

【2S2S102】ビジュアルリテラシー論		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全4コース必修						
資格等							
実務家教員	画家 30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、作品制作演習も含めて、授業を展開していきます。授業内容によっては、meet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	色彩の知識を修得し、その仕組みを理解し、カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスの知識修得と理解を目指します。色の効果を活用するための知識を理解できる。					
	思考・判断・表現	色や光の基礎事項を修得し、目的に合わせて配色による心理的効果を配慮した、提案ができる。					
	関心・意欲・態度	カラーコーディネートに関連する課題に関心を持ち、積極的に考えようと努力して学修に取り組むことができる。					
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
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する。視覚表現において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。						
アクティブ・ラーニングの活用	「調査」「制作」を含む、コンセプトワーク						
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、授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配布します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	色とは：色の役割について [課題(復習)]色の役割について、復習する(3h)						
2	色の心理的効果 [課題(復習)]色の心理的効果を理解する(4h)						
3	連想と象徴 [課題(復習)]連想と象徴について復習し、課題を完成させる(5h)						
4	色を表す [課題(復習)]色を表す方法を理解する(4h)						
5	カラーオーダーシステム・理解度テスト。 [課題(復習)]理解不足の事柄は十分に復習し、今後の学習に支障ないよう学習する(5h)						
6	色の組み合わせ [課題(復習)]色の組み合わせを理解する(4h)						
7	色彩調和論 [課題(復習)]色彩調和論の復習(3h)						
8	光とは [課題(復習)]光についてレポートにまとめる(3h)						
9	自然現象に見る色彩 [課題(復習)]自然現象に見る色彩についてレポートにまとめる(4h)						
10	光源の種類 [課題(復習)]光源の種類についてレポートにまとめる(4h)						
11	眼、脳の構造とはたらき。ここまでの復習と理解度テスト。 [課題(復習)]眼、脳の構造とはたらきについてレポートにまとめる(3h)						
12	色覚の多様性 [課題(復習)]色覚の多様性についてレポートにまとめる(3h)						
13	色の見え方について。 [課題(復習)]理解不足部分の復習と基礎知識の確認(5h)						
14	色の測定・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	質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。						

【2S6S101】メディア概論		デザイン美術学科		1年通年			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	川村 順一						
資格・制限等	全4コース必修						
資格等							
実務家教員	ゲームやアニメなどの現役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指導を受けることで、実務を本格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O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。但し、本授業の特徴から、実務家の都合との調整で、開講日は柔軟に設定されます。						
到達目標	知識・理解	メディアとは何か、そして、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やアニメとは何かについて理解し、その創作手法をも習得する。					
	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やアニメなどについて知ることで、それらがどのように人々に享受され、将来はどの様に活かされているのかを知ることで、考える力を養い、自らも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や講師の指導を理解し、実践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やアニメなど、今後の拡張性を予測しながら、エンターテインメント業界に限らず、広く他の産業でどの様に活用出来るのかを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すのかを理解し、コンテンツの制作技術も習得します。外部講師の都合で、シラバス記載の順番が異なる場合や講義内容が変更される場合もあります。						
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						
	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、受講態度は学習への取り組みや発表及びレポートなどの提出等の状況とする。						
ICT活用	講師のよる直接指導に加え、ICTを活かした講義を行うこととします。						
アクティブ・ラーニングの活用	講師による一方的な授業ではなく、学生からの積極的な参加を前提とした授業です。						
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)』						
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回	講義内容：ガイダンスとして、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。 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。 授業時間外での学習：<課題>事前に、「メディア」とは何か、「コンテンツ」とは何かを予習「2h」し受講の準備をしておくこと。講義後、疑問点があれば自ら調べる「2h」ことや、教員に質問することでの復習も有効である。						
2回	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。 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。 授業時間外での学習：<課題>事前に、インタラクティブコンテンツとしてのゲームについて予習「2h」し、受講の準備をしておくこと。講義で習ったことを踏まえ、改めて実際にゲームをプレーしながら復習「2h」することが有効である。						
3回	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。 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。 授業時間外での学習：<課題>事前に、インタラクティブコンテンツとしてのゲームについて予習「2h」し、受講の準備をしておくこと。講義で習ったことを踏まえ、改めて実際にゲームをプレーしながら復習「2h」することが有効である。						
4回	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。 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。 授業時間外での学習：<課題>事前に、IP(知的財産)について調べ予習「2h」し、受講の準備をしておくこと。受講後、疑問点があれば自ら調べる「2h」ことや、教員に質問することでの復習も有効である。						
5回	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。 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。 授業時間外での学習：<課題>事前に、IP(知的財産)について調べ予習「2h」し、受講の準備をしておくこと。受講後、疑問点があれば自ら調べる「2h」ことや、教員に質問することでの復習も有効である。						
6回	講義内容：アニメ制作論：著名アニメ会社の創立者及び代表者としての経験とアニメ制作について現状を紹介する。又は、現役のアニメーターを講師に迎え、アニメーションの実践的手法を紹介する。 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。 授業時間外での学習：<課題>事前に、日本のアニメの歴史やキャラクター作りなどの現状を調べ予習「2h」し、受講に準備をしておくこと。受講後、受講生が好きなアニメ作品の、アニメ市場における一般的评价や興行成果を調べ「2h」理解を深める復習が有効である。						

内容	
実施回	授業内容・目標
7回	<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。又は、現役のアニメーターを講師に迎え、アニメーションの実践的手法を紹介する。</p> <p>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。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、日本のアニメの歴史やキャラクター作りなどの現状を調べ予習「2h」し、受講に準備をしておくこと。受講後、受講生が好きなアニメ作品の、アニメ市場における一般的評価や興行成果などを調べ「2h」理解を深める復習が有効である。</p>
8回	<p>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。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。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、ゲームにおけるサウンドの重要性や演出効果について、自らの経験などを基に調べ、受講の準備「2h」をしておくこと。受講後、受講生が好きなゲームをプレーし、改めて、テーマ音楽や、効果音などについて検証し復習「2h」することが有効である。</p>
9回	<p>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。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。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、ゲームにおけるサウンドの重要性や演出効果について、自らの経験などを基に調べ、受講の準備「2h」をしておくこと。受講後、受講生が好きなゲームをプレーし、改めて、テーマ音楽や、効果音などについて検証し復習「2h」することが有効である。</p>
10回	<p>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。</p> <p>目標：大手ゲーム会社におけるゲームキャラクターの開発手法を理解する。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、ゲームにおけるキャラクターの役割や、どのような経緯でそのキャラクターデザインが選ばれたのかなどを、事前に調べ受講の準備「2h」をしておくこと。受講後、受講生が好きなゲームのキャラクターデザインについて、学習したことに基いて検証しながら復習「2h」することが有効である。</p>
11回	<p>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。</p> <p>目標：大手ゲーム会社におけるゲームキャラクターの開発手法を理解する。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、ゲームにおけるキャラクターの役割や、どのような経緯でそのキャラクターデザインが選ばれたのかなどを、事前に調べ受講の準備「2h」をしておくこと。受講後、受講生が好きなゲームのキャラクターデザインについて、学習したことに基いて検証しながら復習「3h」することが有効である。</p>
12回	<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>目標：インタクティブコンテンツとしてのゲームの“要”となるキャラクターモーションの作り方を理解する。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、“インディーゲーム”とは何か？何故、現在、インディーゲームが注目されているのかを事前に調べ受講の準備「2h」をしておくこと。受講後は、今人気のインディーゲームについて調べ検証しながら復習「3h」することが有効である。</p>
13回	<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>目標：インタクティブコンテンツとしてのゲームの“要”となるキャラクターモーションの作り方を理解する。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、“インディーゲーム”とは何か？何故、現在、インディーゲームが注目されているのかを事前に調べ受講の準備「2h」をしておくこと。受講後は、今人気のインディーゲームについて調べ検証しながら復習「2h」することが有効である。</p>
14回	<p>講義内容：アジア地域を中心に作家の登竜門とされるCGコンテストである、“アジアグラフィック2023”出展の協力実践フィールドワーク。</p> <p>目標：アジア地域の作家の動向やクオリティを知り、学生自身の作品と比べてみることで自己評価に役立てる。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、アジアグラフィックの成り立ちや歴史、部門などを調べるとともに、どのような作品が高く評価されているのかを調べ受講の準備「2h」をしておくこと。受講後は、各年度毎のアジアグラフィックの展示運営に係るフィールドワークも予定されているが、その中で実際に展示作品に触れることで、実感的に復習「2h」をすることが有効である。</p>
15回	<p>講義内容：“アジアグラフィック2023”出展の協力実践フィールドワークの経験に基づいて、「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>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。</p> <p>授業時間外での学習：&lt;課題&gt;事前に、アジアグラフィックの展示運営に関わった経験を踏まえ、受講生自らが出品作品を評価し、その評価を“メディア概論”という位置づけで検証し受講の準備「2h」をしておくこと。講義中に得られた受講生の様々な感想や意見に基づいて、自分なりに再評価してみることで復習「2h」も有効であると。</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>尚、この授業では、授業外での総学習時間は、「62h」程度と想定される。</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動的になります。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>

【2S2S101】日本・東洋美術史		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	竹村 朋子					
資格・制限等	全4コース選択必修					
資格等						
実務家教員						
授業方法	パワーポイントや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					
	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なし。					
ICT活用	原則的に対面授業を行うが、場合によりGoogle Meet等を使用した遠隔授業を行うことがある。					
アクティブ・ラーニングの活用	毎回の授業後にclassroomに課題として、授業に関する質問、疑問、感想等をコメントしてもらい、教員がそれに回答や提案を行う。					
課題に対するフィードバック	毎回授業後にclassroomに提出してもらったコメントの質問等に個別に回答し、必要に応じては授業時に取り上げ、解説する。					
テキスト						
参考書・教材	授業毎にプリント・資料を適宜配布する。					
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 (縄文式土器、壁画等) [課題(復習)]縄文式土器がどのような変遷を遂げるのか理解する。(4h)					
3	飛鳥・奈良時代の美術1(仏像を中心に) [課題(復習)]仏教伝来とともに作られた仏像について、時代ごとの変遷を理解する(4h)					
4	飛鳥・奈良時代の美術2(絵画、絵巻物を中心に) [課題(復習)]この時代の絵画作品の特徴を理解する。(4h)					
5	平安時代の美術1(仏教美術) [課題(復習)]平安時代の仏教美術について理解する。第2回～5回の授業の復習プリントの遂行。4h)					
6	平安時代の美術2(王朝美術) [課題(復習)]絵巻物、絵画、工芸品から当時の王朝文化を理解する。(4h)					
7	鎌倉時代の美術1(絵巻物・似絵・肖像) [課題(復習)]似絵と肖像などから鎌倉時代の美術の傾向を理解する。(4h)					
8	鎌倉時代の美術2(彫刻など) [課題(復習)]連慶・快慶の作品を中心に鎌倉時代の彫刻の特徴を理解する。(4h)					
9	室町時代の美術(絵画を中心に) [課題(復習)]室町時代において多様化する美術作品について理解する。(4h)					
10	桃山時代の美術(障壁画、工芸品) [課題(復習)]桃山時代の文化を障壁画や工芸品等から理解する。第6回～10回の授業の復習プリントの遂行。(4h)					
11	江戸時代の美術1(浮世絵・菱川師宣、鈴木春信、東洲斎写楽を中心に) [課題(復習)]浮世絵の種類、テーマについて理解し、知識を定着させる。(4h)					
12	江戸時代の美術2(浮世絵・葛飾北斎、歌川広重を中心に) [課題(復習)]風景画についてその誕生した背景、色彩、構図などを理解する。(4h)					
13	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 [課題(復習)]モネ、マネ、ゴッホなどの西洋の画家たちの作品から日本の美術の影響を読み取り、理解する。(4h)					
14	江戸時代の美術4(伊藤若冲など) [課題(復習)]伊藤若冲の作品を中心に浮世絵以外の江戸時代の美術の特徴について理解する。(4h)					
15	幕末の美術(歌川国芳、月岡芳年、河鍋暁斎を中心に) [課題(復習)]当時の世相を踏まえて、国芳、芳年、暁斎の作品の特徴を理解する。第11回～15回の授業の復習プリントの遂行。(4h)					
時間外での学修	美術に関する本なども読んでみよう。 また、授業外での学習時間において、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を鑑賞してみよう。 【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、彫刻など芸術作品はもちろん、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てください。それによって、美術史への理解が深まります。 オフィスアワーは水曜日の14時～14時半です。(講義室あるいは非常勤講師控室にあります。)
-----------------	---

