

【DS】日本・東洋美術史		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	藤原 幹大						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	日本絵画史について、特に個性的な画家が多く生まれた江戸時代に注目し、それぞれの画家についての知識を深めるとともに、どういった時代背景や人的交流によって作品の造形が成立したのかを理解する。						
授業方法	パワーポイントを用いた講義を行う。毎授業後提出のコメントペーパーは、学生からの質問・感想や教員からの課題提示に用い、双方向的なコミュニケーションを通じて授業の内容理解を促す。						
到達目標	知識・理解	日本美術の代表的な絵画作品について、どのような技法が用いられているのか、何が描かれているのかを理解する。			◎		
	思考・判断・表現	思考・判断・表現 日本美術の作品について、どのような作品か自分の言葉で表現できる。			○		
	技能	日本美術の作品について、どのような点が優れているのか自分の言葉で説明できる。			○		
	関心・意欲・態度	日本美術の中で、どのような作品が作られてきたのか自分で調べ、理解することができる。			◎		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	期末レポート		25	10	10	25	70
	コメントペーパー		10	5	5	10	30
	合計(点)		35	15	15	35	100
評価の特記事項	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	『『絵師別 江戸絵画入門』』安村敏信 東京美術(2,160円) ISBN:4808710439						
参考書・教材	『日本美術全集』(全20巻、小学館)、『日本美術全集』(全25巻、講談社)。大垣市立図書館には小学館刊行のものが、岐阜県図書館には小学館・集英社版ともに所蔵されています。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス(日本美術の見方について、素材や技法など) [準備・課題]自分が知っている日本美術の作品について、どのような作品か説明できるようにする(3h)						
2	狩野派と長谷川派(狩野永徳・長谷川等伯、やまと絵と漢画について) [準備・課題]配布テキストを読み、狩野派の形成過程について復習する(2h)						
3	狩野派(2)(狩野探幽・久隅守景、狩野派のシステムについて) [準備・課題]配布テキストを読み、江戸狩野と京狩野の様式の違いについて学習する(2h)						
4	狩野派(3)(狩野山楽・狩野山雪、京狩野のなりたちについて) [準備・課題]配布テキストを読み、琳派の概念と様式について理解する(2h)、狩野派の美術の特質について復習する(4h)						
5	琳派(俵屋宗達・尾形光琳、「琳派」の概念、システムについて) [準備・課題]配布テキストを読み、文人画のなりたちについて理解する(2h)、琳派の美術の特質について復習する(4h)						
6	文人画(池大雅・与謝蕪村、文人画について) [準備・課題]配布テキストを読み、蕭白・若冲の表現のどの部分が「奇想」と呼ばれているか理解する(2h)						
7	みやこの奇想(曾我蕭白・伊藤若冲、近年の日本美術ブームとのかかわりについて) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、円山応挙の絵画が当時、なぜ流行したか調べ、理解する(2h)、文人画および蕭白・若冲の美術について復習する(4h)						
8	円山派(円山応挙・長沢芦雪、円山派の様式と後世にもたらした影響について) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、岸駒の画風変遷および、ブランディングについて理解する(2h)						
9	岸派(岸駒、画家が生き残るための戦略について) [準備・課題]配布テキストを読み、呉春および彼以降の四条派の画家が一大勢力となった理由について理解する(2h)						
10	四条派・円山派(呉春、応挙没後の円山派の画家について) [準備・課題]配布テキストを読み、光琳と「江戸琳派」の作風、受容層の違いについて理解する(2h)、円山四条派・岸派の美術について復習する(4h)						
11	江戸琳派(酒井抱一・鈴木其一、「江戸琳派」の概念、宗達らとの違いについて) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、谷文晁と幕府の事業とのかかわりについて理解する(2h)						
12	関東文人画(谷文晁・渡辺崋山、幕府と記録絵画のかかわり、西洋美術の影響について) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、浮世絵の種類や制作過程について理解する(2h)、江戸琳派・関東文人画の美術について復習する(4h)						
13	浮世絵(1)(鈴木春信・喜多川歌麿、浮世絵の種類や制作過程について等) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、葛飾北斎の活動について編年的に理解する(2h)						
14	浮世絵(2)(葛飾北斎、浮世絵における流行について) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、浮世絵における風景画の流行過程について理解する(2h)、浮世絵の種類や技法、流行について復習する(4h)						
15	浮世絵(3)(歌川広重・歌川国芳、浮世絵における風景画と戯画について) [準備・課題]テキストの該当箇所を読み、戯画における歌川国芳の試みについて理解する(2h)、過去の授業で扱った作品について、総合的なまとめ・復習を行う(5h)						
時間外での学修	購入するテキストは、授業で扱わないページも読むようにしましょう。 また美術作品は「自分の目で見る」ことが最も重要です。 美術館・博物館へ足を運び、実物でしか分からない迫力や繊細さを味わう経験を、ひとつでも多く重ねて欲しいと思います。						

受講学生への メッセージ	作品との良き出会いによって、自身の表現の幅を広げていってください。 オフィスアワーは非常勤講師控室で毎週火曜日14：30～15：00です。
-----------------	--

【DS】色と形		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	グラフィックデザイナー 27年						
授業内容	日常生活でも欠かせない色彩の知識を深め、その面白さを学修し、美術作品に対する洞察力を高めます。幅広い色の世界を知り、色を使い自分の世界や感情を表現できるようにします。						
授業方法	講義を中心として、各自による作品演習・制作を通じて色への理解を深め、表現力を高めてゆきます。						
到達目標	知識・理解	色彩の知識を修得し、その仕組みを理解し、色彩検定3級合格程度の知識修得と理解を目指します。イメージや感情を、色・デザインで自己表現できる理論的な力を習得します。			◎		
	思考・判断・表現	イメージ・感覚・感情など捉えにくいものを色で表現する思考力や表現力を養い、自分なりの表現ができるようになります。			◎		
	技能	主体性を持ち集中して取り組むようにし、作品の制作を通して基本的な色彩の知識を高め、美術的表現技術の向上を目指します。			△		
	関心・意欲・態度	集中力を持って学修に取り組むとともに、他者作品の鑑賞と評価を通し、自作品への冷静な判断力を養います。			△		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	筆記試験		30	20	-	-	50
	小テスト		10	10	-	-	20
	課題提出		5	5	10	5	25
	受講態度		-	-	-	5	5
	合計(点)		45	35	10	10	100
評価の特記事項	評価は、主に試験と課題において行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
テキスト	『カラーコーディネーター入門 色彩』大井義雄・川崎秀昭 共著 日本色研事業(1,620円) ISBN: ISBN978-4-901355-27-8						
参考書・教材	新配色カード199a。書店等で購入しておくこと。すでに持っていれば、それを持参してください。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	色とは：色についての基礎解説と、目の構造・色の見え方の仕組みについて。 [準備・課題]目の構造と仕組みについて、復習する(3h)						
2	表色系1：色の三属性と色立体についての基本。 [準備・課題]属性の違いを理解する(4h)						
3	表色系2：マンセルシステムについての学習とその特徴。 [準備・課題]色理解の基本となるマンセル表色系について復習し、課題を完成させる(5h)						
4	表色系3：PCCSシステムの実用性と活用法。 [準備・課題]マンセルシステムとの差異を理解する(4h)						
5	表色系4：その他の表色系についての理解。ここまでの復習・理解度テスト。 [準備・課題]理解不足の事柄は十分に復習し、今後の学習に支障ないよう学習する(5h)						
6	色名：色名の構成方法と表示方法の学修。 [準備・課題]伝統的な色名をレポートにまとめる(4h)						
7	混色1：加法混色・減法混色についての基礎学修。 [準備・課題]学んだ内容の復習(3h)						
8	混色2：その他の混色について。 [準備・課題]混色の種類をレポートにまとめる(3h)						
9	対比：三属性による対比の数々と様々な効用について。 [準備・課題]対比例の制作(4h)						
10	同化：同化の効果と色彩心理について。 [準備・課題]同化例の制作(4h)						
11	色彩調和1：自然の中での色の見え方とその活用方法。ここまでの復習と理解度テスト。 [準備・課題]色彩調和例の制作(3h)						
12	色彩調和2：色相中心のカラー調和について。 [準備・課題]色相組み合わせの検討(3h)						
13	色彩調和3：トーン中心の配色について。 [準備・課題]理解不足部分の復習と基礎知識の確認(5h)						
14	[準備・課題]学んだ内容の復習(4h)						
15	色彩計画：日常的な色彩の使われ方から安全色彩まで。 [準備・課題]色と形で学んだ内容を総括して、レポートにまとめる(6h)						
時間外での学修	[準備・課題]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。						
受講学生へのメッセージ	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木曜日の16:20から17:30です。						

【DB】CG概論		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	ゲーム、アニメ、CM、映画、TV番組、テーマパーク。登場するキャラクター、カメラの知識、CG作りに役立つ知識を増やします。「CGクリエイター検定ベーシック」を解く力を身につけます。						
授業方法	はじめてのCG。「なるほど」を目指し、わかりやすく進みます。ゲーム、アニメ、デザイン等、作る場面を想定し、実際に作ってみます。CGソフトを使いながら、活きた知識として役立て、今後の制作、そして「CGクリエイター検定」を目指す際の、知識を増やします。						
到達目標	知識・理解	デッサン、色、タイポグラフィ、アニメーション、デジタルペイント、カメラ、3DCG、CGキャラクターのしくみを制作に用いることができる。			○		
	思考・判断・表現	作る観点から、知識を習得し、用いる場面が想定できる。			◎		
	技能	「CGクリエイター検定ベーシック」の出題範囲を解くことができる。			○		
	関心・意欲・態度	得た知識を、実際に使用できる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達指標との結びつきの強さ。					
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	小テスト		-	10	20	-	30
	課題提出		10	20	-	10	40
	学習意欲		10	-	-	20	30
	合計(点)		20	30	20	30	100
評価の特記事項	学習意欲「参加型の学修（CG作り方を実践）評価」、欠席減点、3分の1欠席規定適用。						
テキスト	『入門CGデザイン -CG制作の基礎- [改訂新版]』入門CGデザイン編集委員会 公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会) (2,700円) ISBN: ISBN978-4-903474-47-2						
参考書・教材	CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版] ※教室で閲覧可 (購入不用) デジタル映像表現 -CGによるアニメーション制作- [改訂新版] ※教室で閲覧可 (購入不用)						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	CG用途 (教材視聴)。 [準備・課題] ※以降各週、テキスト参考キーワード「ゲーム、アニメ、映画、VR、バーチャルキャラクター、テーマパーク、音楽PV、コンサート、CM、番組タイトル、報道、ドラマ、科学ドキュメンタリー、遊技機、建築、Web」(2h)						
2	デッサン (観察眼と描画力) がCG制作に役立つ (観察による制作、および遠近法)。 [準備・課題] テキスト参考「透視図法、空気遠近法」(16h)						
3	色が自在にあつかえる知識 (教材視聴、混色で目的の色を作る)。 [準備・課題] テキスト参考「加法混色 (光) 減法混色 (絵具)、色相、彩度、明度」(0.5h) デザインに役立つ視認性 (教材視聴)。 [準備・課題] テキスト参考「進出色 (暖、明、高彩度) 後退色 (寒、暗、低彩度)」(0.5h)						
4	アニメーションのしくみ (教材視聴)。 [準備・課題] テキスト参考「仮現運動、フレームレート、デフォルメ、ロトスコープ」(1h)						
5	マンガ、アニメ、ライトノベルのロゴタイプ。文字のデザイン (教材視聴、ロゴ作り)。 [準備・課題] 「欧 (セリフ、サンセリフ) 和 (明朝、ゴシック)、タイポグラフィ」(6h) 文章を美しく文字組みの知識 (文字組みを行う)。 [準備・課題] テキスト参考「禁則処理、ぶら下がり、ハイフネーション、カーニング」(1h)						
6	デジタルペイントのしくみ (教材視聴、デジタルの特徴把握)。 [準備・課題] テキスト参考「解像度、階調、ラスタ、ベクタ、アンチエイリアシング、ベジェ」(1h)						
7	本格的な撮影ができるカメラの知識 (教材視聴)。 [準備・課題] テキスト参考「露出 (ISO感度、絞り、F値の相関) 焦点距離、画角、被写界深度」(2h)						
8	キャラクターのテクスチャ、写真レタッチ、合成の知識 (教材視聴、加工)。 [準備・課題] テキスト参考「ヒストグラム、トーンカーブ」(6h)						
9	美しい印象をつくるライティングの知識 (教材視聴)。 [準備・課題] 「キー、フィル、バック」「ポイント、スポット、太陽、周囲」「コースティクス」(3h)						
10	リアルなCGをつくる質感のコツ (教材視聴、質感を作る)。 [準備・課題] テキスト参考「マテリアル (アンビエント、拡散、スペキュラ、透過、反射、SSS、ファール)」「マッピング (テクスチャ、ノーマル)」(5h)						
11	CGキャラクターを動かす知識 (教材視聴、キャラクターを動かす)。 [準備・課題] テキスト参考「スケルトン構造 (リギング、階層構造、IK、FK)、ブレンドシェイプ」「CGエフェクト (炎、水、雨、爆発、煙)」(4h)						
12	好きなアニメ、映画から、撮影編集を学ぶ (自宅鑑賞、好きなシーンを絵コンテにする反転授業)。 [準備・課題] テキスト参考「カメラワーク (パン、ティルト、ドリ、ズーム、フォーカス送り)」「アングル (ハイ、俯瞰、ロー、あおり、アイレベル、目高)」「フレーミング (ロング、フル、クローズアップ、ミディアム)」「モンタージュ、クレショフ効果」(8h)						
13	映画のCG合成、背景ペイントのしくみを知る (教材視聴)。 [準備・課題] テキスト参考「ブルーバック、グリーンバック、マッドペイント」(2h)						
14	ゲーム、アニメ、映画、各3DCGの違い (教材視聴)。 [準備・課題] 「トゥーン、フォトリアル、フィジカルベースド、リアルタイムCG」(0.5h)						
15	作品の使用素材、クライアントへ納品、アップロードする際の知識、考察 (問題解決学習)。 [準備・課題] テキスト参考「非圧縮、可逆、非可逆、コーデック」「著作権産権、著作者人格権、無方式主義」(1h)						
時間外での学修	制作に活かし、役立つ実感から、知識が使える力になります。						
受講学生へのメッセージ	ゲーム、アニメ、映画、キャラクターCGや作品を作るときに役立つ知識が、手に入ります。「CGクリエイター検定」は、CG作りへ興味を持ち、ソフトを使ってみると、解きやすくなる出題傾向です。対応ソフトMAYA (学生無料) が、自宅でも使用できます。オフィスアワーは授業後、教室または研究室です。						

