成安造形大学　平成30年（2018年）　シラバスもくじ

○成安造形大学 基本理念・SPP ・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

○学修システム（履修要項）・カリキュラム・・・・・・・・・・・・ 3

○専門科目

・総合領域

＊平成30年度以降入学生・・・・・・・・・・・・・・・・ 14

＊平成29年度以前入学生・・・・・・・・・・・・・・・・ 19

・イラストレーション領域

＊平成29年度以降入学生・・・・・・・・・・・・・・・・ 25

＊平成28年度以前入学生・・・・・・・・・・・・・・・・ 47

・美術領域 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 54

・情報デザイン領域（メディアデザイン領域）

＊平成30年度以降入学生・・・・・・・・・・・・・・・・ 72

＊平成29年度以前入学生・・・・・・・・・・・・・・・・ 85

・空間デザイン領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・104

・地域実践領域 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・122

○共通教育センター（学部共通）科目 ・・・・・・・・・・・・・129

・基礎科目群 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・132

・応用科目群 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・138

・選択科目群 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・150

・社会実践科目群 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・161

○学芸員課程科目 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・169

○教職課程科目 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・174

○二級建築士受験資格講座科目 ・・・・・・・・・・・・・・・・184

成安造形大学 基本理念（教育理念）

芸術による社会への貢献

私たち成安造形大学は、芸術分野における真摯な教育と研究を通して広く社会に貢献する。独自の実践的学士課程教育によって、発想力・提案力・技術力に優れた清廉な人材を輩出する。そして、誇るべき永い伝統を全員が胸に抱き、新しき名門を目指す。

私たちは今、自らの文化や精神性を改めて深く認識し、それらをしっかり引き継ぐことを真剣に考えねばならない時代にある。芸術の果たす役割もますます大きくなっていくに違いない。その中で私たちは、芸術大学の今日的意義を模索し、あるべき姿を追い求める。そして、新たなる芸術観の確立に向けて研鑽を重ね、公正なまなざしで自らの社会性を高め、創造性豊かな提案を続けていく。

私たちは、学びのクオリティーにこだわる。総合性と専門性を両立しうる高度なカリキュラムを準備するとともに、和気藹々と心地よく学べるゆきとどいた教育環境を整える。学生一人ひとりの個性としっかり向き合い、持てる力を大きく引き出す少人数教育を行う。

私たちは、造形にもとづく叡知を開く。ものをかたちづくるその過程において、多くを学び、心が生き生きする出会いの瞬間を見いだす。自然や素材と交わる経験を通して、学生たちが感性を大きく伸ばせる実践教育を行う。

私たちは、決して揺るがない。自らの芸術を実現し、高く成し遂げるための信念において揺るがない。なぜなら、本学には校訓「誠と熱」が脈々と息づいているからである。私たちは、私たちの起源であるその盤石の精神を継承し、さらに発展させ、学生たちに伝えていく。

私たちは、この場所から始めていく。この場所から生み出していく。学生たちとともに、多くの人々との交流と連携を進め、芸術の力で地域を活性化させる。そして私たちは、美しい湖国唯一の芸術大学であるという自負を携え、その熱き鼓動を世界に向けて響かせる。

成安パーソナルプログラム（ＳＰＰ）

学生のみなさんが「なりたい自分」や「進みたい道」を実現するために。
成安では、学生一人ひとりを個別で支援していく、成安パーソナルプログラム（ＳＰＰ）を実施しています。
入学から卒業まで、学習面、進路指導面、双方にわたって全力でサポートすることを約束します。

１、「個別」にこだわる。
学生一人ひとりにしっかりと向き合えるのは少人数教育ならでは。適性や希望に合わせて、ていねいな指導を行います。

２、「導入」で伸ばす。
１年次を中心に、充実した導入教育を用意。授業を通して、社会人に必要な基礎力が着実に身につくように工夫しています。

３、「専門」を鍛える。
専門分野を自由に選んで学べるカリキュラムと、思う存分制作に打ち込める環境を用意。自分の“専門性”をとことん追求できます。

４、「進路」と向き合う。
１年次からキャリアサポートを実施。将来の目標に向かって、必要な力を積み重ねながら着実に進むことができます。

学修システム（履修要項）

授業の開講について

（1）学期
本学では、1つの学年を前期と後期に分け、学期ごとに単位を修得し、8学期（4年間）を積み重ねて卒業要件を満たす、セメスター制をとっています。
（2）授業の開講形式
各授業科目は、次の３つのうち、いずれかの開講形式をとっています。
・半期開講：前期または後期の半年間で授業が完結される。
・集中（不定期）開講：前期又は後期に集中的(不定期)に授業が計画される。

授業科目・単位制について

（1）授業科目
本学の授業科目は学則上、必修科目・選択科目・自由科目に分類されています。
また、履修方法から【必修科目】【指定科目（必修に準ずる科目）】【選択科目】から構成し、学習目標の確実な積み上げを保証するために、学年により科目を指定しています。
それ以外に【自由科目】【資格課程必修科目】があり、教育課程以外として取り扱われる資格課程科目等で単位修得があっても卒業要件単位に充当されません。
（2）単位制度について
大学における学修は、単位制で行われています。
①単位制
単位制とは、修業年限（最低４年間）中に、卒業に必要な単位数を修得する制度です。
②単位　授業時間
すべての授業科目に、単位数を設定しています。単位とは、科目を修得するために必要な学修量（時間）を数値で表したものです。本学では、1単位の授業科目を45時間の学修（授業時間＋自習時間）を必要とする内容をもって構成することとし、授業の方法に応じ、当該授業による教育効果、授業時間に必要な学修等を考慮して次の基準により計算します。
本学では､1 時限を2時間として計算しています。

授業種別	学 修 量
講義演習 2単位科目	原則として30時間の授業時間と60時間の自習時間を合わせた学修をもって2単位とする
実技実習 1単位科目	原則として30時間の授業時間と15時間の自習時間を合わせた学修をもって1単位とする
実技実習 2単位科目	原則として60時間の授業時間と30時間の自習時間を合わせた学修をもって2単位とする

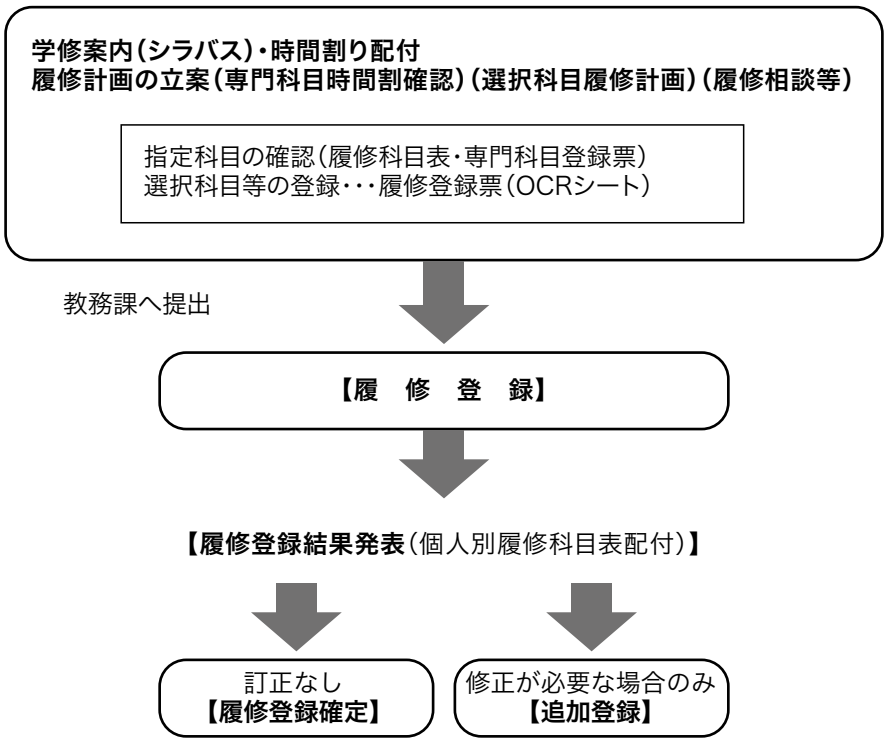
③単位の認定
登録した科目を履修し終えた者に対して科目担当者が成績を評価し単位を認定します。
1）単位は、授業科目を履修し、その試験に合格した者に与えられます。
2）成績評価及び単位認定は、科目担当者が授業中の学修状況や試験で判断されます。
3）履修した科目の成績は原則として、次学期の登録期間に発表します。
4）修得した単位を取り消すことはできません。また、再履修もできません。

履修登録

大学における学修の特徴は、多くの授業科目の中から学生一人ひとりが履修科目を選択できることです。
大学での学び方を、自らはっきりと定め、ガイダンス時の配付資料やシラバスを熟読し、時間割表を活用して履修（学修）計画を立てましょう。

（1）履修登録について
履修登録は、自らの履修（学修）計画に基づき、授業科目について履修（授業を受ける）の意志表示をすることです。履修登録をしていない場合、その科目の履修が許可されません。履修登録ができていないことに気づかずに受講していた場合、受講は無効となり単位も修得できません。

（2）履修登録の流れ
履修登録する科目は、自ら決定し、登録します。履修登録に関するガイダンスを、前期と後期の学期始めに実施します。履修登録は定められた期間内で行います。



（3）履修登録の注意点
①必ず本人が責任を持っておこなってください。代理手続きは認めません。所定の期日までに履修手続きをおこなわなかった場合は、その学期の履修を放棄したものとみなします。
②履修登録は、原則として学期初めにおこないますが、一部、後期履修科目（集中講義など）の登録を年度初めや学期途中におこなう場合もありますので、注意してください。
③履修登録した科目以外の履修・単位認定は認められません。
④1つの時限に履修登録できる科目は1科目です。同一時限に重複して履修登録した場合は、重複している全ての科目が登録無効となります。（ただし、隔週開講科目を除く）
⑤各領域の受講指定科目は、原則として所定年次に配当された科目を履修するものとし、上級年次に配当された科目を履修することはできません。また、科目の特性により前提となる科目の単位修得を履修条件として定められている科目がありますので、シラバス等で確認してください。
⑥共通教育センター科目は、履修年次を記して、その年次に履修することを推奨しています。
⑦すでに単位を修得した科目は、再度履修登録はできません。
⑧履修登録が確定後の科目の変更、追加、取り消しは原則として認められません。
⑨1科目の履修希望者が受講可能人数をこえた場合、受講者数を制限します。
⑩半期で履修登録する総単位数は前期後期とも各20単位が適性と判断していますが、全学年24単位を上限として登録を認めています。科目の開講形態により、上限単位を超えて登録できる科目もあります。
また、履修指導上必要と認める場合に上限単位数を超えて登録を許可することがあります。
なお、「単位互換事業による他大学開講の科目」「博物館に関する科目」および「教職に関する科目」、「二級建築士受験資格講座科目」はこの単位数に含みません。
⑪学芸員課程、教職課程、二級建築士受験資格講座科目を履修登録する場合は、事前に履修の届けと納金の手続きを済ませなければなりません。詳しくは各課程のガイダンスを参考にしてください。
⑫履修登録後、所定の日時に「履修登録確認表（個人別履修科目表）」を交付します。各自確認をし、修正が必要な場合は所定の期日までに教務課に申し出てください。この確認と申告を怠ったために生じる事態は、すべて学生各自の責任となります。
⑬2年生以上の学生で、所属しているコースや領域以外の専門科目を選択科目として履修を希望する場合は、願い出用紙を各学期の指定された履修登録期間に申し出る必要があります。
⑭3年次編入生は、他大学（短期大学などを含む）で修得した単位（既修得単位）のうち62単位を上限に本学で修得した単位として認定します。別に定める【既修得単位の認定に関する事項】に従って申請をしてください。
⑮次に該当する場合、他大学（短期大学などを含む）で修得した単位を本学で修得した単位として認定する場合があります。この場合の認定単位数は、大学コンソーシアム京都・環びわ湖大学・地域コンソーシアムの単位互換事業における他大学

開講授業、および本学の交換留学生制度により留学する外国の大学において修得した単位とあわせて60単位を超えない範囲となります。

a)他大学(短期大学などを含む)を卒業し、1年次から本学に入学した場合

b)他大学(短期大学などを含む)を中途退学し、1年次から本学に入学した場合

別に定める【既修得単位の認定に関する事項】に従って申請をしてください。

⑯次に該当する学生は、履修登録に際して必ず領域(コース)教員に履修相談を受けてください。

a)前年度に必修科目の単位を修得できなかったため再履修する場合

b)過去に修得できなかった必修科目を指定コース外で履修する場合

⑰その他、履修に関する相談は、教務課に問い合わせてください。

＊受講登録した学生は、成績評価対象者となります。登録確定した科目については、確実に学修していきましょう。

(4)履修の取消について

受講した科目の内容やレベルが登録時の予想と違う、健康上の理由で出席できないなどやむを得ない理由で履修中止を希望する場合は、履修取消(中止)届に理由を添えて提出します。

①履修の取消は、所定の期間に手続きをしなければいけません。

前期・・・4月下旬　　後期・・・10月上旬

②履修を取り消した科目をその学期中に再登録することはできません。ただし、次学期以降に改めて履修登録することは可能です。

③次の科目は原則履修取消ができません。

・各学年で受講を指定された科目(専門科目を含む)
・単位互換事業科目(大学コンソーシアム京都・環びわ湖大学・地域コンソーシアム)
・資格課程必修科目
・インターンシップ科目

＊履修取消科目数が多い学生は、次学期登録時に履修相談をして適正な履修計画について指導を受けてください。

授業

(1)授業時間

本学の授業時間は、年間を通じて下記の通りです。

1時限	2時限	昼休み	3時限	4時限	5時限	6時限
9:10 ～10:40	10:50 ～12:20	12:20 ～ 13:20	13:20 ～14:50	15:00 ～16:30	16:40 ～18:10	18:30 ～20:00

＊有料の資格講座、 プロジェクト科目授業等の時間として利用します。

＊キャンパスプラザ京都で授業がある科目については、 プラザ科目時間となります。

(2)授業教室について

各学期に配付する全体時間割で確認をしてください。

(3)出席

授業は、教員と学生が直接人間的なふれあいを通して学問を教え学ぶ場であり、学生生活の基本になるものです。したがって、授業への出席は重要であり、自主的な学問への探究心なくしてその成果を期待することはできません。

原則として出席がその授業回数の2／3に達しない場合は、その科目についての単位認定は受けられません。

①本学には、「公欠」等の取り扱いはありません。

欠席の場合は、欠席届(学生支援窓口に設置)を担当教員へ提出します。また、欠席分の講義内容・課題は各自で担当者に確認をして補ってください。その科目を受講する意思を確認するものと判断されます。

＊成安手帖の教員面談日・連絡先一覧を参照

②欠席が続いた場合、長期にわたって欠席する場合は、授業担当教員および学生支援部門と緊密な連絡をとり、その科目の履修と単位の修得に関して十分に相談してください。

(4)休講・補講について

休講(休校)

本学の休講(休校)については以下の①～③いずれかに該当する場合、その状況に応じた措置をとります。

①授業担当教員や大学の都合により授業を休講とする場合があります。その場合には成安情報サービス授業連絡や休講掲示で連絡します。また事情により所定授業開始時間から３０分を経ても担当教員が出講しない場合は「自然休講」となります。(教務課で確認が必要)

②気象庁が発表する気象警報において、「滋賀県大津市南部」、「滋賀県大津市北部」のいずれかの地域に、特別警報、暴風警報、または暴風雪警報のいずれかが発令された場合は下記の措置をとります。

午前7時までに特別警報、暴風警報、暴風雪警報が解除された場合	→	平常授業
午前10時までに特別警報、暴風警報、暴風雪警報が解除された場合	→	午前中(1･2限目)のみ休講・施設使用禁止。 3限目より開講・施設使用可
午前10時の時点で特別警報、暴風警報、暴風雪警報が解除されなかった場合	→	終日 休校・休講・施設使用禁止
授業中に特別警報、暴風警報、暴風雪警報のいずれかが発令された場合	→	発令以降、休校・休講・施設使用禁止

③下記の事情により、休校・休講・施設使用禁止が適切であると大学が判断した場合。

休校・休講・施設使用禁止等の連絡については、成安情報サービス・Ｇｍａｉｌ等で連絡します。

・自然災害等(台風、雷、洪水、暴風、豪雨、豪雪、高潮、津波、噴火、その他異常な自然現象など)により緊急事態と判断した場合。
・自然災害やストライキによりＪＲ湖西線、ＪＲ京都線、ＪＲ琵琶湖線のいずれかが運行休止(または長時間の運転見合わせ)になり、かつバス等の代替手段がない場合
・その他の事情により、休校・休講・施設使用禁止が適切であると学長が判断した場合。

これらに関する情報等は、成安情報サービス・Gmail 等でお知らせいたします。

※これらの緊急事態や河川の氾濫、道路の冠水や浸水、または鉄道への影響により大学から自宅への帰宅が困難な場合や「生命・身体に危険が生じる恐れがある」と判断した場合には、学内の安全な場所に避難するなど大学の指示に従ってください。
非常時には「身を守る行動」を優先してください。市町村などからの避難勧告・避難指示などの情報に留意し、少しでも安全な場所に移動するなど直ちに「身を守る行動」をとってください。

補講
前記の理由等により、休講となった授業については、授業期間内に補講を行います。補講については授業ごとに異なりますので、各自授業連絡等で休講となった科目担当者の指示に従ってください。

(5)授業連絡
授業に関する連絡は、授業中に連絡事項を伝えるほかに事務室前掲示板・成安情報サービスの授業連絡等を通じて情報を提供します。その他、授業担当者の指示に従ってください。

試験・成績について

(1) 試験について
試験は科目担当者が、筆記試験、レポート試験、課題作品提出、合評、口頭試問等により行います。試験の実施については、科目の到達目標により時期が異なります。

保留該当者試験

保留該当者試験は、やむを得ない理由で単位の修得が困難であると科目担当者が判断した者に対して行われます。
①保留該当者発表　(前期は8月・後期は2月)
科目担当者が保留該当【W】となった科目については再度課題を提出することで再評価を受けることができます。学生現住所へ郵送通知・成安情報サービスの掲示板で学籍番号のみ掲載
②保留該当者試験　　(前期は8月・後期は2月)
各学期1回行われます。受験する場合は、該当科目について教務課窓口で手続きをして各担当者に再評価の依頼を行います。手続きを済ませないで課題を直接教員に提出した場合は無効となります。
手続き1）受験願いの提出　及び受験料納付（1科目2000円）
手続き2）課題提出・試験受験
＊保留該当者試験を受験しても学習目標の最低限の理解が得られていないと担当者が判断した場合は不合格【D】となります。

(2) 評価
①成績通知書に表示する記号は、次のとおりです。

評価	素点	評価基準の目安
S（秀）	100～90	学習目標の内容を理解し修得したものと認められる特に秀でた成績
A（優）	89～80	学習目標の内容を理解し修得したものと認められる優れた成績
B（良）	79～70	学習目標の根幹的な部分は理解し修得したものと認められる妥当な成績
C（可）	69～60	学習目標の最低限の理解は得られたものと認められる成績
W （保　留）	成績保留	保留該当者試験は、やむを得ない理由で単位の修得が 困難であると科目担当者が判断
D （不　可）	59以下	学習目標の最低限の理解が得られていないと認められる成績
N （認　定）	認　定	＊既修得単位　認定　　＊一括認定 ＊指定した資格検定合格者への単位認定

(3) ＧＰＡ制度について
履修指導にいかすためにＧＰＡ（Ｇｒａｄｅ　Ｐｏｉｎｔ　Ａｖｅｒａｇｅ）の制度を導入します。詳細については、最終項目で紹介します。
(4) 成績発表
履修科目の成績は、学修状況の記録として単位を修得できなかった科目も含め「成績通知書」に表示され各学期の履修登録期間に配付します。また、学期ごとに保護者(保証人)にも通知します。
成績評価について確認事項がある場合は、次の学期登録期間終了までに所定の様式で申し出ることができます。

進級・卒業について

(1)進級について

成績単位の修得状況にかかわらず2年次及び3年次へは進級します。ただし4年次に進級するためには別に定める進級判定基準を満たさなければいけません。4年次への進級を不可と判断された場合は、原級(3年次)に留まらなければいけません。

進級判定基準

①専門研究課程にすすむ学力を有していること

②総修得単位数が76単位以上であること

③領域の専門科目及び領域の受講指定する芸術応用科目の修得単位数が54単位以上であること

＊1①～③の要件を充たさない場合は面接による審査を行う

＊2但し総修得単位数が51単位以下もしくは領域の専門科目及び領域の受講指定する芸術応用科目の修得単位数が43単位以下の場合は、書類審査のみで自動的に3年次留年とする

(2)卒業について

本学に4年以上在学し、卒業に必要な単位数を修得しなければなりません。

(3)卒業の時期について

①卒業の時期は、後期末(3月)または前期末(9月)です。

②後期末(3月)：後期終了時において卒業要件を充足した場合、卒業とします。
卒業判定結果については、2月下旬に保証人宛に通知します。

③前期末(9月)：前期終了時において卒業要件を充足した場合、卒業とします。
卒業判定結果については、9月上旬に保証人宛に通知します。

卒業見込み証明書発行基準

4年次に進級した学生で一定の科目・単位数の修得要件を満たした者に卒業見込証明書を発行します。

①卒業見込み者とは
卒業見込者とは、在学3年次終了時の修得した単位数および4年次に卒業要件を満たす履修登録をおこなったことが確認された者とします。

②判定時期について
本学はセメスター制を採用しているため「卒業見込判定」を4年次の前期及び後期におこないます。
前期の判定では、前期の成績および後期の履修登録が確定していないため暫定的な判定となります。(9月卒業は除く)

判定対象	判定時期	判定対象卒業時期
4年次前期	4月下旬(前期履修登録終了時)	9月卒業・3月卒業
4年次後期	9月下旬(後期履修登録終了時)	3月卒業

成安造形大学ＧＰＡについて

GPAとは、Grade Point Average（成績加重平均値）のことで、各科目の評点（100点満点）をグレードポイントに換算しなおし、その合計を科目の総単位数で割り、１単位のグレードポイントの平均値を算出するものです。
高校まではすべての学生が同じ教科・科目を履修しますから、単純に成績を比較できました。大学では、個々の学生の所属領域（コース）や目標に応じて、履修する科目を選択する自由度が高く、異なる科目を修得した様々な学生を単純に比較することができません。多様な学習環境を持つ大学では「学ぶ量」だけではなく「学ぶ質」を端的に評価できる指標が必要であり、GPAはそれを提供する方法です。専門性や就学目標からくる履修状況の違いを吸収し、公平さを与えながら学業成績評価の指標として使われるものであり、現在多くの大学でこのポイントを活用して大学での学びを確かなものにする動きがあります。

①履修登録したすべての科目を対象に算出します。単位を修得できなかった不合格科目も成績に加算されます。従って不合格科目が多いとそれだけＧＰＡが低くなります。ただし、履修を取り消しした科目、認定科目並びに卒業要件対象外の資格課程必修科目は、算出対象から除きます。

②ＧＰＡ算出について

素点	評価	グレードポイント
100～90	S（秀）	4
89～80	A（優）	3
79～70	B（良）	2
69～60	C（可）	1
59点以下	D（不可）	0
認定科目 資格課程必修科目		対象外

$$GPA=\frac{\text{Sの修得単位数}\times 4.0+\text{Aの修得単位数}\times 3.0+\text{Bの修得単位数}\times 2.0+\text{Cの修得単位数}\times 1.0}{\text{総履修登録単位数（「D」の単位数含む）}}$$

③学修指導について
本学では、平成２９年度から各学期のＧＰＡ数値が1.5未満の学生に対して、個別に履修指導を行い履修計画の見直しを行います。
また４学期連続してＧＰＡが1.0未満の学生に対して学長が退学勧告を行います。
＊各学期のＧＡＰについては、配付する成績通知書で確認することができます。

④その他ＧＰＡの利用について
・本学の給付奨学生並びに特待生の適正審査の資料
・外国人留学生の授業料減免、学修状況確認に関する審査資料
・就職や進学で成績順位の掲示を求められる場合は、学年別のＧＰＡによる成績順位を算出します。

カリキュラム

芸術学部芸術学科

＊平成25年度以前のカリキュラムについては、過去のシラバスで確認ができます。

人材育成目的

「芸術による社会への貢献」という基本理念（教育理念）の下、「誠と熱」を持ち、公正さと創造性を兼ね備える、発想力・提案力・技術力に優れた清廉な人材の育成を目的とする。

ディプロマポリシー（学位授与方針）

成安造形大学　教育目標（学士課程の学習成果に関する指針＝学位授与の方針）
1 知識・理解（認知的領域）
（1）芸術分野における基本的な知識を体系的に理解できる。
（2）芸術分野の知識と自己の存在を歴史・社会・自然と関連付けて理解できる。
（3）多文化・異文化を理解し、多様性を尊重できる。
2 技能（精神運動的領域）
（1）日本語や特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる。自分の考えを伝えることができる。
（2）情報通信技術を利用して、多様な情報を収集し、的確に把握し、発信することができる。
（3）専門分野において基礎的な造形能力を身につけている。
（4）問題を発見し、解決に必要な情報を収集・分析・整理することができる。
　　論理的思考力によって、解決のための計画を立案し、実行できる。
3 態度・志向性（情動的領域）
（1）自らを律して行動できる。指示を待つのではなく、やるべきことに積極的に取り組める。
（2）他者と協調して行動できる。他者に方向性を示し、目標の実現のために動員できる。
（3）卒業後も自らを律して学習できる。
（4）自己の良心と社会の規範に従って、誠意と熱意を持って行動できる。
（5）社会の一員としての意識を持ち、義務と権利を理解し、社会に貢献できる。
4 創造性（総合的・実践的領域）
（1）獲得した知識・技能・態度等を総合的に活かし、研究制作成果を提示できる。
（2）専門分野における経験を活かし、自らが立てた課題において創造的提案ができる。

カリキュラムポリシー（教育課程編成方針）

1 学修の順次性を明確にし、総合的な造形的基礎と高度な専門性を養成するカリキュラムを構築します。
2 導入教育を充実させて社会人として必要な基礎力と対課題能力を養成し、それぞれが学ぶ専門分野と有機的にむすびついた高度な社会実践力を確立できる科目を設置します。

この編成方針の下に芸術学部芸術学科の教育課程は、1年前期・後期を《専門導入課程》、2年前期・後期3年前期・後期を《専門基盤課程》、4年前期・後期を《専門研究課程》の3段階にて編成します。また、各科目を「学部共通科目」と「専門科目」に分類します。

「学部共通科目」では、「基礎科目群」、「応用科目群」、「教養科目群」、「社会実践科目群」の4つを大きな柱としています。

「基礎科目群」では、4年間の大学生活を自主的かつ円滑に進めるために必要な基礎的学力を身につけるスタートプログラム科目や芸術に対する認識の基盤となる理論の初歩を幅広く学び、広範な造形活動を支える芸術基礎科目、所属する領域に関係なく、基本的な造形力を幅広く身につけるファウンデーション科目で構成されています。

「応用科目群」では、広範な芸術活動の専門性を理論的、実践的に支え、各領域の専門基盤課程、専門研究課程において必要とされる専門的知識・技能を習得するための芸術応用科目を提供します。

「教養科目群」には多様な知識・教養を学ぶことにより、多角的な視野や豊かな知性、柔軟な思考力を身につけ、各学生が幅広い視点から造形活動を捉えることができる資質を獲得するための教養科目、異文化コミュニケーション能力を身につけることにより、グローバルな視点に基づく思考力や創造力を獲得するための外国語科目があります。また、大学コンソーシアム京都や環びわ湖大学・地域コンソーシアムによる単位互換協定を締結した滋賀県、京都府の大学、短大の科目を受講することもできます。

「社会実践科目群」は、社会との関係のなかで自己を確認し、卒業後の自己実現のために寄与する科目群です。
地域貢献・プロジェクト科目は、「芸術による社会への貢献」を実現する科目として「芸術力」要請をもとに実践的な知識・技術を活用し、コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、問題解決能力に優れた社会の即戦力となる人材育成を目的としています。また、キャリアデザイン科目は、キャリア形成を考えるうえで前提となる「自己分析・自己発見」「社会を知る」ということを段階的に学ぶことにより、学生が各々の目標に合わせたキャリアデザインを構築するための科目です。

「専門科目」では、それぞれに「専門導入科目群」、「専門基盤科目群」、「専門研究科目群」の3つを段階で履修します。
「専門導入科目群」では専門分野を修めるために必要不可欠な最低限の知識や技能を養うための必要不可欠な実習科目、演習科目を、「専門基盤科目群」では各自の専門領域の基盤となる知識や技術を修得することで、各自の専門性を深く究めてもらうための実習科目と演習科目を、「専門研究科目群」ではゼミ段階的な履修や選択的な履修をもとに、各自の専門領域にかかわる知識や技術を広く修得することを通して、より高度な表現力や思考力を獲得するとともに、各自の専門性を深く究めてもらうための研究科目、卒業制作を設置しています。

科目の種別及び受講科目の考え方

授業科目は、必修科目・指定科目（必修科目に準ずる）・選択科目から構成しています。また、学習目標の確実な積み上げを保証するために、受講科目を学年で指定しています。

必修科目

卒業するために単位修得が必要な科目です。この科目は、各領域で指定しているスタンダードカリキュラムを学んだのち、最終学年で自分の専門分野の集大成として学びます。

◎専門研究科目群	○専門研究科目	【2科目　10単位】　＊履修科目表に印字 卒業研究1・2	履修取消はできません

指定科目（必修科目に準ずる科目）

芸術学を専門とする本学の学びを確実にするために必要な科目を指定科目としています。この科目は、各領域（コース）の専門性を取得する為に指定している科目及び本学の学びの質を保証する科目から構成されており、各学年で受講が指定されています。

領域受講指定科目

各領域（コース）の専門的な内容をスタンダードカリキュラムとして受講科目を指定して提供しています。領域の専門性を取得するのに必要な科目であるため単位修得を原則とします。単位修得できなかった場合は、必ず領域教員から再履修指導を受けます。

◎専門導入科目群	○専門導入科目	【6科目　12単位】　＊履修科目表に印字 領域基礎造形実習1～4、領域別演習1・2	履修取消はできません
◎専門基盤科目群	○専門基盤科目	【16科目　32単位】　＊履修科目表に印字 コース別実習1～8、 コース別演習1～8	履修取消はできません
◎応用科目群	○芸術応用科目	【5科目　10単位】　＊履修科目表に印字 領域別概論、領域が指定する理論科目	履修取消はできません

学部共通受講指定科目

本学の学びの質を保証する基礎的な要素を［大学入門］［学びの基礎］［社会貢献］として共通教育センターが受講科目を指定して提供しています。単位修得を原則とします。

◎基礎科目群	○スタートプログラム科目	【6科目　6単位】　＊履修科目表に印字 大学入門1・2、スタディスキル実習1～4	履修取消はできません
	○ファウンデーション科目	【6科目　6単位】　＊履修科目表に印字 ファウンデーション実習A1～A4、 ファウンデーション実習B1・B2	履修取消はできません
◎社会実践科目群	○地域貢献・プロジェクト科目	【1科目　2単位】　＊履修科目表に印字 コミュニティデザイン概論	履修取消はできません
	○キャリアデザイン科目	【2科目　2単位】　＊履修科目表に印字 キャリアデザイン概論1・2	履修取消はできません

選択受講指定科目

本学の学びの質を発展的に保証する要素として[芸術基礎][芸術応用][社会貢献]として共通教育センターが下記の科目分類ごとに必要単位数を指定しています。

◎基礎科目群	○芸術基礎科目	【1年次に4科目　8単位以上を選択し受講すること】 東洋・日本美術史概説A／B、西洋美術史概説A／B、 デザイン史概説A／B
◎応用科目群	○芸術応用科目	【2科目　4単位以上】 所属する領域で受講指定する　領域別概論、領域論1～4以外に 応用科目群の中から2科目4単位を選択して受講すること
◎社会実践科目群	○地域貢献・プロジェクト科目	【1科目　2単位以上を選択し受講すること】 コミュニティデザイン論1・2、近江学A・B、琵琶湖の民俗史 プロジェクト演習1A～4E
	○キャリアデザイン科目	【2年次以降の科目より、1科目　2単位以上を選択し受講すること】 キャリアデザイン論A・B、就業力育成論1～4・演習A～D、 ポートフォリオ演習、インターンシップA・B

選択科目

芸術学の専門に関連する科目を自主的に選択して学べる科目です。[幅広い教養][多文化・異文化理解とコミュニケーション][他大学の学び]をカテゴリとして提供しています。

◎教養科目群	○教養科目
	○外国語科目
	○単位互換事業科目

＊単位互換事業科目については、受講が許可された場合の[履修取消]は認めません。
＊領域・コースが学生の専門分野の学習において推奨する科目は、領域推奨科目として紹介します。
＊共通教育センターが学生のめざすものによって推奨する科目は学部共通推奨科目として紹介します。
（キャリアデザイン科目、学芸員課程科目、教職課程科目　等）

卒業に必要な単位数

必修科目	10単位
指定科目（必修科目に準ずる） 選択科目	114単位以上 ●114単位には、 領域受講指定科目の専門導入科目12単位、専門基盤科目32単位、芸術応用科目10単位及び学部共通科目の芸術基礎科目8単位以上、芸術応用科目4単位以上、地域貢献・プロジェクト科目4単位以上、キャリアデザイン科目4単位以上を必要とする。 ※平成29（2017）年度以前の入学生は、キャリアデザイン科目は2単位以上

1、専門科目

専門科目とは、各領域がその領域に所属する学生に対して提供する科目で、専門導入科目、専門基盤科目、専門研究科目から構成され、各領域・各コースの専門分野を修めるために必要不可欠な科目です。学びの順次性により各学年・各学期に配当され履修します。各領域とも4学年（8学期）で合計54単位となります。

2、共通教育センター科目（学部共通科目）

共通教育センター科目（学部共通科目）とは、基礎科目群、応用科目群、社会実践科目群、教養科目群から構成され共通教育センター所属の教員がこの科目群をバックアップしています。

①基礎科目群

芸術大学に進学した学生が等しく身につけるべき知識や技能を修得するために1年生全員が学ぶ科目で以下の科目で構成されます。

スタートプログラム科目……4年間の大学生活を自主的かつ円滑に進めるために必要な基礎学力を身につけるための科目です。

芸術基礎科目……芸術に対する認識の基盤となる理論の初歩を幅広く学び、広範な造形活動を支えるための科目です。

ファウンデーション科目……所属する領域に関係なく10クラスに編成されて、専門分野の枠を超えた教員組織の指導のもと、美術経験の多少にかかわらず、表現することの面白さを体感することを通して芸術学部共通の造形基礎を学ぶ科目です。「描く」「つくる」「発想する」の3つの基本的なテーマに沿って、実技、講義、ワークショップ、発表、合評などで授業を構成し、表現課程での工夫や発見を通して、視野を広げていく楽しさと柔軟な思考を養う「ファウンデーション実習A」やコンピュータの基礎を学ぶ「ファウンデーション実習B」があります。

②応用科目群

広範な芸術活動の専門性を理論的、実践的に支え、各領域の専門基盤課程、専門研究課程において必要とされる専門的知識・技能を養うために必要不可欠な科目群です。

③社会実践科目群

「芸術による社会への貢献」を実践する科目群で自分の将来の姿を実現に近づけるための、キャリア支援科目と芸術による社会貢献を実現するプロジェクトを単位化する地域貢献・プロジェクト科目があります。

④教養科目群

各学生の専門や志向に有益な学問領域について自主的に学ぶことができる科目群で、教養科目、外国語科目、単位互換事業科目で構成されます。

3、学芸員課程科目

学芸員課程科目は、博物館法をはじめとする関連諸法規にもとづいて開講されています。
「学芸員課程履修届」を提出した学生のみが履修できます。なお、学芸員課程科目を卒業のために必要な単位として算入することはできません。

4、教職課程科目

教職課程科目は、教育職員免許法をはじめとする関連諸法規にもとづいて開講されます。
「教職課程履修届」を提出した学生のみが履修できます。なお、教職課程科目は卒業のために必要な単位として算入することはできません。

5、二級建築士受験資格講座科目

二級建築士、木造建築士の受験資格を得るために必要な本学が指定する科目で、「二級建築士受験資格講座履修届」を提出した学生のみが履修できます。なお、二級建築士受験資格講座科目は卒業に必要な単位として算入することはできません。

総合領域

平成30(2018)年度以降入学生

■総合領域人材育成目標について

芸術・文化・社会について総合的かつ横断的に学ぶことで、広い視野と発想で社会のさまざまな問題に取り組み、解決へと導く力を獲得し、世の中に新しい価値をもたらす提案ができる人材を育成します。

■総合領域の特色・各課程での学びについて

コト・モノ・情報のそれぞれの分野でデザインを行うプロセスを繰り返し学び、社会の問題を解決する思考を獲得します。また横断的な学びから生まれる多様な視点により、コミュニケーションをとおして、情報を整理する編集力や新しい考え方をまとめる企画力、そして実現するためのマネージメント力などを４年間をとおして学びます。

●専門導入課程（１年生）

調査や取材で得られたものごとを言葉や絵や図で表しまとめて発表する、コミュニケーションやプレゼンテーションの基礎力と、世の中のものごとをとらえる様々な視点を学びます。また、個々の制作活動をポートフォリオにまとめ、客観的に考察することで４年間の履修計画を立てます。

●専門基盤課程（２～３年生）

「調査」から始まり「問題の発見」、「発想」、「構築」、「試行」というプロセスを繰り返し学び、コト・モノ・情報の分野において実践的で創造的な問題解決に取り組みます。また情報処理やプレゼンテーション、コミュニケーションのための IT スキルを習得します。他分野の履修体験を含めた幅広く総合的な視点を獲得して、創造的な発案をおこない実行するためのプロデュース能力につなげます。

●専門研究課程（４年生）

４年間の学びの集大成として、各自が設定したテーマに沿って実践的な研究をおこない、社会に対して新しい価値観を提案します。

芸術学科　総合領域　平成30(2018)年度以降入学生

カリキュラム		単位数			授業形態	開講期・年次				特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
		必修	指定受講	選択		1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	基礎造形実習1A		2		実習	○				＊学部共通科目 イラストレーション/美術領域 開講科目		基礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2		実習	○				＊学部共通科目 美術/空間デザイン領域 開講科目		
	基礎造形実習3A		2		実習	○				＊学部共通科目 イラストレーション/情報デザイン/空間デザイン領域 開講科目		
	基礎造形実習4A		2		実習	○				＊学部共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習2B		2		実習	○				＊学部共通科目 イラストレーション領域開講科目		
	基礎造形実習4B		2		実習	○				＊学部共通科目 イラストレーション領域開講科目		
	基礎造形実習3C		2		実習	○				＊学部共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習4C		2		実習	○				＊学部共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習1D		2		実習	○				＊学部共通科目 情報デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習2D		2		実習	○				＊学部共通科目 情報デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習4D		2		実習	○				＊学部共通科目 情報デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習1E		2		実習	○				＊学部共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	総合デザイン基礎演習1		2		演習	○						領域の基礎演習を 4単位修得すること
	総合デザイン基礎演習2		2		演習	○						
専門基盤科目	総合デザイン演習1		2		演習		○					領域の専門基盤科目を 20単位修得すること
	総合デザイン演習2		2		演習		○					
	総合デザイン演習3		2		演習		○					
	総合デザイン演習4		2		演習		○					
	総合デザイン演習5		2		演習			○				
	総合デザイン演習6		2		演習			○				
	総合デザイン演習7		2		演習			○				
	総合デザイン演習8		2		演習			○				
	総合デザイン実習1		2		実習		○					
	総合デザイン実習2		2		実習			○				
							○					他領域の専門及び 総合プロジェクト演習 から12単位を選択して 修得すること
							○					
							○					
								○				
								○				
	総合プロジェクト演習1～5					○	○	○				
専門研究科目	卒業研究1	4			演習				○			領域の専門研究科目 10単位を修得すること
	卒業研究2	6			演習				○			
芸術応用科目	総合デザイン概論		2		講義	○						領域の芸術応用科目 2単位及び他領域が 受講指定する芸術応用 科目から8単位を修得 すること
							○					
							○					
								○				
								○				

芸術学科　総合領域　総合デザインコース
平成30（2018）年度以降入学生 スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	総合デザイン基礎演習1 言葉によるコミュニケーション	総合デザイン基礎演習2 スケッチによるコミュニケーション	総合デザイン演習1 伝えるための情報収集と整理	総合デザイン演習2 気づきからデザインへ	総合デザイン演習5 デザインの再解釈	総合デザイン演習7 サービスのデザイン		
				総合デザイン演習3 伝えるための情報収集と整理2	総合デザイン演習4 webとデザイン	総合デザイン演習6 コトのデザイン	総合デザイン演習8 社会のためのデザイン		
					総合デザイン実習1 編集デザイン	総合デザイン実習2 トータルデザイン			
		基礎造形実習 基礎的造形力育成	基礎造形実習 基礎的造形力育成	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）			1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）		
		基礎造形実習 基礎的造形力育成	基礎造形実習 基礎的造形力育成	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）		
			総合プロジェクト演習1～5						
	芸術応用科目／10単位	総合デザイン概論 総合デザインとは何か		領域別理論科目	領域別理論科目	領域別理論科目	領域別理論科目		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

総合デザイン基礎演習 1

「ことば」によるコミュニケーション

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 総合領域 1 年生

授業概要及び目的

総合領域は「デザイン」を学ぶところですが、それはヴィジュアル的なものだけを学ぶことではありません。自分の意図（designというのはそういう意味）を確かに人に伝え、また他人の意向をきちんと受け取らなければなりません。そのため、まず言葉によるコミュニケーションを学び、最終的には学内の人物にインタビューした記事を作ることを目的とします。また、コンピュータやネットの基本的な使い方を学びます。

到達目標

(1) 言葉によるデザイン的思考のコミュニケーションを可能にする。
(2) WORD等の使用を可能にする。
(3) インタビュー記事の作成ができる。

授業計画

1. オリエンテーション：総合デザインとは
2. 2分スピーチ：自分の好きなこと
3. スピーチを文章にまとめる
4. 学外フィールドワーク
5. フィールドワークをWORDでまとめる
6. 電子メールとSNS
7. インタビューをすること
8. インタビューの企画
9. グループワーク：学内インタビュー1
10. グループワーク：学内インタビュー2
11. グループワーク：学内インタビュー3
12. グループワーク：学内インタビュー4
13. グループワーク：学内インタビュー講評会
14. プログレス・ファイルについて
15. まとめ：今までの授業を振り返る

準備学習

課題の準備は必ずすること

成績評価方法・基準

授業態度30%　課題作品50%　リポート20%

テキスト・参考図書・材料費

材料費：最後のインタビュー記事を作るプリンタ用紙が必要（自分で選ぶ）

履修上の注意・ライセンスなど

その都度授業で述べます。コンピュータの購入なども。

総合プロジェクト演習 1 ～ 5

情報収集と編集デザイン

担当教員名 **総合領域主任**

受講対象・履修要件 総合領域 1 年生～ 3 年生

授業概要及び目的

1年生の総合デザイン基礎演習や2年生の総合デザイン演習、総合デザイン実習や他領域専門科目で学んだ知識や経験を生かして、社会実践としてさまざまなプロジェクトを実施する。グループワークを行うなかで、コミュニケーション力や企画力、行動力を養うことを目指す。上位学年では、プロジェクトの推進役としてのリーダーシップを養うことも本科目の目的である。

到達目標

(1) 主体性、実行力、積極性などを伸長し、より前にふみだすことができる
(2) 問題発見力、発想力、言語化などを伸長しより考え抜くことができる
(3) 状況把握力、協調性、傾聴力、発信力等を伸長しよりチームの中で行動できる

授業計画

1.
2.
3.
4. 専門領域の学修計画に基づきプロジェクト演習を選択履修する
5. 授業計画は、各プロジェクト科目のシラバスで確認すること
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

・各プロジェクト内容を十分に理解し、自ら目標を明確にした上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%、コミュニケーション力（リーダーシップ）20%、発想や企画力20%、プレゼンテーション力20%、制作物20% ・各プロジェクトで定められた成果物や活動全体に果たした役割、参加度合などをもとに　評価する。・履修後、報告書を作成し、総合領域主任の研究室に提出すること

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

必修に読みかえることを希望する場合は、事前に所定の申請を行うこと。（領域研究室で対応）

総合デザイン基礎演習 2

スケッチによるコミュニケーション

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 総合領域 1 年生

授業概要及び目的

デザインとは、観察する力であり、情報を整理する力であり、ストーリーをつくる力です。デザイン思考とは、そのためのプロセスと思考方法です。この授業では、デッサンや造形にあまり自信がない人でも、創造性を発揮できる総合力を養います。課題では、アイデアを伝えるためのスケッチやドローイングの表現について学びます。同時に、アートの歴史を踏まえて現代社会におけるデザインの役割や価値について考えます。

到達目標

(1) アイデアを伝えるためのスケッチについて基礎知識を身につけることができる。
(2) 描くことや造ることの経験から基形能力を習得できる。
(3) アートとデザインがどのように生まれてくるのか理解できる。

授業計画

1. オリエンテーション・授業の進め方、プログレス・ファイルの作成について
2. アートとデザインの役割について
3. 情報伝達のための方法について
4. 棒人間による表現-1
5. 棒人間による表現-2
6. 動きや変化を伝える
7. 感情を伝える
8. まとめ
9. 幾何形態による表現-1
10. 幾何形態による表現-2
11. アイデアスケッチ・アーティストやデザイナーによる多様な表現
12. ドローイング-1
13. ドローイング-2
14. ドローイング-3
15. まとめ 授業内講評

準備学習

日頃から自分で意識をして情報を集める習慣を身につけましょう。。学内外で開催されるアートやデザインに関するイベント(展覧会、講演会、ワークショップなど)には、積極的に参加しましょう。

成績評価方法・基準

授業態度50%、課題作品50%

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は随時必要に応じて配付します。課題によっては、筆記用具の他にクロッキー帳、画材や画用紙の準備が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

成安情報サービスでつねに授業連絡に注意しておいてください。

芸術学科　総合領域　科目概要　平成30(2018)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	総合デザイン演習1	「伝えるための情報収集と整理」:情報の記録方法から、フィールドワークで取材した情報の整理・分析・プレゼンテーションまでの過程を学ぶ。雑然とした生(なま)の情報を図やイメージに変換して整理、プレゼンテーションをおこなう。あわせて、これらの過程で適切なソフトウェアの操作を習熟する。
		後期	総合デザイン演習2	「気づきからデザインへ」:デザインをおこなうためのプロセスの中で、前段部分である、市場調査から分析、発想法、コンセプトワークを重点的におこない企画書を作成する。ディスカッションなどのグループワークをとおして、共感し意見 を組み合わせプランニングをおこなう能力を習得する。
		前期	総合デザイン演習3	「伝えるための情報収集2」:印刷物を研究し、必要な知識とスキルを理解した後冊子の企画・制作をおこなう。企画を進めるための条件を整理して進行状況をマネージメントする能力を習得する。
		後期	総合デザイン演習4	「WEBとデザイン」:ネット社会における情報伝達の手段を学び、WEBサービスを理解し活用できるスキルを習得する。企画に基づくプロモーションをSNSとの連携を考慮してWEB上のコンテンツとしてデザインする。
3年	専門基盤科目	前期	総合デザイン演習5	「デザインの再解釈」:既存のデザインの評価方法を修得し、市場にある製品に対して課題の発見と再定義をもとにリデザインをおこなう。商品をとりまく環境と使用者の心理の変化を分析し、使用環境におけるデザインを最適化を試る。
		後期	総合デザイン演習6	「コトのデザイン」:体験と対話を通じて問題点を発見し、解決のためのイベントやワークショップを企画する。特定のコミュニティが抱える問題に共感し、共同でアイデアを育てて実現できるプロセスを構築しディレクションする。
		前期	総合デザイン演習7	「サービスのデザイン」:地域や企業と連携を想定したプロジェクトのなかで、ユーザー観察を通じてサービスやユーザー体験に関わる具体的な問題点を発見し、プロトタイプのかたちで解決案を提案する。
		後期	総合デザイン演習8	「社会のためのデザイン」:社会と自分との接点を再考し、コト・モノ・情報の分野で、社会における問題点を発見し、地域性や生活風土、文化、歴史のほか、企画を実践するための技術的、経済的、心理的な要因を考慮して提案をおこなう。
2年	専門基盤科目	後期	総合デザイン実習1	「編集デザイン」:展覧会やイベントのプロデュースを視野に入れた、広報ツールの企画と制作方法を学ぶ。チラシ・パンフレット・ポスター・招待状、冊子などの編集および印刷物デザインの基礎を体験しワークフローを学ぶ。
3年	専門基盤科目	前期	総合デザイン実習2	「トータルデザイン」:デザインをおこなうための問題解決のためのプロセスに沿って商品開発をおこなう。商品企画、商品デザイン、パッケージ、ネーミング、ロゴ、販売プロモーションなど企画を実践する際のディレクション能力の獲得をめざす。
4年	専門研究科目	前期	卒業研究1	4年間の学びの集大成として、コト・モノ・情報の分野で各自が設定したテーマに沿って実践的な研究をおこない、社会に対して新しい価値観を提案する。卒業研究1では、リサーチから問題抽出、新しい価値の創出のためのプロセスをすすめる。
		後期	卒業研究2	4年間の学びの集大成として、コト・モノ・情報の分野で各自が設定したテーマに沿って実践的な研究をおこない、社会に対して新しい価値観を提案する。卒業研究2ではさらに研究を進め、企画やデザインを具体化し社会に対して発信、提案をおこなう。

■総合領域人材育成目標について

芸術・文化・社会について、総合かつ横断的に学ぶ中から造形力や広い視野と基礎力を修得し社会動向に即応しながら、コト・モノ・情報を複合的に「デザイン」することで、あらたな価値の推進ができる人材を育成します。

■総合領域の特色・各課程での学びについて

デザインやアートの世界を広く知り、埋もれた価値を見つけ出すこと、さまざまなコト・モノ・情報をむすびつけ、ことばや視覚情報を駆使しひとつの何かにまとめること。
それを社会に伝えていくのがデザインプロデュースです。作品制作というより、企画やアイデアを練り上げ、コミュニケーションをとりながら、社会に提案していく力、伝えあう力を、4 年間で学びます。

●専門導入課程（1 年生）

ことばによるコミュニケーション、プレゼンテーション力を身につけます。芸術、教育、地域に連動する文化活動やアートプロデュースを学びます。プログレスファイルの役割と活用方法を理解し 4 年間の履修計画を立てます。

●専門基盤課程（2～3 年生）

市場調査を行い、それをまとめる編集能力を培います。
仮想ブランド、イベント企画のプランニングなど、与えられたテーマに沿ったグループワークによる企画提案ができる基礎力を身につけます。

●専門研究課程（4 年生）

4 年間の集大成として、各自が設定したテーマにそった企画を立ち上げ、社会に新たな価値観を提案します。企画書を作成し、その内容を実現するためのデザインプロデュースを実践研究します。

芸術学科　総合領域　平成29(2017)年度以前入学生

カリキュラム		単位数 必修	単位数 指定	単位数 受講	単位数 選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A			2		実習	○				＊学科共通科目 イラストレーション/美術/ メディアデザイン領域開講科目		基礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A			2		実習	○				＊学科共通科目 美術/空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習3A			2		実習	○				＊学科共通科目 イラストレーション/メディアデザイン/ 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習4A			2		実習	○				＊学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習2B			2		実習	○				＊学科共通科目 イラストレーション領域開講科目		
	基礎造形実習4B			2		実習	○				＊学科共通科目 イラストレーション領域開講科目		
	基礎造形実習3C			2		実習	○				＊学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習4C			2		実習	○				＊学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習2D			2		実習	○				＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目	写真Cライセンス	
	基礎造形実習4D			2		実習	○				＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目	映像撮影機材C	
	基礎造形実習1E			2		実習	○				＊学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	プロデュース基礎演習1			2		演習	○						各領域の基礎演習を 4単位修得すること
	プロデュース基礎演習2			2		演習	○						
専門基盤科目	プロデュース演習1			2		演習		○					領域の専門分野を選択して16単位を修得すること
	プロデュース演習2			2		演習		○					
	プロデュース演習3			2		演習		○					
	プロデュース演習4			2		演習		○					
	プロデュース演習5			2		演習			○				
	プロデュース演習6			2		演習			○				
	プロデュース演習7			2		演習			○				
	プロデュース演習8			2		演習			○				
											＊受講指定科目		受講指定科目及び デザインプロデュース演習、各領域専門演習、実習から16単位を修得すること
											＊受講指定科目		
											＊受講指定科目		
											＊受講指定科目		
	デザインプロデュース演習1～5						○	○	○				
専門研究科目	卒業研究1	4				演習				○			領域の専門研究科目を10単位を修得すること
	卒業研究2	6				演習				○			
芸術応用科目													各領域の芸術応用科目を10単位修得すること

芸術学科　総合領域　デザインプロデュースコース
平成29(2017)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	プロデュース基礎演習1 言葉によるコミュニケーション	プロデュース基礎演習2 取材とプレゼンテーション	プロデュース演習2 市場分析と商品企画	プロデュース演習1 情報収集と編集デザイン	プロデュース演習5 アートをデザインするための調査分析	プロデュース演習7 商品プロデュース、トータルデザイン		
				プロデュース演習3 映像メディアプロデュース論	プロデュース演習4 商品開発の流れ	プロデュース演習6 アートをデザインするためのプロトタイプ制作	プロデュース演習8 コンセプト&プランニング		
		基礎造形実習 基礎的造形力育成	基礎造形実習 基礎的造形力育成	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）		
		基礎造形実習 基礎的造形力育成	基礎造形実習 基礎的造形力育成	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）	1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習）		
			デザインプロデュース演習1～5						
芸術応用科目／10単位		領域別概論		領域別理論科目	領域別理論科目	領域別理論科目	領域別理論科目		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

プロデュース演習 1

情報収集と編集デザイン

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

自分で一冊の印刷物、冊子やzine等を企画し、取材やテクストの作成、写真撮影などを行い、編集・デザインまで行います。すべて一人でこなす必要はなく、協力者を求めても構いません。実際に一冊の印刷物を作ることでデザインのマネージメントを体験し、同時に他人にメッセージを伝えることを考えて欲しい。

到達目標

(1) 文章を書くことを習得する。
(2) 情報を整理して編集する。
(3) 印刷物の構成や企画のスケジュールを管理する。

授業計画

1. オリエンテーション：小冊子-zine-を作る
2. 講義：雑誌って何か
3. 小冊子作成1：企画書
4. 講義：zineの作り方
5. 小冊子作成2：ペイジネーション
6. 小冊子作成3：表紙
7. 小冊子作成4：テクスト
8. 小冊子作成作業
9. 小冊子作成作業
10. 小冊子作成作業
11. 小冊子作成：中間合評
12. 小冊子作成作業
13. 小冊子作成作業
14. プログレスファイル
15. まとめと合評

準備学習

自分が良いと思うフリーペーパーや雑誌を集め、なぜそれが良いかを分析しておきましょう。

成績評価方法・基準

授業態度50%　課題作品50%

テキスト・参考図書・材料費

印刷代、紙代などの制作費が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

イベントなどの都合で、特別講義の日程などが変更になることがあります。授業を休んだときは、必ず次の授業までに何があったかを友人に聞いておくようにしてください。

プロデュース演習 2

マーケティング手法にのっとり、ブランドについて研究する

担当教員名 **宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

商品デザインやブランドを調査研究し、デザイン制作の展開とアイデアの収集を実体験する。

到達目標

(1) マーケットの代表的な分析手法を身につける
(2) 自らの視点でデザインの収集と整理ができる
(3) コンセプトメイキングの流れを習得する

授業計画

1. オリエンテーション
2. マッピングについて
3. ユーザーをイメージする
4. カラー展開を考える
5. 制作1
6. 制作2
7. 合評、まとめ
8. 課題説明
9. 市場調査、情報収集
10. ペルソナ、ブレインストーミング
11. コンセプト立案
12. プロトタイプ作成
13. インタビュー
14. プレゼンテーション準備
15. 最終合評、まとめ

準備学習

授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させ、次回内容を確認の上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度40%、
課題作品60%
課題作品については、合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

テキストは適宜配付

履修上の注意・ライセンスなど

プロデュース演習 3

映像メディアプロデュース

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

映像、特に静止画像ではなく動画は、記録や広報としても動画は不可欠である。この講義では動画が果たす役割を知り、グループ制作で企画立案、撮影、編集までを行う。

到達目標

(1) 動画の企画を立てることができる。
(2) 撮影、編集を行うことができる。
(3) 動画の果たす役割を知ることができる。

授業計画

1. 映像制作におけるプロデュース①
2. プリプロダクション企画　コンセプト
3. プリプロダクション企画　コンセプト
4. プリプロダクション企画　シナリオ、絵コンテ
5. プリプロダクション企画　シナリオ、絵コンテ
6. プリプロダクション企画　シナリオ、絵コンテ
7. 撮影準備（ロケハン、小道具、役者、機材）
8. 撮影準備（リハーサル）
9. 撮影（カメラ、録音、照明）
10. 撮影（カメラ、録音、照明）
11. 撮影（カメラ、録音、照明）
12. ポストプロダクション　編集
13. ポストプロダクション　編集
14. ポストプロダクション　編集
15. 講評

準備学習

課題によって準備すべきことは大きく異なるので、次の時間までにすべきことはそのつど指示する。

成績評価方法・基準

授業態度 20%　課題作品 30%（取り組み状況）　合評 50%（プレゼンテーション力）

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

プロデュース演習 4

商品開発とサービスデザイン

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

現代社会において、我々は実に様々な商品やイベント・サービスに取り囲まれて生活しています。それらはどのようにして企画され構想されているのでしょうか？また、その実現には、どのようなことを、どんな順番（日程）で、誰と協働する必要があるのでしょう？ この授業内では、商品・イベント・サービスなどのデザインについて、そのプロセスをたどり、実体験としてワークフローを理解していきます。

到達目標

(1) 商品開発やサービスデザインの流れを理解できる。
(2) 商品開発やサービスデザインにどのような工程が必要か理解できる。
(3) 商品やサービスがどのように広告やイベントに接続されるか理解できる。

授業計画

1. ガイダンス／デザインプロデュースを学ぶ上で受けたい授業を考え、講師と内容を考える（個人課題）
2. 実施に行う授業を決定するための複数の評価軸を自分たちで考え、点数化。3分プレゼを経て、トップ5を選抜（全体課題）。選抜されたトップ5に対して依頼グループを作る
3. より詳細なプレゼンを行いプライオリティー付け。講師候補に依頼開始（依頼グループ課題）
4. 特別授業までに行うべきタスクのリストアップと順次性・優先度などを整理（全体課題）。必要と思われるタスクグループ化と担当者を決定／タスク管理手法の紹介
5. 各グループでの活動と報告（グループ課題）／効果を上げるためのアイデア出し
6. 各グループでの活動と報告（グループ課題）／効果vを上げるための実行ワーク
7. 各グループでの活動と報告（グループ課題）／効果を上げるための実行ワーク
8. 各グループでの活動と報告（グループ課題）／実行ワークの完成
9. 直前に不足事項のチェックなど（全体課題>グループ課題）／広報活動の補完、タイムスケジュールの決定、当日のブレイク、懇親会の準備など
10. 当日（特別講義・懇親会）
11. 予備日（特別講義日の振替休講）
12. 予備日（特別講義日の振替休講）
13. リフレクション。KPT手法を用いて各プロセスを振り返る（全体課題）／リフレクショングループを作る
14. 学んだ内容をステップに分けてパネルにする（グループ課題）
15. 合評（グループごとにリフレクション発表）

準備学習

ほぼ毎回小さな課題を出します。次の授業前半でそれを発表できるように準備をしてきてください。

成績評価方法・基準

・授業態度30%（遅刻厳禁）＋課題作品30%（日常課題の提出状況とクォリティ）＋合評40%（最終課題のクォリティ・合評での表現力）　・ステップごとに進捗状況に合わせグループ面談を行い個別フィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

・購入必須図書：特になし　・参考図書：PDF・プリント配付。　・材料費等：各課題の提出用出力費が必要。　・USB・鉛筆・マーカーなどの記録媒体や画材は各自で用意してください。

履修上の注意・ライセンスなど

・グループ作業では他のメンバーへ負担をかけないよう留意。意識を持って自分から主体的に参加してください。・特別講義の日程により授業進行の週数が変更になる可能性もあります。

プロデュース演習 5
アートをデザインするための調査分析

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件

授業概要及び目的
この授業では、アートとデザインを人や生活と結びつけて、地域社会と文化を結ぶ領域でのさまざまな活動や政策を学び、新たな文化活動の展開を調査・分析して自ら新しい企画を提案します。美術館や社会教育施設の具体的な展覧会企画の実例をあげ、作品鑑賞やワークショップの在り方、広報活動やコミュニケーションについての理解と認識を高めていきます。同時に、我々がともに暮の中で人・政治・経済・歴史との関係を考察します。

到達目標
(1) アート・マネジメントの基礎知識を身につけることができる。
(2) 地域社会に繋がる文化政策がどのように生まれてくるのか知ることができる。
(3) 新たな価値観を形成して発信する文化や芸術を支える仕組みを理解できる

授業計画
1. オリエンテーション・授業の進め方、テーマ研究について
2. アート・マネジメント　日本の文化政策やさまざまな活動について
3. アート・マーケットについて　作品をめぐるジャーナリズムとメディア
4. 文化の社会学　世界の中でアートを取り巻く環境の変化について
5. 文脈とアート・リテラシー(作品鑑賞)
6. 教育普及活動(ワークショップ)
7. 広報活動(サイン計画・ミュージアムグッズほか)
8. まとめ　研究活動の中間報告
9. まとめ　研究活動の中間報告
10. 社会貢献と様々なアート活動　付加価値の発見
11. アートNPOと地域社会との繋がり
12. 知的財産権などの権利問題と文化財保護活動
13. アートをめぐる経済活動
14. テーマ研究・発表　「私が考える未来のためのアート・マネジメント」
15. テーマ研究・発表　まとめ レポート提出

準備学習
日頃から現代社会とアートの関係に興味を持って、芸術全般、ケーススタディに関する書籍・新聞・雑誌を含む同時代の情報収集に心がけること。話題となっているイベントや展覧会は、自ら積極的に足を運びリサーチしておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%、課題作品　50% (企画内容・レポートや発表内容)

テキスト・参考図書・材料費
参考文献、参考資料、関連の情報は、随時必要に応じて配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
各自で地域の文化情報を収集。自分の故郷や住む街の文化施設や社会教育施設の調査をG.W休み等に行う。

プロデュース演習 6
コト（ワークショップ）をデザインする

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的
デザインが対象とする領域は、モノからコト（モノを含めたサービス全体のデザイン、ユーザーエクスペリエンスのデザイン）へと広がってきています。地域や企業と連携したプロジェクトの中で、ワークショップを通じてサービスやユーザー体験に関わる具体的な問題点を発見し、プロトタイプの形で解決案を提案します。また、その過程で、アイデアの発散・収束技法やプロトタイプの制作・評価技法などについて演習します。

到達目標
(1) ワークショップを通じて課題を発見することができる
(2) 課題を解決するためのアイデア展開を行い、プロトタイプを制作することができる
(3) 展開したアイデアをコンセプトに基いてまとめ、プロトタイプを制作した上でデザイン提案できる

授業計画
1. オリエンテーション、ワークショップとは何か?
2. 様々なワークショップ
3. デザイン対象とするサービス・テーマについての詳細調査-1
4. ワークショップのアイデア展開
5. ワークショップのデザイン
6. ワークショップのシミュレーション
7. ワークショップの実施
8. リフレクション
9. デザイン対象とするサービス・テーマについての詳細調査-2
10. ワークショップのアイデア展開
11. ワークショップのデザイン
12. ワークショップのシミュレーション
13. ワークショップのシミュレーション
14. ワークショップの実施
15. 合評　リフレクション

準備学習
ほぼ毎回小さな課題を出します。授業開始時にはそれを発表できるように準備をしてきてください。

成績評価方法・基準
授業態度　30%　（遅刻厳禁）課題作品　30%　（日常課題の提出状況とそのクオリティ）合評　　40%　（最終課題の作品クオリティ・合評での表現力）　※　3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可

テキスト・参考図書・材料費
購入必須図書：特になし 参考図書：「協創の場のデザイン」早川克美編・安斎勇樹著・幻冬舎、PDF・プリント配付。最終課題：ワークショップに必要なものの材料費。

履修上の注意・ライセンスなど
グループ作業では、他のメンバーへ負担をかけないよう留意してください。

プロデュース演習 7
商品プロデュース、トータルデザイン

担当教員名 **浪本浩一**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的
ギフト・雑貨・ペーパーアイテムなどを題材に、商品企画からデザイン、販売までの一連の商品計画に取り組み、内容を評価検討します。

到達目標
(1) 商品力とコストを考えながら商品企画を立てることができる
(2) 商品化に必要なコピーライティング、デザインを行うことができる
(3) グループワークを通して、コミュニケーション力を身につけることができる

授業計画
1. オリエンテーション　商品企画からプロモーションまでの流れ
2. 商品企画立案-1
3. 市場調査・競合分析・ターゲット設定
4. 商品企画立案-2
5. 商品デザイン
6. 商品デザイン精査、コスト計算
7. ネーミング、ロゴデザイン
8. パッケージデザイン
9. デザイン精査、コスト計算、価格設定
10. 中間プレゼンテーション
11. ポスターデザイン、プレスリリース、収支計画
12. 展示会のディスプレイデザイン
13. パネル制作、プラン全体の確認
14. 最終プレゼンテーション
15. 合評

準備学習
授業内に完成しなかった課題について、次回授業までに完成させること。次回内容をシラバス等で事前に調べた上で、計画的に授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%　（受講態度、課題への取り組み姿勢）作品評価　25% 合評　25%　（プレゼンテーション・合評での表現力）

テキスト・参考図書・材料費
試作のための材料費、パネル代などが必要

履修上の注意・ライセンスなど
受講指定【総合】

プロデュース演習 8
商品企画のコンセプト＆プランニング

担当教員名 **宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的
製品の企画、デザイン、パッケージをプランニングし最終的に現物大のダミーを仕上げます。デザインは特別なことではなく人と人とをつなぐ工夫です。この課題ではプロデューサーに必要なコンセプトとプランニング能力、デザイナーに必要な造形力を学びます。

到達目標
(1) 目的を考え商品のコンセプトを考えることができる。
(2) コンセプトに沿って、トータルデザインができる。
(3) プロデューサーの仕事内容を理解することができる。

授業計画
1. ガイダンス・課題説明
2. フィールドワーク・調査
3. 〃
4. 分析
5. 〃
6. 中間発表
7. コンセプトメイキング
8. 〃
9. アイデア展開
10. 〃
11. プロトタイプ制作
12. 〃
13. プレゼンテーション準備
14. 合評
15. まとめ

準備学習
授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させ、次回内容を確認の上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度40%、課題作品60% 課題作品については、合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
プロトタイプ制作費、印刷費

履修上の注意・ライセンスなど

デザインプロデュース演習 1 ～ 5

情報収集と編集デザイン

担当教員名 **総合領域主任**

受講対象・履修要件 総合領域 1 年生～ 3 年生対象

授業概要及び目的

1～2年のプロデュース基礎演習1～4、3年の総合プロデュース演習1～2で学んだ知識や経験を生かして、社会実践としてさまざまなプロジェクトを実施する。グループワークを行うなかで、コミュニケーション力や企画力、行動力を養うことを目指す。上位学年では、プロジェクトの推進役としてのリーダーシップを養うことも本科目の目的である。

到達目標

(1) 主体性、実行力、積極性などを伸長し、より前にふみだすことができる
(2) 問題発見力、発想力、言語化などを伸長しより考え抜くことができる
(3) 状況把握力、協調性、傾聴力、発信力等を伸長しよりチームの中で行動できる

授業計画

1.
2.
3.
4. 専門領域の学修計画に基づきプロジェクト演習を選択履修する
5. 授業計画は、各プロジェクト科目のシラバスで確認すること
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習

・各プロジェクト内容を十分に理解し、自ら目標を明確にした上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%、コミュニケーション力(リーダーシップ)20%、発想や企画力20%、プレゼンテーション力20%、制作物20% ・各プロジェクトで定められた成果物や活動全体に果たした役割、参加度合などをもとに　評価する。・履修後、報告書を作成し、総合領域主任の研究室に提出すること

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

必修に読みかえることを希望する場合は、事前に所定の申請を行うこと。(領域研究室で対応)

卒業研究 2

総合研究のまとめ

担当教員名 **長尾 浩幸・山本 和人**

受講対象・履修要件 総合領域 4 年生

授業概要及び目的

「卒業研究2」では、これまでグループや個人で習得してきた技術や経験、知識を生かして自ら商品や文化イベントなどを企画し、具体的なプロデュースをしていきます。発表はそのプロセスを中心に、その結果や提案をさまざまな形で行います。その発表方法も重要なプロデュースの一つです。これからの進路を見据えながら、社会に向けて発信していく力を養います。

到達目標

(1) 企画を実現する能力を養える
(2) 社会に向けて自分の能力を発信できる。
(3) 自分の企画に対して社会的な評価を得ることができる。

授業計画

1. ガイダンス (進め方、スケジュール、卒業判定、卒業制作展ほか)
2. 前期で進めてきた研究テーマのラフプランニング・プレゼン
3. 特別講義「コト・モノ・情報についてデザインする」
4. 研究テーマに関わる予備調査、マーケティングほか
5. 制作のための企画案発表、プレゼン案の発表
6. グループまたは個人による企画制作
7. 全体プレゼンテーション1
8. 特別講義「コト・モノ・情報についてデザインする」
9. グループまたは個人による企画制作
10. 全体プレゼンテーション2
11. グループまたは個人による企画制作
12. グループまたは個人による企画制作
13. 全体プレゼンテーション3
14. まとめ
15. 合評・卒業判定

準備学習

前期終了までに各自テーマを決めること。

成績評価方法・基準

授業態度40%、課題作品40%(企画内容)、合評(発表)20%

テキスト・参考図書・材料費

適時プリント資料等配付。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は長尾・山本ゼミの合同授業になります。就職活動と両立させながら、自己管理を徹底して研究活動すること。無断欠席がないようにすること。

卒業研究 1

コト・モノ・情報についてデザインする

担当教員名 **長尾 浩幸・宮永真実**

受講対象・履修要件 総合領域 4 年生

授業概要及び目的

「卒業研究1」では、社会で実際に活動する企業の商品や広報物などのデザインを介したコミュニケーションを研究します。また。企業がブランドとして行うさまざまなイベントや文化の仕掛けについて研究します。15回の授業では、2ゼミに分かれて行い、合同授業として特別講義「コト・モノ・情報についてデザインする」連続企画を予定しています。デザインの現場で活躍している講師をお招きして、商品企画や開発プロジェクトの取り組みなど、皆さんたちと意見を交しながら、社会とのつながりやリサーチの工夫、新企画の提案などを研究します。

到達目標

(1) 商品企画や開発プロジェクトの取り組みを理解する。
(2) 企画を実現する能力を鍛えて、豊かな発想を身につける。
(3) 社会に向けて自分の能力を発信できる。

授業計画

1. ガイダンス　(進め方・スケジュールほか)　研究課題について
2. 問題発見、アイデア、コンセプト、リサーチ
3. 特別講義「コト・モノ・情報についてデザインする」
4. 問題発見、アイデア、コンセプト、リサーチ
5. 問題発見、アイデア、コンセプト、リサーチ
6. 特別講義「コト・モノ・情報についてデザインする」
7. リサーチ・分析
8. 活動報告、中間プレゼンテーション
9. 企画の立案
10. 特別講義「コト・モノ・情報についてデザインする」
11. 企画の立案
12. 活動報告、企画書作成
13. 活動報告、企画書作成
14. まとめ　プレゼンテーション　合評1
15. まとめ　プレゼンテーション　合評2

準備学習

自主的・自律的な研究活動を行ってください。授業内容を踏まえて自分の進路につなげてほしいと考えています。

成績評価方法・基準

授業態度40%、課題作品40%(企画内容)、合評(発表)20%とし、ゼミごとの基準で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は長尾・宮永ゼミの合同授業になります。就職活動と両立させながら、自己管理を徹底して研究活動すること。無断欠席がないようにすること。

イラストレーション領域

平成29(2017)年度以降入学生

■イラストレーション領域人材育成目標について

イラストレーションは社会の様々な分野で、情報伝達、エンターテインメント、文化活動など、実用的・文化的に広く活用される具象図像表現です。 描写、メディアデザイン、構成など、幅広いイラストレーションの表現力と知識を身に付け、新しい時代を担っていく人材を育成します。

■イラストレーション領域の特色・各課程での学びについて

現代的な絵画表現であるイラストレーションは、印刷技術などのメディアの発達とともに、独自の進化を遂げてきました。今日ではイラストレーションを

「情報を伝達すること、具体的な意味を説明することを目的とする絵」（挿絵や図解、広告ポスターなど）
「複製され伝搬されることを目的とし、メディアのために描かれる絵」（印刷物や WEB など）
「装飾や娯楽性を目的とする絵」（装飾絵画や壁画、宣伝キャラクターなど）

と定義できます。

また、現代ではこれらの機能の複合的な応用として、マンガやアニメーション、ゲームといったコンテンツの表現、キャラクターグッズなどの立体商品としても欠かせないものとなっています。
こういった多様性、変化し続ける柔軟性こそ、イラストレーションの魅力といえるでしょう。
こういったことを背景に、イラストレーション領域では、「描く力」を基礎とした、以下の９つのコースを設定します。

●メディアイラスト　印刷に代表されるメディアで使われるイラストレーションの探求
●アートイラスト　装飾などに使われる、アート作品としてのイラストレーションの探求
●デジタルイラスト　ゲームやネットなど、エンターテインメント分野で使われるイラストレーションの探求
●マンガ・絵本　絵で表現する物語コンテンツの探求
●アニメーション　イラストレーションで作る映像表現の探求
●３ＤＣＧ　映像やゲームなど、仮想現実を構築する技術の探求
●フィギュア・トイ　立体造形表現の探求
●風景イラスト　現場体験を重視した、風景表現の探求
●ネイチャーイラスト　科学知識を基礎とした、生物表現の探求

２年生以降、いずれかのコースに所属しつつ、他のコースや共通する授業も履修することで、幅広い知識と幅広い表現を身に付けます。

●専門導入課程（１年生）

全てのコースの要素が含まれる、共通の導入授業を受講します。これにより表現の基礎を身に付けつつ、幅広いイラストレーションの可能性を知ります。そして２年以降のコース選択を考えます。

●専門基盤課程（２～３年生）

イラストレーションは時代によって、表現もメディアも活用方法も様々に変化します。　それに対応するには「基本的な表現力」「ジャンルに対する専門性」「メディアに対する知識」が必要です。また、新しい表現、自分独自の表現には、他ジャンルへの興味も欠かせません。そこで専門基盤課程では、以下のようなカリキュラム構成を採用しています。

●２年生進級時にひとつのコースを選択、４年まで通して専門の知識と技術を身につける。
●同時に、コース以外の実習を、自分の興味に応じて選択履修することで、表現の幅を身に付け、自分の専門性に応用する。
●全コースに共通する描写、メディア技術については、全員が履修する（演習）。
●イラストレーションの歴史、文化、実務についての知識を学ぶ「イラストレーション論」は、全員が履修する。

●専門研究課程（４年生）

専門研究課程では、それまでの授業とは異なり、自らがテーマを設定し、計画～制作～発表までをコントロールすることが要求されます。
そのため、それぞれのコースゼミでは、さまざまな発表機会が設定され、それに沿って各自が研究制作を行います。

芸術学科　イラストレーション領域　平成29（2017）年度以降入学生

カリキュラム		単位数 必修	指定	受講	選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2			実習	○						
	基礎造形実習3A		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	基礎造形実習4A		2			実習	○						
	基礎造形実習2B		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	基礎造形実習4B		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	基礎造形実習3C		2			実習	○						
	基礎造形実習4C		2			実習	○						
	基礎造形実習2D		2			実習	○						
	基礎造形実習4D		2			実習	○						
	基礎造形実習1E		2			実習	○						
	イラストレーション基礎演習1		2			演習	○				領域共通科目		領域の基礎演習を 4単位修得すること
	イラストレーション基礎演習2		2			演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	イラストレーション演習1		2			演習		○			領域共通科目		領域共通専門基盤科目を 16単位修得すること
	イラストレーション演習2		2			演習		○			領域共通科目		
	イラストレーション演習3		2			演習		○			領域共通科目		
	イラストレーション演習4		2			演習		○			領域共通科目		
	イラストレーション演習5		2			演習			○		領域共通科目		
	イラストレーション演習6		2			演習			○		領域共通科目		
	イラストレーション演習7		2			演習			○		領域共通科目		
	イラストレーション演習8		2			演習			○		領域共通科目		
	イラストレーション実習1−a		2			実習		○			メディアイラストコース科目		各コースの専門基盤科目 8単位とその他のコース及び領域共通選択（実習5～10）の専門基盤科目8単位を修得すること
	イラストレーション実習2−a		2			実習		○			メディアイラストコース科目		
	イラストレーション実習3−a		2			実習			○		メディアイラストコース科目		
	イラストレーション実習4−a		2			実習			○		メディアイラストコース科目		
	イラストレーション実習1−b		2			実習		○			アートイラストコース科目		
	イラストレーション実習2−b		2			実習		○			アートイラストコース科目		
	イラストレーション実習3−b		2			実習			○		アートイラストコース科目		
	イラストレーション実習4−b		2			実習			○		アートイラストコース科目		
	イラストレーション実習1−c		2			実習		○			デジタルイラストコース科目		
	イラストレーション実習2−c		2			実習		○			デジタルイラストコース科目		
	イラストレーション実習3−c		2			実習			○		デジタルイラストコース科目		
	イラストレーション実習4−c		2			実習			○		デジタルイラストコース科目		
	イラストレーション実習1−d		2			実習		○			マンガ・絵本コース科目		
	イラストレーション実習2−d		2			実習		○			マンガ・絵本コース科目		
	イラストレーション実習3−d		2			実習			○		マンガ・絵本コース科目		
	イラストレーション実習4−d		2			実習			○		マンガ・絵本コース科目		
	イラストレーション実習1−e		2			実習		○			アニメーションコース科目	ブロードキャスティングスタジオ（イラスト）	
	イラストレーション実習2−e		2			実習		○			アニメーションコース科目		
	イラストレーション実習3−e		2			実習			○		アニメーションコース科目		
	イラストレーション実習4−e		2			実習			○		アニメーションコース科目		
	イラストレーション実習1−f		2			実習		○			3DCGコース科目	ブロードキャスティングスタジオ（イラスト）	
	イラストレーション実習2−f		2			実習		○			3DCGコース科目		
	イラストレーション実習3−f		2			実習			○		3DCGコース科目		
	イラストレーション実習4−f		2			実習			○		3DCGコース科目		
	イラストレーション実習1−g		2			実習		○			フィギュア・トイコース科目		
	イラストレーション実習2−g		2			実習		○			フィギュア・トイコース科目		
	イラストレーション実習3−g		2			実習			○		フィギュア・トイコース科目		
	イラストレーション実習4−g		2			実習			○		フィギュア・トイコース科目		
	イラストレーション実習1−h		2			実習		○			風景イラストコース科目		
	イラストレーション実習2−h		2			実習		○			風景イラストコース科目		
	イラストレーション実習3−h		2			実習			○		風景イラストコース科目		
	イラストレーション実習4−h		2			実習			○		風景イラストコース科目		
	イラストレーション実習1−i		2			実習		○			ネイチャーイラストコース科目		
	イラストレーション実習2−i		2			実習		○			ネイチャーイラストコース科目		
	イラストレーション実習3−i		2			実習			○		ネイチャーイラストコース科目		
	イラストレーション実習4−i		2			実習			○		ネイチャーイラストコース科目		
	イラストレーション実習5		2			実習		○	○		領域共通選択科目		
	イラストレーション実習6		2			実習		○	○		領域共通選択科目		
	イラストレーション実習7		2			実習		○	○		領域共通選択科目		
	イラストレーション実習8		2			実習		○	○		領域共通選択科目		
	イラストレーション実習9		2			実習		○	○		領域共通選択科目		
	イラストレーション実習10		2			実習		○	○		領域共通選択科目		
科研専目究門	卒業研究1	4				演習				○			領域の専門研究科目を 10単位修得すること
	卒業研究2	6				演習				○			
	イラストレーション概論		2			講義	○						領域の芸術応用科目を 10単位修得すること
	イラストレーション論1		2			講義		○					
	イラストレーション論2		2			講義		○					
	イラストレーション論3		2			講義			○				
	イラストレーション論4		2			講義			○				

芸術学科　イラストレーション領域　メディアイラストコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程		専門基盤課程		専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期または後期		前期または後期		前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写	基礎造形実習2B イラストレーション画材研究	イラスト実習1-a 挿絵基礎	イラスト実習2-a イメージの咀嚼と表現・デザイン	イラスト実習3-a ブックデザインと印刷・表現	イラスト実習4-a コンテンツとデザイン		
		基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎 シンボライズ	基礎造形実習4B 絵コンテ デジタル 作画・動画	選択実習 領域共通のイラスト実習5～10もしくはイラスト実習1-a以外の1-b～1-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5～10もしくはイラスト実習2-a以外の2-b～2-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5～10もしくはイラスト実習3-a以外の3-b～3-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5～10もしくはイラスト実習4-a以外の4-b～4-iから1科目を選択		
		前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1	後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト演習4 演出(映像鑑賞)	イラスト演習1 クロッキー2	イラスト演習5 DTP・ページ編集	イラスト演習7 クロッキー4		
				前期または後期 イラスト演習2 DTP	イラスト演習3 写真	イラスト演習6 クロッキー3	イラスト演習8 プレゼンテーション		
芸術応用科目／10単位		イラスト概論 イラストレーションとは何か　概論		イラスト論1 イラストレーションとは何か 1	イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3	イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　イラストレーション領域　アートイラストコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程	
		1年	2年	3年	4年	
		前期または後期	前期または後期	前期または後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位				卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写 / 基礎造形実習2B イラストレーション画材研究 基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎 シンボライズ / 基礎造形実習4B 絵コンテ デジタル 作画・動画 前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1 / 後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト実習1-b 水性技法／乾式技法 / イラスト実習2-b 色彩描画 選択実習 領域共通のイラスト実習 5〜10もしくはイラスト実習1-b以外の1-aおよび1-c〜1-iから1科目を選択 / 選択実習 領域共通のイラスト実習 5〜10もしくはイラスト実習2-b以外の2-aおよび2-c〜2-iから1科目を選択 イラスト演習4 演出（映像鑑賞） / イラスト演習1 クロッキー2 前期または後期 イラスト演習2 DTP / イラスト演習3 写真	イラスト実習3-b テクスチャー研究 / イラスト実習4-b 飾る事を目的とした絵画制作 選択実習 領域共通のイラスト実習 5〜10もしくはイラスト実習3-b以外の3-aおよび3-c〜3-iから1科目を選択 / 選択実習 領域共通のイラスト実習 5〜10もしくはイラスト実習4-b以外の4-aおよび4-c〜4-iから1科目を選択 イラスト演習5 DTP・ページ編集 / イラスト演習7 クロッキー4 イラスト演習6 クロッキー3 / イラスト演習8 プレゼンテーション		
	芸術応用科目／10単位	イラスト概論 イラストレーションとは何か 概論	イラスト論1 イラストレーションとは何か 1 / イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3 / イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1 / 大学入門2 スタディスキル実習1 / スタディスキル実習3 スタディスキル実習2 / スタディスキル実習4 ファウンデーション実習A1 / ファウンデーション実習A3 ファウンデーション実習A2 / ファウンデーション実習A4 ファウンデーション実習B1 / ファウンデーション実習B2 キャリアデザイン概論1 / キャリアデザイン概論2	コミュニティデザイン概論			
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A / 東洋・日本美術史概説B 西洋美術史概説A / 西洋美術史概説B デザイン史概説A / デザイン史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上			
		芸術応用科目 2科目4単位以上				
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上				
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上				

芸術学科　イラストレーション領域　デジタルイラストコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期または後期		前期または後期		前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写	基礎造形実習2B イラストレーション画材研究	イラスト実習1-c ペイント系ソフトを学ぶ	イラスト実習2-c デジタルペイントにおける配置・配色	イラスト実習3-c 広告原画制作	イラスト実習4-c シリーズイラストレーション制作		
		基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎シンボライズ	基礎造形実習4B 絵コンテデジタル作画・動画	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習1-c以外の1-a~1-bおよび1-d~1-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習2-c以外の2-a~2-bおよび2-d~2-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習3-c以外の3-a~3-bおよび3-d~3-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習4-c以外の4-a~4-bおよび4-d~4-iから1科目を選択		
		前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1	後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト演習4 演出(映像鑑賞)	イラスト演習1 クロッキー2	イラスト演習5 DTP・ページ編集	イラスト演習7 クロッキー4		
				前期または後期 イラスト演習2 DTP	イラスト演習3 写真	イラスト演習6 クロッキー3	イラスト演習8 プレゼンテーション		
芸術応用科目／10単位		イラスト概論 イラストレーションとは何か　概論		イラスト論1 イラストレーションとは何か 1	イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3	イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　イラストレーション領域　マンガ・絵本コース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程	
		1年	2年	3年	4年	
		前期または後期	前期または後期	前期または後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位				卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写 基礎造形実習2B イラストレーション画材研究 基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎 シンボライズ 基礎造形実習4B 絵コンテ デジタル 作画・動画 前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1 後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト実習1-d 童話などから物語の構造を学ぶ イラスト実習2-d 取材からマンガや絵本を創作する 選択実習 領域共通のイラスト実習 5~10もしくはイラスト実習 1-d以外の1-a~1-cおよび 1-e~1-iから1科目を選択 選択実習 領域共通のイラスト実習 5~10もしくはイラスト実習 2-d以外の2-a~2-cおよび 2-e~2-iから1科目を選択 イラスト演習4 演出（映像鑑賞） イラスト演習1 クロッキー2 前期または後期 イラスト演習2 DTP 前期または後期 イラスト演習3 写真	イラスト実習3-d マンガ・絵本創作（短編連作） イラスト実習4-d マンガ・絵本創作（中編制作） 選択実習 領域共通のイラスト実習 5~10もしくはイラスト実習 3-d以外の3-a~3-cおよび 3-e~3-iから1科目を選択 選択実習 領域共通のイラスト実習 5~10もしくはイラスト実習 4-d以外の4-a~4-cおよび 4-e~4-iから1科目を選択 イラスト演習5 DTP・ページ編集 イラスト演習7 クロッキー4 イラスト演習6 クロッキー3 イラスト演習8 プレゼンテーション		
	芸術応用科目／10単位	イラスト概論 イラストレーションとは何か 概論	イラスト論1 イラストレーションとは何か 1 イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3 イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1 大学入門2 スタディスキル実習1 スタディスキル実習3 スタディスキル実習2 スタディスキル実習4 ファウンデーション実習A1 ファウンデーション実習A3 ファウンデーション実習A2 ファウンデーション実習A4 ファウンデーション実習B1 ファウンデーション実習B2 キャリアデザイン概論1 キャリアデザイン概論2	コミュニティデザイン概論			
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A 東洋・日本美術史概説B 西洋美術史概説A 西洋美術史概説B デザイン史概説A デザイン史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上			
		芸術応用科目 2科目4単位以上				
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上				
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上				

芸術学科　イラストレーション領域　アニメーションコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程		専門基盤課程		専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期または後期		前期または後期		前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写	基礎造形実習2B イラストレーション 画材研究	イラスト実習1-e アニメーション 作画・原理	イラスト実習2-e アニメーション 素材の仕上げと 撮影・編集	イラスト実習3-e アニメ作品制作 (グループ作品)	イラスト実習4-e アニメ作品制作 (個人作品)		
		基礎造形実習3A 立体基礎・ CG基礎 シンボライズ	基礎造形実習4B 絵コンテ デジタル 作画・動画	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習1-e以外の1-a~1-dおよび1-f~1-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習2-e以外の2-a~2-dおよび2-f~2-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習3-e以外の3-a~3-dおよび3-f~3-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習4-e以外の4-a~4-dおよび4-f~4-iから1科目を選択		
		前期 イラスト 基礎演習2 クロッキー1	後期 イラスト 基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト演習4 演出(映像鑑賞)	イラスト演習1 クロッキー2	イラスト演習5 DTP・ページ編集	イラスト演習7 クロッキー4		
				前期または後期 イラスト演習2 DTP	イラスト演習3 写真	イラスト演習6 クロッキー3	イラスト演習8 プレゼンテーション		
	芸術応用科目／10単位	イラスト概論 イラストレーションとは何か　概論		イラスト論1 イラストレーションとは何か 1	イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3	イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　イラストレーション領域　3DCGコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程		専門研究課程	
		1年		2年	3年	4年	
		前期または後期		前期または後期	前期または後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位					卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写	基礎造形実習2B イラストレーション画材研究	イラスト実習1-f 3DCGモデリング	イラスト実習3-f ゲーム開発環境の習得		
				イラスト実習2-f 3DCG アニメーション、映像合成	イラスト実習4-f 作品制作（アニメーション、ゲーム）		
		基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎 シンボライズ	基礎造形実習4B 絵コンテ デジタル 作画・動画	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習1-f以外の1-a~1-eおよび1-g~1-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習3-f以外の3-a~3-eおよび3-g~3-iから1科目を選択		
				選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習2-f以外の2-a~2-eおよび2-g~2-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習4-f以外の4-a~4-eおよび4-g~4-iから1科目を選択		
		前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1	後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト演習4 演出（映像鑑賞）	イラスト演習5 DTP・ページ編集		
				イラスト演習1 クロッキー2	イラスト演習7 クロッキー4		
				前期または後期 イラスト演習2 DTP	イラスト演習6 クロッキー3		
				イラスト演習3 写真	イラスト演習8 プレゼンテーション		
	芸術応用科目／10単位	イラスト概論 イラストレーションとは何か 概論		イラスト論1 イラストレーションとは何か 1	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3		
				イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論			
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3				
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4				
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3				
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4				
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2				
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2				
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上			
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B				
		デザイン史概説A	デザイン史概説B				
		芸術応用科目 2科目4単位以上					
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上					
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上					

芸術学科　イラストレーション領域　フィギュア・トイコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程		専門基盤課程		専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期または後期		前期または後期		前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写	基礎造形実習2B イラストレーション画材研究	イラスト実習1-g ハンドモデリング	イラスト実習2-g オリジナルモデリング	イラスト実習3-g 3DCGモデリング	イラスト実習4-g シリーズモデリング		
		基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎・シンボライズ	基礎造形実習4B 絵コンテ・デジタル作画・動画	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習1-g以外の1-a~1-fおよび1-h~1-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習2-g以外の2-a~2-fおよび2-h~2-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習3-g以外の3-a~3-fおよび3-h~3-iから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習4-g以外の4-a~4-fおよび4-h~4-iから1科目を選択		
		前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1	後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト演習4 演出(映像鑑賞)	イラスト演習1 クロッキー2	イラスト演習5 DTP・ページ編集	イラスト演習7 クロッキー4		
				前期または後期 イラスト演習2 DTP	イラスト演習3 写真	イラスト演習6 クロッキー3	イラスト演習8 プレゼンテーション		
芸術応用科目／10単位		イラスト概論 イラストレーションとは何か 概論		イラスト論1 イラストレーションとは何か 1	イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3	イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　イラストレーション領域　風景イラストコース
平成29(2017)年度以降入学生 スタンダードカリキュラム

		専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程	
		1年	2年	3年	4年	
		前期または後期	前期または後期	前期または後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位				卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写 基礎造形実習2B イラストレーション画材研究 基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎 シンボライズ 基礎造形実習4B 絵コンテ デジタル 作画・動画 前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1 後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト実習1-h 風景写生 イラスト実習2-h 水性技法／乾式技法 選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習1-h以外の1-a~1-gおよび1-iから1科目を選択 選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習2-h以外の2-a~2-gおよび2-iから1科目を選択 イラスト演習4 演出（映像鑑賞） イラスト演習1 クロッキー2 前期または後期 イラスト演習2 DTP 前期または後期 イラスト演習3 写真	イラスト実習3-h 空間描写 イラスト実習4-h 風景・空間表現をテーマとした制作 選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習3-h以外の3-a~3-gおよび3-iから1科目を選択 選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習4-h以外の4-a~4-gおよび4-iから1科目を選択 イラスト演習5 DTP・ページ編集 イラスト演習7 クロッキー4 イラスト演習6 クロッキー3 イラスト演習8 プレゼンテーション		
	芸術応用科目／10単位	イラスト概論 イラストレーションとは何か 概論	イラスト論1 イラストレーションとは何か 1 イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3 イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1 大学入門2 スタディスキル実習1 スタディスキル実習3 スタディスキル実習2 スタディスキル実習4 ファウンデーション実習A1 ファウンデーション実習A3 ファウンデーション実習A2 ファウンデーション実習A4 ファウンデーション実習B1 ファウンデーション実習B2 キャリアデザイン概論1 キャリアデザイン概論2	コミュニティデザイン概論			
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A 東洋・日本美術史概説B 西洋美術史概説A 西洋美術史概説B デザイン史概説A デザイン史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上			
		芸術応用科目 2科目4単位以上				
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上				
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上				

芸術学科　イラストレーション領域　ネイチャーイラストコース
平成29(2017)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期または後期		前期または後期		前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写	基礎造形実習2B イラストレーション画材研究	イラスト実習1-i 人体描写1	イラスト実習2-i 人体描写2	イラスト実習3-i 美術解剖学応用1	イラスト実習4-i 美術解剖学応用2		
		基礎造形実習3A 立体基礎・CG基礎・シンボライズ	基礎造形実習4B 絵コンテ・デジタル作画・動画	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習1-i以外の1-a~1-hから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習2-i以外の2-a~2-hから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習3-i以外の3-a~3-hから1科目を選択	選択実習 領域共通のイラスト実習5~10もしくはイラスト実習4-i以外の4-a~4-hから1科目を選択		
		前期 イラスト基礎演習2 クロッキー1	後期 イラスト基礎演習1 遠近法・色彩	イラスト演習4 演出(映像鑑賞)	イラスト演習1 クロッキー2	イラスト演習5 DTP・ページ編集	イラスト演習7 クロッキー4		
				前期または後期 イラスト演習2 DTP	イラスト演習3 写真	イラスト演習6 クロッキー3	イラスト演習8 プレゼンテーション		
芸術応用科目／10単位		イラスト概論 イラストレーションとは何か 概論		イラスト論1 イラストレーションとは何か 1	イラスト論2 イラストレーションとは何か 2	イラスト論3 イラストレーションとは何か 3	イラスト論4 イラストレーションとは何か 4		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

基礎造形実習 1A

基礎描写

担当教員名 **待井 健一・横山 路漫**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

「対象を見て写実的に描く」ことを通して、さまざまなイラストレーション表現に必要な「観察し読み取る力」と「描写・表現力」を高めます。「線で描くドローイング」から「面や明暗表現を重視したデッサン（写実表現）」へ、さらに「色彩という造形要素を加えた絵画表現」の作品制作を行います。対象の魅力を発見し、「構図・形・明暗・色彩・強調と省略・質感」といった表現方法を学び、自分が感じた主題（対象の魅力）を造形的に明確に表現する力を高めます。

到達目標

(1) 対象の魅力を見つけ出すことができる＝観察力、独自の視点の習得
(2) 対象の存在を平面上に明暗を重視して描写できる＝デッサン基礎力の習得
(3) 対象から実感した魅力（構図構成、形、色、量感、光、陰影、質感、空間等）を表現できる＝描写・表現力の習得

授業計画

1. ガイダンス＋手のクロッキー／　線で描く。シルエットで捉える
2. 立方体・円柱を描く／　基本形態の理解
3. 屋外スケッチ1／　2の応用・アイレベルの理解
4. 屋外スケッチ2／　〃
5. 面取りデッサン／　面の理解と明暗による立体表現
6. 面取りデッサン合評
7. 眼の細密デッサン1／　構図・下描き
8. 眼の細密デッサン2／　質感の描き分け・密度感
9. 眼の細密画合評・クレパス静物画説明
10. クレパスによる静物画1／　モチーフ構成　スケッチによる構図・下描き
11. クレパスによる静物画2／　全体像を捉え、色と形で描く（絵の骨組みを作る）
12. クレパスによる静物画3／　画材研究も含めた質感表現の工夫
13. クレパスによる静物画4／　主題の明確化・前後感やモチーフの関係性
14. クレパス静物画合評・相互鑑賞の説明
15. まとめ／　相互鑑賞

準備学習

授業内で完成しなかった課題について、自主的に制作時間を工夫して完成させる（5限に続けて制作することを推奨）。授業でやった内容をもとに身の回りのものを観察し、気負わずスケッチする習慣をつけることを推奨。

成績評価方法・基準

授業態度30%　課題作品70%

テキスト・参考図書・材料費

授業時にプリントを配付します。課題作品のための画材や支持体は自己負担です。デッサン初心者は、自分に合ったデッサン入門書を参考にしながら実践（課題制作）に取り組むことを推奨。上達が早い。

履修上の注意・ライセンスなど

・準備物：黒サインペン（中太、油性は不可）、筆記具（鉛筆2H～6Bから数種、練りゴム）、クロッキー帳（持っているもので可、サイズ自由）は常に準備。第1周は上記に加えて、クレヨンもしくはパステル等面塗りできる画材（白以外、1色・1本でよい）

基礎造形実習 2B

イラストレーション画材研究

担当教員名 **森田 存・杉浦 た美**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

「雑誌の広告を目的としたメディアイラストレーション」を軸に幅広い表現方法を得るための画材基礎知識を学びます。またそれらの様々な組み合わせを体験、研究し柔軟性、応用力を身に着けます。キャラクター制作・テーマイラスト制作を通して独自の表現方法を考察します。

到達目標

(1) それぞれの画材の基本的情報を理解し分析、応用することができる。
(2) 自分の表現で作品を描くことができる。
(3) 印刷などメディア利用に適したイラストレーション表現技術を習得する。

授業計画

1. ガイダンス 画材研究①
2. 画材研究②
3. 画材研究③
4. 画材研究④
5. 印刷などのメディア向け色彩チャート制作①
6. 画材研究⑤
7. 印刷などのメディア向け色彩チャート制作②
8. 画材研究⑥
9. 画材研究⑦
10. カラー作品制作①
11. カラー作品制作②
12. カラー作品制作③
13. カラー作品制作④
14. カラー作品制作⑤
15. 合評

準備学習

授業中に仕上がらない作品は自主制作をし、指定された締切り日に提出のこと。遅れた場合減点の対象となります。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（2/3以上の出席必要となります）課題作品　70% 課題へのフィードバックは授業内個別指導で行う。

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付。画材や用紙は多岐にわたるので、消耗品についてはその都度準備画材を指示します、大きなものは領域にて用意します。必要な画材として3000円程必要。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

基礎造形実習 3A

立体基礎・3DCG 基礎

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

この科目は、「立体基礎」「3DCG基礎」「シンボライズ」の3つのパートに別れた授業構成になります。「立体基礎」と「3DCG基礎」では、「ものを見る目（断面を考え裏側を意識すること・物の面構成や骨格などの構造を理解すること等）」の育成を目的にしていますが、立体表現だけでなく平面上に描写するためにも大変有効な基礎スキルになります。既存の立体物を短時間（15～30分程度）での模刻（立体クロッキー）を繰り返しながら立体感覚を養い、並行してオリジナルのミニフィギュアの制作に取り組みます。また、3DCG導入を通じ、空間把握力を高め、視点設計（俯瞰視・仰視・水平視）や光線設計などに応用していくことができます。なお、ミニフィギュアや3DCG課題は、「シンボライズ」課題と連携しながら展開します。

到達目標

(1) ボリューム感、面の流れなど断面や裏側を意識し立体的にフォルムを捉えられるようになる。
(2) 空間的な視点設計（視高・仰角など）の考え方が理解できる。
(3) 石粉粘土を使った小立体を制作することができる。

授業計画

1. 模刻（立体クロッキー）＋ミニフィギュアのアイデアスケッチ（3面図、断面図、正中線などの図法基礎）
2. 模刻＋ミニフィギュア制作（芯材＞肉付＞整形）
3. ミニフィギュア制作（切削：フォルム修正／部品接合）
4. ミニフィギュア制作（研磨：フォルムの精度を上げる／仕上げ・彩色）
5. 3DCG：導入（基本操作）＋モデリング
6. 3DCG：レンダリング（光線設定、質感設定、カメラアングルなど）
7. 3DCG：課題制作／ミニフィギュア課題提出
8. α（1組）・γ（3組）は3DCG課題提出
9. ＊この授業は、森田存先生（シンボライズ）と田中（立体基礎・3DCG基礎）が7週ずつ担当します
10. （ユニットによって、前半と後半の順番が入れ替わります）
11.
12.
13.
14.
15. β（2組）・δ（4組）は3DCG課題提出 ミニフィギュア・3DCG・シンボライズの各課題の合評（2ユニット合同相互鑑賞会）

準備学習

実習時間内に完成しなかった工程は、次回授業までに完成させること

成績評価方法・基準

森田存先生（シンボライズ）50% ＋ 田中（立体基礎・3DCG基礎）50%の合計で評価する。（田中パートは作品評価：30%、授業態度：20%で評価） 課題へのフィードバックは、授業内個別指導やフィードバックシートで行う。

テキスト・参考図書・材料費

プリント資料を配付（配付された資料は各自ファイルし、必ず毎回持参すること）。立体基礎：貸出用具や一部支給材料もあるが、基本的な素材や用具は各自で準備（石粉粘土、彫刻刀など計¥1,000程度） 3DCG基礎：USBメモリー持参のこと。

履修上の注意・ライセンスなど

制作ペースが早いので、欠席した場合は次週までに教員にアクセスし授業内容を確認すること。

基礎造形実習 3A

シンボライズ

担当教員名 **森田　存**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

この授業は、「立体基礎」「3DCG基礎」「シンボライズ」の3つのパートに別れた授業構成。「シンボライズ」を主題とするグラフィックデザインの基礎実習。情報を視覚化する過程において、制作意図に基づき対象の本質を蒸留／抽出し、時に誇張することで明解に説得力ある造形を生み出すことが出来る。当講では見ることからスタートし、「観察／凝視」→「着眼／発見／洞察」→「抽出」→「編集／加工」→「推敲／フィニッシュ」の各制作ステップを通じ、「描く」事を通して、カタチを作り出していく方法を考える。

到達目標

(1) 対象の特徴を捉え、誇張・省略表現ができる
(2) 対比表現を複数の図像で行うことができる
(3) 具体的な意味を読み取ることができる図像を表現できる

授業計画

1. ガイダンス（当講の流れ）／①人1・「観察／凝視」スケッチ～清書
2. ①人2・「抽出」～「編集／加工」シンボライズ制作（制約をつけて描く）
3. ②動物1・「観察／凝視」スケッチ～清書
4. ②動物2・「抽出」～「編集／加工」シンボライズ制作（制約をつけて描く）
5. ③絵文字1・図柄に意味や役割を持たす。情報の視覚化。図柄のアイディア出し
6. ③絵文字2・蒸留／抽出、誇張をする。情報の明確化。絵文字のパターン出し
7. ③絵文字3・「推敲／フィニッシュ」清書～仕上げ
8. ＊　この授業は、森田存（シンボライズ）と田中真一郎先生（立体+3DCG入門）が7週ずつ担当
9. （ユニットによって、前半と後半の順番が入れ替わり）
10.
11.
12.
13.
14.
15. ミニフィギュア・3DCG・シンボライズの各課題の合評（2ユニット合同相互鑑賞会）

準備学習

実習時間内に完成しなかった課題について、次回授業までに完成させること

成績評価方法・基準

森田存（シンボライズ）50% ＋ 田中真一郎先生（立体入門+3DCG入門）50%の合計で評価する。（森田パートは作品評価：30%、授業態度：20%で評価） 課題へのフィードバックは授業内個別指導で行う。

テキスト・参考図書・材料費

・適宜プリント配付 ・課題制作の為の画材や支持体は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

・毎時の準備物：筆記具（鉛筆もしくはシャーペン、消しゴム、練りゴム、定規）、クロッキー帳、黒のペン（油性不可）、コンパス（あれば）と共に、追加物は適宜連絡。・初回から制作に入る。・基本、ハンドドローイングでの制作となるが、制作過程においてPC作業を認める場合がある。その場合は持ち運び用のUSBメモリが自己負担で必要。

基礎造形実習 4B

デジタル作画・動画基礎／絵コンテ

担当教員名 **青木 豊・古本ゆうや・翠緯 泰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

マンガやアニメーションなどで必要となる、複数の絵を使って状況を描く方法（絵コンテ・動画）と、デジタル作画、動画作画の基本を学ぶ実習です。デジタル作画パート（青木／古本・全7回）では、デジタルペイントソフト・ClipStudioPaintを使った静止画とアニメーション制作の基礎を学びます。絵コンテパート（翠緯・全7回）では、出来事を連続した絵で表現する方法を学び、映像やマンガの基礎を身に着けます。
二つのパートの順序はクラスにより入れ替わります。

到達目標

(1) デジタルイラスト&アニメーションソフトの基本的な使い方を知り、線画作画&彩色および簡単なアニメーションを作ることができる。
(2) カメラワークを活かした演出ができる。
(3) 絵コンテによる映像作品の設計ができる。

授業計画

1. デジタル作画1：ClipStudioPaintの概要〜下絵を描く
2. デジタル作画2：線画清書
3. デジタル作画3：彩色
4. デジタル作画4：仕上げ　各種書き出し
5. デジタル作画5：アニメーション原理（ジャンプ・原画・中割・フレーム）
6. デジタル作画6：動画（目パチ口パク・レイヤー）
7. デジタル作画7：タイムラインの組み立て
8. 絵コンテ1：概説（既存のアニメ映画を読む）
9. 絵コンテ2：カメラワーク（フレーミングの意味）
10. 絵コンテ3：カメラワーク（動きのあるカメラワーク）
11. 絵コンテ4：編集（映像の単位について）
12. 絵コンテ5：編集（モンタージュ、音）
13. 絵コンテ6：作成（総合課題）
14. 絵コンテ7：作成（総合課題）
15. まとめ

準備学習

授業内で制作するイラスト、アニメのアイデアスケッチを授業までに作成する。

成績評価方法・基準

授業態度50%、提出物での評価50%

テキスト・参考図書・材料費

授業内で配付予定

履修上の注意・ライセンスなど

授業内で作業が終わらない場合は、次週までに制作を進める必要がある

イラストレーション基礎演習 2

クロッキー 1　入門

担当教員名 **待井　健一**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

クロッキーとは、身の回りの心動かされた対象を、短い時間で的確に観察し捉える練習であると考えます。当演習では人体を主軸に、形の捉え方や構図、立体としてのものの見方など、その基礎となる部分を学習します。また、今後も自主的に継続してゆけるよう、様々な方法論や描画に適した画材についても考察します。

到達目標

(1) 作品制作との関連性を学び、自主的に継続する足がかりを築くことができる。
(2) 様々な描き方を学び、対象をより多角度から観察することができるようになる。
(3) 姿勢・持ち方・距離などクロッキーの基礎を身につけることができる。

授業計画

1. 学生モデルによる着衣クロッキー／　ガイダンス　持ち方・姿勢・距離等の説明
2. 学生モデルによる着衣クロッキー／　フォルムを捉える①
3. 学生モデルによる着衣クロッキー／　フォルムを捉える②
4. 学生モデルによる着衣クロッキー／　立体を意識して描く
5. 学生モデルによる着衣クロッキー／　大きなストロークで描く
6. 外部モデルによるヌードクロッキー／　主な骨格を意識して描く
7. 外部モデルによるヌードクロッキー／　重心を意識して描く
8. 学生モデルによる着衣クロッキー／　視点の高さを変えて描く
9. 学生モデルによる着衣クロッキー／　短時間で描く
10. 学生モデルによる着衣クロッキー／　個別チェック1
11. 学生モデルによる着衣クロッキー／　個別チェック2
12. 学生モデルによる着衣クロッキー／　顔面を描く
13. 学生モデルによる着衣クロッキー／　複数ポーズ1
14. 学生モデルによる着衣クロッキー／　複数ポーズ2
15. まとめ／　総評・課題提出

準備学習

授業でやった内容をもとに、継続的に練習する習慣をつけること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　課題作品70%

テキスト・参考図書・材料費

適宣プリントを配付します。授業時に各自で使用する画材は自己負担となります。

履修上の注意・ライセンスなど

外部よりモデルさんを呼ぶこともありますので、挨拶や時間を守る等のマナーは徹底してください。ポーズ中の入室は厳禁です。

イラストレーション基礎演習 1

遠近法と色彩

担当教員名 **永江 弘之・待井 健一**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 1 年生

授業概要及び目的

イラストレーション表現の基礎のひとつである、遠近法と色彩を学ぶ演習です。遠近法パートでは、透視図法や各種遠近法の理論を学び、練習課題を通して、空間表現の基礎を身につけます。色彩パートでは、色や光の知識を学び、配色による情報伝達（イメージ伝達）について考察します。また、絵画的な色彩活用法（主にアナログ画材による混色、塗り重ねなど）と、デザイン的な色彩活用法（（デジタル画材を含む色選びなど）の両面から、今後の制作に活かせる色の扱いを学びます。

到達目標

(1) 遠近法の知識を理解し、図法的な遠近法に縛られずに自然な活用ができる。
(2) 日常的な視覚情報（風景等）から遠近や空間の構造を読み取り、表現に活かすことができる。
(3) 色や光の知識を理解し、適切に混色や着彩をすることができる。
(4) 配色による情報伝達（イメージ伝達）の基本を知り、目的に応じてトーンや配色を工夫することができる。

授業計画

1. 遠近法入門 ＝ 透視図法（1点透視、2点透視、消失点）、アイレベルの理解　ほか
2. ヒューマンスケール ＝ 人物と空間の整合性とスケール感　練習課題①「群像を描く」
3. 視点設計 ＝ 地平線、視野、画角、視高、行俯角など　練習課題②「視点演出」
4. 構図設計 ＝主題表現、主役の明確化、人物の大小など
5. 光線設計 ＝太陽光による陰影表現
6. 練習課題①の鑑賞・アドバイス／光線設計 ＝ 人工光（点光源）による陰影表現　練習課題③「昼と夜」
7. 練習課題②の鑑賞・アドバイス／色彩遠近法 ＝ 空気感（季節、時間帯、天候など）の表現
8. 色彩の基礎知識①　全般
9. 色彩の基礎知識②　デジタル　練習課題④「発見！自然の色」
10. 練習課題④「発見！自然の色」の制作　（1年実習室にて）
11. 練習課題③の鑑賞・アドバイス／配色によるイメージ伝達①
12. 配色によるイメージ伝達②／練習課題⑤、⑥の説明　練習課題⑤「補色混色技法」
13. 練習課題⑤「補色混色技法」の制作（1年実習室にて）　練習課題⑥「遠近と色彩を活かした絵」
14. 配色によるイメージ伝達③
15. 練習課題⑥の鑑賞・アドバイス　／　まとめ

準備学習

・練習課題は、基本的に次週に提出すること。（演習科目は、週に2コマ分180分の準備学習・家庭学習が基本です）・日常的な生活の中で、風景から「遠近や空間の構造、光の所作など」を読み取る練習を心がけ、実践する。・同様に、日常的に「配色から伝わるイメージ」を感じ取る練習をするとともに、「配色」の引き出しの数を増やすことを意識し、実践する。

成績評価方法・基準

授業態度　30% 課題作品　70%　（授業内容の理解に基づく課題作品のクオリティー、スキルの達成度）課題作品は、プロジェクターを使った「鑑賞・アドバイス」でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

・授業時にプリントを配付します。ファイリングして整理すること。・課題作品制作のための画材や支持体は自己負担です。・参考図書：「風景デッサンの基本」湯浅誠著　ナツメ社¥1,900　ISBN-13: 978-4816355127「学校では教えてくれない風景スケッチの法則」増山修著　日貿出版社　¥2,160　ISBN-13: 978-4817037329

履修上の注意・ライセンスなど

成安情報サービスや成安メールで補足説明や個別の確認などを行います。成安メールを必ず毎日チェックすること。

イラストレーション演習 1

クロッキー 2

担当教員名 **上原 結子、杉浦 た美、MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

短時間でかたちをとるクロッキーは、イラストレーション、マンガ、アニメなどいろいろなビジュアル表現の基礎といえます。1年では形をとる基礎を学びました。2年では、自分の表現を考えながらトレーニングをします。

到達目標

(1) 短時間でかたちをとることができる。
(2) その場の状況もとらえて生きた人体を描くことができる。
(3) 自分の作品制作につなげて考えることができる。

授業計画

1. ガイダンス。姿勢などについて確認。相互クロッキー。
   以下予定（モデルはすべて相互になります）。
2. 立ちポーズ
3. 自分のイラストに起こしてみる
4. 座る寝転ぶ姿勢
5. 自分のイラストに起こしてみる
6. 周囲の状況との関係
7. 自分のイラストに起こしてみる
8. 物を持っているポーズ
9. 自分のイラストに起こしてみる
10. 顔、表情と手
11. 自分のイラストに起こしてみる
12. 複数
13. 自分のイラストに起こしてみる
14. 最終課題聞き取り
15. 合評

準備学習

普段から日常生活、または、TVや映画、マンガなどで、いろいろなポーズについて観察しておく。難しいと思った部分を復習しておく。

成績評価方法・基準

授業態度　60%、課題作品　40%

テキスト・参考図書・材料費

クロッキー帳よりも、ペラ紙を推奨します（画板より小さいサイズのクロッキー帳もOK）。A4またはA3のコピー用紙を毎回用意します。鉛筆やシャーペン（B以上）、消しゴム、また、描いたものがバラバラにならないよう、ファイルやクリップ、袋などを各自用意（授業を進めながらでかまわない）。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション演習 2

DTP 基礎

担当教員名 **岡澤　理奈**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

印刷物の制作のための、入稿データの制作・管理を修得します。また、フォント、色彩、レイアウトなどグラフィックデザインの基本的な知識を身につけます。

到達目標

(1) 印刷物・広報物に関する基本的な知識（文字、印刷機、紙など）を知り、製作に活かす事ができる。
(2) DTP にまつわるアプリケーション技術の習得をし、製作に活かす事ができる。
(3) タイポグラフィとイラストの密接な関係を学び、今後の製作活動に活かす事ができる。

授業計画

1. [オリエンテーション] 授業の進め方について　[ワーク] 自己紹介シートの作成
2. [製作] Illustratorを使ってロゴマークをトレースする。名前の文字を元にしたオリジナルロゴマークを作る（4週目までに完成させる）
3. [講義] 文字の歴史を知る　[ワークショップ] 文字の形状だけで表現するコンクリートポエトリーをつくる
4. [製作] オリジナルロゴマークをつかって名刺と封筒とレターヘッドをつくる
5. [製作] Illustratorを使って、風合いの違う地図を2つデザインする｜ベクターデータの活用・アレンジ法を学ぶ
6. [製作] Illustratorを使って、パッケージ用変形ステッカーをデザインする｜色数の少ない特殊な形状の印刷物をつくる方法を学ぶ
7. [製作] IllustratorとPhotoshopを使って、ウェブバナー製作を行う｜小さな面積の中に情報を整頓して配置する方法を学ぶ
8. [製作のための講義] 文字組みの基礎知識を学ぶ1　[ワーク] Illustratorを使って文章を読みやすくレイアウトする
9. [製作] A4おりたたみ 4P冊子に情報をレイアウトする｜渡された写真+文章情報を使って、モチーフの魅力がつたわるようにレイアウトする
10. [合評] A4おりたたみ 4P冊子に情報をレイアウトする
11. [製作のための講義] 文字組みの基礎知識を学ぶ2　[ワーク] Illustratorを使って文字とイラストレーションをよりよくレイアウトする
12. [製作] 自分のイラストをつかって、A4サイズの広報印刷物と、ウェブ広告用バナーをつくる｜計画、ラフスケッチ、プレゼンテーション
13. [製作] 自分のイラストをつかって、A4サイズの広報印刷物と、ウェブ広告用バナーをつくる｜製作　レイアウト
14. [製作] 自分のイラストをつかって、A4サイズの広報印刷物と、ウェブ広告用バナーをつくる｜製作　紙を選び印刷する
15. まとめ、合評

準備学習

Adobe Illustrator や Photoshop の基本操作について復習しておいてください。特に、文字の操作パネルについてはしっかりと復習しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度 30%（受講態度、課題への取り組みと姿勢）課題作品 70%（課題作品とプレゼンテーションから、理解度と技術的向上を総合的に評価）

テキスト・参考図書・材料費

『カラー図解 DTP &印刷スーパーしくみ事典』（ワークスコーポレーション）データ持ち運びのための USB メモリ必携。印刷用の紙や合評時発表のための B2 イラストボードなどが必要。その他持参物は適時指示。

履修上の注意・ライセンスなど

授業には遅刻せずにきてください。合評の日は特に遅刻欠席が無いよう努めてください。もし欠席した場合は、早めに前回の内容と、次回までに準備しておくべきことを確認するようにしてください。

イラストレーション演習 3

写真基礎　撮影・補正・利用

担当教員名 **浅野　豪**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

イラストレーションの制作に応用できる、写真の撮影・画像編集について学びます。また写真を使って作品の記録や情報発信の方法についての基礎知識を学びます。

到達目標

(1) 空間や立体を平面に変換する“写真メディア”への理解を深めることができる
(2) イラストレーションに応用できる写真の撮影技術・画像補正の技術を習得できる
(3) 作品の記録や情報発信ツールとして写真を使うことができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. 写真の仕組み・カメラの種類と写真の違いについて
3. 光の種類と効果
4. レンズの種類と効果
5. 構図について・試作
6. 撮影の実践
7. 写真研究
8. 課題中間発表
9. 画像調整1（RGBデータ・色空間・解像度）
10. 画像調整2（色・明るさの補正）
11. 画像調整3（変形・消去・合成・マスク）
12. 画像調整4（応用編）
13. 写真の活用1（記録編）
14. 写真の活用2（発信編）
15. プレゼンテーション・合評

