

【2S1S103】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	デザイン美術学科必修						
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。						
実務家教員							
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	美術館レポートは、各自興味のある美術館等に芸術作品を鑑賞しに行き、それについてレポートを書いてもらいます。 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。						
ICT活用	基本的には対面授業のみで行う予定ですが、場合によりG Suiteなど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	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(ポッティチェリなど) [課題(復習)]ルネサンス美術(ポッティチェリなど)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事です。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						
受講学生へのメッセージ	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。						

【2S1S108】シーケンス表現論		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	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コース選択必修						
授業内容	どんなジャンルであっても作品制作には知識が必要です。面白いとは何か？美しいとは？悲しいとは何か？それらを業界のプロ達がどのように表現しているか、各作品においてそれぞれのシーンに秘められた意味、テクニックを分析し、その技術を修得することを目標とします。						
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載・20年						
授業方法	娯楽として長い歴史を誇る映画を鑑賞、分析しグラフ化したレポートを提出してもらいます。						
到達目標	知識・理解	クリエイターとしての表現方法の多様性を習得し活用できる			○		
	思考・判断・表現	あらゆる事象を人に伝える手法の基礎を習得できる			○		
	技能	既存の表現を習得する事で自らの表現方法の広がりを実感できる			○		
	関心・意欲・態度	1つの表現方法を理解、習得することで応用としての表現方法を見つけることができる			◎		
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	授業課題		10	10	10	10	40
	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	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	本授業での流れ、レポートの書き方及びグラフの書き方を解説。本授業でのポイントとその意義を理解する事で自己分析ができるようになる。 [課題提出(復習)]鑑賞した作品についてのレポート提出 (4h)						
2	オーソドックスな作品を鑑賞の後教員が解説。各シーンに秘められた演出及び設定の秀逸さを理解する。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 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
3	他分野からインスパイアを受けたであろう作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
4	恐怖をテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、アイデアを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
5	悲しさをテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また設定の基本を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
6	笑いをテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また設定の基本を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
7	純粋な娯楽としての作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また構成を理解する。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 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
8	新旧の娯楽を比較できる作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
9	人間の心理にスポットを当てた作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。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 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
10	人間の孤独にスポットを当てた作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
11	人間の孤独にスポットを当てつつ違った切り口の作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
12	美しさをテーマにした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
13	観る側のセンスを問われる作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、そしてセリフまわしを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
14	今なお世界的評価の高い作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた構成、演出、セリフまわしを理解する。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 [課題提出(復習)]鑑賞した作品についてのレポート提出 (4h)						
15	今なお世界的評価の高い作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた構成、演出、セリフまわしを理解する [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出[課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出 (4h)						
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置く。また授業時間以外でも[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【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	時間内に理解することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく回答を得られない場合は疑問を疑問のまま放置せず積極的に学生同士での討論または授業時間以外でも[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。						

【2S1S109】デザイン論		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	宮川 友子						
資格・制限等	全コース選択必修						
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。						
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年						
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る。						
到達目標	知識・理解	デザインについて様々な事例や歴史背景を知り、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。			◎		
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	10	30
	レポート		10	10	10	10	40
	演習作品		10	10	-	10	30
	合計(点)		20	30	20	30	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	レポート課題の後には結果の概要、感想を述べ質問には答える。演習作品については講評会を行う。						
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	オリエンテーション(デザイン論全般について、大学における「デザインの研究をすること」について) [課題(復習)]自分が卒業研究で何について取り組みたいのか現時点の状況でよいので口頭で説明できるようにしよう。(4h)						
2	「記憶スケッチ」と論理的に物を見ることについて [課題(復習)]「目に入ってくる」と「見る」ことは違うことについて意識して生活してみよう。(4h)						
3	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)						
4	インターネットの歴史とその周辺のデザインについて① [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)						
5	インターネットの歴史とその周辺のデザインについて② [課題(復習)]学んだことから考えたことについてレポートを書く。(4h)						
6	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)						
7	文字のデザインについて①ロゴ、マーク [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)						
8	文字のデザインについて②タイポグラフィと文字組み [課題(復習)]これからも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いきましょう。(4h)						
9	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)						
10	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)						
11	世界のポスターとグラフィックデザインの歴史① [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)						
12	世界のポスターとグラフィックデザインの歴史② [課題(復習)]古今東西のデザイナーから1人選びその人について調べてまとめる。(4h)						
13	世界の美術館と展覧会について、「ポスター旅行」について [課題(復習)]国際的な視野をもちこれからの学びに生かしていく。行ってみたい美術館について調べる。(4h)						
14	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作品の写真を撮り説明できるように準備してください。(4h)						
15	デザイン・アートを買おう!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)						
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。

【2S1S110】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	全コース選択必修					
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もあります。それぞれの歴史的背景や変遷の事例を学んで、そこから得られる文化や考え方を理解し考察を深めてゆきます。					
実務家教員						
授業方法	講義が中心ですが、各自が課題に対する検討をし、自分の考えを深く考察してレポート等の作成で表現するなどを行い、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	関連の事例に関心を持ち、主体的・意欲的に取り組むことができる。			○	
	備考	◎・○・△の記号はD P・到達目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	10	-	-	25
	発表・レポート	15	30	10	5	60
	受講態度	-	-	-	15	15
	合計(点)	30	40	10	20	100
評価の特記事項	受講態度は、学修取り組みの熱心さ・発表に対する取り組み姿勢・期限を守ったレポート等の提出を含む全体の状況とします。					
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	フィードバックとして理解度確認小テストを回収後、解答の解説を行い、また、提出された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	メイクの始まり : ガイダンス・講義全体の内容や目標の概要について。 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)					
2	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)					
3	人にとってのメイクとは ② : 時代によって異なるメイク表現を知る。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、ある時代の風俗が分かる資料を検索する。(2h)					
4	人にとってのメイクとは ③ : 主に江戸時代のメイクを知ることにより、そこで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当時求められた社会規範などを考察する。また、時代が変わるごとに変化していく化粧の位置づけと、変遷について検討を深める。 【課題(復習・他)】学んだ内容を復習する。(1h)					
5	人にとってのメイクとは ④ : メイクと心の関係はあるのか、時代の変遷を通じた様々な事例をみて考察を深める。【課題(復習・他)】学んだ内容を復習し、自分にとってのメイクはどのようなものか、メイクの意義とは何か考察する。(4h)					
6	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を知ると共に、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)					
7	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)					
8	人はなぜ服を着るか ① : 古くからの世界各地の環境に適応した服について学修し、それぞれの違いについて考える。【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)					
9	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)					
10	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)					
11	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し、時代背景や文化との関係についても考察する。【課題(復習)】学んだ内容を復習する。(1h)					
12	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、ファッションデザインに表出する表現と垣間見えるデザイン哲学について考察する。【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)					
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、古くからの事例も挙げて考察してゆく。そして自分にとっての カワイイ とは どのようなものか、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・他)】学んだ内容を復習し、自分が感じる カワイイを見つけ出し、まとめる。(4h)					
15	ファッションとメイクの関係について : 関連の高い両者について、どのような共通点や文化の相違などが見受けられるか、考察をする。【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となる内容ですので、（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に非常勤控室で実施します。

