

成安造形大学 平成27年(2015) シラバスもくじ

○成安造形大学 基本理念・SPP	2
○平成26(2014)年度以降入学生	
・学修システム	3
・総合領域	14
・イラストレーション領域	20
・美術領域	29
・メディアデザイン領域	43
・空間デザイン領域	59
○平成25(2013)年度以前入学生	
・学修システム	72
・総合領域	80
・イラストレーション領域	85
・美術領域	93
・メディアデザイン領域	103
・空間デザイン領域	116
○共通教育センター科目	129
・基礎科目群	135
・応用科目群	141
・選択科目群	152
・社会実践科目群	164
・平成25(2013)年度以前入学生適用	168
○学芸員課程科目	181
○教職課程科目	186
○二級建築士受験資格講座科目	194

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の。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

平成26(2014)年度以降入学生

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。
授業科目は、【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。
【自由科目】【資格課程必修科目】：教育課程以外として取り扱われる資格課程科目
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、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
講義演習 3単位科目	原則として45時間の授業時間と90時間の自習時間を合わせた学修をもって3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、履修要項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年2回実施します。履修登録は定められた期間内で行います。

学修案内(シラバス)・時間割り配布
履修計画の立案(専門科目時間割確認)(選択科目履修計画)(履修相談等)

指定科目の確認(履修科目表・専門科目登録票)
選択科目等の登録・・・履修登録票(OCRシート)

学生支援部門(教務)へ提出

【履 修 登 録】

【履修登録結果発表(個人別履修科目表配布)】

訂正なし
【履修登録確定】

修正が必要な場合のみ
【追加登録】

(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学生支援部門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・環びわ湖大学連携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クラス外で履修する場合

⑰その他、履修に関する相談は、学生支援部門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・・・9月下旬

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	3時限	4時限	5時限	6時限	7時限
9:10～10:30	10:40～12:00	昼休み	13:35～15:05	15:15～16:45	16:45～18:15	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

各学期に配布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。

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。

※学生便覧の教員面談日・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・休業・登校禁止・補講について

①授業担当教員や大学の都合により、授業が休講となる場合があります。その場合には、休講掲示で連絡します。また、事情により所定開始時間から30分を経ても授業担当教員が出講しない場合は、「自然休講」となりますが、その場合、必ず学生支援部門に連絡と確認をおこなってください。

②法定伝染病等(別表1)の罹患者が出た場合、大学全体を休講(登校禁止)することがある。

③JRがストライキをおこなっている場合、または、滋賀県大津市南部・北部(両方又はどちらか一方)に気象警報が発令されている場合には、次に示す措置をとります。

気象警報発令時、ストライキによる交通機関不通時の授業の取扱

大学に通学するための交通機関(JR等)がストライキを行っている場合、または滋賀県大津市南部・北部(両方又はどちらか一方)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には次の処置をとります。

・午前7時までにストライキが解決又は特別警報、暴風警報、暴風雪警報のすべてが解除された場合→通常どおり実施します。

・午前10時までにストライキが解決又は特別警報、暴風警報、暴風雪警報のすべてが解除された場合

→午前中のみ休講とし、4時限目から通常授業を実施します。

・午前10時の時点でストライキが解決又は特別警報、暴風警報、暴風雪警報のすべてが解除されなかった場合→終日休講とします。

・授業中に特別警報もしくは暴風警報か暴風雪警報が発令された場合→発令以降、休講とします。

- 1)地震等による災害により、緊急事態と大学が判断した場合は、前記にかかわらず別途の措置を講ずる場合があります。
- 2)上記の緊急事態や河川の氾濫、道路の冠水や浸水、また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。
- 3)これらに関する情報等は成安情報サービス・yahooメールなどでお知らせいたします。
非常時には「命を守る行動」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ただちに「命を守る行動」をとってください。
- (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教学掲示板・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、口頭試問等によりおこないます。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月下旬・後期は2月中旬）
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9月上旬・後期は2月下旬）
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窓口で手続きをして各担当者に再評価の依頼をおこないます。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布します。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み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する。
- 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う。
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る。(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		対象外
資格課程必修科目		対象外

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

③GPAの利用について

給付奨学生並びに特待生の適正判断審査の資料として利用します。

外国人留学生の授業料減免に関する成績審査の資料として利用します。

就職や進学で成績順位の提示を求められる場合は、学科別学年別でGPAによる成績順位を算出します。

その他 GPAポイントが必要な学生の相談に応じます。

芸術学部芸術学科

平成26(2014)年度以降入学生
カリキュラム

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

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。
- 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する。

この教育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》に分けます。また、各科目を「学部共通科目」と「専門科目」で編成します。

「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連携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证するために、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】 卒業研究1・2	*履修科目表に印字	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证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】 領域基礎造形実習1～4、領域別演習1・2	*履修科目表に印字	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】 コース別実習1～8、 コース別演習1～8	*履修科目表に印字	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】 領域別概論、領域が指定する理論科目	*履修科目表に印字	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证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】 大学入門1・2、スタディスキル実習1～4	*履修科目表に印字	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】 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	*履修科目表に印字	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】 コミュニティデザイン概論	*履修科目表に印字	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】 キャリアデザイン概論1・2	*履修科目表に印字	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。

◎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
◎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
◎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、教職課程科目、学芸員課程科目 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)	114単位以上
選択科目	

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9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26(2014)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」や「モノ」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する。

■ 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。さまざまなモノ・コトをむすびつけ、ことばや視覚情報を駆使しひとつの何かにまとめる。

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。制作する「作品」自体に最終目標を置くのではなく、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る。芸術、教育、地域に連動するアートプロデュースを学ぶ。プログラム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る。

● 専門基盤課程（2～3年生）

デザインプロデュースの基礎と可能性を学ぶ。調査分析をまとめあげるための編集能力を培う。

プロデュース力を深める。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添ったグループワークによる企画提案ができる。

● 専門研究課程（4年生）

4年間の集大成として各自が選択したテーマにそった企画を立ち上げ、デザインプロデュースを実践研究する。

芸術学科 総合領域 平成26(2014)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	選択		1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	基礎造形実習1 A		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2 A		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3 A		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4 A		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2 B		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4 B		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3 C		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習4 C		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習2 D		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4 D		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、 アニメーションスタジオAライセンス	
	基礎造形実習1 E		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	○						
専門基礎科目	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 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26(2014)年度以降入学生 スタンダードカリキュラム

4年間の集大成として各自が選択したテーマにそった企画を立ち上げ、デザインプロデュースを実践研究する。

		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 単科目 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓							卒業研究1	卒業研究2
		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1 情報収集と編集 デザイン	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5 コトをデザインす るための調査分析	プロデュース 演習6 コトをデザインする 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7 広報・広告の提案	プロデュース 演習8 コンセプト&ブラ 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							
	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			

プロデュース基礎演習1	
「ことば」によるコミュニケーション	
担当教員名	津田 睦美
受講対象・履修要件	総合領域1年生
授業概要及び目的	コミュニケーションのための「ことば」の特性を学びます。グループで取材対象をみつけ、聞き取った情報をまとめて他者に伝えます。学内にある「キャンパスが美術館」の現場を見学して、アートプロデュースがどのように実践されているかを学びます。プログレスファイルの特性と意義を習得し、自分の履修計画にむすびつけていきます。
到達目標	(1)「ことば」によるコミュニケーションを経験する。 (2)「ことば」で伝える可能性を体験する。 (3)「キャンパスが美術館」を知る。
授業計画	1.オリエンテーション eメールを上手に使う 2.講義1「ことば」とは何か 自己紹介をしてみよう 3.講義2 展覧会をみよう GWの展覧会ピックアップ 4.展覧会レポート(GW中の課題)の発表 5.展覧会を考察する1「キャンパスが美術館」の成り立ち 地域と美術大学の関係 6.展覧会を考察する2「キャンパスが美術館」広報と運営 7.展覧会を考察する3「キャンパスが美術館」見学 8.講義3「コミュニティデザイン」(特別講師) 9.講義4「編集」について 10.グループワーク 学内インタビュー1 11.グループワーク 学内インタビュー2 12.講義5「プログレスファイル」の特性と意義 13.グループワーク 学内インタビュー3 講評会 14.まとめ① 授業ファイルの合評 15.まとめ② 1年前期の学習をふりかえるプレゼンテーション(プログレスファイル)
準備学習	日頃から展覧会に足を運んでおきましょう。
成績評価方法・基準	授業態度30% 課題評価50% ファイル評価20%
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	特別講師による講義、キャンパスが美術館のスケジュールで内容が前後することがあります。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。

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	津田 睦美
受講対象・履修要件	総合領域2年生
授業概要及び目的	一冊の冊子を企画し、実際に作成するまでの課程のなかで、デザインプロデュースを学びます。取材、テキスト作成、写真撮影など。自分で掲載する原稿を集めて整理するとともに予算管理を行います。他者に向けた情報発進を体験し、編集能力を高めます。
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)スケジュールと予算の管理をする。
授業計画	1.オリエンテーション 2.特別講義1 ワークショップデザイン 3.ワークショップデザイン体験(ホームカミングデー) 4.ワークショップデザイン体験(ホームカミングデー) 5.講義1 印刷物研究、写真撮影の心得 6.特別講義2 印刷物ツールとその編集 7.小冊子企画書作成1 8.講義2 スケジュールと予算管理 9.小冊子企画書作成2 10.小冊子中間合評1 11.小冊子中間合評2 12.小冊子中間合評3 13.小冊子最終合評(ゲスト講師) 14.まとめ① 授業ファイル合評 15.まとめ② プログレスファイル発表(前期履修をふりかえる)
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30%、課題評価50%、ファイル評価20%
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。

プロデュース基礎演習2	
取材とプレゼンテーション	
担当教員名	津田 睦美
受講対象・履修要件	総合領域1年生
授業概要及び目的	「ことば」と「画像」をつかって編集し、他者に伝える技術(プレゼンテーション)を学びます。「キャンパスが美術館」の企画展をグループごとに一つ選んで取材し、その成り立ちをパワーポイントで編集して報告します。最後に、自分の1年間の学習をふりかえり、プログレスファイルをプレゼンテーションすることで、次年度および卒業時の到達目標をみつけていきます。
到達目標	(1)展覧会の成り立ちを知る。 (2)パワーポイントをつかったプレゼンテーションを習得する。 (3)グループワークにおけるコミュニケーション力を培う。
授業計画	1.オリエンテーション 2.前期のプログレスファイル合評 3.講義1「企業のデザインプロデュース」(藤田先生) 4.講義2「プレゼンテーションの準備と方法」 5.パワーポイント実習1 6.パワーポイント実習2 7.「キャンパスが美術館」訪問 8.グループワーク「キャンパスが美術館」の企画展の取材とプレゼンテーション1 9.グループワーク「キャンパスが美術館」の企画展の取材とプレゼンテーション2 10.講義3「地域を活性化するアートプロデュース」特別講師 11.グループワーク「キャンパスが美術館」の企画展の取材とプレゼンテーション3発表 12.グループワーク「キャンパスが美術館」の企画展の取材とプレゼンテーション4発表 13.講義4「デザイナーの仕事」 14.まとめ① 授業ファイルの合評 15.まとめ② 1年間の学習をふりかえるプレゼンテーション(プログレスファイル)
準備学習	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(講演会、ワークショップなど)に参加しましょう。
成績評価方法・基準	授業態度30% 課題評価50% ファイル評価20%
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	特別講師による講義、キャンパスが美術館のスケジュールで内容が前後することがあります。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。

プロデュース演習2	
マーケティング手法にのっとり、ブランドやパッケージについて研究、学習。	
担当教員名	藤田 隆
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の上、グループで検討して仮説を立て、それを調査した上で他人の意見を反映させて完成の方向に導く。デザイン要素の展開と収斂を実体験する。
到達目標	(1)ブランドデザインの収集と分析整理 (2)ブランドの自分達らしい再構築
授業計画	1.オリエンテーション、自己紹介マインドマップ 2.商品世界の研究、分析 3.資料収集分析、マッピング 4.グループディスカッションで仮説の設定 5.仮説から提案の方向探る 6.提案アイデアのイメージ調査、展開案の創作 7.アイデアの方向に基づいてデザイン開発 8.グループで持ち寄ったアイデアを整理ブラッシュアップ 9.デザイン表現に向けて展開案をまとめる 10.デザイン提案提出 11.イベント企画の調査研究 12.イベントの展開方向をディスカッション 13.イベント方向をグループとして提案 14.プレゼンテーション、ブラッシュアップ 15.まとめ合評
準備学習	コンビニやスーパーマーケットでの商品の移り変わりや各地で催されるイベントに興味を持つ。
成績評価方法・基準	授業の参加態度、グループへの貢献度。プレゼンテーションの出来映え。
テキスト・参考図書・材料費	テキストは適宜配布
履修上の注意・ライセンスなど	

平成26(2014)年度以降入学生 総合領域	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 川本 勇 受講対象・履修要件 総合領域2年生 授業概要及び目的 メディアの中でも、最も影響力を持つのが「テレビ」。この講義では、「架空のテレビ番組を制作し、放送(発表)すること」を最終目標とします。その目標に向かう過程の中で、学生が学ぶこと..「. 視聴率の取れる番組、一般大衆にウケる番組とは?」、「企画書の作成、及びそのプレゼン・プレストの仕方は?」などを考え、『人にウケる作品を、チームの中で、限られた時間内に作る』...この感覚を身に付け、学生にとって大変重要なことも同時に学びます。 到達目標 (1)メディアをプロデュースすることから、より効果的に「伝える」方法を学ぶ。 (2)効果的な企画書の書き方、アイデアの絞り方を身に付ける。 (3)プレゼン、プレストを通して、コミュニケーション能力の高い人材を育成する。 授業計画 1. メディア概論① メディア全般についての講義 2. メディア概論② 担当学生が「気になるニュース」発表 3. メディア概論③ 担当学生が「気になるニュース」発表 4. 自己紹介、グループワーキング 5. 一般大衆に見てもらう前提の番組テーマを検討 6. 番組企画の検討 7. 企画立案・プレゼン テーマに沿った企画の発表 8. プレスト① 企画発表～プレストを繰り返す 9. プレスト② 企画発表～プレストを繰り返す 10. リサーチ① 各チームリサーチ開始 11. リサーチ② 各チームさらに深いリサーチ 12. 構成組み立て 見せ方の工夫をつめる 13. 台本制作 台本完成、10分の流れを確認 14. 準備 パワーポイントやフリップなどの準備物をつくる 15. まとめ 準備学習 自分が気になるテレビ番組をピックアップしておくこと。 成績評価方法・基準 レポート…50%(企画書の内容評価) 日常点…30%(ミーティング型プレゼンでの「話し方」、「説得力」) その他…20%(将来性・積極性) テキスト・参考図書・材料費 交通費・材料費は自己負担。テキスト等は随時配布します。 履修上の注意・ライセンスなど 遅刻厳禁。授業内容の詳細は初回授業時に説明します。	
	プロデュース演習4 商品開発の流れを知る 担当教員名 田中 真一郎・岸田 保・石川 泰史・西尾 幸子 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、我々は実に様々なプロダクト(商品)に取り囲まれて生活している。またそれら商品において、生産者の造形活動が人々の生活に対し最も直接的・具体的に成果を表し影響を及ぼしている。それらはどのようにして企画され構想されているのだろうか?いかに合理的な方法論が要請されるのであろうか?それらはどのようにして消費者の手に届いているのだろうか?企業における商品開発について、さまざまな方法論を紹介しながら、そのプロセスの川上から川下までをたどる。 到達目標 (1)商品開発の流れを理解できる。 (2)商品開発にどのような工程が必要か理解できる。 (3)商品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. 田中／マーケティング、市場分析などの段階を中心に 2. // 3. // 4. 岸田／プランニングなどの段階を中心に 5. // 6. // 7. // 8. 石川／実生産などの段階を中心に 9. // 10. // 11. // 12. 西尾／市場へのプロモーションなどの段階を中心に 13. // 14. // 15. まとめ／出講教員により授業内容の総括を行ないます。 準備学習 プロダクトデザインや市場での位置づけなどについて、問題意識(特にそのコンセプトを読み解く視点)を高めておくこと。 成績評価方法・基準 4人の教員がそれぞれ25%ずつ評価する。4つのステップでどれかが極端に低い評価だと単位が取得できないので注意すること。 授業態度60% レポートや発表40% テキスト・参考図書・材料費 随時必要に応じて配布する。 履修上の注意・ライセンスなど 実務経験が豊富な4人の教員のリレー式授業です。スケジュールに注意すること。	
平成25(2013)年度以前入学生 共通教育センター科目	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～3年対象 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 ・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)	
	学芸員課程科目 教職課程科目 二級建築士受験資格講座科目	

芸術学科 総合領域 デザインプロデュースコース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年	前期	プロデュース演習5	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。社会の中でどのようなサービスやユーザー体験が必要とされているのかを調査・分析するための手法(ビジネスエスノグラフィーやカスタマージャーニーマップ)を学び、地域や企業と連携したプロジェクトの中で演習します。
	後期	プロデュース演習6	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、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。
	前期	プロデュース演習7	実践的な広告表現やクリエイティブを体験する。若いクリエイターを対象にした広告賞やコンペを研究して自分たちの表現にチャレンジします。ラジオ、テレビのコンテにチャレンジ、新聞の紙面を自分たちなりに企画。総合領域らしい観点から広告作りに関わり、ラジオコンテで実際に演じてみて出来映えを評価検討します。
	後期	プロデュース演習8	ファッション業界は、トレンドをもっとうまく利用し、作為的に流行をつくり出すことによってユーザーに新しいスタイルやトレンドを伝え商品を購買させてきた業界です。この授業では、ファッション業界で購買意欲を喚起させる様々な企画を事例に企画書を作成することにより、プロデューサーに必要なコンセプトメイキングとプランニング能力を学びます。
1年	前期 後期	デザインプロデュース演習1～5	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します。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します。上位学年の学生は、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す。
4年	前期	卒業研究1	社会で実際に活動する企業の商品やそのマーケティングを研究し、企業がブランドとして行うさまざまな文化の仕掛けについて研究します。それをヒントに、自ら商品の企画や広報宣伝活動の企画を行い、総合的な発想力を磨きます。同時に自己の進路研究とも連動させます。
	後期	卒業研究2	グループや個人で今まで習得してきた技術や経験、知識を生かして自らが文化イベントなどを企画し、具体的にプロデュースしていきます。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となります。この授業では科目担当教員の他に、研究テーマによって他領域の専門分野の教員をアドバイザーに迎え、その指導を受けながら制作を進めていきます。

平成26(2014)年度以降入学生
総合領域

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

イラストレーション領域

平成26(2014)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26(2014)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	選択		1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	基礎造形実習1 A		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1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習2 A		2		実習	○						
	基礎造形実習3 A		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4 A		2		実習	○						
	基礎造形実習2 B		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4 B		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3 C		2		実習	○						
	基礎造形実習4 C		2		実習	○						
	基礎造形実習2 D		2		実習	○						
	基礎造形実習4 D		2		実習	○						
	基礎造形実習1 E		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26(2014)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
／必修科目 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓ 芸術応用科目／10単位								卒業研究1	卒業研究2
		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)	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 細密描写		
		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	イラスト実習3 技法1 デジタルペイント マチュール	イラスト実習4 技法2 水性技法 乾式技法	イラスト演習5 コンテンツ・演出構成	イラスト演習7 描写 空間描写 人体・動物描写 細密描写		
		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)	イラスト演習6 技法 デジタルイメージング タブロー制作	イラスト演習8 デザイン 商品イラストレーション		
		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 メディアイラスト論	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		

基礎造形実習1 A

基礎描写1 (明暗表現)

担当教員名 永江 弘之・待井 健一・横山 路漫・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

対象を見て描くことを通して、さまざまなイラストレーション表現に必要な「見る力、描く力」を高めます。基礎描写1では、明暗表現を重視したモノクロームによるドローイングやデッサンの課題制作を通して、造形的な絵画表現の基礎力を身につけます。「描くことを学ぶ、描くことで学ぶ」を実践し、身のまわりの日常的な何気ないものから建物などの大きな空間までさまざまなものをモチーフにして、自分の実感や発見・感動を、描くことで表現する力を磨き高めます。

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、独自の視点の修得
- (2) 対象の存在を平面上に明暗を重視して描写できる = デッサン基礎力の修得
- (3) 対象から実感した魅力(構図構成、形、量感、光、陰影、質感、空間等)を表現できる = 描写・表現力の修得

授業計画

1. 線で描く (手のクロッキー／形と陰影、タッチを学ぶ)
2. 面を理解する (面取りデッサン)
3. 面取りデッサン合評／風景写生の説明・学内ロケハン
4. 学内風景写生(空間表現) (1) 図法的遠近法の基礎 映像メディアに学ぶ構図
5. // (2) 風景スケッチ ～ 下絵
6. // (3) 対象の魅力を実感 光と陰影の表現
7. // (4) 空気遠近法 空間感・空気感の表現
8. // (5) 主題の明確化
9. // (6) 仕上げ
10. 学内風景写生合評／眼のデッサンの説明
11. 立体感、質感を表現する(眼のデッサン) (1) 形の有り様
12. // (2) 立体感、質感の有り様
13. // (3) 仕上げ
14. 眼のデッサン合評
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、自主的に制作時間を工夫して完成させる。
・日常の何気ないモノを観察し、身近なモノ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、実践する。短時間の風景速写も推奨。

成績評価方法・基準

授業態度・内容理解40％、
作品評価(課題作品のクオリティー、スキルの達成度)60％

テキスト・参考図書・材料費

・授業時にプリントで配布します。
・課題作品制作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、自分にあったデッサン入門書を参考にすると上達が早い。

履修上の注意・ライセンスなど

・準備物：黒サインペン(油性は不可)、筆記具(鉛筆2H～6Bから数種、ねりゴム)、クロッキー帳(持っているモノで可)は常に準備。第1週は、筆、墨汁、絵皿も。

基礎造形実習3 A

シンボライズ

担当教員名 野村 正則・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

「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、製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の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」→「プレゼンテーション」の各制作ステップを通じ、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(デザインの役割等)、凝視・抽出「顔」素描
2. 凝視・抽出「人物」素描
3. 人物表現まとめ
4. 編集・加工「顔」シンボライズ制作
5. 切り絵技法の修得
6. ビジュアルランゲージ「対比表現」取材(動物素描)
7. ビジュアルランゲージ「対比表現」アイデア展開、色紙表現技法入門
8. ビジュアルランゲージ「対比表現」アイデア展開、色彩計画を考察
9. ビジュアルランゲージ「対比表現」シンボライズ制作
10. 動物表現まとめ
11. 古典美「紋」の分析・模写、折り切り紙表現への展開
12. アイデンティティーの視覚化「自分の紋章」アイデア展開
13. アイデンティティーの視覚化「自分の紋章」シンボライズ制作
14. アイデンティティーの視覚化「自分の紋章」シンボライズ制作
15. 講評 まとめ

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

提出作品の質と量、プレゼンテーションでの説得力、受講姿勢などを総合評価する。

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリント配布
材料費：約3,000円程度

履修上の注意・ライセンスなど

ハンドドローイングを主軸に制作する。スケッチ等の積極的な情報収集が重要となってくる。
課題ごとにプレゼンテーションの演習と合評を行う。

基礎造形実習2 B

基礎描写2 (色彩表現)

担当教員名 永江 弘之・待井 健一・横山 路漫・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

前期の基礎描写1(明暗表現)の発展です。明暗表現で絵の骨組みをつくり、色彩という造形要素を加えて絵画表現をさらに多彩に広げます。前期同様、対象を見て描きます。自然物や静物を描くことを通して、色彩画材に慣れ親しみ、表現技法を試しながら描写力・表現力を高めていきます。対象からの実感・発見・感動を大切に、構図や抜けを意識し、色や形という造形要素で主題を明確に表現する作品制作を実践します。

到達目標

- (1) 色彩画材の持ち味や技法を学び、作品表現に応用できる = 豊かな表現力の修得
- (2) 対象の存在や魅力を実感し、色材で描写できる = 的確な描写力の修得
- (3) 構図を追求し、描き込みや抜けを意識して主題を明確に表現できる = より高いクオリティー追求

授業計画

1. 色彩研究 色彩の基礎知識と、「発見!自然の色」
2. 自然観察描写(屋外写生) (1) 学内ロケハン スケッチと構図
3. // (2) 対象の魅力を実感
4. // (3) 全体像をとらえる、大きな明暗と色彩
5. // (4) 対象に迫る
6. // (5) 主題の明確化
7. 明暗表現と細密描写 キアロスクーロ
8. 自然観察描写、もしくは、キアロスクーロを選択して仕上げる
9. 自然観察描写合評 / 静物画モチーフ仮組み
10. クレパスによる静物画(モチーフを組み合わせて描く) (1) 構図構成
11. キアロスクーロ合評 + クレパスによる静物画 (2) クレパス表現技法を工夫
12. クレパスによる静物画 (3) 形と色と質感、造形要素を生かす
13. // (4) 主題の明確化
14. クレパスによる静物画合評
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、自主的に制作時間を工夫して完成させる。
・前期同様、身近な日常の観察と発見を心がけ、スケッチを実践する。短時間の風景速写も推奨。

成績評価方法・基準

授業態度・内容理解40％、
作品評価(課題作品のクオリティー、スキルの達成度)60％

テキスト・参考図書・材料費

・授業時にプリントで配布します。
・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

・準備物：通常のデッサン用具と着色用具一式、スケッチブック、クロッキー帳、定規、ハサミ、カッター、のりなどは、常時準備しておくこと。

基礎造形実習4 B

色彩描画

担当教員名 上原 結子・谷口 愛

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

色彩描画研究色彩理論を踏まえたカラーチャートの作成と実践的な試作を通して、色彩効果や描画に生かす方法を習得します。

具体的には
・明度調和技法(明度合わせ)
・透過混色技法(塗り重ね)
・補色混色技法 の3つの課題があり、それぞれにカラーチャートの作成とその効果を応用した自由作品を作成します。

到達目標

- (1) 色彩調和の理論を理解し応用できるようになる。
- (2) 色彩調和の取れたイラストレーションを制作できるようになる。
- (3) 色彩による視覚刺激のコントロールができるようになる。

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. // カラーチャート作成
3. // カラーチャート作成
4. // カラーチャート作成
5. // 自由作品作成
6. // 自由作品作成
7. 「透過混色技法(塗り重ね)」課題の説明とカラーチャート作成
8. // 自由作品作成
9. // 自由作品作成
10. // 自由作品作成
11. 「補色混色技法」課題の説明とカラーチャート作成
12. // 自由作品作成
13. // 自由作品作成
14. 自主制作
15. 合評

準備学習

それぞれの色彩調和技法には習得の目標があり、それらを達成するためには何度も修正をする必要があるため、授業での全体説明や個別指導の内容から、カラーチャートおよび自由作品の制作を進めておくこと。

成績評価方法・基準

出席態度10％、課題評価90％

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリント配布。指定のアクリル絵具セットを使用のこと。

履修上の注意・ライセンスなど

授業の始めに全体的な説明をするので遅刻厳禁。イラストレーション領域指定のアクリル絵具、筆、筆洗、パレット(紙パレット又は絵皿がのぞましい)、30cm以上の定規、カッター、カッティングマットを持参すること。また、必要な支持体(紙・ボード)は授業で指定するので事前に購入しておくこと。

平成26(2014)年度以降入学生
イラストレーション領域1年生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26(2014)年度以降入学生	イラストレーション基礎演習1		イラストレーション基礎演習2	
	キャラクター表現・構図の基礎		人体描写基礎	
平成25(2013)年度以前入学生	担当教員名 杉浦 た美		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		受講対象・履修要件 イラストレーション領域1年生	
共通教育センター科目	授業概要及び目的		授業概要及び目的	
	商業イラストにおける自分らしいキャラクター表現やその構図のとり方をトレーニングしていきます。またそのために必要な画材の使用方を説明し研究します。		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		到達目標	
	(1) 基本的なキャラクター構図を習得する。 (2) 自分の絵柄で作品を描くことができる。 (3) モノクロ画材、カラー画材を使用した商業イラストレーション的な技術を習得する。		(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		授業計画	
	1. 描き分け 2. 描き分け 3. 合評 4. モノクロ作品制作 5. モノクロ作品制作 6. モノクロ作品制作 7. モノクロ作品制作 8. モノクロ作品制作 9. 合評 10. カラー画材レクチャー 11. カラー作品制作 12. カラー作品制作 13. カラー作品制作 14. カラー作品制作 15. 合評		1. 学生モデルによる着衣クロッキー 2. 学生モデルによる着衣クロッキー 3. 学生モデルによる着衣クロッキー 4. 学生モデルによる着衣クロッキー 5. 外部モデルによる着衣クロッキー 6. 外部モデルによる着衣クロッキー 7. 学生モデルによる着衣クロッキー 8. 学生モデルによる着衣クロッキー 9. 学生モデルによる着衣クロッキー 10. 学生モデルによる着衣クロッキー 11. 学生モデルによる着衣クロッキー 12. 学生モデルによる着衣クロッキー 13. 外部モデルによる着衣クロッキー 14. 外部モデルによる着衣クロッキー 15. まとめ	
	準備学習		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。		授業でやった内容をもとに、継続的に練習する週間をつけること。 (授業時に詳細を説明)	
	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準	
	出席評価 30% 授業評価 20% 作品評価 50% 2/3以上の出席が必要となります。		出席態度20%、授業評価20%、作品評価60% 作品評価は授業提出課題70%、自主課題30%	
	テキスト・参考図書・材料費		テキスト・参考図書・材料費	
	必要に応じてプリントを配布。 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を指示(ミリペンや筆など)するが、大きなものは領域で用意します。		初回時にB3サイズのクロッキー帳が必要です。進行に従いサイズの違うクロッキー帳(1〜2冊)が必要となりますが、詳細は授業時に説明します。	
	履修上の注意・ライセンスなど		履修上の注意・ライセンスなど	
			外部よりモデルさんと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下さい。ポーズ中の入室は厳禁です。	
学芸員課程科目	イラストレーション演習1		イラストレーション演習2	
	Adobe Flashによるコンテンツ制作		グラフィックデザイン基礎	
	担当教員名 まつむら まきお・馬場 順一		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		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		授業概要及び目的	
	インターネットにおいて現在最も普及しているマルチメディア・オーサリングソフト「Adobe Flash」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。 作品提出は前半アニメーション作品、後半インタラクティブ作品の計2回の予定です。		文字(フォント)・配置・印刷のしくみなどのDTPにまつわる基礎知識を身につける。 自らの描く作品を素材にして広報用の印刷物を作成することで、DTPにまつわるアプリケーションの使用法を実践的に学ぶ。	
	到達目標		到達目標	
	(1) 動きの表現(アニメート)ができる。 (2) 複数の場面を構成できる。 (3) 選択・分岐・オブジェクト指向という考え方を身につけ、コンテンツを制作できる。		(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使用する事ができる。 (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作品に活かす事ができる。	
教職課程科目	授業計画		授業計画	
	1. ガイダンス〜ペイント 2. フレームとキーフレーム 3. レイヤー 4. シンボルとトゥーン 5. 絵コンテチェック 6. サウンドと画像、制作 7. 制作 8. 制作 9. 第一課題提出、スクリプト1 (play、stop) 10. スクリプト2 (goto) 11. ムービークリップ 12. アイデアチェック 13. サウンドと画像、制作 14. 制作 15. 合評		1. オリエンテーション 授業の進め方などの説明 2. 講義+ワークショップ 印刷・グラフィックデザイン序説、文字組の基礎知識 3. Work1 文字のみで名刺を作る 4. 合評 完成した名刺の文字周りを再検討 5. Work2 展覧会の広報物(A4チラシ+DM + α)を作る 6. プランニング ラフスケッチを見せながらプレゼンテーション 7. 制作1 展覧会タイトルのロゴタイプをデータで作成する 8. 制作2 メイングラフィックのトリミング、色補正、配置 9. 中間発表 レイアウトした仮出力とラフスケッチ 10. 制作3 実作詰め:文字の細かい詰め、チラシ完成 11. 制作4 実作詰め:DM、α完成に向けて 12. 制作5 実作詰め:DM、α完成 13. 合評の準備 印刷物のプレゼンテーション技法の紹介 14. 合評 (授業内で合評を完了させます) 15. まとめ	
二級建築士受験資格講座科目	準備学習		準備学習	
	授業時間外で、計画書の作成や、実制作が発生します。製作工程は毎回指示します。		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。 授業準備:さまざまな展覧会の広報物を収集しておく事。	
	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準	
	課題作品60%、出席態度40%。ただし2/3以上出席であること。		日常課題で評価。作品とプレゼンテーションの出来、出席などの受講態度で評価します。 課題評価70% 授業の受講態度、出席態度30%	
	テキスト・参考図書・材料費		テキスト・参考図書・材料費	
	プリント配布。データ保存用USBメモリを各自用意。		購入必須図書:『カラー図解DTP&印刷スーパーしくみ事典2015年度版』(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。持参物は適時指示あり。	
	履修上の注意・ライセンスなど		履修上の注意・ライセンスなど	
	毎回、必要となる技術を積み上げていくため、欠席が続くと制作ができなくなります。やむを得ず休んだ時は、その回のテキストを参照し自習しておくことが必須です。			

イラストレーション演習3

WEBサイトのデザイン・制作

担当教員名

人見 悠介

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

インターネットの仕組み、サーバーの仕組みを理解し、WEBページのシステム・作成方法・公開方法をマスターしてもらいます。
HTML基礎・画像の加工・サイト全体の制作・ファイルのアップロードまでを、Photoshop、Dreamweaver、ftpソフトを使用し、現代社会において情報発信に欠かせないWEBサービスを活用したWEBサイト制作を実習していきます。

到達目標

(1)WEBの仕組みを理解し、テキストと画像で構成したページを作成、公開できる
(2)WEBサービスを利用し、情報伝達を目的とするWebサイト制作ができる

授業計画

1. インターネット、WEBサイトの仕組み
2. HTML・基礎
3. HTML・イメージ・リスト
4. HTML・テーブル・リンク
5. スタイルシート
6. ロールオーバー
7. サイト設計とホームページ作成サービスの概要
8. ホームページ作成サービスの基本操作
9. ホームページ作成サービスを使ったサイトカスタマイズ①
10. ホームページ作成サービスを使ったサイトカスタマイズ②
11. ホームページ作成サービスを使ったサイトカスタマイズ③
12. WEBサイト制作
13. WEBサイト制作
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習

・各回の内容は必ず翌週までに完成させ、次回授業に臨むこと
・制作物の準備の指示があった場合は、各自で調査・制作し準備しておくこと

成績評価方法・基準

授業態度80% 作品の評価20%

テキスト・参考図書・材料費

USBフラッシュメモリなどの外部保存メディア

履修上の注意・ライセンスなど

ナシ

イラストレーション実習1

空間描写

担当教員名

田中 真一郎・阪東 勲

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

世界観を描く上で、空間表現は要となる重要な要素です。【遠近法】(透視図法や色彩遠近法)と【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、効果的に応用して空間を演出するスキルを身につけます。単なる場所の広がりや奥行き、高さだけではなく、季節・時刻・天気・気温・湿度・光・陰影・空気感などが感じられる【情景】(見る人の気持ちや動きを風景)として表現し、複数の人物でシーンを演出した作品を制作します。完成後に学内で展覧会を開催する予定です。

到達目標

(1)【遠近法】【構図設計】【視点設計】【光線設計】【ヒューマンスケール】を理解し応用できる。
(2)空間に人物を配し、シーンを演出し、主題を明確に表現することができる。
(3)作品世界の魅力を説得力のある表現に高め、完成させる。

授業計画

1. ガイダンス 【一点透視図法・二点透視図】 授業内練習課題
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 授業内練習課題／「第1課題」A3サイズ相当 出題
3. 【視点設計】 地平線、視野、画角、視高、仰角 授業内練習課題／「第1課題」制作
4. 【構図設計】 主題表現、主役を生かす、シーンを語る 授業内練習課題／「第1課題」制作
5. 個別指導と補足説明 「第1課題」制作
6. まとめ1 「第1課題」 合評／「第2課題」A3サイズ相当 出題
7. 【光線設計】 太陽光・人工光(点光源)による陰影表現 授業内練習課題／「第2課題」制作
8. 【色彩遠近法】 空気感(季節、時間帯、天候など)の表現 「第2課題」制作
9. 個別指導と補足説明 「第2課題」制作
10. まとめ2 「第2課題」 合評／「第3課題」B2サイズ相当 出題
11. 【三点透視図法、パノラマ、アイソメ、アクソメほか概説】 授業内練習課題／「第3課題」制作
12. 【空間構成要素の特性と表現】 雲、樹木、水面、坂道、森など 「第3課題」制作
13. 個別指導と補足説明 「第3課題」制作
14. 個別指導と補足説明 「第3課題」制作
15. まとめ3 「第3課題」 合評／「空間描写展」説明

準備学習

・授業内練習課題は必ず翌週までに完成し、次回授業に臨むこと。
・第1～第3課題のアイデア出しや資料収集などの事前学習の量が、確実に完成作品の質の向上に繋がります。
・日常的な風景写生を推奨する。

成績評価方法・基準

授業評価(内容理解、受講態度) 50%、作品評価(課題作品のクオリティ、スキルの達成度) 50%

テキスト・参考図書・材料費

・材料費:課題作品制作のための画材や支持体は自己負担。適宜、プリント等を配布。
・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

・毎週授業前半に屋外や講義室で空間技法を説明します。遅刻厳禁!
・単位修得後の長期休暇明けに学内ギャラリーで【空間描写展】を開催し、成果発表の予定。

イラストレーション演習4

実用イラスト入門

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2年生

授業概要及び目的

サイズや目的があらかじめ定められた、雑誌や書籍の挿画など、本来の「図版」という意味でのイラストレーションを考え、実践シミュレーションをします。作家としての絵柄とは何かを、何度もシリーズ物を書きさってみることで試し、考えます。自分の感情ではなく、伝わらなければいけないことが伝わるものになっているか、そのために必要なリサーチをすることを学びます。雑誌や書籍の作られ方、段取り、入稿などについて、実際の仕事を見せながら解説。チームで作っていき紙面構成の一員としてアイデアを出すトレーニングをします。

到達目標

(1)自分にそれぞれ必要なスキルやリサーチ方法を知ることができる。
(2)情報の優先順位を整理し、発信する責任について考えることができる。
(3)下書き直前クオリティのラフを期限までに仕上げることができる。
(4)曖昧なテーマではない目的にそったアイデアを多数出すことができる。

授業計画

1. 初回ガイダンス／デモンストレーション
2. 描き分けトレーニング1
3. 描き分けトレーニング2
4. 描き分けトレーニング3
5. ラフ合評(1)
6. 雑誌の実用イラスト1
7. 雑誌の実用イラスト2
8. シリーズの理解
9. ラフ合評(2)
10. 挿絵1
11. 挿絵2(ラフ合評1)
12. 挿絵3(ラフ合評1)
13. 仕上げ
14. 仕上げ
15. 納品作業

準備学習

普段から、特に人の観察をしておくこと。

成績評価方法・基準

授業内容の理解度、提案力、それぞれが目的に近づけるための努力度を1/3ずつ、総合的に評価します。

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布。資料、画材は各自(特別なものは必要ありません)。

履修上の注意・ライセンスなど

時間内にその場で考えてもらうことが大事ですので、なるべく休まないようにしましょう。やむをえず休んだときは早めに前回の内容を聞きに来てください。

イラストレーション実習2

人体描写応用

担当教員名

小田 隆

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

1. 人体の構造を理解することと解剖学的知識は密接に関係しています。実際のクロッキー、デッサンを通して、美術解剖学的理解を深めることを目指します。2. 生身のモデルだけでなく、骨格模型等のデッサンも行います。3. イラストレーションやアニメーション、ゲームでは様々なポーズの人体が描ける必要があります。そのために数多くのモデル、ポーズを授業内で描きます。渡邊クラスと7週ずつ入れ替えます。

到達目標

(1)基礎的な美術解剖学的知識を身につける。形を正確に描く。
(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が描けるようになる。
(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けるようになる。

授業計画

1. 女性ヌードモデルクロッキー
2. 男性ヌードモデルクロッキー(渡邊クラス)
3. 男性ヌードモデルクロッキー
4. 女性ヌードモデルクロッキー(渡邊クラス)
5. 頭骨デッサン
6. 男性ヌードドローイング(渡邊クラス)
7. 男性ヌードドローイング
8. 女性ヌードドローイング(渡邊クラス)
9. 男性ヌードドローイング
10. 頭骨デッサン(渡邊クラス)
11. 男性ヌードモデル鉛筆デッサン1(渡邊クラス)
12. 男性ヌードモデル鉛筆デッサン2(渡邊クラス)
13. 男性ヌードモデル鉛筆デッサン1
14. 男性ヌードモデル鉛筆デッサン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

モデルを描くため出席態度を重視します30%、授業態度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布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。

平成26(2014)年度以降入学生 イラストレーション領域	イラストレーション実習2 人体描写応用 担当教員名 渡邊 一雅 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 人体デッサンの(初級)基礎実習を通して各人各様の個性や独自性、独創性のある表現を拓かせることを目的とし、二次元的思考だけでは得にくい、三次元的物体と空間との関係に、意識の広がりを持たせる。幅広い創作思考で、各人の理想とする表現を模索する力を付ける。小田クラスと7週ずつ入れ替えます。 到達目標 (1)基礎的な美術解剖学への知識を身につける。形を正確に描く。 (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が描けるようになる。 (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けるようになる。 授業計画 1. 女性ヌードクロッキー 2. 女性ヌードクロッキー(小田クラス) 3. 女性ヌードクロッキー 4. 女性ヌードクロッキー(小田クラス) 5. 男性ヌードデッサン・(鉛筆)120分 6. 女性ヌードデッサン・(鉛筆)120分(小田クラス) 7. 女性ヌードデッサン・(鉛筆)120分(B2・パネル) 8. 女性ヌードデッサン・(鉛筆)120分(B2・パネル)(小田クラス) 9. 女性ヌードデッサン・(鉛筆)120分(B2・パネル) 10. 女性ヌードデッサン・(鉛筆)120分(B2・パネル)(小田クラス) 11. 女性ヌードデッサン・(木炭)120分(小田クラス) 12. 女性ヌードデッサン・(木炭)120分(小田クラス) 13. 女性ヌードデッサン・(木炭)120分 14. 女性ヌードデッサン・(木炭)120分 15. まとめ 総合画評 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 モデルを描くため出席態度も重視します 30% 授業評価 20% 作品評価 50% テキスト・参考図書・材料費 (参考本) 渡邊一雅、人体デッサンデモンストレーションDVD。骨と筋肉がわかる人体ポーズ集。(描画材備品)コピー用紙B4、木炭紙大の画用紙及びF8サイズクロッキー帳、木炭紙MBM。・プリント配布による詳細指示、等々。 履修上の注意・ライセンスなど 遅刻厳禁、モデルへのマナーの徹底、但し(男性モデル変更もあり)実習進行状況により実習内容もアレンジする事あり。	平成25(2013)年度以前入学生 共通教育センター科目	イラストレーション実習3 技法1 デジタルペイント 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 イラストレーション実習3ではイラストレーション技法として、デジタルペイントとマチエール技法を習得します。デジタルペイントではデジタル画材を使用した制作の基礎を身につけます。画材や技法という既存のカテゴリーに縛られず、こだわらず柔軟な発想で新たな自分の表現を模索します。また、プリンタ出力を介したデジタル技法とアナログ技法を融合(併用)する表現方法を学び、より自由度の高い表現の可能性を広げます。 到達目標 (1)デジタル画材の基礎を身につける (2)アナログとデジタル両方の画材使って制作をすることができるようになる (3)アナログとデジタル両方の画材で視覚刺激のコントロールができるようになる 授業計画 1. Photoshop(スキャニングとブラシ)とデジタルコラージュ制作 2. Photoshop(選択とチャンネル他)とデジタルコラージュ制作 3. Illustrator(ベクター)とデジタルコラージュ制作 4. デジタルとアナログのミクストメディア技法について 5. ミクストメディア作品制作(デジタル作業) 6. ミクストメディア作品制作(アナログ作業) 7. 合評 8. ※この授業は半期7週ずつマチエール(谷口)と交代します。 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. まとめ 準備学習 授業計画を確認の上、テキストで確認し授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 岸田50%+谷口50%で評価します。 岸田50%の内訳は受講態度(出席など)20%+課題評価30% テキスト・参考図書・材料費 テキストは授業内で配布。インクジェットプリンター用紙と木パネルが必要になります。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 技法1 マチエール 担当教員名 谷口 愛 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技法として、デジタルペイントと、マチエール技法を習得します。紙やキャンパスに着色するのではなく、下地に凹凸やざらつきのあるテクスチャーを加えることで材質感、素材感、感覚的、視覚的にインパクトがあたえ、絵肌に変化のある表現を試みます。授業では保存性、耐久性、使いやすさなど考慮して、既存のテクスチャージャエル4種類を用意し、見本作りをしてからマチエールが作品にどう生かせるか考え、基本的な表現を制作してもらいます。 到達目標 (1)自分にあったテクスチャージャエルを見つけ、表現の幅を広げる事が出来る (2)シンプルなモチーフでも色の塗り重ねにより、質感や深みが増す表現が可能になる (3)容易に塗り直しが出来るので、より完成度の高い作品制作を目指す 授業計画 1. 授業ガイダンス、実習1[テクスチャージャエルの見本制作]下地塗り 2. // 下地塗り続き・乾燥したカード から着色 実習2の課題説明 3. // 見本完成・提出時に面談 実習2のエスキースチェック及び下地塗り 4. 実習2[テクスチャージャエルを使用した作品制作]本制作 着色 5. // 前回の続き 6. // 個別に原画チェック 7. 授業内合評 8. ※この授業は半期7週ずつデジタルペイント(岸田)と交代します 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. まとめ 準備学習 スケジュールに間に合わない場合は各自、自主制作してください。 特にテクスチャージャエルは乾燥に時間がかかる為、着色を始める授業日までに必ず乾燥できるように事前に塗っておくこと。 成績評価方法・基準 授業態度30% 作品評価70% テキスト・参考図書・材料費 プリント配布。課題制作の為に絵具代、パネル代は自己負担。使用するテクスチャージャエル及びペインティングナイフは大学が用意。 履修上の注意・ライセンスなど ※授業開始時に課題説明など重要な話をするので遅刻は厳禁。 ※初回授業にカッターナイフ・カッターマット・30cm以上の定規(三角定規不可)を持参してください。		イラストレーション実習4 技法2 水性技法 担当教員名 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 イラストレーション技法として、水性技法と、乾式技法を習得します。 水彩技法では、透明水彩絵具を使用し、その特性をいかした美しい作品づくりを目指します。 到達目標 (1)透明水彩絵具による様々な技法を試し使えるようになる。 (2)自分の表現に合った紙や技法を選び表現の幅を広げられるようになる。 (3)自分が描きたいイメージを透明水彩絵具の特性をいかして描けるようになる。 授業計画 1. はじめに 水性画材について 2. 水彩絵具に慣れる 技法① 3. 水彩絵具に慣れる 技法② 4. 模写 5. 自由作品の制作 6. 自由作品の制作 7. 授業内合評 8. ※この授業は半期7週ずつ乾式技法(待井)と交代します 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. まとめ 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ように努力し授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 出席態度10%、課題評価90% テキスト・参考図書・材料費 適宜プリント配布。指定の透明水彩絵具セットを使用すること。 履修上の注意・ライセンスなど 指定の透明水彩絵具セット、筆、筆洗、パレット、水張りテープ、木製パネル(F4)を準備しておいてください。また技法①②で使用する水彩紙のスケッチブックが必要になりますが授業内で紹介します。

イラストレーション実習4

技法2 乾式技法

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2年生

授業概要及び目的

イラストレーション技法として、水性技法と、乾式技法を習得します。
鉛筆・色鉛筆・パステル等、画材そのもので直接描画するものを乾式画材とくります。
スケッチ等に手軽に扱える画材ですが、組成を知り、試行錯誤することで思いのほか様々な表現が可能です。本実習では主に鉛筆・色鉛筆・パステル・オイルパステルを主として扱い、作品制作を通してそれぞれの画材の基本的な取り扱いと技法を学びます。

到達目標

- (1) 乾式画材の基本的な扱いと技法を学び、作品表現の幅を広げることができる。
- (2) 各画材の組成や特色を知り、画材に対する理解を深めることができる。
- (3) 作品制作を通して、自分に合った画材や表現を見つけることができる。

授業計画

1. 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. 色鉛筆編 //
3. パステル編 //
4. オイルパステル編 //
5. 作品制作
6. 作品制作
7. 授業内合評
8. ※この授業は半期7週ずつ水性技法(上原)と交代します
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
15. まとめ

準備学習

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

出席態度20%、授業評価20%、作品評価60% 締め切り厳守

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・参考資料等を配布します。

履修上の注意・ライセンスなど

備品が多数ありますので、取扱い・管理を徹底して下さい。

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 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年度		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年	前期・後期	イラストレーション演習5	イラストレーション実習5と連動し、コンテンツ表現を深める
		イラストレーション演習6	イラストレーション実習6と連動し、技法表現を深める
		イラストレーション演習7	イラストレーション実習7と連動し、描写表現を深める
		イラストレーション演習8	イラストレーション実習8と連動し、デザイン表現を深める
		イラストレーション実習5	イラストレーションで構成される、コンテンツ制作を行います。コンテンツとは、単独で楽しんだり、利用できる複合的な情報を指します。複数のイラストレーションで構成される代表的なコンテンツである、マンガや絵本を制作します。コンテンツの構成、目的にあわせた表現を行います。
		イラストレーション実習6	技法表現をテーマとした選択授業です。 ・デジタル技法応用系 ・アナログ技法応用系 イラストレーションの表現は技法によって大きく左右されます。技法の習熟を通して、表現の可能性を広げます。
		イラストレーション実習7	描写をテーマとした選択授業です。 ・生物/人体描写 ・風景/空間描写 描写とは世界を観察し、それを伝えるためにイラストレーションとして表現することです。モチーフに対する知識、観察にもとづき、表現します
		イラストレーション実習8	イラストレーションの可能性の展開として、企画・デザインをテーマとした、以下の授業の中から一つを選択する。 ・メディア展開／企画・制作 ・商品展開／企画・制作 商品の展開やメディアへのイラストレーションの活用のためにデザインの考え方や技術を身に付け表現する。
4年	前期	卒業研究1	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。ゼミは「描写」「表現方法」「コンテンツ」「デザイン」の4つの系統に分かれ、どのゼミも「イラストレーションの表現」に取り組みます。 生活の中に活かされているイラストレーションのさまざまな展開・応用を想定して「テーマ、演出、表現方法、メディア等」を十分に吟味し、クオリティーの高い作品を制作。 展覧会や出版、商品化、販売活動などによる社会への発信を実践します。後期の卒業制作を念頭に置いて、可能性を拓き、スキルを磨き、テーマを深化させましょう。
	後期	卒業研究2	前期に引き続き専門教員のゼミに所属し、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。本学で積み重ねてきた学びや研究・制作成果を自ら吟味し、教員の指導のもと卒業制作の内容を決定します。生活の中に活かされているイラストレーションのさまざまな展開・応用を想定して「テーマ、演出、表現方法、メディア等」を十分に吟味し、クオリティーの高い作品を制作。展覧会や出版、商品化、販売活動などによる社会への発信を、卒業制作展などで実践、集大成とします。

■ 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 平成26(2014)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	選択		1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	基礎造形実習1 A		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2 A		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習3 A		2		実習	○						
	基礎造形実習4 A		2		実習	○						
	基礎造形実習2 B		2		実習	○						
	基礎造形実習4 B		2		実習	○						
	基礎造形実習3 C		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習4 C		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習2 D		2		実習	○						
	基礎造形実習4 D		2		実習	○						
	基礎造形実習1 E		2		実習	○						
	美術基礎演習1		2		演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	美術基礎演習2		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1		2		演習		○			領域共通科目		
	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		
科研専門 目究門	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 日本画コース 平成26(2014)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
		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 日本・現代・美術Ⅱ ＊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		
芸術 ／10単位 応用科目	領域指定科目／54単位			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				
		美術概論 美術概論		美術論1 近代日本作家研究	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		

■ 芸術学科 洋画コース 平成26(2014)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
		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 日本・現代・美術Ⅱ ＊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		
芸術 ／10単位 応用科目	領域指定科目／54単位			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1	美術演習6-b 油彩画技術と表現2				
		美術概論 美術概論		美術論1 近代日本作家研究	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		

平成26(2014)年度以降入学生
美術領域

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

■ 芸術学科 現代アートコース 平成26(2014)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			
／必 修 単 位 科 目 ↑ 専門科目／54単位 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓ 芸術応用科目 ／10単位科目							卒業研究1	卒業研究2	
	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 企画・制作・展示	美術実習7-c 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-c 平面表現	美術実習4-c 場と表現	美術実習6-c 展覧会の 広報メディア制作	美術実習8-c 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 日本・現代・美術Ⅱ ＊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 身体表現			
			美術演習2-c アーティスト研究	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					
					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			

基礎造形実習1A

絵画表現基礎

担当教員名 伊庭 靖子

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ことができる

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. 植物を描く (観察)
4. 植物を描く (水彩 スケッチ)
5. 植物を描く (水彩 完成 講評会)
6. 風景を描く (スケッチ 布貼り)
7. 風景を描く (下描き)
8. 風景を描く (絵の具による描写)
9. 写真について (カメラオブスキュラ制作)
10. 写真を使った表現
11. 素材研究 (パステル作り)
12. パステルによる人物描写
13. 人物描写
14. 人物描写 (完成)
15. まとめ 合評会

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。

成績評価方法・基準

出席態度30%、授業態度30%、作品評価40%

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配布する。

履修上の注意・ライセンスなど

デッサン道具、着彩道具、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3C

日本画・洋画・現代アートの基礎を学ぶ1

担当教員名 福田 浩之、小柳 裕、国谷 隆志

受講対象・履修要件 美術領域1年生

授業概要及び目的

日本画、洋画、現代アート、それぞれの課題導入や制作に入るまでの計画を考え、制作プロセスを理解する。日本画基礎では、写生から本画制作までのプロセスの中で、制作の基本的な方法を学ぶ。油彩基礎では、画材の基本的な使い方を過去の作家のレクチャーを通して学ぶ。現代アートでは、基本的な現代アートのリテラシーを学び、多角的な発想力と問題提起力を学ぶ。それぞれの基礎課題を学び、2年次からの専門コースへの導入をスムーズにする。

到達目標

- (1) 写生から日本画制作までの流れを、段階を踏みながら学ぶことができる
- (2) 油彩の基本的な技法を理解することができる
- (3) 様々な現代アートに対する知識を身に付けることができる

授業計画

1. 洋画基礎導入(小柳)
2. 風景デッサン(小柳)
3. デッサンから油彩制作(小柳)
4. 油彩制作(小柳)
5. 油彩制作 完成(小柳)
6. 日本画基礎導入／鉛筆写生1(福田)
7. 鉛筆写生2 仕上げ(福田)
8. 水彩絵具による写生1(福田)
9. 水彩絵具による写生2(福田)
10. 水彩絵具による写生3(福田)
11. 現代アート基礎導入／発想力・問題提議のトレーニング(国谷)
12. トレーニング①／見えないものと見えるもの(国谷)
13. トレーニング②／物質・空間・関係(国谷)
14. トレーニング③／過去・未来・現在(国谷)
15. 現代アート合評会(国谷)

準備学習

授業に関連する作家や作品を調べ、興味を持って授業に臨むこと。
授業時間内で完成しなかった課題は、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30%、作品評価40%、合評30%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：適宜配布、材料費：基本は配布するが、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

基礎造形実習3Cと4Cは洋画・日本画・現代アートのそれぞれの基礎課題を学ぶ共通課題形式です。

基礎造形実習2A

彫刻・立体造形 基礎 「つくること」から「表現すること」や「アートとして見ること」へ

担当教員名 宇野 君平

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)制作では、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) 造形ラボ B と 鉄工ラボ B のライセンスを取得できる。
- (2) 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。
- (3) 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。
- (4) 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。
- (5) 「造ること」から「表現すること」や「美術作品として見ること」の大切さを学ぶことができる。

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、回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% 授業理解度30% 作品評価(課題作品、合評での表現力・提案力)40%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・参考図書は適宜紹介します。
材料費は、基本的な道具や素材は準備していますが、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4C

日本画・洋画・現代アートの基礎を学ぶ2

担当教員名 福田 浩之、小柳 裕、国谷 隆志

受講対象・履修要件 美術領域1年生

授業概要及び目的

日本画、洋画、現代アートの基礎を学ぶ。それぞれの表現方法を理解することで、幅広い視野で自身の表現を考えるための手掛かりとなる。日本画基礎では、材料の特性を理解し、日本画プロセスならではの材料の基本的な扱い方を学ぶ。油彩基礎では、風景画制作を通して画材の特性や描画方法を学ぶ。現代アートでは、自己のイメージを独創性のある表現として獲得するためのスキルを学ぶ。

到達目標

- (1) 日本画材料の基本的な扱い方を身に付けることができる
- (2) 風景画制作を通して自身のものの捉え方を発見できる
- (3) 多様な素材知識を身に付けることができる

授業計画

1. 洋画材料の説明(小柳)
2. 風景デッサン(小柳)
3. 油彩制作 下描き(小柳)
4. 油彩制作(小柳)
5. 洋画合評会(小柳)
6. 日本画基礎導入／日本画材の説明、水張り(福田)
7. 日本画制作1 胡粉の溶き方(福田)
8. 日本画制作2 水干絵具の使い方(福田)
9. 日本画制作3 仕上げ(福田)
10. 日本画合評会(福田)
11. 現代アート基礎導入／表現の実践(国谷)
12. キネティックアートの研究・制作(国谷)
13. キネティックアートの制作・合評(国谷)
14. サイトスペシフィックの研究・制作(国谷)
15. サイトスペシフィックの制作・合評(国谷)

準備学習

授業に関連する作家や作品を調べ、興味を持って授業に臨むこと。
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30%、作品評価40%、合評30%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：適宜配布、材料費：基本は配布するが、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

基礎造形実習3Cと4Cは洋画・日本画・現代アートのそれぞれの基礎課題を学ぶ共通課題形式です。

平成26（2014）年度以降入学生 美術領域	美術基礎演習1 美術入門 担当教員名 高田 学 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) 個々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 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 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 素材からの立体表現 9. 技法研究Ⅰ 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・研究しつつ授業に臨んでください。 成績評価方法・基準 授業評価(理解度、制作態度)50%、作品評価(課題作品の完成度)50% 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布します。 履修上の注意・ライセンスなど 積極的に授業に参加すること。
	美術演習1 古美術研究 担当教員名 西久松 吉雄、高田 学、岡田 修二、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 京都、奈良方面(予定) 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% レポート評価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。

美術基礎演習2 現代美術考察 担当教員名 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 現代の特に日本における美術の状況に着目し、多様な作品の内容、主題、表現方法と現代におけるその意義を確認する。具体的には授業内で扱う大きなテーマを「写真と絵画」「サイトスペシフィック」「リレーショナルアート」の3つに設定し、これら現代的な主題を体験することで、アートの多様性について考察を広める。個別作家の紹介からキーワードの解説、グループワークや地域との関わりから美術の多様性を知るプロジェクト授業との連携など、即時性を考慮した内容で研究を行う。 到達目標 (1) 現代の美術を社会状況と関連づけることができる。 (2) 写真の現代性についての考察を広め、分析することができる。 (3) 美術を地域や場所との関わりにおいて検証することができる。 (4) イベント性の高い表現手法についての考察を広め、提案することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 現代絵画についてのレクチャーと演習 2. 写真と絵画1 レクチャーとフィールドワーク(撮影) 3. 写真と絵画2 ドローイング・オン・フォトグラフ 4. 写真と絵画3 ドローイング・オン・フォトグラフの再映像化 5. サイトスペシフィック1 テーマと表現・コンセプチュアルアートについてレクチャー 6. サイトスペシフィック2 フィールドワーク・校内で展示空間を探す 7. サイトスペシフィック3 フィールドワークからアイデアドローイング 8. サイトスペシフィック4 マケット制作 9. サイトスペシフィック5 マケット撮影 10. リレーショナルアート1 現代の新しい表現についてレクチャー 11. リレーショナルアート2 グループワーク、グループミーティング① アイデア出し 12. リレーショナルアート3 グループワーク、グループミーティング② 企画決定 13. リレーショナルアート4 グループワーク、ワークショップ準備① 14. リレーショナルアート5 グループワーク、ワークショップ準備② 15. リレーショナルアート6 グループ発表、ワークショップの実施 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ので、プリンターで出力可能なカメラの準備をしておいて下さい。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下さい。その他授業で紹介された作品、作家について、調査、研究を進めて下さい。 成績評価方法・基準 授業態度(フィールドワーク・グループワークなどの参加姿勢):50% 日常課題作品評価:30% レポート課題:20% テキスト・参考図書・材料費 適宜レジュメを配布する。 履修上の注意・ライセンスなど 後半はグループワークです。グループ内での積極的な活動、リーダーシップ、フォローシップを求めます。	美術演習2-a 材料研究Ⅰ 歴史と技法 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 日本画を描く際に使用する様々な画材について実物を実際に見ながら一つ一つ詳しく学びます。具体的には岩絵の具、水干絵の具、金属箔、和紙、筆、膠などです。又、銀箔を色紙に押し、その上に日本画絵の具類で描いてみます。以上の事により日本画における画材の特徴を理解し表現方法を学習します。 到達目標 (1) 日本画における画材について学び、その特徴を詳しく理解できる。 (2) 日本画の代表的な画材による表現が実践できるようになる。 (3) 日本画という概念を画材を通して学び美感できる。 授業計画 1. 日本画における画材の歴史 2. 絵の具(1) 水干絵具、胡粉、墨、水絵具 3. 絵の具(2) 岩絵具 4. 筆、刷毛 5. 和紙 6. 膠(にかわ)、ドーサ 7. 和紙以外の基底材 8. 本銀箔を押し(1) 箔をあかす 押す 9. 本銀箔を押し(2) 補修 ドーサ引き 10. 本銀箔の画面に彩色する(1) 11. // (2) 12. // (3) 13. // (4) 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に足を運び、画材や技法に対する理解と興味を深めておく。授業時に配布されたプリントは保管し制作時に照らし合わせて活用すること。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30% 授業理解度20% 作品評価(課題作品の完成度)50% テキスト・参考図書・材料費 授業ごとにプリント配布。 履修上の注意・ライセンスなど 積極的に授業に参加すること。
---	---

美術演習2-b

ドローイング研究②Ⅰ

担当教員名

中川 トラヲ

受講対象・履修要件

美術領域2年生

授業概要及び目的

作品を表現として成立させていくには、自身の世界観(主題)をどのような素材や方法で制作するかを常に考えなければなりません。この授業では様々な技法から自分自身の主題を探ることや、主題に合う表現法について試行錯誤を重ねます。ドローイング制作、講評会を行います。

到達目標

(1)主題と表現方法を探る手掛かりになることができる
(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)問題提起や未言語状態のイメージを処理する技能が身につくことができる

授業計画

1.導入 ドローイングについての概略と実践
2.視点についての考察と制作
3.視点についての講評
4.聴覚が制作にもたらす影響についての考察と制作
5.聴覚が制作にもたらす影響についての講評
6.作家のドローイングへのアプローチを映像を通じて学ぶ1
7.偶然についての考察と制作
8.偶然についての講評
9.ドローイングの柔軟な発想への考察と制作
10.ドローイングの柔軟な発想について講評
11.作家のドローイングへのアプローチを映像を通じて学ぶ2
12.今演習で得たドローイングへの各自の考察と制作
13.今演習で得たドローイングへの各自の考察と制作
14.まとめ①
15.まとめ②(合評)

準備学習

必要だと思う描画材料を各自準備すること。提供できる描画材料は授業日以前に知らせます。授業内で完成しなかった課題については次週の授業までに完成、提出を目指すこと

成績評価方法・基準

出席態度30%、授業態度(積極性)40%、作品評価30%

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

積極的に授業に参加すること。

美術演習3

日本・現代・美術Ⅱ

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

美術は作品を制作するだけではなくありません。本演習では「日本・現代・美術」をテーマに、様々な美術関係者(作家・評論家・学芸員・ギャラリスト・コレクター・美術ライターなど)の講演会やアート現場(アートイベント、作家のアトリエ・展覧会など)を見学して、日本の現代美術を調査・研究します。各自の制作・研究とも向き合いながら、今日の美術の状況を考察し、美術に携わる者としてのモチベーションを高めます。

到達目標

(1)様々な美術関係者の講演会やアートの現場を見学して見識を深めることができる。
(2)表現分野の壁をこえて、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 「日本・現代・美術」とは
2.「日本・現代・美術」作家 ①調査(講演会又は学外見学)
3.「日本・現代・美術」作家 ②研究(レポートの作成)
4.「日本・現代・美術」評論家 ①調査(講演会又は学外見学)
5.「日本・現代・美術」評論家 ②研究(レポートの作成)
6.「日本・現代・美術」学芸員 ①調査(講演会又は学外見学)
7.「日本・現代・美術」学芸員 ②研究(レポートの作成)
8.「日本・現代・美術」ギャラリスト ①調査(講演会又は学外見学)
9.「日本・現代・美術」ギャラリスト ②研究(レポートの作成)
10.「日本・現代・美術」美術ライター ①(講演会又は学外見学)
11.「日本・現代・美術」美術ライター ②研究(レポートの作成)
12.「日本・現代・美術」展覧会 ①調査(講演会又は学外見学)
13.「日本・現代・美術」展覧会 ②研究(レポートの作成)
14.「日本・現代・美術」について
15.まとめ

準備学習

講演会や学外見学については、その復習としてレポート(800字程度)を提出して下さい。

成績評価方法・基準

授業態度30% 授業理解度30% 作品評価(課題作品、合評での表現力・提案力)40%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・参考図書は適宜紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は、講演会や学外見学など、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2-c

アーティスト研究

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。興味のある作家や作品を研究して授業内で発表します。また、その事例を起点に、「作品をつくること・見せること・見ること」とはどのような関係にあるのかや、「現代アートを取り巻く環境(歴史や社会の動向)とは」など、ディシユカッションを重ねながら見識を広げます。

到達目標

(1)アートの歴史や作家の背景を学び、自分自身の作品とそれらの関係を考えることを可能にする。
(2)自分自身の作品をより深く理解し、次のステップに繋げる事ができる。

授業計画

1.課題主旨説明
2.それぞれ、興味のある作家もしくは作品について調べる。①
3. // ②
4.2、3の研究に基づいて発表する。/ディスカッション
5.1～4の研究内容を基に作品制作を行う。
6.ディスカッション
7.制作における素材や媒体についてディスカッションを行う。
8.7での考察を基に自身の作品を制作①
9.制作②
10.ディスカッション
11.表現すること。表現されたモノに対峙すること。/ディスカッション
12.制作③
13.制作④
14.まとめ①
15.まとめ②(合評)

準備学習

前回までの授業内で行った内容を復習し、必要な事項を調べ授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

出席態度60% 課題提出40%

テキスト・参考図書・材料費

授業内で随時紹介。

履修上の注意・ライセンスなど

ディスカッションが多いので、遅刻欠席は厳禁。

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

近代日本画家の中から1作家とりあげ調査します。作家の作品から絵絹に描かれた作品を選び、下準備をし模写する。絹本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)模写することで、より深く作家の表現や思考を理解する事ができる。
(2)近代日本画作品の模写を通じ、絹本における古典技法を修得し実践できる。
(3)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。
(4)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.作家(近代日本画家)調査①
3.作家(近代日本画家)調査②
4.木枠に絹を張る
5.ドーサ引き 模写の手本を決める
6.下絵を作る
7.墨による線書き(骨描き)限取り
8.胡粉を塗る
9.彩色する① マスキング
10.彩色する② 広い面を塗る
11.彩色する③
12.彩色する④
13.彩色する⑤
14.課題提出(作品を仕上げる)
15.まとめ

準備学習

授業に関連する作家や作品を調べ、興味を持って授業に臨むこと。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

授業評価(理解度、制作態度)50%、作品評価(課題作品の完成度)50%

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布します。

履修上の注意・ライセンスなど

授業時に配布された資料プリントは保管し制作時に照らし合わせ活用すること。

平成26(2014)年度以降入学生
美術領域

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

35

美術演習4-b

ドローイング研究Ⅱ

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

線だけで描く線画や絵画の下絵だけではなく、それ自体が独立した絵画として成立出来るだけの視覚的な物質性やテーマ性をどのように獲得できるか研究する。映像をまじえたレクチャーによって、古今東西のドローイングを紹介し、自らも絵画表現のもつ即興性と自由さと面白さを体験する。

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)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。
- (3)今日的な解釈や発想からも試みることで独自の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。効果的な素材や支持体、画材を説明
- 2.点と線による表現
- 3.面による表現
- 4.ものとかたち
- 5.まとめ 絵画表現を構成する基礎的な要素について
- 6.写生と遠近法
- 7.静物
- 8.建物
- 9.人体
- 10.まとめ ドローイングの多様な表現について
- 11.写真
- 12.文字と言葉
- 13.模様
- 14.ドローイングの見せ方について
- 15.まとめ (合評)

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(出席状況など)50%、作品評価50%

テキスト・参考図書・材料費

適時、資料を配布。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います。

美術演習5-a

日本画研究Ⅰ 古典

担当教員名 林 孝二

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(理解度、制作態度)50%
作品評価50%

テキスト・参考図書・材料費

適宜レジメを配布する。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術演習4-c

社会と表現

担当教員名 岡 普司

受講対象・履修要件 美術領域2年生

授業概要及び目的

現代アートと社会との関係やバランスを考察し、ソーシャル・アートの観点から、作品イメージの発信や表現のヒントを探ります。また、アートの著作権や肖像権にまつわる事例研究を通して、自らの表現物をまもる方法や知識を学びます。

到達目標

- (1)表現方法及び内容について、自身の言葉で語ることができる。
- (2)社会の変化と芸術表現の展開の関係について考察し自ら表現に反映させることができる。

授業計画

- 1.ガイダンス
- 2.Ⅰ 環境変化と表現の拡大①産業革命と芸術表現の拡大・アーツアンドクラフツ運動
- 3. ②戦争と芸術 1、ダダ・シュールレアリスム
- 4. // 2、コマーシャリズムとヒューマニズム
- 5. ③戦後美術 1、現代美術の展開
- 6. // 2、現代美術の動向
- 7. ④電腦空間と表現の場の拡大 1、メディア
- 8. // 2、美術館とインディペンデントスペース
- 9.Ⅱ テーマ 研究 各自のテーマ設定による研究発表①
- 10. // ②
- 11. // ③
- 12. // ④
- 13.Ⅲ 表現の自由と表現物の保護①事例研究
- 14. ②ディスカッション
- 15.まとめ ディスカッション(表現の展開について)

準備学習

課題テーマごとに自主研究し、自らの言葉で表現できるようにしておくこと。

成績評価方法・基準

自主研究の内容の充実度30%、プレゼンテーションのわかりやすさ30%、受講姿勢の積極性を40%として評価する。

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

初回にガイダンスをかねて授業内容に関するディスカッションを行うので必ず出席すること。

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の授業。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。絵画を成り立たせている様々な要素、例えば溶剤、画地、色材などについてそれぞれ理解を深める。テンペラや初歩的な油彩画について画材の取り扱いや技法を学ぶ。

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)油彩画の基本的技術を学ぶことができる。
- (3)油彩画の道具の基本的取り扱いができる。

授業計画

- 1. テンペラ画の下地について
- 2. 西洋古典絵画の成り立ちについて スライドレクチャー
- 3. 絵画の3要素について
- 4. テンペラ画のプロセスと色材について
- 5. 人物画のヴィジョン決定のためのクロッキーについて
- 6. 人物の形態について1
- 7. キャンバスの張り方について(F50号にて)
- 8. 油彩の地塗りについて(F50号にて)
- 9. 筆、油、パレットなどについて
- 10. 油彩画における人物表現について スライドレクチャー
- 11. 構図について 地と図
- 12. 人物の形態について2
- 13. 油彩画のマチエールについて 画集を見ながら 模写について
- 14. タブロー・完成度の概念について
- 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

プリントを随時配布する。

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 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

「自己の表現とは何か?」という根源的な問いと向き合う授業です。課題1.では、芸術表現に限らず、すべての事象から最も興味のある「マイ・フェイバリット」を選び、その魅力を伝えるプレゼンテーションを行います。課題2.では「自分にしかできないこと」を模索して表現を試みます。また毎回、ワークショップや討議を行い「表現する意味」を探索します。

到達目標

- (1) 日常の様々な出来事に関心を持つ事ができる。
- (2) 柔軟な発想から表現を構想することができる。
- (3) 自身の表現について、自らの言葉で語ることができる。

授業計画

1. 授業概要説明
2. 課題1「マイ・フェイバリット」説明
3. 課題1「マイ・フェイバリット」のためのワークショップ
4. 課題1「マイ・フェイバリット」ミーティング・制作
5. 課題1「マイ・フェイバリット」ミーティング・制作
6. 課題1「マイ・フェイバリット」発表・プレゼンテーション
7. 課題2「自分にしかできないこと」説明・参考作品紹介
8. 課題2「自分にしかできないこと」のためのワークショップ1
9. 課題2「自分にしかできないこと」のためのワークショップ2
10. 課題2「自分にしかできないこと」のためのワークショップ3
11. 課題2「自分にしかできないこと」ミーティング・制作
12. 課題2「自分にしかできないこと」ミーティング・制作
13. 課題2「自分にしかできないこと」ミーティング・制作
14. 課題2「自分にしかできないこと」発表・プレゼンテーション
15. まとめ

準備学習

様々な事に関心を持ち、興味のあることは積極的に調べること。

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

授業内で適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

計画性を持って取り組むこと。

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-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の授業。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。絵画を成り立たせている様々な要素、例えば溶剤、画地、色材などについてそれぞれ理解を深める。グリザイユ技法やラズール技法、カマイユ技法などについての画材の取り扱いや技法を学ぶ。

到達目標

- (1) 油彩画の組成技術に関する知識を身につけている。
- (2) 油彩画の専門基礎的な技術を使える。
- (3) 油彩画の技法とテーマとの関係を認識できる。

授業計画

1. 油彩画の組成技術に関する講義
2. グリザイユ技法の歴史的解釈と技法の実践について スライドレクチャー
3. 構図について
4. 明度設計について 明暗の流れ
5. ダンマル樹脂の作成について
6. 描画オイルの調合について
7. ラズール技法の実践について
8. 油彩画のメチエについて
9. テーマ制作についてのオリエンテーション
10. 絵画の目的と技法について スライドレクチャー「大切な記憶を描く」
11. テーマの解釈と表現について
12. エスキースのキャンバスへの転写について グリッド法・写真の活用
13. カマイユ技法による発色法について
14. 技法とテーマ・表現内容の関連について 言語化とプレゼン準備
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% 提出物・制作物50%

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配布する。

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-a

日本画研究Ⅱ マテリアルを知る

担当教員名 林 孝二

受講対象・履修要件 美術領域2年生

授業概要及び目的

様々な基底材(和紙・布・板)に日本画材料(膠・墨・箔・岩絵の具・水干絵の具)を使用して表現研究を行います。各々の自由な感性で日本画材料と向き合い、独自の表現技法を模索します。

板と布に各自の表現の工夫を加えて作品をつくり、技法と表現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) 日本画材料についてより深く理解できる。
- (2) 自由な感性で技法研究することで表現の幅を広げることができる。
- (3) 基底材と描く材料の相性や表現の可能性について考察できる。

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

古典絵画を参考に、基底材について常に興味関心を持ち、調べておく。

成績評価方法・基準

授業態度(理解度、制作態度)50%
作品評価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-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新たな表現を獲得しています。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) 各種メディア技法を作品の制作・記録・発表に活用するためのスキルを修得できる

授業計画

1. オリエンテーション 情報の共有
2. 伝え方と伝わり方 文字の印象とレイアウト
3. 話す事、書く事 「ことば」の選び方。作品タイトル、見出しとコピー
4. 情報編集① 媒体(メディア)について
5. // ② 手段と目的 規格形成について
6. // ③ 印刷媒体の編集
7. // ④ 情報の構築
8. デザインオペレーション ① 画像修正・補正
9. // ② 印刷物制作・版面設計
10. // ③ CG合成による作品展示シミュレーション1
11. // ④ CG合成による作品展示シミュレーション2
12. ポートフォリオの制作 ① 印刷物
13. // ② 映像
14. // ③ WEB
15. // ④ 「ポートフォリオ」のプレゼンテーション

