

授業科目名	<b>色彩概論</b>				
担当教員名	小原 知美				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	美術大学卒業後、子供服メーカーでの店内装飾プランニング&デコレーターを経て、デザインスタジオにおいてディスプレイデザイナー、大手カジュアル服チェーンにてディスプレイデザインを含むVMD業務及び統括に従事。その後、VMD業務と並行して各種教育機関や企業研修セミナーにおいてVMD及び色彩の講師として活動。(全14回)				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

色彩の「基本的な理論」を学びます。「色彩」は感覚と理論の両輪を得て初めて成り立つ専門分野であるがゆえ、多くの専門用語を有します。それら一つ一つ丁寧に習得し、実践と繋げる道筋を理解することが重要なポイントです。無限に近い数がある色から色を選ぶには感覚だけでは不十分であり、根拠ある理論の後ろ盾が必要になります。色彩の理論を学ぶことは、これから制作活動に携わり職業として続けていくには必要不可欠なことなのです。

## 養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1. 幅広い教養やスキル	色彩という専門分野に触れる機会を得ることで多様な視点を持つ。	明確な方向性を示し説得力を伴ったプレゼンテーション能力の向上。
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力	色彩理論を正しく理解することで、専門性を高める。	理論の後ろ盾を得ることにより、表現力、基礎造形能力の可能性を広げる。
汎用的な力		
1. DP4. 課題発見		色彩と表現、色彩と社会、色彩を通して多様な視点を持つことで問題点を発見し解決するプロットを立てる
2. DP5. 計画・立案力		色彩理論を軸とした体系的で明瞭なプロセスを組み立てることで、プレゼンテーション能力を向上させる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・ディベート、討論

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

## 成績評価

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
色彩理論の理解(平常試験)	： 理解度を計るため、複数回小テスト&レポートを実施
色彩理論の理解(最終試験)	： 最終回試験素点
授業態度	： 忘れ物をせず授業準備ができているか 私語を慎み、静粛に授業を受けているか
	40 %
	40 %
	20 %

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

色彩検定公式テキスト2級編(公益社団法人色彩検定協会)  
 色彩検定公式テキスト3級編(公益社団法人色彩検定協会)  
 色彩検定公式テキストUC級(公益社団法人色彩検定協会)  
 色彩・カラーコーディネーター入門(大井義雄)

色彩用語事典(日本色彩学会)  
配色の設計(ジョセフ・アルバース/水原康史監訳)

## 履修上の注意・備考・メッセージ

まず、忘れ物をしないで下さい。同級生に迷惑をかけたり、授業時間全てが無駄になってしまうことがあります。毎回用意するべきものは「カラーカード」「スティックのり」「ハサミ」です。楽しくリラックスして授業を展開していきたいと考えていますので、それだけは約束して下さい。出席率は80%以上必要になります。複数回小テストを行う関係上、欠席すると成績に影響する場合がありますので、やむを得ない場合(病欠、忌引など)以外は必ず出席して下さい。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業終了後  
場所： 教室、講師控室など  
備考・注意事項： 授業終了後のスケジュールによっては対応できない場合があります。その場合メールで質問、もしくは別日にアポイントメントを取って下さい。メールアドレス：tommi@gc5.so-net.ne.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>オリエンテーション/色が見えるしくみ/色の三属性/ヒュートーンシステム</b> 授業の流れの説明 →授業の目的、ルールの確認  色彩を学習するための基本用語、基礎理論 →色はなぜ見えるのか、色の三属性とは何か  授業で使用するカラーカードの説明 →「色相」と「色調」によってどのように配色を学ぶのか：ヒュートーンシステム  【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり	授業の復習	1時間
第2回 <b>色の象徴性/イメージの形(1)</b> 色の持つ象徴性やイメージについて考える →それぞれの色から連想する言葉やイメージは？ ＊カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。  色のイメージを数値化してみる →SD法でイメージを視覚化する  【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり、定規	未完成の部分を完成させる	2時間
第3回 <b>色の象徴性/イメージの形(2)</b> 色のイメージをグラフ化してみる →様々なキャラクター(職業)のカラーイメージを5色で表現し、ペンタグラフで言葉を視覚化する ＊カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。  【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり、定規	未完成の部分を完成させる	2時間
第4回 <b>社会と色彩の関わり/流行色 ★小テスト実施</b> 前回までのまとめ →様々なカラーイメージの傾向  流行色とは何か →トレンドカラーの本当の意味、意義  【重要】小テスト実施：色が見えるしくみ、色の三属性、ヒュートーンシステム 【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり	授業の復習	1時間
第5回 <b>PCCSによる配色調和(1)</b> 色相でまとめる配色→同系色：同一色相、類似色相など ＊カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。  <PCCSとは> 授業で使うカラーカードはPCCS(Practical Color Coordinate System)、日本名「日本色研配色体系」という「配色を学ぶためのカラーシステム」に対応したツールである。そのカラーカードを使って配色調和の基本テクニックを習得する。  【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり	未完成の部分を完成させる	2時間
第6回 <b>PCCSによる配色調和(2)</b> 色相で変化をつける配色→反対色：対照色相、色相など。 ＊カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。  <PCCSとは> 授業で使うカラーカードはPCCS(Practical Color Coordinate System)、日本名「日本色研配色体系」という「配色を学ぶためのカラーシステム」に対応したツールである。そのカラーカードを使って配色調和の基本テクニックを習得する。  【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり	未完成の部分を完成させる	2時間

第7回	<p><b>PCCSによる配色調和(3)</b></p> <p>トーンでまとめる配色→共通するイメージを持つ色どうしによる配色 *カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。</p> <p>&lt;PCCSとは&gt; 授業で使うカラーカードはPCCS(Practical Color Coordinate System)、日本名「日本色研配色体系」という「配色を学ぶためのカラーシステム」に対応したツールである。そのカラーカードを使って配色調和の基本テクニックを習得する。</p> <p>【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p>	未完成の部分を完成させる	2時間
第8回	<p><b>PCCSによる配色調和(4) ★小テスト実施</b></p> <p>トーンで変化をつける配色→反対のイメージを持つ色どうしによる配色 *カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。</p> <p>&lt;PCCSとは&gt; 授業で使うカラーカードはPCCS(Practical Color Coordinate System)、日本名「日本色研配色体系」という「配色を学ぶためのカラーシステム」に対応したツールである。そのカラーカードを使って配色調和の基本テクニックを習得する。</p> <p>【重要】小テスト実施：PCCSによる配色調和 【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p>	未完成の部分を完成させる	2時間
第9回	<p><b>色の心理的効果(1)</b></p> <p>色の三属性それぞれがもたらす心理的影響 →色の温度感、軽重感、進出後退、派手地味など。</p> <p>*カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。</p>	授業の復習	1時間
第10回	<p><b>色の心理的効果(2) *小テスト実施</b></p> <p>色が配置された環境による見え方の違い →色の三属性それぞれの「対比」「同化」「面積効果」など。</p> <p>*カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。</p> <p>【重要】小テスト実施：色の心理的効果 【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p>	授業の復習	1時間
第11回	<p><b>ファッションの色彩/インテリアの色彩</b></p> <p>ファッションに見るカラーテクニックの分析 →配色調和、流行色の理論を踏まえ、カラーコーディネートの分析をする。</p> <p>インテリア環境での色の心理的効果 →配色調和、色彩心理の理論を踏まえ、色の効果を考察する。</p> <p>*カラーカードを使って配布したフォーマットに貼付しながら学習する。</p> <p>【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p>	授業の復習	1時間
第12回	<p><b>商品の色彩分析 ★レポート提出</b></p> <p>自分の持ち物、周りにある物の色彩分析 →今まで学習した配色調和理論も踏まえ、商品の色がもつ魅力を考察する。</p> <p>*対象物のスケッチをし、カラーカードを使って色の分析をする</p> <p>【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p>	未完成の部分を完成させる	2時間
第13回	<p><b>色覚の多様性について</b></p> <p>カラーユニバーサルデザインについて →色覚少数派の色の見え方、高齢者の色の見え方</p> <p>見ている色は全ての人が同じように見えているわけではない。 色覚の多様性についての意識を持ち、全ての人が不自由なく平等に生活できる社会について学ぶ。</p> <p>【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p>	授業の復習	1時間
第14回	<p><b>色彩概論まとめ ★試験「色彩概論」</b></p>	授業内容での気づき・まとめ	0時間

	<p>前期内容についての試験 →範囲は「配色調和」「色彩心理」「ファッション・インテリアの色彩」「カラーユニバーサルデザイン」など。 筆記及びカラーカードの貼付。 試験時間：45分(予定)</p> <p>【重要】授業持参物：カラーカード158a、ハサミ、スティックのり</p> <p>ブレインストーミング →「色」について自分が考えたことをグループ単位でディスカッションし、発表する。</p>		
第15回	<p><b>前期試験のまとめ</b></p> <p>前期試験の内容、結果について →試験の返却、試験についての解説</p> <p>ブレインストーミング →「色」について自分が考えたことをグループ単位でディスカッションし、発表する。</p>	授業内容での気づき・まとめ	0時間

授業科目名	<b>デザイン概論</b>				
担当教員名	山崎 真理子				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして企業広告、web、新聞、ポスター、雑誌、書籍等のイラストレーションを制作。デザイン会社にてDTPデザインの実務経験有り。				

開放科目の指示：「不可」

### 授業概要

本授業ではヴィジュアルデザインにおけるアイデアの生み出し方から作品の完成までの基礎的なプロセスを学び、課題の制作と発表を通してクリエイティブなデザインスキルとプレゼンテーション力を養うことを目標とします。初回の授業ではアイデアを生み出すために重要なインプット(情報収集)とアウトプット(言語化、ヴィジュアル化)を通して頭の中にあるイメージを的確なカタチにしていく工程や手法などを学びます。初回の授業以降は2～4回毎に1つの課題を完成させ、最終の会には学生自身によるプレゼンテーションと講師による講評を実施します。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル
2. DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

デザインに必要な知識と技術を身につけ実践する力を養う  
デザインするために必要な考え方やテクニックを学ぶことができる

#### 目標：

コンセプトに基づいたアイデアを的確に視覚化できる  
学んだ知識と技術でより高い完成度の表現ができる

#### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力

自身の得意不得意に気付き、向き合うことで能力を伸ばすことができる

計画に沿って進捗させ課題制作を完遂させることができる

### 学外連携学修

無し

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

### 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします

### 成績評価

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

作品提出	:	作品の完成度と併せてコンセプトとの適合性、相手に伝わるデザインであるか、提出日が守られているかを総合的に評価します。
	60 %	
授業内課題	:	授業内で行った課題を提出し、その完成度（独創性、バリエーションなども含む）で評価します。
	10 %	
プレゼンテーション	:	プレゼンテーションにより相手に情報を提示し理解しやすく伝えることができているかを評価します。
	15 %	
定期試験(レポート提出)	:	授業を通して得たことや反省点、気付きをまとめたレポートを提出。授業の理解度と独自の見解を述べられているかを基準に評価します。
	15 %	

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

授業毎に必要なに応じて適宜紹介します。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。  
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>デザインの役割を知る</b> ・デザインの役割と表現手法、基本的な画面構成や構図を学ぶ ・アイデアの引き出し方などを学ぶ ・授業内課題(アイデア出し・アウトプット)	次回課題の資料を準備しておく	4時間
第2回 <b>色を知る①(色の与える印象と役割を知る/キーカラーを使った課題制作)</b> ・色が与える印象や心理効果を学び理解を深める ・コンセプトに基づいたキーカラーを選び2種類のプレイリストカバーを制作する ・プレイリストカバーのラフ制作	ラフを完成させ、次回課題の資料を集め準備しておく	4時間
第3回 <b>色を知る②(キーカラーを使った課題制作の続き)</b> ・課題制作 ・前回の授業で制作したラフから下描き～着彩までを進める	作品を完成させ、次回の資料を用意する	4時間
第4回 <b>メッセージアプリケーションのスタンプの機能を知る①(バリエーションのアイデア出し/ラフ制作)</b> ・オリジナルのキャラクターをデザインしてLINEスタンプ16種を制作する (本授業ではスタンプの制作までで商品化までではないものとする) ・アイデア出しとラフ制作	ラフを完成させておく	4時間
第5回 <b>メッセージアプリケーションのスタンプの機能を知る②(下描き～主線のペン入れ)</b> ・前回のラフから本制作に取り掛かる ・下描き～主線のペン入れ(※場合によっては着彩から進める)	主線を完成させ、制作に必要な資料も用意しておく	4時間
第6回 <b>メッセージアプリケーションのスタンプの機能を知る③(着彩)</b> ・前回から引き続き作品を完成させていく	作品を完成させ、次回課題の資料を事前に準備しておく	4時間
第7回 <b>ピクトグラムを学ぶ①(ピクトグラムの役割を知る/アイデア出し～ラフ制作)</b> ・ピクトグラムの役割を知り、探究する ・課題制作では動物園又は水族館で使用されるピクトグラムを仮定して8種類のピクトグラムを制作する ・資料を観察、アイデア出し～ラフ制作	ラフを完成させ、資料を用意しておく	4時間
第8回 <b>ピクトグラムを学ぶ②(ピクトグラムの制作/本制作の下絵～着彩)</b> ・ラフをもとに下描き～着彩まで制作を進める	下描き～着彩までできる範囲で制作を進める	4時間
第9回 <b>ピクトグラムを学ぶ③(ピクトグラムの制作/着彩～完成)</b> ・前回から引き続き、作品を着彩し完成させる	作品を完成させ、次回の課題の資料を探しておく	4時間
第10回 <b>本の装丁を学ぶ①(基本的な本のデザイン知識を知る/アイデア出しからラフスケッチ制作)</b> ・本のデザインを制作する上での基本的な知識を学び、実技制作する ・本のコンセプト、ターゲット層などを理解した上でデザインを考えていく ・アイデア出し～ラフ制作	配色まで考えたラフを完成させ、作品制作の資料を集めておく	4時間
第11回 <b>本の装丁を学ぶ②(挿画の制作/下描き)</b> ・アイデアラフをもとに挿画から順に制作していく ・事前に集めた資料を活用し、より作品の精度を上げていく	下描きを完成させ次回の着彩の準備をしておく	4時間
第12回 <b>本の装丁を学ぶ③(挿画の制作/着彩)</b> ・この回では挿画の着彩まで進める ・前回に引き続き事前に集めた資料を活用し、より作品の精度を上げていく	挿画を完成させ次回のフォントデザインの準備をしておく	4時間
第13回 <b>本の装丁を学ぶ④(デザイン制作)</b> ・タイトル、著者名のフォントのデザイン制作 ・挿画と共にレイアウトして本の表紙を完成させる	挿画とフォントをレイアウトして作品を完成させる	4時間
第14回 <b>本の装丁を学ぶ⑤(発表、プレゼンテーション)</b> ・制作した作品を発表 ・言葉を使って相手に情報を理解しやすくプレゼンテーションする	1回目からの授業を振り返り、得たことや反省点、気づきなどをレポートにまとめる	4時間

授業科目名	<b>西洋美術史</b>				
担当教員名	田中 梨枝子				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	美術館学芸員として勤務経験があり、美術館教育を専門領域とする教員が担当する。				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

本科目は、美術に関する基礎知識の修得と、西洋美術とその歴史に関して理解するとともに、「見る」、「調べる」、「伝える」などの技術を身につけることを目的とします。授業では、西洋美術史の大まかな流れ、各時代、様式、芸術運動などについてその特徴を伝えます。その上で、美術作品が制作される背景に同時代の政治や社会、文化的な状況があることにも目を向けながら、特に注目すべき芸術家、作品について学びます。西洋美術史において主要な作品を通して、現代の私たちにとって美術史を学ぶ意義とは何かについて考えます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