【DS】マンガ学		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	講義	30時間	
教員	檀 朋美					
資格・制限等	コミックイラストレーションコース選択必修・マンガコース必修					
実務家教員						
授業内容	マンガに類似した表現は、実は世界中に存在する。しかし何故、今の日本のマンガがグローバルに展開しているのか。その問いに答えるため、現在のマンガ文化を歴史・変遷・社会・産業・市場などの視点から多面的に考察する。					
授業方法	基本的には講義形式でおこなう。毎回必ず、コメントシートに授業内容へ自分なりの考えや質問を提出する。学期末には、一人ずつ10分程度のプレゼンテーションも行ってもらい、質疑応答の場を設ける。知識を吸収するだけでなく、考え、伝えることにも重点を置き、主体的な問題解決学習を行う。					
到達目標	知識・理解	社会における「マンガ」のあり方を多面的に理解することができる。			◎	
	思考・判断・表現	授業から得た知識によって、レポートやコメントシートで、自分の考えを発表し、討論することができると同時に、柔軟な思考力を身につけることができる。			◎	
	技能	マンガの歴史的背景や現在の社会的受容のあり方を理解することで、自らの表現活動に繋げることができる。			○	
	関心・意欲・態度	授業を通して、自分の考えを具体的・論理的に発信し、主体的な問題意識を身につけることができる。			○	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	期末試験	25	15	10	-	50
	コメントシート	-	10	5	5	20
	プレゼンテーション	10	5	5	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	35	30	20	15	100
評価の特記事項	欠席は減点し、3分の1以上欠席した学生に単位を与えない。プレゼンテーションは必ず行い、期末試験も必ず受験すること。期末試験は、事前に試験問題を告知し、資料等の持ち込みも全て許可する（論述試験である）。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は適宜配布する。 参考資料：竹内オサム・西原麻里 編著『マンガ文化 55のキーワード』ミネルヴァ書房、2016年					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業のねらいと進め方 [準備・課題] 「マンガについて知っていること、知りたいこと」を自分なりに考えをまとめ。調査しておく(4h)					
2	マンガの表現・名称の歴史と変遷 [準備・課題] 学習した内容の復習 (3h)					
3	手塚治虫の登場とその存在意義 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
4	劇画と少年誌の誕生・発展・ジャンルの多様化 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
5	少女マンガの成立とその背景 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
6	少女マンガの隆盛と表現 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
7	少年愛、BL文化の誕生と発展 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
8	マンガの流通と産業 製作システムと著作権 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
9	マンガで描かれるテーマの多様化と社会現象 [準備・課題] ここでまで学習してきた内容において、異議やさらなる疑問の整理 (2.5h) 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h)					
10	マンガ同人誌やオタク、マンガを取り巻く社会の変化 [準備・課題] ここでまで学習してきた内容において、異議やさらなる疑問の調査、整理 (2.5h) 配布したテキストの熟読と疑問点の整理 (2.5h)					
11	マンガを取り巻く社会的問題、表現規制問題 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
12	マンガとグローバル化 海外と日本のマンガ文化の比較 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
13	エッセイや学習マンガからみるマンガ表現の可能性、多様なジャンルの横断 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
14	メディアとマンガ マンガと音楽、ゲーム、そしてインターネット [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の調査、整理 (2.5h) 学習した内容の復習 (1.5h)					
15	プレゼンテーション [準備・課題] ここでまで学習してきた内容において、異議やさらなる疑問の整理 (3h) 、プレゼンテーション発表のための調査、パワーポイント等の作成					
時間外での学修	授業への参加・復習を通じて、マンガの技術の習得やマンガを楽しむことと同時に、それ以外の多面的視点を自覚的に意識し、マンガ創作に実践的に応用する。					
受講学生へのメッセージ	身近な存在であるマンガについて、その歴史や変遷、受容のされ方を理解し、何故そうなったのか、どうして現在こうなのか、自分なりに考え、それをまとめる力を養って下さい。考えるだけでなく、それを言葉にして発信することを経験し、今後の人生に役立てて下さい。 オフィスアワーは非常勤講師控室で毎回授業終了後です。					

【DB】描写基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	山田 純二					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	絵画造形教室経営 20年					
授業内容	デッサン力はいろいろなジャンルにおいて必要なものと考えます。物を見て描く事を徹底する。繰り返し繰り返しデッサンを続ければ、必ず身につくものと思います。集中して授業にあたってください。					
授業方法	演習					
到達目標	知識・理解	モチーフの特性、素材、質感を理解する。			○	
	思考・判断・表現	どうすればモチーフの持ち味を出すことができるかを探ってみる。			○	
	技能	モチーフをよく見て描けたか。質感、立体感はでたか。			◎	
	関心・意欲・態度	一枚の作品を最後まで粘り強く描くことができたか。			○	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品評価	20	20	40	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計(点)	20	20	40	20	100
評価の特記事項	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	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	デッサンについて 鉛筆、練り消しゴム、カッターの使い方 自分で課題を決め描いてみる [準備、課題]学んだ内容の考察(4h)					
2	グラデーションを描く 階調表現について [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
3	幾何形体を描く 形・調子について [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
4	静物(単体)を描く 形の特徴を捉える・質感を捉える為の観察・調査 [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
5	静物(3点程)の構成画を描く 良い構図の考察及び討論 [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
6	静物(3点程)の構成画を描く 量感を捉える [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
7	静物(3点程)の構成画を描く 位置関係を捉える 作品完成、 [準備、課題]「静物の構成画を描く」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(3h)				発表・講評	
8	写真模写を描く 2次元表現からの転写体験 [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
9	写真模写を描く // 自分で課題を決め、制作してみる [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
10	手を描く 構成を考える・生命感を捉える [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
11	細密描写 徹底した描き込み [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
12	細密描写 // 自分で課題を決め、制作してみる [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
13	顔を描く 正中線・傾きを捉える [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
14	顔を描く 各部のバランスを再確認する [準備、課題]学んだ内容の考察(3h)				講評	
15	顔を描く // 自分で課題を調査し、制作してみる [準備、課題]「顔をかく」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(4h)				発表・講評	
時間外での学修	デッサンは描けばうまくなります。数多く描くことを大切に思ってください。目標を持ち、たとえば一日一枚デッサンを描く、次の日、また描く。そして、その次の日も…そんな目標を立ててなんでも描いてみる。つまり、デッサンは何枚とは言えないが枚数であったり、量が必要であると思います。					
受講学生へのメッセージ	物を良く見てください。そして、感ずることが一番美しく表現出来ます。デッサンについて一緒に考えてみよう。 オフィスアワーは授業後、教室で行います。					

【DB】 クロッキー基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	画家 26年						
授業内容	モデルを使って短時間でのクロッキー描写。裸婦モデルを使い人体の形体、人間の情感表現。線描による表現が主だが、時間のある学生は陰影表現も行う。固定ポーズだけでなく「ムービング」といってモデルにゆっくり動いてもらい、それを描写する。また、裸婦だけでなくモデルに「コスチューム」を着て貰い、着衣のクロッキーも体験する。基本的に20分間モデルにポーズをしてもらい学生は時間内に描写をする。10分の休憩の中で学生は修正をし、制作をする。また10分、5分、3分など描写時間を変え、短時間での観察力と描写力の向上も図る。						
授業方法	演習 鉛筆とクロッキー帳を使用して、クロッキー制作をします。また、作品鑑賞を通じて、クロッキー表現の豊かさや深さについて学びます。						
到達目標	知識・理解	複雑な形、動き、繋がり等、人体の持っている機能、要素を理解する。			○		
	思考・判断・表現	人体の形、プロポーション、バランスなど捉えて描写できる。			◎		
	技能	モデルの肌質、魅力的な線を作品に表現できる。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。			◎		
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。			○		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		10	20	30	-	60
	コンセプトシート		10	10	-	10	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とコンセプトシートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
テキスト							
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	クロッキーについての説明 参考作品について [課題]：作品鑑賞から学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
2	20分間のクロッキー描写 形について プロポーション 10分間の修正 [課題]：形 プロポーションについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
3	20分間のクロッキー描写 形について ムーブマン 10分間の修正 [課題]：形 ムーブマンについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
4	20分間のクロッキー描写 形について バランス 10分間の修正 [課題]：形 バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
5	20分間のクロッキー描写 形について 量感 10分間の修正 [課題]：形 量感について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
6	20分間のクロッキー描写 コスチュームを描く 10分間の修正 [課題]：コスチューム描写について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
7	20分間のクロッキー描写 コスチュームを描く 10分間の修正 [課題]：コスチューム描写について再考し、学んだ内容を、レポートにまとめる。(1h)						
8	20分間のクロッキー描写 ムービングを描く 10分間の修正 [課題]：ムービングについて再考し、学んだ内容を、レポートにまとめる。(1h)						
9	20分間のクロッキー描写 ムービングを描く 10分間の修正 [課題]：ムービングについて再考し、学んだ内容を、レポートにまとめる。(1h)						
10	10分間のクロッキー描写 素早く、的確に捉える 5分間の修正 [課題]：素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h)						
11	5分間のクロッキー描写 生き生きとした線で 5分間の修正 [課題]：生き生きとした線について考察した内容を、レポートにまとめる。(1h)						
12	20分間のクロッキー描写 感情表現について 10分間の修正 [課題]：感情表現について考察した内容を、レポートにまとめる。(1h)						
13	20分間のクロッキー描写 感情表現について 10分間の修正 [課題]：感情表現について再考した内容を、レポートにまとめる。(1h)						
14	20分間のクロッキー描写 作品を制作する 10分間の修正 [課題]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)						
15	20分間のクロッキー描写 作品を制作する 10分間の修正 [課題]：クロッキー描写として作品を制作する上で、学んだ内容を、レポートにまとめる。(1h)						
時間外での学修	[課題]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。						
受講学生へのメッセージ	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木曜日の16:20から17:30です。						

【DB】水彩画基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	金田 典子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	慣れ親しんだ水彩の基礎から学び、静物や風景等を描きます。透明水彩は混色だけでなく色を重ねて深みを出します。水彩画の技法のみならず色彩表現の多様性を学びましょう。						
授業方法	水彩絵の具を使用して課題実習（作品制作） 講習会では完成した作品のプレゼンテーションを行い、それぞれの作品を鑑賞、感想を話し合います。						
到達目標	知識・理解	水彩表現の特性、色彩の知識を理解できる。			○		
	思考・判断・表現	明暗を使い立体感が出せるように対象を観察し、適切な絵画的表現ができる。			◎		
	技能	水彩の混色、重ね、ぼかし等の技法を学びながら、目的にあった技法を駆使して作品を完成させる。			◎		
	関心・意欲・態度	絵画に関心を持ち、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	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	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(点)		15	35	30	20	100
評価の特記事項	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	『						
参考書・教材	なし						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	水彩画とは：淡彩、水彩、着彩についての違いを学ぶ。 [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	淡彩画を描く①：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ1 [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	淡彩画を描く②：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ2 [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	混色について学ぶ：絵の具と水を使い濃淡、混色の技法を学ぶ。 [準備・課題] 混色について絵の具を使い色相環を作りましょう (1h)						
5	色づくり、立体感を学ぶ：重ねる、混ぜる、陰影を付ける技法を学ぶ。 [準備・課題] 画集等で水彩作品を鑑賞しましょう (1h)						
6	水彩画を描く①：デッサンをして水彩画を描く。モチーフ1 [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)						
7	水彩画を描く②：組み合わせたモチーフで作品を描く。モチーフ2 [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	水彩画を描く③：前週に続き作品を描く。モチーフ2 [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	風景画を描く①：パースの取り方、遠近法を学び風景をスケッチする。 [準備・課題] 身近な風景の鉛筆スケッチをしましょう (2h)						
10	風景画を描く②：鉛筆、ペン等で風景をスケッチする。 [準備・課題] 身近な建物の鉛筆スケッチをしましょう (2h)						
11	風景画を描く③：スケッチに着彩をする。 [準備・課題] スケッチの着彩を完成させましょう (1h)						
12	小作品を描く：和紙、はがき等、素材の違った紙に描く。 [準備・課題] 絵手紙等の資料を集め、作品を鑑賞しましょう (1h)						
13	色紙に描く①：色紙を使った作品づくりの下描きをする。 [準備・課題] 図書館の画集の中から色紙等に参考となる作品を鑑賞しましょう (1h)						
14	色紙に描く②：色紙を使って作品を制作する。グループ毎に作品を鑑賞し、講評をする。 [準備・課題] 色紙の作品を完成させましょう (1h)						
15	作品鑑賞：講習会を行う。それぞれが制作した作品のプレゼンテーションを行い、お互いの感想を話し合います。水彩画を学んだ成果として、色彩、技法、表現方法等をレポートにまとめます。 [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)						
時間外での学修	授業時間内に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	身近な画材の水彩ですが、いざ作品を描いてみると難しいものです。基礎から学び、静物画、スケッチの着彩、色紙等の水彩画作品を完成しましょう。 オフィスアワーは講義中（休憩時間）、講義後の教室です。						



【DB】 ビジネス情報演習(1年次生)		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	中村 親也						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	株式会社アマナ5年(20世紀フォックス映画への出向含む)						
授業内容	大学や企業で一般的に使われている文書ソフトや表計算ソフト、プレゼンテーションソフトの基本スキルの習得から応用スキルを習得し、社会に必要な応用力を養うことを目標とします。本演習では、パソコンの基本操作ができることの勝目になるP検の資格取得を目指す。						
授業方法	本演習では、試験対策だけでなく、より幅広いパソコン操作を理解し、就職に活用できる技術習得を目指す。メールを使った文章のやり取りや、スライドを使った発表を行い、対話的な学びを促す。また、Web教材を活用し、資格取得を目指すことで、振り返りや自主的な学びを行う。						
到達目標	知識・理解	基本操作ができる。			◎		
	思考・判断・表現	適切な編集作業ができる。			◎		
	技能	自分の力で課題を解決できる。			◎		
	関心・意欲・態度	積極的に授業に参加し、テキストを進めることができる。			△		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	自己評価		20	-	-	-	20
	課題提出		-	20	20	-	40
	受講態度		-	-	-	10	10
	小テスト		10	10	10	-	30
合計(点)		30	30	30	10	100	
評価の特記事項	資格取得ができた場合、成績に考慮します。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス、P件について(授業の内容と資格取得までのプロセスを学ぶ) [準備・課題]P検模擬問題をやってください。(2h)						
2	コンピュータ知識1(コンピュータの歴史、コンピュータの構成を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
3	コンピュータ知識2(コンピュータの種類と構成を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
4	コンピュータ知識3(記憶装置、周辺装置、記録メディアを学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
5	コンピュータ知識4(情報量、情報の単位を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
6	コンピュータ知識5(二進法、16進法 メディアの表現を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
7	コンピュータ知識6(メディアの表現(画像、音声、動画)などを学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
8	コンピュータ知識7(基本ソフトウェア、ユーザインターフェース、ファイル管理を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
9	コンピュータ知識8(応用ソフト、プログラム言語、プログラム開発を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
10	コンピュータ知識9(フローチャート、アルゴリズム、情報解決問題を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
11	情報通信ネットワーク1(LANの構成、目的、インターネットの技術を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
12	情報通信ネットワーク2(インターネットの歴史、インターネットの技術、インターネットの仕組みを学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
13	情報通信ネットワーク3(様々なサーバーの役割、WWWの仕組み、メールの仕組み、様々なクラウドサービスを学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
14	情報モラルと情報セキュリティ1(ウイルス対策、セキュリティ対策を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
15	情報モラルと情報セキュリティ2(情報倫理、個人情報保護、知的財産権等を学ぶ) [準備・課題]復習・練習問題、小テストの実施(2h)						
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようにしましょう。授業の進行具合を見て、課題を出します。課題は全て提出してください。						
受講学生へのメッセージ	どんな職種でも、必須のスキルになります。キーボード操作に慣れていない人やパソコンが苦手などと持っている人は、この機会に覚えてみてください。自ら進んで学習できる人が望ましいです。オフィスアワーは、授業終了後、教室内にて対応します。						

