# 成安造形大学　平成28年(2016)　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　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21
・美術領域　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 33
・メディアデザイン領域　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 52
・空間デザイン領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 74

○平成25(2013)年度以前入学生
・学修システム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 92
・総合領域　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・100
・イラストレーション領域　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・104
・美術領域　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・108
・メディアデザイン領域　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・112
・空間デザイン領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・118

○共通教育センター科目　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・123
・基礎科目群　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・126
・応用科目群　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・132
・選択科目群　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・144
・社会実践科目群　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・155

○学芸員課程科目・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・164
○教職課程科目・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・169
○二級建築士受験資格講座科目・・・・・・・・・・・・・・・・・・・178

# 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（しんし）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（せいれん）な人材を輩出する。そして、誇るべき永い伝統を全員が胸に抱き、新しき名門を目指す。

私たちは今、自らの文化や精神性を改めて深く認識し、それらをしっかり引き継ぐことを真剣に考えねばならない時代にある。芸術の果たす役割もますます大きくなっていくに違いない。その中で私たちは、芸術大学の今日的意義を模索し、あるべき姿を追い求める。そして、新たなる芸術観の確立に向けて研鑽（けんさん）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（あいあい）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（えいち）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（ばんじゃく）の精神を継承し、さらに発展させ、学生たちに伝えていく。

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

# 成安パーソナルプログラム（ＳＰＰ）

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

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

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

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

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

## 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<br>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<br>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<br>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<br>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 |

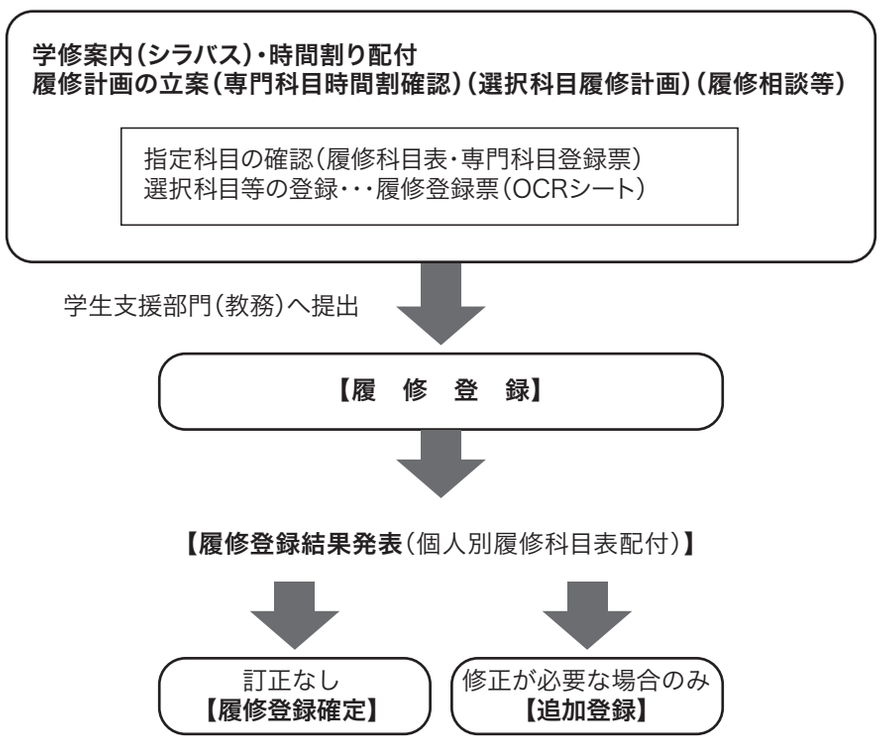
③単位の認定
登録した科目を履修し終えた者に対して科目担当者が成績を評価し単位を認定します。
1）単位は、授業科目を履修し、その試験に合格した者に与えられます。
2）成績評価及び単位認定は、科目担当者が授業中の学修状況や試験で判断されます。
3）履修した科目の成績は原則として、次学期の登録期間に発表します。
4）修得した単位を取り消すことはできません。また、再履修もできません。

## 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実施します。履修登録は定められた期間内で行います。




（3）履修登録の注意点
①必ず本人が責任を持っておこなってください。代理手続きは認めません。所定の期日までに履修手続きをおこなわなかった場合は、その学期の履修を放棄したものとみなします。
②履修登録は、原則として学期初めにおこないますが、一部、後期履修科目（集中講義など）の登録を年度初めや学期途中におこなう場合もありますので、注意してください。
③履修登録した科目以外の履修・単位認定は認められません。
④1つの時限に履修登録できる科目は1科目です。同一時限に重複して履修登録した場合は、重複している全ての科目が登録無効となります。（ただし、隔週開講科目を除く）
⑤各領域の受講指定科目は、原則として所定年次に配当された科目を履修するものとし、上級年次に配当された科目を履修することはできません。また、科目の特性により前提となる科目の単位修得を履修条件として定められている科目がありますので、シラバス等で確認してください。
⑥共通教育センター科目は、履修年次を記して、その年次に履修することを推奨しています。
⑦すでに単位を修得した科目は、再度履修登録はできません。
⑧履修登録が確定後の科目の変更、追加、取り消しは原則として認められません。
⑨1科目の履修希望者が受講可能人数をこえた場合、受講者数を制限します。
⑩半期で履修登録する総単位数は前期後期とも各20単位が適性と判断していますが、全学年24単位を上限として登録を認めています。科目の開講形態により、上限単位を超えて登録できる科目もあります。
また、履修指導上必要と認める場合に上限単位数を超えて登録を許可することがあります。
なお、「単位互換事業による他大学開講の科目」「博物館に関する科目」および「教職に関する科目」、「二級建築士受験資格講座科目」はこの単位数に含みません。
⑪学芸員課程、教職課程、二級建築士受験資格講座科目を履修登録する場合は、事前に履修の届けと納金の手続きを済ませなければなりません。詳しくは各課程のガイダンスを参考にしてください。
⑫履修登録後、所定の日時に「履修登録確認表（個人別履修科目表）」を交付します。各自確認をし、修正が必要な場合は所定の期日までに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・地域コンソーシアムの単位互換事業における他大学開講授業、および本学の交換留学生制度により留学する外国の大学において修得した単位とあわせて60単位を超えない範囲となります。

a）他大学（短期大学などを含む）を卒業し、1年次から本学に入学した場合

b）他大学（短期大学などを含む）を中途退学し、1年次から本学に入学した場合

別に定める【既修得単位の認定に関する事項】に従って申請をしてください。

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

a）前年度に必修科目の単位を修得できなかったため再履修する場合

b）過去に修得できなかった必修科目を指定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・環びわ湖大学・地域コンソーシアム）

・資格課程必修科目

・インターンシップ科目

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

## 授業

（1）授業時間

本学の授業時間は、年間を通じて下記の通りです。

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

＊有料の資格講座、プロジェクト科目授業等の時間として利用します。

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

（2）授業教室について

各学期に配付する全体時間割で確認をしてください。

（3）出席

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

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

①本学には、「公欠」等の取り扱いはありません。

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

＊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・補講について

**休講**

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気象庁が発表する気象警報において、「滋賀県大津市南部」、「滋賀県大津市北部」のいずれかの地域に、特別警報、暴風警報、または暴風雪警報のいずれかが発令された場合

③自然災害（台風、雷、洪水、暴風、豪雨、豪雪、高潮、津波、噴火、その他異常な自然現象など）およびストライキによりJR湖西線、JR京都線、JR琵琶湖線のいずれかが運行休止（または長時間の運転見合わせ）になり、なおかつバス等の代替手段がない場合。ただし、事故等による一時的な運転見合わせは除く。

**気象警報発令時、交通機関不通時等の授業の取扱い**

| | | |
|---|---|---|
| 午前7時までに特別警報、暴風警報、暴風雪警報、運行休止（または長時間の運転見合わせ）が解除かつ再開された場合 | ➡ | 通常どおり実施します。 |
| 午前10時までに特別警報、暴風警報、暴風雪警報、運行休止（または長時間の運転見合わせ）が解除かつ再開された場合 | ➡ | 午前中のみ休講とし、3時限目から通常授業を実施します。 |
| 午前10時の時点で特別警報、暴風警報、暴風雪警報、運行休止（または長時間の運転見合わせ）が解除かつ再開されなかった場合 | ➡ | 終日休講とします。 |
| 授業中に特別警報、暴風警報、暴風雪警報のいずれかが発令された場合 | ➡ | 発令以降、休講とします。 |

※自然災害等により緊急事態と大学が判断した場合は、上記休講措置にかかわらず別途の休講措置を講ずる場合があります。
前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。
これらに関する情報等は成安情報サービス・Gmail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。

**補講**

前記の理由等により、休講となった授業については授業期間内に補講を行います。補講については授業ごとに異なりますので、各自授業連絡等で休講となった授業科目の補講状況を確認してください。

（5）授業連絡

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

## 試験・成績について

（1）試験について

試験は科目担当者が、筆記試験、レポート試験、課題作品提出、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<br>＊指定した資格検定合格者への単位認定 |

（3）ＧＰＡ制度について

履修指導にいかすためにＧＰＡ（Ｇｒａｄｅ　Ｐｏｉｎｔ　Ａｖｅｒａｇｅ）の制度を導入します。詳細については、最終項目で紹介します。

（4）成績発表

履修科目の成績は、学修状況の記録として単位を修得できなかった科目も含め「成績通知書」に表示され各学期の履修登録期間に配付します。また、学期ごとに保護者(保証人)にも通知します。

成績評価について確認事項がある場合は、次の学期登録期間終了までに所定の様式で申し出ることができます。

## 進級・卒業について

(1)進級について

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

進級判定基準

①専門研究課程にすすむ学力を有していること

②総修得単位数が76単位以上であること

③領域の専門科目及び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」だけではなく「学ぶ質」を端的に評価できる指標が必要であり、GPAはそれを提供する方法です。専門性や就学目標からくる履修状況の違いを吸収し、公平さを与えながら学業成績評価の指標として使われるものであり、現在多くの大学でこのポイントを活用して大学での学びを確かなものにする動きがあります。