準備学習

映像・WEBをはじめとした作品情報の発信手段について、既出例を積極的に検証すること。

成績評価方法・基準

出席態度25% 技法修得評価25% 成果物評価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

特になし

平成26(2014)年度以降入学生
美術領域

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習1-a
写生表現

担当教員名 林 孝二

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）の間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

2. //

3. //

4. //

5. //

6. 植物制作（樹木と地面）

7. パネル作り、ドウサ引き、水張り

8. 本紙制作

9. //

10. //

11. //

12. //

13. //

14. 植物制作作品提出

15. 植物制作作品合評

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

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(写生期間の根気と熱意)50%
作品評価(写生と制作)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

屋外写生の雨天日は随時連絡します。

平成25（2013）年度以前入学生
共通教育センター科目

美術実習1-c
デジタルとアナログによる造形表現技術の修得

担当教員名 吉田 雅則

受講対象・履修要件 美術領域2年生

授業概要及び目的

現在、立体造形における表現技術は多様化の一途を辿っている。技術の発達や3Dプリンタの一般化により、ハイエンドな世界だけで実現可能だった制作環境が誰の手にも届くようになった。また、3Dツールの発達により、最低限の修得努力で直感的にデジタルモデリングを行うことも可能となっている。本実習ではこうした時代的背景を踏まえつつ、伝統的な手作業による粘土を使った造形を基本的表現技法と据えた上で、アナログとデジタルの両極から造形技術を修得し、観察力を獲得することを目的としている。

到達目標

(1)オーガニックなモチーフを立体として徹底的に再現することにより、表現の基礎となる観察力を学ぶことができる

(2)デジタル造形アプリケーションの基礎的な使いこなしを修得することができる

(3)インダストリアルクレイの基礎的な使いこなしを修得することができる

(4)3Dプリンタを使用してデジタル出力を行うためのデータハンドリングの実際を学ぶことができる

(5)デジタル造形とアナログ造形技術の融合を体験・考察し、今後の表現活動に役立てることができる

授業計画

1. 本演習のガイダンスと到達目標の確認、モチーフの説明および観察の方法とポイント解説

2. デジタルスカルプトツール導入 基礎的なインターフェースとカメラナビゲーション

3. プライマリ形状の策定 複数パーツのハンドリング

4. プライマリ形状を確定する。 全体のバランスやシルエットの重要性を認識する

5. インダストリアルクレイモデリング 心棒および土台の作成 1 心棒作成での注意と解説

6. 心棒および土台の作成 2 心棒の決定及び荒付けの開始

7. モデリングの実践 プライマリレベル：1 シルエットの策定

8. モデリングの実践 プライマリレベル：2 プロフィールを確定する

9. モデリングの実践 セカンダリレベル：1 構成パーツの概略を作成

10. モデリングの実践 セカンダリレベル：2 中間形状の策定

11. モデリングの実践 セカンダリレベル：3 中間形状を決定する

12. デジタルモデリングの見直し：これまでの観察で得た意識を、デジタルでの作業にフィードバックする

13. デジタルスカルプト：ターシャリーレベル：1

14. デジタルスカルプト：ターシャリーレベル：2、3Dプリントアウトのためのデータハンドリング

15. 成果の発表と考察、講評

準備学習

MACOSに関する基本的な操作をマスターしていること。
インダストリアルクレイを使用するのでヘラなどを準備しておくことが望ましい。

成績評価方法・基準

課題作品：80％ 授業態度：20％ による総合評価。
課題作品の評価に重点を置き、完成度やリアリティ、造形的信頼性を評価の基準とする。
ただし出席が3分の2に満たない場合には評価の対象としない。

テキスト・参考図書・材料費

講義中に適宜配布する。

履修上の注意・ライセンスなど

課題は講義内で定義する一定レベルをクリアしたもののみの評価の対象とします。
提出がなければ自動的に単位認定不可となりますので注意してください。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習1-b
油彩画専門基礎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

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、古典絵画（卵黄テンペラによる板絵）を制作する。油彩画の前身であるテンペラを経験することで、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。第2、3課題では人物画の制作をする。油彩画の基礎を学びながら人物画について研究する。

到達目標

(1)卵黄テンペラによる板絵の制作ができる。

(2)人物油彩画（ヌード）の制作ができる。

(3)人物油彩画（着衣群像）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

2. 第1課題 卵黄テンペラによる板絵2

3. 第1課題 卵黄テンペラによる板絵3

4. 第1課題 卵黄テンペラによる板絵4

5. 第2課題 人物油彩画（ヌード）1

6. 第2課題 人物油彩画（ヌード）2

7. 第2課題 人物油彩画（ヌード）3

8. 第2課題 人物油彩画（ヌード）4

9. 中間合評 第1課題 第2課題

10. 第3課題 人物油彩画（着衣群像）1

11. 第3課題 人物油彩画（着衣群像）2

12. 第3課題 人物油彩画（着衣群像）3

13. 第3課題 人物油彩画（着衣群像）4

14. 第3課題 人物油彩画（着衣群像）5

15. まとめ 合評

基底材作り

エスキース 原寸大下絵 トレース

描画

描画

クロッキー ポーズ決め デッサン 木炭による下書き

描画

描画

描画

クロッキー ポーズ決め デッサン 木炭による下書き

描画

描画

描画

描画

描画

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％ 作品評価50％

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配布する。

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。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-a
植物表現

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

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30号～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ぶ。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

2. 樹木と地面の野外写生

3. 樹木と地面の野外写生

4. 樹木と地面の野外写生

5. 樹木と地面の野外写生

6. 植物制作（樹木と地面）

7. 植物制作（樹木と地面）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

日本画家の写生やデッサンの図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する屋外写生

3. 人物の生態を写生する屋外写生

4. 人物の生態を写生する屋外写生

5. 人物の生態を写生する屋外写生

6. 人物制作（人物の生態）

7. 人物制作（人物の生態）

8. 本紙制作

9. 本紙制作

10. 本紙制作

11. 本紙制作

12. 本紙制作

13. 本紙制作

14. 本紙制作

15. 本紙制作

写生の仕方説明

描画材料の説明

観察

線と面

仕上げ

草稿

パネルづくり、ドウサ引き、紙水張り

骨描き

下地塗り

着色

描写

仕上げ

まとめ

講評

準備学習

人物の生態を写生する屋外写生の図書などを見ておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度（写生期間の根気と熱意）50％ 作品評価（写生と制作）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

野外写生期間の雨天日は、別課題をします。

平成26（2014）年度以降入学生
美術領域

美術実習2-b
人物表現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

人物の生態を写生する屋外写生をします。特に人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養います。また、その写生をもとに30号～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ぶ。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)人物の生態を写生する屋外写生ができる。

(2)人物の表情や動作、服装の質感を写生し、描写力を養うことができる。

(3)人物の生態を写生する屋外写生から制作への手順が理解できる。

授業計画

1. 人物の生態を写生する屋外写生

2. 人物の生態を写生する

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

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、古典絵画(卵黄テンペラによる板絵)を制作する。油彩画の前身であるテンペラを経験することで、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。第2、3課題では人物画の制作をする。油彩画の基礎を学びながら人物画について研究する。

到達目標

- (1)卵黄テンペラによる板絵の制作ができる。
- (2)人物油彩画(ヌード)の制作ができる。
- (3)人物油彩画(着衣群像)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2 エスキース 原寸大下絵 トレース
3. 第1課題 卵黄テンペラによる板絵3 描画
4. 第1課題 卵黄テンペラによる板絵4 描画
5. 第2課題 人物油彩画(ヌード)1 クロッキー ポーズ決め デッサン 木炭による下書き
6. 第2課題 人物油彩画(ヌード)2 描画
7. 第2課題 人物油彩画(ヌード)3 描画
8. 第2課題 人物油彩画(ヌード)4 描画
9. 中間合評 第1課題 第2課題
10. 第3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
11. 第3課題 人物油彩画(着衣群像)2 描画
12. 第3課題 人物油彩画(着衣群像)3 描画
13. 第3課題 人物油彩画(着衣群像)4 描画
14. 第3課題 人物油彩画(着衣群像)5 描画
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、モデルがいら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% 作品評価50%

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配布する。

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3-a

静物表現

担当教員名 林 孝二

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(写生の熱意)50%
作品評価(写生と作品制作)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

写生をしっかり行う姿勢が大切です。描画材料等の準備をしておいて下さい。

美術実習2-c

写真表現を考える

担当教員名 植松 琢磨

受講対象・履修要件 美術領域2年生

授業概要及び目的

実習形式の授業を通して、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す授業。カメラオブスキュラを体験し、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ぶ。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する。

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 (手作りカメラを制作。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ルリングしておくこと。

成績評価方法・基準

出席態度30%、授業態度30%、作品評価40%

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配布する。
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下さい。
(購入の必要はありません)

美術実習3-b

油彩画専門基礎Ⅲ

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(グリザイユ技法+ラズール技法)を起点に油彩画の技術的核心を学ぶ。第1課題では静物画を制作する。第2課題には技術的展開例としてカマイユ技法にも取り組む。イメージ、イリュージョンをキーワードに近代絵画や写真・映像・記憶との関係も考察する。また、個別面談を通して、自由制作における今後の取り組みも含めて検討する。

到達目標

- (1)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。
- (2)カマイユ技法+ラズール技法によるテーマ制作ができる。

授業計画

1. 油彩画の組成技術に関する講義 第1課題 静物モチーフ構成
2. 第1課題 グリザイユ技法+ラズール技法による静物画1 エスキース 木炭による下書き
3. 第1課題 グリザイユ技法+ラズール技法による静物画2 アンダーペインティング
4. 第1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
5. 第1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
6. 第1課題 グリザイユ技法+ラズール技法による静物画5 オーバーペインティング
7. 第1課題 グリザイユ技法+ラズール技法による静物画6 オーバーペインティング
8. 第1課題 グリザイユ技法+ラズール技法による静物画7 オーバーペインティング
9. 中間合評 第1課題 ディスカッション
10. 第2課題 カマイユ技法+ラズール技法によるテーマ制作1 エスキース
11. 第2課題 カマイユ技法+ラズール技法によるテーマ制作2 アンダーペインティング
12. 第2課題 カマイユ技法+ラズール技法によるテーマ制作3 アンダーペインティング
13. 第2課題 カマイユ技法+ラズール技法によるテーマ制作4 オーバーペインティング
14. 第2課題 カマイユ技法+ラズール技法によるテーマ制作5 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時間以上の自習による制作を行うこと。指定されたスケジュールに対して遅れが出ないように毎週準備すること。作業の進行方法については授業中に指導する。

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

プリントを随時配布する。

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。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ーc

素材研究

担当教員名 松村 晃泰

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素材とは、およそ全てのモノが表現素材となります。キャストイングの技法を通じて自然物を細密に複製したり、既製品を使ったオブジェ作品や金属を加工して立体作品を制作するなど、様々な素材に触れ、素材の物質的な特性や技法を学ぶとともに、各々の表現における素材の見方や関わり方を追求します。

到達目標

- (1) 素材の特性、加工方法の基礎を識別することができる。
- (2) 表現内容に応じた素材や加工方法を選択し、創造することができる。
- (3) 様々な立体作品を鑑賞し、素材の可能性を研究・収集することができる。

授業計画

- 1. ガイダンス 金属オブジェ：立体構成の基本レクチャーと制作のためのマケット制作
- 2. 金属オブジェ：鉄板の切断・溶断
- 3. 金属オブジェ：鉄板の溶接・研磨
- 4. キャスティング：キャストイングの基本レクチャーとシリコンによる雌型制作
- 5. キャスティング：不飽和ポリエステル樹脂による注型
- 6. キャスティング：キャストイング作品の成型と着色
- 7. カービング：カービングの基本レクチャーと制作のためのイメージスケッチ
- 8. カービング：ウレタンフォームによるカービング
- 9. カービング：カービング作品の研磨と塗装
- 10. 作品レプリカ制作：基本レクチャー
- 11. 作品レプリカ制作：素材検索および制作工程研究
- 12. 作品レプリカ制作：制作1
- 13. 作品レプリカ制作：制作2
- 14. 作品レプリカ制作：制作3
- 15. 1 day exhibition 実施・合評・まとめ

準備学習

芸術作品に留まらず、あらゆる素材に興味を持つこと。
展覧会に足を運び、作品を鑑賞する(立体作品の素材を見る)機会を持つこと。
様々な作家・ジャンルの立体作品を、作品集やインターネット等を通じ知るよう心掛ける。

成績評価方法・基準

課題作品：50％ 授業態度：50％ による総合評価。

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

課題は内容により授業外での作業を要する場合があります。授業時間外も積極的に制作に取り組んでください。最終授業日までに提出がなければ単位認定不可となりますので注意してください。

美術実習4ー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修得します。

到達目標

- (1) シルクスクリーン技法を修得できる
- (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

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。(写真を使ったカラー・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。

成績評価方法・基準

出席態度30%、授業態度30%、作品評価40%

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配布する。

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。
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-a

動物表現

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

日本画の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。30号から50号程度の作品を2点制作します。写生をしっかりと行い、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の学習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 着色による仕上げ
- 4. 動物画制作 小下絵と草稿
- 5. 静物画制作 転写
- 6. 静物画制作 着色
- 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 着色
- 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(写生の熱意)50％ 作品評価(写生と作品制作)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

写生をしっかりと行う姿勢が大切です。描画材料等の準備をしっかりとしておいてください。

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

教室から飛び出し、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. 1 day exhibition 説明・企画ミーティング
- 12. 1 day exhibition 企画ミーティング・制作
- 13. 1 day exhibition 企画ミーティング・制作
- 14. 1 day exhibition 搬入
- 15. 1 day 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％ 作品評価50％

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。

芸術学科 美術領域 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
4年 専門 科目	前期	卒業研究1	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のだ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。
	後期	卒業研究2	大学での最終制作として、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。

芸術学科 美術領域 日本画コース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門 基礎科目	前期	美術演習7-a	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。
	後期	美術演習8-a	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。
	前期	美術実習5-a	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。
		美術実習6-a	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50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あつかい方も習得します。
	後期	美術実習7-a	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。また進級制作に向けて各自がテーマや課題を設定し、100号～150号程度の大きさ1点程度を制作します。
		美術実習8-a	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。

芸術学科 美術領域 洋画コース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門 基礎科目	前期	美術演習7-b	研究計画の立案を各自が実際に行うゼミ形式の授業。研究とはどのような行為なのかを理解した上で、理論と実践、言語と物質、構想と造形について分析していく。個別チュートリアルを行った上で、各自の研究の方向性を見出し、最終的には所定の用紙に研究計画案をまとめ口頭発表する。このプロセスの中で収集された資料等を整理したポートフォリオも制作する。このゼミでの経験を後期の進級制作のコンセプトメイクに繋げていく。複数の演習的内容を含む。
	後期	美術演習8-b	19世紀前半の写真発明以降、絵画と写真において変化し続ける視線のあり方を作家研究を通して考察する。写真誕生から絵画と写真はお互いに意識し影響しながら、それぞれの本質を探ってきた。自然を再現する役割を奪われた絵画、芸術と見なされなかった写真、それぞれが独自の視線を探求し展開してきた流れに沿って、どのように深化させていったのかスライドと共に紹介する。また学生自身は興味のある作家の作品やその時代の動向を研究・発表する。
	前期	美術実習5-b	現代の芸術に関連するテーマやキーワード、技法を含んだ演習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、造形的アイデアと多数のエスキースづくり、及び対話、ディスカッションに重点を置くゼミ的授業。
		美術実習6-b	版画技法を学ぶ。映像をまじえたレクチャーによって版画の成り立ちと版画による表現の可能性を考察する。前半は、リトグラフ(石版画)の技法を学び、描写や製版、刷りの行程を習得する。後半は、古典絵画の一つである銅版画技法の歴史を学び、同時に、銅版木の基礎的な技術と構想の立て方を習得する。この授業では、エッチングによる独特なマチエールの研究やリトグラフによる印刷技術や版表現による絵画空間の表出をしっかりと視野に入れて、自らの表現に繋いでゆく
	後期	美術実習7-b	前期で取り組んだ研究計画の流れを活かして、自らの取り組みの方向性を絞り込んでいく。研究の成果を活かしてコンセプトメイクに結び付けていく中で、方法論や技法、素材の検討も行っていく。ドローイングやエスキースを多数制作する。なんらかの構想を持ちながら、作品のシリーズ制作を繰り返してき、進級制作に結び付けていく。個人指導を徹底して行う。研究計画書の提出を義務付ける。
		美術実習8-b	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進級制作展につなげる。授業の前半は課題によるドローイングを制作し、多素材、写真やCGなども取り込みながら表現領域の拡大を目指す。同時に自由制作をするなかで、油彩画、版画に関する技術を深める。後半には、進級制作に向けて各自がエスキースや展示プラン、ポートフォリオを編集する。また、版画技法を深めながら、希望者の中から全国大学版画展(場所:町田市立国際版画美術館)に出品参加する。

芸術学科 美術領域 現代アートコース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年	前期	美術演習7-c	現代アートは作品を制作するだけではありません。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。
	後期	美術演習8-c	現代アートにおけるパフォーマンスやコラボレーションの今日的な意味とその可能性を探り、造形だけでなく、身体や行為を用いたパフォーマンス・アートや、サウンドを使ったサウンド・アートなどの講義・演習を通して、表現の幅を広げます。
	前期	美術実習5-c	インスタレーションや展示計画を学習し、アートの現場で企画・制作・展示・発表に対応できるスキルを習得します。また現代アートに於ける照明技術の基礎的な習得を目指します。更には、個展形式での発表を経験し実践的体験を通して、より深く表現の問題に触れることにより、アートリテラシーの習得に取り組みます。
		美術実習6-c	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。また、全体のプロモーション・ビデオを共同で制作、個展ごとのチラシも各自制作するなどのセルフ・プロデュースを経験します。 各々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。
	後期	美術実習7-c	これまでの様々な実習・制作体験をふまえ、自身の作品イメージの 核を築く。展示空間の特質と作品成立の条件を探り、自身の方法論の具体化としての作品制作・発表を行う。
		美術実習8-c	これまでの様々な実習・制作体験をふまえ、進級制作展に向けて自分の表現スタイル の展開の可能性を実験・検証することを目的とする。また、大規模なグループ展示では、 作品の設置スペースや搬入・設営など様々な条件の変化に対応して、出品者、主催者、 美術館などとの協働・協調を絶えず心掛けるとともに、自分のよりよい表現のために 主張・説得していくことにも積極的に取り組む。

■ 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。

■ メディアデザイン領域の特色・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26(2014)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	選択	1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	基礎造形実習1 A		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2 A		2		実習	○					
	基礎造形実習3 A		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4 A		2		実習	○					
	基礎造形実習2 B		2		実習	○					
	基礎造形実習4 B		2		実習	○					
	基礎造形実習3 C		2		実習	○					
	基礎造形実習4 C		2		実習	○					
	基礎造形実習2 D		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4 D		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、 アニメーションスタジオAライセンス	
専門基盤科目	基礎造形実習1 E		2		実習	○					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1		2		演習	○			領域共通科目		
	メディアデザイン基礎演習2		2		演習	○			領域共通科目		
	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		
	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		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	
	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(備室系、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	
	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)、アニメーションスタジオA、 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、 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)、アニメーションスタジオA、 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	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26(2014)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	／必修単科目 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓							卒業研究1	卒業研究2	
		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-ac テレビ番組の企画と制作	メディアデザイン実習2-a グラフィックデザイン基礎から応用	メディアデザイン実習5-a 写真の原理と実験	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			
		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-a 学内の機材・設備／写真表現技術	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	メディアデザイン実習7-a 個々の作品テーマを見つける	メディアデザイン実習8-a 個展に向けた作品制作			
		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-a 作品制作のための作家研究 ＊写真コース必修科目	メディアデザイン演習6-a 写真術の歴史の変遷から将来の予測する力を養う ＊写真コース必修科目			
				メディアデザイン演習3 情報デザイン/創造デザインの応用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/創造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目	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		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		
芸術応用科目／10単位				選択 2科目4単位 選択履修		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		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		
		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				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				
		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				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				
				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		

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26(2014)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 領域指定科目 / 54単位 芸術応用科目 / 10単位	必修科目 / 10単位							卒業研究1	卒業研究2
		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 インフォメショナルデザイン	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/構造デザインへの応用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/構造デザインへの応用2 Web制作応用 *領域共通科目	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 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 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 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	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 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 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 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		
				選択 2科目4単位 選択履修		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			

芸術学科 メディアデザイン領域 映像・放送コース
平成26(2014)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 領域指定科目／54単位 芸術応用科目／10単位	／必修科目 10単位							卒業研究1	卒業研究2
		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-ac テレビ番組の企画と制作	メディアデザイン実習2-c サウンド実習	メディアデザイン実習5-c ドキュメンタリー作品制作	メディアデザイン実習6-c 映像の実験		
		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-c 実写映像の撮影・編集技法	メディアデザイン実習7-c シナリオ制作	メディアデザイン実習8-c 自由なテーマスタイルによる制作		
		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-c 映像社会学	メディアデザイン演習6-c 作家研究		
				メディアデザイン演習3 情報デザイン/構造デザイン的应用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/構造デザイン的应用2 Web制作応用 ＊領域共通科目	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	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		
						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	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		
						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	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		
						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	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		
				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		
				メディアデザイン概論1 メディアの歴史					

選択 2科目4単位
選択履修

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26(2014)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
専攻科目／54単位	／必修 10単 科目							卒業研究1	卒業研究2
		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		
専攻科目／54単位	領域指定 科目／54 単位			メディア デザイン演習3 情報デザイン/構造デザインへの応用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/構造デザインへの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目	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		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	
						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		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	
						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		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	
						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		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			

基礎造形実習 1 A
描写
担当教員名 岡田 毅志（武志）
受講対象・履修要件 メディアデザイン領域1年生
授業概要及び目的
平面表現の感覚を養うため、手描きによる描写を総合的に学習します。具体的には描写力の基本を養う基本形態モチーフのデッサン、人物の描写力を養う人体デッサン、画面構成と配色調和を考察する色彩表現の課題を制作します。また毎回実習の始めに人体クロッキーを行うとともに、随所にワークショップ形式のドローイング体験を盛り込み、描写表現のセンスを柔軟に体得してゆきます。
到達目標
(1) デッサンの基礎が身に付く。 (2) パースペクティブ（遠近法）が体感、理解できる。 (3) 人体描写力が向上する。 (4) 構成力、色彩感覚が探求できる。 (5) 平面の表現センスが身に付く。
授業計画
1.【前半】オリエンテーション／【後半】【ドローイング1】人物クロッキー 2.【前半】【ドローイング2】パースの体験／【後半】【課題①】基礎デッサン「単体モチーフ」 3.（課題①つづき）、及び講評 4.【前半】【ドローイング3】視覚と手を連動する人体クロッキー／【後半】【課題2】基礎デッサン「組みモチーフ」 5.（課題②つづき）、及び講評 6.【前半】【ドローイング4】顔のクロッキー／【後半】【課題③】人体頭部のデッサン 7.【ドローイング4】シルエットで描く人体クロッキー 8.【課題④】人体デッサン「全身像」 9.（課題④つづき） 10.【前半】（課題④つづき）／【後半】【課題③④】の講評と【課題⑤】導入 11.【課題⑤】色彩表現「主人公と空間」制作 12.課題⑤つづき 13.課題⑤つづき 14.課題⑤つづき 15.まとめ①（制作の振り返り、主に課題⑤について）
準備学習
人物クロッキーを習慣的に行ってください。1枚でも毎日描くことが大切です。課題が実習時間に完了しなかった場合は次回授業までの自主制作となります。
成績評価方法・基準
課題①～⑤の提出物評価60％、ドローイングのトレーニング状況20％、授業態度20％、以上を総合的に評価します。
テキスト・参考図書・材料費
デッサンや着色に必要な、鉛筆、用紙、着色用具、B3クロッキー帳、カルトン等は各自で準備が必要です。詳細は初回オリエンテーションで説明します。テキストはありません。授業でプリントを配布します。
履修上の注意・ライセンスなど
初回授業に2Bよりも濃い鉛筆を持参して下さい。また持っている人はカルトンや画板を持参して下さい。

基礎造形実習 3 A
シンボライズ
担当教員名 板東 勲
受講対象・履修要件 メディアデザイン領域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によって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-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ないようにする。
成績評価方法・基準
出席態度及び授業態度評価40点、試験評価60点。合計点数が60点以上を合格とする。
テキスト・参考図書・材料費
資料プリントは適宜配布。 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 2 D
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 恵一
受講対象・履修要件 メディアデザイン領域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、世界にその方法が広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170年が経過している。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 (2) 写真を通して自己の感受性を発見する (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）
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布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。ワークショップ内容によっては、翌週や指定期日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
日常課題合評時の作品及びスピーチ（30％）・授業内容をまとめた個人教科書・作品ファイルの完成度（60％）・授業参加態度（10％）。
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布する。

基礎造形実習 4 D
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 メディアデザイン領域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を映像編集ソフトPremiere Proで編集出来るようにする。アニメーション制作の基礎動画の仕組みについて知り、主に手描きアニメーションの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 映像とは何か 2. 撮影機材の取り扱い 3. (課題1) 自己紹介映像 4. 編集ソフトPremiereProの取り扱い 5. 合評 6. アニメーションとは何か 7. (課題2) しりとりにアニメ 8. アニメーション制作ソフトDragonFrameの取り扱い 9. 合評 10. デジタル一眼レフによる映像の撮影 11. ピクシレーションアニメ制作（グループ制作） 12. 照明、音声機材の取り扱い 13. 制作 14. 制作 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。
成績評価方法・基準
出席態度30点、課題40点、理解度30点
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 授業内で資料を配布
履修上の注意・ライセンスなど
映像機材Cライセンス

平成26(2014)年度以降入学生	メディアデザイン基礎演習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 メディアデザイン領域1年生	
平成25(2013)年度以前入学生	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。 (2)文字について基礎を学ぶ。 (3)視覚伝達の手法を学ぶ。	
共通教育センター科目	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.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 タイプフェイス 文字の種類と分類 9.レタリング 文字の構造を知る 明朝体とゴシック体 ローマン体とサンセリフ 10.構成の基本 点・線・面による構成 11.レイアウトの基本 写真と文字による構成 12.視覚伝達の基本 造形と意味性 歩く、走る、跳ぶを伝えるビクトグラム1 13.視覚伝達の基本 造形と意味性 歩く、走る、跳ぶを伝えるビクトグラム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		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		出席態度30%、受講態度20%、作品評価(課題作品、ファイル)50%ファイル:前半、後半をととして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		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。	
	メディアデザイン基礎演習2		シナリオ作成の基礎と絵コンテ制作	
学芸員課程科目	担当教員名 櫻井 宏哉・森田 健		受講対象・履修要件 メディアデザイン領域1年生	
	授業概要及び目的		1.映像作品制作の企画書の作成方法を知る。 2.物語を中心としたシナリオの表現方法を知る。 3.カメラワークの種類と意味を知る。 4.絵コンテの表現方法を知る。 前半8回をシナリオ制作(担当:櫻井宏哉)、後半7回を絵コンテ制作(担当:森田健)	
	到達目標		(1)映像作品制作の企画書の作成が出来る。 (2)物語を中心としたシナリオの表現方法の理解と実践が出来る。 (3)カメラワークを活かした演出が出来る。 (4)絵コンテによる映像作品の設計が出来る。	
	授業計画		1.企画書の概要、コンセプト 2.シナリオ作成(テーマ) 3.シナリオ作成(シノプシス) 4.シナリオ作成(プロット、構成) 5.シナリオ作成(書式) 6.シナリオ作成(人物描写) 7.シナリオ作成(ト書き、セリフ) 8.シナリオ作成(リトマス法) 9.絵コンテ概説(既存のアニメ映画を読む) 10.カメラワーク(フレーミングの意味) 11.カメラワーク(動きのあるカメラワーク) 12.編集1(映像の単位) 13.編集2(モンタージュ、音) 14.絵コンテ作成(映像の設計) 15.絵コンテ作成(映像の設計)	
	準備学習		事前にレジュメおよび配布資料をよく読み授業に臨むこと。	
	成績評価方法・基準		1)ショートムービーのシナリオ提出(40%) 2)絵コンテ課題提出(40%) 3)出席態度(20%)	
	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 津田 睦美・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)写真の編集を体験する。 (2)文字について基礎を学ぶ。 (3)視覚伝達の手法を学ぶ。	
	授業計画		1.①写真 ガイダンス(担当:津田) 2.レンズ付きフィルムを使った写真演習1(担当:津田) 3.レンズ付きフィルムを使った写真演習2(担当:津田) 4.レンズ付きフィルムを使った写真演習3(担当:津田) 5.②グラフィックデザイン ガイダンス タイプフェイス 文字の種類と分類(担当:浅野) 6.レタリング 文字の構造を知る 明朝体とゴシック体 ローマン体とサンセリフ(担当:浅野) 7.構成の基本 点・線・面による構成(担当:浅野) 8.レイアウトの基本 写真と文字による構成(担当:浅野) 9.デジタルカメラを使った写真演習1(担当:津田) 10.デジタルカメラを使った写真演習2(担当:津田) 11.デジタルカメラを使った写真演習3(担当:浅野) 12.デジタル写真データ演習1(担当:浅野) 13.デジタル写真データ演習2(担当:浅野) 14.プレゼンテーションファイルの制作(担当:津田) 15.合同最終プレゼンテーション(担当:津田・浅野)	
	準備学習		前半の写真では授業内・外での撮影課題を、翌週までに構成や作品として仕上げてくることを課すことがある。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		出席態度30%、受講態度20%、作品評価(課題作品、ファイル)50%ファイル:前半、後半をととして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		津田: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。各自USBを持参すること。 浅野: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。	
	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ふ、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(αβ 2講座合同)	
	準備学習		前半は、ほぼ毎回小さな課題を出します。授業当日の10:00までにPDFで提出してください。	
	成績評価方法・基準		出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 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・プリント配布または、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。優秀者のみB1パネル出力費用。	
	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
Flashによるアニメーション、インタラクティブコンテンツ制作
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 Flashを用いたアニメーション制作及びインタラクティブコンテンツの制作方法について、実際の作品制作を通して学びます。
到達目標 (1)Flashの基本操作を習得する。 (2)Flashによるアニメーションの制作方法を習得する。 (3)Flashによるマウスインタラクションを習得する。
授業計画 1.オリエンテーション／Flashコンテンツの事例紹介 2. Flashの基礎1 (Flashの基本機能) 3. Flashの基礎2 (アニメーションの作り方) 4. Flashの基礎3 (ボタンの作り方) 5. Flashの基礎4 (シーンの作り方) 6. Flashの基礎5 (音の使い方) 7. Flashの基礎6 (Action Script 3.0 によるムービー制御) 8. Flashの基礎7 (Action Script 3.0 によるマウスインタラクション) 9. Flashによるインタラクティブブック制作1 (企画立案) 10. Flashによるインタラクティブブック制作2 (企画立案) 11. Flashによるインタラクティブブック制作5 (Flashへの実装) 12. Flashによるインタラクティブブック制作6 (Flashへの実装) 13. Flashによるインタラクティブブック制作7 (Flashへの実装) 14. Flashによるインタラクティブブック制作8 (Flash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 作品 (50%) + プレゼンテーション (50%) ただし無断欠席及び無断遅刻2回以上で原則単位取得不可
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

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 メディアデザイン演習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 作品30%、プレゼンテーション30%、出席態度40%、無断欠勤／無断遅刻厳禁 ただし無断欠勤及び無断遅刻2回以上で原則単位取得不可。
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

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 1年生で行った基礎を踏まえて、主に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 作品30%、プレゼンテーション30%、出席態度40%、無断欠勤／無断遅刻厳禁 ただし無断欠勤及び無断遅刻2回以上で原則単位取得不可。
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

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 各自のプランで、撮影・編集を行なって下さい。
成績評価方法・基準 出席態度 25%、授業評価 (授業理解度) 25%、 作品評価 (グループ課題と個人課題) 50%
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:『映像メディアのプロになる!』(河出書房新社)、ほか授業内で適宜配布 DVテープを各自購入。外付けHD購入を推奨。
履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生	メディアデザイン実習1-b タイポグラフィ、組版基礎		メディアデザイン実習1-d 3ds Maxを用いた3DCG実習 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. ページレイアウト修正 13. 印刷／加工 14. まとめ① 15. まとめ②(合評) 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 作品評価と授業態度による総合評価。 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 大型プリンターの取り扱い方法、InDesignの操作方法の基礎を習得します。		担当教員名 馬場 順一 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 3ds Maxの基礎的な操作方法の習得を目指す。 3ds Maxは映像業界やゲーム業界で広く用いられているプロ用の3DCGソフトウェア。ひと通りの使用方法を習得し、シンプルなアニメーション作品を制作する。 到達目標 (1) 3ds Maxの基本的な操作ができる。 (2) 3DCGアニメーションの制作における流れが理解できる。 (3) 3DCGアニメーション作品が制作できる。 授業計画 1. 3DSMAXとは 2. モディファイヤについて 3. モデリングについて1 4. モデリングについて2 5. モデリングについて3 6. マテリアル、ライトについて 7. キーフレームアニメーションについて 8. ボーンとスキンについて 9. UVマッピングについて 10. モーフィング、FFDについて 11. カメラについて 12. レンダリングと書き出しについて 13. 課題制作 14. 課題制作 15. 合評 準備学習 授業外に参考書などで授業内容を復習すること。 また、授業内では扱わない機能や手法などは積極的に独習すること。 成績評価方法・基準 出席状況と課題作品の総合評価 出席評価:70% 合評評価(作品の完成度):30% テキスト・参考図書・材料費 参考書籍 Autodesk 3ds Max Autodesk 3ds Max Design ビジュアルリファレンス2 出版社: ワークスコーポレーション 価格:5,250円(税込) 履修上の注意・ライセンスなど	
平成25(2013)年度以前入学生	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		メディアデザイン実習2-a 広報ツールの企画と制作	
共通教育センター科目	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 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の基本操作方法の習得。 (2) 展覧会告知物の情報編集とデザインができる。 (3) 写真集及びポートフォリオ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. 写真集デザイン制作 10. 写真集デザイン制作 11. 写真集デザイン制作 12. 写真集デザイン修正 13. 印刷・製本 14. まとめ① 15. まとめ②(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 作品評価と授業態度による総合評価。 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。 Illustrator と Photoshopの基本オペレーションを習得していること。		担当教員名 南 琢也 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。 到達目標 (1) 広報ツール媒体の特性を理解できる。 (2) 企画から情報発信までのワークフローを理解できる。 (3) プレゼンテーション能力の向上。 授業計画 1. 広報媒体研究 2. 広報対象のリサーチとプランニング 3. 印刷の基礎知識 4. DTP基本オペレーション 5. DTP基本オペレーション 6. 広報企画案プレゼンテーション 7. 広報物ラフ案制作 8. 広報物ラフ案制作 9. ラフ案プレゼンテーション 10. 広報物デザイン制作 11. 広報物デザイン制作 12. 広報物デザイン修正 13. 出力・加工 14. まとめ① 15. まとめ②(合評) 準備学習 既存の展覧会広報物(チラシ、紙面広告など)をファイリングして持参すること。 成績評価方法・基準 作品評価と授業態度による総合評価。 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 DTP初心者を対象にしています。授業外の時間に実作業を進めてください。	
学芸員課程科目				
教職課程科目				
二級建築士受験資格講座科目				

メディアデザイン実習2-b
企画からデザインing、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、デザインing、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 いるいる紙に刷る(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(黒)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と布に刷る 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 課題評価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) 出席40% (出席率を重要視、10/15以上の出席厳守)
テキスト・参考図書・材料費 「DTP&印刷しくみ事典」 ワークコーポレーション刊
履修上の注意・ライセンスなど プランニングからデザインing、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-d
VFX (AfterEffects & 3ds Max)
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 2年生
授業概要及び目的 メディアデザイン実習1-dで習得した3ds Maxをさらに使えるようになるための応用的な技術の習得、AfterEffectsの基礎技術と実写映像との合成を学ぶ。3DCGを含めた様々な素材を用いて映像作品を組み立てられることを目標とし、短編アニメーション作品を制作する。
到達目標 (1) AfterEffectsを使って合成とアニメーションを作れるようになる。 (2) メディアデザイン実習1-dで扱っていない範囲の3ds Maxの使い方を覚える。 (3) CGと合成技法を用いた映像作品をつくる。
授業計画 1. オリエンテーション(面談で個別の授業方針を決定) 2. AfterEffects 一通りの操作の流れを習得 3. AfterEffects マスク、3Dレイヤー、アルファチャンネル 4. AfterEffects 親子関係、プリコンポーズ 5. AfterEffects タイムリマップ 6. AfterEffects テキスト、キーイング(合成) 7. 3ds Max 頭のモデリング、AfterEffects ペイント 8. 3ds Max 体のモデリング、AfterEffects カメラワーク(フォロー、ドリー等) 9. 3ds Max UVマップ・テクスチャ、AfterEffects 作画(素材作成) 10. 3ds Max 髪の毛の表現、AfterEffects 作画(素材作成) 11. 3ds Max Bipedとスキン、AfterEffects カメラワーク(フォロー、ドリー等) 12. 3ds Max コンストレイント、AfterEffects 特殊効果(雨、キラキラエフェクト等) 13. 3ds Max 小道具・シーンの制作、AfterEffects 特殊効果 14. 3ds Max キャラクターアニメーション、AfterEffects 色の調整について 15. 合評
準備学習 毎回、課題を出すので、次の授業までに完成させ、提出すること。
成績評価方法・基準 出席態度 50%、課題内容 50%の合計で評価。課題は、授業内で每回出される基礎課題+オリジナル作品がある。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 複数の課題提出を求めます。この実習は技術習得を目標としています。授業中に指導した使い方だけをするのではなく、様々な機能を試し、自分で使い方を編み出してください。

メディアデザイン実習2-c
サウンド実習
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 現在、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続々と展開されている。目的も多様であり、ビデオ映像は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おいて多様な場面で用いられる。しかし根本となる表現の為の技術・文法は映画に学ぶところが大きい。この実習では、映像におけるサウンドトラックの役割について、映画を中心に説明するとともに、音声の録音・編集技術の理解を目標としている。ビデオ撮影時における録音の注意点や問題点に気付く事で、人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) 基準音量に準じた整音技術の習得 (2) コンピュータによる、映像音声編集とマスタリング (3) サウンドデザイン、および音響プランの作成技術習得
授業計画 1. 映像におけるサウンドトラック/技術と表現～音声には基準がある/やってはいけない事 2. プリプロダクションにおける音声技術/基礎1～機材の取扱いと接続 3. プリプロダクションにおける音声技術/基礎2～撮影現場での録音 4. ポストプロダクションにおける音声技術/基礎1～編集の流れ 5. ポストプロダクションにおける音声技術/基礎2～完成時のフォーマット/ステレオとは何ぞや? 6. 中間実技試験 7. ポストプロダクションにおける音声技術/応用編/課題説明 8. 同上/効果音の録音と加工 9. 同上/フォリーの録音と加工 10. 同上/ナレーションの録音と加工 11. 同上/音楽の録音と加工 12. 同上/ミックス 13. 同上/完パケ(完全パッケージ化) 14. まとめ① 15. まとめ②
準備学習 学内で録音が不可能な効果音素材の収集をした上で、受講してください。
成績評価方法・基準 出席状況、および提出課題の採点。
テキスト・参考図書・材料費 講義毎にプリント配布。
履修上の注意・ライセンスなど 映像および音声をパソコンで扱う為、パソコンの基本操作に習熟していること。

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領域2年生・原則、基礎造形実習2B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。また、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 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(30%)、スピーチ・授業への参加態度(30%)、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(40%)
テキスト・参考図書・材料費 必要なテキストは随時配布する。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布する。

平成26(2014)年度以降入学生	メディアデザイン領域	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 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 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理解する。 (2)スタジオ及び照明機材の扱い方を理解する。 (3)デジタル画像データの正しい作り方を理解する。 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法の習得(スタジオ) 2. 一般的なカメラの基本操作とライティング及び構図の習得をする(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(DTPルーム、スタジオ) 4. デジタルカメラを使った人物撮影(スタジオ) 5. デジタルカメラでの複写及び商品撮影(スタジオ) 6. 広告写真の制作準備 テーマに基づきアイデアを絵コンテで表現する 7. 課題撮影実習(スタジオ、DTPルーム) 8. 課題撮影実習(スタジオ、DTPルーム) 9. 課題撮影実習(スタジオ、DTPルーム) 10. 課題撮影実習(スタジオ、DTPルーム) 11. 写真集制作(DTPルーム) 12. 写真集制作(DTPルーム) 13. 広告作品仕上げ(DTPルーム) 14. まとめ① 15. まとめ② 準備学習 実習の内容を理解して前日までにシミュレーションを行うことが重要です。 成績評価方法・基準 60%以上の出席日数が必要となります。 テキスト・参考図書・材料費 実習時に使用する写真材料、素材などは一括購入での分配または各自の購入となります。およその金額は実習日前にメール等にてお知らせします。 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 成績評価方法・基準 出席態度30点、課題40点、理解度30点 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 撮影用品Bライセンス
平成25(2013)年度以前入学生	共通教育センター科目	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 津田 陸美 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 課題テーマにそって作品制作の一連の流れを学ぶ。フィルムを使った撮影、現像、コンタクトシートからの写真のセレクト、プリントまで全行程を体験する。暗室でモノクロームとカラーのプリント作業し、その表現の可能性を学ぶ。写真作品の展示方法を考察する。 到達目標 (1)課題を理解し作品のテーマ設定とアプローチを学ぶ。 (2)作品としてのプリント制作ができる。 (3)写真の編集を学ぶ。 (4)空間における写真作品の展示を体験する。 授業計画 1. ガイダンス 2. 課題1 ドキュメンタリー写真1(撮影) 3. 課題1 ドキュメンタリー写真2(現像) 4. 講義1 プリント表現の多様性について 5. 課題1 ドキュメンタリー写真3(モノクロプリント) 6. 課題1 ドキュメンタリー写真4(モノクロプリント) 7. 課題1 ドキュメンタリー写真5(講評会) 8. 講義2 写真の編集と展示について 9. 課題2 フォトインスタレーション1(カラープリント) 10. 課題2 フォトインスタレーション2(カラープリント) 11. 課題2 フォトインスタレーション3(カラープリント) 12. 講義3 写真インスタレーションについて 13. 課題2 フォトインスタレーション4(講評会) 14. まとめ① ファイル合評会 15. まとめ② 準備学習 展覧会、写真集、写真雑誌など、ふだんから見る習慣をつけておくこと。 成績評価方法・基準 作品評価(作品、作品ファイル、合評での表現力、プレゼンテーション力)50% 授業態度30% テキスト・参考図書・材料費 フィルム代、印画紙、他、制作費が必要。 履修上の注意・ライセンスなど 他領域学生は、暗室作業をしない方法(デジタル写真の使用など)での履修も受け入れる。ただし、事前に要相談。
		学芸員課程科目
二級建築士受験資格講座科目	教職課程科目	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 津田 陸美 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 課題テーマにそって作品制作の一連の流れを学ぶ。フィルムを使った撮影、現像、コンタクトシートからの写真のセレクト、プリントまで全行程を体験する。暗室でモノクロームとカラーのプリント作業し、その表現の可能性を学ぶ。写真作品の展示方法を考察する。 到達目標 (1)課題を理解し作品のテーマ設定とアプローチを学ぶ。 (2)作品としてのプリント制作ができる。 (3)写真の編集を学ぶ。 (4)空間における写真作品の展示を体験する。 授業計画 1. ガイダンス 2. 課題1 ドキュメンタリー写真1(撮影) 3. 課題1 ドキュメンタリー写真2(現像) 4. 講義1 プリント表現の多様性について 5. 課題1 ドキュメンタリー写真3(モノクロプリント) 6. 課題1 ドキュメンタリー写真4(モノクロプリント) 7. 課題1 ドキュメンタリー写真5(講評会) 8. 講義2 写真の編集と展示について 9. 課題2 フォトインスタレーション1(カラープリント) 10. 課題2 フォトインスタレーション2(カラープリント) 11. 課題2 フォトインスタレーション3(カラープリント) 12. 講義3 写真インスタレーションについて 13. 課題2 フォトインスタレーション4(講評会) 14. まとめ① ファイル合評会 15. まとめ② 準備学習 展覧会、写真集、写真雑誌など、ふだんから見る習慣をつけておくこと。 成績評価方法・基準 作品評価(作品、作品ファイル、合評での表現力、プレゼンテーション力)50% 授業態度30% テキスト・参考図書・材料費 フィルム代、印画紙、他、制作費が必要。 履修上の注意・ライセンスなど 他領域学生は、暗室作業をしない方法(デジタル写真の使用など)での履修も受け入れる。ただし、事前に要相談。
		学芸員課程科目

メディアデザイン実習4-c 実写映像の撮影、編集技法	メディアデザイン実習4-d (テーマ)アニメーション作画の原理を学ぶ
担当教員名 櫻井 宏哉	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2年生	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	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、手で絵を書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、デッサンなどの基礎描画力の向上、アニメーション作画の基礎を指導します。また、アニメ制作ソフト「RETAS」でコンピュータでの彩色・撮影方法を学び、短編作品の制作を通して企画から撮影の一週りを経験することを目的とします。
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	到達目標 (1)作画におけるアニメーション原理を習得できる。 (2)RETASの基本操作を習得できる。 (3)短編作品を制作する。
授業計画 1.オリエンテーション 2.撮影実習 3.編集実習(Premiere CC) 4.課題制作 面談 5.編集実習(AfterEffects) 6.映像インスタレーション実験 7.撮影実習 8.撮影実習 9.編集実習(Premiere CC) 10.課題制作 面談 11.撮影実習 12.ストリーミング放送 実習 13.最終チェック、面談 14.個別指導 15.合評	授業計画 1.アニメーション原理 リビート 2.アニメ作画1 自然の動き 3.アニメ作画2 慣性・予備動作 4.アニメ作画3 カメラワークとセル素材・タイムシート 5.作品制作1 企画 6.作品制作2 絵コンテ 7.作品制作3 レイアウト 8.作品制作4 原画・中割り 9.作品制作5 トレス仕上げ 10.RETAS 1 基本操作 11.RETAS 2 TraceMan スキャニング 12.RETAS 3 PaintMan 着色 13.RETAS 4 After Effects 撮影 カメラワーク 14.まとめ①(自主制作) 15.まとめ②(合評)
準備学習 事前にレジュメおよび配布資料をよく読み授業に臨むこと。	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てください。
成績評価方法・基準 1)出席態度(40%) 2)提出物のクオリティー(60%)	成績評価方法・基準 出席態度30%、授業評価(授業態度・理解度)30%、作品評価40%
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	テキスト・参考図書・材料費 タッパ、動画用紙、鉛筆(Bか2Bを数本。シャーペン不可)、消しゴム(いずれも購買部で購入可)参考図書「アニメーションの本 アニメ6人の会編著」合同出版¥1,800
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A、Bライセンスの取得が出来る	履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生 メディアデザイン領域	平成25(2013)年度以前入学生	共通教育センター科目	学芸員課程科目	教職課程科目	二級建築士受験資格講座科目
---------------------------------	-------------------	------------	---------	--------	---------------

芸術学科 メディアデザイン領域 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年	前期	メディアデザイン演習7-a	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。
	後期	メディアデザイン演習8-a	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きなかで、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。
	前期	メディアデザイン演習7-b	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。
	後期	メディアデザイン演習8-b	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けることが重要だ。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。
	前期	メディアデザイン演習7-c	タイポグラフィに動きの要素を加え、モーションタイポグラフィを制作します。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ます。
	後期	メディアデザイン演習8-c	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。これにより映像は店舗などの空間デザインや舞台技術など幅広い分野で応用され始めている。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、モーション・グラフィックス／インタラクティブ・コンテンツなどとの連携を実制作を通して学び、その可能性について考察する。
	前期	メディアデザイン演習7-d	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。
	後期	メディアデザイン演習8-d	アニメーション作品の制作において、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。
4年	前期	卒業研究1	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。
	後期	卒業研究2	前期に引き続き専門教員のゼミに所属し、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。 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。

芸術学科 メディアデザイン領域 写真コース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次	授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門基盤科目	前期 メディアデザイン演習5-a	自分の作品テーマに関連性の高い既成作家を研究する。写真を取りまく環境の歴史や、社会の中で写真が担ってきた役割を考察しながら、自分の作品テーマに関連性の高い既成作家を研究し、それぞれの作品制作に役立てる。
	後期 メディアデザイン演習6-a	雑誌・新聞やインターネット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。
	前期 メディアデザイン実習5-a	自分の作品テーマに関連性の高い既成作家を研究する。写真を取りまく環境の歴史や、社会の中で写真が担ってきた役割を考察しながら、自分の作品テーマに関連性の高い既成作家を研究し、それぞれの作品制作に役立てる。
	後期 メディアデザイン実習6-a	雑誌・新聞やインターネット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。
	前期 メディアデザイン実習7-a	作品テーマを見つける 個展に向けた各自のテーマを見つけるためのコンセプトワーク。撮影計画書にもとづき、個別面談と合評を中心に、作品制作をすすめる。
	後期 メディアデザイン実習8-a	個展に向けた作品制作 各自が作品の完成を目指し、進級制作展と個展開催を実体験する。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。

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 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次	授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門基盤科目	前期 メディアデザイン演習5-b	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、商空間におけるサイン・グラフィックを学ぶ。
	後期 メディアデザイン演習6-b	市場のデザイン調査と分析研究をふまえ、商業施設における商品やショップを対象にしたブランドイメージの構築方法を学ぶ。商業サイン、タグ、広告、チラシ、パンフレット、パッケージ、ショッピングバッグ、ロゴ、ノベルティグッズなど販売促進のためのリテールグラフィックスを制作する。
	前期 メディアデザイン実習5-b	書籍、雑誌を中心に編集デザインを学ぶ。情報要素の内容や文脈を理解して整理・編集し、視覚的效果を配慮して構成するための誌面設計を学ぶ。
	後期 メディアデザイン実習6-b	実践的な広告表現やクリエイティブを体験する。広告賞を研究して自分たちの表現にチャレンジする。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。
	前期 メディアデザイン実習7-b	紙から立体物を作る事で3次元思考にトライして、空間認識を学ぶ。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。また自分のデザインに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。
	後期 メディアデザイン実習8-b	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／アプリを制作し、その広告をWebサイトやCMの制作を通して実現し、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で遊ぶ事の出来るアプリを制作して AppleStoreへ公開し、授業後半はそのアプリの広告をWebサイト制作やインターネット動画の制作を通して実現する。

芸術学科 メディアデザイン領域 映像放送コース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門基盤科目	前期	メディアデザイン演習5-c	映像リテラシーの実践映像社会学 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。
	後期	メディアデザイン演習6-c	映像作品、映像作家、作品テーマ、表現技法を研究します。 特に現代の映像表現を中心に焦点をあて、解説およびディスカッションを行います。そのジャンルは劇映画、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ります。
	前期	メディアデザイン実習5-c	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問われるのです。
	後期	メディアデザイン実習6-c	主に光学機器の使用を通して映像に連なる様々な実習を行います。同時に、映像の独自性・必然性について考察しつつ、各々が今までに身につけた技術・経験・感性をもとに映像作品の制作を行います。
	前期	メディアデザイン実習7-c	因果関係に基づく物語のシナリオ制作を学び、実際に映像作品として仕上げる。 またシナリオ作成にかかわる発想法や技術を研究する。 その1つとして原作の要素(シノプシス、コンセプト)を各自のアイデアで変化させたオリジナル表現を試みる。 また短時間に10本のシノプシス(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。
	後期	メディアデザイン実習8-c	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。 制作工程を具体的に計画、マネージメントできる。 撮影場所、著作権等の許諾手続きが行えるようになる。

芸術学科 メディアデザイン領域 CG/アニメーションコース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門基盤科目	前期	メディアデザイン演習5-d	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。
	後期	メディアデザイン演習6-d	シンプルでわかりやすく、なおかつ驚きをもった絵本を作る。絵本は絵と言葉で作るが、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。短編アニメーションを視野に入れた絵本を作る。
	前期	メディアデザイン実習5-d	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学習する。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標とする。
	後期	メディアデザイン実習6-d	キャラクターデザイン、コンセプトドローイング、イメージボード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する。画面構成、レイアウトについて指導し、絵としての魅力を引き上げる。成果作品を学内展示する。
	前期	メディアデザイン実習7-d	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。
	後期	メディアデザイン実習8-d	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。

■ 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、プランディング、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、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、独自の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 平成26(2014)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	選択		1年	2年	3年	4年			
専門導入科目	基礎造形実習1 A		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2 A		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3 A		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4 A		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2 B		2		実習	○						
	基礎造形実習4 B		2		実習	○						
	基礎造形実習3 C		2		実習	○						
	基礎造形実習4 C		2		実習	○						
	基礎造形実習2 D		2		実習	○						
	基礎造形実習4 D		2		実習	○						
	基礎造形実習1 E		2		実習	○				*学科共通科目 空間デザイン領域開講科目		
	空間基礎演習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		
	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		
	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	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		
科研専門	卒業研究1	4			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	6			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2A～2Fより 3科目6単位を修得すること
	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
平成26(2014)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 10単位 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓							卒業研究1	卒業研究2
		基礎造形実習1 E 布の立体造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習2 A 群造形(柱・壁・床) ＊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3 A ワンボード家具／ 型による造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習4 A 織・染・バスケットリー・ 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		
／応用 10単位		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		
		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	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 選択	空間デザイン論2D 現代建築家論 選択		
		選択 1科目2単位 選択履修		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 選択	空間デザイン論2F インテリアデザイン史 選択			

芸術学科 空間デザイン領域 プロダクトデザインコース
平成26(2014)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 10 単位 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓							卒業研究1	卒業研究2
		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2A 群造形(柱・壁・床) ＊領域共通科目	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	空間デザイン実習3-b 商品企画・ウェブショップ～ 雑貨、アクセサリ／ キャラクターデザイン	空間デザイン実習5-b 生活機器の デザイン	空間デザイン実習7-b パブリックデザイン～ パーソナルトランス ポーション		
		基礎造形実習3A ワンボード家具／ 型による造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習4A 織・染・バスケットリ・ 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-b リサーチ&デザイン ユニバーサルデザイン		
		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-b スケッチ& モデリング	空間デザイン演習3-b 椅子実測図面	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		
／応用 10 単位				空間デザイン演習2-b 工業製図・CAD	空間デザイン演習4-b ライノセロス 3DCG	空間デザイン演習6-b 先端技術 ワークショップ	空間デザイン演習8-b ユーザー インタフェース		
		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	空間デザイン論2A ファッション デザイン論	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		
			空間デザイン論2B 空間表現論	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				

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
平成26(2014)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 単 位 10 ↑ 領域指定科目／54単位 ↓ ／応 用 単 位 10							卒業研究1	卒業研究2
		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2A 群造形(柱・壁・床) ＊領域共通科目	空間デザイン 実習1-c 服飾造形基礎1～ ミシン縫製	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	空間デザイン 実習5-c 服飾造形表現1～ オリジナルコスチューム	空間デザイン 実習7-c 進級制作		
		基礎造形実習3A ワンボード家具／ 型による造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習4A 織・染・バスケットリヤ 空間表現 ＊領域共通科目	空間デザイン 実習2-c 染織造形基礎1～ 染	空間デザイン 実習4-c 染織造形基礎2～ 織	空間デザイン 実習6-c 服飾造形表現1～ 素材/インスレーション	空間デザイン 実習8-c 進級制作		
		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-c 染織実験	空間デザイン 演習3-c 素材加工 (ハンドメイキング)	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-c 服飾芸術演習1～ 造形表現	空間デザイン 演習4-c 服飾芸術演習2～ コスチュームアート	空間デザイン 演習6-c 舞台芸術演習	空間デザイン 演習8-c 市場研究		
		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	空間 デザイン論2A ファッション デザイン論	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	
				空間 デザイン論2B 空間表現論		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		

基礎造形実習 1 E

布の立体造形と身体装飾

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1年生

授業概要及び目的

立体表現についての基礎を学ぶ。空間をデザインしていく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、布を中心とした様々な素材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。ポディーを布で包む、飾るということを通し、布という素材の特性である柔軟さを理解する。また、ポディー(立体)とパターン(平面)の関係性のイメージを掴む。

到達目標

- (1) 布を中心とした素材の加工法、基礎技術を理解できる。
- (2) 独自の発想、想像、希望の形を造形する技術を身につける。
- (3) 空間を含めた身体への立体的な視点で創作ができる。

授業計画

1. 基礎技術1(オリエンテーション)
2. 基礎技術2(裁ちバサミ、アイロン、接着芯、プリーツ加工、グルーガン)
3. 基礎技術3(ミシン)
4. 基礎技術4(ピンワーク、テープ、ボーン等)
5. 第一課題説明～制作
6. 制作
7. 講評会
8. 第二課題説明～制作
9. 講評会
10. 第三課題説明～制作
11. 課題制作
12. 課題制作
13. 課題制作
14. まとめ1: 講評会～作品展示
15. まとめ2: 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25%、授業態度25%

テキスト・参考図書・材料費

資料配布。スケッチブック、色彩道具、必須。一般的な裁縫道具。第二課題では新聞一週間分。(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

総てが運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 3 A

立体デザイン基礎～型を前提とした造形／ワンボードより構築する立体

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

素材の特性を活かして、機能と構造を満たし、素材の持つ特性や魅力を引き出す表現を学ぶ。第1課題: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、また選択的に造形物に機構を実装することもできる。第2課題:では、2次元と3次元での考察を行き来して、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る
- (2) 素材の特性と、型による生産を前提とした自由造形の基本を修得する
- (3) トレードオフの条件下でのデザイン判断の方法を修得する

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・プレゼンテーション資料制作
7. 第1課題プレゼンテーション、講評
8. 第2課題説明
9. 第2課題制作
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・プレゼンテーション資料制作
14. 第2課題プレゼンテーション、講評
15. まとめ

準備学習

第1課題では生き物のフォルムを元にデフォルメを行うため、身のまわりや動物園や水族館等で実際の生き物を観察、写生を行うのが好ましい。

成績評価方法・基準

出席、授業への取り組み20%、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

テキストは随時配布、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 2 A

基礎的造形言語と様々な空間表現

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

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1/100の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、総合課題として、人物を一人選び、その人生観やその軌跡、あるいは価値観、世界観(宇宙観)をもとにその意味を空間と形として具現化することを学ぶ。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) 今後の作品制作の基本である模型の制作方法を学ぶことができる
- (2) 建築模型の主たる素材や用具・器具の使い方を学ぶことができる
- (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を得ることができる

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

作品評価70%、授業態度30%

テキスト・参考図書・材料費

テキストは随時配布。材料代一部支給。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士・木造建築士受験指定科目

基礎造形実習 4 A

繊維素材の加工技術

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、バスケットリーをとおして、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. リビ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. オリジナル素材による織物制作
8. 講評会
9. バスケットリーアート説明、斜め交差技法による試作
10. 巻き上げ編みによる試作
11. 自由素材を使つての試作
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、バスケットリー)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%、作品評価50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布

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。

平成26(2014)年度以降入学生
空間デザイン領域

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン領域	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・水谷 米博 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たすことを目的に、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. 分析作業 6. フィールドワーク プレゼンテーション 7. 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 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(商品) 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 リサーチマッピングはグループ課題につき、グループ内での役割を意識して作業すること 成績評価方法・基準 授業態度40％、提出物評価60％ テキスト・参考図書・材料費 参考資料は都度配布。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 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 2. 第1課題説明 3. コンセプト発表 4. アイデアスケッチ、イメージドローイング 5. ドローイング1 6. ドローイング2 7. 第1課題講評 8. 第2課題説明、及び「空間構成」について講義 9. アイデアスケッチ、イメージドローイング 10. ドローイング 11. 第2課題講評 12. 第3課題説明、及び「シェル構造」についての講義 13. アイデアスケッチ、イメージドローイング 14. 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 制作姿勢30%、作品評価(課題作品、講評での発表力)70%を目安とし、総合的に評価する。 テキスト・参考図書・材料費 授業時間内に資料を適宜配布。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・木造建築士受験指定科目

平成25(2013)年度以前入学生	共通教育センター科目	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学ぶ。 (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をつける。 (3)個人制作ではなくグループで制作することでデザインコミュニケーション能力を高める。 (4)実物制作(原寸大)のデザイン表現として完成度をあげる。 (5)空間の中での造形表現と素材表現の可能性を見出す。 授業計画 1. 課題説明「ヨシの造形ーヨシ素材の可能性」・ 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。 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 出席評価40%(出席状況及び授業態度:グループ内での制作態度)、作品評価(課題作品評価・グループ制作による協調性と提案力)60%を目安とし、総合的に評価する。 テキスト・参考図書・材料費 必要に応じて適宜配布。 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手法の基礎を習得する (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を習得する 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 授業での取り組み40%、提出作品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(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

学芸員課程科目	教職課程科目	
二級建築士受験資格講座科目		

空間デザイン演習1-c
染織実験
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 【染色実験】 繊維の特性、染料の特性を知ること、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が選択、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、事前に配布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％ 提出物30％
テキスト・参考図書・材料費 プリント配布
履修上の注意・ライセンスなど 実験という性質上、授業時間内で終了しない場合がある。

空間デザイン演習2-b
工業製図・CAD
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・CAD】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。またもの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) 基本的な形の見方、図面の見方、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 前回の配布資料を次回授業までに再読み、理解を深めた上で授業に臨むこと。
成績評価方法・基準 出席態度評価：40％、授業評価：30％（授業理解度、授業態度）、 作品評価30％（課題作品）
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テストを行います。

空間デザイン演習2-a
模型・トレース
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 【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製作し、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) 模型製作を通して設計図の意味や重要性が理解できる。 (3) 模型製作（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. 建築模型製作 ① ※土台、フレーム及び2階部分 3. 建築模型製作 ② ※3階（塔屋含ム屋上階）部分 4. 建築模型製作 ③ ※1階部分の作成及び細部つくり込み 5. 模型製作採点及び「図面表現のルール」の講義 6. 平面図のトレース ① ※図面枠、基準線、寸法線の作図 7. 平面図のトレース ② ※外形線、外郭線の作図 8. 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 9. 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 10. 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 11. 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 12. 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 13. 仕上げ（整合性チェック及びデクスター） ※着採、ドローイングによる表現 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 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製作に臨むこと。
成績評価方法・基準 成績評価（模型を含む）60％ 出席態度30％ 授業理解度10％
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布。 2. 材料は各自で用意。
履修上の注意・ライセンスなど 二級・木造建築士試験指定科目。【単位数：建築設計製図 2単位 ※必修】 模型製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-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 既成の服飾造形法に縛られず、自由な発想と感性で身体を装飾する立体造形と表現力を高める。布と糸といった固定の素材と、予め計画された設計から離れ、視覚的／感覚的／身体的に立ち現れる造形表現を発見する。身体と服飾の関係、服飾と空間の关系的意味や意図を読み解く力をつける。
到達目標 (1) テーマに基づいたイメージを、様々な手法で平面に表現できる。 (2) デザイン画の基礎となる画法を基に、独自のスタイルでも表現できる。 (3) 描いたイメージを、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／道具の確認と基礎 2. 平面と立体の関係（イメージとテーマを描く） 3. 制作1 4. 制作2 5. 制作3 6. テーマからのデザインと立体構成 7. 制作1 8. 制作2 9. 制作3 10. オリジナルテーマでのまとめ 11. オリジナル制作1 12. オリジナル制作2 13. オリジナル制作3 14. まとめ① 講評 15. まとめ② 合評
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 出席態度50％、課題作品50％
テキスト・参考図書・材料費 資料配布。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 総てが運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。

平成26（2014）年度以降入学生 空間デザイン領域	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、鉛筆による着色など。 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）① 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 成績評価60％ 出席態度30％ 授業理解度10％ 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布。 2. 材料は各自で用意。 履修上の注意・ライセンスなど 二級・木造建築士試験指定科目。	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。簡単な説明を100文字以内で加え、わかりやす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、青焼きすること。 ◎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力がつく。 (3) 1／5モデル制作を通して素材探究力や表現力を育成する 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 出席態度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。材料費および大型コピー代、データ化は自己負担とする。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用意すること。 履修上の注意・ライセンスなど 作業量が非常に多いため各自で作業日程管理をしっかりと行うこと。
	空間デザイン演習3-c 素材加工（ハンドメイキング） 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 【素材加工】 フェルトメイキング、オパール加工など、物理的力や熱、化学的処理による様々な素材の加工方法を学ぶ。 雑貨、アクセサリーへの応用なども視野に入れる。 到達目標 (1) 素材の特色を踏まえた上で加工法を実践できる (2) 加工法を応用し、用途ある物に展開できる (3) 加工法を理解し、説明できる 授業計画 1. 繊維素材の加工法の紹介 2. フェルトメイキングによる模様 3. 袋状のフェルト 4. ニードルフェルト 5. 布フェルト 6. 布に凹凸をつける加工法 7. オパール加工 8. 植毛加工 9. エンボス加工 10. 形状記憶 11. 雑貨への応用 12. アイデアチェック 13. 制作 14. 仕上げ 15. 講評 準備学習 様々な加工法について、あらかじめ調べておくこと 成績評価方法・基準 授業態度70％ 提出物30％ テキスト・参考図書・材料費 プリント配布 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 【建築透視図法】 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（パースベクティフ法）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ウィジュアル性に反映する。 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. 着色段階 ① :カラーコンディショニング、色彩の配色 13. 着色段階 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 成績評価（模型を含む）60％ 出席態度30％ 授業理解度10％ 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布。 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・木造建築士試験指定科目。【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“Rhino” “Shade”、2D ソフトウェア “AutoCad” などを用いて、3D モデリング、レンダリングなどのデジタル表現技術を得得する。作成したモデルは3D プリンタで出力して提出する。

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

出席状況、学習態度、提出作品の完成度を総合して評価する。

テキスト・参考図書・材料費

授業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Rhino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、床という造形言語を主な手がかりとして、油土を使って、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。施設内に半地下、手洗い・便所を設置することで、機能的空間をインテリアとしてデザインをすること。大地は、上部の建築を支える重要な要素である。これを自由に造形する力が付けば、建築と併せ、二重に造形することができるはずである。第2課題では、フォーリー(休憩所)を造形する。この課題では、1 年次と第1課題で手にした造形言語を組み合わせ、フォーリーを造形する。とくに、ここでは、人工物としての建築が自然(特に地形)と向き合ってその解決策を如何に見出すかがテーマである。また人間の身体運動を支えるものとしての建築も併せ考え、単なる休憩だけでなく、歩いたり、走ったり、語り合ったり、黙考したりする行動を支えるものとして考えることが要請される。

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に習熟する。
- (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) 模型をつくる素材がより多彩になる。
- (4) 建築的造形が向き合うべき対象＝自然(とくに地形)について制作を通して学ぶ。
- (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. 「フォーリーの造形」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

授業評価(出席、授業理解度、授業態度、制作意欲)50%、作品評価(課題制作、表現力、提案力、完成度)50%で総合的に評価。両評価ともに、制作プロセスも評価の中を含む。

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。

空間デザイン演習4-c

服飾芸術演習2～ コスチュームアート

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

【服飾芸術演習2～コスチュームアート】ファッションという枠に留まらない「人間が衣服を纏う」という根源的な行為におけるオートクチュールやコスチュームアートの表現の幅広さを学ぶ。様々なジャンルの服飾を知ると同時に、多様な身体表現の存在に対応するようにコスチュームデザインも多様に存在することを学ぶ。

到達目標

- (1) 素材の特性を知る。
- (2) 既成概念にとらわれない作品制作を行う。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 「点」 リサーチ、アイデアスケッチ
3. 「点」 作品制作1
4. 「点」 作品制作2
5. 「点」 作品制作3
6. 中間講評
7. 「線」 リサーチ、アイデアスケッチ
8. 「線」 作品制作1
9. 「線」 作品制作2
10. 「線」 作品制作3
11. 「線」 作品制作4
12. 「線」 作品制作5
13. 「線」 作品制作6
14. 講評
15. 合評

準備学習

授業内容をシラバスで確認し、各自制作スケジュールを立て、期限までに課題作品を完成させること。

成績評価方法・基準

出席状況、授業への取り組み、提出作品、プレゼンテーション力などから総合的に評価。

テキスト・参考図書・材料費

各自のテーマに応じて、資料配布。

履修上の注意・ライセンスなど

積極的に手を動かし、自己の表現手段を見つけること。

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修得する。
- (2) 既存製品を文化的な視点で見つめ直す着眼点を得得する
- (3) 機構を構築して動きをデザインする力を獲得する。

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

課題への取り組み50%、プレゼンテーション・作品50%

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。

平成26(2014)年度以降入学生
空間デザイン領域

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン実習1-c		空間デザイン実習2-ab	
	服飾造形基礎1～ ミシン縫製		家具基礎	
平成25(2013)年度以前入学生	担当教員名 望田 真		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		受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生	
共通教育センター科目	授業概要及び目的		授業概要及び目的	
	【服飾造形基礎1～ミシン縫製】 布を中心とした服飾造形の基礎技術を得得する。多数の道具の使用方法を学び、縫製の基礎となるアイロンによる布地の地直しからミシン縫製を実作において向上させる。平面的な布を立体的に身体を軸に構築する手法を様々な発想法で造形する。		◎第一課題 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。器具としての美しさや使いやすさ(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。 ◎第二課題:自分で選択したコンペティションに出品する。	
	到達目標		到達目標	
	(1) トップスとボトム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、作品を制作する。 (3) 道具の使用方法を理解して、作品の完成度を上げる。		(1) デザインを考える上で無視できない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) 実際に身体を支えられる器具を実制作するとき現実的な問題に直面することが多く、その解決を通して実現可能なデザインに調整して行く力が身に付く。	
	授業計画		授業計画	
	1. 服飾の基礎知識 2. トップスの造形①デザイン～パターン作成 3. トップスの造形②パターン作成～裁断 4. トップスの制作① 5. トップスの制作② 6. トップスの制作③ 7. トップスの制作④ 8. ボトムの造形①デザイン～パターン作成 9. トップスの制作②パターン作成～裁断 10. ボトムの制作① 11. ボトムの制作② 12. ボトムの制作③ 13. ボトムの制作④ 14. 制作フォロー① 15. 制作フォロー②		1. 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		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。		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		成績評価方法・基準	
	出席態度50%、作品評価50%		出席態度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		テキスト・参考図書・材料費	
	配布プリント		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		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。		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。	
学芸員課程科目	空間デザイン実習2-c		空間デザイン実習3-a	
	染色造形基礎1～染め		グリッドによるレストラン	
教職課程科目	担当教員名 河原林 美知子		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		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		授業概要及び目的	
	スクリーン捺染技法と引き染めを学ぶ。型のリピートを利用したテキスタイルデザインを考え、シルクスクリーンプリントの反応染料と顔料の知識を得得し、オリジナルの布を制作する。		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方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		到達目標	
	(1) 道具・材料を正しく扱い確実に技法を得得する。 (2) 発想豊かな個性的デザインを制作。 (3) 複雑な捺染工程を理解する。		(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する。 (2) 建築空間の造形を通して、環境と人との関係を検証する。 (3) 部分と全体の関係を意識し、一群の豊かな空間を創造する。	
	授業計画		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. プリント作業。(顔料) 5. プリント作業。 6. 着色捺染の説明-制作(自主制作) 7. 中間チェック。 8. 引き染めの説明。反応染料の説明。 9. プリント。 10. プリント。 11. プリント。 12. プリント。 13. 定着処理の説明。定着。 14. 仕上げ。ギャラリー搬入説明。 15. ギャラリーにて展示予定。合評。		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		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。		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		成績評価方法・基準	
	出席評価50%、作品評価50%		①受講態度および授業の出席率(15%) ②課題内容の理解度(15%) ③アイデア力(35%) ④プレゼンテーション力(35%)	
	テキスト・参考図書・材料費		テキスト・参考図書・材料費	
	必要に応じてプリント配布。		・コンパクト建築設計資料集成(日本建築学会・編) ・初めての建築設計ステップ・バイ・ステップ(建築文化シナジー)	
	履修上の注意・ライセンスなど		履修上の注意・ライセンスなど	
	時間短縮になったため、作業説明が多いのと授業の流れがあるので遅刻・欠席があると作品制作まで到達出来ないの要注意。		特になし。	

空間デザイン実習3-b
商品企画・ウェブショップ～ 雑貨アクセサリ/キャラクターデザイン
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／キャラクターデザイン】 身近な生活体験からコンセプトを見つけてして簡単な構造のクラフトや雑貨、アクセサリなどの商品を企画する。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、ウェブショップを立ち上げる。キャラクターデザイン(第2 課題)はクライアントのメッセージの伝達手段としてキャラクターを企画する。
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 第1 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. 第1 課題プレゼンテーション・第2 課題説明 9. 調査 10. コンセプトメイク 11. アイデアスケッチ 12. 制作 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 課題への取り組み50% プレゼンテーション、作品50%
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。実存する企業・商品を選択し、現企業イメージや商品イメージの既存概念にとらわれず、新しい企業・商品イメージを空間デザインの中から創造する。第1課題では、商業を切り口にショーウィンドウをディスプレイデザインする。設定されたウィンドウ内に、選択した企業・商品のイメージを空間にデザインすることで、商品やそのブランドの世界観を創り出し、個性的に表現する。広告としての役割を果たすディスプレイとしてデザインすること。シーズンの設定、また夜の展示も含めてライティングの効果もデザインとして検討する。第2課題では、企業を選択し、その企業及び商品のショールームデザインまたはショップをデザインする。この課題では、企業アイデンティティやまたその商品イメージをリサーチし、ショールームまたはショップの空間に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表現する。コンセプトはシンプルなものに限定し、ストライプ、グリッド、キューブなど造形から展開できる空間デザインを設定したワンコンセプトに徹底してインテリアデザインとして表現することで、その企業のショップ・ショールーム空間に新しいデザインエレメントを造り出す。
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を学ぶ。 (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。 (3)インテリアデザインとしての素材表現、照明効果などの可能性を学ぶ。 (4)インテリア空間の動線計画、身体的スケールを習得する。
授業計画 1. 第一課題「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. ディスプレイ模型の制作 6. ディスプレイ模型の制作 7. 講評 8. 第二課題「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、デザインの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 授業評価(制作意欲、授業理解度、授業態度)50%、作品評価(課題作品、作品表現力・提案力・完成度)50%で評価。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 第一課題、第二課題の企業(ブランド)を統一、連動して制作も可能。

空間デザイン実習3ー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 【服飾造形基礎2～ オリジナルコスチューム】 立体裁断、素材加工、異素材による立体造形を再確認し、二年度の修了作品としてオリジナルコスチュームを創作することを目的とする。また言語化された概念的なオリジナルテーマを発見しデザイン化を試みる。 デザイン画、コンセプトボード、イメージカラーージュ、スワッチ、ハンガーイラスト等をポートフォリオにまとめる。
到達目標 (1)台本・資料等からのキャラクター分析、衣裳プランの立案・デザイン画を作成する事ができる。 (2)舞台公演での衣裳の役割、演出家・装置家・照明家・舞台監督等の関連性を学ぶ事ができる。 (3)舞台衣裳の特性、構造についての知識、技術を習得する事ができる。 (4)デザイン画を基に衣裳製作をする事ができる。
授業計画 1. オリエンテーリング 授業内容、方針について説明 2. 舞台公演での衣裳の役割、演出家・美術家・照明家・舞台監督等の関連性 3. 衣裳・かつら・メイク・履物・小道具等の関連性 4. 生地・芯地・装飾等の素材種類、選定、加工方法 5. 台本・資料等からのキャラクター分析、衣裳香盤表作成 6. オリジナルテーマの企画・立案 7. オリジナルテーマを基にデザイン画作成 8. テーマによる衣裳製作 舞台衣裳の特徴、構造について 9. テーマによる衣裳製作 10. テーマによる衣裳製作 11. テーマによる衣裳製作 12. テーマによる衣裳製作 13. テーマによる衣裳製作 14. まとめ① 15. まとめ②(合評)
準備学習 普段から広い関心を持ち、各自積極的にいろいろ調べ、アイデアを考えた上で授業に臨むこと。
成績評価方法・基準 出席率30%授業評価(授業態度)30%、作品評価40%
テキスト・参考図書・材料費 各自のテーマに応じて資料紹介・提供。必要な材料費は個人負担。
履修上の注意・ライセンスなど 課題提出日は厳守

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・林 塔子
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 【染織造形基礎2～織】 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)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% 提出物50%
テキスト・参考図書・材料費 プリント配布
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、遅れないよう授業時間以外も制作を進める必要がある。