【2S6S102】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	全4コース選択必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	はじめてのCG。「なるほど」を目指し、わかりやすく進みます。ゲーム、アニメ、デザイン等、活きた知識として役立て、今後の制作に使える知識を増やします。						
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。						
アクティブ・ラーニングの活用	対話型「AI」の使い方。特徴にふれる。						
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) <a href="https://www.cgarts.or.jp/kentei/past/index.html">https://www.cgarts.or.jp/kentei/past/index.html</a>						
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) <a href="https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html">https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html</a>						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【CGを使う業種を知る：ゲーム、アニメ、映画、VR、キャラクター、音楽PV、コンサート、テーマパーク、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・アニメ美術系進路】 ・職種「CGクリエイター・CGデザイナー・CGアーティスト」 ・担当「ゲームキャラクター・アニメキャラクター・背景・モーション・UI・制作進行」 【課題(復習)】好きな作品の制作会社を調べる。(15週の中で自由な16h)						
2	【AIの使い方】チャット型AI。 【3Dプリンターと3Dスキャナー・物を転送】例：国際宇宙ステーション・義手。 【デッサン(観察眼と描画力)がCG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」を用いて描く(以降14週の中で自由な8h)						
3	【アニメ・映画、原作からキャラクターを作る事例】 【課題(復習)】アニメ・映画のキャラクター、原作を見比べる(2h) 【アニメーションのしくみを知る】 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」						
4	【カメラ撮影がわかる】 (教室を巨大カメラ：経験学習)小さな穴が、外の風景を映し出す。 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」						
5	【ロゴタイプ(文字デザイン)ライトノベル】 「欧(セリフ、サンセリフ)和(明朝、ゴシック)、タイポグラフィ」 【美しい文字組みを知る】 テキスト参考「禁則処理、ぶら下がりが、ハイフネーション、カーニング」 【デザインに役立つ視認性】 テキスト参考「進出色(暖、明、高彩度)後退色(寒、暗、低彩度)」 【色の知識】 テキスト参考「加法混色(光)減法混色(絵具)、色相、彩度、明度」						
6	【好きなアニメ、映画から、演出を読み取る】 (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)】配布資料参考「アニメ、映画の好きなシーンを絵コンテにする」(15週目までの自由な20h)						
7	【著作権について知る】 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)】「素材の使用、作品をアップロードする際の知識(問題解決学修)」(1h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
8	<p>【カメラワーク、演出を知る】</p> <p>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）</p> <p>アングル（ハイ、俯瞰、ロー、あおり、アイレベル、目高）</p> <p>フレーミング（ロング、フル、クローズアップ、ミディアム）</p> <p>編集（モニタージュ、クレショフ効果）</p>
9	<p>【キャラクターを3DCGで作る】</p> <p>作例「ゲームキャラクター」</p> <p>【キャラクターを動かす】</p> <p>作例「ゲームキャラクターアニメーション（走る・待機・戦う）」</p>
10	<p>【光の見え方が変わる】</p> <p>ライティング（光の当たり方）：逆光・夕日・夜・天候</p> <p>【課題(復習)】「風景を見て、光源をつかむ」(1h)</p> <p>【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）」</p> <p>リアルな質感資料「CGごはん（食品CG）」</p> <p>テキスト参考「マテリアル（金属・ガラス・皮膚・毛）、テクスチャ」</p>
11	<p>【パソコンの選び方がわかる・知識】</p> <p>【課題(復習)】「用途・使用ソフト動作環境・性能の見方」(3h)</p>
12	<p>【デジタルペイントのしくみ】</p> <p>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」</p> <p>【デジタルのしくみを知る】</p> <p>テキスト参考「標本化、量子化」</p> <p>【動画アップロード知識】</p> <p>テキスト参考「非圧縮、可逆、非可逆、コーデック」</p>
13	<p>【CGクリエイター検定】</p> <p>「制作に活かす」知識、「現場の声」を読む。</p>
14	<p>【CGクリエイター検定ベーシック（例題）】</p> <p>例題を解く。解答解説。</p>
15	<p>【CGクリエイター検定ベーシック（過去問題）】</p> <p>出題と解説。</p> <p>【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。</p> <p>【課題(予習・復習)】「CGクリエイター検定ベーシック（過去問題）」(15週の中で自由な10h)</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。</p> <p>教科書を振り返り再確認。</p> <p>【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。</p> <p>「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。</p> <p>オフィスアワーは授業後、教室または研究室E104です。</p>

【2M5S101】マンガ学		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	檀 朋美						
資格・制限等	特になし						
資格等							
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の提出が必須で、学生の質問には毎講義必ず解答する。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、意義ある美的表現に繋がれる。（ ）					
	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おうが、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。						
アクティブ・ラーニングの活用	プレゼンテーション						
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)						



内容	
実施回	授業内容・目標
14	メディアとマンガ 音楽、ゲーム、インターネットとの関連について学修する。[課題(復習・準備)]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用してプレゼンテーションのパワーポイント等の作成をする(10h)
15	プレゼンテーションと質疑応答をする。テーマは「今再び流行すると考える80年代以前のマンガ」である。自身の発表に積極的になるだけでなく、他者の発表もきちんと理解し、疑問点を整理、解決に結びつける[課題(復習・他)]授業で学んだ全体の内容について総合的に振り返り、自身の考えをまとめる(4h)
時間外での学修	授業への参加・復習を通じて、マンガ文化の全体を把握すると同時に、それ以外の多面的視点を自覚的に意識し、マンガ創作に実践的に応用する。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	マンガの歴史や変遷、受容のされ方を理解し、何故そうなったのか、どうして現在こうなのか、自分なりに考え、それをまとめる力を養って下さい。考えるだけでなく、それを言葉にして発信することを経験し、今後の人生に役立てて下さい。オフィスアワーは非常勤講師控室で各回授業終了後1時間です。

【2S3B201】描写基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全4コース選択必修						
資格等							
実務家教員	画家 30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。授業内容によっては、meet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	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。						
アクティブラーニングの活用	制作活動を主とした、『問題解決学習』を含む、アクティブラーニング授業を実施します。						
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、授業で紹介しコメントします。 フィードバックとして、個別対応や課題、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	<p>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】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。</p>

【2S3S205】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・黒田 皇						
資格・制限等	全4コース選択必修						
資格等							
実務家教員	画家 46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、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。						
アクティブ・ラーニングの活用	この授業は制作活動を主とした、『問題解決学習』を含むアクティブラーニング授業を実施します。						
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、トーンの構築) [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	自画像デッサン 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	自画像デッサン 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。						

【2S3B203】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	全4コース選択必修					
資格等						
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着衣のクロッキーも体験する。、着衣クロッキーでは学生をモデルとして行う場合もある。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分の休憩の中で制作物の見直しも行う。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。					
アクティブ・ラーニングの活用	担当教員に対し、自身の制作物について良い点、不足とを感じる点等を伝えることで、技術の見直し、考察を行う。					

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)。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)。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)。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)。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。

