

【2S1S101】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	竹村 朋子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	日本美術の通史において各時代様式を取りあげ、その代表する芸術作品を紹介しながら「見る」こととは何かを考えます。						
授業方法	プリント、映像資料を用いた講義形式の授業						
到達目標	知識・理解	通史に沿って授業を行い、日本美術を理解するための基礎的な知識を身につける			◎		
	思考・判断・表現	日本の美術作品をその歴史的制作背景等も含め理解できる			◎		
	関心・意欲・態度	授業の中でいくつかの作品をピックアップして紹介し、詳細な観察及び分析を行うが、それについて疑問・感想を自分の言葉で表現することができる			○		
	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						
	筆記試験		50	30	-	-	80
	コメントペーパー		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		50	30	-	20	100
評価の特記事項							
テキスト							
参考書・教材	プリント・資料を授業ごとに配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス・イントロダクション 授業の流れを説明する [課題(復習)]プリントや高校以前の美術の教科書などを参考に、日本美術史の流れを復習しておく(4h)						
2	旧石器～古墳時代の美術 旧石器～古墳時代の美術の特徴を土器や壁画などから理解する [課題(復習)]旧石器～古墳時代の美術の復習(4h)						
3	飛鳥・奈良時代の美術 仏教の伝来により始まる新しい美術を仏像や絵画作品から学ぶ [課題(復習)]飛鳥・奈良時代の美術復習(4h)						
4	平安時代の美術 密教世界や貴族文化を曼荼羅や物語絵巻などから読み解く [課題(復習)]平安時代の美術の復習(4h)						
5	鎌倉時代の美術 似絵と肖像などから鎌倉時代の美術の傾向を観察する [課題(復習)]鎌倉時代の美術の復習(4h)						
6	室町時代の美術 多様化する日本美術において、水墨画や禅宗の美術を庭園などから理解する [課題(復習)]室町時代の美術の復習(4h)						
7	桃山時代の美術 桃山時代の文化を障壁画、工芸品から読み解く [課題(復習)]桃山時代の美術の復習(4h)						
8	江戸時代の美術1 江戸時代の美術を陶芸、屏風、装いの観点から学ぶ [課題(復習)]江戸時代の美術1の復習(4h)						
9	江戸時代の美術2 鈴木春信や東洲斎写楽などの浮世絵作品を取り上げ、江戸時代の時世風俗を観察する [課題(復習)]江戸時代の美術2の復習(4h)						
10	江戸時代の美術3 江戸時代の美術に与えた西洋文化の影響、またモネやマネの作品から西洋美術の世界に与えた日本美術の影響を学ぶ [課題(復習)]江戸時代の美術3の復習(4h)						
11	幕末の美術 幕末に流行しただまし絵やガラス工芸細工などを取り上げ、当時の世相を読み解く [課題(復習)]幕末の美術の復習(4h)						
12	近代美術1 明治になり、西洋の文化が流入してきたことにより、日本の美術にどのような影響を与えたかを写真と絵画の関係などから見ていく [課題(復習)]近代美術1の復習(4h)						
13	近代美術2 近代に登場した美術学校を中心に美術教育の展開を見ていく また、明治時代の洋画と日本画を取り上げ、絵画様式の変遷を理解する [課題(復習)]近代美術2の復習(4h)						
14	現代美術1 日本美術におけるモダニズム(近代主義)と洋画の多様化を学ぶ [課題(復習)]現代美術1の復習(4h)						
15	現代美術2 戦争が美術作品に与えた影響、また戦争美術がどのように受容されたのかを見る [課題(復習)]現代美術2の復習(4h)						
時間外での学修	美術に関する本なども読んでみましょう。 また、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を鑑賞することも大事です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						
受講学生へのメッセージ	絵画でも彫刻でも身の回りにあるものなど興味のあるものを注意深く観察してみましょう。それによって美術史への理解が深まるのです。 オフィスアワーは水曜日の12時10分～13時です。(講義室あるいは非常勤講師控室にあります。)						

【2S1S102】ビジュアルリテラシー論		デザイン美術学科		1年前期			
		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 28年・画家 27年						
授業内容	商品やサービスに扱われる色と形の特性を情報社会において、より良く活用するために、カラーコーディネーションや情報デザインを理解し視覚表現による情報を読み取ったり、発信できるスキルの修得を目指します。						
授業方法	講義を中心として、カラーコーディネーションや情報デザインに関する認識を深めるため、作品制作演習も含めて、授業を展開していきます。						
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、カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスの知識修得と理解を目指します。色の効果を活用するための知識を理解できる。			◎		
	思考・判断・表現	色や光の基礎事項を修得し、目的に合わせて配色による心理的効果を配慮した、提案ができる。			◎		
	技能	関連資料を見て、カラーコーディネーションに関する課題の現状などの指摘や説明ができる。			○		
	関心・意欲・態度	カラーコーディネートに関連する課題に関心を持ち、積極的に考えようと努力して学修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						
	筆記試験		30	10	-	-	40
	レポート・発表		-	20	20	10	50
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	30	20	20	100
評価の特記事項							
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	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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]学んだ内容の復習(3h)						
8	混色2：その他の混色について。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]対比例の制作(4h)						
10	同化：同化の効果と色彩心理について。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]理解不足部分の復習と基礎知識の確認(5h)						
14	色彩計画：日常的な色彩の使い方から安全色彩まで。 [課題(復習)]学んだ内容の復習(4h)						
15	色と文化の歴史 日本色彩文化 [課題(復習)]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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						
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火曜日の16：20から17：30です。						

【2S1B104】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、活かし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、知識を修得し、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						
	小テスト		-	10	20	-	30
	課題提出		10	20	-	10	40
	学修意欲		10	-	-	20	30
	合計(点)		20	30	20	30	100
評価の特記事項	学修意欲「参加型の学修（CG作り方を実践）評価」、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 「CGクリエイター検定ベーシック」過去2回分の解答および試験問題を公開（閲覧下記） https://www.cgarts.or.jp/kentei/past/index.html						
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） 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2019』」（閲覧下記） https://cgworld.jp/news/book/1910-cgproduction2019e.html						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	CG用途（教材視聴）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。 ※以降各週、テキストキーワード参考。 【課題(復習)】参考書籍「CGプロダクション年鑑」好きな作品の制作会社を調べる。(1h)						
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）。 【課題(復習)】テキスト参考「透視図法、空気遠近法」(12h)						
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）。 【課題(復習)】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）。 【課題(復習)】テキスト参考「進出色（暖、明、高彩度）後退色（寒、暗、低彩度）」(0.5h) アニメーションのしくみ（教材視聴）。 【課題(復習)】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)						
4	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）。 【課題(復習)】「欧（セリフ、サンセリフ）和（明朝、ゴシック）、タイポグラフィ」(0.5h) 文章を美しく文字組みの知識（文字組みを行う）。 【課題(復習)】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) 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）。 【課題(復習)】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」(0.5h)						
5	本格的な撮影ができるカメラの知識（教材視聴）。 小さな穴が、外の風景を映し出す（経験学習）。 【課題(復習)】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)						
6	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）。 【課題(復習)】テキスト参考「カメラワーク（パン、ティルト、ドリー、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」(10h)						
7	写真の合成、レタッチの知識（教材視聴、加工体験）。 【課題(復習)】テキスト参考「ヒストグラム、トーンカーブ」(0.5h) 映画のCG合成、背景ペイントのしくみを知る（教材視聴）。 【課題(復習)】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」(0.5h)						
8	ゲーム、アニメ、映画、それぞれの3DCGの違い（教材視聴）。 【課題(復習)】「トウーン、フォトリアル、フィジカルベースド、リアルタイムCG」(1h)						
9	キャラクターを3DCGで作る。モデリング。 【課題(復習)】「ポリゴン曲面、パラメトリック曲面、スカルプトツール」(2h)						
10	リアルなCGをつくる質感のコツ（教材視聴、質感を作る）。 【課題(復習)】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、ブレイク）」「マッピング（テクスチャ、ノーマル）」(3h)						
11	光の当て方で、美しい印象をつくるライティングの知識（教材視聴）。 【課題(復習)】「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」(1h)						
12	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）。 【課題(復習)】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)						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	パソコンの選び方がわかる部品の知識。デジタルのしくみ。 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（問題解決学修）。 〔課題(復習)〕 テキスト参考「非圧縮、可逆、非可逆、コーデック」「著作権財産権、著作権者人格権、無方式主義」(1h)
14	「CGクリエイター検定」出題と解説。 〔課題(復習)〕 「CGクリエイター検定ベーシック(過去問題)」(5h) 〔課題(復習)〕 「教科書、専門用語キーワード」(5h)
15	検定問題や教科書の分かりにくい箇所を、分かる受講者が解説。 (受講者同士が教えあうことで理解を深める) 〔課題(準備)〕 「検定問題の分かりにくい箇所を挙げる」(8h)
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。 教科書を振り返り再確認。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
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E104です。

【2S1B105】映像論		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択必修	講義	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	撮影方法から編集まで映像制作の基礎について学びます。フレーミング、ライティング、カメラワーク、ショット構成など、映像表現の基礎についても修得し、動画表現能力の向上を目指します。						
授業方法	講義を中心として、映像表現に関する認識を深めるため、絵コンテ制作演習、映像鑑賞も含めて、授業を展開していきます。						
到達目標	知識・理解	映像表現及び編集における基礎的な知識の修得を目指します。			◎		
	思考・判断・表現	映像表現及び編集の基礎事項を修得し、目的に合わせて、効果的な映像表現の提案ができる。			◎		
	技能	関連資料を見て、映像表現及び編集に関する課題の現状などの指摘や説明ができる。			○		
	関心・意欲・態度	映像表現及び編集に関連する課題に関心を持ち、積極的に考えようと努力して学修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						
	筆記試験・レポート		30	10	-	-	40
	課題作品・発表		-	20	20	10	50
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	30	20	20	100
評価の特記事項							
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	映像とは 映像概論 映像制作の流れ [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
2	プリプロダクション 企画、オリエンテーション [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
3	プリプロダクション シナリオ、絵コンテ [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
4	撮影 レンズの特性、画面サイズ・カメラ高さ・アングル [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
5	撮影 カメラ・ワーク [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
6	撮影 撮影機材、撮影のpoint [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
7	照明 照明の役割、色彩 ～照度と色彩～ [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
8	照明 ライトポジション [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
9	照明 照明機材、人物照明 3灯照明の基本と応用 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
10	映像素材の制作 CG (2 DCG・3 DCG) [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
11	映像素材の制作 画像合成 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
12	映像素材の制作 音素材、音素材制作 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
13	録音 録音の基礎、スタジオ録音、ロケでの録音実技 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
14	編集 編集の役割、編集の技法 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
15	編集 テロップデザイン、ポストプロダクション [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						