芸術学科 空間デザイン領域 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年	前期	空間デザイン演習5	【ブランディング】 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ブランディングに取り組む。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い。互いの専門知識やスキルを尊重し制作に活かすことが新しい発想や発見につながる。
	後期	空間デザイン演習7	【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い。互いの専門知識やスキルを尊重し制作に活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。
4年	前期	卒業制作1	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・ランドスケープの分野、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。
	後期	卒業制作2	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・ランドスケープの分野、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。

芸術学科 空間デザイン領域 住環境デザインコース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次		授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年	前期	空間デザイン演習6-a	【建築製図】 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ール)等。着彩表現は各自自由に行うものとする。
	後期	空間デザイン演習8-a	【ポートフォリオ】 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、CADソフトによる図面化などを用い、過去の作品を二次元表現として明瞭かつ簡潔にまとめる。
	前期	空間デザイン実習5-a	【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。
		空間デザイン実習6-ab	【照明・水まわり】 照明の手法が空間に与える印象を変えることを理解し、生活空間における照明器具をデザインする。照明器具のインテリアエレメントとしての側面(ソフト面)と機器としての側面(ハード面)のあり方を考慮してプロダクトデザインに反映させる。 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側面(ソフト面)と、構造や材料(ハード面)を考察しデザインを提案する。
	後期	空間デザイン実習7-a	【住宅の計画～非日常／多世代】 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、他者と共に住まう共同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共同住宅の住まいの在り方を探索する。
		空間デザイン実習8-a	【公共空間】 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。

芸術学科 空間デザイン領域 プロダクトデザインコース 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次	授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門基盤科目	前期 空間デザイン演習6-b	【先端技術ワークショップ】 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。
	後期 空間デザイン演習8-b	【ユーザーインタフェースの設計】 ユーザインタフェース(UI)デザインの具体的な課題に取り組むことにより、実践的な知識、技能の習得をめざし、より深く、広範囲なデザイン能力の向上を図る。
	前期 空間デザイン実習5-b	【生活機器のデザイン】 生活機器には、家電製品から情報機器、道具・用具などさまざまなものがある。この課題では、リサーチから始めてコンセプトに沿ってデザイン作業を進め、ユーザビリティやインタフェースを考慮したものを制作する。最後にパネル、映像、3DCGとモックアップを用いたプレゼンテーションを行う。
	前期 空間デザイン実習6-a b	【照明・水まわり】 照明の手法が空間に与える印象を変えることを理解し、生活空間における照明器具をデザインする。照明器具のインテリアエレメントとしての側面(ソフト面)と機器としての側面(ハード面)のあり方を考慮してプロダクトデザインに反映させる。 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側面(ソフト面)と、構造や材料(ハード面)を考察しデザインを提案する。
	後期 空間デザイン実習7-b	【パブリックデザイン】 「パブリックデザイン(公共のためのデザイン)」「パーソナル・トランスポートーション(個人の移動手段)」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。
	後期 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】 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・デザインを制作する。

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 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

配当年次	授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
3年 専門基盤科目	前期 空間デザイン演習6-c	【舞台芸術演習】 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とともに考察する。さらに舞台美術を構成する各要素の検証、実際の舞台美術に触れる、簡単な舞台美術をプランとして創作してみるなど、さまざまな角度から舞台美術を考察する。
	後期 空間デザイン演習8-c	【市場研究】 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。
	前期 空間デザイン実習5-c	【服飾造形表現1～オリジナルコスチューム】 視覚的イメージ、感覚的イメージから創り出される作品に加え、言語的イメージ、概念を踏襲したテーマの発見から作品を創作する。独自の素材の開発、表現を経て、オリジナルコスチュームの創作に発展させる。
	前期 空間デザイン実習6-c	【服飾造形表現2～素材/インスタレーション】 素材から発想した造形(コスチューム)制作。 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いれたディスプレイ(インスタレーション展示)を行う。 近江の麻などの地元の素材を用いたデザイン提案や羊の毛刈り実習など、幅広く素材にアプローチする。
	後期 空間デザイン実習7-c	【進級制作】 進級制作展への発表を前提に、いままで学んだ技術や知識、経験をもとに各自研究テーマを定め、オリジナル作品を企画、制作する。 会場においてインスタレーション、パフォーマンスすることで、衣と空間、時間が一体となった服飾芸術を目指す。
	後期 空間デザイン実習8-c	【進級制作】 進級制作展への発表を前提に、いままで学んだ技術や知識、経験をもとに各自研究テーマを定め、オリジナル作品を企画、制作する。 会場においてインスタレーション、パフォーマンスすることで、衣と空間、時間が一体となった服飾芸術を目指す。

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。
 - ・通年開講：前期、後期を継続して授業が行われる。
 - ・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
本学の授業科目は次のいずれかに指定され、各年次に配当されています。
- 【必修科目】：各領域(コース)専門の学修として修得しなければならない科目
 - 【選択科目】：特定されている科目の中から自由に選んで履修できる科目
 - 【資格課程必修科目】：教育課程以外として取り扱われる資格課程科目
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時間の自習時間をもって2単位とする。 (授業2時間+自習4時間)×15週 = 90時間 = 2単位
実技実習 2単位科目	原則として90時間の授業時間をもって2単位とする。 (授業6時間)×15週 = 90時間 = 2単位

- 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

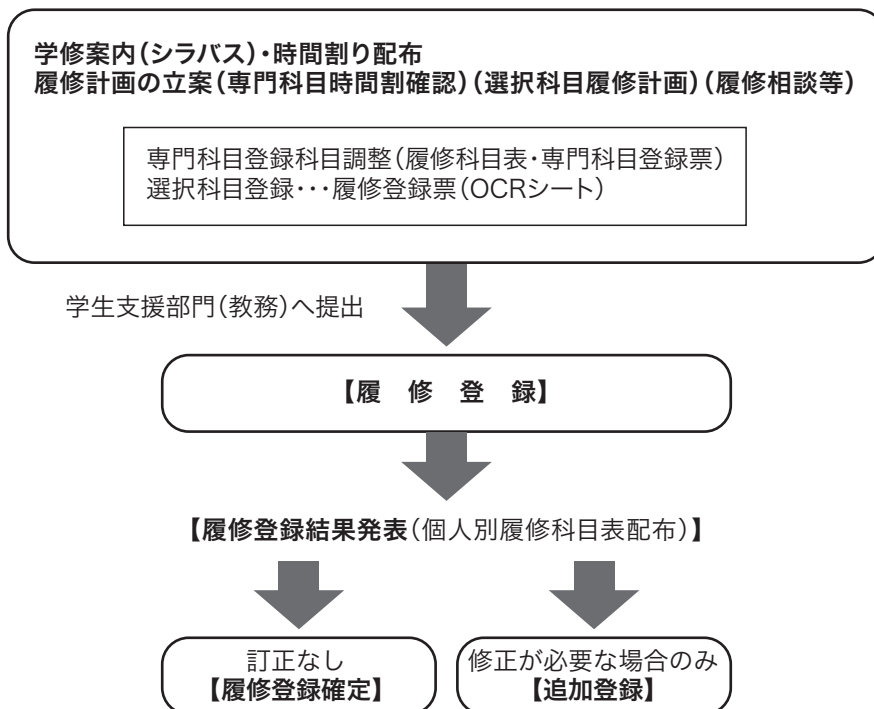
大学における学修の特徴は、多くの授業科目の中から学生一人ひとりが履修科目を選択できることです。大学での学び方を、自らはっきりと定め、履修要項やシラバスを熟読し、時間割表を活用して履修（学修）計画を立てましょう。

(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年2回実施します。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必修の専門科目は、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。
- ⑥学部共通基本科目(選択科目)は、履修年次を問いませんが、『学修案内(シラバス)』に履修年次が記されているものについては、その年次に履修することを原則とします。
- 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、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。(通年科目は単位数の1/2で計算)
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」はこの単位数に含みません。
- ⑪学芸員課程、教職課程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学生支援部門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、所属する領域および履修を希望する科目の担当教員の許可が必要です。また、願出用紙は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。
- 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・環びわ湖大学連携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（認定は入学時です。必ず単位修得証明書を提出してください）。
- 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（認定は入学時です。必ず単位修得証明書を提出してください）。
- 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領域外で履修する場合
- ⑰その他、履修に関する相談は、学生支援部門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なりません。
- 前期・・・4月下旬　後期・・・9月下旬
- 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。
- ・専門科目
- ・単位互換事業科目（大学コンソーシアム京都・環びわ湖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	3時限	4時限	5時限	6時限	7時限
9:10～10:30	10:40～12:00	12:10～13:30	13:35～15:05	15:15～16:45	16:45～18:15	18:30～20:00

- *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
- 各学期に配布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る場であり、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。
- 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。　*学生便覧の教員面談日・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・休業・登校禁止・補講について
- ①授業担当教員や大学の都合により、授業が休講となる場合があります。その場合には、休講掲示で連絡します。また、事情により所定開始時間から30分を経ても授業担当教員が出講しない場合は、「自然休講」となりますが、その場合、必ず学生支援部門に連絡と確認をおこなってください。
- ②法定伝染病等(別表1)の罹患者がした場合、大学全体を休講(登校禁止)することがある。
- ③JRがストライキをおこなっている場合、または、滋賀県大津市南部・北部(両方又はどちらか一方)に気象警報が発令されている場合には、次に示す措置をとります。

気象警報発令時、ストライキによる交通機関不通時の授業の取扱

- 大学に通学するための交通機関(JR等)がストライキを行っている場合、または滋賀県大津市南部・北部(両方又はどちらか一方)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には次の処置をとります。
- ・午前7時までにストライキが解決又は特別警報、暴風警報、暴風雪警報のすべてが解除された場合→通常どおり実施します。
- ・午前10時までにストライキが解決又は特別警報、暴風警報、暴風雪警報のすべてが解除された場合
→午前中のみ休講とし、4時限目から通常授業を実施します。
- ・午前10時の時点でストライキが解決又は特別警報、暴風警報、暴風雪警報のすべてが解除されなかった場合→終日休講とします。
- ・授業中に特別警報もしくは暴風警報か暴風雪警報が発令された場合→発令以降、休講とします。
- 1)地震等による災害により、緊急事態と大学が判断した場合は、前記にかかわらず別途の措置を講ずる場合があります。
- 2)上記の緊急事態や河川の氾濫、道路の冠水や浸水、また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。
- 3)これらに関する情報等は成安情報サービス・yahooメールなどでお知らせいたします。
- 非常時には「命を守る行動」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ただちに「命を守る行動」をとってください。
- (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教学掲示板・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、口頭試問等によりおこないます。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月下旬・後期は2月中旬）
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9月上旬・後期は2月下旬）
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窓口で手続きをして各担当者に再評価の依頼をおこないます。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
	H24入学 1年生～	H23以前入学生 (H24、25編入生)	
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	100～80	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	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	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	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	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	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

- 1) 平成24年度入学生より5段階評価を導入します。
2) 平成23年度以前入学生は4段階評価です。
3) 平成24、25年年度3年次編入生は4段階評価です。
4) 平成24年度よりR(再試)の取り扱いがなくなります。
5) 平成24年度よりE(放棄)の取扱いがなくなります。
6) 平成24年度より当該科目履修中の表記をT(履修中)に変更します。
- (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布します。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次の学年に進級します。
- (2) 卒業について
本学に4年以上在学し、規定の単位数を修得しなければなりません。
 - ①卒業に必要な単位数は、次の各号に定めるところにより、124単位以上とする。
 - ②造形基礎科目、造形専門科目、一般教養科目、大学基礎科目、語学教養科目、キャリアデザイン科目、造形プロデュース科目より、60単位以上を修得する
 - ③専門科目より、64単位を修得する
 - ④専門科目より64単位を超えて単位を修得した場合は、前項の単位とすることができる
- (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み証明書を発行します。

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

H24入学1年生～

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

H23以前入学生（H24、25編入生）

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

H24入学1年生～

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

H23以前入学生（H24、25編入生）

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

③GPAの利用について

- ・給付奨学生の適正判断審査の資料として利用します。
- ・外国人留学生の授業料減免に関する成績審査の資料として利用します。
- ・その他 GPAポイントが必要な学生の相談に応じます。

77

人材育成目的

「芸術による社会への貢献」という大学の理念の下、変化する時代に対応し、次代をしなやかに切り開き、アートとデザインを通して社会に新しい価値や視点を提供できる人材の育成を目指す。

ディプロマポリシー（学位授与方針）

デザイン・美術・工芸分野の諸領域を包括的に芸術ととらえ、その芸術の理論と実践、それらの歴史的・理論的研究、支援・普及の手法の研究をすすめ、専門分野に特化したスペシャリスト、幅広い知識と技能を身に付けたジェネラリスト、バランス感覚に優れたクリエイターの育成を教育目標とした、各専門分野を横断して学べるカリキュラムを編成し、卒業までに所定の単位を修めた学生に対し卒業を認定し、学位（芸術学士）を授与する。

カリキュラムポリシー（教育課程編成方針）

芸術学科のカリキュラムは造形基本科目、造形専門科目、一般教養科目、大学基礎科目、語学教養科目、キャリアデザイン科目、造形プロデュース科目、専門科目の8科目に分かれる。カリキュラムの根幹は造形教育を中心とした専門科目にある。1年次においては学科で共通の造形演習と実習を行う。2年次からは本学科の中核で造形分野を5領域、13のモデルコースに分けてそれぞれ専門性を深めていく。しかし、ひとつのコースに限定するのではなく、学生個々の志向性に合せ、他の領域、コースの専門実習も受講することもできる。造形基本科目、造形専門科目、一般教養科目、大学基礎科目、語学教養科目、キャリアデザイン科目、造形プロデュース科目の7科目は専門科目を補い、造形表現力にとどまらず社会人として通用する生きる力、いわゆる人間力を持った学生を育成する。

- (1)造形基本科目、造形専門科目
必修科目で造形実習を学ぶにあたって、ものづくりの思想的な根幹や歴史、現代の様相など幅広い知識を修得する。
- (2)一般教養科目、大学基礎科目、語学教養科目。
ものづくりにとどまらず広く視線を外へ向け、国際交流や異文化理解も含めて幅広く深い教養を身につける。
- (3)キャリアデザイン科目、造形プロデュース科目
実社会での実践を通して能力開発を行う。2年次では実社会を意識し、仮想体験や社会常識等の知識を得、3年次・4年次ではプロジェクト等を通して実社会を体験する。
- (4)専門科目
専門科目は芸術学科に5つの領域を設け、各領域で芸術表現における目標設定を行っている。
1年次においては全領域共通で演習・実習が行なわれ、平面・立体、メディア表現など様々な表現形態に触れ、造形表現の基本を徹底的に学ぶ。2年次・3年次は各領域に分かれ、領域内の共通科目と各コースに分かれた専門の演習・実習科目を履修し、専門性を追求していく。4年次には各専任教員の個別指導となり、4年間の集大成である卒業制作展に向けての仕上げを行う。

科目の種別

卒業するためには、必修の専門科目64単位と選択科目(学部共通基本科目)60単位以上の合計124単位以上を修得しなければなりません。選択科目については、以下の各項にあげた各種の選択科目から自由に履修することができます。科目内容や年次ごとの履修科目数などをよく考えたうえで在学中の履修計画をたててください。

【カリキュラム一覧】

種 別		履修対象		単位
専門科目		必修科目	領域に所属する学生	64単位
学部共通基本科目	造形基本科目群	選択科目	全学の学生	60単位以上
	教養科目群			
	社会実践科目群			
	単位互換事業科目			

卒業するためには…

124単位以上

『学修案内(シラバス)』に履修する学年・学期が記されている科目は、その学年・学期に履修することを原則とします。また、各領域担当教員から履修する学年・学期を指示された場合は、それに従ってください。

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、必修科目として各領域・各コースの専攻分野を修めるために必要不可欠な科目です。各学年・各学期に配当され、各領域とも4学年(8学期)で合計64単位となります。原則として、所定の学年・学期に履修します。なお、領域により、「選択必修科目」があります。この科目は、一定の科目群の中から一定の科目を必ず選択して履修しなければならない科目です。

本学では、より専門分野を追究させる為に所属する領域の必修専門科目に加えて、他領域・他コースの専門科目を履修できる制度を設けています。希望者は、履修登録時に学生支援部門に申し出てください。なお、希望者には履修希望理由に関するレポートが課せられます。ただし、受講学年の制限・前提科目の受講・受講定員などの関係で登録が認められない場合がありますので事前に学生支援部門で確認をしてください。

2. 学部共通基本科目・造形基本科目群（造形基礎科目・造形専門科目）

【造形活動にかかわる専門家としての知識を深める科目群】

この科目群はみなさんの造形活動を支える科目です。1・2年次で履修する基礎科目と1年次から4年次までで履修する専門科目があります。

3. 学部共通基本科目・教養科目群（大学基礎科目・語学教養科目・一般教養科目）

【学びの基礎・考え方の基礎・コミュニケーション力をふかめる科目群】

この科目群の中には学ぶにおいて必要な基礎的な能力を養成するために1・2年次で履修する大学基礎科目と、全学年が対象となる語学を中心としてコミュニケーション能力を育成する語学教養科目、自分が伸ばしたい学問分野について学ぶことができる全学年自由選択の一般教養科目が用意されています。

また、発展科目として大学コンソーシアム京都・環びわ湖大学連携による単位互換科目があります。(単位互換科目については別に登録用の冊子を参照してください。)

4. 学部共通基本科目・社会実践科目群（キャリアデザイン科目・造形プロデュース科目）

【社会への貢献を実現する科目群】

自分の将来の姿を現実近づけるための、キャリア支援科目と芸術による社会への貢献を実現するプロジェクトを単位化する造形プロデュース科目があります。

5. 学芸員資格取得に関する科目

学芸員資格取得に関する科目は、必修科目と選択科目に分かれます。必修科目は、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。また、選択科目は、指定された科目を指します。

「学芸員課程履修届」を提出した学生しか履修することはできません。また、これらの必修科目を卒業に必要な単位として算入することはできません。

6. 教員免許状取得に関する科目

教員免許状取得に関する科目は、必修科目と選択科目に分かれます。必修科目は、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。また、選択科目は、指定された科目を指します。

教員免許状取得に関する科目は、「教職課程履修届」を提出して教員免許状取得を希望する学生以外は履修できない科目が多いので、注意が必要です。また、教員免許状取得に関する科目は、卒業のために必要な単位に算入することができない科目が多いことにも注意してください。

7. 二級建築士・木造建築士の受験資格

空間領域の住環境デザインコースの学生は、必修の専門科目(64単位)に加え、選択科目の中の指定された科目を履修することで、二級建築士および木造建築士の受験資格(実務経験0年)を得ることができます。

総合領域

平成25(2013)年度以前入学生

総合領域の人材育成

芸術・文化・社会について、総合的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」や「モノ」を複合的に「デザイン」することで、新たな価値創造の推進ができる人材を育成する。

総合領域の特色・開講科目

新しいものの見方や、柔軟な発想を与えてくれるアート&デザインの力は、ものづくりや地域活性化の現場などで、いま非常に注目されています。総合領域の目的は、この力を最大限に活用し、人々の日常生活や社会をより豊かで実りあるものへ、「コト」や「モノ」を複合的に繋ぎ構築することです。そのために、芸術や文化についての知識・コミュニケーション能力・造形力・社会や経済に対する感覚などを総合的に高め、新しい価値創造ができる「提案力」を育成していきます。また、4年間を通じて他領域科目を横断的に学び、自分の志向性や研究テーマに合わせて自由にカリキュラムを組んでいくことができます。プロジェクト系科目に積極的に参加し、その推進役としてのリーダーシップを養うことも期待します。あらゆる可能性と拡張性を備えた総合領域で、自分だけの未来をきりひらいてくれることを願っています。

芸術学科 総合領域(デザインプロデュースコース) 平成25(2013)年度以前入学生

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	専門科目卒業要件
		必修	選択必修	選択		1年	2年	3年	4年			
	基礎造形実習1 A		2		実習	○						①各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*教職課程履修者は1 A・2 A(又は彫刻演習)・3 A・4 A(又は工芸演習)計8単位を2年生修了までに修得すること
	基礎造形実習2 A		2		実習	○						
	基礎造形実習3 A		2		実習	○						
	基礎造形実習4 A		2		実習	○						
	基礎造形実習1 B		2		実習	○						
	基礎造形実習2 B		2		実習	○						
	基礎造形実習3 B		2		演習	○						
	基礎造形実習4 B		2		演習	○						
	総合基礎演習1	2			演習	○				*学科共通科目		②各領域の履修計画に基づき4単位を履修すること
	総合基礎演習2	2			演習	○				*学科共通科目		
	卒業制作	6			実習				○	*学科共通科目		③領域の専門分野を選択して6単位を修得すること
	プロデュース基礎演習1		2		演習	○				デザインプロデュースコース		④領域の専門科目26単位以上修得すること
	プロデュース基礎演習2		2		演習	○				デザインプロデュースコース		
	プロデュース基礎演習3		2		演習		○			デザインプロデュースコース		
	プロデュース基礎演習4		2		演習		○			デザインプロデュースコース		
	造形芸術研究1		2		演習		○			デザインプロデュースコース		
	造形芸術研究2		2		演習		○			デザインプロデュースコース		
	総合プロデュース演習1		2		演習			○		デザインプロデュースコース		
	総合プロデュース演習2		2		演習			○		デザインプロデュースコース		
	総合プロデュース演習3		2		演習				○	デザインプロデュースコース		
	デザイン研究1		2		演習			○		デザインプロデュースコース		
	デザイン研究2		2		演習			○		デザインプロデュースコース		
	総合文化研究1		2		演習				○	デザインプロデュースコース		
	総合文化研究2		2		演習				○	デザインプロデュースコース		
			2					○		*1～2年次配当科目から選択履修すること		⑤他領域の専門科目を20単位以上修得すること
			2					○				
			2					○				
			2					○				
			2						○	*1～3年次配当科目から選択履修すること		
			2						○			
			2						○			
			2						○			
			2						○	*1～4年次配当科目から選択履修すること		
			2						○			
			2						○			
			2						○			
	デザインプロデュース演習1～5		各2		演習	○	○	○	○	デザインプロデュースコース		
	デザインプロデュース実習1～5		各1		実習	○	○	○	○	デザインプロデュースコース		

芸術学科 総合領域 デザインプロデュースコース

平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

総合的基礎力の育成		プロデュース力の育成と強化					
国語力／歴史文化の教養／地域社会の文化や伝統／経済や流通／コミュニケーション能力／プレゼンテーション能力／フィールドワークにおける調査能力／ITスキル ＋各領域における基礎実技を複数選択 ＋プロデュース基礎		企画提案力／プロデュース力 ＋地域社会やメディアとの連携によって、実践的な課題に取り組む					
1年	実4＋演4＝16単位	2年	実4＋演4＝16単位	3年	実4＋演4＝16単位	4年	実2＋演3＋卒1＝16単位
前	後	前	後	前	後	前	後
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 プレゼンテーション	プロデュース基礎演習3 情報収集と編集デザイン	プロデュース基礎演習4 商品デザイン・ブランドの調査研究	総合プロデュース演習1 コトをデザインするための調査	総合プロデュース演習2 コトをデザインするためのプロトタイプ制作	総合プロデュース演習3 自治体の文化研究	卒業制作
		造形芸術研究1 メディア・プロデュース論	造形芸術研究2 商品開発の流れを知る	デザイン研究1 広告表現・クリエイティブ	デザイン研究2 コンセプト＆プランニング	総合文化研究1 企業文化研究から企画へ 総合文化研究2 企業文化研究から地域文化へ	
基礎造形実習1A/B 基礎的造形力育成	基礎造形実習2A/B 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)	1～3年生対象の他領域専門科目(実習、演習)	
基礎造形実習3A/B 基礎的造形力育成	基礎造形実習4A/B 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)	1～3年生対象の他領域専門科目(実習、演習)	
総合基礎演習1 表現方法の基礎	総合基礎演習2 表現方法の基礎						
デザインプロデュース演習1～5 デザインプロデュース実習1～5							
PC基礎演習1 基礎的なPCスキル	PC基礎演習2 基礎的なPCスキル						
プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	プロジェクト演習 プロジェクト特別実習	

*他領域専門科目には、それぞれ受講定員があります。また、履修要件(取得済みライセンス等)が必要な科目もあるので、来年度以降に履修予定の科目の履修要件(ライセンス等)を考慮し、4年間の履修計画をしっかりと立てること。

*他領域専門科目の受講定員や履修要件については、履修ガイダンス等で確認すること。

平成26(2014)年度以降入学生	総合プロデュース演習1		平成25(2013)年度以前入学生	総合プロデュース演習2	
	コトをデザインするための調査分析			コトをデザインするためのプロトタイプ制作	
総合領域	担当教員名 大草 真弓		担当教員名 大草 真弓		
	受講対象・履修要件 総合領域3年生		受講対象・履修要件 総合領域3年生		
	授業概要及び目的		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やユーザーエクスペリエンス)へと広がってきています。社会の中でどのようなサービスやユーザー体験が必要とされているのかを調査・分析するための手法(ビジネスエスノグラフィーやカスタマージャーニーマップ)を学び、地域や企業と連携したプロジェクトの中で演習します。		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やユーザーエクスペリエンス)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、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		到達目標		
	(1)いくつかの調査・分析方法を修得する。 (2)地域や企業の潜在ニーズ、社会や生活の中の潜在ニーズを発見できる。 (3)調査・分析結果を効果的にプレゼンテーションできる。		(1)問題点を解決するためのアイデア展開ができる。 (2)展開したアイデアをコンセプトに基いてまとめることができる。 (3)プロトタイプを制作し、有用性を評価しながら、デザイン提案できる。		
	授業計画		授業計画		
	1.オリエンテーション／アンケート 2.オブザベーション基礎-1 観察 3.オブザベーション基礎-2 分析とコンセプトワーク 4.オブザベーション基礎-3 提案発表 5.ビジネスエスノグラフィーとKA法-1 観察 6.ビジネスエスノグラフィーとKA法-2 分析 7.ビジネスエスノグラフィーとKA法-3 コンセプトワーク 8.ビジネスエスノグラフィーとKA法-4 提案発表 9.カスタマージャーニーマップ-1 観察 10.カスタマージャーニーマップ-2 分析 11.カスタマージャーニーマップ-3 コンセプトワークとイシューの発見 12.ストーリーボードの制作 13.プレゼンテーション資料の制作 14.まとめ① 自主制作期間 プレゼンテーション資料のブラッシュアップ 15.まとめ② 合評		1.オリエンテーションと前期課題のリフレクション 2.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 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-2 4.解決すべき課題の発見と再定義 5.ペルソナとシナリオの記述 6.ストーリーボードの制作 7.ラフスケッチによるアイデア展開-1 8.ラフスケッチによるアイデア展開-2 9.ラフスケッチの発表、デザインの方向性確認と修正 10.プロトタイプによるデザイン案の制作・ディスカッション 11.プロトタイプによるデザイン案の制作・ディスカッション 12.プロトタイプによるデザイン案とプレゼンテーション資料の制作 13.プロトタイプによるデザイン案とプレゼンテーション資料の制作 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		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。		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。		
共通教育センター科目	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準		
	出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可		出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 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		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・プリント配布または、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・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。		購入必須図書:特になし 参考図書:PDF・プリント配布または、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・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		履修上の注意・ライセンスなど		
	特になし。		特になし。		

学芸員課程科目	総合プロデュース演習3		デザイン研究1
	自治体の文化研究(新しい美術館提案)		
	担当教員名 長尾 浩幸		担当教員名 藤田 隆
	受講対象・履修要件 総合領域4年生		受講対象・履修要件 総合領域3年生
	授業概要及び目的		授業概要及び目的
	この授業では、地域のブランド力である文化施設(美術館など)を研究し、自分たちの新たな視点で、これからの施設のあり方を自由に発想していきます。ワークショップやミュージアムショップのリサーチから、これまでの与えられた文化施設ではなく、我々が作る文化として、環境、建築、グラフィック、ファッション、雑貨など、各自がこれまで学んできたさまざまな分野と、総合文化研究の実社会の経験を生かし総合的に組み立てていきます。さらに後期にはこれらを発展させて具体的に提案する卒業制作につなげていきます。		実践的な広告表現やクリエイティブを体験する。京都広告賞などの若いクリエイターを対象にした広告賞やコンペを研究して表現にチャレンジする。ラジオ、テレビのコンテ制作にチャレンジ。総合領域らしい観点から広告作りに関わり、ラジオコンテで実際に演じてみて出来映えを評価検討する。
	到達目標		到達目標
	(1)地域の文化の実際が理解できる。 (2)地域の文化戦略を理解する。 (3)文化、美術、市民の関係を学べる。		(1)総合領域らしい実践的な表現を探る。 (2)メンバーのアイデアに耳を傾けるとともに自分の意見もしっかりを発表する。
	授業計画		授業計画
	1.ガイダンス、スケジュール調整他導入 2.ターム1 人々が集うさまざまな美術館のプレゼンテーション(講義) 3.ワークショップ、ミュージアムショップの紹介 フリートーク(グループによる発想) 4.リサーチに基づくまとめ他(楽しむミュージアム) 5.各グループの発表・プレゼン/講評 6.ターム2 リサーチ 近代美術館の現場でリサーチ1 7.近代美術館の現場でリサーチ2(学芸員から) 8.美の滋養検討(現在の美術館プランのプレゼン) 9.ターム3 夢を語る 卒業制作に向けたアイデア、構想について 10.自分たちの企画1 11.自分たちの企画2 12.企画のまとめ(プレゼン準備) 13.プレゼンテーション1 14.まとめ①課題講評 15.まとめ②全体まとめと次への課題提議		1.オリエンテーション、自分のデザイン世界のマインドマップ制作 2.京都広告賞のラジオ、新聞部門の研究リサーチ 3.グループでのブレinstrooming、アイデア出し 4.方向の検討 5.企画書に仕上げる 6.実際に演じてみる 7.合評、ブラッシュアップ 8.サムネール、カンパ制作 9.デザイン検討、完成 10.テレビCM企画を調査。 11.テレビの特性を踏まえたアイデア展開 12.テレビCM企画案の展開 13.企画案プレゼンテーション、講評。 14.講評をふまえた修正 15.完成、合評
教職課程科目	準備学習		準備学習
	各自新聞などで地域の文化情報を収集。自分の故郷の美術館などの調査を休み等に行う。		新聞やテレビの報道や広告に注意を払っておく。ただ観客として眺めるだけでなく広告の意味や作り手の真意を汲み取る姿勢を心がける。
	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準
	出席態度50%、成果物・レポート50%		企画書の表現だけでなく取り組みの姿勢、授業への積極性を評価。プレゼンテーション力も評価したい。
	テキスト・参考図書・材料費		テキスト・参考図書・材料費
	適宜プリント資料等配布。関係時間内に参考図書発表。		特になし。自分の得意な表現に必要なものは各自用意しておくように。(カメラ、スケッチブック、筆記用具、など)
	履修上の注意・ライセンスなど		履修上の注意・ライセンスなど
			ディスカッションやプレゼンテーションなどコミュニケーション能力の向上を図るため積極的な参加を心がける。授業時間内に課題を勧めるように出席をする事。

二級建築士受験資格講座科目	総合プロデュース演習1		平成25(2013)年度以前入学生	総合プロデュース演習2	
	コトをデザインするための調査分析			コトをデザインするためのプロトタイプ制作	
総合領域	担当教員名 大草 真弓		担当教員名 大草 真弓		
	受講対象・履修要件 総合領域3年生		受講対象・履修要件 総合領域3年生		
	授業概要及び目的		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やユーザーエクスペリエンス)へと広がってきています。社会の中でどのようなサービスやユーザー体験が必要とされているのかを調査・分析するための手法(ビジネスエスノグラフィーやカスタマージャーニーマップ)を学び、地域や企業と連携したプロジェクトの中で演習します。		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やユーザーエクスペリエンス)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、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		到達目標		
	(1)いくつかの調査・分析方法を修得する。 (2)地域や企業の潜在ニーズ、社会や生活の中の潜在ニーズを発見できる。 (3)調査・分析結果を効果的にプレゼンテーションできる。		(1)問題点を解決するためのアイデア展開ができる。 (2)展開したアイデアをコンセプトに基いてまとめることができる。 (3)プロトタイプを制作し、有用性を評価しながら、デザイン提案できる。		
	授業計画		授業計画		
	1.オリエンテーション／アンケート 2.オブザベーション基礎-1 観察 3.オブザベーション基礎-2 分析とコンセプトワーク 4.オブザベーション基礎-3 提案発表 5.ビジネスエスノグラフィーとKA法-1 観察 6.ビジネスエスノグラフィーとKA法-2 分析 7.ビジネスエスノグラフィーとKA法-3 コンセプトワーク 8.ビジネスエスノグラフィーとKA法-4 提案発表 9.カスタマージャーニーマップ-1 観察 10.カスタマージャーニーマップ-2 分析 11.カスタマージャーニーマップ-3 コンセプトワークとイシューの発見 12.ストーリーボードの制作 13.プレゼンテーション資料の制作 14.まとめ① 自主制作期間 プレゼンテーション資料のブラッシュアップ 15.まとめ② 合評		1.オリエンテーションと前期課題のリフレクション 2.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 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-2 4.解決すべき課題の発見と再定義 5.ペルソナとシナリオの記述 6.ストーリーボードの制作 7.ラフスケッチによるアイデア展開-1 8.ラフスケッチによるアイデア展開-2 9.ラフスケッチの発表、デザインの方向性確認と修正 10.プロトタイプによるデザイン案の制作・ディスカッション 11.プロトタイプによるデザイン案の制作・ディスカッション 12.プロトタイプによるデザイン案とプレゼンテーション資料の制作 13.プロトタイプによるデザイン案とプレゼンテーション資料の制作 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		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。		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。		
共通教育センター科目	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準		
	出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 3回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可		出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 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		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・プリント配布または、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・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。		購入必須図書:特になし 参考図書:PDF・プリント配布または、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・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		履修上の注意・ライセンスなど		
	特になし。		特になし。		

平成26(2014)年度以降入学生 平成25(2013)年度以前入学生 共通教育センター科目 学芸員課程科目 教職課程科目 二級建築士受験資格講座科目	デザイン研究2 コンセプト&プランニング 担当教員名 水谷 米博 受講対象・履修要件 総合領域3年生 授業概要及び目的 ファッション業界は、トレンドをもっとうまく利用し、作為的に流行をつくり出すことによってユーザーに新しいスタイルやトレンドを伝え商品を購入させてきた業界です。この授業では、ファッション業界で購買意欲を喚起させる様々な企画を事例に企画書を作成することにより、プロデューサーに必要なコンセプトメイキングとプランニング能力を学びます。 到達目標 (1)プロデューサーの仕事内容の理解。 (2)時代のトレンドから読む企画の立案の方法を学ぶ。 (3)企画書制作の基本を修得。 授業計画 1.プロデュースについて 2.コンセプトメイクについて 3.コンセプトメイクの技術 4.企画書①営業計画から販促計画 5.企画書①の作成(年間販促計画書) 6.企画②シーズンキャンペーンプラン 7.企画書②の作成(シーズンキャンペーンの概要) 8.企画③(宣伝広告プラン) 9.企画書③の作成(販売促進プラン) 10.企画③(ツールデザイン) 11.企画書③の作成(演出プラン) 12.企画④イベントプラン 13.企画書④の作成(イベントの概要) 14.企画書④の作成(演出プラン) 15.まとめ 準備学習 ブランドショップの販促ツール(カタログ・DM等)を収集すること。ブランドの雑誌も出ればして下さい。 成績評価方法・基準 課題「企画書作成」による評価70%、出席態度30% テキスト・参考図書・材料費 プリント配布・参考図書は授業内で随時紹介 履修上の注意・ライセンスなど 企画の仕事希望する学生には必要となります。空間デザイン実習6cの履修を進めます。 総合文化研究1 企業文化研究から企画立案 担当教員名 藤田 隆 受講対象・履修要件 総合領域4年生 授業概要及び目的 社会で実際に行われている企業マーケティングを研究して、ブランド構築を学ぶ。それを基に自らのブランド企画や広報活動の総合的な発想力を鍛える。企業活動や企業文化を研究して自分の進路研究のベースにする。 到達目標 (1)総合領域らしい実践的な表現を探る。 (2)企業の文化戦略や商品企画、広報戦略にふれる。 (3)メンバーのアイデアに耳を傾けるとともに自分の意見もしっかりを発表する。 授業計画 1.オリエンテーション、自分のデザイン世界のマインドマップ制作 2.企業と文化活動の研究リサーチ 3.グループでのブレinstローミング、自分たちで仮説に基づくアイデア出し 4.方向の検討 5.企画書に仕上げる 6.企業文化の現場研修 7.企業ブランド仮説提案課題 8.サムネール、カンパ制作 9.検討、実地調査 10.調査結果の検討。 11.調査を踏まえたアイデア展開。 12.企画案の展開、精緻化。 13.企画案プレゼンテーション、講評。 14.講評をふまえた修正 15.完成、合評 準備学習 三年間の学習をふまえて自分の将来に向け興味の方角をまとめておく。ポートフォリオの作成。作品の整理を始めておく。 成績評価方法・基準 企画書の表現だけでなく取り組みの姿勢、授業への積極性を評価。プレゼンテーション力も評価したい。 テキスト・参考図書・材料費 特になし。自分の得意な表現に必要なものは各自用意しておくように。(カメラ、スケッチブック、筆記用具、など) 履修上の注意・ライセンスなど ディスカッションやプレゼンテーションなどコミュニケーション能力の向上を図るため積極的な参加を心がける。授業時間内に課題を進めるように出席をする事。
	総合文化研究2 企業文化研究から地域文化へ 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 この授業では、社会で実際に活動する企業の文化の仕掛けについて学びます。さらに企業のブランドとして成立させるさまざまな広報の仕方を研究します。同時に自治体のブランドを形成する美術館活動と比較しながら、地域デザインの新しい視点を探り提案します。 到達目標 (1)企業の幅広い活動を理解できる。 (2)企業の文化戦略を理解する。 (3)企業と自治体の文化活動の違いを学べる。 授業計画 1.ガイダンス、スケジュール調整他導入 2.テーマ1 企業と文化活動 3.京都を中心とする企業と文化活動 4.特別講師による講義1 その活動の実際を知る 5.企業文化活動の現場研修1 6.まとめと企画レポート1 7.テーマ2 京都を中心とする企業と文化活動 8.文化活動の歴史 9.特別講師による講義2 10.マーケティング、レポート 11.企業と自治体の文化活動-研究 12.企業と自治体の文化活動-研究 13.プレゼンテーション 14.まとめ①課題講評 15.まとめ②全体まとめ 準備学習 自分が興味ある企業職種を各自で内容を研究すること。 成績評価方法・基準 出席態度50%、成果物・レポート50% テキスト・参考図書・材料費 適宜プリント資料等配布。関係時間内に参考図書発表。 履修上の注意・ライセンスなど 研修先・特別講師の都合により、日程を変更する場合がある。事前に告知するので内容を確認すること。 卒業制作 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 卒業制作はデザインプロデュースコースの総合的なまとめの授業です。グループや個人で今まで習得してきた技術や経験、知識を生かして自らが文化イベントなどを企画し、具体的にプロデュースしていきます。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となります。この授業では担任の長尾・辻の他、研究テーマによって各専門アドバイザーの指導を受けながら制作を進めていきます。 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・スケジュール他) 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1 3.ラフプランニング・プレゼン2 4.アドバイザーとの打ち合わせ・指導 5.研究テーマに関わる予備調査、マーケティング他 6.制作のための企画案発表・プレゼン案の発表 7.アドバイザーとの打ち合わせ・指導 8.グループ又は個人で企画制作 9.グループ又は個人で企画制作 10.全体プレゼンテーション1 11.グループ又は個人で企画制作 12.グループ又は個人で企画制作 13.全体プレゼンテーション2 14.まとめ① プレゼンテーション・合評1 15.まとめ② プレゼンテーション・合評2 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%、企画40%、プレゼン能力20% テキスト・参考図書・材料費 研究テーマにそって適時配布。その他アドバイザーの指導による図書購入 履修上の注意・ライセンスなど ・この授業は主担当が長尾・辻で、他領域または人間学教員のアドバイザーの指導を受けます。そのため各先生とのコミュニケーションを積極的に図ること

平成26(2014)年度以降入学生	デザインプロデュース演習1～5 社会実践としてさまざまなプロジェクト演習を実施 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～4年対象 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 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長に提出すること。 テキスト・参考図書・材料費 履修上の注意・ライセンスなど
平成25(2013)年度以前入学生 総合領域	
共通教育センター科目	
学芸員課程科目	
教職課程科目	
二級建築士受験資格講座科目	

イラストレーション領域の人材育成

ハンドドローイング・デザイン・デジタル表現の3つの大きな流れを融合させながら、コミュニケーションを目的としたビジュアルコンテンツの創作能力を備えた、総合的な表現力のある人材を育成する。

イラストレーション領域の特色・開講科目

近代的なポスターを生んだロートレックやミュシャはもちろん、中世ヨーロッパの宗教絵画や日本の絵巻物・浮世絵など、古くからその時代の「絵」が人々の情報伝達を担ってきました。

今日では、広告や書籍、雑誌、WEBから絵本・マンガ・ゲーム・アニメーションなど、各メディアにとって「絵」が不可欠な存在になっています。このように、絵＝イラストレーションは、言語にたよらず情報を伝達する『コミュニケーションアート』である、ととらえて欲しいと思います。

また、作品に触発されて、「笑い」や「歓び」「和み」「親しみ」「楽しさ」「懐かしさ」など、何か湧き上がってくる想いに満たされることがあります。写真や解説文だけでは伝わりにくい、ニュアンス、情感やメッセージが、平易なカタチ、的確なカタチで多くの人々の中にダイレクトに響き、見る人の感情を動かす、イラストレーションは『エンターテインメントアート』として、私たちの暮らしを豊かにし、支えているのです。

描くことによって、楽しみ、理解し、学べることはたくさんあります。イラストレーション領域では、「想いや情報をビジュアル表現として伝える」ために、制作の基礎から順を追ってステップアップしていきます。

デジタル・アナログ両面からの実践的なカリキュラムを通して、視野を広げ、基礎的な力をバランスよく身につけていきます。まずは「人が描ける」「空間が描ける」ことから。それに演出を加え「情景を描く」ステップへ。さらに、これらを構成して「コンテンツとして組み立てられる」力を修得します。

あなたの「可能性を専門性に」、「好きをライフワークへ」と広げるカリキュラムなのです。

系統立てて学んでいくための5つの柱を以下に示します。

1. 「原画力」を高める

ハンドドローイングを創作の原点とし、まず描写の基礎から。よく見ること、描写力を高めること、造形的に表現することから始めます。基礎力と感じる心をしっかりと磨いて、ステップアップしていきます。

2. メディアへの展開

各種メディアの特性を知り、自分の原画をどう活かすかまでを考えます。表現技法のひとつとしての版表現、映像(アニメーションやインタラクティブ表現)、Web、さまざまな印刷物への活用、絵本やキャラクターグッズなど商品化の試作やプレゼンテーションなど、さまざまなメディアへの展開やそのための描写技法を実際の制作を通して学びます。

3. デザインする力

DTP(Desk Top Publishing)を学ぶことにより、グラフィックデザイン的なアプローチとスキルを学びます。よりよいデザインによってイラストレーションとタイポグラフィが効果的に統合され、より明確な伝達機能を発揮します。デザイン工程までをきちんと理解したイラストレーターを育成します。これにより、グラフィックデザイン分野の職業へ進む卒業生もたくさんいます。

4. コンテンツとして演出・構成する

それぞれのメディアの目的を考え、それに沿ったビジュアルを描き、構成する中で、より強いメッセージ性が生まれます。1枚だけでは伝えきれなかったものが、シリーズ展開することで、明確な伝達力や感動力へと昇華していきます。ストーリーのあるマンガや絵本などのコンテンツ制作を学びます。

5. 社会への発信

4年生の卒業制作までに、進級制作展やグループ展、個展、Webサイトなど、さまざまな機会を通して、社会への発信を積極的に行っていきます。また、社会の第一線で活躍されているイラストレーター、クリエイター、編集者の方をお招きして、特別講義なども行います。

私たち絵を描く者は、言葉で思考するのと同様に、描くことで思考しています。ここであらためて絵の力を信じ「自分の目で見て、実感し、イメージして、手で描くこと」を大切に、ハンドドローイングの豊かな味わいと、そこから生まれる喜びを感じていきたいと思えます。自分が描いたもので、人々がポジティブな気持ちになり、喜び、役に立つ。人が喜び、人の役に立つことを自分の喜びとする。そんな、人の心を動かす「想いを伝えるイラストレーション」を発信していきましょう。

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25(2013)年度以前入学生

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	専門科目卒業要件
		必修	選択必修	選択		1年	2年	3年	4年			
	基礎造形実習1 A		2		実習	○				*学科共通科目 イラスト領域開講科目		①各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 *教職課程履修者は1 A・2 A(又は彫刻実習)・3 A・4 A(又は工芸実習)計8単位を2年生修了までに修得すること
	基礎造形実習2 A		2		実習	○						
	基礎造形実習3 A		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4 A		2		実習	○						
	基礎造形実習1 B		2		実習	○						
	基礎造形実習2 B		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3 B		2		実習	○						②各領域の履修計画に基づき4単位を履修すること
	基礎造形実習4 B		2		実習	○				*学科共通科目 イラスト領域開講科目		
	総合基礎演習1	2			演習	○				*学科共通科目		③領域の専門分野を選択して6単位を修得すること
	総合基礎演習2	2			演習	○				*学科共通科目		
	卒業制作	6			実習				○	*学科共通科目		④領域の専門科目46単位以上修得すること *a～gから1科目を選択履修すること *a又はbから1科目を選択履修すること
	イラストレーション基礎演習1	2			演習	○				イラストレーションコース		
	イラストレーション基礎演習2	2			演習	○				イラストレーションコース		
	イラストレーション演習1	2			演習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション演習2	2			演習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション演習3	2			演習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション演習4	2			演習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション演習5	2			演習			○		イラストレーションコース		
	イラストレーション演習6-a	2			演習			○		イラストレーションコース 選択履修科目		
	イラストレーション演習6-b	2			演習			○				
	イラストレーション演習6-c	2			演習			○				
	イラストレーション演習6-d	2			演習			○				
	イラストレーション演習6-e	2			演習			○				
	イラストレーション演習6-f	2			演習			○				
	イラストレーション演習6-g	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コース		
	イラストレーション実習2	2			実習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション実習3	2			実習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション実習4	2			実習		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション実習5	2			実習			○		イラストレーションコース		
	イラストレーション実習6	2			実習			○		イラストレーションコース		
	イラストレーション実習7	2			実習			○		イラストレーションコース		
	イラストレーション実習8-a	2			実習			○		イラストレーションコース 選択履修科目		
	イラストレーション実習8-b	2			実習			○				
	イラストレーション実習9	2			実習				○	イラストレーションコース		
	イラストレーション実習10	2			実習				○	イラストレーションコース		
	イラストレーション論A	2			講義	○				イラストレーションコース		
	イラストレーション論B	2			講義		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション論C	2			講義		○			イラストレーションコース		
	イラストレーション論D	2			講義			○		イラストレーションコース		
	イラストレーション論E	2			講義			○		イラストレーションコース		

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25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年 描写力／造形基礎 実8＋演8＋講2＝18単位	2年 技法習熟／メディア展開 実8＋演8＋講4＝20単位	3年 応用・探求／構成力 実8＋演4＋講4＝16単位	4年 展開力／社会発信 実10＝10単位	
専門科目／64単位	実習系	基礎造形実習1A 描写基礎(モノクロ) (教職/絵画) 前期のみ 基礎造形実習2B 描写基礎(色材入門) 後期のみ 基礎造形実習3A シンボライズ (グラフィックデザイン入門) (教職/デザイン) 基礎造形実習4B 色彩描画	イラストレーション実習1 3DCG Flash イラストレーション実習2 人体描写応用 (美術解剖学入門) (教職/絵画)	イラストレーション実習3 デジタルイメージング 基礎細密描写 イラストレーション実習4 空間描写 (教職/絵画)	イラストレーション実習5 演出構成 イラストレーション実習7 版画応用(版種選択) シルクスクリーン 銅版画 前期のみ	イラストレーション実習6 マチエール イラストレーション実習8 版画応用(版種選択) シルクスクリーンor 銅版画 後期のみ イラストレーション実習9 ゼミごとに展開 前期のみ イラストレーション実習10 ゼミごとに展開 前期のみ 卒業制作 ゼミごとに展開 後期のみ
	演習系	イラストレーション基礎演習1 画面構成 画材入門 総合基礎演習1 他領域授業選択	イラストレーション基礎演習2 人体描写基礎 (クロッキー) 総合基礎演習2 他領域授業選択	イラストレーション演習3 WEBデザイン イラストレーション演習1 デジタルフォト	イラストレーション演習4 DTP基礎 イラストレーション演習2 情報伝達表現	イラストレーション演習5 DTP応用 イラストレーション演習6 (コース内選択) 風景描写 乾式画材研究 水性画材研究 デジタルイメージング応用 アニメーション 平成26年度 未開講 立体イラストレーション 商品イラストレーション
	講義系	イラストレーション論A イラストレーション概論	イラストレーション論B 視覚認知論 美術解剖論	イラストレーション論C 視覚認知論 メディアイラストレーション	イラストレーション論D 広告論	イラストレーション論E メディア/自己プロデュース
	選択科目／60単位	指定選択科目 コースの枠内で選択する科目	コンピュータ基礎演習1 指定選択科目 前期のみ コンピュータ基礎演習2 指定選択科目 後期のみ	イラストレーション特別演習A 平成26年度未開講	イラストレーション特別演習B 絵本制作 前後期	イラストレーション特別演習C 発想ワークショップ 前期 イラストレーション特別演習D ヌードクロッキー 前後期

イラストレーション演習5

イラストレーションを使ったグラフィックデザインを印刷(プリント)する。

担当教員名 大向 務

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

①印刷(プリント)によるビジュアル・コミュニケーションを学ぶ。 ②言語的メッセージである文字情報と視覚的メッセージであるイラストレーションで構成することで成り立つブックデザインとポスター制作を学ぶ。 ③イラストレーションと文字の関係の一体化によって生まれる的確なメッセージを伝える効果的なデザインを習得します。 ④加えて、今のデザインの現場での常識であるDTP(デスクトッププリプレスDesktop prepress)の基礎を学び、デザイナーとしての必要最低限の知識を身につける。

到達目標

- (1) イラストレーションと文字の構成でデザインの完成度をアップする。
- (2) 文字言語からイラストレーションのイメージを表現することができる。
- (3) DTPを理解し、プロのデザイン能力を高めることができる。
- (4) 印刷をするためのデータ作りの基礎を学ぶことができる。
- (5) イラストレーター・デザイナーに必要な基礎知識を身につけることができる。

授業計画

- 1. 課題①イラストレーションを使ったブックデザイン1<印刷・紙の知識>(前期:5r/後期:5α)A
- 2. 課題①イラストレーションを使ったブックデザイン1<印刷・紙の知識>(前期:5δ/後期:5β)B
- 3. 課題①イラストレーションを使ったブックデザイン2<文字とイラストの関係>A
- 4. 課題①イラストレーションを使ったブックデザイン2<文字とイラストの関係>B
- 5. 課題①イラストレーションを使ったブックデザイン3<イラストをデザインするとは>A
- 6. 課題①イラストレーションを使ったブックデザイン3<イラストをデザインするとは>B
- 7. 課題①の公表と課題②B1判公共ポスター制作 テーマ「未定」A
- 8. 課題①の公表と課題②B1判公共ポスター制作 テーマ「未定」B
- 9. 課題②のイラストレーションアイデアを考えるA
- 10. 課題②のイラストレーションアイデアを考えるB
- 11. 課題②の続き。レイアウト・デザインA
- 12. 課題②の続き。レイアウト・デザインB
- 13. 課題②の続き及びポスター出力A
- 14. 課題②の続き及びポスター出力B
- 15. 2クラス合同合評とプレゼンテーション(前期:5r・5δ)(後期:5α・5β)

準備学習

「Illustrator」、「Photoshop」は必ず使用するアプリなので、習熟しておくのが望ましい。

成績評価方法・基準

授業態度:10% 課題①:30% 課題②:60%(作品の完成度とプレゼンテーション)

テキスト・参考図書・材料費

参考として『DTP&印刷しくみ事典』(ワークスコーコーポレーション エデュケーション編集室)持ってなければ、無くても可。USBメモリ必携。

履修上の注意・ライセンスなど

なし

イラストレーション演習6-b

選択:商品イラストレーション

担当教員名 井上 由季子

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

自分の描くイラストレーションを、平面ではなく実際の商品(お菓子)の中で展開する演習。お菓子のパッケージにイラストレーションを展開し、お菓子のコンセプトやネーミング、ロゴ、販促物(オマケ)までトータルで表現し、最終的に実物大のダミーを仕上げます。デザインは特別なことでなく、自分の描いた「絵」と「社会」をつなぐ工夫です。この演習では、デザインを意識しながら、商品の中にイラストレーションを表現してください。

到達目標

- (1) 目的を考え、商品のコンセプトを考えられるようになる。
- (2) コンセプトに沿って、トータルデザインができるようになる。
- (3) イラストレーションの活用方法をデザインという視点で考えられるようになる。

授業計画

- 1. 9/29(火) ●デザインの現場の資料やスライドを見せながら、課題説明をします
- 2. 各自、自己紹介を兼ねて制作したものを持参すること
- 3. 10/6(火) ●お菓子の商品・コンセプトのアイデアのチェック1
- 4. ・どんなお菓子か、種類やネーミング、ストーリー、ターゲットイラストレーションのアイデア3点を打ち合わせし、1点に絞る→次週までに絞り込んだイラストレーションを使い、パッケージとオマケのラフスケッチを進める
- 5. 10/13(火) ●お菓子の商品・コンセプトのアイデアチェック2
- 6. ・前週に選択したイラストレーション、パッケージなどのアイデアの打ち合わせをする→次週までにイラストレーションの原画を進める、ネーミングとロゴ、オマケのアイデアを進める
- 7. 10/20(火) ●お菓子のパッケージと販促物のラフチェック1
- 8. イラストレーションや企画を決定し、ネーミングのロゴのイメージも固める→次週までにコンセプトパネルも制作する。イラストレーションを仕上げ、パッケージとオマケを実物の大きさでラフを詰める
- 9. 10/27(火) ●お菓子のパッケージと販促物のラフチェック2
- 10. ・パッケージとオマケの実物大のラフ案を打ち合わせする→次週までに打ち合わせたパッケージとオマケを詰める
- 11. 11/10(火) ●お菓子のパッケージ、販促物のラフチェック3
- 12. ・完成させたパッケージとオマケ、コンセプトパネルと合評時のディスプレイの打ち合わせ→パッケージとオマケの詰め直し、バリエーションも制作する。
- 13. 11/17(火) ●お菓子のパッケージ、販促物のラフチェック4
- 14. ・完成させたパッケージとオマケ、コンセプトパネルと合評時のディスプレイの打ち合わせ→合評までにパッケージとオマケの詰め直し、バリエーションも制作する。
- 14. 12/1(火) ●合評 ・お菓子の商品展開のコンセプトパネル
- 15. ・お菓子のパッケージダミー・販促物のダミー

準備学習

毎回ミーティングで打ち合わせた方向で作品を進め、次回授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

毎回ミーティング方式で他の人の制作物の刺激を受けながら、段階を踏んで進めてゆきます。デザインの基礎も学びたい学生で、必ず全日出席し、完璧でなくても、打ち合わせたものを持参できる学生であれば、誰でも結果が残せると思っています。

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

特になし

イラストレーション演習6-a

選択:風景描写

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、風景を【現場で実際に見て描く】ことを基本とします。最初に、15分～30分程度で描く「風景速写」を習得→構図や表現技法、光の所作、空気感の表現などを学び→主に授業以外で自主制作→作品講評で主題を明確に魅力的に表現する力を伸ばします。また、風景を構成する諸要素、自然物・建物・情景の中の人物などの表現を試行します

到達目標

- (1) 風景速写を含めて50枚以上を描く。うち1枚は、風景画(F15)を仕上げる。
- (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、風景画を完成させることができる。

授業計画

- 1. ガイダンス 風景速写入門
- 2. 風景画の持つ要素と遠近法
- 3. 構図研究 -画面分割-
- 4. 色彩研究 -空気感の表現-
- 5. 写真による構図と主題研究
- 6. 学外実習 坂本写生会【5月23日(土)、24日(日)】
- 7. まとめ1
- 8. 光の演出
- 9. 名画に見る描写研究
- 10. 学外実習 仰木写生会【6月20日(土)、21日(日)】
- 11. まとめ2
- 12. 風景要素の表現研究1
- 13. 風景画(F15)中間合評
- 14. 風景要素の表現研究2
- 15. まとめ3

準備学習

・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。
・F15号は、1日6時間×4日くらいの制作時間が必要。できるだけ季節の変化が少ないまとまった日程を組むこと。

成績評価方法・基準

授業態度・内容理解40%、

作品評価(課題作品の枚数とクオリティー、スキルの達成度)60%

テキスト・参考図書・材料費

・適宜、プリント等を配布。
・課題作品制作のための画材や支持体および、学外実習交通費等は自己負担です。

履修上の注意・ライセンスなど

・学外実習に参加(その前後の週の授業で振替休講をとります)。
・秋の公募風景展(ギャラリーアートサイト)へ出品を目指します。(基本的に全員出品です)

イラストレーション演習6-c

選択:乾式画材演習

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3年生

授業概要及び目的

鉛筆・色鉛筆・パステル等、画材そのもので直接描画するものを乾式画材とくります。スケッチ等に手軽に扱える画材ですが、組成を知り試行錯誤することで、思いの外様々な表現が可能です。本演習では鉛筆・色鉛筆とパステル・オイルパステルの2分野に分けて作品制作を行います。前半部は空間と奥行きを意識した作品作り、後半部は文章を元にしたイメージ展開を行います。また乾式画材ならではの表現・技法について研究し、自分の表現したい作品世界を深め、展開します。

到達目標

- (1) 乾式画材の基本的な扱いと技法を学び、作品表現の幅を広げることができる。
- (2) 作品の発案～完成までのプロセスを研究し、より自由なイメージ展開ができる。
- (3) 絵画における空気感と奥行き演出についての理解を深めることができる。

授業計画

- 1. 導入 意見調査・概要説明
- 2. 鉛筆・色鉛筆編 歴史と組成について 技法提案
- 3. 作品鑑賞 イメージ原案持ち寄り
- 4. 制作① 構図・下描き
- 5. 制作② 絵画空間についての考察
- 6. 制作③ 技法 提案 補足
- 7. 鉛筆・色鉛筆編 中間合評
- 8. パステル・オイルパステル編 歴史と組成について 技法提案
- 9. 作品鑑賞 イメージ原案持ち寄り
- 10. 制作① 構図・下描き
- 11. 制作② 絵肌と質感表現
- 12. 制作③ 技法 提案 補足
- 13. パステル・オイルパステル課題 中間合評
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②(合評)

準備学習

・構図や下描き等は期日に見せられるよう、事前準備したうえで授業に臨むこと

成績評価方法・基準

出席態度20%、授業評価20% 作品評価60% 締め切り厳守。

テキスト・参考図書・材料費

後半課題はB2パネル要。 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・参考資料当配布します

履修上の注意・ライセンスなど

選択授業となります。備品が多数ありますので、取り扱い・管理を徹底してください。

イラストレーション演習6-d

選択：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

デジタル画材はこれ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あると考えます。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を詳しく説明し、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

到達目標

- (1) デジタル画材の長所・短所を理解する
- (2) 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
- (3) カラーマネージメントを理解し正しい出力方法を身につける

授業計画

1. ガイダンスとデジタル画材で描くことのメリット・デメリットについて
2. 解像度と線数の関係、線画のスキャン方法
3. ブラシ機能の基礎
4. オリジナルブラシの作り方と活用事例
5. 選択ツールとチャンネル機能
6. レイヤーとレイヤーマスク、クリッピングマスク機能
7. 色調補正機能
8. カラーマネージメントとインクジェットプリンター出力・校正出力
9. その他のアプリケーションとの連携について
10. 課題作品の作成(個別面談)
11. //
12. //
13. //
14. //
15. 合評週間

準備学習

イラストレーション実習3(デジタルペイント、デジタルイメージング基礎)のテキストを復習し、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

受講態度(出席など)25%、課題評価75%

テキスト・参考図書・材料費

初回にテキストを配布。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(デジタルペイント、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演習6-g

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 中野 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。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」を模索し、「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。＊授業は隔週になります。授業計画は隔週の授業に合わせて表記しています(1と2で1回分の授業内容になります)。

到達目標

- (1) 立体で作ることで、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見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
2. 作業工程についてのレクチャー・
3. 造形の下準備(芯材を仕上げる→粘土を巻きつける)
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. まとめ①仕上げ
14. (予備日)
15. まとめ②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事が理想的です。

成績評価方法・基準

授業中の作品への取り組みの姿勢:70% 作品の完成度:30%

テキスト・参考図書・材料費

比較的扱いやすく安価な石粉粘土(400～500円程度)を使います。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、スポンジペーパー、彫刻刀、カッターナイフ、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演習6-e

選択：水性画材研究

担当教員名 上原 結子

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

水性画材の特性を生かし魅力あるイラストレーション制作を目指します。授業の前半(5～8)では「イラストレーター」として文章をよりわかりやすく読者に伝えるイラストレーション制作、後半(9～13)では自分でテーマを設定し自由に描く「画家」として制作します。それらの制作を通して自分の描きたいものを見つけていただければと思います。最終的には制作した作品の中から1点を選び、額装します。自分の作品をより良く見せる工夫をしましょう。

到達目標

- (1) 自分の表現に合った水性画材や紙を見つけ、美しい画面づくりを目指す。
- (2) 水性画材を使って描く楽しさに触れ、自分の表現の幅を広げる。
- (3) 連作で制作することで、仕事としてのイラストレーションという意識を持つ。

授業計画

1. はじめに 今後の課題についての説明等
 2. 模写 水彩絵の具に慣れる(1)
 3. 模写 水彩絵の具に慣れる(2)
 4. クロッキー(子ども)
 5. 物語を読んでイラストレーションを描く
 6. 物語を読んでイラストレーションを描く
 7. 物語を読んでイラストレーションを描く
 8. 物語を読んでイラストレーションを描く
 9. 自分のイメージの世界を表現する
 10. 自分のイメージの世界を表現する
 11. 自分のイメージの世界を表現する
 12. 自分のイメージの世界を表現する
 13. 自分のイメージの世界を表現する
 14. まとめ① 自主制作
 15. まとめ②(合評)
- | | |
|---|----------------|
| 1 | イメージの構築(表紙+挿画) |
| 2 | 制作 |
| 3 | 制作 |
| 4 | 制作 |
| 1 | イメージの構築(2点連作) |
| 2 | 制作 |
| 3 | 制作 |
| 4 | 制作 |
| 5 | 制作 |

準備学習

制作が多いので、毎回自分が描きたいイメージを持って授業にのぞんで下さい。

成績評価方法・基準

出席態度10%(特にクロッキーは要出席)、作品評価(課題作品の完成度、課題作品の締め切り厳守、合評での表現力)90%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布予定。透明水彩絵具(12色または18色、メーカーは問いません)、水彩紙、水張りテープ、木製パネル(サイズはF4～F6の予定)、最終作品の額装などは個人負担となります。

履修上の注意・ライセンスなど

毎回スケッチブックを持参のこと。クロッキー(子ども)は貴重な機会ですので必ず出席してください。日程はモデルの都合により前後する場合があります。

イラストレーション実習5

演出・構成

担当教員名 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、絵本・コミックなど「本」を媒体とした作品の企画・制作を行います。身の回り人や物、事の観察をきっかけとし、「キャラクター」「ストーリー」「世界観」を構築します。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) 演出意図を持って連続したイラストレーションを制作できる。
- (2) 編集・製本の知識を学び、冊子入稿データを作成できる。

授業計画

1. ガイダンス、基礎講座
2. 課題1:3シーンでの構成/作品研究
3. 同上
4. 課題2:テーマ探索・アイデアの展開
5. DTP演習(InDesign)
6. アイデアの展開
7. イメージボード、ネーム制作
8. 中間合評
9. 構成手直し～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

作品の構想、原画制作などに遅れがある場合、翌週までに遅れを取り戻しておくこと。制作スケジュール管理を徹底すること。

成績評価方法・基準

出席態度35%、課題評価65%。
ただし2/3以上の出席が必要。

テキスト・参考図書・材料費

必要資料は授業内で配布します。
原画制作材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生
イラストレーション領域

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

イラストレーション実習6

マチエール研究

担当教員名 宝永 たかこ・谷口 愛

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

下地にテクスチャーを加えることによって得られる手触りや材質感で、視覚的、感覚的に見るものにインパクトを与える表現を試みる。授業では、使いやすく耐久性においても安定しているという点を考慮して、既製のテクスチャージェル5種類を用意し、それを用いて作品を制作してもらいます。

到達目標

- (1)自分に合ったテクスチャージェルをみつけ、表現の幅を広げる事ができる。
- (2)色の塗り重ねによる重厚な表現が可能になる。
- (3)容易に塗り直しができるので、より完成度の高い作品制作を目指す。

授業計画

- 1. 課題、スケジュールの説明、実習1 テクスチャージェルの見本制作 下地塗り
- 2. //
- 3. 実習2 テクスチャージェルを使用した作品試作
- 4. //
- 5. //
- 6. //
- 7. 合評
- 8. 実習3 テクスチャーを活かして、飾る事を目的としたタブロー作品制作
- 9. //
- 10. //
- 11. //
- 12. //
- 13. //
- 14. 合評
- 15. 前回の合評を参考にブラッシュアップ

準備学習

スケジュールに間に合わない場合は各自、自主制作して下さい。

成績評価方法・基準

授業態度30%、作品評価70%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布。課題制作の為の支持体費用、絵具代は自己負担。使用するテクスチャージェルは大学が用意。

履修上の注意・ライセンスなど

＊授業開始時に、課題説明等、重要な話をするので遅刻は厳禁。＊初回授業時に、カッターナイフ、定規を持参してください。 ペインティングナイフを持っている人は持って来てください。

イラストレーション実習7

シルクスクリーン基礎

担当教員名 田村 愛

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

印刷技法の一種であるシルクスクリーン技術を使つてのイラストレーション。表現方法を変えることによって描く世界の表情が変わることを体感し、1、2回生時に培ったイラストレーションの世界をさらに深め、豊かな表現力を身につける。また、後期のイラストレーション実習8(シルクスクリーン)への展開に繋げるため基礎授業として位置づける。

到達目標

- (1)新しい技術の開拓。
- (2)計画的に作業すること。
- (3)構造的に世界を考える。

授業計画

- 1. 技法説明／デモ／ラフスケッチ/脱脂作業
- 2. ラフチェック／製版用原稿作成
- 3. 製版用原稿作成／製版
- 4. 製版／印刷
- 5. 印刷
- 6. 印刷／布刷りへの転換
- 7. 布刷り
- 8. ※この授業は半期7週ずつ銅版画(梅田先生または黒田先生)と交代します。
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15. 合評(合同)

準備学習

アイデアや情報収集等は授業開始までにまとめておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度30%、作品評価70%

テキスト・参考図書・材料費

合評期間で合評。授業理解度15%、授業への取り組み15%、作品完成度20% 上記の総合評価とする。(シルクスクリーン50%+銅版画50%の合算で評価します)

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7

銅版画基礎

担当教員名 黒田 さかえ(月曜担当)・梅田 美代子(火曜担当)

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

ドライポイント、ラインエッチング、ソフトグラウンドエッチング、アクアチントなどの銅版画の基本的な技法を学びます。後期のイラストレーション実習8(銅版画)への展開に繋げるための基礎授業として位置づけています。

到達目標

- (1)版画の技法をとおしてイラストレーション表現の巾を広げることができる。
- (2)孔版、凹版それぞれの版式の基本技法と工房機材の使い方を学ぶことができる。
- (3)版画制作作業工程を学ぶことをとおして仕事を段取りよく進めることを体験することができる。

授業計画

- 1. 授業ガイダンス
- 2. 銅版画実習2／銅版の準備・ラインエッチング ～製版と試し刷り
- 3. 銅版画実習3／ラインエッチング ～製版と試し刷り
- 4. 銅版画実習4／ソフトグラウンドエッチング・アクアチント ～製版と試し刷り
- 5. 銅版画実習5／ソフトグラウンドエッチング・アクアチント ～製版と試し刷り
- 6. 銅版画実習6／版の完成と銅版画の本刷り
- 7. 銅版画実習7／
- 8. ※この授業は7週実習で田村先生(シルクスクリーン)と交代します。
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15. (合評)

準備学習

授業内で行った技法説明時に各自がとったノートを確認、理解した上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度30%、授業理解度30%、作品評価(課題作品、合評での表現力、など)40%(銅版画50%+シルクスクリーン50%の合算で評価します)

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

この授業は前半7週、後半7週でシルクスクリーン(田村先生)と入れ替わります。作業が多いので汚れてもよい、動きやすい服装で。

イラストレーション実習8-a

選択:シルクスクリーン応用

担当教員名 田村 愛

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

シルクスクリーンの特性を考え、「版を利用する」ということを良く理解した上で各人の持っているテーマや想いを「どのように」表現するか、「何を」伝えるのかを探ってもらふ。また、版で表せる様々な表情を探る。

到達目標

- (1)自分の表現する目的を明確にする。
- (2)制限のある中で表現するための柔軟な思考。
- (3)構成力/色彩力強化の意識。

授業計画

- 1. 四色分解／製版技術・印刷技術の確認
- 2. 四色分解印刷／改版
- 3. テーマ課題構想チェック
- 4. テーマ課題チェック／1 課題目制作
- 5. テーマ課題ラフチェック／1 課題目制作
- 6. テーマ課題ラフチェック・原稿作成／1 課題目制作
- 7. 中間合評
- 8. テーマ制作／テーマ設定
- 9. テーマ設定／ディスカッション
- 10. テーマ制作／表現する世界を確定する。
- 11. テーマ制作
- 12. テーマ制作
- 13. テーマ制作
- 14. 自主制作
- 15. 合評週間

準備学習

アイデアや情報収集等は授業開始までにまとめておくこと。

成績評価方法・基準

制作態度30% 作品への研究心30% 完成度40% 上記の総合評価とする。

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

特になし。

イラストレーション実習8-b	
選択：銅版画応用	
担当教員名 黒田 さかえ（月曜担当）・梅田 美代子（火曜担当）	
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 この時代のなかで「何を見て」「何を感じている」のかを客観的に捉えてみる。銅版画という技法を通して自分の内にあるものを表現する。デジタル時代の現在に、あえて手を動かし、そこから感じ取ることでできる表現を体験することは意味あることだと考えています。基本的な技法を学ぶとともに制作過程での各自の視点やその時代を捉える感性を培いながらイラストレーション表現の幅を広げます。後期は各自のテーマを掘り下げながら表現メディアへの展開を学びます。	
到達目標 (1) 各自のテーマを探索し、自分の世界をみつけることができる。 (2) 作品づくりを意識し、新たな表現の可能性を追求することができる。 (3) 技法をとおして仕事の手順や準備の大切さを身につけることができる。	
授業計画 1. 授業ガイダンス／版の準備とイメージの定着 2. 銅版画実習1／テーマを考える1ヶ月前期習得技法の復習を兼ねて 3. 銅版画実習2／テーマを考えて制作する 4. 銅版画実習3／テーマを考えて制作する 5. 銅版画実習4／各自のテーマを設定してシリーズ作品を制作→テーマの決定 6. 銅版画実習5／各自のテーマを設定してシリーズ作品を制作→ラフ制作 7. 銅版画実習6／シリーズ作品を制作→作品の見せ方を考えた作品づくり 8. 銅版画実習7／シリーズ作品を制作→版の準備と制作 9. 銅版画実習8／シリーズ作品を制作→制作→工房機材の使い方説明 10. 銅版画実習9／シリーズ作品を制作→制作（ミドルライセンス） 11. 銅版画実習10／シリーズ作品を制作→試し刷り 12. 銅版画実習11／シリーズ作品を制作→試し刷り 13. 銅版画実習12／シリーズ作品を制作→作品本刷り 14. 銅版画実習13／シリーズ作品を制作→作品本刷り 15. まとめ（合評）	
準備学習 前回の授業でのノートを確認の上で授業に臨むこと。 自分の作品テーマ、表現に添った作家研究を行って授業に臨むこと。	
成績評価方法・基準 授業態度30%、授業理解度30%、作品評価（課題作品、合評での表現力など）40%	
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 作業が多いので汚れてもよい、動きやすい服装で。	

イラストレーション実習10	
コンテンツ制作・発表（ゼミ）	
担当教員名 小田 隆・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 この授業では、自分の制作活動の傾向や関心・指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。生活の中に活かされているイラストレーションのさまざまな展開・応用を想定して「テーマ、演出、表現方法、メディア等」を十分に吟味し、クオリティーの高い作品を制作。展覧会や出版、商品化、販売活動などによる社会への発信を実践します。後期の卒業制作を念頭に置いて、可能性を拓き、スキルを磨き、テーマを深化させましょう。	
到達目標 (1) 自身のテーマに沿った研究・制作活動やゼミ活動に積極的に取り組み、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。 詳細は、初回授業でゼミごとに連絡します。 作品の企画・計画・制作・社会への発信を通して、クオリティーの高い作品制作のみならず、制作スケジュールの管理、予算管理、コンテンツのまとめ方・見せ方（展示等）の工夫、販売戦略と責任、広報宣伝活動など、「仕事」として必要な事柄も実践を通して学びます。	
準備学習 自主的・自律的な研究・制作活動が必須です。	
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 ゼミごとに指示します。	
履修上の注意・ライセンスなど イラストレーション実習9と同時に履修のこと。	

イラストレーション実習9	
コンテンツ制作・発表（ゼミ）	
担当教員名 小田 隆・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 この授業では、自分の制作活動の傾向や関心・指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。生活の中に活かされているイラストレーションのさまざまな展開・応用を想定して「テーマ、演出、表現方法、メディア等」を十分に吟味し、クオリティーの高い作品を制作。展覧会や出版、商品化、販売活動などによる社会への発信を実践します。後期の卒業制作を念頭に置いて、可能性を拓き、スキルを磨き、テーマを深化させましょう。	
到達目標 (1) 自身のテーマに沿った研究・制作活動やゼミ活動に積極的に取り組み、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。 詳細は、初回授業でゼミごとに連絡します。 作品の企画・計画・制作・社会への発信を通して、クオリティーの高い作品制作のみならず、制作スケジュールの管理、予算管理、コンテンツのまとめ方・見せ方（展示等）の工夫、販売戦略と責任、広報宣伝活動など、「仕事」として必要な事柄も実践を通して学びます。	
準備学習 自主的・自律的な研究・制作活動が必須です。	
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 ゼミごとに指示します。	
履修上の注意・ライセンスなど イラストレーション実習10と同時に履修のこと。	

卒業制作	
ゼミ	
担当教員名 小田 隆・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、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。本学で積み重ねてきた学びや研究・制作成果を自ら吟味し、教員の指導のもと卒業制作の内容を決定します。生活の中に活かされているイラストレーションのさまざまな展開・応用を想定して「テーマ、演出、表現方法、メディア等」を十分に吟味し、クオリティーの高い作品を制作。展覧会や出版、商品化、販売活動などによる社会への発信を、卒業制作展などで実践、集大成とします。	
到達目標 (1) 自身のテーマに沿った研究・制作活動やゼミ活動に積極的に取り組み、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。 詳細は、初回授業でゼミごとに連絡します。 作品の企画・計画・制作・社会への発信を通して、クオリティーの高い作品制作のみならず、制作スケジュールの管理、予算管理、コンテンツのまとめ方・見せ方（展示等）の工夫、販売戦略と責任、広報宣伝活動など、「仕事」として必要な事柄も実践を通して学びます。 京都市美術館で卒業制作展を開催し、成果発表をします。	
準備学習 自主的・自律的な研究・制作活動が必須です。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。	
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 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。	