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

②ＧＰＡ算出について

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

$$\text{GPA}=\frac{\text{Sの修得単位数}\times4.0+\text{Aの修得単位数}\times3.0+\text{Bの修得単位数}\times2.0+\text{Cの修得単位数}\times1.0}{\text{総履修登録単位数（「D」の単位数含む）}}$$

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

## 人材育成目的

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

## ディプロマポリシー（学位授与方針）

成安造形大学　教育目標（学士課程の学習成果に関する指針＝学位授与の方針）

1 知識・理解（認知的領域）
（1）芸術分野における基本的な知識を体系的に理解できる。
（2）芸術分野の知識と自己の存在を歴史・社会・自然と関連付けて理解できる。
（3）多文化・異文化を理解し、多様性を尊重できる。

2 技能（精神運動的領域）
（1）日本語や特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる。自分の考えを伝えることができる。
（2）情報通信技術を利用して、多様な情報を収集し、的確に把握し、発信することができる。
（3）専門分野において基礎的な造形能力を身につけている。
（4）問題を発見し、解決に必要な情報を収集・分析・整理することができる。
論理的思考力によって、解決のための計画を立案し、実行できる。

3 態度・志向性（情動的領域）
（1）自らを律して行動できる。指示を待つのではなく、やるべきことに積極的に取り組める。
（2）他者と協調して行動できる。他者に方向性を示し、目標の実現のために動員できる。
（3）卒業後も自らを律して学習できる。
（4）自己の良心と社会の規範に従って、誠意と熱意を持って行動できる。
（5）社会の一員としての意識を持ち、義務と権利を理解し、社会に貢献できる。

4 創造性（総合的・実践的領域）
（1）獲得した知識・技能・態度等を総合的に活かし、研究制作成果を提示できる。
（2）専門分野における経験を活かし、自らが立てた課題において創造的提案ができる。

## カリキュラムポリシー（教育課程編成方針）

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

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

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

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

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

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

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

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

# 科目の種別及び受講科目の考え方

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

## 必修科目

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

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

## 指定科目（必修科目に準ずる科目）

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

### 領域受講指定科目

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

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

### 学部共通受講指定科目

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

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

## 選択受講指定科目

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

| | | |
|---|---|---|
| ◎基礎科目群 | ○芸術基礎科目 | 【1年次に4科目　8単位以上を選択し受講すること】<br>東洋・日本美術史概説A／B、西洋美術史概説A／B、<br>デザイン史概説A／B |
| ◎応用科目群 | ○芸術応用科目 | 【2科目　4単位以上】<br>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<br>応用科目群の中から2科目4単位を選択して受講すること |
| ◎社会実践科目群 | ○地域貢献・プロジェクト科目 | 【1科目　2単位以上を選択し受講すること】<br>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<br>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】<br>キャリアデザイン論A・B、就業力育成論1～4・演習A～D、<br>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）<br>選択科目 | 114単位以上 |

## 1、専門科目

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

## 2、共通教育センター科目（学部共通科目）

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

### ①基礎科目群

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

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

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

ファウンデーション科目……所属する領域に関係なく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、地域に連動する文化活動やアートプロデュースを学ぶ。プログレスファイルの役割と活用方法を理解し4年間の履修計画を立てる。

### ● 専門基盤課程（2～3年生）

市場調査を行い、それをまとめる編集能力を培う。
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基礎力を身につける。

### ● 専門研究課程（4年生）

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

## 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 必修 | 単位数 指定受講 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 受講方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 専門導入科目 | 基礎造形実習１Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラストレーション/美術/<br>メデイアデザイン領域開講科目 | | 基礎造形実習1～4<br>計8単位を修得すること |
| | 基礎造形実習２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術/空間デザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラストレーション/メデイアデザイン/<br>空間デザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>空間デザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラストレーション領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラストレーション領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習３Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習２Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>メデイアデザイン領域開講科目 | 写真Cライセンス | |
| | 基礎造形実習４Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>メデイアデザイン領域開講科目 | 映像撮影機材C、<br>アニメーションスタジオAライセンス | |
| | 基礎造形実習１Ｅ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>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<br>4単位修得すること |
| | プロデュース基礎演習２ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | | | |
| 専門基盤科目 | プロデュース演習１ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | | | 領域の専門分野を選択して<br>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<br>デザインプロデュース演習、<br>各領域専門演習、実習から<br>16単位を修得すること |
| | | | | | | | | | | ＊受講指定科目 | | |
| | | | | | | | | | | ＊受講指定科目 | | |
| | | | | | | | | | | ＊受講指定科目 | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | デザインプロデュース演習１～５ | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | |
| 専門研究科目 | 卒業研究１ | 4 | | | 演習 | | | | ○ | | | 領域の専門研究科目を<br>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<br>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 | 必修科目／10単位 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | プロデュース基礎演習1 言葉によるコミュニケーション | プロデュース基礎演習2 取材とプレゼンテーション | プロデュース演習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 アートをデザインするための調査分析 | プロデュース演習6 アートをデザインするためのプロトタイプ制作 | | |
| | | | | プロデュース演習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&プランニング | | |
| | | 基礎造形実習 基礎的造形力育成 | 基礎造形実習 基礎的造形力育成 | 1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | 1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | 1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | 1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | | |
| | | 基礎造形実習 基礎的造形力育成 | 基礎造形実習 基礎的造形力育成 | 1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | 1～2年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | 1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | 1～3年生対象の他領域専門科目（実習、演習） | | |
| | | | デザインプロデュース演習1～5 | | | | | | |
| | 芸術応用科目／10単位 | 領域別概論 | | 領域別理論科目 | 領域別理論科目 | 領域別理論科目 | 領域別理論科目 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

## プロデュース基礎演習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できる。
(2)「ことば」で伝える可能性を体験できる。
(3)「キャンパスが美術館」を知ることができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション　eメールを上手に使おう
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②１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) 展覧合の成り立ちを知ることができる。
(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できる。
(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ことができる。

**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」
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」
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過程のなかで、デザインマネージメントを学びます。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信を体験し、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. 講義１ 印刷物研究、写真撮影の心得
3. 小冊子企画書作成１
4. 講義２　印刷物の作成とは
5. 小冊子企画書作成２
6. ダミー本作成１
7. ダミー本作成２
8. 講義３ 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、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。デザイン制作の展開とアイデアの収斂を実体験する。

**到達目標**
(1) ブランドデザインの収集と分析整理できる。
(2) ブランドの自分達らしい再構築ができる。

**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を探る
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**
・授業態度３０%、
・授業内のアイデア出し ３０%
・作品評価（合評での表現力、提案力）４０%

**テキスト・参考図書・材料費**
テキストは適宜配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

## プロデュース演習3
映像メディアプロデュース

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 総合領域2年生

**授業概要及び目的**
映像、特に静止画像ではなく動画は、ネットで気軽に見ることができるし、作られるようになってきた。個人的な趣味や作品としてだけでなく、記録や広報としても動画は不可欠である。この講義では動画が果たす役割を知り、スマホやデジカメで簡単な動画を撮影編集し、動画の企画立案までを行う。

**到達目標**
(1) 短い動画の企画を立てることができる。
(2) 簡単な撮影編集を行い、ネットにアップロードすることができる。
(3) 動画の果たす役割を知ることができる。

**授業計画**
1. イントロダクション：ネットと動画
2. 講義：動画はどのような役割を果たすか
3. 特別講義：動画制作とプロデュース
4. 撮影
5. 編集
6. 各自作った動画の講評
7. 観賞
8. テーマを決める
9. 企画案の作成(1)
10. 企画案の作成(2)
11. 企画案の作成(3)
12. 企画案の作成(4)
13. 企画のプレゼンテーション
14. 講評
15. まとめ

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

**成績評価方法・基準**
授業態度20%、課題への取り組み30%、課題のプレゼンテーション50%

**テキスト・参考図書・材料費**
スマホ・デジカメはできるだけ各自で用意して欲しいが、必要ならメディアセンターで借りることはできる。メモリカード、USBメモリ、HDDは各自で用意すること。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## プロデュース演習4
商品開発とサービスデザイン

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 総合領域2年生

**授業概要及び目的**
現代社会において、我々は実に様々な商品やサービスに取り囲まれて生活しています。それらはどのようにして企画され構想されているのでしょうか？そこには今後、どのような方法論が要請されていくのでしょうか？そして、それらはどのようにして消費者の手に届いているのでしょうか？企業における商品開発やサービスデザインについて、さまざまな方法論を紹介しながら、そのプロセスをたどります。

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

**授業計画**
1. ユーザー調査、マーケティング、市場分析などの段階を中心に
2. 〃
3. 〃
4. ユーザー設定、ビジネス設定、シナリオ制作、プランニングなどの段階を中心に
5. 〃
6. 〃
7. 実生産などの段階を中心に
8. 〃
9. 市場へのプロモーションなどの段階を中心に
10. 〃
11. デザイン案の制作・ディスカッション
12. 〃
13. 〃
14. まとめ①　自主制作期間　ブラッシュアップ
15. まとめ②　合評

**準備学習**
ほぼ毎回小さな課題を出します。締切り日の10:00までに提出してください。

**成績評価方法・基準**
授業態度：30%、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・プリント配付または、授業SNS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**
グループ作業では、他のメンバーへ負担をかけないよう留意してください。

## プロデュース演習5
アートをデザインするための調査分析

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

**授業概要及び目的**
この授業では、アートとデザインを人や生活と結びつけて、社会と文化を結ぶ領域でのさまざまな活動や政策を学び、美術館、企業メセナなど、新たな文化活動の展開を調査・分析して自ら新しい企画を提案します。具体的な展覧会の実例や文化を紹介するなど、我々が共に暮らす環境の中で人・政治・経済・歴史との関係を考察します。さらに、美学や美術史、芸術論、芸術社会学などの分野と比較文化を参照し、今日的なマネジメントの理解と認識を高めていきます。

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

**授業計画**
1. オリエンテーション・授業の進め方、テーマ研究について
2. 日本の文化政策　美術館の役割やメセナ活動
3. アートマネジメントについて
4. 展覧会開催の実例 テーマ研究について
5. モノ、コト、場所、自然、身体をもととした個の発想法と見せ方を考察
6. アートNPOと地域社会との繋がり
7. 教育普及活動（ワークショップ）
8. 情報とアート&デザインマネジメント
9. 作品、商品、ブランド、企業、産業の各次元の問題を考察
10. コミュニケーションの観点から、各世代への発信、情報宣伝について
11. 知的財産権　作品、技術、著作物、商標に関連する権利問題
12. 伝統の継承と文化財保護活動
13. 社会貢献と様々なアート活動
14. テーマ研究・発表　「私が考える未来のためのアートマネジメント」
15. テーマ研究・発表　まとめ

