

【DS】美術総論		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	竹村 朋子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	通史の形式を取りつつ、よく知られた美術作品はもちろん、各様式において幅広く作品を取り上げることによって、西洋美術史の深い知識の体得を目指します。						
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	知識・理解	西洋美術を深く理解するために必要な知識を身につける。			◎		
	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し、自分で解説できるようにする。			◎		
	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、さらに踏み込んで疑問などを深く掘り下げることができるようになる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	筆記試験		30	30	-	-	60
	美術館レポート		-	-	-	30	30
	コメントペーパー		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	30	-	40	100
評価の特記事項	3分の1以上欠席した学生には筆記試験の受験資格はありません。よって単位を与えません。						
テキスト	特になし						
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]西洋美術史の概説書などで美術史の流れをつかんでおく(4h)						
2	ギリシア・ローマ美術 [課題]ギリシア・ローマ美術の復習(4h)						
3	キリスト教美術1(初期キリスト教美術・ビザンティン美術) [課題]初期キリスト教美術・ビザンティン美術の復習(4h)						
4	キリスト教美術2(初期中世美術・ロマネスク美術) [課題]初期中世美術・ロマネスク美術の復習(4h)						
5	キリスト教美術3(ゴシック美術) [課題]第2回~5回の授業の復習プリントの遂行(4h)						
6	ルネサンス美術(ボッティチェリなど) [課題]ルネサンス美術(ボッティチェリなど)の復習(4h)						
7	ルネサンス美術(ダ・ヴィンチなど) [課題]ルネサンス美術(ダ・ヴィンチなど)の復習(4h)						
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]ルネサンス美術(ミケランジェロ、ヴェネツィア派など)の復習(4h)						
9	マニエリスム・北方美術1(ファン・エイクなど) [課題]マニエリスム・北方美術1(ファン・エイクなど)の復習(4h)						
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の遂行(4h)						
11	北方美術2(風俗画、風景画など) [課題]北方美術2(風俗画、風景画など)の復習(4h)						
12	ロココ美術 [課題]ロココ美術の復習(4h)						
13	近代美術1(新古典主義・ロマン主義) [課題]近代美術1(新古典主義・ロマン主義)の復習(4h)						
14	近代美術2(写実主義・印象派) [課題]近代美術2(写実主義・印象派)の復習(4h)						
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の遂行(4h)						
時間外での学修	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時間外での学習などにも足を運び、実際に作品を見る機会をもつことが大切です。						
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。						

【DS】 クロッキー		デザイン美術学科		2年前期		
		1単位	選択必修	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	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制作を心がける。制作時間は20分、10分、5分などいろいろな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学修を行う。					
授業方法	演習。人物の形を素早く把握し描くことを反復し学修することにより、人物の全体の形を上手にとることができない、生き生きとした人物が描けないといった問題を解決していきます。					
到達目標	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。			◎	
	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。			○	
	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。			◎	
	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。			○	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
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)
	作品評価	20	20	30	-	70
	受講態度	-	-	-	20	20
	レポート	10	-	-	-	10
	合計(点)	30	20	30	20	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	なし					
参考書・教材	人体デッサン、ポーズ集					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	1 5週の授業についての説明：人体ポーズの本を参考に、クロッキーの意義、目的を知る。裸婦モデルを対象としたクロッキーⅠ：全身を描くポイントを考えながら制作する。 [準備、課題]人体ポーズの本など、資料を調査、収集し、次回の制作に備える。(1h)					
2	裸婦モデルを対象としたクロッキーⅡ：20分間でのクロッキーの時間配分を考え制作する。 [準備、課題]部分ではなく人体全体を見て、画面に対し小さすぎたり納めきれなかったりと言った問題を解決できるように反復し学修する。(1h)					
3	裸婦モデルを対象としたクロッキーⅢ：20分、10分、5分など制作時間が変わることによる描き方の違いを知り、制作する。 [準備、課題]制作時間の違いで、どこに観点を置いて描写するかを考察し、レポートにまとめる。(1h)					
4	着衣モデルを対象としたクロッキーⅠ：20分間のクロッキーで、裸婦との描き方の違いを感じながら制作する。 [準備、課題]裸婦と着衣モデルの描き方の違いを理解し学修する。(1h)					
5	着衣モデルを対象としたクロッキーⅡ：20分、10分、5分など制作時間が変わることによる描き方の違いを知り、制作する。 [準備、課題]制作時間の違いによる制作の観点の変化を考察し、レポートにまとめる。(1h)					
6	ムービングによるクロッキーⅠ：静止したモデルと動いているモデルで、20分間のクロッキーでの描き方がどう変わるかを知り制作する。 [準備、課題]動いている被写体の捉え方を理解し学修する。(1h)					
7	ムービングによるクロッキーⅡ：前回は踏まえた、動いているモデルの20分間でのクロッキー制作。 [準備、課題]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h)					
8	持ち物を使ったクロッキーⅠ：人と物との組み合わせにより、素早く描くために留意するべき点が変わるかを知る、20分間でのクロッキー制作。 [準備、課題]人と物との組み合わせによる、視点の変化を理解し学修する。(1h)					
9	持ち物を使ったクロッキーⅡ：前回は踏まえた、モノとの組み合わせによる、20分間でのクロッキー制作。 [準備、課題]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h)					
10	モノとの組み合わせによるクロッキーⅠ：椅子、紐等と人との組み合わせにより、描く対象の見え方がどう変化するかを知る、20分間でのクロッキー制作。 [準備、課題]人とモノとの組み合わせによる形の変化を理解し学修する。(1h)					
11	モノとの組み合わせによるクロッキーⅡ：前回は踏まえた、椅子、紐等と人との組み合わせによる、20分間でのクロッキー制作。 [準備、課題]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h)					
12	ポーズの大きな変化によるクロッキーⅠ：立ちポーズ、座りポーズ、寝ポーズ等を、20分、10分、5分など制作時間を変えて描くことで、ポーズの複雑さと描く技術との関係を知る。 [準備、課題]ポーズの変化による重心の移動を理解し学修する。(1h)					
13	ポーズの大きな変化によるクロッキーⅡ：前回は踏まえた、立ちポーズ、座りポーズ、寝ポーズ等を20分、10分、5分など制作時間を変えて描く。 [準備、課題]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h)					
14	クロッキーの作品を作るⅠ：習作ではない、完成作品としてのクロッキーの制作を、20分間で行う。 [準備、課題]これまでに学んだ内容を踏まえ、完成作品とするための要点を理解し学修する。(1h)					
15	クロッキーの作品を作るⅡ：20分間での、完成作品としてのクロッキー制作。 [準備、課題]1 5週で学んだ内容をレポートにまとめる。(1h)					

時間外での学修	友達を描く、手を描く、顔を描く、花を描く、動物を描くなど、クロッキー制作のモチーフとなるものは、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、そして一番重要である”感じて”描いてください。感じて制作した作品には、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、何より自由に楽しみながら集中できることが面白い。枚数を重ねるほどに上達し、良い作品が描けるようになります。 オフィスアワーは毎週木曜日、16時30分～17時30分です。

【DB】ビジネス情報演習(2年次生)		デザイン美術学科		2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	広告ビジュアル制作会社(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。			△		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	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	MOS試験に合格した場合は、大幅に加点する。						
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だ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。						

【DB】 絵画基礎		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	造形美術コース選択必修						
実務家教員	画家 26年						
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。作品鑑賞を通じて、形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 美術館での美術鑑賞（教材視聴）、タブロー制作（油彩もしくはアクリル画）						
到達目標	知識・理解	絵画空間としての構図・形・色彩・画肌を理解できる。また、画材の使い方を 知る。			○		
	思考・判断・表現	形・色彩を画面構成し、絵画空間としての調和と魅力が出せるように工夫す る。			○		
	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。			◎		
	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。			△		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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	10	10	50	-	70
		レポート	10	10	-	-	20
		受講態度	-	-	-	10	10
		合計(点)	20	20	50	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	オリエンテーション (画材。鑑賞。絵を描く姿勢。作品を描くこと。作品を発表すること。について学ぶ。) [課題]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
2	静物画習作 (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]: 単色表現について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
3	作品鑑賞 (愛知県美術館) 美術館に行き、美術作品の多様性に触れ、鑑賞時に味わう感覚やインスピレーションと向き合う。 [課題]: 作品鑑賞にて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
4	タブロー制作1/13 アイデア画草案1/3 テーマ検証 [課題]: アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、アイデア画を展開する。(1-3h)						
5	タブロー制作2/13 アイデア画草案2/3 構成の検証 [課題]: アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、構成を検証する。(1-3h)						
6	タブロー制作3/13 アイデア画草案3/3 色彩計画の検証 [課題]: アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、色彩計画をする。(1-3h)						
7	タブロー制作4/13 下地塗り [課題]: 学んだ内容を復習する。(1-3h)						
8	タブロー制作5/13 下塗り [課題]: 下地塗りを完成する。(1-3h)						
9	タブロー制作6/13 下絵1/1 構図確認 [課題]: 構図について指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)						
10	タブロー制作7/13 ベース塗り1/3 空間的なベースづくり [課題]: 空間的なベースづくり指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)						
11	タブロー制作8/13 ベース塗り2/3 マチエールためのベースづくり&色相・彩度・明度に配慮したベースづくり [課題]: ベースづくり指導を受けたことについて再考し、ベース塗りを検証する。(1-3h)						
12	タブロー制作9/13 細部の描写1/3 [課題]: タブロー制作 細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)						
13	タブロー制作9/13 細部の描写2/3 [課題]: タブロー制作 全体感が喪失しないように細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)						
14	タブロー制作9/13 細部の描写3/3 [課題]: タブロー制作 全体と部分の調和を図りながら、細部の描写を進める。(1-3h)						
15	タブロー制作9/13 仕上げ [課題]: タブロー制作 作品を完成させる。(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	美術館、画材屋さんへ通ってみよう。作品鑑賞、美術活動・画材の紹介などいろんな出会いが期待できますよ。 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】 絵画		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	山田 純二					
資格・制限等	造形美術コース選択必修					
実務家教員	絵画造形教室経営 20年					
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	知識・理解	基礎的な絵画表現を理解できる。			○	
	思考・判断・表現	絵画空間として魅力的な作品を描く。			○	
	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。			◎	
	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。			△	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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					
	提出作品	20	20	50	-	90
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	20	50	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	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	どのように描くかー 絵画表現の多様性について図書館などで調査する。 (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] 絵画表現の多様性について考察する(2h)					
2	写実的な見方で描くー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] 写実的な見方について考察し、下絵を制作する(2h)					
3	観察や討論により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] デッサンの見直し、調子分け。彩色について復習(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] 仕上げ 画面調整について考察し、仕上げ制作をする(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一色の感情、効果、彩色 [課題] 彩色効果について考察し、自画像の制作を進める(2h)					
8	彩色 [課題] 学修した内容の復習(2h)					
9	彩色をテーマに自画像描写について討論をし、観点を豊かにし、課題をまとめる [課題] 学修した内容の復習(2h)					
10	仕上げ [課題] 自画像描写について再考し、学修した内容をレポートにまとめる(2h)					
11	表現的な見方で描くー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、調査、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 討論 [課題] 学修した内容の復習(2h)					
15	仕上げ 発表 講評会 [課題] 学修した内容について再考し、内容をレポートにまとめる(2h)					
時間外での学修	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。					

【DS】ヒーリングアート(2年次生)		デザイン美術学科		2年後期			
		1単位	選択	演習	30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。			△		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		10	20	30	-	60
	コンセプトワークシート		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】イメージ画画。 [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】イメージ画画。 [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】イメージ画画。 [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。イメージ画画。 [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。イメージ画画。 [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】イメージ画画。 [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】イメージ画画。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】イメージ画画完成提出。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。