準備学習

スマートフォンのカメラ機能、コンパクトカメラ・一眼レフカメラ・ミラーレスカメラの操作について学んでおく

成績評価方法・基準

課題評価（70%）と授業態度（30%）による総合評価

テキスト・参考図書・材料費

随時指示します。課題の制作費としてプリント代が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

Macの基本操作を習得していること。スマートフォンのカメラ以上のスペックのカメラが使用できること。IllustratorとPhotoshopの基本オペレーションを習得していること。

イラストレーション演習 4

映像鑑賞　映像から学ぶ「視点」

担当教員名 **まつむら まきお、森田 健、永江 弘之、MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

イラストレーションとは、モチーフを描くことで何かを伝える表現です。仕事としてのイラストレーションでは、依頼に沿うことが必要ですが、では自由が無いのかと言えばそうではありません。イラストレーターに求められる個性とは、与えられたモチーフやテーマに対する「視点」です。同じモチーフを描いても、作者によって視点はさまざまであり、それが個性や作風を生み出します。この演習は複数の教員が映像（ドキュメンタリーやコンテンツ）を題材に、さまざまな「視点」について解説。また、レポートやスケッチなど、自分なりの視点を探るためのトレーニングを行います。

到達目標

(1) 作品などから、制作者や観察者の視点について考察することができる。
(2) 映像から様々な視点を学び、自分の制作姿勢に応用できる。

授業計画

1. 職人の視点
2. 数学者の視点
3. 男女の視点
4. SFの視点
5. キャラクターの視点1
6. キャラクターの視点2
7. キャラクターの視点3
8. キャラクターの視点4
9. フールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・1
10. フールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・2
11. フールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・3
12. 日常と非日常の視点〜ラ・マシーン
13. アウトサイダー・アートの視点
14. 映画の視点1
15. 映画の視点2

準備学習

日常的に物事に接する時、ひとつの視点にとらわれず、さまざまな視点を意識するよう心がけてください。

成績評価方法・基準

授業態度60%、講師ごとに設定する小レポートなどの課題提出40%

テキスト・参考図書・材料費

なし

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画は都合により、順番が入れ替わる場合があります。

イラストレーション実習 1-a

挿絵基礎

担当教員名 **MON・原 公香**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

メディアで使われるイラストレーションは、ほぼ必ず目的、文脈、サイズ、デザインのイメージが決められており、そのひとまとまりのなかでは、同じクオリティ、同じ絵柄で仕上げることが要求されます。それをふまえて、自分の仕上がりイメージ・目的の設定に沿った画材やタッチの選択をするプロセスを多数経験し、次へ繋げます。また、必ず複数枚描くことで、自分の絵柄を模索します。また、ラフまでのアイデアを多数出すトレーニングをします。ここでいう「ラフ」とは、下書き直前で修正が可能なクオリティのことです。

到達目標

(1) キャラクターなどの描き分けが自分の絵柄でできる
(2) イラストレーション納品の方法について知る
(3) イラストレーション仕事現場のワークフローについて知り、自分のスケジュールをたてることができる

授業計画

1. ガイダンス・制作手順の色々-1
2. 課題1について・制作手順の色々-2
3. 課題1ラフ合評・課題2について
4. 課題2ラフ合評・課題3について
5. 課題3ラフ合評・課題4について
6. 課題4ラフ合評・課題5について
7. 課題5ラフ合評・サイズ感と画材、絵柄について
8. 課題6について・納品方法について
9. 課題6ラフ合評・課題7について（ストーリーの挿絵ガイダンスとテキスト読み込み）
10. 課題7のラフ合評・ラフ直しと最終課題の説明
11. 制作と面談
12. 制作と面談
13. 制作と面談
14. 合評・ポートフォリオ化について説明
15. 当授業分をポートフォリオとしてまとめたデータ提出とミニ合評・まとめ

準備学習

ラフ、制作、データ化などをする時間がほぼ毎週必要です。

成績評価方法・基準

授業態度　60% 課題作品　40%（最終作品）

テキスト・参考図書・材料費

自分にあった紙、画材など。コピー、出力代など。

履修上の注意・ライセンスなど

ラフ含め提出物は全てコピーまたは出力となります。アナログ画材で制作したものも全てスキャン、データ化が必要です。

イラストレーション実習 1-b

乾式技法 / 水性技法

担当教員名 **【乾式技法】横山 路漫・【水性技法】上原 結子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

アナログ表現の代表的な画材である透明水彩絵具(水性画材)やパステル、オイルパステル、鉛筆、色鉛筆（乾式画材)の技法を学んだ後、各々の技法でアートイラストの小品試作をします。比較的馴染みの 深い画材ですが、プロ技法に触れることで新たな表現方法を開拓することが可能です。【乾式技法】(1～7週)では各画材 の歴史や組成を学び、技法体験や模写・小品制作を通して、表現の可能性を拡げます。【水性技法】(8～14週)では、透明水彩絵具を使用し、その特性をいかした透明感のある作品づくりを目指します。

到達目標

(1) 各画材(絵具)の組成や特色を知り、基本的な技法を試し、使えるようになる。
(2) 支持体や道具の特色を知り、イメージや技法に応じて選び、表現の幅を広げる工夫ができる。
(3) 各画材の特性や技法を活かして、目的に応じたイメージを描くことができる。

授業計画

1. 【乾式技法】ガイダンス及び、鉛筆編　歴史と組成について　技法提案及び試作
2. 【乾式技法】色鉛筆編　〃
3. 【乾式技法】パステル編　〃
4. 【乾式技法】オイルパステル編　〃
5. 【乾式技法】作品制作
6. 【乾式技法】作品制作
7. 【乾式技法】授業内合評
8. 【水性技法】ガイダンス　水性画材について　水彩絵具に慣れる　様々な水彩技法
9. 【水性技法】カマイユ・グリザイユ技法を使って描く
10. 【水性技法】アラプリマ技法を使って描く
11. 【水性技法】ペンと水彩絵具で描く
12. 【水性技法】作品制作
13. 【水性技法】作品制作
14. 【水性技法】授業内合評
15. まとめ　相互鑑賞会

準備学習

授業内で完成しなかった練習課題は、次回授業までに完成させるように努力し授業に臨むこと。構図や下書き等は期日に見せられるよう、事前に準備した上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度１５%(受講態度、課題への取り組み姿勢を評価)　課題作品３５%(練習課題と自由作 品から総合的に評価。課題作品については合評や相互鑑賞会でフィートバックを行います。) 横山【乾式技法】５０%+上原【水性技法】５０%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

備品以外の画材費は個人負担となります。授業時にプリント・参考資料等を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

水性技法、乾式技法の両方がそれぞれ合格点に達しなければ単位修得できません。備品が多数ありますので、ていねいな取扱い・管理を徹底し、使用後は必ず返却してください。【初回授業の持参物】 □筆記用具 □鉛筆(デッサン用／2H～6Bから数種) □練りゴム □フィキサチーフ □はさみ・カッター等 □のり □カッティングマット □絵皿2枚(少量の薬品を入れます。無ければ紙パレットでOK)　□ケント紙(A4サイズ／ハガキくらいの厚み)

イラストレーション実習 1-c

ペイント系ソフトを学ぶ

担当教員名 **岸田　保**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

ペイント系ソフトのPhotoshopで、イラストレーション制作に必要な機能を学びます。デジタルは、いつでも拡大縮小、位置変更、色変更など、試行錯誤ができるのが強みであるといえます。どんなメディアに展開するのかなど、後の工程を考え、使えるデータを作ることも学びます。 まず、Photoshopに慣れデジタルのメリットを理解するため、素材を組み合わせてコラージュを作り、いろいろな機能を使い、同じ素材から全然違うイメージのアウトプットを複数点作ります。 次に、デジタル画材とアナログ画材を併用した作品を製作。デジタル・アナログを別々なものとして考えるのではなく、組み合わせることで表現の幅を広げ、同時にそれぞれのメリット・デメリットを知ります。

到達目標

(1) ペイント系ソフトの基礎を身につける
(2) アナログとデジタル両方の画材のメリットとデメリットを把握し用途に応じて使い分けることができる
(3) テーマに沿ってアイディア展開ができる

授業計画

1. 画材の歴史と解像度・線数など／第1課題デジタルコラージュ説明
2. Photoshop(スキャニング、操作の基本など)／第1課題デジタルコラージュ製作
3. Photoshop(選択ツールとチャンネル・レイヤー操作など)／第1課題デジタルコラージュ制作
4. Photoshop(色調補正とフィルター)／第1課題デジタルコラージュ制作
5. 第1課題デジタルコラージュ制作
6. Photoshop(写真素材をイラストに使う)／第2課題ミクストメディアの説明
7. Photoshop(正しい印刷方法)／第2課題ミクストメディア制作(デジタル作業)
8. 第2課題ミクストメディア制作(デジタル作業)
9. 第2課題ミクストメディア制作(アナログ作業)
10. 第2課題ミクストメディア制作(アナログ作業)
11. 第3課題制作の説明とアイディア展開方法
12. 第3課題制作と面談
13. 第3課題制作と面談
14. 第3課題制作と面談
15. 合評

準備学習

ファウンデーション実習Bの内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準

受講態度　30%、課題評価　70%

テキスト・参考図書・材料費

初回にテキストを配付。インクジェットプリンター用紙が必要になります。また、データ保存用にUSBメモリーかUSBハードディスクが必要になります。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習 1-d

童話から物語の構造を学ぶ

担当教員名 **まつむら　まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域マンガ絵本コース

授業概要及び目的

マンガ、絵本といった、イラストレーションにより構成される物語コンテンツ(マンガや絵本)を制作する実習です。 第一課題では、既存の物語(グリム童話から選択)から場面を作ることを学びます(3見開き)。 第二課題では第一課題をベースに「翻案」した物語作品をつくります(12～16ページ)。これらの実習から、物語の要素、構造を学び、基本的な創作のワークフローを身につけます。

到達目標

(1) 出来事から場面を絵として描くことができる
(2) 物語の基本要素についての知識を持ち、自分で創作できる。
(3) 基本的なワークフロー(アイデア～フィニッシュ)を理解し、実践できる

授業計画

1. ガイダンス　トレーニング:8ページ絵本
2. グリム童話をビジュアル化する1　リサーチとアイデアスケッチ
3. グリム童話をビジュアル化する2　場面設定
4. 中間合評
5. 翻案　アイデア
6. 翻案　構想を整理する
7. 翻案　プロットを組み立てる
8. 翻案　ネーム・ラフ
9. 翻案　ネーム
10. 下絵1　原稿の描き方
11. 下絵2　デジタル作画:クリスタの知識
12. 作画1
13. 作画2
14. 仕上げ作業～提出
15. 合評

準備学習

実習時間内はレクチャー、個別指導を行うため、課題制作は実習時間内のみでは終わらない可能性が高い。授業外での製作時間の確保が必要となる。 日常的に多くの物語作品に触れることが必要。映画を沢山見る。小説を沢山読むなどを推奨します。

成績評価方法・基準

授業態度 40% 作品完成度 60% また、出席が2/3以下の場合は単位を認めません。作品評価は「出来事など物語内容が明確に伝わっている。」「キャラクター、世界観、エピソードそれぞれに、作品を魅力的にする創意工夫が見られる」「内容に即した表現となっている」「作品のテーマが明確である。」などを総合的に評価します。日常的な指導と合評によりフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

必要資料は授業内で配付します。原画制作材料費(技法は問わない)は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習 1-e

アニメーション作画と原理

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域アニメーションコース２年生

授業概要及び目的

アニメーションの動きの原理を学び、基本的な動画技術の取得から作画の応用まで学ぶ。最終的には絵コンテからレイアウト、作画・トレースまで、作品制作に必要な作画技術を習得する。

到達目標

(1) 作画におけるアニメーションの原理を学習できる。
(2) アニメーションの制作フローを理解できる。
(3) アニメーションの基本的な動画技術を習得できる。

授業計画

1. オリエンテーション　アニメーション　リピートの原理
2. アニメーション原理　自然の動き
3. アニメーション原理　中割り　動画のツメとノバシ
4. アニメーション原理　慣性　予備動作
5. アニメ作画1　歩きの基本と応用
6. アニメ作画2　走りの基本と応用
7. アニメ作画3　ジャンプする
8. アニメ作画4　振り向きを考える キャラクターの演技とタイミング
9. 最終課題1　絵コンテを描く
10. 最終課題2　レイアウトと原画　背景
11. 最終課題3　中割り
12. 最終課題4　トレス仕上げ　主線と色トレスについて
13. 最終課題5　クイックチェッカーで撮影　タイムシートについて
14. 最終課題6　タイミングの修正
15. 合評

準備学習

描画力向上には継続が必要です。作画の授業は週1回しかありませんので、クロッキー帳に毎日絵を描く習慣をつけた上で授業に臨むようにして下さい。授業内で完成しなかった課題は次回授業までに完成させ提出すること。

成績評価方法・基準

授業態度 30%、課題作品 40%、合評 30%

テキスト・参考図書・材料費

タップ、動画用紙、鉛筆(Bか2Bを数本。シャーペン不可)、消しゴム、クロッキー帳A3程度を1冊。(いずれも購買部で購入可)　参考図書「アニメーションの基礎知識大百科」神村幸子著　グラフィック社¥2,800

履修上の注意・ライセンスなど

毎回動画の演習課題を出しますが、授業課題以外でも各自で自主的に動画練習をやってください。作画経験を増やすことが上達につながります。
履修後後にブロードキャスティングスタジオFライセンスが付与されます。

イラストレーション実習 1-f

3DCG モデリング（3ds max）

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

3ds maxを使用したポリゴンモデリングを行います。コンピュータを用いた立体造形に親しんでもらうとともに、より発展的なキャラクター、背景の創作力を身に付けます。3DCGモデリングの経験が無いことを前提に進めますので、初心者の人でも受講可能です。

到達目標

(1) 3ds maxの基本的な操作ができる。
(2) 3DCGによる造形の基本的な考え方が理解できる。
(3) ポリゴンでイメージ通りに造形できる。

授業計画

1. ガイダンス、3ds maxの基本操作
2. プリミティブオブジェクト、モディファイヤについて
3. 基本的なポリゴン編集（ 押し出し、カット、頂点の集約、ループ処理 ）
4. 質感表現（ UVマップとテクスチャ ）
5. キャラクターモデリング（顔）
6. キャラクターモデリング（体）
7. キャラクターモデリング（髪）
8. キャラクターモデリング（服）
9. 武器（道具）をつくる
10. 部屋をつくる1
11. 部屋をつくる2
12. カメラ、ライト、レンダリング
13. 作品制作
14. 作品制作
15. まとめ、合評

準備学習

授業内に作例課題が完成できなかった場合は次回までに完成させておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（授業態度、取り組み姿勢評価）課題作品　50%（合評にてフィードバック）

テキスト・参考図書・材料費

解説プリント、課題用データを授業時に配付します。より深く勉強したい場合は、下記の書籍を推奨（必要なところだけ読む）Autodesk 3ds Max Autodesk 3ds Max Design ビジュアルファレンス2（ワークスコーポレーション）¥5,400

履修上の注意・ライセンスなど

履修後にブロードキャスティングスタジオFライセンスが付与されます。

イラストレーション実習 1-g

ハンドモデリング

担当教員名 **なかの　由峰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

様々な造形用の素材を使って立体造形の工程を学びます。構想～設計～骨格～モデリング～切削～研磨～塗装など。好きなモチーフをしっかり時間をかけて完成度のある作品に仕上げ、立体造形の基礎を習得してゆきます。作品スタイルはリアル系、デフォルメしたオリジナル系など方向を問いません。 完成品の撮影も行い、イメージカードも制作します。授業の前半5回で模刻を繰り返し行い、造形力を身に着けて、6回目から1つの作品を集中して制作していきます。

到達目標

(1) 立体作品と向き合う事で平面とは違う方向からデッサン力、観察力や発想力の強化をすることができる。
(2) 実物がそこに存在する作品の魅力を知り、またそれを発信する力をつけることができる。
(3) 様々な素材を使いそれぞれの特性や質感を知り、表現の幅を広げることができる。
(4) 作品を様々なシチュエーションで撮影し写真での表現を知ることができる。

授業計画

1. ガイダンス。油粘土での立体物を見ながらの模刻。模刻の撮影(画像を毎回提出)。
2. 模刻での造形の練習。制作する作品についての計画を立てる(ラフ画の作成)。
3. 造形の練習。作品についての面談。設計図を書く。
4. 造形の練習。写真から立体を読み取り模刻する。作品の芯を作る。
5. 造形の練習。自分のイラストから立体を読み取り造形する。作品の顔パーツを作る。
6. 1点もの作品の大まかな造形
7. パーツ分けについて。造形用品を購入できる店舗について
8. 細かな造形。異素材との組み合わせについて
9. 細かな造形。作品の演出について
10. 表面処理について
11. 下地の作成について
12. 彩色・塗装
13. 撮影について。魅力的な写真の撮り方(基本的にはスマホでの撮影)
14. 仕上げ
15. 合評

準備学習

授業内だけでは作品を完成させることは難しいので、1日30分ずつでも良いので出来るだけ毎日作品と向き合い少しずつ進めること。

成績評価方法・基準

授業態度 50%(課題への取り組みの姿勢)　課題作品 40%(作品の完成度)
合評 10%(合評でのプレゼン)

テキスト・参考図書・材料費

基本的に資料はプリントを配付します。作品に使う消耗品は各自購入ですが特殊な工具類などは貸出します。材料費は作品形態によるが2000円~5000円程度。

履修上の注意・ライセンスなど

ナイフや彫刻刀など刃物を多用します。ケガには十分気をつけること。授業内でケガをしにくい使い方もレクチャーします。

イラストレーション実習 1-h

風景スケッチ

担当教員名 **永江　弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

アニメーションの背景や美術ボードなどをはじめ、挿絵、絵本、マンガなど、イラストレーション表現において風景を描くスキルは大切です。この授業では、現場での風景スケッチを重視し、「主役の魅力を活かす構図」や「風景を読み取る力」を養います。屋外写生が中心となるため、主に授業以外での写生会や自主制作に取り組む必要があります。授業外で描いてきたスケッチをもとに、授業では講評や座学などを通して学びます。また、写真等を活用して空間の演出方法を学びます。 最初に、15分程度で描く「風景速写」を習得し、それをベースに理論と実践を通して構図や表現技法、光の所作、空気感の表現などを学びます。着彩スケッチなどにも取り組み、後半では、応用として画材や技法、絵柄などを工夫し、テーマ制作（カレンダー原画）に取り組み、「風景を、目的やテーマに応じて料理できるスキル」を身につけます。 短時間の風景速写も含め課題提出枚数は、計50枚以上とします。

到達目標

(1) 風景速写を含めて50枚以上を描く。
(2) 風景の魅力を感じ取り、主題を明確に表現することができる。
(3) しっかりと風景と向き合い、光の移ろいや空気感を感じ、8号程度の風景画を仕上げる。
(4) 目的やテーマに応じて、絵柄、画材、技法などを選び、制作することができる。

授業計画

1. ガイダンス　　風景速写入門
2. 構図の基本 -絵画や写真における構図と主題の考察-／風景速写の相互鑑賞①／写真模写
3. 風景画の持つ要素と遠近法／屋外写生
4. 空気遠近法 ・ 色彩研究　-光と空気感の表現-
5. 風景速写の相互鑑賞②／写真による構図と主題研究
6. 写真による構図と主題研究　つづき／演出空間研究　-視点ポジションの演出-
7. 8号風景画の構図チェック（スケッチ+写真）／B2パネル用のスケッチセレクト
8. テーマ制作個別相談
9. テーマ制作1　　希望者面談+制作
10. まとめ1　　風景写生合評
11. テーマ制作2　　希望者面談+制作／演出空間研究　-光と影の色彩-
12. テーマ制作3　　希望者面談+制作
13. テーマ制作4　　希望者面談+制作
14. テーマ制作5　　希望者面談+制作
15. まとめ2　　テーマ制作合評

準備学習

・風景資料集を作成する。（制作に参考になる魅力的な風景画、風景写真、空間表現などの画像を集め、ファイルする）・風景スケッチは授業以外に自主制作が必須。毎週、目標を設定し、身近な日常の景色にも美しさや魅力を発見する眼を養い、気負わずスケッチする習慣を身につけ、実践する。

成績評価方法・基準

授業態度30% 課題作品70%（授業内容の理解に基づく課題作品の枚数とクオリティー、スキルの達成度）課題作品については、相互鑑賞会や合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

・授業時にプリント等を配付します。ファイリングして整理すること。・課題作品制作のための画材や支持体および、自主参加の写生会の交通費等は自己負担です。

履修上の注意・ライセンスなど

・写生会に最低2回を目安にできるだけ参加すること。・12月に開催予定の風景展（学内ギャラリー）へ、全員出品の予定。（搬入、搬出など協力してください）

イラストレーション実習 1-i

人体描写 1

担当教員名 **小田　隆**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

人体のプロポーション、内部構造を、美術解剖学をベースに、ヌードモデルを描くことで確認していきます。人体をシンプルに捉え、様々なポーズを無理なく描くこと、描き方を一つに限定することなく、自分にあった画材、描法を試していきます。

到達目標

(1) 基礎的な美術解剖学の知識を身につけ、人体を正確に描くことができる。
(2) 線・ラインコントロールを自在に、リアリティのある人体を描くことができる。
(3) 3D・立体表現性を高め、様々なポーズをモデルを見なくても描くことができる。

授業計画

1. ガイダンス　女性ヌードクロッキー
2. 男性ヌードクロッキー
3. 女性ヌードクロッキー
4. 男性ヌードクロッキー
5. ヒトの頭骨のデッサン1
6. ヒトの頭骨のデッサン2
7. 女性ヌードドローイング
8. 男性ヌードドローイング
9. 男性ヌードデッサン1
10. 男性ヌードデッサン2
11. 手を描く
12. 足を描く
13. 女性ヌードデッサン1
14. 女性ヌードデッサン2
15. まとめ

準備学習

毎回描いたクロッキーやデッサンをじっくり1枚ずつ見直す習慣をつけてください。

成績評価方法・基準

授業態度 30%、授業内評価 20%、作品評価 50%、

テキスト・参考図書・材料費

目でみる筋力トレーニングの解剖学（推奨）、骨単（推奨）、肉単（推奨）、触って分かる美術解剖学（推奨）、人物デッサンのすべて（推奨）の他にプリントを配付することがあります。クロッキーブックは指定のものを使用（B3サイズ、木炭紙大サイズ）。

履修上の注意・ライセンスなど

遅刻は厳禁。ポーズ中は鍵をかけます。モデルへのマナーは徹底します。

イラストレーション実習 2-a

イメージの咀嚼と表現・デザイン

担当教員名 **MON・原 公香**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

イラストレーション仕事の現場ではまずテキストや文脈が与えられ、それらのリサーチ、そしてリサーチ素材をどう解釈して複数まとまったものとして表現するかが重要です。自分の考えをまとめ表現を深めるためにも、テーマやリサーチ素材についての解釈とジュアル化を考えながら、グッズの展開制作と、自分の考えをテキスト・イラストを使い説明するフリーペーパーの制作をします。見たもの調べたものをそのまま描くのではなく、咀嚼して自分の視点を持ち、あるものの「エッセンス」や「そうでなければいけないポイント」をくみとりながら、自分のオリジナルとして構成することにチャレンジします。

到達目標

(1) 自分の考えをクリアにして言語化、ビジュアル化することができる
(2) 自分にあった制作のワークフローを経験を通して知る
(3) ひとつのテーマから複数を展開、展示までを考え、ゴールをみすえた制作を考えることができる

授業計画

1. ガイダンス・小課題1
2. 小課題1の合評・小課題2説明
3. 小課題2の合評・版表現とワークショップ説明
4. ワークショップのデータ提出とメイン課題の説明
5. シルクスクリーン（デジタル製版）ワークショップ（日程変更可能性あり）
6. 学外取材（日程は別途伝達）→週末になる可能性あり
7. 企画書プレゼン
8. 制作面談
9. 制作面談
10. 中間プレゼン
11. 制作面談
12. 制作面談
13. 制作面談
14. 合評
15. 展示・当授業分のポートフォリオのデータ提出とミニ合評・まとめ

準備学習

取材にあたっての下調べ、企画書を書く、取材を終えてからもリサーチ、アイデア出しなどの時間が必要です。

成績評価方法・基準

授業態度　60% 課題作品　40%（最終課題）

テキスト・参考図書・材料費

グッズの印刷代、本体代、出力費、画材支持体は各自。ワークショップの製版、インクは領域持ち（本体は各自）

履修上の注意・ライセンスなど

小課題や企画書などの提出物はコピーまたは出力となります。アナログ画材で制作したものも全てスキャン、データ化が必要です。

イラストレーション実習 2-c

デジタルペイントにおける配置・配色メソッド

担当教員名 **岸田　保**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

この授業では画面上の要素の形と配置、配色の基本的なルールを学び、そこから自分なりの根拠や理論を考えます。最初は安定した配置と不安定な配置、止まった配置と動きのある配置など基本図形の配置による基礎トレーニングを行い、次にさまざまな配置に応用できる視覚刺激のコントロール方法を学びます。配色にはモノクロやグレースケールの構成から始め、有彩色単色での印象、モノクロにワンポイントカラー、カラートーンから選ぶ方法など、モノクロから始めて目的に合った色彩を選ぶ方法を学びます。またイラストレーションの仕上げ方・スタイルにはさまざまなものがあります。写実的表現から省略的表現、線画あり・なし、ベタ塗り、明暗2階調のアニメ塗りなど。この授業ではデジタルでのさまざまな仕上げ方法による印象の違いと、それぞれに向いているソフトとワークフローを学びます。

到達目標

(1) 目的に合わせた要素のレイアウトができるようになる
(2) 目的に合わせた配色ができるようになる
(3) さまざまな仕上げ方法による違いを理解する

授業計画

1. 配置（揃え・繰り返し）
2. 配置（グリッド、ルールを考える）
3. 配置（視覚刺激のコントロール–大きさ）
4. 配置（視覚刺激のコントロール–彩度・コントラスト）
5. 配置（視覚刺激のコントロール–背景との色差・線の太さ・フォーカス）
6. 配色（モノトーン、ワンポイントカラー）
7. 配色（カラートーン）
8. さまざまな仕上げ（写実表現と省略表現）
9. さまざまな仕上げ（線）
10. さまざまな仕上げ（塗り）
11. 課題説明とアイディア展開方法
12. 課題制作と面談
13. 課題制作と面談
14. 課題制作と面談
15. 合評

準備学習

ファウンデーション実習Bの内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準

受講態度30%、課題評価70%

テキスト・参考図書・材料費

毎回テキストを配付。また、データ保存用にUSBメモリーかUSBハードディスクが必要になります。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習2-b

色彩描画

担当教員名 **上原　結子**

受講対象・履修要件 アートイラストコース２年生

授業概要及び目的

アートイラストの原画としての魅力を高めるため、色彩理論を実践で学びながら、色彩調和のとれた作品を描くことを目指します。明度調和技法、透過混色技法、補色混色技法のカラーチャート作成の後、各々の技法を使った試作を行います。使用画材であるアクリル絵具の特性を知り、調色や配色の方法も学びます。色彩が苦手であっても、理論と実践を通して苦手意識を払拭し、色彩の楽しさを体験してほしいと思います。

到達目標

(1) 明度調和技法、透過混色技法、補色混色技法を理解することができる。
(2) アクリル絵具の特性を理解し、技法に合わせた描画方法を使うことができる。
(3) 色彩による視覚刺激を理解し、美的に色彩調和した配色を使い画面上に表現することができる。

授業計画

1. 「明度調和技法（明度合わせ）」課題の説明とカラーチャート作成
2. 明度調和技法のカラーチャート作成
3. 〃
4. 明度調和技法を使った試作（視覚混合を利用して描く）
5. 〃
6. 「透過混色技法（透明色の塗り重ね）」課題の説明とカラーチャート作成
7. 透過混色技法のカラーチャート作成
8. 透過混色技法を使った試作
9. 〃
10. 「補色混色技法」課題の説明とカラーチャート作成
11. 補色混色技法のカラーチャート作成
12. 補色混色技法を使った試作（2色＋白で表現）
13. 〃　（カラーチャートの全色＋白で表現）
14. 〃
15. 合評

準備学習

日常生活の中にも色彩は溢れています。普段から色彩に目を向け、頭の中で調色・配色するイメージを持つように心がけてください。

成績評価方法・基準

授業態度３０%(受講態度、課題への取り組み姿勢を評価)課題作品７０%（カラーチャートと技法を使った試作から総合的に評価。課題作品については合評でフィートバックを行います。）

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリント配付。指定のアクリル絵具セットを使用します。作品制作のための画材や支持体は自己負担です。

履修上の注意・ライセンスなど

必要な画材は成安情報サービスや授業でお知らせします。

イラストレーション実習 2-d

取材からマンガや絵本を創作する

担当教員名 **まつむら　まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域マンガ絵本コース

授業概要及び目的

マンガ、絵本といった、イラストレーションにより構成される物語コンテンツ（マンガや絵本）を制作する実習です。 第一課題では、取材（京都駅）を行い、3見開きのイラストレポートを制作します。第二課題では、第一課題の取材を元に、物語作品の創作を行います（12〜16ページ）。これらの実習から、実際の出来事や場所を素材としたり、逆に物語上必要となる取材を行うことを学びます。

到達目標

(1) 場所、出来事を取材し、取材内容をまとめることができる
(2) 実在の場所、出来事を題材に、物語作品を構築できる
(3) 作品の内容にあった表現を工夫できる。

授業計画

1. ガイダンス　取材計画
2. 課題1　取材
3. 課題1　レポート構成　素材整理
4. 課題1　画面構成
5. 課題1　中間合評
6. 課題2　取材をもとに、創作アイデアを出す
7. 課題2　プロット　トレーニング：8ページ絵本
8. 課題2　ネーム・ラフ
9. 課題2　ネーム・ラフ
10. 下絵1　原稿の描き方
11. 下絵2　デジタル作画：クリスタの知識
12. 作画1
13. 作画2
14. 仕上げ作業〜提出
15. 合評

準備学習

実習時間内はレクチャー、個別指導を行うため、課題制作は実習時間内のみでは終わらない可能性が高い。授業外での製作時間の確保が必要となる。日常的に自分の周辺のことに興味や疑問を持つことが重要。

成績評価方法・基準

授業態度 40% 作品完成度 60% また、出席が2/3以下の場合は単位を認めません。作品評価は「出来事など物語内容が明確に伝わっている。」「キャラクター、世界観、エピソードそれぞれに、作品を魅力的にする創意工夫が見られる」「内容に即した表現となっている」「作品のテーマが明確である。」などを総合的に評価します。日常的な指導と合評によりフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

必要資料は授業内で配付します。原画制作材料費（技法は問わない）は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習 2-e
アニメーション撮影と編集

担当教員名 **青木　豊**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域アニメーションコース２年生

授業概要及び目的
アニメーション制作に必要なソフト、RETAS、AfttterEffects、Premiereを使って、動画素材の仕上げや撮影・編集を学びアニメーションムービー制作の一通りを体験する。

到達目標
(1) アニメーションソフトRETASが使える
(2) AfttterEffectsでアニメーションの撮影技術を習得する
(3) Premiereで映像の編集を学ぶ

授業計画
1. オリエンテーション　アニメーション撮影と編集の作業工程について
2. RETAS①　トレースマンの操作　「スキャン」
3. RETAS②　ペイントマンの操作　「着色」
4. RETAS③　撮影素材制作　「合成動画」
5. RETAS④　撮影素材制作　「クミ線動画」「 トラックアップ素材のスキャニング」
6. After Effects①　基本操作
7. After Effects②　FIXカットの撮影
8. After Effects③　カメラワークのあるカットの撮影　「トラックバック・トラックアップ」
9. After Effects④　カメラワークのあるカットの撮影「フォロー」
10. After Effects⑤ 特殊撮影について
11. Premiere　ムービー制作① 基本操作
12. Premiere　ムービー制作②　音楽・SE
13. Premiere　ムービー制作③　タイトルアニメーション
14. 最終チェック
15. 合評

準備学習
授業時間内に出来なかった課題は次の授業までに完成させるようにしてください。次の授業で使用する素材の指示を出しますので忘れないように準備してきて下さい。

成績評価方法・基準
授業態度　30%、課題作品　40%、合評　　30%

テキスト・参考図書・材料費
「After Effects forアニメーション BIGINNER」大平幸輝著（株）ピー・エヌ・エヌ新社発行￥3,200　「Premiere Pro CS6　マスターブックfor Windows&Mac 」杉原正人著￥3,348　「アニメスタジオテクニック」（株）ボーンデジタル発行￥6,000

履修上の注意・ライセンスなど
この授業はコンピュータの技術習得を目標としていいます。授業で習った内容は繰り返し復習するようにしてください。参考図書などを購入し、各ソフトの基本的な操作はあらかじめ予習しておくことが望ましいです。

イラストレーション実習 2-f
3DCG アニメーション（3ds max）、映像合成

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
3ds maxを使用したアニメーション技法を学びます。また、Adobe AfterEffectsを使用しての映像合成や映像編集を学びます。CGモデリングは扱いませんので、モデリングについて学びたい人は、イラストレーション実習1-f を受講してください。また、AfterEffectsについても最低限知っておくべき知識について扱います。

到達目標
(1) 3ds maxの基本的な操作ができる。
(2) 3DCGによるアニメーションの基本的な考え方が理解できる。
(3) AfterEffectsでの映像合成の基本的な操作ができる

授業計画
1. ガイダンス、3ds maxの基本操作
2. 【3ds max】Bipedのアニメーション1
3. 【3ds max】Bipedのアニメーション2
4. 【3ds max】リンク、標準ボーン、IK
5. 【3ds max】スキン
6. 【3ds max】クリーチャーのリギング
7. 【3ds max】コンストレイント
8. 【3ds max】モディファイヤのアニメーション
9. Adobe AfterEffectsの基本操作
10. 【AfterEffects】マスク、アルファチャンネル
11. 【AfterEffects】AfterEffectsの親子関係、プリコンポーズ
12. 【AfterEffects】テキスト、クロマキー合成
13. 【AfterEffects】調整レイヤー
14. 作品制作
15. まとめ、合評

準備学習
授業内に作例課題が完成できなかった場合は次回までに完成させておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（授業態度、取り組み姿勢評価）課題作品　50%（合評にてフィードバック）

テキスト・参考図書・材料費
解説プリント、課題用データを授業時に配付します。より深く勉強したい場合は、下記の書籍を推奨（必要なところだけ読む）Autodesk 3ds Max Autodesk 3ds Max Design ビジュアルファレンス2（ワークスコーポレーション）￥ 5,400

履修上の注意・ライセンスなど
特になし。

イラストレーション実習 2-g
オリジナルモデリング

担当教員名 **なかの　由峰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
商品化を想定した小型フィギュア(ガチャガチャ)を制作。 制作目的（商品意図）を明確に持ち、使われ方・眺め方・集め方・カスタマイズなど、ユーザーの「楽しみ方」についても考え、異素材混合・複製・シリーズ化などに取り組みます。また複製時に出てくる造形の制約やコスト面での想定も行い商品として世に出せる物を作る練習をします。商品としての魅力をユーザーに伝えるための魅力的な撮影や演出などを加え、販促物などのプロモーションツールも制作します。

到達目標
(1) シリーズ化された作品(商品)の魅力や意味を伝えることができる。
(2) おもちゃや雑貨に近い作品展開をすることにより、身近で馴染みのある表現ができる。
(3) シリコンで型を取り、レジンで複製することにより造形物のコピーすることができる。
(4) 訴求対象を想定した作品作りで、商品の企画力をつけることができる。

授業計画
1. ガイダンス。作品の仕様の計画を立てる。
2. 原型の製作
3. 原型の製作
4. 表面処理。サーフェイサーを使っての磨き作業。
5. 型取りについて。粘土埋め～シリコンの扱い方について。1面型の作成。
6. 型取りについて。2面型の作成。
7. レジンキャストについて。複製品の注型。
8. バリ取り、気泡やパーティングラインの処理について。
9. 下地の作成について
10. 塗装について
11. 造形品の仕上げ
12. 撮影について。魅力的な写真の撮り方(スタジオ撮影)
13. 商品の販促データ作成
14. 仕上げ
15. 合評

準備学習
授業内だけでは作品を完成させることは難しいので、1日30分ずつでも良いので出来るだけ毎日作品と向き合い少しずつ進めること。

成績評価方法・基準
授業態度 50%(課題への取り組みの姿勢)　課題作品 40%(作品の完成度)
合評 10%(合評でのプレゼン)

テキスト・参考図書・材料費
基本的に資料はプリントを配付します。作品に使う消耗品は各自購入ですが特殊な工具類などは貸出します。材料費は作品形態によるが3000円~10,000円程度。

履修上の注意・ライセンスなど
ナイフや彫刻刀など刃物を使うのでケガには十分気をつけること。また複製に使うシリコンやレジンには溶剤が含まれるので身体に影響が無いようすること(安全に作業できるようレクチャーします)。

イラストレーション実習 2-h
水性技法 / 乾式技法

担当教員名 **【水性技法】上原 結子・【乾式技法】待井 健一**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 ２年生

授業概要及び目的
アナログ表現の代表的な画材である透明水彩絵具（水性画材）やパステル、オイルパステル、鉛筆、色鉛筆（乾式画材）の技法を学んだ後、各々の技法で風景や背景を意識した小品試作をします。比較的馴染みの深い画材ですが、プロ技法に触れることで新たな表現方法を開拓することが可能です。【水性技法】（1～7週）では、透明水彩絵具を使用し、その特性をいかした透明感のある作品づくりを目指します。【乾式技法】（8～14週）では各画材の歴史や組成を学び、技法体験や模写・小品制作を通して、表現の可能性を拡げます。

到達目標
(1) 各画材（絵具）の組成や特色を知り、基本的な技法を試し、使えるようになる。
(2) 支持体や道具の特色を知り、イメージや技法に応じて選び、表現の幅を広げる工夫ができる。
(3) 各画材の特性や技法を活かして、目的に応じたイメージを描くことができる。

授業計画
1. 【水性技法】ガイダンス　水性画材について　水彩絵具に慣れる　様々な水彩技法
2. 【水性技法】カマイユ・グリザイユ技法を使って描く
3. 【水性技法】アラプリマ技法を使って描く
4. 【水性技法】ペンと水彩絵具で描く
5. 【水性技法】作品制作
6. 【水性技法】作品制作
7. 【水性技法】授業内合評
8. 【乾式技法】ガイダンス及び、鉛筆編　歴史と組成について　技法提案及び試作
9. 【乾式技法】色鉛筆編　〃
10. 【乾式技法】パステル編　〃
11. 【乾式技法】オイルパステル編　〃
12. 【乾式技法】作品制作
13. 【乾式技法】作品制作
14. 【乾式技法】授業内合評
15. まとめ　相互鑑賞会

準備学習
授業内で完成しなかった練習課題は、次回授業までに完成させるように努力し授業に臨むこと。構図や下書き等は期日に見せられるよう、事前に準備した上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度１５%（受講態度、課題への取り組み姿勢を評価）　課題作品３５%（練習課題と自由作品から総合的に評価。課題作品については合評や相互鑑賞会でフィードバックを行います。）※上原【水性技法】５０%+待井【乾式技法】５０%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費
備品以外の画材費は個人負担となります。 授業時にプリント・参考資料等を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
水性技法、乾式技法の両方がそれぞれ合格点に達しなければ単位修得できません。
備品が多数ありますので、ていねいな取扱い・管理を徹底し、使用後は必ず返却してください。

イラストレーション実習 2-i
人体描写 2

担当教員名 **小田　隆**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
美術解剖学を活かし、動きをともなったポーズを数多く描きます。モデルがいなくても人体の構造をりかしていれば、様々な動きのポーズを予測して描くことが可能になります。人体だけでなく、動物の体の構造についても学びます。

到達目標
(1) 美術解剖学を応用し、人体の動きをともなったポーズを描くことができる。
(2) 人体と動物の構造の共通点、違いを理解し、正確に描くことができる。
(3) 体表の観察から美術解剖学的に内部構造を把握し描くことができる。

授業計画
1. ガイダンス　女性ヌードクロッキー(動作をともなったポーズ)
2. 男性ヌードクロッキー(動作をともなったポーズ)
3. 女性ムービングクロッキー
4. 男性ムービングクロッキー
5. 動物の頭骨(哺乳類、鳥類等からひとつ選んで)、またはヒトの頭骨のデッサン1
6. 動物の頭骨(哺乳類、鳥類等からひとつ選んで)、またはヒトの頭骨のデッサン2
7. 顔を描く1
8. 顔を描く2
9. 女性ヌードクロッキー
10. 男性ヌードクロッキー
11. 女性ヌードデッサン(座りポーズ)
12. 男性ヌードデッサン(座りポーズ)
13. 女性ヌードデッサン(寝ポーズ)
14. 男性ヌードデッサン(寝ポーズ)
15. まとめ

準備学習
毎回描いたクロッキーやデッサンをじっくり1枚ずつ見直す習慣をつけてください。

成績評価方法・基準
授業態度 30%、授業内評価 20%、作品評価 50%、

テキスト・参考図書・材料費
目でみる筋力トレーニングの解剖学(推奨)、骨単(推奨)、肉単(推奨)、触って分かる美術解剖学(推奨)、人物デッサンのすべて(推奨)の他にプリントを配付することがあります。クロッキーブックは指定のものを使用(B3サイズ、木炭紙大サイズ)。

履修上の注意・ライセンスなど
遅刻は厳禁。ポーズ中は鍵をかけます。モデルへのマナーは徹底します。

イラストレーション実習 5
版画表現　シルクスクリーン

担当教員名 **大野　紅**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
シルクスクリーンは版画の一種ですが、アパレル、雑貨、看板、ポスターなど私たちの身の回りで広く使われるプリント技術でもあります。シルクスクリーンの基礎技術を学び、応用した作品を制作します。

到達目標
(1) 基礎的なシルクスクリーンの技術を習得できる。
(2) 技術の特性からアイデアを発展させ、自分の表現の可能性を拡げることができる。
(3) 印刷物としてクオリティの高い作品を完成させることができる。

授業計画
1. シルクスクリーンの説明　プリントワークショップ
2. 製版ワークショップ　様々な素材を使って製版する
3. 2で製版したものを色々な素材にプリントしてみる　(紙、木、布、etc)　改版
4. 第1課題　紙の作品を作る　(作業の説明　下絵制作)
5. 第1課題　下絵製作　原稿製作
6. 第1課題　原稿製作　製版
7. 第1課題　プリント
8. 第1課題　プリント
9. 中間合評　改版
10. 第2課題　作りたいものを決める　下絵ラフスケッチ
11. 第2課題　下絵製作　原稿製作
12. 第2課題　原稿製作　製版
13. 第2課題　プリント
14. 第2課題　プリント
15. 合評　改版

準備学習
授業終了後に作業手順の復習をすること。次回必要な材料を授業時までに必ず揃えておくこと。日常生活の中の印刷物に着目し、作品アイデアに生かすこと。(約80分)

成績評価方法・基準
授業態度 40%　課題作品 50%　合評 10%

テキスト・参考図書・材料費
およそ5000円(プリントする素材　紙・布など、マスキングテープ、素材に応じたインク)

履修上の注意・ライセンスなど
授業時には必ず汚れても良い作業着で参加すること。理解できない時はすぐに質問すること。

イラストレーション実習 6
版画表現　銅版画

担当教員名 **黒田　さかえ**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2年生

授業概要及び目的
版表現の魅力に触れ、銅版画を実際に体験することにより、さまざまなイラストレーションの表現に必要な「テクニックを修得し自分の描きたい世界感を表現する力」、「構図、構成を構築する能力」を養う。銅版画でしかできない表現を具現化していく力をつけていく。

到達目標
(1) 銅版画の技法を習得し応用することができる
(2) 手順を覚え習得し自分の作品表現にどうのように活かすを熟考することができる
(3) イラストレーション・アート作品として銅版画作品を完成させることができる

授業計画
1. 授業ガイダンス　～銅版画について～　　技法、溶剤などについて
2. 製版の準備　第一課題　　～ラインエッチング　　試し刷り
3. 　～ラインエッチング、ソフトグランド、アクアチント　試し刷り
4. 　～ソフトグランド・アクアチント～　　試し刷り
5. 　～ソフトグランド・アクアチント～　　試し刷り
6. 本刷り　　授業内合評
7. 第二課題　下絵、イメージ画のチェック
8. 制作
9. 制作
10. 制作
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 制作
15. 合評

準備学習
銅版画の作品にはどのような作品があるか研究してくる。下絵、イメージ画の作成。授業時にメモを取り銅版画の手順を復習してくる。

成績評価方法・基準
出欠、遅刻など授業態度　30%　授業内容の理解度、習得度　30%　　作品評価　40%

テキスト・参考図書・材料費
第二課題より各自で銅板購入　約¥1,000～¥3,000　版画用紙　約¥2,000

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習 7
表現活動に活用・応用するためのグラフィックデザイン

担当教員名 **宮 City**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2年生

授業概要及び目的
イラストレーションは、グラフィックデザインと密接な関係でなりたつ面があり、デザイン制作の現場で求められるイラスト表現も多種多様です。イラストレーターとして活動していく上で、グラフィックデザインを知り表現を拡げることは武器になります。また自身でWEBやZINEなど作品発表をするイラストレーターも増えていますが、その時にデザインを活用できることは自己プロデュースとしても有効です。デザインから得た視点・視野・思考で様々なところにアイデアを発見・発想し、人に見せる・魅せるためにデザインを表現活動に活かすことができるよう楽しみます。またワークショップ・グループワークなどの取組みによりクラスメイトとの相互刺激を生み、自分と違う感性からの気付き・学びを得ます。

到達目標
(1) 身の回りのデザインを観察する目を育てることで創作のヒントを発見できる
(2) デザインを通した思考で発想を豊かにすることができる
(3) 自身の表現活動にデザインを活用することができる

授業計画
1. 自分をデザインする／自己紹介
2. デザインとは？
3. イラストとグラフィックデザイン
4. クライアント、コンセプト、デザイン／デザインの逆読み
5. デザインの基本
6. デザインの基本／試作
7. デザインの応用
8. デザインの応用／試作
9. 生活の中のデザイン、社会の中のデザイン
10. デザインの好き、嫌い、良い、悪い
11. 正解～不正解、バランス～アンバランス
12. グループワーク／制作1
13. グループワーク／制作2
14. グループワーク／制作3
15. 合評

準備学習
世の中や街で出会う　雑誌、本、チラシ、看板、パッケージなど、ビジュアル物を意識して観て、好きなモノを出来るだけ集めてください。デザイン専門書を観るより自分に必要なデザインと出会うことが出来ますし、自分の表現に転換できます。常日頃からの観る目を育んで欲しい。毎回の授業にオススメのビジュアル物(どんなものでも構わない)を1点持参してもらいたいと思います。

成績評価方法・基準
受講態度70%、課題提出20%、クラスメイトへの刺激10%

テキスト・参考図書・材料費
プリント出力代が必要な場合あり。

履修上の注意・ライセンスなど
筆記用具、描画道具など、必要なモノを、事前にお知らせしますので準備をお願いします。

イラストレーション実習 8

WEB デザイン

担当教員名 **人見　悠介**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

最も現代的なメディアであるインターネットを使った情報発信、またデザインの方法を学びます。

到達目標

(1) htmlの基礎を理解しWEB用のデータを作成できる
(2) WEBサービスを利用して情報発信ができる
(3) コンセプトにそった目標のWEBサイト制作ができる

授業計画

1. WEBサイトの仕組み・HTML基礎
2. HTMLのタグ・イメージ・リスト・テーブル・リンク
3. CSS・ロールオーバー
4. photoshopを使ったWEB素材作成1
5. HTML制作まとめ
6. ホームページ作成サービスのカスタマイズ1
7. ホームページ作成サービスのカスタマイズ2
8. WEBサイトの構成、コンテンツ制作法
9. photoshopを使ったWEB素材作成2、WEBサイトデザイン
10. photoshopを使ったWEB素材作成3、WEBサイトデザイン
11. ホームページ作成サービスのカスタマイズ3
12. 制作期間
13. 制作期間
14. 制作期間
15. まとめ

準備学習

パソコンの基本的な使い方を理解しスムーズな操作ができるようにしておくこと、また事前に準備が必要になるものは授業内で連絡します

成績評価方法・基準

授業態度60%（受講態度、課題への取り組み姿勢）、課題作品40%（課題作品から理解度を総合的に評価）※課題作品については、合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習 9

映像制作・モーショングラフィック

担当教員名 **松本　哲朗**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

Adobe　AfterEffectsを使用してミュージックビデオを制作します。作例課題をこなすことでAdobe　AfterEffectsの使用方法を身につけるとともに、初歩的な動画制作手法（企画、構成、演出）を学びます。

到達目標

(1) AfterEffectsの基本的な操作ができる。
(2) 映像の構成ができる。
(3) 適切なオペレートを選択、実行し、演出意図に即した映像を制作することができる。

授業計画

1. ガイダンス、AfterEffects概要
2. 一通りのAfterEffectsの操作の流れを学ぶ（アニメの構成例）
3. イラストを動かす1（マスク・アルファチャンネル）
4. イラストを動かす2（親子関係）
5. 多層構造のコンポジション（2Dアニメのカメラワーク）
6. 時間操作（時間伸縮、時間反転、タイムリマップ）
7. テキストの操作
8. 基本的なエフェクトの使い方
9. ミュージックビデオ制作1
10. ミュージックビデオ制作2
11. ミュージックビデオ制作3
12. ミュージックビデオ制作4
13. ミュージックビデオ制作5
14. ミュージックビデオ制作6
15. 合評

準備学習

授業内に作例課題が完成できなかった場合は次回までに完成させておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%（授業態度、取り組み姿勢評価）課題作品　60%（合評にてフィードバック）

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。またインターネットを介しての素材ファイルを配付することもある。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

イラストレーション実習 10

2D ゲーム制作入門

担当教員名 **森　巧尚**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 2 年生

授業概要及び目的

アニメーション開発ソフト「Adobe Animate」と、ゲーム開発ソフト「Unity」を使い、アニメーション及びインタラクティブコンテンツの制作実習をおこないます。制作を通して、インターネットやゲームなどマルチメディアコンテンツの基本的考え方を学び、その中で自分の作品をいかに展開していくかを実習します。 作品提出は前半インタラクティブ作品、後半ミニゲーム作品の計2回の予定です。

到達目標

(1) Unityの構造を理解し、基本的な操作ができる。
(2) シンプルなゲームを組み立てて仕上げることができる。
(3) ゲーム制作の基本構造を理解し、自分なりの企画を立案できる。

授業計画

1. ガイダンス、静止画を移動させる【アニメ1】
2. パラパラアニメで部品を作る【アニメ2】
3. マウスでパラパラアニメの再生&停止【触れる絵本】
4. 複数のシーンを切り換える【触れる紙芝居】
5. 課題1：制作
6. 合評
7. もしもの世界（変数、if）【四角く移動】
8. キー入力で動かす【上下左右に移動】
9. 衝突を調べる【迷路脱出ゲーム1】
10. キャラクタのポーズを変える【迷路脱出ゲーム2】
11. 状態が変わるしかけ【謎解きゲーム】
12. 課題2：仕様書制作（世界観、キャラクタ、ルール）
13. 課題2制作
14. 課題2：デバッグ&仕上げ
15. 合評

準備学習

授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させ、次回内容をシラバス等で確認のうえ授業に臨むこと［合計約90分程度］

成績評価方法・基準

授業態度 40%（積極性、参加態度）、課題作品 60%（課題作品から、計画性と理解度を総合的に評価）※課題作品については、合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

スライドで解説（スライドの配付あり）。

履修上の注意・ライセンスなど

芸術学科　イラストレーション領域　科目概要　平成29(2017)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション演習5** DTP・ページ編集	作家活動や就職活動に欠かせないポートフォリオを制作するために、ページデザイン(Adobe InDesign)の基礎を学びます。
		前後期	**イラストレーション演習6** クロッキー3	主に人体をモチーフとして、より自在に線で表現するトレーニングを行います。 クロッキーやデッサンを、自分の絵柄に結びつける方法を学びます。
		前後期	**イラストレーション演習7** クロッキー4	主に人体をモチーフとして、より自在に線で表現するトレーニングを行います。 クロッキーやデッサンを、自分の絵柄に結びつける方法を学びます。
		後期	**イラストレーション演習8** プレゼンテーション(ポートフォリオ)	自分の進路を考え、自分をプレゼンテーションする方法を学びます。
4年	専門研究科目	前期	**卒業研究1**	自分が所属するコースのゼミで、自らの興味や疑問に基づいた制作と発表活動を行い、制作テーマを模索します。 ゼミ毎に発表形式が指定されます。
		後期	**卒業研究2**	前期に引き続き、同じゼミに所属し、自らの研究テーマを深化させます。 4年間の総括であり、卒業後の活動を模索する実験として、卒業制作(卒業研究)を制作し、発表します。

芸術学科　イラストレーション領域　芸術応用科目　科目概要　平成29(2017)年度以降入学生

配当年次		授業科目の名称	授業科目の名称
芸術応用科目	前期	**イラストレーション論3**	歴史、文化、表現、技術、産業、実務など、様々な視点からイラストレーションとは何かを検証するシリーズです。
	後期	**イラストレーション論4**	歴史、文化、表現、技術、産業、実務など、様々な視点からイラストレーションとは何かを検証するシリーズです。

芸術学科　イラストレーション領域　メディアイラストコース　科目概要　平成29(2017)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−a** ブックデザインと印刷・表現	本というメディアの製作を通して、印刷メディアの可能性、各自のワークフローやイラストレーターとしての作家性を考える発端とします。自由な冊子製作として「ZINE」を作りながら、印刷製本の基礎知識、「編集」の意味を学び、本の展示のアイデアについても考えます。
		後期	**イラストレーション実習4−a** コンテンツとデザイン	伝えなければいけないポイントをしぼったメディアの制作(フリーペーパーなどと実際の配付)。目的をクリアにし、使われる環境や数年先の運用まで考えたデザイン製作とブランド演出をした展示までを行います。

芸術学科　イラストレーション領域　アートイラストコース　科目概要　平成29(2017)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−b** テクスチャー研究	安価で絵具のノリも良い白セメントを中心に数種のテクスチャージェル、樹脂粘土、様々な材料、道具を使用して面白い画肌表現を実験試作します。紙やカンバスには無い下地作りを経験することで、表現の幅を広げます。
		後期	**イラストレーション実習4−b** 飾る事を目的とした絵画制作	自分にあった技法、画材、テーマを決定し自由に制作します。作品サイズや点数も教員との面談で決定します。迷いがある場合は何点か実験的な試作を行うことも可能。随時個別に面談をしながら各々のスケジュールで制作し、4年の卒業制作につなげます。

芸術学科　イラストレーション領域　デジタルイラストコース　科目概要　平成29(2017)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−c** 広告原画制作	ゲームや書籍、イベントなどビジュアル主体の広告ポスターを制作します。広告原画を作成し必要なその他の情報をレイアウトします。イラストレーションとその他の要素の優先順位をつけ、それに合わせて視覚刺激のコントロールをする方法を学びます。
		後期	**イラストレーション実習4−c** シリーズイラストレーション制作	自分の興味と将来の方向性からテーマを設定し、冊子やカードなどを想定したシリーズイラストレーションを制作します。シリーズイラストレーションでは複数枚で構成することで、より自身が描きたいものが明確になりますが、全体を俯瞰して各イラストレーションを描くことが重要になります。

芸術学科　イラストレーション領域　マンガ・絵本コース　科目概要　平成29（2017）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−d** マンガ・絵本創作（短編連作）	絵本・マンガ作品の制作を行います。この実習では「企画力」「アイデア力」を身につけるため、ショート作品を数多く制作します。
		後期	**イラストレーション実習4−d** マンガ・絵本創作（中編制作）	絵本・マンガ作品の制作を行います。この実習では「構成力」を高めるために、物語16〜32ページ程度の中・短編作品を制作します。

芸術学科　イラストレーション領域　アニメーションコース　科目概要　平成29（2017）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−e** アニメ作品制作（グループ作品）	大津市科学館からの依頼で、プラネタリウムで上映する「星座物語」を制作します。数人のグループ（もしくは全員）で役割分担してアニメーション作品を共同制作しながら、マネジメントとコミュニケーション能力を身につけます。
		後期	**イラストレーション実習4−e** アニメ作品制作（個人作品）	学内上映会を目標に、自ら企画したアニメーションを個人制作します。 自分たちで上映会の計画と運営も行います。

芸術学科　イラストレーション領域　3DCGコース　科目概要　平成29（2017）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−f** ゲーム開発環境の習得	簡単なゲームを実際に制作していきながら、 ゲーム開発環境であるUnityの操作方法やプログラムの基礎を学びます。
		後期	**イラストレーション実習4−f** 作品制作（アニメーション、ゲーム）	3DCGを用いて、アニメーションやゲームの作品制作を行います。 短編制作を通して、企画、演出、制作の総合的力を養います。

芸術学科　イラストレーション領域　フィギュア・トイコース　科目概要　平成29（2017）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−g** 3DCGモデリング	3DCGソフトでのモデリングを習得します。制作したデータを使い最終的に3Dプリンターでの立体化を目標にします。単に操作を覚えるだけではなく、構造や素材強度などの制約と、より魅力的な造形の両立を目指します。
		後期	**イラストレーション実習4−g** シリーズモデリング	パッケージを伴う商品化を想定したグッズ制作を行います。眺めるだけのモノから、玩具やパズルなど触れて遊ぶための仕掛け（コレクション、カスタマイズなどのプチサプライズ）にも留意し、ディスプレイやプロモーション写真にも重点をおきます。

芸術学科　イラストレーション領域　風景イラストコース　科目概要　平成29（2017）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−h** 空間描写	1、2年で学ぶ「遠近法」「風景写生」に加え「構図設計」「視点設計」「光線設計」「ヒューマンスケール」を理論的に学び、空間や世界観を演出するスキルを身につけます。光や風や音など五感で感じる要素や、季節・時刻・天気・空気感なども表現し、複数の人物でシーンを演出した作品を制作します。
		後期	**イラストレーション実習4−h** 風景・空間表現をテーマとした制作	風景を素材としたテーマ制作に取り組みます。主に「風景をどう料理するか」に主眼を置き、イラストレーション（メディアで複製）、タブロー（展示鑑賞）、コンセプトアート、商品化などさまざまな切り口で各自の制作テーマを決め、絵柄・画材・技法・サイズ・枚数などの企画を考えて制作します。

芸術学科　イラストレーション領域　ネイチャーイラストコース　科目概要　平成29（2017）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
3年	専門基盤科目	前期	**イラストレーション実習3−i** 美術解剖学応用1	2年生で学んだ人体描写、美術解剖学のより高度な内容の習得を目指します。得られた知識を使って人体の骨格図、筋肉図を制作します。人種、性差、加齢による変化、人体と動物の違いなどにも触れます。サイエンティトからの課題に応えるサイエンスイラストレーションの制作を行います。
		後期	**イラストレーション実習4−i** 美術解剖学応用2	前期で学んだ内容を応用して、幻獣、クリーチャーなどの架空の生物、生体を意識した架空のメカをデザインします。前半では動物の骨格図と筋肉図の作成。後半ではヒトとの組み合わせ、メカデザインへの応用を模索し、オリジナルのデザイン画を制作す。

イラストレーション領域

平成28(2016)年度以前入学生

■イラストレーション領域人材育成目標について

イラストレーション表現の基礎となる「描写」「技法」と、その展開である「コンテンツ」「デザイン」の４つの系統の学びにより、情報伝達、エンターテインメント、文化活動など「幅広く社会に必要とされる美術表現」＝イラストレーション表現能力を持つ人材を育成する。

■イラストレーション領域の特色・各課程での学びについて

現代的な絵画表現であるイラストレーションは、印刷技術などのメディアの発達とともに、独自の進化を遂げてきました。今日ではイラストレーションを

「情報を伝達すること、具体的な意味を説明することを目的とする絵」（挿絵や図解、広告ポスターなど）
「複製され伝搬されることを目的とし、メディアのために描かれる絵」（印刷物や WEB など）
「装飾や娯楽性を目的とする絵」（装飾絵画や壁画、宣伝キャラクターなど）

と定義できます。

また、現代ではこれらの機能の複合的な応用として、マンガやアニメーション、ゲームといったコンテンツの表現、キャラクターグッズなどの商品としても欠かせないものとなっています。こういった多様性、変化し続ける柔軟性こそ、イラストレーションの魅力といえるでしょう。

イラストレーション領域では、イラストレーションの可能性を探求し、実現する人材を育成するために、以下の４つの学びの系統に分けています。

「描写系の学び」では、対象の特徴や本質を捉え、絵として表現できる技術を学びます。主にデッサンなど写実描写により、観察力と描写力を養いますが、デフォルメなどの誇張表現も含みます。
「技法系の学び」では、画材の特性を活かした表現技術を学びます。今日のイラストレーションは技法を選ばない表現であり、さまざまな技法に精通することで表現力が高まります。
「コンテンツ系の学び」では、複数の図像やイラストレーションを組み合わせることで、意味を表現することを学びます。対比効果や構図構成にはじまり、絵本やマンガといったコンテンツまで含みます。
「デザイン系の学び」では、印刷など様々なメディアを使いこなすことを学びます。イラストレーションは、単独ではなくさまざまな要素と共に成立します。メディアの中で絵を活かしていく方法から、商品展開までを含みます。

この４つの学びの系統すべてを基盤として習得しつつ、徐々にそれぞれの専門性を見出していくカリキュラム構成となっています。

●専門導入課程（１年生）

描写と技法の基本を学び、観察力や描写力の基礎を身に付ける。
構図と構成を学び、絵で意味を伝えることを身につける。
グラフィックデザインの考え方と基礎技術を学ぶ。

●専門基盤課程（２～３年生）

「描写」「技法」「コンテンツ」「デザイン」の学びの各系統に対する、知識と経験を深め、目的にあわせて構成や応用ができるようになる。またこれらの系統の中から、自分の専門性を模索する。

●専門研究課程（４年生）

「描写」「技法」「コンテンツ」「デザイン」いずれかのゼミに１年間所属し、他の系統で学んだことも活かしつつ、より専門性を高めた表現を探求する。卒業研究（制作）としてその成果発表を行う。

芸術学科　イラストレーション領域　平成29（2017）年度以前入学生

カリキュラム		単位数 必修	単位数 指定	単位数 受講	単位数 選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A		2			実習	○						礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2			実習	○						
	基礎造形実習3A		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	基礎造形実習4A		2			実習	○						
	基礎造形実習2B		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	基礎造形実習4B		2			実習	○				＊学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	基礎造形実習3C		2			実習	○						
	基礎造形実習4C		2			実習	○						
	基礎造形実習2D		2			実習	○						
	基礎造形実習4D		2			実習	○						
	基礎造形実習1E		2			実習	○						
	イラストレーション基礎演習1		2			演習	○						領域の基礎演習を 4単位修得すること
	イラストレーション基礎演習2		2			演習	○						
専門基盤科目	イラストレーション演習1		2			演習		○					領域の専門基盤科目を 32単位修得すること
	イラストレーション演習2		2			演習		○					
	イラストレーション演習3		2			演習		○					
	イラストレーション演習4		2			演習		○					
	イラストレーション演習5		2			演習			○				
	イラストレーション演習6		2			演習			○				
	イラストレーション演習7		2			演習			○				
	イラストレーション演習8		2			演習			○				
	イラストレーション実習1		2			実習		○					
	イラストレーション実習2		2			実習		○					
	イラストレーション実習3		2			実習		○					
	イラストレーション実習4		2			実習		○					
	イラストレーション実習5		2			実習			○				
	イラストレーション実習6		2			実習			○				
	イラストレーション実習7		2			実習			○				
	イラストレーション実習8		2			実習			○				
専門研究科目	卒業研究1	4				演習				○			領域の専門研究科目を 10単位修得すること
	卒業研究2	6				演習				○			
芸術応用科目	イラストレーション概論		2			講義	○						領域の芸術応用科目を 10単位修得すること
	イラストレーション論1		2			講義		○					
	イラストレーション論2		2			講義		○					
	イラストレーション論3		2			講義			○				
	イラストレーション論4		2			講義			○				

芸術学科　イラストレーション領域　イラストレーションコース
平成28(2016)年度以前入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程	
		1年	2年	3年	4年	
		前期または後期	前期または後期	前期または後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位				卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 基礎描写1（明暗表現） 基礎造形実習2B 基礎描写2（色彩表現） 基礎造形実習3A シンボライズ&デザイン 基礎造形実習4B 色彩 イラスト基礎演習1 構図&挿絵 イラスト基礎演習2 人体描写基礎（クロッキー）	イラスト実習1 空間描写（教職/絵画） イラスト実習2 人体描写応用（教職/絵画） イラスト実習3 技法1 デジタルペイント マチエール イラスト実習4 技法2 水性技法 乾式技法 イラスト演習1 コンテンツ入門 イラスト演習2 グラフィックデザイン基礎 イラスト演習3 情報伝達技術 WEB+発信 イラスト演習4 情報伝達表現（実用イラストレーション）	イラスト実習5 コンテンツ・演出構成 イラスト実習7 描写 空間描写 人体・動物描写 イラスト演習5 コンテンツ・演出構成 DTP イラスト演習7 描写 人体 イラスト実習6 技法 デジタルイメージング タブロー制作 イラスト実習8 デザイン 商品イラストレーション イラスト演習6 描写 人体 イラスト演習8 デザイン ポートフォリオ		
芸術応用科目／10単位		イラスト概論 歴史と現状	イラスト論1 視覚認知論 美術解剖学 イラスト論2 メデイアイラスト論	イラスト論3 形態論 視覚論 イラスト論4 自己プロデュース		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1 大学入門2 スタディスキル実習1 スタディスキル実習3 スタディスキル実習2 スタディスキル実習4 ファウンデーション実習A1 ファウンデーション実習A3 ファウンデーション実習A2 ファウンデーション実習A4 ファウンデーション実習B1 ファウンデーション実習B2 キャリアデザイン概論1 キャリアデザイン概論2	コミュニティデザイン概論			
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A 東洋・日本美術史概説B 西洋美術史概説A 西洋美術史概説B デザイン史概説A デザイン史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上			
		芸術応用科目 2科目4単位以上				
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上				
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上				

イラストレーション演習 5

DTP・ページ編集基礎

担当教員名 **外山　央**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

授業概要及び目的

この授業ではDTP技術習得の仕上げとして、InDesignを使ったページものの制作と、オフセット印刷のためのデータ管理について学びます。単ページものと異なり、複数ページからなる印刷物では、レイアウトフォーマットの設計が重要となります。レイアウトの法則を学ぶことは、挿絵など印刷イラストの活かし方を知ることでもあります。授業の後半では、前半に得た知識を活かし、自分のポートフォリオの制作を行います。

到達目標

(1) 冊子のためのデータを編集し、まとめることができる。
(2) 冊子デザインにおける入稿までの基本的な知識を修得する。
(3) 自分の制作物をデジタルデータ化し、プレゼンテーションなどに活用できる。

授業計画

1. InDesignの基礎（オリエンテーション／書籍の基礎知識）
2. InDesignの基礎（マスターページ）
3. InDesignの基礎（フォント／画像）
4. InDesignの基礎（スタイル）
5. InDesignの基礎（レイアウト／グリッドシステム）
6. InDesignの基礎（入稿）
7. 課題1：与えられた素材を使ってレイアウトをする
8. 課題1：与えられた素材を使ってレイアウトをする
9. 課題1：与えられた素材を使ってレイアウトをする
10. 課題1：与えられた素材を使ってレイアウトをする（合評）
11. 課題1：プレポートフォリオの制作
12. 課題2：プレポートフォリオの制作
13. 課題2：プレポートフォリオの制作
14. 課題2：プレポートフォリオの制作
15. 課題2：プレポートフォリオの制作（合評）

準備学習

Adobe InDesignはAdobe Illustrator、Photoshopで作った素材を統括して実行するページ編集ツールであり、これらを知らなければ有効に使うことはできません。Adobe Illustrator、Photoshopの基本操作を復習しておくこと。また、自分の制作物のデジタルデータ化、データの整理をしておくこと。（授業内で指示します）

成績評価方法・基準

授業態度 50%　課題作品 50%
課題作品については、合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

必要なテキストは授業内で配付および教室で閲覧。

履修上の注意・ライセンスなど

Adobe Illustrator、Photoshopの基本操作を理解していること。

イラストレーション演習 6

クロッキー応用１

担当教員名 **上原 結子・駒井 春樹**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

授業概要及び目的

3年生では専門研究課程（4年ゼミ・卒制）の前段階として応用・表現に重点を置いて学びます。これまで人体を主軸にして対象を短時間で観察し的確に捉える練習として、また、クロッキー自体を楽しんで描いてきました。本授業では、それらをベースに自分の作品や絵柄に応用することをより一層意識してクロッキーに取り組みます。年齢や性別の違い、さまざまなコスチューム、日常や映画やマンガのシーンをもとにしたシチュエーション、乗り物や建物など周囲の状況と人物の関係、顔・表情などを、実際のモデルを観察して練習し、自分の作品に応用します。

到達目標

(1) 対象を単体でとらえるだけでなく、群像や周囲の空間・状況との関係の中でとらえて描くことができる。
(2) 日常のさまざまなシチュエーションにおける対象を多角的に捉え、 姿勢やバランス、フォルムや動きを読み取り、描くことができる。
(3) クロッキーを作品制作に応用できる。＝自分の絵柄や目的に応じた絵柄で描くことができる。

授業計画

1. クロッキー1　ガイダンス、学生相互クロッキー ※以下の予定は仮です。モデル等の状況により、詳細は授業時にお知らせします。
2. クロッキー2　顔・表情を描く①
3. クロッキー3　シチュエーションクロッキー①
4. クロッキー4　自分の絵柄で描く①
5. クロッキー5　周囲の空間・状況との関係で描く①
6. クロッキー6　年齢や性別の違いを描く①
7. クロッキー7　さまざまなコスチュームを描く①
8. クロッキー8　自分の絵柄で描く②
9. クロッキー9　顔・表情を描く②
10. クロッキー10 シチュエーションクロッキー②
11. クロッキー11 周囲の空間・状況との関係で描く②
12. クロッキー12 年齢や性別の違いを描く②
13. クロッキー13 さまざまなコスチュームを描く②
14. クロッキー14 自分の絵柄で描く③
15. まとめ、合評＝クロッキー ＋ 作品に応用（自分の絵柄、目的に応じた絵柄で描く）

準備学習

1. 授業でやった内容をもとに、継続的に、日常的に身の回りの人や状況をクロッキーする習慣をつけ、作品制作においてもクロッキーの応用を実践する。2. 毎週、クロッキーのポーズをもとに、自分の絵柄や目的に応じた絵柄でそのポーズを描く練習をする。

成績評価方法・基準

授業態度 50%　課題作品 50%

テキスト・参考図書・材料費

初回時にクロッキー帳が必要です。自分が使いやすいサイズのクロッキー帳を用意してください。

履修上の注意・ライセンスなど

外部よりモデルさんを呼んだり、学内の学生や教職員を描くことがあります。挨拶や時間を守る等のマナーは徹底してください。モデルポーズ中の入退室は厳禁です。

イラストレーション演習 7

クロッキー応用２

担当教員名 **上原 結子・駒井 春樹**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

授業概要及び目的

3年生では専門研究課程（4年ゼミ・卒制）の前段階として応用・表現に重点を置いて学びます。これまで人体を主軸にして対象を短時間で観察し的確に捉える練習として、また、クロッキー自体を楽しんで描いてきました。本授業では、それらをベースに自分の作品や絵柄に応用することをより一層意識してクロッキーに取り組みます。年齢や性別の違い、さまざまなコスチューム、日常や映画やマンガのシーンをもとにしたシチュエーション、乗り物や建物など周囲の状況と人物の関係、顔・表情などを、実際のモデルを観察して練習し、自分の作品に応用します。

到達目標

(1) 対象を単体でとらえるだけでなく、群像や周囲の空間・状況との関係の中でとらえて描くことができる。
(2) 日常のさまざまなシチュエーションにおける対象を多角的に捉え、姿勢やバランス、フォルムや動きを読み取り、描くことができる。
(3) クロッキーを作品制作に応用できる。＝自分の絵柄や目的に応じた絵柄で描くことができる。

授業計画

1. クロッキー1　ガイダンス、学生相互クロッキー※以下の予定は仮です。モデル等の状況により、詳細は授業時にお知らせします。
2. クロッキー2　顔・表情を描く①
3. クロッキー3　シチュエーションクロッキー①
4. クロッキー4　自分の絵柄で描く①
5. クロッキー5　周囲の空間・状況との関係で描く①
6. クロッキー6　年齢や性別の違いを描く①
7. クロッキー7　さまざまなコスチュームを描く①
8. クロッキー8　自分の絵柄で描く②
9. クロッキー9　顔・表情を描く②
10. クロッキー10 シチュエーションクロッキー②
11. クロッキー11 周囲の空間・状況との関係で描く②
12. クロッキー12 年齢や性別の違いを描く②
13. クロッキー13 さまざまなコスチュームを描く②
14. クロッキー14 自分の絵柄で描く③
15. まとめ、合評＝クロッキー ＋ 作品に応用（自分の絵柄、目的に応じた絵柄で描く）

準備学習

1. 授業でやった内容をもとに、継続的に、日常的に身の回りの人や状況をクロッキーする習慣をつけ、作品制作においてもクロッキーの応用を実践する。2. 毎週、クロッキーのポーズをもとに、自分の絵柄や目的に応じた絵柄でそのポーズを描く練習をする。

成績評価方法・基準

授業態度50%　課題作品50%

テキスト・参考図書・材料費

初回時にクロッキー帳が必要です。自分が使いやすいサイズのクロッキー帳を用意してください。

履修上の注意・ライセンスなど

外部よりモデルさんを呼んだり、学内の学生や教職員を描くことがあります。挨拶や時間を守る等のマナーは徹底してください。モデルポーズ中の入退室は厳禁です。

イラストレーション演習 8

プレゼンテーション技術（ポートフォリオ）

担当教員名 **永江 弘之、まつむら まきお、田中 真一郎、岸田 保**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

授業概要及び目的

クリエイティブ職にとって、作品の出来も重要ですが、それ以上に相手の立場を理解し、その作品の意図や意味を説明できることが必須です。この授業では、自分自身の進路を見据えながら、自分の作品・制作姿勢を第三者にプレゼンテーションする方法を学びます。自分の希望する進路と自分のスキルを確認し、目標を設定し、自分自身の制作の考え方やスキルを、図版とテキストを使った記事としてまとめ、演習5で制作したポートフォリオに追加します。

到達目標

(1) 進路の目標と自分のスキルについて自己分析できる。
(2) 自分の作品やとりくみについて、その意図や意味を第三者に説明できる。
(3) その説明をポートフォリオの記事として制作できる。

授業計画

1. ガイダンス
2. 進路別必要とされるスキルについて
3. 編集の見せ方について
4. 自分の編集方針の立案
5. 編集方針のチェック
6. 前期実習演習素材の整理
7. 同上
8. 誌面レイアウト
9. 同上
10. 制作
11. 同上
12. 提出・合評
13. 後期実習演習作品のまとめ作業
14. 同上
15. 同上

準備学習

3年の実習・演習の制作過程を記録しておく（進級ガイダンス時に説明します）。

成績評価方法・基準

授業評価（内容理解、受講態度）50%、　提出物評価 50%。
日常的な指導と合評によりフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

適宜、プリント等を配付。授業内で参考図書を紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション演習5および、イラストレーション実習5～8のいずれかひとつ以上を履修済みであること。

イラストレーション実習 5
コンテンツ A　ストーリー表現

担当教員名 **まつむら　まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的
複数のイラストレーションによる表現として、マンガ・絵本など「本」を媒体とした作品の企画・制作を行います。物語の構造を知り、「キャラクター」「ストーリー」「世界観」を場面として構築、全体を構成します。フィクション、ノンフィクションは問いません。

到達目標
(1) 様々なイメージから物語を構築する方法を学び、マンガや絵本といったコンテンツに仕上げることができる。
(2) 自作のテーマについて意識し、作品を通して説明ができる。
(3) マンガ、絵本等の印刷入稿データを作成できる。

授業計画
1. ガイダンス、アイデア出し、情景を描く
2. キャラクターとは
3. エピソードとは　プロット作成
4. 世界観とは　状況の構築
5. ラフ(ネーム)作成
6. 同上
7. ラフ(ネーム)合評
8. 構成手直し〜原画制作
9. 原画制作
10. 原画制作
11. 原画制作
12. 原画制作
13. 編集(InDesign)
14. 印刷・製本
15. 合評

準備学習
実習時間内はレクチャー、個別指導を行うため、課題制作は実習時間内のみでは終わらない可能性が高い。授業外での製作時間の確保が必要となる。

成績評価方法・基準
授業態度 40% 作品完成度 60% また、出席が2/3以下の場合は単位を認めません。作品評価は「出来事など物語内容が明確に伝わっている。」「キャラクター、世界観、エピソードそれぞれに、作品を魅力的にする創意工夫が見られる」「内容に即した表現となっている」「作品のテーマが明確である。」などを総合的に評価します。日常的な指導と合評によりフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
必要資料は授業内で配付します。 原画制作材料費(技法は問わない)は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど
印刷データはInDesignで作成するので、該当科目を履修済もしくは履修中であることが望ましい。絵については画面づくり(構図など)の指導が中心となり、作画技術については原則指導対象外となります。

イラストレーション実習 6
技法 A　デジタルイメージング応用

担当教員名 **岸田　保**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的
デジタル画材は今までのアナログ画材に取って代わるものではなく、絵画制作のための新しい選択肢のひとつです。デジタル画材もアナログ画材と同様に正しい知識と、経験による習熟が必要です。この授業ではデジタル画材として主にAdobe Photoshopを使用します。同ソフトで絵を描くために必要な機能の説明と応用方法、デジタル画材のメリットを生かした作品づくりの方法を勉強します。また、デジタル画材を使用した視覚刺激のコントロール方法も学びます。

到達目標
(1) デジタル画材の長所を活かした制作ができるようになる
(2) 目的に合わせた視覚刺激のコントロールができるようになる。
(3) 印刷用の入稿データを作れるようになる。

授業計画
1. ガイダンスと画材の歴史・解像度・線数など
2. Photoshop操作の基本・ブラシのカスタマイズなど／ブラシ作成課題の説明と制作
3. Photoshopブラシのカスタマイズと活用事例など／ブラシ作成課題の制作
4. Photoshopレイヤー操作と活用事例／広告原画課題の説明とアイディア出し
5. Photoshop色調補正機能と活用事例／広告原画課題のアイディア出し
6. Photoshopカラーマネージメントとプリントアウト／広告原画課題の面談
7. 視覚刺激のコントロール方法の実際／広告原画課題の面談
8. その他のアプリケーション(ClipStudioPaint)との連携について／広告原画課題の制作
9. その他のアプリケーション(Illustrator)との連携について／広告原画課題の制作
10. 広告原画課題の制作
11. 〃
12. 広告原画課題の制作とその他情報のレイアウト
13. 〃
14. 入稿データの作成
15. 合評

準備学習
イラストレーション実習3(デジタルイメージング基礎)のテキストを事前に復習しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　25%　課題作品　75%

テキスト・参考図書・材料費
初回にテキストを配付。インクジェットプリンター用紙が必要になります。また、データ保存用にUSBメモリーかUSBハードディスクが必要になります。

履修上の注意・ライセンスなど
イラストレーション実習3(デジタルイメージング基礎)を履修していることを前提に授業をするので、受講していない場合は要相談。

イラストレーション実習 5
コンテンツ B　メディアイラスト／オーダーでイラストを描く

担当教員名 **杉浦　た美**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的
イラストレーションとは元々の「図版」の意味から、基本的には、オーダーによって、使われるレイアウトデザインの中で絵を描き、最終形態メディアにより複製されるものです。また、多くは予めレイアウトとサイズが決まっていて、目的を見据えた効果の演出により構図を決めます。 構図＝パースではありません。この授業では、オーダーでイラストを描くことを前提としたトレーニングのうえ、企画・デザインとイラストレーターの役割分担をシミュレーションするメイン課題に取り組みます(メインはイラストです)。いつも仕上がりの全体を見すえながら、同クオリティで複数枚を制作することで、自分の目的に合ったアイデアや画材やフィニッシュを模索します。自分の作品を積み、作者としての幅を広げることを目的としています。

到達目標
(1) 絵柄やタッチを統一して複数枚を仕上げることができる
(2) サイズと目的効果を考えた構図を考えることができる
(3) 印刷入稿の基礎知識を身につける

授業計画
1. ガイダンスと小課題1(シリーズについて)
2. 小画題1の合評と小課題2(サイズと構図について)
3. 小課題2の合評と小課題3(キャラクターについて)
4. 小課題3の合評と小課題4(イメージについて)
5. 小課題4の合評と小課題5(リサーチとインプットについて))
6. 小課題5の合評とメイン課題の説明(形サイズなど自由なカレンダーの制作/イラストの枚数は最低6枚=6ヶ月+表紙のデザイン)・印刷の基礎知識についての説明
7. 制作1
8. 制作2
9. 制作3
10. 制作4
11. ダミーによる中間プレゼンと制作5
12. 制作6
13. 制作7
14. 制作8
15. 合評

準備学習
使える手持ちカードにしていくためにレクチャー部分を復習しておく。制作環境などを考え、制作に必要なリサーチをしっかりする。次回打ち合わせにまでに進めておくべきことをクリアにしてタスク立てをする。アイデアは家で十分に考えてくること＝授業では、まず現時点でのアドバイスを受ける準備をしてくるということ＝ミーティングや打合せの基本です。

成績評価方法・基準
授業態度　40%　課題作品　60%(基礎スキル+内容／各自設定目的に応じた工夫など)

テキスト・参考図書・材料費
＊印刷製本方法は各自と打合せ ＊印刷／画材は各自(目的と予算に応じた印刷方法を適時アドバイス)

履修上の注意・ライセンスなど
＊小課題は毎回次週までに仕上げ、スキャン、出力して提出・合評をすることになります(毎週ポートフォリオに使える作品が仕上がります)。メイン課題はラフ、ダミー作り、自分の今回の文脈に適した印刷方法やサイズ、紙などを選び、トータルに作品を作っていきます。ラフから下書きに至るまでに何度も全体とデザインを見直し、調整をしていきます。
＊翌学期に最終課題の小さな展示会を考えています。

イラストレーション実習 6
技法 B　テクスチャー研究とアートイラスト

担当教員名 **宝永　たかこ**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的
A　テクスチャーを活かした作品制作　上級編【課題内容】　大作に使用しても安価で絵の具のノリも良いセメントを使い、1枚の画面に数種類の技法を組み合わせてテクスチャーを構成します。　着色後、出来上がったものからイメージを膨らませて作品に仕上げます。　原則、何を描くか決めずに、出来上がったテクスチャーの面白さを活かして作品を描いてみる実験的な試みです。B　飾ることを目的とした作品制作【課題内容】　A課題とは反対のスタンスで、何を描くかしっかり計画して制作します。　イラスト原画としてではなく、自由に自分の表現したい作品制作に取り組みます。　モチーフ、テーマ、画材、技法、支持体もすべて自由。　Aとは別の課題なので、テクスチャーの有無も自由です。

到達目標
(1) A　2年生で学んだテクスチャーの技法にさらに様々な技法を加えて、新しい表現方法を実験する事ができる。
(2) B　自分に合った技法、画材、テーマを追求する事ができる
(3) インテリアとしての絵画、イラスト表現を意識することで新たな作風を模索することができる。

授業計画
1. A　セメントを使用した下地作り　6点
2. A　樹脂粘土等、各種素材を使用して、1で作った下地にテクスチャーの深みを加える。
3. A　2で作った下地に着色
4. A　3で着色した下地から良いものを数点を選んで、作品試作
5. A　同上
6. A　同上
7. A　簡単な合評
8. B　飾ることを目的とした作品制作。随時、面談をしながら技法、画材も考えて作品を制作していく。
9. B　同上
10. B　同上
11. B　中間チェック(個人面談で進行具合をチェックする)
12. B　同上
13. B　同上
14. B　合評
15. 合評で受けたアドバイスを参考にしながら、ブラッシュアップ。ポートフォリオのための複写撮影。

準備学習
スケジュールに間に合わない場合は、各自、自主制作をしてください。

成績評価方法・基準
授業態度　30%　課題作品　70%　課題作品については、合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
テキスト　プリントを配付 参考図書　無し 材料費　樹脂粘土、ベニヤ板等、2000円程度の予定

履修上の注意・ライセンスなど
B課題は自由度が高い分、自己管理をしっかりして臨んでください。

イラストレーション実習 6

技法 C　立体イラストレーション（フィギュア・ドール制作）

担当教員名 **なかの　由峰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的

初心者でも扱いやすい粘土を使用し、思い描いている人物・動物などのキャラクターを立体化します。半年かけて1点物の完成度の高い作品を目指します。更にそれを写真に収めて、絵を描くだけでは表現しきれない「別の表現の切り口」を模索・立体作品をより良く魅せるための紙面デザインを考えるきかけを作ります。「立体作品」の最大魅力である「そこに実際に居る・在る」という表現を展開します。

到達目標

(1) 立体で作ることにより、絵では出来ない表現方法を模索して普段触れない素材も試すことが出来る。
(2) 造形することの楽しさ、実際に作ったものを並べて展示することの面白さを知ることが出来る。
(3) 実際に作った作品を写真に撮って、印刷物にする事の楽しさと重要性を得る事が出来る。

授業計画

1. ガイダンス、素材・立体造形に関連する仕事の紹介・作業工程についてのレクチャー
2. 粘土やその他素材を使って立体デッサン
3. 造形の下準備（設計図を書く・芯を作る）
4. 人や物の形を立体的に表現する方法について
5. おおまかな造形。造形資材の販売されている店舗や企業、立体作品を鑑賞できるギャラリーなどについて
6. 原型を製作して、樹脂などで複製・量産の方法
7. 造形のテクニック、異素材の上手な使い方など
8. 細かい造形について
9. 仕上げにむけてのレクチャー
10. ヤスリかけ～下地の制作、塗装について
11. 立体作品の平面への展開方法（写真・印刷物）
12. 展示方法、展示の際の梱包・運搬、保管方法について
13. 仕上げ1
14. 仕上げ2
15. まとめ合評

準備学習

授業内だけでは作品を完成させるのは難しいので、空いた時間に少しずつ制作を進めて行くよう心がけてください。

成績評価方法・基準

授業態度 50%(課題への取り組みの姿勢)　課題作品 40%(作品の完成度) 合評 10%(合評でのプレゼン)

テキスト・参考図書・材料費

比較的あつかいやすい石粉粘土を使います。材料費は総額2000~5000円ほど。その他、工具や専用の道具が必要になりますが出来るだけ手に入りやすい方法で制作します。例：紙ヤスリ、スポンジヤスリ、彫刻刀、カッター、デザインナイフなど。

履修上の注意・ライセンスなど

刃物を扱いますので怪我をしないように注意する事。怪我のしにくいナイフ・彫刻刀などの扱い方もレクチャーします。

イラストレーション実習 7

描写 B　風景・空間表現

担当教員名 **永江　弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的

アニメーションの背景や美術ボードなどをはじめ、挿絵、絵本、マンガなど、イラストレーション表現において風景を描くスキルは大切です。この授業では、風景写生と演出空間の表現を学び、作品制作に取り組みます。前半は、風景を【現場で実際に見て描く】ことを重視し、「風景を読み取る力」を養います。最初に、15分程度で描く「風景速写」を習得し、理論と実践を通して構図や表現技法、光の所作、空気感の表現などを学びます。屋外写生などは、主に授業以外での自主制作になります。授業では描いてきた作品の講評を通して主題（主役）を明確に魅力的に表現する力を伸ばします。また、写真等を活用して空間の演出方法を学びます。最終課題は、各自で企画を考えてテーマ制作をします。例えば、カレンダーやポストカード原画、ガイドブックの挿絵、室内装飾のタブロー、アニメーションやゲームや映画のコンセプトアート、マンガや絵本の中での風景表現など、目的に応じて、メディア・表現・絵柄・画材・技法（アナログ、デジタル、版表現など）・サイズ・枚数などを決めて、作品制作に取り組みます。短時間の風景速写も含め課題提出枚数は、計50枚以上とします。

到達目標

(1) 風景速写を含めて50枚以上を描く。
(2) 風景の魅力を感じ取り、主題を明確に表現することができる。
(3) しっかりと風景と向き合い、光の移ろいや空気感を感じ、8号程度の風景画を仕上げる。
(4) 目的やテーマに応じて、メディア、絵柄、画材、技法などを選び、制作することができる。

授業計画

1. ガイダンス　　風景速写入門
2. 構図の基本 -絵画や写真における構図と主題の考察-／風景速写の相互鑑賞①／写真模写
3. 風景画の持つ要素と遠近法／屋外写生
4. 空気遠近法 ・色彩研究　-光と空気感の表現-
5. 風景速写の相互鑑賞②／写真による構図と主題研究
6. 写真による構図と主題研究　つづき／演出空間研究　-視点ポジションの演出-
7. 8号風景画の構図チェック（スケッチ+写真）／B2パネル用のスケッチセレクト
8. テーマ制作個別相談
9. テーマ制作1　　希望者面談+制作
10. まとめ1　　風景写生合評
11. テーマ制作2　　希望者面談+制作／演出空間研究　-光と影の色彩-
12. テーマ制作3　　希望者面談+制作
13. テーマ制作4　　希望者面談+制作
14. テーマ制作5　　希望者面談+制作
15. まとめ2　　テーマ制作合評

準備学習

・風景資料集を作成する。（制作に参考になる魅力的な風景画、風景写真、空間表現などの画像を集め、ファイルする）　・風景スケッチは授業以外に自主制作が必須。毎週、目標を設定し、身近な日常の景色にも美しさや魅力を発見する眼を養い、気負わずスケッチする習慣を身につけ、実践する。

成績評価方法・基準

授業態度30% 課題作品70%（授業内容の理解に基づく課題作品の枚数とクオリティー、スキルの達成度）課題作品については、相互鑑賞会や合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

・授業時にプリント等を配付します。ファイリングして整理すること。・課題作品制作のための画材や支持体および、自主参加の写生会の交通費等は自己負担です。

履修上の注意・ライセンスなど

・写生会に最低2回を目安にできるだけ参加すること。・12月に開催予定の風景展（学内ギャラリー）へ、全員出品の予定。（搬入、搬出など協力してください）

イラストレーション実習 7

描写 A　生物表現：植物、動物、幻獣

担当教員名 **大内田　美沙紀**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的

生物全般（植物、無脊椎動物、脊椎動物）を扱った、ナチュラルサイエンスイラストレーションの授業です。観察眼を養い、描く対象について良く知り、科学的に正確に描けることを目標とします。写真や映像だけでは生物の構造を正確に把握することはできません。植物や無脊椎動物についてはフィールドスケッチを行い、脊椎動物（魚類、両生類、爬虫類、鳥類、ヒトを含む哺乳類）については骨格標本などの資料を使い、生体のしくみや立体的な構造を把握することで、より応用範囲の広いスキルを身につけることができるようになります。植物から哺乳類まで一通り学んだあとは、複数の生物を合成させるなどしてオリジナルの幻獣を創作してもらいます。実在の生物を正確に描いた経験や知識を応用することで、新たに生み出された生命は荒唐無稽ではなく科学的に説得力のあるものになります。

到達目標

(1) 生物全般のナチュラルサイエンスイラストレーションの基礎を知る。
(2) 観察眼を養い、描く生物の構造や特徴を捉えられるようになることができる。
(3) 生物を立体的に把握し、正確に描写することができる。
(4) 動物同士を組み合わせるなどした幻獣を、説得力のある存在として創造することができる。

授業計画

1. イントロダクション。植物のフィールドスケッチ（課題1）
2. 植物まとめ、無脊椎動物
3. 無脊椎動物つづき（課題2）
4. 無脊椎動物まとめ、魚類
5. 魚類つづき（課題3）
6. 魚類まとめ、鳥類
7. 鳥類つづき（課題4）
8. 鳥類まとめ、頭骨
9. 頭骨つづき、筋肉と体表
10. 解剖学のおさらい、脊椎動物
11. 脊椎動物つづき（課題5）
12. 脊椎動物まとめ、幻獣のデザインとスケッチ
13. 幻獣のデザインとスケッチ、幻獣の解剖学
14. 幻獣のつづき（最終課題）
15. 合評

準備学習

良質な資料にあたる。繰り返し資料を確認する。普段から植物や動物の構造や動きを、よく観察するように心がける（フィールドスケッチ推奨）。資料を整理し、いつでも参照できるようにしておく。

成績評価方法・基準

授業態度50%（出席は原則として2／3以上）、作品評価50%。

テキスト・参考図書・材料費

An Atlas of Animal Anatomy for Artists（推奨）、Science of Creature Design（推奨）の他にプリントを配付することがあります。画材は各自準備してもらいます。

履修上の注意・ライセンスなど

植物、虫、魚、動物の骨を凝視したり直接触ることがあります。

イラストレーション実習 8

デザイン A　商品イラスト（フォルム＋カラー）

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的

商品にイラスト表現を生かすことに取り組む。ユーザーの動機や商品との出会い・使用シーンなどを考え、ディフォルメや省略、カラートーン、デザイン的処理を考慮しながら、絵的表現を軸にフォルム＋カラーで商品の魅力をつくる。＊狙いに合わせてモチーフのディテールを積み重ねる／要素をこしとり純化／要素を掛け合わせセットを組む等を試み、明快で強い印象のフォルムを磨き出す。＊色の組み合わせで人に与える印象を左右するカラートーンを考慮。＊多くの場合、確実に伝えるためには、絵と文字の組み合わせが不可欠だが、それらの造形的な補完関係や相乗効果を考える。＊連想を生み出す要素を仕込み、群表現（シリーズ化）における説得力やオリジナリティーを模索。

到達目標

(1) 人々とモノの関わり方をもとにコンセプトを考えることができる
(2) ディフォルメ（誇張・省略）を行い、シンプルでストレートなフォルムを作ることができる
(3) カラートーンを理解し、目的に合わせて使いこなすことができる

授業計画

1. ［課題①］提示：「○○Shop」のための文字絵（プラスONE）／例：文字加飾、象形文字など／講義「ディフォルメについて」
2. ［課題①］制作：「何の店か？どんな店か？」モチーフを考えフォルムを見つける／意味を絵にする
3. ［課題①］制作：ディフォルメを加え、明快なフォルムを研ぎ出すように描く
4. ［課題①］合評：フォルムと印象について考える→プラスONE提案（Shopカード、タグなど）
5. ［課題②］提示：「季節の贈物」のための連続パターン（プラスONE）／例：ラッピングペーパーなど／講義「カラートーンについて」
6. ［課題②］制作：「いつ？何を包む？」目的に沿った構成要素（粒絵）を考え、カラートーンを生かし色彩計画（ラフ1）
7. ［課題②］制作：粒絵の構成方法（方向性や密度感、絡み方、サイズ感など）について考える（ラフ2→フィニッシュワーク）
8. ［課題②］データ提出／［課題③］提示：「シリーズ」ためのパッケージ（プラスONE）／例：テイクアウト商品のパッケージなど／講義「商品について」
9. ［課題③］レーザーカッターのワークショップ／リサーチ内容の個別プレゼン発表（目的の明確化）
10. ［課題②］合評：「贈物」をラッピングし、加飾効果も考えプレゼン→プラスONE提案（ディスプレイ演出効果など）
11. ［課題③］制作：目的思考で商品との接点をシーンで考え、印象の連鎖から主題や題材を見つけシリーズ化（ラフ）
12. ［課題③］制作：アイデアシート提出／空箱に落書きをする感覚でラフを進める。ラフなペーパーワーク（1次試作）
13. ［課題③］制作：外側（+内面）全面を有効に使った面構成（面展開）を考え、絵・文字・色の補完関係や造形的効果を仕込む（2次試作）
14. ［課題③］制作：展開図／面構成・レイヤ表現などを考慮しフィニッシュワーク。プレゼンボード制作も。
15. ［課題③］合評：モノと場、絵と文字の関係を統合的に目的思考で考える→プラスONE提案（店頭展示や販促物など）

準備学習

＊ほぼ毎回、次週の制作につながる小課題を出します。週によってはその口頭発表を課すこともあります。＊絵が使われている商品は身の周りにあふれています。普段からそれらをよく観察し、この絵がなぜここにこういう風に使われているのか？その意図を洞察し、自分ならどうするかを考える習慣をつけて欲しい。＊同様に、モチーフの魅力のエッセンスをよく観察し、派生するイメージにつなげながら考えることも有効。＊テーマや対象の性質・特徴を知り、アイデアを多数出しながら的確に選択し、完成度を高めていくことが大切。

成績評価方法・基準

授業態度：40% 課題作品：60%（作品の量と質）各課題とも、合評にて作品に対するフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

＊参考書：「なるほどデザイン」筒井美希著　MdN社刊　¥2,000+税　（非常に良い本なので、購入することを薦めます。文中にある「デザイン」という言葉を、全て「イラスト」に置き替えると、とても参考になります）＊一部支給材料もあるが、基本的に材料費は自己負担（1,000~3,000円程度）。レーザーカッターWSでは実費材料費が必要

履修上の注意・ライセンスなど

＊課題③は、滋賀県やUDSとコラボで取り組む可能性あり（東京日本橋の「ここ滋賀」のおむすび等テイクアウトのパッケージ提案。優秀作は実用化予定）。その場合、週数の入れ替えなどが発生するかもしれません。＊合評は評価の場ではなく、他者の成果を引き寄せ、自分が持つものと掛け合わせ、次へのヒントを得る場です。＊どの課題でも作品本体以外にプラスONE提案を加えることを課します。

イラストレーション実習 8

デザイン B　エディトリアル＆ブックデザイン／ ZINE やアートブックを作る

担当教員名 **MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 3 年生

授業概要及び目的

「編集」とは、複数の素材をどう見せるかの構造を作ることであり、本に限らず、展示やイベントにも応用される考えです。また「デザイン」とは見た目を整えるものだけではなく、構造を作ることです。見た目のグラフィックデザインも、内容をどう見せたいかのイメージや目的をクリアにして編集を考えないと良いデザインにはなりません。本を実際に作ってみて、自分にとって伝えたいことの「核」「種」を知るきっかけに触れ、それらをもっとおもしろく見せるためのアイデアや可能性、そして、どう見せるかのデザインを考えます。また、多めの複数イラストをシリーズとして描き、まとめる経験を通して、今後どういう表現をしたいかにかかわらず、絵柄、各々に合ったワークフロー、作家性について考えるきっかけとします。

到達目標

(1) 印刷の基礎知識を身につける
(2) 書籍の入稿と面つけの基礎スキルを身につける
(3) それぞれの文脈でのワークフローを組むことができる（時間、締め切り、予算など）

授業計画

1. 本のなりたち、歴史、しくみについて/編集とは/本作りの進め方について/アートブックやzineの世界について/台割とは/予算・流通・イベントについて/ダミーと見積もりについて
2. 本のハード面(出版用語など)の解説/素材について/綴じ方ワークショップ
3. 印刷について/いろいろな印刷方法/版の考え方/入稿について/版の考え方/版表現について/スキャンから補正/ワークフローについての解説/シルクスクリーンワークショップのための解説
4. 企画面談/かたち、内容、仕様も自由なZINE／アートブックを2種類（綴じ方を2種類）、2冊以上作る-1※2種類のZINEはシリーズである必要はない※1種類は全員共通のテーマを設けます。
5. デジタル製版による2色のシルクスクリーンワークショップ（レトロ印刷スタッフ協力）
6. 制作
7. 制作
8. 制作
9. 制作
10. 制作
11. ダミーによる中間プレゼンと、制作続き
12. 制作
13. 制作
14. 制作
15. 合評

準備学習

使える手持ちカードにしていくためにレクチャー部分を復習しておく。制作環境などを考え、制作に必要なリサーチをしっかりする。次回打ち合わせにまでに進めておくべきことをクリアにしてタスク立てをする（クリアにならなければ、ポイントを書き出してくるなど）=ミーティングや打合せの基本です。

成績評価方法・基準

授業態度（取り組みや工夫など）40%　課題作品　60%（基本スキル＆各自目標の到達度や工夫など）

テキスト・参考図書・材料費

WS内デジタル製版とインクはクラス持ち、それ以外は各自＊画材や手法は自由／データを作る際のソフトも自由（目的を遂行するために実践的に使うことで覚えます）＊印刷は目的や予算に応じて各自適切な方法で、業者発注もありです（予算と目的に応じた印刷方法を適時アドバイスします）

履修上の注意・ライセンスなど

翌学期にメイン課題の小さな展示会をします。

卒業研究 2

卒業制作

担当教員名 **岸田 保・田中 真一郎・永江 弘之・宝永 たかこ・まつむら まきお・MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 4 年生

授業概要及び目的

前期に引き続き専門教員のゼミに所属し、研究・制作テーマを自主的・自律的に深化させます。積み重ねてきた学びや研究・制作成果を発展させ、教員の指導のもと卒業制作として制作・発表します。

到達目標

(1) 4年間の集大成として、自身のテーマに沿った研究・制作に取り組み、成果を発表することができる。
(2) 総合的な制作能力を持ち、スケジュールや予算管理ができる。
(3) 将来にわたって創作を続けていくための、自分に合った方法論を確立する。

授業計画

1. 前期と同じゼミに所属し、教員の指導のもと、それぞれがテーマ策定～実制作を行います。個別面談が中心となりますが、ゼミによっては期中に発表活動が設定されます。
制作、進行はそれぞれ異なるため、教員への「ホウレンソウ（報告・連絡・相談）」が最も重要となり、毎週1回相当の状況報告が義務づけられます。
制作した作品は卒業制作展にて発表を行います。
詳細は、初回授業でゼミごとに連絡します。

準備学習

制作はもちろん、個別面談のための準備を行うこと。

成績評価方法・基準

研究・制作態度　20%、研究・制作のアプローチ40%、研究・制作の成果40%を目安とし、ゼミごとの基準で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

制作費・交通費自己負担。その他ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

授業以外でも重要な活動や連絡が多い。就職活動と両立し、計画的、積極的に行動すること。無断遅刻・無断欠席は厳禁。提出物の期限等を厳守すること。

卒業研究 1

コンテンツ制作・発表（ゼミ）

担当教員名 **岸田 保・田中 真一郎・永江 弘之・宝永 たかこ・まつむら まきお・MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域 4 年生

授業概要及び目的

卒業研究はそれまでの実習・演習とは異なり、自分自身で「テーマの設定」「制作・発表計画の立案」「実行と結果検証」を行います。そのために、自分の傾向や関心、指向性に応じたゼミに所属、ゼミごとに設定された実践的な授業計画に沿って、研究・制作・発表活動を行います。

到達目標

(1) 自身のテーマに沿った研究・制作・発表活動に取り組み、目標とする成果を達成することができる。
(2) 企画、計画、制作、発表の総合力を磨くとともに、スケジュールや予算管理ができる。
(3) 将来にわたって創作を続けていくための、自分に合った方法論を確立する。

授業計画

1. 1週目から15週目まで、講義、個別指導、各自制作、ゼミ活動（広報・発表など）により構成されるゼミごとのスケジュールで授業を進めていきます。
各ゼミではそれぞれ、具体的な目標と機会が設定され、それに沿って、各自がテーマ設定～計画～制作～発表を行います。
詳細は、初回授業でゼミごとに連絡します。

準備学習

制作はもちろん、個別面談のための準備を行うこと。具体的な準備はゼミごとに指示します。

成績評価方法・基準

研究・制作態度　20%、　研究・制作のアプローチ40%、研究・制作の成果40%を目安とし、ゼミごとの基準で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

制作費・交通費自己負担。その他ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

授業以外でも重要な活動や連絡が多い。就職活動と両立し、計画的、積極的に行動すること。無断遅刻・無断欠席は厳禁。提出物の期限等を厳守すること。

美術領域

■美術領域人材育成目標について

「描くこと」「つくること」「表現すること」を基本に、感性を通して自然の世界や日常生活の環境を見つめ、その中で豊かな想像力を育み、自らのテーマ (目標) を設定し制作した作品を社会に向けて発信できる表現力を持つ人材を育成する。

■美術領域の特色・各課程での学びについて

実習や演習を通して様々な「技法」「知識」「表現力」を高め、美術に必要な基礎技術を養い、美術概論や美術論では「なぜ作品を制作するのか」「何を社会に伝えたいのか」など、美術とは何かを修得しながら考える力を培います。このような積み重ねが、卒業後のそれぞれの就職先で幅広く生かされ多くの人材が活躍しています。

●専門導入課程（１年生）

基礎造形実習科目の学修目標は、一つには平面・立体表現の基礎を学び、そして日本画・洋画・現代アートのそれぞれの専門教育の導入として専門分野の基礎を修得します。また､演習では現代の若手芸術家の活動や作品を通じて紹介しながら「描く」「つくる」「表現する」行為について考察します。

●専門基盤課程（２～３年生）

演習科目において､様々な「技法」「素材」「表現方法」について知的に学び､さらに専門分野の表現の根幹となる「技術力」「造形力」そして「感性」を磨きます。実習課題は思考しながら自らの作品のテーマを定め、独創性ある表現方法を実践していきます。

●専門研究課程（４年生）

美術の表現者としての自覚と、人としての生き方を考え、専門分野の研究を更に広げ深めることを目標に、自らの研究試行の段階で指導と助言を受けながら確固たるものにしていく手法を学びます。

芸術学科　美術領域

カリキュラム		単位数 必修	単位数 指定	単位数 受講	単位数 選択	授業形態	開講期・年次 1年	開講期・年次 2年	開講期・年次 3年	開講期・年次 4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A		2			実習	○				＊学科共通科目 美術領域開講科目		基礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2			実習	○				＊学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習3A		2			実習	○						
	基礎造形実習4A		2			実習	○						
	基礎造形実習2B		2			実習	○						
	基礎造形実習4B		2			実習	○						
	基礎造形実習3C		2			実習	○				＊学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習4C		2			実習	○				＊学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習2D		2			実習	○						
	基礎造形実習4D		2			実習	○						
	基礎造形実習1E		2			実習	○						
	美術基礎演習1		2			演習	○				領域共通科目		領域の基礎演習を 4単位修得すること
	美術基礎演習2		2			演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	美術演習1		2			演習		○			領域共通科目		領域共通および 各コースの専門基盤 科目32単位を修得す ること
	美術演習3		2			演習		○			領域共通科目		
	美術演習2-a		2			演習		○			日本画コース科目		
	美術演習4-a		2			演習		○			日本画コース科目		
	美術演習5-a		2			演習		○			日本画コース科目		
	美術演習6-a		2			演習		○			日本画コース科目		
	美術演習7-a		2			演習			○		日本画コース科目		
	美術演習8-a		2			演習			○		日本画コース科目		
	美術実習1-a		2			実習		○			日本画コース科目		
	美術実習2-a		2			実習		○			日本画コース科目		
	美術実習3-a		2			実習		○			日本画コース科目		
	美術実習4-a		2			実習		○			日本画コース科目		
	美術実習5-a		2			実習			○		日本画コース科目		
	美術実習6-a		2			実習			○		日本画コース科目		
	美術実習7-a		2			実習			○		日本画コース科目		
	美術実習8-a		2			実習			○		日本画コース科目		
	美術演習2-b		2			演習		○			洋画コース科目		
	美術演習4-b		2			演習		○			洋画コース科目		
	美術演習5-b		2			演習		○			洋画コース科目		
	美術演習6-b		2			演習		○			洋画コース科目		
	美術演習7-b		2			演習			○		洋画コース科目		
	美術演習8-b		2			演習			○		洋画コース科目		
	美術実習1-b		2			実習		○			洋画コース科目		
	美術実習2-b		2			実習		○			洋画コース科目		
	美術実習3-b		2			実習		○			洋画コース科目		
	美術実習4-b		2			実習		○			洋画コース科目		
	美術実習5-b		2			実習			○		洋画コース科目		
	美術実習6-b		2			実習			○		洋画コース科目		
	美術実習7-b		2			実習			○		洋画コース科目		
	美術実習8-b		2			実習			○		洋画コース科目		
	美術演習2-c		2			演習		○			現代アートコース科目		
	美術演習4-c		2			演習		○			現代アートコース科目		
	美術演習5-c		2			演習		○			現代アートコース科目		
	美術演習6-c		2			演習		○			現代アートコース科目		
	美術演習7-c		2			演習			○		現代アートコース科目		
	美術演習8-c		2			演習			○		現代アートコース科目		
	美術実習1-c		2			実習		○			現代アートコース科目		
	美術実習2-c		2			実習		○			現代アートコース科目	写真C（白スタジオ限定）ライセンス	
	美術実習3-c		2			実習		○			現代アートコース科目		
	美術実習4-c		2			実習		○			現代アートコース科目		
	美術実習5-c		2			実習			○		現代アートコース科目		
	美術実習6-c		2			実習			○		現代アートコース科目		
	美術実習7-c		2			実習			○		現代アートコース科目		
	美術実習8-c		2			実習			○		現代アートコース科目		
専門研究科目	卒業研究1	4				演習				○			領域の専門研究科目 10単位修得すること
	卒業研究2	6				演習				○			
芸術応用科目	美術概論		2			講義	○						領域の芸術応用科目 10単位修得すること
	美術論1		2			講義		○					
	美術論2		2			講義		○					
	美術論3		2			講義			○				
	美術論4		2			講義			○				

芸術学科　美術領域　日本画コース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3C 3コースの基礎を経験① ＊領域共通科目	美術実習1-a 写生表現	美術実習3-a 静物表現	美術実習5-a 人物表現	美術実習7-a 風景表現		
		基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4C 3コースの基礎を経験 ＊領域共通科目	美術実習2-a 植物表現	美術実習4-a 動物表現	美術実習6-a コスチューム表現	美術実習8-a 各自のテーマによる表現		
		美術基礎演習1 美術入門 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 日本・現代・美術Ⅰ ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習3 美術の現場 ＊領域共通科目	美術演習7-a 日本画研究Ⅲ 絵具をつくる	美術演習8-a 日本画研究Ⅳ 現代		
				美術演習2-a 材料研究Ⅰ 歴史と技法	美術演習4-a 材料研究Ⅱ 箔　絹に描く				
				美術演習5-a 日本画研究Ⅰ 古典	美術演習6-a 日本画研究Ⅱ マテリアルを知る				
	芸術応用科目／10単位		美術概論 美術概論	美術論1 近代日本画作家研究	美術論2 比較絵画論	美術論3 近代以降の絵画と視覚文化の研究	美術論4 現代アート概論「彫刻」をキーワードに		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						

領域授講推奨科目
- 特別講義3
- 現代美術論A
- 現代美術論B
- 絵画材料学

芸術応用科目 2科目4単位以上
地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上
キャリアデザイン科目　1科目2単位以上

芸術学科　美術領域　洋画コース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3C 3コースの基礎を経験① ＊領域共通科目	美術実習1-b 油彩画専門基礎1	美術実習3-b 油彩画専門基礎3	美術実習5-b 方法論の展開	美術実習7-b 自由制作1		
		基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4C 3コースの基礎を経験 ＊領域共通科目	美術実習2-b 油彩画専門基礎2	美術実習4-b 版画技法1（シルクスクリーン）	美術実習6-b 版画技法2（リトグラフ・銅版画技法）	美術実習8-b 自由制作2		
		美術基礎演習1 美術入門 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 日本・現代・美術Ⅰ ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習3 美術の現場 ＊領域共通科目	美術演習7-b テーマの発見と研究計画の立案	美術演習8-b 作家作品研究		
				美術演習2-b ドローイング研究Ⅰ	美術演習4-b ドローイング研究Ⅱ				
				美術演習5-b 油彩画技術と表現Ⅰ	美術演習6-b 油彩画技術と表現Ⅱ				
	芸術応用科目／10単位		美術概論 美術概論	美術論1 近代日本画作家研究	美術論2 比較絵画論	美術論3 近代以降の絵画と視覚文化の研究	美術論4 現代アート概論「彫刻」をキーワードに		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						

領域授講推奨科目
- ・特別講義3
- ・現代美術論A
- ・現代美術論B
- ・絵画材料学

芸術応用科目 2科目4単位以上
地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上
キャリアデザイン科目　1科目2単位以上

芸術学科　美術領域　現代アートコース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3C 3コースの基礎を経験① ＊領域共通科目	美術実習1-c 立体表現	美術実習3-c 素材研究	美術実習5-c 学内個展1（企画・制作・展示）	美術実習7-c グループ展1（身体表現）		
		基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4C 3コースの基礎を経験 ＊領域共通科目	美術実習2-c 平面表現	美術実習4-c 場と表現	美術実習6-c 学内個展2（セルフプロデュース）	美術実習8-c グループ展2（自由表現）		
		美術基礎演習1 美術入門 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 日本・現代・美術Ⅰ ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習3 美術の現場 ＊領域共通科目	美術演習7-c ポートフォリオ制作	美術演習8-c 分野横断的研究		
				美術演習2-c 現代アート研究	美術演習4-c 社会と表現				
				美術演習5-c 自己と表現	美術演習6-c 複合メディア実験				
	芸術応用科目／10単位	美術概論 美術概論		美術論1 近代日本画作家研究	美術論2 比較絵画論	美術論3 近代以降の絵画と視覚文化の研究	美術論4 現代アート概論「彫刻」をキーワードに		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						

領域授講推奨科目
- ・特別講義3
- ・現代美術論A
- ・現代美術論B
- ・絵画材料学

芸術応用科目 2科目4単位以上
地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上
キャリアデザイン科目　1科目2単位以上

基礎造形実習 1A

絵画表現基礎

担当教員名 **伊庭靖子、中川トラヲ**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生

授業概要及び目的

対象をしっかり見ることと描くことを通して、基礎的な描写力の向上と共に、自身の世界に対する認識や理解を広げます。各課題では絵画の歴史を参照し、主題や表現についての考察や、支持体と描画材料の関係を理解し、また写真による課題では、独自の視点の発見を試みます。そして講評会により、お互いの個性や価値観を認めることや、客観的に自身の作品を見つめることで豊かな視点や感性を養います。

到達目標

(1) 描写力を養うことができる
(2) 色々な描画材料の特性を知ることができる
(3) 自身の視点を探る手掛かりになる

授業計画

1. 鏡の中の自分 （鉛筆描写 ）
2. 鏡の中の自分 （完成）
3. 合評会1
4. 映像について（装置を通して見ること）
5. 映像について（計画・制作）
6. 映像について（完成）/ 風景を描く（布貼り）
7. 合評会2
8. 自然物を描く（色彩を考える・水彩絵の具を使って）
9. 風景を描く（スケッチ・計画）
10. 風景を描く（下描きからアクリル絵具による描写）
11. 風景を描く（完成）
12. 人物描写（クロッキー）
13. 人物描写（鉛筆描写）
14. 人物描写（完成）
15. まとめ・合評会3

準備学習

授業内で完成しなかった課題は、次回授業までに完成させること。絵画作品や作家を調べたり、美術館やギャラリーで作品を見る機会を持つこと。（合計90分程度）

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度30%、取組姿勢30%）
作品評価　40%（課題作品評価、合評の参加態度） 課題作品については、合評会でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

デッサン道具、クロッキー帳を初回授業までに用意しておくこと。

基礎造形実習 2A

彫刻・立体造形 基礎

担当教員名 **宇野 君平、松村 晃泰**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生

授業概要及び目的

彫刻・立体造形の基礎を実践して、「つくること」から「表現すること」や「アートとして見ること」の大切さを学び、表現者（アーティスト）としての資質を養います。課題1.「グロステッツ」（でっかい頭の被り物）は、張り子の技法を応用して外型取りの技法を修得するとともに、身近な素材を使ってオリジナリティーのある被り物を制作します。また、自身の作品を被り、特定の場（学内）で撮影して、ポートレート作品として発表します。課題2.「石膏像」の制作では、彫刻的な視点から対象を観察して、素描・塑像・石膏取りに取り組みます。表現の基礎となる観察力を養うとともに、粘土による原型制作から石膏取りを通じて内型取りの技法を修得します。

到達目標

(1) 自身のアイデアを表現に繋げる造形感覚を養うことができる。
(2) 素描や塑像を通じて、表現の基礎となる観察力を養うことができる。
(3) 外型取り（張り子の応用）と内型取り（石膏像の制作）の技法が修得できる。
造形ラボ B ・ 鉄工ラボ B のライセンスを取得できる。

授業計画

1. ガイダンス ／ ライセンス講習（造形ラボ B ・ 鉄工ラボ B）
2. 課題1.「グロステッツ」：イメージスケッチ
3. 課題1.「グロステッツ」：原型制作
4. 課題1.「グロステッツ」：紙片による張り込み
5. 課題1.「グロステッツ」：脱型、組み立てと修正
6. 課題1.「グロステッツ」：彩色と仕上げ
7. 課題1.「グロステッツ」：自作を被り特定の「場」（学内）で撮影
8. 課題1.「グロステッツ」：作品発表と講評会
9. 課題2.「石膏像」:対象を観察する（素描）
10. 課題2.「石膏像」:粘土原型制作　塑像（粗付け作業）
11. 課題2.「石膏像」:粘土原型制作　塑像（仕上げ作業）
12. 課題2.「石膏像」:切り金入れ　石膏説明　石膏型制作
13. 課題2.「石膏像」:粘土だし　石膏張り込み
14. 課題2.「石膏像」:石膏割り出し　仕上げ
15. 課題2.「石膏像」:作品発表と講評会

準備学習

課題制作は、授業計画に沿って行程ごとに進めます。授業内で制作出来なかった場合は、自習時間を使って積極的に制作に取り組み、次回の授業に臨んで下さい。また、各自の制作に必要な、道具や素材、作業着（粘土や石膏など、汚れるので作業しやすい服装）など、事前に準備して臨んで下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度、取り組み姿勢）　作品評価　40%（課題作品評価）
合評　30%（合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：適宜配付します。参考図書：適宜紹介します。 材料費：基本的な道具や素材は準備しています。それ以外に必要な道具や素材に関しては各自で用意して下さい。

履修上の注意・ライセンスなど

初回授業は、造形ラボB・鉄工ラボBの、ライセンス講習を受講します。クリエイティブ・サポート活用ハンドブック、作業着（汚れても良い服）、作業靴（動きやすいもの）を必ず用意して下さい。

基礎造形実習 3C

素材から美術の基礎を学ぶ （油彩入門＋立体表現入門）

担当教員名 **洋画基礎（小柳 裕・増田 佳江）、現代アート基礎（宇野 君平・国谷 隆）**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生