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

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、企画内容・レポートや発表内容50%

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

**履修上の注意・ライセンスなど**
文化施設や美術館へ視察する場合があるので、スケジュールには注意すること。

## 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

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 総合領域3年生

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

**到達目標**
(1) 問題を発見し、それ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**
1. オリエンテーション
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**
ほぼ毎回小さな課題を出します。締切り日の10:00までに提出してください。

**成績評価方法・基準**
授業態度：30%、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・プリント配付または、授業SNS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**
グループ作業では、他のメンバーへ負担をかけないよう留意してください。

## プロデュース演習７
商品プロデュース、トータルデザイン

担当教員名　**浪本　浩一**

受講対象・履修要件　総合領域　３年生

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

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

**授業計画**
1. 商品企画からプロモーションまでの流れ(講義)
2. 商品企画立案
3. 市場調査・競合分析・ターゲット設定
4. 商品デザイン
5. 商品デザイン精査、コスト計算
6. 商品企画プレゼンテーション
7. ネーミング、ロゴデザイン
8. パッケージデザイン
9. デザイン精査、コスト計算、価格設定
10. デザイン案中間プレゼンテーション
11. ポスターデザイン
12. プレリリース、収支計画
13. 展示会、商談会、催事等のディスプレイデザイン
14. 企画書＆プレゼンテーションツール制作
15. プレゼンテーション合評

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

**成績評価方法・基準**
授業態度　５０%、プレゼンテーション・合評での表現力　２５%、作品評価　２５%

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**
受講指定【総合】

## プロデュース演習８
商品企画のコンセプト＆プランニング

担当教員名　**井上　由季子**

受講対象・履修要件　総合領域３年生

**授業概要及び目的**
お菓子の企画、パッケージ、販促物までトータルでプランニングし最終的に現物大のダミーを仕上げディスプレイまで取り組みます。デザインは特別なことではなく人と人とをつなぐ工夫です。この課題ではプロデューサーに必要なコンセプトとプランニング能力を学びます。

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

**授業計画**
1. 9/27　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. 10/4　お菓子の商品・コンセプトのアイデアチェック1
4.　〃
5. 10/11　お菓子の商品・コンセプトのアイデアチェック2
6.　〃
7. 10/18　お菓子のパッケージと販促物のラフスケッチ　チェック1
8.　〃
9. 11/1　お菓子のパッケージと販促物のラフスケッチ　チェック2
10.　〃
11. 11/15　お菓子のパッケージと販促物・現物ダミー　チェック
12.　〃
13. 11/29　お菓子のパッケージと販促物のディスプレー　チェック
14. 12/6　合評
15.　企画書　ポートフォリオ　提出

**準備学習**
毎回、ミーティングで打合わせた方向で作品制作を進め、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いきます。必ず全日出席し、打合せして下さい。
授業態度４０%、作品評価６０%

**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

## デザインプロデュース演習1～5
情報収集と編集デザイン

担当教員名　**総合領域主任**

受講対象・履修要件　総合領域1年生～3年生対象

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

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

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

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

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

**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)

## 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 |
|---|---|---|---|
| 4年 専門研究科目 | 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イングを研究し、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。 |

# 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 必修 | 単位数 指定受講 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 開講期・年次 2年 | 開講期・年次 3年 | 開講期・年次 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 受講方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 専門導入科目 | 基礎造形実習１Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラスト領域開講科目 | | 基礎造形実習1～4<br>計8単位を修得すること |
| | 基礎造形実習２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラスト領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラスト領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>イラスト領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習３Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習２Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習１Ｅ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | イラストレーション基礎演習１ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | | | 領域の基礎演習を<br>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<br>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<br>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<br>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 |
| 専門科目／54単位 | 必修科目／10単位 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A<br>基礎描写1<br>（明暗表現） | 基礎造形実習2B<br>基礎描写2<br>（色彩表現） | イラスト実習1<br>空間描写<br>（教職/絵画） | イラスト実習2<br>人体描写応用<br>（教職/絵画） | イラスト実習5<br>コンテンツ・演出構成 | イラスト実習7<br>描写<br>空間描写<br>人体・動物描写 | | |
| | | 基礎造形実習3A<br>シンボライズ&デザイン | 基礎造形実習4B<br>色彩 | イラスト実習3<br>技法1<br>デジタルペイント<br>マチエール | イラスト実習4<br>技法2<br>水性技法<br>乾式技法 | イラスト演習5<br>コンテンツ・演出構成<br>DTP | イラスト演習7<br>描写<br>人体 | | |
| | | イラスト基礎演習1<br>構図&挿絵 | イラスト基礎演習2<br>人体描写基礎<br>（クロッキー） | イラスト演習1<br>コンテンツ入門 | イラスト演習2<br>グラフィック<br>デザイン基礎 | イラスト実習6<br>技法<br>デジタルイメージング<br>タブロー制作 | イラスト実習8<br>デザイン<br>商品イラストレーション | | |
| | | | | イラスト演習3<br>情報伝達技術<br>WEB+発信 | イラスト演習4<br>情報伝達表現<br>（実用イラストレーション） | イラスト演習6<br>描写<br>人体 | イラスト演習8<br>デザイン<br>ポートフォリオ | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | イラスト概論<br>歴史と現状 | | イラスト論1<br>視覚認知論<br>美術解剖学 | イラスト論2<br>メデイアイラスト論 | イラスト論3<br>形態論<br>視覚論 | イラスト論4<br>自己プロデュース | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目<br>4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目　2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

## 基礎造形実習１A

基礎描写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　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付します。
・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、クレヨンもしくはパステルなど面塗りができる画材（白以外、1色・1本でよい）。

## 基礎造形実習２B

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・感動を大切にし、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）形と明暗、絵の骨組みをつくる
12. クレパスによる静物画（3）色と質感、クレパス表現技法を工夫し造形要素を生かす
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　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付します。
・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水性画材（水彩絵具やアクリル絵具）の着彩用具一式、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。1週目から絵具を使用します。

## 基礎造形実習３A

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50%、プレゼンテーションでの説得力20%、授業態度30%

**テキスト・参考図書・材料費**

適宜プリント配付
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４B

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。
（2）色彩調和の取れたイラストレーションを制作できる。
（3）色彩による視覚刺激のコントロールができる。

**授業計画**

1. 「明度調和技法（明度合わせ）」課題の説明とカラーチャート作成
2. 〃　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**

授業態度10%、課題評価90%

**テキスト・参考図書・材料費**

適宜プリント配付。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。

## イラストレーション基礎演習１
キャラクター表現・構図の基礎

担当教員名　**杉浦　た美**

受講対象・履修要件　イラストレーション領域　１年生

**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法を説明し研究します。

**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。

**授業計画**
1. 描き分け①
2. 描き分け②
3. 合評
4. モノクロ作品制作①
5. モノクロ作品制作②
6. モノクロ作品制作③
7. モノクロ作品制作④
8. モノクロ作品制作⑤
9. カラー画材レクチャー①
10. カラー画材レクチャー②
11. カラー画材レクチャー③
12. カラー作品制作①
13. カラー作品制作②
14. カラー作品制作③
15. 合評

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

**成績評価方法・基準**
課題評価　70%　　授業態度　30%　(2/3以上の出席が必要となります)

**テキスト・参考図書・材料費**
必要に応じてプリントを配付。
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。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## イラストレーション基礎演習２
人体描写基礎

担当教員名　**待井　健一**

受講対象・履修要件　イラストレーション領域1年生

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

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

**授業計画**
1. 学生モデルによる着衣クロッキー　持ち方・姿勢・距離等の説明
2. 学生モデルによる着衣クロッキー　形を捉える方法を考える
3. 学生モデルによる着衣クロッキー　線で捉える
4. 学生モデルによる着衣クロッキー　面で捉える
5. 外部モデルによる着衣クロッキー　１　骨格を意識して描く
6. 外部モデルによる着衣クロッキー　２　重心を意識して描く
7. 学生モデルによる着衣クロッキー　短時間で描く
8. 学生モデルによる着衣クロッキー　視点の高さを変えて描く
9. 学生モデルによる着衣クロッキー　複数のポーズ１
10. 学生モデルによる着衣クロッキー　複数のポーズ２
11. 学生モデルによる着衣クロッキー　顔面を描く１
12. 学生モデルによる着衣クロッキー　顔面を描く２
13. 外部モデルによる着衣クロッキー　(２０分×３　固定ポーズ)
14. 外部モデルによる着衣クロッキー　薄墨等を用い、大きな用紙に描く
15. まとめ

**準備学習**
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**
授業態度20%、課題評価(授業内課題＋自主課題)80%

**テキスト・参考図書・材料費**
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**
外部よりモデルさんを呼ぶこともありますので、挨拶や時間を守る等のマナーは徹底して下さい。ポーズ中の入室は厳禁です。

## イラストレーション演習１
Adobe Animate(旧称Flash)によるコンテンツ制作

担当教員名　**まつむら まきお・馬場 順一**

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**
マルチメディア・オーサリングソフト「Adobe　Animate」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。

**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。

**授業計画**
1. ガイダンス　絵を描く
2. フレームとキーフレーム
3. レイヤーとシンボル
4. トゥイーン
5. 画像とサウンド
6. 様々なテクニック～制作
7. 制作
8. 提出/再生を制御する
9. ムービーを場面としてつかう
10. 仕掛けの演出とサウンド
11. 仕掛けの応用
12. 制作
13. 制作
14. 合評
15. 合評

**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。

**成績評価方法・基準**
課題作品60%、授業態度40%。ただし2/3以上出席であること。

**テキスト・参考図書・材料費**
プリント配付。データ保存用USBメモリを各自用意。

**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て、自習しておくことが必須です。

## イラストレーション演習２
グラフィックデザイン基礎

担当教員名　**岡澤　理奈**

受講対象・履修要件　イラストレーション領域2年生

**授業概要及び目的**
"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**
(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。