平成26(2014)年度以降入学生	イラストレーション論D	
	形態情報論	
平成25(2013)年度以前入学生 イラストレーション領域	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	
	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。この授業では、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、形や色を研ぎながら意味を組み立て描き出す観点(情報の純化)養います。また、具象表現は多義的な解釈の余地を持ち、一義的な「言葉」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) 現物・現場・現実の実感から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) 抽象概念を具象的に情報を純化しながら「らしさ」を表現し、連想を誘発するきっかけを仕込むことができる。 (3) 「絵」と「言葉」を統合しながら配置し、伝達力のあるデザインをしていくことができる。	
	授業計画	
	1. 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) 2. 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) 3. 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) 4. 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) 5. 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) 6. テキストデザインの基本(リニアな言語表現を平面上に配置するための方法論) 7. 文字情報とイラストレーションをデザインとして統合し、伝達する 8. ＊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。 9. ＊この授業は後半(8週目以降)を永江先生が担当します。 10. 11. 12. 13. 14. 15.	
	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。	
	成績評価方法・基準	
	田中50%(授業評価15%+レポート課題35%)+永江50%の合算で評価します。	
	テキスト・参考図書・材料費	
	授業内で適宜プリントを配布します。	
	履修上の注意・ライセンスなど	
共通教育センター科目	イラストレーション論E	
	仕事としてのイラストについて	
	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	
	自分とイラストレーション、またクリエイティブとのかかわりについて考えます。実際にいるいるな仕事をしている人たちの話を聞いて、自分の方針を考えるきっかけにします。また、実際のイラストの仕事、編集、出版物の成り立ち等の解説を行います。	
	到達目標	
	(1) おおまかな意味でのイラストの仕事の実際を知る。 (2) 自分とイラスト/クリエイティブとのかかわりについて考える。 (3)	
	授業計画	
	1. ガイダンス/Mon 2. 3. 2～8はリレー講義 4. (永田萌、令丈ヒロ子、大山功一、田中秀彦、小田隆、宝永たかこ、まつむらまきお) 5. (ゲストスピーカーの都合により、順番は前後することがあります。初回に決定スケジュールを配布します) 6. 7. 8. 9. ポートフォリオ編集など発信について/Mon 10. 商業イラストレーションの実務について/Mon 11. 専門用語や納品の方法などの解説/Mon 12. フリーランスの生活について・ギャラや必要な書類について/Mon 13. 広報、文章構成、SNSの利用、デザインの考え方について/Mon 14. まとめ/リサーチ1 15. まとめ/リサーチ2	
	準備学習	
	ふだんから自分が好きなだけではなく、いろんなイラストやクリエーションにふれ、その目的や方法について考えておく。	
	成績評価方法・基準	
	出席態度80%、レポート評価30%	
	テキスト・参考図書・材料費	
	特になし。必要に応じてプリントを配布することがあります。	
	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論D	
視覚の不思議	
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	
「視覚／見え方」について考察を深めます。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	
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 (3) 意識して見ることを実践し、自分の身近な日常やふるさとに内在する魅力を見出すことができる	
授業計画	
1. ＊この授業は前半(1～7週目)を田中先生が担当します。 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. ガイダンス： 意識レベルによる「見え方」の曖昧さと深さ 9. 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」 10. 里山映像鑑賞2 ： 映像詩 里山「命めぐる水辺」 11. 里山映像鑑賞3 ： 映像詩 里山「森と人 響きあう命」(劇場版) 12. 錯視1 ： 色の錯視、形の錯視、動く錯視など 13. 錯視2 ： エッシャーの不可思議空間 14. 錯視3 ： 錯視やトリックアートを活かしたイラストレーション 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を行い、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	
永江50%(授業評価15%+レポート課題35%)+田中50%の合算で評価します。	
テキスト・参考図書・材料費	
・授業内で適宜プリントを配布します。ファイリングすること。 ・材料費：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	
田中・永江で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。	

美術領域の人材育成

「描くこと」「つくること」「表現すること」を基本に、五感を通して自然界や身近な生活を見つめ、豊かな創造力を育み、自らがテーマを設定して制作した成果を社会に向けて発信できるだけの表現力をもつ人材を育成する。

美術領域の特色・開講科目

さまざまな情報が氾濫する今日の社会では、個性や私らしさは流行りもののよう消費され、個人の存在意義を揺るがしかねない状況となっています。このような時代、今こそ自己の在り方を見つめ直し、世界に対する新しい「まなざし」が求められるのではないのでしょうか。アートが担う意味と意義はここにあるのです。美術領域では、美術の基本である「描くこと」「つくること」を通して、身のまわりの世界を見つめることから始まり、アートに必要な基礎体力である技法や素材、表現方法を養います。2年次からの専門コースでは、それぞれの専門的な技能と知識を習得しながら、自由なテーマで制作します。さらに4年次の実習では、それぞれの方向に合わせた個人指導をゼミ的に行い、新しい表現と自身の可能性を探ります。

芸術学科 美術領域(日本画コース、洋画コース、現代アートコース) 平成25(2013)年度以前入学生

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	専門科目卒業要件
		必修	選択必修	選択		1年	2年	3年	4年			
	基礎造形実習1 A		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		①各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 *教職課程履修者は1 A・2 A(又は彫刻実習)・3 A・4 A(又は工芸実習)計8単位を2年生修了までに修得すること
	基礎造形実習2 A		2		実習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習3 A		2		実習	○						
	基礎造形実習4 A		2		実習	○						
	基礎造形実習1 B		2		実習	○						
	基礎造形実習2 B		2		実習	○						
	基礎造形実習3 B		2		演習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		
	基礎造形実習4 B		2		演習	○				*学科共通科目 美術領域開講科目		②各領域の履修計画に基づき4単位を履修すること
	総合基礎演習1	2			演習	○				*学科共通科目		
	総合基礎演習2	2			演習	○				*学科共通科目		③領域の専門分野を選択して6単位を修得すること
	卒業制作	6			実習				○	*学科共通科目		
	美術基礎演習1		2		演習	○				美術領域共通科目		④領域の専門科目46単位以上修得すること
	美術基礎演習2		2		演習	○				美術領域共通科目		
	美術演習1		2		演習		○			美術領域共通科目		
	美術演習2-a		2		演習		○			日本画コース		
	美術演習2-b		2		演習		○			洋画コース		
	美術演習2-c		2		演習		○			現代アートコース		
	美術演習3-a		2		演習		○			日本画コース		
	美術演習3-b		2		演習		○			洋画コース		
	美術演習3-c		2		演習		○			現代アートコース		
	美術演習4		2		演習			○		美術領域共通科目		
	美術演習5-a		2		演習			○		日本画コース		
	美術演習5-b		2		演習			○		洋画コース		
	美術演習5-c		2		演習			○		現代アートコース		
	美術演習6-a		2		演習			○		日本画コース		
	美術演習6-b		2		演習			○		洋画コース		
	美術演習6-c		2		演習			○		現代アートコース		
	美術実習1-a		2		実習		○			日本画コース		
	美術実習1-b		2		実習		○			洋画コース		
	美術実習1-c		2		実習		○			現代アートコース		
	美術実習2-a		2		実習		○			日本画コース		
	美術実習2-b		2		実習		○			洋画コース		
	美術実習2-c		2		実習		○			現代アートコース	写真暗室ライセンス(モノクロ暗室A・B限定)	
	美術実習3-a		2		実習		○			日本画コース		
	美術実習3-b		2		実習		○			洋画コース		
	美術実習3-c		2		実習		○			現代アートコース		
	美術実習4-a		2		実習		○			日本画コース		
	美術実習4-b		2		実習		○			洋画コース		
	美術実習4-c		2		実習		○			現代アートコース		
	美術実習5-a		2		実習			○		日本画コース		
	美術実習5-b		2		実習			○		洋画コース		
	美術実習5-c		2		実習			○		現代アートコース		
	美術実習6-a		2		実習			○		日本画コース		
	美術実習6-b		2		実習			○		洋画コース		
	美術実習6-c		2		実習			○		現代アートコース		
	美術実習7-a		2		実習			○		日本画コース		二級建築士受験資格講座科目
	美術実習7-b		2		実習			○		洋画コース		
	美術実習7-c		2		実習			○		現代アートコース		
	美術実習8-a		2		実習			○		日本画コース		
	美術実習8-b		2		実習			○		洋画コース		
	美術実習8-c		2		実習			○		現代アートコース		
	美術実習9				実習				○	美術領域共通科目		
	美術実習10				実習				○	美術領域共通科目		
	美術論A		2		講義		○			美術領域共通科目		
	美術論B		2		講義		○			美術領域共通科目		
	美術論C		2		講義				○	美術領域共通科目		教職課程科目
	美術論D		2		講義				○	美術領域共通科目		
	美術論E		2		講義				○	美術領域共通科目		

■ 芸術学科 美術領域 日本画コース

平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年	実4+演4+講2=20単位		2年	実4+演3=14単位		3年	実4+演3+講2=18単位		4年	実4+卒6+講1=12単位	
		前		後	前		後	前		後	前		後
必修科目／64単位	実習系	基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 教職 ＊領域共通科目		基礎造形実習3B 描写基礎(人物デッサン) ＊領域共通科目	美術実習1a 静物をモチーフにした制作		美術実習3a 植物をモチーフにした制作	美術実習5a 人物制作		美術実習7a 風景制作	美術実習9 各自で課題設定		卒業制作 (領域共通)
		基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 教職 ＊領域共通科目		基礎造形実習4B コース別課題 曜日選択 α 日本画基礎 β 油彩基礎 γ 現代アート入門	美術実習2a 植物をモチーフにした制作		美術実習1a 動物をモチーフにした制作	美術実習6a コスチューム制作		美術実習8a 自由制作	美術実習10 各自で課題設定		
	演習系	美術基礎演習1 遠近法と色彩 ＊領域共通科目		美術基礎演習2 木工技術 ＊領域共通科目	美術演習1 クリエイター・リアリティ プレゼンテーション ＊領域共通科目		美術演習3a 絹本に描く	美術演習4 日本・現代・美術 ＊領域共通科目		美術演習6a 素材研究 (マテリアルの研究)			
		総合基礎演習1 他領域授業選択		総合基礎演習2 他領域授業選択	美術演習2a 日本画材研究1 (歴史と技法)			美術演習5a 日本画材研究 (絵の具をつくる)					
	講義系	美術論A 近代日本画家研究 ＊領域共通科目		美術論B 比較絵画論 ＊領域共通科目					美術論C(3・4年対象) 現代芸術論、近代以降の日本絵画と視覚文化の研究 ＊領域共通科目		美術論D(3・4年対象) 現代アート概観― 「彫刻」をキーワードに ＊領域共通科目	美術論E(3・4年対象) インスタレーションの研究 ＊領域共通科目	
選択科目／60単位	指定選択科目	コンピュータ基礎演習1		コンピュータ基礎演習2									
	領域選択科目 この枠を自由に選択可能					造形芸術研究1 総合領域 リレー授業		版画特別実習 シルクスクリーン技法 前期集中講座 2～4年受講可		デザイン研究1 総合領域 リレー授業			

■ 芸術学科 美術領域 洋画コース

平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年		2年		3年		4年	
		実4＋演4＋講2＝20単位		実4＋演3＝14単位		実4＋演3＋講2＝18単位		実4＋卒6＋講1＝12単位	
		前 後		前 後		前 後		前 後	
必修科目／64単位	実習系	基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 教職 ＊領域共通科目	基礎造形実習3B 描写基礎(人物デッサン) ＊領域共通科目	美術実習1b 油彩専門基礎 (卵黄テンペラによる 板絵制作／人物着衣群像)	美術実習3b 古典技法 (グリザイユ技法による 静物画／カマイユ技法)	美術実習5b 方法論の展開	美術実習7b 自由制作、2 ／進級制作	美術実習9 各自で課題設定	卒業制作 (領域共通)
		基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 教職 ＊領域共通科目	基礎造形実習4B コース別課題 曜日選択 α 日本画基礎 β 油彩基礎 γ 現代アート入門	美術実習2b 油彩による人物描写 (裸婦／人物着衣群像)	美術実習4b 版画技法 (シルクスクリーン技法)	美術実習6b 版画技法 (銅版画・リトグラフ技法)	美術実習8b 自由制作1、2 ／進級制作 大字版画展出品参加(希望者)	美術実習10 各自で課題設定	
	美術基礎演習1 遠近法と色彩 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 木工技術 ＊領域共通科目	美術演習1 クリエイター・リアリティ プレゼンテーション ＊領域共通科目	美術演習3b 近代以降の日本絵画 と視覚文化の研究	美術演習4 日本・現代・美術 ＊領域共通科目	美術演習6b 絵画と写真の視線 について			
	総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択	美術演習2b 芸術と社会性の研究		美術演習5b テーマの発見と 研究計画の立案				
	講義系	美術論A 近代日本画作家研究 ＊領域共通科目	美術論B 比較絵画論 ＊領域共通科目			美術論C(3・4年対象) 現代芸術論、近代以 降の日本絵画と視覚 文化の研究 ＊領域共通科目	美術論D(3・4年対象) 現代アート概観― 「彫刻」をキーワードに ＊領域共通科目	美術論E(3・4年対象) インスタレーション の研究 ＊領域共通科目	
選択科目／60単位	指定選択科目	コンピュータ 基礎演習1	コンピュータ 基礎演習2						
	選択科目 60単位 中から6単位を選択			造形芸術研究1 総合領域 リレー授業	版画特別実習 シルクスクリーン技法 前期集中講座 2～4年受講可	デザイン研究1 総合領域 リレー授業			

■ 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
平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年		2年		3年		4年	
		実4+演4+講2=20単位		実4+演3=14単位		実4+演3+講2=18単位		実4+卒6+講1=12単位	
		前 後		前 後		前 後		前 後	
必修科目／64単位	実習系	基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 教職 ＊領域共通科目	基礎造形実習3B 描写基礎(人物デッサン) ＊領域共通科目	美術実習1c オブジェ・フィギュアの制作 平面イメージの立体化 石・鉄などのハード・ スカルプチャーの技術	美術実習3c モデリングによる塑像の 制作 キャストイングの成型技術	美術実習5c 光や音による表現 複合的なメディア アート	美術実習7c テーマ・コンセプト ・構想 学内1日展・進級 制作展	美術実習9 各自で課題設定	卒業制作 (領域共通)
		基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 教職 ＊領域共通科目	基礎造形実習4B コース別課題 曜日選択 α 日本画基礎 β 油彩基礎 γ 現代アート入門	美術実習2c 平面表現を考える 写真／版画	美術実習4c フィールドワーク・鑑賞制作 他者と協働するコラボレ ーションを体験。	美術実習6c リレー個展の構想・ 制作 展覧会のプロモシ ョン・ビデオ制作	美術実習8c サイトスペシフィック な表現 アート・プロジェクト の企画	美術実習10 各自で課題設定	
	演習系	美術基礎演習1 遠近法と色彩 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 木工技術 ＊領域共通科目	美術演習1 ポートフォリオ作成 アーティストステートメント ＊領域共通科目	美術演習3c 空間と表現の多様性を 趣味レーション アーティスト・ステ ートメントと企画書づくり	美術演習4 日本・現代・美術 ＊領域共通科目	美術演習6c 身体表現と パフォーマンス コラボレーション		
		総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択	美術演習2c 芸術家のリサーチと プレゼンテーション ことばと文字や 記号表現の事例研究		美術演習5c アートの著作権の 研究 表現の倫理と関連法			
	講義系	美術論A 近代日本画作家研究 ＊領域共通科目	美術論B 比較絵画論 ＊領域共通科目			美術論C(3・4年対象) 現代芸術論、近代以 降の日本絵画と視覚 文化の研究 ＊領域共通科目	美術論D(3・4年対象) 現代アート概観― 「彫刻」をキーワードに ＊領域共通科目	美術論E(3・4年対象) インスタレーション の研究 ＊領域共通科目	
選択科目／60単位	指定選択科目	コンピュータ 基礎演習1	コンピュータ 基礎演習2						
	選択科目			造形芸術研究1 総合領域 リレー授業	版画特別実習 シルクスクリーン 前期集中講座 2～4年受講可	デザイン研究1 総合領域 リレー授業			

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生
美術領域

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

美術演習4

未来の美術を考える

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

「表現の場」をテーマに、様々な美術関係者の講演会やアートの現場を見学して、日本の現代の美術を調査・研究します。各自の制作・研究とも向き合いながら、今日の美術の状況を考察して、等身大の目線で「未来の美術」について考えます。この経験を通じて、未来の美術の一翼を担う者としてのモチベーションを高めます。

到達目標

- (1) 様々な美術関係者の講演会やアートの現場を見学して見識を深めることができる。
- (2) 表現分野の壁をこえて、自己の制作研究を考えることができる。
- (3) 未来の美術の一翼を担う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 「表現の場」とは
2. 「表現の場」自己の表現①調査(講演会又は学外見学)
3. 「表現の場」自己の表現②研究(レポートの作成)
4. 「表現の場」美術館①調査(講演会又は学外見学)
5. 「表現の場」美術館②研究(レポートの作成)
6. 「表現の場」ギャラリー①調査(講演会又は学外見学)
7. 「表現の場」ギャラリー②研究(レポートの作成)
8. 「表現の場」メディア①調査(講演会又は学外見学)
9. 「表現の場」メディア②研究(レポートの作成)
10. 「表現の場」アトリエ①調査(講演会又は学外見学)
11. 「表現の場」アトリエ②研究(レポートの作成)
12. 「表現の場」社会①調査(講演会又は学外見学)
13. 「表現の場」社会②研究(レポートの作成)
14. 「未来の美術」について
15. まとめ

準備学習

講演会や学外見学については、その復習としてレポート(1000字程度)を提出して下さい。

成績評価方法・基準

授業態度30% 授業理解度30% 作品評価(課題作品、合評での表現力・提案力)40%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・参考図書は適宜紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は、講演会や学外見学など、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5-b

研究の意味を知り、各自の問題意識を明確にし、研究計画を立案する

担当教員名 馬場 晋作

受講対象・履修要件 美術領域3年生

授業概要及び目的

研究計画の立案を各自が実際に行なうゼミ形式の授業。研究とはどのような行為なのかを理解した上で、理論と実践、言語と物質、構想と造形について分析していく。個別チュートリアルを行なった上で、各自の研究の方向性を見出し、最終的には所定の用紙に研究計画案をまとめ口頭発表する。このプロセスの中で収集された資料等を整理したポートフォリオも制作する。このゼミでの経験を後期の進級制作のコンセプトメイクに繋げていく。

到達目標

- (1) 研究行為はどのようなものか理解できる。
- (2) 自らが自らの必然性のために研究し表現するということの重要性を理解できる。
- (3) 自分の問題意識・研究テーマを考察できる。

授業計画

1. オリエンテーション <レクチャー1>研究とはどのような行為か?
2. <レクチャー2>価値と提案性
3. 演習1: 評価しうる作家を1名取り上げ、その理由を説明する
4. 演習1: 評価しうる作家を1名取り上げ、その理由を説明する
5. 演習2: <造形のプロセス>自らの制作プロセスを抽出し、フリーチャート化する
6. 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)
7. 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)
8. 研究計画の立案 チュートリアル 1
9. 研究計画の立案 チュートリアル 2
10. 演習4: 口頭発表とディスカッション 1
11. 演習4: 口頭発表とディスカッション 2
12. 演習4: 口頭発表とディスカッション 3
13. 演習4: 口頭発表とディスカッション 4
14. 演習4: 口頭発表とディスカッション 5
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、興味を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)、発表内容50%

テキスト・参考図書・材料費

プリントを随時配布する。

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5-a

日本画材研究(絵の具をつくる)

担当教員名 西久松 吉雄

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%、作品評価(岩絵具作り、和紙と岩絵具による表現見本作り、顔作品)50%

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5-c

表現と社会

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

表現と社会との関係、バランスを考察する。前半は、アートの著作権や肖像権にまつわる事例研究から、その問題点を探り、自らの表現物を守る方法と知識を得る。後半は、マイフェイバリットと題し、アートという枠にとらわれずに、自分の興味対象を主題にしたワークショップやディスカッションを通して、オリジナルと表現する意味について考察する。

到達目標

- (1) 社会において表現することの意義を再確認できる。
- (2) 自らの表現物を守る方法と知識を得ることができる。

授業計画

1. ガイダンス
2. アートの著作権1 パブリックドメイン
3. アートの著作権2 立体商標、肖像権
4. メディアリテラシー1 サプリミナル
5. メディアリテラシー2 消費文化
6. メディアリテラシー3 封印
7. ファッションの表現と規制
8. 映画の著作権
9. 音楽の表現と規制
10. マイ・フェイバリット・プランニング
11. マイ・フェイバリット・ワークショップ1
12. マイ・フェイバリット・ワークショップ2
13. マイ・フェイバリット・ワークショップ3
14. まとめ①
15. まとめ②

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

出席態度80%、課題評価20%

テキスト・参考図書・材料費

適宣、資料を配布する。 授業中に、参考図書、材料等について知らせる。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術演習6-a
素材研究 (マテリアルの研究)
担当教員名 西久松 吉雄
受講対象・履修要件 美術領域3年生
授業概要及び目的 様々な基底材(和紙・布・板)に日本画材料(膠・墨・箔・岩絵の具・水干絵の具)を使用して表現研究を行います。各々の自由な感性で日本画材料と向き合い、独自の表現技法を模索します。板と布に各自の表現の工夫を加えて作品をつくり、技法と表現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)日本画材料についてより深く理解出来る。 (2)自由な感性で技法研究することで表現の幅を広げることができる。 (3)基底材と描く材料の相性や表現の可能性について考察できる。
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. // 着色 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. // 着色 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 古典絵画を参考に、基底材について、常に興味関心を持ち、調べておく。
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 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-c
パフォーマンス演習
担当教員名 田中 秀彦
受講対象・履修要件 美術領域3年生
授業概要及び目的 現代アートにおけるパフォーマンスやコラボレーションの今日的な意味とその可能性を探り、造形だけでなく、身体や行為を用いたパフォーマンス・アートや、舞台芸術を中心とした身体表現の講義・演習をととして、表現の幅を広げることを目的とする。
到達目標 (1)多様な身体表現の世界の広さと深さを知り、その方向性の違いや目的の違いを理解する。 (2)日常とは違う演出空間における身体の使い方を体験し、言葉と感覚で表現の違いを理解する。 (3)コンセプトに基づいてパフォーマンスを企画構想、立案する。
授業計画 1. 多様な身体表現の世界1 (日本の舞台芸術を中心に) 2. 多様な身体表現の世界2 (西洋の舞台芸術を中心に) 3. 多様な身体表現の世界2 (ファッションショーからコスチュームパフォーマンスまで) 4. 西洋のダンスと東洋の舞踊、重心と重力と衣服の関係 5. 様々なダンス表現 6. 様々なマイム表現 7. コンテンポラリーな表現 8. パフォーマンスワークショップ1 (体重、重心) 9. パフォーマンスワークショップ2 (日常的な動作、非日常的な動作) 10. パフォーマンスワークショップ3 (立体的な身体) 11. パフォーマンスワークショップ4 (演出空間の中の身体、立ち位置と集団性) 12. パフォーマンス企画構想1 13. パフォーマンス企画構想2 14. パフォーマンス企画構想発表 15. まとめ
準備学習 次の授業のための準備物が必要になることがあります。授業の内容を理解して、シミュレーションし、準備物の用意をしてください。
成績評価方法・基準 授業評価(授業理解度、参加度) 50%、構想作品評価(上演作品) 50%
テキスト・参考図書・材料費 資料配布。映像資料貸し出しあり。
履修上の注意・ライセンスなど

美術演習6-b
絵画と写真の視線・作家研究
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 19世紀前半の写真発明以降、絵画と写真において変化し続ける視線のあり方を考察します。写真誕生から絵画と写真はお互いに意識し影響しながら、それぞれの本質を探ってきました。自然を再現する役割を奪われた絵画、芸術と見なされなかった写真、それぞれが独自の視線を探索し展開してきた現在までの流れに沿って、どのように深化させていったのかを、関係する作家を取り上げ確認します。また受講生による作家研究の発表も行います。
到達目標 (1)写真史とアートの関係を理解できる (2)写真に関係する作品を知ることができる (3)興味のある作家を調査し、自身の表現や研究に生かすことができる
授業計画 1. 導入・写真史前の映像的視覚 2. 写真の黎明期と絵画 3. 日本における写真と絵画の歴史 4. モダニズム写真と芸術 5. 作家研究1 6. 作家研究2 7. PROVOKE以降 8. ドイツ写真 9. 1990～の絵画(Luc Tuymans以降) 10. 1990～の写真(Wolfgang Tillmans以降) 11. 学生による作家研究の発表1 12. 学生による作家研究の発表2 13. 学生による作家研究の発表3 14. 作家研究3 15. まとめ
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ルリングしておくこと。
成績評価方法・基準 出席態度30%、レポート評価40%、研究発表30%
テキスト・参考図書・材料費 必要に応じてプリントを配布する。
履修上の注意・ライセンスなど なし

美術実習5-a
人体把握
担当教員名 西久松 吉雄
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)日本画材の表現が深まることができる。 (3)人物制作による表現の幅が広がることができる。
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%、作品評価(写生と制作)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。

平成26(2014)年度以降入学生	美術実習5-b 方法論の展開		美術実習5-c 表現メディアの選択・形式と内容の一致あるいは逸脱からの展開	
	担当教員名 岡田 修二 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、技法を含んだ実習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、造形的アイデアと多数のエスキースづくり、及び対話、ディスカッションに重点を置くゼミ的授業。		担当教員名 岡 晋司 受講対象・履修要件 美術領域3年生 授業概要及び目的 個展形式による展示体験により、自己の作品が求める場のあり方を探求する。様々な表現メディアの特質を学び、内容にふさわしい形式の獲得をめざす。空間の質を捕らえる感覚を養い、作品が成立する場のあり方を探る。	
平成25(2013)年度以前入学生 美術領域	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。		到達目標 (1)自己の作品に対する傾向を分析する。 (2)作品と展示の関係を得得する。 (3)作品がどのようなかたちで成立するのかが得得する。	
	授業計画 1.第1課題 色彩とマチエールの幅を広げる 2.発表、ディスカッション 3.第2課題 イメージングのスピード 発表、ディスカッション 4.第3課題 他人の絵画からのサンプリングをきっかけに作る アイデア発表 5.チュートリアル 6.発表、ディスカッション 7.第4課題 マケットから写真・ドローイングへの展開 アイデア発表 8.マケットの制作 9.マケット中間発表 10.写真・ドローイングの制作 11.発表、ディスカッション 12.自主制作テーマ確認 13.制作1 14.制作2 15.まとめ		授業計画 1.ガイダンス 2.サイトスペシフィックの成り立ち 3.パブリックアートの可能性と成り立ち 4.パフォーマンスの可能性 5.インスタレーションの意味と可能性 6.展示研究 7.中間プレゼンテーション 8.実制作 9.実制作 10.実制作 11.実制作 12.実制作 13.ドキュメンテーション 14.まとめ① 15.まとめ②(合評)	
共通教育センター科目	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。現代美術全般、特に20世紀絵画の表現形式について知識を深めておくこと。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自主制作において反映すること。		準備学習 2年次までの作品をポートフォリオにまとめこれまでの方向性が見えるようにしておくこと。	
	成績評価方法・基準 授業態度50%、作品評価(課題作品評価、プレゼンでの説明力、自主制作作品評価)50% テキスト・参考図書・材料費 必要に応じてプリントを配布する。		成績評価方法・基準 作品発表の内容80%、合評への参加度20%として評価する。 テキスト・参考図書・材料費 テキスト:適宜配布 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 特になし。		履修上の注意・ライセンスなど 初回にガイダンスを行うので必ず出席すること。	
	美術実習6-a 人物制作とコスチューム制作		美術実習6-b 版画技法を学ぶ	
学芸員課程科目	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50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なく箔などの扱い方も習得します。		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 版画技法を学ぶ。スライドレクチャーなどをまじえて版画の成り立ちと版画による表現の可能性について研究する。前半は、リトグラフ(石版画)の技法を学び、描写や製版、刷りの行程を得得する。後半は、古典絵画の一つである銅版画の基礎的な技術と構想の立て方を習得する。この授業では、エッチングによる独特なマチエールの研究やリトグラフによる版表現ならではの絵画空間の表出をしっかりと視野に入れて、自らの絵画表現に繋いでゆく。	
	到達目標 (1)日本画材の扱いを得得し、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。		到達目標 (1)版画について学び、技術を修得できる。 (2)異なる技法によって様々な絵画表現ができる。	
教職課程科目	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 4.本紙制作 5.本紙制作 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 10.本紙制作 11.本紙制作 12.本紙制作 13.仕上げ 14.まとめ①(作品提出) 15.まとめ①(合評)		授業計画 1.スライドレクチャーなどをまじえて版画の歴史を考察する 2.リトグラフの特徴を紹介し素材、技法について説明する 3.原画、下絵の制作 4.描画、製版、試し刷り 5.描画、製版、試し刷り 6.試し刷り、乾燥、サイン、講評 7.銅版画の特徴を紹介し素材、技法について説明する 8.原画、下絵の制作 9.原画、下絵の制作 10.描画、腐食、試し刷り 11.描画、腐食、試し刷り 12.描画、腐食、試し刷り 13.試し刷り、乾燥、サイン 14.試し刷り、乾燥、サイン、講評 15.まとめ 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。		準備学習 積極的に展覧会へ足を運び、実際の作品を鑑賞する機会を持つように心がける。	
二級建築士受験資格講座科目	成績評価方法・基準 出席態度30%、授業評価(理解度、制作態度)20%、作品評価(課題作品の完成度)50% テキスト・参考図書・材料費 特になし		成績評価方法・基準 授業態度30%、授業理解度30%、作品評価40% テキスト・参考図書・材料費 銅版画技法及びリトグラフ技法のテキストを配布する。	
	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。作品制作の進行為が極端に遅れないように計画性を持つこと。		履修上の注意・ライセンスなど 制作においては、プレス機や特殊な溶剤について、使用上の注意がある。	

美術実習6-c リレー個展(メディア表現とホワイト・キューブでの作品展示)
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 これまで学んださまざまな手法を駆使・応用して、学内で全員2日間のリレー個展を学生主導で開き、その都度合評を行う。全体のプロモーション・ビデオを共同で制作、個展ごとのチラシも各自制作するなどのセルフ・プロデュースを体験する。 各々の問題意識を掘り下げ、制作の構想を具体的な“形”にできることを目的とする。
到達目標 (1)【知識】「作ること」と「見せること」のコンセプトを説明できるようになる。 (2)【態度】作品だけでなく展示空間や情報も創造しようと意識できるようになる。 (3)【技能】展覧会の広報メディア(印刷物／PR映像)を制作出来るようになる。
授業計画 1. オリエンテーション 2. プレゼンテーション: 自作について語る 3. メディアデザイン(印刷・写真・映像)と現代アート 4. プレ・プロダクション(調査・研究)としてのメディアデザイン 5. プロダクション(メディア表現)としてのメディア・アート 6. ポスト・プロダクション(広報・記録)としてのメディアデザイン 7. 展覧会企画のプレゼンテーション 8. 作品制作＋広報物制作 9. 作品制作＋広報物制作 10. 作品制作＋広報物制作 11. 作品制作＋広報物制作 12. 作品制作＋広報物制作 13. リレー個展(キューブ・ギャラリー)※予定 14. リレー個展(キューブ・ギャラリー)※予定 15. まとめ②(合評)
準備学習 展覧会場の調査、作品の企画・制作を行なって下さい。
成績評価方法・基準 出席態度 25%、授業評価(リレー個展プロデュースの責任分担) 25%、 作品評価(個展での作品) 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: CineLesson 14『スーパー・アヴァンギャルド映像術』(フィルムアート社)ほか、授業内で適宜指示します。
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するようにして下さい。

美術実習7-b 自分の表現方法を見だし、発表できる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 前期で取り組んだ研究計画の流れを活かして、自らの取り組みの方向性を絞り込んでいく。研究の成果を活かしてコンセプトメイクに結び付けていく中で、方法論や技法、素材の検討も行っていく。ドローイングやエスキースを多数制作する。なんらかの構想を持ちながら、作品のシリーズ制作を繰り返してき、進級制作に結び付けていく。個人指導を徹底して行う。研究計画書の提出を義務付ける。
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. オリエンテーション 2. 自由作品のシリーズ制作1 3. 自由作品のシリーズ制作1 研究計画の提出 4. 自由作品のシリーズ制作1 ドローイング エスキースの確認 5. 自由作品のシリーズ制作2 チュートリアル 6. 自由作品のシリーズ制作2 ドローイング エスキースの確認 7. 自由作品のシリーズ制作2 8. 中間合評 9. 進級制作の制作1 チュートリアル 10. 進級制作の制作2 11. 進級制作の制作3 12. 進級制作の制作4 13. 進級制作の制作5 14. 進級制作の制作6 15. まとめ
準備学習 前期授業において設定した自らの研究テーマをベースに、ドローイングや、エスキースを作成しておくこと。現代美術全般、特に20世紀絵画の表現形式について知識を深めておくこと。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。
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 必要に応じてプリントを配布する。
履修上の注意・ライセンスなど 特になし。

美術実習7-a 風景制作とテーマ設定による制作
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。また進級制作に向けて各自がテーマや課題を設定し、100号～150号程度の大きさ1点程度を制作します。
到達目標 (1) 屋外写生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 4. 本紙制作 5. 本紙制作 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 10. 本紙制作 11. 本紙制作 12. 本紙制作 13. 仕上げ 14. まとめ①(作品提出) 15. まとめ①(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 出席態度30%、授業評価(理解度、制作態度)20%、作品評価(課題作品の完成度)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 年度末には進級制作展があるので作品制作の進行に計画性を持つこと。

美術実習7-c 進級制作
担当教員名 泊 博雅
受講対象・履修要件 美術領域3年生
授業概要及び目的 これまでの様々な実習・制作体験をふまえ、進級制作に向けて自身の作品イメージの核を築く。展示空間の特質と作品成立の条件を探り、自身の方法論の具体化としての作品制作・発表を行う。
到達目標 (1) 制作プラン及びマケットによるプレゼンテーションによって、空間の質としての作品のあり方を深める。 (2) 作品が示す物質性と空間性、様々な方法による新たな空間性の展開を示す力を身につける。 (3) 造形思考の言語化を試みることで、物質的展開にとどまらない作品展開の方法を身につける。
授業計画 1. 進級制作ガイダンス 2. 作品プランの制作 3. プランニングに基づくディスカッションⅠ 4. 展示プランの作成 5. 展示プランのプレゼンテーションとディスカッションⅡ 6. スケールモデル等による展示モデルの作成 7. 進級制作ディスカッション/実空間を想定して 8. 実制作Ⅰ〈作品のあり方に適した素材・技術の選択〉 9. 実制作Ⅱ〈制作手順の確定・素材の手配・収集〉 10. 実制作Ⅲ〈各自の選択による制作〉 11. 実制作Ⅳ〈展示を前提とした作品の完成について再考する〉 12. 実制作Ⅴ〈完成像の確定〉 13. 実制作Ⅵ〈仕上げ作業(各自の方法による)〉 14. まとめ① 作品の展開のためのディスカッションと新たな展開としてのプランニング 15. まとめ②(合評) 展示空間における作品のあり方について
準備学習 3年前期までの各自の制作内容をポートフォリオにまとめ、進級制作に向けた作品の方向性を確認しておくこと。(初回ガイダンス時に持参すること。)
成績評価方法・基準 作品発表の内容90%、合評への参加度10%として評価する。 (作品内容は、自身のテーマに対する取り組みの深さ、実作品としての空間の完成度、展示に対する意識の高さ等を基準として評価する。)
テキスト・参考図書・材料費 授業内容に応じて随時紹介する。
履修上の注意・ライセンスなど 初回にガイダンスを行うので、必ず出席すること。

平成26(2014)年度以降入学生	美術実習8-a 風景とテーマ制作 担当教員名 西久松 吉雄 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が広がることが出来る。 (2)テーマを設定する事によって製作意図が明確になることができる。 (3)写生による風景の捉え方が明確になることができる。 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%、作品評価(写生と課題作品)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 屋外写生の雨天日は、随時連絡します。	
	美術実習8-b 主題と表現を研究 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進級制作展につなげる。授業の前半は課題によるドローイングを制作し、多素材、写真やCGなども取り込みながら表現領域の拡大を目指す。同時に自由制作するなかで、油彩画、版画に関する技術を深める。後半には、進級制作に向けて各自がエスキースや展示プラン、ポートフォリオを編集する。また、版画技法を深めながら、希望者の中から全国大学版画展(場所:町田市立国際版画美術館)に出品参加する。 到達目標 (1)様々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。 授業計画 1.進級制作展、ポートフォリオ、全国大学版画展の取り組み方についての説明 2.個人面談、今後の計画、原画、下絵の制作 3.ドローイング制作、講評 4.ドローイング制作、講評 5.ドローイング制作、講評 6.ドローイング制作、講評 7.制作、エスキースポートフォリオ提出、合評 8.進級制作展にむけて計画内容、準備、制作 9.全国大学版画展搬入 10.制作 11.全国大学版画展搬出 12.制作、進級制作展出品作品決定 13.制作 14.制作、エスキースポートフォリオ提出 15.まとめ・合評 準備学習 積極的に展覧会へ足を運び、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30%、授業理解度30%、作品評価40% テキスト・参考図書・材料費 プリントを随時配布する。 履修上の注意・ライセンスなど	
	美術実習9 自己の研究テーマを深める 担当教員名 西久松 吉雄、岡田 修二、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)卒業制作に向けて、自己の制作研究を整理することができる。 (2)自己の目指すべき方向性、自分にできることを見つめ直すことができる。 (3)卒業制作に向けて、スタートを切ることができる。 授業計画 1.導入、授業内容、課題内容の説明 2.制作研究を整理し、計画書を提出 3.制作テーマの確認 4.エスキースや企画書の確認 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 15.まとめ② 準備学習 授業などで紹介する本や関連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 出席態度30%、授業態度(理解度)20%、課題評価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 特になし	

美術実習10
自己の研究テーマを展開する
担当教員名 高田 学、長尾 浩幸、泊 博雅
受講対象・履修要件 美術領域4年生
授業概要及び目的 制作は行為である。いくら優れた概念を持っていても、素材、物質に慣れ親しんで繰り返し制作行為を行わないと良い作品は生まれない。すなわち、行為が概念を作り上げる場なのである。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う。さらに新たな表現方法も実験的に試みることも重要である。また各自の制作プロセスを徹底して検証する。
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 授業などで紹介する本や関連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 出席態度30%、授業態度(理解度)20%、課題評価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 特になし

美術論C
近代以降の日本絵画と視覚文化の研究
担当教員名 長尾 浩幸
受講対象・履修要件 美術領域3・4年生
授業概要及び目的 日本の近世から近代にかけての美術史を踏まえ、各時代、社会を特徴付ける絵画などの視覚芸術を紹介し、主題と表現について知識を得る。日本美術を代表する絵画作品、作家についての理解を深めてもらうとともに、作品が伝える価値観やイデオロギーについて考察する。また、後半には戦後の美術運動以降、映画、テレビなどの視覚文化、造形表現への要請が、とりわけ絵画表現の中でどのように繋がっているか作品を選び、そこに込められた意味も読み解いて各自の創作活動へと活かしていく。
到達目標 (1)史実を踏まえ、日本の美術について理解を深めることができる。 (2)視覚文化について理解を深めることができるようになる。
授業計画 1. 肖像画にみる日本の美術 2. 仏画、水墨画、大和絵、琳派、浮世絵 3. 明治維新：西洋画と日本画 4. 白樺派と大正ロマン 5. 画家と画壇 6. 藤田嗣治と戦争画 7. 戦後の美術運動：具体美術とデモクラート 8. 高度成長期と万博 9. 戦後の映画史 10. ハブニング、パフォーマンス、実験演劇 11. テレビ文化と映像表現 12. マンガ・アニメ産業と文化 13. 現代美術(国際展の紹介) 14. 現代美術(日本国内の展覧会の紹介) 15. まとめ
準備学習 各自が積極的に興味のある課題を見つけ、調査・研究を進めて欲しい。
成績評価方法・基準 出席状況と提出物にて評価。3分の2以上の出席要。
テキスト・参考図書・材料費 随時配布する。
履修上の注意・ライセンスなど

卒業制作
自己の研究テーマを社会へ発信する
担当教員名 西久松 吉雄、高田 学、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 4年間の集大成としての卒業制作は、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)学生生活の集大成として、充実した制作などの時間を過ごすことができる。 (2)表現したいものをプラン通り作るプロセスを知ることができる。 (3)卒業制作展の展示と発表について学ぶことができる。
授業計画 1. 導入、卒業制作に向けてのガイダンス 2. テーマにそったプランニングやエスキース作り 3. プランニングやエスキースに基づく計画立案と個別面談 4. プランニングやエスキースに基づく計画完了 5. 実制作1 6. 実制作2 7. 中間合評 8. 実制作3 展示計画ミーティング 9. 実制作4 10. 実制作5 展示計画ミーティング 11. 実制作6 12. 実制作7 展示計画ミーティング 13. 実制作8 14. まとめ① 完成 15. まとめ② 合評
準備学習 授業などで紹介する本や関連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(理解度)50%、課題評価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 特になし

美術論D
現代アート概観-「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 美術領域3・4年生
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かりを探ります。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「彫刻の歴史など、現在に至る「彫刻」の軌跡を巡ります。
到達目標 (1)「彫刻」をキーワードに現代アートを概観して、その理解を深めることができる。 (2)現代アートに対する多角的な見識を持つことができる。 (3)アートリテラシーの習得に繋がられる。
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 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. 日本の近代彫刻 11. 日本の現代彫刻 12. 彫刻作品の調査・研究・発表① 13. 彫刻作品の調査・研究・発表② 14. 彫刻作品の調査・研究・発表③ 15. まとめ
準備学習 前回の講義内容を復習して授業に臨んで下さい。
成績評価方法・基準 授業態度30% 授業理解度30% 作品評価(課題作品、合評での表現力・提案力)40%
テキスト・参考図書・材料費 テキスト・参考図書は適宜紹介します。
履修上の注意・ライセンスなど 毎回、感想文の提出があります。

平成26(2014)年度以降入学生	平成25(2013)年度以前入学生	美術領域
共通教育センター科目	学芸員課程科目	教職課程科目
二級建築士受験資格講座科目		

美術論E

映像によるインスタレーションの研究

担当教員名 櫻井 宏哉

受講対象・履修要件 美術領域3・4年生

授業概要及び目的

- 1) 映像メディアを使用したインスタレーションを中心に代表的な作品を視聴、分析し、インスタレーションの概念を理解する。
- 2) イギリスの映像作家アンソニー・マッコール作「円錐を描く線」は光を造形の要素として制作されたインスタレーションである。この授業ではこのインスタレーションを参考に、学生によるアイデアを反映した映像インスタレーションを制作する。

到達目標

- (1) インスタレーションの概念について基礎的な理解が得られる。
- (2) 映像を用いたインスタレーションの企画を立案できるようになる。
- (3) 光、霧、映像などの実体を伴わない素材を経験し、実験を行えるようになる。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 作品研究: 映像を使ったインスタレーション1
3. 「プロジェクション表現1」制作(計画発表)
4. 「プロジェクション表現1」制作(映像制作)
5. 「プロジェクション表現1」制作(映像制作)
6. 「プロジェクション表現1」制作(リハーサル)
7. 「プロジェクション表現1」発表(本番)
8. 「プロジェクション表現1」まとめ
9. 作品研究: 映像を使ったインスタレーション2
10. 「プロジェクション表現2」アイデア+プレスト
11. 「プロジェクション表現2」制作(映像制作)
12. 「プロジェクション表現2」制作(映像制作)
13. 「プロジェクション表現2」制作(リハーサル)
14. 「プロジェクション表現2」発表(本番)
15. まとめ①(実習記録分析)課題提出

準備学習

予習: 以下、作家について、WEB、書籍等で概要を調べる
アンソニー・マッコール Anthony McCall ナム・ジュン・バイク Nam June Paik
ビル・ヴィオラ Bill Viola ジェームズ・タレル James Turrell
オラファー エリアソン Olafur Eliasson"

成績評価方法・基準

- 1) 出席態度(40%)
- 2) 提出物のクオリティー(60%)

テキスト・参考図書・材料費

出席態度(30%)、授業/プレゼンテーションへの参加姿勢(40%)、提出物のクオリティー(30%) 最低9回の出席が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

なし

メディアデザイン領域の人材育成

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とともに、社会や文化についての思索を深め、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。

メディアデザイン領域の特色・開講科目

テクノロジーの急激な進化は、人間の情報環境を大きく変え、コミュニケーションのかたちだけでなく、人々の精神や社会構造にも大きな影響を及ぼしています。このような状況下でデザインが取り組むべき役割とは、情報を発信する側と受信する側をつなぐメディアの境界面(インターフェース)を、感性豊かで創造的なものとして提案することです。

メディアデザイン領域では、写真・映像・グラフィック・CGなど、さまざまなメディア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ます。同時に、社会や文化についての思索を深め、次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していきます。

芸術学科 メディアデザイン領域(写真コース、グラフィックデザインコース、アニメーション・CGコース、映像・放送コース) 平成25(2013)年度以前入学生

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	専門科目卒業要件
	必修	選択必修	選択		1年	2年	3年	4年			
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		①各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 ※教職課程履修者は1A・2A(又は彫刻実習)・3A・4A(又は工芸実習) 計8単位を2年生修了までに修得すること
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1B		2		実習	○						写真Cライセンス
基礎造形実習2B		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3B		2		実習	○						
基礎造形実習4B		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、アニメーションスタジオAライセンス	
総合基礎演習1	2			演習	○				※学科共通科目		②各領域の履修計画に基づき4単位を履修すること
総合基礎演習2	2			演習	○				※学科共通科目		
卒業制作	6			実習				○	※学科共通科目		③領域の専門分野を選択して6単位を修得すること
メディアデザイン基礎演習1	2			演習	○				メディアデザイン領域共通科目		④領域の専門科目46単位以上修得すること
メディアデザイン基礎演習2	2			演習	○				メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン基礎演習3	2			演習	○				メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン基礎演習4	2			演習	○				メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン演習1	2			演習		○			メディアデザイン領域共通科目	DTPルームライセンス	演習 3～10から前期1科目、後期1科目の計4単位を選択履修すること
メディアデザイン演習2	2			演習		○			メディアデザイン領域共通科目	DTPルームライセンス	
メディアデザイン演習3	2			演習			○				
メディアデザイン演習4	2			演習			○				
メディアデザイン演習5	2			演習			○				
メディアデザイン演習6	2			演習			○				
メディアデザイン演習7	2			演習			○				
メディアデザイン演習8	2			演習			○				
メディアデザイン演習9	2			演習			○				
メディアデザイン演習10	2			演習			○				
メディアデザイン実習1-a	2			実習		○			写真コース	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、プロードキャストスタジオ(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1-b	2			実習		○			グラフィックデザインコース	DTPルームライセンス	
メディアデザイン実習1-c	2			実習		○			映像・放送コース	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、プロードキャストスタジオ(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1-d	2			実習		○			アニメ・CGコース	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-a	2			実習		○			写真コース	写真コース	写真Bライセンス 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	DTPルームライセンス	
メディアデザイン実習2-c	2			実習		○			映像・放送コース	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2-d	2			実習		○			アニメ・CGコース	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-a	2			実習		○			写真コース	写真B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	DTPルームライセンス	
メディアデザイン実習3-c	2			実習					映像・放送コース	映像撮影機材B、映像照明機材B、映像サウンド機材C、映像サウンド機材B、コンピュータスタジオA、プロードキャストスタジオ(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3-d	2			実習		○			アニメ・CGコース	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-a	2			実習		○			写真コース	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4-b	2			実習		○			グラフィックデザインコース	写真B(スタジオ撮影系)、DTPルームライセンス	
メディアデザイン実習4-c	2			実習		○			映像・放送コース	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4-d	2			実習		○			アニメ・CGコース	写真B(撮影用品)、アニメーションスタジオA、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-a	2			実習			○		写真コース		写真B(撮影用品)、アニメーションスタジオA、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-b	2			実習			○		グラフィックデザインコース		
メディアデザイン実習5-c	2			実習			○		映像・放送コース		
メディアデザイン実習5-d	2			実習			○		アニメ・CGコース		
メディアデザイン実習6-a	2			実習			○		写真コース		
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		
メディアデザイン実習6-c	2			実習			○		映像・放送コース		
メディアデザイン実習6-d	2			実習			○		アニメ・CGコース		
メディアデザイン実習7-a	2			実習			○		写真コース		
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		
メディアデザイン実習7-c	2			実習			○		映像・放送コース		
メディアデザイン実習7-d	2			実習			○		アニメ・CGコース		
メディアデザイン実習8-a	2			実習			○		写真コース		
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		
メディアデザイン実習8-c	2			実習			○		映像・放送コース		専門コースにかかわる科目を2単位選択履修すること
メディアデザイン実習8-d	2			実習			○		アニメ・CGコース		
メディアデザイン実習9	2			実習			○		メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン実習10	2			実習				○	メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン論A	2			講義		○			メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン論B	2			講義		○			メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン論C	2			講義			○		メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン論D	2			講義			○		メディアデザイン領域共通科目		
メディアデザイン史A	2			講義			○		写真コース		
メディアデザイン史B	2			講義			○		グラフィックデザインコース		
メディアデザイン史C	2			講義			○		映像・放送コース		
メディアデザイン史D	2			講義			○		アニメ・CGコース		

■ 芸術学科 メディアデザイン領域 写真コース

平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

1年		2年		3年		4年	
実4+演6=20単位		実4+演2+講3=18単位		実4+演2+講2=16単位		実4+卒6=10単位	
前		前		前		前	
後		後		後		後	
実習系	基礎造形実習1A 描写 ＊領域共通科目 (前期or後期)	基礎造形実習2B 写真基礎 ＊領域共通科目 (前期or後期)	メディア デザイン実習1-a 映像表現基礎/ グラフィック基礎 ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習2-a 映像表現応用/ グラフィック応用 ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習5-a 写真の原理と実験 ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習6-a 表現力アップのためのワー クショップ(個展開催) ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習9 卒業制作企画 ＊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 シンボライズ ＊領域共通科目 (前期or後期)	基礎造形実習4B 映像基礎 実写/コマ撮り ＊領域共通科目 (前期or後期)	メディア デザイン実習3-a 写真表現の基礎力(カ ープリント、大皿プリント) ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習4-a ドキュメンタリー写真/ フォトインスタレーション ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習7-a 自己表現のためのテーマ研究 ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習8-a 自己表現のためのテーマ 追求(個展開催) ＊写真コース必修科目	メディア デザイン実習10 テーマ研究 ＊領域共通科目
演習系	メディアデザイン 基礎演習1A 情報デザイン基礎 インタビュー/アンケート ＊領域共通科目	メディアデザイン 基礎演習2 情報デザインの研究 作品研究/プレゼンテーション ＊領域共通科目	メディア デザイン演習1 Webサイト企画 (Dreamweaver) ＊領域共通科目	メディア デザイン演習2 Webサイト制作 (Flash) ＊領域共通科目	メディア デザイン演習3 ドキュメンタリー研究1 ＊領域共通選択科目	メディア デザイン演習4 ドキュメンタリー研究2 ＊領域共通選択科目	
	メディアデザイン 基礎演習3 写真基礎演習 GD基礎演習 ＊領域共通科目	メディアデザイン 基礎演習4 映像基礎演習 サウンド基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期)			メディア デザイン演習5 インターネット研究1 ＊領域共通選択科目	メディア デザイン演習6 インターネット研究2 ＊領域共通選択科目	
					メディア デザイン演習7 モーション・グラフィックス ＊領域共通選択科目	メディア デザイン演習8 メディア・インスタレーション ＊領域共通選択科目	
	総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択			メディア デザイン演習9 iPadアプリ制作 ＊領域共通選択科目	メディア デザイン演習10 ソーシャルネットワーク アプリ制作 ＊領域共通選択科目	
講義系			メディア デザイン論A メディアの歴史 ＊領域共通科目	メディア デザイン論B 情報処理論 ＊領域共通科目	メディア デザイン論C イメージと記号 ＊領域共通科目	メディア デザイン論D ニューメディア ＊領域共通科目	
			メディア デザイン史A 写真史 ＊領域共通科目				
選択科目／60単位	コンピュータ 基礎演習1 デジタル画像処理 (Photoshop ほか) ＊領域共通科目	コンピュータ 基礎演習2 DTP基礎 (Illustrator ほか) ＊領域共通科目	コンピュータ 基礎演習3 Webデザイン基礎 (HTML/Dreamwaver) ＊領域共通科目	コンピュータ 基礎演習4 Webデザイン基礎 (Dreamwaver ほか) ＊領域共通科目			
				メディア デザイン史B グラフィック・ デザイン史 ＊領域共通科目	メディア デザイン史C 映画史 ＊領域共通科目	メディア デザイン史D アニメーション史 ＊領域共通科目	
					メディアアート 概論 ＊領域共通科目	オルタナティブ 文化論 ＊領域共通科目	

■ 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25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年	2年	3年	4年
		実4+演6=20単位	実4+演2+講3=18単位	実4+演2+講2=16単位	実4+卒6=10単位
専攻科目／64単位	実習系	基礎造形実習1 描写 ＊領域共通科目 (前期or後期) 基礎造形実習2B 写真基礎 ＊領域共通科目 (前期or後期) 基礎造形実習3A グラフィック・デザイン基礎 シンボライズ ＊領域共通科目 (前or後期) 基礎造形実習4B 映像基礎 実写／コマ撮り ＊領域共通科目 (前期or後期)	メディアデザイン実習1-b タイポグラフィ・組版 (Photoshop/Illustrator/Indesign) ＊GDコース必修科目(前期or後期) メディアデザイン実習2-b 製版・シルクスクリーン (Illustrator) ＊GDコース必修科目(前期or後期) メディアデザイン実習3-b 広告・ブランディング ＊GDコース必修科目(前期or後期) メディアデザイン実習4-b 写真(Photoshop) ＊GDコース必修科目 (前期or後期)	メディアデザイン実習5-b エディトリアルデザイン (Indesign) ＊GDコース必修科目(前期or後期) メディアデザイン実習6-b パッケージデザイン ＊GDコース必修科目 (前期or後期) メディアデザイン実習7-b アートディレクション ＊GDコース必修科目 (前期or後期) メディアデザイン実習8-b インフォメーションデザイン ＊GDコース必修科目 (前期or後期)	メディアデザイン実習9 卒業制作企画 ＊領域共通科目 メディアデザイン実習10 テーマ研究 ＊領域共通科目 卒業制作 ゼミ
	演習系	メディアデザイン基礎演習1A 情報デザイン基礎 インタビュー/アンケート ＊領域共通科目 メディアデザイン基礎演習2 情報デザインの研究 作品研究/プレゼンテーション ＊領域共通科目 メディアデザイン基礎演習3 写真基礎演習 GD基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期) メディアデザイン基礎演習4 映像基礎演習 サウンド基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期) 総合基礎演習1 他領域授業選択 総合基礎演習2 他領域授業選択	メディアデザイン演習1 Webサイト企画 (Dreamweaver) ＊領域共通科目 メディアデザイン演習2 Webサイト制作 (Flash) ＊領域共通科目	メディアデザイン演習3 選択 ドキュメンタリー研究1 ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習4 選択 ドキュメンタリー研究2 ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習5 選択 インターフェイス研究1 ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習6 選択 インターフェイス研究2 ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習7 選択 モーショングラフィックス ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習8 選択 メディア・インストールーション ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習9 選択 iPadアプリ制作 ＊領域共通選択科目 メディアデザイン演習10 選択 ソーシャルネットワーク アプリ制作 ＊領域共通選択科目	
	講義系		メディアデザイン論A メディアの歴史 ＊領域共通科目 メディアデザイン論B 情報処理論 ＊領域共通科目 メディアデザイン史B グラフィック・デザイン史 ＊領域共通科目	メディアデザイン論C イメージと記号 ＊領域共通科目 メディアデザイン論D ニューメディア ＊領域共通科目	
	選択科目／60単位	コンピュータ基礎演習1 デジタル画像処理 (Photoshop ほか) ＊領域共通科目 コンピュータ基礎演習2 DTP基礎 (Illustrator ほか) ＊領域共通科目 コンピュータ基礎演習3 Webデザイン基礎 (HTML/Dreamwaver) ＊領域共通科目 コンピュータ基礎演習4 Webデザイン基礎 (Dreamwaver ほか) ＊領域共通科目	メディアデザイン史A 写真史 ＊領域共通科目	メディアデザイン史C 映画史 ＊領域共通科目 メディアアート概論 ＊領域共通科目 メディアデザイン史D アニメーション史 ＊領域共通科目 オルタナティブ文化論 ＊領域共通科目	
	選択科目／60単位	領域が全学に対し提供される科目 コースの学生に推奨する科目			

芸術学科 メディアデザイン領域 映像・放送コース

平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

1年		2年		3年		4年		
実4+演6=20単位		実4+演2+講3=18単位		実4+演2+講2=16単位		実4+卒6=10単位		
前	後	前	後	前	後	前	後	
実習系	基礎造形実習1A 描写 ＊領域共通科目 (前期or後期)	基礎造形実習2B 写真基礎 ＊領域共通科目 (前期or後期)	メディア デザイン実習3-c 撮影・照明・録音 (Premiere & AfterEffects) ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習1-c 映像文法／教育番組 の制作(Premiere) ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習5-c ドキュメンタリー ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習6-c 実験映像(個人制作) ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習9 卒業制作企画 ＊領域共通科目	卒業制作 ゼミ
	基礎造形実習3A グラフィック・デザイン 基礎 シンボライズ ＊領域共通科目 (前期or後期)	基礎造形実習4B 映像基礎 実写／コマ撮り ＊領域共通科目 (前期or後期)	メディア デザイン実習4-c 3DCG基礎(3ds Max) ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習2-c サウンド実習 (Soundbooth) ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習7-c シナリオ ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習8-c ドラマ(グループ制作) ＊映像・放送コース必修科目	メディア デザイン実習10 テーマ研究 ＊領域共通科目	＊領域共通科目
演習系	メディアデザイン 基礎演習1A 情報デザイン基礎 インタビュー／アンケート ＊領域共通科目	メディアデザイン 基礎演習2 情報デザインの研究・ 作品研究／プレゼンテーション ＊領域共通科目	メディア デザイン演習1 Webサイト企画 (Dreamweaver) ＊領域共通科目	メディア デザイン演習2 Webサイト制作 (Flash) ＊領域共通科目	メディア 選択 デザイン演習3 ドキュメンタリー研究1 ＊領域共通選択科目	メディア 選択 デザイン演習4 ドキュメンタリー研究2 ＊領域共通選択科目		
	メディアデザイン 基礎演習3 写真基礎演習 GD基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期)	メディアデザイン 基礎演習4 映像基礎演習 サウンド基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期)			メディア 選択 デザイン演習5 インタビュー研究1 ＊領域共通選択科目	メディア 選択 デザイン演習6 インタビュー研究2 ＊領域共通選択科目		
	総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択			メディア 選択 デザイン演習7 モーション・グラフィックス ＊領域共通選択科目	メディア 選択 デザイン演習8 メディア・インステレーション ＊領域共通選択科目		
				メディア 選択 デザイン演習9 iPadアプリ制作 ＊領域共通選択科目	メディア 選択 デザイン演習10 ソーシャルネットワーク アプリ制作 ＊領域共通選択科目			
講義系		メディア デザイン論A メディアの歴史 ＊領域共通科目	メディア デザイン論B 情報処理論 ＊領域共通科目	メディア デザイン論C イメージと記号 ＊領域共通科目	メディア デザイン論D ニューメディア ＊領域共通科目			
		メディア デザイン史C 映画史 ＊領域共通科目						
選択科目／60単位	コンピュータ 基礎演習1 デジタル画像処理 (Photoshop ほか) ＊領域共通科目	コンピュータ 基礎演習2 DTP基礎 (Illustrator ほか) ＊領域共通科目	コンピュータ 基礎演習3 Webデザイン基礎 (HTML)(Dreamwaver) ＊領域共通科目	コンピュータ 基礎演習4 Webデザイン基礎 (Dreamwaver ほか) ＊領域共通科目				
			メディア デザイン史D アニメーション史 ＊領域共通科目	メディア デザイン史A 写真史 ＊領域共通科目	メディア デザイン史B グラフィック・ デザイン史 ＊領域共通科目			
				メディア アート概論 ＊領域共通科目	オルタナティブ 文化論 ＊領域共通科目			

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25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年	実4+演6=20単位		2年	実4+演2+講3=18単位		3年	実4+演2+講2=16単位		4年	実4+卒6=10単位	
		前 後			前 後			前 後			前 後		
必修科目／64単位	実習系	基礎造形実習1A 描写 ＊領域共通科目 (前期or後期)			メディア デザイン実習1-d 3DCG基礎(3ds Max) ＊アニメ・CGコース必修科目			メディア デザイン実習5-d グループ制作 ＊アニメ・CGコース必修科目			メディア デザイン実習9 卒業制作企画 ＊領域共通科目		卒業研究 ＊領域共通科目
		基礎造形実習2B 写真基礎 ＊領域共通科目 (前期or後期)			メディア デザイン実習2-d VFX(After Effects & 3ds Max) ＊アニメ・CGコース必修科目			メディア デザイン実習6-d 個人制作(進級制作展) ＊アニメ・CGコース必修科目			メディア デザイン実習10 テーマ研究 ＊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 シンボライズ ＊領域共通科目(前期or後期)			基礎造形実習4B 映像基礎 実写／コマ撮り ＊領域共通科目 (前期or後期)			メディア デザイン実習4-d コマ撮りアニメ ＊アニメ・CGコース必修科目			メディア デザイン実習3-d 作画基礎(RETAS!) ＊アニメ・CGコース必修科目			
	メディアデザイン 基礎演習1A 情報デザイン基礎 インタビュー／アンケート ＊領域共通科目			メディアデザイン 基礎演習2 情報デザインの研究 作品研究／プレゼンテーション ＊領域共通科目			メディア デザイン演習3 Webサイト企画 (Dreamweaver) ＊領域共通科目			メディア デザイン演習4 ドキュメンタリー研究1 ＊領域共通選択科目			
	メディアデザイン 基礎演習3 写真基礎演習 GD基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期)			メディアデザイン 基礎演習4 映像基礎演習 サウンド基礎演習 ＊領域共通科目(前期or後期)			メディア デザイン演習5 Webサイト制作 (Flash) ＊領域共通科目			メディア デザイン演習6 ドキュメンタリー研究2 ＊領域共通選択科目			
	総合基礎演習1 他領域授業選択			総合基礎演習2 他領域授業選択			メディア デザイン演習7 インターフェイス研究1 ＊領域共通選択科目			メディア デザイン演習8 インターフェイス研究2 ＊領域共通選択科目			
講義系					メディア デザイン論A メディアの歴史 ＊領域共通科目			メディア デザイン論B 情報処理論 ＊領域共通科目			メディア デザイン論D ニューメディア ＊領域共通科目		
					メディア デザイン史D アニメーション史 ＊領域共通科目			メディア デザイン演習9 iPadアプリ制作 ＊領域共通選択科目			メディア デザイン演習10 ソーシャルネットワーク アプリ制作 ＊領域共通選択科目		
選択科目／60単位	選択であるが、 進必修扱いの科目	コンピュータ 基礎演習1 デジタル画像処理 (Photoshop ほか) ＊領域共通科目			コンピュータ 基礎演習3 Webデザイン基礎 (HTML)(Dreamwaver) ＊領域共通科目			コンピュータ 基礎演習4 Webデザイン基礎 (Dreamwaver ほか) ＊領域共通科目					
					メディア デザイン史C 映画史 ＊領域共通科目			メディア デザイン史A 写真史 ＊領域共通科目			メディア デザイン史B グラフィック・ デザイン史 ＊領域共通科目		
								メディアアート 概論 ＊領域共通科目			オルタナティブ 文化論 ＊領域共通科目		

平成26(2014)年度以降入学生	メディアデザイン演習3 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.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 13.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) 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/プレゼンテーションへの参加姿勢(50%)、提出物のクオリティー(50%) テキスト・参考図書・材料費 必要なプリントは配布する。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5 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提案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・インターフェイスの原則を学び、理解できる (2)指定されたアプリに対して、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.オリエンテーション:人間中心設計プロセス概説 2.課題-1:既存アプリのGUIデザイン-1 アイデア展開 3.課題-1:既存アプリのGUIデザイン-2 グラフィックデザイン 4.課題-1:既存アプリのGUIデザイン-3 インタラクションデザイン 5.iOSの公式ガイドラインを読む-1 ヒューマン・インタフェースの原則/UI探索-1 6.iOSの公式ガイドラインを読む-2 UI要素のガイドライン/UI探索-2 7.課題-2:柔軟に発想する 1-グループでの発想法 プレインストーミング 8.課題-2:柔軟に発想する 2-グループでの発想法 プレインライティング 9.課題-2:柔軟に発想する 3-グループでの発想法 SNマトリックス法 10.課題-3:魅力的なアプリをデザインする 1-アイデア展開 11.課題-3:魅力的なアプリをデザインする 2-詳細デザイン 12.課題-3:魅力的なアプリをデザインする 3-インタラクションデザイン 13.課題-3:魅力的なアプリをデザインする 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 出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 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:プリント配布、または、授業ブログ上で紹介。 最終課題:B1パネルへの出力・パネル費用。 授業日以外にクライアントの事務所や店舗にお伺いして取材する可能性があります。その場合は授業日を振り替えます。 履修上の注意・ライセンスなど Photoshop、Illustrator、Flashの基本操作ができること	
	メディアデザイン演習6 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けることが重要です。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)ユーザーインターフェース・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・エッセイまたはラビッド・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ベ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 出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 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:プリント配布、または、授業ブログ上で紹介。 進級制作展で企業デザイナーへのプレゼンテーションを行います。 履修上の注意・ライセンスなど Photoshop、Illustrator、Flashの基本操作ができること	

メディアデザイン演習4 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.計画書に基づいてリサーチ・制作を開始したものについて発表 櫻井・金澤 4.計画書に基づいて各自にて制作 櫻井面談対応 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、配布資料を熟読し、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/プレゼンテーションへの参加姿勢(50%)、提出物のクオリティー(50%) テキスト・参考図書・材料費 必要なプリントは配布する。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6 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けることが重要です。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)ユーザーインターフェース・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・エッセイまたはラビッド・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ベ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 出席態度:30%、日常課題の提出状況とそのクオリティ:30%、最終課題の作品クオリティ・合評での表現力:40% 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:プリント配布、または、授業ブログ上で紹介。 進級制作展で企業デザイナーへのプレゼンテーションを行います。 履修上の注意・ライセンスなど Photoshop、Illustrator、Flashの基本操作ができること	

メディアデザイン演習7

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

タイポグラフィに動きの要素を加え、モーションタイポグラフィを制作します。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ます。

到達目標

(1)モーション表現の技法を習得できる。
(2)時間的構成を考察できる。

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(素材制作手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(モーションデザイン)
- 10.モーションタイポグラフィ制作(オーサリング1)
- 11.モーションタイポグラフィ制作(オーサリング2)
- 12.動画書き出しフォーマットの調整
- 13.作品プレゼンテーション
- 14.まとめ①
- 15.まとめ②

準備学習

動画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

作品評価と授業態度による総合評価。

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9

FlashによるiPadアプリの制作

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3年生

授業概要及び目的

Flashを用いてiPadで遊ぶ事ができるインタラクティブコンテンツの制作を行い、マウスやキーボードではないインタラク션을踏まえたインタラクティブデザインの可能性を探る、さらにアプリを一般公開するために、アプリのプロモーションに必要なWebサイトやPVの制作を行う。

到達目標

(1)インタラクティブメディアの表現方法を理解できる。
(2)新しいデザイン、広告の手法を理解できる。

授業計画

- 1.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(オリエンテーション)
- 2.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(リサーチとアイデア出し)
- 3.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(ストーリーボード・カンパの作成)
- 4.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(Flashによる実装)
- 5.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(Flashによる実装)
- 6.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(ユーザーテストと修正)
- 7.「触れるタイポグラフィ」アプリの制作(ユーザーテストと修正)
- 8.「触れるタイポグラフィ」アプリの完成
- 9.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(企画ミーティング)
- 10.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(Web・CM制作)
- 11.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(Web・CM制作)
- 12.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(Web・CM制作)
- 13.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(Web・CM制作)
- 14.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(Web・CM制作)
- 15.「触れるタイポグラフィ」アプリのプロモーション(Web・CM制作)

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

作品(80%)＋出席態度(20%)
ただし無断欠席2回以上で原則単位取得不可。

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

メディアデザイン演習8

展示技術・計画

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

進級制作展、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

出席態度 25%、授業評価(授業理解度)25%、作品評価(授業ファイルA4)50%
※授業で配布された資料、自分で調べまとめた書類、企画書、設計図、システム図などをA4ファイルにまとめて提出。

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布

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10

マッシュアップを用いたWebまたはインタラクティブコンテンツの企画と制作

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3年生

授業概要及び目的

Webサイトやアプリなどに、TwitterやFacebookなどのソーシャルネットワークサービスを連携させる方法をマッシュアップといいます。本授業ではマッシュアップの基本的な考え方や使い方について、いくつかの事例やサンプルを用いて紹介し、マッシュアップを用いたアート／デザインの企画とプロトタイプ制作を行います。インターネットの色々な情報をグラフィックデザインや写真、映像といった表現へ連携させる面白さを体験し、その可能性を模索します。

到達目標

(1)TwitterやFacebookなどのSNSの仕組みを理解できる。
(2)マッシュアップの手法を理解できる。
(3)インターネット情報を表現と連携させる面白さを体験できる。

授業計画

1. インターネットとSNS、マッシュアップ
2. TwitterとFlashの連携で遊ぶ1(Twitter情報を表現に反映させてみる)
3. TwitterとFlashの連携で遊ぶ2(Twitterキーワード検索情報の取得)
4. TwitterとFlashの連携で遊ぶ3(Twitterユーザータイムライン情報の取得)
5. TwitterとFlashの連携で遊ぶ4(Twitter投稿画像の取得)
6. TwitterとFlashの連携で遊ぶ5(Twitterマッシュアップサンプルの作り方)
7. TwitterとFlashの連携で遊ぶ6(Twitterマッシュアップサンプルの応用方法)
8. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作1(企画立案)
9. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作2(イメージカンパ作成)
10. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作3(イメージカンパ作成)
11. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作4(制作)
12. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作5(制作)
13. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作6(制作)
14. マッシュアップサンプルをベースとしたWebサイト制作7(制作)
15. 作品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

作品(50%)＋プレゼンテーション(50%)
ただし無断欠席及び無断遅刻2回以上で原則単位取得不可。

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

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
授業概要及び目的 クラ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。 (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。 (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。
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) 一年時に学んだ写真史スライド復習(1) 4. 光について考える(ライティングを考える)1一年時に学んだ写真史スライド復習(2) 5. 光について考える(ライティングを考える)2一年時に学んだ写真史スライド復習(3) 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・進級制作展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ことが準備学習。
成績評価方法・基準 最終制作した作品の完成度と進級制作展への参加と個展の開催(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(50%)。
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布する。

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付け、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 【評価方法】課題作品(60%)、授業態度(30%)、制作姿勢などの研究態度(10%)から評価。テーマやコンセプトの実現度合・各種技術の創造的運用・映像の強度から課題作品を評価。
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布する。テーパーデバイスを使用する場合は各自でメディアを用意する。500GB以上の外付けHDDを所有していることが望ましい。
履修上の注意・ライセンスなど 映像撮影機材Bライセンス以上を取得していることが望ましい。

メディアデザイン実習6-b
ポップアップカードと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 紙から立体物を作る事で3次元思考にトライして、空間認識を学ぶ。ポップアップカードの制作や立体物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) 紙素材を実際に扱って立体デザインを体験して空間概念の構築をする (2) その立体構造物を魅力的な画像デザインに展開する。
授業計画 1. オリエンテーション、紙素材を知る。 2. ポップアップの原理を学ぶ。基本構造を体験する。 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、構造物の完成を目指す 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. 自分の作品の動きをムービー撮影する 7. グラフィックデザイン、ムービーの編集から完成 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 自分の持ち味を見つけて、表現につなげるように心がけ、新聞や雑誌などの広告で自分ならの仮説を立ててみる。
成績評価方法・基準 柔軟な発想が出来たか?紙など素材の特性を踏まえて表現に結びつけられたか?
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6-d
進級制作展に向けた作品制作及び展示運営
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 授業態度評価 40%、作品評価 60%の合計で評価。
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

平成26(2014)年度以降入学生	メディアデザイン実習7-a		平成25(2013)年度以前入学生	メディアデザイン実習7-b	
	作品のテーマをみつける			広告、キャンペーン企画制作	
メディアデザイン領域	担当教員名 津田 睦美		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		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		授業概要及び目的		
	個展に向け、各自のテーマを見つけるためのコンセプトワークを行う。撮影計画書にもとづき、個別面談と合評を中心に作品制作をすすめる。展覧会レポート、作家研究などの課題を平行して行う。学外研修も予定。		企業内デザイナーの経験を生かして、実践的な広告表現やクリエイティブを体験する。京都広告賞をはじめとする若いクリエイターを対象にした広告賞を研究してチャレンジする。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、その中から多数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。又、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		到達目標		
	(1)自分の作品のテーマを見つける。 (2)撮影計画書を仕上げる。 (3)個展開催に向けたスケジュール管理をする。 (4)自分のテーマに近い写真家の作品を研究する。		(1)クライアントの依頼に対して自分らしい実践的な表現を探る。 (2)メンバーのアイデアに耳を傾けるとともに自分の意見もしっかりを発表する。 (3)複数のアイデアをかゝ値にする訓練をする。		
	授業計画		授業計画		
	1. ガイダンスおよび2年次グループ展の反省会 2. 2年次の作品をまとめたファイル講評会 3. 作品制作スケジュールと撮影計画書の作成と作家研究課題の説明 4. 講義(写真家の作品紹介) 5. 授業内合評会1(作品と撮影計画書) 6. 個別指導 7. 作家研究(発表) 8. 個別指導 9. 中間合評会(外部講師) 10. 個別指導 11. 授業内合評会2(作品と撮影計画書) 12. 講義と夏休みの制作計画作成 13. 個別指導 14. まとめ①写真合同合評会(特別講師) 15. まとめ②		1. オリエンテーション、自分のデザイン世界のマインドマップ制作 2. 広告賞の研究リサーチ 3. グループでのブレinstrooming、アイデア出し 4. デザイン制作 5. デザイン検討、感性 6. 滋賀県広報課のオリエンテーション、ディスカッション 7. アイデア出し、コンセプト制作 8. サムネール制作、カンパ制作 9. デザイン検討、完成 10. クライアントにプレゼンテーション、修正 11. キャンペーン企画説明、フリーディスカッション、アイデア出し 12. 企画の展開、ディスカッション企画内容の決定 13. プレゼンテーションに向けての制作 14. プレゼンテーションボードの検討、修正、完成 15. 合評		
	準備学習		準備学習		
	日頃から展覧会をよく見ておくこと。		日頃から新聞やテレビの報道や広告に興味を持って接しておくように。		
	成績評価方法・基準		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%		単に作品の結果だけでなく取り組みの姿勢、授業への積極性を評価。プレゼンテーション力も評価したい。		
	テキスト・参考図書・材料費		テキスト・参考図書・材料費		
	各自の年間収支計画に基づく。		特になし。自分の得意な表現に必要なものは各自用意しておくように。(カメラ、スケッチブック、筆記用具、など)		
	履修上の注意・ライセンスなど		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受け入れる(事前に要相談)。合評会参加は必須。		ディスカッションやプレゼンテーションなどコミュニケーション能力の向上を図るため積極的な参加を心がける。授業時間内に課題を動めるように出席をする事。		
	メディアデザイン実習7-c		メディアデザイン実習7-d		
	ドラマのシナリオ作成と映像制作		(テーマ)アニメーション作画の実際		
	担当教員名 櫻井 宏哉		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		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		授業概要及び目的		
	因果関係に基づく物語のシナリオ制作を学び、実際に映像作品として仕上げる。またシナリオ作成にかかわる発想法や技術を研究する。その1つとして原作の要素(シノプシス、コンセプト)を各自のアイデアで変化させたオリジナル表現を試みる。また短時間に10本のシノプシス(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。		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標とします。		
	到達目標		到達目標		
	(1)テーマに応じた物語を発想、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)キャラクタ設定の力が獲得できる		(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)短編作品を制作する。		
	授業計画		授業計画		
	1. オリエンテーション 2. シナリオ表現 10本のシナリオ制作 3. 企画会議 テーマ、シノプシス決定 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、ロケハン 8. コンテ作成、配役準備 9. コンテ作成 10. 撮影 11. 撮影 12. 録音、編集 13. 編集 14. 編集 15. まとめ②(合評)		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 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(自主制作) 15. まとめ②(合評)		
	準備学習		準備学習		
	授業評価(授業理解度、授業態度)50%、課題評価50%。		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てください。		
	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準		
	提出物:映像作品 評価方法:出席状況(30%)、授業/プレゼンテーションへの参加姿勢(40%)、提出物のクオリティ(30%)		出席態度40%、作品評価60%		
	テキスト・参考図書・材料費		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		タッパ、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		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A、Bライセンスの取得が出来る				

