

【2S2S101】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	デザイン美術学科必修					
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。					
実務家教員						
授業方法	プリント、映像資料を使用した講義形式の授業					
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	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	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	1 / 3 以上欠席の場合は、筆記試験の受験資格はありません。					
ICT活用	基本的には対面授業のみを考えていますが、場合により、G Suite等を使用した遠隔授業になる可能性もあります。					
課題に対するフィードバック	毎回授業後に提出してもらったコメントペーパーの質問等に次の授業時、解説をします。					
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	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。)					

【2S2S102】 ビジュアルリテラシー論		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	デザイン美術学科必修						
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す。						
実務家教員	グラフィックデザイナー 29年・画家 28年						
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。授業内容によっては、GsuiteによるICTを活用した遠隔授業や課題提出、そのフィードバックなども双方向で行います。						
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。			△		
	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		50	-	-	-	50
	レポート・小テスト		20	10	-	10	40
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		70	10	-	20	100
評価の特記事項	評価は、主に筆記試験、小テスト、レポートにおいて行います。未受験、未提出課題は、評価対象外となります。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
ICT活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、レポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	色とは：色の役割について [課題(復習)]色の役割について、復習する(3h)						
2	色の心理的効果 [課題(復習)]色の心理的効果を理解する(4h)						
3	連想と象徴 [課題(復習)]連想と象徴について復習し、課題を完成させる(5h)						
4	色を表す [課題(復習)]色を表す方法を理解する(4h)						
5	カラーオーダーシステム・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	色の組み合わせ [課題(復習)]色の組み合わせを理解する(4h)						
7	色彩調和論 [課題(復習)]色彩調和論の復習(3h)						
8	光とは [課題(復習)]光についてレポートにまとめる(3h)						
9	自然現象に見る色彩 [課題(復習)]自然現象に見る色彩についてレポートにまとめる(4h)						
10	光源の種類 [課題(復習)]光源の種類についてレポートにまとめる(4h)						
11	眼、脳の構造とはたらき。ここまでの復習と理解度テスト。 [課題(復習)]眼、脳の構造とはたらきについてレポートにまとめる(3h)						
12	色覚の多様性 [課題(復習)]色覚の多様性についてレポートにまとめる(3h)						
13	色の見え方について。 [課題(復習)]理解不足部分の復習と基礎知識の確認(5h)						
14	色の測定。 [課題(復習)]学んだ内容の復習(4h)						
15	色の再現 [課題(復習)]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。						

【2S6B102】CG概論		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	長久保 光弘						
資格・制限等	全コース選択必修						
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。 【ゲーム・アニメ・映像・写真・デザイン・CG系統、CGクリエイター検定】						
実務家教員							
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理解している。			△		
	思考・判断・表現	絵コンテを読み取ることができる。 知識を制作へ応用できる。			◎		
	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	参加型の教材に取り組み、理解を深めることができる。			◎		
	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						
	小テスト		10	10	20	10	50
	課題提出		-	20	-	-	20
	学修意欲		-	-	-	30	30
	合計(点)		10	30	20	40	100
評価の特記事項	学修意欲「参加型の学修を評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	「G Suite」による連絡。						
課題に対するフィードバック	「CGクリエイター検定」解説。						
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 2020』」 (参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	CGの用例を考える(3Dプリンターと3Dスキャナーを使い、物体転送)。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。ゲーム、アニメ、映画、それぞれの3DCGの違い(教材視聴)。「トゥーン、フォトリアル、フィジカルベースド、リアルタイムCG」※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	CGの工程を知る。仕事内容を知る。美術系進路(クリエイター・デザイナー・アーティスト)適性(ゼネラリスト・スペシャリスト)表現特徴(3DCG・2DCG)職種例「3DCGモデラー(ゲームキャラクター、背景、アニメキャラクター等)、リガー、CGアニメーター、マットペインター、UIデザイナー、制作進行、コンポジター」 [課題(復習)] 好きな作品(ゲーム、アニメ、CG)の制作会社ホームページを見て採用を知る。(8h)						
3	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)						
4	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)						
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」(16h)						
7	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)						
8	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) デジタル画像の特徴を知る。 [課題(復習)] テキスト参考「ベクター、ビットマップ、標本化、量子化」(1h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
9	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)
10	3DCGの特長を知る。 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」(1h)
11	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、ファーン）」「マッピング（テクスチャ、ノーマル）」(1h)
12	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) 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）」(1h)
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」「著作財産権、著作者人格権、無方式主義」(1h)
14	「CGクリエイター検定」解説。 [課題(復習)] 「教科書、専門用語キーワード」(2h) [課題(復習)] 「CGクリエイター検定ベーシック（過去問題）」(2h) 推奨課題(検定準備)「検定問題の分かりにくい箇所を挙げる」 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)
15	「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）」(6h) 推奨課題(検定準備)「検定問題の分かりにくい箇所を挙げる」 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)
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、写真、CM、キャラクター、CG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。

【2S6B103】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	全コース選択必修						
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。						
実務家教員							
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。授業内容によっては、GsuiteによるICTを活用した遠隔授業や課題提出、そのフィードバックなども双方向で行います。						
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	評価は、主に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、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。						
ICT活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、課題やレポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	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)						
2	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)						
3	プリプロダクション 絵コンテ演習：絵コンテ作画を通じて、映像設計について考察する。 [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、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)						
6	照明 照明の役割、色彩 ～照度と色彩～、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)						
7	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)						
8	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)						
9	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)						
10	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)						
11	アニメーション作品 ジャパニメーションについて [課題(復習)]学修した内容について、考察する(4h)						
12	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)						
13	アニメーション製作工程 プリプロダクション、プロダクション、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)						
14	アニメーション作品 3DCGアニメーションの歴史について [課題(復習)]学修した内容について、考察する(4h)						
15	アニメーション作品 アートアニメーションについて [課題(復習)]学修した内容について、考察する(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。						

【2S5S101】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						
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。						
実務家教員							
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及び質疑応答を行うなど、能動的な学び（アクティブラーニング）も行う。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						
	プレゼンテーション		20	15	10	5	50
	コメントシート		-	10	5	5	20
	期末試験（論述試験）		10	5	5	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		30	30	20	20	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、配布資料等の持ち込みも許可する。毎講義、コメントシートを提出してもらうが、その内容に基づいて次の講義で疑問点に回答するなどフィードバックを行う。						
ICT活用	原則対面授業です。状況により、適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	プレゼンテーションは一人ずつ秀逸な点、改善点などを伝え、フィードバックを行う。期末試験も試験後に講評を行う。						
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	マンガ同人誌やおたく、マンガを取り巻く社会の変化について学修する。同人誌やおたく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	マンガとグローバル化 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なるだけでなく、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。オフィスワーカーは非常勤講師控室で各回授業終了後1時間です。

【2S6S101】メディア概論		デジタル美術学科		1年通年			
		2単位	選択必修	講義	30時間		
教員	川村 順一						
資格・制限等	全コース選択必修						
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習得する授業です。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出来、コンテンツの制作技術も習得します。						
実務家教員	大手出版社編集者、著名劇団の舞台美術制作、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。尚、実務家を教員で招く関係上、開講日時は、その都度事前に連絡します。						
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、それがどのように生活に浸透し、将来はどの様に活かされているのかを知らずして考える力を養い、自ら企画制作することが出来る。			○		
	技能	授業を通じて配布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出来る。			△		
	関心・意欲・態度	ゲームに象徴される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、エンターテインメントに限らず広く他の産業でどの様に活用出来るのか予測し意欲的に制作を行うことが出来る。			◎		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	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	自己評価は学習成果に対する自己の評価で、受講態度は学習の取り組み・発表・レポートなどの提出等の状況とする。						
I C T活用	基本的に「GSuite」を使用して行うこととします。						
課題に対するフィードバック	各講義及び実習時に、担当講師及びサポート教員により行うこととする。						
テキスト	『特に無し』※書籍は基本的にありません。						
参考書・教材	各講義毎に必要な資料や素材を配布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	講義内容：メディアとコンテンツについて、メディアとは何か？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とホ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解説します。 「課題（復習）」（2h） 目標：インタラクティブコンテンツとして代表的なゲームの歴史を理解する。						
2	講義内容：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解説します。 「課題（復習）」（2h） 目標：インタラクティブコンテンツとしてのゲームの特性を理解する。						
3	講義内容：ゲームメディアの役割と歴史Ⅰ 著名なゲーム雑誌の編集長の経歴を持つ講師が、メディア側に人間として、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。 「課題（予習・復習）」（4h） 目標：ゲームなどのコンテンツとメディアなどとの役割を理解する。						
4	講義内容：ゲームエンターテインメントにおける企業の取り組みについて、IPなどの活用を中心に解説します。 「課題（予習・復習）」（4h） 目標：ゲームやアニメのキャラクターなどのIP（知的財産）の活用について理解する。						
5	講義内容：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？大手ゲーム会社で数々のテーマパークの企画を担当した講師が、その発想法や運営の仕組みを解説します。 「課題（予習・復習）」（4h） 目標：空間イベント型エンターテインメントの企画や運営について理解する。						
6	講義内容：エンターテインメントビジネスⅡ：空間型エンターテインメントビジネスとは何か？大手ゲーム会社で数々のテーマパークの企画を担当した講師が、その発想法や運営の仕組みを解説します。 「課題（予習・復習）」（4h） 目標：空間イベント型エンターテインメントの企画や運営について理解する。						
7	講義内容：ゲームサウンド制作実践Ⅰ：著名ビデオゲームなど数々のゲームソフトの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、きめ細かな解説を行います。 「課題（予習・復習）」（4h） 目標：ゲームミュージックや効果音について、その役割や開発手順について理解する。						
8	講義内容：ゲームサウンド制作実践Ⅱ：著名ビデオゲームなど数々のゲームソフトの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、きめ細かな解説を行います。 「課題（予習・復習）」（4h） 目標：ゲームミュージックや効果音について、その役割や開発手順について理解する。						

