

【2S1S101】日本・東洋美術史		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	竹村 朋子						
資格・制限等	全4コース必修						
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。					
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。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	筆記試験		50	30	-	-	80
	コメントペーパー		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		50	30	-	20	100
評価の特記事項	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実施を考えていますが、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に解説をします。						
テキスト							
参考書・教材	プリント・資料を授業ごとに配布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス・イントロダクション 授業の流れを説明する [課題(復習)]プリントや高校以前の美術の教科書などを参考に、日本美術史の流れを復習しておく(4h)						
2	旧石器～古墳時代の美術 旧石器～古墳時代の美術の特徴を土器や壁画などから理解する [課題(復習)]旧石器～古墳時代の美術の復習(4h)						
3	飛鳥・奈良時代の美術 仏教の伝来により始まる新しい美術を仏像や絵画作品から学ぶ [課題(復習)]飛鳥・奈良時代の美術復習(4h)						
4	平安時代の美術 密教世界や貴族文化を曼荼羅や物語絵巻などから読み解く [課題(復習)]平安時代の美術の復習(4h)						
5	鎌倉時代の美術 似絵と肖像などから鎌倉時代の美術の傾向を観察する [課題(復習)]鎌倉時代の美術の復習(4h)						
6	室町時代の美術 多様化する日本美術において、水墨画や禅宗の美術を庭園などから理解する [課題(復習)]室町時代の美術の復習(4h)						
7	桃山時代の美術 桃山時代の文化を障壁画、工芸品から読み解く [課題(復習)]桃山時代の美術の復習(4h)						
8	江戸時代の美術1 江戸時代の美術を陶芸、屏風、装いの観点から学ぶ [課題(復習)]江戸時代の美術1の復習(4h)						
9	江戸時代の美術2 鈴木春信や東洲斎写楽などの浮世絵作品を取り上げ、江戸時代の時世風俗を観察する [課題(復習)]江戸時代の美術2の復習(4h)						
10	江戸時代の美術3 江戸時代の美術に与えた西洋文化の影響、またモネやマネの作品から西洋美術の世界に与えた日本美術の影響を学ぶ [課題(復習)]江戸時代の美術3の復習(4h)						
11	幕末の美術 幕末に流行しただまし絵やガラス工芸細工などを取り上げ、当時の世相を読み解く [課題(復習)]幕末の美術の復習(4h)						
12	近代美術1 明治になり、西洋の文化が流入してきたことにより、日本の美術にどのような影響を与えたかを写真と絵画の関係などから見ていく [課題(復習)]近代美術1の復習(4h)						
13	近代美術2 近代に登場した美術学校を中心に美術教育の展開を見ていく また、明治時代の洋画と日本画を取り上げ、絵画様式の変遷を理解する [課題(復習)]近代美術2の復習(4h)						
14	現代美術1 日本美術におけるモダニズム(近代主義)と洋画の多様化を学ぶ [課題(復習)]現代美術1の復習(4h)						
15	現代美術2 戦争が美術作品に与えた影響、また戦争美術がどのように受容されたのかを見る [課題(復習)]現代美術2の復習(4h)						
時間外での学修	美術に関する本なども読んでみましょう。 また、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を鑑賞することも大事です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						
受講学生へのメッセージ	絵画でも彫刻でも身の回りにあるものなど興味のあるものを注意深く観察してみましょう。それによって美術史への理解が深まるのです。 オフィスアワーは水曜日の12時10分～13時です。(講義室あるいは非常勤講師控室にあります。)						

【2S1S102】ビジュアルリテラシー論		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	必修	講義	30時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	全4コース必修					
実務家教員	画家 29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、調査、発表時の文字、作品制作演習も含めて、授業を展開していきます。					
到達目標	知識・理解	色彩の知識を修得し、その仕組みを理解し、カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスの知識修得と理解を目指します。色の効果を活用するための知識を理解できる。				
	思考・判断・表現	色や光の基礎事項を修得し、目的に合わせて配色による心理的效果を配慮した、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。				
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。					
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GoogleWorkspace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	色の心理的效果 [課題(復習)]色の心理的效果を理解する(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・再現 [課題(復習)]学んだ内容の復習(4h)					
15	情報デザインとは [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金曜日の16：20から17：30です。					

【2S8L102】C G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	特になし					
実務家教員						
授業方法	はじめでの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、活き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	絵コンテから「時間」と「空間」の連続性、演出を読みとることができる。「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。				
	技能	絵コンテから、アニメ、映像の実時間を読みとることができる。				
	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。				
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】					
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
	課題提出	-	20	10	-	30
	学修意欲	-	10	-	40	50
	合計(点)	10	40	10	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	「Google Workspace for Education」による連絡、参考資料配布、提出。					
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 2021』』(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.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。 CGの仕事内容を知る。 ・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)]好きな作品の制作会社を調べる。(10h)					
2	デッサン(観察眼と描画力)がCG制作に役立つ(観察による制作、および遠近法)。 [課題(復習)]テキスト参考「透視図法、空気遠近法」(1h) 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)					
3	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」(1h)					
4	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「好きなシーンを絵コンテにする」(20h)					
5	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」(0.5h)					
6	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)					
7	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」(1h)					
8	カメラワークを知る。 [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)」「モニター・ジュ、クレンジョ効果」(1h) 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	<p>キャラクターを3DCGで作る。 作例「ゲームキャラクター」 [課題(復習)]「ポリゴン、UV、テクスチャー、スカルプトツール」(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)。 作例「ゲームキャラクターアニメーション(走る・待機・戦う)」 [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」(1h)</p>
10	<p>光の当て方で見え方が変わる(教材視聴)。 [課題(復習)]「ライティング例、キー、フィル、バック」(1h) 広告CG「ビジュアライゼーション(商品を実物のようにCGで作る)」 リアルなCGをつくる質感のコツ(教材視聴、質感を作る)。 作例「CGごはん」専門誌掲載。 [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、フアー)」 「マッピング(テクスチャ、ノーマル)」(1h)</p>
11	<p>「キャラクターデザイナー(参考ビデオ)」 「CGプロダクション説明会(事例)」 人気ゲーム・アニメ・映画の製作事例。現場の声。 [課題(予習)]CGプロダクション作品鑑賞・資料考察(1h)</p>
12	<p>パソコンの選び方がわかる部品の知識。 [課題(復習)]「用途・使用ソフト動作環境・性能の見方」(6h) 著作権「著作物(表現)・無方式主義・著作財産権・著作人格権・期間」 [課題(復習)]「作品の使用素材、作品をアップロードする際の知識(問題解決学修)」(1h) [課題(復習)]テキスト参考「非圧縮、可逆、非可逆、コーデック」(1h)</p>
13	<p>「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)</p>
14	<p>「CGクリエイター検定ベーシック(例題)」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)」(2h)</p>
15	<p>「CGクリエイター検定ベーシック(過去問題)」出題と解説。 [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、受講者同士が教えあうことで理解を深める。 [課題(復習)]「CGクリエイター検定ベーシック(過去問題)」(6h)</p>
時間外での学修	<p>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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>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。</p>

【2M7L101】マンガ学		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	檀 朋美						
資格・制限等	マンガコース必修						
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と同時に、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。					
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。						
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GoogleWorkspace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	マンガ同人誌やオタク、マンガを取り巻く社会の変化について学修する。同人誌やオタク文化はマンガの深い結びつきの理解を深める。[課題（復習・予習）]学んだ内容を復習し、これらの文化が今後どのように発展していくかを自分なりに考える(3h)
11	マンガを取り巻く社会問題、表現規制問題について学修する。表現規制の歴史を学び、現在の問題も考える[課題（復習・他）]学んだ内容を復習し、今後の表現規制問題について自分なりの考えをまとめる(3h)
12	マンガとグローカリゼーション 海外と日本のマンガ文化の比較について学修する。[課題（復習・他）]学んだ内容を復習し、海外のマンガを実際に読む(3h)
13	エッセイや学習マンガからみるマンガ表現の可能性について学修する[課題（復習・準備）]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用して次々回のプレゼンテーションの準備をする(10h)
14	メディアとマンガ 音楽、ゲーム、インターネットとの関連について学修する。[課題（復習・準備）]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用してプレゼンテーションのパワーポイント等の作成をする(10h)
15	プレゼンテーションと質疑応答をする。テーマは「今再び流行すると考える80年代以前のマンガ」である。自身の発表に積極的になるだけでなく、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）]授業で学んだ全体的内容について総合的に振り返り、自身の考えをまとめる(4h)