【2S1F111】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	ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修						
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。						
実務家教員	県文化行政8年、公立博物館・美術館9年、高等学校美術科教諭23年						
授業方法	パワーポイントを使用した講義形式を中心に、その内容や課題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。欠席が全授業の3分の1以上の場合は単位を認めません。						
ICT活用	プロジェクトの拡大機能を活用したパワーポイントによる資料表示 プロジェクトを利用した美術館関係のYouTube動画の鑑賞 適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	毎授業時の導入部分で、前授業時の課題や重点事項の確認を行う。 毎授業時のまとめ部分で、本時の課題内容の確認のための小テストを実施し、質疑応答の時間を設ける。						
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	授業内容・目標: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、博物館の分類・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	授業内容・目標: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・美術館の現況を知る。その施設設備を調べる。(2h)						
3	授業内容・目標: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	授業内容・目標: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	授業内容・目標: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	授業内容・目標:博物館（主に美術館）の役割3:展示活動（展示方法・展示計画・展示器具・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	授業内容・目標: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・整理分析・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	授業内容・目標: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・博物館実習等） [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	授業内容・目標: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	授業内容・目標:展示での具体的技法1（展示表示・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	授業内容・目標: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収集し研究する。(2h)						
12	授業内容・目標: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	授業内容・目標: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。その素案のアイデアスケッチを考える。(2h)						
14	授業内容・目標:美術展を企画する2（独自の美術展企画案のアイデ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。企画案のアイデアスケッチを作成する。(2h)						
15	授業内容・目標: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	基本は主体的に学習する姿勢が大切です。近隣の美術館や博物館に出かけて、自分の眼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点や感じなかった事が出てきます。そこからの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（E106）で実施



【2S2B203】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	デザイン美術学科 表現基礎教育選択必修					
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人間の形体を捉える。基本内容はクロッキー基礎と同様だが、的確な描写を行いつつも、ただ正確にとらわれるのではなく、伸び伸びと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、2分、1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。裸婦、着衣いずれにおいても生き生きとした、生命感あふれるクロッキーを描けることを学修目標とする。					
実務家教員	漫画家40年					
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くすることができない、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。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	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。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	授業時間外課題の復習について、次回授業でコメントします。					
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	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、プロポジ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）					
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）					

内容	
実施回	授業内容・目標
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	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】
受講学生へのメッセージ	クロッキーはやってみると、とても楽しいものです。短時間で作品ができることも魅力ですが、何より自由に楽しみながら集中できることが面白い。枚数を重ねるほどに上達し、良い作品が描けるようになります。 オフィスアワーはE105田中研究室で、毎週木曜日、16時30分～17時30分です。

【2S3S204】プロジェクトワークⅡ		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	必修	演習	60時間	
教員	中村 親也					
資格・制限等	デザイン美術学科 セルフブランディング教育選択必修					
授業内容	デザイナーは、観察やフィールドワークから課題を導き、アイデアを創出します。そうしたアイデアを形にし、フィールドで検証後、プロモーションを行います。これらのプロセスを「デザイン思考」と言います。デザイン思考を使いユーザー視点にたった「モノづくり」ではない「コトづくり」を行います。					
実務家教員	Web制作 広告関連法人 12年					
授業方法	本講座は、演習プログラムと実習プログラムの二つに分けて行います。デザインツールの使い方からWeb制作、アニメーション制作、レーザーカッター、プログラミングなどICTツールを積極的に活用した環境で、社会における活動を意識した横断的な学びを実践します。実習プログラムでは、グループワークを中心とした主体的・対話的で深い学びによる制作現場の模擬体験を行いながら課題、仮説、アイデア、検証、発表を実践します。					
到達目標	知識・理解	デザイン思考によるデザインを理解する。			○	
	思考・判断・表現	一貫したコンセプトの立案と表現ができる。			◎	
	技能	様々なツールを使いこなすことができる。			◎	
	関心・意欲・態度	積極的に授業に参加し、質疑応答ができる。			○	
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	20	-	-	-	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	発表（グループ発表含む）	-	30	30	-	60
	合計(点)	20	30	30	20	100
評価の特記事項						
ICT活用	オンラインのデザインツールを活用した授業を行います。適宜Gsuiteを活用します。					
課題に対するフィードバック	次の制作に向けたアドバイスをします。また、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	『デザイン思考が世界を変える』ティム・ブラウン ハヤカワ・ノンフィクション文庫(2014年) ISBN: 4150504075					
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	プログラミング演習（SONYのMESHを使った電子工作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
3	レーザーカッター演習（レーザーカッターの使い方を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
4	Webサイト制作演習（簡単なECサイトの立ち上げ方を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
5	アプリ制作演習1（figmaの制作方法を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
6	アプリ制作演習2（figmaでアプリを実際に作ってみる） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
7	デザイン思考①課題創出（フィールドワークやアンケートを行い課題設定を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
8	デザイン思考②アイデア出しとプロトタイプ（課題からアイデアを創出しカタチにする） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
9	デザイン思考③検証と発表（プロトタイプの検証と発表を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
10	グループワーク 課題制作①（デザイン思考を使った課題制作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
11	グループワーク 課題制作②（デザイン思考を使った課題制作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
12	グループワーク 課題制作③（デザイン思考を使った課題制作を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
13	グループワーク 課題制作④（中間発表。最終発表に向けた進捗の報告） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
14	グループワーク 課題制作⑤（最終発表に向けた準備を行う） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
15	最終発表（総括として制作したものを発表する） [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようにしましょう。授業の進行具合を見て、課題を出します。課題は全て提出してください。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】					
受講学生へのメッセージ	デザインは、「装飾する」という意味ではなく「設計する」という意味が近いです。前年で学んだ技術と、デザイン思考を活用した横断的な学びを行います。クリエイターとして必要な要素を全てお伝えします。後悔させません！興味がある方はぜひ受講してください！オフィスアワー：授業の前後に教室にて。					

【2S3A205】セルフプロモーション		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	黒田 皇						
資格・制限等	デザイン美術学科 セルフブランディング教育選択必修						
授業内容	セルフプロモーション - 自分自身、あるいは自分の成果物に対する認知、関心、理解、評価、支援獲得等を、増進、促進、助長、奨励することを示します。この授業ではテーマに基づき、作品を制作しプレゼンテーションまで行います。自身のスキルを効果的にプロモーションし、テーマに基づいた顧客満足度の高い表現演出の獲得を目指します。						
実務家教員	黒田:グラフィックデザイナー29年						
授業方法	演習 表現は、デザイン、イラスト、マンガ、CG、動画等、自由です。 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、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	「ブランディング」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表現することができる。			◎		
	技能	コンセプトに基づいた演出技法を提案し、表現できる。			◎		
	関心・意欲・態度	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、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		-	-	40	-	40
	コンセプトワーク		15	20	-	-	35
	プレゼンテーション		-	10	5	5	20
	受講態度		-	-	-	5	5
合計(点)		15	30	45	10	100	
評価の特記事項	評価は、主に作品とコンセプトワークシートとプレゼンテーションにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。						
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。1						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	セルフプロモーション概論 情報リテラシーについて 情報デザインの考え方を理解する。 [課題]: 情報リテラシーについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
2	モラルについて 情報社会におけるルールを理解する。【作品制作】コンセプト立案。 [課題]: 情報とモラルについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
3	情報の収集と整理(1) 調査の考え方や方法について理解する。【作品制作】情報の収集と整理。 [課題]: 調査の考え方や方法について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
4	情報の収集と整理(2) 調査の分析と整理について理解する。【作品制作】情報の収集と整理。 [課題]: 調査の分析と整理について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
5	課題の捉え方(手順と手法)について 問題の捉え方や解決の手順について理解する。【作品制作】アイデアワーク。 [課題]: 問題の捉え方や解決の手順について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
6	問題点抽出・対策案立案について① 問題解決手法について理解する。【作品制作】アイデアワーク。 [課題]: 問題解決手法について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
7	問題点抽出・対策案立案について② コンセプト立案【作品制作】コンセプト立案。 [課題]: コンセプト立案について学んだ内容を復習し、コンセプトシートにまとめる。(2h)						
8	情報の構造化について① 情報の構造の捉え方について理解する。【作品制作】イメージ画画画。 [課題]: 情報の構造の捉え方について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
9	情報の構造化について② 【作品制作】イメージ画画画。 [課題]: イメージ画の制作。(2h)						
10	情報の構造化について③ 【作品制作】イメージ画画画。 [課題]: 情報の構造化について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
11	表現の種類について① 情報表現の手法について理解する。【作品制作】イメージ画画画。 [課題]: 情報表現の手法について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
12	表現の種類について② 【作品制作】全体構成の決定。イメージ画画画。 [課題]: イメージ画の制作。(2h)						
13	表現の種類について③ レイアウトチェック【作品制作】イメージ画画画。 [課題]: 学んだ内容を復習し、イメージ画を制作。(2h)						
14	情報の伝達について プレゼンテーションについて理解する。発表準備。 【作品制作】イメージ画画画。プレゼン準備。 [課題]: プレゼンテーションについて学んだ内容を復習し、発表準備をする。(2h)						
15	評価とフィードバックについて 評価の目的と種類。改善の方法について理解する。データ提出。 【作品制作】イメージ画画画完成提出。プレゼン準備。 [課題]: 評価とフィードバックについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(2h)						
時間外での学修	[課題(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	情報社会に必要とされる[考え方][分析力][論理力][表現力][提案力]を意識し、各自の専門分野で学んだことを実社会で活用できるよう考察してみましょう。						

