

【2M5S207】少女マンガ		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	佐々木 彩乃						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
実務家教員	少女漫画家・12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になります。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。					
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、またはデジタルで仕上げていきます。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。						
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】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】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】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】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】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】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】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】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】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。15回目の授業内で提出してください。作業工程に遅れが開始し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、一緒にか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。

【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>講座終了時に定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単位の取得できる。(2)は2日間研修に付き、3分の2単位の取得できる。					
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-					
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。					

【2S5S101】デザイン論		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	講義	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					
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適切に言語化できる。				
	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。				
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。					
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)
	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。					
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	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発表・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。簡単なワークショップで図形を言葉にしたり、また言葉から図形を推察し描いてみる。 [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	ピクトグラムについて 言葉が不要で公共的なメッセージを伝えることができ、万国共通で使われるユニバーサルデザインであるピクトグラムや、その元になったアイソタイプについて知り、コロナ禍におけるマスク着用や手指消毒を促すピクトグラムを制作しよう。 [課題(復習)]ピクトグラムをデータ上で完成させる。(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 インターネット黎明期から2000年周辺まで [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)					
6	インターネットの歴史とその周辺のデザインについて 2000年以降から現代まで [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)					
7	図書館にあるデザインに関する書籍の活用 主に自分の卒業研究にかかわる本について [課題(復習)]図書館を利用し読書し、感想のレポートを期日までに書く。(4h)					
8	ロゴ、マーク、文字のデザインについて デザイン史上著名なものやその作家を中心に様々な例を鑑賞する。 [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)					
9	友達にデザインを発注しよう 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互いに相談し、打ち合わせしておいてください。(4h)					
10	友達にデザインを発注しよう 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 デザインの歴史についておおまかな流れをつかみ、その後グループに分かれ1つテーマを決めて(デザイナーやデザイナーの名作、歴史の流れなどについて)発表できるよう準備する。 [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 グループで決めた事物について調べ、パワーポイント(またはキーノート)で発表できるようまとめ作業をする。次回発表する。 [課題(復習)]役割分担など協力してまとめ作業をする。(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)					

内容	
実施回	授業内容・目標
14	<p>アール・ブリュットとデザインについて 一般的な美術教育の影響を受けていない作家によるアートを知り、そうでない自分たちがあらためてこれまで受けて来た美術やデザインという学問について向き合い、客観的な視野を持つ。 [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)</p>
15	<p>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やアートを買ってみましょう。(4h)</p>
時間外での学修	<p>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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>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。</p>

【2S6S104】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	60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・服飾に関する自分なりの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。						
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 月曜日16時30分～17時30分

【2S2F104】芸術計画概論		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	浅野 裕司					
資格・制限等	全コース選択必須					
実務家教員	県文化行政担当8年、公立博物館・美術館勤務9年、高等学校美術科教諭23年					
授業方法	資料や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、実地の調査見学、レポート、研究課題を組み入れた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復習を兼ねて毎回実施します。					
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・積極的に取り組む				
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。その芸術文化を今後も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・保存し調査研究している博物館施設（美術館や博物館など）を研究材料として、事例をもとに具体的に考察します。また、この授業を通して芸術文化（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の魅力や奥深さを学びます。					
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	5	5	5	5	20
	小テスト	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	35	35	15	15	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と解説 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Google Workspaceの活用					
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を収集し研究する。(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。その素案のアイディアスケッチを考える。(2h～3h)					
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ィアスケッチを作成する） [課題(予習・復習)]独自の美術展企画案を練る。企画案のアイディアスケッチを作成する。(2h～3h)					
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ィアスケッチを仕上げ、課題を提出する。(1h)					
時間外での学修	基本は主体的に学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、自分の目で様々な視点から館内や展示品を見ることで、今まで気づかなかった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

【2S3B203】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	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。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とることができない、生き生きとした人物が描けないといった問題の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	モデルの形状、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。				
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。					
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。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、プロポーションについて指導。 [課題(復習)]：画面に対するサイズについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
2	描く際のポイントについての説明と20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。クロッキーを描く際の留意点(首から肩、肩から腕、胸から腰へつながる線の出入り)について。 [課題(復習)]：上記留意点を踏まえ、学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
3	描く際のポイントについての説明と20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。学生をモデルとした着衣クロッキー。着衣モデルにおいても、身体のラインの自然な流れを意識して描くことを心掛ける。 [課題(復習)]：身体のラインの流れについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
4	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。前回の着衣から裸婦に戻ることで、改めて体の流れを確認し、描写する。 [課題(復習)]：身体のラインの流れについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
5	20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。学生をモデルとした着衣クロッキー。着衣モデルの重心、全身バランスを意識して描く。 [課題(復習)]：重心、全身バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
6	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。重心、全身バランスを意識して描く。 [課題(復習)]：重心、全身バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
7	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。学生をモデルとした着衣クロッキー。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題(復習)]：描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
8	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題(復習)]：描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
9	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。学生をモデルとした着衣クロッキー。全体の形を、素早く的確に捉える。 [課題(復習)]：素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
10	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。全体の形を、素早く的確に捉える。 [課題(復習)]：素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)					
11	5分間の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。生き生きとした線で描くことに留意する。 [課題(復習)]：生き生きとした線について考察した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)					
12	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、描き方の違いを体感する。 [課題(復習)]：描き方の違いについて考察した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)					
13	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、見るべきポイントを知る。 [課題(復習)]：見るべきポイントについて再考した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)					
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、毎週月曜日、16時30分～17時30分です。

【2G5S205】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					
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。				
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】					
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。「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」「CG特講」) (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(フレンドシェイプ)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、粘土を押し出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(スキニング)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、モデリングミスは次の工程へ残さない。「フェース重なり(ラミナフェース)、3つ以上の面が1つのエッジ共有、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）】 型紙、生地（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（サブサーフェスキャットリング）、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）】 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）】 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）】 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）】 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）】 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）】 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）】 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>

【2G5S206】C G 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	特になし					
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。				
授業内容	ゲーム背景（3Dスキャン素材、造形）、マットペイント、フォトパッシュ、遠近法、ブラシ作りを学修し、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】					
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。 「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」「CG特講」) (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】 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】 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】 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1回 背景(制作)】 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理。 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2回 背景(制作)】 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~)					
8	【第3回 背景(制作)】 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~)					



内容	
実施回	授業内容・目標
9	【第4回 背景(制作)】 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5回 背景(制作)】 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6回 背景(制作)】 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7回 背景(制作)】 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8回 背景(制作)】 ブラッシュアップ箇所解説。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9回 背景(制作)】 ブラッシュアップ箇所解説。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10回 背景(制作)】 ブラッシュアップ箇所解説。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かかります。 調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がっていきます。 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。

