオリジナルキャラクターとオリジナルストーリーで制作します。					
授業方法	演習					
到達目標	1.[知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。() 2.[思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。() 3.[技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。() 4.[関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	20	30	30	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	課題提出(作品アイデア、構築過程、提出) 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	各自、作品制作に必要なものを準備する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ネームから仕上げまでを講義： キャラクター作りやストーリー作りのためのアイデア出しと、マンガ制作の準備。 [課題]アイデアの重要性の理解とまとめ。(1h)					
2	プロット制作：主役・脇役のキャラクターを練りこむ。 [課題]キャラクターの描き分けの重要性の理解とまとめ。(1h)					
3	プロットとキャラクター制作：ストーリーとキャラクターのチェック。 [課題]チェック箇所の修正。(1h)					
4	ネーム制作：ネーム(絵コンテ)の制作。 [課題]ネーム(絵コンテ)の修正。(3h)					
5	ネーム制作：見開き単位で、バランスを考えながら進めていく。 [課題]ネーム(絵コンテ)の修正。(3h)					
6	ネーム制作：セリフは判りやすく、コマ割りは読者の視線の流れを意識して、キャラクターは魅力的に。 [課題]上記ポイントの修正。(3h)					
7	下描き：構図と人物の配置。 [課題]人物の配置、構図、コマ運び等のチェック。(1h)					
8	下描き：背景。 [課題]パスがしっかりと正しく出来ているか、存在感のあるように描かれているか等のチェック。(1h)					
9	下描き：ペン入れが可能な程度までの下描きの完了。 [課題]人物を中心にペン入れを始める。(2h)					
10	ペン入れ：人物を中心にペン入れ。強弱を意識し、 [課題]線が生き生きしているか、キャラクターの表情は豊かか、などに留意し、手を入れていく。(2h)					
11	ペン入れ：人物のペン入れの完了。背景を描く。 [課題]自然物も建造物も存在感が出るよう、ペン使いを意識し、手を入れていく。(2h)					
12	ペン入れ：奥行きのある画面は、手前の物を太い線で、奥を細い線で描くよう心がける。 [課題]上記ポイントに留意し、手を入れていく。(3h)					
13	ペン入れ：様々な効果線を描く。 [課題]1年生時に学んだことを十分に生かせるよう留意し、手を入れていく。(3h)					
14	ペン入れ：ペン入れの完了。 [課題]画面の隅々まで手が行き渡っているかチェックし、手を入れていく。(3h)					
15	仕上げ：ベタ、ホワイト、スクリーントーンの順序で。仕上げの効果をよく考える。 [課題]完成作品の見直し。(1h)					
時間外での学習	本、映画、絵画、音楽、様々なものが作品作りの刺激やヒントとなる。見聞を広めることを心がけましょう。					
受講学生へのメッセージ	ある一定量以上のページ数のマンガを完成させるには、相当の体力と気力が必要であることを意識して取り組んでください。 オフィスアワー：木曜日16時30分～18時00分					