美術史に関する基礎的な知識について学ぶ  
美術作品を見る、読む技術を身につける

### 目標：

西洋美術史についての基礎的な知識を身につける  
作品を言語化して伝えることができる

### 汎用的な力

1. DP10. 忠恕の心
2. DP6. 行動・実践
3. DP4. 課題発見

先人へ敬意を持ち、作品や作家に対して誠実な心で寄り添う人間力をつける。  
資料から、新しい知識を獲得し、それを生かしたワークへ積極的に取り組むことができる。  
提示した資料から課題を発見できる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

## 成績評価

### 注意事項等

毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「－」（評価しない）とします。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

授業への積極的参加	：	授業に積極的に参加し、課題に取り組む態度を評価します。
20 %		
ワークシートor授業コメント	：	学修内容に沿った授業内課題と事後課題をワークシートに記述する、あるいは授業へのコメントを課します。授業内容理解をふまえ、自身の見解が明示されているのかで評価します。全体的なフィードバックを授業内で行います。
30 %		
グループワークとプレゼンテーション	：	集団やチームの中で自分の役割を理解し協働できているか。適切なコミュニケーションがとられているか。適正な資料選びと効果的なプレゼンテーションができているのかで評価します。
25 %		
期末試験（レポート）	：	基礎知識を修得できているか。論述においては、授業内容を正しく理解し、講義内容を踏まえて独自の視点を加えて課題を論じているか、構成や文章の正確性の観点から評価します。定期試験期間中に実施。
25 %		

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

毎回の授業内で示します。  
 『増補新装 カラー版 西洋美術史』高階秀爾 監修 美術出版社 2002年  
 『西洋美術史入門 (ちくまプリマー新書)』池上英洋 筑摩書房 2012年

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。  
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日午前

備考・注意事項： 基本的に受講日に受け付けますが、下記メールアドレスまで事前予約をお願いします。  
 r-tanaka@kua.kyoto-art.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>イントロダクション 美術史とは何か</b>  講義と個人ワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第2回 <b>美術史とは(1) 作品を見る</b>  講義と個人ワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第3回 <b>美術史とは(2) 作品についての情報を集める</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第4回 <b>美術史とは(2) 美術館を訪ねる</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第5回 <b>古代の美術 中近東とエジプト</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第6回 <b>ヨーロッパ美術の始まり、古代ギリシャとローマ</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第7回 <b>初期キリスト教美術</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第8回 <b>中世キリスト教美術</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第9回 <b>ルネサンス美術</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第10回 <b>17世紀のフランス美術</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第11回 <b>19世紀のフランス美術</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間



第12回	<b>モダンアートの礎、現代美術</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。			
第13回	<b>私ならこう伝える（グループワーク）</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。			
講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。			
第15回	<b>私ならこう伝える（プレゼンテーション）</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。			

授業科目名	<b>美学概論</b>				
担当教員名	田中 梨枝子				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

開放科目の指示：「可・不可」

### 授業概要

美学は哲学に属する学問です。近代にその名で呼ばれるようになったとされますが、取り扱う内容は古代ギリシャ以来の哲学の伝統に根ざしたものです。そして、美学では美しいものの代表として芸術作品が取り上げられます。しかし、今や芸術作品は必ずしも美しいものであるとは言えません。さらに現代では美学の範囲に「かわいい」や「おいしい」など皆さんの生活に身近なものも取り込まれています。本科目では、芸術に関連する哲学者たちの思想を手がかりとしながら、美とは何かについて考えます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

芸術に関する哲学について基礎知識を得る。

#### 目標：

「美」に関する様々な哲学的思考を理解し、身の周りにある美なるものについての考えを整理することができる。

#### 汎用的な力

1. DP10. 忠恕の心
2. DP6. 行動・実践
3. DP4. 課題発見

学問への誠実さと、人に寄り添う思いやりの心を養う。

資料から、新しい知識を獲得し、それを生かしたワークへ積極的に取り組むことができる。

提示した資料から課題を発見できる。

### 学外連携学修

無し

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

### 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

### 成績評価

#### 注意事項等

毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「－」（評価しない）とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

授業への積極的参加	：	授業に積極的に参加し、課題に取り組む態度を評価します。
	20 %	
ワークシートor授業コメント	：	学修内容に沿った授業内課題と事後課題をワークシートに記述する、あるいは授業へのコメントを課します。授業内容理解をふまえ、自身の見解が明示されているのかで評価します。全体的なフィードバックを授業内で行います。
	30 %	
グループワークとプレゼンテーション	：	集団やチームの中で自分の役割を理解し協働できているか。適切なコミュニケーションがとられているか。適正な資料選びと効果的なプレゼンテーションができているのかで評価します。
	25 %	
期末試験（レポート）	：	基礎知識を修得できているか。論述においては、授業内容を正しく理解し、講義内容を踏まえて独自の視点を加えて課題を論じているか、構成や文章の正確性の観点から評価します。定期試験期間中に実施。
	25 %	

### 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

毎回の授業内で示します。  
 佐々木健一『美学辞典』東京大学出版会、1995年  
 美学会編『美学の事典』丸善出版、2020年  
 小田部胤久『西洋美学史』東京大学出版会、2009年

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。  
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日午前

備考・注意事項： 基本的に授業実施日に受け付けますが、下記メールアドレスまで事前予約をお願いします。  
 r-tanaka@kua.kyoto-art.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>イントロダクション</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第2回 <b>美しさとは何か</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第3回 <b>美学の成立と展開</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第4回 <b>作品と体験(1)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第5回 <b>作品と体験(2)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第6回 <b>作品と体験(3)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第7回 <b>日本人の美意識とは(1)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第8回 <b>日本人の美意識とは(2)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第9回 <b>日本人の美意識とは(3)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第10回 <b>日本人の美意識とは(4)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第11回 <b>身近な美について考える(1)</b>  講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第12回 <b>身近な美について考える(2)</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間

第13回	講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。		
第13回	<b>身近な美について考える(3)</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第14回	講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。		
第14回	<b>身近な美について考える(4)</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第15回	講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。		
第15回	<b>おわりに</b>	コメントシートに授業のまとめとミニ課題があれば回答を記入するとともに、毎回の内容を授業資料を読み返し復習すること。	4時間
第15回	講義と個人又はグループワークを行う。ワークについてのフィードバックは授業内で実施する。		

授業科目名	<b>メディア論</b>				
担当教員名	百々 徹				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	神戸ファッション美術館入職から7年間、情報メディア担当として勤務 関西大学総合情報学部非常勤講師として「メディア論」の授業を3年間担当				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

みなさんの普段の生活に今や欠かせないものとなっているスマートフォン。音楽が聴けて、写真が撮れて、映像が観れて、ビデオが録画できて、電話で話せて、メールも送れて、と実に多機能です。これらの機能は、こちら側とあちら側をつなぐ媒体です。この間をつなぐ媒体のことをメディアといいます。現代に生きるみなさんにとっては、当たり前になっているこれらのメディアのほとんどは、この200年間ほどのあいだに誕生した「新しい」技術です。その「新しい」技術が次々に登場してきたことによって、人の暮らしや生き方、ものの考え方は大きく変容してきました。そしていま、ヴァーチャルリアリティやメタバースといった新たな技術が、私たちの将来を大きく変えようとしています。この授業では、さまざまなメディアテクノロジーの歴史をたどりながら、いまの時代へとどのようにたどり着いたか、またこれからの時代はどのように変わっていくのかを、考えていきます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル

### 具体的内容：

メディアの歴史やそれが社会に与えた影響を学ぶ

### 目標：

メディアの仕組みを理解し、発信者の思惑を客観的に読み解ける力を身につける

### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見

日常のあらゆるところに入り込んでいるメディアとの距離を中立化し、その功罪について自覚するための糸口を見つける

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

## 成績評価

### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ  
放棄とみなし、成績評価を「-」（評価しない）とします。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

毎回の小レポート	:	毎回、授業内で授業内容に即した問いかけを行います。それに対して自分の考えがしっかりと述べられているかを評価します。
	40 %	
期末レポート	:	授業終了後の定期試験期間内に期末試験をおこない、時間内に論述問題に記述してもらいます。それを採点し、評価をおこないます。
	60 %	

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

- 『メディアの歴史：ビッグバンからインターネットまで』(叢書・ユニベルシタス) 2017  
ヨッヘン・ヘーリッシュ (著), 川島 建太郎 (翻訳), 津崎 正行 (翻訳), 林 志津江 (翻訳)
- 『メディア文化論 --メディアを学ぶ人のための15話』 改訂版 (有斐閣アルマ) 2012, 吉見 俊哉 (著)
- 『大人のためのメディア論講義』 (ちくま新書) 2016, 石田 英敬 (著)

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。

「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日午後  
場所： 生活デザイン学科第2研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
<p>第1回 <b>メディアとはなにか</b></p> <p>この授業は、メディアについて、とりわけマスメディアについて、その歴史と変遷、それが社会に与えた影響などを学ぶ授業です。初回は、ガイダンスとして、この14回にわたる授業の目標や構成、学ぶ意義について説明します。みなさんが日常的に当たり前のよう接している様々なメディアについて、まずは考察の対象としてじっくりと俯瞰してみましよう。</p>	<p>自分のスマートフォンがどのようなメディア機能の集合体で成り立っているか考察しなさい</p>	4時間
<p>第2回 <b>身体とはなにか</b></p> <p>あなたの身体は、あなたの思考や欲求、意図といった心のあり様を如実にあらわすメディアです。特に顔は、あなたの考えや思惑、さらには無意識の動揺までも、あからさまに表現し、他人に伝えてしまいます。今回の授業では、メディアと身体に着目して、時代や国による身体技法の違いから、さまざまな身体表現、身体を用いたアートなどを紹介します。</p>	<p>人間の眼の強膜（白目）は人間のコミュニケーションにどのように役立っているか検討しなさい</p>	4時間
<p>第3回 <b>文字とはなにか</b></p> <p>現存する最古の文字を発明したのは、メソポタミア文明を起したシュメール人だと考えられています。ジェネビーブ・ボン・ベッツィンガーという人類学者は、ヨーロッパ各地に点在する洞窟壁画に残されている32種類の記号が、文字の原型ではないかという見解を示しています。この文字が発明されたことによって、人類は大きな転換期を迎えます。文字の発明によって世界がどのように変わったのか、また活版印刷機やタイプライターといったテクノロジーがさらに人々の暮らしや思考をどう変えたのか、考えていきます。</p>	<p>街なかのさまざまな看板や掲示板などに使われている文字（フォント）をスマホのカメラでできるだけ採集しなさい採集</p>	4時間
<p>第4回 <b>絵画とはなにか</b></p> <p>ネアンデルタール人が絵画を描けたのかどうかは、いまだ研究者たちのあいだでも議論が続いています。ホモ・サピエンスによるものではおよそ45000年前のイノシシの壁画が、インドネシアで見つかっています。そもそもなぜ人類は絵を描き始めたのでしょうか。その起源は、どこにあるのでしょうか。やがて、絵画は次第に高度に発展していき、いかにして三次元の現実空間を二次元のキャンパスに収めるか、そのテクニックが磨かれました。今回の授業では、絵画の起源とその変遷、その営為と工夫について考えていきます。</p>	<p>画家、イラストレーターのなかから、自分のイチオシの作家を選び、その特徴と魅力について考察せよ</p>	4時間
<p>第5回 <b>通信とはなにか</b></p> <p>遠く離れた場所にいる誰かとコミュニケーションをとるための技術は、古くからありました。たとえば、指笛です。スペイン領カナリア諸島のラ・ゴメラ島やエル・イエロ島では、指笛を鳴らして、遠く離れた人同士がコミュニケーションをとります。18世紀のフランスで発達した腕木通信網は、いち早く戦地の状況を伝え、あのナポレオンに戦争での勝利をもたらしました。いまでは世界中に張り巡らされた情報網が、地球上の裏側のことを瞬時に知らせます。今回の授業では、人類における通信の歴史と、技術の発達の人々の暮らしや社会の構造に与えた影響について考えます。</p>	<p>いまから100年前の日本における通信事情について調べよ</p>	4時間
<p>第6回 <b>新聞とはなにか</b></p> <p>新聞が都市に住む人々に読まれ始めたのは、18世紀のことです。当時のフランスでは、まだ識字率が低く、人々はコーヒーハウスに集まって、文字の読める人が新聞を読み上げ、さまざまなニュースを共有するようになりました。こうした同じニュースの共有は、政治や戦争に対して同じ意見を持つ人たちをつなげ、次第に世論が形成されるようになったのです。今回の授業では、新聞の歴史やニュースの変遷、ジャーナリズムの形成について考えていきます。</p>	<p>日本の主要五紙以外に、どのような新聞が存在するのか調べよ</p>	4時間
<p>第7回 <b>写真とはなにか</b></p> <p>写真の原理は、カメラオプスキュラとして、17世紀には知られていたようです。その原理を応用して、ニセフォール・ニエプスは、平板に窓から見た外の様子を焼き付け、最初の写真を撮影しました。その後、度重なる改良がくわえられ、今日の世界では、写真は手軽にスマホで撮影するものとなりました。いまや世界中で一日に取られる写真の枚数は膨大です。今回の授業では、写真の歴史と変遷、その社会的意義の変容について考察していきます。</p>	<p>自分が気に入ったプロのカメラマンによる一枚の写真作品を選び、そのどこに魅力を感じているのか考察せよ</p>	4時間
<p>第8回 <b>レコードとはなにか</b></p>	<p>レコードの登場がDJという新たな仕事を生んだ経緯について自分なりに調べよ</p>	4時間

	音を録音し再生する技術は、有名なエジソンによって1877年に発明されました。当時はまだ円筒形の録音盤でしたが、その後、1887年にエミール・ベルリナーが円盤状の録音盤、グラモフォンを考案し、現在のレコードの原型が誕生しました。レコードの登場は、音楽の新たな鑑賞法と、その楽しみ方の新たなビジネスを生みしました。今回の授業では、レコードというテクノロジーの歴史と、その変遷について考えていきます。		
第9回	<b>ラジオとはなにか</b>  第1次世界大戦中に、通信兵として戦地におもむいた市民が、戦後に故郷へと戻り、その通信に関する知識を生かして、ラジオという近隣の住民に音を届けるサービス、いわゆるラジオ局を開設しました。その後、ラジオの受信機が急速に家庭に普及し、ラジオはマスメディアとして、様々な番組を発信し、多くのリスナーがその生活や考えを動かされていきました。今回の授業では、ラジオというマスメディアが大衆文化の形成にどのように関与してきたかを、考えていきます。	ラジオ番組を聴取して、そこにお便りを寄せてくるリスナーと番組パーソナリティとの関係性について、考えてみよう	4時間
第10回	<b>映画とはなにか</b>  連続写真を撮るカメラを発明したエドワード・マイブリッジに影響を受けたアメリカのエジソンやフランスのリュミエール兄弟は、そこから活動写真、つまり映画の技術確立し、一台エンターテインメントへと昇華させていきました。現実をそのまま映しとるというものから、やがて独自の編集理論を確立して、映画は表現メディアとして、また記録メディアとしても、その可能性を広げてきました。今回の授業では、映画の誕生から、文法の確立、ジャンルの多様化、さらには実験映画などの事例を紹介しします。	古いSF（できればCG以前のもの）を見て、現代の映像表現とどのような違いがあるか考察せよ	4時間
第11回	<b>ビデオとはなにか</b>  2016年7月、ビデオデッキの企画の一つであるVHSの生産が終了しました。ビデオテープとそれを再生するためのビデオデッキが一般家庭に普及し始めたのは、1980年代。SONY独自の規格であるベータとのし烈な戦いを経て、1987年にはビデオ市場のほとんどを占めました。ビデオが登場したことで、テレビや映画の視聴方法が大きく変容し、番組や作品は個人で楽しむものへと変貌し、それに合わせてそのコンテンツも多様化が進みました。また、ビデオを作品へと登用したメディアアートというジャンルが誕生し、ビデオは実験的映像を制作する場としてもその可能性を広げました。今回の授業では、ビデオというものが拡張した映像表現の可能性について考えていきます。	ビデオという技術とYouTubeとの関係性について考察せよ	4時間
第12回	<b>テレビゲームとはなにか</b>  1958年、アメリカのブルックヘブン研究所の所長であるウィリー・ヒギンボーサムは、研究所を訪れる子供たちに、科学の楽しさを感じてもらうため、独自に開発した電子ゲームを体験できるようにしました。これがテレビゲームのはじまりです。その後、テレビゲームは、全米の盛り場のジュークボックスの横に置かれて拡散し、やがて家庭用ゲーム機として個人にも広がっていきました。現在では国内で2兆円以上、海外で22兆円以上の巨大産業に成長しています。今回の授業では、テレビゲームの歴史とその功罪、これからの展望について考えていきます。	普段やっているテレビゲーム（アプリ含む）があれば、そのゲームのルーツについて考察せよ	4時間
第13回	<b>インターネットとはなにか</b>  第二次世界大戦後の米ソ冷戦時代には、核ミサイルの開発を促進させるため、宇宙へとロケットを飛ばそうという競争が激化しました。そこでは軌道計算をより効率化するために、精度の高い計算機が必要となり、コンピュータが開発されます。やがて、長距離弾道弾がいつでもどこでも狙い定めるようになると、情報を分散して共有するための軍事情報網が必要となり、やがてその情報網が民間にも開放されて、インターネットの時代が訪れます。アドレスにあるWWWのコードは「世界に広がるクモの巣」を意味し、いまや巨大な網が地球を覆っています。今回の授業では、このインターネットの歴史を学び、それがいかに私たちの暮らしを根底から変えてしまったかを考えます。	インターネットではできないこと、について考えてみよう	4時間
第14回	<b>現実とはなにか</b>  1999年に公開された映画『マトリックス』は、動力源として培養された人間たちが、コンピュータに飼われながら、生活しているような夢を見させられるという衝撃的な内容でした。あれから四半世紀の時が過ぎ、メディアテクノロジーは進歩して、バーチャルリアリティやメタバースといった脳空間が、今後大きく広がって生活を覆いつくすといった物語も、夢ではなくなりつつあります。実際、現代の私たちは、互いに物理的に離れながら、遊び、話し、仕事しています。急速に変容し続ける私たちの「現実」が今後どこへ向かうのか、一緒に考えてみましょう。	できれば、映画『マトリックス』を観て、授業に臨むのが望ましい	4時間