【DF】芸術計画概論		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	浅野 裕司						
資格・制限等	造形美術コース選択必修						
実務家教員	地方文化行政・8年 公立文化施設・9年						
授業内容	人類の文化を象徴する重要な要素の一つである芸術は、古来より様々な形で精神化され、あるいは具現化されて現代まで継承されています。その芸術文化をどのように現在から未来へと伝えていくのかを、多くの芸術作品や貴重資料を収集し保存している博物館施設（美術館も博物館に含まれる）を研究材料として、具体的に考察していきます。さらに、この授業を通して芸術の多様性や社会性に触れ、生涯にわたる素養としての芸術文化の魅力を学んでいきます。						
授業方法	講義形式が中心となりますが、内容により演習的な要素や調査見学、課題としての研究レポートも組み入れて授業を展開していきます。						
到達目標	知識・理解	芸術文化の集積場所である博物館施設の歴史的背景や仕組み、役割や目的等を知り、その重要性や今日的課題を理解する			◎		
	思考・判断・表現	芸術文化について自分の考えや判断力をしっかりと持ち、意見や感想を自分の言葉で的確に表現できる			◎		
	技能	自分の意見や判断を他者に伝える文章力と説明力を高める			△		
	関心・意欲・態度	芸術文化に興味・関心を持ち、誠実な学修態度で意欲的に取り組める			△		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	課題レポート		30	20	10	-	60
	小テスト		20	10	-	-	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		50	30	10	10	100
評価の特記事項	課題レポートの期限内提出ができない場合は、評価対象外となりますので期限を厳守してください。小テストは授業の復習内容で、授業内に短時間（5分程度）で実施します。欠席は減点とし、3分の1以上の欠席は単位を認めません。						
テキスト	なし						
参考書・教材	なし（随時必要な参考プリントや資料を配布する）						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	博物館施設の基礎知識と概要説明（博物館の定義、博物館法、博物館の種類、博物館学について） [準備・課題]博物館の基礎についての内容を復習し、海外の著名な博物館・美術館を確認しておく。(2h)						
2	博物館（主に美術館）の歴史的な流れと世界の博物館・美術館の情勢について [準備・課題]日本の博物館の歴史と海外の博物館の現況について復習し、次回の施設設備関係を調べる。(2h)						
3	博物館（主に美術館）の専用施設設備について （空調機器、収蔵庫、バックヤード、展示場所等について） [準備・課題]学修した施設設備の内容を復習し、収集活動について調べる。(2h)						
4	博物館（主に美術館）の役割1・収集活動（寄贈・購入・寄託について） [準備・課題]学修した収集活動の内容を復習し、保存活動について調べる。(2h)						
5	博物館（主に美術館）の役割2・保存活動（保存方法、保存環境、防虫防菌、防犯防災について） [準備・課題]学修した保存活動の内容を復習し、調査研究の内容について調べる。(2h)						
6	博物館（主に美術館）の役割3・調査研究（データ・資料の収集、分析、調査、研究発表について） [準備・課題]学修した調査研究の内容を復習し、展示公開の内容について調べる。(2h)						
7	博物館（主に美術館）の役割4・展示公開（展示方法、展示企画、著作権処理、広報計画について） [準備・課題]学修した展示公開の内容を確認し、教育普及活動について調べる。(2h)						
8	博物館（主に美術館）の役割5・教育普及活動（学校教育との連携、生涯学習との関連について） [準備・課題]学修した教育普及活動の内容を復習し、博物館の現状と課題を調べる。(1h)						
9	博物館（主に美術館）の現状と課題（運営形態、経営管理、外部連携、情報化対応等について） [準備・課題]学修した現状と課題を復習し、感想のレポートをまとめる。(3h)						
10	展示活動での技法1（展示器具・展示位置・展示場所、展示品の取り扱いについて） [準備・課題]学修した展示活動での内容を確認して復習する。(1h)						
11	展示活動での技法2（会場構成・照明調光・キャプション・表示計画・色彩調整について） [準備・課題]学修した展示活動での内容を確認して復習する。(1h)						
12	美術展覧会を見学（近隣美術館の企画展示・常設展示を見学しレポートする） [準備・課題]見学した内容を確認してそのレポートをまとめ、自分の展覧会の素案を考える。(3h)						
13	美術展覧会をつくる1（自分で展覧会の企画・テーマを考える） [準備・課題]この講座で学修した内容を活用して自分の展覧会企画案を考え、具体的に計画を練る。(2h)						
14	美術展覧会をつくる2（自分で考えた展覧会企画案のアイディアスケッチを制作する） [準備・課題]自分の考えた企画案をまとめて、展覧会企画書とスケッチを制作する。(3h)						
15	美術展覧会をつくる3（自分で考えた展覧会企画書を完成しレポート提出する） [準備・課題]自分の考えた展覧会企画書とスケッチを完成させ、レポート提出する。(2h)						
時間外での学修	基本は主体的に学修する姿勢が大切だと思います。近隣の美術館や博物館に出かけて、自分の眼でいろいろな視点で館内や展示品を確認してみてください。今まで気づかなかった事や感じなかった事が、きっと出てくると思います。発見が感動になります。						
受講学生へのメッセージ	美術館の芸術品は特別ですが、ごく身近にもいろいろな芸術文化があります。それぞれが独自の魅力を持っています。芸術を難しく考え過ぎずに、人生の友として長く気楽に付き合ってください。 オフィスアワー：授業前後の休み時間に教室で実施						

【DF】アートと言葉		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	村田 仁					
資格・制限等	造形美術コース選択必修					
実務家教員						
授業内容	美術（アート）表現を行ううえで、必要な「言葉」についてを学ぶ。言葉での表現は「文学」分野に入れられ、「美術」とは無縁のように考えられがちであるが、言葉は表現の基礎であり、土台である。新旧様々な表現を知り、美術表現に繋がる言葉の表現を探す。					
授業方法	美術につながる言葉の表現を見渡し、講義と演習をとおして、受講者各自による実作、批評と意見交換を行う。					
到達目標	知識・理解	現代における、美術と言葉がつくりだす表現の世界を理解する。			◎	
	思考・判断・表現	言葉を用いた美術作品を、実作する。推敲を重ねること。			◎	
	技能	作品に適したアウトプット、提示方法をみつける。			○	
	関心・意欲・態度	授業で扱う作品、関連作家などの鑑賞を広げる。			○	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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					
	実作	-	20	20	-	40
	最終作品とレポート	20	-	-	10	30
	受講態度	10	10	-	10	30
	合計(点)	30	30	20	20	100
評価の特記事項	テキスト					
参考書・教材	各回において参考資料を紹介する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ガイダンス、美術と言葉についてを意識する。授業全体の内容説明。講師作品紹介。 「言葉」と「文字」の違い。 小ワークショップ「四コマポエム」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
2	「自分の言葉、社会の言葉：1」美術と言葉の関係。「詩」について。公と私、言葉はメディアを渡る。 小ワークショップ「新聞キリヌキ詩」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
3	「自分の言葉、社会の言葉：2」大人になってから読む絵本。 小ワークショップ「声変わりの日」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
4	「自分の言葉、社会の言葉：3」歌について。 小ワークショップ「囁語ソング」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
5	「図像と言葉：1」「絵画」と言葉。美術作品批評。 小ワークショップ「絵画ヘラブレター」 [準備・課題] 紹介資料の鑑賞。ワークショップ作品の再推敲。(2h) 立ち、「言葉」と「文字」の違い。					
6	「図像と言葉：2」コンクリートポエトリー（具体詩）作品鑑賞。「読む」と「見る」について。 文字の成り立ち。 小ワークショップ「コンクリートポエム実作」 [準備・課題] 紹介資料の鑑賞。ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
7	「図像と言葉：3」写真、その詩性。 小ワークショップ「Instagramで語ること」 [準備・課題] 紹介資料の鑑賞。(2h)					
8	「図像と言葉：4」映像表現における言葉。映画史と言葉。 小ワークショップ「リュミエール兄弟からARまで」 [準備・課題] 紹介資料の鑑賞。ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
9	「図像と言葉：5」漫画における言葉。 小ワークショップ「吹き出しアート」 [準備・課題] 紹介資料の鑑賞。(2h)					
10	「歴史と言葉：1」言葉が歴史をつくる。地域の歴史とフィールドワーク。 食事と詩。珈琲と表現の関係。ワインソムリエの言葉。 小ワークショップ「言葉におけるシズル感」 [準備・課題] 紹介資料の鑑賞。ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
11	「歴史と言葉：2」図書館、美術館、動物園について。 小ワークショップ「図書館の森で迷子を楽しむ詩作」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
12	「身体と言葉：1」声について。アナウンサーの言葉、表現者の言葉。舞台、演劇と言葉。 小ワークショップ「身体表現エクセトラ」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
13	「身体と言葉：2」知覚、言葉。 小ワークショップ「目が見えない人のための美術鑑賞」 [準備・課題] ワークショップ作品の再推敲。(2h)					
14	最終作品とレポート「アートと言葉（仮）」解説 [準備・課題] 最終作品レポートテーマ探し(2h～)					
15	全体まとめ、作品講評、最終作品レポート下書き確認 [準備・課題] 作品の再推敲。最終作品レポート(2h～)					
時間外での学修	授業で紹介した参考資料（書籍、映像、展覧会など）の鑑賞、その批評を行うことがのぞましい。					

受講学生への
メッセージ

「言葉」は表現の土台です。ゆっくり落ち着いて、わからないことを確認する気持ちで受講、学習ください。オフィスアワーとして、授業時間後に教室で 15分まで設定します。

【DB】セラミックス体験(2年次生)		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	植田 努					
資格・制限等	造形美術コース選択必修					
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。			◎	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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	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					
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り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16:20~17:00彫塑実習室(E108)で行います。					

【DS】クラフト		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	金森 一意・田中 久志					
資格・制限等	造形美術コース選択必修					
実務家教員	イラストレーター、デザイナー50年					
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	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。			◎	
	思考・判断・表現	作品完成への思考の進め方、選択、独自の表現ができる。			○	
	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。			◎	
	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。			○	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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					
	作品制作・完成度	25	15	15	5	60
	作品発表・展示	-	5	10	5	20
	自己評価	5	-	5	-	10
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	30	20	30	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						
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Ⅰ「花入れ」：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]素材となる紙コップの特性等の調査、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Ⅰ「壁掛け」：(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]素材となる紙皿の特性等の調査、研究。(1~3h)					
3	素材(紙)を使った作品制作「壁掛け」：(2) 作品制作の状況を見ながら、問題解決のための個別指導を行う。 [準備・課題]壁掛けの形状、機能等、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「和紙文鎮」：(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]素材となる石粘土、和紙の特性の調査、研究。(1~3h)					
5	素材(石粘土・和紙)を使った作品制作「和紙文鎮」：(2) 作品制作の状況を見ながら、問題解決のための個別指導を行う。 [準備・課題]石粘土、和紙の扱い方と、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「彫り絵」：(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]素材となるセラミック板の特性等の調査、研究。(1~3h)					
7	素材(セラミック板)を使った作品制作「彫り絵」：(2) 作品制作の状況を見ながら、個別指導を行う。 [準備・課題]セラミック素材を彫る作業の中で、問題となる箇所留意しながら、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「彫り絵」：(3) 作品制作の状況を見ながら、問題解決のための個別指導を行う。 [準備・課題]セラミック素材の扱い方と、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Ⅱ「アートグッズ」：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]発想を形にできたか、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Ⅱ「グリーティングカード」：(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Ⅱ「グリーティングカード」：(2) 作品制作の状況を見ながら、問題解決のための個別指導を行い、完成を目指す。 [準備・課題]問題となる箇所留意しながら、作品制作を進めておく。(3~5h)					
12	素材(紙)を使った作品制作Ⅱ「グリーティングカード」：(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]アイデアを思う形にできたか、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「ジオラマ」：(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]ラフスケッチの再度確認。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「ジオラマ」：(2) 作品制作の状況を見ながら、問題解決のための個別指導個別指導を行う。 [準備・課題]問題となる箇所留意しながら、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「ジオラマ」：(3) 制作状況を見ながら適宜アドバイスをを行う。 [準備・課題]複合素材の扱いについて、制作作品についての反省。(1~3h)					
時間外での学修	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。					

【DB】 装飾体験		デザイン美術学科		2年後期			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	浅野 裕司						
資格・制限等	造形美術コース選択必修						
実務家教員	高等学校美術科教諭・23年						
授業内容	身近な金属素材を使い、日常生活の中で使用できる実用的な装飾品を手作りで制作します。金属素材の魅力や特性を知り、その金属素材の加工に必要な道具を実際に使用して、金属工芸の基本技法を学びながら制作していきます。						
授業方法	演習形式で、制作は個別指導を中心に行います。本授業は、後期授業期間を前半・後半の2グループに分けて少人数で行います。						
到達目標	知識・理解	素材の持つ特性や魅力を理解し、専門知識の向上を図る			△		
	思考・判断・表現	自分のアイデアや表現方法を主体的に考え工夫する			○		
	技能	基本的な加工技術を理解・習得し、表現技法の向上を図る			◎		
	関心・意欲・態度	真摯な態度で意欲的に取り組み、誠実で継続的な制作姿勢を持つ			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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	50	-	80
	制作姿勢		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	20	50	20	100
評価の特記事項	作品の制作活動が中心のため欠席は減点とし、3分の1以上の欠席者は単位を認めません。						
テキスト	なし						
参考書・教材	なし(随時必要な参考プリントを配布する)						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	金属素材を使った作品制作1 (1) 素材説明、アイデアスケッチ [準備・課題] 素材の説明を受けて、素材の特性を理解する。制作する装飾作品のアイデアスケッチを描く。(3h)						
2	金属素材を使った作品制作1 (2) デザイン・素材サイズの決定、素材へのデザイン転写 [準備・課題] アイデアスケッチから作品の最終デザインを決定する。素材のサイズを決定し、素材にデザインを転写して切断できるようにする。(3h)						
3	金属素材を使った作品制作1 (3) 素材の加工(切断・切削・穴あけ) [準備・課題] 金属加工に必要な工具を使用して、デザインに沿った素材の加工を行う。(1h)						
4	金属素材を使った作品制作1 (4) 素材の加工(切削・表面加工) [準備・課題] 金属加工に必要な工具を使用して、デザインに沿った素材の加工を行う。(1h)						
5	金属素材を使った作品制作1 (5) 素材の加工(粗研磨・曲げ加工・成形) [準備・課題] 金属加工に必要な工具や道具等を使用して、デザインに沿った素材の加工・成形を行う。(1h)						
6	金属素材を使った作品制作1 (6) 素材の加工(研磨・仕上げ) [準備・課題] 金属加工に必要な研磨剤等を使用して、素材の表面の加工処理を行い作品を仕上げる。次の作品制作2のためのデザインを考える。(3h)						
7	金属素材を使った作品制作2 (1) デザイン・素材サイズの決定、デザイン転写、切断加工 [準備・課題] 学んだ内容を活用して、2点目の装飾作品のアイデアを決定し、素材の切断と加工を行う。(2h)						
8	金属素材を使った作品制作2 (2) 素材の加工(切断・切削・研磨・仕上げ) [準備・課題] 学んだ内容を活用して、2点目の装飾作品の加工を行い、研磨や表面処理をして仕上げる。(1h)						
時間外での学修	普段から様々な物事に積極的に興味や関心を持ち、探求心や想像力や遊び心を大切に、自分だけの若い感性や美的感覚を大切に伸ばしていきましょう。						
受講学生へのメッセージ	豊かな発想で自分の制作したい作品のデザインや材料を考え、その用途や条件を理解して工夫しながら、ものづくりの楽しさや喜び、達成感や満足感、そして感動を体験してください。作品の提出期限に、自分が納得した作品を完成し提出できるようにしましょう。オフィスアワー：毎回の授業時の休み時間、授業後の昼休み時間(～12:30まで)に対応します。						