【2G5B204】ゲームUI		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	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	広告系グラフィックデザイナー/24年、デザイン講師/20年、アプリデザインディレクション/9年					
授業方法	利用者(エンドユーザー)を想定した制作実践。コンシューマーゲームやスマートフォンの操作性・視認性を意識し、明確な理由に基づいたデザインの設計を行います。またグループで役割を分担してプロジェクトを進める事で実務的な制作の流れを学び、作品をチームで検討したり、発表をする機会を作る事で売りのための商品に携わっているという意識を持てるようにしていきます。					
到達目標	知識・理解	ユーザー環境やタッチデバイスなどの制限された範囲でのデザインである事を理解しながら制作が進められる				
	思考・判断・表現	ユーザー目線に立って操作性と視認性を意識しながらゲームを楽しんで貰えるビジュアルを追求する				
	技能	IllustratorとPhotoshopの特性を理解した上で双方を使い分けながら素材を準備し、AdobeXDを用いた設計~プロトタイプ(試作品)までの工程が行える				
	関心・意欲・態度	現状に満足せず、よりプロの表現と技術とスピード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。貪欲にデザインワークへの興味・関心を高める				
授業内容	ゲーム画面のデザイン設計を想定して不足の無い企画立案やプロジェクト管理、途中経過の目標(マイルストーン)の設定といったディレクション業務も一緒に学びます。また、グループワーク(複数人作業)の中でコミュニケーションと作業の管理能力(タスクマネージメント)も一緒に身につけていきます。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題(授業課題)	4	7	8	5	24
	課題(試験課題)	6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)	2	8	8	3	21
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	12	32	31	25	100	
評価の特記事項	欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。					
ICT活用	なし					
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ファイルは適宜配布します。ファイルの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	コンシューマーゲームとスマートフォンゲームの違い、ゲームアプリUIデザインの特徴について学習。IllustratorやPhotoshopを使い物質に似せたデザイン(スキューモーフィズムデザイン)から影や凹凸を表現するデザイン(ニューモーフィズムデザイン)、立体感や光沢感などの視覚効果を無くしたシンプルなデザイン(フラットデザイン)までの実践的な制作技法について学ぶ。 [課題(準備)]フラットデザインからスキューモーフィズムデザインまでのUIパーツ デザインスケッチ(1h)					
2	スキューモーフィズムデザイン、ニューモーフィズムデザイン、フラットデザインを想定したデザインスケッチのフィードバックを基にIllustratorを使用してUIパーツのデータ制作を行う。 [課題(準備)]UIパーツのデータ制作(1h)					
3	制作したUIパーツにフィードバックを行い、デザインを完成させる。完成させたデザインと同じ質感や表現で異なるUIパーツのデザインをスケッチからデータ制作まで行う。 [課題(準備)]UIパーツのデザインスケッチからデータ制作(1h)					
4	UIパーツのプレゼンテーション。限られた時間の中で作業工数を減らしながらも完成度の高いデザインをするための方法を学習する。次回の課題制作(UIレイアウト)に向けたオリエンテーションを行い制作資料の準備をする。 [課題(準備)]UIレイアウトの準備(0.5h)					
5	AdobeXDの基本操作、UIレイアウトからプロトタイプまでの流れを学習。実際に使用される環境をイメージしやすくするためのデザインモックアップをPhotoshopを用いて制作する。					
6	スブラッシュ画面からメインのプレイ画面までの流れをワイヤーフレームで配置し、操作する事を想定したUIプロトタイプまでの流れをグループワークで制作。 [課題(準備)]UIプロトタイプの制作(1h)					
7	制作したUIプロトタイプにフィードバックを行い、デザインを完成させる。IllustratorからのFlashアニメーション、PhotoshopからのアニメーションGIFなどを用いてローディングアニメーションの学習。					
8	AdobeXDのプロトタイプで行えるホバーアニメーション、パララックスアニメーション、クリックアニメーションについて学習。 [課題(復習)]AdobeXDアニメーションの復習、グループワークに向けた資料準備(1h)					
9	設計(UIデザイン)、描画(グラフィック)、演出(モーションデザイン)の得意分野を判定したグループワークを行う。オリエンテーションを行った後にグループでプロジェクトのタスクマネージメントとマイルストーンの設定も加えたガントチャート(作業管理表)をディスカッションしながら決定する。 [課題(準備)]タスクマネージメント、ガントチャートの設計(0.5h)					
10	グループでUIデザインのスケッチをしながらディスカッションをする。制作したスケッチにフィードバックを行いUIデザイン、グラフィックに分かれて作業を遂行する。 [課題(準備)]UIデザインとグラフィックの制作(1h)					
11	UIデザインが制作したワイヤーフレームにグラフィックが制作したラフスケッチを重ねモーションデザインがプロトタイプを行う。 [課題(準備)]モーションデザインの制作(1h)					
12	制作したプロトタイプにフィードバックを行いグラフィックのリッチ化を行う。 [課題(準備)]グラフィックのリッチ化(1.5h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
13	グラフィック責任者から作業を分担させUIデザイン&モーションデザイン責任者と協力した制作を行う。 【課題(準備)】グラフィックのリッチ化(1.5h)
14	UIデザインによるプロトタイプ制作、モーションデザインによるアニメーション制作を行いながらグラフィックの作業を完成させる。 【課題(準備)】プロトタイプ制作、アニメーション制作、グラフィック制作(2h)
15	制作したデザインモックアップにフィードバックを行い、プレゼンテーションに向けた台本、資料の制作を行う。 【課題(準備)】プレゼンテーション制作(2h)
時間外での学修	グループワークをする上で時間外での学修を行う時間帯が異なる事がネックになりますが、ファイルのクラウド化、共有したデータの共同編集、役割のコンバート、作業の進捗確認などを丁寧に行い、1つの大きなプロジェクトを完成させているプロの現場で行われている基本体制を授業の中で実践してもらいます。学修時間はあくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】
受講学生へのメッセージ	大きなプロジェクトの前では1人の力では太刀打ちできません。プロジェクト単位でチームが結成され、全員でコンセプト&コンテンツメイキングをした後に設計、描画、演出それぞれを担うクリエイターが責任を持って業務を全うする事が大切になります。オフィスアワーは授業のある金曜日の4限後に教室で行います。

【2G5A207】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					
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を制作に活用できる。				
	思考・判断・表現	CGを制作で展開できる。				
	技能	表現に必要な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。				
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】					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	20	20	30	-	70
	学修意欲	-	-	-	30	30
	合計(点)	20	20	30	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作工程の評価」、3分の1欠席規定適用。					
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	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 2021』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html">https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html</a> 「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> 「Autodesk Maya トレーニングブック 第4版」株式会社ポーンデジタル出版(参考書籍)					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	「ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアライゼーション、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) 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)。 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) 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)。 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) 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)。 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) 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)。 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付」 [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) 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)。 学べる例「架空の風景で演出」 [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) 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)。 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) 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「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) 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「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) 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「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） 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「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） 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「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） 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「アニメ色彩」 [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） 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「商品CG（ビジュアルライゼーション）」 [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。

