

授業科目名	ファッションデザイン論				
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学芸員として、企画・展示・保存・教育普及に従事 京都造形芸術大学空間演出デザイン学科ファッションデザインコース教員として勤務				

開放科目の指示：「不可」

授業概要

本講義では、将来、ファッション業界で活躍するために必要となる基本的な知識を学びます。「デザインとは何か」ということから考え始めて、ファッションデザインの歴史や民族衣装などの地域の広がり、さらには衣服のかたちや色についての捉え方や、それを生み出すファッションデザイナーという仕事に至るまで、幅広い知識を身につけられるように、学んでいきます。

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：

ファッションだけでなく幅広い社会の仕組みやデザインに関する知識を得る
ファッションのデザインと衣服の役割に関する専門的知識

目標：

様々な知識をもとに、ファッションとそれを成り立たせている社会の仕組みについて理解できる。
ファッション業界で働くために必要な基礎的知識を学び、将来的に自ら考え、活用していけるようになる。

汎用的な力

1. DP4. 課題発見

様々な資料や知識をもとにして、ファッション業界が抱える課題や問題を発見し、それに対する自らの見解を持てるようになる。

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
- ・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「-」（評価しない）とします。

成績評価の方法・評価の割合

毎回の小レポート

40 %

期末試験

60 %

評価の基準

： 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。

： 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。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- 『改訂 アパレルデザインの基礎』 社団法人日本衣料管理協会
『史上最強カラー図解 世界服飾史のすべてがわかる本』 能澤慧子 ナツメ社 2012
『20世紀ファッションの文化史』 成実弘至 河出書房新社 2007

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： 水曜お昼休み
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
第1回 デザインとは？ あなたの身の回りを見渡してみてください。そのほとんどが「どこかの誰かによってデザインされたもの」ではないでしょうか？ そんなデザインという考え方はいつごろはじまったものなのでしょう。この授業では、デザインというものの発生からその発展について学んでいきます。	デザインとはなにかを、多角的に考え調べてみる。	4時間
第2回 デザインのひろがり 広くは都市や公園のデザインから、建築やインテリア、身の周りのプロダクト、最近ではコミュニティやコミュニケーション・デザインという考えまで、デザインの領域は広がっています。そのデザインの広がりとその動向について学んでいきます。	21世紀に登場した様々なデザイン領域について調べてみる。	4時間
第3回 衣服のデザイン—歴史編 ヒトの着衣の歴史は数千年にも及びます。その長い歴史の中で、これまで様々な衣服のかたちが生み出され、ヒトを飾ってきました。この授業では、古今東西の様々な衣服のかたちについて、歴史を中心に学んでいきます。	この授業で習った服のかたちの類型にあてはまる衣服を、自分の身の回りに探してみる。	4時間
第4回 衣服のデザイン—民族編 世界中を見渡した時に、裸で暮らすヒトはいらっしゃいますか？ おそらくないと考えます。なぜなら、一見裸に見えるようなヒトでも、腰ひもを巻いていたたり、皮膚に模様を描いていたりするからです。この授業では、世界中の様々な民族衣装の文化から、奇想天外な衣服のかたちについて学んでいきます。	気になる民族衣装を一つ選び、その民族の暮らしや衣服の成り立ちについて、調べてみる。	4時間
第5回 衣服のかたち 丸、三角、四角、台形、菱形など、数々の幾何学的なかたちはありますが、衣服のかたちもまた、それらの幾何学的なかたちと布が生み出す流体のかたちから構成されています。プロポーション、バランス、コーディネートなど、ファッションにとっても重要な衣服のかたちについて、その基本的な要素を学んでいきます。	丸、三角、四角、台形、菱形といったかたちの衣服の例を自分で調べてノートに書き留めておく。	4時間
第6回 色をまとう 19世紀の半ばに英国人ウィリアム・パーキンが合成染料を発明してから今日まで、衣服はとて鮮やかでカラフルになってきました。では、それ以前の長きに渡り、ヒトはどのようにして布を染めて身にまどってきたのでしょうか。この授業では、衣服の色に焦点を当てて、その成り立ちからコーディネートにいたるまで、広く学んでいきます。	自分のお気に入りの色について、その歴史と染め方について調べてみる。	4時間
第7回 ファッションデザインの基本的な考え方 私たちの表面のほとんどは衣服で被われています。とすれば、衣服は私という存在をかたどっているとも言えます。衣服をデザインするということは、それを身にまとう誰かの存在をデザインすることでもあるのです。この授業では、ファッションデザインの基本となるポイントについて学んでいきます。	ファッションデザインが現代社会に対してはたす役割について調べ考えてみる	4時間
第8回 ファッションデザイナーという仕事 世界で最初のファッションデザイナーは誰でしょう。一説によればマリー・アントワネットのドレスをデザインしていたローズ・ベルタンだと言われています。この授業では、ファッションデザイナーという存在の変遷と、21世紀における社会的な役割について学んでいきます。	自分の気になるファッション・デザイナーについて、できるだけ詳しく調べておく	4時間
第9回 テキスタイルとファッション 私たちが着ているほとんどの衣服はテキスタイルでできています。テキスタイルとは織物や編物、不織布などの多様な繊維製品を表しますが、その作り方や風合い、効能は、衣服づくりにとっても重要な意味を持っています。この授業では、天然繊維や化学繊維など多岐にわたるテキスタイルの、その素材や製法とファッションデザインとの関わりについて学びます。	自分のワードローブの中から着心地が気に入っている1着を選び、その素材について調べておく	4時間
第10回 衣服とフォルム	今年の夏に流行しそうな衣服のフォルムを、雑誌やインターネットで調べてみる	4時間

	<p>いま世界中の人が着ている衣服のかたちは、まさに千差万別です。 地域によっても時代によって異なれば、去年に流行した衣服のフォルムと今年の流行とはまた異なります。 ところが非常にバリエーションがあるとはいえ、衣服は人がまとい暮らすものである以上、無限のフォルムは持っていないのです。 この授業では、素材や物性、あるいはそれが着られる社会環境のなかで生み出される衣服のフォルムについて学びます。</p>		
<p>第11回</p>	<p>衣服と人体</p> <p>衣服はそれだけで存在するのではなく、人が着ることで初めて完成すると言えます。たとえそれがどれほどの手間暇をかけたものであれ、衣服は人が着て、動いて、暮らして、はじめて存在意義を持つものなのです。 この授業では、人体、体形、身体部位などとファッションデザインの関わりについて学びます。</p>	<p>自分の体形の特徴を考えながら、自分の持っている衣服がどのようにプラスに寄与しているかを考えてみる</p>	<p>4時間</p>
<p>第12回</p>	<p>ファッションと社会</p> <p>人は衣服によって社会とつながっています。 衣服を着ることで社会における自分の地位や役割を表していますし、逆に社会の様々な制約をその一身に帯びてもいるのです。 この授業では、ファッションと社会のつながりについて、経済的な側面も踏まえて、様々な角度から考えていきます。</p>	<p>自分の普段着ている衣服が、どのような社会的制約を自分にもたらしているか考えてみる</p>	<p>4時間</p>
<p>第13回</p>	<p>正装と盛装</p> <p>もしある日、あなたの元に「ブラックタイでお越しください」というパーティーの招待状が来たら、あなたは何を着て出かけますか？ 衣服を着ることは様々な意味がありますが、西洋にはドレスコードという厳しい装いのマナーがあるのです。 この授業では、そのドレスコードについて、歴史的な変遷を交えながら、学んでいきます。</p>	<p>日本人が気づかないうちにやっと思いそうな正装に関する間違いの例を調べる</p>	<p>4時間</p>
<p>第14回</p>	<p>まとめーファッションデザインの現在</p> <p>大きな都市の繁華街には、ルイ・ヴィトンやグッチ、エルメス、シャネルといったラグジュアリーブランドの旗艦店が立ち並んでいます。今や、当たり前のように日本人の生活に入り込んでいるこれらのブランドが、どのように誕生し発展し、さらに日本人に広がっていったのか、その変遷について学びます。</p>	<p>まとめと確認の回を受けるにあたって、事前に自筆ノートの整理を準備しておくこと</p>	<p>4時間</p>

授業科目名	学外連携キャリア演習（インターンシップ）				
担当教員名	澤田 和也・伊東 義輝・百々 徹・米田 三沙子				
学年・コース等	1回生	開講期間	通年	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					
実務経験の概要					

開放科目の指示：「不可」

授業概要

この授業では、アパレル・ファッション系等に関連した企業を中心に、夏休みに原則2週間を基本とした就業体験をします。例えば、事務的な業務のみならず営業活動や商品企画、商品管理、サービス関連の仕事を実際に体験し、就職活動の際の企業研究や社会体験として活かすことを目的としています。事前の説明会で希望者を募り、本人の希望、面談によってインターンシップ先を決定します。決定後は事前に企業訪問を行い、企業での実習後、企業からの評価があり、レポートの提出や事後指導があります。

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
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

具体的内容：

実際に企業の業務を知ることによって職業理解、社会で求められる事項を理解する。
企業等での修行体験をすることで、学生が自己の職業適性や将来設計について考える機会となり、主体的な職業選択や高い職業意識の育成ができる

目標：

決められた期間、条件を守りインターンシップを完遂すること
社会人としての自覚や職業意識を育成する。

汎用的な力

1. DP7. 完遂

自身の目標を立て、企業の業務内容の把握ができ、業務を実行し、指導と評価を受けながら実習を完遂すること

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、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

成績評価

成績評価の方法・評価の割合

企業内研修

評価の基準

： 企業の配属先責任者による評価

50 %

事前・事後学習

： インターンシップ前後の学習度に関して、授業態度によって評価する。評価は独自のルーブリックによる。

20 %

レポート

： 終了後の活動レポートで評価する。評価は独自のルーブリックによる。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特に指定しない

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・教室での事前学習8時間、企業でのビジネスインターンシップ80時間～120時間、教室での事後学習2時間を授業として行います。
- ・企業から個別に留意事項がありますので、それに従ってください。

・最初に履修登録を行わないでください。修了し、評価を得た方に単位が付与されます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日（1限）
 場所： 生活デザイン第1、2、3研究室
 備考・注意事項： 専任教員の在室時間はいつでも対応します。

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 インターンシップ説明会とインターンシップ先企業解説 事前学習：インターンシップの意義、教育的効果について解説します。またインターンシップ先の企業についての理解を進めます。企業研究内容はアパレル・ファッション関連会社などです。	企業研究をしておくこと	4時間
第2回 面談と身だしなみ・マナーに関する学び 事前学習：面談により企業先の希望を聞くと同時に、基本的な身だしなみや言葉遣いの習得、身だしなみ、挨拶等のマナーを習得します。	身だしなみチェックリストを作成しておくこと	4時間
第3回 企業内業務の学習 体験学習に向けての心がまえ、守秘義務について学修します。企業に提出するインターンシップ用履歴書、自己PR書等の作成を行います。さらに自分自身の目標設定も行います。そのうえで企業に提出するための誓約書の作成を行います。事前訪問に際しての注意事項や集合場所を確認します。	授業内容を復習しておくこと	4時間
第4回 企業事前訪問 インターンシップ先の企業を事前訪問し、インターンシップ内容の確認、注意事項について学びます。	インターンシップ中の業務日誌をつける準備をすること	4時間
第5回 インターンシップ ビジネスインターンシップ（企業内研修）1 ビジネスインターンシップ（企業内研修）2 ビジネスインターンシップ（企業内研修）3 ビジネスインターンシップ（企業内研修）4 ビジネスインターンシップ（企業内研修）5 ビジネスインターンシップ（企業内研修）6 ビジネスインターンシップ（企業内研修）7 ビジネスインターンシップ（企業内研修）8 ビジネスインターンシップ（企業内研修）9	毎日の業務内容と反省点、良かった点を記録する	4時間
第14回 事後学習とまとめ 事後学習：インターンシップを体験することによって得たこと、学んだことについてまとめます。体験後の事後アンケートを行う。これまでの体験を報告書としてまとめ、後日レポートとして提出します。	これまでの学習を振り返る	4時間

授業科目名	色彩概論				
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

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

具体的内容：

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。
色彩理論を正しく理解することで、専門性を高める。

目標：

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。
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

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力

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

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
- ・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

- ・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

色彩理論の理解(平常試験)	40 %
色彩理論の理解(最終試験)	40 %
授業態度	20 %

評価の基準

- ： 理解度を計るため、複数回小テスト&レポートを実施
- ： 最終試験素点
- ： 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

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

『受講における注意点』

テキストは使いませんが、その代わりに「カラーカード158a(日本色研)」をテキスト代わりに使います。
 授業開始までに必ず用意しておいて下さい。＊カラーカード199a、すでに持っているものいずれも可。
 amazon、大手画材店で購入できます。授業開始までに必ず準備しておくこと。不明な場合、研究室で聴いて下さい。

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 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 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 色の象徴性/イメージの形(1)色のイメージを言語化する 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 色の象徴性/イメージの形(2)色を数値で評価する 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 社会と色彩の関わり/流行色 ★小テスト実施 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 PCGSによる配色調和(1)色相でまとめる配色を考える 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。 <PCGS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 PCGSによる配色調和(2)色相で際立てる配色を考える	未完成の部分を完成させる	2時間

	<p>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。</p> <p><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。</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>		
第7回	<p>PCCSによる配色調和(3) トーンでまとめる配色</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><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。</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>PCCSによる配色調和(4) トーンで際立たせる配色 ★小テスト実施</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><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。</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>色の心理的効果(1)色相、明度、彩度による心理効果</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>色の心理的効果(2)周りの色による見え方の変化 *小テスト実施</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>ファッションの色彩/インテリアの色彩</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>商品の色彩分析_自分の持ち物 ★レポート提出</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>色覚の多様性について_高齢者、色覚マイノリティの色の見え方</p>	授業の復習	1時間

	<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と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ที่ไม่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>		
<p>第14回</p>	<p>色彩概論まとめ</p> <p>前期内容についてのまとめ →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。</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>	<p>授業内容での気づき・まとめ</p>	<p>1時間</p>

授業科目名	デザイン概論				
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 デザインの役割を知る ・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 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) ・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 色を知る②(キーカラーを使った課題制作の続き) ・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 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) ・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 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) ・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 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) ・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 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) ・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 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) ・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 ピクトグラムを学ぶ③(ピクトグラムの制作/着彩～完成) ・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 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) ・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 本の装丁を学ぶ②(挿画の制作/下描き) ・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 本の装丁を学ぶ③(挿画の制作/着彩) ・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 本の装丁を学ぶ④(デザイン制作) ・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 本の装丁を学ぶ⑤(発表、プレゼンテーション) ・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	西洋美術史				
担当教員名	田中 梨枝子				
学年・コース等	1回生	開講期間	後期	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、西洋美術史の大きな流れ、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 %		
授業内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： 基本的に出席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 イントロダクション 美術史とは何か 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 美術史とは(1) 作品を見る 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 美術史とは(2) 作品についての情報を集める 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。	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 美術史とは(2) 美術館を訪ねる 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。	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 古代の美術 中近東とエジプト 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 ヨーロッパ美術の始まり、古代ギリシャとローマ 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 初期キリスト教美術 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 中世キリスト教美術 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 ルネサンス美術 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 17世紀のフランス美術 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 19世紀のフランス美術 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	モダンアートの礎、現代美術 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13回	私ならこう伝える（グループワーク） 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14回	私ならこう伝える（プレゼンテーション） 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

授業科目名	美学概論				
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、芸術に関連する思想を手がかりとしながら、身近な題材をもとに「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、身の周りにおけ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、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	20 %	：	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。
ワークシートor授業コメント	30 %	：	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。
グループワークとプレゼンテーション	25 %	：	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。
期末試験（レポート）	25 %	：	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。