時間外での学修	授業への参加・復習を通じて、マンガ文化の全体を把握すると同時に、それ以外の多面的視点を自覚的に意識し、マンガ創作に実践的に応用する。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	マンガの歴史や変遷、受容のされ方を理解し、何故そうなったのか、どうして現在こうなのか、自分なりに考え、それをまとめる力を養って下さい。考えるだけでなく、それを言葉にして発信することを経験し、今後の人生に役立てて下さい。オフィスアワーは非常勤講師控室で毎回授業終了後1時間です。

【2S8L101】メディア概論		デザイン美術学科		1年通年			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	川村 順一						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	ゲームやアニメなどの実務家が講義や実習を行います。業界のプロフェッショナルから直接的に指導を受けることで、実務を疑似的に体験することが出来ます。						
授業方法	基本的に2コマセットで授業を行い、講師もそれぞれの授業内容に関してのプロフェッショナルによってオムニバス形式で実施されます。座学講義のみでなくワークショップ形式で、受講生が積極的に参加できる授業を行います。						
到達目標	知識・理解	メディアとは何か、更には、メディアを介在して展開するゲームなどインタラクティブコンテンツとは何かについて理解する					
	思考・判断・表現	メディアとゲームなどのインタラクティブコンテンツについて知ること、それらがどのように生活に浸透し、将来はどのように活かされているのかを知ること、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	ゲームなどのインタラクティブコンテンツの今後の拡張性を予測しながら、エンターテインメントに限らず広く他の産業でどのよう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。					
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。						
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)
	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。						
ICT活用	基本的にICTを活かした講義を行うこととします。						
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ットフォームとするコンテンツをも激変しています。これらの実態について解説します。 課題（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。（3h）
2	講義内容：ゲーム制作実践：人気ゲームクリエイターによるゲーム制作を実践的に学びます 課題（目標）：人気ゲームがどのように開発されヒットするのかを体感的に理解する（3h）
3	講義内容：ゲーム制作実践：人気ゲームクリエイターによるゲーム制作を実践的に学びます 課題（目標）：人気ゲームがどのように開発されヒットするのかを体感的に理解する（4h）
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、大手ゲーム会社の経験を踏まえてIPなどの活用を中心に解説します。 課題（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。（4h）
5	講義内容：エンターテインメントビジネス：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（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（4h）
6	講義内容：エンターテインメントビジネス：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（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（4h）
7	講義内容：ゲームサウンド制作実践：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（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。（4h）
8	講義内容：ゲームサウンド制作実践：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（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。（4h）
9	講義内容：0から1を作るアートの描き方：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。 課題（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。（3h）
10	講義内容：0から1を作るアートの描き方：“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。 課題（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。（4h）

内容	
実施回	授業内容・目標
11	<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：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（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。（4h）</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：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（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。（4h）</p>
13	<p>講義内容：アニメ制作論：著名アニメ会社の創立社及び代表者としての経験とアニメ製作について現状を紹介する</p> <p>課題（目標）：日本の著名アニメ作品の制作現場についての理解を深める（4h）</p>
14	<p>講義内容：アニメ制作論：著名アニメ会社の創立社及び代表者としての経験とアニメ製作について現状を紹介する</p> <p>課題（目標）：日本の著名アニメ作品の制作現場についての理解を深める（3h）</p>
15	<p>講義内容：「メディア概論」のまとめとして、本授業の最終回で全体を振り返り、学生との質疑応答を交えて理解の補足を行う</p> <p>課題（目標）：「メディア概論」の理解を深めることで興味の促進を促す（3h）</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：60時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>他大学では例のない授業です。プロ講師の都合でシラバスに記載された授業の運営も変則的になります。また、限られた授業回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>

【2S8L103】メイク・服飾概論		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	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
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し考えて、レポートの作成、発表などを行い、能動的な学び（アクティブラーニング）を念頭に進めていきます。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	人が生活する上で不可欠な服、そして自己表現の一つでもあるメイクに関係する事例を通し、美術・デザインにつながる知識への理解を深めることができる。					
	思考・判断・表現	メイク・服飾における事項に対し自分なりの考察を深め、考えをきちんと表現し的確に伝えることができる。					
	技能	課題作成などを通し視覚表現を用いた適切な制作ができる。					
	関心・意欲・態度	関連の事柄に関心を持ち、主体的・意欲的に取り組むことができる。					
	備考	・ ・ ・ の記号はD P ・ 到達指標との結びつきの強さを示します。					
授業内容	日常生活において、自己を表現するきわめて個人的なものであると思えるメイクと服装ですが、実際には時と場所、場合によって、社会的・文化的な意味を強く持つものであり、歴史の上でも、様々に変化してきました。メイク・服飾の変遷の事例等を知ること、その時々、あるいは現代に続く文化や考え方を学んでいきます。						
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、学修の取り組み姿勢、レポート等で評価します。3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
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、次回以降の授業でコメントします。						
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	メイクと服飾：講義全体の内容や目的の概要を説明。太古から存在したメイクの意味や目的を考える。〔課題（復習）〕学んだ内容を復習する。（1h）						
2	メイク表現：古くから行われてきた種々のメイク事例を考察する。〔課題（復習）〕学んだ内容を復習し、まとめる。（3h）						
3	メイク表現：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、任意で選んだ時代の風俗が分かる資料を検索し、まとめる。（2h）						
4	メイク表現：同じ時代でも、立場や環境によってメイクが変わる。メイクが映し出す時代背景と、メイクの社会性などを考察する。〔課題（復習・他）〕学んだ内容を復習する。任意で選んだ時代の風俗が分かる資料を検索し、まとめる。（2h）						
5	メイクによるキャラクター表現：歌舞伎のメイクが、どうして生まれたのか、どのような意味を持つのかを知る。〔課題（復習・他）〕学んだ内容を復習し、オリジナルのキャラクター表現メイクを考える。（3h）						
6	人にとってのメイクとは：イメージと結びつくメイク。流行によるメイクの仕方の事例を知り考察を深める。〔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）						
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について考察する。〔課題（復習）〕学んだ内容を復習する。（1h）						
8	さまざまな衣服：古くからの世界各地の衣服の形態が、なぜ異なっているのかについて学修し、考察する。〔課題（復習）〕学んだ内容を復習する。（1h）						
9	環境としての衣服：衣服は持ち運べる最小の環境であることを知る。〔課題（復習）〕学んだ内容を復習する。（1h）						
10	ファッションとしての衣服：環境的な意味とは別に、衣服の持つ意味を考察する。〔課題（復習）〕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。（2h）						
11	衣服と装飾品：ファッションとしての衣服と装飾品の関係について考察する。〔課題（復習・他）〕学んだ内容を復習する。任意で選んだ時代の風俗が分かる資料を検索し、まとめる。（2h）						
12	制服について：さまざまな制服の持つ意味、必要性について考察する。〔課題（復習）〕学んだ内容を復習する。（1h）						
13	変わる服飾デザイン：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）〕学んだ内容を復習し、興味を持ったデザインについて調べてまとめる。（3h）						
14	キャラクターデザインとメイク・服飾：キャラクター（人物）を設定する時の、メイク・服飾と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。オリジナルキャラクターのメイク・服飾を考え、まとめる。（3h）						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	メイクと服飾の関係について :メイクとファッションの変遷の歴史を振り返るとともに、今後どのようなメイク、ファッションが、どのように変わっていくかを想像し、考察する。 〔課題(復習)〕学んだ内容を復習する。(1h)
時間外での学修	〔課題(復習・他)〕は授業の到達目標達成に必要な内容です。(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:44時間以上】
受講学生へのメッセージ	オフィスアワー : E-102田中研究室にて 前期(月)、後期(火)曜日16時30分~17時30分

【2S2B201】描写基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全コース選択必須						
実務家教員	画家 29年						
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、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。					
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。						
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Google Works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	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]静物デッサン 学んだ内容の考察						
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(1h)]						
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(1h)]						
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(1h)]						
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(1h)]						
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(1h)]						
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(1h)]						
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(3h)]						
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：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月曜日の16：20から17：30です。						