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火曜日の16:20から17:30です。

【2S1S106】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	マンガコース必修/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	マンガは、実は世界中に存在する。しかし何故、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	基本的に講義形式で、毎回必ずコメントシートを提出する。学期末には、一人ずつプレゼンテーションを行う。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修を行う。						
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。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。			○		
	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						
	期末試験(論述試験)		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	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。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は適宜配付する。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	ガイダンスを行う。マンガについて学習することで、文化が受け入れられる社会の様相と背景について学べることを理解し、関心を高める[課題(予習)]「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(3h)						
2	マンガの表現・名称の歴史と変遷について学習する。主に中世から近世の日本における、大衆文化について整理しながら、明治以降のマンガ文化について理解を深める[課題(復習)]学んだ内容を復習する(3h)						
3	手塚治虫とその影響について学習する。戦前、戦中、戦後のマンガ文化の変遷も取り扱う。[課題(復習)]学んだ内容を復習し、この時期のマンガ表現の変化について、自分の気づきをまとめる(3h)						
4	劇画と少年誌の誕生・発展・ジャンルの多様化について学習する。赤本マンガからマンガ週刊誌の刊行までの歴史と社会背景について理解を深める。[課題(復習)]学んだ内容を復習し、現在のマンガと共通するジャンルについて例示できるようにしておく(3h)						
5	少女マンガの成立とその背景について学習する。大正から昭和初期の少女雑誌の文化と比較しながら、ジェンダー論を交えて考察する。[課題(復習・予習)]学んだ内容を復習し、マンガ文化とジェンダー格差について、気づいた点をまとめておく(3h)						
6	少女マンガの隆盛と表現について学修する。ジェンダー観の変遷と深く結びつくその文化は、内容や表現にも影響する。[課題(復習・他)]学んだ内容を復習し、異なる意見・考えについても知見を深める(3h)						
7	少年愛、BL文化の誕生と発展について学修する。少女マンガというメインストリームとは別に、マンガにおける特徴的なジャンルの一つである少年愛やBLについて理解を深める[課題(復習)]学んだ内容を復習し、現在のマンガの多様なジャンルについてまとめる(3h)						
8	マンガの流通と産業 製作システムと著作権について学修する。マンガが大衆文化として発展するためには、それを媒介する出や流通のシステムが産業として成立している必要がある。その点について理解を深める。[課題(復習)]学んだ内容を復習し、現在の出版システムについて理解する(3h)						
9	マンガで描かれるテーマの多様化と社会現象について学修する。現代において大衆文化の一角を成すようになったマンガと社会現象の結びつきについて理解を深める[課題(復習・準備)]学んだ内容を復習し、自身の実体験に基づく社会とマンガの結びつきについても振り返ってみる(3h)						
10	マンガ同人誌やオタク、マンガを取り巻く社会の変化について学修する。同人誌やオタク文化はマンガの深い結びつきの理解を深める。[課題(復習・予習)]学んだ内容を復習し、これらの文化が今後どのように発展していくかを自分なりに考える(3h)						
11	マンガを取り巻く社会問題、表現規制問題について学修する。表現規制の歴史を学び、現在の問題も考える[課題(復習・他)]学んだ内容を復習し、今後の表現規制問題について自分なりの考えをまとめる(3h)						
12	マンガとグローカリゼーション 海外と日本のマンガ文化の比較について学修する。[課題(復習・他)]学んだ内容を復習し、海外のマンガを実際に読む(3h)						
13	エッセイや学習マンガからみるマンガ表現の可能性について学修する[課題(復習・準備)]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用して次々回のプレゼンテーションの準備をする(10h)						
14	メディアとマンガ 音楽、ゲーム、インターネットとの関連について学修する。[課題(復習・準備)]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用してプレゼンテーションのパワーポイント等の作成をする(10h)						
15	プレゼンテーションと質疑応答をする。テーマは「今再び流行すると考える80年代以前のマンガ」である。自身の発表に積極的に参加するだけでなく、他者の発表もきちんと理解し、疑問点を整理、解決に結びつける[課題(復習・他)]授業で学んだ全体の内容について総合的に振り返り、自身の考えをまとめる(4h)						
時間外での学修	授業への参加・復習を通じて、マンガ文化の全体を把握すると同時に、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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						
受講学生へのメッセージ	マンガの歴史や変遷、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各回授業終了後1時間です。						

【2S1S107】メディア概論		デジタル美術学科		1年後期			
		2単位	選択必修	講義	30時間		
教員	川村 順一						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	大手出版社編集者、演劇の舞台美術制作、大手ゲーム会社でのエレメカゲーム及びビデオゲーム開発						
授業内容	メディアとそれをプラットフォームとしたコンテンツについて学び修得する授業です。ゲームというインタラクティブコンテンツを中心に授業を行います。ゲームというインタラクティブコンテンツの歴史や制作方法のみでなく、その役割の拡張性なども学びます。インターネットなどのメディアインフラの急激な発達と携帯機器の性能の著しい向上が、どのようにゲームコンテンツとそれを取り巻く産業に変化をもたらしたかを理解でき、コンテンツの制作技術も習得します。						
授業方法	基本的に2コマセットで授業を行い、講師もそれぞれの授業内容に関してのプロフェッショナルによってオムニバス形式で実施されます。座学講義のみでなくワークショップ形式で、受講生が積極的に参加できる授業を行います。						
到達目標	知識・理解	メディアとは何か、更には、メディアを介在して展開するゲームなどインタラクティブコンテンツとは何かについて理解する。			◎		
	思考・判断・表現	メディアとゲームなどのインタラクティブコンテンツについて知ることで、それらがどのように生活に浸透し、将来はどのように活かされているのかを知ることによって考える力を養い、自ら企画制作することができる。			○		
	技能	授業を通じて配付される資料を理解し、ワークショップ型授業で得た技術を活かして実制作ができる。			△		
	関心・意欲・態度	ゲームなどのインタラクティブコンテンツの今後の拡張性を予測しながら、エンターテイメントに限らず、広く他の産業でどのように活用できるのか予測し意欲的に制作を行うことができる。			◎		
	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						
	発表・レポート		30	20	10	10	70
	自己評価		5	5	-	-	10
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		35	25	10	30	100
評価の特記事項	自己評価は学修成果に対する自己の評価で、受講態度は学修の取り組み・発表・レポートなどの提出等の状況とする。						
テキスト	『特になし』 書籍は基本的にありません。各講義毎に必要な資料や素材を配付します。						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス：メディアとコンテンツについて、メディアとは何かについての関心を高める「課題(復習)」。IT技術の急激な進歩で、ビジネス環境が激変したことでメディアの役割も変化しています。更にはメディアをプラットフォームとするコンテンツをも激変しています。これらの実態について復習する(2h)。						
2	ゲームコンテンツについて、メディアやコンテンツの市場環境の変化とゲームについて理解する「課題(復習)」。将来のコンテンツ市場について関連情報をもとに予測してみる(3h)。						
3	ゲームメディアの役割と歴史Ⅰ：ゲームに関する記事の役割について理解を高める「課題(復習)」。著名なゲーム雑誌の編集長の経歴を持つ講師が、ゲーム業界のメディア側の人間として、ゲーム産業の歴史やゲームソフトのヒット性及び役割などについて解説します。”ゲームメディア”がゲーム市場にどのような効果をもたらしたか研究する(2h)。						
4	ゲームメディアの役割と歴史Ⅱ：ゲームに関する記事の役割について理解を高める「課題(復習)」。著名なゲーム雑誌の編集長の経歴を持つ講師が、ゲーム業界のメディア側の人間として、ゲーム産業の歴史やゲームソフトのヒット性及び役割などについて解説します。ゲーム情報関連メディアの現状や今後について考察研究する(3h)。						
5	エンターテインメントビジネスⅠ：空間型エンターテインメントビジネスとは何かについて事前に調べておく「課題(復習)」。大手ゲーム会社で数々のテーマパークのアトラクションの企画を担当した講師の発想法や運営の仕組みを復習し理解する(3h)。						
6	エンターテインメントビジネスⅡ：前回の講義で解説された空間型エンターテインメントビジネスとは何かについて調査し復習する「課題(復習)」。大手ゲーム会社で数々のテーマパークのアトラクションの企画を担当した講師の発想法を参考に受講生自ら実験的に行って企画案を作成してみる(3h)。						
7	ゲームサウンド制作実践Ⅰ：ゲームサウンドの効果などの役割について事前に調べ考察しておく「課題(復習)」。著名なビデオゲームなど、数々のゲームサウンド開発に従事した講師が、その制作の仕組みや、更には、楽器などのフィジカルデバイスに直接触れることによって、デジタル制御ではない生身のオペレーションに呼応して音がどのように反応するのかなどの解説を行います。自らのサウンド体験を回想しまとめる(3h)。						
8	ゲームサウンド制作実践Ⅱ：ゲームサウンドの効果などの役割について前回の講義内容を理解する「課題(復習)」。前回の講義で紹介された「デジタル制御ではない生身のオペレーションに呼応して音がどのように反応するのかなどの解説」に関して受講生自らが考え方をまとめる(3h)。						
9	イベントプロデュース実践論Ⅰ：様々なイベントを事前に調べそれらの目的や役割について調べる「課題(復習)」。数々のユニークなイベントを企画運営する講師が、イベント企画とコミュニティ形成についての考察、更には、イベント制作を起点としてもたらされるコンテンツのメディア情報伝播を、江戸時代から令和時代のイベント事例に基づいて解説します。自らのイベント参加体験を改めて回想しどのような効果がみられたか研究する(3h)。						
10	イベントプロデュース実践論Ⅱ：前回の講義を参考に、自らのイベント参加体験を改めて回想しどのような効果がみられたか研究をまとめておく「課題(復習)」。数々のユニークなイベントを企画運営する講師が、イベント企画とコミュニティ形成についての考察、更には、イベント制作を起点としてもたらされるコンテンツのメディア情報伝播を、江戸時代から令和時代のイベント事例に基づいて解説します。受講生自ら、”仮想イベント”を企画し、その目的と期待効果を企画書にまとめる(3h)。						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	0から1を作るアートの描き方：ゲームにおけるオリジナルキャラクターとは何か調べる「課題(復習)」。大手ゲーム会社で、キャラクター開発に携わる講師による、実践的ゲームキャラクター開発論。ゲームキャラクターの役割や効果について調べ理解する(3h)
12	”妄想力”について：発想の原点とはなにかについて受講生自ら考えまとめる「課題(復習)」。キャラクターなどの開発の元となる発想を”妄想力”と捉え解説します。企画のもととなる”妄想力”に関して受講生各自がそれぞれの考え方で捉え、既存のゲームなどを参考に発想してみる(3h)。
13	インゲームアニメーション・カットシーンアニメーションⅠ：ゲームにおけるキャラクターなどのアニメーションとは何かを調べ理解する「課題(復習)」。大手ゲーム会社数社でゲーム開発に従事し、現在自らゲームとアニメーション制作会社を立ち上げた講師による実践的ゲームアニメーション制作手法を解説します。既存のゲームなどを参考にキャラクターの特徴的アニメーションを調べ研究する(2h)。
14	インゲームアニメーション・カットシーンアニメーションⅡ：前回の授業の内容をもとにゲームシーンにおけるキャラクターなどのアニメーションについて調べる「課題(復習)」。講義内容を参考に、オリジナルキャラクターアニメーションを想定したゲームを発想する(4h)
15	まとめ：前14回の授業に関して、感想や質問をまとめておく「課題(復習)」。質疑応答とメディアコンテンツに関する最新的话题を選び解説します。近年のメディアやコンテンツ市場の変化と背景を理解し、それらを享受するユーザーとしての体験を文章にまとめる(4h)。
時間外での学修	授業学んだことは常に復習し修得するように心がけましょう。また、学んだことを将来のキャリアデザインに役立てることと意識し、更に意欲的に知識や技術を取得して下さい。様々なコンテストなどにも出展することも有意義です。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	他に例のない授業です。講師の都合で授業の運営も変則的になります。また、限られた授業数ですので学ぶことも沢山あります。興味ある内容は、受講生各自が更に継続的に研究し修得して下さい。オフィスアワーは授業の前後(あるいは授業後)に教室で行います。