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 イントロダクション 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 美しさとは何か 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 美学の成立と展開 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 作品と体験(1) エリック・カール色の魔法(導入編) 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 作品と体験(1) エリック・カール色の魔法(表現編) 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 作品と体験(2) 漫画の源流を求めて(近代編) 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 作品と体験(2) 漫画の源流を求めて(近世、古代編) 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 日本人の美意識とは 漫画の歴史を追う(表現編) 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 身近な美について考える(1)コレクターズルームへようこそ(導入編) 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 身近な美について考える(2)コレクターズルームへようこそ(表現編) 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 身近な美について考える ディック・ブルーナシンプルの正体(導入編) 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 身近な美について考える ディック・ブルーナシンプルの正体(表現編)	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	身近な美について考える ディック・ブルーナシンプルの正体 (プレゼンテーション)	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14回	おわりに (総括)	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	メディア論				
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 メディアとはなにか</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に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 身体とはなにか</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 文字とはなにか</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 絵画とはなにか</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 通信とはなにか</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、技術の発達が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 新聞とはなにか</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 写真とはなにか</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 レコードとはなにか</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出しました。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	ラジオとはなにか 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	映画とはなにか 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出すというものから、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	ビデオとはなにか 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	テレビゲームとはなにか 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	インターネットとはなにか 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	現実とはなにか 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	デザイン初動演習Ⅰ				
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	具体的内容：	目標：
1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力	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。	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		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。
2. DP5. 計画・立案力		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。
3. DP6. 行動・実践		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。
4. DP7. 完遂		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。
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)
- ・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。
定期テスト	30 %	:	内容の理解が到達目標に達しているかをレポートを通し、評価する。
	20 %		

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： 金曜日10:40~12:20
 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 デッサン演習①画材の使い方、デッサンの基礎 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 デッサン演習②形の取り方、パースの理解 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 デッサン演習③ トーンの理解、2つの異なる質感の表現 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 デッサン演習④空間の表現 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 デッサン演習⑤様々な形態と質感の表現 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 デッサン演習⑥-1 細密描写 【人体】手のデッサン 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 デッサン演習⑥-2 細密描写 【人体】手のデッサン 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 デッサン演習⑦-1 細密描写 【人体】自画像の展開 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 デッサン演習⑦細密描写 【人体】自画像の展開	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>色彩課題① 細密描写 【人体】自画像の展開 グリザイユ技法</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>色彩演習② 画材の使い方、色彩の基礎</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、作品制作にかせ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>色彩演習③-1 3属性を用いた描写表現 (モノクロ表現)</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。今回の作品は自分で取材してきた題材を自分で構成し、モノクロ1枚、彩色1枚の計2枚を描いていく。この授業では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>色彩演習③-2 3属性を用いた描写表現 (モノクロ表現～色彩表現へ)</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。モノクロでの描画と色彩を使った描画を行っていく。</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>色彩演習③-3 作品の完成</p> <p>最終課題につき、完成を求める。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	デザイン初動演習Ⅱ				
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・技能を実践で発揮する力	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。
汎用的な力		
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。
	20 %	
定期テスト	:	内容の理解が到達目標に達しているかをレポートを通し、評価する
	20 %	

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

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 人体クロッキー 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 遠近を用いた風景(素描)1-1 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 遠近を用いた風景(素描)1-2 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 遠近を用いた風景(着彩)1-1 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 遠近を用いた風景(着彩)1-2 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。次回作品のための準備	4時間
第6回 色彩課題 高明度と低明度1-1 夏期休業中課題での顔の写真模写をもとに、色面分割し、アクリルガッシュを用いて一方は高明度、一方は低明度で顔を色面構成していきます。	作品完成に向かう	4時間
第7回 色彩課題 高明度と低明度1-2 作品をこの授業内で完成、合評会を実施します。	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 色彩心理/色の膨張と収縮性 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理解し学んでいきます。画材のほかに、日本色研究 配色カード199aまたはbが必要です。	完成に向けて制作を行う	4時間
第9回 自分では見れない角度の自画像デッサン1-1 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、普段自分では見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いきます。ここでは描画材は鉛筆に限らず、また描法も限定しません。	完成に向けて制作を行う	4時間
第10回 自分では見れない角度の自画像デッサン1-2 作品をこの授業内で完成し、合評会を実施します。	完成に向けて制作を行う。次回課題説明、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11回 自画像の多様な表現展開1-1	完成に向けて制作を行う。プレゼンテーション準備	4時間

	<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> <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。</p> <p>【テーマ】 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、パプリー、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>		
第12回	<p>自画像の多様な表現展開1-2</p> <p>決定したテーマから作品を制作し、完成に向かいます。プレゼンテーションに向かい、作品の完成、コンセプトシートの完成など。授業内で合評会を行う。</p>	最終課題に向けての準備（プロポーザルの完成）	4時間
第13回	<p>捧げる絵画をテーマとした作品の制作1-1</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。</p> <p>好きな人、身近な人、好きな場所。 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。</p> <p>制作のテーマは自分で設定します。</p> <p>【作品条件】 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、着彩は自由 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>	関西に向かう。プロポーザルの準備	4時間
第14回	<p>捧げる絵画をテーマとした作品の制作1-2</p> <p>作品、制作日誌の完成させ、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>実施なし</p> <p>実施なし</p>	なし	4時間

授業科目名	デザイン基礎演習 I				
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 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
定期試験課題	20 %	：	定期試験に該当する最終課題を提出する
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

【要注目：使用する画材について】
 「カラーカード158a」の他、「トータルカラー93色・B6版(日本色研)」というカラーペーパーを使って課題を作ってください。画材がないと課題制作ができないので受講を認めないことがあります。注意して下さい。
 その他、アクリルガッシュを使いますので用意しておいてください。
 最初の頃はカラーカードとトータルカラー、カッターorハサミ、スティックのり、定規を必ず用意して下さい。

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 orientation(1) 授業の流れ、注意事項、基本理論について 【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で構いません。	授業の復習、色彩用語の理解	1時間
第2回 composition_1: theory(1) トータルカラーによる色彩構成・presentation & comment 【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 composition_2: theory(2) トータルカラーによる色彩構成・presentation & comment 【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 composition_3: image(1) 都市のカラーイメージ(トータルカラー)・presentation & comment 【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 composition_4: image(2) 都市のカラーイメージ(トータルカラー)・presentation & comment	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】 *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</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6回	<p>composition_5: image(3) 言葉のカラーイメージ(トータルカラー) * presentation & comment</p> <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>	未完成の部分があれば完成させる	2時間
第7回	<p>composition_6: collage トータルカラー+α * presentation & comment</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>orientation_2/composition_7: contrast(image) 絵具による色彩構成</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</p> <p>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</p> <p>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>composition_7: contrast(image) 絵具による色彩構成 * presentation & comment</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>composition_8: my name 絵具による色彩構成</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>composition_8: my name 絵具による色彩構成 * presentation & comment</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&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>composition_9: face「Marilyn」 絵具による色彩構成</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>		
<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>		
<p>第14回 composition_9 : face「Marilyn」 絵具による色彩構成 * presentation & comment</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&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

授業科目名	デザイン基礎演習Ⅱ				
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・未完成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	70 %	：	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、描画力などを評価します。
作品コンセプト	15 %	：	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。
定期試験	15 %	：	プレゼンテーション能力と、作品ファイルのまとめ方を評価します。

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、金曜日の1・2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 授業内容の説明導入課題と講評 イラストレーションを制作し、描画力、構成力、画材の使い方の基礎を確認する。	作品評価を聞いて自らの作品の問題点を確認すること。これまでに描いた作品があればチェックすること。	2時間
第2回 人体の構造を理解する。① 「基本ポーズ」 クロッキーなどを行い、人体の構造を理解をする。モデル1人の基礎的なポーズを中心に描く。	普段からクロッキーをし人体を描くことに慣れる。	2時間
第3回 人体の構造を理解する。② 「応用、ユニットポーズ」 クロッキーなどを行い、人体の構造を理解をする。複数人のモデルの組ポーズなどを描く。	普段からクロッキーをし人体を描くことに慣れる。	2時間
第4回 クロッキーからの展開 自ら描いたクロッキー作品からイラストレーションを制作する。	ペンの使い方に慣れ、多種のペンも実験的に使用する。この課題が未完成の者は完成させてくる。	2時間
第5回 水彩による彩色と講評 水彩絵の具を用いて彩色する。講評から作品の問題点を確認する。	未完成の者は完成させて仕上げてくる。今後は水彩絵の具を使用するので、普段から使用し慣れておくこと。	2時間
第6回 オリジナルキャラクターの作成とコンセプトの作成 オリジナルのキャラクターを構想する。時間に余裕がある者はラフ画による3面図も制作する。	未完成の者は完成させて仕上げてくる。また他者の作品のコンセプト文章など参考になるものは調べる。自分の好きな作品や映画などなんでもよい。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7回 コンセプト文の作成 キャラクターの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。	コンセプト文が完成した者から、ポーズ案を考えておく。	2時間
第8回 様々なポーズのアイデア コンセプトを基にポーズを構想する。	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。	2時間
第9回 イラストレーションの制作「下描き」 鉛筆などによる下描き。	下描きが未完成の者は完成させてくる。	4時間
第10回 イラストレーションの制作「下描きからペン入れ」 下描きが完成した者からペン入れする。	ペン入れが未完成の者は完成させてくる。	4時間
第11回 イラストレーションの制作「彩色する」 水彩絵の具による彩色を行う。	彩色が未完成の者は完成させてくる。	4時間
第12回 イラストレーション作品の途中講評 イラストレーションとコンセプト文の途中講評。作品の途中経過を評価する。	作品評価の理解を深め、作品を見直し可能な箇所は手直しを自主的に行う。	4時間
第13回 イラストレーションの制作仕上げ 制作したイラストレーションを全て見直し、必要な場合は手直しも行う。枚数ある作品全体の完成度のレベルを高める。	作品全体の見直し。時間をかけて作品を見直すことで、新たな発見があるので手直しを行う。	4時間
第14回 イラストレーション作品の完成、ファイルの作成のレクチャー 完成した作品をファイルのまとめる。ファイル作成の方法と必要な情報の提示の仕方、デザインとしてのファイル制作の指導を行う。	ファイルを整理しまとめる。表紙のデザインなどを制作してもよい。	2時間

授業科目名	デザイン基礎演習Ⅲ				
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	具体的内容：	目標：
1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解	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。	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		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。
2. DP4. 課題発見		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

評価の基準

授業内課題	40 %	： 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。
受講状況	30 %	： 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。
試験（課題提出・プレゼンテーション）	30 %	： 最終課題の提出及び該当作品についてのプレゼンテーションを行う。参加必須とし、不参加の場合は追試験、または成績評価の対象外とする。

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 オリエンテーション+食べ物の擬人化①/ラフ 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 食べ物の擬人化②/線画 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と言想が広がる。	授業の復習をする。	2時間
第3回 食べ物の擬人化③/着色 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 3コマ漫画を作画する①/ラフ 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 3コマ漫画を作画する②/線画 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 3コマ漫画を作画する③/着色 背景からキャラクターが浮かない (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 3コマ漫画を作画する④/仕上げ 文字を打つときは大きさだけではなく、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 写真加工とキャラクター①/加工 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 写真加工とキャラクター②/線画 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 写真加工とキャラクター③/着色 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。	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 写真加工とキャラクター④/着色	今回の授業の復習をする。	2時間

	<p>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。</p>		
第12回	<p>カバーイラストを描く①</p> <p>各自で任意の小説や漫画、音楽アルバムを選択し、自由な表現でカバーイラストを描く。 第1回は素材を選び、その内容を吟味、既存のイメージを損なわないようにラフを作成する。 後期に学んだテクニックを駆使して作成を行う。</p>	今回の授業の復習をする。	2時間
第13回	<p>カバーイラストを描く②</p> <p>下絵から着色に入る。線画の段階でデッサンのチェックをする。 色相環などを参考に、カラーラフを作成してから着色を行う。</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>カバーイラストを描く③</p> <p>着色を完成させ、全体の修正や色味のチェックを行う。 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。</p>	後期の授業全体を振り返る。	2時間

授業科目名	デザインソフト基礎教育 I				
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、名刺やDM、パンナー、タイプ別のWebサイトのインターフェイスデザインの作成を通してIllustratorとPhotoshopとFigmaの基礎を習得し、継続して自発的に楽しく学ぶベースを作る。また、「デザイン概論」で「デザインの4原則」「配色」「タイポグラフィ」等のデジタルデザインを行う上で必要な知識についても学ぶ。

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が評価基準です。
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

： ①作品を作る各工程において 適切なアプリケーション および 機能が使用されている
②デザインが仕様に沿ったものになっていて、かつ 無駄のないレイヤー管理などが行なわれている
③作品に配置する必要がある情報が もれなく適切に配置されている
④レイアウトや配色、画像のタッチや合成などが商用レベルのクオリティに達している

以上の観点で評価します。

学修到達目標	30 %	:	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、figma
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。

・ Figmaが使えるように動画教材を見ながらアカウントを作ってください。
ブラウザ版（無料）で動作できれば学習は進められます。

・ 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、履修期間中に必要に応じてオフィスアワー（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

第1回 デザイン概論 (1)

デザインとは何か、アートとの違いとは何か、デザイナーの役割とは何かを理解する。
デザインの4原則を理解する。

(学習内容の内訳)

- ①デザイン概論(1)
- ②デザイン概論(2)
- ③2つの事例紹介
- ④「デザインの言語化」トレーニング
- ⑤レイアウトとは？
- ⑥デザイン制作の流れを知る
- ⑦デザインの4原則を習得する理由
- ⑧近接とは？整列とは？
- ⑨対比とは？対比の事例
- ⑩反復とは？

学修課題

・ 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。

授業外学修課題にかかる目安の時間

5時間

第2回 デザイン概論 (2) ※第1回の続き

デザインの基礎知識（レイアウト・配色に着いてなど）を学習する。

(学習内容の内訳)

- ①その他、レイアウトのコツ
- ②レイアウトの実践 (1) (2)
- ③レイアウトの実践 (3) (4)
- ④デザイン制作の流れを振り返る
- ⑤色の重要性・色彩の基礎知識
- ⑥色の3属性と色の与えるイメージ
- ⑦トーンと色彩調和・ユーザー視点に立った配色
- ⑧その他、配色のコツ
- ⑨代表的な配色方法
- ⑩Adobe Colorなどのツール
- ⑪Chocolateパッケージの配色

・ 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 デザイン概論 (3)

