

【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なる。			◎	
	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(これからの授業内容についての概要説明など) [課題(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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修などにも足を運び、実際に作品を見る機会をもつことが大切です。【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	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】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	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。 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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展覧会を観るための下調べをします。 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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) 【課題(復習)】 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。 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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。 【課題(復習)】 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。 【課題(復習)】 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う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。 【課題(復習)】 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。 【課題(復習)】 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 【課題(復習)】 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。 【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	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。						

【DB】メイク・服飾概論		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択必修	講義	30時間		
教員	星田 博子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業内容	現代に生きる私たちにとって不可欠である服飾とメイクは、きわめて個人的なものといえるでしょう。が、その一方で、社会的・文化的な意味を強く持ち、自己表現をする上での大切な要素の一つです。それぞれの歴史的背景や変遷の事例を学んで、そこから得られる考え方を理解し考察を深めてゆきます。						
授業方法	講義が中心ですが、小グループでの検討・まとめと発表、各自の考えを深く考察してレポートで表現するなどの課題作成、講義内での小テストも含めて 授業を展開します。						
到達目標	知識・理解	人が生活するうえで不可欠な服、そして自己表現の一つでもあるメイクに関係する事例を通し、美術・デザインにつながる知識への理解を深めることができる。			◎		
	思考・判断・表現	メイク・服飾における事項に対し自分なりの考察を深め、考えをきちんと表現し的確に伝えることができる。			◎		
	技能	課題作成などを通し視覚表現を用いた適切な制作ができる。			○		
	関心・意欲・態度	関連の事柄に関心を持ち、主体的・意欲的に取組むことができる。			○		
	備考	◎・○・△の記号はD P・到達指標との結びつきの強さを示します。					
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		15	15	-	-	30
	発表・レポート		15	15	20	5	55
	受講態度		-	-	-	15	15
	合計(点)		30	30	20	20	100
評価の特記事項	受講態度は、学修取り組み・発表に対する取り組み姿勢・レポート等の提出などの状況とします。						
テキスト	ありません。						
参考書・教材	必要な参考書は、授業内で指示します。必要資料は、授業内で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	人はなぜ服を着るか ① : ガイダンス・講義の内容や目標の概要を理解する。世界各地の環境に適応した服について学修し、それぞれの違いを考える。 【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
2	人はなぜ服を着るか ② : 衣服は持ち運べる最小の環境であることを知り、その様々な特性を学修する。 【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
3	人はなぜ服を着るか ③ : 人が服を着た時の 身体的快適と心理的快適の関係がどのようなものか 考察する。【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し人間と服との関係性を理解しまとめる。(3h)						
4	メイクの始まり : 縄文時代など太古から施されていたメイクの意味と存在価値について考える。 【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
5	人にとってのメイクとは ① : 古くから自然に行われてきた種々のメイク事例を考察する。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、様々な年代の人のメイクに対する意見や思いをレポートする。(3h)						
6	人にとってのメイクとは ② : 時代・民族によつての異なるメイク表現を知り、自分が惹かれるのはどのタイプか、またそれはなぜかを検討する。【課題(復習・他)】学んだ内容を復習する。(1h)						
7	人にとってのメイクとは ③ : メイクと心の関係はあるのか、いろいろな事例を通して考察を深める。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、自分にとってメイクはどのようなものか、メイクの意義は何か考察する。(4h)						
8	服飾の歩みとデザイン ① : 服飾デザインの変遷について学修する。 【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
9	服飾の歩みとデザイン ② : 伝統的デザインが表すものとは何か、そして長く残り続けているデザインはどのようなものかについて学修する。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、興味を持ったデザインについて調べてまとめる。(3h)						
10	江戸時代のメイク : そこでは求められてきたものは何か、メイクが映し出す時代背景と求められた社会規範などを考察する。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、当時の風俗が分かる資料を検索する。(2h)						
11	喜怒哀楽の表現 : 一瞬の心の動きを切り取ったメイクの表現手法について、事例をもとに それらに共通する特徴を考えてゆく。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、オリジナルの喜怒哀楽の表情を考え表現する。(3h)						
12	メイクの意味 : 化粧が人にもたらす心の動きはどのようなものか、メイクの効用は何かなど特殊メイクと仮面の違いなども含め考察する。【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
13	キャラクターデザインとの関連 : 人物(キャラクター)設定時の表情・メイクと服飾の関係の重要性について考える。【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
14	kawaiiの示すもの : 世界語にもなったカワイイは何を表しているのか、古くからの事例も上げて考察してゆく。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、自分がカワイイと感じるものを見つけ出し、まとめる。(4h)						
15	自分にとっての kawaiiとは : さまざまな捉え方もできるカワイイ を考察する。 【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)						
時間外での学修	【課題(復習・他)】は授業の到達目標達成に必要な内容ですので、(h)の標準学修時間を目安にして、授業外で確実に学修を進めましょう。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間は30時間です】						
受講学生へのメッセージ	オフィスアワーは授業前後に非常勤控室で実施します。						

【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	県文化行政8年、公立博物館・美術館9年						
授業内容	芸術は古来より様々な形で精神化・具現化されて現代まで継承されています。その芸術文化を更にどのように現代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、具体的に考察します。また、この授業を通して芸術（特に現代美術）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びます。						
授業方法	パワーポイントを使用した講義形式を中心に、内容により演習的な要素や調査見学、レポート、研究課題を組み入れて授業を展開していきます。また、授業内容の理解確認のための小テストを毎回実施します。						
到達目標	知識・理解	多くの芸術文化が集積された博物館施設の歴史的背景や仕組み、役割、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明確に表現する			◎		
	技能	自分の意見や判断を他者に的確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む			△		
	備考	◎・○・△は、DP・到達指標との結びつきの強さを示します。					
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	10	-	50
	レポート		10	10	-	-	20
	小テスト		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		40	40	10	10	100
評価の特記事項	最終課題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。小テストは授業の重要ポイントを復習する簡単な設問形式の内容で、短時間（5分程度）で実施します。欠席が3分の1以上の場合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付する）						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	芸術計画の意義、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、博物館の種類等） [課題(予習・復習)] 海外の著名な博物館・美術館を調べる。博物館施設の基礎内容を確認する。(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 [課題(予習・復習)] 日本と海外の博物館・美術館の現状を知る。その施設設備を調べる。(2h)						
3	博物館（主に美術館）の専用施設・設備 [課題(予習・復習)] 専用施設・設備の内容を確認する。美術館等の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） [課題(予習・復習)] 作品の収集活動の内容を確認する。美術館等の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・防犯防災等） [課題(予習・復習)] 作品の保存活動の内容を確認する。美術館等の展示活動について調べる。(2h)						
6	博物館（主に美術館）の役割3：展示活動（展示方法・展示企画・著作権処理・広報計画等） [課題(予習・復習)] 作品の展示活動の内容を確認する。美術館等の調査研究活動について調べる。(2h)						
7	博物館（主に美術館）の役割4：調査研究活動（データ資料の調査・収集・分析・研究発表等） [課題(予習・復習)] 作品の調査研究活動の内容を確認する。美術館等の教育活動等について調べる。(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・生涯学習との関連等） [課題(予習・復習)] 教育普及活動の内容を確認する。美術館等の現状と課題について調べる。(2h)						
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） [課題(予習・復習)] 現状と課題を確認する。美術館等の展示器具や展示位置等について調べる。(2h)						
10	展示での具体的技法1（展示器具・展示場所・展示位置・展示品の取り扱い等） [課題(予習・復習)] 展示器具や展示位置等を確認する。展示での照明や表示等について調べる。(2h)						
11	展示での具体的技法2（会場構成・照明調光・キャプション・表示計画等） [課題(予習・復習)] 展示での照明や表示等を確認する。見学先美術館の情報を収集し研究する。(2h)						
12	美術館見学（地元美術館の企画展示の見学・調査研究・課題発見等） [課題(予習・復習)] 美術館見学レポートを作成する。独自の美術展の素案を考える。(3h)						
13	美術展を企画する1（独自の美術展の企画・テーマ案を考える） [課題(予習・復習)] 独自の美術展の素案を作成する。その素案のアイディアスケッチを考える。(2h)						
14	美術展を企画する2（独自の美術展企画案のアイディアスケッチを作成する） [課題(予習・復習)] 独自の美術展企画案を練る。企画案のアイディアスケッチを作成する。(2h)						
15	美術展を企画する3（独自の美術展企画案を完成させて提出する） [課題(復習)] 独自の美術展企画案とアイディアスケッチを仕上げ、課題を提出する。(1h)						
時間外での学修	基本は主体的に学修する姿勢が大切です。近隣の美術館や博物館に出かけて、自分の目で様々な視点から館内や展示品を見ることで、今まで気づかなかった事や感じなかった事が出てきます。新しい発見が感動になります。 [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]						
受講学生へのメッセージ	美術館等の特別な場所だけでなく、ごく身近にも様々な芸術文化があり、それぞれが独自の魅力を持っています。芸術を難しく考えすぎずに、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：毎回の授業前後の休み時間に教室で実施						