少女マンガ		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：高野 綾						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	少女マンガの描き方を勉強していきます。今の時代は少女マンガといってもいろいろなジャンルがありますが、主に恋愛や女の子の友情、女の子が主人公のもの、もしくは読者が女の子だった場合に好まれるものを読者の目線で描いていくことが狙いです。投稿用原稿用紙にアナログで仕上げしていきます。ページ数は16ページ以上ですが、最初は16ページが基本となります。投稿雑誌でページ数が決まっているものはそのページ数で描いていきます。必ず完成が必須。完成とは、ネーム、下絵、ペン入れ、べたホワイト、トーン仕上げまでが全て終わり雑誌に載せることのできる状態のことです。					
授業方法	主に実技です。まず、キャラ表作りから。次にネーム。ネームは担当さんがつけば必ずあることなので直しをします。下絵、ペン、仕上げをしていきます。講師が本当の担当編集になったと思って取り組んでください。担当さんというのは雑誌をよくするために、漫画を面白くするために何度もネームや下絵を直させます。根気よくがんばっていくことが大事です。時間が足りなければ家でやることもあります。					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> [知識・理解] 少女マンガというジャンル特有の表現や流行を理解し、作品の個性をこわさず探求できる() [思考・判断・表現] ストーリー(ネーム)の表現方法に個性を作り、なおかつわかりやすく描くことができる。人にみてもらうことを意識して、表現の方法を選択することができる() [技能] 作品をより少女マンガらしくこだわりを持って描くことができ、表現物に質的向上が認められる。めまぐるしく変わる漫画業界の新しい技法を必要に応じて取り入れることができる() [関心・意欲・態度] 課題について積極的に他者(編集者含む)に発表し、自己の主張を伝えることができる。集中力を持って原稿を進めることができ、クオリティを維持できる() 					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	プロット力	15	-	-	-	15
	ネーム力	-	30	-	-	30
	原稿のクオリティ、丁寧さ	-	-	15	-	15
	原稿の完成度	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	20	20
	学修意欲	-	-	-	10	10
合計	15	30	15	40	100	
成績評価と割合	作品提出 70%、受講態度 20%、学修意欲 10% の 合計100% で評価します。 3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	実技ですので、自分で資料を探して持ってきてください。 漫画を描くための道具は各自持参してください。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	キャラ表を作ります。16ページの漫画をB4原稿用紙に描いていきますが、そこに登場するキャラを2人以上作成します。 [準備、課題]どんな漫画が描きたいのかあらかじめ考えてくる。(5h)					
2	プロットを考えます。少女マンガということ意識してページ数に収まる内容を考えます。 [準備、課題]プロットを授業時間内で全て考えることは不可能なので家で考えてくる。(5h)					
3	引き続きプロット。できた人はネームに入ります。 [準備、課題]描くものの資料を用意する。(3h)					
4	ネーム。16ページに収まりきらない場合、どうすれば収まるのか考えながら描いていきます。 [準備、課題]資料を見て詳しい設定も作っておく。(3h)					
5	引き続きネーム。本当に読者が面白いのか、新しいアイデアなのかを考えてネームを直していきます。 [準備、課題]他の商業漫画や資料を見て必要に応じてコマ割を見やすく直す。(5h)					
6	下絵。できれば先に表紙を描きます。表紙が苦手な生徒が多いので締切のことを考えて先にやります。 [準備、課題]資料を参考にし、家で表紙を完成させる。(3h)					
7	引き続き下絵。5ページまで終わっているのが理想です。背景は後回しにしないでください。 [準備、課題]5ページまで終わっていない場合、家で完成させる。背景も進める。(3h)					
8	引き続き下絵。10ページまで。人物の多さのバランスを見て増減させる。 [準備、課題]10ページまで終わっていない場合、家で完成させる。背景も進める。(3h)					
9	引き続き下絵。16ページまで。デッサンの狂いを直し、白い場所に背景を足していきます。 [準備、課題]16ページまで終わっていない場合、家で完成させる。背景も進める。(3h)					
10	ペン入れ。5ページまで終わっているのが理想です。丁寧に細かくペン入れすることを意識します。 [準備、課題]5ページまで終わっていない場合、家で完成させる。べたを同時にやっても良い。(3h)					
11	引き続きペン入れ。10ページまで。やつつけ仕事にならないようにゆっくり丁寧に描く。 [準備、課題]10ページまで終わっていない場合、家で完成させる。べたを同時にやっても良い。(3h)					
12	引き続きペン入れ。16ページまで。時間のあるひとはホワイトとべたの処理をしていきます。 [準備、課題]5ページまで終わっていない場合、家で完成させる。背景も進める。(3h)					
13	引き続きべたとホワイト。トーン以外の処理を終わらせます。 [準備、課題]今後必要なトーンを買いに行ったり、使いたい仕上げ画材をそろえておく。(1h)					
14	トーン。トーンは貼ってもどちらでも良いですが少女マンガでは貼るのが一般的です。 [準備、課題]投稿する場合、トーン作業を進める。(5h~10h)					
15	トーンが終わった人は次のプロットを一緒に考えていきます。 [準備、課題]必ず次の作品のことを考え、メモしておく。資料を探す。(5h)					
時間外での学習	締め切り厳守なので、遅れそうな場合は家で作業してください。					
受講学生へのメッセージ	投稿のころのまんがというのは、描きなれていないのでとにかく時間がかかります。まず1本完成させましょう。丁寧に大事に思っ描けば、一生忘れない作品になります。紙の向こうの読者を意識することができるようになるのがまず第一歩です。がんばりましょう。 オフィスアワー：授業前に聞きにきてください。非常勤講師室にいます。					

ストーリーマンガ研究		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	特にマンガコースの受講生にとって、入学からこれまでの集大成といえる授業。授業名に「研究」とあるのは、作品づくりの中での個々人の課題（苦手や弱点）を克服するという「ねらい」から。いま描ける精一杯を表現しきることを目標とする。					
授業方法	演習					
到達目標	1.[知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。() 2.[思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。() 3.[技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。() 4.[関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	30	30	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	作品評価(作品アイデア、構築過程、提出) 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし。					
参考書・教材	必要に応じ各人で用意。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	プロット：物語りの立て方とキャラクターデザイン。 [課題]物語りの立て方とキャラクターデザインを見直し、修正。(1h)					
2	プロット：読み手を引き込めるオープニング作り。 [課題]オープニングを見直し、修正。(1h)					
3	ネーム：構図とセリフ。 [課題]構図や、キャラクターのセリフを見直し、修正。(1h)					
4	ネーム：クライマックスシーン作り。 [課題]クライマックスシーンの盛り上がりを見直し、修正。(1h)					
5	下描き：主要キャラクターの表情を描く。 [課題]主要キャラクターの表情が魅力的に描かれているかを見直し、修正。(2h)					
6	下描き：脇役の表情を描く。 [課題]脇役の表情が魅力的に描かれているかを見直し、修正。(1h)					
7	下描き：背景を描く。 [課題]パースの歪みだけではなく、背景の存在感を見直し、修正。(3h)					
8	人物ペン入れ：主要キャラクターを描く。 [課題]主要キャラクターの主線が、生き生きと描かれているかを見直し、修正。(2h)					
9	人物ペン入れ：脇役を描く。 [課題]脇役の主線が、生き生きと描かれているかを見直し、修正。(2h)					
10	人物ペン入れ：キャラクターの細部の描き込み。 [課題]細部の見落としはないかを見直し、修正。(2h)					
11	背景ペン入れ：建物外観、内部等の描き込み。 [課題]細部の見落としはないかを見直し、修正。(5h)					
12	背景ペン入れ：建物外観、内部、プラス小物類。 [課題]建物外観、内部、プラス小物類の現実感が、表現できているかを見直し、修正。(5h)					
13	最終ペン入れ：効果線と描き文字。 [課題]効果線と描き文字による臨場感の表現が、できているかを見直し、修正。(2h)					
14	仕上げ：ベタ、ホワイト修正。 [課題]ベタ、ホワイト修正が、丁寧にできているかを見直し、修正。(1h)					
15	仕上げ：スクリーントーン配置。 [課題]必要な場所に必要程度のスクリーントーンを配置できているかを見直し、修正。(1h)					
時間外での学習	授業時間は、おもに制作途中の疑問を教員とともに解消する時間。 授業時間外にどれだけ原稿に向かったかが、作品の完成度の差となる。					
受講学生へのメッセージ	現在の自分の力を過大にも過小にも思わず、正確に把握すること。 制作中に行き詰ったら、すぐに担当教員に相談すること。一人で悩むのは時間の浪費。 オフィスアワー：木曜日16時～18時					