・ 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

	<p>タイポグラフィについて学習する</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①タイポグラフィとは？書体の基礎知識 ②欧文書体の歴史_セリフ体 ③欧文書体の歴史_サンセリフ体 ④和文書体の歴史_明朝体-ゴシック体-その他 ⑤本文の組版 ⑥ どうしたら迷走せず、書体を選択できるか？ ⑦媒体によるそれぞれの一般的な本文の文字サイズ ⑧横書き文字の字間調整 ⑨実際に手を動かしてみよう ⑩縦書きの字間調整 ⑪複数行の分頭、和欧混植、記号・約物の扱い 	
第4回	<p>グラフィック講座 (基礎) Illustrator (1)</p> <p>Illustratorの基本操作を学習する</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①はじめに ②Adobe Fontsのアクティベート方法 ③『Adobe Illustrator』とは ④基本操作 ⑤レイヤーについて ⑥作業前準備 (1) 環境設定 ⑦作業前準備 (2) ワークスペースの設定 ⑧データの保存形式について 	<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。</p> <p>5時間</p>
第5回	<p>グラフィック講座 (基礎) Illustrator (2) 第4回の続き</p> <p>Illustratorの基本操作を学習する Illustratorでイラスト(ランチョンマット・パン)を描く</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①データの書き出しについて ②【appendix】印刷入稿データを作成する場合(1) ③【appendix】印刷入稿データを作成する場合(2) ④【appendix】印刷入稿データを作成する場合(3) ⑤ワークの作成準備 ⑥イラスト作成 (1) ランチョンマット ⑦イラスト作成 (2) 食パン(1) ⑧イラスト作成 (2) 食パン(2) 	<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。</p> <p>5時間</p>
第6回	<p>グラフィック講座 (基礎) Illustrator (3) 第5回の続き</p> <p>Illustratorでイラスト(ドーナツ)を描く Illustratorでメインタイトルのデザインをする</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①イラスト作成 (3) ドーナツ(1) ②イラスト作成 (3) ドーナツ(2) ③メインタイトルデザイン (1) 文字の挿入-調整 ④メインタイトルデザイン (2) 文字のアウトライン化 ⑤メインタイトルデザイン (3) 文字のレイアウト ⑥メインタイトルデザイン (4) パーツを描く ⑦メインタイトルデザイン (5) パーツの配置(1) ⑧メインタイトルデザイン (5) パーツの配置(2) ⑨メインタイトルデザイン (6) 色の変更 	<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。</p> <p>5時間</p>
第7回	<p>グラフィック講座 (基礎) Photoshop (1)</p> <p>Photoshopの基本操作を学習する</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①『Adobe Photoshop』とは ②基本操作 ③レイヤーについて ④レイヤーマスクについて ⑤作業前準備 ⑥データの保存形式について ⑦データの書き出しについて 	<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。</p> <p>5時間</p>
第8回	<p>グラフィック講座 (基礎) Photoshop (2) ※第7回の続き</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。</p> <p>5時間</p>

<p>Photoshopで画像の補正とトリミングをする</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①色調補正レイヤーの使い方(1) ②色調補正レイヤーの使い方(2) ③準備-パンA 画像切り抜き_自動選択ツール・画像補正 ④準備-パンB 画像切り抜き_クイックマスクを使用する・画像補正 ⑤準備-パンC 画像切り抜き_選択とマスクを使用する・画像補正 ⑥準備-パンD (1) ペンツールを使用する(1) ⑦準備-パンD (1) ペンツールを使用する(2) 準備-パンD (2) 画像補正 ⑧トリミング 		
<p>第9回 グラフィック講座(基礎) Photoshop (3) ※第8回の続き</p> <p>PhotoshopでLPのメインビジュアル カバー画像を作成する</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ワークの作成準備 ②テキストデザイン ③サブタイトルデザイン(1) リボン作成と文字調整 ④サブタイトルデザイン(2) イラストの配置(1) ⑤サブタイトルデザイン(2) イラストの配置(2) ⑥メインタイトルデザイン ⑦背景デザイン ⑧タイトルの全体バランス調整 ⑨素材の配置 	<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。</p>	5時間
<p>第10回 グラフィック講座(実践) Illustrator・Photoshop (1)</p> <p>Illustratorで名刺を作成する PhotoshopでDMを作成する (1)</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①グラフィックデザイン実践_はじめに Illustratorで名刺を作ろう_はじめに ②表面 (1) ③表面 (2) ④表面 (3) ⑤表面 (4) ⑥裏面 ⑦Photoshopでダイレクトメールを作ろう_はじめに ⑧新規ドキュメントの作成 ⑨メインビジュアルの作成 ⑩メインコピーのレイアウト ⑪写真の配置 	<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
<p>第11回 グラフィック講座(実践) Photoshop (2) ※第10回の続き</p> <p>PhotoshopでDMを作成する (2) ※第10回の続き</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①メインビジュアルの作り込み ②レイアウト調整 ③日付の調整 ④レイヤーの整理と全体調整 ⑤クーポンの作成(1) ⑥クーポンの作成(2) 	<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
<p>第12回 グラフィック講座(実践) Photoshop (3) ※第11回の続き</p> <p>PhotoshopでDMを作成する (3) ※第11回の続き 目的に合わせたデザイン表現tips (1)</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <ol style="list-style-type: none"> ①クーポンの作成(3) ②はさみの作成 ③店舗情報エリア ④仕上げ ⑤目的に合わせたデザイン表現tips_はじめに ⑥tips(1)_レイヤーマスク・レイヤー透過(1) 	<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	グラフィック講座 (実践) Photoshop (3) ※第12回の続き	<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
	<p>目的に合わせたデザイン表現tips (2) ※第12回の続き</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <p>①tips(1)_レイヤーマスク・レイヤー透過(2) ②tips(2)_ブラシ ③tips(3)_パターン ④tips(4)_カラー補正(1)_モノクロ tips(4)_カラー補正(2)_セピア ⑤tips(4)_カラー補正(3)_アンニュイな雰囲気の写真にする ⑥tips(5)_写真の加工(1) ⑦tips(5)_写真の加工(2) ⑧tips(5)_写真の加工(3)</p>		
第14回	プロトタイピングツール Figma講座 (1)	<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
	<p>Figmaの基本操作を習得する</p> <p>(学習内容の内訳)</p> <p>①Figma講座について (イントロダクション・デザインキャンパスとは) ②Figmaの基礎知識 Figmaを使う準備を整える ③Figmaの基本機能_データ管理編 Figmaの基本機能_FigJam編 Figmaの基本機能_コミュニティ編 Figma_デザインファイル編 ④フレームの準備 ⑤画像などの取り込み ⑥オブジェクトにエフェクトを追加 シェイプツールと作成ツールで帯を作る ⑦テキスト設定とフォントについて テキスト入力とデザイン活用 ⑧パナーを完成させる ⑨オートレイアウトでコンテンツを配置 ⑩コンポーネントを作成して複製を楽に</p>		

授業科目名	デザインソフト基礎教育Ⅱ				
担当教員名	金谷 ヨーコ				
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。

10 %

学修到達目標	:	学修到達目標を5項目から評価します。
	20 %	
授業の取り組み姿勢・熱意	:	授業の取り組み姿勢・熱意から評価します。
	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

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 (学習内容の内訳) ・キャラの外側のデザイン ・男女の顔の描き分け ・キャラの内側のデザイン ・コミュニティを設定してみよう ・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6回	Clip Studio Paintで女の子に色をつける（1） (学習内容の内訳) ・ペン入れ ・アニメ塗り	・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7回	Clip Studio Paintで女の子に色をつける（2） (学習内容の内訳) ・髪を塗る、その他の部分を塗る ・髪に影をつける ・目の中を塗る、顔の色調整 ・背景を作る ・合成レイヤーを使う	・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8回	1枚の絵を仕上げよう/男女のペアを描く（1）～キャラデザ～ (学習内容の内訳) ・男女のペアを描く ・ラフを描く ・衣装のデザイン ・Clip Studio Paintでペン入れ	・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9回	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～ (学習内容の内訳) ・アニメ塗り ・背景写真の加工 ・合成レイヤーで加工（背景） ・地面と影（光源） ・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10回	1枚の絵を仕上げよう/男女のペアを描く（3）～厚塗り～ (学習内容の内訳) ・アニメ塗り ・髪の毛のブラシを作る ・人物全体に色を置く ・主線をカラーレイヤーに変更する ・仕上げ	・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11回	画面構成について ～背景の描き込みで考える～ (学習内容の内訳) ・透視図法について ・空気遠近法について ・背景のレイヤー分け（分解） ・画面のひっぱり構図 ・コマフォルダを使った背景	・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12回	4コママンガで考えるキャラ付け (学習内容の内訳) ・4コママンガを描いてみよう ・フリーフォントをインストールする ・太字、斜字 ・PC不具合時の対応 ・キャラ表の作り方 ・ちびキャラを作る ・Clip Studio Paintで3Dデッサン人形を作る	・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

第13回	作品を発表する (学習内容の内訳) ・ブログの場合 ・コンセプトを考える ・SNSの種類 ・マンガを発表する ・複数ページの使い方	・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14回	ポートフォリオを作ろう (学習内容の内訳) ・ポートフォリオとは？ ・レイアウトを考える ・CMYK出力 ・出力の仕方 ・デジタル環境を整えよう	・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

授業科目名	デザイン専門基礎演習 A (立体造形)				
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。
50 %		
試験	：	試験課題の提出。
40 %		
制作にあたりコミュニケーションをとりながら作業を進めています。	：	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ができていますか。
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 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 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 アイデアを練り、進めていきましょう。 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、版権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 制作作業を進めていきます。 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 作業を進めていきます。 完成に近づけていきながら、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。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 プレゼンテーションをします。 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 2つ目の作品アイデアを練ります。 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 作業を進めていきます。 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。 自立が難しそうな作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 大体の形が見えてきたら細部に目を向けて進めます。 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 用意した工具も使い細かなつくり込みを心掛けて 便利で手作業では不可能な工具を用意していますので、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 仕上がりを見据えて進めていきます。 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 仕上げに向け進めていきます。 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 プレゼンテーションをします。	今後の活動に活かすよう構想を練る。	4時間

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。

出来上がった作品のプレゼンテーションを行います。

授業科目名	デザイン専門基礎演習C（グラフィック基礎）				
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。「デザインソフト基礎教育Ⅰ」（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 「グラフィックデザインについて」「色彩構成」-1 ●「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 「色彩構成」-2 ●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 「色彩構成」-3 ●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 「文字とレイアウト、余白」-1 ●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 「文字とレイアウト、余白」-2 ●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 「文字とレイアウト、余白」-3 ●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 「文字とレイアウト、余白」-4 ●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 「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-1 ●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 「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-2 ●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 「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-3 ●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 「言葉から始まるグラフィックデザイン×立体構成」-4 ●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 「グラフィック表現の楽しさ」-1 ●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 「グラフィック表現の楽しさ」-2 ●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 「グラフィック表現の楽しさ」-3 ●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	デザイン専門基礎演習B（写真）				
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、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を進めます。

- 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、原理を学ぶ。
- 2) 装置としてのカメラオブスキュラの制作と撮影実験を通してその原理を理解する。
- 3) 講義（作品鑑賞を含む）と実習、課題制作（個人・グループ）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ぶ。

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、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）
- ・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週出席してください。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。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。また、積極的な授業参加の姿勢を評価します。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。撮影を伴う演習授業は天候などに左右されるため授業内容の順序を変えることがあります（授業で説明・お知らせします）。

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
	20 %	
写真の基礎知識（テスト）	：	前期最終試験（写真の基礎知識について）
	20 %	

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
 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。評価のための制作だけではなく、自分の中に眠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。この授業では写真の基礎知識と技能の実践から応用までを養うために、4時間の予習学習と復習学習が必要です。毎週、授業前にシラバスに目を通すなどして予習と復習を心がけてください。疑問や問題点などはなるべく早く質問をして解決するようにしてください。そして授業で得たことや自分のアイデア、ラフスケッチなどを書く（描く）ノートかクロッキー帳（A4程度で形態は不問）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。授業ではスマートフォン付属のカメラを中心に使用しますが、コンパクト、一眼レフ、ミラーレスのデジタルカメラも歓迎します。フィルムカメラは業者委託などでスキャニングをしてデータ化が必要となりますので注意してください。最終的に全ての課題作品をポートフォリオにまとめるため、後半にA 4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での質問は返答にタイムラグが生じる場合もあることを理解してください。学生の質問に対してポータルサイトで説明が難しい返答はその翌週の授業で返答（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目安の時間
第1回	授業の説明と写真の魅力 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クイズ	4時間
第2回	写真の魅力・カメラの原理 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	4時間
第3回	光の採取 「光を集める」スマートフォンで撮影	4時間
第4回	写真は光で成立する 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	4時間
第5回	カメラオブスキュラの原理を学ぶ 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	4時間
第6回	カメラオブスキュラの制作 ダンボール（予定）でカメラオブスキュラの設計 カメラオブスキュラの制作 写真作品を鑑賞する（教材提示）	4時間
第7回	カメラオブスキュラでの撮影 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 カメラオブスキュラ+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）	4時間
第8回	カメラオブスキュラの写真 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）	4時間
第9回	写真撮影：スマートフォンで写真日記	4時間

	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		
第10回	写真編集：撮ったものを編集 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	写真の編集による表現の変化1 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	写真の編集による表現の変化2 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	ポートレートの撮影について学ぶ 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	「ポートレート撮影」または「光と影」 「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	写真に潜む魅力を探る 「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	写真によるメッセージを組み立てる 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	写真4コマまんが（共同制作）1：撮影 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	写真4コマまんが（共同制作）2：発表 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	仮面の制作 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	仮面のセルフポートレート（撮影） 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	仮面のセルフポートレート（発表） 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	写真日記の制作 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	写真日記（制作・編集）1 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	写真日記（制作・編集）2 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	レベルアップを図るには何が必要か 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	ポートフォリオの制作計画 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	作品の完成度をアップ 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	反省と自己点検	4時間

第28回

すべての作品を完成（前期最終試験）

最終プレゼンテーション（合評会）・講評

自己点検（今後の課題を見出す）

4時間

授業科目名	デザイン専門基幹演習 I				
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願います。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。
	50 %	
試験	:	試験課題の提出
	40 %	
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。
	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 私、中野の作品をスライドにて観てもらいます。 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。そして、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きます。	アイデア出しをします。	4時間
第2回 似顔絵を描いていきます。 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頭身のデブフォルムで表現し、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 似顔絵を描きます。 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 イラストマップ 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 イラストマップを完成させます。 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 ハウトゥーイラスト 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 本の挿し絵 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おいてください。	アイデアを練ります。	4時間
第14回 プレゼンテーションをします。＜第15回の内容＞今後の学習などについての質疑応答いたします。 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。 「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。	今後の活動に向けての構想を練る	4時間

授業科目名	デザイン専門基幹演習Ⅱ				
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。
汎用的な力		
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

授業内課題	評価の基準
30 %	： 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。
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。
10 %	： 作品制作のための研究を積極的に行い、計画的に制作できたか。
40 %	： 試験時間中に提出した課題を評価の対象とする。

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時間の授業外学習が求められる。
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	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 課題1「基礎的な動画制作」 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 課題1「基礎的な動画制作」制作方針チェック 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 課題1「基礎的な動画制作」提出前チェック 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 課題1「基礎的な動画制作」講評 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。各自の上手くいった点、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 課題2「人体の動き」課題説明と制作 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 課題2「人体の動き」制作方針チェック 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 課題2「人体の動き」制作進行 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 課題2「人体の動き」提出前チェック 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 課題2「人体の動き」講評 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 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 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 課題3「トランスフォームアニメーション」制作方針チェック 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 課題3「トランスフォームアニメーション」制作進行 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 課題3「トランスフォームアニメーション」提出前チェック	講評に向けて作品の作りこみ。	4時間

	<p>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。</p>		
第14回	<p>課題3「トランスフォームアニメーション」提出</p> <p>最終課題の提出を行う。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はどうだったかを振り返り、最後まで作品の完成度を高める。</p>	全授業の振り返り。	4時間

授業科目名	デザイン専門基幹演習Ⅲ				
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）
- ・課題解決学習（PBL）

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	30 %	：	授業内で作成したフルイド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。
レポート提出	25 %	：	産官学連携で作成するポスターのデザイン性、取り組み方を評価します。
定期試験	35 %	：	学んだ技法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。
授業内課題	10 %	：	授業内課題や取り組み、レポート等の内容を評価します。

