【2S6S101】メディア概論	デザイン美術学科		1年通年	
	2単位	必修	講義	30時間

教員	川村　順一		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	ゲームやアニメなどの実務家が講義や実習を行います。業界のプロフェッショナルから直接的に指導を受けることで、実務を疑似的に体験することが出来ます。		
授業方法	基本的に2コマセットで授業を行い、講師もそれぞれの授業内容に関してのプロフェッショナルによってオムニバス形式で実施されます。座学講義のみでなくワークショップ形式で、受講生が積極的に参加できる授業を行います。		
到達目標	知識・理解	メディアとは何か、更には、メディアを介在して展開するｹﾞｰﾑなどインタクティブコンテンツとは何かについて理解する	◎
	思考・判断・表現	メディアとゲームなどのインタクティブコンテンツについて知ることで、それらがどのように生活に浸透し、将来はどの様に活かされているのかを知ることで考える力を養い、自ら企画制作することが出来る。	○
	技能	授業を通じて配布される資料を理解し、ワークショップ型授業で得た技術を活かして実制作が出来る。	△
	関心・意欲・態度	ゲームなどのインタクティブコンテンツの今後の拡張性を予測しながら、エンターテイメントに限らず広く他の産業でどの様に活用出来るのか予測し意欲的に制作を行うことが出来る。	◎

授業内容	メディアとそれをプラットホームとしたコンテンツについて学び習得する授業です。ゲームというインタラクティブコンテンツを中心に授業を行います。ゲームというインタラクティブコンテンツの歴史や制作方法のみでなくその役割の拡張性など学びもます。インターネットなどのメディアインフラの急激な発達と携帯機器の性能の著しい向上が、どのようにゲームコンテンツとそれを取り巻く産業に変化をもたらしたかを理解出来、コンテンツの制作技術も習得します。

観点別評価

評価の観点 / 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)
発表・レポート	30	20	10	10	70
自己評価	5	5	-	-	10
受講態度	-	-	-	20	20
合　計(点)	35	25	10	30	100

評価の特記事項	自己評価は学習成果に対する自己の評価で、受講態度は学習の取り組み・発表・レポートなどの提出等の状況とする。
ＩＣＴ活用	基本的にICTを活かした講義を行うこととします。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	実習をメインで行うため、必然的に講師とのアクティブな学びが担保される。
課題に対するフィードバック	各講義及び実習時に、担当講師及びサポート教員により行うこととする。
テキスト	『※使用する書籍は基本的にありません。』
参考書・教材	各講義毎に必要な資料や素材を配布します。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	講義内容：メディアとコンテンツについて、メディアとは何か？IT技術の急激な進歩で、ビジネス環境が激変したことでメディアの役割も変化しています。更にはメディアをプラットホームとするコンテンツをも激変しています。これらの実態について解説します。 目標：インタクティブコンテンツとして代表的なゲームの歴史を理解する。2H
2	講義内容：メディアとコンテンツについて、メディアとは何か？IT技術の急激な進歩で、ビジネス環境が激変したことでメディアの役割も変化しています。更にはメディアをプラットホームとするコンテンツをも激変しています。これらの実態について解説します。 目標：インタクティブコンテンツとして代表的なゲームの歴史を理解する。1H
3	講義内容：ゲーム制作実践Ⅰ：人気ゲームクリエイターによるゲーム制作を実践的に学びます。 目標：人気ゲームがどの様に開発されヒットするのかを体感的に理解する。2H
4	講義内容：ゲーム制作実践Ⅰ：人気ゲームクリエイターによるゲーム制作を実践的に学びます。 目標：人気ゲームがどの様に開発されヒットするのかを体感的に理解する。2H
5	講義内容：ゲーム制作実践Ⅱ：人気ゲームクリエイターによるゲーム制作を実践的に学びます。 目標：人気ゲームがどの様に開発されヒットするのかを体感的に理解する。2H
6	講義内容：ゲーム制作実践Ⅱ：人気ゲームクリエイターによるゲーム制作を実践的に学びます。 目標：人気ゲームがどの様に開発されヒットするのかを体感的に理解する。2H
7	講義内容：ゲームエンターテイメントのおける企業の取り組みについて、大手ゲーム会社の経験を踏まえてIPなどの活用を中心に解説します。 目標：ゲームやアニメのキャラクターなどのIP（知的財産）の活用について理解する。1H
8	講義内容：ゲームエンターテイメントのおける企業の取り組みについて、大手ゲーム会社の経験を踏まえてIPなどの活用を中心に解説します。 目標：ゲームやアニメのキャラクターなどのIP（知的財産）の活用について理解する。1H
9	講義内容：ゲームサウンド制作実践Ⅰ：著名ビデオゲームなど数々のゲームソフトの開発に従事した講師が、その制作の仕組みや、更には、楽器などのフィジカルデバイスに直接触れることによって、デジタル制御ではない生身のオペレーションに呼応して音がどのように反応するのかなど、きめ細かな解説を行います。目標：ゲームミュージックや効果音について、その役割や開発手順について理解する。1H
10	講義内容：ゲームサウンド制作実践Ⅱ：著名ビデオゲームなど数々のゲームソフトの開発に従事した講師が、その制作の仕組みや、更には、楽器などのフィジカルデバイスに直接触れることによって、デジタル制御ではない生身のオペレーションに呼応して音がどのように反応するのかなど、きめ細かな解説を行います。目標：ゲームミュージックや効果音について、その役割や開発手順について理解する。1H
11	講義内容：0から1を作るアートの描き方Ⅰ：大手ゲーム会社で、キャラクター開発に携わる講師による、実践的ゲームキャラクター論。目標：大手ゲーム会社におけるゲームキャラクターの開発手法を理解する。2H

内容	
実施回	授業内容・目標
12	講義内容：0から1を作るアートの描き方Ⅱ：”妄想力”について。キャラクターなどの開発の元となる発想を”妄想力”と捉え解説します。目標：大手ゲーム会社におけるゲームキャラクターの開発手法を理解する。2H
13	講義内容：インゲームアニメーション・カットシーンアニメーションⅠ：大手ゲーム会社 数社でゲーム開発に従事し、現在自らゲームとアニメ制作会社を立ち上げた講師による実践的ゲームアニメーション制作手法を解説します。 目標：インタクティブコンテンツとしてのゲームの”要”となるキャラクターモーションの作り方を理解する。2H
14	講義内容：インゲームアニメーション・カットシーンアニメーションⅡ：大手ゲーム会社 数社でゲーム開発に従事し、現在自らゲームとアニメ制作会社を立ち上げた講師による実践的ゲームアニメーション制作手法を解説します。 目標：インタクティブコンテンツとしてのゲームの”要”となるキャラクターモーションの作り方を理解する。2H
15	講義内容：「メディア概論」のまとめとして、本授業の最終回で全体を振り返り、学生との質疑応答を交えて理解の補足を行う。 目標：「メディア概論」の理解を深めることで興味の促進を促す。2H

時間外での学修	授業学んだことは常に復習し習得するように心がけましょう。また、学んだことを将来のキャリアデザインに役立てることと意識し、更に意欲的に知識や技術を取得して下さい。様々なコンテストなどにも出展することも有意義です。(この科目で求められる望ましい授業外での学習時間: 3時間)
受講学生へのメッセージ	他大学では例のない授業であるため、プロ講師の都合でシラバスに記載された授業の内容も変則的になります。また、限られた授業回数ですので学ぶことも沢山あります。興味ある内容は、受講生各自が引き続き継続的に研究し習得して下さい。(オフィスアワーについては、この授業は、外部講師により実施するため、質問等があれば、専任の教員を通じて連絡することで解答が得られるようにします。)

【2S2S102】ビジュアルリテラシー論	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	必修	講義	30時間

教員	黒田　皇		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	画家　31年		
授業方法	講義を中心として、カラーコーディネーションや情報デザインに関する認識を深めるため、調査、作品制作演習も含めて、授業を展開していきます。授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。		
到達目標	知識・理解	色彩の知識を修得し、その仕組みを理解し、カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスの知識修得と理解を目指します。色の効果を活用するための知識を理解できる。	◎
	思考・判断・表現	色や光の基礎事項を修得し、目的に合わせて配色による心理的効果を配慮した、提案ができる。	△
	関心・意欲・態度	カラーコーディネートに関連する課題に関心を持ち、積極的に考えようと努力して学修に取り組むことができる。	○
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	商品やサービスに扱われる色と形の特性を情報社会において、より良く活用するために、カラーコーディネーションや情報デザインを理解する。視覚表現において情報を読み取ったり、発信できるスキルの修得を目指す。

観点別評価

評価方法＼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)
筆記試験	50	-	-	-	50
レポート・小テスト	20	10	-	10	40
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	70	10	-	20	100

評価の特記事項	評価は、主に筆記試験、小テスト、レポートにおいて行います。未受験、未提出課題は、評価対象外となります。3分の１以上欠席した学生は、単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	「調査」「制作」を含む、コンセプトワーク
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については、授業で紹介しコメントします。 フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。
テキスト	『ありません。』
参考書・教材	必要な資料は、授業で配布します。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	色とは：色の役割について [課題(復習)]色の役割について、復習する(3h)
2	色の心理的効果 [課題(復習)]色の心理的効果を理解する(4h)
3	連想と象徴 [課題(復習)]連想と象徴について復習し、課題を完成させる(5h)
4	色を表す [課題(復習)]色を表す方法を理解する(4h)
5	カラーオーダーシステム・理解度テスト。 [課題(復習)]理解不足の事柄は十分に復習し、今後の学習に支障ないよう学習する(5h)
6	色の組み合わせ [課題(復習)]色の組み合わせを理解する(4h)
7	色彩調和論 [課題(復習)]色彩調和論の復習(3h)
8	光とは [課題(復習)]光についてレポートにまとめる(3h)
9	自然現象に見る色彩 [課題(復習)]自然現象に見る色彩についてレポートにまとめる(4h)
10	光源の種類 [課題(復習)]光源の種類についてレポートにまとめる(4h)
11	眼、脳の構造とはたらき。ここまでの復習と理解度テスト。 [課題(復習)]眼、脳の構造とはたらきについてレポートにまとめる(3h)
12	色覚の多様性 [課題(復習)]色覚の多様性についてレポートにまとめる(3h)
13	色の見え方について。 [課題(復習)]理解不足部分の復習と基礎知識の確認(5h)
14	色の測定・再現 [課題(復習)]学んだ内容の復習(4h)
15	情報デザインとは [課題(復習)]学んだ内容を総括して、レポートにまとめる(6h)

時間外での学修	[準備・課題]として示した内容を、（　）の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室（D305）へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	質問などがあれば、研究室（D305）へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日（16:20～17:30）です。

【2S2S101】日本・東洋美術史	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択必修	講義	30時間

教員	竹村　朋子		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	パワーポイントや映像資料を使用した講義形式の授業		
到達目標	知識・理解	通史に沿って授業を行い、日本美術を理解するための基礎的な知識を身につける。	◎
	思考・判断・表現	日本の美術作品をその歴史的制作背景等も含め理解できる。	○
	関心・意欲・態度	授業の中でいくつかの作品をピックアップして紹介し、詳細な観察及び分析を行うが、それについて疑問・感想を自分の言葉で表現することができる。	◎
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	日本美術史における各時代様式を取りあげ、その代表する芸術作品を紹介しながら「見る」こととは何かを考える。

観点別評価

評価の観点 / 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)
筆記試験	50	20	-	-	70
コメントペーパー	-	-	-	20	20
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	50	20	-	30	100

評価の特記事項	１／３以上(5回以上)欠席の場合は、筆記試験の受験資格はなし。
ＩＣＴ活用	原則的に対面授業を行うが、場合によりGoogle Meet等を使用した遠隔授業を行うことがある。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業後に授業に関する質問、疑問、感想等のコメントをclassroomに提出し、教員がそれに回答や提案を行う。
課題に対するフィードバック	授業後にclassroomに提出するコメントの質問等に個別に回答し、必要に応じては授業時に取り上げ、解説する。
テキスト	
参考書・教材	授業毎にプリント・資料を適宜配布する。参考文献についても適宜授業で紹介する。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	ガイダンス・イントロダクション　授業の流れを説明する [課題（復習）]プリントや美術に関する本などを参考に、日本美術史の流れを復習しておく。(4h)
2	旧石器～古墳時代の美術　（縄文式土器、壁画等） [課題（復習）]縄文式土器がどのような変遷を遂げるのか理解する。(4h)
3	飛鳥・奈良時代の美術（仏像を中心に） [課題（復習）]仏教伝来とともに作られた仏像について、時代ごとの変遷を理解する。(4h)
4	平安時代の美術（仏教美術を中心に） [課題（復習）]平安時代の美術を当時の仏教思想に基づき理解する。(4h)
5	鎌倉時代の美術1（絵巻物・似絵・肖像） [課題（復習）]似絵と肖像などから鎌倉時代の美術の傾向を理解する。(4h)
6	鎌倉時代の美術2（彫刻など） [課題（復習）]運慶・快慶の作品を中心に鎌倉時代の彫刻の特徴を理解する。第2回～6回の授業の復習プリントの遂行(4h)
7	桃山時代の美術（障壁画、工芸品） [課題（復習）]桃山時代の文化を障壁画や工芸品等から理解する。(4h)
8	江戸時代の美術1（浮世絵・菱川師宣、鈴木春信、東洲斎写楽を中心に） [課題（復習）]浮世絵の種類、テーマについて理解し、知識を定着させる。(4h)
9	江戸時代の美術2 （浮世絵・葛飾北斎、歌川広重を中心に） [課題（復習）]風景画についてその誕生した背景、色彩、構図などを理解する。(4h)
10	江戸時代の美術3（伊藤若冲など） [課題（復習）]伊藤若冲の作品を中心に浮世絵以外の江戸時代の美術の特徴について理解する。(4h)
11	江戸時代の美術4　江戸時代の美術が与えた西洋絵画への影響 [課題（復習）]モネ、マネ、ゴッホなどの西洋の画家たちの作品から日本の美術の影響を読み取り、理解する。第7回～11回の授業の復習プリントの遂行(4h)
12	幕末の美術（歌川国芳、月岡芳年、河鍋暁斎を中心に） [課題（復習）]当時の世相を踏まえて、国芳、芳年、暁斎の作品の特徴を理解する。(4h)
13	明治時代の美術（絵画を中心に） [課題（復習）]明治時代に生まれた芸術の新たなジャンルの枠組みを理解する。(4h)
14	大正・戦前の美術（モダニズムと戦争の美術を中心に） [課題（復習）]西洋美術が大正時代の日本の芸術にどのような影響を与えたのかを理解する。(4h)
15	戦後・現代の美術（日本画、伝統様式の引用など） [課題（復習）]戦後から現代までの美術様式の変遷を理解する。第12回～15回の授業の復習プリントの遂行。(4h)

時間外での学修	美術に関する本などを積極的に読むこと。 授業外での学習時間において、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を鑑賞することを推奨する。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	絵画、彫刻など芸術作品はもちろん、身の回りにあるものなど興味のあるものを注意深く観察してみましょう。それによって 美術史への理解が深まります。 オフィスアワーは水曜日の14時～14時半です。(講義室あるいは非常勤講師控室におります。)

【2G5S101】ＣＧ概論	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択必修	講義	30時間

教員	長久保　光弘		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	はじめてのＣＧ。「なるほど」を目指し、わかりやすく進みます。ゲーム、アニメ、デザイン等、活きた知識として役立て、今後の制作に使える知識を増やします。		
到達目標	知識・理解	デッサン、色、タイポグラフィ、アニメーション、デジタルペイント、カメラ、３ＤＣＧ、ＣＧキャラクターのしくみを理解している。	△
	思考・判断・表現	絵コンテから「時間」と「空間」の連続性、演出を読みとることができる。 「ＣＧクリエイター検定ベーシック」の出題範囲を解くことができる。	◎
	技能	絵コンテから、アニメ、映像の実時間を読みとることができる。	△
	関心・意欲・態度	参加型の教材に取り組み、理解を深めることができる。	◎
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	ゲーム、アニメ、ＣＭ、映画、ＴＶ番組、テーマパーク。登場するキャラクター、カメラの知識、ＣＧ作りに役立つ知識を増やします。「ＣＧクリエイター検定ベーシック」を解く力を身につけます。 【ゲーム・アニメ・映像・写真・デザイン・ＣＧ系統、ＣＧクリエイター検定】