授業概要及び目的

洋画基礎（油彩入門）と現代アート基礎（立体表現入門）の課題を通じて、素材の特性から美術の基礎を学びます。各課題では、それぞれの専門性に繋がる基本的な技法を学び、表現を通じて素材の可能性を多角的に学びます。洋画基礎では、木炭やコンテによる素描から油彩までの流れの中で、素材の特性を生かした表現を試しながら自分なりの対象の捉え方を探ります。現代アート基礎では、鉄という素材から、その物質的な性質や基本的な加工技術を学ぶとともに、鉄というモノとの関わりを考え、モノづくりの魅力から、モノで表現することの意味を考えます。

到達目標

(1) 美術における素材の可能性を多角的に学ぶことができる。
(2) 油彩の流れを段階を踏みながら学ぶことで、基本的な技法と特性を理解することができる
(3) 鉄を通じて、モノづくりの魅力や、モノで表現することの意味を学ぶことができる。

授業計画

1. 洋画基礎導入
2. 木炭による素描
3. 素描完成
4. 油彩制作導入
5. 油彩制作　下地
6. 油彩制作　描写1
7. 油彩制作　描写2
8. 油彩制作　描写3
9. 油彩制作　描写4
10. 洋画基礎合評
11. 現代アート基礎導入
12. アイデアスケッチ・模型制作
13. 実制作　溶接と溶断加工
14. 実制作　仕上げと展示
15. 現代アート基礎合評

準備学習

課題は授業時間外も積極的に進め、授業に関連する作家や作品は自主的に調べて授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度、取り組み姿勢）　課題作品　40%（課題作品評価）
合評　30%（合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:適宜配付　参考図書:適宜紹介材料費:課題によって自己負担あり。画材を持っている学生は持参すること。

履修上の注意・ライセンスなど

洋画基礎は、デッサン道具、クロッキー帳を初回授業までに用意しておくこと。現代アート基礎は、制作の内容に応じて、fabco、鉄工ラボ、造形ラボ等の施設を利用する場合があります。時間外の制作では自主的に教室の使用許可を申請して活用して下さい。また、作業内容に応じた服装（作業着等）を準備して安全に心掛けて下さい。

美術基礎実習 4C

美術基礎実習 4C

担当教員名 **現代アート基礎（宇野 君平・国谷 隆）、日本画基礎（福田 浩之・井手本 貴子）**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生

授業概要及び目的

現代アート基礎（現代アート入門）と日本画基礎（日本画入門）の課題を通じて、自然をキーワードに美術の基礎を学びます。各課題では、それぞれの専門性に繋がる基本的な技法や考え方を学び、表現を通じて美術と自然との多様な関わりを学びます。現代アート基礎では、自然界における、物質・重力・時間・空間といった様々な要素に注目して、身近な素材を使って様々な要素が関係する動く立体作品、又は動画作品の制作に取り組み、現代アートの基礎となるモノの見方や考え方を学びます。日本画基礎では、自然の写生から本画制作に至るプロセスを経験し、日本画材料の特性とその扱い方を学び、日本画表現における自然の捉え方を学びます。

到達目標

(1) 自然をキーワードに、美術の基本的な技法や考え方を学ぶことができる。
(2) 現代アートの基礎となる、モノの見方や考え方を学ぶことができる。
(3) 写生から本画制作に至るプロセスを経験し、日本画材料の基本的な技法を学ぶことができる。

授業計画

1. 現代アート基礎導入／課題説明：「物質・重力・時間・空間」をテーマに作品のアイデアを構想する
2. 課題制作：素材集め・試作・実験
3. 課題制作：本制作
4. 課題制作：仕上げ
5. 現代アート基礎合評 （作品のプレゼンテーションと実演）
6. 日本画基礎導入／鉛筆写生1
7. 鉛筆写生2
8. 水彩絵具による写生1
9. 水彩絵具による写生2
10. 日本画制作：日本画材の説明・水張り
11. 日本画制作：胡粉の溶き方
12. 日本画制作：水干絵具の使い方
13. 日本画制作：水干絵具による彩色
14. 日本画制作：仕上げ
15. 日本画基礎合評

準備学習

課題は授業時間外も積極的に進め、授業に関連する作家や作品は自主的に調べて授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度、取り組み姿勢）課題作品　40%（課題作品評価）
合評　30%（合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:適宜配付　参考図書:適宜紹介材料費:課題によって自己負担あり。
画材を持っている学生は持参すること。

履修上の注意・ライセンスなど

日本画基礎は、鉛筆デッサンの用意を持参すること。

美術基礎演習 1

美術入門

担当教員名 **高田　学、馬場 晋作**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生

授業概要及び目的

近代の作家を西洋・東洋に関わらず取り上げ、その作品の表現と技法について研究します。作家の個性的な生き方と作品内容、その時代における表現の意義を理解した上で実際に作家の技法を用いた課題作品を制作します。この体験を通じて作家の思考をより深く理解し、個人の制作における表現の可能性を広げることができる。

到達目標

(1) 作家の作品内容や表現と思考を深く理解することができる。
(2) 様々な技法を理解・修得することができる。
(3) 個人の制作における表現の可能性を広げることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 第1課題　作家・技法紹介
3. 技法研究Ⅰ　色彩からイメージする
4. 技法研究Ⅱ
5. 第2課題　作家・技法紹介
6. 技法研究Ⅰ　コラージュで構成する
7. 技法研究Ⅱ
8. 第3課題　作家・技法紹介
9. 技法研究Ⅰ　素材からの立体表現
10. 技法研究Ⅱ
11. 第4課題　作家・技法紹介
12. 技法研究Ⅰ　東西遠近法と画面構成
13. 技法研究Ⅱ
14. 技法研究Ⅲ
15. まとめ(合評)

準備学習

授業内で紹介した作家や技法に対して、
積極的に事前調査・研究し授業に臨んでください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%(完成度)

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じて資料プリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

積極的に授業参加すること。

美術基礎演習 2

現代美術考察

担当教員名 **馬場 晋作・森 太三**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生

授業概要及び目的

現在の美術には、旧来の絵画や彫刻など「もの」や「技」にくわえて、「プロセス」を重要視するものがあります。本演習では、そのような動向から、「サイトスペシフィック・アート」・「リレーショナル・アート」をテーマに、関連する作家の紹介や美術用語の解説から見識を広げます。また演習課題では、デジタル一眼レフカメラの基本的な操作方法を学びながら、地域等場所の固有性をリサーチしたり、グループワークでアイデアを発表し、現在の美術の「見かた」や「考えかた」を考察します。

到達目標

(1) デジタル一眼レフカメラの基本的な操作をすることができる。
(2) 現在の美術の動向を解釈することができる。
(3) グループ制作に参加し、「プロセス」を重要視する美術を提案することができる。

授業計画

1. オリエンテーション　現在の美術について
2. デジタル一眼レフカメラの基本操作:構造と機能
3. デジタル一眼レフカメラの基本操作:平面作品の撮影方法
4. デジタル一眼レフカメラの操作と表現:集合写真と関係性
5. 課題鑑賞・講評会　サイトスペシフィック・アート:パターン1(机の上)　課題説明
6. サイトスペシフィック・アート:パターン1(机の上)　課題鑑賞
7. サイトスペシフィック・アート:パターン2(床／地面　グループワーク)
8. サイトスペシフィック・アート:パターン3(空中グループワーク)
9. パターン1 ～3発表・講評会　収集と構成:課題説明
10. 収集と構成:課題鑑賞
11. リレーショナル・アート1:行為と表現について　課題説明　実例とキーワード
12. リレーショナル・アート2:行為の考案・実践準備
13. リレーショナル・アート3:実践と検証
14. リレーショナル・アート4:プレゼンテーション準備
15. まとめ:プレゼンテーション・講評会

準備学習

写真を使用したフィールドワークを行ないます。カメラを日常的に使用する事を進めます。授業内で完成しなかった課題につて、次回までに完成させて授業に臨むようにしてください。その他授業で紹介された作品、作家について、調査、研究を進めてください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(フィールドワーク・グループワークなどの参加姿勢)
課題作品　30%(日常課題)
レポート　20%

テキスト・参考図書・材料費

適宜レジュメを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

特に無し

美術演習 1

古美術研究

担当教員名 **馬場 晋作、高田 学、伊庭 靖子、宇野 君平**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的

寺社仏閣などの古美術を研究し、その歴史的な成り立ちや文化的な意味を理解することで、そのあり方が現代の私たちの社会や生活と密接に関わり影響していることを理解する。そして現代の美術もまた過去からの流れの中にあることを再認識し、自身の制作を考える上でこれらの体験が生かされることを期待する。また現地を訪れる前に調査、研究することで、現地での体験をより深く有意義なものにする。

到達目標

(1) 神社、寺院の成り立ちが理解できる。
(2) 仏像・障壁画・建築などの時代性を感じ取ることができる。
(3) 神社、寺院の自然空間での立地環境を学ぶことができる。

授業計画

1. 古美術研究の意義について
2. グループによる古美術調査研究1
3. グループによる古美術調査研究2
4. グループによる古美術調査研究3
5. 古美術調査研究発表1
6. 古美術調査研究発表2
7. 古美術の現地調査研究1
8. 古美術の現地調査研究2
9. 古美術の現地調査研究3
10. 古美術の現地調査研究4
11. 古美術の現地調査研究5
12. 古美術の現地調査研究6
13. 古美術の現地調査研究7
14. 古美術の現地調査研究8
15. まとめ　事後学習　レポート提出

準備学習

神社、寺院の時代や歴史的な成り立ち、日本文化等について事前に各自調べておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　60%(受講態度、取り組み姿勢)
レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書:日本美術史

履修上の注意・ライセンスなど

現地調査の日は、後日連絡します。必ず出席すること。不定期のためスケジュール管理に十分注意してください。

美術演習 2-a

材料研究Ⅰ　歴史と技法

担当教員名 **西久松　吉雄**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的

岩絵具、水干絵具、金属箔、和紙、筆、膠などの日本画材について実物を見本に詳しく説明します。また、和紙を貼ったパネルに箔押しを体験して、その上に日本画材で自由に描く作品も制作します。日本画における画材の特徴を理解し表現方法を学修します。

到達目標

(1) 日本画材について学び、その特徴を理解できる。
(2) 日本画材による表現が実践できる。
(3) 日本画という概念を画材を通して再考できる。

授業計画

1. 日本画における画材の歴史
2. 絵の具　岩絵具、水干絵具、胡粉、墨、棒絵具
3. 筆、刷毛
4. 和紙　その他基底材
5. 膠(にかわ)、ドーサ
6. 箔押し体験
7. 箔の変化
8. 箔地に描く　(1)箔押し
9. 　(2)下絵
10. 　(3)転写
11. 　(4)着彩
12. 　(5)着彩
13. 　(6)着彩
14. 提出課題(作品を仕上げる)
15. まとめ

準備学習

普段から日本画材を使った作品の展覧会を鑑賞して、画材や技法に対する興味を深めておく。授業内で進度が遅れている場合は、次回授業までに制作を進めておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(受講態度30%、課題に対する取組姿勢20%)
課題作品　50%(課題の完成度)

テキスト・参考図書・材料費

授業ごとにプリント配付。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

美術演習 2-b
ドローイング研究 1

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的
「ドローイング研究」では、線だけで描く描線や絵画の下絵ではなく、それ自体が独立した絵画や作品として成立できるだけの視覚的な物質性やテーマ性をいかに獲得できるかを研究します。授業の前半は、人体表現の現在について考察し、ドローイングによる効果や面白さを発見します。後半は、支持体や素材、技法などから偶然に生まれる効果や身体表現の研究によって描くことの意味を考え、幅広く能力を伸ばすことを目指します。

到達目標
(1) ドローイングの歴史について学び、幅広い表現と可能性を知ることができる。
(2) 表現方法の幅が広がり、制作の過程での発想を柔軟にすることができる。
(3) 今日的な解釈や発想からも試みることで独自な表現の面白さを発見することができる。

授業計画
1. ドローイングについて様々な作品を紹介。 人体表現の現在について
2. 人体ドローイング　点と線による表現
3. 人体ドローイング　面による表現
4. 人体ドローイング　頭部　他素材による表現
5. 人体ドローイング　手足　他素材による表現
6. 人体ドローイング　全身　他素材による表現
7. まとめ　ドローイングの魅力について
8. 支持体と素材　モノクローム
9. 偶然と発見　色彩
10. イメージ構成
11. まとめ　ドローイングの多様な表現について
12. 身体表現1
13. 身体表現2
14. 身体表現3
15. まとめ　ドローイングの見せ方

準備学習
毎回描いた作品を保管し、それぞれが目的にあわせて自由制作につなげてゆく。

成績評価方法・基準
授業態度 50%、（授業態度、課題への取り組み姿勢）
課題作品 50%（課題作品から、提案力と理解度を総合的に評価）

テキスト・参考図書・材料費
適時、資料を配付。制作に必要な素材や画材は各自で準備すること。

履修上の注意・ライセンスなど
時間内に制作して、まとめのところで講評をおこなう。無断欠席がないように心がけましょう。

美術演習 2-c
現代アート研究

担当教員名 **国谷 隆志**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的
この授業は、現代アート研究の第一歩です。課題1.「アーティスト研究」では、各自が興味のある作家や作品を調査・研究して授業内でプレゼンテーションします。課題2では、「時間」・「空間」・「モノ」などのテーマから作品を構想してみます。2つの課題を通じて、「つくること」・「見せること」・「見ること」とはどのような関係にあるのか、「現代アートとは何か」といった問題を意識するとともに、自主的に現代アートを研究するための素地を養います。

到達目標
(1) 現代アートの見識を広げることができる。
(2) 自身のアイデアを表現に繋げることができる。
(3) 自主的に現代アートを研究するための素地を養うことができる。

授業計画
1. ガイダンス／現代アート研究とは
2. 課題1.「アーティスト研究」：調査・ディスカッション
3. 課題1.「アーティスト研究」：考察・ディスカッション
4. 課題1.「アーティスト研究」：プレゼンテーション準備
5. 課題1.「アーティスト研究」：プレゼンテーション①
6. 課題1.「アーティスト研究」：プレゼンテーション②
7. 課題1. 中間合評
8. 課題2. 課題説明とテーマの発表
9. 課題2. テーマからアイデアを構想する①
10. 課題2. テーマからアイデアを構想する②
11. 課題2. アイデアを実験する①
12. 課題2. アイデアを実験する②
13. 課題2. アイデアを表現する①
14. 課題2. アイデアを表現する②
15. 課題2. 合評　アイデアを展示・発表する

準備学習
課題1. では、各自でアーティストを調査・研究して授業に臨んでください。課題2. では、事前に自身の表現に必要なアイデアを構想したり、素材を準備して授業に臨んでください。

成績評価方法・基準
授業態度　60%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　40%（プレゼンテーション・ポートフォリオ・課題作品で評価します。）

テキスト・参考図書・材料費
適宜、授業内で紹介します。材料費は各自で負担して下さい。

履修上の注意・ライセンスなど
授業で行ったことを毎回記録してポートフォリオにまとめてください。 発表とディスカッションを中心とした対話型の授業なので、遅刻や欠席は厳禁です。

美術演習 3
美術の現場

担当教員名 **宇野君平・馬場晋作・高田学・伊庭靖子**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的
美術の現場は、作家が作品を制作するだけでなく様々な美術関係者によって成り立っています。本演習では、学外から美術関係者（作家、評論家、学芸員、アートディレクター、ギャラリスト、コレクター、美術ライターなど）をお迎えした連続講座や、美術の現場（復元模写工房、アートイベント、作家のアトリエ、など）の学外見学を予定しています。 多様な美術の現場に触れることで、各自の制作・研究と向き合い、現在の美術の状況を考察して、美術に携わるものとしてのモチベーションを高めます。

到達目標
(1) 美術関係者の講演会や美術の現場を見学して、その見識を深めることができる。
(2) 専門分野の枠を越えて、自己の制作・研究を考えることができる。
(3) 美術に携わる者としてのモチベーションを高めることができる。

授業計画
1. ガイダンス　（宇野）
2. 研究1：講演会①　（宇野）
3. 研究1：講演会②　（宇野）
4. 研究1：講演会①②の復習　（宇野）
5. 研究2：講演会③　（馬場）
6. 研究2：講演会④　（馬場）
7. 研究2：講演会③④の復習　（馬場）
8. 研究3：講演会⑤　（高田）
9. 研究3：講演会⑥　（高田）
10. 研究3：講演会⑤⑥の復習　（高田）
11. 研究4：講演会⑦　（伊庭）
12. 研究4：講演会（担当：伊庭靖子）研究4：講演会⑧　（伊庭）
13. 研究4：講演会⑦⑧の復習　（伊庭）
14. 研究5：学外見学　（全員）
15. まとめ　（全員）　レポート提出（2000字程度）

準備学習
授業に関連するテーマや講演者については、予習・復習をしてください 最後に。講演会や学外見学の体験を踏まえて2000字程度のレポート課題があります。

成績評価方法・基準
授業態度　60%（授業態度、取り組み姿勢）※毎回、出席カードに感想を記入します。
レポート　40%（観察力、考察力）

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜資料は配付します。学外見学は交通費が必要になる場合があります。
（近畿圏内）

履修上の注意・ライセンスなど
この授業は、講演や学外見学など開講日時が変則的になります。詳細な日程は初回ガイダンスでお知らせしますので、スケジュールを確認して授業に臨んで下さい。

美術演習 4-a
材料研究 II　箔　絹に描く

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的
日本画の支持体として長い歴史をもつ絹本を用いて、植物をテーマに作品制作を行う。木枠への張り方、ドーサの引き方など、絹本による作品制作における基礎的な知識や扱い方を学ぶ。また、古典絵画の絹本作品における技法や表現方法を学習・研究し、今日的絵画に活かせる表現方法や技法を探る。

到達目標
(1) 伝統的な支持体である絹本に描くことで、作品表現の幅を広げる事ができる。
(2) 絵絹を木枠に張り、ドーサなどの下準備をし、基底材として完成する技術を修得する事ができる。
(3) 絹本における古典技法を学び、今日的な表現に繋げることができる。

授業計画
1. オリエンテーション　絹本素材の特徴について
2. 木枠に絹を張る
3. ドーサ引き　写生①
4. 写生②
5. 写生③
6. 下絵を作る
7. 墨による線描き（骨描き）　隈取り
8. 胡粉を塗る
9. 彩色をする①マスキング
10. 彩色をする②広い面を塗る
11. 彩色をする③
12. 彩色をする④
13. 彩色をする⑤
14. 課題提出（作品を仕上げる）
15. まとめ

準備学習
制作の準備として、植物の写生をたくさん行っておくこと。絹本による古典絵画作品や作家を調べ、興味を持って授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（授業態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費
特になし

履修上の注意・ライセンスなど
作品制作の進行が遅れないように、植物写生は早めに行っておくこと。

美術演習 4-b

ドローイング研究 II

担当教員名 **今村　源**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的

「ドローイング研究」では、線だけで描く描線や絵画の下絵ではなく、それ自体が独立した絵画や作品として成立できるだけの視覚的な物質性やテーマ性をいかに獲得できるかを研究します。授業では課題ごとに作家のドローイングを参考にしながら、そこから滲み出る作家の目線や興味、その先にある思いを感じ取り、そのことを意識に入れながら自身のドローイング制作に繋げていく。また、描画素材や支持体から広がる可能性を学び、自身のドローイング表現の幅を広げ、今後の自由制作につなげます。

到達目標

(1) 素材や画材、技法を研究して多様な絵画表現を身につけることができる。
(2) 今日的な解釈や発想からも試みることで独自な表現の面白さを発見することができる。
(3) 絵画や作品として視覚的な物質性やテーマ性を獲得できる。

授業計画

1. 授業概要の説明、講師の自己紹介を含め、ドローイングの魅力について
2. 何を見るか　その1　雲を描く
3. 何を見るか　その2　ジャコメッティ　三木成夫
4. 何を見るか　その3　アントニー・ゴームリー　　チョークを使って野外制作
5. 生(なま)を引き出す　その1　加藤泉、中原浩大
6. 生(なま)を引き出す　その2　アール・ブリュット
7. 記憶のドローイング　その1　今は見られなくなったこと 森千 裕　鉛筆、色鉛筆、クレパス他
8. 記憶のドローイング　その2　記憶の地図を描く　　鉛筆、色鉛筆、クレパス他
9. 物質に寄せてその1　鉛筆、木炭 重くあるいは儚く リチャード・セラ内藤礼 鉛筆、木炭、水彩、インク他
10. 物質に寄せてその2　土、泥、手で描く　リチャードロング　岩村伸一
11. 物質に寄せてその3　水で描く
12. 物質に寄せてその4　熱で描く　ロジャー・アックリング 鉄エラボ、造形ラボを使って
13. 3次元的展開　針金ドローイング
14. 展覧会準備
15. 展覧会として展示する。合評会

準備学習

毎回描いた作品を保管し、その継続やさらなる試みを重ねる。(約120分程度)また授業内で提示された資料や興味のある事柄について、自身でもさらに調べること。(60分程度)これらの積み重ねを授業最終の展示に繋げ、今後の制作の糧にする。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(受講態度、取り組み姿勢など)
課題作品　50%(設定された到達目標を評価。合評にてフィードバック)

テキスト・参考図書・材料費

適時、資料を提示。(本、図像など)　制作に必要な素材や画材は各自で準備すること。

履修上の注意・ライセンスなど

時間内の制作を基本として毎回全員の作品を観る時間をとる。最終授業で講評をおこなう。

美術演習 4-c

社会と表現

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的

ハイコンテクストなポストモダニズム以降のアートは、我々の多様な社会と時代を色濃く映し出しています。本授業では、モダニズムからポストモダニズムに変遷する芸術の動向から社会を捉え直し、拡張し続ける現代の「アート」を読み解くためのヒントを探ります。また現在進行しているアートの方法論を考察することによって、自らの表現方法とそれらを同一平面上に接続する見かたを学びます。

到達目標

(1) 多様性を持った社会と芸術の関係性を能動的に捉えることができる。
(2) ポストモダニズムの芸術的特徴について考察し、自らの表現に反映させることができる。
(3) 表現の方法及び内容について、関連資料を検索し、自身の言葉で語ることができる。

授業計画

1. ガイダンス　モダニズムについて：垂直的な思考・モダニズム批評の紹介
2. モダニズムからポストモダニズムへの変化
3. ディスカッション①：「モダニズム的なるもの」と「ポストモダニズム的なるもの」
4. 80年代以降の美術：水平あるいはリゾーム的な思考・ポストモダニズム批評の紹介
5. テーマ研究発表：サイトスペシフィック／アプロプリエーション／シミュレーショニズム
6. テーマ研究発表：セクシャリティ／フェミニズム／トランスジェンダー／身体
7. テーマ研究発表：おぞましい身体／文化多元主義／脱植民主義／リレーショナル
8. 日常性とアート
9. ディスカッション②：表現の多様性と美術の条件
10. 作家研究発表①
11. 作家研究発表②
12. 作家研究発表③
13. 作家研究発表④
14. 関係性の表現：リレーショナルアート・敵対概念・ソーシャリーエンゲージドアート
15. まとめ

準備学習

研究発表の回では参考図書内から議題テーマを要約し、発表してもらいます。参考図書を準備し、自主的に研究を行って下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　40%(受講態度、課題への取組み姿勢)
研究発表　30%(議題テーマの要約や作家研究の発表で授業の理解度を評価)
レポート　30%(授業内容の理解度と、提案力を総合的に評価)

テキスト・参考図書・材料費

(参考図書)『アート:"芸術"が終わった後の"アート"(カルチャー・スタディーズ)』(松井みどり著／朝日出版社　1512円) その他プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

研究発表およびディスカッションでの積極的な授業参加を期待します。

美術演習 5-a

日本画研究 I　古典

担当教員名 **福田　浩之**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的

主に明治時代以前の日本絵画の表現と技法を研究する。特に日本の歴史の中で成立した、さまざまな表現技法は、画材と共に受け継がれている。それぞれの時代に描かれた絵画の表現と技法の必然性を読み解く。

到達目標

(1) 現状模写の上げ写し技法を理解し実践できる。
(2) 古典絵画の模写を通じ紙本における古典技法を修得し実践できる。
(3) 紙本における古典技法を学び今日的な表現に繋げることができる。

授業計画

1. 古典絵画の表現方法についての説明
2. 現状模写についての説明
3. 模写の手本を探す
4. ドウサ引き、巻芯作製等、模写の準備
5. 墨による骨描き1
6. 〃　2
7. 墨による隈取り
8. 彩色をする1
9. 〃　2
10. 〃　3
11. 〃　4
12. 〃　5
13. 〃　6
14. まとめ①　課題提出
15. まとめ②　合評

準備学習

古典絵画における表現を鑑賞しておく。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　(制作態度)
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

適宜レジメを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術演習 5-b

油彩画技術と表現 I

担当教員名 **小柳　裕**

受講対象・履修要件 美術領域 2 年生

授業概要及び目的

美術実習1-b,2-bにおける課題制作のために必要な知識や技術を学ぶためのガイダンス的授業。スライドレクチャーや講義を交え、西洋絵画の成り立ちや歴史を考察しながら進める。グリザイユ技法やラズール技法、カマイユ技法など古典技法による静物画や人物表現の方法論を学び、絵画を成り立たせている様々な要素、例えば溶剤、画地、色材など洋画材料の取り扱いについて理解を深める。

到達目標

(1) テンペラ画と油彩画の素材・技術・歴史的背景に関する知識を身につけることができる。
(2) 油彩画の基礎的な技術を使うことができる。
(3) 油彩画の組成技術に関する知識を身につけることができる。

授業計画

1. 卵黄テンペラによる板絵制作
2. テンペラ画のプロセスについて
3. 絵画の三要素について
4. 西洋古典絵画について
5. グリザイユ技法の歴史的解釈と技法の実際について＋構図における基礎知識
6. 明度設計の考え方　明暗の流れ
7. 媒材研究①　油絵具の組成、ダンマルワニスの作成方法
8. 媒材研究②　描画オイルの調合、ラズール技法の実際
9. 洋画材料についての特別レクチャー
10. 油彩画の地塗り、カマイユ技法のアンダーペインティングについて
11. 油彩画における人物表現について I
12. 油彩画における人物表現について II
13. 人物表現についての個人発表①
14. 人物表現についての個人発表②
15. まとめ

準備学習

あらかじめ提示した事柄の準備と予習をすること。授業で行った内容を授業終了後に反復練習・確認・自主研究すること。この授業において認識した事柄を美術実習1-b、2-bの実制作において反映すること。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
提出物・制作物　50%

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は美術実習1-b,2-bと連動しています。この授業を履修する者は必ず美術実習1-b,2-bも履修してください。

美術演習 5-c
自己と表現

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

本演習は、「自己と表現」をテーマに、その関係について考えてみます。課題1.「マイセルフ」では、過去・現在・未来をテーマーに自分自身について語ります。課題2.「マイ・フェイバリット」では、アートに限らず最も興味のある事柄を選び、それについてプレゼンテーションします。毎回、ディスカッションやワークショップを通じて自己と表現の関係を考察します。

到達目標

(1) 自己と表現の関係について考察することができる
(2) 自分の考えを自らの言葉で語ることができるようになる。
(3) 自分の考えをプレゼンテーションできるようになる。

授業計画

1. ガイダンス／課題説明:「マイセルフ」　について
2. 課題1.「マイセルフ」　過去についてディスカッション①
3. 課題1.「マイセルフ」　過去についてディスカッション②
4. 課題1.「マイセルフ」　現在についてディスカッション①
5. 課題1.「マイセルフ」　現在についてディスカッション②
6. 課題1.「マイセルフ」　未来についてディスカッション①
7. 課題1.「マイセルフ」　未来についてディスカッション②
8. 中間合評／課題説明:「マイ・フェイバリット」　について
9. 課題2.「マイ・フェイバリット」　興味の対象を選ぶ
10. 課題2.「マイ・フェイバリット」　興味の根源を考察する
11. 課題2.「マイ・フェイバリット」　プレゼンテーションの準備①
12. 課題2.「マイ・フェイバリット」　プレゼンテーションの準備②
13. 課題2.「マイ・フェイバリット」　プレゼンテーション①
14. 課題2.「マイ・フェイバリット」　プレゼンテーション②
15. まとめ／合評

準備学習

ディスカッションやプレゼンテーションに備えて、事前準備を怠らないようにして下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　60%(受講態度、取り組み姿勢)
課題作品　40%(プレゼンテーション・ポートフォリオ・課題作品で評価します。)

テキスト・参考図書・材料費

必適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

授業で行ったことを毎回記録してポートフォリオに纏めて下さい。

美術演習 6-a
日本画研究Ⅱ　マテリアルを知る

担当教員名 **西久松　吉雄**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

基底材の板や布に日本画材を使用して素材研究を行います。日本画材と向き合い、独自の表現技法を模索します。板と布に技法の表現や工夫を加えて作品をつくり、基底材の魅力についてディスカッション形式で合評します。作品の大きさは各4号程度。

到達目標

(1) 日本画材についてより深く理解できる。
(2) 技法研究することで表現の幅を広げることができる。
(3) 基底材と日本画材の相性や表現の可能性について体験できる。

授業計画

1. 基底材の説明
2. 板に描く　ドウサ引き
3. 〃　下絵
4. 〃　下地づくり
5. 〃　着彩
6. 〃　表現工夫
7. 〃　完成
8. 布に描く　布張り、ドウサ引き
9. 〃　下絵
10. 〃　下地づくり
11. 〃　着彩
12. 〃　表現工夫
13. 〃　完成
14. まとめ①　課題提出
15. まとめ②　合評

準備学習

展覧会や博物館などで日本画作品の基底材について常に興味関心を持って鑑賞すること。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(課題の取り組み姿勢)
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要な時は、資料を用意します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術演習 6-b
油彩画技術と表現Ⅱ

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

美術実習3ーbにおける課題制作のために必要な知識や技術を学ぶためのガイダンス的授業。スライドレクチャーや講義を交え、西洋絵画の成り立ちや歴史を考察しながら進める。人物表現の歴史的変遷や近代以降の芸術表現の試みを社会変化と共に考察し、油彩画技法と主題の関係について能動的に考えるきっかけとする。

到達目標

(1) 油彩画の専門基礎的な技術を使うことができる。
(2) 支持体と描画材および絵画表現とを、関係性づけることができる。
(3) 油彩画の技法と主題との関係を考察し、研究することができる。

授業計画

1. 油彩画における人物表現について①　スライドレクチャー
2. 油彩画における人物表現について②　スライドレクチャー
3. 媒剤研究①　油絵の具の組成、媒剤の可能性について
4. 近代と絵画の挑戦①　レクチャーと議題設定
5. 近代と絵画の挑戦②　発表とディスカッション
6. 下地研究①　油彩画の下地処理について、半吸収性下地における下膠
7. 下地研究②　半吸収性下地(エマルション地)地塗り層
8. 下地研究③　半吸収性下地(エマルション地)仕上げ層
9. 絵画の目的と技法におけるスライドレクチャー:記憶と実在について
10. モチーフ選択におけるリサーチのあり方
11. 主題と技法①　スライドレクチャー
12. 主題と技法②　現代の絵画、写真・デジタル機器の活用、転写
13. 主題と技法③　支持体・技法の自主研究
14. 主題と技法④　支持体・技法の自主研究、言語化とプレゼンテーションの準備
15. まとめ

準備学習

あらかじめ提示した事柄の準備と予習をすること。授業で行った内容を授業終了後に反復練習・確認・自主研究すること。この授業において認識した事柄を美術実習3-bの実制作において反映すること。

成績評価方法・基準

授業態度 50%　(受講態度・取り組み姿勢によって評価)
課題作品 20%　(提出物・提出作品の充実度によって評価)
レポート　30%　(授業内容の理解度と、提案力を総合的に評価)

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は美術実習3-bと連動しています。この授業を履修する者は必ず美術実習3-bも履修してください。

美術演習 6-c
複合メディア実験

担当教員名 **谷口　正博**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

現代アートは、絵画や彫刻といった伝統的な表現を基軸とする一方で、メディア・アートなど、テクノロジーの発展と共に、常に新たな表現を獲得し続けています。この授業では、メディアやテクノロジーの発展とアートの関係を積極的に捉え、実験や体験を通じて、その影響関係や新たな可能性を模索します。

到達目標

(1) 映像メディアを取り扱うスキルを習得することができる。
(2) 表現のためにこれらのメディアを取り入れ、活用する能力を身につける事ができる。

授業計画

1. オリエンテーション　モノがみえるという事と、動いてみえるイメージ
2. 時間を切り取るメディア「写真」、時間を持つメディア「映像」
3. 記録と表現1　「写真」の撮影と編集
4. 記録と表現2　「映像」の撮影と編集1
5. 記録と表現3　「映像」の撮影と編集2
6. グラフィックデザインと映像1　モーショングラフィックス
7. グラフィックデザインと映像2　デジタルサイネージ
8. 素材としてのアニメーション1　静から動へ
9. 素材としてのアニメーション2　アイキャッチとしての要素
10. 音と映像の関係1　効果音、BGMについて
11. 音と映像の関係2　ビジュアルミュージック、サウンドビジョナリーについて
12. 映像メディアを取り入れた表現1　視聴環境の考察
13. 映像メディアを取り入れた表現2　投影と反射
14. 映像メディアを取り入れた表現3　光と音としての映像による空間表現
15. 成果合評

準備学習

作品情報の発信手段としての映像メディアと、表現手法としての映像メディアについて、既出例を積極的に検証すること。

成績評価方法・基準

授業態度　25%(受講態度、取り組み姿勢)
課題作品　75%(課題作品50% 技術修得評価25%)

テキスト・参考図書・材料費

適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術演習 7-a

日本画研究Ⅲ　絵具をつくる

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

自然界にある鉱物や身近にある石から、岩絵具を作り、その絵具の持つ力を引き出す表現を探ります。また、和紙の浸み込みやにじむなどの特長を活かした表現の見本作りもします。そして、作り出した岩絵具と墨、胡粉を使用して4号fの大きさに素材表現の可能性を深めます。モチーフは、いろいろな「顔」を想定して表現します。

到達目標

(1) 岩絵具について学び、岩絵具をつくることができる。
(2) 和紙について学び、その特長を知ることができる。
(3) 素材によるいろいろな表現方法を考えることができる。

授業計画

1. 岩絵具についての説明と素材表現の説明
2. 岩絵具づくり　天然緑青づくり
3. 岩絵具づくり　素材探し
4. 岩絵具づくり　数種の絵具づくり
5. 和紙による表現　もみ紙など
6. 和紙による表現　墨の表現
7. 岩絵具による表現　マチエールづくり
8. 岩絵具による表現　箔とマチエールづくり
9. 「顔」の小下絵と草稿
10. 本紙制作　墨と胡粉
11. 本紙制作　作製した絵具使用
12. 本紙制作　創意工夫
13. 本紙制作　展開
14. 和紙と岩絵具による表現と「顔」制作の提出
15. 和紙と岩絵具による表現と「顔」制作の講評

準備学習

作品鑑賞時に素材や技法について注視しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（授業態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（岩絵具作り、和紙と岩絵具による表現見本作り、顔作品）

テキスト・参考図書・材料費

授業で使用する資料は用意します。

履修上の注意・ライセンスなど

岩絵具づくりにマスクを用意してください。

美術演習 7-b

テーマの発見と研究計画の立案

担当教員名 **安河内　宏法**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

受講生が自身の研究テーマや研究手法、計画について主体的に考えるゼミ形式の授業です。研究とはどのような行為なのかを理解し、造形・制作をめぐる様々な要素について分析的に考察していく中で、自分の研究テーマを見つけてください。授業の成果として研究計画案をまとめた口頭発表とポートフォリオ制作を課します。このゼミでの一連の経験を、後期の進級制作のコンセプトメイクに繋げましょう。

到達目標

(1) 自らの研究に必要な情報を手に入れることができる。
(2) 自らの研究テーマと、過去の研究と関係づけることができる。
(3) 自分の研究テーマに新規性や独自性を持たせることができる。
(4) 自らの研究テーマを要約し、発表することができる。

授業計画

1. オリエンテーション1：研究とは何か
2. オリエンテーション2：研究の例
3. 演習1：<研究対象／関連対象>評価する物事を取り上げ、その理由を説明する①
4. 演習1：<研究対象／関連対象>評価する物事を取り上げ、その理由を説明する②
5. 演習1：<研究対象／関連対象>評価する物事を取り上げ、その理由を説明する③
6. 演習2：<造形のプロセス>自らの制作プロセスを分析する
7. 演習3：<構想とプランニング>ファクター分析（ワークショップ形式）
8. 演習3：<構想とプランニング>ファクター分析（個別研究対象のファクター分析）
9. 研究計画の立案　チュートリアル1（研究計画書のチェック）
10. 研究計画の立案　チュートリアル2（研究計画書のチェック・発表準備）
11. 演習4：口頭発表とディスカッション1
12. 演習4：口頭発表とディスカッション2
13. 演習4：口頭発表とディスカッション3
14. 演習4：口頭発表とディスカッション4
15. まとめ①（合評）

準備学習

自分がどのようなテーマに興味があるか、興味が持てるか事前に考えておくこと。シラバスの内容を確認のうえ、研究対象や関連対象の事前調査を行い、計画立案に必要な資料整理を行い授業に望むこと。

成績評価方法・基準

授業態度 50%（ポートフォリオ整理を含む）
合評　　50%（発表内容）

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

スケジュールを厳守し、事前準備を怠らないように。

美術演習 7-c

ポートフォリオ制作

担当教員名 **谷口　正博**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

現代アートでは、自身の制作・研究を提案・発信・発表するために、企画書・ポートフォリオ・論文など、文章表現や画像や映像を撮影・編集するスキルも求められます。この授業では、実際にクリエイティブソフトのAdobe Illustrator ・Photoshopなどを活用して、自身のポートフォリオや展覧会ポスターなどの実制作から、様々なメディアを使った情報公開に関しての基礎知識を学びます。

到達目標

(1) 記録写真、映像素材を適正に補正修正するスキルを習得することができる。
(2) 記録写真、映像素材を活用し、プロモーションに必要なツールを作成する事ができる。

授業計画

1. オリエンテーション　デザイン要素と考え方の基本
2. 伝え方と伝わり方　必要な知識と技術　鑑賞者の視点
3. 話すこと、書くこと　言語表現とタイポグラフィ
4. 情報編集1　表現媒体について
5. 情報編集2　アプリケーションスキル
6. 情報編集3　情報編集の準備　情報の収集
7. 情報編集4　情報編集の準備　情報の編集
8. 印刷データの作成　DM～A4サイズ
9. 印刷データの作成　ポスターサイズ
10. インターネット広報について1　SNSの活用　、アクセス、リーチ率集計
11. ポートフォリオの制作1　作品集としての「本」
12. ポートフォリオの制作2　ポートフォリオ製本冊子制作
13. ポートフォリオの制作3　ポートフォリオ製本冊子制作
14. ポートフォリオの制作4　WEBポートフォリオへの展開
15. 成果合評

準備学習

既存の作品図録、冊子の観察と検証を行ってください。

成績評価方法・基準

授業態度　25%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　75%（課題作品50% 技術修得評価25%）

テキスト・参考図書・材料費

適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術演習 8-a

日本画研究Ⅳ　作家研究

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

主に明治時代以降の日本絵画の表現と技法を研究する。明治以降西欧美術の流入は、日本画表現にとって、大きな転換期となった。伝統と革新の間で多くの画家達は新たな表現を模索してきた。明治から現代までの日本画家に焦点をあて、その作家研究を行う。

到達目標

(1) 明治以降の日本絵画の流れを知ることができる。
(2) 西洋美術の影響を知ることができる。
(3) 画家の生活や作家活動が理解できる。

授業計画

1. 作家研究の説明
2. 作家研究①　図書館にて作家選定
3. 作家研究②
4. 中間発表　作家決定後の調査方法
5. 作家研究③
6. 作家研究④
7. 作家研究⑤
8. 作家研究⑥
9. 中間発表　研究調査報告
10. 作家研究⑦
11. 研究発表1　資料またはデータによる発表
12. 研究発表2　資料またはデータによる発表
13. 研究発表3　資料またはデータによる発表
14. 研究発表4　資料またはデータによる発表
15. まとめ　資料提出

準備学習

明治時代以降から現代までの日本画家について、展覧会の機会があれば鑑賞しておくこと。資料作成と研究発表の準備をすること。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（授業態度、取り組み姿勢）
課題作品　40%（研究発表のスピーチ）

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じて配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

美術論1の講義内容も参考にしてください。

美術演習 8-b

絵画の起原、フレスコ技法を体験する

担当教員名 **松本　和子**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

フレスコ技法は、もっとも古い歴史のある絵画技法で、砂や石灰、顔料、水などのシンプルな自然素材を用いた古典技法です。ワークショップ形式を中心としたフレスコ技法による作品制作を体験することで、絵画の起原である技法と素材に触れると共に、現代を生きる自らの作品制作を考え、創造的な表現の能力を伸ばすことに繋がります。

到達目標

(1) フレスコ技法の基本的な技術や素材を知ることができる。
(2) フレスコ技法の制作方法を体験できる。
(3) (1)(2)を踏まえ、自分の作品制作と関連付けて考えることができる。

授業計画

1. ガイダンス　授業概要と進行計画や評価方法についての説明
2. ブオンフレスコ技法(基本の湿式法)①　下絵構想
3. ブオンフレスコ技法(基本の湿式法)②　下絵作成
4. ブオンフレスコ技法(基本の湿式法)③　漆喰作り
5. ブオンフレスコ技法(基本の湿式法)④　漆喰塗り、転写
6. ブオンフレスコ技法(基本の湿式法)⑤　描画
7. ブオンフレスコ技法(基本の湿式法)⑥　描画、仕上げ
8. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)①　支持体作り、漆喰作り
9. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)②　漆喰塗り、転写
10. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)③　描画
11. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)④　描画、塗り継ぎ説明
12. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)⑤　漆喰塗り、転写
13. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)⑥　描画
14. ブオンフレスコ技法(基底材の応用)⑦　描画、仕上げ
15. まとめ

準備学習

・フレスコ技法を使用している作家を調べておくこと ・参考図書を調べておくこと

成績評価方法・基準

授業態度　50%(受講態度30%・取り組み姿勢20%)
課題作品　30%
レポート　20%(授業内レポート)
※出席状況の如何にかかわらず、課題作品・授業内レポート未提出の場合、不可とする。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書『フレスコ画への招待』大野彩著　岩波書店

履修上の注意・ライセンスなど

後期土曜日不定期開講の授業なので、初回ガイダンス時に配付するスケジュールを確認すること。初回授業の日程は決まり次第連絡します。

美術演習 8-c

分野横断的研究

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 現代アート３年生

授業概要及び目的

受講生が自身の研究テーマを拡張／深化するために、人文科学系統(哲学、心理学、宗教学、歴史学、文化人類学、表象文化学など)、社会科学系統(政治学、経済学、法学、社会学、など)、自然科学系統(物理学、化学、生物学、地球科学、天文学、数学など)、応用化学系統(医学、農学、工学など)から複数の学問分野を横断的に研究することによって、進級制作・卒業制作のコンセプトメイクに繋げる。

到達目標

(1) 自分の目指す制作・研究の立脚点・背景を表明できる
(2) 自分の目指す制作・研究を拡張・深化することができる
(3) 自分の目指す制作・研究を計画することができる

授業計画

1. ガイダンス(9/18)
2. ポートフォリオによるプレゼンテーション1(9/25)
3. ポートフォリオによるプレゼンテーション2(10/2)
4. 今日の美術について(10/16)
5. 分野横断的研究1(10/23)
6. 分野横断的研究2(10/30)
7. 分野横断的研究3(11/6)
8. 分野横断的研究4(11/13)
9. 研究・制作の主体について(11/20)
10. 研究・制作の対象について(11/27)
11. 研究・制作の方法・表現について(12/4)
12. プレゼンテーションの準備(12/11)
13. プレゼンテーション1(12/18)
14. プレゼンテーション2(12/25)
15. まとめ(1/8)

準備学習

自らの計画に従い、調査・記録をして下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　５０%(受講態度、準備学習)
課題作品　５０%(プレゼンテーション、レポート、ノートなど)

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画の詳細は変更する場合があります。初回のオリエンテーションに必ず出席し、スケジュールを確認して授業にのぞんで下さい。

美術実習 1-a

写生表現

担当教員名 **福田　浩之**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

前期授業のうち前半は自然の中にある植物の写生を徹底して行います。特に樹木と地面(草木)の関わりを観察することから始めます。また前期の後半では、完成した写生をもとに30号～50号の作品を制作します。ここでは、材料のあつかいや制作の手順を確認しながら、日本画制作の基礎を学びます。

到達目標

(1) 的確な自然物の写生が出来る。
(2) 観察力と描写力を養うことが出来る。
(3) 写生から制作への手順が理解出来る。

授業計画

1. 樹木と地面の屋外写生　写生の仕方説明
2. 〃　描画材料の説明
3. 〃　観察
4. 〃　線と面
5. 〃　仕上げ
6. 植物制作(樹木と地面)　草稿
7. パネル作り、ドウサ引き、水張り
8. 本紙制作　転写
9. 〃　骨描き
10. 〃　下地塗り
11. 〃　着彩
12. 〃　描写
13. 〃　仕上げ
14. 植物制作作品提出
15. 植物制作作品合評

準備学習

画家の写生やデッサンを図書で見た上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(写生期間の根気と熱意)
課題作品　50%(写生と制作)

テキスト・参考図書・材料費

特になし

履修上の注意・ライセンスなど

屋外写生期間の雨天日の内容は随時連絡します。

美術実習 1-b

油彩画専門基礎１

担当教員名 **小柳　裕**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

古典技法を通じ、西洋絵画の専門的な基礎を高めることがねらいである。第1課題では、油絵の前身として、卵黄テンペラによる板絵を制作する。第2課題ではグリザイユ技法+ラズール技法による静物画を制作する。第3課題では技術的展開例としてカマイユ技法にも取り組みながら、人物画の制作をする。古典技法を経験することで、絵画のメチエについて、またタブローとは何かを考察する機会を持つ。

到達目標

(1) 卵黄テンペラによる板絵の制作ができる。
(2) グリザイユ技法+ラズール技法による静物画の制作ができる。
(3) 油絵具の組成を解釈し、人物油彩画(ヌード)の制作ができる。

授業計画

1. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵1　基底材作り
2. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵3　描画(アンダーペインティング)
3. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵5　描画(アンダーペインティング)
4. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵7　描画(オーバーペインティング)
5. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵9　描画(オーバーペインティング)
6. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画2(下描き・アンダーペインティング)
7. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画4(アンダーペインティング)
8. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画6(アンダーペインティング)
9. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画8(オーバーペインティング)
10. 中間合評　第1課題　第2課題
11. 第3課題　人物油彩画(ヌード)1　描画(アンダーペインティング)
12. 第3課題　人物油彩画(ヌード)2　描画(アンダーペインティング)
13. 第3課題　人物油彩画(ヌード)3　描画(アンダーペインティング)
14. 第3課題　人物油彩画(ヌード)4　描画(オーバーペインティング)
15. ま と め　合評

準備学習

総ての課題において、毎週2時間以上の自習の制作を行うこと。人物油彩画に関しては、モデルがいない時でも描画できるように、クロッキーやデッサンをしっかり準備しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度50%　(受講態度・取り組み姿勢によって評価)
課題作品50%　(提出物・提出作品の充実度によって評価)

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

古典技法は手順が大切です。遅刻欠席は厳禁。美術実習1-bと2-bは共通課題ですので注意してください。美術実習1-bと2-bを履修する者は必ず美術演習5-bも履修してください。

美術実習 1-c

立体表現

担当教員名 **宇野 君平・国谷 隆志**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

現代アートにおける立体表現では、伝統的な手技によるものからデジタルファブリケーション(コンピュータと接続されたデジタル工作機械を用いた加工技術)を活用したものまで、その可能性は広がっています。本実習では、レーザーカッターや3Dプリンターを活用したワークショップを通じて、これらの基本操作を習うとともに、デジタルファブリケーションを活用した立体表現に挑戦します。課題制作では、「関係」をテーマに、デジタルファブリケーションと手技を組合せて、立体表現に取り組みます。

到達目標

(1) レーザーカッターの基本操作を習得することができる。
(2) 3Dプリンターの基本操作を習得することができる。
(3) デジタルファブリケーションと手業を組合せた立体表現に取り組むことができる。
(4) デジタルファブリケーションと手業を組合せた立体表現を体験することができる。

授業計画

1. ガイダンス
2. ワークショップ1:レーザーカッターで立体造形①／レーザカッター講習
3. ワークショップ1:レーザーカッターで立体造形②
4. ワークショップ2:3Dプリンターで立体造形①／3Dスキャン講習
5. ワークショップ2:3Dプリンターで立体造形②／3Dプリンター講習①
6. ワークショップ2:3Dプリンターで立体造形③／3Dプリンター講習②
7. 課題説明:「関係」について
8. 課題制作:プランニングとディスカッション
9. 課題制作:素材や技法の研究や実験
10. 課題制作:実制作①
11. 課題制作:実制作②
12. 課題制作:実制作③
13. 課題制作:実制作④
14. 課題制作:展示・発表の準備
15. まとめ　合評

準備学習

授業時間内に制作が進まなかった場合は、次回までに自主制作をして授業に臨んで下さい。課題制作では、自主的に取り組んで一定の質が表現できるように努めて下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(受講態度、取り組み姿勢)
課題作品　50%(課題作品評価、合評での表現力、提案力)

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:必要に応じてプリントを配付する。　参考図書:適宜紹介する。材料費:ワークショップの材料費は必要ありません。課題制作は各自で材料を用意して臨んで下さい。

履修上の注意・ライセンスなど

制作の内容に応じて、fabco、鉄工ラボ、造形ラボ等の施設を利用する場合があります。時間外の制作では自主的に教室の使用許可を申請して活用して下さい。また、作業内容に応じた服装(作業着等)を準備して安全に心掛けて下さい。

美術実習 2-a

植物表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

自然の中にある植物の生態を写生する屋外写生をします。特に樹木や草木と地面のかかわりを考え、植物の生命力を感じ取り、描写力を養います。また、その写生をもとに50号の作品制作を行います。写生から小下絵、草稿、制作へのプロセスを学びます。ドウサや水張り、パネルづくりの指導も行います。

到達目標

(1) 的確な自然物の写生ができる。
(2) 観察力と描写力を養うことができる。
(3) 写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 樹木と地面の野外写生　写生の仕方説明
2. 樹木と地面の野外写生　描画材料の説明
3. 樹木と地面の野外写生　観察
4. 樹木と地面の野外写生　線と面
5. 樹木と地面の野外写生　仕上げ
6. 植物制作(樹木と地面)　草稿
7. 植物制作(樹木と地面)　パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り
8. 本紙制作　転写
9. 本紙制作　骨描き
10. 本紙制作　下地塗り
11. 本紙制作　着彩
12. 本紙制作　描写
13. 本紙制作　仕上げ
14. 本紙制作　まとめ
15. 本紙制作　講評

準備学習

画家の写生やデッサンなどの図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

受講態度　50%(写生期間の根気と熱意)
課題作品　50%(写生と制作)

テキスト・参考図書・材料費

特になし

履修上の注意・ライセンスなど

野外写生期間の雨天日は、実習室にて別課題をします。

美術実習 2-b

油彩画専門基礎２

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

古典技法を通じ、西洋絵画の専門的な基礎を高めることがねらいである。第1課題では、油絵の前身として、卵黄テンペラによる板絵を制作する。第2課題ではグリザイユ技法+ラズール技法による静物画を制作する。第3課題では技術的展開例としてカマイユ技法にも取り組みながら、人物画の制作をする。古典技法を経験することで、絵画のメチエについて、またタブローとは何かを考察する機会を持つ。

到達目標

(1) 卵黄テンペラによる板絵の制作ができる。
(2) グリザイユ技法+ラズール技法による静物画の制作ができる。
(3) 油絵具の組成を解釈し、人物油彩画(ヌード)の制作ができる。

授業計画

1. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵2　基底材作り
2. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵4　描画(アンダーペインティング)
3. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵6　描画(アンダーペインティング)
4. 第1課題　卵黄テンペラによる板絵8　描画(オーバーペインティング)
5. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画1
　静物モチーフ構成　エスキース　木炭による下書き
6. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画3(アンダーペインティング)
7. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画5(アンダーペインティング)
8. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画7(アンダーペインティング)
9. 第2課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画9(アンダーペインティング)
10. 第3課題　人物油彩画(ヌード)1　準備・クロッキー
11. 第3課題　人物油彩画(ヌード)3　描画(アンダーペインティング)
12. 第3課題　人物油彩画(ヌード)5　描画(アンダーペインティング)
13. 第3課題　人物油彩画(ヌード)7　描画(アンダーペインティング)
14. 第3課題　人物油彩画(ヌード)9　描画(オーバーペインティング)
15. まとめ　合評

準備学習

総ての課題において、毎週2時間以上の自習の制作を行うこと。人物油彩画に関しては、モデルがいない時でも描画できるように、クロッキーやデッサンをしっかり準備しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度50%　(受講態度・取り組み姿勢によって評価)
課題作品50%　(提出物・提出作品の充実度によって評価)

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

古典技法は手順が大切です。遅刻欠席は厳禁。美術実習1-bと2-bは共通課題ですので注意してください。美術実習1-bと2-bを履修する者は必ず美術演習5-bも履修してください。

美術実習 2-c

平面表現

担当教員名 **植松　琢麿**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

現代アートにおける平面表現として、写真表現に対する理解度を深めるとともに、実践的技術の修得をめざします。実習ではカメラオブスクラを体験し、写真の基本構造を理解した後、デジタル一眼レフカメラを使った撮影、Adobe Lightroom／Photoshopでの現像処理、基礎的な加工技術を学びます。個々の制作を通して現代アートにおける写真というメディアの可能性を考察します。

到達目標

(1) デジタル一眼レフカメラの基礎技術を修得できる。
(2) 現代アートにおける問いや方法論への理解を深めることができる。
(3) 自身の興味を探る手掛かりになることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 写真を使った表現1　(カメラの基本的な構造を学ぶ)
3. 写真を使った表現2　(デジタル一眼レフカメラの使い方1・撮影実習1)
4. 写真を使った表現2　(デジタル一眼レフカメラの使い方2・撮影実習2)
5. 写真を使った表現2　(各自撮影)
6. 写真を使った表現2　(撮影データの現像処理)
7. 写真からイメージへ　(2000年代以降の現代美術における写真表現の紹介)
8. テーマを考える
9. 作品制作1　(個別のテーマにおける写真制作の実践)
10. 作品制作2　(個別のテーマにおける写真制作の実践)
11. 作品制作3　(個別のテーマにおける写真制作の実践)
12. 作品制作4　(個別のテーマにおける写真制作の実践)
13. フォトブックの作成
14. 展示を考える
15. 合評会

準備学習

興味のあることや制作に関係する作家や作品を積極的に調べること。調べた情報はファイリングしておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　60%(受講態度、取り組み姿勢)
課題作品　40%(課題作品評価、合評での表現力、提案力)

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付する。作品制作費、及びプリント代が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

デジタル一眼レフカメラを手配できる場合は持ってきてください。
(購入の必要はありません)

美術実習 3-a

静物表現

担当教員名 **福田　浩之**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

日本画材を使って日本画特有の平面表現技法を修得する。静物と動物をモチーフに20号～30号の作品を2点制作。写生から下絵、草稿、本紙制作のプロセスを学び日本画の特質と描き方を修得する。

到達目標

(1) 日本画制作の手順が理解できる。
(2) 日本画材の使い方が理解できる。
(3) 日本画の特質と描画法が理解できる。

授業計画

1. 静物画のための集合モチーフ写生　構図のとり方
2. 〃　鉛筆による描写
3. 〃　着彩による仕上げ
4. 静物画制作　小下絵と草稿
5. 〃　転写
6. 〃　着彩
7. 〃　仕上げ
8. 動物の写生　クロッキー
9. 〃　鉛筆による描写
10. 〃　着彩
11. 〃　仕上げ
12. 動物の制作　草稿
13. 〃　彩色
14. 動物の制作作品　提出
15. 静物画作品と動物制作作品の合評

準備学習

日頃より静物画のモチーフにするものを考えてみること。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(写生の熱意)
課題作品　50%(写生と作品制作)

テキスト・参考図書・材料費

特になし。

履修上の注意・ライセンスなど

写生をしっかり行う姿勢が大切です。

美術実習 3-b

油彩画専門基礎３

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

古典的な油絵具によるタブローの構築方法を理解した上で、各々の表現にあった油彩画技法の獲得を目指す。第1課題では50号着衣群像画を制作する。第2課題では、油彩画がイメージに固有のリアリティを構築して来た歴史や技術的展開を考察する。さらに近代絵画や写真・映像・記憶との関係も比較し自らのモチーフを検討し、タブローを制作する。自主制作における今後の取り組みも視野に入れながら、油彩画の技術的核心と主題の関係を知る。

到達目標

(1) 油絵具の組成を解釈し、人物油彩画(着衣群像)の制作ができる。
(2) 古典的な油彩画の画面構築方法を理解したうえで、油絵の具を扱うことができる。
(3) 油絵具とイメージ形成の関係を考察し、モチーフと関係づけることができる。

授業計画

1. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)1 クロッキー ポーズ決め デッサン 木炭による下書き
2. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)2　描画
3. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)3　描画
4. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)4　描画
5. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)5　描画
6. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)6　描画
7. 第1課題　人物油彩画(着衣群像)7　描画
8. 中間合評　第1課題　　ディスカッション
9. 第2課題　テーマ制作(実存／記憶)1　エスキース
10. 第2課題　テーマ制作(実在／記憶)2　描画
11. 第2課題　テーマ制作(実在／記憶)3　描画
12. 第2課題　テーマ制作(実在／記憶)4　描画
13. 第2課題　テーマ制作(実在／記憶)5　描画
14. 第2課題　テーマ制作(実在／記憶)6　描画
15. まとめ　合評

準備学習

総ての課題において、毎週90分以上の制作を行うこと。人物油彩画に関しては、モデルがいない時でも描画できるように、クロッキーやデッサンをしっかり準備しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度50%　(受講態度・取り組み姿勢によって評価)
課題作品50%　(提出物・提出作品の充実度によって評価)

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

油彩画は手順が大切です。遅刻欠席は厳禁。この授業を履修する者は必ず美術演習6-bも履修してください。

美術実習 3-c

素材研究

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域現代アートコース２年生

授業概要及び目的

現代アートにおける素材とは、およそ全てのモノが表現素材となり、その技法も様々ですます。本実習では、モノづくりの基礎として、彫刻(カービング)や型取り(キャスティング)のワークショップを通じて、素材と技法の関係を学びます。課題制作では、現代アートにおける立体作品を各自が選び、それを調査・研究して複製作品(レプリカ)の制作に取り組みます。この課題を通じて、名作のもつ魅力や質を発見して、現代アートにおける素材の扱い方や考え方を養います。

到達目標

(1) 彫刻(カービング)の実習を通じて、素材と技法の関係を学ぶことができる。
(2) 型取り(キャスティング)の実習を通じて、素材と技法の関係を学ぶことができる。
(3) 現代アートにおける素材の扱い方や考え方を養います。

授業計画

1. オリエンテーション／課題説明 :「レプリカ」の制作と調査・研究について
2. ワークショップ1: 彫刻(カービング)／モチーフのスケッチから素材の墨付け
3. 〃　彫刻(カービング)／素材の粗彫り1
4. 〃　彫刻(カービング)／素材の粗彫り2
5. 〃　彫刻(カービング)／素材の中彫り
6. 〃　彫刻(カービング)／素材の仕上げ
7. ワークショップ2: 型取り(キャスティング)／モチーフの雌型制作
8. 〃　型取り(キャスティング)／雌型から複製品を制作
9. 課題制作1: 対象となる作品の調査・研究の中間発表
10. 課題制作2:「 レプリカ」／ディスカッション(素材や技法について)
11. 課題制作3:「レプリカ」／ディスカッション(サイズや展示方法について)
12. 課題制作4:「 レプリカ」／ディスカッション(制作状況について)
13. 課題制作5:「レプリカ」／ディスカッション(展示と発表について)
14. 課題制作(作品と研究レポート)の展示
15. まとめ　合評(作品の講評と研究レポートの発表)

準備学習

授業時間内に制作が進まなかった場合は、次回までに自主制作をして授業に臨んで下さい。課題制作や研究発表は、多くの作品を鑑賞して、特に素材と表現の関係に興味をもって調査・研究に臨んで下さい。また、授業時間外も展覧会を鑑賞したり、自主的に作品制作に臨み、一定の質が表現できるように努めて下さい。

成績評価方法・基準

授業態度 50%(受講態度、取り組み姿勢)
課題作品 40%(課題作品評価、合評での表現力、提案力) レポート 10%(研究レポート発表)
※レポートはパネルにして作品とともに展示・発表します。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:必要に応じてプリントを配付する。参考図書:適宜紹介する。材料費:ワークショップの材料費は必要ありません。課題制作は各自で材料を用意して臨んで下さい。

履修上の注意・ライセンスなど

制作の内容に応じて、fabco、鉄工ラボ、造形ラボ等の施設を利用する場合があります。時間外の制作では自主的に教室の使用許可を申請して活用して下さい。

美術実習 4-a

動物表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

日本画専門の材料を使って、日本画特有の平面表現技法の修得を目的に、静物画のための集合モチーフの写生と動物の写生をします。それらをモチーフとして作品制作をします。20号から50号程度の作品を2点制作します。写生をしっかり行い、小下絵、草稿、本紙制作の手順過程において日本画の特質と描法を修得する事を目標とします。また、合評会を通して作品の客観的な見方が出来るようにします。

到達目標

(1) 日本画制作の手順が理解できる。
(2) 日本画材の使い方が理解できる。
(3) 日本画の特質と描画法が理解できる。

授業計画

1. 静物画のための集合モチーフ写生　構図の取り方
2. 静物画のための集合モチーフ写生　鉛筆による描写
3. 静物画のための集合モチーフ写生　着彩による仕上げ
4. 静物画制作　小下絵と草稿
5. 静物画制作　転写
6. 静物画制作　着彩
7. 静物画制作　仕上げ
8. 動物の写生　クロッキー
9. 動物の写生　鉛筆による描写
10. 動物の写生　着彩
11. 動物の写生　仕上げ
12. 動物の制作　草稿
13. 動物の制作　彩色
14. 動物の制作　まとめ
15. 静物画と動物画作品の講評

準備学習

日頃より静物画のモチーフになるものを考えておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(写生の熱意)
課題作品　50%(写生と作品制作)

テキスト・参考図書・材料費

特になし

履修上の注意・ライセンスなど

写生をしっかり行う姿勢が大切です。

美術実習 4-b

版画実習（シルクスクリーン）

担当教員名 **伊庭　靖子**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

版画技法の一つであるシルクスクリーンを学びます。直接手で描く絵画とは違う版画のプロセスや、版を通すことでイメージが定着すること、また複数のエディションが制作できることなどを理解し、自身の絵画表現の可能性をより広く探ることを期待します。授業では手描きイメージからのポジ作成、コンピュータによるデジタル画像の加工から4色分解、製版や刷りなど、実際に印刷工程を体験し、シルクスクリーンの原理の理解と技術を習得します。

到達目標

(1) シルクスクリーン技法を習得できる
(2) 間接的にイメージを定着させることを理解できる
(3) 自身の絵画制作の幅を広げることができる

授業計画

1. 導 入 / 課題1 四色分解のためのポジ作成、出力（photoshop使用）/ 紗枠の準備
2. 課題1　製版、刷り、完成
3. 課題2　手描きポジの作成、製版
4. 課題2　刷り
5. 課題2　刷り、完成　/　課題3のためのエスキースチェック
6. 課題3　シルクスクリーンを使った自由制作1
7. 課題3　ポジ作成
8. 課題3　製版、刷り
9. 課題3　製版、刷り、完成
10. 課題4　シルクスクリーンを使った自由制作2
11. 課題4　ポジ作成
12. 課題4　製版、刷り
13. 課題4　製版、刷り、完成
14. まとめ1 課題講評会
15. まとめ2 合評会

準備学習

授業内で予定のところまで進まなかった場合は、次回授業までに進めておくこと。また作品の下絵は授業外で準備しておくこと。（合計90分程度）

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度30%、取組姿勢30%）
作品評価　40%（課題作品評価、合評の参加態度）
課題作品については、合評会でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

・初回授業でUSBメモリーが必要。・初回授業までに、テストピースの下絵2枚を完成させておくこと。（写真を使ったコラージュ / 4色以内の手描きイメージ、それぞれ18x24cm以内）・授業開始直後に説明することが多いので、遅刻厳禁。

美術実習 4-c

場と表現

担当教員名 **森　太三**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

学外の自然や都市空間などパブリックな場でフィールドワークを重ね、現場から作品を発想したり現地制作を試みる事で、表現における場所性（サイトスペシフィック）について考えます。また、他者と協働するグループワークを体験したり、地域や人と関わるプロジェクトアートを構想することで、人・場所・空間にかかわる自らの表現のモチベーションを高めます。

到達目標

(1) サイト・スペシフィックワークの成り立ちや歴史について述べる事ができる。
(2) 場所の特性を活かした作品を制作できる。
(3) 様々な人との関わりの中から、自らの表現を立ち上げることができる。

授業計画

1. 授 業 概 要 説 明　作家研究のガイダンス
2. フィールドワーク1／紙を用いての展開　説明・制作
3. フィールドワーク1／紙を用いての展開　発表・プレゼンテーション
4. フィールドワーク2／集める行為からの展開　説明・制作
5. フィールドワーク2／集める行為からの展開　発表・プレゼンテーション
6. フィールドワーク3／身体性からの展開　説明・制作
7. フィールドワーク3／身体性からの展開　実施・発表
8. フィールドワーク4／限定された条件からの展開　説明・制作
9. フィールドワーク4／限定された条件からの展開　制作
10. フィールドワーク4／限定された条件からの展開　発表・プレゼンテーション
11. 1day exhibition　説明・企画ミーティング
12. 1day exhibition　企画ミーティング・制作①
13. 1day exhibition　企画ミーティング・制作②
14. 1day exhibition　搬入
15. 1day exhibition　実施・合評・まとめ

準備学習

様々な展覧会に足を運び、実際の作品を鑑賞する機会を持つこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品評価、合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

授業で行ったことを毎回記録し、ポートフォリオをつくること。

美術実習 5-a

人物表現

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

人物（着衣人物、人体、自画像など）の制作を80号程度の大きさに2点制作します。水干絵具、岩絵具、箔などの材料と筆、墨、膠などの扱い方を修得しながら、人物制作を通して自己の内面をいかに形や色、空間などに表現すればよいかを研究します。

到達目標

(1) 人体デッサンによって人体の把握ができる。
(2) 日本画材の表現を深めることができる。
(3) 人物制作による表現の幅を広げることができる。

授業計画

1. 人物制作1　写生、草稿
2. パネル作り、水張り
3. 本紙制作　転写
4. 本紙制作　彩色
5. 本紙制作　表現の工夫
6. 仕上げ
7. 人物制作2（コスチューム）写生、草稿
8. パネル作り、水張り
9. 本紙制作　転写
10. 本紙制作　彩色
11. 本紙制作　表現の工夫
12. 本紙制作　表現の確認
13. 仕上げ
14. 人物制作作品　提出
15. 人物制作合評

準備学習

人体図やポーズ集など参考になる図書を参照しておく。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（写生と制作）

テキスト・参考図書・材料費

必要な時は、資料を用意します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術実習 5-b

方法論の展開

担当教員名 **伊庭　靖子**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

現代の芸術に関連するテーマやキーワード、技法を含んだ課題を複数提示する。現代絵画の動向や価値を洞察するための要点を考察し、それを自らの制作に重ね合わせていくことをねらいとする。テーマごとに適したプランニングの方法論を試行する。考察、造形的アイディアと多数のテストピース作り、及びディスカッションに重点を置く授業。

到達目標

(1) 現代芸術の表現の多様性について認識できる
(2) 表現の幅を広げるためのアイディアを多数出すことができる
(3) 様々な方法論を積極的に試行・展開することができる

授業計画

1. 課題1　色彩とマチエールの幅を広げる
2. 課題1　テストピース制作
3. 課題1　発表・ディスカッション
4. 課題2　他の絵画からのサンプリングをきっかけに作る　アイディア発表
5. 課題2　テストピース制作
6. 課題2　発表・ディスカッション
7. 課題3　マケットから写真・ドローイングへの展開　アイディア発表
8. 課題3　マケットの制作
9. 課題3　マケットの中間発表
10. 課題3　写真・ドローイング制作
11. 課題3　発表・ディスカッション　課題4のためのテーマ確認
12. 課題4　課題1～3からの展開
13. 課題4　制作1
14. 課題4　制作2
15. まとめ

準備学習

授業終了後には、授業で行った内容を復習しさらに自主研究をしておくこと。次回授業には予習と準備をした上で臨むこと。授業において認識した事柄を自主制作に反映させ、また関連する絵画や表現形式についての研究を継続すること。（合計90分程度）

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度20%、取組姿勢30%）
作品評価　50%（課題作品評価、発表・ディスカッションでの表現力）
課題作品については、合評会でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術実習 5-c
学内個展 1（企画・制作・展示）

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域 3 年生

授業概要及び目的

本実習は美術実習6-cと連携して、これまで学んだ様々な手法を駆使・応用した作品を、全員が学内のギャラリーで個展形式で発表します。個展は学生主導で開催し、その都度合評を行います。個展の開催に向けて、展示計画を立案し、アートの現場で企画・制作・展示に対応できるスキルを習得します。また、実践的体験を通して、より深く表現の問題に触れ、アートリテラシーの習得に取り組みます。

到達目標

(1) アートの現場で企画・制作・展示に対応できるスキルを習得することができる。
(2) 現代アートにおける作品と展示の関係を学ぶことができる。
(3) 実践的体験を通してアートリテラシーの習得に取り組むことができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 企画1：自作の構想を練る／現代アート研究1：インスタレーションの成立ち
3. 企画2：自作の構想を試作する／現代アート研究2：サイトスペシフィックとアート・プロジェクト
4. 企画3：自作の構想を発表する／現代アート研究3：参加型アートの共同性と個の責任
5. 制作1：作品制作とディスカッション（作品プランと展示空間）
6. 制作2：作品制作とディスカッション（素材と技法）
7. 制作3：作品制作とディスカッション（制作状況の確認）
8. 制作4：作品制作とディスカッション（中間合評）
9. 制作5：作品制作とディスカッション（制作状況の確認）
10. 制作6：作品制作とディスカッション（仕上げについて）
11. 展示と搬入・搬出について
12. 個展1：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
13. 個展2：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
14. 個展3：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
15. まとめ（総評）

準備学習

展示計画や作品制作の状況をまとめ、ディスカッションやプレゼンテーションの準備をして授業に臨んで下さい。また、各自の作品制作は授業時間外も活用して、自身の表現として一定の質が表現できるよう心掛けて下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（個展内容を総合的に評価、合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：適宜配付　　参考図書：適宜紹介　　材料費：自己負担

履修上の注意・ライセンスなど

各自の制作内容に応じて、fabco、鉄工ラボ、造形ラボ等の施設を利用する場合がありますので、自主的に教室の使用許可を申請して計画的に活用して下さい。

美術実習 6-b
版画技法 (銅版画技法)

担当教員名 **長尾 浩幸**

受講対象・履修要件 美術領域 3 年生

授業概要及び目的

版画の歴史や独特の技法を学び、その成り立ちと版画による表現の可能性を研究します。前半は、古典技法の一つである銅版画技法の基礎的な技法を学び、描写や製版、刷りの行程を習得します。後半は、銅版画技法の専門的な技術を体験し構想の立て方を習得します。この授業では、版画の歴史とエッチングによる独自なマチエールの研究や印刷技術を学びます。さらに版表現による効果や絵画空間の表出をしっかりと視野に入れて、自らの表現につなげていきます。

到達目標

(1) 版画の歴史や版画作品の可能性について理解できる。
(2) 版画技法 (銅版画)の基礎技術が習得できる。
(3) 異なる技法を習得することで、さまざまな絵画表現ができるようになる。

授業計画

1. 版画の歴史 (欧米、日本の版画について) 銅版画の特徴を紹介、大学版画展への取り組み方を説明。
2. 素材や技法について説明する。1点目の原画、下絵の制作
3. 描画、製版
4. 描画、製版、試し刷り
5. 試し刷り、乾燥、サイン、講評
6. 素材や技法について説明する。2点目の原画、下絵の制作
7. 描画、腐食、試し刷り
8. まとめ　合評
9. 描画、腐食、試し刷り
10. 描画、腐食、試し刷り
11. 試し刷り、乾燥、サイン
12. 試し刷り、乾燥、サイン、講評
13. 自由制作
14. 自由制作
15. まとめ　合評

準備学習

積極的に展覧会に足を運び、実際の版画作品を鑑賞するように心がける。

成績評価方法・基準

授業態度 50%（受講態度、課題への取り組み姿勢）、
課題作品 50%（課題作品から提案力と理解度を総合的に評価）

テキスト・参考図書・材料費

銅版画技法のテキストを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

制作しやすい服装。プレス機や特殊な溶剤の取り扱いについて、使用上の注意がある。
無断欠席はしないように。

美術実習 6-a
コスチューム表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域 3 年生

授業概要及び目的

人物（着衣、裸婦、自画像など）を制作するために、まずデッサンから始めます。その後80号～100号程度の作品を2点制作します。表現素材も水干絵具や岩絵具だけではなく箔などの扱い方も修得します。

到達目標

(1) 日本画材の扱い方を修得し、より高度な技術を身につけることができる。
(2) 自己の内面にある構想を絵画表現できるプロセスを知ることができる。
(3) 人体表現のためのデッサン力を身につけることができる。

授業計画

1. 人物制作Ⅰ、写生から草稿
2. パネルづくり、本紙水張り
3. 本紙制作①
4. 本紙制作②
5. 本紙制作③
6. 仕上げ
7. 人物制作Ⅱ（コスチューム）、写生から草稿
8. パネルづくり、本紙水張り
9. 本紙制作①
10. 本紙制作②
11. 本紙制作③
12. 本紙制作④
13. 仕上げ
14. まとめ①（作品提出）
15. まとめ②（合評）

準備学習

普段から身近な人物のデッサン・クロッキーなどを重ね、対象を観察する目を養っておくこと。授業時間内で完成しなかった場合は、次回授業までに制作を進めておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費

特になし

履修上の注意・ライセンスなど

人体デッサン、コスチュームデッサンを集中的に行います。作品制作の進行が極端に遅れないように計画性を持つこと。

美術実習 6-c
学内個展 2（セルフプロデュース）

担当教員名 **岡本　光博**

受講対象・履修要件 美術領域 3 年生

授業概要及び目的

本実習は美術実習5-cと連携して、これまで学んだ様々な手法を駆使・応用した作品を、全員が学内のギャラリーで個展形式で発表します。個展は学生主導で開催し、その都度合評を行います。個展ごとのDM・フライヤー等を各自作成、配付するなどのセルフ・プロデュースを経験します。各自の問題意識を掘り下げ制作の構想を具体的な“形”にできることを目指し表現の幅を広げます。また作家研究を通して現代アートの理解を深めます。

到達目標

(1) 展覧会のセルフ・プロデュースを経験することができる。
(2) 個展を通じて、現代アートの理解を深めることができる。
(3) 表現の構想を具体的な“形”にすることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 個展プロデュース1：ディスカッション
3. 個展プロデュース2：展示プランを構想する
4. 個展プロデュース3：広報プランを構想する
5. 展覧会研究1：ギャラリーとキューレション
6. 個展プロデュース4：展示プランのプレゼンテーション1
7. 個展プロデュース5：展示プランのプレゼンテーション2
8. 個展プロデュース6：DM・フライヤー等の作成1
9. 個展プロデュース7：DM・フライヤー等の作成2
10. 展覧会研究2：美術館とキューレション
11. 展覧会の記録について
12. 個展1：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
13. 個展2：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
14. 個展3：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
15. まとめ（総評）

準備学習

現代アートにおける多様な表現に触れ、自らの興味の方向性を把握しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
作品作品　50%（個展内容を総合的に評価、合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：適宜配付参考図書：松井 みどり　(著)　アート:“芸術”が終わった後の“アート”(カルチャー・スタディーズ)材料費：自己負担

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画の詳細は、学外見学の日程調整に伴い変更する場合がありますので、初回オリエンテーションは必ず出席し、スケジュールを確認して授業に臨んで下さい。

美術実習 7-a

風景描写

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

まず風景写生を徹底します。その後80号～100号程度の作品1点制作します。また各自がテーマや課題を設定し、100号～150号程度の大きさ1点を制作します。

到達目標

(1) 屋外制作で必要な集中力を身につけることができる。
(2) 風景の捉え方や表現を、自身とどのように結びつけて描くかを学ぶことができる。
(3) 自分のテーマで創造的な作品づくりに取り組むことができる。

授業計画

1. 風景制作、写生から草稿
2. パネルづくり、本紙水張り
3. 本紙制作①
4. 本紙制作②
5. 本紙制作③
6. 仕上げ
7. テーマ設定による制作、写生から草稿
8. パネルづくり、本紙水張り
9. 本紙制作①
10. 本紙制作②
11. 本紙制作③
12. 本紙制作④
13. 仕上げ
14. まとめ①（作品提出）
15. まとめ②（合評）

準備学習

夏期休暇中に風景の写生をしておくこと。授業時間内で完成しなかった場合は、次回授業までに制作を進めておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%（課題作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費

特になし

履修上の注意・ライセンスなど

作品制作の進行に計画性を持つこと。

美術実習 7-b

表現方法や制作テーマを研究し、発表可能レベルまで質を高めていく

担当教員名 **中川　トラヲ**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

授業を通じて見聞を広めたり、知見を深め、自由制作への取り組みに柔軟性を与える。作品作りの主題や方法論、技法、素材の検討も行っていく。各々が構想を持ちながらドローイングやエスキースなどを制作し、テーマを絞り込み4年次の制作へと結び付けていく。個人指導を徹底して行う。

到達目標

(1) 思考を表現に結びつけることができる。
(2) 必要に応じて、表現の幅を広げることができる。
(3) 自分の考えをまとめ、作品に結実させることができる。

授業計画

1. 授業趣旨の説明、自由制作の主題についての考証
2. 自由作品のシリーズ制作1　イントロダクション
3. 自由作品のシリーズ制作1
4. 自由作品のシリーズ制作1
5. 自由作品のシリーズ制作2　イントロダクション
6. 自由作品のシリーズ制作2
7. 自由作品のシリーズ制作2
8. 中間合評
9. 個人面談、自由制作1
10. 個人面談、自由制作2
11. 個人面談、自由制作3
12. 個人面談、自由制作4
13. 個人面談、自由制作5
14. 個人面談、自由制作6
15. まとめ

準備学習

美術館やギャラリーに出向き、見識を広めたうえで授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%（受講態度20%、取り組み姿勢20%）
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

美術実習 7-c

グループ展１（身体表現）

担当教員名 **岡本　光博**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

1960年代以降の身体表現を含む現代アートの作家を研究して、その引用から再演・発表に取り組みます。この実習を通じて、表現の構想を具体な'形'にすることを目指し、現代アートにおける身体表現の可能性を体感します。再演作品の発表は、美術実習8-cと連携して、その全てを学生主体でおこないグループ展をつくりあげるとともに、webの専用facebookページで発表します。

到達目標

(1) 1960年代以降の身体表現を含む現代アートの理解を深めることができる。
(2) 現代アートにおける身体表現の可能性を体感することができる。
(3) 表現活動を社会に発信するスキルを学ぶことができる。

授業計画

1. オリエンテーション／これまでのTATプロジェクト紹介
2. 多様な身体表現の世界1（パフォーマンス）
3. 多様な身体表現の世界2（ボディアート）
4. 多様な身体表現の世界3（ファッション）
5. 課題1（引用作品選択）
6. 課題1（表現構想）
7. 課題1（表現、講評会）
8. 多様な身体表現の世界4（映像作品）
9. 多様な身体表現の世界5（写真作品）
10. 多様な身体表現の世界6（ストリート表現）
11. 課題2（引用作品選択）
12. 課題2（表現構想）
13. 課題2（記録、ウェブ配信）
14. グループ展　搬入・展示
15. グループ展　合評・搬出

準備学習

専用facebookページ　TAT　<https://www.facebook.com/touchartisttouch/>の過去の表現と引用作品を調べておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品評価、合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

パブロ・エルゲラ（著）　ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門 アートが社会と深く関わるための10のポイント

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画の詳細は変更する場合があります。初回のオリエンテーションに必ず出席し、スケジュールを確認して授業に臨むこと。

美術実習 8-a

各自のテーマによる表現

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

地域の風景を写生するところからはじめます。その写生をもとに風景制作100号程度1点を作品制作します。また、テーマを課題設定して100号以上の大きさで作品制作します。日本画としての風景の捉え方や表現が自己の表現とどのように結び付けて描くのかを作品制作を通して追求していきます。また、テーマを課題設定して自己の創造的な作品づくりに取り組みます。

到達目標

(1) 風景画を通して表現の幅を広げることが出来る。
(2) テーマを設定する事によって制作意図を明確にすることができる。
(3) 写生による風景の捉え方を明確にすることができる。

授業計画

1. 風景制作　写生現場探索
2. 風景制作　描画材料と表現
3. 風景制作　写生と草稿
4. 本紙制作　風景描写
5. 本紙制作　技法の工夫
6. 本紙制作　表現の工夫
7. 本紙制作　表現の確認
8. テーマ設定による制作　写生
9. テーマ設定による制作　写生と草稿
10. 本紙制作　墨と胡粉の下地
11. 本紙制作　技法の工夫
12. 本紙制作　表現の工夫
13. 本紙制作　テーマの確認
14. 作品提出
15. 風景制作とテーマ制作合評

準備学習

近江の風景をテーマに風景を制作します。描く前に、事前に対象となる風景場所の確認をしておく。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%（写生と課題作品）

テキスト・参考図書・材料費

特になし。

履修上の注意・ライセンスなど

屋外写生の雨天日の内容は、随時連絡します。

美術実習 8-b
自由制作

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
個人面談によって主題や表現について具体的な研究課題を見つけて自己の絵画表現につなげていきます。授業の前半は課題によるドローイングを制作し、写真や版画、立体なども取り込みながら表現領域の拡大を目指します。後半には、グループ展に向けて各自がエスキースや展示プランを提案して内容を深めていきます。また、前期で学んだ版画技法を深めながら、希望者の中から全国大学版画展(町田市立国際版画美術館)に出品参加します。

到達目標
(1) 主題と表現を明らかにして、さまざまな素材や技法を使って表現できる。
(2) 自分のテーマをみつけて自由に表現できるようになる。
(3) 絵画表現の多様性を積極的に探ることができる。

授業計画
1. ガイダンス、授業の進め方、グループ展や全国大学版画展の取り組み方について説明。
2. 個人面談、今後の研究計画、原画、下絵の制作
3. 個人面談、ドローイング制作、自由制作1
4. 個人面談、ドローイング制作、自由制作2
5. 個人面談、ドローイング制作、自由制作3
6. 個人面談、ドローイング制作、自由制作4
7. まとめ　エスキース・ポートフォリオ提出、合評
8. 個人面談、自由制作1
9. 個人面談、自由制作2
10. 個人面談、自由制作3
11. 個人面談、自由制作4　全国大学版画
12. まとめ　自由制作　仕上げ
13. 個人面談、自由制作　仕上げ
14. 個人面談、エスキース・ポートフォリオ提出
15. まとめ　合評

準備学習
積極的に展覧会に足を運び、実際の作品を鑑賞する機会を持つように心がける。

成績評価方法・基準
授業態度 50%(受講態度、課題への取り組み姿勢)
課題作品 50%(課題作品から提案力と理解度を総合的に評価)

テキスト・参考図書・材料費
適時プリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
無断欠席はしないように。

美術実習 8-c
グループ展２（自由表現）

担当教員名 **植松　琢麿**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
これまでの制作体験を振り返り、自作のコンセプトやメディアを実験・検証して表現の'核'を探ります。各自の実験・検証をもとに、グループ展を想定した作品プランの立案と制作に取り組み、質の高い表現を目指します。発表は、美術実習8-cと連携して、その全てを学生主体でおこない、他の出展者や展覧会関係者と協働・協調してグループ展をつくり上げます。

到達目標
(1) 自己の表現の"核"を築くことができる。
(2) グループ展を想定した作品プランの立案と制作ができるようになる。
(3) 他の出展者や展覧会関係者と協働・協調して、グループ展を作り上げることができる。

授業計画
1. オリエンテーション／自作の検証
2. 自作の検証と、アーティストステートメント研究①
3. 自作の検証と、アーティストステートメント研究②
4. 自作の検証から、メディアの実験①
5. 自作の検証から、メディアの実験②
6. グループ展のプランニング①／展示会場の模型制作
7. グループ展を想定した作品のプランニング②　自作のマケット制作
8. グループ展ミーティング①
9. 作品制作①
10. 作品制作②
11. 作品制作③
12. 作品制作④
13. グループ展ミーティング②
14. グループ展　搬入・展示
15. グループ展　合評・搬出

準備学習
授業内で説明したことを、次回授業までに積極的に調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品評価、合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費
参考図書：Modern Classics 100 Artists' Manifestos: From The Futurists To The Stuckists (Penguin Modern Classics)　作品制作のための材料費が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど
授業計画の詳細は変更する場合があります。初回のオリエンテーションに必ず出席し、スケジュールを確認して授業に臨むこと。

卒業研究 1
自己の研究テーマを深め展開する

担当教員名 **西久松 吉雄、岡田 修二、長尾 浩幸、宇野 君平**

受講対象・履修要件 美術領域４年生

授業概要及び目的
3年間を通して試みた課題制作の中から将来の活動の支えになるようなテーマやモチーフを見つける。美術に限らず、時代の興味や実社会での問題を見つめ、その中で自身が伝えたいメッセージを独自の表現を通して発信するという姿勢で制作する。またアトリエや工房で作られた作品をどのような空間や場所に展示すれば良いのかについても考える。

到達目標
(1) 表現に必要な情報や技術を自立的に研究できる
(2) 表現の多様性を積極的に探ることができる
(3) 独自のテーマを持ち制作することができる

授業計画
1. 導入、各自のテーマを考える
2. 各自のテーマを考える
3. テーマにそったプランニングやエスキース作り
4. プランニングやエスキースの確認
5. 実制作1
6. 実制作2
7. 中間合評
8. 実制作3
9. 実制作4
10. 実制作5
11. 実制作6
12. 実制作7
13. 実制作8
14. まとめ①　完成
15. まとめ②　合評

準備学習
図書や作品など自己の作品制作に必要なことを積極的に調べた上で授業に臨むこと

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
特になし

履修上の注意・ライセンスなど
自己管理を考え、研究方向をめざす。

卒業研究 2
自己の研究テーマを社会に発信する

担当教員名 **西久松 吉雄、岡田 修二、伊庭 靖子、宇野 君平**

受講対象・履修要件 美術領域４年生

授業概要及び目的
大学での最終制作として、各自が一定の構想を持ちながら作品づくりを繰り返し行い、更に新たな表現方法を実験的に試みることを含めて、構想から制作、発表までの自身の表現を展開する独自の制作方法の完成を目指す。

到達目標
(1) 作品制作の計画実行を確認することができる
(2) 表現したいものをプラン通り制作することを知ることができる
(3) 卒業制作の完成と発表について学ぶことができる

授業計画
1. 導入　-ガイダンス
2. 面談1　-テーマ設定
3. 面談2　-プランニングやエスキース
4. 面談3　-制作計画
5. 面談4
6. 面談5
7. 中間合評ー制作方向の確認
8. 面談6
9. 面談7
10. 面談8　-制作方向の再確認
11. 面談9
12. 面談10
13. 面談11
14. まとめ①　完成
15. まとめ②　合評　研究成果発表

準備学習
図書や作品など自己の作品制作に必要なことを積極的に調べる

成績評価方法・基準
課題作品　100%(作品制作の熱意、実習室での取り組み状態など)

テキスト・参考図書・材料費
特になし

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン領域

平成30(2018)年度以降入学生

■情報デザイン領域人材育成目標について

人・社会・情報環境の関係を視野にいれ、情報伝達の知識、技術、データ分析や操作方法を学ぶ。発見・発想・提案力を身につけ、どのように発信していくかを考察し、デザインの力で新しいコミュニケーションを創造できる人材を育成する。

■情報デザインの特色・各課程での学びについて

「情報」と「デザイン」の視点から、新しいデザイン表現を創造し、社会をより魅力ある充実したものへ変えていくことができる力を身につける。グラフィックデザイン、情報デザイン、写真、映像分野の授業を共有することで横断的に学び、様々な情報メディアを用いてデザインの新しい地平を開拓していく。

情報デザインでは、以下の４コースを設定します。

●**グラフィックデザインコース**:グラフィックデザインの世界を広く学び、ビジュアル表現を用いた情報伝達の方法を探求する。
●**情報デザインコース**：ビジュアル表現と情報システムの両方を学び、人と社会の新しい関係を探求する。
●**写真コース**：写真を核に様々なメディアについて学び、自分だけのテーマによる表現を探求する。
●**映像コース**：多様な映像表現を学び、映像を通して社会に伝える力を探求する。

●専門導入課程（１年生）

情報デザイン領域での造形活動の基礎力を身につける。(情報デザインにつながる発想力、知識、印刷、写真、映像・サウンドによる技法および表現)。本領域全コースの基礎を横断的に学ぶ。

●専門基盤課程（２～３年生）

各コースの専門分野の基礎技術及び基礎知識を修得し、独自の自己表現を追究するためのテーマの発展につなげる。また、制作活動を通じて技術力を向上させ、社会への発表活動を通して表現力を充実させる。複合させたメディアによる表現の可能性を広げて行くため、各コースが授業を共有する。

●専門研究課程（４年生）

各自の専門分野において４年間で身につけたことを生かし、表現者として総合的に研究・制作を行う。集大成として４年間の学修成果をまとめ上げる。

芸術学科　情報デザイン領域　平成30(2018)年度以降入学生

カリキュラム		単位数 必修	単位数 指定受講	単位数 選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A		2		実習	○						礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2		実習	○						
	基礎造形実習3A		2		実習	○				＊学部共通科目 イラストレーション/情報メディア 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習4A		2		実習	○						
	基礎造形実習2B		2		実習	○						
	基礎造形実習4B		2		実習	○						
	基礎造形実習3C		2		実習	○						
	基礎造形実習4C		2		実習	○						
	基礎造形実習1D		2		実習	○				＊学部共通科目 情報デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習2D		2		実習	○				＊学部共通科目 情報デザイン領域開講科目	写真Cライセンス	
	基礎造形実習4D		2		実習	○				＊学部共通科目 情報デザイン領域開講科目	映像撮影機材C	
	基礎造形実習1E		2		実習	○						
	情報デザイン基礎演習1		2		実習	○				領域共通科目		領域の基礎演習を 4単位修得すること
	情報デザイン基礎演習2		2		実習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	情報デザイン演習3		2		演習		○			領域共通科目		領域共通専門基盤科目 6単位を修得すること
	情報デザイン演習7		2		演習			○		領域共通科目		
	情報デザイン演習8		2		演習			○		領域共通科目		
	情報デザイン演習1-a		2		演習		○			写真コース科目		コースの専門基盤科目 26単位を修得すること
	情報デザイン演習2-ab		2		演習		○			写真コース科目		
	情報デザイン演習4-a		2		演習		○			写真コース科目		
	情報デザイン演習5-a		2		演習			○		写真コース科目		
	情報デザイン演習6-ad		2		演習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習1-abd		2		実習		○			写真コース科目		
	情報デザイン実習2-a		2		実習		○			写真コース科目		
	情報デザイン実習3-acd		2		実習		○			写真コース科目		
	情報デザイン実習4-abd		2		実習		○			写真コース科目		
	情報デザイン実習5-a		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習6-a		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習7-ac		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習8-abd		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン演習1-b		2		演習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習2-ab		2		演習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習4-bcd		2		演習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習5-b		2		演習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習6-b		2		演習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習1-abd		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習2-bc		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習3-b		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習4-abd		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習5-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習6-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習7-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習8-abd		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習1-cd		2		演習		○			映像コース科目		
	情報デザイン演習2-c		2		演習		○			映像コース科目		
	情報デザイン演習4-bcd		2		演習		○			映像コース科目		
	情報デザイン演習5-cd		2		演習			○		映像コース科目		
	情報デザイン演習6-c		2		演習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習1-c		2		実習		○			映像コース科目		
	情報デザイン実習2-bc		2		実習		○			映像コース科目		
	情報デザイン実習3-acd		2		実習		○			映像コース科目		
	情報デザイン実習4-c		2		実習		○			映像コース科目		
	情報デザイン実習5-cd		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習6-cd		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習7-ac		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習8-c		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン演習1-cd		2		演習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン演習2-d		2		演習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン演習4-bcd		2		演習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン演習5-cd		2		演習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン演習6-ad		2		演習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習1-abd		2		実習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン実習2-d		2		実習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン実習3-acd		2		実習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン実習4-abd		2		実習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン実習5-cd		2		実習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習6-cd		2		実習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習7-d		2		実習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習8-abd		2		実習			○		情報デザインコース		
科研専目究門	卒業研究1	4			演習				○			領域の専門研究科目を 10単位修得すること
	卒業研究2	6			演習				○			
	情報デザイン概論		2		講義	○						領域の芸術応用科目 10単位修得すること
	情報デザイン論1		2		講義		○					
	情報デザイン論2		2		講義		○					
	情報デザイン論3		2		講義			○				
	情報デザイン論4		2		講義			○				

芸術学科　情報デザイン領域　写真コース
平成30（2018）年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1 コンテンツ研究・制作・発表	卒業研究2 コンテンツ研究・制作・発表
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1D 情報デザイン基礎	基礎造形実習2D 写真基礎	情報デザイン実習1-abd 写真中級1（CM写真含む）	情報デザイン実習2-a 写真中級2（プリント法含む）	情報デザイン実習5-a 写真上級1	情報デザイン実習6-a 写真上級2		
		基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎	基礎造形実習4D 映像基礎	情報デザイン実習3-acd ネットワーク配信	情報デザイン実習4-abd タイポグラフィ／組版基礎／エディトリアル基礎	情報デザイン実習7-ac ドキュメンタリー	情報デザイン実習8-abd ソーシャルデザイン		
		情報デザイン基礎演習1 写真・グラフィックデザイン基礎	情報デザイン基礎演習2 情報デザイン・映像基礎	情報デザイン演習1-a 写真表現研究	情報デザイン演習2-ab 広告デザイン基礎	情報デザイン演習5-a 社会性自己研究	情報デザイン演習6-ad ARアプリケーション		
				情報デザイン演習3 Webアニメーション（Animate）	情報デザイン演習4-a 写真作家研究	情報デザイン演習7 Webデザイン1	情報デザイン演習8 Webデザイン2（HTML、ポートフォリオサイトなど）		
	芸術応用科目／10単位		情報デザイン概論 情報デザイン入門	情報デザイン論1 写真史	情報デザイン論2 グラフィックデザイン史	情報デザイン論3 情報デザイン史	情報デザイン論4 映画史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3			領域授講推奨科目 ・メディアアート概論			
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　情報デザイン領域　グラフィックデザインコース
平成30(2018)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1 コンテンツ研究・制作・発表	卒業研究2 コンテンツ研究・制作・発表
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1D 情報デザイン基礎	基礎造形実習2D 写真基礎	情報デザイン実習1-abd 写真中級1(CM写真含む)	情報デザイン実習2-bc 広告映像	情報デザイン実習5-b 広告／パッケージ	情報デザイン実習6-b アートディレクション		
		基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎	基礎造形実習4D 映像基礎	情報デザイン実習3-b 印刷のしくみ／版表現	情報デザイン実習4-abd タイポグラフィ／組版基礎／エディトリアル基礎	情報デザイン実習7-b エディトリアルデザイン	情報デザイン実習8-abd ソーシャルデザイン		
		情報デザイン基礎演習1 写真・グラフィックデザイン基礎	情報デザイン基礎演習2 情報デザイン・映像基礎	情報デザイン演習1-b パッケージ造形基礎	情報デザイン演習2-ab 広告デザイン基礎	情報デザイン演習5-b リテールグラフィック・商品企画・ブランディング	情報デザイン演習6-b インフォグラフィック		
				情報デザイン演習3 Webアニメーション(Animate)	情報デザイン演習4-bcd 映像編集(After Effects)	情報デザイン演習7 Webデザイン1	情報デザイン演習8 Webデザイン2(HTML、ポートフォリオサイトなど)		
	芸術応用科目／10単位	情報デザイン概論 情報デザイン入門		情報デザイン論1 写真史	情報デザイン論2 グラフィックデザイン史	情報デザイン論3 情報デザイン史	情報デザイン論4 映画史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3			領域授講推奨科目 ・メディアアート概論			
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　情報デザイン領域　映像コース
平成30（2018）年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1 コンテンツ研究・制作・発表	卒業研究2 コンテンツ研究・制作・発表
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1D 情報デザイン基礎	基礎造形実習2D 写真基礎	情報デザイン実習1-c 映像撮影機材全般	情報デザイン実習2-bc 広告映像	情報デザイン実習5-cd エクスペリメンタルデザイン	情報デザイン実習6-cd インスタレーション		
		基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎	基礎造形実習4D 映像基礎	情報デザイン実習3-acd ネットワーク配信	情報デザイン実習4c アニメーション	情報デザイン実習7-ac ドキュメンタリー	情報デザイン実習8-c シナリオ・ストーリー		
		情報デザイン基礎演習1 写真・グラフィックデザイン基礎	情報デザイン基礎演習2 情報デザイン・映像基礎	情報デザイン演習1-cd サウンドデザイン	情報デザイン演習2-c 映像作家研究	情報デザイン演習5-cd iPad アプリケーション	情報デザイン演習6-c 映像社会学		
				情報デザイン演習3 Webアニメーション（Animate）	情報デザイン演習4-bcd 映像編集（After Effects）	情報デザイン演習7 Webデザイン1	情報デザイン演習8 Webデザイン2（HTML、ポートフォリオサイトなど）		
	芸術応用科目／10単位		情報デザイン概論 情報デザイン入門	情報デザイン論1 写真史	情報デザイン論2 グラフィックデザイン史	情報デザイン論3 情報デザイン史	情報デザイン論4 映画史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3			領域授講推奨科目 ・メディアアート概論			
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　情報デザイン領域　情報デザインコース
平成30(2018)年度以降入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程	専門基盤課程				専門研究課程	
		1年	2年		3年		4年	
		前期または後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位						**卒業研究1** コンテンツ研究・制作・発表	**卒業研究2** コンテンツ研究・制作・発表
	領域指定科目／54単位	**基礎造形実習1D** 情報デザイン基礎 **基礎造形実習2D** 写真基礎 **基礎造形実習3A** グラフィックデザイン基礎 **基礎造形実習4D** 映像基礎 **情報デザイン基礎演習1** 写真・グラフィックデザイン基礎 **情報デザイン基礎演習2** 情報デザイン・映像基礎	**情報デザイン実習1-abd** 写真中級1(CM写真含む) **情報デザイン実習2-d** UI/UXデザイン-1 **情報デザイン実習3-acd** ネットワーク配信 **情報デザイン実習4-abd** タイポグラフィ／組版基礎／エディトリアル基礎 **情報デザイン演習1-cd** サウンドデザイン **情報デザイン演習2-d** プログラミング・ジェネレイティブデザイン **情報デザイン演習3** Webアニメーション(Animate) **情報デザイン演習4-bcd** 映像編集(After Effects)		**情報デザイン実習5-cd** エクスペリメンタルデザイン **情報デザイン実習6-cd** インスタレーション **情報デザイン実習7-d** UI/UXデザイン-2 **情報デザイン実習8-abd** ソーシャルデザイン **情報デザイン演習5-cd** iPad アプリケーション **情報デザイン演習6-ad** ARアプリケーション **情報デザイン演習7** Webデザイン1 **情報デザイン演習8** Webデザイン2(HTML、ポートフォリオサイトなど)		
芸術応用科目／10単位		**情報デザイン概論** 情報デザイン入門	**情報デザイン論1** 写真史 **情報デザイン論2** グラフィックデザイン史		**情報デザイン論3** 情報デザイン史 **情報デザイン論4** 映画史			
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	**大学入門1** **大学入門2** **スタディスキル実習1** **スタディスキル実習3** **スタディスキル実習2** **スタディスキル実習4** **ファウンデーション実習A1** **ファウンデーション実習A3** **ファウンデーション実習A2** **ファウンデーション実習A4** **ファウンデーション実習B1** **ファウンデーション実習B2** **キャリアデザイン概論1** **キャリアデザイン概論2**	**コミュニティデザイン概論**		**領域授講推奨科目** **・メディアアート概論**			
	選択受講指定科目	**東洋・日本美術史概説A** **東洋・日本美術史概説B** **西洋美術史概説A** **西洋美術史概説B** **デザイン史概説A** **デザイン史概説B**	**芸術基礎科目** **4科目8単位以上**					

芸術応用科目 2科目4単位以上

地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上

キャリアデザイン科目　1科目2単位以上

基礎造形実習 1D

情報デザインの可能性について手を動かして考える

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

グラフィックや写真、映像、あるいは音響などを、新しい道具やメディアを用いて編集し、情報そのものを扱う面白さや重要性について学びます。課題１では文字を動的に変化することによって起こる意味の生成から知覚・認識の面白さを、課題２では想像力によって動く機械を発案することによって想像力と伝達力のバランスを、課題３ではグループワークでのロボット開発を通して相互作用による創発の可能性を学ぶ。

到達目標

(1) 新しい道具やメディアを用いた情報編集について理解できる
(2) 情報デザインの何が重要かを知ることができる
(3) 情報デザインの面白さを理解できる

授業計画

1. オリエンテーション、認知について
2. 課題１：視覚詩（スリット・アニメーション）１・・・実験とプランニング
3. 課題１：視覚詩（スリット・アニメーション）２・・・制作
4. 課題１：視覚詩（スリット・アニメーション）３・・・制作と鑑賞→提出
5. 課題１：視覚詩(スリット・アニメーション)4…講評、次回課題説明(ムナーリ「ムナーリの機械」)
6. 課題２：ナンセンスな機械（絵本）1・・・オリエンテーション（ナンセンス、機械）、プランニング
7. 課題２：ナンセンスな機械（絵本）２・・・プランニング、制作
8. 課題２：ナンセンスな機械（絵本）３・・・制作→提出
9. 課題２：ナンセンスな機械（絵本）４・・・鑑賞、講評
10. 課題３：新しい生物（ロボット）１・・・オリエンテーション、
11. 課題３：新しい生物（ロボット）２・・・発想
12. 課題３：新しい生物（ロボット）３・・・試作・検討
13. 課題３：新しい生物（ロボット）４・・・制作
14. 課題３：新しい生物（ロボット）５・・・プレゼンテーション
15. まとめ

準備学習

授業で紹介された書籍、作品・作者、サイトを調べてみる。
授業内で終わらなかった作業を行う。
提出した作品をポートフォリオとして記録する

成績評価方法・基準

授業態度４０％（制作プロセス）
課題作品６０％（提出作品とプレゼンテーション）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：向井周太郎『かたちの詩学』美術出版社、ブルーノ・ムナーリ『ムナーリの機械』（河出書房新社）、ユーフラテス『ユーフラテス ブック　研究から表現へ』DNPアートコミュニケーションズ

履修上の注意・ライセンスなど

鉛筆等の筆記用具、油性マッキーペンなどの着彩用具、カッターナイフ、カッティングマット、A3クリアファイル（課題、資料収納用20ポケットタイプ）授業計画の詳細は変更する場合があります。初回のオリエンテーションに必ず出席し、スケジュールを確認して授業にのぞんで下さい。

基礎造形実習 2D

写真表現の基本技術と多様性。感受性の発見。

担当教員名 **金澤 徹・天野 憲一**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

ルイ・ジャック・マンデ・ダゲールにより写真術が発表され、世界にその方法が拡がって発展を始めたのは1839年。以来、映画・テレビへと映像時代が始まり、ほぼ180年になろうとしている。人類はレンズを通した疑似体験をすることができるようになり、その自然観は大きく変革をしてきた。この実習では、アナログからデジタルまで写真技術の変遷を体験する。また、自らの感受性と潜在能力を写真というメディアを使って自己表現に結びつけていく。

到達目標

(1) 写真術の変遷や基礎的なスキルの理解ができる。
(2) 写真を通して自己の感受性を発見できる。
(3) 写真機材/施設の基本的な使い方を修得（Cライセンスの取得）できる。

授業計画

1. 光をコントロールする1-カメラを知る1 及びオリエンテーション
2. 光をコントロールする2----------カメラを知る2
3. オリジナルな視点--------------撮影日
4. 自らの感受性と潜在能力をさぐる--合評展覧会　及び2週目の課題の発表
5. 自作スライドショー--作品セレクション→編集→拡大プロジェクション
6. “限りなくマン・レイに”------フォトグラムの実験→プリントを作る
7. モノクロームプリント-------コンタクトプリントからプリントの完成まで 1
8. モノクロームプリント-------コンタクトプリントからプリントの完成まで 2
9. デジタルフォトの基礎技術1--デジタルカメラについてと撮影実習
10. デジタルフォトの基礎技術2----スキャンからプリントの完成まで
11. プリント実習1----------課題制作
12. プリント実習2----------課題制作
13. Cライセンス施設・機材の使い方、及びプリント実習2-----課題制作
14. 課題制作日
15. オリジナルファイルの展覧会とスピーチ--合評

準備学習

授業内での説明や配付物を理解するために、必ず次週に向けて復習をし、実習がスムーズに進められるように準備しておくこと。ワークショップの内容によっては、翌週や指定期間までに制作や撮影をしてくる課題もある。

成績評価方法・基準

授業態度10%（授業参加度）課題作品60%（授業内容をまとめた個人教科書・作品ファイルの完成度）合評30%（日常課題合評時の作品及びスピーチ）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：「新ブック・オブ・フォトグラフィ」ジョン・ヘッジコー著（MPC）付属図書館での閲覧及び貸出可。フィルム・印画紙・現像代・印刷用紙などの材料費が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

上のスケジュールは変更の可能性もある。また詳細な内容と予定は授業開始時に配付する。

基礎造形実習 3A

シンボライズ

担当教員名 **板東　勲**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

情報を視覚化する過程において、制作意図に基づき対象の本質を蒸留/抽出し、ときに誇張し単純化することで明快で説得力のある造形を生み出すことができる。当講では観ることからスタートし、「観察/凝視」→「着眼/発見/洞察」→「抽出」→「編集/加工」「推敲/フィニッシュ」→「プレゼンテーション」の各制作ステップを通じ、カタチを創りだしていく方法を考える。

到達目標

(1) 家紋の歴史やその造形美を知ることで過去から未来への知識や表現力ができる。
(2) 顔の描写を点、線、面に置き換えることで多様な造形表現ができるようになる。
(3) 動物の絵文字の創作を通じて言葉や文字を超えた視覚伝達ができるようになる。

授業計画

1. 授業の内容説明。学生相互による「顔」の描写（観察、凝視、抽出）
2. 「顔」の素描完成後パターン化（線描1, 2, ブロック1, 2）
3. 編集、加工。点/線/画で表現する（ドット）
4. 編集、加工。点/線/画で表現する（線の疎密）
5. （合評-1）
6. 古典美「紋の」分析、模写、巴の紋を作画する
7. アイデンティティの視覚化「自分の紋章」アイデア展開（キーワードの視覚化100）
8. アイデンティティの視覚化「自分の紋章」シンボライズ制作
9. （合評ー2）
10. 動物のピクトグラム。動物の造形のルール化を行う。
11. 動物のピクトグラム造形と展開（単純化、視認性、意味性、統合性など）
12. 動物のピクトグラム造形と展開（単純化、視認性、意味性、統合性など）
13. 動物のピクトグラム造形と展開（3〜5種類の動物の下絵完成）
14. 動物のピクトグラム造形と展開（コンパス、定規を使い墨入れ制作完成）
15. 合評（合評-4）課題作品をファイルしたポートフォリオを提出する

準備学習

履修に必要な用具は事前に準備し持参する。欠席した授業内容は友人やメールで先生に問い合わせて次回の授業に遅れたり差し支えのないようにする。

成績評価方法・基準

授業態度　　40%　授業内試験　60%

テキスト・参考図書・材料費

資料プリントは適宜配付。材料費約500円

履修上の注意・ライセンスなど

用具：鉛筆（HB〜2B）、水性ペン（1mm、2mm）、油性マッキーペン（太、細-体）、消しゴム、定規、コンパス（サインペンが取り付け可能なもの）、カッターナイフ、カッティングマット。A3クリアファイル（課題、資料収納用20ポケットタイプ）

基礎造形実習 4D

映像・アニメーション基礎

担当教員名 **翠緯　泰**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

ビデオカメラや、デジタル一眼レフで撮影した映像や、マイク、ICレコーダーで録音した音声を映像編集ソフトPremiere Proで編集出来るようにする。映像の基本的な制作手法を習得する。

到達目標

(1) 正確、安全に機材の扱いができる。
(2) 映像の仕組みを理解し、初歩的な撮影、編集ができる。

授業計画

1. オリエンテーション　映像について
2. 撮影機材の取扱い
3. 編集ソフト　PremiereProの取扱い
4. （課題1）音声ドラマの制作
5. 制作
6. （課題1）合評
7. （課題2）自己紹介映像
8. 企画
9. （課題3）ピクシレーションアニメ制作
10. 企画
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 制作
15. 合評

準備学習

出題された課題は、授業日以外の時間も活用して制作すること。

成績評価方法・基準

授業態度　60%　（受講態度30%、課題への取り組み姿勢30%）課題作品　40%

テキスト・参考図書・材料費

作画時にペン、鉛筆、絵の具など 他　授業内で資料を配付

履修上の注意・ライセンスなど

映像撮影機材Cライセンス

情報デザイン基礎演習 1

写真とグラフィックデザインの基礎演習

担当教員名 **金澤 徹、南 琢也**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

デザインや芸術の役割を考えながら、写真を使って感性を表現したり、平面構成や 簡単な編集を学びます。またグラフィックデザインのエレメントについてそれらを 分析し、表現や構造を読み解き、コミュニケーションの手法、考え方を理解します。

到達目標

(1) 写真の編集を体験することができる。
(2) 文字について基礎を学ぶことができる。
(3) 視覚伝達の手法を学ぶことができる。

授業計画

1. ①写真　担当：金澤　ガイダンス
2. レンズ付きフィルムを使った写真演習1
3. レンズ付きフィルムを使った写真演習2
4. レンズ付きフィルムを使った写真演習3
5. フォトキュビズム1
6. フォトキュビズム2
7. フォトキュビズム3・最終プレゼンテーションファイルについて　金澤・南
8. ②グラフィックデザイン　担当：南　　文字・デザイン　1
9. 文字・デザイン　2
10. 文字・デザイン　3
11. 文字・デザイン　4
12. レイアウトの基本 1
13. レイアウトの基本 2
14. プレゼンテーションファイルの制作
15. 合同最終プレゼンテーション　金澤・南

準備学習

学期始めに配付する授業の詳細スケジュールを必ず確認し、各授業にそなえること。また後半のグラフィックデザインでは、授業時間に完成しなかった課題を次回授業 までに仕上げてくること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（参加態度）　課題作品　50%（授業内で課したレポート・課題作品をまとめたファイルで、ファイルは前半、後半をとおして課題を編集してまとめたもの）合評　20%（授業内でのプレゼンテーション）※初回授業で詳細を説明。

テキスト・参考図書・材料費

金澤：レンズ付きフィルム代、同時プリント代、ケント紙代などが必要。南：テキスト、課題制作用紙は適宜、支給。

履修上の注意・ライセンスなど

前半の写真は、3 回単位のワークショップ形式。欠席した場合は必ず内容を同じ授 業を受講している人に確認し、自分で補っておくこと。

情報デザイン基礎演習 2

ことばをデザインする、企画編集入門/映像表現におけるシナリオと絵コンテ作成

担当教員名 **岡田 有貴、 櫻井 宏哉**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

1.編集企画を立て、リサーチをすることができる。2.リサーチした情報を整理し、企画内容に沿ってまとめることができる。3.キャッチコピーやタイトル、簡単な文章を作成することができる。4.サムネイル（コンテ）を書くことができる。5.企画内容、リサーチ情報をプレゼンテーションできる。6. 絵コンテの表現方法の理解。7. 物語を中心としたシナリオ作成。8. 撮影と編集の演出技法の理解。 前半7回を情報デザイン（担当：岡田）、後半8回を映像表現（担当：櫻井 宏哉）

到達目標

(1) あらゆる媒体の企画、コンセプトの作成ができる。
(2) 調べる力を身につけ、情報を取捨選択することができる。
(3) 編集における文字やイメージの重要性、言葉の使い方を理解することができる。
(4) 企画、情報、言葉、イメージをデザインに落とし込むことができる。
(5) (4)について分かりやすく、人に伝えることができる。
(6) 物語を中心としたシナリオの表現方法の理解と実践ができる。
(7) 絵コンテによる映像作品の設計ができる。
(8) 撮影と編集による演出技法を活用できる。

授業計画

1. 企画の立て方、コンセプトの作成
2. 企画のリサーチ
3. 企画のリサーチと情報のまとめ
4. キャッチコピー、タイトルの作成1（紙面イメージから）
5. キャッチコピー、タイトルの作成2（企画書から）
6. サムネイルの作成
7. サムネイルをもとにした発表
8. シナリオ作成（コンセプト、シノプシス）
9. シナリオ作成（プロット、構成）
10. シナリオ作成（書式、ト書き）
11. 絵コンテの基本
12. 撮影の演出技法（カメラワーク）
13. 撮影の演出技法（照明、録音）
14. 編集による演出　（基本的な編集手法）
15. 編集による演出　（モンタージュ、サウンド）

準備学習

事前にレジュメ及び、配付資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

受講態度30% 課題作品70%

テキスト・参考図書・材料費

なし

履修上の注意・ライセンスなど

なし

情報デザイン基礎演習 1

写真とグラフィックデザインの基礎演習

担当教員名 **浅野　豪**

受講対象・履修要件 総合領域 1・2 年生

授業概要及び目的

デザインや芸術の役割を考えながら、写真を使って感性を表現したり、平面構成や簡単な編集を学びます。またグラフィックデザインのエレメントについてそれらを分析し、表現や構造 を読み解き、コミュニケーションの手法、考え方を理解します。

到達目標

(1) 写真撮影の基本を理解し、基礎的な撮影技術を習得できる。
(2) 写真の編集を体験し、基礎的なデジタル調整を習得できる。
(3) 文字のについて学び、文字の構造が理解できる。
(4) 視覚伝達の手法を理解できる。

授業計画

1. ガイダンス　授業ファイルの説明
2. レンズ付きフィルムを使った写真演習1
3. レンズ付きフィルムを使った写真演習2
4. レンズ付きフィルムを使った写真演習3
5. プレゼンテーションファイルの制作
6. 書体（タイプフェイス）　文字の種類と分類
7. 文字の構成を知る　レタリングを通して文字の構成を理解する
8. 構成の基本　点・線・面による構成
9. レイアウトの基本　写真と文字による構成
10. デジタルカメラを使った写真演習1
11. デジタルカメラを使った写真演習2
12. デジタル写真データ演習1
13. デジタル写真データ演習2
14. デジタル表現の可能性
15. 最終プレゼンテーション

準備学習

写真演習では授業内・外での撮影・構成・編集などを翌週までに仕上げることを課すことがある。グラフィックデザインの演習では授業時間外での課題制作を課すことがある。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度30%、取り組み姿勢20%）課題作品　50%（課題作品、授業ファイルで評価。授業ファイルは授業・課題をまとめたもの）※初回授業で詳細を説明。

テキスト・参考図書・材料費

レンズ付きフィルム購入費用、写真同時プリント代、ケント紙、授業ファイルの制作費などが必要。各自USBメモリを持参すること。詳細は授業内で説明。

履修上の注意・ライセンスなど

欠席した場合は必ず授業内容を同じ授業を受講している人に確認し、自分で補っておくこと。

芸術学科　情報デザイン領域　科目概要　平成30(2018)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習3**	Web アニメーション(Animate) スマートフォンや今後登場する新しいメディアによる作品制作に必要な基礎技術を学ぶ。グラフィックデザイン、写真、動画、音声、インタラクションを組み合わせたユーザ体験の構築に必要な基礎技術と考え方を習得する。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習7**	Webデザイン1 クライアントからの依頼を想定した課題に対して、ヒアリングや調査分析を行ってクライアントやユーザと目的を共有します。モバイル／タブレット／デスクトップのそれぞれのメディア特性を理解した上で、目的に適合したサイトをデザインし、モックアップまたはプロトタイプを制作します。
		後期	**情報デザイン演習8**	Webデザイン2(HTML、ポートフォリオサイトなど) インターネットのWebページ作成に必要な基礎技術を学ぶ。インターネットの歴史や仕組み、Webの仕事の現場と未来についても講義しつつ、Webページ作成に必要最低限の技術を身につけ、Webページを作成できるようにする。
4年	専門研究科目	前期	**卒業研究1**	コンテンツ研究・制作・発表(ゼミ) 自分の制作活動の傾向や関心・志向性に応じた専門教員のゼミを選択し、ゼミごとに授業を運営します。
		後期	**卒業研究2**	コンテンツ研究・制作・発表(ゼミ) 前期に引き続きゼミごとに授業を運営します。自分の専門分野において研究・制作し、4年間の集大成として卒業制作展で作品を発表します。

芸術学科　情報デザイン領域　芸術応用科目　科目概要　平成30(2018)年度以降入学生

配当年次		授業科目の名称	授業科目の名称
芸術応用科目	前期	**情報デザイン論1**	写真史 写真の歴史を学び、時代背景との関連や表現上の特徴を理解します。
	後期	**情報デザイン論2**	グラフィックデザイン史 グラフィックデザインの歴史を学び、時代背景との関連や表現上の特徴を理解します。
	前期	**情報デザイン論3**	情報デザイン史 情報デザインの歴史を学び、時代背景との関連や表現上の特徴を理解します。
	後期	**情報デザイン論4**	映画史 映画の歴史を学び、時代背景との関連や表現上の特徴を理解します。