【2D5S204】グラフィックデザイン		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	宮川 友子						
資格・制限等	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	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。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	事実や調べたことを元に社会への思考をめぐらせられる。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。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	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。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	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。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。					
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ぶ。インフォグラフィックを制作する中で情報、データ、知識を視覚的に編集・表現することについて学ぶ。						
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	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。						
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	ポスターでビジュアルメッセージ 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)						
2	ポスターでビジュアルメッセージ 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出しまとめる。 [課題(復習)]言いたいこととつじつまの合うビジュアルメッセージを試行錯誤し明快にしよう。(2h)						
3	ポスターでビジュアルメッセージ 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)						
4	ポスターでビジュアルメッセージ 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追求する。(2h)						
5	ポスターでビジュアルメッセージ 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)						
6	ポスターでビジュアルメッセージ 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)						
7	ポスターでビジュアルメッセージ 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)						
8	ポスターでビジュアルメッセージ 発表・講評会 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、鑑賞し意見交換をする。 ページもの(パンフ、小冊子など)を作る 同人誌、フリーペーパー、ZINEの鑑賞 [課題(復習)]これまでに見たり手にしたことのあるフリーペーパーや同人誌などを集めておく。(2h)						
9	ページものを作る テーマ決め、内容の企画 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る。 [課題(復習)]テーマを決めたら、盛り込む内容を決める。(2h)						
10	ページものを作る 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にする。自分でも参考資料を集めましょう。(2h)						
11	ページものを作る 文字組みについて [課題(復習)]複数ページの印刷物の制作時に使用するAdobe Illustratorの機能について学び、復習する。(2h)						
12	ページものを作る 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	ページものを作る 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。どんな雰囲気になりたいかあらかじめ決めておきましょう。(2h)						
14	ページものを作る 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)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	ページものを作ろう 発表・講評会 [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	事前の調査や制作などに時間を十分かけましょう。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	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。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。

【2D5S206】Webデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	ヤマシタ ヒトシ					
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修					
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー / 24年、デザイン講師 / 20年					
授業方法	Webデザインは視認性と操作性を考慮しながらサイトのレイアウトを決めるレスポンシブデザインをAdobeXDというプロトタイプツールでレイアウトをデータ化、IllustratorやPhotoshopを使って素材制作を行います。またHTML / CSSのコーディングの基礎を学びWebデザイナーからプログラムを担当するエンジニアに業務を引き継ぐために気をつけるポイントも実践学習と反復練習で学びます。					
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				
授業内容	IllustratorやPhotoshopに、AdobeXDを加えWebデザインを学習。パソコンやスマホなど異なる画面サイズでも情報を見やすく配置しなおすレスポンシブデザインをベースに行いながらプロトタイプ作成の中で各ページのリンクとWebデザイナーレベルで出来るアニメーションの学習も行います。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を使って学習します。					
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(授業課題)	4	7	8	5	24
	課題(試験課題)	6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)	2	8	8	3	21
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	12	32	31	25	100	
評価の特記事項	欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。					
ICT活用	なし					
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ファイルは適宜配布します。ファイルの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	Webデザインを行う上で基礎となるグラフィックデザインの向上。フォント、配色、文字組み、余白の基礎を作る学習を行う。 [課題(復習)]グラフィックの練習(0.5h)					
2	縦長スクロールサイトデザインでショップ・ブランドサイトを制作。スマートフォンサイト(SPサイト)のアイデアスケッチ、Illustratorでのワイヤーフレーム制作を行う。 [課題(準備)]アイデアスケッチとIllustratorワイヤーフレーム(1h)					
3	縦長スクロールサイトデザインでショップ・ブランドサイトを制作。アイデアスケッチとワイヤーフレームにフィードバックを行いデザインイメージを補正した上でサイトイメージを制作していく。 [課題(準備)]サイトイメージの制作(2h)					
4	縦長スクロールサイトデザインでショップ・ブランドサイトを制作。サイトイメージを制作しながら細かな配置の調整を行い完成を目指す [課題(準備)]サイトの完成(2h)					
5	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(0.5h)					
6	HTML / CSSを編集してサイトの更新をしていく方法を学びます。 [課題(復習)]HTML / CSSの編集(0.5h)					
7	AdobeXDの基本操作、Webレイアウトからプロトタイプまでの流れを学習。実際に使用される環境をイメージしやすくするためのデザインモックアップをPhotoshopを用いて制作する。					
8	トップページから下層ページまでの流れをワイヤーフレームで配置し、操作する事を想定したWebサイトプロトタイプまでの流れをグループワークで制作。 [課題(準備)]Webサイト プロトタイプの制作(1h)					
9	制作したWebサイト プロトタイプにフィードバックを行い、デザインを完成させる。IllustratorからのFlashアニメーション、PhotoshopからのアニメーションGIFなどを用いてローディングアニメーションの学習。					
10	AdobeXDのプロトタイプで行えるホバーアニメーション、パララックスアニメーション、クリックアニメーションについて学習。 [課題(復習)]AdobeXDアニメーションの復習、グループワークに向けた資料準備(1h)					
11	設計(Webレイアウト)をグループ全体で行い、グラフィックと演出(モーションデザイン)は得意分野を判定したグループワークを行う。オリエンテーションを行った後にグループでプロジェクトのタスクマネージメントとマイルストーンの設定も加えたガントチャート(作業管理表)をディスカッションしながら決定する。 [課題(準備)]タスクマネージメント、ガントチャートの設計(0.5h)					
12	グループでWebレイアウトのスケッチをしながらディスカッションをする。制作したスケッチにフィードバックを行いWebレイアウト、グラフィックに分かれて作業を遂行する。 [課題(準備)]Webレイアウトとグラフィックの制作(1h)					



内容	
実施回	授業内容・目標
13	Webレイアウトが制作したワイヤーフレームにグラフィックが制作したラフスケッチを重ねモーションデザインがプロトタイプを行う。 【課題(準備)】モーションデザインの制作(1h)
14	AdobeXDによるプロトタイプ制作、モーションデザインによるアニメーションの制作を行いながらグラフィックの作業を完成させる。 【課題(準備)】プロトタイプの制作、アニメーションの制作、グラフィックの制作(2h)
15	制作したデザインモックアップにフィードバックを行い、プレゼンテーションに向けた台本、資料の制作を行う。 【課題(準備)】プレゼンテーションの制作(2h)
時間外での学修	グループワークをする上で時間外での学修を行う時間帯が異なる事がネックになりますが、ファイルのクラウド化、共有したデータの共同編集、役割のコンバート、作業の進捗確認などを丁寧に行い、1つの大きなプロジェクトを完成させているプロの現場で行われている基本体制を授業の中で実践してもらいます。学修時間はあくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】
受講学生へのメッセージ	大きなプロジェクトの前では1人の力では太刀打ちできません。プロジェクト単位でチームが結成され、全員でコンセプト&コンテンツメイキングをした後に設計、描画、演出それぞれを担うクリエイターが責任を持って業務を全うする事が大切になります。オフィスアワーは授業のある金曜日の2限後、或いは4限後に教室で行います。