観点別評価

評価の観点 / 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)
小テスト	10	10	-	-	20
課題提出	-	20	10	-	30
学修意欲	-	10	-	40	50
合　計(点)	10	40	10	40	100

評価の特記事項	学修意欲「参加型の学修を評価」、３分の１欠席規定適用。
ＩＣＴ活用	「Google Workspace for Education」による連絡、参考資料配布、提出。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	対話型「AI」の使い方。特徴にふれる。
課題に対するフィードバック	「ＣＧクリエイター検定」解説。
テキスト	『入門CGデザイン -CG制作の基礎- [改訂新版]』入門CGデザイン編集委員会　公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)(2,700円)ISBN:ISBN978-4-903474-47-2 「ＣＧクリエイター検定ベーシック」過去2回分の解答および試験問題を公開（閲覧下記） https://www.cgarts.or.jp/kentei/past/index.html
参考書・教材	「CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版]」※教室で閲覧可（購入不用） 「ディジタル映像表現-CGによるアニメーション制作-[改訂新版]」※教室で閲覧可（購入不用） 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」（参考書籍） https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html

内容	
実施回	授業内容・目標
1	【ＣＧを使う業種を知る：ゲーム、アニメ、映画、ＶＲ、キャラクター、音楽ＰＶ、コンサート、テーマパーク、ＣＭ、番組タイトル、報道、ドラマ、科学ドキュメンタリー、遊技機、建築、Ｗｅｂ】 【ゲーム・アニメ美術系進路】 ・職種「ＣＧクリエイター・ＣＧデザイナー・ＣＧアーティスト」 ・担当「ゲームキャラクター・アニメキャラクター・背景・モーション・ＵＩ・制作進行」 [課題(復習)] 好きな作品の制作会社を調べる。(15週の中で自由な16h) [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
2	【アニメ・リアル、キャラクターを作る事例】 [課題(復習)] 身近なアニメに多用されるＣＧ、鑑賞(1.5h) 【アニメ背景、ＣＧ制作事例】 [課題(復習)] 「空気遠近法」遠くほど空の色に染まる、風景観察(0.5h) [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
3	【カメラ撮影がわかる】 （教室を巨大カメラ：経験学習）小さな穴が、外の風景を映し出す。 テキスト参考 ・露出（ISO感度、絞り、F値）の相関を理解する。 ・画角、撮影距離と遠近感を知る。 ・被写界深度のしくみを知る。 【アニメから学ぶカメラワーク】 人気アニメのカメラワークと効果を鑑賞。 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
4	【好きなアニメ、映画から、演出を読み取る】 絵コンテの読取り方「実時間をくみとる」 （自宅鑑賞、好きなシーンを絵コンテにする反転授業） [課題(復習)] 配布資料参考「アニメ、映画の好きなシーンを絵コンテにする」(15週目までの自由な20h) [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
5	【アニメ・ゲーム『ＣＧキャラクター』制作会社を知る】 【多様な視点を可能にするＣＧ特長を知る】 【絵コンテを読み解く（前週続き）・クレショフ効果】 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]

内容	
実施回	授業内容・目標
6	【キャラクターを描く・立体的に考える】 [課題(復習)視聴教材(4h)] 【ゲームＵＩ（操作画面のデザイン）】 【ロゴタイプ（文字デザイン）ライトノベル】 文字の基本 「欧（セリフ、サンセリフ）和（明朝、ゴシック）」 文字のデザイン 「タイポグラフィ」 【美しい文字組みを知る】 テキスト参考「禁則処理、ぶら下がり、ハイフネーション、カーニング」 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
7	【キャラクターモデリング・就職作品の解説】 【ＣＧ検定】 「制作に活かす」知識。 【ゲーム・アニメ会社、学生へ向けたコメント紹介】 「現場の声」を読む。 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
8	【キャラクターモデラー就職・ポートフォリオ】 スケジュール、制作の経過を解説。 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
9	【モデラー「キャラクターの造形」体験】 【アニメーター「キャラクターを動かす」体験】 （無線マウスで数名が見本操作） 【ＣＧスキルアップ（放課後の制作）解説】 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
10	【パソコンの選び方がわかる・知識】 [課題(復習)]「用途・使用ソフト動作環境・性能の見方」(3h) [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
11	【ＡＩ生成の活用・仕上がり選択】 ・部分指定し、目的のイラスト自動生成。 ・色を部分指定し、自動彩色。 ・ビデオ映像を作風指定し、自動リメイク。 ・広告の写真自動生成。 ・キャラクターＣＧを写真から生成。 【３Ｄプリンターと３Ｄスキャナー・物を転送】 例：国際宇宙ステーション・義手。 例：フィギュア制作。 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
12	【デッサン（観察眼と描画力）がＣＧに役立つ】観察による制作、および遠近法。 [課題(復習)] テキスト参考「透視図法、空気遠近法」を用いて描く(以降4週の中で自由な8h) 【デザインに役立つ視認性】 「進出色（暖、明、高彩度）後退色（寒、暗、低彩度）」 【デジタルのしくみを知る】 「標本化、量子化」 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
13	【専門誌にふれる・仕事の醍醐味（働くイメージを読み取る）】 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
14	【キャラクターモデリング】 ポリゴンモデリング・ＵＶマッピング 【光の見え方が変わる】 ライティング（光の当たり方）：逆光・夕日・夜・天候 【カメラワーク】 トラックアップ（ドリーイン）とズーム、違いを学ぶ。 【ＣＧクリエイター検定ベーシック（例題）】 例題を解く。解答解説。 [課題(復習)授業内容の記述「感想・質問」(0.5h)]
15	【自宅鑑賞、好きなシーンを絵コンテにする（12週課題・提出）】 参考：事前配布資料 「アニメ、映画の好きなシーンを絵コンテにする」

時間外での学修	制作に活かし、役立つ実感から、知識が使える力になります。 教科書を振り返り再確認。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	ゲーム、アニメ、映画、写真、ＣＭ、キャラクター、ＣＧを作るときに役立つ知識が、手に入ります。 「ＣＧクリエイター検定」は、ＣＧ作りへ興味を持ち、ソフトを使ってみると、解きやすくなる出題傾向です。対応ソフトＭＡＹＡ（学生無料）が、自宅でも使用できます。 オフィスアワーは授業後、教室または研究室E104です。

【2D5S101】デザイン論	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択必修	講義	30時間

教員	日原　広一		
資格・制限等	特になし		
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すめます．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． 知識・理解 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・発想法を積極的に身に着け，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 / 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)
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．
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業の一部に，履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています．
課題に対するフィードバック	各レポートやスポット演習に対してレヴューがあります．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．
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]　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．その後に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．その後に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．その後に設定されるタスク(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Ⅰ：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(1-2h)．
7	コンセプト設計Ⅱ：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②(1-2h)．
8	機能と性能Ⅰ：「商品」と「製品」との違いについて学修していきます．その後に製品のコア(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Ⅱ：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．その後に，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，ＳＰ，ＰＯＰ，ＤＭ，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ＣＪＭ(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，デザイン全般に関係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：30時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください． [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください．疑問点については具体的に記述してください． [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに，予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください． 【オフィスアワーは授業の前後の教室．あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2M5S101】マンガ学	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	講義	30時間

教員	檀　朋美		
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修		
実務家教員			
授業方法	基本的に講義形式で、毎回必ずコメントシートの提出が必須で、学生の質問には毎講義必ず解答する。学期末には、一人ずつプレゼンテーション及び質疑応答を行うなど、能動的な学び（アクティブラーニング）も行う。知識を吸収するだけでなく、考え、伝えることにも重点を置き、主体的な問題解決学修を行う。		
到達目標	知識・理解	社会における「マンガ」のあり方を多面的に理解することができる。	◎
	思考・判断・表現	授業から得た知識によって、レポートやコメントシートで、自分の考えを発表し討論することができると同時に、柔軟な思考力を身につけることができ、意義ある美的表現に繋げられる。	◎
	技能	マンガの歴史的背景や現在の社会的受容のあり方を理解することで、自らの表現活動に繋げることができる。	○
	関心・意欲・態度	授業を通して、自分の考えを具体的・論理的に発信し、主体的な問題意識を身につけることができる。	○
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	マンガは、実は世界中に存在する。しかし何故、日本のマンガがグローバルに展開しているのか。その問いに答えるため、現在のマンガ文化を歴史・変遷・社会・産業・市場などの視点から多面的に考察する。プレゼンテーションは15回目の講義に行うと記載しているが、受講人数や講義の進み具合によって前倒しになる場合がある。適宜GoogleWorkspaceを活用します。

観点別評価

評価の観点 / 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)
プレゼンテーション	20	15	10	5	50
コメントシート	-	10	5	5	20
期末試験（論述試験）	10	5	5	-	20
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	30	30	20	20	100

評価の特記事項	プレゼンテーションは必ず行い、期末試験も必ず受験すること。期末試験は、事前に試験問題を告知し、配布資料等の持ち込みもほぼ全て許可する。毎講義コメントシートを提出してもらうが、その内容に基づいて次の講義で疑問点に回答するなどフィードバックを毎講義行う。
ＩＣＴ活用	原則対面授業です。状況により、適宜GoogleWorkspaceを活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	プレゼンテーション
課題に対するフィードバック	プレゼンテーションは一人ずつ秀逸な点、改善点などを伝え、フィードバックを行う。期末試験も試験後に講評を行う。
テキスト	『ありません。』
参考書・教材	必要な資料は適宜配付する。参考資料：竹内オサム・西原麻里 編著『マンガ文化 55のキーワード』ミネルヴァ書房、2016年

内容

実施回	授業内容・目標
1	ガイダンスを行う。マンガについて学習することで、文化が受け入れられる社会の様相と背景について学べることを理解し、関心を高める[課題（予習）]「マンガについて知っていること、知りたいこと」を自分なりに考えをまとめ、調査しておく(3h)
2	マンガの表現・名称の歴史と変遷について学習する。主に中世から近世の日本における、大衆文化について整理しながら、明治以降のマンガ文化について理解を深める[課題（復習）]学んだ内容を復習する(3h)
3	手塚治虫とその影響について学習する。戦前、戦中、戦後のマンガ文化の変遷も取り扱う。[課題（復習）]学んだ内容を復習し、この時期のマンガ表現の変化について、自分の気づきをまとめる(3h)
4	劇画と少年誌の誕生・発展・ジャンルの多様化について学習する。赤本マンガからマンガ週刊誌の刊行までの歴史と社会背景について理解を深める。[課題（復習）]学んだ内容を復習し、現在のマンガと共通するジャンルについて例示できるようにしておく(3h)
5	少女マンガの成立とその背景について学習する。大正から昭和初期の少女雑誌の文化と比較しながら、ジェンダー論を交えて考察する。[課題（復習・予習）]学んだ内容を復習し、マンガ文化とジェンダー格差について、気づいた点をまとめておく(3h)
6	少女マンガの隆盛と表現について学修する。ジェンダー観の変遷と深く結びつくその文化は、内容や表現にも影響する。[課題（復習・他）]学んだ内容を復習し、異なる意見・考えについても知見を深める(3h)
7	少年愛、BL文化の誕生と発展について学修する。少女マンガというメインストリームとは別に、マンガにおける特徴的なジャンルの一つである少年愛やBLについて理解を深める[課題（復習）]学んだ内容を復習し、現在のマンガの多様なジャンルについてまとめる(3h)
8	マンガの流通と産業　製作システムと著作権について学修する。マンガが大衆文化として発展するためには、それを媒介する出や流通のシステムが産業として成立している必要がある。その点について理解を深める。[課題（復習）]学んだ内容を復習し、現在の出版システムについて理解する(3h)
9	マンガで描かれるテーマの多様化と社会現象について学修する。現代において大衆文化の一角を成すようになったマンガと社会現象の結びつきについて理解を深める[課題（復習・準備）]学んだ内容を復習し、自身の実体験に基づく社会とマンガの結びつきについても振り返ってみる(3h)
10	マンガ同人誌やオタク、マンガを取り巻く社会の変化について学修する。同人誌やオタク文化はマンガの深い結びつきの理解を深める。[課題（復習・予習）]学んだ内容を復習し、これらの文化が今後どのように発展していくかを自分なりに考える(3h)
11	マンガを取り巻く社会問題、表現規制問題について学修する。表現規制の歴史を学び、現在の問題も考える[課題（復習・他）]学んだ内容を復習し、今後の表現規制問題について自分なりの考えをまとめる(3h)
12	マンガとグローカリゼーション　海外と日本のマンガ文化の比較について学修する。[課題（復習・他）]学んだ内容を復習し、海外のマンガを実際に読む(3h)
13	エッセイや学習マンガからみるマンガ表現の可能性について学修する[課題（復習・準備）]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用して次々回のプレゼンテーションの準備をする(10h)

内容	
実施回	授業内容・目標
14	メディアとマンガ　音楽、ゲーム、インターネットとの関連について学修する。[課題（復習・準備）]学んだ内容を復習し、これまでの課題を活用してプレゼンテーションのパワーポイント等の作成をする(10h)
15	プレゼンテーションと質疑応答をする。テーマは「今再び流行すると考える80年代以前のマンガ」である。自身の発表に積極的になるだけでなく、他者の発表もきちんと理解し、疑問点を整理、解決に結びつける[課題（復習・他）]授業で学んだ全体の内容について総合的に振り返り、自身の考えをまとめる(4h)

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

【2M5S102】シーケンス表現論	デザイン美術学科		1年後期	
	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		
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等		
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さ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 / 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)
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
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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）
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。

【2S3B201】描写基礎Ⅰ	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択必修	演習	60時間

教員	黒田　皇		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	画家　31年		
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、デッサンをします。 この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。		
到達目標	知識・理解	基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」の基本について理解できる。	○
	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した基礎的な表現ができる。	◎
	技能	「鉛筆」「練り消し」「紙」の特性に配慮し、基礎的なデッサン表現ができる。	◎
	関心・意欲・態度	１枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライ＆エラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続して取り組むことができる。	○
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	すべての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を目指します。 基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」について学修します。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
作品	20	10	30	-	60
レポート	-	20	-	-	20
受講態度	-	-	-	20	20
合　計(点)	20	30	30	20	100

評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の１以上欠席した学生は、単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜Google Worksを活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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	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)
12	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)
13	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)
14	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)
15	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)

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。

【2S3S205】デッサンⅠ	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択必修	演習	60時間

教員	稲垣　考二・黒田　皇		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	稲垣　画家：47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。	△
	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	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

評価方法＼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)
作品	-	10	60	-	70
レポート・発表	10	10	-	-	20
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	10	20	60	10	100

評価の特記事項	評価は主に作品とレポートにおいて行います、。未提出課題は評価対象外となりますので、作品とレポートは必ず提出してください。3分の１以上欠席した学生は単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜Google Workspace等を活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	この授業は制作活動を主とした、『問題解決学習』を含むアクティブラーニング授業を実施します。
課題に対するフィードバック	随時授業内で行います。
テキスト	ありません。
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	「手の表情」1/2　課題説明、下絵、描写 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
2	「手の表情」2/2　描写、完成 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
3	「モチーフを持つ手」1/3　下絵、描写 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
4	「モチーフを持つ手」2/3　描写 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
5	「モチーフを持つ手」3/3　描写、完成 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
6	「静物構成デッサン」1/7　課題解説、モチーフ組み ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
7	「静物構成デッサン」2/7　描写（場所決め、トリミング） ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
8	「静物構成デッサン」3/7　描写（下絵、トーンの構築） ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
9	「静物構成デッサン」4/7　描写（マテリアル描き分け、量感表現　等） ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
10	「静物構成デッサン」5/7　描写（接地感、位置関係　等） ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
11	「静物構成デッサン」6/7　描写（ディテールの描き込み1/2） ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
12	「静物構成デッサン」7/7　描写（ディテールの描き込み2/2） ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
13	「静物構成デッサン」　講評会 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
14	自画像デッサン　1/2　下絵、描写 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）
15	自画像デッサン　2/2　描写、完成 ［課題（復習）］：学んだ内容を復習し、まとめる。（1-3h）

時間外での学修	［課題（復習）］として示した内容を（　）の標準学修時間を目処にして確実に取り組みましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	向上心を持って作品を仕上げましょう。 オフィスアワーは授業後に教室で行います。