内容	
実施回	授業内容・目標
9	<p>講義内容：イベントプロデュース実践論Ⅰ：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、及び、イベント制作起点によっ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。</p> <p>「課題（予習・復習）」（3 h）</p> <p>目標：コンテンツ製品を含め、それらを”売る”ためには、様々な広報活動としてのイベントがある。イベントの企画や仕掛け方を理解する。</p>
10	<p>講義内容：0から1を作るアートの描き方Ⅰ：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論。</p> <p>「課題（予習・復習）」（4 h）</p> <p>目標：大手ゲーム会社におけるゲームキャラクターの開発手法を理解する。</p>
11	<p>講義内容：0から1を作るアートの描き方Ⅱ：“妄想力”について。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。</p> <p>「課題（予習・復習）」（4 h）</p> <p>目標：大手ゲーム会社におけるゲームキャラクターの開発手法を理解する。</p>
12	<p>講義内容：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：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。</p> <p>「課題（予習・復習）」（4 h）</p> <p>目標：インタクティブコンテンツとしてのゲームの”要”となるキャラクターモーションの作り方を理解する。</p>
13	<p>講義内容：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：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。</p> <p>「課題（予習・復習）」（4 h）</p> <p>目標：インタクティブコンテンツとしてのゲームの”要”となるキャラクターモーションの作り方を理解する。</p>
14	<p>講義内容：コミックマンガ市場の現状：コミックマンガの聖地と知られる秋葉原。その誕生秘話を現状を踏まえて解説する。</p> <p>「課題（予習・復習）」（3 h）</p> <p>目標：どのような作風や作品がヒットへと繋がるのか、講師のビジネス経験を通して理解すること。</p>
15	<p>講義内容：まとめとして、質疑応答を加えながら、メディアコンテンツに関する最新的话题を解説します。</p> <p>「課題（予習・復習）」（3 h）</p> <p>目標：これまでの授業を通じて体験的に得た知識を確認することで更に理解を深める。</p>
時間外での学修	<p>授業学んだことは常に復習し習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。</p> <p>【この科目で望ましい授業外での総学習時間：53時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>他大学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習得して下さい。</p> <p>【オフィスアワーは授業の前後（あるいは授業終了後）に教室で行います】</p>

【2S3B201】 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・三宅 佑佳						
資格・制限等	デザイン美術学科 表現基礎教育選択必修						
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。						
実務家教員	黒田：画家 28年						
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。 この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。 授業内容によっては、GsuiteによるICTを活用した遠隔授業や課題提出、そのフィードバックなども双方向で行います。						
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		-	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。						
ICT活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。 フィードバックとして、課題やレポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
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 「円柱のデッサン 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 「静物(2点程)の構成画を描く 1/2」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
7	質感を捉える 「静物(2点程)の構成画を描く 2/2」 講評 [課題(復習)「2点の静物構成画を描く」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(3h)]						
8	位置関係(パース)を捉える 「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)]						
9	位置関係(空間)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)]						
10	量感を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く 3/3」 講評 [課題(復習)「3点の静物構成画を描く」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(3h)]						
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)「細密画」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(3h)]						
13	モチーフ組、構成、構図を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く2 1/3」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
14	位置関係を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く2 2/3」 講評 [課題(復習)学んだ内容の考察(3h)]						
15	自分で課題を決め、制作してみる 「静物(3点程)の構成画を描く2 3/3」 講評 [課題(復習)「静物(3点程)の構成画を描く2」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。						

【2S3S204】 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	山田 純二						
資格・制限等	デザイン美術学科 表現基礎教育選択必修						
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」の修得を描画基礎に続き、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。						
実務家教員	絵画造形教室経営 20年						
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。						
I C T活用	適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	随時授業内で行います。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
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。 【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、気軽に聞きに来てください。尚、オフィスアワーは講義終了後教室で行います。						

【2S3B202】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	デザイン美術学科 表現基礎教育選択必修						
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。また裸婦だけでなく、学生をモデルとした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、2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。						
実務家教員	漫画家40年						
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。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、G Suiteによる遠隔授業他、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	複雑な形、動き、繋がり等、人体の持っている機能、要素を理解する。			○		
	思考・判断・表現	人体の形、プロポーション、バランスなど捉えて描写できる。			◎		
	技能	モデルの肌質、魅力的な線を作品に表現できる。決まった時間の中で形を瞬時に捉え、完成度の強弱を見極める力を持つことができる。			◎		
	関心・意欲・態度	人体のさまざまな形の変化に興味を持ち、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						
	作品		10	20	40	-	70
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	30	40	10	100
評価の特記事項	受講態度は作品・レポート等で評価します。						
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メール等で質問を受け付け、返答します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の復習について、次回授業でコメントします。						
テキスト	なし。						
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と20分の裸婦クロッキー：重心、全身の流れなど、クロッキーの目的について。画面に対する人物サイズと、プロポーションについて指導。 [課題（復習）]：画面に対するサイズについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。（1h～2h）						
2	描く際のポイントについての説明と20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。クロッキーを描く際の留意点（首から肩、肩から腕、胸から腰へつながる線の出入り）について。 [課題（復習）]：上記留意点を踏まえ、学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。（1h～2h）						
3	描く際のポイントについての説明と20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。学生をモデルとした着衣クロッキー。着衣モデルにおいても、身体のラインの自然な流れを意識して描くことを心掛ける。 [課題（復習）]：身体のラインの流れ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分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。前回の着衣から裸婦に戻ることで、改めて体の流れを確認し、描写する。 [課題（復習）]：身体のラインの流れ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分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。学生をモデルとした着衣クロッキー。着衣モデルの重心、全身バランスを意識して描く。 [課題（復習）]：重心、全身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）						
6	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。重心、全身バランスを意識して描く。 [課題（復習）]：重心、全身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）						
7	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。学生をモデルとした着衣クロッキー。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題（復習）]：描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。（1h～2h）						
8	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題（復習）]：描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。（1h～2h）						
9	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。学生をモデルとした着衣クロッキー。全体の形を、素早く的確に捉える。 [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）						
10	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。全体の形を、素早く的確に捉える。 [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分間の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消（PBL）。生き生きとした線で描くことに留意する。 [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	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、描き方の違いを体感する。 [課題（復習）]：描き方の違いについて考察した内容を、レポートにまとめる。（1h～2h）						
13	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、見るべきポイントを知る。 [課題（復習）]：見るべきポイントについて再考した内容を、レポートにまとめる。（1h～2h）						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、2分、1分、それぞれの時間での、描き方の違いを体感する。 [課題（復習）]：描き方の違いについて学んだ内容を復習し、まとめる。（1h～2h）
15	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの作品を制作する。 [課題（総括）]：クロッキー作品を制作する上で、授業全体通して学んだ内容を、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。

【2S4B202】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	デザイン美術学科 ビジネス基礎教育選択必修						
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んずる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プロフィシエンシー検定）資格取得を目指す。						
実務家教員	Web制作 広告関連法人 12年						
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。			△		
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	試験に合格した場合は、大幅に加点する。						
ICT活用	適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	個別の課題を明確にするために、話し合いを中心に行います。						
テキスト							
参考書・教材	オンラインテキストを使います。						
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（様々な関数などを学ぶ） [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す。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。						