【2S3A106】 ビジネスモデル論		デザイン美術学科		2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 セルフブランディング教育選択必修 2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。						

【2S3A207】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	デザイン美術学科 セルフブランディング教育選択必修						
授業内容	スマホアプリの企画、フリーペーパーの企画、WEB制作、地域作りなど様々なワークショップを通じて、コンテンツプロデュースの方法を体感しながら習得していただきます。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。						
実務家教員	相澤謙一郎						
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制作ができる			○		
	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			◎		
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						
	提出課題1		10	10	-	5	25
	提出課題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							
ICT活用	Photoshopを使ったワークショップ、Zoomを使ったりリモート講義						
課題に対するフィードバック	課題提出後に一人一人にフィードバックを行います。						
テキスト	テキストはありません。						
参考書・教材	参考資料の紹介、配布は、講義中に適宜行います。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	地域プロデュースのワークショップ「大垣をプロデュースしよう」→地域の魅力を発見し、PRするワークショップを行います。 [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のプロデュース(創刊)を疑似体験するワークショップを行います。 [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)]スマホアプリ市場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(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)						
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して、コンテンツプロデュースの方法を体感しながら習得していただきます。  
20年以上に及ぶビジネスの経験やノウハウ、起業経験が学びにつながることを、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。

【2G6S206】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	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	ゲーム、アニメ、ムービー、作りたい分野を選択し、CGキャラクター制作の幅を広げます。新しい知識を得ながら、キャラクター作りを進めます。Maya、Arnold、ZBrush、Photoshop、マーベラスデザイナーを使用します。 【ゲーム・アニメCG系統、就活】					
実務家教員						
授業方法	作りたいキャラクターのテーマを決め、キャラクターのブラッシュアップ、体型が異なる2体目。可愛い、クール、魅力的な顔の創造、生きた表情。それぞれが目標とする制作や、段階に応じて、教材や資料を用いキャラクター制作を行います。					
到達目標	知識・理解	知識を適宜に用いることができる。			△	
	思考・判断・表現	生きた表情、繊細な造形がなされている。			◎	
	技能	Maya、Arnold、ZBrush、Photoshop、マーベラスデザイナー、適宜用法を把握している。			△	
	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	10	50	10	15	85
	学修意欲	-	-	-	15	15
	合計(点)	10	50	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。画面共有で、制作過程のアドバイスを全員で共有。「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」「CGキャラクター」「セルフプロモーション入門」) (2年生科目「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付。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	【第1回 CGキャラクター表現(ゲーム、アニメ、ムービー)】 ゲーム、アニメ、ムービー、キャラクター表現の違いを学修。 【第1回 CGキャラクター(制作)】 15週にかけて制作するキャラクターの資料収集。 [課題(復習)]制作準備(2h~)					
2	【第2回 CGキャラクター表現(表情筋作り)】 キャラクターの表情「笑、怒、驚、恐、嫌、悲」など、表情筋を試作。 【第2回 CGキャラクター(制作)】 原画または創造に基づく容姿作り(モデリング)。 [課題(復習)]制作(2h~)					
3	【第3回 CGキャラクター表現(表情作り)】 「笑い」や「悲しみ」顔に自然な表情を作るため、動かす部位、皮膚の動き方を調整。 「微妙な感情を表す」中間表情(ブレンドシェイプ)試作。顔の表情試作。 【第3回 CGキャラクター(制作)】 「ゆっくり視点を換え、キャラクターの立体感をつかむ」「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」(モデリング)。 [課題(復習)]制作(2h~)					
4	【第4回 CGキャラクター表現(細部の造形)】 滑らかさや凹凸を、粘土を押すような感覚で造形する(スカルプトツールの使用)。 【第4回 CGキャラクター(制作)】 筋肉の動きに沿った皮膚造形(トポロジー)。 [課題(復習)]制作(2h~)					
5	【第5回 CGキャラクター表現(関節作り)】 動かす部位(スケルトン)、範囲(スキンウエイト)の調整。 【第5回 CGキャラクター(制作)】 頭部、胴体のプロポーシオン調整。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)。 [課題(復習)]制作(2h~)					
6	【第6回 CGキャラクター表現(振付準備)】 振付の道具(リグ)を知る。 【第6回 CGキャラクター(彩色準備)】 彩色準備(UVマッピング)。 修正(メッシュのクリーンアップ)し、モデリングミスを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、2つ以上の面が1つの頂点を共有、隣接する面が裏表逆(非多面体ジオメトリ)、凹角フェース、多角形フェース」修正。メッシュのクリーンアップ。 [課題(復習)]制作(2h~)					