授業科目名	<b>デザイン初動演習 I</b>				
担当教員名	津田 やよい				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	津田：画家として活動のほか、企業での画材の開発、教育機関でのカリキュラム開発や指導を担当。（全14回）				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。この授業では見ること描くことを目的とし、デッサンを中心とし、徹底した写実にこだわって制作に取り組めます。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。

### 目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP7. 完遂
5. DP10. 忠恕の心

与えられた課題に対し、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動することができる。

与えられた課題に対し、受動的ではなく、自ら考え能動的に実践実践することができる。

目標を定め、課題を途中で終わらせず、完成させることができる。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・その他（以下に概要を記述）

課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）  
実験、実技、実習  
問答法・コメントを求める  
発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

## 成績評価

### 注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価します。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

デッサン課題提出

： デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や



表現力を評価する。

色彩課題提出	20 %	:	色彩に関する知識や絵の具や用具の使い方の理解、および、塗りや仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの独創性や発想力を評価する。
プレゼンテーション	20 %	:	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
受講態度	10 %	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
学修到達達成度	40 %	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	:	

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

特に指定はないが、必要に応じて提示する。個々のプログラムでプリントを配布し授業を行なう。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日15:30~17:00  
 場所： イラストレーション・美術研究室  
 備考・注意事項： 授業の前後も質問を受け付けます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>デッサン演習①画材の使い方、デッサンの基礎</b> 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。これまでの経験してきた鉛筆での描画からより上を目指すための運筆方法、用具について説明する。	デッサンについての復習	4時間
第2回 <b>デッサン演習②形の取り方、パースの理解</b> モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学習する。	作品を完成させ提出する。	4時間
第3回 <b>デッサン演習③ トーンを理解、2つの異なる質感の表現</b> H系の硬い鉛筆からB系の柔らかい鉛筆までを用いて、様々な質感表現を学ぶ。この授業では実際に鉛筆の硬度の違いを理解するため、トーン表を作成し、質感表現の幅を広げることにより、描写力の向上を目指す。	作品を完成させ提出する。	4時間
第4回 <b>デッサン演習④空間の表現</b> 2点~3点のモチーフを用いて、遠近をつけた表現を学ぶ。鉛筆の使い分け、タッチの使い分けにより遠近感を表現する。	作品を完成させ提出する。	4時間
第5回 <b>デッサン演習⑤様々な形態と質感の表現</b> 3点モチーフのデッサンを行い、四角形のパース、楕円の表現といった形態の描写と、硬質・軟質の描き分け、空間描写を用いた総合的な表現を身につける。	作品を完成させ提出する。	4時間
第6回 <b>デッサン演習⑥-1 細密描写 【人体】手のデッサン</b> これまで習得した技術をもとに、手の細密描写を行う。正確に緻密に観察し、どこまで実物に迫れるかにチャレンジする。	自分の手をさまざまな角度から見て、ポーズングし、ドローイングを重ねる	4時間
第7回 <b>デッサン演習⑥-2 細密描写 【人体】手のデッサン</b> 前回に続き、手のデッサンを完成させる。授業内に合評会を実施します。	作品を完成に向けて加筆	4時間
第8回 <b>デッサン演習⑦-1 細密描写 【人体】自画像の展開</b> 自画像の鉛筆デッサンを白地でと有色地で実地していく。自分の顔を描いていくにあたり、美術解剖学を用いて、人間の顔の比率などを分析してから、画用紙に鉛筆デッサンを実地していく。	作品を完成に向けて加筆	4時間
第9回 <b>デッサン演習⑦細密描写 【人体】自画像の展開</b>	作品を完成に向けて加筆	4時間

	<p>前回の自画像デッサンの続きを2限目まで行う。3限目より、前回の制作を踏まえ、有色地に鉛筆と、白色鉛筆を用いて自画像をデッサンしていく。これまで紙の白を基準に黒の調子の幅で描いてきたデッサンを有色地で展開することで、単色明暗で描く立体感について理解をひろげる。この授業回では、これまでの課題について、中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。</p>		
第10回	<p><b>色彩課題① 細密描写 【人体】自画像の展開 グリザイユ技法</b></p> <p>前回に続き、グリザイユ技法での自画像を完成させる。授業内で合評会を実施します。</p>	作品を完成させる	4時間
第11回	<p><b>色彩演習② 画材の使い方、色彩の基礎</b></p> <p>最終課題として自分で取材してきた題材を明度、彩度を理解し、描いていく。描く前に色彩の3属性について基礎を理解し、作品制作にかけるよう色彩について理論的な実践を行う。</p>	作品を完成させる	4時間
第12回	<p><b>色彩演習③-1 3属性を用いた描写表現</b></p> <p>3属性の理解を深めた上で、実際にモチーフを描く際にどのように色彩を使うかを工夫する。色彩を有効に使い、モチーフのリアリティに迫った描写を目指す。自分で取材してきた題材をまず明暗で描画展開していく。</p>	作品を完成させる	4時間
第13回	<p><b>色彩演習③-2 3属性を用いた描写表現</b></p> <p>3属性の理解を深めた上で、実際にモチーフを描く際にどのように色彩を使うかを工夫する。色彩を有効に使い、モチーフのリアリティに迫った描写を目指す。自分で取材してきた題材をまず色彩を用いて描画展開していく。</p>	作品を完成させる、プレゼンテーション準備	4時間
第14回	<p><b>最終合評</b></p> <p>最終課題につき2限目まで制作し3限目に総合合評会を実施します。作品の制作意図をプレゼンテーションし、教員からアドバイスを受ける。今後のコース専門課題につながるよう、自身の作品を振り返る。最終の学修達成度の確認を行う。</p>	作品を完成させる、プレゼンテーション準備	4時間
第15回	<p>なし</p> <p>なし</p>	なし	4時間

授業科目名	<b>デザイン初動演習Ⅱ</b>				
担当教員名	津田 やよい				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として活動のほか、画材の開発、高校や一般絵画教室、予備校等でのカリキュラム開発や指導を担当（津田）全14回				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

1年生全員をにしたコースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期デザイン初動演習に続く授業ですが、前期で学んだデッサンや色彩構成、クリエイターとしてあるべき姿勢を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

## 養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP3. 専門的知識・技能を实践で発揮する力	対象を見て描き表す技術を、また色彩で表現する基礎技術を修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
<b>汎用的な力</b>		
1. DP4. 課題発見		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養い、能動的に制作することができる。
2. DP5. 計画・立案力		体系的に制作手順を考え、行程通りに制作していくことができる。
3. DP6. 行動・実践		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につける。
4. DP7. 完遂		作品を最後までやり遂げ、発表できる。
5. DP10. 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

## 成績評価

### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

課題提出作品	：	課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
50 %		
プレゼンテーション	：	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
10 %		

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学習到達度	:	全14回の授業の中で7~9週目に中間、14回目に最終学習到達度の確認を行い、各自が目標に対し、確認シートに記入、どの程度達成できているかを各自で振り返りし、弱点を補強していているかを判断します
	10 %	

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

課題ごとに授業内、またはグーグルクラスルームにて適宜配信します。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日 15:30~17:00  
 場所： イラストレーション・美術研究室  
 備考・注意事項： 授業の前後でも質問を受け付けます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>人体クロッキー</b> F6以上のサイズ程度のクロッキーブックにペン、色鉛筆、パステルなどを用いて人体の速写を行います。	クロッキーとスケッチの違いについて調べておくこと	4時間
第2回 <b>遠近を用いた風景(素描)1-1</b> 前期授業でも学んだ、遠近法を復習し、風景デッサンをじっくり行います。都会のビル群、近所の町並み、川にかかる橋、電車の先頭車両からみる光景。実際に各自で描く風景を取材し、それを元に描くことで、遠近法が実際の風景にどう当てはまるのか考察していきます。	描く風景の取材を行う	4時間
第3回 <b>遠近を用いた風景(素描)1-2</b> 前回の続きで風景デッサンを完成させます授業内で合評を実施します。	作品の完成	4時間
第4回 <b>遠近を用いた風景(着彩)1-1</b> 今回は水彩絵具、色鉛筆など色材を利用して、有色で徹底して風景を描いていきます。前回の授業では線遠近法の理解を中心に行いましたが、この授業では、線遠近法に加えて、色での遠景、中景、近景の表現の理解も深めていきます。制作に関しては個別指導を行います。	完成に向けて制作を詰めておくこと	4時間
第5回 <b>遠近を用いた風景(着彩)1-2</b> 前回につづき、遠近を用いた風景(着彩)の作品の完成、授業内で合評会を行います。	作品の完成に向かう	4時間
第6回 <b>色彩の深層心理/色の膨張と収縮性1-1</b> 色の心理的効果として、膨張と収縮性の仕組みを学びます。テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用いて理解し学んでいきます。	作品完成に向かう	4時間
第7回 <b>色彩の心理/色の膨張と収縮性1-2</b> 色の心理的効果として、膨張と収縮性の仕組みを理解し、配色した色彩を丁寧に塗布し、完成に向かいます。授業内で合評回も実施します。	完成させ、プレゼンテーションができるように準備	4時間
第8回 <b>色の透明視について1-1</b> ここでは透明視に関する色彩構成課題に取り組み、新たな色の視覚効果を学んでいきます。色の透明視について、見え方、仕組みをテキストと参考例を中心に学んだのちに、アクリルガッシュを用いて実際に混色を行い、色の重なりだけでなく、形の見え方が重要である点を学びます。	完成に向けて制作を行う	4時間
第9回 <b>色の透明視について1-2</b> 前回の続きで課題を完成させます。授業内で合評回を行います。	完成に向けて制作を行う	4時間
第10回 <b>自分では見れない角度の自画像デッサン1-1</b> 自画像といえば、真正面から向き合っ鏡を見て描くことが定番ですが、この授業では、普段自分ではみれない角度からの自画像デッサンを実地します。横顔、真上からみ下げ、など自分で鏡で確認できる角度以外の向きから撮影し、その素材をもとにデッサンしてきます。	完成に向けて制作を行う	4時間

第11回	<p><b>自分では見れない角度の自画像1-2</b></p> <p>前回の続きで課題を完成させます。授業内で合評回を行います。</p>	作品を完成させる	4時間
第12回	<p><b>自画像の多様な表現展開</b></p> <p>以下のテーマの中から1つテーマを選び、自画像を自分の現したい表現で「作品」となるよう描きます。  <b>【テーマ】</b> ①かわいいまたはかっこいい（キャラクター風、お菓子のパッケージ、キモカワなど）  ②単純化またはデフォルメ  ③レトロ（シティポップ、パブリー、大正ロマンなど）  ④マンガ的（アメコミ風、少女漫画風、劇画風、デジタル映像風など）  ⑤絵画的（キュビズム、ハイパーリアリズム、シュールレアリズムなど）</p> <p>・不透明水彩絵具を用いて描きます。</p>	どのようなジャンルで描いていくか決定しておくこと	4時間
第13回	<p><b>捧げる絵画をテーマとした作品の制作</b></p> <p>基礎造形演習IAコース最終課題は「～に捧げる作品」です。  好きな人、好きな俳優、好きな2次元、2.5次元、身近な人、好きな場所、好きな作家。  実際にその人や場所のために平面作品（タブロー）を制作しましょう。  制作のテーマは自分で設定します。  <b>【作品条件】</b> 手描きとする。  作品サイズ：B3サイズまでとする。それ以上大きくても良いが、折り曲げないようにすること  支持体：各自で準備する（イラストレーションボード、キャンバス、キャンバスボード、水彩紙画用紙、パネルに水張り、アクリル板、など）  作品描画材：基本的にはこれまでに使用した経験のある描画材  作品スタイル：平面作品とし、デッサン、着色は自由  この授業では作品以外にプロポーザルシート、制作過程も記録に残し、制作日誌をつけてください。</p>	プロポーザルの準備	4時間
第14回	<p><b>最終合評回</b></p> <p>作品、制作日誌をもとに自身の作品についてプレゼンテーションを行います。他の学生の制作の取り組みなど、どのような事を学んでいたのか、基礎から応用への展開をプレゼンテーションを通し理解を深めます。また、この授業では最終の学修達成度の確認を行います。</p>	制作日誌、プレゼンテーション準備	4時間
第15回	<p><b>実施なし</b></p> <p>実施なし</p>	なし	4時間

授業科目名	<b>デザイン基礎演習 I</b>				
担当教員名	小原 知美				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	美術大学卒業後、子供服メーカーでの店内装飾プランニング&デコレーターを経て、デザインスタジオにおいてディスプレイデザイナー、大手カジュアル服チェーンにてディスプレイデザインを含むVMD業務及び統括に従事。その後、VMD業務と並行して各種教育機関や企業研修セミナーにおいてVMD及び色彩の講師として活動。(全14回)				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

画材(カラーペーパーやアクリルガッシュなど)を使い、造形基礎演習の一つとして「色彩構成」に取り組む。課題によっては1回の授業で完成させるものや複数回の授業で完成させるものもあるが、いずれも提示された課題テーマを元にビジュアル表現の可能性を伸ばす。内容としては前半は「トータルカラー(カラーペーパー)を使った色彩構成」、後半は「アクリルガッシュ(絵具を使った色彩構成)」とし、いずれもデジタルではなくアナログで制作することによって試行錯誤を経験し、クリエイターとしての「体幹」を強化する。