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 津田 陸美
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、進級制作展と個展開催を実体験する。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)自分のテーマにそった作品を表現力を身につける。 (2)自分の作品をプレゼンテーションできる。 (3)個展を開催する。
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(特別講師) 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(特別講師) 14.個別指導 15.まとめ②
準備学習 ふだん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 作品、合評での表現力・プレゼンテーション力 60% 授業理解度 20% 授業態度 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 個展開催、それに相当するものが進級条件。前期のメディアデザイン実習7-aの履修が必須。 合評会参加は必須。

メディアデザイン実習8-c
自由なテーマ、スタイルによる制作
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 自由なテーマ、スタイルによる制作。 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。進級制作展に向けた諸作業を行う。
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
授業計画 1.オリエンテーション 2.コンセプト作成 3.映像作品研究 4.キャラクター設計、ロケーションサービス活用 5.プロット作成、作業工程表 6.シナリオ作成、音楽著作権処理 7.コンテ作成 8.中間合評 9.映像作品研究 10.個人面談 11.映像作品研究 12.個人面談 13.編集(内容の最終チェック) 14.まとめ①自主制作 15.まとめ②(合評)
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 提出物:映像作品 評価方法:出席態度(30%)、授業/プレゼンテーションへの参加姿勢(30%)、提出物のクオリティー(40%)、最低9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-b
インフォメーションal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、ビ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、商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 公ノ商空間における視覚情報についてVTR 2.1)-公共施設におけるサイン計画 案内誘導表示の現状と分析 3. 調査に基づく動線と表示アイテムの設定 案内・表示・指示システムの計画 4. ビクトグラム制作-1 タイプフェースの選定 5. ビクトグラム制作-2 カラーシステムの策定 検討会 6. シグネイチャーの設計と制作 7. プレゼンテーション 検討会 8.2)-商業施設におけるグラフィック計画 リテールグラフィックとは 9. 市場におけるデザイン調査と分析研究 10. ベーシックデザイン-1 マーク、ロゴ 11. ベーシックデザイン-2 カラーイメージ 検討会 12. アプリケーションデザイン-1 ツールへの展開 13. アプリケーションデザイン-2 商品への展開 14. トータルイメージメイキングとしてプラン全体の確認 15. プレゼンテーション合評会
準備学習 ターミナルや駅、空港のサイン計画を注意して見ておくこと。街のショップの立地やデザインに興味をもつこと。
成績評価方法・基準 トータルデザイン能力70% <トータルにイメージを創り出す能力と展開力> 出席30% <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布する。材料費としてプリント出力費、パネル代(A1サイズ4枚)が必要。
履修上の注意・ライセンスなど 2課題のため、かなり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。

メディアデザイン実習8-d
(テーマ)アニメーション企画の設定とデザイン
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、イメージボード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、レイアウトについて指導し、絵としての魅力を引き上げます。進級制作のプリプロダク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)進級制作作品の土台作りができる
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(ポートフォリオにまとめる) 15.まとめ②(自主制作)
準備学習 夏休み中に、進級制作で作りたい作品のアイデアを考えて第1回目に企画を発表出来るよう、スケッチを描いたり、資料になる物を集めるなど準備しておいて下さい。
成績評価方法・基準 出席態度50%、作品評価50%
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布します。
履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生	メディアデザイン実習9 コンテンツ研究・制作・発表(ゼミ) 担当教員名 金澤 徹、津田 睦美、藤田 隆、大草 真弓、南 琢也、真下 武久、森田 健、高橋 登美子、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の確立する。 (2)自主的なプロセス設計とスケジュール管理を行う。 (3)提案性と完成度の高い作品制作を行う。 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. 4.①金澤 徹／津田 睦美ゼミ(共担) 5.②藤田 隆ゼミ 6.③大草 真弓ゼミ 7.④櫻井 宏哉ゼミ 8.⑤南 琢也ゼミ 9.⑥森田 健ゼミ 10.⑦真下 武久ゼミ 11.⑧高橋 登美子ゼミ 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 【履修上の注意】「メディアデザイン実習10」と同時履修のこと。	
	メディアデザイン実習10 コンテンツ研究・制作・発表(ゼミ) 担当教員名 金澤 徹、津田 睦美、藤田 隆、大草 真弓、南 琢也、真下 武久、森田 健、高橋 登美子、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の確立する。 (2)自主的なプロセス設計とスケジュール管理を行う。 (3)提案性と完成度の高い作品制作を行う。 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. 4.①金澤 徹／津田 睦美ゼミ(共担) 5.②藤田 隆ゼミ 6.③大草 真弓ゼミ 7.④櫻井 宏哉ゼミ 8.⑤南 琢也ゼミ 9.⑥森田 健ゼミ 10.⑦真下 武久ゼミ 11.⑧高橋 登美子ゼミ 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 【履修上の注意】「メディアデザイン実習9」と同時履修のこと。	
	メディアデザイン論C 20世紀の思想とデザイン、芸術 担当教員名 松谷 容作 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 この授業では、20世紀初頭から末までの思想を主な手がかりとして、メディア、イメージ、記号に関する基本的な概念や考え方を学び、表現の可能性を探ります。 到達目標 (1)キーワードの基本的な意味を説明することができる。 (2)思想や作例に関心に引きつけて理解し、意見をまとめることができる。 (3)授業で学んだ考え方や物の見方を現象の理解や制作に適用することができる。 授業計画 1.イントロダクション 2.イメージの諸相1 イメージとは？ 3.イメージの諸相2 知覚論、記憶論 4.イメージの諸相3 イメージまとめ 5.メディアの諸相1 メディアとは？ 6.メディアの諸相2 複製芸術論 7.メディアの諸相3 メディアと情動 8.メディアの諸相4 メディアエコロジー 9.記号の諸相1 言語と記号 10.記号の諸相2 イメージと記号① 11.記号の諸相3 イメージと記号② 12.記号の諸相4 シミュラクル 13.メディア、イメージ、記号 14.授業内容まとめ① 15.授業内容まとめ② 準備学習 普段から広い関心を持ち、授業で紹介する本や関連する作品などを積極的に見たり読んだりしていった下さい。 成績評価方法・基準 出席態度+授業内のミニレポート(毎回授業内容をまとめる)60％、学期末レポート40％ テキスト・参考図書・材料費 必要に応じて授業中に資料を配付し、参考図書を指示します。 履修上の注意・ライセンスなど	

平成26(2014)年度以降入学生	平成25(2013)年度以前入学生 メディアデザイン領域	共通教育センター科目	学芸員課程科目	教職課程科目	二級建築士受験資格講座科目
-------------------	---------------------------------	------------	---------	--------	---------------

メディアデザイン論D	
20世紀後半以降のテクノロジー、思想、デザイン、芸術	
担当教員名	松谷 容作
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 この授業では、20世紀末から今日までの新しいテクノロジーや思想の展開とデザインや芸術といった諸実践との関係を学び、表現の可能性を探ります。	
到達目標	
(1) キーワードの基本的な意味を説明することができる。 (2) 近年のテクノロジーの展開を私たち自身の問題として捉えることができる。 (3) 関心のある主題を掘り下げ、表現の可能性を探ることができる。	
授業計画 1. イントロダクション 2. モダン／ポストモダン1 3. モダン／ポストモダン2 4. メディアの考古学 19世紀の視覚装置と現代芸術 5. 認知科学とデザイン 6. アフォーダンスとデザイン1 7. アフォーダンスとデザイン2 8. 宇宙／アート／デザイン1 9. 宇宙／アート／デザイン2 10. ポストヒューマン／ナノアート／バイオアート 11. ニューロサイエンス／ニューロアート 12. ニューメディア1 ニューメディア／オールドメディア 13. ニューメディア2 VR／AR／AI／AL 14. 授業内容まとめ① 15. 授業内容まとめ②	
準備学習 普段から広い関心を持ち、授業で紹介する本や関連する作品などを積極的に見たり読んだりしていった下さい。	
成績評価方法・基準 出席態度＋授業内のミニレポート（毎回授業の内容をまとめる）60%、学期末レポート40%	
テキスト・参考図書・材料費 必要に応じて授業中に資料を配付し、参考図書を指示します。	
履修上の注意・ライセンスなど	

メディアデザイン史D（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	メディアデザイン領域 2・3年生
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習得する。 (2) 多種多様なアニメーション表現技法について理解する。	
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ください。	
成績評価方法・基準 授業態度評価70%、レポート30%の合計で評価。 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。	

メディアデザイン史C（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	メディアデザイン領域2・3年生
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. 倫理規定とスクリーンボール・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. まとめ①	
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 出席態度 50% 授業評価（授業理解度） 20%、 作品評価（レポート課題） 30%	
テキスト・参考図書・材料費 テキスト：『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） 毎回授業資料を配布します。	
履修上の注意・ライセンスなど 他領域2・3年の学生も受講可。	

平成26（2014）年度以降入学生

平成25（2013）年度以前入学生
メディアデザイン領域

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

空間デザイン領域の人材育成

ものづくりのよりどころである身体・素材・生活・空間をキーワードに「もの」や「しくみ」を形に表現できる力を育み、「発見」から「表現」「構築」、更には社会に対し多様な価値を提案できるデザイナーを育成する。

空間デザイン領域の特色・開講科目

デザイナーとは、モノや空間に形と意味を与える人のことです。ひとりの人間として、またスペシャリストとして、人々に夢と感動を与え、新しいものの見方や考え方を伝える人のことです。空間デザイン領域は、建築、インテリア、プロダクト、家具、雑貨からファッション、テキスタイルまで、誰も気づかない美しさや楽しさ、使い方を発見し、それを形で表現できる人材を育てます。素材の魅力を知り、自分の形が姿をあらわすときのよさこびは、無心に手を動かしてこそ味わえる喜びです。「なりたい自分」はそこから見えてくるはず。「発見」から「表現」、そして「構築」へとステップアップする、多彩な実習を軸にした段階的なカリキュラムによって、社会に対し多様な価値を提案できるデザイナーを育てる領域です。

芸術学科 空間デザイン領域(住環境デザインコース、プロダクトデザインコース、ファッションデザインコース、テキスタイルアートコース)平成25(2013)年度以前入学生

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	専門科目卒業要件
	必修	選択必修	選択		1年	2年	3年	4年			
基礎造形実習1 A			2	実習	○						①各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 ＊教職課程履修者は1 A・2 A (又は彫刻実習)・3 A・4 A (又は工芸実習) 計8単位を2年生修了までに修得すること
基礎造形実習2 A			2	実習	○				＊学科共通科目 空間領域開講科目		
基礎造形実習3 A			2	実習	○				＊学科共通科目 空間領域開講科目		
基礎造形実習4 A			2	実習	○				＊学科共通科目 空間領域開講科目		
基礎造形実習1 B			2	実習	○				＊学科共通科目 空間領域開講科目		
基礎造形実習2 B			2	実習	○						
基礎造形実習3 B			2	演習	○						②各領域の履修計画に基づき4単位履修すること
基礎造形実習4 B			2	演習	○						
総合基礎演習1	2			演習	○				＊学科共通科目		③領域の専門分野を選択して6単位を修得すること
総合基礎演習2	2			演習	○				＊学科共通科目		
卒業制作	6			実習				○	＊学科共通科目		④領域の専門科目46単位以上修得すること
空間基礎演習1		2		演習	○				空間領域共通科目		
空間基礎演習2		2		演習	○				空間領域共通科目		
空間デザイン演習1		2		演習		○			空間領域共通科目		
空間デザイン演習2-a		2		演習		○			住環境デザインコース		
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		
空間デザイン演習2-c		2		演習		○			ファッションデザインコース		
空間デザイン演習2-d		2		演習		○			テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習3-a		2		演習		○			住環境デザインコース		
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		
空間デザイン演習3-c		2		演習		○			ファッションデザインコース		
空間デザイン演習3-d		2		演習		○			テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習4-ab		2		演習		○			住環境/プロダクト コース共通		
空間デザイン演習4-cd		2		演習		○			ファッション/テキスタイル コース共通		
空間デザイン演習5-a		2		演習		○			住環境デザインコース		
空間デザイン演習5-b		2		演習		○			プロダクトデザインコース		
空間デザイン演習5-c		2		演習		○			ファッションデザインコース		
空間デザイン演習5-d		2		演習		○			テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習6-a		2		演習		○			住環境デザインコース		
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		
空間デザイン演習6-c		2		演習		○			ファッションデザインコース		
空間デザイン演習6-d		2		演習		○			テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習7-ab		2		演習			○		住環境/プロダクト コース共通		
空間デザイン演習7-cd		2		演習			○		ファッション/テキスタイル コース共通		
空間デザイン演習8-a		2		演習			○		住環境デザインコース	プロダクトコンピューター用ライセンス	
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		
空間デザイン演習8-c		2		演習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン演習8-d		2		演習			○		テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習9-a		2		演習			○		住環境デザインコース		
空間デザイン演習9-b		2		演習			○		プロダクトデザインコース	プロダクトコンピューター用ライセンス	
空間デザイン演習9-c		2		演習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン演習9-d		2		実習			○		テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習10-a		2		実習			○		住環境デザインコース	プロダクトコンピューター用ライセンス	
空間デザイン演習10-b		2		実習			○		プロダクトデザインコース	プロダクトコンピューター用ライセンス	
空間デザイン演習10-c		2		実習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン演習10-d		2		実習			○		テキスタイルデザインコース		
空間デザイン演習11-a		2		実習			○		住環境デザインコース		
空間デザイン演習11-b		2		実習			○		プロダクトデザインコース		
空間デザイン演習11-c		2		実習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン演習11-d		2		実習			○		テキスタイルデザインコース		
空間デザイン実習1-ab		2		実習		○			住環境/プロダクト コース共通		⑤二級建築士・木造建築士受験資格講座科目
空間デザイン実習1-cd		2		実習		○			ファッション/テキスタイル コース共通		
空間デザイン実習2-a		2		実習		○			住環境デザインコース		
空間デザイン実習2-b		2		実習		○			プロダクトデザインコース		
空間デザイン実習2-c		2		実習		○			ファッションデザインコース		
空間デザイン実習2-d		2		実習		○			テキスタイルデザインコース		
空間デザイン実習3		2		実習		○			空間領域共通科目		
空間デザイン実習4-a		2		実習		○			住環境デザインコース		
空間デザイン実習4-b		2		実習		○			プロダクトデザインコース		
空間デザイン実習4-c		2		実習		○			ファッションデザインコース		
空間デザイン実習4-d		2		実習		○			テキスタイルデザインコース		
空間デザイン実習5-ab		2		実習			○		住環境/プロダクト コース共通		
空間デザイン実習5-cd		2		実習			○		ファッション/テキスタイル コース共通		
空間デザイン実習6-a		2		実習			○		住環境デザインコース		
空間デザイン実習6-b		2		実習			○		プロダクトデザインコース		
空間デザイン実習6-c		2		実習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン実習6-d		2		実習			○		テキスタイルデザインコース		

二級建築士・木造建築士受験資格科目については、コース別のガイダンスで履修について確認すること。

芸術学科 空間デザイン領域(住環境デザインコース、プロダクトデザインコース、ファッションデザインコース、テキスタイルアートコース)平成25(2013)年度以前入学生

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	専門科目卒業要件
	必修	選択必修	選択		1年	2年	3年	4年			
空間デザイン実習7-a		2		実習			○		住環境デザインコース		
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		
空間デザイン実習7-c		2		実習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン実習7-d		2		実習			○		テキスタイルデザインコース		
空間デザイン実習8-a		2		実習			○		住環境デザインコース		
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		
空間デザイン実習8-c		2		実習			○		ファッションデザインコース		
空間デザイン実習8-d		2		実習			○		テキスタイルデザインコース		
空間デザイン実習9		2		実習			○		空間領域共通科目		
空間デザイン実習10		2		実習			○		空間領域共通科目		

二級建築士・木造建築士受験資格科目については、コース別のガイダンスで履修について確認すること。

芸術学科 空間デザイン領域 住環境デザインコース
平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年	2年	3年	4年
		実4+演4=16単位	実4+演6+講1=22単位	実4+演5+講2=22単位	実2+卒1=10単位
実習系	必修科目/64単位	前 基礎造形実習1B 布の立体造形 ＊領域共通科目 後 基礎造形実習3A ワンボード家具 FRPスピーカ ＊領域共通科目	前 空間デザイン実習1ab 言葉からの デザインアプローチ 住環境・PD共通科目 後 空間デザイン実習3 サフィールドワーク ヨシ造形 ＊領域共通科目	前 空間デザイン実習5ab 光と水のデザイン 住環境・PD共通科目 後 空間デザイン実習7a フォーリー 遺跡博物館 住環境Dコース専門科目	前 空間デザイン実習9a 社会問題とデザイン 住環境Dコース専門科目 後 卒業制作
		基礎造形実習2A 線・面・複合造形 ＊領域共通科目 基礎造形実習4A 織・籠・紙・フェルト ＊領域共通科目	空間デザイン実習4a 小公園・大地の改変 住環境Dコース専門科目 空間デザイン実習2a 照明・ショールーム 住環境Dコース専門科目	空間デザイン実習6a 小ギャラリー 子供のための空間 住環境Dコース専門科目 空間デザイン実習8a 劇的住宅の設計 住環境Dコース専門科目	空間デザイン実習10a 社会問題とデザイン 住環境Dコース専門科目
演習系	必修科目/64単位	空間基礎演習1 フィールドワーク入門 ＊領域共通科目 空間デザイン演習2 空間デザイン入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習1 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4ab 椅子の実測図面 住環境・PD共通科目	空間デザイン演習7ab コンペティション 課題 住環境・PD共通科目 空間デザイン演習10a 製図とドローイングによる デザインテーマの高度な表現 住環境・PD共通科目	
		総合基礎演習1 他領域授業選択 総合基礎演習2 他領域授業選択	空間デザイン演習2a コルビジェの 住宅：模型・製図 住環境Dコース専門科目 空間デザイン演習5a バース図法 住環境Dコース専門科目	空間デザイン演習8a 製図とドローイングによる デザインテーマの表現 住環境Dコース専門科目 空間デザイン演習11a 住宅一般構造 住環境Dコース専門科目	
講義系	選択科目/60単位		空間デザイン演習3a 住環境概論 住環境Dコース専門科目 空間デザイン演習6a ポートフォリオ 住環境Dコース専門科目	空間デザイン演習9a 講義：近代建築 デザイン論 住環境Dコース専門科目	
			建築構造演習1 二級建築士受験 資格科目 建築構造演習2 二級建築士受験 資格科目	ユースザイン フェイス概論 PDコース設定科目 デザイン マーケティング論 PDコース設定科目	住居と法律 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目 建築施工 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目
選択科目/60単位	選択であるが、 進必修扱いの科目	PC基礎演習1 PC基礎演習2	PC基礎演習3 PC基礎演習4		
		卒業時までまでに修得 日本建築史 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目	西洋建築史 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目	住宅論 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目	住居論 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目
				都市論 二級建築士受験資格科目 住環境Dコース設定科目	

芸術学科 空間デザイン領域 プロダクトデザインコース
平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年		2年		3年		4年	
		実4＋演4＝16単位		実4＋演6＋講1＝22単位		実4＋演5＋講2＝22単位		実2＋卒1＝10単位	
		前 後		前 後		前 後		前 後	
必修科目／64単位	実習系	基礎造形実習1B 布の立体造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A ワンボード家具 FRPスピーカ ＊領域共通科目	空間デザイン実習1ab 言葉からの デザインアプローチ 住環境・PD共通科目	空間デザイン実習3 サフィールドワーク ヨシ造形 ＊領域共通科目	空間デザイン実習5ab 光と水のデザイン 住環境・PD共通科目	空間デザイン実習7b コミュニケーション 機器 PDコース専門科目	空間デザイン実習9b 社会問題とデザイン PDコース専門科目	卒業制作
		基礎造形実習2A 線・面・複合造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習4A 織・籠・紙・フェルト ＊領域共通科目	空間デザイン実習2b 状況スケッチと デザインプロセス PDコース専門科目	空間デザイン実習4b 平面・キャラクタ 遊具・機構 FDコース専門科目	空間デザイン実習6b トランスポート ーション PDコース専門科目	空間デザイン実習8b 身体を支えるもの PDコース専門科目	空間デザイン実習10b 社会問題とデザイン PDコース専門科目	
	演習系	空間基礎演習1 フィールドワーク入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習2 空間デザイン入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習1 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4ab 椅子の実測図面 住環境・PD共通科目	空間デザイン演習7ab コンペティション 課題 住環境・PD共通科目	空間デザイン演習10b ユーザーインタ フェース PDコース専門科目		
		総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択	空間デザイン演習2b 製図基礎 ハンドワーク製図 PDコース専門科目	空間デザイン演習5b 設計基礎・CADに よる設計 PDコース専門科目	空間デザイン演習8b 先端技術 ワークショップ PDコース専門科目	空間デザイン演習11b 評価基準・UD設計 FDコース専門科目		
選択科目／60単位	講義系			空間デザイン演習3b ペーパー& ラフモデリング PDコース専門科目	空間デザイン演習6b FLASH インタラクティブ PDコース専門科目	空間デザイン演習9b 3DCG Rhinoceros モデリング PDコース専門科目			
					生産技術論 PDコース設定科目	ユーザインタ フェース概論 PDコース設定科目	デザイン マーケティング論 PDコース設定科目		
		PC基礎演習1	PC基礎演習2	PC基礎演習3	PC基礎演習4				

芸術学科 空間デザイン領域 テキスタイルアートコース
平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年		2年		3年		4年	
		実4＋演4＝16単位		実4＋演6＝20単位		実4＋演5＝18単位		実2＋卒1＝10単位	
		前 後		前 後		前 後		前 後	
必修科目 64単位	実習系	基礎造形実習1B 布の立体造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A ワンボード家具 FRPスピーカ ＊領域共通科目	空間デザイン実習1cd シルクスクリーン プリント FD・テキ共通科目	空間デザイン実習3 フィールドワーク ヨシ造形 ＊領域共通科目	空間デザイン実習5cd コンセプトに基づく 作品制作 FD・テキ共通科目	空間デザイン実習7d 進級製作 TAコース専門科目	空間デザイン実習9d 自由課題 TAコース専門科目	卒業制作
		基礎造形実習2A 線・面・複合造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習4A 染色・フェルト・かご ＊領域共通科目	空間デザイン実習2d 織物基礎 TAコース専門科目	空間デザイン実習4d タペストリーの制作 TAコース専門科目	空間デザイン実習6d 技法からの発想に よる制作 TAコース専門科目	空間デザイン実習8d 進級製作 TAコース専門科目	空間デザイン実習10d 自由課題 TAコース専門科目	
	演習系	空間基礎演習1 フィールドワーク入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習2 空間デザイン入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習1 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4cd 染色実験 FD・テキ共通科目	空間デザイン演習7cd 素材研究 FD・テキ共通科目	空間デザイン演習10d 講義：テキスタイル アートの現在 TAコース専門科目		
		総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択	空間デザイン演習2d フェルトメーキング 空デ演習3dと隔週開講 FDコース専門科目	空間デザイン演習5d 組織織 空デ実習2dを 履修済のこと TAコース専門科目	空間デザイン演習8d 講義：世界の染織 TAコース専門科目	空間デザイン演習11d 商品企画 TAコース専門科目		
選択科目 60単位	選択科目 60単位	PC基礎演習1	PC基礎演習2	空間デザイン演習3d 染織技法体験 空デ演習2dと隔週開講 TAコース専門科目	空間デザイン演習6d 布の制作・コンピュータドビー 空デ演習5dと同時履修 空デ実習2dを履修済のこと TAコース専門科目	空間デザイン演習9d 染織技法体験 TAコース専門科目			

芸術学科 空間デザイン領域 ファッションデザインコース
平成25(2013)年度以前入学生 スタンダードカリキュラム

		1年	2年	3年	4年
		実4+演4=16単位	実4+演6+講3=26単位	実4+演5=18単位	実2+卒1=10単位
必修科目 64単位	実習系	前	後	前	後
		基礎造形実習1B 布の立体造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A ワンボード家具 FRPスピーカ ＊領域共通科目	空間デザイン実習1cd シルクスクリーン プリント FD・テキ共通科目	空間デザイン実習3 サフィールドワーク ヨシ造形 FD・テキ共通科目
		基礎造形実習2A 線・面・複合造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習4A 織・籠・紙・フェルト ＊領域共通科目	空間デザイン実習2c パターン縫製技術1 FDコース専門科目	空間デザイン実習4c FDコース専門科目
		基礎造形実習1B 布の立体造形 ＊領域共通科目	基礎造形実習3A ワンボード家具 FRPスピーカ ＊領域共通科目	空間デザイン実習5cd コンセプトに基づく 作品制作 FD・テキ共通科目	空間デザイン実習7c オリジナル作品 企画・制作 FDコース専門科目
必修科目 64単位	演習系	空間基礎演習1 フィールドワーク入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習2 空間デザイン入門 ＊領域共通科目	空間デザイン演習7cd 素材研究 FD・テキ共通科目	空間デザイン演習10c 課題制作における パターン演習 FDコース専門科目
		総合基礎演習1 他領域授業選択	総合基礎演習2 他領域授業選択	空間デザイン演習8c ビジュアル マーチャンダイジング FDコース専門科目	空間デザイン演習11c 企業研究 FDコース専門科目
				空間デザイン演習9c ファッショントレンド 企画 FDコース専門科目	
選択科目 60単位	講義系		ファッション マーケティング論 FDコース設定科目		
			ファッション デザイン論 FDコース設定科目		
選択科目 60単位	準必修 必修であるが、 必修扱いの科目	PC基礎演習1	PC基礎演習2	PC基礎演習3	PC基礎演習4

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生
空間デザイン領域

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン演習7-ab コンペティション 課題 担当教員名 石川 泰史・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 コンペティションを一つ選び、作品制作をおこなう。コンペティションに作品を応募することを通して、実社会の要請を制作を通じて学ぶ。 到達目標 (1)コンペティションに参加して学外の評価を得る。 (2)課題を解釈し独自の提案をする能力を得る。 (3)書類のみで提案内容を伝えることができる。 授業計画 1.オリエンテーション 2.コンペティションの選定と検討 3.課題検討 4.リサーチと検討 5.スタディ検討 6.同上 7.中間講評 8.模型、実物製作と検討 9.同上 10.同上 11.同上 12.同上 13.同上 14.講評 15.まとめ 準備学習 事前に選択するコンペティションを探しておくこと。 毎回進捗状況のプレゼンテーションをおこなうので十分な準備をしておくこと。 成績評価方法・基準 作品評価60%、制作過程評価40% テキスト・参考図書・材料費 各コンペティションに応じて、テキストなどは指導教員と選定。 履修上の注意・ライセンスなど	空間デザイン演習7-cd 素材加工とデザインコンセプト 担当教員名 梶川 百合子 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 色々な布加工方法の実習を通して、より巾の広い視野で表現を考察するのを目標とする。 又、素材を多く紹介し、それらの具体的な事例を参考にして、自己表現のコンセプトを考えるのに役だてる。 到達目標 (1)布の新しい加工方法を学ぶ事が出来る。 (2)素材の特質を知る事により、自己表現をより適格にする事が出来る。 (3)自己作品に対するコンセプトの参考にする事が出来る。 授業計画 1.4月8日 授業概要の説明と布の加工方法について 1 2. 授業概要の説明と布の加工方法について 2 3.4月15日 (制作実習) エンボス加工 1 4. (制作実習) エンボス加工 2 5.4月22日 (制作実習) オパール加工 1 6. (制作実習) オパール加工 2 7.5月13日 (制作実習) オパール加工 3 8. (制作実習) オパール加工 4 9.5月20日 (制作実習) フロッキー加工 1 10. (制作実習) フロッキー加工 2 11.5月27日 (制作実習) 布フェルト加工 1 12. (制作実習) 布フェルト加工 2 13.6月3日 (制作実習) その他の加工 1 14. (制作実習) その他の加工 2 15.6月10日 まとめ 準備学習 事前にデザインを考えておいて授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 授業態度50%、課題(実習)評価50% テキスト・参考図書・材料費 プリント配布。 履修上の注意・ライセンスなど 2/3以上の出席が必要。 4、5講連続になる。
	空間デザイン演習8-a 設計図作成及びドローイング 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 この授業は「空間デザイン実習6-a」と連携した演習科目である。制作した「小ギャラリーのあるレストラン」の建築模型をもとに、前半はエスキース、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。後半はさらに精密な設計図の作成を行い、手書きドローイングによる図面を制作する。図面の種類は配置図、平面図、立面図、断面図等。表現方法は鉛筆ドローイングやペンドローイング、色鉛筆、着色など。 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)設計図における表現の手法が学べる。 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)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(ディティール)の作成 5.「精密な設計図の作成とドローイング」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、またはペンドローイング、色鉛筆による着色 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 成績評価60% 出席態度30% 授業理解度10% 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布。 2. 材料は各自で用意。 履修上の注意・ライセンスなど 二級・木造建築士試験指定科目。	空間デザイン演習8-b 先端技術とデザイン 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とする。 到達目標 (1)デザインの最先端の現状が理解できる。 (2)高度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 グループ内での役割、授業態度50%、提出作品とプレゼンテーションの内容50% 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週間の製作期間を実制作にあてること。

空間デザイン演習8-c VMD(ビジュアルマーチャンダイジング)
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 ビジュアルマーチャンダイジング(VMD)はブランドイメージ価値を高める役割を高める役割が大きく、イメージ価値はブランドの購買欲望を喚起させる為、常に革新しなくてはなりません。イメージ価値は商品価値を「見える化(VMD)」することで具体化されます。本授業では、VMDの理念からノウハウまで学びビジュアルマーチャンダイザーとしての基礎能力を養います。
到達目標 (1)VMDについて幅広い知識を学ぶ。 (2)ブランディングにおけるVMDの役割を知る。 (3)VMD企画書を作成する。
授業計画 1.VMDの概要 2.VMDに必要なマーチャンダイジング(MD)の理解 3.VMDテクニック(VP・PP・IP) 4.ブランディングにおけるVMDの役割 5. // の事前(スライド) 6.ストアプランとVMD 7.ストアプランの為のレイアウト演習 8.ストアプランの為の商品展開演習①(カジュアル、ダイナミック、ロマンチック) // ②(ナチュラル、エレガンス、シック、クラシック、モダン) 9.色彩とVMD 10.色彩とVMD 11.VMD事例研究テーマ 12.VMD事例研究調査 13.VMD事例研究資料作成(マーチャンダイジングプラン) 14.VMD事例研究資料作成(VP・PP・IPプラン) 15.まとめ
準備学習 自分の好きなショップのウインド店内の陳列、ディスプレイをウォッチングすること。
成績評価方法・基準 課題「VMD事例研究」による評価70%、出席態度30%
テキスト・参考図書・材料費 プリント配布。
履修上の注意・ライセンスなど VMDの意味が理解しやすくなる。

空間デザイン演習9-a 日本近代建築デザイン史
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 近代日本の作家(建築家、デザイナー)をとりあげ、その思想、作品内容を論じる。
到達目標 (1)二級建築士受験に必要な知識を得ることができる (2)作家の思想と作品の関係を知ることができる (3)身近に存在する近代日本建築を肌で感じることができる
授業計画 1.明治時代の工匠たち 2.J・コンドルをはじめとする外国人建築家 3.最初の日本人建築家たち 4.新技術と造形 5.新思想と造形 6.分離派建築会の建築家 7.合理主義 8.表現主義 9.ビルディングと建築家 10.伝統の解釈と表現 11.日本のモダニズム 12.戦後の建築家 13.近代の住宅デザイン 14.日本近代建築の特色 15.まとめ
準備学習 講義用プリントを熟読して下さい
成績評価方法・基準 最終レポート50%、小レポート20%、授業態度30%
テキスト・参考図書・材料費 講義当日にプリントを配布する。
履修上の注意・ライセンスなど 二級建築士・木造建築士受験指定科目

空間デザイン演習8-d 世界のテキスタイル(民族衣装も含む)
担当教員名 將積 厚子
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 世界のテキスタイルを、スライド・ビデオを用い、自分自身が実際に見聞したのを中心に、出来るだけ多く紹介してゆき、幅広い視野から見つめたテキスタイルについての知識を広げるのが目標。
到達目標 (1)自己表現の幅を広げる事が出来る。 (2)テキスタイル品を通して歴史、文化を理解する事が出来る。
授業計画 1.授業概要説明。 「テキスタイルとは」 2.アメリカのテキスタイル ― ナバホインディアンのブランケット 3.インドのテキスタイル ― 織り、絞り、ミラー刺繍 4.インドネシアのテキスタイル ― バティック 5.ラオスのテキスタイル ― 織り、山岳民族衣装 6.タイのテキスタイル ― 山岳民族衣装 7.アフリカのテキスタイル ― 織り、絞り、ろうけつ染め 8.グアテマラ・ペルーのテキスタイル ― 後帯機 9.染織材料実習 10.学外研修 ― 藍染工房見学 11.染料について(青・赤)、日本の藍染 12.沖縄の紅型について 13.ファッションの歴史 14.着物について、日本の絞り 15.日本古来の組みひもの技法及び合評
準備学習 授業前に各地のテキスタイルについて予備知識を持って授業に臨むこと。
成績評価方法・基準 授業態度 30%、小レポート(授業中)評価 20%、期末レポート評価 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 2/3以上の出席必要。

空間デザイン演習9-b 3Dモデリング
担当教員名 柳井 真人
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 3Dソフトウェア“RhinoCeros”“Shade”、2Dソフトウェア“AutoCad”などを用いて、3Dモデリング、レンダリングなどのデジタル表現を修得する。
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.作品制作 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 出席状況、学習態度、提出作品の完成度を総合して評価する。
テキスト・参考図書・材料費 授業時間内に適宜指示する。
履修上の注意・ライセンスなど 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。 定員:10名程度

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン演習9-c リサーチとデザイン		空間デザイン演習9-d 染織の技法研究	
	担当教員名 田中 彦彦		担当教員名 梶川 百合子	
	受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生		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 ファッションデザインにおいてテーマのトレンドは処理しなければならない情報として大きな位置を占める。この授業では、最新のコレクションや過去の伝説的な作品のサンプルにトレンドの流れを分析し、その結果を企画へと落とし込む手法を身につける。そうして得た企画を、個々の商品のデザインへと落とし込む手法も合わせて身につける。		授業概要及び目的 型染、ろうけつ染、藍染などを体験します。 試作を通して今後のテキスタイルの表現の可能性を探ります。	
平成25(2013)年度以前入学生 空間デザイン領域	到達目標 (1)過去から現在へのトレンドの流れの分析力をつける。 (2)独自の企画にテーマ研究を応用する。 (3)発見したテーマのデザイン化ができる。		到達目標 (1)それぞれの技法を習得することができる。 (2)色の重ね方や、連続模様作り方を理解できる。 (3)素材(布)と染料の関係を理解できる。	
	授業計画 1. コレクションテーマのリサーチ 2. マップ制作 3. コレクションテーマと作品の関係① 4. コレクションテーマと作品の関係② 5. ショー演出に見るトレンドの流れ 6. 音楽とファッションの関係① 7. 音楽とファッションの関係② 8. 日本人デザイナーが創り出すトレンド 9. テキストからの服飾デザイン 10. 新しい美意識の考察 11. 独自のテーマの発見 12. デザインブック制作 13. ポートフォリオ完成 14. まとめ① 講評 15. まとめ② 合評準備		授業計画 1. 6月10日 ガイダンス ①型染めについて、②アイディア、デザインについて 2. 6月17日 型染め (型紙を彫る) 3. // (のり置き) 4. 6月24日 型染め (染色) 5. // (染色・布の処理) 6. 7月1日 ろうけつ染 (デザイン・木版を彫る) 1 7. // (デザイン・木版を彫る) 2 8. 7月8日 ろうけつ染 (布にろうを置く、①染色する) 9. // (布にろうを置く、②染色する) 10. 7月15日 ろうけつ染 (布にろうを置く、③染色する) 11. // (布にろうを置く、④染色する) 12. 7月22日 ろうけつ染 布の処理 13. // その他の技法1(愛染めなど) 14. 7月29日 その他の技法2(愛染めなど) 15. // まとめ(合評)	
	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。		準備学習 事前にデザインを考えて授業に臨むこと。	
	成績評価方法・基準 情報収集力、分析力、構成力、積極性などから総合的に評価。 出席態度50%、レポート、課題作品50%		成績評価方法・基準 授業態度50%、作品評価50%	
共通教育センター科目	テキスト・参考図書・材料費 各自のテーマに応じて資料紹介、提供。		テキスト・参考図書・材料費 適宜プリントを配布。	
	履修上の注意・ライセンスなど 積極的に取り組み、自己の作品世界を表現すること。		履修上の注意・ライセンスなど 作業内容が毎回異なります。また、作業の説明は授業の最初のみ行います。遅刻・欠席のないように。4、5講時続けて行います。	
学芸員課程科目	空間デザイン演習10-a 設計図作成及びドローイング		空間デザイン演習10-b ユーザインタフェース	
	担当教員名 木村 準		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		受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生 3年次前期においてユーザインタフェース論を受講している事が望ましい。 3年次前期においてAdobe Flashあるいは映像編集ソフトの基本的な使い方を習得している事が望ましい。	
	授業概要及び目的 この授業は「空間デザイン実習7-a」、または「8-a」と連携した演習科目である。制作した「フォーリー」または「劇的住宅」の建築模型をもとに、前半はエスキース、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。後半はさらに精密な設計図の作成を行い、手書きドローイング等の手法を用いて二次元表現を完成させる。進級制作展のプレゼンテーションパネルの制作に結びつけるのが望ましい。 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)設計図における表現の手法が学べる。		授業概要及び目的 ユーザインタフェース(UI)デザインの具体的な課題に取り組むことにより、実践的な知識、技能の習得をめざし、より深く、広範囲なデザイン能力の向上を図る。	
教職課程科目	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、事前に準備をしておく)		到達目標 (1)UIデザインにおける問題の発見、問題解決の進め方を習得できる。 (2)デザインにおける発想法を習得できる。 (3)コンセプトをもとにした具体的なUIデザインを作成できる。	
	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。		到達目標 (1)UIデザインにおける問題の発見、問題解決の進め方を習得できる。 (2)デザインにおける発想法を習得できる。 (3)コンセプトをもとにした具体的なUIデザインを作成できる。	
	成績評価方法・基準 成績評価60%、出席態度30%、授業理解度10%		到達目標 (1)UIデザインにおける問題の発見、問題解決の進め方を習得できる。 (2)デザインにおける発想法を習得できる。 (3)コンセプトをもとにした具体的なUIデザインを作成できる。	
	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布。材料は各自で用意。		到達目標 (1)UIデザインにおける問題の発見、問題解決の進め方を習得できる。 (2)デザインにおける発想法を習得できる。 (3)コンセプトをもとにした具体的なUIデザインを作成できる。	
二級建築士受験資格講座科目	履修上の注意・ライセンスなど 二級・木造建築士試験指定科目。		到達目標 (1)UIデザインにおける問題の発見、問題解決の進め方を習得できる。 (2)デザインにおける発想法を習得できる。 (3)コンセプトをもとにした具体的なUIデザインを作成できる。	

空間デザイン演習10-c
担当教員名 牛田 好美 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 この授業は、主として進級展に向けての課題制作のサポートとしてのパターン実習である。進級展に向けての制作物のクオリティを上げる為に1,2年生でのパターンの授業で習得した基礎、応用のみでなく、個々の企画に即したパターンの考え方、展開方法を身に付け、自分の企画、デザインを細部にまで目の行き届いたカタチで制作してもらう。この授業の課題を通してより専門的なパターンの知識と技術を身に付けてもらう。 到達目標 (1) 企画、テーマによるイメージ、シルエット、ディテールとマテリアルの捉え方を学ぶ。 (2) 企画を踏まえた立体制作法(トフル制作)と素材を研究する。 (3) ファッション造形物としての作品の完成度を上げ、自らのイメージを自由に表現できるようにする。 授業計画 1. テーマによるイメージ、シルエット、ディテールとマテリアル、カラーの研究 2. トフル制作のためのパターン展開、素材研究 3. トフル制作のためのパターン展開、ドレーピング 4. ↓ 6. パターン作成 7. 8. 実物作成 9. 10. ↓ 11. トータルコーディネートと作品完成 12. ショー計画、展示計画の確認と制作 13. ↓ 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、次回授業までに完成させた上、授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 作品評価(課題作品・合評での表現・提案力)50%、授業参加度20%、授業態度30% テキスト・参考図書・材料費 授業中、必要とあれば、適宜、参考図書、材料、資料等について知らせる。 履修上の注意・ライセンスなど 進級展・進級作品ショーは、進級と同時に卒業に向けての準備段階でもあるので、個々の制作研究のみならず、共同作業としての制作を学ぶこと。

空間デザイン演習11-a
住宅一般構造
担当教員名 内田 康博 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 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成について詳説する。以上を通じ、建築物の基本的な構法及び工法を理解する。 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法及び工法を知る。 (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。 (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知る。 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① 15. まとめ② 準備学習 毎回授業時にテキスト(プリント)を配布しますので、そのテキストについて各自学習して下さい。また参考図書を購入し参照することをお薦めします。 成績評価方法・基準 出席態度(60%)、筆記試験(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布(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。2級・木造建築士試験指定科目。

空間デザイン演習10-d
テキスタイルアート(ファッションも含む)の可能性を追求する 担当教員名 川嶋 啓子 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 現代テキスタイルアート(ファッションを含む)の可能性について考察します。国内外で発表している作家紹介や展覧会を紹介しつつ、テキスタイルアートの持っている魅力を探り、自己の作品制作とのかかわりなども、ディスカッションしていく予定です。 到達目標 (1) 現代的スタイルアートの視野が広がることが出来る。 (2) 作品制作についての考察の幅が広がる。 授業計画 1. テキスタイルアートの導入(様々なミニチュールの作品を見ながら) 2. 日本作家の作品を中心に紹介(織り、その他) 3. 日本作家の作品を中心に紹介(染め、プリント、その他) 4. 海外作家の作品を中心に紹介(ヨーロッパ) 5. 海外作家の作品を中心に紹介(アメリカ、オーストラリアなど) 6. テキスタイルファブリックとのかかわり 7. ファッションとアートの関わり 8. 海外での展覧会の紹介 9. 海外での展覧会の紹介 10. 日本の伝統文化との関わり(海外の展覧会などを通して) 11. 見学(ワークショップなど) 12. 自己制作とのかかわり 13. 総括 14. まとめ① 15. まとめ② 準備学習 展覧会などの情報をもとにできるだけ見に行くこと。事前に情報はお知らせします。 成績評価方法・基準 レポート、課題提出で評価、授業内試験(レポート)50%、出席重視、2/3以上出席要 50% テキスト・参考図書・材料費 展覧会カタログ、関係記事などをプリントを配布。 履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習11-b
価値基準 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 ◎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ができる。 ◎第二課題:ある特定の製品の一つ選択し、その製品について多角的かつ深くリサーチをおこなう。 到達目標 (1) 評価の軸となるキーワードをできるだけざり抽出することで、デザインを言葉で表現する力が身に付く。 (2) デザインを多軸で図形的に評価することにより、視覚的に製品をとらえることができる。 (3) (1)と(2)から、同じ軸を評価基準とし自らがデザインしたものの長所と短所を客観的にとらえることができる。 授業計画 1. 課題説明 2. プ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. // 4. // 5. プレインストーミングの進行役を学生が体験することで、発想を相互に刺激する方法を学ぶ 6. // 7. // 8. 特定の製品(ただしごく一般的でデザインされていないもの)から軸を抽出し、新しいデザインを提案する 9. // 10. // 11. 自らデザインしたものを分析し、リデザインする 12. // 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 出席態度40%、提出物の完成度30%、プレゼンテーション能力30% ◎提出物の完成度(リサーチ内容の正確さ、学外でのリサーチ行動力、社会構造への理解度)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と行うこと。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生
空間デザイン領域

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン演習11-c	
	企業研究(ファッション業界研究)	
	担当教員名 水谷 米博	
平成25(2013)年度以前入学生 空間デザイン領域	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	
	この授業では、就職に向けてのファッション産業のおけるの業種・業態を理解するため、様々な知識とリサーチを行ないます。ファッション企業を理解し自分の進むべき進路を定めると共に、その各自が企業研究を行ないより理解を深め、就職に向けて必要な事柄を見出すことを目的とします。	
共通教育センター科目	到達目標	
	(1) アパレル業界の全容の理解。 (2) 自己の就職希望企業及び職種理解。 (3) 希望就職先企業研究。	
	授業計画	
学芸員課程科目	1. アパレル業界の仕組み 2. アパレル業界の業種・業態 3. ファッションブランドとは 4. ブランディングとは 5. タイプ別ファッションブランド(ラグジュアリー・デザイナー・オークチュール) 6. // (SPA・ファースト・ナショナル) 7. ファッション業界の仕事 8. 企業の資料収集・リサーチ①展開場所(地域) 9. // リサーチ②商業施設 10. // リサーチ③店舗 11. // リサーチ④商品イメージ 12. 企業研究の資料作成① 13. 企業研究の資料作成② 14. 企業研究の資料作成③ 15. まとめ	
	準備学習	
	HPで企業の情報を収集しておくこと。	
教職課程科目	成績評価方法・基準	
	課題「企業研究資料」による評価70%、出席態度30%	
	テキスト・参考図書・材料費	
二級建築士受験資格講座科目	プリント配布・参考図書「ファッション業界大研究 (発行産学社)」	
	履修上の注意・ライセンスなど	
	ファッション業界に就職を希望する学生には必要となります。	

空間デザイン演習11-d	
商品企画	
担当教員名 河原林 美知子	
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	
商品企画・商品制作 社会的活動を視野に入れた展開。SHOP GALLERYでの商品展開を考える。	
到達目標	
(1) アイデア・サンプルから実際の商品を制作できる。 (2) プレゼン用のボード、DMの制作ができる。 (3) SHOPでの展開ができる。	
授業計画	
1. 社会が望んでいる店舗や商品についてのディスカッション。 2. 20代～50代、年代的にユーザーの求める商品をリサーチ。 3. イメージ、アイデアをスケッチ。 4. 企画方向性の決定。 5. アイデアチェック。 6. 制作。実寸に移行 7. 制作。縫製 8. 中間講評。 9. 制作。縫製 10. 制作。問題点チェック 11. 制作。縫製 12. 制作。縫製 13. プレゼンテーション用ボード、DM制作。 14. まとめ①レポート提出。 15. まとめ②(合評)	
準備学習	
時間配分を考える。普段から広い視野を持ち、積極的にShopや商品を見て歩く事。	
成績評価方法・基準	
授業の取り組み方。商品評価 60% レポート、出席重視 40%	
テキスト・参考図書・材料費	
材料費、各自負担。	
履修上の注意・ライセンスなど	
○○○○○○○○○●○○○○○○○○○●	

空間デザイン実習5-ab	
光と水のデザイン	
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	
◎第一課題 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をデザイン・製作する。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に反映させる。 ◎第二課題 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装置」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) 頭の中でデザインした光や水という抽象的な対象を器具として実制作するとき、現実的な問題に直面することが多く、その解決を通して実現可能なデザインに調整して行く力が身に付く。 (3) インテリアのデザインに対する興味や考察が深まる。	
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り込み、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り込み、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リサーチや制作、テストを行うこと。	
成績評価方法・基準	
出席態度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-a

小ギャラリーのあるレストランの造形、及び子供のための空間の造形

担当教員名 磯野 英生

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

第一課題では、森の中にグリッド(立体格子)を使った「小ギャラリーのあるレストラン」の建築を設計する。第二課題では「遊びと子供」をキーワードに、「子供のための空間」の建築を設計をする。

到達目標

(1)今までに習得した造形言語を組み合わせにより複雑な構成を学ぶことができる。
(2)グリッドという造形言語を使った空間表現ができるようになる(第一課題)。
(3)身体と場、形との関係を空間として表現できるようになる(第二課題)。

授業計画

1. 第一課題

「立体格子(グリッド)による空間構成」の講義と課題説明

2.

テーマの決定と個人発表

3.

エスキース、スタディ模型の制作

4.

建築模型の制作

5.

建築模型の制作

6.

建築模型の制作

7. 第二課題

「遊びの原風景」「幼稚園、遊具」の講義と課題説明

8.

テーマの決定とスケッチ等による個人発表

9.

エスキース、スタディ模型の制作

10.

建築模型の制作

11.

建築模型の制作

12.

建築模型の制作

13. 第一、第二課題の講評

14. 自主制作

15. 合評

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

作品評価 70%、出席態度 10%、授業評価 20%。

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布。
材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

二級・木造建築士試験指定科目。

空間デザイン実習6-c

業態クリエーション

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

業態とは時代に対応したサービス及び商品の提供方法のことで簡単に言えば「売り方」の仕組みのことを言います。ファッション業界は常に新しい業態の創造が望まれています。新業態の創造にはクリエイティブディレクターが必要です。この授業ではディレクターに必要な「創造力」「感性」「企画力」をブランド企画を通してディレクターとしての基本的な能力を養います。

到達目標

(1)自己の世界観を表現しうる能力を育成する。
(2)知識よりスキルより感性を育てる。
(3)ブランディングを学び企画書を作成する。

授業計画

1. 新業態開発企画の概要

2. 構想とイメージカラー・ジュ作成

3. ポジショニング・コンセプト

4. ターゲット企画

5. マーチャンダイジング企画

6. 店舗企画

7. 販売促進企画

8. シナリオの作成(フォーマットに必要事項記入)

9.

// (//)

10. 中間プレゼン(個別)

11. ブランド企画書の制作①ブランド名・ブランドコンセプト・ポジショニング

12.

// ②ターゲット・カテゴリー

13.

// ③ショップイメージ・グラフィック

14.

// ④販促ツール

15. まとめ

準備学習

自己がクリエーションする業態をリサーチし、リサーチした情報をファイリングしておくこと。

成績評価方法・基準

課題「ブランド企画(業態クリエーション)」による評価70%、出席態度30%

テキスト・参考図書・材料費

業態開発フォーマット配布、必要に応じプリント配布。

履修上の注意・ライセンスなど

自己の課題を明確にし、自主的に指導を受ける。

空間デザイン実習6-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)」「パーソナル・トランスポーテーション(個人の移動手段)」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能力の獲得。
(2)法規的、倫理的諸問題を解決するための調査力と判断力の修得。
(3)構造的整合性を見極める能力の獲得。

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

課題への取り組み50%、プレゼンテーション・作品50%

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6-d

技法からの発想による作品制作

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3年生

授業概要及び目的

過去に学んだ染織技法をもとに、新たな素材を用いたり、複数の技法を組み合わせたりすることで、新しい表現方法を探る。サンプル制作を多数することで、発想に広がりを持たせ、最終的に展示可能な形体に持って行く。

到達目標

(1)試作を重ねることによって豊かな発想ができる。
(2)技術を使いこなすことができる。
(3)素材を生かした表現方法ができる。

授業計画

1. 興味ある技法や素材についてのインタビュー

2. 試作(さまざまな技法の中から1つ選び、素材を変えながら製作)

3. 試作(素材をメインにおいて、技法を変えてみる)

4. 試作(素材と技法、両面のアプローチで進めてみる)

5. 試作(数パターンのサンプルにまとめる)

6. 中間講評会

7. 展示方法を視野に入れた作品計画

8. アイデアチェック

9. 制作(素材の準備)

10. 制作

11. 制作

12. 制作(仕上げ)

13. 展示方法の確認

14. 展示、講評

15. まとめ

準備学習

過去体験したテキスタイル技法を振り返り、考えをまとめておく。

成績評価方法・基準

授業態度50%、課題評価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

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生
空間デザイン領域

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

125

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン実習7-a		空間デザイン実習7-b	
	「小ギャラリーのあるレストラン」「地域にひらかれた図書館」		3Dモデリング	
	担当教員名 三宅 正浩		担当教員名 柳井 真人	
平成25(2013)年度以前入学生 空間デザイン領域	受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生		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		授業概要及び目的	
	「小ギャラリーのあるレストラン」では、公園の中に自然と対峙した小ギャラリーのあるレストランを設計する。「地域にひらかれた図書館」では、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として提案し、その空間のあり方を追求する。		製品デザインの流れを掴みながら様々な条件から生まれるデザインの必然性を学ぶ。テーマは生活を豊かにする機器のデザインとし、ディスプレイ部、機械的操作部の両方を備えた機器をインターフェースに十分に留意しながらデザインする。リサーチから始め、コンセプト立案。コンセプトに沿ってデザイン作業を進め、モックアップの制作、インタフェースのプレゼンテーションを行う。	
共通教育センター科目	到達目標		到達目標	
	(1)自然と対峙した空間表現ができる (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)本質的なプログラムを提案することができる		(1)モックアップ製作。 (2)インターフェース/GUI作成。 (3)プレゼンテーションボード作成。	
	授業計画		授業計画	
学芸員課程科目	1.「小ギャラリーのあるレストラン」課題説明 2. テーマの決定と現地調査レポート発表 3. エスキースとスタディ模型の発表と検討 4. 平面図、断面図の作図 5. 建築模型の制作 6. 建築模型の制作 7. 講評 8. 「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. エスキースとスタディ模型の発表と検討 11. 中間講評 12. スタディ模型の個別検討 13. 平面図、断面図の作図 14. 建築模型の制作 15. まとめ(合評)		1. 課題説明 リサーチ、コンセプト検討 2. コンセプトラフスケッチ／ディスカッションと批評 3. 1stデザイン検討(外観スケッチ) 4. 1stデザイン検討／ディスカッションと批評 5. 2ndデザイン検討／(外観スケッチ及びGUI検討) 6. 2ndデザイン検討／(外観スケッチ及びGUI検討) 7. 2ndデザイン検討／ディスカッションと批評 8. モックアップ製作およびGUI制作 9. モックアップ製作およびGUI制作 10. モックアップ製作およびGUI制作 11. モックアップ製作およびGUI制作／ディスカッションと批評 12. プレゼンテーションボード作成 13. プレゼンテーションボード作成／ディスカッションと批評 14. プレゼンテーションと講評 15. 合評期間	
	準備学習		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。		調査・検討項目が多く、スケジュール管理が成果の質を左右する。各チェックポイントまでに予定した内容を必ず完結して最終完成を目指すこと。	
教職課程科目	成績評価方法・基準		成績評価方法・基準	
	作品評価70%、授業態度30%		出席状況、学習態度、制作のプロセス、最終作品の完成度、プレゼンテーションを総合して評価する。	
	テキスト・参考図書・材料費		テキスト・参考図書・材料費	
二級建築士受験資格講座科目	授業時間内に参考資料を適宜配布。材料は自己負担。		授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担。	
	履修上の注意・ライセンスなど		履修上の注意・ライセンスなど	
	二級建築士・木造建築士受験指定科目。		スケジュール管理が制作成果の質を左右する。特に各チェックポイントに遅れぬよう留意する事。	
空間デザイン実習7-c				
研究テーマの追求				
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				
3年生の締めくくりとしての進級展、そして就職活動に向けて、個々の研究テーマを発展させる。ファッションに限らず、デザインとは社会との対話であるという意識を持ち、誰に向けての企画なのか、なぜそのような企画が必要なのか、どのように企画をカタチにするのかを追求する。制作だけでなく、展示の手法やポートフォリオ等、トータルプロデュースの力も身につける。オリジナル作品と、インスタレーション、パフォーマンス、ポートフォリオのトータルバランスを研究する。				
到達目標				
(1)独自のテーマと作品イメージの発見。 (2)ブック、作品、インスタレーション、パフォーマンスのトータルプロデュース。 (3)創作技術の向上。				
授業計画				
1. 夏期休暇中に研究したテーマのプレゼンテーション 2. イメージブック、デザイン画の作成 3. 素材研究、試作、トワル等 4. 制作 5. 制作 6. 中間合評1(創作研究発表1体) 7. 制作 8. 制作 9. 制作 10. 中間合評2(展示、演出プランプレゼンテーション) 11. 制作 12. 制作 13. 作品完成 14. まとめ① 作品チェック、講評、手直し、進級展準備 15. まとめ② 合評準備				
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				
作品の独自の作家性と表現力、テーマ、手仕事を重視。コンセプト、作品、ポートフォリオ、インスタレーション、パフォーマンスプラン等のトータルプロデュースのバランスで評価。				
テキスト・参考図書・材料費				
各自のテーマに応じて資料紹介、提供。				
履修上の注意・ライセンスなど				
積極的に取り組み、自己の作品世界を表現すること。				

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン実習7-b	
	3Dモデリング	
	担当教員名 柳井 真人	
平成25(2013)年度以前入学生 空間デザイン領域	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	
	製品デザインの流れを掴みながら様々な条件から生まれるデザインの必然性を学ぶ。テーマは生活を豊かにする機器のデザインとし、ディスプレイ部、機械的操作部の両方を備えた機器をインターフェースに十分に留意しながらデザインする。リサーチから始め、コンセプト立案。コンセプトに沿ってデザイン作業を進め、モックアップの制作、インタフェースのプレゼンテーションを行う。	
共通教育センター科目	到達目標	
	(1)モックアップ製作。 (2)インターフェース/GUI作成。 (3)プレゼンテーションボード作成。	
	授業計画	
学芸員課程科目	1. 課題説明 リサーチ、コンセプト検討 2. コンセプトラフスケッチ／ディスカッションと批評 3. 1stデザイン検討(外観スケッチ) 4. 1stデザイン検討／ディスカッションと批評 5. 2ndデザイン検討／(外観スケッチ及びGUI検討) 6. 2ndデザイン検討／(外観スケッチ及びGUI検討) 7. 2ndデザイン検討／ディスカッションと批評 8. モックアップ製作およびGUI制作 9. モックアップ製作およびGUI制作 10. モックアップ製作およびGUI制作 11. モックアップ製作およびGUI制作／ディスカッションと批評 12. プレゼンテーションボード作成 13. プレゼンテーションボード作成／ディスカッションと批評 14. プレゼンテーションと講評 15. 合評期間	
	準備学習	
	調査・検討項目が多く、スケジュール管理が成果の質を左右する。各チェックポイントまでに予定した内容を必ず完結して最終完成を目指すこと。	
教職課程科目	成績評価方法・基準	
	出席状況、学習態度、制作のプロセス、最終作品の完成度、プレゼンテーションを総合して評価する。	
	テキスト・参考図書・材料費	
二級建築士受験資格講座科目	授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担。	
	履修上の注意・ライセンスなど	
	スケジュール管理が制作成果の質を左右する。特に各チェックポイントに遅れぬよう留意する事。	

空間デザイン実習7-d	
進級制作	
担当教員名 河原林 美知子	
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	
素材や技法と自分との関わりについて考え、各自の制作テーマを決定する。自らの構想を実現する手段や技法を考え展示空間を意識しながら、作品完成を目指す。	
到達目標	
(1)空間の特性、展示条件、制約を考え制作が出来る。 (2)オリジナリティ、技術面、諸条件のレベルアップが出来る。 (3)進級制作展の展示ができる。	
授業計画	
1. 空間を想定しながら作品プランを立てる 2. アイデアスケッチ。 3. アイデアスケッチ。作業計画を立てる。 4. アイデアスケッチ。方向性の決定。 5. サンプル制作。 素材の準備。 6. サンプル制作。 7. 中間講評。 8. 制作 実寸に取りかかる。 9. 制作 染色等アイデアに添って作業を進める。 10. 制作 縫製。 11. 制作チェック。 12. 制作。 展示方法の確認。 13. 制作。 作品タイトルの決定。 14. まとめ① 最終チェック。仮展示。 15. まとめ② 会場での展示、合評	
準備学習	
事前にアイデア、デザインを考えた上で授業に望むこと。展示会などの実例を見て歩く事。	
成績評価方法・基準	
作品評価60%、出席態度40%	
テキスト・参考図書・材料費	
なし。材料は自己負担。	
履修上の注意・ライセンスなど	
時間配分を考える。	

空間デザイン実習8-a
劇場住宅 -劇的な住宅-
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 住宅は日常現実的でありながら建築の根源でもある、大変奥深いテーマです。この課題では「劇的」という言葉をキーワードに、日常とは反する側面から住宅を捉え直す事で、本来の住まいのあり方、魅力について各自が考え再認識し、提案に結び付けます。第1課題では劇的空間を感じる建築や事物の実例を対象に各自研究し、「劇的空間の定義」としてプレゼンテーション及びディスカッションを行います。第2課題ではそれらを踏まえた上で、住宅の設計を行います。
到達目標 (1)独自のコンセプトに基づく空間提案力を身につける。 (2)スケール感の把握。 (3)建築図面表現、模型、プレゼンテーションができるようになる。
授業計画 1. 課題説明 2. 第1課題:「劇的空間」の考察、テーマの決定 3. 自由研究、トレース、個別指導 4. 自由研究、トレース、プレゼンボードの制作、個別指導 5. 第1課題プレゼンテーション 6. 第2課題:「劇場住宅」テーマの決定 7. 作品制作(スケッチ、模型)、制作指導 8. 作品制作(スケッチ、模型)、制作指導 9. 中間講評 10. 作品制作(模型、図面)、制作指導 11. 作品制作(模型、図面)、制作指導 12. 作品制作(模型、図面)、制作指導 13. 講評 14. まとめ① 15. まとめ②(合評)
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 制作姿勢50%、作品評価(課題作品、講評での発表力)50%を目安とし、総合的に評価する。
テキスト・参考図書・材料費 授業時間内に資料を適宜配布。 材料費:自己負担。
履修上の注意・ライセンスなど 特になし。

空間デザイン実習8-c
自由課題制作
担当教員名 松田 優
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 「ファッションクリエイティブ」に関して興味のある研究テーマを見出し、企画制作のための情報収集・分析を重ね研究を深めていき「自己の世界観(イメージ、理由、哲学)」をつくります。つくられた世界観を具現化していくのに必要なテーマ・コンセプト・キーワードを考え、アイデアを描き(ドローイング)デザインし、表現方法(作品・空間・グラフィック・イベント)を企画し、自らをブランディングします。また、自己の世界観を説得するためのプレゼンテーションツールを制作します。
到達目標 (1)「自己の世界観」を明確にもつことができる。 (2)的確な「自己の世界観」の表現方法を見出すことができる。 (3)「自己の世界観」の企画・制作を通して、再度自分を見つめなおす。
授業計画 1. 研究テーマ設定のための情報収集 2. 研究テーマ・コンセプトの設定及び確認 3. テーマ・コンセプトに基づいたイメージボードの制作 4. 「自己の世界観」の認識 5. 「自己の世界観」の表現方法の検討 6. 「自己の世界観」の企画・制作実施計画書作成 7. 中間プレゼン 8. 「自己の世界観」の企画・制作実施 9. 「自己の世界観」の企画・制作実施 10. 「自己の世界観」の企画・制作実施 11. 「自己の世界観」の企画・制作実施 12. 「自己の世界観」の企画・制作実施 13. 「自己の世界観」の企画・制作完了 14. まとめ① 15. まとめ②(合評)
準備学習 普段から広い関心を持ち、各自積極的にいろいろ調べ、アイデアを考えた上で授業に臨むこと。
成績評価方法・基準 出席率30%、授業評価(授業態度)30%、作品評価40%
テキスト・参考図書・材料費 各自のテーマに応じて資料紹介・提供。必要な材料費は個人負担。
履修上の注意・ライセンスなど 課題提出日は厳守

空間デザイン実習8-b
身体をささえるもの
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 ◎第一課題:人の身体性を理解した上で、実用性のある「人を支えるもの」をデザイン・製作する。器具としての美しさや使いやすさ(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、プロダクトデザインに反映させる。 ◎第二課題: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)デザインを考える上で無視できない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)実際に身体を支えられる器具を実制作するとき現実的な問題に直面することが多く、その解決を通して実現可能なデザインに調整して行く力が身に付く。
授業計画 1. 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サーチや制作、テストを行うこと。
成績評価方法・基準 出席態度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-d
進級制作
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3年生
授業概要及び目的 進級制作展への出品を前提に、各自技術面、オリジナリティの面において、より高いレベルのものを目指す。美術館という展示空間の制約も考慮しながら、より効果的な展示のプランをたてる。
到達目標 (1)作業を計画的に進められる。 (2)オリジナルな表現ができる。 (3)表現に適した技術、素材を選ぶことが出来る。
授業計画 1. 進級制作展に向けてのガイダンス 2. 空間を想定しながら、作品プランをたてる。 3. 方向性の決定 4. 制作(作業計画をたてる) 5. 制作(素材の準備) 6. 制作(全体のイメージがつかめる程度まで進める) 7. 中間講評 8. 制作(作品コンセプトをまとめる) 9. 制作(縮小模型による展示計画) 10. 制作(展示方法の確認) 11. 制作(作品タイトルの決定) 12. 仮展示(展示方法の再確認) 13. 制作(仕上げ) 14. 仮展示、講評 15. 搬入打ち合わせ
準備学習 展示会など、多くの展示実例を見ておくこと。
成績評価方法・基準 授業態度20%、作品評価80%
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

平成26(2014)年度以降入学生	空間デザイン実習9		平成25(2013)年度以前入学生	空間デザイン実習10	
	テーマ追求～自己表現と社会			テーマ追求～自己表現と社会	
空間デザイン領域	担当教員名 石川泰史、田中秀彦、田辺 由子、水谷 米博、西尾 幸子、水谷 米博、三宅正浩		共通教育センター科目	担当教員名 石川泰史、田中秀彦、田辺 由子、水谷 米博、西尾 幸子、水谷 米博、三宅正浩	
	受講対象・履修要件 空間デザイン領域4年生			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			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・ランドスケープの分野、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。			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・ランドスケープの分野、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			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 (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う (3)卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見する			(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 (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う (3)卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見する	
	授業計画			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)			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			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。			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			成績評価方法・基準	
	着眼点20%、計画性20%、作品の完成度60%			着眼点20%、計画性20%、作品の完成度60%	
	テキスト・参考図書・材料費			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			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			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			自己管理を徹底して、計画性をもって制作を進めること	

学芸員課程科目	卒業制作	
	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、田辺 由子、水谷 米博、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・ランドスケープの分野、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 (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う (3)卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見する	
	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	
	着眼点20%、計画性20%、作品の完成度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	

■ 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9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。

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			授 業 形 態	学 期	配当学年 (望ましい履修学年)				特記事項			
					必修	指定 科目	選択			1 年	2 年	3 年	4 年	複数開講、通年開講、集中科目等について特記	等		
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前	○				1年次に6科目6単位を修得すること			
		ファウンデーション実習A2				1		実習	1前	○							
		ファウンデーション実習A3				1		実習	1後	○							
		ファウンデーション実習A4				1		実習	1後	○							
		ファウンデーション実習B1	必修		1		実習	1前	○								
		ファウンデーション実習B2	必修		1		実習	1後	○								
		ファウンデーション実習C1				1		実習	1(前)	○							
		ファウンデーション実習C2				1		実習	1(後)	○							
		プレファウンデーション実習1				1		実習	2・3前		○	○					
	プレファウンデーション実習2				1		実習	2・3後		○	○						
	スタート アップ 科目	大学入門1			1		演習	1前	○					1年次に6科目6単位以上修得すること			
		大学入門2			1		演習	1後	○								
		スタディスキル実習1			1		実習	1前	○								
		スタディスキル実習2			1		実習	1前	○								
		スタディスキル実習3			1		実習	1後	○								
	芸術基礎科目	スタディスキル実習4			1		実習	1後	○					1年次に4科目8単位以上修得すること			
		東洋・日本美術史概説A	選択	必修	2		講義	1・2前	○	○							
		東洋・日本美術史概説B	選択	選択	2		講義	1・2後	○	○							
		西洋美術史概説A	選択	必修	2		講義	1・2前	○	○							
		西洋美術史概説B	選択	選択	2		講義	1・2後	○	○							
	応用科目群	芸術応用科目	デザイン史概説A	選択	選択	2		講義	1・2前	○	○				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		
デザイン史概説B			選択	選択	2		講義	1・2後	○	○							
イラストレーション概論						2		講義	1	○							
イラストレーション論1						2		講義	2前		○						
イラストレーション論2						2		講義	2後		○						
イラストレーション論3						2		講義	3前			○					
イラストレーション論4						2		講義	3後			○					
美術概論				必修		2		講義	1	○							
美術論1						2		講義	2前		○						
美術論2						2		講義	2後		○						
美術論3						2		講義	3前			○					
美術論4						2		講義	3後			○					
メディアデザイン概論						2		講義	1	○							
メディアデザイン論1						2		講義	2前		○	○					
メディアデザイン論2						2		講義	2後		○	○					
メディアデザイン論3						2		講義	3前		○	○					
メディアデザイン論4						2		講義	3後		○	○					
空間デザイン概論						2		講義	1	○							
空間デザイン論1						2		講義	2・3前		○	○					
空間デザイン論2A						2		講義	2・3後		○	○					
空間デザイン論2B						2		講義	2・3前		○	○					
空間デザイン論2C				2		講義	2・3後		○	○							
空間デザイン論2D				2		講義	2・3前		○	○							
空間デザイン論2E				2		講義	2・3後		○	○							
空間デザイン論2F				2		講義	2・3前		○	○							
現代デザイン論A				2		講義	2・3前		○	○							
現代デザイン論B				2		講義	2・3後		○	○							
現代美術論A		選択		2		講義	2・3前		○	○							
現代美術論B		選択		2		講義	2・3後		○	○							
絵画材料学					2		講義	2・3前		○	○						
メディアアート概論					2		講義	2・3後		○	○						
日本美術史A		選択		2		講義	2～4前		○	○	○						
日本美術史B		選択		2		講義	2～4後		○	○	○						
西洋美術史A		選択		2		講義	2～4前		○	○	○						
西洋美術史B		選択		2		講義	2～4後		○	○	○						
日本建築史					2		講義	1～4後		○	○	○					
西洋建築史					2		講義	1～4前		○	○	○					
工芸史		選択			2		講義	1～4後		○	○	○					
図法演習					2		演習	1・2前		○							
色彩演習					2		演習	2・3前		○	○						
人体表現演習					2		演習	2・3後		○							
彫刻演習		選択			2		演習	2・3前集中		○	○						
工芸演習		選択			2		演習	2・3後集中		○	○						
絵画演習		選択			2		演習	2・3前集中		○	○						
デザイン演習		選択			2		演習	2・3後集中		○	○						
芸術鑑賞A					2		講義	1～4前		○	○	○	○				
芸術鑑賞B					2		講義	1～4後		○	○	○	○				
特別講義1					1		講義	2・3前		○	○	○					
特別講義2					1		講義	2・3後		○	○						
特別講義3					1		講義	2・3前		○	○						
特別講義4					1		講義	2・3後		○	○						
特別講義5					1		講義	2・3前		○	○						
選択科目群	教養科目	自然科学概論A				2		講義	2～4前		○	○	○				
		自然科学概論B				2		講義	2～4後		○	○	○				
		自然科学概論C				2		講義	2～4前		○	○	○				
		自然科学概論D				2		講義	2～4後		○	○	○				
		社会学A				2		講義	2～4前		○	○	○				
		社会学B				2		講義	2～4前		○	○	○				
		現代社会論A				2		講義	2～4後		○	○	○				
		現代社会論B				2		講義	2～4後		○	○	○				
		法学（日本国憲法）		必修		2		講義	1～4前		○	○	○	○			
		人権教育		必修		2		講義	1～3前		○	○	○				
		ボランティアワーク1		必修		1		演習	2後		○						
		ボランティアワーク2		必修		1		実習	3集中				○				
		哲学A				2		講義	2～4前		○	○	○				
		哲学B				2		講義	2～4前		○	○	○				
		宗教学A				2		講義	2～4前		○	○	○				
		宗教学B				2		講義	2～4前		○	○	○				
		文化人類学A		選択			2		講義	2～4後		○	○	○			
		文化人類学B		選択			2		講義	2～4後		○	○	○			

科目一覧		学 芸 員	教 職	単位数		授 業 形 態	学 期	配当学年 (望ましい履修学年)				特記事項
				必修	指定 科目	選択		1 年	2 年	3 年	4 年	
選択科目群	教養科目	文化史A	選択			2	講義	2～4後	○	○	○	複数開講、通年開講、集中科目等について特記 等
		文化史B	選択			2	講義	2～4後	○	○	○	
		心理学A				2	講義	2～4前	○	○	○	
		心理学B				2	講義	2～4後	○	○	○	
		深層芸術心理学A				2	講義	2・3前	○	○		
		深層芸術心理学B				2	講義	2・3後	○	○		
		考古学A	選択			2	講義	2～4後	○	○	○	
		考古学B	選択			2	講義	2～4後	○	○	○	
		美学A				2	講義	2～4前	○	○	○	
		美学B				2	講義	2～4前	○	○	○	
		人間関係実習A				1	実習	2～4前	○	○	○	
		人間関係実習B				1	実習	2～4前	○	○	○	
		健康体力論	選択			2	講義	1～4前	○	○	○	
		スポーツ実習A	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	
		スポーツ実習B	選択			1	実習	1～4前	○	○	○	
		スポーツ実習C	選択			1	実習	1～4前	○	○	○	
		スポーツ実習D	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	
		スポーツ実習E	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	
	外国語科目	英語入門Ⅰ				1	実習	1・2前	○	○		
		英語入門Ⅱ				1	実習	1・2後	○			
		英語A	選択			1	実習	1～4前	○	○	○	
		英語B	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	
		英語C	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	
		英語D	選択			1	実習	1～4前	○	○	○	
		英語E				1	実習	1～4前	○	○	○	
		英語F				1	実習	1～4後	○	○	○	
		英語G				1	実習	1～4後	○	○	○	
		英会話A	選択			1	実習	1～4前	○	○	○	
		英会話B	選択			1	実習	1～4前	○	○	○	
		英会話C	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	
選択科目群	地域貢献・プロジェクト科目	英会話D	選択			1	実習	1～4後	○	○	○	① コミュニティデザイン概論を修得のこと ② ①以外の科目を1科目2単位以上受講すること
		英会話E				1	実習	1～4前	○	○	○	
		日本語A				1	実習	1前	○			
		日本語B				1	実習	1後	○			
		日本語C				1	実習	2前		○		
		日本語D				1	実習	2後		○		
		コミュニティデザイン概論			2	講義	2・3前	○	○			
		コミュニティデザイン論1				2	講義	2・3前	○	○		
		コミュニティデザイン論2				2	講義	2・3後	○	○		
		琵琶湖の民俗史	選択			2	講義	2・3後	○	○		
	キャリアデザイン科目	近江学A				2	講義	2・3前後	○	○		① キャリアデザイン概論1及び2を修得のこと ② ①以外の科目を1科目2単位以上受講すること
		近江学B				2	講義	2・3前後	○	○		
		プロジェクト演習1A～1E				2	演習	1前・後	○			
		プロジェクト演習2A～2E				2	演習	2前・後		○		
		プロジェクト演習3A～3E				2	演習	3前・後			○	
		プロジェクト演習4A～4E				2	演習	4前・後			○	
		キャリアデザイン概論1			1	講義	1前	○				
		キャリアデザイン概論2			1	講義	1後	○				
		キャリアデザイン論A				2	講義	2・3前		○	○	
		キャリアデザイン論B				2	講義	2・3後		○	○	
		就業力育成論1				1	講義	2前		○		
		就業力育成論2				1	講義	2後		○		
		就業力育成論3				1	講義	3前			○	
		就業力育成論4				1	講義	3後			○	
		就業力育成演習A				2	演習	2前		○		
		就業力育成演習B				2	演習	2後		○		
		就業力育成演習C				2	演習	3前			○	
		就業力育成演習D				2	演習	3後			○	
		ポートフォリオ演習				2	演習	2・3前		○	○	
		インターンシップA				2	実習	2・3集中		○	○	
		インターンシップB				2	実習	2・3集中			○	
		コンピュータ実践講座A				1	実習	1～4通年	○	○	○	
		コンピュータ実践講座B				1	実習	1～4通年	○	○	○	
		英語実践講座A				1	実習	1～4通年	○	○	○	
		英語実践講座B				1	実習	1～4通年	○	○	○	
		英語実践講座C				1	実習	1～4通年	○	○	○	
		色彩実践講座A				1	実習	1～4通年	○	○	○	
		色彩実践講座B				1	実習	1～4通年	○	○	○	