【2S2B201】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	黒田 皇・山田 純二						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	黒田：グラフィックデザイナー 28年・画家 27年 山田：絵画造形教室経営 21年						
授業内容	すべての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を目指します。基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」について学修します。						
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、鉛筆デッサンをします。						
到達目標	知識・理解	基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」の基本について理解できる。			○		
	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した基礎的な表現ができる。			◎		
	技能	「鉛筆」「練り消し」「紙」の特性に配慮し、基礎的なデッサン表現ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	1枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライ&エラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続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		20	10	30	-	60
	レポート・発表		-	20	-	-	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	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。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	『ありません。』 必要な資料は、授業で配付します。						
参考書・教材							
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 「静物デッサン 単体 1/2」 [課題(復習)学んだ内容の考察(4h)]						
2	階調表現について 質感を捉える為の観察・調査 「静物デッサン 単体 2/2」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
3	幾何形体を描く 光・形・調子について 「立方体のデッサン 1/1」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
4	幾何形体を描く 光・形・調子について 「球のデッサン 1/1」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(4h)]						
5	幾何形体を描く 光・形・調子について 「球と円錐のデッサン 1/1」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(4h)]						
6	良い構図の考察及び討論 「静物(3点程)の構成画を描く 1/3」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
7	量感を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く 2/3」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
8	位置関係を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く 3/3」 発表・講評 [課題(復習)「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)]						
9	2次元表現からの転写体験 「写真模写を描く 1/2」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
10	自分で課題を決め、制作してみる 「写真模写を描く 1/2」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
11	徹底した描き込み 「細密画を描く 1/2」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
12	自分で課題を決め、制作してみる 「細密画を描く 2/2」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
13	ポーズを考える・生命感を捉える 「手を描く 1/3」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
14	傾きを捉える。各部のバランスを再確認する 「手を描く 2/3」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
15	自分で課題を調査し、制作してみる 「手を描く 3/3」 発表・講評 [課題(復習)「手を描く」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(4h)]						
時間外での学修	デッサンは繰り返し描くことで描画力がつきます。数多く描くことを大切に思ってください。 [課題(復習)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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：49時間】						
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火曜日の16：20から17：30です。						

【2S2B202】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	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	漫画家39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。基本的にモデルは30分単位で20分ポーズ、10分休憩を繰り返す。学生は時間内にクロッキー制作をするが、10分の休憩の中で修正も行う。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を図ることも行う。						
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。			◎		
	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	40	-	70
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	10	-	10
	合計(点)		20	30	50	-	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。 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付します。						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
8	20分間のクロッキー描写 ムーブングを描く 10分間の修正 [課題(復習)]: モデルの体の動性、流れについて再考し、学んだ内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)						
9	20分間のクロッキー描写 ムーブングを描く 10分間の修正 [課題(復習)]: モデルの体の動性、流れについて再考し、学んだ内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 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~2h)						
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(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1h~2h)						
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(総括)]: 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~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。 【この科目で求める望ましい授業外での総合学修時間:30時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、E102田中研究室を訪ねてください。オフィスアワーは毎週木曜日の16:30から17:30です。						

【2S2S204】 デッサン		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	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 28年・画家 27年						
授業内容	すべての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を描画基礎の続き、目指します。基礎描写の要素となる、「光の特性」「形と調子」「構成」についてより高度な表現について学修します。						
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、鉛筆デッサンをします。						
到達目標	知識・理解	基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」の基本について、深く理解できる。			△		
	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した表現ができる。			○		
	技能	「鉛筆」「練り消し」「紙」の特性に配慮したデッサン表現ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	1枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライ&エラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続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	60	-	70
	レポート・発表		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	20	60	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。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	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	「果物 単体」 課題説明、描写、完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
2	石膏デッサン 首像 1/2 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
3	石膏デッサン 首像 2/2 描写 完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
4	モチーフを持つ手 1/2 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
5	モチーフを持つ手 2/2 描写 完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
6	石膏デッサン 胸像 1/3 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
7	石膏デッサン 胸像 2/3 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
8	石膏デッサン 胸像 3/3 描写 完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
9	静物構成デッサン 1/4 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
10	静物構成デッサン 2/4描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
11	静物構成デッサン 3/4描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
12	静物構成デッサン 4/4 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
13	人物コスチューム 1/3 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
14	人物コスチューム 2/3 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
15	人物コスチューム 3/3 描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間: 30時間】						
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火曜日の16:20から17:30です。						

【2S3B101】 ビジネス情報論		デジタル美術学科		1年前期			
		2単位	選択必修	講義	30時間		
教員	中村 親也						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	Web制作 広告関連法人 11年						
授業内容	YoutubeやSNSなど、デジタルメディアが広がったことにより、著作権や知的財産権の重要性が増している。表現活動における自身の権利と制作時における注意点をメディアごとに考察していく。また、特にトラブルになりやすい事例を、実例を交えて紹介し、自身の力で解決できる力を獲得します。また、見積もりの作り方や契約書の作り方も学びます。						
授業方法	本講座は、座学とディベート、グループワークを中心とした主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）による制作現場の模擬体験を行います。また、ICTを活用し、現場に近い環境の中でより実践的な学びを行います。具体的な進め方は、受講人数によって決定します。						
到達目標	知識・理解	著作権や知的財産権などが理解できる。			◎		
	思考・判断・表現	模擬体験を通して、権利の適切な判断ができる。			○		
	技能	知的財産権の書類を作成することができる。			○		
	関心・意欲・態度	積極的に授業に参加し、質疑応答ができる。			○		
	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	-	-	-	20	
	受講態度	-	-	-	20	20	
	自己評価	20	-	-	-	20	
	発表（グループ発表含む）	-	20	20	-	40	
	合計(点)	40	20	20	20	100	
評価の特記事項							
テキスト	特にありません。授業内で、適宜配付します。						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス（講義の概要と進め方を説明） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
2	知的財産権について学ぶ（制作における知的財産権を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
3	著作権について学ぶ（制作における著作権を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
4	動画制作における注意点を学ぶ①（利用規約を読みながら気になるポイントを考察する） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
5	動画制作における注意点を学ぶ②（実際に制作の中で注意点を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
6	トラブルから学ぶ権利①（企画立案時のアイデアに対する権利と注意点を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
7	トラブルから学ぶ権利②（トラブルにならない見積もりの作り方） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
8	トラブルから学ぶ権利③（トラブルにならない契約書の作り方①） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
9	トラブルから学ぶ権利④（トラブルにならない契約書の作り方②） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
10	トラブルから学ぶ権利⑤（トラブルにならない納品書と請求書の作り方） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
11	グループワーク①（架空の商品の企画立案とプロモーションから著作権、知的財産権を考える） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
12	グループワーク②（架空の商品の企画立案とプロモーションから著作権、知的財産権を考える） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
13	グループワーク③中間発表（最終発表に向けた進捗の報告） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
14	グループワーク④（最終発表に向けた準備を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
15	最終発表（総括として制作したものを発表する） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようになりましょう。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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
受講学生へのメッセージ	個人で発信できるSNSを利用していきにあたり、クリエイターとして必要な権利を学びます。就職、作家どんな立場でも必要なスキルになります。積極的に参加してください。オフィスアワーは授業の前後に教室で行います。						

【2S3B202】 ビジネス情報演習		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	Web制作 広告関連法人 11年						
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安らうことを目標とします。本講座では、Microsoft Word、Excel、PowerPointの操作レベルを客観的に測る基準とされるP検（ICTプロフィシエンスー検定）資格取得を目指す。						
授業方法	授業は、試験対策だけでなく、より幅広いMicrosoft Officeを理解し、就職に活用できる技術習得を目指す。ただの座学ではなく、ICTを活用したオンラインツールを積極的に活用した実践的な技術の習得と、グループワークを中心とした主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）を取り入れていきます。						
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		10	-	-	-	10
	課題提出		-	10	10	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	小テスト		10	10	10	-	30
	筆記試験		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	オンラインテキストを使います。						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス、表計算ソフトの基本操作（入力、羅線、基本的な関数などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
2	表計算ソフトの基本操作（絶対参照、印刷設定、グラフの作成などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
3	表計算ソフトの応用操作1（割合と比率などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
4	表計算ソフトの応用操作2（様々な関数を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
5	表計算ソフトの応用操作3（データベース機能、3D集計、条件付き書式などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
6	表計算ソフトの応用操作4（複合グラフの作成、WordとExcelの連携などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
7	表計算ソフトの応用操作5（マクロ操作の習得などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
8	プレゼンテーションソフトの基本操作（オブジェクトの活用などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
9	プレゼンテーションソフトの応用操作（特殊効果や印刷設定などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
10	文書作成ソフトの応用操作1（文書能力をアップさせる機能や長文政策に役立つ機能を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
11	文書作成ソフトの応用操作2（論文やレポート作成に役立つ機能などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
12	Microsoft Office Specialist【MOS】試験概要、Word試験対策 [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
13	Microsoft Office Specialist【MOS】Excel試験対策 [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
14	総合復習(練習問題) [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
15	実技テストのまとめ [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようになりましょう。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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】						
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人は、この機会に覚えてみてください。自ら進んで学修できる人が望ましいです。オフィスアワーは授業の前後に教室で行います。						

【2S3B203】プロジェクトワーク I		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	中村 親也						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	Web制作 広告関連法人 11年						
授業内容	デザイナーは、観察やフィールドワークから課題を導き、アイデアを創出します。そうしたアイデアを形にし、フィールドで検証後、プロモーションを行います。これらのプロセスを「デザイン思考」と言います。デザイン思考を使いユーザー視点にたった「モノづくり」ではない「コトづくり」を行います。						
授業方法	本講座は、演習プログラムと実習プログラムの二つに分けて行います。デザインツールの使い方からWeb制作、アニメーション制作、レーザーカッター、プログラミングなどICTツールを積極的に活用した環境で、社会における活動を意識した横断的な学びを実践します。実習プログラムでは、グループワークを中心とした主体的・対話的で深い学びによる制作現場の模擬体験を行いながら課題、仮説、アイデア、検証、発表を実践します。						
到達目標	知識・理解	デザイン思考によるデザインを理解する。			○		
	思考・判断・表現	一貫したコンセプトの立案と表現ができる。			◎		
	技能	様々なツールを使いこなすことができる。			◎		
	関心・意欲・態度	積極的に授業に参加し、質疑応答ができる。			○		
	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	-	-	-	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	発表（グループ発表含む）		-	30	30	-	60
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項							
テキスト	『デザイン思考が世界を変える』ティム・ブラウン ハヤカワ・ノンフィクション文庫(2,014円) ISBN: 4150504075						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス（講義の概要と進め方を説明） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
2	ロゴデザイン演習（ロゴの意味と作り方を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
3	プログラミング演習（SONYのMESHを使った電子工作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
4	レーザーカッター演習（レーザーカッターの使い方を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
5	Webサイト制作演習（簡単なECサイトの立ち上げ方を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
6	PV制作演習（アニメーションや撮影方法を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
7	デザイン思考①課題創出（フィールドワークやアンケートを行い課題設定を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
8	デザイン思考②アイデア出しとプロトタイピング（課題からアイデアを創出しカタチにする） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
9	デザイン思考③検証と発表（プロトタイプの検証と発表を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
10	グループワーク 課題制作①（デザイン思考を使った課題制作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
11	グループワーク 課題制作②（デザイン思考を使った課題制作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
12	グループワーク 課題制作③（デザイン思考を使った課題制作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
13	グループワーク 課題制作④（中間発表。最終発表に向けた進捗の報告） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
14	グループワーク 課題制作⑤（最終発表に向けた準備を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
15	最終発表（総括として制作したものを発表する） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようになりましょう。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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
受講学生へのメッセージ	デザインは、「装飾する」という意味ではなく「設計する」という意味が近いです。前期で学んだ技術と、デザイン思考を活用した横断的な学びを行います。クリエイターとして必要な要素を全てお伝えします。後悔させません！興味がある方ぜひ受講してください！オフィスアワー：授業の前後に教室にて。						