内容	
実施回	授業内容・目標
7	<p>【第7回 CGキャラクター表現（衣装作り①）】 型紙、生地 of 材質（柄、質感、UVマッピング）、縫いの工程を試作。</p> <p>【第7回 CGキャラクター（彩色、質感）】 皮膚質感を作る（マテリアルとテクスチャ）、もしくは単色と影色の設定（セルルック）。皮膚を描く。質感を作る。皮膚の透明感（サブサーフェスキヤツタリング）、しわ（ノーマルマッピング）を表現する。単色（セルルック）は色彩調整。</p> <p>髪、まつ毛、眉毛（ゲーム、アニメ、ムービー、各表現方法に着目し）制作。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
8	<p>【第8回 CGキャラクター表現（衣装作り②）】 衣装作例、ファッション誌、CG専門誌など参考に、デザインや作り方を収集。キャラクターの振付に沿って、キャラクターに着せた衣のシワが自然に見えるように調整。</p> <p>【第8回 CGキャラクター（仕上げ画像）】 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）。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、Toonレンダリング）設定方法を学修。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
9	<p>【第9回 CGキャラクター表現（自動）】 風にゆれる髪（nHair）、風になびく衣装（nCloth）を試作。</p> <p>【第9回 CGキャラクター（表情、細部、関節、振付準備、衣装）】 第1回から第9回「CGキャラクター表現」を適宜、制作へ取り入れる。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
10	<p>【第10回 CGキャラクター（ブラッシュアップ①）】 各自制作に応じ、ブラッシュアップの内容別に解説。プロジェクターまたは共有画面等で共有。制作例「形のブラッシュアップ」。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
11	<p>【第11回 CGキャラクター（ブラッシュアップ②）】 各自制作に応じ、ブラッシュアップの内容別に解説。プロジェクターまたは共有画面等で共有。制作例「形のブラッシュアップ続き」。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
12	<p>【第12回 CGキャラクター（ブラッシュアップ③）】 各自制作に応じ、ブラッシュアップの内容別に解説。プロジェクターまたは共有画面等で共有。制作例「彩色質感のブラッシュアップ」。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
13	<p>【第13回 CGキャラクター（ブラッシュアップ④）】 各自制作に応じ、ブラッシュアップの内容別に解説。プロジェクターまたは共有画面等で共有。制作例「動きのブラッシュアップ」。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
14	<p>【第14回 CGキャラクター（ブラッシュアップ⑤）】 各自制作に応じ、ブラッシュアップの内容別に解説。プロジェクターまたは共有画面等で共有。制作例「動きのブラッシュアップ続き」。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
15	<p>【第15回 CGキャラクター（ブラッシュアップ⑥）】 各自制作に応じ、ブラッシュアップの内容別に解説。プロジェクターまたは共有画面等で共有。制作例「キャラクターの見せ方、仕上りをブラッシュアップ」。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
時間外での学修	<p>時間外での学修（放課後制作）が、質の高いキャラクター作りにつながります。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>続きを作りたくて、夢中になると、その先に、仕事にしたい強い気持ちがわきあがります。放課後も調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がっていきます。業界が求める、スキルや制作意識は、放課後制作から養われます。Mayaは学生無償で自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G6S207】CG背景美術		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	必修	演習	60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	ゲーム背景（3Dスキャン素材、造形）、アニメ背景（遠近法、ブラシ作り）、マットペイント、フォトパッシュ、フォトグラメトリを学修し、ゲーム、アニメ、ムービー等の背景を制作します。 【ゲーム・CG系統、就活】					
実務家教員						
授業方法	前半は、試作や事例から背景の作り方を学び、後半、作りたい背景の制作を進めます。					
到達目標	知識・理解	背景制作の知識を制作に用いることができる。			△	
	思考・判断・表現	意図した風景表現ができる。			◎	
	技能	モデリング、3Dスキャンモデル、フォトグラメトリ、フォトパッシュ、遠近法等を適宜に用いることができる。			△	
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。			◎	
	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	50	10	-	70
	学修意欲	-	-	-	30	30
	合計(点)	10	50	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	通信端末による制作行程ビデオ学修。 画面共有で、制作過程のアドバイスを全員で共有。 「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」「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ワーク」)					
参考書・教材	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 ゲーム背景（3Dスキャンモデル）】 カメラ視点を変え、立体的に風景を作る。 石や木、スキャンモデルを選び、自然に並べる。 【第1回 フォトパッシュ①】 写真を組み合わせ、風景を描く。 通信端末による制作行程ビデオ学修。 【課題(復習)】素材に使用する写真収集(2~10h)					
2	【第2回 ゲーム背景（モデリング）】 造形しテクスチャ（模様、質感）を組み合わせ、地面や壁を作る。 【第2回 フォトパッシュ②】 写真を組み合わせ、風景を描く。光源を意識して影を作る。 通信端末による制作行程ビデオ学修。 【課題(復習)】ゲーム背景「地面や壁」制作、フォトパッシュ「写真を組み合わせ風景を描く」(2h~)					
3	【第3回 ゲーム背景（プロップス）】 風景に用いる、小道具を作る。 【第3回 フォトパッシュ③】 写真に明暗を加え、凹凸を作る。 通信端末による制作行程ビデオ学修。 【課題(復習)】ゲーム背景「小道具」制作、フォトパッシュ「写真に明暗を加え凹凸を描く」(2h~)					
4	【第4回 ゲーム背景（ライティング）】 自然光を表現する照明により、時間帯、天候、光の演出を行う。 【第1回 背景ペイント（マットペイント例）】 CG、写真など適宜に組み合わせ、写実的に表現する。 制作行程資料学修。 【課題(復習)】ゲーム背景「天候、光の演出」制作、フォトパッシュ「CGブラシを適宜に用いる」(2h~)					
5	【第5回 ゲーム背景（フォトグラメトリ）】 視点を変え写真を撮り、実物から3Dモデルを作る。 【第2回 背景ペイント（アニメ例）】 遠近法。CGブラシを描く内容で適宜に変える。 通信端末による制作行程ビデオ学修。 【課題(予習)】作りたいテーマを考え、資料の準備。以降、各週継続し制作(2h~)					
6	【第6回 背景（制作①）】 作りたいテーマに沿い、意図した風景表現を目指し、必要な制作内容を整頓。 以降「7週制作」「3週ブラッシュアップ」目安に制作計画を立てる。 【課題(復習)】アイデアのスケッチ、レイアウト等、下地作り(2h~)					
7	【第7回 背景（制作②）】 制作質問の傾向ごとに解説を行い、スクリーンや各席画面で共有。 表現の例「時代背景、世界観に応じた造形や小道具」 【課題(復習)】自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h~)					

内容	
実施回	授業内容・目標
8	【第8回 背景(制作③)】 制作質問の傾向ごとに解説を行い、スクリーンや各席画面で共有。 表現の例「月あかり、夕日、光の演出」 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
9	【第9回 背景(制作④)】 制作質問の傾向ごとに解説を行い、スクリーンや各席画面で共有。 表現の例「湿った質感、乾いた質感」 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
10	【第10回 背景(制作⑤)】 制作質問の傾向ごとに解説を行い、スクリーンや各席画面で共有。 表現の例「風景全体(俯瞰)とその一部(近接)」 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
11	【第11回 背景(制作⑥)】 制作質問の傾向ごとに解説を行い、スクリーンや各席画面で共有。 表現の例「時間経過を演出」 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
12	【第12回 背景(制作⑦)】 制作質問の傾向ごとに解説を行い、スクリーンや各席画面で共有。 表現の例「風景内の移動を演出」 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
13	【第13回 背景(制作⑧)】 ブラッシュアップ箇所の解説。スクリーンや各席画面で共有。 同分野の背景を参考に、ブラッシュアップの資料を増加する(継続的に行う)。 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
14	【第14回 背景(制作⑨)】 ブラッシュアップ箇所の解説。スクリーンや各席画面で共有。 専門誌(図書館)、専門分野ネット検索にて、制作情報の追加(継続的に行う)。 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
15	【第15回 背景(制作⑩)】 ブラッシュアップ箇所の解説。スクリーンや各席画面で共有。 「参考の観察、魅力の抽出、作品に表現」を重ねる(継続的に行う)。 [課題(復習)]自身が作成した制作計画に沿って継続的に作る(2h～)
時間外での学修	背景のテーマごとに、制作時間を適宜増減してください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】
受講学生へのメッセージ	続きを作りたくて、夢中になると、その先に、仕事にしたい強い気持ちがわきあがります。 調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がってきます。 業界が求める、スキルや意識は、放課後制作から養われます。 Mayaは学生無償で自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。