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

平成26(2014)年度以降入学生
共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

学部共通基本科目

平成25(2013)年度以前入学生

平成26(2014)年度にカリキュラム改訂を行い、学部共通基本科目(選択科目)を共通教育センター科目に変更しました。平成25(2013)年度以前の入学生は、共通教育センター科目を今までのカリキュラム同様、自由に履修することができ、学部共通基本科目(選択科目)として修得することができます。

学部共通基本科目（選択科目）

本学では卒業するまでの4年間で履修しなければならないいわゆる選択科目(60単位以上)を学部共通基本科目と呼び、共通教育センターの教員がその科目群をバックアップしています。学部共通基本科目(選択科目)は時間割上、原則として午前中の3時限目までの時間帯で開講され、一部学年指定や履修制限のある科目を除いて、1年生から4年生まで自由に選択することができます。自分のものづくりや将来の進路などを支える科目がたくさん準備されています。1・2年次で履修すべき基礎的な科目や3・4年次での履修が望ましい発展科目などがありますので、履修するみなさんは、十分シラバスを読んで計画的に履修することが大切です。履修するみなさんにわかりやすいように、学部共通基本科目の中に3つの枠組みをつけて以下に紹介しますので参考にしてください。

学部共通基本科目

1. 造形基本科目群(造形活動にかかわる専門家としての知識を深める科目群)

この科目群はみなさんの造形活動を支える科目です。1・2年次で履修する基礎科目と1年次から4年次までで履修する専門科目とがあります。

2. 教養科目群(学びの基礎・考え方の基礎・コミュニケーション力をふかめる科目群)

この科目群の中には学ぶにおいて必要な基礎的な能力を養成するために1・2年次で履修する大学基礎科目と、全学年が対象となる語学を中心としてコミュニケーション能力を育成する語学教養科目、自分の伸ばしたい学問分野について学ぶことができる全学年自由選択の一般教養科目が用意されています。

また、発展科目として大学コンソーシアム京都・環びわ湖大学連携による単位互換科目があります。(単位互換科目については別に登録用の冊子を参照してください)

3. 社会実践科目群(社会への貢献を実現する科目群)

自分の将来の姿を現実に近づけるための、キャリア支援科目と芸術による社会への貢献を実現するプロジェクトを単位化する造形プロデュース科目があります。

科目一覧		単位数			授業形態	学期	配当学年 (望ましい履修学年)				特記事項
		必修	選択必修	選択			1年	2年	3年	4年	
造形基礎科目	東洋・日本美術史概説A			2	講義		○	○			
	東洋・日本美術史概説B			2	講義		○	○			
	日本美術史A			2	講義			○	○	○	前期集中
	日本美術史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		○	○			
	西洋美術史A			2	講義			○	○	○	
	西洋美術史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		○	○			
	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			2	講義			○	○	○	
	現代美術論B			2	講義			○	○	○	
	美術理論			2	講義		○	○			
	美学A			2	講義			○	○	○	
	美学B			2	講義			○	○	○	
	身体論			2	講義		○	○	○	○	
	色彩演習			2	演習		○	○			前期1クラス 後期1クラス 開講
	図法演習			2	演習		○	○			
	芸術鑑賞A			2	演習		○	○	○	○	不定期集中 キャンパスプラザ京都教室
	芸術鑑賞B			2	演習		○	○	○	○	不定期集中 キャンパスプラザ京都教室
造形基本科目群	コンピュータ基礎演習1(指定選択)			2	演習		○				各クラスの指定する時間を選択
	コンピュータ基礎演習2(指定選択)			2	演習		○				各クラスの指定する時間を選択
	コンピュータ基礎演習3(指定選択)			2	演習			○			クラス指定選択科目 DTPルーム1ライセンス(MD領域2年前・後期)
	コンピュータ基礎演習4(指定選択)			2	演習			○			クラス指定選択科目 大型出力Fライセンス(空間デザイン2年後期)
	彫刻演習(指定選択)(資)			2	演習			○	○	○	前期集中講義
	工芸演習(指定選択)(資)			2	演習			○	○	○	後期集中講義
	舞台美術論			2	講義		○	○			前期集中講義
	工芸史			2	講義		○	○	○	○	
	オルタナティブ文化論			2	講義		○	○	○	○	
	メディアアート概論			2	講義			○	○		
	イラストレーション特別演習A			2	演習			○			
	イラストレーション特別演習B			2	演習				○		前期1クラス開講 後期1クラス開講
	イラストレーション特別演習C			2	演習				○		前後期不定期集中
	イラストレーション特別演習D			2	演習				○		前後期不定期集中
造形専門科目	日本建築史			2	講義		○	○	○	○	
	西洋建築史			2	講義		○	○	○	○	
	住居論			2	講義		○	○	○	○	
	住宅論			2	講義		○	○	○	○	
	都市論			2	講義		○	○	○	○	
	生産技術論			2	講義			○	○	○	
	デザインマーケティング論			2	講義			○	○	○	
	絵画材料学			2	講義		○	○	○		
	ファッションマーケティング論			2	講義			○	○		
	ユーザインタフェース論			2	講義			○	○	○	
	ファッションデザイン論			2	講義		○	○	○		
	ファッションデザイン史			2	講義			○	○		
	大型プリンタ特別実習			1	実習			○	○		不定期集中 大型出力Fライセンス
	版画特別実習			1	実習			○	○	○	前期集中講義
	住居と法律			1	講義					○	2級建築士指定科目(平成24年度4年～)
	建築施工			1	講義					○	2級建築士指定科目(平成24年度4年～)
	建築構造演習1			2	演習			○	○		2級建築士指定科目
	建築構造演習2			2	演習			○	○		2級建築士指定科目
教養科目群	一般教養科目			2	講義		○	○	○	○	
	哲学B			2	講義		○	○	○	○	
	宗教学A			2	講義		○	○	○	○	
	宗教学B			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			○	○	○	
	文化史A			2	講義		○	○	○	○	
	文化史B			2	講義		○	○	○	○	
	比較文化論A			2	講義		○	○	○	○	
	比較文化論B			2	講義		○	○	○	○	
	文化人類学A			2	講義		○	○	○	○	前期集中講義
	文化人類学B			2	講義		○	○	○	○	後期集中講義
	社会学A			2	講義		○	○	○	○	
	社会学B			2	講義		○	○	○	○	
	経済学			2	講義		○	○	○	○	
	経営学			2	講義		○	○	○	○	
	法学「日本国憲法」			2	講義		○	○	○	○	前期数中講義
	考古学A			2	講義		○	○	○	○	
	考古学B			2	講義		○	○	○	○	
	琵琶湖の民俗史			2	講義		○	○	○	○	
	近江学A			2	講義		○	○	○	○	*通年土曜
	近江学B			2	講義		○	○	○	○	平成26年度開講予定
	自然科学概論A			2	講義		○	○	○	○	
	自然科学概論B			2	講義		○	○	○	○	
	科学技術概論			2	講義		○	○	○	○	後期集中講義
	ボランティアワーク(指定選択)(資)			2	演習			教	教		教職 2年後期不定期土曜 3年介護体験全7日(通年)
	人権教育(指定選択)(資)			2	講義		教/○				
	地域文化論			2	講義		○	○	○	○	
	健康体力論			2	講義		○	○	○	○	前期集中講義
	スポーツ実習A			1	実習		○	○	○	○	後期1クラス開講
	スポーツ実習B			1	実習		○	○	○	○	前期1クラス開講 後期1クラス開講
	スポーツ実習C			1	実習		○	○	○	○	前期1クラス開講 後期1クラス開講
	スポーツ実習D			1	実習		○	○	○	○	前期1クラス開講
	スポーツ実習E			1	実習		○	○	○	○	後期集中講義

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

平成25(2013)年度以前入学生
共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

※配当学年の○は、望ましい履修学年として表記しています。科目の特性により下級学年が履修できる場合があります。

※他領域目を選択科目枠として受講希望する場合は、他領域開講科目履修希望書を各学部の登録締切日までに教務に提出してください。

※専門科目の単位を修得した場合は、上限12単位まで選択科目単位として認められます。

ファウンデーション実習A1

描く2 (描くことで感じる内容)

担当教員名 長尾 浩幸、泊 博雅、水谷 米博、宇野 君平、馬場 晋作、高橋 耕平

受講対象・履修要件 1年生共通

授業概要及び目的

自発的な「描く」という行為は、「感じ取る」ことによって生まれてくる。「描く1 (描くことで感じる内容)」では、五感を使って感じることに集中して自分の感性や感覚を研ぎすませながら、より深く体感することを知ります。授業では、映画を観ることや音楽を聞くことで受けた印象について描いたり、課題の中から触覚や味覚や臭覚といった感覚を養うことで、造形について知る機会となる。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のづくりの動機につながることを楽しく学んでほしい。

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、美しさや歓びを自覚し、造形活動を続けることができる。
- (3) 今後の大学での学習態度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
2. 【嗅ぐ】臭いを契機にイメージや記憶を頼りにし、コラージュを交え描く
3. 同上
4. 【聴く】音楽から受けた印象を絵画に表現
5. 同上
6. まとめ1
7. 同上
8. 【触る】触りながらイメージを膨らませて表現する
9. 同上
10. 【味わう】飴をなめながらものを視、イメージを膨らませる
11. 【視る】自分が視た夢を契機にイメージを膨らませて表現する
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%、提出物(作品、レポートなど)50%による総合評価

テキスト・参考図書・材料費

適時資料を配布することがある。

履修上の注意・ライセンスなど

授業内容によって、専門の画材や用具を使用することがある。画材を持っている学生は持参すること。

ファウンデーション実習A3

描く1 (日常的に絵を活用する力)

担当教員名 永江 弘之、石川 泰史、櫻井 宏哉、高田 学、高橋 耕平、泊 博雅、長尾 浩幸、馬場 晋作

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. キアロススクロ: 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、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%、提出物(作品、レポートなど) 50% による総合評価

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布する。
・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

・配布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、泊 博雅、水谷 米博、宇野 君平、馬場 晋作、高橋 耕平

受講対象・履修要件 1年生共通

授業概要及び目的

本授業(A2)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(ブレインストーム)、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) 新しい発見に気付く、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。
- (4) 新しい発見を他者にメッセージとして伝えることができる。

授業計画

1. オリエンテーション、
2. 新商品の企画1: プ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 (原画制作)
9. 絵コンテ制作2 (PDF制作)
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: ポートフォリオにまとめる。

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 50%、提出物(作品、レポートなど) 50% による総合評価

テキスト・参考図書・材料費

適時資料を配布。

履修上の注意・ライセンスなど

配布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 永江 弘之、石川 泰史、櫻井 宏哉、高田 学、高橋 耕平、泊 博雅、長尾 浩幸、馬場 晋作

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。そこで素材をねじ伏せてイメージしたものに近い方法もあるが、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る。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する。

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. 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%、提出物(作品、レポートなど) 50%による総合評価

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布。材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生	ファウンデーション実習B 1 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1 (大学発行メアドのアクティベートなど) 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 欠席した場合は、翌週の授業までに配布プリントに記載されたの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 出席態度50%、課題評価(理解度、完成度)50% テキスト・参考図書・材料費 テキスト:Photoshop CC スーパーリファレンス for Macintosh ソーテック社 (本体 2,480円+税) その他、適宜プリントを配布します。 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、授業内で配布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B 1 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)を恐れず触れるようになる 2. ネットワークで広がるコミュニケーション／Yahoo!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 6. Photoshop、レイヤーという概念 7. Photoshop、基本操作のレッスン1 (画像サイズの変更など) 8. Photoshop、基本操作のレッスン2 (レタッチなど) 9. Photoshop、画像合成の実践 10. Photoshop、チャンネルという概念 11. Photoshop、解像度という概念／スキャニング 12. Photoshop、その他のテクニック／ファイル形式について 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 欠席した場合は、翌週の授業までに配布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 出席態度50%、課題評価(理解度、完成度)50% 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布します。参考テキストとして、Photoshop CC スーパーリファレンス for Macintosh ソーテック社 (本体 2,480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)、授業内で配布した資料、テキスト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。
平成25(2013)年度以前入学生	ファウンデーション実習B 1 MacintoshとAdobe Photoshopの基礎 担当教員名 高橋 耕平 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. 授業概要説明、メール設定、ネットワーク 2. コンピュータの基本構造と周辺機器、基本操作1 (Mac OSの操作等) 3. コンピュータの基本操作2 (ファイル管理、圧縮、単位等) 4. デジタル画像処理1 (ビットマップ画像の基礎、Photoshop導入) 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 (レイヤー構造、ペイントとグラデーション) 7. デジタル画像処理4 (画像の調整、色調補正と調整レイヤー) 8. デジタル画像処理5 (画像のレタッチ、ゆがみの補正) 9. 課題説明、課題構想 10. デジタル画像処理6 (文字入力と装飾、フィルター、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と合成) 12. 環境設定、PCトラブル対応方法、課題制作 13. 課題制作 14. カラープリンターの出力方法、課題制作及び印刷 15. 課題印刷、まとめ 準備学習 前の週に配布されたプリント及び、指定されたページを読んでおいてください。 成績評価方法・基準 出席態度50%、課題評価(理解度、完成度)50% テキスト・参考図書・材料費 テキスト:Photoshop CC スーパーリファレンス for Macintosh ソーテック社 (本体 2,480円+税) その他、適宜プリントを配布します。 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、授業内で配布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B 2 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(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1: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)、課題制作、出力説明 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 欠席した場合は、翌週の授業までに配布プリントに記載されたの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 出席態度50%、課題評価(理解度、完成度)50% テキスト・参考図書・材料費 テキスト:Illustrator CC スーパーリファレンス for Macintosh ソーテック社 (本体 2,480円+税) その他、適宜プリントを配布します。 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、授業内で配布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。
共通教育センター科目	基礎科目群	
学芸員課程科目	基礎科目群	
教職課程科目	基礎科目群	
二級建築士受験資格講座科目	基礎科目群	

ファウンデーション実習B 2	
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始めます 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実践練習1 (拡大・縮小時の注意点など) 7. オブジェクト編集の実践練習2 (イラレで着せ替え遊び／色選びを極める) 8. 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) 9. 美しい文字のレイアウト 10. ビットマップ画像の配置 11. Illustratorによる作品制作の一連の流れ 12. DTPの基礎 13. 課題制作 14. 課題制作 15. 課題印刷、まとめ	
準備学習 欠席した場合は、翌週の授業までに配布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 出席態度50%、課題評価(理解度、完成度)50%	
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布します。参考テキストとして、Illustrator CC スーパーリファレンス for Macintosh ソーテック社(本体 2,480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)、授業内で配布した資料、テキスト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C 1	
デッサン基礎	
担当教員名 馬場 晋作	
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 課題評価70% 受講態度30%	
テキスト・参考図書・材料費 画用紙は配布。	
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B 2	
Adobe Illustratorの基礎	
担当教員名 高橋 耕平	
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. 授業概要説明、イラストレーション1 (ベクトルデータの基礎知識、他) 2. イラストレーション2 (ベジェ曲線1 :パスの基本、オブジェクトの作成) 3. イラストレーション3 (ベジェ曲線2 :スキャン、トレース、パスファインダー) 4. イラストレーション4 (描画1 :パスの整理、グラデーション) 5. イラストレーション5 (描画2 :グラデーションメッシュ) 6. タイポグラフィー1 /名刺の制作1 (フォントの基礎知識と文字の扱い導入) 7. タイポグラフィー2 /名刺の制作2 (スペーシング、文字設定、段落設定等) 8. タイポグラフィー3 /名刺の制作3 (レイアウト、ガイド、数値入力に応用) 9. タイポグラフィー4 /名刺の制作4 (アウトライン化、塗り足し他、仕上げ) 10. DTP1 /DM制作1 (フォーマット制作、トリムマーク、課題構想) 11. DTP2 /DM制作2 (ロゴタイプ制作、地図制作、パスのアウトライン他) 12. DTP3 /DM制作3 (ビットマップデータとの連携、印刷解像度) 13. DTP4 /DM制作4 (ブラシでの描画等) 14. 課題制作、課題印刷 15. 課題印刷、まとめ	
準備学習 前の週に配布されたプリント及び、指定されたページを読んでおいてください。	
成績評価方法・基準 出席態度50%、課題評価(理解度、完成度)50%	
テキスト・参考図書・材料費 テキスト:Illustrator CC スーパーリファレンス for Macintosh ソーテック社(本体 2,480円+税)その他、適宜プリントを配布します。	
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、授業内で配布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。	

平成26(2014)年度以降入学生	平成25(2013)年度以前入学生	共通教育センター科目 基礎科目群
学芸員課程科目		教職課程科目
二級建築士受験資格講座科目		

平成26(2014)年度以降入学生	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 受講対象・履修要件 一年生 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. ガイダンス期間：本学の基本理念と歴史 2. 4月20日：情報メディアセンターのライセンス講習＋ゴールデンウィークに見るべき展覧会の紹介 3. // 4. 5月11日：大学周辺の生活情報＋学生会と各サークルの紹介 5. // 6. 5月25日：関西の主要な美術館・ギャラリー・書店の紹介 7. // 8. 6月8日：卒業生による特別講演「成安でどう学んだか」 9. // 10. 6月22日：レポート対策講座 11. // 12. 7月6日：「合評会」とは、どのような授業なのか 13. // 14. 7月20日：大学生として知っておくべき現代社会の諸問題 15. // 準備学習 事前の準備が必要な場合は、前回の授業ならびに成安情報サービスで連絡します。 成績評価方法・基準 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。毎回、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーと学期末に提出するレポートで評価します。 テキスト・参考図書・材料費 教科書はありませんが、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましよう。欠席した授業の配布資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。 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。また、「スタディスキル実習1」～「同4」と授業の内容を関連づけることがあります。	
	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 受講対象・履修要件 一年生 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月21日：時間をじょうずに使おう 2. // 3. 10月5日：英語を学ぼう＋「芸術による社会への貢献」 4. // 5. 10月26日：レポート対策講座 6. // 7. 11月9日：卒業生による特別講演 8. // 9. 11月23日：情報をキャッチしよう、情報をファイルしよう 10. // 11. 12月7日：物語と心 12. // 13. 12月21日：一年間をふりかえって 14. // 15. まとめ 準備学習 事前の準備が必要な場合は、前回の授業ならびに成安情報サービスで連絡します。 成績評価方法・基準 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。毎回、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーと学期末に提出するレポートで評価します。 テキスト・参考図書・材料費 教科書はありませんが、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましよう。欠席した授業の配布資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。 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。また、「スタディスキル実習1」～「同4」と授業の内容を関連づけることがあります。	
平成25(2013)年度以前入学生	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 一年生 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、領域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)国語や数学を中心とした基礎学力を身につける。 授業計画 1. 4月10日：ワークショップ(1) 2. // 3. 4月17日：ワークショップ(2) 4. // 5. 4月24日：ワークショップ(3)＋グループ・ディスカッションの意義 6. // 7. 5月8日：ひととなりを知るための25の質問 8. // 9. 5月15日：新聞のしくみとその意義 10. // 11. 5月22日：関西三都——京都・大阪・神戸 12. // 13. 5月29日：関西の美術館をめぐるツアーを考えてみよう＋新聞紹介(1)＋プレイスメント・テスト 14. // 15. まとめ 準備学習 事前の準備が必要な場合は、前回の授業ならびに成安情報サービスで連絡します。 成績評価方法・基準 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。毎回、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーやブリーフ・レポート、新聞記事を用いた自宅課題、プレイスメント・テスト、学期末に提出するレポートで評価します。 テキスト・参考図書・材料費 教科書はありませんが、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましよう。欠席した授業の配布資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。 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。また、「大学入門1」・「同2」や「キャリアデザイン概論1」・「同2」と授業の内容を関連づけることがあります	
	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 一年生 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、領域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)国語や数学を中心とした基礎学力を身につける。 授業計画 1. 6月5日：新書で教養を高める＋新聞紹介(2)＋基礎学力実習(1) 2. // 3. 6月12日：6月8日の卒業生の特別講演を聴いて＋新聞紹介(3)＋基礎学力実習(2) 4. // 5. 6月19日：気になる雑誌をあけてみよう＋新聞紹介(4)＋基礎学力実習(3) 6. // 7. 6月26日：フィンガーフード・コンペの検討(1)＋新聞紹介(5)＋基礎学力実習(4) 8. // 9. 7月3日：フィンガーフード・コンペの検討(2)＋新聞紹介(6)＋基礎学力実習(5) 10. // 11. 7月10日：ワークショップ「フィンガーフード・コンペ」 12. // 13. 7月17日：ワークショップをふりかえって＋新聞紹介(7)＋基礎学力実習(6) 14. // 15. 7月24日：夏休みに見るべき美術館と展覧会＋新聞紹介(8)＋プレイスメント・テスト 16. // 準備学習 事前の準備が必要な場合は、前回の授業ならびに成安情報サービスで連絡します。 成績評価方法・基準 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。毎回、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーやブリーフ・レポート、新聞記事を用いた自宅課題、プレイスメント・テスト、学期末に提出するレポートで評価します。 テキスト・参考図書・材料費 教科書はありませんが、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましよう。欠席した授業の配布資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。 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。また、「大学入門1」・「同2」や「キャリアデザイン概論1」・「同2」と授業の内容を関連づけることがあります	

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 一年生

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、領域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) 国語や数学を中心とした基礎学力を身につける。

授業計画

1. 9月18日：夏休みに見た展覧会、読んだ本＋新聞紹介(9)＋基礎学力実習(7)
2. //
3. 9月25日：ジブリ映画を語ろう＋新聞紹介(10)＋基礎学力実習(8)
4. //
5. 10月2日：自分をたとえと＋新聞紹介(11)＋基礎学力実習(9)
6. //
7. 10月16日：自分のこだわりを図にしてみると＋新聞紹介(12)＋基礎学力実習(10)
8. //
9. 10月23日：あなたのふるさと、教えてください＋新聞紹介(13)＋基礎学力実習(11)
10. //
11. 10月30日：行ってみたい土地、行ってみたい国＋新聞紹介(14)＋基礎学力実習(12)
12. //
13. 11月6日：比叡のふもと、琵琶湖のほとり＋新聞紹介(15)＋プレイスメント・テスト
14. //
15. まとめ

準備学習

事前の準備が必要な場合は、前回の授業ならびに成安情報サービスで連絡します。

成績評価方法・基準

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。毎回、授業の最後を書くミニッツ・ペーパーやブリーフ・レポート、新聞記事を用いた自宅課題、プレイスメント・テスト、学期末に提出するレポートで評価します。

テキスト・参考図書・材料費

教科書はありませんが、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配布資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。

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。また、「大学入門1」・「同2」や「キャリアデザイン概論1」・「同2」と授業の内容を関連づけることがあります

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 小寄 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、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、琳派)
13. 絵画6(日本近世・写生画、文人画、浮世絵)
14. 日本美術の特質1
15. 日本美術の特質2

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。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。

成績評価方法・基準

授業態度60%、課題評価(理解度・表現力)40%

テキスト・参考図書・材料費

授業中に参考図書を紹介しします。

履修上の注意・ライセンスなど

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 一年生

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、領域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) 国語や数学を中心とした基礎学力を身につける。

授業計画

1. 11月13日：ワークショップ「身体でコミュニケーション」
2. //
3. 11月20日：ワークショップをふりかえって＋新聞紹介(16)＋基礎学力実習(13)
4. //
5. 11月27日：11月23日の卒業生の特別講演を聴いて＋新聞紹介(17)＋基礎学力実習(14)
6. //
7. 12月4日：今年の新語・流行語大賞は？＋新聞紹介(18)＋基礎学力実習(15)
8. //
9. 12月11日：都市と田園＋新聞紹介(19)＋基礎学力実習(16)
10. //
11. 12月18日：新聞課題をふりかえる＋新聞紹介(20)＋基礎学力実習(17)
12. //
13. 1月8日：冬休みに見た展覧会、読んだ本＋新聞紹介(21)＋基礎学力実習(18)
14. //
15. 1月15日：18歳は大人か、子どもか？＋新聞紹介(22)＋プレイスメント・テスト
16. //

準備学習

事前の準備が必要な場合は、前回の授業ならびに成安情報サービスで連絡します。

成績評価方法・基準

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。毎回、授業の最後を書くミニッツ・ペーパーやブリーフ・レポート、新聞記事を用いた自宅課題、プレイスメント・テスト、学期末に提出するレポートで評価します。

テキスト・参考図書・材料費

教科書はありませんが、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配布資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。

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。また、「大学入門1」・「同2」や「キャリアデザイン概論1」・「同2」と授業の内容を関連づけることがあります

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 小寄 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
9. 明治から大正時代の日本画
10. 大正から昭和戦前の日本画
11. 明治時代の洋画(西洋アカデミズムの影響)
12. 明治時代の洋画(印象派の影響)
13. 大正から昭和戦前の洋画
14. 日本が西洋から学んだものは何か1
15. 日本が西洋から学んだものは何か2

準備学習

展覧会に行き、実物を鑑賞すること。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。

成績評価方法・基準

授業態度60%、課題評価(理解度・表現力)40%

テキスト・参考図書・材料費

授業中に参考図書を紹介しします。

履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
基礎科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

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 一年生（二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):ポ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):美術史家ハインリヒ・ヴェルフリン
- 15. 作品比較から様式論へ(3):近代美術と美術史学

準備学習

毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞しましょう。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにしましょう。

成績評価方法・基準

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。授業の最後に書くブリーフレポートで50%、2本の課題レポート33%、筆記試験で17%という割合です。

テキスト・参考図書・材料費

千足伸行監修『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しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配布資料は、次の授業のときに受け取っておいてください。

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年生は推奨科目

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、様々な道具やモノ、或いは環境を形成するものづくりの現場は、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、ものづくりの現場への機械の導入をめぐる、様々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が目的とする。

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. 産業革命とものづくり
- 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。

成績評価方法・基準

授業態度(20%)＋テスト(80%)

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。

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 一年生（二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(最後の晚餐)
- 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. 西洋美術の本質(1):「古典古代」とは何か
- 10. 西洋美術の本質(2):「ルネサンス」と「近代」
- 11. 西洋美術の本質(3):「近代」と二つの「革命」
- 12. 西洋美術の本質(4):「近代」と「現代」
- 13. 作品記述から図像論へ(1):「イコノグラフィ」とイコノロジー
- 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):現代社会のイメージと美術史学

準備学習

毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞しましょう。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにしましょう。

成績評価方法・基準

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。授業の最後に書くブリーフレポートで50%、2本の課題レポート33%、筆記試験で17%という割合です。

テキスト・参考図書・材料費

千足伸行監修『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しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配布資料は、次の授業のときに受け取っておいてください。

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 全学年対象 ただし1年生は推奨科目

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々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。

成績評価方法・基準

出席態度(20%)＋テスト(80%)

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。

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 2・3年生以上及び所属する領域の1年生

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. 見ることと描くことの意味
3. イラストレーションは何を描いてきたか：絵で伝えられること
4. 同上
5. 科学技術とイラストレーションの関係：描く技術の発達
6. 同上
7. イラストレーションの用途：挿絵、広告、装飾、キャラクター、コンテンツ
8. 同上
9. 同上
10. 同上
11. イラストレーションの表現技法：技法・表現・個性
12. 同上
13. イラストレーションの実務：仕事としてのイラストレーション
14. 授業内試験・まとめ
15. まとめ・質疑応答

準備学習

毎回ノートを制作するので、次回までにノートを元に復習しておくこと。

成績評価方法・基準

出席態度50%、課題評価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。

テキスト・参考図書・材料費

スライド及び映像による講義。テキスト配布。

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

イラストレーション実習2の授業では、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を覚えることで、より正確に整理して人体や動物の構造を理解することが出来るようになります。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付ける。
(2) 人体と動物の身体の構造の違いを理解する。
(3) 様々な動物の身体的な特徴を知る。

授業計画

1. 永田先生(特別授業)
2. //
3. 体幹の美術解剖学 骨学 人体のプロポーション
4. 体幹の美術解剖学 筋学
5. 上肢の美術解剖学 骨学 翼の構造、天使の翼は再現可能か？
6. 上肢の美術解剖学 筋学
7. 下肢の美術解剖学 骨学 人体と動物の違い
8. 下肢の美術解剖学 筋学 古生物、架空の生物をどうデザインするか。
9. 岸田先生
10. //
11. //
12. //
13. //
14. //
15. //

準備学習

授業でやったことを、常に復習することを心がけて下さい。

成績評価方法・基準

出席態度60% レポート40% 出席が2／3以下だと単位取得できません。

テキスト・参考図書・材料費

目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布することがあります。トレーシングペーパー(A4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下さい。

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 2年生以上

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、作品にイラスト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：ピラルほか
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・ダンほか
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。

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. 永田先生(特別授業)
2. //
3. 小田先生
4. //
5. //
6. //
7. //
8. //
9. 脳と視覚の認知特性について
10. バランスの取りやすい3つの構図法について
11. 視覚刺激のコントロールと構図について
12. 構図の7つのポイントについて
13. 映像作品を見て構図による演出を学ぶ
14. 質感(光沢、金属、透明)の見え方と表現方法
15. ペーパーテスト

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

岸田50%+小田50%で評価します。
岸田50%の内訳は受講態度(出席など)20%+課題評価30%

テキスト・参考図書・材料費

適宜資料を配付

履修上の注意・ライセンスなど

美術概論

美術とは何か

担当教員名 西久松 吉雄

受講対象・履修要件 2年生以上及び所属する領域の1年生、教職課程履修者

授業概要及び目的

「美術とは何か」を考える場合、古代より連続と続く歴史や文化、美術が形成されてきた過程で、美術が自然と社会と生活のかかわりの中で、生まれてきたことを概観する。絵画、彫刻、メディアアートなどの分野で、作品づくりは今日において、何を伝え、存在してきたのかを知る。日本画、洋画、現代アートの担当教員が、それぞれの感性を切り口にリレー講座形式で作品について展開しながら語り、つなげていくことによるひとつの美術の方向性を模索する。

到達目標

- (1)「美術とは何か」の認識を深めることができる。
- (2)各専門分野での作品づくりを垣間見ることができる。
- (3)作品づくりの「今」を知ることができる。

授業計画

- | | | |
|-----------------|------------|--------|
| 1. 美術とは何か。美術と歴史 | 西久松 | 9月17日 |
| 2. 美術と自然 | 西久松 | 9月24日 |
| 3. 美術と感性 | 高田 | 10月1日 |
| 4. 美術と地域社会 | 高田 | 10月8日 |
| 5. 美術と象徴化 | 長尾 | 10月15日 |
| 6. 美術と生活 | 長尾 | 10月22日 |
| 7. 美術と造形化 | 宇野 | 10月29日 |
| 8. 美術と美的体験 | 宇野 | 11月5日 |
| 9. 美術と写真 | 伊庭 | 11月19日 |
| 10. 美術と鑑賞 | 伊庭 | 11月26日 |
| 11. 美術と環境 | 岡田 | 12月3日 |
| 12. 美術と日本文化の精神性 | 岡田 | 12月10日 |
| 13. 美術と視覚化 | 泊 | 12月17日 |
| 14. 美術とメディア・映像 | 泊 | 1月7日 |
| 15. まとめ | レポート提出 西久松 | 1月14日 |

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％ 出席カードにコメント記入及びレポート評価40％

テキスト・参考図書・材料費

授業で使用する資料がある場合は用意します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

美術論2

「名画」はなぜ「名画」なのか、それらはいまでも本当に「名画」なのか。

担当教員名 未定

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、西洋と日本の美術史を参照し、「名画」がなぜ「名画」と考えられているのか、講義します。その上で、その「名画」をいまなお「名画」と呼ぶことができるのか、「名画」の今日的な価値について検討します。価値観の多様化した今日において、誰しもが「名画」と認める作品は存在しうのでしょうか。もし存在しないとしたら、「名画」とは何を意味するのでしょうか。この授業では、これらの問題に対してできる限り論理的な回答を与えることを目指します。

到達目標

- (1)西洋と日本の絵画・現代美術の学習・研究のモデルを身につけることができる。
- (2)西洋と日本の絵画の時代・作家・作品ごとの特徴を認識できる。
- (3)西洋と日本の絵画の時代・作家・作品ごとの特徴を言語化できる。

授業計画

- オリエンテーション:絵画における価値とは何か
- 絵画はどのように語られてきたか(1)様式論
- 絵画はどのように語られてきたか(2)イコノロジー
- 絵画はどのように語られてきたか(3)美術と社会
- 西洋絵画の歴史(1)近代以前の絵画
- 西洋絵画の歴史(2)西洋の絵画における近代
- 西洋絵画の歴史(3)絵画におけるモダニズム
- 日本の絵画の歴史(1)近代以前の日本の絵画
- 日本の絵画の歴史(2)日本の絵画における近代
- 絵画の現代(1)クレメント・グリーンバーグと形式主義
- 絵画の現代(2)ポップ・アートの平面作品
- 絵画の現代(3)ミニマル・アートの平面作品
- 絵画の現代(4)コンセプチュアル・アートの平面作品
- 現代における絵画表現
- まとめ

準備学習

予習の必要は特にありませんが、美術館やギャラリーなどに出向き、講義で語られた内容をもとに作品を鑑賞したり、あるいはご自身の作品制作に役立てたりするなどしてください。

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

プリントを随時配布します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

美術論1

近代日本画家研究

担当教員名 西久松 吉雄

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かかわっていることを知ることができら。
- (3)日本画表現の特質を作品を通して考えることができる。

授業計画

- 横山大観、菱田春草
- 竹内栖鳳、木島崋谷
- 菊池契月
- 速水御舟
- 村上華岳、小野竹喬、入江波光
- 土田麦僊、梶原紫峰、国画創作協会
- 小林古径、前田青邨、奥村土牛
- 川端龍子、小倉遊亀
- 秋野不矩、上村松篁
- 東山魁夷
- 山口華楊、徳岡神泉、福田平八郎
- 工藤甲子、堀文子
- 石本正、稗田一穂、加山又造
- 麻田辨白、鷹司、浩
- まとめ レポート提出

準備学習

興味ある画家は、事前に調査研究をしておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度60％ レポート評価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布します。

履修上の注意・ライセンスなど

毎回取り上げる画家は違いますので、しっかり出席してください。

メディアデザイン概論

メディアの歴史

担当教員名 金澤 徹、藤田 隆、南 琢也、泊 博雅、櫻井 宏哉、森田 健

受講対象・履修要件 2年生以上及び所属する領域の1年生

授業概要及び目的

私たちは様々なメディアを利用し、それなしでは生活できない。さらにメディアは、私たちのものの見方そのものとなっている。では、そうしたメディアはいかに発生し、変容しているのか。また、そうしたメディアと私たちの思考はどのような関係にあるのか。本授業では、メディアとそれによるデザインの変遷の理解を通じて、人々のものの見方の変容を捉える。

到達目標

- (1)メディアを取り巻く様々な用語を習得できる。
- (2)メディアの歴史が理解できるようになる。
- (3)メディア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 | 櫻井宏哉 |
| 2. メディアについて考える | 泊博雅 |
| 3. 印刷の誕生に至るまでと現在 | 1 藤田隆 |
| 4. 印刷の誕生に至るまでと現在 | 2 藤田隆 |
| 5. 写真 1 | 金澤徹 |
| 6. 写真 2 | 金澤徹 |
| 7. 映像 1 | 櫻井宏哉 |
| 8. 映像 2 | 櫻井宏哉 |
| 9. 映像 3 | 森田健 |
| 10. アニメーションとコンピュータグラフィックス | 森田健 |
| 11. コンピュータ | 南琢也 |
| 12. メディアデザイン | 南琢也 |
| 13. メディア考察 | 泊博雅 |
| 14. メディアデザイン領域 説明 | 櫻井宏哉 |
| 15. まとめ | 櫻井宏哉 |

準備学習

事前にレジュメ、配布資料を熟読し、疑問点を明確にし、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業評価(授業理解度、授業態度)50％、課題評価50％。

テキスト・参考図書・材料費

特になし。適時資料を配布する。

履修上の注意・ライセンスなど

複数の教員によるリレー授業方式。
2年次のコース選択のアンケート有り。

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 写真の歴史の変遷を概観する。写真はそのはじまりから現在に至るまで変わることなく時代を映す<窓>として、また私達の表現の場としての<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二つの比喩が時代とともに具体的にどのように機能してきたのかという、イメージと意味の変遷の軌跡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)写真史を通して、文化の表現と視覚性との関係を把握することができる。 (3)写真史を通して、社会における技術との対応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：メディアと表象 2. 写真の誕生とそのメディア性-1-(その形式：感材を中心として) 3. 写真の誕生とそのメディア性-2-(その内容：写真の社会化) 4. モダニズムの視線-1- 5. モダニズムの視線-2- 6. ドキュメンタリーと写真-1-(その形式) 7. ドキュメンタリーと写真-2-(その内容) 8. 鏡と窓-1950年代の写真の動向と諸問題 9. 鏡と窓-1960年代の写真の動向と諸問題 10. 鏡と窓-1970年代の写真の動向と諸問題 11. 写真の道具性-1-(視覚性) 12. 写真の道具性-2-(政治性) 13. ヴァナキュアと写真 14. アーカイブと写真 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)
準備学習 授業終了後に授業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、授業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)などを写真集等で揃ておくこと。
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)を配布します。 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

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 メディアデザイン領域2・3年生
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. 倫理規定とスクリーン・コード(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. まとめ①
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 出席態度 50% 授業評価(授業理解度) 20%、 作品評価(レポート課題) 30%
テキスト・参考図書・材料費 テキスト:『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) 毎回授業資料を配布します。
履修上の注意・ライセンスなど 他領域2・3年の学生も受講可。

メディアデザイン論2
グラフィックデザインの歴史とその変遷
担当教員名 藤田 隆
受講対象・履修要件 2年生以上
授業概要及び目的 メディアの発達と変遷を中心に、情報伝達、表現の手段と方法の変遷について学ぶ。19世紀末から、20世紀にかけて、グラフィックデザインが時代とともに、どのように変遷してきたか、作家と作品、その社会背景を検証する。ビデオや映像を通じて時代の流れを多角的に学ぶ。メディアの進化と表現の変遷を踏まえて自分の感性に合った世界を見つけ、デザイナーの研究や発表を通じてグラフィックのスキル向上を目指す。
到達目標 (1)メディアの進化を学ことで、身の回りのメディアと歴史の関係を考える (2)歴史上の事柄を自分で体験して先人の感性に迫る。
授業計画 1. オリエンテーション 2. 日本の美意識の根源とその表現の特色 3. グラフィックデザインの見方とデザインの特徴 4. ポスターの革新 アート&クラフト運動アールヌーボーとアールデコ 5. ロシアアバンギャルド 時代と作品 6. タイポグラフィの革新、文字による表現、バウハウスとは 7. 抽象化デザインの研究とそのレポート発表 8. アメリカのグラフィックデザインと広告の新しい風 9. ヒッピー文化とロック文化の始まり 10. ロック文化の影響を自分なりに分析レポート 11. 日本のグラフィックデザイン、日宣美のこと、JAGDAのこと 12. 日本のデザインの特徴、アートディレクターの時代 13. 21世紀における新しいメディアの始まり 14. 自分たちの時代の気になるデザイナーレポート(1) 15. 自分たちの時代の気になるデザイナーレポート(2)総括
準備学習 関心のあるグラフィックデザイン世界を見つけて研究しておいて下さい。興味の幅を広げて探ってゆく癖を付けておいてください
成績評価方法・基準 授業への出席率、授業中の態度。レポート、デザイン習作の完成度。
テキスト・参考図書・材料費 授業参考テキスト:グラフィック・デザインの歴史「知の再発見」双書(柏木博)
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 メディアデザイン領域 2・3年生
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習得する。 (2) 多種多様なアニメーション表現技法について理解する。
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 授業態度評価70%、レポート30%の合計で評価。 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・水谷 米博・三宅 正浩

受講対象・履修要件 2年生以上及び所属する領域の1年生

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. 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
- 7. コスチュームデザイン： テキスタイル(1) 素材・織り・染め
- 8. 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
- 9. コスチュームデザイン： ファッション(1) 歴史・様式・思想
- 10. コスチュームデザイン： ファッション(2) ブランド・広がり
- 11. 住環境デザイン： 住環境デザインとは／地域とつながる
- 12. 住環境デザイン： 歴史・様式・思想
- 13. 住環境デザイン： 住宅・建築家
- 14. 住環境デザイン： 商業建築・ディスプレイ
- 15. 住環境デザイン： 建築空間とこれから

準備学習

次回授業までに、授業内で配布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

出席態度40％、レポート60％

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は都度配布。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学ぶ
- (2) ファッションマーケティングの企画力を育成する
- (3) マーкетターとしての感性を高める

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・ファッションイメージ)
- 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

課題「ブランド企画書」70％
出席授業態度30％

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・プリント配布

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2 C

ユーザインタフェース論

担当教員名 八田 晃

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

この科目では最新の動向を踏まえて、具体的なユーザインタフェースデザインの実例を参考にし、ユーザインタフェースをデザインする上で必要な概念、考え方、デザインプロセス、手法などの習得をめざす。

到達目標

- (1) ユーザインタフェースをデザインする上で必要な概念を説明できる。
- (2) ユーザインタフェースデザインの最新の動向を学ぶことができる。
- (3) ユーザインタフェースをデザインする上で必要なプロセス・手法が習得できる。

授業計画

- 1. ユーザインタフェース(UI) の基礎的な概念
- 2. UIの主要な概念のデザイン具体例による考察
- 3. UIの歴史的な変遷
- 4. UIの基本概念、原則、認知科学や人間工学等の周辺学問領域との関係
- 5. グラフィカル・ユーザインタフェース(GUI)の基本構成要素
- 6. GUIデザインにおける構造化の考え方と手法
- 7. GUIデザインにおける可視化の考え方と手法
- 8. GUIデザインにおけるインタラクション表現
- 9. UIデザインのプロセス1:コンセプトとアイデア
- 10. UIデザインのプロセス2:スケッチとコンテ
- 11. UIデザインのプロセス3:プロトタイプینگと評価
- 12. ユーザインタフェースの最新動向、今後の方向性
- 13. ユーザインタフェースの最新動向、今後の方向性2
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

授業内で紹介されたデザイン概念や専門用語は、必要に応じてネット等で調べ復習しておくこと。

成績評価方法・基準

出席態度、授業時間内ショートレポートでの総合判定。
試験方法：授業内試験[日常課題で評価]

テキスト・参考図書・材料費

受講テキスト(購入必須図書):不要
参考書:(授業内で紹介)GUIデザインガイドブック 海文堂 誰のためのデザイン 新曜社
エモーショナルデザイン 新曜社

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

空間デザイン論2 D

現代建築家論

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

世界および日本で活躍する建築家を取り上げ、その思想、空間や形態、素材や肌理、色彩、機能や構造などの特色を講義し、これからの建築家と建築のあり方を考えるとともに、文化や社会現象にまでおよび考察を行う。

到達目標

- (1) モダニズムから現代の建築家たちのあゆみを社会のありようから理解できる
- (2) 設計理念の共有や影響、対立など作家間の相関を確認できる

授業計画

1. 丹下健三(日本)
2. 菊竹清訓(日本)
3. 安藤忠雄(日本)
4. 伊東豊雄(日本)
5. SANAA(日本)
6. 隈研吾(日本)
7. 坂茂(日本)
8. ルイス・カーン(アメリカ)
9. レム・コールハース(オランダ)
10. ヘルツォーク&ド・ムーロン(スイス)
11. グレン・マーカット(オーストラリア)
12. ザハ・ハディッド(イラク)
13. ジャン・ヌーヴェル(フランス)
14. レンゾ・ピアノ(イタリア)
15. まとめ

準備学習

講義用プリントを熟読して下さい

成績評価方法・基準

レポート課題(70%)に受講姿勢(30%)を考慮して評価する。

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

二級建築士・木造建築士受験指定科目

空間デザイン論2 E

生産技術論

担当教員名 柳井 真人

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。

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

レポート・課題提出で評価。

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布、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。

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。

成績評価方法・基準

授業態度(20%) + レポート課題(80%)

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・デコ博の前身
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。

成績評価方法・基準

授業態度(20%) + レポート課題(80%)

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
応用科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

現代美術論A

1950年代以降の日本の美術

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年以降の日本において発表されて来た美術表現の特徴を紹介します。基本的に一コマ作家を紹介することによって、各作家の表現の要を浮き彫りにするとともに、その作家が活躍した時代が各作家に要請して来た表現はどういうものであったのかを探っていきます。また、時代が下るに連れて、ジャンルの区分が有効性を失ない、必ずしも作家にオリジナリティが求められなくなっていくます。そのとき、「美術表現」として残されるものは何か、その重要性について語ってゆきます。

到達目標

- (1)戦後からゼロ年代の日本美術の動向がわかるようになる。
- (2)素材やジャンル分けにとらわれない制作態度を自覚するようになる。
- (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. イサム・ノグチー—東西を超える、ジャンルを超える—
- 3. 丹下健三—ヒロシマから万博まで—
- 4. 横尾忠則—イラスト、絵画、蒐集—
- 5. 大竹伸朗—集積と置換—
- 6. 中平卓馬—凝視とは何か？作品発表とは何か？—
- 7. 森山大道—さようならの後の写真—
- 8. 中間レポート発表
- 9. 戸谷成雄—彫刻と視線—
- 10. 小谷元彦—視線による彫刻—
- 11. 諏訪直樹—絵画に無限連鎖はあるか？—
- 12. 綿引展子—現れの空間—
- 13. 期末レポート発表
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

受講生は、政治経済を含め、社会の動向に常日頃から敏感であることをのぞみます。

成績評価方法・基準

中間レポート及び期末レポートにより評価します。レポートの課題は授業中にお知らせします。学期の半ば(第8回の授業中)に中間レポートの、第13回の授業では期末レポートの発表機会を設けます。受講者は必ずこれに出席してください。

テキスト・参考図書・材料費

授業中に紹介します。

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

実践!!絵画材料を体験する

担当教員名 篠原 涼子

受講対象・履修要件 全学年対象

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素材の選択は、作品の仕上がり、また保存に大きく関わります。古典的な素材から現代の素材を紹介し、その実践的な使用方法を見せていきます。実際に素材を触り、自己の作品作りのイメージを広げることができます。

到達目標

- (1)絵画素材の基本的な構造、素材を学び、その使用方法を知ることができる。
- (2)(1)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. フレスコ
- 2. 水性辰色剤① 膠・カゼイン
- 3. 水性辰色剤② PVA・CMC・アクリルエマルション
- 4. 水性辰色剤③ エマルション・界面活性剤
- 5. 油性辰色剤 油絵具・ニス・ワックス
- 6. 支持体 パネル・キャンバス・布・紙・金属
- 7. 下地① 綿布・寒冷紗・和紙貼り込み
- 8. 下地② 白亜地・アクリルジェツソ
- 9. 顔料 無機顔料・有機顔料 体質顔料
- 10. 墨・硯
- 11. 和紙孔版画① コロジオン原紙・ロウ原紙
- 12. 和紙孔版画②ダイヤモンドスクリーン・ニス原紙・ボールペン原紙
- 13. 箔 アシェット、スパークニス
- 14. 額装
- 15. まとめ①

準備学習

配付資料や参考図書を読んでおくとうい。

成績評価方法・基準

出席態度50% レポート50% ※出席状況の如何にかかわらず、最終レポート未提出の場合、判定不可能とする。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：青木芳昭『絵画素材の科学 よくわかる今の絵画材料』生活友の社¥4,800

履修上の注意・ライセンスなど

日本美術史A

担当教員名 寺島 典人

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

授業の到達目標及びテーマ：日本美術史の基本と、美術品の見方を、仏像を通して学ぶ。授業の概要：時代や国、民族の違いを超えてその美を伝える普遍的美について、それを秘める可能性のある美術品の例の一つとして、我が国に伝わる仏像を通して考えてみる。仏像は、古代から近世に至る間ずっと、日本美術の中心として追られ続け、かつ、その作例が今なお豊富に現存しているという、美術史を研究するには世界的にまたとない題材であり、各時代の最先端の科学技術でもある。大津に現存する仏像を通して、作品の様式、技法、保存について学ぶ。

到達目標

- (1)彫刻(仏像)の流れを知ることができる。
- (2)彫刻(仏像)の種類や見方を知ることができる。
- (3)(仏像)の構造や技法、保存について知ることができる。

授業計画

- 1. 日本美術史における仏像の位置
- 2. 仏像の姿Ⅰ(如来・菩薩)
- 3. 仏像の姿Ⅱ(明王・天)
- 4. 仏像の素材Ⅰ「塑」(塑像、搏仏・乾漆・鑄造)
- 5. 仏像の素材Ⅱ「彫」(石仏・木彫)
- 6. 仏像の様式
- 7. 実際に仏像を見る(現地学習・於歴史博物館)
- 8. 実際に仏像を見る(現地学習・於歴史博物館)
- 9. 密教美術Ⅰ(曼荼羅)
- 10. 密教美術Ⅱ(不動明王)
- 11. 浄土教美術Ⅰ(来迎図)
- 12. 浄土教美術Ⅱ(六道絵)
- 13. 大津の仏像(延暦寺・三井寺・石山寺・西教寺)
- 14. まとめ①レポート(記述式 自筆、ワープロ不可)
- 15. まとめ②

準備学習

授業までに、授業計画で確認し内容を調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

レポート(必須)・出席(2日以上)。

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布。参考書・参考資料等『日本美術全集』小学館 『日本美術全集』学研

履修上の注意・ライセンスなど

特になし。

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・バイク ビデオをアートに
- 3. E.A.T
- 4. インゴ・ギュンター メディアと社会
- 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&ロラン 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. ジョン・ルイ=ボワシエ インタラクティブ・シネマ
- 13. ジョン前田 データビジュアライゼーション
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

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(50%)＋出席態度(50%)
ただし無断欠席2回以上で原則単位取得不可。

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

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 二年生以上
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。
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。
授業計画
1.ルネサンス——「人間」を描く 2.古典古代に学ぶ 3.メディチ家の芸術——百花繚乱のフィレンツェ 4.ルネサンスの伝播と宮廷文化 5.盛期ルネサンスの三巨匠 6.海と光——ヴェネツィア派 7.アルプスを越えて——ドイツ・ルネサンス 8.神は細部に宿る——初期ネーデルラント絵画 9.カラヴァッジョとイタリアのバロック絵画 10.ペラスケスとスペインのバロック絵画 11.リュベンスとフランドルのバロック絵画 12.レンブラントとオランダ絵画の黄金時代 13.フランス古典主義からロココへ 14.グランド・ツアー——英国とイタリア 15.革命前夜——ゴヤとターナー
準備学習
毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞しましょう。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにしましょう。
成績評価方法・基準
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。授業の最後に書くブリーフレポートで50%、2本の課題レポート33%、筆記試験で17%という割合です。
テキスト・参考図書・材料費
千足伸行監修『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しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配布資料は、次の授業のときに受け取っておいてください。
履修上の注意・ライセンスなど
とくにありません。

日本建築史
日本の歴史的建築物の空間と造形
担当教員名 内田 康博
受講対象・履修要件 全学年対象
授業概要及び目的
日本の各地で創られてきた歴史的建築の空間と造形を通覧し、併せて関わりの深いアジアの国々の建築についても解説する。授業のなかで様々な見地から特徴的な歴史的建築物をとりあげ、その歴史的、文化的背景や美意識、思考について解説し、考察することで興味と理解を深める。また現地で建築空間を体験する際の見方を養う。
到達目標
(1)日本で創られてきた歴史的建築の空間と造形について幅広く知識を得る。 (2)日本の歴史的建築物が創られた歴史的、文化的背景について理解を深める。 (3)中国、インド等の歴史的建築物との比較から、日本の建築物の特徴を知る。
授業計画
1.神社-日本古来の建築造形 2.寺院-東アジアからの影響 3.社寺-建築造形の日本的展開 4.住居-日本人の住まい方、環境との対話 5.都城-風水都市の日本的発展 6.庭園-日本人の自然観・世界観 7.茶室-日本固有の極小宇宙 8.桂離宮-日本の美意識の結晶 9.桂離宮-空間と造形の多様性 10.中国の建築-統一と展開 11.インドの建築-多様と豊穣 12.京町家について-都の住まい 13.民家について-農山村の住まい 14.まとめ① 15.まとめ②
準備学習
歴史的建築物（神社、寺院、他）、庭園などの見学を奨励します。
成績評価方法・基準
出席態度（60%）、レポート試験（40%）
テキスト・参考図書・材料費
テキスト資料は毎回授業時に配布。参考図書は随時紹介。
履修上の注意・ライセンスなど
2級・木造建築士試験指定科目。

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 二年生以上
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。
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。
授業計画
1.なぜ、印象派は重要なのか 2.都会と田園——リアリズムとバルビゾン派 3.自由を求めて——フランスのロマン主義 4.崇高なる自然——ドイツのロマン主義 5.光の印象派、闇の象徴主義 6.神とともに——ラファエル前派 7.印象派以後——ポンタヴェン派からナビ派へ 8.色彩の自律——新印象主義からフォーヴィスムへ 9.共鳴する色彩——フランスのフォーヴィスムとドイツの表現主義 10.異国人たち——エコール・ド・パリ 11.解体と再構築——キュビズムから抽象美術へ 12.理知と情念——さまざまな抽象美術 13.ダダと反芸術 14.無意識の世界——形而上絵画とシュルレアリスム 15.第二次世界大戦後の芸術
準備学習
毎回、展覧会を紹介するので、できるかぎり鑑賞しましょう。また、美術全集などの画集をできるかぎり見るようにしましょう。
成績評価方法・基準
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。授業の最後に書くブリーフレポートで50%、2本の課題レポート33%、筆記試験で17%という割合です。
テキスト・参考図書・材料費
千足伸行監修『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しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配布資料は、次の授業のときに受け取っておいてください。
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 全学年対象
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面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・リヴァイヴアル 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
レポート課題(80%)に受講姿勢(20%)を考慮して評価する。
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します。
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 全学年対象

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. 現代の工芸
- 14. まとめ①近代を現代の工芸
- 15. まとめ②工芸作家レポート

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

出席態度(60%)、レポート試験(40%)

テキスト・参考図書・材料費

授業態度50%、レポート又は試験(理解度)50%

履修上の注意・ライセンスなど

適宜資料配布

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
- 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

演習主体ですから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。

成績評価方法・基準

課題評価(ワークシート評価及びワークシート提出率)60%
授業態度25% 授業評価(取り組み状況及び理解度)15%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:授業時配付資料 材料:PCCSプランニングカラーB6(850円)、ケント紙B4(一括購入13枚計 270円) カッターナイフ、はさみ、カッティングマット、定規、のりなど A4ファイル(配布資料まとめ用)

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。

図法演習

担当教員名 吹田 哲二郎

受講対象・履修要件 1・2年生向け科目

授業概要及び目的

平面・立体図法の入門。図法をコミュニケーション言語の1つとして捉え、各種の作図法における視点の意味と作図手順を講義する。図法とは、投影を基本として3次元の物体を2次元平面に図示する方法のことで、歴史的に様々な手法が考えだされてきた。それらを正しく読み取るには、1本の線ですら図示する上での共通のルールがあり、これを間違えると相手に内容が伝わらないことになる。この授業では、最も基本的な鉛筆の削り方、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に負けない作図テクニックの習得を目指す。

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、正しい三面図の描写。

授業計画

- 1. 図法の基礎～1
- 2. 図法の基礎～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. 正投影の基本～1
- 6. 正投影の基本～2 / 課題3
- 7. 副投影の基本
- 8. 2次副投影／幾何学的解析の応用／課題4
- 9. 切断および断面～1
- 10. 切断および断面～2／課題5
- 11. 透視投影法の基礎
- 12. 透視投影法の応用と作図／課題6
- 13. 展開図の基礎
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

前回のプリントを復習の上、受講してください。

成績評価方法・基準

出席状況、課題1～6の採点。

テキスト・参考図書・材料費

毎講義にプリントを配布。
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|SBN4-7819-0943-4 ￥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

課題の作図にはコンパス、三角定規(20～30cmを推奨)、直線定規(30～60cmを推奨)、雲形定規などの製図用具が必要。講義時間内に課題の作図は行いませんが、筆記具、コンパス、三角定規は常時携帯してください。特に、コンパスは「中車式」のものを推奨しています。第1回目の講義で説明しますので、講義後に購入してください。

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、実制作を通じ、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を。
- (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」について
- 4. //
- 5. 「レディメイド」について
- 6. //
- 7. 「場」について
- 8. //
- 9. 発泡スチロールによる立体作品の制作 1原型の決定
- 10. // 2粗取り
- 11. // 3粗取り
- 12. // 4仕上げ
- 13. // 5完成
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②(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

制作作品、出席により評価。2/3以上。

テキスト・参考図書・材料費

材料費は各自実費。

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。定員15名。

工芸演習

「工芸」を知り体験する

担当教員名 **大住 由季**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

工芸の概念を知り、技法と素材に対する理解を深める。 工芸の概念を理解し実制作を試み、現代工芸のあり方を研究する。

到達目標

- (1) 工芸の概念を学び、理解する。
- (2) 工芸の素材と表現を理解する。
- (3) 工芸の素材と技法を使い、自らのイメージを表現することが出来る。

授業計画

1. ガイダンス
2. 工芸の概念
3. 工芸の役割と歴史
4. 工芸の表現と現代(陶芸、染織、漆芸、金工、木工など)
5. 現代の工芸研究1陶芸・2染織
6. 見学(工芸関係)
7. 見学
8. レポート制作
9. 制作(布や糸その他を使って)図案を考える
10. 制作(布や糸その他を使って)制作1
11. 制作(布や糸その他を使って)制作2
12. 制作(布や糸その他を使って)仕上げ
13. 完成合評
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習

工芸は日常の中にあります。常に興味を持って授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

出席状況と授業態度 50%、作品・レポート評価 50%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配布。

履修上の注意・ライセンスなど

デザイン演習

デザインを知り体験する

担当教員名 **森田 存**

受講対象・履修要件 2年生以上ただし教職課程履修者は1年生でも可

授業概要及び目的

多くの意味を包括するデザインを基本的な内容から構想・表現に至るまでの手法を学び、デザインの多様性を理解して活用ができるよう、プロダクトやメディアまで幅広く展開して研究する

到達目標

- (1) デザインについて基礎的な概念と表現手順が理解できる。
- (2) デザインにおけるさまざまな表現技法を用いて、イメージを表現できる。
- (3)

授業計画

1. ガイダンス・デザインの概念と歴史
2. 造形要素とデザイン(解説)
3. 作品制作①(造形要素による立体制作)
4. パッケージデザインを考える
5. 作品制作①
6. グラフィックデザインを考える
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. 日常小物のデザインを考える
12. 作品制作①素材研究(A)
13. 作品制作②素材研究(B)
14. 作品制作③素材研究(C)
15. まとめ

準備学習

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ておくこと

成績評価方法・基準

課題作品評価50% 授業態度30%
授業評価(取り組み状況及び理解度)20%

テキスト・参考図書・材料費

授業時配布資料・材料費別途必要。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

教職課程履修者を優先します。後期集中ですから欠席のないように留意すること。

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年生以上対象

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。

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

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

成績評価方法・基準

課題作品評価50% 授業態度30%
授業評価(取り組み状況及び理解度)20%

テキスト・参考図書・材料費

授業時配布資料・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

教職課程履修者を優先します。前期集中ですから欠席のないように留意すること。

芸術鑑賞A

日本美術

担当教員名 **小寄 善通**

受講対象・履修要件 全学年対象

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が目標とする。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、博物館学の基礎をも養う。

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解決が出来るようになります。

授業計画

1. 5月16日(土)鑑賞
2. " ディスカッション
3. " まとめ
4. 5月23日(土)鑑賞
5. " ディスカッション
6. " まとめ
7. 6月6日(土) 鑑賞
8. " ディスカッション
9. " まとめ
10. 6月20日(土)鑑賞
11. " ディスカッション
12. " まとめ
13. 7月11日(土)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。

成績評価方法・基準

2/3以上の出席をもって成績評価の対象とする。成績は課題レポートで評価する。

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に移動し、講義・ディスカッション等をおこなう。

芸術鑑賞B

日本美術

担当教員名

小 寄 善 通

受講対象・履修要件

全学年対象

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、博物館額の基礎を養う。

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、問題解決が出来るようになります。

授業計画

1.	10月17日(土)	鑑賞
2.	"	ディスカッション
3.	"	まとめ
4.	10月31日(土)	鑑賞
5.	"	ディスカッション
6.	"	まとめ
7.	11月7日(土)	鑑賞
8.	"	ディスカッション
9.	"	まとめ
10.	11月21日(土)	鑑賞
11.	"	ディスカッション
12.	"	まとめ
13.	12月 5日(土)	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。

成績評価方法・基準

2/3以上の出席をもって成績評価の対象とする。成績は課題レポートで評価する。

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に移動し、講義・ディスカッション等をおこなう。

特別講義3

日本画表現の現在とその素材

担当教員名

斉藤 典彦・美術領域主任

受講対象・履修要件

2・3年生対象

授業概要及び目的

作家としてのこれまでの活動をスライド等をもとに紹介する。1人の作家の活動とおし、日本画における表現の現在を知る。自然から採取した土で絵の具を製作し、その絵の具で作品制作まで行う。自ら自然の中で土を採取した絵の具で作品を制作することにより、画材の成り立ちを知るとともに、人間の創作活動と自然との関わりの深さを理解することができる。それらの経験によって描くことの原点に立ち返り、自分の表現とは何かを見つめ直すことができる。また土絵の具による課題作品の講評も行う。

到達目標

(1)日本画による表現の現在を知ることができる。
(2)絵の具や画材の成り立ちに対する理解を深めることができる。
(3)描くことの原点に立ち返り、自分の表現を見つめ直すことができる。

授業計画

1.	オリエンテーション
2.	斉藤典彦氏による講義①
3.	斉藤典彦氏による講義②
4.	斉藤典彦氏による講義③
5.	「土の絵の具で描く」材料研究
6.	「土の絵の具で描く」材料採取①
7.	「土の絵の具で描く」材料採取②
8.	「土の絵の具で描く」絵の具製作①
9.	「土の絵の具で描く」絵の具製作②
10.	「土の絵の具で描く」絵の具製作③
11.	土の絵の具による作品発表①
12.	土の絵の具による作品発表②
13.	土の絵の具による作品講評①
14.	土の絵の具による作品講評②
15.	まとめ

準備学習

絵の具や支持体など画材の成り立ちに対して、積極的に調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業評価(授業態度、理解度)60% 作品評価40%

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布します。

履修上の注意・ライセンスなど

3日間の集中授業のため日程等は注意してください。追って日時はお知らせします。

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

全学年対象(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、かんたんなようできて、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・4/25(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・5/9(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/カラーでもモノクロでもOK)	
11.	●3回目・2コマ・5/30(土)3～4限	それぞれのゲームをみんなでプレイする
12.	テストプレイや感想のまとめ	
13.	ゲームデザインについてのまとめ	
14.	ゲーム/デザイン/ゲームバランスについて解説	
15.	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しておく。

成績評価方法・基準

出席態度80%課題20%(個人すごろく課題/ゲームとしてのアイデアとまとめ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(4/25、5/9、5/30の3回)となりますので、日時をしっかりと把握しておいてください。

特別講義4

映画史特別研究 モンターージュとフォト・ジェニック

担当教員名

小林 はくどう・メディアデザイン領域主任

受講対象・履修要件

全領域 全学年 最大 20人

授業概要及び目的

これからの映像表現はどうあったらいいのだろうか。その鍵となるのが過去の映画史研究である。この授業ではモンターージュとフォトジェニックを軸に考察を進める。モンターージュはアメリカハリウッド映画で誕生し、その後革命後のロシア映画で花開き、やがては世界の映画、映像、放送の基本手法となった。しかしモンターージュをアンチとして登場したのが第2次大戦後フランスのヌーベルバーグである。若い監督たちはフォトジェニックの自由気ままに独創的に優れた作品を発表した。この両者を比較しつつ、影響を受けた映画運動、実験映像などに触れて行きたい。現代を第2のヌーベルバーグと捉えるなら、若い学生も明日の新しい表現者となって欲しい。

到達目標

(1)映画史を習得できる。
(2)映像文法を理解できる
(3)映像の発想を習得できる。
(4)映像の表現を行うための手法や技術を知ることが出来る。

授業計画

1.	モンターージュはアメリカハリウッドから始まった(1)	8月07日(金)
2.	モンターージュはアメリカハリウッドから始まった(2)	8月07日(金)
3.	モンターージュはロシア映画で開花する(3)	8月07日(金)
4.	モンターージュはロシア映画で開花する(4)	8月07日(金)
5.	モンターージュとプロバガンダ映画 ネオリアリズム研究(5)	8月07日(金)
6.	モンターージュとプロバガンダ映画 ネオリアリズム研究(6)	8月07日(金)
7.	フランスのヌーベルバーグはモンターージュの否定から誕生(7)	8月07日(金)
8.	フランスのヌーベルバーグはモンターージュの否定から誕生(8)	8月07日(金)
9.	ヌーベルバーグ映画の研究(9)	8月08日(土)
10.	ヌーベルバーグ映画の研究(10)	8月08日(土)
11.	日本のヌーベルバーグ研究(11)	8月08日(土)
12.	日本のヌーベルバーグ研究(12)	8月08日(土)
13.	実験映画、映画運動 メディアアートの研究(13)	8月08日(土)
14.	実験映画、映画運動 メディアアートの研究(14)	8月08日(土)
15.	討議 リポート提出(15)	8月08日(土)

準備学習

事前にレジュメおよび配布資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業評価(授業理解度、授業態度)50%、課題評価50%。

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に資料を適時配布する。

履修上の注意・ライセンスなど

なし

特別講義5

空間デザイン演習

担当教員名 谷尻 誠・空間デザイン領域主任

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

ちょっとしたデザインにより、街や空間を変えることができる。それは建築やインテリアだけでなく、ランドスケープや家具、プロダクトやファッションなど、我々の生活の中にあるデザインソースにより空間は一変する。サーベイやプレゼンテーションを通して、身近な空間におけるデザインの実務的な知識や技法を習得する。

到達目標

- (1) プレゼンテーションの技法やテクニックを身につけることができる
- (2) デザインの実務的な知識を身につけることができる
- (3) プロとしての基礎的なスタンスと考え方を理解できる
- (4) 計画を行う際の着眼点や具現化の手法を学ぶ

授業計画

- 1. ガイダンス・課題説明
- 2. 街歩き・現地調査1
- 3. 街歩き・現地調査2
- 4. サーベイ内容の分析・まとめ1
- 5. サーベイ内容の分析・まとめ2
- 6. 基礎講義1 気づきや発想、デザイン手法
- 7. 基礎講義2 プロとしての基礎的なスタンスと考え方
- 8. 基礎講義3 計画を行う際の着眼点や具現化の手法
- 9. 現地調査報告・デザインソースやアイデアのプレゼンテーション1
- 10. 現地調査報告・デザインソースやアイデアのプレゼンテーション2
- 11. エスキース・模型スタディー1
- 12. エスキース・模型スタディー2
- 13. プレゼンテーション1
- 14. プレゼンテーション2
- 15. まとめ

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

作品評価70%、授業態度30%

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布。材料は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

スケジュール管理が制作成果の質を左右します。時間配分に注意しましょう。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
応用科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

自然科学概論C

地球と生命

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、主に地球史、及び生命の歴史について概説し、それらが密接に影響を及ぼし合ってきたことについて説明する。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) 日常で目にしたもの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. 科学の考え方(科学とニセ科学に線は引けるか)
- 3. 地球史上の七大事件
- 4. 地球の変動の原理
- 5. 生命の誕生と歴史
- 6. 生命の発展と地球
- 7. 大量絶滅という事件
- 8. カンブリア爆発と「見ること」の進化
- 9. 環境と「見ること」の相互作用
- 10. 大気・海洋と、地殻の歴史
- 11. 「プレートテクトニクスの拒絶」事件
- 12. 生命と地球は共進化したか
- 13. ヒトとサルの進化
- 14. ゴジラと科学者
- 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

レポート課題による。

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D

地球環境と生命の相互作用としての「感覚」

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、地球環境と生命が「触れ合う」(相互作用する)場所である「感覚」について概説する。それらが密接に影響を及ぼし合ってきたことについて説明する。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) 日常で目にしたもの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. 「目に見える」ことと「本当のこと」
- 2. 光の三原色の分子生物学
- 3. 「ヒト」と「哺乳類」と「脊椎動物」、その色覚の地球史
- 4. 地球の昼と夜と、眼の変化
- 5. 嗅覚と視覚と、カンブリア爆発
- 6. 視覚の回復の現在―再生医療の実験
- 7. 「科学コミュニケーション」とはなにか
- 8. ヒト(サル)の色覚とフェロモン
- 9. 「見られる」がわ、生命の色と模様
- 10. 生き物の「模様」はどのようにつくられるか
- 11. さまざまな動物の「ものの見かた」
- 12. 生命科学と再現性、研究不正
- 13. 科学者の「生態」―どんな職業か
- 14. バイオ・バンクー自宅のキッチンで生命科学に挑む
- 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

レポート課題による。

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。

現代社会論A

時事問題の理解

担当教員名 水谷 友香

受講対象・履修要件 2年生以上(卒業後に就職を考えている学生は受講を推奨)

授業概要及び目的

日本を中心とした社会の状況について、時事問題をとおして把握します。卒業後の進路を考えるためにも、また就職活動の準備としても、今日の社会の状況について適切に知ることが必要です。時事をとおして現代社会の諸問題を考えていきます。

到達目標

- (1) 新聞を毎日読み、社会について見識を深める。
- (2) 社会人に必要な社会常識を身につける。

授業計画

- 1. ガイダンス
- 2. 時事問題から考える今日の社会①「少子高齢化」「女性の社会参画」
- 3. // ②「高度情報化社会」
- 4. // ③「就職活動」「雇用状況」
- 5. // ④「社会保障」「医療制度」
- 6. // ⑤「教育問題」
- 7. // ⑥「税と財政」
- 8. // ⑦「文化振興」「地域振興」
- 9. // ⑧「社会貢献」
- 10. // ⑨「食料問題」
- 11. // ⑩「技術革新」
- 12. // ⑪「産業振興」
- 13. // ⑫「環境問題」
- 14. // ⑬「エネルギー問題」
- 15. まとめ

準備学習

新聞を毎日読むこと。また、現代社会のさまざまな問題について、新書などを読み、勉強を重ねること。

成績評価方法・基準

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。授業に積極的に参加していない場合は、最大50%まで評価を減じます。

テキスト・参考図書・材料費

教科書として、『2015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、1200円+税)と『現代用語の基礎知識学習版2015→2016』(自由国民社、1500円+税)を使用します。いずれも購買部扱いです。

履修上の注意・ライセンスなど

教科書『2015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』の内容により授業計画を変更することがあります。初回ガイダンス時に改めて案内します。

法学「日本国憲法」 担当教員名 早田 幸政 受講対象・履修要件 全学年対象 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、とりわけ、基本的人権に関する規定の位置づけやそ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. 法の下での平等 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、講義プリントを配布するので、必ず、授業には出席すること。 成績評価方法・基準 授業時作成し授業の最後に提出のレポート、それに授業に向き合う姿勢を総合的に判断して成績評価を行う。授業に向き合う姿勢30%、授業の最後に作成・提出のレポート70%、の割合とする。 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 日程8／19、20、21	人権教育 担当教員名 能登 宏之 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 同和教育を軸にして、今日人権のかかわる諸問題を検討と論述により深く認識する。 到達目標 (1) 部落問題学習を通じて今日の同和教育を理解する。 (2) 日本国憲法の「第3章 国民の権利と義務」から人権問題を考察する。 (3) 映像を活用して、人権問題を深く理解し、関心を高める。 授業計画 1. 日本国憲法と人権教育について 2. 同和教育問題 資料を活用してその歴史を学ぶ 3. 解放運動の原点 水平社誕生のエピソードから学ぶ 資料『三月三日の風』 4. 部落問題を教育でどのように活かすか 5. 『命ど宝』を鑑賞して、これまで聞いてきた沖縄県民の様子から沖縄問題を考える。 6. 沖縄と人権問題 7. 『ゲンバク』の教材VTRテープを視聴して討議する。 8. 『ハンセン病でなぜ隔離されてきたか』をテーマに歴史的差別について考察する。 9. 高齢者問題をどう受け止めるか 10. 映画で学ぶ障害者問題 11. 外国人差別の問題 特に、在日韓国人・朝鮮人について考察する。 12. 資料『戦時下のくらし』から平和の大切さをどのように児童・生徒に伝承するかを考察する。(1) 13. 資料『戦時下のくらし』から平和の大切さをどのように児童・生徒に伝承するかを考察する。(2) 14. 『人権教育の大切さ』についてレポートを作成しながら意見の交換を図る。 15. まとめ 準備学習 教科書で次時のテーマを習得した上で自分の意見が発表できるよう準備をしておくこと。 成績評価方法・基準 授業態度30%、最終回レポートと袋ファイルレポート70% テキスト・参考図書・材料費 『人権読本』鎌田慧著 岩波書店（740円＋税） 履修上の注意・ライセンスなど 出席重視。毎時間レポート提出。	平成26（2014）年度以降入学生
哲学A 「私」とは何か？ 担当教員名 山本 和人 受講対象・履修要件 全学年対象 授業概要及び目的 「私」というのは当たり前のようできて、考えてみるとよく判らない。いかにも哲学的な問題だ。(苦笑) この講義では「私」をめぐる問題を幾つか考えながら、常識的なイメージとは異なった「私」のあり方を観ていきたいと思う。 到達目標 (1) 常識的な思考を疑う (2) 哲学的な考え方を知る (3) 問いを立てることの重要性を考える 授業計画 1. イントロダクション：哲学って何なのか？ 2. 魂って存在するか？(1) 3. 魂って存在するか？(2) 4. 夢と現実とは区別できるか？(1) 5. 夢と現実とは区別できるか？(2) 6. 心を持ったロボットは作れるか？(1) 7. 心を持ったロボットは作れるか？(2) 8. 私の身体はどこにあるのか？(1) 9. 私の身体はどこにあるのか？(2) 10. じゃあ、心や意識は何なのか？(1) 11. じゃあ、心や意識は何なのか？(2) 12. 考えや行動は自由なのか？(1) 13. 考えや行動は自由なのか？(2) 14. まとめと考察 15. 総括 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 「まとめと考察」において講義のレポートを書く。これによって成績を判定する。 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A 宗教の様々な側面を理解する 担当教員名 山本 和人 受講対象・履修要件 全学年対象 授業概要及び目的 様々な宗教現象の類型・宗教組織の類型を学び、宗教の在り方を考える。特定の宗教について話をするのではなく、幾つかのテーマについて様々な宗教の在り方を説明していきたい。 到達目標 (1) 宗教が何のためにあるか考える (2) 宗教体験と呼ばれるものを比較検討する (3) 神話が果たす果たす役割を推察する (4) 宗教と社会の関わりを考察する 授業計画 1. 宗教とは何か-1 日本人と宗教 2. 宗教とは何か-2 神とはどうして生まれたか 3. 宗教とは何か-3 聖と俗 4. 宗教体験論-1 宗教体験とは？ 5. 宗教体験論-2 シャマニズム 6. 宗教体験論-3 宗教体験のテクノロジー 7. 神話の意味-1 神話の果たす役割 8. 神話の意味-2 ユングの神話論増殖するジャンル 9. 神話の意味-3 レヴィ=ストロースとデュルケムの神話論 10. 宗教と社会-1 宗教と社会の関係 11. 宗教と社会-2 宗教組織の類型論 12. 宗教と社会-3 宗教と暴力 13. 宗教と社会-4 宗教の未来 14. まとめと考察 15. 総括 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 「まとめと考察」において講義のレポートを書く。これによって成績を判定する。 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 なし。	平成25（2013）年度以前入学生
共通教育センター科目 選択科目群		
学芸員課程科目		
教職課程科目		
二級建築士受験資格講座科目		

文化人類学A

異文化の感じ方・見方

担当教員名 戸田 美佳子

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

文化人類学は、フィールドワークと異文化理解をとおして、人間とその文化、社会のあり方と多様性について考えてきた学問です。この授業では、人間社会の成り立ちを、いるいるな社会を比較しながらみていきます。随時、アフリカの民族誌の知見をまじえ、映像資料なども用いながら、文化人類学の基礎的な考え方を学びます。授業をとおして、異文化(他者)と自文化(自己)の違いを感じ取るセンスを養い、なじみのない文化に対する好奇心と、なじみのある文化に対する探究心をもつことを目標にします。

到達目標

- (1)文化人類学の基礎知識と方法を習得できる。
- (2)異文化との出会いを通して、事象の背後に隠れた理を理解する知性を養える。
- (3)異文化から創作活動のアイディアを得ることができる。

授業計画

- 1. ガイダンス
- 2. 文化人類学とは
- 3. フィールドワークについて
- 4. 多様な人間社会
- 5. 生態と文化ー狩猟採集民の暮らしと食
- 6. 生態と文化ー農耕文化
- 7. アフリカ熱帯雨林の「共生」
- 8. 都市世界の誕生
- 9. 都市の人類学
- 10. 世界の身体加工と身体装飾
- 11. 衣装、髪型の文化誌
- 12. メディアのフィールドワーク
- 13. 「生存」の人類学
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

自分たちの衣・食・住に目を向け、異文化がどのように侵入してきているのか観察しておく。

成績評価方法・基準

出席態度と小テスト50%、最後に出すレポート50%

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。

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 全学年対象

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、一人一人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。

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、名前だけ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

プリントを配布する。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。

文化史A

日本文化の歩みを知る

担当教員名 木村 至宏

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

文化は人々の営みを現わす概念で、その経過の中で生まれた結晶です。各時代において、当時の人々の文化的産物でもある美術(絵画、彫刻、工芸、考古資料、建築物など)、思想、歴史、文学を中心に系統的に解説します。文化史Aでは、人々がはじめて生活しはじめた縄文時代から鎌倉時代までの各時代に沿ってプリント、ビデオ、スライドを使用しながらわかり易くたどります。

到達目標

- (1)各時代に造られた作品を通して、その文化的特徴を理解する。
- (2)
- (3)

授業計画

- 1. ガイダンス、日本文化とは
- 2. 縄文時代の文化
- 3. 弥生時代の文化
- 4. 古墳時代の文化
- 5. 奈良時代の文化(1)
- 6. 奈良時代の文化(2)
- 7. 平安時代の文化(1)
- 8. 平安時代の文化(2)
- 9. 平安時代の文化(3)
- 10. 平安時代の文化(4)
- 11. 鎌倉時代の文化(1)
- 12. 鎌倉時代の文化(2)
- 13. 鎌倉時代の文化(3)
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

授業で配布した資料等に目を通したうえで次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

筆記試験。授業内小テスト2回の成績、出席態度を加味します。

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配布。

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 全学年対象

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、一人一人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。

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、名前だけ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

プリントを配布する。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) 人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. 物語作成実習を通じたこころの理解①～物語作成テスト～
9. 物語作成実習を通じたこころの理解②～ディスカッション～
10. 物語作成実習を通じたこころの理解③～分析～
11. 物語作成実習を通じたこころの理解②①～空物語～
12. 物語作成実習を通じたこころの理解②②～ディスカッション～
13. 物語作成実習を通じたこころの理解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。

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

プリントを配布する。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、この授業は平成28年度より隔年開講の予定である。

考古学A

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 全学年対象

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) 考古資料の鑑賞力を高めるとともに、造形活動などに生かせる。

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. 考古学の歩み 日本考古学の歩み
5. 日本の考古学 日本の旧石器時代
6. (臨地学習) 県内の展示施設ないし調査現場を訪れる
7. 日本の考古学 縄文社会の形成
8. 日本の考古学 水田の考古学
9. 日本の考古学 卑弥呼の考古学
10. 日本の考古学 前方後円墳の考古学
11. 日本の考古学 渡来人の考古学
12. 日本の考古学 鉄の考古学
13. 日本の考古学 大津宮の考古学
14. 日本の考古学 近江国庁の考古学
15. まとめ②

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

出席態度・授業理解・臨地学習への参加等で評価。

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」(サンライズ出版、2005年)小笠原好彦「近江の考古学」(サンライズ出版、2000年)林博通「古代近江の遺跡」(サンライズ出版、1998年)松浦俊和「古代近江の原風景」(サンライズ出版、2003年)

履修上の注意・ライセンスなど

深層芸術心理学B

描画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Bでは、絵を描くこと・表現することをめぐる取り上げていきたい。心理臨床場面では、描画をはじめとするイメージ課題が用いられることもある。そうした描画を体験し、また具体例に触れることから、表現が持つ可能性／危険性に思いを馳せたい。

到達目標

- (1) 心理療法で用いられる各種のイメージ技法を知る。
- (2) イメージ体験から自らのこころを振り返る。
- (3) 表現が持つ可能性と危険性を知る。

授業計画

1. はじめに
2. 描画療法について①～描画検査と描画療法～
3. 描画療法について②～表現療法～
4. 描画療法について③～描画療法の実例～
5. 箱庭療法について①～箱庭療法の歴史的背景～
6. 箱庭療法について②～箱庭療法の実例～
7. 描画体験を通してこころを眺める①～マンダラぬりえ～
8. 創造にまつわる物語から①
9. 創造にまつわる物語から②
10. 描画体験を通してこころを眺める②～「わたし」地図～
11. 描画による心理検査体験
12. 心理検査結果を振り返る
13. 心理検査を用いた心理療法の例から
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。

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

プリントを配布する。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、この授業は平成28年度より隔年開講の予定である。

美学A

美と感性の理論に関して歴史的に考察する

担当教員名 要 真理子

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

美しかったりすばらしくったりする対象は、どうしてそのように見えるのだろうか。この授業では、古代から脈々と受け継がれてきた美的対象に対する人々の関心や考えを時系列に沿って考察する。また、これと並行して、「芸術」にまつわる事柄がこれまでどのように理解されてきたのかも紹介する。授業を通じて、「美学」が自らの制作活動と密接に関わりあっていることを受講生に再認識してもらうことを目指す。

到達目標

- (1) 美的対象について制作と鑑賞の立場から理解できる。
- (2) 美と感性の歴史についておおまかに記述することができる。
- (3) 他の人の作品について自分の言葉で批評することができる。

授業計画

1. はじめに
2. ビュタゴラスと秩序としての美
3. プロタゴラスと美の相対主義
4. プラトンのアイデア(芸術家追放論)
5. アリストテレスの演劇論
6. ヘレニズム期の多様性
7. プロティノスによる橋渡し
8. キリスト教の美学
9. ルネサンスとは何か(自然と芸術)
10. レオナルドと芸術家の地位
11. 美術アカデミーとフランス古典主義
12. 大衆の趣味と美学の成立
13. フォーミリズム美術批評
14. まとめ①
15. まとめ②

準備学習

授業では、必ずノートを作成し授業後に整理するよう心がけましょう。

成績評価方法・基準

授業態度および授業理解度50%、試験50%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書 前田茂・要真理子編著『イメージ(上) イメージとは何か』、ナカニシヤ出版、2011年、定価1900円

履修上の注意・ライセンスなど

小テストが数回あります。遅刻者は不利となるので遅刻をしないように。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
選択科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

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 全学年対象 定員20名

授業概要及び目的

この授業は、二泊三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) 三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) アイスブレイク
- 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) 過去かえり
- 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。

成績評価方法・基準

受講姿勢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円弱かかる予定です。

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。時期は掲示しますので、希望者は掲示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。

健康体力論

自分の健康・体力に目を向ける

担当教員名 富永 哲志

受講対象・履修要件 全学年対象

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

自信のスポーツ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

受講態度(授業理解、出席率)40%、課題レポート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。

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 全学年対象 定員20名

授業概要及び目的

この授業は、二泊三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) 三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) アイスブレイク
- 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) 過去かえり
- 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。

成績評価方法・基準

受講姿勢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円弱かかる予定です。

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、この科目は、人間関係実習A履修者が再度合宿授業への履修を希望した場合に適用される科目です。その場合も受講手続きは必要になりますので、掲示に注意してください。

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 全学年対象

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

受講態度60%、実技点10%、レポート30%。

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、汗をかくてもよい服装とグラウンド用シューズを用意すること。

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 全学年対象
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. 台の設置・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 受講態度60%、実技点10%、実習計画案・レポート30%。
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 全学年対象
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. 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、独打レシーブ 6. ブロック、カバプレー 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 受講態度60%、実技点10%、実習計画案・レポート30%。
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B
バトミントン
担当教員名 堀井 大輔
受講対象・履修要件 全学年対象
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. コートの設置・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 受講態度60%、実技点10%、実習計画案・レポート30%。
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 全学年対象
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. 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. リーク戦の運営方法 11. リーク戦の実施1(審判技術) 12. リーク戦の実施2(チーム戦術・守備) 13. リーク戦の実施3(チーム戦術・攻撃) 14. リーク戦の実施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 受講態度60%、実技点10%、実習計画案・レポート30%。
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 全学年対象

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 | コートの設定、ルール、用具に慣れる | 随時ゲーム |
| 3. ベタンク | コートの設定、ルール、用具に慣れる | 随時ゲーム |
| 4. フライングディスク | コースの設定、ルール、用具に慣れる | 随時ゲーム |
| 5. アルティメット | コートの設定、ルール、用具に慣れる | 随時ゲーム |
| 6. ユニホック | コートの設定、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

受講態度60%、実技点10%、各自で開発したニュースポーツ・レポート30%。

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。

英語入門 I

Introduction to English for false beginners

担当教員名 三宅 キャロリン

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

Students will use various conversation-based tasks and exercises to review basic English grammar while developing basic conversational English skills.