【DA】 創作アニメーション		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	造形美術・デザインコース選択必修						
実務家教員	グラフィックデザイナー 27年						
授業内容	アニメーション制作を体験します。物語の構成、絵コンテの描き方、動きの演出、グループによるプロジェクトワークについて学びます。アニメーションでは、絵・写真・立体作品とさまざまな素材を用いた、豊かな表現の試みがなされています。創作する楽しさを味わいながら、自分たちの求めるアニメーション表現を模索してください。						
授業方法	演習 プロジェクトワークの基本について習得するために、「調査」「制作」「討論」を経て、グループで描いたあるべき姿を実現するために、条件ある中で課題解決するために、問題解決学習を行う。						
到達目標	知識・理解	「絵コンテの描き方」「動きの基本演出」「グループワーク」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グループで共有することができる。			◎		
	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アニメーション表現ができる。			◎		
	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。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		10	10	10	-	30
	コンセプトワーク		-	10	10	-	20
	プロジェクトワーク		10	10	10	10	40
	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	動きの基礎知識① PhotoShopアニメーション制作工程 カメラワーク コンセプトワーク [準備・課題]アニメーション制作について学んだ内容の復習し、コンセプトシートを作成する(1~3h)						
2	動きの基礎知識② プロジェクトワーク 工程管理・役割分担・スケジュール [準備・課題]プロジェクトワークについて学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
3	動きの基礎知識③ プロジェクトワーク 仕様、データ管理、フローの確認後、テスト制作 [準備・課題]学んだ内容の復習(1~5h)						
4	ショートアニメーション制作① コンセプト立案・シナリオ制作 [準備・課題]コンセプト立案・シナリオ制作について学んだ内容の復習と調査(1~5h)						
5	ショートアニメーション制作② 絵コンテの描き方 [準備・課題]絵コンテの描き方について学んだ内容の復習と絵コンテ制作(1~5h)						
6	ショートアニメーション制作③ 絵コンテ完成 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
7	ショートアニメーション制作④ スケジュール作成・レイアウトの作画後の工程と役割の見直し [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
8	ショートアニメーション制作⑤ 原画の作画 [準備・課題]原画の作画について学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)						
9	ショートアニメーション制作⑥ 表示タイミングの設定 [準備・課題]表示タイミングについて学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)						
10	ショートアニメーション制作⑦ 動画の作画 [準備・課題]動画の作画について学んだ内容の復習と動画の制作(1~5h)						
11	ショートアニメーション制作⑧ 背景画の作画 [準備・課題]背景画の作画について学んだ内容の復習と背景画の制作(1~5h)						
12	ショートアニメーション制作⑨ 彩色 [準備・課題]彩色について学んだ内容の復習と彩色(1~3h)						
13	ショートアニメーション制作⑩ 編集 [準備・課題]編集について学んだ内容の復習と編集作業(1~3h)						
14	ショートアニメーション制作⑪ 音楽、効果音の設定 [準備・課題]音楽、効果音について学んだ内容の復習と音楽、効果音の設定(1~3h)						
15	ショートアニメーション制作⑫ 作品の完成 提出 プレゼンテーション準備 [準備・課題]アニメーション制作について学んだ内容をレポートにまとめ、発表の準備をする(1~5h)						
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	普段から、モノ・人の動きの様々な特徴を観察するよう心がけてください。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木曜日の16:20から17:30です。						

【DS】絵本		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	金田 典子						
資格・制限等	造形美術・デザインコース選択必修						
実務家教員							
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大切に、作品に適した表現方法、画材等を研究しながら、個々の個性を生かした世界で一冊のオリジナル絵本を作成します。						
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。それぞれのコンセプトに基づいて様々な絵本を分析しながら情報収集をし、物語の表現方法やオリジナリティを追求してゆきます。鑑賞・講評会では作者が絵本のプレゼンテーションを行い、感想を話し合いながらそれぞれの絵本について分析レポートを作成します。						
到達目標	知識・理解	絵本の果たす役割を学び、様々な絵本を分析しながら情報収集をして、絵本に適した文章と表現方法が理解出来る。			○		
	思考・判断・表現	学齢に沿った絵本のためのイラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材、技法を選び、自己の感性を磨きながら独創的な表現が出来る。効果的な読み聞かせのプレゼンテーションが出来る。			◎		
	技能	それぞれの学齢に合わせた絵本の表現方法を分析しながら、自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な技術を習得し、独創的な表現を用いて作品が制作出来る。			◎		
	関心・意欲・態度	子供にとっての絵本が果たす役割に関心を持ち、積極的に様々な絵本の構成、表現方法を学び、より良い作品にする為に努力しながら集中して制作に取り組むことが出来る。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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	30	-	60
	制作姿勢		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	発表・レポート		10	10	-	-	20
	合計(点)	20	30	30	20	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	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	「絵本」について 作り方(1)市販の絵本の表現方法・製本方法を学ぶ。それぞれ持ち寄った好きな絵本を分析しながら意見を出し合う。 [準備・課題]図書館等を利用し様々な絵本を読む。好きな絵本を選び分析する(1~2h)						
2	ミニ絵本(1) 同じストーリーにそれぞれが作画し、彩色する。同一のストーリーにそれぞれが違ったアイデア出し合い、独自の表現方法を工夫する。絵コンテ制作。 [準備・課題]市販の絵本を分析し、ストーリーに沿って絵コンテを制作してみる(1~2h)						
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]図書館を利用し、絵本の様々な表現方法を学ぶ(1~2h)						
4	ミニ絵本(3) 作画制作続き、製本作業。独自の表現方法を工夫する。ミニ絵本を回覧しながら読書会をする。自分以外の表現方法を学び、分析した意見を話し合いレポートを作成する。 [準備・課題]市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチをする(1~2h)						
5	「絵本」について 作り方(2)様々な絵本を見ながら表現方法、対象年齢、文章、画材、技法について分析し、レポートを作成します。 [準備・課題]市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチを元に、必要とされている絵本の傾向を分析する(3~5h)						
6	オリジナル絵本(1) グループに分かれ市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチを発表し、どのような絵本が読まれているかを考える。調査を元にオリジナルストーリーを制作するためのコンセプト、アイデアを発表する。 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作。イメージスケッチをする(3~5h)						
7	オリジナル絵本(2) サムネイル、アイデア出し、イメージスケッチ。絵本の果たす役割を学び、様々な絵本を分析しながら情報収集をして、自分の制作する絵本に適した文章と表現方法をまとめる。 [準備・課題]学んだ内容の復習と制作。イメージスケッチを完成する(2~3h)						
8	オリジナル絵本(3) それぞれの学齢に合わせた絵本の表現方法を工夫しながら、(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]絵コンテを完成する。作りたい絵本に合わせて画材や紙質を調査する(2~3h)						
9	オリジナル絵本(4) 絵コンテを平面に並べ、読み手の事を考えながらそれぞれが意見を出し合い、全体の流れをチェックする。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の下描き。 [準備・課題]自分の絵本に必要なアイデア、画材、紙質、色彩表現等の情報収集をする(2~3h)						
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完成する。自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な画材、技法を考え、独創的な表現を工夫する。 [準備・課題]下描きの完成。様々な色彩表現等の情報収集をする(2~3h)						
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する。イラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材を選び、技法を習得する。 [準備・課題]多くの絵本を読み、自己の感性を磨きながら様々な表現方法を調べる(2~3h)						
12	オリジナル絵本(7) 修正の終わった下描きをもとに着彩制作に入る。絵本のコンセプトに沿った表現方法を分析しながら、自分の絵本に適した色彩表現を工夫する。 [準備・課題]着彩を進める(2~3h)						
13	オリジナル絵本(8) 着彩。独創的な表現にする為の技法を習得し、工夫しながら着彩を完成させる。 [準備・課題]着彩の仕上げ。より良い作品にする為に着彩のブラッシュアップをする(2~3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	オリジナル絵本(9) 文字の読みやすさや絵とのバランスを確認していく。グループ別に作品を平面に並べ、全体の色彩や文字のバランスをチェックし、問題点等の意見を出し合う。 [準備・課題] 講評し合った内容を元に最終の修正を行い完成させる(3~5h)
15	オリジナル絵本(10) 鑑賞・講評会。製本作業を終えた完成絵本を作者が読み聞かせのプレゼンテーションを行い、全員の絵本を鑑賞し合う。お互いに感想を話し合い、ストーリー構成、表現方法、色彩等、それぞれの絵本についての分析レポートを作成する。 [準備・課題] 授業で学んだ全体の内容に付いて振り返り、作品の自己評価を行う(3~5h)
時間外での学修	[準備・課題]は授業の到達目標を達成するために必要となる内容ですので、授業内で出来ない場合は課外での制作も必要です。また、作り手側として多くの絵本を手に取り、市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチをしながら、表現方法、対象年齢、文章、画材、技法について分析し、どのような絵本が求められているのかを考えましょう。
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、物事に興味を持ってください。素敵な絵本、面白い絵本を手に取り、キャラクター設定、ストーリー展開、色彩、表現方法等を作り手側として分析してみましょう。自己の感性を磨きながら独創的な表現を生かした世界で一冊のオリジナル絵本を作りましょう。 オフィスアワー は講義中(休憩時間)、講義後の教室です。

【DS】メディア表現		デザイン美術学科		2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	デザイン分野の表現の制作において、SNS、有形・無形のもの、ビデオなど様々なメディアを取り扱う。						
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	日常生活で触れるさまざまなメディアの形について、制作を通じて知ることができる。	○				
	思考・判断・表現	媒体が変わることによって表現の方法が変わること、またそれらが違っていても変わらないものがあることをつかむ。	◎				
	技能	それぞれのメディアによる表現の具体的な方法を体験し習得する。	◎				
	関心・意欲・態度	メディアによって違う表現を楽しんで追求できる。	○				
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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	課題作品	20	20	30	-	70
	制作態度	-	10	-	10	20	
	発表・鑑賞態度	-	-	-	10	10	
	合計(点)	20	30	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。必要なものは授業中に配布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	LINEスタンプを作ろう①鑑賞、アイデアスケッチ [準備・課題] 各自いつも使っているスタンプの紹介の準備とアイデアの構想をする。(2h)						
2	LINEスタンプを作ろう②アイデアの発表、修正 [準備・課題] 次の作業が進めやすくなるように見通しをもって取り組む。(2h)						
3	LINEスタンプを作ろう③制作 [準備・課題] シリーズ性と個々の絵柄の違いを意識して多数のスタンプを描写する。(2h)						
4	LINEスタンプを作ろう④制作、登録の準備 [準備・課題] 申請に必要なデータ形式や画像のサイズ、英語の文章などを理解し準備する。(2h)						
5	LINEスタンプを作ろう⑤完成作品の発表、登録 [準備・課題] 申請が通ったら自分のSNSで宣伝しよう。(2h)						
6	遊びのデザイン①鑑賞、アイデアスケッチ [準備・課題] これまでどんな「遊び」をしてきたか思い出しリストアップしておく。(2h)						
7	遊びのデザイン②アイデアの発表、修正 [準備・課題] オリジナルの遊びであればわかりやすい説明ができるように、リニューアルであればこれまでとの違いを明示できるようにしよう。(2h)						
8	遊びのデザイン③制作 [準備・課題] 「遊び」に必要なものを制作する。(2h)						
9	遊びのデザイン④制作、プレゼンの準備 [準備・課題] 客観的な視点を得るため作ったものを友達にテストしてもらう。(2h)						
10	遊びのデザイン⑤プレゼン [準備・課題] 発表と同時に実際に遊びに参加し、友達のアイデアを体験する。(2h)						
11	しかけのある映像を作ろう①鑑賞、グループで話し合う [準備・課題] 身近な映像作品から、制作者のアイデアを汲み取る。(2h)						
12	しかけのある映像を作ろう②アイデアの発表、撮影・制作 [準備・課題] 様々な表現手法の中から自分たちが制作できそうなものを選択し、絵コンテを作りアイデアを洗練させる。(2h)						
13	しかけのある映像を作ろう③撮影・制作 [準備・課題] 撮影の段取りをし、実際に撮影を開始する。(2h)						
14	しかけのある映像を作ろう④撮影・制作 [準備・課題] 撮影、取り込み、編集の作業をすすめる。(2h)						
15	しかけのある映像を作ろう⑤発表、YouTubeチャンネルに投稿 [準備・課題] 投稿したものをみんなで鑑賞し感想を持つ。(2h)						
時間外での学修	様々なメディアにおける「自分の好きな表現」とはどのようなものかを集めましょう。						
受講学生へのメッセージ	日々ふれている様々なメディア表現は自分でつくることができます。それを楽しんでください。オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20~18:00です。						