なお、課題提出の期限及び授業準備は厳守すること。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

「色彩構成」を通して色や形を構築し演習することで、確かな基礎造形力を身につける

### 目標：

試行錯誤のプロセスを学び、潜在的な力を伸ばして魅力的な作品を創出する

### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP6. 行動・実践
3. DP8. 意思疎通

感覚だけでなく理論を確認しつつ、課題の意義に向き合うことで自分の弱点や可能性に向き合う

視野を広く持ち、自分が好きなことや美しいと感じることなどを「センスのストック」として大切に残す

自分が表現したいことが伝わるか、共感を得るためのプレゼンテーションの方法を探究する

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

## 成績評価

### 注意事項等

未完成：時間内に完成しない場合、減点もしくは採点の対象にならないケースがあります。

未提出：採点の対象になりません。

再提出：作品の完成度が目標到達点に著しく不足している場合、再提出になるケースがあります。

評価点：A+(95点), A (90点), A-(85点), B+(80点), B(75点), B-(70点), C+(65点), C(60点), C-(再提出)

\* 課題ごとに設定した評価項目それぞれに点数がつかます(例：構成力・A, 表現力・A-清潔感・B-, 総合点・A-)

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

ビジュアル表現力	60 %	：	課題の意図を上手く捉え、意思を持って美しく表現することができる
プレゼンテーション能力	20 %	：	作品の清潔感が保たれているか、「見せる」「伝える」意識を持っているか
授業態度	20 %	：	授業準備はできているか 他の学生の集中力を妨げるような行為はしていないか

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

<参考文献>  
 配色の設計(ジョセフ・アルバース/水原康史監訳)  
 色彩・カラーコーディネーター入門(大井義雄)  
 色彩の授業(リチャード・メール)  
 ヨハネス・イッテン色彩論(大智浩訳)

## 履修上の注意・備考・メッセージ

まず、忘れ物をしないで下さい。同級生に迷惑をかけたり、授業時間全てが無駄になってしまうことがあります。楽しくリラックスした環境で制作して頂きたいので、それだけは厳守して下さい。課題の提出期限も厳守して下さい。(やむを得ず提出が遅れる場合は予め申告しましょう)出席率は80%以上必要です。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業終了後  
 場所： 教室、講師控室など  
 備考・注意事項： 授業終了後のスケジュールによっては対応できない場合があります。その場合メールで質問、もしくは別日にアポイントメントを取って下さい。メールアドレス：tommi@gc5.so-net.ne.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>orientation(1)</b> 【デザイン基礎演習1 色彩構成の授業について】 授業全体の流れ→コンテンツの説明、準備物の確認 基本的最小限の理論の説明→トーン表を作る  使用画材：カラーカード158a、カッター、定規、スティックのり  注> カラーカードは158aを準備することになるが、すでにカラーカード158aもしくは199aを持っている人はそれを利用していただいて構いません。	授業の復習、色彩用語の理解	1時間
第2回 <b>composition_1: theory(1) *presentation &amp; comment</b> 【課題：同系色＋無彩色による色彩構成】 ＊同系色については授業最初に説明する  制作時間：170分 講評時間：30分 制作方法：まずトータルカラーを有彩色と無彩色に分類し、与えられた共通のフォーマットに色彩構成をする 使用画材：トータルカラー93、カッター、定規、スティックのり	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第3回 <b>composition_2: theory(2) *presentation &amp; comment</b> 【課題：反対色＋無彩色による色彩構成】 ＊反対色については授業最初に説明する ＊フォーマットのスタイルは前回と同じ  制作時間：170分 講評時間：30分 制作方法：まずトータルカラーを有彩色と無彩色に分類し、与えられた共通のフォーマットに色彩構成をする 使用画材：トータルカラー93、カッター、定規、スティックのり	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第4回 <b>composition_3: image(1) *presentation &amp; comment</b> 【課題：色彩イメージ構成】 ＊16マスのグリッド2面に色彩イメージを表現、テーマは「大阪」「京都」のイメージ ＊それぞれの画面に作品コンセプトを書く  制作時間：170分 講評時間：30分 制作方法：まずトータルカラーを有彩色と無彩色に分類し、与えられた共通のフォーマットに色彩構成をする 使用画材：トータルカラー93、カッター、定規、スティックのり	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第5回 <b>composition_4: image(2) *presentation &amp; comment</b> 【課題：色彩イメージ構成】 ＊16マスのグリッド2面に色彩イメージを表現、テーマは「神戸」「奈良」のイメージ ＊それぞれの画面に作品コンセプトを書く ＊フォーマットは前回と同じ  制作時間：170分 講評時間：30分 制作方法：まずトータルカラーを有彩色と無彩色に分類し、与えられた共通のフォーマットに色彩構成をする 使用画材：トータルカラー93、カッター、定規、スティックのり	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第6回 <b>composition_5: image(3) *presentation &amp; comment</b>	未完成の部分があれば完成させる	2時間

	<p>【課題：色彩イメージ構成】  *3cm✕10cmの複数の画面にカラーバーコード状にカラーイメージを表現する  *それぞれの画面にイメージワードを書く</p> <p>制作時間：170分  講評時間：30分  制作方法：まずトータルカラーを有彩色と無彩色に分類し、与えられた共通のフォーマットに色彩構成をする  使用画材：トータルカラー93、カッター、定規、スティックのり</p>		
第7回	<p><b>composition_6: collage *presentation &amp; comment</b></p> <p>【課題：コラージュ】  *カラー印刷を分割し、それらをパズルのように組み替えることで新たな構成を作る  *カラー印刷を白黒コピーしたものを分割し、それらをパズルのように組み替えることで新たな構成を作る  *カラー印刷したパッケージや素材を使って自由に画面を分解、再構成をする</p> <p>制作時間：170分  講評時間：30分  制作方法：異素材のコラージュによって画面を構成する  使用画材：カラー印刷のもの(雑誌のグラフィック、パンフレットetc.)+それを白黒コピーしたもの、様々な素材、カッター、定規、スティックのり</p>	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第8回	<p><b>orientation_2/composition_7: contrast(image)</b></p> <p>【画材研究：アクリルガッシュ】  アクリルガッシュの混色で色を作る→絵具で色相やトーンの成り立ちを知る(特に中間色について)  アクリルガッシュの使い方→不透明水彩であるアクリルガッシュの扱い方を探る  制作時間：60分  使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p> <p>【課題：陰影によるイメージの表現_無彩色】  明暗コントラストの強弱によるイメージの違いを探究する  使用する絵の具は「白」と「黒」のみとし、無彩色によるコントラストでイメージを表現する  制作時間：120分  使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第9回	<p><b>composition_7: contrast(image) *presentation &amp; comment</b></p> <p>【課題：陰影によるイメージの表現_有彩色】  複数のイメージの違いを有彩色による明暗コントラストを軸に表現する  *前回と同じテーマの課題</p> <p>制作時間：170分  講評時間：30分  制作方法：A4サイズ画用紙に指定された図形をトレースし、アクリルガッシュの平塗りで着彩する  使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第10回	<p><b>composition_8: my name</b></p> <p>【課題：文字を使った構成】  A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、「自分の名前を構成しているアルファベット」をモチーフにして色彩構成をする  *エスキースの充実→しっかり試行錯誤をして画面構成や配色を決めていくこと</p> <p>制作時間：200分(エスキースの時間含む)  制作方法：A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、アクリルガッシュの平塗りで着彩する  使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第11回	<p><b>composition_8: my name *presentation &amp; comment</b></p> <p>【課題：文字を使った構成】  A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、「自分の名前を構成しているアルファベット」をモチーフにして色彩構成をする</p> <p>制作時間：140分  プレゼンテーション&amp;講評時間：40~60分  制作方法：A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、アクリルガッシュの平塗りで着彩する  使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第12回	<p><b>composition_9: face「Marilyn」</b></p> <p>【課題：「顔」を使った色彩構成】  A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、「マリリン・モンローの顔」をモチーフにして色彩構成をする  →ベースとなるフォーマット配布  *エスキースの充実→しっかり試行錯誤をして画面構成や配色を決めていくこと</p> <p>制作時間：200分(エスキースの時間含む)  制作方法：A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、アクリルガッシュの平塗りで着彩する  使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>	未完成の部分があれば完成させる	2時間



	<p>【課題：「顔」を使った色彩構成】 A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、「マリリン・モンローの顔」をモチーフにして色彩構成をする →ベースとなるフォーマット配布 *エスキースの充実→しっかり試行錯誤をして画面構成や配色を決めていくこと</p> <p>制作時間：200分(エスキースの時間含む) 制作方法：A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、アクリルガッシュの平塗りで着彩する 使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>		
第14回	<p><b>composition_9: face「Marilyn」 *presentation &amp; comment</b></p> <p>【課題：「顔」を使った色彩構成】 A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、「マリリン・モンローの顔」をモチーフにして色彩構成をする →ベースとなるフォーマット配布 *美しい仕上がりの意識→色彩構成の美しさはもちろん、画面を清潔にキープすること</p> <p>制作時間：120分 プレゼンテーション&amp;講評時間：60～80分 制作方法：A4サイズ画用紙中央に16cm✕16cmの正方形を配し、アクリルガッシュの平塗りで着彩する 使用画材：アクリルガッシュ、筆、ペーパーパレット、筆洗(他、各自着彩に必要と思う画材を用意する)</p>	授業内で制作した作品の反省・まとめ	2時間
第15回	<p><b>前期課題のまとめ</b></p> <p>課題の返却、講評、質疑応答など ブレーンストーミング：テーマ未定</p>	授業内容での気づき・まとめ	0時間

授業科目名	<b>デザイン基礎演習Ⅱ</b>				
担当教員名	中村 成秀				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	絵画作品を制作し個展やグループ展などで発表。 デザインや絵画理論や表現技法を研究し、美術およびデザインワークに必要な描画法などを指導してきた。				

開放科目の指示：「可・不可」

### 授業概要

人体を中心に構想したオリジナルキャラクターを手描きのイラストレーション作品として制作します。人体の持つプロポーションを理解したうえでその性格や物語性などのコンセプトを動態によって表現する描画力を習得します。イラストレーション作品を社会の中で他者に提示できる力を身につけることを目標としています。また、描画技法においてはペンなどをを用いた線描を主体としますが、彩色も行い水彩などの画材も用います。様々な画材の特徴を知り表現に応じた使い分けができるように描画技法を習得します。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

人物のイラストレーションを制作する上で必要な人体のプロポーションを理解し、コンセプトを基に様々な動態を表現できる。  
ペンや水彩などの画材の特徴を理解し表現に応じた使い方ができる。

#### 目標：

動態表現を伴うキャラクターをイラストレーションにてコンセプトを表現できる。  
ペンや水彩絵の具などの画材を使ってイラストレーションを描くことができる。

#### 汎用的な力

1. DP6. 行動・実践

構想したオリジナルキャラクターの作品を他者に向けて社会の中で提示できる。

### 学外連携学修

無し

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

### 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

### 成績評価

#### 注意事項等

授業は毎回出席し、課題作品は全て提出すること。未提出作品がある場合は単位取得できません。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

課題作品	：	イラストレーション作品の完成度。キャラクター設定、プロポーション、構成、描画などを評価します。
	70 %	
作品コンセプト	：	コンセプトの立案とテーマ設定、他者へのアプローチなどを文章で提示してもらい評価します。
	15 %	
プレゼンテーション	：	作品のプレゼンテーション能力、発表内容を評価します。
	15 %	

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

特になし

## 履修上の注意・備考・メッセージ

授業課題を制作するだけでなく、普段からオリジナル作品を描くことを習慣づけてください。クロッキーなども自主的に行なってください。また展覧会や画集などあらゆる作品を鑑賞するようにしてください。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 後期授業、月曜日の3・4時限目  
 場所： 授業の教室  
 備考・注意事項： 授業時間外はメールにて受付ます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>授業の説明とイラスト制作</b>  イラストレーションを制作し、描画力、画面構成力、画材の使い方の基礎を確認する。	作品評価を聞いて現時点での自らの作品の問題点をよく認識すること。これまでに自分が描いた作品があれば振り返りチェックしてみる。	2時間
第2回 <b>クロッキーからの展開。数種の描画材を試す。</b>  クロッキーからイラストレーションを制作する。線描を中心に数種の画材を試し、線描画材による表現の違いを知る。	普段から色々な画材を試し慣れておく。	2時間
第3回 <b>イラストレーションの彩色</b>  水彩やその他の画材を用いて、彩色画材による表現の違いを知る。	作品が未完成の者は彩色し作品を仕上げてくる。	2時間
第4回 <b>オリジナルキャラクターの構想</b>  オリジナルキャラクターを設定し三面図を制作。数枚のイラストレーションのラフ画を制作。	三面図が完成した者はキャラクターのポーズを考える。	2時間
第5回 <b>コンセプトの立案と文章表現。</b>  イラストのキャラクター設定からテーマを明確にしそのコンセプトを文章で表現する。	他者のコンセプト文章などを参考になるものを調べる。自分の好きな作品や映画などの評論などでもなんでもよい。視覚的なメディアを文章で表現したもの、もしくは批評したものなどを読んでみる。	2時間
第6回 <b>ポーズを構想する。</b>  コンセプトを基にポーズを構想する。10ポーズを立案する。	あらゆる情報から様々なポーズを調べてアイデアのストックを持つこと。10ポーズの案は次回の授業までに完成させる。	2時間
第7回 <b>様々なポーズを描く。</b>  コンセプトを基にポーズを構想するが、足りないポーズは学生同士グループを作り必要なポーズをお互いにクロッキーする。	未完成の者は10ポーズ案を完成させる。	2時間
第8回 <b>イラストレーションの作成 「10ポーズの下描き。」</b>  鉛筆などによる下描き。	下描きが未完成の学生は仕上げてくる。	4時間
第9回 <b>イラストレーションの作成 「下描きからペン入れ」</b>  下描きからペン入れ。	ペン入れが未完成の学生は仕上げてくる	4時間
第10回 <b>イラストレーションの作成 「ペン入れから彩色へ」</b>  ペン入れから彩色。	彩色が未完成の学生は仕上げてくる。	4時間
第11回 <b>イラストレーションの途中講評</b>  イラストレーションとコンセプト文の途中個人指導。作品の途中経過をチェックする。	問題箇所がある作品は手直しする。	4時間
第12回 <b>ポーズのバリエーションを確認</b>  10種のポーズをチェックしコンセプトに添えているのか、バリエーションを踏まえ再確認する。	10ポーズのバリエーションが不足していないか、作品全体を比較しよくチェックしておく。描き直しが必要な者は新たなポーズのアイデアを考えてくる。	2時間
第13回 <b>プレゼンテーション方法のレクチャー</b>  プレゼンテーションの方法と作品の提示方法の指導。	課題が未完成の学生は仕上げてくる。次週は発表をしてもらうのでプレゼンテーションの準備を整えてくる。	4時間
第14回 <b>作品のプレゼンテーションと講評</b>  各自、制作作品のプレゼンテーションを行う。	プレゼンテーションの評価と他者の意見を理解する。	1時間

授業科目名	<b>デザイン基礎演習Ⅲ</b>				
担当教員名	宮本 佳子				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	CLIP STUDIOを使用してのイラストレーション制作の実務経験有（全14回）				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

イラストやマンガ制作に特化し、クリエイターのシェア率が高い「CLIP STUDIO」。  
この授業では、CLIP STUDIOの基礎知識と技術を身につけ、今後の作品制作に役立たせることを目的とする。キャラクターのデザインや人体のバランス、構図や色彩を学びながら、イラスト制作に役立つツールはもとよりテキスト機能・フィルター機能・アニメーション機能など、デジタルならではの機能を活かした作品制作を進めていく。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 具体的内容：

デジタルソフトでイラストを描くための基本的な知識を身につける。

### 目標：

多くのデザインの現場で使われているソフトを理解し、使用することができる

### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力
2. DP4. 課題発見

与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図を考え、提案することができる。

学んできたことを振り返り、自己の課題に活かすことができる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