【2S2S205】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	稲垣 考二						
資格・制限等	全コース選択必須						
実務家教員	画家 45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、トライアンドエラーを何度も繰り返して、作品完成まで集中力を持続して取り組むことができる。					
授業内容	全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。						
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。						
ICT活用	適宜Google Workspace等を活用します。						
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布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	「手の表情」1/2 課題説明、下絵、描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
2	「手の表情」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)						
3	「モチーフを持つ手」1/3 下絵、描写 [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」2/3 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」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)						
6	「静物構成デッサン」1/7 課題解説、モチーフ組み [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
7	「静物構成デッサン」2/7 描写(場所決め、トリミング) [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
8	「静物構成デッサン」3/7 描写(下絵、トーン構築) [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」4/7 描写(マテリアル描き分け、量感表現 等) [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」5/7 描写(接地感、位置関係 等) [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」6/7 描写(ディテールの描き込み1/2) [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」7/7 描写(ディテールの描き込み2/2) [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
13	「静物構成デッサン」講評会 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
14	裸婦デッサン 1/2 下絵、描写 [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
15	裸婦デッサン 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)						
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を()の標準学修時間を目安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	向上心を持って作品を仕上げましょう。 オフィスアワーは授業後に教室で行います。						

【2S2B203】クロッキー基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	漫画家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等による遠隔授業他、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。					
授業内容	モデルを使って短時間でのクロッキー描写。人体の形状、ポーズから生まれる情感を意識し描写する。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。						
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。3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
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、胴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、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月曜日の16：30から17：30です。

【2S3B202】ビジネス情報演習		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	中村 親也						
資格・制限等	全コース選択必須						
実務家教員	Web制作 広告関連法人 13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。					
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身につけ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。						
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GoogleWorkspace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							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス、表計算ソフトの基本操作（入力、羅線、基本的な関数などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
2	表計算ソフトの基本操作（絶対参照、印刷設定、グラフの作成などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
3	表計算ソフトの応用操作1（割合と比率などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
4	表計算ソフトの応用操作2（様々な関数を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
5	表計算ソフトの応用操作3（データベース機能、3D集計、条件付き書式などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
6	表計算ソフトの応用操作4（複合グラフの作成、WordとExcelの連携などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
7	表計算ソフトの応用操作5（マクロ操作の習得などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
8	プレゼンテーションソフトの基本操作（オブジェクトの活用などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
9	プレゼンテーションソフトの応用操作（特殊効果や印刷設定などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
10	文書作成ソフトの応用操作1（文書能力をアップさせる機能や長文政策に役立つ機能を学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
11	文書作成ソフトの応用操作2（論文やレポート作成に役立つ機能などを学ぶ） [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
12	Microsoft Office Specialist【MOS】試験概要、Word試験対策 [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
13	Microsoft Office Specialist【MOS】Excel試験対策 [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
14	総合復習(練習問題) [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
15	実技テストのまとめ [課題(復習)]学修内容を振り返り復習する(1h)						
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようにしましょう。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：15時間】						
受講学生へのメッセージ	どんな職種でも、必須のスキルになります。キーボード操作に慣れていない人やパソコンが苦手な人は、この機会に覚えてみてください。自ら進んで学修できる人が望ましいです。オフィスアワーは授業の前後に教室で行います。						

【2S3B203】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	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	各自、進路を見つけ、実現するために必要なことを調べる、アクティブラーニング授業です。						
到達目標	知識・理解	「進路」「ポートフォリオ」「書類」を作る知識、理解を有する。					
	思考・判断・表現	「ポートフォリオ」「書類」の優れた表現ができる。					
	技能	「ポートフォリオ」「書類」が印象に残り伝わりやすい。					
	関心・意欲・態度	継続し、意欲的に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。					
授業内容	好きを掘り下げ、多くの会社作品や仕事内容から接点を見つけ、進路を作ります。必要となるポートフォリオ作りにより、好きから、仕事へつなぐ取り組みを行います。						
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						
	ポートフォリオまたはPR書類		15	15	15	10	55
	学修意欲		15	15	15	-	45
	合計(点)		30	30	30	10	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	「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、提出。						
課題に対するフィードバック	各週、適宜アドバイス。						
テキスト	必要な教材を授業で配付。						
参考書・教材	授業で適宜紹介。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【近年のポートフォリオ傾向を知る】 ・目を引くポートフォリオ例を読み解く。 【作品が映える】 ・作ってみたい各ジャンル作例を、インターネット検索し、見本画像として集める。 ・集めた画像で、ポートフォリオのレイアウト「作品が映える」見せ方を考える。 [課題(復習)]見本画像の収集(2h)						
2	【ポートフォリオを見る側の気持ちを考える】 ・見る側の様子「仕事の合間で見ることを想定」 ・強い印象「最初のページは必ず目に入る、ひきつける作品配置」 ・アピール「見てほしい所を、伝える工夫」 ・見る側の快適さ「見やすさ」を考え、規則性、統一感 [課題(復習)]ポートフォリオ「映え」を目指し大まかなレイアウト(2h)						
3	【図解・解説文】 ・フォントの種類(印象)を知る。 ・読みやすい字間、行間、文字数を学ぶ。 ・使用文字サイズのルールづくり(見出しサイズ、本文サイズ)を行う。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)						
4	【キャラクター】 ・シルエット印象をアピールする見せ方を考える。 【3DCG作品の映える見せ方】 ・ライティング。 ・カメラワーク。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)						
5	【動画作品(モーション・エフェクト・コンボジット)の見せ方】 デモリール・添付資料(絵コンテ・ビデオコンテ)。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)						
6	【口頭伝達の試行】 ポートフォリオ試作をプレゼンする。 [課題(予習)]ポートフォリオ制作(2h)						
7	【企業研究】 ゲーム・アニメ・CG・映像・広告、業界のポートフォリオ作品傾向を知る。 [課題(復習)]好きな作品、仕事内容から接点を見つける(2h)						
8	【志望会社と職種】 ・志望理由の作成。 ・自己PRの作成。 [課題(復習)]志望理由、自己PRの作成(2h)						
9	【マインドマップ】 ・マインドマップ作成。 [課題(復習)]マインドマップを作る(2h)						
10	【作品と制作計画表】 ・制作計画表を作る。 ・作品と制作計画表を、合わせてレイアウトする。 [課題(復習)]制作計画表を作る(2h)						
11	【ポートフォリオ制作】 ・試作で培った見せ方を展開、自身の作品で、ポートフォリオを作る。 ・作品制作。 [課題(復習)]ポートフォリオ用の作品制作(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
12	<p>【ポートフォリオ制作】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品のアピールポイントと、効果的な見せ方を考える。 ・作品制作。 <p>[課題(復習)]作品およびポートフォリオ制作(2h)</p>
13	<p>【ポートフォリオ制作】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品およびポートフォリオ制作(レイアウト)。 <p>[課題(復習)]作品およびポートフォリオ制作(2h)</p>
14	<p>【ポートフォリオ制作】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品およびポートフォリオ制作(ブラッシュアップ)。 <p>[課題(復習)]作品およびポートフォリオ制作(2h)</p>
15	<p>【ポートフォリオ制作】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ仕上げ。 <p>[課題(予習)]作品およびポートフォリオ仕上げ(2h)</p>
時間外での学修	<p>時間外も含め、積極的に取り組むことで、進路の構築が有利になります。 【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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>インターネットや書籍、会社説明会の専門的情報から、すべきことが明確になります。情報収集を大切にしてください。 オフィスアワーは「授業後に教室、E104研究室」です。</p>