【2G4B203】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	選択必修	演習	30時間		
教員	黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘						
資格・制限等	デザイン美術学科 ビジネス基礎教育選択必修						
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。						
実務家教員	黒田:グラフィックデザイナー29年・画家28年、伊豫:商業誌出版社でのマンガ連載及び掲載20年						
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習を行います。						
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	評価は、主に作品と業界業種調査書、ポートフォリオにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、課題は、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。						
ICT活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、課題にコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	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、職種の調査 [課題(復習)]:学んだ内容を復習しまとめる。(1.5h)						
3	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)						
4	業界研究 求められる人材像についてまとめ、作品準備 1/2 [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、作品準備 2/2 [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、オフィスアワーは授業後、教室内で行います。						

【2S4B101】ビジネス情報論		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択必修	講義	30時間	
教員	中村 親也					
資格・制限等	デザイン美術学科 ビジネス基礎教育選択必修					
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、自身で解決できる力を獲得します。また、見積りものの作り方や契約書の作り方も学びます。					
実務家教員	Web制作 広告関連法人 12年					
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。			○	
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						
ICT活用	適宜Gsuiteを活用します。					
課題に対するフィードバック	個別の課題を明確にするために、話し合いを中心に行います。					
テキスト						
参考書・教材	特にありません。授業内で、適宜配付します。					
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りものの作り方） [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。					

【2S4A104】 ビジネスモデル論		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択必修	講義	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	デザイン美術学科 ビジネス基礎教育選択必修 1年						
授業内容	技術革新によるビジネスモデルは様々に変化しています。人々の思いやりの心を包括した社会貢献システムとなるビジネスモデルの理解と知識習得を目指します。						
実務家教員							
授業方法	外部講師を招き、講義を中心として、授業を展開していきます。授業内容によっては、G Suiteによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出とそのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	ビジネスモデル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	ビジネスモデルを修得し、目的に合わせて、効果的な就活計画及び研究計画の提案ができる。			◎		
	技能	講義で学んだ、ビジネスモデルに関する現状の課題などの指摘や説明ができる。			△		
	関心・意欲・態度	ビジネスモデル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						
	レポート		30	10	-	-	40
	課題作品（ポートフォリオ案）		-	40	10	-	50
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	50	10	10	100
評価の特記事項	評価は、主にレポート、課題作品において行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、レポート、課題作品は、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。						
ICT活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、課題やレポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ビジネスモデル概論 ビジネスモデルの学びについて考察する。 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)						
2	職業人講和（金融）金融業の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
3	調査 前回の講和を参考に金融業について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(4h)						
4	職業人講和（製造）電子機器の設計・製作、電子部品検査の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
5	調査 前回の講和を参考に製造業（電子機器の設計）について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(4h)						
6	職業人講和（保険）保険販売の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
7	調査 前回の講和を参考に保険業について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(4h)						
8	職業人講和（製造）精密機械部品加工の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
9	調査 前回の講和を参考に精密機械部品加工について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(4h)						
10	職業人講和（総合小売）総合小売業の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
11	調査 前回の講和を参考に総合小売業について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(4h)						
12	職業人講和（製造）システムソフトウェア開発の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
13	調査 前回の講和を参考にシステムソフトウェア開発について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(4h)						
14	職業人講和（サービス）遊技機の開発・製造の仕事について [外部講師] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)						
15	調査 前回の講和を参考に遊技機の開発について調べ、業界業種調査書を作成する。。 [課題]：業界業種調査書を作成する。(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、オフィスパワーは毎週火曜日の16：20から17：30です。						

【2G5B201】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	全コース選択必修					
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り課題を通して使い方を覚えていきます。					
実務家教員	イラストレーター 8年					
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。					
ICT活用	適宜Gsuiteを活用します。					
課題に対するフィードバック	授業時間外の課題については次回以降の授業で確認し講評します。					
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るか確認。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く練習をする。(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)]モチーフの触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。					

【2G5B202】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					
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」を体感しゲームやアニメのCG作りが身近になります。 【ゲーム・アニメCG系統、初歩】					
実務家教員						
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」につながる、キャラクター作りの入り口です。 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	キャラクターCGが原画どおりに表現されている。背景、振付、演出が優れている。			◎	
	技能	キャラクターや風景の立体的な造形、着色、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	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	課題提出	30	30	10	-	70
	学修意欲	-	-	-	30	30
	合計(点)	30	30	10	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。					
ICT活用	通信端末（スマートフォン、パソコン等）による教材学修。 「G Suite」による連絡。					
課題に対するフィードバック	制作の特徴別に解説。画面を共有し、事例と対処法を全員で共有。					
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (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」「CG背景美術」「CGワーク」)					
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html 「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 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キャラクターを作る(原画の準備)】 作りたいキャラクターの正面と横の原画準備(原画をもとに、15週でCGキャラクターを作る)。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第1回 そっくりにする(形の初歩)】 例、チョコレートを、そっくりにする。実物をよく見て、特徴をみつける。「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 CGキャラクターを作る(原画に近づける)】 原作、原画を立体化する。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第2回 そっくりにする(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 CGキャラクターを作る(立体感のつかみ方)】 視点を徐々に変えながら、立体感をつかむ練習。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第1回 ゲームキャラクターアニメーション①】 キャラクターに振付(キャラクターが何かをする様子)。					
4	【第4回 CGキャラクターを作る(モデリング①)】 原画に似せながら、面を折り曲げる。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第2回 ゲームキャラクターアニメーション②】 キャラクターに振付(前週の続きを作る)。					
5	【第5回 CGキャラクターを作る(モデリング②)】 原画に沿った、適切な立体面の並びを作る。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第3回 ゲームキャラクターアニメーション③】 キャラクターに振付(制作画面を共有、ブラッシュアップを全員で共有)。					
6	【第6回 CGキャラクターを作る(モデリング③)】 原作や原画へキャラクター印象を似せる。 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)]通信端末による教材学修。(2h)					
7	【第7回 CGキャラクターを作る(着色準備)】 着色準備(立体へ色塗りの方法を学修、形の修正)。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
8	【第8回 CGキャラクターを作る（ゲーム彩色、アニメ彩色）】 ゲーム、アニメの彩色例を試行。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h)
9	【第9回 CGキャラクターを作る（彩色）】 キャラクターの彩色。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h)
10	【第10回 CGキャラクターを作る（動き①）】 キャラクター振付の関節作り。骨と皮膚の接着（2週かけて作る）。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h)
11	【第11回 CGキャラクターを作る（動き②）】 キャラクター振付の関節作り。骨と皮膚の接着（2週かけて作る）。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第1回 風景を作る（植物や岩を立体的に配置する①）】 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」などを、自然物や人工物の、置き方や組み合わせを考え、想像が膨らむように風景を作る。
12	【第12回 CGキャラクターを作る（演出）】 キャラクター振付、ライティング（キャラクターに照明のあて方を学ぶ）。 [課題(復習)]通信端末による教材学修。(2h) 【第2回 風景を作る（植物や岩を立体的に配置する②）】 3Dスキャンの木、草、岩、石積を用い、印象的場面を考え、配置の調整を行う。
13	【第13回 CGキャラクターを作る（ブラッシュアップ①）】 各自の制作画面を共有（以後各週に分けて行う）、ブラッシュアップ考察、全員で共有。 [課題(復習)]制作。(2h) 【第3回 風景を作る（演出①）】 日差しや天候、夕暮れ、霧や雨あがり、架空の風景を演出する。
14	【第14回 CGキャラクターを作る（ブラッシュアップ②）】 各自の制作画面を共有、ブラッシュアップ考察、全員で共有。 [課題(復習)]制作。(2h) 【第4回 風景を作る（演出②）】 美しい画像に仕上げ（自動で描画される）工程を学ぶ。
15	【第15回 CGキャラクターを作る（ブラッシュアップ③）】 各自の制作画面を共有、ブラッシュアップ考察、全員で共有。 [課題(復習)]制作。(2h)
時間外での学修	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、時間外での学修（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】
受講学生へのメッセージ	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。