到達目標

- (1) To be able to express simple ideas and requests in English
- (2) To improve listening skills
- (3) To be able to use regular verbs in the present and past tense
- (4) To master subject/verb agreement

授業計画

1. Introduction; Unit 1: Responding to introductions
2. Unit 1: Interviewing someone; Simple present in questions
3. Unit 2: Simple present and simple past
4. Unit 2: Talking about weather; Talking about holidays
5. Unit 3: Pronouns; Dates
6. Unit 3: Personal information; Addresses; Jobs
7. Unit 4: Wh- and Yes/No questions; Favorites
8. Unit 5: Questions with simple present and simple past
9. Unit 5: Time expressions; Likes and dislikes
10. Unit 6: Adverbs of frequency; Movies, TV and music
11. Unit 7: Abilities; How often...?
12. Unit 8: Subject/verb agreement; adjectives for describing things
13. Unit 8: Describing and defining things
14. Unit 9: 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。

成績評価方法・基準

授業参加態度 (70%)、テスト (30%)

テキスト・参考図書・材料費

Talk a Lot Starter Book (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

- 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。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。

スポーツ実習E

野外活動・ウィンタースポーツ

担当教員名 堀井 大輔

受講対象・履修要件 全学年対象

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) ウイ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5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／岐阜県飛騨はおのき平スキー場
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

受講態度60%、実技点10%、最終レポート30%。

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。(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

文法を中心に、英語の学習をやり直そう。

担当教員名 島先 京一

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

英語は当然のことですが外国語です。そして残念なことに、英語は日本語とは全く異なる言語です。従って、自然に英語を身につけることはできません。そこで文法の学習が重要になります。文法とは、学ぶべき対象ではなく、英語を理解し使いこなすための、とても優秀なツールです。この授業では、その便利なツールの基本を身につけましょう。

到達目標

- (1) 英文法の基本を理解することができる。
- (2) ネイティブの発音の基本を身につけることができる。
- (3) 簡単な英文を読むことができる。
- (4) 簡単な英文を話すことができる。
- (5) 簡単な英文を書くことができる。

授業計画

1. 英文の「形」をつかむ。
2. be動詞の基本を理解する。
3. be動詞を使いこなす。
4. 代名詞を理解する。
5. 「～がある」/「～がない」を表す。
6. 一般動詞のルールを知る。
7. 否定文と疑問文の基本を理解する。
8. 数えられるものと数えられないものを知る。
9. 現在形を知る。
10. 現在進行形を知る。
11. 過去形を知る。
12. 未来形を知る。
13. 現在完了形の基本を理解する。
14. 現在完了形の応用を理解する。
15. まとめ。

準備学習

アルファベットは書けるようにしておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度(50%)+テスト(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

辞書は必ず授業に持ってきてください。電子辞書でもOKです。

英語入門Ⅱ

Introduction to English for false beginners

担当教員名 三宅 キャロリン

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

Students will use various conversation-based tasks and exercises to review basic English grammar while developing basic conversational English skills.

到達目標

- (1) To be able to make wh- questions in the present tense
- (2) To improve listening skills
- (3) To understand the difference between verb tenses and when to use them
- (4) To be able to make time expressions using already and yet correctly

授業計画

1. Introduction; Unit 10: Talking about experiences
2. Unit 10: Wh- questions with simple present
3. Unit 11: Indefinite articles;
4. Unit 11: Get to and have to; Occupations
5. Unit 12: Comparative form of adjectives; Talking about school
6. Unit 13: Simple present; Time expressions
7. Unit 14: Present progressive and past progressive
8. Unit 14: Wh- and Yes/No pronunciation; Contractions
9. Unit 15: Present perfect and simple past
10. Unit 15: Yet and already; How often...; Talking about experiences
11. Unit 16: Short responses with verb be and do; Countries and
12. nationalities
13. Unit 17: Future; Using be going to
14. Unit 17: Closing a conversation; Vacations
15. Unit 18: Discussion and review game

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。

成績評価方法・基準

授業参加態度 (70%)、テスト (30%)

テキスト・参考図書・材料費

Talk a Lot Starter Book (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

- 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。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 全学年対象

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。

成績評価方法・基準

授業中の参加 (70%) 小テスト (30%)

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。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。

英語入門Ⅱ

文法を中心に、英語の使いこなしの基礎を掴もう。

担当教員名 島先 京一

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

この授業では、英語入門Ⅰの内容をさらに発展させて、英語の基礎的な体力を身につけることを目指します。文法という便利なツールをさらに深く理解し、かついい英語ユーザーになるための土台を固めましょう。

到達目標

- (1) 英文法の基本を理解することができる。
- (2) ネイティブの発音の基本を身につけることができる。
- (3) 簡単な英文を読むことができる。
- (4) 簡単な英文を話すことができる。
- (5) 簡単な英文を書くことができる。

授業計画

1. 「何」/「何を」/「誰」/「誰の」をたずねる。
2. 「どこに」/「いつ」をたずねる。
3. 理由をたずねる。
4. 「どのように」/「どのくらい」をたずねる。
5. canを使いこなす。
6. may,must,shall,shouldを使いこなす。
7. 比較を表現しよう。
8. 受け身を理解しよう。
9. 命令文を理解しよう。
10. 関係代名詞にチャレンジしよう。
11. 不定詞にチャレンジしよう。
12. 動名詞にチャレンジしよう。
13. 接続詞にチャレンジしよう。
14. make, let, haveのもう一つの使い方にチャレンジしよう。
15. まとめ

準備学習

英語入門Ⅰをしっかりと復習してください。

成績評価方法・基準

授業態度(50%)+テスト(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

辞書は必ず授業に持ってくる。電子辞書でもOK。

英語A

簡単なテキストを読みこなそう。

担当教員名 島先 京一

受講対象・履修要件 全学年対象

授業概要及び目的

この授業は英語入門ⅠおよびⅡを履修した学生、および中学2年程度の英語の学力はOKであるという学生を対象に、簡単なテキストを読んでいきます。テキストは徐々に文法的に難しくなるようになっており、この授業の履修を終える頃には、一般的な英文が読めるようになることを目指します。

到達目標

- (1) 辞書を用いれば簡単な英文を読みこなすことができる。
- (2) 辞書を用いれば簡単な英文を書くことができる。
- (3) 基本的な日常会話ができる。

授業計画

1. Lesson 1
2. Lesson 2
3. Lesson 3
4. Lesson 4
5. Lesson 5
6. Lesson 6
7. Lesson 7
8. Lesson 8
9. Lesson 9
10. Lesson 10
11. Lesson 11
12. Lesson 12
13. Lesson 13
14. Lesson 14
15. まとめ

準備学習

英語入門Ⅰおよび英語入門Ⅱをしっかりと復習してください。あるいは、中学2年の英語の教科書をしっかりと復習しておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度(50%)+テスト(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

辞書は毎回必要です。予習を怠らないこと。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
選択科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26（2014）年度以降入学生	英語A 楽しく英語に触れながら、英語の聞き取りや英語の力を養う。 担当教員名 山河 ビリンダ 受講対象・履修要件 全学年対象 授業概要及び目的 ほぼ初級の英語レベル程度から始める。教科書はリスニングや会話などの総合てきな練習になっている。みなさんは中学校、高校の6年間、英語を勉強してきた。自分自身にその自覚がなくても、今までたくさんの英語を吸収している。試験を受けるための学習が目的ではない。英会話やゲーム、洋楽、DVDなどを通して、グループで英会話をしているうちに、だんだん英語でコミュニケーションできるようになるでしょう。毎クラスの前半では教科書を使ったコミュニケーションエクササイズを行います。後半は「ハリーポッターとアズカバンの囚人」を使って英語を学びます。映画の日本語と英語訳の両方を用い、互いを照らし合わせながら読み進めていくため、文章（セリフ）の意味はその場で理解することができるよう。日英の文章表現の違いを比較し、ボキャブラリーや表現力などの英語能力を身につけることを目標に、楽しみながら英語と親しくなっていきたいと思います。 到達目標 (1) 皆さんがすでに持っている英語能力を実際に使えるものにするこ (2) クラスメイトと楽しくコミュニケーションができること。 (3) 英語でコミュニケーションすることに自信がついてくこと。 授業計画 1. Unit 0: Getting to know each other. 『ハリーポッターとアズカバンの囚人』 2. Unit 1: How Are You? Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 3. Unit 1: How Are You? It's A Wonderful World♪ Harry Potter … 4. Unit 2: Do you understand? 『ハリーポッターとアズカバンの囚人』 5. Unit 2: Do you understand? Harry Potter … 6. Unit 3: This is my room. Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 7. Unit 3: This is my room. Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 8. Unit 4: When do you get up? Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 9. Unit 4: When do you get up? Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 10. Unit 5: Who's this? Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 11. Unit 5: Who's this? Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 12. Unit 6: That's a great shirt! Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 13. Unit 6: Who's this? Harry Potter & the Prisoner of Azkaban 14. Wrap-up. 15. Wrap-up. 準備学習 Please review and prepare for each class. 成績評価方法・基準 最も重要なのは、毎週時間どりに出席し、授業に集中してベストを尽くすことです。授業への意欲、態度 75%、課題評価25%。 テキスト・参考図書・材料費 1) English FIRSTHAND Access* (Pearson/Longman) 2) 和英、英和辞典 3) 『ハリーポッターとアズカバンの囚人』film & worksheets ＊1冊のテキストを前期、後期にかけて仕上げます。クラスの数や生徒さんの能力によって進み具合を調節します。 履修上の注意・ライセンスなど みんなそれぞれのレベルがある。自分は英語が苦手だからといって恥ずかしがらないで。あなたの今のレベルからのスタートでよいので向上に向けて頑張ろう。 ハリーポッターの世界に興味のある方はぜひ。	
平成25（2013）年度以前入学生	英語B 楽しく英語に触れながら、英語の聞き取りや英語の力を養う。 担当教員名 山河 ビリンダ 受講対象・履修要件 全学年対象 授業概要及び目的 ほぼ初級の英語レベル程度から始める。教科書はリスニングや会話などの総合てきな練習になっている。みなさんは中学校、高校の6年間、英語を勉強してきた。自分自身にその自覚がなくても、今までたくさんの英語を吸収している。試験を受けるための学習が目的ではない。英会話やゲーム、洋楽、DVDなどを通して、グループで英会話をしているうちに、だんだん英語でコミュニケーションできるようになるでしょう。毎クラスの前半では教科書を使ったコミュニケーションエクササイズを行います。後半はアニメーションや映画を通して英語を学びます。ディズニーの新作「Frozen（『雪の女王』）」から始めますが、皆様の希望に合わせたアニメーション作品も取り扱っていきたくと考えています。同じアニメーションの日本語と英語訳の両方を用い、互いを照らし合わせながら読み進めていくため、文章（セリフ）の意味はその場で理解することができるよう。日英の文章表現の違いを比較し、ボキャブラリーや表現力などの英語能力を身につけることを目標に、楽しみながら英語と親しくなっていきたいと思います。 到達目標 (1) 皆さんがすでに持っている英語能力を実際に使えるものにするこ (2) クラスメイトと楽しくコミュニケーションができること。 (3) 英語でコミュニケーションすることに自信がついてくこと。 授業計画 1. Unit 0: Getting to know each other. Frozen『雪の女王』 2. Unit 7: I love weekends! Frozen『雪の女王』 3. Unit 7: I love weekends! Frozen『雪の女王』 4. Unit 8: Let's eat! Frozen『雪の女王』 5. Unit 8: Let's eat! Frozen『雪の女王』 6. Unit 9: I really enjoy it! Animation to be decided. 7. Unit 9: I really enjoy it! Animation to be decided. 8. Unit 10: Welcome to my home. Animation to be decided. 9. Unit 10: Welcome to my home. Animation to be decided. 10. Unit 11: Where did you go? Animation to be decided. 11. Unit 11: Where did you go? Animation to be decided. 12. Unit 12: Will I be famous? Animation to be decided. 13. Unit 12: Will I be famous? Animation to be decided. 14. Review. 15. Wrap-up. 準備学習 Please review and prepare for each class. 成績評価方法・基準 最も重要なのは、毎週時間どりに出席し、授業に集中してベストを尽くすことです。授業への意欲、態度 75%、課題評価25%。 テキスト・参考図書・材料費 1) English FIRSTHAND Access* (Pearson/Longman) 2) 和英、英和辞典 3) Films & worksheets ＊1冊のテキストを前期、後期にかけて仕上げます。クラスの数や生徒さんの能力によって進み具合を調節します。 履修上の注意・ライセンスなど みんなそれぞれのレベルがある。自分は英語が苦手だからといって恥ずかしがらないで。あなたの今のレベルからのスタートでよいので向上に向けて頑張ろう。英会話＋アニメーションで英語を習いたい人はどうぞ。	

平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成26（2014）年度以降入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目
平成25（2013）年度以前入学生	選択科目群 共通教育センター科目	二級建築士受験資格講座科目

英会話B
Intermediate level English conversation
担当教員名 三宅 キャロリン
受講対象・履修要件 全学年対象
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 initiate a discussion and how to respond to others' opinions 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 travel (3) To be able to make questions in the past tense (4) To be able to ask about and respond to questions regarding past experiences
授業計画 1. Introduction; Unit 1: Introducing someone; Names and nicknames; 2. Unit 1: Family; Likes and preferences; Favorite things 3. Unit 2: Talking about the past; Did you use to...? 4. Unit 2: School life; When was the last time you...? 5. Unit 3: Talking about leisure activities; allowed to and not allowed to 6. Unit 3: Superlatives; Sport rules 7. Unit 4: Asking to borrow something; Talking about differences 8. Unit 4: Money and time; shopping 9. Unit 5: Abilities; It's made by.../ It's made from... 10. Unit 5: Talking about food; Describing Japanese food 11. Unit 6: Talking about travel; Making travel plans 12. Unit 6: Checking into a hotel; Making complaints 13. Unit 7: How often do you...?/How many times a day do you...? 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。
成績評価方法・基準 授業中の参加 (70%) 小テスト (30%)
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。

英語C
Intermediate level English
担当教員名 三宅 キャロリン
受講対象・履修要件 全学年対象
授業概要及び目的 In this class students will read and write about Japanese life and culture in English, and discuss the differences between Japan and other countries.
到達目標 (1) To be able to read and write about various aspects of Japanese culture in English (2) To learn vocabulary for describing the architecture of Japanese and western homes (3) To learn vocabulary and expressions for describing Japanese religious customs, festivals and holidays (4) To learn vocabulary and expressions for describing campus life in Japan and in other countries
授業計画 1. Introduction to class; Expressions for the classroom 2. Unit 7: Temples and shrines; Explaining objects found in Japanese temples and shrines 3. Unit 7: Temples and shrines; Explaining objects found in Japanese temples and shrines 4. Unit 8: Tradition Japanese Houses; Describing the architecture of traditional Japanese homes 5. Unit 8: Tradition Japanese Houses; Describing the architecture of traditional Japanese homes 6. Unit 9: Special days and events; Describing Japanese holidays 7. Unit 9: Special days and events; Describing the Japanese calendar 8. Unit 10: School and college life; Comparing Japanese and western universities 9. Unit 10: School and college life; Comparing Japanese and western universities 10. Unit 11: famous Japanese people; Explaining careers and accomplishments 11. Unit 11: famous Japanese people; Explaining careers and accomplishments 12. Japanese Movies and TV; Reading about and describing movie plots and characters 13. Unit 12: Japanese Movies and TV; Reading about and describing popular TV shows 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。
成績評価方法・基準 授業中の参加 (70%) 小テスト (30%)
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。

英語C
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 全学年対象
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びとに読まれているテキストを選び、しっかり読み込みましょう。
到達目標 (1) 英文法を活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. テキストの選定および学習法の解説 2. 講読 3. 講読 4. 講読 5. 講読 6. 講読 7. 講読 8. 講読 9. 講読 10. 講読 11. 講読 12. 講読 13. 講読 14. 講読 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年のレベルの教科書を復習しておいてください。
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。
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C
webの英語を読む
担当教員名 山本 和人
受講対象・履修要件 全学年対象
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。もう少し具体的に言えば、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、それにそってテキストを選択しようと思っている。ひとつのテキストを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ふ。
到達目標 (1) 自分の興味のある分野を英文で読むことを試みる (2) 日本語と同じく、英語で読む文章も多様であることを具体的に知る (3) 「読む」こともコミュニケーションであることを体験する
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キストの探し方について。 3. 第1回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。受講者全員で少し読んでみる。 12. 担当者による発表。 13. 総括 14. まとめと試験 15. 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 授業中の発表、授業での状況、試験をほぼ1/3ずつの比率で評価する。
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 テキストの性質上、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るうというのが、この授業のやり方である。辞書は必ず持つてくこと。(電子辞書でも可)

平成26（2014）年度以降入学生	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 全学年対象 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. They 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 explain geographical locations (3) To learn vocabulary and expressions for comparing Japan's customs and culture to that 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。 成績評価方法・基準 授業中の参加（70%） 小テスト（30%） 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。	
平成25（2013）年度以前入学生	日本語B 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語C 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
選択科目群	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・伝えるなどの学習をする。 ③日本語能力試験N1の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N1レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N1レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N1レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N1レベル） 6. 日本の文化・社会1（遊び） 7. 日本の文化・社会2（芸術） 8. 日本の文化・社会3（スポーツ） 9. 関西の歴史（古代から平安時代まで） 10. 関西の歴史（鎌倉時代、南北朝時代） 11. 関西の歴史（室町時代） 12. 関西の歴史（戦国時代から安土桃山時代まで） 13. 関西の歴史（江戸時代） 14. 関西の歴史（明治・大正・昭和） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N1(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語D 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語E 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
選択科目群	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語F 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語G 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語H 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語I 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語J 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語K 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語L 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語M 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語N 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語O 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語P 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語Q 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語R 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語S 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語T 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な情報を得ることができる。 (2) 身近な人に必要な情報を伝えることができる。 (3) 日本の文化、社会などの情報を理解することができる。 (4) 日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。 授業計画 1. オリエンテーション 2. 文法・語彙・聴解のドリル1（N2レベル） 3. 文法・語彙・聴解のドリル2（N2レベル） 4. 文法・語彙・聴解のドリル3（N2レベル） 5. 文法・語彙・聴解のドリル4（N2レベル） 6. 日本の文化・社会1（芸能） 7. 日本の文化・社会2（娯楽） 8. 日本の文化・社会3（衣食住） 9. 日本の文化・社会4（宗教） 10. 日本の文化・社会5（祭り） 11. 時事問題1（テレビ等映像から得た話題） 12. 時事問題2（新聞・雑誌等紙面から得た話題） 13. 時事問題3（ラジオ等音声から得た話題） 14. 時事問題4（総合問題） 15. まとめ 準備学習 語彙の予習（毎回） 読解・聴解復習（毎回） 成績評価方法・基準 小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35% テキスト・参考図書・材料費 テキスト・・・プリントを配付する。 推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N2(本体700円+税) 履修上の注意・ライセンスなど	
	日本語U 日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。	
共通教育センター科目	担当教員名 共通教育センター長 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 学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。 ①情報を得る・問い合わせなどの学習をする。 ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。 ③日本語能力試験N2の合格を目指す。 到達目標 (1) メディアから必要な	

日本語D

日本文化・社会・日本語についての知識、理解を深めることで日本語表現を豊かにし、運用能力を高める。

担当教員名 共通教育センター長

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

学習者に身近な社会、生活場面、人間関係の中で使われる日本語について学習し、読解・聴解・作文・発話活動を通して4技能の運用能力を高める。

- ①情報を得る・問い合わせるなどの学習をする。
- ②情報をまとめる・発表するなどの学習をする。
- ③日本語能力試験N1の合格を目指す。

到達目標

- (1)メディアから必要な情報を得ることができる。
- (2)身近な人に必要な情報を伝えることができる。
- (3)日本の文化、社会などの情報を理解することができる。
- (4)日本の歴史・伝統などの情報を理解することができる。

授業計画

- 1. オリエンテーション
- 2. 文法・語彙・聴解のドリル1 (N1レベル)
- 3. 文法・語彙・聴解のドリル2 (N1レベル)
- 4. 文法・語彙・聴解のドリル3 (N1レベル)
- 5. 文法・語彙・聴解のドリル4 (N1レベル)
- 6. 日本の文化・社会1 (芸能)
- 7. 日本の文化・社会2 (娯楽)
- 8. 日本の文化・社会3 (衣食住)
- 9. 日本の文化・社会4 (宗教)
- 10. 日本の文化・社会5 (祭り)
- 11. 時事問題1 (テレビ等映像から得た話題)
- 12. 時事問題2 (新聞・雑誌等紙面から得た話題)
- 13. 時事問題3 (ラジオ等音声から得た話題)
- 14. 時事問題4 (総合問題)
- 15. まとめ

準備学習

語彙の予習(毎回) 読解・聴解復習(毎回)

成績評価方法・基準

小テスト15% 宿題15% 発表15% 出席20% 試験35%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・・・プリントを配付する。

推薦問題集・・・日本語能力試験公式問題集N1 (本体700円+税)

履修上の注意・ライセンスなど

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
選択科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26(2014)年度以降入学生	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 地域連携推進センター担当教員・特別講師 受講対象・履修要件 全2年生対象 授業概要及び目的 ●コミュニティデザインとは、現代社会の中に存在する様々なコミュニティ(共同体)が抱える諸問題を解決の方向に向かわせる一つの手法である。今、身近で行われているコミュニティデザインの実例をもとに、その実例の共通点や、考え方、進め方などを理解し、その本質をとらえる。そして、身近にあるコミュニティの諸問題を、自らが持つものづくりのスキルを活かしてどのように解決できるのかを考える。 ●また、21世紀の現代社会においては、コミュニティ(共同体)そのものの重要性が注目されている。特に大規模な自然災害の後、人間どうしの繋がりがから、自然と人間の関わりなど、様々なコミュニティが浮きあがってきた。この点においては、文化人類学の視点でコミュニティの諸相を理解し、学びを深める。 ●最後に、もう一つ注目されているのが地域学である。日本にとどまらず世界各地には様々な地域が存在し、独特の文化がある。その地域を深く検証することによって全世界に共通する大切な普遍的価値を発見することができる。本学には、近江学研究所という地域学の研究所があり、「近江学」や「琵琶湖の民俗史」という科目が設定されている。これらの科目への導きも含めて、知識を深める。 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 4月9日(木) ガイダンス 4月16日(木) コミュニティデザインとは 4月23日(木) 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 5月7日(木)コミュニティデザイン事例紹介A 5月14日(木)コミュニティデザイン事例紹介B 5月21日(木)コミュニティデザイン事例紹介C 5月28日(木)コミュニティデザイン事例紹介D 6月4日(木)中間レポート 6月11日(木)コミュニティデザイン発表会 6月18日(木) 現代コミュニティの諸相1 6月25日(木) 現代コミュニティの諸相2 7月2日(木) 現代コミュニティの諸相3 7月9日(木) 地域学の魅力「近江学概論1」 7月16日(木)地域学の魅力「近江学概論2」 7月23日(木)まとめ 準備学習 授業ごとに配布する資料や事例紹介をもとに、自分なりに調べたうえで授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 まとめレポート40点。中間レポート40点。出席態度20点。 テキスト・参考図書・材料費 適宜プリントを配布。	
	近江学A 地域を知ることの大切さを学ぶ 担当教員名 近江学研究所所長他、近江学研究所研究員 受講対象・履修要件 全学年対象 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、本学近くにある世界文化遺産比叡山延暦寺とその麓の仰木(集落)を訪ね、日本の信仰の根源を見ながら、地蔵盆という暮らしに根づいた習俗に参加し、地域の人々との交流の中で、地域文化を体感します。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。 到達目標 (1) 難解な日本の神仏のあり方についてわかりやすく理解できる (2) 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 (3) どこか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 (4) 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 授業計画 - ガイダンス8月6日(木) フィールドワークの概要と目的 - フィールドワーク「比叡山三塔を巡る」8月7日(金) 坂本の街並散策 - フィールドワーク「比叡山三塔を巡る」8月7日(金) 根本中堂から西塔釈迦堂 - フィールドワーク「比叡山三塔を巡る」8月7日(金) 千日回峰行者の道 - フィールドワーク「比叡山三塔を巡る」8月7日(金) 横川中堂 - フィールドワーク「仰木の集落を訪ねて」8月22日(土)比叡山の麓、仰木集落のフィールドワーク - フィールドワーク「仰木の集落を訪ねて」8月22日(土)比叡山の麓、仰木集落のフィールドワーク - フィールドワーク「仰木の集落を訪ねて」8月22日(土)比叡山の麓、仰木集落のフィールドワーク - フィールドワーク「仰木の地蔵盆体験」8月23日(日)地蔵信仰とは何かを考える - フィールドワーク「仰木の地蔵盆体験」8月23日(日)地蔵盆を体験 - フィールドワーク「仰木の地蔵盆体験」8月23日(日)地蔵盆を体験 - フィールドワークディスカッション 8月24日(月)地域の暮らしや信仰を考えるグループディスカッション - フィールドワークディスカッション 8月24日(月)地域の暮らしや信仰を考えるグループディスカッション - フィールドワーク成果発表会 9月11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 - フィールドワーク成果発表会 9月11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 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 出席点50、レポート評価30・プレゼン力評価20 テキスト・参考図書・材料費 フィールドワーク費(入山料・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。	

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 近江学研究所長 木村 至宏 他 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 全学年対象 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 - ガイダンス、民俗学とは 2月23日(火) - 琵琶湖の持つ人文学的意義 2月23日(火) - 琵琶湖の呼称の由来(1) 2月23日(火) - 琵琶湖の呼称の由来(2) 2月23日(火) - 湖にちなんだ年中行事 2月23日(火) - 湖とその周辺に伝えられている伝承(1) 2月24日(水) - 湖とその周辺に伝えられている伝承(2) 2月24日(水) - 湖辺の祭礼 日吉山王祭・大津祭 2月24日(水) - 湖の風景 近江八景の成立 2月24日(水) - 湖上に浮かぶ竹生島の概観 2月24日(水) - 湖上に浮かぶ沖の島の概観 2月25日(木) - 琵琶湖の漁類とその漁法 2月25日(木) - 琵琶湖の漁類とその漁法 2月25日(木) - 琵琶湖の今日的意義 2月25日(木) - まとめ 2月25日(木) 準備学習 授業で配布した資料等で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 筆記試験40点。授業内小テスト2回40点。出席態度20点。 テキスト・参考図書・材料費 適宜プリントを配布。 履修上の注意・ライセンスなど 出席率の低いものは不可。	
学芸員課程科目	
教職課程科目	
二級建築士受験資格講座科目	

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2A	プロジェクト演習3A	プロジェクト演習4A
	プロジェクト演習1B	プロジェクト演習2B	プロジェクト演習3B	プロジェクト演習4B
	プロジェクト演習1C	プロジェクト演習2C	プロジェクト演習3C	プロジェクト演習4C
	プロジェクト演習1D	プロジェクト演習2D	プロジェクト演習3D	プロジェクト演習4D
	プロジェクト演習1E	プロジェクト演習2E	プロジェクト演習3E	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 …… 積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う
- 2年 …… 与えられた役割を理解し、自らの意思で作業を行う
- 3年 …… 参加するプロジェクトの内容を理解し、企画・立案が出来る
- 4年 …… 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」の説明をうけます。

⇒「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27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)【A:歴史・地域】
- ・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)【E:プロデュース】
- ・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)【C:文化・芸術】
- ・実践デザインプロデュースプロジェクト(担当:大草真弓)【B:デザイン】、【E:プロデュース】

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。3月末の履修登録ガイダンスで募集を開始します。

キャリアデザイン概論1

大学生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 **キャリアサポートセンター長**

受講対象・履修要件 将来の進路について意欲的に考えようとする1年生

授業概要及び目的

大学生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。働くことの意味と意義についての講座、ペアワークを通して人に伝えることと「質問」の重要性について学ぶ講座、話すことよりも難しいと言われる積極的傾聴についてワークを通じて学ぶ講座、また、芸術分野で活躍する社会人を招き自分自身の夢を考えるきっかけになる講座、経済的自立について考える講座等を行い、自己啓発意識を高めていく。

到達目標

- (1) 大学生生活における目標を明確にすることができる。
- (2) 卒業後の進路を具体的に考えることができる。
- (3) 自分自身で自分を向上させることができる。

授業計画

- 1. 授業オリエンテーション 4/13
- 2. //
- 3. 仕事とは(就職は社会への価値還元) 4/27
- 4. //
- 5. 現代社会のワークスタイル 5/18
- 6. //
- 7. コミュニケーション1 「伝える」 6/1
- 8. //
- 9. コミュニケーション2 「聴く」 6/15
- 10. //
- 11. コミュニケーション3 「表現する」 6/29
- 12. //
- 13. 社会で活躍する人達1 7/13
- 14. //
- 15. 前期のまとめ 7/27

準備学習

将来の進路についての意識をもち、授業課題について事前準備をしっかりとしておくこと。

成績評価方法・基準

2／3以上の出席をもって成績評価の対象とします。
成績は毎回の授業時に記入するブリーフレポートの提出をもって評価します。

テキスト・参考図書・材料費

資料等は随時配布します。

履修上の注意・ライセンスなど

遅刻については厳しく評価します。

就業力育成論1

進路の具体的な目標を設定するための方法を学び進路決定のための準備を行う

担当教員名 **キャリアサポートセンター長**

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ようとする2年生

授業概要及び目的

卒業後の就職に向けて、具体的な目標設定をし、就職準備する。これまでの卒業生が興味をもったり、就職してきた業界の方を招きリレー講義をする。それぞれの「業界の研究」、また、その業界におられる方の「働き方の研究」を通じて、実社会のことを探求し、自分の進むべき道を探して実行に移せるよう導くことを目的とする。

到達目標

- (1) 具体的な目標設定の方法を学び、目標設定をすることができる。
- (2) 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。
- (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。

授業計画

- 1. 2年生の目標～キャリアプランとは～ 4/20
- 2. //
- 3. 業界・働き方 研究① 5/11
- 4. //
- 5. 業界・働き方 研究② 5/25
- 6. //
- 7. 業界・働き方 研究③ 6/8
- 8. //
- 9. 業界・働き方 研究④ 6/22
- 10. //
- 11. 業界・働き方 研究⑤ 7/6
- 12. //
- 13. 業界・働き方 研究⑥ 7/20
- 14. //
- 15. 講義のまとめ 8/3

準備学習

将来の進路についての意識をもち、授業課題について事前準備をしっかりとしておくこと。

成績評価方法・基準

2／3以上の出席をもって成績評価の対象とします。
成績は毎回の授業時に記入するブリーフレポートの提出をもって評価します。

テキスト・参考図書・材料費

資料等は随時配布します。

履修上の注意・ライセンスなど

遅刻については厳しく評価します。

キャリアデザイン概論2

大学生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 **キャリアサポートセンター長**

受講対象・履修要件 将来の進路について意欲的に考えようとする1年生

授業概要及び目的

大学生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。働くことの意味と意義についての講座、ペアワークを通して人に伝えることと「質問」の重要性について学ぶ講座、話すことよりも難しいと言われる積極的傾聴についてワークを通じて学ぶ講座、また、芸術分野で活躍する社会人を招き自分自身の夢を考えるきっかけになる講座、経済的自立について考える講座等を行い、自己啓発意識を高めていく。

到達目標

- (1) 大学生生活における目標を明確にすることができる。
- (2) 卒業後の進路を具体的に考えることができる。
- (3) 自分自身で自分を向上させることができる。

授業計画

- 1. 社会人基礎力とは1 9/14
- 2. //
- 3. 社会人基礎力とは2 9/28
- 4. //
- 5. 充実した大学生活とは 10/19
- 6. //
- 7. 人生とやりたい事と仕事の関係 11/2
- 8. //
- 9. 社会で活躍する人達2 11/16
- 10. //
- 11. 将来の進路を考える 11/30
- 12. //
- 13. 就職活動の現状 12/14
- 14. //
- 15. 後期のまとめ 1/18

準備学習

将来の進路についての意識をもち、授業課題について事前準備をしっかりとしておくこと。

成績評価方法・基準

2／3以上の出席をもって成績評価の対象とします。
成績は毎回の授業時に記入するブリーフレポートの提出をもって評価します。

テキスト・参考図書・材料費

資料等は随時配布します。

履修上の注意・ライセンスなど

遅刻については厳しく評価します。

就業力育成論2

進路の具体的な目標を設定するための方法を学び進路決定のための準備を行う

担当教員名 **キャリアサポートセンター長**

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ようとする2年生

授業概要及び目的

卒業後の就職に向けて、具体的な目標設定をし、就職準備する。これまでの卒業生が興味をもったり、就職してきた業界の方を招きリレー講義をする。それぞれの「業界の研究」、また、その業界におられる方の「働き方の研究」を通じて、実社会のことを探求し、自分の進むべき道を探して実行に移せるよう導くことを目的とする。

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) 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。
- (3) 2年生を振り返り、3年生での目標をたてることができる。

授業計画

- 1. 業界・働き方 研究⑦ 9/21
- 2. //
- 3. 業界・働き方 研究⑧ 10/5
- 4. //
- 5. 業界・働き方 研究⑨ 10/26
- 6. //
- 7. 業界・働き方 研究⑩ 11/9
- 8. //
- 9. キャリアプランを立ててみる 11/23
- 10. //
- 11. 就活体験談を聴こう 12/7
- 12. //
- 13. 3年生の目標 12/21
- 14. //
- 15. 講義のまとめ 1/25

準備学習

将来の進路についての意識をもち、授業課題について事前準備をしっかりとしておくこと。

成績評価方法・基準

2／3以上の出席をもって成績評価の対象とします。
成績は毎回の授業時に記入するブリーフレポートの提出をもって評価します。

テキスト・参考図書・材料費

資料等は随時配布します。

履修上の注意・ライセンスなど

遅刻については厳しく評価します。

就業力育成演習A

筆記試験対策基礎編(1)

担当教員名 千速 敏男

受講対象・履修要件 卒業後就職を考えている2年生は、必ず受講してください。

授業概要及び目的

就職するためには、エントリーシートやポートフォリオにおいての確な文章を書き、面談において理解に会話ができなければなりません。また、SPIやCAB/GABに代表される筆記試験が課せられることも多々あります。この科目では、数理に関する基本的な問題を学び、また日本語の基礎知識を確かめていきます。

到達目標

- (1) 新聞を毎日読み、社会についての見識を深める。
- (2) 社会人として必要な数理的理解力を高める。
- (3) 社会人として必要最低限の国語知識を身につける。

授業計画

1. ガイダンス+プレイズメント・テスト(1)
2. 新聞課題(1)+割合
3. 新聞課題(2)+仕事算
4. 新聞課題(3)+比
5. 新聞課題(4)+料金計算
6. 新聞課題(5)+鶴亀算
7. 新聞課題(6)+年齢算
8. 国語知識(1)+プレイズメント・テスト(2)
9. 新聞課題(7)+売買損益
10. 新聞課題(8)+濃度
11. 新聞課題(9)+速さ
12. 新聞課題(10)+得点分布表
13. 新聞課題(11)+資料解釈
14. 新聞課題(12)+集合
15. 国語知識(2)+プレイズメント・テスト(2)

準備学習

教科書をよく復習すること。また、プリント教材を各自で学習すること。

成績評価方法・基準

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。成績は筆記試験で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合は、最大50%まで評価を減じます。

テキスト・参考図書・材料費

日本キャリアサポートセンター編『定番SPI基礎ベシック第2版』(ミネルヴァ書房、1400円+税)購買部扱い。

履修上の注意・ライセンスなど

プレイズメント・テストの結果などに応じて、個別に補習を指示することがありますので、必ず、受講すること。

インターンシップA

職場体験から学ぶ

担当教員名 キャリアサポートセンター長

受講対象・履修要件 意欲的に参加を考える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 | インターンシップ概要説明、心構え、自己紹介練習 | 6/28午前 |
| 2. 事前学習② | 目標設定と企業研究、グループディスカッション | 6/28午後 |
| 3. 事前学習③ | マナー講座 | 7/12午前 |
| 4. 事前学習④ | マナーロールプレイング、コミュニケーショントレーニング | 7/12午後 |
| 5. 実習① | 8月～9月 | 各企業・団体にて実習体験 |
| 6. 実習② | // | |
| 7. 実習③ | // | |
| 8. 実習④ | // | |
| 9. 実習⑤ | // | |
| 10. 実習⑥ | // | |
| 11. 実習⑦ | // | |
| 12. 実習⑧ | // | |
| 13. 実習⑨ | // | |
| 14. 実習⑩ | // | |
| 15. 事後学習①② | レポートの書き方、実習における経験交流、実習の目標達成と今後 | 9/27 |

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

実習状況(50%)、事前・事後学習の取組状況および課題提出(50%)による総合評価とします。事前学習(4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

資料等は随時配布します。

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月下旬の説明会に必ず出席し、配布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、説明会にてパンフレット(シラバスを含む)を配布します。

就業力育成演習B

筆記試験対策基礎編(2)

担当教員名 千速 敏男

受講対象・履修要件 卒業後就職を考えている2年生は、必ず受講してください。

授業概要及び目的

就職するためには、エントリーシートやポートフォリオにおいての確な文章を書き、面談において理解に会話ができなければなりません。また、SPIやCAB/GABに代表される筆記試験が課せられることも多々あります。この科目では、数理に関する基本的な問題を学び、また日本語の基礎知識を確かめていきます。

到達目標

- (1) 新聞を毎日読み、社会についての見識を深める。
- (2) 社会人として必要な数理的理解力を高める。
- (3) 社会人として必要最低限の国語知識を身につける。

授業計画

1. ガイダンス+プレイズメント・テスト(1)
2. 新聞課題(1)+図点分布
3. 新聞課題(2)+推理
4. 新聞課題(3)+命題
5. 新聞課題(4)+論理
6. 新聞課題(5)+ブラックボックス
7. 新聞課題(6)+順列・組合せ
8. 国語知識(1)+プレイズメント・テスト(2)
9. 新聞課題(7)+確率
10. 新聞課題(8)+フローチャート
11. 新聞課題(9)+物の流れと比率
12. 新聞課題(10)+関数式
13. 新聞課題(11)+投げ上げと滑車
14. 新聞課題(12)+言葉を比べる
15. 国語知識(2)+プレイズメント・テスト(2)

準備学習

教科書をよく復習すること。また、プリント教材を各自で学習すること。

成績評価方法・基準

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。成績は筆記試験で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合は、最大50%まで評価を減じます。

テキスト・参考図書・材料費

日本キャリアサポートセンター編『定番SPI基礎ベシック第2版』(ミネルヴァ書房、1400円+税)購買部扱い。

履修上の注意・ライセンスなど

プレイズメント・テストの結果などに応じて、個別に補習を指示することがありますので、必ず、受講すること。

インターンシップB

職場体験から学ぶ

担当教員名 キャリアサポートセンター長

受講対象・履修要件 意欲的に参加を考える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 | インターンシップ概要説明、心構え、自己紹介練習 | 6/28午前 |
| 2. 事前学習② | 目標設定と企業研究、グループディスカッション | 6/28午後 |
| 3. 事前学習③ | マナー講座 | 7/12午前 |
| 4. 事前学習④ | マナーロールプレイング、コミュニケーショントレーニング | 7/12午後 |
| 5. 実習① | 8月～9月 | 各企業・団体にて実習体験 |
| 6. 実習② | // | |
| 7. 実習③ | // | |
| 8. 実習④ | // | |
| 9. 実習⑤ | // | |
| 10. 実習⑥ | // | |
| 11. 実習⑦ | // | |
| 12. 実習⑧ | // | |
| 13. 実習⑨ | // | |
| 14. 実習⑩ | // | |
| 15. 事後学習①② | レポートの書き方、実習における経験交流、実習の目標達成と今後 | 9/27 |

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

実習状況(50%)、事前・事後学習の取組状況および課題提出(50%)による総合評価とします。事前学習(4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

資料等は随時配布します。

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月下旬の説明会に必ず出席し、配布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、説明会にてパンフレット(シラバスを含む)を配布します。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目
社会実践科目群

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

身体論

担当教員名 上村 博

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

本科目では、過去のさまざまな言説を参考にしながら、身体という特殊な「もの」のありかたについて考察していきます。身体は、たとえば肉体とまったく同じなのか、あるいは義肢やコンタクトレンズは身体なのか。移植された臓器は身体といえるのか。衣服や、住居や町には身体と切り離せないものがあるのではないか。そうした問題をいくつか取り上げていきます。また表現された身体についても事例を挙げながら、その意味を考えたいと思います。

到達目標

- (1) 身体概念のさまざまな歴史的・文化的ありかたを比較対照できる。
- (2) 身体と社会制度の関係を記述できる。
- (3) 身体の芸術作品でのたらしきを具体的に述べることができる。

授業計画

- 1. 導入
- 2. 身体論の歴史1(東洋の場合)
- 3. 身体論の歴史2(日本化された仏教)
- 4. 身体論の歴史3(芸道の考え方)
- 5. 身体論の歴史4(西洋の場合)
- 6. 身体論の歴史5(西洋近代の場合)
- 7. 身体と制度
- 8. 身体の像1(似姿)
- 9. 身体の像2(物語における身体)
- 10. 身体の像3(身体加工・装飾)
- 11. 身体の像4(室内、建築、街路)
- 12. 身体と空間
- 13. 身体と時間
- 14. 人格と芸術
- 15. まとめと振り返り、質疑応答

準備学習

・芸術史について通史を学んでことがない方は、あらかじめ概説書などに目を通しておくことが望ましい。
・授業中に示した諸概念について自分なりに言語化、整理しておく。

成績評価方法・基準

筆記試験を実施、持込不可。
評価基準:授業内容の理解70%、事例の批判的考察30%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書:市川浩『精神としての身体』講談社学術文庫、1992年
上村博『身体と芸術』昭和堂、1998年

履修上の注意・ライセンスなど

15分以上の遅刻者の入室は不可です。

イラストレーション特別演習D

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

座学による知識の習得と、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、21時30分まで授業を行います。

到達目標

- (1) 基礎的な美術解剖学の知識をつける。
- (2) 生きたモデルの中に解剖学的構造を見ることが出来るようになる。
- (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けるようになる。

授業計画

- 1. ガイダンス、美術解剖学概説
- 2. 女性ヌードクロッキー 6ポーズ
- 3. 男性ヌードクロッキー 6ポーズ
- 4. 美術解剖学・座学 『体幹』
- 5. Hiro氏による美術解剖学特別講義、男女ダブルポーズ
- 6. 男性ヌードクロッキー 6ポーズ
- 7. 美術解剖学・座学 『上肢』
- 8. Hiro氏による美術解剖学特別講義『上肢』、男女ダブルポーズ
- 9. 女性着衣(コスチュームとヌード)クロッキー 6ポーズ
- 10. 男性ヌードクロッキー 6ポーズ
- 11. 美術解剖学・座学 『下肢』
- 12. Hiro氏による美術解剖学特別講義『下肢』、男女ダブルポーズ
- 13. 女性ヌードデッサン 6ポーズ
- 14. まとめ① 解剖図の模写、スケッチなど美術解剖学的知識の確認
- 15. まとめ②

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

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%、作品評価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布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。

オルタナティブ文化論

ポピュラー文化と社会

担当教員名 未定

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

本講義では、いわゆる芸術・高級文化ではなく、身近なポピュラー文化を中心に扱う。毎回テーマを設定し、音楽、映画、アニメーション、ファッションなど幅広い分野の文化を切り口にして、さまざまな視点から現代社会を読み取っていく。身近なポピュラー文化を通したコミュニケーションなど私たちの関係性を考える複眼的な視点を身につけることが、本講義の目的である。

到達目標

- (1) 自らの音楽生活について普段とはちがう角度から考えることができる。
- (2) 身近なポピュラー文化をそれらの背景にある社会環境と関連づけて分析することが出来る。
- (3) 個人的な「好き」「嫌い」とは異なった複眼的な視点を身につけることができる。

授業計画

- 1. イントロダクション
- 2. ポピュラー文化と社会 映像など視覚に関わる分野①
- 3. ポピュラー文化と社会 映像など視覚に関わる分野②
- 4. ポピュラー文化と社会 映像など視覚に関わる分野③
- 5. ポピュラー文化と社会 映像など視覚に関わる分野④
- 6. ポピュラー文化と社会 音楽など聴覚に関わる分野①
- 7. ポピュラー文化と社会 音楽など聴覚に関わる分野②
- 8. ポピュラー文化と社会 音楽など聴覚に関わる分野③
- 9. ポピュラー文化と社会 音楽など聴覚に関わる分野④
- 10. ポピュラー文化と社会 その他の分野①
- 11. ポピュラー文化と社会 その他の分野②
- 12. ポピュラー文化と社会 その他の分野③
- 13. ポピュラー文化と社会 その他の分野④
- 14. 総括①
- 15. 総括②

準備学習

事前にレジュメおよび配布資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

出席・授業理解度 60%、筆記試験 40% (出席率については、原則2/3以上の出席を必要とします)

テキスト・参考図書・材料費

テキストについては特になし。参考文献に関しては適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

講義内では、ビジュアル資料や音源などを教材として使用する。それらについて感想や意見を求めることもあるので、積極的な態度で授業へ参加するように。

住居論

住まいとその計画の手法

担当教員名 小林 正子

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

住まいは、あらゆる建築の原点であるとともに、われわれの生活の基盤となるものである。本科目は、わが国と西洋における住まいの歴史の変遷を通じて住居の地域性や時代性への理解を深め、住まいを計画するための手がかりとなるさまざまな空間構成の手法や住まいを設計する上での計画的思考など、住居の計画について多面的に学ぶものである。

到達目標

- (1) われわれの生活にとって身近な存在である住まいや住環境への関心をもつこと。
- (2) 住まいや生活空間についての計画手法を理解する。
- (3) 空間構成の手法を住居の計画・設計に応用する力をつけること。

授業計画

- 1. オリエンテーション 住まいとは何か
- 2. 日本の住まいの変遷
- 3. 西洋の住まいの変遷
- 4. 寸法の計画
- 5. かたちの計画
- 6. 架構の計画
- 7. 外部空間の計画
- 8. 独立住宅の計画-1
- 9. 独立住宅の計画-2
- 10. 集合の計画
- 11. 地域の計画
- 12. 集合住宅の計画
- 13. これからの住まい ユニバーサル・デザイン
- 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

レポート課題(80%)に受講姿勢(20%)を考慮して評価する。

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

二級・木造建築士試験の指定科目 近代の歴史の流れや相関を通して住宅作品を理解するため、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。

住宅論
住宅作品にみる近代の空間構成
担当教員名 三宅 正浩
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 産業革命による社会構造や人々の価値観の変化は、住宅に対する考え方を大きく変貌させることになった。今日のわれわれを取り巻いている生活環境は、産業革命後の近代と呼ばれる時代における空間デザインに対する様々な取り組みの成果としてかたちづくられたものである。本科目では近代という時代に新に登場してきた住宅空間の構成を作家の設計理念や作品から読み解いていく。
到達目標 (1) 当たり前と思っている現代の住宅空間が、どのような経緯で成り立ってきたのかを考察できる (2) 作家たちが住宅作品を通じて追求した空間や設計手法についての知識を得ることができる (3) 設計理念の共有や影響、対立など作家間の相関を確認できる
授業計画 1. オリエンテーション 2. ウィリアム・モリス 理想としての中世 3. チャールズ・レニー・マッキントッシュ 新たな時代の様式を求めて 4. レイモンド・アンウィン 郊外住宅 5. ヴィクトル・オルタ 流動的空間 6. アドルフ・ロース 装飾と罪悪 7. ヘリット・トーマス・リートフェルト 箱の解体 8. ワルター・グロピウス 機械の時代への対応 9. フランク・ロイド・ライト 有機的建築 10. ル・コルビュジエ 住むための機械 11. ミース・ファン・デル・ローエ ユニバーサル・スペース 12. アルヴァ・アールト 自然との触れ合い 13. ロバート・ヴェンチューリ 多様性と対立性 14. まとめ① レポート制作 15. まとめ② 総評
準備学習 講義用プリントを熟読して下さい
成績評価方法・基準 レポート課題(70%)に受講姿勢(30%)を考慮して評価する。
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 二級建築士・木造建築士受験指定科目。

デザインマーケティング論
デザイン開発におけるマーケティング手法の活用
担当教員名 竹下 俊也
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 経済活動としてのデザイン開発は常に市場の動向を的確に捉えて製品に反映し市場をリードする必要がある。デザインマーケティング論ではマーケティングの手法を理解しデザイン開発に応用できるスキルの習得を目的とする。
到達目標 (1) マーケティングプロセスが理解できる。 (2) デザイン開発にマーティング手法が応用できる。
授業計画 1. ガイダンス 2. マーケティングプロセス説明 3. 環境分析1 4. 環境分析2 5. 環境分析3 6. 戦略立案: マーケットセグメンテーション 7. 戦略立案: ターゲティング 8. 戦略立案: ポジショニング 9. 施策立案1 10. 施策立案2 11. 施策立案3 12. コンセプトワーク1 13. コンセプトワーク2 14. コンセプトワーク3 15. 課題レポート提出
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 出席評価50% 課題レポート評価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 2/3以上の出席要。

都市論
英国における住宅地改良からみた都市環境
担当教員名 小林 正子
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 産業革命以降の都市への人口集中によって住環境を極端に悪化させた英国では、産業社会の犠牲を強いられてきた労働者住宅の改良から、郊外住宅地の開発やニュー・タウンの建設へと、より快適な住宅地を求めてさまざまな模索が行われた。本科目では、こうした英国の住宅地環境改善への取り組みを通じて、わが国の現在の住宅地環境の是非を考えるとともに望むべき都市環境とは何かを探るものである。
到達目標 (1) われわれの住まいが属する都市環境に関心をもつこと。 (2) 集まって住む暮らしの形が、どんな試行錯誤を重ねてきたかを知ること。 (3) 英国での環境改善への模索を通じて、より快適な都市環境とは何かを考える。
授業計画 1. オリエンテーション 都市論とは 2. 産業革命が生んだ都市環境 3. ユートピア都市モデル 4. 労働者住宅とモデル都市の実践 5. 最初の郊外住宅地 6. 田園都市構想 7. レッチワース・ガーデン・シティ 8. ハムステッド・ガーデン・サバープ 9. ウェルウィン・ガーデン・シティ 10. ニュー・タウン-1 11. ニュー・タウン-2 12. 既存都市の活性化 13. わが国の郊外住宅地 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 レポート課題(80%)に受講姿勢(20%)を考慮して評価する。
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 二級・木造建築士試験の指定科目 可能な限り出席することが望まれる。

ファッションデザイン史
西洋のファッションデザインを歴史に沿って学んでいく。
担当教員名 望田 真
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 衣服のルーツから現代に至る衣服の変遷を学ぶことによって文化としてのファッションデザインを習得する。歴史・地域・文化・性差技術とともに発展してきた流れを理解し、単なる装飾としてではなく、社会との関係性の中にある服の在り方を見ていく。
到達目標 (1) 一般的な西洋の歴史の流れを理解すること。 (2) それぞれの時代の文化、環境とファッションデザインの関わりを理解すること。 (3) 現代のファッションと私たちはどう向き合っていけばよいのかを学ぶこと。
授業計画 1. 古代エジプトとメソポタミア 2. 古代エーゲ海文明 3. 古代ローマとビザンチン 4. ゴシックとロマネスク 5. スライド(古代～ロマネスク) 6. ルネサンス 7. バロックとロココ 8. 革命とナポレオン 9. ロマン主義と世紀末 10. スライド(ルネサンス～世紀末) 11. ペル・エボック 12. 戦後(1950年～1960年代) 13. 現代 14. スライド(ペル・エボック～現代) 15. まとめ ビデオ
準備学習 事前に配付資料などを熟読し、質問事項を用意して授業に臨むこと。
成績評価方法・基準 レポートの提出により評価をする。また、授業態度なども減点の対象とすることがあるので注意するようにしてください。課題評価80%、授業態度20%。
テキスト・参考図書・材料費 プリント配布。参考図書はそのときに応じて紹介します。
履修上の注意・ライセンスなど ノートを持参し、自分でノートを作ること。スライドの時は感想を提出してもらいます。

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。 (2) 構造計算の基礎を学ぶ。 (3) 構造計算の各段階とその流れを知る。
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和現状 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 出席状況(30%)・授業理解度(30%)・小試験(40%)
テキスト・参考図書・材料費 プリント配布。
履修上の注意・ライセンスなど

比較文化論 A
日本人はどうして「無宗教」になったか？
担当教員名 山本 和人
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 一般に日本人は自分を無宗教だと思っている人が多いが、歴史に見ればかつてそんなことはないし、無宗教と考えるようになった歴史的理由もある。文化を考える場合、まず日本の文化の基本的な在り方を知るべきだ。単に宗教にこだわるだけでなく、広く歴史的文脈に目を配りたい。
到達目標 (1) 宗教を軸とした日本文化の流れを概観する (2) 古代や忠誠の日本の宗教文化を比較検討する (3) 現在の日本がどうして「無宗教」と考えられるようになったかを考察する
授業計画 1. 「日本」の基層信仰-1 カミとタマ 2. 「日本」の基層信仰-2 来訪神と憑依 3. 大陸からの宗教的影響(仏教・儒教・道教)とその受容-1 仏教伝来 4. 大陸からの宗教的影響(仏教・儒教・道教)とその受容-2 儒教・道教とは何か 5. 平安時代の密教の成立と浄土信仰-1 最澄と空海 6. 平安時代の密教の成立と浄土信仰-2 浄土信仰の流行 7. 鎌倉仏教-1 禅宗 8. 鎌倉仏教-2 浄土系仏教と日蓮宗 9. 中世に於る宗教と世俗化-1 中世における仏教の教団化 10. 中世に於る宗教と世俗化-2 中世社会と宗教 11. 近世の宗教体制化 12. 明治政府の宗教政策 13. 現代日本と宗教 14. まとめと考察 15. 総括
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 「まとめと考察」において講義のレポートを書く。これによって成績を判定する。
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 なし。

建築構造演習 2
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上で必要な構造計算の考えを習得する。構造設計とは、建物の構造計算をすることだけでなく、建築の「構造美」を表現するものである。そのためには、構造設計者(構造家)が意匠のコンセプト等、建築全体との関わりを意識しておかなければならない。
到達目標 (1) 構造計算の考え方を理解できること (2) 構造材料の種類の概略の知識を得ることができること (3) 構造形式の知識を得ることができること
授業計画 1. ガイダンス、構造デザインとは 2. 建築構造の歴史 3. 構造材料の種類 4. 構造形式1(壁式、筋交いなど) 5. 構造形式2(シェル、テンションなど) 6. 構造家の役割 7. 日本・海外の構造家 8. 超高層建築物 9. 大スパン構造 10. 免震構造 11. 構造デザインの流れ(骨格から膜へ) 12. まとめ 13. まとめ 14. 講義系レポート提出等 15. 実習系合評期間
準備学習 身の回りの建築・土木構造物をよく観察すること
成績評価方法・基準 出席状況(30%)・授業理解度30%)・レポート(40%)
テキスト・参考図書・材料費 参考文献:「ストラクチャルデザインのゆくえ」斉藤公男／彰国社
履修上の注意・ライセンスなど

比較文化論 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 3年生以上
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 (2) キリスト教の本質を考察する (3) イスラームの成立の事情を考察する
授業計画 1. はじめに～宗教の分布・文化の分布・地理的境界 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・大乘仏教・チベット仏教 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
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 「まとめと考察」において講義のレポートを書く。これによって成績を判定する。
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 なし。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

平成25(2013)年度以前入学生適用
共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

経済学

経済の仕組みと現状の理解

担当教員名 野本 明成

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

現在の日本経済を構成する諸要素がどのように関連して現在の経済状況を作り上げているかの理解を目指すとともに、私たちにとって身近な消費経済の理解を目指す。経済を構成する要素がいかに関連して日本経済が構成されているかの仕組みを理解する。また、消費者を観察することにより消費者行動がどのような要因により影響を受けているかを考察し、その結果としての消費経済を理解する。

到達目標

- (1) 経済を構成している諸要素が理解できる。
- (2) 諸要素の相互作用の結果としての日本経済の仕組みが理解できる。
- (3) 消費者行動が理解できる。

授業計画

- 1. 経済の動き
- 2. 経済政策
- 3. 金融
- 4. 企業
- 5. 国際経済
- 6. 経済の課題
- 7. 消費経済の現状
- 8. 消費経済の基礎概念
- 9. 消費経済の歴史
- 10. 消費と流行
- 11. 消費行動への影響要因
- 12. 消費者行動
- 13. 消費者問題
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

授業内で説明したことを、次回授業までに復習し授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

小テスト20%、期末試験80%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：『日本経済入門（第4版）』岡部直明著、日本経済新聞社。『ニュースがわかる！Q&A日本経済の基本50 2015年版』日本経済新聞社編。『日経MJトレンド情報源2015』日経MJ（流通新聞）編。

履修上の注意・ライセンスなど

遅刻をしないこと。私語は厳禁。

教養演習C－I

文章表現の基礎

担当教員名 渋谷 亮

受講対象・履修要件 3・4年生向け科目

授業概要及び目的

この科目では、大学在学中の様々な勉強や就職活動等の際に必要な最低限の教養を身に付け、さらに日本語表現の基礎技術を修得することを目指す。そのために授業の前半では文章を読む訓練を行い、後半では様々な主題をもとに文章を書く訓練を行う。これによって言葉を使って自己表現をすることの楽しさを実感する。

到達目標

- (1) 様々な分野の文章に触れて、書くことのイメージを広げることができる。
- (2) 文章の書き方について、基本的な規則等を理解し、実際に使える。
- (3) 毎回自分で短い文章を書くことで、書くことによる自己表現ができる。

授業計画

- 1. オリエンテーション 教養とは何か
- 2. 文章の読み方①読むことと書くこと
- 3. 文章の読み方②教養を身につける
- 4. 文章の読み方③要約をする
- 5. 文章の組み立てについて
- 6. 文章の書き方①様々な文章
- 7. 文章の書き方②わかりやすい文章とは
- 8. 文章の書き方③メールを書く
- 9. 紹介記事を書く①紹介記事を書くための心得
- 10. 紹介記事を書く②よい紹介記事とは
- 11. レポートを書く①レポート作成の注意点
- 12. レポートを書く②いかに教養を使うのか
- 13. レポートを書く③よいレポートとは
- 14. プレゼンテーションの練習
- 15. まとめ

準備学習

事前配布物を読み、前回の授業を復習した上で授業に臨むこと。また主題ごとに課題を課すので、それぞれの課題を必ず提出すること。

成績評価方法・基準

授業態度30%、授業理解度20%、課題評価50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布。

履修上の注意・ライセンスなど

経営学

マネジメントの基本と原則

担当教員名 堀池 敏男

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

企業ははじめあらゆる組織を取り巻く社会・経済環境は急激に変化していますが、その中においてマネジメントに関わる基本と原則は、普遍です。このため経営学が明らかにしてきた事象についての知見を得るとともに今日的な意義を理解し、企業家から組織の一員(社員など)に求められるマネジメントにかかる基本的能力の習得に努めます。

到達目標

- (1) 現代における企業などの仕組みについて理解が深まる。
- (2) 組織におけるマネジメント能力が涵養される。
- (3) ビジネスにおける基本と原則が身につく。

授業計画

- 1. はじめに(本講座の概要)
- 2. 経営学の発展①科学的管理論・人間関係論
- 3. // ②行動科学論
- 4. // ③戦略論・組織論
- 5. 現代経営の目的
- 6. マーケティング
- 7. イノベーション
- 8. 経営資源の調達①人材
- 9. // ②資金
- 10. // ③技術・情報
- 11. 会計学の基礎
- 12. リスクマネジメントの基本
- 13. これからの経営
- 14. まとめ①
- 15. まとめ②

準備学習

社会や経済の動向に関心を持ち、問題意識を持って受講することをお願いいたします。授業に使用する資料は事前に配布しますので予習および復習に活用してください。

成績評価方法・基準

平常点(出席態度、受講態度、時間内レポート)50%、授業内試験50%

テキスト・参考図書・材料費

必要の都度プリント配布。

履修上の注意・ライセンスなど

教養演習C－II

文章表現の基礎

担当教員名 渋谷 亮

受講対象・履修要件 3・4年生向け科目

授業概要及び目的

この科目では、大学在学中の様々な勉強や就職活動等の際に必要な最低限の教養を身に付け、さらに日本語表現の基礎技術を修得することを目指す。そのために授業の前半では文章を読む訓練を行い、後半では様々な主題をもとに文章を書く訓練を行う。これによって言葉を使って自己表現をすることの楽しさを実感する。

到達目標

- (1) 様々な分野の文章に触れて、書くことのイメージを広げることができる。
- (2) 文章の書き方について、基本的な規則等を理解し、実際に使える。
- (3) 毎回自分で短い文章を書くことで、書くことによる自己表現ができる。

授業計画

- 1. オリエンテーション 教養とは何か
- 2. 文章の読み方①読むことと書くこと
- 3. 文章の読み方②教養を身につける
- 4. 文章の読み方③要約をする
- 5. 文章の組み立てについて
- 6. 文章の書き方①様々な文章
- 7. 文章の書き方②わかりやすい文章とは
- 8. 文章の書き方③メールを書く
- 9. 紹介記事を書く①紹介記事を書くための心得
- 10. 紹介記事を書く②よい紹介記事とは
- 11. レポートを書く①レポート作成の注意点
- 12. レポートを書く②いかに教養を使うのか
- 13. レポートを書く③よいレポートとは
- 14. プレゼンテーションの練習
- 15. まとめ

準備学習

事前配布物を読み、前回の授業を復習した上で授業に臨むこと。また主題ごとに課題を課すので、それぞれの課題を必ず提出すること。

成績評価方法・基準

授業態度30%、授業理解度20%、課題評価50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配布。

履修上の注意・ライセンスなど

教養演習G－I
質問する
担当教員名 山本 和人
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 教養演習Fでは、受講者の前で話すという授業を行っている。よく知らない人々(といっても同じ大学だし、友人知人もいるだろう)の前で好きなことを話すというのは案外なかなか経験できないことではないだろうか。この授業はそれを更に一歩進めることを狙いとしている。 質問するのとそれに答えるのではどちらが難しいと思うだろうか？ 答える方は知識を必要とするし、そちらの方が難しいだろうか？ いいや、その反対である。実は質問することの方が難しい。どうでもいい質問だと相手もどうでもいい答えしかしないし、自分にとっても周りの人間にとっても興味のある答えを引き出すには質問者こそが十分考えないといけない。日常の会話だってそうだろう。適切な訊き方をしないと会話は続かない。それを体験してもらおうのがこの授業のねらいである。
到達目標 (1)質問することの意味を体感する (2)有効な質問の仕方を工夫する (3)答え方を観察する
授業計画 1. 授業全体のガイダンスと最初の発表者の決定。 2. 担当者(1時間に2～3人程度)が他の受講者に対して自分の興味のあることについて質問する。 3. 発表。 4. 発表。 5. 発表。 6. 発表。 7. 発表。 8. 発表。 9. 発表。 10. 発表。 11. 発表。 12. 発表。 13. 発表。 14. まとめとレポート提出 15. 総括
準備学習 受講者の数にもよるが、質問は半期の授業で2回を予定している。難しい質問をする必要はないが、自分に興味があると同時に、人にも興味を持ってもらえるような質問を考えなければならぬ。人がどう答えてくれるか、ある程度は予測しておく必要もある。
成績評価方法・基準 自分の発表の時でなくても、人の質問には答えなければならない。この評価を25%する。残りの半分の37～38%程度をそれぞれ自分の質問(発表)とレポートにそれぞれ充てる。
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 なし。

中級英語A
Interesting anime from around the world, Part 1. 世界中のアニメーション
担当教員名 山河 ビリンダ
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 We will watch animation created solely for enjoyment as well as animation that is used for commercials, music videos, and introductions to films. 楽しみながら英語と親しくなってほしい。
到達目標 (1) To enjoy watching animation in English. (2) To learn English vocabulary and become comfortable with English. (3) To appreciate other countries & cultures through their animation.
授業計画 1. Introduction to Class 2. Looney Tunes Roadrunner 3. Looney Tunes Porky in Wackyland 4. Film intro animation – Pink Panther, Casino Royale, Catch Me If You Can 5. Music Video Animation – Popeye & Wilco (Dawned on Me) 6. Mickey Mouse: The Band Concert 7. Blue Sky Studios – Bunny 8. Bruno Bozzetto – West & Soda (traditional animation) 9. Ferenc Cako – sand painting and puppets 10. Frederic Back – protecting the environment The Man Who Planted Trees 11. Joan Gratz – Mona Lisa Descending a Staircase (clay painting; the human face) 12. Phil Mulloy – The 10 Commandments 13. Kecskemet-Film – Badger’s Parting Gift (2D animation) 14. South Park 15. Wrap-up.
準備学習 Please review and prepare for each class.
成績評価方法・基準 授業への意欲、態度 75%、課題評価25%。
テキスト・参考図書・材料費 和英、英和辞典 (Review & prepare for class.)
履修上の注意・ライセンスなど このクラスで最も重要なのは、毎週時間どおりに出席し、授業に集中してベストを尽くすことです。英語能力については、みんなそれぞれのレベルがあるですが、あなたの今のレベルからのスタートでよいので向上に向けてがんばりましょう。世界各国のアニメーションに興味のある人はどうぞ。

教養演習G－II
質問する
担当教員名 山本 和人
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 教養演習Fでは、受講者の前で話すという授業を行っている。よく知らない人々(といっても同じ大学だし、友人知人もいるだろう)の前で好きなことを話すというのは案外なかなか経験できないことではないだろうか。この授業はそれを更に一歩進めることを狙いとしている。 質問するのとそれに答えるのではどちらが難しいと思うだろうか？ 答える方は知識を必要とするし、そちらの方が難しいだろうか？ いいや、その反対である。実は質問することの方が難しい。どうでもいい質問だと相手もどうでもいい答えしかしないし、自分にとっても周りの人間にとっても興味のある答えを引き出すには質問者こそが十分考えないといけない。日常の会話だってそうだろう。適切な訊き方をしないと会話は続かない。それを体験してもらおうのがこの授業のねらいである。
到達目標 (1)質問することの意味を体感する (2)有効な質問の仕方を工夫する (3)答え方を観察する
授業計画 1. 授業全体のガイダンスと最初の発表者の決定。 2. 担当者(1時間に2～3人程度)が他の受講者に対して自分の興味のあることについて質問する。 3. 発表。 4. 発表。 5. 発表。 6. 発表。 7. 発表。 8. 発表。 9. 発表。 10. 発表。 11. 発表。 12. 発表。 13. 発表。 14. まとめとレポート提出 15. 総括
準備学習 受講者の数にもよるが、質問は半期の授業で2回を予定している。難しい質問をする必要はないが、自分に興味があると同時に、人にも興味を持ってもらえるような質問を考えなければならぬ。人がどう答えてくれるか、ある程度は予測しておく必要もある。
成績評価方法・基準 自分の発表の時でなくても、人の質問には答えなければならない。この評価を25%する。残りの半分の37～38%程度をそれぞれ自分の質問(発表)とレポートにそれぞれ充てる。
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 なし。