芸術学科　情報デザイン領域　写真コース　科目概要　平成30(2018)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習1-a**	写真表現研究 写真の歴史をたどりながら写真技術や表現の変化を学び、写真をとりまく環境・歴史や今を考えながら自身の今後の制作の方針を探ります。
		後期	**情報デザイン演習2-ab**	広告デザイン基礎 広告による情報伝達の仕組み、広告媒体の特性、広告の役割について学びます。
		後期	**情報デザイン演習4-a**	写真作家研究 作品制作のための作家研究。図書館にある写真集、雑誌、DVDなどを利用して、既成作家の研究を行い、多様な写真表現の可能性を探ります。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習5-a**	社会性自己研究 自己の作品と社会との関わりを考察・研究し、作品を世に公開することの意義を見つけ出し実現する方法を学びます。
		後期	**情報デザイン演習6-ad**	AR アプリケーション AR / VRなどの拡張現実／仮想現実技術を用いて、旧来の視覚表現とは異なる新しい体験のデザインの可能性について、制作を通して考える。
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習1-abd**	写真中級1(CM写真含む) 学内の機材・設備の使い方を知り、写真技術を身につけ、自己表現や広告などの職業に結びつく、今後の写真を使った様々な表現を実現するためのきっかけを作ります。
		後期	**情報デザイン実習2-a**	写真中級2(プリント法含む) モノクロームとカラーのプリント作業を通してそれらを利用した表現の可能性を視野に置いて、写真作品の展示までを考察します。ま　　た一連の課題を通して、今後の作品制作テーマの発見につなげていきます。
		前期	**情報デザイン実習3-acd**	ネットワーク配信 ネットワーク配信はWi-fi、Bluetoothなどオフィスや家庭での家電製品の操作やインターネットにおける写真、動画、音楽配信など日常生活で活用されています。この授業ではネットワーク配信を前提に映像、写真、サウンドなどのコンテンツを企画、制作します。
		後期	**情報デザイン実習4-abd**	タイポグラフィ／組版基礎／ エディトリアル基礎 印刷物の可読性や視認性を考慮した文字と組版の基礎を学びます。 InDesignの基本操作方法を習得し、誌面デザインを作成します。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習5-a**	写真上級1 (撮影・プロセス・プレゼンテーション) 写真の原理を学び、実験を通してこれまでに学んだ写真技術力を更にアップさせ、自身テーマに基づいた表現の実現をより確実なものにしていきます。
		後期	**情報デザイン実習6-a**	写真上級2 自身の研究テーマを更に追求しつつ、より高い技術力身につけます。そして、個展開催などで自身の作品を社会に公開していくことを試み、4年生の研究への下地作りをします。
		前期	**情報デザイン実習7-ac**	ドキュメンタリー 写真・映像分野において社会の様々な様子を撮影／記録し発表することをこの授業を通して学びます。そのためにテーマの設定やテーマに基づいたリサーチ方法を学んで、ドキュメンタリー作品制作をしていきます。
		後期	**情報デザイン実習8-abd**	ソーシャルデザイン 社会課題(高齢化・過疎化・地域産業の空洞化・災害など)をテーマにフィールドワークを行って、実際に課題を抱えている人々と共に創造的な解決方法を模索します。各自が3年間で獲得したスキルを活かしながら、アウトプットの形(写真・ポスター・イベントなど)も自分たちで考えながら進めていきます。

芸術学科　情報デザイン領域　グラフィックデザインコース　科目概要　平成30（2018）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習1-b**	パッケージ造形基礎 パッケージデザインの基礎として、素材特性、パッケージ構造の設計方法を学びます。
		後期	**情報デザイン演習2-ab**	広告デザイン基礎 広告による情報伝達の仕組み、広告媒体の特性、広告の役割について学びます。
		後期	**情報デザイン演習4-bcd**	映像編集（After Effects） AfterEffectsの基礎技術を習得する。マスク機能による実写映像との合成や複数のレイヤーやコンポジションを統合した図形やテキストのアニメーションを制作する。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習5-b**	リテールグラフィック・商品企画・ブランディング 市場のデザイン調査と分析研究を踏まえ、商品を対象にしたブランドイメージの構築法を学びます。ロゴやパッケージ、販売促進ツールなどをトータルにデザイン制作します。
		後期	**情報デザイン演習6-b**	インフォグラフィック サーベイによる情報の収集・分析をおこない、情報を図や記号によって視覚化・デザインする方法を学びます。
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習1-abd**	写真中級1（CM写真含む） 学内の機材・設備の使い方を知り、写真技術を身につけ、自己表現や広告などの職業に結びつく、今後の写真を使った様々な表現を実現するためのきっかけを作ります。
		後期	**情報デザイン実習2-bc**	広告映像 映像による広告表現にはWEB、テレビ放送、大型ディスプレイやデジタルサイネージなどさまざまなメディアを通して情報の受けてに届けれられる。この授業では仮想のクライアントを想定しターゲットとなる受け手にふさわしい映像による情報伝達を企画し、実制作する。
		前期	**情報デザイン実習3-b**	印刷のしくみ／版表現 シルクスクリーン印刷による作品制作を通して印刷に必要なデータ作成方法や、製版から印刷までの行程を学びます。
		後期	**情報デザイン実習4-abd**	タイポグラフィ／組版基礎／ エディトリアル基礎 印刷物の可読性や視認性を考慮した文字と組版の基礎を学びます。 InDesignの基本操作方法を習得し、誌面デザインを作成します。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習5-b**	広告／パッケージ クライアントや顧客間のコミュニケーションをデザインする方法を学びます。デザインプロセスを踏まえ、市場分析に基づいた広告計画を行います。またパッケージ計画を通して、商品と広告の関係を考察します。
		後期	**情報デザイン実習6-b**	アートディレクション ソーシャルな課題の対して、問題の提起、デザインコンセプト発案、手法と効果の分析、マネージメント、企画提案を行います。統合的な視点をもったディレクション能力を身につけます。
		前期	**情報デザイン実習7-b**	エディトリアルデザイン 書籍、雑誌媒体を中心に編集デザインを学びます。 誌面設計のルールを習得し、情報編集・組版・造本作業を行い本を制作します。
		後期	**情報デザイン実習8-abd**	ソーシャルデザイン 社会課題（高齢化・過疎化・地域産業の空洞化・災害など）をテーマにフィールドワークを行って、実際に課題を抱えている人々と共に創造的な解決方法を模索します。各自が3年間で獲得したスキルを活かしながら、アウトプットの形（写真・ポスター・イベントなど）も自分たちで考えながら進めていきます。

芸術学科　情報デザイン領域　映像コース　科目概要　平成30(2018)年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習1-cd**	サウンドデザイン 音の録音から編集の基礎技術を学び、サウンドを用いたデザイン表現の方法を習得します。
		後期	**情報デザイン演習2-c**	映像作家研究 映像作品、映像作家、作品テーマ、表現方法を研究。ジャンルは劇映画、テレビ番組、ドキュメンタリー、ミュージッククリップ、実験映画など多岐にわたる。 各ジャンルにおける表現方法の相違を学び、映像表現の多様性を知る。
		後期	**情報デザイン演習4-bcd**	映像編集(After Effects) AfterEffectsの基礎技術を習得する。マスク機能による実写映像との合成や複数のレイヤーやコンポジションを統合した図形やテキストのアニメーションを制作する。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習5-cd**	iPad アプリケーション スマートフォン／タブレットなどのモバイルデバイス上で展開する体験型コンテンツの制作を通して、新しいデバイスのメディアの特徴を捉え、体験のデザインについて実践的に学ぶ。また制作物を一般公開することで作品に必要な課題を理解する。
		後期	**情報デザイン演習6-c**	映像社会学 古今東西の映像作品を通し、映像が制作された社会の成り立ちや仕組み、時代背景を考えます。
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習1-c**	映像撮影機材全般 映像の撮影、録音、照明について機材の扱いを習得し、コンピュータを用いた基本的な映像編集技術や方法論を体得する。また映像表現の多様性を知り、映像によるコミュニケーション促進の工夫やアイデアを探る
		後期	**情報デザイン実習2-bc**	広告映像 映像による広告表現にはWEB、テレビ放送、大型ディスプレイやデジタルサイネージなどさまざまなメディアを通して情報の受けてに届けれられる。この授業では仮想のクライアントを想定しターゲットとなる受け手にふさわしい映像による情報伝達を企画し、実制作する。
		前期	**情報デザイン実習3-acd**	ネットワーク配信 ネットワーク配信はWi-fi、Bluetoothなどオフィスや家庭での家電製品の操作やインターネットにおける写真、動画、音楽配信など日常生活で活用されています。この授業ではネットワーク配信を前提に映像、写真、サウンドなどのコンテンツを企画、制作します。
		後期	**情報デザイン実習4-c**	アニメーション グループに分かれて、人形を用いたコマ撮りアニメーション制作を行なう。前半は、映像の基本となる絵コンテの書き方、読み方を学ぶ。またカメラのファインダーを通して撮影する事により構図やカット割りの作り方、意味、目的を学ぶ。後半は、撮影対象となるモチーフの制作と撮影、編集を行い1本の映像作品を制作する。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習5-cd**	エクスペリメンタルデザイン コンピュータやスマートフォン、フィジカルコンピューティング、ウェアラブルデバイスなどの技術を用いて、実験的な作品制作を行い、 既存のメディアの枠に囚われない新しい表現の世界を模索する。
		後期	**情報デザイン実習6-cd**	インスタレーション 映像表現は、プロジェクション技術などの発達により従来のスクリーン投影による表現だけではなく、様々な物質や空間に映像を投影することで全く異なった映像体験を提案する事を可能にした。本授業では、映像を空間的に利用する映像インスタレーションの手法について実制作を通して学び、その可能性について考察する。
		前期	**情報デザイン実習7-ac**	ドキュメンタリー 写真・映像分野において社会の様々な様子を撮影／記録し発表することをこの授業を通して学びます。そのためにテーマの設定やテーマに基づいたリサーチ方法を学んで、ドキュメンタリー作品制作をしていきます。
		後期	**情報デザイン実習8-c**	シナリオ・ストーリー 因果関係に基づく物語のシナリオ制作を学ぶ。テーマ伝達のための、シノプシス、プロット、構成、キャラクターの設計を行い、工程ごとに、内容を精査する。またモンタージュやリトマス法などのテーマの効果的な伝達のための演出技術を学ぶ。後半はシナリオをもとに撮影、編集を行い映像作品を制作する。

芸術学科　情報デザイン領域　情報デザインコース　科目概要　平成30（2018）年度以降入学生

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習1-cd**	サウンドデザイン 音の録音から編集の基礎技術を学び、サウンドを用いたデザイン表現の方法を習得します。
		後期	**情報デザイン演習2-d**	プログラミング・ ジェネレイティブデザイン コンピュータによる視覚表現の根幹を担う、コンピュータプログラミングを用いた表現を中心に学ぶ。コンピュータ上で視覚表現が実現され る仕組みを学びつつ、コンピュータでしかできない表現とはなにかについて、制作を通して学ぶ。
		後期	**情報デザイン演習4-bcd**	映像編集（After Effects） AfterEffectsの基礎技術を習得する。マスク機能による実写映像との合成や複数のレイヤーやコンポジションを統合した図形やテキストのアニメーションを制作する。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン演習5-cd**	iPad アプリケーション スマートフォン／タブレットなどのモバイルデバイス上で展開する体験型コンテンツの制作を通して、新しいデバイスのメディアの特徴を捉え、体験のデザインについて実践的に学ぶ。また制作物を一般公開することで作品に必要な課題を理解する。
		後期	**情報デザイン演習6-ad**	AR アプリケーション AR / VRなどの拡張現実／仮想現実技術を用いて、旧来の視覚表現とは異なる新しい体験のデザインの可能性について、制作を通して考える。
2年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習1-abd**	写真中級1（CM写真含む） 学内の機材・設備の使い方を知り、写真技術を身につけ、自己表現や広告などの職業に結びつく、今後の写真を使った様々な表現を実現するためのきっかけを作ります。
		後期	**情報デザイン実習2-d**	UI/UXデザイン-1 情報デザインの考え方（デザイン原則・デザイン思考・HCD・UXDなど）、情報デザインの技法（情報構造の設計・レイアウトシステム・カラーコードなど）、スタイリングの技法（配置・コントラスト・タイポグラフィ・カラーリングなど）を学び、UX/UIデザインの基礎力を身につけます。
		前期	**情報デザイン実習3-acd**	ネットワーク配信 ネットワーク配信はWi-fi、Bluetoothなどオフィスや家庭での家電製品の操作やインターネットにおける写真、動画、音楽配信など日常生活で活用されています。この授業ではネットワーク配信を前提に映像、写真、サウンドなどのコンテンツを企画、制作します。
		後期	**情報デザイン実習4-abd**	タイポグラフィ／組版基礎／ エディトリアル基礎 印刷物の可読性や視認性を考慮した文字と組版の基礎を学びます。 InDesignの基本操作方法を習得し、誌面デザインを作成します。
3年	専門基盤科目	前期	**情報デザイン実習5-cd**	エクスペリメンタルデザイン コンピュータやスマートフォン、フィジカルコンピューティング、ウェアラブルデバイスなどの技術を用いて、実験的な作品制作を行い、 既存のメディアの枠に囚われない新しい表現の世界を模索する。
		後期	**情報デザイン実習6-cd**	インスタレーション 映像表現は、プロジェクション技術などの発達により従来のスクリーン投影による表現だけではなく、様々な物質や空間に映像を投影することで全く異なった映像体験を提案する事を可能にした。本授業では、映像を空間的に利用する映像インスタレーションの手法について実制作を通して学び、その可能性について考察する。
		前期	**情報デザイン実習7-d**	UI/UXデザイン-2 HCDプロセス（1.利用状況の理解と明確化>2.ユーザの要求事項の明確化>3.デザインによる解決案の作成>4.評価）に沿って、UXDの手法（ペルソナ・シナリオ法・CJMなど）を経験しながら、ICTを利用したサービスのデザインを企画し、プロトタイプを制作します。
		後期	**情報デザイン実習8-abd**	ソーシャルデザイン 社会課題（高齢化・過疎化・地域産業の空洞化・災害など）をテーマにフィールドワークを行って、実際に課題を抱えている人々と共に創造的な解決方法を模索します。各自が3年間で獲得したスキルを活かしながら、アウトプットの形（写真・ポスター・イベントなど）も自分たちで考えながら進めていきます。

メディアデザイン領域

平成29(2017)年度以前入学生

■メディアデザイン領域人材育成目標について

さまざまなメディアについて基礎から学び、応用力を培いながら複数のメディアをまたぐメディアミックスによる表現の可能性を広げる。それとともに社会や文化について思索を深め、次世代に対応した新しいコミュニケーションを創造できる人材を育成する。

■メディアデザインの特色・各課程での学びについて

メディアデザイン領域では、写真・グラフィックデザイン・映像について基礎から学び、メディアミックスによる表現の可能性を広げていく。
情報を発信する人と受信する人をつなぐインタフェースを、より魅力的なものとして提案していくことが「メディアデザイン」の役割。そのために、社会や文化について自分自身で考える力や、コミュニケーション能力を育む。

●専門導入課程（１年生）

メディアデザイン領域での造形活動の基礎力を身につける。(発想力、知識、描写力、映像、写真、グラフィックデザインによる表現)

●専門基盤課程（２～３年生）

各コースの専門分野で学ぶための基礎技術の習得及び基礎知識を修得し、独自の自己表現を追究するためのテーマの発展につなげる。また、制作活動を通じて技術力を向上させ、社会への発表活動を通して表現力を充実させる。

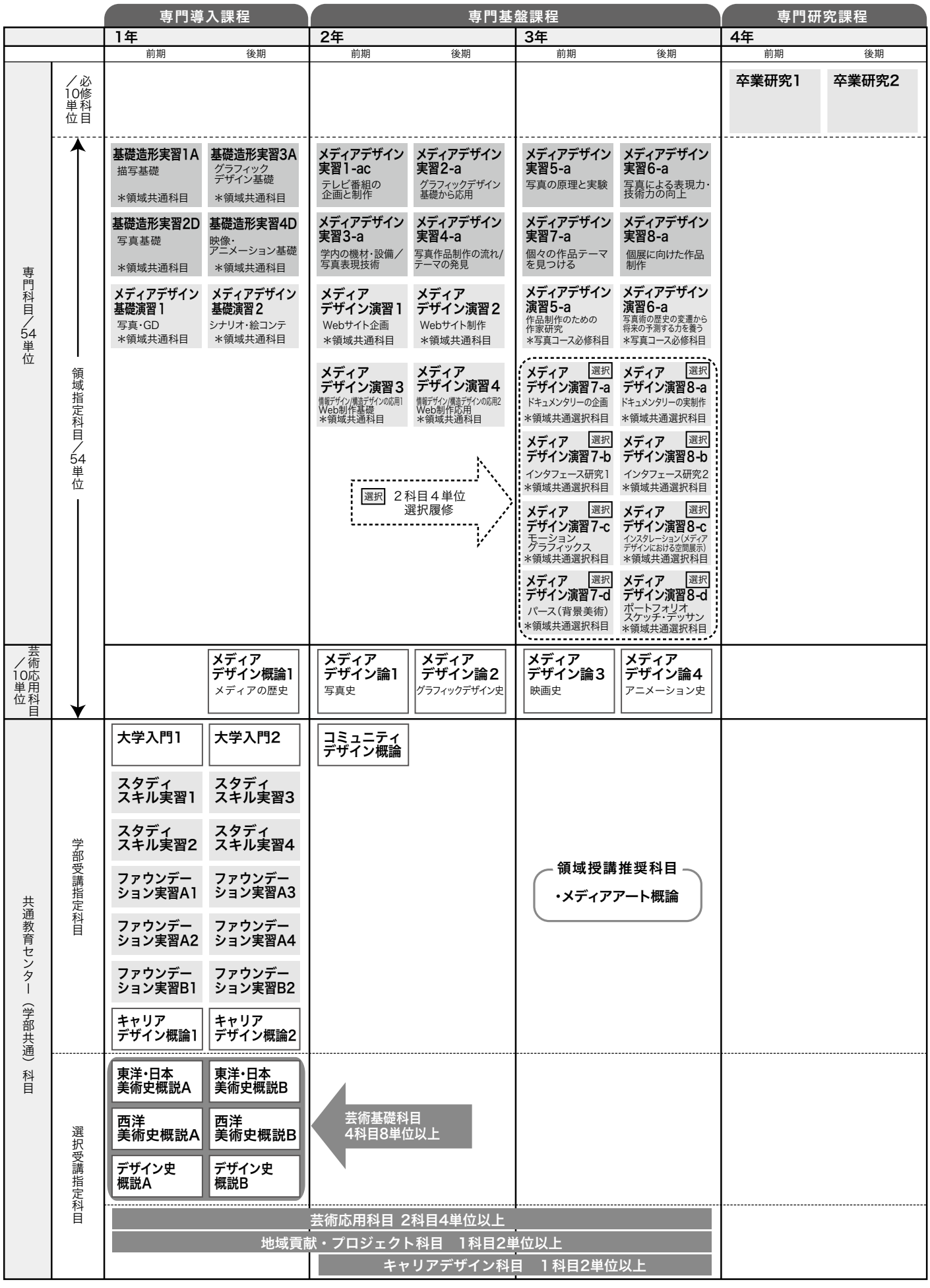
●専門研究課程（４年生）

各自の専門分野表現者としての総合力を研究・制作を行う。また集大成として４年間の学修成果をまとめ上げる。

芸術学科　メディアデザイン領域　平成29（2017）年度以前入学生

カリキュラム		単位数 必修	指定	受講	選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A		2		実習	○				＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目		領域の履修計画に基づき基礎造形実習1～4計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2		実習	○						
	基礎造形実習3A		2		実習	○				＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目		
	基礎造形実習4A		2		実習	○						
	基礎造形実習2B		2		実習	○						
	基礎造形実習4B		2		実習	○						
	基礎造形実習3C		2		実習	○						
	基礎造形実習4C		2		実習	○						
	基礎造形実習2D		2		実習	○				＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目	写真Cライセンス	
	基礎造形実習4D		2		実習	○				＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目	映像撮影機材C	
	基礎造形実習1E		2		実習	○						
	メディアデザイン基礎演習1		2		演習	○				領域共通科目		領域の基礎演習を4単位修得すること
	メディアデザイン基礎演習2		2		演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	メディアデザイン演習1		2		演習					領域共通科目	DTPルームライセンス	領域共通専門基盤科目を8単位を修得すること
	メディアデザイン演習2		2		演習		○			領域共通科目	DTPルームライセンス	
	メディアデザイン演習3		2		演習		○			領域共通科目	DTPルームライセンス	
	メディアデザイン演習4		2		演習		○			領域共通科目	DTPルームライセンス	
	メディアデザイン演習7-a		2		演習		○	○		領域共通選択科目		領域共通選択科目を4単位修得すること
	メディアデザイン演習7-b		2		演習			○		領域共通選択科目		
	メディアデザイン演習7-c		2		演習			○		領域共通選択科目		
	メディアデザイン演習7-d		2		演習			○		領域共通選択科目		
	メディアデザイン演習8-a		2		演習			○		領域共通選択科目		
	メディアデザイン演習8-b		2		演習			○		領域共通選択科目		
	メディアデザイン演習8-c		2		演習			○		領域共通選択科目		コース専門の基盤科目を20単位修得すること
	メディアデザイン演習8-d		2		演習			○		領域共通選択科目		
	メディアデザイン演習5-a		2		演習			○		写真コース科目		
	メディアデザイン演習6-a		2		演習			○		写真コース科目		
	メディアデザイン実習1-ac		2		実習		○			写真コース科目	映像サウンド機材C、映像サウンド機材B、映像照明機材B、ブロードキャスティングスタジオ(スタジオ/調整室)、コンピュータスタジオAライセンス	
	メディアデザイン実習2-a		2		実習		○			写真コース科目	DTPルームライセンス	
	メディアデザイン実習3-a		2		実習		○			写真コース科目	写真Bライセンス、プロフォトB・Fライセンス	
	メディアデザイン実習4-a		2		実習		○			写真コース科目	写真B(暗室系、写真コンピュータルーム)ライセンス	
	メディアデザイン実習5-a		2		実習			○		写真コース科目		
	メディアデザイン実習6-a		2		実習			○		写真コース科目		
	メディアデザイン実習7-a		2		実習			○		写真コース科目		
	メディアデザイン実習8-a		2		実習			○		写真コース科目		
	メディアデザイン演習5-b		2		演習			○		グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン演習6-b		2		演習			○		グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン実習1-b		2		実習					グラフィックデザインコース科目	DTPルームライセンス	
	メディアデザイン実習2-b		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目	DTPルームライセンス	
	メディアデザイン実習3-b		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目	写真B(スタジオ撮影系)、DTPルームライセンス、プロフォトB・Fライセンス	
	メディアデザイン実習4-b		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン実習5-b		2		実習		○	○		グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン実習6-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン実習7-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン実習8-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	メディアデザイン演習5-c		2		演習			○		映像・放送コース科目		
	メディアデザイン演習6-c		2		演習			○		映像・放送コース科目		
	メディアデザイン実習1-ac		2		実習		○			映像・放送コース科目	映像サウンド機材C、映像サウンド機材B、映像照明機材B、ブロードキャスティングスタジオ(スタジオ/調整室)、コンピュータスタジオAライセンス	
	メディアデザイン実習2-c		2		実習		○			映像・放送コース科目	映像サウンド機材C、コンピュータスタジオAライセンス	
	メディアデザイン実習3-cd		2		実習		○			映像・放送コース科目	写真B(撮影用品)、コンピュータスタジオAライセンス	
	メディアデザイン実習4-c		2		実習		○			映像・放送コース科目	映像撮影機材B、映像照明機材B、スタビライザー（RONIN）、映像サウンド機材B、映像サウンド機材C、コンピュータスタジオA、ブロードキャスティングスタジオ(スタジオ/調整室)、シンプルスタジオ、写真B(撮影用品)ライセンス	
	メディアデザイン実習5-c		2		実習			○		映像・放送コース科目		
	メディアデザイン実習6-c		2		実習			○		映像・放送コース科目		
	メディアデザイン実習7-c		2		実習			○		映像・放送コース科目		
	メディアデザイン実習8-c		2		実習			○		映像・放送コース科目		
	メディアデザイン演習5-d		2		演習			○		アニメーション・CGコース科目		
	メディアデザイン演習6-d		2		演習			○		アニメーション・CGコース科目		
	メディアデザイン実習1-d		2		実習		○			アニメーション・CGコース科目	映像サウンド機材C、コンピュータスタジオBライセンス	
	メディアデザイン実習2-d		2		実習		○			アニメーション・CGコース科目	コンピュータスタジオBライセンス	
	メディアデザイン実習3-cd		2		実習		○			アニメーション・CGコース科目	写真B(撮影用品)、コンピュータスタジオAライセンス	
	メディアデザイン実習4-d		2		実習		○			アニメーション・CGコース科目	コンピュータスタジオAライセンス	
	メディアデザイン実習5-d		2		実習			○		アニメーション・CGコース科目		
	メディアデザイン実習6-d		2		実習			○		アニメーション・CGコース科目		
	メディアデザイン実習7-d		2		実習			○		アニメーション・CGコース科目		
	メディアデザイン実習8-d		2		実習			○		アニメーション・CGコース科目		
科研専門究目	卒業研究1	4			演習				○			領域の専門研究科目を10単位修得すること
	卒業研究2	6			演習				○			
芸術応用科目	メディアデザイン概論		2		講義	○						領域の芸術応用科目を10単位修得すること
	メディアデザイン論1		2		講義		○					
	メディアデザイン論2		2		講義		○					
	メディアデザイン論3		2		講義			○				
	メディアデザイン論4		2		講義			○				

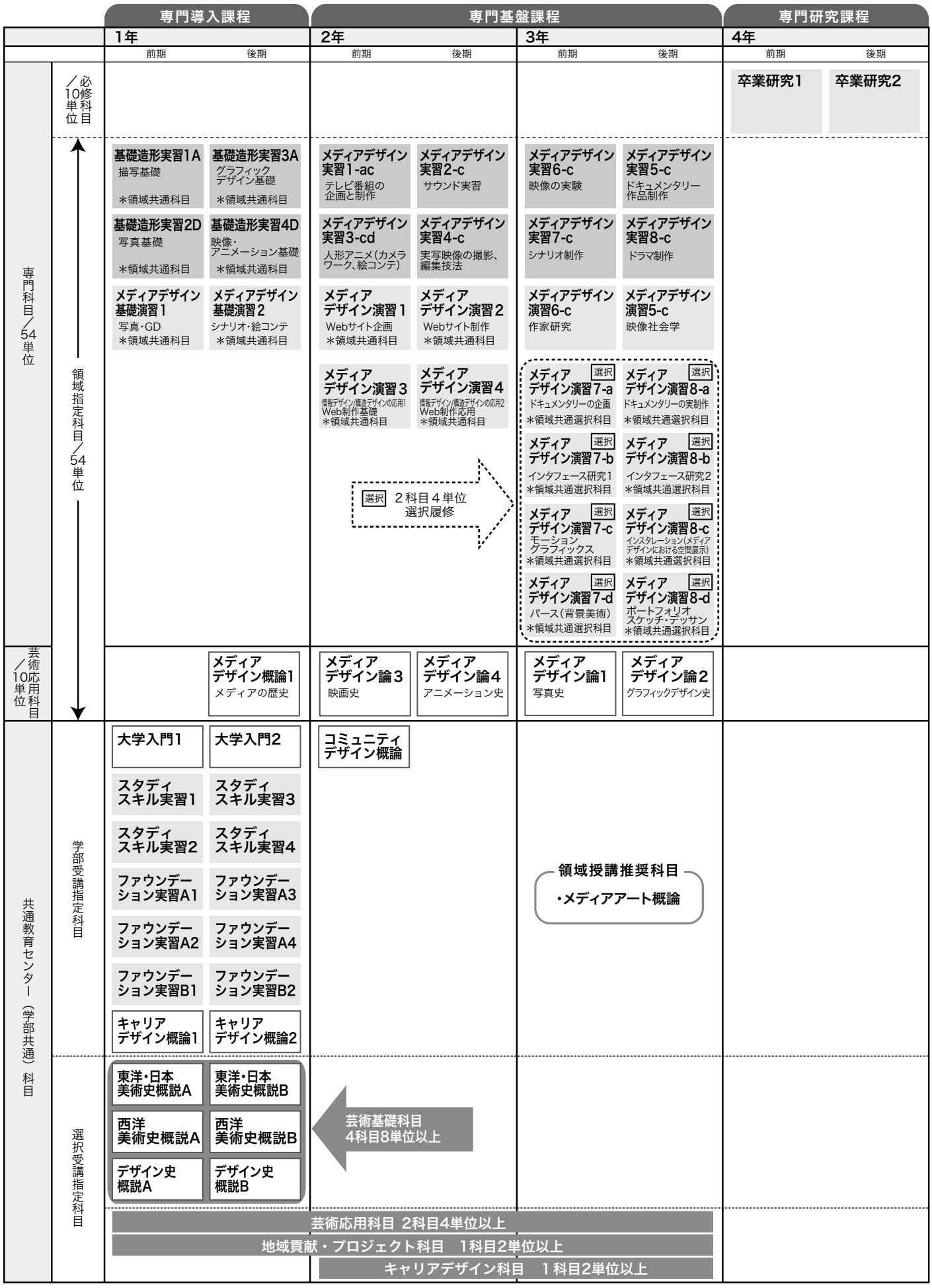
芸術学科　メディアデザイン領域　写真コース
平成29(2017)年度以前入学生　スタンダードカリキュラム



芸術学科　メディアデザイン領域　グラフィックデザインコース
平成29（2017）年度以前入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 描写基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎 ＊領域共通科目	メディアデザイン実習1-b タイポグラフィ・組版	メディアデザイン実習2-b 製版・シルクスクリーン	メディアデザイン実習5-b エディトリアルデザイン	メディアデザイン実習6-b アートディレクション<地域貢献>		
		基礎造形実習2D 写真基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4D 映像・アニメーション基礎 ＊領域共通科目	メディアデザイン実習3-b グラフィックデザインにおける写真	メディアデザイン実習4-b 広告デザイン	メディアデザイン実習7-b パッケージデザイン<地域貢献>	メディアデザイン実習8-b Web広告		
		メディアデザイン基礎演習1 写真・GD ＊領域共通科目	メディアデザイン基礎演習2 シナリオ・絵コンテ ＊領域共通科目	メディアデザイン演習1 Webサイト企画 ＊領域共通科目	メディアデザイン演習2 Webサイト制作 ＊領域共通科目	メディアデザイン演習5-b インフォーメーショナルデザイン	メディアデザイン演習6-b ブランディング		
				メディアデザイン演習3 情報デザイン/構造デザインの応用1 Web制作基礎 ＊領域共通科目	メディアデザイン演習4 情報デザイン/構造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目	選択 メディアデザイン演習7-a ドキュメンタリーの企画 ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-a ドキュメンタリーの実制作 ＊領域共通選択科目		
				選択 2科目4単位 選択履修		選択 メディアデザイン演習7-b インタフェース研究1 ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-b インタフェース研究2 ＊領域共通選択科目		
						選択 メディアデザイン演習7-c モーショングラフィックス ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-c インスタレーション(メディアデザインにおける空間展示) ＊領域共通選択科目		
						選択 メディアデザイン演習7-d パース(背景美術) ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-d ポートフォリオスケッチ・デッサン ＊領域共通選択科目		
	芸術応用科目／10単位	メディアデザイン概論1 メディアの歴史		メディアデザイン論1 写真史	メディアデザイン論2 グラフィックデザイン史	メディアデザイン論3 映画史	メディアデザイン論4 アニメーション史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3			領域授講推奨科目 ・メディアアート概論			
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　メディアデザイン領域　映像・放送コース
平成29(2017)年度以前入学生　スタンダードカリキュラム



芸術学科　メディアデザイン領域　アニメーション・CGコース
平成28（2016）年度以前入学生　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 描写基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎 ＊領域共通科目	メディアデザイン実習1-d 3DCG基礎	メディアデザイン実習2-d VFX(After Effects& 3ds Max)	メディアデザイン実習5-d キャラクターデザイン	メディアデザイン実習6-d 企画構想 イメージボード		
		基礎造形実習2D 写真基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4D 映像・アニメーション基礎 ＊領域共通科目	メディアデザイン実習3-cd 人形アニメ（カメラワーク、絵コンテ）	メディアデザイン実習4-d 作画基礎(RETAS!)	メディアデザイン実習7-d 作品制作・グループワーク <地域貢献>	メディアデザイン実習8-d 作品制作		
		メディアデザイン基礎演習1 写真・GD ＊領域共通科目	メディアデザイン基礎演習2 シナリオ・絵コンテ ＊領域共通科目	メディアデザイン演習1 Webサイト企画 ＊領域共通科目	メディアデザイン演習2 Webサイト制作 ＊領域共通科目	メディアデザイン演習5-d キャラクターデザイン	メディアデザイン演習6-d 絵本制作		
				メディアデザイン演習3 情報デザイン/構造デザインの応用1 Web制作基礎 ＊領域共通科目	メディアデザイン演習4 情報デザイン/構造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目	選択 メディアデザイン演習7-a ドキュメンタリーの企画 ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-a ドキュメンタリーの実制作 ＊領域共通選択科目		
				選択 2科目4単位 選択履修		選択 メディアデザイン演習7-b インタフェース研究1 ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-b インタフェース研究2 ＊領域共通選択科目		
						選択 メディアデザイン演習7-c モーショングラフィックス ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-c インスタレーション（メディアデザインにおける空間展示） ＊領域共通選択科目		
						選択 メディアデザイン演習7-d パース（背景美術） ＊領域共通選択科目	選択 メディアデザイン演習8-d ポートフォリオスケッチ・デッサン ＊領域共通選択科目		
	芸術応用科目／10単位	メディアデザイン概論1 メディアの歴史		メディアデザイン論3 映画史	メディアデザイン論4 アニメーション史	メディアデザイン論1 写真史	メディアデザイン論2 グラフィックデザイン史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3			領域授講推奨科目 ・メディアアート概論			
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

メディアデザイン演習 1

Web サイト企画

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

デザインという活動は、デザイナー1人が満足するために行うのではなく、デザインされたものを使用するユーザー、デザインを依頼するクライアントなどが共に創りあげるものです。様々なステークホルダーに納得・満足してもらうために、ヒアリングや調査分析を行い、目的や構造を共有し、コンセプトを立てるという、一連の企画・構想プロセスを学んでいきます。

到達目標

(1) クライアントとユーザーの目的を把握し、デザイナーとして仕事を捉えることができる
(2) Webサイトを構造的に捉えて、目的に則したデザインを提案できる
(3) コンセプトに基づいて、企画書をグラフィカルにまとめることができる

授業計画

1. ガイダンス・PDF作成方法・書類のネーミング・アンケート
2. Webサイト構築プロジェクトの流れ／サイト分析-1
3. ナビゲーションデザイン・情報構造モデル／サイト分析-2
4. ペルソナ法とシナリオ法／サイト分析-3
5. サイトコンセプトについて考える／サイト分析-4
6. スタイリングデザインとインタラクションデザイン／サイト企画-1
7. 企画概要の発表／サイト企画-2
8. スケッチ・モックアップ・プロトタイプ／サイト企画-3
9. ユーザビリティ・エクスペリエンスデザイン／サイト企画-4
10. モックアップ案提出と制作相談
11. Webデザイン分野の傾向について考える／企画書制作と相談
12. 「Webサイト企画書」完成版提出・プレゼンテーション-1
13. プレゼンテーション-2
14. まとめ①　ソーシャルサービスの潮流について考察する
15. まとめ②　合評

準備学習

前半は、ほぼ毎回小さな課題を出します。授業前日の18:30までにPDFで提出してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　（遅刻厳禁）
課題作品　30%　（日常課題の提出状況とそのクオリティ）
合評　　40%　（最終課題の作品クオリティ・合評での表現力）
※3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可

テキスト・参考図書・材料費

購入必須図書：特になし 参考図書：「協創の場のデザイン」早川克美編・安斎勇樹著・幻冬舎、PDF・プリント配付。最終課題：ワークショップに必要なものの材料費。

履修上の注意・ライセンスなど

グループ作業では、他のメンバーへ負担をかけないよう留意してください。

メディアデザイン演習 2

アニメーション／インタラクティブコンテンツの制作

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

Adobe Animateを用いて、グラフィックや写真素材を用いたアニメーションの制作と、インタラクティブコンテンツ（デスクトップアプリ）の制作方法の基礎について、実際の作品制作を通して学びます。

到達目標

(1) Aninateの基本操作を習得できる。
(2) Aninateによるアニメーションの制作方法を習得できる。
(3) Aninateによるインタラクティブコンテンツの制作方法を習得できる。

授業計画

1. オリエンテーション／Aninateコンテンツの事例紹介
2. Aninateの基礎1（Aninateの基本機能）
3. Aninateの基礎2（アニメーションの作り方）
4. Aninateの基礎3（ボタンの作り方）
5. Aninateの基礎4（音の使い方）
6. Aninateの基礎5（シーンの使い方）
7. Aninateの基礎6（Action Script 3.0 によるムービー制御）
8. Aninateの基礎7（Action Script 3.0 によるマウスインタラクション）
9. Aninateを用いた作品の制作1（企画立案）
10. Aninateを用いた作品の制作2（Aninateへの実装）
11. Aninateを用いた作品の制作3（Aninateへの実装）
12. Aninateを用いた作品の制作4（Aninateへの実装）
13. Aninateを用いた作品の制作5（Aninateへの実装）
14. Aninateを用いた作品の制作6（Aninateへの実装）
15. 作品のプレゼンテーション

準備学習

必要に応じて予め企画書や素材作りなどを授業外で行うこと。

成績評価方法・基準

課題作品　50%
合評　　50%（プレゼンテーション力）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可

メディアデザイン演習 3

基礎的なウェブサイトの制作方法を学ぶ

担当教員名 **真下 武久・岡澤 理奈**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

Webサイト構築に必要なスキルを身につける。HTMLとCSSの基本的な技術を学ぶとともに、Webサイト制作に必要な情報デザイン、構造デザインについても学ぶ。グラフィックデザイン、写真、映像など様々なメディアを応用する可能性を探る。

到達目標

(1) ウェブサイト制作の基礎知識が得られる。
(2) 実際にウェブサイトを完成させることができる。
(3) インターネットを利用した情報発信の方法を学ぶことができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. HTMLの基本1（HTMLとは何か）
3. HTMLの基本2（デザイン）
4. HTMLの基本3（コーディング）
5. HTMLの基本4（復習）
6. テーマに基づく制作1（リサーチ）
7. テーマに基づく制作2（企画書の作成）
8. テーマに基づく制作3（企画書のチェック）
9. テーマに基づく制作4（必要な技術のリサーチ）
10. テーマに基づく制作5（実装作業）
11. テーマに基づく制作6（実装作業）
12. テーマに基づく制作7（実装作業）
13. テーマに基づく制作8（実装作業）
14. 合評
15. まとめ②（合評）

準備学習

必要に応じて予め企画書や素材作りなどを授業外で行うこと。

成績評価方法・基準

課題作品　50%
合評　　50%　（プレゼンテーション力）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可。

メディアデザイン演習 4

基礎的なウェブサイトの制作方法を発展的に学ぶ

担当教員名 **真下 武久・岡澤 理奈**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

コンピュータ基礎演習3を踏まえてWebサイト構築に関する発展的な知識や技能を身につける。より効率的にWebサイトを制作するために、Dreamweaverなどのソフトウェアを用いたり、必要に応じてJavascriptなど様々な技術を併用しながらWebサイト制作の幅を広げる。

到達目標

(1) ウェブサイト制作の一般的知識が得られる。
(2) ウェブサイトに関連する様々な技術を学ぶことができる。
(3) 最新の情報発信に関する知識を知ることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. コーディングソフトの基本1（Dreamweaverなどの紹介）
3. コーディングソフトの基本2（DreamweaverなどHTMLの組み方）
4. コーディングソフトの基本3（DreamweaverでのCSSの組み方）
5. コーディングソフトの基本4（jQueryなどの組み方）
6. テーマに基づく制作1（リサーチ）
7. テーマに基づく制作2（企画書の作成）
8. テーマに基づく制作3（企画書のチェック）
9. テーマに基づく制作4（必要な技術のリサーチ）
10. テーマに基づく制作5（実装作業）
11. テーマに基づく制作6（実装作業）
12. テーマに基づく制作7（実装作業）
13. テーマに基づく制作8（実装作業
14. 合評
15. まとめ②（合評）

準備学習

必要に応じて予め企画書や素材作りなどを授業外で行うこと。

成績評価方法・基準

課題作品　50%
合評　　50%　（プレゼンテーション力）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可。

メディアデザイン演習 5-a

作品制作のための作家研究

担当教員名 **垣本　泰美**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

主に、図書館にある写真集、図録、カタログなどを利用して、既存作家の作品研究を行い、多様な写真表現を知ることによって、自己の作品の方向性を考察する。

到達目標

(1) 作品のテーマについて考察し、その真意に関する資料を集めることができる。
(2) 作家の作品テーマを解釈できる
(3) 他者の作品を研究することによって、自己の作品の完成度を高めることができる。

授業計画

1. ガイダンス 講義　写真メディアについて
2. 作家研究 1　ランドスケープ
3. リサーチ・実践（資料収集及び撮影実践）1
4. 作家研究の発表
5. 作家研究 2　静物写真
6. リサーチ・実践（資料収集及び撮影実践）3
7. 作家研究の発表
8. 作家研究 3　ポートレート
9. リサーチ・実践（資料収集及び撮影実践）2
10. 作家研究の発表
11. 作家研究 4　スナップ写真
12. リサーチ・実践（資料収集及び撮影実践）4
13. 作家研究の発表
14. まとめ1（研究ファイル）
15. まとめ2

準備学習

図書館、美術館、ギャラリーで写真集、写真作品を見ること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題　　40%
レポート　30%（研究ファイル）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜紹介。材料費は不要。

履修上の注意・ライセンスなど

上記内容とスケジュールは変更の可能性もある。

メディアデザイン演習 5-b

インフォメーショナルデザイン　＜サイン・グラフィック計画の手法を学ぶ＞

担当教員名 **岩村　隆昭**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

サーベイによる情報の収集、分析。それらを整理、統合して基本プランを策定し造形システムに基づいた案内・誘導のための情報の視覚化の方法を学ぶ。情報をどのように整理分類して分かりやすく、見やすく視覚化するか。視認性や意味性、統合性をふまえ、ピクトグラムやタイポグラフィ、カラーシステム等を含め公空間におけるサイン・グラフィックを学ぶ。

到達目標

(1) テーマに沿った情報の収集能力とその分析力の習得ができる。
(2) 基本構想力と企画書の作成方法の習得ができる。
(3) システム造形の手法が習得ができる。
(4) デザイン統合の手法が習得ができる。
(5) プランニングからデザインまでの行程が実践的に習得できる。

授業計画

1. オリエンテーション　公／商空間における視覚情報について
2. 1）公共施設におけるサイン計画　誘導、表示、指示の現状と分析　空港のサイン計画の実際
3. 調査に基づく動線と表示アイテムの設定　誘導・表示・指示システムの計画
4. 　調査書、企画書作成
5. 　調査書、企画書の検討会
6. 2) ピクトグラム制作-1　システムによる造形法
7. ピクトグラム制作-2　サインの意味性と視認性
8. ピクトグラム制作-3　統合性と実用性
9. ピクトグラム-4　検討会
10. 3) シグネイチャーの設計と制作
11. タイプフェースの選定
12. カラーシステムの策定
13. 設置現場での検証　サイズの確認、素材の選定、レイアウトの決定
14. デザイン提案パネルの制作
15. プレゼンテーション　合評会

準備学習

ターミナルや駅、空港のサインをサインの分かりやすさ、表示方法について注意して見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%　（トータルデザイン能力：視覚情報としてトータルにデザインする能力と展開力）
※<10／15の出席厳守>特に検討会の出席を重視。

テキスト・参考図書・材料費

参考資料、テキストは必要に応じて配付する。材料費としてプリント出力費、パネル代（A1サイズ2枚）が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

ハードなスケジュールで進行するので、欠席しないようにすること。

メディアデザイン演習 5-c

映像作品に潜在する社会のしくみを発見し、研究する

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

社会学の視点で映像を読み解き、映像と社会の関連を調査、研究します。映像作品を検討する際、社会の動向把握、社会学のフィルターを通すことを把握します。

到達目標

(1) 映像作品に潜在する社会のしくみを発見することができる
(2) 社会学の視点を自分の映像表現に組み込むことができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. 社会科学と映像1（報道、著作権、政治）
3. 社会科学と映像2（報道、著作権、政治）
4. 社会科学と映像3（報道、著作権、政治）
5. 社会科学と映像4（報道、著作権、政治）
6. 産業と映像1
7. 産業と映像2
8. 歴史と映像1
9. 歴史と映像2
10. 科学と映像1
11. 科学と映像2
12. 芸術と映像1
13. 芸術と映像2
14. その他1
15. その他2

準備学習

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

なし。

履修上の注意・ライセンスなど

なし。

メディアデザイン演習 5-d

キャラクターデザイン

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

一口に「キャラクター」といっても様々なものがある。この授業では、アニメーションのためのキャラクターをデザインするスキルを身につける。

到達目標

(1) 既存作品のキャラクターを分析できる
(2) 視聴者を楽しませる仕組みをキャラクターに設定できる
(3) アニメーション向きのキャラクターの造形ができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. テレビアニメーションのキャラクター分析（ドラえもん）
3. テレビアニメーションのキャラクター分析（新世紀エヴァンゲリオン）
4. テレビアニメーションのキャラクター分析（ガールズ&パンツァー）
5. 劇場アニメーションのキャラクター分析（となりのトトロ）
6. 劇場アニメーションのキャラクター分析（天空の城ラピュタ）
7. 劇場アニメーションのキャラクター分析（時をかける少女）
8. ハリウッド映画のキャラクター分析（マッドマックス 怒りのデス・ロード）
9. 短編アニメーションのキャラクター分析（頭山）
10. キャラクターのシルエット・配色
11. 小道具の設定
12. 性格・感情表現
13. キャラクターの成長・変化
14. アクション・リアクション
15. まとめ

準備学習

授業中に指定するレジュメを読むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　70%
課題作品　30%（授業内課題）
※5回欠席した人は不合格とします。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

メディアデザイン演習 6-a

写真の歴史の変遷から社会の流れと写真技術の変化を考察し、その将来を予測する力を養う

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

雑誌・新聞やWeb上の情報等を各学生が持ち寄り、写真を取り巻く環境・歴史や今を考える。そのことを通して、ディスカッションをし、将来を予想する力を身につける。また、この授業の中で自身の作品について考える時間を設け、自身の作品のポートフォリオ作りに繋げる。

到達目標

(1) 写真技術の変遷を知識とし、将来の写真がどのように変化していくのかを予測する力をつけることができる
(2) 現在自身が使っている写真機材などの置かれている状況を知ることができる
(3) 自身の作品のポートフォリオ作りに繋げることができる

授業計画

1. カリキュラム説明
2. 写真技術を歴史から振り返りどのように変遷してきたかを考える
3. 現在の写真技術動向1
4. リサーチ課題についてのディスカッション1
5. 現在の写真技術動向2
6. リサーチ課題についてのディスカッション2
7. 各学生の作品確認とディスカッション1(ポートフォリオ作り含む)
8. 現在の写真技術動向3
9. リサーチ課題についてのディスカッション3
10. 現在の写真技術動向4
11. リサーチ課題についてのディスカッション4
12. 各学生の作品確認とディスカッション2(ポートフォリオ作り含む)
13. 各自にてレポートとポートフォリオ制作
14. まとめ①これまでの授業を通して得た情報を基に、10年後の写真技術の予測を発表(レポート化)
15. まとめ②レポート提出と写真コース合同合評にて各自制作中の作品と共にポートフォリオ発表

準備学習

写真機材等の情報を新聞・テレビ・web等で得ること。実際の店舗などで実物を見て触れること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%(授業への参加態度とスピーチ)
課題作品　40%(ポートフォリオの完成度)
レポート　30%(学んだことを踏まえてのレポート)

テキスト・参考図書・材料費

テキスト参考書は特にないが、必要に応じて、図書館にある書籍等を使うこともある。ポートフォリオや作品制作や発表にかかわる消耗品や経費は各自の負担。

履修上の注意・ライセンスなど

上記スケジュールは変更する可能性もある。詳細な内容と予定は学期はじめに配付する。

メディアデザイン演習 6-b

ブランドにおける調査から企画、デザイニングにいたるまでのプロセスを学ぶ。

担当教員名 **浪本浩一**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

市場のデザイン調査と分析研究を踏まえ、商品を対象にしたブランドイメージの構築法を学ぶ。商品ブランド構築に必要なベーシックデザイン(ロゴ、パッケージ)を中心に販売促進に必要なポップ、ノベルティーグッズなどをトータルにデザイン計画する。

到達目標

(1) 調査に基づいたデザイン展開の方法が習得ができる。
(2) ベーシックデザインの表現力が習得ができる。
(3) 統合的にデザインを計画するコーディネート能力が習得ができる。

授業計画

1. ブランドとは何か　企業ブランド、商品ブランドについて。バリュープロミスとコミュニケーション
2. 市場におけるブランド調査と分析研究-1
3. 市場におけるブランド調査と分析研究-2　クリエイティブブリーフについて
4. 商品のリデザイン企画の立案
5. ブランディングのためのベーシックデザイン-1　ロゴ、パッケージ
6. ブランディングのためのベーシックデザイン-2　プラッシュアップ
7. 中間検討会-1　企画に基づいたデザインの検討
8. パッケージ、ディスプレイに関する調査
9. アプリケーションデザイン-1　パッケージデザイン
10. アプリケーションデザイン-2　パッケージデザイン、ディスプレイ
11. 中間検討会-2　調査に基づいたパッケージ、ディスプレイの検討
12. アプリケーションデザイン-3　ポップなどの販売促進ツール
13. ブランディングにおけるトータルイメージメイキングとしてプラン全体の確認・パネル制作
14. 最終検討会
15. プレゼンテーション　合評

準備学習

市場におけるブランドに注目し、企業ブランド、商品ブランドに興味を持ち、理解しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%　(出席率を重要視、10/15以上の出席厳守)
課題作品　60%　(調査分析力／企画能力／トータルデザイン表現力)

テキスト・参考図書・材料費

参考資料、テキストは必要に応じて配付する。材料費としてプリント出力費、パネル代(A1サイズ2枚)が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

調査分析からプランニング、デザイニングに沿った授業進行のため、欠席、遅刻無く受講のこと。

メディアデザイン演習 6-c

映像作家研究

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

映像作品、映像作家、作品テーマ、表現方法を研究。ジャンルは劇映画、テレビ番組、ドキュメンタリー、ミュージッククリップ、実験映画など多岐にわたる。教員による発表と学生による発表で構成される。

到達目標

(1) 映像表現の多様性を知ることができる。
(2) 主要ジャンルにおける表現方法の相違を学ぶことができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 個人映画と実験映画(1)
3. 個人映画と実験映画(2)
4. アニメーション(1)
5. アニメーション(2)
6. アニメーション(3)
7. ドラマ(1)
8. ドラマ(2)
9. ドラマ(3)
10. ドラマ(4)
11. ドラマ(5)
12. ドラマ(6)
13. ドキュメンタリー
14. その他の表現
15. プレゼンテーション

準備学習

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　70%(受講態度30%、授業/プレゼンテーションへの参加姿勢40%)
課題作品　30%(提出物のクオリティー)
※最低10回の出席が必要。

テキスト・参考図書・材料費

なし。

履修上の注意・ライセンスなど

なし。

メディアデザイン演習 6-d

(テーマ) 絵本制作

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

絵本は絵と言葉で物語を作りますが、冗長な要素を省略し面白さの要点を見つけ出すのに適しているため、短編アニメーション制作を視野に入れ企画することもできます。シンプルでわかりやすく、なおかつ驚きをもった絵本作りを目的とします。

到達目標

(1) アニメーション作品の企画・発想力を身につけることができる。
(2) ストーリーを構成しまとめる能力を高める。
(3) オリジナルのミニ絵本を制作できる。

授業計画

1. オリエンテーション　基本的な製本について
2. 練習課題①　「図形からの発想」
3. 練習課題②　「言葉からの発想」
4. 練習課題③　「マンガからヒントを得る」
5. オリジナル絵本の企画アイデア
6. シナリオ・プロット制作
7. 絵コンテ制作
8. ダミー制作
9. まとめ①(中間チェック)
10. 原画制作①
11. 原画制作②
12. 原画制作③
13. レイアウト
14. 印刷・製本
15. まとめ②(合評)

準備学習

いろいろな絵本を読み、気に入ったものを何冊か見つけてください。作品アイデアは身近な日常の中にあります。普段から意識を向けてアイデアを探してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　40%
合評　30%

テキスト・参考図書・材料費

毎回クロッキー帳1冊(A3程度)用意してきてください。必要に応じて資料を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

Photoshop、Illustratorなどを使います。

メディアデザイン演習 7-a

ドキュメンタリー研究 1

担当教員名 **櫻井 宏哉・金澤 徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3 年生を含めて最高で 20 人

授業概要及び目的

写真・映像の分野において、社会の様々な様子を撮影／記録し発表する事により、我々が普段気がつかない新しい事実を明らかにする事が可能である。本授業ではドキュメンテーションを制作する上で重要なテーマの設定や、テーマに基づいたリサーチの方法、及びそれらをどのような形で発表するかについて、様々なドキュメンテーションの事例を調査・分類し、分析及び議論を行う事でその理解を深める。またドキュメンテーションにおいて重要な取材などの方法についても学ぶ。

到達目標

(1) ドキュメンタリーの多様性を知ることができる。
(2) ドキュメンタリーに於いて、自己のテーマの立て方を学ぶことができる。
(3) 研究と調査に基づきドキュメンタリー制作計画を完成できる。

授業計画

1. オリエンテーション/ドキュメンタリーの例(1)　櫻井・金澤
2. ドキュメンタリーの例(2)　金澤
3. ドキュメンタリーの例(3)　櫻井
4. ドキュメンタリーについての対談とディスカッション/課題発表　櫻井・金澤
5. ドキュメンタリーの例(4)　櫻井・金澤
6. 課題研究の進捗状況確認及びアドバイス　櫻井・金澤
7. 8週目に向けて課題情報収集(各自にて)
8. 研究課題途中経過発表　櫻井・金澤
9. 情報収集(各自にて)　金澤質問など個別対応
10. 情報収集(各自にて)　櫻井質問など個別対応
11. 研究課題最終発表　ドキュメンタリー制作案についての課題発表　櫻井・金澤
12. 制作計画書完成に向けての自主研究　(質問に対する個別対応　櫻井・金澤)
13. ドキュメンタリー制作に関する計画書発表とアドバイス　櫻井・金澤
14. まとめ①　制作計画書完成に向けての自主研究
15. まとめ②　制作計画書の発表と提出　櫻井・金澤

準備学習

課題の進行状況をまとめ、事前に確認した上で、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(授業/プレゼンテーションへの参加姿勢40%)
課題作品　50%(提出物のクオリティー)

テキスト・参考図書・材料費

必要なプリントは配付する。情報収集のための経費は各自にて捻出。

履修上の注意・ライセンスなど

MD領域の映像又は写真系授業の履修済みが望ましいが、ドキュメンタリーの発想を学ぶことが目的なので未経験者も履修可。上記予定は変更することもある。

メディアデザイン演習 7-b

インタフェース研究 1

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3 年生

授業概要及び目的

Webサービス、アプリ、プロダクト製品等におけるインタフェース・デザインの分野で、グラフィックデザイナーからのアプローチを行う際に必要な基礎的な考え方やテクニックを学びます。

到達目標

(1) ヒューマン・インタフェースの原則を学び、理解できる
(2) 指定された課題に対して、魅力的なビジュアルを提案できる
(3) 様々な発想法を自分の企画につなげることができる

授業計画

1. ユーザー・インタフェース(UI)デザインとユーザー・エクスペリエンス(UX)デザイン
2. アイデア共有のためのスケッチと道具の使い方
3. 課題-1：問題を発見する
4. 課題-1：問題を発見する
5. 課題-1：問題を発見する
6. オリエンテーション：人間中心設計プロセス概説
7. 課題-2：柔軟に発想する
8. 課題-2：柔軟に発想する
9. 課題-2：柔軟に発想する
10. 課題-3：魅力的なサービスをデザインする　1-アイデア展開
11. 課題-3：魅力的なサービスをデザインする　2-詳細デザイン
12. 課題-3：魅力的なサービスをデザインする　3-インタラクションデザイン
13. 課題-3：魅力的なサービスをデザインする　4-企画パネル制作
14. まとめ①　課題-3のプレゼンテーション
15. まとめ②　課題-3のプレゼンテーション

準備学習

ほぼ毎回小さな課題を出します。授業当日の10:00までに提出してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　(遅刻厳禁)
課題作品　30%　(日常課題の提出状況とそのクオリティ)
合評　40%　(最終課題の作品クオリティ・合評での表現力)
※3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可

テキスト・参考図書・材料費

購入必須図書：特になし 参考図書：PDF・プリント配付または、授業ブログ上で紹介。材料費等：各課題の提出用出力費が必要です。USBメモリ(またはハードディスク)必須。成績優秀者のみ合評用にB1出力をお願いします。

履修上の注意・ライセンスなど

Photoshop、Illustrator、AnimteまたはPowerpointの基本操作ができること。

メディアデザイン演習 7-c

モーショングラフィックス

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3 年生

授業概要及び目的

文字は書体選択や配置方法により多くの意味を表現することが出来ますが、動きやサウンドのデザインを加えることで、より豊かで複雑な情報を伝えることが出来ます。授業では、時間軸を伴ったビジュアルによる情報伝達について考察しながら、タイポグラフィに動きの要素を加え、文字の意味をより深く伝えるための映像コンテンツを制作します。

到達目標

(1) モーション表現の技法を習得できる。
(2) 情報の空間的および時間的な構成力を習得できる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. キネティックタイポグラフィ研究
3. プランニング(アイデアの検討)
4. プランニング(動画編集技法の検討)
5. 試作1(素材制作方法と動画編集技法の確認)
6. 試作2(試作1の問題点を解決する)
7. 中間チェック-プレゼンテーション
8. モーションタイポグラフィ制作(タイポグラフィデザイン)
9. モーションタイポグラフィ制作(タイポグラフィデザイン)
10. モーションタイポグラフィ制作(モーションデザイン)
11. モーションタイポグラフィ制作(モーションデザイン)
12. モーションタイポグラフィ制作(オーサリング1)
13. モーションタイポグラフィ制作(オーサリング2)
14. 動画書き出しフォーマットの調整　プレゼンテーション準備
15. 作品プレゼンテーション・発表

準備学習

動画編集の基礎知識がある事が望ましい。素材の準備、撮影等は授業外で作業し、準備すること。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%による総合評価。

テキスト・参考図書・材料費

随時指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

Illustrator, Photoshop, Flashを使用します。

メディアデザイン演習 7-d

(テーマ) パース (背景美術)

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3 年生

授業概要及び目的

アニメーションのための背景を描く際に、パース(透視図法)の知識と技術は難しい課題になる。背景美術制作、パース技法のトレーニングを行う。

到達目標

(1) 透視図法の基本を学ぶことができる。
(2) ものを立体的にとらえて描写する能力を養う。
(3) アニメーション作品の画面作りに役立つパース技術を身につけることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 1点透視図法
3. 2点透視図法
4. 3点透視図法
5. 分割法
6. 増殖法
7. 箱描きで小物を描く
8. 室内を描く①
9. 室内を描く②
10. 建物の外観を描く①
11. 建物の外観を描く②
12. 街並みを描く①
13. 街並みを描く②
14. まとめ①(課題チェック)
15. まとめ②(演習課題のまとめ)

準備学習

描画力向上のため、日頃からクロッキー帳に絵を描く習慣をつけて授業に臨んでください。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

30cmぐらいの直定規、三角定規、鉛筆、消しゴム、クロッキー帳1冊(A3程度)用意してきてください。参考図書「なぞっておぼえる遠近法スケッチパース背景/小物編」　春日井 浩之 (著)

履修上の注意・ライセンスなど

合評は行ないませんが、最終的にスケッチブックを提出してもらい、内容を評価します。

メディアデザイン演習 8-a

ドキュメンタリー研究２

担当教員名 **櫻井 宏哉・金澤 徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生を含めて最高で 20 人

授業概要及び目的

インタビューや取材を通し自分が興味を持った対象と深く関わっていくなかで、新たな現実、新たな自分を発見しドキュメンタリーとして視覚化（静止画や映像）していく。作品として必要な要因は社会にメッセージを与えるテーマの開拓である。この演習では写真やビデオを活用することにより社会のフィールドワークを行い情報を発見、収集し、テーマを考察していく。

到達目標

(1) 計画に基づいてドキュメンタリー作品を制作できる。

授業計画

1. オリエンテーション　　櫻井・金澤
2. 前期に作った制作計画書の確認（新たに書き直すことも可能）　　櫻井・金澤
3. 計画書に基づいて各自にて制作　　櫻井面談対応
4. 計画書に基づいてリサーチ・制作を開始したものについて発表　　櫻井・金澤
5. 計画書に基づいて各自にて制作　　金澤面談対応
6. 制作開始したドキュメンタリーの中間発表　　櫻井・金澤
7. 制作計画書を基に取材の継続及び修正　　櫻井・金澤
8. 計画書に基づいて各自にて制作　　櫻井面談対応
9. 計画書に基づいて各自にて制作　　金澤面談対応
10. ドキュメンタリー作品の中間発表　制作計画書の実施継続及び修正
11. 計画書に基づいて各自にて制作　　櫻井面談対応
12. 計画書に基づいて各自にて制作　　金澤面談対応
13. 中間発表　櫻井・金澤
14. まとめ①　計画書に基づいて各自にて制作（完成まで）
15. まとめ②　合評　櫻井・金澤

準備学習

事前にレジュメ、配付資料を熟読し、疑問点を明確にし、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（授業/プレゼンテーションへの参加姿勢40%）
課題作品　50%（提出物のクオリティー）

テキスト・参考図書・材料費

必要なプリントは配付する。取材及び課題作品制作のための経費は各自にて捻出。

履修上の注意・ライセンスなど

MD領域以外からの履修希望者はMD演習3を履修済みが望ましいが、担当者どちらかとの面談で未経験者も履修可とすることもある。上記予定は変更することもある。

メディアデザイン演習 8-b

インタフェース研究２

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

Webサービス、アプリ、プロダクト製品等におけるインタフェース・デザインの分野では、デザインを必要とするサービスや製品機能をよく理解し、ユーザーが置かれる環境・状況を想定して、早い段階から具体的な形にしていくことが重要です。この授業では、人間中心設計の考え方をベースに、ユーザー・インタフェースデザインのプロセスを体験します。

到達目標

(1) ユーザー・インタフェース・デザインのプロセスを理解できる
(2) ユーザーを観察して問題点を発見し、解決方法を考案できる
(3) デザイン・アイデアをプロトタイプによってわかりやすく伝えることができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. 人間中心設計プロセスについて学ぶ
3. フォト・エッセイまたはラピッド・エスノグラフィーによるユーザー調査
4. 操作プロセスの洗い出しと問題点抽出
5. デザイン対象とする機器・サービス・テーマについての機能・技術動向調査
6. 9コマシナリオ法によるペルソナとシナリオの記述
7. 手描きでのストーリーボードとペーパープロトタイプの制作
8. ペーパープロトタイプの発表、デザインの方向性確認と修正-1
9. ペーパープロトタイプの発表、デザインの方向性確認と修正-2
10. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案の制作・ディスカッション
11. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案の制作・ディスカッション
12. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案とプレゼンテーション資料の制作
13. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案プレゼンテーション
14. まとめ①　自主制作期間　プロトタイプのブラッシュアップ
15. まとめ②　合評

準備学習

ほぼ毎回小さな課題を出します。授業当日の10:00までに提出してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　（遅刻厳禁）
課題作品　30%　（日常課題の提出状況とそのクオリティ）
合評　　40%　（最終課題の作品クオリティ・合評での表現力）
※3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可

テキスト・参考図書・材料費

購入必須図書：特になし 参考図書：PDF・プリント配付または、授業ブログ上で紹介。材料費等：各課題の提出用出力費が必要です。USBメモリ（またはハードディスク）必須。成績優秀者のみ合評用にB1出力をお願いします。

履修上の注意・ライセンスなど

Photoshop、Illustrator、AnimteまたはPowerpointの基本操作ができること。

メディアデザイン演習 8-c

インスタレーション

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

卒業制作展ほかグループ展や個展など、今後の発表を意識して、展示空間をどのように計画し、作っていくかを学ぶ。展示会場の情報収集や尺度を意識した製図や模型づくりや、展示空間の演出のための照明やサインなどを総合的に考え、マネージメント出来るようになることを目標にする。また、メディアアートなどにみられるインスタレーション作品などの企画も奨励する。

到達目標

(1) [知識]：展示技術用語を用いて、展示計画を説明できる。
(2) [態度]：美術館やギャラリーで、特に展示の工夫に注意を払うようになる。
(3) [技能]：展示において、様々な展示技術を使えるようになる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 展示研究1（リサーチ）
3. 展示研究2（リサーチ）
4. 展示研究3（プレゼンテーション）
5. 展示技術1（会場下見）
6. 展示技術2（図面）
7. 展示技術3（模型）
8. 展示技術4（映像・音響機器設営の知識）
9. 展示技術5（サイン、照明、ほか）
10. 展示企画1（構想）
11. 展示企画2（プラン、設計図、システム図）
12. 展示企画3（企画書）
13. 展示企画4（プレゼンテーション）
14. 展示企画5（プレゼンテーション）
15. まとめ①

準備学習

展示計画の為の製図や模型制作等を行って下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　25%
課題作品　75%　（授業理解度25% 作品評価（プレゼンテーション）50%）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：とくにありません。参考図書：授業中に適宜指示します。ほか授業内で適宜配付

履修上の注意・ライセンスなど

初日に、授業の進め方や、課題などのオリエンテーションを行うので欠席しないように注意して下さい。

メディアデザイン演習 8-d

ポートフォリオ・スケッチ・デッサン

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

アニメーション作品において、人物の表現は重要である。人物のプロポーションの理解を進めるため、スケッチやデッサンを行う

到達目標

(1) 人型キャラクターをより理解して描くことができる
(2) 描画力トレーニングの考え方がわかる
(3) ポートフォリオの作り方を理解できる

授業計画

1. オリエンテーション
2. 人体クロッキー
3. 延長した鉛筆で人体クロッキー
4. 利き手と反対の手で人体クロッキー
5. 写真模写 1
6. 写真模写 2
7. 上下逆さにした写真で模写 1
8. 上下逆さにした写真で模写 2
9. デフォルメして人体スケッチ 1
10. デフォルメして人体スケッチ 2
11. アクションを表現する：野球の投球
12. アクションを表現する：全力で自転車をこぐ
13. アクションを表現する：食卓で行儀悪くスープを飲む
14. ポートフォリオの手法 1
15. ポートフォリオの手法 2

準備学習

課題の進行状況をまとめ、事前に確認したうえで授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　70%
課題作品　30% ※5回欠席した人は不合格とします。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

メディアデザイン実習 1-ac

テレビ番組の企画と制作

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

テレビ、パソコン、携帯には映像があふれ、地デジ、ワンセグ、ネット放送……と、映像コンテンツ（内容）は様々な媒体（メディア）によって放送・配信されている。どのような「媒体」のどのような「番組」として、映像コンテンツを視聴者に届けるのか、社会的な目的を考察し、テレビ番組を企画・制作することにより、社会的意義のある映像表現が創造できるようになることを目的とする。また、映像制作に不可欠な工程の管理などを学習し、制作上必要なアプリケーションを学ぶ。実社会で重要視されるスケジュール管理、コスト管理を学習する。

到達目標

(1) [知識]：専門用語を使って、課題作品の意図を説明できる。
(2) [態度]：計画的に企画・撮影・編集のマネジメントができる。
(3) [技能]：撮影・録音機材、編集ソフトが使いこなせるようになる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. グループワーク1（撮影）
3. グループワーク2（編集）
4. グループワーク3（照明）
5. グループワーク4（ナレーション）
6. グループワーク5（タイトルデザイン）
7. 個人制作1（テレビ番組の企画）
8. 個人制作2（調査・研究）
9. 個人制作3（企画書、撮影計画）
10. 個人制作4（ナレーション原稿）
11. 個人制作5（撮影素材チェック）
12. 個人制作6（最終チェック）
13. 個人制作7（プレゼンテーションについて）
14. 個人制作8（プレゼンテーション）
15. まとめ①

準備学習

授業外に各自のプランで、撮影・編集を行って下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　（受講態度 25%、課題への取り組み 25% ）
課題作品　50%　（グループ課題と個人課題）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『映像制作ハンドブック』（玄光社MOOK）、参考図書：授業内で適宜配付
データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）を持参して下さい。

履修上の注意・ライセンスなど

メディアデザイン実習 1-b

タイポグラフィ、組版基礎

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

文字の歴史、またその意匠と概念を学び、文字の視覚認知についての考察を深めます。ポスター制作とページレイアウトの実践をとおして、印刷物の可読性や視認性を考慮した文字と組版のルールを学びます。

到達目標

(1) 組版のルールを理解できる。
(2) InDesignの基本操作を習得できる。
(3) 大型プリンタの使用方法を習得できる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. タイポグラフィ研究
3. 印刷技術研究
4. ポスター企画プレゼンテーション
5. ポスター企画案の決定／ワークフローの確認
6. ポスター制作（素材編集）
7. ポスター制作（レイアウト）
8. 大型プリンタ操作講習（印刷／加工）
9. 誌面設計研究
10. InDesign基本操作講習
11. ページレイアウト制作
12. ページレイアウト制作
13. ページレイアウト修正
14. 印刷／加工
15. 作品プレゼンテーション・発表

準備学習

ポスターの企画案（ラフスケッチ）を4週目の授業までに準備すること。素材作成や写真撮影は授業外に準備すること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%による総合評価。

テキスト・参考図書・材料費

DTPスーパーしくみ辞典（ワークスコーポレーション）

履修上の注意・ライセンスなど

なし

メディアデザイン実習 2-a

写真集の企画・編集・デザイン／展覧会の広報物デザイン

担当教員名 **浅野　豪**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

展覧会の広報物をデザインするために必要な知識や技術を学びます。また、写真集を編集・デザインするためのワークフローを学びます。InDesignの基本操作方法、造本技術・印刷技術の基礎知識を習得します。

到達目標

(1) InDesignの基本操作方法が習得できる。
(2) 展覧会告知物の情報編集とデザイン手法が習得できる。
(3) 写真集の情報編集ができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 展覧会広報物研究
3. DM, チラシ、ポスターの制作
4. DM, チラシ、ポスターの制作
5. 出力・加工
6. 中間作品発表
7. 写真集研究／造本技術・印刷技術の基礎
8. InDesign操作方法基礎
9. 写真集編集
10. 写真集デザイン制作
11. 写真集デザイン制作
12. 写真集デザイン制作
13. 写真集デザイン修正
14. 印刷・製本
15. プレゼンテーション（合評）

準備学習

写真集に掲載する写真は授業外で撮影して準備すること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%による総合評価。

テキスト・参考図書・材料費

随時指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

グラフィックデザインコース以外の学生対象。

メディアデザイン実習 2-a

広報ツールの企画と制作

担当教員名 **浅野　豪**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

展覧会やイベントのプロデュースを視野に入れた、広報ツールの企画と制作方法を学びます。チラシ・パンフレット・ポスター・招待状等の印刷物デザインの基礎を体験し、ワークフローを学びます。また、演習授業と連携して、パンフレットデザインを行います。

到達目標

(1) 媒体の特性をふまえた広報ツールを制作できる。
(2) InDesignの基本操作を習得できる。
(3) ページデザインの編集とデザイン方法を習得できる。

授業計画

1. 広報媒体研究
2. 印刷の基礎知識
3. 広報物ラフ案制作
4. ラフ案プレゼンテーション
5. 広報物デザイン制作
6. 広報物デザイン制作
7. 広報物デザインプレゼンテーション
8. InDesign基本オペレーション
9. ページレイアウト基礎
10. ページレイアウト基礎
11. パンフレットデザイン
12. パンフレットデザイン
13. パンフレットデザイン
14. 印刷／加工
15. 作品プレゼンテーション・発表

準備学習

広報ツールの企画案（ラフスケッチ）を4週目の授業までに準備すること。素材作成や写真撮影は授業外に準備すること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%による総合評価。

テキスト・参考図書・材料費

DTPスーパーしくみ辞典（ワークスコーポレーション）パンフレット用紙代とプリント出力代が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

なし

メディアデザイン実習 2-b

企画からデザイニング、印刷までの行程を理解し、版表現の可能性を学ぶ

担当教員名 **岩村　隆昭**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

カレンダー制作をテーマに、グラフィックデザインに不可欠なプランニングから、デザイニング、タイポグラフィ、レイアウトの基本を学び、印刷に必要な適切なデータ作成法を習得する。製版から印刷（シルクスクリーン4色カラー印刷）までの行程を理論と実践を通して印刷概念と版表現の可能性を学ぶ。

到達目標

(1) テーマに沿ったプランニングの方法が習得ができる。
(2) コンピュータによる写真やイラストレーションを使った表現力が習得ができる。
(3) 画像ソフト、レイアウトソフトを使用した印刷データ作成能力が習得ができる。
(4) 印刷までの行程と、紙や布における版表現の可能性が理解ができる。
(5) シルクスクリーン印刷の製版から刷りまでの行程が技術的に習得できる。

授業計画

1. カラー印刷の原理とその行程、版についての講義
2. カレンダーの企画、クライアントとターゲットの設定とデザインアイデア
3. イラストレーション、カラー写真などによるグラフィック表現と制作
4. カレンダーに必要なレイアウトとタイポグラフィの基本と紙の知識
5. カラー印刷のための分版に必要なデータ作成
6. PSプリンターによる分版出力
7. 刷版の制作-1　スクリーン張り
8. 刷版の制作-2　乳剤塗布、製版、印刷準備
9. シルクスクリーン印刷-1　C（シアン）版を刷るいろいろな紙に刷る（コート紙、非コート紙、色上質紙など）
10. シルクスクリーン印刷-2　M（マゼンタ）版を刷る
11. シルクスクリーン印刷-3　Y（イエロー）版を刷る
12. シルクスクリーン印刷-4　K（スミ）版を刷る
13. シルクスクリーン印刷-5　手書きの版をつくる
14. シルクスクリーン印刷-6　自分のシンボルマークを紙に刷る
15. 合評会

準備学習

基本的なコンピュータの知識と技術（画像ソフト、レイアウトソフト）を理解し、習得しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%（出席率を重要視、10/15以上の出席厳守）
課題作品　60%（企画力／デザイン能力とデータ作成能力／版の理解と印刷表現力）

テキスト・参考図書・材料費

テキストを配付。刷り用紙代￥1,000程度が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

プランニングからデザイニング、印刷までのプロセスに沿った授業進行のため、欠席、遅刻無く受講のこと。

メディアデザイン実習 2-c

サウンドのデザイン

担当教員名 **吹田　哲二郎**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

映像を必要とするジャンルは拡大の一途であり、デジタル技術をベースに新たな媒体が次々と展開されている。その目的もまた多様で、プレゼンテーションやドキュメンテーションなどデザイン・アートの幅広い領域に様々な場面で用いられる。しかし基本となる表現のための技術・文法は映画に学ぶところが大きい。当実習では、ビデオ映像に於けるサウンドトラックの役割を「ドラマ＝心の葛藤を描く」という視点から説明するとともに、音声の録音編集技術の理解・習熟を目標としている。ビデオ撮影時における録音の注意点、編集時における問題点に気付く事で、人の心に感動を与える演出には何が必要かを考え、音像の定義を再確認しながら実践する。

到達目標

(1) 基準音量を理解し、音声の調整が行なえる
(2) 効果音を自分で録音、制作できる技術が得られる。
(3) 音楽を映像の長さに合わせて編集する術を得ることができる。

授業計画

1. サウンドデザインの考え方
2. AdobeAuditionを使った、サウンド編集の基礎・1
3. AdobeAuditionを使った、サウンド編集の基礎・2
4. ロケ収録におけるマイクの使い方
5. ロケ収録後の音声編集ワークフロー
6. 音楽トラックの編集基礎
7. 課題説明／フォリーと効果音の違い／映像の文法・音像の文法
8. アフターレコーディングの基礎（スタジオ録音）・1
9. アフターレコーディングの基礎（スタジオ録音）・2
10. 効果音収録の技法・1　（フォリー）
11. 効果音収録の技法・2　（効果）
12. 効果音収録の技法・3　（環境音）
13. 効果（エフェクト）処理による空間表現の技法
14. 最終ミックスの技法（台詞・効果・音楽トラックのバランスとデザイン）
15. 講評

準備学習

各自が講義時間外に、生活音などの学内での収録が困難な音を学外で録音作業をしたうえで授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

課題作品　100%
※練習課題2回と最終課題1回の提出内容を1：1：2の割合で評価する。各課題はそれぞれにテーマが異なり、テーマ内容に対する完成度（作業の丁寧さ）と理解度（音声処理が必要なところで未処理の箇所は無いか？）を6：4の比率で算出する。

テキスト・参考図書・材料費

各回毎にプリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

映像制作に付随した音響作業となるため、パソコンによる映像編集のスキル（Adobe PremierePro）が最低限必要。

メディアデザイン実習 3-a

学内の機材・設備の使い方を知り、写真表現技術を身につける

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生 原則、基礎造形実習 2D 合格者

授業概要及び目的

大型プリンタやスキャナなどのアナログ・デジタル機材設備の使い方から、コマーシャルスタジオなどで実践されて いるライティングや暗室ワークを体験して学び、様々な写真表現技術を、身体的論理的表現力の観点からバランス よく習得する。メディアセンター管理の写真機材・設備のBライセンスの取得

到達目標

(1) カラープリント（アナログ・デジタル）基礎技術の習得ができる。
(2) スタジオでのライティングの基礎を学び表現の広がりを作ることができる。
(3) 写真機材・施設のBライセンスの取得ができる。

授業計画

1. カリキュラム説明
2. 光について考える1-1　スタジオ機材と中型カメラの使い方（テクニカル＆身体表現）
3. 光について考える1-2　スタジオ機材と中型カメラの使い方（テクニカル＆身体表現）
4. 光について考える1-3　スタジオ機材と中型カメラの使い方（テクニカル＆身体表現）
5. 光について考える2-1　スタジオ機材と大型カメラの使い方（テクニカル＆構成写真）
6. 光について考える2-2　スタジオ機材と大型カメラの使い方（テクニカル＆構成写真）
7. 光について考える2-3　スタジオ機材と大型カメラの使い方（テクニカル＆構成写真）
8. カラープリント1　色彩表現と芸術性Ⅰ　多目的暗室の使い方
9. カラープリント2　色彩表現と芸術性Ⅱ　カラーネガプリント
10. カラープリント3　色彩表現と芸術性Ⅲ　スキャンの仕方
11. 大型プリント　インクジェットプリンターを使ったプリントⅠ
12. デジタルプリント　インクジェットプリンターを使ったプリントⅡ
13. プリント　自己ファイルに合わせて必要な作品をプリント
14. まとめ①　教科書ファイル合評及び提出
15. まとめ②（合評）　写真コース合評

準備学習

教科書ファイル作りのためにノートをとること。時間をとり機材を活用し、課題作品を作りながらよく慣れることが重要。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（スピーチ・授業への参加態度等の授業態度）
課題作品　40%（授業で習得したことを活かし、撮影計画書に基づいて制作して仕上げた作品12点）
レポート　30%（レポートを含む課題をまとめた自己教科書ファイルの完成度）

テキスト・参考図書・材料費

必要なテキストは随時配付する。作品制作にかかわる材料などの消耗品や経費は各自の負担。

履修上の注意・ライセンスなど

上記スケジュールは変更する可能性もある。詳細な内容と予定は学期はじめに配付する。

メディアデザイン実習 3-b

グラフィックデザインにおける写真技術の習得

担当教員名 **中谷　基**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生 基礎造形実習 2D 合格者

授業概要及び目的

グラフィックデザインでの写真の役割を考え、写真の表現方法やアイデアの具体化のための方法を習得する。各種スタジオ機材や撮影機材の理解を深め、主にデジタルカメラを使用した基本的な写真撮影を体験したうえで実際の広告写真の制作過程を考え、絵コンテの作成から撮影、広告物の制作までを実習する。また、各自の構想に基づいて撮影した写真データを元にオンデマンド印刷、製本をした1冊の写真集を制作する。

到達目標

(1) カメラ等撮影機材の基本操作を行うことが出来る。
(2) スタジオ及び照明機材の扱うことが出来る。
(3) 具体的な撮影イメージを考え、必要な機材、材料などの選択、準備が出来るようになる。
(4) デジタル画像データを正しく作ることが出来る。

授業計画

1. 授業内容の説明とスタジオ機材及び撮影機材の使用方法を習得する（スタジオ）
2. 実際に使用するカメラの仕組みを覚え、課題撮影や作品制作に使用するための知識を得る（スタジオ）
3. デジタルカメラの基本操作カラーマネージメントの実際、光のコントロールを習得。撮影後のデジタルデータを正しく処理し、のちの使用目的にあったフォーマットや色調整を覚える。
4. デジタルカメラを使った人物撮影。この時間は撮影するだけでなく、モデルの意識も体験し、撮影したい表情の捉え方やそのためのライティングを工夫する（スタジオ）
5. 正確な記録、複写や複製の技術を教え、さらに、正しい露出とは何かを考えその上で表現方法としての調整ができるようにする（スタジオ）
6. 商品撮影と食品撮影（商業広告物に使えるクオリティの高い撮影方法を習得する）
7. ポスター課題撮影実習1.（各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する）
8. ポスター課題撮影実習2.（各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する）
9. ポスター課題撮影実習3.（各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する）
10. ポスター課題撮影実習4.（各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する）
11. ポスター課題撮影実習予備日（再撮影もしくは予定撮影日に撮影できなかった場合の予備日とする）
12. 今まで撮影した写真データをフォトショップを使いレイアウトし、写真集をデザインする（DTPルーム）
13. スタジオ撮影した写真データを配置してイラストレーターを使用してポスターを制作する（DTPルーム）
14. ポスターを制作並びに出力する（DTPルーム）
15. スタジオ及び照明機材の使い方復習

準備学習

写真集のテーマは自由ですが、授業時間での撮影はポスター課題のみとなります、写真集で使う写真撮影は各自の撮影となりますので授業で学んだ知識を基に撮影してください。

成績評価方法・基準

授業態度　60%　（授業態度20%、課題への取り組み姿勢40%）
課題作品　30%
合評　　10%

テキスト・参考図書・材料費

特撮影時に使用するCFカードもしくはSDカードは個人での購入とします。また、データ保存のためのポータブルハードディスクの購入も勧めます。ポスター課題での材料は各自調達となります。

履修上の注意・ライセンスなど

履修後に写真B（スタジオ撮影系）ライセンスが付与されます

メディアデザイン実習 3-cd

人形アニメ（カメラワーク、絵コンテ）

担当教員名 **翠緯　泰**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

グループに分かれて、立体のコマ撮りアニメーション作品の製作を行います。講義前半では、映像の基本となる絵コンテの切り方、読み方を理解し、カメラ(ファインダー)を通して撮影する事により構図やカット割りの作り方、意味、目的を理解する事が出来、それを元に講義後半には作品を制作する事が出来ます。

到達目標

(1) グループ制作で作品を完成させるようになる。
(2) 構図やカット割を覚え、目的を理解する事が出来るようになる。

授業計画

1. オリエンテーション　立体アニメの特性を考える
2. 絵コンテ演習
3. 企画ミーティング
4. 企画ミーティング(グループ分け)
5. 制作開始
6. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
7. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
8. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
9. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
10. 中間発表
11. 制作①
12. 制作②
13. 制作③
14. 制作④
15. 合評

準備学習

授業内で完成しなかった課題は、期日までに完成させる事 グループ制作で作る作品の企画を考えておく事

成績評価方法・基準

授業態度　60%(出席態度30%、課題への取り組み30%)
課題作品　40%

テキスト・参考図書・材料費

制作に必要な材料費(ネンド、布、板など)

履修上の注意・ライセンスなど

写真B(撮影用品)ライセンス

メディアデザイン実習 4-a

写真作品制作の流れ／テーマの発見

担当教員名 **桑島　秀樹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生 原則、メディアデザイン実習 3-a 合格者

授業概要及び目的

課題テーマに沿って作品制作の一連の流れを学ぶ。モノクロームとカラーのプリント作業を通して、その表現の可能性を視野に置き、写真作品の展示までを考察する。また一連の課題を通して、今後の作品制作のテーマ発見のきっかけを作る。

到達目標

(1) 作品としてのプリント制作ができる。
(2) 課題テーマに沿って、自身の潜在的な表現力を知る事ができる。
(3) モノクロフィルム現像からプリントまでの正しい方法が理解できる。

授業計画

1. 授業計画説明。
2. 自分の身体を使ってドキュメントする1。
3. 自分の身体を使ってドキュメントする2。
4. 自分の身体を使ってドキュメントする3。
5. 自分の身近な人を使ってドキュメントする1。
6. 自分の身近な人を使ってドキュメントする2。
7. 自分の身近な人を使ってドキュメントする3。
8. モノを使って自らをドキュメントする1。
9. モノを使って自らをドキュメントする2。
10. モノを使って自らをドキュメントする3。
11. 作品仕上げ、写真表現の多様性について。
12. カラーネガプリント中級1。
13. カラーネガプリント中級2。
14. 課題制作日。
15. 課題提出、合評。

準備学習

撮影テーマに対する予習、復習を欠かさず、根気強く実習に取り組む事。

成績評価方法・基準

受講態度　50%(受講姿勢)
課題作品　25%(実技課題提出物)
合評　　25%

テキスト・参考図書・材料費

使用プリントとして適時配付します。フィルム、印画紙、現像薬品代、及び消耗品は各自にて負担。

履修上の注意・ライセンスなど

上記スケジュールは変更する可能性もある。

メディアデザイン実習 4-b

手で考えて、頭で作る。考えた事を手を使って表現につなぐ。

担当教員名 **藤田　隆**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

造形デザイン作品を研究して自分のデザイン世界の構築を目指す。身近なデザインから、興味のある物を分析して、自分なりに作りなおす事を学ぶ。 課題に応じた考えを企画書に表現し、発表から作品として完成させる。学内での展覧会を企画する。

到達目標

(1) 手でものを作りカタチにする事、もの作りの試行錯誤を学ぶ

授業計画

1. 自己紹介パネル制作、マインドマップ制作
2. 空想のパーティの企画、その招待状DMのデザイン案の展開
3. デザイン書などを参考に2から3案のデザインを完成させる。
4. 他の人の意見を聞いて自分の作品に反映させてブラッシュアップ。
5. 封筒やDMの発展グッズ提案、発表。
6. 立て万古の制作。自分なりのアレンジに発展、アイデアの展開と絞り込み
7. 立て万古、アイテムの絞り込み、作成
8. 立て万古のアレンジの発展、制作
9. 中間合評、修正制作
10. 紙を折って出来る形を探る(多角形折り)
11. 多角形折りのアレンジ提案の企画書制作、絞り込み
12. パネル制作に向けてデザイン展開。
13. デザイン完成させる。
14. 展示会を企画して合評準備
15. まとめ(合評)

準備学習

身近に有る印刷物に興味を持ち、メッセージや表現方法を分析する

成績評価方法・基準

授業態度　60%　(受講態度30%、授業内のアイデア出し30%)
課題作品　40%

テキスト・参考図書・材料費

カッター、カッティングボード、定規、両面テープ。

履修上の注意・ライセンスなど

作品の制作と企画書の提出を評価するため欠席をしないようにして下さい。

メディアデザイン実習 4-c

実写映像の撮影、編集技法

担当教員名 **櫻井 宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

授業概要及び目的

1映像の撮影、録音、照明について機材の扱いを習得する 2映像によるコミュニケーション促進の工夫やアイデアを探る 3基本的な映像編集技術や方法論を体得する 4映像表現の多様性を知る

到達目標

(1) 企画の基本的な発想や制作を行えるようになる
(2) ライセンス機材と施設を利用できるようになる
(3) 映像の撮影、録音、照明について専門の機材が扱える

授業計画

1. オリエンテーション
2. 撮影実習(水の撮影)
3. 編集実習
4. デジタル一眼レフでの撮影と録音実習
5. 編集実習
6. 企　　画(個別面談)
7. 撮影実習(スローモーション)
8. 撮影実習(4Kカメラ)
9. 編集実習
10. 中間合評
11. 撮影実習(ドローン)
12. 撮影実習(スタビライザー)
13. 撮影実習
14. 自主制作日
15. 合評

準備学習

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。授業内で完成しなかった課題について、次回授業までに完成させること。次の内容をシラバス等で確認の上、事前に必要な事項を調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%(提出物のクオリティー)

テキスト・参考図書・材料費

参考図書「一人でもできる映画の撮り方」西村雄一郎著　洋泉社「映像演出の教科書」藍河兼一著　玄光社

履修上の注意・ライセンスなど

映像撮影、照明、録音機材、施設のライセンスの取得が出来る

メディアデザイン実習 5-a

写真の原理と実験

担当教員名 **桑島　秀樹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生 原則、メディアデザイン実習 4-a 合格者

授業概要及び目的

モチーフをしっかり観察し、カメラを覗く前に、まず肉眼で撮影時の判断が出来る力を身につける。その為にカメラの原型に近い大型カメラ、中型カメラを利用して、必要な集中力や判断力を養う。ここで身につける力は今後の作品づくりや、依頼された仕事を正確に実現させる力となる。

到達目標

(1) 撮影を通して光学の根本的な原理を知る事が出来る。
(2) 精緻なフレーミング実習を通して、カメラポジションに対する意識が高まる。
(3) 撮影全般に対する判断力が養える。

授業計画

1. 授業計画説明。
2. 正確なフレーミングから撮影まで(人物)1
3. 正確なフレーミングから撮影まで(人物)2
4. 正確なフレーミングから撮影まで(人物)3
5. 正確なフレーミングから撮影まで(人物)4
6. 人物写真の仕上げ1
7. 人物写真の仕上げ2
8. 人物写真の仕上げ3
9. 正確なフレーミングから撮影まで(平面)1
10. 正確なフレーミングから撮影まで(平面)2
11. 正確なフレーミングから撮影まで(平面)3
12. デジタルデータ処理について学ぶ。
13. 1-12 で身につけた事を応用し、デジタル撮影を行う。
14. デジタルデータ出力実習。
15. 作品提出、合評- 総括。

準備学習

予習、復習を欠かさず、根気強く実習に取り組む事。

成績評価方法・基準

受講態度　50%(受講姿勢)
課題作品　25%(実技課題提出物)
合評　　25%

テキスト・参考図書・材料費

使用プリントとして適時配付します。フィルム、印画紙、現像薬品代、及び消耗品は各自にて負担

履修上の注意・ライセンスなど

上記スケジュールは変更する可能性もある。

メディアデザイン実習 5-b

エディトリアルデザイン

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

書籍、雑誌を中心に編集デザインを学びます。情報要素の内容や文脈を理解して整理、編集し、視覚的効果を配慮して構成するための誌面設計を習得します。

到達目標

(1) 誌面設計のルールを習得できる。
(2) 媒体に応じた情報編集ができる。
(3) 作品制作におけるタスク管理ができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 誌面設計研究
3. InDesign による組版研究
4. 書籍装丁・雑誌誌面デザイン研究
5. 製本
6. 書籍誌面設計
7. 書籍誌面レイアウト
8. 書籍装丁デザイン
9. 印刷・製本
10. 雑誌誌面設計
11. 雑誌誌面レイアウト
12. 雑誌誌面レイアウト
13. 雑誌誌面レイアウト修正
14. 印刷／加工
15. 作品プレゼンテーション・発表

準備学習

テキスト入力、図版の加工作業は授業外で作業し準備すること。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
課題作品　80% による総合評価。

テキスト・参考図書・材料費

タイポグラフィ・ハンドブック（研究社）用紙代と印刷代が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

InDesign, Illustrator を使用します。

メディアデザイン実習 5-c

ドキュメンタリー作品制作

担当教員名 **森　公一**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

本授業では、ビデオカメラを通して「他者」や「自己」と向き合い、ドキュメンタリー作品として仕上げることを目的とします。ドキュメンタリーとは対象を単にカメラによって記録することではありません。現実の人や出来事と向き合い対話を続ける中で、伝えるべきテーマを発見するとともに、そのテーマを独自の表現形式（カメラワーク、編集、サウンドなど）によって作品化する極めて創造的な営為です。そして完成した作品が、人の心に響き、感動を与えることができるかどうかが問われるのです。

到達目標

(1) 対象と深く関わり、現実と向き合うことができる
(2) 独自のテーマと表現方法を探り発見することができる
(3) 人の心に響く、感動を与える作品を創ることができる

授業計画

1. 導入：課題説明、ドキュメンタリーとは何か?
2. リサーチ結果の発表：モデル作品の分析研究1
3. リサーチ結果の発表：モデル作品の分析研究2
4. リサーチ結果の発表：取材対象やテーマのリサーチ1
5. リサーチ結果の発表：取材対象やテーマのリサーチ2
6. 企画プレゼンテーション、以降は各自の計画に沿って進行し必要に応じて企画の修正を行う。
7. 取材1
8. 取材2
9. 撮影1
10. 撮影2
11. 編集1
12. 編集2
13. プレビュー：問題の発見と修正の検討
14. 修正
15. 合評

準備学習

作品のテーマを探るために繰り返し情報収集を行うこと。独自の表現方法を探るために、多様なドキュメンタリー作品を見ること。

成績評価方法・基準

課題作品　100%

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリント資料を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

メディアデザイン実習 5-d

（テーマ）アニメーション作画の実際

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

アニメーション技法には様々なものがありますが、手で絵を描くことをベースとしたアニメーションを対象とします。この実習授業では、基礎的なアニメーション作画の技術・知識を踏まえた上でさらに高度な作画を指導します。歩きや走りなどのアクション、パース図法（遠近法）などをマスターし、より豊かなアニメーション作品を制作できることを目的とします。

到達目標

(1) 動きのタイミングを習得することができる。
(2) 作画におけるデッサン力を上げることができる。
(3) 短編作品を制作できる。

授業計画

1. アニメ作画1　人間の歩き・基本と応用
2. アニメ作画2　人間の走り・基本と応用
3. アニメ作画3　アクションとタイミング
4. アニメ作画4　動物の動き
5. キャラクターデッサン 振り向き
6. キャラクターの演技表現
7. パース図法1　透視図法の基本
8. パース図法2　パースを取り入れた動き
9. 作品制作1 企画・絵コンテ
10. 作品制作1　レイアウト
11. 作品制作2　原画・中割り
12. 作品制作3　トレース・スキャン・着色
13. 作品制作4　仕上げ・撮影
14. まとめ①（最終チェック）
15. まとめ②（合評）

準備学習

描画力向上には継続が必要です。授業は週1回しかありませんので、クロッキー帳に毎日絵を描く習慣をつけた上で授業に臨むようにして下さい。授業内で完成しなかった課題は次回授業までに完成させ提出すること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　40%
合評　　30%

テキスト・参考図書・材料費

タップ、動画用紙、鉛筆（Bか2Bを数本。シャーペン不可）、消しゴム、クロッキー帳A3程度を1冊。(いずれも購買部で購入可)　参考図書「アニメーションの基礎知識大百科」神村幸子著　グラフィック社¥2,800

履修上の注意・ライセンスなど

最終的に短いアニメーション作品を制作するので、RETAS、AfterEffects、Premiere が使えること。

メディアデザイン実習 6-a

写真による表現力・技術力の向上

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生 原則メディアデザイン実習 5-a 合格者

授業概要及び目的

授業内やコース内の合評を数回開催するが、基本的には個別面談で各自のスケジュールを立てそれに従って進めていく。また、学期初めの面談をふまえて、写真を考察するワークショップを数回計画する。ワークショップと合評も各自のプランの中に加えること。ワークショップに関しては参加しなければならない回数を指定する。この授業は受講すればそれで良いのではなく、自分の作品を日常的に作っていて初めて役に立つ授業。

到達目標

(1) 学生一人ひとりの研究課題に必要な表現力や技術力を付けることができる。
(2) 個展開催やフェスティバル、公募展に参加できるレベルにすることができる。
(3) 自己の研究課題を自分でスケジュールを立て深めていくきっかけを作っていくことができる。

授業計画

1. カリキュラム説明及び個別面談
2. スケジュール発表　各自の作品確認及びカメラの使い方の基礎から応用1
3. 制作中の作品確認（現状報告）
4. 光について考える（ライティングを考える）1
5. 光について考える（ライティングを考える）2
6. デジタルやアナログ写真の現像について考える
7. 現状報告
8. プリントについて考える　　デジタルやアナログでのプリントの注意点
9. 写真の仕上げや展示について考える 1
10. 写真の仕上げや展示について考える 2
11. 個別面談
12. 現状報告
13. 合評に向けての作品制作
14. まとめ①　個展など進級制作に向けての作品チェック等
15. まとめ②　写真コース合同合評

準備学習

実習成果を作品に活かし、次の授業時に結果を持参するようにすることが準備学習。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（個別面談及び、予定した授業内合評とワークショップへの参加）
課題作品　50%（個展開催などの進級制作につながる最終制作した作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費

各自に必要なものを指示するか、配付する。作品制作や発表にかかわる消耗品や経費は各自の負担。

履修上の注意・ライセンスなど

単に授業を受講するだけでは無く、実作品と結びつけ自身の手を動かして実習すること。上記は過去の授業実績。学期はじめの個別面談を経て授業内容を調整して正確なスケジュールを配付する。

メディアデザイン実習 6-b

アートディレクション

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

ソーシャルな課題に対して、実践的な表現やクリエイティブを体験する。クライアントからの依頼に対してグループでアイデアを練り、その中から自分たちの方向を見つけて制作し、依頼者に的確なプレゼンテーションを行う。また、クライアントの意見を踏まえた上でのデザインの修正にも力を注げる力量を身につける。

到達目標

(1) クライアントからの依頼内容・目的を理解した上で、自分らしい表現を探ることができる。
(2) グループメンバーと共創的に意見を交換して作業を進めることができる。
(3) 求められた提案を効果的にプレゼンテーションした上で、それをベースに展開性にチャレンジできる。

授業計画

1. 現地調査-1（初回現地調査は5月19日or20日に予定：空けておいてください）
2. オリエンテーション、パターン・ランゲージとは？
3. ソーシャルデザインとは？
4. 現地調査-2
5. グループでのブレーンストーミングとディスカッション-1
6. グループでのブレーンストーミングとディスカッション-2
7. 各自のアイデア展開・カンプ制作
8. グループディスカッションとブラッシュアップ
9. シャッフルディスカッションと中間プレゼンテーションへのブラッシュアップ
10. クライアントへの中間プレゼンテーション
11. 修正・調整案の制作
12. 関連企画の展開
13. プレゼンテーションボードの検討・修正・完成
14. まとめ①　自主制作期間　ブラッシュアップ
15. まとめ②　合評・クライアントへのプレゼンテーション

準備学習

日頃から新聞・テレビ・ネットでの報道や広告に興味を持って接しておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　（遅刻厳禁）
課題作品　30%　（日常課題の提出状況とそのクオリティ）
合評　　40%　（最終課題の作品クオリティ・合評での表現力）
※3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可

テキスト・参考図書・材料費

購入必須図書：特になし 参考図書：「パターン・ランゲージ: 創造的な未来をつくるための言語」井庭崇著・慶應義塾大学出版会、「仕掛学」松村真宏・東洋経済新報社、PDF・プリント配付または、授業ブログ上で紹介。材料費等：各課題の提出用出力費が必要です。USBメモリ（またはハードディスク）必須。

履修上の注意・ライセンスなど

Photoshop、Illustratorなどの基本操作ができること。グループディスカッションやプレゼンテーションなどで、積極的にコミュニケーション能力の向上を目指せる人。現地調査日程・クライアントへのプレゼンテーション日程は現在調整中です。（初回現地調査は5月19日or20日に予定）詳細スケジュールは上記と変更になる可能性があります。

メディアデザイン実習 6-c

映像の実験

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

サイレント映画の時代からなされてきた様々な映像の実験を踏まえ、各個人の作品制作にとって新たな試みを、方法論とテーマの探求の両面から深めていく。実験という科学的な態度を身につけ、仮説と検証を行う。

到達目標

(1) 映像特有の表現方法が理解出来る。
(2) 目指す表現の為に機材やソフトウェアを柔軟かつ横断的に活用できる。
(3) 自分独自のテーマを深めることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 作品研究1
3. 作品研究2
4. プレゼンテーション
5. 方法的実験1
6. 方法的実験2
7. プレゼンテーション
8. 企画立案
9. 企画立案・個人面談
10. 制作環境の整備
11. 個別指導
12. 個別指導
13. 個別指導
14. 個別指導
15. まとめ①作品最終チェック・プレゼンテーション

準備学習

単に映像作品を見るだけではなく、映像を使用したコンテンツ全般に幅広く関心を持っておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　（受講態度30%、課題への取り組み20%）
課題作品　50%　（テーマやコンセプトの実現度合・各種技術の創造的運用・映像の強度から作品を評価。）

テキスト・参考図書・材料費

テキストは特に使用せず適宜資料を配付する。データ保存用のメディア（USBメモリフラッシュ）を持参してください。

履修上の注意・ライセンスなど

メディアデザイン実習 6-d

（テーマ）アニメーション企画構想とイメージボード

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

キャラクターデザイン、コンセプトドローイング、美術設計などアニメーション制作の土台となる資料や設定集などを制作することを目的とします。画面構成、キャラクターデッサンについて指導し、絵としての魅力を引き上げます。企画した作品のプレゼンテーションとして中間発表を行います。

到達目標

(1) アニメーション作品のオリジナル設定集を制作することができる。
(2) 作品のプレゼンテーション能力をあげることができる。
(3) プリプロダクション（作品の土台作り）を経験できる。

授業計画

1. コンセプトドローイング1　企画発表
2. コンセプトドローイング2　構図研究
3. キャラクターデザイン1　アイデアスケッチ
4. キャラクターデザイン2　色彩設計
5. 背景設定1　アイデアスケッチ
6. 背景設定2　美術設計
7. 仕上げ
8. 中間発表（合評）
9. キャラクターデッサン　ポーズ研究
10. キャラクターデッサン　表情研究
11. 背景デッサン　建築物
12. 背景デッサン　自然風景
13. コスチュームと小物研究
14. まとめ①（最終チェック）
15. まとめ②（印刷・ポートフォリオにまとめる）

準備学習

企画するアニメーション作品のアイデアを考え、普段からスケッチを描いたり、資料を集めるなど準備しておいて下さい。

成績評価方法・基準

授業態度30%
課題作品40%
合評30%

テキスト・参考図書・材料費

毎回クロッキー帳1冊（A3程度）用意してきてください。必要に応じて資料を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

Photoshop、Illustratorなどを使います。

メディアデザイン実習 7-a

作品のテーマをみつける

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

個展などで自己の表現を社会に向けて発信できるように各自のテーマを見つけるためのコンセプトを構築していく。撮影計画書にもとづき、個別指導と合評を中心に、作品制作をすすめる。

到達目標

(1) 作品のテーマを見つける。
(2) 撮影計画書を仕上げる。
(3) 個展開催などに向けたスケジュールを管理できるようになる。

授業計画

1. ガイダンス
2. 2年次に制作してきた作品や、その発表を振り返る
3. 2年次の作品を見直す
4. 作品制作スケジュールと撮影計画書の作成
5. 個別指導
6. 個別指導
7. まとめ1
8. 個別指導
9. 個別指導
10. 3-4年合同合評会（予定）
11. 個別指導
12. 作品について考えるレクチャーと夏休みの制作計画作成
13. 個別指導
14. 2-3-4年合同合評会（予定）
15. まとめ2

準備学習

日頃から学内だけではなく、ギャラリーや美術館などで開催されている展覧会をよく見ておくこと

成績評価方法・基準

作品評価（作品、合評での表現力・プレゼンテーション力、課題など）60%
授業評価（授業参加態度）20%
授業理解度20%

テキスト・参考図書・材料費

各自の年間収支計画に基づく。

履修上の注意・ライセンスなど

写真を使った作品制作に関心のある他領域の学生も事前相談の上受け入れることもある。合評会参加は必須

メディアデザイン実習 7-b

ギフトパッケージデザインとそのポスター制作

担当教員名 **藤田　隆**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

立体パッケージのデザインを通じて、空間的な思考になれる。その経験を生かしてギフト商品のデザイン開発を体験する。又、自分のデザインにふさわしいロゴタイプを制作し、グラフィックデザインの表現につなげる。

到達目標

(1) 紙素材を実際につかって商品デザイン制作を体験する。
(2) その構造物を魅力的な画像デザインに展開する。
(3) クライアントの求めに応えた結果になっているか。

授業計画

1. オリエンテーション、商品のデザインを知る。
2. デザインコンテストの状況を分析研究する。
3. サムネールの制作、アイデアを展開させる。
4. サムネールの完成度を上げ、デザインの完成を目指す。
5. 自分の立体作品をグラフィックデザインに展開する。
6. プレゼンテーションパネルの制作、分析
7. 中間合評。
8. ギフトパッケージの紹介、研究。
9. 実際の構造物の研究、体験。
10. 自分らしいデザインを探る。ラフ案（複数案）の提出。
11. 企画書の完成、パッケージ制作。
12. パッケージ完成、ポスター制作。
13. プレゼンテーション制作、完成。
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習

身の回りの商品世界に興味を持っておく。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度30%、授業内のアイデア出し 30%）
課題作品　40%（合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

カッター、カッターボード、両面テープ。

履修上の注意・ライセンスなど

身の回りに有る様々な素材に関心を持って接しておく事。気に入った物を集め資料にする癖を付ける。

メディアデザイン実習 7-c

ドラマのシナリオ作成

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

シナリオにかかわる発想法や技術を研究し、シナリオを作成する。 複数のシノプシス（あらすじ）を書き上げ、それを発想のよりどころとし、1本のシナリオに立ち上げる。作成したシナリオからカメラワークを考え絵コンテに書き起こす。

到達目標

(1) テーマに応じた物語を発想し、シナリオ化できる。
(2) 物語創作のための工夫の手段を考案、実践できるようになる。
(3) テーマにふさわしい構図とカメラワークを表現することができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. シナリオ表現・作品研究
3. 企画会議　テーマ、シノプシス
4. 企画会議　プロット作成
5. 企画会議　キャラクター設定、シナハン
6. 企画会議　シナリオ作成
7. 企画会議　シナリオ作成
8. 中間合評
9. シナリオ作成
10. シナリオ作成
11. コンテ作成（1）
12. コンテ作成（2）
13. 動画コンテ制作
14. 動画コンテ制作
15. まとめ②（合評）

準備学習

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。次の授業内容をシラバス等で確認の上、事前に必要な事項を調べ授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　30%（提出物のクオリティー）
合評　　40%（授業/プレゼンテーションへの参加姿勢）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：シナリオ創作演習十二講 (シナリオ創作研究叢書): 川邊 一外 キャラクターメイカー：大塚英志　アスキー新書

履修上の注意・ライセンスなど

映像撮影、照明、録音機材、施設ライセンスの取得が出来る。

メディアデザイン実習 7-d

作品制作・グループワーク

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的

短編アニメーション作品のグループ制作を通じて制作工程（プレ・プロダクション、プロダクション、ポスト・プロダクション）のマネジメントとディレクション能力を養うとともに、役割分担（シナリオ、原画、動画、彩色、特殊効果、編集、サウンドなど）における各担当の責任と表現の可能性を実践的に学ぶ。

到達目標

(1) 複数人で役割を分担して作品制作に取り組む経験を積むことができる。
(2) 一人ではできない高度な作品制作を行うことができる。

授業計画

1. オリエンテーション、企画説明、制作担当決定
2. ロケハン（写真撮影、資料収集）
3. CG担当：モデリング | 作画担当：キャラクター設定、美術設定
4. CG担当：モデリング | 作画担当：キャラクター設定、美術設定
5. CG担当：モデリング | 作画担当：レイアウト、美術制作 | オーディション用台本作成
6. CG担当：モデリング | 作画担当：レイアウト、美術制作
7. CG担当：キャラクターセットアップ | 作画担当：原画、美術制作 | 声優オーディション
8. CG担当：キャラクターセットアップ | 作画担当：原画、美術制作
9. CG担当：アニメーション | 作画担当：原画、美術制作 | 声優決定
10. CG担当：アニメーション | 作画担当：原画、美術制作 | 収録本番
11. CG担当：アニメーション | 作画担当：原画、美術制作 | 収録本番
12. CG担当：合成作業 | 作画担当：着色、美術制作
13. 編集
14. 試写版完成
15. 合評

準備学習

役割分担をして、みんなで一つの映像作品を制作します。各自の製作状況を把握するため、各授業時に進捗報告を義務化します。しっかり、各自のスケジュールを把握してください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（出席、取り組む姿勢など）
課題作品　50%
※5回欠席した人は不合格とします。

テキスト・参考図書・材料費

授業中に指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

メディアデザイン実習 8-a

個展に向けた作品制作

担当教員名 **垣本　泰美**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的
各自が作品の完成めざし、個展開催をめざす。合評と個別面談を中心にした授業で、自分の撮影計画書にそって作品制作をすすめる。

到達目標
(1) 作品テーマを具体的に説明できる。
(2) 自分の作品を社会に発表する。
(3) 作品制作のスケジュール管理ができる。

授業計画
1. 夏休みの活動報告と作品ファイル合評
2. 授業内合評会1(撮影計画書と作品)
3. 個別指導
4. 講義とディスカッション
5. 個別指導
6. ファイル合評会
7. 授業内合評会2
8. 中間合評会
9. 講義とディスカッション
10. 個別指導
11. 授業内合評会3(撮影計画書と作品)
12. 個別指導
13. まとめ①写真合同合評会
14. 個別指導
15. まとめ②

準備学習
普段から展覧会を見て展示方法を研究しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　20%
課題作品　50%
合評　30%(合評での表現力･プレゼンテーション力)

テキスト・参考図書・材料費
各自の年間収支計画に基づく。

履修上の注意・ライセンスなど
合評会への参加は必須。上記内容とスケジュールは変更の可能性もある。

メディアデザイン実習 8-b

Web 広告

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的
iPadなどの新しいメディアを用いたインタラクティブなコンテンツの制作を行う。また、そのコンテンツを広告するためのデジタルサイネージやWebサイトの制作を行い、新しいメディアを用いたコミュニケーションや広告の可能性について学ぶ。授業前半ではiPadコンテンツを作成し、後半はコンテンツを広告するためのWebサイトやサイネージ制作などを行う。

到達目標
(1) スマートフォン／タブレットアプリ開発の仕組みが理解できる
(2) グラフィックデザインを新しいメディアへ展開する方法を理解できる
(3) 実践的な作品の完成度の高め方を理解できる

授業計画
1. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成1(アプリ作成紹介／企画案･デザインカンプ作成)
2. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成2(コンテンツの選定／素材作成／録音講習)
3. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成3(アニメーション／インタラクション実装)
4. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成4(プロトタイプ完成／修正点の指摘／修正)
5. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成5(修正確認／再修正)
6. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成6(修正確認／再修正)
7. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成7(修正確認／再修正／納品)
8. デジタルサイネージの作成1(インタラクティブコンテンツの紹介／企画案･デザインカンプ作成)
9. デジタルサイネージの作成2(コンテンツの制作／進行チェック)
10. デジタルサイネージの作成3(コンテンツの制作／進行チェック)
11. デジタルサイネージの作成4(修正確認／再修正／仮納品)
12. デジタルサイネージの作成5(修正確認／再修正／進行チェック)
13. デジタルサイネージの作成6(修正確認／再修正／進行チェック)
14. デジタルサイネージの作成7(修正確認／再修正／納品)
15. 課題作品発表／講評

準備学習
必要に応じて予め企画書や素材作りなどを授業外で行うこと。

成績評価方法・基準
課題作品100%(作品の内容と完成度)

テキスト・参考図書・材料費
授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど
無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可。

メディアデザイン実習 8-c

ドラマ制作

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的
1)ドラマ制作等に必要な音楽著作権や撮影場所の許諾手続き等を行い、社会との関わりの中で映像制作を進める。2)メディアデザイン実習7c制作したシナリオを映像化する。

到達目標
(1) 表現するテーマとスタイルを選択し深化できる。
(2) ロケーションオフィスの活用、音楽著作権の手続きを知る事ができる。
(3) カメラ、照明、録音機器を取り扱うことができる。

授業計画
1. オリエンテーション
2. 撮影準備、絵コンテ確認、ロケーションサービスについて
3. 撮影準備
4. 撮影実習
5. 音楽著作権について
6. 撮影実習
7. 映像作品研究
8. 撮影実習
9. 中間合評
10. 映像作品研究
11. 編集実習
12. 編集実習
13. 編集実習
14. 編集実習
15. まとめ(合評)

準備学習
授業内で完成しなかった課題について、次回授業までに完成させ、次回内容をシラバス等で確認の上、事前に必要な事項を調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%(提出物：映像作品の提出物のクオリティー)
※最低10回の出席が必要。

テキスト・参考図書・材料費
なし。

履修上の注意・ライセンスなど
なし。

メディアデザイン実習 8-d

作品制作

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

授業概要及び目的
これまで修得した表現技術を組み合わせ、作品制作を行う。研究テーマの確立とその実現を目指す。その成果の進級制作展での発表。

到達目標
(1) 自分で研究テーマを構想し、調査･研究し、研究成果をまとめることができる。
(2) 進級制作作品の構想をまとめ上げることができる。
(3) 展覧会のために役割分担して運営進行できる。

授業計画
1. オリエンテーション
2. グループディスカッション
3. 個別面談1：アイデア検討
4. 個別面談2：イメージボード
5. 個別面談3：絵コンテ
6. 個別面談4：レイアウト
7. 個別面談5：レイアウト、作画
8. 個別面談6：作画、音声検討
9. 中間発表
10. 個別面談7：作画、音声収録
11. 個別面談8：作画、仮編集
12. 個別面談9：編集
13. 最終チェック
14. 作品制作
15. 合評

準備学習
授業開始時までに興味あることについて調べ、構想を練っておいてください。企画から制作、発表に至るスケジュール管理を心掛けてください。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

卒業研究 1

コンテンツ研究・制作・発表（ゼミ）

担当教員名 **金澤 徹、大草 真弓、真下 武久、南 琢也、高橋 登美子、森田 健、櫻井 宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域４年生

授業概要及び目的

この授業では、自分の制作活動の傾向や関心・志向性に応じた専門教員のゼミを選択し、ゼミごとに授業を運営します。主に、自主的・自律的な研究・制作活動を柱とします。これまでの3年間で学んだ専門的なを土台に、広範なデザイン領域の中から、最もじっくりと掘り下げて学んでおきたい分野を明確にし、自分の専門だといえるように能動的な学び（アクティブ・ラーニング）を目指します。

到達目標

(1) 専門性の明確化とプロ意識が確立できる。
(2) 自主的なプロセス設計とスケジュール管理ができる。
(3) 提案性と完成度の高い作品制作ができる。

授業計画

1. 1週目から15週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 写真ゼミ（金澤 徹）
5. グラフィックデザイン<1>ゼミ（大草 真弓、真下 武久、南 琢也 ）
6. グラフィックデザイン<2 >ゼミ（大草 真弓、真下 武久、南 琢也 ）
7. 映像・放送ゼミ（櫻井 宏哉）
8. アニメーション・CGゼミ（高橋 登美子、森田 健）
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

自主的・自立的な研究・制作活動のもと、能動的学習を行ってください。

成績評価方法・基準

研究・制作態度20%
研究・制作のプロセス40%
研究・制作の成果40%を目安とし、ゼミごとの基準で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

卒業研究 2

コンテンツ研究・制作・発表（ゼミ）

担当教員名 **金澤 徹、大草 真弓、真下 武久、南 琢也、高橋 登美子、森田 健、櫻井 宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域４年生

授業概要及び目的

前期に引き続きゼミごとに授業を運営します。主に、自主的・自律的な研究・制作活動を柱とします。4年間の集大成として、広範なデザイン領域の中から、最もじっくりと掘り下げて学んでおきたい分野を明確にし、自分の専門だといえるような質の高い作品を制作し、卒業制作展で発表します。

到達目標

(1) 専門性の明確化とプロ意識が確立できる。
(2) 自主的なプロセス設計とスケジュール管理ができる。
(3) 提案性と完成度の高い作品制作ができる。

授業計画

1. 1週目から15週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 写真ゼミ（金澤 徹）
5. グラフィックデザイン<1>ゼミ（大草 真弓、真下 武久、南 琢也 ）
6. グラフィックデザイン<2 >ゼミ（大草 真弓、真下 武久、南 琢也 ）
7. 映像・放送ゼミ（櫻井 宏哉）
8. アニメーション・CGゼミ（高橋 登美子、森田 健）
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

自主的・自立的な研究・制作活動のもと、能動的学習を行ってください。

成績評価方法・基準

研究・制作態度20%
研究・制作のプロセス40%
研究・制作の成果40%を目安とし、ゼミごとの基準で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

空間デザイン領域

■空間デザイン領域人材育成目標について

生活の基本要素である「衣」・「モノ」・「住」をキーワードに、素材と向き合い、ものごとやしくみを形に表現する力を育み、「発見」から「表現」「構築」、さらには社会に対して多様な価値を提案できる人材を育成します。

■空間デザイン領域の特色・各課程での学びについて

空間デザイン領域が対象とする分野は、雑貨・衣服・テキスタイル・機器・家具・住宅など私たちの生活を取り巻くあらゆるものにおよんでいます。公共空間やショップ、ブランディング、身体表現、素材づくりからインスタレーションまで空間を創造し表現するための分野を横断的に学ぶことができます。

●専門導入課程（1年生）

1年次では立体・素材・人体を中心に発想や造形など、2年次以降それぞれの専門を学ぶために必要な共通の基礎を学びます。あらゆるものごとに対する好奇心を大切にし、発見から発想につなげることのできる能力を養います。

●専門基盤課程（2～3年生）

2～3年次では専門の知識や技能を習得し、独自な考え方と視点を獲得します。また社会と自分を深く見つめることで問題や制作に向きあう姿勢を身につけ、4年次での自律的な研究過程に備えます。

●専門研究課程（4年生）

4年次では、自らの進路を見すえて自律的に研究を行い、社会に対して具体的な提案を行います。自ら企画して行動に起こし成し遂げる、世の中で必要とされる人材をめざします。