【DS】 デジタルクリエイション I		デザイン美術学科		2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	Web制作はデザインやコーディング、システムなど複数の専門分野が分業という形で制作を行っています。この授業ではIllustratorやPhotoshopを用いて行うデザインとDreamweaverというWeb制作ソフトを使用しHTMLとCSSという言語のプログラミング（コーディング）を学びます。ここまでを勉強しておく事でサイトデザインだけでなく実際に動いているサイトの文字や写真の差し替えといった情報の編集、レイアウトの編集までを一人でやる事が出来ます。授業の中ではゼロからWebサイトを作る練習もしますので学生個々の目標に合わせたコーディングを段階的に学習出来ます。					
授業方法	WebデザインはIllustratorやPhotoshopを使って教材となるオリジナルサイトを参考にしながら制作の流れを学習します。コーディングはコード記述の簡単な基本ルールを学んだ後は反復練習で学習していきます。最後に依頼者（クライアント）を想定したサイトデザインからコーディングまでを行って試験課題に挑戦していきます。					
到達目標	知識・理解	WebデザインをするにあたってDTPとは何が違うのかを制作側の目線で学ぶ			○	
	思考・判断・表現	人に伝えるためのストーリー作りを目線の動き、スクロール、ページを考慮して行う			◎	
	技能	IllustratorやPhotoshopをレイアウトツールとしての使い方を学び、サイトコーディングではレイアウトと文書構造を意識し主要となるHTMLタグやCSS属性を学ぶ			◎	
	関心・意欲・態度	Webデザインしたものをサイトコーディングしブラウザで閲覧するまでの一連の作業に対しモチベーションを落とさず取り組める			○	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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（復習課題）	6	12	16	2	36
	課題（試験課題）	9	18	24	3	54
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	15	30	40	15	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	オリエンテーションではまず練習で制作するサイトの説明を行います。Webデザインの仕事の流れ（ワークフロー）と今の時代では欠かせないパソコン（PC）とスマートフォン（SP）どちらにも対応したデザイン（レスポンスデザイン）についての基礎知識を学習します。 [課題] ワークフローの復習(1h)					
2	Webサイトの各ページにどんな要素を入れるかを定める サイトマップ、各ページのレイアウトの構成を手描きで考える アナログワイヤーフレームを教材サイトを使用して実践します。また現在まだ世間で配慮が不足しているPCとSPで表示する画像を変える レスポンスWebイメージ についても学習します。 [課題] アナログワイヤーフレームの仕上げ(2h)					
3	アナログで設計したワイヤーフレームをデザインの精度を上げた（ブラッシュアップ）後、デジタルでのワイヤーフレームへ作業を移行します。 [課題] デジタルワイヤーフレームの仕上げ(2h)					
4	デジタルワイヤーフレームはまだ四角形や円形の図形を配置したのみの状態なので段階を追って素材を入れていきます。この段階ではWebサイト内に使用する写真（サイトイメージ）の中でも大きなサイズのものを使って編集方法と保存の方法について学習します。 [課題] 大きなサイトイメージの練習(2h)					
5	中サイズや小サイズのサイトイメージになると同じサイズが数多く必要となりますので時間効率を上げるテクニックを覚えながら時間短縮で準備していく方法を学習します。 [課題] 小さなサイトイメージの練習(2h)					
6	サイトイメージの中には切り抜いた形が必要な場合もあります。IllustratorとPhotoshopを組み合わせた切り抜き（マスク）の手法を復習しながら画像の書き出し方法を学習します。 [課題] 切り抜かれたサイトイメージの練習(3h)					
7	Webサイトはページ数も多いため使用イメージ点数も増えます。またレスポンスへの対応からサイズ違い、レスポンスイメージなどの準備も必要になります。それだけの数のイメージを1点ずつ制作するのは時間効率が悪いため現場でも活用されている画像アセットという一括書き出しの手法をWebデザインの最後に学習します。 [課題] 画像アセットの練習(2h)					
8	コーディングの序盤となるHTML/CSSの役割と見本サイトを使用して記述方法について学習します。 [課題] HTML/CSSの記述問題(1.5h)					
9	プログラムの一つ一つはまだわからなくても記述ルールだけ勉強した段階でHTML/CSSの文字や写真の差し替えは出来てしまいます。そこでこの授業ではファイルの名称や保存場所のルールを学びながら練習用サイトを用いて文字や写真の差し替えを学習します。 [課題] HTML/CSSの編集問題(1.5h)					
10	授業用に用意したひな形（デザインテンプレート）に合わせHTMLの主要となるプログラム（タグ）やCSSで枠組みのレイアウトを行うプログラム（属性）について学習します。 [課題] HTML/CSSレイアウトまで作業(1.5h)					
11	CSSにはレイアウトだけでなく、文字の大きさや色、行間などを変える属性がありますので主要となるものを中心に学習し読みやすいサイトをデザインを再現出来るようにします。 [課題] 文書構造系のCSSまで作業(1.5h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
12	ページを切り替えるために使用するメニュー（ナビゲーション）はPCとSPで配置方法や動作に違いがあります。SPサイトでよく見かける横三本線のボタン（ハンバーガーボタン）の使用も資料データを元に学習します。 [課題]ナビゲーションのCSSレイアウトまで作業(2h)
13	試験課題となるサイトを制作しながら複数の画像が入れ替わるスライド、商品一覧のように小さい画像（サムネイル）が並びクリックすると大きな画像が表示されるカタログといった動きを可能にするjQuery（ジェイクエリ）というプログラムのダウンロードと実装方法について学習。 [課題]jQueryプラグインの導入(2h)
14	試験課題となるサイトを制作しながら操作で自信の無い部分を個別にフォローしていきます。 [課題]試験課題サイトの初回チェックが出来るところまで作業(2h)
15	試験課題となるサイトを実際に動作させながらデザインで伝えにくい所が無いのか、プログラミングで動作していない所は無いかを確認し、問題があれば問題を解決させる（デバッグ）。 [課題]サイト全体のデバッグ(3h)
時間外での学修	常に印刷物のデザイン（DTP）とWebデザインは似ているようで少し違うという意識を忘れず操作を覚えていって下さい。またコーディングは特に反復練習が必要となりますので授業時間外でも復習を心がけるようにして下さい。
受講学生へのメッセージ	広告デザインは紙、ウェブ、映像の3つに主に分かれます。その中でもウェブは地方都市であっても求人需要は多いのが特徴ですのでクリエイティブ職を目指す人ならば是非身につけておいて損はない将来役に立つスキルです。 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。授業外のポートフォリオ指導もしますので積極的に利用して下さい。

【DA】 デジタルクリエイションⅡ		デザイン美術学科		2年後期			
		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	自分たちの卒業記念展のフライヤー、サイトを実際に作り、発表・宣伝する。DTP、Webデザインの学習における集大成とする。						
授業方法	演習を中心に、鑑賞会やプレゼン発表を行う。また作品は実際に広告に使用する。						
到達目標	知識・理解	印刷物やウェブサイトを実際に世に出す際に必要な、様々な条件を知りクリアしていく。			○		
	思考・判断・表現	自分たちの卒業記念展にふさわしい表現とはどのようなものかを考える。			◎		
	技能	印刷物やウェブサイトのデザインを皆で協力して企画し完成させることができる。			◎		
	関心・意欲・態度	グループワークのチームはもちろん、学年全体にも段取りを行き渡らせ、協力をあおぎ、作業をスムーズに進めることができる。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	課題作品		20	10	10	-	40
	制作態度		-	10	10	10	30
	グループワーク		-	10	10	10	30
	合計(点)		20	30	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	「卒展」の鑑賞／印刷物やサイト、記録写真の鑑賞 [準備・課題] 印刷物やウェブサイトで見たいものをシェアするためにいくつか準備しておく。(2h)						
2	「卒業記念展」の企画／卒展に必要なものは何か、企画、計画、役割分担をする。 [準備・課題] アイデアを出す、話し合いに参加し発言をする。(2h)						
3	「卒業記念展」の制作／グループワーク①キービジュアルの依頼とキャッチコピーの募集 [準備・課題] 必要なものをリストアップし、順序立てて物事を進めよう。(2h)						
4	「卒業記念展」の制作／グループワーク②キャッチコピーの選定、アートディレクションについて [準備・課題] 自分たちの卒展にふさわしい言葉、宣伝の内容についてアイデアを出す。(2h)						
5	「卒業記念展」の制作／グループワーク③フライヤーの情報の整頓 [準備・課題] 役割分担をし、効率良く完成を目指していく。(2h)						
6	「卒業記念展」の制作／グループワーク④フライヤーのデザイン作業 [準備・課題] 必要な材料を協力して集める。(2h)						
7	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑤フライヤーのデザイン作業 [準備・課題] 集めた材料を作業に落とし込んでいく。(2h)						
8	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑥フライヤーの入稿用のデータ準備 [準備・課題] フライヤーのデザインを完成させ入稿する。(2h)						
9	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑦サイトの構造を考える [準備・課題] アイデアを出す。フライヤーの情報を転載するだけでなく活用方法について。(2h)						
10	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑧サイトのデザイン作業 [準備・課題] アイデアスケッチを元にサイトのおおまかな構成とルールを作る。(2h)						
11	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑨サイトのデザイン作業 [準備・課題] 役割分担をし、サイト内で使用する素材の制作を進める。(2h)						
12	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑩サイトのデザイン作業、フライヤーの配布 [準備・課題] サイト内で使用する素材の制作を進め、落とし込んでいく。(2h)						
13	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑪サイトの公開 [準備・課題] サイトデザインの詳細を詰めていく。(2h)						
14	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑫サイトの更新 [準備・課題] サイトを公開し調整、更新していく。(2h)						
15	「卒業記念展」の制作／グループワーク⑬サイトの更新、講評、反省会 [準備・課題] 公開した際の周囲の反応を集め、反省の材料とする。(2h)						
時間外での学修	フライヤーとサイトを同時に作業を進めますので、全体の流れを把握し、完成や締め切りを意識し活動・作業しましょう。						
受講学生へのメッセージ	「卒展」のビジュアルは日本中の美大・芸大関係者が毎年楽しみにしているものです。楽しんで制作し発表できるようにしましょう。 オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20～18:00です。						

【DS】デザイン論		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	宮川 友子						
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	グラフィックデザイン事務所・17年						
授業内容	「デザインとは何か」という世界観において、毎回設定する具体的なテーマに沿って鑑賞、講義、ディスカッション、簡単な演習などを通じて広く学ぶ。						
授業方法	講義を中心とし、場合によってはグループワークや演習課題を取り入れます。						
到達目標	知識・理解	デザインについて様々な事例を知りその見方、考え方について理解できる。			○		
	思考・判断・表現	鑑賞、ディスカッション、簡単な演習などを通じて、知り得た知識をもとに自分らしい考え方ができる。			◎		
	技能	鑑賞、ディスカッション、簡単な演習などにおいて考えたことを言語化できる。			△		
	関心・意欲・態度	デザインについて興味を持ち鑑賞、ディスカッション、簡単な演習などに積極的に参加できる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	受講態度		-	10	-	10	20
	レポート		10	20	10	10	50
	演習作品		10	10	-	10	30
	合計(点)		20	40	10	30	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	図書館やインターネットを活用する。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	絵を言葉で説明しよう。 [準備・課題] 復習としてあらゆる事物を言葉で説明できるようシミュレーションする。(4h)						
2	ウェブサイトデザインについて [準備・課題] 授業内で自分の好きなサイトを1つ(ポータルサイト以外)紹介してもらいますので、タイトルまたはURLと、内容を簡単に説明できるようにしておいてください。(4h)						
3	展覧会を探そう①美術館やギャラリーに行ってみよう。展覧会を観るための下調べをします。 [準備・課題] 時間内に決めたものだけでなく、その他にも調べてみましょう。(4h)						
4	世界のポスター展とグラフィックデザイナーの紹介 [準備・課題] 気になる国や展覧会、デザイナーを自分なりに調べてみましょう。(4h)						
5	図書館にあるデザインに関する書籍の活用 [準備・課題] 図書館を利用し読書、感想のレポートを次回までに書く。(4h)						
6	文字のデザインについて [準備・課題] 身の回りにあるロゴやフォントで良いと思うものを収集しておいてください。(4h)						
7	デザイン・アートを買おう！①デザインやアートの世界でのお金の流通について [準備・課題] 学んだことを踏まえ、少額でよいので実際に自分のためにデザイン・アートを買ってみましょう。(4h)						
8	友達にデザインを発注しよう①ペアになり、互いの名刺をデザインします。(コンセプト、手法を決める) [準備・課題] 時間内にコンセプト、手法が決まらなかった場合は次回の前までに話を詰めておいてください。(4h)						
9	友達にデザインを発注しよう②前回決めたコンセプト、手法に基づきIllustrator、Photoshopで作業します。最後に発表します。 [準備・課題] 完成した名刺を互いに交換して鑑賞しましょう。(4h)						
10	アール・ブリュットとデザインについて [準備・課題] 小中学校の時に作ったものの写真を撮り説明できるように準備してください。(4h)						
11	展覧会を探そう②「展覧会を探そう①」で探した展覧会に行ったレポートを行います。 [準備・課題] パワーポイントなどに写真や感想をまとめておく。(4h)						
12	アナログデザインについて/様々なアナログデザインとその手法、効果を鑑賞しましょう。 [準備・課題] 学んだことを自分の作品に生かしていきましょう。(4h)						
13	デザイン・美術妄想旅プラン①外国へ行きデザイン・美術展を観、1泊して帰って来るとい旅行を妄想し美術館、旅費、交通、ホテル、治安、お土産などについて調べてみる。 [準備・課題] 時間内に終わらなかった場合は次回までに内容を詰めておいてください。(4h)						
14	デザイン・美術妄想旅プラン②前回プランした旅程をプレゼンし合います。 [準備・課題] パワーポイントなどで発表できるようにしておいてください。(4h)						
15	デザイン・アートを買おう！② [準備・課題] 実際に買ったものをプレゼンできるようにしておいてください。(4h)						
時間外での学修	設定するテーマについて予習を兼ねた宿題を出すことがあります。						
受講学生へのメッセージ	普段から本や雑誌を読み、美術館やギャラリーを訪れ展覧会を観ましょう。思ったこと、考えたことを形や言葉にしてみましょう。 オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20~18:00です。						

【DS】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	選択	演習	60時間		
教員	宮川 友子						
資格・制限等	造形美術・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	グラフィックデザインにおいてより実践的な課題を制作することを通してグラフィックデザインの技能とそれが社会でどのように役に立っているかを学びます。						
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	自分たちの学校の広報グッズを企画・デザインし、簡単なプレゼンテーションにまとめられる。既存のイラストマップや路線図を分析しよりよいものを作り直すことができる。大垣という地域における土産について考え、新しいパッケージをデザインし立体物としてプレゼンできる。			◎		
	思考・判断・表現	自分の表現や発見、客観的な事実などを、他人に伝わるようにまとめられる。			○		
	技能	Adobe IllustratorとAdobe Photoshopを使用し実践的なデザイン作業を習得する。			○		
	関心・意欲・態度	テーマに興味を持ち、積極的に制作や調査、デザイン作業ができる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	課題作品		10	10	10	10	40
	制作態度		10	10	10	10	40
	発表・鑑賞態度		10	-	-	10	20
	合計(点)		30	20	20	30	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	学校グッズを作ろう①学校グッズの役割、既存のものの鑑賞、アイデア出し。 [準備・課題] 次回までにアイデアをまとめ、すぐ作業できるようにする。(2h)						
2	学校グッズを作ろう②シャープペンと消しゴムについて [準備・課題] 面積の小さい媒体でいかにメッセージを伝えるかを工夫する。(2h)						
3	学校グッズを作ろう③クリアファイルについて [準備・課題] 面積も大きく比較的自由度の高い媒体において、自分の表現とクライアントの意向のバランスについて考え作業する。(2h)						
4	学校グッズを作ろう④制作、プレゼンの準備 [準備・課題] 作ったものを人に見てもらうためのまとめをする。(2h)						
5	学校グッズを作ろう⑤発表 [準備・課題] 友達のプレゼンを見て良い部分を見つけ自分の作品に活かしていこう。(2h)						
6	地図を作り直す①既存の地図・路線図を持ち寄り鑑賞する [準備・課題] 身近な地図・路線図を集めておく。(2h)						
7	地図を作り直す②改善点のアイデア出し [準備・課題] 良い部分は残し利用し辛い部分は修正するために現状のものの分析をする。(2h)						
8	地図を作り直す③デザイン作業 [準備・課題] 線の太さや向き、長さ、フォントの種類に気を配る。(2h)						
9	地図を作り直す④デザイン作業 [準備・課題] 修正したものをよりよく見せるための資料を制作する。(2h)						
10	地図を作り直す⑤発表 [準備・課題] プレゼン発表において実際に改善されたかどうか友達の意見を聞き検証する。(2h)						
11	大垣みやげ①鑑賞、調査 [準備・課題] 現状、大垣の土産はどのようなものが流通しているかを実際に売り場に行き見学・調査する。(2h)						
12	大垣みやげ②アイデアスケッチ [準備・課題] 大垣みやげのうち、自分が気になったもの、好きなものについて、現状と違うアプローチを考える。(2h)						
13	大垣みやげ③制作 [準備・課題] 立体物としての正面、サブの面などを考慮し見せ場を作る。(2h)						
14	大垣みやげ④制作 [準備・課題] 完成したものは一度組み立ててみて、修正を加え、洗練させる。(2h)						
15	大垣みやげ⑤発表 [準備・課題] 全員の作ったものを並べ、効果や訴求力について考察しよう。(2h)						
時間外での学修	事前の調査や制作などに時間を十分かけましょう。						
受講学生へのメッセージ	ポートフォリオなどに映えるデザインの授業ですので、楽しんで勉強してください。オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20~18:00です。						