**授業計画**
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

**準備学習**
Adobe　IllustratorやPhotoshopの基本操作について復習しておいてください。特に、文字の操作パネルについてはしっかりと復習しておくこと。　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**
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%　授業態度30%

**テキスト・参考図書・材料費**
購入必須図書：『カラー図解DTP＆印刷スーパーしくみ事典2016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**

## 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演習4

実用イラスト入門

担当教員名 **MON・まつむら まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

**授業概要及び目的**

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き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。チームで作っていく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**

授業態度(授業内取り組み)　40%
課題評価(課題目標の達成)　60%

**テキスト・参考図書・材料費**

プリント配付。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演習5

Adobe InDesignを使って、冊子デザイン(ポートフォリオ)、ページ編集の基礎を学ぶ。

担当教員名 **外山　央**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

**授業概要及び目的**

この授業ではDTP技術習得の仕上げとして、InDesignを使ったページものの制作と、オフセット印刷のためのデータ管理について学びます。単ページものと異なり、複数ページからなる印刷物では、レイアウトフォーマットの設計が重要となります。レイアウトの法則を学ぶことは、挿絵など印刷イラストの活かし方を知ることでもあります。
授業の後半では、前半に得た知識を活かし、自分のポートフォリオの制作を行います。
課題1:与えられた素材を使って、与えられたテーマを元にレイアウトする。
課題2:自分の作品を素材に、ポートフォリオを制作する。

**到達目標**

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

**授業計画**

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

**準備学習**

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

**成績評価方法・基準**

授業態度　50%　　作品評価　50%

**テキスト・参考図書・材料費**

必要なテキストは授業内で配付および教室で閲覧。

**履修上の注意・ライセンスなど**

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

## イラストレーション演習6

クロッキー応用1

担当教員名 **上原 結子、たかはし 慶行**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

**授業概要及び目的**

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

**到達目標**

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

**授業計画**

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

**準備学習**

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

**成績評価方法・基準**

授業態度　50%、作品評価　50%

**テキスト・参考図書・材料費**

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**

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

## イラストレーション演習７
クロッキー応用2

担当教員名　**上原 結子、たかはし 慶行**

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**
本授業では、前期から継続して自分の作品や絵柄に応用することをより一層意識してクロッキーに取り組みます。年齢や性別の違い、さまざまなコスチューム、日常や映画やマンガのシーンをもとにしたシチュエーション、乗り物や建物など周囲の状況と人物の関係、顔・表情などを、実際のモデルを観察して練習し、自分の作品に応用します。

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度　50%、作品評価　50%

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

## イラストレーション演習8
ポートフォリオ制作

担当教員名　**永江 弘之、まつむら まきお、田中 真一郎、岸田 保**

受講対象・履修要件　イラストレーション領域3年生

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

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

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

**準備学習**
3年の実習・演習の制作過程を記録しておく（進級ガイダンス時に説明します）。

**成績評価方法・基準**
授業評価　（内容理解、受講態度）　50%、　提出物評価　５０%

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜、プリント等を配付。授業内で参考図書を紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
イラストレーション演習5および、イラストレーション実習5～8のいずれかひとつ以上を履修済みであること。

## イラストレーション実習１
空間描写

担当教員名　**田中 真一郎・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**
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】（見る人の気持ちを動かす風景）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、主役の明確化、人物のポージングなど　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（もしくはB１）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します。

**成績評価方法・基準**
授業態度（内容理解、受講態度）50%、作品評価（課題作品のクオリティー、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、プリント等を配付。
・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。村上クラスと入れ替えがありますが、1週目と12週目に合同でのクラスを開講します。

**到達目標**
(1) 基礎的な美術解剖学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。
(4) 人体を構造的に捉え自由変形し違和感のないキャラクターを描けるようになる。
(5) 得た知識を使い、様々な表現へとつなげる脳の柔らかさを養う。

**授業計画**
1. ガイダンス、イントロダクション　小田、村上
2. 女性ヌードクロッキー　小田
3. ストラクチャーの基礎（人体を描くために欠く事のできない知識）村上
4. 男性ヌードクロッキー　小田
5. プロポーション&メジャリング（理想の身体を描く為の方法と考え方）村上
6. 頭骨デッサン　小田
7. マネキンタイズ＋ベーシックシェイプス（シンプルに考えるコツ）村上
8. 男性ヌードドローイング　小田
9. ジェスチャードローイング（エクザジュレーション）村上
10. 女性ヌードドローイング　小田
11. アナトミードローイング（関節について・筋肉について・模写）村上
12. キャラクターデザイン（キャラクターをデザインする事）小田、村上
13. 男性ヌードデッサン　小田
14. 女性ヌードデッサン　小田
15. まとめ

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

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

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

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

## イラストレーション実習2
人体描写応用

担当教員名 **村上　雅彦**

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。小田クラスと入れ替えがありますが、1週目と12週目に合同でのクラスを開講します。

**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。
(4)人体を構造的に捉え自由変形し違和感のないキャラクターを描けるようになる。
(5)得た知識を使い、様々な表現へとつなげる脳の柔らかさを養う。

**授業計画**
1. ガイダンス、イントロダクション　小田、村上
2. ストラクチャーの基礎(人体を描くために欠く事のできない知識)村上
3. 女性ヌードクロッキー　小田
4. プロポーション&メジャリング(理想の身体を描く為の方法と考え方)村上
5. 男性ヌードクロッキー　小田
6. マネキンタイズ+ベーシックシェイプス(シンプルに考えるコツ)村上
7. 男性ヌードドローイング　小田
8. ジェスチャードローイング(エクザジュレーション)村上
9. 女性ヌードドローイング　小田
10. アナトミードローイング(関節について・筋肉について・模写)村上
11. 頭骨デッサン　小田
12. キャラクターデザイン(キャラクターをデザインする事)小田、村上
13. 男性ヌードデッサン　村上
14. 女性ヌードデッサン　村上
15. まとめ

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

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

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

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

## イラストレーション実習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。紙やキャンバスに着彩するのではなく、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ェル5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ェルを見つけ、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せる。

**授業計画**
1. 授業ガイダンス、実習1[テクスチャージェルの見本制作]下地塗り
2. 〃　下地塗り続き・乾燥したカード から着彩　　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[テクスチャージェルを使用した作品制作]本制作　着彩
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ェルは乾燥に時間がかかる為、着彩を始める授業日までに必ず乾燥できるよう事前に塗っておくこと。

**成績評価方法・基準**
岸田５０%+谷口５０%で評価します。
谷口５０%の内訳は授業態度１５%+課題評価３５%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリント配付。課題制作の為の絵具代、パネル代は自己負担。使用するテクスチャージェ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)・筆洗・ティッシュ・筆記用具を持参してください。

## 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、こだわりなく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(3種類のマスクとレイヤー操作)とデジタルコラージュ制作
3. Photoshop(色調補正と正しい印刷方法)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、計画的に課題を制作した上で、次の授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
谷口５０%+岸田５０%で評価します。
岸田５０%の内訳は授業態度１５%+課題評価３５%

**テキスト・参考図書・材料費**
テキストは授業内で配付。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　水彩絵具になれる　技法①
2. 水彩絵具に慣れる　技法②
3. 水彩絵具に慣れる　技法③
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**
授業態度10%、課題評価90%

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜プリント配付。使用する画材については授業内で紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし

## イラストレーション実習４
技法２　乾式技法

担当教員名　**横山　路漫**

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他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**
授業態度40%、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・参考資料等を配付します。

**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。

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

担当教員名　**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**
イラストレーションとは元々の「図版」の意味から、基本的には、オーダーによって絵を描き、最終形態メディアにより複製されるものです。オーダーでなおかつ複数描くことにこそ、どう目的を料理するかのアイデアの幅が求められます。また、サイズが決まっていて、効果を演出するからこそ「構図」が決まってきます。
この授業では、オーダーでイラストを描くことを前提としながら、テーマに対して複数のアイデア出しをし、１枚ずつではなく、いつも仕上がりの全体（本や各ページのレイアウト、組み作品など）を見すえながら、同クオリティで複数枚を制作することで、自分の個性を生かすアイデアや画材やフィニッシュを模索し、「自分の作品」を積み、作者としての幅を広げていきます。入稿原稿／入稿データとしての制作です。

**到達目標**
（1）絵柄やタッチを統一して複数枚を仕上げる
（2）複数アイデアを具体的に提案することができる
（3）印刷入稿の基礎知識を身につける

**授業計画**
1. ガイダンスと小課題１
2. 小課題２
3. 版の考え方など印刷の基礎知識／２色のオーダー課題
4. ２色の版下でシルクスクリーン実践WS（デジタル製版予定）
5. 課題１（モノクロの小さなカット複数／テーマは選択）－１
6. 課題１－２
7. 課題１－３
8. 課題２（カレンダー、絵本, 短編などのイラスト複数）－１
   ＊最終形態は印刷・出力された冊子＝表紙やロゴ等デザインも必要（別途レクチャー）／ストーリーは作りません
9. 課題２－２
10. 課題２－３
11. 課題２－４
12. 課題２－５
13. 課題２－６
14. 課題２－７
15. 課題２－８

**準備学習**
いきなりアイデアは出ないので、ふだんから、興味があること、好きなものなどをスクラップブックにしたり、メモっておく習慣をつけるとよい。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、課題50%（基礎スキル＋内容／各自設定目的に応じた工夫など）

**テキスト・参考図書・材料費**
＊印刷製本方法は各自と打合せ
＊印刷／画材は各自（目的と予算に応じた印刷方法を適時アドバイス）
＊授業WS中のシルクのデジタル製版費用とインクはクラス持ち

**履修上の注意・ライセンスなど**
＊翌学期に最終課題の小さな展示会を考えています
＊受講にあたっての注意点：アイデアは家で十分に考えてくること＝授業では、まず現時点でのアドバイスを受ける準備をしてくるということ＝ミーティングや打合せの基本です