## 成績評価

### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。  
課題は全て提出すること。

### 成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

70 %

受講状況

30 %

### 評価の基準

： 課題を正しく理解し必要な技法を習得したうえで作品制作が出来ているかどうか、10点満点で評価する。提出遅れは減点とし、未提出が重なる場合には成績評価を行わない。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

： 各回課題を理解し、積極的に学習しようとしているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、受講の妨げになる行為は減点の対象となる。

%

：

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

該当なし

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。

「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。  
 授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。  
 課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

備考・注意事項： 授業内で適宜指示

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>オリエンテーション+食べ物の擬人化①/ラフ</b> 授業冒頭で、Photoshop及びCLIPSTUDIOを使用しオリジナルの宝石やレースを制作する。 そこで基本的な線の引き方や塗りつぶし方、定規ツールやマスク機能などを学習する。 * 一つ目の課題では、オリエンテーションで説明したツールを使いオリジナルイラストを制作する。 それぞれ「好きな食べ物」を一つ選びそれを「擬人化」していく。 食べ物の特徴からイメージを連想・発展させたキャラクターデザインを行う。 授業内で紹介した以外のフィルターやテクスチャを試す。	授業の復習をし、操作を覚える。	2時間
第2回 <b>食べ物の擬人化②/線画</b> 人体のディテールや全体のバランスに気をつけながら作画していく。 キャラクターの個性が伝わるよう、ポーズにも個性があると良い。 テーマにしたい食べ物についての情報を収集する。見た目は勿論、原材料や産地、歴史なども調べておくこと発想が広がる。	授業の復習をする。	2時間
第3回 <b>食べ物の擬人化③/着色</b> レイヤーのモード変更やマスク機能、色の変更方法などを思い返しなが、キャラクターの着色を進める。 完成の後、講評会。 講評会での評価を受け、反省点を復習する。	今回の授業の復習、次回課題の予習のため、リサーチをしておく。	2時間
第4回 <b>3コマ漫画を作画する①/ラフ</b> 二つ目の課題では、テキスト機能を学習する。 授業内で提示された「3コマ」のお題に従い、配布されたテンプレート上にイラストを描き込んでいく。 キャラクターのデザインや話の展開、台詞などは自由に変更して良い。 好きなマンガの構図、表情、演出などを調べてくる。	今回の授業の復習をする。	2時間
第5回 <b>3コマ漫画を作画する②/線画</b> 吹き出しの配置は読みやすいかどうか、キャラクターの状況は分かりやすいかどうか気をつけながら構図を決める。 描きたい構図を描くための参考資料を集めておく。	授業の復習、次回講評の内容を考えておく。	2時間
第6回 <b>3コマ漫画を作画する③/着色</b> 背景からキャラクターが浮かかない (or 沈まない) よう、全体の彩度や明度、影の濃さに気をつけながら配色を行う。 講評会へ向け、作品を仕上げる。	授業の復習をする。	2時間
第7回 <b>3コマ漫画を作画する④/仕上げ</b> 文字を打つときは大きさだけでなく、フォントの種類・行間・行変え・揃えなどに注意して行う。 完成の後、講評会。 講評会での評価を受け、反省点を復習する。	今回の授業の復習、次回課題のリサーチ、予習をしておく。	2時間
第8回 <b>写真加工とキャラクター①/加工</b> 三つ目の課題では、フィルター機能を学習する。 フィルターギャラリーを用いて写真を加工+手作業による描き込みを行い、写真をイラスト風に仕上げていく。 デジタルならではの機能と手書きを融合させ、自然に見られる作品を制作する。 使用したい写真の収集や撮影を行う。いくつか候補があると良い。	今回の授業の復習をする。	2時間
第9回 <b>写真加工とキャラクター②/線画</b> イラスト風に加工した写真の上に、サイズ感やパースに注意しながらオリジナルキャラクターを描き込む。 キャラクターデザインのアイデア出し及び描き込みを行う。	今回の授業の復習をする。	2時間
第10回 <b>写真加工とキャラクター③/着色</b> キャラクターと背景が馴染むよう、背景の色味や濃度に合わせてキャラクターの着色を行う。 完成の後、講評会。 講評会での評価を受け、反省点を復習する。	今回の授業の復習、次回課題の予習とリサーチをしておく。	2時間
第11回 <b>走るアニメーション作成①/ラフ</b>	今回の授業の復習する。	2時間

	<p>四つ目の課題では、アニメーション機能を学習する。自由にキャラクターをデザインし、「走り」の表現を行う。</p> <p>連続した動きを描くことで人体や服装への理解が深まり、生き生きとしたイラストが描けることを目指す。走る人の動画や写真を集め、理解を深めておく。</p>		
第12回	<p><b>走るアニメーション作成②／線画</b></p> <p>手足の曲げや伸びだけでなく、上体の角度や浮き沈みも意識しながら作画を進める。ラフの段階で一度動画にし、問題がなければ線画に入る。キャラクターデザインのアイデア出し及び描き込みを行う。</p>	今回の授業の復習をする。	2時間
第13回	<p><b>走るアニメーション作成③／動きのチェック</b></p> <p>髪や服は多少大袈裟に動かした方がアニメーションやイラストでは魅力的に見える。線を大きく動かす練習をしながら、引き続き作業を進める。講評会へ向け、作品を仕上げる。</p>	授業の復習、次回講評の内容を考えておく。	2時間
第14回	<p><b>走るアニメーション作成④／仕上げ</b></p> <p>コマごとに装飾が違ってないか、レイヤーの順番が間違っていないかなど最終的な確認したら動画に書き出す。完成の後、講評会。授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。</p>	後期の授業全体を振り返る。	2時間

授業科目名	<b>デザインソフト基礎教育 I</b>				
担当教員名	小沼 良次				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	1
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	【小沼 良次】 デジタルハリウッド大学大学院等の講師のほか、Web、映像などジャンルにとらわれず、現役のテクニカルディレクター・デザイナーとして幅広く活躍。				

開放科目の指示：「不可」

## 授業概要

画像メディア製作において、代表的アプリケーションソフトであるAdobe PhotoshopとAdobe Illustratorの基本操作と活用を実習形式で習得する。具体的には、画像メディア製作において自分のイメージや考えをまとめ形にできるよう効果効率的なアプリケーション操作とPC操作の習得を目標とする。クリエイティブのどの分野に進んでも常識的に使いこなす必要があるソフトであるので早期の習得を期待する。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 具体的内容：

デジタルクリエイティブの基礎知識と基礎スキル

### 目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

様々なクリエイティブを制作できる力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

2. DP6. 行動・実践

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

3. DP7. 完遂

課題を納期通りに一定以上の品質で納品できる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・その他(以下に概要を記述)

履修期間中にオフィスアワー（Zoomでのオンライン、または教室での対面）を開催します。担当教員が授業内容や課題制作に関する質問対応をします。予約不要、途中入退室自由です。お気軽に参加下さい。

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・その他(以下に概要を記述)

LMS（ラーニングマネジメントシステム）上で随時、質問対応を行います。

## 成績評価

### 注意事項等

毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし成績評価を行いません。  
原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となります。  
各授業回の課題の初校提出期限を設けています。期限後に初校提出した場合は減点しますので注意して下さい。  
単位修得試験を受験しない場合、白紙回答での受験の場合は、成績評価を行わないので注意して下さい。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

各回の制作レポート課題・確認テスト

： 各回の授業内容通りのものが制作できているかどうかの評価基準です。  
不合格0点。※再提出・再受験可  
14回分の課題＝計50点満点に換算します(小数点以下切り捨て)

50 %

単位修得試験（制作課題）の完成度

： 適切なアプリケーション、機能を使用「8点」  
デザインが仕様に沿った、無駄のないレイヤー管理「8点」  
作品に配置する必要情報が適切「7点」  
レイアウトや配色、画像のレタッチや合成が商用レベル「7点」

30 %

学修到達目標 : 学修到達目標を5項目から評価します。

20 %

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

なし

## 履修上の注意・備考・メッセージ

- ・ Adobe PhotoshopとAdobe Illustrator 運営側でも検証・対応を進めておりますが、一部機能変更によりオンデマンド型動画教材と差異が出る可能性があります。予めご容赦ください。
- ※ AdobeCCのインストール等については、直接アドビ社にお問い合わせ下さい。
- ・ 上記ソフトが動作するスペックのPC
- ※ スペックについては、<https://helpx.adobe.com/jp/creative-cloud/system-requirements.html> を参照下さい。
- ・ 他学生の成果物を剽窃した、剽窃に協力したと見なされる場合は、剽窃者・剽窃に協力した者の両者に対して厳重な処罰を行います。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間 : 24時間受付可能

場所 : 学習管理システム

備考・注意事項 : 学習管理システム上で24時間質問受付可能です。また、履修期間中にオフィスアワー（Zoomでのオンライン、または教室での対面）を開催します。担当教員が授業内容や課題制作に関する質問対応をします。予約不要、途中入退室自由です。お気軽に参加下さい。

## 授業計画

## 学修課題

## 授業外学修課題にかかる目安の時間

### 第1回 デザイナーのためのフォント概論と横書き名刺デザイン

デザインに必要なフォントの役割・特徴、書体の見分け方  
・ 入手方法を理解すること。  
横書き名刺をデザインすることができること。

- (学習内容の内訳)
- ① フォントの役割
  - ② Webデザインのフォント
  - ③ フォントを購入するワケ
  - ④ 書体の見分け方、探し方
  - ⑤ おすすめなフォントの紹介
  - ⑥ 横書き名刺の作成準備
  - ⑦ 文字の挿入
  - ⑧ 文字の調整
  - ⑨ 名刺の装飾と横書き名刺の完成

・ 授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・ 繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・ 制作レポート課題を課します、第1回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。

5時間

### 第2回 縦書き名刺とロゴマークの作成

縦書き名刺の作成できること。  
オリジナルロゴマークを作成できること。

- (学習内容の内訳)
- ① 縦書き名刺の作成
  - ② 名刺の装飾と縦書き名刺の完成
  - ③ 文字のアウトライン化
  - ④ トリムワーク（トンボ）について
  - ⑤ ロゴマークの作成準備
  - ⑥ コーヒーカップの作成
  - ⑦ 取っ手の作成、コーヒーの飲み口の作成、トレースによる湯気の作成、湯気の調整
  - ⑧ 変形した文字の配置
  - ⑨ ロゴマークの完成

・ 授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・ 繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・ 制作レポート課題を課します、第2回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。

5時間

### 第3回 パナーで覚えるPhotoshop基礎

Photoshopの基本操作を覚えること

- (学習内容の内訳)
- ① Photoshop2021での変更点
  - ② カフェパナーの作成準備
  - ③ 背景の作成
  - ④ 写真の表示枠の作成、配置、色調補正
  - ⑤ 文字の挿入、調整
  - ⑥ カフェパナーの完成

・ 授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・ 繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・ 制作レポート課題を課します、第3回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。

5時間



第4回	<b>カフェサイトのデザイン (PC向け)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します、第4回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
	<p>PC向けのカフェサイトデザインができること</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①カフェサイトの作成準備</li> <li>②新規ファイルの作成と背景色の設定</li> <li>③ヘッダー帯の作成</li> <li>④店名の配置</li> <li>⑤サイトメニューの配置</li> <li>⑥メインビジュアルの写真を配置、調整</li> <li>⑦リード文の配置</li> </ol>		
第5回	<b>カフェサイトのデザイン2 (PC向け)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します、第5回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
	<p>PC向けのカフェサイトデザインができること</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①カフェの紹介文の配置</li> <li>②メニューの見出しの作成、メニュー項目の作成</li> <li>③アクセスの見出しの作成、住所などの挿入</li> </ol>		
第6回	<b>カフェサイトのデザイン3 (PC向け)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します、第6回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
	<p>PC向けのカフェサイトデザインができること</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①Googleマップの挿入</li> <li>②ニュースの背景の作成、見出しなどの作成、ニュース項目の作成</li> <li>③フッターの背景の作成</li> <li>④店名やサイトメニューの挿入</li> <li>⑤SNSリンクの配置</li> <li>⑥コピーライトの挿入とサイトデザインの完成</li> </ol>		
第7回	<b>カフェサイトのデザイン (スマートフォン向け)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します、第7回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
	<p>スマートフォン向けのカフェサイトデザインができること</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①スマホ用デザイン作成の準備</li> <li>②背景の設定</li> <li>③スマホ用ヘッダーの作成</li> <li>④スマホ用メインビジュアルの作成</li> <li>⑤スマホ用メニューの作成</li> </ol>		
第8回	<b>カフェサイトのデザイン2 (スマートフォン向け)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します、第8回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
	<p>スマートフォン向けのカフェサイトデザインができること ／中間学修到達度確認</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①スマホ用アクセスの作成</li> <li>②スマホ用ニュースの作成</li> <li>③スマホ用フッターの作成</li> <li>④スマホ用サイトデザインの完成</li> </ol>		
第9回	<b>カフェサイトデザインの書き出しと企業サイトトップページ(PC向け)のデザイン</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します、第9回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間

	<p>カフェサイトのデザイン書き出しができること 企業サイトトップページ（PC向け）のデザインができること</p> <p>（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①画像のファイル形式について</li> <li>②アートボードの書き出し</li> <li>③画像アセットによる書き出し</li> <li>④レイヤーからの書き出し</li> <li>⑤コーポレートサイトの作成準備</li> <li>⑥新規ファイルの作成と背景色の設定</li> <li>⑦ヘッダー帯の作成</li> </ol>		
第10回	<p><b>企業サイトトップページ(PC向け)のデザイン2</b></p> <p>企業サイトトップページ（PC向け）のデザインができること</p> <p>（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①企業名の配置</li> <li>②サイトメニューの配置</li> <li>③メインビジュアルの写真を配置</li> <li>④リード文の配置</li> </ol>	<p>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第10回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	5時間
第11回	<p><b>企業サイトトップページ(PC向け)のデザイン3</b></p> <p>企業サイトトップページ（PC向け）のデザインができること</p> <p>（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①ニュースの作成</li> <li>②サービス一覧の作成</li> </ol>	<p>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第11回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	5時間
第12回	<p><b>企業サイトトップページ(PC向け)のデザイン4と企業サイトトップページ(スマートフォン向け)のデザイン</b></p> <p>企業サイトトップページ（PC向け）のデザインができること 企業サイトトップページ（スマートフォン向け）のデザインができること</p> <p>（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①ビデオエリアの作成</li> <li>②フッターの背景の作成</li> <li>③サイトメニューの挿入</li> <li>④ページデザインの完成</li> <li>⑤スマホ用デザイン作成の準備</li> <li>⑥背景の設定</li> <li>⑦スマホ用ヘッダーの作成</li> <li>⑧スマホ用メインビジュアルの作成</li> </ol>	<p>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第12回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	5時間
第13回	<p><b>企業サイトトップページ(スマートフォン向け)のデザイン2と企業サイトのサービスページ（PC向け）のデザイン</b></p> <p>企業サイトトップページ（スマートフォン向け）のデザインができること 企業サイトサービスページ（PC向け）のデザインができること</p> <p>（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①スマホ用サービス一覧の作成</li> <li>②スマホ用ビデオエリアの作成</li> <li>③スマホ用フッターの作成</li> <li>④スマホ用ページデザインの完成</li> <li>⑤新規ファイルの作成と背景色の設定</li> <li>⑥ヘッダーの設定</li> <li>⑦トップセクションの作成</li> </ol>	<p>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第13回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	5時間
第14回	<p><b>企業サイトのサービスページ（PC向け）のデザインと企業サイト（スマートフォン向け）のデザイン</b></p>	<p>・授業内で紹介したAdobeのアプリケーションの機能と専門用語を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第14回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	5時間

企業サイト（PC向け、スマートフォン向け）を作ることができる／最終学修到達度確認

（学習内容の内訳）

- ①サービス紹介の作成
  - ②フッターの設定とページデザインの完成
  - ③スマホ用デザイン作成の準備
  - ④スマホ用ヘッダーの設定
  - ⑤スマホ用トップセクションの作成
  - ⑥スマホ用のサービス紹介の作成
  - ⑦スマホ用フッターの設定とページデザインの完成
-