チャレンジコママンガ		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: 川下 晴子						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	マンガの基本とも言えるコママンガは、優れたアイデアを思いつけば90%完成と言われていています。授業ではそのコママンガの発想表現を用いて、他分野へのチャレンジで実践的な作品の制作を進め、コンテストにも積極的に参加する事により、画力アップと同時に発想力の豊かな人間形成を目指します。また、アイデアを練る事により、必然的に状況設定や視点などの広がりも身に付き、創作活動の底力となるでしょう。					
授業方法	演習 課題に対して、発想から表現を個別指導。					
到達目標	1.[知識・理解] マンガ・イラストレーションの幅広い活用と応用を学習。() 2.[思考・判断・表現] 課題の主旨を的確に判断し、制作追求への力を向上。() 3.[技能] コンテストにチャレンジする事により、思考力・画力のレベルアップ。() 4.[関心・意欲・態度] チャレンジする事により、積極性と自己主張の向上。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題作品	10	20	40	-	70
	受講態度	-	-	-	10	10
	制作意欲	5	5	-	10	20
	合計	15	25	40	20	100
成績評価と割合	課題作品 70%、受講態度 10%、制作意欲 20% の合計100%で評価します。 3分の1以上の欠席は単位を与えません。					
テキスト	特にありません。					
参考書・教材	必要な参考資料は配付します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ひとコママンガを描く(テーマ「2016My Summer」) [準備・課題]夏の体験をイラスト・マンガにて表現。ペン入れ、完成(2h)					
2	表情表現基礎(マンガの基本となる色々な表情を描く) [準備・課題]表情の変化を研究。ペン入れ、完成(4h)					
3	応募作品制作(1)(四字熟語人権マンガを描く) [準備・課題]人権について幅広く考え、四字熟語を制作する(3~6h)					
4	応募作品制作(2)(四字熟語に対するひとコママンガを描く) [準備・課題]ラフ案制作、ペン入れ着色、完成(3~6h)					
5	ふたコママンガを描く(起と結による構成で、発想から意外な展開へ) [準備・課題]アイデア出し、ペン入れ着色、完成(3h)					
6	お料理レシピを描く(1)(調理のプロセスを分かりやすく伝えることを重点に) [準備・課題]アイデア出し、レイアウト・表現の確認(3~6h)					
7	お料理レシピを描く(2)(調理プロセスの確認、料理イラストの完成度) [準備・課題]ラフ案制作、ペン入れ着色、完成(3~6h)					
8	よんコママンガを描く(1)(キャラクター設定、ストーリーの組み立て) [準備・課題]アイデア出し(3~6h)					
9	よんコママンガを描く(2)(構図の確認) [準備・課題]アイデア出し、ラフ案制作(3~6h)					
10	よんコママンガを描く(3)(完成度アップへの追求) [準備・課題]ペン入れ着色、完成(3~6h)					
11	オリジナルキャラクター制作(1)(キャラクター設定、タッチの確認) [準備・課題]コンセプトの確立、アイデア出し(3~6h)					
12	オリジナルキャラクター制作(2)(構図と色彩について) [準備・課題]ラフ案制作(3~6h)					
13	オリジナルキャラクター制作(3)(完成度アップへの追求) [準備・課題]ペン入れ着色、完成(3~6h)					
14	風刺マンガを描く(1)(政治・社会・環境問題を考察) [準備・課題]社会の時事を幅広く調べる、ラフ案制作(3~6h)					
15	風刺マンガを描く(2)(ひとコマで表現する為に) [準備・課題]コンセプト・構図の確認、ペン入れ着色、完成(3~6h)					
時間外での学習	[準備・課題]として示した内容を確実に、アイデアを練り制作を進めましょう。					
受講学生へのメッセージ	テーマに対してひとつのアイデアだけで満足しないように! 視点の角度を変えることによって、ひとつでも多くのアイデアを出すようにしましょう。コンテストに応募の場合、課題に変更があります。オフィスアワーは毎週木曜日の16:10から16:30(授業後教室または非常勤講師控室にて)です。					