【2G6B201】CG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	倉知 亜有						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	イラストレーター 7年						
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	◎・○・△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(授業課題)		10	10	10	10	40
	課題(試験課題)		10	10	10	10	40
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	20	20	40	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。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 Photoshopの基本的なツールと操作について学びます。 [課題(復習)]Photoshopの基本操作をノートを見ながら復習する。(3h)						
2	選択範囲の作成とレイヤー機能 選択範囲とレイヤー機能を使って写真を加工、合成し学びます。 [課題(復習)]選択範囲の作成とレイヤー機能を使って画像を編集する。(3h)						
3	着色の基礎 描画モード・ペイントの基本ツール 描画モードの効果を理解し、ペイントツールの紹介と操作方法を学びます。 [課題(復習)]描画モードやペイントの基本ツールを使って復習し、効果を覚える。(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 [課題(復習)]過去3回の授業の復習をする。デジタルデッサンは白地に対してモチーフの入れ方がバランスが良いか全体を見て確認しながら進める。(3h)						
5	課題：デジタルデッサン制作1(2) [課題(復習)]物と物との距離を確認しながら描写を考える。シルエットを見て形がおかしなところは修正し完成度を上げる。(3h)						
6	課題：デジタルデッサン制作1(3) 仕上げ 完成・提出 [課題(復習)]全体を見ながら色が暗くなりすぎていないか確認。モチーフを細かい部分まで観察し仕上げる。(3h)						
7	文字入力・変形 文字の入力のツールと変形ツールについて操作方法を学びます。 [課題(復習)]文字入力や変形のツールをノートを見ながら復習する。(3h)						
8	色の調整・レタッチ 色調補正のツールと写真のレタッチに使用する機能について写真を使って実践しながら学びます。 [課題(復習)]色の調整・レタッチのツールを写真を使って復習する。(3h)						
9	ペンツール・パスの練習 パスの作成方法とパスを使っての切り抜きについて学びます。 [課題(復習)]パスを使って画像を切り抜き練習をする。(3h)						
10	マスクの作成 マスク機能について学習します。 [課題(復習)]マスク機能をノートを見ながら復習する。(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 [課題(復習)]コラージュについて調べ、制作のアイデアを考える。(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 [課題(復習)]課題制作を進め完成度を上げる。(3h)						
13	課題：デジタルデッサン制作2(1) [課題(復習)]デジタルデッサン1の課題を見直して自身の苦手な点を考察し、メモしておく。シルエットをよく見て形を把握しながら制作を進める。(3h)						
14	課題：デジタルデッサン制作2(2) [課題(復習)]固有色だけでなくモチーフに隠れた色を見つける。影やしわをよく観察しながら立体感を表現する。(3h)						
15	課題：デジタルデッサン制作2(3) [課題(復習)]モチーフの質感まで表現できるよう観察し細密描写する。全体を見てモチーフと背景色とのぶつかりを考えて空間を表現する。(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。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】						
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。						

【2G6B202】CGキャラクター基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	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、アニメのキャラクター作り、CGの使い方を学修します。はじめてのCG作り。ひとつひとつステップを進み「自分にも作れた」「CGって凄い」ゲームやアニメのCG作りが身近になります。					
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。デザイナー、アーティスト、アニメーターのCG制作ソフトMayaを使います。毎回、前回の続きとしてステップアップし、作るスキルを身につけます。1年生後期科目「CGキャラクター」も受講すると、キャラクター作り全体に展開できます。Mayaは学生無償で自宅使用もできます。作品作りに役立ててください。					
到達目標	知識・理解	CGキャラクター、キャラクター振付、背景を作る知識がある。			○	
	思考・判断・表現	顔の創造、キャラクター生きた動き、印象的な背景作りができる。			◎	
	技能	キャラクターや背景の立体的な造形、光の演出、動きをCG制作できる。			○	
	関心・意欲・態度	興味を持ち、意欲的に調べ、表現につなげることができる。			◎	
	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
	学修意欲	-	-	-	30	30
	合計(点)	20	30	20	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作工程の評価」、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 ボーンドigital(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター」「セルフプロモーション入門」) (2年生科目「フィギュア表現」「背景美術CG」「CGワーク」)					
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2019』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/1910-cgproduction2019e.html 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2018』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/product/1810-cgproduction2018e.html 必要な教材を授業で配布。					

内容	
実施回	授業内容・目標
1	【第1回 キャラクターCGを作る(原作を選ぶ、またはオリジナル)】 ゲーム、アニメキャラクターの顔を作る。顔の地下作り(テキスト479、492ページ参考)。 時代背景、世界観、リアルな頭身やデフォルメ、性別、年齢、性格、人種、職種、生い立ち、体形。 【課題(復習)】「キャラクターの原画『正面と横顔を描く(鼻、目、口の高さ合わせる)』」(2h) 【第1回 そっくりに作る(形の初歩)】 例、チョコレートを作る、そっくりに作る。実物をよく見て、特徴を見つける。 「道具を調べて」より便利に「道具を工夫して」幅を増やす。
2	【第2回 キャラクターCGを作る(原画に近づける)】 原作や原画の、顔のプロポーション「目、鼻、口のバランス」作り(テキスト498、500ページ参考)。 【課題(復習)】「作例とテキスト(492ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h) 【第2回 そっくりに作る(質感と照明の初歩)】 例、チョコレートの質感を、美味しそうにする。
3	【第3回 キャラクターCGを作る(目とまぶた)】 原作や原画の、デフォルメされた顔から形を読み取る(多くの人物写真からデフォルメの元を探る)。 まぶたに隠れる瞳の、位置と大きさ調整。目の輪郭を、まぶたで表現。 【課題(復習)】「作例とテキスト(499ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h) 【第1回 生き物を作る(形)】 例、クジラを作る。
4	【第4回 キャラクターCGを作る(鼻)】 なるべく少ない、四角形や三角形(ポリゴン)で、目的の形を作る。 【課題(復習)】「作例とテキスト(500ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h) 【第2回 生き物を作る(ゲーム)】 テキストキャラクターを描く。
5	【第5回 キャラクターCGを作る(口)】 原作や原画「口(影)」略線を、そのまま立体化すると小さい場合、顔の印象をふまえて口を作る。 【課題(復習)】「作例とテキスト(500、501ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h) 【第3回 生き物を作る(アニメ)】 セル調(セルルック)彩色。
6	【第6回 キャラクターCGを作る(顔の輪郭)】 原作や原画へキャラクター印象を似せる「顔の輪郭」作り。 【課題(復習)】「作例とテキスト(501ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h) 【第4回 生き物を作る(動く)】 例、クジラを泳がす。
7	【第7回 キャラクターCGを作る(額)】 正面から形を整え、横から奥行を整える。 上下や左右に、ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 【課題(復習)】「作例とテキスト(502ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h) 【第5回 生き物を作る(背景)】 例、クジラが海を泳ぐ、海作り。

内容	
実施回	授業内容・目標
8	<p>【第8回 キャラクターCGを作る（顎、頬）】 顔の動きや筋肉に沿ったポリゴンの流れ（トポロジー）を意識して作る（テキスト497ページ参考）。 [課題(復習)]「作例とテキスト（502、503ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)</p> <p>【第1回 キャラクターモーション作り①】 キャラクターに振付「ジャンプして着地」。</p>
9	<p>【第9回 キャラクターCGを作る（顔）】※3週後に続く（キャラクターCG修正期間）。 顔の加工と、適切な範囲選択。顔をゆっくり回しながら見ると、立体感がつかみやすい。 [課題(復習)]「作例とテキスト（25、26、27ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)</p> <p>【第2回 キャラクターモーション作り②】 キャラクターの動きを作る「何かをする様子」。</p>
10	<p>【第1回 風景を作る（レイアウト）】 3Dスキャンの木、草、岩、石積を用い「廃墟となった城、古代都市の跡」場面を考えて風景を作る。 [課題(復習)]「架空の風景を作る」(2h)</p>
11	<p>【第2回 風景を作る（演出）】 日差しや天候、夕暮れ、霧や雨あがり、印象が高まる演出。 [課題(復習)]「架空の風景を演出する」(2h)</p>
12	<p>【第10回 キャラクターCGを作る（皮膚、まつ毛）】※第9回に続く制作。 目元の印象作り、まつ毛の長さやブラッシング。着色準備（UVマッピングとクリーンアップ）。 [課題(復習)]「作例とテキスト（522から530ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)</p>
13	<p>【第11回 キャラクターCGを作る（彩色）】 肌の専用ブラシを使い、皮膚の彩色。（唇のつや、肌質感は後期科目「CGキャラクター」） [課題(復習)]「作例とテキスト（538ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)</p>
14	<p>【第12回 キャラクターCGを作る（細密）】 高密度（ハイポリゴン）ブラッシュアップ。（髪型は、後期科目「CGキャラクター」） [課題(復習)]「作例、またはテキスト（504から509ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)</p>
15	<p>【第13回 キャラクターCGを作る（作品解説）】 作者解説（作品のねらい、着目点）。 [課題(準備)]「作例、またはテキスト（504から509ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)</p>
時間外での学修	<p>書籍や、インターネット検索で、わからないことを解決できると、大きくスキルアップします。テキストを見ながら、別のキャラクターを作ったり、キャラクターの振付を増やしたり、風景演出を工夫する、時間外の学修（自主制作）は、ゲームやアニメCGプロダクションへ進む上で、とても重視されます。復習時間は目安と考え、少しでも制作時間を増やすことで、プロへの道が近づきます。調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>キャラクター作りの糸口を、実際に作りながら、身につけます。作り方は毎回ステップアップし、前回のステップを元に、次回内容ができるようになります。休まず受講し、毎回の積重ねが、とても大切です。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G6B203】セルフプロモーション入門		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘						
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修						
実務家教員	黒田:グラフィックデザイナー28年・画家27年、伊豫:商業誌出版社でのマンガ連載及び掲載20年						
授業内容	インターンシップ対策、就活対策として、エントリーに向けた制作指向の近い企業調べ、自己PR、作品制作、ポートフォリオ制作に取り組みます。						
授業方法	業界・業種・企業調査、作品制作、ポートフォリオ作りを通じた問題解決学修を行います。						
到達目標	知識・理解	業種や職種において、求められる人材像について理解することができる。			○		
	思考・判断・表現	求められる人材像に適した、自己表現を幾通りか試行できる。			◎		
	技能	作品やポートフォリオ、口頭による自己紹介によって、心を込めて自己表現ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	常に、探求心を持って、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						
	業界業種調査		10	-	-	-	10
	作品制作		-	20	30	-	50
	ポートフォリオ		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項							
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	業界研究 仕事の種類の調査 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
2	業界研究 業界、企業の調査 1/2 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
3	業界研究 業界、企業の調査 2/2 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
4	業界研究 職種の調査 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
5	業界研究 求められる人材像について まとめ [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
6	作品制作 コンセプトワーク・制作作品の決定 1/5 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
7	作品制作 イメージ図 2/5 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
8	作品制作 下描き・制作 3/5 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
9	作品制作 制作作品 4/5 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
10	作品制作 制作作品、完成 5/5 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
11	ポートフォリオ制作 デザインコンセプト立案 教室:D303 [課題(復習)]コンセプトシート(1.5h)						
12	ポートフォリオ制作 作品選別 教室:D303 [課題(復習)]作品リスト作成(1.5h)						
13	ポートフォリオ制作 ページ構成 教室:D303 [課題(復習)]ページ構成案の作成(1.5h)						
14	ポートフォリオ制作 解説文作成 教室:D303 [課題(復習)]キャプション、解説文の作成(1.5h)						
15	ポートフォリオ制作 レイアウト 教室:D303 [課題(復習)]ポートフォリオの完成(1.5h)						
時間外での学修	[課題(復習)]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、黒田研究室(D305)、伊豫研究室(D202)、長久保研究室(E104)またはD303へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間:22.5時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。						

