

【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><企業内活動・インターンシップ等の内容> 90時間 ・具体的内容は、場所・場合によって異なるが、企業からの要請、もしくは学生の意向による企業内活動・インターンシップ等を行うことで、実践力を養う。 ・活動先の業種や職種の仕事内容を理解するとともに社会におけるルールやマナーを身に付けられるよう、積極的に参加する。 ・活動先が「企業内活動・インターンシップ等」という表記に当てはまらない活動先への参加については、事前にアカデミックアドバイザーに確認すること。 <報告書の提出> 活動後3週間以内に専門社会活動記録ノートをアカデミックアドバイザーに提出する。 【課題(予習・復習)】活動前に当該の会社等について調べる。活動中、活動後に学んだことの反復、記録を行う。(45h)</p>						
時間外での学修	将来を見据え、目指す業種、職種の企業等の情報収集に努めましょう。記録ノートの提出期限が過ぎると、その活動が無効になり、評価できません。提出期限を守りましょう。【この科目で求められる時間外での総学修時間：45時間】						
受講学生へのメッセージ	社会で活動することの意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは、各アカデミックアドバイザーに確認してください。						

【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 パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」) (2年生科目「フィギュア表現」「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【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。

【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。						

【2S1S103】美術総論		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	竹村 朋子						
資格・制限等	全4コース必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	映像資料(パワーポイント、DVDなど)を用いた講義形式の授業						
到達目標	知識・理解	西洋美術を深く理解するために必要な知識を身につける。					
	思考・判断・表現	西洋美術の作品をその歴史的背景、作家の意図等も含め深く理解し、自分で解説できるようになる。					
	関心・意欲・態度	自習時間および美術館で作品を鑑賞し、それについて自分の感想、さらに踏み込んで疑問などを深く掘り下げることができるようになる。					
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	主題別に19世紀までの西洋の美術作品を取り上げて解説する。よく知られた美術作品はもちろん、幅広い作品を取り上げ、それらの鑑賞の仕方を学ぶことにより西洋美術史の深い知識の体得を目指す。						
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		30	30	-	-	60
	レポート		-	-	-	30	30
	コメントペーパー		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	30	-	40	100
評価の特記事項	レポートは、各々関心のある作品についてか美術館等に芸術作品を鑑賞しに行き、それについてレポートを書く。 3分の1以上欠席した学生は筆記試験の受験資格はなし。						
ICT活用	原則的に対面授業で行う予定であるが、場合によりgoogle Meetなどを使用した遠隔授業になる可能性もある。						
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。 学期末レポートにより自分の関心のある美術作品や美術展について掘り下げることで、自主的な学びを目指す。						

課題に対するフィードバック	毎回授業後にclassroomに提出してもらおう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。学期末レポートについてもclassroomよりフィードバックする。
テキスト	特になし
参考書・教材	授業時に適宜プリントを配布する。

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(これからの授業内容についての概要説明など) [課題(復習)]西洋美術史の概説書などで美術史の流れをつかんでおく(4h)
2	神話画1(ギリシア・ローマ神話の神々が描かれた絵画を扱う) [課題(復習)]ギリシア・ローマ神話の神々の名前や美術における表現について復習し、知識を定着させる。(4h)
3	神話画2(ギリシア・ローマ神話を絵画から読み解く) [課題(復習)]ギリシア・ローマ神話について絵画表現と合わせて理解する。(4h)
4	キリスト教美術1(旧約聖書の主題) [課題(復習)]キリスト教美術について、旧約聖書のエピソードとその絵画表現を理解する。(4h)
5	キリスト教美術2(新約聖書の主題) [課題(復習)]キリスト教美術について、新約聖書のエピソードとその絵画表現を理解する。第2回～5回の授業の復習プリントの遂行(4h)
6	キリスト教美術3(その他の主題) [課題(復習)]キリスト教美術について祭壇画等や聖人たちの図像について理解を深め、知識を定着させる。(4h)
7	モニュメンタルな芸術作品1(凱旋門、教会堂建築などについて) [課題(復習)]モニュメンタル(記念碑的)な芸術作品について、その構造、種類等を理解する。(4h)
8	寓意画(擬人像など) [課題(復習)]西洋の美術作品によく見られる寓意についての知識を定着させる。(4h)
9	肖像画1(モナ・リザなど) [課題(復習)]肖像画とその形式について理解する。(4h)
10	肖像画2(自画像・集団肖像画など) [課題(復習)]自画像や集団肖像画とその形式について理解する。第6回～10回の授業の復習プリントの遂行(4h)
11	風景画1(風景画の成立から古典的風景画等) [課題(復習)]古い時代の風景画の位置付けについて理解する。(4h)
12	風景画2(近代の風景画について) [課題(復習)]成立時の風景画と近代の風景画について比較し、風景画の変遷を理解する。(4h)
13	風俗画(17世紀オランダの風俗画を中心に) [課題(復習)]風俗画の定義の理解と作品についての知識を定着させる。(4h)
14	静物画(ヴァニタスの表現を中心に) [課題(復習)]静物画に現れるモチーフについて理解し、その意味を学ぶ。復習(4h)
15	モニュメンタルな芸術作品2(彫刻など) [課題(復習)]彫刻作品や絵画作品以外の美術作品についての理解を深める。 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	関心を持った美術作品についての本なども合わせて読むことを推奨する。また時間外の学修において、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を見る機会をもつことが大事である。【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	美術作品に限らず興味関心のあるものを詳細に観察してみよう。そこから感じたこと、疑問に思うことが美術の勉強にも、ひいては作品制作にも生かされると思います。 オフィスアワーは水曜の12時30分から13時までで、主に非常勤講師室にあります。

【2I6L101】シーケンス表現論		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	講義	30時間	
教員	伊豫 治好					
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修					
資格等						
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載・20年					
授業方法	娯楽として長い歴史を誇る映画を鑑賞、分析しグラフ化したレポートを提出してもらいます。					
到達目標	知識・理解	クリエイターとしての表現方法の多様性を習得し活用できる				
	思考・判断・表現	あらゆる事象を人に伝える手法の基礎を習得できる				
	技能	既存の表現を習得する事で自らの表現方法の広がりを実感できる				
	関心・意欲・態度	1つの表現方法を理解、習得することで応用としての表現方法を見つけることができる				
授業内容	世界中に存在する数多の表現方法を理解し習得することで演出・カメラワーク・芝居等の表現方法を自身の作品に活かす事が出来ます。					
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					
	授業課題	10	10	10	10	40
	試験課題	10	10	10	10	40
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計(点)	20	20	20	40	100
評価の特記事項	試験課題は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。					
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	この授業をきっかけに世界中の映像監督・脚本家の作品・思考を各自で能動的に深く探究する習慣を身に付けることが出来る。					

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	本授業での流れ、レポートの書き方及びグラフの書き方を解説。本授業でのポイントとその意義を理解する事で自己分析ができるようになる。 [課題提出(復習)]鑑賞した作品についてのレポート提出(4h)
2	オーソドックスな作品を鑑賞の後教員が解説。各シーンに秘められた演出及び設定の秀逸さを理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
3	他分野からインスパイアを受けたであろう作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
4	恐怖をテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、アイデアを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
5	悲しさをテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また設定の基本を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
6	笑いをテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また設定の基本を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
7	純粋な娯楽としての作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また構成を理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
8	新旧の娯楽を比較できる作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
9	人間の心理にスポットを当てた作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
10	人間の孤独にスポットを当てた作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
11	人間の孤独にスポットを当てつつ違った切り口の作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
12	美しさをテーマにした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
13	観る側のセンスを問われる作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、そしてセリフまわしを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
14	今なお世界的評価の高い作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた構成、演出、セリフまわしを理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]鑑賞した作品についてのレポート提出(4h)

内容	
実施回	授業内容・目標
15	今なお世界的評価の高い作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた構成、演出、セリフまわしを理解する[課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出[課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。また授業時間以外でも[google meet]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	時間内に理解することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく回答を得られない場合は疑問を疑問のまま放置せず積極的に学生同士での討論または授業時間以外でも[Google Workspace]等のリモートワークを活用し問題解決に努めてください。

【2D4L101】デザイン論		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	日原 広一						
資格・制限等	メディアデザインコース必修						
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	デザイン学修の理論的基礎となる講義科目です。授業方法は、各トピックを解説後、適宜課題に合わせたレポートを作成してもらう要領です。またデザインが特殊技能を必要とすることから、その基本技術を知ってもらうことを目的に、適宜デザイン作業をミニスポットにて行います。						
到達目標	知識・理解	デザインプロセスの構造とそこで用いる手法について理解できる。身の回りにある「身近な課題」を、デザインの知見によって考察できる。					
	思考・判断・表現	デザイン開発に必要な、多種多様な思考法・発想を積極的に身に付け、的確なデザインコンセプトを策定できる。					
	技能	デザイン開発に必要な様々な機能や性能、そして素材について理解でき、それらを適切な要件にしたがって総合できる。					
	関心・意欲・態度	デザイン全般に関心を持ち、デザインの知見によって社会生活を豊かにしようとする意欲を持てる。					
	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	デザインの対象は目に見えるモノの諸要素から、それらの関係性やシステムのあり方に及びます。その「複雑系」の中にある課題を、デザインの手法を用いて如何にして合理的に解決してゆくかを指し示すのが、デザイン論の核心にあるべきデザインマネジメント(デザイン管理)です。本講義ではその基礎的概論を学修していきます。						
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						
	レポート		40	-	-	-	40
	課題提出		-	10	10	10	30
	発表(グループ発表含む)		-	20	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		40	30	10	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	資料の配布及び課題提出作業の多くはPC上で実施されます。また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	各レポートやスポット演習に対してレビューがあります。最終実施回のワークショップにおいて、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] ジェームス・W・ヤング(1988) アイデアの作り方。TBSブリタニカ [2] 出牛 正芳(1992) 演習 商品知識の基礎。同友館 [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。[予習&復習] 身の回りにある身近なデザインについて観察し、興味を持ったデザインについて渉猟していきます(1-2h)。[予習&復習] 課題レポート/デザインの理念と定義(1-2h)。						
2	デザインとは何か? : 「デザイン」の語源、「美術とデザイン」との関係性、「芸術とデザイン」との違い等、デザインと関連深いシンボルを対照させて、デザインの存在理由について考察していきます。[予習&復習] 課題レポート/デザインの理念と定義(1-2h)。						
3	資本系と社会系：デザインを「資本系(営利活動)」と「社会系(互恵活動)」との2つの視点から学修していきます。その後2つの視点それぞれに合致したデザイン手法について学修します。[予習&復習] 課題レポート/定量的と定性的の違いについて(1-2h)。						
4	発想法：発想の障害となる「固定観念」について理解していきます。その後それを打破すべき有効な方法について学修します。キーワードは、ゲシュタルト、創発、マインドマップ、問題解決法等です。[予習&復習] 発想法に関連したスポット演習(1-2h)。						
5	デザインプロセス：デザイン開発のプロセス(過程)を理解していきます。その後設定されるタスク(作業)の役割と目的について学修していきます。またマーケティングの変遷に則した各フレームワークを体験してもらいます。[予習&復習] デザインプロセスに関連したスポット演習(1-2h)。						
6	コンセプト設計：コンセプトがもつ様々な役割について学修します。また身近にある商品コンセプトについて観察し内容について分析を行います。キーワードは、唯一性、ドラマ性、コンセンサスです。[予習&復習] コンセプト設計に関連したスポット演習(1-2h)。						
7	コンセプト設計：上記で取り上げた商品に対抗し得る商品コンセプトを独自に設計していきます。また与えられた商品分類表を基に身の回りにある様々な商品コンセプトについて調査します。[予習&復習] コンセプト設計に関連したスポット演習(1-2h)。						
8	機能と性能：「商品」と「製品」との違いについて学修していきます。その後製品のコア(核心)となる機能と性能について学修します。キーワードは、カテゴリ、属性、水準、プロパティ等です。[予習&復習] 課題レポート/「商品と製品」、「機能と性能」、それぞれの違い(1-2h)。						
9	機能と性能：与えられたテーマ(ラジオ開発等)について、それを構成している機能(属性)を列挙し、それぞれの性能(水準)を「操作」することを学修していきます。また上記操作によって生じた結果について考察していきます。[予習&復習] 上記作業の継続(1-2h)。						
10	イメージ設計：イメージの役割と目的について学修していきます。その後、商品コンセプトに合致した「商品ネーミング」や「キャッチコピー」の作り方を学修します。キーワードは、情緒、抽象化、エモーショナル、感性等です。[予習&復習] イメージ設計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	パッケージデザイン：商品の「包装」の種類と、それらがもつ様々な役割について学修します。また効果的パッケージデザインの在り方について考察していきます。【予習&復習】パッケージデザインに関連したスポット演習(1-2h)。
12	グラフィックデザイン：商品におけるグラフィックデザイン(広告デザイン)の役割について学修します。キーワードは、広告、ポスター、S P、P O P、D M、ネット広告等です。【予習&復習】グラフィックデザインに関連したスポット演習(1-2h)。
13	UX/UIデザイン：ビジュアルデザインとUX/UIデザインとの違いについて学修します。またUX/UIデザインだけが持つ「コンポーネント」及び「機能性」について学修します。【予習&復習】UX/UIデザインに関連したスポット演習(1-2h)。
14	プロダクトデザイン：プロダクトデザイン開発における、コンセプトからラフスケッチ、図面レンダリング、モックアップ制作に至るまでの一連の開発プロセスを学修していきます。【予習&復習】プロダクトデザインに関連したスポット演習(1-2h)。
15	デザイン思考：商品開発におけるパイロット(予備)調査を想定し、設計したC J M(カスタマージャーニーマップ)に則したデザイン開発(「デザイン思考」の各種フレームワークを利用)をグループワークで行います。デザインの対象は自由。作業後、成果についての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、デザイン全般に関する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】

【2S1F104】芸術計画概論		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択必修	講義	30時間	
教員	浅野 裕司					
資格・制限等	全コース選択必修					
資格等						
実務家教員	県文化行政担当 8年、公立博物館・美術館管理職 9年、公立高等学校美術科教諭 23年					
授業方法	資料やパワーポイントを使用した講義形式を中心に、その内容や課題により演習的な要素、実地の調査見学、レポート、研究課題を組み入れた授業を展開していきます。また、授業内容の理解確認のための小テストを復習を兼ねて毎回実施します。					
到達目標	知識・理解	多くの芸術文化が集積された博物館施設の歴史的背景や仕組み、役割、目的等を知り、その重要性や今日的課題を理解する				
	思考・判断・表現	芸術文化について自分の考えや判断力をしっかりと持ち、意見や感想を自分の言葉で明確に表現する				
	技能	自分の意見や判断を他者に的確に伝える文章力と説明力を高める				
	関心・意欲・態度	芸術文化に興味・関心を持ち、誠実な学修態度で意欲的に取り組む				
授業内容	芸術は古来より様々な形で精神化・具現化されて現代まで継承されています。その芸術文化を今後もどのように現代から未来へと伝えていくのかを、多くの芸術作品や貴重資料を収集・保存し調査研究している博物館施設（美術館や博物館など）を研究材料として、事例をもとに具体的に考察します。また、この授業を通して芸術文化（特に現代美術）の多様性や社会性に触れ、生涯にわたる素養としての芸術の魅力や奥深さを学びます。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	15	15	10	10	50
	レポート	10	10	-	-	20
	小テスト	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	35	35	10	20	100	
評価の特記事項	最終課題の期限内提出ができない場合は、評価対象外となりますので期限を厳守してください。小テストは授業の重要ポイントを復習する簡単な設問形式の内容で、短時間（5分程度）で実施します。欠席が全授業の3分の1以上の場合は単位を認めません。					
ICT活用	プロジェクトの拡大機能を活用したパワーポイントによる資料表示と解説 プロジェクトを利用した美術館関係のYouTube動画の鑑賞 適宜Google Workspaceの活用					
アクティブラーニングの活用	図書館やインターネットを活用した美術品の調査研究とその成果発表 インターネットを利用した美術館情報の収集					

課題に対するフィードバック	毎授業時の導入部分で、前授業時の課題や重点事項の確認を行い、質問を確認する。 毎授業時のまとめ部分で、本時の授業内容の確認のための小テストを実施し、質疑応答の時間を設ける。
テキスト	『なし』
参考書・教材	なし（随時必要な参考プリントや資料を配付する）