【2S3S204】セルフプロモーション		デザイン美術学科		1年後期		
		1単位	選択必修	演習	30時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	全コース選択必須					
実務家教員						
授業方法	演習 業界や業種、そして企業や職種等について「調査」し、必要とされる人材像を探ります。そして自己分析を通じて、セルフプロデュースを行い、自身の魅力が表現できることを目指してポートフォリオを制作します。					
到達目標	知識・理解	「情報デザインのフローとポイント」「DTPの基本(文字、写真、図)」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、文章や写真、図版などを組み合わせて表現することができる。				
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した表現ができる。				
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	ポートフォリオを制作します。同時に就職を希望する業界の様子、業種の業務内容や必要なスキルなどを調べます。調べた内容から必要とされる人材像を探り、自身のアピールポイントの表現方法の考察を、文章や写真、図版などで組み合わせで行います。情報をわかりやすく、人に伝わる様式でまとめることを目指します。					
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					
	ポートフォリオ	-	30	30	-	60
	調査とまとめ	20	-	10	-	30
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	30	40	10	100
評価の特記事項	評価は、主にポートフォリオと調査報告書において行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、ポートフォリオと調査報告書は、必ず提出してください。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。					
ICT活用	適宜GoogleWorkspace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布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	セルフプロモーション概論・アイデア活動1(ラフ案考察1/2)コンセプトシート制作。個別対応:調査、内容の確認等 [課題]:コンセプトシートの制作。(1-2h)					
2	アイデア活動2(ラフ案考察2/2)コンセプトシート制作の続きをし、完成を目指す。個別対応:調査内容の確認等 [課題]:業界・業種等調査内容を、コンセプトシートにまとめる。(1-2h)					
3	コンセプト活動1/3・作品撮影及び作品データ整理1/2 カメラについて・照明について。個別対応:調査内容の確認等 [課題]:写真撮影について学んだ内容を復習する。(1-2h)					
4	コンセプト活動2/3・作品スキャン及び作品データ整理2/2 撮影続き。個別対応:調査内容の確認等 [課題]:調査内容をまとめ、作品リストの作成をする。(1-2h)					
5	コンセプト活動3/3・作品撮影及び作品データ整理/データ管理について。以後、個別対応は進捗確認と状況に応じた指導 [課題]:データ管理について学んだ内容を反映し、作品リストを作成する。(1-2h)					
6	作品リスト作成 Photoshop活用 写真加工・基本オペレーション [課題]:写真加工について学んだ内容を復習し、作品リストを作成する。(1-2h)					
7	作品リスト作成 Photoshop活用 写真加工続き 作品リスト作成の続きをし、その完成を目指す。 [課題]:作品リストの完成をする。(1-2h)					
8	構成案立案1/2 掲載作品の選別をする。 [課題]:構成案立案について指導を受けた内容を復習し、掲載作品の選別をする。(1-2h)					
9	構成案立案2/2 構成決定を目指す。 [課題]:ページ構成案を作成する。(1-2h)					
10	レイアウト1/5(グリッドシステムの説明・レイアウト立案)自己PR文作成1/4 ソフトは、IllustratorもしくはPhotoshopもしくはPowerPointを使用します。 [課題]:レイアウトについて学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作する。(1-2h)					
11	レイアウト2/5(キャプション・解説文)自己PR文作成2/4 [課題]:自己PR文作成のポイントについて学んだ内容を復習し、解説文の作成をする。(1-2h)					
12	レイアウト3/5(デザイン素材作成1/2)自己PR文作成3/4 [課題]:自己PR文の作成をする。(1-2h)					
13	レイアウト4/5(デザイン素材作成2/2)自己PR文作成4/4 [課題]:自己PR文の作成をする。デザイン素材の制作をする。(1-2h)					
14	レイアウト5/5 文字・写真・図の素材を組み合わせ、データ加工の完成を目指す。 [課題]:レイアウトについて学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作をする。(1-2h)					
15	PDF変換 印刷 ファイリングの解説 PDFデータへの変換をし、データ提出の準備をする。 [課題]:この科目で学んだ内容を復習し、コンセプトシートに反映させ、ポートフォリオはデータ変換する。(1-2h)					

時間外での学修	[課題]として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。【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	ポートフォリオ制作を通じて、将来構成や実現に向けての計画の精度を上げていきましょう。 質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。 尚、オフィスアワーは毎週月曜日の16：20から17：30です。

【2S3S105】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	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	外部講師を招いての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。					
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。						
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	オリエンテーション/自己分析 : 授業の概要説明。ビジネスモデルの学びについて考察するとともに、自分の適性についても考える。[田中/ハローワーク] [課題(復習)]学修した内容について、復習する(4h)
2	自己分析 : 自分の適性を知ることで、進路について考える助けとする。[田中/ハローワーク] [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	自己分析 : さらに自分と自分の適性について知ることを、掘り下げる。[田中/ハローワーク] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)
4	業界セミナーの取り組み方について : セミナーを聞く。聞いた内容をノートにまとめるという手順について把握し、次回からのセミナーに臨めるよう準備する。[田中] [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	業界セミナー : 職業人講話(金融)金融業の仕事について[外部講師][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]金融業について調べ、業界業種調査書を作成する。(4h)
6	業界セミナー : 職業人講話(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][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]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。(4h)
7	業界セミナー : 職業人講話(総合小売)総合小売業の仕事について[外部講師][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]総合小売業について調べ、業界業種調査書を作成する。(4h)
8	業界セミナー : 職業人講話(HD)ホールディングスという形態の事業について[外部講師][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]ホールディングス事業について調べ、業界業種調査書を作成する。(4h)
9	業界セミナー : 職業人講話(製造)精密機械部品加工の仕事について[外部講師][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]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。(4h)
10	専門的職業講話 : マンガ制作の仕事と、求められる人材について知る[マンガ編集者][田中/学生・キャリア支援課] [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	業界セミナー : 職業人講話(サービス)遊技機の開発・製造の仕事について[外部講師][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]遊技機の開発について調べ、業界業種調査書を作成する。(4h)
12	まとめ : 興味を持った業種、職種、会社について調べる。順次個別面談、ハローワーク仮登録を行う。[田中/ハローワーク] [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	まとめ : 興味を持った業種、職種、会社について調べる。順次個別面談、ハローワーク仮登録を行う。[田中/ハローワーク] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(4h)
14	まとめ : 興味を持った業種、職種、会社について調べる。順次個別面談、マイナビ登録を行う。[田中/マイナビ/学生・キャリア支援課] [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	まとめ : 興味を持った業種、職種、会社について調べる。順次個別面談、ハローワーク仮登録を行う。[ハローワーク][田中/学生・キャリア支援課] [課題(復習)]学修した内容について、レポートにまとめる。(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、田中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16：30から17：30です。

【2G5B201】C G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	野原 美里					
資格・制限等	全コース選択必須					
実務家教員	CGグラフィッカー 5年					
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてソフトの使い方を学んでいきます。					
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	制作する作品に応じた操作・機能を判断し、表現を考慮することができる。				
	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。				
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。 主に絵を描くために重要な基本的機能に的を絞った課題を通して使い方を覚えていきます。					
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	-	20	40
	課題(試験課題)	10	10	20	-	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。					
I C T活用	適宜Google Workspaceを活用します。					
課題に対するフィードバック	基本授業時間内の課題制作中に対応します。授業時間外に提出された課題については次回以降の授業で確認、講評します。					
テキスト	ありません					
参考書・教材	必要な資料は、こちらで用意します。					
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ぶ。 [課題(復習)]Photoshopの基本操作を復習する。(2h)					
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た画像の加工、合成 [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。(2h)					
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、ペイントツールの操作方法を学ぶ。 [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。(2h)					
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たデジタルデッサン。 [課題(復習)]過去3回の授業の復習をする。画面に対してモチーフの入れ方のバランスが悪くないか構図を確認しながら進める。(2h)					
5	【課題：デジタルデッサン制作1(2)】デジタルデッサンを進める。 [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ないか確認し完成度を上げる。(2h)					
6	【課題：デジタルデッサン制作1(3)】デジタルデッサンの仕上げ・完成 [課題(復習)]全体を見ながら色が暗くなりすぎていないか確認。モチーフを細かい部分まで観察し仕上げる。(2h)					
7	【文字入力・変形】文字の入力ツールと変形ツールについて操作方法を学ぶ。 [課題(復習)]文字入力や変形のツールを復習する。(2h)					
8	【色の調整・レタッチ】写真を使って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学ぶ。 [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。(2h)					
9	【ペンツール・パスの練習】写真を使ってパスの作成方法とパスを使っての切り抜きについて学ぶ。 [課題(復習)]パスを使って画像を切り抜く練習をする。(2h)					
10	【マスクの作成】写真を使ってマスク機能について学ぶ。 [課題(復習)]マスク機能について復習する。(2h)					
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、レイアウト組み [課題(復習)]既存のコラージュ作品を調べ、制作のアイデアを考える。(2h)					
12	【課題：写真のコラージュ・CDジャケットの制作(2)】作品の制作、加工、仕上げ [課題(復習)]課題制作を進め完成度を上げる。(2h)					
13	【課題：ショートアニメーション制作(1)】アニメーションのコンセプト立案、登場キャラクターの設定 [課題(復習)]登場キャラクターの人物設定をある程度固めておく。(2h)					
14	【課題：ショートアニメーション制作(2)】1～3秒程度の短いアニメーションの制作 [課題(復習)]課題に沿った人物・物の動きを観察し、自然な動きの感覚を覚える。(2h)					
15	【課題：ショートアニメーション制作(3)】1～3秒程度の短いアニメーションの仕上げ、完成 [課題(復習)]課題制作を進め完成度を上げる。(2h)					
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：30時間】					
受講学生へのメッセージ	遅刻・欠席は厳禁です。Photoshopは今後よく使うソフトなので操作方法をしっかりと覚えましょう。 オフィスアワーは授業後に教室で30分程度です。					