【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	漫画家39年					
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解決学修を行います。					
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
	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	受講態度は学修取組、作品・レポートの提出等の状況とします。					
テキスト						
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	15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。 [課題(予習)]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~2h)					
2	裸婦モデルを対象としたクロッキーⅡ：20分間のクロッキーの時間配分を考え制作する。 [課題(復習)]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反復し学修する。(1h~2h)					
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。 [課題(復習)]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~2h)					
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。 [課題(復習)]裸婦と着衣モデルの描き方の違いを理解し学修する。(1h~2h)					
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。 [課題(復習)]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~2h)					
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。 [課題(復習・準備)]動いている被写体の捉え方を理解し学修する。(1h~2h)					
7	ムービングによるクロッキーⅡ：前回を踏まえた、動いているモデルの20分間のクロッキー制作。 [課題(復習)]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h~2h)					
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べき点が変わるかを知る、20分間のクロッキー制作。 [課題(復習)]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~2h)					
9	持ち物を使ったクロッキーⅡ：前回を踏まえた、モノとの組み合わせによる20分間のクロッキー制作。 [課題(復習)]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h~2h)					
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分間のクロッキー制作。 [課題(復習)]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~2h)					
11	モノとの組み合わせによるクロッキーⅡ：前回を踏まえた、椅子、紐等と人との組み合わせによる、20分間のクロッキー制作。 [課題(復習)]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h~2h)					
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。 [課題(復習)]ポーズの変化による重心の移動を理解し学修する。(1h~2h)					
13	ポーズの大きな変化によるクロッキーⅡ：前回を踏まえた、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。 [課題(復習)]前回と今回で、考察したことをレポートにまとめる。(1h~2h)					
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。 [課題(復習)]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~2h)					
15	クロッキーの作品を作るⅡ：20分間の、完成作品としてのクロッキー制作。 [課題(総括)]15週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	<p>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。【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>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。</p> <p>オフィスアワーはE105田中研究室で、毎週木曜日、16時30分～17時30分です。</p>

【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	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	前半は座学を中心とし、後半は実際にデザインツールを使いインフォグラフィックスを利用したデザイン作業を行います。また、学生中心の主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）の視点から、スマホやタブレット、PCを積極的に活用し、課題の発見や解決に向けた主体的・協働的な学修を行います。						
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。			◎		
	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	50
	自己評価		20	-	-	-	20
	発表（グループ発表含む）		-	20	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	40	-	40	100	
評価の特記事項	方法：作品提出2回、発表1回。 割合：受講態度20%、作品50%、発表30%の合計100%で評価します。						
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ISBN:4861008530						
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。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
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。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
3	データの取得1 インフォグラフィック作成のための「データ」の扱い方を学びます。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
4	データの取得2 インフォグラフィック作成のための「データ」の取得方法を学びます。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
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。 [課題(準備)]次回授業の準備をタイムスケジュールを考案する(2h)						
6	ワークショップ(発表) 前回まとめたアイデアや課題を発表します。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
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。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
8	制作1-2 前回の続きを行います。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
9	制作1-3 作品を完成させます。 [課題(準備)]次回授業の準備をタイムスケジュールを考案する(2h)						
10	制作の発表 制作した作品を発表します。 課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
11	最終課題1-1 前回発表した作品の課題をもとに最終課題を制作します。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
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。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
13	最終課題1-3 最終課題を完成させます。 [課題(準備)]次回授業の準備をタイムスケジュールを考案する(2h)						
14	最終課題1-4 最終課題の発表を行います。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	制作の発表とまとめ 最終課題の講評を行います。 [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	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。【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	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の前後に教室で行います。

【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	選択必修	演習	60時間		
教員	相澤 謙一郎						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	相澤 謙一郎（スマホアプリ開発企業経営 6年以上）						
授業内容	スマホアプリの企画、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修得いただきます。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		10	10	-	5	25
	課題提出2		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、配付は、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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]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、最新の目hメディア(コンテンツ)を学びます。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]事前準備(自己分析)と授業の復習(2~3h)						
5	フリーペーパープロデュース→2,000億円市場のフリーペーパープロデュース(創刊)を疑似体験するワークショップを行います。 [課題(準備・復習)]フリーペーパーに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
6	WEB素材制作ワークショップ(1)→Adobeのアプリを使ったWEB素材制作ワークショップを行います。 [課題(準備・復習)]Adobeアプリに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
7	WEB素材制作ワークショップ(2)→Adobeのアプリを使ったWEB素材制作ワークショップを行います。 [課題(準備・復習)]Adobeアプリに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
8	WEB素材制作ワークショップ(3)→Adobeのアプリを使ったWEB素材制作ワークショップを行います。 [課題(準備・復習)]Adobeアプリに関する事前調査と授業の復習(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。 [課題(準備・復習)]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)→オリジナルの企画開発に挑戦し、発表会を行います。 [課題(準備・復習)]発表会の準備と授業の復習(2~3h)						
11	WEBコンテンツ制作ワークショップ(1)→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。 [課題(準備・復習)]WordPressに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
12	WEBコンテンツ制作ワークショップ(2)→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。 [課題(準備・復習)]WordPressに関する事前調査と授業の復習(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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]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。 【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	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修得いただきます。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。						

【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	グラフィックデザイナー 28年・画家 27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。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	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(復習)]: 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、モチーフのモチーフ、明度、陰影の観察をして制作する。 [課題(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(復習)]: 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(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。						

【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	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付します。						
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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]学修した内容の復習(2h)						
5	仕上げ 画面調整 [課題(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]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(復習)]学修した内容の復習(2h)						
10	仕上げ [課題(復習)]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、下書き [課題(復習)]学修した内容の復習(2h)						
12	観察、調査、彩色 [課題(復習)]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(復習)]学修した内容の復習(2h)						
14	観察、彩色、画面調整 討論 [課題(復習)]学修した内容の復習(2h)						
15	仕上げ 発表 講評会 [課題(復習)]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。 【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	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。						

【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「詩」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出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		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しします。						
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」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] 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「喃語ソング」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] 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「写真から詩をつくる」 [課題(復習)] 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「映像から詩をつくる」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] 紹介資料の鑑賞。(2h)						
10	「生活と言葉：1」 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」 [課題(復習)] 紹介資料の鑑賞。ワークショップ作品の再推敲。(2h)						
11	「生活と言葉：2」 図書館について。 小ワークショップ「図書館の森で迷子を楽しむ詩作」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] 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」 [課題(復習)] ワークショップ作品の再推敲。(2h)						
14	最終作品「アートと言葉詩集をつくる」解説 [課題(復習)] 最終作品のテーマ探し(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	全体まとめ、最終作品の講評 [課題(復習)] 作品の再推敲。(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望ましい。【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	「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、学修してください。オフィスアワーは授業の前後に教室で行います。