内容	
実施回	授業内容・目標
1	芸術計画の意義、博物館施設の基礎知識と概要説明（博物館の定義、博物館法、博物館の分類・種類等） [課題(準備・復習)] 海外の著名な博物館・美術館を調べる。博物館施設の基礎内容を確認する。(4h)
2	博物館（主に美術館）の歴史的な流れと世界の博物館・美術館の情勢 [課題(予習・復習)] 日本と海外の博物館・美術館の現状を知る。その施設設備を調べる。(4h)
3	博物館（主に美術館）の専用施設・設備 [課題(予習・復習)] 専用施設・設備の内容を確認する。美術館等の収集活動について調べる。(4h)
4	博物館（主に美術館）の役割1 <収集活動（寄贈・購入・寄託）> [課題(予習・復習)] 作品の収集活動の内容を確認する。美術館等の保存活動について調べる。(4h)
5	博物館（主に美術館）の役割2 <保存活動（保存方法・保存環境・防虫防菌等）> [課題(予習・復習)] 作品の保存活動の内容を確認する。美術館等の展示活動について調べる。(4h)
6	博物館（主に美術館）の役割3 <展示活動（展示方法・展示計画・展示器具・著作権処理・広報等）> [課題(予習・復習)] 作品の展示活動の内容を確認する。美術館等の調査研究活動について調べる。(4h)
7	博物館（主に美術館）の役割4 <調査研究活動（データ資料の調査・収集・整理分析・研究発表等）> [課題(予習・復習)] 作品の調査研究活動の内容を確認する。美術館等の教育活動等について調べる。(4h)
8	博物館（主に美術館）の役割5 <教育普及活動（学校教育との連携・生涯学習との関連・学芸員等）> [課題(予習・復習)] 教育普及活動の内容を確認する。美術館等の現状と課題について調べる。(4h)
9	博物館（主に美術館）の現状と課題（運営形態・経営管理・外部連携・情報化対応等） [課題(予習・復習)] 現状と課題を確認する。美術館等の展示器具や展示位置等について調べる。(4h)
10	展示での具体的な技法1（展示表示・展示場所・展示位置・展示品の取り扱い等） [課題(予習・復習)] 展示器具や展示位置等を確認する。展示での照明や表示等について調べる。(4h)
11	展示での具体的な技法2（会場構成・照明調光・キャプション・表示計画等） [課題(予習・復習)] 展示での照明や表示等を確認する。見学先美術館の情報を収集し研究する。(4h)
12	美術館見学（地元美術館の企画展示の見学・調査研究・課題発見等） [課題(復習・準備)] 美術館見学レポートを作成する。独自の美術展の素案を考える。(6h)
13	美術展を企画する1（独自の美術展の企画・テーマ案を考える） [課題(予習・復習)] 独自の美術展の素案を作成する。その素案のアイディアスケッチを考える。(4h~6h)
14	美術展を企画する2（独自の美術展企画案のアイディアスケッチを作成する） [課題(予習・復習)] 独自の美術展企画案を練る。企画案のアイディアスケッチを作成する。(4h~6h)
15	美術展を企画する3（独自の美術展企画案を完成させて提出する） [課題(復習)] 独自の美術展企画案とアイディアスケッチを仕上げ、課題を提出する。(2h)

時間外での学修	基本は主体的に学習する姿勢が大切です。近隣の美術館や博物館に出かけて、自分の眼で様々な視点から館内や展示品を見ることで、今まで気づかなかった点や感じなかった事が出てきます。そこからの新しい発見が感動になり楽しくなります。【授業外学修時間の総時間数：60時間】
受講学生へのメッセージ	美術館等の特別な場所だけでなく、ごく身近にも様々な芸術文化があり、それぞれが独自の魅力を持っています。芸術を難しく考えすぎずに、人生の友として長く気楽に付き合ってください。オフィスアワー：毎回の授業前後の休み時間に教室で実施

【2S2S202】描写基礎		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全コース選択必修						
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	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		-	-	60	-	60
	レポート		-	30	-	-	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		-	30	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 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	デッサンは繰り返し描くことで描画力がつきます。数多く描くことを大切に思ってください。 [課題(復習)]として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						

受講学生への
メッセージ

質問などがあれば、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。

【2S2A206】デッサン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	稲垣 考二・黒田 皇						
資格・制限等	全コース選択必修						
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	70	-	80
	レポート・発表		10	-	-	-	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	10	70	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。						

【2S2S204】クロッキー		デザイン美術学科		2年前期			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	全コース選択必修						
資格等							
実務家教員	漫画家40年						
授業方法	演習。人物の形を素早く把握し描くことを反復し学修することにより、人物の全体の形を上手くとることができない、生き生きとした人物が描けないといった問題の解決学修を行います。グループワークなど、能動的な学び(アクティブラーニング)を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、G Suiteによる遠隔授業他、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	人間の構造を内外から理解し、自由な発想ができる。					
	思考・判断・表現	裸婦の美しさ、魅力をどこに感じ、それを形で表現することができる。					
	技能	モデルの形状、魅力的な線を作品に表現することができる。決まった時間の中で形を瞬時に捉え、完成度の強弱を見極める力を持つことができる。					
	関心・意欲・態度	人体のさまざまな形の変化に興味を持ち、表現に繋げる事ができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	裸婦モデルによるクロッキー。短時間の中での正確に人間の形体を捉える。基本内容はクロッキー基礎と同様だが、的確な描写を行いつつも、ただ正確にとらわれるのではなく、伸び伸びとしたクロッキー制作を心がける。制作時間は20分、10分、5分、2分、1分など、いろいろ設定してどんな時間でも対応出来るようにする。また裸婦だけでなく、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。裸婦、着衣いずれにおいても生き生きとした、生命感あふれるクロッキーを描けることを学修目標とする。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品評価		20	20	30	-	70
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	30	30	10	100
評価の特記事項	受講態度は作品・レポート等で評価します。3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。						
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、その後のクロッキーに生かす。						

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	
参考書・教材	人体デッサン、ポーズ集

内容	
実施回	授業内容・目標
1	クロッキーについての説明と20分の裸婦クロッキー：重心、全身の流れなど、クロッキーの目的について。画面に対する人物サイズと、プロポーションについて指導。 [課題(復習)]: 画面に対するサイズについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
2	描く際のポイントについての説明と20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。クロッキーを描く際の留意点(首から肩、肩から腕、胸から腰へつながる線の出入り)について。 [課題(復習)]: 上記留意点を踏まえ、学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
3	描く際のポイントについての説明と20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。着衣モデルにおいても、身体のラインの自然な流れを意識して描くことを心掛ける。 [課題(復習)]: 身体のラインの流れについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
4	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。前回の着衣から裸婦に戻ることで、改めて体の流れを確認し、描写する。 [課題(復習)]: 身体のラインの流れについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
5	20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。着衣モデルの重心、全身バランスを意識して描く。 [課題(復習)]: 重心、全身バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
6	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。重心、全身バランスを意識して描く。 [課題(復習)]: 重心、全身バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
7	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題(復習)]: 描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
8	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題(復習)]: 描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
9	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。全体の形を、素早く的確に捉える。 [課題(復習)]: 素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
10	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。全体の形を、素早く的確に捉える。 [課題(復習)]: 素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
11	5分間の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。生き生きとした線で描くことに留意する。 [課題(復習)]: 生き生きとした線について考察した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)
12	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、描き方の違いを体感する。 [課題(復習)]: 描き方の違いについて考察した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
13	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、見るべきポイントを知る。 [課題（復習）]：見るべきポイントについて再考した内容を、レポートにまとめる。（1h～2h）
14	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、2分、1分、それぞれの時間での、描き方の違いを体感する。 [課題（復習）]：描き方の違いについて学んだ内容を復習し、まとめる。（1h～2h）
15	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの作品を制作する。 [課題（総括）]：クロッキー作品を制作する上で、授業全体通して学んだ内容を、レポートにまとめる。（1h～2h）
時間外での学修	友達を描く、手を描く、顔を描く、花を描く、動物を描くなど、クロッキー制作のモチーフとなるものは、いたるところにあります。よく見て、よく捉えて、頭で考えて、そして一番重要である“感じて”描いてください。感じて制作した作品には、とても魅力があります。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	クロッキーはやってみると、とても楽しいものです。短時間で作品ができることも魅力ですが、何より自由に楽しみながら集中できることが面白い。枚数を重ねるほどに上達し、良い作品が描けるようになります。 オフィスアワーはE105田中研究室で、毎週月曜日、16時30分～17時30分です。

【2G5S205】フィギュア表現		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	作りたいキャラクターのテーマを決め、キャラクターのブラッシュアップ、体型が異なる2体目。可愛い、クール、魅力的な顔の創造、生きた表情、原作そっくり。それぞれが目標とする制作や、段階に応じて、教材や資料を用いキャラクター制作を行います。						
到達目標	知識・理解	知識を適宜に用いることができる。					
	思考・判断・表現	生きた表情、シルエット、見映え、繊細な造形がなされている。					
	技能	Maya、ZBrush等、適宜用法を把握している。					
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	ゲーム、アニメ、ムービー、作りたい分野を選択し、CGキャラクター制作の幅を広げます。新しい知識を得ながら、キャラクター作りを進めます。就活に向けて用いる「Maya・Arnold・ZBrush・Photoshop・Marvelous Designer」等。【ゲーム・アニメCG系統、就活】						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		10	50	10	15	85
	学修意欲		-	-	-	15	15
	合計(点)		10	50	10	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作過程を評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。画面共有で、制作過程のアドバイスを全員で共有。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	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」「CG特講」) (2年生科目「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「スカルプターのための美術解剖学」株式会社ボーンデジタル発行 「スカルプターのための美術解剖学2 表情編」株式会社ボーンデジタル発行 必要な教材を授業で配付。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【第1回 CGキャラクター表現(ゲーム、アニメ、ムービー)】 ゲーム、アニメ、ムービー、キャラクター表現の違いを学修。 【キャラクター(制作)】 15週にかけて制作するキャラクター。資料収集。 [課題(復習)]制作準備(2h~)						
2	【第2回 CGキャラクター表現(映えるキャラクター)】 作るキャラクターを計画する。対話型AIとの相談も試みる。 【キャラクター(制作)】 原画または創造に基づく容姿作り(モデリング)。 [課題(復習)]制作(2h~)						
3	【第3回 CGキャラクター表現(表情作り)】 顔に自然な表情を作るため、動かす部位、皮膚の動き方を調整。 「微妙な感情を表す」中間表情(ブレンドシェイプ)試作。顔の表情試作。 【キャラクター(制作)】 「ゆっくり視点を換え、キャラクターの立体感をつかむ」「正面から形を整え、横から奥行を整える」 「加工と適切な範囲選択」(モデリング)。 [課題(復習)]制作(2h~)						
4	【第4回 CGキャラクター表現(細部の造形)】 滑らかさや凹凸を、粘土を押すような感覚で造形する(スカルプトツールの使用)。 【キャラクター(制作)】 筋肉の動きに沿った皮膚造形(トポロジー)。 [課題(復習)]制作(2h~)						
5	【第5回 CGキャラクター表現(関節作り)】 動かす部位(スケルトン)、範囲(スキンウエイト)の調整。 【キャラクター(制作)】 プロポーション調整。部位の接着(エッジ数を一致)全身調整(曲げに即したエッジの流れ)。 [課題(復習)]制作(2h~)						
6	【第6回 CGキャラクター表現(振付準備)】 振付の道具(リグ)を知る。 【キャラクター(制作)】 彩色準備(UVマッピング)。 修正「メッシュのクリーンアップ(フェース重なり、3つ以上の面がエッジ共有、隣接する面が裏表逆、凹角フェース、多角形フェース)」 [課題(復習)]制作(2h~)						

内容	
実施回	授業内容・目標
7	<p>【第7回 CGキャラクター表現（衣装作り）】 型紙、生地（柄、質感、UVマッピング）、縫いの工程を試作。 【キャラクター（制作）】 皮膚質感を作る（マテリアルとテクスチャ）、単色と彩色（セルルック）。 皮膚の透明感、しわ、髪、まつ毛、眉毛。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
8	<p>【第8回 CGキャラクター表現（衣装作り）】 衣装作例、ファッション誌、CG専門誌など参考に、デザインや作り方を収集。 キャラクターの振付に沿って、キャラクターに着せた衣のシワが自然に見えるように調整。 【キャラクター（制作）】 キャラクターの見せ方（カメラアングル、ライティング、背景）。 キャラクター画像仕上げ（レンダリング）設定方法。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
9	<p>【第9回 CGキャラクター表現（風）】 風にゆれる髪（nHair）、風になびく衣装（nCloth）を試作。 【キャラクター（制作）】 表情、細部、関節、振付準備、衣装。 第1回から第9回「CGキャラクター表現」を適宜、制作へ取り入れる。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
10	<p>【キャラクター（制作）】 ブラッシュアップの内容別に解説（第10回から第15回） 制作例「顔、全身のモデリング、ブラッシュアップ」 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
11	<p>【キャラクター（制作）】 制作例「顔、全身のモデリング、ブラッシュアップ続き」 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
12	<p>【キャラクター（制作）】 制作例「彩色質感のブラッシュアップ」 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
13	<p>【キャラクター（制作）】 制作例「キャラクターのポーズ、アングル」 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
14	<p>【キャラクター（制作）】 制作例「動きにともなう形をブラッシュアップ」 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
15	<p>【キャラクター（制作）】 制作例「キャラクターの見せ方、仕上りをブラッシュアップ」 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
時間外での学修	<p>時間外での学修（放課後制作）が、質の高いキャラクター作りにつながります。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>続きを作りたくて、夢中になると、その先に、仕事にしたい強い気持ちがかかります。 放課後も調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がっていきます。 業界が求める、スキルや制作意識は、放課後制作から養われます。 Mayaは学生無償で自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G5S206】CG背景美術		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	全コース選択必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	ゲーム、アニメ、ムービーの背景、風景を演出します。ドールハウスのように、風景に木々を並べたり、花を置いたり、思い思いのイメージを形にしていきます。CGに加え、写真を組み合わせる(フォトバッシュ)、ブラシ作り、遠近法を学びます。						
到達目標	知識・理解	背景(風景)の参考資料(写真、動画配信、映画等)、観察眼が作品に反映されている。					
	思考・判断・表現	「感動・美しさ・演出・見映え」を表現できる。					
	技能	モデリング、3Dスキャンモデル、フォトバッシュ、遠近法等を適宜に用いることができる。					
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	3Dスキャンの木や地面・造形モデルで、ゲーム風景の制作。風景の写真、CGを組合せ加筆、フォトバッシュ・マットペイント手順。アニメ背景と、遠近法の使い方。アニメのCGレイアウト事例。 【ゲーム・CG系統、就活】						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		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「制作過程を評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	通信端末による制作行程ビデオ学修。画面共有で、制作過程のアドバイスを全員で共有。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	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」「CG特講」) (2年生科目「フィギュア表現」「CGワーク」)						
参考書・教材	必要な教材を授業で配付。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【第1回 ゲーム背景(3Dスキャンモデル)】 立体的な風景を演出する。 石や木、スキャンモデルを選び、自然に並べる。 [課題(復習)]ゲーム背景「演出風景に沿って岩や木、植物を配置」制作(2h~)						
2	【第2回 ゲーム背景(モデリング)】 造形シテクスチャ(模様、質感)を組み合わせ、地面や壁を作る。 [課題(復習)]ゲーム背景「造形する」制作(2h~)						
3	【第3回 ゲーム背景(プロップス)】 風景に用いる、小道具(プロップス)造形、または小道具の配置。 [課題(復習)]ゲーム背景「物語を感じる演出」制作(2h~)						
4	【第4回 ゲーム背景(ライティング)】 自然光を表現する照明により、時間帯、天候、光の演出を行う。 [課題(復習)]ゲーム背景「天候、光の演出」制作(2h~)						
5	【第1回 フォトバッシュ】 写真を組み合わせ、風景を描く。 (通信端末による制作行程ビデオ学修) [課題(復習)]素材に使用する写真収集(2~10h)						
6	【第2回 フォトバッシュ】 写真を組み合わせ、風景を描く。光源を意識して影を作る。 写真に明暗を加え、凹凸を描く。 (通信端末による制作行程ビデオ学修) [課題(復習)]写真を組み合わせ風景を描く(2h~)						
7	【映画背景(マットペイント)】 CG、写真など適宜に組み合わせ、写実的に表現する。 (制作行程の資料学修) 【アニメ背景(風景画)】 遠近法。描く内容に沿ってCGブラシを適宜に使用。 (通信端末による制作行程ビデオ学修) 【アニメ背景レイアウト】 絵コンテに沿った、3Dモデルの配置。 [課題(復習)]マットペイント、アニメ背景、アニメレイアウト、工程閲覧(2h~)						

内容	
実施回	授業内容・目標
8	【第1回 背景制作】 作りたいテーマに沿って制作。以降8週の計画を立てる。 AIと試作の連想を広げてみる。 [課題(準備)]作りたいテーマを考え、資料の準備。以降、各週継続し制作(2h~)
9	【第2回 背景制作】 表現の例「時代背景、世界観」 [課題(復習)]制作(2h~)
10	【第3回 背景制作】 表現の例「月あかり、夕日、光の演出」 [課題(復習)]制作(2h~)
11	【第4回 背景制作】 表現の例「湿った質感、乾いた質感」 [課題(復習)]制作(2h~)
12	【第5回 背景制作】 表現の例「アングル(俯瞰など)」 [課題(復習)]制作(2h~)
13	【第6回 背景制作】 表現の例「カメラの移動演出」 [課題(復習)]制作(2h~)
14	【第7回 背景制作】 それぞれの作品、ブラッシュアップ箇所を探る。 [課題(復習)]制作(2h~)
15	【第8回 背景制作】 ブラッシュアップ実施。 [課題(復習)]制作(2h~)
時間外での学修	背景のテーマごとに、制作時間を適宜増減してください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】
受講学生へのメッセージ	続きを作りたくて、夢中になると、その先に、仕事にしたい強い気持ちがあがります。 調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がっていきます。 業界が求める、スキルや意識は、放課後制作から養われます。 Mayaは学生無償で自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。