【2G5B202】C Gキャラクター基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	<p>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。</p>						
到達目標	知識・理解	「CGキャラクター」を作る知識がある。					
	思考・判断・表現	キャラクターCGで、原作らしさが表現されている。振付、演出が優れている。キャラクターを創造できた。					
	技能	キャラクターの立体的な造形、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。					
授業内容	<p>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】</p>						
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		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。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
課題に対するフィードバック	各制作、特徴別に解説。						
テキスト	<p>『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」「CG特講」) (2年生科目「フィギュア表現」「CG背景美術」「CGワーク」)</p>						
参考書・教材	<p>「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html 「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 必要な教材を授業で配布。</p>						
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(原作らしさを表現)初歩】 原作をCGで立体化する。 [課題(復習)] 3週でCGキャラクターを作る。(2h)						
2	【第2回 CGキャラクターを作る(原画に近づく)初歩】 目の大きさ、鼻や口をシールで貼るような感覚と、粘土のように、作りたいキャラクターへ近づく。 [課題(復習)] 3週でCGキャラクターを作る。(2h)						
3	【第3回 CGキャラクターを作る(立体感のつかみ方)初歩】 視点を徐々に変えながら、立体感をつかむ練習。 [課題(復習)] 3週でCGキャラクターを作る。(2h)						
4	【第1回 そっくりにする(形の初歩)】 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」より便利に「使い方を工夫し」作る幅を増やす。 [課題(復習)] 「チョコレートの形」(1h) [課題(復習)] 通信端末による教材学修「Maya」(1h)						
5	【第2回 そっくりにする(質感と照明の初歩)】 チョコレートの質感を、美味しそうにする。 [課題(復習)] 「チョコレートの質感」(1h) [課題(準備)] 通信端末による教材学修「Maya」(1h)						
6	【第1回 ゲームキャラクターアニメーション】 キャラクターに振付(歌う、声に合わせて唇、表情、全身の動き)。 [課題(復習)] 3週でCGキャラクターの振付。(1h) [課題(準備)] 通信端末による教材学修「Maya」(1h)						
7	【第2回 ゲームキャラクターアニメーション】 キャラクターに振付(前週の続きを作る)。目標を立てる。 [課題(復習)] 3週でCGキャラクターの振付。(1h) [課題(準備)] 通信端末による教材学修「Maya」(1h)						
8	【第3回 ゲームキャラクターアニメーション】 キャラクターに振付(前週の続きを作る)。目標の実現を目指す。 [課題(予習)] 3週でCGキャラクターの振付。(2h)						
9	【第1回 CGキャラクターを作る(粘土のような作り方)】 デジタルペンで、凹凸をつくる(スカルプトモデリング)。 [課題(復習)] スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)] 通信端末による教材学修「ZBrush」(1h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
10	<p>【第2回 CGキャラクターを作る（粘土のような作り方）】 デジタルペンで、凹凸をつくる（スカルプトモデリング）。 印象に残るキャラクターシルエットをつくる。 [課題(復習)] スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)] 通信端末による教材学修「ZBrush」(1h)</p>
11	<p>【第3回 CGキャラクターを作る（筆で粘土に色を塗るような作り方）】 キャラクターの彩色。 [課題(復習)] スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)] 通信端末による教材学修「ZBrush」(1h)</p>
12	<p>【第4回 CGキャラクターを作る（ブラッシュアップ）】 制作しているキャラクターを画面共有し、互いを参考に、作り込むところを見つける。 仕上げる。 [課題(復習)] スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)] 通信端末による教材学修「ZBrush」(1h)</p>
13	<p>【生きものを作る（折り紙のような作り方）】 作りたいキャラクターの正面と横の原画準備。 原画に似せながら、面を折り曲げる（ポリゴンモデリング）。 [課題(復習)]「クジラを工夫し作る」(2h)</p>
14	<p>【ゲームキャラクター・アニメキャラクター】 「ゲーム・アニメ」の仕上がりの違い、リアル、セルルックを知る。 【CGキャラクターを作る（原作・原画そっくり）】 ・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（ポリゴンモデリング）。 ・上下や左右に、ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 ・適切な立体面の並びを作る。 【好きなキャラクターを作る（準備）】 ・原作キャラクター、またはオリジナルキャラクターを選ぶ。 ・正面、横の絵を準備。 [課題(復習)]「作りたいキャラクターの準備」(2h)</p>
15	<p>【好きなキャラクターを作る（自主制作を計画）】 ・作る手順の、わかりやすい解説をインターネット検索、書籍から抽出。 ・制作の進め方が見えるように、計画を立てる。 ・書籍、インターネット解説動画等を見て、実際に作ってみる。 [課題(復習)]自主制作の計画(2h)</p>
時間外での学修	<p>書籍や、インターネット検索で、わからないことを解決できると、大きくスキルアップします。テキストを見ながら、別のキャラクターを作ったり、キャラクターの振付を増やしたり、演出を工夫する、時間外の学修（自主制作）は、ゲームやアニメCGプロダクションへ進む上で、とても重視されます。復習時間は目安と考え、少しでも制作時間を増やすことで、プロへの道が近づきます。 調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>キャラクター作りの糸口を、実際に作りながら、身につけます。 作り方は毎回ステップアップし、前回のステップを元に、次回内容ができるようになります。 休まず受講し、毎回の積重ねが、とても大切です。 オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G5S203】C G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・C Gコース必修/コミックイラストレーション、メディアデザインコース選択必修					
実務家教員						
授業方法	作り方を制作に応じ組合せ、各自の目標に基づき進行します。 各回、新しい知識を得ることで、C Gキャラクター作りが進みます。例えば、姿のデザインに必要な知識を得て、皮膚の作り方、髪の手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。					
到達目標	知識・理解	C G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、C Gキャラクターを制作できる。				
	技能	C G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。				
授業内容	原作や原画を元に、C G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C G系統、就活】					
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。					
I C T活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。					
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「C Gキャラクター基礎」「C G特講」) (2年生科目「フィギュア表現」「C G背景美術」「C G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 C Gキャラクター作り(原作を選ぶ、またはオリジナル)】 各回に例記述の内容を、制作に応じ組合せ、各自の到達目標に基づき制作する。 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 C G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 C G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 C G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 C G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 C G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 C G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 C G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 C G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、皮膚の運動や収縮を作る。 [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)をお勧めです。 【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。

【2D4B202】デザインワーク基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	宮川 友子					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	グラフィックデザイン事務所・17年					
授業方法	制作演習を主に行いますがソフトの実践的な操作方法を覚えるだけに留まらず、プロの仕事からデザイン(問題解決)の着眼点を学びます。また表現方法を比較、検討、発表する事でデザインへ導き出す学修を行います。					
到達目標	知識・理解	グラフィックデザインを行う上で必要な専門知識を学ぶ				
	思考・判断・表現	伝える優先順位を明確にし、目線を引きつける要素、心に伝える言葉などの役割を考え判断するための表現の流れを学ぶ				
	技能	操作の基盤となるIllustratorやPhotoshopの基本操作とデザインワークで必要な操作を学ぶ				
	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				
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。					
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。					
ICT活用	G Suiteを使用し資料の配布、 題提出、質問・回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	デザインワークの主旨と目的を説明し、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)や事例を学ぶ(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な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を選んでいく。 [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したた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証し紙を発注する。 【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】
受講学生へのメッセージ	好きな時間に作業に向き合うために、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。