【2S3B203】クロッキー基礎	デザイン美術学科		1年前期	
	1単位	選択必修	演習	30時間

教員	田中　久志		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	漫画家40年		
授業方法	演習　鉛筆とクロッキー帳を使用して、クロッキー制作をします。また、作品鑑賞を通じて、クロッキー表現の豊かさや深さについて学びます。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、G Suite等による遠隔授業他、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。		
到達目標	知識・理解	複雑な形、動き、繋がり等、人体の持っている機能、要素を理解する。	○
	思考・判断・表現	人体の形、プロポーション、バランスなど捉えて描写できる。	◎
	技能	モデルの肌質、魅力的な線を作品に表現できる。決まった時間の中で形を瞬時に捉え、完成度の強弱を見極める力を持つことができる。	◎
	関心・意欲・態度	人体のさまざまな形の変化に興味を持ち、表現に繋げる事ができる。	△
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	モデルを使って短時間でのクロッキー描写。人体の形状、ポーズから生まれる情感を意識し描写する。線描による表現が主だが、時間のある学生は陰影表現も行う。また裸婦だけでなく着衣のクロッキーも体験する。、着衣クロッキーでは学生をモデルとして行う場合もある。基本的にモデルは30分単位で20分ポーズ、10分休憩を繰り返す。学生は時間内にクロッキー制作をするが、10分の休憩の中で制作物の見直しも行う。また10分、5分、2分など描写時間を変え、短時間での観察力と描写力の向上を図ることも行う。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
作品	10	20	40	-	70
レポート	10	10	-	-	20
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	20	30	40	10	100

評価の特記事項	受講態度は作品・レポート等で評価します。3分の1以上の欠席は単位を与えません。
ＩＣＴ活用	G Suite、学生ポータル、メール等で質問を受け付け、返答します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	担当教員に対し、自身の制作物について良い点、不足と感じる点等を伝えることで、技術の見直し、考察を行う。
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の復習について、次回授業でコメントします。
テキスト	なし。
参考書・教材	必要な資料は授業で配付します。

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

内容	
実施回	授業内容・目標
14	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、2分、1分、それぞれの時間での、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	[課題]として示した内容を、（　）の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総合学修時間：15時間】
受講学生へのメッセージ	質問がある場合は、E102田中研究室を訪ねてください。オフィスアワーは毎週月曜日の16：30から17：30です。

【2S4B202】セルフプロモーション入門	デザイン美術学科		1年前期	
	1単位	選択	演習	30時間

教員	長久保　光弘		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	進路を見つけ、実現するために必要なことを調べる、授業です。		
到達目標	知識・理解	好きな作品をつくる会社・職業の情報を集めることができる。	○
	思考・判断・表現	マインドマップで、夢の実現ルートを可視化する。	◎
	技能	ポートフォリオ試作「印象に残る・伝わりやすい」をめざす。	△
	関心・意欲・態度	各回、授業日誌メモ。	◎
	備考	◎・○・△は、ＤＰ・到達指標との結びつきの強さを示します。	

授業内容	好きを掘り下げ、多くの会社作品や仕事内容から接点を見つけ、進路を作ります。 好きから職業へ、つなぐ取り組みです。

観点別評価

評価の観点 / 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)
進路情報の収集	20	-	-	10	30
マインドマップ	-	40	-	10	50
ポートフォリオ試作	-	-	10	10	20
合　計(点)	20	40	10	30	100

評価の特記事項	３分の１欠席規定適用。
ＩＣＴ活用	「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、提出。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	マインドマップにより進路考察。
課題に対するフィードバック	各週、適宜アドバイス。
テキスト	必要な教材を授業で配付。
参考書・教材	授業で適宜紹介。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	【業種を知る（調べ方の例）】 ゲーム・アニメ・ＣＧ・映像・広告・漫画等。 [課題(復習)]会社調べ(2h)
2	【好きな作品を作っている会社を調べる】 ゲーム・アニメ・ＣＧ・映像・広告・漫画等。 Googleフォームへ記入。 [課題(復習)]好きな作品、仕事内容から接点を見つける(2h)
3	【マインドマップ解説・事例】 プロダクションの作品・採用情報を収集。 [課題(復習)]好きな作品、仕事内容から接点を見つける(2h)
4	【マインドマップ作成（好きを仕事へ・実現につなぐ）】 志望会社、または仕事のイメージならべ。 好きな作品、仕事内容から接点を見つける。 [課題(復習)]マインドマップ作成(2h)
5	【マインドマップ作成（気になる会社・仕事）】 好きな作品、仕事内容から接点を見つける。 志望会社、仕事へ「道のりマップ」を描く。 目標を一目瞭然に「好きな作品（プロダクション製作）を貼る」 [課題(復習)]マインドマップ作成(2h)
6	【文字の効果・作品解説文の作り方】 作品解説文で、できることの具体例を示す。 フォント（字の種類）の効果。 [課題(復習)]多様なフォントを閲覧(2h)
7	【会社採用情報に関する個別質問（Googleフォーム）】 以降各週に分け、解説。 [課題(復習)]各事例を考察(2h)
8	【自己PRの文章、思考を体験（好きな作品の紹介文）】 読み手に響く、共感文章の作成体験。 [課題(復習)]文章を読み楽しむ経験が文章力につながる(2h)
9	【マインドマップ職種編、作成①】 志望職種のある会社調べ。 志望職種で探すことで、同職種の採用企業を、複数知る。 [課題(復習)]志望職種の情報収集(2h)
10	【マインドマップ職種編、作成②】 「好きな作品タイトル・身につけたいスキル」を書き加える。 [課題(復習)]志望職種のある会社調べ(2h)
11	【ポートフォリオ試作①】 ポートフォリオを見る側（採用担当者）の気持ちを考える。 ・見る側の様子「仕事の合間、短時間で見る」 ・最初のページは必ず目に入る、ひきつける「一推し作品」 ・アピール「見てほしい所を、伝える工夫」 ・見る側の快適さ「見やすさを考え、規則性、統一感」 [課題(復習)]ポートフォリオ「見映え」を目指すレイアウト(2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
12	【ポートフォリオ試作②】 ・作例をインターネット検索し、資料画像。 ・レイアウト台紙の試作（ＰＤＦ、Ａ４横、４ページ）。 ・仮画像で試作。作品の解説方法、例を調べる。 ・PDF「制限ファイルサイズ圧縮保存」劣化を抑える方法。 [課題(復習)]ポートフォリオ試作(2h)
13	【マインドマップ職種編（ブラッシュアップ）作成①】 「好きな作品タイトル・身につけたいスキル」を書き加える。 [課題(復習)]マインドマップ作成(2h)
14	【マインドマップ職種編（ブラッシュアップ）作成②】 マインドマップ作成、提出。 [課題(予習)]マインドマップ作成(2h)
15	【マインドマップ職種編（ブラッシュアップ）提出】 マインドマップ提出。 [課題(予習)]マインドマップ作成(2h)

時間外での学修	好きな作品を作っているプロダクション、気になる会社を見つける。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	「ゲーム・アニメ・マンガ・広告・映画」良いもの（好きな作品）たくさん出会ってください。 作る側に行きたくなるほど「好き」。好きな業界をめざす階段の一歩に。 オフィスアワーは「授業後に教室、E104研究室」です。

【2S4S103】ビジネスモデル論	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	必修	講義	30時間

教員	日原　広一		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	国内外電機メーカー・7年／国内総合飲料メーカー・15年		
授業方法	各業界に精通した外部講師を招いての講義が中心です．講義毎に振り返りレポート及び業界・企業調査書の作成を行います。履修全体の成果は，ビジネスモデルの中の一員としてどのような貢献ができるのかを，用意したフレームワーク(カスタマージャーニーマップ)に沿ってまとめてもらいます．		
到達目標	知識・理解	産業活動を担う様々な業界・企業における，基本理念や組織体制，そしてステークスホルダー(企業の利害関係者)について理解できる．	◎
	思考・判断・表現	自己分析や適性検査の結果に則って，効果的な就活計画及び業界・企業研究計画を企図できる．また進路に対する自らの考えを他者にむけて訴求できる．	◎
	技能	興味あるビジネスモデルに関して，とくに人事に関する現状の課題，また今後技能 の見通しなど，様々な視点から指摘や説明ができる．	△
	関心・意欲・態度	ビジネスモデルにとって重要な人材アセスメント(客観的人材評価)について関心を持ち，自身の課題に対して，効果的な解決策を打ち出すことができる．	△
	備考	◎･○･△の記号は，DP･到達目標との結びつきの強さを示しています．	

授業内容	価値観の複雑化やＤＸ等の技術革新等によって，昨今のビジネスモデルは高度に複雑化してきています．一方で，その中で就業する人々にとって，社会貢献の重要性はますます増してきています．本科目の目的は，変化著しい様々な業界を俯瞰する中で，今後に社会貢献できる自らの姿を，真摯に「探索」してもらい，意義ある進路に役立ててもらうことです．

観点別評価

評価の観点 / 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)
レポート	30	10	-	-	40
課題提出	-	40	10	-	50
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	30	50	10	10	100

評価の特記事項	３分２以上の出席を前提に，提出された振り返りレポートや調査書の内容によって評価します．未提出もしくは白紙提出は，評価対象外となります．
ＩＣＴ活用	適宜活用します．
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業の一部に，履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています．
課題に対するフィードバック	提出されたレポート課題について，適宜レヴューを行います．
テキスト	
参考書・教材	適宜授業内で配付します。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	オリエンテーション：授業概要説明とスケジュールの確認． 業界概観：様々なビジネスモデルに対する理解を目的に，日本の産業活動を担う様々な業界・業種について，多角的な視点から概観していきます．[予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．
2	自己分析①：様々なビジネスモデルがある中，その一員として就業する上で，自らの性格や適性について考えることはとくに重要です．本実施回では，自己分析ツールを用いて自らの性格・適性について考察していきます．[予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．
3	自己分析②：自己分析①にて考察した自分の性格や適性について，さらに掘り下げることを目的に，グループ作業による「他己分析」をおこない客観的視点から自らを観察します．また人材アセスメントについて学修します．[予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．
4	業界セミナー概観：一つのビジネスモデル(企業)は，異なる多様な職種の人々によって組織されています．本実施回においては，業界セミナーのための事前学習として，一般企業の基本的組織体制について学修します．[予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．
5	業界セミナー①：金融業の仕事をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です． [予習＆復習] 金融業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
6	業界セミナー②：製造業(電子機器関連の設計製作)の仕事をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です．[予習＆復習] 製造業(電子機器関連)についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
7	業界セミナー③：総合小売業の仕事をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です． [予習＆復習] 総合小売業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
8	業界セミナー④：ホールディングスという形態の事業をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です．[予習＆復習] ホールディングス事業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
9	業界セミナー⑤：サービス業(遊技機の開発・製造)という形態の事業をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です．[予習＆復習] 遊技機開発事業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
10	業界セミナー⑥：食品加工業(予定)という形態の事業をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です．[予習＆復習] 加工食品事業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
11	業界セミナー⑦：広告業界(予定)の仕事と求められる人材をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です．[予習＆復習]広告事業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
12	業界セミナー⑧：メディア業界(予定)の仕事と求められる人材をテーマにした，専門の外部招へい講師による講義です．[予習＆復習]メディア事業についての業界・業種調査書の作成(1-2h)．
13	まとめと個別面談①：興味のある第一希望の業界・企業を取り上げ，そのビジネスモデルの中の一員として，自分がどのような貢献ができるかのカスタマージャーニーマップ(ＣＪＭ)を制作します．制作の間，順次個別面談を行います．またハローワーク仮登録を行います． [予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．
14	まとめと個別面談②：興味のある第二希望の業界・企業を取り上げ，そのビジネスモデルの中の一員として，自分がどのような貢献ができるかのＣＪＭを制作します．制作の間，順次個別面談を行います．またハローワーク仮登録を行います． [予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．

内容	
実施回	授業内容・目標
15	まとめと個別面談③：興味のある第三希望の業界・企業を取り上げ，そのビジネスモデルの中の一員として，自分がどのような貢献ができるかのＣＪＭを制作します．制作の間，順次個別面談を行います．またマイナビ登録を行います． [予習＆復習] 振り返りレポートの提出(1-2h)．

時間外での学修	[1] 各回に振り返りレポート或いは調査書の作成を課しています． [2] 一般・専門問わず，ビジネスモデル全般の情報を幅広く渉猟してください． 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください． [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください．疑問点については具体的に記述してください． [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに，予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください． 【オフィスアワーは授業の前後の教室．あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2G5B203】ＣＧキャラクター基礎	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	長久保　光弘		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	はじめてのＣＧ。ゲーム、アニメのキャラクター作りを、わかりやすく進めていきます。 デザイナー、アーティスト、アニメーターのＣＧ制作ソフトＭａｙａを使います。 初歩から、作るコツを少しずつ身につけます。 １年生後期科目「ＣＧキャラクター」につながる、キャラクター作りの入り口です。 Ｍａｙａは学生無償で自宅使用もできます。作品作りに役立ててください。		
到達目標	知識・理解	「ＣＧキャラクター」を作る知識がある。	◎
	思考・判断・表現	キャラクターＣＧで、原作らしさが表現されている。振付、演出が優れている。キャラクターを創造できた。	◎
	技能	キャラクターの立体的な造形、着色、動きをＣＧ制作できる。	△
	関心・意欲・態度	興味を持ち、意欲的に調べ、表現につなげることができる。	◎
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	ゲーム、アニメのキャラクター作り、ＣＧの使い方を学修します。 はじめてのＣＧ作り。ゲームやアニメのＣＧ作りが身近になります。 ひとつひとつステップを進み「自分にも作れた」「ＣＧって凄い」を体感します。 【ゲーム・アニメＣＧ系統、初歩】

観点別評価

評価方法＼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)
課題提出	30	30	10	-	70
学修意欲	-	-	-	30	30
合　計(点)	30	30	10	30	100

評価の特記事項	学修意欲「制作工程の評価」、３分の１欠席規定適用。
ＩＣＴ活用	通信端末（スマートフォン、パソコン等）による教材学修。対話型AI活用。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	
課題に対するフィードバック	各制作、特徴別に解説。
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ バウハウス・エンタテインメント部　株式会社 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 （１年生科目「ＣＧキャラクター」「ＣＧ特講」） （２年生科目「フィギュア表現」「ＣＧ背景美術」「ＣＧワーク」）
参考書・教材	「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	【第１回　ＣＧキャラクターを作る（原作らしさを表現）初歩】 原作をＣＧで立体化する。 [課題(復習)]①３週でＣＧキャラクターを作る。(2h)
2	【第２回　ＣＧキャラクターを作る（原画に近づける）初歩】 目の大きさ、鼻や口をシールで貼るような感覚と、粘土のように、作りたいキャラクターへ近づける。 [課題(復習)]②３週でＣＧキャラクターを作る。(2h)
3	【第３回　ＣＧキャラクターを作る（立体感のつかみ方）初歩】 視点を徐々に変えながら、立体感をつかむ練習。 [課題(復習)]③３週でＣＧキャラクターを作る。(2h)
4	【第１回　そっくりに作る（形の初歩）】 チョコレートを、そっくりに作る。実物をよく見て、特徴をみつける。 「道具を調べ」より便利に「使い方を工夫し」作る幅を増やす。 [課題(復習)]「チョコレートの形」(1h) [課題(復習)]通信端末による教材学修１「Maya」(1h)
5	【第２回　そっくりに作る（質感と照明の初歩）】 チョコレートの質感を、美味しそうに作る。 [課題(復習)「チョコレートの質感」(1h) [課題(準備)]通信端末による教材学修２「Maya」(1h)
6	【第１回　ゲームキャラクターアニメーション①】 キャラクターに振付（歌う、声に合わせ唇、表情、全身の動き）。 [課題(復習)]①３週でＣＧキャラクターの振付。(1h) [課題(準備)]通信端末による教材学修３「Maya」(1h)
7	【第２回　ゲームキャラクターアニメーション②】 キャラクターに振付（前週の続きを作る）。目標を立てる。 [課題(復習)]②３週でＣＧキャラクターの振付。(1h) [課題(準備)]通信端末による教材学修４「Maya」(1h)
8	【第３回　ゲームキャラクターアニメーション③】 キャラクターに振付（前週の続きを作る）。目標の実現を目指す。 [課題(予習)]③３週でＣＧキャラクターの振付。(2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
9	【第１回　生きものを作る（粘土のような作り方）】 デジタルペンで、凹凸をつくる（スカルプトモデリング）。 [課題(復習)]①スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)]通信端末による教材学修５「ZBrush」(1h)
10	【第２回　生きものを作る（粘土のような作り方）】 デジタルペンで、凹凸をつくる（スカルプトモデリング）。 印象に残るキャラクターシルエットをつくる。 [課題(復習)]②スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)]通信端末による教材学修６「ZBrush」(1h)
11	【第３回　生きものを作る（筆で粘土に色を塗るような作り方）】 キャラクターの彩色。 [課題(復習)]③スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)]通信端末による教材学修７「ZBrush」(1h)
12	【第４回　生きものを作る（ブラッシュアップ）】 制作しているキャラクターを画面共有し、互いを参考に、作り込むところを見つける。 仕上げる。 [課題(復習)]④スカルプトモデリング(1h) [課題(復習)]通信端末による教材学修８「ZBrush」(1h)
13	【ゲームキャラクターモデリング（折り紙のような作り方）】 作りたいキャラクターの正面と横の原画準備。 ・原画に似せ、面を折り曲げ（ポリゴンモデリング）。 ・正面から形を整え、横から奥行を整える。 ・上下左右ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 ・筋肉に沿う、面の並び。 [課題(復習)]「ゲームキャラクターサンプルを見る」(2h)
14	【ゲームキャラクター・アニメキャラクター】 ここまで作ったキャラクターのブラッシュアップ。 ・原作や原画へキャラクター印象を似せる。 ・細部の作りこみ。 ・違和感の修正。 【好きなキャラクターを作る】 ・原作、またはオリジナルキャラクター。 [課題(復習)]キャラクターのブラッシュアップ(2h)
15	ブラッシュアップ作品の提出。 [課題(予習)]キャラクターのブラッシュアップ(2h)