【2G5S204】ゲームUI		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	ヤマシタ ヒトシ					
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修					
資格等						
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー/25年、デザイン講師/21年、アプリデザインディレクション/10年					
授業方法	利用者(エンドユーザー)を想定した制作実践。コンシューマーゲームやスマートフォンの操作性・視認性を意識し、明確な理由に基づいたデザイン設計を行います。またグループで役割を分担してプロジェクトを進める事で実務的な制作の流れを学び、作品をチームで検討したり、発表をする機会を作る事で売りのための商品に携わっているという意識を持てるようにしていきます。					
到達目標	知識・理解	ユーザー環境やタッチデバイスなどの制限された範囲でのデザインである事を理解しながら制作が進められる()				
	思考・判断・表現	ユーザー目線に立って操作性と視認性を意識しながらゲームを楽しんで貰えるビジュアルを追求する()				
	技能	IllustratorとPhotoshopの特性を理解した上で双方を使い分けながら素材を準備し、AdobeXD (AdobeXDの代わりにFigmaになる可能性もあり)を用いた設計~プロトタイプ(試作品)までの工程が行える()				
	関心・意欲・態度	現状に満足せず、よりレベルの表現と技術とスピードの差を埋めるために果敢に挑戦していくのか。この時期です。貪欲にデザインワークへの興味・関心を高める()				
授業内容	ゲーム画面のデザイン設計を想定して不足の無い企画立案やプロジェクト管理、途中経過の目標(マイルストーン)の設定といったディレクション業務も一緒に学びます。また、グループワーク(複数人作業)の中でコミュニケーションと作業の管理能力(タスクマネジメント)も一緒に身につけていきます					
観点別評価	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	課題(授業課題)	4	7	8	5	24
	課題(試験課題)	6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)	2	8	8	3	21
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	12	32	31	25	100
評価の特記事項	欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。					
ICT活用	なし					
アクティブラーニングの活用	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					
課題に対するフィードバック	途中経過プレゼンに対するアドバイスと仕事の進め方の指導、最終プレゼンに対する総評					
テキスト						
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。ファイルのダウンロードは授業内にてお知らせします。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	コンシューマーゲームとスマートフォンゲームの違い、ゲームアプリUIデザインの特徴について学習。IllustratorやPhotoshopを使い物質に似せたデザイン(スキューモーフィズムデザイン)から影や凹凸を表現するデザイン(ニューモーフィズムデザイン)、立体感や光沢感などの視覚効果を無くしたシンプルなデザイン(フラットデザイン)までの実践的な表現技法について学ぶ。 [課題(準備)]フラットデザインからスキューモーフィズムデザインまでのUIパーツ デザインスケッチ(2h)					
2	スキューモーフィズムデザイン、ニューモーフィズムデザイン、フラットデザインを想定したデザインスケッチのフィードバックを基にベクター(パス)のスキルを上げるためIllustratorを使用してUIパーツのデータ制作を行う。 [課題(準備)]UIパーツのデータ制作(2h)					
3	制作したUIパーツにフィードバックを行い、デザインを完成させる。完成させたデザインと同じ質感や表現で異なるUIパーツのデザインをスケッチからデータ制作まで行う。 [課題(準備)]UIパーツのデザインスケッチからデータ制作(2h)					
4	UIパーツのプレゼンテーション。限られた時間の中で作業工数を減らしながらも完成度の高い別のデザインをするための方法を学習する。次回の課題制作(UIレイアウト)に向けたオリエンテーションを行い制作資料の準備をする。 [課題(準備)]UIレイアウトの準備(1h)					
5	AdobeXD (Figma) の基本操作、UIレイアウトからプロトタイプまでの流れを学習。実際に使用される環境をイメージしやすくするためのデザインモックアップをPhotoshopを用いて制作する。					
6	スブラッシュ画面からメインのプレイ画面までの流れをワイヤーフレームで配置し、操作する事を想定したUIプロトタイプまでの流れをグループワークで制作。 [課題(準備)]UIプロトタイプの制作(2h)					
7	制作したUIプロトタイプにフィードバックを行い、デザインを完成させる。IllustratorやPhotoshopからのアニメーションを用いてゲームらしいローディングアニメーションの学習。					
8	企業やチームで仕事する事を想定したグループワークをする上で必要な事と円滑化させるツールや手法を理解しながら必要なコミュニケーションツールやシェアツールの準備を行う。 [課題(復習)]グループワークに向けた資料準備(2h)					
9	設計(UIデザイン)、描画(グラフィック)、演出(モーションデザイン)の得意分野を判定したグループワークを行う。オリエンテーションを行った後にグループでプロジェクトのタスクマネジメントとマイルストーンの設定も加えたガントチャート(作業管理表)をディスカッションしながら決定する。 [課題(準備)]タスクマネジメント、ガントチャートの設計(1h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
10	グループでUIデザインのスケッチをしながらディスカッションをする。制作したスケッチにフィードバックを行いUIデザイン、グラフィックに分かれて作業を遂行する。 [課題(準備)]UIデザインとグラフィックの制作(2h)
11	UIデザインが制作したワイヤーフレームにグラフィックが制作したラフスケッチを重ねプロトタイプを行う。 [課題(準備)]プロトタイプの制作(2h)
12	制作したプロトタイプにフィードバックを行いグラフィックのリッチ化を行う。 [課題(準備)]グラフィックのリッチ化(3h)
13	グラフィック責任者から作業を分担させUIデザイン&モーションデザイン責任者と協力した制作を行う。 [課題(準備)]グラフィックのリッチ化(3h)
14	UIデザインによるプロトタイプの制作、モーションデザインによるアニメーションの制作を行いながらグラフィックの作業を完成させる。 [課題(準備)]プロトタイプの制作、アニメーションの制作、グラフィックの制作(4h)
15	制作したデザインモックアップにフィードバックを行い、プレゼンテーションに向けた台本、資料の制作を行う。 [課題(準備)]プレゼンテーションの制作(4h)
時間外での学修	グループワークをする上で時間外での学修を行う時間帯が異なる事がネックになりますが、ファイルのクラウド化、共有したデータの共同編集、役割のコンバート、作業の進捗確認などを丁寧に行い、1つの大きなプロジェクトを完成させているプロの現場で行われている基本体制を授業の中で実践してもらいます。学修時間はあくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	大きなプロジェクトの前では1人の力では太刀打ちできません。プロジェクト単位でチームが結成され、全員でコンセプト&コンテンツメイキングをした後に設計、描画、演出それぞれを担うクリエイターが責任を持って業務を全うする事が大切になります。オフィスアワーは授業のある金曜日の4限後に教室で行います。

【2G5A207】CGワーク		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	ゲーム・CGコース選択必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	「就職作品、希望制作、他の制作と連携など」目的により制作テーマを選び、作り方を学修します。						
到達目標	知識・理解	CGを制作に応用できる。					
	思考・判断・表現	CGを制作で展開できる。					
	技能	表現に必要なCG技法を修得することができる。					
	関心・意欲・態度	制作に関心を持ち、意欲的に調べ、作品につなげることができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアルイゼーション、背景CG、制作テーマを選びCG制作します。 【ゲーム・アニメ・デザイン・CG系統、制作】						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		20	20	30	-	70
	学修意欲		-	-	-	30	30
	合計(点)		20	20	30	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作工程の評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
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	必要な教材を授業で配付。						
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html 「Autodesk Maya トレーニングブック 第4版」株式会社ポーンデジタル出版(参考書籍)						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	「ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアルイゼーション、背景CG」制作テーマを選び、CG制作する。 作例を参考に、制作テーマと制作計画を立てる。各週に分け、作り方の解説。 [課題(復習)]制作テーマを考える。(2h)						
2	制作 学べる例「バーチャルキャラクター」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
3	制作 学べる例「バーチャルキャラクター配信」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
4	制作 学べる例「CGキャラクターの衣装作り」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
5	制作 学べる例「CGアニメーション」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
6	制作 学べる例「空想の風景」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
7	制作 学べる例「実物のように見えるCG」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
8	制作 制作テーマ例「キャラクターCG(ゲーム)」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
9	制作 制作テーマ例「キャラクターCG(アニメ)」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
10	制作 制作テーマ例「背景CG」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
11	制作 制作テーマ例「CG映像」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						
12	制作 制作テーマ例「VR」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	制作 制作テーマ例「アニメ色彩・CGレイアウト」 制作方法の考察（質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説）。 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)
14	制作 制作テーマ例「商品CG(ビジュアライゼーション)」 制作方法の考察（質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説）。 【課題(復習)】自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)
15	作品解説 【課題(準備)】自身が設定したテーマに沿って制作、解説準備(2h)
時間外での学修	インターネットや書籍、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。 調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問也大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	制作テーマと、同系統のプロダクション作品を多く見て、参考にしましょう。 使用ソフトMayaは、学生無償で自宅使用もできます。 オフィスアワーは「授業後に教室、E104研究室」です。

【2D4S206】Webデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	ヤマシタ ヒトシ					
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修					
資格等						
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー / 25年、デザイン講師 / 21年					
授業方法	Webデザインは視認性と操作性を考慮しながらサイトのレイアウトを決めるレスポンシブデザインをAdobeXD(Figma)というプロトタイプツールでレイアウトをデータ化、IllustratorやPhotoshopを使って素材制作を行います。またHTML / CSSのコーディングの基礎を学びWebデザイナーからプログラムを担当するエンジニアに業務を引き継ぐポイントも実践学習と反復練習で学びます。					
到達目標	知識・理解	WebデザインをするにあたってDTPとは何が違うのかを制作側の目線で学ぶ()				
	思考・判断・表現	人に伝えるためのストーリー作りを目線の動き、スクロール、ページを考慮して行う()				
	技能	各ソフトの役割を理解した上で使い方を学び、DTPとは違ったデザインの流れを学ぶ()				
	関心・意欲・態度	Webデザイン、コーディングの作業に対しモチベーションを落とさず意欲的に取り組める()				
授業内容	IllustratorやPhotoshopに、AdobeXD(Figma)を加えWebデザインを学習。パソコンやスマホなど異なる画面サイズでも幅の調整を自動的に行いながら情報を見やすく配置しなおすレスポンシブデザインを行います。プロトタイプ(試作)の各ページをリンクさせ動作確認までする学習も行います。WebサイトはHTMLやCSSなどのプログラミングをして初めて表示出来ます。サイトの情報追加や更新作業が出来るまでのスキルをDreamweaverを使って学習します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題(授業課題)	4	7	8	5	24
	課題(試験課題)	6	17	15	7	45
	発表(フ レセ ンテーション)	2	8	8	3	21
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	12	32	31	25	100	
評価の特記事項	3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。					
ICT活用	なし					
アクティ ブ・ラーニングの活用	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					
課題に対するフィードバック	途中経過プレゼンに対するアドバイスと仕事の進め方の指導、最終プレゼンに対する総評					
テキスト						
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。ファイルのダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	Webデザインを行う上で基礎となる文字組みの向上。フォント、文字サイズ、配色、文字組み、余白の基礎を作る学習を行う。 [課題(復習)]グラフィックの練習(1h)					
2	縦長スクロールサイトデザインでショップ・ブランドサイトを制作。スマートフォンサイト(SPサイト)のアイデアスケッチ、Illustratorでのワイヤーフレーム制作の学習と制作を行う。 [課題(準備)]アイデアスケッチとIllustratorワイヤーフレーム(2h)					
3	縦長スクロールサイトデザインでショップ・ブランドサイトを制作。アイデアスケッチとワイヤーフレームにフィードバックを行いデザインイメージを補正した上でサイトイメージを制作していく。 [課題(準備)]サイトイメージの制作(4h)					
4	縦長スクロールサイトデザインでショップ・ブランドサイトを制作。サイトイメージを制作しながら細かな配置の調整を行い完成を目指す [課題(準備)]サイトの完成(4h)					
5	HTML/CSSの役割と見本サイトを使用して記述方法について学習します。 [課題(復習)]HTML/CSSの記述(1h)					
6	HTML / CSSを編集してサイトの更新をしていく方法を学びます。 [課題(復習)]HTML / CSSの編集(1h)					
7	AdobeXD(Figma)の基本操作、Webレイアウトからプロトタイプまでの流れを学習。実際に使用される環境をイメージしやすくするためのデザインモックアップをPhotoshopを用いて制作する。					
8	トップページから下層ページまでの流れをワイヤーフレームで配置し、操作する事を想定したWebサイトプロトタイプまでの流れをグループワークで制作。 [課題(準備)]Webサイト プロトタイプの制作(2h)					
9	制作したWebサイト プロトタイプにフィードバックを行い、デザインを完成させる。Illustrator(またはPhotoshop)を使ったアニメーション制作の学習。					
10	企業やチームで仕事する事を想定したグループワークをする上で必要な事と円滑化させるツールや手法を理解しながら必要なコミュニケーションツールやシェアツールの準備を行う。 [課題(復習)]グループワークに向けた資料準備(2h)					
11	設計(Webレイアウト)をグループ全体で行い、グラフィックは各自の得意分野を判定したグループワークを行う。オリエンテーションを行った後にグループでプロジェクトのタスクマネジメントとマイルストーンの設定も加えたガントチャート(作業管理表)をディスカッションしながら決定する。 [課題(準備)]タスクマネジメント、ガントチャートの設計(1h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
12	グループでWebレイアウトのスケッチをしながらディスカッションをする。制作したスケッチにフィードバックを行いWebレイアウト、グラフィックに分かれて作業を遂行する。 【課題(準備)】Webレイアウトとグラフィックの制作(2h)
13	Webレイアウトが制作したワイヤーフレームにグラフィックが制作したラフスケッチを重ねプロトタイプ制作に入る。 【課題(準備)】プロトタイプの制作(2h)
14	AdobeXD (Figma) によるプロトタイプの制作を行いながらグラフィックの作業を完成させる。 【課題(準備)】プロトタイプの制作、グラフィックの制作(4h)
15	制作したデザインモックアップにフィードバックを行い、プレゼンテーションに向けた台本、資料の制作を行う。 【課題(準備)】プレゼンテーションの制作(4h)
時間外での学修	グループワークをする上で時間外での学修を行う時間帯が異なる事がネックになりますが、ファイルのクラウド化、共有したデータの共同編集、役割のコンバート、作業の進捗確認などを丁寧に行い、1つの大きなプロジェクトを完成させているプロの現場で行われている基本体制を授業の中で実践してもらいます。学修時間はあくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	大きなプロジェクトの前では1人の力では太刀打ちできません。プロジェクト単位でチームが結成され、全員でコンセプト&コンテンツメイキングをした後に設計、描画、演出それぞれを担うクリエイターが責任を持って業務を全うする事が大切になります。オフィスアワーは授業のある金曜日の2限後、或いは4限後に教室で行います。

【2D4A208】つなぐデザイン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
資格等							
実務家教員	広告系グラフィックデザイナー / 25年、デザイン講師 / 21年						
授業方法	企業やショップのブランディングデザインからVI計画、ペーパーツールや広告物などのDTP、ホームページやアプリのWebデザインやUIデザイン、SNSを使ったコピーライティングやSNSマーケティングまで0（ゼロ）から生まれたものが1になり、10、100と変化していく事で多くのエンドユーザーへと繋げていくトータルプロモーションデザインをグループワークの中で制作していく。						
到達目標	知識・理解	レスポンスで作る必要性、クロスメディアのビジネスでの有効性を消費者側の目線も意識しながら学ぶ()					
	思考・判断・表現	人に伝えるためのストーリー作りを目線の動き、スクロール、ページを考慮して行う()					
	技能	各ソフトの役割を理解した上で使い方を学び、DTPとWeb違ったデザインの流れに惑わされず学ぶ()					
	関心・意欲・態度	クロスメディアの作業に対しモチベーションを落とさず意欲的に取り組める()					
授業内容	この授業で制作するものは企業や店舗がエンドユーザーと繋がっていくまでの導線です。この導線をデザイナーが生み出していくまでの流れを実践の中で学んでいきます。行っているのは課題ではありませんが、仕事という意識を持って結果を導き出せるように考えながら動いていきます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題(授業課題)		4	7	8	5	24
	課題(試験課題)		6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)		2	8	8	3	21
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		12	32	31	25	100	
評価の特記事項	3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。						
ICT活用	なし						
アクティブ・ラーニングの活用	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						
課題に対するフィードバック	途中経過プレゼンに対するアドバイスと仕事の進め方の指導、最終プレゼンに対する総評						
テキスト							
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。ファイルのダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ブランディングデザインをするという事を学習。ロゴマークやロゴタイプを単体として制作するのではなくVI計画として共有出来るコンセプトやコーポレートカラーなどを決めていく資料作りを実践。 [課題(準備)]VI計画資料の制作(1h)						
2	ブランディングデザインをするという事を学習。制作したVI計画資料のフィードバックを行い、完成に向けてブラッシュアップを行っていく。 [課題(準備)]VI計画資料の制作(1h)						
3	ブランディングデザインをするという事を学習。プレゼンテーションのための資料制作と台本制作の手順を学習。 [課題(準備)]VI計画プレゼンテーションの制作(3h)						
4	ブランディングデザインをするという事を学習。プレゼンテーションを通して考えたVI計画がオーディエンスとなる他学生に伝わるかどうか、興味・関心を持ってもらえるかを考える。						
5	ブランディングから宣伝まで。オリエンテーションではまず印刷、Web、SNSなど多様化するメディアを複数使う(クロスメディア)事での効果について学習。グループワークになるのでチームを編成し展開していくコンテンツの決定のためのプレスト(発案会議)を行う。 [課題(準備)]コンテンツの企画準備(1h)						
6	ブランディングから宣伝まで。プレストの内容を基に各メディアの繋がり方と役割について顧客体感を明確にしたカスタマージャーニーマップの作成、ガントチャート(進行計画表)を作成。 [課題(準備)]カスタマージャーニーマップ・ガントチャートの作成(1h)						
7	ブランディングから宣伝まで。カスタマージャーニーマップを確認し、ガントチャートに沿ってVI計画を全体で考え、その後各メディアのベース制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/ベース制作(1h)						
8	ブランディングから宣伝まで。グラフィック担当者はVI計画をビジュアル化させる。他のメンバーは各メディアの制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/コンテンツ準備(2h)						
9	ブランディングから宣伝まで。制作している各メディアのフィードバックを行う。フィードバックをもとに調整を加えながら業務に遅れがないかのマイルストーンの確認を行う。 [課題(準備)]各メディア制作/デザインワーク(2h)						
10	ブランディングから宣伝まで。制作しているデータを開示し中間報告会を行う。 [課題(準備)]各メディア制作/ブラッシュアップ(3h)						
11	ブランディングから宣伝まで。メディアに加えるコンテンツ(イラスト、写真など)制作に入る。 [課題(準備)]コンテンツの制作/コンテンツ準備(3h)						
12	ブランディングから宣伝まで。ビジュアルやコピーライティングが定まってきたところでSNSの活用をしていくためのSNSマーケティングを学習する。 [課題(準備)]コンテンツの制作/デザインワーク(4h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	ブランディングから宣伝まで。各担当で作業の進行状況を確認し必要に応じて作業を分担しながらタスクを一つずつ終えていく。 【課題(準備)】メディア全体の確認と調整(2h)
14	ブランディングから宣伝まで。印刷物やWebプロトタイプ of 最終確認を行い、出来上がり次第最終校正。校了したらプレゼンテーション資料の制作とSNSでの展開を活性化させる。 【課題(準備)】プレゼンテーション資料の制作/ベース制作(3h)
15	ブランディングから宣伝まで。各グループでプレゼンテーションを行うための準備を行う。 【課題(準備)】プレゼンテーション資料の制作/デザインワーク(3h)
時間外での学修	この授業課題では日頃から学生の皆さんが見ているメディアを使って活用される方法をビジネス目線でロジックを立てて実践していきます。特別な事をしてもら必要はありませんが、消費者目線を受け取る側に回る意識に変えて取り組みましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	廃れてきたと言われているメディアが実は無意識のきっかけを作っているケースもあります。きっかけをつくるメディア、広げていくメディアなど役割が違うメディアが上手にミックス出来る事を知る事がこの授業の楽しめるところです。オフィスアワーは授業後教室で行います。