【DS】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	選択	演習	60時間	
教員	中村 親也					
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	広告ビジュアル制作会社(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	本講座では、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	演習の前半は、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のデザイン作業を行います。自らの力で学ぶ力を養うことで、様々なコトへの興味関心を持つことができ、自己キャリアの形成を意識しながら、見通しを持った取り組みを行います。また自己キャリアの形成において、社会とのつながりを意識し、教員や地域の人との対話を通じて、自己の考えや見識を広げ深める「対話的な学び」を実践します。					
到達目標	知識・理解	インフォグラフィックの歴史を学び、現代社会に必要な表現方法を考えることができる。			○	
	思考・判断・表現	インフォグラフィックを活用した制作を行い、完成させることができる。			○	
	技能	自分の制作したもの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。			◎	
	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。			△	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
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)
	自己評価	20	-	-	-	20
	発表	-	-	20	-	20
	作品提出	-	20	30	-	50
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	20	50	10	100
評価の特記事項	自己評価は学修成果に対する事故の評価、受講態度は、学修・発表・提出等の状況とします。その他、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	『たのしい インフォグラフィック入門』 櫻田 潤 ビー・エヌ・エヌ新社(2,367円) ISBN:4861008530 電子書籍も可とします。					
参考書・教材						
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。(授業の目標や学ぶ内容の概要を理解する。デザインが社会において、どのような役割があるのか関心を深める。) [準備・課題]Webや本を読んで、「インフォグラフィック」がどんなものか学習する。(1.5h)					
2	インフォグラフィックスの歴史 インフォグラフィックの歴史や最新の事例を学びます。(歴史を学びながら、インフォグラフィックがどんなもので、図解とどのように違うのかを学びます。) [準備・課題]学んだ内容の復習する。GmailのIDやパスワードの確認、MacのKeynoteを事前に触れておく(3h)					
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。(インフォグラフィック作成に必要なスキル「データの取得」と「取得したデータ」の扱い方を学びます。) [準備・課題]学んだ内容の復習する。(3h)					
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。(取得したデータをイラストレーターを使って、グラフにしたり、グラフを編集したりします。) [準備・課題]学んだ内容の復習する。(3h)					
5	データの取得3(ワークショップ) 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。(自らの力で課題が設定できるように、グループワークで課題の発見とアイデア出しを行います。) [準備・課題]学んだ内容の復習する。(5h)					
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。(自分たちのアイデアが、社会に対して有効なのかスライドを使った発表を行います。) [準備・課題]発表のための準備を行います。(10h)					
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。(前回までに発表したものをベースに、実際にインフォグラフィックの作成を行います。) [準備・課題]学んだ内容の復習する。Keynote、NumbersやExcelなどの表計算ソフトに慣れておく。(10h)					
8	制作1-2 前回の続きを行います。(完成に向けた作業を行います。) [準備・課題]チームで役割を明確にし、確実に作業を進めます。(5h)					
9	制作1-3 作品を完成させます。(発表する時間を意識し、完成に向けて作業を進めます。) [準備・課題]チーム内で積極的にコミュニケーションを行い、作業が終わらないことがないように準備しましょう。(5h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
10	制作の発表 制作した作品を発表します。(課題から出たアイデアを実際に作成し、他者が聞いても理解できる内容になっているか学習します。) [準備・課題]発表は3分です。チーム全員が集まり、10回は練習しましょう。(1.5h)
11	最終課題1-1 前回、発表した作品の課題を生かし、新たにアイデア出しを行い最終課題を制作します。(これまでの学習を振り返りながら、反復作業を行うことで、より深い学びを行います。) [準備・課題]チーム内でしっかりと話し合い、課題を明確にしながら作業を進めてください。(5h)
12	最終課題1-2 前回に引き続き、最終課題を制作を進めます。(チーム内で作業を分担し、役割を明確にすることで、それぞれの責任を意識しながら、実践的な制作を行います。) [準備・課題]チームで、しっかりとコミュニケーションをとり、完成に向けて時間を調整してください。(5h)
13	最終課題1-3 最終課題を完成させます。(チームで作業を進めている場合、作品の完成度はチームの責任になります。責任を押し付け合うのではなく、フォローし、チーム力を高めていきます。) [準備・課題]もし、一部のメンバーの作業が遅れている場合、声かけをしたり作業を引き継ぐなどをして、チーム内で解決し完成させるようにしてください。(10h)
14	最終課題1-4 最終課題の発表を行います。(課題から出たアイデアを実際に作成し、他者が聞いても理解できる内容になっているかを再学習します。) [準備・課題]発表は3分です。チーム全員が集まり、10回は練習しましょう。(3h)
15	制作の発表とまとめ 最終課題の講評を行います。(これまで学んだことで、疑問に思ったことや、新たに発見したことを教員を含め共有します。情報を共有することで、自己を客観的に評価し、自主的な制作を進めるきっかけにします。) [準備・課題]事前に、疑問に思ったことや発見したことをまとめておく。(1h)
時間外での学修	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。[授業・準備]は授業の到達目標を達成するために必要となる内容ですので、()の標準時間を目安にして確実に学習しましょう。
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、授業終了後、教室にて行います。

【DB】CAD		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 要						
資格・制限等	造形美術コース選択必修						
実務家教員	建築設計業務・20年						
授業内容	CAD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	演習を中心にコンピューターを使用してCADソフトの美術表現上、必要な技法を習得及び研究し、継続した結果、自己表現を人に伝えるコミュニケーション能力を修得できるよう授業を進めていきます。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法等を順次学んでもらいます。						
到達目標	知識・理解	課題図面の求めている本質を理解して知識を高めていく。			△		
	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。			○		
	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。			◎		
	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。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	課題図形、図面提出		10	10	30	-	50
	小テスト・定期試験		-	10	20	-	30
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		10	20	50	20	100
評価の特記事項	課題提出、小テスト・定期試験、受講態度の総合で評価します。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	CADの基本操作と基本設定、CAD利用での美術的表現の必要性と方法を考える。 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	作図途中又は完成CADデータの保存の仕方と読み込み方法を習得する。 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)を習得する。 [準備・課題] 線・消去・文字コマンドの確認、復習、簡易図形を作図(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)を習得する [準備・課題] 伸縮・複線・中心線コマンドの確認、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)を習得する。 [準備・課題] 円・楕円・接円・接線コマンドの確認、円、曲線を使った図形を作図(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)を習得する。 [準備・課題] 分割・面取り・中心点コマンドを使用して簡易図形を作図する。(2h)						
6	各コマンドの使用法(複写コマンド・移動コマンド)を習得する。 [準備・課題] 複写・移動コマンドの多用性を確認し、図形コピー・移動方法を復習する。(2h)						
7	各コマンドの使用法(寸法コマンド・図形コマンド)を習得する。 [準備・課題] 寸法コマンドの確認、保存データに寸法コマンドで寸法を記入してみる。(2h)						
8	多種コマンドを使用した課題図形、図面(建具・家具等)を課題プリントを参考にして作図します。 [準備・課題] 不得意なコマンドの確認し、そのコマンドの使用法を再確認してください。(2h)						
9	中間小テスト 各コマンドの操作確認及び復習を目的として行います。作図技法を含めて確認します。 [準備・課題] 苦手なコマンドの確認して克服するよう努めましょう(2h)						
10	課題用に配布する図形の内容及び趣旨を読み取って適正にコマンドを選択し正確に作図する。 [準備・課題] 不得意なコマンドの操作確認をする。復習(2h)						
11	図形コマンド(登録済データ)を使用して木造住宅平面図を作図します。 [準備・課題] 学んだ内容の確認、及び自分で作った図形データを登録できるかやってみる(2h)						
12	レイヤ概念、レイヤ操作、レイヤグループ、レイヤ分けの目的と理由を理解して操作してもらいます。 [準備・課題] CAD操作技能向上の為に学んだレイヤ操作内容の確認、復習する。(2h)						
13	木造平屋住宅の平面図を配布資料に基づいて順次作図する。 [準備・課題] 作図順序、技法、選択するコマンドを的確に判断できるように復習する。(2h)						
14	木造平屋住宅の立面図、断面図、2.5Dパースを配布資料に基づいて作図する。立面図、2.5Dパースでは外観を美術表現がどこまで組み込めるか考慮しながら作図します。 [準備・課題] 選択するコマンドの確認、復習(2h)						
15	木造平屋住宅2.5Dパースのデザイン及び着色仕上げをします。 総まとめ(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] 総合的にまとめの振り返り復習をする。(2h)						
時間外での学修	CAD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。質問・疑問あれば来て下さい。						

【DB】印刷演習		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	竹村 廣士						
資格・制限等	デザインコース選択必修						
実務家教員	シルクスクリーン印刷専業会社 40年 印刷会社経営 10年						
授業内容	日々、刻々と変化する現代社会。その中でも私達の毎日の生活に最も関わりのあるものの一つに、新聞、書類、雑誌など無数の印刷物があります。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。現代はデザインも印刷も高度なデジタル化が計られ、日々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ていきます。そしてポスターや版面を印刷表現する事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製版、刷版、印刷の基本を中心にシルクスクリーン印刷の実習で学びます。						
到達目標	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事ができる。			○		
	思考・判断・表現	印刷のプロセスを理解した上で、自分自身の表現力を養うことができる。			○		
	技能	印刷に必要な基本的な技術を習得する事で、独自の作品を作り上げる事ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	真摯な態度で制作に励み、意欲的に制作に取り組む事ができる。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	印刷実習		5	5	10	-	20
	課題提出		15	15	20	-	50
	レポート		5	5	-	-	10
	授業態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		25	25	30	20	100
評価の特記事項							
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	社会生活の中での印刷の存在と役割について講義。 [準備・課題] 印刷とデザインとの関わりについてまとめる。(2h)						
2	印刷方式の種類から用紙、インク、加工などについて講義。 [準備・課題] 印刷に関わる周辺についてまとめる。(2h)						
3	版下についての解説と実習。 [準備・課題] 版下についての理解とまとめ。(2h)						
4	製版についての解説と実習。(マスキングフィルムによる切り版、オペークインクによる描き版) [準備・課題] 製版についての理解とまとめ。(2h)						
5	紙への印刷の実習-1。 [準備・課題] デザインの理解とまとめ。(2h)						
6	紙への印刷の実習-2。 [準備・課題] 版下、製版、刷版の理解とまとめ。(2h)						
7	紙への印刷の実習-3。 [準備・課題] インク(紙用)。インクの種類と調色の理解とまとめ。(2h)						
8	紙への印刷の実習-4。 [準備・課題] 印刷の仕上げの理解とまとめ。(2h)						
9	紙以外への印刷の実習-1。(布への印刷) [準備・課題] 布へのデザインの理解とまとめ。(2h)						
10	紙以外への印刷の実習-2。 [準備・課題] 版下、製版、刷版の理解とまとめ。(2h)						
11	紙以外への印刷の実習-3。 [じゅんぴ・課題] 紙以外への印刷インクの理解とまとめ。(2h)						
12	紙以外への印刷の実習-4。 [準備・課題] 印刷と仕上げ加工の理解とまとめ。(2h)						
13	作品の印刷の実習。 [準備・課題] オリジナル作品の印刷とまとめ。(2h)						
14	作品の印刷の実習。 [準備・課題] オリジナル作品の印刷とまとめ。(2h)						
15	課題形式で制作した作品の提出。 [準備・課題] 提出した作品のまとめと反省。(2h)						
時間外での学修	私達の日常生活の中には否応なしでも印刷物が溢れています。例えば新聞、雑誌、各種書類など、目に入る多くのものが印刷に関わっております。新聞だけで見ても文字の書体、広告などデザインと印刷の勉強素材が溢れています。常に興味と意識をもって向き合えば無限に資料が存在しますので、日頃から注意力を養いましょう。						
受講学生へのメッセージ	デザインや印刷などはアナログの基本が応用されてデジタルかされていますのでまずはその基本をじっくり勉強して応用力を養いましょう。 オフィスアワーはD107教室で授業時間前と授業間の休憩時間に行います。						