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、演出を工夫する、時間外の学修（自主制作）は、ゲームやアニメＣＧプロダクションへ進む上で、とても重視されます。 復習時間は目安と考え、少しでも制作時間を増やすことで、プロへの道が近づきます。 調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	キャラクター作りの糸口を、実際に作りながら、身につけます。 作り方は毎回ステップアップし、前回のステップを元に、次回内容ができるようになります。 休まず受講し、毎回の積重ねが、大切です。 オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。

【2G5S204】ＣＧキャラクター	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	長久保　光弘		
資格・制限等	ゲーム・ＣＧコース必修／コミックイラストレーション、メディアデザインコース選択必修		
実務家教員			
授業方法	好きな原作のキャラクターを選び、ＣＧで原作らしさ、振付し動かせるキャラクターを作ります。作り方を組合せ、作りたいキャラクターに近づけます。各回、新しい知識を得ることで、ＣＧキャラクター作りが進みます。例えば、顔、髪の作り方。原作そっくりのＣＧキャラクター作りを目指します。		
到達目標	知識・理解	ＣＧキャラクターの、立体、動く、特徴をふまえた制作ができる。	○
	思考・判断・表現	原画にそっくりな、ＣＧキャラクターを制作できる。	◎
	技能	ＣＧでキャラクターを作ることができる。	△
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。積極的に制作を進める。	◎
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	「人気作、話題作、推し」好きなキャラクターを選び、原作を元に、ゲーム・アニメのＣＧキャラクターを作ります。顔を作ることから始め、全身と振付へ。 アニメのセル調、ゲーム、ムービーのリアル調、仕上がりを選びます。 ゲーム・アニメ・ＣＧプロダクション使用ソフト「Ｍａｙａ」初歩から、就活作品へ。 【ゲーム・アニメＣＧ系統、就活】

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題提出	20	40	-	20	80
学修意欲	-	-	10	10	20
合　計(点)	20	40	10	30	100

評価の特記事項	学修意欲「制作過程を評価」、３分の１欠席規定適用。
ＩＣＴ活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ バウハウス・エンタテインメント部　株式会社 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 （１年生科目「ＣＧキャラクター基礎」「ＣＧ特講」） （２年生科目「フィギュア表現」「ＣＧ背景美術」「ＣＧワーク」）
参考書・教材	「スカルプターのための美術解剖学」株式会社ボーンデジタル発行 「スカルプターのための美術解剖学２表情編」株式会社ボーンデジタル発行 必要な教材を授業で配布。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	【第１回　ＣＧキャラクター作り（ゲーム・アニメキャラクター）】 「ゲーム・アニメＣＧ」就職制作スケジュール解説。 どんなキャラクターにもなる、元となるキャラクターを作り始める。 ソフト「Maya」の基本操作（キャラクターを見る視点） [課題(復習)]「テキスト（480ページ）を参考に、ゲーム・アニメキャラクター作り」(2h)
2	【第２回　ＣＧキャラクター作り（シルエットを原画に近づける）】 原作や原画を見ながら、シルエット（体の形）の印象を、そっくりに作る。 「正面から形を整え、横から奥行を整える」「加工に適切な範囲選択」「ゆっくり回しながら見ると、立体感がつかみやすい」 [課題(復習)]「作例とテキスト（481から482ページ）を参考に、キャラクター作りを進める」(2h)
3	【第３回　ＣＧキャラクター作り（生命感）】 関節、肉づき、足の形を作る。 「筋肉、各部収縮を意識した造形」 なるべく少ない、四角形や三角形（ポリゴン）で、目的の形を作る。 [課題(復習)]「作例とテキスト（483から489ページ）足腕を参考。次回予習を開始」(2h)
4	【第４回　ＣＧキャラクター作り（修正するコツ）】 手、指の表情を作る造形。 形を修正するコツ「変えたい範囲・向き・にじむ様にゆるやかな変形」を行う。 [課題(予習・復習)]「作例とテキスト（490から491ページ）手と指を参考。」(2h)
5	【第５回　ＣＧキャラクター作り（なめらかな形）】 頭のシルエットを作る。 なめらかな形、凹凸を、粘土のように整える（スカルプトツール）。 上下や左右に、ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 [課題(予習・復習)]「作例とテキスト（491から492ページ）頭のシルエットを参考。」(2h)
6	【第６回　ＣＧキャラクター作り（体の曲線・筋肉の流れ）】 体のシルエットを作る。 体や、筋肉に沿った形（ポリゴン）の流れ（トポロジー）を意識して作る。 [課題(予習・復習)]「作例とテキスト（493ページ）体のシルエットを参考。」(2h)
7	【第７回　ＣＧキャラクター作り（プロポーションを原作に合わせる）】 全身バランス（頭、胴、腕、手、足）サイズ調整。 各部位をつける「形（ポリゴン）の流れ（トポロジー）」を作例から学ぶ。 [課題(予習・復習)]「作例とテキスト（494から496ページ）体のシルエットを参考。」(2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
8	【第８回　ＣＧキャラクター作り（ゲーム・アニメキャラクターにする原作を選ぶ）】 ゲーム・アニメキャラクターにする原作を選ぶ。 顔・体型、リアル・デフォルメ、アニメのセル調、「原作らしさ」をつかむ。 体や部位（目、瞳、眉毛など）のシルエット（形）を、原作と見比べながら作る。 [課題(復習)]「キャラクター下絵『正面と横顔を収集（鼻、目、口の高さ合わせる）』」(2h)
9	【第９回　ＣＧキャラクター作り（原作そっくりな顔を作る）】 原作の、顔のプロポーション「目、鼻、口のバランス」作り。 「原作の正面と横顔が矛盾する場合、印象を保つ優先作り」 「表情筋、まぶた、口など収縮を意識した造形」 [課題(復習)]「配布『下絵入替・体型合せ・表情筋ガイド』を参考に、原作そっくりな顔を作る」(2h)
10	【第１０回　ＣＧキャラクター作り（顔の輪郭、額、顎、頬）】 原作へキャラクター印象を似せる「顔の輪郭」作り。 原画「口（影）」原画の線、顔の印象をふまえ口の形を作る。 顔の動きや筋肉に沿ったポリゴンの流れ（トポロジー）を意識して作る。 上下や左右に、ゆっくり回し、形の違和感を見つけ修正。 各部の大きさバランスを調整。 [課題(復習)]「原作と見比べながら、そっくりな顔を作る」(2～5h)
11	【第１１回　ＣＧキャラクター作り（色を塗る準備・形の修正）】 色を塗る準備（ＵＶマッピング）。修正（二重表面や多角形）。 [課題(復習)]「配布『色を塗る準備（ＵＶマッピング』を参考に、色を塗る準備」(2h)
12	【第１２回　ＣＧキャラクター作り（顔の形、細部を知る）】 原作から形を読み取る（多くの人物写真も参考に、顔を立体的につかむ）。 （リアル型）まぶたに隠れる瞳、位置・大きさ調整。（セルルック型）目、まつ毛、アイライン表現。 [課題(復習)]「配布『細部（目頭、目尻、上唇、下唇、口角、アイライン）』を参考に造形」(2h)
13	【第１３回　ＣＧキャラクター作り（彩色）】 アニメの彩色、ゲームの質感、ライティングを学修。 「セルルック（アニメ調）、皮膚を描く専用ブラシや、写真から皮膚を作る（リアル調）」 [課題(復習)]「配布『アニメ塗り・線・瞳を描く』を参考に、着色」(2～5h)
14	【第１４回　ＣＧキャラクター作り（髪型を作る）】 原作の髪型を、表現する。 「セルルック（アニメ調）・リアル」を選び、髪を作る。 [課題(復習)]「配布『髪「セルルック・リアル」』を参考に、キャラクターの髪を作る」(2～20h)
15	【第１５回　ＣＧキャラクター作り（制作の継続）】 制作の継続テーマ「衣装作り、関節作り、皮膚作り」 ・衣装作例、衣装制作の工程を学ぶ。 ・開閉するまぶた、あご関節、全身の関節を作る。 ・関節の曲がりに応じ、皮膚の連動や収縮を作る。 [課題(復習)]「配布『振付・ライティング』を参考に、制作を継続する」(2～30h)

時間外での学修	キャラクター作り段階ごとの課題を、次回までに作り、授業でその次の工程を学びます。 制作力を上げるため、放課後のキャラクター制作（テキスト480～515ページ参考）お勧めです。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30から90時間】
受講学生へのメッセージ	作品を良くするには、初回からの放課後制作が効果的で大切です。 「調べ・考え・作る」自主的な放課後時間を、就職活動「ゲーム・アニメ・ＣＧプロダクション」各社重視します。 使用ソフトMayaは学生無償で自宅使用もできます。 オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。

【2G5B202】ＣＧ基礎	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択必修	演習	60時間

教員	野原　美里		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	CGグラフィッカー　7年		
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてPhotoshopの使い方を学んでいきます。		
到達目標	知識・理解	Photoshopの基本的な機能を覚え理解することができる。	○
	思考・判断・表現	制作する作品に応じた操作・機能を判断し、表現を考えることができる。	○
	技能	Photoshopの機能を習得し、使いこなすことができる。	○
	関心・意欲・態度	学習内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。	◎
	備考	◎･○･△は､DP･到達指標との結びつきの強さを示します。	

授業内容	画像処理ソフトPhotoshopの基本的な使い方を学びます。 主に絵を描くために重要な基本的機能に的を絞り課題を通して使い方を覚えていきます。

観点別評価

評価の観点 / 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)	10	10	-	20	40
課題(試験課題)	10	10	20	-	40
受講態度	-	-	-	20	20
合　計(点)	20	20	20	40	100

評価の特記事項	評価は授業内提出課題等にて行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。 3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜Google Workspaceを活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	制作・コンセプトワーク、グループワーク
課題に対するフィードバック	基本授業時間内の課題制作中に対応します。授業時間外に提出された課題については次回以降の授業で確認、講評します。
テキスト	ありません
参考書・教材	必要な資料はこちらで用意します

内容

実施回	授業内容・目標
1	【Photoshopの基本操作】Photoshopの基本的なツールと操作について学ぶ。 [課題(復習)]Photoshopの基本操作を復習する。(2h)
2	【選択範囲の作成とレイヤー機能】選択範囲とレイヤー機能を使った画像の加工、合成 [課題(復習)]選択範囲の作成とレイヤー機能を使って画像を編集する。(2h)
3	【着色の基礎　描画モード・ペイントの基本ツール】 描画モードの効果を理解し、ペイントツールの操作方法を学ぶ。 [課題(復習)]描画モードやペイントの基本ツールを使って復習し、効果を覚える。(2h)
4	【課題：デジタルデッサン1(1)】 写真を基にペイントツールを使ったデジタルデッサン。 [課題(復習)]過去3回の授業の復習をする。画面に対してモチーフの入れ方のバランスが悪くないか構図を確認しながら進める。(2h)
5	【課題：デジタルデッサン制作1(2)】デジタルデッサンを進める。 [課題(復習)]物と物との距離を確認しながら描写を考える。シルエットを見て形がおかしなところはないか確認し完成度を上げる。(2h)
6	【課題：デジタルデッサン制作1(3)】デジタルデッサンの仕上げ・完成 [課題(復習)]全体を見ながら色が暗くなりすぎていないかを確認。モチーフの細かい部分まで観察し仕上げる。(2h)
7	【ペンツール・パス】写真等を使ってパスの作成方法とパスを使っての切り抜きについて学ぶ。 [課題(復習)]パスを使って画像を切り抜く練習をする。(2h)
8	【図形ツール・文字ツール】図形ツールと文字の入力ツールについて操作方法を学ぶ。 [課題(復習)]図形ツールや文字入力ツールについて資料を確認して復習する。(2h)
9	【色の調整・レタッチ】写真を使って色調補正のツールと写真のレタッチに使用する機能について学ぶ。 [課題(復習)]色の調整・レタッチのツールを写真を使って復習する。(2h)
10	【課題：写真を使った風景イラスト制作 (1)】写真を使ったフォトバッシュ 与えられたテーマに基づいた「調査」、作品のコンセプト立案、素材集め、レイアウト組み [課題(復習)]授業内で調査した内容を基に、制作のアイデアを熟思する。(2h)
11	【課題：写真を使った風景イラスト制作 (2)】写真を使ったフォトバッシュ 授業内の「発表」及び「討論」等の集団活動から得た着想を基に、作品の制作を進める。 [課題(復習)]既存の作品を調べ、考えを深める。(2h)
12	【課題：写真を使った風景イラスト制作 (3)】写真を使ったフォトバッシュ　作品の制作、仕上げ、完成 [課題(復習)]課題制作を進め完成度を上げる。(2h)
13	【課題：ショートアニメーション制作(1)】 アニメーションのコンセプト立案、登場キャラクターの設定 [課題(復習)]登場キャラクターの人物設定をある程度固めておく。(2h)
14	【課題：ショートアニメーション制作(2)】１～３秒程度の短いアニメーションの制作 [課題(復習)]課題に沿った人物・物の動きを観察し、自然な動きの感覚を覚える。(2h)
15	【課題：ショートアニメーション制作(3)】１～３秒程度の短いアニメーションの仕上げ、完成 [課題(復習)]課題制作を進め完成度を上げる。(2h)

時間外での学修	覚えた操作を繰り返し練習しましょう。必要なことは各自ノートをとって復習してください。 時間外での学修 【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	オフィスアワーは授業後に教室で行います。 Photoshopは今後よく使うソフトなので操作方法をしっかり覚えましょう。

【2D5B202】デザインワーク基礎	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択必修	演習	60時間

教員	日原　広一		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	国内外電機メーカー・7年／国内総合飲料メーカー・15年		
授業方法	デザイン学修の基盤となる演習科目です．各操作技術修得にあたってのポイントを解説後，適宜課題に合わせたデザイン作業をすすめます．またデジタルデザインの構造的理解を深めてもらうことを目的に，デジタルとデザインに関する資料の読み込みを随時行います．総合課題に全体の履修成果を反映させます．		
到達目標	知識・理解	デジタル制作する上で必要な，Adobe Illustrator(AI)とAdobe Photoshop(PSD)を構成する様々な機能やスキルについて理解できる．	○
	思考・判断・表現	デザイン表現にとって必要な，基礎的思考法や発想法を身に着け，与えられたコンセプトに合致した独自性あるアイデアを発想できる．	◎
	技能	基礎的なデザインスキルを身に着け，デザインの開発フィールドを構築できる．またデザインテーマを自ら設定し基礎的プロセスを用いてデザイン制作ができる．	◎
	関心・意欲・態度	デザイン制作に関連する様々な事象に好奇心を抱くことができ，そこに潜む気づきに関心が持てる．	○
	備考	◎･○･△の記号は，DP･到達目標との結びつきの強さを示しています．	