【2G6S204】CGキャラクター		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	ゲーム・CGコース必修/コミックイラストレーション、メディアデザインコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	可愛い、クール、魅力的な顔の創造、生きた表情のキャラクター作りを目指します。観察から、架空を在感ある表現に導く糸口を見つけ、CG制作に取り組みます。顔、容姿を創り出すことから始め、全身、そして感情を持つキャラクター表情を作ります。多くの制作会社が用いるソフト、Mayaを使用します。						
授業方法	各回、新しい知識を得ることで、キャラクター作りが進みます。はじめは、容姿のデザインに必要な知識を得て、皮膚の作り方、髪の毛の作り方へと進みます。顔を作るスキルが身に付いたら、全身作りに応用します。そして、生きたキャラクターを作るため、筋肉と表情、動きを踏まえた造形に進みます。更に、風でゆれる髪や衣服を表現します。各回の知識を全て得ることで、15回目にキャラクターが仕上がります。						
到達目標	知識・理解	高密度CGキャラクターを作る知識がある。			○		
	思考・判断・表現	顔の創造、生きた表情作りができる。			◎		
	技能	CGの作り方を、学修している。			○		
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。			○		
	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	40	-	10	70
	学修意欲		-	-	20	10	30
	合計(点)		20	40	20	20	100
評価の特記事項	学修意欲「制作過程を評価」、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 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「セルフプロモーション入門」) (2年生科目「フィギュア表現」「背景美術CG」「CGワーク」)						
参考書・教材	「スカルプターのための美術解剖学2 表情編」株式会社ボーンデジタル発行 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【第1回 CGキャラクター作り(顔、容姿を作る)】 人の顔を作る(顔の形、容姿を創る)。キャラクターの3DCG造形「ゆっくり回し、立体感をつかむ」 「正面から形を整え、横から奥行を整える」「加工に適切な範囲選択」 【課題(復習)】顔を造形。(2h)						
2	【第2回 CGキャラクター作り(細密な造形)】 モンスターの造形(スカルプトツールによる造形)。 【課題(復習)】モンスター造形。(2h)						
3	【第3回 CGキャラクター作り(皮膚作り)】 表情筋に沿った皮膚作り。 【課題(復習)】表情筋の流れを皮膚に作る。まぶた、顔の皮膚密度を調整。(2h)						
4	【第4回 CGキャラクター作り(顔肌、唇の質感作り)】 皮膚(化粧)、しわを描く。皮脂、透明感を作る。 【課題(復習)】しわ、皮脂、透明感など、皮膚の質感作り。(2h)						
5	【第5回 CGキャラクター作り(髪型を作る)】 髪型、まつ毛、眉毛を作る。 【課題(復習)】髪型、まつ毛、眉毛を調整。(2h)						
6	【第6回 CGキャラクター作り(全身を作る)】 胴、腕、手、足、歯、口腔、部位(関節で、皮膚を曲げ伸ばし)の造形。 【課題(復習)】全身の造形。(3h)						
7	【第7回 CGキャラクター作り(各部の大きさバランスを調整)】 頭部、胴体のプロポーション調整。部位の接着。全身の皮膚作り。 【課題(復習)】顔の皮膚とつながる、全身の皮膚、質感作り。(0.5h)						
8	【第8回 CGキャラクター作り(修正)】 折り紙のような外観で、四角(三角)をつなげ立体ができる。修正(二重表面や多角形)。 【課題(復習)】修正。(0.5h)						
9	【第9回 CGキャラクター作り(衣装デザイン)】 衣装作例、衣装制作ツールを参考に、制作方法の検討。 【課題(復習)】ファッション誌、CG専門誌など、デザインや作り方を収集、検討、制作。(2h)						
10	【第10回 CGキャラクター作り(衣装作り)】 衣装の質感作り(柄、光沢、半透明、手触り)。 【課題(準備)】衣装造形。(6h)						
11	【第11回 CGキャラクター作り(関節作り)】 開閉するまぶた、あご関節、表情筋を作る。全身の骨格、関節、筋肉を作る。 【課題(準備)】資料「顔の表情ごとの、筋肉の動き」参考に表情筋を設ける。(1h)						
12	【第12回 CGキャラクター作り(表情筋作り)】 表情「笑、怒、驚、恐、嫌、悲」など、表情筋を作る。 【課題(復習)】表情筋を作る。(2h)						
13	【第13回 CGキャラクター作り(顔の表情を作る)】 「笑い」や「悲しみ」顔に自然な表情を作るため、表情筋を修正。 【課題(復習)】顔の表情制作。(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	<p>【第14回 CGキャラクター作り（風、演出）】 風にゆれる髪、風になびく衣装を演出。 [課題(復習)]髪や布の動きを調整。(1h) キャラクターの見せ方を演出する（カメラアングル、ライティング、背景）。 [課題(復習)]キャラクター画像仕上げ（自動の描画仕上げ）。(2h)</p>
15	<p>【第15回 CGキャラクター作り（作品解説）】 作者による作品解説。 [課題(準備)]キャラクター画像仕上げ。</p>
時間外での学修	<p>「準備課題」は、その回にキャラクターを作り進める上で必要です。 「予習、復習課題」は、次回キャラクター作りを継続するため重要です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>顔の創造、表情を作る、キャラクターの魅力を引き出してください。作品を良くするには、資料収集や観察、インターネット検索やテキストを参考に、初回からの時間外制作が効果的です。 更に自主制作は、就職活動で重視されます。Mayaは学生無償で自宅使用もできます。 オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G6S205】映像演習		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	ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	この授業では短い映像制作を通じて、映像及び動きの基礎を学び、制作上のポイントについて学修します。						
授業方法	演習 ショート映像制作をします。完成した作品を上映し、プレゼンテーションを行います。						
到達目標	知識・理解	映像と動きの表現の基礎を知る。			○		
	思考・判断・表現	動画表現において、意義ある美的表現が提案できる。			◎		
	技能	2DCGソフトと映像編集ソフトによって、動画表現の基本操作ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	常に、探求心を持って、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	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。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	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	基礎知識① 映像制作工程 カメラワーク コンセプトワーク [課題(復習)]映像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	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 [課題(復習)]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	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 [課題(復習)]学んだ内容の復習(1~5h)						
4	ショート映像制作① コンセプト立案・シナリオ制作 [課題(復習)]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	ショート映像制作② 絵コンテの描き方 [課題(復習)]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	ショート映像制作③ 絵コンテ完成 [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
7	ショート映像制作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 [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
8	ショート映像制作⑤ 撮影1 [課題(復習)]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	ショート映像制作⑥ 撮影2 [課題(復習)]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	ショート映像制作⑦ 撮影3 [課題(復習)]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	ショート映像制作⑧ 撮影4 [課題(復習)]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	ショート映像制作⑨ 撮影5 [課題(復習)]彩色について学んだ内容の復習と彩色(1~3h)						
13	ショート映像制作⑩ 編集 [課題(復習)]編集について学んだ内容の復習と編集作業(1~3h)						
14	ショート映像制作⑪ 音楽、効果音の設定 [課題(復習)]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	ショート映像制作⑫ 作品の完成 提出 プレゼンテーション準備 [課題(復習)]映像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	[課題(復習)]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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
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火曜日の16:20から17:30です。						

【2D4B201】デザインワーク基礎		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	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	チームでデータを扱う仕事である事を前提に保存方式、管理・共有方法とIllustratorやPhotoshopといったグラフィックソフトを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。ソフトの基本操作を覚えた後はデザイン実践を行い自主作品制作、ポートフォリオへ繋げていきます。						
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、プロの仕事からデザイン(問題解決)の着眼点を学びます。また表現方法を比較、検討、発表する事でデザインへ導き出す学修を行います。						
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			◎		
	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	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	授業内課題と作品提出を単位認定の最低条件とする。また、3分の1以上欠席した場合は単位を与えません。						
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付します。 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修について解説。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)や事例を探す(デザインマーケティング)の手法を理解する。 [課題(復習)]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	図形描画やレイアウトを得意とする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修し、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するための反復授業を行う。 [課題(復習)]学んだIllustrator基本ツールの確認と復習(1.5h)						
3	Illustratorを使用して文字を入力するツールの学修。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修。 [課題(復習)]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)						
4	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修。 [課題(復習)]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)						
5	セルフブランディングからロゴのデザインを行い作業工程を学修する。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(復習)]ロゴデザインのアイデアスケッチ作成(3h)						
6	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(復習)]ロゴデザインのトレース(3h)						
7	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修し、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修。 [課題(復習)]学んだPhotoshop基本ツールの確認と復習(1.5h)						
8	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画像の品質保持のテクニックを学修。 [課題(復習)]学んだPhotoshopフォトタッチの復習と練習問題への挑戦(2h)						
9	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修。 [課題(復習)]学んだPhotoshopのマスク処理の復習と練習問題への挑戦(2h)						
10	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修。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修。 [課題(復習)]デザインワークの流れとデータ管理方法の復習(1.5h)						
11	画像をアウトプットの目的に合わせた形式に変換するための手法の学修。 [課題(復習)]Photoshopアウトプット別変換の練習問題(1.5h)						
12	セルフブランディングを元に制作したロゴを用いて自分の名刺をデザイン。コンセプトを元に様々なレイアウトを試したり、ブランディングカラーを決定。また名刺に使用する紙の厚さ、手触りなども紙メーカーの見本帳を元に選んでいく。 [課題(復習)]レイアウトとブランディングカラー(3h)						
13	名刺に入れるイラスト、写真、パターンなど名刺を渡したただでどんな事が出来る人か、どんなイメージを与えてくれる人かを考え素材を準備する。 [課題(復習)]名刺素材の準備(3h)						
14	考えたレイアウトやブランディングカラーをコンセプトに合っているかを確認しながらブラッシュアップ。選んだ紙とデザインの相性も検討し紙を発注する。 [課題(復習)]レイアウトのブラッシュアップ(3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	出来上がったデザインをサンプル用紙に出力。手に持った時のデザインの配置、紙の手触りとデザインが与えるイメージとの調和を感じ取る。 [課題(復習)]本番用の用紙に出力し与えるイメージのマップを準備(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。観察するポイントは授業の中でみなさんにお話します。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：32.5時間】
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CreativeCloud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。オススメ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。