授業科目名	<b>デザインソフト基礎教育Ⅱ</b>				
担当教員名	金谷 愛				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	1
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	多摩美術大学卒業後、海外留学を経て、アーティスト活動に従事。指導歴として、イラスト教室や専門学校にて教鞭をとる。KADOKAWA、小学館から書籍出版実績あり。				

開放科目の指示：「不可」

## 授業概要

近年、イラスト・マンガを制作するほとんどのクリエイターは、「Clip Studio Paint」というソフトを使っている。本科目は、主にこのClip Studio Paintの基礎的な技術を学ぶことで、学生が自由にイラストやマンガを描けるようになるためのものである。また、自作のイラストやマンガを使ったポートフォリオの制作についても取り扱う。Clip Studio Paintの基礎的な操作ができるようになった後は、就職活動などに使えるポートフォリオの作成がメインテーマであり、近年、一般企業においてもわざわざ専属のイラストレーターを雇うことはせず、一般職や総合職で入社したスタッフを使うことも多く、潜在的に本科目で得られる技術や成果物にはニーズがあるものと言える。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

イラスト・マンガの基礎知識と基礎スキル  
様々なイラスト・マンガを制作できる力

### 目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。  
社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。  
与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。  
課題を納期通りに一定以上の品質で納品できる。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・その他(以下に概要を記述)

履修期間中にオフィスアワー（Zoomでのオンライン、または教室での対面）を開催します。担当教員が授業内容や課題制作に関する質問対応をします。予約不要、途中入退室自由です。お気軽に参加下さい。

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

LMS（ラーニングマネジメントシステム）上で随時、質問対応を行います。

## 成績評価

### 注意事項等

毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし成績評価を行いません。  
原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となります。  
各授業回の課題の初校提出期限を設けています。期限後に初校提出した場合は減点しますので注意して下さい。  
単位修得試験を受験しない場合、白紙回答での受験の場合は、成績評価を行わないので注意して下さい。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

各回の制作レポート課題・確認テスト

： 各回で学んだ内容を活かして指示通りのものを制作できているかどうかの評価基準です。不合格0点  
※再提出・再受験可  
14回分の課題＝計50点満点に換算します(小数点以下切り捨て)

50 %

単位修得試験（制作課題）の完成度

： ・自力でClip Studioを使いこなし、イラストなどが描ける。  
・オリジナルのポートフォリオを作成する。  
・人体の構造を理解し、色々なポーズの人物を描けるようになる。  
・簡単な背景や小物が描けるようになる。

30 %

学修到達目標

: 学修到達目標を5項目から評価します。

20 %

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

なし

## 履修上の注意・備考・メッセージ

・作品制作は必ずタブレットを使ってください。タブレット使用前提のオンデマンド型動画教材になっています。

・Clip Studio Paintについて運営側でも検証・対応を進めておりますが、一部機能変更によりオンデマンド型動画教材と差異が出る可能性があります。予めご容赦ください。

※Clip Studio Paintのインストール等については以下Webサイトで確認ください。  
<https://www.clipstudio.net/ja/>

・Clip Studio Paintの動作環境について  
<https://www.clipstudio.net/ja/dl/system/>

・他学生の成果物を剽窃した、剽窃に協力したと見なされる場合は、剽窃者・剽窃に協力した者の両者に対して厳重な処罰を行います。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 24時間受付可能

場所： 学習管理システム

備考・注意事項： 学習管理システム上で24時間質問受付可能です。また、履修期間中にオフィスアワー（Zoomでのオンライン、または教室での対面）を開催します。担当教員が授業内容や課題制作に関する質問対応をします。予約不要、途中入退室自由です。お気軽に参加下さい。

## 授業計画

## 学修課題

## 授業外学修課題にかかる目安の時間

### 第1回 Clip Studio Paintの使い方

(学習内容の内訳)  
 ・Clip Studio Paintとは？  
 ・Clip Studio PaintのproとEXの違い  
 ・どのデバイスを使うのか？ Windows (Mac) かiPad Pro か  
 ・CS(Clip Studio)とCSP (Clip Studio Paint)  
 ・データの保存の仕方  
 ・実際にどんな機能があるか～1ページマンガを描いてみる  
 ・まとめ

・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。 ・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。 ・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。

5時間

### 第2回 クロッキーを描いてみよう

(学習内容の内訳)  
 ・クロッキーについて  
 ・クロッキーを描いてみよう  
 ・クロッキーをClip Studio Paintに取り込み、線画を描こう。

・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。 ・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。 ・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。

5時間

### 第3回 デッサン的な物のとらえ方

(学習内容の内訳)  
 ・デッサンとは何か？  
 ・クロッキーと立体把握  
 ・銃を構えるポーズを描く

・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。 ・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。 ・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。

5時間

### 第4回 手と小道具と3D素材

(学習内容の内訳)  
 ・手のクロッキー  
 ・Clip Studio Paintで小物を描く～写真と3D～

・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。 ・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。 ・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。

5時間

### 第5回 女の子をキャラクターデザインする

・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。 ・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。 ・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。

5時間

	<p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラの外側のデザイン</li> <li>・男女の顔の描き分け</li> <li>・キャラの内側のデザイン</li> <li>・コミュニティを設定してみよう</li> <li>・まとめ</li> </ul>		
第6回	<p><b>Clip Studio Paintで女の子に色をつける（1）</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペン入れ</li> <li>・アニメ塗り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第7回	<p><b>Clip Studio Paintで女の子に色をつける（2）</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・髪を塗る、その他の部分を塗る</li> <li>・髪に影をつける</li> <li>・目の中を塗る、顔の色調整</li> <li>・背景を作る</li> <li>・合成レイヤーを使う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第8回	<p><b>1枚の絵を仕上げよう/男女のペアを描く（1）～キャラデザ～</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・男女のペアを描く</li> <li>・ラフを描く</li> <li>・衣装のデザイン</li> <li>・Clip Studio Paintでペン入れ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第9回	<p><b>1枚の絵を仕上げよう/男女のペアを描く（2）～写真を使った背景～</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメ塗り</li> <li>・背景写真の加工</li> <li>・合成レイヤーで加工（背景）</li> <li>・地面と影（光源）</li> <li>・まとめ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第10回	<p><b>1枚の絵を仕上げよう/男女のペアを描く（3）～厚塗り～</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメ塗り</li> <li>・髪の毛のブラシを作る</li> <li>・人物全体に色を置く</li> <li>・主線をカラーレイヤーに変更する</li> <li>・仕上げ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第11回	<p><b>画面構成について ～背景の描き込みで考える～</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・透視図法について</li> <li>・空気遠近法について</li> <li>・背景のレイヤー分け（分解）</li> <li>・画面のひっぱり構図</li> <li>・コマフォルダを使った背景</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第12回	<p><b>4コママンガで考えるキャラ付け</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4コママンガを描いてみよう</li> <li>・フリーフォントをインストールする</li> <li>・太字、斜字</li> <li>・PC不具合時の対応</li> <li>・キャラ表の作り方</li> <li>・ちびキャラを作る</li> <li>・Clip Studio Paintで3Dデッサン人形を作る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間
第13回	<p><b>作品を発表する</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間

	<p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブログの場合</li> <li>・コンセプトを考える</li> <li>・SNSの種類</li> <li>・マンガを発表する</li> <li>・複数ページの使い方</li> </ul>		
第14回	<p><b>ポートフォリオを作ろう</b></p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオとは？</li> <li>・レイアウトを考える</li> <li>・CMYK出力</li> <li>・出力の仕方</li> <li>・デジタル環境を整えよう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で紹介したClip Studio Paintの機能と専門用語を理解しておくこと。</li> <li>・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。</li> <li>・制作レポート課題を課します。指示通り作品を制作し指定場所に提出して下さい。</li> </ul>	5時間

授業科目名	<b>デザイン専門基礎演習 A (立体造形)</b>				
担当教員名	中野 邦彦				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして、造形作家として活動しており、イラストはもちろん造形の分野で様々な仕事に携わらせて頂いています。イラストレーターとしてポスター、パッケージなどの広告印刷物、全国のアミューズメントパークや博物館の展示立体、展示画、壁画、販売用のフィギュアの原型制作、マスターペイント等に携わっております。				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

平面で描かれたスケッチを立体にするには、両手を使い粘土を捏ね、横幅や高さ、奥行きを考えながら制作する必要があります。そうすることで空間把握を頭の中で考えられるようになります。平面で絵を描く際にも平面に空間や奥行きを感じさせる表現が出来る様になります。楽しみながら制作し慣れてくれば少し大きめの作品を制作することで必要になる用具や材料にも触れスケッチを立体にする際の組み立てや進行毎時に先生とのコミュニケーションをとることで、コミュニケーション能力向上に繋がっていきます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル
2. DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 具体的内容：

平面で描かれた絵を立体にする事で、奥行き、空間把握が出来る様になる。  
表現の幅が広がり、今後の自身の作品制作や活動の世界が広がる事が出来るようになる。

### 目標：

画力はもちろん、材料や素材の知識、構成力、発想力を養います。  
材料や素材の知識や創作活動の発想力、技術を身に着ける

### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力
2. DP6. 行動・実践
3. DP7. 完遂

スケッチから立体へ、計画を立てて素材をどう組み合わせ制作していくかの力を養います。

分からないことを先生とコミュニケーションをとりながら作業する事でコミュニケーション力を養う。

慣れるまでが大変色を付け完成できれば、自信にもつながり取り組む力も養えます。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

## 成績評価

### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を不可とします。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

作品提出	：	作品の完成はもちろん、発想力とそれを表現する力、細部にまでこだわった取り組みができていますか。	70 %
制作にあたり進行のコミュニケーションをとりながら進められたか	：	制作にあたりスケッチや、進行の毎度で先生とのコミュニケーションをとりながら作業できていますか。	20 %
授業態度	：	取り組む姿勢。授業中に不適切な行動が見受けられた場合は、注意したうえで、本人に注意を受けた事項の明記をしてもらいます。	10 %

## 使用教科書

特に指定しない



## 参考文献等

必要に応じてその際ごとにプリントを用意して配布いたします。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため平均すると毎回3時間の授業外学修が求められます。授業外学修課題に取り組むことに加えその回の授業内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業開始前か終わりにて伺います

場所： 基本教室にてお願いいたします。

備考・注意事項： とわいえ、立体制作は授業内だけでは時間が厳しいところもありますので、質問等ありましたら、臨機応変に気軽にお声がけください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>中野クニヒコの作品を見て立体の様々な表現を知ってもらう</b> 私、中野クニヒコの仕事のスライドを観て一口に立体といえど、様々な表現方法があり、仕事も多岐にわたるということを知ってもらいます。 そして、先ずは立体制進めていきましょう。 分からないことは何でも聞いてください。	アイデアを練ります。	4時間
第2回 <b>アイデアを練り、進めていきましょう。</b> 先生とのコミュニケーションをとりながら、スケッチから形にしていきましょう。 必要な道具はこちらである程度、用意しています。 動物モチーフ、人型様々なアイデアで制作しましょう。ただし、版權物は避けてください。	個々で必要と思うものは100均で事前入力願います。	4時間
第3回 <b>制作作業を進めていきます。</b> 作業を進めていきます。 分からないところは、何でも気軽に聞きながら作業を進めていきましょう。 コミュニケーションが大切です。	作業を進めていきます。	4時間
第4回 <b>作業を進めていきます。</b> 完成に近づけていながら、着色もしていきます。手持ちの絵の具で構いませんが、それが水性、水の絵の具なら、自身の汗でも溶け出しますので、出来ればアクリル系のものをお願いします。100均で手に入るもので構いません。必要になる色だけで良いです。	作業を進めます。	4時間
第5回 <b>プレゼンテーションをします。</b> 慣れないで苦勞した人もいたと思いますが、苦心した箇所とか、思いのほか上手かったところとかを皆さんの前で発表してください。これを活かし2個目の少し大きめの作品にとりかかっていきましょう。	2つ目の作品アイデアを練りましょう。	4時間
第6回 <b>2つ目の作品アイデアを練ります。</b> 1つ目の制作を踏まえて、大きめの作品を制作していきます。大きさが違えば作り方も変わってきますので、先生とのコミュニケーションをとりながら、進めていきます。個々により進め方も違い方法の異なります。	アイデアがまだなら練ってください。	4時間
第7回 <b>作業を進めていきます。</b> 必要になるものを先生とのコミュニケーションをとり、相談しながら進めていきます。粘土とかの消耗品は100均で手に入るものでよいですので、事前に用意をお願いいたします。作業を進めていきます。 自立が難しそうなお品にはこちらで用意した台座を最後に取り付けていきますので、あらかじめ相談ください。 常に先生とのコミュニケーションをとりながら作業を進めていきましょう。必要になる物とかは相談いただければ用意しますし方法もありますのでコミュニケーションをお願いします。	作業を進めていきます。	4時間
第10回 <b>大体の形が見えてきたら細部に目を向けて進めます。</b> 大まかな形が出来上がってくれば、細かなところにも目を向けこだわりながら気を配って作業していきます。	どんどん進めます。	4時間
第11回 <b>用意した工具も使い細かなつくり込みを心掛けて</b> 便利で手作業では不可能な工具を用意しますので、それも使いながら完成度を高めていきましょう。	作業をすすめます。	4時間
第12回 <b>仕上がりを見据えて進めていきます。</b> 仕上がりを見据えて作業を進めます。着色のことも考えながら進めていきことも忘れずに。	作業を進めていきます。	4時間
第13回 <b>仕上げに向け進めていきます。</b> 仕上げに向け、着色をしていきます。台座が必要な人は設置します。	仕上げましょう	4時間
第14回 <b>プレゼンテーションをします。</b>	撮影の準備	4時間

出来上がった作品のプレゼンテーションを行います。個々で制作工程も違いますので、そんなところも共有出来ればとおもいます。  
後で撮影用のバック紙も用意しますので、ベストなポジションで、ビジュアルとしてとしてよいアングルで撮影します。

第15回	<b>立体の撮影</b>	今後の活動に向けての構想を練る	4時間
	撮影のためのバック紙を用意しますので、見せ方を考え撮影し平面に落とし込みます。		

授業科目名	<b>デザイン専門基礎演習C（グラフィック基礎）</b>				
担当教員名	関根 祐司				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	1984年より11年強、株式会社TCDにてデザイン業務（制作・企画・営業）にあたり、独立してグラフィックデザインを生業とする関根デザイン事務所設立。以降、ロゴ、パッケージ、サイン、広告などのデザイン開発に従事。				

開放科目の指示：「可・不可」

### 授業概要

グラフィックデザインについての基礎知識・技術の学習、そして作品制作を進めながらデザイン表現に対する理解と技能習得をします。アイデアを練る、造形を模索する段階はアナログワーク重視ですが、具体化においてはデジタルワークとなります。デザイン制作において業界標準のアプリケーション「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」を用いて制作をします。「●●●●●●」（前期）を履修していることを前提に授業進行します。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

グラフィックデザインについての基礎知識・技術を習得し、それらを課題制作に反映させる。

#### 目標：

具体的な表現として、学んだ知識・技術を作品に反映させて制作が進められる。

#### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力  
2. DP6. 行動・実践

表現すべき、したいものについて、言葉・文字及びラフスケッチを用いて、具体的に整理しつつまとめること。

具体的にデザイン造形として形にすること。計画・立案において現場に行く、実物を見るなど、Netだけに頼らずに「リアル」を自らの五感で感じ取るように行動する。

### 学外連携学修

無し

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

### 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

### 成績評価

#### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ、放棄とみなし、成績評価を「-」とします。また、授業内でデザインの課題制作をしますが、全て提出すること。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