授業内容	Adobe Illustrator(AI)とAdobe Photoshop(PSD)とは，多くのデザインワークを力強くサポートしてくれるデザイン制作の基盤となるツールです．本授業では，この２つのツールのポテンシャルを，様々な描画方法を体験しながら学修していきます．またデザイナーへのパスポートである「デザイン・ポートフォリオ」のプラットフォームの制作をAdobeＸＤの中で行います．

観点別評価

評価の観点 / 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)
レポート	20	-	-	-	20
課題提出	-	10	30	10	50
発表(グループ発表含む)	-	20	-	-	20
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	20	30	30	20	100

評価の特記事項	３分２以上の出席を前提に，提出されたレポート，課題作品の内容によって評価します．未提出，もしくは白紙提出は，評価対象外となります．
ＩＣＴ活用	デザイン作業の多くはＰＣ上で実施されます．
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業の一部に，履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています．
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレヴューがあります．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] senatsu（2021）Photoshopよくばり入門．インプレス [2] 石川洋平（2022）Illustratorよくばり入門．中央経済社 [3] Power Design（2021）グラフィックデザイン超基礎．インプレス [4] 松下絵梨（2020）Adobe XDではじめるWebデザイン

内容

実施回	授業内容・目標
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認．Adobe IllustratorとAdobe Photoshopの紹介．[予習＆復習] デジタルデザインについての配布資料①の読み込み(1-2h)．
2	デジタルの基本とデザインの基本：「デジタルとは何か？」「デザインとは何か？」を考察します．またAIとPSDとのそれぞれの役割の違いについて学修します．[予習＆復習] デジタルデザインについての配布資料②の読み込み(1-2h)．
3	デジタルの基本とデザインの基本：「デジタルとは何か？」「デザインとは何か？」を考察します．またAIとPSDとのそれぞれの役割の違いについて学修します．[予習＆復習] デジタルデザインについての配布資料②の読み込み(1-2h)．
4	２つの三原色：「光の３原色／RGB」と「色(物体)の３原色／CMY」について，発色の仕組み，特性について学修します．また三原色によって生成される色相に基づいて，「補色系配色」と「親和色系(同系)配色」の効果の違いについて考察します．[予習＆復習] デジタルデザインについての配布資料④の読み込み(1-2h)．
5	PSDの基本Ⅰ：初期設定Ⅰ(①画像解像度，②画像サイズ，③ピクセル，④カラーモード，⑤保存フォーマット)，初期設定Ⅱ（①背景色，②レイヤ，③描画色，④透明，⑤画像マスク合成)の設定方法とそれぞれの役割について学修します．[予習＆復習] 魅力ある画像の収集(1-2h)．
6	PSDの基本Ⅱ：フラワーアレンジメントをモチーフに，様々な「ブーケ」を作成します．狙いは画像合成を行うための各種テクニックを身に着けてもらうことです．作成するブーケには，それぞれに５W1Hの「コンセプト」を企図します．[予習＆復習] 次週までに上記ブーケを完成させる(4h)．
7	AIの基本Ⅰ：初期設定Ⅰ(①用紙設定と画面操作，②ガイドライン，③レイヤ，④各種描画ツール，⑤保存フォーマット)，初期設定Ⅱ(①パスの構造，②パスワーク，③テキスト，④変形操作，⑤配置)の設定方法とそれぞれの役割について学修します．
8	AIの基本Ⅱ：自分の「アバター」を想定したイラストを作成します．狙いはペンツールを用いた「パスワーク技術」の向上です．様々な「形状」や「線種」を想定して，パスワーク(ペンツールの操作)を自由自在に操れるまで学修します．[予習＆復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)．
9	PSD＆AIの応用Ⅰ：「名刺」を作成します．狙いは，ゲシュタルトを意識した，見やすいレイアウト力の養成です．写真やイラストなどの画像オブジェクトとテキストを組み合わせた複合的デザインワークです．[予習＆復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)．
10	PSD＆AIの応用Ⅱa：「清涼飲料」をモチーフにした，パッケージデザインとレンダリングを作成します．狙いは，様々な種類の画像モードを一個のフィールドに集合合成させるテクニックを身につけ，デジタルデザインを用いたデザインワークを総合的に把握してもらうことです．[予習＆復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)．

内容	
実施回	授業内容・目標
11	PSD＆AIの応用Ⅱb：前回に作成した「清涼飲料」を利用して，商品の広告ポスターを作成します．狙いは，デジタルデザインを用いたデザインワークの技術向上に加え，キャッチコピーやボディ等広告要素を盛り込み，メッセージ性を高めたデザインワークの学修です．[予習＆復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)．
12	実践力養成Ⅰa：各種広告賞に応募するための広告ポスター或いはDM制作を行います．学生等個人が応募できる広告賞を課題として，応募を目指したポスター制作を行います．応募テーマを決め，様々な視点からコンセプトを決定していきます(グループワーク)．[予習＆復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)．
13	実践力養成Ⅰb：上記作業の継続です．決定したコンセプトに則って，配色，レイアウト，画像，コピーライティング等の構成要素を決め，その指標に則ってデザインワークを進めていきます．[予習＆復習] 次週までに上記課題を完成させる(4h)．
14	冊子(ページ)レイアウト：デザイン・ポートフォリオ(作品集)になるプラットフォームの作成です．今後の「作品増産」を見越し，あらかじめポートフォリオの「全体像」となるプラットフォームを作成していきます．作成の中では，レイアウトの４大要素（①版面率，②図版率，③グリッド拘束率，④ジャンプ率)を身につけます．[予習＆復習]レイアウトについての配布資料の読み込み(1-2h)．
15	Adobe XDへの展開：上記までのプラットフォーム(印刷ベース)に対して，オンラインベースのプラットフォームを，Adobe XD上に展開させていきます．また今後のデザインワークのモチベーション(動機付け)となってくれることを狙い，各自が気に入ったデザインをプラットフォームに取り込む作業を行います．また成果について，競争的なプレゼンテーションを実施します．

時間外での学修	[1] 各回に予習と復習とを課しています． [2] 一般教養,専門知識の違いを問わず，幅広い視野に立って身の回りの情報を渉猟してください． 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください． [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください．疑問点については具体的に記述してください． [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに，予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください． 【オフィスアワーは授業の前後の教室．あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2D5S203】デザインワーク	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	日原　広一		
資格・制限等	コミックイラストレーション、メディアデザインコース選択必修		
実務家教員	国内外電機メーカー・7年(デザイナー)／国内総合飲料メーカー・15年(デザイナー)		
授業方法	デザイン学修の中心的演習科目です．各課題のポイントを解説後，適宜課題に合わせたフレームワークに沿ってデザイン作業をすすめます．使用するフレームワークは，マーケティングとの関係性を重視した定量的手法と，人間中心設計を重視した定性的手法との対照的な２通りを利用します．総合課題に全体の履修成果を反映させます．		
到達目標	知識・理解	デザインを開発する上で必要な，様々な開発要素，資材，そして多種多様なスキルについて理解できる．	○
	思考・判断・表現	デザイン開発に効果的な，定量的手法を積極的に身に着け，与えられたコンセプトに合致した独自性あるアイデアを発想できる．	◎
	技能	デザイン開発に必要な，様々なフレームワークを積極的に取り入れ，与えられたコンセプトに合致したデザイン表現を創造できる．	◎
	関心・意欲・態度	デザインに関心を持ち，デザインの知見によって身近な生活を豊かにしようとする意欲と関心を抱くことができる．	○
	備考	◎･○･△の記号は，DP･到達目標との結びつきの強さを示しています．	

授業内容	デザインプロセスを身に着けてもらうため，定量的手法に則り，コンセプト設計，製品(コンテンツ)設計，イメージ設計，デザイン設計を行います．後半部では「介護用ランチボックス」をモチーフにして，定性的手法(人間中心設計，デザイン思考等)を取り入れたグループによるワークショップを行います．

観点別評価

評価の観点 / 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)
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，もしく評価の特記事項 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，オンライン上のＰＣによって実施されます．
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業のすべてに，履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています．
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレヴューがあります．２つの課題については，それぞれの最終実施回に全員参加のプレゼンテーションを行います．
テキスト	
参考書・教材	要購入のテキストはありません．適宜に資料を配布します．配布資料は下記書籍を出典とします． [1]　出牛 正芳（1992）演習 商品知識の基礎．同友館 [2]　末吉正成（2017）EXCELビジネス統計分析[ビジテク] 第3版．翔泳社 [3]　日本インダストリアル協会(2021) プロダクトデザイン[改訂版]　日本インダストリアルデザイン協会

内容	
実施回	授業内容・目標
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認．第１課題の説明．[予習＆復習] 配布資料から各種商品体系の全体像を学修する．またコンビニ・スーパー等のオープンケース(弁当・惣菜)におかれた商品について調査し関連企業を記録してくる(3h)．
2	コンセプト設計Ⅰ：上記における問題点及び「気づき」を反映させたデザインコンセプト案を10案起案します．その後それらを試料(調査媒体)として，イメージ因子を調査項目とした測定(定量化)を，アンケート調査によって実施していきます．[予習＆復習] コンセプトについての配布資料読み込み(1-2h)．
3	コンセプト設計Ⅱ：Excelにアドインさせた統計ツールを用い，上記の調査結果に対して散布図及びクラスター分析を実施します．その後に分析結果に基づいてコンセプト最終案を設計していきます．[予習＆復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)．
4	２つの三原色：「光の３原色／RGB」と「色(物体)の３原色／CMY」について，発色の仕組み，特性について学修します．また三原色によって生成される色相に基づいて，「補色系配色」と「親和色系(同系)配色」の効果の違いについて考察します．[予習＆復習] デジタルデザインについての配布資料④の読み込み(1-2h)．
5	コンテンツ設計Ⅰ：コンジョイント分析法のガイダンスです．コンジョイント設計のための「要因」と「水準」についての学修後、アンケート質問紙票を作成していきます．[予習＆復習] コンジョイント分析についての配布資料読み込み(1-2h)．
6	コンテンツ設計Ⅱ：上記調査結果に基づいて，コンテンツ(内容物)を設計していきます．設計内容はイラストや画像を用いたレンダリングにまとめていきます．またこれまでに設計したコンセプト及びコンテンツに則した商品イメージと商品ネームを起案します．[予習＆復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)．
7	パッケージデザイン設計Ⅰ：デザインを構成するエレメントを確認し，それぞれの水準(試料／調査媒体)を設定していきます．その後に測定バランスを考慮しながら測定項目(調査項目)を選定していきます．[予習＆復習] パッケージデザインの構造についての資料読み込み(1-2h)．
8	パッケージデザイン設計Ⅱ：科目履修者を被験者にしたアンケート調査を実施後，調査結果を主成分分析にかけていきます．その結果に基づいて，デザインガイドラインを作成していきます．その後にガイドラインに基づいてモックアップ(模型)を制作していきます．[予習＆復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)．
9	プレゼンボードの作成①：これまでの成果物をまとめたプレゼンボードの作成を行います．ボードはポートフォリオを意識しデザイン性を高めた魅力あるものにしていきます．[予習＆復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)．
10	プレゼンボードの作成②：プレゼンボードについては，インフォグラフィックを参照し，さらにデザイン性を高めた魅力あるものに仕上げていきます．[予習＆復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)．またその他発表用資料(モックアップ，パワポ等)の作成．

内容	
実施回	授業内容・目標
11	前半部プレゼンテーション：これまでの制作物についてのプレゼンテーションを行います．プレゼンは，活発な質疑を期待して競争的に実施していきます．[予習] 介護用ランチボックスについて調査し，当該商品及び関連企業を記録してくる(3h)．
12	デザインリサーチ：この回以降はグループワークとします．予習にて調査した商品の課題についてグループ内で議論していきます．また企業へのプレゼンテーションを想定したシナリオ(想定問答)を作成します．その後に得られた問題点或いは「気づき」について整理していきます．[予習＆復習]人間中心設計(HCD)及びデザイン思考に関する文献・資料の読み込み(1-2h)．
13	仮説設定：上よりどのような改善策が効果的かを仮説としてまとめていきます．その後に改善策を反映させたランチボックスを実際に創作していきます．[予習＆復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)．
14	プロトタイピング：上までに創作された介護用ランチボックスを実際に食し(可能であれば介護関係者にも検証してもらう)，改善されたかどうかの検証を行います．[予習＆復習] プレゼン用配布資料の整理．プロジェクトに関係する知財の整理．
15	後半部プレゼンテーション：成果品について，グループ毎にプレゼンテーションを行います．プレゼンは活発な質疑を期待して競争的に行います． [予習＆復習] 授業内で不足だった作業を継続しておこない完成させる(1-2h)．

時間外での学修	[1] 各回に予習と復習とを課しています． [2] 一般教養,専門知識の違いを問わず，幅広い視野に立って身の回りの情報を渉猟してください． 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください． [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください．疑問点については具体的に記述してください． [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに，予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください． 【オフィスアワーは授業の前後の教室．あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2D5B204】Ｗｅｂデザイン基礎	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	ヤマシタ　ヒトシ		
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修		
実務家教員	クリエイティブディレクター／26年、デザイン講師／22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Figma(またはAdobeXD)というプロトタイプツールでレイアウトをデータ化、IllustratorやPhotoshopを使って素材制作を行います。Webの基本知識となる座学、PC用サイトデザイン、PC・スマホ両方のサイトデザインとWeb未経験者に向けて段階を追って学習していきます。		
到達目標	知識・理解	Webテ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捉えることができる。	△
	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ことができる。	◎
	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捉えることができる。	◎
	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、意欲的に取り組むことができる。	○

授業内容	IllustratorやPhotoshopに、Figma(またはAdobeXD)を加えWebデザインを学習。 パソコンやスマホなど異なる画面サイズでも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サイトはデザインの後にコーディングを行います。HTMLとCSSのWebサイトの基礎コーディングをこの授業では学びます。

観点別評価

評価の観点 ＼ 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	7	6	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	30	26	100

評価の特記事項	欠席・遅刻は減点とする。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	Slackを使ったプロジェクトのマイルストーン管理
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	グループディスカッション、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	『なし』
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。 ファイルのダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。

内容

実施回	授業内容・目標
1	＜座学＞Webサイトの仕組みと制作の手段、デザインの基礎知識について学習。また求められやすいデザインについても事例をもとに紹介。 [課題(復習)]座学の復習(0.5h)
2	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞SPサイト（スマートフォンサイト）、PCサイト（パソコンサイト）のアイデアスケッチ、Figmaのアカウント作成を行う。 [課題(準備)]アイデアスケッチ／初回チェック前まで(2h)
3	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞アイデアスケッチにフィードバックを行いデザインイメージを決めていく。 [課題(準備)]アイデアスケッチ／ブラッシュアップ完成(1h)
4	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞アイデアスケッチの確認後、Figmaでワイヤーフレーム（配置枠）作成までの基本操作を学習。スケッチをもとにワイヤーフレームを制作していく。
5	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞Figmaでワイヤーフレームの細かな配置の調整を行い、リンクを設定。SPサイトのワイヤーフレーム完成を目指す。 [課題(準備)]SPサイトのワイヤーフレーム完成(1h)
6	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞SPサイトのワイヤーフレームをベースにPCサイトのワイヤーフレームを制作。PCサイトのワイヤーフレーム完成を目指す。 [課題(準備)]PCサイトのワイヤーフレーム完成(1h)
7	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞SPサイト、PCサイトの各イメージを制作。素材の制作からFigmaへの配置までの流れを説明。 [課題(準備)]素材の制作(2h)
8	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞SPサイト、PCサイトの各イメージを制作。全ての素材を配置しプロトタイプ（試作デザイン）をリンク、動きなども含めて確認する [課題(準備)]プロトタイプの制作(2h)
9	＜縦長スクロールのウェブサイトをデザイン＞プロトタイプを使ってプレゼンテーション。／＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞グループ分けをしてからオリジナルブランドの企画を考える。 [課題(準備)]ブランドサイト オリジナルブランドの企画制作(0.5h)
10	＜ウェブサイトのコーディング＞HTMLとCSSについて。／＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞オリジナルブランドの企画をチェックし、サイト設計（必要ページのリストアップ、アイデアスケッチ）を制作。 [課題(準備)]ブランドサイト オリジナルブランドの設計制作(0.5h)
11	＜ウェブサイトのコーディング＞HTMLの構造とコマンドついて。　＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞サイト設計のチェックとブラッシュアップ。 [課題(準備)]ブランドサイト オリジナルブランドの設計完成(0.5h)