【DS】ビジュアルリテラシー		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	グラフィックデザイナー 27年						
授業内容	ビジュアルリテラシーとは、ビジュアルを使って、考えを伝えたり、受け取ったりする力のことです。この授業では、「可視化する力」と「メディアリテラシー」について学修します。情報を主体的に読解し、メディアで扱われる図表現、写真、アニメーション表現の特性を理解し、作品制作を通じてリテラシー能力育成の一助を目指します。						
授業方法	演習 様々なメディアでの表現活動を通じて、作品を制作し、表現上の特性を体感する。						
到達目標	知識・理解	絵画組成、色彩構成、ピクトグラム、写真、アニメーション制作の基礎知識について理解する。	◎				
	思考・判断・表現	絵画組成、色彩構成、ピクトグラム、写真、アニメーションそれぞれの特性を理解し、表現を工夫することができる。	◎				
	技能	絵画組成、色彩構成において絵具の扱いを適切にできる。またピクトグラムを用いた表現と写真、アニメーションにおいては、必要なソフトの基本操作が適切にできる。	△				
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。	△				
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		20	20	10	-	50
	レポート		30	10	-	-	40
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		50	30	10	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
テキスト							
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	絵画組成演習① マチエール体験1/2 [課題]：マチエールについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
2	絵画組成演習② マチエール体験2/2 [課題]：マチエールについて学んだ内容を復習し、作品を制作する。(1-3h)						
3	色彩構成演習① 色の基礎 [課題]：色の基礎について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
4	色彩構成演習② トーンと配色の理解 [課題]：トーンと配色について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
5	ピクトグラム演習① 関係・ワッペン [課題]：関係・ワッペンについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
6	ピクトグラム演習② ピクトグラム [課題]：ピクトグラムについて学んだ内容をレポートにまとめ、ピクトグラムを制作する。(1-3h)						
7	写真撮影演習① 撮影基礎の解説 [課題]：撮影基礎について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
8	写真撮影演習② 撮影 [課題]：写真撮影をする。(1-3h)						
9	写真撮影演習③ レタッチ1/2 [課題]：レタッチについて学んだ内容をレポートにまとめ、レタッチを施した写真作品を制作する。(1-3h)						
10	写真撮影演習③ レタッチ2/2 [課題]：レタッチを施した写真作品を制作する。(1-3h)						
11	アニメーション演習① 線画・色トレス [課題]：線画・色トレスについて学んだ内容をレポートにまとめ、アニメーションを制作する。(1-3h)						
12	アニメーション演習② 彩色 [課題]：彩色について学んだ内容をレポートにまとめ、アニメーションを制作する。(1-3h)						
13	アニメーション演習③ 背景book1/3 [課題]：背景bookについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
14	アニメーション演習④ 背景book2/3 [課題]：背景bookについて学んだ内容を復習し、アニメーションを制作する。(1-3h)						
15	アニメーション演習④ 背景book3/3 [課題]：アニメーションを制作する。(1-3h)						
時間外での学修	[課題]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。						
受講学生へのメッセージ	可視化の力を身につけるためにクリエイターによって表現されたデザインを観察してみよう。それと、メディアリテラシー能力向上のために、メディアが伝える価値観等をそのまま受け入れるのではなく、主体的に読解する力を身につけることを意識し、メディアと向き合ってみよう。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木曜日の16:20から17:30です。						

【DA】セルフポートレート		デザイン美術学科		1年後期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	グラフィックデザイナー 27年						
授業内容	セルフポートレートでは、ポートフォリオを制作します。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。同時に就職を希望する業界や業種の調査を行います。業界の様子、業種の業務内容や必要なスキルなどを調べます。調べた内容から必要とされる人材像を探り、自身のアピールポイントの表現方法の考察を文章や写真、図版などを組み合わせて行います。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。						
授業方法	演習 業界や業種、そして企業や職種等について「調査」し、必要とされる人材像を探ります。そして自己分析を通じて、セルフプロデュースを行い、自身の魅力が表現できることを目指してポートフォリオを制作します。						
到達目標	知識・理解	「情報デザインのフローとポイント」「DTPの基本（文字、写真、図）」について、基本的な知識を理解できる。			○		
	思考・判断・表現	コンセプトと演出方法を結び付けて、文章や写真、図版などを組み合わせて表現することができる。			◎		
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した表現ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。			△		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	ポートフォリオ		10	20	30	-	60
	調査とまとめ		10	20	-	-	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	40	30	10	100
評価の特記事項	評価は、主にポートフォリオと調査報告書において行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、ポートフォリオと調査報告書は、必ず提出してください。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
テキスト							
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	セルフポートレート概論・アイデア活動1（ラフ案考察1/2）コンセプトシート制作。個別対応：調査、内容の確認等 [課題]：コンセプトシートの制作。（1-2h）						
2	アイデア活動2（ラフ案考察2/2）コンセプトシート制作の続きをし、完成を目指す。個別対応：調査内容の確認等 [課題]：調査内容を、コンセプトシートにまとめる。（1-2h）						
3	コンセプト活動1/3・写真撮影1/2 カメラについて・照明について。個別対応：調査内容の確認等 [課題]：写真撮影について学んだ内容を復習する。（1-2h）						
4	コンセプト活動2/3・写真撮影2/2 撮影続き。個別対応：調査内容の確認等 [課題]：調査内容をまとめ、作品リストの作成をする。（1-2h）						
5	コンセプト活動3/3・スキャニング/データ管理について。以後、個別対応は進捗確認と状況に応じた指導 [課題]：データ管理について学んだ内容を反映し、作品リストを作成する。（1-2h）						
6	作品リスト作成 Photoshop活用① 写真加工・基本オペレーション [課題]：写真加工について学んだ内容を復習し、作品リストを作成する。（1-2h）						
7	作品リスト作成 Photoshop活用② 写真加工続き 作品リスト作成の続きをし、完成を目指す。 [課題]：作品リストの完成をする。（1-2h）						
8	構成案立案1/2 掲載作品の選別をする。 [課題]：構成案立案について指導を受けた内容を復習し、掲載作品の選別をする。（1-2h）						
9	構成案立案2/2 構成決定を目指す。 [課題]：ページ構成案を作成する。（1-2h）						
10	レイアウト1/5（グリッドシステムの説明・レイアウト立案）自己PR文作成1/4 ソフトは、IllustratorもしくはPhotoshopもしくはWordを使用します。 [課題]：レイアウトについて学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作する。（1-2h）						
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]：自己PR文作成のポイントについて学んだ内容を復習し、解説文の作成をする。（1-2h）						
12	レイアウト3/5（デザイン素材作成1/2）自己PR文作成3/4 [課題]：自己PR文の作成をする。（1-2h）						
13	レイアウト4/5（デザイン素材作成2/2）自己PR文作成4/4 [課題]：自己PR文の作成をする。デザイン素材の制作をする（1-2h）						
14	レイアウト5/5 文字・写真・図の素材を組み合わせ、データ加工の完成を目指す。 [課題]：レイアウトについて学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作をする。（1-2h）						
15	PDF変換 印刷 ファイリングの解説 PDFデータへの変換をし、データ提出の準備をする。 [課題]：この科目で学んだ内容を復習し、コンセプトシートに反映させ、ポートフォリオはデータ変換する。（1-2h）						
時間外での学修	[課題]として示した内容を、（ ）の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室（D305）へどうぞ。						
受講学生へのメッセージ	ポートフォリオ制作を通じて、将来構成や実現に向けての計画の精度を上げていきましょう。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木曜日の16：20から17：30です。						

【DS】ヒーリングアート(1年次生)		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	造形美術・デザイン・コミックイラストレーションコース選択必修					
実務家教員	画家 26年					
授業内容	「癒しの表現」をテーマに作品を制作しプレゼンテーションを行います。公共の空間を心地よい空間にするために、「癒し」をテーマに、どんな表現をするとよいかを考えて制作します。CGを用いて実際の空間に制作した作品を設置したシュミレーション画像を作成し、制作のねらいと表現についてプレゼンテーションを行います。表現は、イラスト、絵画、立体、映像、アニメーション等、自由です。テーマに基づいた表現演出の獲得を目指します。					
授業方法	演習 「調査」「問題点抽出」「要因分析」「対策立案」とコンセプトワークを通じて、あるべき姿を模索し、理想の世界観を実現するための問題解決学習を行う。					
到達目標	知識・理解	情報リテラシーについて理解できる。			○	
	思考・判断・表現	コンセプトと演出方法を結び付けて、表現することができる。			◎	
	技能	コンセプトに基づいた演出技法を提案し、表現できる			◎	
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。			△	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品	10	20	30	-	60
	コンセプトワーク	10	10	-	-	20
	プレゼンテーション	5	10	-	-	15
	受講態度	-	-	-	5	5
合計(点)	25	40	30	5	100	
評価の特記事項	評価は、主に作品とコンセプトワークシートとプレゼンテーションにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。					
テキスト						
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	ヒーリングアート概論 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]：情報リテラシーについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(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。 【作品制作】コンセプト立案。 [課題]：情報とモラルについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					
3	情報の収集と整理(1) 調査の考え方や方法について理解する。 【作品制作】情報の収集と整理。 [課題]：調査の考え方や方法について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(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。 【作品制作】情報の収集と整理。 [課題]：調査の分析と整理について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(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。 【作品制作】アイデアワーク。 [課題]：問題の捉え方や解決の手順について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					
6	問題点抽出・対策立案について① 問題解決手法について理解する。 【作品制作】アイデアワーク。 [課題]：問題解決手法について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					
7	問題点抽出・対策立案について② コンセプト立案 【作品制作】コンセプト立案。 [課題]：コンセプト立案について学んだ内容を復習し、コンセプトシートにまとめる。(2h)					
8	情報の構造化について① 情報の構造の捉え方について理解する。 【作品制作】イメージ作画。 [課題]：情報の構造の捉え方について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					
9	情報の構造化について② 【作品制作】イメージ作画。 [課題]：イメージ画の制作。(2h)					
10	情報の構造化について③ 【作品制作】イメージ作画。 [課題]：情報の構造化について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					
11	表現の種類について① 情報表現の手法について理解する。 【作品制作】情報表現の手法検討。イメージ作画。 [課題]：情報表現の手法について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					
12	表現の種類について② 【作品制作】全体構成の決定。イメージ作画。 [課題]：イメージ画の制作。(2h)					
13	表現の種類について③ レイアウトチェック 【作品制作】イメージ作画。 [課題]：学んだ内容を復習し、イメージ画を制作。(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。 【作品制作】イメージ作画。プレゼン準備。 [課題]：プレゼンテーションについて学んだ内容を復習し、発表準備をする。(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。 【作品制作】イメージ作画完成提出。プレゼン準備。 [課題]：評価とフィードバックについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)					

時間外での学修	[課題]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室 (D305) へどうぞ。
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考察してみましょう。 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木曜日の16:20から17:30です。

【DB】 フィギュア入門		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	粘土で、本物そっくりに作る（模刻）。好きなお菓子を選び、美味しく見えるように造形します。次に粘土で、好きなキャラクター、またはオリジナルキャラクターを立体で作ります。CGでキャラクター部品を作り、3Dプリンターで実物にする方法も学びます。粘土とCG、双方の造形を知ることで、視点が広がります。						
授業方法	粘土や、手軽なCGを使った造形制作。粘土選び、作り方、そして3Dプリントを、わかりやすく解説します。キャラクターを原作から立体におこす制作は、ゲームや映画、アニメ表現力につながります。そっくりに作るためには、観察がとても大切です。今後、ゲームキャラクターやCG作りにも役立つ、造形表現、はじめの一歩です。						
到達目標	知識・理解	「そっくり」に作るかなめ「そのものらしさ」がわかる。			○		
	思考・判断・表現	特徴を、立体的に表現することができる。			○		
	技能	観察し特徴をつかむことができる。			◎		
	関心・意欲・態度	繊細に観察、造形、着色し、魅力的に仕上げる努力ができる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達指標との結びつきの強さ。					
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		10	10	20	10	50
	自己評価		-	-	-	10	10
	発表（作品の説明）		5	5	-	10	20
	制作意欲		-	-	10	10	20
合計(点)		15	15	30	40	100	
評価の特記事項	自己評価「制作の自己評価」、制作意欲「制作進展を評価」、欠席減点、3分の1欠席規定適用。						
テキスト	制作に沿い適宜参考書籍を紹介。						
参考書・教材	制作参考資料を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	そっくりに作るお菓子選び（模刻制作）作例。 粘土の選択（石粉粘土）、スパチュラ（粘土細工へら）、アクリル絵具の色作り、筆選び。 [準備・課題] 道具、作りたいお菓子探し（パッケージも残し使用）。(2h)						
2	お菓子を粘土でそっくりに作る、第1回目の制作。 実物の観察をくりかえし、似せるポイントをみつける。食べてしまいそうなほど、細部まで作りこむ。 [準備・課題] 実物のように見える工夫。(2h)						
3	お菓子を粘土でそっくりに作る、第2回目の制作。 乾燥、凹凸の足し引き、曲面（ヤスリ掛け）。 [準備・課題] 実物のように見える工夫。(2h)						
4	お菓子を粘土でそっくりに作る、第3回目の制作。 着色、マスキング。 [準備・課題] 実物のように見える工夫。(2h)						
5	お菓子の模刻、作品紹介（発表）。 [準備・課題] 写真を撮る。(2h)						
6	キャラクターを立体で作る、第1回目の制作。 原作やスケッチから、キャラクターの正面、側面、上面、背面をイメージ（資料作り）。 [準備・課題] キャクターの資料集め。(2h)						
7	キャラクターを立体で作る、第2回目の制作。 粘土でキャラクターの顔や特徴ある部分を試作。 [準備・課題] 制作。(2h)						
8	キャラクターを立体で作る、第3回目の制作。 キャラクタープロポーション（身体バランス）、関節（針金で連結）。 [準備・課題] 制作。(2h)						
9	キャラクターを立体で作る、第4回目の制作。 キャラクターのポーズ作り（針金がむき出しの関節部を曲げる）。 [準備・課題] 制作。(2h)						
10	キャラクターを立体で作る、第5回目の制作。 キャラクターの体幹、四肢、関節へ粘土の盛り割り。 [準備・課題] 制作。(2h)						
11	キャラクターを立体で作る、第6回目の制作。 作業用に切り離し、部品化。 [準備・課題] 制作。(2h)						
12	制作中のキャラクターフィギュア（発表）。 [準備・課題] 写真を撮る。(2h)						
13	CGスカルプト（粘土風制作）。 [準備・課題] 制作。(2h)						
14	CGモデリング（折紙風制作）。 [準備・課題] 制作。(2h)						
15	3Dプリント（CGを実物にする制作手順）。プリント材料、サイズ、厚み、細部。 [準備・課題] 3Dプリント用のCG制作。(2h)						
時間外での学修	3Dプリントは、出力サービス（外部）、3Dプリンター（家庭用）等で立体プリントできる元になるCG作りまでを行います。使用するCGソフトMAYA（学生無料）自宅でも使用できます。						
受講学生へのメッセージ	楽しくなる題材選び大切です。作りながら粘土や道具に慣れ、試行錯誤しながら作ってみましょう。オフィスアワーは授業後に教室、または研究室です。						