【2D4B201】デザインワーク基礎		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	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー／22年、デザイン講師／18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保存方式、管理・共有方法とIllustratorやPhotoshopといったグラフィックソフトを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。ソフトの基本操作を覚えた後はデザイン実践を行い自主作品制作、ポートフォリオへ繋げていきます。						
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、プロの仕事からデザイン(問題解決)の着眼点を学びます。また表現方法を比較、検討、発表する事でデザインへ導き出す学修を行います。						
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			◎		
	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	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	授業内課題と作品提出を単位認定の最低条件とする。また、3分の1以上欠席した場合は単位を与えません。						
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付します。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修について解説。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)や事例を探る(デザインマーケティング)の手法を理解する。 [課題(復習)]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	図形描画やレイアウトを得意とする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修し、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するための反復授業を行う。 [課題(復習)]学んだIllustrator基本ツールの確認と復習(1.5h)						
3	Illustratorを使用して文字を入力するツールの学修。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修。 [課題(復習)]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)						
4	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修。 [課題(復習)]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)						
5	セルフブランディングからロゴのデザインを行い作業工程を学修する。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(復習)]ロゴデザインのアイデアスケッチ作成(3h)						
6	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(復習)]ロゴデザインのトレース(3h)						
7	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修し、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修。 [課題(復習)]学んだPhotoshop基本ツールの確認と復習(1.5h)						
8	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画像の品質保持のテクニックを学修。 [課題(復習)]学んだPhotoshopフォトタッチの復習と練習問題への挑戦(2h)						
9	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修。 [課題(復習)]学んだPhotoshopのマスク処理の復習と練習問題への挑戦(2h)						
10	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修。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修。 [課題(復習)]デザインワークの流れとデータ管理方法の復習(1.5h)						
11	画像をアウトプットの目的に合わせた形式に変換するための手法の学修。 [課題(復習)]Photoshopアウトプット別変換の練習問題(1.5h)						
12	セルフブランディングを元に制作したロゴを用いて自分の名刺をデザイン。コンセプトを元に様々なレイアウトを試したり、ブランディングカラーを決定。また名刺に使用する紙の厚さ、手触りなども紙メーカーの見本帳を元に選んでいく。 [課題(復習)]レイアウトとブランディングカラー(3h)						
13	名刺に入れるイラスト、写真、パターンなど名刺を渡したただでどんな事が出来る人か、どんなイメージを与えてくれる人かを考え素材を準備する。 [課題(準備)]名刺素材の準備(3h)						
14	考えたレイアウトやブランディングカラーをコンセプトに合っているかを確認しながらブラッシュアップ。選んだ紙とデザインの相性も検討し紙を発注する。 [課題(復習)]レイアウトのブラッシュアップ(3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	出来上がったデザインをサンプル用紙に出力。手に持った時のデザインの配置、紙の手触りとデザインが与えるイメージとの調和を感じ取る。 [課題(準備)]本番用の用紙に出力し与えるイメージのマップを準備(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。観察するポイントは授業の中でみなさんにお話します。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：32.5時間】
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CreativeCloud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。オススメ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。

【2D4B202】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	演習	60時間		
教員	宮川 友子						
資格・制限等	メディアデザインコース必修、ゲーム・CG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	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	高校生に響く学校の広報物のデザインを想像する。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。自分の興味のあることについての小冊子（ZINE）の企画・内容の編集ができる。			◎		
	思考・判断・表現	それぞれの課題においてのクライアントを想定し、媒体のスタンダードなあり方に加え、オリジナルの価値を見つけられる。			○		
	技能	実際世の中に流通している商品などのスケール感をつかみ、素材の性質を見極めそれら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。			○		
	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		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	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	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。 [課題(復習)] 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手提げ袋について [課題(復習)] 色数が少な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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 作ったものを人に見てもらおうためのまとめをする。(2h)						
5	学校グッズを作ろう⑤発表 [課題(復習)] 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	大垣みやげ①鑑賞、調査 [課題(復習)] 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)						
7	大垣みやげ②アイデアスケッチ [課題(復習)] 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)						
8	大垣みやげ③制作 [課題(復習)] 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)						
9	大垣みやげ④制作 [課題(復習)] 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)						
10	大垣みやげ⑤発表 [課題(復習)] 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)						
11	ZINE①鑑賞、企画 [課題(復習)] ZINEがどのようなものかを知り、自分で作りたいテーマを決める。(2h)						
12	ZINE②アイデアスケッチ [課題(復習)] 企画内容に従い、内容や素材の収集・整理・制作をする。(2h)						
13	ZINE③制作 [課題(復習)] 収集した素材のレイアウト作業。(2h)						
14	ZINE④ブラッシュアップ [課題(復習)] より内容を伝えられるようにデザインを見直し修正していく。(2h)						
15	ZINE⑤仕上げ、発表、講評 [課題(復習)] 自分で紙を用意しプリントアウト、発表する。(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。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
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皆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。						

【2D4B203】 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	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー／22年、デザイン講師／18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、業務を任される事で責任感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			○		
	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)		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	授業内課題と作品提出を単位認定の最低条件とする。また、3分の1以上欠席した場合は単位を与えません。						
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付します。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	Photoshopの操作の復習。前期のデザインワーク基礎を選択していなかった学生も安心して受講出来るように調整レイヤー、マスク、スマートオブジェクトに重点を置いて復習。 [課題(復習)]Photoshopフォトレタッチの基本操作の復習(2h)						
2	宣伝を意識した商品写真のファインフォトレタッチを行う。全体的な見た目は良さそうに見える写真も一つ一つ部分的に見ていくと改善点が見つかるので修正していく。 [課題(復習)]商品写真のフォトレタッチ/ベース処理まで(0.5h)						
3	出来上がったファインフォトレタッチをチェックし、ブラッシュアップを行う。さらに商品の魅力を引き立てる効果を合成したりペイントを加えて処理する。 [課題(復習)]商品写真のフォトレタッチ/完成まで(2h)						
4	2枚の写真を合成し存在しない状況を生み出すアートフォトレタッチを行う。イラストの世界でもこういったファインレタッチやアートレタッチの技術を使う事でより世界観のある表現が出来る事を学ぶ。 [課題(復習)]商品世界のフォトレタッチ/ベース処理まで(0.5h)						
5	出来上がったアートフォトレタッチをチェックし、ブラッシュアップを行う。 [課題(復習)]商品世界のフォトレタッチ/完成まで(2h)						
6	イベントの魅力を伝えるフライヤーを制作。伝えたい情報が多いに限られた紙面サイズとなる場合、入れる部分と削る部分、大きく見せる部分と小さく見せてもいい部分の優先順位を実例から学びます。資料集めを行いながらレイアウトスケッチを行う事でより本物のフライヤーに近づけるようにします。大掛かりなプロジェクトになるためガントチャート(進行計画表)を作成し工程の遅れが出ないように管理する。 [課題(復習)]アイデアスケッチの作成、ガントチャートの準備(2.5h)						
7	レイアウトをブラッシュアップし一度Illustratorでワイヤーフレーム(レイアウトの枠組み)を作成しプリントアウト。手に持って情報を読み解いていくストーリーを確認する。 [課題(復習)]ワイヤーフレームとプリントアウト(1.5h)						
8	メインビジュアルをIllustrator、Photoshop、その他のソフトを使い作成。初期制作期間は10日間と制限し全体の進行バランスが崩れないように自己管理する意識を持つ。 [課題(復習)]メインビジュアルの制作(2h)						
9	メインビジュアルの制作を引き続き行う。初期制作期間は残り3日とし、60%あればある程度イメージ出来る心理を利用して他のエリアの作業に入る。 [課題(復習)]メインビジュアルの制作(2h)						
10	両面の枠組みに仮の文字を入れていき書体のデザイン、大きさを確定する文字組み作業を行う。 [課題(復習)]読みやすい文字組(1.5h)						
11	写真・イラスト素材の準備、文字原稿の推敲を行う。見た目の統一感を与える意識を持ちながら偏りのない素材準備を行っていく。 [課題(復習)]写真・イラスト素材と文字原稿の準備(1.5h)						
12	引き続き写真・イラスト素材の準備、文字原稿の推敲を行う。終わったものからレイアウトデータに配置していき完成率をどんどん高める。進行が予定通り進んでいる意識を持つことでよりスピード感のある業務が出来るので完成率を上げる作業は定期的に行う。 [課題(復習)]写真・イラスト素材と文字原稿の準備、レイアウトへの配置(3h)						
13	全体の完成率が60~70%になったところで一度進捗確認のプレゼンテーション。オンスケジュール(予定通り)で業務が行えているかの確認も同時にします。 [課題(復習)]レイアウト作業(3h)						
14	メインビジュアルや写真・イラスト素材、文字原稿で残った部分を作業し配置する。全体像が見えてきた時に過不足感が無いかを確認しながら完成に向けて作業する。 [課題(復習)]レイアウト作業(3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	一度プリントアウトを行い、実際に手に持つことで感じる違和感を探す。問題点、改善点を見極めて最後のブラッシュアップを行う。 [課題(復習)]ブラッシュアップ(3h)
時間外での学修	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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	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。実践的なフォトタッチとビジネスとして有効なデザインを学びましょう。1年間の学習が終わればすぐに就活となります。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。

【2D4B204】 C A D		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 要						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	建築設計業務・20年						
授業内容	C A Dの基本操作方法と、作図方法の知識を修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C A D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。毎週配付する色々な図形、課題図面プリントを基に各コマンドの使用方法和等々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。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付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	C A Dの基本操作と基本設定、C A D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 [課題(復習)] 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C A Dデータの保存の仕方と読み込み方法を習得する。 各コマンドの使用方法和(線コマンド・消去コマンド・文字コマンド・B O Xコマンド)を習得する。 [課題(復習)] 線・消去・文字コマンドの確認、復習、簡易図形を作図(2h)						
3	各コマンドの使用方法和(伸縮コマンド・複線コマンド・中心線コマンド)を習得する [課題(復習)] 伸縮・複線・中心線コマンドの確認、復習(2h)						
4	各コマンドの使用方法和(円コマンド・楕円コマンド・接円・接線コマンド)を習得する。 [課題(復習)] 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	各コマンドの使用方法和(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。 [課題(復習)] 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	各コマンドの使用方法和(複写コマンド・移動コマンド)を習得する。 [課題(復習)] 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	各コマンドの使用方法和(寸法コマンド・図形コマンド)を習得する。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 不得意なコマンドの確認し、そのコマンドの使用方法和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。 [課題(復習)] 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	課題用に配付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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] C A D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付資料に基づいて順次作図する。 [課題(復習)] 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パースを配付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。 [課題(復習)] 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) [課題(復習)] 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	C A D上達の秘訣はマウス操作です。ほとんどのコマンドをマウスで操作するからです。 [準備・課題]として示した内容を確実に学修すると共に、特にマウスの右クリックとドラッグ操作を練習してください。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
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12:10~12:40です。質問・疑問あれば来て下さい。						