【2G6A208】CGワーク		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	ゲーム・CGコース選択必修					
授業内容	ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアルライゼーション、背景CG、制作テーマを選びCG制作します。 【ゲーム・アニメ・デザイン・CG系統、制作】					
実務家教員						
授業方法	「進路開拓、就職作品、希望制作、他の制作と連携など」目的により制作テーマを選び、作り方を学修します。					
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、作品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	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。					
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	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 2020』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html">https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html</a> 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2019』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/1910-cgproduction2019e.html">https://cgworld.jp/news/book/1910-cgproduction2019e.html</a> 「Autodesk Maya トレーニングブック 第4版」株式会社ボーナデジタル出版(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、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアルライゼーション、背景CG」制作テーマを選び、CG制作する。 作例を参考に、制作テーマと制作計画を立てる。 【課題(復習)】制作テーマを考える。(2h)					
2	第1回～第13回(各回継続する制作①) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 学べる例「初心者でも、熟練者にも、簡単にできるバーチャルキャラクターの顔作り」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
3	第1回～第13回(各回継続する制作②) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 学べる例「初心者でも、熟練者にも、簡単にできるバーチャルキャラクターの髪型作り」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
4	第1回～第13回(各回継続する制作③) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 学べる例「わかりやすい、布を切って縫ってCGキャラクターの衣装作り」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
5	第1回～第13回(各回継続する制作④) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 学べる例「初心者でも、熟練者にも、キャラクターアニメーション生きている振り」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
6	第1回～第13回(各回継続する制作⑤) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 学べる例「架空の風景で、迫力演出」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
7	第1回～第13回(各回継続する制作⑥) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 学べる例「実物のように見える商品CG、作り方」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
8	第1回～第13回(各回継続する制作⑦) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 制作テーマ例「キャラクターCG(ゲーム)」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
9	第1回～第13回(各回継続する制作⑧) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 制作テーマ例「キャラクターCG(アニメ)」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
10	第1回～第13回(各回継続する制作⑨) 制作方法の考察(質問の傾向ごと)にわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 制作テーマ例「背景CG」 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
11	第1回～第13回（各回継続する制作㉑） 制作方法の考察（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）。 制作テーマ例「CG映像」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)
12	第1回～第13回（各回継続する制作㉒） 制作方法の考察（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）。 制作テーマ例「VR」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)
13	第1回～第13回（各回継続する制作㉓） 制作方法の考察（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）。 制作テーマ例「バーチャルキャラクター」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)
14	第1回～第13回（各回継続する制作㉔） 制作方法の考察（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）。 制作テーマ例「商品CG（ビジュアライゼーション）」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)
15	第14回制作（作品解説） 作者による作品解説。 [課題(準備)]自身が設定したテーマに沿って制作、解説準備(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、時間外の質問も大歓迎です。 【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、参考にしましょう。 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。

【2D4S205】 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	マンガ、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	IllustratorやPhotoshopに、AdobeXDというプロトタイプツール（画面の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ス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。						
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	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			○		
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)		6	16	18	2	42
	課題(試験課題)		9	14	22	3	48
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		15	30	40	15	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。						
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	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	オリエンテーションではまず練習で制作するサイトの説明を行います。Webデザインの仕事の流れ(ワークフロー)と今の時代では欠かせないパソコン(PC)とスマートフォン(SP)どちらにも対応したデザイン(レスポンスデザイン)についての基礎知識を学修します。 [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スWebイメージについても学修します。 [課題(準備)]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(準備)]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(準備)]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。効率よく準備するテクニックも覚えていきます。 [課題(準備)]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(準備)]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(準備)]プロトタイプの制作(2h)						
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(準備)]プロトタイプの制作(3h)						
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(準備)]下層ページのプロトタイプ制作(2.5h)						
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(準備)]サイトの動作確認と修正(3.5h)						
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習します。 [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を学びます。 【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習になりますが、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	広告デザインは紙、ウェブ、映像の3つに主に分かります。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2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。

【2D4A206】 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	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
授業内容	この授業ではレスポンスという1つのアドレスでパソコンとスマートフォン両方に見やすくレイアウトを変えながら表示するHTML/CSSの学習を行います。後半では印刷とWebの両メディアに学んだスキルを合わせたクロスメディアの制作をグループワークで行います。						
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	HTML/CSSのコーディング(プログラミング)はデジタルクリエイションⅠで学んだ基礎を振り返りながらレスポンスのプログラムを加え学習していきます。クロスメディア制作はテーマに沿ったコンテンツをグループで考え、ビジネスとして商品を宣伝・流通といった目的を実現させるまでのデザインを行います。						
到達目標	知識・理解	レスポンスで作る必要性、クロスメディアのビジネスでの有効性を消費者側の目線も意識しながら学ぶ			○		
	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Web違ったデザインの流れに惑わされず学ぶ			◎		
	関心・意欲・態度	コーディング、クロスメディア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			○		
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)		6	14	18	2	40
	課題(試験課題)		9	16	22	3	50
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		15	30	40	15	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	HTML/CSSのおさらい、レスポンスにするために必要なプログラムについて学習します。 [課題(復習)]HTML/CSSの記述問題(1.5h)						
2	HTMLのおさらいを行いながらモバイルCSSの方法を学びます。 [課題(復習)]CSSの復習(1.5h)						
3	画面幅が変わる事で変化が起きる仕組みレスポンスCSSを学びます。 [課題(復習)]レスポンスCSSの復習(1.5h)						
4	レスポンスCSSでレイアウトを再構成させる仕組みを学びます。 [課題(復習)]レスポンスCSSレイアウトの復習(1.5h)						
5	制作してきたサイトに画像やテキストを入れてポートフォリオに入れる作品に仕上げます。 [課題(準備)]レスポンスCSSの簡易サイトの完成(3h)						
6	オリエンテーションではまず印刷、Web、映像など多様化するメディアを複数使う(クロスメディア)事での効果について学習。グループワークになるのでチームを編成し展開していくコンテンツの決定のためのプレスト(発案会議)、各メディアの繋がり方と役割について顧客体感を明確にしたカスタマージャーニーマップの作成、ガントチャート(進行計画表)を作成。 [課題(準備)]コンテンツの企画準備、カスタマージャーニーマップ・ガントチャートの作成(2h)						
7	カスタマージャーニーマップを確認し、ガントチャートに沿って各メディアの制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/ベース制作(2h)						
8	グループ内で途中経過の目標(マイルストーン)の確認をしながら制作を続ける。 [課題(準備)]各メディア制作/コンテンツ準備(2h)						
9	講師への中間報告を行ってから、マイルストーンの確認、制作の継続。 [課題(準備)]各メディア制作/デザインワーク(2h)						
10	全体への中間報告会を行い、各自グループでボトルネック(問題要因)は無いかを確認し必要であればガントチャートの調整を行い再び制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/ブラッシュアップ(2.5h)						
11	メディアに加えるグループ独自のコンテンツ(イラスト、写真、動画、3D、マンガなど)制作に入る。(グループによっては数週間早めに制作に入る可能性もあります) [課題(準備)]独自コンテンツの制作/コンテンツ準備(2.5h)						
12	グループ独自のコンテンツのタスクマネジメントを行いながら制限時間内の着地点を決める。 [課題(準備)]独自コンテンツの制作/デザインワーク(3h)						
13	独自コンテンツと制作しているメディアを合わせ、当初計画していたカスタマージャーニーマップに沿った流れが生まれているかを確認する。 [課題(準備)]メディア全体の確認と調整(2h)						
14	印刷物の仕上げ、Webのプロトタイプの見直しを行い、出来上がり次第最終校正。校了したらプレゼンテーション資料の制作。 [課題(準備)]プレゼンテーション資料の制作/ベース制作(1.5h)						
15	各グループでプレゼンテーションを行うための準備を行う。 [課題(準備)]プレゼンテーション資料の制作/デザインワーク(1.5h)						



時間外での学修	<p>この授業課題では日頃から学生の皆さんが見ているメディアを使って活用される方法をビジネス目線でロジックを立てて実践していきます。特別な事をしてもらう必要はありませんが、消費者目線を受け取る側に回る意識に変えて取り組みましょう。</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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>廃れてきたと言われているメディアが実は無意識のきっかけを作っているケースもあります。きっかけをつくるメディア、広げていくメディアなど役割が違うメディアが上手にミックス出来る事を知る事がこの授業の楽しめるところです。オフィスアワーは、金曜日に学校に来ますので休憩時間や4限授業後になります。</p>