【2D5A207】つなぐデザイン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー / 24年、デザイン講師 / 20年						
授業方法	企業やショップのブランディングデザインからVI計画、ペーパーツールや広告物などのDTP、ホームページやアプリのWebデザインやUIデザイン、SNSを使ったコピーライティングやSNSマーケティングまで0（ゼロ）から生まれたものが1になり、10、100と変化していく事で多くのエンドユーザーへと繋げていくトータルデザインをグループワークの中で制作していく。						
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	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					
授業内容	この授業で制作するものは企業や店舗がエンドユーザーと繋がっていくまでの導線です。この導線をデザイナーが生み出していくまでの流れを実践の中で学んでいきます。行っているのは課題ではありませんが、仕事という意識を持って結果を導き出すように考えながら動いていきます。						
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)		4	7	8	5	24
	課題(試験課題)		6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)		2	8	8	3	21
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		12	32	31	25	100	
評価の特記事項	欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。						
ICT活用	なし						
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ファイルは適宜配布します。ファイルの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	ブランディングデザインをするという事を学習。ロゴマークやロゴタイプを単体として制作するのではなくVI計画として共有出来るコンセプトやコーポレートカラーなどを決めていく資料作りを実践。 [課題(準備)]VI計画資料の制作(1.5h)						
2	ブランディングデザインをするという事を学習。制作したVI計画資料のフィードバックを行い、完成に向けてブラッシュアップを行っていく。 [課題(準備)]VI計画資料の制作(1.5h)						
3	ブランディングデザインをするという事を学習。プレゼンテーションのための資料制作と台本制作の手順を学習。 [課題(準備)]VI計画プレゼンテーションの制作(1.5h)						
4	ブランディングデザインをするという事を学習。プレゼンテーションを通して考えたVI計画がオーディエンスとなる他学生に伝わるかどうか、興味・関心を持ってもらえるかを考える。						
5	ブランディングから宣伝まで。オリエンテーションではまず印刷、Web、SNS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)を行う。 [課題(準備)]コンテンツの企画準備(0.5h)						
6	ブランディングから宣伝まで。プレストの内容を基に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)]カスタマージャーニーマップ・ガントチャートの作成(0.5h)						
7	ブランディングから宣伝まで。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VI計画を全体で考え、その後各メディアを学習する。 [課題(準備)]各メディア制作/ベース制作(0.5h)						
8	ブランディングから宣伝まで。グラフィック担当者はVI計画をビジュアル化させる。他のメンバーは各メディアの制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/コンテンツ準備(1h)						
9	ブランディングから宣伝まで。制作している各メディアのフィードバックを行う。フィードバックをもとに調整を加えながら業務に遅れがないかのマイルストーンの確認を行う。 [課題(準備)]各メディア制作/デザインワーク(1h)						
10	ブランディングから宣伝まで。制作しているデータを開示し中間報告会を行う。 [課題(準備)]各メディア制作/ブラッシュアップ(1.5h)						
11	ブランディングから宣伝まで。メディアに加えるコンテンツ(イラスト、写真など)制作に入る。 [課題(準備)]独自コンテンツの制作/コンテンツ準備(1.5h)						
12	ブランディングから宣伝まで。ビジュアルやコピーライティングが定まってきたところでSNSの活用をしていくためのSNSマーケティングを学習する。 [課題(準備)]独自コンテンツの制作/デザインワーク(2h)						
13	ブランディングから宣伝まで。各担当で作業の進行状況を確認し必要に応じて作業を分担しながらタスクを一つずつ終えていく。 [課題(準備)]メディア全体の確認と調整(1h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	ブランディングから宣伝まで。印刷物やWebプロトタイプ的最终確認を行い、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とSNSでの展開を活性化させる。 【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	ブランディングから宣伝まで。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	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。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：17時間】
受講学生へのメッセージ	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。

【2D5S208】アプリデザイン		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	中村 親也						
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	Web制作 広告関連法人 13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。オンラインツールを活用しデザイン思考を使用したアプリ制作を実践します。						
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。					
授業内容	スマホで使えるアプリの制作とゲームの企画立案を行い、実際に制作を体験します。						
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
	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						
課題に対するフィードバック	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GoogleWorkspaceを活用します。						
テキスト	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。						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス(講義の概要と進め方を説明) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
2	市場調査演習(SNSを使った演習1) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
3	市場調査演習(SNSを使った演習2) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
4	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)						
5	アプリ制作演習2(figmaでアプリを実際につけてみる) [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3(figmaでアプリを実際につけてみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
7	アプリ制作演習4(figmaでアプリを実際につけてみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
8	ゲーム制作演習1(SCRATCHを活用したゲームを作ってみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
9	ゲーム制作演習2(SCRATCHを活用したゲームを作ってみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
10	ゲーム制作演習3(SCRATCHを活用したゲームを作ってみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
11	ゲーム制作演習4(SCRATCHを活用したゲームを作ってみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
12	グラフィック演習1(ロゴやポスターを実際につけてみる) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
13	グラフィック演習2(ロゴやポスターを実際につけてみる) [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(最終発表に向けた準備を行う) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
15	最終発表(総括として制作したものを発表する) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)						
時間外での学修	予習復習をきちんとできるようになりましょう。授業の進行具合を見て、課題を出します。課題は全て提出してください。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
受講学生へのメッセージ	デザインは、「装飾する」という意味ではなく「設計する」という意味が近いです。前年で学んだ技術と、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。						

【2S5A210】コンテンツプロデュース		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	相澤 謙一郎					
資格・制限等	特になし					
実務家教員						
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				
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。					
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)
	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	3分の1以上の欠席は単位を与えません。					
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。

【2D5A209】サービスデザイン		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	メディアデザインコース選択必修					
実務家教員	Web制作 広告関連法人 13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。ロゴデザイン、3DCAD、PV制作や写真撮影や編集、グラフィック、SNS調査など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。				
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。					
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GoogleWorkspace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	市場調査演習(SNSを使った演習1) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
3	市場調査演習(SNSを使った演習2) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
4	プログラミング演習(Tinkercadを使った3Dモデリング) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
5	撮影演習(写真撮影の基礎と編集方法を学ぶ) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
6	グラフィック制作演習(写真を使ったポスター制作) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
7	ムービー制作演習(Keynoteを使ったプロモーションムービー制作) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
8	ムービー制作演習(Keynoteを使ったプロモーションムービー制作) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
9	ドキュメンテーション演習(プレゼン資料を作成) [課題(復習)]学修内容を復習し考察を深める(2h)					
10	発表演習(自身が制作したブランドの発表を行う) [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(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(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(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(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、「裝飾する」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。					

【215A205】キャラクターデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	倉知 亜有					
資格・制限等	全コース選択必須					
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。				
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。					
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	魅力的な顔を描く練習 キャラクターの顔の適切なバランスを学び、練習します。 [課題(復習)]授業で学んだことを様々なプロの作品を見て復習(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(Google meet)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(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。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することが大切です。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。

【215S206】コミックイラストレーション		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	伊豫 治好					
資格・制限等	コミックイラストレーションコース選択必修					
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年					
授業方法	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。				
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してもらいます。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	-	-	10	5	15
	課題進行度	-	10	-	-	10
	作品評価	10	15	25	5	55
	受講態度	-	-	-	20	20
合計(点)	10	25	35	30	100	
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。3分の1以上欠席した場合は単位を与える事は出来ません。					
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	オリジナルのテキストを使用します。					
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[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)] 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[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)] 構図と色・立体感の復習(2h)					
6	課題制作演習・自然物 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「遠近表現」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)					
7	課題制作演習・自然物 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現ができていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 構図と見栄えの復習(2h)					
8	課題制作演習・自然物 (ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「遠近表現」を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)					
9	課題制作演習・自然物 (彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。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)] 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ーズ理解の復習(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
12	課題制作演習・人物と背景（下描き・修正） 空間表現においてまだ理解・表現ができていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)]人物と背景融合の為のパス理解(二点透視)の復習(2h)
13	課題制作演習・人物と背景(ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「違和感のない空間表現」を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。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)
14	課題制作演習・人物と背景(彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで人物と背景が違和感なく配置された遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]人物と背景融合の為の総合的パス理解の復習(2h)
15	課題制作演習・人物と背景(彩色・修正) 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高い「違和感のない人物と背景のイラスト」制作のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]”人物と背景融合”の為の総合的パス理解と立体感の復習(2h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし出力できる様にしておく。[GoogIemeet]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。