内容	
実施回	授業内容・目標
12	＜ウェブサイトのコーディング＞CSSの構造とコマンドについて。／＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞サイト設計をもとにワイヤーフレームの制作、イメージ素材の制作。 [課題(準備)]ブランドサイト ワイヤーフレームとイメージの制作(1h)
13	＜ウェブサイトのコーディング＞HTMLとCSSを使ったブロック枠のコーディング。／＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞サイト設計をもとにワイヤーフレームの制作、イメージ素材の制作。 [課題(準備)]ブランドサイト ワイヤーフレームとイメージの制作(1h)
14	＜ウェブサイトのコーディング＞HTMLとCSSを使った各パーツのコーディング。／＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞プロトタイプの制作、イメージ素材の制作。 [課題(準備)]ブランドサイト プロトタイプの制作、グラフィックの制作(2h)
15	＜ウェブサイトのコーディング＞HTMLとCSSを用いたレイアウトの復習テスト／＜オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン＞プロトタイプの制作、プレゼンテーションの準備

時間外での学修	何気なく見ていたものが教材になります。日々の行動の見直しから始めていきましょう。またウェブサイトのレイアウトやデザインはグラフィックデザインが活きてきます。動画やアニメーションなど動きがあるものに意識が奪われますが、使用書体・文字の大きさ・余白・行の高さなどのレイアウトの美しさに目を見張りましょう。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】※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。
受講学生へのメッセージ	SNSやYouTubeなどがPRの発信と拡散の要になっている現代ですが、企業パンフレットやメニューのようなまとまった情報をインターネット上で見やすくして伝えるためにはウェブサイトが良いツールになる事が再認識されています。そのためウェブデザインとプロモーションのスキルを必要とする就職先には有効な勉強をこの授業では行います。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。

【2D5B208】絵コンテ演習	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	黒田　皇		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	演習　映像製作工程の基礎を学び、絵コンテ制作演習、映像鑑賞も含めて、授業を展開していきます。 授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。		
到達目標	思考・判断・表現	映像表現及び絵コンテ設計の基礎事項を修得し、目的に合わせて、効果的な映像表現の提案ができる。	◎
	技能	関連資料を見て、映像表現及び絵コンテ設計に関する課題の現状などの指摘や説明ができる。	◎
	関心・意欲・態度	映像表現及び絵コンテ設計に関連する課題に関心を持ち、積極的に考えようと努力して学修に取り組むことができる。	○
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	撮影方法から編集まで映像制作の基礎について学びます。フレーミング、ライティング、カメラワーク、ショット構成など、映像表現の基礎についても修得し、絵コンテ演習を通じて、動画表現能力の向上を目指します。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題作品	-	30	30	-	60
レポート	-	20	-	-	20
受講態度	-	-	-	20	20
合　計(点)	-	50	30	20	100

評価の特記事項	評価は、主にレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、レポートは、必ず提出してください。3分の１以上欠席した学生は、単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	「調査」「討論」「問題解決学習」「制作」を通じて、絵コンテを作成します。
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については、授業で紹介しコメントします。 フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。
テキスト	『ありません。』
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。

内容

実施回	授業内容・目標
1	映像概論①　プリプロダクション 企画、オリエンテーション、シナリオ、絵コンテ [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
2	映像概論②　撮影　レンズの特性、フレーミング、カメラ・ワーク、撮影機材、撮影のpoint [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
3	映像鑑賞①　自選作品によるショート映像の選出・鑑賞する。 [課題(復習)]学修した内容について、復習する。映像効果についてレポートにまとめる。(2h)
4	映像概論③　映像素材の制作 CG（２DCG・３DCG）、画像合成、音素材、音素材制作 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
5	映像概論④　照明 役割、色彩、ライトポジション、照明機材、人物照明 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
6	絵コンテ演習①　模写：指定作品・自選作品 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
7	映像概論⑤　録音・編集録音の基礎、スタジオ録音、ロケでの録音、編集の役割と技法、テロップデザイン [課題(復習)]詩の朗読を撮影し、工夫点についてまとめる。(2h)
8	シナリオ演習①　あらすじからシナリオへ　1/3　イメージ画作画 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
9	シナリオ演習①　あらすじからシナリオへ　2/3　シナリオ作成　個別指導 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
10	シナリオ演習①　あらすじからシナリオへ　3/3　シナリオ作成　個別指導　完成 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
11	絵コンテ演習②　シナリオから絵コンテへ　1/5　イメージ画・コンセプトシート作成 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
12	絵コンテ演習②　シナリオから絵コンテへ　2/5　イメージ画・コンセプトシート作成　個別指導 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
13	絵コンテ演習②　シナリオから絵コンテへ　3/5　絵コンテ設計　個別指導 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
14	絵コンテ演習②　シナリオから絵コンテへ　4/5　絵コンテ設計　個別指導 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)
15	絵コンテ演習②　シナリオから絵コンテへ　5/5　　絵コンテ設計　個別指導　完成 [課題(復習)]学修した内容について、復習する(2h)

時間外での学修	[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。

【2D5B209】動画基礎Ⅰ	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	野原　美里		
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・ＣＧ、メディアデザインコース選択必修		
実務家教員	CGグラフィッカー　7年		
授業方法	演習授業　ショート動画制作を行います。動画制作ソフトの操作方法と、アニメーションの基礎を学びます。講評はプレゼンテーション形式で行います。		
到達目標	知識・理解	映像や動きの表現の基礎を知る	◎
	思考・判断・表現	動画表現によって意義ある美的表現が提案できる	○
	技能	2DCGソフトと映像編集ソフトを活用し、動画表現の基本操作ができる	◎
	関心・意欲・態度	探究心を持って集中して取り組むことができる	○
	備考	◎･○･△は､DP･到達指標との結びつきの強さを示します。	

授業内容	動画制作を通じ、デザインについての知識やAfterEffectsの操作を学びます。 モーションロゴアニメーション課題では、ロゴ制作でデザインの基礎知識を学び、AfterEffectsの基本操作を使用して動画作品に仕上げます。 CM制作課題では、宣伝対象を意識した作品を制作するため、リサーチを元に企画をまとめるところから始めます。AfterEffectsの操作を学びながら、更に作り込んだ作品を制作します。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題作品	20	10	30	-	60
制作態度	10	10	-	10	30
発表・鑑賞態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	30	20	30	20	100

評価の特記事項	主に、作品とプレゼンテーション（資料、発表）で評価を行います。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません
ＩＣＴ活用	Google Workspaceを活用します
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	制作、調査、プレゼンテーション
課題に対するフィードバック	課題最終日の講評、制作中のアドバイス
テキスト	ありません
参考書・教材	必要な資料はこちらで用意します

内容

実施回	授業内容・目標
1	動画制作①モーションロゴアニメーション　ロゴのアイデア活動、コンセプトメイキング、作画 [課題（復習）]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。（1-5h）
2	動画制作②モーションロゴアニメーション　ロゴ作画（個別対応 1） [課題（復習）]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。（1-5h）
3	動画制作③モーションロゴアニメーション　ロゴ作画（個別対応 2） [課題（復習）]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。（1-5h）
4	動画制作④モーションロゴアニメーション　ロゴ作画、提出 [課題（復習）]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。（1-5h）
5	動画制作⑤モーションロゴアニメーション　動画制作、アニメーション基本操作　講義、演習 [課題（復習）]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。（1-5h）
6	動画制作⑥モーションロゴアニメーション　動画制作、提出 [課題（復習）]：学んだ内容を復習しまとめ、作画する。（1-5h）
7	動画制作⑦モーションロゴアニメーション　講評会 [課題（準備）]：学んだ内容を復習しまとめる。次回課題のリサーチ（2h）
8	CM制作①リサーチ、コンセプトメイキング、絵コンテ、スケジュール、デザイン制作 [課題（準備）]：既存のCMのリサーチ。作りたいイメージに近い動画を集めておく。（2h）
9	CM制作②動画制作、制作内容のチェック（個別対応） [課題（復習）]：制作に必要な素材の洗い出し、制作。（2h）
10	CM制作③動画制作 [課題（復習）]：制作に必要な素材の制作・必要素材の管理をしておく。（2h）
11	CM制作④動画制作　AfterEffects講義、書き出し方法の確認 [課題（復習）]：次回までに、現時点での制作内容をレンダリングし提出しておく。（2h）
12	CM制作⑤動画制作、中間講評（個別対応） [課題（復習）]：講評でのアドバイスを元に改善点をまとめ修正する。（2h）
13	CM制作⑥動画制作 中間講評の内容を制作に反映させつつ、作品の完成度を高める [課題（復習）]：スケジュールや残っている作業を確認し、制作を進める。（2h）
14	CM制作⑦動画制作、プレゼン準備 タイミング調整や装飾の追加など、作品の完成度を高める [課題（復習）]：プレゼン資料をまとめる。企画書や絵コンテなども資料に入れる。（2h）
15	CM制作⑧プレゼン発表(講評・修正) [課題（復習）]：講評で指摘された点などを修正する、ポートフォリオやデモリールにまとめる。（2h）

時間外での学修	動画作品に興味を、意識して色々な動画を見て学びましょう。授業時間は制作に集中できるよう、リサーチはできるだけ時間外で進めて下さい。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】
受講学生へのメッセージ	オフィスアワーは授業後に教室で行います。 AfterEffectsは機能が多いので、わからないことがあれば積極的に質問して効率的に授業を進めましょう。

【2S1A203】創作美術：鑑賞とｺﾝｾﾌﾟﾄﾜｰｸ	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	黒田　皇		
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修		
実務家教員	画家　31年		
授業方法	演習　鑑賞活動から、アート作品に込められたメッセージを読み取る力を強化し、自ら描く作品へ展開する力を養うことを目指します。		
到達目標	知識・理解	鑑賞活動において、絵画に込められたメッセージを、その時代背景とともに理解する事が出来る。	△
	思考・判断・表現	作品に込められたメッセージから思いを巡らせ、その後新たに作品を作成し自己表現として昇華する工夫がみられる。	○
	技能	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	作品を鑑賞する際は、感覚や感情による心で感じることを大切にしてほしい。合わせて作者が作品に込めたメッセージを時代背景とともに読み取り、絵画作品の可能性を探求することも大切だ。 形と色彩とマテリアルをどう工夫すれば絵画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 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
作品	-	-	60	-	60
レポート	10	20	-	-	30
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	10	20	60	10	100

評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の１以上欠席した学生は、単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	「調査」「制作」を通じて、平面作品の表現活動をします。
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	概論：守る破離について　演習：洞窟絵画①／３　調査レポート・模写 ［課題（復習）］：洞窟絵画について調査し、レポートに学んだ内容をまとめる。（1-3h）
2	演習：洞窟絵画②／３　オリジナル洞窟絵画の考察と表現（コンセプトシート・作画） ［課題（復習）］：オリジナル洞窟絵画についてコンセプトシートに考察したことをまとめる。（1-3h）
3	演習：洞窟絵画③／３　オリジナル洞窟絵画の考察と表現（作画）完成・提出 ［課題（復習）］：オリジナル洞窟絵画についてコンセプトシートに考察したことをまとめる。（1-3h）
4	演習：美術活動の探求[選択制]①／５　調査レポート作成 A：印象派について　B：抽象画について　C:美術運動自由選択） ［課題（復習）］：美術運動について調査し、レポートに学んだ内容をまとめる。（1-3h）
5	演習：美術活動の探求[選択制]②／５　模写をする A：印象派について　B：抽象画について　C:美術運動自由選択） ［課題（復習）］：美術運動について調査し、レポートに学んだ内容をまとめる。（1-3h）
6	演習：美術活動の探求[選択制]③／５　美術運動のの新たな解釈による作品制作を試みる A：印象派について　B：抽象画について　C:美術運動自由選択） ［課題（復習）］：考察した内容をコンセプトシートに内容をまとめる。（1-3h）
7	演習：美術活動の探求[選択制]④／５　新たな解釈による作品制作 A：印象派について　B：抽象画について　C:美術運動自由選択） ［課題（復習）］：考察した内容をコンセプトシートに内容をまとめる。（1-3h）
8	演習：美術活動の探求[選択制]⑤／５　プレゼンテーション　完成・提出 A：印象派について　B：抽象画について　C:美術運動自由選択） ［課題（復習）］：考察した内容をコンセプトシートに内容をまとめる。（1-3h）
9	演習：アーティストとのコラボレーションLive①／７　企画・コンセプト立案 調査、目的の共有、ターゲット設定、価値創出　からレギュレーションの策定 ［課題（復習）］：ライブについて調査し、レポートに内容をまとめる。（1-3h）
10	演習：アーティストとのコラボレーションLive②／７　レギュレーションの決定 調査、目的の共有、ターゲット設定、価値創出　からレギュレーションの決定 ［課題（復習）］：ライブについて調査し、レポートに内容をまとめる。（1-3h）
11	演習：アーティストとのコラボレーションLive③／７　Liveに必要なものの製作 支持体、テーマ、会場レイアウト、必要な備品の洗い出し ［課題（復習）］：ライブについて調査し、レポートに内容をまとめる。（1-3h）
12	演習：アーティストとのコラボレーションLive④／７　Liveに必要なものの製作 タイムスケジュールから確認、備品準備 ［課題（復習）］：ライブについて調査し、レポートに内容をまとめる。（1-3h）
13	演習：アーティストとのコラボレーションLive⑤／７　リハーサル1/3 Live会場での事前練習 ［課題（復習）］：リハーサルで出た問題を整理し、要因分析、対策立案をまとめる。（1-3h）
14	演習：アーティストとのコラボレーションLive⑥／７　リハーサル2/3 調査、目的の共有、ターゲット設定、価値創出　からレギュレーションの策定 ［課題（復習）］：対策を講じた上で再度問題点抽出し、要因分析、対策立案をまとめる。（1-3h）

内容	
実施回	授業内容・目標
15	演習：アーティストとのコラボレーションLive⑦／７　Live前最終確認リハーサル3/3 調査、目的の共有、ターゲット設定、価値創出　からレギュレーションの策定 ［課題（復習）］：必修課題を解決し、できるだけ理想に近づけるように何度も練習をする。（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。

【2I5B201】デジタルコミック基礎	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	伊豫　治好		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等		
授業方法	自身に合ったデジタルマンガの描き方や制作上での作業フローを見つける為、授業は作品制作を中心とした個別指導になります		
到達目標	知識・理解	漫画制作に特化したツールを使いこなす為の最低限の知識・理論・ワークフローを学びます。　◎	◎
	思考・判断・表現	テンプレートとして学んだ理論・ワークフローを元にそれらを応用し「自分の作業スタイル」を追求する。　○	○
	技能	描き方だけでなく「素材」等の効率的な使い方を理解し効率的かつ正確な作制作のフローを構築する。　△	○
	関心・意欲・態度	商業誌レベルの漫画制作の為に必要な思考・理論・技術・ワークフローを理解することで各自の実力の底上げが出来る。　◎	◎

授業内容	本授業では、CLIP STUDIO PAINT（Pro・EX）を使用する事でアナログとは違ったデジタルマンガ制作のワークフローを学び、マンガ業界の現在の流れに対応したマンガ表現の技術を修得、そこから各自自分の制作スタイルを確立できる事を目的とします。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題提出	15	5	10	5	35
課題進行度	5	5	-	5	15
作品評価	10	10	5	10	35
受講態度	-	-	-	15	15
合　計(点)	30	20	15	35	100

評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。　３分の１以上欠席した場合は単位を与える事は出来ません。
ＩＣＴ活用	授業時間内外で[Google Workspace]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業内で行う「ツールの使用方法」「描く事」だけにに偏らず、世の中に存在する作品に目を向ける事で自身の理想とする表現を追究することを目標とします。
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行う
テキスト	
参考書・教材	