【2D4B203】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						
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	学校のグッズのデザインや広報物、販促物はどうのように役立てるものか、自分のポートフォリオサイトのトップページにどのような役割を持たせるか、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を把握し表現に生かせる。					
	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、余白、文字組み、レイアウトができる。素材やメディア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。					
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。						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題作品		20	10	30	-	60
	制作態度		10	10	-	10	30
	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。						
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	学校グッズを作ろう 学校グッズの役割、既存のものの鑑賞、アイデア出し。 [課題(復習)] 次回までにアイデアをいくつか出しておく。(2h)						
2	学校グッズを作ろう 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 ペンの名入れについて(サイズ、余白、単色による装飾) [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をする。(2h)						
4	学校グッズを作ろう 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 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 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 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 発表・講評会 ウェブデザイン 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。(学校グッズ、1h) SNSやゲームだけでなく、企業やECサイト、他のデザイナーやアーティストのポートフォリオサイトはどのようなものがあるか調べる。(ウェブデザイン、1h)						
9	ウェブデザイン 自分のポートフォリオサイトについて 掲載に盛り込む内容やイメージカラー、フォントなどのコンセプト、ブランディング要素をイメージしカラースケッチをする。 [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つけよう。(2h)						
10	ウェブデザイン サイトのトップページのデザインについて 効果的な見せ方を意識しワイヤーフレームのアイデアスケッチをする。その後Illustratorを使用し、Webデザイン用に適切に設定したアートボードにワイヤーフレームを制作する。 [課題(復習)] メリハリのあるトップページのあり方について自分なりに良いと思う材料を収集しておく。イメージするクライアント(サイト訪問者)の要求を叶える構成、デザインはどのようにしたらよいか考えよう。(2h)						
11	ウェブデザイン 素材準備 ワイヤーフレームを元に、必要な大きさのロゴ周辺や写真・画像などの素材を収集したり制作する。 [課題(復習)] 他の人とも見比べたり意見交換をしながら素材を制作していく。(2h)						
12	ウェブデザイン 素材準備 作業環境の設定や解像度などを確かめながら素材を制作する。 [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)						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	ウェブデザイン ワイヤ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。 余白や揃える部分、全体のバランスなどを修正していく。 【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 デザインを完成させブラウザで表示してみる。修正へ 【課題(復習)】一般的なサイトと見比べ、工夫できる所などはどこなのか観察し、完成度を高めていこう。(2h)
15	ウェブデザイン 発表・講評会 【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。興味を持って挑みましょう。(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。

【2D4B205】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	宮川 友子					
資格・制限等	メディアデザインコース必修/コミックイラストレーションコース選択必修					
実務家教員	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	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				
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。					
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・制作	10	20	10	10	50
	発表・プレゼンテーション	10	10	10	10	40
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	30	20	30	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。					
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	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もも学習する。 【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る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、文字原稿で残った部分を作業し配置する。全体像が見えてきた時に過不足感が無いかを確認しながら完成に向けて作業する。 【課題(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E103にて毎週月曜日16:20~18:00です。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。

【2S8F204】C A D		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 要						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	建築設計業務・22年						
授業方法	演習を中心にコンピューターを使用してCADソフトの美術表現上、必要な技法を習得及び研究し、継続した結果、自己表現を人に伝えるコミュニケーション能力を修得できるよう授業を進めていきます。毎週配付する様々な図形、課題図面プリントを基に各コマンドの使用法等を順次学んでもらいます。						
到達目標	知識・理解	課題図面の求めている本質を理解して知識を高めていく。					
	思考・判断・表現	課題に対して柔軟かつ客観的に判断・解決して作図できる。					
	技能	適正かつ有効なコマンドを選択して作図技法・技能を高めていく。					
	関心・意欲・態度	課題図への着色、又はデザインに関心と興味を持ち独創性を持たせる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	CADの基本操作方法と、作図方法の知識を修得する事を目的とし、数種のコマンドの使用法と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。						
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	CADの基本操作と基本設定、CAD利用での美術的表現の必要性と方法を考える。 表示画面の説明、各コマンドの概略説明、簡易図形の作図 [課題(復習)] マウス操作の左右の違いの確認、復習(2h)						
2	作図途中又は完成CADデータの保存の仕方と読み込み方法を習得する。 各コマンドの使用法(線コマンド・消去コマンド・文字コマンド・BOXコマンド)を習得する。 [課題(復習)] 線・消去・文字コマンドの確認、復習、簡易図形を作図(2h)						
3	各コマンドの使用法(伸縮コマンド・複線コマンド・中心線コマンド)を習得する [課題(復習)] 伸縮・複線・中心線コマンドの確認、復習(2h)						
4	各コマンドの使用法(円コマンド・楕円コマンド・接円・接線コマンド)を習得する。 [課題(復習)] 円・楕円・接円・接線コマンドの確認、円、曲線を使った図形の作図(2h)						
5	各コマンドの使用法(分割コマンド・面取りコマンド・中心点コマンド)を習得する。 [課題(復習)] 分割・面取り・中心点コマンドを使用して簡易図形を作図する。(2h)						
6	各コマンドの使用法(複写コマンド・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法を再確認してください。(2h)						
9	中間小テスト 各コマンドの操作確認及び復習を目的として行います。作図技法を含めて確認します。 [課題(復習)] 苦手なコマンドの確認して克服するよう努めましょう(2h)						
10	課題用に配付する図形の内容及び趣旨を読み取って適正にコマンドを選択し正確に作図する。 [課題(復習)] 不得意なコマンドの操作確認をする。復習(2h)						
11	図形コマンド(登録済データ)を使用して木造住宅平面図を作図します。 [課題(復習)] 学んだ内容の確認、及び自分で作った図形データを登録できるかやってみる(2h)						
12	レイヤ概念、レイヤ操作、レイヤグループ、レイヤ分けの目的と理由を理解して操作してもらいます。 [課題(復習)] CAD操作技能向上の為に学んだレイヤ操作内容の確認、復習する。(2h)						
13	木造平屋住宅の平面図を配付資料に基づいて順次作図する。 [課題(復習)] 作図順序、技法、選択するコマンドを的確に判断できるように復習する。(2h)						
14	木造平屋住宅の立面図、断面図、2.5Dパースを配付資料に基づいて作図する。立面図、2.5Dパースでは外観を美術表現がどこまで組み込めるか考慮しながら作図します。 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。 [課題(復習)] 選択するコマンドの確認、復習(2h)						
15	木造平屋住宅2.5Dパースのデザイン及び着色仕上げをします。 総まとめ(ファイル操作・データ変換・保存、削除及び復旧・ファイル名変更他) [課題(復習)] 総合的にまとめの振り返り復習をする。(2h)						
時間外での学修	CAD上達の秘訣はマウス操作です。ほとんどのコマンドをマウスで操作するからです。 【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。						

【2I6B102】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						
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・ワークフロー知識・理解を学びます。					
	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「自分の作業スタイル」を追求する。					
	技能	描き方だけでなく「素材」等の効率的な使い方を理解し効率的かつ正確な作品制作のフローを構築する。					
	関心・意欲・態度	商業誌レベルの漫画制作の為に必要な思考・理論・技術・ワークフローを理解することで各自の実力の底上げが出来る。					
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。						
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[Google Workspace]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[Googlemeet]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)】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[Googlemeet]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)】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[Googlemeet]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[Googlemeet]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[Googlemeet]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[Googlemeet]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)						

内容	
実施回	授業内容・目標
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)
14	3Pシークエンス各ページ仕上げの演習開始 前回の作品制作続行。マンガ演出の一つである「カメラワーク」を学ぶ事でより俯瞰的に作品を見るスキルを身に付ける事が出来る。 [課題(復習)] マンガとしてのカメラワーク使用の復習(2h)
15	3Pシークエンス各ページ仕上げの演習終了 ここまでの理論を駆使しマンガ制作を行う事で作品を俯瞰で見るスキルを学び、その事により主体的に「読者視線」を意識するスキルを学ぶ事が出来る。 [課題(復習)] マンガとしてのカメラワーク使用の復習(2h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[Googlemeet]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して下さい。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【216B103】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	選択必修	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						
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。					
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。						
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[Googlemeet]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」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[Googlemeet]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[Googlemeet]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[Googlemeet]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。[google meet]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。

【216S104】キャラクターデザイン		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	倉知 亜有					
資格・制限等	全コース選択必修					
実務家教員	イラストレーター 9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。				
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。					
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Google meet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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
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) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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。【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。

【2I6B106】絵コンテ演習		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	演習 映像製作工程の基礎を学び、絵コンテ制作演習、映像鑑賞も含めて、授業を展開していきます。						
到達目標	知識・理解	映像表現及び絵コンテ設計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	映像表現及び絵コンテ設計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、映像表現及び絵コンテ設計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	映像表現及び絵コンテ設計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。					
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、絵コンテ演習を通じて、動画表現能力の向上を目指します。						
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						
	課題作品		-	30	30	-	60
	レポート		-	10	-	-	10
	小テスト		20	-	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	40	30	10	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GoogleWorkspace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	映像概論 プリプロダクション 企画、オリエンテーション、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(2h)						
2	映像概論 撮影 レンズの特徴、フレーミング、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(2h)						
3	映像概論 照明 役割、色彩、ライトポジション、照明機材、人物照明 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
4	映像概論 映像素材の制作 CG (2 DCG・3 DCG)、画像合成、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(2h)						
5	映像概論 録音・編集録音の基礎、スタジオ録音、ロケでの録音、編集の役割と技法、テロップデザイン [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
6	絵コンテ演習A 模写：指定作品 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
7	絵コンテ演習A2 模写：自選作品 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
8	絵コンテ演習A 模写：変身シーン1/2 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
9	絵コンテ演習A 模写：変身シーン2/2 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
10	シナリオ演習 あらすじからシナリオへ1/2 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
11	シナリオ演習 あらすじからシナリオへ2/2 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
12	絵コンテ演習B シナリオから絵コンテへ1/4 イメージボード作画 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
13	絵コンテ演習B シナリオから絵コンテへ2/4 絵コンテ設計 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
14	絵コンテ演習B シナリオから絵コンテへ3/4 絵コンテ設計 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
15	絵コンテ演習B シナリオから絵コンテへ4/4 絵コンテ設計 完成 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)						
時間外での学修	[準備・課題]として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週月曜日の16：20から17：30です。						