【2S5B201】水彩画基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	金田 典子						
資格・制限等	マンガ、メディアデザインコース選択必修						
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） 講評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。			○		
	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	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。 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。 [課題(復習)]今までに描いた水彩の作品を見てみましょう(2h)						
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 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)						
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 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)						
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。 [課題(復習)]混色について絵の具を使い色相環を作りましょう(2h)						
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。 [課題(復習)]画集等で水彩作品を鑑賞しましょう(2h)						
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 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)						
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 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)						
8	水彩画を描く③：前週に続き作品を描く。モチーフ2 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)						
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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]スケッチの着彩を完成させましょう(2h)						
12	小作品を描く：和紙、はがき等、素材の違った紙に描く。 [課題(復習)]絵手紙等の資料を集め、作品を鑑賞しましょう(2h)						
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。 [課題(復習)]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(2h)						
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。 [課題(復習)]色紙の作品を完成させましょう(2h)						
15	作品鑑賞：講評会を行う。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。 [課題(復習)]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(2h)						
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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
受講学生へのメッセージ	身近な題材の水彩ですが、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。						

【2S5B204】絵本・イラストレーションⅠ		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						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	イラストレーション、絵画、エアブラシ等教室実技講習 専門科大学での実技と一般教室実習						
授業内容	絵本 イラストレーション制作にはまずテーマの内容、物語<ストーリー>を理解して柔軟な発想力とアイデアの強化を図り表現していきます。更にデッサン力をつけることによって作品が具現化されます。手作業によるラフ案からのアナログ作品制作を行います。作業学習を通して常に基本を大切にしながらも違う角度からの発想の提案ができる人材の育成をいたします。						
授業方法	実技学習を中心に行います。特にアイデアからラフ案件の大切さそして作品制作へ彩色の緊張感の克服。学外への展覧会、公募展の出品など社会へ向けての挑戦						
到達目標	知識・理解	アナログでのイラストレーション制作の緊張感の向上を理解する。			◎		
	思考・判断・表現	イメージ、感じたものを理解して客観的に表現する			◎		
	技能	イメージしたものをスケッチ<ラフ案件>から作品への表現の大切さを理解する。			○		
	関心・意欲・態度	自分自身の作り上げたものがメッセージとなりどう広がっていくかを考える			○		
	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						
	発想、アイデア		10	10	-	10	30
	課題提出		10	10	10	-	30
	受講態度		-	-	10	10	20
	自己評価		10	10	-	-	20
合計(点)		30	30	20	20	100	
評価の特記事項	作品制作の発想力、アイデア、学修意欲						
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、パネル用保護ビニール 各自ラフ案制作用紙A4～鉛筆B4～B6 スケッチブック 彩色道具						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	イラストレーション、絵本を描く為、ストーリーに合わせた資料収集の必要性。 イラストレーションによる自己紹介A4紙提出 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
2	物を描く、イラストを描く デッサン力の必要性 正確にとらえるバランスを考える 鉛筆の使い方 ラフスケッチの大切さ ラフスケッチから作品への過程 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
3	簡単デッサンからキャラクター制作と溝引きの練習 溝引きの課題制作A4紙提出 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
4	エアブラシ講習 材料道具などの説明と使い方の基本操作 色の掛け合わせ、型紙を使った練習と応用練習 <エアブラシの面白さ発見> [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
5	エアブラシ講習 実技練習作品制作 色々な技法や型紙など使用してものを描き出す。 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
6	展覧会作品制作準備 B2パネル水張り 各自のテーマに基づいた資料集めとラフスケッチ案制作 ラフスケッチの重要性の習得 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
7	展覧会提出作品制作 ・ラフ案件完了から完成に向けての制作 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
8	展覧会作品完成に向けての作業 B2パネルビニール貼り <シーズンテーマのイラスト案件発表> [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
9	簡単デッサン 鉛筆による表現の仕方 各自の得意とするキャラクター、イラストを違う角度から描いて 発展表現させてみるグループ研究練習 シーズンテーマのイラスト案プランニング [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
10	シーズンテーマのストーリー&イラストレーション ターゲットを決め自分のキャラによる完成度の高い ラフスケッチ制作 A4表紙-1 A3見開きページ-2 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
11	シーズンテーマのストーリー&イラストレーション制作実技 イラストレーションと文字のレイアウト案 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
12	シーズンテーマのストーリー&イラストレーション制作実技 イラストレーションと文字のレイアウトを完成に向けての制作 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
13	シーズンテーマのストーリー&イラストレーション制作完成提出 <試験作品テーマ発表> [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						
14	後期試験作品制作 B3又はB2パネル水張 テーマに基づく作品制作 ・正確な表現 簡素化<デフォルメ> ・全体のバランスと効果 ・色使いの丁寧さと表現 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	後期試験作品制作 テーマに基づく作品制作 完成提出 [課題(復習)]学んだ内容の考察(2h)
時間外での学修	人物など動きのある画像写真などから簡単デッサン練習<希望者毎回講義前後に練習チェックいたします> プロの人の作品を真似てみる練習。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生への メッセージ	気が付いたものの画像を取り込みどんどん楽しく描きましょう。生活の中社会の中を少し違う角度で見 みることも大切です。 オフィスアワー：質問相談は講義前後に教室で行います。

【2I7B201】 デジタルコミック基礎		デジタル美術学科		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、授業は作品制作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な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。			◎		
	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		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。3分の1以上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。 [課題(復習)] CLIP STUDIO PAINTツール使用の復習(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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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シークエ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。 [課題(復習)] コマを割る感覚と意味の復習(2h)						
10	3Pシークエンス制作の演習(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。 [課題(復習)] 情報としてのシーン作成の復習(2h)						
11	3Pシークエンス各ページ(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クエンス作品制作の開始。 [課題(復習)] 情報としてのシーン作成の復習(2h)						
12	3Pシークエ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。 [課題(復習)] 情報提供としてのカメラワークの理解の復習(2h)						
13	3Pシークエ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事でマンガ演出の一つである「カメラワーク」を学ぶ。 [課題(復習)] 情報提供としてのカメラワーク出力の復習(2h)						
14	3Pシークエ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。 [課題(復習)] マンガとしてのカメラワーク使用の復習(2h)						
15	3Pシークエ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。 [課題(復習)] 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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
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。

【2I7B202】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	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必修/マンガ、ゲーム・CG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	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、主に形のとり方・基礎的な彩色の手順を学びます。						
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	◎・○・△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		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。3分の1以上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	人物(肌)の基礎的な彩色方法を学びます。影の形の取り方、レイヤーの重ね方、モード変換等の知識を学び実践。「CG基礎」「キャラクターデザインI」と連動し彩色方法の幅を広げます。 [課題(復習)]レイヤーの使い分け(上位と下位)を復習する(3h)						
2	人物(服飾等)の基礎的な彩色方法を学びます。影の形の取り方、レイヤーの重ね方、モード変換等の知識を学び実践。テクスチャの選別法、活用方法も同時に習得する事を目指します。 [課題(復習)]授業内で学んだレイヤーモードの復習(3h)						
3	背景・小物の基礎的な彩色方法を学びます。第1回2回で学んだ事を応用し実践。テクスチャの選別法、活用方法も同時に習得する事を目指します。 [課題(復習)]授業内で学んだレイヤーとフォルダの特性の復習(3h)						
4	課題：オリジナル作品制作1(1) [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の復習、各自で形の取り方の精度を上げる(3h)						
5	課題：オリジナル作品制作1(2) [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の理解(3h)						
6	課題：オリジナル作品制作1(3) [課題(復習)]授業内で学んだ手順を増やす事を意識し各自で実行(3h)						
7	課題：オリジナル作品制作1(4) 完成・提出 [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の理解と実行の確認(3h)						
8	課題：イラストを依頼形式で作成する(1) [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の復習、各自で前作品よりも形の取り方の精度を上げる(3h)						
9	課題：イラストを依頼形式で作成する(2) [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の理解(3h)						
10	課題：イラストを依頼形式で作成する(3) [課題(復習)]授業内で学んだ手順を増やす事を意識し各自で実行(3h)						
11	課題：イラストを依頼形式で作成する(4) 完成・提出 [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の理解と実行の確認(3h)						
12	課題：オリジナル作品制作2(1) [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の復習、全作品2点を各自でフィードバックし形の取り方の精度を上げる(3h)						
13	課題：オリジナル作品制作2(2) [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の理解(3h)						
14	課題：オリジナル作品制作2(3) 完成・提出 [課題(復習)]授業内で学んだ手順を増やす事を意識し各自で実行(3h)						
15	課題：オリジナル作品制作2(4) 完成・提出 [課題(復習)]授業内で行った個別指導内容の理解と実行の確認(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表現出来る様にしておく。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】						
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・アワーは金曜4時30分～5時30分まで伊豫研究室にて。						

【2I7S203】キャラクターデザイン I		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	倉知 亜有						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	イラストレーター 7年						
授業内容	キャラクターをデザインする基本知識や手順を学びます。人体のバランス、立体感を表現する描写、色の組み合わせ、構図について実践的にイラストを作成し習得していきます。						
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてキャラクターの描画表現への知識を深めます。						
到達目標	知識・理解	バランスのとれた人体、色、構図について理解することができる。			○		
	思考・判断・表現	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、構成を考えることができる。			○		
	技能	バランスの良いキャラクターを描くことができる。線や塗りの描写の完成度を高めることができる。			○		
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、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(授業課題)		15	15	15	15	60
	課題(試験課題)		5	5	5	5	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	20	20	40	100
評価の特記事項	試験課題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。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	プロポーションについて学ぶ 人体の基本的な比率について学修し、キャラクターラフを作成する練習をします。 [課題(復習)]人体のプロポーションについてラフスケッチをし復習(3h)						
2	立体と影 基本の形である立方体のデッサンをしながら立体にできる影と空間表現について学びます。 [課題(復習)]立体と影について復習(3h)						
3	キャラクター線画・影の描写 緊張感のあるきれいな線を描く練習と、その線画に実際に影を塗り表現方法を学びます。 [課題(復習)]線と影について復習(3h)						
4	色の組み合わせ・構図の考え方 基本的な色の組み合わせの考え方を学び、構図についても画面内にバランスよく配置する方法を写真の構図を紹介しながら学びます。 [課題(復習)]色と構図についてプロの作品を見て考察(3h)						
5	キャラクターを三面(正面・側面・背面)から描く 様々な角度からのキャラクターも描けるように練習します。 [課題(復習)]キャラクターの三面をラフスケッチ(3h)						
6	課題:オリジナルキャラクター作品制作1(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h)						
7	課題:オリジナルキャラクター作品制作1(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める(3h)						
8	課題:オリジナルキャラクター作品制作1(3)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。(3h)						
9	課題:オリジナルキャラクター作品制作2(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h)						
10	課題:オリジナルキャラクター作品制作2(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める(3h)						
11	課題:オリジナルキャラクター作品制作2(3)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。(3h)						
12	課題:オリジナルキャラクター作品制作3(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h)						
13	課題:オリジナルキャラクター作品制作3(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める(3h)						
14	課題:オリジナルキャラクター作品制作3(3)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進め細かいところまで描写する。(3h)						
15	課題:オリジナルキャラクター作品制作3(4)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。(3h)						
時間外での学修	覚えた知識は繰り返し絵を描いて練習しましょう。プロの作品を見て良いところをチェックし、真似てみましょう。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間:45時間】						
受講学生へのメッセージ	授業外にオリジナルのキャラクターを落書きでもいいので沢山描いていきましょう。描く際には何も考えずに描くのではなく、必ず自分の中で目標を設定してやるのが大切です。沢山目標を達成しながら楽しく学んでいきましょう。オフィスアワーは授業前後に教室で30分程度です。						