【DB】 3DCG基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	造形美術・デザイン・コミックイラストレーションコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	ゲーム、映画、TV番組、アニメ作りに使われる3DCG。迫力ある、その作り方を手に入れ「自分にも作れた」楽しい感覚を大切にします。簡単なCGキャラクターを作ります。最新の3DCGが身近になり、CGって凄い、そんな感じるチャンスです。						
授業方法	はじめての3DCG。作るコツを大切に、わかりやすく制作を進めていきます。(使用ソフト「MAYA」学生無料、自宅でも学習用で使用可)						
到達目標	知識・理解	CGキャラクターをどのように作るか、3DCGの作り方がわかる。			○		
	思考・判断・表現	日頃の観察力を、3DCG作りに役立て、作る対象の特徴をつかんでいる。			○		
	技能	ゲーム、アニメ、映画で使われるCGソフト「MAYA」を用い、「作品が良くなる」作り方を考えることができる。			◎		
	関心・意欲・態度	キャラクターの完成度を上げる主体的な制作ができる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達指標との結びつきの強さ。					
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		20	20	10	20	70
	自己評価		-	-	-	10	10
	学習意欲		-	-	20	-	20
	合計(点)		20	20	30	30	100
評価の特記事項	自己評価「制作の自己評価」、学習意欲「制作工程の評価」、欠席減点、3分の1欠席規定適用。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 (同じ書籍を使用する科目「3DCG基礎」「3DCG」「デジタルキャラクター」「モデリング」)						
参考書・教材	必要な教材は授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ゲーム、映画、アニメの教材視聴し、CGの使われ方をつかむ。 [準備・課題]ゲーム、映画、アニメ作品のCGに着目した鑑賞。(2h) ※各週次回活用						
2	ゲームキャラクターの作り方。教材視聴から制作の流れをつかむ。 [準備・課題]ゲームキャラクター工程のわからないところを質問(1h)						
3	アニメキャラクターの教材視聴から3DCGの使われ方をつかむ。 [準備・課題]アニメキャラクターの3DCG作りをつかむ。(1h)						
4	映画の背景、人物CGの教材視聴から作り方をつかむ。 [準備・課題]CG背景、人物を意識して映画を鑑賞。(1h~2h)						
5	作りたい形を簡単な手順で作る。制作工程を工夫し、時間、集中力の温存につなげる。 [準備・課題]好きな形を作ってみる。(1h)						
6	金属、ガラス、皮膚、質感の特徴をつかみ、表現する制作。 [準備・課題]好きな質感を作ってみる。(1h)						
7	「自然な光、空気感」先進的な技術を使い、自然でリアルに仕上げる制作。 [準備・課題]簡単なテーマを選び、5~7で作る(1h~4h)						
8	キャラクターの作り方1「胴体」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作1(3h) ※以降、段階的にキャラクター作り。						
9	キャラクターの作り方2「手、足」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作2(3h)						
10	キャラクターの作り方3「顔、髪」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作3(3h)						
11	キャラクターの作り方4「衣装」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作4(3h)						
12	キャラクターの色塗り1「ペイントするためモデル表面をならべる」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作5(3h)						
13	キャラクターの色塗り2「ペイント」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作6(3h~8h)						
14	キャラクターの動かし方「動きのあるポーズ」制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作7(2h)						
15	キャラクターのライティング制作。 [準備・課題]3DCGキャラクターの制作8(2h)						
時間外での学修	授業では簡単なキャラクターを作ります。その先にある高密度キャラクターを作る意欲、作り方の質問大歓迎です。その積み重ねがプロへの入り口を近づけます。						
受講学生へのメッセージ	もっと作ってみたい気持ち、わからないところの質問、とても大切です。オフィスアワーは授業後に教室、または研究室です。						

【DB】セラミックス体験(1年次生)		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	植田 努					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	彫刻家20年（彫塑、ブロンズ、テラコッタ、乾漆）					
授業内容	陶器、陶彫制作の体験の中で、形、色合いも含め、様々なアイデアを生み出し立体表現力を養うことを目的とします。陶芸用粘土で、自由に、楽しくしっかりと制作できることを体験してください。					
授業方法	平面でデザインしたものを発想と構成力を使い、どのように立体に置き換え表現したか。グループワーク、プレゼンテーションを通してその経過を発表する。					
到達目標	知識・理解	素材の性質に慣れ、自由な発想で研究できる。			○	
	思考・判断・表現	何を作るのかを明確にし、それを形に表現することができる。			○	
	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。			◎	
	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	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品評価	20	20	30	-	70
	制作姿勢	-	-	-	30	30
	合計(点)	20	20	30	30	100
評価の特記事項	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	『					
参考書・教材	古代、近代、現代の彫刻作品、工芸作品					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業について概要説明 オリジナル招き猫の制作にあたりアイデアスケッチ 制作内容のプレゼンテーション [準備、課題]アイデアスケッチ完成と次回授業への考察(2h)					
2	制作Ⅰ オリジナル招き猫制作①(モチーフの特性を理解し、アイデアを出しながら制作) 制作経過のグループワーク [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
3	制作Ⅰ オリジナル招き猫制作②(モチーフの特性を理解し、アイデアを出しながら制作) 制作経過のグループワーク [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
4	制作Ⅰ オリジナル招き猫制作③(モチーフの特性を理解し、アイデアを出しながら制作) 完成作品のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回作品のアイデアスケッチ(2h)					
5	制作Ⅱ 野菜、果物、自然物の制作①(モチーフの特性を理解し、写実的に表現する) 制作内容のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
6	制作Ⅱ 野菜、果物、自然物の制作②(モチーフの特性を理解し、写実的に表現する) 制作経過のグループワーク [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
7	制作Ⅱ 野菜、果物、自然物の制作③(モチーフの特性を理解し、写実的に表現する) 完成作品のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回絵付け、釉薬についての考察(2h)					
8	制作ⅠⅡの下絵付け(制作ⅠⅡの作品を素焼きした後、下絵付け、釉薬を施し焼成) [準備、課題]制作工程の確認及び次回作品のアイデアスケッチ(2h)					
9	制作Ⅲ 立体作品自由制作①(今までの知識を生かし、工夫を凝らした作品制作) 制作内容のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
10	制作Ⅲ 立体作品自由制作②(今までの知識を生かし、工夫を凝らした作品制作) 制作経過のグループワーク [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
11	制作Ⅲ 立体作品自由制作③(今までの知識を生かし、工夫を凝らした作品制作) 制作経過のグループワーク [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
12	制作Ⅲ 立体作品自由制作④(今までの知識を生かし、工夫を凝らした作品制作) 完成作品のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回作品のアイデアスケッチ(2h)					
13	制作Ⅳ 顔のレリーフ①(決められた厚さの中で、立体感を表現する) 制作内容のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回授業への考察(2h)					
14	制作Ⅳ 顔のレリーフ②(決められた厚さの中で、立体感を表現する) 完成作品のプレゼンテーション [準備、課題]学んだ内容の反省及び次回絵付け、釉薬についての考察(2h)					
15	制作Ⅲの下絵付け(制作Ⅲの作品を素焼きした後、下絵付け、釉薬を施し焼成) 授業内で制作した作品の全体講評 [準備、課題]制作工程の確認及び学んだ内容の反省(2h)					
時間外での学修	この授業を一つの体験として立体に触れて欲しい。 いつも身近にある陶器を造形ととらえ、デザインと実用の両方を意識して観察してみよう。					
受講学生へのメッセージ	こんな立体作品を作ってみたいと思ったことはありませんか?授業を通して様々な種類を作っていきます。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。 オフィスアワーは授業後授業後16:20~17:00彫塑実習室(E108)で行います。					



【DB】CG基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	倉知 亜有					
資格・制限等	特になし					
実務家教員						
授業内容	画像処理ソフトPhotoshopの基本的な使い方を学びます。主に絵を描く重要な基本的機能に的を絞って課題を通して使い方を覚えていきます。					
授業方法	演習を中心にして、課題制作を通じてソフトの使い方を覚えていきます。					
到達目標	知識・理解	Photoshopの基本的な機能を覚え理解することができる。(◎)			◎	
	思考・判断・表現	作成する作品に応じた機能を判断し、表現を考えることができる。(△)			△	
	技能	Photoshopの機能を習得し、使いこなすことができる。(○)			○	
	関心・意欲・態度	学習内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。(◎)			◎	
	備考	記号は教養科目のDP・到達指標との結びつきの強さを示しています。				
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	24	-	12	-	36
	試験	16	10	8	-	34
	受講態度	-	-	-	30	30
	合計(点)	40	10	20	30	100
評価の特記事項	試験は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	Photoshopの基本操作 [準備・課題]Photoshopの基本操作の復習(3h)					
2	選択範囲の作成とレイヤー機能 [準備・課題]選択範囲の作成とレイヤー機能の復習(3h)					
3	着色の基礎 描画モード・ペイントの基本ツール [準備・課題]着色の基礎 描画モード・ペイントの基本ツールの復習(3h)					
4	課題：デジタルデッサン1(1) 写真を基にペイントツールを使ってデッサン [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
5	課題：デジタルデッサン制作1(2) [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
6	課題：デジタルデッサン制作1(3) 仕上げ 完成・提出 [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
7	文字入力・変形 [準備・課題]文字入力・変形の復習(3h)					
8	色の調整・レタッチ [準備・課題]色の調整・レタッチの復習(3h)					
9	ペンツール・パスの練習 [準備・課題]ペンツール・パスの練習の復習(3h)					
10	マスクの作成 [準備・課題]マスクの復習(3h)					
11	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの制作(1) 作品のテーマ決め、素材集め、レイアウト [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
12	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの制作(2) 加工、仕上げ、プリント [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
13	課題：デジタルデッサン制作2(1) [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
14	課題：デジタルデッサン制作2(2) [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
15	課題：デジタルデッサン制作2(3) [準備・課題]授業内容の復習(3h)					
時間外での学修	覚えた操作を繰り返し練習しましょう。必要なことは各自ノートをとって復習してください。					
受講学生へのメッセージ	基礎の授業なので、遅刻・欠席は厳禁です。Photoshopは今後よく使うのでしっかり覚えましょう。オフィスアワーは授業後に教室で30分程度です。					

【DB】 イラストレーション		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	伊藤 崇人・田中 久志					
資格・制限等	造形美術・デザイン・コミックイラストレーションコース選択必修					
実務家教員	イラストレーター 20年					
授業内容	イラストレーション制作では、まずは柔軟な発想力の強化を図り、それを形としていくデッサン力を強化することで、幅広いアイデアと表現の具現化が可能になります。アナログ制作を中心とした作業学習を通して常に基本を大切にしながら、全く違う角度からの発想を提案できる人材を育成したいと思います。					
授業方法	アナログ実技学習を中心にを行います。特にアイデアの段階のラフ案と生徒たちのディスカッションを大切にしながら、問題解決学習を進めます。学外の展覧会、公募展への挑戦も行います。					
到達目標	知識・理解	アナログのイラストレーション制作の方法を理解し、緊張感を持続できる。			△	
	思考・判断・表現	体で感じイメージしたものを理解構築し、客観的に表現できる。			◎	
	技能	イメージをスケッチから完成作品にするための技術研究ができる。			◎	
	関心・意欲・態度	社会の中での商業美術を大切に与え、表現することができる。			◎	
観点別評価	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	実技	10	10	10	10	40
	作品の発表の評価	-	10	20	10	40
	受講態度	-	10	-	10	20
	合計(点)	10	30	30	30	100
評価の特記事項	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	特になし					
参考書・教材	B2パネル・2枚 A4～B2ケント紙、画用紙 パネル用ビニール、各自彩色用道具					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	イラストレーションで自己アピール：イラストレーションによる自己紹介作品の制作。自分自身を知ってもらう。(作品1) [課題]イラストレーションを描くための資料収集の必要性、アピールの大切さ、宣伝表現の大切さを調査、研究する。(2～3h)					
2	簡単デッサンからデフォルメⅠ：イラストレーション制作のためデッサン力の必要性、物を正確にとらえる練習 バランスの取り方 鉛筆の使い方 自分のキャラがあればさらに発展させる。 [課題]ラフスケッチの大切さを覚える、簡単デッサンの学修。(2～3h)					
3	簡単デッサンからデフォルメⅡ：簡単デッサンの復習。着色に向けての色の塗り方、溝引きを使用して色を塗り分ける。A4作品を制作、完成させる。(作品2) [課題]溝引きの使い方練習。直線、曲線、色の塗り分けを学修する。(2～3h)					
4	エアブラシ実技Ⅰ：使い方基本操作、元色の希釈と色の掛け合わせ、型紙を使った練習とその応用練習。 [課題]エアブラシのおもしろさ発見し、学修する。(2～3h)					
5	エアブラシ実技Ⅱ：色々な型紙、技法を使用して物を描きだす。応用練習と簡単な練習作品制作。 [課題]エアブラシ技法の特長について反復学修。(2～3h)					
6	展覧会作品制作Ⅰ：展覧会作品制作の準備。テーマからの発想、創造のためのディスカッションを行う。簡単デッサンから自分流のラフスケッチ制作。B2パネル水張り<作品は公募展に挑戦> [課題]自分のテーマに基づいて資料を収集し、調査する。(2～3h)					
7	展覧会作品制作Ⅱ：公募作品のパネル制作。前回のラフスケッチからB2パネルへの作品制作に進む。B2パネルの中でのバランスのととり方等の修正と着色。 [課題]作品の中の簡単デッサンを学修する。(2～3h)					
8	展覧会作品制作Ⅲ：公募作品のパネル制作。作品の中の簡単デッサン復習。完成に向けての作品制作 着色指導。 [課題]簡単デッサンを復習する。(2～3h)					
9	展覧会作品制作Ⅳ：公募作品のパネル制作。完成に向けての作品制作とビニール張り 公募作品完成を目指す。(作品3) [課題]完成していない者は、仕上げを行う。(2～3h)					
10	シーズンテーマイラストⅠ：シーズンテーマイラストを、カード又は絵本として制作する。各自決定事項のテーマ<ターゲットを決める>を基に、自分のキャラクターを使用してラフスケッチを制作する。 [課題]学んだ内容と自分のキャラクターをコラボさせ、ラフスケッチを完成させる。(2～3h)					
11	シーズンテーマイラストⅡ：ラフスケッチ画から、原画着色。イラストの着色の完成度を高める。 [課題]イラストの着色を学修し、制作を進める。(2～3h)					
12	シーズンテーマイラストⅢ：完成原画にパソコンを使用して文字、背景などを入れ込み制作、完成を目指す。(作品4) [課題]完成していない者は仕上げを行い、制作を終了させる。(2～3h)					
13	後期試験作品制作Ⅰ：テーマ発表。テーマに基づく作品制作。パネル水張りからラフ案の作成。B2パネル完成予定。 [課題]作品制作用パネル制作と、完成度の高いラフ案の制作学修。(2～3h)					
14	後期試験作品制作Ⅱ：ラフ案修正からパネル制作作業。テーマに沿った完成度を高めること。 [課題]作品制作学修。(2～3h)					
15	後期試験作品制作Ⅲ：後記試験作品制作、完成。作品提出。(作品5) [課題]作品制作において、問題となった箇所を反復学修する。(2～3h)					
時間外での学修	人物簡単デッサンを練習(希望者チェックします) デフォルメ<変形>させる練習。色々な道具、材料、を使用試してみる。他の人の作品、特にプロの人の作品を真似てみる。					
受講学生へのメッセージ	落書きメモ書き何でもどんどん楽しく描きましょう。生活、社会の中を少し違う角度から物を見つめることが大切です。 オフィスアワー：質問、相談等は講義前後に教室で行います。					