【2S4B202】ビジネス情報演習		デザイン美術学科		1年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	日原 広一						
資格・制限等	全4コース選択必修						
資格等							
実務家教員	国内外電機メーカー・7年 / 国内総合飲料メーカー・15年						
授業方法	ビジネス情報のとくに商品開発(マーケティング)に関連した演習科目です。授業方法は、各課題制作にあたってのポイントを解説後、適宜課題に合わせた演習作業をすすめます。また商品開発と産業活動との密接な関係性の理解を深めることを目的に、関連資料の読み込みを随時行います。						
到達目標	知識・理解	ビジネス情報のとくにマーケティング(商品開発コミュニケーション)の知識を持ち、企画すべき商品価値について理解できる。					
	思考・判断・表現	マーケティングに必要な、多種多様な思考法やフレームワークを積極的に身に付け、与えられたコンセプトに合致した独自性ある施策を発想できる。					
	技能	顧客志向、価値主導型がどのような指向性をもつものであるのかを理解し、それを目指したマーケティング開発を行うことができる。					
	関心・意欲・態度	ビジネス情報に関連する課題に関心を持ち、その対策を考えようと努力できる。またマーケティングの知見によって産業活動を活性化させることに意欲と関心を抱くことができる。					
	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	ビジネス情報の内、とくにマーケティングは、顧客が抱く価値観の高度化・複雑化や、DXデジタル革命等の影響によって激変しており、その「高速化」に対応できるアプローチが重要になってきています。本授業では、定量的手法やマーケティングの多種多様なフレームワークを積極的に用い、高速化に対応できる商品開発力を学修します。						
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						
	レポート		30	-	-	-	30
	課題提出		-	10	20	10	40
	発表(グループ発表含む)		-	20	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
		合計(点)	30	30	20	20	100
評価の特記事項	3分2以上の出席を前提に、提出されたレポート、課題作品の内容によって評価します。未提出、もしくは白紙提出は、評価対象外となります。						
ICT活用	演習作業の多くはPC上で実施されます。						
アクティブ・ラーニングの活用	授業の一部に、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブラーニングを取り入れています。						
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレビューがあります。最終の実施回に行われるワークショップでは、グループ毎のプレゼンテーションが行われます。						
テキスト	要購入テキストはありません。適宜に資料を配布します。配布資料は下記書籍を出典とします。 [1] ラマヌジャム,M.他(2018)最強の商品開発。中央経済社 [2] 安田貴志(2015)マンガでやさしくわかるマーケティング。日本能率協会 [3] 大石哲之(2021)図解コンサル一年目が学ぶこと。Dトウエンティワン [4] 阿佐見彩香(2021)ヒットをつくる「調べ方」PHP研究所						
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認。配布した商品分類表と照させながら、実際の商品やサービスの事例について体系的に見ていきます。[予習&復習] 興味ある商品を選定し、関連業界と企業とをデスク調査する(1-2h)。						
2	マーケティングの歴史：マーケティングが生まれた背景を俯瞰し、関連する商品事例等について概観します。キーワードは、商業制度、企業志向、顧客志向、価値主導型、マーケティング1.0、2.0、3.0です。[予習&復習] レポート課題：マーケティングの変遷について(1-2h)。						
3	マクロ経済とミクロ経済とマーケティング：本実施回では、以下 ~ のことを学修します。経済制度の中の企業活動。企業活動の中の事業戦略。事業戦略の中のマーケティング。[予習&復習] レポート課題：経済とは何か？(1-2h)。						
4	需要と供給：以下 ~ のことを学修します。売り手と買い手。見込み生産品(量産品/B2C)と受注生産品(個別生産品/B2B)。価値とは何か？[予習&復習] レポート課題：B2C市場とB2B市場との違いについて(1-2h)。						
5	マーケティングリサーチ：市場実査(マーケティングサーヴェイ)と市場調査(マーケティングリサーチ)との違いについて学修していきます。またマーケティングリサーチの内のユーザー調査(消費者調査)について学修します。[予習&復習] レポート課題：1次データと2次データ(1-2h)。						
6	環境分析：マーケティング2.0に係る環境分析のためのフレームワークを演習していきます。本実施回で演習するフレームワークは、属性列挙法&SWOT分析です。[予習&復習] マーケティングのフレームワークに関連した配布資料の読み込み(1-2h)。						
7	環境分析：マーケティング2.0に係る環境分析のためのフレームワークを演習していきます。本実施回で演習するフレームワークは、散布図&クラスター分析です。[予習&復習] マーケティングのフレームワークに関連した配布資料の読み込み(1-2h)。						
8	市場の選定：適切なパラメータを用いて様々なマトリクスを作成し市場のセグメント化を行い、標的とすべき標的を設計立案していきます。本実施回で演習するフレームワークは、3C分析及びポートフォリオマトリクスです。[予習&復習] ポートフォリオに関連したスポット演習(1-2h)。						
9	市場の選定：適切なパラメータを用いて様々なマトリクスを作成し市場のセグメント化を行い、標的とすべき市場を設計立案していきます。本実施回で演習するフレームワークは、STP(細分化、標的化)です。[予習&復習] STPに関連したスポット演習(1-2h)。						
10	ポジショニング(ブランディング)：上記に示したSTPにおける「Positioning」に関して、具体的クリエイティブを紹介し、標的のマインドへの「刷り込み」について学修していきます。[予習&復習] ポジショニングに関連したスポット演習(1-2h)。						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	マーケティングミックス：上までに起草した市場選定について、4P分析の内の、Price/価格、Product/製品について、実践的な戦略制作を行っていきます。【予習&復習】4P分析に関連したスポット演習(1-2h)。
12	マーケティングミックス：上までに起草した市場選定について、4P分析の内の、Place/チャネル、Promotion/広告&販促について、実践的な戦略制作を行っていきます。【予習&復習】4P分析に関連したスポット演習(1-2h)。
13	ユーザー調査：モチベーションリサーチ(消費者心理測定)とベネフィットセグメンテーション(消費者属性調査)について学修していきます。【予習&復習】レポート課題：属性と心理との関係性について(1-2h)。
14	コンテンツマーケティング：特徴量とは何かを学修し、その後マーケティングオートメーション(MA)を用い、リードジェネレーション(顧客創出)とリードナーチャリング(顧客育成)を演習していきます。【予習&復習】MAに関連した演習(1-2h)。
15	ワークショップ：これまでに履修した各種フレームワークを、適宜に設定したプロセスに沿って利用してもらい、ブランディング開発をグループで行います。マーケティングのモチーフは、土産品等の地域性のあるものとします。作業後成果についてグループ毎に発表してもらいます。
時間外での学修	<ul style="list-style-type: none"> <li>[1] 各回に予習と復習とを課しています。</li> <li>[2] 一般教養と専門教養とを意識し、デザイン全般の情報を幅広く渉猟すること。</li> <li>[3] 目で見ただけを頭で理解することを心がけること。</li> </ul> <p>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：28時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> <li>[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください。</li> <li>[2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください。疑問点については具体的に記述してください。</li> <li>[3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに、予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください。</li> </ul> <p>【オフィスアワーは授業の前後の教室。あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】</p>



【2S4B203】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	全4コース選択必修					
資格等						
実務家教員						
授業方法	進路を見つけ、実現するために必要なことを調べる、授業です。					
到達目標	知識・理解	好きな作品をつくる会社・職業の情報を集めることができる。				
	思考・判断・表現	マインドマップで、夢の実現ルートを可視化する。				
	技能	ポートフォリオ試作「印象に残る・伝わりやすい」をめざす。				
	関心・意欲・態度	各回、授業日誌メモ。				
	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。好きから仕事へ、つなぐ取り組みです。					
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					
	進路情報の収集	20	-	-	10	30
	マインドマップ	-	40	-	10	50
	ポートフォリオ試作	-	-	10	10	20
	合計(点)	20	40	10	30	100
評価の特記事項	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。					
アクティブ・ラーニングの活用	マインドマップにより進路考察。					
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	【業種がわかる：採用時期・ポートフォリオ(例)】 ゲーム・アニメ・CG・映像・広告・漫画等。 [課題(復習)]ポートフォリオ例を閲覧(2h)					
2	【ポートフォリオを見る側(採用担当者)の気持ちを考える】 ・見る側の様子「仕事の合間、短時間で見る」 ・強い印象「最初のページは必ず目に入る、ひきつける『一推し作品』」 ・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「見映え」を目指し大まかなレイアウト(2h)					
3	【映えるポートフォリオを考える】 ・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。 ・自身の作品をポートフォリオにする際、応用する。 [課題(復習)]見本画像の収集(2h)					
4	【レイアウトを試す】 PDF、A4、4ページ、画像や文章をならべ、目を引く工夫。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)					
5	【作品のファイル管理を行う】 デスク・アナログ作品・デジタル作品・動画作品・3DCG作品。 分類(フォルダ・レイヤー) [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)					
6	【文字の効果・作品解説文をデザインする】 ・フォント(字の種類)の効果。 ・読みやすい字間、行間、文字数。 ・文字サイズ的美。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)					
7	【フォント・画像・URLの埋込を知る】 ・PDFの画像サイズ軽量化。 ・デモリールのハイパーリンク。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)					
8	【ポートフォリオ試作】 ポートフォリオレイアウト。 [課題(予習)]気になる会社を見つける(2h)					
9	【気になる会社を調べる】 ゲーム・アニメ・CG・映像・広告等。 [課題(復習)]好きな作品、仕事内容から接点を見つける(2h)					
10	【プロダクションの作品・採用情報を収集】 ゲーム・アニメ・CG・映像・広告等。 [課題(復習)]好きな作品、仕事内容から接点を見つける(2h)					
11	【職種を調べる】 ゲーム・アニメ・CG・映像・広告、職種を調べる。 [課題(復習)]好きな作品、仕事内容から接点を見つける(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
12	【マインドマップ(志望会社・職種)1社1枚のマップ】 志望会社(職種)へ「道のりマップ」を描く。 目標を一目瞭然に「好きな作品を貼る(プロダクション製作)」 [課題(復習)]マインドマップを作る(2h)
13	【マインドマップ(実現につなぐ)】 「好きな作品タイトル・身につけたいスキル」を書き加える。 [課題(復習)]マインドマップを作る(2h)
14	【マインドマップ(ブラッシュアップ・または2社目)】 [課題(復習)]マインドマップを完成(2h)
15	【ポートフォリオ試作の完成(PDF)】 [課題(予習)]ポートフォリオ試作の完成(2h)
時間外での学修	好きな作品を作っているプロダクション、気になる会社を見つける。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	「ゲーム・アニメ・マンガ・広告・映画」良いもの(好きな作品)たくさん出会ってください。 作る側に行きたくなるほど「好き」。好きな業界をめざす階段の一歩に。 オフィスアワーは「授業後に教室、E104研究室」です。

【2S4S204】セルフプロモーション		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	黒田 皇						
資格・制限等	全4コース選択必修						
資格等							
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。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。						
アクティブ・ラーニングの活用	「調査」「討論」「問題解決学習」「制作」を通じて、コンセプトシート、ポートフォリオを作成します。						
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、授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、個別対応や課題、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)						

内容	
実施回	授業内容・目標
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：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。 質問などあれば、研究室(D305)へどうぞ。 尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。