【2S2A204】絵本		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	金田 典子						
資格・制限等	特になし						
資格等							
実務家教員							
授業方法	演習形式。制作中は個別指導を主として行います。それぞれのコンセプトに基づいて様々な絵本を分析しながら情報収集をし、物語の表現方法やオリジナリティを追求してゆきます。鑑賞・講評会では作者が絵本のプレゼンテーションを行い、絵本について分析しレポートを作成します。						
到達目標	知識・理解	絵本の果たす役割を学び、様々な絵本を分析しながら情報収集をして、絵本に適した文章と表現方法が理解出来る。					
	思考・判断・表現	学齢に沿った絵本のためのイラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材、技法を選び、自己の感性を磨きながら独創的な表現が出来る。効果的な読み聞かせのプレゼンテーションが出来る。					
	技能	それぞれの学齢に合わせた絵本の表現方法を分析しながら、自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な技術を習得し、独創的な表現を用いて作品が制作出来る。					
	関心・意欲・態度	子供にとっての絵本が果たす役割に関心を持ち、積極的に様々な絵本の構成、表現方法を学び、より良い作品にする為に努力しながら集中して制作に取り組むことが出来る。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	絵本制作を主課題とします。一枚のイラストレーションとしての完成度ではなく、画面構成・ストーリー展開・イラストの雰囲気や大切に、作品に適した表現方法、画材等を研究しながら、個々の個性を生かした世界で一冊のオリジナル絵本を作成します。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品評価		10	20	30	-	60
	制作姿勢		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	発表、レポート		10	10	-	-	20
合計(点)		20	30	30	20	100	
評価の特記事項	3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。						
ICT活用							
アクティブ・ラーニングの活用	ダミー絵本として8～10ページの小学校低学年程度で理解出来る「SDGsミニ絵本」を作成するにあたり、テーマとして選んだ問題意識を考え、どのような表現方法が適切かを話し合う。様々な学習絵本を参考にし、絵本として取り上げたい「持続可能な開発目標」を選び、その問題意識について討論する。オリジナル絵本を作成する為にそれぞれが表現したい世界観にポイントを絞り絵コンテを描いてプレゼンテーションを行なう。どのようにすれば絵本として魅力的に表現できるかを意見交換を行い制作する。						
課題に対するフィードバック	ストーリー展開、キャラクター設定、絵コンテの各課題提出時に講評会を行ない、それぞれの作品についてより良くする為のブラッシュアップポイントを具体的に提示しコメントを付けて返却します。フィードバックとして絵本分析レポートにコメントを返します。						
テキスト							
参考書・教材	必要な資料は授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	「絵本」について 作り方 (1)市販の絵本の表現方法・製本方法を学ぶ。同じストーリーにそれぞれが作画し、彩色する。同一のストーリーにそれぞれが違ったアイデアを出し合い、独自の表現方法を工夫する。絵コンテ制作。 [課題(復習)]図書館等を利用し様々な絵本を読む。好きな絵本を選び分析する(2～3h)						
2	「絵本の作画、ストーリー展開について」 (1)で制作した絵コンテをもとに作画制作。絵コンテを元に作画。着色をしてゆく。次週から作成する課題テーマの決定。「SDGsミニ絵本」の目的、表現方法を工夫する。絵本として取り上げたい問題、子供の為の学習絵本の役割等を学ぶ。 [課題(復習)]市販の絵本の表現方法を分析し、子供の為の学習絵本についてリサーチする(2～3h)						
3	ミニ絵本(1) 8-10ページの小学校低学年程度で理解出来る「SDGsミニ絵本」を2週で作成する。絵本として取り上げたい「持続可能な開発目標」を選び、その問題意識について討論する。「SDGsミニ絵本」を作成する為にそれぞれの課題テーマに沿って内容を理解し、問題意識にポイントを絞り絵コンテを描く。どのようにすれば分かりやすく表現できるかを討論し、学習絵本を作成する。 [課題(復習)]図書館を利用し、絵本の様々な表現方法を学ぶ(3～4h)						
4	ミニ絵本(2) 作画制作続き、製本作業。 「SDGsミニ絵本」のテーマに沿って独自の表現方法を工夫する。ミニ絵本の完成。絵本を閲覧しながら読書会をする。自分以外の表現方法を学び、分かりやすさ、目的に沿っているのか等を分析して意見を話し合いレポートを作成する。 [課題(復習)]様々な学習絵本を調べ、絵本が子供に果たす役割について学ぶ(3～4h)						
5	「絵本」について 作り方 様々な絵本を見ながら表現方法、対象年齢、文章、画材、技法について分析し、レポートを作成します。市販の絵本を元に、製本について学ぶ。 [課題(復習)]市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチを元に、必要とされている絵本の傾向を分析する(2～3h)						
6	オリジナル絵本(1) グループに分かれ市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチを発表し、どのような絵本が読まれているかを考える。調査を元にオリジナルストーリーを制作するためのコンセプト、アイデアを発表する。 [課題(復習)]学んだ内容の復習と制作。イメージスケッチをする(2～3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
7	オリジナル絵本(2) サムネイル、アイデア出し、イメージスケッチ。絵本の果たす役割を学び、様々な絵本を分析しながら情報収集をして、自分の制作する絵本に適した文章と表現方法をまとめる。 [課題(復習)]学んだ内容の復習と制作。イメージスケッチを完成する(2~3h)
8	オリジナル絵本(3) それぞれの年齢に合わせた絵本の表現方法を工夫しながら、(2)で制作したイメージスケッチのチェックが通った人から、イメージスケッチをもとに絵コンテ制作。 [課題(復習)]絵コンテを完成する。作りたい絵本に合わせて画材や紙質を調査する(2~3h)
9	オリジナル絵本(4) 絵コンテを平面に並べ、読み手の事を考えながらそれぞれが意見を出し合い、全体の流れをチェックする。絵コンテのチェックが通った人から絵コンテをもとに本制作の下描き。 [課題(復習)]自分の絵本に必要なアイデア、画材、紙質、色彩表現等の情報収集をする(3~4h)
10	オリジナル絵本(5) 作りたい絵本に合わせて画材や紙を選び、本描きのための下描きを完成する。自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な画材、技術を考え、独創的な表現を工夫する。 [課題(復習)]下描きの完成。様々な色彩表現等の情報収集をする(2~3h)
11	授業内容・目標:オリジナル絵本(6)(5)の下描きで絵本全体のバランスをチェックする。イラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材を選び、技法を習得する。 [課題(復習)]多くの絵本を読み、自己の感性を磨きながら様々な表現方法を調べる(2~3h)
12	オリジナル絵本(7) 修正の終わった下描きをもとに着彩制作に入る。絵本のコンセプトに沿った表現方法を分析しながら、自分の絵本に適した色彩表現を工夫する。 [課題(復習)]着彩を進める(3~4h)
13	オリジナル絵本(8) 着彩。独創的な表現にする為の技法を習得し、工夫しながら着彩を完成させる。 [課題(復習)]着彩の仕上げ。より良い作品にする為に着彩のブラッシュアップをする(3~4h)
14	オリジナル絵本(9) 文字の読みやすさや絵とのバランスを確認していく。グループ別に作品を平面に並べ、全体の色彩や文字のバランスをチェックし、問題点等の意見を出し合う。 [課題(復習)]講評し合った内容を元に最終の修正を行い完成させる(3~5h)
15	オリジナル絵本(10) 鑑賞・講評会。製本作業を終えた完成絵本を作者が読み聞かせのプレゼンテーションを行い、全員の絵本を鑑賞し合う。お互いに感想を話し合い、ストーリー構成、表現方法、色彩等、それぞれの絵本についての分析レポートを作成する。展示会を想定し展示に向けて絵本の世界観を平面に並べて表現する。 [課題(復習)]授業で学んだ全体の内容に付いて振り返り、作品の自己評価を行う(3~5h)
時間外での学修	[課題(復習)]は授業の到達目標を達成するために必要となる内容ですので、授業内で出来ない場合は課外での制作も必要です。作り手側として多くの絵本を手に取り、市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチをしながら分析し、どのような絵本が求められているのかを考えましょう。また、実習として校外の施設等に出向き、地域の子供たちに向けて自作の絵本を読み聞かせをします。絵本が子供に与える影響などを考え、絵本を見た子供たちの反応を体感します。絵本の特性を利用し地域交流、読み聞かせボランティアに参加しましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：35～52時間】
受講学生へのメッセージ	普段の生活の中でも常に五感を研ぎすまし、様々な物事に興味を持ってください。新旧問わず素敵な絵本、面白い絵本を手に取り、キャラクター設定、ストーリー展開、色彩、表現方法等を作り手側として分析してみましょう。自己の感性を磨きながら独創的な表現、あなたの世界観を生かしたオリジナル絵本を作りましょう。 オフィスアワーは授業後に教室で行います。

【2D4S207】アプリデザイン		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	相澤 謙一郎						
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							
授業方法	講義と演習 授業は講義とワークショップ形式の実習となります。コンテンツ(メディア)をプロデュースし、自身がプロデュースしたコンテンツを発表するワークショップ中心となります。						
到達目標	知識・理解	様々なコンテンツのビジネスモデルと制作方法を理解できる					
	思考・判断・表現	ユーザーやメディアに応じた表現方法を分析し、企画することができる					
	技能	実習を通じて、様々な表現方法でプレゼンテーションや制作ができる					
	関心・意欲・態度	熱意を持ってコンテンツ制作に取り組み、周囲にも良い影響を与えることができる					
授業内容	スマホアプリの企画、フリーペーパーの企画、WEB制作、地域作りなど様々なワークショップを通じて、コンテンツプロデュースの方法を体感しながら習得していただきます。紙やWEB、AR/VRなどを駆使したアプリケーションなどメディアの枠組みを超えた幅広いコンテンツプロデュースに挑戦していきます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	提出課題1		10	10	-	5	25
	提出課題2		5	5	10	5	25
	成果発表		5	10	5	5	25
	授業態度		-	-	-	25	25
合計(点)		20	25	15	40	100	
評価の特記事項	3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
ICT活用	Photoshopを使ったワークショップ、Zoomを使ったりリモート講義						
アクティブ・ラーニングの活用	ワークシートの作成、Photoshop、WordPressを使った作品制作						
課題に対するフィードバック	課題提出後に一人一人にフィードバックを行います。						
テキスト	テキストはありません。						
参考書・教材	参考資料の紹介、配布は、講義中に適宜行います。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	地域プロデュースのワークショップ「大垣をプロデュースしよう」 地域の魅力を発見し、PRするワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]大垣市に関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
2	メディア作成ワークショップ「メディアを想像する」 四大メディアのプロデューサーになったと想定して、新しいメディア(番組)を想像するワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]四大メディアに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
3	インターネットメディア(インターネットコンテンツ)の歴史 インターネットの歴史を通じて、最新のメディア(コンテンツ)を学びます。 [課題(準備/復習)]インターネットの歴史に関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
4	セルフプロデュース プロデューサー、コンテンツ制作者にとってセルフプロデュースは重要。自己分析、自己PRのワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]事前準備(自己分析)と授業の復習(2~3h)						
5	フリーペーパープロデュース 2,000億円市場のフリーペーパーのプロデュース(創刊)を疑似体験するワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]フリーペーパーに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
6	WEB素材制作ワークショップ(1) Adobeのアプリを使ったWEB素材制作ワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]Adobeアプリに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
7	WEB素材制作ワークショップ(2) Adobeのアプリを使ったWEB素材制作ワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]Adobeアプリに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
8	WEB素材制作ワークショップ(3) Adobeのアプリを使ったWEB素材制作ワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]Adobeアプリに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
9	スマホアプリプロデュース(1) スマホアプリのビジネスモデルとプログラミングの基本を学びます。 [課題(準備/復習)]スマホアプリ市場に関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
10	スマホアプリプロデュース(2) オリジナルの企画開発に挑戦し、発表会を行います。 [課題(準備/復習)]発表会の準備と授業の復習(2~3h)						
11	WEBコンテンツ制作ワークショップ(1) WordPressを使ったWEBコンテンツ制作ワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]WordPressに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
12	WEBコンテンツ制作ワークショップ(1) WordPressを使ったWEBコンテンツ制作ワークショップを行います。 [課題(準備/復習)]WordPressに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
13	実習:オリジナルコンテンツを制作(1) 講師のサポートを受けながら、学びの復習、集大成としてオリジナルコンテンツを制作します。 [課題(準備/復習)]オリジナルコンテンツに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
14	実習:オリジナルコンテンツを制作(2) 講師のサポートを受けながら、学びの復習、集大成としてオリジナルコンテンツを制作します。 [課題(準備/復習)]オリジナルコンテンツに関する事前調査と授業の復習(2~3h)						
15	成果発表会 制作したオリジナルコンテンツの発表会を行います。 [課題(準備/復習)]発表会の準備と授業の復習(2~3h)						

時間外での学修	講義内でワークショップなどの課題が終わらない場合は、宿題扱いになることがあります。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】
受講学生へのメッセージ	様々なワークショップを通して、コンテンツプロデュースの方法を体感しながら習得していただきます。20年以上に及ぶビジネスの経験やノウハウ、起業経験が学びにつながることを、分かりやすくお伝えしたいと思います。オフィスアワーは、授業前後と休憩時間に教室にて行います。

【2D4A209】サービスデザイン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	日原 広一						
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	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	人間中心設計(HCD)を主体としたグループによる演習科目です。サービスデザインに関連した各課題のポイントを解説後、適宜用意したフレームワークに沿って作業をすすめます。使用するフレームワークには、定性的手法が特徴であるUXリサーチ、CJM、GTA等を用います。2つの課題のそれぞれの最終実施回に履修成果を反映させたプレゼンテーションを行います。						
到達目標	知識・理解	サービスデザインの開発知識を持ち、それに適した対象と用意すべき資料、及びフレームワークの扱いについて理解できる。					
	思考・判断・表現	サービスデザイン或いは定性的デザイン開発をもとめている対象とすべき人々と、積極的にふれあい、課題解決に適したアイデアを発想できる。					
	技能	サービスデザインを開発する上で必要な、様々なフレームワークを積極的に身に付け、課題解決に適したデザインやサービスを創作できる。					
	関心・意欲・態度	ヒトとデザインとの関係性に関心を持ち、デザインの知見によって、社会生活をより豊かにしようとする意欲と使命感と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	前半は「読書」に関連したビジネスモデルを、サービスデザインのフレームワークを用いて制作します。後半はノーマライゼーション(情報保障のための支援と共創)に係わる支援サービスを、とくに質的研究法GTAを用いて制作します。演習の狙いは、サービスデザイン(=ヒトに寄り添ったデザイン開発)を取り入れることによって、自分とは異なる他人への共感・共創の魅力を意識付けしてもらうことです。						
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		10	-	-	10	20
	課題提出		-	20	20	-	40
	発表(グループ発表含む)		-	-	-	20	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		10	20	20	50	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、前半後半それぞれ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] マーク・スティックドーン他(2021) サービスデザインの実践 BNN新社 [2] 松園美帆他(2021) はじめてのUXリサーチ 翔泳社 [3] 戈木滋子(2016) グラウンデッド・セオリー・アプローチ 有斐閣 [4] 梅本 徹也(2012) アジャイルユーザービリティ オーム社						
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。 なぜサービスデザインなのか？：体験に立脚した実践的イノベーションであるサービスデザインアプローチの必要性和基本ツール及びプロセス(リサーチ、アイデア創出、プロトタイプング、テスト等)について学修します。[予習&復習] サービスデザインに関する配布資料の読み込み(1-2h)。						
2	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル 計画の策定：読書に関連したビジネスモデルの目的、サンプル(被験者)の選定、コンテキスト(施策の文脈)等の策定後、リサーチ手法の選定(デスク調査、オンライン調査、インタビュー調査等)を行います。その後リサーチを実施(データ収集)していきます。[予習&復習] 収集したデータの取りまとめ作業(1-2h)。						
3	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル 視覚化と分析：収集されたデータに基づいて「リサーチウォール」を作成します。その後、サービスの対象となるペルソナを設定したとき台となるジャーニーマップを作製していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						
4	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル アイディエーション(発想法)：「発散フェーズ」と「収束フェーズ」の2つのアプローチからアイディエーションを学修します。その後、これまでに作成したCJMの各コンタクトポイントにおける、それぞれの課題に対する解決策(施策)を展開していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						
5	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル CJMのまとめ：上までに制作したCJMについて、ペルソナ、コンタクトポイント、施策等設置のための、さらなるアクティビティを追記して詳細なCJM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)。						
6	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル プロトタイプング：完成させたCJMに則って、プロトタイプング(体験の実践)を実施します。具体的には、実施の目的や対象者を選定し、それに合致した手法(モックアップ、ムードボード、スケッチ、オズの魔法使い等)を策定する作業です。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。						
7	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル プレゼンテーション：全グループ参加のプレゼンテーションを行います。活発な質疑を促すために競争的に実施します。[予習&復習] メンバー各自で振り返りレポートを作成する(1-2h)。						