【215A207】コミックイラストレーション		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	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須						
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。					
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どうかを確認し締切の感覚を養います。フルデジタルでのマンガ作成希望学生には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。						
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。						
ICT活用	授業時間内外で[Goolemeet]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	オリジナルのテキストを使用します。						
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[Google Workspace]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)						
3	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[Google Workspace]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」更に入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[Google Workspace]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[Google Workspace]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[Google Workspace]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[Google Workspace]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おく。[Goolemeet]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。

【215B209】創作動画基礎		デザイン美術学科		2年前期		
		1単位	選択	演習	30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コース、ゲーム・CGコース、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 ifをテーマに絵コンテ設計、ビデオコンテ制作をし、映像表現の演出について考察します。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	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	この授業では絵コンテ設計、ビデオコンテ制作を通じて、アニメーション演出の基礎を学び、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	-	30	50	-	80
	レポート	10	-	-	-	10
	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						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	絵コンテ演習 『その後』を考える。1/2 [課題]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1h)					
2	絵コンテ演習 『その後』を考える。2/2 [課題]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1h)					
3	絵コンテ演習 『もし〇〇だったら?』を考える。1/2 [課題]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1h)					
4	絵コンテ演習 『もし〇〇だったら?』を考える。1/2 [課題]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1h)					
5	ビデオコンテ演習 ショートアニメーションを考える。1/4 コンセプトワーク [課題]：『戦闘シーン』『ショートアニメーション』等よりテーマ選択し絵コンテなどを設計。(3h)					
6	ビデオコンテ演習 ショートアニメーションを考える。2/4 コンセプトワーク [課題]：絵コンテ作画。(3h)					
7	ビデオコンテ演習 ショートアニメーションを考える。3/4 コンセプトワーク [課題]：絵コンテ作画。編集(3h)					
8	ビデオコンテ演習 ショートアニメーションを考える。4/4 コンセプトワーク [課題]：絵コンテ作画。編集(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：15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。					

【215A210】創作動画		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	全コース選択必修						
実務家教員							
授業方法	演習 プロジェクトワークの基本について習得する。グループで創出したあるべき姿を実現するために「調査」「制作」「討論」を経て、条件ある中で課題解決するために、問題解決学修を行う。						
到達目標	知識・理解	「絵コンテの描き方」「編集の基本演出」「グループワーク」について、基本的な知識を理解できる。					
	思考・判断・表現	コンセプトと演出方法を結び付けてグループで共有することができる。					
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した映像表現ができる。					
	関心・意欲・態度	関心・意欲・態度 主体性を持ち、集中して取り組むことができる。					
	備考	・ ・ は、D P ・到達指標との結びつきの強さを示します。					
授業内容	映像制作を体験します。物語の構成、絵コンテの描き方、・編集、グループによるプロジェクトワークについて学びます。創作する楽しさを味わいながら、自分たちの求める映像表現を模索してください。						
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
	コンセプトワーク		-	20	-	-	20
	プロジェクトワーク		20	10	10	-	40
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	50	20	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	動きの基礎知識 PhotoShopアニメーション制作工程 コンセプトワーク [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容を復習し、コンセプトシートを作成する(1~3h)						
2	動きの基礎知識 プロジェクトワーク 工程管理・役割分担・スケジュール:作品決定 [課題(復習)]プロジェクトワークについて学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
3	動きの基礎知識 プロジェクトワーク 仕様、データ管理、フローの確認後、テスト制作 [課題(復習)]学んだ内容の復習(1~5h)						
4	ショートアニメーション制作 コンセプト立案・シナリオ制作 [課題(復習)]コンセプト立案・シナリオ制作について学んだ内容の復習と調査(1~5h)						
5	ショートアニメーション制作 絵コンテの描き方 [課題(復習)]絵コンテの描き方について学んだ内容の復習と絵コンテ制作(1~5h)						
6	ショートアニメーション制作 絵コンテ完成 [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
7	ショートアニメーション制作 スケジュール作成・レイアウトの作画後の工程と役割の見直し [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
8	ショートアニメーション制作 原画の作画・背景の作画 [課題(復習)]原画の作画について学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)						
9	ショートアニメーション制作 表示タイミングの設定・背景の作画 [課題(復習)]表示タイミングについて学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)						
10	ショートアニメーション制作 動画の作画・背景の作画・音楽、効果音の選出 [課題(復習)]動画の作画について学んだ内容の復習と動画の制作(1~5h)						
11	ショートアニメーション制作 背景画の作画・仮編集 [課題(復習)]背景画の作画について学んだ内容の復習と背景画の制作(1~5h)						
12	ショートアニメーション制作 彩色・背景の作画・仮編集 [課題(復習)]彩色について学んだ内容の復習と彩色(1~3h)						
13	ショートアニメーション制作 編集・修正 [課題(復習)]編集について学んだ内容の復習と編集作業(1~3h)						
14	ショートアニメーション制作 編集・修正・音楽、効果音の設定 [課題(復習)]音楽、効果音について学んだ内容の復習と音楽、効果音の設定(1~3h)						
15	ショートアニメーション制作 作品の完成 提出 プレゼンテーション準備 [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容をレポートにまとめ、発表の準備をする(1~5h)						
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間:30時間】						
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、黒田研究室D303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。						

【2M5S205】ストーリーマンガ		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	伊豫 治好						
資格・制限等	マンガコース選択必修						
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。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、Googlemeeet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。					
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、商業誌への投稿を目的としたストーリーマンガ作品を完成させます。自分が目標とする出版社新人賞の情報を集めそれらスケジュールに合わせて作品を投稿します。アナログにも対応。						
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	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	Googlemeeet、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	各自、作品制作に必要なものを準備する。						
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・キャラクター制作：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、登場人物の掘り下げ開始。 [課題（準備）]アイデアの重要性を理解し学修する。（3h）						
2	プロットからシナリオ制作：アイデアの重要性を理解し、準備できているかを確認（PBL）。練り込んだプロット・登場人物達をより具体的に視覚化していく。 [課題（準備・復習）]キャラクターの描き分けの重要性を理解し学修する。（2h～5h）						
3	シナリオからネーム制作開始：冒頭からラストまで一気にネームを切る。作品全体のバランスを把握しネーム修正を開始（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	ネーム修正：見せ場、つなぎ等の各シーンの分量を調整、削除。また情報の足りない部分には各種演出を加え骨組みに、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	ネーム修正：修正したネームの再チェック（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	ネーム修正：見せ場が機能しているか、無駄なシーンは無いかをチェック。ただ描くだけでなく各シーンでカメラ・芝居・コマ割の演出が出来ているかを確認を開始する。 [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	ネーム修正：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、読者にお話を読ませる工夫が出来ているか確認しながら進めていく。 [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	ネーム修正：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）。セリフの切れ、コマの整理の確認。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：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：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：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：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）						