提出された授業内課題

： 授業内での理解度、制作態度、及び提出制作物に対するの評価をします。

90 %

期末プレゼンテーション

： 授業内課題を総括して各自がプレゼンテーションをして、その評価をします。（定期試験）

10 %

### 使用教科書

指定する

#### 著者

細山田デザイン事務所

#### タイトル

・誰も教えてくれないデザインの基本 最新版

#### 出版社

・株式会社エクスナレッジ

#### 出版年

・2022 年

### 参考文献等

適宜、必要な参考資料を教員が提示。

### 履修上の注意・備考・メッセージ

デザイン制作アプリケーション「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」を用いてデジタルワークをしますので、当授業の受講者は「デザインソフト基礎教育Ⅰ」の履修者に限ります。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>「グラフィックデザインについて」「色彩構成」-1</b>  ●「グラフィック＝視覚的」デザインによるコミュニケーションについて。 ●第1課題「写真からの色彩構成」-1 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作と、色彩、レイアウトに対する基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第2回 <b>「色彩構成」-2</b>  ●第1課題「写真からの色彩構成」-2 ●基礎的なアプリケーション操作と、グラフィック表現に対する実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第3回 <b>「色彩構成」-3</b>  ●プレゼンテーションと合評	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第4回 <b>「文字とレイアウト、余白」-1</b>  ●文字について。 ●レイアウト、余白について。 ●写真について。 ●第2課題「歌詞のレイアウト」-1 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第5回 <b>「文字とレイアウト、余白」-2</b>  ●第2課題「歌詞のレイアウト」-2 ●印刷物に対する基礎知識 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第6回 <b>「文字とレイアウト、余白」-3</b>  ●第2課題「歌詞のレイアウト」-3 ●課題を進めるにあたってのデザイン基礎知識と実践。 ●プリントアウト、仕上げ加工。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第7回 <b>「文字とレイアウト、余白」-4</b>  ●プレゼンテーションと合評	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第8回 <b>「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-1</b>  ●言葉とグラフィック表現のつながりについて。 ●グラフィックデザインにおける立体とは。 ●平面と立体の融合したデザインについて。 ●第3課題「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-1 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第9回 <b>「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-2</b>  ●第3課題「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-2 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第10回 <b>「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-3</b>  ●第3課題「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-3 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。 ●プリントアウト、立体工作。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第11回 <b>「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-4</b>  ●プレゼンテーションと合評	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第12回 <b>「グラフィック表現の楽しさ」-1</b>  ●グラフィック表現の多様性について。 ●第4課題「私が感じるグラフィックデザイン」-1 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第13回 <b>「グラフィック表現の楽しさ」-2</b>  ●第4課題「私が感じるグラフィックデザイン」-2 ●課題を進めるにあたっての基礎的なアプリケーション操作、デザイン基礎知識と実践。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間
第14回 <b>「グラフィック表現の楽しさ」-3</b>  ●第4課題「私が感じるグラフィックデザイン」-3 ●プリントアウトと仕上げ。 ●プレゼンテーション準備。	日常生活で目にする、触れるデザインについて考察をする。	4時間

授業科目名	<b>デザイン専門基礎演習Ⅲ</b>				
担当教員名	吉川 直哉				
学年・コース等	1回生	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	大学で写真芸術を専攻、大学院で写真教育の日米比較を研究。文化庁派遣芸術家在外研修（一年、アメリカ）などを通して、国内外で写真家として、写真教育者として調査研究を続けている。				

不可

### 授業概要

この授業は「写真造形」を基礎として、メディアとしての写真を「写真」ではなく「フォトグラフィ（光のドローイング）」として捉えて、俯瞰的な体験を通して学ぶ演習授業です。授業の軸として以下三つの柱で進めます。

- 1) メディアとしての「フォトグラフィ」を光の特徴から性質まで、その原理を学ぶこと。
- 2) 装置としてのカメラ（カメラオブスキュラ）の原理を制作と撮影実験を通して理解すること。
- 3) 講義（作品鑑賞を含む）と実習、課題制作（個人制作・グループ制作）で、フォトグラフィを自己表現、ならびに自己と他者を繋ぐコミュニケーションのツールとして学びます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

写真というメディアとその周辺の特性についての理解  
カメラメラオブスキュラの制作など

#### 目標：

光のメディアである写真とカメラの原理と基礎的な知識を身につける  
写真が光で生まれるメディアであることを理解

#### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力
2. DP4. 課題発見
3. DP8. 意思疎通
4. DP7. 完遂
5. DP9. 役割理解・連携行動

写真表現の組み立てを計画実行する  
成果物にある課題を発見して解決するために思考して再び挑戦する  
表現したものを言語化する  
必ず成果物を完成に導く  
グループによる共同制作によって意見交換ができる

### 学外連携学修

無し

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・見学、フィールドワーク

### 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

### 成績評価

#### 注意事項等

原則として授業には毎回出席してください。規定回数以上の出席がない場合は放棄とみなし評価しません。また、課題提出の期限は必ず守ってください。期日を過ぎると受け取らないことがあります。そして、積極的な授業参加の姿勢を評価します。またグループで活動や制作の場合でも個人単位で評価をします。学生が授業のために準備する必要な材料などは、授業内やポータルサイトを通して連絡をします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

作品提出： 課題は期限までに提出することを前提に、その内容と完成度を評価します

作品発表（プレゼンテーション）	:	プレゼンテーションでコンセプトや内容を説明する姿勢を評価します
		30 %
授業内課題	:	授業で制作した課題は内容と完成度を評価します
		40 %

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

たのしい写真（平凡社）ホンマタカシ 著  
 はじめての絵画の歴史 ―「見る」「描く」「撮る」のひみつ（青玄社）デヴィット・ホックニー 著  
 写真の中のわたし（ちくまぷりまー新書）鳥原学 著  
 教養としての写真全史（筑摩選書）鳥原学 著  
 日本写真史 上 幕末維新から高度成長期まで（中公新書）鳥原学 著  
 日本写真史 下 安定成長期から3・11後まで（中公新書）鳥原学 著  
 平成写真小史 「写真の終焉」から多様な表現の地平へ（日本写真企画）鳥原学 著  
 「現代写真」の系譜 写真家たちの肉声から辿る（光文社新書）圓井義典 著  
 フォトモの世界（彩流社）糸崎公朗 著  
 フォトモの街角（ケイツー）糸崎公朗 著、など。  
 そのほか授業の中で写真集を紹介する。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

現代的な道具である写真を使って自由な表現を楽しんでください。この授業では自由で個性的な発想を期待します。評価は大切ですが、評価のために制作するのではなく、自分の中に眠っている潜在的な能力を引き出すことも目標の一つです。ですから積極的な授業参加を望みます。この授業ではメディアとしての写真の知識と技能を実践することから応用する表現力までを養うために、4時間の予習学習と復習学習が必要となります。毎週授業の前にあらかじめシラバスに目を通して、授業の中で次週の授業説明についての説明をよく理解して、予習と復習を心がけてください。授業中に生じた疑問や問題点などはなるべく早い段階で質問をして解決するようにしてください。そしてこの授業の中で説明を受けたことや自分の制作アイデア、ラフスケッチなどを書く（描く）ためのノートかクローキータブレット（A4程度でメーカーや形態は問わない）を用意することが望ましいです。また筆記具は毎週必ず持参してください。授業の中で使うカメラはスマートフォンの付属のものを中心にしますが、小型一眼レフのデジタルカメラなどの使用も歓迎します。フィルムのカメラを使用する場合は業者委託などでスキャニングをしてデータ化しておくことが必要となりますので注意してください。最終的にすべての課題作品をポートフォリオにするため、後半にA4ファイル一冊を準備してください（詳しくは授業で説明をします）。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業前後
場所：	428教室
備考・注意事項：	授業の前後の場合は時間を作りますので、事前にアポイントメント（*）をとってください。またポータルサイトなどで質問をする場合は返答にタイムラグが生じる場合もあることをあらかじめ理解してください。学生の質問に対してポータルサイトで説明が難しい内容の質問には、次の授業で返答（解説、説明）することもあります。 * naoyaimage@hotmail.com （質問には学生番号と氏名を書いてください）

## 授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 <b>授業の説明と写真の魅力</b> 授業の目的と概要、受講の心得や諸注意、成績評価などについての説明、講師紹介 学生各自の自己紹介（先に紙に話す内容を記入してから） 表現の概念を柔らかくする	写真についての疑問をまとめる	4時間
第2回 <b>写真の魅力・カメラの原理</b> スライドプロジェクターなどで教材提示して光と写真、カメラの原理について講義 学生各自の自己紹介（先に用紙に口頭で話す内容を記入をさせてから） 写真作品を鑑賞する（教材提示） 次週の課題説明	写真とは何か？についての調査	4時間
第3回 <b>光の採取</b> 「光を集める」スマートフォンで撮影	何が写ったかを検証	4時間
第4回 <b>写真は光で成立する</b> キャンパス内の光を採取する 写真作品を鑑賞する（教材提示） 次週の課題説明	写真とは何か？についての調査	4時間
第5回 <b>カメラオプスキュラの原理を学ぶ</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1枚を見ながら口頭発表する スライドプロジェクターなどで教材提示して光と写真について講義	原理と効果について復習する	4時間
第6回 <b>カメラオプスキュラの制作</b> ダンボール（予定）でカメラオプスキュラ的设计 カメラオプスキュラの制作 写真作品を鑑賞する（教材提示）	世界で一つだけのカメラオプスキュラへ	4時間
第7回 <b>カメラオプスキュラでの撮影</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1枚を見ながら口頭発表する カメラオプスキュラ+スマートフォンで撮影する（キャンパス内で、またはキャンパス近辺で）	撮影したものを編集する	4時間
第8回 <b>カメラオプスキュラの写真</b> 撮影したものを合評会 写真の編集（ワンポイントアドバイス） 写真作品を鑑賞する（教材提示）	撮影したものを再編集する	4時間

第9回	<b>写真撮影：スマートフォンで写真日記</b> 一週間にあった「いいこと」を写真を1枚見ながら口頭発表する 写真の編集・順序・再撮影	撮影したものに何が写っているか検証	4時間
第10回	<b>写真編集：撮ったものを編集</b> 写真の編集（トリミング、画像の調整など） 写真作品を鑑賞する（教材提示）	編集前と編集後の違いを知る	4時間
第11回	<b>写真の編集による表現の変化1</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1枚を見ながら口頭発表する 写真の編集・順序・再撮影	編集の技術について復習する	4時間
第12回	<b>写真の編集による表現の変化2</b> 写真の編集（トリミング、画像の調整など） 写真作品を鑑賞する（教材提示）	編集の技術について復習する	4時間
第13回	<b>ポートレートの撮影について学ぶ</b> ポートレートのポージングについての研究 ポートレートの背景について 写真作品を鑑賞する（教材提示）	技術的な疑問点をまとめる	4時間
第14回	<b>「ポートレート撮影」または「光と影」</b> 「ポートレート」または「光と影」を肉眼で認識する 光と影の発見 「光と影」についての表現（撮影）に挑戦する	撮影後の問題点を探る	4時間
第15回	<b>写真に潜む魅力を探る</b> 「一週間にあった「いいこと」を写真1枚を見ながら口頭発表する 視覚言語としての写真を学ぶ	作品の魅力を発見する	4時間
第16回	<b>写真によるメッセージを組み立てる</b> 写真を読むことを学ぶ 写真の中に隠されたものを発見する	4コマまんがの研究（リサーチ）	4時間
第17回	<b>写真4コマまんが（共同制作）1：撮影</b> 写真による4コマまんが（キャンパス内で撮影） 写真作品を鑑賞する（教材提示）	プレゼンテーションへの準備と計画	4時間
第18回	<b>写真4コマまんが（共同制作）2：発表</b> 一週間にあった「いいこと」を写真を見ながら口頭発表する 写真による4コマまんがの発表、合評会 写真作品を鑑賞する（教材提示）	プレゼンテーションへの準備と計画	4時間
第19回	<b>仮面の制作</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1点を見ながら口頭発表する 仮面とは何か 仮面の制作（計画、ラフ）	ラフからの撮影	4時間
第20回	<b>仮面のセルフポートレート（撮影）</b> 仮面のセルフポートレートの制作（撮影） 写真作品を鑑賞する（教材提示）	ラフからの試作	4時間
第21回	<b>仮面のセルフポートレート（発表）</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1点を見ながら口頭発表する 仮面のセルフポートレートのプレゼンテーション 写真日記の編集 写真作品を鑑賞する（教材提示）	構想を練る	4時間
第22回	<b>写真日記の制作</b> 仮面の集合写真 写真日記の編集のコツを探る 写真作品を鑑賞する（教材提示）	ラフスケッチの制作	4時間
第23回	<b>写真日記（制作・編集）1</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1点を見ながら口頭発表する 写真日記の編集のコツを知る 実際に編集を試みる	作品の問題点の検証	4時間
第24回	<b>写真日記（制作・編集）2</b> 写真日記の編集と画像編集の技術を学ぶ 写真日記のタイトルの付け方を考える 写真作品を鑑賞する（教材提示）	作品の改善策を練る	4時間
第25回	<b>レベルアップを図るには何が必要か</b> ポートフォリオとは何かを理解する ポートフォリオの形と内容	反省材料をブラッシュアップする	4時間
第26回	<b>ポートフォリオの制作計画</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1点を見ながら口頭発表する ポートフォリオへの課題手直しとまとめ 写真作品を鑑賞する（教材提示）	未完成部分の振り返り	4時間
第27回	<b>作品の完成度をアップ</b>	反省と自己点検	4時間

	未完成の作品を完成へ（それまでの作品をすべて対象とする） すべての課題の反省を生かして未完成作品を完成へ		
第28回	<b>すべての作品を完成へ</b> 一週間にあった「いいこと」を写真1点を見ながら口頭発表する ポートフォリオの完成・ポートフォリオの完成 最終プレゼンテーション（合評会）・講評	今後の課題を見出す	4時間



授業科目名	<b>デザイン専門基幹演習 I</b>				
担当教員名	中野 邦彦				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして、造形作家として、長きにわたりポスターや、パッケージなどの広告印刷物や、全国のアミューズメントパーク、博物館などの展示画、展示物の制作、ゲームや、市販用のフィギュアの原型、マスターペイントなどに携わりながら、美術作家としてオリジナル作品を発表しています。				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

パソコンの扱いはもちろん、様々な課題をこなしていきながら表現方法や、パターンのあれこれを学んでいきます。この世界で一番大切なことは、与えられたテーマに色んな引き出しをもって対処出来るか、また見せ方やセンスになってきますので、私の長い経験を通し、良い見せ方やセンスある表現とは、にスポットを当てた授業となります。色んな種類の課題をこなしていくことで、発想の仕方、センスの磨き方や良い見せ方を学んでいってもらいます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 具体的内容：

様々なテーマの課題をこなしていくことで、発想の仕方や表現方法を学びます。  
パソコンの知識や考え方を学びます。

### 目標：

色んな考え方が出来る様になり、与えられたテーマに柔軟な対応が出来る様になる  
今後の活動に活かすことで、やりたいことの広がりを持てるようになる。

### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

与えられたテーマに様々な方向性で考え、効率よく作業を進めれるようになる。

与えられたテーマに様々な角度で見る事が出来、完成度の高い仕上がりを目指せるようになる

完成まで、熱心に取り組む姿勢を養う。

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

## 成績評価

### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席が無ければ放棄とみなし成績評価を不可といたします。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

課題の提出	:	基本、出された課題の全ての提出をお願いします。完成度はもちろんですが、作品に対しこだわりがあれば、その考えに至った自身の明確な考えをお願いします。
70 %		
制作にあたり進行のコミュニケーション進行のをとりながら作業する	:	テーマをしっかり把握し、違った方向で進んでいかないためにもコミュニケーションをしっかりとする。
20 %		
授業態度	:	取り組む姿勢。授業中に不適切な行動が見受けられた場合が、注意したうえで本人に注意を受けた事項の明記をしてもらいます。
10 %		