【2G5S203】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					
授業内容	原作や原画を元に、CGキャラクターを作ります。原画のキャラクター「らしさ」をゲーム、アニメのキャラクターとして作り上げます。観察から、「そっくり」の糸口を見つけ制作します。顔を作ることから始め、全身、そして動かし振付して、キャラクター表情作りへつなげます。制作会社が使用しているソフト、Mayaを用いてキャラクター作りを進めます。 【ゲーム・アニメCG系統、就活】					
実務家教員						
授業方法	各回、新しい知識を得ることで、CGキャラクター作りが進みます。はじめは、姿のデザインに必要な知識を得て、皮膚の作り方、髪を作り方へと進みます。顔を作るスキルを身に付けながら、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。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	CGキャラクターの、立体、動く、特徴をふまえた制作ができる。			○	
	思考・判断・表現	原画にそっくりな、CGキャラクターを制作できる。			◎	
	技能	CGでキャラクターを作ることができる。			△	
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。積極的に制作を進める。			◎	
	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					
	課題提出	20	40	-	20	80
	学修意欲	-	-	10	10	20
	合計(点)	20	40	10	30	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。					
ICT活用	クラウドサーバーや学内LAN等を使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。「G Suite」による連絡。					
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。					
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (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」「CG背景美術」「CGワーク」)					
参考書・教材	「スカルプターのための美術解剖学」株式会社ボーンデジタル発行 「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(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を作る。顔の下地作り(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)					
2	【第2回 CGキャラクター作り(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)。 「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」「表情筋、各部収縮を意識した造形」「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、492ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)					
3	【第3回 CGキャラクター作り(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(多くの人物写真も参考に、顔を立体的につかむ)。 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)					
4	【第4回 CGキャラクター作り(鼻と口、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。 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の形を作る。 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、501ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)					
5	【第5回 CGキャラクター作り(額、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)。 上下や左右に、ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 各部の大きさバランスを調整。 【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)					
6	【第6回 CGキャラクター作り(修正)】 色を塗る準備(UVマッピング)。修正(二重表面や多角形)。 【課題(復習)】修正。(2h)					
7	【第7回 CGキャラクター作り(彩色)】 ゲーム、アニメの彩色、ライティングを学修。 【課題(復習)】目の質感作り。(2h)					
8	【第8回 CGキャラクター作り(目、顔、皮膚)】 皮膚を描く専用ブラシや、写真を使用し、皮膚を作る。または単色(セルルック)で彩色。 【課題(復習)】皮膚の質感作り。(2h)					
9	【第9回 CGキャラクター作り(肌、唇の質感作り)】 しわ、つや、透明感を作る。または単色(セルルック)で彩色。 【課題(復習)】しわ、つや、透明感など、皮膚の質感作り。(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
10	【第10回 CGキャラクター作り（髪型を作る）】 髪型を作る。ゲーム、アニメ、ムービー、各特徴をつかむ。 [課題(復習)]髪型を作る。(2~30h)
11	【第11回 CGキャラクター作り（まつ毛、目元を作る）】 まつ毛、目元を繊細に造形。 [課題(復習)]まつ毛、目元を作る。(2~4h)
12	【第12回 CGキャラクター作り（全身を作る）】 顔と体の接続。頭部、胴体のプロポーション調整。全身の皮膚作り。 (体は放課後制作、または、サンプルを使用) [課題(復習)]顔の皮膚とつながる、全身の皮膚、質感作り。(1h)
13	【第13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、全身の関節を作る。 [課題(復習)]関節を曲げ、口を開閉、骨と皮膚の接着度調整(2h)
14	【第14回 CGキャラクター作り（皮膚作り）】 関節の曲がりに応じ、皮膚の連動や収縮を作る。 [課題(復習)]関節を曲げ、口を開閉、骨と皮膚の接着度調整(3h)
15	【第15回 CGキャラクター作り（衣装作り）】 衣装作例、衣装制作ツールの工程を学ぶ。 [課題(復習)]キャラクターの特徴に応じ使用(2h)
時間外での学修	キャラクター作り段階ごとの課題を、次回までに作り、授業でその次の工程を学びます。 制作力を上げるため、更にキャラクター全身制作（テキスト480~496ページ参考）お勧めです。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30から60時間】
受講学生へのメッセージ	作品を良くするには、初回からの放課後制作が効果的です。 「調べ、考え、作る」自主的な取り組みは、就職活動で重視されます。 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、またはE104研究室です。

【2D5B202】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	全コース選択必修						
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。						
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年						
授業方法	制作演習を主にし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			△		
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(予習・復習課題)		10	-	10	-	20
	課題(試験課題)		10	30	20	-	60
	受講態度		10	-	-	10	20
	合計(点)		30	30	30	10	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。						
I C T活用	G Suiteを使用し資料の配布、課題提出、質問・返答を行う場合がある。						
課題に対するフィードバック	各課題の最終日に講習会を行う						
テキスト	『伝わるデザインの授業 一生使える8つの力が身につく』武田英志 翔泳社(1,980円)ISBN:4798161004						
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)や事例を採る(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(2h)						
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(2h)						
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(2h)						
5	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(2h)						
6	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フォトレタッチの復習と練習問題への挑戦(2h)						
7	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)						
8	Illustratorをデザインワークの中で使用する際に必要な印刷やデザインの基礎知識を学修。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(2h)						
9	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(2h)						
10	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(2h)						
11	アイデアスケッチをもとにデザインの精度を上げる(ブラッシュアップ)していきます。デザインの細部まで決める事が出来たらIllustratorを用いて図形データ化(トレース)していきます。 [課題(復習)]ロゴデザインのトレース(2h)						
12	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(2h)						
13	名刺に入れるイラスト、写真、パターンなど名刺を渡すだけ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(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
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(2h)
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。発表・講評会。 [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(2h)
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：30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ために、可能であればノートパソコンを購入しAdobeのCreativeCloudの導入をオススメします。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。

【2D5B203】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選択必修						
授業内容	前期で学んだコンピュータ、ソフトの取り扱い、デザインに関する初歩的な知識をふまえ、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考え作り学ぶ。						
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年						
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とはどのようなものか、商品またはサービスを伝えるサイトのトップページがどのようなものか、またそれらに必要な要素を知ることができる。	◎				
	思考・判断・表現	それぞれの課題においてのクライアントの要望を想定し、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と共通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。	○				
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以上の欠席は単位を与えません。						
I C T活用	G Suiteを使用し資料の配布、課題提出、質問・返答を行う場合がある。						
課題に対するフィードバック	各課題の最終日に講習会を行う						
テキスト							
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、既存のものとの鑑賞、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ロゴについて(タイポグラフィ、文字詰めなど) [課題(復習)] 文字はデザインで一番大切な要素と言えます。文字で魅力的に表現することについて調べたり集めたりしよう。(2h)						
3	学校グッズを作ろう③ペンの名入れについて(サイズ、余白) [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の工夫する。(2h)						
4	学校グッズを作ろう④スマホまたはデスクトップにおける壁紙カレンダー [課題(復習)] カレンダーの様々な形式や表現、文字の工夫、画面の解像度について知る。(2h)						
5	学校グッズを作ろう⑤スマホまたはデスクトップにおける壁紙カレンダー アイデアスケッチ [課題(復習)] 学校と季節を表すビジュアル表現を探る。(2h)						
6	学校グッズを作ろう⑥スマホまたはデスクトップにおける壁紙カレンダー アイデアスケッチを元に制作。玉や余白、イラストレーションの完成を目指す [課題(復習)] イラストレーションやタイポグラフィを組み合わせ季節を表現しよう。(2h)						
7	学校グッズを作ろう⑦完成したもののプレゼンの準備 [課題(復習)] プレゼンボード、ポートフォリオの完成(2h)						
8	学校グッズを作ろう⑧発表・講習会 ウェブデザイン①昨今の様々なウェブデザインを鑑賞し、動向について考察する。 [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。(1h) SNSやゲームだけでなく、企業やECサイトはどのようなものがあるか調べる。(1h)						
9	ウェブデザイン②架空の商店について、そのロゴやイメージカラーなどコンセプト、ブランディング要素を設定する。 [課題(復習)] その商店の具体的なイメージをすることが大切。日常生活のなかにヒントがたくさんあるので見つけよう。(2h)						
10	ウェブデザイン③サイトのトップページのデザインについてワイヤーフレームのアイデアスケッチをする。 [課題(復習)] メリハリのある1ページもののトップページのあり方について自分なりに良いと思う資料を収集しておく。(2h)						
11	ウェブデザイン④ロゴや写真の素材を制作・準備する。 [課題(復習)] イメージする商店の要求を叶えるデザインはどのようにしたらよいか考えよう。(2h)						
12	ウェブデザイン⑤ロゴや写真の素材を制作・準備の続き。 [課題(復習)] 地味な作業もひとつひとつ、全体を作っていくための大切な部品です。細部まで気を配ろう。(2h)						
13	ウェブデザイン⑥ワイヤーフレームに素材を当てはめていきながら、サイズ感などを確かめる。必要に応じて修正していく。 [課題(復習)] 想像したイメージと制作物が一致していくよう、知識と情報の収集、毎日手を動かすことを続けよう。(2h)						
14	ウェブデザイン⑦デザインを完成させブラウザで表示してみる。 [課題(復習)] 他のブランドサイトと見比べ、工夫できる所などはどこなのか考察し、完成度を高めていこう。(2h)						
15	ウェブデザイン⑧発表・講習会 [課題(復習)] 時間までに完成させること、人に説明すること、人の話を聞くことなど、すべて社会に出る時に必要な練習です。興味を持って臨みましょう。(2h)						