【DB】デザインワーク基礎(宮川)		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	宮川 友子						
資格・制限等	デザインコース選択必修						
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年						
授業内容	チームでデータを扱う仕事である事を前提にデータの管理方法、データの保存形式、IllustratorやPhotoshopといったグラフィックソフトのスタッフ間のデータ共有と作業時間短縮を念頭に置いた現場レベルでの使い方を学びます。						
授業方法	制作演習を主に行いますがソフトの実践的な操作方法を覚えるだけに留まらず、写真や文字の情報をより多くの人に伝えられる表現方法を街の風景から調査し真似る事を繰り返し発表する事でデザイン（問題解決）へ導き出す学習を行います。						
到達目標	知識・理解	グラフィックデザインを行う上で必要な専門知識を学ぶ			○		
	思考・判断・表現	伝える優先順位を明確にし、目線を引きつける要素、心に伝える言葉などの役割を考え判断するための表現の流れを学ぶ			○		
	技能	操作の基盤となるIllustratorやPhotoshopの基本操作とデザインワークに必要な操作を学ぶ			◎		
	関心・意欲・態度	デザインされたものを見て、どう作っているんだろう？を常に関心を持って解析する			◎		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題（復習課題）		6	6	15	8	35
	課題（試験課題）		6	6	20	10	42
	データ管理		3	5	-	5	13
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		15	17	35	33	100	
評価の特記事項	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	授業内で使用するデータは適宜配布します。 ダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	デザインワークの趣旨と目的を説明し、指示を待つオペレーターではなく問題解決の方法を模索し表現するデザイナーになるための基礎学習について解説。より現実的なデザインワークを体感するため作業の流れ（ワークフロー）や事例を採る（デザインマーケティング）の手法を理解する。 【課題】学んだワークフローやデザインマーケティングを復習し、例題をもとにアクションする(1h)						
2	図形描画を得意とするIllustratorを用いる上で基本操作となるツールやショートカットを学習し、効率的な操作方法について自ら意識して操作が行えるようになるための反復授業を行う。 【課題】学んだIllustrator基本ツールの確認と復習(1.5h)						
3	Illustratorを用いてロゴやイラストの画像を図形化するトレースワークの習得。図形の整列や合成といった基本操作を覚えながらクオリティを落とさず時間短縮出来る現場レベルの操作を目標に学習。 【課題】学んだIllustratorトレースワークの確認と復習、練習問題への挑戦(1.5h)						
4	画像処理を得意とするPhotoshopを用いる上で基本操作となるツールやショートカットを学習し、素材のクオリティを落とさず、より安全に修正の反応（レスポンス）を早くするための考え方を学習。 【課題】学んだPhotoshop基本ツールの確認と復習(1.5h)						
5	Photoshopを用いて画像の明るさや色合いを補正する色調補正の処理方法と素材のクオリティを落とさずデータ処理するための写真補正（フォトレタッチ）の手法を学習。 【課題】学んだPhotoshopフォトレタッチの復習と練習問題への挑戦(2h)						
6	Photoshopで行う合成処理には欠かせない画像の切り抜き（マスク）処理の手法と時間短縮に繋がる手法を学習。 【課題】学んだPhotoshopのマスク処理の復習と練習問題への挑戦(2h)						
7	Illustratorを使用して文字を入力するツールの学習。文字を情報で終わらせず、より確実に伝えるためのテクニックを書体の形や太さ文字の大きさの違いなど事例を元に学習。 【課題】学んだIllustratorのテキストツールの練習と練習問題への挑戦(2h)						
8	Illustratorをデザインワークの中で使用する際に必要な印刷やデザインの基礎知識を学習。また繰り返し作業になる部分をいかに時間短縮を図りながら行うかの現場を想定したデータ管理方法の学習。 【課題】デザインワークの流れとデータ管理方法の復習(1.5h)						
9	フォトレタッチされた画像をPhotoshopを使って印刷用の画像（プリプレスイメージ）に変換し、再補正するための手法の学習。 【課題】Photoshopプリプレスイメージ作成の練習問題(1.5h)						
10	依頼主（クライアント）を想定し、ロゴのデザインを行う上での作業工程の学習。クライアントのコンセプトを設定する事でアイデアをより明確にし、スケッチしていきます。 【課題】ロゴデザインのアイデアスケッチ作成(3h)						
11	アイデアスケッチをもとにデザインの精度を上げる（ブラッシュアップ）していきます。デザインの細部まで決める事が出来たらIllustratorを用いて図形データ化（トレース）していきます。 【課題】ロゴデザインのトレース(3h)						
12	クライアントの店舗を案内する地図を作成。道路や目印の情報を増やしすぎる事で発生するわかりにくさを学習した上で伝えるために必要なアイデアの足し算と引き算をしながらブラッシュアップしていく。 【課題】地図のアイデアスケッチ作成(3h)						
13	見た目の正確性だけでなく、修正に強いデータの制作方法を学習してから地図のアイデアスケッチを元にIllustratorを用いてトレースを行う。 【課題】地図のトレース(3h)						
14	クライアントからお店の魅力と場所を伝える広告（看板）のデザインを複数依頼されたらという想定から広告の掲載（設置）場所、ターゲットやペルソナ、通行する人や車の通行量と視界といった条件を調査・検討したデザインを行う。 【課題】調査結果を元にした広告のデザインスケッチ(3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	デザインスケッチされたものをブラッシュアップし、データの作成を行う。デザインのポイントとなる場所を明確にし、クライアントへ提案するまでを想定し資料制作。 [課題]デザインデータと資料制作(3h)
時間外での学修	クリエイティブ職への就職を目標にした授業になりますので1年生の前期から目標意識を持って授業に取り組んでいきます。IllustratorとPhotoshopの操作方法に自信を持つことがまず最初に必要です。少しでもうまく行かず自信を失いそうになったら授業時間外で復習したり講師まで相談して下さい。またデザインは目を開けていればどこにでも勉強出来る要素があります。日頃の行動の中でデザイン観察をする習慣を身につけて下さい。
受講学生へのメッセージ	好きな時間に作業に向き合えるので可能であればノートパソコンを購入しAdobeのCreative Cloudの導入をおすすめします。購入したパソコンについては授業時間内で使用しても構いません。おすすめのパソコンや購入方法などは相談して下さい。 オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20~18:00です。授業外の就活相談もしますので積極的に利用して下さい。

【DB】デザインワーク基礎(ヤマシタ)		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	ヤマシタ ヒトシ					
資格・制限等	デザインコース選択必修					
実務家教員	広告制作会社勤務/4年、デザイン総合会社勤務/4年、広告・店舗デザイン会社経営14年					
授業内容	チームでデータを扱う仕事である事を前提にデータの管理方法、データの保存形式、IllustratorやPhotoshopといったグラフィックソフトのスタッフ間のデータ共有と作業時間短縮を念頭に置いた現場レベルでの使い方を学びます。					
授業方法	制作演習を主に行いますがソフトの実践的な操作方法を覚えるだけに留まらず、写真や文字の情報をより多くの人に伝えられる表現方法を街の風景から調査し真似る事を繰り返し発表する事でデザイン(問題解決)へ導き出す学習を行います。					
到達目標	知識・理解	グラフィックデザインを行う上で必要な専門知識を学ぶ			○	
	思考・判断・表現	伝える優先順位を明確にし、目線を引きつける要素、心に伝える言葉などの役割を考え判断するための表現の流れを学ぶ			○	
	技能	操作の基盤となるIllustratorやPhotoshopの基本操作とデザインワークに必要な操作を学ぶ			◎	
	関心・意欲・態度	デザインされたものを見て、どう作っているんだろう?を常に関心を持って解析する			◎	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題(復習課題)	6	6	15	8	35
	課題(試験課題)	6	6	20	10	42
	データ管理	3	5	-	5	13
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	15	17	35	33	100	
評価の特記事項	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	授業内で使用するデータは適宜配布します。 ダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	デザインワークの趣旨と目的を説明し、指示を待つオペレーターではなく問題解決の方法を模索し表現するデザイナーになるための基礎学習について解説。より現実的なデザインワークを体感するため作業の流れ(ワークフロー)や事例を採る(デザインマーケティング)の手法を理解する。 [課題]学んだワークフローやデザインマーケティングを復習し、例題をもとにアクションする(1h)					
2	図形描画を得意とするIllustratorを用いる上で基本操作となるツールやショートカットを学習し、効率的な操作方法について自ら意識して操作が行えるようになるための反復授業を行う。 [課題]学んだIllustrator基本ツールの確認と復習(1.5h)					
3	Illustratorを用いてロゴやイラストの画像を図形化するトレースワークの習得。図形の整列や合成といった基本操作を覚えながらクオリティを落とさず時間短縮出来る現場レベルの操作を目標に学習。 [課題]学んだIllustratorトレースワークの確認と復習、練習問題への挑戦(1.5h)					
4	画像処理を得意とするPhotoshopを用いる上で基本操作となるツールやショートカットを学習し、素材のクオリティを落とさず、より安全に修正の反応(レスポンス)を早くするための考え方を学習。 [課題]学んだPhotoshop基本ツールの確認と復習(1.5h)					
5	Photoshopを用いて画像の明るさや色合いを補正する色調補正の処理方法と素材のクオリティを落とさずデータ処理するための写真補正(フォトレタッチ)の手法を学習。 [課題]学んだPhotoshopフォトレタッチの復習と練習問題への挑戦(2h)					
6	Photoshopで行う合成処理には欠かせない画像の切り抜き(マスク)処理の手法と時間短縮に繋がる手法を学習。 [課題]学んだPhotoshopのマスク処理の復習と練習問題への挑戦(2h)					
7	Illustratorを使用して文字を入力するツールの学習。文字を情報で終わらせず、より確実に伝えるためのテクニックを書体の形や太さ文字の大きさの違いなど事例を元に学習。 [課題]学んだIllustratorのテキストツールの練習と練習問題への挑戦(2h)					
8	Illustratorをデザインワークの中で使用する際に必要な印刷やデザインの基礎知識を学習。また繰り返し作業になる部分をいかに時間短縮を図りながら行うかの現場を想定したデータ管理方法の学習。 [課題]デザインワークの流れとデータ管理方法の復習(1.5h)					
9	フォトレタッチされた画像をPhotoshopを使って印刷用の画像(プリプレスイメージ)に変換し、再補正するための手法の学習。 [課題]Photoshopプリプレスイメージ作成の練習問題(1.5h)					
10	依頼主(クライアント)を想定し、ロゴのデザインを行う上での作業工程の学習。クライアントのコンセプトを設定する事でアイデアをより明確にし、スケッチしていきます。 [課題]ロゴデザインのアイデアスケッチ作成(3h)					
11	アイデアスケッチをもとにデザインの精度を上げる(ブラッシュアップ)していきます。デザインの細部まで決める事が出来たらIllustratorを用いて図形データ化(トレース)していきます。 [課題]ロゴデザインのトレース(3h)					
12	クライアントの店舗を案内する地図を作成。道路や目印の情報を増やしすぎる事で発生するわかりにくさを学習した上で伝えるために必要なアイデアの足し算と引き算をしながらブラッシュアップしていく。 [課題]地図のアイデアスケッチ作成(3h)					
13	見た目の正確性だけでなく、修正に強いデータの制作方法を学習してから地図のアイデアスケッチを元にIllustratorを用いてトレースを行う。 [課題]地図のトレース(3h)					
14	クライアントからお店の魅力と場所を伝える広告(看板)のデザインを複数依頼されたらという想定から広告の掲載(設置)場所、ターゲットやペルソナ、通行する人や車の通行量と視界といった条件を調査・検討したデザインを行う。 [課題]調査結果を元にした広告のデザインスケッチ(3h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	デザインスケッチされたものをブラッシュアップし、データの作成を行う。デザインのポイントとなる場所を明確にし、クライアントへ提案するまでを想定し資料制作。 [課題]デザインデータと資料制作(3h)
時間外での学修	クリエイティブ職への就職を目標にした授業になりますので1年生の前期から目標意識を持って授業に取り組んでいきます。IllustratorとPhotoshopの操作方法に自信を持つことがまず最初に必要です。少しでもうまく行かず自信を失いそうになったら授業時間外で復習したり講師まで相談して下さい。またデザインは目を開けていればどこにでも勉強出来る要素があります。日頃の行動の中でデザイン観察をする習慣を身につけて下さい。
受講学生へのメッセージ	好きな時間に作業に向き合えるので可能であればノートパソコンを購入しAdobeのCreative Cloudの導入をおすすめします。購入したパソコンについては授業時間内で使用しても構いません。おすすめのパソコンや購入方法などは相談して下さい。 オフィスアワーは金曜日に学校に来ますので休憩時間中や4限授業後となります。授業外の就活相談もしますので積極的に利用して下さい。

【DB】グラフィックデザイン基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	宮川 友子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年						
授業内容	前期で学んだ基礎的な内容をふまえ、グラフィックデザイン分野において基礎的な知識、技術となる作業を、実際に手を動かしながら学ぶ。						
授業方法	演習を中心に、鑑賞会やプレゼン発表を課題ごとに行う。						
到達目標	知識・理解	誰もが利用する空間にふさわしい「デザイン作品」とは何かを選択できる。商品パッケージなど社会に流通しているデザインの実際のボリューム感覚がわかる。くり返しのパターンによる装飾ができる。	◎				
	思考・判断・表現	狭いこだわりや思い込みから脱出し、実際に手を動かす事で得られる感覚を自分の作品に生かしていける。	○				
	技能	画材や紙の性質を見極めその性質を生かしたデザイン制作ができる。	◎				
	関心・意欲・態度	デザインや手作業に興味をもち積極的に完成度を高められる。発表・鑑賞に積極的に参加できる。	○				
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題作品		30	10	30	-	70
	制作態度		-	10	-	10	20
	発表・鑑賞態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	20	30	20	100
評価の特記事項	欠席は減点。3分の1以上の欠席は失格。						
テキスト	なし						
参考書・教材	インターネットを活用する。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	窓ガラスでグラフィックデザイン鑑賞を①鑑賞、グループ分け、デザイナーの研究 [準備・課題] 様々な人が利用する場所にふさわしい作家やその空間におさまりのよい作品について考えよう。(2h)						
2	窓ガラスでグラフィックデザイン鑑賞を②アイデアスケッチ、拡大作業、描画 [準備・課題] 絵柄だけでなくふさわしい文字の表現についても考察する。(2h)						
3	窓ガラスでグラフィックデザイン鑑賞を③描画 [準備・課題] 他のグループの作品を見ながらアイデアを改善していく。(2h)						
4	窓ガラスでグラフィックデザイン鑑賞を④描画 [準備・課題] 描画する部分としない部分の効果的な表現について考察する。(2h)						
5	窓ガラスでグラフィックデザイン鑑賞を⑤発表、鑑賞 [準備・課題] 完成作品の感想を様々な人から聞く。(2h)						
6	デザイン模写①分解 [準備・課題] 模写したい身近なパッケージ(お菓子、日用品などで平面に展開可能なもの)を選び、持参してください。(2h)						
7	デザイン模写②トレス [準備・課題] 一見シンプルに見える箱に施されている細かな工夫について考察する。(2h)						
8	デザイン模写③着彩 [準備・課題] 手作業の部分と、PCソフトで効率良くレイアウトできる部分についての考察をしながら作業を進める。(2h)						
9	デザイン模写④組立 [準備・課題] 厚紙にプリントし、カッターや定規で組み立て、両面テープで接着する、という一連の作業を美しく仕上げる。(2h)						
10	デザイン模写⑤発表 [準備・課題] 自分や友達の作業は効率的だったか反省する。(2h)						
11	パターンと工作①スケッチ [準備・課題] 自分のまわりの装飾について見直してみる。(2h)						
12	パターンと工作②スケッチ～着彩 [準備・課題] 春夏秋冬について「オリジナル」とはどのようなことか考察する。(2h)						
13	パターンと工作③着彩 [準備・課題] アイデアと完成作品が一致していくように作業をし、表現を追求する。(2h)						
14	パターンと工作④プリント、組立 [準備・課題] テストプリントを見て微調整をし、完成度を高める。(2h)						
15	パターンと工作⑤撮影、発表 [準備・課題] カメラの使い方を学び、自分で美しく配置・構成しライティングする。(2h)						
時間外での学修	普段から身近にあるすてきなものを写真などで収集するくせをつけましょう。						
受講学生へのメッセージ	課題をきっかけに普段身近にあるたくさんのデザインされたものにもっと目を向けましょう。オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20~18:00です。						