## イラストレーション実習５
コンテンツA　ストーリー構成・演出

担当教員名　**まつむら　まきお**

受講対象・履修要件　イラストレーション領域３年生

**授業概要及び目的**
「マンガ」「絵本」は、イラストレーション応用として、幅広く愛されている表現です。
これらの制作は、状況を描写するという点では「挿絵」と同じですが、物語そのものを創作することが大きな目的となります。物語を構成することと、絵を描くことは似ています。様々なモチーフを取捨選択し、それらを「構成」していくことで、物語は成立します。そして、その物語を伝えるためになされる表現の工夫が「演出」です。これら「構成」と「演出」を、物語作りを通して学ぶことがこの授業の目的となります。この実習では、与えられたテーマからインスパイアされた、シンプルな出来事や、キャラクター像の創出からスタートし、試行錯誤を重ねながら「16ページ」の物語作品を完成させます。なお、フィクション、ノンフィクションといった内容、マンガ、絵本といった表現スタイル、表現技法は自分が表現したい内容と表現できる技術にあわせて、授業内で決めていきます。

**到達目標**
（1）伝えたいイメージを展開し、物語として構成できる。
（2）物語を魅力的に見せるために、作劇、描写双方に対しての演出を工夫することができる。
（3）自作の絵本、マンガを印刷データとして仕上げることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス、基礎講座
2. 3場面での構成／作品研究
3. 物語の構造／企画立案
4. アイデアの展開
5. ラフ制作／原画試作
6. ラフ制作／原画試作
7. 中間合評
8. 構成手直し～原画制作
9. 原画制作
10. 原画制作
11. 原画制作
12. 原画制作
13. データ作成
14. 印刷・製本
15. 合評

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

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

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

**履修上の注意・ライセンスなど**
印刷データはInDesignで作成するので、該当科目を履修済もしくは履修中であることが望ましい。絵については画面づくり（構図など）の指導が中心。作画技術については指導対象外（授業内でマンガキャラクターの作画方法などの指導はしない）。

## イラストレーション実習６
技法A　デジタルイメージング応用

担当教員名　**岸田　保**

受講対象・履修要件　イラストレーション領域3年生

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度25%、課題評価75%

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

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

## イラストレーション実習６

技法B　A テクスチャー研究 上級編　B アートイラスト

担当教員名 **宝永　たかこ**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

**授業概要及び目的**

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

**到達目標**

(1) A　２年生で学んだテクスチャーの技法にさらに様々な技法を加えて、新しい表現方法を実験する事ができる。
(2) B　自分独自のテーマを発見し、描きだす事ができる。
(3) インテリアとしての絵画、イラスト表現を意識することで新たな作風を模索することができる。

**授業計画**

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

**準備学習**

スケジュールに間に合わない場合は、各自、自主制作をしてください。

**成績評価方法・基準**

授業態度３０％　作品評価７０％

**テキスト・参考図書・材料費**

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

**履修上の注意・ライセンスなど**

B課題は自由度が高い分、自己管理をしっかりして臨んでください。

## イラストレーション実習６

技法C　立体イラストレーション（フィギュア・ドール制作）

担当教員名 **なかの　由峰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

**授業概要及び目的**

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

**到達目標**

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

**授業計画**

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

**成績評価方法・基準**

授業態度：60% 作品の完成度：40%

**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。怪我のしにくいナイフ・彫刻刀などの扱い方もレクチャーします。

## イラストレーション実習７

描写A　美術解剖学応用　人体、動物、幻獣、メカ

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３年生

**授業概要及び目的**

2年生までは人体を中心に描いてきましたが、『美術解剖学応用』では、さらに詳しく人体を知ること描くこと、そして動物、幻獣、メカへと応用範囲を広げていきます。写真や映像だけでは動物などの構造を正確に把握することはできません。骨格標本などの資料を使い、立体的な構造の把握をすることで、より応用範囲の広いスキルを身につけることができるようになります。常に本物に触れる、良質な資料にあたる、それらを制作に活かすことができるようになることが重要です。知識や経験を応用し、新たな生命を自分の世界の中に創り上げることを目指します。

**到達目標**

(1) 動きを伴う人体の美術解剖学を知ることができる。
(2) 人体以外の動物の構造を知ること、またそれらの動物の特徴を捉えられるようになることができる。
(3) 人体、動物の構造を立体的に把握することができる。
(4) 人体、動物の特徴をよく理解したうえでデフォルメすることができる。
(5) 人体と動物を組み合わせた幻獣、生物の構造を取り入れたメカなどを創造し、作品化することができる。

**授業計画**

1. 自分のイメージだけで動物を描いてみる
2. 動物の骨格図、筋肉図を学ぶ
3. 動物園で実際にスケッチをする
4. 自分なりのタッチで学んだことを活用して動物を描く（課題1）
5. Hiro氏の美術解剖学応用　動きによって変化する筋肉のレリーフ1
6. 人体の骨格図、筋肉図をおさらい
7. Hiro氏の美術解剖学応用　動きによって変化する筋肉のレリーフ2
8. 人体と他の生物をどう組み合わせるか1
9. 人体と他の生物をどう組み合わせるか2
10. 生物の仕組みをメカに応用する1
11. 生物の仕組みをメカに応用する2
12. 幻獣またはメカをデザインする1
13. 幻獣またはメカをデザインする2
14. 幻獣またはメカをデザインする3（最終課題）
15. 合評

**準備学習**

良質な資料にあたる。繰り返し資料を確認する。普段から人体や動物の構造や動きを、よく観察するように心がける。資料を整理し、いつでも参照できるようにしておく。

**成績評価方法・基準**

授業態度50%（出席は原則として2／3以上）、作品評価50%。

**テキスト・参考図書・材料費**

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）、An Atlas of Animal Anatomy for Artsits（推奨） の他にプリントを配付することがあります。画材は各自準備してもらいます。粘土等を使用することがあります。

**履修上の注意・ライセンスなど**

Hiro氏の美術解剖学応用の授業は6限～開講の予定です。

## イラストレーション実習７

描写B　風景・空間表現

担当教員名 **永江　弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

**授業概要及び目的**

アニメーションの背景や美術ボードなどをはじめ、挿絵、絵本、マンガなど、イラストレーション表現において風景を描くスキルは大切です。この授業では、風景写生と演出空間の表現を学び、作品制作に取り組みます。前半は、風景を【現場で実際に見て描く】ことを重視し、「風景を読み取る力」を養います。最初に、15分～30分程度で描く「風景速写」を習得し、理論と実践を通して構図や表現技法、光の所作、空気感の表現などを学びます。屋外写生などは、主に授業以外での自主制作になります。授業では描いてきた作品の講評を通して主題（主役）を明確に魅力的に表現する力を伸ばします。また、写真等を活用して空間の演出方法を学びます。最終課題は、各自で企画を考えてテーマ制作をします。例えば、カレンダーやポストカード原画、ガイドブックの挿絵、室内装飾のタブロー、アニメーションやゲームや映画のコンセプトアート、マンガや絵本の中での風景表現など、目的に応じて、メディア・表現（写実か演出か）・絵柄・画材（モノクロかカラーかなど）・技法（アナログ、デジタル、版表現など）・サイズ・枚数などを決めて、作品制作に取り組みます。風景速写も含め最終課題までのトータルの提出枚数は、50枚以上とします。

**到達目標**

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

**授業計画**

1. ガイダンス　　風景速写入門
2. 風景の持つ要素と遠近法
3. 構図研究　–絵画や写真における構図と主題の考察–
4. 色彩研究　–光と空気感の表現–
5. 演出空間研究　–視点設計–
6. 学外実習　写生会１　（土もしくは日曜日に実施／次週の授業は振替休講）
7. 演出空間研究　–光線設計–
8. まとめ１　風景写生合評
9. テーマ制作個別相談
10. 学外実習　写生会２　（土もしくは日曜日に実施／次週の授業は振替休講）
11. テーマ制作１
12. テーマ制作２
13. テーマ制作３
14. テーマ制作４
15. まとめ２　テーマ制作合評

**準備学習**

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

**成績評価方法・基準**

授業態度・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、プリント等を配付。 ・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**

・学外実習に参加すること。（その前後の週の授業で振替休講をとります）
・12月の公募風景展（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実習８

デザインA　フォルム+カラー（商品イラスト）

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**

形のディフォルメや省略、カラートーンやデザイン的処理などをテーマにします。
メディアの狙いに合わせて、強い印象を形作り、魅力を醸成するためには、モチーフなどの要素の、ディテールの重層（密度感・現実感・ライブ感）／純化（明快さ・共感性）／掛け合わせ（新鮮さ・意外性）／分解分析（嵌合感）／色の組み合わせ（カラートーン）の5つを使いこなす必要があります。また、情報伝達の確実性を増すために、絵と文字との造形的な補完関係や相乗効果などを考えます。

**到達目標**

（1）観察をもとに魅力の抽出し、ディフォルメや省略を行い、シンプルでストレートなフォルムを作ることができる
（2）カラートーンを理解し、目的に合わせて使いこなすことができる
（3）絵とフォントの造形的な補完関係を考慮し、相乗効果を生み出すことができる

**授業計画**

1. ガイダンス／［課題1］提示：○○のための文字／例：文字加飾、絵文字、象形文字など
2. ［課題1］制作：省略やディフォルメを行い明快なフォルムを研ぎ出すように描く･･･フォルムを見つける／意味を与える
3. ［課題1］合評：フォルムと印象について考える→プラスワン提案
4. ［課題2］提示：○○のための連続パターン／例：ウォールペーパー、ラッピングペーパー、風呂敷など、
5. ［課題2］制作：カラートーンを生かし、色彩計画を行う･･･フォルムと色の持つ印象を融合（コーディネート）させる
6. ［課題2］合評：色彩と印象、それらの役割ついて考える→プラスワン提案
7. ［課題3］提示：○○のためのトイ／例：キューブ彩色、マトリョーシカ彩色、パズルカードなど
8. ［課題3］制作：「遊ぶ」「学ぶ」などのルールを理解する･･･機能と使い方・偶然性についてアイデアを広げる
9. ［課題3］制作：形や色の整合性を作り、組み合わせ方を広げる･･･意外性を仕込み、仕組みの生かす絵を描く
10. ［課題3］合評：絵の持つ機能性について考える→プラスワン提案
11. ［課題4］提示：○○のための包み／例：四季のポッキーパッケージ、四季のポップアップカードなど
12. ［課題4］制作：モノに接するシーンで考え、連想の連鎖を広げる･･･つかみ ひきよせ シリーズ化につなげる
13. ［課題4］制作：伝達と造形の二面での、フォントと絵の補完関係･･･造形的な相乗効果につなげる
14. ［課題4］制作：ペーパーワーク／展開図／レイヤ表現･･･2次元から2.5次元へフィールドや可能性を広げる
15. ［課題4］合評：モノと絵と文字の関係を統合的に考える→プラスワン提案