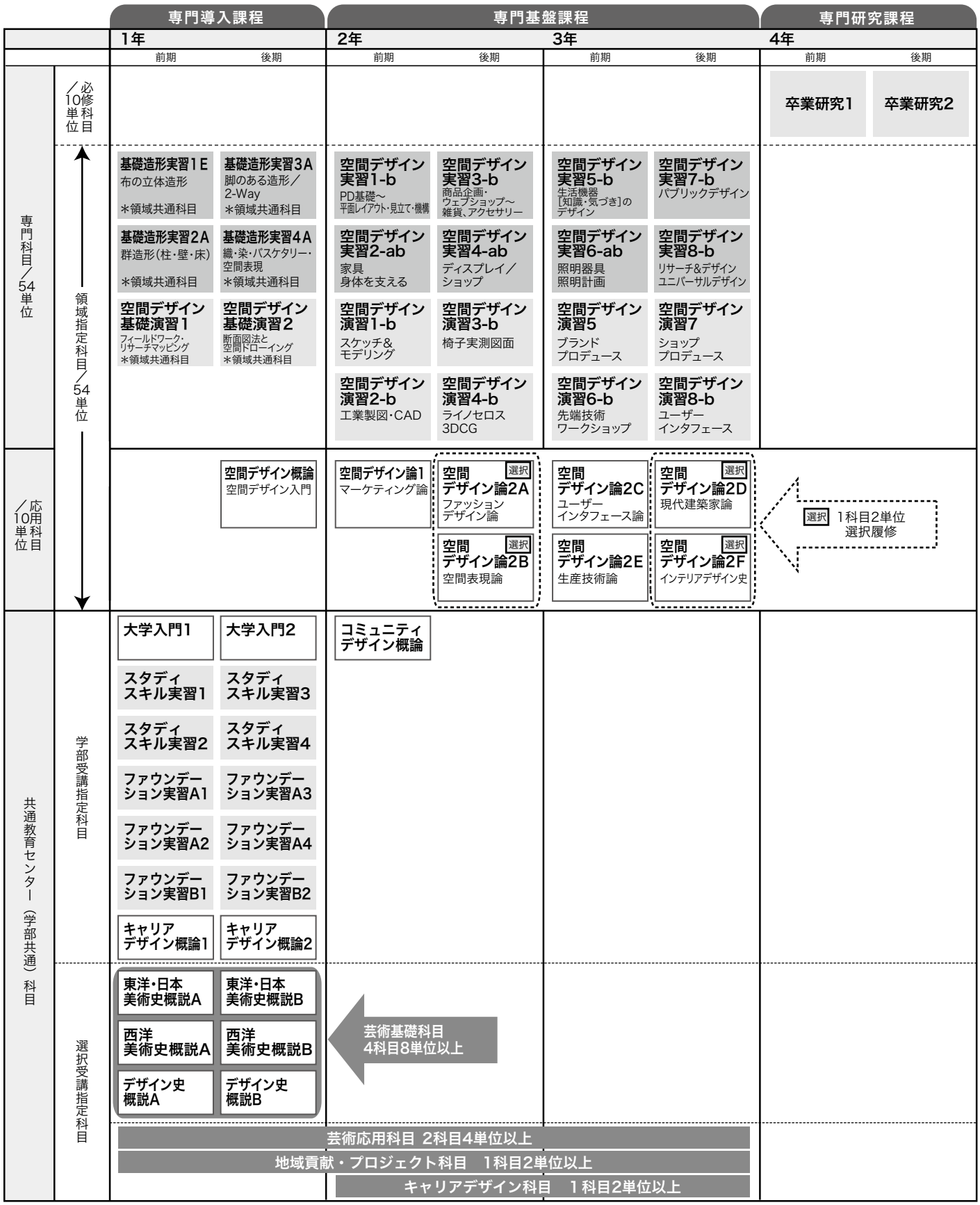
芸術学科　空間デザイン領域

カリキュラム		単位数 必修	単位数 指定	単位数 受講	単位数 選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習1A		2			実習	○						基礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2A		2			実習	○				＊学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習3A		2			実習	○				＊学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習4A		2			実習	○				＊学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	基礎造形実習2B		2			実習	○						
	基礎造形実習4B		2			実習	○						
	基礎造形実習3C		2			実習	○						
	基礎造形実習4C		2			実習	○						
	基礎造形実習2D		2			実習	○						
	基礎造形実習4D		2			実習	○						
	基礎造形実習1E		2			実習	○				＊学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	空間デザイン基礎演習1		2			演習	○				領域共通科目		領域の基礎演習を 4単位修得すること
	空間デザイン基礎演習2		2			演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	空間デザイン演習5		2			演習			○		領域共通科目		領域共通および 各コースの専門基盤 科目32単位を修得 すること
	空間デザイン演習7		2			演習			○		領域共通科目		
	空間デザイン演習1-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン演習2-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン演習3-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目	プロダクトコンピュータルームライセンス	
	空間デザイン演習4-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目	プロダクトコンピュータルームライセンス	
	空間デザイン演習6-a		2			演習			○		住環境デザインコース科目	プロダクトコンピュータルームライセンス	
	空間デザイン演習8-a		2			演習			○		住環境デザインコース科目	プロダクトコンピュータルームライセンス	
	空間デザイン実習1-a		2			実習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習2-ab		2			実習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習3-a		2			実習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習4-ab		2			実習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習5-a		2			実習			○		住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習6-ab		2			実習			○		住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習7-a		2			実習			○		住環境デザインコース科目		
	空間デザイン実習8-a		2			実習			○		住環境デザインコース科目		
	空間デザイン演習1-b		2			演習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン演習2-b		2			演習		○			プロダクトデザインコース科目	プロダクトコンピュータルームライセンス	
	空間デザイン演習3-b		2			演習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン演習4-b		2			演習		○			プロダクトデザインコース科目	プロダクトコンピュータルームライセンス	
	空間デザイン演習6-b		2			演習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン演習8-b		2			演習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習1-b		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習2-ab		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習3-b		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習4-ab		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習5-b		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習6-ab		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習7-b		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習8-b		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン演習1-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習2-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習3-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習4-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習6-c		2			演習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習8-c		2			演習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習1-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習2-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習3-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習4-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習5-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習6-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習7-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習8-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
専門研究科目	卒業研究1					演習				○			領域の専門分野を選択して10単位を修得すること
	卒業研究2					演習				○			
芸術応用科目	空間デザイン概論		2			講義	○						空間デザイン概論、 空間デザイン論1を 修得すること 空間デザイン論2A～2F より3科目6単位を修得 すること
	空間デザイン論1		2			講義		○					
	空間デザイン論2A		2			講義							
	空間デザイン論2B		2			講義							
	空間デザイン論2C		2			講義							
	空間デザイン論2D		2			講義							
	空間デザイン論2E		2			講義							
	空間デザイン論2F		2			講義							

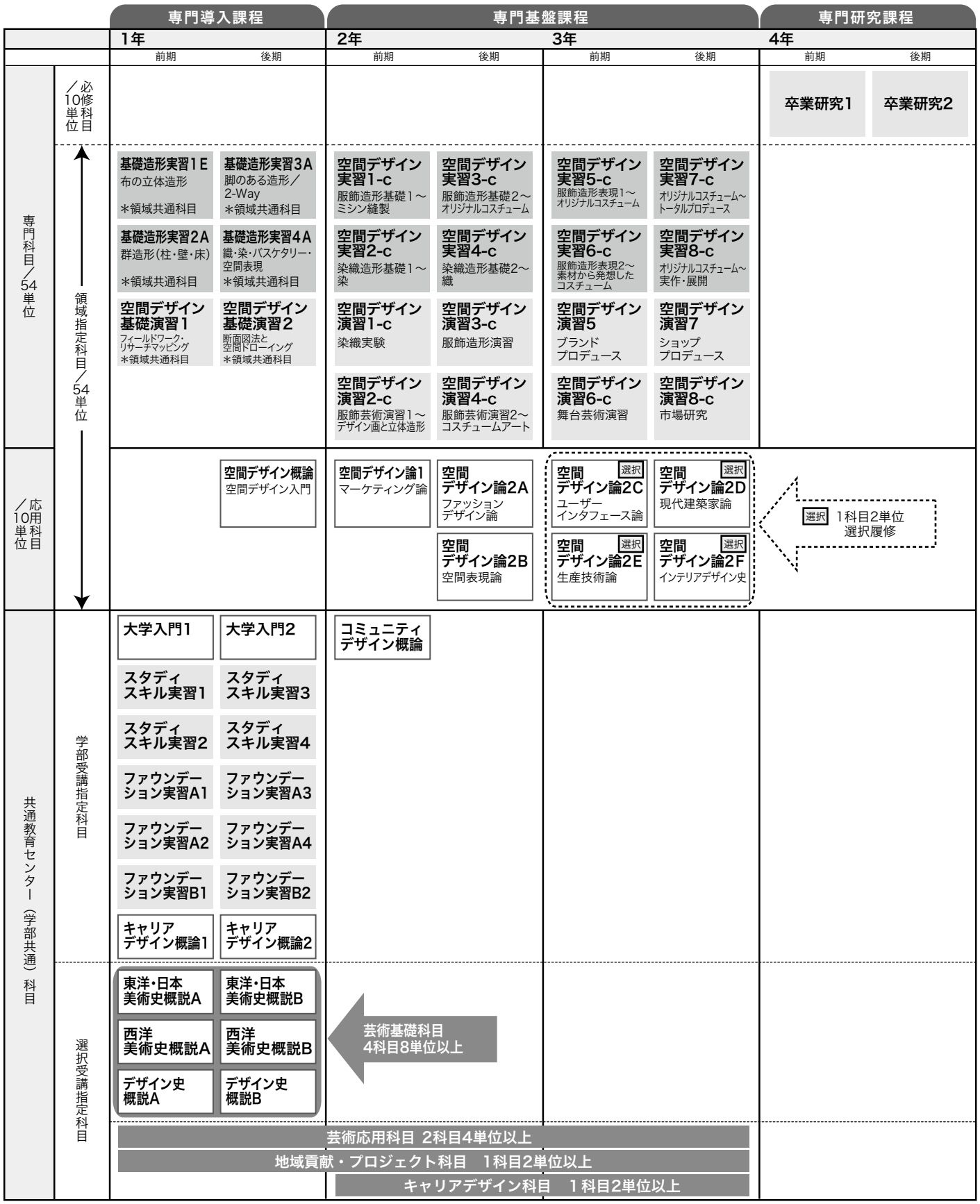
■ 芸術学科　空間デザイン領域　住環境デザインコース スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1E 布の立体造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A 脚のある造形／2-Way ＊領域共通科目	空間デザイン実習1-a 小公園　フォーリー	空間デザイン実習3-a グリッドによるレストラン	空間デザイン実習5-a 子供のための空間/福祉空間	空間デザイン実習7-a 住宅の計画～非日常／多世代		
		基礎造形実習2A 群造形(柱・壁・床) ＊領域共通科目	基礎造形実習4A 織・染・バスケタリー・空間表現 ＊領域共通科目	空間デザイン実習2-ab 家具 身体を支える	空間デザイン実習4-ab ディスプレイ／ショップ	空間デザイン実習6-ab 照明器具 照明計画	空間デザイン実習8-a 公共空間／インテリア		
		空間デザイン基礎演習1 フィールドワーク・リサーチマッピング ＊領域共通科目	空間デザイン基礎演習2 断面図法と空間ドローイング ＊領域共通科目	空間デザイン演習1-a ヨシの造形	空間デザイン演習3-a ドローイング 3D	空間デザイン演習5 ブランド プロデュース	空間デザイン演習7 ショップ プロデュース		
				空間デザイン演習2-a 模型・トレース	空間デザイン演習4-a 建築透視図法	空間デザイン演習6-a 建築製図	空間デザイン演習8-a ポートフォリオ		
応用科目／10単位		空間デザイン概論 空間デザイン入門		空間デザイン論1 マーケティング論	選択 空間デザイン論2A ファッションデザイン論	選択 空間デザイン論2C ユーザーインタフェース論	空間デザイン論2D 現代建築家論		
		選択 1科目2単位 選択履修			選択 空間デザイン論2B 空間表現論	選択 空間デザイン論2E 生産技術論	空間デザイン論2F インテリアデザイン史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　空間デザイン領域　プロダクトデザインコース
スタンダードカリキュラム



芸術学科　空間デザイン領域　コスチュームデザインコース
スタンダードカリキュラム



基礎造形実習 1E

布の立体造形と身体装飾

担当教員名 **田中 秀彦・望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

布の立体造形についての基礎を学ぶ。空間をデザインを行うにあたって使用する素材は多岐にわたるが、この授業では、布を中心にその立体造形と身体との関係性に焦点を当てて進める。布は、ファッションデザイン・コスチュームデザインのみならず、インテリア、プロダクト等にも使用され、空間デザインにおける重要なマテリアルである。ミシンを使用した縫製を中心とした加工技術を実践する。最終課題ではボディーを布で包む、飾るということを通し、布という素材の特性を活かした立体造形を行う。

到達目標

(1) 布、主に布帛を中心とした裁断、縫製などの基礎技術を習得する。
(2) 独自の発想や、想像した形を布帛で造形することができる。
(3) 身体を、空間を含めた立体的な視点で捉えることができる。

授業計画

1. 課題1（オリエンテーション／イメージイラスト～布加工、裁ちバサミ、アイロン、グルーガン）
2. 課題1（「ソフトオブジェ」発表～講評／ミシン実習、ソーイング基礎、立体造形）
3. 課題2（ミシン実習、二枚の布の縫製、シャーリング、プリーツ、接着芯、チュール）
4. 課題2（制作）
5. 課題3（「オリジナルバッグ」発表～講評／衣服のフォルムの移り変わり、トルソー準備、紙の造形）
6. 課題3（制作）
7. 課題3（「ニューフォルム」発表～講評）
8. 課題4（一枚の布による作品集、試作）
9. 課題4（制作）
10. 課題4（「一枚の布」発表～講評）
11. 課題5（パターン転写、立体裁断）
12. 課題5（デザイン案、試作、部分縫いなど）
13. 課題5（全体像を掴む、プレゼンボード作成、キャプションの作成）
14. 課題5（「ホワイト」講評会、作品展示設営）
15. まとめ：作品展示会、合評会

準備学習

課題制作は自習時間を活用し、充分に研究、熟考、創作すること。プレゼンテーションの内容は事前に準備しておくこと。

成績評価方法・基準

作品評価50%、プレゼンテーション20%、
リサーチ15%、授業態度15%。

テキスト・参考図書・材料費

資料配付。スケッチブック、色彩道具、必須。一般的な裁縫道具。 課題3では新聞一週間分。（ガイダンス及び一回目の授業で説明）

履修上の注意・ライセンスなど

総てが連動していく授業内容なので、やむを得ず欠席した場合は必ず復習をすること。

基礎造形実習 2A

基礎的造形言語と様々な空間表現

担当教員名 **三宅正浩・山根健太郎**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

空間デザインの基礎である造形言語を模型制作を通して学ぶ。具体的には、柱、壁、床・屋根、開口・光の造形言語を一つ一つ選び出し、一つの造形言語で、45cm角の台紙の上で模型を制作することによって、空間と形を創り出すことを学ぶ。最後に、自分の"お気に入り"のものを選び、その展示空間を制作する。同級生の作品を講評の中で併せて見ることで、造形言語の可能性を見出すように工夫されている。（模型素材は、スチレンボード、スタイロフォーム、発泡スチロールなど、カッターナイフや熱線カッターで切断すれば形になるものを使用する）

到達目標

(1) 基本的な模型の制作方法を学び今後の作品制作に活かすことができる。
(2) 建築模型の主たる素材や用具・器具の使いこなすことができる。
(3) 造形言語として造形の基礎的構成要素を学ぶことによって、課題に向かうときの手がかりとして活用できる。

授業計画

1. 「柱の群造形」講義および制作
2. 「柱の群造形」制作
3. 「柱の群造形」講評
4. 「壁の群造形」講義および制作
5. 「壁の群造形」制作
6. 「壁の群造形」講評
7. 「床・屋根の群造形」講義および制作
8. 「床・屋根の群造形」制作
9. 「床・屋根の群造形」講評
10. 「開口と光の造形」講義および制作
11. 「開口と光の造形」制作
12. 「開口と光の造形」講評
13. 「"お気に入り"の展示空間」課題説明および制作
14. 「"お気に入り"の展示空間」制作
15. 「"お気に入り"の展示空間」講評

準備学習

同課題の他学生の作品をよく観察し、自分自身の表現の幅を広げるための参考とすること。気づいたことなどをノートに書きつけることを習慣づけること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

テキストは随時配付。材料一部支給。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目

基礎造形実習 3A

立体デザイン基礎～「脚のある立体」：型を前提とした造形／「2-Way」：複合的な機能を満たす造形

担当教員名 **石川 泰史・西尾 幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

機能と構造を満たし、素材や加工法の特性や魅力を引き出す造形表現を学ぶ。第1課題：「脚のある造形」では、型による複数生産を前提とした造形の基本を身に付けるとともに彫塑的造形とそれを支える構造体の造形アプローチの違いを学ぶ。また選択的に造形物に機能を実装することもできる。第2課題：「2-way」では、複合的な機能の考察を経て、トレードオフの条件下でのデザイン判断を体験する。

到達目標

(1) 立体造形における発想方法を学び身につけ他の制作に活かすことができる
(2) 素材的特性と、型による生産を前提とした造形物をつくることができる
(3) トレードオフの条件下でのデザイン判断ができる

授業計画

1. 第1課題　説明
2. 第1課題制作
3. 第1課題制作
4. 第1課題制作
5. 第1課題制作
6. 第1課題制作
7. 第1課題プレゼン資料制作
8. 第1課題プレゼンテーション、講評
9. 第2課題説明
10. 第2課題制作
11. 第2課題制作
12. 第2課題制作
13. 第2課題プレゼン資料制作
14. 第2課題プレゼンテーション、講評
15. まとめ

準備学習

・自然物や人工物の形態をよく観察し、気になったものをスケッチしておく・身のまわりの2通りの使い方ができるものを見つけておく

成績評価方法・基準

授業態度　20%
課題作品　80%（発想過程40%、作品評価40%）
※作品評価では仕上げに対する姿勢（クラフトマンシップ）が重要。

テキスト・参考図書・材料費

テキストは随時配付、個別に必要な材料費、塗料代等実費となる。

履修上の注意・ライセンスなど

実作では、作業着、作業に適した靴が必要、また事前に造形ラボのライセンスを取得しておくことが望ましい

基礎造形実習 4A

繊維素材の加工技術

担当教員名 **田辺 由子・林 塔子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

古来より、人間は手を使ってものを作り、身の回りを豊かにしてきた歴史がある。近代以前の工芸技術の多くは現代では機械化され、工業に移行したが、工芸技術を学ぶことは、生活史を学ぶことであり、先人の知恵を発見することでもある。この授業では、染め、織り、バスケッタリーをとおして、繊維素材を用いた工芸技術を実際に体験し、作業の中で素材に対する感覚を養い、造形作品や用途あるものに展開させることを目的とする。

到達目標

(1) 技術を理解し、その特徴を生かした表現ができる。
(2) 自らの作品のアピールポイントを押さえ、説明できる。
(3) 他者の作品に対して意見を述べることができる。

授業計画

1. ステンシル（型染）説明、試作
2. リピートをつかったデザイン展開
3. 布に刷毛染め
4. 講評会
5. 織構造と編構造の説明
6. フレームをつかった織物制作
7. 素材集め、素材サンプル制作
8. オリジナル素材による織物制作
9. バスケッタリーアート説明、斜め交差技法による試作
10. 平織り編みによる試作
11. 自由素材を使っての試作
12. 中間講評
13. 自由課題制作
14. 制作（仕上げ）
15. まとめ

準備学習

各種技法（ステンシル、織物、バスケッタリー）についてあらかじめ調べておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど

初日はカッター、カッターマット、水溶性絵の具、パレット、筆洗、雑巾を用意のこと。

空間デザイン基礎演習 1

フィールドワーク／リサーチマッピング

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

フィールドワークは、様々なものごとが混じり合い混沌とした風景や世界から自分の視点を見つけだすことを目的に、現場にて集めてきた画像や情報を分析しプレゼンテーションをおこなう。リサーチマッピングは、テーマに沿った市場（マーケット）の情報を収集し、マッピングによって分類、分析して私たちのライフスタイルを研究する。それぞれ創作のための世界を視る目を養うものである。

到達目標

(1) 混沌とした世界から自分の眼差しを見つけることができる。
(2) 自分の視点を整理し、言葉に表現して他者に伝えることができる。
(3) マーケット分析のスキルを習得できる。

授業計画

1. ガイダンス、フィールドワークに関する講義
2. フィールドワーク（現地）
3. フィールドワーク（現地）
4. 分析作業
5. フィールドワーク　プレゼンテーション
6. フィールドワーク　プレゼンテーション／リサーチマッピングガイダンス
7. マッピング作業（商品）
8. マッピング作業（商品）
9. マッピング作業（商品）
10. マッピング作業（商品）
11. マッピング作業（ことば）
12. マッピング作業（ことば）
13. マッピング作業（イメージコラージュ）
14. マッピング作業（イメージコラージュ）
15. リサーチマッピング　プレゼンテーション

準備学習

授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は都度配付。参考文献：「新・カラー・イメージ事典」小林重順・日本カラーデザイン研究所（編・著）

履修上の注意・ライセンスなど

リサーチマッピングではグループで作業するため、役割を分担し補い合いながらすすめること。

空間デザイン基礎演習 2

断面図法と空間ドローイング

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生

授業概要及び目的

「断面」は空間を理解し、三次元空間を二次元平面で表現する上での不可欠の技法である。ここでは「大地の回廊」、「箱の宇宙」、「貝殻の棲家」という3つの言葉から空間をイメージし、断面図法を使ったドローイングによる多角的な表現を学ぶ。平面表現としてスケッチ、イラスト、コラージュなどを使い、見開き2ページの中に断面的世界観を創造する。

到達目標

(1) 住空間を表現するための基本的な技法を習得することができる
(2) 課題のキーワードを読み取り、コンセプトを設定する力を身につけることができる
(3) 空間としての二次元表現の発想力、描写力、構成力を高めることができる
(4) 環境設定から建築的表現としての造形、内部空間としてのデザインを空間イメージとして二次元表現できる

授業計画

1. 「断面図法」とドローイングについての講義・第1課題説明
2. コンセプト
3. アイデアスケッチ
4. イメージドローイング
5. 第1課題講評
6. 第2課題説明、及び「空間構成」について講義
7. コンセプト
8. アイデアスケッチ
9. イメージドローイング
10. 第2課題講評
11. 第3課題説明、及び「シェル構造」について講義
12. コンセプト
13. アイデアスケッチ
14. イメージドローイング
15. 第3課題講評

準備学習

同課題の他学生の作品をよく観察し、自分自身の表現の幅を広げるための参考とすること。気づいたことなどをノートに書きつけることを習慣づけること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（制作姿勢）
課題作品　70%（課題作品、講評での発表力）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に資料を適宜配付。材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン演習 1-a

ヨシの造形

担当教員名 **立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 2 年生

授業概要及び目的

【ヨシの造形】（※地域貢献科目）琵琶湖に生えるヨシは、生物の揺籃の地としての役割を果たすとともに水質の保全にも役立ってきた。また古来より日本の原風景の一部でもあり、簾（すだれ）の材料としても知られている。琵琶湖の生態系に大きな役割を果たし、人の手による加工品としても役立ってきたヨシは近年衰退の危機にある。こうした地元の素材をインテリア、家具、照明などに再活用を試み、ヨシの可能性をさぐる。

到達目標

(1) 1年次で学んだ素材表現から、環境や空間の中での造形表現、スケール感を意識した表現を行える。
(2) 自然素材の特徴を引出し、生かす表現を追求する。素材からの柔軟な発想力が行える。
(3) 個人制作ではなくグループで制作デザインコミュニケーション能力が行える。
(4) 実物制作（原寸大）のデザイン表現として完成度の高い作品づくりができる。
(5) 空間の中での造形表現と素材表現の可能性を見出すことができる。

授業計画

1. 課題説明「ヨシの造形―ヨシ素材の可能性」・
2. 個人でのスタディ模型制作
3. スタディ発表・グループ分け・グループディスカッション
4. グループによるデザイン検討
5. 実物造形への試作
6. グループ作品制作、制作指導
7. グループ作品制作、制作指導
8. グループ作品制作、制作指導
9. グループ作品制作、制作指導
10. グループ作品制作、制作指導
11. グループ作品制作、制作指導
12. グループ作品制作、制作指導
13. グループ作品制作、制作指導
14. グループ作品制作、制作指導
15. まとめ（合評）

準備学習

琵琶湖におけるヨシの予備知識を得ておく。完成までのスケジュールの管理、進行状況をグループ内で確認しながら授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%（グループ内での制作態度）
課題作品　60%（課題作品評価・グループ制作による協調性と提案力）

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じて適宜配付。材料：ヨシは支給、その他の材料費：制作部品などは一部支給可能

履修上の注意・ライセンスなど

この課題はグループ制作による課題のため、制作状況による連絡はグループ内で密に確認して制作を進めること。

空間デザイン演習 1-b

スケッチ＆モデリング

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 2 年生

授業概要及び目的

【スケッチ・モデリング】スケッチによる形の表し方の手法とデザインモデリングにおける基礎的な知識と製作手法を学ぶ。ペーパー・スチレンボード・ウレタンフォームなどを用いたデザインモデルの製作を通してモデリング材料の性質と加工方法および工具・加工機械の使用方法、フィニッシュワークについて習得する。また優れたプロダクトの「立体模写」をおこなうことで、先人の造形およびディティールを読み取り、実践的な造形の手法を習得する。

到達目標

(1) マーカー、パステルを用いたレンダリングが描けるようになる
(2) スチレンボードをによるペーパーモックアップが作れるようになる
(3) ウレタンフォームによる立体モデリングとフィニッシュワークができる

授業計画

1. ガイダンス、用具、材料の説明
2. 三面レンダリングスケッチ
3. 三面レンダリングスケッチ
4. ペーパーモックアップ
5. ペーパーモックアップ
6. ペーパーモックアップ
7. 透視図レンダリング1
8. 透視図レンダリング2
9. 透視図レンダリング2
10. 立体モデリング
11. 立体モデリング
12. 立体モデリング
13. 立体モデリング
14. 授業内講評
15. まとめ

準備学習

遅れは作品の質低下を招くので、次回までに授業内で示した状態に必ず到達しておくこと

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

授業内で参考資料を配付する　指定した画材（色鉛筆、マーカー、定規など）を準備すること　材料費は自己負担（一部支給）

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習 1-c
染色実験

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
繊維の特性、染料の特性を知ることで、繊維の種類、表現方法に適した染色法を理解する。直接染料、酸性染料、分散染料、植物染料、化学藍などによる浸染を中心に学ぶ。

到達目標
(1) 繊維の種類に適した染色法を選び、実践できる。
(2) 染色室の設備管理ができる。
(3) データを分析し、結果から推測ができる。

授業計画
1. 繊維の種類と染色法について
2. 直接染料による染色
3. サンプル制作
4. 酸性染料による染色
5. サンプル制作
6. 引き染め法
7. 蒸熱処理法
8. 分散染料による染色
9. 熱転写法
10. 植物染料による染色
11. 植物染料による染色
12. サンプル制作
13. 化学藍による染色
14. 化学藍による染色
15. まとめ、テスト

準備学習
各染料について、事前に配付したプリントで確認しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　70%
課題作品　30%

テキスト・参考図書・材料費
プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど
他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン演習 2-a
模型・トレース

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
【模型・トレース】近代建築の三大巨匠の一人、ル・コルビュジェの設計した住宅の模型を制作し、それをもとに設計図により、インテリアデザインにおける内部空間の重要性を把握しながら、基礎的な図面（配置図、平面図、立面図、断面図、各図面の着彩）のトレースを行う。

到達目標
(1) 建築の製図法における基本的な専門知識・技法が習得できる。
(2) 模型制作を通して設計図の意味や重要性が理解できる。
(3) 模型制作（100分の1スケール）の精度が上達する。

授業計画
1. 課題説明、及び「詳細模型のつくり方、図面の読み方」の講義
2. 建 築 模 型 制 作 ①　※土台、フレーム
3. 建 築 模 型 制 作 ②　※1階
4. 建 築 模 型 制 作 ③　※2階
5. 建 築 模 型 制 作 ④　※屋上階
6. 建 築 模 型 制 作 ⑤　※内部詳細
7. 建 築 模 型 制 作 ⑥　※外部、仕上げ
8. 平面図のトレース ①　※図面枠、基準線、寸法線の作図
9. 平面図のトレース ②　※外形線、外郭線の作図
10. 平面図のトレース ③　※その他、補助線やハッチング、文字等の作図
11. 断面図のトレース ①　※図面枠、基準線、寸法線、外形線、外郭線の作図
12. 断面図のトレース ②　※その他、補助線やハッチング、文字等の作図
13. 立面図のトレース ①　※図面枠、基準線、寸法線、外形線、外郭線の作図
14. 立面図のトレース ②　※その他、補助線やハッチング、文字等の作図
15. 仕上げ（整合性チェック及びテクスチャ）　※着採、ドローイングによる表現

準備学習
ル・コルビュジェの住宅における設計思想を理解した上で制作に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　30%（授業態度20%、授業理解度10%）
課題作品　70%（模型を含む）

テキスト・参考図書・材料費
1. 授業時間内に参考資料を適宜配付。
2. 材料は各自で用意。

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目。模型制作後のトレースの作図は、
整合性（正確性）を重視する。

空間デザイン演習 2-b
工業製図（手書き製図・CAD 製図）

担当教員名 **中谷　眞司**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
工業製図（手書き製図・CAD製図）コミュニケーションの手段となる図面の描き方を学ぶことで、ハンドワークによる作図を習得する。またモノの形を図面として表現する方法を学ぶことで、さまざまな図面を読むことができる。曲線と直線が入り混じった複雑な形状は、CAD を使うことで作図、設計検討が行える。

到達目標
(1) モノの基本的な形の見方、図面としての表現方法、描き方が習得できる。
(2) 立体の図形化や図形の立体化という製図の基礎となる読図力が習得できる。
(3) ハンドワークによる基礎的な作図ができることで、表現方法に幅ができる。

授業計画
1. ガイダンス・製図の基礎
2. 製図の基礎
3. 平面図の描き方：基礎的な図の描き方、直線と円弧を用いた線のつなぎ方
4. 課題①
5. 立体を平面で表す方法：投影法、投影図の配置と正面図の選び方
6. 投影図と立体の関係：3面図の描き方
7. 課題②
8. 図形の表し方：主投影図、断面図
9. 大きさの表し方：寸法表示の仕方、寸法記入の方法
10. 図面の作り方
11. 課題③
12. 課題④
13. 課題③・④
14. 課題⑤
15. まとめ　作品評価

準備学習
前回の配付資料を次回授業までに再読し、講義内容の要約を記録しておくこと。また、授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授 業 態 度：40%、
課題・作品：60%（課題に対する完成度・理解度：30%、期末作品30%）

テキスト・参考図書・材料費
テキスト：「製図」（実教出版）　A3コピー用紙：毎授業ごとに3枚準備

履修上の注意・ライセンスなど
履修上の注意：理解度を深めるために授業の課程で段階的に課題作成を行います。

空間デザイン演習 2-c
服飾芸術演習 1

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
ファッション・コスチュームのデザイン画の作成を行う。仕事の種類や目的によって異なるデザイン画の多様性を知る。コンセプトに基づいたデザイン画、スワッチ（素材見本）を作成しプレゼンテーションを行う。１年次に行った一枚の布で経験した東洋的なアプローチと、パターン構成された西洋的なアプローチに加え、反復という原始的な視点から三つ目の方法を試みて身体を装飾する。トルソー（胴体）へのデザインを経て、次の段階として頭部への装飾手段を発見する。

到達目標
(1) デザイン画の多様性を知り、基礎となる画法を基にイメージを表現できる。
(2) 既存の服飾造形技術に頼らず、独自の視点と発想に基づいた提案ができる。
(3) 立体で表現する素材と技法を発見し、創作することができる。

授業計画
1. オリエンテーション／施設、道具の確認と基礎
2. 課題1：デザイン画1
3. 課題1：デザイン画2
4. 課題1：デザイン画3
5. 課題1：デザイン画4
6. 課題2：リピートドレス1
7. 課題2：リピートドレス2
8. 課題2：リピートドレス3
9. 課題2：リピートドレス4
10. 課題2：リピートドレス5
11. 課題3：ヘッドピース1
12. 課題3：ヘッドピース2
13. 課題3：ヘッドピース3
14. ブック制作
15. まとめ　講評

準備学習
課題制作は自習時間を活用し、充分に研究、熟考、創作すること。プレゼンテーションの内容は事前に準備しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
作品評価　50%

テキスト・参考図書・材料費
下記二冊を授業開始までに購入すること。「楽しく学ぶファッションドローイングテクニック」Tei著、繊研新聞社（ISBN978-4-88124-305-3）定価3000円。「世界服飾史」深井晃子監修、美術出版社（ISBN978-4-568-40077-9）定価2500円。道具類の購入に関しては授業内で説明。

履修上の注意・ライセンスなど
総てが連動していく授業内容なので、やむを得ず欠席した場合は必ず復習をすること。

空間デザイン演習 3-a

ドローイング　2D・3D

担当教員名 **木村　準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

前半はインテリアデザインを含む、エスキース、イメージスケッチ、コンセプト、ラフスケッチ等を用いてデザインテーマを総合的に平面表現に描き起こす。後半はスケッチを元に2次元CADにて設計図を作成し、その2次元CADを用いて3次元CADにてパースを作成を行う。図面の種類は配置図、平面図、立面図、断面図等。表現方法はドローイング、鉛筆による着彩など。

到達目標

(1) 製図とドローイングで高度なデザインテーマの総合的表現ができるようになる。
(2) 設計図におけるコンピュータを用いた表現の手法・技法が学べる。

授業計画

1. 課題説明、及び「エスキース、イメージスケッチの意味」について講義
2. エスキース、イメージスケッチ、下図（平面図、立面図、断面図）の作成①
3. エスキース、イメージスケッチ、下図（平面図、立面図、断面図）の作成②
4. 講義(2次元CADの基本操作・概念)
5. 設計図作成（配置図）
6. 設計図作成（平面図）
7. 設計図作成（立面図）
8. 設計図作成（断面図）
9. 講義(3次元CADの基本操作・概念)
10. モデリング
11. カラーリング
12. レンダリング&レタッチ
13. プレゼンパネルの作成
14. まとめ①　自主制作
15. まとめ②　合評（発表内容を取りまとめ、事前に準備をしておく）

準備学習

自分が思い描くイメージに近い作家（ドローイング）を把握した上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%（受講態度30%、課題への取り組み10%）
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

1. 授業時間内に参考資料を適宜配付。
2. 材料は各自で用意。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目。

空間デザイン演習 3-b

椅子実測図面

担当教員名 **西尾　幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

【椅子実測・図面制作】近代の家具デザインの歴史やデザイナーについての講義を理解した上で、構造や造形を直接的に理解できる椅子の実測作業を行う。提出物は以下3点。◎提出物1　演習室にある椅子10点の写真を撮り、設計者、設計年（または製造年）、作品名、製造会社、サイズ、素材などを調べること。簡単な説明を100文字以内で加え、わかりやすく美しくレイアウトしてレポートを提出すること。◎提出物2　椅子の実測作業で得た図面を元に、3面図1枚にまとめ清書すること。◎提出物3　椅子の実測作業で得た三面図をもとに、1／5モデルを作成すること。

到達目標

(1) 椅子の実測作業を通して立体を詳細に観察し、造形力や構造の基礎力を身に付け今後の制作に活かすことができる。
(2) 図面を書いてから立体を作るという通常作業に対して逆の手順を踏むことで、自由な造形を図面に置き換えることができるようになる。
(3) 1／5モデル制作を通して素材探究力や表現力が身につき、モデル作りに活かすことができる。

授業計画

1. 課題説明と講義「近代家具の変遷」
2. 提出物1のレポートを提出。実測作業開始
3. 平面図実測作業
4. 平面図実測作業
5. 平面図実測作業
6. 立面図実測作業
7. 立面図実測作業
8. 側面図実測作業
9. 側面図実測作業
10. 三面図1枚にまとめる　レタリングを行う
11. 1／5モデル制作
12. 1／5モデル制作
13. 提出物2と3によるプレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導します。次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや提出物作成を行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%
◎提出物の完成度（正しいアプローチ方法によるリサーチの正確性・レポートと最終提出作品の完成度・実測作業の正確さ・構造や造形への理解度）を重視する。
◎プレゼンテーションの総合評価を重視（設定時間内で論理的説明ができるかなど）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。計測道具は原則大学が用意するが、基本的なもので今後も利用できるものは各自で購入すること。

履修上の注意・ライセンスなど

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。

空間デザイン演習 3-c

服飾造形の応用

担当教員名 **望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

服飾造形の応用技術を理解し、さらに自己作品のオリジナリティを高める方法を習得する。

到達目標

(1) 服飾造形の応用方法が習得できる
(2) アイテム毎のデザインバリエーションが理解できる
(3) 自己サクほんのオリジナリティを高めることができる

授業計画

1. 身頃
2. 衿1
3. 衿2
4. 衿3
5. 袖1
6. 袖2
7. 袖3
8. スカート
9. パンツ
10. 作品制作1
11. 作品制作2
12. 作品制作3
13. 作品制作4
14. 作品制作5
15. まとめ

準備学習

連絡内容を理解し、次回までに準備しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

配付資料

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習 4-a

建築透視図法

担当教員名 **木村　準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

近代建築の三大巨匠の一人、ミース・ファン・デル・ローエの設計した住宅の模型を製作し、それをもとに建築透視図法の意味を把握しながら、基礎的な設計図（平面図、立面図、断面図、）を用い、インテリアデザインにおける内部空間をアクソノメトリックパース（パースペクティヴ法）表現の技法で学ぶ

到達目標

(1) 模型製作及び建築製図法における専門知識・技法・技術が習得できる。
(2) 模型及び製図を通して、透視図法の立体把握及び表現法が習得できる。
(3) プレゼンテーションを通し、個々の素質の発見とヴィジュアル性に反映することができる。

授業計画

1. 課題説明、及び「詳細模型のつくり方、図面の読み方」の講義
2. 建築設計図の作成　※平面図、立面図、断面図
3. 建築模型製作 ①　※土台、建築模型の作成
4. 建築模型製作 ①　※細部つくり込み
5. 模型製作、設計図の採点及び「投影図の意味と参考事例紹介」の講義
6. ラフスケッチ（フリーハンド法）①　※外観1カット以上をスケッチ
7. ラフスケッチ（フリーハンド法）②　※内観1カット以上をスケッチ
8. ラフスケッチ（フリーハンド法）②　※パースアングルの決定
9. 軸測投影図法（アクソノメトリック）の作図 ①　※基準線の追い出し
10. 軸測投影図法（アクソノメトリック）の作図 ②　※各部位の実線を作図
11. 軸測投影図法（アクソノメトリック）の作図 ③　※詳細部の描き込み
12. 着彩段階 ①　：カラーコンディショニング、色彩の配色
13. 着彩段階 ②　：家具、人物の描き込み、及び仕上げ
14. まとめ①　自主制作、及び課題提出
15. まとめ②　合評（プレゼンテーション用ボードに集約）

準備学習

図法に関する予備知識について調べた上で授業の臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%（受講態度30%、課題への取り組み10%）
課題作品　60%（模型を含む）

テキスト・参考図書・材料費

1. 授業時間内に参考資料を適宜配付。
2. 材料は各自で用意。

履修上の注意・ライセンスなど

1. 二級建築士受験資格指定科目。【単位数：その他　2単位　※必修】
2. 模型及びトレース図を用いた建築透視図は、整合性（正確性）を重視する。

空間デザイン演習 4-b
ライノセロス　3DCG

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
【3DCG モデリング】3D ソフトウェア“Rhinoceros”ほか2D ソフトウェアなどを用いて、下書き、3D モデリング、レンダリングなどのデジタル表現技術を習得する。作成したモデルは3D プリンタで出力を行う。

到達目標
(1) 基礎的な3D形状をソフトウェア上で作成できる
(2) 作成したモデルに属性を定義してレンダリングを作成できる
(3) 作成したモデルを3Dプリンタで出力できる

授業計画
1. ガイダンス
2. 基本操作　基本図形
3. 押し出し・回転体・変形
4. 自由曲面
5. 演算
6. 表面材質・マッピング
7. 照明・背景・カメラアングル・レンダリング
8. 作品制作
9. 作品制作
10. 作品制作
11. 作品制作
12. 作品制作
13. 3Dプリンティング
14. プレゼンテーションとディスカッション
15. まとめ

準備学習
授業内で説明したことを、必ず復習し身につけた上で次回授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
時間内に適宜指示する。

履修上の注意・ライセンスなど
定員：10名程度　欠席等で遅れが生じると次回に進むことができないので、遅れは自己責任で取り戻しておくこと　3DソフトRhinocerosを扱うためこれを修得した他領域学生には空間デザインコンピュータ室のライセンスが与えられる

空間デザイン演習 4-c
素材加工（ハンドメイキング）

担当教員名 **大野　知英**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
様々な素材の加工方法を学び、コスチュームへ応用する。

到達目標
(1) 素材の特色を踏まえた上で加工法を学ぶ。
(2) 実験を通して新しい表現への可能性を追求できる。
(3) オリジナルの加工法を発見し、立体にできる。

授業計画
1. オリエンテーション　様々な素材の加工法を紹介
2. 素材実験①　型紙作り
3. 素材実験②　発泡バインダー、オパール加工
4. 素材実験③　金彩フィルム
5. 素材実験④　縮むシート、水に溶けるシート
6. サンプル作成
7. サンプル作成
8. 作品制作
9. 作品制作
10. 作品制作
11. 作品制作
12. 作品制作
13. 作品制作
14. 作品制作
15. まとめ

準備学習
連動していく授業内容です。授業内で完成しなかった課題について、自習時間を使って意欲的に制作に取り組み、次回授業までに完成しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
なし。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習 5
ブランドプロデュース

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生（他領域3年生も可）
空間デザイン基礎演習1を受講済みであることが望ましい

授業概要及び目的
ブランディングとは、顧客が信頼しうる価値の源である「ブランド」をつくり出すためのすべての活動を指す。この演習では人々の生活の諸要素「衣」「モノ」「住」のそれぞれの専門分野の視点からグープワークに取り組み、ブランドの創出を目指す。世の中の現状や生活者の動向を調査・分析することからはじめ、新しい生活志向の兆候を見いだしポジショニングやイメージ展開を行い、最終的には企画書にまとめプレゼンテーションを行うものとする。実社会では、様々な専門家が協同してひとつのデザインを完成させる例が少なくないため、互いの専門知識やスキルを尊重し制作に活かすことで生まれる相乗効果を体得してもらいたい。構築したブランドは空間デザイン演習7において具体的なデザイン展開を行う。

到達目標
(1) 市場調査・分析からブランド創出への流れを理解できる
(2) ブランド企画書を作成し提案することができる
(3) 専門家としてのスキルを駆使したグループワークが行えるようになる

授業計画
1. ガイダンス：ブランディングとは
2. グループディスカッション～市場動向調査
3. 情報整理、分析
4. 情報整理、分析
5. 着目点の発表
6. 構築作業～ターゲット分析
7. 構築作業～ポジショニング分析
8. 構築作業～仮説構築
9. 構築作業～アイデンティティ構築
10. 中間発表
11. 企画書作成
12. 企画書作成
13. 企画書作成
14. プレゼンテーション
15. まとめ

準備学習
わからない専門用語については各自で調べて理解しておくこと

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　50%
合評　　20%（発表・レポート）

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜プリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
グループワークであるため各自の役割を認識し、他者を専門家として尊重して取り組むこと

空間デザイン演習 6-a
建築製図

担当教員名 **木村　準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
前半はインテリアデザインを含む、エスキース、イメージスケッチ、コンセプト、ラフスケッチ等を用いてデザインテーマを総合的に表現する。後半は建築製図法に基づき基本設計図の作図を行い、建築設計における専門的知識を習得する。図面の種類は配置図、平面図、立面図、断面図、部分詳細図（デザイン上必要と思われるディティール）等。着彩表現は各自自由に行うものとする。

到達目標
(1) 製図とドローイングで高度なデザインテーマの総合的な表現ができる。
(2) 設計図における表現の手法が学ぶことができる。

授業計画
1. 課題説明及び「いろいろな設計手法」の講義
2. エスキース、イメージスケッチ、下図（平面図）の作成
3. エスキース、イメージスケッチ、下図（立面図、断面図）の作成
4. エスキース、イメージスケッチ、下図（ディテール）の作成
5. 「設計図とドローイング」の講義
6. 設計図作成（平面図）①
7. 設計図作成（平面図）②
8. 設計図作成（配置図）
9. 設計図作成（断面図）①
10. 設計図作成（断面図）②
11. 設計図作成（立面図）
12. ドローイング
13. 授業内講評
14. まとめ①自主制作
15. まとめ②合評（発表内容を取りまとめ、事前に準備しておく）

準備学習
自分が思い描くイメージに近い作家（ドローイング）を把握した上で、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　40%（受講態度30%、課題への取り組み10%）
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
1、授業時間内に参考資料を適宜配付。2、材料は各自で用意

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン演習 6-b
先端技術ワークショップ

担当教員名 **松井　龍哉**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
プロダクトデザイナーの役割のひとつに、生活に対するテクノロジーの翻訳がある。この演習では、次世代技術に対する考え方を学ぶなかで、ものづくりの本質を見抜く力を養うことを目的に、フィールドワーク、コンセプト立案、デザイン提案をグループで行う。

到達目標
(1) デザインの最先端の現状が理解できる。
(2) 専門的なグループワークを遂行できる。
(3) 先端技術と人々の暮らしを結びつけた提案ができる。

授業計画
1. オリエンテーション
2. 研究開発の思想と現状
3. 技術者の視点とデザイナーの視点
4. フィールドワーク
5. テーマとなる技術を想定したデザインコンセプトの作成
6. ユーザープロファイリング
7. グループディスカッション
8. グループディスカッション
9. デザイン提案の制作
10. デザイン提案の制作
11. デザイン提案の制作
12. デザイン提案の制作
13. 提案プレゼンテーションおよび講評
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習
デザイナー「松井龍哉」、「フラワーロボティクス株式会社」についてあらかじめ調べて最近の活動を把握しておくこと

成績評価方法・基準
授業態度　50%（グループ内での役割、受講態度）
課題作品　50%（提出作品とプレゼンテーションの内容）

テキスト・参考図書・材料費
参考図書は授業内で適宜紹介。

履修上の注意・ライセンスなど
グループワークとなるため、自身の役割を把握して制作にあたること。3日間の集中授業となり、最終日前の1週間の制作期間を実制作にあてること。

空間デザイン演習 6-c
舞台芸術演習

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
様々な舞台芸術全般の概要を知り、その表現方法の違いや系譜を理解する。専門用語の用法、劇場機構、興行の仕組みや組織的運営、舞台美術、舞台衣装、身体表現の幅広い表現を知る。題材、演出意図やコンセプトに沿って多様な表現がされた舞台衣装の例を知り、発想と視野を広げる。ファッションショーの構築プロセスを学び、発表の機会に備える。

到達目標
(1) 劇場の概要を知り、基礎知識、専門用語を学び、自身の制作の基盤にできる。
(2) 舞台芸術における特殊な服飾デザインの概要を理解できる。
(3) 演出、身体表現、舞台美術のコンセプトを理解し、連動したデザインを提案できる。

授業計画
1. 身体表現と舞台衣装、劇場芸術の世界
2. 西洋と東洋の舞台上の身体
3. 世界のコスチュームデザイナーたち
4. 課題1：舞台衣装デザイン／題材の読解と演出イメージの構築
5. リサーチとデザイン案
6. デザイン画と美術プラン
7. 中間講評
8. ファッションショーができるまでのプロセス
9. プレタポルテとオートクチュール
10. 課題2：コレクションデザイン／新しい美意識の探求
11. リサーチとデザイン案
12. デザイン画
13. 二つの課題についてのディスカッション
14. まとめ1：授業内講評
15. まとめ2：合評会

準備学習
作品評価50%
授業態度50%

成績評価方法・基準
授業で紹介する作品だけでなく、それに関する、または派生する作品を自主的に探し、閲覧し、できるだけ広範囲の表現に積極的に触れること。

テキスト・参考図書・材料費
資料配付。映像資料貸し出しあり。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習 7
ショッププロデュース

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生・空間デザイン演習5を履修すること

授業概要及び目的
【ショッププランニング】2年次より「衣」「モノ」「住」のそれぞれの専門に分かれた空間デザイン領域の学生が、3年次に再び集まってグループワークを行う。専門の学びで身につけた、それぞれの分野の基礎的な知識と技能を駆使してショッププランニングに取り組む。実社会では様々な専門家が協同してひとつのデザインを完成させる例が少なくない。お互いの専門知識やスキルを尊重し制作に生かすことが新しい発想や発見につながる。空間デザイン演習5にて行ったブランディングの結果を引き継ぐ。

到達目標
(1) ブランディングデザインが理解できる
(2) それぞれのコースのメンバーと協同してひとつのデザインを完成できる
(3) ひとつのショップができるまでのフローを理解でき、そのプレゼンテーションができる

授業計画
1. ショッププランニング　ガイダンス・空間デザイン演習5の振り返り・競合店リサーチ報告会
2. 空間／什器・照明／ツール・ユニホームなどのデザイン分析
3. 各デザインのスタディ・検討1
4. 各デザインのスタディ・検討2
5. 各デザインのスタディ・検討3
6. 各デザインの発表・講評
7. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）1
8. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）2
9. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）3
10. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）4
11. 中間講評
12. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）5
13. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）6
14. 制作（模型・CG・デザイン画・モックアップなど）7
15. プレゼンテーション

準備学習
夏休みに空間デザイン演習5で進めてきたブランディングについて、競合店をリサーチしておく。

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜プリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習 8-a
ポートフォリオメイキング

担当教員名 **吉田　裕枝**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
【ポートフォリオをつくる】これまでの制作課題を通して培った技法やデザインを他者へ明確に伝達する手段・手法を学ぶ。自らの過去作品を活用し情報のデータ収集・整理を行うと共に、校正方法やプレゼンテーション能力を学ぶ。また、コンセプトの文章整理や手書きドローイング、コンピューター（主にフォトショップ、イラストレーター）を使った図面化などを用い、過去の作品を二次元表現として明瞭且つ簡潔にまとめる。

到達目標
(1) 過去の作品をポートフォリオとして集約することができる
(2) 図面表現の様々な手法を学ぶことができる
(3) 情報の高度な処理能力と整理術を実践することができる

授業計画
1. 課題説明、及び「ポートフォリオの事例紹介や作りかた」について講義
2. 簡易なプレゼンテーション演習①
3. 簡易なプレゼンテーション演習②
4. 過去の作品の振り返り、整理、ポートフォリオ制作へのコンセプトづくり
5. 制作コンセプト等の文章及びプレゼン資料としてのレイアウトや構成の素案作成
6. 制作課題の図面化、スケッチ、ドローイング等の補足資料を作成①
7. 制作課題の図面化、スケッチ、ドローイング等の補足資料を作成②
8. 制作課題の図面化、スケッチ、ドローイング等の補足資料を作成③
9. ポートフォリオ制作①
10. ポートフォリオ制作②
11. 中間発表
12. ポートフォリオ制作③
13. ポートフォリオ制作④
14. ポートフォリオ制作⑤＊成果物印刷
15. 授業内講評

準備学習
ポートフォリオのレイアウトなど構成を統一するためあらかじめ体制をイメージした上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題作品　60%（模型を含む）

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に参考資料を適宜配付。材料は各自で用意。

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目 作品の情報処理はPC上でデータ管理することが望ましい。

空間デザイン演習 8-b
ユーザインタフェースデザイン

担当教員名 **八田　晃**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
テクノロジーの発達により、プロダクトは旧来のスイッチのような一方通行の操作に加えて、より知的で多彩なユーザとの相互作用（インタラクション）が可能になっています。本演習ではこのようなプロダクトのユーザインタフェース（UI）の具体的なデザイン課題に取り組む事により、プロダクトと人の関係性についてより深く洞察し、実践的な知識、技能の習得をめざします。

到達目標
(1) 人の認知・行動特性を理解し、人のふるまいから課題の抽出やアイデアの着想ができる。
(2) アイデアをUIとして具体化し、プロダクトのデザインに適用できる。
(3) UIやインタラクティブな製品のプロトタイピング手法を理解し、利用できる。

授業計画
1. オリエンテーション・課題説明と事例紹介
2. ワークショップ：アクティングアウト（演技）による発想法の学習
3. ワークショップ：写真を使ったアイデア手法の学習
4. ユーザ観察とデザインポイントの抽出
5. 対象プロダクトの選定とアイデアの検討
6. ワークショップ：プロジェクターを用いたプロトタイピング手法の学習
7. アイデアの確定とデザイン提案の制作
8. デザイン提案の制作
9. デザイン提案の制作
10. デザイン提案の制作
11. デザイン提案の制作
12. 提案プレゼンテーションの制作
13. 予行プレゼンテーション
14. 提案プレゼンテーションの制作
15. プレゼンテーション・講評

準備学習
授業内で完成しなかった問題については次回授業までに制作をすすめておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　60%（授業態度、課題への取り組み姿勢）課題作品　40%（デザイン成果物とプレゼンテーション）

テキスト・参考図書・材料費
受講テキスト：不要　使用機材：カメラ、ビデオカメラ、PC等　使用ソフトウェア：PowerPointもしくはKeynote、その他必要に応じて映像ソフト、3Dモデリングソフト等。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習 8-c
市場研究

担当教員名 **水谷　米博**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
ファッション産業における業種・業態を理解するため、リサーチをおこない、さまざまな知識を獲得する。ファッション企業を理解し自分の進むべき進路について考察するとともに、各自が企業研究をおこない理解を深める。

到達目標
(1) ファッション業界の全容と職種が理解出来る。
(2) 自己の希望就職企業の資料を作成することができる。
(3) 自己PRポートフォリオのラフ案を作成することができる。

授業計画
1. アパレル業界の仕組み
2. アパレル業界の業態、業種、職種
3. アパレル業界の仕事内容
4. ファッションブランドとは
5. ブランディングとは
6. タイプ別ブランド
7. 市場研究
8. 〃
9. 就職対策と自己PRポートフォリオについて
10. 企業研究
11. 〃
12. 〃
13. ポートフォリオ案作成
14. 〃
15. まとめ

準備学習
HPで企業情報を収集しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど
授業は毎回出席するように。提出期限を守ること。

空間デザイン実習 1-a
小公園の造形　フォーリーの造形

担当教員名 **立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
1年次に学んだ造形言語を組み合わせて、空間と形を造形することを学ぶ。第1課題では床という造形源を手がかりに、粘土を使って小公園を造形する。公園内には休憩や遊びのための半地下/地下の小建築も併せて造る。敷地に半地下、便所、自販機を設置することで、機能的空間にも配慮したデザインを検討する。粘土という素材を生かして、大地を幾何学や有機的な空間造形として創造する。第2課題では、フォリー（休憩所）を造形する。第1課題で得た造形言語を組み合わせ造形する。既存の場所を選択し、人工物としての建築が自然（地形）と向き合うとどのような空間表現が可能となるか。環境を生かし、大地そのものが人間の身体を支えるものであったり、単に休憩するということだけだなく歩いたり、走ったり、語り合ったり、黙考したりする人の行動を支えるのもとして造形すること。

到達目標
(1) 1年次で学んだ造形言語を組み合わせて、空間と形をつくることができる。
(2) 造形言語を建築的テーマに結びつけて表現することができる。
(3) より多彩な素材を用いた模型づくりができる。
(4) 建築的造形が向き合うべき対象＝自然（とくに地形）について学んだ結果を活かすことができる。
(5) 空間・環境における造形・デザインのスケール感を身につけ表現することができる。

授業計画
1.「小公園の造形」課題説明・敷地模型の制作
2. 敷地選定と公園計画の検討
3. 本模型の個別検討・制作
4. 中間講評
5. 本模型の個別検討・制作
6. 本模型の個別検討・制作
7. 講評
8.「フォリーの造形」課題説明
9. 敷地選定とコンセプトの発表
10. エスキースとスタディ模型の発表と検討
11. 中間講評
12. 本模型の個別検討・制作
13. 本模型の個別検討・制作
14. 講評
15. まとめ（合評）

準備学習
制作素材になれること。また、空間での造形・デザイン表現力を生かすため、日頃よりスケール感を意識すること。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（授業理解度、授業態度、制作意欲）
課題作品　50%（課題制作、表現力、提案力、完成度）
※両評価ともに、制作プロセスも評価の中に含む。

テキスト・参考図書・材料費
「小公園の造形」材料費：敷地模型台、レオン油土10個程度を支給、その他表現により必要な油土は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど
他の学生の作品をよく観察し、意見交換を行うこと。

空間デザイン実習 1-b
PD 基礎　平面レイアウト・見立て・機構

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
【PD 基礎～見立て、平面配置、機構】平面・色彩・立体・機構など、プロダクトデザインに必要な要素を学ぶ。見立てによる価値観の変換、機能部品の平面レイアウト、遊具、機構のデザインなど、要素の異なる複数の課題をこなしプロダクトデザインの基礎力を修得する。

到達目標
(1) 平面におけるデザインの基礎力を身につけ、制作が行える。
(2) 既存製品を文化的な視点で見つめ直す着目億点を持てる。
(3) 機構を構築して動きをデザインする力を獲得し、実現できるようになる。

授業計画
1. ガイダンス/総論/第1課題説明
2. 制作
3. 講評/第2課題説明
4. 制作
5. 制作
6. 講評/第3課題説明
7. 制作
8. 制作
9. 制作
10. 講評/第4課題説明
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 講評
15. まとめ

準備学習
授業内で完成しなかった課題について、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（課題への取り組み）
課題作品　50%（プレゼンテーション・作品）

テキスト・参考図書・材料費
参考図書:授業内で適宜指示する　材料費:自己負担

履修上の注意・ライセンスなど
作業量が多いので計画を立てて制作にあたること。

空間デザイン実習 1-c

服飾造形基礎１　ミシン縫製

担当教員名 **望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

・織布の服飾造形基礎技術を習得する。
・ミシン縫製に必要な道具の使用方法を学び、制作において作品のレベルアップをおこなう。
・トップスとボトムの基礎造形を習得する。

到達目標

(1) トップスとボトムスの基礎的な構造を理解する。
(2) 基礎的なパターンを理解し、作品の制作に応用できる。
(3) 道具の使用方法を理解して、作品の完成度を上げる。

授業計画

1. 服飾の基礎知識
2. トップスの理解①身頃
3. トップスの理解②衿
4. トップスの理解③袖
5. ボトムの理解①スカート
6. ボトムの理解②パンツ
7. 作品コンセプト、デザイン決定
8. 作品制作①
9. 作品制作②
10. 作品制作③
11. 作品制作④
12. 作品制作⑤
13. 作品制作⑥
14. 作品制作⑦
15. 合評

準備学習

授業内で指示した内容を、次週までに進めておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど

必要な持参物を確認のうえ、毎回の授業に臨んで下さい。提出期限は守ること。

空間デザイン実習 2-ab

家具基礎

担当教員名 **西尾　幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

◎第1課題　　人の身体性を理解した上で、実用性のある家具をデザイン・製作する。家具としての美しさや使いやすさ、設置するインテリアとの調和（ソフト面）と、材料や構造の考察（ハード面）の両方のあり方を考え、デザインに反映させる。◎第2課題：自分で選択したコンペティションに出品する。

到達目標

(1) 人の身体についてあらためて着目し、重心や体重や姿勢や可動範囲について理解を深めることができる。
(2) 力学的な構造を理解し、制作に活用できる。
(3) 構造的な問題に直面することが多く、その解決を通してイメージを実現可能な設計に調整することができるようになる。

授業計画

1. 第1課題第2課題の課題説明とアイデアスケッチ
2. 草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
3. 〃
4. アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
5. 〃
6. モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
7. 〃
8. プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
9. 〃
10. 〃
11. 〃
12. 第1課題プレゼンテーション
13. 第2課題プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導します。次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや制作、テストを行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%　◎提出物の完成度（テーマの創造性、正しいアプローチ方法による問題解決能力、デザインプロセス、最終提出物の完成度）を重視する。◎プレゼンテーションの総合評価（プレゼンボードやパワーポイントの完成度、設定時間内で論理的な展開ができるかなど）。

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担（特殊なものはこの限りではない）。

履修上の注意・ライセンスなど

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。各種ラボ使用の場合はライセンス取得の必要がある。

空間デザイン実習 2-c

染織造形基礎１　スクリーン捺染

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

リピートを特色とするプリントによるテキスタイルデザインを学び、スクリーン捺染と引き染めによるオリジナルテキスタイルを製作する。

到達目標

(1) シルクスクリーンの製版工程を理解できる。
(2) スクリーン捺染技法を実践できる。
(3) 四面連続のテキスタイルデザインを理解し、さらにオリジナルデザインへと展開できる。

授業計画

1. スクリーン技法の説明とアイデア、イメージ作り
2. パターンの完成（4面連続の版の作り方）
3. 製版の説明。版制作
4. 反応染材によるスクリーン捺染の説明
5. プリント作業
6. 定着処理（アルカリショック法）の説明
7. 中間チェック
8. 引き染めの説明。
9. 作品プランチェック
10. 制作
11. 制作
12. 制作
13. ギャラリー展示
14. 講評会
15. まとめ

準備学習

描写材料を考えて、スケッチからデザインを起こすのでデッサンをしっかりしておく。スケッチからデザインをおこすので、モチーフ（実物）を選んでおくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリント配付。

履修上の注意・ライセンスなど

他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン実習 3-a

グリッドによるレストラン

担当教員名 **京　智健**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

第1課題では、設定された＜モチーフ＞（ここではグリッド）を手がかりに飲食と展示の空間を造形することを学ぶ。またインテリアおよび建築的機能も少し複雑に設定し、空間と形との関わりを考えながら、造形することを学ぶ。「森」という自然的要素と人工的要素である建築およびその内部空間であるインテリア、そして庭園（エクステリア）という中間領域の4つの領域を視野に入れながら、空間を造形することを併せて学ぶ。第2課題では、都市の内外において、うち捨てられた場所に着目し、建築やインテリアなどデザインの力で新たな施設を構築し、都市生活をさらに豊かにする提案をおこなう。

到達目標

(1) 毎回のエスキスを通して、立体的な空間構成のバリエーションについて多く発見できる。
(2) 建築空間の造形を通して、環境と人との関係を検証できる。
(3) 部分と全体の関係を意識し、一群の豊かな空間を創造できる。

授業計画

1. 第1課題説明、課題レポート出題、敷地模型作成（1/100）
2. 第1回エスキス、課題レポート提出、コンセプト・ラフ図面・スタディ模型（縮尺1/100）
3. 第2回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型（縮尺1/100）
4. 第3回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型（縮尺1/50）
5. 第4回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型（縮尺1/50）
6. 第5回エスキス、コンセプト・図面・模型（縮尺1/50）
7. 第6回エスキス、コンセプト・図面・模型（縮尺1/50）
8. 第1課題制作発表、コンセプト・図面一式・模型（縮尺1/50）提出
9. 第2課題説明、課題レポート出題、敷地模型作成（1/100）
10. 第1回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型（縮尺1/100）
11. 第2回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型（縮尺1/50）
12. 第3回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型（縮尺1/50）
13. 第4回エスキス、コンセプト・図面・模型（縮尺1/50）
14. 第5回エスキス、コンセプト・図面・模型（縮尺1/50）
15. 第2課題制作発表、コンセプト・図面一式・模型（縮尺1/50）提出

準備学習

①課題に沿った参考事例を多く見つけると共に、独自の視点を養う。（5時間）②課題の特徴を検証し、いくつかのアイデアをスケッチや模型で検討しておく。

成績評価方法・基準

授業態度　15%
課題作品　50%（課題内容の理解度15%、アイデア力35%）
合評　　35%（プレゼンテーション力）

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン実習 3-b

商品企画・デザイン・ウェブショップ　雑貨 / アクセサリー

担当教員名 **竹下　俊也**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

【商品企画／デザイン／ウェブショップ】身近な生活体験からコンセプトを見つけだして簡単な構造のクラフトや雑貨、アクセサリーなどの商品を企画し素材や製作方法、耐久性、安全性などを考慮して、製品、パッケージ、パンフレットなどをデザイン、制作する。グループワークによってウェブショップを立ち上げ各自が制作した商品のプロモーションを行う。

到達目標

(1) 日常生活の中から新たな商品のコンセプトが抽出できる。
(2) コンセプトに沿ったアイデアの展開とまとめができる。
(3) 創出企画のプレゼンテーションができる。

授業計画

1. ガイダンス　課題説明
2. コンセプトメイク
3. コンセプトメイク
4. アイデア展開
5. 制作
6. 制作
7. 制作
8. ウェブショップ調査
9. コンセプトメイク
10. コンセプトメイク
11. 制作
12. 制作
13. プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業内で完成しなかった課題は、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（課題への取り組み）
課題作品　50%（プレゼンテーション、作品）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。材料費：自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

自身のスケジュール管理を徹底すること。

空間デザイン実習 3-c

服飾造形基礎２　オリジナルコスチューム

担当教員名 **松田　優**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

・前期に習得した基礎技術に応用技術をプラスしながら、オリジナルコスチュームを制作する。・素材加工やパターンテクニックを駆使して、2年次の修了作品を創作していく。

到達目標

(1) オリジナルコスチュームの制作プロセスを理解することができる。
(2) 平面製図と立体裁断により、自己の作品を造形表現できる。
(3) デザイン、素材、パターンをトータルに構築していくことができる。

授業計画

1. 主旨説明、オリジナルコスチュームとは
2. テーマ、コンセプト、デザイン制作作業
3. テーマ、コンセプト、デザイン決定
4. トワル組立①
5. トワル組立②
6. トワル組立③
7. 作品制作①
8. 作品制作②
9. 作品制作③
10. 作品制作④
11. 作品制作⑤
12. 作品制作⑥
13. 作品制作⑦
14. 作品制作⑧
15. 合評

準備学習

授業内で指示した内容を、次回までに進めておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど

必要な持参物を確認雄うえ、毎回の授業に臨んで下さい。提出期限は守ること。

空間デザイン実習 4-ab

ショップ・ショールーム

担当教員名 **立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

商業空間をデザインする。実在する企業・商品を選択しリサーチした上で、現状の既成概念にとらわれず、新しい企業イメージ・商品イメージを空間デザインする。第1課題では、ショーウィンドウのディスプレイデザインをする。設定したウィンドウ内に、選択した企業・商品のイメージを原寸でデザインする。シーズンの設定と広告的効果を考慮して箱の世界にそのブランドの世界観を創り出し、個性的に表現する。第2課題では、企業を選択し、その企業のショップまたはショールームをデザインする。企業アイデンティティや商品イメージをリサーチしデザインコンセプトを設定、コンセプトから発想したインテリアデザインを創造する。瞬間を空間にデザインするように商空間のサイクルは早い、企業の魅力を引き出し素材感・色彩感を生かした新しい商空間をデザインする。

到達目標

(1) 商業という実存する世界でのインテリア的及び展示的空間表現ができる。
(2) 空間表現としてデザインの魅力を導き出すことにより、企業・商品のイメージを創り出すことができる。
(3) インテリアデザインとしての素材表現・照明効果などを習得し、活用することができる。
(4) インテリア空間の動線計画、身体的スケールを習得し、実感できる。

授業計画

1. 第1課題「ウィンドウディスプレイの造形」課題説明
2. 企業（ブランド）決定、「窓の世界」：デザインイメージスケッチ」
3. エスキース、スタディ模型の制作
4. 中間講評
5. ディスプレイ模型（実物大）の制作
6. ディスプレイ模型（実物大）の制作
7. 講評
8. 第2課題「ショップ・ショールームの造形」課題説明、企業概念と商品イメージの検討
9. 企業（ブランド）決定、空間デザインコンセプトの検討・エスキース
10. エスキース、スタディ模型の制作
11. 中間講評
12. 建築及びインテリアの模型制作
13. 建築及びインテリアの模型制作
14. 講評
15. まとめ（合評）

準備学習

課題開始前までに、デザイン的観点から課題の選択企業（ブランド）のリサーチ、情報収集を行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（制作意欲、授業理解度、授業態度）
課題作品　50%（課題作品、作品表現力・提案力・完成度）
※授業評価・作品評価共に制作プロセスも評価に含む。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：コンパクト建築設計資料集成。

履修上の注意・ライセンスなど

第1課題、第2課題の企業（ブランド）を統一、連動して制作も可能。

空間デザイン実習 4-c

染織造形基礎２　織

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

平織、綾織など、布の基本となる織物構造や格子柄による織物独自の色の効果を学び、素材によるテクスチャーの違いを体感する。最終的に身につけるもの（服地、帯、ショール、アクセサリー）にすることで、一次元の糸が二次元の布となり、三次元のコスチュームへと展開するプロセスを学ぶ。

到達目標

(1) 織機の仕組みを理解し、使いこなすことができる。
(2) 織物組織を理解し、制作することができる。
(3) コスチュームへの応用を前提に織計画をたてられる。

授業計画

1. 織機の仕組みと使い方、整経の仕方の説明
2. 機掛けの仕方の説明、試織
3. 格子柄の布の制作、整経作業
4. 機掛け
5. 平織り
6. 綾織り
7. 密度を変えて織る
8. オリジナルの布、アイデアチェック
9. 素材探し
10. サンプル制作
11. 織計画をたてる
12. 制作
13. 制作
14. 仕上げ
15. 合評

準備学習

日常の衣類やインテリアにある織物の細部に注目して、織物構造（平織、綾織）を理解しておく。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど

織機を使う作業は時間を要するので、授業時間以外も制作を進める必要がある。
他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン実習 5-a

子供のための空間／福祉空間

担当教員名 **山根　健太郎**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

【子供のための空間／福祉空間】第1課題では、子供の時に住んでいた（住んでいる）地域のマップを描き、そこでの遊びや感情的体験などを想起し、子供のための空間としての幼稚園のインテリアとそれを包む建築併せて公園を造形する。第2課題では、老人にとっての心よい安らぎのある空間とは何なのか、何が必要なのかなどを分析評価し、老人のための空間（建築・インテリア・エクステリア）を造形する。

到達目標

(1) 子どもや老人など主たる構成員ではない人間（他者）の立場を理解して造形することができる
(2) 人間の記憶をどのように空間デザインにいかすことができるか考えることができる
(3) 子どもや老人などがどのようなインテリアを好むのかを調査し、それを生かした造形ができる

授業計画

1. 第1課題：「子どもの生きる時間と空間」講義および課題説明
2. 子どもの原風景を探る／手書き地図の作成と解説（個人発表）
3. 幼稚園（あるいは子どもの遊び場）のエスキース・スタディ模型制作とチェック
4. エスキース・スタディ模型制作とチェック
5. 模型制作とチェック
6. 模型制作とチェック
7. 第2課題：「老人の生きる時間と空間」講義および課題説明
8. 老人の生きる時間と空間を探る（個人発表）
9. 老人ホームに必要な時間と空間（個人発表）
10. エスキースおよびスタディ模型の制作とチェック
11. エスキースおよびスタディ模型の制作とチェック
12. 模型制作とチェック
13. 第1課題、第2課題の模型制作とチェック
14. 講評
15. まとめ（合評）

準備学習

同課題の他学生の作品をよく観察し、自分自身の表現の幅を広げるための参考とすること。気づいたことなどをノートに書きつけることを習慣づけ授業の臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
課題作品　80%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・資料は随時配付。

履修上の注意・ライセンスなど

それぞれ課題に取り組みにあたって、インテリア＝内部空間の造形から始め外形を始とする建築へ展開してもよいし外形的建築構成から始めてその後インテリア＝内部空間へ展開してもよい。二級建築士受験資格指定科目。

空間デザイン実習 5-b

生活機器～［知識・気づき］のデザイン

担当教員名 **小池　禎**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

私たちを取り巻く社会や生活の中には様々な問題がある。この実習では私たちを取り巻く解決すべき問題に気づくこと体験を通して学び、［知識・気づき］をトリガーにアイデアを展開しプロトタイピングを制作する。その提案が問題解決に役立つのかどうかについて評価や、相互にデザイン批評をしあう関係性を通して目的とデザインの合致性について学ぶ。

到達目標

(1) ヒトや社会の“困った”を可視化することができる。
(2) 解決するためのアイディエーションからプロトタイピングに展開できる。
(3) 他者へのプレゼンテーションの実践と相互の建設的なデザイン批評ができる。

授業計画

1. 課題説明、“困った”をどのように発見し、気づくのかを計画する。
2. “困った”を気づく（使いにくいデザイン、醜いデザイン、なんでこうなるの？）
3. なんでこうなるの？を可視化しデザインテーマを設定
4. デザイン批評（“困った”の背景、理由が明快になっているのか？）
5. アイデア展開（知識・気づきを根拠にアイデアを展開）
6. プロトタイピング1、その検証
7. アイデア展開（知識・気づきを根拠にアイデアを展開）
8. プロトタイピング2、その検証
9. デザイン批評（目的とプロトタイピングの整合性）
10. 概念デザイン（複数）、UIの展開（複数）、
11. 概念デザイン（複数）、UIの展開（複数）、
12. デザイン批評（なぜ、このカタチなのか？なぜ、このUIなのか？）
13. デザインレンダリング、UI、モックアップ制作
14. デザインレンダリング、UI、モックアップ制作
15. プレゼンテーション、デザイン批評（合評）

準備学習

日頃から身近に発生する“困った”を気づく問題意識をもっておく、家族の使いにくそうにしている現場、マーケティング主導、あるいはデザイナー不在で共感できない製品群、など

成績評価方法・基準

授業態度　20%
課題作品　60%（制作のプロセス40%、最終作品の完成度20%）
合評　　20%（プレゼンテーション力およびデザイン批評力）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜支持する。材料費、社外授業での交通費は自己負担

履修上の注意・ライセンスなど

デザイン批評のマイルストーンを4回設けている。そこでは、みんなで目標達成に向けてコラボレーション＆コミュニケーションを実践する。その場を有効に活用して全員でよりよいデザインへ向かうように相互の影響力を発揮すること。

空間デザイン実習 5-c

服飾造形表現

担当教員名 **大野　知英**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

衣服制作における専門的な知識、技術を習得し、独自の素材選び、パターン展開法を発見し、オリジナルの1着を 完成させる。

到達目標

(1) 縫製技術を習得し、制作に活かすことができる
(2) パターン展開の応用できる
(3) 独自の発想で服飾造形を展開することができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. 平面から立体
3. 原型を使用したパターン展開（トップス）
4. 制作
5. 原型を使用したパターン展開（ボトムス）
6. 制作
7. 図形を用いたオリジナル衣服の制作（デザイン画）
8. 作品制作
9. 作品制作
10. 作品制作
11. 作品制作
12. 作品制作
13. 作品制作
14. 作品制作
15. まとめ（合評）

準備学習

連動していく授業内容です。授業内で完成しなかった課題について、自習時間を使って意欲的に制作に取り組み、次回授業までに完成しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリント配付。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン実習 6-ab

光と水

担当教員名 **西尾 幸子・木村 準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

◎第1課題 照明器具の製作または照明計画の設計を選択する。照明器具や照明手法が異なれば同じ空間に異なる印象を与えることを理解した上で、生活空間における照明器具または照明計画を完成させる。インテリアエレメントとしての照明器具（ソフト面）、電化製品としての照明器具（ハード面）の両方のあり方を考え、プロダクトデザインやインテリアデザインに反映させる。◎第2課題 生活空間における水まわりの役割を理解し、インテリアエレメントとしての美しい水まわり（ソフト面）と、給排水や防水の構造や材料の考察（ハード面）の両方のあり方を考え、プロダクトデザインまたはインテリアデザインに反映させる。

到達目標

(1) 照明器具や水まわりという「空間を引き立たせるエレメント」のデザインや制作を通して、生活空間に対する感性を高めることができる。
(2) 光や水という抽象的な対象を器具として実制作または計画するとき、直面する問題の解決を通して実現可能なデザインに調整する力が身に付き、制作に活かすことができる。
(3) インテリアのデザインに対する興味や考察が深まり、制作に活かすことができる。

授業計画

1. 第1課題：「照明器具」の課題説明と照明について基礎知識の講義
2. 草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
3. アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
4. モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
5. プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
6. 〃
7. 第1課題プレゼンテーション。第2課題：「水まわり」課題説明
8. 草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
9. アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
10. モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
11. プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
12. 〃
13. 第2課題プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導します。次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや制作、テストを行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%
◎提出物の完成度（テーマの創造性、正しいアプローチ方法による問題解決能力、デザインプロセス、最終提出物の完成度）を重視する。◎プレゼンテーションの総合評価（プレゼンボードやパワーポイントの完成度、設定時間内で論理的な展開ができるかなど）。

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担（特殊なものはこの限りではない）。

履修上の注意・ライセンスなど

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。各種ラボ使用の場合はライセンス取得の必要がある。

空間デザイン実習 6-c
素材から発想したコスチューム

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
染織技法や様々な加工法による布作りを行い、コスチュームを視野に入れたディスプレイ（またはインスタレーション）を行う。また、地場産業である近江の麻などの繊維素材を学び、幅広い視野で素材にアプローチする

到達目標
(1) 素材を生かしたデザイン提案ができる。
(2) 素材に適した加工技術を展開できる。
(3) 作品を魅力的に見せるディスプレイができる。

授業計画
1. 興味ある加工技術のピックアップ
2. 素材のリサーチなど
3. 加工実験など
4. サンプル制作
5. アイデアチェック
6. 作品制作
7. 作品制作
8. 中間講評
9. 展示計画
10. 作品制作
11. 作品制作
12. 最終チェック
13. 展示作業
14. 講評会
15. まとめ

準備学習
2年時に行った授業を振り返り、制作の方向性を決めておく。

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費
材料費が各自で負担

履修上の注意・ライセンスなど
他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン実習 7-a
住宅の計画　　非日常／多世代

担当教員名 **水野　和子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
家族のかたち、共同社会のかたちが揺らいでいる中で、家族の住まう住宅の在り方、他者と共に住まう住宅の在り方が問われている。第1課題では、「非日常性」をキーワードに、余りにも日常化した住まいの在り方を再考し、新たな住宅の可能性を追求する。第2課題では価値観やライフスタイルの異なる他者を含む多様な生活を内包する住宅の住まいの在り方を探求する。

到達目標
(1) 内部空間を意識することにより、スケール感（住宅・都市）を把握することができる。
(2) 生活を日常的なものだけで構成するのではなく、非日常的視点を取り入れることで豊かで包容力のあるものとして捉え直すことができる。
(3) 他者と向き合う視点を獲得し、多様さを受け入れるかたちの提案をすることができる。

授業計画
1. 課題説明　第1課題「非日常を内包した住宅」
2. 「非日常性」の考察
3. 研究、図面制作、指導①
4. 研究、図面制作、指導②
5. 第1課題講評
6. 課題説明　第2課題：「多世代を内包した住宅」
7. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導①
8. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導②
9. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導③
10. 中間講評
11. 作品制作（模型、図面）、制作指導①
12. 作品制作（模型、図面）、制作指導②
13. 作品制作（模型、図面）、制作指導③
14. 第2課題講評
15. まとめ（自主制作）

準備学習
普段から広い関心を持ち授業などで紹介する本や関連のある作品などを積極的に調べた上で授業に臨むこと

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%（課題作品、講評での発表力）

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に資料を適宜配付。材料費：自己負担

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン実習 7-b
パブリックデザイン

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
「パブリックデザイン（公共のためのデザイン）」をテーマに、個人の生活と公共性の接点に生じる問題を抽出してデザイン提案を行う。生活文化や歴史、地域性など、既存のインフラストラクチャに対して再評価を行うとともに、モノとして存在するための物理的、技術的、経済的および心情的な要因を適切にこなしてデザイン提案を行う。

到達目標
(1) 社会環境の問題点を探り着目点を見つけることができる。
(2) 法規的、倫理的諸問題を解決するための調査と判断ができる。
(3) 構造的整合性を見極めることができる。

授業計画
1. 課題説明、グループディスカッション
2. リサーチ、市場分析
3. コンセプトワーク、仮説化
4. アイデア展開
5. アイデア展開
6. プロトタイプ製作
7. プロトタイプ製作
8. 原寸図による構造検討
9. モデル制作
10. モデル制作
11. 撮影・パネル計画
12. プレゼン資料制作
13. プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習
授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（課題への取り組み・計画性）
課題作品　50%（プレゼンテーション・作品）

テキスト・参考図書・材料費
参考図書：授業内で適宜指示する。材料費：自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど
要素が複雑で、検討すべき項目が多いので計画を立てて制作にあたること。

空間デザイン実習 7-c
オリジナルコスチュームのトータルプロデュース

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 コスチュームデザインコース３年生

授業概要及び目的
これまで学んだ技術や知識、経験をもとに独自の研究テーマを定め、オリジナルコスチューム作品を企画、制作する。テーマ、デザイン画、スワッチ、コンセプトをまとめたコンセプトブックを同時に制作。インスタレーション、パフォーマンス、ショーの想定も含めて、身体と服飾と空間に動きの時間が加わり一体となった複合的な表現世界を構築する。モデルに着せるショーを想定したプランニングを行う。

到達目標
(1) 独自の視点でテーマを想定し、調査・構成しオリジナリティーのあるデザインを提案できる。
(2) コンセプトに基づき、テーマのリサーチを行い、デザイン画、スワッチ（素材見本）を構成し、ブックにまとめることができる。
(3) コンセプトに基づいた展示プラン、トータルスタイリング、ショーのトータルプロデュースができる。

授業計画
1. テーマの想定、研究、検討
2. テーマ、コンセプト、デザイン画、スワッチのまとめ
3. 【コンセプトブック講評会】
4. 素材実験、トワル制作、試作品制作
5. 本布地制作、ボディー・マネキンへの試着
6. ショープラン構成と準備
7. 【第一中間講評】
8. 素材実験、トワル制作、試作品制作
9. 本布地制作、ボディー・マネキンへの試着
10. 全体像を掴む
11. 【第二中間講評】
12. モデル試着撮影、トータルスタイリング、ウォーキングチェック
13. 展示シミュレーション
14. まとめ1：授業内講評会
15. まとめ2：合評会

準備学習
必要な情報、資料、道具は授業の事前に入手し、コンセプトブック制作、作品制作に合理的に活用すること。

成績評価方法・基準
作品評価 50%
授業態度 50%

テキスト・参考図書・材料費
資料配付。各自に対応して必要な書籍、映像資料などを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン実習 8-a

公共空間／インテリア

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

「公共空間」では地域コミュニティや高齢化社会、ホームレスなど、社会的な問題をテーマに公共空間を計画する。身近で小さなことがらからマクロ的な視点まで、世の中に対するメッセージを考察し空間を提案する。具体的には駅前空間をリサーチした上で、地域の人々と本との本質的な関係性をプログラムから提案し、その空間のあり方を追求する。また「インテリア」では内部空間に着目し、インフィルのデザインにより空間のあり方が一変する提案を考える。そこには内装だけではなく、家具や照明など様々な要素が関係し合いながら空間を構成する。

到達目標

(1) 本質的なプログラムを提案することができる。
(2) 建築造形の可能性を人間の営みを通じて追求できる。
(3) 建築とインテリアの関係を理解し、その提案力を身につける。

授業計画

1. 第1課題「建築とインテリア」課題説明
2. 現地調査レポート発表
3. 事例調査・エスキースとスタディ模型の発表
4. スタディ模型の個別検討
5. 平面図・断面図・立面図の作図
6. 建築模型制作
7. 第1課題講評
8. 第2課題「地域にひらかれた図書館」課題説明
9. プログラムの提案と現地調査レポート発表
10. 事例調査・エスキースとスタディ模型の発表
11. 中間講評
12. スタディ模型の個別検討
13. 平面図・断面図・立面図の作図
14. 建築模型制作
15. 第2課題講評

準備学習

他の学生の作品をよく観察し、意見交換を行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　60%
レポート　10%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に参考資料を適宜配付。材料は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン実習 8-b

リサーチ＆デザイン／ユニバーサルデザイン

担当教員名 **西尾　幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

デザインにおける価値基準について調査・考察を行い、整理や分析をすることで自らのデザイン行為のよりどころと理論を明らかにする。これらをもとにユニバーサルデザインの諸条件について検討を行いコンセプトを構築し制作する。◎第一課題：デザインにおける価値基準について調査・考察を行い、整理や分析をすることで自らのデザイン行為のよりどころと理論を明らかにする。代表的なフレームワークに慣れ、デザインを分析・研究する視点を持ち卒業制作やその後のデザイン活動へ活かすことを目的とする。◎第二課題：ある特定の製品を一つ選択し、その製品について多角的かつ深くリサーチをおこなう　◎第三課題：ユニバーサルデザインの条件を理解し、器具やシステム、サービスのいずれかをデザインする。

到達目標

(1) 評価の軸となるキーワードをできるかぎり抽出することで、デザインを言葉で表現することができる。
(2) デザインを多軸で図形的に評価することにより、製品に視覚的分析を加えることができる。
(3) (1)と(2)を通して客観的な視点を持つことで、第三課題のユニバーサルデザインに対してより深い考察ができる。

授業計画

1. 第1～3課題の説明。第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
2. 第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
3. 第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
4. 第3課題：課題説明とブレインストーミング・アイデアスケッチ
5. 第3課題草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
6. 第3課題アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
7. 第3課題モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
8. 第3課題プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
9. 第2課題中間プレゼンテーション
10. 〃
11. 第3課題プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
12. 第2課題プレゼンテーション
13. 第3課題プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導するので次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや制作、実験を行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%
◎提出物の完成度（テーマの創造性、正しいアプローチ方法による問題解決能力、デザインプロセス、最終提出物の完成度）を重視する。◎プレゼンテーションの総合評価（プレゼンボードやパワーポイントの完成度、設定時間内で論理的な展開ができるかなど）。

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担（特殊なものはこの限りではない）。

履修上の注意・ライセンスなど

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。各種ラボ使用の場合はライセンス取得の必要がある。

空間デザイン実習 8-c

オリジナルコスチューム～実作・展開

担当教員名 **望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

発表を前提に、いままで学んだ技術や知識、経験をもとに各自オリジナルコスチューム作品の実物制作を行う。

到達目標

(1) オリジナルコンセプトから、デザイン画を表現することができる。
(2) トワル制作で、イメージ通りの造形表現ができる。
(3) 実物制作において、自由にクリエイティブなオリジナルコスチュームを完成させることができる。

授業計画

1. テーマ、コンセプトを立案する
2. コスチュームデザイン画を作成する
3. トワル制作①
4. トワル制作②
5. トワル制作③
6. トワル制作④
7. パターン制作①
8. パターン制作②
9. 裁断
10. 制作①
11. 制作②
12. 制作③
13. 制作④
14. 制作⑤
15. 合評

準備学習

各自でスケジュールを把握して、万全の状態で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

材料費、参考図書は各自負担

履修上の注意・ライセンスなど

スケジュールを守り、納得の行く作品を制作すること。

卒業研究 1

テーマ追求～自己表現と社会

担当教員名 **石川 泰史、三宅 正浩、西尾 幸子、田中 秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域４年生

授業概要及び目的

デザインおよび自己表現が社会に果たす役割について考察する。各自が視点を定め、リサーチをおこなうことにより自分のテーマを探り設定する。将来の方向を見定めると同時に、卒業制作のテーマの探求につながる個別課題に取り組む。建築・インテリアの分野、およびモノ・機器およびシステムデザインの分野、服飾・人体表現分野、素材表現分野において指導し、必要であれば複合的に指導を行う。

到達目標

(1) 自分の視点と社会のとの関係を考察しアプローチを定めることができる
(2) 自己の表現および提案を裏付けるためのリサーチを行い、結果を反映することができる
(3) 卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見することができる

授業計画

1. ガイダンス
2. 予備調査設定・スケジューリング
3. リサーチ・分析またはコンセプトワーク
4. コンセプトワーク
5. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
6. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
7. 制作（展開、実作、試作など）
8. 制作（展開、実作、試作など）
9. 制作（実作）
10. 制作（実作）
11. 制作（実作、調整、仕上げなど）
12. 制作（実作、調整、仕上げなど）、パネル制作等
13. 授業内プレゼンテーション（講評）
14. まとめ①修正、調整など
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%　（課題への取り組み・計画性）
課題作品　80%　（着眼点20%、完成度60%）

テキスト・参考図書・材料費

研究テーマに応じて紹介、材料費は自己負担

履修上の注意・ライセンスなど

自己管理を徹底して、計画性をもって制作を進めること

卒業研究 2

テーマ追求～自己表現と社会

担当教員名 **石川 泰史、三宅 正浩、西尾 幸子、田中 秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域４年生

授業概要及び目的

1年次で造形表現の基礎を学び、2年次・3年次においては各コースの専門的なものづくりの技術と理論を学んだ。4年次前期で設定したテーマと制作を基に、その表現領域をより高度に活かすため、以下のとおり専門のゼミに分かれて個別指導が行われる。建築・インテリアの分野、およびモノ・機器およびシステムデザインの分野、服飾・人体表現分野、素材表現分野において指導し、必要であれば複合的に指導を行う。

到達目標

(1) 自分の視点と社会のとの関係を考察しアプローチを定めることができる
(2) 自己の表現および提案を裏付けるためのリサーチを行い、結果を反映することができる
(3) 卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見することができる

授業計画

1. ガイダンス
2. 予備調査設定・スケジューリング
3. リサーチ・分析またはコンセプトワーク
4. コンセプトワーク
5. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
6. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
7. 制作（展開、実作、試作など）
8. 制作（展開、実作、試作など）
9. 制作（実作）
10. 制作（実作）
11. 制作（実作、調整、仕上げなど）
12. 制作（実作、調整、仕上げなど）、パネル制作等
13. 授業内プレゼンテーション（講評）
14. まとめ①修正、調整など
15. まとめ②（合評）

準備学習

授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%　（課題への取り組み・計画性）
課題作品　80%　（着眼点20%、完成度60%）

テキスト・参考図書・材料費

研究テーマに応じて紹介、材料費は自己負担

履修上の注意・ライセンスなど

自己管理を徹底して、計画性をもって制作を進めること

地域実践領域

■地域実践領域人材育成目標について

「芸術による社会への貢献」という基本理念のもとに、地域社会に能動的に関わり、未来の地域社会を形づくることに喜びを見いだす感性とそれぞれの個性に見合う創造能力を磨くことを、地域実践領域の人材目標の基本に置く。

■地域実践領域の特色・各課程での学びについて

この領域では、地域というフィールドを最大限に活かし、アクティブに活動し、楽しみながら現代の地域、社会を捉え、PBL（実践に基づく学習）を通じる能力開発によって、クリエイティブな感性や発想力を獲得する。同時に、地域で活躍する招聘教員や、キャリアサポート担当教員の力を借りて、自分の仕事や人生について能動的に考え、自己の資質を向上させ、社会的職業的な自立を目指すために必要な能力を育成する。

学びを通じて獲得する能力と態度

・フィールドで学ぶ実践力
・広く長い視野と着実な行動力
・多様なものに向き合うことによる創造力
・フィールド実践に鍛えられた協調性
・自己の世界観に支えられた生きる力

●専門導入課程（１年生）

（1）自己の外部にある自然や社会と関わりを通じて、人間および芸術、科学、文化が進化してきたことを理解し、外部世界と関わりながら自己の世界観を練り上げる態度を身につける。
（2）地域で多様な活動をしている人々に接し、その活動およびそれを支えている生き方について学び、自らの社会に関わる生き方を考える力を身につける。

●専門基盤課程（２～３年生）

（3）地域を総体として理解し、地域に能動的に関わるために、システム思考法を身につけ、地域に関わる多様なデータを読み取り、それに基づいたアクション・プラン、ビジネス・プランをデザインする能力を身につける。
（4）経済、社会、環境の繋がりがますます緊密化している中で、サステナビリティについて考え、サステナビリティに向かう、資源利用（環境との関わり）、人間関係（社会との関わり）およびアクションの経済的持続性（経済との関わり）を統合したアクションやビジネスのデザインができる力を身につける。
（5）アクション・プラン※1、ビジネス・プラン※2を他のスティクホルダーと協調して実行できる資質を、実践的に身につける。

●専門研究課程（４年生）

（6）自らアクション・プラン、ビジネス・プランをデザインするとともに、それを実践するために説得的に表現できる力を身につける。
（7）自らデザインしたアクション・プラン、ビジネス・プランを他者とのダイアログ（対話）を通じて、さらに具体的、説得的なものに磨き上げる内省力を身につける。

※１　アクション・プラン＝プロジェクトなどの事おこしの実施計画
※２　ビジネス・プラン＝実施計画に基づいたプロジェクト全体の予算や人事等の運営計画

芸術学科　地域実践領域

カリキュラム		単位数			授業形態	開講期・年次				特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
		必修	指定受講	選択		1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	地域実践入門1		2		演習	○						領域の専門導入科目 12単位を修得すること
	地域実践入門2		2		演習	○						
	地域実践基礎演習1		2		演習	○						
	地域実践基礎演習2		2		演習	○						
	地域実践基礎演習3		2		演習	○						
	地域実践基礎演習4		2		演習	○						
専門基盤科目	地域実践学1		2		演習		○					領域の専門基盤科目 32単位を修得すること
	地域実践学2		2		演習		○					
	地域実践学3		2		演習			○				
	地域実践学4		2		演習			○				
	地域実践演習1		2		演習		○					
	地域実践演習2		2		演習		○					
	地域実践演習3		2		演習		○					
	地域実践演習4		2		演習		○					
	地域実践演習5		2		演習			○				
	地域実践演習6		2		演習			○				
	地域実践演習7		2		演習			○				
	地域実践演習8		2		演習			○				
	地域実践プロジェクト演習1		2		演習		○					
	地域実践プロジェクト演習2		2		演習		○					
	地域実践プロジェクト演習3		2		演習			○				
	地域実践プロジェクト演習4		2		演習			○				
専門研究科目	卒業研究1	4			演習				○			領域の専門研究科目 10単位を修得すること
	卒業研究2	6			演習				○			
芸術応用科目			2			○						他領域が受講指定する 芸術応用科目から 10単位を修得すること
			2				○					
			2				○					
			2					○				
			2					○				

芸術学科　地域実践領域　クリエイティブ・スタディーズコース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
専門科目／54単位	領域指定科目／54単位	地域実践学入門1	地域実践学入門2	地域実践学1	地域実践学2	地域実践学3	地域実践学4		
		地域実践基礎演習1	地域実践基礎演習3	地域実践演習1	地域実践演習3	地域実践演習5	地域実践演習7		
		地域実践基礎演習2	地域実践基礎演習4	地域実践演習2	地域実践演習4	地域実践演習6	地域実践演習8		
			地域実践プロジェクト演習1～4						
	芸術応用科目／10単位		空間デザイン概要論	領域別理論科目	領域別理論科目	領域別理論科目	領域別理論科目		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B3						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

地域実践学入門 1

自己と世界

担当教員名 **加藤 賢治・仁連 孝昭（特別講師）**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生　前期

授業概要及び目的

現代社会の問題を考える。自己は社会と深く繋がっていることを自覚する。自己を取り巻く世界を動態的に認識し、自己と世界との関係を築くことの重要性を理解し、世界に能動的に関わる自己の発見をめざす態度を養う。また、現代社会について理解するため、高度経済成長期とそれ以前の社会のあり方を見つめ、これからの社会に必要な暮らしのかたちや価値観について理解を深める。そして、国際連合が掲げる持続可能な開発目標（SDGs）について考え、その上で、近未来の社会を予測し、その中で生きる自分の姿を描いてみる。

到達目標

(1) 自己が存在する社会を認識し、自己の世界観を構築することができる
(2) 現代社会の課題と、理想の社会を学ぶ態度を身につけることができる
(3) 歴史・自然・環境・信仰・思想・産業・集落社会・一次産業など、過去（近世）と現在を比較しながら、現代社会に必要な要素を知ることができる
(4) これからのビジネスのあり方を提案するゲストスピーカーを話を聞いて、様々なビジネスプランを考えることができる
(5) 30年後の未来の社会を予測し、自分の将来像を考えることができる

授業計画

1. ガイダンス　地域実践領域が目指すこと全体のテーマ・目標　学習方法（ノートの取り方や、ワークシートの書き方など）自己と社会とのつながりを改めて確認する（ワークシート）
2. 今日の社会とは（1）現代論（現代社会をわかりやすく理解する　2000年～2008年）
3. 今日の社会とは（2）現代の状況を生み出した社会の変化を知る　産業革命から高度経済成長、IT革命
4. 今日の社会とは（3）新しい社会をつくる動き　幸せの経済学（辻信一氏）他
5. 今日の社会とは（4）持続可能な開発目標（SDGs）について考える ワークショップ（1）
6. 今日の社会とは（4）持続可能な開発目標（SDGs）について考える ワークショップ（2）
7. 中間発表　持続可能な開発目標（SDGs）を踏まえた、2030年へ向けてのプロジェクト提案する
8. 社会の中で生きること（1）　ソーシャルビジネスの事例紹介　ソーシャルビジネスを考える　グループワーク
9. 社会の中で生きること（2）ゲストスピーカー　これからの仕事（働き方）とは
10. 社会の中で生きること（3）ゲストスピーカーとディスカッション　（未来の生き方について考える）
11. 社会の中で生きること（4）　ソーシャルビジネス　自分で考え、自分で動く　持続可能なビジネスとはゲストスピーカー　環境生協について
12. 社会の中で生きること（5）ゲストスピーカーとディスカッション
13. 社会の中で生きること（6）これまでの授業を振り返り、2030年の社会の姿をディスカッションする　グループワーク
14. 社会の中で生きること（7）　2030年の社会を予測する。最終発表に向けての準備
15. まとめ　2030年の社会を予測し、その中で生きる自分の姿を描いてみる（発表する）　ポスター発表

準備学習 参考文献を読むことを中心として、現代社会に目を向ける習慣をつける

成績評価方法・基準

授業態度、レポート評価（到達目標に対してその評価を基準とする）
授業態度30%、レポート内容50%、プレゼン力20%
日々のミニュッツペーパーやワークシートなどは返却します

テキスト・参考図書・材料費

吉野源三郎『君たちはどう生きるか』岩波文庫1982。国際連合『我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ』2015、http://www.mofa.go.jp/mofaj/files/000101402.pdf　ムハムド・ユヌス『ソーシャルビジネス革命』早川書房、2010。グリーンズ編『ソーシャルデザイン』朝日出版社、2012。グリーンズ編『日本をソーシャルデザインする』朝日出版社、2013。

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践学入門 2

地域の観察

担当教員名 **加藤 賢治・仁連 孝昭（特別講師）**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生　後期

授業概要及び目的

身近な「近江」という地域を題材に、世界の縮図である地域を立体的、動態的に観察する方法を学ぶ。地域に関心を持つことを重視し、地域から何を学ぶことができるのかを考える。同時に、民俗学の手法を用い、観察したものを絵、文字、写真などで記録する方法や、情報を収集し整理し、発表する方法を学び、人の行動や発言、映像や記録、道具や祭祀から人と人の関わり方や人と自然の関わり方について読み取る力を養う。

到達目標

(1) 滋賀県の地理・歴史の概観を理解し、その特性を把握することができる
(2) 民俗学の手法を用い、特定の地域を深く検証することで、変化せずに残っていくものとそうでないものの価値に気づき、多様性を感じることができる
(3) 歴史・自然・環境・信仰・思想・産業・集落社会・一次産業など、滋賀県の過去（近世）と現在を比較しながら、現代社会に必要な要素を知ることができる

授業計画

1. ガイダンス　縄文文化、農耕文化、近代文化と琵琶湖
2. 演習科目の事前学習①
3. 地域学概論　地域とは何かを考える
4. 民俗学の手法を学ぶ①　現代の民俗とは
5. 民俗学の手法を学ぶ②　現代の民俗とは
6. 地域調査のテーマを考える
7. 地域を調べる① テーマに基づき、地域を観察する
8. 地域を調べる② テーマに基づき、地域を観察する
9. まとめる ワークシートをまとめる ワークシートに基づいて発表する
10. 演習科目の事前学習② くらし・生業　海津・八日市
11. 広くテーマを考える①
12. 広くテーマを考える②
13. 地域を調べる①
14. 地域を調べる②
15. 発表する

準備学習

日常的に地域社会（市町村単位）に目を向ける 地域（市町村）での取り組みなどに興味関心を持つ

成績評価方法・基準

授業態度、レポート評価（到達目標に対してその評価を基準とする）授業態度30%、レポート内容50%、プレゼン力20% 日々のミニュッツペーパーやワークシートなどは返却します

テキスト・参考図書・材料費

近江学研究所発行文化誌「近江学」創刊号から第10号 近江学研究所紀要第1号から6号 淡海文庫（サンライズ出版）各種（公財）びわ湖芸術文化財団発行文化雑誌「湖国と文化」など

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習 1

地域（農村）を知るフィールドワーク 1

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生

授業概要及び目的

①地域実践学入門1（自己と世界）、講義授業と連動する。②今日（こんにち）の理解、状況の理解 ③自分とは何か、「これまで、今、これから」自己紹介を兼ねて初めて出会う人々に対し、今の自分が最大限でき得る自己紹介を兼ねたプレゼンテーションを試みる。後半は大学の所在地である大津市仰木地区をフィールドワークすることで中山間地域の形成と今日の状況を知る。自らの視点や観点で気付きや問題点をプレゼンテーションする。そのことから同じテーマを共有する学生同士で共通点や相違点に気付き、自己の認識や他者の存在を肌身で感じる経験をする。

到達目標

(1) 今日、状況、という考え方が理解できる。
(2) 自分とは何か、他者とは何か、という問いが理解できる。
(3) 世界観とは何か、また様々な世界観をイメージ、理解することができる。
(4) 大津市仰木地区を例に取り、農村の成立ちや歴史、地理、しくみなどの理解ができる。
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる。

授業計画

1. 4月11日（水）　フィールドワークに出る前に①
2. 4月11日（水）　フィールドワークに出る前に②
3. 4月18日（水）　「今日社会とは」①
4. 4月18日（水）　「今日社会とは」②
5. 4月25日（水）　「今 の 自 分 」①
6. 4月25日（水）　「今 の 自 分 」②
7. 5月 9日（水）　農 村 の フィールドワーク①　大津市仰木の景観
8. 5月 9日（水）　農 村 の フィールドワーク①　大津市仰木の景観
9. 5月16日（水）　農 村 の フィールドワーク②　大津市仰木の景観
10. 5月16日（水）　農 村 の フィールドワーク②　大津市仰木の景観
11. 5月23日（水）　農村集落プレゼンテーション①　大津市仰木の景観
12. 5月23日（水）　農村集落プレゼンテーション①　大津市仰木の景観
13. 5月30日（水）　農村集落プレゼンテーション②　大津市仰木の景観
14. 5月30日（水）　農村集落プレゼンテーション②　大津市仰木の景観
15. 6月 6日（水）　まとめ

準備学習

フィールドノート（白地図）、ノートPC、officeソフト、デジタルカメラ、メモパッド等

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%（まとめレポート60%。中間レポート20%）

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習2と連動しています。続けて履修して下さい。都度指示を注視して下さい。

地域実践基礎演習 2

地域（都市）を知るフィールドワーク 2

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生

授業概要及び目的

①地域実践学入門1（自己と世界）、講義授業と連動する。②人間形成は周りの環境との共進化であることの理解、周りの環境に対する見方（世界観）を持つことと合わせて自己の目標を持つ（世界と能動的関わり生きていく自己を確立する。）③自己紹介を兼ねて初めて出会う人々に対し、今の自分が最大限でき得る自己紹介を兼ねたプレゼンテーションを試みる。後半は大学の所在地である大津市の中心市街地をフィールドワークすることで知らない都市の形成を知り、自らの視点や観点で気付きや問題点をプレゼンテーションする。そのことから同じテーマを共有する学生同士で共通点や相違点に気付き、自己認識や他者存在を肌身で感じることを経験する。

到達目標

(1) 人間形成は周りの環境との共進化であることの理解ができる。
(2) 周りの環境に対する見方（世界観）を持つことの理解ができる。
(3) 自己の目標を持つことの意味が理解できる。
(4) 大津市中心市街地を例に取り、都市の成立ちや歴史、地理、しくみなどの理解ができる。
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる。

授業計画

1. 6月 6日（水）　フィールドワークに出る前に
2. 6月13日（水）　都 市 のフィールドワーク①　大津市中心市街地の景観
3. 6月13日（水）　都 市 のフィールドワーク①　大津市中心市街地の景観
4. 6月20日（水）　都 市 のフィールドワーク②　大津市中心市街地の景観
5. 6月20日（水）　都 市 のフィールドワーク②　大津市中心市街地の景観
6. 6月27日（水）　都市景観プレゼンテーション①　大津市中心市街地の景観
7. 6月27日（水）　都市景観プレゼンテーション①　大津市中心市街地の景観
8. 7月 4日（水）　都市景観プレゼンテーション②　大津市中心市街地の景観
9. 7月 4日（水）　都市景観プレゼンテーション②　大津市中心市街地の景観
10. 7月11日（水）　出身地のフィールドワーク①
11. 7月11日（水）　出身地のフィールドワーク①
12. 7月18日（水）　出身地のフィールドワーク②
13. 7月18日（水）　出身地のフィールドワーク②
14. 7月25日（水）　出身地プレゼンテーション 、まとめ
15. 7月25日（水）　出身地プレゼンテーション 、まとめ

準備学習

フィールドノート（白地図）、ノートPC、officeソフト、デジタルカメラ、メモパッド等

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%（まとめレポート60%。中間レポート20%）

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習1と連動しています。続けて履修して下さい。都度指示を注視して下さい。

地域実践基礎演習 3

地域（近江）を知るフィールドワーク 3

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生対象

授業概要及び目的

①地域実践学入門2（地域の観察）、講義授業と連動する。②地域実践基礎演習4（針江、草津、海津、八日市）と連動、うち二つの地域を選択して取り組む。③地域実践基礎演習1、2で経験して体得したフィールドワークの手順や思考方法を活かして、近江（滋賀県）の他の地域に焦点を当てる。針江では水と共にある、くらし、生業、信仰になど焦点をあて、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。後半は街道を行き交う人々に対して営みを育んできた草津市に焦点を当てる。二つの地域の共通点や相違点に気付き、その地域の特徴を肌身で感じることを経験する。（地域は場合によって変更することがあります。）

到達目標

(1) 近江（滋賀県）の都市部や農村部を例に、暮らし、生業、信仰、歴史、しくみなどの理解ができる。
(2) 特定の地域に入り、様々な興味関心を抱くことでその場の独自性を理解できる。
(3) 自分の生まれ育った環境、考え方など、その地域との様々な違いに気づき、自分を知ることができる。
(4) 観察したものを絵、言語、写真、映像などの記録方法を学び、そこで得た情報を編集することができる。
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる。

授業計画

1. 9月19日（水）　フィールドワークに出る前に
2. 9月26日（水）　近江のフィールドワーク①　針　江
3. 9月26日（水）　近江のフィールドワーク①　針　江
4. 9月26日（水）　近江のフィールドワーク①　針　江
5. 10月 3日（水）　近江FWプレゼンテーション①　針　江
6. 10月 3日（水）　近江FWプレゼンテーション①　針　江
7. 10月 3日（水）　近江FWプレゼンテーション①　針　江
8. 10月10日（水）　近江のフィールドワーク②　草　津
9. 10月10日（水）　近江のフィールドワーク②　草　津
10. 10月10日（水）　近江のフィールドワーク②　草　津
11. 10月17日（水）　近江FWプレゼンテーション②　草　津
12. 10月17日（水）　近江FWプレゼンテーション②　草　津
13. 10月17日（水）　近江FWプレゼンテーション②　草　津
14. 10月24日（水）　近江FW①②のまとめ作業
15. 11月14日（水）　近江FW①②のまとめ提出

準備学習

フィールドノート（白地図）、ノートPC、officeソフト、デジタルカメラ、メモパッド等

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%（まとめレポート60%。中間レポート20%）

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習4と連動しています。続けて履修して下さい。
1月23日（水）は予備日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践基礎演習 4

地域（近江）を知るフィールドワーク 4

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生対象

授業概要及び目的

①地域実践学入門2（地域の観察）、講義授業と連動する。②地域実践基礎演習3（針江、草津、海津、八日市）と連動うち二つの地域を選択して取り組む。③地域実践基礎演習1、2で経験して体得したフィールドワークの手順や思考方法を活かして、近江（滋賀県）の他の地域に焦点を当てる。海津では歴史的背景を知ることから、今日にまで受け継がれる湖魚料理、それを生業にする暮らしに焦点をあて、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。後半は古くから主要な街道が交差する場所として独自の文化を育んできた東近江市八日市に焦点を当てる。その地域の特徴を肌身で感じることを経験する。（地域の観察）、講義授業と連動する。（地域は場合によって変更することがあります。）

到達目標

(1) 近江（滋賀県）の都市部や農村部を例に、暮らし、生業、信仰、歴史、しくみなどの理解ができる。
(2) 特定の地域に入り、様々な興味関心を抱くことでその場の独自性を理解できる。
(3) 自分の生まれ育った環境、考え方など、その地域との様々な違いに気づき、自分を知ることができる。
(4) 観察したものを絵、言語、写真、映像などの記録方法を学び、そこで得た情報を編集することができる。
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる。

授業計画

1. 11月21日（水）　フィールドワークに出る前に
2. 11月28日（水）　近江のフィールドワーク③　海　津
3. 11月28日（水）　近江のフィールドワーク③　海　津
4. 11月28日（水）　近江のフィールドワーク③　海　津
5. 12月 5日（水）　近江FWプレゼンテーション③　海　津
6. 12月 5日（水）　近江FWプレゼンテーション③　海　津
7. 12月 5日（水）　近江FWプレゼンテーション③　海　津
8. 12月12日（水）　近江のフィールドワーク④　八日市
9. 12月12日（水）　近江のフィールドワーク④　八日市
10. 12月12日（水）　近江のフィールドワーク④　八日市
11. 12月19日（水）　近江FWプレゼンテーション④　八日市
12. 12月19日（水）　近江FWプレゼンテーション④　八日市
13. 12月19日（水）　近江FWプレゼンテーション④　八日市
14. 12月26日（水）　近江FW③④のまとめ作業
15. 1月 9日（水）　近江FW③④のまとめ提出

準備学習

フィールドノート（白地図）、ノートPC、officeソフト、デジタルカメラ、メモパッド等

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%（まとめレポート60%。中間レポート20%）

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習4と連動しています。続けて履修して下さい。
1月23日（水）は予備日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

芸術学科　地域実践領域　科目概要

配当年次			授業科目の名称	授業科目の名称
2年	専門基盤科目	前期	地域実践学1	地域の観察からそこにある問題を発見し、それをトータルに理解する方法を学ぶ。そのために、システム思考法を学び、地域に現れるパターンを読み取り、ことがらの関係性を理解する。さらに、地域に関する多様なデータから重要なことがらを読み取る能力を養う。
		後期	地域実践学2	持続可能なシステムの原理を理解し、それを地域におけるアクション・デザイン、ビジネス・デザインに応用できる力を養う。自然界に見られる持続可能なシステムの原理を応用して、人工システムをデザインする原理と方法について、実践的に学ぶ。
3年	専門基盤科目	前期	地域実践学3	地域実践のユニークな事例について、そのデザイン、実践、および実践から得た知見による再デザインと再実践のプロセスをふまえながら、豊富な事例を通じて学ぶ。その際に、地域実践に直接関わった人から学ぶことによって、実践的な知見を身につける。
		後期	地域実践学4	地域、世界と能動的に関わる自己のライフプランがデザインでき、またそれを実践できることによって初めて、生き生きとした職業と人生を過ごすことができる。そのために、どの職業においても必要とされるアントレプレナーシップを学び、ライフプランのデザインについて学ぶ。
2年	専門基盤科目	前期	地域実践演習1	地域社会の現状やこれまでの推移を分析し、その特長・課題を正確に認識するための手法を身につける。実際の地域を対象として、社会経済などに関するデータの収集・整理および分析、そこから得られた結果の可視化などを実践する。
		前期	地域実践演習2	地域を理解し、そこから将来の社会像づくりに発展させるためのプロセスを実践する。実際の地域に関するデータ等を基に、地域の課題や特長を発見し、それを改善・向上していくためのシステム思考・分析的思考を養う。
		後期	地域実践演習3	地域で手に入れることのできる（大津市仰木で調達できる）材料を使用して住空間や居場所の構築および再生に取組む。住空間や居場所の構築および再生に取り組むことで様々な人と出会い様々な関係性の中でお互いを認め、助け合い一つの目標を共有し協働作業を行う。
		後期	地域実践演習4	地域で手に入れることのできる（主に大津市仰木で調達できる）食材を使用して料理（カレーライス）をつくる。料理をつくることで様々な人と出会い様々な関係性の中でお互いを認め、助け合い一つの目標を共有し協働作業を行う。そして制作に関わった全員で最後に食べる。
2年	専門基盤科目	前期	地域実践演習5	地域実践演習５～８では①外部の企業や団体などにインターンとして生業を体験すること、②あるいは地域の課題解決プロジェクトを企画するまたは参加すること、そして③特定の地域を対象とした研究をすることの３つから一つを選んで実践することが課題となる。この授業では、それぞれの内容を理解し、自分が向かう方向性を決め、準備をすることを目的とする。
		前期	地域実践演習6	インターン、プロジェクト、地域研究のどれかを選択し、実践に移る。日々の活動を記録し、定期的に教員の面談を受け、授業の最終日には実践の成果をまとめ、発表する。
		後期	地域実践演習7	実践演習５の計画通り、前期に引き続き、同じ内容を継続して実践するか、または内容を変えて新しい分野に取り組む。日々の活動を記録し、定期的に教員の面談を受け、実践の成果をまとめる。
		後期	地域実践演習8	実践演習５～７（計画・実践）を振り返り、自己の取り組みに対する評価と改善についての方向性を整理し、自分の将来を見据えた生き方の提案をまとめて発表する。
2年	専門基盤科目	前期	地域実践プロジェクト演習1	社会実践科目群に設定されているプロジェクト演習の中から２年次、３年次で４科目を選択し、地域を舞台に実施されるプロジェクトに参加する。推奨科目は「近江里山フィールドワーク（１科目２単位）」「大津市歴史博物館おもちゃづくりのワークショップ（２科目４単位）」「大津祭ちま吉デザインプロデュース（２科目４単位）」「マルシェづくりプロジェクト（１科目２単位）」とするが、その他のプロジェクトを選択することも可能。
		後期	地域実践プロジェクト演習2	社会実践科目群に設定されているプロジェクト演習の中から２年次、３年次で４科目を選択し、地域を舞台に実施されるプロジェクトに参加する。推奨科目は「近江里山フィールドワーク（１科目２単位）」「大津市歴史博物館おもちゃづくりのワークショップ（２科目４単位）」「大津祭ちま吉デザインプロデュース（２科目４単位）」「マルシェづくりプロジェクト（１科目２単位）」とするが、その他のプロジェクトを選択することも可能。

3年	専門基盤科目	前期	地域実践プロジェクト演習3	社会実践科目群に設定されているプロジェクト演習の中から2年次、3年次で4科目を選択し、地域を舞台に実施されるプロジェクトに参加する。推奨科目は「近江里山フィールドワーク（1科目2単位）」「大津市歴史博物館おもちゃづくりのワークショップ（2科目4単位）」「大津祭ちま吉デザインプロデュース（2科目4単位）」「マルシェづくりプロジェクト（1科目2単位）」とするが、その他のプロジェクトを選択することも可能。
		後期	地域実践プロジェクト演習4	社会実践科目群に設定されているプロジェクト演習の中から2年次、3年次で4科目を選択し、地域を舞台に実施されるプロジェクトに参加する。推奨科目は「近江里山フィールドワーク（1科目2単位）」「大津市歴史博物館おもちゃづくりのワークショップ（2科目4単位）」「大津祭ちま吉デザインプロデュース（2科目4単位）」「マルシェづくりプロジェクト（1科目2単位）」とするが、その他のプロジェクトを選択することも可能。
4年	専門研究科目	前期	卒業研究1	持続可能で実現可能なアクション・プラン、ビジネス・プランをデザインし、それを他者からの共感を呼び起こす形で表現できる力を身につける。そのため、プランに関わる関係者の意見や反応を集め、それに応えてプランを再デザインする力を養う。卒業研究に向けてのプランを検討し、発表する。
		後期	卒業研究2	持続可能で実現可能なアクション・プラン、ビジネス・プランをデザインし、それを他者からの共感を呼び起こす形で表現できる力を身につける。そのため、プランに関わる関係者の意見や反応を集め、それに応えてプランを再デザインする力を養う。 卒業制作展で卒業研究の企画書をプレゼンボードなどで展示。同時に学内で関係者を招いて発表会（プレゼンテーション）を開催する。

共通教育センター科目（学部共通科目）

■共通教育センター科目（学部共通科目）

共通教育センター科目（学部共通科目）とは、基礎科目群、応用科目群、社会実践科目群、教養科目群から構成され共通教育センター所属の教員がこの科目群をバックアップしています。

①基礎科目群
芸術大学に進学した学生が等しく身につけるべき知識や技能を修得するために１年生全員が学ぶ科目で以下の科目で構成されます。

スタートプログラム科目……４年間の大学生活を自主的かつ円滑に進めるために必要な基礎学力を身につけるための科目です。
芸術基礎科目……芸術に対する認識の基盤となる理論の初歩を幅広く学び、広範な造形活動を支えるための科目です。
ファウンデーション科目……所属する領域に関係なく複数クラスに編成して、専門分野の枠を超えた教員組織の指導のもと、美術経験の多少にかかわらず、表現することの面白さを体感することを通して芸術学部共通の造形基礎を学ぶ科目です。「描く」「つくる」「発想する」の３つの基本的なテーマに沿って、実技、講義、ワークショップ、発表、合評などで授業を構成し、表現課程での工夫や発見を通して、視野を広げていく楽しさと柔軟な思考を養う「ファウンデーション実習Ａ」やコンピュータの基礎を学ぶ「ファウンデーション実習Ｂ」があります。

②応用科目群
広範な芸術活動の専門性を理論的、実践的に支え、各領域の専門基盤課程、専門研究課程において必要とされる専門的知識・技能を養うために必要不可欠な科目群です。

③社会実践科目群
「芸術による社会への貢献」を実践する科目群で自分の将来の姿を実現に近づけるための、キャリア支援科目と芸術による社会貢献を実現するプロジェクトを単位化する地域貢献・プロジェクト科目があります。