内容	
実施回	授業内容・目標
13	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)]
14	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、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 : 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：D-202伊豫研究室にて 木曜日16時30分~17時30分

【2M5A206】ストーリーマンガ		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	マンガコース選択必修					
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。プロット（あらすじ）から完成まで、要所所で担当教員との話し合いを密に行いながら、商業誌投稿用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、Googlemeet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。アナログにも対応。					
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。				
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」とし質の高い作品を完成させます。いま描ける精一杯を表現しきることを目標とします。					
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	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・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	必要に応じ各人で用意。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	準備：物語の組立て方とキャラクターデザインのアイデア出しと確認。シノプシス完成。 [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：読み手を引き込めるオープニング作りを含めたシノプシス及び登場人物のイメージ出し・制作を開始。面白みはどこなのか、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、見せるべき項目を見直し、修正を行う。（2h～5h）					
3	シナリオ&ネーム制作：ストーリー全体の青地図を完成させシナリオ制作開始。効果的なストーリー構成、キメシーンの具体化など、よりレベルの高い作品になるように各作業のスピードアップを心がける。 [課題（復習・予習）]構図とキャラクターの構築を見直し、修正。（3h～6h）					
4	ネーム制作：文章をネーム化する。その際、シナリオに固執せず「絵としての表現」を優先することを学ぶ。カメラ演出を駆使する事でコマの整理をしキメシーンが機能しているかも確認しながら制作を進める。 [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	ネーム制作：キメ所の機能、ストーリーの緩急、シーンの大小や間延びしていないかどうかなど、作品が「ひとつの物語」として成立しているか、また主人公を生き生きと描けているかを確認し修正する。 [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：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）					
7	下描き：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：主要キャラクターを描く。キャラクターの描線の重要さを理解し、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：脇役を描く。脇役の存在感の重要性を理解し、制作を進める。 [課題（復習・予習）]脇役の描線が、生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。（3h～6h）					
10	人物ペン入れ：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：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：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）					

内容	
実施回	授業内容・目標
13	最終ペン入れ及び修正：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：ベタ、ホワイト修正。 [課題（復習・予習）]ベタ、ホワイト修正が、丁寧にできているかを見直し、修正。（3h～6h）
15	仕上げ：スクリーントーン配置。作品の完成。 [課題（復習）]必要な場所に必要な程度のスクリーントーンを配置できているかを見直し、修正。（3h～6h）
時間外での学修	授業時間は、おもに制作途中の疑問を教員とともに解消する時間です。 授業時間外にどれだけ原稿に向かったかが、作品の完成度の差となります。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：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：D-202伊豫研究室にて

【2S1A201】 絵画		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	稲垣 考二					
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修					
実務家教員	画家 45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）					
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。				
授業内容	絵画作品の制作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ある作品となるのか制作を通して学びます。					
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	オリエンテーション 画材・鑑賞・絵を描く姿勢・作品を描くこと・作品を発表することについて学ぶ。 【課題（復習）】：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）					
2	静物画習作（マチエール研究） 画面構成・モチーフの持つ形・明度・陰影の観察をして制作する。 【課題（復習）】：マチエールについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。（1-3h）					
3	作品鑑賞（愛知県美術館） 美術館に行き、美術作品の多様性に触れ、鑑賞時に味わう感覚やインスピレーションと向き合う。 【課題（復習）】：作品鑑賞にて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。（1-3h）					
4	タブロー制作1/12 アイデア画草案1/3 テーマ検証 【課題（復習）】：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、アイデア画を展開する。（1-3h）					
5	タブロー制作2/12 アイデア画草案2/3 構成の検証 【課題（復習）】：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、構成を検証する。（1-3h）					
6	タブロー制作3/12 アイデア画草案3/3 色彩計画の検証 【課題（復習）】：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、色彩計画をする。（1-3h）					
7	タブロー制作4/12 下地塗り 【課題（復習）】：学んだ内容を復習する。（1-3h）					
8	タブロー制作5/12 下地塗り 【課題（復習）】：下地塗りを完成する。（1-3h）					
9	タブロー制作6/12 下絵1/1 構図確認 【課題（復習）】：構図について指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。（1-3h）					
10	タブロー制作7/12 ベース塗り1/2 空間的なベースづくり 【課題（復習）】：空間的なベースづくり指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。（1-3h）					
11	タブロー制作8/12 ベース塗り2/2 マチエールのためのベースづくり&色相・彩度・メイドに配慮したベースづくり 【課題（復習）】：ベースづくり指導を受けたことについて再考し、ベース塗りを検証する。（1-3h）					
12	タブロー制作9/12 細部の描写1/3 【課題（復習）】：タブロー制作 細部の描写をし画面を引き締める。（1-3h）					
13	タブロー制作10/12 細部の描写2/3 【課題（復習）】：タブロー制作 全体感が喪失しないように細部の描写をし画面を引き締める。（1-3h）					
14	タブロー制作11/12 細部の描写3/3 【課題（復習）】：タブロー制作 全体と部分の調和を図りながら、細部の描写を進める。（1-3h）					
15	タブロー制作12/12 仕上げ 【課題（復習）】：タブロー制作 作品を完成させる。（1-3h）					
時間外での学修	【課題（復習）】として示した内容を、（ ）の標準学修時間を目処にして、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。					

【2S1S202】創作美術		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	画家 29年					
授業方法	演習 身近なものや紙や粘土など様々な素材と向き合い、手や体を動かして身体感覚を大切に作品制作をします。多くの発見から生まれる豊かなアイデア発動を目指します。					
到達目標	知識・理解	作品の創作によって精神の充実体験を追求する意義を理解できる。				
	思考・判断・表現	形・色彩を構築し、造形作品としての調和と魅力が出せるように工夫する。				
	技能	造形作品としての調和と魅力が出せるよう素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。					
授業内容	造形作品の制作をするには素材の特徴や造形表現の要素である形と色について理解することが大切です。形と色彩とマテリアルをどう工夫すれば造形表現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。					
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)
	作品	-	-	60	-	60
	レポート	10	20	-	-	30
	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・マチエール体験（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	手芸体験 身近にある素材を使って、素敵に飾れるインテリアオブジェを制作する。 [課題(復習)]: 手芸体験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	ペーパークラフト体験 1/2 紙を使ったミニチュア作品を制作する。 [課題]: ペーパークラフト体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
4	ペーパークラフト体験 2/2 紙を使ったミニチュア作品を制作する。 [課題]: ペーパークラフト体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
5	石粉粘土体験 1/2 ゆるキャラをデザインし、石粉粘土を使って造形作品を制作する。 [課題]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
6	石粉粘土体験 2/2 ゆるキャラをデザインし、石粉粘土を使って造形作品を制作する。 [課題]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
7	石粉粘土体験 1/2 オリジナルキャラクターをデザインし、石粉粘土を使って造形作品を制作する。 [課題]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
8	石粉粘土体験 2/2 オリジナルキャラクターをデザインし、石粉粘土を使って造形作品を制作する。 [課題]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
9	石粉粘土体験 1/2 空想生物をデザインし、石粉粘土を使って造形作品を制作する。 [課題]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
10	石粉粘土体験 2/2 空想生物をデザインし、石粉粘土を使って造形作品を制作する。 [課題]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
11	自由課題制作 1/5 コンセプトワーク [課題]: どんなねらいで何を作りたいかを定める。(1-3h)					
12	自由課題制作 2/5 試作 [課題]: 立案内容が制作可能か、また留意点はないかを試作を作り検討する。(1-3h)					
13	自由課題制作 3/5 制作 [課題]: 土台を作る。(1-3h)					
14	自由課題制作 4/5 制作 [課題]: 全体と部分の調和を図りながら、制作を進める。(1-3h)					
15	自由課題制作 5/5 制作 仕上げ [課題]: 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金曜日の16:20から17:30です。					