内容

実施回	授業内容・目標
1	デジタルツール使用の説明及びページ制作の演習開始（下書き）　デジタルツールを使用する事の利点と弱点を学ぶ事で主体的にツールを理解するスキルを身に付ける事が出来る。 ［課題（復習）］CLIP STUDIO PAINTツール使用の復習（2h）
2	コマ割り・ペン入れの理解と演習　コマを割る意味、割り方、更にデジタルでのペン入れの違いを学ぶ事でデジマンガへの主体的理解を深める事が出来る。必要に応じて[GoogleMeet]等の画面共有を使用し、学生対応に応じる ［課題（復習）］CLIP STUDIO PAINTのペンタッチ感覚の復習（2h）
3	集中・効果線の理解と演習　　マンガ表現の定番である「効果」を学ぶ事でデジタルにもアナログにも対応出来る「マンガ表現」のスキルを体得することができる。 ［課題（復習）］複数ツールの理解と復習（2h）
4	背景【下書き（パース定規①）】の理解と演習　　前回まで学んだ理論を元にマンガにおける背景の意味を学び表現する事でどのツールを使用するかを主体的に判断するスキルを身に付ける事が出来る。必要に応じて[GoogleMeet]等の画面共有を使用し、学生対応に応じる ［課題（復習）］複数ツールの理解習得の復習（2h）
5	背景【ペン・ベタ入れ（パース定規②）】の演習　　学んだ理論を元にマンガ内の背景表現を学び表現する事で各自のマンガイメージを明確化し主体的に制作するスキルを身に付ける事が出来る。 ［課題（復習）］複数ツールの理解習得の復習（2h）
6	各ツールを使いこなす演習（直線）　各自のイメージをより正確に明確化する為のツールを学ぶ。必要に応じて[Googlemeet]等の画面共有を使用し、学生対応に応じる ［課題（復習）］複数ツールの総合的理解習得の復習（2h）
7	各ツールを使いこなす演習（曲線）　各自のイメージをより正確に明確化する為のツールを学ぶ事で自らのイメージを表現出来るスキルを身に付ける事が出来る。 ［課題（復習）］複数ツールの総合的理解習得の復習（2h）
8	トーン貼りの理解と演習　　各自のイメージをより正確に明確化する為、「仕上げ」の重要性を学び表現する事で世界観の構築を目指す。必要に応じて[GoogleMeet]等の画面共有を使用し、学生対応に応じる ［課題（復習）］商業誌レベルでの複数ツールの総合的理解習得の復習（2h）
9	3Pシークエンス制作の演習開始（ラフ・下書き）1　ここまで学んだ理論を元に実際に作品制作を開始する。 ［課題（復習）］コマを割る感覚と意味の復習（2h）
10	3Pシークエンス制作の演習（ラフ・下書き）2　　ここまで学んだ理論を元に実際に作品制作の続行。コマを割って「流れを把握する」スキルを学ぶ事ができる。必要に応じて[GoogleMeet]等で画面共有を使用し、学生対応に応じる ［課題（復習）］情報としてのシーン作成の復習（2h）
11	3Pシークエンス各ページ(下書き/ペン入れ）の演習開始1　　ここまで学んだ理論を元前回とは別のシークエンス作品制作の開始。必要に応じて[GoogleMeet]等で画面共有を使用し、学生対応に応じる ［課題（復習）］情報としてのシーン作成の復習（2h）
12	3Pシークエンス各ページペン入れの演習2　　前回新たに開始した課題の続行。「流れ」とともに「状況」を読者に伝えるにはどう描けば良いのかを学ぶ事で作品を俯瞰で見るスキルを身に付ける事が出来る。 ［課題（復習）］情報提供としてのカメラワークの理解の復習（2h）

内容	
実施回	授業内容・目標
13	3Pシークエンス各ページペン入れの演習3　　前回の作品制作続行。「状況」を伝えるためにはどうすれば良いかを学ぶことでマンガ演出の一つである「カメラワーク」を学ぶ。 ［課題（復習）］情報提供としてのカメラワーク出力の復習（2h）
14	3Pシークエンス各ページ仕上げの演習開始　　前回の作品制作続行。マンガ演出の一つである「カメラワーク」を学ぶ事でより俯瞰的に作品を見るスキルを身に付ける事が出来る。 ［課題（復習）］マンガとしてのカメラワーク使用の復習（2h）
15	3Pシークエンス各ページ仕上げの演習終了　　ここまでの理論を駆使しマンガ制作を行う事で作品を俯瞰で見るスキルを学び、その事により主体的に「読者目線」を意識するスキルを学ぶ事が出来る。 ［課題（復習）］マンガとしてのカメラワーク使用の復習（2h）

時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[GoogleMeet]等のリモートワー クで画面共有を使用し学生対応に応じる【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させることが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事にして下さい。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【2I5S203】コミックキャラクター	デザイン美術学科		1年前期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	伊豫　治好		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等		
授業方法	書物・映像の入力と演習を中心として、課題制作を通じてキャラクター構築の表現スキルを上げていきます。この授業は、キャラクター構築に必要な思考を養うために「問題解決学習」を含む、アクティブラーニングを実施します。		
到達目標	知識・理解	世界中に存在する作品からインスパイアされることで各自が思考の幅を広げる事ができる	◎
	思考・判断・表現	既存作品を分析することで表現のボーダーラインを理解し、それに基づいた作品制作時の「限界点を見極める力」を養うことを目的とします	◎
	技能	読者の観点から「どこまで見せるのが正解か？」というボーダーラインを身に付ける事が出来る。	◎

授業内容	マンガや2Dイラスト制作の中で必要とされる要素の一つ、「キャラクター構築」の能力を学び修得する事を目的とします。ありとあらゆる分野の情報・作品に触れ、そこから何かを学び取ることで「クリエイターの思考」を養って下さい。

観点別評価

評価方法＼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)
課題提出	10	20	10	-	40
レポート	20	20	-	-	40
受講態度	-	-	20	-	20
合　計(点)	30	40	30	-	100

評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。 ３分の１以上欠席した場合は単位を与える事は出来ません。
ＩＣＴ活用	必要に応じて授業時間内外で[Google Workspace]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	「描くこと」と「観ること」のバランスをとることでスキルアップは成立します。この授業をきっかけに世界中のあらゆる作品に目を向ける習慣を身に付けます。
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行います。
テキスト	
参考書・教材	

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

時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[Googlemeet]等のリモートワー クで画面共有を使用し学生対応に応じる【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させることが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事にして下さい。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【2I5B202】イラストレーション基礎	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択必修	演習	60時間

教員	倉知　亜有		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	イラストレーター　9年		
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてキャラクターの描画表現への知識を深めます。		
到達目標	知識・理解	バランスのとれた人体、色、構図について理解することができる。	○
	思考・判断・表現	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、構成を考えることができる。	○
	技能	バランスの良いキャラクターを描くことができる。線や塗りの描写の完成度を高めることができる。	○
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。	◎
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	キャラクターをデザインする基本知識や手順を学びます。人体のバランス、立体感を表現する描写、色の組み合わせ、構図について実践的にイラストを作成し習得していきます。適宜Google meetを活用します。

観点別評価

評価の観点 / 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）	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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	短時間のグループ・ディスカッション
課題に対するフィードバック	授業時間外の課題については次回以降の授業で確認し講評します。
テキスト	
参考書・教材	

内容	
実施回	授業内容・目標
1	プロポーションについて学ぶ 人体の基本的な比率について学修し、キャラクターラフを作成する練習をします。 [課題(復習)]人体のプロポーションについてラフスケッチをし復習（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
2	立体と影　基本の形である立方体のデッサンをしながら立体にできる影と空間表現について学びます。 [課題(復習)]立体と影について復習（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
3	キャラクター線画・影の描写　緊張感のあるきれいな線を描く練習と、その線画に実際に影を塗り表現方法を学びます。 [課題(復習)]線と影について復習（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
4	色の組み合わせ・構図の考え方　基本的な色の組み合わせの考え方を学び、構図についても画面内にバランスよく配置する方法を写真の構図を紹介しながら学びます。 [課題(復習)]色と構図についてプロの作品を見て考察（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
5	課題：イラスト作品制作1(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
6	課題：イラスト作品制作1(2)線画・着色 [課題(復習)]線画、塗りを進める。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
7	課題：イラスト作品制作1(3)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
8	課題：イラスト作品制作1(4)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
9	課題：イラスト作品制作1(5)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
10	課題：イラスト作品制作2(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
11	課題：イラスト作品制作2(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
12	課題：イラスト作品制作2(3)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
13	課題：イラスト作品制作2(4)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施

内容	
実施回	授業内容・目標
14	課題：イラスト作品制作2(5)着色・描き込み [課題(復習)]着色を進め細部まで描写する。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
15	課題：イラスト作品制作2(6)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。（3h） ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施

時間外での学修	覚えた知識は繰り返し絵を描いて練習しましょう。プロの作品を見て良いところをチェックし、真似てみましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】
受講学生へのメッセージ	授業外にオリジナルのキャラクターを落書きでもいいので沢山描いていきましょう。描く際には何も考えずに描くのではなく、必ず自分の中で目標を設定してみることが大切です。沢山目標を達成しながら楽しく学んでいきましょう。オフィスアワーは授業前後に教室で30分程度です。

【2M5S203】ストーリー演習	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	田中　久志		
資格・制限等	マンガコース選択必修		
実務家教員	漫画家・41年		
授業方法	演習。ストーリーを他者に伝えるためには展開の方法の理解と、情報の調査・収集が不可欠です。上手く伝わらない場合、どこに問題があるのかを常に念頭に置き、問題解決学修を行います。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、Google Workspace他、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。		
到達目標	知識・理解	マンガストーリーの制作を通し、マンガ表現に対する知識と理解を有することができる。	○
	思考・判断・表現	自己のストーリー制作における考えを、選択し、表現することができる。	◎
	技能	マンガストーリーについての研究を継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。	◎
	関心・意欲・態度	ストーリー作りに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。	△
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	物語を誰かに読んでもらうには、伝えるべき情報と伝えたい情報を的確に提示できることと、マンガとして魅力的であることが重要です。授業では、マンガを面白く読ませるにはどうしたらいいかを理解し、学修、修得していきます。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題提出	20	20	30	-	70
調査	-	10	-	-	10
レポート	-	10	-	-	10
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	20	40	30	10	100

評価の特記事項	受講態度は調査の内容、課題・レポート等で評価します。 フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。
ＩＣＴ活用	Google Workspace、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	作品を客観視できるようにするための、グループワーク、プレゼンテーションを行うことがあります。
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の準備・予習・復習を反転授業とし、問題解決授業を行います。
テキスト	
参考書・教材	その都度、教員もしくは各学生が用意する。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	ストーリーマンガ制作のためのストーリー作りに必要な考え方を理解する。 [課題（準備・復習）]授業内容を反芻し、レポートにまとめる。（2h～3h）
2	キャラクターづくりを通してストーリー作りを考える。そのためのキャラクター案をできるだけ多く出す。 [課題（準備・復習）]キャラクターのアイデアを考える。（3h～5h）
3	キャラクターと、そのキャラクターが活躍するのにふさわしい世界を考える。キャラクターも世界も一つに限定せず、できるだけ多く案を出す。 [課題（準備・予習）]キャラクターと世界との組み合わせのアイデアを考える。(2h～3h)
4	決定したキャラクターのアイデアと、その世界のスケッチを制作する。 [課題（準備・復習）]スケッチを元に、キャラクターと世界の設定を詰めていく。(2h～3h)
5	プロット（あらすじ）の作成。ストーリーを展開する方向を一つに限定せず、どうすれば面白くなるかを柔軟に考える。 [課題（準備・復習）]展開の方向をできるだけ多く考える。（3h～5h）
6	プロット（あらすじ）の作成。キャラクターと世界観。プロットのどこに魅力を置くのかを考え制作する。 [課題（準備・予習）]プロットのどこに魅力を置くのかを決定する準備学修。（3h～5h）
7	ネーム制作の開始。オープニング。内容の理解のために必要な情報と、読み手を引き付けるための情報の両方を入れることを意識する。 [課題（復習）]読み手を引きつけられるストーリーの進め方を反復学修する。(3h～5h)
8	中盤。読み手を退屈させずに（引き付けながら）徐々に盛り上がっていくよう展開を考える。 [課題（復習）]盛り上がっていく方法を反復学修する。(3h～5h)
9	中盤からクライマックス。読み手の感情を揺さぶるように展開させる方法を考える。 [課題（復習）]感情が動くのはどういうときかを考え、反復学修する。(3h～5h)
10	一通りのネームの完成。オープニングからラストまで、書き上げたら、必要な情報が思い通りに読み手に伝わるようになっているかを見直す。 [課題（復習・準備）]自作を客観的に見られるよう反復する。(3h～5h)
11	ネームの修正。展開、画面構成等が、より魅力的になるようストーリー全体を見直す。 [課題（復習・予習）]客観的に自作を見る訓練。直せるところは積極的に直す。(3h～5h)
12	ネームの修正。展開、画面構成等が、より魅力的になるよう修正を加えていく。一か所変えれば関連して別の場所も変わる。近視眼的にならないよう注意し、ストーリー全体を見直す。 [課題（復習・予習）]客観性を持って自作を見ることの難しさと必要性を考える。(3h～5h)
13	ネームの修正。大きく全体を見ることから、細部へ目を移していく。場面ごとの一言一言のセリフにも留意する。 [課題（復習・予習）]細部の修正。(3h～5h)
14	ネームの修正。展開、画面構成等修正が完了したら、キャラクター、背景を濃く描く。画面の余分な線を消す、セリフを読みやすい字に直す等。誰にでも読めるように画面、セリフを整理する。 [課題（復習・予習）]全体確認。(3h～5h)

内容	
実施回	授業内容・目標
15	ネームの完成、提出。 [課題（復習・予習）]完成レポートを書く。出版社への投稿等を考えている受講者は、引き続きマンガ原稿の作成に臨む。(3h～5h)

時間外での学修	マンガのストーリーは、考えることによって上達します。ここで習ったからＯＫではなく反復学修を行うことが重要です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間以上】
受講学生へのメッセージ	ストーリーの制作には情報の調査、整理、収集が、とても重要なポイントです。手間を惜しまず、できるだけ多くのことを見たり経験したりして下さい。 オフィスアワー：E-102田中研究室にて　火曜日、木曜日　16：30分～

【2M5B204】ストーリーマンガ基礎	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	伊豫　治好		
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修		
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・ 20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等		
授業方法	能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては Googlemeetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います		
到達目標	知識・理解	作品制作において、理論を構築し、ストーリーマンガに対する知識と理解を有することができる。	○
	思考・判断・表現	制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。	○
	技能	マンガ表現上、必要な技法を学修、修得する習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。	◎
	関心・意欲・態度	マンガ表現に興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。	○

授業内容	商業誌に投稿することを目的としたストーリーマンガ制作を行う授業です。シノプシス、プロット、ネーム、原稿の流れを学び各段階の目的を理解し習得すること、また作品制作に必要なパース等の知識も同時に学んでいきます。原稿を完成させることで、プロのワークフローを体験しマンガ制作の基礎を理解することが出来ます。アナログ希望者にも対応。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題提出	20	20	40	-	80
レポート	-	-	-	10	10
受講態度	-	-	-	10	10
合　計(点)	20	20	40	20	100

評価の特記事項	受講態度は課題・レポート等で評価します。
ＩＣＴ活用	GoogleMeet、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	授業内で行う「ツールの使用方法」「描く事」だけにに偏らず、世の中に存在する作品に目を向け観察する事で各自の理想とする表現を追究することを目標とします。
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回以降の授業で問題解決学修（PBL）を行います。フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。
テキスト	
参考書・教材	