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

特にありませんが、その都度、考え方の方向性やサンプルをお見せいたします。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回3時間以上の授業外学修が求められます。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習すること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業開始前か終わりにお聞きします。

場所： 基本教室にてお願いします。

備考・注意事項： テーマについて、考え方や方向性が分らないといったこともあるかと思っておりますので、気軽に聞いてください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>私、中野の作品をスライドにて観てもらいます。</b> まずは、長きにわたり活動してます私、中野クニヒコの作品をスライドにて観ていき、一つ一つ解説しながら講義いたします。そし、最初のテーマを出しますのでアイデア出しからかかっています。	アイデア出しをします。	4時間
第2回 <b>似顔絵を描いていきます。</b> できるだけ皆さんが知っている著名人の似顔絵を描いていきます。2頭身のデフォルメで表現し、俳優なら有名な出演作品のワンシーンとか、芸人さんなら持ちネタのシーンとかを、シュチュエーション付きアイテム付きで描いていきます。以降の課題もですが、提出はすべてB4サイズで出力したプリントでお願いいたします。	アイデアがまだであれば進めてください。	4時間
第3回 <b>似顔絵を描きます。</b> 作業を進めていきます。アイデア毎、スケッチや考えを伝えてください。必ずコミュニケーションをとりながら作業を進めていきます。	作業を進めていきます。	4時間
第4回 <b>イラストマップ</b> イラストマップといってもどこかへ行く目的のマップではなく、表現したい範囲(世界、国、都市、街等)を選び、観光スポットをテーマにする、特産物、名所を！自ら表現したいことをマップにします。見る人が楽しくなるような魅力的な絵柄にしましょう。 コミュニケーションをとりながら作業を進めていきます。	アイデア出し	4時間
第6回 <b>イラストマップを完成させます。</b> 作業を進めていきます。後半、似顔絵とイラストマップのプレゼンテーションを行います。足並みそろえて進めていきましょう。	次のテーマ「ハウトゥーイラスト」のアイデアを練ります。	4時間
第7回 <b>ハウトゥーイラスト</b> ハウトゥーイラスト折り紙「折り鶴」の折り方のハウトゥーをイラストで表現します。テーマは自身で考えてください。料理の仕方、レシピでも。魚のさばき方、日本着物の着付け等々。アイデアで、楽しく見た人がやってみたくなるようなワクワクするハウトゥーイラストに仕上げてください。 毎回のことですが、アイデアが出た段階や、あらラフ、スケッチ、その段階、段階で先生とのコミュニケーションをとりながら作業を進めていきましょう。迷いやわからないことを気軽に相談ください。 仕上げに向けて作業を進めていきます。	アイデアがまだであれば、進めてください	4時間
第10回 <b>本の挿し絵</b> 出来れば皆さんが知ってるお話の本から挿し絵を入れたいページをチョイスし文章込みで見開きページとしてB4サイズに表現してください。童話でも、昔話、題材は自由ですが、出来れば皆さんが知ってるお話が望ましいです。 アイデア作りをし、進めていきます。読んでいきましょう。みたくなるような楽しく、興味を絵柄を作っていきます。 コミュニケーションをとりながら作業を進めていきます。 仕上げに向けて作業を進めていきます。最後に合評しますので、そのことも頭に入れて仕上げてください。	アイデアを練ります。	4時間
第14回 <b>プレゼンテーションをします。</b> 「ハウトゥーイラスト」と「本の挿し絵」のプレゼンテーション、合評をします。個々により発想や表現の違いを見、知ることで表現方法の知識も付けていきましょう。	完成までであれば進めていきます。	4時間
第15回 <b>今後の学習などについての質疑応答いたします。</b> 自身が制作したものに質問等あれば答えていきますし、今後の進め方や考え方をレクチャ何でも聞いてください。	今後の活動に向けての構想を練る	4時間

授業科目名	<b>デザイン専門基幹演習Ⅱ</b>				
担当教員名	市毛 史朗				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

開放科目の指示：「不可」

### 授業概要

アニメーション制作の基礎を学ぶ。アニメーションのための作画、After Effectsを使った動画の編集工程を経て、アニメーション制作に必要なプロセスを体験する。動画制作においては人体やキャラクター、風景等を様々な角度から描くことにより、描画力の向上を図る。また、デジタル編集を通し画像編集、動画編集の基礎力を身につける。通常の平面作品では体験できない「動き」「時間」の概念を用いた作品制作をすることにより、多角的な力を高めることを目指す。

### 養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解	アニメーションに対する理解	動画制作に対する理解を深める。作品制作において、時間の概念に触れることにより、平面作品とは違った感性を養う。
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力	作画の力を高め、ソフトウェアの操作を理解する。	作画、動画編集におけるデジタル作業に慣れ、コンピュータ作業の能力を高める。
<b>汎用的な力</b>		
1. DP6. 行動・実践		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP7. 完遂		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
3. DP10. 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

### 学外連携学修

無し

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

### 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

### 成績評価

#### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

授業内課題、試験（課題提出）	70 %	： 動画の原理を理解し、美しい動きのアニメーションが制作できたか。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。
制作プロセス	20 %	： 動画制作、デジタル編集のプロセスを理解し、制作手順を工夫することができたか。
受講態度	10 %	： 作品制作のための研究を積極的にを行い、計画的に制作できたか。

### 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

授業内で適宜資料を用意する。

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。  
アニメーション制作には膨大な手間と時間がかかるため、制作の遅れは未提出や未完成につながりやすい。授業時間外の制作を積極的に行うと共に、計画性を持って制作を進めること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜13:00~14:30

場所： 南館3階研究室

備考・注意事項： アポイントや質問事項はichige@g.osaka-seikei.ac.jpへ。  
学籍番号、氏名を明記すること。

## 授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>ガイダンス 課題1「基礎的な動画制作」</b> Clip Studioでアニメーションを作る際の基本プロセスを学ぶ。コンピュータの基礎的な操作に慣れ、各種アプリケーションの機能を知る。	課題1のアイデア出しを行う。	4時間
第2回 <b>課題1「基礎的な動画制作」制作方針チェック</b> 各自の制作計画チェック。どのような作品を作るかのアイデアについて担当教員と話し合い、制作の方向性を定める。	制作方針を決定し、具体的な作品制作に入る。	4時間
第3回 <b>課題1「基礎的な動画制作」提出前チェック</b> 次週の提出・講評に向けて、制作の状況をチェックする。各自の作品にアドバイスをを行い、より完成度を高めるための道筋を示す。	講評に向けて作品の作りこみ。	4時間
第4回 <b>課題1「基礎的な動画制作」講評</b> 課題1の講評会を行う。作品の制作意図について簡潔にプレゼンテーションを行い、教員から改善点などを伝える。各自の上手くなった点、思い通りに進まなかった点をよく分析し、次回以降の作品の完成度向上につなげる。	課題1の振り返り。	4時間
第5回 <b>課題2「人体の動き」課題説明と制作</b> 人体をモチーフとしたアニメーション制作に入る。人体の構造、人間が動く際に関節や重心がどう動くかといった点について学び、リアルで生き生きとした動きが描けることを目指す。	人体描写について復習する。	4時間
第6回 <b>課題2「人体の動き」制作方針チェック</b> 各自の制作計画チェック。どのような作品を作るかのアイデアについて担当教員と話し合い、制作の方向性を定める。	制作方針を決定し、具体的な作品制作に入る。	4時間
第7回 <b>課題2「人体の動き」制作進行</b> 前回定めた制作方針に基づき制作を進める。適宜アドバイスをを行い、作品の完成度を高める。人体のリアルな動きに加えて、アニメーションらしい演出を加え、より美しい動きを目指す。	教員からのフィードバックをいかし制作を進める。	4時間
第8回 <b>課題2「人体の動き」提出前チェック</b> 次週の提出・講評に向けて、制作の状況をチェックする。各自の作品にアドバイスをを行い、より完成度を高めるための道筋を示す。	講評に向けて作品の作りこみ。	4時間
第9回 <b>課題2「人体の動き」講評</b> 課題2の講評会を行う。作品の制作意図について簡潔にプレゼンテーションを行い、教員から改善点などを伝える。人体の構造を理解できているか、動きに不自然さはないかをチェックし、今後の改善に向けたアドバイスをを行う。	課題2の振り返り。	4時間
第10回 <b>課題3「トランスフォームアニメーション」課題説明と制作</b> 最終課題として、変形する動作を取り入れたトランスフォームアニメーションを制作する。自由な発想で物体を変形させ、アニメーションでしか表現できない作品となることを目指す。	作品の構想、アイデア出し。	4時間
第11回 <b>課題3「オリジナルキャラクターを使ったアニメーション」制作方針チェック</b> 各自の制作計画チェック。どのような作品を作るかのアイデアについて担当教員と話し合い、制作の方向性を定める。	制作方針を決定し、具体的な作品制作に入る。	4時間
第12回 <b>課題3「オリジナルキャラクターを使ったアニメーション」制作進行</b> 前回定めた制作方針に基づき制作を進める。適宜アドバイスをを行い、作品の完成度を高める。どのような変形をどの程度取り入れるかを検討し、アニメーション全体の構成について考える。	教員からのフィードバックをいかし制作を進める。	4時間
第13回 <b>課題3「オリジナルキャラクターを使ったアニメーション」提出前チェック</b> 次週の提出・講評に向けて、制作の状況をチェックする。各自の作品にアドバイスをを行い、より完成度を高めるための道筋を示す。	講評に向けて作品の作りこみ。	4時間

第14回

**課題3「オリジナルキャラクターを使ったアニメーション」講評**

最終課題の講評を行う。半期を通して何を学び、どんな能力を身につけられたか、最終課題の作品の出来栄えはどうだったかについてプレゼンテーションし、教員からフィードバックを行う。

全授業の振り返り。

4時間

授業科目名	<b>デザイン専門基幹演習Ⅲ</b>				
担当教員名	伊東 義輝				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	単位数	1
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	デザイナーとして、ファッションデザインやビジュアルデザインを担当し、様々な企業での経験あり。				

開放科目の指示：「可・不可」

## 授業概要

本授業ではデザインし、作品を制作するために必要な知識や様々な技法、また基礎的な機材や機械の使い方を学びます。デザインをする為には知識や様々な表現方法、そして作品を制作するための機材や機械の知識と実際に使ってティンカリングし、作品を完成させることが重要です。この授業ではジェルアートやフルイドアートと言った表現方法を学び、実際に作品を作ります。また、レーザーカッターやカッティングプロッターなどの機械操作の基礎を学び、今後の作品制作へ向けての基礎的な技能を身につけます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 具体的内容：

デザインするために必要な知識を学び、その知識をデザインとして形にする力をつける  
デザインするために様々な技法や機械の操作を学ぶことができる

### 目標：

リサーチで得た知識を具体的にデザインし形にする力をつける  
様々な技法を使い、基本的な機械操作ができ、実際に作品を制作することができる

### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

作品を完成させるための計画を立案する力をつける  
自身の計画した予定を実際に行動し実践することで期限内に作品を完成させる  
期限内に妥協することなく作品制作をやり遂げる力をつける

## 学外連携学修

無し

## 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）

## 課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

## 成績評価

### 注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「-」（評価しない）とします。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

作品提出	：	授業内で作成したフルイドアートやジェルアートなどの作品の完成度を創造性、一貫性、現代性を軸に評価します。	35 %
レポート提出	：	授業内で学んだ機器の取り扱いや使用方法等をまとめ、自身のクリエイションにどのように活かしていくかをまとめたレポートも内容を評価します。	20 %
定期試験	：	学んだ技法、機材を使った作品制作を実施し、その作品の完成度を創造性、一貫性、現代性を軸に評価します。	35 %
授業内課題	：	授業内課題や取り組み、レポート等の内容を評価します。	10 %

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

作ることで学ぶ オーム社

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は1単位の科目であるため、平均すると毎回1時間の授業外学修が求められる。  
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日1限

場所： 生活デザイン第3研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <b>偶然性を学ぶ1：フルイドアート</b>  ・アクリル絵の具を使用し、色を重ね、その流動性を使って描くフルイドアートの実習を行い作品を完成させる。 使用する画材や助剤、表現方法の説明、手法の指導と例示を行う。	アーティストの作品をリサーチし資料としてまとめる。	2時間
第2回 <b>偶然性を学ぶ2：フルイドアート</b>  ・アクリル絵の具を使用し、色を重ね、その流動性を使って描くフルイドアートの実習を行い作品を完成させる。 自分の表現したい世界観を表せる色を選び、その色を重ねる。 重ねた絵の具を実際にキャンバスに流し、その流動性をコントロール方法を覚える。	アーティストの作品をリサーチし資料としてまとめる。	2時間
第3回 <b>偶然性を学ぶ3：フルイドアート</b>  ・アクリル絵の具を使用し、色を重ね、その流動性を使って描くフルイドアートの実習を行い作品を完成させる。 自分のイメージした世界観を表現するため、テーマのヴィジュアルと説明を制作する その後、作品制作を行う。	作品のテーマをまとめておく	2時間
第4回 <b>偶然性を学ぶ4：フルイドアート</b>  ・アクリル絵の具を使用し、色を重ね、その流動性を使って描くフルイドアートの実習を行い作品を完成させる。 自分のテーマに合わせて作品制作を行う。	作品を完成させる。	2時間
第5回 <b>作ることで学ぶ1：機材の操作（カッティングプロッター）</b>  ・カッティングプロッターの使用方法を学ぶ。 操作の基本、付属品の説明 実際にサンプルデータを使って動かす。	操作方法をまとめておく。	2時間
第6回 <b>作ることで学ぶ2：機材の操作、実践（カッティングプロッター）</b>  ・カッティングプロッターを使用しデザインする。 自分でデザインしたモチーフをカッティングプロッターを使ってカットし 作品を制作する。	制作を終えておく。	2時間
第7回 <b>平面構成を学ぶ1 コラーージュ</b>  ・写真を使ったコラーージュをジェルプリントの技法を使って行う。 ジェルプリントの手法を説明する。 サンプルデータを使って実際にジェルプリントを行う。	ジェルプリントに使用する資料をまとめておく。	2時間
第8回 <b>平面構成を学ぶ2 コラーージュ</b>  ・写真を使ったコラーージュをジェルプリントの技法を使って行う。 写真や他の素材も利用して、いくつかのジェルプリントを試し作品を作る。	コラーージュデザインに使用する素材を集め、まとめておく。	2時間
第9回 <b>平面構成を学ぶ3 コラーージュ</b>  ・写真を使ったコラーージュをジェルプリントの技法を使って行う。 雑誌や素材を持ち寄り、自分の世界観をコラーージュで表現する。	コラーージュ案を仕上げておく。	2時間
第10回 <b>平面構成を学ぶ4 コラーージュ</b>  ・写真を使ったコラーージュをジェルプリントの技法を使って行う。 コラーージュしたものを使って、ジェルプリントの技法で印刷する。	作品を仕上げておく。	2時間
第11回 <b>作ることで学ぶ3：機材の操作（レーザーカッター）</b>  ・レーザーカッターの使用方法を学ぶ。 操作の基本、付属品の説明 使用する上での注意点を説明する。 その後、サンプルデータを使って実際に機械を動かす。	操作方法の注意点を復習し、自分でまとめておく。	2時間
第12回 <b>作ることで学ぶ4：デザインする（レーザーカッター）</b>  ・デザインを考える 自分で彫刻したいデザインを考え、データ化する。	データを完成させておく。	2時間

第13回	<b>作ること学ぶ5：作品制作（レーザーカッター）</b> ・レーザーカッターを使用した作品制作 作成したデザインデータをアクリル板を使って彫刻し、 作品を制作する。	作品制作を終えておく。	2時間
第14回	<b>学びをまとめ、表現する</b> ・この授業で学んだフルイドアート、ジェルプリントの技法と 使用したカッティングプロッター、レーザーカッターを 使用した作品の制作を行う。	作品制作を進める。	4時間