【DS】CGワーク 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	長久保 光弘						
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	「ゲーム、アニメ、マンガ、映画、デザイン、CM、バーチャルアイドル」CGの使われ方を学修します。そして上記のジャンルからテーマを選びCG作りを進めます。						
授業方法	MayaはCGクリエイター（デザイナー、アーティスト、アニメーター）のためのCG制作ソフトです。未経験でも、各回の解説と試作から、CGづくり一連の工程を手に入れることができます。毎回、前回の続きとしてステップアップし、短期間で制作スキルを身につけます。						
到達目標	知識・理解	CGを制作に活用できる。			○		
	思考・判断・表現	CGを制作で展開できる。			○		
	技能	表現に適するCG技法を用いることができる。			○		
	関心・意欲・態度	多様に興味を持ち、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	20	20	-	60
	学修意欲		-	-	-	40	40
	合計(点)		20	20	20	40	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	必要な教材を授業で配付。						
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 「Autodesk Maya トレーニングブック 第4版」株式会社ボーンデジタル出版（参考書籍）						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【キャラクターCG】 キャラクター（ゲーム、バーチャルYouTuber、デジタルヒューマン）作例から造形特徴を学ぶ。キャラクター造形のコツ「ゆっくり回りながら見ると、立体感がつかみやすい」「正面から形を整え、横から奥行を整える」「加工と適切な範囲選択」を学ぶ。 [課題(復習)]原画からモデリング（原画に似せた造形）。(2h)						
2	【背景CG】 ゲーム、アニメ、マンガの背景演出を広げる3DCG。スキャンした木や草による風景を作る。風景スキャン（フォトグラメトリ）の解説、背景画（マッドペイント）解説から技法を知る。 [課題(復習)]3Dスキャンのモデルを使い、風景を作る。(2h)						
3	【バーチャルアイドル】 バーチャルライブ、プロモーションビデオ作例から造形特徴を学ぶ。ライティング試作。キャラクター表情とブレンドシェイプ解説、衣装の揺れ（nCloth）解説から技法を知る。 [課題(復習)]キャラクターのテクスチャー（UVマッピング）。(2h)						
4	【キャラクターモーション】 キャラクターに振付（ジャンプして着地、歩くなど、何かをする様子）。 [課題(復習)]スケルトン、スキニング。キャラクター振付。(2h)						
5	【マンガCG】 マンガ制作に活かす3DCG、素早く豊富なアングル検討に用いる。キャラクター、風景の演出バリエーション、自動パス作り。 [課題(復習)]キャラクターおよび背景3DCG、線画、ベタ、トーン。(2h)						
6	【映画CG】 写実的CG（Arnold PBR）と実写合成、グリーンバック、例から技法を学ぶ。 [課題(復習)]実写とCGの合成、カメラアングル、ライティング。(2h)						
7	【アニメCG】 セルルック（Arnold Toon）、輪郭線の表情、色（マット、濃淡）試作。撮影（編集）ソフト試用。 [課題(復習)]アニメの色彩、風合い（セル、絵本風など）。(2h)						
8	【広告CG】 商品ビジュアライゼーションの試作。 [課題(復習)]容器造形、マテリアル（金属、ガラスなど）、ラベル（テクスチャ貼り）。(2h)						
9	【建築CG】 室内ビジュアライゼーションの試作。BIM（ビルディングインフォメーションモデリング）事例を学ぶ。 [課題(復習)]屋内、窓、光を演出。(2h)						
10	【ゲームUI】 ゲームアプリのUIデザイン事例から着想。 [課題(復習)]UIデザインの事例を調べる。UI提案を図解。(2h)						
11	第1回制作（1）計画 これまでの各回課題から、テーマを決め、以後制作する。 制作工程の、わからない箇所をあらいだし、解決または計画調整。 [課題(準備)]制作テーマ作り、アイデアスケッチ作り、資料収集。(2h)						
12	第2回～第4回制作（2）問題解決の共有 作り方がわからない箇所を全員で共有し、互いに教えることで能動的に身につける。 質問の傾向ごとにまとめ、教員が全体解説、特徴的な場合は個別解説。 [課題(準備)]制作。(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	第2回～第4回制作(2) 問題解決の共有 作り方がわからない箇所を全員で共有し、互いに教えることで能動的に身につける。 質問の傾向ごとにまとめ、教員が全体解説、特徴的な場合は個別解説。 [課題(準備)]制作。(2h)
14	第2回～第4回制作(2) 問題解決の共有 作り方がわからない箇所を全員で共有し、互いに教えることで能動的に身につける。 質問の傾向ごとにまとめ、教員が全体解説、特徴的な場合は個別解説。 [課題(準備)]制作。(2h)
15	第5回制作(3) 作品解説 各自の制作をプロジェクターで共有、作者による解説。 [課題(準備)]制作。(2h)
時間外での学修	各回テーマを、実際に作りながら、できるだけ掘り下げることで、CGの活かし方が身につきます。 インターネットや書籍で、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。 調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問也大歓迎です。 【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】
受講学生へのメッセージ	各回テーマを変え、多彩な詰め合わせが味わえます。1から10週でCG制作の流れをつかみ、11週から、好みのテーマを制作します。 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。 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。

【DA】CGワーク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	長久保 光弘						
資格・制限等	デザインコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルアイドル、商品ビジュアライゼーション、室内CG、風景CG、制作テーマを選び、CG制作する。						
授業方法	「進路開拓、就職作品、自主制作」目的により制作内容を定め、作る工程を学修する。						
到達目標	知識・理解	CGを制作に応用できる。			○		
	思考・判断・表現	CGを制作で展開できる。			○		
	技能	表現に必要なCG技法を修得することができる。			◎		
	関心・意欲・態度	制作に関心を持ち、意欲的に調べ、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
	学修意欲		-	-	-	30	30
	合計(点)		20	20	30	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	必要な教材を授業で配付。						
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 「Autodesk Maya トレーニングブック 第4版」株式会社ボーンデジタル出版(参考書籍)						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	「ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルアイドル、商品ビジュアライゼーション、室内CG、風景CG(コンセプトアート、フォトパッシュ含む)」制作テーマを選び、CG制作する。 作例を参考に、制作テーマ作り。 [課題(復習)]制作テーマを考える。(2h)						
2	第1回制作(モデル制作計画) 制作するモデルのスケッチ。風景のスキャンモデル用法。 モデリングで使う機能の、各テーマごとの同一部分をプロジェクターで共有。 [課題(復習)]モデリング。(2h)						
3	第2回制作(テキストチャ制作計画) モデル仕上がり後、テキストチャ制作方法(UVマッピング)をプロジェクターで共有。 [課題(復習)]モデリング。UVマッピング。(2h)						
4	第3回制作(マテリアル制作計画) テーマに沿ったマテリアルサンプルを作る。マテリアルサンプルを調整して、作品用質感を作る。 [課題(復習)]マテリアル制作。(2h)						
5	第4回制作(ライティング計画) ライト種類ごとの特徴を知る。照明による効果をプロジェクターで共有。作品にライティングする。 [課題(復習)]ライティング。(2h)						
6	第5回制作(レンダリング計画) レンダリング(自動の描画仕上げ)調整。 [課題(復習)]レンダリング。(2h)						
7	第6回制作(キャラクターの動き制作計画) 骨格作り(スケルトン、スキン)、姿勢作り(リグ)。 [課題(復習)]キャラクター振付。(2h)						
8	第7回制作(モーション制作計画) (動画作品の場合)モーション制作。 [課題(復習)]制作。(2h)						
9	第8回～第13回(制作) 作り方がわからない箇所の解決(質問の傾向ごとに関し全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(準備)]制作。(2h)						
10	第8回～第13回(制作) 作り方がわからない箇所の解決(質問の傾向ごとに関し全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(準備)]制作。(2h)						
11	第8回～第13回(制作) 作り方がわからない箇所の解決(質問の傾向ごとに関し全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(準備)]制作。(2h)						
12	第8回～第13回(制作) 作り方がわからない箇所の解決(質問の傾向ごとに関し全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(準備)]制作。(2h)						
13	第8回～第13回(制作) 作り方がわからない箇所の解決(質問の傾向ごとに関し全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(準備)]制作。(2h)						
14	第8回～第13回(制作) 作り方がわからない箇所の解決(質問の傾向ごとに関し全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(準備)]制作。(2h)						
15	第14回制作(作品解説) 作者による作品解説。 [課題(準備)]制作。(2h)						