時間外での学修	普段から身近にあるよい印刷物、よいサイトなどを、実物や写真、Pinterest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たくさんのデザインされたものにもっと目を向けましょう。そしてその“良さ”はどこからそう思うのか考えてみましょう。 オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16：20～18：00です。

【2D5B205】DTP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必修/マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修						
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。また作業の管理能力(タスクマネージメント)も一緒に身につけていきます。						
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー/23年、デザイン講師/19年						
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	人とのコミュニケーションや行動力でアイデアの知見を高める			△		
	思考・判断・表現	ターゲットやペルソナを意識してデザインを創造し、どんな表現をすればいいかの判断力と発想力を高める			◎		
	技能	創造を形にするためにソフトスキルの向上は限りなく上を目指し表現の引き出しを今の時期に1つでも多く作る			◎		
	関心・意欲・態度	プロの技術との差を埋めるために果敢に挑戦していくのがこの時期です。貪欲に自信の成長をするためデザインへの興味・関心を高める			○		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題(授業課題)		4	7	8	5	24
	課題(試験課題)		6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)		2	8	8	3	21
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		12	32	31	25	100	
評価の特記事項	3分の2超の出席、授業内課題と作品提出を単位認定の最低条件とする。						
ICT活用	原則対面授業です。状況により、適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	随時授業内で行う。						
テキスト	『なし』						
参考書・教材	授業内で使用するデータは適宜配布します。ダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	DTPの基礎となる専門用語と専門知識を座学で学習。パソコンを使った実習、実演を行い道具の使い方なども学習する。 [課題(復習)]DTPの基礎知識の復習(0.5h)						
2	地域の名産品を使ったお土産を想定し商品パッケージのデザイン。オリエンテーションでプロジェクトの課題と目標を理解し、まずはパッケージのラフスケッチ起案から行う。 [課題(準備)]パッケージのラフスケッチ(2h)						
3	ラフスケッチを共有しアイデアイメージをブラッシュアップ。パッケージのテンプレートにデザインデータをレイアウトしていく。 [課題(準備)]パッケージフロント面の商品ロゴ、メインビジュアル準備(2h)						
4	パッケージのメインビジュアルとなるフロント面を制作、一度デザインをディレクター役の講師がチェックし、ブラッシュアップ。 [課題(準備)]パッケージの完成(3h)						
5	出来上がったパッケージをプレゼンテーション。 [課題(準備)]プレゼン後のブラッシュアップ(1h)						
6	イベントの魅力伝えるフライヤーを制作。伝えたい情報が多いの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(準備)]アイデアスケッチの作成、ガントチャートの準備(2h)						
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(準備)]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(準備)]メインビジュアルの制作/ベース制作(1h)						
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(準備)]メインビジュアルの制作/ビジュアルメイク(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(準備)]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(準備)]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(準備)]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(準備)]レイアウト作業/デザインワーク(3h)						
14	メインビジュアルや写真・イラスト素材、文字原稿が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(準備)]レイアウト作業/ブラッシュアップ(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(準備)]最終ブラッシュアップ(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。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。

【2S6B212】 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						
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、教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。						
実務家教員	建築設計業務・21年						
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。毎週配付する様々な図形、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。						
I C T活用	原則対面授業です。状況により、適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	フィードバックとして小テスト（理解度確認テスト）を次回授業で解答の解説を行い、各自に返却します。						
テキスト	ありません。						
参考書・教材	必要参考資料、課題プリントは毎回配付します。						
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。 各コマンドの使用法（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、曲線を使った図形を作図(2h)						
5	各コマンドの使用法（分割コマンド・面取りコマンド・中心点コマンド）を習得する。 [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・要望等があれば来て下さい。						

【2I5B202】 デジタルコミック基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	伊豫 治好						
資格・制限等	特になし						
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修得、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。						
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に作品制作のフローを構築する。			○		
	関心・意欲・態度	商業誌レベルの漫画制作の為に必要な思考・理論・技術・ワークフローを理解することで各自の実力の底上げが出来る。			◎		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		15	5	10	5	35
	課題進行度		5	5	-	5	15
	作品評価		10	10	5	10	35
	受講態度		-	-	-	15	15
	合計(点)		30	20	15	35	100
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。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。						
I C T活用	授業時間内外で[G Suite]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応						
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行う						
テキスト	オリジナルのテキストを使用します。						
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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [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こと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)						

内容	
実施回	授業内容・目標
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えるスキルを学び、その事により主体的に「読者目線」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。[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる【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	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。

【215B203】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	マンガ、コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修					
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。					
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。			◎	
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。					
ICT活用	授業時間内外で[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生からの質問、提案に対して対応					
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行う					
テキスト	オリジナルのテキストを使用します。					
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(2h)					
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(2h)					
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(2h)					
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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し個別指導(2h)					
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(2h)					
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。。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し個別指導を実施(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。必要に応じて[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し個別指導を実施(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。[G Suite]等のリモートワークで画面共有を使用し学生からの質問、提案に対して対応 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：35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下さい。授業時間以外でも[G Suite]等のリモートワークを活用し問題解決に努めてください。 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。					

【2I5S204】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	全コース選択必修						
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。						
実務家教員	イラストレーター 8年						
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。						
I C T 活用	適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外の課題については次回以降の授業で確認し講評します。						
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	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)						
6	課題：オリジナルキャラクター作品制作1(2)線画 [課題(復習)]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(3)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(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)						
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試みる事が大切です。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。						

【2I5B208】創作動画基礎 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	黒田 皇						
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修						
授業内容	この授業では短い動画制作を通じて、アニメーション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。						
実務家教員							
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。この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。						
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	◎・○・△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						
	作品		-	-	50	-	50
	レポート・発表		10	30	-	-	40
	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。						
I C T活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、課題やレポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	動画制作① リアルとデフォルメ 講義、アイデア活動、作画、作品完成 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ。(1-3h)						
2	動画制作② 自然現象&アニメ演出 1/3 『自然現象&アニメ演出』講義、アイデア活動 [課題]: 『自然現象&アニメ演出』について学んだ内容の復習をまとめ、コンセプトシートを作成する。(1-3h)						
3	動画制作② 自然現象&アニメ演出 2/3 作画 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-3h)						
4	動画制作② 自然現象&アニメ演出 3/3 作画、完成 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ。(1-3h)						
5	動画制作③ 人物歩行&背景アニメ 1/6 『動きの基本』講義、アイデア活動、下絵 [課題]: 『動きの基本』について学んだ内容の復習をまとめ、コンセプトシートを作成する。(1-3h)						
6	動画制作③ 人物歩行&背景アニメ 2/6 アイデア活動、下絵 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-4h)						
7	動画制作③ 人物歩行&背景アニメ 3/6 作画(原画・動画、背景画) [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
8	動画制作③ 人物歩行&背景アニメ 4/6 作画(動画・彩色、背景画) [課題]: 『動きの基本』について学んだ内容の復習をまとめ、コンセプトシートを作成する。(1-6h)						
9	動画制作③ 人物歩行&背景アニメ 5/6 (動画・彩色、背景画、コンポジット) [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-7h)						
10	動画制作③ 人物歩行&背景アニメ 6/6 (発表・集団活動) [課題]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-5h)						
11	動画制作④ ジングルアニメーション 1/5 『ジングルアニメーション』課題説明、アイデア活動、 [課題]: 『ジングルアニメーション』について調査した内容をコンセプトシートにまとめる。(1-3h)						
12	動画制作④ ジングルアニメーション 2/5 アイデア活動、下絵 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-4h)						
13	動画制作④ ジングルアニメーション 3/5 作画(原画・動画、背景画) [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
14	動画制作④ ジングルアニメーション 4/5 作画(動画・彩色、背景画) [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-6h)						
15	動画制作④ ジングルアニメーション 5/5 (動画・彩色、背景画、コンポジット) [課題]: プレゼンテーション用のパワーポイントを作成する。(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。						