【2D4S207】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	グラフィックデザインの領域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。					
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	内容が伝わり、店頭での訴求力があり、所有する愛着のわくブックカバーのデザインがどのようなものか知る。社会へのメッセージを含み強く人の心を動かすビジュアル表現とはどのようなものか知る。			◎	
	思考・判断・表現	事実や調べたことを元に社会への思考をめぐらせる。それを反映し自分の考えや表現を他人に伝わるようにまとめられる。			◎	
	技能	Adobe IllustratorとAdobe Photoshopを使用し実践的なデザイン作業・データ管理を修得し、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。			○	
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)
	課題作品	10	20	10	-	40
	制作態度	20	10	10	10	50
	発表・鑑賞態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	30	30	20	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	ブックカバーをリデザイン①古今東西の書籍とその作りやデザインについて知る。 [課題(復習)] 自宅や図書館の本などを、学んだことを元に観察し直し、どの本をリデザインするか選び、次回までに持参できるよう準備しておく。(2h)					
2	ブックカバーをリデザイン②持参した本のカバーの計測をし、モックアップを作りサイズ感を確かめる。アイデアスケッチ。 [課題(復習)] 書籍には厚みがあること、表裏があることで、平面だけでなく立体的な感覚が必要となる。スケッチの段階でそれをイメージする。(2h)					
3	ブックカバーをリデザイン③ネット上の資料などを参考に全体のレイアウトのアイデアスケッチを複数出し、吟味する。 [課題(復習)] 様々な書籍から、自分の表現したい方向に近いパターンを見つける。(2h)					
4	ブックカバーをリデザイン④タイトル、イラストレーション部分のアイデアを複数出し、吟味する。ブラッシュアップする。 [課題(復習)] アイデア出しは出せるだけ出す。その中から自分らしい表現を見つけていく。(2h)					
5	ブックカバーをリデザイン⑤アイデアを元に素材を制作する。 [課題(復習)] カバーに使用したい用紙を自分で準備する。大きな文具店や紙専門店へ行って、良いものをいろいろ見て選ぶ。(2h)					
6	ブックカバーをリデザイン⑥素材の制作の続き。 [課題(復習)] 修正をためらわず自分の表現したい世界を追求していく。(2h)					
7	ブックカバーをリデザイン⑦作品をプリントし、書籍に組み立ててみる。写真撮影し、ポートフォリオへ入れるための準備をする。 [課題(復習)] 時間をかけて完成度を高める。写真の撮影についても学ぶ。(2h)					
8	ブックカバーをリデザイン⑧講習会 自分の作品の説明をしたり、友達の作品も見て感想を伝えたりする。 ポスターでビジュアルメッセージ① ポスターというメディアにおける古今東西の表現とその変遷について知る。 [課題(復習)] 物理的に大きなメディアで“間を持たせる”にはレイアウトのセンスが必要。たくさんの作品を見て学ぼう。(2h)					
9	ポスターでビジュアルメッセージ②コンペのテーマについて調べたり考えやアイデアスケッチも含めビジュアル的な材料をまとめる。 [課題(復習)] コンセプトが決まればビジュアルにするのはそれほど難しくはない。ビジュアル的なコンセプトを明快にしよう。(2h)					
10	ポスターでビジュアルメッセージ③まとめたことを発表し交流する。友達から意見をもらい、それを元にアイデアをブラッシュアップする。 [課題(復習)] 自分の考えだけに固執せず、柔軟に改善ができることを目指す。(2h)					
11	ポスターでビジュアルメッセージ④アイデアスケッチを複数出す。 [課題(復習)] 調べたことを的確に伝える表現はどのようなものか試行錯誤する。(2h)					
12	ポスターでビジュアルメッセージ⑤スケッチを元に素材の制作に入る。 [課題(復習)] 決めたアイデアを表現するために必要な方法、道具、素材を試しながらビジュアルを作っていく。(2h)					
13	ポスターでビジュアルメッセージ⑥素材をレイアウトし、細部の完成度を高めていく。 [課題(復習)] 部分的に実物大でプリントするなどして確かめる。(2h)					
14	ポスターでビジュアルメッセージ⑦完成したデザインを入稿する形式に保存する。 [課題(復習)] 作りっぱなしではなく、印刷物は印刷されて初めて実現するものです。外部の条件に対応する知識・方法を知ろう。(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	ポスターでビジュアルメッセージ⑧発表・講評会 [課題(復習)] 大型プリンターで出力し壁に貼ったものを見てプレゼンしよう。(2h)
時間外での学修	事前の調査や制作などに時間を十分かけましょう。【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。

【2D4S208】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	宮川 友子					
資格・制限等	全コース選択必修					
授業内容	インフォグラフィックの制作や、簡単な冊子を作成する中で情報、データ、知識を視覚的に編集・表現することについて学ぶ。					
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	情報があふれる多様性の社会におけるインフォグラフィックの必要性について知る。			○	
	思考・判断・表現	素早く誤解なく必要な人に届くビジュアル表現について試行錯誤できる。			◎	
	技能	美しく洗練されたビジュアル表現を追求することができる。			◎	
	関心・意欲・態度	社会の問題を自分のものとしてとらえ真摯に取り組むことができる。			○	
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)
	課題作品	-	20	20	-	40
	制作態度	10	10	10	10	40
	発表・鑑賞態度	10	-	-	10	20
	合計(点)	20	30	30	20	100
評価の特記事項	3分の1以上の欠席は単位を与えません。					
ICT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	インフォグラフィックの制作①インフォグラフィックとはどのようなものか、その役割について [課題(復習)] 自分の取り組みたいテーマについて考えるため、ニュースや社会問題に関心をもとう。 (2h)					
2	インフォグラフィックの制作②取り組むテーマの選択とそれについての情報収集 [課題(復習)] テーマについて伝えるために、様々な角度から情報を集める。(2h)					
3	インフォグラフィックの制作③收拾した情報を取捨選択し適切にプレゼンテーションするかのアイデアスケッチ [課題(復習)] 伝えたい内容にとって必要なものと不要なものを整理していく。(2h)					
4	インフォグラフィックの制作④アイデアスケッチを元に素材を制作していく。 [課題(復習)] 視覚的に効果的な表現方法を選び、自分なりに効率の良い制作方法を開拓しよう。(2h)					
5	インフォグラフィックの制作⑤素材の制作と同時にレイアウトに落とし込む。 [課題(復習)] 実際の大きさに当てはめると予想通りにいかない部分が出てくるのでその修正をする。 (2h)					
6	インフォグラフィックの制作⑥完成を目指し制作の続きを行う [課題(復習)] 切り貼りをプリントアウトして実際の大きさを確認する。(2h)					
7	インフォグラフィックの制作⑦完成後大型プリントする。 [課題(復習)] 画面全体のメリハリをつけたり、統一感を逸脱しないよう調整をする。(2h)					
8	インフォグラフィックの制作⑧発表・講習会 ZINEを作ろう①同人誌、フリーペーパー、ZINEの鑑賞 [課題(復習)] 数ページの出版物について、取り組みたいテーマをいくつかあげておく。(2h)					
9	ZINEを作ろう②テーマ決め、内容の企画 [課題(復習)] テーマを決めたら、盛り込む内容を集める。(2h)					
10	ZINEを作ろう③構成のアイデアスケッチ [課題(復習)] 表紙、内容、奥付など、雑誌やフリーペーパーを見て様々なパターンがあることを学び参考にする。自分でも参考資料を集めましょう。(2h)					
11	ZINEを作ろう④Adobe InDesignについて [課題(復習)] 複数ページの印刷物の制作時に使用するInDesignの機能について学び、復習する。(2h)					
12	ZINEを作ろう⑤アイデアスケッチを元に素材を制作していく。 [課題(復習)] 写真、イラスト、図、文章、表、数字などを効果的に使用する。(2h)					
13	ZINEを作ろう⑥素材をレイアウトしていく。 [課題(復習)] 文字の扱いにより印刷物の印象がガラリと変わります。どんな雰囲気にしたいかあらかじめ決めておきましょう。(2h)					
14	ZINEを作ろう⑦完成に向けブラッシュアップ [課題(復習)] 仮にプリントしてみて、修正をする、を必要に応じて繰り返す。(2h)					
15	ZINEを作ろう⑧発表・講習会 [課題(復習)] プレゼン用にパネルを制作する。(2h)					
時間外での学修	日常生活やニュースを見たりする中で、疑問に思いひっかかったり、逆に必要と思われるのに素通りしてしまうような事象にたくさん気がつくクセを付けていきましょう。 【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	この課題を通じていかに現代が情報にあふれているかを実感しましょう。しかし情報は取捨選択と整理が必要です。それを編集しビジュアルで伝えるのがデザインを学んだみなさんの腕の見せ所となっていきましょう。 オフィスアワーはE103にて毎週月曜日16：20～18：00です。					