【DB】 デジタルクリエイション基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	デザインコース選択必修						
実務家教員	広告制作会社勤務／4年、デザイン総合会社勤務／4年、広告・店舗デザイン会社経営14年						
授業内容	商業広告の制作実践を行う中で企画立案やプロジェクト管理、途中経過の目標（マイルストーン）の設定といったディレクション業務も一緒に学びます。またグループワークで行う作業もありますので作業を分担する管理能力、業務を任せられる事で責任意識も一緒に身につけていきます。						
授業方法	依頼主（クライアント）を想定した制作実践。クライアントを意識し、明確な理由に基づいたデザインの提案を行っていきます。						
到達目標	知識・理解	講師やチームメンバーとのコミュニケーションの中でアイデアの知見を高める			△		
	思考・判断・表現	ターゲットやペルソナを意識してデザインを創造し、どんな表現をすればいいかの判断力と発想力を高める			◎		
	技能	創造を形にするためにソフトスキルの向上は限りなく上を目指し表現の引き出しを今の時期に1つでも多く作る			◎		
	関心・意欲・態度	プロの技術との差を埋めるために果敢に挑戦していくのがこの時期です。貪欲に自信の成長をするためデザインへの興味・関心を高める			○		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題（授業課題）		4	7	8	5	24
	課題（試験課題）		6	17	15	7	45
	発表（プレゼンテーション）		2	8	8	3	21
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		12	32	31	25	100	
評価の特記事項	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	授業内で使用するデータは適宜配布します。 ダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	店舗に必要なデザインを一括して行うVI計画。クライアントからの依頼内容などを確認するオリエンテーションを行った後、複数ある制作物の確認とグループワークによる作業の分担や制作締切を確認した上で制作予定表（ガントチャート）を作成する。 [課題]ガントチャートの作成(2h)						
2	出店予定地周辺を意識しながら同業他社の制作物を調べオリジナリティのあるアイデアを生み出していく。グループメンバー各自がデザインコンセプトがぶれないように要所で確認を取りながらスケッチ。 [課題]各自で周辺予定地とその周辺についての調査（フィールドマーケティング）をまとめる(3h)						
3	各自の担当する制作物のアイデアスケッチを一度集めて全員でデザインの統一が取れているか、情報に不足が無いかを確認しながらデザインの精度を高めていく（ブラッシュアップ）。 [課題]各自で担当するデザインスケッチのブラッシュアップ(3h)						
4	ブラッシュアップしたアイデアを元にデザインデータを制作。デザインをする上で予め企業を表す色（コーポレートカラー）や使用フォントなどを決めていく。 [課題]レイアウト計画（ワイヤーフレーム）(3h)						
5	ワイヤーフレームをベースに置きながら引き続きデータ制作を行う。 [課題]デザインデータ制作(2h)						
6	各自が制作してきたデザインデータを再び集めてデザインのブレが無いかをチェックする。デザインの統一が取れたらクライアントへ提案するためのプレゼンテーションの資料を作成する。 [課題]プレゼンテーション資料作成(2h)						
7	プレゼンテーションの資料をまとめながら要点をまとめた原稿の作成と練習を行う。所要時間を予め設定し、時間内で伝えられているかの確認も行う。 [課題]プレゼンテーション資料ブラッシュアップと原稿の作成(2h)						
8	プレゼンテーションを行い他のグループからの質疑応答。全グループの作品からレビューを行う。次回から行う課題制作イベントフライヤーのオリエンテーションを行う。 [課題]次回からの制作に向けた他のイベントフライヤーを収集(2h)						
9	イベントを行う上で必要な伝達要素を収集した資料を元に調べ、発表。また実際にイベントに訪れてみると想定した場合にどんな情報不足に困るかを考える。要素がまとまったらアイデアスケッチを行う。 [課題]伝達要素を決定し、アイデアスケッチの作成(2.5h)						
10	イベントフライヤーのメインビジュアルの資料集めとデータ準備を行う。 [課題]メインビジュアルの制作(3h)						
11	イベントフライヤーのレイアウトをアイデアスケッチでまとめる。両面のデザインで行う場合に表と裏の情報の連動性にも意識をして表を見てからより情報を得たいという欲求に繋げる工夫を事例資料を元に学習してから制作。 [課題]フライヤーの中に入れるために集めた情報の整理を行いながらレイアウト調整(2h)						
12	フライヤーの表面から制作開始。レイアウト調整した結果を元にデータ作成に入る。 [課題]表面のレイアウトデータ作成までは行う(2h)						
13	フライヤーの裏面は情報量が多いため文章の文字数などを予め決定しておいた後にレイアウトデータを作成する。 [課題]裏面のレイアウトデータ作成までは行う(3h)						
14	裏面のレイアウトデータを確認し、ブラッシュアップを行う。文章量が多すぎる、少なすぎるといった事や文章の区切りが悪い部分はこの時点で文章原稿を整理しなおす。 [課題]裏面の文章原稿修正とブラッシュアップ(3h)						
15	試験課題提出を前に一度全員の作品を並べて確認。不足している要素が無いか、入れたほうが良かった要素が無いか、上手な発信方法は無いかを他の学生の作品を見ながら参考にする。 [課題]両面のブラッシュアップ(3h)						



時間外での学修	<p>日常の行動の中でデザイン観察をして良いと感じたものを収集する習慣をつけていって下さい。デザインには明確な正解不正解が無いためどこまでやるかは自分で決めなければいけません。集めた資料からこれ以上要素を増やしたらどうなるか、これ以前で止めてしまい減らしたらどうなるかを想定して『伝え興味を持ってもらう』の先にあるコンバージョン（転換）として購入や参加に繋がるためにはどうすればいいかを考える習慣を身につけて下さい。</p>
受講学生へのメッセージ	<p>1年前期のデザインワーク基礎から繋がる授業となりますがクリエイティブ職への意欲から後期からの選択でも構いません。1年間の学習が終わればすぐに就活となります。就活に向けて意欲を高めていくためにもこの授業ではデザインと商売をつなげる課題を中心に行っています。オフィスアワーは金曜日に学校に来ますので休憩時間中や4限授業後となります。授業外の就活・ポートフォリオ相談もしますので積極的に利用して下さい。</p>

【DB】コミックイラストレーション基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	倉知 亜有						
資格・制限等	コミックイラストレーション・マンガコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	イラストを描くために必要になる知識や技能を学びます。授業の中で、作品の完成度を上げていくために必要な判断力を身につけていくことが目標です。						
授業方法	演習を中心として、作品制作を通じ、イラストの描き方や考え方を学んでいきます。						
到達目標	知識・理解	イラスト制作の基本的な知識を理解することができる。			◎		
	思考・判断・表現	描く作品のテーマを考えて絵の構成を考えることができる。			○		
	技能	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、制作することができる。			△		
	関心・意欲・態度	学習内容に興味関心を持ち、意欲的に取り組むことができる。			◎		
	備考	記号は教養科目のDP・到達指標との結びつきの強さを示しています。					
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		15	6	9	6	36
	課題進行度		6	4	-	4	14
	試験		10	10	5	10	35
	受講態度		-	-	-	15	15
	合計(点)		31	20	14	35	100
評価の特記事項	試験は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	立体と影(1) [準備: 立体と影の復習 (3h)]						
2	立体と影(2) [準備: 立体と影の復習 (3h)]						
3	色の組み合わせ・構図の考え方 [準備: 課題]色の組み合わせ・構図の考え方の復習 (3h)						
4	課題: オリジナル作品制作1(1) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
5	課題: オリジナル作品制作1(2) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
6	課題: オリジナル作品制作1(3) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
7	課題: オリジナル作品制作1(4) 完成・提出 [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
8	課題: イラストを依頼形式で作成する(1) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
9	課題: イラストを依頼形式で作成する(2) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
10	課題: イラストを依頼形式で作成する(3) 完成・提出 [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
11	課題: オリジナル作品制作2(1) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
12	課題: オリジナル作品制作2(2) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
13	課題: オリジナル作品制作2(3) [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
14	課題: オリジナル作品制作2(4) 完成・提出 [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
15	自作品を発表するためのHPを作成する [準備: 課題]授業内容の復習 (3h)						
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし出力出来るようにしておく。						
受講学生へのメッセージ	イラスト制作のために必要な知識を知ること描ける作品の幅は広がります。積極的に授業に参加してください。オフィスアワーは授業後に教室で30分程度です。						

【DB】背景画基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	伊豫 治好					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	商業誌出版社でのマンガ連載及び掲載・20年					
授業内容	背景はマンガ・イラスト・アニメーションなどの共通項目です。この授業の目的は背景のパースの基礎である1点透視・2点透視図法を学び基本的背景表現が出来る事を目的とします。					
授業方法	演習を通して自身のパース理論と表現の弱点を見つけ修正する為に個別指導を主体とします。					
到達目標	知識・理解	背景制作の基礎的な知識を理解することが出来る。			○	
	思考・判断・表現	テーマ・状況に合わせた背景を考えることが出来る。			◎	
	技能	知識・理論を理解した上で適切な出力が出来る。			△	
	関心・意欲・態度	学習内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。			◎	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	10	10	5	5	30
	課題進行度	-	10	-	-	10
	作品評価	10	15	5	10	40
	受講態度	-	-	-	20	20
合計(点)	20	35	10	35	100	
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。欠席・遅刻は減点とし、5回欠席した場合は単位を与える事は出来ません。					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	「自由課題」 1点透視図法で各自が描いた課題について問題点を調査、修正を加え制作する事で各自のアイ・レベルの認識度をチェックし理解することができる。 [準備・課題] アイレベルの理論と感覚の復習をする。(2h)					
2	「自由課題」 上記でチェックしたアイレベルにもとずき、修正を加える事で各自の一点透視図法の理解度をチェックしELと消失点の関係を理解することができる。 [準備・課題] 一点透視図法の理論の復習をする(2h)					
3	「線の強弱による立体表現」 一点透視平面上で描いた課題について各自が主体的に問題点を調査、「線」に修正を加え制作する事で自身の立体表現能力を底上げすることができる。 [準備・課題] 一点透視図法条件下での線の強弱の復習をする(2h)					
4	「影による立体表現」 一点透視平面上で描いた課題について各自が主体的に問題点を調査、「影の入れ方」に修正を加え制作する事で立体表現能力を底上げすることができる。 [準備・課題] 一点透視図法条件下での立体表現の復習をする(2h)					
5	「二点透視図法の理解と演習」 二点透視図法で描いた課題について各自が主体的に問題点を調査、修正を加え制作する事で2つの消失点の位置関係を理解することができる。 [準備・課題] 二点透視図法の復習をする(2h)					
6	「二点透視図法演習」 二点透視図法で描いた課題について各自が主体的に問題点を調査、修正を加え制作する事で実践的な消失点の位置関係を理解することができる。(消失点の位置関係2) [準備・課題] 二点透視図法条件下での消失点位置の復習をする(2h)					
7	「二点透視平面上における線の強弱」 二点透視平面上で各自が描いた課題について問題点を調査、「線」の修正を加え制作する事で各自の立体表現を底上げすることができる。 [準備・課題] 二点透視図法条件下での立体表の復習をする(2h)					
8	「二点透視平面上における影の付け方」 二点透視平面上で各自が描いた課題について問題点を調査、修正を加え制作する事で各自の立体表現を底上げすることができる。 [準備・課題] 二点透視図法条件下での立体表の復習をする(2h)					
9	「小物を描く演習(自然物編)」 ここまで学んだ透視図法を元に問題点を調査しながら自然物制作をする事で絵全体の奥行きを理解することができる。 [準備・課題] 立体表の復習(2h)					
10	「小物を描く演習(人工物編)」 ここまで学んだ透視図法を元に問題点を調査しながら自然物制作をする事で絵全体の奥行きを理解することができる。 [準備・課題] 立体表の復習(2h)					
11	「楕円を理解する」 一点透視平面上で描いた楕円課題について描き方の手順を学び主体的に問題点を各自調査、修正を加え制作する事で楕円描画の基礎を理解することができる。 [準備・課題] 一点透視平面上での楕円描画の復習(2h)					
12	「楕円の入った背景の理解と演習」 二点透視平面上で各自が描いた課題について描き方のフローを学び問題点を各自調査、修正を加え制作する事で楕円描画の応用理論を理解することができる。 [準備・課題] 一点透視図法と二点透視図法での違いを使い分ける復習をする(2h)					
13	課題制作演習① ここまで学んだ理論を駆使して各自人物を加えた一枚絵を制作する。一枚絵の中に様々な理論と技術が集約されていることを学ぶ事が出来る。 [準備・課題] 空間認識の復習(2h)					
14	課題制作演習② ここまで学んだ理論を駆使して各自人物を加えた一枚絵を制作する。理解・出力がまだ不十分な部分を各自が主体的に修正する事で背景のクオリティの底上げが出来るようになる。 [準備・課題] 空間認識の出力方法の復習をする(2h)					
15	課題制作演習③ ここまで学んだ理論を駆使して各自一枚絵を制作する。理解・出力がまだ不十分な部分を各自が主体的に修正、更に应用到に繋げるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 一・二点透視、楕円の総合的復習をする(2h)					
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし背景の基礎表現が出来る様にしておく。					
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させ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してください。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。					