【216B107】創作動画基礎		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	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						
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、DP・到達指標との結びつきの強さを示します。					
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。						
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。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspace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 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 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 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 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 テキストアニメーション 講義、アイデア活動、作画 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
6	動画制作 テキストアニメーション 作画、完成 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
7	動画制作 図形アニメーション 講義、アイデア活動、作画 [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 パスアニメーション 講義、アイデア活動、作画 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
9	動画制作 パスアニメーション 作画、完成 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
10	動画制作 人物歩行 講義、アイデア活動、作画 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
11	動画制作 人物歩行 作画 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-4h)						
12	動画制作 人物歩行 作画 [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 歩行+背景アニメーション 講義、アイデア活動、作画 [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 歩行+背景アニメーション 作画 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
15	動画制作 歩行+背景アニメーション 作画、完成 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間: 30時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週金曜日の16:20から17:30です。						

【2M7B102】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						
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、Google Workspace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。					
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。						
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	Google Workspace、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：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：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：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：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：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：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：（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 : 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

【2M7B103】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	伊豫 治好						
資格・制限等	マンガコース必修/コミックイラストレーションコース選択必修						
実務家教員	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。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、Googlemeet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。					
授業内容	商業誌に投稿することを目的としたストーリーマンガ制作を行う授業です。シノプシス、プロット、ネーム、原稿の流れを学び各段階の目的を理解し習得すること、また作品制作に必要なパース等の知識も同時に学んでいきます。原稿を完成させることで、プロのワークフローを体験しマンガ制作の基礎を理解することが出来ます。アナログ希望者にも対応。						
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	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	Googlemeet、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	その都度、教員もしくは各学生が用意する。						
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: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: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: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:人物・背景の下描き開始。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: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:下描き終了。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: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: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: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: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、人物・背景のペン入れを完成に近づける。 [課題(復習・予習)]ページ・コマに対してのベタの量の確認、必要な効果線の追加を反復し学修する。(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：人物・背景の線画修正、仕上げ作業（スクリーントーン、ホワイト）開始。 [課題]（復習・予習）仕上げ作業の効率化。作業現場で用いられる技法の理解と反復。(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	マンガはネームが生命線です。どんなに綺麗な絵が入っていても中身が重要。読者の存在を意識し、独りよがりにならない表現方法を日頃から考えることです。 オフィスアワー：オフィス・アワーは伊豫研究室にて。

【2S2S202】水彩画		デザイン美術学科		1年後期		
		1単位	選択	演習	30時間	
教員	金田 典子					
資格・制限等	特になし					
実務家教員						
授業方法	水彩絵の具を使用して課題実習（作品制作） 講評会では完成した作品のプレゼンテーションを行い、それぞれの作品を鑑賞、感想を話し合います。					
到達目標	知識・理解	水彩表現の特性、色彩の知識を理解できる。				
	思考・判断・表現	明暗を使い立体感が出せるように対象を観察し適切な絵画的表現ができる。				
	技能	水彩の混色、重ね、ぼかし等の技法を学びながら、目的にあった技法を駆使して作品を完成させる。				
	関心・意欲・態度	絵画に関心を持ち、水彩の技法を積極的に学びながら粘り強く制作することができる。				
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	慣れ親しんだ水彩の基礎から学び、静物や風景等を描きます。透明水彩は混色だけでなく色を重ねて深みを出します。水彩画の技法のみならず色彩表現の多様性を学びましょう。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題作品	10	20	30	-	60
	受講態度・制作意欲	-	10	-	20	30
	鑑賞レポート	5	5	-	-	10
	合計(点)	15	35	30	20	100
評価の特記事項	課題作品 60%、受講態度・制作意欲 30%、鑑賞レポート 10% の 合計 100% で評価します。 3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。					
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	各課題提出時に作品について講評会を行ない、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、上達、改善したところを具体的に提示し、作品にコメントを付けて返却します。 各作品についてのフィードバックとして毎時間終了後、作品についての受講レポートを記入します。各自が課題に向けての取り組み、次回に向けての目標を記入したレポートを提出し、次回受講時にコメントを記入して返却します。					
テキスト						
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	水彩画とは：淡彩、水彩、着彩についての違いを学ぶ。 [課題(復習)]今までに描いた水彩の作品を見てみましょう(2h)					
2	淡彩画を描く：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ1 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)					
3	淡彩画を描く：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ2 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(3h)					
4	混色について学ぶ：絵の具と水を使い濃淡、混色の技法を学ぶ。 [課題(復習)]混色について絵の具を使い色相環を作りましょう(2h)					
5	色づくり、立体感を学ぶ：重ねる、混ぜる、陰影を付ける技法を学ぶ。 [課題(復習)]画集等で水彩作品を鑑賞しましょう(2-3h)					
6	水彩画を描く：デッサンをして水彩画を描く。モチーフ1 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)					
7	水彩画を描く：組み合わせたモチーフで作品を描く。モチーフ2 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(3h)					
8	水彩画を描く：前週に続き作品を描く。モチーフ2 [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(3h)					
9	風景画を描く：パースの取り方、遠近法を学び風景をスケッチする。 [課題(復習)]身近な風景の鉛筆スケッチをしましょう(2h)					
10	風景画を描く：鉛筆、ペン等で風景をスケッチする。 [課題(復習)]身近な建物の鉛筆スケッチをしましょう(2h)					
11	風景画を描く：スケッチに着彩をする。 [課題(復習)]スケッチの着彩を完成させましょう(3~4h)					
12	小作品を描く：和紙、はがき等、素材の違った紙に描く。 [課題(復習)]絵手紙等の資料を集め、作品を鑑賞しましょう(3h)					
13	色紙に描く：色紙を使った作品づくりの下描きをする。 [課題(復習)]図書館の画集の中から色紙等に参考となる作品を鑑賞しましょう(2h)					
14	色紙に描く：色紙を使って作品を制作する。グループ毎に作品を鑑賞し、講評をする。 [課題(復習)]色紙の作品を完成させましょう(3~4h)					
15	作品鑑賞：講評会を行う。それぞれが制作した作品のプレゼンテーションを行い、お互いの感想を話し合います。水彩画を学んだ成果として、色彩、技法、表現方法等をレポートにまとめます。 [課題(復習)]自分の過去の作品を並べ作品のコメントを書きましょう(2h)					
時間外での学修	授業時間内で到達出来なかった課題がある場合は、翌週までに完成させ提出すること。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】					
受講学生へのメッセージ	身近な画材の水彩ですが、いざ作品を描いてみると難しいものです。基礎から学び、静物画、スケッチの着彩、色紙等の水彩画作品を完成しましょう。 オフィスアワーは講義中（休憩時間）、講義後の教室です。					

【2S8A207】C G特講		デザイン美術学科		1年通年			
		2単位	選択必修	演習	30時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	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、動かせる、特徴をふまえた制作ができる。					
	思考・判断・表現	表現目標の「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。 質感、テクスチャー、リグ、照明、仕上げができる。					
	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。					
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】						
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。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
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」) (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 2021』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html 「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 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キャラクターや、動きを作る(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、レンダリング」等、各自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制作(2h~)						
2	(例) 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制作(2h~)						
3	(例) 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	(例) 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	(例) 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	(例) 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	(例) 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	(例) 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	(例) 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	(例) 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~)						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	(例) 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	(例) 制作「振付を踏まえ関節を作る(表現例を参考にする)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h~)
13	(例) 制作「振付しやすくリグを作る(作例を参考にする)」 [課題(準備)]各回上記を目安に、CGキャラクター制作(2h~)
14	(例) 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	(例) 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	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、時間外での学修(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。 【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	「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。