【2S4S105】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	日原 広一						
資格・制限等	全4コース選択必修						
資格等							
実務家教員	国内外電機メーカー・7年 / 国内総合飲料メーカー・15年						
授業方法	各業界に精通した外部講師を招いての講義が中心です。講義毎に振り返りレポート及び業界・企業調査書の作成を行います。履修全体の成果は、ビジネスモデルの中の一員としてどのような貢献ができるのかを、用意したフレームワーク(カスタマージャーニーマップ)に沿ってまとめてもらいます。						
到達目標	知識・理解	産業活動を担う様々な業界・企業における、基本理念や組織体制、そしてステークホルダー(企業の利害関係者)について理解できる。					
	思考・判断・表現	自己分析や適性検査の結果に則って、効果的な就活計画及び業界・企業研究計画を企図できる。また進路に対する自らの考えを他者にむけて訴求できる。					
	技能	興味あるビジネスモデルに関して、とくに人事に関する現状の課題、また今後の見通しなど、様々な視点から指摘や説明ができる。					
	関心・意欲・態度	ビジネスモデルにとって重要な人材アセスメント(客観的人材評価)について関心を持ち、自身の課題に対して、効果的な解決策を打ち出すことができる。					
	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	価値観の複雑化やDX等の技術革新等によって、昨今のビジネスモデルは高度に複雑化してきています。一方で、その中で就業する人々にとって、社会貢献の重要性はますます増してきています。本科目の目的は、変化著しい様々な業界を俯瞰する中で、今後社会貢献できる自らの姿を、真摯に「探索」してもらい、意義ある進路に役立ててもらおうことです。						
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)
	レポート		30	10	-	-	40
	課題提出		-	40	10	-	50
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	50	10	10	100
評価の特記事項	3分2以上の出席を前提に、提出された振り返りレポートや調査書の内容によって評価します。未提出、もしくは白紙提出は、評価対象外となります。						
ICT活用	適宜活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	授業の一部に、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています。						
課題に対するフィードバック	提出されたレポート課題について、適宜レビューを行います。						
テキスト							
参考書・教材	適宜授業内で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	オリエンテーション：授業概要説明とスケジュールの確認。 業界概観：様々なビジネスモデルに対する理解を目的に、日本の産業活動を担う様々な業界・業種について、多角的な視点から概観していきます。[予習&復習] 振り返りレポートの提出(4h)。						
2	自己分析：様々なビジネスモデルがある中、その一員として就業する上で、自らの性格や適性について考えることはとくに重要です。本実施回では、自己分析ツールを用いて自らの性格・適性について考察していきます。[予習&復習] 振り返りレポートの提出(4h)。						
3	自己分析：自己分析にて考察した自分の性格や適性について、さらに掘り下げることを目的に、グループ作業による「他己分析」をおこない客観的視点から自らを観察します。また人材アセスメントについて学修します。 [予習&復習] 振り返りレポートの提出(4h)。						
4	業界セミナー概観：一つのビジネスモデル(企業)は、異なる多様な職種の人々によって組織されています。本実施回においては、業界セミナーのための事前学習として、一般企業の基本的組織体制について学修します。[予習&復習] 振り返りレポートの提出(4h)。						
5	業界セミナー：金融業の仕事テーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] 金融業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
6	業界セミナー：製造業(電子機器関連の設計製作)の仕事テーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] 製造業(電子機器関連)についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
7	業界セミナー：総合小売業の仕事テーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] 総合小売業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
8	業界セミナー：ホールディングスという形態の事業テーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] ホールディングス事業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
9	業界セミナー：サービス業(遊技機の開発・製造)という形態の事業テーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] 遊技機開発事業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
10	業界セミナー：食品加工業(予定)という形態の事業テーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] 加工食品事業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
11	業界セミナー：広告業界(予定)の仕事と求められる人材をテーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] 広告事業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						
12	業界セミナー：メディア業界(予定)の仕事と求められる人材をテーマにした、専門の外部招へい講師による講義です。 [予習&復習] メディア事業についての業界・業種調査書の作成(4h)。						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	まとめと個別面談：興味のある第一希望の業界・企業を取り上げ、そのビジネスモデルの中の一員として、自分がどのような貢献ができるかのカスタマージャーニーマップ(CJM)を制作します。制作の間、順次個別面談を行います。またハローワーク仮登録を行います。 【予習&復習】振り返りレポートの提出(4h)。
14	まとめと個別面談：興味のある第二希望の業界・企業を取り上げ、そのビジネスモデルの中の一員として、自分がどのような貢献ができるかのCJMを制作します。制作の間、順次個別面談を行います。またハローワーク仮登録を行います。 【予習&復習】振り返りレポートの提出(4h)。
15	まとめと個別面談：興味のある第三希望の業界・企業を取り上げ、そのビジネスモデルの中の一員として、自分がどのような貢献ができるかのCJMを制作します。制作の間、順次個別面談を行います。またマイナビ登録を行います。 【予習&復習】振り返りレポートの提出(4h)。
時間外での学修	[1] 各回に振り返りレポート或いは調査書の作成を課しています。 [2] 一般・専門問わず、ビジネスモデル全般の情報を幅広く渉猟してください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください。 [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください。疑問点については具体的に記述してください。 [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに、予習で提示した疑問点が解消されたかどうかを確認してください。 【オフィスアワーは授業の前後の教室。あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2G5B202】CGキャラクター基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
資格等							
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。初歩から、少しずつ作り方を身につけます。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。ゲームやアニメのCG作りが身近になります。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。対話型AI活用。「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
アクティブ・ラーニングの活用							
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)  <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>  必要な教材を授業で配布。</p>						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<p>【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)</p>						
2	<p>【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)</p>						
3	<p>【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)</p>						
4	<p>【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1「Maya」(1h)</p>						
5	<p>【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2「Maya」(1h)</p>						
6	<p>【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3「Maya」(1h)</p>						
7	<p>【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4「Maya」(1h)</p>						
8	<p>【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)</p>						

内容	
実施回	授業内容・目標
9	<p>【第1回 生きものを作る（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5「ZBrush」(1h)</p>
10	<p>【第2回 生きものを作る（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6「ZBrush」(1h)</p>
11	<p>【第3回 生きものを作る（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7「ZBrush」(1h)</p>
12	<p>【第4回 生きものを作る（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8「ZBrush」(1h)</p>
13	<p>【ゲームキャラクターモデリング（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)]「ゲームキャラクターサンプルを見る」(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、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、対話型AIを役立て、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、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】CGキャラクター		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	ゲーム・CGコース必修/コミックイラストレーション、メディアデザインコース選択必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	作り方を組合せ、作りたいキャラクターに近づけます。各回、新しい知識を得ることで、CGキャラクター作りが進みます。例えば、顔、髪の手作り。そして、原作・オリジナル、作りたいキャラクターを目指します。						
到達目標	知識・理解	CGキャラクターの、立体、動く、特徴をふまえた制作ができる。					
	思考・判断・表現	原画にそっくりな、CGキャラクターを制作できる。					
	技能	CGでキャラクターを作ることができる。					
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。積極的に制作を進める。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	原作を元に、ゲーム・アニメのCGキャラクターを作ります。「原作らしさ」を目指します。リアルな表現、独創的アイデアの、オリジナル作りも選べます。顔を作ることから始め、全身と振付へ。ゲーム・アニメ・CGプロダクション使用ソフト「Maya」初歩から、就活作品へ。【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		20	40	-	20	80
	学修意欲		-	-	10	10	20
	合計(点)		20	40	10	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作過程を評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	クラウドサーバーを使い、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。						
アクティブ・ラーニングの活用							
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特講」) (2年生科目「フィギュア表現」「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「スカルプターのための美術解剖学」株式会社ボーンデジタル発行 「スカルプターのための美術解剖学2 表情編」株式会社ボーンデジタル発行 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【第1回 CGキャラクター作り(原作を選ぶ、またはオリジナル)】 ゲーム・アニメキャラクターを作る。顔の下地作り(テキスト479、492ページ参考)。 時代背景、世界観、リアルな頭身やデフォルメ、性別、年齢、性格、人種、職種、生い立ち、体形。 [課題(復習)]「キャラクターの原画『正面と横顔を描く(鼻、目、口の高さ合わせる)』」(2h)						
2	【第2回 CGキャラクター作り(原画に近づける)】 原作や原画の、顔のプロポジション「目、鼻、口のバランス」作り(テキスト498、500ページ参考)。 「正面から形を整え、横から奥行を整える」「加工に適切な範囲選択」「表情筋、各部収縮を意識した造形」「顔をゆっくり回しながら見ると、立体感がつかみやすい」 [課題(復習)]「作例とテキスト(25、26、27、492ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)						
3	【第3回 CGキャラクター作り(目とまぶた)】 原作や原画の、デフォルメの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)。 (リアル型)まぶたに隠れる瞳、位置・大きさ調整。(セルルック型)目、まつ毛、アイライン表現。 [課題(復習)]「作例とテキスト(499ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)						
4	【第4回 CGキャラクター作り(鼻と口、顔の輪郭)】 原作や原画へキャラクター印象を似せる「顔の輪郭」作り。 原画「口(影)」原画の線、顔の印象をふまえ口の形を作る。 なるべく少ない、四角形や三角形(ポリゴン)で、目的の形を作る。 [課題(復習)]「作例とテキスト(500、501ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)						
5	【第5回 CGキャラクター作り(額、顎、頬)】 顔の動きや筋肉に沿ったポリゴンの流れ(トポロジー)を意識して作る(テキスト497ページ参考)。 上下や左右に、ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 各部の大きさバランスを調整。 [課題(復習)]「作例とテキスト(502、503ページ)を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)						
6	【第6回 CGキャラクター作り(修正)】 色を塗る準備(UVマッピング)。修正(二重表面や多角形)。 [課題(復習)]修正。(2h)						
7	【第7回 CGキャラクター作り(彩色)】 ゲーム、アニメの彩色、ライティングを学修。 [課題(復習)]目の質感作り。(2h)						
8	【第8回 CGキャラクター作り(目、顔、皮膚)】 皮膚を描く専用ブラシや、写真を使用し、皮膚を作る。または単色(セルルック)で彩色。 [課題(復習)]皮膚の質感作り。(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
9	【第9回 CGキャラクター作り(肌、唇の質感作り)】 しわ、つや、透明感を作る。または単色(セルルック)で彩色。 [課題(復習)]しわ、つや、透明感など、皮膚の質感作り。(2h)
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。全身作り。 (体は放課後制作、または、サンプルを仮使用) [課題(復習)]顔、全身作り。(1h)
13	【第13回 CGキャラクター作り(関節作り)】 開閉するまぶた、あご関節、全身の関節を作る。 [課題(復習)]関節を曲げ、口を開閉、骨と皮膚の接着度調整(2h)
14	【第14回 CGキャラクター作り(皮膚作り)】 関節の曲がりに応じ、皮膚の連動や収縮を作る。 [課題(復習)]関節を曲げ、口を開閉、骨と皮膚の接着度調整(3h)
15	【第15回 CGキャラクター作り(衣装作り)】 衣装作例、衣装制作ツールの工程を学ぶ。 [課題(復習)]キャラクターの特徴に応じ使用(2h)
時間外での学修	キャラクター作り段階ごとの課題を、次回までに作り、授業でその次の工程を学びます。 制作力を上げるため、放課後の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」自主的な放課後時間を、就職活動「ゲーム・アニメ・CGプロダクション」各社重視します。 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。

【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4コース選択必修					
資格等						
実務家教員	CGグラフィッカー 6年					
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてPhotoshop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	評価は授業内提出課題等にて行います。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 Workspaceを活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	制作・コンセプトワーク、グループワーク					
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、ペイントにおける操作方法を学ぶ。 [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を確認。モチーフの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	【ペンツール・パス】写真等を使ってパスの作成方法とパスを使っ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き練習をする。(2h)					
9	【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)					
10	【課題：写真を使った風景イラスト制作 (1)】写真を使ったフォトパッシュ 与えられたテーマに基づいた「調査」、作品のコンセプト立案、素材集め、レイアウト組み [課題(復習)]授業内で調査した内容を基に、制作のアイデアを熟思する。(2h)					
11	【課題：写真を使った風景イラスト制作 (2)】写真を使ったフォトパッシュ 授業内の「発表」及び「討論」等の集団活動から得た着想を基に、作品の制作を進める。 [課題(復習)]既存の作品を調べ、考えを深める。(2h)					
12	【課題：写真を使った風景イラスト制作 (3)】写真を使ったフォトパッシュ 作品の制作、仕上げ、完成 [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。