【2D4A209】 広告デザイン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	中村 親也						
資格・制限等	マンガ、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	スマートフォンやSNSの普及で、個人での発信ができるようになりました。これまでの、広告の歴史を学びながら、これからの広告の手法を共に考え、企画力、発信力を養います。						
実務家教員	Web制作 広告関連法人 12年						
授業方法	前半は、広告の歴史や代表的な作品を座学で学びます。後半は、前半で学んだ知識をもとに、スマートフォンやPCを使いながらプロモーションの方法を実践します。						
到達目標	知識・理解	プロモーションの計画、手法とツールを理解できる。			○		
	思考・判断・表現	プロモーションツールを適切に選択し利用できる。			◎		
	技能	プロモーション企画を作ることができる。			◎		
	関心・意欲・態度	積極的に授業に参加し、質疑応答ができる。			△		
	備考	◎・○・△の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		-	20	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	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します。また、3分の1以上欠席した場合は単位を与えません。						
ICT活用	授業は、Slackを中心に行い、DropboxPaperやmiroなどのオンラインツールを積極的に活用します。また、企画にに合わせて、オンラインショップやSNSなどのオンラインサービスも活用していきます。適宜Gsuiteを活用します。						
課題に対するフィードバック	次の制作に向けたアドバイスをします。また、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	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、授業に必要なサービスのアカウントの取得や接続の確認を中心に行います。また、ICTツールの活用を学びながら、広告の説明を行います。 [課題(復習)]ワークフローの復習(2h)						
2	広告の歴史 広告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	【演習1】オンラインサービスを考える コロナ禍で必要なオンラインサービスを計画する。(オンラインショップやBotなど) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
4	【演習2】オンラインサービスを考える 前回、計画したものをカタチにする。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
5	【演習3】チラシやポスターでプロモーションしてみる 自分の考えたサービスを、ポスターやチラシでどのように広めていくか計画をする。 [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	【演習4】チラシやポスターでプロモーションしてみる 前回、計画したものをカタチにする。 [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
7	【演習5】動画でプロモーションしてみる 自分の考えたサービスを、動画でどのように広めていくか計画をする。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
8	【演習6】動画でプロモーションしてみる 前回、計画したものをカタチにする。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
9	【演習7】Webサイトでプロモーションしてみる 自分の考えたサービスを、Webサイトでどのように広めていくか計画をする。 [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	【演習8】Webサイトでプロモーションしてみる 前回、計画したものをカタチにする。 課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
11	【実習1】プロモーション全体を企画する(最終課題) これまでの演習をもとにプロモーション全体を企画します。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
12	【実習2】プロモーション全体を企画する(最終課題) 前回、企画したものをカタチにします。 [課題(制作)]作品制作をする(2h)						
13	【実習3】プロモーション全体を企画する(最終課題) 前回、カタチにしたものを完成させます。 [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	【実習4】プロモーション全体を企画する(最終課題) 最終課題の発表の準備を行います。 [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	<p>【実習5】プロモーション全体を企画する(最終課題) 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)</p>
時間外での学修	<p>普段の生活の中で「広告」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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>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。</p>

【2S5B202】 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	ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修						
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。						
実務家教員	画家 28年						
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） 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	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。						
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	オリエンテーション・マチエール研究 1/2 (絵を描く姿勢。作品を描くこと。作品を発表すること。について考察。) (画材について学ぶ) [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
2	マチエール研究 2/2 絵の具の特性について考察し、作品を完成させる。 [課題(復習)]: マチエール研究について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
3	作品鑑賞 (愛知県美術館) 美術館に行き、美術作品の多様性に触れ、鑑賞時に味わう感覚やインスピレーションと向き合う。 [課題]: 作品鑑賞にて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
4	タブロー制作1/12 アイデア画草案1/3 テーマ検証 [課題]: アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、アイデア画を展開する。(1-3h)						
5	タブロー制作2/12 アイデア画草案2/3 構成の検証 [課題]: アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、構成を決定する。(1-3h)						
6	タブロー制作3/12 アイデア画草案3/3 色彩計画の検証 [課題]: アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、色彩計画をする。(1-3h)						
7	タブロー制作4/12 下地塗り [課題]: 下地塗りを完成する。(1-3h)						
8	タブロー制作5/12 下絵1/1 構図確認 [課題]: 構図について指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)						
9	タブロー制作6/12 ベース塗り1/3 空間的なベースづくり [課題]: 空間的なベースづくり指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)						
10	タブロー制作7/12 ベース塗り2/3 色相・彩度・明度、マチエールに配慮したベースづくり [課題]: ベースづくり指導を受けたことについて再考し、ベース塗りを検証する。(1-3h)						
11	タブロー制作8/12 細部の描写1/4 [課題]: タブロー制作 細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)						
12	タブロー制作9/12 細部の描写2/4 [課題]: タブロー制作 全体感が喪失しないように細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)						
13	タブロー制作10/12 細部の描写3/4 [課題]: タブロー制作 細部の描写を進める。(1-3h)						
14	タブロー制作11/12 細部の描写4/4 [課題]: タブロー制作 全体と部分の調和を図りながら、細部の描写を進める。(1-3h)						
15	タブロー制作12/12 仕上げ [課題]: タブロー制作 作品を完成させる。(1-3h)						
時間外での学修	[課題(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。						

【2S5A203】 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	メディアデザインコース選択必修						
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。						
実務家教員	絵画造形教室経営 20年						
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）から選択します。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。						
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	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、下描き [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。						



【2S5S205】絵本・イラストレーション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	金田 典子						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
授業内容	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表現方法、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。						
実務家教員							
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、絵本について分析し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	年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	それぞれの年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。						
ICT活用							
課題に対するフィードバック	ストーリー展開、キャラクター設定、絵コンテの各課題提出時に講評会を行ない、それぞれの作品についてより良くする為のブラッシュアップポイントを具体的に提示しコメントを付けて返却します。フィードバックとして絵本分析レポートにコメントを返します。						
テキスト							
参考書・教材	必要な資料は授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	「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。レポート作成。 [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(2~3h)						
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を出し合い、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(2~3h)						
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)]図書館を利用し、絵本の様々な表現方法を学ぶ(2~3h)						
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 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(2~3h)						
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(2~3h)						
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) それぞれの年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(3~4h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
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、技術を考え、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	授業内容・目標: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(3~4h)
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)
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。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。また、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。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。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。
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、様々な物事に興味を持ってください。新旧問わず素敵な絵本、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、あなたの世界観を生かしたオリジナル絵本を作りましょう。