【2M5B202】情報マンガ		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
授業内容	4ページから6ページという短いページ数で、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。						
実務家教員	漫画家・40年						
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。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、G Suite他、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
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。						
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の準備・予習・復習を反転授業とし、問題解決授業を行います。フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。						
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、次回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）						

内容	
実施回	授業内容・目標
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	マンガのストーリーも絵も、描くことによってしか上達しません。特に授業後半で行うペン入れは、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：44時間以上】
受講学生へのメッセージ	情報マンガは、ストーリーマンガの一ジャンルですが、読み手を引きつけるための要素がわかりやすく詰まっています。情報の調査、収集は情報マンガでなくても、とても重要なポイントです。手間を惜しまず行って下さい。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 木曜日16時30分～17時30分

【2M5B203】キャラクター入門		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修						
授業内容	読者が「このマンガを読もう」という気持ちになる大きな要因として、キャラクターの魅力があります。マンガキャラクターを作り上げていくには、様々なアプローチの仕方がありますが、あえて一方向を定めて、じっくりと進めていく授業です。						
実務家教員	漫画家40年						
授業方法	演習。自己の表現を他者に伝えるための技術を高めていきます。同時にグループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、ZOOMによる遠隔授業や、G Suite等を活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	キャラクターの人を引き付ける力について、知識と理解を有することができる。			○		
	思考・判断・表現	キャラクター作るにあたって考え、選択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	キャラクター制作において必要な技法を学修、修得し、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できる。また真摯な態度で物事に当たり、意欲的に研究することができる。			△		
	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	20	40	-	70
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	30	40	10	100
評価の特記事項	情報マンガではストーリーの基礎を学び、ストーリーを通して自分の考え、思いを読者に伝えることを目的としますが、その前に、まず第一印象で読者の目を引き付けることが重要です。キャラクター入門では、人を引き付ける魅力あるキャラクターを構築する方法を学びます。						
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回授業でコメントします。						
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	俳優を描くⅠ：有名な俳優が演じる役柄（キャラクター）の写真をもとに、顔、全身など、いくつも描き、特徴（表情、仕草など）を見つける。 [課題（復習）]授業の中だけでなく、さらにいくつも描き学修する。（1h～2h）						
2	俳優を描くⅡ：前回描いた俳優を、マンガ的にデフォルメして描くことで、特徴を際立たせる。顔のアップと全身を描く。 [課題（準備・復習）]デフォルメは、何度も描くことでより特徴が際立ちます。反復し学修する。（1h～2h）						
3	芸人を描くⅠ：特徴的な表情、決めポーズなどを持つ芸人を、写真をもとに、顔、全身など、いくつも描く。 [課題（準備・復習）]授業の中だけでなく、さらにいくつも描き学修する。（1h～2h）						
4	芸人を描くⅡ：前回描いた芸人を、マンガ的にデフォルメして描くことで、特徴を際立たせる。顔のアップと全身を描く。 [課題（準備・復習）]デフォルメは、何度も描くことでより特徴が際立ちます。反復し学修する。（1h～2h）						
5	キャラクターを作るⅠ：自分が普段描いている絵柄で、男女を描く。 [課題（準備・復習）]納得できる絵が描けるよう反復し学修する。（1h～2h）						
6	キャラクターを作るⅡ：前回描いた男女のどちらかを主人公とし、コスチュームを決める。過去・現在・未来・和装・洋装・制服（学生・社会人）・SF・ファンタジーなど、好みのコスチュームで描く。 [課題（準備・復習）]納得できるコスチュームが描けるよう反復し学修する。（1h～2h）						
7	キャラクターを作るⅢ：前回描いた主人公に表情を付ける。泣く・笑う・怒る・ぼーっとするなど、写真を参考に様々な表情を描く。 [課題（準備・復習）]表情の描き分けの重要性を理解し学修する。（1h～2h）						
8	キャラクターを作るⅣ：主人公のプロフィールを作る。どんな生い立ちで、現在どんな環境で暮らしていて、どんな性格か。どんな時に、どんな行動をとるのか。何が好きで何が嫌いかなど、思いつく限りキャラクターを掘り下げる。 [課題（準備・復習）]プロフィールの重要性を理解し学修する。（1h～2h）						
9	キャラクターを作るⅤ：主人公の目的、目標、願望を作る。 [課題（準備・復習）]主人公の目的、目標、願望の重要性を理解し学修する。（1h～2h）						
10	キャラクターを作るⅥ：主人公に対するライバル（敵）を作る。表情、服装など、まずは見た目から。 [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。（1h～2h）						
11	キャラクターを作るⅦ：前回描いたライバル（敵）のプロフィールを作る。生い立ちは？環境は？性格は？なぜ主人公と対立しているのかなど、思いつく限り。 [課題（準備・復習）]プロフィールの重要性を理解し学修する。（1h～2h）						
12	キャラクターを作るⅧ：主人公とライバルが出会ったら何が起こるのか。二人の行動やセリフを描く。 [課題（準備・復習）]盛り上がる行動やセリフを考える。（1h～2h）						
13	キャラクターを作るⅨ：周辺キャラを設定する。ヒーロー・ヒロイン・脇役など、主人公の周りのキャラクターを描く。 [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。（1h～2h）						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	部隊を設定する：主人公とライバル、そして周りのキャラクターが活躍する世界は、どんな場所なのか。背景を描く。 [課題（準備・復習）]世界観の重要性を理解し学修する。(1h~2h)
15	1枚絵を描く：これまで設定してきたすべての事柄を踏まえて、マンガの表紙のような1枚のイラストを描く。 [課題（準備・復習）]キャラクターと構図の重要性を理解し学修する。授業内容をレポートにまとめる(3h~5h)
時間外での学修	マンガの絵は、描けば描くほど上達します。ただし、漫然と描くのではなく、表情やポーズにこだわって描いてください。キャラクターは個性という意味です。【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	キャラクターの人を引き付ける力は侮れません。なにがどうであれば、読み手は魅力を感じるのか。マンガに限らず、普段からいろいろなキャラクターを観察して下さい。 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

【2M5B204】ストーリーマンガ基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	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					
授業内容	情報マンガ、キャラクター入門で覚えたことを元に、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作ります。16ページ以上の作品のネームを作り、扉絵を含む前半8ページをペン入れして完成させることで、話づくりと画面構成、ペンテクニックといった、ストーリーマンガ制作に必要な技術を修得します。授業終了後も9ページ以後のネームを元に作品を完結させれば、出版社への投稿・持ち込みも可能です。					
実務家教員	漫画家40年					
授業方法	演習。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、ZOOMによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。					
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、必要な技法を学修、修得する習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。			◎	
	関心・意欲・態度	マンガ表現に興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。			○	
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
観点別評価	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	課題提出	20	20	40	-	80
	レポート	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	20	40	20	100
評価の特記事項	受講態度は課題・レポート等で評価します。					
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。					
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回以降の授業で問題解決学修（PBL）を行います。フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。					
テキスト	なし					
参考書・教材	その都度、教員もしくは各学生が用意する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	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）]アイデアの重要性を理解し学修する。（3h）					
2	プロットとキャラクター制作：アイデアの重要性を理解し、準備できているかを確認（PBL）。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（PBL）。 [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	ネーム制作Ⅰ：ネーム（絵コンテ）の制作。大まかに制作した骨組みに、肉付けしていく。 [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）					
5	ネーム制作Ⅱ：ネームの修正ポイントを理解できているか確認（PBL）。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）					
6	ネーム制作Ⅲ：スムーズなコマの流れを意識して進められているか確認（PBL）。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）					
7	下描きⅠ：前半8ページのセリフ、コマ割り、キャラクターが的確に表現されているか確認（PBL）。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）					
8	下描きⅡ：場面転換する時など、要所に背景を描き入れることを意識して制作を進める。 [課題]状況説明のための背景の重要性を理解し学修する。（3h～6h）					
9	下描きⅢ：人物の配置、構図、コマ運び背景等が的確に表現されているか確認（PBL）。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）					
10	ペン入れⅠ：パースの修正、存在感のある背景が的確に表現されているか確認（PBL）。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）					
11	ペン入れⅡ：人物の描線の強弱が的確に表現されているか確認（PBL）。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）					
12	ペン入れⅢ：背景のペン入れが的確に表現されているか確認（PBL）。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）					
13	ペン入れⅣ：背景の線の強弱が的確に表現されているか確認（PBL）。様々な効果線を描き、前半8ページの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）					