中級英語B
Interesting anime from around the world, Part 2. 世界中のアニメーション
担当教員名 山河 ビリンダ
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 We will watch animation created solely for enjoyment as well as animation that is used for commercials, music videos, and introductions to films. 楽しみながら英語と親しくなってほしい。
到達目標 (1) To enjoy watching animation in English. (2) To learn English vocabulary and become comfortable with English. (3) To appreciate other countries & cultures through their animation.
授業計画 1. Getting to know each other. Introduction to class.. 2. Sponge Bob Squarepants 3. Czech Animation 4. Czech Animation 5. Mr. Bean & credit card commercials; Duck Studios tv commercials 6. Looney Tunes For Scent-imental Reasons 7. Halloween animations 8. One Froggy Evening 9. International Art Animation – Knight Games, Say My Name, The Process, 10. International Art Animation –Guard Dog, Fast Film 11. Advertising animation – Dumb Ways to Die 12. CM animation – Coke, beer, junk food 13. Illuminated Films – The Snowman 14. Popeye the Sailorman Meets Sinbad 15. Wrap-up.
準備学習 Please review and prepare for each class.
成績評価方法・基準 授業への意欲、態度 75%、課題評価25%。
テキスト・参考図書・材料費 和英、英和辞典 (Review & prepare for class.)
履修上の注意・ライセンスなど このクラスで最も重要なのは、毎週時間どおりに出席し、授業に集中してベストを尽くすことです。英語能力については、みんなそれぞれのレベルがあるですが、あなたの今のレベルからのスタートでよいので向上に向けてがんばりましょう。世界中のアニメーションに興味のある人はどうぞ。

平成26(2014)年度以降入学生	中級英語E 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 3年生および4年生 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びとに読まれているテキストを選び、しっかり読み込みましょう。 到達目標 (1) 英文法を活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 3. 講読 4. 講読 5. 講読 6. 講読 7. 講読 8. 講読 9. 講読 10. 講読 11. 講読 12. 講読 13. 講読 14. 講読 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年のレベルの教科書を復習しておいてください。 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。 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。	
	中級英語H webの英語を読む 担当教員名 山本 和人 受講対象・履修要件 3年生以上 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。もう少し具体的に言えば、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、それにそってテキストを選択しようと思っている。ひとつのテキストを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おう。 到達目標 (1) 自分の興味のある分野を英文で読むことを試みる (2) 日本語と同じく、英語で読む文章も多様であることを具体的に知る (3) 「読む」こともコミュニケーションであることを体験する 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キストの探し方について。 3. 第1回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。受講者全員で少し読んでみる。 12. 担当者による発表。 13. 総括 14. まとめと試験 15. 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 授業中の発表、授業での状況、試験をほぼ1/3ずつの比率で評価する。 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 テキストの性質上、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)	
平成25(2013)年度以前入学生適用 共通教育センター科目	中級英語G webの英語を読む 担当教員名 山本 和人 受講対象・履修要件 3年生以上 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。もう少し具体的に言えば、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、それにそってテキストを選択しようと思っている。ひとつのテキストを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おう。 到達目標 (1) 自分の興味のある分野を英文で読むことを試みる (2) 日本語と同じく、英語で読む文章も多様であることを具体的に知る (3) 「読む」こともコミュニケーションであることを体験する 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キストの探し方について。 3. 第1回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。受講者全員で少し読んでみる。 12. 担当者による発表。 13. 総括 14. まとめと試験 15. 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 授業中の発表、授業での状況、試験をほぼ1/3ずつの比率で評価する。 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 テキストの性質上、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)	
学芸員課程科目	中級英語I 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 3年生および4年生 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びとに読まれているテキストを選び、しっかり読み込みましょう。 到達目標 (1) 英文法を活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. テキストの選定および学習法の解説 2. 講読 3. 講読 4. 講読 5. 講読 6. 講読 7. 講読 8. 講読 9. 講読 10. 講読 11. 講読 12. 講読 13. 講読 14. 講読 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年のレベルの教科書を復習しておいてください。 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。 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。	
	中級英語I 英語の一般書を読みこなそう 担当教員名 山本 和人 受講対象・履修要件 3年生以上 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。もう少し具体的に言えば、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、それにそってテキストを選択しようと思っている。ひとつのテキストを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おう。 到達目標 (1) 自分の興味のある分野を英文で読むことを試みる (2) 日本語と同じく、英語で読む文章も多様であることを具体的に知る (3) 「読む」こともコミュニケーションであることを体験する 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キストの探し方について。 3. 第1回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。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回テキスト配布。受講者全員で少し読んでみる。 12. 担当者による発表。 13. 総括 14. まとめと試験 15. 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 授業中の発表、授業での状況、試験をほぼ1/3ずつの比率で評価する。 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 テキストの性質上、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)	
教職課程科目		
二級建築士受験資格講座科目		

中級英語K
Intermediate level four-skills English
担当教員名 三宅 キャロリン
受講対象・履修要件 3・4年生対象
授業概要及び目的
Students will study useful expressions and grammar structures through an English-language film and its screenplay. They will discuss events in the film in groups and apply newly learned vocabulary and expressions to conversations pertaining to their own life and experiences.
到達目標
(1) To improve and further develop English language skills at the intermediate level (2) To learn new vocabulary and expressions used in everyday English and apply them in conversation (3) To be able to describe people and experiences in English (4) To be able to use indirect quotes in reporting speech (5) To be able to discuss events in a film in English
授業計画
1. Introduction; Worksheets 1 and 2 2. Unit 1 and worksheets 3 and 4 3. Unit 1 and worksheets 5 and 6 4. Unit 1 and worksheets 7 and 8 5. Unit 2 and worksheet 9 and 10 6. Unit 2 and worksheet 11 7. Unit 3 and worksheet 12 8. Unit 3 and worksheet 13 9. Unit 4 and worksheets 14 and 15 10. Unit 4 and worksheet 16 11. Unit 5 and worksheets 17 and 18 12. Unit 5 and worksheet 19 13. Unit 5 and worksheet 20 14. Review of Units 1-5 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。
成績評価方法・基準
授業中の参加 (70%) 小テスト (30%)
テキスト・参考図書・材料費
Back to the Future (Screenplay); English-Japanese/Japanese-English dictionary
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。

上級英語G
ドリームワークス アニメーション・Animation from DreamWorks
担当教員名 山河 ビリンダ
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的
We will study English by watching clips from many different DreamWorks animated films, 1998-2014.
到達目標
(1) To enjoy watching popular DreamWorks animations in English. (2) To learn English vocabulary and become comfortable with English. (3) To appreciate other countries & cultures through animation. (4) To communicate your likes and dislikes.
授業計画
1. Introduction to Class & Each Other & DreamWorks. 2. Antz・アンツ 3. Chicken Run・チキンラン (アードマン・アニメーションズ) 4. SHREK・シュレック 5. SHREK・シュレック 6. Madagascar・マダガスカル 7. Madagascar・マダガスカル 8. W & G: The Curse of the Were-Rabbit・ウォレスとグルミット 野菜畑で大ピンチ! 9. Kung Fu Panda・カンフー・パンダ 10. Kung Fu Panda・カンフー・パンダ 11. How to Train Your Dragon・ヒックとドラゴン 12. How to Train Your Dragon・ヒックとドラゴン 13. Almost Home 14. Rocky and Bullwinkle 15. Wrap-up.
準備学習
Please review and prepare for each class.
成績評価方法・基準
授業への意欲、態度 75%、課題評価25%。
テキスト・参考図書・材料費
和英、英和辞典
履修上の注意・ライセンスなど
このクラスで最も重要なのは、毎週時間どおりに出席し、授業に集中してベストを尽くすことです。英語能力については、みんなそれぞれのレベルがありますが、あなたの今のレベルからのスタートでよいので向上に向けてがんばりましょう。ドリームワークスのアニメーションに興味のある人はどうぞ。

中級英語L
Intermediate level four-skills English
担当教員名 三宅 キャロリン
受講対象・履修要件 3・4年生対象
授業概要及び目的
Students will study useful expressions and grammar structures through an English-language film and its screenplay. They will discuss events in the film in groups and apply newly learned vocabulary and expressions to conversations pertaining to their own life and experiences.
到達目標
(1) To improve and further develop English language skills at the intermediate level (2) To learn new vocabulary and expressions used in everyday English and apply them in conversation (3) To be able to make Wh- questions in the present and past (4) To be able to describe a sequence of events in a film (5) To be able to discuss events in a film in English
授業計画
1. Introduction; Unit 6 and worksheet 21 2. Unit 6 and worksheet 22 3. Unit 6 and worksheet 23 4. Unit 7 and worksheet 24 5. Unit 7 and worksheet 25 6. Unit 7 and worksheet 26 7. Unit 8 and worksheet 27 8. Unit 8 and worksheets 28 and 29 9. Unit 9 and worksheets 30 and 31 10. Unit 9 and worksheet 32 11. Unit 10 and worksheets 33 and 34 12. Unit 10 and worksheet 35 13. Comprehensive review and worksheet 36 14. Comprehensive review and worksheet 37 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。
成績評価方法・基準
授業中の参加 (70%) 小テスト (30%)
テキスト・参考図書・材料費
Back to the Future (Screenplay); English-Japanese/Japanese-English dictionary
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。

上級英語H
ドリームワークスとディズニーアニメーション・Animation from DreamWorks and Disney/Pixar
担当教員名 山河 ビリンダ
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的
We will study English by watching clips from both Disney Pixar and DreamWorks animated films.
到達目標
(1) To enjoy watching clips from full-length animation in English. (2) To learn English vocabulary and become comfortable with English. (3) To appreciate other countries & cultures through animation. (4) To communicate your likes and dislikes.
授業計画
1. Introduction to Class & Each Other & DreamWorks & Disney Pixar 2. Kung Fu Panda 2・カンフー・パンダ2 3. Kung Fu Panda 2・カンフー・パンダ2 4. WALL-E・ウォーリー 5. WALL-E・ウォーリー 6. Up!・カールじいさんの空飛ぶ家 7. Finding Nemo・ファインディング・ニモ 8. Finding Nemo・ファインディング・ニモ 9. How to Train Your Dragon 2・ヒックとドラゴン 2 10. How to Train Your Dragon 2・ヒックとドラゴン 2 11. Toy Story・トイ・ストーリー 12. Toy Story・トイ・ストーリー 13. The Snowman・スノーマン 14. The Princess & the Frog・プリンセスと魔法のキス 15. Wrap-up.
準備学習
Please review and prepare for each class.
成績評価方法・基準
授業への意欲、態度 75%、課題評価25%。
テキスト・参考図書・材料費
和英、英和辞典
履修上の注意・ライセンスなど
このクラスで最も重要なのは、毎週時間どおりに出席し、授業に集中してベストを尽くすことです。英語能力については、みんなそれぞれのレベルがありますが、あなたの今のレベルからのスタートでよいので向上に向けてがんばりましょう。ドリームワークスやディズニーのアニメーションに興味のある人はどうぞ。

平成26(2014)年度以降入学生	フランス語A 基本文法の学習		フランス語B	
	担当教員名 加納 由起子 受講対象・履修要件 全学年対象 授業概要及び目的 フランス語の基本的な文法を会話を通して、勉強します。はじめてフランス語を学ぶ方を対象とした授業です。基本的な発音、文法、語彙などを、実際に使っていくことで身につけることを目指します。フランス語の文章を、習う文法の章が進むにつれて、作ることができる範囲で作ってもらいます。一学期にわたってそれぞれの学生に自分自身を紹介する自分自身のフランス語の文章をできるだけ長く構築してもらいます。さらには、できるだけ、フランスをはじめ、現代フランス語圏の国々の文化、文学、社会などの知識を、言葉や紹介する文化産物を通してつかんで欲しいと思います。 到達目標 (1) フランス語を正確に発音できる。 (2) フランス語の基本的な文法が理解できる。 (3) フランス語の基本的な語彙が理解できる。 (4) フランス語で自分を説明する文章を、それぞれの人に一学期にわたって、あるいは一年にわたって作り上げてもらう。		担当教員名 加納 由起子 受講対象・履修要件 全学年対象 授業概要及び目的 フランス語Aに続き、文法、講読、文化講義をおこないます。出来る限り、Aに続いて出てく ださい。Bからのみ登録する人は理由を明らかにしてください。	
平成25(2013)年度以前入学生 共通教育センター科目	授業計画 1. オリエンテーション 2. 発音 3. 主語と動詞と基本的語彙 4. 名詞の性、数と形容詞 5. 不定冠詞、動詞2、基本的語彙 6. 冠詞、動詞3、基本的語彙 7. 指示代名詞、動詞(否定)、基本的語彙 8. 基本的語彙の習得2 職業の表現 9. 基本的語彙の習得3 趣味の表現 10. 会話表現1 旅先での会話 11. 会話表現2 出身地に関する表現 12. 翻訳の試み1 日本語からフランス語へ 13. 翻訳の試み2 フランス語から日本語へ 14. まとめ これまでの復習 15. まとめ2 準備学習 授業計画にそって、テキスト等で調べた上で授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 出席態度(70%)、課題評価(30%) テキスト・参考図書・材料費 テキストは各自購買する。鈴木文恵著、アテネフランセ監修「ゼロからスタート フランス語 会話編」(Jリサーチ出版 ISBN-10: 4863921039) フランス語辞典『フチ・ロワイヤル仏和・和仏辞典』(三省堂)、『ル・デュコ』(白水社)、『クラウン仏和辞典』(三省堂)など。 履修上の注意・ライセンスなど かならず教科書と辞書を一冊を手元に用意すること。		到達目標 (1) 動詞活用に慣れること。 (2) 慣用句を日常に取り入れること。 (3) 語学への興味を失わないこと。 授業計画 1. イントロダクション 2. 概要(文法・文学・文化) 3. 文法 4. 講読 5. 文法 6. 講読 7. 文法 8. 講読 9. 文法 10. 講読 11. 文法 12. 講読 13. 文法 14. まとめ① 15. まとめ② 準備学習 授業計画にそって、テキスト等で調べた上で授業に臨むこと。 成績評価方法・基準 日常点(出席率が50%以下の人は基本、単位はないと思ってください。) テスト、レポート。 テキスト・参考図書・材料費 適宜コピーを配布する。 履修上の注意・ライセンスなど 出席を重視します。またレポートの締切は一分遅れても受取りしませんので、注意してください。	
平成25(2013)年度以前入学生適用	キャリアデザイン特講3 進路決定のための行動をサポートするプログラムを実施していく		キャリアデザイン演習A 就職のためのポートフォリオ作成講座	
	担当教員名 キャリアサポートセンター長 受講対象・履修要件 将来の進路について意欲的に考えようとする3年生 授業概要及び目的 進路決定のための行動をサポートするプログラム。就職活動の流れを理解し、何をどのよう に準備し行動していくのかを示す。就職活動をスムーズにスタートさせるための動機付 けの講座、一般常識模擬試験の受験、履歴書・エントリーシートの書き方指導、内定者 による就職活動体験談報告、マナー講座、面接対策講座など実践を含みながら、3月の活動 スタートまでに一通りの準備を行うことを目的とする。 到達目標 (1) 卒業後の進路を具体的に考えることができる。 (2) 自分自身で決めた進路にむけて準備を行うことができる。 授業計画 1. 授業内容の説明と就職活動の流れ 4/17 13:35～15:05 2. 進路のためのこの一年の作り方 5/8 13:35～15:05 3. 一般常識模試[受験] 5/22 13:35～15:05 4. 一般常識模試[解説講座] 6/5 13:35～15:05 5. 就活支援サイト(プレサイト)の使い方 6/19 13:35～15:05 6. 業界研究/企業の探し方 7/3 13:35～15:05 7. 履歴書・エントリーシートの書き方/夏期休暇中に準備して欲しいこと 7/17 12:10～15:05 8. 同上 9. 就職活動の詳細 9/25 13:35～15:05 10. マナー講座 10/16 13:35～15:05 11. 面接対策講座1・2 10/30 12:10～15:05 12. 同上 13. 知って役立つ労働法 11/13 13:35～15:05 14. 就職活動体験談を聴こう 11/27 13:35～15:05 15. 進路に向けて 12/11 13:35～15:05 準備学習 将来の進路についての意識をもち、授業課題について事前準備をしっかりとしておくこと。 成績評価方法・基準 2/3以上の出席をもって成績評価の対象とします。 成績は毎回の授業時に記入するブリーフレポートの提出をもって評価します。 テキスト・参考図書・材料費 資料等は随時配布します。 履修上の注意・ライセンスなど 遅刻については厳しく評価します。		担当教員名 キャリアサポートセンター長 受講対象・履修要件 将来の進路について意欲的に考えようとする3年生 授業概要及び目的 レクチャーと実作の形式で、就職の為のポートフォリオ制作を考える。 【第一段階】内容の編集(文章や写真、注釈などの扱い) 【第二段階】作成技法(レイアウト、用紙、表記など) 【第三段階】有効な使用法(継続しているいるな場所で使うためのアイデア) 各自持参した作品の情報(写真、文章など)を使ってレイアウトなどを行い、実際に見せる 相手を想定した編集や、ファイルの選び方などの実践的な方法を学ぶ。 到達目標 (1) ポートフォリオ制作のために自作品の情報収集や整理ができるようになる。 (2) ポートフォリオを見せる相手や状況に合わせた表現ができるようになる。 (3) 就職のためのポートフォリオを実際に完成させて展示報告することができる。 授業計画 1. 全体講義(7/3 12:10～13:30):作成に向けたガイダンス 2. 演習(7/5、7/19、8/1、8/2 予定 いずれか1日の10:30～16:30) 3. // 4. // 5. // 6. 実作:演習をふまえてポートフォリオを実作し完成させる 7. // 8. 中間指導を受ける:「中間指導シート」を記入する(9月下旬～10月下旬) 9. // 10. 提出:「中間指導シート」と共に提出する(11月下旬) 11. // 12. 展示・合評(12/11予定 展12:45～18:00、合18:15～20:30) 13. // 14. // 15. // 準備学習 将来の進路についての意識をもち、授業課題について事前準備をしっかりとしておくこと。 成績評価方法・基準 課題提出(配点60%)と出席態度(配点40%)。 テキスト・参考図書・材料費 資料等は随時配布します。 履修上の注意・ライセンスなど ※グループ分け決定(5月頃)、提出や展示のスケジュール、使用教室などについては順次 掲示等で発表します。	
学芸員課程科目				
教職課程科目				
二級建築士受験資格講座科目				

キャリアデザイン演習B
筆記試験対策(1)
担当教員名 千速 敏男
受講対象・履修要件 三年生対象（四年生以上も受講できます）
授業概要及び目的 就職するためには、エントリーシートやポートフォリオにおいて的確な文章を書き、面談において明解に会話ができればなりません。また、SPIやCAB/GABに代表される筆記試験が課せられることも多々あります。この科目では、実践的な日本語力の養成を中心に、数理に関する問題、時事・一般常識を毎回、おりまぜて学んでいきます。
到達目標 (1)正しく敬語が使える、大人の手紙が書ける。 (2)就職の筆記試験の準備を着実に進める。
授業計画 1. 4月10日:敬語(1) 2. // 3. 4月24日:敬語(2) 4. // 5. 5月15日:敬語(3) 6. // 7. 5月29日:手紙(1) 8. // 9. 6月12日:手紙(2) 10. // 11. 6月26日:手紙(3) 12. // 13. 7月10日:総復習(1) 14. // 15. 7月24日:総復習(2)[13:30終了]
準備学習 配付資料をよく復習すること。また、新聞を毎日、よく読むこと。
成績評価方法・基準 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。成績は筆記試験で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合は、最大50%まで評価を減じます。
テキスト・参考図書・材料費 授業で配布する資料に加え、SPIやCAB/GABの問題集を入手し、よく勉強すること。
履修上の注意・ライセンスなど 金曜日に授業をおこなう「キャリアデザイン特講3」「キャリアデザイン演習B」「同C」「同D」、および学芸員課程の「博物館実習1」と教職課程の「教育実習事前事後指導」は、すべて履修することができます。

キャリアデザイン演習D
筆記試験対策(3)
担当教員名 千速 敏男
受講対象・履修要件 三年生対象（四年生以上も受講できます）
授業概要及び目的 卒業後の進路を考えるためには、今日の社会の状況について適切に知ることが必要です。この科目では、就職活動の準備として、新聞記事をとおして現代社会の諸問題を考えていきます。授業は、下記のテキストを利用して演習形式でおこないます。また、就職活動においては、履歴書・エントリーシートにはじまり、筆記試験にいたるまで、いたるところで日本語の基礎知識が問われます。そこで、毎回、授業の最初に国語知識問題の確認をおこないます。
到達目標 (1)新聞を毎日読み、社会について見識を深める。 (2)社会人として十分な日本語の基礎知識を身に付ける。 (3)自分の考えを適切に口頭発表する。
授業計画 1. 4月17日:ガイダンス 2. 5月8日:少子高齢化社会 3. 5月22日:現代社会と女性 4. 6月5日:高度情報化社会 5. 6月19日:就職活動と雇用状況 6. 7月3日:社会保障と医療制度 7. 7月17日:学校制度と教育問題 8. 7月24日:現代社会を考える [13:35～15:05] 9. 9月25日:世界経済と日本 10. 10月16日:税と財政 11. 10月30日:文化振興と文化行政 12. 11月13日:地域振興と社会貢献 13. 11月27日:食糧問題と日本の農業 14. 12月11日:技術革新と産業振興 15. 1月8日:環境とエネルギーの問題 [13:35～15:05]
準備学習 初回の授業で配布する「就職のための国語知識問題集」から毎回、小テストをおこなうので、よく予習しておくこと。また、新聞を毎日読み、次回のテーマにあわせて新聞記事を二つ以上用意しておくこと。
成績評価方法・基準 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。成績は筆記試験で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合は、最大50%まで評価を減じます。
テキスト・参考図書・材料費 『現代用語の基礎知識学習版2014→2015』（自由国民社、1500円＋税）購買部扱い。また、授業で配布する資料に加え、SPIやCAB/GABの問題集を入手し、よく勉強すること。
履修上の注意・ライセンスなど 金曜日に授業をおこなう「キャリアデザイン特講3」「キャリアデザイン演習B」「同C」「同D」、および学芸員課程の「博物館実習1」と教職課程の「教育実習事前事後指導」は、すべて履修することができます。

キャリアデザイン演習C
筆記試験対策(2)
担当教員名 千速 敏男
受講対象・履修要件 三年生対象（四年生以上も受講できます）
授業概要及び目的 就職するためには、エントリーシートやポートフォリオにおいて的確な文章を書き、面談において明解に会話ができればなりません。また、SPIやCAB/GABに代表される筆記試験が課せられることも多々あります。この科目では、数理に関する問題を中心に、時事・一般常識を毎回、おりまぜて学んでいきます。また、論理的な文章力を養います。
到達目標 (1)論理的に文章が書ける。 (2)就職の筆記試験の準備を終える。
授業計画 1. 9月18日:命令表 2. // 3. 10月2日:暗号 4. // 5. 10月23日:法則性 6. // 7. 11月6日:計数 8. // 9. 11月20日:暗算 10. // 11. 12月4日:フローチャート 12. // 13. 12月18日:総復習(1) 14. // 15. 1月8日:総復習(2)[13:30終了]
準備学習 配付資料をよく復習すること。また、新聞を毎日、よく読むこと。
成績評価方法・基準 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。成績は筆記試験で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合は、最大50%まで評価を減じます。
テキスト・参考図書・材料費 授業で配布する資料に加え、SPIやCAB/GABの問題集を入手し、よく勉強すること。
履修上の注意・ライセンスなど 金曜日に授業をおこなう「キャリアデザイン特講3」「キャリアデザイン演習B」「同C」「同D」、および学芸員課程の「博物館実習1」と教職課程の「教育実習事前事後指導」は、すべて履修することができます。

展示学A
展示学入門
担当教員名 辻 喜代治
受講対象・履修要件 3年生以上
授業概要及び目的 展示は現在の生活の中で様々な形で我々と関わっています。特に現代ではコミュニケーションの立場から重視されています。ここでは1950年代ぐらいから注目されるようになった展示について、その歴史的な流れを追いながら博物館の種類による展示の違いと、手法さらには技法について考察します。後半においては70年代以降から現代の博物館の展示の流れを研究します。授業は講義と実際の博物館展示の研修とによって構成されます。
到達目標 (1)現代の展示の役割が理解できる。 (2)展示の要素が理解できる。 (3)博物館の展示が理解できる
授業計画 1. ガイダンス 展示のさまざまな在り方を紹介 2. 展示学概論① 3. 展示学概論② 4. 博物館の展示の特色 5. 展示の体系① 6. 展示の体系② 7. 博物館展示の手法 8. 80年代からのミュージアムの展示 9. 国立民族学博物館の展示 10. 国立民族学博物館の展示研修、博物館を見学（特別時間を設定） 11. 国立民族学博物館の展示レポート制作 12. 琵琶湖博物館の展示研修、博物館を見学（特別時間を設定） 13. 琵琶湖博物館の展示 レポート制作 14. まとめ① 現代の博物館の展示 15. まとめ②
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2点30%、授業内試験40%
テキスト・参考図書・材料費 適時資料配布、展示見学の交通費及び入館料は個人負担。
履修上の注意・ライセンスなど

平成26（2014）年度以降入学生

平成25（2013）年度以前入学生

平成25（2013）年度以前入学生適用
共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26（2014）年度以降入学生	
平成25（2013）年度以前入学生	
平成25（2013）年度以前入学生適用 共通教育センター科目	
学芸員課程科目	
教職課程科目	
二級建築士受験資格講座科目	

展示学B

美術の展示

担当教員名 辻 喜代治

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

この授業では展示学Aをふまえて、美術館の展示を中心に講義をおこないます。他の博物館展示との違いを認識しながら、具体的に展示環境の研究をおこないます。例えば床、天井、壁からはじまり、展示ケースなど美術館空間を想定した授業となります。さらに照明や実際の作品の保護の問題について考察します。後半では現代の美術館の展示について理解を深めていきます。授業は講義と実際の美術館展示の研修とによって構成されます。

到達目標

- (1) 美術展示の要素がわかる。
- (2) 作品の展示の基本がわかる。
- (3) 美術館展示のポイントがわかる。

授業計画

1. ガイダンス
2. 美術系博物館：展示の基礎
3. 美術系博物館の展示②：創造的展示
4. 美術系博物館の展示③：動線計画、視線計画
5. 展示室の条件①：床、壁他
6. 展示と光①：照明
7. 展示と光②：照明と展示物
8. 1980年代からの美術館展示の流れ
9. 京都国立近代美術館の展示研修 美術館見学（特別時間を設定）
10. 京都国立近代美術館の展示 レポート制作
11. 滋賀県立近代美術館の展示研修 美術館見学（特別時間を設定）
12. 滋賀県立近代美術館の展示 レポート制作
13. 現代の美術館展示①
14. まとめ①
15. まとめ②

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2点30%、授業内試験40%

テキスト・参考図書・材料費

適時資料配布、展示見学の交通費及び入館料は個人負担。

履修上の注意・ライセンスなど

創作における権利と倫理

作品の創作及び利用上の留意点

担当教員名 中根 孝司

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

情報技術(IT)のデジタル化・ネットワーク化の急激な進展に伴い、知的活動から生ずる作品等の成果物について、その保護と利用の調整がますます困難になってきている中において、新しい作品等の創作活動を行う上で、また、創作活動上のトラブルを回避しうるために、必要となる法律上の基礎・基本に係る知識(著作権法を中心に)倫理(モラル)を修得することを目的とする。

到達目標

- (1) 著作権法上の基礎・基本の概念を使用して、創作等の法律関係の説明ができる。
- (2) 著作権の侵害となる場合と非侵害となる場合とを区別する能力を取得する。
- (3) 著作権侵害を回避しうるための行動態様や心得を修得することができる。

授業計画

1. 知的財産と現代社会との関わり
2. 知的財産制度(特に著作権制度)のあらまし
3. 著作権によって保護されるものは何か
4. 著作者とはどのような人を指すのか
5. 著作者にはどのような権利が付与されるか(1)著作者人格権
6. 著作者にはどのような権利が付与されるか(2)著作権
7. 著作物を自由に利用してよい場合があるか
8. 著作権は何時までも保護されるのか
9. 著作物を利用する場合にはどのような方法があるか
10. 著作権が侵害された場合、どのような対抗措置を講ずることができるか
11. 録画録音に係る現代的な問題(録画代行サービス等)について
12. 複写複製に係る現代的な問題(自炊代行サービス等)について
13. 応用美術(デザイン)の保護について
14. コンピュータとインターネットに係る著作権問題について
15. まとめ

準備学習

集中講義のため、同講義期間中には事前に十分なる予習時間がとれなないと考えられるので、後期期間中に標記テキストを一度読了しておくことが望ましい。

成績評価方法・基準

出席及び授業態度評価40点、試験評価60点。合計点数が60点以上を合格とする。

テキスト・参考図書・材料費

出席及び授業態度評価40点、試験評価60点。合計点数が60点以上を合格とする。

履修上の注意・ライセンスなど

(テキスト) 吉田大輔『著作権が明解となる10章』(出版ニュース社・2009年)
(参考図書) 小泉直樹『知的財産法入門』(岩波新書・2010年)
角田政芳・辰巳直彦『知的財産法(第6版)』(有斐閣・2012年)

芸術学科 共通教育センター科目(学部共通科目) 科目概要 平成26(2014)年度以降入学生

科目区分	授 業 科 目 の 名 称	科 目 概 要
芸術応用科目	イラストレーション論3	形態情報論、視覚の不思議 人は、目で見たものを直感的に理解します。「形態情報論」では、さまざまなモチーフを注視し、科学的に読み解く深い洞察力を養いながら、メディアとしての目的を考え組み立てる指向、表現すべき意味を描き出す技術、それらを統合しながら描き、社会や人々に伝える方法などについて考えていきます。 「視覚の不思議」では、「視覚／見え方」について考察を深めます。「見る」という行為の意識レベルによる「見え方」の曖昧さと深さを、「トリックアート」と「近江の里山映像」の2つの側面から自分の眼と脳で味わい、視覚と脳のメカニズムの不思議さを学びます。
	イラストレーション論4	日常学 自分を取り巻く世界から題材を見つけ、取材を通して表現内容を吟味し、広く多くの人に伝わるイラストレーションを制作する方法や基礎を身につける。また、雑誌、書籍、広告などのメディアで制作活動をしていく実務についても学ぶ。イラストレーターとしての仕事の実際について解説する。
	美術論3	日本の近世から近代にかけての美術史を踏まえ、各時代、社会を特徴付ける絵画作品を紹介し、主題と表現について知識を得る。日本美術を代表する絵画作品、作家についての理解を深めてもらうとともに、作品が伝える価値観やイデオロギーについて考察する。また、後半には戦後の美術運動以降、映画、テレビなどの視覚文化、造形表現への要請が、とりわけ絵画表現の中でどのように繋がっているか作品を選び、そこに込められた意味も読み解いて各自の創作活動へと活かしていく。
	美術論4	「彫刻」をキーワードに現代アートを概観し、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「彫刻」の歴史など、現在に至る「彫刻」の軌跡を巡ります。
	空間デザイン論2B	【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。
	空間デザイン論2D	【生産技術論】 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。
	空間デザイン論2E	【現代建築家論】 世界および日本で活躍する建築家を取り上げ、その思想、空間や形態、素材や肌理、色彩、機能や構造などの特色を講義し、これからの建築家と建築のあり方を考えるとともに、文化や社会現象にまでおよぶ考察を行う。
	空間デザイン論2F	【インテリアデザイン史】 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。
	人体表現演習	人体表現研究。キャラクターなどのディフォルメを施した作品を創出する上でも、人体の骨格や筋肉などの構造の理解は、「ひと」をはじめとする全ての脊椎動物を表現する上で不可欠な知識である。この授業では、姿勢や性差によって変化する人体フォルムの違いを、ヌードモデルのクロッキーやデッサンを通して熟視することにより、ひとつひとつの筋肉や骨格が果たす機能やそれぞれが有機的に作用し、補完ながら人体を形成していることなどを体験的に理解し、習熟する中で美術解剖学の基礎を学んでいく。
	特別講義1～5	客員教授をはじめとする各界の第一線で活躍する方々を本学にお招きし、「芸術による社会への貢献」という本学の基本理念にもとづき、それぞれの専門分野において美や芸術、文化全般に関わる講義をしていただきます。
教養科目	自然科学概論C～D	21世紀は地球環境問題の時代であり、あらゆる分野において自然に対する深い考察が必要不可欠です。自然科学は世界に対する正しい知識や新しい知識を私たちにもたらしてくれます。レオナルド・ダ・ヴィンチの例を挙げると、芸術を志す私たちにとっても物質や生命などに関する事実や関係、そしてそれらの豊かなイメージを知ることはとても大切なことなのです。自然科学概論A～Dは自然に関する基礎的なちしきを幅広く学びながら自然界に生ずる諸現象に対する好奇心を育み、世界存在に対しての洞察を深めることを目的とします。C・Dでは地球や宇宙について学びます。私たちの生物のまわりで起こる諸現象についてその法則等を考えます。天文学、物理学、地学、気象学などの内容をベースに紹介します。その他今日の科学技術のありかたの問題についても考えてみましょう。
	現代社会論B	「現代社会論A」をふまえ、現代社会のあり方を政治的・経済的に考察していく。
外国語科目	英語C～F	基礎的な言語スキルをリーディングを中心にさらに発展させて言語の使用場面や言語の働きを広げる。事実の伝達や物事を判断した内容を取りあげて理解を深める。またさまざまな考えや意見等の中からコミュニケーションがはかることをめざす。
	英語G	リーディング英語を通じて積極的にコミュニケーションをはかるうとする態度を育成するとともに英米の文化比較にも重点をおく。
	英会話A～D	基礎的な言語スキルをスピーキングとリスニングを中心にさらに発展させて言語の使用場面や言語の働きを広げる。情報や考えなどを的確に理解したり伝える能力を伸ばす。また、事実の伝達や物事を判断した内容を取りあげて理解を深める。
	英会話E	英語を通じて積極的にコミュニケーションをはかるうとする態度を育成するとともに身近な話題について会話する能力をめざす。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

地域貢献・プロジェクト科目	コミュニティデザイン論1	自治体(滋賀県・大津市・草津市など)や公益団体などの公的機関において、実際に行なわれた地域が元気になるまちづくりの実践例を学ぶ。実際にそれらの取り組みに携わった関係者が登壇。成功事例だけでなく、失敗や反省点など問題点についても解説、それを乗り越えるコミュニティのあり方について考察する。 具体的には滋賀県や大津市、草津市などの景観や観光振興、文化振興など、直接的にまちづくりに携わる部署の職員や、(公社)びわこビジターズビューロー(元滋賀県観光連盟)、滋賀ロケーションオフィス、滋賀県文化振興事業団の職員などが登壇予定。
	コミュニティデザイン論2	科学技術が発展し続け、モノが溢れる豊かさを謳歌すると同時に環境破壊が進み心の豊かさを実感できない現代社会において、ものづくりを行ない製品を社会へ送り出す企業は、これからどのように考えるのか。企業の社会的責任(CSR)もふくめて、地域社会において新しい企業のあり方を提案する代表者がその取り組みを紹介する。 後半は、一方で利潤の追求を目的としないNPO法人等の任意団体や、それと同等のグループを組織する代表者がまちづくりや地域おこし等の活動について解説する。まちづくりやコミュニティを企業がどのように考え、社会に対してどのように貢献するのか、また、それに対して地域の団体や個人がそれらを如何に享受し、共鳴できるのかを考える。
	プロジェクト演習1A～4A	本学の教育理念である「芸術による社会への貢献」をカテゴリ【歴史・地域】により実践する。プロジェクトを通じて、人と人を結びつけ、地域と大学、産官学との連携を図り、ものづくりを基にして実践的に社会の課題を解決することができる人材を育成することを目的とする。
	プロジェクト演習1B～4B	本学の教育理念である「芸術による社会への貢献」をカテゴリ【デザイン】により実践する。プロジェクトを通じて、人と人を結びつけ、地域と大学、産官学との連携を図り、ものづくりを基にして実践的に社会の課題を解決することができる人材を育成することを目的とする。
	プロジェクト演習1C～4C	本学の教育理念である「芸術による社会への貢献」をカテゴリ【歴史・地域】により実践する。プロジェクトを通じて、人と人を結びつけ、地域と大学、産官学との連携を図り、ものづくりを基にして実践的に社会の課題を解決することができる人材を育成することを目的とする。
	プロジェクト演習1D～4D	本学の教育理念である「芸術による社会への貢献」をカテゴリ【教育・福祉】により実践する。プロジェクトを通じて、人と人を結びつけ、地域と大学、産官学との連携を図り、ものづくりを基にして実践的に社会の課題を解決することができる人材を育成することを目的とする。
	プロジェクト演習1E～4E	本学の教育理念である「芸術による社会への貢献」をカテゴリ【プロデュース】により実践する。プロジェクトを通じて、人と人を結びつけ、地域と大学、産官学との連携を図り、ものづくりを基にして実践的に社会の課題を解決することができる人材を育成することを目的とする。
キャリアデザイン科目	キャリアデザイン論A	現代人の生涯に起こりうる諸段階と、そのそれぞれの段階における役割を考え、とくに造形活動に関わる人間として、生涯教育とジェンダーの観点をふまえつつ、自らの生涯の空間的・時間的な広がりを理解する。
	キャリアデザイン論B	「キャリアデザイン論A」をふまえ、大学卒業後、とくに造形活動に関わる人間として、自らの生涯をどのように社会と関わらせていけばよいのか、その実践的側面に留意しつつ、生涯教育とジェンダーの観点をふまえて考察する。
	就就業力育成論3～4	進路決定のための行動をサポートするプログラムを実践していく。就職活動の流れを理解し、何をどのように準備し、行動していくのかを示す。就職活動をスムーズにスタートさせるための動機づけの講座、一般常識模擬試験や職業適性検査、履歴書・エントリーシートの書き方なども具体的に指導する。内定者による就職活動体験談をおこない、間近に迫る就職活動の準備を促す。また、就職マナー講座、面接対策講座等の実践的な講座をおこなう。
	就業力育成演習A～D	進就職するためには、エントリーシートやポートフォリオにおいて的確な文章を書き、面接において明解に会話ができなければならない。また、「SPI」や「CAB/GAB」に代表される筆記試験が課せられることが多い。この授業では、実践的な日本語力を身につけ、数理や一般常識に関する問題を解いていく。また、卒業後の進路を考えるためには、今日の社会の状況について適切に知ることが必要だ。この授業では、就職活動の準備として、新聞記事を通じて、現代社会の諸問題を考えていく。
	ポートフォリオ演習	ポートフォリオを作成するにあたって考慮すべき事柄について、ワークショップとレクチャー、実作の形式で考える。具体的には、【作る前】内容の編集方法(文章や写真、注釈などの扱い) 【作っている最中】作成方法(レイアウト、用紙、表記など) 【作った後】有効な使用法(継続しているいるな場所で使うためのアイデア)などの重要なポイントを取り上げる。各自持参した作品の情報(写真、文章など)を使ってレイアウトなどを行っていき、実際に見せる相手を想定した編集や、ファイルの選び方などの実践的な方法を学ぶ。その他、個々に疑問点などがあればそれに答えるかたちで進行する。
	インターンシップA～B	在学中に実社会での実務体験をおこな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、今後の学習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。受講対象は2～4年生。事前学習・実習・事後学習・レポート等の提出による総合評価。
	コンピュータ実践講座A～B	社会実践的な学習の一環として、実践的にコンピュータスキルを高め、スペシャリストレベルの知識と技能を習得することを学習目標とする科目である。また、自力で学習をして資格検定試験で本学の定める資格を取得した学生には単位を認定する。
	英語実践講座A～C	社会実践的な学習の一環として語学力を高めることを学習目標とする科目である。また、自力で学習して資格検定試験(TOEIC)で本学の定める基準に達した学生には単位を認定する。
	色彩実践講座A～B	社会実践的な学習の一環として色に関する幅広い知識や技能を高めることを学習目標とする科目である。また、自力で学習して資格検定試験(色彩能力検定)で本学の定める基準に達した学生には単位を認定する。
ファウンデーション科目	プレファウンデーション実習1・2	受講者を指定して行う特別授業等で「描く」「つくる」「発想する」の3つのテーマに沿って、実技、講義、ワークショップ、発表、合評などで授業を構成し、ファウンデーション実習と同等の成果が得られる場合に単位認定します。

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、水族館、動物園、植物園などにおいて、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

資格課程科目（学芸員課程）

科 目 名		単 位 数		授 業 形 態	学 年	学 期	特記事項
		必 修	選 択				
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	前期集中	
	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	文化史系列		
	文化史A		2	講義			
	文化史B		2	講義			
	比較文化論A ※		2	講義			
	比較文化論B ※		2	講義	考古学系列		
	考古学A		2	講義			
	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				

※ 平成26(2014)年度以降入学生は除く

学芸員課程4年間の予定

1年次	4月 9月	履修計画に基づき、【前期】選択科目を履修登録 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 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 9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 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 7月頃 夏期休暇中 9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 現地美術研修(1泊2日)・3,000円程度の個人負担有 館務実習先の開拓・調査・研究 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(学生支援部門)
4年次	(3月)～4月 5月～11月 6月～12月 9月 2月 3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 館務実習実施(各館 1 週間から 2 週間程度) 館務実習終了後、実習ノート・レポート・データを提出(学生支援部門) 履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録 学芸員資格証明書授与判定 学芸員資格証明書授与

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 寄 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・機能においては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、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。
成績評価方法・基準 授業態度60%、課題評価40%
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。
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 展示は今日に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を身につける。
授業計画 1. ガイドンス、さまざまな展示のあり方 2. 展示の意義と展開(コミュニケーション論) 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 適時資料配布、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 寄 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. ガイドンス、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) 8. 生涯学習・社会教育行政の実際2(京都文化博物館・男女共同参画センター) 9. 生涯学習・社会教育行政の実際3(京都芸術センター) 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. 新しい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を観察し記録すること。
成績評価方法・基準 授業態度40%、授業評価(理解度、態度)20%、課題評価(理解度、表現力)40%
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(3日間)です。集中講義となりますので、講義および見学の3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 寄 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。展覧会のための資料調査、研究など具体的な実例をもとに博物館資料に関する基礎的な能力を養う。
到達目標 (1)博物館資料の収集、整理保管等に関する理論・方法の知識・技術を習得する。 (2)調査研究活動について理解することを通じて、博物館資料に関する基礎能力を養う。 (3)博物館資料論の多様性を知る。
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 博物館資料の種類 3. 博物館資料とは 博物館資料の作成 4. 博物館資料の整理・保存 博物館資料の整理 5. 博物館資料の整理・保存 博物館資料の保存 6. 博物館資料の整理・保存 博物館資料の公開 7. 博物館資料の整理・保存 博物館資料の保存環境 8. 博物館資料の整理・保存 博物館資料の取り扱い・運送 9. 博物館資料の整理・保存 博物館資料の修理 10. 博物館資料の調査・研究 博物館資料の調査・研究(1) 11. 博物館資料の調査・研究 博物館資料の調査・研究(2) 12. 博物館資料の活用 博物館資料の展示 13. 博物館資料の活用 博物館資料の教育普及 14. 博物館資料の活用 博物館資料の情報化 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。
成績評価方法・基準 出席態度30%、準備学習物提出30%、課題試験評価40%
テキスト・参考図書・材料費 テキストなし。 参考文献:佐々木利和・湯山賢一・本多俊和著『新訂 博物館資料論(放送大学教材)』(2008年)。
履修上の注意・ライセンスなど 特になし。

平成26(2014)年度以降入学生	博物館情報・メディア論 情報／メディアの視点から博物館／資料館／美術館を捉え直す 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・メディアの視点から、作品の収蔵と展示、研究、情報発信といった博物館／資料館／美術館の基本的な役割を考察する。そうした学習に基づき、情報化社会における博物館／資料館／美術館の望まれるあり方を模索し、受講者各自のビジョンを形成する。 到達目標 (1) 情報・メディアを理解し、情報・メディアを利用した芸術の歴史を概観できる。 (2) 博物館／資料館／美術館を情報・メディアの視点から捉え直すことができる。 (3) 博物館／資料館／美術館における情報・メディアの役割を認識し、展示計画を提案できる。 授業計画 1. ガイダンス 2. 情報化社会とは何か 3. 情報・メディアとは何か 4. 情報・メディアの歴史: その1 5. 情報・メディアの歴史: その2 6. 情報・メディアを利用したアジアの博物館: その1 7. 情報・メディアを利用したアジアの博物館: その2 8. 博物館／資料館／美術館と情報・メディア: 事例研究: その1 博物館活動の情報化、デジタルアーカイブ、学習活用ほか 9. 博物館／資料館／美術館と情報・メディア: 事例研究: その2 博物館の情報発信、管理と活用(ネット利用)、博物館と知的財産(著作権、個人情報保護など) 10. 博物館／資料館／美術館の展示と情報について 11. 博物館／資料館／美術館の運営と情報について 12. アートセンター、アート情報運営の基本について 13. 各自なりの美術館／博物館と情報・メディアの関わりを調べる 14. 最終レポートをまとめる 15. まとめ 準備学習 授業の際、テキストをわたす。 最後のまとめでは、これらのテキストを通鑑するので、ファイリングをしておくこと。 成績評価方法・基準 授業態度50%、レポート評価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 映像を使った授業になるので、漠然と見るのではなく、その都度チェックしてノートを作ること(勿論、テキスト書込みでも良い)	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 河崎 晃一 受講対象・履修要件 学芸員課程2年生 授業概要及び目的 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、その実地的な方法を博物館・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。 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。 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。初回の講義でその内容を各自レポートを提出すること。(訪問先の館名、期日、教育普及事業の内容、その感想をA4一枚にまとめる。初回に提出) 成績評価方法・基準 授業態度70%、レポート提出(3回)30% 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。
	平成25(2013)年度以前入学生	
共通教育センター科目		
学芸員課程科目		
教職課程科目		
二級建築士受験資格講座科目		

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 小寄 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美術品の保存状況を見学する。
- (3) 美術品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10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ー1
7. 絵画(軸物)を学生各自が実際に取り扱うー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ー1
10. 絵画(軸物)を調査し調書を作製するー2
11. 現地1泊美術研修の事前学習
12. 現地1泊美術研修 【7月4日(土)、5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、自主学習を行うこと

成績評価方法・基準

授業態度40%、授業評価(理解度、態度)40%、課題評価(理解度、表現力)20%(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、3000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。5時限と6時限続けて、実施します。
現地美術研修の日程は、7月4日(土)、5日(日)です。

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 小寄 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 博物館の館務実習についてのガイダンス
2. 5月 現職の学芸員から、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。

成績評価方法・基準

授業態度40%、授業評価(理解度、態度)40%、課題評価(理解度、表現力)20%(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)

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。

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 小寄 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、館務実習事前体験として実際に展示作業に携わる。

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) 美術品の調査方法を身につけることができる。
- (3) 作品展示の手法を身につけることができる。

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調べる。
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. 工芸品(陶芸)の技法とその特徴を学ぶ
4. 工芸品(陶芸)の取り扱い方法を学ぶ
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. 絵画(版画)の技法とその特徴を学ぶ
8. 絵画(版画)の取り扱い方法を学ぶ
9. 民俗資料の種類とその特徴を学ぶ
10. 民俗資料の取り扱い方法を学び、民具実測を行う
11. 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
12. 古文書・典籍の種類とその取り扱い方法を学ぶ
13. 館務実習事前体験①ーパネル、キャプション制作などの展示作業を行う
14. 館務実習事前体験②ー作品展示を行う
15. 館務実習事前体験③ー展示作品撤収、総括を行う

準備学習

日常から博物館、美術館を見学し、自主学習を行うこと

成績評価方法・基準

授業態度40%、授業評価(理解度、態度)40%、課題評価(理解度、表現力)20%(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。5時限と6時限続けて、実施します。
初回授業は9月18日(金)

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

教職課程科目

本学の芸術学部教職課程は、平成22(2010)年度からの適用規定をあらため、平成26(2014)年度以降入学生より次のとおりとします。
尚、平成24(2012)年度第3年次編入学生からは、条件つきですが途中からの教職課程履修を認めることになっています。

■ 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、教員免許を取得することはおろか、卒業すらできなくなることにになりかねません。

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月末の履修ガイダンスに出席し、そこで配布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。

■ 教職インターンシップについて

教育実習や介護等体験支援校実習など教育現場での体験実習に加えて教職の「インターンシップ」制度があります。社会実践科目群「インターンシップA・B」の中の一つに教育現場実務体験も含まれていて単位認定がされます。受講対象・履修要件としては教職課程履修者4年生となっています。近隣の中学校で10日間、教育実習では十分に体験しきれない教育現場での児童生徒の指導をはじめ校内の様々な学校業務(授業は含みません)を追体験して、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。将来教職に就くことが概ね固まった人に対して4年生の5、6月に個別に履修推奨を行います。シラバスの「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に確認してください。

資格課程科目(教職課程) ※平成26(2014)年度以降入学生

科目名			単位数		授業形態	学期	学 年	特記事項
			必修	選択				
教職課程	教職入門		2		講義	後期	教職課程1年生	
	教育制度論		2		講義	後期	教職課程1年生	
	教育原理		2		講義	前期	教職課程2年生	
	人権教育		2		講義	前期	教職課程2年生	
	教育課程・特別活動論		2		講義	前期	教職課程2年生	
	美術科教育法1		2		講義	後期	教職課程2年生	
	美術科教育法2		2		講義	後期	教職課程2年生	原則「美術科教育法1」履修済要件
	道德教育の研究		2		講義	後期	教職課程2年生	
	教育方法の研究		2		講義	後期	教職課程2年生	
	ボランティアワーク1		1		演習	後期不定期	教職課程2年生	事前講義
	ボランティアワーク2		1		実習	不定期	教職課程3年生	介護等体験、事後指導
	生徒指導の研究		2		講義	前期	教職課程3年生	
	教育心理学		2		講義	前期	教職課程3年生	
	教育相談		2		講義	後期	教職課程3年生	
	美術科教育法3		2		講義	前期	教職課程3年生	原則「美術科教育法1、2」履修済要件
	美術科教育法4		2		講義	後期	教職課程3年生	原則「美術科教育法1、2、3」履修済要件
	教育実習事前事後指導		1		講義	不定期	教職課程4年生	4年生不定期開講
	教育実習A		2		実習	不定期集中	教職課程4年生	
	教育実習B		2		実習	不定期集中	教職課程4年生	
	教職実践演習		2		演習	後期	教職課程4年生	教育実習履修要件

教職課程の履修科目については、入学年度別の「教職課程履修案内」で確認してください

資格課程科目(教職課程) ※平成25(2013)年度以前入学生

科目名			単位数		授業形態	学期	学 年	特記事項
			必修	選択				
教職課程	教職入門		2		講義	前期	教職課程1年生	
	教育原理		2		講義	前期	教職課程1年生	
	教育心理学		2		講義	後期	教職課程1年生	
	教育制度論		2		講義	後期	教職課程1年生	
	人権教育		2		講義	前期	教職課程1年生	
	教育課程・特別活動論		2		講義	前期	教職課程2年生	
	美術科教育法1		2		講義	前期	教職課程2年生	
	美術科教育法2		2		講義	後期	教職課程2年生	原則「美術科教育法1」履修済要件
	道德教育の研究		2		講義	後期	教職課程2年生	
	生徒指導の研究		2		講義	後期	教職課程2年生	
	教育方法の研究		2		講義	前期	教職課程2年生	
	ボランティアワーク		2		演習	不定期	教職課程2、3年生	2年生後期講義、3年生介護等体験 事後指導
	教育相談		2		講義	前期	教職課程3年生	
	美術科教育法3		2		講義	前期	教職課程3年生	原則「美術科教育法1、2」履修済要件
	美術科教育法4		2		講義	後期	教職課程3年生	原則「美術科教育法1、2、3」履修済要件
	教育実習事前事後指導		1		講義	不定期	教職課程4年生	4年生不定期開講
	教育実習A		2		実習	前集中	教職課程4年生	
	教育実習B		2		実習	後集中	教職課程4年生	
	教職実践演習		2		演習	不定期	教職課程4年生	教育実習履修要件

【教職課程】平成27年度の予定				
	1年次	2年次	3年次	4年次
平成26(2014)年度以降入学生	4月	新入生ガイダンス (資格課程紹介) 個別履修相談	教職課程継続手続き 4/1～4/10 個別履修相談	教職課程継続手続き 4/1～4/10 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) 教育実習先 連絡・訪問 (7月末まで)	教員採用試験願書受付開始 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
平成25(2013)年度以前入学生	7月	教職課程履修ガイダンス① 7/21(火)12:10 027		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	前期成績表配布 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) 9/3～9/18	前期成績表配布 後期履修登録 個別履修相談 ボランティアワーク開始	前期成績表配布 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) 9/3(木) 028 教育実習 教職実践演習開始
共通教育センター科目	10月			教育実習
	11月			教員免許状申請ガイダンス (一括申請) 11/26(木)または 11/27(金) 12:20 026
	12月		介護等体験反省会	
学芸員課程科目	1月			
	2月			卒業制作展鑑賞教育実践 教員免許申請該当者決定
	3月	2016年度 新2年生 教職課程ガイダンス 3月末 15:30～ 022 次年度前期履修登録	2016年度 新3年生 教職課程ガイダンス 3月末 15:30～ 022 次年度前期履修登録 介護等体験正式申込開始	2016年度 新4年生 教職課程ガイダンス 3月末 16:30～ 022 次年度前期履修登録
教職課程科目				
二級建築士受験資格講座科目				
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 現代社会にける子どもと学校を取り巻く状況について理解する。また教師の役割と意義を学び、教師にとって必要な資質と能力について考察する。これによって、自らの教育観と「教師像」を形成することを目指す。
到達目標 (1)現代社会における子どもと学校について理解できる。 (2)教師の役割と求められる資質について理解できる。 (3)自分自身の「理想の教師像」について、発表できる。
授業計画 1. 教職課程の学びの展望 2. 様々な教師のあり方 3. 現代の子どもと学校(1)現代の学校生活 4. 現代の子どもと学校(2)現代における教師 5. 学習指導の前提と目的 6. 教育課程と学習指導要領 7. 学校生活を取り巻く問題状況(1)子どもの対人関係 8. 学校生活を取り巻く問題状況(2)子どもと教師の関係 9. 教師の役割とその変遷 10. 教師に求められる資質と能力 11. 教員の地位と身分(1) 教員の研修 12. 教員の地位と身分(2) 教員免許制度と教員の服務・校務分掌 13. 教職の専門性をめぐって(1) 14. 教師の専門性をめぐって(2) 15. まとめ
準備学習 配布したプリント、講義ノート、テキ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。
成績評価方法・基準 授業態度30%、授業理解度20%、期末課題50%
テキスト・参考図書・材料費 参考図書:『教育原理十訂版』教師養成研究会編、学芸図書(教育制度論の教科書と同じになります)
履修上の注意・ライセンスなど ミーティング・ガイダンス等への参加が必要(授業と同等の扱い)

教育原理
教育の意味と目的、課題について
担当教員名 渋谷 亮
受講対象・履修要件 教職課程2年生
授業概要及び目的 人間形成と教育の意味、そして教育の原理についての理解と見識を深めることを目的とする。そのために教育関係という観点から、教育思想、教育の歴史、および現代の教育問題などについて学ぶ。その上でよりよい教育について考察していく。またグループワークやグループ学習を行う。
到達目標 (1)教育関係という観点から、教育の意味、および家庭教育・社会教育・学校教育の役割について理解できる。 (2)教育思想と教育の歴史について理解できる。家庭教育・社会教育・学校教育の役割について知る。 (3)教育の諸問題について理解し、自分なりの考察を行うことができる。
授業計画 1. 教育の原理と教育関係 2. 教育の必要性について(1) 家庭教育、学校教育、社会教育 3. 教育の必要性について(2) 人間形成と教育 4. 西洋の教育思想とその歴史(1) 教育思想の源流 5. 西洋の教育思想とその歴史(2) ルネサンスと教育思想 6. 西洋の教育思想とその歴史(3) 子どもの発見とその後の教育思想の展開 7. 日本の教育とその歴史(1) 戦前の教育 8. 日本の教育とその歴史(2) 戦後の教育 9. 日本の教育とその歴史(3) 現代の教育 10. 教育の諸問題を考える(1) 学力とは何か 11. 教育の諸問題を考える(2) 教育関係といじめ 12. 教育の諸問題を考える(3) 教育と家族 13. 教育の諸問題を考える(4) 特別支援教育の今 14. 子どもの発達と教育関係 15. まとめ
準備学習 配布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。
成績評価方法・基準 授業態度30%、 授業理解度20%、 期課題50%
テキスト・参考図書・材料費 プリント配布。
履修上の注意・ライセンスなど ミーティング・ガイダンス等への参加が必要(授業と同等の扱い)

教育制度論
担当教員名 能登 宏之
受講対象・履修要件 教職課程1年生
授業概要及び目的 授業の到達目標及びテーマ:近代における教育制度から現行の学校教育及び教育行政を理解するとともに、現在に山積する課題について検討する。併せて、関係する教育法令についても考察する。 授業の概要:本講義では現代公教育制度の諸原理を学びつつ、その考え方や背景に言及し、その問題点を明確にする。教育を取り巻く現状が極めて不安に鑑み、制度の理念を教育原理に照らし合わせて考察する。と同時に現在の『教育改革』を理解することで目指すところの新しい教育観や教育制度のあり方について検討しつつ、我が国のこれからの教育の在り方を考察する。
到達目標 (1)欧米の近代教育制度の歴史を学ぶ。 (2)我が国の近代教育制度を検証し、現在の制度へのつながりを理解する。 (3)我が国の学校教育制度を見直し、近未来の制度の構築を考察する。
授業計画 1. 日本国憲法下の教育制度 2. 近代日本の学校の起源 3. 学校体系と学制改革 4. 我が国の学校制度の歴史 5. 欧米の学校制度 6. 義務教育制度の歴史 7. 教育基本法について 8. 学校教育法について 9. 生涯学習 10. 学習社会論の登場 11. 生涯学習と学校教育 12. 教育行政とは何か 13. 教育行政の歴史 14. 教育行政と教育改革 15. まとめ
準備学習 併せて教育に関わる報道をまとめておく。
成績評価方法・基準 授業態度20%、ディベート等の態度10%、定期試験70%
テキスト・参考図書・材料費 テキスト:『教育原理』教師養成研究会 学芸図書出版(後期使用) 参考書・参考資料等:適時紹介します。
履修上の注意・ライセンスなど 教職課程の性質上、出席は極めて重要です。

人権教育
担当教員名 能登 宏之
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 同和教育を軸にして、今日人権のかかわる諸問題を検討と論述により深く認識する。
到達目標 (1)部落問題学習を通じて今日の同和教育を理解する。 (2)日本国憲法の「第3章 国民の権利と義務」から人権問題を考察する。 (3)映像を活用して、人権問題を深く理解し、関心を高める。
授業計画 1. 日本国憲法と人権教育について 2. 同和教育問題 資料を活用してその歴史を学ぶ 3. 解放運動の原点 水平社誕生のエピソードから学ぶ 資料『三月三日の風』 4. 部落問題を教育でどのように活かすか 5. 『命と宝』を鑑賞して、これまで闘ってきた沖縄県民の様子から沖縄問題を考える。 6. 沖縄と人権問題 7. 『ゲンバク』の教材VTRテープを視聴して討議する。 8. 『ハンセン病でなぜ隔離されてきたか』をテーマに歴史的差別について考察する。 9. 高齢者問題をどう受け止めるか 10. 映画で学ぶ障害者問題 11. 外国人差別の問題 特に、在日韓国人・朝鮮人について考察する。 12. 資料『戦時下のくらし』から平和の大切さをどのように児童・生徒に伝承するかを考察する。(1) 13. 資料『戦時下のくらし』から平和の大切さをどのように児童・生徒に伝承するかを考察する。(2) 14. 『人権教育の大切さ』についてレポートを作成しながら意見の交換を図る。 15. まとめ
準備学習 教科書で次時のテーマを習得した上で自分の意見が発表できるよう準備をしておくこと。
成績評価方法・基準 授業態度30%、最終レポートと袋ファイルレポート70%
テキスト・参考図書・材料費 『人権読本』鎌田慧著 岩波書店(740円+税)
履修上の注意・ライセンスなど 出席重視。毎時間レポート提出。

平成26(2014)年度以降入学生	教育課程・特別活動論		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 能登 宏之 受講対象・履修要件 教職課程2年生 授業概要及び目的 授業の到達目標及びテーマ:新しい時代の教師に求められる教養の中で重要な位置を占める教育課程について基本的な用語、歴史的変遷、開発と編成について考察する。授業の概要:1. 学校教育活動の大切な部分を担っている教育課程について教育史の観点から考察する。 2. 学習指導要領の変遷をたどりながら、我が国の教育課程の概要と課題を理解する。 中でも特別活動の重要性について諸君の経験を通じて、その大切さを学ぶ。 到達目標 (1)教師の力量形成に最も重要な「教育課程」を理解させる。 (2)欧米教育学の成果を理解し、我が国の教育課程につなげるか考える。 (3)学習指導要領「特別活動」の重要性と活動・行事の内容を理解する。 授業計画 1. 授業の進め方 学校教育の現状 2. 西洋教育思想史 3. カリキュラムの意味 4. カリキュラムの構造と類型(1) 5. カリキュラムの構造と類型(2) 6. 学習指導要領の変遷について 7. 現行の学習指導要領について(特別活動の歩みを含む) 8. 特別活動について(学級活動) 9. 特別活動について(生徒会活動) 10. 特別活動について(学校行事) 11. カリキュラムの開発 12. カリキュラムの改善 13. カリキュラム改革の動向 14. 小・中一貫校のカリキュラム 15. まとめ① 準備学習 毎時間、教育に関わる記事を収集し、自分の考えを発表できるように準備する。 成績評価方法・基準 授業態度20%、ディベート等の意欲10%、定期試験70% テキスト・参考図書・材料費 テキスト:1年で購入した『教育原理』を使用する。 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	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の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(昭和から平成まで) 6. 小学校図画工作から中学校美術へ 7. 中学校学習指導要領解説美術編を読む①(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②(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③(各学年の目標) 10. 中学校学習指導要領解説美術編を読む④(美術科の内容) 11. 中学校学習指導要領解説美術編を読む⑤(美術科の指導事項) 12. 中学校学習指導要領解説美術編を読む⑥(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(高等学校美術の概要と連結) 14. 美術教育と道德教育 15. 振り返りとまとめ 準備学習 配布されたプリント内容の復習と学習指導要領の該当項目を通読しておくこと 成績評価方法・基準 課題評価(課題及び最終レポート)50% 授業態度35% 授業評価(取り組み状況及び理解度)15% 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 96円(税込み) 「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」720円(税込み) 履修上の注意・ライセンスなど ミーティング・ガイダンス等の参加必要(授業と同等の扱い)	
平成25(2013)年度以前入学生	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		道德教育の研究 道德教育の目標と内容
共通教育センター科目	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)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、年間カリキュラムをイメージして各単元(題材)を共同でまとめる。 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. 美術科教育各領域の教材研究⑤(デザインの基礎) 6. 美術科教育各領域の教材研究⑥(デザインの技法と表現) 7. 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) 8. 美術科教育各領域の教材研究⑧(鑑賞) 9. 美術科の学習評価①(作品評価の観点と絶対評価) 10. 美術科の学習評価②(文部科学省教育課程部会報告) 11. 教科書に示された単元の授業化とグループ研究①(絵画・デザイン・彫刻・版画・鑑賞) 12. 教科書に示された単元の授業化とグループ研究② 13. 教科書に示された単元の授業化とグループ発表 14. 教科書に示された単元の授業化と個人研究(自由領域) 15. 振り返りとまとめ 準備学習 配布されたプリント内容の復習と「表現と鑑賞」「中学校教科書」の該当項目を通読しておくこと 成績評価方法・基準 課題評価(課題及び最終レポート)50% 授業態度35% 授業評価(取り組み状況及び理解度)15% 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)高等学校は貸与「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」貴(購入済) 授業時配付資料 履修上の注意・ライセンスなど ミーティング・ガイダンス等の参加必要(授業と同等の扱い)	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 道德と道德教育の歴史を理解し、望ましい道德教育のあり方を探る。さらには現代社会における道德性について考察する。そのために学校教育における道德教育の位置・道德教育の目標と内容・道德と道德教育の歴史、道德教育の実際などについて学んでいく。これを通して道德教育への理解を深め、各自が道德の授業の指導案を作成する。 到達目標 (1)道德と道德教育の歴史を知る。 (2)道德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)自分で道德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:道德教育の意義 2. 道德と道德教育の現在 3. 学校における道德教育の位置づけ 4. 道德教育の目標と内容について 5. 道德教育の学習指導要領について 6. 日本の学校教育における道德教育の歴史(1) 戦前の道德教育 7. 日本の学校教育における道德教育の歴史(2) 戦後の道德教育 8. 道德教育の実際(1) いのちの教育 9. 道德教育の実際(2) 様々な教材 10. 西洋における道德と道德教育 11. 道德性の発達について 12. 現代における道德 13. 道德教育の具体的指導方法をめぐって(1) 多様な資料の活用 14. 道德教育の具体的指導方法をめぐって(2) 話題提案と話し合い 15. まとめ 準備学習 配布したプリント、講義ノート、テキ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。 成績評価方法・基準 授業態度30%、授業理解度20%、期末課題50% 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・道德編」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 ミーティング・ガイダンス等への参加が必要(授業と同等の扱い)	
学芸員課程科目			
教職課程科目			
二級建築士受験資格講座科目			

教育方法の研究

授業方法の研究

担当教員名 崎野 隆

受講対象・履修要件 教職課程 2学年

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) 視覚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。

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(経験・直感・自発性)
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

テキスト「教育学の根本問題」を熟読すること。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

出席態度・課題評価(関心・意欲・態度・技術力)30%、授業内試験(知識・理解・実践力、思考・判断力、表現力)70%、合計100%の総合評価

テキスト・参考図書・材料費

「教育学の根本問題」ミネルヴァ書房\2,600+税;「学習指導要領」文部科学省、中学校編・東山書房\232+税、同高等学校編・東山書房\560+税;その他、適宜指示

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 3年…7日間の介護体験実習

個人の尊厳及び社会連帯の理念に関する認識を深める

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

教員志願者に対し、高齢者や障がい者に対する介護等体験を義務づけることにより、人の心の痛みがわかる人づくり、各人の価値観の相違を認められる心を持った人づくりの実現に資することを目的とする科目です。事前学習、実習、事後学習で構成しています。本科目では、2年次の学習を引き継いで、社会福祉施設で5日間・特別支援学校等で2日間の実習を行います。

- (1) ノーマライゼーションの理念や考え方が理解できる。
- (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. 平成26年度に学修済み
2. 平成26年度に学修済み
3. 平成26年度に学修済み
4. 平成26年度に学修済み
5. 平成26年度に学修済み
6. 平成26年度に学修済み
7. 平成26年度に学修済み
8. 平成26年度に学修済み
9. 介護等体験実習オリエンテーション
10. 介護等体験実習7日間
11. 介護等体験実習7日間
12. 介護等体験実習7日間
13. 介護等体験実習7日間
14. 介護等体験実習7日間
15. まとめ 事後学習

準備学習

配布したプリント、テキストで前回までの内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。

成績評価方法・基準

課題評価70% 受講態度30%

テキスト・参考図書・材料費

事前配布物およびテキストの次回範囲を読んだ上で授業に臨むこと。

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程生のみを受講対象とする。事前学習(1～8)での学習態度によって3年次の介護等体験実習を受講することができます。事前学習評価60%介護等体験実習および事後学習評価40%で総合評価します。

ボランティアワーク1

個人の尊厳および社会連帯の理念に関する認識を深める

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」のための事前学習を行う。これによって高齢者や障がい者に対する介護等体験を通して、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、特別支援教育、社会保障制度における高齢者介護や障がい者福祉についての考え方を習得する。また福祉施設での現場体験を通して高齢者や障がいの自立とは何か、個人の尊厳とこれからの高齢者や障がい者福祉のあり方について認識を深める。3年次には、「ボランティアワーク2」において、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) ノーマライゼーションの理念や考え方が理解できる。
- (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. 特別支援学校等における教育①特別支援教育とは何か
3. 特別支援学校等における教育②特別支援教育の実際
4. 社会福祉施設の概要① 特別講師
5. 社会福祉施設の概要② 特別講師
6. 高齢者模擬体験① 特別講師
7. 高齢者模擬体験② 特別講師
8. 社会福祉施設体験① 施設実習
9. 社会福祉施設体験② 施設実習
10. 社会福祉施設体験③ 施設実習
11. 社会福祉施設体験④ 施設実習
12. 社会福祉施設体験⑤ 施設実習
13. 社会福祉施設体験の振り返り
14. 共生社会について考える
15. 介護等体験実習に向けて

準備学習

配布したプリント、テキストで前回までの内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。

成績評価方法・基準

受講態度50% 課題評価50%

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

教職課程生のみを受講対象とする。体験と実習を主とする授業の性質上、すべて出席することが必須である。

教育相談

学校におけるカウンセリングとは

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、現在の教育現場で生きる生徒・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。
- (2) 生徒へのかかわり方を実践的に習得する。
- (3) 教育相談についての基礎的な知識を学ぶ。

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

期末レポート(30%)、毎回の小レポート(30%)、授業姿勢(40%)

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。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目

平成26（2014）年度以降入学生	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年生および4年生等で履修することを認められたもの 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. 学校の社会的役割 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(表現と鑑賞・本時の目標と展開) 7. 学習指導案のグループ発表と質疑 8. 素材と美術教育・鑑賞教育の観点 9. 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) 10. 学習指導案の個別作成①(表現と鑑賞・題材設定、指導計画) 11. 学習指導案の個別作成②(表現と鑑賞・本時の目標と展開) 12. 学習指導案に準じた教材研究と個別指導案発表(紙面) 13. 授業の展開方法と模擬授業ガイダンス(単元と教材教員の選定) 14. 模擬授業領域題材決定と学習指導案の作成 15. 模擬授業学習指導案の作成 準備学習 配布されたプリント内容の復習と「学習指導要領」「中学校教科書」の該当項目を通読しておくこと 成績評価方法・基準 課題評価(課題及び最終レポート)50% 授業態度35% 授業評価(取り組み状況及び理解度)15% 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。ミーティング・ガイダンス等の参加必要(授業と同等の扱い)	平成25（2013）年度以前入学生
共通教育センター科目		
学芸員課程科目	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年生および履修を認められたもの 授業概要及び目的 教育実習の内容及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。教育実習の意義を理解し、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することから教育者としての自覚を促すために行なう。事後指導においては、実習成果をもとに教員を目指す準備をすすめるとともに、教職を目指す学生の発展につなげる。 到達目標 (1)教育に携わる重要性に気付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)学校教育の構造を把握し自ら実習に関わる適切な事前事後対応ができる。 授業計画 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. ネットワークと情報・文書作成の留意点 9. 学習指導、生徒指導のすすめ方 10. 研究授業のすすめ方 11. 実習を控えて確認と諸注意 12. 教育実習簿の記入と点検について 13. 実習終了後の手続き 14. 教員採用に向けて 15. 教育実習の反省(ミーティング)とまとめ 準備学習 配布資料による復習とテキストの該当箇所を通読しておくこと 成績評価方法・基準 授業態度40% 授業評価(取り組み状況及び理解度)40% 課題評価(課題及びレポート)20% ※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」 配付済 参考資料:適時配布 履修上の注意・ライセンスなど 4年生は引き続いての履修です。4年は4月18日、5月9日、7月18日の1.2限集中授業。授業態度重視。注意:平成27年度3年生は28年度に4年生前期で登録。27年度は3年生対象の開講はありません。	二級建築士受験資格講座科目

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年生および4年生等で履修することを認められたもの 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)教員、教材の段取りができ計画的な授業準備ができる。 (2)授業時配布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①と講評、次回授業内容伝達 2. 模擬授業②と講評、次回授業内容伝達 3. 模擬授業③と講評、次回授業内容伝達 4. 模擬授業④⑤と講評、次回授業内容伝達 5. 模擬授業⑥と講評、次回授業内容伝達 6. 模擬授業⑦⑧と講評、次回授業内容伝達 7. 模擬授業⑨と講評、次回授業内容伝達 8. 模擬授業⑩⑪と講評、次回授業内容伝達 9. 模擬授業中間講評、次回授業内容伝達 10. 模擬授業⑫と講評、次回授業内容伝達 11. 模擬授業⑬⑭と講評、次回授業内容伝達 12. 模擬授業⑮と講評、次回授業内容伝達 13. 模擬授業⑯⑰と講評、次回授業内容伝達 14. 模擬授業⑱と講評 15. 模擬授業総合講評とまとめ 準備学習 模擬授業の評価表の作成と模擬授業資料の作成を行っておくこと 成績評価方法・基準 模擬授業評価60% 授業態度30% 提出物評価(指導案及び関係書類)10% 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 他書籍は必要に応じて貸与 履修上の注意・ライセンスなど ミーティング・ガイダンス等の参加必要(授業と同等の扱い)。	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内容を確認しておくこと 成績評価方法・基準 教育実習校評価80% 実習簿記入内容評価10% 教育実習視察評価10% ※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」 課題冊子:「教育実習簿」 履修上の注意・ライセンスなど 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。 実習中で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。
---	---

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内容を確認しておくこと

成績評価方法・基準

教育実習校評価80% 実習簿記入内容評価10% 教育実習視察評価10%
※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」 課題冊子:「教育実習簿」

履修上の注意・ライセンスなど

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。
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。

教職実践演習

教員としての資質・能力および実践的指導力の確認

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める。
- (3) 教育現場で求められる必要最低限の実践的指導力が備わっている。
- (4) 教育を総合的にとらえ、その社会的重要性を認識できる。

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)ー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)ー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)ー教員と教育行政(教育委員会視察)
- 6. 教育機関における実務実習(2)ー教員と研修(教育委員会視察)
- 7. 教育現場を知るー現職教員に学ぶ(卒業生を迎えて)
- 8. 授業実践報告ー模擬授業と実技指導の重点を考える
- 9. 教育機関における実務実習(3)ー美術教育と社会教育(美術館・博物館視察)
- 10. 教育機関における実務実習(4)ー美術教育と社会教育(美術館・博物館視察)
- 11. 事例研究(3)ー地域の学校との連携授業(ワークショップ資料の作成)
- 12. 地域の学校における実務実習(1)ー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)ー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

事前配布物を熟読して授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

課題評価(課題、レポート、成果物)50%、授業態度20%、授業評価(ワークショップを含む取り組み状況、協同性及び理解度)30%

テキスト・参考図書・材料費

配布プリントを基本とする

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、一部曜日を变えての授業あり開講日に注意すること。授業態度と取り組み重視。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				受験資格取得必要単位数	特記事項
				1年	2年	3年	4年		
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-a b	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

住まいとその計画の手法

担当教員名 小林 正子

受講対象・履修要件 2級建築士受験資格講座受講生

授業概要及び目的

住まいは、あらゆる建築の原点であるとともに、われわれの生活の基盤となるものである。本科目は、わが国と西洋における住まいの歴史的変遷を通じて住居の地域性や時代性への理解を深め、住まいを計画するための手がかりとなるさまざまな空間構成の手法や住まいを設計する上での計画的思考など、住居の計画について多目的に学ぶものである。

到達目標

- (1)われわれの生活にとって身近な存在である住まいや住環境への関心をもつこと。
- (2)住まいや生活空間についての計画手法を理解する。
- (3)空間構成の手法を住居の計画・設計に応用する力をつけること。

授業計画

- | | | | |
|----------------|---------|-------------|------------|
| 1. オリエンテーション | 住まいとは何か | 16. 住宅の計画-1 | 設計の進め方 |
| 2. 日本の住まいの変遷-1 | | 17. 住宅の計画-2 | イメージとコンセプト |
| 3. 日本の住まいの変遷-2 | | 18. 住宅の計画-3 | 平面計画 |
| 4. 西洋の住まいの変遷-1 | | 19. 住宅の計画-4 | 断面計画 |
| 5. 西洋の住まいの変遷-2 | | 20. 住宅の計画-5 | 社会的空間 |
| 6. 感覚をみがく | | 21. 住宅の計画-6 | 個人的空間 |
| 7. 形態の美しさ | | 22. 住宅の計画-7 | 労働的空間 |
| 8. 形の知覚 | | 23. まとめ | レポート提出 |
| 9. 寸法の計画 | | | |
| 10. 秩序の構築 | | | |
| 11. 空間構成の手法-1 | 床面 | | |
| 12. 空間構成の手法-2 | 柱・壁 | | |
| 13. 空間構成の手法-3 | 屋根・天井 | | |
| 14. 空間構成の手法-4 | 庇・開口・建具 | | |
| 15. 空間構成の手法-5 | 庭 | | |

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

レポート課題(80%)に受講姿勢(20%)を考慮して評価する。

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

二級・木造建築士試験の指定科目 可能な限り出席することが望まれる。

平成26(2014)年度以降入学生

平成25(2013)年度以前入学生

共通教育センター科目

学芸員課程科目

教職課程科目

二級建築士受験資格講座科目