【2S1B207】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	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	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	身近な装飾は自分で制作できることを知り、その仕組みや生活の中でのあり方について考えられる。				
	思考・判断・表現	身近でない特徴のある素材を生かし、かつ自分らしい表現を見つけることができる。				
	技能	素材、仕組みなど必要な要件を理解し、作品を完成させることができる。				
	関心・意欲・態度	試行錯誤して表現を追求し、完成作品のプレゼンテーションをしたり、感想や意見を仲間とシェアできる。				
授業内容	1.簡易的なシルクスクリーン印刷の道具を使用し、紙や布製品などの身の回りの品に装飾を施す。 2.LED照明を使用し装飾的な照明を制作する。					
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・スケッチ	20	20	20	-	60
	制作態度	-	10	10	20	40
	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	各課題の最終日に発表・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	【シルクスクリーン1】オリエンテーション 世の中でシルクスクリーンによるプリントがどのようなものがあるのかを知る。これから制作するものがどのようなものになるのか構想する。 [課題(復習)]オリエンテーションを元に自分でも作例を調べる。(1h)					
2	【シルクスクリーン2】スケッチ 多色刷りによる版画の、色の効果を確かめるため、カラーでアイデアスケッチをする。 [課題(復習)]アイデアスケッチを複数描く。(1h)					
3	【シルクスクリーン3】スケッチ2 アイデアスケッチをデータに置き換え、プリンターで出力し色や絵柄を確認する。 [課題(復習)]プリントしたい素材を探し見つけておく。(1h)					
4	【シルクスクリーン4】版を制作する 色別に版を分けスクリーンを作る。 [課題(復習)]スクリーンの仕組みを理解しておく。(1h)					
5	【シルクスクリーン5】インクを作る 原色を組み合わせ、必要な色を練って作る。 [課題(復習)]原色の組み合わせによる色の再現について調べる。(1h)					
6	【シルクスクリーン6】プリント プリントしたいものを持参し実際にプリントしていく。1色目 乾燥させる。 [課題(復習)]シルクスクリーンによる商品などの鑑賞。(1h)					
7	【シルクスクリーン7】プリント2 2色目のプリントを重ねる。完成。 [課題(復習)]自分の作品の良いところと改良すべきところを見つける。(1h)					
8	【LEDネオンサイン1】オリエンテーション 世の中のネオンサインやその装飾の例を知り、LEDによるネオンサインでどのような表現が可能か考察する。 [課題(復習)]オリエンテーションを元に自分でも作例を調べる。(1h)					
9	【LEDネオンサイン2】スケッチ 数種の色によるサインを想定しアイデアスケッチをする。 [課題(復習)]アイデアスケッチを複数描く。(1h)					
10	【LEDネオンサイン3】制作 ワイヤーを通す道のりを計画する [課題(復習)]ネオンサインの仕組みを理解し制作を進める。(1h)					
11	【LEDネオンサイン4】制作2 アクリル板にワイヤーを通す穴を開ける [課題(復習)]道具の使い方の良い方法を調べておく。(1h)					
12	【LEDネオンサイン5】制作3 ワイヤーを接着していく [課題(復習)]素材の特徴を理解して制作していく。(1h)					
13	【LEDネオンサイン6】制作4 光らない部分を隠すチューブでカバーする [課題(復習)]効果的な作業順序や方法を見つける。(1h)					
14	【LEDネオンサイン7】制作5 完成したら通電して確認したり撮影したりする。 [課題(復習)]最初に想像した通りにできたか確認し、できていなければ改良点を反省する。(1h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	発表会 シルクスクリーンとLEDネオンサインの両方について発表会をし、鑑賞する。 [課題(復習)]実際に生活の中で使用したり、自宅に飾ったりしてみよう。(1h)
時間外での学修	この授業の他にも自分でできそうな装飾や制作物を見つけ実践してみましょう。表現の幅や発表の場が広がっていきます。【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	作業や完成作品が立体物となる作業を楽しみましょう。オフィスアワーはE103にて毎週月曜日 16:20~18:00です。

【2S1A206】アートプロジェクト		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	村田 仁						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	村田 仁						
授業方法	演習。対面（感染対策としてオンラインの可能性もあり） 問題解決学修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	アートプロジェクトの前例、効果を説明できる					
	思考・判断・表現	社会の中で「アート」がどのように機能するかを考え、表すことができる。					
	技能	アートプロジェクトに必要な企画書の作成、データ管理ができる。					
	関心・意欲・態度	アートプロジェクトの問題点を挙げ、改善策を意見交換することができる。					
授業内容	利益だけを追求した企業活動のみでは、社会の本当の豊かさは実現できない。個人の表現から始まり、社会が良い影響をもたらすことを目的とした「アートプロジェクト」を学び、実際に提案し、取り組もうとする実践型の授業です。						
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						
	事例リサーチをまとめる		25	-	-	-	25
	効果測定ディスカッション		-	25	-	-	25
	企画書作成、スライド作成		-	-	25	-	25
	事例についての報告会		-	-	-	25	25
合計(点)		25	25	25	25	100	
評価の特記事項	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	GoogleClassroom の活用。						
課題に対するフィードバック	授業内、及び授業ホームページでのレビュー。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	授業の全体概要紹介「アートプロジェクト」オンライン展開の企画。講義。(1/3) 課題：「コメントシート」20分						
2	授業の全体概要紹介「アートプロジェクト」オンライン展開の企画。講義。(2/3) 課題：「プランシート」60分						
3	授業の全体概要紹介「アートプロジェクト」オンライン展開の企画。講義。(3/3) 課題：「コメントシート」60分						
4	オンライン展開の広報企画。フライヤー、チラシ、SNS発信の企画実践。(1/3) 課題：「DTP制作」60分						
5	オンライン展開の広報企画。フライヤー、チラシ、SNS発信の企画実践。(2/3) 課題：「画像制作」60分						
6	オンライン展開の広報企画。フライヤー、チラシ、SNS発信の企画実践。(3/3) 課題：「画像制作」60分						
7	オンライン展開の実作、発表。フィードバック。(1/4) 課題：「意見交換と実践」60分						
8	オンライン展開の実作、発表。フィードバック。(2/4) 課題：「意見交換と実践」60分						
9	オンライン展開の実作、発表。フィードバック。(3/4) 課題：「意見交換と実践」60分						
10	オンライン展開の実作、発表。フィードバック。(4/4) 課題：「意見交換と実践」60分						
11	オンライン展開の、今後の展望について報告書の作成。全体まとめ。(1/5) 課題：「プロジェクトレポート」60分						
12	オンライン展開の、今後の展望について報告書の作成。全体まとめ。(2/5) 課題「プロジェクトレポート」60分						
13	オンライン展開の、今後の展望について報告書の作成。全体まとめ。(3/5) 課題「プロジェクトレポート」60分						
14	オンライン展開の、今後の展望について報告書の作成。全体まとめ。(4/5) 課題「プロジェクトレポート、ポートフォリオ収録」60分						
15	オンライン展開の、今後の展望について報告書の作成。全体まとめ。(5/5) 課題「プロジェクトレポート、ポートフォリオ収録」60分						
時間外での学修	授業内で配布したプリント、企画書の作成。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						
受講学生へのメッセージ	能動的な参加を求めます。 オフィスアワーは授業前後に教室で行ないます。						