内容	
実施回	授業内容・目標
14	画面の修正とスクリーントーン表現：余分な線のはみだしや汚れなど、チェック、修正し、要所にスクリーントーンを張っていく。 [課題] (復習・予習) スクリーントーンを削る、消しゴムを掛けるなどの技法の理解と反復。(3h~6h)
15	スクリーントーン表現：前半8ページの完成、提出。 [課題] (復習) ページごとのベタの量、スクリーントーンなど、画面全体のバランスの重要性を理解し、まとめる。(3h~6h)
時間外での学修	情報マンガで学んだ情報や知識を仕入れることの重要性を再確認し、収集しましょう。【この科目で求める望ましい授業外での学修時間：43時間以上】
受講学生へのメッセージ	マンガは出だしが肝心。いわゆる「つかみ」です。ここが面白くなければ読んでももらえないことを強く意識し、面白い出だしとはどのようなものか、日頃から考えることです。 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

【2S1S205】アートプロジェクト 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	村田 仁					
資格・制限等	特になし					
授業内容	利益だけを追求した企業活動のみでは、社会の本当の豊かさは実現できない。個人の表現から始まり、社会が良い影響をもたらすことを目的とした「アートプロジェクト」を学び、実際に提案し、取り組もうとする実践型の授業です。					
実務家教員						
授業方法	演習を主として、講義も行う。					
到達目標	知識・理解	アートプロジェクトの前例、効果を説明できる			○	
	思考・判断・表現	社会の中で「アート」がどのように機能するかを考え、表すことができる。			○	
	技能	アートプロジェクトに必要な企画書の作成、データ管理ができる。			○	
	関心・意欲・態度	アートプロジェクトの問題点を挙げ、改善策を意見交換することができる。			○	
観点別評価	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	実例リサーチをまとめる	25	-	-	-	25
	効果測定ディスカッション	-	25	-	-	25
	企画書作成、スライド作成	-	-	25	-	25
	実例についての報告会	-	-	-	25	25
	合計(点)	25	25	25	25	100
評価の特記事項	未提出課題は評価対象外となりますので、課題は必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
I C T活用	適宜Gsuiteを活用します。					
課題に対するフィードバック	授業内、及び授業ホームページでのレビュー。					
テキスト	参考書籍、サイトは適宜 授業内で紹介する。					
参考書・教材	「地域アート_美学/制度」藤田直哉 (2016年)					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業の全体概要紹介「アートプロジェクト」とは何か。講義。コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
2	「アートプロジェクト」のシミュレーションワークショップA。コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
3	「アートプロジェクト」のシミュレーションワークショップA まとめ。報告書作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
4	「アートプロジェクト」のシミュレーションワークショップB。コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
5	「アートプロジェクト」のシミュレーションワークショップB まとめ。報告書作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
6	講義「企業活動と文化活動、アートプロジェクトの歴史」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
7	提案ディスカッション「企業活動と文化活動、アートプロジェクトの歴史」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
8	リサーチ「私たちが起こしたいアートプロジェクト」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
9	ディスカッション「私たちが起こしたいアートプロジェクト」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
10	プレゼンテーション作成1「私たちが起こしたいアートプロジェクト」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
11	プレゼンテーション作成2「私たちが起こしたいアートプロジェクト」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
12	実施1「私たちが起こしたいアートプロジェクト」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
13	実施2「私たちが起こしたいアートプロジェクト」コメントシート作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
14	「私たちが起こしたいアートプロジェクト」報告書作成。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
15	「私たちが起こしたいアートプロジェクト」を発展させるためのディスカッション。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(2h)					
時間外での学修	授業内で配布したプリント、企画書の作成。[課題(復習)]は、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：30時間】					
受講学生へのメッセージ	能動的な参加を求めます。オフィスアワーは授業後、教室で行います。					

【2S1B203】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	特になし						
授業内容	絵本 イラストレーション制作ではテーマの内容、メッセージを含め ストーリー〈物語〉を理解して柔軟な発想力とアイデアの大切さを図り表現いたします。さらにデッサン力をつけることにより作品が具現化されます。手作業のラフ案からアナログの作品制作作業を通して基本を大切にして違う角度からの発想の展開提案ができる人材の育成をいたします。						
実務家教員	デッサン絵画イラストレーション エアブラシ実技は専門科大学と一般教室での講義実習と作品制作30年						
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 実務作品制作への着色の緊張感克服 学外への展覧会、公募展の出品など社会へ向けての挑戦と活動。						
到達目標	知識・理解	アイデアから手作業によるアナログの絵本、イラストレーション制作の方法と緊張感の向上。			○		
	思考・判断・表現	体で感じイメージしたものを理解構築した物を客観的に表現する。			◎		
	技能	イメージしたものをスケッチから完成作品にするための技術研究ができる。			○		
	関心・意欲・態度	自分自身が大切に物をとらえ表現したものが、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	-	-	20
	受講態度		-	10	-	10	20
	課題提出		10	10	10	10	40
	自己評価		-	10	10	-	20
合計(点)		20	40	20	20	100	
評価の特記事項	未提出課題は、評価対象外となりますので、課題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。						
I C T活用	適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	提出作品の狙いポイントの評価と完成度を高める方法のアドバイスをします。						
テキスト							
参考書・教材	水張り用B2パネル A4～B2ケント紙 画用紙 完成作品保護用ビニール 各自ラフ案制作用スケッチブック又はA4コピー紙など数十枚 鉛筆B4～B6 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、を描くためのストーリーとその資料収集の必要性、アピールの大切さ、宣伝表現の大切さ。自分自身を知ってもらう。イラストレーションによる自己紹介制作A4提出 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
2	イラストレーション制作のためデッサン力の必要性、物を正確にとらえる練習 バランスの取り方 鉛筆の使い方。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
3	簡単なデッサンからデフォルメ〈キャラクター〉の作り方、溝引きのやり方と練習 溝引き制作A4提出。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
4	アナログイラスト制作のための道具材の説明と使い方応用 課題に基づく着色と表現。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
5	展覧会く公募展〉に向けての準備 テーマの決定から資料集めラフスケッチ制作の重要性の習得。 B2パネル水張り。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
6	作品展に向けてラフ案の完成から作品完成に向けての制作。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
7	展覧会く公募展〉作品完成に向けての作業。〈ビニール貼り〉作品提出。事前準備シーズンテーマの作品制作課題発表。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
8	イラストレーションと絵本の違い シーズンテーマの絵本短編ストーリー〈物語〉の制作からラフ案制作〈2点～3点〉。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
9	シーズンテーマの短編ラフ案 文字とイラスト含めての作業 ラフ案件提出。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
10	シーズンテーマの短編ラフ案の中より1点を完成に向けての制作実技。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
11	シーズンテーマの短編 完成に向けての制作実技 作品提出。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
12	後期試験作品テーマ発表 絵本制作 ストーリー〈物語〉に基づく大ラフ、ターゲットを明確にする。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
13	大ラフに基づいた全体構成 キャラクター決定、レイアウト決定。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						
14	完成に向けての実技制作。 [課題(復習)]作品を完成させる。(1～6h)						
15	後期試験作品完成 提出。 [課題(復習)]学んだ内容をまとめる。(1～3h)						

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 特に苦手なものA4紙数枚をやってみましょう、講義前後に学修します。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	プロの人の作品を真似てみる。生活の中社会の中少し違う角度で物を捉えて観る。 オフィスアワー：質問相談は講義前後に教室で行います。

【2S6A210】CG特講 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	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
授業内容	ゲーム、アニメ業界への就職活動「CG作品提出」に向けた制作。 【ゲーム・アニメCG系統、就活】						
実務家教員							
授業方法	キャラクターCGの制作工程ごとにアドバイス。 特講として、能動的学修（アクティブラーニング）を中心に制作を行う。						
到達目標	知識・理解	CGキャラクターの、立体、動く、特徴をふまえた制作ができる。			△		
	思考・判断・表現	原画にそっくりな、CGキャラクターを制作できる。			◎		
	技能	筋肉に沿ったポリゴンの流れ（トポロジー）を考え作ることができる。			△		
	関心・意欲・態度	意欲的に調べ、ブラッシュアップを重ね、作品のクオリティを高めることができる。			◎		
	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						
	作品		5	60	5	15	85
	制作日誌		-	-	-	15	15
	合計(点)		5	60	5	30	100
評価の特記事項	3分の1欠席規定適用。 制作日誌は、制作内容に対し、その取り組み方を重視。						
ICT活用	クラウドサーバーや学内LAN等を使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「G Suite」による連絡。						
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
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 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「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」「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html 「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 必要な教材を授業で配布。						