時間外での学修	インターネットや書籍で、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。 調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問也大歓迎です。 【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】
受講学生へのメッセージ	制作テーマと、同系統のプロダクション作品を多く見て、高いクオリティを目指しましょう。 使用ソフト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、E104研究室」です。

【DA】 フィギュア表現		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	デザイン・コミックイラストレーションコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	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。観察や資料収集から架空をリアルに表現するヒントを見つけ、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、そして感情表現を目指し、表情を作ります。Maya、Arnold、ZBrush、Photoshop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、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	Maya、Arnold、ZBrush、Photoshop、各工程を把握している。			○		
	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】 「CGワークⅠ」「CGワークⅡ」						
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付。						
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)】 人の顔を作る工程を知り、顔の容姿を作る。背景と照明を作る。 「ゆっくり回しながら立体感をつかむ」「正面から形を整え、横から奥行を整える」「加工と適切な範囲選択」造形。 【課題(復習)】原画または創造に基づく顔の容姿作り(モデリング)。(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(スカルプトツールを使用)。 【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(顔の皮膚作り)】 筋肉の動きに沿った皮膚造形(トポロジー)。 キャラクターの塗りと、キャラクターを動かす準備(UVマッピング)。 【課題(復習)】リトポロジー、UVマップ再調整。(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)】透明感(サブサーフェスキャタリング)、しわ(ノーマルマップ)など、工程および効果をつかみ、皮膚の質感表現。(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(インタラクティブグルーミング)。 【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、部位の造形。 【課題(復習)】全身の造形(モデリング)。(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(エッジ数を一致)、全身調整(曲面、曲げに即したエッジの流れ)。UVマッピング。 【課題(復習)】顔の皮膚質感とつながる全身の皮膚質感を作る(マテリアルとテクスチャ)。(0.5h)						
8	【第8回 CGキャラクター作り(修正)】 修正(メッシュのクリーンアップ)し、モデリングミスは次の工程へ残さない。 「フェース重なり(ラミナフェース)、3つ以上の面が1つのエッジ共有(非多様体ジオメトリ)、2つ以上の面が1つの頂点を共有(非多様体ジオメトリ)、隣接する面が裏表逆(非多様体ジオメトリ)、凹角フェース(凹型フェース)、多角形フェース」修正。 【課題(復習)】メッシュのクリーンアップ。(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(モデリング、UVマッピング)。(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(リグ)、あご関節(スケルトン)、表情(リグ)を作る。 全身の骨格(スケルトン)作り、関節曲げと皮膚(スキニング)調整、姿勢(リグ)作り。 【課題(準備)】資料「顔の表情ごとの筋肉の動き」から表情(スケルトン)設定。(1h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
12	<p>【第12回 CGキャラクター作り（表情筋作り）】 表情を作る筋肉の動き「笑、怒、驚、恐、嫌、悲」など、表情筋の動かす部位、皮膚影響を調整。 [課題(予習)]顔の、動かす部位（スケルトン）、範囲（スキンウエイト）の調整。(2h)</p>
13	<p>【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、動かす部位、皮膚影響を修正。 「微妙な感情を表す」中間表情（ブレンドシェイプ）試作。 [課題(復習)]顔の表情制作。(2h)</p>
14	<p>【第14回 CGキャラクター作り（風、演出）】 風にゆれる髪（nHair）、風になびく衣装（nCloth）演出。 [課題(復習)]髪や布の動きを調整（風を演出する機能を用いる）。(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（フィジカルベースドレンダリング）設定の調整。(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)]自動の描画仕上げ（レンダリング）。</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、観察し表情作り、ブラッシュアップすることが作品の魅力につながります。 キャラクターの全身作りは、テキストを参考に、時間外制作がとて有効です。 そして自主制作は、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>

【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	身近な金属素材を加工して、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、材料となる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を進めます。					
授業方法	演習形式で、実際の制作で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と後半の2グループに分け、少人数による授業を行います。					
到達目標	知識・理解	素材の持つ特性や魅力を理解し、専門的な知識の向上を図る			△	
	思考・判断・表現	自分のアイディアや表現方法を、主体的に考え工夫する			◎	
	技能	基本的な加工技術や技法を理解・習得して、表現技法の向上を図る			◎	
	関心・意欲・態度	ものづくりに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	◎・○・△は、DP・到達指標との結びつきの強さを示します。				
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	25	40	-	75
	自己評価	-	5	5	5	15
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	10	30	45	15	100
評価の特記事項	作品(装飾品)の制作活動による実技授業のため、欠席による作品の未完成や、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付する)					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	金属素材による作品制作1 (1) 素材説明、アイディアスケッチ [課題(復習)]素材の説明を受けて、素材の特性や魅力を理解する。制作する装飾品のアイディアスケッチを描く。(3h)					
2	金属素材による作品制作1 (2) デザイン・素材サイズの決定、素材へのデザイン転写 [課題(復習)]アイディ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	金属素材による作品制作1 (3) 素材の切断・切削・穴あけ [課題(復習)]金属加工に必要な工具を理解して、デザインに沿った素材の加工を行う。(1h)					
4	金属素材による作品制作1 (4) 素材の切削・表面加工 [課題(復習)]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進める。(1h)					
5	金属素材による作品制作1 (5) 素材の粗研磨・曲げ加工・成形 [課題(復習)]金属加工に必要な工具や器具等を使用して、デザインに沿った素材の加工・成形を行う。(1h)					
6	金属素材による作品制作1 (6) 素材の研磨・仕上げ [課題(復習・予習)]金属加工に必要な研磨剤等を使用して、素材表面の加工処理を行い作品を仕上げる。次回の作品制作2のためのデザインを考える。(3h)					
7	金属素材による作品制作2 (1) デザイン・素材サイズの決定・デザイン転写・切断加工 [課題(復習・予習)]作品制作1での学修内容を活用して、2作目の装飾品のアイディアを決定し、素材の切断と加工を行う。(2h)					
8	金属素材による作品制作2 (2) 素材の切断・切削・研磨・仕上げ [課題(復習)]作品制作1での学修内容を活用して、2作目の装飾品の素材加工を進め、研磨や表面処理をして仕上げる。(1h)					
時間外での学修	様々な物事やデザインに日常的に興味・関心を持ち、探求心や想像力、時にはユーモアや遊び心を大切に して、自分だけの若い感性や美的感覚を大切に伸ばしてください。 [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	豊かな発想で自分で実際に使いたい作品(装飾品)をデザインし、その制作体験を通してものづくりの楽しさや喜び、達成感や満足感、そして感動を実感してください。 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てください。 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)に教室で実施					

【DB】 創作アニメーション 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	黒田 皇						
資格・制限等	造形美術・デザイン・マンガコース選択必修						
実務家教員							
授業内容	この授業では短いアニメーション制作を通じて、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 Photoshopを使用して、ショートアニメーション制作をします。						
到達目標	知識・理解	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	◎・○・△は、DP・到達指標との結びつきの強さを示します。					
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	50	-	70
	レポート・発表		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	30	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。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	Photoshop 基本機能について1/2 創作アニメーション概論 基本演習 描画ツール [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
2	Photoshop 基本機能について2/2 創作アニメーション概論 基本演習 動画ツール [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
3	Photoshop つぶしとのぼし 1/2 下絵、清書 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
4	Photoshop つぶしとのぼし 2/2 清書、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
5	Photoshop 水しぶき 1/2 下絵、清書 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
6	Photoshop 水しぶき 2/2 清書、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
7	Photoshop キャラクター歩行 1/1 下絵、清書、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
8	Photoshop 流れ背景 1/1 下絵、清書、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
9	Photoshop アニメーション組み 1/2 タイミング設定 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
10	Photoshop アニメーション組み 2/2 タイミング設定、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
11	Photoshop ハンマー 1/1 下絵、清書、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-3h)						
12	Photoshop ジングルアニメーション 1/4 コンセプトワーク [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-4h)						
13	Photoshop ジングルアニメーション 2/4 下絵 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-5h)						
14	Photoshop ジングルアニメーション 3/4 清書 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-6h)						
15	Photoshop ジングルアニメーション 4/4 清書、作品完成 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習しまとめる。(1-7h)						
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。						