アドマンガ		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	現在、企業のPR誌・カタログ・更にインターネットにまでマンガが幅広く活用されています。マンガは表現をソフトにし、理解力を高める手段として用いられ、それにマンガの発想のユーモアをプラスすれば印象度も増し、メディアのひとつとして重要な役割を持っています。授業では、マンガの持つユーモアの発想を中心に置き、マンガの活用として幅広い広告媒体に挑戦すると共に、コンテストに参加し発想力・表現力のパワーアップを目指します。					
授業方法	演習 課題に対して、発想から表現を個別指導。					
到達目標	1. [知識・理解] 広告媒体に於いてのイラストレーション・マンガの幅広い活用法を知る事ができる () 2. [思考・判断・表現] 課題の主旨を的確に判断し、制作追求への考察力の向上 () 3. [技能] 広告マンガにおいて、クライアントの要望を描写表現できるテクニックを習得 () 4. [関心・意欲・態度] 課題を通しての自己表現と社会的通念の知識の向上 ()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	提出課題	10	30	40	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	10	30	40	20	100
成績評価と割合	提出課題 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	特になし。					
参考書・教材	必要な参考資料は配付します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	アドマンガの概要（広告におけるマンガの活用とは） 自分広告制作（1）（自己を客観的に表現した自己PR広告の制作） [準備・課題] 構図・キャッチコピー・イラスト等のアイデア出し（3～6h）					
2	自分広告制作（2）（的確に伝わるビジュアル表現とは） [準備・課題] ペン入れ着色、完成（3～6h）					
3	文よりカット（文章を理解し、イラストにより表現） [準備・課題] アイデア出し、ペン入れ完成（3h）					
4	シーズンカット（1）（季節を読み取り、季節感をイラストで表現） [準備・課題] 1～12月の季節感ビジュアルを考える（3～6h）					
5	シーズンカット（2）（季節感にストーリー性を持たせる） [準備・課題] ラフ案制作、ペン入れ完成（3～6h）					
6	ユーモア広告制作（1）（マンガの発想による商品広告を制作） [準備・課題] 架空の商品を考え、広告のアイデアを練る（3～6h）					
7	ユーモア広告制作（2）（商品を魅力的に表現するビジュアルとは） [準備・課題] レイアウト・キャッチコピー等を練る（3～6h）					
8	ユーモア広告制作（3）（印象度を上げる為のビジュアルとは） [準備・課題] レイアウトの確認、ペン入れ着色、完成（3～6h）					
9	オリジナル名刺制作（マンガの発想による印象度を高めた名刺を制作） [準備・課題] 形状・デザイン等を考える。ペン入れ着色、完成（3h）					
10	パッケージデザイン制作（1）（既存する商品をキャラクター中心にリメイク） [準備・課題] 商品の特性・ターゲット等を調べ、コンセプトの確立（3～6h）					
11	パッケージデザイン制作（2）（商品コンセプトからのキャラクター設定） [準備・課題] アイデア出し、ラフ案制作（3～6h）					
12	パッケージデザイン制作（3）（購買意欲を高めるデザイン表現とは） [準備・課題] ペン入れ着色、完成（3～6h）					
13	携帯ケースデザイン制作（1）（マンガの発想によるケースデザインを制作） [準備・課題] 既存ケースデザインの調査、コンセプトの確立（3～6h）					
14	携帯ケースデザイン制作（2）（限られたスペースにオリジナリティーの広がりをも） [準備・課題] アイデア出し、ラフ案制作（3～6h）					
15	携帯ケースデザイン制作（3）（完成度アップへの確認） [準備・課題] ペン入れ着色、完成（3～6h）					
時間外での学習	[準備・課題]として示した制作内容を確実に進めましょう。					
受講学生へのメッセージ	クライアント（広告主）は新鮮なタッチを求めています。授業を通してオリジナリティーに磨きをかけ、作品の完成度を上げましょう。 オフィスアワーは毎週木曜日の16：10から16：30					