内容	
実施回	授業内容・目標
8	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 ノーマライゼーション：ノーマライゼーション(情報保障のための支援と共創)について学修します。その後、関連施設及び支援器具等の調査計画を策定していきます。【予習&復習】策定した調査計画に基づいたグループによるフィールド調査(2-4h)。
9	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 G T A：質的研究法であるG T Aについて役割と目的、特徴について学修します。その後、各グループの目的に関連したキーワード(ノーマライゼーション、ユニバーサルデザイン、共用品、共創、障がい者支援等々)からテキスト情報を収集していきます(デスク調査)。【予習&復習】フィールド調査及びデスク調査で収集したデータの取りまとめ作業(1-2h)。
10	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 コーディング：収集されたテキストデータを、細かくコーディング(切片化)していきます。その後コードを読み込みプロパティ(属性)とディメンション(水準)を抽出し、それに基づいてラベリングを行っていきます。【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
11	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 カテゴライズ：上までにラベリングされたコードをカテゴライズ(グループ化)していきます。その後、ストーリー化(物語化)のために必要なパラダイム(起承転結、序破急等)を選定します。【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
12	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 カテゴリ関連図の作成：上までに制作した各カテゴリを、選定したパラダイムにそって組み上げていきます。その後、「カテゴリ関連図」に基づいて、各プロパティ(属性)とディメンション(水準)に沿って、「共創支援サービス」に相応しい様々なストーリーライン(施策やサービス)を作成していきます。【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
13	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 最終シナリオの作成：上までに作成した複数個のストーリーラインの中から、「共創支援サービス」として最も効果が見込まれるものを選抜します。それに基づいて、実施するための具体的施策を策定していきます。その後、当該施策を組み入れた最終シナリオを作成します。【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
14	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 プロトタイプング：上までに作成されたシナリオに則って、合致した手法(モックアップ、ムードボード、スケッチ、オズの魔法使い等)の選定後、実際にプロトタイプングを実施します。その後、「共創支援サービス」としての有効性を検証します。【予習&復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
15	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 プレゼンテーション：全グループが集合して、成果についてプレゼンテーションを行います。活発な質疑を促すために競争的に実施していきます。【予習&復習】メンバー各自で振り返りレポートを作成する(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] 時間外においても一般教養と専門教養とを意識しつつ、デザイン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：32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】

【216B108】創作動画基礎		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	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 様々な課題を通じて、動画編集ソフトの基本操作の修得をします。タイムライン操作、トラディション、テロップ、音響、カラー設定について学びます。 この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。					
到達目標	知識・理解	「映像と動きの表現」の基礎を知る。				
	思考・判断・表現	動画表現において、意義ある美的表現が提案できる。				
	技能	2DCGソフトと映像編集ソフトによって、動画表現の基本操作ができる。				
	関心・意欲・態度	常に、探求心を持って、集中して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ ・ は、D・P・到達指標との結びつきの強さを示します。				
授業内容	この授業ではビデオコンテ制作を通じて、動画演出の基礎を学び、制作上のポイントについて学修します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品	-	30	50	-	80
	レポート	10	-	-	-	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	10	30	50	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。					
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。					
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。					
テキスト	『ありません。』					
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	概論 動画編集について ビデオ編集ソフト基本操作の確認 [課題]: 学んだ内容を復習しまとめる。[宿題]: 5-15秒ほどの動画を3本撮影する。(2h)					
2	基本操作 タイムライン操作1/2 プロジェクト操作、データ読み込み [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: 絵コンテ作画『もし○○だったら?』15-30秒 1/7 (2h)					
3	基本操作 タイムライン操作2/2 クリップ操作、書き出し [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: 撮影『もし○○だったら?』15-30秒 2/7 (2h)					
4	基本操作 トラディション操作 トラディションとは、適用 [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: 撮影・作画『もし○○だったら?』15-30秒 3/7 (2h)					
5	基本操作 エフェクト操作 エフェクトとは、適用 [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: 撮影・作画・編集『もし○○だったら?』15-30秒 4/7 (2h)					
6	基本操作 テロップ操作 テロップとは、適用 [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: 音を集める『もし○○だったら?』15-30秒 5/7 (2h)					
7	基本操作 音の操作 音量調整、その他の音声操作 [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: 色設計を意識し、映像作品を観る。 6/7 (2h)					
8	基本操作 色の操作 カラーコレクションとカラーグレーティング、色調整 [課題]: 学んだ内容をまとめる。[宿題]: カラーグレーティング、編集『もし○○だったら?』完成 7/7 (2h)					
9	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。1/7 コンセプトワーク コンセプトワーク 目的を決めテーマを選定する。調査、試作を始める。 [課題]: 『覚醒シーン』『ショートアニメーション』等よりテーマ選択し絵コンテなどを設計。(2-3h)					
10	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。2/7 コンセプトワーク コンセプトワーク 絵コンテ作画する。 [課題]: 絵コンテを完成させる。(2-3h)					
11	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。3/7 制作 撮影、アニメーション作画、仮編集 [課題]: 絵コンテに基づいて、撮影、アニメーション作画、仮編集を進める。(2-3h)					
12	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。4/7 制作 撮影、アニメーション作画、仮編集 [課題]: 絵コンテに基づいて、撮影、アニメーション作画、仮編集を進める。(2-3h)					
13	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。5/7 制作 撮影、アニメーション作画、仮編集 [課題]: 絵コンテに基づいて、撮影、アニメーション作画、仮編集を進める。(2-3h)					
14	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。6/7 制作 編集、プレゼンテーション準備 [課題]: 絵コンテに基づいて、編集を進める。(2-3h)					
15	ビデオコンテ演習 ショート動画を考える。7/7 制作 編集、プレゼンテーション準備 [課題]: 16週目のプレゼンテーション準備を進める。(2-3h)					

時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスパワーは木曜日(16:20~17:30)です。

【216A109】創作動画		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全コース選択必修						
資格等							
実務家教員							
授業方法	演習 プロジェクトワークの基本について習得する。グループで創出したあるべき姿を実現するために「調査」「制作」「討論」を経て、条件ある中で課題解決するために、問題解決学修を行う。						
到達目標	知識・理解	「絵コンテの描き方」「編集の基本演出」「グループワーク」について、基本的な知識を理解できる。					
	思考・判断・表現	コンセプトと演出方法を結び付けてグループで共有することができる。					
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した映像表現ができる。					
	関心・意欲・態度	関心・意欲・態度 主体性を持ち、集中して取り組むことができる。					
	備考	・ ・ は、D P ・到達指標との結びつきの強さを示します。					
授業内容	映像制作を体験します。物語の構成、絵コンテの描き方、編集、グループによるプロジェクトワークについて学びます。創作する楽しさを味わいながら、自分たちの求める映像表現を模索してください。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		-	20	10	-	30
	コンセプトワーク		-	20	-	-	20
	プロジェクトワーク		20	10	10	-	40
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	50	20	10	100	
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
ICT活用	適宜、GoogleWorkspaceを活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	グループワーク 「調査」「制作」「討論」を経て、問題解決学修を行う。						

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	動きの基礎知識 PhotoShopアニメーション制作工程 コンセプトワーク [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容を復習し、コンセプトシートを作成する(1~3h)
2	動きの基礎知識 プロジェクトワーク 工程管理・役割分担・スケジュール:作品決定 [課題(復習)]プロジェクトワークについて学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)
3	動きの基礎知識 プロジェクトワーク 仕様、データ管理、フローの確認後、テスト制作 [課題(復習)]学んだ内容の復習(1~5h)
4	ショートアニメーション制作 コンセプト立案・シナリオ制作 [課題(復習)]コンセプト立案・シナリオ制作について学んだ内容の復習と調査(1~5h)
5	ショートアニメーション制作 絵コンテの描き方 [課題(復習)]絵コンテの描き方について学んだ内容の復習と絵コンテ制作(1~5h)
6	ショートアニメーション制作 絵コンテ完成 [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)
7	ショートアニメーション制作 スケジュール作成・レイアウトの作画後の工程と役割の見直し [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)
8	ショートアニメーション制作 原画の作画・背景の作画 [課題(復習)]原画の作画について学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)
9	ショートアニメーション制作 表示タイミングの設定・背景の作画 [課題(復習)]表示タイミングについて学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)
10	ショートアニメーション制作 動画の作画・背景の作画・音楽、効果音の選出 [課題(復習)]動画の作画について学んだ内容の復習と動画の制作(1~5h)
11	ショートアニメーション制作 背景画の作画・仮編集 [課題(復習)]背景画の作画について学んだ内容の復習と背景画の制作(1~5h)
12	ショートアニメーション制作 彩色・背景の作画・仮編集 [課題(復習)]彩色について学んだ内容の復習と彩色(1~3h)
13	ショートアニメーション制作 編集・修正 [課題(復習)]編集について学んだ内容の復習と編集作業(1~3h)
14	ショートアニメーション制作 編集・修正・音楽、効果音の設定 [課題(復習)]音楽、効果音について学んだ内容の復習と音楽、効果音の設定(1~3h)
15	ショートアニメーション制作 作品の完成 提出 プレゼンテーション準備 [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容をレポートにまとめ、発表の準備をする(1~5h)
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間:30時間】
受講学生へのメッセージ	質問などがあれば、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。

【2M7S104】マンガ・イラストレーション		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	伊豫 治好					
資格・制限等	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	演習を中心として、マンガとイラストの描き方や考え方を学びポートフォリオに掲載する作品や外部コンテストに出展する作品制作を目標とします。授業方法はほぼ個別指導となります。					
到達目標	知識・理解	学んだ知識・フローを元に質の高いマンガ、イラスト制作ができる。				
	思考・判断・表現	描く作品のテーマを考えて構成を考える事ができる。				
	技能	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、制作することができる。				
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。				
授業内容	マンガとイラストには描くという部分において多くの共通項があります。マンガ希望者はマンガを、イラスト希望者はイラストを、プロの仕事場で日々行われているフローを取り入れ「描く」「入力する」を繰り返す実践的な授業です。個人個人の弱点を克服し作品の完成度を上げる事を目標とします。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	-	-	10	5	15
	課題進行度	-	10	-	-	10
	作品評価	15	15	20	5	55
	受講態度	-	-	-	20	20
合計(点)	15	25	30	30	100	
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。3分の1以上欠席した場合は単位を与える事はできません。					
ICT活用	必要に応じて授業時間内外で[Googlemeeet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生からの質問、提案に対して対応。					
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	課題制作演習・小物 (アイデア出し・ラフ開始) 立体表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「形の立体感」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 構図の復習(2h)
2	課題制作演習・小物 (下描き・修正) 「形の立体感」について表現出来ていない要因を調査・分析しイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 構図と見栄えの復習(2h)
3	課題制作演習・小物 (ペン入れ・修正) 構造物の線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で立体表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)
4	課題制作演習・小物 (彩色) 構造物の立体表現の為の色の濃淡を学ぶ事で面の差別化表現のスキルを主体的に学ぶ事ができる。 [課題(復習)] 構図と色の復習(2h)
5	課題制作演習・小物 (彩色・修正) 彩色した際の構造物を構成する線の修正を行う事で更にレベルの高い立体表現を主体的に学ぶ事ができる。 [課題(復習)] 構図と色・立体感の復習(2h)
6	課題制作演習・自然物 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「遠近表現」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)
7	課題制作演習・自然物 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現ができていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 構図と見栄えの復習(2h)
8	課題制作演習・自然物 (ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「遠近表現」を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)
9	課題制作演習・自然物 (彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と色の復習(2h)
10	課題制作演習・自然物 (彩色・修正) 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高いイラスト制作のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と色・立体感の復習(2h)
11	課題制作演習・人物と背景 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「形の立体感」と「遠近表現」を意識し人物と背景の入った一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為のパーズ理解の復習(2h)
12	課題制作演習・人物と背景 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現ができていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為のパーズ理解(二点透視)の復習(2h)
13	課題制作演習・人物と背景 (ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「違和感のない空間表現」を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為のパーズ理解(複合パーズ)の復習(2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
14	課題制作演習・人物と背景（彩色） 空気遠近法を活用し色計画を立てることで人物と背景が違和感なく配置された遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為の総合的パース理解の復習(2h)
15	課題制作演習・人物と背景(彩色・修正) 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高い「違和感のない人物と背景のイラスト」制作のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] "人物と背景融合"の為の総合的パース理解と立体感の復習(2h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[Googlemeet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させることが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事にして下さい。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【2M7A105】マンガ・イラストレーション		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	田中 久志・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	マンガ家：41年 商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載：21年					
授業方法	マンガ・イラストともに演習を中心として、よりレベルの高い表現を突き詰める授業です。その為、授業はほぼ個別指導形式になります。					
到達目標	知識・理解	マンガ特有の表現による訴求力の探求。人に訴える事のできるイラスト制作の探求。				
	思考・判断・表現	作品のテーマを考えてマンガ・イラストの構成を考える事ができる。				
	技能	《観る人の視線を想定したマンガ・イラスト》を頭の中でイメージし作品に出力、制作することができる。				
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる				
授業内容	マンガ制作については特にマンガコースの学生の集大成的作品制作の授業であり、フルデジタルでのマンガ作成希望学生にはClipStudio Paintを使用しての制作課題となります。イラスト制作については、イラストを描く為のイロハは元より基本的理論・各自の作業フローが確立しているかを確認しより高いレベルで自らの表現を突き詰める事を目的とします。また、課題には約2~3ヶ月に一回のペースで締切を設け外部コンテスト出展の為の作品制作を行い表現の方向性が今の世の中の即したものがどうかを確認し締切の感覚を養います。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	-	-	10	5	15
	作品評価	10	20	20	-	50
	課題進行度	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	15	15
合計(点)	20	30	30	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[Googlemeet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生からの質問、提案に対して対応。					
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。必要に応じてプレゼンテーションを行います。					