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 産官学連携1：デザインに必要なことを知る1 ・デザインには必ず対象者がいるということを理解し、川西市との産官学連携課題の説明を実施する。	地域をリサーチする。	2時間
第2回 産官学連携2：デザインリサーチ ・連携する地域の課題を知り、地域のお祭りのポスターをデザインする。 地域のリサーチ、ポスターデザインに必要なリサーチを実施する。	地域の課題や特性のリサーチをまとめる。	2時間
第3回 産官学連携3：リサーチをまとめる ・地域の特性、課題、デザインのリサーチをまとめ、提出する。	リサーチした内容をまとめ提出を終える。	2時間
第4回 産官学連携4：ポスターデザインを進める ・リサーチ内容に沿って、お祭りのポスターをデザインする。 デザイン案をチェックし、修正案も作成していく。	デザイン案の作成を進めておく。	2時間
第5回 産官学連携5：ポスターデザインの完成 ・デザイン修正を行い、ポスターデザインを完成させる。	ポスターデータを完成させておく	2時間
第6回 産官学連携6：ポスターデータの提出 ・ポスターデザインを完成させて、指定されたフォーマットで提出する。	ポスターデザインデータの提出を終えておく。	2時間
第7回 偶然性を学ぶ1：フルイドアート ・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。	フルイドアートに関する資料をまとめ、必要な用具を揃える。	2時間
第8回 偶然性を学ぶ2：フルイドアート ・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。 フリップラップという技法を学び実践する。	学んだ手法の復習をしておく。	2時間
第9回 偶然性を学ぶ3：フルイドアート ・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。 オープンカップという技法を学び実践する。	学んだ手法の復習をしておく。	2時間
第10回 偶然性を学ぶ4：フルイドアート ・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。 フリップラップ、オープンカップの技法を用いて作品を完成させる。	作品を仕上げておく。	2時間
第11回 偶然性を学ぶ5：フルイドアート ・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。 スワイプという技法を学び実践する。	学んだ手法の復習をしておく。	2時間
第12回 偶然性を学ぶ6：フルイドアート ・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。 ダッチプアという技法を学び実践する。	学んだ手法の復習をしておく。	2時間
第13回 偶然性を学ぶ7：フルイドアート ・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。 スワイプ、ダッチプアの技法を用いて作品を完成させる。	作品制作を終えておく。	2時間
第14回 学びをまとめ、表現する ・この授業で学んだフルイドアート技法を用い、オリジナル作品を制作する。	作品制作を進める。	4時間

授業科目名	デザイン総合演習 I				
担当教員名	金澤 麻由子				
学年・コース等	2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	イラストレーション業界において国内外での絵本出版に関わる制作において、絵本企画・原画制作から出版後のプロモーション活動としてのワークショップなどに携わる他、絵本コンクールでの審査員の実績あり。また、絵本に関連したグッズデザインによる商品企画・販売および、アート分野においては、インタラクティブな映像アニメーションなど、体験型インスタレーション作品を国内外での美術館やギャラリーなど発表実績あり。				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

本授業は、卒業制作での作品の完成度を高めるための大事なプロセスとなる。卒業制作という目標に向けて、企画立案するにあたり、自ら調査し、選定したテーマの整合性をとりながら、手法を調査研究し、自らスケジュール管理しながら自分自身が取り組むべきことを思索・実践する。卒業制作・研究においては、現代から未来にかけて社会文化の潮流や個人を取り巻く文化などを考察し、その中からイラストレーション・映像アニメーション・デザインなどのメディア上で表現に値するテーマを調査・研究したうえで制作を進められることが求められる。そのために確実な情報の収集（先行作品・文献の研究・フィールド調査など）を行って知識を集約し、また手法や素材について実践を通じ関連技術を習得しておくなど、計画的に作品制作を行うことが重要である。目的を達成する糸口として、テーマを掘り下げ、調査・研究したうえで理論的思考のもと制作を進められるよう、卒業制作に関連した研究レポートの作成を課す。「研究レポート」を完成させ、企画書とともに作品のプレゼンテーションを行い、「研究レポート」の概要を口頭で説明できることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、目的を達成するには何が必要なのか、課題制作における個人面談を通じて、目標へ向けて、スケジュールを考え、より高度な技術習得を目指す。また研究の成果は、作品展示についての「研究レポート」として提出する。

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：

専門知識、表現方法を調査研究し、高度な専門知識とプレゼンテーション能力を獲得する

目標：

独創性のある新しい造形表現・実践における技術力や情報収集力および、論理的な文章表現力による効果的なプレゼンテーション能力の獲得

汎用的な力

1. DP4. 課題発見

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP5. 計画・立案力

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。

3. DP6. 行動・実践

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。

4. DP8. 意思疎通

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に、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。

5. 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、実際に行動に移し、やり遂げることができる。

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

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。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

評価の基準

： 作品の完成度を評価するとともに、研究レポートにおいては、論理性・説得力・資料の質・聴衆の理解度や共感性を評価する。

制作プロセス・受講態度	:	プロセスを理解し、制作手順を工夫することができたか。主体的かつ情熱を持って課題に取り組む、創意工夫しようとする姿勢や、課題の提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
課題設定	:	合理的な資料の収集を行い、独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	20 %	
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。また、作品の完成度を評価するとともに、研究レポートにおいては、論理性・説得力・資料の質・聴衆の理解度や共感度を評価する。
	20 %	

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および、データとして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

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 「卒業制作」ガイダンス／作品制作への取り組みについて、その方法と手法の技術開発 学びの集大成となる卒業制作に関する全体ガイダンスを行い、制作テーマの立案と構想に関して説明する。オリジナル作品を生み出すため、各自ポートフォリオなどを持参し、自分自身の制作について様々な視点で見つめ直し、目標を設定し、表現したい方向性を考える。企画書および「研究レポート」執筆の意味、到達目標などの概要説明を行う。また、研究倫理教育を実施する。	「卒業制作」および「研究レポート」におけるテーマの設定	4時間
第2回 「卒業制作」テーマの企画立案／研究レポート／試作品のラフ制作 企画立案のための参考となるように様々な資料を収集し、ドローイングなどの実験を重ねながら、試作品を制作する。昨今のイラストレーションやアニメーションおよび、メディアやジャンル毎の最新動向を調査し、自身の制作において関心度の高い作品や概念となるキーワードなどをピックアップし、作品および研究テーマの設定を行う。「卒業制作」の企画立案し、各人の課題設定につなげる。個人面談。	作品の企画構想および研究計画の検討	4時間
第3回 「卒業制作」テーマの調査／資料収集・試作品の制作 さまざまな資料にあたり、思索を深め、研究テーマの選定につなげる。 個人面談で各自の制作計画チェック。どのような作品テーマで進めるか、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。作品制作（材料収集と実験制作）。	作品の企画構想、アイデア出しによる企画案作成。	4時間
第4回 「卒業制作」テーマの選定／資料収集・試作品の制作 資料などの精査を通じ、自身の制作すべき題材にふさわしい研究テーマを明文化する。 作品制作（材料収集と実験制作）。次週の中間発表に向けて、発表資料をまとめる。 イラスト・アニメ・デザインの中から主要な表現メディアは何を選ぶのかを確認する。	作品の企画案作成。プレゼンテーションの内容を再検討し、研究テーマを決定する。	4時間
第5回 「卒業制作」テーマ選定報告・中間発表 自ら制作する作品の制作意図についてプレゼンテーションを行い、（コンセプト・テーマ・研究内容・表現メディア・手法・ラフスケッチ等）をまとめ、発表し「卒業制作」企画案について、各自制作した試作品を用いて説明し、学生同士による評価表の執筆とディスカッション（質疑応答）を行うとともに、今後の改善に向けたアドバイスをを行う。	中間発表の振り返り。	4時間
第6回 「卒業制作」表現手法の調査／作品の構想 作品制作テーマの選定後、具体的にそのテーマに即した表現手法について資料にあたり、個人面談で各自の制作計画チェック。どのような作品を作るかの表現手法および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。作品テーマの設定、資料収集、制作計画立案、技法や素材の実験、作品展示の効果などについても考察する。	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 「卒業制作」表現手法の選定／作品の構想	スケジュールの見通しを立てる。	4時間

	調査した作品や表現技法の事例をふまえ、各自が目指すべき表現を決め、選定した表現手法での試作を開始し、制作するスケジュールの詳細と根拠を確認する。企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら考察する。		
第8回	「卒業制作」企画書の作成／作品の制作 企画書に基づいて制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら制作する。各人の企画について検討を進め、表現内容や手法を定める研究レポートを「企画書」として作成する。	最終プレゼンテーションで自身の作品テーマを口述できるように準備する。	4時間
第9回	「卒業制作」テーマと制作の整合性／作品の制作 企画書に基づいて制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら制作する。個人面談を中心に、各自の企画を熟議し、研究すべき内容と制作する作品の整合性を確認する。また中間学修到達速度の確認を行う。	最終プレゼンテーションでの制作と企画書の整合性の確認。	4時間
第10回	「卒業制作」中間発表およびスケジュールの報告 個々の企画書および選定した表現手法の試作をもとに、口頭にてプレゼンテーションする。学生同士の質疑応答を通して、「研究レポート」のさらなる充実と洗練をはかる。前期の制作スケジュールを明文化する。	中間発表およびスケジュールの振り返り。	4時間
第11回	「卒業制作」制作方針チェック／作品の制作 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、制作の方向性を定める。企画書に基づいて制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら制作する。進捗状況に関して個人チェックを行う。	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	「卒業制作」制作進行／作品の制作 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。進捗状況に関して個人チェックを行う。	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	「卒業制作」提出前チェック／作品の制作と完成 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。進捗状況に関して個人チェックを行う。	講評に向けて作品の作りこみを行い、完成度を高める。	4時間
第14回	研究成果の提出／最終プレゼンテーションの準備・研究レポート完成 最終課題のプレゼンテーションの準備。半期を通して得た独自のテーマ・手法から制作した作品の整合性をプレゼンテーションし、教員からフィードバックを行う。研究レポートの完成。	作品を完成させる、プレゼンテーション準備および、研究レポートの提出	4時間

授業科目名	デザイン総合演習Ⅱ				
担当教員名	金澤 麻由子				
学年・コース等	2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	イラストレーション業界において国内外での絵本出版に関わる制作において、絵本企画・原画制作から出版後のプロモーション活動としてのワークショップなどに携わる他、絵本コンクールでの審査員の実績あり。また、絵本に関連したグッズデザインによる商品企画・販売および、アート分野においては、インタラクティブな映像アニメーションなど、体験型インスタレーション作品を国内外での美術館やギャラリーなど発表実績あり。				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

本授業は、卒業制作での作品の完成度を高めるための大事なプロセスとなる。卒業制作という目標に向けて、企画立案するにあたり、自ら調査し、選定したテーマの整合性をとりながら、手法を調査研究し、自らスケジュール管理しながら自分自身が取り組むべきことを思索・実践する。卒業制作・研究においては、現代から未来にかけて社会文化の潮流や個人を取り巻く文化などを考察し、その中からイラストレーション・映像アニメーション・デザインなどのメディア上で表現に値するテーマを調査・研究したうえで制作を進められることが求められる。そのために確実な情報の収集（先行作品・文献の研究・フィールド調査など）を行って知識を集約し、また手法や素材について実践を通じ関連技術を習得しておくなど、計画的に作品制作を行うことが重要である。目的を達成する糸口として、テーマを掘り下げ、調査・研究したうえで理論的思考のもと制作を進められるよう、卒業制作に関連した研究レポートの作成を課す。「研究レポート」を完成させ、企画書とともに作品のプレゼンテーションを行い、「研究レポート」の概要を口頭で説明できることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、目的を達成するには何が必要なのか、課題制作における個人面談を通じて、目標へ向けて、スケジュールを考え、より高度な技術習得を目指す。また研究の成果は、作品展示についての「研究レポート」として提出する。

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：

専門知識、表現方法を調査研究し、高度な専門知識とプレゼンテーション能力を獲得する

目標：

独創性のある新しい造形表現・実践における技術力や情報収集力および、論理的な文章表現力による効果的なプレゼンテーション能力の獲得

汎用的な力

1. DP4. 課題発見

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP5. 計画・立案力

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。

3. DP6. 行動・実践

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。

4. DP8. 意思疎通

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に、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。

5. 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、実際に行動に移し、やり遂げることができる。

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

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。

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）

:

作品の完成度を評価するとともに、研究レポートにおいては、論理性・説得力・資料の質・聴衆の理解度や共感性を評価する。

30 %

制作プロセス・受講態度	:	プロセスを理解し、制作手順を工夫することができたか。主体的かつ情熱を持って課題に取り組む、創意工夫しようとする姿勢や、課題の提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
課題設定	:	合理的な資料の収集を行い、独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	20 %	
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。また、作品の完成度を評価するとともに、研究レポートにおいては、論理性・説得力・資料の質・聴衆の理解度や共感度を評価する。
	20 %	

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および、データとして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

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 「卒業制作」ガイダンス／作品制作への取り組みについて、その方法と手法の技術開発 学びの集大成となる卒業制作に関する全体ガイダンスを行い、制作テーマの立案と構想に関して説明する。オリジナル作品を生み出すため、各自ポートフォリオなどを持参し、自分自身の制作について様々な視点で見つめ直し、目標を設定し、表現したい方向性を考える。企画書および「研究レポート」執筆の意味、到達目標などの概要説明を行う。	「卒業制作」および「研究レポート」におけるテーマの設定	4時間
第2回 「卒業制作」テーマの企画立案／研究レポート／試作品のラフ制作 企画立案のための参考となるように様々な資料を収集し、ドローイングなどの実験を重ねながら、試作品を制作する。昨今のイラストレーションやアニメーションおよび、メディアやジャンル毎の最新動向を調査し、自身の制作において関心度の高い作品や概念となるキーワードなどをピックアップし、作品および研究テーマの設定を行う。「卒業制作」の企画立案し、各人の課題設定につなげる。個人面談。	作品の企画構想および研究計画の検討	4時間
第3回 「卒業制作」テーマの調査／資料収集・試作品の制作 さまざまな資料にあたり、思索を深め、研究テーマの選定につなげる。 個人面談で各自の制作計画チェック。どのような作品テーマで進めるか、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。作品制作（材料収集と実験制作）。	作品の企画構想、アイデア出しによる企画案作成。	4時間
第4回 「卒業制作」テーマの選定／資料収集・試作品の制作 資料などの精査を通じ、自身の制作すべき題材にふさわしい研究テーマを明文化する。 作品制作（材料収集と実験制作）。次週の中間発表に向けて、発表資料をまとめる。 イラスト・アニメ・デザインの中から主要な表現メディアは何を選ぶのかを確認する。	作品の企画案作成。プレゼンテーションの内容を再検討し、研究テーマを決定する。	4時間
第5回 「卒業制作」テーマ選定報告・中間発表 自ら制作する作品の制作意図についてプレゼンテーションを行い、（コンセプト・テーマ・研究内容・表現メディア・手法・ラフスケッチ等）をまとめ、発表し「卒業制作」企画案について、各自制作した試作品を用いて説明し、学生同士による評価表の執筆とディスカッション（質疑応答）を行うとともに、今後の改善に向けたアドバイスをを行う。	中間発表の振り返り。	4時間
第6回 「卒業制作」表現手法の調査／作品の構想 作品制作テーマの選定後、具体的にそのテーマに即した表現手法について資料にあたり、個人面談で各自の制作計画チェック。どのような作品を作るかの表現手法および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。作品テーマの設定、資料収集、制作計画立案、技法や素材の実験、作品展示の効果などについても考察する。	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 「卒業制作」表現手法の選定／作品の構想	スケジュールの見通しを立てる。	4時間