コミックイラストレーション		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: 伊 治好						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	本講義はCLIP STUDIO PAINT Proを使用し、学生の皆さんが「描けるようになる」事を目的とします。課題は提示していますがあくまでも目安としてとらえて頂き各課題を進める中で各自の弱点を埋め力の底上げをはかります。その為前期講座はアナログ講義が数回あるかもしれませんが後期「コミックイラストレーション研究」で行うデジタル作業に即転用できる理論とワークフローを提供したいと思っています。					
授業方法	課題制作					
到達目標	1.[知識・理解] コミックイラスト制作におけるの基本理論を理解した上で自らの作品に理論の適用・応用が出来る。() 2.[思考・判断・表現] 描くべき趣旨を表現する為のアプローチを選択する際、深い部分での理解・思考の取捨選択をし効率的な表現をチョイスすることができる。() 3.[技能] 脳内に描いたイメージを100%に近い状態で可視化する為の思考的スキルと出力技能を習得する。() 4.[関心・意欲・態度] 審美眼のレベルを上げる事によって自作品のレベルの底上げが可能になり、社会からの評価を得やすくする。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	15	5	10	5	35
	作品評価	10	10	5	10	35
	課題進行度	5	5	-	5	15
	受講態度	-	-	-	15	15
	合計	30	20	15	35	100
成績評価と割合	課題提出 35%、作品評価 35%、課題進行度 15%、受講態度 15% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	CLIP STUDIO PAINT Pro その他必要な書類は配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	自分の絵柄と各パース知識・応用の確認 [準備・課題] 1年時に講義で学んだ理論・ワークフローを整理する(3~6h)					
2	自分の絵柄と各パース知識・応用の確認 (個別修正) [準備・課題] 1年時に講義で学んだ理論・ワークフローを整理する(3~6h)					
3	人物と背景の関係 アイレベルとパース(一点透視) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする(3~6h)					
4	人物と背景の関係 アイレベルとパース(二点透視) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする(3~6h)					
5	人物と背景の関係 アイレベルとパース(複合パース) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローを整理する(3~6h)					
6	立体・奥行き把握 (単体としての表現) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする(3~6h)					
7	立体・奥行き把握 (線画) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする(3~6h)					
8	立体・奥行き把握 (影・彩色) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローを実施・整理する(3~6h)					
9	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 アイデア出し・ラフ [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
10	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 アイデア出し・ラフ・修正 [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
11	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 下描き [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
12	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 下描き・ペン入れ [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
13	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 ペン入れ・彩色 「人物」 [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
14	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 ペン入れ・彩色 「人物・背景」 [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
15	公募用オリジナルカラーイラスト作品制作 ペン入れ・彩色 「背景」 [準備・課題] 課題制作の自主進行(3~6h)					
時間外での学習	全ての理論・ワークフローは反復練習によってのみ身に付きます。それを使いこなす事を目標にしてください。					
受講学生へのメッセージ	時間内に完成することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事に。オフィスアワーは伊豫研究室にて授業後です。					

コミックイラストレーション研究		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: 伊 治好						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	前期「コミックイラストレーション」で学んだ事を後期本講座ではデジタル上で実践・可視化していきます。課題テーマはあくまで目安としてとらえ各個人のコミックイラストレーション制作のスキルを上げていきます。テーマを決めそこから一枚のイラストとして各課題で精度を上げ、実際に社会に提案してどのような評価を受けるかを体験することで「考え工夫する」ことを学びます。					
授業方法	課題制作					
到達目標	1.[知識・理解] 前期で学んだ理論・ワークフローを用いて、独自の発想に基づいた作品制作ができる。() 2.[思考・判断・表現] オファーの主旨を理解し、そこに至るアプローチ・ワークフローを構築する事ができる。() 3.[技術] 脳内で構築したイメージ・そこに至るまでのワークフローを100%に近い形で可視化できる。() 4.[関心・意欲・態度] コミックイラスト制作において社会的評価を念頭に置いた思考・作業アプローチを自分のものに出来る。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	15	5	10	5	35
	作品評価	10	10	5	10	35
	課題進行度	5	5	-	5	15
	受講態度	-	-	-	15	15
	合計	30	20	15	35	100
成績評価と割合	課題提出 35%、作品評価 35%、課題進行度 15%、受講態度 15% の合計100%で評価します。					
テキスト						
参考書・教材	CLIP STUDIO PAINT Pro その他必要な書類は配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	自由課題 基礎知識・ワークフロー等の確認 [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
2	知識・ワークフローの修正・レベルアップ [準備・課題] 個別指導時に学んだ事のフィードバック (3~6h)					
3	カメラワーク・カメラアングル理論 (ビデオ鑑賞) [準備・課題] 講義で学んだ事の整理 (3~6h)					
4	カメラワーク・カメラアングル理論 (実践) [準備・課題] 個別指導時に学んだ事のフィードバック (3~6h)					
5	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) アイデア出し・ラフ [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
6	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) ラフ・下描き [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
7	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) 下描き・ペン入れ [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
8	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) ペン入れ [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
9	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) ペン入れ(人物) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
10	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) ペン入れ(人物・背景) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
11	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) ペン入れ(人物・背景) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
12	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) 彩色(人物) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
13	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) 彩色(人物・小物) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
14	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) 彩色(背景) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
15	自由課題制作 (テーマ 緻密さ) 仕上げ [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3~6h)					
時間外での学習	全ての理論・ワークフローは反復練習によってのみ身に付きます。それを使いこなす事を目標にしてください。					
受講学生へのメッセージ	時間内に完成することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事に。オフィスアワーは伊豫研究室にて授業後です。					