【2S5B206】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	メディアデザインコース選択必修						
授業内容	身近な金属素材を加工して、日常生活の中で実際に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。						
実務家教員	高等学校美術科教諭：23年（内、工業高校勤務12年）						
授業方法	演習形式で、実際の制作では個別指導を取り入れ、各自が主体的に取り組みます。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、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						
	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、全授業の3分の1以上の欠席者は単位を認めません。						
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	毎授業時の導入部分で、前授業時の課題の進捗状況の確認や重点事項の再確認を行う。毎授業時のまとめ部分で、本時の課題の達成状況の確認と質疑応答の時間を確実に設ける。						
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	授業内容・目標: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の作成 [課題(復習)]金属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~4h)						
2	授業内容・目標: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必要な形を切断できるようにする。(3h~4h)						
3	授業内容・目標: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の使用法を理解して、デザインに沿って素材に様々な基本的加工を行う。(1h)						
4	授業内容・目標: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適切に使用して、デザインに沿って素材の切断・切削や表面の加工を進める。(1h)						
5	授業内容・目標: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活用して、デザインに沿って素材の研磨・加工・成形を進める。(1h)						
6	授業内容・目標: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	授業内容・目標:金属素材による作品制作2 (1) デザインと素材サイズの決定・素材へのデザイン転写・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、デザインを転写後に素材の切断と加工を行う。(2h~3h)						
8	授業内容・目標: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、成形後の研磨や表面処理をして仕上げる。(1h)						
時間外での学修	様々な文化や芸術や自分の身の回りに日常的に興味・関心を持ち、探求心や想像力、表現力や判断力、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。作品の提出期限までに、自分が納得した作品を完成させて提出できるようにしてください。 オフィス・アワー：授業終了後の昼休み（～12:50まで）に教室（D107）で実施						

【2I7A204】キャラクターデザインⅡ		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	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。						
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のスキルを上げていきます。この授業は、制作を主とした「問題解決学習」を含む、アクティブラーニングを実施します。						
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。						
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	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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
3	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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
4	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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
5	課題：オリジナルキャラクター作品制作1(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める (3h) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
6	課題：オリジナルキャラクター作品制作1(4)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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施

内容	
実施回	授業内容・目標
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) ICTを活用した双方向型授業(ZOOM)の実施
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。

【2I7S205】コミックイラストレーション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	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					
授業内容	Clip Studio 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な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Clip Studio 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Clip Studio 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。					
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、イラストの描き方や考え方を学びポートフォリオに掲載する作品や外部コンテストに出展する作品制作を目標とするため授業方法はほぼ個別指導となります。					
到達目標	知識・理解	学んだ知識・フローを元に質の高いイラスト制作ができる。			△	
	思考・判断・表現	描く作品のテーマを考えて絵の構成を考える事ができる。			○	
	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。			◎	
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	-	-	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。					
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	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。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)] 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。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)] 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) 空間表現における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。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)] 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) 空間表現における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。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)] 人物と背景融合の為のパス理解 (複合パス) の復習 (2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
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ース理解の復習（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” の為の総合的パー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。[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：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下さい。 オフィスアワーは授業後伊豫研究室にて。

【2I7S206】コミックイラストレーション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	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						
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ある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Clip Studio 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。						
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、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。			○		
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。						
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	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。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)] 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。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)] 人物と小物の融合バランスの復習 (2h)						
5	外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正・彩色) 課題の制作続行。彩色する事で「立体表現」及び「空間表現」、「テクスチャ」更に人目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査・修正し商業レベルの絵との違いを理解するスキルを身に付ける事ができる。 [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。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)] 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ないか、人物と背景のバランスが正しいか、カメラワークを意識する事で読者視線というスキルを身に付ける事ができる。 [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。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)] 彩色を見越した人物・背景バランスの復習 (2h)						



内容	
実施回	授業内容・目標
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)
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。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)] 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。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)] 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置く。[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：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下さい。 オフィスアワーは授業後伊豫研究室にて。

【2M8S204】ストーリーマンガ I		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 久志・伊豫 治好						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
授業内容	1年次に学んだマンガ表現に役立つさまざまな基礎をふまえ、出版社への投稿・持ち込みも視野に入れ、オープニングからエンディングまでを通して16ページ以上の作品を、手描き及びデジタルツール（CLIPSTU DIO）で制作、完成させます。						
実務家教員	田中：マンガ家40年、伊豫：マンガ家22年、						
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。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	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	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・準備・復習を反転授業とし、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毎回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。						
テキスト							
参考書・教材	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）]アイデアの重要性を理解し学修する。（3h）						
2	プロット制作：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	シナリオ制作Ⅰ：プロットからシナリオへ。大まかに制作した骨組みに、肉付けしていく。 [課題（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（PBL）。 [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：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）						
8	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）						
9	下描きⅠ：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）						
10	下描きⅡ：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）						
11	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）						
12	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）						
13	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）						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	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、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	ペン入れⅤ：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、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）]
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：44時間以上】
受講学生へのメッセージ	ある一定量以上のページ数のマンガを完成させるには、相当の体力と気力が必要であることを意識して取り組みましょう。授業外もできるだけ多く時間を使って、良い作品にすることを心掛けて下さい。 オフィスアワー：E-102田中研究室、D-202伊豫研究室にて 木曜日16時30分～17時30分

【2M8A205】ストーリーマンガⅡ		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 久志・伊豫 治好						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
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。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」としています。手描き及びデジタルツール（CLIPSTUDIO）で制作、完成させます。いま描ける精一杯を表現しきることを目標とします。						
実務家教員	田中：マンガ家40年、伊豫：マンガ家22年						
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。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	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・復習を反転授業とし、問題解決学修を行います。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	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：物語の組立て方とキャラクターデザイン。 [課題（準備・復習）]物語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。脇役の実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）						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	仕上げⅡ：スクリーン톤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톤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：43時間以上】
受講学生へのメッセージ	現在の自分の力を過大にも過小にも思わず、正確に把握することが重要です。 制作中に行き詰まったら、すぐに担当教員に相談して下さい。一人で悩むのは時間の浪費です。 オフィスアワー：E-102田中研究室、D-202伊豫研究室にて 木曜日16時30分~17時30分

【2M8S206】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						
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。						
実務家教員	少女漫画家・11年						
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と確認していきます。						
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。						
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	授業外での学修内容を次回授業で確認し、適宜フィードバックを行います。						
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・初作も進める。(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。

【2S9A201】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	デザイン美術学科必修						
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、「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。						
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20年、宮川：デザイナー19年						
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。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ICTを活用し、G Suiteによる遠隔授業や課題提出と、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	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。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。						
ICT活用	適宜G Suite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	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：対面授業開始。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。ラフ案の練り込み。(3h)						
6	試作品の制作Ⅰ：ラフ案の確認（PBL）。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：調査、収集したものの確認（PBL）。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充分に見直し、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)						



内容	
実施回	授業内容・目標
13	<p>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)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>[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)</p>
14	<p>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、各自必要な作業を行う。(3h~6h)</p>
15	<p>制作プランの修正Ⅱ：各自行った必要な作業を確認(PBL)。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)</p>
時間外での学修	<p>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：60時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>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。</p>

【2S9A202】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	デザイン美術学科必修						
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」として外部に発表することにより、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。						
実務家教員	田中：マンガ家39年、黒田：画家28年、伊豫：マンガ家20年、宮川：デザイナー18年						
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。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ICTを活用し、G Suiteによる遠隔授業や課題提出と、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	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。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。						
ICT活用	適宜G Suite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	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」に向けての目的とフローの構築。 [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）						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	<p>「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。</p>
時間外での学修	<p>全てが主体的な学修です。授業内は当然ですが、授業外の時でもできる限り卒業制作に充て、制作に全てを注ぐ気構えで取り組んでください。【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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>卒業記念展は学外会場での展示です。学内外の参観者の目に触れることを意識して作品を制作し、展示に関連する作業も各自が自覚を持って、全員で協力して展示してください。作業の後始末や用具・備品の整理整頓まで心掛けてください。          オフィスアワーは各担当教員の指定の場所と日時です。</p>