	調査した作品や表現技法の事例をふまえ、各自が目指すべき表現を決め、選定した表現手法での試作を開始し、制作するスケジュールの詳細と根拠を確認する。企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら考察する。		
第8回	「卒業制作」企画書の作成／作品の制作 企画書に基づいて制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら制作する。各人の企画について検討を進め、表現内容や手法を定める研究レポートを「企画書」として作成する。	最終プレゼンテーションで自身の作品テーマを口述できるように準備する。	4時間
第9回	「卒業制作」テーマと制作の整合性／作品の制作 企画書に基づいて制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら制作する。個人面談を中心に、各自の企画を熟議し、研究すべき内容と制作する作品の整合性を確認する。また中間学修到達速度の確認を行う。	最終プレゼンテーションでの制作と企画書の整合性の確認。	4時間
第10回	「卒業制作」中間発表およびスケジュールの報告 個々の企画書および選定した表現手法の試作をもとに、口頭にてプレゼンテーションする。学生同士の質疑応答を通して、「研究レポート」のさらなる充実と洗練をはかる。前期の制作スケジュールを明文化する。	中間発表およびスケジュールの振り返り。	4時間
第11回	「卒業制作」制作方針チェック／作品の制作 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、制作の方向性を定める。企画書に基づいて制作に必要な資料収集、ドローイング・ラフ制作などの実験を行いながら制作する。進捗状況に関して個人チェックを行う。	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	「卒業制作」制作進行／作品の制作 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。進捗状況に関して個人チェックを行う。	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	「卒業制作」提出前チェック／作品の制作と完成 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。進捗状況に関して個人チェックを行う。	講評に向けて作品の作りこみを行い、完成度を高める。	4時間
第14回	研究成果の提出／最終プレゼンテーションの準備・研究レポート完成 最終課題のプレゼンテーションの準備。半期を通して得た独自のテーマ・手法から制作した作品の整合性をプレゼンテーションし、教員からフィードバックを行う。研究レポートの完成。	作品を完成させる、プレゼンテーション準備および、研究レポートの提出	4時間

授業科目名	卒業制作研究 I				
担当教員名	金澤 麻由子				
学年・コース等	2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	イラストレーション業界において国内外での絵本出版に関わる制作において、絵本企画・原画制作から出版後のプロモーション活動としてのワークショップなどに携わる他、絵本コンクールでの審査員の実績あり。また、絵本に関連したグッズデザインによる商品企画・販売および、アート分野においては、インタラクティブな映像アニメーションなど、体験型インスタレーション作品を国内外での美術館やギャラリーなど発表実績あり。				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

本授業は、各自の研究テーマに沿って、コンセプトを具現化した作品を制作し、ブース展示と卒業制作展で発表する。独創的な世界観であると同時に、展示としてのインパクトや充実した構成など来客を魅了することも考慮しなければならない。仕上がりに関しては、細部まで気の行き届いた描き込みや、作り込みは、当然求められる。展示においては、各自のブースにて各々の世界観やコンセプトを活かした展示方法を模索し、プレゼンテーションを行う。卒業制作での成果物は、卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、制作手法、展示方法、レイアウト、会場運営、プロモーション、展示記録のあり方も、総合的に卒業制作・研究の一環とする。年度末の卒業制作展では、自らの自由意志において、その成果を広く社会に発信し、授業の枠組みを超えて社会から広く評価を得ることで自己成長につなげる。

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：

有意義なテーマ選定と、それに相応しい手法技術を統合し、客観的視点を持ちながら作品展示を完成させ、他者を魅了する効果的なプレゼンテーション能力の獲得

目標：

これまでに習得した専門に関する造形技術を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその成果物や企画を他者を魅了する展示まで昇華し、プレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP4. 課題発見

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. DP5. 計画・立案力

与えられた取り組みに対して、興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP6. 行動・実践

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。

4. DP8. 意思疎通

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に、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。

5. 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。提出日ゴールに計画的に作品の制作・展示を完成し、展覧会を遂行することができる。

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

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。

成績評価の方法・評価の割合

調査・資料収集

評価の基準

： 合理的な資料の収集を行なっているかを評価する。

課題設定	:	独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。	20 %
作品展示	:	作品の独創性・完成度・展示のインパクト・美しさ・観衆の魅了度を評価する。	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。	20 %

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

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 「卒業制作」ガイダンス／後期の取り組みについて 学びの集大成となる卒業制作に関する後期ガイダンスを行い、この授業の学びと養われる力に関して説明する。最終企画書案に基づいた夏季休暇中の実験制作の発表と制作計画に基づいた後期の制作の発表。前期の成果の振り返り、展示計画に対し意見交換を行い、展示イメージを固めていく。作品展示する会場のリサーチ。イラスト・アニメ・デザインの中から主要な表現メディアは何を選ぶのかを確認する。	教員からのアドバイスを基に、今後の制作計画を立案する。	4時間
第2回 企画書のチェック／ラフチェックおよび展示レイアウト計画 企画書のチェックと実験制作から導かれる「卒業制作作品」のラフチェック。また展示を想定した（サイズ・構成・点数・装飾など）レイアウト案を作成する。個人面談。	各自の計画に基づいて、ラフを描き進める。	4時間
第3回 制作計画の精査と指導／展示ブースの模型作成およびラフ展示 本制作に向けて確実なラフに固めていく。サイズ、構成を決定し、展示ブースの模型に設置し、バランスや構想との一致を確認する。個人面談で各自の模型チェック。テーマや世界観を豊かにする関連グッズやポスターデザイン・タイトルロゴのデザインなども検討する。	教員からのアドバイスを基に、必要なラフ修正を行う。ブースのイメージ作成。	4時間
第4回 作品制作／材料の決定と購入 展示ブースのイメージを作成する。作品制作および、制作に必要な材料と購入方法など担当教員へ報告・相談する。サイズ、構成を本制作のスケールで実作し、展示図と模型を用い検証する。本制作へ入るために、支持体、画材、サイズだけでなく、数量、納期（外注の場合は特に）を確認し、購入したことから制作を進めていく。	作品制作（ラフスケッチの完成）展示ブースのイメージ制作。	4時間
第5回 作品制作／本制作の土台を固める 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。制作環境を整え、下地づくりなど制作を進めていける土台を固める。	中間審査会に向けて制作を進める。	4時間
第6回 作品制作および、中間の準備／本制作の進行 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。本制作の画材、スペースなどを確認し、実際に制作を進め始める。中間発表できる段階まで制作を進めるとともに、展示計画に関する発表データ作成で準備を進める。	中間審査会に向けて制作およびスライドの準備を進める。	4時間
第7回 中間審査会 個々によるプレゼンテーションを行う。本番の作品に取り掛かった状態の審査。この審査を経て、最終形態に向けて改めて計画を練り直す。	制作計画の再考。デザイン、展示計画の修正	4時間
第8回 作品制作／新しく見直した計画に沿って制作を進める。	中間審査会を受けて、作業計画や展示の見直しを行う	4時間

	中間学習到達度の確認と面談などを行う。作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。中間発表において、制作のテーマが客観的に伝わる内容かどうか、担当教員と検討する。作品のボリューム・形式を再度確認し、最終提出日までの、制作スケジュールを設計する。		
第9回	作品制作／完成度を具体的に設定して制作を推し進める 確定した展示ブースに必要な作品やアイテム（グッズ・ポスター・タイトルロゴ・映像など）をデータ作成を行い、細部まで世界観を一貫させて作り上げる。作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。個別の制作スケジュールを確認しながら、制作を推し進める。デジタル作品の場合は、毎回、出力して担当教員と状況確認する。また本番での出力に最適な印刷用紙を検討（テスト出力）しておく。	計画に沿って制作を進める。	4時間
第10回	作品制作／最終講評会へ向けた制作 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。想定した完成度を目指して、妥協のない制作を行う。他者を魅了する作り込みが出来ているか、斬新なインパクトや美しさを兼ね備えた魅力的な展示空間になっているか、自己の作品を客観的に厳しく見つめる。	計画に沿って制作を進める。	4時間
第11回	作品制作／最終講評会までの作業行程や時間を具体的に確認する 作品の進捗が単位取得目標に到達しているかどうかの審査となる。展覧会での展示方法として、各々の作品形式によって確認すべき事項を担当教員と検討する。	作品制作と合評会の準備。	4時間
第12回	「卒業制作」最終審査会 作品の進捗が単位取得目標に到達しているかどうかの審査を行う。展覧会での展示方法として、額装や展示形式はこの合評会で報告し、準備を進める。	合評会で得た教員からのフィードバックや修正事項を取りまとめ、展示作業や制作を進める。	4時間
第13回	作品制作／最終修正完了と展示方法の確定 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。各自の作品展示に関するアドバイスや修正点が反映されているか、目標のレベルに達しているか、自らを厳しい視点で見つめ、最後のブラッシュアップを行う。額装やパネルアップなど、完成作品の最適なディスプレイを考え、展示準備を行う。	ブース展示のための作品仕上げおよび、作品設置のための準備。	4時間
第14回	最終作品の提出／展覧会での展示計画書の提出 作品と最終合評により、展覧会への展示計画を確認する。学習成果の可視化（ポートフォリオ）最終の学習達成度の確認と面談などを行う。	作品クレジット等の制作	4時間

授業科目名	卒業制作研究Ⅱ				
担当教員名	金澤 麻由子				
学年・コース等	2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	イラストレーション業界において国内外での絵本出版に関わる制作において、絵本企画・原画制作から出版後のプロモーション活動としてのワークショップなどに携わる他、絵本コンクールでの審査員の実績あり。また、絵本に関連したグッズデザインによる商品企画・販売および、アート分野においては、インタラクティブな映像アニメーションなど、体験型インスタレーション作品を国内外での美術館やギャラリーなど発表実績あり。				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

本授業は、各自の研究テーマに沿って、コンセプトを具現化した作品を制作し、ブース展示と卒業制作展で発表する。独創的な世界観であると同時に、展示としてのインパクトや充実した構成など来客を魅了することも考慮しなければならない。仕上がりに関しては、細部まで気の行き届いた描き込みや、作り込みは、当然求められる。展示においては、各自のブースにて各々の世界観やコンセプトを活かした展示方法を模索し、プレゼンテーションを行う。卒業制作での成果物は、卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、制作手法、展示方法、レイアウト、会場運営、プロモーション、展示記録のあり方も、総合的に卒業制作・研究の一環とする。年度末の卒業制作展では、自らの自由意志において、その成果を広く社会に発信し、授業の枠組みを超えて社会から広く評価を得ることで自己成長につなげる。

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：

これまでに習得した専門に関する造形技術を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその成果物や企画を他者を魅了する展示まで昇華し、プレゼンテーションを行うことができる。

目標：

独創性のある新しい造形表現・実践における技術力や構成力および、それらを統合した表現力による効果的な展示・プレゼンテーション能力の獲得

汎用的な力

1. DP4. 課題発見

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. DP5. 計画・立案力

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. DP6. 行動・実践

与えられた取り組みに対して、興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP8. 意思疎通

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に、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。

5. 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。提出日ゴールに計画的に作品の制作・展示を完成し、展覧会を遂行することができる。

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

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。

成績評価の方法・評価の割合

調査・資料収集

評価の基準

： 合理的な資料の収集を行なっているかを評価する。

課題設定	:	独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	20 %	
作品展示	:	作品の独創性・完成度・展示の美しさ・観衆の魅了度を評価する。
	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。
	20 %	

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

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 「卒業制作」ガイダンス／後期の取り組みについて 学びの集大成となる卒業制作に関する後期ガイダンスを行い、この授業の学びと養われる力に関して説明する。最終企画書案に基づいた夏季休暇中の実験制作の発表と制作計画に基づいた後期の制作の発表。前期の成果の振り返り、展示計画に対し意見交換を行い、展示イメージを固めていく。作品展示する会場のリサーチ。イラスト・アニメ・デザインの中から主要な表現メディアは何を選ぶのかを確認する。	教員からのアドバイスを基に、今後の制作計画を立案する。	4時間
第2回 制作計画の精査と指導／展示ブースの模型作成およびラフ展示 本制作に向けて確実なラフに固めていく。サイズ、構成を決定し、展示ブースの模型に設置し、バランスや構想との一致を確認する。個人面談で各自の模型チェック。テーマや世界観を豊かにする関連グッズやポスターデザイン・タイトルロゴのデザインなども検討する。	教員からのアドバイスを基に、必要なラフ修正を行う。ブースのイメージ作成。	4時間
第3回 作品制作／材料の決定と購入 本制作に向けて確実なラフに固めていく。サイズ、構成を決定し、展示ブースの模型に設置し、バランスや構想との一致を確認する。個人面談で各自の模型チェック。テーマや世界観を豊かにする関連グッズやポスターデザイン・タイトルロゴのデザインなども検討する。	教員からのアドバイスを基に、必要なラフ修正を行う。ブースのイメージ作成。	4時間
展示ブースのイメージを作成する。作品制作および、制作に必要な材料と購入方法など担当教員へ報告・相談する。サイズ、構成を本制作のスケールで実作し、展示図と模型を用い検証する。 本制作へ入るために、支持体、画材、サイズだけでなく、数量、納期（外注の場合は特に）を確認し、購入したのから制作を進めていく。		
第5回 作品制作／本制作の土台を固める 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。制作環境を整え、下地づくりなど制作を進めていける土台を固める。	中間審査会に向けて制作を進める。	4時間
第6回 作品制作および、中間の準備／本制作の進行 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。本制作の画材、スペースなどを確認し、実際に制作を進めはじめる。中間発表できる段階まで制作を進めるとともに、展示計画に関する発表データ作成で準備を進める。	中間審査会に向けて制作およびスライドの準備を進める。	4時間
第7回 中間審査会 個々によるプレゼンテーションを行う。本番の作品に取り掛かった状態の審査。この審査を経て、最終形態に向けて改めて計画を練り直す。	制作計画の再考。デザイン、展示計画の修正	4時間
第8回 作品制作／新しく見直した計画に沿って制作を進める。 中間学習到達度の確認と面談などを行う。作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。中間発表において、制作のテーマが客観的に伝わる内容かどうか、担当教員と検討する。作品のボリューム・形式を再度確認し、最終提出日までの、制作スケジュールを設計する。	中間審査会を受けて、作業計画や展示の見直しを行う	4時間

第9回	<p>作品制作／完成度を具体的に設定して制作を推し進める</p> <p>確定した展示ブースに必要な作品やアイテム（グッズ・ポスター・タイトルロゴ・映像など）をデータ作成を行い、細部まで世界観を一貫させて作り上げる。作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。個別の制作スケジュールを確認しながら、制作を推し進める。デジタル作品の場合は、毎回、出力して担当教員と状況確認する。また本番での出力に最適な印刷用紙を検討（テスト出力）しておく。</p>	計画に沿って制作を進める。	4時間
第10回	<p>作品制作／最終講評会に向けた制作</p> <p>作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。想定した完成度を目指して、妥協のない制作を行う。他者を魅了する作り込みが出来ているか、斬新なインパクトや美しさを兼ね備えた魅力的な展示空間になっているか、自己の作品を客観的に厳しく見つめる。</p>	計画に沿って制作を進める。	4時間
第11回	<p>作品制作／最終講評会までの作業行程や時間を具体的に確認する</p> <p>作品の進捗が単位取得目標に到達しているかどうかの審査となる。展覧会での展示方法として、各々の作品形式によって確認すべき事項を担当教員と検討する。</p>	作品制作と合評会の準備。	4時間
第12回	<p>「卒業制作」最終審査会</p> <p>作品の進捗が単位取得目標に到達しているかどうかの審査を行う。展覧会での展示方法として、額装や展示形式はこの合評会で報告し、準備を進める。</p>	合評会で得た教員からのフィードバックや修正事項を取りまとめ、展示作業や制作を進める。	4時間
第13回	<p>作品制作／最終修正完了と展示方法の確定</p> <p>作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。各自の作品展示に関するアドバイスや修正点が反映されているか、目標のレベルに達しているか、自らを厳しい視点で見つめ、最後のブラッシュアップを行う。額装やパネルアップなど、完成作品の最適なディスプレイを考え、展示準備を行う。</p>	ブース展示のための作品仕上げおよび、作品設置のための準備。	4時間
第14回	<p>最終作品の提出／展覧会での展示計画書の提出</p> <p>作品と最終合評により、展覧会への展示計画を確認する。学習成果の可視化（ポートフォリオ）最終の学習達成度の確認と面談などを行う。</p>	作品クレジット等の制作	4時間