【DS】 創作アニメーション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	黒田 皇・長久保 光弘					
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	映像制作を体験します。物語の構成、絵コンテの描き方、編集、グループによるプロジェクトワークについて学びます。創作する楽しさを味わいながら、自分たちの求める映像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、問題解決学修を行う。					
到達目標	知識・理解	「絵コンテの描き方」「編集の基本演出」「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映像表現ができる。			◎	
	関心・意欲・態度	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	◎・○・△は、DP・到達指標との結びつきの強さを示します。				
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)
	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	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 [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容を復習し、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 [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	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 [課題(復習)]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 [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	ショートアニメーション制作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	ショートアニメーション制作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 [課題(復習)]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 [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	ショートアニメーション制作⑥ 表示タイミングの設定 [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	ショートアニメーション制作⑦ 動画の作画 [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	ショートアニメーション制作⑧ 背景画の作画 [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	ショートアニメーション制作⑨ 彩色 [課題(復習)]彩色について学んだ内容の復習と彩色(1~3h)					
13	ショートアニメーション制作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	ショートアニメーション制作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 [課題(復習)]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	[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、長久保研究室またはD303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。					

【DB】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	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付します。					
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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]図書館等を利用し、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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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	[課題(復習)]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。 作品完成後の実習として校外の施設等に出向き、地域の子供たちに向けて自作の絵本を読み聞かせをします。読み聞かせをしながら絵本が子供に与える影響などを考え、絵本を見た子供たちの反応を体感します。手に取れる作品である絵本の特性を利用し地域交流、読み聞かせボランティアに参加しましょう。 【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	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を通じて自分の表現について考える。			◎		
	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修得する。			◎		
	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	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	LINEスタンプを作ろう①鑑賞、アイデアスケッチ [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 「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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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 [課題(復習)] 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。 【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	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	IllustratorやPhotoshopに、AdobeXDというプロトタイプツール（画面動きを擬似的に再現）を加えたWebデザインを学修。パソコンやスマホなど異なる画面サイズでも情報を見やすく配置しなおすレスポンシブデザインを行います。WebサイトはHTMLやCSSなどのプログラミングをして初めて表示出来ます。サイトの情報追加や更新作業が出来るまでのスキルをDreamweaverを使って学修します。						
授業方法	Webデザインはサイトのレイアウトを決めてからAdobeXDでレイアウトをデータ化、IllustratorやPhotoshopを使ってボタンや写真となる素材制作を行います。HTML/CSSのコーディング（プログラミング）はコード記述の基本ルールを学んだ後は練習問題を繰り返しながら学修していきます。						
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	各ソフトの役割を理解した上で使い方を学び、DTPとは違ったデザインの流れを学ぶ			◎		
	関心・意欲・態度	Webデザイン、コーディングの作業に対しモチベーションを落とさず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(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	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	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(レスポンシブデザイン)についての基礎知識を学修します。 [課題(復習)]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考えていきます。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シブWebイメージについても学修します。 [課題(復習)]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、AdobeXDを使い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(復習)]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が出来上がったら別の画面へ遷移するリンクを設定しプロトタイプ(仮サイト)をテストします。 [課題(復習)]プロトタイプの制作とテスト(2h)						
5	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。Webサイト内に使用する画像はDTPと色の領域も保存の方法も違うため学修します。 [課題(復習)]サイトイメージ管理の練習(2h)						
6	画像やボタンといったWebパーツ素材をIllustratorやPhotoshopで作成し、AdobeXDに反映させていきます。ページ数があるためその分用意するWebパーツ数もありますので効率よく準備するテクニックも覚えさせます。 [課題(復習)]サイトイメージ制作(2h)						
7	前回に引き続き画像やパーツの準備を行いながらAdobeXDで制作しているプロトタイプにイメージをはめ込んでいきます。 [課題(復習)]サイトイメージ制作(2h)						
8	プロトタイプの途中段階で一度全員プレゼンテーションを行い当初決めたデザインに改良を加えるヒントを得ます。 [課題(復習)]プロトタイプの制作(1.5h)						
9	前回に引き続きプロトタイプ、パーツの準備を行います。トップページはこの頃には完成にします。 [課題(復習)]プロトタイプの制作(1.5h)						
10	下層ページ(トップページ以外のページ)の制作も順に行っていきます。 [課題(復習)]下層ページのプロトタイプ制作(1.5h)						
11	全てのページが出来上がったらAdobeXDからテストサイトを書き出してブラウザでチェックします。 [課題(復習)]サイトの動作確認と修正(1.5h)						
12	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修します。 [課題(復習)]HTML/CSSの記述問題(1.5h)						
13	HTMLの練習問題を行いながらそれぞれのコマンド(タグ)の役割を学びます。 [課題(復習)]HTMLの復習(1.5h)						
14	CSSの練習問題を行いながらそれぞれの属性(装飾効果)の役割を学びます。 [課題(復習)]CSSの復習(1.5h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	HTML/CSSを用いて配置していく方法学びます。 【課題(復習)]HTML/CSSの復習(1.5h)
時間外での学修	Webデザインは内容が同じなのに大きさを変えてレイアウトを作るといったDTPとは少し違う点もあるという意識を忘れず制作をしていって下さい。またコーディングは基礎だけの学修になりますが、仕組みを覚えるためには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	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	1.Wixを用いたポートフォリオサイトを制作する。 2.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デザインの学修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。また上記2は実際に広告に使用する。						
到達目標	知識・理解	Wixの使い方を理解する。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	自分のサイト、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	ポートフォリオサイトは実際に公開状態にする。卒展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	ポートフォリオサイトは完成度を高められる。グループワークは、チームや学年全体に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	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	ポートフォリオサイト（以下 ポ）/Wixをもちいたサイトはどのようなものがあるか鑑賞 卒展デザイン（以下 卒）/卒展デザインの大きな流れを把握する [課題(予習)] 1年生後期に先輩の卒展と別の学校の卒展の2つを見ておく。（7h）						
2	ポ/掲載内容の収集・整理 卒/卒展の印刷物やサイト、記録写真の鑑賞 [課題(予習)] 印刷物やウェブサイトで参考にしたいものをシェアするためにいくつか準備しておく。（1h）						
3	ポ/サイトマップの検討 卒/グループワーク①卒展に必要なものは何か、企画、計画、役割分担をする。→キービジュアルの依頼とキャッチコピー、サイト・チラシ用サムネイルの募集、インタビューの人選など [課題(復習)] 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。（1h）						
4	ポ/サイトのビジュアルデザインについてスケッチする。 [課題(復習)] アイデアを最初から1つに絞らず、複数の中から検討する。（1h）						
5	ポ/スケッチの検討、修正 卒/グループワーク②サイト・フライヤーに掲載する情報の収集・整頓 [課題(復習)] 必要な材料を協力して集める。掲載許可を得る。（1h）						
6	ポ/トップページ制作-1 [課題(復習)] スケッチを元にWix上にて形に落とし込んでいく。（1h）						
7	ポ/トップページ制作-2 卒/グループワーク③サイト・フライヤーのデザインについてアートディレクションの検討、スケッチ→話し合う。 [課題(復習)] 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）						
8	ポ/トップページ制作-3 卒/グループワーク④サイト・フライヤーのデザイン作業 [課題(復習)] 集めた材料を作業に落とし込んでいく。（2h）						
9	ポ/2ページ目以降の制作-1 卒/グループワーク⑤サイトのデザイン作業、フライヤーのデザイン作業と入稿用のデータ準備 [課題(復習)] フライヤーのデザインを完成させ入稿する。（2h）						
10	ポ/2ページ目以降の制作-2 卒/グループワーク⑥フライヤーの郵送、美術館でのビジュアル掲示について [課題(復習)] 役割分担をし、効率良く完成を目指していく。（2h）						
11	ポ/2ページ目以降の制作-3 卒/グループワーク⑦サイトのデザイン作業 [課題(復習)] 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	ポ/サイトの完成 卒/グループワーク⑧サイトのデザイン作業 [課題(復習)] 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	ポ/グループワーク①完成したサイトを集め卒業会場でプレゼンできるようにまとめる。 卒/グループワーク⑨サイトの詳細を詰めていく。 [課題(復習)] 制作を進め内容を詰めていく、完成度を高める。（2h）						
14	ポ/卒業会場でのプレゼンのまとめ 卒/グループワーク⑩サイトの公開、更新 [課題(復習)] サイトを公開し調整、更新していく。（2h）						
15	卒/グループワーク⑩サイトの更新、講評、反省会 [課題(復習)] 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	ポートフォリオサイトと卒展デザインについて、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。【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	ポートフォリオサイトは自分のために楽しんで充実させましょう。 「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】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。短大の近所に1軒の商店を企画できる。			◎		
	思考・判断・表現	事実や調べたことを元に話し合い、自分の表現や発見、客観的な事実などを他人に伝え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修得し、またプレゼンをまとめられる。			○		
	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。仕事を分担し協力して参加できる。			◎		
	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		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	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、既存のものへの鑑賞、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カラーボールペンについて [課題(復習)] 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ウチワについて [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	商店をブランディングしよう① [課題(復習)] もし短大の近所に1軒の商店を企画するとしたら、という想定で調べたり、グループで話し合ったりして企画を始める。(2h)						
7	商店をブランディングしよう② [課題(復習)] 商店の内容を決め、ターゲットの研究。店名、商品内容の企画をする。(2h)						
8	商店をブランディングしよう③ [課題(復習)] ロゴやイメージカラーについてスケッチをし、話し合う。(2h)						
9	商店をブランディングしよう④ [課題(復習)] 想定するボリュームの実際の商店を取材する。(2h)						
10	商店をブランディングしよう⑤ [課題(復習)] 取材をもとにファサードや商品のパッケージのスケッチをする。(2h)						
11	商店をブランディングしよう⑥ [課題(復習)] スケッチを元に話し合い、デザインの内容を詰めていく。(2h)						
12	商店をブランディングしよう⑦ [課題(復習)] スケッチを元に話し合い、デザインの内容を詰めていく。(2h)						
13	商店をブランディングしよう⑧ [課題(復習)] プレゼンに向けデザインを洗練させる。(2h)						
14	商店をブランディングしよう⑨ [課題(復習)] プレゼンボードの作成。(2h)						
15	商店をブランディングしよう⑩ [課題(復習)] プレゼン、講評。(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。【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	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。						