**準備学習**

絵が使われているモノは身の周りにあふれています。「この絵はなぜここにこういう風に使われているのか？」その意図を洞察し、自分ならどうするかを考える習慣をつけよう。
同様に、モチーフに対しても、その魅力のエッセンスを、派生するイメージにつなげながら観察することも有効です。

**成績評価方法・基準**

授業態度：40% 作品の量と質：60%

**テキスト・参考図書・材料費**

推奨テキスト：「なるほどデザイン」筒井美希著　MdN社刊　¥2,000+税。文中の「デザイン」という言葉を、全て「イラスト」に置き替えながら読んでいくと、とても参考になります。
材料費：材料費は個人負担です（レーザーカッターのWS予定）

**履修上の注意・ライセンスなど**

＊4課題のうち2課題は選択課題になります。時間配分により、授業進行が変更になる可能性があります。＊狙いを表現するためには、テーマや対象の性質や特徴を知り、アイデアを多数出しながら的確な選択を行い、完成度を高めていくことが大切です。
＊合評では、他者の成果を自分に引き寄せ、次へのヒントを得る場所です。

## イラストレーション実習８

デザインB　エディトリアル＆ブックデザイン／ZINEやアートブックを作る

担当教員名 **MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

**授業概要及び目的**

編集とは、複数の素材をどう見せるかの構造をデザインすることです。本に限らず、展示やイベントにも応用される考えです。見た目のグラフィックデザインも、内容をどう見せたいかのイメージがクリアにならないと良いデザインにはなりません。良いデザインとは「作品」ではなく、目的を遂行すること。本を実際に作ってみて、自分にとってドキドキわくわくすること、好きなこと、おもしろいと思うことなど、伝えたいことの「核」「種」を知るきっかけに触れ、それらをもっとおもしろく見せるためのアイデアや可能性を考えます。

**到達目標**

（1）印刷の基礎知識、書籍の入稿と面つけスキルを身につける
（2）基本的な台割りを書くことができる
（3）自由な発想をかたちにする

**授業計画**

1. 本のしくみについて（用語の解説など／いろいろな綴じかたの実践）
2. 編集と予算や流通について（予算と流通／イベントなど／いろいろなZINEやアートブックの実際を見る／ハード・ソフト両方の「素材」の考え方／本の可能性を模索する自由なアイデア出し）
3. 印刷について（いろいろな印刷方法／版の考え方／入稿について／版の考え方＝2色の版下を作る）
4. ２色のシルクスクリーン実習WS（デジタル製版予定）
5. かたち、内容、仕様も自由なZINE／アートブックを2種類作る–1※2種類のZINEはシリーズである必要はない
6. ZINEを作る－２
7. ZINEを作る－３
8. ZINEを作る－４
9. ZINEを作る－５
10. ZINEを作る–６
11. ZINEを作る–７
12. ZINEを作る–８
13. ZINEを作る–９
14. ZINEを作る–１０
15. ZINEを作る–１１

**準備学習**

いきなりアイデアは出ないので、ふだんから、ちょっとでも興味のあること、気になることをメモったり、スクラップブックを作っておくとよい。

**成績評価方法・基準**

授業態度50%＋課題50%（基本スキル＆各自目標の到達度や工夫など）

**テキスト・参考図書・材料費**

＊WS内デジタル製版とインクはクラス持ち
＊画材や手法は自由／データを作る際のソフトも自由（目的を遂行するために実践的に使うことで覚えます）
＊印刷は目的に応じて各自好きな方法（予算と目的に応じた印刷方法を適時アドバイス）

**履修上の注意・ライセンスなど**

＊翌学期に最終制作本の小さな展示会を考えています
＊受講にあたっての注意点：　アイデアは家で十分に考えてくること　＝　授業では、まず現時点でのアドバイスを受ける準備をしてくるということ ＝ ミーティングや打合せの基本です

## 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

| 配当年次 | | 授業科目の名称 | 科目概要 |
|---|---|---|---|
| 4年 専門研究科目 | 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。<br>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」を充分に吟味し、クオリティーの高い作品を制作。<br>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」を充分に吟味し、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 必修 | 単位数 指定受講 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 受講方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 専門導入科目 | 基礎造形実習１Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術領域開講科目 | | 基礎造形実習1～4<br>計８単位を修得すること |
| | 基礎造形実習２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習３Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>美術領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習２Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習１Ｅ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 美術基礎演習１ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | 領域共通科目 | | 領域の基礎演習を<br>４単位修得すること |
| | 美術基礎演習２ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | 領域共通科目 | | |
| 専門基盤科目 | 美術演習１ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 領域共通科目 | | 領域共通および<br>各コースの専門基盤科目<br>32単位を修得すること |
| | 美術演習３ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 領域共通科目 | | |
| | 美術演習２-a | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術演習４-a | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術演習５-a | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術演習６-a | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術演習７-a | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術演習８-a | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習1-a | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習2-a | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習3-a | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習4-a | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習5-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習6-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習7-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術実習8-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 日本画コース科目 | | |
| | 美術演習２-b | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術演習４-b | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術演習５-b | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術演習６-b | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術演習７-b | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術演習８-b | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習1-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習2-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習3-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習4-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習5-b | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習6-b | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習7-b | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術実習8-b | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 洋画コース科目 | | |
| | 美術演習２-c | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術演習４-c | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術演習５-c | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術演習６-c | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術演習７-c | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術演習８-c | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習1-c | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習2-c | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | 写真C(白スタジオ限定)ライセンス | |
| | 美術実習3-c | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習4-c | | 2 | | 実習 | | ○ | | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習5-c | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習6-c | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習7-c | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 現代アートコース科目 | | |
| | 美術実習8-c | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 現代アートコース科目 | | |
| 科目研究専門 | 卒業研究1 | 4 | | | 演習 | | | | ○ | | | 領域の専門研究科目<br>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<br>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 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A<br>絵画・平面表現の基礎<br>＊領域共通科目 | 基礎造形実習3C<br>3コースの基礎を経験①<br>＊領域共通科目 | 美術実習1-a<br>写生表現 | 美術実習3-a<br>静物表現 | 美術実習5-a<br>人物表現 | 美術実習7-a<br>風景表現 | | |
| | | 基礎造形実習2A<br>彫刻・立体造形の基礎<br>＊領域共通科目 | 基礎造形実習4C<br>3コースの基礎を経験<br>＊領域共通科目 | 美術実習2-a<br>植物表現 | 美術実習4-a<br>動物表現 | 美術実習6-a<br>コスチューム表現 | 美術実習8-a<br>各自のテーマによる表現 | | |
| | | 美術基礎演習1<br>美術入門<br>＊領域共通科目 | 美術基礎演習2<br>日本・現代・美術Ⅰ<br>＊領域共通科目<br>＜地域貢献＞ | 美術演習1<br>古美術研究<br>＊領域共通科目<br>＜地域貢献＞ | 美術演習3<br>日本・現代・美術Ⅱ<br>＊領域共通科目 | 美術演習7-a<br>日本画研究Ⅲ<br>絵具をつくる | 美術演習8-a<br>日本画研究Ⅳ<br>現代 | | |
| | | | | 美術演習2-a<br>材料研究Ⅰ<br>歴史と技法 | 美術演習4-a<br>材料研究Ⅱ<br>箔　絹に描く | | | | |
| | | | | 美術演習5-a<br>日本画研究Ⅰ<br>古典 | 美術演習6-a<br>日本画研究Ⅱ<br>マテリアルを知る | | | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | 美術概論<br>美術概論 | 美術論1<br>近代日本画作家研究 | 美術論2<br>比較絵画論 | 美術論3<br>近代以降の絵画と視覚文化の研究 | 美術論4<br>現代アート概論「彫刻」をキーワードに | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | 領域授講推奨科目<br>・特別講義3<br>・現代美術論A<br>・現代美術論B<br>・絵画材料学 | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目<br>4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目　2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# 芸術学科　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 |
| 専門科目／54単位 | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習3C 3コースの基礎を経験① ＊領域共通科目 | 美術実習1-b 油彩画専門基礎1 | 美術実習3-b 油彩画専門基礎3 | 美術実習5-b 方法論の展開 | 美術実習7-b 自由制作1 | | |
| | | 基礎造形実習2A 彫刻・立体造形の基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習4C 3コースの基礎を経験 ＊領域共通科目 | 美術実習2-b 油彩画専門基礎2 | 美術実習4-b 版画技法1（シルクスクリーン） | 美術実習6-b 版画技法2（リトグラフ・銅版画技法） | 美術実習8-b 自由制作2 | | |
| | | 美術基礎演習1 美術入門 ＊領域共通科目 | 美術基礎演習2 日本・現代・美術Ⅰ ＊領域共通科目＜地域貢献＞ | 美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目＜地域貢献＞ | 美術演習3 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 | | |
| | | | | 美術演習2-b ドローイング研究Ⅰ | 美術演習4-b ドローイング研究Ⅱ | | | | |
| | | | | 美術演習5-b 油彩画技術と表現Ⅰ | 美術演習6-b 油彩画技術と表現Ⅱ | | | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | 美術概論 美術概論 | 美術論1 近代日本画作家研究 | 美術論2 比較絵画論 | 美術論3 近代以降の絵画と視覚文化の研究 | 美術論4 現代アート概論「彫刻」をキーワードに | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | 領域授講推奨科目<br>・特別講義3<br>・現代美術論A<br>・現代美術論B<br>・絵画材料学 | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# 芸術学科　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 |
| 専門科目／54単位 | 必修科目／10単位 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A 絵画・平面表現の基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習3C 3コースの基礎を経験① ＊領域共通科目 | 美術実習1-c 立体表現 | 美術実習3-c 素材研究 | 美術実習5-c 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 | | | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | 美術概論 美術概論 | 美術論1 近代日本画作家研究 | 美術論2 比較絵画論 | 美術論3 近代以降の絵画と視覚文化の研究 | 美術論4 現代アート概論「彫刻」をキーワードに | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | 領域授講推奨科目 ・特別講義3 ・現代美術論A ・現代美術論B ・絵画材料学 | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