授業科目名	卒業制作研究Ⅲ				
担当教員名	金澤 麻由子				
学年・コース等	2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	イラストレーション業界において国内外での絵本出版に関わる制作において、絵本企画・原画制作から出版後のプロモーション活動としてのワークショップなどに携わる他、絵本コンクールでの審査員の実績あり。また、絵本に関連したグッズデザインによる商品企画・販売および、美術分野においては、体験型のインタラクティブな映像アニメーションなど、インスタレーション作品を国内外での美術館・ギャラリー・百貨店など発表実績あり。				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

本授業は、各自の研究テーマに沿って、コンセプトを具現化した作品を制作し、ブース展示と卒業制作展で発表する。独創的な世界観であると同時に、展示としてのインパクトや充実した構成など来客を魅了することも考慮しなければならない。仕上がりに関しては、細部まで気の行き届いた描き込みや、作り込みは、当然求められる。展示においては、各自のブースにて各々の世界観やコンセプトを活かした展示方法を模索し、プレゼンテーションを行う。卒業制作での成果物は、卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、制作手法、展示方法、レイアウト、会場運営、プロモーション、展示記録のあり方も、総合的に卒業制作・研究の一環とする。年度末の卒業制作展では、自らの自由意志において、その成果を広く社会に発信し、授業の枠組みを超えて社会から広く評価を得ることで自己成長につなげる。

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：

有意義なテーマ選定と、それに相応しい手法技術を統合し、客観的視点を持ちながら作品展示を完成させ、他者を魅了する効果的なプレゼンテーション能力の獲得

目標：

これまでに習得した専門に関する造形技術を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその成果物や企画を他者を魅了する展示まで昇華し、プレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP4. 課題発見

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. DP5. 計画・立案力

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. DP6. 行動・実践

与えられた取り組みに対して、興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP8. 意思疎通

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に、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。

5. 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。提出日ゴールに計画的に作品の制作・展示を完成し、展覧会を遂行することができる。

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

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。

成績評価の方法・評価の割合

調査・資料収集

評価の基準

： 合理的な資料の収集を行なっているかを評価する。

課題設定	:	独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	20 %	
作品展示	:	作品の独創性・完成度・展示の美しさ・観衆の魅了度を評価する。
	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。
	20 %	

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

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 「卒業制作」ガイダンス／後期の取り組みについて 学びの集大成となる卒業制作に関する後期ガイダンスを行い、この授業の学びと養われる力に関して説明する。最終企画書案に基づいた夏季休暇中の実験制作の発表と制作計画に基づいた後期の制作の発表。前期の成果の振り返り、展示計画に対し意見交換を行い、展示イメージを固めていく。作品展示する会場のリサーチ。イラスト・アニメ・デザインの中から主要な表現メディアは何を選ぶのかを確認する。	教員からのアドバイスを基に、今後の制作計画を立案する。	4時間
第2回 企画書のチェック／ラフチェックおよび展示レイアウト計画 企画書のチェックと実験制作から導かれる「卒業制作作品」のラフチェック。また展示を想定した（サイズ・構成・点数・装飾など）レイアウト案を作成する。個人面談。	各自の計画に基づいて、ラフを描き進める。	4時間
第3回 制作計画の精査と指導／展示ブースの模型作成およびラフ展示 本制作に向けて確実なラフに固めていく。サイズ、構成を決定し、展示ブースの模型に設置し、バランスや構想との一致を確認する。個人面談で各自の模型チェック。テーマや世界観を豊かにする関連グッズやポスターデザイン・タイトルロゴのデザインなども検討する。	教員からのアドバイスを基に、必要なラフ修正を行う。ブースのイメージ作成。	4時間
第4回 作品制作／材料の決定と購入 展示ブースのイメージを作成する。作品制作および、制作に必要な材料と購入方法など担当教員へ報告・相談する。サイズ、構成を本制作のスケールで実作し、展示図と模型を用い検証する。本制作へ入るために、支持体、画材、サイズだけでなく、数量、納期（外注の場合は特に）を確認し、購入したのから制作を進めていく。	作品制作（ラフスケッチの完成）展示ブースのイメージ制作。	4時間
第5回 作品制作／本制作の土台を固める 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。制作環境を整え、下地づくりなど制作を進めていける土台を固める。	中間審査会に向けて制作を進める。	4時間
第6回 作品制作および、中間の準備／本制作の進行 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。本制作の画材、スペースなどを確認し、実際に制作を進め始める。中間発表できる段階まで制作を進めるとともに、展示計画に関する発表データ作成で準備を進める。	中間審査会に向けて制作およびスライドの準備を進める。	4時間
第7回 中間審査会 個々によるプレゼンテーションを行う。本番の作品に取り掛かった状態の審査。この審査を経て、最終形態に向けて改めて計画を練り直す。	制作計画の再考。デザイン、展示計画の修正	4時間
第8回 作品制作／新しく見直した計画に沿って制作を進める。	中間審査会を受けて、作業計画や展示の見直しを行う	4時間

	中間学習到達度の確認と面談などを行う。作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。中間発表において、制作のテーマが客観的に伝わる内容かどうか、担当教員と検討する。作品のボリューム・形式を再度確認し、最終提出日までの、制作スケジュールを設計する。		
第9回	作品制作／完成度を具体的に設定して制作を推し進める 確定した展示ブースに必要な作品やアイテム（グッズ・ポスター・タイトルロゴ・映像など）をデータ作成を行い、細部まで世界観を一貫させて作り上げる。作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。個別の制作スケジュールを確認しながら、制作を推し進める。デジタル作品の場合は、毎回、出力して担当教員と状況確認する。また本番での出力に最適な印刷用紙を検討（テスト出力）しておく。	計画に沿って制作を進める。	4時間
第10回	作品制作／最終講評会へ向けた制作 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。想定した完成度を目標として、妥協のない制作を行う。他者を魅了する作り込みが出来ているか、斬新なインパクトや美しさを兼ね備えた魅力的な展示空間になっているか、自己の作品を客観的に厳しく見つめる。	計画に沿って制作を進める。	4時間
第11回	作品制作／最終講評会までの作業行程や時間を具体的に確認する 作品の進捗が単位取得目標に到達しているかどうかの審査となる。展覧会での展示方法として、各々の作品形式によって確認すべき事項を担当教員と検討する。	作品制作と合評会の準備。	4時間
第12回	「卒業制作」最終審査会 作品の進捗が単位取得目標に到達しているかどうかの審査を行う。展覧会での展示方法として、額装や展示形式はこの合評会で報告し、準備を進める。	合評会で得た教員からのフィードバックや修正事項を取りまとめ、展示作業や制作を進める。	4時間
第13回	作品制作／最終修正完了と展示方法の確定 作品制作および、進捗状況を担当教員へ報告する。各自の作品展示に関するアドバイスや修正点が反映されているか、目標のレベルに達しているか、自らを厳しい視点で見つめ、最後のブラッシュアップを行う。額装やパネルアップなど、完成作品の最適なディスプレイを考え、展示準備を行う。	ブース展示のための作品仕上げおよび、作品設置のための準備。	4時間
第14回	最終作品の提出／展覧会での展示計画書の提出 作品と最終合評により、展覧会への展示計画を確認する。学習成果の可視化（ポートフォリオ）最終の学習達成度の確認と面談などを行う。	作品クレジット等の制作	4時間

授業科目名	アートマネジメント論				
担当教員名	百々 徹				
学年・コース等	2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	当該教員は、美術館において21年間の学芸員としてのキャリアを有しており、アートのマネジメントやプロモーションについて、知識と経験を持っているため				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

現代のクリエイターは、単に優れた作品を制作するだけではなく、プロジェクトの企画・運営・資金調達・マーケティング・ファンエンゲージメントといった幅広いスキルが求められます。本講義では、イラスト、アニメーション、キャラクターデザインなどの分野におけるアートマネジメントの基礎を学び、作品を「創る」だけでなく、「伝える・広める・運営する」力を養うことを目的とします。「創るだけで終わらない」- 作品を成功に導くための戦略を学び、実践的な力を身につけましょう。

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：

- 企画・プロジェクトマネジメント力
マーケティング・プロモーション力

目標：

- 作品制作のフローを理解し、効果的なプロジェクト計画を立案できる。また予算管理、スケジュール調整、チーム運営などの実務スキルを身につける
作品のターゲット層を分析し、適切なマーケティング戦略を立てられる。SNSやクラウドファンディングなど、現代のプロモーション手法を学ぶ

汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力

- アートマネジメントとは何か？ その役割や意義を理解し、自分の言葉で説明できる
作品のターゲット、コンセプト、予算、プロモーション計画を盛り込んだ企画書を作成できる

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)
- ・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

- ・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

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

毎回の小課題

50 %

評価の基準

： 毎回の授業をしっかりと理解しているかどうか

期末の課題

50 %

： 自らの企画案について、十分に提案、説明できているかどうか

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- 『エンタメビジネス全史』中山淳雄 日経BP
『アートマネジメントを学ぶ』新見隆ほか 武蔵野美術大学出版局
『アーツ・マネジメント概論』水曜社
『クリエイターのためのアートマネジメント』八坂書房

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： 火曜日4限

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自らの時間
第1回 イントロダクション アート・マネジメントとは？ 本授業14回での全体的な構成と展開、目的について説明します。 アート・マネジメントの基本的な概念を解説します。またイラストやアニメ業界におけるアート・マネジメントの役割を説明します。	自分の将来進みたい業界について、マネジメントという観点から調査をする	4時間
第2回 イラスト・アニメ業界の基礎知識 イラスト、アニメ、キャラクター産業の最新動向、イラスト・アニメ産業の歴史と市場規模、キャラクター造形の役割と影響力、現代の業界トレンド（デジタル化、グローバル展開など）について、説明をします。	自分の進みたい業界の産業としての動向や現状、展望について調べる	4時間
第3回 プロジェクト企画の基礎 プロジェクトの立案から完成までの流れ、スケジュール管理とリソース配分、チームで働く場合の注意点、アイデアを形にするためのステップ（目的設定、ターゲット分析、企画書作成）などについて説明し、自らのプロジェクトの構想をイメージしていく。	自らのプロジェクトの構想を膨らませ、展望を書き記す	4時間
第4回 アートとマーケティング 作品を広める方法について考えてみる。ターゲット層の分析と市場調査、SNSやポータルサイトを活用したプロモーション、さらにそこに活用できる効果的な宣伝方法とツールについて学ぶ	普段、自らがよく見るクリエイターのSNSについて、どのような工夫がされているか調べておく	4時間
第5回 著作権と契約の基礎知識 クリエイターとして知らないと危険な法的知識について学ぶ。著作権、商標、パブリシティ権の基礎から、イラストやキャラクター作品の著作権管理、契約書の読み方と注意点にいたるまで、概観していく。	近年発生した著作権問題のなかで、自分が気になった事件について調べてみる	4時間
第6回 ファンコミュニティの構築 クリエイターとして活動していくうえで重要となる、ファンとの関係の築き方について学ぶ。ファンエンゲージメントの重要性、オンラインコミュニティの活用方法、ファンイベントの企画と運営、ファンを巻き込む戦略（ファンサイト、クラウドファンディングの実例）などについて、考えていく。	自分の作品を使ったファン参加型企画案を考える	4時間
第7回 キャラクタービジネスの展開 キャラクターIP（Intellectual Property=知的財産）の活用について学ぶ。キャラクターグッズの市場動向と企画のポイント、キャラクター商品の企画と販売、グッズ化やライセンス展開の方法、成功事例の分析などについて説明していく。	オリジナルキャラクターのグッズ化企画を構想してみる	4時間
第8回 制作工程の理解 - アニメーションとキャラクター開発の裏側 アニメーション制作やキャラクター開発の流れと管理について学ぶ。制作工程の基礎（プリプロダクション、制作、ポストプロダクション）、チーム内コミュニケーションのポイント、制作予算とリソース管理、アニメ制作フローの解説とプロジェクト管理の重要性について説明する。	アニメーションやキャラクター開発の「役割分担」について調べる	4時間
第9回 展示とイベントの企画運営 オフラインでのアート発信の事例として、展示会や展覧会、イベントの企画について学ぶ。展覧会やアートイベントの企画方法、展示物の選定とレイアウトデザイン、イベント運営の実践的なポイントについて説明する。	自分の作品で小さな展示レイアウト案を作ってみる	4時間
第10回 グローバル展開の戦略 自らの作家活動として、海外市場を視野に入れることについて学ぶ。国際的な展示会やコンペティションへの参加、翻訳・ローカライズの重要性、海外ファンへのアプローチ方法、海外市場の特徴と文化の違い（生活、宗教、信条、慣習）などについて説明していく。	「自分の作品が海外で受けるには？」ということについて考察してみる	4時間
第11回 財務と資金調達 プロジェクトを実現するためのお金の管理について学ぶ。予算作成の基本と費用管理、クラウドファンディングやスポンサーシップの活用、助成金や補助金の申請方法について説明していく。	資金調達の方法にどのようなものがあるか調べておく	4時間
第12回 テクノロジーと新しい表現	基礎的なデジタル用語について調べておく	4時間

	デジタル技術の活用と未来の可能性について学ぶ。VR/AR、AIなどの最新技術とアートの融合、NFTやデジタル所有権の概要、さらにはデジタル環境もたらす新しいビジネスモデルの可能性について説明していく。		
第13回	<p>キャリア設計とセルフプロモーション</p> <p>クリエイターとしてのキャリアを築くために必要なことを学ぶ。ポートフォリオ作成のコツ、フリーランスとしての働き方、企業就職と独立の選択肢などについて説明していく。</p>	自らの将来においてどのような働き方が理想かビジョンを明確にしておく	4時間
第14回	<p>総まとめと企画書の構想</p> <p>アート・マネジメントの実践的な活用に向けて、自らのプロモーション促進のためのイベントの企画書をまとめていく。まとめたものは最終課題として提出してもらい、その説得力をもって成績評価をする。</p>	企画書をまとめる	4時間

授業科目名	コンテンツビジネス論				
担当教員名	山下 治城（やました はるき）				
学年・コース等	2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	総合制作プロダクションのテレコムスタッフ、東北新社でTVCMを中心とした制作業務に従事する。それに派生したカタチでミュージックビデオ、TV番組、WEBムービー、ショートドラマ、コントなどの企画制作を行う。2010年代以降はオリジナルコンテンツのファミ劇チャンネルの企画、YouTubeチャンネルやPODCASTの立ち上げ運営、さらにはVTuberの育成やTIKTOKのアニメコンテンツの立ち上げなどを行う。2020年～2024年まで放送批評懇談会「ギャラクシー賞」の審査員。40年間コンテンツ業界で仕事をしてきた知見と、それをわかりやすく解き明かして、現在のDXの状況に適応した新たなコンテンツビジネスを考え実行する素養を養成する。				