【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	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	CAD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。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	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 [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。 [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 [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。 [課題(復習)] 円・楕円・接円・接線コマンドの確認、円、曲線を使った図形の作図(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。 [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	各コマンドの使用法(複製コマンド・移動コマンド)を習得する。 [課題(復習)] 複製・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。 [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。 [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)] 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	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。 [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。						

【DS】キャラクターデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	倉知 亜有					
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	イラストレーター 7年					
授業内容	キャラクターデザインについて実践的にイラストを描いていきます。人体のプロポーション、動きのつけ方、色の組み合わせ、構図、魅力のあるキャラクターの要素を学び修得することを目標とします。					
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のスキルを上げていきます。					
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・人体スケッチ 理想的なプロポーションを考察しながら様々なポーズでの人体をスケッチし学修します。 [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	動きのあるキャラクターを描く 重心・構図を使ってキャラクターに動きを出す方法を学修します。 [課題(復習)]ラフスケッチをし復習。プロの作品を見て考察、模写(3h)					
3	色の組み合わせ 様々なキャラクター、写真、ポスターを見ながら効果的な色の組み合わせを探り学修します。 [課題(復習)]色と構図についてプロの作品を見て考察(3h)					
4	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)					
5	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)					
6	課題：オリジナルキャラクター作品制作1(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)					
7	課題：オリジナルキャラクター作品制作1(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)					
8	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)					
9	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)					
10	課題：オリジナルキャラクター作品制作2(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)					
11	課題：オリジナルキャラクター作品制作2(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)					
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。また、自分の作品を見て弱点と強みを研究しましょう。【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試みるのが大切です。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。					

【DS】コミックイラストレーション応用 I		デジタル美術学科		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ンツ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。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	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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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・表現ができ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。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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・表現ができ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。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] ”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できる様にしておく。【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。

【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を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で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できる。			◎		
	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。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	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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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) 前々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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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」更にも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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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無いか、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できる。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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無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。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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できる。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。 [課題(復習)] 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。【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下さい。 オフィスアワーは授業後伊豫研究室にて。

【DS】 デジタルコミックワーク I		デジタル美術学科		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・マンガコース選択必修						
実務家教員	商業誌出版社でのマンガ連載及び掲載・20年						
授業内容	デジタルコミック基礎で学んだ事をもとにフルデジタルでマンガを制作するスキルを身に付けるため、プロの現場で使用されている様々な知識と技術を学ぶ授業です。						
授業方法	講義と演習を通して授業内で学ぶ事柄を実践していきます。						
到達目標	知識・理解	プロの現場で使用されている様々な知識と技術を学ぶことができる。			◎		
	思考・判断・表現	学んだ知識・技術を自身で分析・理解することで自身のスタイルを具体的にイメージすることができる。			○		
	技能	イメージと実際に出力したものの差を理解し、学んだ知識と技術を使用することで更にイメージに沿った作品制作ができる。			○		
	関心・意欲・態度	プロの仕事現場の雰囲気を知ることで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	
	関心・意欲・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できません。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	デジタルコミック基礎で学んだ事及びツールのカスタマイズ方法の復習と確認。 [課題(復習)] 授業内容をフィードバックし自宅PCでオリジナルのレイヤーテンプレートを作成する(2h)						
2	マンガ課題制作開始の為のアイデア出し及びシノプシス作成。最後まで描き切った者からプロット開始。 [課題(復習)] 1つのシノプシスに拘らず複数アイデアを出す(2h)						
3	シノプシスからプロット作成。プロットの推敲または新たなアイデアによる再構築。キャラクターと世界観の構築開始。 [課題(復習)] 物語全体を俯瞰的視点で捉えへ所を絞り込む(2h)						
4	キャラクターと世界観の推敲と修正。イメージを具体的にする為の資料の参照と考察、分析開始。 [課題(復習)] イメージを更に具体的ビジョンとして可視化する(2h)						
5	演出(カメラワーク)について学ぶ。資料の分析と考察。映画におけるカメラワークを中心にカメラワークの意味について理解する。 [課題(復習)] 情報の精査を各自で行い重要なシーケンスを可視化する為のカメラ演出を決めておく(2h)						
6	シナリオ制作開始。イメージをネームに起こす為の具体的なカメラ位置、演技、セリフ、場所の設定等の書き出し。 [課題(復習)] 授業内で指摘された事について具体的解決案を各自で練っておく(2h)						
7	シナリオの構成・セリフ・演出のチェック。1本のマンガ作品としてバランス良く成立しているか構成を再遂行する。 [課題(復習)] 物語全体を通しての読後感、リズムを意識し推敲する。(2h)						
8	ネーム制作開始。シナリオをの相違点を考慮し最後まで描き切る事を目的とする。 [課題(復習)] 途中で止めない事を心がけ最後まで描き切る(2h)						
9	ネーム課題制作の続行。ページ数は気にせずシナリオ通りに切った後、最後まで描き切った者からネーム修正開始。ビジュアルの観点から構成に不備が無い大きな流れとして捉え各シーンに強弱をつける為の推敲を開始する。面白い面白くないか・マンガとして成立しているか各シーンを大きな流れとして捉えチェックし推敲を開始する。 [課題(復習)] 各シーンの比重を推敲する(2h)						
10	ネーム制作の続行。流れを整えた後、面白い面白くないか・マンガとして成立しているか各シーンを大きな流れとして捉え再度構成をチェック。演出が足りない場合は追加し推敲を続行する。 [課題(復習)] 物語全体のバランスから演出の比重を確認する(2h)						
11	流れを整えた者からチェック項目を各シーン・シーケンスに切り替えコマ割りの強弱・カメラショット・セリフ・キャラクターの芝居等の演出が成立しているかをチェックし推敲をする。 [課題(復習)] コマ、シーケンスの精査をする(2h)						
12	ネーム修正。シーン・シーケンス及びコマ割りで無駄な箇所は無いかの確認と取捨選択を行い再度構成。バランスを考慮に入れた推敲を開始する。 [課題(復習)] 授業内容に従いラフ画を入れていく(2h)						
13	再構成したネームのチェック。全体の流れに濃みがないかを確認しコマ割りの強弱・カメラショット・セリフ・キャラクターの芝居等細かい演出が成立しているかを確認する。 [課題(復習)] 編集者に見せる事を意識しラフ画続行(2h)						
14	人物・背景の細かい下書き及び効果入れ開始。実際に表情・場所などをビジュアルとして入れる事でマンガとして機能しているかの確認と修正を行う。 [課題(復習)] 編集者に見せる事を意識しラフ画続行(2h)						
15	ネーム仕上げ。原稿に入る為の最終段階としてチェック。画面がうるさくないか、全編・見開き・ページ単位でチェックを入れ背景・効果の取捨選択を行う。 [課題(復習)] 最終修正、編集者が初見で分かる形になっているかを確認する。(2h)						
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし背景の基礎表現ができる様にしておく。【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・アワーは金曜4時30分～5時30分まで伊豫研究室にて。