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	マンガ：物語りの組み立て方とキャラクターデザインのアイデア出しと確認。 [課題(復習・予習)] 物語の立て方とキャラクターデザインを見直し、修正。(2h~5h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (アイデア出し・ラフ・下描き) 構図・カメラワークの確認 「立体感」「空間表現」「キャラクター」について今まで学んできた理論・技術を使い人物のラフを制作します。同じ人物を描くにも印象的なカメラワークを使って如何に人目を引くかを意識する事で読者視線というスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 外部コンテスト発表用イラスト作成の為の弱点把握の復習(2h)
2	マンガ：プロットと読み手を引き込めるオープニングのイメージ出し。読み手を引き付けるために留意すべきところを、教員と話し合いポイントを理解し、問題の解決に結びつける。 [課題(復習・予習)] 話し合いを踏まえて、見せるべき項目を見直し、修正を行う。(2h~5h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (ラフ・下描き) 前回開始した課題の制作続行。イメージ表現においてまだ自分に足りないスキルを主体的に調査する事でより高いレベルでの自己評価スキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)] 人物バランスの復習(2h)
3	マンガ：シナリオ&ネーム制作。ストーリーマン全体の青写真を完成させ、シナリオ制作を開始。 [課題(復習・予習)] 構図とキャラクター構築の見直し、修正。(2h~5h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正・ペン入れ) 前々回開始した課題の制作続行。ペン入れする事で「立体表現」として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物と小物の復習(2h)
4	マンガ：ネーム制作。文章をネーム化するその際、シナリオに固執せず「絵としての表現」を優先するJことを学ぶ。 [課題(復習・予習)] クライマックスシーンの盛り上がりを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正) 課題の制作続行。立体表現及び人目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)] 人物と小物の融合バランスの復習(2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
5	マンガ：ネーム制作。決めどころの機能、ストーリーの緩急、シーンの大小や間延びしていないかなど、作品が「一つの物語」として成立しているか、また主人公を生き生きと描けているかなど確認し修正する。 [課題(復習・予習)]キャラクターの魅力的な表情を理解し学修する。見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習(修正・彩色) 課題の制作続行。彩色する事で「立体表現」及び「空間表現」、「テクスチャ」更に人目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査・修正し商業レベルの絵との違いを理解するスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]人物・小物の質感・立体感の復習(2h)
6	マンガ：下描き。主要キャラクターの表情を描く。表情が魅力的に描かれているかに留意し、制作を進める。 [課題(復習・予習)]キャラクターの魅力的な表情を理解し学修する。見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習(修正) 「立体表現」及び「空間表現」及びキャラクターのチェック。「線」及び「塗り」の甘い所は無いかを主体的に調査・修正する事で読者目線で自己修正するというスキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]人物と背景の融合バランスの復習(2h)
7	マンガ：背景を描く。パースが正しく取れているかに留意しながら制作を進める。 [課題(復習・予習)]パースの歪みだけでなく、背景にも存在感が必要であることを理解し学修する。見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習(色味調整・修正) 前回の修正を元に「一枚絵の表現」として更に絵の精度を上げる。 [課題(復習)]人物と背景の立体感の復習(2h)
8	マンガ：人物ペン入れ。主要キャラクターを描く。キャラクターの描線の重要性を理解し、制作を進める。 [課題(復習・予習)]キャラクターの描線が生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須】 (2点3点透視・複合パース・アイデア出し・ラフ・下描き) 人物と自然な背景の入った一枚絵を制作します。一枚絵として違和感はないか、人物と背景のバランスが正しいか、カメラワークを意識する事で読者目線というスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]人物と背景融合バランスの復習(2h)
9	マンガ：人物ペン入れ。脇役を描く。脇役の存在感の重要性を理解し政策を進める。 [課題(復習・予習)]脇役の描線が生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(修正・ペン入れ) 課題の制作続行。ペン入れする事でより自然な「立体表現」が出来ているかを主体的に調査・修正する事で商業誌レベルの空間表現スキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]彩色を見越した人物・背景バランスの復習(2h)
10	マンガ：人物ペン入れ。キャラクターの細部の描き込み。 [課題(復習・予習)]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(修正) 「立体表現」、「空間表現」の基本となるアイレベル・パース理論を活用し人物と背景に違和感がないかを主体的に調査・修正する。またカメラワーク等の確認もする。 [課題(復習)]人物と背景融合バランスの復習(2h)
11	マンガ：背景ペン入れ・建物外観、内部等の描き込み。細部の描き込みが、臨場感に大きく影響することを意識して制作を進める。 [課題(復習・予習)]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(ペン入れ・彩色) 課題の制作続行。ペン入れする事で、より自然な立体表現として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]彩色を見越した人物バランスの復習(2h)
12	マンガ：建物外観、内部、小物等の描画を進める。 [課題(復習・予習)]建物外観、内部、小物等の現実感が表現できているかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(彩色) 課題の制作続行。空気遠近法を意識して彩色する。 [課題(復習)]人物・背景の彩色の復習(2h)
13	マンガ：最終ペン入れ及び修正。効果線と描き文字による臨場感の表現に留意しながら、制作を進める。 [課題(復習・予習)]効果線と描き文字の画面に与える影響を理解し学修する。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(修正・彩色) 空間表現を意識し自然に読者の目に受け入れられる絵として成立しているかを確認する。また「線」及び「塗り」の甘い所は無いかを主体的に調査・修正する事で読者目線のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]人物・背景の細部彩色の復習(2h)
14	マンガ：仕上げ。ベタ。ホワイト等修正。 [課題(復習・予習)]修正がきちんとできているか細部まで見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(彩色・修正) 彩色をする事によりキャラクター及び背景の「線」、「位置」の崩れたバランスを整える。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]人物と背景の細部彩色の復習(2h)
15	マンガ：スクリーントーン配置。作品の完成。 [課題(復習・予習)]すべての工程が愁傷しているか、細部まで見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(調整) 最後により高いレベルの「一枚絵の表現」を制作する為、各パーツ・全体の色味調整をする。 [課題(復習)]立体感を与える線と彩色の復習(2h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[Googlemeet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】

受講学生への メッセージ	時間内に完成させることが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事にしてください。 オフィス・アワー 田中：火曜日E102田中研究室 伊豫：授業後伊豫研究室
-----------------	---

【2S2S201】 絵画		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	稲垣 考二・黒田 皇					
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CG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 美術館での美術鑑賞（教材視聴）、タブロー制作（油彩もしくはアクリル画）					
到達目標	知識・理解	絵画空間としての構図・形・色彩・画肌を理解できる。また、画材の使い方を 知る。				
	思考・判断・表現	形・色彩を画面構成し、絵画空間としての調和と魅力が出せるように工夫する 。				
	技能	絵画空間としての調和と魅力が出せるよう画材の特性を活かし表現できる。				
	関心・意欲・態度	制作時は常に探究心を持って集中して取り組むことができる。				
授業内容	絵画作品の制作をするには画材の特徴や絵画の要素である形と色について充分に理解することが大切です。 作品鑑賞を通じて、形と色彩と画肌をどう表現すれば絵画空間として魅力のある作品となるのか制作を 通して学びます。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・ 表現	技能	関心・意欲・ 態度	合計(点)
	評価方法					
	作品	10	10	50	-	70
	レポート	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	20	50	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は評価対象外となりますので、作品とレポート は必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は単位を与えません。					
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	制作					
課題に対する フィードバック	随時授業内で行います。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	オリエンテーション 画材・鑑賞・絵を描く姿勢・作品を描くこと・作品を発表することについて学ぶ。 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
2	静物画習作 (マチエール研究) 画面構成・モチーフの持つ形・明度・陰影の観察をして制作する。 [課題(復習)]：マチエールについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
3	作品鑑賞 (愛知県美術館) 美術館に行き、美術作品の多様性に触れ、鑑賞時に味わう感覚やインスピレーションと向き合う。 [課題(復習)]：作品鑑賞にて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
4	タブロー制作1/12 アイデア画草案1/3 テーマ検証 [課題(復習)]：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、アイデア画を展開する。(1- 3h)					
5	タブロー制作2/12 アイデア画草案2/3 構成の検証 [課題(復習)]：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、構成を検証する。(1-3h)					
6	タブロー制作3/12 アイデア画草案3/3 色彩計画の検証 [課題(復習)]：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、色彩計画をする。(1-3h)					
7	タブロー制作4/12 下地塗り [課題(復習)]：学んだ内容を復習する。(1-3h)					
8	タブロー制作5/12 下地塗り [課題(復習)]：下地塗りを完成する。(1-3h)					
9	タブロー制作6/12 下絵1/1 構図確認 [課題(復習)]：構図について指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)					
10	タブロー制作7/12 ベース塗り1/2 空間的なベースづくり [課題(復習)]：空間的なベースづくり指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。 (1-3h)					
11	タブロー制作8/12 ベース塗り2/2 マチエールのためのベースづくり&色相・彩度・メイドに配慮したベ ースづくり [課題(復習)]：ベースづくり指導を受けたことについて再考し、ベース塗りを検証する。(1-3h)					
12	タブロー制作9/12 細部の描写1/3 [課題(復習)]：タブロー制作 細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)					
13	タブロー制作10/12 細部の描写2/3 [課題(復習)]：タブロー制作 全体感が喪失しないように細部の描写をし画面を引き締める。(1- 3h)					
14	タブロー制作11/12 細部の描写3/3 [課題(復習)]：タブロー制作 全体と部分の調和を図りながら、細部の描写を進める。(1-3h)					
15	タブロー制作12/12 仕上げ [課題(復習)]：タブロー制作 作品を完成させる。(1-3h)					
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、()の標準学修時間を目処にして、確実に取り組みましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】					

受講学生への
メッセージ

向上心を持って作品を仕上げましょう。
オフィスアワーは授業後に教室で行います。

【2S2A203】創作美術		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
資格等							
実務家教員	画家 30年						
授業方法	演習 身近なものや紙や粘土など様々な素材と向き合い、手や体を動かして身体感覚を大切に作品制作をします。多くの発見から生まれる豊かなアイデア発動を目指します。						
到達目標	知識・理解	作品の創作によって精神の充実体験を追求する意義を理解できる。					
	思考・判断・表現	形・色彩を構築し、造形作品としての調和と魅力が出せるように工夫する。					
	技能	造形作品としての調和と魅力が出せるよう素材の特性を活かし表現できる。					
	関心・意欲・態度	制作時は常に探究心を持って集中して取り組むことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	造形作品の制作をするには素材の特徴や造形表現の要素である形と色について理解することが大切です。形と色彩とマテリアルをどう工夫すれば造形表現として魅力の有る作品となるのか制作を通して学びます。						
観点別評価	評価の観点		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		-	-	60	-	60
	レポート		10	20	-	-	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	20	60	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。						
アクティブラーニングの活用	「調査」「制作」を通じて、立体作品の表現活動を行います。						
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	オリエンテーション・立体模写 野菜を作る。(素材特性を制作を通じて学ぶ) [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
2	石粉粘土を使って、「ファミリー」をテーマに立体造形を制作する。1/3 コンセプトワーク: 統一と変化 [課題(復習)]: コンセプト立案内容をコンセプトシートにまとめる。(1-3h)						
3	石粉粘土を使って、「ファミリー」をテーマに立体造形を制作する。2/3 制作: 三面図を意識し、多くの視点による見どころを探る。 [課題(復習)]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
4	石粉粘土を使って、「ファミリー」をテーマに立体造形を完成する。3/3 制作: カラー設計に基づき、質感表現を意識し、彩色を行う。 [課題(復習)]: 作品にふさわしい場で写真を撮る。学んだ内容を、レポートにまとめる。(1-3h)						
5	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を制作する。1/4 コンセプトワーク: 場の環境を考える。適応の在り方を構想する。 [課題(復習)]: コンセプト立案内容をコンセプトシートにまとめる。(1-3h)						
6	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を制作する。2/4 制作: 立体構成物であることを意識した、美しい空間の在り方を探る。 [課題(復習)]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
7	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を制作する。3/4 制作: ディテール表現において、形による質感表現を探る。 [課題(復習)]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
8	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を完成する。4/4 制作: カラー設計に基づき、マテリアルを意識し、彩色を行う。 [課題(復習)]: 作品にふさわしい場で写真を撮る。学んだ内容を、レポートにまとめる。(1-3h)						
9	自由課題 立体構成作品のコンセプトワークと試作。 1/7 コンセプトワークにより、何を作るかを定める。新素材で試作をする。 [課題]: 試作を通じて学んだことと課題となったことなどを、レポートにまとめる。(1-3h)						
10	自由課題 立体構成作品の試作。 2/7 新素材で試作をした結果から学んだことをまとめ、コンセプトを直す。 [課題]: 試作を通じて学んだことと課題となったことなどを、レポートにまとめる。(1-3h)						
11	自由課題 制作 3/7 制作: 全体像と部分表現の視点を常に持ち、制作を進める。土台、骨組みを作る。 [課題]: スケジュール管理をしながら、必要なものを準備しておく。(1-3h)						
12	自由課題 制作 4/7 制作: ベースとなる造形を形成し、見どころを意識して工程を組み、制作をする。 [課題]: 進めることのできる場所は、できるだけ進めて制作する。(1-3h)						
13	自由課題 制作 5/7 制作: 表現上の各素材の効果を確認しながら、ディテールの作り込みに入る。。 [課題]: 色を塗る場所は完成し、来週には乾いた状態とする。(1-3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
14	自由課題 制作 6/7 制作：カラー設計に基づき、バールールを意識し、彩色を行う。 【課題】：スケジュール管理をしながら、必要なものを準備しておく。(1-3h)
15	自由課題 制作 仕上げ 7/7 調和を意識し、丁寧に仕上げる。 【課題】：作品を完成させる。(1-3h)
時間外での学修	【課題(復習)】として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	質問などあれば、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。

【2D4S204】グラフィックデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	日原 広一					
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	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	ポートフォリオを充実させるのに適した演習科目です。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デザイン作業をすすめます。またグラフィックデザインと広告との関係性を理解してもらうことを目的に、広告業界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、そしてスキルについて理解できる。				
	思考・判断・表現	視覚表現に必要な、多種多様な思考法・発想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	視覚表現に必要な、様々なスキルやツールを積極的に取り入れ、与えられたコンセプトに合致した斬新なデザイン表現を創造できる。				
	関心・意欲・態度	デザインに関連する課題に興味や関心を持ち、その対策を考えようと努力できる。またデザインの知見によって社会生活をより良いもの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	グラフィックデザイン(GD)は、色彩や形、構成等の各種デザイン要素が総合された視覚的存在です。本科目では様々なグラフィックデザインを制作・観察する中で、それらの要素がデザイン全体(商品等)の印象にどのような影響を与えているのかを理解し、デザイン力を身に付けていきます。またデザインと広告との歴史的な深いかわりを俯瞰しながら、これからの広告業界の変化に対応できる視点を養成します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	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	授業全体が、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングです。					
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレヴューがあります。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。					
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出典とします。 [1] ジェームス・W・ヤング(1988) アイデアの作り方。TBSブリタニカ [2] 松下絵梨(2020) Adobe XDではじめるWebデザイン [3] 佐藤 尚之(2008) 明日の広告。アスキー新書 [4] Power Design(2021) グラフィックデザイン超基礎。インプレス					
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。 表現技術：デッサンについて考察的に学修します。対象を把握する上で、デッサン力はとくに重要です。表現技術では、他の授業で学修したデッサンの目的について改めて考察し直し、理論的に整理していきます。[予習&復習] デッサンについての配布資料読み込み(1-2h)。					
2	表現技術：ゲシュタルトについて学修します。グラフィックデザインの表現力にとって重要であるゲシュタルトの理解を深め、ゲシュタルト及び「ゲシュタルト崩壊」技術を身に付けていきます。[予習&復習] ゲシュタルトについての配布資料読み込み(1-2h)。					
3	表現技術：抽象化について学修します。デザインは「引き算である」と言われるほどに重要である「省略の技術(抽象化)」の理解を深めていきます。また課題制作を通して抽象化の技術を身に付けていきます。[予習&復習] 抽象化についての配布資料読み込み(1-2h)。					
4	ピクトグラムの作成：表現技術に基づいて「ピクトグラム」を制作していきます。テーマは「動物園」「スポーツ大会」とし、種類別、競技種目別のピクトグラムのアイデア展開を行います。[予習&復習] ピクトグラムについての配布資料読み込み(1-2h)。					
5	ピクトグラムの作成：上までに展開したアイデアを、psdとaiを用い、プレゼンテーション・ボードにまとめます。制作完成後ミニ・プレゼンテーションを行います。[予習&復習] ピクトグラムについての配布資料読み込み(1-2h)。					
6	地下鉄路線図の作成：現名古屋営地下鉄の路線図をモチーフにして、見易くデザイン性溢れた魅力ある地下鉄路線図をアイデア展開します。世界各国各市内にある地下鉄路線図を探索し、オリジナリティあるデザインを展開させていきます。[予習&復習] インフォグラフィックに関する配布資料読み込み(1-2h)。					
7	地下鉄路線図の作成：上までに展開したアイデアを、psdとaiを用いてプレゼンテーション・ボードにまとめます。制作完成後ミニ・プレゼンテーションを行います。[予習&復習] 授業で不足だった作業の継続(1-2h)。					
8	大垣再生プロジェクト_ロゴマーク開発：「水都大垣」を感じる街づくり推進のためのロゴマークの開発を行います(グループワーク)。「水都大垣再生プロジェクト推進事業」に則った、プロジェクトに合致したロゴマークの開発です。[予習&復習] ロゴマークに関する配布資料読み込み(1-2h)。					
9	大垣再生プロジェクト_ロゴマーク開発：上に引き続き、水を身近に感じる空間デザインや水辺の空間を一體的にブランディングするのに相応しいロゴマークの開発を行っていきます。その後制作したロゴマークをプレゼンボードにまとめ、推進事業団にむけたプレゼンを想定し、発表のリハーサルを行います。[予習&復習] 授業で不足だった作業の継続とプレゼンに関する配布資料読み込み(1-2h)。					

内容	
実施回	授業内容・目標
10	ガイドブック・デザイン : ノンアル・カクテルブックの制作。様々な「ノンアルコールカクテル」をモチーフにして、その作り方(レシピ)や画像がレイアウトされたガイドブックを制作します。本課題の目的は、プロの仕様に耐え得るレイアウトの正確さと「精度」を身に付けてもらうことです。【予習&復習】レイアウトについての配布資料読み込み(1-2h)。
11	ガイドブック・デザイン : 上までに制作したガイドブックをプレゼンボードにまとめていきます。制作完成后ミニ・プレゼンテーション行います。【予習&復習】授業で不足だった作業の継続 (1-2h)。
12	Sounds make Colorsの作成 : 任意の楽曲(楽譜)を、決められたルールに従って色面に変換し、色面構成を制作します。その後、楽曲のイメージやコンセプトに似合った商品パッケージデザインを制作していきます。本課題の目的は、聴覚要素を視覚要素に置き換えることの楽しさを知ってもらうことです。【予習&復習】レイアウトについての配布資料読み込み(1-2h)。
13	Sounds make Colorsの作成 : 上までに制作したすべてのプロセスをプレゼンボードにまとめていきます。制作完成后ミニ・プレゼンテーション行います。【予習&復習】授業で不足だった作業の継続 (1-2h)。
14	Adobe XD演習 : デザイン・ポートフォリオのオンライン用プラットフォームを、Adobe XD上に展開させていきます。フォント環境設定及びワイヤーフレーム設定等々の作業になります。またトップ&メニューページ及び各種セクションの確認整理、スマホ対応プラットフォームの追加作業を行います。【予習&復習】 Adobe XDについての配布資料の読み込み(1-2h)。
15	Adobe XD演習 : 上記プラットフォームに動画アニメーションを取り入れる等して、プロトタイプとしての魅力度を高めていきます。また印刷媒体のデザイン・ポートフォリオとの整合性を考慮し、ポートフォリオを構成する部品の印刷媒体との共有化・統一感を制定していきます。【予習&復習】より良いポートフォリオの完成を目指し、制作作業は随時継続させていただきます(1-2h)。
時間外での学修	<ul style="list-style-type: none"> [1] 各回に予習&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。 [3] 目で見えたものを頭で理解することを心がけてください。 <p>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> [1] 技術的ポイントは、反復試行することを心がけてください。 [2] 体系的な技能の習得を心がけましょう。 [3] 疑問点については具体的に記述し、まずはネット検索で調べてみましょう。案外に解決策が見つかるものです。また下記要領にてオフィスアワーを設置しています。積極的に利用してください。 <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>