【DA】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	選択	演習	60時間	
教員	相澤 謙一郎					
資格・制限等	デザインコース選択必修					
実務家教員	広告会社勤務 10年、スマホアプリ開発会社経営 10年					
授業内容	スマホアプリ開発、フリーペーパーの疑似創刊、WEB制作、地域作りなど様々なワークショップを通じて、コンテンツプロデュースの方法を体感しながら習得いただきます。紙やWEB、AR/VRなどを駆使したアプリケーションなどメディアの枠組みを超えた幅広いコンテンツプロデュースに挑戦していきます。					
授業方法	講義と演習 授業は講義とワークショップ形式の実習となります。コンテンツ（メディア）をプロデュースし、自身がプロデュースしたコンテンツを発表するワークショップ中心となります。					
到達目標	知識・理解	様々なコンテンツのビジネスモデルと制作方法を理解できる			○	
	思考・判断・表現	ユーザーやメディアに応じた表現方法を分析し、企画することができる			○	
	技能	実習を通じて、様々な表現方法でプレゼンテーションやデモができる			○	
	関心・意欲・態度	熱意を持ってコンテンツ制作に取り組み、周囲にも良い影響を与えることができる			◎	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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1（フリーペーパー）	10	10	-	5	25
	課題提出2（アプリ）	5	5	10	5	25
	成果発表	5	10	5	5	25
	授業態度	-	-	-	25	25
合計(点)	20	25	15	40	100	
評価の特記事項						
テキスト	ありません。					
参考書・教材	参考資料の紹介、配布は、講義中に適宜行います。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	地域プロデュースのワークショップ「大垣をプロデュースしよう」→地域の魅力を発見し、PRするワークショップを行います。 [準備・課題]大垣市に関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
2	メディア作成ワークショップ「メディアを想像する」→四大メディアのプロデューサーになったと想定して、新しいメディア（番組）を想像するワークショップを行います。 [準備・課題]四大メディアに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
3	インターネットメディア（インターネットコンテンツ）の歴史→インターネットの歴史を通じて、最新のメディア（コンテンツ）を学びます。 [準備・課題]インターネットの歴史に関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
4	セルフプロデュース→プロデューサー、コンテンツ制作者にとってセルフプロデュースは重要。自己分析、自己PRのワークショップを行います。 [準備・課題]事前準備（自己分析）と授業の復習(2~3h)					
5	WEBコンテンツ制作ワークショップ→WordPressを使ったWEBコンテンツ制作ワークショップを行います。 [準備・課題]WordPressに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
6	フリーペーパープロデュース（1）→2,000億円市場のフリーペーパーのプロデュース（創刊）を疑似体験するワークショップを行います。 [準備・課題]フリーペーパーに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
7	フリーペーパープロデュース（2）→2,000億円市場のフリーペーパーのプロデュース（創刊）を疑似体験するワークショップを行います。 [準備・課題]ワークショップの準備と授業の復習(2~3h)					
8	フリーペーパープロデュース（3）→疑似創刊したフリーペーパーの発表会を行います。 [準備・課題]発表会の準備と授業の復習(2~3h)					
9	スマホアプリプロデュース（1）→スマホアプリのビジネスモデルとプログラミングの基本を学びます。 [準備・課題]Xcode、Swiftに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
10	スマホアプリプロデュース（2）→アプリ市場の中でも大人気コンテンツであるカメラアプリを開発します。 [準備・課題]Xcode、Swiftに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
11	スマホアプリプロデュース（3）→アプリ市場の中でも中心なコンテンツであるゲームアプリを開発します。 [準備・課題]Xcode、Swiftに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
12	スマホアプリプロデュース（4）→オリジナルのアプリ開発に挑戦し、発表会を行います。 [準備・課題]発表会の準備と授業の復習(2~3h)					
13	実習：オリジナルコンテンツを制作（1）→講師のサポートを受けながら、学びの復習、集大成としてオリジナルコンテンツを制作します。 [準備・課題]オリジナルコンテンツに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
14	実習：オリジナルコンテンツを制作（2）→講師のサポートを受けながら、学びの復習、集大成としてオリジナルコンテンツを制作します。 [準備・課題]オリジナルコンテンツに関する事前調査と授業の復習(2~3h)					
15	成果発表会→制作したオリジナルコンテンツの発表会を行います。 [準備・課題]発表会の準備と授業の復習(2~3h)					
時間外での学修	講義内でワークショップなどの課題が終わらない場合は、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	様々なワークショップを通じて、コンテンツプロデュースの方法を体感しながら習得いただきます。20年に及ぶビジネスの経験やノウハウ、起業経験も学びにつながることは、分かりやすくお伝えしたいと思います。オフィスアワーは、授業前後と休憩時間に教室にて行います。					

【DS】 デジタルキャラクター		デザイン美術学科		2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	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	ゲームやアニメ、映画のキャラクター。3DCGで作られるキャラクターの仕組みや、作る手順を体験します。初歩から、ひとつひとつ丁寧にキャラクターを作り進めます。キャラクターが一度できあがれば、動かしたり、物語に登場させたり、使い道は更に広がります。ひとつのキャラクターを改造して、性別を変えたり、獣人化したり、毛や質感も、アニメ調からリアルまで様々な選択ができます。ぜひ、自分の3DCGキャラクターを作って、生命感を吹き込んでみてください。						
授業方法	はじめて3DCGにふれる、わかりやすいを大切に、制作を進めていきます。ゲーム、アニメ、映画で使われる3DCGソフトMAYAで、キャラクターを作ります。(使用ソフト「MAYA」学生無料、自宅でも使用可)						
到達目標	知識・理解	3DCGキャラクターの作り方がわかる。			○		
	思考・判断・表現	キャラクターの魅力「可愛い」「美しい形」等を表現する要点をつかめた。			◎		
	技能	ゲーム、アニメ、映画のCGソフトMAYAを用い制作することができる。			○		
	関心・意欲・態度	CGキャラクターの完成度を上げることができる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		20	30	-	20	70
	自己評価		-	-	-	10	10
	学習意欲		-	-	20	-	20
合計(点)		20	30	20	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 バウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボンデジタル(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	必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ゲーム、映画、アニメのCGキャラクター作り方の違い、教材視聴と工程体験。 [準備・課題]ゲーム、映画、アニメのキャラクターCGに着目した鑑賞。(2h) ※各週次回活用						
2	キャラクター3DCG作り 第1回「造形のコツ」制作。 [準備・課題]人体比率資料を参考に、オリジナルキャラクター体形決め。(2h)						
3	キャラクター3DCG作り 第2回「性別、年齢のプロポーション」制作。 [準備・課題]テキスト参考、造形の調整。(2h)						
4	キャラクター3DCG作り 第3回「関節、足、腕の造形」制作。 [準備・課題]テキスト参考、造形の調整。(2h)						
5	キャラクター3DCG作り 第4回「手、指の造形、物をつかむ関節位置」制作。 [準備・課題]テキスト参考、手を作りこむ。(2h)						
6	キャラクター3DCG作り 第5回「頭部の造形」制作。 [準備・課題]部品がそろい全身バランスを整える。(2h)						
7	キャラクター3DCG作り 第6回「目、鼻、口の造形」制作。 [準備・課題]テキスト参考、耳を加えバランスを整える。(2h)						
8	キャラクター3DCG作り 第7回「顔のデザイン」制作。 [準備・課題]作りたい顔、魅力がでるよう造形調整。(2h)						
9	キャラクター3DCG作り 第8回「細部の造形」制作。 [準備・課題]テキスト参考、全身ブラッシュアップ。(2h)						
10	キャラクター3DCG作り 第9回「衣装デザイン」制作。 [準備・課題]テキスト参考、作りたい衣装を目指す。(2h~10h)						
11	キャラクター3DCG作り 第10回「着色のため部品分け、形表面を並べる」制作。 [準備・課題]テキスト参考、次回の色塗りまでに工程を終える。(2h~4h)						
12	キャラクター3DCG作り 第11回「着色、質感」制作。 [準備・課題]テキスト参考、皮膚、衣装、装飾の質感を作る。(2h)						
13	キャラクター3DCG作り 第12回「髪型」制作。 [準備・課題]わかりやすい資料をインターネット閲覧。髪型デザイン(2h~5h)						
14	キャラクター3DCG作り 第13回「骨」制作。 [準備・課題]テキスト参考、骨と皮膚の接着を調整。(2h~12h)						
15	キャラクター3DCG作り 第14回「キャラクターを動かし、照明をあてる」制作。 [準備・課題]キャラクター仕上げ。(3h~9h)						
時間外での学修	キャラクターの衣装、髪型のデザイン、表情、キャラクターを動かすには、時間外も作ることを楽しむことが大切です。作り方の質問、大歓迎です。						
受講学生へのメッセージ	授業は丁寧に進み、その分、キャラクターを作りこむ時間が足りなくなります。魅力的なキャラクターを作るため、時間外を活用すること、お勧めです。使用ソフト「MAYA」学生無料、自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、または研究室です。						

【DS】コミックイラストレーション応用 I		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	伊豫 治好						
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						
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	ClipStudio Paintを使用して「コミックイラストレーション基礎」で学んだ事を活かして実践的にイラストを描く授業です。個人個人の弱点を克服し絵の完成度を上げる事を目標とします。使用ソフトはClipStudio Paintです。「コミックイラストレーション基礎」を受講していなかった学生も受講可能です。フルデジタルでのマンガ作成希望学生にはClipStudio Paintを使用してイラストではなくマンガ制作をしてもらいます。						
授業方法	演習を中心として、イラストの描き方や考え方を学びポートフォリオに掲載する作品や外部コンテストに出展する作品制作を目標とするため授業方法はほぼ個別指導となります。						
到達目標	知識・理解	学んだ知識・フローを元に質の高いイラスト制作ができる。			△		
	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。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		-	-	10	5	15
	課題進行度		-	10	-	-	10
	作品評価		10	15	25	5	55
	受講態度		-	-	-	20	20
合計(点)		10	25	35	30	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	課題制作演習・小物 (アイデア出し・ラフ開始) 立体表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「形の立体感」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [準備・課題] 構図の復習 (2h)						
2	課題制作演習・小物 (下描き・修正) 「形の立体感」について表現出来ていない要因を調査・分析しイラストの質をバランスよく向上させる。 [準備・課題] 構図と見栄えの復習 (2h)						
3	課題制作演習・小物 (ペン入れ・修正) 構造物の線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で立体表現を組み立てるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 構図と立体感の復習 (2h)						
4	課題制作演習・小物 (彩色) 構造物の立体表現の為の色の濃淡を学ぶ事で面の差別化表現のスキルを主体的に学ぶ事が出来る。 [準備・課題] 構図と色の復習 (2h)						
5	課題制作演習・小物 (彩色・修正) 彩色した際の構造物を構成する線の修正を行う事で更にレベルの高い立体表現を主体的に学ぶ事が出来る。 [準備・課題] 構図と色・立体感の復習 (2h)						
6	課題制作演習・自然物 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「遠近表現」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [準備・課題] 構図と立体感の復習 (2h)						
7	課題制作演習・自然物 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現が出来ていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [準備・課題] 構図と見栄えの復習 (2h)						
8	課題制作演習・自然物 (ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「遠近表現」を組み立てるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 構図と立体感の復習 (2h)						
9	課題制作演習・自然物 (彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 構図と色の復習 (2h)						
10	課題制作演習・自然物 (彩色・修正) 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高いイラスト制作のスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 構図と色・立体感の復習 (2h)						
11	課題制作演習・人物と背景 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「形の立体感」と「遠近表現」を意識し人物と背景の入った一枚絵のラフを制作する。 [準備・課題] 人物と背景融合の為のパス理解の復習 (2h)						
12	課題制作演習・人物と背景 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現が出来ていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [準備・課題] 人物と背景融合の為のパス理解 (二点透視) の復習 (2h)						
13	課題制作演習・人物と背景 (ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「違和感のない空間表現」を組み立てるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 人物と背景融合の為のパス理解 (複合パス) の復習 (2h)						
14	課題制作演習・人物と背景 (彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで人物と背景が違和感なく配置された遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 人物と背景融合の為の総合的パス理解の復習 (2h)						
15	課題制作演習・人物と背景 (彩色・修正) 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高い「違和感のない人物と背景のイラスト」制作のスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] ”人物と背景融合” の為の総合的パス理解と立体感の復習 (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出力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。