【DA】 デジタルコミックワーク II		デジタル美術学科		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	特になし						
実務家教員	商業誌出版社でのマンガ連載及び掲載・20年						
授業内容	デジタルコミック基礎、デジタルコミックワークで学んだ事をもとにフルデジタルでマンガを制作するスキルを身に付けるため、プロの現場で使用されている様々な知識と技術を学ぶ授業です。デジタルコミック基礎、デジタルコミックワークを履修していない学生にも対応します。						
授業方法	講義と演習を通して授業内で学ぶ事柄を実践していきます。						
到達目標	知識・理解	プロの現場で使用されている様々な知識と技術を学ぶことができる。			◎		
	思考・判断・表現	学んだ知識・技術を自身で分析・理解することで自身のスタイルを具体的にイメージすることができる。			○		
	技能	イメージと実際に出力したものの差を理解し、学んだ知識と技術を使用することで更にイメージに沿った作品制作ができる。			○		
	関心・意欲・態度	プロの仕事現場の雰囲気を知ることで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できません。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ネームから原稿へ作業の移行。人物のペン入れ開始。今まで学んだ事を応用し生きた線を引く事を意識する。紙媒体にネームを描いている場合はスキャン後上記作業開始 [課題(復習)]この授業までに完成ネームができていない場合はネーム完成を授業内容に基づいて行う(2h)						
2	人物ペン入れ続行。生きた線はもとより人物バランスの修正も同時に行い細かい箇所まで手を入れる事でディテールアップを図る。サブ・モブにもペン入れ開始。 [課題(復習)]ディテールアップの資料を各自確保し不明な箇所をなくした上で物体の構造を理解しておく。(2h)						
3	主人公ペン入れ続行。サブ・モブも含め全てにペン入れ開始。主人公との書き込みの差を意識し画面上の人物達がフラットにならないようにする為の形のとり方及びペン入れの仕方を学ぶ。 [課題(復習)]生きた線を意識し線の強弱の練習(2h)						
4	サブ・モブペン入れ続行。素材として再利用したい場合の描画の仕方も学び、素材登録数を増やしていく。 [課題(復習)]各自素材の蓄積を増やし素材精度も上げておく(2h)						
5	主人公ベタ入れ。基本パターンを学び各自が自分の絵柄に合わせてアレンジをしていく事で人物描画のスタイルを構築していく。 [課題(復習)]各自資料等を用いて描く対象物の構造を理解する(2h)						
6	背景ペン入れ開始。いままで学んだ応用として背景を入れていく。描き起こしだけでなくトレースや素材作成・利用の方法も同時に学ぶ。 [課題(復習)]授業内で学んだ図法をフィードバックし不明な点を各自洗い出す(2h)						
7	背景描画の際の素材作成のコツを学ぶ。時間短縮と活用範囲を広げる事を目的とした素材の使用限界を学び各自素材を増やしていく。 [課題(復習)]授業内容の復習として素材の活用法を各自でフローを確立する(2h)						
8	作成した背景素材の使用法を学ぶ。素材を原稿に貼り付けそれぞれを完成度の高いコマ・ページに仕上げる方法を学び実践する。 [課題(復習)]授業で学んだ内容を元に画面がうるさくならない貼り付けの復習をする(2h)						
9	素材の貼り付けと描き足しのバランスを学ぶ。1つの素材に対して影・汚し等を付ける際、コマ・ページ単位でどこまでの描き足しが必要か実践する事で各自の絵柄に合ったバランスを構築していく。 [課題(復習)]大きな画面で耐えうる描き込みのボーダーラインを検証する(2h)						
10	背景のベタ入れを学ぶ。ここまで描き起こしたりトレースした線画背景に立体感を与える為にベタをいれていく。 [課題(復習)]主としての背景、背景の為の背景の違いを意識し理解する(2h)						
11	背景のベタ入れ続行。背景のオブジェクト単体で入れるベタの量と背景全体及びコマ単位で見た背景でのベタ入れ量の違いを学び各自の作品で実践、締まったページ構成を目指す。 [課題(復習)]ページ全体のベタの量を意識し理解する(2h)						
12	小物のベタ入れ。狭い範囲で立体感を出す為の最小限のベタ面積と入れる箇所を様々な小物のサンプルを使って学ぶ。同時に素材制作時のベタの入れ方も実践する。 [課題(復習)]想像で描かない為に各自資料を入手しバランス良いベタ面積を理解する(2h)						
13	効果について学ぶ。テンプレートで存在する効果線・集中線等の素材を使用せず、各自で素材を作成し使用する事で他作品との差別化を図る方法を学ぶ。 [課題(復習)]背景、小物としての用途に合ったベタ面積を考えながら練習をする(2h)						
14	仕上げについて学ぶ。立体感を与える為のトーンを何処にどれだけの面積貼るべきかを実践を交えて解説。各自の絵柄・作風にあわせて個別指導を行う。 [課題(復習)]授業内容を理解し不用意なトーンを貼らない事を意識してバランスの練習をする(2h)						
15	作品完成。編集部に入稿するための段取りを解説。プロが実際に入稿する手順と方法、使用するツールを学ぶ事で各自が実際に編集社に入稿できるようになる。 [課題(復習)]授業内容の復習としてフローを必ず覚えるまで繰り返す(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できる様にしておく。【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・アワーは金曜4時30分～5時30分まで伊豫研究室にて。