インフォグラフィック		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: 中村 親也						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	インフォグラフィックを「情報を記号や図などに表現した総称」とし、デザインを「計画」と位置づけます。スマートフォンやパソコンなど、ICTツールが身近になった現代において、たくさんの情報を整理し円滑なコミュニケーションを行う手段として、インフォグラフィックは重要な要素になります。インフォグラフィックの歴史を学び、デザイナーは「設計者」となって、実際の制作を行いながら、実践的な知識やテクニックを身につけることができる授業を行います。授業は、実際にデータをアンケートなどで取得・整理し、インフォグラフィックを使って情報の比較分析を行います。					
授業方法	前半は座学を中心とし、後半は実際にデザインツールを使いインフォグラフィックスを利用したデザイン作業を行います。					
到達目標	1.[知識・理解] インフォグラフィック制作に必要な知識を正しく理解することができる。() 2.[思考・判断・表現] 自らのコンテンツの目的を定め、正しく表現することができる。() 3.[技能] 制作した作品の意図や表現に関して、適切な言葉で伝えることができる。() 4.[関心・意欲・態度] 授業の中で積極的なディスカッションを行い、問題解決に必要な提案ができる。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	20	-	60
	学習意欲	-	-	-	20	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	20	20	20	40	100
成績評価と割合	作品評価 60%、学習意欲 20%、受講態度 20% の合計100%で評価します。 欠席は、やむえない事情がある場合、事前報告に限りレポートなどの方法での回避を検討します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業ガイダンス デザインやグラフィックに関する考え方を共有します。 [準備・課題]デザインの考え方に触れる。(2h)					
2	インフォグラフィックスの歴史と事例紹介 インフォグラフィックの歴史や最新の事例を学びます。 [準備・課題]身近なデザインを観察する。(2h)					
3	データの取得1 インフォグラフィック作成のための「データ」の扱い方を学びます。 [準備・課題]調べたい内容をリサーチする。(2h)					
4	データの取得2 インフォグラフィック作成のための「データ」の取得方法を学びます。 [準備・課題]データを集める。(2h)					
5	ワークショップ(アイデアスケッチ) デザイン思考を使ったワークショップを開催し、課題とアイデアをまとめます。 [準備・課題]ワークショップの内容を整理する。(2h)					
6	ワークショップ(発表) 前回まとめたアイデアや課題を発表します。 [準備・課題]発表の準備をします。(3h)					
7	制作1-1 ワークショップでまとめたアイデアを形にします。 [準備・課題]制作に必要な素材などを準備します。(3h)					
8	制作1-2 前回の続きを行います。 [準備・課題]完成に向けて制作の準備をします。(2h)					
9	制作1-3 作品を完成させます。 完成に向けて制作の準備をします。(2h)					
10	制作の発表 制作した作品を発表します。 発表の準備、講評された内容を整理する。(3h)					
11	最終課題1-1 前回発表した作品の課題をもとに最終課題を制作します。 [準備・課題]素材制作などの計画を立てる。(2h)					
12	最終課題1-2 前回到引き続き、最終課題を制作を進めます。 [準備・課題]前回立てた計画を実行する。(3h)					
13	最終課題1-3 最終課題を完成させます。 [準備・課題]完成に向けて、全力を尽くす。(5h)					
14	最終課題1-4 最終課題の発表を行います。 [準備・課題]発表の準備を行う。(3h)					
15	制作の発表とまとめ 最終課題の講評を行います。 [準備・課題]これまでの授業を振り返る。(2h)					
時間外での学習	普段の生活の中で「デザイン」や「グラフィック」がどのような役割を果たしているのかを考えてみてください。					
受講学生へのメッセージ	座学よりも、実際に手を動かすことが多い講座になります。Macでの作業がメインになりますので、ご注意ください。初心者の方でも受講は可能ですが、Adobe IllustratorやPhotoshopを使える方が望ましいです。オフィスアワーは、Slackを通して連絡してください。タイミングにもよりますが、連絡をいただいて1日以内に返信します。					

メディア表現基礎		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	メディア表現基礎では、ポートフォリオを作成します。ポートフォリオとは、自身の作品集を冊子形式でまとめたものです。情報をわかりやすく、人に伝わる様式でまとめることを目指します。 必要な基本能力は、デザイン能力、編集能力です。 写真撮影・レイアウトについて学び、制作のポイント・コンセプトワークについて学習します。					
授業方法	演習					
到達目標	1.[知識・理解] ポートフォリオの構成要素である文章、イラストそれぞれの特性を理解する() 2.[思考・判断・表現] 活用シーン、制作のポイント、コンセプトワークに基づいて、演出工夫を施したレイアウトができる() 3.[技能] ポートフォリオ作成において必要なソフトの操作が適切にできる() 4.[関心・意欲・態度] 制作時は、常に探究心を持ち、集中して取り組むことができる()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	コンセプト活動	25	-	-	5	30
	作品	-	50	15	-	65
	受講態度	-	-	-	5	5
	合計	25	50	15	10	100
成績評価と割合	コンセプト活動 30%、作品提出 65%、受講態度 5% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	メディア表現基礎概論 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
2	コンセプト活動1/3 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
3	写真撮影1/2 カメラについて・照明について [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
4	写真撮影2/2 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
5	スキャニング・データ管理 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
6	作品リスト作成 Photoshop活用 コンセプト活動2/3 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
7	作品リスト作成 Photoshop活用 コンセプト活動3/3 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
8	構成案立案1/2 作品選別 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
9	構成案立案2/2 構成決定 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
10	レイアウト1/5(グリッドシステム・レイアウト案立案) 自己PR文作成1/4 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
11	レイアウト2/5(キャプション・解説文) 自己PR文作成2/4 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
12	レイアウト3/5(デザイン素材1/2) 自己PR文作成3/4 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
13	レイアウト4/5(デザイン素材2/2) 自己PR文作成4/4 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
14	レイアウト5/5(完成) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
15	印刷 ファイリング [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
時間外での学習	事前予習や、授業後の復習をし、課題の意義を深く理解してください。					
受講学生へのメッセージ	企画・制作の目的を熟考し、クリエイターとしての心構えとスキルの習得を目指しましょう。 質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。 尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16：20から17：30です。					