【DA】コミックイラストレーション応用Ⅱ		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	伊豫 治好						
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						
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	コミックイラストレーション系授業の総括となる授業です。イラストを描く為のイロハは元より基本的理論・各自の作業フローが確立しているかを確認しより高いレベルで自らのイラスト表現突き詰める事を目的とします。また、課題には約2〜3ヶ月に一回のペースで締切を設け外部コンテスト出展の為の作品制作を行い表現の方向性が今の世の中の即したものかどうかを確認し締切の感覚を養います。フルデジタルでのマンガ作成希望学生にはClipStudio Paintを使用してイラストではなくマンガ制作課題となります。						
授業方法	演習を中心として、よりレベルの高いイラスト表現を突き詰める為、授業は個別指導形式になります。						
到達目標	知識・理解	人に訴える事のできるイラスト制作の探求。			△		
	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	《観る人の視線を想定した絵》を頭の中でイメージし作品に出力、制作することが出来る。			◎		
	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。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		-	-	10	5	15
	作品評価		5	20	25	-	50
	課題進行度		-	10	10	-	20
	受講態度		-	-	-	15	15
	合計(点)		5	30	45	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	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (アイデア出し・ラフ・下描き) 構図・カメラワークの確認 「立体感」「空間表現」「キャラクター」について今まで学んできた理論・技術を使い人物のラフを制作します。同じ人物を描くにも印象的なカメラワークを使って如何に人目を引くかを意識する事で読者視線というスキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕外部コンテスト発表用イラスト作成の為の弱点把握の復習 (2h)						
2	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (ラフ・下描き) 前回開始した課題の制作続行。イメージ表現においてまだ自分に足りないスキルを主体的に調査する事でより高いレベルでの自己評価スキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕人物バランスの復習 (2h)						
3	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正・ペン入れ) 前回開始した課題の制作続行。ペン入れする事で「立体表現」として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕人物と小物の復習 (2h)						
4	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正) 課題の制作続行。立体表現及び人目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕人物と小物の融合バランスの復習 (2h)						
5	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正・彩色) 課題の制作続行。彩色する事で「立体表現」及び「空間表現」、「テクスチャ」更に人目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査・修正し商業レベルの絵との違いを理解するスキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕人物・小物の質感・立体感の復習 (2h)						
6	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正) 「立体表現」及び「空間表現」及びキャラクターのチェック。「線」及び「塗り」の甘い所は無いかを主体的に調査・修正する事で読者視線で自己修正するというスキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕人物と背景の融合バランスの復習 (2h)						
7	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (色味調整・修正) 前回の修正を元に「一枚絵の表現」として更に絵の精度を上げる。 〔準備・課題〕人物と背景の立体感の復習 (2h)						
8	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須】 (2点3点透視・複合パース・アイデア出し・ラフ・下描き) 人物と自然な背景の入った一枚絵を制作します。一枚絵として違和感はないか、人物と背景のバランスが正しいか、カメラワークを意識する事で読者視線というスキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕人物と背景融合バランスの復習 (2h)						
9	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (修正・ペン入れ) 課題の制作続行。ペン入れする事でより自然な「立体表現」が出来ているかを主体的に調査・修正する事で商業誌レベルの空間表現スキルを身に付ける事が出来る。 〔準備・課題〕彩色を見越した人物・背景バランスの復習 (2h)						
10	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (修正) 「立体表現」「空間表現」の基本となるアイレベル・パース理論を活用し人物と背景に違和感がないかを主体的に調査・修正する。またカメラワーク等の確認もする。 〔準備・課題〕人物と背景融合バランスの復習 (2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (ペン入れ・彩色) 課題の制作続行。ペン入れする事で、より自然な立体表現として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 彩色を見越した人物バランスの復習 (2h)
12	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (彩色) 課題の制作続行。空気遠近法を意識して彩色する。 [準備・課題] 人物・背景の彩色の復習 (2h)
13	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (修正・彩色) 空間表現を意識し自然に読者の目に受け入れられる絵として成立しているかを確認する。 また「線」及び「塗り」の甘い所は無いかを主体的に調査・修正する事で読者目線のスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 人物・背景の細部彩色の復習 (2h)
14	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (彩色・修正) 彩色をする事によりキャラクター及び背景の「線」「位置」の崩れたバランスを整える。 [準備・課題] 人物と背景の細部彩色の復習 (2h)
15	外部コンテスト発表用イラスト作成 【背景必須 (2点3点透視・複合パース)】 (調整) 最後により高いレベルの「一枚絵の表現」を制作する為、各パーツ・全体の色味調整をする。 [準備・課題] 立体感を与える線と彩色の復習 (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出力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】ストーリーマンガ		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60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	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を制作します。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。プロット、シナリオ、ネーム、下描き、ペン入れと、工程ごとに違った問題が現れます。一つ一つ解決しながら、制作を行い、作品を完成させます。						
到達目標	知識・理解	作品制作において、理論を構築し、ストーリーマンガに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	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	ストーリー表現上、必要な技法を学修、修得する。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。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		20	30	30	-	80
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	30	30	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	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	プロット（あらすじ）から仕上げまでを講義：キャラクター制作やストーリー制作のためのアイデア出しと、ストーリーマンガ制作のための準備。 [課題]アイデアの重要性の理解し学修する。(2h)						
2	プロット制作：プロットと、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を理解し学修する。(2h)						
3	プロットとキャラクター制作：ストーリーの元となるプロットと、キャラクターの魅力のポイントチェック。 [課題]学修内容を理解し、チェック箇所を修正する。(2h)						
4	シナリオ制作Ⅰ：プロットからシナリオへ。大まかに制作した骨組みに、肉付けしていく。 [課題]シナリオチェックで表出した問題を解決するための学修。(3h)						
5	シナリオ制作Ⅱ：修正したシナリオの再チェック。 [課題]登場人物のやり取りは、適切かどうか見直し再修正する。(3h)						
6	ネーム制作Ⅰ：ネーム（絵コンテ）の制作。シナリオの魅力が、コマ割りで伝えられているかのチェック。 [課題]ネームの修正ポイントを理解し学修する。(3h)						
7	ネーム制作Ⅱ：見開き単位で、バランスを考えながら進めていく。 [課題]ネームの修正。スムーズなコマの流れを意識して学修する。(3h)						
8	ネーム制作Ⅲ：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]セリフ、コマ割り、キャラクターの修正。(3h)						
9	下描きⅠ：構図と人物の配置。 [課題]人物の配置、構図、コマ運び等、チェックポイントを理解し学修する。(2h)						
10	下描きⅡ：背景。パー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に留意して制作を進める。 [課題]パースの修正、存在感のある背景を描くポイントを理解し学修する。(2h)						
11	ペン入れⅠ：人物を中心にペン入れ。描線の強弱を意識し、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、制作を進める。 [課題]描線の強弱の重要性を理解し学修する。(2h)						
12	ペン入れⅡ：人物のペン入れの完了。背景を描く。自然物も建造物も存在感が出るよう、ペン使いを意識し、制作を進める。 [課題]背景のペン入れのポイントを理解し学修する。(2h)						
13	ペン入れⅢ：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制作していく。 [課題]線の強弱に留意して学修する。(3h)						
14	ペン入れⅣ：様々な効果線を描き、ペン入れを完了させる。 [課題]効果線の描法を反復し学修する。(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、作品を完成させる。 [課題]完成作品の見直し。画面の隅々まで目が行き届いているかチェックし、足りない所があれば加筆、修正する。(1h)						
時間外での学修	本、映画、絵画、音楽、様々なものが作品制作の刺激やヒントとなります。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みましょう。授業外もできるだけ多く時間を使って、良い作品にすることを心掛けて下さい。
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

【DA】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	選択	演習	60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	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です。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、問題解決学修を「ねらい」としているからです。いま描ける精一杯を表現しきることを目標とします。						
授業方法	演習。プロット（あらすじ）から完成まで、要所要所で担当教員との話し合いを密に行いながら、16ページ以上の作品を完成させます。						
到達目標	知識・理解	制作における理論を構築し、ストーリー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。			○		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		20	30	30	-	80
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	30	30	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	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Ⅰ：物語りの組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Ⅱ：読み手を引き込めるオープニング作り。読み手を引き込むために留意すべき点はどこなのか。教員と話し合い、ポイントを理解し、問題の解決に結びつける。 [課題]話し合いを踏まえて、オープニングを見直し、修正を行う。（1h）						
3	ネームⅠ：構図とセリフ。魅力ある構図と印象に残るセリフについて理解し、制作を進める。 [課題]構図とキャラクターのセリフを見直し、修正。（1h）						
4	ネームⅡ：クライマックスシーン制作。盛り上がるべき箇所、そうになっているかを意識して制作を進める。 [課題]クライマックスシーンの盛り上がりを見直し、修正を行う。（1h）						
5	下書きⅠ：主要キャラクターの表情を描く。主要キャラクターの表情が魅力的に描かれているかに留意し、制作を進める。 [課題]キャラクターの魅力的な表情を理解し学修する。見直しと修正を行う。（2h）						
6	下書きⅡ：脇役の表情を描く。脇役の重要性を理解し、制作を進める。 [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	下書きⅢ：背景を描く。パース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]パースの歪みだけではなく、背景に存在感が必要であることを理解し学修する。見直しと修正を行う。（3h）						
8	人物ペン入れⅠ：主要キャラクターを描く。キャラクターの描線の重要性を理解し、制作を進める。 [課題]主要キャラクターの描線が、生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。（2h）						
9	人物ペン入れⅡ：脇役を描く。脇役の存在感の重要性を理解し、制作を進める。 [課題]脇役の描線が、生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。（2h）						
10	人物ペン入れⅢ：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、修正を行う。（2h）						
11	背景ペン入れⅠ：建物外観、内部等の描き込み。細部の描き込みが、臨場感に大きく影響することを意識して、制作を進める。 [課題]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。（5h）						
12	背景ペン入れⅡ：建物外観、内部、プラス小物類の描写を進める。 [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、修正を行う。（5h）						
13	最終ペン入れ：効果線と描き文字による臨場感の表現に留意しながら、制作を進める。 [課題]生き生きとした効果線と描き文字の画面に与える影響を理解し学修する。見直し、修正を行う。（2h）						
14	仕上げⅠ：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Ⅱ：スクリーントーン配置。作品の完成。 [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）						
時間外での学修	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です。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ります。						
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が重要です。制作中に行き詰まったら、すぐに担当教員に相談して下さい。一人で悩むのは時間の浪費です。オフィスアワー：E-102田中研究室にて 木曜日16時30～17時30						

【DS】少女マンガ		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	河村 忍						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	少女マンガの描き方を学び読切作品を一本完成させます。少女マンガといってもいろいろジャンルはありますが、多くは女の子が主人公で、女の子の読者に好まれるような恋愛や友情などを題材にしたマンガ作品を、読者の視点を意識して描くことを狙います。投稿用原稿用紙にアナログで仕上げます。ページ数は16ページとします。(希望の投稿雑誌で規定のページ数がある場合は要相談。)すべての工程を完了し、完成させて提出することを必須とします。						
授業方法	はじめに少女マンガにみられる心情表現や演出方法、少女マンガ短編読切作品の構成などを分析します。その後各自作品制作に取り掛かりますが、制作時間が足りない場合は家でも作業していくことになります。授業中は反転授業、問題解決学習とし、制作をすすめる以外にも質問や相談、出来ている所までのチェックや必要であれば直しの指示を受けること、また現在の進捗状況の確認や次回までの目標をしっかり確認していきます。						
到達目標	知識・理解	少女マンガ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	キャラクターやストーリー、演出などの表現方法に自分の考えや思いを盛り込み個性ある作品づくりができる。また分かりやすく描けているかなど読み手を意識した表現方法を選択することが出来る。			◎		
	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、質的向上がみられる。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	作品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。作品に対して真摯に向き合い、意欲をもって取り組むことができる。			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	キャラクター、プロット力		5	10	-	-	15
	ネーム力		10	15	5	-	30
	原稿のクオリティ		5	5	15	-	25
	課題提出		-	-	-	10	10
	学修意欲		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	30	20	30	100	
評価の特記事項	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							
参考書・教材	第一回目に好きな少女マンガの短編読切作品を持参してください。(雑誌でも単行本でも可)作品制作に必要な画材、参考文献や背景資料などは各自で用意してください。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【アイデア出し・キャラクターづくり】少女マンガにみられる表現方法や、短編読切作品の構成などの調査・分析、アイデア出し・キャラクター表の制作。 [準備・課題]次回までにキャラクター表を制作する。(2h)						
2	【エピソードづくり】キャラクター表をもとにエピソードを書き出し、中心になるエピソードを決める。 [準備・課題]次回までにエピソードを書き出し、描きたい事を決めてくる。(2h)						
3	【プロットの作成】メインエピソードを軸に16ページ作品に見合ったエピソード量で物語を組み立てる。 [準備・課題]次回までにプロットを制作する。(2h)						
4	【ネーム①】プロットをもとにネームを作成。説明不足になっていないかなど読み手を意識する。 [準備・課題]次回までにネームを制作する。(5h)						
5	【ネーム②】ネームのチェックを受け、直しをする。より良い表現方法がないか見直す。 [準備・課題]次回までにネームの直しを制作する。(3h)						
6	【ネーム③】ネーム直しのチェックを受け、必要であれば再度直して完成させ、下絵制作に入る。 [準備・課題]次回までにネーム直し、扉絵レイアウトも考えてくる。背景資料も調査・収集。(3h)						
7	【下絵①】ネームをもとに6頁まで下絵を制作する。扉絵レイアウトのチェックも受け問題解決をする。 [準備・課題]次回までに下絵を6頁まで制作する。(3h)						
8	【下絵②】6頁までの下絵のチェックを受け問題解決し、7～11頁の下絵を制作する。 [準備・課題]次回までに11頁まで下絵を制作する。(3h)						
9	【下絵③】7～11頁までチェックを受け問題解決し、12～16頁の下絵を制作する。手直しし下絵完成。 [準備・課題]次回までに下絵を最後まで制作する。(3h)						
10	【ペン入れ①】6頁までペン入れ。ベタも入れて良い。12～16頁の下絵のチェックを受け問題解決をする。 [準備・課題]次回までにペン入れを6頁まで制作する。(3h)						
11	【ペン入れ②】7～11頁までペン入れ。6頁までのペン入れチェックを受け問題解決し消しゴムをかける。 [準備・課題]次回までにペン入れを11頁まで制作する。トーンの購入が必要な人は早めに準備する。(3h)						
12	【ペン入れ③】12～16頁までペン入れ。7～11頁のペン入れチェックを受け問題解決し消しゴムをかける。 [準備・課題]次回までにペン入れし消しゴムをかける。トーンを貼る量が多い人はベタ・初歩も進める。(3h)						
13	【ベタ・ホワイト】ベタ・ホワイトを入れる。ベタを入れる量は見開きでバランスを見て決める。 [準備・課題]次回までにベタ・ホワイトを制作する。トーンを貼る量が多い人はトーン作業も進める。(3h)						
14	【トーン貼り】少女マンガではトーンを貼るのが一般的ですが、貼らずに仕上げても良い。 [準備・課題]次回授業内で提出できるように制作する。(5h)						
15	【仕上げ・完成・提出】トーンを貼り終え、文字を鉛筆書きで入れる。全体をチェックし完成させ提出。 [準備・課題]今回で完成・提出なので授業内で最終チェックと修正が出来る様制作し完成させる。(5h)						
時間外での学修	締め切り厳守です。作業工程に遅れが出始めたら自宅で作業を進め、遅れを取り戻しましょう。						

受講学生への メッセージ	ストーリー漫画制作は工程が長く、作品を一本描き上げるのに大変な根気と労力を要します。最後まで完成させるためにも、まずは自分が『おもしろい!』と思えることがとても大切です。その『おもしろい!』を、たくさんの人に伝えられるようなカタチにできるよう、一緒にがんばって行きましょう。 オフィスアワー：授業前後の休み時間に教室で実施。
-----------------	---