不可

授業概要

コンテンツと言っても多様です！私が主に行って来たのはTVの制作の現場でした。しかしTVの仕事をしていると、それに付随して、音楽や芸能、映画やドラマ、その原作のための小説やマンガ、アニメーションに至るまで様々なコンテンツに触れることとなります。この授業ではそれらのものに加えてゲーム、さらには、K-POPや韓国ドラマなどのグローバル戦略がどう行われているのか？というところまで広く学んでいきたいと思います。一方、セルフプロデュースをしながら自分の制作したコンテンツでビジネスが出来る時代にもなっています。グローバルな視点と同時にミクロな視点でセルフプロデュースをどのように行い仕事を創っていき、さらにはマネタイズをしていくのか？ということも系統だてて学んでいただければと思います。また、生成AIの使用が必然となっている時代に、その利用の仕方やリスク、さらには権利の問題など（著作権も含む）も授業の中で実例などを通して紹介していければと考えています。

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
2. DP1. 幅広い教養やスキル

具体的内容：

コンテンツビジネスの現場の実際の仕組みを知る
 まずは、様々なコンテンツを好きになることが重要、そのためには多くの具体的なコンテンツに触れて、ひとつでもたくさん自分の好きなコンテンツを発見するための動機付けを行います。

目標：

コンテンツビジネスの現在の課題とその解決法を考えるための方法を獲得できるようにする。
 受講前には知らなかった、経験しなかったコンテンツに触れて、新たに自分の「推し」と言えるようなコンテンツやクリエイター、アーティストを見つけてほしい。

汎用的な力

1. DP6. 行動・実践

実際に考え実行して、発信をし、世間の反応に向き合うなどの経験をしてもらいたい。

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
- ・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

- ・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してください。欠席された場合は授業のスライドを読んで復習を行ってください。（授業に出た方もわからないこと、探究したいことなどはスライドで復習して参考文献などに当たってください。）

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

最終課題	50 %	：	コンテンツビジネスに関して、自分なりの新たな気づき、さらには課題を見つけて、それをどのように解決できるかの仮説などの記述を中心に評価します。
途中課題	30 %	：	授業内で何回か課題を提出してもらいます、自分の発表も含めての評価となります。
受講態度	20 %	：	授業中での質問などのやり取り受け答え、クラスの中での自分の立場を踏まえたふるまいなどを含めて総合的に評価します。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

宮沢章夫「ニッポン戦後サブカルチャー史」 (@NHK出版) 中山敦雄「エンタメビジネス全史」 (@日経BP) 中山敦雄「クリエイターワンダーランド」 (@日経BP社) 今井翔太「生成AIで世界はこう変わる」 (@SB新書) ユヴァル・ノア・ハラリ「ホモサピエンス全史」 (@河出書房新社) ニール・ガブラー「創造の狂気 ウォルトディズニー」 (@ダイヤモンド社) 宮崎駿「出発点」 (@徳間書店) ローレンス・レビー「PIXAR くピクサー」 世界のアニメーション企業の今まで語られなかったお金の話」 (@文響社) 木崎賢治「プロデューサーの基本」 (@集英社インターナショナル新書) 糸井重里「ほぼ日刊イトイ新聞の本」 (@講談社文庫) 小山薫堂「考えないヒント：アイデアはこうして生まれる」 (@幻冬舎新書) 「会社四季報 業界地図2025年版」 (@東洋経済新報社)

履修上の注意・備考・メッセージ

授業中にわからない言葉やコンテンツの固有な詞などが、すぐに調べられるように、PCあるいはタブレット、スマホを活用していただくことを推奨します。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 随時

場所： オンライン あるいは 授業前後

備考・注意事項： わからないところなどは いつでもメールをいただければと思います！アドレスは haruharuy@ybb.ne.jp です。対面でお伝えした方がいい場合は逐次ご連絡して、授業前後の時間に教室でお話をさせていただければと思います。

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 私が行って来たコンテンツ制作の実際とコンテンツ業界のこと 私のこれまでの仕事を通して様々なコンテンツを制作・放送・配信してきた具体的な事例を通して、コンテンツ制作に興味を持ってもらいたいと思います。	自らのコンテンツエスノグラフィの作成	4時間
第2回 受講生自身の作成した「コンテンツエスノグラフィ」の課題発表 自分がどのようなコンテンツのジャンルが好きで、どのコンテンツが具体的に好きか？ということ各自でスライドにまとめてもらい発表してもらいます。他人の発表を聴いて気づきが生まれますし、同じ趣味の人が見つかるかもしれません。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第3回 コンテンツの歴史 コンテンツの歴史を概観します。通史として歴史的に見ていきます。日本では、世界では、という区分けなくこの時代に何があったのか？さらにはテクノロジーの発明によってコンテンツはどう変化しているのか？というマクロな視点でコンテンツのことを俯瞰してもらえようようにしたいと思います。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第4回 出版コンテンツビジネス あらゆる出版の仕事に関して、仕組みと、お金や人の流れを理解します。出版社や編集者はどのようなことをしているのか？を概観します。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第5回 映画コンテンツビジネス 映画ビジネスに関して、仕組みと、お金や人の流れを理解します。映画会社やプロデューサー、監督はどのようなことをしているのか？を概観します。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第6回 アニメコンテンツビジネス アニメコンテンツビジネスに関して、仕組みと、お金や人の流れを理解してもらいます。映画会社やTV局、配信プラットフォーム、アニメ制作会社のプロデューサー、監督はどのようなことをしているのか？を概観します。	次回の授業の発表準備（創作と発信）	4時間
第7回 セルフプロデュースとSNSの活用 受講生にそれぞれ自分の創作を発表してもらいます。その際に、どのようにセルフプロデュースしたのか？どのようにSNSなどを活用したのか？なども含めて議論していきたく思います。（自らの創作は何でも構いません、ブログ、イラスト、絵本、インスタ、マンガ、動画、アニメ などなど。二次創作したものでもOKです。）	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第8回 TVドラマ（配信ドラマ）とTV番組、配信コンテンツ TV番組と配信コンテンツのビジネスに関して、仕組みと、お金や人の流れを理解してもらいます。TV局、配信プラットフォーム、ドラマ制作会社のプロデューサー、ディレクターはどのようなことをしているのか？を概観します。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第9回 TVCMを中心とした広告コンテンツビジネス 広告コンテンツビジネスに関して、仕組みと、お金や人の流れを理解してもらいます。広告主、広告会社、広告制作会社のプロデューサー、ディレクターなどはどのようなことをしているのか？を概観します。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第10回 演劇（舞台芸術）のコンテンツビジネス 演劇、ミュージカル、2・5次元などのライブエンターテイメントビジネスに関して、その仕組みと、お金や人の流れを理解してもらいます。興行主、演劇プロデューサーの会社、舞台制作会社のプロデューサーや演出家たちはどのようなことをしているのか？を概観します。	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間
第11回 音楽と音声コンテンツビジネス	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探してみる。	4時間

	音楽コンテンツビジネスとそれに付随するライブエンターテイメントビジネス、さらにはNFTの活用やファンコミュニティの構築などに関しての仕組みと、お金や人の流れを理解してもらいます。レコード会社、アーティストのマネジメント会社、アーティストたちはどのようなことをしているのか?を概観します。また音声コンテンツ(ラジオ・PODCASTなど)についても概観します。		
第12回	<p>ゲームコンテンツビジネス、イラスト制作、YouTubeなどその他の動画コンテンツビジネスと生成AI</p> <p>タイトルの上記コンテンツビジネスに関して 具体的な事例とそれにかかわる会社やスタッフが何をしているのかを概観します。また、もう後戻りが出来ない時代となった、生成AIを使用しているコンテンツ制作の最前線はどのようなことになっているのか?を概観します。</p>	授業のスライドを見てわからないところを調べ、自分が興味を持ったところを探究してみる。	4時間
第13回	<p>コンテンツの海外進出と 未来への展望 キャリアプラン</p> <p>海外にコンテンツを輸出して大きなコンテンツビジネスにしている具体的な事例を学びます。特に韓国のK-POPや動画コンテンツの事例などについて考えていきます。コンテンツのグローバル展開の概観をします。</p>	次回の授業の発表準備(創作と発信)	4時間
第14回	<p>7回目の授業を受けて 新たな創作物 あるいは 発信に対する事例の発表</p> <p>各自 発表をしていただき、7回目とどう変化したのか?新たな気づきはあったのか?などについて議論していければと思います。(自らの創作は何でも構いません、ブログ、イラスト、絵本、インスタ、マンガ、動画、アニメ などなど。また発信先もなんでも構いません、ブログ、インスタ、TIKTOK、X、FaceBook、MIXI2、フリーペーパーやコミケ作品などなど。)</p>	最終課題(私の考えるコンテンツビジネスとその課題と解決策)と「最終の改訂版コンテンツエスノグラフィ」の作成提出	4時間

授業科目名	デザイン専門基礎演習D（グラフィック応用）				
担当教員名	関根 祐司				
学年・コース等	2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	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。基礎知識・技術の学習、そして表現の「精度と密度」の向上を目指します。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」「Adobe InDesign」を用いて制作をします。「デザインソフト基礎教育I」（一回生前期）「デザイン専門基礎演習C（グラフィック基礎）」（一回生後期）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	具体的内容：	目標：
1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力	習得したグラフィックデザインの基礎知識・技術を課題制作に反映させ、より高度な表現を構築する。	具体的な表現として、学んだ知識・技術を作品に反映させ、また、それらについての自己検討を重ねながら制作が進められる。
汎用的な力		
1. DP5. 計画・立案力		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、具体的に整理しつづまとめること。
2. DP6. 行動・実践		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行動する。
3. DP8. 意思疎通		デザイン制作物に対してそれらを言語化し、他者にプレゼンテーションができる。

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

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	タイトル	出版社	出版年
こげちゃ丸	・ デザインの言語化	・ 左右社	・ 2023 年

参考文献等

一回生後期「デザイン専門基礎演習C（グラフィック基礎）」の使用教科書「誰も教えてくれないデザインの基本 最新版」（細山田デザイン事務所 著）を熟読するこ

と。
それ以外の文献などは、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

当授業の受講者は「デザインソフト基礎教育Ⅰ」「デザイン専門基礎演習C（グラフィック基礎）」共に履修した者に限ります。
また、制作データが大きくなり、かつ増えていくので、各自、データ保存用に外付けSSDもしくはHDDを用意すること。（必須）
USBメモリは一時保存用、データ移送用とし、恒久的保存メディアとしての使用は避けること。

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 「ガイダンス」「ロゴデザイン」-1 「グラフィックデザインの精度と密度について」 「線と造形について」 「間について」 ●第1課題「ロゴデザイン」-1 ●デザインにおけるポイントについて。 ●第1課題「ロゴデザイン」-1 ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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 「ロゴデザイン」-2 ●第1課題「ロゴデザイン」-2 ●デザインチェック ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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3回 「ロゴデザイン」-3 ●第1課題「ロゴデザイン」-3 ●デザインチェック ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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4回 「ロゴデザイン」-4 / 「グラフィックポスターデザイン」-1 ●第1課題「ロゴデザイン」-4 ・完成デザインのプレゼンテーション ●第2課題「グラフィックポスターデザイン」-1 ・JAGDA国際学生ポスターアワード2025に応募するものとして制作。 ●デザインにおけるポイントについて。 ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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5回 「グラフィックポスターデザイン」-2 ●第2課題「グラフィックポスターデザイン」-2 ●デザインチェック ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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6回 「グラフィックポスターデザイン」-3 ●第2課題「グラフィックポスターデザイン」-3 ●デザインチェック ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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7回 「グラフィックポスターデザイン」-4 ●第2課題「グラフィックポスターデザイン」-4 ・完成デザインのプレゼンテーション ●講評	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 「パッケージデザイン」-1 ●第3課題「パッケージデザイン」-1 ●デザインにおけるポイントについて。 ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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9回 「パッケージデザイン」-2 ●第3課題「パッケージデザイン」-2 ●デザインチェック ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作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10回 「パッケージデザイン」-3 ●第3課題「パッケージデザイン」-3 ・完成デザインのプレゼンテーション ●講評	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11回 「レイアウトデザイン」-1 ●第4課題「レイアウトデザイン」-1 ●編集デザイン及びレイアウトに関するガイダンス ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作に対する基礎知識と実践。 「Adobe InDesign」基本操作解説。	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 「レイアウトデザイン」-2	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

	<ul style="list-style-type: none"> ●第4課題「レイアウトデザイン」-2 ●デザインチェック ●課題を進めるにあたってのアプリケーション操作に対する基礎知識と実践。 「Adobe InDesign」基本操作解説。 		
第13回	<p>「レイアウトデザイン」-3</p> <ul style="list-style-type: none"> ●第4課題「レイアウトデザイン」-3 ・完成デザインのプレゼンテーション ●講評 	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14回	<p>総括</p> <p>デザインすることに対しての姿勢と意識の持ち方について。</p>	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	デザイン専門展開演習A(キャラクターデザイン)				
担当教員名	宮本 佳子				
学年・コース等	2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	アナログ画材及びデジタルソフト (CLIP STUDIO) を使用した作品制作の実務経験有 (全14回)				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

この授業では「パース (透視図法)」を取り入れつつ、キャラクターをより魅力的に見せる技法をメインに学習する。キャラクターをしっかりと描くためには骨格と筋肉への理解が必要であり、生き生きとした表現を行うには動きのある構図が欠かせないものである。授業の前半ではパースの基礎的な知識を振り返りながら、筋肉の表現・煽りと俯瞰・三角構図など、アクティブな画面作りのための技術の習得を目指す。授業の後半では、前半で学んだことを生かしながら背景付きの一枚絵を仕上げていく。

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	パース (透視図法) の専門的知識を身につける。	専門的スキルとして描画力、色彩計画、素材知識、構図力、構想力、コンピュータスキル等の造形能力の重要性を理解し、課題の意図を把握し表現することができる。社会に効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力	アプリケーションの使用法、実践的なパース技法を習得する。	専門的な知識や技能を習得し、様々な分野で自身のスキルを活かすことができる。
汎用的な力		
1. DP4. 課題発見		物事に興味を持って積極的に取り組み、様々な課題を発見することができる。
2. DP7. 完遂		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) を養う。
3. 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
- ・ 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
- ・ 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

評価の基準

授業内課題、試験 (課題提出)	40 %	： 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。
受講状況	30 %	： 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。
試験 (課題提出・プレゼンテーション)	30 %	： 最終課題の提出及び該当作品についてのプレゼンテーションを行う。参加必須とし、不参加の場合は追試験、または成績評価の対象外とする。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