コンテンツプロデュース	デザイン美術学科		2年後期	
	2単位		演習	60時間

[教員]：佐藤 忠彦

[関連する資格・履修制限等]：

授業内容
 コンテンツをプロデュースする時には、自分がアピールしたいメディアやコミュニティによって表現手法を変える事が大切な要素となっています。特に、ニッチな市場やコミュニティを狙った場合、ターゲットに関して適したメディアやプレゼンテーションの方法を選ぶ事自体が評価の対象になります。この講座ではクラシックな表現手段から、現在進行形の技術を実習の中で触れる事によって、自分の表現したい事に適した手段や方法、技術を学びます。
 講義の順番は前後する可能性があります。

授業方法
 講義と実習（毎回、簡単な課題を出すのでそれを行います。）
 講義は基本的に、講義とワークショップ形式の実習になります。スキルのには、プレゼンテーション手法とコンテンツ制作環境の技術習得が中心となりますが、ツールに関してはトレンドに応じて新しいものを紹介していきたいと考えています。今年度はプログラミングを中心にチャレンジする予定です。

到達目標
 1.[知識・理解] 現状のプレゼンテーション手段（Web上や印刷物など）が調査できる（ ）
 2.[思考・判断・表現] コミュニティやメディアに応じた、表現手段を分析し選ぶ事ができる（ ）
 3.[技能] 実習を通して、様々な表現方法でプレゼンテーション制作ができる（ ）
 4.[関心・意欲・態度] 独自の表現手法を考え、提案できる（ ）

観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	レポート		5	5	-	-
課題提出		20	-	10	-	30
受講態度		-	-	-	40	40
発表（グループ発表含む）		-	10	-	10	20
	合計	25	15	10	50	100

成績評価と割合 レポート/課題制作 40%、受講態度 40%、発表 20% の 合計 100% で評価します。

テキスト ありません。

参考書・教材 参考資料の紹介は、講義中適宜行います。

内容

実施回	授業内容・目標
1	新しいデジタル上の自己表現方法1 新しいデジタル上の表現方法をリサーチし、その現状に関して学びます。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
2	新しいデジタル上の自己表現方法2 テクノロジーの仕組みから、新しい表現に関して分析します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
3	新しいデジタル上の自己表現方法3 実習を通じて、新しい表現制作を体験します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
4	プレゼンテーションで何を表現するか1 プレゼンテーションで何を表現するかを今までリサーチしてきた例から分析します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
5	プレゼンテーションで何を表現するか2 自分がプレゼンテーションで何を表現するかをまとめます。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
6	動画表現のいろいろ1 Web上に特化した動画表現に関して学びます。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
7	動画表現のいろいろ2 実習を通じて、Web上の動画制作を体験します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
8	静止画表現のいろいろ1 Web上に特化した静止画表現に関して学びます。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
9	静止画表現のいろいろ2 実習を通じて、Webやモバイル端末上での静止画制作を体験します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
10	電子書籍としての表現1 デジタルコンテンツを電子書籍という側面から分析します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
11	電子書籍としての表現2 実習を通じて、電子書籍の制作過程を体験します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
12	インタラクティブ性のある表現のいろいろ2 Web上に特化したインタラクティブ性のあるコンテンツに関して分析を行います [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
13	インタラクティブ性のある表現のいろいろ3 Web上に特化したインタラクティブ性のあるコンテンツ制作を行います [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
14	自己プレゼンテーション制作1 今まで実習で利用した技術や制作環境を振り返り、自己プレゼンテーションを制作します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)
15	自己プレゼンテーション制作2 今まで実習で利用した技術や制作環境を振り返り、自己プレゼンテーションを制作します。 [準備・課題]学んだ事の復習と講義内課題(3~5h)

時間外での学習 講義内で課題が終わらない場合に宿題扱いになることがあります。

受講学生へのメッセージ コンテンツのプロデュースは「誰に対してどんなメディアで伝えるか」が大変重要です。「伝える対象」に応じて伝える「方法」と伝える「メディア」に関して新しい視点で学んでいけたらと思います。オフィスアワーは教室で講義終了後に行います。