【2D5B202】デザインワーク基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	日原 広一						
資格・制限等	全4コース選択必修						
資格等							
実務家教員	国内外電機メーカー・7年(デザイナー) / 国内総合飲料メーカー・15年(デザイナー)						
授業方法	デザイン学修の基盤となる演習科目です。各操作技術修得にあたってのポイントを解説後、適宜課題に合わせたデザイン作業をすすめます。またデジタルデザインの構造的な理解を深めてもらうことを目的に、デジタルとデザインに関する資料の読み込みを随時行います。総合課題に全体の履修成果を反映させます。						
到達目標	知識・理解	デジタルデザインを利用する上で必要な、Adobe Illustrator(AI)とAdobe Photoshop(PSD)を構成する様々な機能やスキルについて理解できる。					
	思考・判断・表現	視覚表現にとって必要な、基礎的思考法や発想法を身に付け、与えられたコンセプトに合致した独自性あるアイデアを発想できる。					
	技能	基礎的なデザインスキルを身に付け、デザインの開発フィールドを構築できる。またデザインテーマを自ら設定し基礎的プロセスを用いてデザイン制作ができる。					
	関心・意欲・態度	デジタルデザインに関連する様々な事象に好奇心を抱くことができ、そこに潜む気づきに関心が持てる。					
	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	Adobe Illustrator(AI)とAdobe Photoshop(PSD)とは、多くのデザインワークを力強くサポートしてくれるデジタルデザインに必須のツールです。本授業では、2つのツールのポテンシャルを、様々な描画方法を体験しながら学修していきます。またデザイナーへのパスポートである「デザイン・ポートフォリオ」のプラットフォームの制作をAdobe X Dの中で行います。						
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)
	レポート		20	-	-	-	20
	課題提出		-	10	30	10	50
	発表(グループ発表含む)		-	20	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項	3分2以上の出席を前提に、提出されたレポート、課題作品の内容によって評価します。未提出、もしくは白紙提出は、評価対象外となります。						
ICT活用	デザイン作業の多くはPC上で実施されます。						
アクティブ・ラーニングの活用	授業の一部に、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています。						
課題に対するフィードバックテキスト	各スポット演習にレビューがあります。総合課題については、最終の実施回に全員参加のプレゼンテーションを行います。						
参考書・教材	要購入のテキストはありません。適宜に資料を配布します。配布資料は下記書籍を典拠とします。 [1] senatsu (2021) Photoshopよくばり入門。インプレス [2] 石川洋平 (2022) Illustratorよくばり入門。中央経済社 [3] Power Design (2021) グラフィックデザイン超基礎。インプレス [4] 松下絵梨 (2020) Adobe XDではじめるWebデザイン						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認。Adobe IllustratorとAdobe Photoshopの紹介。[予習&復習] デジタルデザインについての配布資料 の読み込み(1-2h)。						
2	デジタルの基本とデザインの基本：「デジタルとは何か?」「デザインとは何か?」を考察します。またAIとPSDとのそれぞれの役割の違いについて学修します。[予習&復習] デジタルデザインについての配布資料 の読み込み(1-2h)。						
3	ラスター画像とベクタ画像：デジタル画像のフィールドは、bit(2進数)の集合(bitmap)です。その上に描画されるラスター画像(AI)とベクタ画像(PSD)との「構造」とそこから発出される「画像特性」の違いについて学修してゆきます。[予習&復習] デジタルデザインについての配布資料 の読み込み(1-2h)。						
4	2つの三原色：「光の3原色/RGB」と「色(物体)の3原色/CMY」について、発色の仕組み、特性について学修します。また三原色によって生成される色相に基づいて、「補色系配色」と「親和系(同系)配色」の効果の違いについて考察します。[予習&復習] デジタルデザインについての配布資料 の読み込み(1-2h)。						
5	PSDの基本：初期設定(画像解像度、画像サイズ、ピクセル、カラーモード、保存フォーマット)、初期設定(背景色、レイヤ、描画色、透明、画像マスク合成)の設定方法とそれぞれの役割について学修します。[予習&復習] 魅力ある画像の収集(1-2h)。						
6	PSDの基本：フローアレイメントをモチーフに、様々な「ブーケ」を作成します。狙いは画像合成を行うための各種テクニックを身に付けてもらうことです。作成するブーケには、それぞれに5W1Hの「コンセプト」を各図します。[予習&復習] 次週までに上記ブーケを完成させる(4h)。						
7	AIの基本：初期設定(用紙設定と画面操作、ガイドライン、レイヤ、各種描画ツール、保存フォーマット)、初期設定(パスの構造、パスワーク、テキスト、変形操作、配置)の設定方法とそれぞれの役割について学修します。						
8	AIの基本：自分の「アバター」を想定したイラストを作成します。狙いはペンツールを用いた「パスワーク技術」の向上です。様々な「形状」や「線種」を想定して、パスワーク(ペンツールの操作)を自由自在に操れるまで学修します。[予習&復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)。						
9	PSD&AIの応用：「名刺」を作成します。狙いは、ゲシュタルトを意識した、見やすいレイアウト力の養成です。写真やイラストなどの画像オブジェクトとテキストを組み合わせた複合的デザインワークです。[予習&復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)。						
10	PSD&AIの応用 a：「清涼飲料」をモチーフにした、パッケージデザインとレンダリングを作成します。狙いは、様々な種類の画像モードを一個のフィールドに集合合成させるテクニックを身につけて、デジタルデザインを用いたデザインワークを総合的に把握してもらうことです。[予習&復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)。						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	PSD&AIの応用。b: 前回に作成した「清涼飲料」を利用して、商品の広告ポスターを作成します。狙いはデジタルデザインを用いたデザインワークの技術向上に加え、キャッチコピーやボディ等広告要素を盛り込み、メッセージ性を高めたデザインワークの学修です。[予習&復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)。
12	実践力養成。a: 各種広告賞に応募するための広告ポスター或いはDM制作を行います。学生等個人が応募できる広告賞を課題として、応募を目指したポスター制作を行います。応募テーマを決め、様々な視点からコンセプトを決定していきます(グループワーク)。[予習&復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)。
13	実践力養成。b: 上記作業の継続です。決定したコンセプトに則って、配色、レイアウト、画像、コピーライティング等の構成要素を決め、その指標に則ってデザインワークを進めていきます。[予習&復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)。
14	冊子(ページ)レイアウト: デザイン・ポートフォリオ(作品集)になるプラットフォームの作成です。今後の「作品増産」を見越し、あらかじめポートフォリオの「全体像」となるプラットフォームを作成していきます。作成の中では、レイアウトの4大要素(版面率、図版率、グリッド拘束率、ジャンプ率)を身につけます。[予習&復習]レイアウトについての配布資料の読み込み(1-2h)。
15	Adobe XDへの展開: 上記までのプラットフォーム(印刷ベース)に対して、オンラインベースのプラットフォームを、Adobe XD上に展開させていきます。また今後のデザインワークのモチベーション(動機付け)となってくれることを狙い、各自が気に入ったデザインをプラットフォームに取り込む作業を行います。また成果について、競争的なプレゼンテーションを実施します。
時間外での学修	[1] 各回に予習と復習とを課しています。 [2] 一般教養, 専門知識の違いを問わず, 幅広い視野に立って身の回りの情報を渉猟してください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間: 40時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください。 [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください。疑問点については具体的に記述してください。 [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに, 予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください。 【オフィスアワーは授業の前後の教室。あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2D5S203】デザインワーク		デザイン美術学科		1年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	日原 広一						
資格・制限等	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						
資格等							
実務家教員	国内外電機メーカー・7年(デザイナー) / 国内総合飲料メーカー・15年(デザイナー)						
授業方法	デザイン学修の中心的演習科目です。各課題のポイントを解説後、適宜課題に合わせたフレームワークに沿ってデザイン作業をすすめます。使用するフレームワークは、マーケティングとの関係性を重視した定量的手法と、人間中心設計を重視した定性的手法との対照的な2通りを利用します。総合課題に全体の履修成果を反映させます。						
到達目標	知識・理解	デザインを開発する上で必要な、様々な開発要素、資材、そして多種多様なスキルについて理解できる。					
	思考・判断・表現	デザイン開発に効果的な、定量的手法を積極的に身に付け、与えられたコンセプトに合致した独自性あるアイデアを発想できる。					
	技能	デザイン開発に必要な、様々なフレームワークを積極的に取り入れ、与えられたコンセプトに合致したデザイン表現を創造できる。					
	関心・意欲・態度	デザインに関心を持ち、デザインの知見によって身近な生活を豊かにしようとする意欲と関心を抱くことができる。					
	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	デザインプロセスを身に付けてもらうため、定量的手法に則り、コンセプト設計、製品(コンテンツ)設計、イメージ設計、デザイン設計を行います。後半部では「介護用ランチボックス」をモチーフにして、定量的手法(人間中心設計、デザイン思考等)を取り入れたグループによるワークショップを行います。						
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						
	レポート		20	-	-	-	20
	課題提出		-	10	30	10	50
	発表(グループ発表含む)		-	20	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	30	30	20	100	
評価の特記事項	3分2以上の出席を前提に、提出されたレポート、課題作品の内容によって評価します。未提出、もしくは白紙提出は、評価対象外となります。						
ICT活用	演習作業の多くはPC上で実施されます。						
アクティブ・ラーニングの活用	授業のすべてに、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています。						
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレビューがあります。2つの課題については、それぞれの最終実施回に全員参加のプレゼンテーションを行います。						
テキスト							
参考書・教材	要購入のテキストはありません。適宜に資料を配布します。配布資料は下記書籍を典拠とします。 [1] 出牛 正芳(1992) 演習 商品知識の基礎。同友館 [2] 末吉正成(2017) EXCELビジネス統計分析[ビジテク] 第3版。翔泳社 [3] 日本インダストリアル協会(2021) プロダクトデザイン[改訂版] 日本インダストリアルデザイン協会						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認。第1課題の説明。 [予習&復習] 配布資料から各種商品体系の全体像を学修する。またコンビニ・スーパー等のオープンケース(弁当・惣菜)におかれた商品について調査し関連企業を記録してくる(3h)。						
2	デザインリサーチ：上記にて取り上げた商品や企業の課題について推察し、企業向けのプレゼンテーションを想定したシナリオ(想定問答)を作成します。その後、得られた問題点或いは「気づき」について整理していきます。 [予習&復習] プリーフィング及びプレゼンテーションについての配布資料読み込み(1-2h)。						
3	コンセプト設計：上記における問題点及び「気づき」を反映させたデザインコンセプト案を10案起案します。その後それらを試料(調査媒体)として、イメージ因子を調査項目とした測定(定量化)を、アンケート調査によって実施していきます。 [予習&復習] コンセプトについての配布資料読み込み(1-2h)。						
4	コンセプト設計：Excelにアドインさせた統計ツールを用い、上記の調査結果に対して散布図及びクラスター分析を実施します。その後分析結果に基づいてコンセプト最終案を設計していきます。 [予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						
5	コンテンツ設計：コンジョイント分析法のガイダンスです。コンジョイント設計のための「要因」と「水準」についての学修後、アンケート質問紙案を作成していきます。 [予習&復習] コンジョイント分析についての配布資料読み込み(1-2h)。						
6	コンテンツ設計：上記調査結果に基づいて、コンテンツ(内容物)を設計していきます。設計内容はイラストや画像を用いたレンダリングにまとめていきます。またこれまでに設計したコンセプト及びコンテンツに則した商品イメージと商品ネームを起案します。 [予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						
7	パッケージデザイン設計：デザインを構成するエレメントを確認し、それぞれの水準(試料/調査媒体)を設定していきます。その後測定バランスを考慮しながら測定項目(調査項目)を選定していきます。 [予習&復習] パッケージデザインの構造についての資料読み込み(1-2h)。						
8	パッケージデザイン設計：科目履修者を被験者にしたアンケート調査を実施後、調査結果を主成分分析にかけていきます。その結果に基づいて、デザインガイドラインを作成していきます。その後ガイドラインに基づいてモックアップ(模型)を制作していきます。 [予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						
9	プレゼンボードの作成：これまでの成果物をまとめたプレゼンボードの作成を行います。ボードはポートフォリオを意識しデザイン性を高めた魅力あるものにしていきます。 [予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						