【DS】背景画		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	伊豫 治好					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年					
授業内容	1点・2点透視の基礎パース理論と自然な背景を描く為の応用理論を使って本格的な背景を描いていきます。商業レベルの背景に近づく為の描き方、考え方を更に深く学んでいく授業です。					
授業方法	演習を通して自身のまだ理解出来ていない理論、表現出来ない弱点を見つけ修正する為、個別指導を主体として行います。					
到達目標	知識・理解	背景制作の基本的な知識を理解することができる。			○	
	思考・判断・表現	描く作品のテーマを考えて絵の構成を考える事が出来る。			○	
	技能	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、制作することができる。			◎	
	関心・意欲・態度	学習内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。			○	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	5	-	10	5	20
	課題進行度	-	5	-	-	5
	作品評価	10	20	30	-	60
	受講態度	-	-	-	15	15
合計(点)	15	25	40	20	100	
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。欠席・遅刻は減点とし、5回欠席した場合は単位を与える事は出来ません。					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	一・二点透視図法、楕円表現の理解度確認 上記内容の理論に基づいた課題制作し問題点を調査する事で背景描画における弱点を各自が修正、背景画の認識度をチェックし理解することができる [準備・課題] 一・二点透視、楕円の総合的復習をする (2h)					
2	一・二点透視図法、楕円表現確認の為の課題制作演習 (加筆・修正) 前回確認した課題について更に問題点を調査・修正する事で自らの背景画の癖を理解することができる。 [準備・課題] 総合的空間認識の復習をする (2h)					
3	複合パースの理解 (基礎・理論) 実践的な背景描画としての複合パースの基礎理論を学ぶ事で商品としての絵のクオリティを理解する事が出来る。 [準備・課題] 一・二点透視の利点と弱点の復習をする (2h)					
4	複合パースの理解と演習 (基礎・出力) 実践的な背景描画としての複合パース理論を学んだ上で実際に描く演習。 [準備・課題] 応用としての一・二点透視の復習をする (2h)					
5	複合パースの理解と演習 (基礎・修正) 複合パースの基礎理論を使って制作した課題に対して主体的に修正点を調査し修正することで絵に対して客観的な視点スキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 基礎的複合パースの総合的復習をする (2h)					
6	複合パースの理解と演習 (俯瞰応用1理論) 実践的な背景描画としての複合パースの応用理論を学ぶ事で商品としての絵のクオリティを理解する事が出来る。 [準備・課題] 俯瞰4面での複合パース理論の復習をする (2h)					
7	複合パース演習 (俯瞰応用1出力) 前回確認した課題について更に問題点を調査・修正する事で自らの背景画の癖を理解することができる。 [準備・課題] 俯瞰4面での複合パース表現理論の復習をする (2h)					
8	複合パース演習 (俯瞰応用1修正) 実践的な背景描画としての複合パース応用理論を学んだ上で実際に描く演習。 [準備・課題] 授業内容の復習をする (2h)					
9	複合パースの理解と演習 (俯瞰応用2理論) 前回確認した課題から更に複雑になった複合パース理論について学ぶ事で商品としての絵のクオリティを更に理解する事が出来る。 [準備・課題] 俯瞰4面での複合パース表現理論の復習をする (2h)					
10	複合パース演習 (俯瞰応用2出力) 前回学んだ「複雑になった複合パース応用理論」を駆使して実際に描く演習。 [準備・課題] 俯瞰4面での複合パース表現理論の復習をする (2h)					
11	複合パース演習 (俯瞰応用2修正) 「複雑になった複合パース応用理論」で制作した課題に対して主体的に修正点を調査し修正することで絵に対して客観的な視点スキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 俯瞰5面での複合パース理論の復習をする (2h)					
12	課題制作演習 (ビル俯瞰図) アタリ・下書き演習 ここまで学んだ理論・技術の総括として「街の俯瞰図」を制作する為のフローを学ぶ事が出来る。 [準備・課題] 俯瞰5面での複合パース表現理論の復習をする (2h)					
13	課題制作 (ビル俯瞰図) ペン入れ演習 前回学んだ理論とフローを元に実際に「街の俯瞰図」を制作する演習。 [準備・課題] 俯瞰カメラにおけるELの復習をする (2h)					
14	課題制作 (ビル俯瞰図) 仕上げ演習 前回から制作している課題に対して弱点を主体的に見つけ修正する事でより客観的な視点で背景画を調査するスキルを学ぶ事が出来る。 [準備・課題] 俯瞰カメラにおけるELと消失点の関係の復習をする (2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	<p>課題制作 (ビル俯瞰図) 仕上げ・修正・調整            前回から制作している課題に対して「背景画基礎」で学んだ理論・技術が反映されているかを主体的に見つけ修正する事でより読者に近い視点で背景画を調査するスキルを学ぶ事ができる。            [準備・課題] 俯瞰カメラにおける表現の復習をする (2h)</p>
時間外での学修	<p>授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし「違和感のないパース表現」を出来る様にしておく。</p>
受講学生へのメッセージ	<p>時間内に完成させ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して下さい。            オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。</p>

【DB】シナリオ基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	漫画家・38年						
授業内容	シナリオの制作からネーム（絵コンテ）に至る工程は、マンガ原稿にかかる前の重要な作業です。鉛筆でストーリー作りからマンガ画面の構成、演出、キャラクターの立て方など、ストーリーマンガを描くのに不可欠な要素を理解、習得し、読者を引き付けることのできるストーリーマンガを作るための土台作りを行います。						
授業方法	演習。						
到達目標	知識・理解	ストーリー作りの基礎を通し、物語のあるマンガに対する知識と理解を有することが出来る。			◎		
	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。			◎		
	技能	ストーリー制作上、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。			◎		
	関心・意欲・態度	ストーリーの重要性に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できる。			△		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		20	30	30	-	80
	受講態度		-	-	-	10	10
	レポート		10	-	-	-	10
	合計(点)		30	30	30	10	100
評価の特記事項	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	なし。						
参考書・教材	必要に応じて教員もしくは各学生が用意。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ストーリーを組み立てる前に：キャラクターの魅力について講義に演習を交えて解説する。 [課題]魅力あるキャラクターとはどういうものか理解し学修する。(1h)						
2	キャラクターの制作：特徴のあるキャラクターの全身像とプロフィールの制作。 [課題]キャラクターのどこに特徴を持ってくるかを考察し試作する。(2h)						
3	舞台設定：生み出したキャラクターを活躍させる場所を考える。どんな場所で何をすると引きつけられるかを考える。 [課題]より良い舞台設定は無いか考察し試作する。(1h)						
4	プロット（あらすじ）制作Ⅰ：5w1hの重要性を理解し、イメージを具現化していく。 [課題]イメージの見直し。(2h)						
5	プロット制作Ⅱ：プロット制作の完成。提出。 [課題]より良いものにするため、さらに見直し、修正していく。(2h)						
6	シナリオ制作Ⅰ：プロットでは足りない、ストーリー全体の流れを踏まえて、オープニングからエンディングまでの細かい部分を詰めていく。 [課題]シナリオ制作に必要な情報を調査、収集する。(2h)						
7	シナリオ制作Ⅱ：場面とセリフを書き起こしていくことで、臨場感があるかどうかを確認する。 [課題]ページ配分を考え、場面を見直し、修正する。(2h)						
8	シナリオ制作Ⅲ：クライマックス作り。想像した通りの盛り上がりはあるかに留意して制作を進める。 [課題]クライマックスの盛り上げ方を理解し学修する。見直しと修正を行う。(2h)						
9	ネーム制作Ⅰ：序盤。魅力的なイントロダクション、読者を引き付けるための構図、演出などに留意して制作を進める。 [課題]序盤の演出の重要性を理解し学修する。見直しと修正を行う。(2h)						
10	ネーム制作Ⅱ：中盤。テンポに留意して制作を進める。 [課題]テンポよく、よどみなく読み進められているか。見直しと修正を行う。(2h)						
11	ネーム制作Ⅲ：後半。クライマックス作り。キャラクターの表情、動作、構図など、最重要シーンである事を意識して制作を進める。 [課題]表情、動作、構図などを見直し、修正を行う。(2h)						
12	ネーム制作Ⅳ：ネームのチェック。より読みやすく魅力あるストーリーとなるよう、全体に目を配り制作を進める。 [課題]魅力あるストーリーを理解し学修する。全体を見直し、修正を行う。(4h)						
13	ネーム制作Ⅴ：展開、構成、構図、演出、細部のチェック。 [課題]キャラクターの魅力とストーリーの良さを十分に引き出しているか、見直し、修正を行う。(2h)						
14	ネーム制作Ⅵ：チェック箇所の修正。 [課題]流れはスムーズか、何度でも通読して見直し、修正する。(2h)						
15	ネーム制作Ⅶ：最終チェック。ネームの完成。 [課題]授業全体の理解し、レポートにまとめる。(2h)						
時間外での学修	マンガはもちろんだが、小説、映画、ストーリー作りの参考となる物語を、できる限り見聞する。						
受講学生へのメッセージ	マンガは表現手段です。ネタがなければ何も表現することはできません。常にアンテナを張り、ネタを探す努力を怠らないこと。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 木曜日16時30分～17時30分						

【DB】マンガ基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	田中 久志					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	漫画家・38年					
授業内容	今までにマンガを描いた経験のある人、未経験の人も基礎から学んでいきます。1年後期のストーリーマンガ基礎につながっていく授業です。人物から背景の描き方、プロの作品の画面構成を学ぶところまで、ストーリーマンガを描くのに必要な画面作りのための様々な要素を習得することを目指します。					
授業方法	演習。各週毎に作画用の課題を制作					
到達目標	知識・理解	マンガ技法の基礎を理論と制作を通し、マンガに対する知識と理解を有することが出来る。			○	
	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。			○	
	技能	マンガ表現上、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。			◎	
	関心・意欲・態度	マンガ表現に興味を持ち、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。			○	
	備考	◎・○・△の記号はDP・到達指標との結びつきの強さを示しています。				
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品評価	10	20	40	-	70
	受講態度	-	-	-	20	20
	レポート	10	-	-	-	10
	合計(点)	20	20	40	20	100
評価の特記事項	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	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	シラバスにそっての15週分の説明を聞いた後、1ページの自己紹介マンガを制作する。 [準備・課題]15週の手順を理解し、レポートにまとめる。(1h)					
2	人物の描き分けⅠ(表情)：喜怒哀楽を表現するための表情の描き分け方を学び、制作する。 [準備・課題]表情の描き分けの要点を理解し、レポートにまとめる。(1h)					
3	人物の描き分けⅡ(年齢)：男女を幼年・青年・高齢の年齢別で描く方法を学び、制作する。 [準備・課題]年齢の描き分けの要点を理解し、レポートにまとめる。(2h)					
4	粘土による頭部制作：(1)人物の頭部を立体的に把握できるように、粘土を使って大まかな形を作る。 [準備・課題]平面でイメージしていた形と立体を比較し、その違いを理解する。(2h)					
5	粘土による頭部制作：(2)前回作った頭部の細部を作り込んでいく。 [準備・課題]立体イメージを把握し、絵に描き起こす。(2h)					
6	人物の全身と手足：人物の全身と手、足の表情の描き方を学び、制作する。 [準備・課題]手足の描き方の要点の理解と反復学修。(2h)					
7	人物のフカン・アオリの作画：人物の変化のある構図を学び、制作する。 [準備・課題]フカン・アオリの要点の理解と反復学修。(2h)					
8	背景パースⅠ「室内」：(1)一点透視、2点透視、3点透視のパースの取り方の説明後、背景を描くための校内スケッチを制作する。 [準備・課題]パースの取り方の理解と反復学修。(1h)					
9	背景パースⅠ「室内」：(2)前回のスケッチを元に、人物を加えて1枚絵の下絵を制作する。 [準備・課題]下絵の修正。(2h)					
10	背景パースⅠ「室内」：(3)前回制作した下絵のペン入れを行い、作品を完成させる。 [準備・課題]制作途中の場合は、完成させる。(3h)					
11	背景パースⅡ「室外」：(1)室外のパースの取り方と、建物外でのスケッチ。周囲の自然物(木・草・石・岩・水など)にも着目してスケッチを制作する。 [準備・課題]室外パースのとり方の理解と反復学修。(1h)					
12	背景パースⅡ「室外」：(2)前回のスケッチを元に、人物とアイデアを加えて1枚絵の下絵を制作する。 [準備・課題]下絵の修正。(2h)					
13	背景パースⅡ「室外」：(3)前回制作した下絵のペン入れを行い、作品を完成させる。 [準備・課題]制作途中の場合は、完成させる。(3h)					
14	効果線の描き方：(1)マンガ画面における様々な効果線(集中線・ベタフラッシュ・曲線など)の制作。 [準備・課題]定規を使った効果線の要点の理解と反復学修。(3h)					
15	効果線の描き方：(2)マンガ画面における様々な定規を使わない効果線(カケアミ・カケナワなど)の制作。 [準備・課題]定規を使わない効果線の、要点の理解と反復学修。(3h)					
時間外での学修	課題は提出したら終わりではありません。指摘された点を必ず家で復習し、自分のものにしてください。					
受講学生へのメッセージ	マンガは止まっている絵を、動いているかのように読者に感じさせ、物語に引き込まなければなりません。どうすればそれが出来る絵を描けるのかを、常に意識しててください。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 木曜日16時30分～17時30分					

【DB】 デジタルコミック基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	伊豫 治好						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年						
授業内容	本授業では、CLIP STUDIO PAINT (Pro・EX) を使用する事でアナログとは違ったデジタルマンガ制作のワークフローを学び、マンガ業界の現在の流れに対応したマンガ表現の技術を習得、そこから各自自分の制作スタイルを確立できる事を目的とします。						
授業方法	自身に合ったデジタルマンガの描き方や制作上での作業フローを見つける為、授業は演習を中心とした個別指導になります。						
到達目標	知識・理解	漫画制作に特化したツールを使いこなす為の最低限の知識・理論・ワークフローを学びます。			◎		
	思考・判断・表現	テンプレートとして学んだ理論・ワークフローを元にそれらを活用し「自分の思考・判断・表現 作業スタイル」を追求する。			○		
	技能	描き方だけでなく「素材」等の効率的な使い方を理解し効率的かつ正確に作品制作のフローを構築する。			○		
	関心・意欲・態度	商業誌レベルの漫画制作の為に必要な思考・理論・技術・ワークフローを理解することで各自の実力の底上げが出来る。			◎		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		15	5	10	5	35
	課題進行度		5	5	-	5	15
	作品評価		10	10	5	10	35
	受講態度		-	-	-	15	15
合計(点)		30	20	15	35	100	
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。 欠席・遅刻は減点とし、5回欠席した場合は単位を与える事は出来ません。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	デジタルツール使用の説明及びページ制作の演習開始(下書き) デジタルツールを使用する事の利点と弱点を学ぶ事で主体的にツールを理解するスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] CLIP STUDIO PAINTツールの復習(2h)						
2	コマ割り・ペン入れの理解と演習 コマを割る意味、割り方、更にデジタルでのペン入れの違いを学ぶ事でデジマンガへの主体的理解を深める事が出来る。 [準備・課題] CLIP STUDIO PAINTのペンタッチ感覚の復習(2h)						
3	集中・効果線の理解と演習 マンガ表現の定番である「効果」を学ぶ事でデジタルにもアナログにも対応出来る「マンガ表現」のスキルを体得することができる。 [準備・課題] 複数ツールの理解と復習(2h)						
4	背景【下書き(パース定規①)】の理解と演習 前回まで学んだ理論を元にマンガにおける背景の意味を学び表現する事でどのツールを使用するかを主体的に判断するスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 複数ツールの理解習得の復習(2h)						
5	背景【ペン・ベタ入れ(パース定規②)】の演習 学んだ理論を元にマンガ内の背景表現を学び表現する事で各自のマンガイメージを明確化し主体的に制作するスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 複数ツールの理解習得の復習(2h)						
6	各ツールを使いこなす演習(直線) 各自のイメージをより正確に明確化する為のツールを学ぶ。 [準備・課題] 複数ツールの総合的理解習得の復習(2h)						
7	各ツールを使いこなす演習(曲線) 各自のイメージをより正確に明確化する為のツールを学ぶ事で自らのイメージを表現出来るスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 複数ツールの総合的理解習得の復習(2h)						
8	トーン貼りの理解と演習 各自のイメージをより正確に明確化する為、「仕上げ」の重要性を学び表現する事で世界観の構築を目指す。 [準備・課題] 商業誌レベルでの複数ツールの総合的理解習得の復習(2h)						
9	3Pシーケンス制作の演習開始(ラフ・下書き) 1 ここまで学んだ理論を元に実際に作品制作を開始する。 [準備・課題] コマを割る感覚と意味の復習(2h)						
10	3Pシーケンス制作の演習(ラフ・下書き) 2 ここまで学んだ理論を元に実際に作品制作の続行。コマを割って「流れを把握する」スキルを学ぶ事が出来る。 [準備・課題] 情報としてのシーン作成の復習(2h)						
11	3Pシーケンス各ページ(下書き/ペン入れ)の演習開始1 ここまで学んだ理論を元前回とは別のシーケンス作品制作の開始。 [準備・課題] 情報としてのシーン作成の復習(2h)						
12	3Pシーケンス各ページペン入れの演習2 前回新たに開始した課題の続行。「流れ」とともに「状況」を読者に伝えるにはどう描けば良いのかを学ぶ事で作品を俯瞰で見るスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 情報提供としてのカメラワークの理解の復習(2h)						
13	3Pシーケンス各ページペン入れの演習3 前回の作品制作続行。「状況」を伝えるためにはどうすれば良いかを学ぶことでマンガ演出の一つである「カメラワーク」を学ぶ。 [準備・課題] 情報提供としてのカメラワーク出力の復習(2h)						
14	3Pシーケンス各ページ仕上げの演習開始 前回の作品制作続行。マンガ演出の一つである「カメラワーク」を学ぶ事でより俯瞰的に作品を見るスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] マンガとしてのカメラワーク使用の復習(2h)						
15	3Pシーケンス各ページ仕上げの演習終了 ここまでの理論を駆使しマンガ制作を行う事で作品を俯瞰で見るスキルを学び、その事により主体的に「読者視線」を意識するスキルを学ぶ事が出来る。 [準備・課題] マンガとしてのカメラワーク使用の復習(2h)						