## 基礎造形実習1A

絵画表現基礎

担当教員名 **伊庭 靖子、中川 トラヲ**

受講対象・履修要件 美術領域1年生

**授業概要及び目的**

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

**到達目標**

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

**授業計画**

1. 鏡の中の自分　(鉛筆描写 )
2. 鏡の中の自分　(完成)
3. 植物を描く　(観察、スケッチ)
4. 植物を描く　(水彩、完成)
5. 風景を描く　(スケッチ　布貼り)
6. 風景を描く　(下描きから絵の具による描写)
7. 風景を描く　(絵の具による描写、完成)
8. 合評会1
9. 映像について　(カメラオブスキュラ制作)
10. 映像を使った表現　(計画、制作)
11. 映像を使った表現(完成)
12. 人物描写(クロッキー)
13. 人物描写
14. 人物描写　(完成)
15. まとめ　合評会2

**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**

授業態度30% 課題への取り組み30% 作品評価40%(課題作品評価、合評の参加態度)

**テキスト・参考図書・材料費**

必要に応じてプリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

デッサン道具、クロッキー帳を初回授業までに用意しておくこと。

## 基礎造形実習2A

彫刻・立体造形 基礎

担当教員名 **宇野 君平、松村 晃泰**

受講対象・履修要件 美術領域1年生

**授業概要及び目的**

彫刻・立体造形の基礎を実践して、「つくること」や「表現すること」から「アートとして見ること」を学び、表現者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) 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。
(3) 「造ること」や「表現すること」から「アートとして見ること」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。授業時間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取り組み、次回の授業に臨んでください。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ください。

**成績評価方法・基準**

授業態度６０％　作品評価４０％(課題作品と合評での表現力・提案力で評価します。)

**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、各自で用意してください。

**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)を必ず用意してください。

## 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:適宜配付、材料費:基本は配付するが、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:適宜配付、　材料費:基本は配付するが、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。

## 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）個人の制作における表現の可能性を広げることができる。

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度５０％ 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付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
積極的に授業参加すること。

## 美術基礎演習2
現代美術考察

担当教員名　**森 太三 ・ 高橋 耕平**

受講対象・履修要件　美術領域1年生

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

**到達目標**
（1）現在の美術の動向を知ることができる。
（2）デジタル一眼レフカメラの基本的な操作方法を学ぶことができる。
（3）「プロセス」を重要視する美術を提案することができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション　現在の美術について
2. デジタル一眼レフカメラの基本操作：構造と機能
3. デジタル一眼レフカメラの基本操作：撮影と効果
4. サイトスペシフィック・アート：パターン１（机の上）　課題説明　作家紹介
5. サイトスペシフィック・アート：パターン２（床／地面　グループワーク）
6. サイトスペシフィック・アート：パターン３（空中　グループワーク）
7. サイトスペシフィック・アート：フィールドワーク 課題説明　作家紹介　パターン1 ～3発表・講評会
8. サイトスペシフィック・アート：フィールドワーク 実制作
9. サイトスペシフィック・アート：フィールドワーク 発表・講評会
10. リレーショナル・アート1：行為と表現について　課題説明　実例とキーワード
11. リレーショナル・アート2：行為の考案
12. リレーショナル・アート3：行為の考案　実践準備
13. リレーショナル・アート4：実践と検証
14. リレーショナル・アート5：プレゼンテーション準備
15. リレーショナル・アート6：プレゼンテーション・講評会

**準備学習**
写真を使用したフィールドワークを行ないますので、プリンターで出力可能なカメラの準備をしておいてください。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ください。その他授業で紹介された作品、作家について、調査、研究を進めてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度（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**
適宜レジュメを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特に無し

## 美術演習１
古美術研究

担当教員名　**西久 松吉雄、高田 学、伊庭 靖子、宇野 君平**

受講対象・履修要件　美術領域2年生

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度60% 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。具体的には岩絵具、水干絵具、金属箔、和紙、筆、膠などです。また、銀箔を和紙に押し、その上に日本画絵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。
（3）日本画という概念を画材を通して学び実感できる。

**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. 本銀箔を押す（1）　箔をあかす　　押す
9. 本銀箔を押す（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。授業時に配付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（授業内での課題対する取り組み）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付。

**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Ⅰ

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の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を身につけることができる

**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**
授業態度４０％ 作品評価６０％

**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2-c
現代アート研究

担当教員名 **国谷 隆志**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
この授業は、現代アート研究の第一歩です。
課題1.「アーティスト研究」では、各自が興味のある作家や作品を調査・研究して授業内でプレゼンテーションします。
課題2.「自己の表現」では、事例を起点に作家や作品を分析・実践することで考察を深め、「時間」・「空間」・「光」をテーマに作品を構想してみます。
２つの課題を通じて、「つくること」・「見せること」・「見ること」とはどのような関係にあるのか、「現代アートとは何か」といった問題を意識するとともに、自主的に現代アートを研究していく素地を養います。

**到達目標**
（1）現代アートの見識を広げることができる。
（2）作家や作品を研究して、自己の表現に繋げることができる。
（3）自主的に現代アートを研究することができる。

**授業計画**
1. 初回ガイダンス
2. 課題1.「アーティスト研究」：調査・発表・ディスカッション
3. 課題1.「アーティスト研究」：分析・発表・ディスカッション
4. 課題1.「アーティスト研究」：実践・発表・ディスカッション
5. 課題1.「アーティスト研究」：考察・発表・ディスカッション
6. 課題1.「アーティスト研究」：プレゼンテーション
7. 課題1.「アーティスト研究」：合評
8. 課題2.「自己の表現」：時間から構想する
9. 課題2.「自己の表現」：時間から表現する
10. 課題2.「自己の表現」：空間から構想する
11. 課題2.「自己の表現」：空間から表現する
12. 課題2.「自己の表現」：光から構想する
13. 課題2.「自己の表現」：光から表現する
14. 課題2.「自己の表現」：展示
15. 課題2.「自己の表現」：合評

**準備学習**
各自のテーマに沿って、前回までの授業内で行った内容を復習し、必要な事項を調べて授業に臨んでください。

**成績評価方法・基準**
授業態度６０％　課題評価４０％（プレゼンテーション・ポートフォリオ・課題作品で評価します。）

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜、授業内で紹介します。

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

## 美術演習3
アートの現場を知る

担当教員名 **宇野 君平・高田 学・伊庭 靖子**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
美術は作品を制作するだけではありません。制作者とは異なる立場から、美術と関わる専門家や現場があります。本演習では様々な美術関係者（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）の講演会やアートの現場（アートイベント、作家のアトリエ、展覧会など）の見学を通して、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、美術に携わるものとしてのモチベーションを高めます。

**到達目標**
（1）美術を中心とした様々な現場から、自身の見識を深めることができる。
（2）表現分野の壁を越えて、自身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. 導入、研究１　調査（担当：高田）
2. 研究１　講演会1（担当：高田）
3. 研究１　講演会2（担当：高田）
4. 研究１　まとめ（担当：高田）
5. 研究２　調査（担当：伊庭）
6. 研究２　講演会3（担当：伊庭）
7. 研究２　講演会4（担当：伊庭）
8. 研究２　まとめ（担当：伊庭）
9. 研究３　調査（担当：宇野）
10. 研究３　講演会5（担当：宇野）
11. 研究３　講演会6（担当：宇野）
12. 研究３　まとめ（担当：宇野）
13. 研究４　学外見学
14. 研究４　学外見学
15. まとめ

**準備学習**
授業に関連するテーマや講演者について事前に調べておくこと。
講演会や学外見学後には、レポートを提出すること（800字程度）

**成績評価方法・基準**
授業態度40% レポート評価60%（授業内容の理解度）

**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。
学外見学では、現地への交通費が必要になります。（京都市内）

**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ください。

## 美術演習4-a
材料研究Ⅱ　箔　絹に描く

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度５０％ 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**
作品制作の進行が遅れないように、植物写生は早めに行っておくこと。

## 美術演習4-b
ドローイング研究Ⅱ

担当教員名 **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を研究する。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や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な表現の面白さを発見することができる。

**授業計画**
1. ドローイングについて様々な作品を紹介。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. 自然物1
7. 自然物2
8. 人工物
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. 地と図
13. 模様
14. 形態
15. まとめ (合評)ドローイングの見せ方について

**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、資料を配付。制作に必要な素材や画材は各自で準備すること。

**履修上の注意・ライセンスなど**
時間内に制作して、まとめのところで講評をおこないます。

## 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電脳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**
授業態度40%(受講姿勢の積極性)
課題評価60%(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%)

**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-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(制作態度)50%　作品評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜レジメを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし。

## 美術演習5-b
油彩画技術と表現Ⅰ

担当教員名 **小柳　裕**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
美術実習1−b、2−bにおける課題制作のために必要な知識や技術を学ぶためのガイダンス的授業。スライドレクチャーや講義を交え、西洋絵画の成り立ちや歴史を考察しながら進める。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. 卵黄テンペラによる板絵制作　スライドレクチャー
2. テンペラ画のプロセスについて
3. 絵画の3要素について
4. 西洋古典絵画について
5. 人物表現とクロッキーについて　スライドレクチャー
6. 人物のプロポーションと動静(ムーヴマン)について
7. 支持体について
8. 油彩の地塗りと絵具層について
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Ⅰ　スライドレクチャー
11. 油彩画における人物表現についてⅡ　スライドレクチャー
12. 視聴覚資料(DVD)鑑賞
13. 人物表現についてⅠ　個人発表
14. 人物表現についてⅡ　個人発表
15. まとめ

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

**成績評価方法・基準**
授業態度50%　提出物・制作物50%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを随時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
この授業は美術実習1−b、2−bと連動しています。この授業を履修する者は必ず美術実習1−b、2−bも履修してください。

## 美術演習5-c
自己と表現

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
「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.「マイ・フェイバリット」では、芸術表現に限らず最も興味のある事柄を選び、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.「自分にしかできないこと」では「言葉」・「物」・「日常」をテーマに自己の表現を模索します。毎回、ワークショップやディスカッションを通じて表現する意味を探求します。