内容	
実施回	授業内容・目標
10	プレゼンボードの作成：プレゼンボードについては、インフォグラフィックを参照し、さらにデザイン性を高めた魅力あるものに仕上げていきます。 【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。またその他発表用資料(モックアップ、パワポ等)の作成。
11	前半部プレゼンテーション：これまでの制作物についてのプレゼンテーションを行います。プレゼンは、活発な質疑を期待して競争的に実施していきます。 【予習】介護用ランチボックスについて調査し、当該商品及び関連企業を記録してくる(3h)。
12	デザインリサーチ：この回以降はグループワークとします。予習にて調査した商品の課題についてグループ内で議論していきます。また企業へのプレゼンテーションを想定したシナリオ(想定問答)を作成します。その後得られた問題点或いは「気づき」について整理していきます。 【予習&復習】人間中心設計(HCD)及びデザイン思考に関する文献・資料の読み込み(1-2h)。
13	仮説設定：上よりどのような改善策が効果的かを仮説としてまとめていきます。その後改善策を反映させたランチボックスを実際に創作していきます。 【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
14	プロトタイピング：上までに創作された介護用ランチボックスを実際に食し(可能であれば介護関係者にも検証してもらう)、改善されたかどうかの検証を行います。 【予習&復習】プレゼン用配布資料の整理。プロジェクトに関係する知財の整理。
15	後半部プレゼンテーション：成果品について、グループ毎にプレゼンテーションを行います。プレゼンは活発な質疑を期待して競争的に行います。 【予習&復習】授業内で不足だった作業を継続しておこない完成させる(1-2h)。
時間外での学修	[1] 各回に予習と復習とを課しています。 [2] 一般教養, 専門知識の違いを問わず, 幅広い視野に立って身の回りの情報を渉猟してください。 【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	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください。 [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください。疑問点については具体的に記述してください。 [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに, 予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください 【オフィスアワーは授業の前後の教室。あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】



【2D5B208】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	60時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	特になし					
資格等						
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。授業内容によっては、meet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	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	-	20	-	-	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計(点)	-	50	30	20	100
評価の特記事項	評価は、主にレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、レポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。					
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。					
アクティブラーニングの活用	「調査」「討論」「問題解決学習」「制作」を通じて、絵コンテを作成します。					
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、授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、個別対応や課題、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 レンズの特性、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(2DCG・3DCG)、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	質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。					

【2D5B209】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	加藤 暁美・野原 美里						
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						
資格等							
実務家教員							
授業方法	演習 ショート動画制作を行います。動画制作ソフトの操作方法だけでなく、デザインの基本知識やアニメーションの基礎を学びます。講評はプレゼンテーション形式で行います。						
到達目標	知識・理解	映像や動きの表現の基礎を知る					
	思考・判断・表現	動画表現によっ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を活用し、動画表現の基本操作ができる					
	関心・意欲・態度	探究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	動画制作を通じ、デザインについての知識やAfterEffectsの操作を学びます。モーションロゴアニメーション課題では、ロゴ制作でデザインの基礎知識を学び、AfterEffectsの基本操作を使用して動画作品に仕上げます。CM制作課題では、宣伝対象を意識した作品を制作するため、リサーチを元に企画をまとめるところから始めます。AfterEffectsの操作を学びながら、更に作り込んだ作品を制作します。						
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						
	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	主に、作品とプレゼンテーション（資料、発表）で評価を行います。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
ICT活用	Google Workspaceを使用します。課題提出、資料配布、質問等						
アクティブ・ラーニングの活用	制作、調査、プレゼンテーション						
課題に対するフィードバック	課題最終日のフィードバック、制作中のアドバイス						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
01	動画制作 モーションロゴアニメーション ロゴのアイデア活動、コンセプトメイキング、作画 [課題（復習）]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
02	動画制作 モーションロゴアニメーション ロゴ作画(個別対応1) [課題（復習）]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
03	動画制作 モーションロゴアニメーション ロゴ作画(個別対応2) [課題（復習）]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
04	動画制作 モーションロゴアニメーション ロゴ作画、提出 [課題（復習）]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
05	動画制作 モーションロゴアニメーション 動画制作、アニメーション基本操作 講義、演習 [課題（復習）]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
06	動画制作 モーションロゴアニメーション 動画制作、提出 [課題（復習）]: 学んだ内容を復習しまとめ、作画する。(1-5h)						
07	動画制作 モーションロゴアニメーション 講評会 CM制作課題説明 広告動画制作の需要が急速に高まっていることに関連した課題であることを説明。 [課題（準備）]: CMのリサーチ。(2h)						
08	CM制作 リサーチ、コンセプトメイキング、絵コンテ、スケジュール、デザイン制作 AfterEffects講義 [課題（準備）]: CMのリサーチ。作りたいイメージに近い動画を集めておく。(2h)						
09	CM制作 動画制作、制作内容のチェック(個別対応) 企画内容や絵コンテ、参照動画のURLをクラスルームに提出しておくこと [課題（復習）]: 制作に必要な素材の洗い出し、制作。(2h)						
10	CM制作 動画制作 1カット目から順番に進めるのではなく、動画全体を意識して進めること AfterEffects講義 [課題（復習）]: 制作に必要な素材の制作。(2h)						
11	CM制作 動画制作 AfterEffects講義、書き出し方法の確認 制作途中もレンダリングして作品のチェックをすること [課題（復習）]: 次回までに、現時点での制作内容をレンダリングし提出しておく。(2h)						
12	CM制作 動画制作、中間講評(個別対応) 現時点でのレンダリングデータをクラスルームに提出しておくこと [課題（復習）]: 講評でのアドバイスを元に改善点をまとめ修正する。(2h)						
13	CM制作 動画制作 残っている作業を確認し、集中して進めましょう [課題（復習）]: スケジュールや残っている作業の確認、制作。(2h)						
14	CM制作 動画制作、プレゼン準備 タイミング調整や装飾の追加など、作品の完成度を高めましょう [課題（復習）]: プレゼン資料をまとめる。企画書や絵コンテなども資料に入れる。(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	CM制作 プレゼン講評、修正 完成した動画データ、プレゼン資料をクラスルームに提出しておくこと [課題(復習)]: 講評で指摘された点などを修正する、ポートフォリオやデモリールにまとめる。(2h)
時間外での学修	動画作品に興味をもち、意識して色々な動画を見て学びましょう。授業時間は制作に集中できるよう、リサーチはできるだけ時間外で進めて下さい。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間: 30時間以上】
受講学生へのメッセージ	動画広告市場規模は大幅に成長しています。動画制作を学び、制作に必要なスキルを身につけましょう。AfterEffectsは機能が多いため、迷うことがあれば積極的に質問して効率的に進めましょう。

【215B201】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					
資格等						
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年					
授業方法	自身に合ったデジタルマンガの描き方や制作上での作業フローを見つける為、授業は作品制作を中心とした個別指導になります					
到達目標	知識・理解	漫画制作に特化したツールを使いこなす為の最低限の知識・理論・ワークフローを学びます。				
	思考・判断・表現	テンプレートとして学んだ理論・ワークフローを元にそれらを活用し「自分の作業スタイル」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	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	課題提出	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					
アクティブ・ラーニングの活用	授業内で行う「ツールの使用方法」「描く事」だけに偏らず、世の中に存在する作品に目を向ける事で自身の理想とする表現を追究することを目標とします。					

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	
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)

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

【215S203】コミックキャラクター		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	全4コース選択必修					
資格等						
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	書物・映像の入力と演習を中心として、課題制作を通じてキャラクター構築の表現スキルを上げていきます。この授業は、キャラクター構築に必要な思考を養うために「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	世界中に存在する作品からインスパイアされることで各自が思考の幅を広げる事ができる				
	思考・判断・表現	既存作品を分析することで表現のボーダーラインを理解し、それに基づいた作品制作時の「限界点を見極める力」を養うことを目的とします				
	技能	読者の観点から「どこまで見せるのが正解か?」というボーダーラインを身に付ける事が出来る。				
	関心・意欲・態度	商業誌レベルの作品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	マンガや2Dイラスト制作の中で必要とされる要素の一つ、「キャラクター構築」の能力を学び修得する事を目的とします。ありとあらゆる分野の情報・作品に触れ、そこから何かを学び取ることで「クリエイターの思考」を養って下さい。					
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					
	課題提出	10	20	10	-	40
	レポート	20	20	-	-	40
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計(点)	30	40	10	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	必要に応じて授業時間内外で[Google Workspace]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応します。					
アクティブラーニングの活用	「描くこと」と「観ること」のバランスをとることでスキルアップは成立します。この授業をきっかけに世界中のあらゆる作品に目を向ける習慣を身に付けます。					