時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させ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してください。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【DB】似顔絵		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
実務家教員	漫画家・38年						
授業内容	似顔絵が対象となる人物に「似る」とはどういうことか。写実、誇張など技法の違いではないポイントがある。そうしたポイントを学修することで、内面性までにじみ出るような似顔絵が描けるようになることを目標とする。						
授業方法	演習。様々な特徴のある「顔」について調査・研究し、似顔絵制作に必要な観察力を養うための反復学修を、徹底して行う。						
到達目標	知識・理解	似顔絵制作を通し、人の顔を描くことによって得られる知識と理解を有することが出来る。			○		
	思考・判断・表現	似顔絵制作において考え、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。			○		
	技能	似顔絵制作に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。			◎		
	関心・意欲・態度	人に関心を持ち、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	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		10	20	40	-	70
	受講態度		-	-	-	20	20
	レポート		10	-	-	-	10
	合計(点)		20	20	40	20	100
評価の特記事項	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	なし						
参考書・教材	やさしい顔と手の描き方/A・ルーミス著(株式会社マール社)他、雑誌の切り抜き、個人所有のスナップなど人物の写真を、課題に応じ受講者もしくは教員が用意する。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	男性を描くⅠ：男性の顔の絵(デッサン)をもとに、模写を制作する。 [課題]パーツの配置と、男性の顔の特徴をよく観察し、形をつかむ反復学修。(1h)						
2	女性を描くⅠ：女性の顔の絵(デッサン)をもとに、模写を制作する。 [課題]パーツの配置と、女性の顔の特徴をよく観察し、形をつかむ反復学修。(1h)						
3	男性を描くⅡ：(1)男性有名人の写真をもとに写実的な作品を制作する。 [課題]描く対象の資料調査、収集。男性と女性の違いをよく観察し、写実的に描く反復学修。(1h)						
4	男性を描くⅡ：(2)男性有名人の写真をもとに写実的な作品を制作、完成させる。 [課題]男性の顔のパーツの配置をよく観察し、形をつかむ反復学修。(1h)						
5	女性を描くⅡ：(1)女性有名人の写真をもとに写実的な作品を制作する。 [課題]顔のパーツの、男性との違いをよく観察し、写実的に描く反復学修。(1h)						
6	女性を描くⅡ：(2)女性有名人の写真をもとに写実的な作品を制作、完成させる。 [課題]女性の顔のパーツの配置をよく観察し、形をつかむ反復学修。(1h)						
7	自画像を描くⅠ：自身の顔のパーツのポジショニングに留意して、写実的に制作、完成する。 [課題]顔のパーツを正しい位置に、正しく写実的に描く反復学修。(1h)						
8	自画像を描くⅡ：誇張(デフォルメ)した自画像を制作、完成する。 [課題]写実とは違った、誇張による顔のパーツのポジションを意識し、反復学修。(1h)						
9	対面して描くⅠ：二人一組で、交互にモデルをつとめ描き合う。線画で写実的に制作する。Ⅰ [課題]鉛筆で陰影を付けない、線画制作の反復学修。(1h)						
10	対面して描くⅡ：(1)二人一組で交互にモデルをつとめ、線画で誇張(デフォルメ)した作品を制作する。 [課題]対象の特徴をよく捉えて誇張できているか、反復学修する。(1h)						
11	対面して描くⅡ：(2)二人一組で交互にモデルをつとめ、前回の線画に彩色し制作、完成させる。 [課題]ペンの太さ、色、彩色の方法を試行し、反復学修する。(1h)						
12	対面して描くⅢ：相手を変更し交互にモデルをつとめ、Ⅱの時よりも早く特徴をつかみ作品を制作する。 ペン入れ、着色まで時間内に行い完成させる。 [課題]早く特徴をつかみ、描くための反復学修。(1h)						
13	対面して描くⅣ：相手を変更し交互にモデルをつとめ、Ⅲの時よりも早く特徴をつかみ作品を制作する。 [課題]できるだけ早く特徴をつかみ、描くための反復学修。(1h)						
14	お笑い芸人Ⅰ：これまでの制作の集大成として、できる限り誇張した下絵を制作する。 [課題]大きなパーツはより大きく。小さなパーツはできる限り小さく描くことに留意し、次回の完成のための準備学修をする。(1h)						
15	お笑い芸人Ⅱ：色も誇張の道具と捉え、実際の色にこだわらず彩色し制作を完了する。 [課題]誇張して似せるとはどういうことか。授業全体を通して理解し、レポートにまとめる。(1h)						
時間外での学修	よく「見る」ことが「似る」ことへつながるので、日頃から人の顔の表情を観察することに留意する。						
受講学生へのメッセージ	似ているとはどういうことか。表面をなぞることのみとらわれず、頭を柔らかく広い視野で対象を観ることを心がける。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 木曜日16時30分～17時30分						

【DS】情報マンガ		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	田中 久志					
資格・制限等	コミックイラストレーションコース選択必修・マンガコース必修					
実務家教員	漫画家・38年					
授業内容	マンガ基礎、シナリオ基礎で覚えたことを踏まえ、情報をマンガ表現で伝える方法を学ぶことで、マンガを面白く読ませるにはどうしたらいいかを理解し、学修、修得していく授業です。前半では情報マンガのストーリーの組み立て方、後半ではペンテクニックを高めていきます。					
授業方法	演習。情報を他者に伝えるためには、自身の情報の調査、収集が不可欠です。上手く伝わらない場合、どこに問題があるのかを常に念頭に置き、その解決の方法を探っていきます。					
到達目標	知識・理解	情報マンガというジャンルの制作を通し、マンガ表現に対する知識と理解を有することが出来る。			○	
	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。			◎	
	技能	情報を伝達する上で必要な技法を学習する。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。			◎	
	関心・意欲・態度	ストーリー作りに興味を持ち、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。			△	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	10	20	40	-	70
	受講態度	-	-	-	10	10
	調査	10	10	-	-	20
	合計(点)	20	30	40	10	100
評価の特記事項	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	なし					
参考書・教材	その都度、教員もしくは各学生が用意する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	情報マンガとはどういったものか、事例を提示し理解を深める。 [準備・課題] 伝えたい情報を調査、収集する。(3h)					
2	収集した情報から、伝えたい事柄、伝えるべき事柄を吟味し決定する。 [準備・課題] 決定した情報を、さらに細かく調査、収集する。(3h)					
3	決定した情報を、面白く伝える方法を探るとともに、情報を伝えるにふさわしいキャラクターのアイデアを考える。 [準備・課題] キャラクターのアイデアをできるだけ多く考え、スケッチ制作のための準備をする。(3h)					
4	決定したキャラクターのアイデアスケッチを制作する。 [準備・課題] スケッチを元に、キャラクターの設定を詰めていく準備学修。(2h)					
5	プロット(あらすじ)の作成。キャラクターと世界観。プロットのどこに魅力を置くのかを考え制作する。 [準備・課題] プロットのどこに魅力を置くのかを決定する準備学修。(2h)					
6	オープニングからその先へ。情報の出していく方を考えながらネーム制作を進める。 [準備・課題] 読み手を引きつけられるストーリーの進め方を反復学習する。(2h)					
7	ネームの制作、完成。 [準備・課題] 完成したネームを吟味し、下描きのための準備学修をする。(2h)					
8	下描きの制作Ⅰ：読み手を引きつけられるコマ割り、キャラクターの表情に留意しながら制作を進める。 [準備・課題] コマ割り、キャラクターの表情の吟味。背景制作のための資料調査と収集。(2h)					
9	下描きの制作Ⅱ：状況説明のための背景を、要所に描き入れ、制作を進める。 [準備・課題] 状況説明のための背景の重要性の理解と、ペン入れを行うための準備学修。(2h)					
10	ペン入れⅠ：人物(1) 主要キャラクターの描線を伸びやかに引くことに留意し、制作を進める。 [準備・課題] 主要キャラクターの描線の重要性の理解と、その他のキャラクターをペン入れできる状態にするための準備学修。(2h)					
11	ペン入れⅡ：人物(2) 脇役もストーリーを面白く読ませるための重要な存在であることを意識して、制作を進める。 [準備・課題] 脇役描写が甘くならないよう細部をチェックして、次の背景制作に移れるよう準備学修する。(2h)					
12	ペン入れⅢ：背景(1) 背景の消失点が正しくとれているかに留意しながら制作を進める。 [課題][準備・課題] 背景と人物の正しい配置の理解と反復学修。(2h)					
13	ペン入れⅣ：背景(2) 建物等の立体感(存在感)を意識して制作を進める。 [準備・課題] 原稿を良く見て、手を入れるべき部分をチェックし、仕上げに移れるよう準備学修する。(2h)					
14	仕上げⅠ：(1) 斜線、ベタなどの画面処理を行う。 [準備・課題] ページごとの斜線、ベタの量など、画面全体のバランスをチェックするとともに、次の仕上げに必要なスクリーントーンを準備しておく。(3h)					
15	仕上げⅡ：スクリーントーン貼り。制作の終了。 [準備・課題] スクリーントーン分量は適当か確かめ、必要であれば、さらに手を加え、作品の完成度を高める。(3h)					
時間外での学修	ペン使いは、描くことによってしか上達しません。特に1、2週目にやるペントレーニング・ペンタッチは、ここで習ったからOKではなく反復学修を行うことが重要です。					

受講学生への メッセージ	情報マンガは、ストーリーマンガの一ジャンルですが、読み手を引きつけるための要素がわかりやすく詰まっています。情報の調査、収集は情報マンガでなくても、とても重要なポイントです。手間を惜しまず行って下さい。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 木曜日16時30分～17時30分
-----------------	--

【DS】美術特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	外部教育機関等との連携等により、参加希望学生がデザイン・美術に関わる技術、技能を、集団活動により外部講師の指導を受け、制作、学修します。						
授業方法	内容により外部に出向く、あるいは本学に外部教育機関等の講師を招き、演習形式で行います。						
到達目標	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。			○		
	思考・判断・表現	参加者全員で共に考え、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。			◎		
	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。			◎		
	関心・意欲・態度	参加者全員が話し合い、共同で制作に向かう事で、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	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	技術・技能の習得		10	20	30	-	60
	レポート		10	10	-	-	20
	学習態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項							
テキスト	なし						
参考書・教材	なし						
内容							
実施回	授業内容・目標						
	<p>時間割内の授業とは別に、下記授業内容、授業方法により行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>企画・立案/当該講座の実現に向けて、参加者全員の集団活動で方法・手順など、具体的な計画を立てていく。 1回の講座を2時間とし、計4時間以上。 [課題]講座内容を振り返り、計画の修正、練り込み等を行う。(5h)</li> <li>デザイン制作/具体的な完成予想図を参加者全員の話し合いにより作成。 計8時間以上。 [課題]講座内容を振り返り、予想図の修正等の、問題解決学習を行う。(5h)</li> <li>実制作/2のデザインを基に、それぞれの部署を分担し、集団活動による制作を行う。 計18時間以上。 [課題]学修内容を振り返り、各自レポートをまとめる。(5h)</li> </ol> <p>※講座終了時にきめられた時間数を満たし、2週間以内にレポートを提出することで、1単位を取得できる。</p>						
時間外での学修	より高い技術、技能習得のため、反復し学修する。						
受講学生へのメッセージ	集団による活動の意義を理解し、積極的に参加してください。 オフィスアワーは演習期間内に、担当教員研究室で行います。						

【DS】学外研修		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	マンガ家38年、画家26年、マンガ家20年、デザイナー17年						
授業内容	<p>学外で研修を行う事により、その体験・提出物で単位を与えるものとする。</p> <p>(1)【スケッチ研修】時期は春。スケッチ制作を目的とした研修で、作品提出後、ギャラリー展示。</p> <p>(2)【漫画作品持ち込み研修】時期は夏。東京の出版社に作品を持ちこみ評価を得る。後、レポート提出。</p> <p>(3)【古美術研修】時期は秋。寺社、仏像その他古美術を鑑賞する。後、事前事後に調査、収集した目的地的情報と合わせ、レポートを提出。</p> <p>* (1) (3) 其々で3分の1単位が取得できる。(2)は2日間研修に付き、3分の2単位が取得できる。</p>						
授業方法	<p>演習。スケッチ研修は、目的地に集合し、東山動物園等で各自スケッチ制作をする。漫画作品持ち込み研修は、各自が決めた東京の出版社に赴き、編集者に会い、直接批評を得る。秋の古美術研修は、バスで目的地に向かい、寺社、仏像その他の古美術を鑑賞する。</p>						
到達目標	知識・理解	目的を自覚でき、見聞した物事に対する知識を得、理解を深めることができる。			○		
	思考・判断・表現	柔軟に、客観的に「美術」を解釈し、日常の考えや感性に活かすことができる。			○		
	技能	研修内容に応じ、適切な表現を、高い技術で行うことができる。			◎		
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを選択、吸収することができるとともに、他者への関心を持ち、周囲に貢献することができる。			○		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		10	10	40	-	60
	受講態度		10	10	-	20	40
	合計(点)		20	20	40	20	100
評価の特記事項							
テキスト	なし						
参考書・教材	事前に見るもの、目的地等を知らせる。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<p>【スケッチ研修】参加数 約60名(学生・引率教員)</p> <p>動物・自然の風景・古い街並みなどを描き、研修後スケッチ作品(着彩)を制作し提出する。作品は校内ギャラリーで展示発表をする。</p> <p>当該場所へ出かけ、直接見て描くことで、リアルなモノの形を知り、表現の幅を広げる。日帰り。</p> <p>[準備・課題]行き先の下調べ。スケッチ作品に彩色。感想レポートの作成。(15h)</p>						
2	<p>【漫画作品持ち込み】参加数 10名前後</p> <p>学生自身が選んだ東京の出版社に、制作したマンガ作品を持ち込み、批評を受け受賞、デビューを目指す。</p> <p>長く続けている研修で、何人もの学生・卒業生がデビューしている。</p> <p>宿は事前に部屋割をしておく。交通手段は学生が各自考えること。</p> <p>東京では教員2名が学生のサポートをする。</p> <p>研修は1泊2日。</p> <p>[準備・課題]出版社へのアポイントメントを自身で取り付ける。作品の完成。レポートの作成。(30h)</p>						
3	<p>【古美術研修】参加数 約60名(学生・フランス留学生・引率教員)</p> <p>寺社およびそこにある宝物等を見学し、研修後レポートを提出する。</p> <p>古くから脈々と繋がっているモノ、コトを新鮮な経験として感じ、己の中に取り込み、自分を深める場とする。移動は貸切バス。日帰り。</p> <p>[準備・課題]事前事後の目的地的情報の調査、収集。レポートの作成。(15h)</p>						
時間外での学修	<p>見たこと、聞いたこと、描いたことを、自分の中に取り込めるよう、事前に行き先について調査する。事後も調査を含め、しっかりと反芻し、レポートもしくは作品にする。</p>						
受講学生へのメッセージ	<p>それぞれの研修に関わるモノ、コトについて事前に良く勉強してほしい。その上で研修に臨めば、得るものは多くあります。良く見る・良く感じる等、良い体験をしてください。</p> <p>オフィスアワーは各教員の指定日時です。</p>						