【DS】アドマンガ I		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	伊豫 治好						
資格・制限等	デザイン・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	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年						
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。本授業は、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「魅力的な一枚絵」を描く為の質の高い素材を制作する事を主眼におきます。						
授業方法	演習 課題に対して各学生が主体的に制作に取り組めるスキルを身に付ける為、発想から表現を個別指導で行います。						
到達目標	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			○		
	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			○		
	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			◎		
	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			◎		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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		5	-	10	5	20
	課題進行度		-	5	-	5	10
	作品評価		10	15	20	5	50
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		15	20	30	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	アドマンガの概要理解 (広告におけるマンガの活用とは) キャラクター像のアイデア出しと構築 広告に対してどのようなキャラクターが効果的なのかを設定を固める事で理解する事を学びます。 [準備・課題] イラスト等のアイデア出しの復習 (3~6h)						
2	広告に使用するキャラクター制作 (的確に伝わるビジュアル表現・ラフ作成) 伝える事を理解し意識する事でキャラクター制作はガラリと変わる事を学びます。性別・年齢・服装・ポーズ・性格等を調査・構築する事で主体的に読者視線を身に付ける事が出来ます。 [準備・課題] キャラクターを深く掘り下げるアイデア出し (3~6h)						
3	魅力的なキャラクターを考える (キャラクターに命を吹き込む・ペン入れ) 考えたキャラクターをどう動かすのが効果的なのかを学びます。口癖・趣味・それまでの人生など、キャラクターを深く構築する事を学ぶことで読者視線に対して更なる確かなキャラクターを制作することが出来ます。 [準備・課題] ラフ・ペン入れ (3h)						
4	キャラクター表現の理解と演習 (彩色・キャラクターを読み取る) 考え出したキャラクターの服飾を考えて正確に表現する方法を学びます。 [準備・課題] ビジュアルを考える (3~6h)						
5	キャラクター表現の理解と演習 (キャラクターにストーリー性を持たせる・修正・完成) ここまでで考え出したキャラクターの服飾に更に小物を加えます。前々回に述べた読者視線を意識しキャラクターがより際立つ事を目的に主体的に様々なアイデア出しをします。 [準備・課題] 彩色完成 (3~6h)						
6	広告素材制作の理解と演習 (アイデア出し・マンガの発想による商品広告の素材を制作) ここまで学んできたキャラクター表現のレベルを底上げするため新たなテーマの課題に取り組みます。別の広告をテーマにし描くキャラクターの幅を広げて行きます。 [準備・課題] キャラクターを深く掘り下げるアイデア出し (3~6h)						
7	広告素材制作演習 (ラフ・表情のバリエーション) 考え出したキャラクターのどんな瞬間を描くことが一番効果的なのか?ここまで学んできた事に加え表情というファクターを取り入れる事で更にわかり易いキャラクターを制作できるスキルを身に付ける事が出来る。 [準備・課題] 表情のバリエーションの復習 (3~6h)						
8	広告素材制作演習 (ペン入れ・印象度を上げる為のビジュアルとは) 前回制作したキャラクターに更に修正を加えていきます。髪型・服飾・小物等、読者視線を意識しながら自分の引き出しをフル活用する事で絵に対しての主体的な俯瞰的スキルを身に付ける事が出来ます。 [準備・課題] 小物制作の復習 (3~6h)						
9	広告素材制作演習 (彩色) ここまで制作してきたキャラクターに彩色を施します。どの様に塗るかは元よりテクスチャを使って肌・服等の質感に命を吹き込みます。 [準備・課題] 着色、完成 (3h)						
10	オリジナルポスター制作演習 (マンガの発想による印象度を高めた作品を制作・アイデア出し) ここまで学んできた事を元に背景を加えた架空の広告ポスターを制作します。「魅力的な一枚絵を描く」為の俯瞰的視点を養う大切な課題です。 [準備・課題] ポスター全体のバランスの復習 (3h)						
11	オリジナルポスター制作演習 (ラフ・ペン入れ) 広告の意図をしっかりと意識し俯瞰的思考を学ぶ事で、主体的により高いレベルでの読者視線のスキルを獲得する事が出来ます。 [準備・課題] アイデア出し、ラフ案制作の復習 (3~6h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
12	オリジナルポスター制作演習 (ペン入れ・修正) 1年次に学んだ事を思い出しポスター全体のアイレベル、人物と背景のアイレベル等を確認し全体の不自然感を取り去ります。 [準備・課題]ペン入れ・アイレベルの復習 (3~6h)
13	オリジナルポスター制作演習 (彩色) キャラクターは元よりポスターとして成立させる為の人物の位置・サイズ、更に背景との空間表現を意識する事で読者に違和感を感じさせない一枚絵を制作します。 [準備・課題]空間表現の復習 (3~6h)
14	オリジナルポスター制作演習 (修正) 彩色した後の全体のバランスを調整します。ポスターの意図を読者に解りやすく表現するため各自が読者目線に立ち主体的に自己修正をする事で客観的視点のスキルを身に付ける事が出来ます。 [準備・課題]パース・立体表現・キャラクター構築の復習 (3~6h)
15	オリジナルポスター制作演習 (完成度アップへの確認) 最後に色味を調整し「人にものを伝える」感覚を養います。 [準備・課題]パース・立体表現・キャラクター構築の復習 (3~6h)
時間外での学修	[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・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【DA】アドマンガⅡ		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	宮川 友子					
資格・制限等	マンガコース選択必修					
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年					
授業内容	マンガ絵を活用したデザイン表現と、それらが社会でどのように活用されるかを学びます。場合によってはコンテストに参加する、外部依頼の制作もします。					
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	マンガ絵がデザインされたものが社会で活用されている事例を多く知る。			○	
	思考・判断・表現	課題の主旨を理解し、かつ自分の表現が生きるデザインができる。			◎	
	技能	1枚のマンガ絵で意図を伝えられるような適切な表現ができる。			◎	
	関心・意欲・態度	マンガ絵やそのデザインが社会のどのような場面で活用されているかに興味を持ち積極的に自分の表現を追求できる。			○	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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					
	課題作品	-	20	20	10	50
	制作態度	10	10	10	10	40
	発表・鑑賞態度	10	-	-	-	10
	合計(点)	20	30	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	1ページマンガを描く(テーマ「2019 My Summer」) 鑑賞、スケッチ [準備・課題] シェアしたい夏の思い出についてまとめておく。(2h)					
2	1ページマンガを描く(テーマ「2019 My Summer」) 着彩、完成、発表 [準備・課題] 1枚で完結する完成度・満足度の高い作品に仕上げる。(2h)					
3	学科のtwitterのプロフィール画像と背景画像①鑑賞、アイデアスケッチ [準備・課題] 昨年度の作品を鑑賞し、より訴求力のある表現について考える。(2h)					
4	学科のtwitterのプロフィール画像と背景画像②着彩 [準備・課題] 絵柄だけでなく色やタイポグラフィについても洗練させる。(2h)					
5	学科のtwitterのプロフィール画像と背景画像③完成、発表 [準備・課題] 提出する画像のサイズや形式などについて、自在に対応できるようになる。(2h)					
6	ショートエッセイマンガ「女の子の生態」①鑑賞、コンセプト、スケッチ [準備・課題] 自分が女性であることにまつわる何らかの主張したいことを準備しておいてください。					
7	ショートエッセイマンガ「女の子の生態」②ペン入れ、着彩 [準備・課題] 効果的な構成について試行錯誤する。(2h)					
8	ショートエッセイマンガ「女の子の生態」③完成、ギャラリーへの展示準備 [準備・課題] 作品を完成させ展示の準備をする。(2h)					
9	ショートエッセイマンガ「女の子の生態」④展示、講評 [準備・課題] 自分たちで展示をするということを一通り経験する。(2h)					
10	キャラクターで宣伝しよう①鑑賞、アイデア出し、スケッチ [準備・課題] 社会で「キャラクター」がどのように活躍しているかを知り、それをふまえてどんな場面にキャラクターがあつたらよいかアイデアを出す。(2h)					
11	キャラクターで宣伝しよう②キャラクターのスケッチ、修正、着彩 [準備・課題] 商品やサービスについて調べ、それにふさわしいキャラクターのあり方についてアイデアを出す。(2h)					
12	キャラクターで宣伝しよう③キャラクターの着彩 [準備・課題] キャラクターの作画、着彩。(2h)					
13	キャラクターで宣伝しよう④ポスターのスケッチ、修正、着彩 [準備・課題] 自分の作ったキャラクターを使用し、どのようにグラフィックで宣伝できるかのアイデアスケッチ、キャッチコピーを練る。(2h)					
14	キャラクターで宣伝しよう⑤ポスターの着彩 [準備・課題] ポスターの完成、プリントをし、プレゼンボードを準備する。(2h)					
15	キャラクターで宣伝しよう⑥プレゼンボード作成、発表 [準備・課題] キャラクターとポスターについて学んだこと、自分の表現について説明をする。(2h)					
時間外での学修	授業以外にもコンペなどの情報を集め積極的に参加しましょう。					
受講学生へのメッセージ	自分の表現と社会が求めているものの整合性を追求することで将来のビジョンを開拓しましょう。オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16:20~18:00です。					

【DA】卒業研究		デザイン美術学科		2年前期			
		1単位	必修	演習	30時間		
教員	田中 久志・黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘・宮川 友子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	田中:マンガ家38年、黒田:画家26年、伊豫:マンガ家20年、宮川:デザイナー17年						
授業内容	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った科目とは違い、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を行います。						
授業方法	演習。各自がテーマを決定し、自主的に制作活動を行います。個別に各担当教員に、制作内容、方法、技術、技法などの指導を受け、発表のための準備を整え、プレゼンテーションを行います。						
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	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	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	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。	○				
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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						
	プリプロダクション		20	30	10	-	60
	発表		-	20	-	10	30
	学習態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	50	10	20	100
評価の特記事項	遅刻、欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生には、規定により単位を与えません。						
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	制作テーマの決定:2年間の作品制作の集大成となることを念頭に、テーマを決定する。 [準備・課題]テーマに必要となる資料の調査、収集をする。(3h)						
2	計画書の作成:決定した制作テーマを元に、スムーズに作品制作を進められるよう、計画書を作成する。 [準備・課題]計画に不備はないか。見直し、考察等、反復し学修する。(3h)						
3	調査、収集:参考資料、参考作品などを各自調査、収集する。 [準備・課題]資料をよく検討し、試作のための準備学修を行う。(3h)						
4	ラフ案の作成:イメージを具現化するための様々な手法等を検討し、試作に繋がるラフ案を作成する。 [準備・課題]イメージを具現化するため、さらに資料を調査、収集する。(3h)						
5	材料の検討:テーマに合った表現方法・素材・技法・技術などを検討し、ラフ案を練り込んでいく。 [準備・課題]検討材料の調査、吟味。(3h)						
6	試作品の制作Ⅰ:全体の構成に留意して、試作品の制作を進める。 [準備・課題]構成に足りないものがあれば、さらに調査、収集する。(3h)						
7	試作品の制作Ⅱ:全体の構成を確認し、試作品の制作を進める。 [準備・課題]必要な構成の見直し。(3h)						
8	試作品の制作Ⅲ:留意点を全体から細部に移行し、試作品の制作を進める。 [準備・課題]細部の制作に必要な資料があれば、さらに調査、収集する。(3h)						
9	試作品の制作Ⅳ:完成形をイメージできる状態まで、試作品を作りこむ。 [準備・課題]イメージの強化のために、現在までの流れを復習する。(3h)						
10	プレゼンテーション準備Ⅰ:プレゼンテーションのための資料を準備する。 [準備・課題]発表を念頭に資料を調査、収集する。(3h)						
11	プレゼンテーション準備Ⅱ:プレゼンテーションの内容を確定し、発表のための原稿を制作する。 [準備・課題]発表のための内容を充分に見直し、準備する。(3h)						
12	プレゼンテーションⅠ: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]各発表に対して考察し、自身の試作品について修正すべき点があれば見直し、改善する。(3h)						
13	プレゼンテーションⅡ: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]各発表に対して考察し、自身の試作品について修正すべき点があれば見直し、改善する。(3h)						
14	制作プランの修正Ⅰ:制作プランの修正をし、今後の進め方を再検討する。 [準備・課題]検討した結果を反映できるよう、各自必要な作業を行う。(3h)						
15	制作プランの修正Ⅱ:必要な作業を行い、今後の進め方を確定する。 [準備・課題]後期卒業制作のために、抽出された問題を吟味、解決しておく。(3h)						

時間外での学修	全てが主体的な学修です。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。
受講学生へのメッセージ	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教員の指定の場所と日時です。

【DA】卒業制作		デザイン美術学科		2年後期			
		3単位	必修	演習	90時間		
教員	田中 久志・黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘・宮川 友子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	田中：マンガ家38年、黒田：画家26年、伊豫：マンガ家20年、宮川：デザイナー17年						
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。具体的な作品制作を行います。前期「卒業研究」で出てきた様々な問題を、制作を行いながら解決し作品を完成させます。発表展示が終了するまでが学修です。						
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	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	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	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。	○				
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目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	10	20	30	-	60
	発表	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	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	必要な資料は授業で配布、もしくは各自で収集します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	手順の確認：「卒業制作」「卒業記念展」に向けての手順の確認。 [準備・課題] 手順に不備があれば見直し、問題解決を図る。(3h)						
2	制作Ⅰ：下絵制作、本制作等、各自のプランに合わせて制作を進める。 [準備・課題] 本作品制作のための資料の調査、収集。(6h~10h)						
3	制作Ⅱ：下絵制作、本制作等、授業外も含め各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題] 制作内容に応じて進行度は様々なので、各自必要な時間をその都度調整、把握する。(3h)						
4	制作Ⅲ：下絵制作、本制作等、各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [準備・課題] 下絵の段階の者は、本制作に入れるようにする。本制作段階の者は、さらに進めておく(3h~8h)						
5	制作Ⅳ：本制作を、各自の制作プランに合わせて進めていく。 [準備・課題] 全体時間を見直し、完成までの計画を立てる。(3h)						
6	制作Ⅴ：各自の制作プランに合わせて本制作を進める。 [準備・課題] 本制作を進めていく(3h~8h)						
7	制作Ⅵ：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、完成時の全体像が伺えるようにする。 [準備・課題] 作品の大枠が定まる様に問題点を洗い出し、解決に結び付ける。(3h)						
8	制作Ⅶ：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、全体の形を作り込んでいく。 [準備・課題] 作品の形が整うよう、全体をチェックしていく。(3h)						
9	制作Ⅷ：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、細部の制作を行う。 [準備・課題] 細部の表現に留意し、見落としがないか確認する。(3h)						
10	制作Ⅸ：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、細部の作り込みを行う。 [準備・課題] 作品の下見会に向け、さらに細部を確認しておく。(3h)						
11	作品下見会Ⅰ：学科内教員全員に作品の提示を提示し、進捗状況の報告を行う。(第1グループ) [準備・課題] 教員の意見を集約し、問題があれば解決方法を考察し、修正等のプランを立てる。(3h~5h)						
12	作品下見会Ⅱ：学科内教員全員に作品の提示を提示し、進捗状況の報告を行う。(第2グループ) [準備・課題] 教員の意見を集約し、問題があれば解決方法を考察し、修正等のプランを立てる。(3h~5h)						
13	「卒業記念展」準備Ⅰ：「卒業記念展」に向けて、作品の仕上げ作業とDMの発送作業を行う。 [準備・課題] 意見を反映した問題解決のための見直し。(3h~8h)						
14	仕上げ：作品制作の最終段階となる仕上げ作業を行う。 [準備・課題] 仕上げ作業を修了させる。(3h~10h)						
15	「卒業記念展」準備Ⅱ：作品を完成させ、梱包作業を行う。 [準備・課題] 制作した作品の最終確認と梱包作業の終了。(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。						
時間外での学修	全てが主体的な学修です。授業内は当然ですが、授業外の時でもできる限り卒業制作に充て、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	卒業記念展は学外会場での展示です。学内外の参観者の目に触れることを意識して作品を制作し、展示に関連する作業も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教員の指定の場所と日時です。						