【2M8B201】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・39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、修得し、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。シナリオ制作もネーム制作も、一通り書いて終わりではなく、何度も修正を加えるという問題解決学修を行うことで、完成度を高めていきます。						
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できる。			◎		
	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、表現することができる。			◎		
	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できる。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、表現に繋げる事ができる。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。			△		
	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	20	30	-	70
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	30	30	10	100
評価の特記事項	受講態度は、課題・レポート提出等の状況とします。						
テキスト							
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（復習）]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~3h)						
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（準備・復習）]キャラクターのどこに特徴を持つ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（復習）]より良い舞台設定は無いかを考察し試作する。(1h~3h)						
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（見直し・復習）]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（見直し・復習）]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（準備・復習）]シナリオ制作に必要な情報を調査、収集する。(2h~3h)						
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（見直し・復習）]ページ配分を考え、場面を見直し、修正する。(2h~5h)						
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（見直し・復習）]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~3h)						
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（見直し・復習）]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~3h)						
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（見直し・復習）]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~3h)						
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（見直し・復習）]表情、動作、構図などを見直し、修正を行う。(2h~3h)						
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（見直し・復習）]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。(2h~3h)						
13	ネーム制作Ⅴ：展開、構成、構図、演出、細部のチェック。 [課題（見直し・復習）]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せているか、見直し、修正を行う。(2h~3h)						
14	ネーム制作Ⅵ：チェック箇所の修正。 [課題（見直し・復習）]流れはスムーズか、何度でも通読して見直し、修正する。(2h~3h)						
15	ネーム制作Ⅶ：最終チェック。ネームの完成。 [課題（総括）]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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】						

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
-----------------	---

【2M8B202】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。			○		
	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	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	受講態度は学修取組、課題・レポート提出等の状況とします。						
テキスト							
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(準備・復習)]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~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]鉛筆で陰影を付けない、線画制作の反復学修。(1h~2h)						
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(復習)]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~2h)						
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(復習)]ペンの太さ、色、彩色の方法を試行し、反復学修する。(1h~2h)						
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(復習)]早く特徴をつかみ、描くための反復学修。(1h~2h)						
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(復習)]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(準備・復習)]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(準備・復習)]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。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】						
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、顔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						

【2M8S203】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	マンガコース必修/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	漫画家・39年						
授業内容	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、問題解決学修を行います。						
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できる。			○		
	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できる。			◎		
	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できる。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	20	30	-	70
	調査		-	10	-	-	10
	レポート		-	10	-	-	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	40	30	10	100
評価の特記事項	受講態度は調査の内容、課題・レポート等で評価します。						
テキスト							
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。 [課題(準備・復習)]伝えたい情報を調査、収集する。(3h~5h)						
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。 [課題(準備・復習)]決定した情報を、さらに細かく調査、収集する。(2h~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。 [課題(準備・予習)]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。(2h~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。 [課題(準備・復習)]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~3h)						
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。 [課題(準備・予習)]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~3h)						
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。 [課題(復習)]読み手を引きつけられるストーリーの進め方を反復学修する。(3h~5h)						
7	ネームの制作、完成。 [課題(復習・準備)]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。(5h~8h)						
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。 [課題(復習・準備)]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。(3h~5h)						
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。 [課題(復習・準備)]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。(3h~5h)						
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。 [課題(復習・予習)]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。(3h~5h)						
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。 [課題(復習・予習)]脇役の描写が甘くならないよう細部をチェックして、次回の背景制作に移れるよう準備学修する。(3h~5h)						
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(復習)]背景と人物の正しい配置の理解と反復学修。(3h~5h)						
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。 [課題(復習・準備)]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。(3h~5h)						
14	仕上げⅠ：(1)斜線、ベタなどの画面処理を行う。 [課題(復習・準備)]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~5h)						
15	仕上げⅡ：スクリーントーン貼り。制作の終了。 [課題(復習)]スクリーントーンの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。(5h~8h)						

時間外での学修	<p>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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</p>
<p>受講学生へのメッセージ</p>	<p>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</p>

【2S9B203】 専門基礎演習		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	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	黒田：デザイナー28年/画家27年、伊豫：マンガ家20年、宮川：デザイナー17年						
授業内容	4つのコースの基本を横断的に学び、その基礎知識や基礎技能を身につけるとともに、作品制作を通じて自身の特性を理解する。						
授業方法	演習 主に作品制作を行います。						
到達目標	知識・理解	4つのコースの基本的な知識について理解している。			△		
	思考・判断・表現	各コースの思考法に基づいて、コンセプトワークをしている。			◎		
	技能	4つのコースの基本的な技能について学修している。			○		
	関心・意欲・態度	常に、探求心を持って、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		-	30	20	-	50
	レポート・発表		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	30	30
	合計(点)		10	40	20	30	100
評価の特記事項							
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h) 1/5 「立体感について・線の強弱」 担当：伊豫						
2	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h) 2/5 「立体感について・影の入れ方」 担当：伊豫						
3	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h) 3/5 「彩色の基礎・キャラクターに色を塗る」 担当：伊豫						
4	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h) 4/5 「彩色・レイヤーの使い分け」 担当：伊豫						
5	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h) 5/5 「彩色・レイヤーモード、テクスチャを使いこなす」 担当：伊豫						
6	ゲーム・CGの基礎 1/5 「キャラクターCG」 担当：長久保 (D303教室) [課題(復習)]キャラクター(ゲーム、バーチャルYouTuber、デジタルヒューマン)鑑賞と造形(1.5h)						
7	ゲーム・CGの基礎 2/5 「背景CG」 担当：長久保 (D303教室) [課題(復習)]3Dスキャンした木や草、岩などを使いゲーム背景作り(1.5h)						
8	ゲーム・CGの基礎 3/5 「バーチャルアイドル」 担当：長久保 (D303教室) [課題(復習)]キャラクターに振付(1.5h)						
9	ゲーム・CGの基礎 4/5 「アニメCG」 担当：長久保 (D303教室) [課題(復習)]アニメCGの色彩、輪郭線の設定体験(1.5h)						
10	ゲーム・CGの基礎 5/5 「マンガCG」 担当：長久保 (D303教室) [課題(復習)]マンガに活かす3DCG、線画、ベタ、トーン、自由アングル体験(1.5h)						
11	メディアデザインの基礎 1/5 「デザイン編 好きな作家の展覧会のチラシを作ってみよう1」 担当：宮川 [課題(復習)]展覧会のチラシの構成要素を確認し素材を集める。(1.5h)						
12	メディアデザインの基礎 2/5 「デザイン編 好きな作家の展覧会のチラシを作ってみよう2」 担当：宮川 [課題(復習)]その人らしさが出るようにレイアウトのスケッチをする。(1.5h)						
13	メディアデザインの基礎 3/5 「デザイン編 好きな作家の展覧会のチラシを作ってみよう3」 担当：宮川 [課題(復習)]チラシの形式をとるようデータを整頓する。プリントアウトし鑑賞会。(1.5h)						
14	メディアデザインの基礎 4/5 「創作美術編 美術の世界 アクリル画体験」 担当：黒田 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)						
15	メディアデザインの基礎 5/5 「創作美術/クリエイティブビジネス編」 担当：黒田 [課題(復習)]学んだ内容の考察(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、黒田研究室(D305)、伊豫研究室(D202)、長久保研究室(E104)、宮川研究室(E103)へどうぞ。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：22.5時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。						

【2S2A205】 デッサン特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	黒田 皇・長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	黒田：グラフィックデザイナー 28年・画家 27年						
授業内容	すべての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を目指します。描写基礎で学んだ内容を土台とし「質感表現」「空間構成表現」「パース」についても修得し、より高い描画力獲得を目指す。						
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、鉛筆デッサンをします。						
到達目標	知識・理解	基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」の基本に加え、「質感表現」「空間構成表現」「パース」について理解できる。			△		
	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した高度的な表現ができる。			○		
	技能	「描画素材」「モチーフの印象」などに配慮し、豊かなタッチによる高度なデッサン表現ができる。			◎		
	関心・意欲・態度	1枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライ&エラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続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	60	-	80
	レポート・発表		-	10	-	-	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	20	60	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。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	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
①-④	①「静物デッサン 単体」 課題説明、描写、完成、講評 [課題(予習)]事前課題 単体静物デッサン1点(4-6h) ②「静物デッサン 組み」 課題説明、描写、完成、講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(4-6h) ③「裸婦デッサン」 課題説明、描写、完成、講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(4-6h) ④「細密デッサン」 課題説明、描写、完成、講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(4-6h)						
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、E104)へどうぞ。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：20時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、黒田研究室、または長久保研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。						

【2S9S204】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、演習形式で制作活動を行います。						
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できる。			○		
	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、表現することができる。			◎		
	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できる。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。			◎		
	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						
	技術・技能の修得		10	20	30	-	60
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	20	-	20
	合計(点)		20	30	50	-	100
評価の特記事項	受講態度は、活動の状態、技術・技能の修得、レポート等で評価します。						
テキスト							
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> <p>1. 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(復習)]講座内容を振り返り、計画の修正、練り込み等を行う。(5h)</p> <p>2. 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(復習)]講座内容を振り返り、予想図の修正等の、問題解決学修を行う。(5h)</p> <p>3. 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(復習)]学修内容を振り返り、各自レポートをまとめる。(5h)</p> <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、技能修得のため、反復し学修する。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】						
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。						

【2S9S205】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							
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、収集した目的地についての情報と合わせ、レポートを提出。</p> <p>* (1)(3)其々が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。			○		
	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	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	受講態度は、研修中の状態、課題提出等で評価します。						
テキスト							
参考書・教材	学外研修の内容によって、各自調査しておきましょう。						
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>[課題(準備・復習)]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。(5-15h)</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>[課題(準備・復習)]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。(10-15h)</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>[課題(準備・復習)]事前事後の目的地情報の調査、収集。レポートの作成。(5-15h)</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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：1日研修5時間、2日研修10時間】</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>						