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います。
テキスト	
参考書・教材	

内容	
実施回	授業内容・目標
1	キャラクターとは何か? 生きた人間を作り出す初歩 [課題(復習)]妄想力の回路を作る(2~4h)
2	映像作品からみるキャラクター表現 登場シーン・ギミック(レオン編) [課題(復習)]キャラクター構築とそれを活かす仕掛けを理解(2~4h)
3	映像作品からみるキャラクター表現 登場シーン・ギミックと演技(ヒース・レジャー編) [課題(復習)]キャラクター構築とそれを活かす場面状況を理解(2~4h)
4	映像作品からみるキャラクター表現 登場シーン・カメラワーク(ロボコップ2編) [課題(復習)]初登場シーンとカメラワークを理解(2~4h)
5	映像作品からみるキャラクター表現 登場シーン・演技(佐藤編) [課題(復習)]初登場シーンと細かい演技の関連性を理解(2~4h)
6	映像作品からみるキャラクター表現 登場シーン・カメラ・演技(シルバ編) [課題(復習)]初登場シーンとカメラワークの種類を理解(2~4h)
7	映像作品からみるキャラクター表現 外見と演技(ノー・カントリー編) [課題(復習)]外見と演技のかけ合わせを理解(2~4h)
8	映像作品からみるキャラクター表現 固定位置での演技(リップヴァンウィンクル編) [課題(復習)](2~4h)
9	映像作品からみるキャラクター表現 感情の表現(ロイ・パッディ編) [課題(復習)]キャラクターの演技の必然性を理解(2~4h)
10	映像作品からみるキャラクター表現 オーソドックスな表現(スティング編) [課題(復習)]ステレオタイプな演技の理解(2~4h)
11	映像作品からみるキャラクター表現 セリフに頼らない演技と行動(ジャスミン編) [課題(復習)]説明過多にならない為の演技とその必然性を理解(2~4h)
12	活字作品からみるキャラクター表現 演技の積み上げ(向田邦子編) [課題(復習)]女性の感性から捉えた演技の理解(2~4h)
13	活字作品からみるキャラクター表現 異物としての演技と仕掛け(司馬遼太郎編) [課題(復習)]王道の演技と仕掛けを理解(2~4h)
14	映像作品からみるキャラクター表現 行動による人格表現(黒澤明編) [課題(復習)]説明不要なキャラクター表現を理解(2~4h)
15	映像作品からみるキャラクター表現 目的に対する仕掛けと回答(黒澤明編) [課題(復習)]読者の想定を越えるギミックによるキャラクター表現を理解(2~4h)

時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[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下さい。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【215B202】イラストレーション基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	倉知 亜有					
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、メディアデザインコース選択必修					
資格等						
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。					
アクティブ・ラーニングの活用	短時間のグループ・ディスカッション					
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：イラスト作品制作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：イラスト作品制作1(2)線画・着色 [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：イラスト作品制作1(3)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
8	課題：イラスト作品制作1(4)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
9	課題：イラスト作品制作1(5)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					
10	課題：イラスト作品制作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					
11	課題：イラスト作品制作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					
12	課題：イラスト作品制作2(3)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
13	課題：イラスト作品制作2(4)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。(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
14	課題：イラスト作品制作2(5)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
15	課題：イラスト作品制作2(6)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。

【2M5B203】マンガ基礎		デザイン美術学科		1年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
資格等							
実務家教員	漫画家・41年						
授業方法	演習。各週毎に作画用の課題を制作						
到達目標	知識・理解	マンガ技法の基礎を理論と制作を通し、マンガに対する知識と理解を有することが出来る。					
	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、表現することが出来る。					
	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。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	今までにマンガを描いた経験のある人、未経験の人も基礎から学んでいきます。1年後期のストーリーマンガ基礎につながっていく授業です。人物から背景の描き方、プロの作品の画面構成を学ぶところまで、ストーリーマンガを描くのに必要な画面作りのための様々な要素を習得す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						
	作品評価		10	20	40	-	70
	受講態度		-	-	-	20	20
	レポート		10	-	-	-	10
	合計(点)		20	20	40	20	100
評価の特記事項	欠席は減点とし、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	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。						
アクティブラーニングの活用	回によって、制作物について良い点、不足と感じる点等についてのグループ・ディスカッションを行い、各々の制作物や制作姿勢を見直し、その後のマンガ画面制作に生かす。						

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	なし

内容	
実施回	授業内容・目標
1	自己紹介マンガの制作：シラバスにそっての15週分の説明を聞いた後、1ページの自己紹介マンガを制作する。 [準備・課題]15週の手順を理解し、レポートにまとめる。(2h)
2	人物の描き分け(表情)と効果線の描き方：喜怒哀楽を表現するための表情の描き分け方と同時に、マンガ画面における様々な効果線(集中線・ベタフラッシュ・曲線など)を制作する。 [準備・課題]表情の描き分けの要点を理解し、レポートにまとめる。(2h)
3	人物の描き分け(年齢)と効果線の描き方：人物の幼年・青年・高齢の年齢別の描き分け方と同時に、マンガ画面における様々な効果線(カゲアミなど)を制作する。 [準備・課題]年齢の描き分けの要点を理解し、レポートにまとめる。(2h)
4	人物の全身の作画とペンの使い方：人物の全身の描き方と同時に、ペンで描く線の強弱について学び、作品を制作する。 [準備・課題]人物の描き方の要点の理解と反復学修。(2h)
5	背景と物を描く基本：マンガの画面に現れる背景や物を描くための、透視図法の基礎を学び、作品を制作する。 [準備・課題]色々な角度から物を見た時の見え方の違いの理解と反復学修。(4h)
6	背景と物を描く基本：マンガの画面に現れる背景や物を描くための、透視図法の基礎を学び、作品を制作する。 [準備・課題]色々な角度から物を見た時の見え方の違いの理解と反復学修。(4h)
7	背景と人物を合わせる：背景と物に合わせ、人物を配置する方法を学び、制作する。 [準備・課題]パースの取り方の理解と反復学修。(4h)
8	背景パース「屋内」：マンガの背景を描くために校内(屋内)をスケッチし、その後人物とを背景を合わせた1枚絵の下描きを制作する。 [準備・課題]屋内パースのとり方の理解と反復学修。(4h)
9	背景パース「屋内」：前回制作した下絵のペン入れを行い、作品を完成させる。 [準備・課題]反復学修。制作途中の場合は、完成させる。(4h)
10	背景パース「屋外」：マンガの背景を描くために校内(屋外)をスケッチし、その後人物とを背景を合わせた1枚絵の下描きを制作する。 [準備・課題]屋外パースのとり方の理解と反復学修。(4h)
11	背景パース「屋外」：前回制作した下絵のペン入れを行い、作品を完成させる。 [準備・課題]反復学修。制作途中の場合は、完成させる。(4h)
12	マンガ画面を作る：マンガ原稿用紙をコマ割りし、授業で修得した画面制作の技法を込めた1ページの作品を作る。下描き。 [準備・課題]下描きの修正。(6h)
13	マンガ画面を作る：マンガ原稿用紙をコマ割りし、授業で修得した画面制作の技法を込めた1ページの作品を作る。人物ペン入れ。 [準備・課題]人物のペン入れの完成。(6h)

内容	
実施回	授業内容・目標
14	マンガ画面を作る : マンガ原稿用紙をコマ割りし、授業で修得した画面制作の技法を込めた1ページの作品を作る。背景ペン入れ。 【準備・課題】背景のペン入れの完成。(6h)
15	マンガ画面を作る : マンガ原稿用紙をコマ割りし、授業で修得した画面制作の技法を込めた1ページの作品を作る。効果線、スクリーントーン等。完成。 【準備・課題】画面すべての完成。授業全体の要点の理解と反復学修。(6h)
時間外での学修	課題は提出したら終わりではありません。指摘された点を必ず家で復習し、自分のものにしてください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	マンガは止まっている絵を、動いているかのように読者に感じさせ、物語に引き込まなければなりません。どうすればそれが出来る絵を描けるのかを、常に意識してください。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 火曜日16時30分～17時30分

【2M5S204】ストーリー演習		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	田中 久志					
資格・制限等	マンガコース選択必修					
資格等						
実務家教員	漫画家・41年					
授業方法	演習。ストーリーを他者に伝えるためには展開の方法の理解と、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	マンガストーリーの制作を通し、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	自己のストーリー制作における考えを、選択し、表現することができる。				
	技能	マンガストーリーについての研究を継続した結果、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	物語を誰かに読んでもらうには、伝えるべき情報と伝えたい情報を的確に提示できることと、マンガとして魅力的であることが重要です。授業では、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。					
アクティブ・ラーニングの活用	作品を客観視できるようにするための、グループワーク、プレゼンテーションを行うことがあります。					
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	ストーリーマンガ制作のためのストーリー作りに必要な考え方を理解する。 [課題（準備・復習）]授業内容を反芻し、レポートにまとめる。（2h～3h）					
2	キャラクターづくりを通してストーリー作りを考える。そのためのキャラクター案をできるだけ多く出す。 [課題（準備・復習）]キャラクターのアイデアを考える。（3h～5h）					
3	キャラクターと、そのキャラクターが活躍するのにふさわしい世界を考える。キャラクターも世界も一つに限定せず、できるだけ多く案を出す。 [課題（準備・予習）]キャラクターと世界との組み合わせのアイデアを考える。（2h～3h）					
4	決定したキャラクターのアイデアと、その世界のスケッチを制作する。 [課題（準備・復習）]スケッチを元に、キャラクターと世界の設定を詰めていく。（2h～3h）					
5	プロット（あらすじ）の作成。ストーリーを展開する方向を一つに限定せず、どうすれば面白くなるかを柔軟に考える。 [課題（準備・復習）]展開の方向をできるだけ多く考える。（3h～5h）					
6	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。（3h～5h）					
7	ネーム制作の開始。オープニング。内容の理解のために必要な情報と、読み手を引き付けるための情報の両方を入れることを意識する。 [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）					
8	中盤。読み手を退屈させずに（引き付けながら）徐々に盛り上がっていくよう展開を考える。 [課題（復習）]盛り上がっていく方法を反復学修する。（3h～5h）					
9	中盤からクライマックス。読み手の感情を揺さぶるように展開させる方法を考える。 [課題（復習）]感情が動くのはどういつときかを考え、反復学修する。（3h～5h）					
10	一通りのネームの完成。オープニングからラストまで、書き上げたら、必要な情報が思い通りに読み手に伝わるようになっているかを見直す。 [課題（復習・準備）]自作を客観的に見られるよう反復する。（3h～5h）					
11	ネームの修正。展開、画面構成等が、より魅力的になるようストーリー全体を見直す。 [課題（復習・予習）]客観的に自作を見る訓練。直せるところは積極的に直す。（3h～5h）					
12	ネームの修正。展開、画面構成等が、より魅力的になるよう修正を加えていく。一か所変えれば関連して別の場所も変わる。近視眼的にならないよう注意し、ストーリー全体を見直す。 [課題（復習・予習）]客観性を持って自作を見ることの難しさと必要性を考える。（3h～5h）					
13	ネームの修正。大きく全体を見ることから、細部へ目を移していく。場面ごとの一言一言のセリフにも留意する。 [課題（復習・予習）]細部の修正。（3h～5h）					