内容	
実施回	授業内容・目標
1	プロット（あらすじ）から仕上げまでを講義：キャラクター制作やストーリー制作のためのアイデア出しと、ストーリーマンガ制作のための準備。 [課題（準備）]アイデアの重要性を理解し学修する。(3h)
2	プロットとキャラクター制作：アイデアの重要性を理解し、準備できているかを確認（PBL）。プロットと、主役・脇役のキャラクターを練りこむ。 [課題（復習）]キャラクターの描き分けの重要性を理解し学修する。(2h～5h)
3	プロットとキャラクター制作：ストーリーの元となるプロットと、キャラクターの魅力のポイントチェック（PBL）。 [課題（復習）]学修内容を理解し、チェック箇所を修正する。(2h～5h)
4	ネーム制作Ⅰ：ネーム（絵コンテ）の制作。大まかに制作した骨組みに、肉付けしていく。 [課題（復習）]ネームの修正ポイントを理解し学修する。(3h～6h)
5	ネーム制作Ⅱ：ネームの修正ポイントを理解できているか確認（PBL）。見開き単位で、バランスを考えながら進めていく。 [課題（復習）]ネームの修正。スムーズなコマの流れを意識して学修する。(3h～6h)
6	ネーム制作Ⅲ：スムーズなコマの流れを意識して進められているか確認（PBL）。セリフは判りやすく、コマ割りは読者の視線の流れを意識して、キャラクターは魅力的に。 [課題（復習）]セリフ、コマ割り、キャラクターの修正。(3h～6h)
7	下描きⅠ：人物・背景の下描き開始。セリフ、コマ割り、キャラクターが的確に表現されているか確認（PBL）。構図と人物の配置。 [課題（復習）]人物の配置、構図、コマ運び等、チェックポイントを理解し学修する。(3h～6h)
8	下描きⅡ：場面転換する時など、要所に背景を描き入れることを意識して制作を進める。 [課題(復習)]状況説明のための背景の重要性を理解し学修する。(3h～6h)
9	下描きⅢ：下描き終了。人物の配置、構図、コマ運び背景等が的確に表現されているか確認（PBL）。パースがしっかりと正しく出来ているか、存在感のあるように描かれているかに留意して制作を進める。 [課題（復習）]パースの修正、存在感のある背景を描くポイントを理解し学修する。(3h～6h)
10	ペン入れⅠ：パースの修正、存在感のある背景が的確に表現されているか確認（PBL）。人物を中心にペン入れ。描線の強弱を意識し、線が生き生きしているか、キャラクターの表情は豊かか、などに留意し、制作を進める。 [課題（復習]描線の強弱の重要性を理解し学修する。(3h～6h)
11	ペン入れⅡ：人物の描線の強弱が的確に表現されているか確認（PBL）。人物のペン入れの完了。背景を描く。自然物も建造物も存在感が出るよう、ペン使いを意識し、制作を進める。 [課題（復習]背景のペン入れのポイントを理解し学修する。(3h～6h)
12	ペン入れⅢ：背景のペン入れが的確に表現されているか確認（PBL）。奥行きのある画面は、手前の物を太い線で、奥を細い線で描くよう心がけ制作していく。 [課題（復習]線の強弱に留意して学修する。(3h～6h)
13	ペン入れⅣ：背景の線の強弱が的確に表現されているか確認（PBL）。様々な効果線を描き、人物・背景のペン入れを完成に近づける。 [課題（復習]ページ・コマに対してのベタの量の確認、必要な効果線の追加を反復し学修する。(3h～6h)

内容	
実施回	授業内容・目標
14	画面の修正とスクリーントーン表現：人物・背景の線画修正、仕上げ作業（スクリーントーン、ホワイト）開始。 [課題]（復習）仕上げ作業の効率化。作業現場で用いられる技法の理解と反復。(3h～6h)
15	スクリーントーン表現：前半8ページの完成、提出。 [課題]（復習）ページごとのベタの量、スクリーントーンなど、画面全体のバランスの重要性を理解し、まとめる。(3h～6h)

時間外での学修	情報マンガで学んだ情報や知識を仕入れることの重要性を再確認し、収集しましょう。【この科目で求め時間外での学修　る望ましい授業外での学修時間：43時間以上】
受講学生へのメッセージ	マンガはネームが生命線です。どんなに綺麗な絵が入っていても中身が重要。読者の存在を意識し、独りよがりにならない表現方法を日頃から考えることです。 オフィスアワー：オフィス・アワーは伊豫研究室にて。

【2S1S202】水彩画	デザイン美術学科		1年後期	
	2単位	選択	演習	60時間

教員	金田　典子		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	水彩絵の具を使用して課題実習（作品制作） 講評会では完成した作品のプレゼンテーションを行い、それぞれの作品を鑑賞、感想を話し合います。		
到達目標	知識・理解	水彩表現の特性、色彩の知識を理解できる。	○
	思考・判断・表現	明暗を使い立体感が出せるように対象を観察し適切な絵画的表現ができる。	◎
	技能	水彩の混色、重ね、ぼかし等の技法を学びながら、目的にあった技法を駆使して作品を完成させる。	◎
	関心・意欲・態度	絵画に関心を持ち、水彩の技法を積極的に学びながら粘り強く制作することができる。	○

授業内容	慣れ親しんだ水彩の基礎から学び、静物や風景等を描きます。透明水彩は混色だけでなく色を重ねて深みを出します。水彩画の技法のみならず色彩表現の多様性を学びましょう。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
課題作品	10	20	30	-	60
受講態度・制作意欲	-	10	-	20	30
鑑賞レポート	5	5	-	-	10
合　計(点)	15	35	30	20	100

評価の特記事項	課題作品 60%、受講態度・制作意欲 30%、鑑賞レポート 10% の 合計 100% で評価します。 3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜G suite等を活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	水彩画独特の混色、重ね、ぼかし等の技法を学びながら、目的にあった技法を駆使して制作する為に、毎時終了前に各グループで鑑賞し批評をおこなう。 図書館の画集の中から色紙に参考となる作品を鑑賞し、色紙に合った古典柄、干支、吉祥柄等の意味、役割等、生活の中に根付いた図形、色彩、名称等を考え、グループ討論、発表を行なう。 年末年始を挟んで制作した色紙は各自持ち帰り、家や校外で展示して、現場で撮影した色紙の写真と頂いた講評を持ち帰り授業時に発表する。
課題に対するフィードバック	各課題提出時に作品について講評会を行ない、それぞれの作品についてより良くする為のブラシュアップポイント、上達、改善したところを具体的に提示し、作品にコメントを付けて返却します。 各作品についてのフィードバックとして毎時間終了後、作品についての受講レポートを記入します。各自が課題に向けての取り組み、次回に向けての目標を記入したレポートを提出し、次回受講時にコメントを記入して返却します。
テキスト	
参考書・教材	なし。授業時に適宜プリントを配布します。

内容	
実施回	授業内容・目標
1	水彩画とは：淡彩、水彩、着彩についての違いを学ぶ。 [課題(復習)]今までに描いた水彩の作品を見てみましょう(2h)
2	淡彩画を描く①：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ１ [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)
3	淡彩画を描く②：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ２ [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(3h)
4	混色について学ぶ：絵の具と水を使い濃淡、混色の技法を学ぶ。 [課題(復習)]混色について絵の具を使い色相環を作りましょう(2h)
5	色づくり、立体感を学ぶ：重ねる、混ぜる、陰影を付ける技法を学ぶ。 [課題(復習)]画集等で水彩作品を鑑賞しましょう(2～3h)
6	水彩画を描く①：デッサンをして水彩画を描く。モチーフ１ [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(2h)
7	水彩画を描く②：組み合わせたモチーフで作品を描く。モチーフ２ [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(3h)
8	水彩画を描く③：前週に続き作品を描く。モチーフ２ [課題(復習)]モチーフを細部まで観察し完成させましょう(3h)
9	風景画を描く①：パースの取り方、遠近法を学び風景をスケッチする。 [課題(復習)]身近な風景の鉛筆スケッチをしましょう(2h)
10	風景画を描く②：鉛筆、ペン等で風景をスケッチする。 [課題(復習)]身近な建物の鉛筆スケッチをしましょう(2h)
11	風景画を描く③：スケッチに着彩をする。 [課題(復習)]スケッチの着彩を完成させましょう(3～4h)
12	小作品を描く：和紙、はがき等、素材の違った紙に描く。 年賀状、絵手紙等、水彩画を利用して日常で使える作品づくりをする。 [課題(復習)]絵手紙等の資料を集め、作品を鑑賞しましょう(3h)
13	色紙に描く①：色紙を使った作品づくりの下描きをする。 年末年始に向けて、水彩画を利用して色紙に作画し、日常で使える作品づくりをする。 色紙の合った古典柄、干支、吉祥柄等の意味、役割等を学ぶ、 [課題(復習)]図書館の画集の中から色紙等に参考となる作品を鑑賞しましょう(2h)
14	色紙に描く②：色紙を使って作品を制作する。グループ毎に作品を鑑賞し、講評をする。 [課題(復習)]色紙の作品を完成させましょう(3～4h)
15	作品鑑賞：講評会を行う。それぞれが制作した作品のプレゼンテーションを行い、お互いの感想を話し合います。水彩画を学んだ成果として、色彩、技法、表現方法等をレポートにまとめます。 [課題(復習)]自分の過去の作品を並べ作品のコメントを書きましょう(2h)

時間外での学修	授業時間内で到達出来なかった課題がある場合は、翌週までに完成させ提出すること。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：36時間】
受講学生へのメッセージ	身近な画材の水彩ですが、いざ作品を描いてみると難しいものです。基礎から学び、静物画、スケッチの着彩、色紙等の水彩画作品を完成しましょう。 オフィスアワーは講義中（休憩時間）、講義後の教室です。

【2S4B201】専門基礎演習	デザイン美術学科		1年前期	
	1単位	選択	演習	30時間

教員	伊豫　治好・長久保　光弘・日原　広一・黒田　皇		
資格・制限等	特になし		
実務家教員	伊豫：マンガ家21年、日原：国内外電機メーカー・7年／国内総合飲料メーカー・15年。黒田　画家30年		
授業方法	演習 主に作品制作を行います。授業内容によっては、GoogleWorkspaceeによるICTを活用した遠隔授業や課題提出、そのフィードバックなども双方向で行います。		
到達目標	知識・理解	４つのコースの基本的な知識について理解している。	△
	思考・判断・表現	各コースの思考法に基づいて、コンセプトワークをしている。	◎
	技能	４つのコースの基本的な技能について学修している。	○
	関心・意欲・態度	常に、探求心を持って、集中して取り組むことができる。	◎
	備考	◎･○･△の記号は、DP･到達目標との結びつきの強さを示しています。	

授業内容	４つのコースの基本を横断的に学び、その基礎知識や基礎技能を身につけるとともに、作品制作を通じて自身の特性を理解する。

観点別評価

評価の観点 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
作品	-	30	20	-	50
レポート・発表	10	10	-	-	20
受講態度	-	-	-	30	30
合　計(点)	10	40	20	30	100

評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の１以上欠席した学生は、単位を与えません。
ＩＣＴ活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	グループワーク等
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については次回以降の授業で紹介しコメントします。 フィードバックとして、課題やレポートにコメントを返します。
テキスト	『ありません。』
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。

内容

実施回	授業内容・目標
1	マンガ、コミックイラストレーションの基礎　1/5　「立体感について・線の強弱 」　担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)
2	マンガ、コミックイラストレーションの基礎　2/5　「立体感について・影の入れ方 」　担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)
3	マンガ、コミックイラストレーションの基礎　3/5　「彩色の基礎・キャラクターに色を塗る 」　担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)
4	マンガ、コミックイラストレーションの基礎　4/5　「彩色・レイヤーの使い分け 」　担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)
5	マンガ、コミックイラストレーションの基礎　5/5　「彩色・レイヤーモード、テクスチャを使いこなす 」　担当：伊豫 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1.5h)
6	ゲーム・CGの基礎　1/5　「キャラクターＣＧ」　担当：長久保（E106・D303・D302教室） [課題(復習)]キャラクター（原作そっくりにつくる・バーチャルYouTuber）造形と色塗り(1.5h)
7	ゲーム・CGの基礎　2/5　「背景ＣＧ」　担当：長久保（E106・D303・D302教室） [課題(復習)]木や草をドールハウスのように並べ、印象的な風景づくり(1.5h)
8	ゲーム・CGの基礎　3/5　「バーチャルアイドル」　担当：長久保（E106・D303・D302教室） [課題(復習)]アイドルキャラクターづくり・キャラクター衣装・振付(1.5h)
9	ゲーム・CGの基礎　4/5　「アニメＣＧ」　担当：長久保（E106・D303・D302教室） [課題(復習)]話題作・アニメキャラクターづくり・アニメＣＧ(1.5h)
10	ゲーム・CGの基礎　5/5　「ゲームＣＧ」　担当：長久保（E106・D303・D302教室） [課題(復習)]ゲームキャラクターづくり・粘土感覚(1.5h)
11	メディアデザインの基礎　1/5　担当：日原 共創デザイン①(グループ演習) ネットを利用した店舗やサービスを自由に構想する。 ［課題(復習)］身の回りでの困りごと(課題)や、見過ごしていた点(気づき)を持ち寄る(1.5h)。
12	メディアデザインの基礎　2/5　担当：日原 共創デザイン②(グループ演習) 上記で構想した「店舗やサービス」を実現するには何が必要かＢＭＧキャンパスを使って考察する。［課題(復習)］ＢＭＧキャンパスへのまとめ作業(1.5h)
13	メディアデザインの基礎　3/5　担当：日原 ビジュアルデザイン①(グループ演習) 上記までに作成した「店舗やサービス」のためのロゴマークのアイデアスケッチ制作。 ［課題(復習)］アイデアスケッチ展開の継続とまとめ作業(1.5h)。
14	メディアデザインの基礎　4/5　担当：黒田 [ビデオエディション①] アニメーションの原画と動画の作画、動画への書き出しをする。 ［課題(復習)］アニメーション制作のフローと撮影の演出を意識してアニメーションを鑑賞する。(1.5h)。
15	メディアデザインの基礎　5/5　担当：黒田 [ビデオエディション②] イラストやショート動画を、ショートアニメーションを組み立て、映像作品の書き出しをする。 ［課題(復習)］授業の不足作業の継続を行い、ショートアニメーションを完成させる(1.5h)。

時間外での学修	[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、黒田研究室（D305）、伊豫研究室（D202）、長久保研究室（E104）、日原研究室（E103）へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：22.5時間】
受講学生へのメッセージ	時間外質問は、各回の担当教員オフィスアワー日程と場所を確認し活用ください。

【2S6S202】美術特講	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		
実務家教員	画家　31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 / 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)
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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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	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。 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) 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) 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。

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。

【2S6S204】美術特講	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		
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 / 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)
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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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	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。 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) 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) 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。

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。

【2S6A203】ＣＧ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		
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。 履修期間の中で、放課後、合計90時間以上の制作を行います。 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 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
作品	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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	制作段階ごとに共有、解決方法を、更に制作に反映。 くりかえし高品質をめざし、そのペース配分を自ら行う。
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ バウハウス・エンタテインメント部　株式会社 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 （１年生科目「ＣＧキャラクター基礎」「ＣＧキャラクター」） （２年生科目「フィギュア表現」「ＣＧ背景美術」「ＣＧワーク」）
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」（参考書籍） 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ーション】 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。

【2S6A205】ＣＧ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		
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 / 評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
作品	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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ バウハウス・エンタテインメント部　株式会社 ボーンデジタル(7,000円)ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 （１年生科目「ＣＧキャラクター基礎」「ＣＧキャラクター」） （２年生科目「フィギュア表現」「ＣＧ背景美術」「ＣＧワーク」）
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」（参考書籍） 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ーション】 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。

【2S6F204】専門社会活動演習A	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		
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GoogleWorkspace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	◎・○・△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 / 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)
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	記録ノートの摘出は必須です。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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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	2年間で、30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。 ＜企業内活動・インターンシップ等の内容＞30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着けられるよう、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。（15h）

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：15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。

【2S6F205】専門社会活動演習Ｂ	デザイン美術学科		1～2年通年	
	3単位	選択	実習	90時間

教員	田中　久志		
資格・制限等	特になし		
実務家教員			
授業方法	企業内活動やインターン活動等に積極的に参加する。活動中や活動後にGoogleWorkspace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	◎・○・△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 / 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)
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	記録ノートの摘出は必須です。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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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	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。 ＜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着けられるよう、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）

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。

【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		
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GoogleWorkspace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	◎・○・△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 / 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)
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	記録ノートの摘出は必須です。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。
ｱｸﾃｨﾌﾞ・ﾗｰﾆﾝｸﾞの活用	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	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。 ＜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着けられるよう、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）

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。