【2S2S206】装飾体験		デザイン美術学科		2年前期		
		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						
授業方法	演習を中心に、鑑賞会やプレゼン発表を課題ごとに行う。					
到達目標	知識・理解	身近な装飾は自分で制作できることを知り、その仕組みや生活の中でのあり方について考えられる。				
	思考・判断・表現	素材を生かし、かつ自分らしい表現を見つけることができる。				
	技能	素材、仕組みなど必要な要件を理解し、作品を完成させることができる。				
	関心・意欲・態度	試行錯誤して表現を追求し、完成作品のプレゼンテーションをしたり、感想や意見を仲間とシェアできる。				
授業内容	簡易的なシルクスクリーン印刷の道具を使用し、紙や布製品などの身の回りの品に装飾を施す他、身近な素材を利用して、オリジナルグッズや装飾品を制作する。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品・スケッチ	20	20	20	-	60
	制作態度	-	10	10	20	40
	合計(点)	20	30	30	20	100
評価の特記事項	3分の1以上の欠席は単位を与えません。					
ICT活用	G Suiteを使用し資料の配布、課題提出、質問・返答を行う場合がある。					
アクティブ・ラーニングの活用	鑑賞会やプレゼン発表を行う際、他者の意見を積極的に聞き、各々の創作活動に生かせるようにする。					
課題に対するフィードバック	各課題の最終日に発表・講評会を行う					
テキスト						
参考書・教材	図書館の蔵書やインターネットを活用する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	【ステンシル作品制作1】オリエンテーション ステンシルの手法や作品がどのようなものを調べ、デザインの構想を練る。 [課題(復習)]オリエンテーションを元に作例を調べる。(1h)					
2	【ステンシル作品制作2】スケッチ アイデアスケッチをする。色の効果を確認するため、カラーでデザインしていく。 [課題(復習)]アイデアスケッチを複数描く。(1h)					
3	【ステンシル作品制作3】版を制作する 決定したデザインの下絵を描く。シートを切り抜いていく。 [課題(復習)]次回の彩色の仕方をイメージしておく。(1h)					
4	【ステンシル作品制作4】 素材の上に切り抜いたシートを当て彩色、完成させる。 [課題(復習)]自分の作品の良いところと改良すべきところを見つける。(1h)					
5	【シルクスクリーン1】オリエンテーション 世の中でシルクスクリーンによるプリントがどのようなものがあるのかを知る。これから制作するものの構想を練る。 [課題(復習)]オリエンテーションを元に作例を調べる。(1h)					
6	【シルクスクリーン2】スケッチ 多色刷りによる版画の色の効果を確認するため、カラーでアイデアスケッチをする。 [課題(復習)]アイデアスケッチを複数描く。(1h)					
7	【シルクスクリーン3】下絵を描く 決定したデザインの下絵を描く。 [課題(復習)]シートに移した時、カットする部分を計算しておく。(1h)					
8	【シルクスクリーン4】シートを制作する 下絵をシートに写し、シートをカットしていく。 [課題(予習)]カットしたシートの、配色を考えておく。(1h)					
9	【シルクスクリーン5】型枠製作 型枠とシルクを合わせ、カットしたシートを貼る。 [課題(予習)]次回の彩色の仕方をイメージしておく。(1h)					
10	【シルクスクリーン6】プリント1 型枠の下に素材を置き、1色目を塗り乾燥させる。型枠は洗って置く。 [課題(予習)]次回の2色目の彩色の仕方をイメージしておく。(1h)					
11	【シルクスクリーン7】プリント2 2色目を塗り乾燥させる。のプリントを重ね完成。型枠を洗う。 [課題(復習)]自分の作品の良いところと改良すべきところを見つける。(1h)					
12	【レジンクラフト1】スケッチ アイデアスケッチをする。形に決まりがないので、自由に発想を広げる。 [課題(復習)]デザインの研究。(1h)					
13	【レジンクラフト2】デザインの決定 一人につき3点以上デザインする。 [課題(復習)]デザインを形にするためのイメージを固める。(1h)					
14	【レジンクラフト3】制作 各々デザインした作品を制作する。 [課題(復習)]制作前のイメージと違う部分があれば軌道修正する。(1h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	<p>【レジクラフト3】制作と発表 各々デザインした作品を制作する。 これまで作った作品を各々が披露し、鑑賞する。 [課題(復習)] 実際に生活の中で使用したり、自宅に飾ることで、改めて政策の意義を知る。(1h)</p>
時間外での学修	<p>この授業以外にも自分でできそうな装飾や制作物を見つけ実践してみましょう。表現の幅や発表の場が広がっていきます。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間 15時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>作業や完成作品が立体物となる作業を楽しみましょう。オフィスアワーはE102にて火曜日 16:30~18:00。</p>

【2S8S205】セルフプロモーション特講		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	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 価値を作るために現状を調査し、必要とされるサービスを探ります。そして実現に向けて、要因分析、対策立案を通じて、課題を克服します。提案力を身に付けるため、業務報告書とポートフォリオを作成します。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。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の実施をします。						
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	業務報告書とポートフォリオを制作します。調査に基づいたサービスの立案、アピールポイントの表現方法の考察をし、表現活動を行います。						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	ポートフォリオ・調査報告書		10	20	-	-	30
	調査とまとめ(制作)		-	-	60	-	60
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	20	60	10	100
評価の特記事項	評価は、主にポートフォリオと調査報告書、作品において行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、ポートフォリオと調査報告書は、必ず提出してください。この授業に必要な学修時間は、60時間です。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	「制作」「調査」：業務報告書・ポートフォリオ・展示作品及び備品 「討論」「集団活動」「外部講師」「発表」：岐阜県博物館での展示企画運営 「反転授業」「問題解決学習」：博物館調査、博物館見学、展示企画立案						

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
16	事前準備 【再設計】1年後期に設計した各テーマの情報構造化の再確認 課題：コンセプトシート、工程管理表、会場レイアウト図、備品表完成 (1h)
17	事前準備 【制作】1/5 展示作品、展示備品 課題：展示作品、展示備品の制作 (1h)
18	事前準備 【制作】2/5 展示作品、展示備品 課題：展示作品、展示備品の制作 (1h)
19	事前準備 【制作】3/5 展示作品、展示備品 課題：展示作品、展示備品の制作 (1h)
20	事前準備 【制作】4/5 展示作品、展示備品 課題：展示作品、展示備品の制作 (1h)
21	事前準備 【制作】5/5 展示作品、展示備品 課題：展示作品、展示備品の完成 (1h)
22	事前準備 【制作】1/3 ワークショップ備品 課題：ワークショップ備品の制作 (1h)
23	事前準備 【制作】2/3 ワークショップ備品 課題：ワークショップ備品の制作 (1h)
24	事前準備 【制作】3/3 ワークショップ備品 課題：ワークショップ備品の完成 (1h)
25	事前準備 【検証】1 ワークショップの最終練習 課題：ワークショップのワークフロー最終確認 (1h)
26	搬入・飾付 展示計画に基づき、「展示」、「体験コーナー」の会場レイアウトを完成させる。 課題：搬入・飾付の事前準備 (1h)
27	ワークショップ・撤去 体験デザインの実習、よき時間を過ごすの体現 課題：ワークショップの事前準備・実施後反省 (1h)
28	まとめ 報告書[記録]・ポートフォリオ[プロモーション] 構成立案 1/3 課題：構成案の完成・デザインコンセプトの決定 (1h)
29	まとめ 報告書[記録]・ポートフォリオ[プロモーション] 2/3 課題：データ入力完成・レイアウト概ねの完成 (1h)
30	まとめ 報告書[記録]・ポートフォリオ[プロモーション] 完成提出 3/3 (1h) 課題：報告書[記録]・ポートフォリオ[プロモーション]の完成 (1h)

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	質問などあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスパワーは木曜日(16:20~17:30)です。

【2S2A207】デッサン特講		デザイン美術学科		2年通年			
		1単位	選択必修	演習	30時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	全コース選択必修						
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。						
到達目標	知識・理解	基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」の基本に加え、「質感表現」「空間構成表現」「パース」について理解できる。					
	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した高度な表現ができる。					
	技能	「描画素材」「モチーフの印象」などに配慮し、豊かなタッチによる高度なデッサン表現ができる。					
	関心・意欲・態度	1枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライ＆エラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続して取り組むことができる。					
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	すべての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を目指します。描写基礎で学んだ内容を土台とし「質感・量感表現」「空間構成表現」「パース」についても修得し、より高い描画力獲得を目指す。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		-	10	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GoogleWorkspace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	「静物デッサン 単体」 課題説明、描写、完成、講評 [課題(予習)]事前課題 単体静物デッサン1点(4-6h)						
時間外での学修	【準備・課題】として示した内容を、()の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：20時間】						
受講学生へのメッセージ	質問などあれば、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。						

【2I6A105】キャラクターデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	倉知 亜有					
資格・制限等	全コース選択必修					
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のスキルを上げていきます。この授業は、制作を主とした「問題解決学習」を含む、アクティブラーニングを実施します。					
到達目標	知識・理解	バランスのとれた人体、色、構図について理解することができる。				
	思考・判断・表現	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、構成を考えることができる。				
	技能	バランスの良いキャラクターを描くことができる。線や塗りの描写の完成度を高めることができる。				
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	キャラクターデザインについて実践的にイラストを描いていきます。人体のプロポーション、動きのつけ方、色の組み合わせ、構図、魅力のあるキャラクターの要素を学び修得することを目標とします。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題(授業課題)	15	15	15	15	60
	課題(試験課題)	5	5	5	5	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計(点)	20	20	20	40	100
評価の特記事項	試験課題は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。					
ICT活用	適宜Google meetを活用します。					
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	魅力的な顔を描く練習 キャラクターの顔の適切なバランスを学び、練習します。 [課題(復習)]授業で学んだことを様々なプロの作品を見て復習(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
2	動きのあるキャラクターを描く。重心・構図を使ってキャラクターに動きを出す方法を学修します。 [課題(復習)]ラフスケッチをし復習。プロの作品を見て考察、模写(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
3	課題：オリジナルキャラクター作品制作(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
4	課題：オリジナルキャラクター作品制作(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
5	課題：オリジナルキャラクター作品制作(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
6	課題：オリジナルキャラクター作品制作(4)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進め細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
7	課題：オリジナルキャラクター作品制作(5)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
8	課題：オリジナルキャラクター作品制作(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					
9	課題：背景付きイラスト作品制作(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
10	課題：背景付きイラスト作品制作(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
11	課題：背景付きイラスト作品制作(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
12	課題：背景付きイラスト作品制作(4)着色を進める。 [課題(復習)]イラスト全体に大まかに着色する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
13	課題：背景付きイラスト作品制作(5)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					

内容	
実施回	授業内容・目標
14	課題：背景付きイラスト作品制作(6)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
15	課題：背景付きイラスト作品制作(7)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
時間外での学修	覚えた知識は繰り返し絵を描いて練習しましょう。プロの作品を見て良いところをチェックし、真似てみましょう。また、自分の作品を見て弱点と強みを研究しましょう。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】
受講学生へのメッセージ	授業外にオリジナルのキャラクターを落書きでもいいので沢山描いていきましょう。描く際には何も考えずに描くのではなく、必ず自分の中で目標を設定してみてください。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。

【2M7S106】少女マンガ		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	佐々木 彩乃・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	佐々木：少女漫画家13年 田中：漫画家41年					
授業方法	少女マンガにみられる心情表現や演出方法、少女マンガ短編読切作品の構成などを分析した後、各自作品制作に取り掛かります。授業は問題解決型学修とし、制作をすすめる以外にも質問や相談、中間チェックや必要であれば直しの指示を受けること、また現在の進捗状況や次回までの目標をしっかりと確認していきます。15回の授業の内、佐々木先生が10回、田中先生が5回担当します。					
到達目標	知識・理解	少女マンガ特有の表現や流行を理解し、作品の個性をこわさず探求できる。				
	思考・判断・表現	キャラクターやストーリー、演出などの表現方法に自分の考えや思いを盛り込み個性ある作品づくりができる。また分かりやすく描けているかなど読み手を意識した表現方法を選択することができる。				
	技能	作品をより少女マンガらしくこだわりを持って描くことができ、質的向上がみられる。漫画業界の新しい技法を必要に応じて取り入れることができる。				
	関心・意欲・態度	作品について積極的に他者(編集者含む)に発表し、自己の主張を伝えることができる。作品に対して真摯に向き合い、意欲をもって取り組むことができる。				
授業内容	少女マンガの描き方を学び読切作品を一本完成させます。少女マンガといってもいろいろジャンルはありますが、多くは女の子が主人公で、女の子の読者に好まれるような恋愛や友情などを題材にしたマンガ作品を、読者の視点を意識して描くことを狙いとします。投稿用原稿用紙にアナログ、またはデジタルで仕上げていきます。ページ数は16ページとします。(希望の投稿雑誌で規定のページ数がある場合は要相談。)すべての工程を完了し、完成させて提出することを必須とします。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	キャラクター・プロット力	5	10	-	-	15
	ネーム力	10	15	5	-	30
	原稿のクオリティ	5	5	15	-	25
	課題提出	-	-	-	10	10
	学修意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	20	30	20	30	100	
評価の特記事項	3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
ICT活用	原則対面授業です。状況により、適宜Gsuiteを活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	客観性を持って作品制作が行えるよう、受講生同士の見意見交換等のグループワークを行うことがあります。回によってグループワーク					
課題に対するフィードバック	授業外での学修内容を次回授業で確認し、適宜フィードバックを行います。					
テキスト						
参考書・教材	第一回目に好きな少女マンガの短編読切作品を持参してください。(雑誌でも単行本でも可)作品制作に必要な画材、参考文献や背景資料などは各自で用意してください。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	【アイデア出し・キャラクターづくり】少女マンガにみられる表現方法や、短編読切作品の構成などの調査・分析、アイデア出し・キャラクター表の制作。 [課題(復習)]次回までにキャラクター表を制作する。(2h)					
2	【エピソードづくり】キャラクター表をもとにエピソードを書き出し、中心になるエピソードを決める。 [課題(復習)]次回までにエピソードを書き出し、描きたい事を決めてくる。(2h)					
3	【プロットの作成】メインエピソードを軸に16ページ作品に見合ったエピソード量で物語を組み立てる。 [課題(復習)]次回までにプロットを制作する。(2h)					
4	【ネーム】プロットをもとにネームを作成。説明不足になっていないかなど読み手を意識する。 [課題(復習)]次回までにネームを制作する。(5h)					
5	【ネーム】ネームのチェックを受け、直しをする。より良い表現方法がないか見直す。 [課題(復習)]次回までにネームの直しを制作する。(3h)					
6	【ネーム】ネーム直しのチェックを受け、必要であれば再度直して完成させ、下絵制作に入る。 [課題(復習)]次回までにネーム直し、扉絵レイアウトも考えてくる。背景資料も調査・収集。(3h)					
7	【下絵】ネームをもとに6頁まで下絵を制作する。扉絵レイアウトのチェックも受け問題解決をする。 [課題(復習)]次回までに下絵を6頁まで制作する。(3h)					
8	【下絵】6頁までの下絵のチェックを受け問題解決し、7～11頁の下絵を制作する。 [課題(復習)]次回までに11頁まで下絵を制作する。(3h)					
9	【下絵】7～11頁までチェックを受け問題解決し、12～16頁の下絵を制作する。手直しし下絵完成。 [課題(復習)]次回までに下絵を最後まで制作する。(3h)					
10	【ペン入れ】6頁までペン入れ。ベタも入れて良い。12～16頁の下絵のチェックを受け問題解決をする。 [課題(復習)]次回までにペン入れを6頁まで制作する。(3h)					
11	【ペン入れ】7～11頁までペン入れ。6頁までのペン入れチェックを受け問題解決し消しゴムをかける。 [課題(復習)]次回までにペン入れを11頁まで制作する。トーンの購入が必要な人は早めに準備する。(3h)					
12	【ペン入れ】12～16頁までペン入れ。7～11頁のペン入れチェックを受け問題解決し消しゴムをかける。 [課題(復習)]次回までにペン入れし消しゴムをかける。トンを貼る量が多い人はベタ・初歩も進める。(3h)					
13	【ベタ・ホワイト】ベタ・ホワイトを入れる。ベタを入れる量は見開きでバランスを見て決める。 [課題(復習)]次回までにベタ・ホワイトを制作する。トンを貼る量が多い人はトーン作業も進める。(3h)					
14	【ベタ・ホワイト】ベタ・ホワイトを入れる。ベタを入れる量は見開きでバランスを見て決める。 [課題(復習)]次回までにベタ・ホワイトを制作する。トンを貼る量が多い人はトーン作業も進める。(3h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	仕上げ・完成・提出】トーンを貼り終え、文字を鉛筆書きで入れる。全体をチェックし完成させ提出。 【課題(復習)】今回で完成・提出なので授業内で最終チェックと修正が出来る様制作し完成させる。(5h)
時間外での学修	締め切り厳守です。15回目の授業内で提出してください。作業工程に遅れが始めたら自宅で作業を進め、遅れを取り戻しましょう。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：46時間】
受講学生へのメッセージ	ストーリー漫画制作は工程が長く、作品を一本描き上げるのに大変な根気と労力を要します。最後まで完成させるためにも、まずは自分が『おもしろい!』と思えることがとても大切です。その『おもしろい!』を、たくさんの人に伝えられるようなカタチにできるよう、一緒にがんばって行きましょう。 オフィスアワー 佐々木：授業前後の休み時間に教室で実施。田中：E102研究室。火曜日午後4時30分～6時。