【2S8S205】セルフプロモーション特講		デザイン美術学科		1年通年		
		2単位	選択	演習	30時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	特になし					
実務家教員						
授業方法	演習 業界や業種、そして企業や職種等について「調査」し、必要とされる人材像を探ります。そして自己分析を通じて、セルフプロデュースを行い、自身の魅力が表現できることを目指してポートフォリオと作品を制作します。					
到達目標	知識・理解	「情報デザインのフローとポイント」「DTPの基本(文字、写真、図)」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、文章や写真、図版などを組み合わせて表現することができる。				
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した表現ができる。				
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	ポートフォリオを制作します。同時に就職を希望する業界の様子、業種の業務内容や必要なスキルなどを調べます。調べた内容から必要とされる人材像を探り、自身のアピールポイントの表現方法の考察し、必要とされる作品を制作します。					
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					
	ポートフォリオ・調査報告書	10	20	-	-	30
	調査とまとめ	-	-	60	-	60
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	10	20	60	10	100
評価の特記事項	評価は、主にポートフォリオと調査報告書、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、ポートフォリオと調査報告書は、必ず提出してください。この授業に必要な学修時間は、60時間です。					
ICT活用	適宜GoogleWorkspace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布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1-15	<p>【調査】 業界、業種、求められる人材像、必要な作品、就活に必要なことなど [課題]：調査書作成。(15h)</p> <p>【ポートフォリオ制作】 コンセプト立案、作品選別、ページ構成、レイアウト、データ化など [課題]：調査書、コンセプトシートをベースにポートフォリオを制作する。(15h)</p> <p>【作品制作】 個別対応 [課題]：調査書、コンセプトシートをベースに作品を制作する。(30h)</p>					
時間外での学修	【課題】として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。【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	ポートフォリオ制作を通じて、将来構成や実現に向けての計画の精度を上げていきましょう。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週水曜日の16:30から18:10です。					

【2S8A509】専門社会活動演習		デザイン美術学科		1年通年			
		3単位	選択	演習	90時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	企業内活動やインターン活動等に積極的に参加する。活動中や活動後にGsuite等を用い、教員に連絡・報告を行う。						
到達目標	知識・理解	社会の一員としての知識、社会活動の意義を理解できる。					
	思考・判断・表現	学びを社会で生かすための考えをまとめ、行動することができる。					
	技能	身に着けた技能を社会で生かしたり、さらに伸ばすことができる。					
	関心・意欲・態度	探求心を持ち、積極的に行動することができる。					
	備考	・〇・ 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。					
授業内容	企業内活動やインターン活動を通じて社会に対する理解を深め、与えられた条件下での事物の制作、進行について学習し、学内での学習を現実社会と結びつけることにより問題解決を行い、実践的な能力の修得を目指す。						
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						
	企業内活動・インターン活動		20	20	10	20	70
	専門社会活動記録ノート		10	10	-	10	30
	合計(点)		30	30	10	30	100
評価の特記事項	記録ノートの抽出は必須です。フィードバックとして記録ノートにコメントします。						
ICT活用	適宜GWS等を使用し、課題提出、質問・返答などを行う場合がある。						
課題に対するフィードバック	活動先の評価、学生の報告を受け、フィードバックを行います。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<p>2年間で、90時間以上参加し、記録ノートを提出することで、単位を認定する。 参加期間は連続でなくても、時間を加算していくことができ、活動先は複数でも良い。</p> <p><企業内活動・インターンシップ等の内容>90時間 ・具体的内容は、場所・場合によって異なるが、企業からの要請、もしくは学生の意向による企業内活動 ・インターンシップ等を行うことで、実践力を養う。 ・活動先の業種や職種の仕事内容を理解するとともに社会におけるルールやマナーを身に付けられるよう、積極的に参加する。 ・活動先が「企業内活動・インターンシップ等」という表記に当てはまらない活動先への参加については、事前にアカデミックアドバイザーに確認すること。 <報告書の提出> 活動後3週間以内に専門社会活動記録ノートをアカデミックアドバイザーに提出する。 【課題(予習・復習)】活動前に当該の会社等について調べる。活動中、活動後に学んだことの反復、記録を行う。(45h)</p>						
時間外での学修	将来を見据え、目指す業種、職種の企業等の情報収集に努めましょう。記録ノートの提出期限が過ぎると、その活動が無効になり、評価できません。提出期限を守りましょう。【この科目で求められる時間外での総学修時間：45時間】						
受講学生へのメッセージ	社会で活動することの意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは、各アカデミックアドバイザーに確認してください。						

【2S3B201】専門基礎演習		デザイン美術学科		1年前期		
		1単位	選択	演習	30時間	
教員	黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘・宮川 友子					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	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、GoogleWorkspace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	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。				
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。					
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GoogleWorkspace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 1/5 「立体感について・線の強弱」 担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)					
2	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 2/5 「立体感について・影の入れ方」 担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)					
3	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 3/5 「彩色の基礎・キャラクターに色を塗る」 担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)					
4	マンガ、コミックイラストレーションの基礎 4/5 「彩色・レイヤーの使い分け」 担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)					
5	マンガ、コミックイラストレーション(創作動画)の基礎 5/5 「アニメーション作画体験」 担当：黒田 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)					
6	ゲーム・CGの基礎 1/5 「キャラクターCG」 担当：長久保(E106・D303・D302教室) [課題(復習)]キャラクター(原作そっくりにつくる・バーチャルYouTuber)造形と色塗り(1.5h)					
7	ゲーム・CGの基礎 2/5 「アニメCG」 担当：長久保(E106教室・D303・D302教室) [課題(復習)]デザイン画・アニメキャラクターづくり・アニメCG彩色と輪郭線(1.5h)					
8	ゲーム・CGの基礎 3/5 「バーチャルアイドル」 担当：長久保(E106教室・D303・D302教室) [課題(復習)]アイドルキャラクターづくり・アイドルの視線・キャラクター衣装・振付(1.5h)					
9	ゲーム・CGの基礎 4/5 「背景CG」 担当：長久保(E106教室・D303・D302教室) [課題(復習)]3Dスキャンした木や草、岩などを使い、印象的な風景づくり(1.0h)背景描画しくみ(0.5h)					
10	ゲーム・CGの基礎 5/5 「ゲームCG」 担当：長久保(E106教室・D303・D302教室) [課題(復習)]ゲームキャラクターづくり・粘土感覚(1.5h)					
11	メディアデザインの基礎 1/5 担当：宮川 My shopを作ろう サービスデザイン-1 生活の中でどんなサービスがあったらよいか考察し、ネットを利用した店舗やサービスを構想する。 [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)					
12	メディアデザインの基礎 2/5 担当：宮川 My shopを作ろう サービスデザイン-2 構想した店やサービスについて既存の競合がどのようなコンセプト、業態なのかなどをリサーチする。 [課題(復習)]ワークシートへの記入(1.5h)					
13	メディアデザインの基礎 3/5 担当：宮川 My shopを作ろう ビジュアルデザイン-1 競合のリサーチを元に、自分が企画する店やサービスをどのようなものにするか構想する。発表会。 [課題(復習)]ワークシートへの記入(1.5h)					
14	メディアデザインの基礎 4/5 担当：宮川 My shopを作ろう ビジュアルデザイン-2 構想に基づいてアイデアスケッチをし、そのビジュアルを制作する。 [課題(復習)]IllustratorとPhotoshopの使用方の予習復習(1.5h)					
15	メディアデザインの基礎 5/5 担当：宮川 My shopを作ろう 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)					

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。

【2S2A207】デッサン特講		デザイン美術学科		1～2年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全コース選択必須						
実務家教員	黒田：画家 29年						
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、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。					
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。						
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。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspace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						
-	「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) 「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) 「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) 「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)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	選択必修	講義	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	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。					
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。						
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年前期		
		1単位	選択必修	演習	30時間	
教員	田中 久志					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	田中:マンガ家41年、黒田:画家29年、伊豫:マンガ家21年、宮川:デザイナー20年					
授業方法	演習。(1)は、目的地に集合し、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、目的地に集合し、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。					
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。				
授業内容	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。 (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。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	10	10	40	-	60
	受講態度	10	10	-	20	40
	合計(点)	20	20	40	20	100
評価の特記事項	受講態度は、研修中の状態、課題提出等で評価します。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。					
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	【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)]行き先の下調べ。スケッチ作品に彩色。感想レポートの作成。(5-15h)					
2	【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。					
3	【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。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)					
4	【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					
時間外での学修	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】					
受講学生へのメッセージ	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。オフィスアワーは各教員の指定日時です。					