【2S1S204】絵本・イラストレーション		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	金田 典子						
資格・制限等	特になし						
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	学齢に沿った絵本のためのイラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材、技法を選び、自己の感性を磨きながら独創的な表現が出来る。効果的な読み聞かせのプレゼンテーションが出来る。					
	技能	それぞれの学齢に合わせた絵本の表現方法を分析しながら、自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な技術を習得し、独創的な表現を用いて作品が制作出来る。					
	関心・意欲・態度	子供にとっての絵本が果たす役割に関心を持ち、積極的に様々な絵本の構成、表現方法を学び、より良い作品にする為に努力しながら集中して制作に取り組むことが出来る。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	絵本制作を主課題とします。一枚のイラストレーションとしての完成度ではなく、画面構成・ストーリー展開・イラストの雰囲気や大切に、作品に適した表現方法、画材等を研究しながら、個々の個性を生かした世界で一冊のオリジナル絵本を作成します。						
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)]図書館等を利用し、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(2~3h)						
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) それぞれの学齢に合わせた絵本の表現方法を工夫しながら、(2)で制作したイメージスケッチのチェックが通った人から、イメージスケッチをもとに絵コンテ制作。 [課題(復習)]絵コンテを完成する。作りたい絵本に合わせて画材や紙質を調査する(2~3h)						
9	オリジナル絵本(4) 絵コンテを平面に並べ、読み手の事を考えながらそれぞれが意見を出し合い、全体の流れをチェックする。絵コンテのチェックが通った人から絵コンテをもとに本制作の下書き。 [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(3-4h)
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。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：35～52時間】
受講学生へのメッセージ	普段の生活の中でも常に五感を研ぎすまし、様々な物事に関心を持ってください。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。 オフィスアワーは授業後に教室で行います。

【2S6A211】C G特講		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	若尾 徹也						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	3DCGアニメーター(25年)、テクニカルアーティスト(15年)						
授業方法	講義と宿題(復習)の構成です。講義はGoogle meetで行い、メッセージではSlack、データのやり取りとスケジュール管理ではGoogleを活用することで、テレワークやIT環境でのコミュニケーションにおいても、問題なくコミュニケーションができるようになります。						
到達目標	知識・理解	「重心の移動」や「力の伝わり具合」などのアニメーションの基礎技術の習得度					
	思考・判断・表現	個々のアイデアを3Dソフト上で表現できるようになり、アニメーション内容と表現力の評価となります。(前期は一部、後期がメイン)					
	技能	3Dソフトの使い方の基礎を抑えつつ、業界で必要とされている内容や使用されている技術を中心としてより実務的な技術やノウハウを教えます。ソフト習得度の評価となります。					
	関心・意欲・態度	ゲーム業界や映像業界のトレンドや変遷など、具体的な情報を伝えることで、身近に感じると同時に、心構えを学びます。試行錯誤、提案や相談など、「姿勢」に関する評価となります。					
授業内容	制作ツール・ソフト(ウィンドウズOSと3Dソフトの使い方)の習得と「重心の移動」や「力の伝わり方」などのアニメーションの基本を3D(3次元)で学びます。						
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(最終)		40	-	-	-	40
	授業データ		10	5	10	5	30
	宿題データ		10	5	10	5	30
	合計(点)		60	10	20	10	100
評価の特記事項	授業では必ずデータを作成することになります。その復習と一部応用を加えた宿題があり、次の授業の前日までの提出が必要となります。						
ICT活用	講義ではGoogle meetで画面共有とビデオを活用し、Google Driveにデータをアップして共有します。生徒側は、デュアルモニターを活用できるように学校側に準備をお願いしています。						
課題に対するフィードバック	授業データと宿題データ(基本その授業の復習となる内容)を評価して達成度ならびに理解度の確認をして必要な、必要な場合は授業で解説の時間を設けます。なお、宿題の提出期限は、次の授業前日の終日までとします。						
テキスト	『Mayaモーションデザイン AtoZ』松村文夫 秀和システム(7,150円) ISBN:9784798058368 可能であればお願いします。カリキュラムは限られた期間と時間のため、網羅できない項目があり、周辺技術も含めて体系的に学ぶことができます。						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	Mayaの設定とアニメーション設定の理解。プリファレンス、フレームレート、スタートフレーム、エンドフレーム、ループ再生、3次元空間(Y+をアップ、Z+を前と考える) 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
2	MayaのアニメーションUIの理解。グラフエディター、キーを打つ、アニメーションカーブ 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
3	Mayaのアニメーション機能の3次元空間の理解。移動XYZ、回転XYZ 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
4	アニメーションカーブ編集(基礎) グラフエディター機能 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
5	パウンシングボールアニメーション制作(その1) 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
6	パウンシングボールアニメーション制作(その2/発展型) 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
7	親子関係とピボットの理解(その1) 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
8	親子関係とピボットの理解(その2/発展型) 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
9	ディズニアアニメーションの12の原則の紹介。ディズニアアニメーションの12の原則の「両端詰め」と「潰しと伸ばし」の制作 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
10	ディズニアアニメーションの12の原則の「潰しと伸ばし」の制作 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
11	ディズニアアニメーションの12の原則の「副次アクション」の制作 段階的に制作する 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
12	ディズニアアニメーションの12の原則の「副次アクション」の制作 課題(宿題): 授業で学んだ内容を復習し、制作を進める。(2h)						
13	期末前の総復習						
14	期末試験						
15	全授業と期末試験の振り返り(期末試験の答え合わせ含む)						
時間外での学修	授業の復習となる内容を宿題とします。実施回13~15以外の授業では、必ず宿題があります。 【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

授業内容をしっかりと理解することが非常に重要です。なお、宿題については授業の復習となる内容となるため、宿題を通じて授業の内容を完全に習得する機会があります。習得できる全ての技術やノウハウは、3Dアニメーターとして、職場で必須のものであり、基本中の基本となります。オフィスアワーは授業後に行ないます。

【2S6A205】総合卒業研究		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	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	全4コース必修						
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。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。					
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「総合卒業制作」に向けて、前期「総合卒業研究」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。						
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。3分の1以上の欠席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	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：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：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：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：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：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：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：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：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。						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	<p>プレゼンテーション : 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 : 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 : 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>

【2S6A206】総合卒業制作		デザイン美術学科		2年後期			
		4単位	選択	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	全4コース必修						
実務家教員	田中：マンガ家40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。具体的な作品制作を行います。前期「総合卒業研究」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。					
授業内容	前期「総合卒業研究」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。						
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。3分の1以上の欠席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	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：「総合卒業制作」「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：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：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：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：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：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：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：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：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：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：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：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：「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：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、授業外の時もあ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>