内容	
実施回	授業内容・目標
14	ネームの修正。展開、画面構成等修正が完了したら、キャラクター、背景を濃く描く。画面の余分な線を消す、セリフを読みやすい字に直す等。誰にでも読めるように画面、セリフを整理する。 [課題(復習・予習)]全体確認。(3h~5h)
15	ネームの完成、提出。 [課題(復習・予習)]完成レポートを書く。出版社への投稿等を考えている受講者は、引き続きマンガ原稿の作成に臨む。(3h~5h)
時間外での学修	マンガのストーリーは、考えることによって上達します。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：42時間以上】
受講学生へのメッセージ	ストーリーの制作には情報の調査、整理、収集が、とても重要なポイントです。手間を惜しまず、できるだけ多くのことを見たり経験したりして下さい。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて 火曜日16時30分~17時30分

【2M5B205】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、コミックイラストレーションコース選択必修					
資格等						
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	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、Googlemet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	Googlemet、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。					
アクティブ・ラーニングの活用	授業内で行う「ツールの使用方法」「描く事」だけに偏らず、世の中に存在する作品に目を向け観察する事で各自の理想とする表現を追究することを目標とします。					
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回以降の授業で問題解決学修（PBL）を行います。フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。					
テキスト						
参考書・教材						
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（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（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）]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）]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）]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）]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（復習）]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）]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）]描線の強弱の重要性を理解し学修する。(3h～6h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
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）]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）]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）]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)
14	画面の修正とスクリーン Tone 表現：人物・背景の線画修正、仕上げ作業（スクリーン Tone、ホワイト）開始。 [課題]（復習）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 Tone 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 Tone 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。

【2S1S202】水彩画		デザイン美術学科		1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					
資格等						
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。					
アクティブ・ラーニングの活用	水彩画独特の混色、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制作する為に、毎時終了前に各グループで鑑賞し批評をおこなう。 図書館の画集の中から色紙に参考となる作品を鑑賞し、色紙に合った古典柄、干支、吉祥柄等の意味、役割等、生活の中に根付いた図形、色彩、名称等を考え、グループ討論、発表を行なう。 年末年始を挟んで制作した色紙は各自持ち帰り、家や校外で展示して、現場で撮影した色紙の写真と頂いた講評を持ち帰り授業時に発表する。					

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。 年賀状、絵手紙等、水彩画を利用して日常で使える作品づくりをする。 [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。 年末年始に向けて、水彩画を利用して色紙に作画し、日常で使える作品づくりをする。 色紙の合った古典柄、干支、吉祥柄等の意味、役割等を学ぶ。 [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)



内容	
実施回	授業内容・目標
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：36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。

【2S6F203】CAD		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					
資格等						
実務家教員	建築設計業務・23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。毎週配付する色々な図形、課題図面プリントを基に各コマンドの使用法等を順次学んでもらいます。					
到達目標	知識・理解	課題図面の求めている本質を理解して知識を高めていく。				
	思考・判断・表現	課題に対して柔軟かつ客観的に判断・解決して作図できる。				
	技能	適正かつ有効なコマンドを選択して作図技法・技能を高めていく。				
	関心・意欲・態度	課題図への着色、又はデザインに関心と興味を持ち独創性を持たせる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
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。					
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。					
アクティブ・ラーニングの活用	グループワーク 課題に対して作図手順、方法、使用コマンド等グループで話し完成させる授業を設定する。					
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)を次回授業で解答及び解説を行い、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	(グループワーク)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する。 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	C A D上達の秘訣はマウス操作です。ほとんどのコマンドをマウスで操作するからです。 [準備・課題]として示した内容を確実に学修すると共に、特にマウスの右クリックとドラッグ操作を練習してください。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	作図課題・内容が毎回変わりながら順次レベルを上げていきます。欠席の無いように心掛けて受講してください。 オフィスアワーはD402にて授業終了後の12:10～12:40です。質問・疑問・要望等があれば教室に残ってください。

【2S6F207】専門社会活動演習		デザイン美術学科		1～2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						
資格等							
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。						
アクティブ・ラーニングの活用	演習の内容に応じて、グループ・ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーションを行う場合があります。						
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>&lt;企業内活動・インターンシップ等の内容&gt; 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。  &lt;報告書の提出&gt;  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。						

【2S6A205】C G特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		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						
資格等							
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。 放課後の制作スケジュールを立て、制作目標を実現します。 ゲーム・アニメCG業界を目指します。						
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	目標のCGキャラクターを制作できる。					
	技能	筋肉に沿った形の流れ(トポロジー)を考え作ることができる。 色質感、振付、照明演出ができる。					
	関心・意欲・態度	意欲的にブラッシュアップできる。					
	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	2年間で15回分(60時間・復習30時間)の制作計画を立てる。制作日誌・作品提出。						
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。						
アクティブ・ラーニングの活用							
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ バウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【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) <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> 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【ゲーム・アニメのCGキャラクター全身を作る(計画立て)】 原作・オリジナル(リアル) [課題]CG制作(6h~)						
2	【キャラクターデザイン画】 制作「キャラクター正面、側面、他の視点の図を参照」 [課題]CG制作(テキストpp.476-482参考)(6h~)						
3	【キャラクター全身プロポジション】 制作「様々な角度から、形と線を整える」 [課題]CG制作(テキストpp.483-487参考)(6h~)						
4	【手】 制作「指の曲げ、面の折れ曲げ」 [課題]CG制作(テキストpp.488-491参考)(6h~)						
5	【顔・全身シルエット】 制作「様々な角度から、形と線を整える」 [課題]CG制作(テキストpp.492-496参考)(6h~)						
6	【造形の修正】 塗り準備(UVマッピング)を行い、造形不具合を見つけ修正。 [課題]CG制作(6h~)						
7	【顔】原作・オリジナルで分岐する制作 原作「セルルック・アニメ作り方」 オリジナル「リアルな作り方・テキストpp.497-503」 [課題]CG制作(顔)(6h~)						
8	【目・まぶた・鼻・口】 原作「瞳を描く・まつ毛アイラインをモデリング」 オリジナル「スカルプティング・テキストpp.504-509」 [課題]CG制作(顔)(6h~)						
9	【髪】髪型・作り方を検討 原作「原作らしさ」 オリジナル「リアル・独創」 [課題]CG制作(髪)(6h~)						
10	【髪】制作 [課題]CG制作(髪)(6h~)						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	【色・質感】 制作「ゲーム・アニメ、リアル・セルルック、事例を参照」 [課題]CG制作(6h~)
12	【服】デザイン・作り方を検討 原作・オリジナル、世界観、見栄え、難易度を検討。 [課題]CG制作(6h~)
13	【服】制作 [課題]CG制作(6h~)
14	【ポーズ(振付)】 制作「関節とリグ、骨に追従する皮膚、資料動画を参照」 [課題]CG制作(6h~)
15	【ライティング(光の演出)】 制作「光を当て、見え方が映える演出」 [課題]CG制作(6h~)
時間外での学修	書籍やインターネット検索、対話型AIを役立て、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。 課題時間は目安と考え、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、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：90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。

【2S4B201】専門基礎演習		デザイン美術学科		1年前期		
		1単位	必修	演習	30時間	
教員	伊豫 治好・長久保 光弘・日原 広一・黒田 皇					
資格・制限等	特になし					
資格等						
実務家教員	伊豫：マンガ家20年、日原：国内外電機メーカー・7年 / 国内総合飲料メーカー・15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。					
アクティブ・ラーニングの活用	制作					
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の基礎 5/5 「彩色・レイヤーモード、テキストチャを使いこなす」 担当：伊豫 [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・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(1.5h)					
8	ゲーム・CGの基礎 3/5 「背景CG」 担当：長久保 (E106・D303・D302教室) [課題(復習)]木や草をドールハウスのように並べ、印象的な風景づくり(1.5h)					
9	ゲーム・CGの基礎 4/5 「バーチャルアイドル」 担当：長久保 (E106・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)					
10	ゲーム・CGの基礎 5/5 「ゲームCG」 担当：長久保 (E106・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：日原 共創デザイン (グループ演習) ネットを利用した店舗やサービスを自由に構想する。 [課題(復習)]身の回りでの困りごと(課題)や、見過ごしていた点(気づき)を持ち寄る(1.5h)。					
12	メディアデザインの基礎 2/5 担当：日原 共創デザイン (グループ演習) 上記で構想した「店舗やサービス」を実現するには何が必要かB M Gキャンパスを使って考察する。[課題(復習)] B M Gキャンパスへのまとめ作業(1.5h)					
13	メディアデザインの基礎 3/5 担当：日原 ビジュアルデザイン (グループ演習) 上記までに作成した「店舗やサービス」のためのロゴマークのアイデアスケッチ制作。 [課題(復習)]アイデアスケッチ展開の継続とまとめ作業(1.5h)。					
14	メディアデザインの基礎 4/5 担当：日原 ビジュアルデザイン (グループ演習) 上記アイデアスケッチを基にプレゼンボードを制作し成果をプレゼンする。 [課題(復習)]授業にて不足の作業の継続を行い、プレゼンボードを完成させる(1.5h)。					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	メディアデザインの基礎 5/5 担当：黒田 ビデオエディション イラストやショート動画を用いて、ショートアニメーションを組み立てます。 [課題(復習)] 授業にて不足の作業の継続を行い、ショートアニメーションを完成させる(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)、日原研究室(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。



【2S6S204】美術特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	必修	演習	30時間		
教員	田中 久志・黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
資格等							
実務家教員	黒田：画家 30年						
授業方法	外部に出向く、あるいは外部との連携事業などの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、meet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、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		-	30	30	-	60
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	20	20
合計(点)		10	40	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GoogleWorkspace等を活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	価値の創出を「制作」「調査」「発表」「集団活動」「問題解決学習」を通じて、グループで具現化を図ります。						
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							
内容							
実施回	授業内容・目標						
授業内容により変動	<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。 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)  講座終了時にきめられた時間数を満たし、指定期間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。						

【2S6F208】学外研修		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
資格等							
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、日原:デザイナー22年						
授業方法	演習。目的地に集合し、描く、鑑賞する、展示するなど、その時々の内容に即した研修を行い、創作活動に生かせるようにする。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を双方向で行うことがある。						
到達目標	知識・理解	目的を自覚でき、見聞した物事に対する知識を得、理解を深めることができる。					
	思考・判断・表現	柔軟に、客観的に「美術」を解釈し、日常の考えや感性に活かすことができる。					
	技能	研修内容に応じ、適切な表現を、高い技術で行うことができる。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを選択、吸収することができるとともに、他者への関心を持ち、周囲に貢献することができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
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。 【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。 【美術・デザイン研修】美術館、博物館、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。 【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。 * 在学中に3回の研修内容を満たすことで1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。						
アクティブ・ラーニングの活用	制作物や鑑賞、展示等について、グループで話し合い、自身の技術力、観察力を助長する。						
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	【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)						
3	【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。						

【2S8A509】専門社会活動演習		デザイン美術学科		1～2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						
資格等							
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。						
アクティブ・ラーニングの活用	演習の内容に応じて、グループ・ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーションを行う場合があります。						
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>&lt;企業内活動・インターンシップ等の内容&gt; 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。  &lt;報告書の提出&gt;  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。						