④教養科目群
各学生の専門や志向に有益な学問領域について自主的に学ぶことができる科目群で、教養科目、外国語科目、単位互換事業科目で構成されます。

共通教育センター科目（学部共通科目）　全学適用

科目一覧			学芸員	教職	単位数 必修	単位数 指定科目	単位数 選択	形態業	配当学年（望ましい履修学年） 1年	2年	3年	4年	特記事項
基礎科目群	ファウンデーション科目	ファウンデーション実習A1				1		実習	○				1年次に6科目6単位を履修すること
		ファウンデーション実習A2				1		実習	○				
		ファウンデーション実習A3				1		実習	○				
		ファウンデーション実習A4				1		実習	○				
		ファウンデーション実習B1		選択		1		実習	○				
		ファウンデーション実習B2		選択		1		実習	○				
		ファウンデーション実習B3		選択		1		実習	○				
		ファウンデーション実習C1					1	実習	○				
		ファウンデーション実習C2					1	実習	○				
		プレファウンデーション実習1					1	実習		○	○		
		プレファウンデーション実習2					1	実習		○	○		
	スタートプログラム科目	大学入門1				1		演習	○				1年次に6科目6単位以上履修すること
		大学入門2				1		演習	○				
		スタディスキル実習1				1		実習	○				
		スタディスキル実習2				1		実習	○				
		スタディスキル実習3				1		実習	○				
		スタディスキル実習4				1		実習	○				
	芸術基礎科目	東洋・日本美術史概説A	選択	必修		2		講義	○	○			① 所属する領域の理論科目を5科目10単位以上修得すること 総合領域学生は、各自の学びの流れに従って理論科目を5科目10単位以上修得すること ② ①以外の科目を2科目4単位以上受講すること
		東洋・日本美術史概説B	選択	選択		2		講義	○	○			
		西洋美術史概説A	選択	必修		2		講義	○	○			
		西洋美術史概説B	選択	選択		2		講義	○	○			
		デザイン史概説A	選択	選択		2		講義	○	○			
		デザイン史概説B	選択	選択		2		講義	○	○			
応用科目群	芸術応用科目	総合デザイン概論				2		講義	○	○			
		イラストレーション概論				2		講義	○	○			
		イラストレーション論1				2		講義		○			
		イラストレーション論2				2		講義		○			
		イラストレーション論3				2		講義			○		
		イラストレーション論4				2		講義			○		
		美術概論		必修		2		講義	○	○			
		美術論1				2		講義		○			
		美術論2				2		講義		○			
		美術論3				2		講義			○		
		美術論4				2		講義			○		
		情報デザイン概論				2		講義	○	○			
		メディアデザイン論1				2		講義		○	○		
		メディアデザイン論2				2		講義		○	○		
		メディアデザイン論3				2		講義		○	○		
		メディアデザイン論4				2		講義		○	○		
		空間デザイン概論				2		講義	○	○			
		空間デザイン論1				2		講義		○	○		
		空間デザイン論2A ※				2		講義		○	○		
		空間デザイン論2B				2		講義		○	○		
		空間デザイン論2C ※				2		講義		○	○		
		空間デザイン論2D ※				2		講義		○	○		
		空間デザイン論2E				2		講義		○	○		
		空間デザイン論2F				2		講義		○	○		
		現代デザイン論A				2		講義		○	○		
		現代デザイン論B				2		講義		○	○		
		現代美術論A ※		選択			2	講義		○	○		
		現代美術論B		選択			2	講義		○	○		
		絵画材料学					2	講義		○	○		
		メディアアート概論					2	講義		○	○		
		日本美術史A ※		選択			2	講義		○	○	○	
		日本美術史B		選択			2	講義		○	○	○	
		西洋美術史A		選択			2	講義		○	○	○	
		西洋美術史B		選択			2	講義		○	○	○	
		日本建築史 ※					2	講義		○	○	○	
		西洋建築史					2	講義		○	○	○	
		工芸史	選択				2	講義		○	○	○	
		図法演習					2	演習		○	○	○	
		色彩演習					2	演習		○	○		
		人体表現演習					2	演習			○		
		彫刻演習		選択			2	演習		○	○		
		工芸演習		選択			2	演習		○	○		
		絵画演習		選択			2	演習		○	○		
		デザイン演習		選択			2	演習		○	○		
		舞台美術演習					2	演習	○	○	○	○	
		芸術鑑賞A					2	講義	○	○	○	○	
		芸術鑑賞B					2	講義	○	○	○	○	
		特別講義1 ※					1	講義		○	○	○	
		特別講義2					1	講義		○	○	○	
		特別講義3					1	講義		○	○		
		特別講義4					1	講義	○	○	○	○	
		特別講義5					1	講義	○	○	○	○	
		特別講義6					1	講義	○	○	○	○	
選択科目群	教養科目	自然科学概論A					2	講義		○	○	○	
		自然科学概論B					2	講義		○	○	○	
		自然科学概論C ※					2	講義		○	○	○	
		自然科学概論D ※					2	講義		○	○	○	
		社会学A ※					2	講義		○	○	○	
		社会学B					2	講義		○	○	○	

科目一覧			学芸員	教職	単位数 必修	単位数 指定科目	単位数 選択	形態 授業	配当学年（望ましい履修学年） 1年	2年	3年	4年	特記事項 複数開講、通年開講、集中科目等について特記　等
選択科目群	教養科目	現代社会論A ※					2	講義		○	○	○	
		現代社会論B					2	講義		○	○	○	
		法学（日本国憲法）		必修			2	講義	○	○	○	○	
		人権教育		必修			2	講義		○	○		
		ボランティアワーク1		必修			1	演習		○			
		ボランティアワーク2		必修			1	実習			○		
		哲学A ※					2	講義	○	○	○	○	
		哲学B					2	講義	○	○	○	○	
		宗教学A ※					2	講義	○	○	○	○	
		宗教学B					2	講義	○	○	○	○	
		文化人類学A ※	選択				2	講義		○	○	○	
		文化人類学B	選択				2	講義		○	○	○	
		文化史A ※	選択				2	講義		○	○	○	
		文化史B	選択				2	講義		○	○	○	
		心理学A					2	講義	○	○	○	○	
		心理学B					2	講義	○	○	○	○	
		深層芸術心理学A					2	講義		○	○		
		深層芸術心理学B ※					2	講義		○	○		
		考古学A	選択				2	講義	○	○	○	○	
		考古学B	選択				2	講義	○	○	○	○	
		美学A ※					2	講義		○	○	○	
		美学B					2	講義		○	○	○	
		人間関係実習A					1	実習	○	○	○	○	
		人間関係実習B					1	実習	○	○	○	○	
		健康体力論		選択			2	講義	○	○	○	○	
		スポーツ実習A		選択			1	実習	○	○	○	○	
		スポーツ実習B		選択			1	実習	○	○	○	○	
		スポーツ実習C		選択			1	実習	○	○	○	○	
		スポーツ実習D		選択			1	実習	○	○	○	○	
		スポーツ実習E		選択			1	実習	○	○	○	○	
	外国語科目	英語入門Ⅰ					1	実習	○	○			
		英語入門Ⅱ					1	実習	○	○			
		英語A		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英語B		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英語C ※		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英語D		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英語E		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英語F ※		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英語G		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英会話A ※		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英会話B ※		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英会話C		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英会話D		選択			1	実習	○	○	○	○	
		英会話E		選択			1	実習	○	○	○	○	
		日本語A					1	実習	○				
		日本語B					1	実習	○				
		日本語C					1	実習		○			
		日本語D					1	実習		○			
社会実践科目群	地域貢献・プロジェクト科目	コミュニティデザイン概論				2		講義		○			① コミュニティデザイン概論を履修すること ② ①以外の科目を1科目2単位以上履修し、合計4単位を修得すること
		コミュニティデザイン論1					2	講義		○	○	○	
		コミュニティデザイン論2 ※					2	講義		○	○	○	
		琵琶湖の民俗史	選択				2	講義	○	○	○	○	
		近江学A ※					2	講義	○	○	○	○	
		近江学B					2	講義	○	○	○	○	
		エコロジーと社会					2	講義		○	○	○	
		プロジェクト演習1A～1E					2	演習	○				
		プロジェクト演習2A～2E					2	演習		○			
		プロジェクト演習3A～3E					2	演習			○		
		プロジェクト演習4A～4E					2	演習				○	
	キャリアデザイン科目	キャリアデザイン概論1				1		講義	○				① キャリアデザイン概論1及び2を履修すること ② ①以外の科目を1科目2単位以上履修し、合計4単位を修得すること
		キャリアデザイン概論2				1		講義	○				
		キャリアデザイン論A					2	講義		○	○		
		キャリアデザイン論B					2	講義		○	○		
		就業力育成論1					1	講義		○			
		就業力育成論2					1	講義		○			
		就業力育成論3					1	講義			○		
		就業力育成論4					1	講義			○		
		就業力育成演習A					2	演習		○			
		就業力育成演習B					2	演習		○			
		就業力育成演習C					2	演習			○		
		就業力育成演習D					2	演習			○		
		ポートフォリオ演習					2	演習			○		
		インターンシップA					2	実習		○	○		
		インターンシップB					2	実習			○		
		コンピュータ実践講座A					1	実習	○	○	○	○	
		コンピュータ実践講座B					1	実習	○	○	○	○	
		英語実践講座A					1	実習	○	○	○	○	
		英語実践講座B					1	実習	○	○	○	○	
		英語実践講座C					1	実習	○	○	○	○	
		色彩実践講座A					1	実習	○	○	○	○	
		色彩実践講座B					1	実習	○	○	○	○	

※科目については、平成30年度の開講はありません。科目概要については、平成29年度シラバスで確認することができます。必要な方は教務課で確認してください。

ファウンデーション実習 A1

表現する（五感を使い感性を養う）描く 2

担当教員名 **長尾 浩幸、田辺 由子、馬場 晋作、石川 亮、宮永 真美、藤井 俊治、岡田 毅志、小柳 裕、中川 トラヲ、みやじ けいこ**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

「表現する」という行為は、「感じ取る」ことによって生まれてきます。本授業では五感に着目し、自分の感性や感覚を研ぎすませながら、深く体感する経験を促します。実際には音楽を聴くことや、匂いを嗅ぐことからイメージを広げ、新しい表現を試みます。触覚や味覚、嗅覚といった感覚を養うことは、造形について探る機会となるはずです。ふだん意識して見ているものや感じていることも、視点を変えれば新しい発見やものづくりの動機につながることを楽しく学びます。

到達目標

(1) 造形活動に対する興味を持って、自由さやしなやかさを獲得できる。
(2) 芸術を学び制作することに対して、歓びを自覚し造形活動を続けることができる。
(3) 今後の大学での学習や社会との繋がりについて真摯に考えることができる。

授業計画

1. オリエンテーション「表現と感覚」:【味わう】を平面で表現してみる
2. 【聴く】音楽から受けた印象を絵画で表現する
3. 同上
4. 【触る】触ることでイメージを膨らませて表現する
5. 同上
6. まとめ1
7. 同上
8. 【嗅ぐ】匂いを契機にイメージや記憶を頼りにし、コラージュを交え表現する
9. 同上
10. 【視る】夢について考える。映画鑑賞
11. 【視る】自分が視た夢を契機にイメージを膨らませて、様々な素材を用いて表現する
12. 同上
13. 同上
14. まとめ2
15. 同上

準備学習

授業に関して作家や作品のほか、映画や音楽や演劇などを調べ、興味を持って授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50% 課題作品　50%（提出物・制作物）

テキスト・参考図書・材料費

・授業時に資料などのプリントを配付する。・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

ファウンデーション実習 A2

発想する（グループワーク）

担当教員名 **長尾 浩幸、田辺 由子、馬場 晋作、石川 亮、宮永 真美、藤井 俊治、岡田 毅志、小柳 裕、中川 トラヲ、みやじ けいこ**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

本授業では新商品のテレビコマーシャル（CM）の企画を通して、様々な発想法を学び、個々の創造性を押し広げます。また、この授業では、グループで行ないます。グループワークでのディスカッション（ブレインストーミング）、プレゼンテーションを通じて、協同して創造することを学びます。

到達目標

(1) 協同して創造することができる。
(2) 日頃意識して見ているものや感じていることも、視点を変えて新しい発見につなげることができる。
(3) 新しい発見に気付き、言葉や図表やイラストなどで、イメージを定着することができる。

授業計画

1. オリエンテーション、
2. 新商品の企画1：ブレインストーミング
3. 新商品の企画2：アイデアスケッチ＆企画書作成
4. （同上）
5. CMの企画1：4コマシナリオ
6. （同上）
7. CMの企画2：絵コンテ
8. 絵コンテ制作1
9. 絵コンテ制作2
10. 絵コンテ制作3
11. プレゼンテーション1：プレゼン・リハーサル
12. （同上）
13. プレゼンテーション2：発表
14. （同上）
15. まとめ：総評

準備学習

日頃から、メモやアイデアスケッチの習慣を身につける。

成績評価方法・基準

授業態度　60% 課題作品　40%（提出物・制作物）

テキスト・参考図書・材料費

・授業時に資料などのプリントを配付する。・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

ファウンデーション実習 A3

描く（日常的に絵を活用する力）

担当教員名 **石川 泰史、馬場 晋作、石川 亮、上原 結子、宮永 真美、藤井 俊治、岡田 毅志、井手本 貴子、中川 トラヲ、みやじ けいこ**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

本授業では「描く」を通して、絵を日常的に活用する力、「絵で伝える」「絵で記録する」「絵で考え、確かめる」ための描画力を伸ばします。何のために「絵を描く」のか？　人は主に「表現」「記録」「伝達」「確認」などの手段として絵を描きます。必ずしも「絵＝作品」ではありません。くらしや学びや仕事の中で、言葉や文字、身振り手振りや音などと同じように、あるいはそれらを併用して、「絵」をコミュニケーションツールとして気軽に活用できるようになりましょう。

到達目標

(1) 日常の何気ないものにも、美しさや面白さ、魅力を発見することができる。
(2) 絵を描いて、説明したり考えを伝えることができる。
(3) 描くことで対象の特徴をつかみ、伝わりやすく説得力のある表現を工夫できる。

授業計画

1. オリエンテーション ： 日常的に絵を活用する力
2. 透かし描き ： 形を写実的に描くコツ
3. イラストスケッチ ： 身近なものをおもしろ画材で描く
4. 〃
5. 絵地図の説明
6. キアロスクーロ ： 光を白で描く
7. まとめ1 ： イラストスケッチの鑑賞と講評
8. アイソメ ： 立体物を描くコツ
9. 絵地図 ： 人に説明するための絵と伝わる工夫（1）下絵
10. 〃
11. 絵地図 ： 人に説明するための絵と伝わる工夫（2）仕上げ
12. 〃
13. まとめ2 ： 絵地図の鑑賞と講評
14. 〃
15. まとめ3 ： 総評

準備学習

・意識して「見る、観る、視る」習慣を身につける。・日常の何気ないもの、身近なものの美しさや魅力を気負わずスケッチする習慣を身につける。・学んだことを日常的に使いこなせる力にするために、自主練習を推奨。・絵地図制作のための取材をする。

成績評価方法・基準

授業態度　50% 課題作品　50%（提出物・制作物）

テキスト・参考図書・材料費

・授業時に資料などのプリントを配付する。・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

ファウンデーション実習 A4

つくる（つくることで造形表現の基礎を養う）

担当教員名 **石川 泰史、馬場 晋作、石川 亮、上原 結子、宮永 真美、藤井 俊治、岡田 毅志、井手本 貴子、中川 トラヲ、みやじ けいこ**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

「つくる」ということは、素材に対して物理的に働きかけることであるが、素材は思ったようにはならない不自由なものであることを思い知ります。制作において、素材をねじ伏せてイメージしたものに近づける方法もあるが、逆に素材の特性から新しい表現のヒントを得ることもあります。この実習では素材の「変成」、「変形」、「発展」などを体験する中で、これまでの「つくる」という概念をリセットし、「つくる」ことが新たな発想の起点となることを目的とします。

到達目標

(1) 素材と向き合い、独自の表現を創出できる。
(2) 手を動かしながら考えることができる。
(3) 立体の造形言語を獲得できる。
(4) 発想法の一手段として造形を考えることができる。

授業計画

1. 素オリエンテーション「つくる」～立体と素材
2. つくる1：カード／変形・加工
3. 同上
4. つくる2：カード／応用・連続
5. 同上
6. まとめ：つくる1＆2（講評、記録撮影）
7. 同上
8. つくる3：綿棒1
9. 同上
10. つくる4：綿棒2（まとう1）
11. 同上
12. 綿棒2（まとう2）
13. 同上
14. まとめ：つくる3＆4（講評、記録撮影）
15. 同上

準備学習

身のまわりの自然物や人工物の造形、構造、素材に興味をもって見つめる習慣をつけること。

成績評価方法・基準

授業態度　50% 課題作品　50%（提出物・制作物）

テキスト・参考図書・材料費

・授業時に資料などのプリントを配付する。・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

ファウンデーション実習 B1

Macintosh と Adobe Photoshop の基礎

担当教員名 **穴風　光恵**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

コンピュータによる視覚表現の基礎が学べます。OSはMacintoshOSXを使用し、主にPhotoshopなど代表的な画像処理ソフトを使って、文字や画像により、表現をビジュアル化する方法が習得できます。単にひとつのソフトウェアをマスターするだけでなく、それぞれの考え方や特徴を理解し、道具として相互に活用しながら、自由な表現ができるメディアのバランス感覚を身につけることが目標です。

到達目標

(1) Macintoshの構造、操作方法、ビットマップ画像の基礎が理解できる
(2) Adobe Photoshopの基本操作ができる
(3) 学内のプリンターやスキャナー、ネットワークなどが利用できる

授業計画

1. ガイダンス、ネットワーク（大学発行メールアドレスの初期セットアップなど）
2. コンピュータの概説・基本操作1（各種OS・Mac OSXの操作）
3. コンピュータの基本操作2（ファイル管理、圧縮、メディアのフォーマット）
4. デジタル画像処理1（ビットマップ画像の基礎、Photoshopの概説）
5. デジタル画像処理2（選択範囲の操作、画像の合成）
6. デジタル画像処理3（画像サイズと解像度、画像の取り込み・レタッチ）
7. デジタル画像処理4（レイヤー、グラデーション）
8. 課題説明、書類の形式について
9. デジタル画像処理5（ペイントと編集）
10. デジタル画像処理6（文字入力と装飾、その他応用）
11. デジタル画像処理7（マスク・チャンネルを使用した画像の修正・加工・合成）
12. 環境設定、PCトラブル対応方法、課題制作
13. 課題制作
14. 課題制作
15. カラープリンターの出力方法、課題印刷、まとめ

準備学習

配付プリントに記載するテキストの範囲を読んでおいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、課題への取り組み姿勢）課題作品　50%（理解度、完成度）※課題作品については成安情報サービスでフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『Photoshop スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応』（ソーテック社　本体 2,380円＋税）を使用します。その他、授業毎に適宜プリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、テキスト、授業内で配付した資料は毎回持参して下さい。また、特別な理由がない限り、遅刻・欠席は厳禁です。

ファウンデーション実習 B1

Macintosh と Adobe Photoshop の基礎

担当教員名 **谷本　研**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

コンピューターによる視覚表現の基礎が学べます。OSはMacintoshOSXを使用し、主にPhotoshopなど代表的な画像処理ソフトを使って、文字や画像により、表現をビジュアル化する方法が習得できます。単にひとつのソフトウェアをマスターするだけでなく、それぞれの考え方や特徴を理解し、道具として相互に活用しながら、自由な表現ができるメディアのバランス感覚を身につけることが目標です。

到達目標

(1) Macintoshの構造、操作方法、ビットマップ画像の基礎が理解できる
(2) Adobe Photoshopの基本操作ができる
(3) 学内のプリンターやスキャナー、ネットワークなどが利用できる

授業計画

1. Macintosh(MacOSX)を触れるようになる
2. ネットワークで広がるコミュニケーション／SEIAN Gmail メールを使おう
3. Macでの文字入力と編集の基本／ファイルの管理
4. Photoshopことはじめ、ビットマップ画像の基礎
5. Photoshop、選択範囲という概念、レイヤーという概念
6. Photoshop、基本操作のレッスン1（画像サイズの変更など）
7. Photoshop、画像合成の実践／調整レイヤーについて
8. Photoshop、ちょっと高度な操作のレッスン
9. Photoshop、チャンネルという概念
10. 課題説明／アルファチャンネルの応用
11. 解像度という概念／スキャニング／課題制作
12. 課題制作
13. Photoshop、その他の機能
14. Photoshopからの展開
15. カラープリンターの出力方法、課題印刷、まとめ

準備学習

授業時に指示するテキストの範囲を読んでください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　課題作品　50%（理解度、完成度）

テキスト・参考図書・材料費

毎回の授業ごとにプリントを配付します。準備学習（予習・復習）用の参考書として、Photoshop スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応 Windows & Mac　ソーテック社（本体 2,380円＋税）を用意してください。

履修上の注意・ライセンスなど

データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、授業内で配付した資料を毎回持参して下さい。特別な理由がない遅刻や欠席は減点の対象です。

ファウンデーション実習 B2

Adobe Illustrator の基礎

担当教員名 **穴風　光恵**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

コンピュータによる視覚表現の展開が学べます。OSはMacintoshOSXを使用し、PhotoshopやIllustratorなど代表的なグラフィックソフトウェアを使って、主に印刷物などのメディア表現ができる力が習得できます。その他、様々なソフトウェアの特徴を理解し、相互に横断できる柔軟性と実践力を身につけることが目標です。

到達目標

(1) Adobe Illustratorの基本操作ができる
(2) ベクトル画像の特徴を学び、文字や図形が操作できる
(3) ビットマップ画像のレイアウトを含め、DTPの基礎ができる

授業計画

1. ガイダンス、イラストレーション1（ベクトル画像の基礎知識　他）
2. イラストレーション2（ベジェ曲線1：オブジェクトの作成、パスの基本）
3. イラストレーション3（ベジェ曲線2：トレース、グラデーション、ブレンド）
4. 課題説明、ハガキの作り方（アートボード、トリムマーク、ガイドライン）
5. イラストレーション4（描画:パスファインダ、グラデーションメッシュ）
6. DTP1/DM制作1（下絵の準備：スキャニング、加工、配置）
7. DTP2/DM制作2（下絵のトレース：パス操作実践、クリッピングマスク）
8. DTP3/DM制作3（地図の作成：アピアランスや整列を使った線路の描画）
9. DTP4（文字の編集：テキストエリア、リンク、スタイル）
10. DTP5/DM制作4（文字のレイアウト：タブ、回り込み、アウトライン）
11. DTP6（ベクトル画像とビットマップ画像の合成、画像の配置）、課題制作
12. DTP7（ブラシでの描画：カリグラフィ、散布など）、課題中間チェック
13. 課題制作、IllustratorとPhotoshopのパスの連携
14. 課題制作
15. 課題印刷、まとめ

準備学習

配付プリントに記載するテキストの範囲を読んでおいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、課題への取り組み姿勢）課題作品　50%（理解度、完成度）※課題作品については、成安情報サービスでフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『Illustrator スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応』（ソーテック社　本体 2,380円＋税）を使用します。 その他、授業毎にプリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、テキスト、授業内で配付した資料は毎回持参して下さい。また、特別な理由がない限り、遅刻・欠席は厳禁です。

ファウンデーション実習 B2

Adobe Illustrator の基礎

担当教員名 **谷本　研**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

コンピューターによる視覚表現の展開が学べます。OSはMacintoshOSXを使用し、PhotoshopやIllustratorなど代表的なグラフィックソフトウェアを使って、主に印刷物などのメディア表現ができる力が習得できます。その他、様々なソフトウェアの特徴を理解し、相互に横断できる柔軟性と実践力を身につけることが目標です。

到達目標

(1) Adobe Illustratorの基本操作ができる
(2) ベクトル画像の特徴を学び、文字や図形が操作できる
(3) ビットマップ画像のレイアウトを含め、DTPの基礎ができる

授業計画

1. Illustratorはじめます
2. Illustrator、図形ツールで描く
3. Illustrator、ペンツールに慣れる／ベジェ曲線を編集する
4. 高度な図形編集1（パスファインダーや整列パネル）
5. 高度な図形編集2（線種の利用など）
6. オブジェクト編集の練習／色選びを極める／パターンの活用
7. イラレでどこまでリアルな塗り表現ができるか？（グラデーションやメッシュ）
8. 美しい文字のレイアウト
9. ビットマップ画像の配置
10. ベジェを使って地図を描く／課題説明
11. 課題制作
12. 課題制作
13. Illustrator ／その他の高度な機能
14. ベジェ・オブジェクトの応用展開～効果メニューを活用する
15. 課題印刷、まとめ

準備学習

授業時に指示するテキストの範囲を読んでください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　課題作品　50%（理解度、完成度）

テキスト・参考図書・材料費

毎回の授業ごとにプリントを配付します。準備学習（予習・復習）用の参考書として、Illustrator スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応 Windows & Mac　ソーテック社（本体 2,380円＋税）を用意してください。

履修上の注意・ライセンスなど

データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、授業内で配付した資料を毎回持参して下さい。特別な理由がない遅刻や欠席は減点の対象です。

ファウンデーション実習 C1

デッサン基礎

担当教員名 **藤井　俊治・佐野　耕平**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

デッサンは基礎造形力を高める練習方法として、過去から現代に至るまで長きにわたり行われてきた。限りある画材と表現の中で作品の完成度を高める事で、描写力や構成力を向上させる。さらにものを見、観察する力が養われることで、造形活動だけでなくあらゆる分野に応用できる能力の向上が予想される。本授業は デッサン未経験者や経験の浅い学生を対象に、基礎からデッサンを学び、造形表現に必要な基礎力を高める事を目的とする。

到達目標

(1) デッサンの基礎を理解し、モチーフの形態を正確に捉える事ができる。
(2) 明度の変化観察でき、適切な階調を用いて明暗の表現を行う事ができる。
(3) 構成の基礎を理解し、バランスのとれた構図を作る事ができる。

授業計画

1. ガイダンス・線遠近法について、デッサンの姿勢や用具、基礎知識
2. 鉛筆デッサン(1)　基本形態(直方体・円柱形・球体)
3. 鉛筆デッサン(1)　基本形態(直方体・円柱形・球体)
4. 鉛筆デッサン(1)　基本形態(直方体・円柱形・球体)
5. 作品講評
6. 鉛筆デッサン(2)　基本形態を含む有機形態(野菜・布)
7. 鉛筆デッサン(2)　基本形態を含む有機形態(野菜・布)
8. 鉛筆デッサン(2)　基本形態を含む有機形態(野菜・布)
9. 鉛筆デッサン(2)　基本形態を含む有機形態(野菜・布)
10. 作品講評
11. 鉛筆デッサン(3)　小さな石膏を含む応用形態・複合的なモチーフ
12. 鉛筆デッサン(3)　小さな石膏を含む応用形態・複合的なモチーフ
13. 鉛筆デッサン(3)　小さな石膏を含む応用形態・複合的なモチーフ
14. 鉛筆デッサン(3)　小さな石膏を含む応用形態・複合的なモチーフ
15. まとめ①(合評)

準備学習

デッサン未経験者は鉛筆の準備、鉛筆による線描や塗りを日頃から練習しておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　30% 課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

画用紙は配付。

履修上の注意・ライセンスなど

鉛筆、消しゴム、練り消しゴム等デッサン用の画材は各自忘れないようにしてください。

ファウンデーション実習 C2

デッサン応用

担当教員名 **長尾 浩幸・藤井 俊治**

受講対象・履修要件 1 年生共通

授業概要及び目的

デッサンは基礎造形力を高める練習方法として、過去から現代に至るまで長きにわたり行われてきた。限りある画材と表現の中で作品の完成度を高める事で、描写力や構成力を向上させる。さらにものを見、観察する力が養われることで、造形活動だけでなくあらゆる分野に応用できる能力の向上が予想される。本授業は デッサン経験者を対象に、胸像以上の大型の石膏像を描く事で造形表現をより一層高める。また描く事の意味を再確認し、各々の分野にフィードバックしていく事を目的とする。

到達目標

(1) アイレベルが理解でき、統一感のある空間を前提にした形態把握ができる。
(2) 明度設計を理解し、階調幅の広い表現ができる。
(3) 作品制作の中で、主題と課題を発見する事ができる。

授業計画

1. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
2. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
3. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
4. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
5. 作品講評
6. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
7. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
8. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
9. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
10. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
11. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
12. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
13. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
14. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
15. まとめ①(合評)

準備学習

授業で説明したことを元に描く事の意味を再確認し、各々の分野にフィードバックすることを心がけて下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　30% 課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

画用紙は配付。

履修上の注意・ライセンスなど

鉛筆、消しゴム、練り消しゴム等デッサン用の画材は各自忘れないようにしてください。

ファウンデーション実習 B3

Windows の環境で情報処理のリテラシーを習得する

担当教員名 **草木　貴照**

受講対象・履修要件 地域実践領域 1 年生 後期　(他領域、他学年の学生も受講可)

授業概要及び目的

現在の日常生活では、様々な情報がデジタル化され、身の回りに溢れ返っています。それらの情報の中から必要なものだけを精査し適切な取扱いができるようになることを主眼としています。この実習ではWindows環境での情報リテラシーの習得を目的に、1年生後期に受講する科目として、高年次で開講される講義や演習に必要な情報収集、文書処理、基本的な統計処理、さらにはプレゼンテーションソフトによる発表の手法を学びます。

到達目標

(1) OSやアプリケーションの基本的な操作と理解。
(2) インターネットを活用し必要な情報をより正確に得ることができること。
(3) 情報を伝える、残すための文書作成ができること。
(4) 統計やデータベースの基本的な考え方の理解とソフトを用いた(簡単な)解析ができること。
(5) 様々な情報(コンテンツ)をソフトを用いてプレゼンテーションに仕上げること。

授業計画

1. OS(オペレーティングシステム)の理解と操作
2. インターネットによる情報収集(検索エンジンの活用方法)
3. デジタルデータの取扱いについて(個人情報や著作権など)
4. 文書作成ソフトの基本操作
5. 文書作成ソフトによる文書作成1
6. 文書作成ソフトによる文書作成2
7. 統計データやデータベースの基本的な考え方
8. 表計算ソフトの基本操作
9. 表計算ソフトによる計算処理の基本と関数
10. グラフによるデータの可視化
11. プレゼンテーションの考え方、組み立て方
12. プレゼンテーションソフトの基本操作
13. プレゼンテーションソフトを用いたプレゼン資料の作成1
14. プレゼンテーションソフトを用いたプレゼン資料の作成2
15. プレゼンテーションソフトを用いたプレゼン資料の作成3

準備学習

授業で配付した資料等で復習をした上、次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業内にて課題制作時間をもうけるため、授業態度及び提出された課題の内容にて評価。授業態度　50% 課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

適宜、資料(プリント)配付。

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践領域1年生が優先となるが、他領域、他学年の学生も受講可能である

大学入門 1

成安造形大学での学び方 (1)

担当教員名 **千速 敏男・山川 裕樹・南 琢也**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的

成安造形大学での新たな学生生活を有意義に過ごすためには、自主的に学ぶこと、つまり計画的に自己開発していくことが重要です。しかし、その手がかりをつかめないまま大学生活を過ごしてしまう学生も見受けられます。充実した学生生活を送るために、この授業をとおして、大学での学び方を理解し、大学での生活に慣れ、意欲的に学生生活を送るための基礎をつくりましょう。

到達目標

(1) 自分が学ぶ成安造形大学について知り、「成安」の一員であることを自覚する。
(2) 学生生活を充実させるための知識や技能を身につける。
(3) 自らを表現する力を身につけ、コミュニケーション能力を高める。

授業計画

1. 4/16　大学周辺の生活情報＋大型連休中に鑑賞すべき展覧会の紹介
2. 5/7　学生会とサークルの紹介＋グループワークの意義
3. 5/21　関西の美術館、画廊、書店、映画館などの紹介
4. 6/4　領域助手の座談会「芸術系大学でどのように学んだか」
5. 6/18　レポート対策講座(1)
6. 7/2　「合評」とは、どのような授業なのか
7. 7/16　大学生として知っておくべき諸問題(1)
8. 7/23　比叡のふもと、琵琶湖のほとり：SDGsに取り組む滋賀県
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。このノートと授業で配付した資料を熟読し、授業で学んだことを自らの大学における学修にどのようにいかせるか、よく考えること。そして、考えたことを大学生活のなかで実行すること。また、展覧会や美術館、画廊、書店、映画館などで芸術文化にふれ、自らの鑑賞体験を豊かにすること。[約180分程度]

成績評価方法・基準

レポート100%(授業の最後に書くミニッツペーパーと学期末レポート)。ミニッツペーパーは共通教育センター研究室で返却します。ノートや配付資料とともに保管すること。受講者がミニッツペーパーに記した内容は、その代表的なものをとりまとめて次回の授業で資料として配付するので、熟読すること。なお、授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

授業のときに資料を配付します。欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。

履修上の注意・ライセンスなど

1単位の講義科目のため、授業は隔週8回おこないます。授業の内容によって担当者が変わります。

大学入門 2
成安造形大学での学び方 (2)

担当教員名 **千速 敏男・山川 裕樹・泊 博雅**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的
成安造形大学での新たな学生生活を有意義に過ごすためには、自主的に学ぶこと、つまり計画的に自己開発していくことが重要です。しかし、その手がかりをつかめないまま大学生活を過ごしてしまう学生も見受けられます。充実した学生生活を送るために、この授業をとおして、大学での学び方を理解し、大学での生活に慣れ、意欲的に学生生活を送るための基礎をつくりましょう。

到達目標
(1) 自分が学ぶ成安造形大学について知り、「成安」の一員であることを自覚する。
(2) 学生生活を充実させるための知識や技能を身につける。
(3) 自らを表現する力を身につけ、コミュニケーション能力を高める。

授業計画
1. 9/17　時間をじょうずに使おう
2. 10/1　英語を学ぼう+本学の基本理念「芸術による社会への貢献」
3. 10/22　レポート対策講座(2)
4. 11/5　情報をキャッチしよう
5. 11/19　卒業生による講演
6. 12/3　大学生として知っておくべき諸問題(2)
7. 12/17　物語と心
8. 1/7　一年間をふりかえって
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習
授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。このノートと授業で配付した資料を熟読し、授業で学んだことを自らの大学における学修にどのようにいかせるか、よく考えること。そして、考えたことを大学生活のなかで実行すること。また、展覧会や美術館、画廊、書店、映画館などで芸術文化にふれ、自らの鑑賞体験を豊かにすること。[約180分程度]

成績評価方法・基準
レポート100%(授業の最後に書くミニッツペーパーと学期末レポート)。ミニッツペーパーは共通教育センター研究室で返却します。ノートや配付資料とともに保管すること。受講者がミニッツペーパーに記した内容は、その代表的なものをとりまとめて次回の授業で資料として配付するので、熟読すること。なお、授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費
授業のときに資料を配付します。欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。

履修上の注意・ライセンスなど
1単位の講義科目のため、授業は隔週8回おこないます。授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習 1
大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的
成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標
(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる。
(2) ワークショップで自らを表現することができる。
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る。
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける。
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける。

授業計画
1. 4/13　ワークショップ(1)
2. 4/13　ワークショップ(2)
3. 4/20　ワークショップ(3)
4. 4/20　ワークショップ(4)
5. 4/27　ワークショップ(5)
6. 4/27　グループワークの意義
7. 5/11　ひととなりを知るための25の質問(1)
8. 5/11　ひととなりを知るための25の質問(2)
9. 5/18　新聞のしくみとその意義(1)
10. 5/18　新聞のしくみとその意義(2)
11. 5/25　関西三都:京都・大阪・神戸(1)+新聞記事紹介(1)
12. 5/25　関西三都:京都・大阪・神戸(2)
13. 6/1　関西の美術館を巡るツアー(1)+新聞記事紹介(2)
14. 6/1　関西の美術館を巡るツアー(2)
15. 6/8　領域助手の座談会を聴いて(1)+新聞記事紹介(3)

準備学習
新聞を毎日読み、グループディスカッションで紹介する記事を用意し、要約と意見を用意しておくこと。グループディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。[約90分程度]

成績評価方法・基準
レポート100%(授業の最後に書くミニッツペーパーと新聞記事を用いた自宅課題)。ミニッツペーパーと自宅課題は次回の授業で返却しますので、点数を確認し、記載されたコメントよく読んでください。授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費
授業のときに資料を配付します。欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど
初回の授業は成安体育館でおこないます。授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習 2
大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的
成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標
(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる。
(2) ワークショップで自らを表現することができる。
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る。
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける。
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける。

授業計画
1. 6/8　領域助手の座談会を聴いて(2)+「読み書きチェック」プレイスメントテスト
2. 6/15　新書で教養を高めよう(1)+新聞記事紹介(4)
3. 6/15　新書で教養を高めよう(2)+読み書きチェック(1)
4. 6/22　気になる雑誌をあげてみよう(1)+新聞記事紹介(5)
5. 6/22　気になる雑誌をあげてみよう(2)+読み書きチェック(2)
6. 6/29　フィンガーフード・コンペの検討(1)+新聞記事紹介(6)
7. 6/29　フィンガーフード・コンペの検討(2)+読み書きチェック(3)
8. 7/6　フィンガーフード・コンペの検討(3)+新聞記事紹介(7)
9. 7/6　フィンガーフード・コンペの検討(4)+読み書きチェック(4)
10. 7/13　ワークショップ「フィンガーフード・コンペ」(1)
11. 7/13　ワークショップ「フィンガーフード・コンペ」(2)
12. 7/20　ワークショップをふりかえって(1)+新聞記事紹介(8)
13. 7/20　ワークショップをふりかえって(2)+読み書きチェック(5)
14. 7/27　夏休みに見るべき展覧会、読むべき本(1)+新聞記事紹介(9)
15. 7/27　夏休みに見るべき展覧会、読むべき本(2)+読み書きチェック(6)

準備学習
新聞を毎日読み、グループディスカッションで紹介する記事を用意し、要約と意見を用意しておくこと。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。グループディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。さらに、ワークショップの準備をおこなうこと。[約90分程度]

成績評価方法・基準
レポート67%(授業の最後に書くミニッツペーパーと新聞記事を用いた自宅課題)、「読み書きチェック」の小テスト33%。ミニッツペーパー、自宅課題、小テストは次回の授業で返却しますので、点数を確認し、記載されたコメントよく読んでください。授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費
授業のときに資料を配付します。欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど
授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習 3
大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的
成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標
(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる。
(2) ワークショップで自らを表現することができる。
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る。
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける。
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける。

授業計画
1. 9/21　夏休みに見た展覧会、読んだ本(1)+新聞記事紹介(10)
2. 9/21　夏休みに見た展覧会、読んだ本(2)+読み書きチェック(7)
3. 9/28　自分をたとえると(1)+新聞記事紹介(11)
4. 9/28　自分をたとえると(2)+読み書きチェック(8)
5. 10/5　自分のこだわりを図にしてみると(1)+新聞記事紹介(12)
6. 10/5　自分のこだわりを図にしてみると(2)+読み書きチェック(9)
7. 10/12　あなたの「ホーム」を教えてください(1)+新聞記事紹介(13)
8. 10/12　あなたの「ホーム」を教えてください(2)+読み書きチェック(10)
9. 10/19　行ってみたい土地、行ってみたい国(1)+新聞記事紹介(14)
10. 10/19　行ってみたい土地、行ってみたい国(2)+読み書きチェック(11)
11. 10/26　比叡のふもと、琵琶湖のほとり(1)+新聞記事紹介(15)
12. 10/26　比叡のふもと、琵琶湖のほとり(2)+読み書きチェック(12)
13. 11/2　都市と田園(1)+新聞記事紹介(16)
14. 11/2　都市と田園(2)+読み書きチェック(13)
15. 11/9　ワークショップ「身体でコミュニケーション」(1)

準備学習
新聞を毎日読み、グループディスカッションで紹介する記事を用意し、要約と意見を用意しておくこと。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。また、グループディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。[約90分程度]

成績評価方法・基準
レポート67%(授業の最後に書くミニッツペーパーと新聞記事を用いた自宅課題)、「読み書きチェック」の小テスト33%。ミニッツペーパー、自宅課題、小テストは次回の授業で返却しますので、点数を確認し、記載されたコメントよく読んでください。授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費
授業のときに資料を配付します。欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど
授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習 4

大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1年生

授業概要及び目的

成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標

(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる。
(2) ワークショップで自らを表現することができる。
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る。
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける。
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける。

授業計画

1. 11/9　ワークショップ「身体でコミュニケーション」(2)
2. 11/16　ワークショップをふりかえって(3)＋新聞記事紹介(17)
3. 11/16　ワークショップをふりかえって(4)＋読み書きチェック(14)
4. 11/30　卒業生の講演を聴いて(1)＋新聞記事紹介(18)
5. 11/30　卒業生の講演を聴いて(2)＋読み書きチェック(15)
6. 12/7　今年の新語・流行語は？(1)＋新聞記事紹介(19)
7. 12/7　今年の新語・流行語は？(2)＋読み書きチェック(16)
8. 12/14　新聞課題をふりかえる(1)＋新聞記事紹介(20)
9. 12/14　新聞課題をふりかえる(2)＋読み書きチェック(17)
10. 12/21　充実した大学生活のために(1)＋新聞記事紹介(21)
11. 12/21　充実した大学生活のために(2)＋読み書きチェック(18)
12. 1/11　冬休みに見た展覧会、読んだ本(1)＋新聞記事紹介(22)
13. 1/11　冬休みに見た展覧会、読んだ本(2)＋読み書きチェック(19)
14. 1/18　大学生は大人か、子どもか？(1)＋新聞記事紹介(23)
15. 1/18　大学生は大人か、子どもか？(2)＋読み書きチェック(20)

準備学習

新聞を毎日読み、グループディスカッションで紹介する記事を用意し、要約と意見を用意しておくこと。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。また、グループディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。[約90分程度]

成績評価方法・基準

レポート67%（授業の最後に書くミニッツペーパーと新聞記事を用いた自宅課題）、「読み書きチェック」の小テスト33%。ミニッツペーパー、自宅課題、小テストは次回の授業で返却しますので、点数を確認し、記載されたコメントよく読んでください。授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

授業のときに資料を配付します。欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど

授業の内容によって担当者が変わります。

東洋・日本美術史概説 A

江戸時代以前の日本美術史（一部に中国を含む）の基礎を学ぶ

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 1・2年生向け科目

授業概要及び目的

東洋・日本美術史の基礎知識を、分野別にスライドを用いて解説します。また、開催されている展覧会の情報や見どころも紹介します。様々な作品を知ることは、自分を知ることにつながります。今後の自らの作品制作の方向性を決める手がかりにしてほしいと考えています。

到達目標

(1) 各時代の日本美術の名品を通して、日本美術の流れを知ることができます。
(2) 制作の手がかりとなる作品に出会えます。
(3) 様々な美術品を知ることで、美術品の見方を身につけることができます。

授業計画

1. ガイダンスおよび美術史の時代区分
2. 美術史とは？(美術品の見方・時代による表現の違い)
3. 彫刻1(仏像の基礎知識・仏の種類・仏像の素材と技法)
4. 彫刻2(中国および日本古代・北魏、隋、唐からの影響)
5. 彫刻3(日本古代・一木造から寄木造へ)
6. 彫刻4(日本中世・慶派の写実的表現)
7. 工芸品1(陶磁器・技法および中国・日本の各時代の表現)
8. 絵画1(基礎知識と日本古代・中国からの影響)
9. 絵画2(日本古代・仏教絵画)
10. 絵画3(日本古代および中世・絵巻物、肖像画)
11. 絵画4(中国および日本中世・水墨画)
12. 絵画5(日本近世・狩野派)
13. 絵画6(日本近世・琳派)
14. 絵画7(日本近代・写生画・文人画)
15. 絵画8(日本近代・浮世絵)

準備学習

授業でのスライドで満足せず、展覧会に出かけて実物を鑑賞すること。下記参考図書や授業中に紹介した参考図書を用いて事前事後学習をすること。(合計180分×15回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%　レポート　40%(理解度・表現力)レポートは返却を行うとともに、成安情報サービスで概評を送信します。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書『日本美術館』小学館、『日本美術史』辻惟雄　美術出版社

履修上の注意・ライセンスなど

東洋・日本美術史概説 B

西洋美術との出会いがもたらした日本美術の近代的展開

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 1・2年生向け科目

授業概要及び目的

美術・芸術という概念や制度が西洋からもたらされた明治時代以降、日本美術は急速かつ広範な変化、展開を遂げてゆきます。洋画に対する概念として日本画ということばが生まれたのも明治時代に入ってからです。この講義では、日本画、洋画、彫刻など日本美術の近代化の歩みをたどっていきます。

到達目標

(1) 明治時代以降、昭和時代初めまでの日本美術の流れが理解できる。
(2) 日本人が西洋から何を学んだかを知ることができる。
(3) 作家が作品制作に際して、何から影響を受けたかを知ることができる。

授業計画

1. 桃山時代の洋風画
2. 江戸時代の洋風画(江戸、長崎、秋田)
3. 幕末から明治初期の洋画
4. 明治初期の日本画
5. 美術教育(洋画)の始まり
6. 美術教育(日本画)の始まり
7. 近代の彫刻
8. 明治時代の日本画(東京)
9. 明治時代の日本画(京都)
10. 大正時代の日本画
11. 昭和戦前の日本画
12. 明治時代の洋画(西洋アカデミズムの影響)
13. 明治時代の洋画(印象派の影響)
14. 大正の洋画
15. 昭和戦前の洋画

準備学習

展覧会に行き、実物を鑑賞すること。下記参考図書や 授業中に紹介した参考図書を用いて事前事後学習すること。(合計180分×15回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%　レポート　40%(理解度・表現力) レポートは返却を行うとともに、成安情報サービスで概評を送信します。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書:『日本美術館』小学館、『日本美術の流れ6』高階 秀爾　岩波書店

履修上の注意・ライセンスなど

西洋美術史概説 A

作品比較から様式論へ

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 1年生（2年生以上も受講できます）

授業概要及び目的

美術作品の比較によって西洋美術史の本質を理解します。古代ギリシアから20世紀前半までの西洋美術の歴史を概観します。視聴覚機器を用いて多数の作例を紹介し、様式分析を中心に美術作品の見方、学び方の基礎をかためます。

到達目標

(1) 美術作品を見比べて違いを見分け、その様式上の特徴を説明できるようになる。
(2) 西洋美術史の流れを時代順に理解し、その概要を説明できるようになる。
(3) 西洋美術史を学ぶ方法を理解し、しっかりと学ぶことができるようになる。

授業計画

1. 美術作品を比較する(1):細部を見比べてみよう
2. 美術作品を比較する(2):ボッティチェリはなぜ神秘的か
3. 美術作品を比較する(3):立像とその軸線
4. 美術作品を比較する(4):この色はどこから来たのか
5. 美術作品を比較する(5):安定と運動
6. 美術作品を比較する(6):抽象へ、抽象から
7. 西洋美術の流れ(1):なぜ印象派はすごいのか
8. 西洋美術の流れ(2):なぜルネサンスは重要なのか
9. 西洋美術の流れ(3):なぜ古代ギリシアは手本とされるのか
10. 西洋美術の流れ(4):なぜ近代美術はメチャクチャでよいのか
11. 西洋美術の流れ(5):なぜ現代「アート」と呼ばれるのか
12. 西洋美術の流れ(6):なぜ中世美術は写実ではないのか
13. 作品比較から様式論へ(1):ルネサンスとバロック
14. 作品比較から様式論へ(2):『美術史の基礎概念』
15. 作品比較から様式論へ(3):美術史家ハインリヒ・ヴェルフリン

準備学習

授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。ミニッツペーパーは共通教育センター研究室で返却します。ノートや配付資料とともに保管すること。毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞すること。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにすること。[約180分程度]

成績評価方法・基準

レポート70%（授業の最後に書くミニッツペーパー50%、課題レポート20%）、授業内試験30% 授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

千足伸行監修『新西洋美術史』(西村書店, 2800円＋税)購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介するので、積極的に読むこと。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取ること。

履修上の注意・ライセンスなど

とくにありません。

西洋美術史概説 B

作品記述から図像論へ

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 1 年生（2 年生以上も受講できます）

授業概要及び目的

美術作品の描写内容の把握によって西洋美術史の本質を理解します。古代ギリシアから20世紀前半までの西洋美術の歴史を概観します。視聴覚機器を用いて多数の作例を紹介し、図像分析を中心に美術作品の見方、学び方の基礎をかためます。

到達目標

(1) 美術作品の描写内容を理解し、その主題を説明できるようになる。
(2) 西洋美術史の流れを時代順に理解し、その概要を説明できるようになる。
(3) 西洋美術史を学ぶ方法を理解し、しっかりと学ぶことができるようになる。

授業計画

1. 西洋の美術とその描写内容(1):キリスト教の主題(受胎告知)
2. 西洋の美術とその描写内容(2):キリスト教の主題(キリストの降誕)
3. 西洋の美術とその描写内容(3):キリスト教の主題(キリストの洗礼)
4. 西洋の美術とその描写内容(4):キリスト教の主題(キリストの奇跡)
5. 西洋の美術とその描写内容(5):キリスト教の主題(最後の晩餐)
6. 西洋の美術とその描写内容(6):キリスト教の主題(キリストの磔刑)
7. 西洋の美術とその描写内容(7):ギリシア・ローマ神話の主題(ウェヌスの誕生)
8. 西洋の美術とその描写内容(8):ギリシア・ローマ神話の主題(ユピテルと女性たち)
9. 西洋美術史の本質(1):「古典古代」とは何か
10. 西洋美術史の本質(2):「ルネサンス」と「近代」
11. 西洋美術史の本質(3):「近代」と二つの「革命」
12. 西洋美術史の本質(4):「近代」と「現代」
13. 作品記述から図像論へ(1):『イコノロジー研究』
14. 作品記述から図像論へ(2):美術史家エルヴィン・パノフスキー
15. 作品記述から図像論へ(3):図像解釈学と今日の造形活動

準備学習

授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。ミニッツペーパーは共通教育センター研究室で返却します。ノートや配付資料とともに保管すること。毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞すること。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにすること。[約180分程度]

成績評価方法・基準

レポート70%(授業の最後に書くミニッツペーパー50%、課題レポート20%)、授業内試験30% 授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

千足伸行監修『新西洋美術史』(西村書店, 2800円＋税)購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介するので、積極的に読むこと。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取ること。

履修上の注意・ライセンスなど

とくにありません。

デザイン史概説 B

モダンデザインの成立

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 1・2 年生向け科目

授業概要及び目的

19世紀の末から20世紀の初頭にかけて、ものづくりの現場への機会の導入はさらに進んだが、先進的なデザイナーたちの様ざまな努力にもかかわらず、機械を使いこなすための確固たる方法論は未だ見出されていなかった。この授業では、アメリカの建築、ドイツ工作連盟、抽象絵画の成立、オランダのデ・ステイル、そしてバウハウスを取り上げ、モダンデザインの成立について考えることを目的としている。

到達目標

(1) モダンデザインの成立について知ることができる。
(2) 幾何学的抽象絵画の意味について知ることができる。
(3) 近代建築の意味について知ることができる。
(4) デザインと経済の関係について考えることができる。
(5) デザインと芸術の関係について考えることができる。

授業計画

1. ウィーン工房のデザイン
2. 近代以前のアメリカ建築
3. ルイス・サリヴァンの建築
4. フランク・ロイド・ライトの建築
5. ドイツ工作連盟の成立
6. ドイツ工作連盟における規格化をめぐる論争
7. 絵画におけるリアリズムの意味
8. 印象派と立体派
9. 幾何学的抽象絵画の成立
10. 幾何学的抽象絵画とデザイン　1回目
11. 幾何学的抽象絵画とデザイン　2回目
12. バウハウスの成立の背景
13. 初期バウハウスの教育
14. バウハウスにおけるモダンデザインの成立
15. まとめ

準備学習

第1次世界大戦前後のヨーロッパの歴史について復習しておいてください。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準

授業態度　20%　授業内試験　80%　成安情報サービスで授業内試験についての解説を行います。

テキスト・参考図書・材料費

授業の進行に応じて紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

オリジナルのノート作成を心掛けてください。

デザイン史概説 A

産業革命成熟後のヨーロッパのデザイン

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 1・2 年生向け科目

授業概要及び目的

18世紀から19世紀にかけての産業革命は、人びとの生活を激変させた。特に、生活に用いる、様ざまな道具やモノ、或いは環境を形成するものつくりの現場は、大きな影響を受けた。それ以前には職人の手で一つひとつが手工作で制作されていたものが、機械によって一度に大量に生産されるようになったのである。この講義では、ものつくりの現場への機械の導入をめぐる、様ざまな工芸家やデザイナーの苦闘の跡を探っていく。そのことを通して、近代デザインの考え方の基礎の成立について知ることを目的とする。

到達目標

(1) 歴史という概念の相対性について考えることができる。
(2) デザインが社会のあり方に影響を受ける造形であることを知ることができる。
(3) 産業革命とデザインの関係について知ることができる。
(4) ウィリアム・モリスの先進性について知ることができる。
(5) アール・ヌーヴォーの歴史的意義について知ることができる。

授業計画

1. 歴史とは何か
2. 産業革命の概要を考える。
3. 産業革命とものつくり
4. イギリス社会の階層性
5. アルバート公とヘンリー・コールのデザイン改革
6. 1851年の万国博覧会
7. ウィリアム・モリスの活動の概要
8. ウィリアム・モリスのデザイン思考の革新性　1回目
9. ウィリアム・モリスのデザイン思考の革新性　2回目
10. 美術工芸運動
11. アール・ヌーヴォーの概要
12. フランスとベルギーのアール・ヌーヴォー
13. スコットランド、カタロニア、オーストリアのアール・ヌーヴォー
14. アール・ヌーヴォーのデザイン史上の意味
15. まとめ

準備学習

18世紀から19世紀にかけてのヨーロッパの歴史について、概観しておくこと。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準

授業態度　20%　授業内試験　80%　成安情報サービスで授業内試験についての解説を行います。

テキスト・参考図書・材料費

授業の進行に合わせて紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

オリジナルのノート作成を心掛けてください。

総合デザイン概論

コト・モノ・情報のデザインと社会

担当教員名 **長尾、石川（泰）、田中（真）、南、宮永、山本**

受講対象・履修要件 総合領域１年生および他領域２年生以上

授業概要及び目的

デザインの役割は、問題を解決し新しい価値を提示することである。それは身のまわりの課題を発見し、問題点を整理、アイデアを発想、そして新しい提案を行うことであり、これらの道筋をたどって問題に取り組み、考えを進めるやり方をデザイン思考という。ここではコト・モノ・情報のデザイン分野とその文化的背景やアートの社会的な意味について学び、広い視野をもって、デザイン思考での課題解決のあり方について考察する。

到達目標

(1) コト・モノ・情報のデザイン分野についてその概略を理解し、今後の学びに活かすことができる
(2) 近代から現代に至る文化の変遷や、社会とアートの関係性を理解し、今後の学びに活かすことができる
(3)「デザイン思考」とそのプロセスを理解し、様々な状況下で問題解決を行うことができる

授業計画

1. ガイダンス：「総合デザイン概論とは」 ～デザイン思考について （石川）
2. デザインプロセス：コンセプトワーク～発想法、情報の整理 （石川）
3. 文化とデザイン：デザインの背景を知る ～19世紀から20世紀へ（近代から現代に至る変化） （山本）
4. 文化とデザイン：デザインの背景を知る ～20世紀後半から21世紀へ（日本社会を中心に） （山本）
5. コトのデザイン1：人が「集まる」・人を「集める」・人と「繋がること」 （田中）
6. コトのデザイン2：ワークショップ・イベントの設計 （田中）
7. アートとの対話：歴史、文化の形成とアートの文脈やアートリテラシーについて （長尾）
8. アートと社会、アートと私： 国内外のアートイベントの意義、芸術作品の価値や役割 （長尾）
9. 情報をビジュアライズ：インフォグラフィックス （南）
10. プロモーション：価値の伝達/広告手法/パブリシティ/販売促進 （南）
11. ブランディング：トレンドリサーチ、トーン&マナー （宮永）
12. ビジネスのしくみ：ビジネスモデルキャンバスを用いた事例 （宮永）
13. デザインマネジメント：プロジェクトマネジメント/工程管理 （石川）
14. 社会問題とデザイン （石川）
15. まとめ（全員）

準備学習

日常からデザインのさまざまな分野に対する関心を高めておくこと。講義に含まれる事柄を各自で調べるなどして、異なる角度から情報を取り入れる。

成績評価方法・基準

授業態度40%、レポート60%

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は授業内で適時紹介する

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション概論

イラストレーションと社会のかかわり

担当教員名 **まつむら まきお・岸田 保**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生および他領域２年生以上

授業概要及び目的

イラストレーションは文字よりも古い、情報を記録し、伝えるためための技術です。文字、写真、映像といった他の表現が進化した現代においても、その役割や重要性が変わることはありません。この講義ではイラストレーションの歴史的な成り立ちから、時代や社会の変化とのかかわり、テクノロジーの進化やメディアからの影響など、さまざまな切り口から幅広くイラストレーションについて探っていきます。

到達目標

(1) 絵画史の中でのイラストレーションの位置づけを知る。
(2) イラストレーションの社会的意義を知る。
(3) 様々な技法が誕生した経緯を知る。

授業計画

1. イラストレーションとはなにか
2. イラストレーションは何を描いてきたか～イラストレーション以前
3. イラストレーションは何を描いてきたか～印象派と浮世絵
4. イラストレーションの誕生
5. テクノロジーとイラストレーション1
6. テクノロジーとイラストレーション2
7. 挿絵と広告
8. 物語挿絵・絵物語・絵本
9. マンガとアニメ1
10. マンガとアニメ2
11. イラストレーションの表現技法～アナログ
12. イラストレーションの表現技法～デジタル
13. メディアのパーソナル化
14. 実務としてのイラストレーション
15. 授業内試験・まとめ

準備学習

毎回、授業冒頭に前回の内容の小テストを行います。授業ではレジメを配付するので、次回までにレジメを元に復習しておくこと。

成績評価方法・基準

出席態度50%、小テスト評価50%。ただし2/3以上の出席が必要。20分以上の遅刻は認めない。小テストは授業内での答え合わせにより、フィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

スライド及び映像による講義。テキスト（レジメ）配付。

履修上の注意・ライセンスなど

なし

イラストレーション論１

人と動物の美術解剖学

担当教員名 **小田 隆**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

実習ではモデルを描くことが中心となるため、美術解剖学の知識を得る時間をあまりとることができません。骨や筋肉の名称と形と機能を覚えることで、より正確に人体や動物の構造を理解することができるようになります。人体の基本的な美術解剖学、動物との違いを学びます。

到達目標

(1) 基礎的な人体の美術解剖学の知識を身につける。
(2) 人体と動物の身体の構造の違いを理解する。
(3) 動物の身体的な特徴を知る。

授業計画

1. 体幹の美術解剖学 骨学
2. 体幹の美術解剖学 筋学
3. 上肢の美術解剖学 骨学
4. 上肢の美術解剖学 筋学
5. 下肢の美術解剖学 骨学
6. 下肢の美術解剖学 筋学
7. 動物の美術解剖学 翼の構造、天使の翼は可能か？
8. 岸田先生
9. 〃
10. 〃
11. 〃
12. 〃
13. 〃
14. 〃
15. 〃

準備学習

授業で学んだことを、常に復讐することを心がけてください。

成績評価方法・基準

授業態度 30% レポート 20% ＊出席が2／3以下だと単位取得できません。
岸田50%＋小田50%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

目でみる筋力トレーニングの解剖学（必須）、美術のためのシートン動物解剖図（推奨）、骨単（推奨）、肉単（推奨）の他にプリントを配付します。トレーシングペーパー（A3サイズ）、筆記具。

履修上の注意・ライセンスなど

配ったプリントはなくさず資料として保管してください。座学ですが、描く作業も多くあります。履修希望の学生は初日から必ず出席してください。

イラストレーション論１

視覚認知論

担当教員名 **岸田 保**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

人間の五感の中で視覚から得る情報が一番多いと言われており、視覚刺激について理解することはイラストレーションやグラフィックデザイン制作において非常に重要です。この演習では、視覚と脳の認知特性を踏まえ視覚刺激のコントロールによる構図バランスの取り方、映像作品での構図の演出など幅広く構図の基礎について学習します。また視覚的な認知特性を踏まえ、具象的な絵を描く上で重要な質感（光沢、金属、透明、水など）とその表現方法についても学習します。

到達目標

(1) 視覚の仕組みと脳の認知について理解する
(2) 色彩やコントラストなどによる視覚刺激の基礎を理解する
(3) 視覚刺激のコントロールによって構図バランスが取れるようになる
(4) 質感の認知と表現方法を理解する

授業計画

1. 小田先生
2. 〃
3. 〃
4. 〃
5. 〃
6. 〃
7. 〃
8. 脳と視覚の認知特性について
9. バランスの取りやすい3つの構図法について
10. 視覚刺激のコントロールと構図について
11. 構図の7つのポイントについて
12. 映像作品を見て構図による演出を学ぶ
13. 質感（光沢、金属、透明）の見え方と表現方法
14. ペーパーテスト
15. まとめ

準備学習

授業ノートを見直し、復習をしたうえで、次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

受講態度 20% 授業内試験30% ※岸田50%＋小田50%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

適宜資料を配付

イラストレーション論２
イラストレーションの映像的進化と演出

担当教員名 **まつむらまきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
本講義はイラストレーション、絵画全般の歴史や社会的背景を知ることでイラストレーションとはなにかを考える講座です。本パートではイラストレーションが絵画的な情景描写からよりダイナミックな映像的表現へと進化してきた過程を、マンガ、映画、アニメーションなど幅広いジャンルにおける実例（作家）を通して検証します。それぞれのメディアの歴史的な流れや影響力を俯瞰しつつ、イラストレーションの社会的な意味や可能性を探ります。

到達目標
(1) マンガやアニメーションの表現の成り立ちを説明できる。
(2) 異なる表現ジャンルの相互影響を分析できる。
(3) 演出という概念を学び、作品に意図を反映できる。

授業計画
1. マンガ表現の黎明期　作家紹介：ウィンザー・マッケイほか
2. アニメ表現の黎明期　作家紹介：ウィンザー・マッケイほか
3. バンド・デシネの世界1　作家紹介：メビウスほか
4. バンド・デシネの世界2　作家紹介：ビラルほか
5. コンセプトアートの世界1　作家紹介：マッカリーほか
6. コンセプトアートの世界2　作家紹介：シド・ミードほか
7. 絵本にみる映像・マンガ表現　作家紹介：ショーン・タンほか
8. コンピュータゲームの表現の進化
9. 現代マンガの文法1　コマ割り・カメラワーク
10. 現代マンガの文法2　構図
11. 現代マンガの文法3　フキダシ・オノマトペ・効果線・漫符
12. 作品の読み解き方　テーマとは1
13. 作品の読み解き方　テーマとは2
14. 作品の読み解き方　テーマとは3
15. まとめ・質疑応答

準備学習
毎回紹介する作家や同ジャンルの作家について、各自分析などの復習を行ってください。12〜13回に扱う作品（初回授業時に指示）を事前に読書・鑑賞しておいてください。

成績評価方法・基準
出席態度59%、課題（レポート）評価41%。出席が2/3以下だと単位取得できません。レポートはルーブリックによるフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
なし

履修上の注意・ライセンスなど
なし

イラストレーション論３
形態情報論

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 ３年生以上

授業概要及び目的
この授業では、〈かたち＝情報（意味）〉であることを考えます。人は、目で見たものをきっかけに、頭の中で直感的に意味を作り出し、それを理解しようとします。イラストレーション（具象表現）の源泉となるさまざまなモチーフを注視し、科学的に読み解く洞察力と、形や色を磨きながら意味を組み立て描き出す観点（情報の抽出と純化）を養います。また、「絵」などの具象表現は多義的な解釈の余地を持ち、一義的な「文字」と補完し合いながら、情報伝達の上で大きな役割を果たします。授業では、それらを平面上で統合しながら配置し、社会や人々に伝える方法（デザイン）などについても考えていきます。

到達目標
(1) モチーフを科学的に見つめ、深い洞察を元に、気づきを得ることができる
(2) 具象物の視覚情報から「らしさ」を抽出し、連想を誘発するきっかけをつかむことができる
(3) 「絵」と「文字」を統合した伝達力のあるデザインを考えることができる

授業計画
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7. ＊この授業は前半（1〜7週目）を永江先生が担当します。
8. ガイダンス／意味を伝える視覚情報（記号として抽象化された文字と、記号として具象表現された図像）
9. 文字情報とイラストレーションをデザインとして平面上に統合し伝達する方法論：レポート1出題
10. リニアな言語表現を平面に配置するための方法論（テキストレイアウトの基本）
11. 意味を読み取り・連想を誘発するきっかけを仕込む（特質との関係性「らしさ」について考える）：レポート2出題
12. イメージの源泉への視点（サバイバル・フォルム〜植物のカタチ）
13. イメージの源泉への視点（サバイバル・フォルム〜動物のカタチ）
14. イメージの源泉への視点（ファンクショナル・フォルム〜人工物のカタチ）
15. まとめ

準備学習
モチーフのモノとしての歴史的成り立ちや機能・使命・生き方・殖え方・経済効率・社会性・・・等や、それらが表現された具象表現について、日常から興味関心を持つこと。また、さまざまなメディアの中で、絵（図像）と文字（言語）とのデザイン的な関係について、情報がどのように読み取られていくのか、感度を上げておくこと。また、授業後に配信するpdfで毎回復習すること。

成績評価方法・基準
授業態度（ミニッツレポート）　25% レポート　25% ※永江50%＋田中50%の合算で評価します。

テキスト・参考図書・材料費
毎回、授業で投影したpdfを配信する。

履修上の注意・ライセンスなど
＊授業進行の都合上、講義内容の変更や順番が前後する可能性があります。

イラストレーション論３
視覚の不思議

担当教員名 **永江　弘之**

受講対象・履修要件 ３年生以上

授業概要及び目的
「見る／見える」という行為における視覚と脳の不思議なメカニズムを学び、個人の視覚体験という創作活動の原点に立ち返ったものの見方や取材、表現などを考えます。平面の絵に三次元空間と同様の遠近感や立体感、空間感を知覚する我々の視覚と脳のメカニズムは不思議にあふれています。「見る」という行為は、意識的に見る場合と無意識に見る場合では、見えるものが大きく違います。意識レベルによる「見え方」の曖昧さと深さを、2つの側面から自分の眼と脳で味わいながら学びます。1. 近江の里山映像などの鑑賞を通して、知ることで見えてくる対象認識の深まり（取材によって表現が違ってくること）2. 錯視、トリックアートに代表される脳の働きによる対象認識の不思議（対象と知覚の差異、意図的な視覚効果）

到達目標
(1) 錯視の視覚効果やメカニズムについて実際に体感しながら理解する。
(2) 錯視の視覚効果やトリックアートの手法を工夫して作品に活かすことができる（表
(3) 現意図を作品に反映できる）。
(4) 意識して見ることを実践し、自分の身近な日常の風景などに内在する魅力を見出すことができる（取材できる）。

授業計画
1. ガイダンス、里山映像鑑賞1　：　映像詩 里山「覚えていますか ふるさとの風景」
2. 錯視1：色の錯視
3. 里山映像鑑賞2：映像詩 里山「命めぐる水辺」
4. 錯視2：エッシャーの作品紹介、　錯視やトリックアートを活かしたイラストレーショ
5. ンなど
6. 錯視3：形の錯視　ほか
7. 錯視4：その他の錯視（動く錯視など）
8. 里山映像鑑賞3：映像詩 里山「森と人 響きあう命」
9. ＊この授業は後半（8週目以降）を田中先生が担当します。
10.
11.
12.
13.
14.
15. まとめ

準備学習
・普段から視覚的なトリックを使ったイラストレーションなどに興味を持ち、課題作品を制作する。・「見る」という行為をより意識的に行い、身近な日常や慣れ親しんだふるさとの風景、事象、物象に内在する魅力に気づく感性を養う。・「自分が見ているもの、感じている魅力」を写真を撮影することを通して確認し、フォトレポートを作成する。

成績評価方法・基準
授業態度　15%　　レポート　35% ※永江50%＋田中50%の合算で評価します。課題Aは返却します。課題Bはデータ提出のため返却しません。メールにて総合的に解説します。

テキスト・参考図書・材料費
・授業時にプリントを配付します。ファイリングして整理すること。・課題作品制作のための画材や支持体は自己負担です。

履修上の注意・ライセンスなど
・授業進行の都合上、講義を行う順番が前後する可能性があります。・永江・田中で7週ずつ担当します。それぞれの課題作品・レポート等の評価を合算して成績をつけますが、両方がそれぞれ合格点に達しなければ単位修得できません。

イラストレーション論４
クリエーションと仕事

担当教員名 **MON**

受講対象・履修要件 ３年生以上

授業概要及び目的
自分とクリエーション活動（主にイラストレーション）との関わりについて考えます。また、イラストに限らず、クリエーションのまわりの仕事の話を現場から聞きます。また、実務、フリーランスの生活についての講義をします。

到達目標
(1) 仕事としてのイラスト実務について知る
(2) 自分とクリエーションの関わりを考える
(3) 作品の意味や役割について言語化できる

授業計画
1. ガイダンス（MON）
2. 2〜12はリレー授業として、クリエーションに関わる仕事をしている人の話を聞きます。
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13. フリーランスとしての生活について（MON）
14. ポートフォリオの目的と編集、広報、発信者の責任について（MON）
15. リサーチとレポート提出

準備学習
ふだんから、各自好き嫌いにかかわらず、いろいろなイラストをはじめ、クリエーションに触れ、それぞれの目的や方法について考えておく。

成績評価方法・基準
授業態度　70%　レポート　30%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど
授業の順番は変更になることがあります。初回にプリントを配付します。出席重視。

美術概論
美術とは何か

担当教員名 **宇野 君平、高田 学、馬場 晋作、西久松 吉雄、伊庭 靖子、岡田 修二、泊 博雅**

受講対象・履修要件 美術領域 1 年生　教職課程履修者　及び他領域 2 年生以上

授業概要及び目的
「美術とは何か」という根源的なテーマを起点に、古代より連綿とつづく歴史や文化としての美術の深みや、自然や社会や生活との関わりの中で形成されてきた美術の広がりを概観します。美術領域の教員を中心に、毎週「美術と○○」と題して、リレー形式で講座を展開します。日本画・洋画・現代アートといった専門分野における視点や、各教員の制作・研究の事例を交えながら、多様な美術の動向を紹介します。この授業を通じて、「美術とは何か」を考えてみましょう。

到達目標
(1) 歴史や文化の視点から美術の深みに触れることができる。
(2) 自然や社会や生活との関わりの中で形成されてきた美術の広がりを知ることができる。
(3) 多様な美術の動向を学び、「美術とは何か」を考えることができる。

授業計画
1. ガイダンス／美術とは何か （宇野）9/20
2. 美術と造形化 （宇野）9/27
3. 美術と美的体験 （宇野）10/4
4. 美術と感性 （高田）10/12
5. 美術と地域社会 （高田）10/18
6. 美術と象徴化 （馬場）10/25
7. 美術と生活 （馬場）11/1
8. 美術と歴史 （西久松）11/15
9. 美術と自然 （西久松）11/22
10. 美術と写真 （伊庭）11/29
11. 美術と鑑賞 （伊庭）12/6
12. 美術と環境 （岡田）12/13
13. 美術と日本文化の関係性 （岡田）12/20
14. 美術と知覚 （泊）1/14
15. 美術とメディア表現 （泊）1/17

準備学習
幅広い美術作品の鑑賞体験をしてください。

成績評価方法・基準
授業態度　60%（受講態度30、取り組み姿勢30）
課題評価　40%（プレゼンテーション20、レポート20）

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし

美術論 1
近代日本画作家研究

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 2 年生以上

授業概要及び目的
明治、大正、昭和、平成とつながる時代の流れの中で、近代から現代に活躍した日本画家を取り上げ、美術の流れや時代の流れを作家の作品を通して概観する。作品を通じて思いや伝えたいこと、表現してある精神性や象徴性などを作家、作品を取り上げながら考察してゆく。

到達目標
(1) 近・現代の作家を通して表現することの意味を知ることができる。
(2) 時代と社会が表現に深く関わっていることを知ることができる。
(3) 日本画表現の特質を作品を通じて考えることができる。

授業計画
1. オリエンテーション　日本画とは何か
2. 日本絵画の流れ1　飛鳥時代から室町時代
3. 日本絵画の流れ2　室町時代から江戸時代
4. 明治時代　近代日本画の成立
5. 文展、帝展の作家たち
6. 日本美術院の作家たち
7. 大正時代の日本画
8. 国画創作協会の作家たち
9. 戦前、戦中の日本画
10. 戦後日本画の動向
11. 創造美術の作家たち
12. 現代の日本画1
13. 現代の日本画2
14. 日本画表現の拡がり
15. まとめ　レポート提出

準備学習
授業終了後に授業内容を復習すること。授業内で紹介した作品をできるかぎり展覧会で実物を鑑賞すること。

成績評価方法・基準
授業態度 60% レポート 40%

テキスト・参考図書・材料費
必要に応じてプリントを随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
毎回取り上げる作家は違いますので、しっかり出席してください。

美術論 2
絵画は 20 世紀において、どのように変容したのか

担当教員名 **安河内　宏法**

受講対象・履修要件 2 年生以上

授業概要及び目的
人類の歩みに寄り添うように連綿と続いてきた芸術の歴史は、近代以降大きな変革を迎え、20世紀には従来の芸術の枠組み自体を破壊するかのような振る舞いを見せる芸術家さえ現れた。この授業ではそうした状況を踏まえ、20世紀の芸術家たちの為した芸術上の革新をめぐるトピックを15個選び、講義していく。15回の講義を通して、芸術／絵画という営みが20世紀においてどう変化し、その変化によって今日、芸術／絵画に何が可能になっているのか、検証したい。

到達目標
(1) 20世紀の絵画・現代美術の学習・研究のモデルを身につけている。
(2) 20世紀の作家・作品ごとの特徴を認識できる。
(3) 20世紀の作家・作品ごとの特徴を言語化できる。
(4) 作家や時代の異なった美術作品を抽象的なテーマによって関連づけることができる。

授業計画
1. アートワールド
2. 模倣／コピー
3. 個性と没個性
4. 平面と空間
5. イメージと物質
6. 風景
7. フィクション
8. 資本主義
9. 即興
10. 身振り
11. 重力
12. 痕跡
13. アマチュア
14. コミュニケーション
15. 愛

準備学習
講義内容と関連する美術や詩や小説や映画などを鑑賞し、授業テーマについて自分だったら何を語るのか、個々人の知識や関心にもとづき批評的な意識を持って授業に臨むことを期待する。

成績評価方法・基準
授業態度30%　提出物　70%

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし。

美術論 3
記録と記憶

担当教員名 **安河内　宏法**

受講対象・履修要件 3 年生以上

授業概要及び目的
フェイクニュースという言葉が巷間に広まりつつある中で、それへの対抗としてエビデンスの価値や必要性が高まってきたのがこの社会の現況であるとして、フェイクニュースでも客観的な記録でもない、個人的なもしくは集合的な記憶の中にしか見出されない「真実」もあると主張することはできるのか。この授業では記録と記憶をめぐる諸問題の中から、いま記した問いに関わる15個のトピックを選び、美術史、メディア史を参照し講義する。

到達目標
(1) 美術史とメディア史の学習・研究のモデルを身につけている。
(2) メディアの歴史的な変遷を認識できる。
(3) メディアの変化に伴う世界観の変化を認識することができる。
(4) 授業を踏まえて自身を取り巻く状況を批判的に考察することができる。

授業計画
1. 写真の中の犬：オリエンテーション
2. 過去がない時代：洞窟壁画について
3. 声から文字へ：文字記録の成立
4. 記憶術と書物：書物の誕生
5. 新しい文字文化：印刷技術の成立
6. 死者の声：美術館の成立
7. 自然の鉛筆：写真の誕生
8. 写真の中でもう一度会う：心霊写真について
9. 明るい部屋の中で：写真の裂け目について
10. レコードは風景を台無しにする：音楽と複製
11. 光と窓：映画の成立と発展
12. もぎとられた写真：アウシュヴィッツと写真
13. 堆積する記録：アーカイブとコレクションをめぐって
14. 物語と記憶：オーラルアーカイブについて
15. 遠い触覚：まとめに代えて

準備学習
講義内容と関連する美術や詩や小説や映画などを鑑賞し、自分の関心にもとづく批評的な意識を持って授業に臨むことを期待する。

成績評価方法・基準
授業態度30%　提出物70%

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし。

美術論 4
現代アート概論　「彫刻」をキーワードに

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的
「彫刻」をキーワードに現代アートを概観して、それを読み解く手掛りを探ります。近代の西洋美術における「彫刻」の自立から、20世紀初頭に「絵画」と「彫刻」が歩み寄った経緯や、その後の拡張する芸術概念と「彫刻」の関係、また日本における近現代の「彫刻」の歴史など、現在に至る「彫刻」の軌跡を巡ります。本講義の後半では、「彫刻」をテーマに各自が興味のある作品を発表し、ディスカッションを交えながら現代アートについての考察を深めます。

到達目標
(1) 近現代の彫刻の歴史を学ぶことができる。
(2) 現代アートについて考察を深めることができる。
(3) 美術作品を批評的に鑑賞することが出来るようになる。

授業計画
1. ガイダンス　「彫刻」とは何か?
2. 近代の彫刻から現代の彫刻へ
3. 抽象彫刻の誕生
4. 彫刻とオブジェ
5. 動く彫刻
6. ミニマリズムと彫刻
7. コンセプチュアル・アートと彫刻
8. 場と彫刻
9. 彫刻概念の拡張
10. 日本の近現代の彫刻
11. 「彫刻」をテーマにプレゼンテーションとディスカッション1
12. 「彫刻」をテーマにプレゼンテーションとディスカッション2
13. 「彫刻」をテーマにプレゼンテーションとディスカッション3
14. 「彫刻」をテーマにプレゼンテーションとディスカッション4
15. まとめ　レポート提出

準備学習
授業開始までに、前回の講義を復習して、疑問点がある場合は質問の内容を用意しておくこと。授業終了後は、講義内容をA5の用紙(授業の始めに配付する)に要約してメモを記録すること。

成績評価方法・基準
授業態度　60%(受講態度30%、取り組み姿勢30%)
課題評価　40%(プレゼンテーション20%、レポート20%)

テキスト・参考図書・材料費
テキスト:適宜配付します。参考図書:適宜紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし。

情報デザイン概論
情報デザイン入門

担当教員名 **金澤 徹、櫻井 宏哉、泊 博雅、藤田 隆、南 琢也**

受講対象・履修要件 情報領域1年生及び他領域2年生以上

授業概要及び目的
人間は様々"メディア=情報媒体"によってコニュニケーションを行い、社会や文化を育んできた。人間とメディアは、相互に関係しながら切り離すことの出来ない密接な関係を形成しており、人々の精神や社会の構造に多大な影響を与えている。本授業では、メディア環境の変遷に伴った情報伝達の歴史と手法を概観し、情報デザインについて理解・解釈・分析する力を身につける。

到達目標
(1) 情報デザインを取り巻く様々な用語を習得できる。
(2) 情報デザインの歴史が理解できるようになる。
(3) 情報デザインと人々の関係について理解できるようになる。

授業計画
1. オリエンテーション　　南琢也
2. 日本のデザイン文化(江戸時代から近現代のデザイン的思考) 藤田隆
3. 企業デザイン文化(サントリーの例)　藤田隆
4. 写真 1　　金澤徹
5. 写真 2　　金澤徹
6. 映像 1　　櫻井宏哉
7. 映像 2　　櫻井宏哉
8. グラフィックデザイン　1　　南琢也
9. グラフィックデザイン　2　　南琢也
10. 情報デザイン　1　南琢也
11. 情報デザイン　2　南琢也
12. 情報デザインの拡がり　泊博雅
13. 情報デザインの拡がり　泊博雅
14. 情報デザイン領域　説明　　南琢也
15. まとめ　南琢也

準備学習
事前にレジュメ、配付資料を熟読し、疑問点を明確にし、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50% レポート　50%

テキスト・参考図書・材料費
特になし。適時資料を配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
上記授業計画は変更することもある。複数の教員によるリレー授業方式。情報デザイン領域の学生に対しては2年次のコース選択アンケート有り

メディアデザイン論 1
写真史

担当教員名 **立花　常雄**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
写真とは何かという問いかけ。写真に対する私達の考えや社会への受容のされ方の歴史的な移り変わりを社会情況に即して概観していきます。写真はその出現から今日に至るまで基本的には時代を映す<窓>として、また表現の場としての<鏡>のようなものとしてあり続けています。授業では写真においてこの「<窓>と<鏡>」という2つの比喩がどのように時代とともに具体的に機能してきたのかという、写真を中心としたイメージとそれへの意味の変遷の軌跡(広義のメディアリテラシー)を、読み解いていくことにします。

到達目標
(1) 写真の歴史(=写真史)の知識を体系的に学び、概括することができる。
(2) 写真史の概観を通して、文化表現にみられるイメージの視覚性と政治性との関係を
(3) 把握することができる。
(4) 写真史の概観を通して、社会におけるテクノロジーとメディアとの対応関係を検証することができる。

授業計画
1. イントロダクション: メデイアと表象(現代写真の表現の多様性について)
2. 写真の誕生とそのメディア性-1-(形式;写真感材の変遷について)
3. 写真の誕生とそのメディア性-2-(内容;写真の社会的な浸透について)
4. モダニズムの視線-1-(20世紀初頭の新しい写真の動向について)
5. モダニズムの視線-2-(20世紀初頭の芸術と写真との関係について)
6. 写真と記録-1-(ドキュメンタリーへと至る過程)
7. 写真と記録-2-(ドキュメンタリー写真というジャンルの成立)
8. <鏡>と<窓>-1- 1950年代の写真の動向と諸問題
9. <鏡>と<窓>-2- 1960年代の写真の動向と諸問題
10. <鏡>と<窓>-3- 1970年代の写真の動向と諸問題
11. 写真の道具性-1- 1980年代の写真の動向(現代美術と写真表現)
12. 写真の道具性-2- 1990年代の写真の動向(ポストモダニズムと写真実践)
13. 写真とヴァナキュラー　2000年代の写真の動向(写真史の内破)
14. 写真とアーカイブ　現代写真と現在写真のあわい(多様性と写真性)
15. まとめ: メディアデザインとしての写真とは?(透明と障害をめぐる問題)

準備学習
授業終了後に講義で扱った事項や写真イメージのより詳細な背景を追調査すること。また、講義で言及した写真家らの他の作品やイメージ(授業で扱ったもの以外の)などを写真集や作品集などで補っておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度50%　授業内レポート(授業内容の理解度)50%

テキスト・参考図書・材料費
テキストは授業ごとにレジメ(プリント)を配付します。参考図書 カラー版世界写真史 美術出版社 日本の写真家<別巻>日本写真史概説 岩波書店 日本の写真家101・世界の写真家101 新書館

履修上の注意・ライセンスなど
毎回取り上げる写真家や作家が異なりますので、しっかりと出席をしてください。

メディアデザイン論 2
グラフィックデザインの歴史とメディアの変遷

担当教員名 **岩村　隆昭**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
グラフィックデザインの歴史を通して、メディアにおける情報デザインのあり方の理解を深める。グラフィックデザインは印刷を含む多くのメディアを利用して、メッセージを伝達する、いわば思考と造形を合わせ持ったデザイン概念である。時代の変遷と共にどのように情報がデザインされ、受け手に伝わっていったか、バウハウスを中心に作家やその時代背景を通して、デザインの表現、技術、要素、構造を学ぶ。

到達目標
(1) グラフィックデザインの歴史を通じて、時代背景とその表現方法、技術を知ることができる。
(2) 作家や作品を通じて情報の視覚化の方法や考え方を知ることができる。
(3) 基本的なデザイン要素(造形、レイアウト、タイポグラフィー)を、作家を追って知ることができる。
(4) デザイナーとしての基本的な知識、教養を身につけることができる。

授業計画
1. オリエンテーション　印刷の文化と歴史　印刷術の発明　東洋と西欧
2. グラフィックデザインの誕生　進歩する印刷技術　リトグラフの発明
3. アーツ・アンド・クラフツ運動　ウィリアム・モリス
4. ポスターの黄金期　アールヌヴォの作家たち　ロートレックとその周辺
5. ロシア革命とアバンギャルド　エル・リシツキー
6. タイポグラフィー　文字による構成と表現　ヤン・チヒョルト
7. バウハウス-1　社会背景とグロピウスの理想　ワイマール時代
8. バウハウス-2　グラフィックデザインを生み出したバウハウスの作家たち　デッサウ時代
9. バウハウス-3 確立されたデザイン原理　カンディンスキー、モホリ・ナギ
10. ドイツ・モデル　写真とフォトモンタージュ　ハートフィールド、マン・レイアール・デコの時代　カッサンドル
11. 構成主義　スイス・バーゼル派　ミューラー・ブロックマン
12. アメリカのグラフィックデザイン　広告の台頭
13. 世界のグラフィックデザイン　100ポスター
14. 日本のグラフィックデザイン　50年代日宣美のはじまり、60年代高度成長とグラフィックデザイン
15. まとめ・授業内試験(記述式)

準備学習
関心のあるグラフィックデザインデザインの作家たちに興味をもち、その作品のどこが良いのかを考えておく。

成績評価方法・基準
授業態度　30%(調査分析、記述能力) レポート　70%(10／15の出席厳守、出席を重視。)

テキスト・参考図書・材料費
参考資料は配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
上記資料を収納するためのA4判ファイルを各自購入すること。

メディアデザイン論 3

映画史概説（1890 年代から 1980 年代まで）

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 2 年生以上

授業概要及び目的

映画が誕生して120年あまり、映画は、社会の変化・技術的進歩や他の芸術・文化との関係で、発展してきました。映画についての基礎的な用語、主要な作家・作品について学び、時代背景との関連や映像表現上の特長が理解できるようになることを目的とします。

到達目標

(1) [知識]：専門用語（事項、作家、作品）を使って、映画の特長を説明できる。
(2) [態度]：YouTubeやDVDを活用し古典的な映画をよく観るようになる。
(3) [技能]：ネットや書籍で、映画について調べられるようになる。

授業計画

1. オリエンテーション、初期映画について（エジソンとリュミエール）
2. 無声映画1（映画の父、グリフィス：1910年代）
3. 無声映画2（チャップリンとキートン：1920年代）
4. 無声映画3（表現主義、印象主義、モンタージュ派：1920年代）
5. トーキー映画の誕生（1930年代）
6. 倫理規定とスクリューボール・コメディ（1930年代）
7. ウェルズとヒッチコック（1940年代）
8. 戦争とフィルム・ノワール（1940年代）
9. スタジオ・システムの衰退（1950年代）
10. ネオレアリズモ（194～50年代）とヌーヴェル・ヴァーグ（1960年代）
11. 日本映画（1950年代）
12. アメリカン・ニューシネマ（1960～70年代）
13. スピルバーグ以降（1970年代～）
14. ポストモダンの映画（1980年代～）
15. （1990年代～）とまとめ

準備学習

授業前・授業後にテキストを読むようにして下さい。授業で取り上げた映画を観るようにして下さい。

成績評価方法・基準

授業態度　50%レポート　50%　（ミニッツレポート 20%、レポート課題 30%）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『新版ハリウッド100年史講義』（平凡社新書）北野圭介（著）参考書：『映画史を学ぶクリティカル・ワーズ 』（フィルムアート社）村山 匡一郎 (編)毎回授業資料を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

メディアデザイン論 4

アニメーションの変遷、日本と海外の違いを学ぶ

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 2 年生以上

授業概要及び目的

アニメーションの歴史を通して、その多様性（日本と海外、手法の違いなど）と、手作りのアナログな表現から、コンピュータなどを使用したデジタルな表現への移行を考察していきます。

到達目標

(1) 海外と日本のアニメーションの歴史を理解できる。
(2) 多種多様なアニメーション表現技法について理解できる。

授業計画

1. オリエンテーション、初期のアニメーション
2. アメリカ1：ディズニー以前
3. アメリカ2：ディズニー
4. アメリカ3：ディズニーと対抗者
5. アメリカ4：UPAの登場、特撮
6. 世界のアニメーション史1：カナダ
7. 世界のアニメーション史2：ロシア
8. 世界のアニメーション史3：チェコ
9. 世界のアニメーション史4：イギリス、フランス、オランダ
10. 日本のアニメーション1：戦前～戦中～戦後
11. 日本のアニメーション2：テレビアニメーションの発展
12. 日本のアニメーション3：自主制作アニメとアニメブーム
13. 日本のアニメーション4：現代日本を代表するアニメ監督
14. CGアニメーション史
15. 次世代の若手作家

準備学習

授業前に前回分のレジュメに目を通しておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　70% レポート　30%　※5回欠席した人は不合格とします。

テキスト・参考図書・材料費

『アニメーション学入門』（平凡社新書）　津堅 信之（著）

履修上の注意・ライセンスなど

毎回の授業でレポートを求めます。必ず提出してください。

空間デザイン概論

空間デザイン入門

担当教員名 **石川 泰史・三宅 正浩・田中 秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域 1 年生及び他領域 2 年生以上

授業概要及び目的

空間デザイン領域を構成する「衣」・「モノ」・「住」の視点から、それぞれ歴史、様式、広がり、作家、思想、未来について講義を行う。「衣」：コスチュームデザインでは、ファッション、テキスタイル、空間表現を中心に、「モノ」：プロダクトデザインでは、モダンデザイン、インテリア、家具、公共でデザイン、先端技術など中心に、「住」：住環境デザインでは、住宅、商業建築、インテリア空間、ディスプレイなどを中心に事例をあげて考察する。また、それぞれ視点最初の講義では、各分野における地域とつながった学びの事例を紹介する。

到達目標

(1) プロダクトデザイン分野における歴史、思想、広がりを学ぶことができる。
(2) コスチュームデザイン分野における歴史、思想、広がりを学ぶことができる。
(3) 住環境デザイン分野における歴史、思想、広がりを学ぶことができる。

授業計画

1. プロダクトデザイン:　プロダクトデザインとは／地域とつながる
2. プロダクトデザイン:　歴史・様式・思想
3. プロダクトデザイン:　家具・インテリア
4. プロダクトデザイン:　公共デザイン
5. プロダクトデザイン:　先端技術とこれから
6. 住環境デザイン:　住環境デザインとは／地域とつながる
7. 住環境デザイン:　歴史・様式・思想
8. 住環境デザイン:　住宅・建築家
9. 住環境デザイン:　商業建築・ディスプレイ
10. 住環境デザイン:　建築空間とこれから
11. コスチュームデザイン:　コスチュームデザインとは／地域とつながる
12. コスチュームデザイン:　テキスタイル（1）　素材・織り・染め
13. コスチュームデザイン:　テキスタイル（2）　テキスタイルアートの世界
14. コスチュームデザイン:　ファッション（1）　歴史・様式・思想
15. コスチュームデザイン:　ファッション（2）　ブランド・広がり

準備学習

次回授業までに、授業内で配付する資料や紹介する参考文献で各自学習すること。

成績評価方法・基準

授業態度　40%レポート　60%

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は都度配付。参考文献は授業内で紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン論 1

マーケティング論

担当教員名 **水谷　米博**

受講対象・履修要件 2 年生以上

授業概要及び目的

マーケティング戦略は時代の価値感覚によって変化する。現在マーケティングの最も重要なテーマは「ブランディング（ブランド戦略）」で、ブランディングはブランドの世界観を「見える化」することによって、ブランドの価値観を認知させブランド信仰者を増やすことである。この授業ではファッションマーケティングを例に、マーケティングについての理解を深め自己のブランドを創り上げる（ブランディング）能力を養います。

到達目標

(1) マーケティングの基礎知識を身につけ、戦略を描くことができる
(2) ブランディングの基礎能力を身につけ、戦略を描くことができる
(3) マーケッターとしての感性を高め、戦略を描くことができる

授業計画

1. マーケティングの定義
2. マーケティングの基本 ①
3. 〃　②
4. ファッションマーケティングの概要①
5. 〃　②
6. ブランディングについて
7. ターゲット
8. マーチャンダイジング
9. 企画書制作（ターゲットイメージ・商品・サービスイメージ）
10. ショップ企画
11. 企画書制作（ショップイメージ・レイアウト）
12. 販売促進
13. 企画書制作（販促ツールデザイン）
14. 企画書制作完了
15. まとめ

準備学習

自分の好きなブランドを常にリサーチし、情報資料を収集しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　課題作品　70%（ブランド企画書）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど

マーチャンダイジングの流れを学びながら「ブランド企画書」を制作していきますので欠席しないように。

空間デザイン論 2B
空間表現論

担当教員名 **川嶋　啓子**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
【空間表現論】コスチュームとは素材表現、人体表現、空間表現から成り立っている。ここでは、テキスタイルアートの素材表現から空間表現までを中心に、さまざまなアーティストやデザイナーがおこなってきたインスタレーション、展示、パフォーマンスについて講義する。

到達目標
(1) コスチューム、及びテキスタイルの素材をより深く解釈することができる。
(2) コスチューム、及びテキスタイルの技術をより深く解釈することができる。
(3) コスチューム、及びテキスタイルと空間との関係を検証することができる。

授業計画
1. 導入、実際の作品(ミニアチュール)を見ながらテキスタイルの技術及び表現を紹介
2. 布の出来るまで(手仕事から大量生産される布まで)
3. テキスタイルを通してのアート表現
4. ヨーロッパにおけるテキスタイル表現(技術を中心に)
5. ヨーロッパにおけるコスチューム表現(デザイナーを通して)
6. コスチュームとアート表現)(国内外の作家を中心に)
7. コスチュームとアート表現(国内外の作家を中心に)
8. コスチュームとパフォーマンスの関係(フランスの作家を通して)
9. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
10. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
11. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
12. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
13. フィールドワーク
14. まとめ
15. 授業内レポート試験

準備学習
出来るだけ関連のある展覧会、イベントなどを事前に見に行くことを勧める。

成績評価方法・基準
授業態度　60%(ミニッツレポートを含める) レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費
授業内で随時、提示する

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン論 2E
生産技術論

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
われわれは日常的にさまざまな「モノ」に囲まれて生活しているが、それらのデザイン(機能や造形的美しさ)がどのような生産技術(材料、加工方法)によって造られた製品であるのかを実物などによって具体的に解説する。これらの知識はプロダクトデザインや造形芸術に携わる者にとって適切な素材の選択や魅力的なかたちのイメージを実現させるための重要な発想のベースとなり得る。

到達目標
(1) 生産技術によって造られた製品について説明できる。
(2) 適切な素材の選択ができる。
(3) 適切な加工法の選択ができる。

授業計画
1. ものづくりの歴史
2. 大量生産と産業社会構造
3. 量産技術総論
4. 量産技術各論　(1)プラスチック材料と成形加工　[4回]
5. 〃　・射出成形、真空成形、ブロー成形 等
6. 〃　・金型設計のポイント
7. 〃　・表面処理加工
8. 〃　(2)金属材料と成形加工　[4回]
9. 〃　・ダイキャスト、鋳造、プレス加工 等
10. 〃　・金型設計のポイント
11. 〃　・表面処理加工
12. 〃　(3)その他の材料と成形加工　[2回]
13. 〃　・木材、ガラス　等
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習
ものづくりに携わる上で必要な基礎知識を養う授業内容であり、映像・実物を用いた説明も多いので、興味を持った上で授業の臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
授業内試験　50%(授業内試験・最終試験)

テキスト・参考図書・材料費
プリント配付、授業内で適宜紹介。

履修上の注意・ライセンスなど
実物を用いた説明が多いため遅刻、欠席は避けること。

空間デザイン論 2F
インテリアデザイン史

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
インテリアデザインの歴史はその時代の社会的背景や生活様式と深く関わる。本講義は、古代～中世～ルネッサンス・近世、モダンデザイン、そして日本の近代～現代への変遷を家具、調度、インテリアファブリック、室内装飾を中心に考察する。また、近代日本のデザイナーの思想や作品内容を論じる。

到達目標
(1) インテリアコーディネーター・二級建築士に必要な知識を得ることができる
(2) インテリアの歴史とその流れを知ることができる
(3) 身近に存在する近代デザインを肌で感じることができる

授業計画
1. インテリアデザイン史　ガイダンス
2. 西洋　古代インテリアデザイン
3. 西洋　中世インテリアデザイン1
4. 西洋　中世インテリアデザイン2
5. 西洋　ルネッサンス インテリアデザイン1
6. 西洋　ルネッサンス インテリアデザイン2
7. 西洋　近世 インテリアデザイン1
8. 西洋　近世 インテリアデザイン2
9. 西洋　モダン　インテリアデザイン
10. 日本　近代　インテリアデザイン1
11. 日本　近代　インテリアデザイン2
12. フィールドワーク(身近な近代デザイン調査)
13. 日本　現代　インテリアデザイン1
14. 日本　現代　インテリアデザイン2
15. まとめ

準備学習
授業用プリントを熟読してください

成績評価方法・基準
授業態度30% レポート　70%(レポート課題50%、小レポート課題20%)

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜プリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

現代デザイン論 A
デザインにおける近代と現代

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 2年生以上
デザイン史概説 A およびデザイン史概説 B を履修済みであることが望ましい。

授業概要及び目的
1923年以降のバウハウス、1925年のアール・デコ博覧会、および1920年から50年代にかけてのアメリカのデザインの展開を取り上げ、デザインにおける近代と現代の連続性ならびに不連続性について考えます。

到達目標
(1) 歴史を区分する概念の相対性について知ることができる。
(2) 近代デザインと現代デザインの目指す方向性の違いについて知ることができる。
(3) バウハウスにおけるモダンデザインの展開について知ることができる。
(4) アール・デコ博覧会の全容について知ることができる。
(5) アメリカのインダストリアル・デザインの概念について知ることができる。

授業計画
1. 近代・ポスト近代・プレ現代・現代・ポスト現代
2. 初期のバウハウスの造形
3. 1923年の方針転換
4. モホリ-ナギと構成主義
5. デッサウのバウハウス　1回目
6. デッサウのバウハウス　2回目
7. アール・デコ博の概要
8. アール・デコ博の前史
9. アール・デコ博の建築
10. アール・デコ博の家具
11. バウハウスとアール・デコ
12. アメリカという文化
13. アメリカン・デザイナー　1回目
14. アメリカン・デザイナー　2回目
15. まとめ

準備学習
デザイン史概説Bを復習しておいてください。デザイン史概説Bを履修していない学生は、デザイン史に関する標準的な教科書を読んでおいてください。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準
授業態度　20%　レポート　80%　レポートについては、感想・意見などを記し返却します。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

現代デザイン論 B

現代のデザインについて複眼的に考える。

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

現代のデザインについて、複数の観点からその多様性について考えていきます。予定しているテーマは、「芸術とデザイン」、「経済とデザイン」、「流行とデザイン」、「デジタル文化とデザイン」、「障害者福祉とデザイン」の5つです。

到達目標

(1) 芸術とデザインの関係について知ることができる。
(2) 昭和の家電製品の展開と世相の関係について知ることができる。
(3) 流行とトリクル・ダウンの理論について知ることができる。
(4) デジタル文化のもたらした身体の意味の変容について知ることができる。
(5) 障害者福祉について、新しい視座を得ることができる。

授業計画

1. 芸術とデザイン　定義の相対性
2. 宗教美術とデザイン　1回目
3. 宗教美術とデザイン　2回目
4. 現代美術とデザイン
5. 昭和20年代の日本社会とデザイン
6. 昭和30年代の日本社会とデザイン
7. 昭和40年代の日本社会とデザイン
8. 流行とデザイン　服飾の機能と意味
9. 流行とデザイン　トリクル・ダウンの理論
10. デジタル文化の生活への浸透
11. デジタル文化とブラック・ボックス
12. デジタル文化と身体の意味の変容
13. 障害者とは誰か
14. 障害者との真の共生のために
15. まとめ

準備学習

新聞や新書等に普段から慣れ親しみ、社会を批判的に観察する視点を身につけてください。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準

授業態度　20%　レポート　80%　レポートについては、感想・意見を記し返却します。

テキスト・参考図書・材料費

授業の進行に応じて紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

現代美術論 B

1950 年以降の日本の美術

担当教員名 **越前　俊也**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

1950年以降、日本で発表されてきた美術を対象とします。最初は丹下健三やインサム・ノグチなどによる公共建築物や記念碑のプランから入り、60年代の反芸術の動向を経て、70年代までの写真の美術化までを前半のテーマとします。後半は、80年代の立体表現や彫刻表現の復活から写真の美術化までを前半のテーマとします。後半は、80年代の立体表現や彫刻表現の復活から全体を企画していく現状について、その意味を探ります。授業でとりあげる作家は、受講生と相談の上、変更する場合があります。

到達目標

(1) 素材やジャンル分けに囚われない制作態度を自覚するようになる。
(2) 美術が生まれる社会的、政治的背景について意識が向くようになる。
(3) 自らの作品を発表する意義について自覚的になることを目指す。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 丹下健三―広島計画―
3. イサム・ノグチ――メモリリアル・トゥー・ザ・デッド・ヒロシマ
4. 岡本太郎の軌跡
5. 読売アンデパンダン
6. 横尾忠則の登場
7. 中平卓馬と森山大道
8. 中間レポート
9. 大竹伸朗の軌跡
10. 戸谷成雄の意味
11. 川俣正の影響
12. 森村泰昌を考える
13. 名和晃平のスタイル
14. 期末レポート発表
15. まとめ

準備学習

受講生は、政治や社会情勢に対して常日頃から敏感であることを望みます。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（レポート発表の時の質疑応答）レポート　70%（中間レポート30%、期末レポート40%）中間レポート、期末レポートの課題や締め切りについては授業中にお知らせします。（メールなどそれ以外の問い合わせは受け付けません。）成績評価では、各レポートの内容とともに、発表に対する質疑応答の状況を重視します。

テキスト・参考図書・材料費

授業中に指示します。（材料費はかかりません。）

履修上の注意・ライセンスなど

都合により授業内容を変更する場合があります。

絵画材料学

絵画材料を体験する

担当教員名 **担当者未定**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

絵画作品を描く、つくるときにそれらを構成する材料の選択は、作品の仕上がりや保存に大きく関わります。古典的なものから現代に使われているものまで、さまざまな材料を紹介すると共に、その実践的な使用方法を見せていきます。また、実際に材料に触れることで、自己の作品作りのイメージを広げることに繋がります。

到達目標

(1) 絵画材料の基本的な構造を学び、その使用方法を知ることができる。
(2) 古典的なものから現代のものまで、絵画材料を幅広く知ることができる。
(3) (1)(2)を踏まえ、自分の作品表現に近づけて考えることができる。

授業計画

1. ガイダンス　授業の概要と進行計画や評価方法についての説明
2. 絵画の仕組み　絵具と支持体の関係
3. 顔料　無機顔料・有機顔料　体質顔料
4. フレスコ
5. 水彩絵具　透明水彩絵具・不透明水彩絵具
6. 日本画絵具①　岩絵具
7. 日本画絵具②　墨
8. エマルション絵具①　テンペラ
9. エマルション絵具②　アクリル絵具
10. 油絵具①
11. 油絵具②
12. パステル・クレヨン
13. インク・マーカー、絵画材料の問題
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習

・関心のある作品の絵画材料について調べておくこと ・参考図書を調べておくこと

成績評価方法・基準

授業態度　50% 授業内試験　50% ※授業に参加する態度を重視し、3分の2以上の出席をもって成績評価の対象とする。また授業内試験不参加の場合、判定不可能とする。

テキスト・参考図書・材料費

材料費：授業時の体験学習で使用する材料費として1,000円を授業内に徴収します。参考図書：『絵画の教科書』日本文教出版株式会社

履修上の注意・ライセンスなど

授業時に、各自が主体性をもって積極的に体験学習に取り組むこと。

メディアアート概論

20 世紀から現在までのメディアアート

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

芸術とテクノロジーを積極的に結びつけ、新しい表現を模索するメディアアートの様々な事例を紹介します。主に20世紀から現在までの代表的なアーティストを軸に様々なテーマで講義します。一般的な芸術のイメージとは異なる時代時代の様々な試みを知る事で、芸術そのものの視野を広げる事を目的とします。

到達目標

(1) 芸術の視野を広げることができる。
(2) テクノロジーと芸術の可能性を知る事ができる。

授業計画

1. 岩井俊雄　遊びとメディアアート
2. ナム＝ジュン・パイク　ビデオをアートに
3. E.A.T　アートとテクノロジーの実験
4. インゴ・ギュンター　メディアと社会問題
5. ビル・ヴィオラ　宗教的精神と映像
6. ゲイリー・ヒル　言語・身体へのアプローチ
7. ダムタイプ　パフォーマンスとメディアインスタレーション
8. ジェフリー・ショウ　ヴァーチャル・リアリティ
9. クリスタソムラー＆ロランミニョノー　アーティフィシャル・ライフ
10. ポールサーマン　テレマティクス／テレプレゼンス
11. ジム・キャンベル　デジタルポートレイトの地平
12. ケイシーリース　データビジュアライゼーション
13. ジャン・ルイ＝ボワシエ　インタラクティブ・シネマ
14. カールステン・ニコライ　サウンドアート
15. 最新のメディアアートの動向

準備学習

メディアアートをより理解するために、現在のメディアアートなどを準備学習としてリサーチしてください。

成績評価方法・基準

レポート　100%

テキスト・参考図書・材料費

『メディアアートの教科書』白井雅人／他　フィルムアート社 他、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席及び無断遅刻2回以上、レポート未提出は原則単位取得不可。

日本美術史 B

日本絵画史の流れを知る

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

古墳時代から江戸時代にいたる日本絵画史の流れを、各時代の名品を通して時代様式やジャンル別に解説します。スライドを豊富に用い、概説よりも数多くの作例を取りあげます。

到達目標

(1) 絵画を通して、各時代の美意識を知ることができます。
(2) 日本絵画における数多くの名品に触れることができます。
(3) 日本の絵画が本来持っている作風の多様さを知ることができます。

授業計画

1. 古墳時代―壁画古墳―
2. 飛鳥時代および白鳳時代―中国の絵画様式の輸入―
3. 天平時代―中国の絵画様式の消化―
4. 平安時代前期―密教絵画―
5. 平安時代後期(1)―浄土教の絵画―
6. 平安時代後期(2)―絵巻物―
7. 鎌倉時代―絵巻物、肖像画―
8. 水墨画―中国からの輸入と和様化―
9. 桃山時代―和漢の融合―
10. 桃山時代–障屏画の展開
11. 江戸時代前期(1)―狩野派―
12. 江戸時代前期(2)―琳派―
13. 江戸時代後期(1)―写生派―
14. 江戸時代後期(2)―文人画、浮世絵―
15. 風俗画の変遷―洛中洛外図から美人画へ―

準備学習

参考図書をもとに予習・復習を行うこと（合計180分×15回）

成績評価方法・基準

授業態度　　60% 授業内試験　40%（理解度）試験答案は正解を記して返却します。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書『日本美術館』小学館、『日本美術史』辻惟雄　美術出版社

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は後期集中講義での開講です。

西洋美術史 B

近代美術

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

様式分析と図像の解釈に重点をおきつつ、19世紀から20世紀にいたる西洋美術の歴史を時代と地域ごとに概観します。授業計画の内容は、教科書『新西洋美術史』に沿っています。

到達目標

(1) 近代美術の代表的な作品を理解する。
(2) 近代美術の様式変遷を理解する。
(3) 近代美術の主要な主題を理解する。

授業計画

1. V-1 18世紀末から19世紀へ V- 2 新古典主義 V-3 ロマン主義(1)（p.274～　）
2. V-3 ロマン主義(2) V-4 近代風景画の発展(1)（p.284～　）
3. V-4 近代風景画の発展(2) V-5 フランスとドイツの写実主義と自然主義（p.293～　）
4. V-6 フランス印象派（p.302～　）
5. V-7 印象派以後（p.318～　）
6. V-8 印象主義・後期印象主義の伝播（p.324～　）
7. V-9 象徴主義と世紀末美術（p.341～　）
8. V-11 19世紀の彫刻（p.359～　）
9. VI-1 マティスとフォーヴィスム VI-2 ピカソ、ブラックとキュビスム（p.370～　）
10. VI-3 ドイツ表現主義（p.389～　）
11. VI-4 未来主義 VI-5 モンドリアンと抽象美術 VI-6 構成主義（p.395～　）
12. VI-7 ダダイスム VI-8 デ・キリコと形而上絵画 VI-9 シュルレアリスム（p.406～　）
13. VI-10 エコール・ド・パリ VI-11 1920年代の美術（p.427～　）
14. VI-12 第二次大戦までのアメリカ美術 VI-13 戦後のアメリカとヨーロッパ美術（p.435～　）
15. VI-14 20世紀の彫刻（p.443～　）

準備学習

授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。ミニッツペーパーは次回の授業で返却します。ノートや配付資料とともに保管すること。毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞すること。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにすること。[約180分程度]

成績評価方法・基準

レポート70%（授業の最後に書くミニッツペーパー50%、課題レポート20%）、授業内試験30% 授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

千足伸行監修『新西洋美術史』（西村書店, 2800円＋税）購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介するので、積極的に読むこと。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取ること。

履修上の注意・ライセンスなど

教科書『新西洋美術史』の「V-10 装飾美術とアール・ヌーヴォー」は「デザイン史概説」で、「V-12 19世紀の建築」は「西洋建築史」で、それぞれ学んでください。

西洋美術史 A

ルネサンスから ロココまで

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

様式分析と図像の解釈に重点をおきつつ、ルネサンスから ロココにいたる西洋美術の歴史を時代と地域ごとに概観します。授業計画の内容は、教科書『新西洋美術史』に沿っています。

到達目標

(1) ルネサンスから ロココまでの代表的な作品を理解する。
(2) ルネサンスから ロココまでの様式変遷を理解する。
(3) ルネサンスから ロココまでの主要な主題を理解する。

授業計画

1. II-6 イタリア・ゴシック美術（p.126～）
2. III-1 15世紀イタリア美術(1)（p.134～）
3. III-1 15世紀イタリア美術(2)（p.142～）
4. III-2 16世紀イタリア美術(1)（p.155～）
5. III-2 16世紀イタリア美術(2)（p.166～）
6. III-3 15、16世紀北方美術(1)（p.182～）
7. III-3 15、16世紀北方美術(2)（p.188～）
8. IV-1 バロック美術の時代　IV-2 17、18世紀イタリア美術（p.198～）
9. IV-3 スペイン黄金時代の絵画（p.207～）
10. IV-4 フランス古典主義とバロック（p.224～）
11. IV-5 フランドル絵画（p.231～）
12. IV-6 17世紀のオランダ絵画（p.242～）
13. IV-7 18世紀フランスとロココ美術（p.251～）
14. IV-8 18世紀のイタリアとイギリスの美術（p.256～）
15. IV-9 17、18世紀の建築と彫刻 IV-10 ゴヤ――ロココから近代へ（p.267～）

準備学習

授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。ミニッツペーパーは次回の授業で返却します。ノートや配付資料とともに保管すること。毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞すること。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにすること。[約180分程度]

成績評価方法・基準

レポート70%（授業の最後に書くミニッツペーパー50%、課題レポート20%）、授業内試験30% 授業に参加する態度を重視し、2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

千足伸行監修『新西洋美術史』（西村書店, 2800円＋税）購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介するので、積極的に読むこと。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取ること。

履修上の注意・ライセンスなど

とくにありません。

西洋建築史

近現代建築に生きている歴史建築

担当教員名 **小林　正子**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

歴史的な作品にはさまざまな解釈の余地があるため、建築家は過去の作品を研究するのである。本科目では、近代の巨匠と呼ばれるル・コルビュジエをはじめ多くの建築家が、歴史から学び、知識と創意によって歴史を解釈し自分自身のデザインに生かしていく手法を、古代から近代に到るまでのさまざまな西洋建築の様式に見ていくとともに、時代・社会の産物である建築物に表れる様式への理解と過去の時代を読み解いていくことで建築の本質に触れる。

到達目標

(1) 建築において歴史は過去のものではなく生きた存在であることを認識する。
(2) 建築設計においても歴史を学ぶことがいかに重要であるかを知ること。
(3) 現代建築も過去の作品の多元的な解釈の上に展開していることを学ぶ。

授業計画

1. オリエンテーション　建築の歴史を学ぶということは
2. 古代ー1　古代エジプト建築
3. 古代ー2　古代ギリシア建築
4. 古代ー3　古代ローマ建築
5. 中世ー1　ロマネスク建築
6. 中世ー2　ゴシック建築
7. 近世ー1　ルネサンス建築-1
8. 近世ー2　ルネサンス建築-2
9. 近世ー3　バロック建築
10. 近世ー4　新古典主義建築
11. 近世ー5　ゴシック・リヴァイヴァル
12. 近世ー6　歴史主義・折衷主義
13. 日本における西洋建築の受容
14. まとめ①　レポート制作
15. まとめ②　総評

準備学習

授業計画により授業内容について参考図書等で各自調べた上、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20% レポート　80%

テキスト・参考図書・材料費

講義の進行に応じて必要な参考図書を紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

西洋建築史という歴史の流れを通して建築を理解するため、その流れを中断することのないよう可能な限り出席することが望まれる。

工芸史

工芸にみる日本文化

担当教員名 **辻　喜代治**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

生活のための道具の始まりから、人はモノを作り続けてきました。そして生活文化の変遷とともにその道具（工芸）は、今までに多くの素材と時代の技術によって変化を遂げてきました。この授業では時代の美意識にもとづくその工芸の特色を、素材を中心に追っていきながらモノが出来上がる背景に迫り、日本文化のあり方を探ります。※授業の導入で毎週京都を中心に開催される工芸展を紹介する。それを積極的に見学し、工芸作品の歴史的な違いや考え方を、自分の目で確かめること。

到達目標

(1) 工芸の考え方が分かる
(2) 素材の特徴が分かる
(3) 日本文化の特徴が分かる

授業計画

1. ガイダンス（スケジュール、工芸についての概念ほか）
2. 生活道具、技術、時代区分等
3. 陶磁器の工芸①
4. 陶磁器の工芸②
5. 陶磁器の工芸③
6. 染織工芸①
7. 染織工芸②
8. 染織工芸③
9. 漆工芸①
10. 漆工芸②
11. 金属工芸
12. 明治の工芸
13. 近代の工芸
14. 現代の工芸
15. まとめ①近代と現代の工芸

準備学習

常に工芸の展覧会を注目し、実物を見ること。

成績評価方法・基準

授業態度　60% レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

適宜資料配付

色彩演習

ワークシートと色紙で色彩の構造と応用を学ぶ

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

PCCSカラーシステムに基づいて作成されたプランニングカラー（色紙）を使って、「色の構造」から「配色における調和」まで色彩の基礎知識をもとに、12演習課題のワークシートをとおして色彩の学習をする。課題ごとの配色実習を繰り返すことで色による表現やコミュニケーションの基礎を確かなものにします。

到達目標

(1) 色彩の構造を理解し総合的、立体的な認識ができる。
(2) プランニングカラーによる配色が計画的に迅速にできる。
(3) ワークシートを滞りなく完成させ配色理論による配色が概ねできる。

授業計画

1. 演習ガイダンス・色を考える（研究の歴史と日常での現れ方）
2. 色の構造1・色相環
3. 色の構造2・等色相面
4. 色の構造3・トーンの明度比較
5. 色の構造4・トーンと色相
6. 色と心理1・色の対比
7. 色と心理2・色の同化
8. 配色技法1・ベースカラーとアソートカラー
9. 配色技法2・トーンイントーン
10. 色彩の調和
11. 色のイメージ
12. イメージ構成1・言葉による2色構成
13. イメージ構成2・言葉による構成（サブテーマを決めて）
14. イメージ構成3・自由構成（表紙を兼ねる）
15. まとめ（ワークシートの整理と綴じ）

準備学習

授業内で完成しなかった課題はできる限り完成させて次回の授業に臨むこと。次回内容をシラバスで確認して、事前配付資料があれば精読し準備物を整えて授業に臨むこと。[合計90分程度]

成績評価方法・基準

授業態度40%（受講態度25%、取り組み状況15%）　課題作品60%（各課題ワークシート評価及びワークシート提出率　課題作品ワークシートの作成についての質問などは実習中に適宜受け付けて指導する。課題の評価は数回に分けた提出時に、必要に応じて行う。作品の返却は後期登録時に一括して行う。）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：授業時配付資料 材料：初回授業時に購入手続きをしますので事前に購入しないこと。カラーシート（実習材料費として1000円納付）、ケント紙B4（一括購入13枚計　260円）　文房具：カッターナイフ、カッティングマット、定規、のりなど　A4ファイル（配付資料まとめ用）

履修上の注意・ライセンスなど

演習内容には色彩検定用理論の一部が含まれていませんが「検定3級」には概ね対応しています。

図法演習

正投影の基礎と応用

担当教員名 **吹田　哲二郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

平面および立体図法の入門。図法をコミュニケーション言語の一つとして捉え、作図法における視点の意味と作図手順を講義する。そもそも図法とは、投影を基本として3次元の立体を2次元平面に図示する方法のことで、画家アルブレヒト・デューラーが16世紀に著した「測定法教則」を起源とする。作図においては1本の線の幅ですら図示する上での共通のルールがあり、無視すると内容が相手に正しく伝わらない。講義では、作図以前の鉛筆の削り方、定規・コンパスの使い方を徹底指導し、手書きであってもコンピューターグラフィックスに負けない作図テクニックをの習得を目指す。

到達目標

(1) コンパス、三角定規の正確な使い方の習得
(2) 正投影法の理解と描写能力の習得
(3) 透視図法の理解と描写能力の習得

授業計画

1. 図法基礎～1
2. 図法基礎～2／課題①
3. 曲線と軌跡
4. 平面幾何～幾何学的解析の手法／課題②
5. 正投影の基礎～1
6. 正投影の基礎～2／課題③
7. 副投影の基礎と応用
8. 2次副投影～幾何学的解析の応用／課題④
9. 切断と断面～1
10. 切断と断面～2／課題⑤
11. 透視投影法の原理と作図の基礎
12. 直接法による透視投影
13. 消点法による透視投影～1
14. 消点法による透視投影～2／課題⑥
15. 展開の基礎（二次元から3次元へ）