【2S8A211】総合卒業研究		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	必修	演習	60時間		
教員	田中 久志・日原 広一・黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘						
資格・制限等	全4コース必修						
資格等							
実務家教員	田中:マンガ家41年、黒田:画家30年、伊豫:マンガ家21年、日原:デザイナー 年						
授業方法	演習。各自がテーマを決定し、自主的に制作活動を行います。個別に各担当教員に、制作内容、方法、技術、技法などの指導を受け、発表のための準備を整え、プレゼンテーションを行います。グループワークなど、能動的な学び(アクティブラーニング)を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によってはICTを活用し、G Suiteによる遠隔授業や課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。					
	思考・判断・表現	制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することができる。					
	技能	美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	本学デザイン美術科2年間の集大成である後期「総合卒業制作」に向けて、前期「総合卒業研究」では、自らの制作テーマを決め制作プランを立案します。教員がテーマを与え、その課題に取り組むといった科目とは違い、主体的に取組む科目です。多様な表現の中で、「表現とは何か」を追求します。後半には、各自のテーマと制作プランについて、資料や試作をもとに一人ずつプレゼンテーションを行います。						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	プリプロダクション		20	30	10	-	60
	発表		-	20	-	10	30
	受講態度		-	-	-	10	10
		合計(点)	20	50	10	20	100
評価の特記事項	受講態度は学修取組、プリプロダクションと発表の内容等により決定します。フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
ICT活用	適宜G Suite等を活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	授業終盤でプレゼンテーションを行い、後期の作品制作に向けて、個々の取り組みを見直す機会とします。						

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、次回授業でコメントします。
テキスト	
参考書・教材	なし

内容	
実施回	授業内容・目標
1	制作テーマの決定：2年間の作品制作の集大成となることを念頭に、テーマを決定する。 [課題(準備)]テーマに必要な資料の調査、収集をする。(3h~6h)
2	計画書の作成：決定した制作テーマを元に、スムーズに作品制作を進められるよう、計画書を作成する。 [課題(復習)]計画に不備はないか。見直し、考察等、反復し学修する。(3h)
3	調査、収集：参考資料、参考作品などを各自調査、収集する。 [課題(準備・復習)]資料をよく検討し、試作のための準備学修を行う。(3h)
4	ラフ案の作成：イメージを具現化するための様々な手法等を検討し、試作に繋がるラフ案を作成する。 [課題(準備・復習)]イメージを具現化するため、さらに資料を調査、収集する。(3h)
5	材料の検討：テーマに合った表現方法・素材・技法・技術などを検討し、ラフ案を練り込んでいく。 [課題(準備・復習)]検討材料の調査、吟味。ラフ案の練り込み。(3h)
6	試作品の制作：ラフ案の確認(PBL)。全体の構成に留意して、試作品の制作を進める。 [課題(準備・復習)]構成に足りないものがあれば、さらに調査、収集する。(3h)
7	試作品の制作：全体の構成を確認し、試作品の制作を進める。 [課題(復習)]必要な構成の見直し。(3h~6h)
8	試作品の制作：留意点を全体から細部に移行し、試作品の制作を進める。 [準備・課題(準備・復習)]細部の制作に必要な資料があれば、さらに調査、収集する。(3h~6h)
9	試作品の制作：完成形をイメージできる状態まで、試作品を作りこむ。 [課題(復習)]イメージの強化のために、現在までの流れを復習する。(3h~6h)
10	プレゼンテーション準備：プレゼンテーションのための資料を準備する。 [課題(準備・復習)]発表を念頭に資料を調査、収集する。(3h~6h)
11	プレゼンテーション準備：調査、収集したものの確認(PBL)。プレゼンテーションの内容を確定し、発表のための原稿を制作する。 [課題(準備・復習)]発表のための内容を充分に見直し、準備する。(3h~6h)
12	プレゼンテーション：卒業制作のテーマと制作プランについてプレゼンテーションする。 (第1グループ) ・資料をもとに、テーマとプランを他者にわかりやすく説明する。 ・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。 ・記録用紙に他者のプレゼンテーションについての感想を記述する。 [課題(復習)]各発表に対して考察し、自身の試作品について修正すべき点があれば見直し、改善する。

内容	
実施回	授業内容・目標
13	<p>プレゼンテーション：卒業制作のテーマと制作プランについてプレゼンテーションする。 (第2グループ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・資料をもとに、テーマとプランを他者にわかりやすく説明する。 ・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。 ・記録用紙に他者のプレゼンテーションについての感想を記述する。 <p>[課題(復習)]各発表に対して考察し、自身の試作品について修正すべき点があれば見直し、改善する。 (3h~6h)</p>
14	<p>制作プランの修正：制作プランの修正をし、今後の進め方を再検討する。 [課題(復習・準備)]検討した結果を反映できるよう、各自必要な作業を行う。(3h~6h)</p>
15	<p>制作プランの修正：各自行った必要な作業を確認(PBL)。今後の進め方を確定する。 [課題(復習・準備)]後期卒業制作のために、抽出された問題を吟味、解決しておく。(3h~6h)</p>
時間外での学修	<p>全てが主体的な学修です。授業内の研究だけに留まらず、良い作品展・企画展を多数見学に行き、自らのテーマ決定の参考にしてください。また、プレゼンテーションの前には事前の準備を整え、わかりやすい説明を心がけてください。【この科目に求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>卒業研究でのプランニングがしっかりできていないと、卒業制作が順調に進みません。自らに厳しく、しっかりとしたテーマとプランを作成してください。質問があれば研究室へ来てください。オフィスアワーは各担当教員の指定の場所と日時です。</p>

【2S8A212】総合卒業制作		デザイン美術学科		2年後期			
		4単位	必修	演習	120時間		
教員	田中 久志・日原 広一・黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘						
資格・制限等	全4コース必修						
資格等							
実務家教員	田中：マンガ家41年、黒田：画家30年、伊豫：マンガ家21年、日原：デザイナー 年						
授業方法	演習。具体的な作品制作を行います。前期「総合卒業研究」で出てきた様々な問題を、制作を行いながら解決し作品を完成させます。発表展示が終了するまでが学修です。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によってはICTを活用し、G Suiteによる遠隔授業や課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。					
	思考・判断・表現	制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することができる。					
	技能	美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	前期「総合卒業研究」で各自立案した制作テーマと制作プランに基づき、作品を制作します。2年間学んだ専門知識や技術の集大成として、自分独自の表現を追求しながら制作を進めます。それらの作品を「卒業記念展」として外部に発表することにより、美術・デザインと社会との関わりの中から創作の意味を考えます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		10	20	30	-	60
	発表		10	10	-	10	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項	受講態度は、作品の提出、発表の内容等によって評価します。フィードバックとして各回で行った授業を次回授業で確認し、コメントします。3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
ICT活用	適宜G Suite等を活用します。						
アクティブラーニングの活用	展示をより良いものにするために、機会あるごとにグループワーク、グループディスカッションを行います。						

課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回授業でコメントします。
テキスト	
参考書・教材	必要な資料は授業で配付、もしくは各自で収集します。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	手順の確認：「総合卒業制作」「卒業記念展」に向けての目的とフローの構築。 [課題（予習・準備）]手順に不備があれば見直し、問題解決を図る。（3h～6h）
2	制作：下絵制作、本制作等、各自のプランに合わせて制作を進める。 [課題（準備・復習）]本作品制作のための資料の調査、収集。（3h～10h）
3	制作：下絵制作、本制作等、授業外も含め各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [課題（復習）]制作内容に応じて進行度は様々なので、各自必要な時間をその都度調整、把握する。（3h～6h）
4	制作：下絵制作、本制作等、各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [課題（復習）]下絵の段階の者は、本制作に入れるようにする。本制作段階の者は、さらに進めておく（3h～6h）
5	制作：本制作を、各自の制作プランに合わせて進めていく。 [課題（復習）]全体時間を見直し、完成までの計画を立てる。（3h～6h）
6	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進める。 [課題（準備）（復習）]本制作を進めていく（3h～8h）
7	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、完成時の全体像が伺えるようにする。 [課題（準備）（復習）]作品の大枠が定まる様に問題点を洗い出し、解決に結び付ける。（3h～6h）
8	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、全体の形を作り込んでいく。 [課題（準備）（復習）]作品の形が整うよう、全体をチェックしていく。（3h～6h）
9	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、細部の制作を行う。 [課題（準備）（復習）]細部の表現に留意し、見落としがないか確認する。（3h～6h）
10	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、細部の作り込みを行う。 [課題（復習）]作品の下見会に向け、さらに細部を確認しておく。（3h～6h）
11	作品下見会：学科内教員全員に作品の提示を提示し、進捗状況の報告を行う。（第1グループ） [課題（見直し・復習）]教員の意見を集約し、問題があれば解決方法を考察し、修正等のプランを立てる。（3h～5h）
12	作品下見会：学科内教員全員に作品の提示を提示し、進捗状況の報告を行う。（第2グループ） [課題（見直し・復習）]教員の意見を集約し、問題があれば解決方法を考察し、修正等のプランを立てる。（3h～5h）
13	「卒業記念展」準備：「卒業記念展」に向けて、作品の仕上げ作業とDMの発送作業を行う。 [課題（復習・準備）]意見を反映した問題解決のための見直し。（3h～8h）

内容	
実施回	授業内容・目標
14	仕上げ：作品制作の最終段階となる仕上げ作業を行う。 [課題（復習）]仕上げ作業を修了させる。(3h～10h)
15	「卒業記念展」準備：作品を完成させ、梱包作業を行う。 [課題（復習・準備）]制作した作品の最終確認と梱包作業の終了。(6h) 「卒業記念展」は、授業時間外に行われます。 搬入・展示期間中の受付・搬出、後始末等全ての作業を「卒業制作」に含みます。
時間外での学修	全てが主体的な学修です。授業内は当然ですが、授業外の時でもできる限り卒業制作に充て、制作に全てを注ぐ気構えで取り組んでください。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：90時間】
受講学生へのメッセージ	卒業記念展は学外会場での展示です。学内外の参観者の目に触れることを意識して作品を制作し、展示に関連する作業も各自が自覚を持って、全員で協力して展示してください。作業の後始末や用具・備品の整理整頓まで心掛けてください。 オフィスアワーは各担当教員の指定の場所と日時です。

【2S8A208】CGアニメーション特講		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	若尾 徹也					
資格・制限等	特になし					
資格等						
実務家教員	Academy of Art University学士 業界歴25年(バンダイナムコ、コナミ、サイバーエージェント、グリー他)					
授業方法	初日と最終日は対面講義。それ以外はオンライン講義					
到達目標	知識・理解	緩急、重心の移動、力の伝わり具合、アニメーションの12の原則(一部)				
	思考・判断・表現	気持ちいい、カッコいい、正しい(物理的、人間・動物的運動)アニメーション				
	技能	3Dキャラクターアニメーション技能とMaya機能				
	関心・意欲・態度	ゲームもしくは映像業界のキャラクターアニメーション				
授業内容	3Dキャラクターアニメーションにおけるアニメーションとソフトウェアの基礎技能の習得					
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	25	-	-	-	25
	課題提出	-	20	20	10	50
	受講態度	-	-	-	25	25
	合計(点)	25	20	20	35	100
評価の特記事項						
ICT活用	Google Classroom、Spreadsheet、Meetを活用					
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	Google Classroomでの課題提出に対するFeedback対応					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	<p>Maya Animation GUI、基本設定と基本機能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チャンネルボックス、アトリビュートエディター、グラフエディター ・FPS (プリファレンス) ・等速再生 (プリファレンス) ・スタート、エンドフレーム ・連続再生 ・セットキー(ショートカット、チャンネルボックス)、オートキー キーを打たないと戻ってしまう ・移動XYZ、回転XYZ、スケールXYZ <p>宿題 2h</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.参考動画を見て、弾むボールのアニメーションを作成 2.[自由課題:アドオン]ポリゴンプリミティブモデルを使って、移動XYZ、回転XYZとスケールXYZを使ってアニメーションを作成する 					
2	<p>Maya Animation基本機能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チャンネルボックス、グラフエディター ・移動XYZ、回転XYZ、スケールXYZ ・キーの挿入(グラフエディター) <p>バウンシングボールアニメーション制作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.弾むボールのアニメーションを作成(ループ、アニメーションカーブ) 2.前に弾むボールのアニメーションを作成 段階的に作成。Y軸移動 Z軸移動(前) 回転(転がり。1軸) <p>宿題 同じスフィアモデルを使う 2h</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ドッジボールのバウンシングボールアニメーション作成 2.バスケットボールのバウンシングボールアニメーション作成 					
3	<p>Maya Animation基本機能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヒポット：回転、スケール ・親子関係 <ol style="list-style-type: none"> 1. 授業のバウンシングボールアニメーションに「つぶし」と「伸ばし」を入れる ヒポットの重要性(つぶし) 2. 転がるボックス ローカルスペース、ワールドスペース ヒポット <p>【アニメーションの12の原則】 つぶしと伸ばし</p> <p>宿題 2h</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 転がるボックスの親子関係とヒポット設定 2.[自由課題:アドオン]今まで学んだことをベースとして自由なアニメーションを作成する (GW期間) 					

内容	
実施回	授業内容・目標
4	デフォームアニメーション ・スケール ・スキニング (キューブ) ジョイント、スキンウェイト 1.スライドするキューブ 【アニメーションの12の原則】 予備動作 フォロースルーとオーバーラッピングアクション 宿題 2h 1.上に弾むキューブアニメーション作成 予備動作、つぶしと伸ばし
5	動画制作 -レイアウト -レンダリング レンダリング設定 マスク処理 復習：キーフレームアニメーション 授業データ進捗をベースに、フォローアップ、復習、もしくは応用的な内容のアニメーション作成 宿題データ進捗をベースに、フォローアップ、復習、もしくは応用的な内容のアニメーション作成 宿題 2h 復習もしくは、応用的な内容のアニメーション制作
6	コンストレイント機能 ・ポイント(位置)、方向(回転)、スケール、エイム、モーションパス ・重みのアニメーション 宿題 2h コンストレイント機能で組み立てるアニメーション課題
7	キャラクターリギング：下半身ハンズオン -ジョイント -IK -ロケーター -コンストレイント 宿題 2h 授業内容が終わっていない場合は、完成させる
8	キャラクターリギング：上半身ハンズオン -ジョイント -IK -ロケーター -コンストレイント 宿題 2h 1. 授業内容が終わっていない場合は、完成させる 2. キャラクターポーズ制作 3点。2つは課題ポーズ。3つ目は自由
9	復習：キャラクターリギング 授業データ進捗をベースに、フォローアップ、復習、もしくは応用的な内容のアニメーション作成 宿題データ進捗をベースに、フォローアップ、復習、もしくは応用的な内容のアニメーション作成 宿題 2h 復習もしくは、応用的な内容のアニメーション制作
10	Walkサイクルアニメーション制作 -プロッキングから段階的に作成していくことを学ぶ -イメージプレーン(画像貼り付け)活用 宿題 2h Walkサイクルアニメーションを仕上げる
11	前ジャンプアニメーション制作 -プロッキングから段階的に作成していくことを学ぶ -イメージプレーン(画像貼り付け)活用 宿題 2h 前ジャンプアニメーションを仕上げる
12	アクションアニメーション制作 前蹴りを予定 -イメージプレーン(画像貼り付け)を利用できないアニメーション制作 -参考動画あり 宿題 2h アクションアニメーションを仕上げる
13	復習：Walkサイクル、前ジャンプアニメーション、アクションアニメーション 授業データ進捗をベースに、フォローアップ、復習、もしくは応用的な内容のアニメーション作成 宿題データ進捗をベースに、フォローアップ、復習、もしくは応用的な内容のアニメーション作成 宿題 2h 復習もしくは、応用的な内容のアニメーション制作
14	HumanIK -GUI操作 -キャラクタライズ -コントローラー貼り -ポーズ制作 総復習 (期末前) 2h
15	期末試験(筆記式)
時間外での学修	11回の授業で宿題として各授業内容を踏まえた課題を出題 【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	ゲーム業界、映像業界で必要とされる3Dキャラクターアニメーションの基礎的な技能のうち、必須とされる内容を習得することができます。また、講義内容、各講義課題と宿題にしっかりと向き合っ てこなしていくことで、3Dキャラクターアニメーターとしてポートフォリオを作成するための基礎スキルを身につけることができます。オフィスアワーは授業後に行ないます。
-----------------	--

【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><企業内活動・インターンシップ等の内容> 90時間 ・具体的内容は、場所・場合によって異なるが、企業からの要請、もしくは学生の意向による企業内活動・インターンシップ等を行うことで、実践力を養う。 ・活動先の業種や職種の仕事内容を理解するとともに社会におけるルールやマナーを身に付けられるよう、積極的に参加する。 ・活動先が「企業内活動・インターンシップ等」という表記に当てはまらない活動先への参加については、事前にアカデミックアドバイザーに確認すること。 <報告書の提出> 活動後3週間以内に専門社会活動記録ノートをアカデミックアドバイザーに提出する。 【課題(予習・復習)】活動前に当該の会社等について調べる。活動中、活動後に学んだことの反復、記録を行う。(45h)</p>					
時間外での学修	将来を見据え、目指す業種、職種の企業等の情報収集に努めましょう。記録ノートの提出期限が過ぎると、その活動が無効になり、評価できません。提出期限を守りましょう。【この科目で求められる時間外での総学修時間：45時間】					
受講学生へのメッセージ	社会で活動することの意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは、各アカデミックアドバイザーに確認してください。					

【2S8A207】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 パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」) (2年生科目「フィギュア表現」「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【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。

【2S8A206】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。						

【2S8F510】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30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。レポートの作成。(5-15h)						
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:15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をしてほしい。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。						