【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39年						
授業内容	シナリオ基礎、情報マンガと、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	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	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（準備）]アイデアの重要性の理解し学修する。(3h)						
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（準備・復習）]キャラクターの描き分けの重要性を理解し学修する。(2h～5h)						
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（準備・復習）]学修内容を理解し、チェック箇所を修正する。(2h～5h)						
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、肉付けていく。 [課題（復習・予習）]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～6h)						
5	シナリオ制作Ⅱ：修正したシナリオの再チェック。 [課題（復習・予習）]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～6h)						
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（復習・予習）]ネームの修正ポイントを理解し学修する。(3h～6h)						
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（復習・予習）]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～6h)						
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（復習・予習）]セリフ、コマ割り、キャラクターの修正。(3h～6h)						
9	下描きⅠ：構図と人物の配置。 [課題（復習・予習）]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。(3h～6h)						
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（復習・予習）]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。(3h～6h)						
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（復習・予習）]描線の強弱の重要性を理解し学修する。(3h～6h)						
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（復習・予習）]背景のペン入れのポイントを理解し学修する。(3h～6h)						
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（復習・予習）]線の強弱に留意して学修する。(3h～6h)						
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（復習・予習）]効果線の描法を反復し学修する。(3h～6h)						
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（復習）]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。(3h～6h)						
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。【この科目で求める望ましい授業外での学修時間：80時間】						
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ましましょう。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・39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	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	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	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（準備・復習）]物語りの立て方とキャラクターデザインを見直し、修正。（2h～5h）						
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（復習・予習）]話し合いを踏まえて、オープニングを見直し、修正を行う。（2h～5h）						
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（復習・予習）]構図とキャラクターのセリフを見直し、修正。（3h～6h）						
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（復習・予習）]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。（3h～6h）						
5	下描き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（復習・予習）]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。（3h～6h）						
6	下描き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（復習・予習）]脇役の表情が魅力的に描かれているかを見直し、修正。（3h～6h）						
7	下描き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（復習・予習）]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～6h）						
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（復習・予習）]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。（3h～6h）						
9	人物ペン入れⅡ：脇役を描く。脇役存在感の重要性を理解し、制作を進める。 [課題（復習・予習）]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。（3h～6h）						
10	人物ペン入れⅢ：キャラクターの細部の描き込み。 [課題（復習・予習）]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。（3h～6h）						
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（復習・予習）]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。（3h～6h）						
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（復習・予習）]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。（3h～6h）						
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（復習・予習）]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。（3h～6h）						
14	仕上げⅠ：ベタ、ホワイト修正。 [課題（復習・予習）]ベタ、ホワイト修正が、丁寧にできているかを見直し、修正。（3h～6h）						
15	仕上げⅡ：スクリーントーン配置。作品の完成。 [課題（復習）]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。（3h～6h）						
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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：80時間】						

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	佐々木 彩乃						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
実務家教員	少女漫画家・10年						
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とします。投稿用原稿用紙にアナログで仕上げしていきます。ページ数は16ページとします。(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となります。授業中は反転授業、問題解決学修とし、制作をすすめる以外にも質問や相談、でき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できる。			◎		
	技能	作品をより少女マンガらしくこだわりを持って描くことができ、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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。手直し下絵完成。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習)]次回までにペン入れし消しゴムをかける。トンを貼る量が多い人はベタ・初付も進める。(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。 [課題(復習)]次回までにベタ・ホワイトを制作する。トンを貼る量が多い人はトーン作業も進める。(3h)						
14	【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。 [課題(復習)]次回までにベタ・ホワイトを制作する。トンを貼る量が多い人はトーン作業も進める。(3h)						
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。 [課題(復習)]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。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：46時間】						

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		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	宮川 友子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年						
授業内容	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	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	推しのロゴを作ろう① [課題(復習)] マンガ絵と文字の使われ方について学び、自分の推しについてオリジナルのロゴを考えスケッチする。(2h)						
2	推しのロゴを作ろう② [課題(復習)] 推しのビジュアルとロゴを組み合わせレイアウトし発表する。(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 [課題(復習)] 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スケッチする。(2h)						
4	学科のtwitterのプロフィール画像と背景画像②描画 [課題(復習)] 絵柄の制作。(2h)						
5	学科のtwitterのプロフィール画像と背景画像③着彩 [課題(復習)] 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)						
6	学科のtwitterのプロフィール画像と背景画像④完成、発表 [課題(復習)] 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)						
7	ショートエッセイマンガ「デ美子の生態」①鑑賞、コンセプト、スケッチ [課題(復習)] この女短での生活について高校生や地域の人に読んでほしい1ページのエッセイマンガについて考えスケッチをする。(2h)						
8	ショートエッセイマンガ「デ美子の生態」②ペン入れ、着彩 [課題(復習)] 効果的な構成について試行錯誤する。(2h)						
9	ショートエッセイマンガ「デ美子の生態」③完成、ギャラリーへの展示準備 [課題(復習)] 作品を完成させ展示の準備をする。(2h)						
10	ショートエッセイマンガ「デ美子の生態」④展示、講評 [課題(復習)] 自分たちで展示をするということを一通り経験する。(2h)						
11	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 [課題(復習)] 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ったらよいかアイデアを出す。(2h)						
12	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 [課題(復習)] 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)						
13	キャラクターで宣伝しよう③キャラクターの着彩 [課題(復習)] キャラクターの作画、着彩。(2h)						
14	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 [課題(復習)] 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)						
15	キャラクターで宣伝しよう⑤プレゼンボード作成、発表 [課題(復習)] ポスターの完成、プリントをし、プレゼンボードを制作。発表、講評。(2h)						
時間外での学修	授業以外でもコンペなどの情報を集め積極的に参加しましょう。【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	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39年、黒田:画家27年、伊豫:マンガ家21年、宮川:デザイナー18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	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。			△		
	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						
	プリプロダクション		20	30	10	-	60
	発表		-	20	-	10	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	50	10	20	100
評価の特記事項	受講態度は学修取組、プリプロダクションと発表の内容等により決定します。						
テキスト							
参考書・教材	なし						
内容							
実施回	授業内容・目標						
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。 [課題(準備)]テーマに必要な資料の調査、収集をする。(3h~6h)						
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。 [課題(復習)]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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(準備・復習)]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。 [課題(復習)]必要な構成の見直し。(3h~6h)						
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(準備・復習)]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~6h)						
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。 [課題(復習)]イメージの強化のために、現在までの流れを復習する。(3h~6h)						
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。 [課題(準備・復習)]発表を念頭に資料を調査、収集する。(3h~6h)						
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。 [課題(準備・復習)]発表のための内容を見直し、準備する。(3h~6h)						
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。 [課題(復習)]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~6h)						
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。 [課題(復習)]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~6h)						
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。 [課題(復習・準備)]検討した結果を反映できるように、各自必要な作業を行う。(3h~6h)						
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。 [課題(復習・準備)]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~6h)						

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。【この科目に求める望ましい授業外での総学修時間：90時間】
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。質問があれば研究室へ来てください。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39年、黒田：画家27年、伊豫：マンガ家21年、宮川：デザイナー18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	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。			◎		
	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						
	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	受講態度は、作品の提出、発表の内容等によって評価します。						
テキスト							
参考書・教材	必要な資料は授業で配付、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。 [課題(予習・準備)]手順に不備があれば見直し、問題解決を図る。(3h~6h)						
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。 [課題(準備・復習)]本作品制作のための資料の調査、収集。(3h~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。 [課題(復習)]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~6h)						
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。 [課題(復習)]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~6h)						
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。 [課題(復習)]全体時間を見直し、完成までの計画を立てる。(3h~6h)						
6	制作Ⅴ：各自の制作プランに合わせて本制作を進める。 [課題(準備)(復習)]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。 [課題(準備)(復習)]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~6h)						
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。 [課題(準備)(復習)]作品の形が整うよう、全体をチェックしていく。(3h~6h)						
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。 [課題(準備)(復習)]細部の表現に留意し、見落としがないか確認する。(3h~6h)						
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。 [課題(復習)]作品の下見会に向け、さらに細部を確認しておく。(3h~6h)						
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) [課題(見直し・復習)]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) [課題(見直し・復習)]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。 [課題(復習・準備)]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。 [課題(復習)]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。 [課題(復習・準備)]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、制作に全てを注ぐ構えで取り組んでください。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：90時間】						

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。 オフィスワーカーは各担当教員の指定の場所と日時です。
-----------------	--

【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ます。			○		
	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>						