準備学習

講義時間内で課題制作は行いませんので、授業内で配付したプリントを復習の上、講義時間以外で課題を制作し授業に臨むようにしてください。

成績評価方法・基準

課題作品　100%　（講義内課題1～6の採点による。各課題のテーマ理解度、および作図の精度。）

テキスト・参考図書・材料費

各回毎にプリントを配付。　参考図書：工学基礎　図学と製図[新訂版]　磯田浩／鈴木賢次郎　共著　サイエンス社　ISBN4-7819-0943-4　¥1,480材料費：課題毎に四つ切りケント紙が必要

履修上の注意・ライセンスなど

受講には、ノート、筆記具、コンパス、三角定規を必ず携行してください。課題の作図にはコンパス（中車式）、三角定規（20～30cm）、直線定規（50～60cm）を推奨しています。第1回目の講義で詳細を説明しますので、受講後に購入してください。また、購入は任意ですが、雲形定規が必要な課題もあります。講義時間（教室）内で提出用の課題の作図は行ないませんので、四つ切りケント紙を教室に持込む必要はありません。

人体表現演習

美術解剖学を応用した人体表現研究

担当教員名 **小田　隆**

受講対象・履修要件 3年生以上・定員 20 名

授業概要及び目的

実際にモデルを使った観察によって美術解剖学を学び、人体を描いたり作ったりする上で実践的なスキルを身に付けます。日本で唯一の美術解剖学モデルHiro氏による特別講義は必見。イラストレーション実習2から、さらに踏み込んだ内容の授業を行います。通常、20時までですが、美術解剖学特別講義は土曜日の3、4限に2コマ開講します。

到達目標

(1) 基礎的な美術解剖学の知識をつけることができる。
(2) 生きたモデルの中に解剖学的構造を見ることができる。
(3) モデルを使わなくても、様々な人体の動きやポーズを描くことができる。

授業計画

1. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
2. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
3. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
4. Hiro氏による美術解剖学特別講義『体幹』、男女ダブルポーズ　2コマ
5. 振替休講
6. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
7. Hiro氏による美術解剖学特別講義『上肢』、男女ダブルポーズ　2コマ
8. 振替休講
9. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
10. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
11. Hiro氏による美術解剖学特別講義『下肢』、男女ダブルポーズ　2コマ
12. 振替休講
13. 振替休講
14. 振替休講
15. まとめ

準備学習

毎回描いたクロッキーやデッサンをじっくり1枚ずつ見直す習慣をつけてください。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（モデルを描くため出席態度を重視します30%、授業内評価30%）課題作品　40%。

テキスト・参考図書・材料費

目でみる筋力トレーニングの解剖学（必須）、骨単（推奨）、肉単（推奨）、触って分かる美術解剖学（推奨）、人物デッサンのすべて（推奨）の他にプリントを配付することがあります。クロッキーブックは指定のものを使用（B3サイズ、木炭紙大サイズ）。

履修上の注意・ライセンスなど

履修に半期2000円が必要です。Hiro氏のスケジュールにより授業計画が前後することがあります。美術解剖学特別講座は10月、11月、12月の土曜日に各1回ずつ開講予定です。3、4限を使って2コマ開講します。

彫刻演習

彫刻の基礎概念を学ぶ

担当教員名 **森　泰之**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

現在に至るまでの主な彫刻の歴史の流れをなぞり、幾つかのテーマをピックアップし、考察する。その後、実制作を通し、表現手段としての彫刻を学ぶ。

到達目標

(1) 彫刻の概要の把握。
(2) 平面と立体作品の概念のちがい。
(3) 実制作を通しての技術。

授業計画

1. ガイダンス
2. 彫刻の概論、歴史について
3. 「コンストラクション」「レディメイド」「コンセプチャル」「場」について
4. 〃
5. 図書館にて資料を探し考察する
6. 自分の「手」をデッサンする
7. 石膏のブロックを削り「手」を作る
8. 〃　①3方向からデッサン
9. 〃　②石膏ブロックに下書きをする
10. 〃　③粗取り
11. 〃　④粗削り
12. 〃　⑤形をつめていく
13. 〃　⑥ヤスリなどで仕上げる
14. 〃
15. 合評

準備学習

自ら興味のある立体作品を調べる。

成績評価方法・基準

授業態度 30%　課題作品 60%　レポート 10%

テキスト・参考図書・材料費

材料費1,000円程度が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

素材加工に必要な道具(カッター・ペーパーetc)、作業服を用意すること。定員15名。

絵画演習

絵画表現の基本を再確認する

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

中世から近代までの絵画の歴史と基本的な表現を理解して、多様な表現方法を活用した個性豊かな作品制作が展開できるよう幅広く研究する

到達目標

(1) 絵画について基礎的な概念と表現手順が理解できる。
(2) さまざまな表現技法を用いて絵画作品を制作できる。
(3) 到達目標を定めて効率的な教育学習指導ができる。

授業計画

1. ガイダンス
2. 絵画の歴史(静物と風景画を中心として)
3. 机上モチーフの表現研究①
4. 机上モチーフの絵画制作研究②
5. 近世絵画その表現と特徴
6. 絵画における表現技法①(素材の違いによる表現)
7. 絵画における表現技法②(簡単な素材を用いた模写)
8. 絵画における表現技法③
9. 版画による表現研究(製版による版画の特徴)
10. 版画作品制作研究①(技法の試みと修得)
11. 版画作品制作研究②(技法の修得)
12. 版画作品制作研究③
13. 絵画作品制作研究①(構想・多くの表現方法を試みる)
14. 絵画作品制作研究②
15. 絵画作品制作研究③(仕上げ)・まとめ

準備学習

内容をシラバスで確認して、資料があれば精読し準備物を整えて授業に臨むこと。集中授業なので題材の各回ごとに作品の提出が必要です。持ち帰りなど授業時間外での提出はできません。演習内容を把握し、課題について事前にイメージをまとめ資料等の準備をしておくことが大切です。[合計90分程度]

成績評価方法・基準

授業態度50%(受講態度30%、取り組み状況20%)　課題作品50%(制作物、課題の完成度。　課題に対する質問は授業時間内に適宜受け付けて指導します。課題作品については題材ごとに終了時に講評。作品は授業期間終了時に返却します。)

テキスト・参考図書・材料費

授業時配付資料・材料費別途必。教材購入等準備物は授業1週間前までに成安メールで連絡します(要確認)。

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程必修選択「教科に関する科目」に該当しますので、教職課程履修者を優先します。前・後期の集中授業ですから履修しやすい時期を選んでください。また集中ですので1日の欠席がないように留意すること。

工芸演習

工芸における表現の基本を再確認する

担当教員名 **山中 晴夫・谷 穹**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

工芸作品についての基礎知識を習得し、制作の流れを理解して中学校工芸教育を核に基本的な指導法と技術を身につける。また、学修した工芸の技術を活用し造形作品制作が展開できるように作品研究を行う。

到達目標

(1) 工芸について基礎的な概念と表現手順が理解できる。
(2) 基礎知識を習得し、制作の流れを理解して工芸教育を核に基本的な指導法と技術を身につける。
(3) 工芸の製作技法を理解し、計画的な制作工程を構築できる。

授業計画

1. ガイダンス
2. 工芸の歴史
3. 道具の歴史
4. 道具の使用法と道具の製作
5. 制作技法基礎の修得
6. 制作工程の計画立案
7. 素材研究①
8. 素材研究②
9. 制作技法の修得①
10. 制作技法の修得②
11. 制作技法の応用研究
12. 作品制作①
13. 作品制作②
14. 作品制作③
15. まとめ

準備学習

内容をシラバスで確認して、資料があれば精読し準備物を整えて授業に臨むこと。集中授業なので作品の完成度が重要です。持ち帰りなど授業時間外での制作はできませんので演習内容を把握し、課題について事前にイメージをまとめ資料等の準備をしておくことが大切です。[合計90分程度]

成績評価方法・基準

授業態度(受講態度、取り組み状況)　課題作品(制作物、課題の完成度。　課題に対する質問は授業時間内に適宜受け付けて指導します。課題作品については終了時に講評。作品は授業期間終了時に返却します。)　評価方法ならびに各評価の割合の詳細は、前期後期の別途追加のシラバス「工芸演習α・β」にあげています。

テキスト・参考図書・材料費

授業時配付資料・材料費、教材購入等準備物は前期後期の別途追加のシラバス「工芸演習α・β」にあげています。

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程必修選択「教科に関する科目」に該当しますので、教職課程履修者を優先します。前・後期の集中授業ですから履修しやすい時期を選んでください。前期と後期は取り扱い素材に違いがあります。別途追加シラバス「工芸演習α・β」で十分に確認してください。

デザイン演習

デザインの包括的な理解と実践

担当教員名 **石川 泰史、南 琢也**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

デザインにおける包括的内容を学ぶ 目的や条件、機能などを基に、見る人や使う人の立場に立って快い、美しい、楽しい、分かりやすい、使いやすいといった感性的な価値や美的感覚と知との調和を考えた発想や構想について考察し試行する。

到達目標

(1) 構成や装飾を考えた発想や構想を習得し、実践することができる。
(2) 伝達を考えた発想や構想を習得し、実践することができる。
(3) 用途や機能を考えた発想や構想を習得し、実践することができる。

授業計画

1. デザインの概念と歴史(石川)
2. デザインの概念と歴史(石川)
3. 造形要素による平面制作(南)
4. 造形要素による平面制作(南)
5. 造形要素による平面制作(南)
6. ロゴマーク、文様の制作(南)
7. ロゴマーク、文様の制作(南)
8. パッケージデザインの制作(南)
9. パッケージデザインの制作(南)
10. パッケージデザインの制作(南)
11. 日常小物を考える(石川)
12. 日常小物を考える(石川)
13. 日常小物を考える(石川)
14. 日常小物を考える(石川)
15. まとめ(石川・南)

準備学習

デザインの概念や役割について各自で調べて授業に臨むこと

成績評価方法・基準

受講態度30% 課題作品70%

テキスト・参考図書・材料費

なし

履修上の注意・ライセンスなど

なし

芸術鑑賞 A

日本美術

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

この科目では、日本美術を鑑賞することで、自らの芸術表現の幅をひろげることを目標とする。見学先は、関西の主要な文化施設で開催されている展覧会や社寺等とする。鑑賞（主観的受容）からディスカッション（客観的議論）への展開を重視する。また、関西の主要な文化施設を訪問することで、博物館学の基礎を養う。

到達目標

(1) 芸術作品を鑑賞し、その意義を論理的に考えることができます。
(2) 美術館や博物館等のしくみを理解し、よりよく利用することができます。
(3) ディスカッションを通して問題を深く考えることが出来るようになります。

授業計画

1. 5月13日(日)鑑賞
2. 〃　ディスカッション
3. 〃　まとめ
4. 5月27日(日)鑑賞
5. 〃　ディスカッション
6. 〃　まとめ
7. 6月10日(日)　鑑賞
8. 〃　ディスカッション
9. 〃　まとめ
10. 6月24日(日)鑑賞
11. 〃　ディスカッション
12. 〃　まとめ
13. 7月8日(日)　鑑賞
14. 〃　ディスカッション
15. 〃　まとめ

準備学習

見学先の文化施設等の概要を予習しておくこと（120分程度）。また見学後はディスカッションに備え、与えられた課題について自分の意見をまとめておくこと（60分程度）

成績評価方法・基準

授業態度　50%　レポート　50%（理解度・表現力）各回の小レポートは次回授業で返却します。必ず確認すること。

テキスト・参考図書・材料費

毎回、プリントを配付。見学にかかる経費（入場料・交通費など）は、受講者各自が負担。

履修上の注意・ライセンスなど

鑑賞内容・鑑賞日時が変更になることもあるので、注意すること。各日とも、午後に現地集合、見学を行い、そのあと16時20分までにキャンパスプラザ京都（JR京都駅前）に移動し、講義・ディスカッション等をおこなう。京都市キャンパス文化パートナーズ制度に入会しておくこと（成安手帖参照）。

芸術鑑賞 B

日本美術

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

この科目では、日本美術を鑑賞することで、自らの芸術表現の幅をひろげることを目標とする。見学先は、関西の主要な文化施設で開催されている展覧会や社寺等とする。鑑賞（主観的受容）からディスカッション（客観的議論）への展開を重視する。また、関西の主要な文化施設を訪問することで、博物館学の基礎を養う。

到達目標

(1) 芸術作品を鑑賞し、その意義を論理的に考えることができます。
(2) 美術館や博物館等のしくみを理解し、よりよく利用することができます。
(3) ディスカッションを通して、問題を深く考えることが出来るようになります。

授業計画

1. 10月14日(日)　鑑賞
2. 〃　ディスカッション
3. 〃　まとめ
4. 10月28日(日)　鑑賞
5. 〃　ディスカッション
6. 〃　まとめ
7. 11月11日(日)　鑑賞
8. 〃　ディスカッション
9. 〃　まとめ
10. 11月18日(日)　鑑賞
11. 〃　ディスカッション
12. 〃　まとめ
13. 12月　2日(日)　鑑賞
14. 〃　ディスカッション
15. 〃　まとめ

準備学習

見学先の文化施設等の概要を予習しておくこと（120分程度）。また見学後はディスカッションに備え、与えられた課題について自分の意見をまとめておくこと（60分程度）。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　レポート　50%（理解度・表現力）各回の小レポートは次回授業で返却します。必ず確認すること。

テキスト・参考図書・材料費

毎回、プリントを配付。見学にかかる経費（入場料・交通費など）は、受講者各自が負担。

履修上の注意・ライセンスなど

鑑賞内容・鑑賞日時が変更になることもあるので、注意すること。各日とも、午後に現地集合、見学を行い、そのあと16時20分までにキャンパスプラザ京都（JR京都駅前）に移動し、講義・ディスカッション等をおこなう。

特別講義 2

「ゲームデザイン入門」すごろく作りのデザイン

担当教員名 **大山 功一・イラストレーション領域主任**

受講対象・履修要件 全学年（受講上限 30 名）

授業概要及び目的

ゲームを作ってみたいと思っている人は多いと思います。ゲームは、ルールの面白さ、仕掛けの面白さ、ストーリー演出の面白さと、ゲームバランスの良さで決まります。すべてを作ってみることは数回の授業では無理がありますが、今回はすごろく作りを通して、ゲーム作りのエッセンスを体験します。「すごろく」は昔あからあるクラシックなゲームですが、人生ゲームなどいろいろなゲームに応用され、かんたんなようでいて、作るとなると、あきずに遊べる要素やテーマの設定、コマやストーリーのデザイン、ゲームのバランスをとることは案外難しいものです。☆全7コマ半を3回に分けて進めます。

到達目標

(1) 発想方法のいろいろを知る。
(2) ゲームバランスのデザインを体験する。
(3) ゲームデザインの初歩を学ぶ。

授業計画

1. ●1回目-3コマ・5/19(土)3〜5限 発想方法のひとつとして「ランダムカード」ワークショップ
2. すごろくの世界作り(チーム作業)
3. ルール作り
4. 試作作り
5. テストプレイ
6. 発表(この経験をふまえ、個人で作るすごろくのラフを次回までの宿題とする)
7. ●2回目・2.5コマ・6/9(土)3〜5限 個人で考えてきたすごろくラフのテストプレイ
8. バランスやデザインの修正1
9. バランスやデザインの修正2
10. バランスとデザインを詰める(仕上げは次回までの宿題／A3orA2の大きさ／カ
11. ラーでもモノクロでもOK)
12. ●3回目・2コマ・6/30(土)3〜4限 それぞれのゲームをみんなでプレイする
13. テストプレイや感想のまとめ
14. ゲームデザインについてのまとめ
15. ゲーム／デザイン／ゲームバランスについて解説／質疑応答など

準備学習

自分がおもしろいと思うものを具体的にクリアにしておく。

成績評価方法・基準

授業態度 80%　課題作品 20%（個人すごろく課題／ゲームとしてのアイデアとまとまりや面白さを評価しますので、絵のクオリティは問いません）

テキスト・参考図書・材料費

基本的な筆記用具 A3の紙、プリントは用意します。最終仕上げは、ゲームとしての仕上げという意味です。紙はコピー用紙をつなげたものや、模造紙を切ったものなどでOKです。本格的なイラストやパネル張り仕上げなどの必要はありません。デジタルも可ですが、その場合は出力をしたもの（大型出力ではなく切り貼りでもOK）。出力代は各自持ちとなります。

履修上の注意・ライセンスなど

変則開講（5/19、6/9、6/30の3回）となりますので、日時をしっかり把握しておいてください。

特別講義 3

地域と美術

担当教員名 **山出 淳也、滝沢 具幸、美術領域主任**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

近年、地域と美術の関係が注目されるなか、美術のありかたも多様化しています。アートディレクターとして第一線で活躍されている山出淳也客員准教授と、日本画家として画業を積み上げてこられた滝沢具幸客員教授をお迎えして、多角的な視点から地域と美術の関係を考えます。山出淳也客員准教授には、国内外のアートプロジェクトの実例から、地域におけるアートの役割や可能性について、滝沢具幸客員教授には、日本画家として地域の伝統から世界に至るまで、ご自身の制作を通じた体験を講演していただきます。

到達目標

(1) 地域アートプロジェクトについて見識と理解を深めることができる。
(2) 伝統的な古典技法に触れることができる。
(3) 地域と美術の関係を多角的に考えることができる。

授業計画

1. 講演:『in BEPPU』と地域アートプロジェクトの過去、現在、未来　①　山出先生　5月予定
2. 講演:『in BEPPU』と地域アートプロジェクトの過去、現在、未来　②　山出先生　5月予定
3. 講演:『in BEPPU』と地域アートプロジェクトの過去、現在、未来　③　山出先生　5月予定
4. 講演:『in BEPPU』と地域アートプロジェクトの過去、現在、未来　④　山出先生　5月予定
5. 講演:『地域の伝統から世界のアートへ』　①　滝沢先生　7月予定
6. 講演:『地域の伝統から世界のアートへ』　②　滝沢先生　7月予定
7. 講演:『地域の伝統から世界のアートへ』　③　滝沢先生　7月予定
8. 講演:『地域の伝統から世界のアートへ』　④　滝沢先生　7月予定
9. アートプロジェクトの進め方+堅田アートプロジェクト現状報告を通して　①　山出先生　9月予定
10. アートプロジェクトの進め方+堅田アートプロジェクト現状報告を通して　②　山出先生　9月予定
11. アートプロジェクトの進め方+堅田アートプロジェクト現状報告を通して　③　山出先生　9月予定
12. アートプロジェクトの進め方+堅田アートプロジェクト現状報告を通して　④　山出先生　9月予定
13. 地域アートのこれから:堅田アートプロジェクトの成果と課題　①　12月予定
14. 地域アートのこれから:堅田アートプロジェクトの成果と課題　①　12月予定
15. 地域アートのこれから:堅田アートプロジェクトの成果と課題　①　12月予定

準備学習

地域と美術の関係について、自身の制作・研究と照らし合わせながら考えておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（取り組み姿勢評価）レポート　40%（出席カードにコメント記入及びレポート評価）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

授業日程は、前期・後期を通じて不定期開講のため、注意して下さい。詳細なスケジュールは、決まり次第、成安情報サービス等でお知らせします。

特別講義 4

目に見えない情報をデザインし、目に見えるUIのデザインに活用する

担当教員名 **源 賢司**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

みなさんが毎日のように使うwebサイトやアプリを操作するためのUI(ユーザーインターフェース)。デジタルを介したサービスはますます増加し、今後もUIデザインの重要性は高まっていきます。UIはどのようにデザインすると使いやすく、魅力的になるのでしょうか。UIデザインは最終的には目に見える要素をデザインすることですが、その準備段階として、目で見ることのできない「情報」をデザインすることが重要となります。本授業では現役で業務に携わるUXデザイナーが、実際のデザインの現場で用いられているテクニックを交え指導します。今回はスマートフォン向けアプリを例として、デザインの準備段階からUI設計までの一通りを体験しながら習得を目指します。

到達目標

(1) UIデザインに必要な情報を収集できる
(2) 収集した情報を適切に分類 / 結合し、新たな価値を発見できる
(3) 情報分析の結果を元に、利用者の行動に沿ったUIをデザインできる

授業計画

1. 基礎講義と対応の説明
2. 基礎講義と対応の説明
3. UIデザインに必要な情報の収集
4. UIデザインに必要な情報の収集
5. デザインのための情報分析
6. デザインのための情報分析
7. ターゲットユーザーの明確化
8. ターゲットユーザーの明確化
9. ユーザー心理の明確化
10. ユーザー心理の明確化
11. 情報分析からのコンセプト作成
12. 情報分析からのコンセプト作成
13. UI(大まかな画面設計)の作成
14. UI(大まかな画面設計)の作成
15. 発表&講評、まとめ

準備学習

今まで使っていない多くのスマホアプリを実際に利用しておく(可能であれば50個以上)

成績評価方法・基準

授業態度　50% 課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適時配付する

履修上の注意・ライセンスなど

舞台美術演習

担当教員名 **特別講師・土屋茂昭（舞台美術家）／田中秀彦**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

舞台空間と舞台美術を構成する要素を舞台・劇場空間・戯曲と舞台美術の相関関係、舞台美術を構成する各要素の検証する。実際の舞台を鑑賞し、舞台美術に触れる、簡単な舞台美術をプランとして制作してみる等いろいろな角度から考察する。びわ湖ホール等、地元を中心とした実際の劇場を想定したプロデュースの提案にも発展できる。 ※2019年2月上旬の四日間で実施予定。※舞台鑑賞は予定。(観劇費用として、チケット購入費用(10000円程度)と交通費(大阪か京都)が必要となります。)

到達目標

(1) 舞台美術の基本的な構成要素を理解する。
(2) 舞台美術を具体的にイメージしプランする事で発想力をつける。
(3) 共同作業の中で自分のイメージを伝え実現していくコミュニケーション能力を養う。

授業計画

1. (一日目)舞台・劇場空間の相関関係　具体的作品例から舞台美術に触れる
2. (一日目)舞台・劇場空間・戯曲と舞台美術の相関関係　舞台美術の発想過程に触れる
3. (一日目)劇場空間と舞台美術の相関関係　舞台美術の成立から現在までの歴史を学ぶ
4. (二日目)舞台美術を構成する各要素の検証 ①素材の検証
5. (二日目)舞台美術を構成する各要素の検証 ②照明との相乗効果
6. (二日目)舞台美術を構成する各要素の検証 ③発想イメージの実現性④戯曲から簡単な舞台美術を発想しプレゼンテーションを行う
7. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
8. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
9. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
10. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
11. (四日目)戯曲から簡単な舞台美術を創作してみる　作品の理解
12. (四日目)戯曲から簡単な舞台美術を創作してみる　具体的な模型を製作する
13. (四日目)戯曲から簡単な舞台美術を創作してみる　具体的な模型を製作しイメージを検証する
14. (四日目)模型の製作、完成
15. (四日目)完成模型のプレゼンテーションとまとめ　(最終レポート課題出題)

準備学習

BS等で放送されている、演劇・オペラ・ミュージカル等を一度は観てください。もちろん、生の舞台を観る機会があれば観てください。何でも一冊は、戯曲を読んでください。

成績評価方法・基準

授業態度30%、作品完成度20%、プレゼンテーション20%、レポート30%

テキスト・参考図書・材料費

授業内でプリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

2019年1月29日(火)、30日(水)、31日(木)、2月1日(金)の四日間で実施。履修者全員での舞台鑑賞を予定。観劇費用として、チケット購入費用(10,000円程度)と交通費(JR大阪駅まで)が必要となります。

特別講義 5

舞台衣装ワークショップ

担当教員名 **前田 文子・空間デザイン領域主任**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

第一線で活躍する現役の舞台衣装家である前田文子客員教授をお迎えして、空間・照明・音響・演出・美術にわたる幅広い知見からコスチュームデザインの世界と、シナリオを解釈してイメージスケッチにおこすための演習を行う。基調講義では舞台衣装制作の現場を知るとともに、シナリオやストーリーから着想を得てイメージに起こす過程について考察する。ワークショップでは例示した演目を読み込んで着眼点を定め、実際にスケッチにおこしアイデアを展開するところまでを行う。

到達目標

(1) 舞台衣装制作の現場を知ることができる
(2) ストーリーからイメージをおこしてスケッチを制作できる
(3) スケッチからアイデアを仕上げていく課程を習得できる

授業計画

1. ガイダンス
2. 基調講義1
3. 基調講義1
4. 基調講義2
5. 基調講義2
6. 基調講義2
7. ワークショップ1:ストーリーの解釈とイメージスケッチ
8. ワークショップ1:ストーリーの解釈とイメージスケッチ
9. ワークショップ1:ストーリーの解釈とイメージスケッチ
10. プレゼンテーション・講評
11. ワークショップ2:アイデアの展開
12. ワークショップ2:アイデアの展開
13. ワークショップ2:アイデアの展開
14. プレゼンテーション・講評
15. まとめ

準備学習

舞台衣装について事前に調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に参考資料を適宜配付。材料は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

自然科学概論 A

生命の進化の歴史とメカニズム

担当教員名 **山本　慎太郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

この講義では、特に生命の歴史とその背景にある進化のしくみについて概説する。その過程で、「科学」という方法の「行いかた」や「ものの見かた」について伝える。科学知識の確からしさとあいまいさ、現代の科学者という職業のありようと諸問題についても解説を加える。

到達目標

(1) 日常生活で目にしたことがらを自然科学的な興味のもとに、検討できる
(2) 科学という方法論やものの見方を日常生活に適用できる
(3) 科学技術に関する情報を批判的に検討できる

授業計画

1. 昨年の科学ニュースを振り返る
2. 進化とはなにか
3. 化石の記録から
4. 系統樹とは
5. 進化をもたらす分子
6. 突然変異と「浮動」、「淘汰」
7. 遺伝子に書かれた歴史
8. 適応
9. 種の起源
10. 適応放散と絶滅
11. 互いに適応する「種」
12. 性と家族
13. 進化医学
14. 行動の進化と、心
15. まとめ

準備学習

講義でふれたものの見方や考え方をもとに、日常接する科学技術に関する情報についてよく考え、それを活かして次回講義を聴講すること。

成績評価方法・基準

授業態度　60% 授業内試験40%　なお試験の内容は論述を主とする。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書は講義中随時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

自然科学概論 B

「感覚」の生物学

担当教員名 **山本　慎太郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

この講義では、外界の環境とヒトが「触れ合う」場所（インターフェース）である「感覚」について概説する。その過程で、前期と同様に、「科学」という方法の「行いかた」や「ものの見かた」、科学知識の確からしさとあいまいさ、現代の科学者という職業のありようと諸問題についても解説を加える。

到達目標

(1) 日常生活で目にしたことがらを自然科学的な興味のもとに、検討できる
(2) 科学という方法論やものの見方を日常生活に適用できる
(3) 科学技術に関する情報を批判的に検討できる

授業計画

1. 「感覚」と「外界」
2. おいしさ～味覚器と味細胞の興奮
3. おいしさ～味の違いの識別、「うまみ」
4. 匂い～嗅覚器と嗅細胞の興奮
5. 匂い～匂いの識別、「フェロモン」
6. 音～聴覚器と音情報の処理
7. 音～パーセプトロン・モデル、「メロディー」
8. 色～網膜と色センサー
9. 色～色彩情報の処理
10. もののかたち～視覚の情報処理
11. パーセプトロンモデルから人工知能へ
12. 「色」と「匂い」の関係
13. 電気感覚で外界を探る魚
14. 「熱さ」の感覚と「辛さ」
15. まとめ

準備学習

講義でふれたものの見方や考え方をもとに、日常接する科学技術に関する情報についてよく考え、それを活かして次回講義を聴講すること。

成績評価方法・基準

授業態度　60% 授業内試験40%　なお試験の内容は論述を主とする。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書は講義中随時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

社会学 B

ライフコースから学ぶ社会学

担当教員名 **白石真生**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

この授業では、私たちが個人的なものと考えがちな「生」というもののあり方が、いかに社会的なものなのかを考えます。とはいっても、私たちは社会の「操り人形」なわけではありませんから、社会的なもののなかにも個人的なものが入り込みます。「客観的な現実」として揺るがしがたいもののように見える社会は、私たち一人一人の個人的な意図や行為によって成り立っているにすぎないものでもあります。私たちのライフコースに沿って具体的な事例をとり上げながら、この両面を見ていくというのがこの授業の基本的な構成です。

到達目標

(1) 社会現象の二面性(個人的/社会的および主観的/客観的)を理解できる
(2) 自分たちの日常生活を規定する社会的な力を認識できる
(3) 社会化・社会的役割・ライフコース・社会的構築などの社会学の基礎的な概念を理解できる

授業計画

1. イントロダクション
2. 誕生する
3. 子どもになる
4. 学校に入る
5. 友達を作る
6. 男/女になる
7. 恋愛する
8. 学習する/社会化される
9. 就職する
10. 働く
11. 結婚する
12. 育児する
13. 役割を果たす/役を演じる
14. まとめ
15. 試験

準備学習

プリントを使って予習・復習すること

成績評価方法・基準

授業態度　20%（平常点）　授業内試験　80%（期末授業内試験）

テキスト・参考図書・材料費

特になし。授業ではレジュメを配る。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

現代社会論 B

日本の諸問題

担当教員名 **水谷　友香**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

現代日本における諸問題について、テーマごとに考えていきます。卒業後、社会人として働き、生きていく上で、自分のまわりの社会がどういう仕組みで成り立っているのか、またどのような困難を抱えているのかを知ることは重要です。この国に存在するさまざまな課題について自覚的になれるよう、時事問題を手掛かりに学んでいきます。

到達目標

(1) 社会システムや時事問題の基本的事項について説明できる。
(2) 得た知識から、様々な問題に対し自分の意見をまとめることができる。

授業計画

1. ガイダンス、働き方と雇用をめぐる問題
2. 少子高齢化をめぐる問題(1)
3. 少子高齢化をめぐる問題(2)
4. 社会保障システム
5. 医療・年金問題
6. 教育問題
7. 財政
8. 税
9. 金融と貿易
10. 景気と経済政策
11. 資源・エネルギー問題
12. 環境問題
13. 多文化共生社会と差別の問題
14. インターネット上の問題
15. まとめ

準備学習

新聞を毎日読み、関心のあるテーマについて本などで勉強すること。

成績評価方法・基準

授業態度　45% 授業内試験　55% 3分の2以上の出席で評価対象とし、授業態度(45%)と授業内試験(55%)で評価します。授業態度についてはミニッツレポートで評価、試験はまとめテスト1回とミニテスト3回を予定。

テキスト・参考図書・材料費

『2018年度版 ニュース検定公式テキスト&問題集『時事力』基礎編 (3・4級対応)』(毎日新聞社)　『現代用語の基礎知識 学習版 2019』(自由国民社)

履修上の注意・ライセンスなど

法学「日本国憲法」

担当教員名 **早田　幸政**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
本授業は、日本国憲法の全体の構造を把握した上で、統治の仕組みに関する規定及び基本的人権に関する規定の意義について考えていく。授業を通じ、普段あまり感じない私たちの幸せが、今の日本国憲法と非常に密接な関係にあることや、憲法の保障する人権の尊さへの認識を、学生諸君と分かち合いたい。

到達目標
(1) 国家の動きが理解できるようになり、政治的意識を高めることができる。
(2) 社会における自身の「立ち位置」を自覚し、人に説明できる。
(3) 人権の尊さを理解することで、人や社会への思いやりの気持ちが培える。

授業計画
1. 日本国憲法を学ぶことの意義
2. 日本国憲法の基本原理と国民主権
3. 「平和主義」の憲法上の位置づけ
4. 国会の地位・権能
5. 議院内閣制と内閣の役割
6. 司法権
7. 基本的人権と「公共の福祉」
8. 法の下の平等
9. 思想・良心の自由と「学問の自由」
10. 信教の自由と政教分離
11. 表現の自由と国民の「知る権利」
12. 職業選択の自由と財産権の保障
13. 社会権の意義
14. 憲法上の重要課題の補足説明
15. 日本国憲法の意義をあらためて考える

準備学習
授業に先立ち、該当の部分には目を通しておくこと。また、授業の都度、講義プリントを配付するので、必ず、授業には出席すること。

成績評価方法・基準
授業態度　30%（授業に向き合う姿勢を総合的に判断）レポート　70%（授業時作成し授業の最後に提出のレポート）

テキスト・参考図書・材料費
テキスト：早田幸政『（入門）法と憲法』（ミネルヴァ書房）

履修上の注意・ライセンスなど

人権教育

人間の尊厳と多様性について

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程２年生（教職課程以外の学生も履修可）

授業概要及び目的
近年、共生社会やソーシャルインクルージョンといった言葉が盛んに口にされる一方で、人権をめぐる問題はますます多様な様相を呈していると言えるだろう。本講義では、人権と人権教育に関する基本的な考え方を学んだうえで、様々な人権問題について多角的に検討していく。これによって、多様性や共生について人権という観点から深く考察する力を養う。

到達目標
(1) 人権に関する基本的な考え方を学び、理解を深めることができる。
(2) 様々な人権問題について多角的に考察できる。
(3) 人権教育の意義と実際について理解ことができる。

授業計画
1. イントロダクション
2. 現代における人権と様々な人権問題
3. 人権とは何か：人権思想の展開
4. 子どもと人権①子どもの権利と教育について
5. 子どもと人権②子どもの貧困問題を考える
6. 障害者と人権①障害者の権利と障害者運動
7. 障害者と人権②自閉症から考える
8. 様々な人権問題①グループワーク
9. ジェンダーと人権①女性たちの戦後史
10. ジェンダーと人権②多様な生と性を生きる
11. 様々な人権問題②グループワーク
12. 同和問題と同和教育①人権教育の根本
13. 同和問題と同和教育②現場から（外部講師）
14. 様々な人権問題③グループワーク
15. まとめ

準備学習
配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準
授業態度 20%　課題への取り組み（小テスト含む）40%　期末レポート 40%　コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費
配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど
授業内でグループによる発表をしてもらいます。

哲学 B

ポップ・ミュージックの哲学

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
哲学Bでは、いわゆる哲学っぽいテーマから離れ、様々な分野を自由に考える。今期は一昨年に続き「音楽」、特にクラシック音楽とは違うものという意味での「ポップ・ミュージック」を取り上げる。講義中。音楽も多数紹介する。

到達目標
(1) ポップ・ミュージックとは何かを考える。
(2) 音楽一般の意味を検討する。
(3) 哲学的な考え方を身に着ける。

授業計画
1. イントロダクション：ポップ・ミュージックとは何か
2. ポップ・ミュージックとメディア, 音楽の聴き方
3. 音楽は誰のものか, 著作権について
4. ジャズというイメージ
5. ボカロの登場
6. ヘンなクラシック
7. 音楽の仕組
8. 音楽と時間
9. 日本語のウタ
10. globalな音, localな音
11. globalな音、localな音
12. はじまりの音楽
13. 何が音楽なのか?〜the body of music
14. まとめと考察
15. 総括と講評

準備学習
成安情報サーヴィスによって配信される前回の講義の要点を把握しておくこと

成績評価方法・基準
レポート　100%「まとめと考察」において講義のリポートを書く。基本的にこれで100%評価する。

テキスト・参考図書・材料費
なし

履修上の注意・ライセンスなど
この講義では、半期の内に最低一度は講義についてのコメント（質問や意見・感想）を述べてもらう。毎時間コメントのための時間を取る。コメントは受講者の義務で、しなかった者は単位を認めない。

宗教学 B

仏教・キリスト教・イスラームの概要

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
世界的な宗教として仏教・キリスト教・イスラームがある。仏教は比較的身近であるとはいえ、インドでのその起源的な部分は日本の仏教とはかなり異なる。キリスト教は身近でなかったらその中心的な部分は判りにくいし、イスラームに至ってはマスコミで報道されるイメージにも誤解に基づいたものが多い。半期の講義でこれらの宗教すべてを説明するのは不可能だが、それぞれの宗教の成立時の事情を見ることで、それぞれの特色を知ってもらうことを目的とする。この講義では仏教を「知の宗教」、キリスト教を「情の宗教」、イスラームを「行の宗教」と特徴づけている。宗教だけでなくそれぞれの宗教圏にある国々の文化にも触れたい。

到達目標
(1) 仏教の基本的考え方を考察することができる。
(2) キリスト教の本質を考察することができる。
(3) イスラームの成立の事情を考察することができる。

授業計画
1. はじめに〜日本の宗教の特徴
2. 仏教−1　インドの歴史と仏教の成立した時代背景
3. 仏教−2　ブッダの生涯
4. 仏教−3　ブッダの思想
5. 仏教−4　部派仏教・大乗仏教・チベット仏教と中国の宗教
6. キリスト教−1　ユダヤ教の歴史
7. キリスト教−2　キリストの生涯
8. キリスト教−3　どうしてキリスト教は生まれたか
9. キリスト教−4　東方正教・カトリック・プロテスタント
10. イスラーム−1　イスラームが生まれた時代背景
11. イスラーム−2　預言者ムハマドの生涯
12. イスラーム−3　イスラーム帝国の歴史
13. イスラーム−4　スンナ派とシーア派、イスラームの現在
14. まとめと考察
15. 総括と講評

準備学習
成安情報サーヴィスによって配信される前回の講義の要点を把握しておくこと

成績評価方法・基準
レポート　100%「まとめと考察」において講義のリポートを書く。基本的にこれで100%評価する。

テキスト・参考図書・材料費
なし

履修上の注意・ライセンスなど
この講義は旧カリキュラムの「比較文化論B」の内容と大きく重なっている。従って、比較文化論B履修者は取る必要はない。

文化人類学 B

世界の見方を学ぶ

担当教員名 **戸田　美佳子**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

この授業では、世界で起こっている文化的・民族的な事象を文化人類学の視点から考えていきます。具体的には、開発、環境破壊と先住民の暮らし、紛争と国際社会、貧困と感染症、途上国における生存といった現代的課題に対して、文化人類学はどのように関わり、対応してきたのかを、映像資料なども用いながら多角的に学んでいきます。 授業をとおして、みなさんには異文化理解において、文化相対主義という考え方の重要性を理解し、自分自身で関与とアクションをおこなう方法を身につけていってもらいたいと思います。

到達目標

(1) 文化人類学の基本的な概念を習得することができる。
(2) 文化相対主義の見地から異文化を理解する知性を養える。
(3) 世界で起こっている文化的・民族的な事象の背景を説明することができる。
(4) 身の回りの生活事象と世界の出来事を関連させて捉えることができる。

授業計画

1. ガイダンス
2. 文化人類学の歴史
3. 文化相対主義と現代的課題
4. 民族とエスニシティ
5. 国際社会と紛争-ルワンダ
6. 国際社会と紛争-コンゴ
7. 戦争と和解の人類学
8. アフリカの動物は誰のもの?
9. 開発、環境破壊と先住民問題
10. 共生のしくみ-カメルーン
11. アフリカに「ケア」はあるか?
12. 病と共存する社会—HIV/AIDSの経験
13. ろう文化
14. 関与とアクションの人類学
15. 講義のまとめ

準備学習

テレビや雑誌などで異文化がどのように語られているか、注意してみておく。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（授業態度と小テスト）レポート　50%（最後に出すレポート）

テキスト・参考図書・材料費

テキストはなし。毎回授業で資料を配る。参考図書は授業で紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

講義内容は、準備の都合で順番が入れ替わることや変更することがある。

文化史 B

日本の歴史を眺めながら日本文化の特質を知る

担当教員名 **加藤賢治**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

文化は人々の営みを現す概念で、その経過の中で生まれた結晶でるといえます。各時代における人々の文化的産物である美術（絵画、彫刻、工芸、考古資料、建築物など）、思想、歴史、文学などを中心に系統的に解説をします。文化史Bでは、室町時代から安土桃山、江戸、明治、大正、昭和までの文化資料をプリント・スライド・ビデオ等を使用しながら講義し、その足跡をわかりやすく解説します。

到達目標

(1) 日本の歴史の流れと人々の営みを学ぶことができます
(2) 日本文化の特質を理解することができます
(3) 各時代の文化的特徴を理解することができます

授業計画

1. ガイダンス、日本文化とは　縄文・弥生・奈良・平安・鎌倉の各時代の文化を概説　9/20
2. 室町時代の文化（1）　南北朝　北山文化
3. 室町時代の文化（2）　東山文化
4. 室町時代の文化（3）　民間信仰の始まり
5. 安土桃山時代の文化（1）
6. 安土桃山時代の文化（2）
7. まとめ 中間課題発表
8. 江戸時代の文化（1）
9. 江戸時代の文化（2）
10. 江戸時代の文化（3）
11. 幕末から近代へ
12. 明治時代の文化
13. 大正時代の文化
14. 昭和時代の文化
15. まとめ　期末課題発表

準備学習

授業で配付した資料等で復習をしたうえ次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度20%。レポート　80%（中間・期末）。中間と期末のレポート発表の後に総評をメールで配信します

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

出席率の低いものは不可。

心理学 A

認知心理学・社会心理学・発達心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

心理学とは、こころについて考えていく学問である。そこには、心に存在する一般的な法則を見つけ出そうとする立場や、一人ひとりのこころの状況を細やかに考えていこうとする立場があり、この両者が相互に影響しつつ存在している。心理学Aでは、そうした心理学について、身近に見られる事柄を中心として幅広く紹介する。

到達目標

(1) 自分のこころと対話できるようになる。
(2) 多方面からの視点で物事を捉えられるようになる。
(3) イメージ現象を客観的な主観性で提示できるようになる。

授業計画

1. ガイダンス・心理学について
2. 錯覚について
3. 記憶について
4. 自己の二面性について
5. 脳科学の知見から
6. 社会心理学から①
7. 社会心理学から②
8. 人のこころの発達について～乳幼児期
9. 発達について～思春期青年期①
10. 発達について～思春期青年期②
11. 発達について～思春期青年期③
12. 偽り／本当の自分について
13. 投影心性について
14. みなさんの質問に答える
15. まとめ

準備学習

ただ漫然と授業に出るのではなく、自らのこころを通して、考え・感じながら授業に参加してほしい。そのために、日頃からいろいろなことに関心を持ち、本や映画や漫画などに接しこころについての自分の考えを拡げておくこと。

成績評価方法・基準

レポート　100%　（レポート100%に出席による評価を乗算（0.6-1.4の範囲で）。なお、出席カードはコミュニケーションの場であり、名前のみのコメントは評価が下がり、興味深いコメントは評価が上がる。代返の出席点は0ではなくマイナスである。）

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

できる限り、実感できる話題とからめて講義しようと考えている。

心理学 B

行動主義・性格心理学・臨床心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

心理学とは、こころについて考えていく学問である。そこには、心にある一般的な法則を見つけ出そうとする立場や、一人ひとりのこころの状況を細やかに考えていこうとする立場があり、この両者が相互に影響しつつ存在している。心理学Bでは、心理学Aよりもう少し踏み込んで、深層心理学や臨床心理学の話題を多く取り上げる。

到達目標

(1) 自分のこころと対話できるようになる。
(2) 多方面からの視点で物事を捉えられるようになる。
(3) イメージ現象を客観的な主観性で提示できるようになる。

授業計画

1. はじめに
2. 行動主義・学習理論について
3. やる気について
4. 葛藤とこころの病
5. 性格について
6. 心理検査について
7. 物語からこころを考える①
8. 物語からこころを考える②
9. フロイトについて
10. ユングについて
11. 夢について
12. 青年期心性～自己と他者～
13. イメージの可能性
14. みなさんの質問に答える
15. まとめ

準備学習

ただ漫然と授業に出るのではなく、自らのこころを通して、考え・感じながら授業に参加してほしい。そのために、日頃からいろいろなことに関心を持ち、本や映画や漫画などに接しこころについての自分の考えを拡げておくこと。

成績評価方法・基準

レポート　100%　（レポート100%に出席による評価を乗算（0.6-1.4の範囲で）。なお、出席カードはコミュニケーションの場であり、名前のみのコメントは評価が下がり、興味深いコメントは評価が上がる。代返の出席点は0ではなくマイナスである。）

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

できる限り、実感できる話題とからめて講義しようと考えている。

深層芸術心理学 A

物語を通じたこころの理解

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

深層芸術心理学では、イメージ体験を通して、各自が自分のこころのありように触れていくことを目指している。深層芸術心理学Aでは、「物語」を中心的なテーマとしてイメージ体験を行う。そこでのさまざまな課題を通じて、各自の体験を深める場としたい。また、イメージを心理学的に考える上で重要となる、深層心理学の基礎を作ったフロイトやユングについて、彼らの生涯を中心に取り上げる。

到達目標

(1) フロイトやユングの生涯とその創造性を知る。
(2) 簡単な物語を、自分のこころと対話しながら作れるようになる。
(3) 他者の物語との比較を通して自分のこころについて知る。

授業計画

1. はじめに
2. フロイトの生涯とその理論①～催眠とフロイト～
3. フロイトの生涯とその理論②～無意識の発見～
4. フロイトの生涯とその理論③～創造の病～
5. ユングの生涯とその理論①～ユングの生い立ち～
6. ユングの生涯とその理論②～方向喪失の状態～
7. ユングの生涯とその理論③～元型論～
8. 物語作成実習を通したこころの理解1①～物語作成テスト～
9. 物語作成実習を通したこころの理解1②～ディスカッション～
10. 物語作成実習を通したこころの理解1③～分析～
11. 物語作成実習を通したこころの理解2①～空物語～
12. 物語作成実習を通したこころの理解2②～ディスカッション～
13. 物語作成実習を通したこころの理解2③～分析～
14. みなさんの質問に答える
15. まとめ

準備学習

授業で聞いたこと、感じたことを日常生活や制作活動の中で関連付けて考えるようにすると、より深く授業が理解できるであろう。そのために、日頃からいろいろなことに関心を持ち、本や映画や漫画などに接しこころについての自分の考えを拡げておくこと。

成績評価方法・基準

レポート100%に出席による評価を乗算(0.6-1.4の範囲で)。なお、出席カードはコミュニケーションの場であり、名前のみのコメントは評価が下がり、興味深いコメントは評価が上がる。代返の出席点は0ではなくマイナスである。

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

「心理学A」「心理学B」を履修済みであることが望ましい。履修希望者多数の場合は「心理学A」「心理学B」履修者が優先される。なお、この授業は「深層芸術心理学B」と隔年にて開講されている。

美学 B

感性学としての美学の可能性

担当教員名 **立野良介**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

美学は本来「感性の学」という意味でしたが、芸術や美についての哲学的学問として理解されてきました。この講義ではこういった歴史を踏まえて、芸術や日常生活における感性的経験を考察していきます。様々な芸術と言われているものがありますが、では一体芸術とは何か？　美しいってどういうことか？　イメージ(画像、彫像、動画など)の本質は何か？　こういった問題が具体的には扱われることになります。また様々な作品に触れることも重視し、そのことで考えを深めることができるように配慮いたします。美学を学ぶことで、様々な芸術、文化、哲学への関心も広げることができるでしょう。

到達目標

(1) 美学と芸術全般の理論的背景について基礎知識を習得し、おおまかに説明できる。
(2) 感性や芸術についての、今日的課題を理解し、自らの意見を述べることができる。
(3) 現代どういう問題意識を持って創作すべきであるかを、一人一人が熟考し、言い表すことができる。

授業計画

1. ガイダンス：美学で何を学ぶか
2. 芸術とは何か①　芸術概念の成立と現代の美術
3. 芸術とは何か②　現代の音楽
4. 芸術とは何か③　アートワールド論
5. 物語の意味：アリストテレスの『詩学』を中心に
6. 映像の可能性①：映画史とその技術
7. 映像の可能性②：映像表現の可能性
8. 美とは何か　：　プラトンを中心に
9. カント美学とその周辺
10. 正しい解釈とは何か
11. イメージの現代
12. 写真論への視座　ベンヤミンとバルト
13. 新しい美学に向けて
14. 風景と新しい美学
15. まとめ

準備学習

授業で扱う内容について、授業前あるいは授業後に各自でも調べておきましょう。前回の授業の疑問点、感想などがあればまとめておきましょう。

成績評価方法・基準

授業態度 45%、レポート 55%で評価いたします。レポートは単位取得に必須です。

テキスト・参考図書・材料費

講義のレジュメを毎回配付します。参考文献、推薦図書などはそのつど講義でお知らせいたします。

履修上の注意・ライセンスなど

シラバスはあくまでも予定であり、多少は変更があるかもしれません。皆さまと一緒に授業をつくっていくつもりでいます。積極的なご発言を求めます。

考古学 B

考古学の方法と課題

担当教員名 **大橋　信弥**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

考古学の方法や技術の発展過程と、考古資料の見方・扱い方を学び、造形活動などに活用できるようにする。

到達目標

(1) 考古資料や遺跡について、その意義や歴史的背景を理解できる。
(2) 考古資料の鑑賞力が高まるとともに、造形活動などに生かせるようになる。

授業計画

1. オリエンテーション　考古学とは何か
2. 考古学の歩み　近代考古学確立までの歩み(1)
3. 考古学の歩み　近代考古学確立までの歩み(2)
4. 考古学研究法　型式学と分布論
5. 世界の考古学　エジプトの考古学
6. (臨地学習)　県内の展示施設ないし調査現場を訪ねる
7. 世界の考古学　アンデスの考古学
8. 世界の考古学　ギリシャの考古学
9. 世界の考古学　メソポタミアの考古学
10. 世界の考古学　中国の考古学
11. 世界の考古学　韓国の考古学
12. 日本の考古学　鉄の考古学
13. 日本の考古学　織物の考古学
14. 日本の考古学　地震の考古学
15. まとめ

準備学習

課題の進行状況を確認し、参考書などを読み、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度 40%(通常授業態度30%、臨地学習への参加態度10%)
レポート 60%(理解度)

テキスト・参考図書・材料費

プリントを使用する。参考図書：大橋信弥・小笠原好彦『新・史跡でつづる古代の近江』(ミネルヴァ書房,2005年)花田勝広・大橋信弥『ヤマト王権と渡来人』(サンライス出版、2005年)、小笠原好彦『近江の考古学』(サンライス出版、2000年)、山尾幸久『古代の近江』(サンライス出版、2016年)、松浦俊和『古代近江の原風景』(サンライス出版、2003年)

履修上の注意・ライセンスなど

人間関係実習 A

自分発見合宿

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年　定員 20 名

授業概要及び目的

この授業は、2泊3日の合宿形式で行います。日常の大学の講義からは少しはなれて、専攻や学年の違う人たちと、少人数のグループで、自分のこころや対人関係について考えてみましょう、という授業です。合宿形式、ということは、それだけですこし不思議な、非日常な場所になると思います。そんな環境で、心理学の実習課題をやってみたり、それをもとにした話し合いを行ったりすることで、いろんな自分に・いろんな人に出会う、そんな機会になれば、と思っています。

到達目標

(1) 3日間を通して人に出会う。
(2) 人との出会いを通して自分の対人関係を考える。
(3) 非日常と日常の違いに思いを馳せる。

授業計画

1. ガイダンス(学内)
2. 自身の人間関係について振り返る(学内)
3. こころの体験実習(学外集中)　イントロダクション
4. こころの体験実習(学外集中)　アイスブレーキ
5. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク①
6. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク②
7. こころの体験実習(学外集中)　自分の対人関係について
8. こころの体験実習(学外集中)　フィールドワーク
9. こころの体験実習(学外集中)　自分をゆるめる
10. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話①
11. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話②
12. こころの体験実習(学外集中)　過去の自分との対話
13. こころの体験実習(学外集中)　ふりかえり
14. こころの体験実習(学外集中)　クロージング
15. 授業体験を振り返って

準備学習

ここで凝縮して得た体験は、日常との連続線において考えることが大切です。集中授業の前、そしてあとも含め、この体験を一つの参照枠として自分自身のことを考えていってください。

成績評価方法・基準

授業態度70%　レポート30% ※合宿授業なので、その場に参加し、体験することに大いに意義がある。

テキスト・参考図書・材料費

材料費：宿泊費交通費等で20,000円前後かかる予定です。

履修上の注意・ライセンスなど

参加する前、参加している最中、そして参加したあと、それぞれでこころの中で生じる体験が、あなたにとって重要な学びの機会となることでしょう。なお、受講希望者はガイダンスに必ず出席してください。ガイダンス日時は情報サービス等を通して連絡しますので、希望者は連絡を見逃さないように。希望者多数の場合は抽選を行うことがあります。

人間関係実習 B

自分発見合宿

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年　定員 20 名

授業概要及び目的

この授業は、2泊3日の合宿形式で行います。日常の大学の講義からは少しはなれて、専攻や学年の違う人たちと、少人数のグループで、自分のこころや対人関係について考えてみましょう、という授業です。合宿形式、ということは、それだけですこし不思議な、非日常な場所になると思います。そんな環境で、心理学の実習課題をやってみたり、それをもとにした話し合いを行ったりすることで、いろんな自分に・いろんな人に出会う、そんな機会になれば、と思っています。

到達目標

(1) 3日間を通して人に出会う。
(2) 人との出会いを通して自分の対人関係を考える。
(3) 前回の参加体験との違いを考える。

授業計画

1. ガイダンス(学内)
2. 自身の人間関係について振り返る(学内)
3. こころの体験実習(学外集中)　イントロダクション
4. こころの体験実習(学外集中)　アイスブレーキ
5. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク①
6. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク②
7. こころの体験実習(学外集中)　自分の対人関係について
8. こころの体験実習(学外集中)　フィールドワーク
9. こころの体験実習(学外集中)　自分をゆるめる
10. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話①
11. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話②
12. こころの体験実習(学外集中)　過去の自分との対話
13. こころの体験実習(学外集中)　ふりかえり
14. こころの体験実習(学外集中)　クロージング
15. 授業体験を振り返って

準備学習

ここで凝縮して得た体験は、日常との連続線において考えることが大切です。集中授業の前、そしてあとも含め、この体験を一つの参照枠として自分自身のことを考えていってください。

成績評価方法・基準

授業態度70%　レポート30% ※合宿授業なので、その場に参加し、体験することに大いに意義がある。

テキスト・参考図書・材料費

材料費:宿泊費交通費等で20,000円前後かかる予定です。

履修上の注意・ライセンスなど

参加する前、参加している最中、そして参加したあと、それぞれでこころの中で生じる体験が、あなたにとって重要な学びの機会となることでしょう。なお、受講希望者はガイダンスに必ず出席してください。ガイダンス日時は情報サービス等を通して連絡しますので、希望者は連絡を見逃さないように。希望者多数の場合は抽選を行うことがあります。

スポーツ実習 A

ソフトボール

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

ソフトボールの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。

到達目標

(1) ソフトボールについて理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画

1. ガイダンス
2. ソフトボール(3号球、14inch)に慣れ親しむ、練習ゲーム
3. ルールを知る、練習ゲーム
4. スローイング　以下、随時実践練習、練習ゲーム
5. キャッチング
6. 守備1(内野)
7. 守備2(外野)
8. バッティング1(ティー・トス)
9. バッティング2(ハーフ・フリー)
10. ピッチング
11. 試合(1)(審判技術)
12. 試合(2)(チーム守備)
13. 試合(3)(チーム攻撃)
14. 試合(4)(リーグ戦)
15. まとめ

準備学習

指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度 60%　レポート 30%　その他　10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

・実習は本学のグラウンドで実施する。ただし、雨天時は本学の体育館にて、バドミントンや卓球等を行うことがある。・動きやすく、汗をかいてもよい服装とグラウンド用シューズを用意すること。

健康体力論

自分の健康・体力に目を向ける

担当教員名 **竹内　早耶香**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

本授業では、健康及び体力についての知識を深め、健康維持・体力向上に向けて自ら実践できるようになることを目的とする。同時に実際のスポーツ現場で取り扱われている理論やトレーニング技法等を紹介し、自らの日常生活に応用できるようになることも目指す。

到達目標

(1) 健康・体力についての知識を深めることができる。
(2) 健康維持・体力向上について考えることができる。
(3) 自分自身の身体や心に目を向けることができる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 健康と体力
3. 不健康について
4. 健康維持・体力向上(理論)①
5. 健康維持・体力向上(実践)①
6. 健康維持・体力向上(理論)②
7. 健康維持・体力向上(実践)②
8. 健康維持・体力向上(理論)③
9. 健康維持・体力向上(実践)③
10. 健康維持・体力向上(理論)④
11. 健康維持・体力向上(実践)④
12. 健康維持・体力向上(理論)⑤
13. 健康維持・体力向上(実践)⑤
14. 振り返り
15. まとめ

準備学習

自身の経験について振り返りをまとめ授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40% レポート　60%

テキスト・参考図書・材料費

適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

講義だけでなく、身体を動かす時間もあるので、その際は、動きやすい服装を必ず用意すること。

スポーツ実習 B

卓球

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

卓球・バドミントンの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考え、独自の学習計画を立案してグループごとに実践していく機会とする。

到達目標

(1) 選択した種目について理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画

1. ガイダンス　グループ分け
2. 台の設営・ルール・ラケットと球に慣れる
3. サービス、レシーブ・ゲーム
4. フォアハンドの打ち方・ゲーム
5. バックハンドの打ち方・ゲーム
6. カット、ツッツキ・ゲーム
7. スマッシュ・ゲーム
8. 実践練習・ゲーム(1)(守備)
9. 実践練習・ゲーム(2)(攻撃)
10. ゲーム(シングルス)(1)(リーグ戦)
11. ゲーム(シングルス)(2)(トーナメント戦)
12. ゲーム(ダブルス)(1)(リーグ戦)
13. ゲーム(ダブルス)(2)(トーナメント戦)
14. 指導方法・運営方法
15. 総括

準備学習

・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度 60%　レポート 30%(実技計画案・レポート)　その他 10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

・初回のガイダンス時にグループ分けを行なうので必ず出席すること。(欠席者は希望の種目を選択できない場合があります)・動きやすく、汗をかいてもよい服装と体育館用シューズを必ず用意すること。

スポーツ実習 B
バドミントン

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
卓球・バドミントンの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考え、独自の学習計画を立案してグループごとに実践していく機会とする。

到達目標
(1) 選択した種目について理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画
1. ガイダンス　グループ分け
2. コートの設営・ルール・ラケットとシャトルコックに慣れる
3. サービス、フットワーク・ゲーム
4. フォアハンドストローク・ゲーム
5. バックハンドストローク・ゲーム
6. ドロップ、ドライブショット・ゲーム
7. スマッシュ・ゲーム
8. 実践練習・ゲーム(1)(守備)
9. 実践練習・ゲーム(2)(攻撃)
10. ゲーム(シングルス)(1)(リーグ戦)
11. ゲーム(シングルス)(2)(トーナメント戦)
12. ゲーム(ダブルス)(1)(リーグ戦)
13. ゲーム(ダブルス)(2)(トーナメント戦)
14. 指導方法・運営方法
15. 総括

準備学習
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準
授業態度 60%　レポート 30%(実技計画案・レポート)　その他 10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費
適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど
・初回のガイダンス時にグループ分けを行なうので必ず出席すること。(欠席者は希望の種目を選択できない場合があります)　・動きやすく、汗をかいてもよい服装と体育館用シューズを必ず用意すること。

スポーツ実習 C
バスケットボール

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
バスケットボールの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考え、独自の学習計画を立案してグループごとに実践していく機会とする。

到達目標
(1) 選択した種目について理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画
1. ガイダンス　グループ分け
2. バスケットボールに慣れ親しむ　以下、随時ゲーム
3. ボールハンドリング・ボールコントロール
4. パス・ドリブル・シュート
5. 1対1・3対3
6. チームでのオフェンス
7. チームでのディフェンス
8. チーム戦術(1)(守備)
9. チーム戦術(2)(攻撃)
10. リーグ戦の運営方法
11. リーグ戦の実施1(審判技術)
12. リーグ戦の実施2(チーム戦術・守備)
13. リーグ戦の実施3(チーム戦術・攻撃)
14. リーグ戦の実施4(チームとしてのまとめ)
15. 総括

準備学習
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準
授業態度 60%　レポート 30%(実技計画案・レポート)　その他 10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費
参考書については授業時に指示する。

履修上の注意・ライセンスなど
・初回のガイダンス時にグループ分けを行なうので必ず出席すること。(欠席者は希望の種目を選択できない場合があります)　・動きやすく、汗をかいてもよい服装と体育館用シューズを必ず用意すること。

スポーツ実習 C
バレーボール

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
バレーボールの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考え、独自の学習計画を立案してグループごとに実践していく機会とする。

到達目標
(1) 選択した種目について理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画
1. ガイダンス　グループ分け
2. バレーボール(5号球、ソフト)に慣れ親しむ
3. アタック、サーブ以下、随時簡易ゲーム
4. トス、パス(アンダーハンド、オーバーハンド)
5. サーブレシーブ、強打レシーブ
6. ブロック、カバーブレー
7. 実践練習(守備)
8. 実践練習(攻撃)
9. ソフトバレーボールによるゲーム
10. 5号球のボールによるゲーム
11. ボールとルールを選びゲーム1(審判技術)
12. ボールとルールを選びゲーム2(リーグ戦)
13. ボールとルールを選びゲーム3(トーナメント戦)
14. 指導方法・運営方法
15. 総括

準備学習
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準
授業態度 60%　レポート 30%(実技計画案・レポート)　その他 10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費
参考書については授業時に指示する。

履修上の注意・ライセンスなど
・初回のガイダンス時にグループ分けを行なうので必ず出席すること。(欠席者は希望の種目を選択できない場合があります)　・動きやすく、汗をかいてもよい服装と体育館用シューズを必ず用意すること。

スポーツ実習 D
ニュースポーツ

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
ニュースポーツの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考え、独自のニュースポーツを開発する。

到達目標
(1) ニュースポーツを理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画
1. ガイダンス　受講説明
2. インディアカ　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
3. ペタンク　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
4. フライングディスク　コースの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
5. アルティメット　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
6. ユニホック　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
7. キンボール　ルール、用具に慣れる随時ゲーム(1)
8. キンボール　ルール、用具に慣れる随時ゲーム(2)
9. ニュースポーツ(1)独自で開発したスポーツを実践する-プランを考える-
10. ニュースポーツ(1)独自で開発したスポーツを実践する-ゲームを通してルールを整備する-
11. ニュースポーツ(1)独自で開発したスポーツを実践する-全体で実践する-
12. ニュースポーツ(2)独自で開発したスポーツを実践する-プランを考える-
13. ニュースポーツ(2)独自で開発したスポーツを実践する-ゲームを通してルールを整備する-
14. ニュースポーツ(2)独自で開発したスポーツを実践する-全体で実践する-
15. 総括

準備学習
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準
授業態度　60%　レポート　30%(各自で開発したニュースポーツ・レポート)　その他 10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費
参考書については授業時に指示する。

履修上の注意・ライセンスなど
動きやすく、汗をかいてもよい服装とグラウンド用、体育館用シューズを必ず用意すること。

スポーツ実習 E

野外活動・ウインタースポーツ

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

ウィンタースポーツ(スキー・スノーボード)の実践と技術習得、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、自然環境における安全で良識ある集団活動のあり方を考える機会とする。

到達目標

(1) ウィンタースポーツについて理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

授業計画

1. ガイダンス　学内で行なう受講説明(日時・場所は掲示連絡する)
2. 事前講習　学内で行なう講義・打ち合わせ(日時・場所はガイダンス時に連絡する)
3. 学外実習　2泊4日間集中実習(1月下旬～2月上旬予定)予定実施種目／スキー・スノーボード(実習時にいずれかを選択)予定実施場所／岐阜県飛騨ほおのき平スキー場
4. 実習準備、班分け
5. スキー・スノーボードと安全
6. 〃　腰部の確認と取扱い方
7. 〃　基礎的な技術
8. 〃　基本的技術(制動)
9. 〃　基礎的技術(滑走)
10. 〃　基礎的技術(ターンコントロール)
11. 〃　応用技術(リズム変化)
12. 〃　応用技術(斜度変化)
13. 〃　応用技術(総合滑降)
14. グループ学習・ミーティング
15. まとめ

準備学習

・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度 60%　レポート 30%(最終レポート)　その他 10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

参考書については授業時に指示する。

履修上の注意・ライセンスなど

・学外実習の日程は調整中ですが、他の集中授業と重複しないように注意して履修すること。・実習経費(交通費・宿泊費・施設利用費等)は自己負担となります。※平成29年度は39,000円（後期履修科目登録時に納入)・ガイダンスには必ず出席すること。・掲示に注意すること。

英語入門 I

英語で聞こう　英語で話そう

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

なぜ日本人は英語が苦手なのでしょうか。それは、僕たちが英語を積極的に使おうとしないからです。簡単でも間違っていても構わないから、英語を使ってみましょう。この授業では、様ざまな人びととコミュニケーションを図ることをシミュレーションし、練習を繰り返すことで、文法や語彙を始めとする英語体力を身につけていきます。

到達目標

(1) 英文の基本構造を理解することができる
(2) 英語を使うメンタリティーを培うことができる
(3) 簡単な英文を話すことができる

授業計画

1. Introduction: 授業紹介　授業の進め方　授業参加の心構え
2. Pronunciation (1) :英語の発音リズム感
3. Pronunciation (2) :英語の発音日本語にない音
4. Be 動詞 (1): I am, You are, We are,….
5. Be 動詞 (2): She/He is, They are,…
6. Be 動詞 (3): This is, It is, That is,…
7. Be 動詞 (4): These are, Those are,…
8. 一般動詞 (1) : 第1人称　第2人称
9. 一般動詞 (2) : 第3人称
10. 自己紹介 (1) : I am Kyoichi.
11. 自己紹介 (2) : I am a student. I am young.
12. 自己紹介 (3) : I study illustration.
13. Yes/No question (1) : Are you Noriko? Are you a professor?
14. Yes/No question (2) : Do you teach illustration?
15. Review : 振り返りとまとめ

準備学習

毎回、宿題を出します。

成績評価方法・基準

授業態度　50%　授業内試験　50% 授業全体についての振り返りレポートを成安情報サービスで公開します。

テキスト・参考図書・材料費

辞書は必ず授業に持ってきてください。英和辞書は必須です。和英辞書もあれば役に立ちます。電子辞書でもOKです。

履修上の注意・ライセンスなど

参加しましょう。声を出しましょう。間違いを恐れる必要はありません。

英語入門 II

英語でもっと聞こう　英語でもっと話そう

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

英語入門Ⅰで学んだ英語マインドセットをさらにブラッシュアップさせましょう。英語は言うまでもなく言葉ですから、頭で考えるというよりも、耳と目、そして心を全開にして新しいスキルを身につけましょう。

到達目標

(1) 英文の基本構造をさらに深く理解することができる
(2) 英語を使うメンタリティーをさらに強くすることができる
(3) 少し複雑な文を話すことができる

授業計画

1. My family (1) : There are five people in my family.
2. My family (2) : My father is a dentist.
3. 過去形 (1) : I was small.
4. 過去形 (2) : I played the piano.
5. 過去形 (3) : Did you go to kindergarten?
6. 現在進行形 : ～ing の使い方
7. WH questions (1) : what を使いこなそう
8. WH questions (2) : who を使いこなそう
9. WH questions (3) : when, where を使いこなそう
10. WH questions (4) : how を使いこなそう
11. WH questions (5) : why を使いこなそう
12. 助動詞 (1) : can, may, must を使いこなそう
13. 助動詞 (2) : will, would を使いこなそう
14. 不定詞と動名詞 : 動詞のワンランク上の使い方
15. Review : 振り返りとまとめ

準備学習

毎回宿題を出します。

成績評価方法・基準

授業態度 50%　授業内試験 50%　授業全体についての振り返りレポートを成安情報サービスで公開します。

テキスト・参考図書・材料費

辞書は必ず授業に持ってきてください。英和辞書は必須です。和英辞書もあれば役に立ちます。電子辞書でもOKです。

履修上の注意・ライセンスなど

参加しましょう。声を出しましょう。間違いを恐れる必要はありません。

英語 A

Elementary level four-skills English

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

This is an elementary level English class in which students will watch the film Wallace and Gromit in The Wrong Trousers and practice basic language skills through written exercises based on the film and through group activities related to language and content of the film.

到達目標

(1) To improve reading, writing, listening and speaking skills at the elementary level
(2) To increase vocabulary related to everyday objects
(3) To be able to describe the location of items in relation to one another on a page
(4) To be able to define simple English words in English

授業計画

1. Introduction
2. Unit 1: Adjectives; Singular possessive adjectives
3. Unit 1: Plurals; Days and dates; Vocabulary-things on the table
4. Unit 2: This/that/these/those; Adverbs and prepositions
5. Unit 2: Talking about likes and dislikes; Vocabulary-in your bedroom
6. Unit 3: Present continuous and future tense using going to
7. Unit 3: Describing clothing; Talking about the weather
8. Review Units 1-3 and discussion
9. Unit 4: Object pronouns; Prepositions and adverbs; 小テスト 1-3
10. Unit 4: Talking about your town
11. Unit 5: Giving directions; Adverbs of manner; Large numbers
12. Unit 6: Two and three word verbs; Things in the house; What would you like for...
13. Extras on DVD; 小テスト4-6
14. Discussion and review game
15. まとめ

準備学習

授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また毎週次の課題を指示しますので、しっかり予習をしてください。Students should plan to spend at least 90 minutes a week preparing for class and reviewing the material from the previous lessons.

成績評価方法・基準

授業中の参加　(60%)　小テスト (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費

Wallace and Gromit in The Wrong Trousers, Oxford University Press; 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

履修上の注意・ライセンスなど

1)私のクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。2)テキストと英和・和英辞書(電子辞書でも可)を毎週忘れず授業に持参して下さい。3)英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。

英語 B
Elementary level four-skills English

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
This is an elementary level English class in which students will watch the film Wallace and Gromit in A Close Shave and practice basic language skills through written exercises based on the film and through group activities related to language and content of the film.

到達目標
(1) To improve reading, writing, listening and speaking skills at the elementary level
(2) To be able to describe a sequence of events
(3) To be able to use irregular verbs in the past tense
(4) To be able to describe what is happening in a picture or in a story

授業計画
1. Introduction
2. Unit 1: Past simple-regular verbs; Vocabulary-talking about clothes
3. Unit 1: Past perfect; Apostrophes for the possessive; Word study
4. Unit 2: Question words; Past simple-irregular verbs; Word study
5. Unit 2: Present continuous (review); Starting a conversation by asking questions
6. Unit 3: Past participles　小テスト1-2
7. Unit 3: Present continuous future; Imperatives; Word study
8. Review Units 1-3 and discussion
9. Unit 4: Past continuous; Compound nouns; Word study
10. Unit 5: Adverbs of movement; Comparative adverbs; Opposites 小テスト3-4
11. Unit 6: Sequence words in past tense; Adverbs
12. Unit 6: Giving opinions; present/past/past participle
13. Extras on DVD; 小テス 5-6
14. Discussion and review game
15. まとめ

準備学習
授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また、毎週次の題材を指示しますので、しっかり予習して下さい。Students should plan to spend at least 90 minutes a week preparing for class and reviewing the material from the previous lessons.

成績評価方法・基準
授業中の参加　(60%)　小テスト (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費
Wallace and Gromit in A Close Shave (Oxford University Press); 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

履修上の注意・ライセンスなど
1）私のクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。2）テキストと英和・和英辞書（電子辞書でも可）を毎週忘れず授業に持参して下さい。3）英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。

英語 D
web の英語を読む

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
「webの英語を読む」というと難しそうだが、この授業はネットから様々な文章を取ってきて、読んでみようというものだ。文章は必ずしも易しくはないが、興味をもって貰えるような内容のものをと考えている。もう少し具体的に云えば、最初の授業で関心のあることをアンケートで書いてもらい、それにそってテクストを選択しようと思っている。ひとつのテクストを2時間使うが、最初の時間に全員で幾らか読んでもらい、次の時間に指名された者に残りを訳してもらう。

到達目標
(1) 自分の興味のあるジャンルの英文を読むことができる。
(2) 英文にも様々なものがあることを体験することができる。
(3)「読む」こともコミュニケーションであることを確認することができる。

授業計画
1. ガイダンス：授業の意図と英語の学習について述べる。
2. ガイダンス2：インターネット上でのテクストの探し方について。
3. 第1回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
4. 担当者による発表。
5. 第2回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
6. 担当者による発表。
7. 第3回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
8. 担当者による発表。
9. 第4回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
10. 担当者による発表。
11. 第5回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
12. 担当者による発表。
13. 第6回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
14. 担当者による発表。
15. まとめと講評

準備学習
web上で自分の興味のある英文サイトを探す。もちろん、担当教員が適切にサポートする。

成績評価方法・基準
授業態度 67%（授業態度、課題への取り組み）授業内試験 33%、授業態度 67%（授業態度、課題への取り組み）、授業内試験 33%、授業態度 67%（授業態度、課題への取り組み）、授業内試験 33%、授業態度 67%（授業態度、課題への取り組み）、授業内試験 33%

テキスト・参考図書・材料費
なし

履修上の注意・ライセンスなど
テクストの性質上、スラングや辞書に載っていない単語が出てくることも多い。それでもなんとか理解してやろうというのが、この授業のやり方である。辞書は必ず持ってくること。（電子辞書でも可）

英語 D
アートやデザインに関する英語の一般書を読みこなそう

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
英語の学習は、どちらかといえばスポーツのトレーニングに近いものです。ある程度のレベルに到達できたとしても、その後の訓練を怠ると、たちまち力が落ちてしまいます。この授業は、そうならないための実践的な訓練の場を提供します。実際にアメリカやイギリスで一般の人に読まれているアートやデザインに関するテキストを選び、しっかりと読み込みましょう。

到達目標
(1) 英文法を生かして英語の一般書が読めるようになる。
(2) 英語のボキャブラリーを増やすことができる。
(3) よりネイティブの人に近い発音ができる。

授業計画
1. テキストの選定ならびに学習法の解説
2. 講読とディスカッション
3. 講読とディスカッション
4. 講読とディスカッション
5. 講読とディスカッション
6. 講読とディスカッション
7. 講読とディスカッション
8. 講読とディスカッション
9. 講読とディスカッション
10. 講読とディスカッション
11. 講読とディスカッション
12. 講読とディスカッション
13. 講読とディスカッション
14. 講読とディスカッション
15. まとめ

準備学習
英語の文法の基礎は復習しておいてください。中学3年レベルの教科書を復習したうえで授業に臨むこと。講読予定範囲のテキストについては、単語の意味・用法・構文について予習すること。

成績評価方法・基準
授業態度　40% 合評　　40%（プレゼンテーション）授業内試験20%（テスト）授業全体の振り返りレポートを成安情報サービスで公開します。

テキスト・参考図書・材料費
特になし。

履修上の注意・ライセンスなど
辞書は必携。予習を怠らないように。

英語 D
Reading about and discussing selected topics that come up often in daily life

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年；Students enrolling in this class should be able to read and speak English at the intermediate level.

授業概要及び目的
Students will read about and ask and answer questions on a number of specific topics and share ideas about their own lives, interests, and opinions in order to improve their English language speaking skills. We will spend two to three weeks on each topic, with a short test over each topic covered. For each topic, students will write their own responses to the assigned questions, then they will work in groups in class asking and answering questions and discussing their responses. We will also practice listening and pronunciation skills by listening to and practicing recorded conversations between two people on each topic.

到達目標
(1) To learn to ask and answer questions in English and express opinions about a wide variety of topics which come up in daily conversation
(2) To improve reading and writing skills through preparation for each discussion topic
(3) To improve vocabulary and grammar skills at the intermediate level
(4) To improve listening and pronunciation skills

授業計画
1. Introduction; Topic 1: Family
2. Topic 1: Family (continued)
3. Topic 1: Family (continued)
4. Short test; Topic 2: Food
5. Topic 2: Food (continued)
6. Topic 2: Food (continued)
7. Short test; Topic 3: House and Home
8. Topic 3: House and Home (continued)
9. Topic 3: Short test; Topic 4: Transportation
10. Topic 4: Transportation (continued)
11. Short test; Topic 5: TV
12. Topic 5: TV (continued)
13. Topic 5: TV (continued)
14. Short test; Vocabulary game from Topics 1-5.
15. まとめ

準備学習
Students should prepare for class each week by 1) reading the assigned material before class, 2) writing answers to the assigned questions before class, and 3) studying for the short tests. Students should plan to spend at least 90 minutes a week on preparation and review for this class.

成績評価方法・基準
Class participation (60%); Short tests (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費
Topic Talk (EFL Press); English-Japanese/Japanese-English dictionary

履修上の注意・ライセンスなど
This is an intermediate-level English language class. It will be conducted mainly in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and should be able to express basic ideas in simple English.

英語 E

英語の読み取りとプレゼンテーション

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

この授業では、DVDやインターネットを活用して、英語の聞き取りの練習を行います。また聞き取りの練習とともに、英語によるプレゼンテーションの練習も行います。特に、自らが取り組んでいるアートワークやデザインワークに関するプレゼンテーションに重点を置きます。

到達目標

(1) 英語を聞き取ることができる。
(2) 英語で自らの考えを述べることができる。
(3) 英語で自らの仕事について紹介することができる

授業計画

1. Reading Practice & discussion 1
2. Reading Practice & discussion 2
3. Reading Practice & discussion 3
4. Reading Practice & discussion 4
5. Reading Practice & discussion 5
6. Reading Practice & discussion 6
7. Reading Practice & Presentation 1
8. Reading Practice & Presentation 2
9. Reading Practice & Presentation 3
10. Reading Practice & Presentation 4
11. Reading Practice & Presentation 5
12. Reading Practice & Presentation 6
13. Reading Practice & Presentation 7
14. Reading Practice & Presentation 8
15. まとめ

準備学習

英語の文法の基礎は復習しておいてください。中学3年生レベルの教科書を復習したうえで授業に臨むこと。毎回、準備課題を指示します。

成績評価方法・基準

授業態度 40%　合評 40%(プレゼンテーション)
授業内試験20%(テスト 授業全体の振り返りレポートを成安情報サービスで公開します。

テキスト・参考図書・材料費

特になし。

履修上の注意・ライセンスなど

辞書は必携。予習を怠らないように。

英語 E

web の英語を読む

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

「webの英語を読む」というと難しそうだが、この授業はネットから様々な文章を取ってきて、読んでみようというものだ。文章は必ずしも易しくはないが、興味をもって貰えるような内容のものをと考えている。もう少し具体的に云えば、最初の授業で関心のあることをアンケートで書いてもらい、それにそってテクストを選択しようと思っている。ひとつのテクストを2時間使うが、最初の時間に全員で幾らか読んでもらい、次の時間に指名された者に残りを訳してもらう。

到達目標

(1) 自分の興味のあるジャンルの英文を読むことができる。
(2) 英文にも様々なものがあることを体験することができる。
(3)「読む」こともコミュニケーションであることを確認することができる。

授業計画

1. ガイダンス：授業の意図と英語の学習について述べる。
2. ガイダンス2：インターネット上でのテクストの探し方について。
3. 第1回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
4. 担当者による発表。
5. 第2回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
6. 担当者による発表。
7. 第3回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
8. 担当者による発表。
9. 第4回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
10. 担当者による発表。
11. 第5回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
12. 担当者による発表。
13. 第6回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
14. 担当者による発表。
15. まとめと講評

準備学習

web上で自分の興味のある英文サイトを探す。もちろん、担当教員が適切にサポートする。

成績評価方法・基準

授業態度 67%(授業態度、課題への取り組み)、授業内試験 33%、授業態度 67%(授業態度、課題への取り組み)、授業内試験 33%、授業態度 67%(授業態度、課題への取り組み)、授業内試験 33%授業態度 67%(授業態度、課題への取り組み)、授業内試験 33%

テキスト・参考図書・材料費

なし

履修上の注意・ライセンスなど

テクストの性質上、スラングや辞書に載っていない単語が出てくることも多い。それでもなんとか理解してやろうというのが、この授業のやり方である。辞書は必ず持ってくること。(電子辞書でも可)

英語 E

Reading about and discussing selected topics that come up often in daily life

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年；Students enrolling in this class should be able to read and speak English at the intermediate level.

授業概要及び目的

Students will read about and ask and answer questions on a number of specific topics and share ideas about their own lives, interests, and opinions in order to improve their English language speaking skills. We will spend two to three weeks on each topic, with a short test over each topic covered. For each topic, students will write their own responses to the assigned questions, then they will work in groups in class asking and answering questions and discussing their responses. We will also practice listening and pronunciation skills by listening to and practicing recorded conversations between two people on each topic.

到達目標

(1) To learn to ask and answer questions in English and express opinions about a wide variety of topics that come up in daily conversation
(2) To improve reading and writing skills through preparation for each discussion topic
(3) To improve vocabulary and grammar skills at the intermediate level
(4) To improve listening and pronunciation skills

授業計画

1. Introduction; Topic 1: Vacation
2. Topic 1: Vacation (continued)
3. Topic 1: Vacation (continued)
4. Short test; Topic 2: School
5. Topic 2: School (continued)
6. Topic 2: School (continued)
7. Short test; Topic 3: Time
8. Topic 3: Time (continued)
9. Short test; Topic 4: Transportation
10. Topic 4: Transportation (continued)
11. Short test; Topic 5: TV
12. Topic 5: TV (continued)
13. Topic 5: TV (continued)
14. Short test; Vocabulary game from Topics 1-5.
15. まとめ

準備学習

Students should prepare for class each week by 1) reading the assigned material before class, 2) writing answers to the assigned questions before class, and 3) studying for the short tests. Students should plan to spend at least 90 minutes a week on preparation and review for this class.

成績評価方法・基準

Class participation (60%); Short tests (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費

Topic Talk (EFL Press); English-Japanese/Japanese-English dictionary

履修上の注意・ライセンスなど

This is an intermediate-level English language class. It will be conducted mainly in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and should be able to express basic ideas in simple English.

英語 G

Reading about and discussing art in English at the advanced level

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年；Students enrolling in this class should be able to read and speak English at an advanced level.

授業概要及び目的

Students will read essays about contemporary artworks. Then they will discuss each work and the social message that the artist is presenting in groups in class. There will be vocabulary-building exercises and listening exercises for each unit we study, and a short vocabulary test every week. Students will also do conversation exercises in class.

到達目標

(1) To be able to read and discuss essays about artists, their works, and social issues in English
(2) To improve vocabulary and grammar skills at the advanced level
(3) To improve advanced English language listening and speaking skills for study abroad

授業計画

1. Introduction; Lesson 1 "Tradition Vs. Modernity"
2. Short test; Reading and discussion of "Tradition Vs. Modernity" (continued)
3. Reading and discussion of "Tradition Vs. Modernity" (continued)
4. Short test; Lesson : "Feminism"
5. Reading and discussion of "Feminism" (continued)
6. Reading and discussion of "Feminism" (continued)
7. Short test; Reading and discussion of "Queer Politics"
8. Reading and discussion of "Queer Politics" (continued)
9. Reading and discussion of "Queer Politics" (continued)
10. Short test; Reading and discussion of "Pop Culture"
11. Reading and discussion of "Pop Culture" (continued)
12. Reading and discussion of "Pop Culture" (continued)
13. Short test; Reading and discussion of "Youth and Adulthood"
14. Reading and discussion of "Youth and Adulthood" (continued)
15. まとめ

準備学習

Students will prepare for class each week 1) by reading the assigned essay or article, 2) by writing answers to the assigned questions and topics, and 3) by studying for the short tests. Students should plan to spend at least 90 minutes a week on preparation and review for this class.

成績評価方法・基準

Short tests (50%); Homework and participation in group discussions (50%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費

Art and Society (Nan'Un-Do); English-Japanese/Japanese-English dictionary This is an advanced level English language class. It will be conducted entirely in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and essays and should be able to express their opinions about what they have read in English at an advanced level.

履修上の注意・ライセンスなど

This is an advanced level English language class. It will be conducted entirely in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and essays and should be able to express their opinions about what they have read in English at an advanced level.

英会話 C

Pre-intermediate level English conversation

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

In this class students will practice discussing a wide array of topics at the pre-intermediate level. They will learn how to express their ideas in simple English in a variety of situations.

到達目標

(1) To be able to use the past tense in conversation
(2) To be able to talk about leisure activities, travel and technology in English.
(3) To improve pronunciation skills of consonants and intonation.

授業計画

1. Introduction; Unit 8: Relationships
2. Unit 9: Discussing past events
3. Unit 9: Discussing past events (continued)
4. Unit 10: Talking about movies
5. Unit 10: Talking about dating
6. Unit 11: Talking about seasons__
7. Discussing cell phones and computers Test Units 9-11
8. Unit 13: Talking about experiences on vacation_
9. Unit 13: Talking about other countries
10. Unit 14: Review exercises
11. Unit 14: Review board games
12. Unit 15: Self-check_
13. Discussion and review Test Units 12-14
14. Application of skills learned in Units 9-14
15. まとめ

準備学習

授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また毎週次の課題を指示しますので、しっかり予習をしてください。Students should plan to spend at least 90 minutes a week preparing for class and reviewing the material from the previous lessons.

成績評価方法・基準

授業中の参加　(60%)　小テスト (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費

Getting Into English　Nan'Un Do English-Japanese/Japanese-English dictionary　英和・和英辞書

履修上の注意・ライセンスなど

このクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。頻繁に遅刻する学生には課題をだします。なるべく遅刻しないようにしてください。

英会話 D

Intermediate level English conversation

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

In this class students will practice speaking in depth about their preferences and interests. They will learn how to keep a discussion going and how to respond to the opinions of others at the intermediate level.

到達目標

(1) To be able to keep a conversation going at the intermediate level
(2) To expand vocabulary for talking about work
(3) To be able to describe Japanese things in English
(4) To be able to ask for advice and give suggestions

授業計画

1. Introduction; Talking about school
2. Unit 8: Talking about part-time jobs
3. Unit 8: Interviewing for a job
4. Unit 9: Exercise and fitness
5. Unit 9: Giving advice; You should/you ought to
6. Unit 10: Describing people
7. Unit 10: Giving suggestions
8. Unit 11: Talking about music and books
9. Unit 11: Talking about your favorite artists, authors and musicians
10. Unit 12: Expressing opinions
11. Unit 12: Describing Japanese things
12. Unit 13: Agreeing and disagreeing
13. Unit 13: Talking about the environment
14. Unit 14: Review games
15. まとめ

準備学習

授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また毎週次の課題を指示しますので、しっかり予習をしてください。Students should plan to spend at least 90 minutes a week preparing for class and reviewing the material from the previous lessons.

成績評価方法・基準

授業中の参加　(60%)　小テスト (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費

Let's Chat (EFL Press); 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

履修上の注意・ライセンスなど

このクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力 すれば、それを評価します。頻繁に遅刻する学生には課題をだします。なるべく遅刻しないようにしてください。

英会話 E

Intermediate level English conversation

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

In this class students will learn to speak in English about Japanese life and culture, while comparing Japan to other cultures. Students will learn how to describe things that are uniquely Japanese in English at the intermediate level.

到達目標

(1) To be able to explain Japanese customs in English
(2) To expand vocabulary for explaining geographical locations
(3) To learn vocabulary and expressions for comparing Japan's customs and culture to those of other countries
(4) To learn how to describe food, objects, and people in detail in English

授業計画

1. Introduction to class; Expressions for the classroom
2. Unit 1: Introductions; Describing people
3. Unit 1: Introductions; Describing people
4. Unit 2: Talking about your hometown; Describing places
5. Unit 2: Talking about your hometown; Describing places
6. Unit 3: Talking about Japanese Food; Describing foods and their textures
7. Unit 3: Talking about Japanese food; Describing foods and food preparation
8. Unit 4: Talking about manners; Explaining and discussing rules across cultures
9. Unit 4: Talking about manners; Explaining and discussing rules across cultures
10. Unit 5: Explaining Japanese things; Describing various items unique to Japan
11. Unit 5: Explaining Japanese things; Describing various items unique to Japan
12. Unit 6: Talking about the Japanese language; Comparing Japanese and English
13. Unit 6: Talking about the Japanese language; Comparing Japanese and English
14. Review
15. まとめ

準備学習

授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また毎週次の課題を指示しますので、しっかり予習をしてください。Students should plan to spend at least 90 minutes a week preparing for class and reviewing the material from the previous lessons.

成績評価方法・基準

授業中の参加　(60%)　小テスト (40%) Students will regularly be given feedback in class on their test scores and file folders.

テキスト・参考図書・材料費

This is Japan (Macmillan Language House); 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

履修上の注意・ライセンスなど

このクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。頻繁に遅刻する学生には課題をだします。なるべく遅刻しないようにしてください。

日本語 A

日本語の基礎をかためる

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生

授業概要及び目的

日本語能力試験(JLNP)N3以上の基本的な日本語の文法事項を確実に習得し、それらを「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになることを目標とする。各回、授業の初めにN2試験レベルの聞き取りを行う。後半では日本語文の読み取りを行い、内容を理解する。また、そこで使われている文型や語彙を使えるように練習する

到達目標

(1) 日本語の基本的な単語を使って、自然に近いスピードで受け答えができる。
(2) 日本語の平易な文章を読むことができる。
(3) N3レベルの漢字を読み、また書くことができる。

授業計画

1. プレースメントテストと導入
2. トピック1・梅の開花日(1)　読解
3. 同(2)　文法
4. 同(3)　総合練習
5. トピック2・どれだけ待てますか？　(1)読解
6. 同(2)　文法
7. 同(3)　総合練習
8. トピック1・2　まとめ　《中間テスト》
9. トピック3・お化けと幽霊(1)　読解
10. 同(2)　文法
11. 同(3)　総合練習
12. トピック4・サルの視力検査(1)　読解
13. 同(2)　文法
14. 同(3)　総合練習
15. トピック3・4　まとめ　《最終テスト》

準備学習

学習した内容を復習し、文法事項を覚える。授業でできなかった問題を練習する。

成績評価方法・基準

授業態度　　30%　　授業内試験　70%（中間テスト30%、最終テスト40%）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『日本語中級J301』(スリーエーネットワーク)　テキスト・練習問題などの教材はコピーして配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

参加態度を重視する。

日本語 B

使える日本語表現の幅を広げる

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生

授業概要及び目的

日本語能力試験(JLNP)N3以上の日常的な場面で使われる日本語の文法を習得し、それらを実際に「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになる。各回の初めに、N2試験レベルの聞き取りを行う。また、日本語で書かれた文章の読み取りを行い、そこで使われている文型や語彙を使えるように練習する。

到達目標

(1) 日本語の基本的な単語と文型を使って、自然に近いスピードで日常的な会話ができる。
(2) 日本語の平易な説明文や解説を読むことができる。
(3) N3レベルの漢字を問題なく読み、また書くことができる。

授業計画

1. トピック1・子どもの絵(1)　読解
2. 同(2)　文法
3. 同(3)　総合問題
4. トピック2・洋服の色で知る今日のわたし(1)　読解
5. 同(2)　文法
6. 同(3)　総合問題
7. トピック1・2　まとめ　《中間テスト》
8. トピック3・水にあふれる個性(1)　読解
9. 同(2)　文法
10. 同(3)　総合問題
11. トピック4・ゾウの時間ネズミの時間(1)　読解
12. 同(2)　文法
13. 同(3)　総合問題　　スピーチ原稿の添削
14. スピーチ
15. トピック3・4　まとめ　《最終テスト》

準備学習

学習した内容を復習し、文法事項を覚える。授業内でできなかった問題を練習する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　　授業内試験 70%(中間テスト30%、最終テスト40%)

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:『日本語中級J301』(スリーエーネットワーク)、『日本語中級J501』(スリーエーネットワーク) テキスト、練習問題などの教材はコピーして配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

参加態度を重視する。

日本語 C

表現の意味を正確に理解し、使用する

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生で、日本語 A を履修した者

授業概要及び目的

日本語能力試験(JLNP)N2程度の日本語の表現を習得し、それらを「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになることを目指す。各回、N1試験レベルの聴解練習を行う。また、テーマごとの文章を読み、そこで使われている表現や語彙を確認しながら内容を理解する。

到達目標

(1) 日本語の自然に近いスピードで、授業の場面で必要な会話ができる。
(2) 日本語の説明文や解説を読んで理解することができる。
(3) N2レベル程度の漢字を読み、また書くことができる。

授業計画

1. 導入　トピック1・言葉の役割　　プレースメントテスト
2. トピック2・地図の役割(1)　読解・練習
3. 同　(2)　文法・練習
4. トピック3・日時計(1)　読解・練習
5. 同　(2)　文法・練習
6. トピック4・地球温暖化(1)　読解・練習
7. 同　(2)　文法・練習
8. トピック2〜4　まとめ　《中間テスト》
9. トピック5・風呂場の戸(1)　読解・練習
10. 同　(2)　文法・練習
11. トピック6・文明はどのように伝わったか–「茶」(1)　読解・練習
12. 同　(2)　文法・練習
13. トピック7・衝動買いを誘導する(1)　読解・練習
14. 同　(2)　文法・練習
15. トピック5〜7まとめ　《最終テスト》

準備学習

学習した内容を復習し、単語・文法事項を覚える。授業内でできなかった問題を練習する。

成績評価方法・基準

授業態度 30%　　授業内試験 70%(中間テスト30%、最終テスト40%)

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:『大学生・大学院生　留学生の日本語　1. 読解編』『同　3. 論文読解編』(アカデミックジャパニーズ研究会) テキスト、練習問題などの教材はコピーして配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

参加態度を重視する。

日本語 D

日本語で書かれた文章を理解し、考えを述べる

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生で、日本語 B を履修した者

授業概要及び目的

日本語能力試験(JLNP)N2以上の日本語表現を習得し、それらを「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになることを目指す。各回、N1試験レベルの聴解練習を行う。学期前半では、比較的長い文章の読解と、それに関連する視聴覚教材の聞き取りを行う予定である。学期の後半では、一般向けの新書の読み取りを行い、文章の理解とともに意見交換を行い、語彙や表現の充実を図る。

到達目標

(1) 日本語の自然に近いスピードで、話の具体的な内容を理解しながら会話ができる。
(2) 日本語で書かれた幅広い話題の文章(物語や論説など)を読むことができる。
(3) N2レベルの漢字を問題なく読み、また書くことができる。

授業計画

1. 導入・文明はどのように伝わったか–「タとハタケ」(1)　読解・練習
2. 同　(2)　文法・練習
3. 物語の読解–日本神話から(1)
4. 同(2)
5. 同(3)
6. 視聴覚教材の理解(1)
7. 同(2)
8. 論説の読解(1)
9. 同(2)
10. 同(3)
11. 論説(1)〜(3)に関するまとめ　《中間テスト》
12. 論説の読解(4)
13. 同(5)
14. 同(6)
15. 論説(4)〜(5)に関するまとめ　《最終テスト》

準備学習

授業で学習した読解の内容を復習する。理解できていないと思う語彙や表現について各自で調べる。

成績評価方法・基準

授業態度　30%　　授業内試験　70%(中間テスト30%、最終テスト40%)

テキスト・参考図書・材料費

参考図書:『〈弱いロボット〉の思考　わたし・身体・コミュニケーション』(岡田美智男　講談社現代新書) 教材はコピーして配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

参加態度を重視する。なお、受講生の人数などによって、内容を変更する場合がある。

コミュニティデザイン概論

現代のコミュニティの諸問題を理解し、地域を知り、自らが持つものづくりのスキルをもとに地域の課題解決の可能性を考える

担当教員名 **加藤 賢治・石川 亮、特別講師**

受講対象・履修要件 2年生全員

授業概要及び目的

成安造形大学の教育理念は、「芸術による社会への貢献」です。開学以来、大津市はもとより滋賀県の各所において、地域の人々とともに様々な地域の課題に取り組んできました。一方で、2015年に国連は持続可能な開発目標「SDGs」を掲げ、来るべき社会の有り様が提言されています。日本では少子高齢化や人口減少社会に伴う、地域の疲弊は現代社会の大きな問題として取り上げられています。この授業では、これらの社会問題を客観的に捉え、芸術大学で学ぶ自分たちに何ができるのかを考え、以後の制作活動の糧となることを目的とします。具体的にはこの概論において①コミュニティデザイン、②コミュニティ（共同体）、③地域学を学び、2年生以降に開講されている社会実践科目（プロジェクト演習、コミュニティデザイン論、近江学等）につなげ、学びを深めるカリキュラムとなっています。※なお、この授業は「文部科学省地（知）の拠点整備事業COC+」における地域共生論の内容を含んでいます。

到達目標

(1) コミュニティデザインの実例を知り、その手法と本質を理解することができる
(2) デザインの役割や手法、芸術表現の方法における社会との関係について理解できる
(3) コミュニティ形成の要因と周囲の関係性について知ることができる
(4) 21世紀におけるコミュニティの大切さを認識することができる
(5) 地域学というものの重要性を理解することができる

授業計画

1. ガイダンス （担当：加藤・石川・由井真波　本学客員教授）
2. コミュニティデザインとは （担当：由井）
3. ものづくりを核とした本学独自のコミュニティデザイン （担当：由井）
4. 現代コミュニティの諸相1 （担当：仁連孝昭　本学客員教授）
5. コミュニティデザイン事例紹介A 10分間まとめレポート 特別講師（ゲストスピーカー）
6. コミュニティデザイン事例紹介B 10分間まとめレポート 特別講師（ゲストスピーカー）
7. コミュニティデザイン事例紹介C 10分間まとめレポート 特別講師（ゲストスピーカー）
8. コミュニティデザイン事例紹介D 10分間まとめレポート 特別講師（ゲストスピーカー）
9. 中間レポート ワークシートにしたがってA～Dの事例の中で最も興味を持ったものについて分析するコミュニティデザイン発表会　学生が書いた中間レポート（ワークシート）の中から好事例を選び、ワークシートをもとに学生がコミュニティデザインの分析を発表する　10名程度
10. 発表を聞くことでものづくりを核としたコミュニティデザインの本質の理解を深める
11. 現代コミュニティの諸相2 （担当：仁連）
12. 現代コミュニティの諸相3 （担当：仁連）
13. 地域学の魅力「近江学概論1」 （担当：加藤）
14. 地域学の魅力「近江学概論2」 （担当：加藤・石川）
15. まとめ

準備学習

ゲストスピーカーは授業の初回に報告します。ゲストスピーカー（特別講師）を事前に調べておくこと

成績評価方法・基準

出席態度50%　まとめレポート30%　中間レポート20%
まとめレポート、中間レポート、日々のミニッツペーパーは返却します。

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

琵琶湖の民俗史

人々のくらしと湖とのかかわりを知る

担当教員名 **加藤 賢治・近江学研究所研究員やその他の研究者**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

日本一大きい琵琶湖とその存在意義を考えます。湖がその周辺の人々の営みのうえでどのような役割を果たしてきたのだろうか。湖を中心とした祭礼・行事・伝承・漁法などの諸相をプリント・ビデオを使いながら学習します。琵琶湖とその周辺に存在する事象に対する先人たちの考え方、見方を、現在と比較しながら学習し、地域文化への理解を深めるようにします。

到達目標

(1) 琵琶湖畔の昔の生活から先人の知恵を学びます
(2) 伝承の機能や意義を学ぶことができます
(3) 自然と人間の共生の姿が理解できます

授業計画

1. ガイダンス、民俗学とは　2月5日（火）
2. 琵琶湖の持つ人文学的意義　2月5日（火）
3. 湖辺の祭礼 日吉山王祭・大津祭（1）　2月5日（火）
4. 湖辺の祭礼 日吉山王祭・大津祭（2）　2月5日（火）
5. まとめ　2月5日（火）
6. 琵琶湖の漁類とその漁法（1）　2月6日（水）（琵琶湖博物館）
7. 琵琶湖の漁類とその漁法（2）　2月6日（水）（琵琶湖博物館）
8. 丸子船と湖上交通（1）　2月6日（水）（琵琶湖博物館）
9. 丸子船と湖上交通（2）　2月6日（水）（琵琶湖博物館）
10. まとめ　2月6日（水）（琵琶湖博物館）
11. 湖とその周辺に伝えられている伝承（1）　2月7日（水）
12. 湖とその周辺に伝えられている伝承（2）　2月7日（水）
13. 琵琶湖の今日的意義 重要文化的景観と近江八景　2月7日（水）
14. まとめ　2月7日（水）
15. 全体まとめ（レポート）　2月7日（水）

準備学習

授業で配付した資料等で復習をしたうえ次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%。
授業内試験　50%。最終レポートは返却します

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

出席率の低いものは不可。

コミュニティデザイン論 1

多様なコミュニティに変化を与えるデザインの力を知る

担当教員名 **由井 真波・特別講師**

受講対象・履修要件 2年生以上（「コミュニティデザイン概論」履修者、定員30名）

授業概要及び目的

少子高齢化や首都圏一極集中、地域の文化と経済の縮小等を背景として、競争から共創への変化が求められる社会的状況を踏まえ、地域社会や企業内など大小の多様なコミュニティにおいて、課題に気付き、他者とともに解決へ至る道を探す考え方と態度を身に付けることを目的とします。本講座で体験する実際のコミュニティの現場を軸に、コミュニティが有する力を活性化させるデザインの構成と可能性を理解し、造形大生らしいアプローチから働きかけを考え、自ら行動する態度を身に付けます。

到達目標

(1) 実社会でのコミュニティデザインの多様なアプローチを見つけ俯瞰的に認識できる
(2) コミュニティ活性化の実際の現場で自らを位置付け、背景・課題・効果を関係づけることができる
(3) コミュニティの活性化に寄与する造形大生らしいアプローチを探すことができる
(4) 他者を活かし自らを活かす「共創」の場づくりを理解し、主体的に働きかけることができる
(5) 双方向・複方向の「対話」を意識し、実践することができる

授業計画

1. 導　入 ①：ガイダンス
2. 全　体 ①：コミュニティデザイン概観1
3. 全　体 ②：コミュニティデザイン概観2
4. フォーカス①：デザインのプロセス
5. フォーカス②：デザインの手法（ワークショップ）
6. フォーカス③：デザインの現場（フィールド）
7. 実　践 ①：フィールドワーク準備
8. 実　践 ②：フィールドワーク
9. 実　践 ③：フィールドワーク
10. 実　践 ④：フィールドワークまとめ（見える化）
11. 実　践 ⑤：フィールドワークまとめ（シェア）
12. フォーカス④：人々の関係性とデザイン
13. フォーカス⑤：共創とデザイン
14. まとめ ①：レポート制作
15. まとめ ②：グループセッション

準備学習

実社会での多様なコミュニティとその周辺のデザインや人々の関係性について注意して見聞、可能なものは体験しておく。

成績評価方法・基準

授業態度（リフレクション、ミニワーク含む）70%
レポート30%

テキスト・参考図書・材料費

適宜資料を配付。参考図書は授業内で紹介。必要な文具はガイダンスにて紹介、各自の負担とします（ふせんやサインペンなど）。 事前準備に係る出力（若干）も各自の負担とします。

履修上の注意・ライセンスなど

毎回、全体やグループでの共有・深化のためのミニワークを行います。必要な環境セッティング（机の移動、資料ピンナップなど）は受講生が行います。また、授業の中でフィールドワークを設定しますが、これは土・日になる見込みです。日程詳細は初回に案内します。積極的な姿勢での受講を求めます。

近江学B（大学連携・地域連携型PBL科目「おうみ学生未来塾」）

地域を知ることの大切さを学ぶ

担当教員名 **加藤 賢治・仁連 孝昭**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

成安造形大学が位置する近江（滋賀県）は中央に位置する琵琶湖とそれを囲むように連なる美しい山々という恵まれた自然環境を有するフィールドです。それだけでなく、古代から文化が形成されてきたために、多くの文化遺産を保有し、その伝統を今に伝えています。この科目は、本学近くにある大津市の中心市街地をフィールドワークしながら、地域の人々との交流の中で、地域文化を体感します。そのうえで、歴史的資源を活かした持続可能な活性化の取り組みをグループで考えます。このように、伝統的な風習を残す地域を積極的に検証することで、21世紀に息づく普遍的な価値観を身につけ、自らの作品制作や未来の生活に活かすことを目的とします。 ※この科目は、一般社団法人環びわ湖大学・地域コンソーシアム「おうみ学生未来塾」の提供科目となっています。コンソーシアム加盟大学の学生が履修し、他大学の学生との交流も深まります。

到達目標

(1) 先人の知恵をたどり、今に伝えられる大切な事象を捉えて今に活かすことができる
(2) どこの地域においても活かすことのできる普遍的な価値観を身につけることができる
(3) フィールドワークを通じて地域の暮らしやコミュニティのあり方について考えることができる
(4) グループワーク・ディスカッションを通じてまとめる力や発表する力を身につけることができる
(5) 持続可能な地域の活性化について議論して提案することができる

授業計画

1. ガイダンス8月28日（火）　フィールドワークの概要と目的
2. フィールドワーク「大津の中心市街地①」8月29日（水）三井寺見学
3. フィールドワーク「大津の中心市街地①」8月29日（水）長等神社、大津絵の店、見学
4. フィールドワーク「大津の中心市街地①」8月29日（水）等正寺、ながらの座々見学
5. フィールドワーク「大津の中心市街地②」8月30日（木）大津中心市街地の見学
6. フィールドワーク「大津の中心市街地②」8月30日（木）大津別院の見学
7. フィールドワーク「大津の中心市街地②」8月30日（木）曳山展示館見学
8. フィールドワーク「大津の中心市街地②」8月30日（木）藤屋内匠と丸屋町自治会館見学
9. フィールドワーク「大津の中心市街地②」8月30日（木）まとめのグループワーク
10. グループワーク・ディスカッション8月30日（木）歴史文化資源を活かした持続可能な地域活性化についてのグループワーク・ディスカッション（本学）
11. 成果発表会 8月31日（金） フィールドワークを通して得たもの感じたものを発表する（本学）

準備学習

事前にフィールドワークを行う地域について調べておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
レポート　30%
プレゼンカ　20%　最終レポートは返却します

テキスト・参考図書・材料費

集合場所までの交通費等

履修上の注意・ライセンスなど

フィールドワークの内容や日程が多少変更される場合があります。ガイダンスには必ず出席してください。

プロジェクト演習について

「芸術による社会への貢献」を教育理念とする本学では、地域貢献活動を具現化するために「結ぶ、つなげる、広げる」をテーマに、「学生・教員の教育、研究に貢献していること」「連携先の社会活動に貢献していること」「大学を含む地域社会全体に貢献していること」という3つの貢献を包括する事業をプロジェクトとして展開しています。

その中でも、学生の教育や教員の研究に資する内容があるものについては、本学の教育カリキュラムの一環として「プロジェクト演習」という科目（2単位の認定科目）を設定して、単位認定を行っています。

科目名は、「（例）プロジェクト演習1A」と呼び、数字「1」の部分は受講時期に合わせた学修目標のレベルを示し、アルファベットはプロジェクトの内容に準じるカテゴリを意味します。（下記を参考にしてください）

プロジェクトの受講時期に合わせた学修目標のレベル表

	専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程
	1年生	2年生	3年生	4年生
	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
科目名	プロジェクト演習1A プロジェクト演習1B プロジェクト演習1C プロジェクト演習1D プロジェクト演習1E	プロジェクト演習2A プロジェクト演習2B プロジェクト演習2C プロジェクト演習2D プロジェクト演習2E	プロジェクト演習3A プロジェクト演習3B プロジェクト演習3C プロジェクト演習3D プロジェクト演習3E	プロジェクト演習4A プロジェクト演習4B プロジェクト演習4C プロジェクト演習4D プロジェクト演習4E

プロジェクトのカテゴリ

A：歴史・地域　　B：デザイン　　C：文化・芸術　　D：教育・福祉　　E：プロデュース

学修目標のめやす

学修目標は学年ごとに設定された以下の学修目標と、カテゴリごとの開講目的への理解などから構成されます。
以下の学修目標は一般的な一例です。プロジェクトによってその内容は変わります。

＜学年＞　　＜目標例＞

1年生 …… 積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う
2年生 …… 与えられた役割を理解し、自らの意思で作業を行う
3年生 …… 参加するプロジェクトの内容を理解し、企画・立案ができる
4年生 …… リーダーとしてプロジェクトを牽引する、またはフォロワーとしてプロジェクトを遂行する
地域文化とその背景を理解し、自らの表現が社会と対峙できているかを理解できる

プロジェクト科目の履修登録から単位認定まで

プロジェクト科目は履修登録ガイダンス時に、開講するプロジェクトのシラバスを公開します。

⇒シラバスを確認して履修登録を行います。
⇒初回の授業で担当教員からガイダンスを受けます。
⇒ガイダンスでは、「プロジェクトレポート」の説明を受けます。
⇒「プロジェクトレポート」とは、そのプロジェクトにおける自分の目標や、進行状況や取り組み状況、プロジェクトの結果、まとめなどを写真や図表も交えてわかりやすくまとめるポートフォリオのようなものです。授業が開始すると同時にレポートの作成を始めます。
⇒プロジェクトが終了したら、担当教員の指示を受け、指定の期日までに「プロジェクトレポート」を教務課に提出します。
⇒担当教員がレポートを確認して到達目標を判断し、目標レベルに到達していると判断されれば「認定」となり、成績表には「N」と記され、2単位が取得単位として認定されます。

平成30年度に開講が予想されるプロジェクト

・近江里山フィールドワーク（担当：今森 光彦客員教授監修）
・大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」プロジェクト（担当：田中 真一郎・加藤 賢治）
・大津市歴史博物館おもちゃづくりワークショッププロジェクト（担当：宇野 君平・渋谷 亮）
他、合計15科目程度のプロジェクト演習が開講される予定です。履修登録ガイダンスで募集を開始します。

プロジェクト名：大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」広報展開プロジェクト

【カテゴリ】 E:プロデュース

担当教員名 **田中 真一郎・加藤 賢治（２人共担）**

受講対象・履修要件 全領域・全コース１～４年生 ・「ちま吉」グッズ開発プロジェクトとの同時履修は必須 ・Illustrator、Photoshopの基礎的操作ができることが望ましい

授業概要及び目的 ― 地元大津に約４００年の伝統を持つ「大津祭」という祭がある。
「ちま吉」は、大津祭を支えるNPO法人大津祭曳山連盟の公式キャラクターとして2007年に本学学生がデザインした。2007年から10年間にわたり「ちま吉」のキャラクターデザインを使用した告知広報活動（JRポスター、テレビCM等）や各種グッズ開発を、学生の手で企画・デザイン・制作を行ってきた。
2016年に大津祭が国の重要無形民俗文化財の指定を受けたことも踏まえ、過去の実績の上に、さらにパワーアップした活動を実施したい。アイディアを練り、子どもたちや地域住民に向けた活動を展開することを目標としている。
本科目では、主に「イベント企画・広報展開」に主眼を置き、イベント企画・広報計画→デザイン制作→実制作と設置作業→イベント当日の運営などの流れに沿って、実践的にイベント企画や広報展開を学んでいく。

到達目標 ―
１年 生 … 地域文化や大津祭を理解したうえで、積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う。
２年 生 … 与えられた役割を理解し、イベント企画や広報計画に対して具体的に取り組む。
３年 生 … 祭に携わる人々や地域住民と対話し、プロジェクト全体の企画・立案が出来る。
４年 生 … リーダーとしてプロジェクトを牽引する、またはフォロワーとしてプロジェクトを遂行する。
地域文化とその背景を理解し、自らの表現が社会と対峙できているかを理解できる。

授業計画 ―
● コミュニケーション能力、造形力、企画力、リサーチ力、ファシリテーション力など総合的な力を付けます。

1. 4月初旬：ガイダンス
2. 4月中旬：「大津祭曳山展示館」視察
3. 5月第2週：アイデア展開
4. 5月第4週：企画検討
5. 5月第4週：企画検討
6. 6月第1週：企画検討・企画書作成
7. 6月第2週：曳山連盟・大津商工会議所等へのプレゼンテーション
8. 6月第3週：デザイン開発
9. 8月初旬：デザイン決定
10. 8月下旬：入稿データ作成
11. 9月初旬：広報物設置等
12. 9月中旬：ラリーイベント運営
13. 10月：宵宮・本祭での運営実習
14. 10月：宵宮・本祭での運営実習
15. 10月下旬：総括（まとめ）

準備学習 ― テキストは設定しないが、ネット等で大津祭を調べておくこと。
「ちま吉WEBサイト」www.chimakichi.comで過去の活動内容を確認しておくこと。

成績評価方法・基準 ― 授業態度 60% プロジェクトレポート 40%

テキスト・参考図書・材料費 ― 基本的には材料費は発生しない。ただし、大津中心市街地での活動であるため、
各種打ち合わせや大津祭当日など会場までの交通費（4～6回程度）は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど ― 不定期開講で7限目を予定している（受講者の希望を聞き曜日設定）。担当案件によっては、土曜・日曜・夏休み期間に活動する。
各自の担当案件において、責任を持ってスケジュール管理をおこなうこと。
10月6日・7日の大津祭当日の「ちま吉センター」の運営実習は必ず全員参加すること。

プロジェクト名：おもちゃのワークショップ プロジェクト１

大津市歴史博物館での子供たちへのワークショップ・展覧会の企画・準備

担当教員名 **宇野 君平・渋谷 亮**

受講対象・履修要件 全学年 ※おもちゃのワークショップ プロジェクト１と２は、合わせて履修すること。

授業概要及び目的 ― 大津歴史博物館で子どもたち（大津市内の小学生）を対象としたワークショップが開催されます。大津歴史博物館と成安造形大学の連携授業として、おもちゃづくりを通じて、郷土の歴史や文化を学び、ものづくりの魅力を伝え、子どもたちの想像力を豊かにすることを目的としています。ワークショップの開催は、おもちゃの開発や子どもたちへの指導から会場づくりまで、その全てを学生主体で取り組みます。この活動を通じて、生涯学習の現場を実践的に学びます。

おもちゃのワークショップ１では、ワークショップのプランニングから、おもちゃキットや指導教材の開発、スタッフユニフォームのデザインや広報チラシの作成、こどもたちの作品を展示する展覧会の準備など、ワークショップや展覧会の開催に向けてその準備に取り組みます。

到達目標 ―
１年 生 … 積極的に参加して、主体性を身に付けること。
２年 生 … 積極的に参加して、提案力と実行力を発揮すること。
３年 生 … 質の高い提案力と実行力を発揮すること。
４年 生 … プロジェクト全体を把握して、リーダーシップを発揮すること。

授業計画 ―

1. ガイダンス：ワークショップ・展覧会の概要説明
2. 大津歴史博物館訪問：プロジェクトの説明
3. 企画会議１　ワークショップのテーマとおもちゃのアイデア
4. 企画会議２　スケジュールの確認とチーム編成
5. おもちゃの試作とプレゼンテーション１
6. おもちゃの試作とプレゼンテーション２
7. 大津歴史博物館訪問：おもちゃのプレゼンテーション
8. 企画会議３　広報チラシのデザイン
9. 企画会議４　スタッフユニフォームのデザイン
10. ワークショップ準備１
11. ワークショップ準備２
12. 大津歴史博物館 学芸員来学：広報チラシの原稿確認とプロジェクト準備の状況報告
13. ワークショップ準備３
14. ワークショップ準備４
15. まとめ　本番に向けて最終確認

準備学習 ― 参考図書や資料は適宜紹介します。
ワークショップ・展覧会のための経費負担はありません。

成績評価方法・基準 ― 授業態度 20% プレゼン評価 20% プロジェクトレポート 60%

テキスト・参考図書・材料費 ― テキスト・参考図書は適宜配付いたします。材料費・交通費の自己負担はありません。

履修上の注意・ライセンスなど ― おもちゃのワークショップ プロジェクト１と２は、合わせて履修すること。
このプロジェクトは学外での実践的な活動です。チームで取り組みますので、責任感をもって臨んでください。

キャリアデザイン概論 1

大学生活における目標を明確にし進路に向けての意識や姿勢をつくる

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的

自分自身が選択し、入学したこの大学で何を学び、それをどう進路選択に繋げていくのかを考えていくスタート段階の講義です。多様化するコミュニケーションの種類を知り、状況に合わせて使い分けることの重要性についてや、クリエイティブな分野で活躍する社会人を招き自分自身の夢を考える講義を行います。

到達目標

(1) 大学生活における学びの目標を明確に叙述することができる。
(2) 状況に応じて最適なコミュニケーション方法を選択できる。
(3) ゲストスピーカーの話を、自分自身に置き換えて考え叙述することができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　大学における学ぶ姿勢とは・講義の目標設定　4/16(月)
2. 〃
3. コミュニケーションスキル①「伝える・表現する」　5/7(月)
4. 〃
5. コミュニケーションスキル②「メール・文章で伝える」　5/21(月)
6. 〃
7. コミュニケーションスキル③「聴く」　6/4(月)
8. 〃
9. クリエイティブな仕事紹介①　6/18(月)
10. 〃
11. クリエイティブな仕事紹介②　7/2(月)
12. 〃
13. クリエイティブな仕事紹介③　7/16(月)
14. 〃
15. まとめの回　レポート提出及び講義内試験　7/23(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

6回以上の出席をもって評価対象とします。(欠席3回は不可)成績は授業態度30%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート20%、講義内試験50%で評価します。提出したレポートや試験は、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。また、講義用ノートを1冊作成し提出すること。詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、50%評価を減点します。また、30分以上の遅刻出席は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。(配付資料がない回もあります)

キャリアデザイン概論 2

大学生活の 1 年間を振り返り、2 年次以降における目標を明確にすることができる。

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 1 年生

授業概要及び目的

自分自身が選択し、入学したこの大学で何を学び、それをどう進路選択に繋げていくのかを考えていくスタート段階の講義です。様々な仕事の現場で働く人をゲストに招き、クリエイティブな発想やスキルをどう生かしていくのかを考えます。また、大学生活の学びを活かして就職活動を行った先輩の体験談を聞く講義を行います。

到達目標

(1) 大学生活における学びの機会を知り、能動的に選択することができる。
(2) 大学生活の目標について、具体的に叙述することができる。
(3) ゲストスピーカーの話を、自分自身に置き換えて考え叙述することができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　半年間を振り返って・講義の目標設定　9/17(月)
2. 〃
3. 社会で求められる力①　クリエイティビティ(創造性)を仕事に生かす 前半　10/1(月)
4. 〃
5. 社会で求められる力②　クリエイティビティ(創造性)を仕事に生かす 後半 10/22(月)
6. 〃
7. 大学生活をデザインする①　インターンシップについて　11/5(月)
8. 〃
9. 大学生活をデザインする②　企業とのワークショップについて　11/19(月)
10. 〃
11. 大学生活をデザインする③　就職活動体験談　12/3(月)
12. 〃
13. 大学生活をデザインする③　大学生活の目標シート作成　12/17(月)
14. 〃
15. まとめの回　レポート及び講義内試験　1/7(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