スカルプターのための美術解剖学

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 男女の筋肉を描く①/線画 胴体前面・背面にあるランドマーク的な骨や筋肉を押さえながら、男女一人ずつのオリジナルキャラクターを作り、いくつかのポーズを描写する。良いものをそれぞれ一点選び、線	男女問わずグラビアの写真を集め、理解を深めておく。	4時間
第2回 男女の筋肉を描く②/着色 人体のフォルムを正しく把握し、男女の骨格・肉付きの違いを考えながら、詳細に描き込みをしていく。	講評会へ向け、作品を仕上げる。	4時間
第3回 男女の筋肉を描く③/仕上げ 細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。 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。	4時間
第4回 煽りと俯瞰を描く①/ラフ 人体パースを学習する。 背景を描くときに用いられる「パース」は人体にも有用であり、イラストを描く際に欠かせない知識である。 パース（三点透視）を利用して煽り構図・俯瞰構図を描く。	透視図法について復習し、下書きを進める。	4時間
第5回 煽りと俯瞰を描く②/線画 近景は太く、遠景は細くといったように線の強弱を意識しながらペン入れを行う。 角度が変わるとパーツの見え方が変わるが、角度が変わっても人体の比率や骨格は変わらないため、全体のバランスに気をつけながら描き込みを進めていく。	一つ目の課題で学習したことを活かしながら、線画を進める。	4時間
第6回 煽りと俯瞰を描く③/着色 色でも遠近を演出できるよう、画面の手前と奥に明暗差を付けながら着色する。 角度の変化によって影の見え方や濃さが変化するので注意しよう。	講評会へ向け、作品を仕上げる。	4時間
第7回 煽りと俯瞰を描く④/仕上げ 細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。 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。	4時間
第8回 三角構図を用いてアクションを描く①/ラフ 三角構図と呼ばれる技法を用い、動きのあるイラストを描く。 キャラクターのデザインや、ジャンプ・蹴る・殴るなどのシチュエーションは自由に決めて良い。	描きたい構図を描くための参考資料を集めておく。	4時間
第9回 三角構図を用いてアクションを描く②/線画 ペンタッチに勢いが出るよう意識しながら、丁寧に描き込んでいく。線に強弱を付けたり、入り抜きをうまく使うと動きが大きく見える。 腕の振りや脚の向きに遠近感をつけるなど、より「アクション」が映えるような画面作りを目指す。	構図のアイデア出し及び描き込み。	4時間
第10回 三角構図を用いてアクションを描く③/着色 ペンタッチをつぶさないよう、色の濃淡や伸ばしを用いながら動きを演出する。 細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。 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。	4時間
第11回 複数キャラクターいるイラストを描く①/ラフ 複数のキャラクターの存在する構図のイラストをデジタルソフトで描く。 人物デッサンの正確さに気をつけながら、必ず複数人が接触しているシーンの構図で描くこと。 構図や配置にアレンジを加えることで魅力的な絵作りを目指す。	複数キャラクターいるイラストを描く②/線画	4時間

第12回	<p>構図の資料（写真・イラスト）を集めておく。</p> <p>キャラクター同士のサイズ感（身長、頭部、手足など）に矛盾がないか、触れ合っている部分のデッサンとディテールなどに注意して描く。</p>	<p>構図の資料（写真・イラスト）を集めておくキャラクターデザインのアイデア出し及び描き込み。</p>	4時間
第13回	<p>複数キャラクターいるイラストを描く③／着色</p> <p>これまでに学んだ質感の表現などを活かしながら着色を行う。人物の陰影を描きこみ、立体的な表現を目指す。</p>	<p>講評会へ向け、作品を仕上げる。</p>	4時間
第14回	<p>複数キャラクターいるイラストを描く④／仕上げ</p> <p>細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。完成の後、講評会。</p>	<p>授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。</p>	4時間

授業科目名	デザイン専門展開演習B(アニメーション)				
担当教員名	市毛 史郎				
学年・コース等	2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					
実務経験の概要					

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

オリジナルアニメーションを制作する。Clip Studioを使用したデジタル作画の他、After Effects、Premiere Proを用いた動画編集技術を学ぶ。絵コンテを制作し、カット割りや時間の使い方を詳細に計画することによって、テーマやストーリーがわかりやすく伝わる作品制作を目指す。半期を通じて計画的に制作し、一人一本のオリジナル作品を最終成果物とする。制作にあたっては複数回の中間チェックを行い、ブラッシュアップを繰り返すことで完成度を向上させる。

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。
汎用的な力		
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	30 %	： 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。
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。
試験	40 %	： 試験時間中に提出の課題を評価の対象とする。

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	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 課題1「After Effectsを用いた動画編集」 Clip Studio作画した後に、After Effectsでの動画編集を行う。アプリケーションの基本的な操作を身につける。	課題1のアイデア出しを行う。	4時間
第2回 課題1「After Effectsを用いた動画編集」制作時間 前回身につけた操作方法を用いて、作品の制作を進める。	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 課題1「After Effectsを用いた動画編集」提出 After Effectsを用いて作成した作品の提出と講評。	講評を受けての振り返り	4時間
第4回 課題2「3秒のアニメーション」課題説明と講評 3秒という時間を有効に使ったアニメーションを制作する。最終課題となるアニメーションの一部として使用することを踏まえ、短時間で鑑賞者の心をつかむ魅力的なモーショ制作を目指す。	課題のアイデア出し	4時間
第5回 課題2「3秒のアニメーション」制作進行 3秒のアニメーションの計画を立て、作画、編集を行う。	作品制作の進行	4時間
第6回 課題2「3秒のアニメーション」提出と講評 講評会を行う。教員からフィードバックを行い、次の課題へとつなげる。	講評を受けての振り返り	4時間
第7回 課題3「オリジナルキャラクターを用いたアニメーション」課題説明 最終課題として一人一本のオリジナルアニメーションを制作する。テーマ、シナリオが分かりやすいことに加えて、自然で美しいモーショ制作を目指す。	課題のアイデア出し	4時間
第8回 課題3「オリジナルキャラクターを用いたアニメーション」絵コンテとキャラクターデザイン 課題で用いるオリジナルキャラクターをデザインし、絵コンテを制作する。動かしやすいシンプルなキャラクターを考案し、シナリオが伝わりやすいように、時間配分い注意して絵コンテを制作する。	絵コンテの制作、キャラクターデザイン	4時間
第9回 課題3「オリジナルキャラクターを用いたアニメーション」絵コンテと動画制作 絵コンテの制作と並行し、決まっている部分は実際の動画を制作していく。	動画制作	4時間
第10回 課題3「オリジナルキャラクターを用いたアニメーション」中間チェック ここまでできている部分を動画として書き出し、講評会を行う。作品の内容とともに、残り時間で完成できるかというスケジュール面も検討しなおす。	中間講評の振り返り	4時間
第11回 課題3「オリジナルキャラクターを用いたアニメーション」制作進行 中間チェックで指摘された点を踏まえて修正を加え、作品制作を進める。	アニメーション制作を進める。	4時間
第12回 課題3「オリジナルキャラクターを用いたアニメーション」修正と制作 次週のチェックに向けて作品制作を進める。完成までの道筋が立てられるよう、計画的な制作を目指す。	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13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」提出前チェック 試験期間での作品提出に向けて最終のチェックを行う。いったんここまでの動画を提出し、残り時間での修正点、制作計画について教員からフィードバックを行う。	最終週に向けて制作進行	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」仕上げ 試験期間中に行われる講評会に向けて、作品の仕上げを行う。	作品の仕上げ	4時間

授業科目名	デザイン専門展開演習C(ブックデザイン)				
担当教員名	山崎 真理子				
学年・コース等	2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：「可・不可」

授業概要

本授業では絵本制作を通してアイデアの生み出し方から、ストーリー作り、ページ構成、表現手法、製本までのプロセスを学びます。自分自身でストーリーから創作し、それを言語化、ビジュアル展開することで創造力と表現のスキルを養っていきます。また13回にわたる長期的な課題制作の中で、自分自身で進行のプランを考え、時間管理する力も身につけていきます。14回目の授業では制作した絵本を発表し、プレゼンテーション力を養うことも目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1. 幅広い教養やスキル	様々な知識と共に、多角的な視点の考え方を身につけ、アイデアを的確に視覚化できる	アイデアを柔軟にアウトプットができる
2. DP2. 専門的知識・技能、職業理解	ビジュアル表現における基本的な考え方や技術を学ぶことができる	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. DP5. 計画・立案力		自分でプランを立て、時間を管理し、計画的に物事を進められるスキルを身につける
2. DP6. 行動・実践		自分で考え実行し、恐れずチャレンジすることができる
3. DP7. 完遂		計画に沿って進捗させ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
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
スケジュール管理	： 計画通りに課題制作が進捗しているかを基準に評価します。
15 %	
作品提出	： 課題を制作する際のプロセス（アイデア出し、プロット、ダミー制作、仕上げ制作）と製本・提出までの総合で評価します。
60 %	
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。
10 %	

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
つるみ ゆき	・ プロの現場から学ぶ！絵本	・ 技術評論社	・ 2013 年

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 絵本を作る① ～アイデア出し・資料集め～ <ul style="list-style-type: none"> ・テーマを決めアイデアを出していく ・資料を集める ・大まかなストーリーを作る 	次回授業までに絵本のストーリーを大まかに固めておく。また、様々な絵本を実際に見て研究しておく（ページ配分・演出など）	4時間
第2回 絵本を作る② ～ストーリー作り～ <ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーを文章化 ・キャラクター・表現手法などを考える（イメージをスケッチする） 	ストーリーの完成とキャラクター等を考えておく	4時間
第3回 絵本を作る③ ～ページ配分・プロット・ダミー制作～ <ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーをもとにページ配分を考えながらプロット（骨組み）を作っていく。 ・プロットをもとにダミーの簡易本を制作し、全体的なバランスを確認する。 	次回の授業までにダミーを制作しておく	4時間
第4回 絵本を作る④ ～本文ページの制作～ 下絵を描き、本制作へ取り掛かる ここから計8回（第4回～第11回）の授業で絵本のとびらページ・本文ページを制作していく。 ※長期的な制作期間になるので着実に進行できるよう計画を立てる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ダミーをもとに下絵を描き、順次本制作へ取り掛かっていく。（全てデジタルで制作の場合は文章を先に入れてからでも良い。） 	次回授業までに本文ページの全体の1割～2割程度までは完成させておく	4時間
第5回 絵本を作る⑤ ～本文ページの制作～ 自身で計画したスケジュールに沿って本制作を進めていく <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・授業内で確実に進めていけるよう計画・準備をして課題制作に取り組む。 	次回授業までに本文ページの全体の3割程度までは完成させておく	4時間
第6回 絵本を作る⑥ ～本文ページの制作～ 全体の4割程度の完成を目指す <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・進捗が遅れないか、問題なく進められそうか全体的な制作時間の配分を考えながら制作していく。（制作が厳しいようならこの段階で調整していく。） 	授業までに本文ページの全体の4割程度までは完成させておく	4時間
第7回 絵本を作る⑦ ～本文ページの制作～ 全体のバランスを俯瞰で確認しながら制作を進める <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・部分的な1点に集中してしまわないよう、常に全体のバランスを見渡しながらか進めていく。 	次回授業までに本文ページの全体の5割～6割程度までは完成させておく。	4時間
第8回 絵本を作る⑧ ～本文ページの制作～ 提出日までの時間を考え制作を進める <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・ここまでで計画通り課題が進められているか振り返りながら引き続き制作する。（日程が厳しいようなら提出日までに完成が間に合うよう描き込みのボリュームなどを調整する） 	次回授業までに本文ページの全体の6割～7割程度までは完成させておく	4時間
第9回 絵本を作る⑨ ～本文ページの制作～ 全体の8割程度の完成を目指す <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・この授業でとびら・本文ページの8割程度の完成を目指す。 	次回授業までに本文ページの全体の8割程度までは完成させておく	4時間
第10回 絵本を作る⑩ ～本文ページの制作～ 全体の9割程度の完成とフォントの調整 <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・この授業でとびらページ・本文ページの9割程度の完成を目指す。 ・本文に使用するフォントの調整などもしておく。 	次回授業までに本文ページの全体の9割程度までは完成させておく	4時間
第11回 絵本を作る⑪ ～本文ページの制作～ とびらページ・本文ページを完成させる <ul style="list-style-type: none"> ・前回から引き続きとびらページ・本文ページの制作。 ・フィニッシュへ向けて細かいところまで詰めて描いていく。 ・アナログで原画を制作の場合はこの授業内で文章（フォント）を入れていく。 	次回授業までにとびらページ・本文ページを全て完成させておく	4時間

第12回	絵本を作る⑫ ～表紙と裏表紙の制作～ <ul style="list-style-type: none"> ・絵本の表紙と裏表紙の制作。 ・絵本の顔となる表紙の絵とタイトル部分を制作していく。 	次回授業までに製本に必要な材料の準備をしておく。また製本用の本文・表紙を出力しておく	4時間
第13回	絵本を作る⑬ ～製本～ <ul style="list-style-type: none"> ・絵本を製本し、完成させる。 	次回授業までに絵本を製本まで完成させる	4時間
第14回	絵本を作る⑭ ～発表、プレゼンテーション～ <ul style="list-style-type: none"> ・制作した絵本を発表。 ・言葉を使って相手にストーリーやこだわった点など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	総合演習(産官学連携)				
担当教員名	伊東 義輝				
学年・コース等	2回生	開講期間	通年	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	日本企業でのデザイン業務や日仏企業でのデザイン、パターン業務経験あり				

開放科目の指示：「可・不可」

授業概要

企業や地域と連携した事業活況について実践的に学ぶ授業を実施する。そのため、対象となる企業や地域の業種や特性について事前リサーチを行うと共に、それをもとにした現地にて実施研修と実践作業を行い、最終的にその成果について実施研修後に総括を行う。対象企業・地域は、国内とし、業種についてはデザインに関連ある全ての内容を対象として実施する。また、一つの授業内にて対象企業は、複数であることも想定し、それに合わせた時間配分と研修内容をアレンジする。

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：

- 研修先の企業・地域の文化を学ぶ
研修先の各企業や地域の特徴的な文化を学ぶ

目標：

- 歴史とデザイン文化を連動させて理解し興味を深まるようにする
研修先の企業や地域の文化の違いを理解できるようになる

汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP9. 役割理解・連携行動

- 研修先で必要とされるデザイン計画を立案し提案することができる
事前に学んだ現地における基礎知識をもとに研修先で主体的に行動する
事前に学んだ研修先での行動について、自らの役割及び連携すべき内容を正しく実践できる

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)
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・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「-」（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

授業の取り組み姿勢・熱意	：	授業における取り組み姿勢及び熱意について評価する。
	20 %	
現地での取り組み姿勢	：	研修先で積極的に学ぼうとする姿勢のほか、ルールの順守、メンバーとの協調性等、研修先での取り組みを総合的に評価する
	60 %	
事後における発表	：	現地での実施研修を受けてのプレゼンテーション内容の評価
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

内容に応じて別途指示

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、次回の授業に向けて予習をすること。

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 導入ー研修企業や団体について 研修の導入として、訪問する企業や団体の過去から現在に至るまでの、風土や文化についてレクチャーを聴く。独自の研修ノートをつくり、授業で聴いたことを軸にして、自らの学びをまとめる	レクチャーのまとめを個々に実施しておく	4時間
第2回 研修先の企業や団体を知る 研修先の企業や団体について、自分自身でその業務内容や活動履歴等をリサーチし、今回の研修で学ぶべきテーマについて事前調査を行う。	研修ノートの更新	4時間
第3回 企業内・地域内業務の学修 体験実習に向けての心がまえ、守秘義務について学修し、自分自身の目標設定も行います。そのうえで企業・地域に提出するための誓約書の作成を行います。事前訪問に際しての注意事項や集合場所を確認します。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第4回 研修先事前訪問 研修先の企業・地域を事前訪問し、研修内容の確認、注意事項について学ぶ。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第5回 現地研修プログラム1 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第6回 現地研修プログラム2 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第7回 現地研修プログラム3 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第8回 現地研修プログラム4 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第9回 現地研修プログラム5 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第10回 現地研修プログラム6 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第11回 現地研修プログラム7 各企業や団体内での実施計画プログラムに従い、現地での研修を行う。	当日の研修内容と反省点、良かった点を研修ノートに記録する	4時間
第12回 研修を振り返っての資料まとめ 研修で学んだこと、体験したことをまとめて、付加的に調べた情報も加えながら、発表資料を作成していく。	報告のための資料作成をしっかりとしておく	4時間
第13回 グループ討議 事前に設定しておいた内容を、グループごとに発表内容を報告しあい、更なるブラッシュアップを図っていく	グループ内での意見をフィードバックしながら、自分の発表資料を完成させていく	4時間
第14回 報告会 研修を通じて学んだこと、体得したことなどを、報告会の場で個別に発表していく。発表にはパワーポイントを用いて、わかりやすく、伝わりやすい報告を実施する。	自らの報告の出来不出来を客観的にとらえ、レポートにまとめていく	4時間