内容	
実施回	授業内容・目標
1	制作「ゲームまたはアニメのCGキャラクターを作る(制作計画を立てる)」 作るキャラクターの設定(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、体形)、「モデリング、テクスチャリング、ライティング、コンポジット」のスケジュールを立てる。 以降、制作の段階ごとの問題解決を学修。 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
2	制作「原作に似せる(原作のキャラクター特徴を繊細に表現する)」 原作や、キャラクターイラスト、正面と側面の図から、立体化。 原画に似せる、部位のバランス。 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
3	制作「形を整える(多様な角度から見て、曲線や形を整えるコツをつかむ)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
4	制作「顔の造形特徴(原作の立体化、印象の表現)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
5	制作「髪、まつ毛の造形特徴(ゲーム、アニメ、作りたいキャラクター沿った制作)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
6	制作「全身の造形特徴(全体のバランスを整える)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
7	制作「服の造形特徴(服作りの工程をつかむ)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
8	制作「彩色準備(立体の彩色方法をつかむ)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
9	制作「造形の修正(不具合を細部までなおす)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
10	制作「彩色(ゲーム、アニメ、作りたい制作に応じ彩色)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
11	制作「皮膚表現(質感の表現を深め制作)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
12	制作「振付を踏まえ関節を作る(表現例を参考に)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
13	制作「振付しやすくする(作例を参考に)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
14	制作「骨に追従する皮膚を自然にする(仕組みをつかみ最良を作る)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)
15	制作「光を照らす演出(光の当て方と、見え方の変化を繊細につかむ)、背景効果を作る」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h～)

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、背景演出を工夫する、時間外の学修（放課後制作）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。</p> <p>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>「調べ、考え、作る」積極的な取り組みは、就職活動で重視されます。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、またはE104研究室です。</p>

【2S6B207】 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						
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。						
実務家教員	伊豫：マンガ家20年、宮川：デザイナー17年						
授業方法	演習 主に作品制作を行います。授業内容によっては、GsuiteによるICTを活用した遠隔授業や課題提出、そのフィードバックなども双方向で行います。学生ポータルやメールで質問等も受け付けます。						
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	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。						
ICT活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、課題やレポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
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(創作動画)の基礎 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)	5/5	「アニメーション作画体験」				担当：黒田
6	ゲーム・CGの基礎 [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)	1/5	「キャラクターCG」				担当：長久保(D303教室)
7	ゲーム・CGの基礎 [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(0.5h)背景描画法(1.0h)	2/5	「背景CG」				担当：長久保(D303教室)
8	ゲーム・CGの基礎 [課題(復習)]キャラクターに振付(1.0h)キャラクター衣装(0.5h)	3/5	「バーチャルアイドル」				担当：長久保(D303教室)
9	ゲーム・CGの基礎 [課題(復習)]アニメCGの色彩、輪郭線の設定体験(1.5h)	4/5	「アニメCG」				担当：長久保(D303教室)
10	ゲーム・CGの基礎 [課題(復習)]マンガ、イラストに活かす3DCG、自由アングル体験。グリーンバック合成(1.5h)	5/5	「マンガCG・映画CG・PV」				担当：長久保(D303教室)
11	メディアデザインの基礎 1/5 担当：宮川 コロナ禍におけるサービス拡大のプラクティス①サービスデザイン-1 コロナ禍におけるサービスデザインの必要な場面と解決方法の考察 [課題(復習)] 普段の生活での困りごとや、逆によかったアイデアを持ち寄る。(1.5h)	1/5	担当：宮川				
12	メディアデザインの基礎 2/5 担当：宮川 コロナ禍におけるサービス拡大のプラクティス②サービスデザイン-2 ライン公式アカウントを実際に取得しそれを使用することでどのような問題を解決できるかストーリーをKeynoteでまとめる。 [課題(復習)] ライン公式アカウントの取得(1.5h)	2/5	担当：宮川				
13	メディアデザインの基礎 3/5 担当：宮川 コロナ禍におけるサービス拡大のプラクティス③ビジュアルデザイン-1 前回までに作ったストーリーを実現するために必要な広報メディアを1つ決め、そのアイデアスケッチをする [課題(復習)] 新しいサービスを知るのとはどのような場面が多いか思い出しておく。(1.5h)	3/5	担当：宮川				
14	メディアデザインの基礎 4/5 担当：宮川 コロナ禍におけるサービス拡大のプラクティス④ビジュアルデザイン-2 決めたメディアについて、アイデアスケッチを元にそのビジュアルを制作する。 [課題(復習)] IllustratorとPhotoshopの使用法の予習復習(1.5h)	4/5	担当：宮川				
15	メディアデザインの基礎 5/5 担当：宮川 コロナ禍におけるサービス拡大のプラクティス⑤ビジュアルデザイン-3 ビジュアルを完成させる。発表、講評会。 [課題(復習)] ポートフォリオに入れられるように適切なデータの保存をする。(1.5h)	5/5	担当：宮川				

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	時間外質問は、各回の担当教員オフィスアワー日程と場所を確認し活用ください。

【2S1A208】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	全コース選択必修						
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・量感表現」「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。						
実務家教員	黒田：画家 28年						
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。 この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。						
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。						
I C T活用	適宜Gsuiteを、活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、課題にコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
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「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) ④「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)						
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、オフィスアワーは開講日 (16:20～17:30) です。						

【2S6S208】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						
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。						
実務家教員							
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。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、ZOOMによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。			○		
	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。			◎		
	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						
	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	30	20	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。						
ICT活用	適宜Gsuite等を活用します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習・復習を反転授業とし、次回授業でコメントします。						
テキスト							
参考書・教材	なし						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<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、参加者全員が企画・目的を共有し、教育目的の考察を行い、フローと役割を認識したうえで、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(予習・復習)]デザイン案等を考える。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)]学修内容を振り返り、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。						

【2S6S209】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						
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】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。 (2)【マンガ作品持ち込み研修】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。 (3)【美術・デザイン研修】美術館、寺社等で作品や建造物を鑑賞・見学する。後、レポートを提出。 (4)【アートギャラリー研修】アジアの優秀なアート作品の鑑賞と会場当番を行う。後、レポート提出。 * (1) (3) (4) それぞれで3分の1単位が取得できる。(2)は2日間研修に付き、3分の2単位が取得できる。</p>						
実務家教員	田中：マンガ家40年、黒田：画家28年、伊豫：マンガ家22年、宮川：デザイナー19年						
授業方法	<p>演習。(1)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。(2)は、各自が決めた東京の出版社に赴き、直接批評を得る。(3)は、バスで目的地向かい、美術・デザイン等に関連した建物内の展示や寺社などを鑑賞する。(4)は、ギャラリー鑑賞と会場当番を行う。授業内容によっては、ZOOMによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。</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	<p>受講態度は、研修中の状態、課題提出等で評価します。フィードバックとして各回で行った研修内容を確認し、コメントします。</p>						
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。						
課題に対するフィードバック	各研修課題について担当した教員がコメントします。						
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90名(学生・引率教員) 動物・自然の風景・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。 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。1日研修。 [課題(準備・復習)]行き先の調べ。スケッチ作品に彩色。感想レポートの作成。(5-15h)</p>						
2	<p>【マンガ作品持ち込み】参加数10名前後 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。東京では教員2名が学生のサポートをする。研修は1泊2日。 [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>【美術・デザイン研修】参加数 約90名(学生・引率教員) 美術館、博物館、寺社等で作品や建造物を鑑賞・見学することで美術・デザインへの知識と理解を広げ深める。研修後レポートを提出する。 移動は貸切バス。1日研修。 [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>						
4	<p>【アートギャラリー研修】参加数 約90名(学生・教員) ASIAGRAPH CGアートギャラリー展示に於いて、アジアの優秀なアート作品を鑑賞し、審美眼を養うとともに、会場当番として受付、来場者への作品説明等を行うことで、対外的なコミュニケーション能力を養う。1日研修。[課題(準備・復習)]事前事後のアートギャラリーについての情報の調査、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>それぞれの研修で関わるモノ、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。オフिसアワーは各教員の指定日時です。</p>						