6回以上の出席をもって評価対象とします。(欠席3回は不可)成績は授業態度30%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート20%、講義内試験50%で評価します。提出したレポートや試験は、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。講義用ノートを1冊作成し提出すること。詳細は初回講義にて説明します。(キャリアデザイン概論1のものを継続使用可)

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、50%評価を減点します。また、30分以上の遅刻出席は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。(配付資料がない回もあります)

キャリアデザイン論 A

人生を考える

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 3 年生での受講を推奨（2 年生以上受講可)。

授業概要及び目的

現代社会において生活のあり方は多様化していると言われている。それゆえ社会や生活のあり方について深く理解し、自らの人生をしっかり考えることが必要とされている。本授業では、就職にとどまらず、人生のさまざまな局面に対処するため、住居や家族などの生活に関わる主題を考察し、社会を生きる一市民としての責務を自覚する。これによって、ワーク・ライフ・バランスのとれた生活を過ごすための人生観を培う。

到達目標

(1) 人生のさまざまな局面に対処するために必要な知識を獲得し、特に家族とお金に関わる主題について自分なりに考察することができる。
(2) 私たちが生きている社会についての理解を深め、一市民として社会に対してどのような責務を果たすべきか自覚する。
(3) ワーク・ライフ・バランスのとれた生活を過ごすための人生観の基礎を培う。

授業計画

1. イントロダクション
2. 自分の人生について考える：私たちはどう生きるか
3. 私たちはいかなる社会を生きているのか：労働と生活
4. 住まう①住所と住民票、住むところを探す
5. 住まう②地域社会を生きる
6. 家族を考える①結婚、家事労働と賃労働
7. 家族を考える②子育てと教育
8. 家族を考える③介護と高齢化社会
9. 家族を考える④家族の様々な形
10. お金と正しくつきあう①消費者として考える
11. お金と正しくつきあう②ローンと奨学金
12. 税を納める：源泉徴収、年末調整、確定申告、いろいろな税金（特別講師）
13. 社会保障①雇用保険と労災（特別講師）
14. 社会保障②医療保険と年金の仕組み
15. まとめ

準備学習

卒業後の自らの人生について考えること。配付したプリントや講義ノートで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度 20%　課題への取り組み（小テストを含む）30%　期末レポート 50%　コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

川井龍介著『社会を生きるための教科書』岩波書店、2010年

履修上の注意・ライセンスなど

新聞記事などを活用したグループ・ディスカッションを行います。継続的に出席すること。

キャリアデザイン論 B

作家・フリーランスで活動するために

担当教員名 **千速 敏男・泊 博雅・西尾 幸子**
若手作家の回を担当する教員が加わります。

受講対象・履修要件 2 年生以上が受講できますが、卒業後、作家・フリーランスで活動すると、進路を決めた 4 年生での受講を推奨します。

授業概要及び目的

作家・フリーランスで活動するためには、幅広くさまざまな知識が必要になります。この授業では、税務、財務、法務などの知識、クライアントやディーラーなどとのヒューマン・リレーションズ、制作環境の確立など、作家・フリーランスになったときに直面する諸問題を各自で調査し、発表しあいます。

到達目標

(1) 作家・フリーランスで活動するために必要な知識を身につける。

授業計画

1. ガイダンス「自分のめざす方向は？」
2. 作家・フリーランスとして活動するために(1)
3. 税金を納める
4. 保険をかける
5. 関連する法規を知る
6. 公募・イベント・ポートフォリオなど
7. 助成を得る／留学・レジデンスなど
8. 作家・フリーランスとして活動するために(2)
9. 若手作家と話し合う
10. 若手作家の話を聴いて
11. 若手デザイナーと話し合う
12. 若手デザイナーの話を聞いて
13. 『フリーランスで生きるということ』を読む
14. 『フリーランスで生きるということ』を読んで
15. 作家・フリーランスとして活動するために(3)

準備学習

授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。このノートと授業で配付した資料を熟読し、授業で学んだことを自らが作家・フリーランスとして活動するときにどのようにいかせるか、よく考えること。そして、考えたことを実行すること。また、自らが作家・フリーランスとして活動するために必要な情報を収集すること。[約180分程度]

成績評価方法・基準

レポート100%(授業時に執筆するミニッツペーパーと期末レポート)。
2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。

テキスト・参考図書・材料費

川井龍介『フリーランスで生きるということ』筑摩書房(ちくまプリマー新書)

履修上の注意・ライセンスなど

とくにありません。

就職を希望する場合のスタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
キャリアデザイン科目	学部受講指定科目	キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択科目			就業力育成演習A	就業力育成論1 就業力育成論2 就業力育成演習B インターンシップ	就業力育成論3 就業力育成論4 就業力育成演習C ポートフォリオ演習 インターンシップ	就業力育成演習D	就職活動	
		入学してきた動機を見つめ直し、この大学時代に何を、何のためにどう学ぶかを考えます。将来のビジョンを明確にすることで、より学びの意識が高まります。		芸術と関わりながら、社会に貢献出来る人材を目指し知識と技術を学びます。 社会そして社会人との接点も持ちつつ、自分の将来像をさらに明確にしていきます。		3月からの就職活動を見据え、自分自身の特徴や強みを初対面の人にもわかりやすく伝える知識とスキルを学びます。ポートフォリオに関する指導や、選考の体験ワークショップなど実践的な学びも多く用意しています。		キャリアサポートセンターでの個別指導を中心に、随時サポート講座や直接企業と出会える機会を提供します。内定が出るまで、小規模大学ならではの手厚いフォローが受けられます。	

就業力育成論 1

就業力向上につながる、協働作業における様々なスキルや問題解決思考を学ぶ

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 将来の進路（就職）について意欲的に考える２年生、就業力育成演習Ｂとの同時履修を推奨します。

授業概要及び目的

大学生活や将来の社会生活の中で、避けては通れない「共同での取り組み（グループワーク）」についてのスキルを学びます。インターネットの情報だけを鵜呑みにせず、様々な情報ソースから判断をすることの大切さや、課題に対する解決策を、本質を見失うことなく考えるための方法を学びます。

到達目標

(1) 社会生活で求められる基本的なマナーや常識を理解し、共同作業において実践できる。
(2) 様々な情報を分析し、本質的な問題をに対する解決提案ができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション共同作業のコツと作法常識やマナーはなぜ必要か　9/18(火)
2. 〃
3. 社会で生きる力①　様々な世代間ギャップ　9/25(火)
4. 〃
5. 社会で生きる力②　様々なプレゼンテーションツール　10/2 (火)
6. 〃
7. 社会で生きる力③　顧客のメリットとベネフィットを考える　10/16(火)
8. 〃
9. 社会で生きる力④　ロジカル・プレゼンテーション　10/23(火)
10. 〃
11. 社会で生きる力⑤　ロジカル・プレゼンテーション　10/30(火)
12. 〃
13. 前半のまとめ　11/6(火)
14. 〃
15. レポート及び講義内試験　11/13(火)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備（予習）をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

6回以上の出席をもって評価対象とします。（欠席3回は不可）成績は授業態度30%（受講態度・取り組み姿勢）、レポート20%、講義内試験50%で評価します。提出したレポートや試験は、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。また、講義用ノートを1冊作成し提出すること。詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、50%評価を減点します。また、30分以上の遅刻出席は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。（配付資料がない回もあります）

就業力育成論 2

就業力向上につながる、協働作業における様々なスキルや問題解決思考を学ぶ

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 将来の進路（就職）について意欲的に考える２年生、就業力育成演習Ｂとの同時履修を推奨します。

授業概要及び目的

大学生活や将来の社会生活の中で、避けては通れない「共同での取り組み（グループワーク）」についてのスキルを学びます。世代や立場・人によって異なる物事の見方を知り、相手の立場に立って問題解決をするための方法を学びます。また、仕事における「真の顧客満足」とは何なのかを考え、深めていきます。

到達目標

(1) 自分以外の多様な価値観を、否定せず受容できる。
(2) 共同作業の場面で、自分が何をすべきか能動的に考え実践できる。
(3) 顧客が本当に求めていることは何なのか、という問題意識を常に持つことができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　11/13(火)
2. 〃
3. なぜ問題解決スキルが求められるか　11/20(火)
4. 〃
5. 多様な価値観①　共同作業において自分の強みを生かす　11/27(火)
6. 〃
7. 多様な価値観②　共同作業をデザインする　12/4(火)
8. 〃
9. 顧客サービスと価値を考える①　12/11(火)
10. 〃
11. 顧客サービスと価値を考える②　12/18(火)
12. 〃
13. 後半のまとめ　12/25(火)
14. 〃
15. レポート及び講義内試験　1/8(火)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備（予習）をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

6回以上の出席をもって評価対象とします。（欠席3回は不可）成績は授業態度30%（受講態度・取り組み姿勢）、レポート20%、講義内試験50%で評価します。提出したレポートや試験は、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。また、講義用ノートを1冊作成し提出すること。詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、50%評価を減点します。また、30分以上の遅刻出席は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。（配付資料がない回もあります）

就業力育成論 3

就業に向けて、能動的に業界・業種・職種研究をする

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

間近に迫った就職活動・進路決定に向けて、実践的な学びを重ねる講座。就業先として人気の高い業界で実際に働く方や、内定を獲得した4年生の講演などを多く盛り込む。また、一方的な聴講だけではなく、感じたことを自分自身でまとめ、グループ内で発表するアウトプット能力向上も目指していく。

到達目標

(1) ゲストスピーカーが仕事をされている、業界・働き方を理解することができる。
(2) ゲストスピーカーの講演から何を学び得たかを自分自身でまとめ、伝えることができる。
(3) 自分自身とそれぞれの業界・働き方を結びつけて考えることができる。
(4) 様々な業界・業種・職種の基礎知識を学び、自分自身の将来を描くことができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　4/10(火)
2. 〃
3. 自分史①自分に関する情報を分類する　ポートフォリオ　4/17(火)
4. 〃
5. 自分史②自分に関する情報を分類する　ライフラインチャート　4/24(火)
6. 〃
7. 自分史③自分に関する情報を分類する　大学時代の「成果」とは　5/8(火)
8. 〃
9. 先輩の取り組み事例に学ぶ①　5/15(火)
10. 〃
11. 先輩の取り組み事例に学ぶ②　5/22(火)
12. 〃
13. 前半のまとめ　5/29(火)
14. 〃
15. レポート及び講義内試験　6/5(火)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

6回以上の出席をもって評価対象とします。(欠席3回は不可)成績は授業態度30%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート20%、講義内試験50%で評価します。提出したレポートや試験は、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。また、講義用ノートを1冊作成し提出すること。詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、50%評価を減点します。また、30分以上の遅刻出席は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。(配付資料がない回もあります)

就業力育成論 4

就業に向けて、能動的に業界・業種・職種研究をする

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

間近に迫った就職活動・進路決定に向けて、実践的な学びを重ねる講座。就業先として人気の高い業界で実際に働く方や、内定を獲得した4年生の講演などを多く盛り込む。また、一方的な聴講だけではなく、感じたことを自分自身でまとめ、グループ内で発表するアウトプット能力向上も目指していく。

到達目標

(1) クリエイティブ、またはその周りの業界・働き方を理解することができる。
(2) ゲストスピーカーの講演から何を学び得たかを自分自身でまとめ、伝えることができる。
(3) 自分自身の強みとそれぞれの業界・仕事を結びつけて考えることができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　6/5(火)
2. 〃
3. 学びを将来にどう生かすかを考える①　様々な業界と仕事　6/12(火)
4. 〃
5. 学びを将来にどう生かすかを考える②　様々な業界と仕事　6/19(火)
6. 〃
7. 学びを将来にどう生かすかを考える③　様々な業界と仕事　6/26(火)
8. 〃
9. 自分に合ったチームと働き方を考える①　7/3(火)
10. 〃
11. 自分に合ったチームと働き方を考える②　7/10(火)
12. 〃
13. 後半のまとめ　7/17(火)
14. 〃
15. レポート及び講義内試験　7/24(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

6回以上の出席をもって評価対象とします。(欠席3回は不可)成績は授業態度30%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート20%、講義内試験50%で評価します。提出したレポートや試験は、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。また、講義用ノートを1冊作成し提出すること。詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、50%評価を減点します。また、30分以上の遅刻出席は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。(配付資料がない回もあります)

就業力育成演習 A

就業そして社会で求められる、自分を売り込む力と創造的思考力を実践の中で養う

担当教員名 **濱中 倫秀・塩山 雄基・由井 真波**

受講対象・履修要件 将来の就職活動に備えて実践的な力を着けたい２年生

授業概要及び目的

今後、就職活動をはじめ様々な場面で自分の作品や取り組みを表現することが求められます。WEBサイトを中心に、初対面の人でも分かり易く自分の作品や取り組みを表現できるスキルを身に着けます。また、後半ではグループワークを中心に情報収集・企画立案・プレゼンテーションの一連の流れを学びます。

到達目標

(1) 自分のことを分かり易く伝えるツールを作ることができる。
(2) 自分の強みや特徴を客観視し、高い自己肯定感を持つことができる。
(3) 採用される企画とプレゼンテーションを目指し、周到に準備できる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　4/16(月)
2. 自己表現①　様々なコミュニケーション あるある瞬間カード　4/23(月)
3. 自己表現②　自分の情報を整理する　5/7(月)
4. 自己表現③　整理した自分の情報を伝える　5/14(月)
5. 自分を売り込む①　WEBに作品を掲載・投稿する　5/21(月)
6. 自分を売り込む②　自分の学びを発信する方法　5/28(月)
7. 自分を売り込む③　自分の学びを発信する　6/4(月)
8. リフレクション　6/11(月)
9. 企画とプレゼンテーション①　6/18(月)
10. 企画とプレゼンテーション②　6/25(月)
11. 企画とプレゼンテーション③　7/2(月)
12. 企画とプレゼンテーション④　7/9(月)
13. 企画とプレゼンテーション⑤　7/16(月)
14. 企画とプレゼンテーション⑥　7/23(月)
15. リフレクション　レポート　7/30(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

10回以上の出席をもって成績評価の対象とします。(欠席6回以上は不可)成績は授業態度65%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート35%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、減点対象です。また、30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。グループワークの際の居眠りや非協力的な行動も改善が見られない場合は減点となります。欠席した際の内容等は、各グループのメンバーに内容を聞くなど各自リカバリーし、グループのメンバーに迷惑をかけないようにしましょう。

就業力育成演習 B

社会人と学生の違いを理解し、将来の就職に向けて企業の見方を身に付ける

担当教員名 **濱中 倫秀・塩山 雄基・由井 真波・宮永 真実**

受講対象・履修要件 将来の就職活動に備えて実践的な力を着けたい２年生

授業概要及び目的

社会人と学生の生活や価値観の違いを、グループワークを通して学びます。一方的に学ぶだけではなく、若者世代の価値観や考え方をプレゼンテーションする機会も設けます。後半はモデル企業を設定し、初歩的な事業分析や今後の展開についての企画提案のプレゼンテーションを行います。

到達目標

(1) 自分の意見を、世代間ギャップがある社会人に対しても堂々伝えることできる。
(2) 価値観の違う人とも、グループワークなどの協働ができる。
(3) 分析する企業の本質的な強みを読み取ることができる。
(4) 社会の動きを知り、分析する企業の今後の展開を考え、提案することができる。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　9/17(月)
2. 若者文化を伝えよう①　9/24(月)
3. 若者文化を伝えよう②　10/1(月)
4. 若者文化を伝えよう③　中間プレゼンテーション　10/15(月)
5. 若者文化を伝えよう④　10/22(月)
6. 若者文化を伝えよう⑤　10/29(月)
7. 若者文化を伝えよう⑥　プレゼンテーション　11/5(月)
8. リフレクション　11/12(月)
9. 事業分析のモデル企業紹介　11/19(月)
10. 事業分析①　11/26(月)
11. 事業分析②　12/3(月)
12. 事業分析③　中間プレゼンテーション　12/10(月)
13. 事業分析④　12/17(月)
14. 事業分析⑤　プレゼンテーション　12/24(月)
15. リフレクション　レポート　1/7(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

10回以上の出席をもって成績評価の対象とします。(欠席6回以上は不可)成績は授業態度65%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート35%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、減点対象です。また、30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。グループワークの際の居眠りや非協力的な行動も改善が見られない場合は減点となります。欠席した際の内容等は、各グループのメンバーに内容を聞くなど各自リカバリーし、グループのメンバーに迷惑をかけないようにしましょう。

就業力育成演習 C

社会との接点を能動的に作り、自分自身の感性やスキルを表現する

担当教員名 **濱中 倫秀・筒井 洋一・塩山 雄基**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

学内で実施されるオープンキャンパスを舞台に、自らの学びやスキルをどう表現するかを考えます。キャンパス全体のどこで、何を企画し、いかに見てもらうかをグループディスカッションを通して企画します。結果検証をしっかりとすることにより、今後の就職活動の中で自分自身の果たした役割とその成果について自信を持って伝えられることを目指します。

到達目標

(1) 様々な人が来学する場で、自分自身の大学での取り組みを発表出来る
(2) 多様なニーズを分析し、興味関心を持ってもらえる様に企画することが出来る
(3) 社会との接点の中で、自分自身の学びを見つめなおすことが出来る
(4) 自分自身が企画し実行したことを、客観的に検証出来る。

授業計画

1. 講義のオリエンテーション 4/10(火)
2. グループワーク① 4/17(火)
3. グループワーク② 4/24(火)
4. 中間プレゼンテーション・ブラッシュアップ 5/8(火)
5. グループワーク③ 5/15(火)
6. グループワーク④ 5/22(火)
7. グループワーク⑤ 5/29(火)
8. リフレクション 6/5(火)
9. グループワーク① 6/12(火)
10. グループワーク② 6/19(火)
11. 中間プレゼンテーション・ブラッシュアップ 6/26(火)
12. グループワーク③ 7/3(火)
13. グループワーク④ 7/10(火)
14. グループワーク⑤ 7/17(火)
15. リフレクション 7/24(火)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

10回以上の出席をもって評価対象とします。(欠席6回は不可)成績は授業態度75%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート25%で評価します。提出したレポートは、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、減点対象です。また、30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。グループワークの際の居眠りや非協力的な行動も改善が見られない場合は減点となります。欠席した際の内容等は、各グループのメンバーに内容を聞くなど各自リカバリーし、グループのメンバーに迷惑をかけないようにしましょう。

ポートフォリオ演習

就職のためのポートフォリオ作成講座 ＜初級レベル＞

担当教員名 **濱中 倫秀**

受講対象・履修要件 卒業後、企業のデザイナーなどの仕事に就きたい３年生。＜初級レベル＞ 受講定員 60 名

授業概要及び目的

企業に提出するポートフォリオの初歩段階の知識、技術等を修得することを目的にします。ページレイアウトソフト Adobe InDesign や写真加工ソフト Adobe Photoshop を使用して数ページのポートフォリオを作成し、話す力(プレゼンテーション力)も磨きます。なお、初級レベルのため、グラフィックデザインコースの学生には履修を推奨しません。また、10月以降、中級レベル以上に対応するポートフォリオ対策を「就活サポート講座」で開講予定です。

到達目標

(1) 就職のためのポートフォリオについて、初歩的な技術を学び理解し、制作できる
(2) 制作したポートフォリオを使いプレゼンテーションができる

授業計画

1. ポートフォリオ制作に向けたガイダンス① 5/31(木)6限目
2. ポートフォリオ制作に向けたガイダンス②
3. 先輩のポートフォリオを研究する① 6/7(木)6限目
4. 先輩のポートフォリオを研究する②
5. 制作①6/16(土)+6/17(日)、または6/23(土)+6/24(日)のいずれか
6. 制作②
7. 制作③
8. 制作④
9. 制作⑤
10. 制作⑥
11. 制作⑦
12. 制作⑧
13. ポートフォリオを使ったプレゼン練習 ※日時は後日連絡
14. 合評会 10/11(木)6限目
15. 4年生の先輩体験談～就活で使用したポートフォリオについて ※日時は後日連絡

準備学習

卒業後の進路について意識をしっかりともっておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度30%、課題作品50%、合評20%※キャリアデザイン科目は、欠席・遅刻については厳しく減点します。

テキスト・参考図書・材料費

テキストは各自購買(リブレ扱い)。「DTP 印刷 デザインの基本」 (玄光社出版)
http://store.genkosha.jp/?pid=30503164 ISBN978-4-7683-0320-7
2,808円(税込)

履修上の注意・ライセンスなど

上記の「授業計画」の日時は予め予定を空けておくこと。制作①～⑧のグループ分けは、5月中旬頃に告知します。開講教室等についても、順次、成安情報サービス等で告知します。

就業力育成演習 D

間近に迫った就職活動のために実践的なスキルと知識を身に着ける

担当教員名 **濱中 倫秀**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

就活が本格化する3年生の3月までに、就職活動で必要になる知識を習得します。業界の見方やマナーの基本、履歴書の記入の仕方など就職を希望する上で必須の内容です。また1月には、架空の会社の説明会～内定までをダイジェストで実施・体験するので、本番さながらの雰囲気の中で、自分自身の準備段階を理解することができます。

到達目標

(1) 就職活動の全体スケジュールを理解できる
(2) 履歴書やエントリーシートを書くことができる
(3) 面接やグループディスカッションで堂々と自分の言葉で思いを伝えることができる

授業計画

1. オリエンテーション キャリアサポートセンターの使い方・就活の全体構造 9/18(火)
2. 就職活動の基礎知識① 基本的なマナーについて・業界(企業)の調べ方 9/25(火)
3. 就職活動の基礎知識② 自己分析 前半 10/16(火)
4. 就職活動の基礎知識③ 自己分析 後半 10/23(火)
5. 就職活動の基礎知識④ 履歴書・エントリーシートの書き方 11/6(火)
6. 就職活動の基礎知識⑤ グループディスカッション選考とは・面接選考とは 前半11/13(火)
7. 就職活動の基礎知識⑥ 面接選考とは 後半 11/20(火)
8. 実践編 基礎① グループディスカッション・面接実践トレーニング12/15(土)or12/16(日)
9. 実践編 基礎② グループディスカッション・面接実践トレーニング12/15(土)or12/16(日)
10. 実践編 基礎③ グループディスカッション・面接実践トレーニング12/15(土)or12/16(日)
11. 実践編 基礎④ 実践トレーニングのリフレクション 12/18(火)
12. 講義のまとめ ヴァーチャルリクルートにむけての準備 12/25(火)
13. 実践編 応用① ヴァーチャルリクルート 1/12(土)or1/13(日)
14. 実践編 応用② ヴァーチャルリクルート 1/12(土)or1/13(日)
15. 実践編 応用③ ヴァーチャルリクルート 1/12(土)or1/13(日)

準備学習

将来の進路についての意識を持ち、講義課題について事前準備をしっかりしておくこと。実践編で自分自身が不十分だと感じた部分は、キャリアサポート講座への参加を通して克服することを推奨します。

成績評価方法・基準

10回以上の出席をもって評価対象とします。(欠席6回は不可)成績は授業態度75%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート25%で評価します。提出したレポートは、後日共通教育センターで返却するので各自取りに行くこと。※実践編は休むと後日リカバリーが難しいので必ず出席すること。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、減点対象です。また、30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。8回目～14回目はグループに分けて土または日曜日に開講します。グループは履修登録締め切り後に発表します。会場等は成安情報サービスで随時連絡するので必ず確認すること。

インターンシップ A

職場体験から学ぶ

担当教員名 **濱中 倫秀**

受講対象・履修要件 意欲的にインターンシップ参加を考える２年生～３年生

授業概要及び目的

在学中に実社会での実務体験を行うことで、学生の希薄な社会意識や主体性の欠如に対する意識改革を促し、今後の学修に相乗効果が生まれることを期待する人材育成プログラム。また、学生が社会の現実を理解し自分自身の適性も自覚することで、将来の自分のキャリアを描けるよう大学が支援するプログラムでもある。

到達目標

(1) 実社会での実務体験を行うことで社会意識や主体性を持つことができる。
(2) 社会の現実を理解し自分自身の適性も自覚することができる。
(3) 将来の自分のキャリアプランを描けるようになる。

授業計画

1. 事前学習①インターンシップの概要・心構え・事前課題について 6/25(月)6限目
2. 事前学習②実習先の企業研究発表・目標立案 7/21(土)午前
3. 事前学習③職場におけるマナー 〃
4. 実習①
5. 実習②
6. 実習③
7. 実習④
8. 実習⑤
9. 実習⑥
10. 実習⑦
11. 実習⑧
12. 実習⑨
13. 実習⑩
14. 事後学習①実習のふりかえり・経験交流とレポート 9/28(金)6限目
15. 事後学習②実習で学び得たことの発表 10/1(月)6限目

準備学習

実習先企業やその業界について調べ、レポートにまとめて提出する。何を学ぶために参加するのかを明確にし、行動目標を具体化する。

成績評価方法・基準

授業態度 65% (実習状況:50%、事前・事後学習の取組:15%) レポート 35% (課題提出:35%、未提出者は評価対象外) ※キャリアデザイン科目です、事前学習(3回)、事後学習(2回)の遅刻・欠席は厳しく評価します。

テキスト・参考図書・材料費

資料等は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

参加が決定してからの登録となりますので履修登録期間内での登録は不要です。参加希望者は3月下旬の「インターンシップ ガイダンス」に必ず出席し、配付する要項を確認してください。※上記内容は大学主催のものです。大学コンソーシアム京都主催のインターンシップについては、「インターンシップ ガイダンス」にてパンフレット(シラバスを含む)を配付します。

インターンシップ B

職場体験から学ぶ

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 2年次に「インターンシップ A」を履修した 3 年生

授業概要及び目的

インターンシップAが既履修であるが故に、学生の社会意識・主体性・自立心などがさらに向上することを目的とする。また、学生の将来のキャリアプランが具体的になるよう支援するプログラムでもある。

到達目標

(1) 実社会での実務体験を行うことで社会意識や主体性をさらに持つことができる。
(2) 社会の現実を理解し自分自身の適性もさらに自覚することができる。
(3) 将来の自分のキャリアプランを具体的に描けるようになる。

授業計画

1. 事前学習①インターンシップの概要・心構え・事前課題について　6/25(月)6限目
2. 事前学習②実習先の企業研究発表・目標立案　7/21(土)午前
3. 事前学習③職場におけるマナー　〃
4. 実　　習①
5. 実　　習②
6. 実　　習③
7. 実　　習④
8. 実　　習⑤
9. 実　　習⑥
10. 実　　習⑦
11. 実　　習⑧
12. 実　　習⑨
13. 実　　習⑩
14. 事後学習①実習のふりかえり・経験交流とレポート　9/28(金)6限目
15. 事後学習②実習で学び得たことの発表　10/1(月)6限目

準備学習

実習先企業やその業界について調べ、レポートにまとめて提出する。何を学ぶために参加するのかを明確にし、行動目標を具体化する。

成績評価方法・基準

授業態度　65%　（実習状況：50%、事前・事後学習の取組：15%）レポート　35%（課題提出：35%、未提出者は評価対象外）※キャリアデザイン科目です、事前学習(3回)、事後学習(2回)の遅刻・欠席は厳しく評価します。

テキスト・参考図書・材料費

資料等は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

参加が決定してからの登録となりますので履修登録期間内での登録は不要です。参加希望者は3月下旬の「インターンシップ ガイダンス」に必ず出席し、配付する要項を確認してください。※上記内容は大学主催のものです。大学コンソーシアム京都主催のインターンシップについては、「インターンシップ ガイダンス」にてパンフレット(シラバスを含む)を配付します。

学芸員課程科目

■学芸員とは

博物館には、博物館法に基づき、資料の収集・保管・展示・調査・研究など、これらに関連する事業についての専門的事項をつかさどる職員として、学芸員をおかなければなりません。学芸員の有資格者には、博物館の事業に類する機関として、美術館、資料館などにおいて、専門職としての職域が開かれています。

■学芸員資格の取得条件

学芸員となる資格を得るためには「博物館法」第５条第１項第１号および本学が定めた規定に基づき、以下の条件を満たしてください。
1）学芸員課程履修届を提出し、所定の学芸員課程履修費を納めていること。
2）学士の学位を有すること（所属学部学科を卒業すること）。
3）学芸員課程で定めた科目の単位を修得していること。
以上、３つの条件を満たした者には、卒業時に「学芸員資格証明書」を授与します。

■学芸員の基礎資格・最低修得科目数および単位数

基礎資格	法定基準	本学における最低修得科目および単位数
学士の学位を有する者	必修科目・単位　９科目 19 単位	必修科目・単位　11 科目 19 単位
	選択科目・単位　２系列４単位	選択科目・単位　２系列２科目４単位

■学芸員の基礎資格・最低修得科目数および単位数

	科目名	単位数 必修	単位数 選択	授業形態	学年	学期	特記事項
必修科目	博物館概論	2		講義	学芸員課程1年生	後期	
	生涯学習概論	2		講義	学芸員課程1年生	後期集中	
	博物館展示論	2		講義	学芸員課程2年生	前期	
	博物館資料論	2		講義	学芸員課程2年生	後期	
	博物館情報・メディア論	2		講義	学芸員課程2年生	後期	
	博物館教育論	2		講義	学芸員課程2年生	後期集中	
	博物館資料保存論	2		講義	学芸員課程3年生	前期	
	博物館経営論	2		講義	学芸員課程3年生	後期	
	博物館実習1	1		実習	学芸員課程3年生	前期	
	博物館実習2	1		実習	学芸員課程3年生	後期	
	博物館実習3	1		実習	学芸員課程4年生	集中	博物館実習1・2履修済要件
選択科目	東洋・日本美術史概説A		2	講義	美術史系列		2系列以上より2科目4単位以上を選択必修
	東洋・日本美術史概説B		2	講義			
	西洋美術史概説A		2	講義			
	西洋美術史概説B		2	講義			
	デザイン史概説A		2	講義			
	デザイン史概説B		2	講義			
	工芸史 ※		2	講義			
	文化史A ※		2	講義	文化史系列		
	文化史B ※		2	講義			
	考古学A ※		2	講義	考古学系列		
	考古学B ※		2	講義			
	琵琶湖の民俗史		2	講義	民俗学系列		
	文化人類学A ※		2	講義			
	文化人類学B ※		2	講義			

※ この科目は隔年開講となります。

■学芸員課程4年間の予定

1年次	4月	履修計画に基づき、【前期】選択科目を履修登録
	7月	履修ガイダンス（学芸員課程概要・履修方法を説明）に必ず参加
	9月	履修登録ガイダンスに参加履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修届提出、学芸員課程履修費（10,000円）を納付
2年次	(3月)～4月	履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修費（10,000円）を納付
	9月	履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
3年次	(3月)～4月	履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修費（10,000円）を納付
	7月頃	現地美術研修（1泊2日）・研修費用の個人負担有
	夏期休暇中	館務実習先の開拓・調査・研究
	9月	履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
		館務実習先希望調査票の提出（教務課）
4年次	(3月)～4月	履修ガイダンス（館務実習先の発表、注意事項など）
		履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修費（10,000円）及び館務実習保険料（340円）を納付
	5月～11月	館務実習実施（各館 1 週間から 2 週間程度）
	6月～12月	館務実習終了後、実習ノート・レポート・データを提出（教務課）
	9月	履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
	2月	学芸員資格証明書授与判定
	3月	学芸員資格証明書授与（卒業時）

注意

1）日程は予定であり、学年暦・各種行事等により変更される場合があります。

2）学芸員課程履修費は改訂される場合があります。

3）他、必要な情報は、成安情報サービスにてお知らせをしますので、定期的に確認をするようにしてください。

博物館概論

博物館とは何か？　学芸員の仕事とは何か？

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程１年生

授業概要及び目的
博物館誕生の歴史や個々の博物館の成り立ちを学習したうえで、博物館の理念や目的を理解し、さらにその理念や目的を達成するための組織や機能を体系的に学習する。組織・機能における日本と欧米との相違や、日本の学芸員が担う役割の多様性について、また資料の収集・保管、調査・研究、展示公開、教育普及の各分野について、具体的な事例をあげながら個々に解説する。

到達目標
(1) 博物館・美術館の概要が理解できます。
(2) 学芸員の役割が学べます。
(3) 博物館・美術館が現在抱えている問題点がわかります。

授業計画
1. ヨーロッパにおける博物館誕生の歴史的経緯を知る。
2. 日本における博物館誕生の歴史的経緯を知る。
3. 欧米の著名な博物館・美術館の設置の経緯を知る。
4. 日本の著名な博物館・美術館の設置の経緯を知る。
5. 博物館法制定の経緯および博物館法の理念を知る。
6. 博物館法に定められる博物館の種類やその設置基準を知る。
7. 博物館施設の構造的特殊性を知る。
8. 博物館の組織や、館長ならびに学芸員の役割における日本と欧米との相違について知る。
9. 学芸員の役割を知る-①博物館資料の多様性や、その収集方針、収集方法にふれる。
10. 〃　-②博物館資料の種類による保管方法の相違や、修理方針、修理方法のあらましにふれる。
11. 〃　-③展示の事前準備として必要不可欠な資料調査、現物調査やその研究、発表についてふれる。
12. 〃　-④展覧会開催にむけてのプランニングとして、展示物関連、カタログ関連、広報関連などの諸分野があることにふれ、そのあらましについて解説する。
13. 〃　-⑤展覧会の開催にむけての実務にふれる。
14. 〃　-⑥近年活発に行なわれている教育普及活動の意義と内容にふれる。
15. 博物館および学芸員の現状と課題を知る。

準備学習
数多くの博物館を調査見学し、各々の特色や課題を検討すること。世界のさまざまな博物館の成立過程やコレクション内容について事前に学習すること。授業後は配付プリントを再度読み込み、復習をすること。(合計180分×15回)

成績評価方法・基準
授業態度　60%　授業内試験　40%　試験答案は返却を行うとともに、成安情報サービスで概評を送信します。

テキスト・参考図書・材料費
授業内で参考図書を紹介します。期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

履修上の注意・ライセンスなど
無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

博物館展示論

博物館、美術館の展示の意義と技法を学ぶ

担当教員名 **辻　喜代治**

受講対象・履修要件 学芸員課程２年生

授業概要及び目的
展示は今日のコミュニケーションの立場からも重要視されています。本講義では生涯学習施設としての博物館・美術館の展示の考え方を理解し、その歴史的変遷をたどります。さらに大変革期である70年代以降の博物館・美術館について考察します。展示の目的の違いによる展示技法などを実際の展示を見て理解を深めていきます。

到達目標
(1) 博物館における展示の重要性がわかる。
(2) 展示のもつメディア性など歴史が理解できる。
(3) 博物館における展示技能に関する基礎的能力が身につく。

授業計画
1. ガイダンス、さまざまな展示のあり方
2. 展示の意義と展開
3. 展示の要素・資料・メディアほか
4. 博物館の展示の考え方と歴史
5. 陳列と展示・博物館と美術館
6. 展示学の体系
7. 展示手法、展示の様々な解説手法(作品キャプション、解説書、機材)
8. 展示環境(展示空間の要素、照明、展示ケース、資料保護)
9. 70年代の展示：国立民族学博物館について
10. 80年代以降の展示：博物館、美術館の流れ
11. 学外実習、展示の実際を研修：博物館
12. 展示評価と研究・まとめ
13. 学外実習　展示の実際を研修：美術館
14. 展示評価と研究・まとめ
15. 全体のまとめ

準備学習
常に展覧会等の情報に興味を持つこと。授業で紹介する展覧会を見ること。

成績評価方法・基準
授業態度　30% レポート　30%　授業内試験　40%

テキスト・参考図書・材料費
適時資料配付、展示見学の交通費は個人負担。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし。

生涯学習概論

生涯学習はなぜ必要か？　生涯学習の現状は？

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程１年生

授業概要及び目的
博物館は年齢を問わず様々な発達段階にある人々が利用する生涯学習施設の一つである。本授業では、博物館学芸員がその職務を遂行するうえにおいて知っておかなければならない基礎的なこととして、生涯学習とは何か、またその必要性、さらにはより効果的な生涯学習のあり方について学ぶ。具体的には、日本における生涯学習関連施策の変遷と、生涯各時期における学習課題を学ぶとともに、主に京都の各種文化展示施設において行われている実例を学び、これからの博物館における生涯学習の新たな可能性を探る。

到達目標
(1) 博物館と生涯学習との関係を知ることができる。
(2) 生涯学習がなぜ必要かを知ることができる。
(3) 今後の生涯学習のあり方を考える基礎知識を得ることができる。

授業計画
1. ガイダンス、生涯学習とは何か
2. 生涯学習はなぜ必要か
3. 博物館学芸員と生涯学習
4. 生涯学習の提唱とその背景
5. 日本における生涯学習関連施策の変遷とその背景
6. 生涯各時期における学習課題
7. 生涯学習・社会教育行政の実際1(京都国際マンガミュージアム見学)
8. 生涯学習・社会教育行政の実際2(京都文化博物館・京都市男女共同参画センター見学)
9. 生涯学習・社会教育行政の実際3(京都芸術センター見学)
10. 生涯学習施設としての美術館・博物館
11. 生涯学習の広がり
12. 文化の時代と生涯学習
13. 芸術家と生涯学習
14. 文化施設と生涯学習
15. まとめ(自分の生涯と制作)

準備学習
自己の生涯学習、制作について考えておくこと。自分の周囲でどのような生涯学習が展開されているのか観察し記録すること。見学施設がどのように生涯学習を手助けしているか事前に情報収集し、授業後は配付されたプリントを参照しつつ要約すること。(合計180分×15回)

成績評価方法・基準
授業態度　60%　授業内試験　40%(理解度、表現力)試験答案は返却をおこなうとともに、成安情報サービスで概評を返信します。

テキスト・参考図書・材料費
施設見学にあたっての交通費は自己負担となります。

履修上の注意・ライセンスなど
この授業は、後期集中講義(4日間)です。集中講義となりますので、講義および見学の4日間すべてに出席すること。

博物館資料論

博物館における資料について考える

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程２年生

授業概要及び目的
この授業では、博物館の特色となる資料(コレクション)の収集、整理保管等に関する理論・方法を学ぶ。主に民俗資料、考古資料、美術工芸品等の博物館資料に関する基礎的な能力を養う。

到達目標
(1) 博物館資料の整理保管等に関する理論・方法の知識・技術を習得することができる。
(2) 単なる資料と博物館資料の違いを知ることができる。
(3) 博物館資料の多様性を知ることができる。

授業計画
1. 博物館資料とは　博物館資料の意義
2. 博物館資料とは　博物館資料の価値
3. 博物館資料とは　博物館資料のもつ情報
4. 博物館資料の種類
5. 博物館資料の整理・保存(民俗資料①)
6. 博物館資料の整理・保存(民俗資料②)
7. 博物館資料の整理・保存(民俗資料③)
8. 博物館資料の整理・保存(考古資料①)
9. 博物館資料の整理・保存(考古資料②)
10. 博物館資料の整理・保存(考古資料③)
11. 博物館資料の整理・保存(美術工芸品①)
12. 博物館資料の整理・保存(美術工芸品②)
13. 博物館資料の周辺　博物館資料のデータについて
14. 博物館資料の周辺　博物館資料のデータの取扱い
15. まとめ

準備学習
多くの博物館及び美術館を見学し、資料の種類や性格、展示方法の違いなどを把握しておくこと。授業後は配付プリントを再度確認し、復習を行うこと(合計180分×15回)

成績評価方法・基準
授業態度　60%　授業内試験　40%(理解度、表現力) 試験答案は返却を行うとともに、成安情報サービスで概評を送信します。

テキスト・参考図書・材料費
テキストなし。参考文献：青木豊編『人文系博物館資料論』雄山閣(2012年)

履修上の注意・ライセンスなど
無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

博物館情報・メディア論

博物館・美術館・資料館にとって情報・メディアは「あらゆる生命線」である

担当教員名 **中島　誠一**

受講対象・履修要件 学芸員課程２年生

授業概要及び目的

情報・メディアの歩みを歴史の中で学ぶとともに、博物館・美術館・資料館に与えた影響について調査・研究・保存・広報そして展示の多方面から具体的に学び、その重要性を深く認識する

到達目標

(1) 情報・メディアの「歩み」について大まかを学ぶとともにその具体例を知ることができる
(2) 博物館・美術館・資料館にとって情報・メディアが与えた「影響」を多方面から具体的に学ぶことができる
(3) 情報・メディアを多方面から積極的に「活用」することが博物館・美術館・資料館の「生命線」であることを実感し、これからの博物館の在り方を展望できる

授業計画

1. 後期授業のガイダンス
2. 情報化社会と博物館の関り–人々は何を博物館に望んでいるのか–
3. 情報・メディアの歴史–洞窟壁画・装飾古墳ほか–
4. 情報・メディアの歴史–活版印刷・木版印刷ほか–
5. 情報・メディアの歴史–瓦版・浮世絵・読本ほか–
6. 情報・メディアを操る–アジアの博物館のスタンスから考える
7. 試験　（1講座～6講座に関する小テスト）
8. 博物館情報・メディアが博物館にもたらしたもの–資料調査–
9. 博物館情報・メディアが博物館にもたらしたもの–資料研究–
10. 博物館情報・メディアが博物館にもたらしたもの–資料保存–
11. 博物館情報・メディアが博物館にもたらしたもの–広報活動–
12. 情報・メディアを活用した民俗展示の在り方–有形民俗資料–
13. 情報・メディアを活用した民俗展示の在り方–無形民俗資料–
14. 試験（授業全体に関するテスト）
15. 講評（試験の結果および講義のまとめ）

準備学習

身近な博物館・美術館・資料館など種々の展示施設に注目し、その中で情報・メディアの在り方について経験しておくこと。また授業の都度、テキストを渡すので、ファイルしておき、関連するニュースがあれば自分なりに書き込みをおこない、マイノートに仕上げる事

成績評価方法・基準

授業態度50%、授業内試験（2回）50%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書として「博物館研究」を使用する

履修上の注意・ライセンスなど

DVDやパワーポイントなど動画・映像を駆使した授業になるので、漠然と見るのではなく、テキストに感想、疑問などを書き込み、博物館情報・メディアへの「自らのビジョン形成」を望む

博物館教育論

博物館の教育活動における現状の問題点とこれからの可能性について考察する

担当教員名 **担当者未定**

受講対象・履修要件 学芸員課程２年生

授業概要及び目的

博物館における教育活動を支える基本的な教育の原理を理解する。次に、生涯学習社会の中での博物館などの果たす役割と意義について学び、さらに博物館での教育の現状をふまえ、その実際的な方法を博物館・美術館の学芸員から学ぶ。現状の問題点とこれからの可能性についても考察する。博物館・美術館において現在、普及活動から出発したワークショップなどの教育活動がとても活発になってきており、これまでにない博物館の働きとして認知されてきている。この授業ではその博物館教育が持つ意味と可能性について学校教育との関連性についても研究する。上記の目的を達成するため、学生同士のコミュニケーションを重視する。授業はグループごとの討論、発表を行う。

到達目標

(1)「学ぶ」ことの意義を理解できる。
(2) 博物館における教育活動の意義、利用と学びの特性を理解できる。
(3) 博物館の教育機能についての基礎的な能力を養うことができる。
(4) コミュニケーション能力を高める。

授業計画

1. 教育の必要性について1
2. 教育の必要性について2
3. 現代社会と教育のもつ意味
4. 教育の特質と意義
5. 教育の歴史的理解
6. 教育における学習指導の方法と評価について
7. 社会教育の歴史的理解
8. 社会教育施設と職員
9. 生涯学習の理念と内容
10. 教育と生涯学習
11. 博物館利用の現状と博物館における教育、学びの特性
12. 博物館の利用実態
13. 美術館での鑑賞と教育プログラムの実際
14. 学校教育との連携
15. 博物館、美術館教育における可能性と課題

準備学習

集中講義までの約10ヶ月の間に近隣の博物館、美術館を訪れ、どのような教育普及事業（鑑賞、ワークショップなど）が行われているか、調べておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　70%
レポート　30%（3回のレポート）

テキスト・参考図書・材料費

特になし。

履修上の注意・ライセンスなど

授業時間厳守のこと。

博物館資料保存論

博物館資料はどのように保存されているのか？

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

授業概要及び目的

博物館資料には様々な材質のものがあり、またそれらは様々な環境下において保存されている。本授業では、まず資料劣化の要因の多様さと、それらに対する対策について科学的データをもとに解説したうえで、博物館の収蔵庫、展示室、輸送時における資料保存の実際について講義する。また、資料修復の理念やその方法についても、講義、見学を通して学習する。

到達目標

(1) 資料保存のための博物館設備を知ることができる。
(2) 資料保存のための適切な保存環境について知ることができる。
(3) 資料保存のための修理方法について知ることができる。

授業計画

1. 資料の公開と保存の両立の重要性を通して、資料保存の目的、意義を考える。
2. 資料劣化の要因とその対策（生物被害の事例）
3. 資料劣化の要因とその対策（自然災害の事例）
4. 資料劣化の要因とその対策（人的災害の事例）
5. 資料の伝統的保存法の有効性と限界
6. 博物館における収蔵環境と資料保存
7. 博物館における展示環境と資料保存
8. 輸送に際しての資料保全
9. 資料の修復とその方法（絵画・古文書等）
10. 絵画、古文書等の修復工房の見学
11. 資料の修復とその方法（彫刻）
12. 彫刻修復工房の見学
13. 資料の修復とその方法（考古資料）
14. 考古資料修復保存現場の見学
15. 資料修復の方法、理念について考える

準備学習

博物館で扱う資料の多様さについて学習をしておくこと。（博物館資料論の復習）授業後は配付プリントを再度確認し復習を行うこと（合計180分×15回）

成績評価方法・基準

授業態度　60%　レポート　40%　レポートは返却を行うとともに、成安情報サービスで概評を送信します。

テキスト・参考図書・材料費

授業内で参考図書を紹介します。期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

博物館経営論

担当教員名 **松浦　俊和**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

授業概要及び目的

博物館の運営形態とその現状の紹介を通して、いま行われている各種事業の内容と傾向、そして施設の維持・管理状況を把握し、博物館経営にあたって必要となる基礎的知識の修得を目指す。

到達目標

(1) 博物館の現状把握からミュージアムマネージメントの重要性が確認できる。
(2) 博物館における学芸員の重要性が確認できる。
(3) これからの博物館の進むべき方向性が把握できる。

授業計画

1. 新聞記事からみる博物館の変遷Ⅰ（1990年代前半～半ば）
2. 新聞記事からみる博物館の変遷Ⅱ（2000年～2010年頃）
3. 新聞記事からみる博物館の変遷Ⅲ（博物館のいま）
4. 博物館の〝変遷〟そして〝いま〟-博物館の現状-
5. 博物館の運営形態・組織
6. 博物館の学芸員-求められる学芸員像-
7. 博物館の業務Ⅰ-施設管理-
8. 博物館の業務Ⅱ-学芸員の仕事-
9. 博物館の業務Ⅲ-地域とともに歩む博物館-
10. 博物館施設見学Ⅰ-館の運営状況の把握-
11. 博物館施設見学Ⅱ-各種事業の実施状況の理解-
12. 博物館と地域社会Ⅰ-博物館ネットワークの構築-
13. 博物館と地域社会Ⅱ-他機関（大学・行政・民間など）との連携-
14. 博物館と地域社会Ⅲ-芸術による地域の活性化-
15. これからの博物館像-展望と将来像-

準備学習

事前に身近にある博物館・美術館などの文化施設を見学しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
レポート　60%（施設見学姿勢10%、レポート試験50%）

テキスト・参考図書・材料費

授業で資料を配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

博物館実習 1

博物館、美術館での館務実習に備え、学芸員の仕事の一端を経験する

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

授業概要及び目的

学芸員は博物館資料の収集、保管、調査、研究、展示公開、教育普及などの専門的事項を担当し、常に博物館資料と接する立場にいる。よって、学芸員には資料を取り扱うための専門的技量が不可欠である。本実習1では、絵画等美術資料を用いながら、それらの基礎的な取り扱い技術を学習し習得する。また、社寺や博物館等の見学を行い、博物館資料の保存と公開を両立させる困難さとその必要性を知る。

到達目標

(1) 博物館資料の基本的な取り扱いができるようになる。
(2) 普段見られない滋賀県下の博物館資料の保存状況が理解できる。
(3) 博物館資料の調査方法を身につけることができる。

授業計画

1. 実習のねらいと進め方【初回授業は4月13日(金)】
2. 美術館、博物館見学(全体の展示構成や、様々な資料の展示方法を知る)
3. 襖絵、屏風、掛軸等、絵画の調査方法を学ぶ。調査項目や採寸箇所など
4. 彫刻の調査方法を学ぶ。調査項目や採寸箇所など
5. 絵画(軸物)の取り扱い方法を学ぶ。展示方法や巻き紐の処置など
6. 絵画(軸物)を学生各自が実際に取り扱う-1
7. 絵画(軸物)を学生各自が実際に取り扱う-2
8. 第5～7回の復習として、美術工芸品各種の取り扱い映像を鑑賞する
9. 絵画(軸物)を調査し調書を作製する-1
10. 絵画(軸物)を調査し調書を作製する-2
11. 現地1泊美術研修の事前学習
12. 現地1泊美術研修【6月30日(土)、7月1日(日)に実施】
13. 現地1泊美術研修
14. 現地1泊美術研修
15. 現地1泊美術研修

準備学習

日常から博物館、美術館を見学し、展示構成や展示方法など自主学習を行うこと。授業後は当日の実習内容をノートにまとめ記録しておくこと。(合計90分×8回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%　レポート　40%(理解度、表現力)　レポートは返却を行うとともに、授業内で概評を行います。 ※無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

テキスト・参考図書・材料費

期日までに学芸員課程履修費を納付すること。現地美術研修費として、7,000円程度の費用負担有。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は隔週です。4時限と5時限続けて、実施します。現地1泊美術研修の日程は、6月30日(土)、7月1日(日)です。この研修欠席者は不可となります。

博物館実習 3

博物館、美術館での館務実習に参加する

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程４年生

授業概要及び目的

学芸員資格取得を目指す学生を対象に、博物館・美術館・資料館などの生涯学習施設が実施する「館務実習」に1週間前後参加します。現場の学芸員の指示のもと、学芸員として必要な資料に対する知識や取り扱いの技術を修得し、展示や教育普及活動など基礎的な業務を実際に体験します。館務実習中は学生各自が館務実習ノートに、実習内容や実習で得た知見などを記入し、実習終了後、そのノートをもとに実習内容をまとめたレポートを提出します。

到達目標

(1) 学芸員の職務の一端を担当することができる。
(2) 来館者とのコミュニケーションが円滑にできるようになる。
(3) 外側からでは分からない博物館の内側が理解できる。

授業計画

1. 4月博物館実習3についてのガイダンス
2. 5月実習に当たっての心構えについての講義
3. 美術館などが実施する館務実習に参加する(美術館等の指定期日による)
4. 美術館、博物館プログラムによる実習
5. 同上
6. 同上
7. 同上
8. 同上
9. 同上
10. 同上
11. 同上
12. 同上
13. 館務実習ノートの制作、提出
14. 実習レポートの制作、提出
15. まとめ

準備学習

実習先の施設について自分で調べること。1年～3年までに学習した学芸員課程必修科目の内容について、おさらいをしておくこと。実習開始後は毎日、実習ノートに実習内容をまとめておくこと。(合計90分×8回程度)

成績評価方法・基準

授業態度　60%　レポート　40%(理解度、表現力) ※実習レポートは実習後1か月以内にデータとプリントの両方を提出すること。提出レポートは添削のうえ、冊子化します。

テキスト・参考図書・材料費

館務実習先への交通費は自己負担となります。期日までに学芸員課程履修費を納付すること

履修上の注意・ライセンスなど

事前ガイダンスには必ず出席のこと。また、履修者は学研災付帯賠償責任保険(340円)に加入しなければなりません。

博物館実習 2

博物館、美術館での館務実習に備え、学芸員の仕事の一端を経験する

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

授業概要及び目的

学芸員は博物館資料の収集、保管、調査、研究、展示公開、教育普及などの専門的事項を担当し、常に博物館資料と接する立場にいる。よって、学芸員には資料を取り扱うための専門的技量が不可欠である。本実習2では、工芸、民俗、古文書等の資料を用いながら、それらの基礎的な取り扱い技術を学習し習得する。また、アールブリュットの現状を知り、館務実習事前準備として学内展示見学を行う。

到達目標

(1) 博物館資料の基本的な取り扱いができるようになる。
(2) 美術品の調査方法を身につけることができる。
(3) 展示品解説ができるようになる。

授業計画

1. 博物館実習3で希望する施設を各自で見学し、施設の概要を学習するとともに、館務実習の手続き方法などを確認する
2. 第1回で調べた内容をレポートとしてまとめ提出する
3. アールブリュットの歴史と現状、作例について知る
4. 〃
5. 工芸品(漆芸)の技法とその特徴を学ぶ
6. 工芸品(漆芸)の取り扱い方法を学ぶ
7. 民俗資料の種類とその特徴を学ぶ
8. 民俗資料の取り扱い方法を学ぶ
9. 京表具に関する展覧会を見学し、表装の必要性とその芸術性を学ぶ
10. 古文書・典籍の種類とその取り扱い方法を学ぶ
11. 古文書を読解する
12. 館務実習事前体験①-学内展示について学ぶ
13. 〃
14. 館務実習事前体験②-学内展示に参加する
15. 〃

準備学習

日常から博物館、美術館を見学し、展示構成や展示方法など自主学習を行うこと。授業後は当日の実習内容をノートにまとめ記録しておくこと。(合計90分×8回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%　レポート　40%(理解度、表現力)レポートは返却を行うとともに、成安情報サービスで概評を送信します。 ※無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

テキスト・参考図書・材料費

特にテキストは用いません。参考図書はそのつどお知らせします。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は隔週です。4時限と5時限続けて、実施します。初回授業は9月21日(金)

教職課程科目

■教職課程の履修のしかた

近年、新規の教員採用は年々減少しており、国立の教員養成大学の統廃合が検討されるなど、教員を志望する学生にとってはますます厳しい状況となっています。また、教育現場では「学級崩壊」「いじめ問題」など教員の指導力・資質を問うさまざまな問題も生じています。このような状況の中、将来教員を志望する熱意ある学生を対象に教職課程を開設します。成安造形大学で教職課程を履修するためには、

1. 将来、教育職につくという強固な意志をもつ。
2. 制作・研究活動と両立させる。

という心構えが、必要不可欠です。特に、制作・研究活動との両立は、精神的にもまた、体力的にも相当の覚悟を必要とします。
「友人が誘うから」「両親が勧めるから」「免許だけでも取っておこう」といった安易な気持ちで履修すると、次第に重荷になり教員免許取得に必要な単位が修得できないという事態を招きかねません。

以上のことから、本学では非常に厳しい履修上の条件を独自に設定しています。教職課程の履修を希望する学生は、1年生前期で十分に考えをまとめて7月末の教職課程履修ガイダンスに出席し、そこで配付される詳細な履修要項を十分理解した上で、履修を決定してください。

■本学で取得できる教育職員免許状

(1) 本学で取得できる教育職員免許状の種類は次のとおりです。

学部・学科	免許状の種類
芸術学部　芸術学科	中学校教諭1種免許状（美術）
	高等学校教諭1種免許状（美術）

ただし、本学では中学校・高等学校免許状の同時取得（両方取得する）を原則とし、カリキュラムを構成しています。

(2) 教育職員免許状の授与要件
「教育職員免許法」ならびに「同法施行規則」で定められている免許状授与のための要件は以下のとおりです。

① 基礎資格　学士の学位を有すること。
② 大学において修得することを必要とする最低単位数（法定基準）
「教科に関する科目」　20単位
「教職に関する科目」　中1種免：31単位　高1種免：23単位
「教科又は教職に関する科目」　中1種免：8単位　高1種免：16単位
「日本国憲法」　2単位
「体育」　2単位
「外国語コミュニケーション」　2単位
「情報機器の操作」　2単位
③ 中学校教諭1種免許状を取得するためには、7日間以上の「介護等体験」が必要。（免許申請時に証明書が必要）
以上の要件は、国が定める最低条件であり、本学では教職課程履修案内で詳細を掲載しています。

■教職課程におけるインターンシップについて

教職課程では、教育実習や介護等体験などの実習に加えて、学校現場でのインターンシップを実施しています。教職課程におけるインターンシップには以下の二つの種類があります。

①教育実習に向けたインターンシップ：
3年次から履修する「教育実習事前事後指導」のなかで、教育実習に向けた現場体験として、大学近隣の小中学校で4日程度の「学校現場体験」を行います。詳細はシラバス「教育実習事前事後指導」の授業計画を確認してください。

②教育職に就く人のためのインターンシップ：
教育職に就く意志が固まった人のために、教育実習後の4年生後期に、大学近隣の中学校で10日間の実習体験を行います。社会実践科目群「インターンシップA・B」として単位認定されます。児童生徒の指導をはじめ、教育実習では十分に体験しきれない様々な学校業務（授業は含みません）を通して、より一層教育現場の理解と自己課題の発見に努めることを目的としています。将来、教育職を就くことを考えている学生に対して、4年生の5・6月に個別に履修推奨を行います。シラバス「インターンシップA・B」とは授業計画が異なりますので、質問や詳細は教職課程合同研究室まで確認してください。

■教職課程開講科目ならびに履修方法

※以下に記載の科目は開講予定科目です。詳細は、教職課程ガイダンス（7月に実施）にて配付の履修案内を参照してください。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
「教科に関する科目」 ・法定基準　科目区分ごとに1単位以上、合計20単位以上修得 ・本学基準　指定した基準を満たし、合計22単位以上修得	絵　画 （映像メディア表現を含む）	○基礎造形実習1A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
		○絵画演習	演習	2	2～4年	
		イラストレーション基礎演習1	演習	2	1年	
		美術実習1-a	実習	2	2年	
		美術実習1-b	実習	2	2年	
	彫　刻	○基礎造形実習2A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
		○彫刻演習	演習	2	2～4年	
		美術実習1-c	実習	2	2年	
	デザイン （映像メディア表現を含む）	○基礎造形実習3A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
		○デザイン演習	演習	2	1～4年	
		情報デザイン演習3	演習	2	2年	
		情報デザイン演習7	演習	2	2年	
	工　芸 （中1種免のみ）	○基礎造形実習4A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること ※高1種免取得用単位には含まれません。
		○工芸演習	演習	2	2～4年	
	美術理論及び美術史 （鑑賞並びに日本の伝統美術及びアジアの美術を含む）	○東洋・日本美術史概説A	講義	2	1～4年	○の科目を3科目修得すること ※3年次までに単位を修得すること。
		○西洋美術史概説A	講義	2	1～4年	
		○美術概論	講義	2	1～4年	
		東洋・日本美術史概説B	講義	2	1～4年	
		西洋美術史概説B	講義	2	1～4年	
		デザイン史概説A	講義	2	1～4年	
		デザイン史概説B	講義	2	1～4年	
		日本美術史A	講義	2	1～4年	
		日本美術史B	講義	2	1～4年	
		西洋美術史A	講義	2	1～4年	
		西洋美術史B	講義	2	1～4年	
		現代美術論A	講義	2	2～4年	
		現代美術論B	講義	2	2～4年	

※科目区分ごとに指定した○印の科目を修得した上で、22単位以上修得してください。
※表中の単位はすべて卒業に必要な単位として算入されます。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
「教職に関する科目」 ・法定基準　中1種免…31単位以上、高1種免…23単位以上修得 ・本学基準　右表の33単位修得	教職の意義に関する科目	○教職入門	講義	2	1年	
	教育の基礎理論に関する科目	○教育原理	講義	2	2年	
		○教育心理学	講義	2	3年	
		○教育制度論	講義	2	1年	
	教育課程及び指導法に関する科目	○教育課程・特別活動論	講義	2	2年	
		○美術科教育法1	講義	2	2年	
		○美術科教育法2	講義	2	2年	原則「美術科教育法1」履修済要件
		○美術科教育法3	講義	2	3年	原則「美術科教育法1、2」履修済要件
		○美術科教育法4	講義	2	3年	原則「美術科教育法1、2、3」履修済要件
		○道徳教育の研究	講義	2	2年	
		○教育方法の研究	講義	2	2年	
	生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目	○生徒指導の研究	講義	2	3年	
		○教育相談	講義	2	3年	
	教育実習	○教育実習事前事後指導	実習	1	3年と4年	3年生後期、4年生前期　不定期開講
		○教育実習A	実習	2	4年	不定期集中
		教育実習B	実習	2	4年	不定期集中
	教職実践演習	○教職実践演習（中・高）	演習	2	4年	教育実習履修要件

※○印は教職課程履修者必修科目です。定められた年次に必ず修得してください。
※本学は、中学校教諭1種免許状（美術）ならびに高等学校教諭1種免許状（美術）を同時取得する課程ですので、上記表中すべての科目の単位（合計33単位）を修得してください。
※上記の単位は卒業に必要な単位には算入されません。
※「道徳教育の研究」は中1種免取得時には、「教職に関する科目」の単位として算入され、高1種免取得時には「教科又は教職に関する科目」の単位として算入されます。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
「教科又は教職に関する科目」・法定基準　中1種免…8単位以上、高1種免…16単位以上	教科又は教職に関する科目	○道徳教育の研究	講義	2	2年	※高1種免のみ
		○ボランティアワーク1	演習	1	2年	介護等体験事前授業、不定期開講
		○ボランティアワーク2	実習	1	3年	介護等体験実施（各自）、事後指導
		○人権教育	講義	2	2年	

※○印は教職課程履修者必修科目です。定められた年次に必ず修得してください。
※「道徳教育の研究」は中1種免取得時には、前ページの「教職に関する科目」の単位として算入され、高1種免取得時には「教科又は教職に関する科目」の単位として算入されます。
※「ボランティアワーク1」並びに「ボランティアワーク2」と「人権教育」は卒業に必要な単位に算入されます。
※上記表中必修科目の単位すべてと、法定基準を超えて履修した「教科に関する科目」および「教職に関する科目」の単位をあわせて中1種免は8単位以上、高1種免は16単位以上修得してください。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
「教育職員免許法施行規則第66条の6に定める科目」・法定基準　各科目2単位、合計　4科目8単位修得・本学基準　各科目2単位もしくは2単位以上合計　4科目8単位以上修得	日本国憲法	○法学[日本国憲法]	講義	2	1～4年	
	体　育	スポーツ実習A	実習	1	1～4年	これらの科目より2科目以上選択必修 ※講義と実習を選択するのが望ましい
		スポーツ実習B	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習C	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習D	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習E	実習	1	1～4年	
		健康体力論	講義	2	1～4年	
	外国語コミュニケーション	英語A	実習	1	1～4年	これらの科目より2科目以上選択必修
		英語B	実習	1	1～4年	
		英語C	実習	1	1～4年	
		英語D	実習	1	1～4年	
		英語E	実習	1	1～4年	
		英語F	実習	1	1～4年	
		英語G	実習	1	1～4年	
		英会話A	実習	1	1～4年	
		英会話B	実習	1	1～4年	
		英会話C	実習	1	1～4年	
		英会話D	実習	1	1～4年	
		英会話E	実習	1	1～4年	
	情報機器の操作	ファウンデーション実習B1	実習	1	1～4年	これらの科目より2科目以上選択必修 ※1年生でB1、B2を履修修得するのが望ましい
		ファウンデーション実習B2	実習	1	1～4年	
		ファウンデーション実習B3	実習	1	1～4年	

※○印は教職課程履修者必修科目です。○印以外の科目も選択必修科目です。備考欄の基準にしたがって履修してください。
※上記表中の科目はすべて卒業に必要な単位に算入されます。

■【教職課程】平成30年度の予定

	1年次	2年次	3年次	4年次
4月	新入生ガイダンス （資格課程紹介） 教職課程履修相談	教職課程継続手続き （履修費用納付） 4/2～4/16 個別履修相談	教職課程継続手続き （履修費用納付） 4/2～4/16 個別履修相談 教育実習希望先連絡 訪問開始（7月末までに）	教職課程継続手続き （履修費用納付） 4/2～4/16 個別履修相談 教育実習正式依頼 教育実習事前事後指導開始
5月			介護等体験開始（随時実施）	教員採用試験願書受付開始（4月から） 教育実習開始（通年随時実施） 教職インターンシップ受講決定
6月				教育実習期間
7月	教職課程履修ガイダンス 7/20（金）12:30　028			教員採用試験 （各都道府県）
8月				教職インターンシップ開始 （8月末～9月　2週目）
9月	前期成績表配付 後期履修登録指導 個別履修相談 教職課程登録（履修費用納付） 9/6～9/21	前期成績表配付 後期履修登録 個別履修相談 ボランティアワーク1開始	前期成績表配付 後期履修登録 個別履修相談 教職ミーティング （教育実習報告を聞く） 9/7（金）　028	前期成績表配付 後期履修登録・履修相談 教育実習事前事後指導（教育実習報告） 9/7（金）　028 教育実習期間 教職実践演習開始
10月			学校現場体験開始	教育実習期間
11月				教員免許状申請ガイダンス （一括申請手続き説明・授業内）
12月				
1月				教員免許状一括申請 手続き期間 1/22～1/24
2月				教員免許申請該当者決定
3月	2019年度　新2年生教職課程ガイダンス3月末 15:00～　028 次年度前期履修登録	2019年度　新3年生教職課程ガイダンス3月末　15:00～　028 次年度前期履修登録 介護等体験正式申込開始	2019年度　新4年生教職課程ガイダンス3月末　16:40～　028 次年度前期履修登録	教員免許状授与 （卒業時）

教職入門

教師に求められるもの

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程 1 年生

授業概要及び目的

教師に求められるものは、社会状況の中で変化していく。本授業では、現代の学校や教育のあり様を踏まえ、教職に関する基礎知識、教職の意義と教師の役割、教師にとって必要な資質能力などについて考えていく。これによって、自らの「教師像」の基礎をつくることを目指す。

到達目標

(1) 現代の学校や教育のあり様を踏まえ、教師の役割と求められる資質について考えることができる。
(2) 教師の仕事内容や義務を理解すると同時に、教育や学校に関わる多様な人々との連携の意義を理解する。
(3) 多様な教師のあり方について把握し、自らの目指す「教師像」の方向性を述べることができる。

授業計画

1. 教職課程における学びと教職の意義
2. 教師を目指すにあたって知っておくべきこと
3. 様々な教師のあり方
4. 現代の学校と教師1：なれあい型教師と管理型教師
5. 現代の学校と教師2：現代的コミュニケーションと教師
6. 教師という仕事1：教員の職務と服務、校務分掌
7. 教師という仕事2：指導と支援（不登校の事例を通して）
8. 教師という仕事3：児童生徒と向き合う
9. 教師の役割とその変遷1：近代的な教師の成立から第二次世界大戦まで
10. 教師の役割とその変遷2：第二次大戦から1990年代まで
11. 教師の役割とその変遷3：教師の現在とチーム学校
12. 教師における学び：教員の養成・研修、学び続ける教師
13. 教職の専門性をめぐって1：教師に求められる資質能力を考える
14. 教師の専門性をめぐって2：実践知と共感性
15. まとめ

準備学習

配付したプリント、講義ノート、テクストで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
授業内試験 70%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書『新・人間と教育を考える』学術図書出版社

履修上の注意・ライセンスなど

ガイダンスへの参加が必要（授業と同等の扱い）

教育制度論

担当教員名 **奥川　義尚**

受講対象・履修要件 教職課程 1 年生

授業概要及び目的

学校は校長・教職員が父母・地域住民等の国民の信託を受けて、児童生徒の教育を保障する協力と分業の場であり、そこでの教育活動は国民全体に責任をもつという公共性と生徒一人ひとりの個性を伸ばす自主性を有しているが、この科目では学校教育に関する制度的事項の理解を目的とする。

到達目標

(1) 学校教育に関する社会的、制度的、経営的事項等の中心となる考えを教育法規の理解を通して修得する。
(2) 学校教育の諸課題への対応策を習得する。
(3) 諸外国との比較における日本の学校教育と特質を理解する。

授業計画

1. 教育制度と教育法規（教育制度と教育の法律主義の理解）
2. 教育の基本に関する法規（1）（教育を受ける権利および義務教育に関する関連条文）
3. 教育の基本に関する法規（2）（教育の目的に関する関連条文）
4. 教育内容に関する法規（1）（教育の機会均等および政治教育に関する関連条文）
5. 教育内容に関する法規（2）（学校の範囲および設置者に関する関連条文）
6. 教育内容に関する法規（1）（教育課程および学習指導要領に関する関連条文）
7. 教育内容に関する法規（2）（指導要領等および児童生徒の懲戒に関する関連条文）
8. 教職員に関する法規（1）（教職員の種類と職務および研修に関する条文）
9. 教職員に関する法規（2）（教職員の服務に関する関連条文）
10. 教育行政に関する法規（1）（教育委員会の組織および職務権限に関する関連条文）
11. 教育行政に関する法規（2）（学校保健および児童憲章等に関する関連条文）
12. 学校教育の諸課題（1）（いじめ問題への対応）
13. 学校教育の諸課題（2）（体罰禁止への対応）
14. 諸外国との比較における教育制度の日本的特質
15. 教育改革の世界的潮流

準備学習

授業時間外の学習として1回につき、最低1時間程度の予習・復習がもとめられる。また主として講義により授業を進めるが随時、発表をも取り入れ、この科目の目標を達成したい。

成績評価方法・基準

授業態度　　30%（ディベート等の態度を含む）
授業内試験　70%

テキスト・参考図書・材料費

随時必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

教職科目の特質上、出席は極めて重要である。また授業中の私語およびスマホ使用は厳禁とする。

教育原理

教育理念と教育関係

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程 2 年生

授業概要及び目的

各時代の教育理念は、教育制度、教育をめぐる諸科学、個別の教育実践などの絡み合いのうちに読み取られるものである。本授業では教育理念のあり様と変遷を検討するため、教育関係という観点から教育や教育思想の歴史、および発達論、教育理論などについて学ぶ。さらに学校教育にとどまらず家庭や地域の教育についても検討し、これによってよりよい教育と教育関係について原理的に考察することを目指す。

到達目標

(1) 教育理論、学習論、発達論の基礎知識を身につけ、教育と教育関係について原理的に考察することができる。
(2) 教育思想と教育の歴史を把握し、教育関係という観点から教育理念のあり様と変遷について理解する。
(3) 現代の教育を歴史的な観点から考察し、自分自身の教育観の基礎をつくる。

授業計画

1. イントロダクション-教育理念と教育関係
2. 教育は必要なのか①人間と教育
3. 教育は必要なのか②近代教育の成立とその理念
4. 教育思想とその歴史①教育思想の源流
5. 教育思想とその歴史②コメニウスからルソーまで
6. 子どもをめぐる思想①知能と発達について：ピアジェとワロン
7. 子どもをめぐる思想②子どもの対人関係：フロイトとエディプスコンプレックス
8. 近代教育と学校教育①教育空間の近代化、ペスタロッチからヘルバルトまで
9. 近代教育と学校教育②新教育とデューイ
10. 人はいかにして学ぶのか：教えることのパラドックスとベイトソンの学習理論
11. 日本の家庭教育と学校教育①第二次世界大戦前の教育
12. 日本の家庭教育と学校教育②第二次世界大戦後から1970年代まで
13. 日本の家庭教育と学校教育③1980年代から現代まで
14. 教育と教育思想の歴史から現在を捉えなおす
15. まとめ

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度 20%
授業内試験 30%
期末レポート 50%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書『新・人間と教育を考える』（教職入門でも使用）

履修上の注意・ライセンスなど

人権教育

人間の尊厳と多様性について

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程 2 年生（教職課程以外の学生も履修可）

授業概要及び目的

近年、共生社会やソーシャルインクルージョンといった言葉が盛んに口にされる一方で、人権をめぐる問題はますます多様な様相を呈していると言えるだろう。本講義では、人権と人権教育に関する基本的な考え方を学んだうえで、様々な人権問題について多角的に検討していく。これによって、多様性や共生について人権という観点から深く考察する力を養う。

到達目標

(1) 人権に関する基本的な考え方を学び、理解を深めることができる。
(2) 様々な人権問題について多角的に考察できる。
(3) 人権教育の意義と実際について理解ことができる。

授業計画

1. イントロダクション
2. 現代における人権と様々な人権問題
3. 人権とは何か：人権思想の展開
4. 子どもと人権①子どもの権利と教育について
5. 子どもと人権②子どもの貧困問題を考える
6. 障害者と人権①障害者の権利と障害者運動
7. 障害者と人権②自閉症から考える
8. 様々な人権問題①グループワーク
9. ジェンダーと人権①女性たちの戦後史
10. ジェンダーと人権②多様な生と性を生きる
11. 様々な人権問題②グループワーク
12. 同和問題と同和教育①人権教育の根本
13. 同和問題と同和教育②現場から（外部講師）
14. 様々な人権問題③グループワーク
15. まとめ

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度 20%
課題への取り組み（小テスト含む）40%
期末レポート 40%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど

授業内でグループによる発表をしてもらいます。

教育課程・特別活動論

教育・学習活動をデザインする

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程２年生

授業概要及び目的

本授業では、教育課程の基礎を学ぶとともに、特別活動の重要性を理解し、その指導のあり方を身につけることを目指す。そのために第一に、教育課程の意義や考え方を理解し、学習指導要領のあり方や変遷について学ぶ。第二に、学習指導要領における特別活動の位置づけを理解し、各教科との関連や地域との連携などの重要性を踏まえ、よりよい集団活動へと向けての指導法を身につける。第三に、実践的な学習を通して教育・学習活動をマネジメントする力を養う。

到達目標

(1) 教育課程の構造や諸概念、および学習指導要領のあり方や変遷について理解する。
(2) ・特別活動の意義・目標・内容を理解し、その指導のあり方の基礎を身につける。
(3) 学習指導要領を踏まえた上で自らの教育活動をマネジメントする力を養うことができる。

授業計画

1. イントロダクション
2. 教育課程についての考え方
3. 様々な教育課程
4. 教育の目的と目標
5. 学習指導要領が目指すもの1-学習指導要領を概観する
6. 学習指導要領が目指すもの2-学習指導要領における学力観
7. 教育課程をめぐる動向-PDCAサイクルとカリキュラムマネジメント
8. 教育課程と教育実践1-いのちの教育にみるカリキュラム
9. 教育課程と教育実践2-カリキュラムと教師のあり方
10. 学習指導要領の変遷
11. 特別活動の意義と目標
12. 特別活動の指導法：望ましい集団活動に向けて
13. 教育・学習活動のマネジメント1：教育方針を考える
14. 教育・学習活動のマネジメント2：カリキュラムを考える
15. まとめ

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度 20%
課題への取り組み 30%
授業内試験 50%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

『中学校学習指導要領解説・特別活動編』文部科学省、文教出版。また『中学校学習指導要領解説・総則編』も併用。所持していないものは準備しておくこと。参考書・参考資料等：適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

授業内でグループによる発表をしてもらいます。

美術科教育法２

美術科各領域研究と中学校美術の教科書を読む

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 教職課程２年生と３年生以上で履修を認められたもの

授業概要及び目的

美術科教育法1での学修を発展させ、領域内容の詳細と授業における単元（題材）の内容を具体化する。美術科教育法1を基に、美術、デザインなど各領域の詳細な技法や表現を学び、授業実践を想定した授業の内容（単元・題材）と評価基準を具体的に考える。また中学校・高等学校美術の教科書に取り上げられている学習の具体例を参考に、グループワークをとおして年間カリキュラムをイメージして各単元（題材）にまとめあげる。

到達目標

(1) 美術科各領域の技法や用語が理解でき、概要説明が概ねできる。
(2) 美術科の評価方法が理解でき、公平で幅広い観点から評価ができる。
(3) 教科書と連動させた単元の設定ができる。

授業計画

1. 美術科教育各領域の教材研究①（絵画の画材と技法）
2. 美術科教育各領域の教材研究②（絵画の歴史と特徴）
3. 美術科教育各領域の教材研究③（絵画の様式と表現）
4. 美術科教育各領域の教材研究④（版画・彫刻の技法と表現）
5. 実習授業を通した技法と表現の修得
6. 美術科教育各領域の教材研究⑤（デザインの基礎）
7. 美術科教育各領域の教材研究⑥（デザインの技法と表現）
8. 美術科教育各領域の教材研究⑦（工芸・メディアの技法と表現）
9. 美術科教育各領域の教材研究⑧（鑑賞）
10. 美術科教育各領域の教材研究（日本美術の歴史と特徴）
11. 美術科の学習評価①（文部科学省教育課程部会報告）
12. 美術科の学習評価②（作品評価の観点と絶対評価）
13. 美術科教育の教材選定（中学校・高等学校での応用）
14. 教科書に示された単元の授業化を考える（絵画・デザイン・彫刻・版画・鑑賞）
15. 振り返りとまとめ

準備学習

授業終了後、配付されたプリント・資料をもとに復習を含めた自習をすること。[120分程度]　次回授業までに次回の講義内容について「プリント」「表現と鑑賞」「中学校教科書」の該当項目を通読して授業に臨むこと。[60分程度]

成績評価方法・基準

授業態度50%（受講態度35%、取り組み状況15%）
課題及び授業内試験50%（課題20%、授業内試験30%　課題提出物の返却はないので各自写しをとっておくこと。個別講評は行わないが全体講評を行い振り返る。試験は原則次回の授業で返却・振り返りを行う。）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「美術科教育法」プリントで単元ごとに配付する。「中学校学習指導要領解説（美術編）」文部科学省（購入済）　高等学校解説は必要に応じて貸与　「中学校教科書美術1」「中学校教科書美術2・3」開隆堂（購入済）「新美術　表現と鑑賞」賞」開隆堂（購入済）　授業時配付資料

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程に関わるミーティングやガイダンス等の参加必要（授業と同等の扱い）

美術科教育法１

美術科教育の基礎学習と指導要領解説

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 教職課程２年生と３年生以上で履修を認められたもの

授業概要及び目的

児童生徒の発達段階に応じた美術教育の内容と歴史をとおして今日的な教育法の意義と役割を考え、学習指導要領における中学、高等学校美術の内容を理解し活用できるものとする。生きる力の一つになる美術教育について、どのような目標と方法で進めればよいか、美術教育の歴史と受講者自身の学習経験もあわせ、学習指導要領に基づき教科としての授業目標と基本的な教育方法を学修する。

到達目標

(1)「美術教育とは何か」の問いかけに一定の基本的回答ができる。
(2) 日本における江戸末期から現代に至る美術教育の流れを把握できる。
(3) 中学校・高等学校学習指導要領美術の基本的な考えが理解できる。

授業計画

1. 美術教育の目指すもの
2. 美術教育の基本知識
3. 子どもの遊びと造形表現
4. 美術教育の歴史①（江戸末期から大正まで）
5. 美術教育の歴史②（大正から平成まで）
6. 中学校学習指導要領解説美術編を読む①（図画工作から美術へ）
7. 中学校学習指導要領解説美術編を読む②（学習指導要領とは）
8. 中学校学習指導要領解説美術編を読む③（構成と美術科の目標）
9. 中学校学習指導要領解説美術編を読む④（各学年の目標）
10. 中学校学習指導要領解説美術編を読む⑤（美術科の内容）
11. 中学校学習指導要領解説美術編を読む⑥（美術科の指導事項）
12. 中・高等学校学習指導要領解説美術編を読む⑦（指導計画の作成と取扱い）
13. 中学校美術から高等学校美術へ（高等学校美術との連結）
14. 美術教育と道徳教育・総合的な学習
15. 振り返りとまとめ

準備学習

授業終了後、配付されたプリント・資料をもとに復習を含めた自習をすること。[120分程度]
次回授業までに次回の講義内容についてプリントを熟読して授業に臨むこと。[60分程度]

成績評価方法・基準

授業態度50%（受講態度35%、取り組み状況15%）
レポートと授業内試験50%（レポートの返却はないので各自写しをとっておくこと。個別講評は行わないが全体講評を行い振り返る。試験は原則次回の授業で返却・振り返りを行う）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「美術科教育法」金額は改めて指示する。「中学校学習指導要領解説（美術編）」文部科学省　96円（税込み）　授業の一部で新指導要領を使用するがこれについてはプリントで配付する予定。「中学校教科書美術1」「中学校教科書美術2・3」開隆堂「新美術　表現と鑑賞」780円（税込み）

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程に関わるミーティングやガイダンス等の参加必要（授業と同等の扱い）

美術科教育法３

学習指導案の研究と作成

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

美術科学習指導案作成の様式や方法を学び内容・展開・まとめについて研究を行なう。美術科教育法1・2を踏まえ、中学校、高等学校の学習指導案に関わる内容をグループで教材研究し、作成事例研究発表を経て個人研究による指導案の作成と発表を行なう。

到達目標

(1) 指導案の様式や方法が習得できていて基本的な作成ができる。
(2) 授業の導入、展開、まとめが計画できる。
(3) 自らの研究内容を受講生全員に対してプレゼンテーションができる。

授業計画

1. 教育法1・2の振り返りと授業における教員の役割
2. 学習指導案の作成方法①（様式と事例）
3. 学習指導案の作成方法②（内容研究・学習の展開を作る）
4. 学習指導案の作成方法③（年間指導計画と指導案）
5. 学習指導案のグループ作成①（表現と鑑賞・解説、題材設定と指導計画）
6. 学習指導案のグループ作成②（評価基準と評価）
7. 学習指導案のグループ作成③（表現と鑑賞・本時の目標と展開）
8. 学習指導案のグループ発表と質疑
9. 素材と美術教育・授業構成の観点
10. 中学校授業体験（指導案と授業実践例示・A表現またはB鑑賞）
11. 学習指導案の個別作成①（表現と鑑賞・題材設定、指導計画）
12. 学習指導案の個別作成②（表現と鑑賞・本時の目標と展開）
13. 学習指導案に準じた教材研究と個別指導案発表（紙面）
14. 授業の展開方法と模擬授業ガイダンス（単元と教材教具の選定）
15. 模擬授業領域題材決定と学習指導案の作成

準備学習

授業終了後、配付されたプリント・資料をもとに復習を含めた自習をすること。[90分程度]　次回授業までに次回の取り組み内容について「プリント」「中学校学習指導要領解説（美術編）」「表現と鑑賞」「中学校教科書」の該当項目を通読して必要な資料があれば準備して授業に臨むこと。[90分程度]

成績評価方法・基準

授業態度50%（受講態度35%、取り組み状況15%）
課題及び実習成果物、発表と発表資料50%（課題20%、実習成果物10%、発表力・発表資料20%　課題提出物の返却はないので各自写しをとっておくこと。発表は班ごとに講評。成果物、発表資料に関しての個別講評は行わないが全体講評をとおして振り返りを行う。）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「中学校学習指導要領解説（美術編）」文部科学省（購入済）「中学校教科書美術1」「中学校教科書美術2・3」開隆堂（購入済）　「新美術　表現と鑑賞」（購入済）「授業時配付資料」　他参考書籍は必要に応じて貸与

履修上の注意・ライセンスなど

原則として美術科教育法1および2を修得済みであること。教職課程に関わるミーティングやガイダンス等の参加必要（授業と同等の扱い）

道徳教育の研究

道徳教育の目標と内容

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程２年生

授業概要及び目的

道徳と道徳教育の歴史を理解し、望ましい道徳教育のあり方を探り、さらに現代社会における道徳性について考察する。具体的には学校教育における道徳教育の位置　・道徳教育の目標と内容・道徳と道徳教育の歴史、道徳教育の実際などについて学んでいく。これを通して道徳教育への理解を深め、各自が道徳の授業の指導案を作成する。

到達目標

(1) 道徳と道徳教育の歴史を理解し、現代社会における道徳性について考察する。
(2) 道徳教育の目標と内容について、様々な角度から考えることができる。
(3) 道徳の授業の指導案を作成することができる。

授業計画

1. イントロダクション：道徳教育について振り返る
2. 道徳と道徳教育の現在
3. 学習指導要領を読む(1)：道徳教育の意義と目標
4. 学習指導要領を読む(2)：道徳教育の内容
5. 道徳教育の多様な主題と方法：考える道徳に向けて
6. 日本の道徳教育の歴史(1)：戦前の道徳教育
7. 日本の道徳教育の歴史(2)：修身の廃止と道徳の時間の成立
8. 日本の道徳教育の歴史(3)：道徳の教科化へ向けて
9. 道徳の原理について考える(1)：功利主義とカントの倫理学
10. 道徳の原理について考える(2)：道徳性の発達とケアリングの倫理
11. 指導計画と指導案を作成する(1)：道徳教育と目標と計画
12. 指導計画と指導案を作成する(2)：道徳教育の多様な主題と教材
13. 指導計画と指導案を作成する(3)：道徳教育の方法と評価
14. 指導計画と指導案を作成する(4)：道徳教育をどう展開するか
15. まとめ

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度 20%
課題への取り組み 30%
授業内試験 50%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『中学校学習指導要領解説・道徳編』文部科学省 日本文教出版　定価139円

履修上の注意・ライセンスなど

授業内でグループによる発表をしてもらいます。

教育方法の研究

授業方法の研究

担当教員名 **角田　将士**

受講対象・履修要件 教職課程２年生

授業概要及び目的

現代の教育課題に対応した教育方法の考察（情報機器及び教材の活用を含む）。生涯学習時代の教育の在り方を踏まえ、主体的に学ぼうとする意欲や、やる気を育てる教育の在り方を考える。自己教育力を高めるための教育方法について、具体的、実践的な視点から考察する。

到達目標

(1) 学習指導要領を理解し、カリキュラムの編成ができる。
(2) 学習指導の方法を理解し、具体的な授業実践が可能になる。
(3) 視聴覚機器の活用や教師としての在り方を自覚し、教師の素養を身につけることができる。

授業計画

1. 教育方法の概念：方法や技術のとらえ方
2. 学習指導の基礎理論(1)：学習指導の原理
3. 学習指導の基礎理論(2)：学習指導の過程、形態、教育評価の課題と方法
4. 授業の基礎理論(1)：授業の基本的な性格、教材の選択と組織
5. 授業の基礎理論(2)：授業の過程、学習意欲、授業の条件
6. 教育課程編成の原理と方法
7. 学習指導要領(1)：総則、教育基本法と学校教育法
8. 学習指導要領(2)：教科の内容、道徳、総合学習、特別活動
9. 教育課程編成の仕方：教育課程と教育課程作り
10. 教育課程編成の実際：中学校及び高等学校の教育課程編成と実習
11. 教育とメディア・視聴覚教育：情報機器及び教材の活用
12. コンピュータを利用した学習指導：情報倫理を含めた情報教育
13. 学級経営と学級作り：コミュニケーションと教育
14. 教師論：教師の在り方、児童・生徒との心のつながり、教職専門性
15. まとめ①(授業の総括)　まとめ②(授業内試験)

準備学習

教育方法の基礎理論をメモを取って良く聞き、関連の書物を読んで、教育方法に関する知見を拡げること。

成績評価方法・基準

授業態度　　30%(受講態度・課題評価(関心・意欲・態度・技術力))
授業内試験　70%(知識・理解・実践力、思考・判断力、表現力)

テキスト・参考図書・材料費

「学習指導要領」文部科学省、中学校編、その他、適宜指示 ※指導要領は改正をひかえていますので書誌情報が変更になります。変更後も中学校の指導要領(総則、各教科等)が1冊にまとまったものを使用します。

履修上の注意・ライセンスなど

専門職としての教職必修科目であるという認識と自覚を持って臨むこと。

ボランティアワーク１

共生社会に向けて

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程２年生および履修を認められたもの

授業概要及び目的

本科目では、教員志願者に義務づけられた「介護等体験」の事前学習を行う。具体的には、ノーマライゼーションやインクルージョンといった基本的な考え方を学び、その上で特別支援教育の実際や高齢者介護と障がい者福祉のあり方を学習する。また福祉施設での現場体験を通して自立生活と個人の尊厳についての認識を深め、障害者や高齢者に対するこれからの支援と福祉について考察する。

到達目標

(1) ノーマライゼーションやインクルージョンの理念や考え方を理解できる。
(2) 自立生活の考え方を基にした支援・援助・指導等について考えることができる。
(3) 共生社会の実現に向かって自ら役割を担う心構えが持てる。

授業計画

1. ボランティアワークを学ぶ意義
2. ケアと共生社会：インクルーシブ教育の今
3. 社会福祉施設の概要①　特別講師
4. 高齢者模擬体験　特別講師
5. 社会福祉施設の概要①　特別講師
6. 社会福祉施設体験①　施設実習
7. 社会福祉施設体験②　施設実習
8. 社会福祉施設体験③　施設実習
9. 社会福祉施設体験④　施設実習
10. 特別教育と特別支援教育
11. 障害を持つ子ども達と向き合う
12. 特別支援教育の実際1
13. 特別支援教育の実際2
14. 介護等体験実習に向けて
15. まとめ

準備学習

実習を行うので、そのための準備をしっかりと行うこと。

成績評価方法・基準

授業態度 50%
期末レポート 50%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

介護等体験ガイドブック　フィリア

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程の学生のみを受講対象とします。授業は土曜日不定期で行います。体験と実習をまじえた授業の性質上、すべて出席することが必須です。しっかりと予定の調整を行ってください。

ボランティアワーク２

共生社会に向けて

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程３年生および履修を認められたもの

授業概要及び目的

本科目では、「ボランティアワーク1」における学習を踏まえたうえで、教員志願者に義務づけられた「介護等体験」を行う。これによって、人の心の痛みがわかり、各人の価値観の相違を認めることのできる人づくりの実現を目指す。具体的には、社会福祉施設で5日間、特別支援学校等で2日間の介護等体験実習を行う。

到達目標

(1) 自らの問題意識をもって、介護等体験に取り組むことができる。
(2) 支援や福祉に関する知識や考え方を、現場の状況に合わせて用いてることができる。
(3) 体験を通してケアと共生社会のあり方について考察することができる。

授業計画

1. ガイダンス：事前指導
2. 介護等体験：社会福祉施設
3. 介護等体験：社会福祉施設
4. 介護等体験：社会福祉施設
5. 介護等体験：社会福祉施設
6. 介護等体験：社会福祉施設
7. 介護等体験：社会福祉施設
8. 介護等体験：社会福祉施設
9. 介護等体験：社会福祉施設
10. 介護等体験：社会福祉施設
11. 介護等体験：特別支援学校
12. 介護等体験：特別支援学校
13. 介護等体験：特別支援学校
14. 介護等体験：特別支援学校
15. 介護等体験の振り返り

準備学習

様々な手続きが必要となりますので、書類作成等しっかり準備をしてください。

成績評価方法・基準

授業態度 60%
期末レポート 40%
コメントシートについては必要に応じて授業内で取りあげる。グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。試験やレポートについては評価期間後に求めがあれば返却し、講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

介護等体験ガイドブック　フィリア

履修上の注意・ライセンスなど

必ず「ボランティアワーク1」を履修していること。3月に実施する新3年生向けの教職ガイダンスにて手続きの詳細を説明します。必ず出席してください。また初回の授業については、5月の中旬の金曜5限に行う予定です。日程や場所については成安情報サービスにて連絡します。チェックを怠らないようにしてください。

生徒指導の研究

生徒を指導するという行為とは？

担当教員名 **上原　博一**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

情報化社会の飛躍的進展は学校教育の世界へも影響を拡げ、「いじめ・不登校」「性非行」「貧困家庭」などの様々な社会現象を引き起こしている。その結果、生徒指導上の課題は従前よりはるかに多様化し、深刻化している。教師には、こうした課題に対し、その特定事象への対処的な指導ではなく、生徒への日々の教育活動において個人としての「覚悟」、組織としての「協同」、そして社会との「連携」が求められている。　本講義では「生徒指導」の考え方について、根源的に見つめ、組織的、体系的な生徒指導のあり方についてアクティブラーニングの手法を用いて、受講者の活発な討議を通して理解を深めたい。生徒指導に大きな影響をもつ進路指導についても、生徒への職業観の育成について実践例を通して学びを深めたい。また、担当者のライフ・テーマでもある「道徳教育と伝統文化」に関して、茶道の道徳教育への有効性について触れてみる。

到達目標

(1) 生徒指導の必要性と重要性を自らの考えをもとに認識できる。
(2) 生徒指導の基本である「生徒理解」の意味とその内容を理解できる。
(3)「生徒理解」の基本スキル「傾聴技法」の内容を理解し、実践できる。
(4) 今日の生徒の現状とその背景となる社会的事象を理解できる。
(5) 自らの職業観を確立するとともに、生徒の職業観の育成が生徒指導に必要であることを認識する。

授業計画

1. ガイダンス　教師に必要な資質とは？良い教師とは？たがいの教師観について交流するグランド・ルールの確認、チーム・ビルド
2. 生徒指導とは～あらためて生徒指導とは、なにかを考える　様々な場面での生徒指導のあり方教科指導を通した生徒指導のあり方とは、たがいの生徒指導観について交流する。
3. 児童・生徒の発達段階とそれに応じた生徒指導のあり方を考える　人間の発達段階とは　発達障害の理解とその支援について
4. 生徒理解とは～指導行為における理解と評価(1)生徒自身の理解につながる「傾聴技法」を学ぶ　生徒を多面的にとらえるためには。
5. 生徒理解とは～指導行為における理解と評価(2)生徒をめぐる今日の社会的背景～貧困問題を中心に
6. 生徒指導の方法としての集団指導について　学校における生徒指導体制の意味と意義を考える。真の意味でのティーム・ティーチングとは？
7. キャリア教育の目的と内容　あらためて「職業」とはなにかを考える　これまでに学んだキャリア教育を想起し、自身の職業観を見つめるたがいの職業観を交流する。児童・生徒の目標としての職業観を育むには。
8. キャリア教育の実践　ケーススタディ(1)・進路を決める
9. キャリア教育の実践　ケーススタディ(2)・卒業しても何もしたくない
10. 生徒指導の実践　ケーススタディ(1)・不登校問題を中心に生徒指導の実践
11. 生徒指導の実践　ケーススタディ(2)・学級崩壊と授業
12. 生徒指導の実践　ケーススタディ(3)・性に関わる問題を例として
13. 生徒指導の実践　ケーススタディ(4)・「いじめ」についての考察
14. 道徳教育の具体的実践としての茶道　あらためて、「伝統文化」「宗教」「道徳」「法」について考える。
15. これまでの講義を振り返る。生徒・児童にとって優れた教師とは？

準備学習

様々な社会事象（教育に係る社会事象）について、自らの軸（価値観）に基づいて、考えを発表できるように心がけてください。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
ディベート等の意欲　20%
中間レポート　20%
定期試験に代わるレポート40%

テキスト・参考図書・材料費

講義の都度、資料・レジメを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

教育相談

こころの悩みとカウンセリング

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

教育相談とは、学校現場において、教師やスクールカウンセラーが行うカウンセリング（的行為）のことである。この講義では、現在の教育場面で生きる生徒・教員・保護者の現状を学ぶと同時に、実習を通じてカウンセリングの初歩やこころへの寄り添いかたを体験的に学び、そこから、教師に可能な生徒への関わり方について発見的に体得することを目的とする。

到達目標

(1) こころへの寄り添い方を考えることができる。
(2) 生徒へのかかわり方を実践的に習得することができる。
(3) 教育相談についての基礎的な知識を学ぶことができる。

授業計画

1. 教育相談とは
2. 教育現場の現状から(1)現代を生きる生徒のこころ模様
3. 教育現場の現状から(2)保護者と生徒・保護者と教師
4. 教育現場の現状から(3)教員が抱える苦悩
5. 「悩み」とは何か(1)-自分達の体験を振り返る-
6. 「悩み」とは何か(2)-「悩み」はどのようにして「解消」されるのか-
7. ロールプレイ(1)-集団になじめない生徒-
8. ロールプレイ(2)-家庭にトラブルを抱える生徒-
9. こころの病気について
10. ロールプレイ(3)-希死念慮がある生徒-
11. カウンセリング理論(1)ロジャーズのカウンセリング理論
12. カウンセリング理論(2)フロイトなどの深層心理学の理論
13. 教師による教育相談の実際(1)生徒とのかかわりの実際
14. 教師による教育相談の実際(2)養護教諭・スクールカウンセラーとの連携例
15. まとめ

準備学習

自ら、主体的に感じ、考え、悩み、成長する姿勢で取り組んでほしい。授業で感じたことを、日々の生活と結びつけて考えることが何よりも必要な学習である。

成績評価方法・基準

授業態度　40%　レポート　60%（期末レポート30%、毎回の小レポート30%）

テキスト・参考図書・材料費

なし。参考文献は授業中紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

実習形式のため、遅刻は許されない。

教育心理学

学校場面での心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

教育心理学とは、教育の実際を心理的・心理学的側面から考えるものである。本講義では、学習心理学と呼ばれる心理学の一分野を中心に紹介すると同時に、現在、子供たちがどのような状況に置かれているか、具体的な例を挙げながら考えていく。

到達目標

(1) 学習の動機付けのメカニズムについて理解することができる。
(2) 現代を生きる子どもの心に触れることができる。
(3) 今まで自分が受けてきた教育を振り返って考えられるようになる。

授業計画

1. はじめに・授業ガイダンス
2. 記憶
3. 学習・条件づけ
4. 動機づけ
5. 性格・性格検査
6. 教師-生徒関係
7. 発達心理学～ライフスタイル
8. 子どもの発達1～幼年期
9. 子どもの発達2～少年期
10. 思春期のこころの様子
11. 青年期について
12. 知能とは
13. 各種障害について～発達障害を中心に～
14. 障害をもって生きるとは～障害のある子どもたちの成長プロセス～
15. まとめ

準備学習

自らの過去の児童・生徒としての体験と、受けてきた教育の体験を思い返しながら授業に臨めるように準備学習を行っておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%（受講態度や毎回の授業コメント）
レポート　80%（レポート課題二つ（各40%））

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配付する。参考文献:『やさしい教育心理学』鎌原雅彦・竹綱誠一郎　有斐閣

履修上の注意・ライセンスなど

授業で紹介する本をきっかけに、さまざまな本を読み、著者と対話し、自分らしい教育像を少しずつ描けるようになることが重要である。

美術科教育法４

模擬授業と授業評価

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 教職課程３年生と４年生等で履修を認められたもの

授業概要及び目的

作成した学習指導案に基づいて模擬授業を行ない、教育実習に向けての授業分野での準備を行なう。美術科教育法3で学んだ学習指導案作成法を推し進め、それぞれが選んだ単元（題材）で実際の学校現場を想定した授業実践（模擬授業）を行なう。また、授業を通して学習の準備、片付け、安全指導などを具体的に学び、授業の結果から評価の観点も考える。

到達目標

(1) 教具、教材の段取りができ計画的な授業準備ができる。
(2) 授業時配付資料の作成が滞りなくできる。
(3) 学校現場を想定し充実した内容と時間配分を考えた授業を行なうことができる。

授業計画

1. 模擬授業展開説明・模擬授業準備（指導案と教材研究）
2. 模擬授業①　講評と授業改善研究、次回授業内容伝達
3. 模擬授業②③　講評、次回授業内容伝達
4. 模擬授業④　講評と授業改善研究、次回授業内容伝達
5. 模擬授業⑤⑥　講評、次回授業内容伝達
6. 模擬授業⑦　講評と授業改善研究、次回授業内容伝達
7. 模擬授業中間講評と授業改善研究
8. 現職教員による模擬授業、次回授業内容伝達
9. 模擬授業⑧⑨　講評、次回授業内容伝達
10. 模擬授業⑩　講評と授業改善研究、次回授業内容伝達
11. 模擬授業⑪⑫　講評、次回授業内容伝達
12. 模擬授業⑬　講評と授業改善研究、次回授業内容伝達
13. 模擬授業⑭　講評と授業改善研究、次回授業内容伝達
14. 模擬授業⑮　講評と授業改善研究
15. 模擬授業総合講評とまとめ

準備学習

講評と授業改善研究をもとに復習を含めた自習をすることと各模擬授業の評価票を完成させておくこと。[90分程度]　次回模擬授業の指導案内容について「プリントテキスト」「表現と鑑賞」「中学校教科書」など関連項目を通読して授業に臨むこと。[90分程度]　また、担当する模擬授業については少なくとも3週前から指導案、資料の作成を行い事前周知ができるようにすること。

成績評価方法・基準

授業態度90%（模擬授業評価60%、授業態度30%　模擬授業関連提出物の返却はないので各自写しをとっておくこと。個別講評を行い、中間と最終に全体講評をとおして振り返り教育実習に繋げる。）課題10%（授業評価票等提出物評価　個々に返却しないが閲覧可能）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:「中学校学習指導要領解説（美術編）」文部科学省（購入済）「中学校教科書美術1」「中学校教科書美術2・3」開隆堂（購入済）「新美術　表現と鑑賞」（購入済）　授業時配付模擬授業資料　他書籍は必要に応じて貸与

履修上の注意・ライセンスなど

原則として美術科教育法3が履修済みであること。教職課程に関わるミーティングやガイダンス等の参加必要（授業と同等の扱い）。また、内容は同一だが授業が美術領域と美術領域以外の2講座に分かれるので開講曜日、時限に留意すること。

教育実習事前事後指導

教育実習準備と教員になるために

担当教員名 **吉村 俊昭・渋谷 亮**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

教育実習の内容と意義について理解を深め、教育者としてのあるべき姿勢を培う。そのため、講義やディスカッション、また短期学校現場体験（2日分）、模擬授業などを通して、教員の視点から教育現場の実態を学び、教師生徒間の教育的な関係の構築や教育活動の重要性を認識し、教育者としての自覚を持つことを目指す。

到達目標

(1) 教育に携わる重要性に気づき意欲的に実習の事前学習に取り組むことができる。
(2) 教員としての言動をわきまえ人間関係の構築に前向きに取り組むことができる。
(3) 学校教育現場の構造を把握し、教育実習に関わり適切な学修対応ができる。

授業計画

1. ガイダンス：学校現場で学ぶために
2. 学校現場で学ぶ①：短期学校現場体験
3. 学校現場で学ぶ②：短期学校現場体験
4. 学校現場で学ぶ③：短期学校現場体験
5. 学校現場で学ぶ④：短期学校現場体験
6. 学校現場で学ぶ⑤：短期学校現場体験
7. 短期学校現場体験の反省
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

授業初回の配付資料を通読して現場体験に臨むこと。現場体験学習の2日間は、前日の事前学習を行い学校の指導のもと適時体験内容の振り返り、学校現場の実際を観察し児童・生徒との接し方について研鑽を深めること。

成績評価方法・基準

成績評価は3年生50%、4年生50%の配分で合算します。　3年生分を100%に換算すると　授業態度50%（受講態度40%、取り組み状況10%）　課題50%（レポート30%および体験記録20%）課題は返却しないので各自写しを取っておくこと。　課題を含む全体講評は体験学習の反省で行います。※3、4年生を通しての教科ですので成績評価の通知は4年生後期になります。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：3年生用「教育実習事前事後指導」配付プリント、現場体験学校までの交通費、給食がある場合は給食費が必要になります。

履修上の注意・ライセンスなど

3年生後期のシラバスです。事前事後指導は3年生から4年生にかけて授業を行います。3年生は2日間の短期学校体験学習が中心になります。学習内容は初回に説明するので欠席しないように気をつけること。

教育実習事前事後指導

教育実習準備と教員になるために

担当教員名 **吉村 俊昭・渋谷 亮**

受講対象・履修要件 教職課程４年生

授業概要及び目的

教育実習の内容と意義について理解を深め、教育者としてのあるべき姿勢を培う。そのため、講義やディスカッション、また短期学校現場体験（2日分）、模擬授業などを通して、教員の視点から教育現場の実態を学び、教師生徒間の教育的な関係の構築や教育活動の重要性を認識し、教育者としての自覚を持つことを目指す。

到達目標

(1) 教育に携わる重要性に気づき意欲的に実習の事前学習に取り組むことができる。
(2) 社会人として言動をわきまえ人間関係の構築に前向きに取り組むことができる。
(3) 学校教育現場の構造を把握し、教育実習に関わり適切な学修対応ができる。

授業計画

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8. 教育実習の流れと研究授業について
9. 教育実習に向けての諸注意
10. 実習簿の書き方について
11. 実習終了後の手続き
12. 教科以外の授業の進め方について
13. HRの指導について
14. 教育実習の反省
15. まとめ

準備学習

配付されたプリント・資料をもとに復習を含めた自習をすること。[60分程度]　次回の取り組み内容について課題や事前調査を行い、プリント・資料の該当項目を通読して、必要な資料があれば準備して授業に臨むこと。[120分程度]

成績評価方法・基準

成績評価は3年生50%、4年生50%の配分で合算します。　4年生分を100%に換算すると　授業態度70%（受講態度60%、取り組み状況10%）　課題30%（レポート等30%）課題は返却しないので各自写しを取っておくこと。　課題を含む全体講評は教育実習の反省およびまとめで行います。3、4年生を通しての教科ですので成績評価の通知は4年生後期になります。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：4年生用「教育実習事前事後指導」配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど

4年生前期のシラバスです。3年生から引き続いての履修です。3年生での学修が十分でない場合は4年生での履修ができない場合があります。4年生の学修は教育実習を支障なく行い成果をあげるための学修です。各回ごとに内容が変わりますので欠席には十分注意してください。

教育実習 A

学校現場で実習をとおして学ぶ

担当教員名 **吉村 俊昭・渋谷 亮**

受講対象・履修要件 教職課程４年生と履修が必要と認められたもの

授業概要及び目的

中学校・高等学校で教育職員として実践をとおして学ぶ。専門職として教育職員を志す学生が、教職課程の授業や演習、実習をとおして習得した知識や技能をもとに、中学校、高等学校の教育現場で実践をとおして集中的、総合的に学ぶ。

到達目標

(1) 教員としての自覚を常に持ち教育現場で十分な実習成果をあげることができる。
(2) 良識のある言動と、実習校の生徒、教員との人間関係を良好に構築できる。
(3) 学校教育の業務が把握でき、実習に関わり迅速かつ適切な事務処理ができる。

授業計画

1. 所定の中学校、高等学校での「教育実習」の実施
2. ・事前のガイダンスへの参加
3. ・教育実習（研究授業・教科指導・HR指導等）
4. ・教育実習視察
5. ・教育実習簿の作成
6. ・実習完了報告
7. ・実習校への謝辞挨拶
8. ・教育実習簿、研究授業指導案等の書類提出
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

事前事後学習テキスト、教育実習記録簿を通読し実習の内容を確認しておくこと。事前の実習校との連絡を密にすること。実習中は毎日、実習校の指導のもと適時実習内容の振り返りを行い、翌日の実習に備えること。

成績評価方法・基準

教育実習校評価80%（実習校の評価を換算して適用します）実習簿記入内容評価10%（記入状況、記入内容を評価します。返却は卒業式前日になります）教育実習視察評価10%（学校訪問時の観察記録を規準に評価します）※成績評価の通知は4年生後期になります

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「教育実習事前事後指導」　実習校で配付の資料等 課題冊子：「教育実習簿」

履修上の注意・ライセンスなど

教育実習はA前期・B後期での両方の履修が必要です。成績、履修状況などから教育実習をするに値すると判断されたものに限る。実習中に不測事態や問題が生じた場合直ちに学生支援部門に連絡。病気による遅刻、欠席は実習校にすみやかに連絡するとともに大学の学生支援部門にも連絡すること。実習中は実習校の指示に従い、実習の途中放棄は原則としてできない。ただし、実習状況が思わしくない場合は、実習の中止を指導することがあります。

教育実習 B

学校現場で実習をとおして学ぶ

担当教員名 **吉村 俊昭・渋谷 亮**

受講対象・履修要件 教職課程４年生と履修が必要と認められたもの

授業概要及び目的

中学校・高等学校で教育職員として実践をとおして学ぶ。専門職として教育職員を志す学生が、教職課程の授業や演習、実習をとおして習得した知識や技能をもとに、中学校、高等学校の教育現場で実践をとおして集中的、総合的に学ぶ。

到達目標

(1) 教員としての自覚を常に持ち教育現場で十分な実習成果をあげることができる。
(2) 良識のある言動と、実習校の生徒、教員との人間関係を良好に構築できる。
(3) 学校教育の業務が把握でき、実習に関わり迅速かつ適切な事務処理ができる。

授業計画

1. 所定の中学校、高等学校での「教育実習」の実施
2. ・事前のガイダンスへの参加
3. ・教育実習（研究授業・教科指導・HR指導等）
4. ・教育実習視察
5. ・教育実習簿の作成
6. ・実習完了報告
7. ・実習校への謝辞挨拶
8. ・教育実習簿、研究授業指導案等の書類提出
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

準備学習

事前事後学習テキスト、教育実習記録簿を通読し実習の内容を確認しておくこと。事前の実習校との連絡を密にすること。実習中は毎日、実習校の指導のもと適時実習内容の振り返りを行い、翌日の実習に備えること。

成績評価方法・基準

教育実習校評価80%（実習校の評価を換算して適用します）実習簿記入内容評価10%（記入状況、記入内容を評価します。返却は卒業式前日になります）教育実習視察評価10%（学校訪問時の観察記録を規準に評価します）※成績評価の通知は4年生後期になります

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「教育実習事前事後指導」　実習校で配付の資料等 課題冊子：「教育実習簿」

履修上の注意・ライセンスなど

教育実習はA前期・B後期での両方の履修が必要です。成績、履修状況などから教育実習をするに値すると判断されたものに限る。実習中に不測事態や問題が生じた場合直ちに学生支援部門に連絡。病気による遅刻、欠席は実習校にすみやかに連絡するとともに大学の学生支援部門にも連絡すること。実習中は実習校の指示に従い、実習の途中放棄は原則としてできない。ただし、実習状況が思わしくない場合は、実習の中止を指導することがあります。

教職実践演習

教育実習事前事後指導

担当教員名 **吉村 俊昭・渋谷 亮**

受講対象・履修要件 教職課程４年生と科目等履修生の履修認定者

授業概要及び目的

少人数のグループ学習をとおして、学校、教育委員会等の教育に関わる現場の視察とフィールドワークおよび決められたテーマについてのディスカッション・ロールプレイング・実務実習・レポート作成、また模擬授業などの演習形式の総合的授業。4年にわたる教職課程の学修のまとめとして、教員として求められる資質や能力、教育現場についての総合的な知識を確認し、実践的指導力の最終的な形成を目指す。

到達目標

(1) 教職カルテ等をとおした自己評価と自らの現状課題を正しく認識することができる。
(2) 資質の向上に努め教科教育に留まらず教育全般に意欲的に取り組むことができる。
(3) 教育現場で求められる必要最低限の実践的指導力を備え発揮できる。
(4) 教育を総合的にとらえ、その社会的重要性を認識することができる。

授業計画

1. オリエンテーション—教職実践演習の目指すもの
2. 教職の意義と教員の役割を考える
3. 事例研究(1)—地域の学校との連携授業(ワークショップを考える)
4. 事例研究(2)—地域の学校との連携授業(ワークショップを考える)
5. 教育機関における実務実習(1)—教員と教育行政(教育委員会訪問)
6. 教育機関における実務実習(2)—教員と研修(教育委員会訪問)
7. 教育現場を知る—現職教員に学ぶ(先輩教員を迎えて)
8. 授業実践—模擬授業と実技指導の重点を考える
9. 事例研究(3)—地域の学校との連携授業(ワークショップ教材準備)
10. 事例研究(4)—地域の学校との連携授業(ワークショップ教材準備)
11. 事例研究(5)—地域の学校との連携授業(学校事務文書の作成)
12. 地域の学校における実務実習(1)—小学校でのワークショップ
13. 地域の学校における実務実習(2)—小学校でのワークショップ
14. 教職実践演習を振り返って・レポート作成
15. レポート作成とまとめ

準備学習

授業終了後、単元ごと復習を含めた自習をすること。[60分程度]　次回の取り組みについて課題や事前調査を行い、プリント・資料の該当項目を通読して、必要な資料があれば準備して授業に臨むこと。特にワークショップは相当準備にかかる時間を要するので計画的に行うこと。[120分程度]

成績評価方法・基準

授業態度50%(受講態度20%、ワークショップを含む取り組み状況、協同性、指導力、課題発見30%) レポート50%(課題、レポート、成果物)　レポートについては返却しないので各自写しを取っておくこと。　学修の改善点の確認とレポートを含めた取り組みに関わる講評は各単元ごとに行います。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:各授業での配付プリント及び資料　参考図書:ワークショップの指導計画に必要な資料　交通費:教育委員会訪問やワークショップに関わる交通費

履修上の注意・ライセンスなど

後期指定曜日の不定期開講、一部曜日を変えての授業あり開講日に注意すること。授業時間外での取り組みも多いので留意すること。教育実習等教職に関わる実習およびキャリアに関わる内容の欠席は原則配慮する。

二級建築士受験資格講座

二級建築士受験資格講座は平成26(2014)年度以降入学生から適用されています。
※平成25(2013)年度以前の入学生は、指定科目が違いますので、領域担当教員に確認して下さい。

■二級建築士受験資格講座

二級建築士、木造建築士の受験資格を得るために必要な、本学が指定する科目（下記表※印科目）を履修するために開講する講座です。※印科目を授業するためには二級建築士受験資格講座に登録する必要があります。

■二級建築士とは

都道府県知事の免許を受け、二級建築士の名称を用いて、設計、工事監理等の業務を行う者

■木造建築士とは

都道府県知事の免許を受け、木造建築士の名称を用いて、木造の建築物に関し、設計、工事監理等の業務を行う者

■二級建築士受験資格

本学の指定する以下の科目（国土交通大臣の指定する建築に関する科目）を修めて卒業した者に対して受験資格を取得することが出来ます。ただし取得した単位数によっては建築実務の経験年数が必要になる場合があります。

資格課程科目(二級建築士受験資格)　※平成26(2014)年度以降入学生

指定科目の分類	科目名	授業形態	単位数	配当学年 1年	2年	3年	4年	受験資格取得必要単位数	特記事項
①建築設計製図	空間デザイン演習2－a	演習	2		○			5単位以上	
	空間デザイン演習4－a	演習	2		○				
	空間デザイン演習6－a	演習	2			○			
②～④建築計画、建築環境工学又は建築設備	西洋建築史	講義	2		○	○	○	7単位以上	
	日本建築史	講義	2		○	○	○		
	住居･住宅論　※	講義	3		○	○	○		
⑤～⑦構造力学、建築一般構造又は建築材料	建築構造演習1　※	演習	2			○	○	6単位以上	
	住宅一般構造　※	講義	2			○	○		
	建築構造演習2　※	演習	2			○	○		
⑧建築生産	建築施工　※	講義	1			○	○	1単位以上	
⑨建築法規	住居と法律　※	講義	1			○	○	1単位以上	
⑩その他	空間デザイン基礎演習2	演習	2	○				適宜	
	空間デザイン演習3－a	演習	2		○				
	空間デザイン演習8－a	演習	2			○			
	基礎造形実習2A	実習	2	○					
	空間デザイン実習1－a	実習	2		○				
	空間デザイン実習3－a	実習	2		○				
	空間デザイン実習4－ab	実習	2		○				
	空間デザイン実習5－a	実習	2			○			
	空間デザイン実習7－a	実習	2			○			
	図法演習	演習	2		○	○	○		
		必要な実務経験年数0年						40単位以上	
		必要な実務経験年数1年						30単位以上	
		必要な実務経験年数2年						20単位以上	

※印の科目を履修するには、二級建築士受験資格講座の登録が必要になります。
住居･住宅論、建築構造演習2、建築施工、住居と法律は平成30年度の開講はありません。科目概要については、平成29年度シラバスで確認することができます。

建築構造演習 1

構造計算の基礎を学ぶ

担当教員名 **平松　省二**

受講対象・履修要件 3年生以上　建築士試験指定科目

授業概要及び目的

建築をデザインする際に実際行われている構造計算の流れと基本的な考え方を理解する。建築を構成する部材の内部に生じる各種の力とそれに対応する変形、及び力の釣り合いを原理とするその解析方法の基礎を学ぶ。

到達目標

(1) 一般的な力学の基本的考え方を理解することができる。
(2) 構造計算の基礎を学ぶことができる。
(3) 構造計算の各段階とその流れを知ることができる。

授業計画

1. 概要　建築とデザインする上での構造計算の必要性と現状
2. 力学の基本的考え方①(力の合成と分解)
3. 力学の基本的考え方②(荷重と力の釣り合い)
4. 部材内部に生じる応力①(曲げモーメント)
5. 部材内部に生じる応力②(せん断力)
6. 応力図とその解法①(片持ち梁)
7. 応力図とその解法②(単純梁)
8. 応力度の計算
9. 静定・不静定構造物
10. 断面2次モーメント・まとめ
11. 例題解説①
12. 例題解説②
13. 小試験
14. まとめ①
15. まとめ②講評(合評)

準備学習

前回講義の内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準

授 業 態 度　60%(授業態度30、授業内容及び例題に対する質疑応答30)
授業内試験　40%(小テスト)

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付。

履修上の注意・ライセンスなど

住宅一般構造

担当教員名 **内田　康博**

受講対象・履修要件 3年生または4年生

授業概要及び目的

日常生活に密着した個人住宅を中心に、建物の仕組みや材料を解説する。木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造など、構造種別ごとに、その骨組み、下地材料、仕上げ材料について説明する他、屋根、床、壁、開口部、階段など部位別の構造について説明する。

到達目標

(1) 木造住宅を中心に建物全般について一般的な構造、構法を知ることができる。
(2) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造など構造別の構法への理解を深めることができる。
(3) 建物を構成する構造材、仕上げ材など、材料の性質と使い方を理解することができる。

授業計画

1. 建築士法の概要、木構造の概要
2. 木構造(在来軸組構法、基礎、軸組)
3. 木構造(柱、壁、小屋組)
4. 木構造(枠組壁構法)
5. 鉄骨造(特徴、構造形式、鋼材の性質)
6. 鉄骨造(接合、骨組、その他)
7. 鉄筋コンクリート造(特徴、材料、構造形式、構造計画)
8. 鉄筋コンクリート造(柱、梁、階段)、補強コンクリートブロック造
9. 外部仕上げ(屋根、外壁、外構)
10. 内部仕上げ(床、内壁、天井)
11. 内部仕上げ(造作、開口部、その他)
12. 設計監理の流れ(事前調査、建築相談、契約、構想計画)
13. 設計監理の流れ(実施設計図書、現場監理、工程)、敷地調査、地盤調査
14. まとめ
15. 授業内筆記試験

準備学習

成績評価方法・基準

授業態度　60%
授業内試験　40%

テキスト・参考図書・材料費

毎回授業時にテキストをコピー配付(A4　タテ、5〜8枚程度)。
※参考図書:『初めての建築一般構造』〈建築のテキスト〉編集委員会(学芸出版社)／『建築構造用教材』(日本建築学会)

履修上の注意・ライセンスなど

授業用テキストコピーを綴じるA4ファイルを各自準備すること。