卒業研究		デザイン美術学科		2年前期		
		1単位		演習	30時間	
[教員]：田中 久志・黒田 皇・伊 治好・植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	<p>本学デザイン美術科2年間の集大成である後期「卒業制作」に向けて、前期「卒業研究」では、自らの制作テーマを決め制作プランを立案します。教員がテーマを与え、その課題に取り組むというこれまでの履修科目とは違い、主体的に取む科目です。多様な表現の中で、「自分独自の表現とは何か」を追求します。後半には、各自のテーマと制作プランについて、資料や試作をもとに一人ずつプレゼンテーションします。</p>					
授業方法	<p>演習です。各自がテーマを決定し、自主的に制作活動を行う。個別に制作内容、方法、技術、技法などの指導を受けます。</p>					
到達目標	<p>1.[知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。() 2.[思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。() 3.[技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。() 4.[関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。()</p>					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品	20	30	10	-	60
	発表	-	10	-	10	20
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	40	10	30	100
成績評価と割合	<p>作品 60%、発表 20%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。</p>					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	<p>制作テーマの決定 2年間の集大成となることを念頭に、テーマの決定。 [準備・課題]テーマに必要となる資料のピックアップ(3h)</p>					
2	<p>制作テーマを決定し、計画書を作成する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
3	<p>参考資料、参考作品などを各自収集する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
4	<p>試作開始。ラフ案の作成など、イメージを具現化していく。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
5	<p>テーマに合った表現方法・素材・技法・技術などを検討する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
6	<p>試作品の制作1 全体の構成に留意する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
7	<p>試作品の制作2。全体の構成の確認。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
8	<p>試作品の制作3 留意点を細部に移行する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
9	<p>試作品の制作4 完成形をイメージできる状態まで作りこむ。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
10	<p>プレゼンテーションのための資料を準備する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
11	<p>プレゼンテーション内容の確定。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
12	<p>卒業制作のテーマと制作プランについてプレゼンテーションする。(第1グループ) ・資料をもとに、テーマとプランを他者にわかりやすく説明する。 ・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。 ・記録用紙に他者のプレゼンテーションについての感想を記述する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
13	<p>卒業制作のテーマと制作プランについてプレゼンテーションする。(第2グループ) ・資料をもとに、テーマとプランを他者にわかりやすく説明する。 ・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。 ・記録用紙に他者のプレゼンテーションについての感想を記述する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
14	<p>制作プランの修正をし、今後の進め方を検討する。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
15	<p>制作プランの修正。今後の進め方の確定。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)</p>					
時間外での学習	<p>これまでの授業と異なり、全てが主体的な学習です。授業内の研究だけに留まらず、良い作品展・企画展を多数見学に行き、自らのテーマ決定の参考にしてください。また、プレゼンテーションの前には事前の準備を整え、わかりやすい説明を心がけてください。質問があれば研究室へ来てください。</p>					
受講学生へのメッセージ	<p>卒業研究でのプランニングがしっかりできていないと、卒業制作が順調に進みません。自らに厳しく、しっかりとしたテーマとプランを作成してください。オフィスアワーは各担当の指定日時。</p>					

卒業制作		デザイン美術学科		2年後期		
		3単位		演習	90時間	
[教員]：田中 久志・黒田 皇・伊 治好・植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	前期「卒業研究」で各自立案した制作テーマと制作プランに基づき、作品を制作します。2年間学んだ専門知識や技術の集大成として、自分独自の表現を追求しながら制作を進めます。それらの作品を「卒業記念展」として外部に公表することにより、美術・デザインと社会との関わりの中から創作の意味を考えます。					
授業方法	演習・展示					
到達目標	1.[知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。() 2.[思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。() 3.[技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。() 4.[関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。()					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品	20	20	30	-	70
	発表	-	-	-	10	10
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	20	30	30	100
成績評価と割合	作品 70%、発表 10%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	「卒業制作」「卒業記念展」に向けての手順の確認。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
2	各自の制作プランに合わせて制作を進める。(下絵制作、本制作等) [準備・課題]学んだ内容の考察(6h)					
3	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
4	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
5	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
6	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
7	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
8	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
9	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
10	各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
11	作品下見会(第1グループ) 学科内教員への進捗状況の報告と作品の提示。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
12	作品下見会(第2グループ) 学科内教員への進捗状況の報告と作品の提示。 [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
13	「卒業記念展」に向けての準備。(DMの発送作業等含) [準備・課題]学んだ内容の考察(3h)					
14	作品制作、仕上げ。 [準備・課題]学んだ内容の考察(6h)					
15	作品の完成、作品の梱包、「卒業記念展」の準備 [準備・課題]学んだ内容の考察(6h) 「卒業記念展」は、授業時間外に行われます。 搬入・展示期間中の受付・搬出、後始末等全ての作業を「卒業制作」に含みます。					
時間外での学習	全てが主体的な学習です。授業内は当然ですが、空いた時間をできる限り卒業制作に当て、制作に全てを注ぐ気構えで取り組んでください。					
受講学生へのメッセージ	卒業記念展は外部での展示です。各自が自覚を持って全員で協力して展示してください。作業の後始末や用具・備品の整理整頓まで心掛けてください。オフィスアワーは各担当の指定日時。					