**到達目標**
(1)自己の作品を日常の様々な出来事から構想することができる。
(2)自己の表現について自らの言葉で語ることができる。
(3)自己の表現の根源を探求することができる。

**授業計画**
1. ガイダンス
2. 課題1.「マイ・フェイバリット」:過去についてディスカッションする
3. 課題1.「マイ・フェイバリット」:現在についてディスカッションする
4. 課題1.「マイ・フェイバリット」:未来についてディスカッションする
5. 課題1.「マイ・フェイバリット」:興味の根源を考察する
6. 課題1.「マイ・フェイバリット」:プレゼンテーションの準備
7. 課題1.「マイ・フェイバリット」:プレゼンテーション・講評会
8. 課題2.「自分にしかできないこと」:言葉から構想する
9. 課題2.「自分にしかできないこと」:言葉から表現する
10. 課題2.「自分にしかできないこと」:物から構想する
11. 課題2.「自分にしかできないこと」:物から表現する
12. 課題2.「自分にしかできないこと」:日常から構想する
13. 課題2.「自分にしかできないこと」:日常から表現する
14. 課題2.「自分にしかできないこと」:展示準備
15. 課題2.「自分にしかできないこと」:講評会

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

**成績評価方法・基準**
授業態度60%　課題評価40%(プレゼンテーション・ポートフォリオ・課題作品で評価します。)

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜、授業内で紹介します。

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

## 美術演習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・岩絵具・水干絵具)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(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-b
油彩画技術と表現Ⅱの映像的進化と演出

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
美術実習3ーbにおける課題制作のために必要な知識や技術を学ぶためのガイダンス的授業。スライドレクチャーや講義を交え、西洋絵画の成り立ちや歴史を考察しながら進める。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ることができる。
(2)油彩画の専門基礎的な技術を使ことができる。
(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際について　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. ラズール技法の実際について
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**
プリントを随時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
この授業は美術実習3–bと連動しています。この授業を履修する者は必ず美術実習3-bも履修してください。

## 美術演習6-c
複合メディア実験

担当教員名 **谷口　正博**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
現代アートは、絵画や彫刻といった伝統的な表現を基軸とする一方で、メディア・アートなど、テクノロジーの発展と共に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を積極的に捉え、実験や体験を通じて、その影響関係や新たな可能性を模索します。

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

**授業計画**
1. モノがみえるという事と動いてみるイメージ
2. 時間を切取るメディア「写真」、時間を持つメディア「映像」
3. 「写真」を撮影する1
4. 「映像」を撮影する1
5. 「映像」を撮影する2
6. グラフィックデザインと映像1
7. グラフィックデザインと映像2
8. 素材としてのアニメーション1
9. 素材としてのアニメーション2
10. 音と映像の関係1
11. 音と映像の関係2
12. 映像メディアを取り入れた表現1
13. 映像メディアを取り入れた表現2
14. 映像メディアを取り入れた表現4
15. 映像メディアを取り入れた表現5

**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**
授業態度25%　技法修得評価25%　成果評価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。

## 美術演習7-a
日本画研究Ⅲ　絵具をつくる

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7-b
テーマの発見と研究計画の立案

担当教員名　**安河内　宏法**

受講対象・履修要件　美術領域３年生

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度５０%（ポートフォリオ整理を含む）、発表内容５０%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを随時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
スケジュールを厳守し、事前準備を怠らないように。

## 美術演習7-c
ポートフォリオ制作

担当教員名　**谷口　正博**

受講対象・履修要件　美術領域3年生

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

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

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 伝え方と伝わり方
3. 話すこと、書く事
4. 情報編集1　媒体について
5. 情報編集2　必要な知識
6. 情報編集3　情報編集の準備
7. 情報編集4　編み集めるということ
8. デザインオペレーション1
9. デザインオペレーション2
10. デザインオペレーション3
11. デザインオペレーション4
12. ポートフォリオの制作1
13. ポートフォリオの制作2
14. ポートフォリオの制作4
15. ポートフォリオの制作5

**準備学習**
既存の作品図録、冊子の観察と検証を行ってください。

**成績評価方法・基準**
授業態度25%　技術修得評価25%　成果評価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

## 美術演習８−a
日本画研究Ⅳ

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度６０%　課題評価（研究発表のスピーチ）４０%

**テキスト・参考図書・材料費**
必要に応じて配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
美術論１の講義内容も参考にしてください。

## 美術演習8－b
絵画の起原、フレスコ技法を体験する

担当教員名 **松本　和子**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

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

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

**授業計画**
1. ガイダンス　授業の概要と進行計画や評価方法についての説明
2. ブオンフレスコ技法（基本の湿式法）①
3. ブオンフレスコ技法②
4. ブオンフレスコ技法③
5. ブオンフレスコ技法④
6. ブオンフレスコ技法⑤
7. ストラッポ技法（フレスコの応用技法）①
8. ストラッポ技法②
9. ストラッポ技法③
10. ストラッポ技法④
11. ストラッポ技法⑤
12. ストラッポ技法⑥
13. ストラッポ技法⑦
14. ストラッポ技法⑧
15. まとめ

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

**成績評価方法・基準**
授業態度　40%　課題への取り組み　30%　作品評価　30%
※出席状況の如何にかかわらず、作品未提出の場合、不可とする。

**テキスト・参考図書・材料費**
参考図書
『フレスコ画への招待』大野彩著　岩波書店

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

## 美術演習8-c
身体表現

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**
身体そのものを素材とした作品や、行為、動作を中心に据えたパフォーマンス・アートや、舞台芸術、身体表現の可能性を探り、自身の身体と向き合う試作品などを通して表現の幅を広げる。

**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読み解くことができる。
(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ことができる。
(3) 自身の身体を素材として、試作品・実作品を制作する。

**授業計画**
1. 多様な身体表現の世界１（表現体としての身体の構造）
2. 多様な身体表現の世界２（身体と服飾と空間）
3. 多様な身体表現の世界３（写真の中の身体、ファッションフォト、ボディーアート）
4. 多様な身体表現の世界４（メイク道具）
5. 課題１（作品構想）
6. 課題１（制作過程の検討）
7. 課題１「ボディーアート」講評会）
8. 多様な身体表現の世界５（舞台上の身体、重心、様式と技巧、衣装）
9. 多様な身体表現の世界６（東洋の舞踊、西洋のダンス）
10. 多様な身体表現の世界７（古典からコンテンポラリーへ）
11. 多様な身体表現の世界８（マイムテクニックに見る身体表現）
12. 課題２（作品構想）
13. 課題２（制作過程の検討）
14. 課題２（「身体表現作品」発表、講評）
15. まとめ：合評会

**準備学習**
授業で紹介する作品だけでなく、それに関する、または派生する作品を自主的に探し、閲覧し、できるだけ広範囲の表現に積極的に触れること。

**成績評価方法・基準**
作品評価５０% 授業態度50%

**テキスト・参考図書・材料費**
資料配付。映像資料貸し出しあり。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし

## 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）の関わりを観察することから始めます。また前期の後半では、完成した写生をもとに30号～50号の作品を制作します。ここでは、材料のあつかいや制作の手順を確認しながら、日本画制作の基礎を学びます。

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

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

**準備学習**
画家の写生やデッサンを図書で見た上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度（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**
屋外写生期間の雨天日の内容は随時連絡します。

## 美術実習1-b
油彩画専門基礎1

担当教員名 **小柳　裕**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
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**
プリントを随時配付する。

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

## 美術実習1-c
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**
講義中に適宜配付する。

**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。

## 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びます。ドウサや水張り、パネルづくりの指導も行います。

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

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

**準備学習**
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。

## 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**
プリントを随時配付する。

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

## 美術実習2–c
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。カメラオブスクラを体験し、写真の基本構造を理解した後、デジタル一眼レフカメラを使った撮影、Adobe Lightroom／Photoshopでの現像処理、基礎的な加工技術を学ぶ。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リングしておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度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を配付する。作品制作費、及びプリント代が必要。

**履修上の注意・ライセンスなど**
デジタル一眼レフカメラを手配できる場合は持ってきてください。
（購入の必要はありません）

## 美術実習3-a
静物表現

担当教員名 **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ください。

## 美術実習3-b
油彩画専門基礎3

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

**授業概要及び目的**
古典技法(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指導する。

**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**
プリントを随時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
古典技法は手順が大切です。遅刻欠席は厳禁。この授業を履修する者は必ず美術演習6-bも履修してください。

## 美術実習3-c
素材研究

担当教員名 **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。キャスティ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：キャスティ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：キャスティ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. 1day exhibition 実施・合評・まとめ

**準備学習**
芸術作品に止まらず、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-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**
日本画専門の材料を使って、日本画特有の平面表現技法の修得を目的に、静物画のための集合モチーフの写生と動物の写生をします。それらをモチーフとして作品制作をします。20号から30号程度の作品を2点制作します。写生をしっかり行い、小下絵、草稿、本紙制作の手順過程において日本画の特質と描法を修得する事を目標とします。
また、合評会を通して作品の客観的な見方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　着彩による仕上げ
4. 静物画制作　小下絵と草稿
5. 静物画制作　転写
6. 静物画制作　着彩
7. 静物画制作　仕上げ
8. 動物の写生　クロッキー
9. 動物の写生　鉛筆による描写
10. 動物の写生　着彩
11. 動物の写生　仕上げ
12. 動物の制作　草稿
13. 動物の制作　彩色
14. 動物の制作　まとめ
15. 静物画と動物画作品の講評

**準備学習**
日頃より静物画のモチーフになるものを考えておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度(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っかりしておいてください。

## 美術実習4–b
版画技法1（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。（写真を使ったコラージュ / 4色以内の手描きイメージ、それぞれ18x24cm以内）
・授業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**
授業態度30% 課題への取り組み40% 作品評価30%

**テキスト・参考図書・材料費**
必要に応じてプリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
初回授業でUSBメモリーが必要。
授業開始直後に説明することが多いので、遅刻厳禁。

## 美術実習4-c
場と表現

担当教員名 **森　太三**

受講対象・履修要件 美術領域2年生

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

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

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

**準備学習**
様々な展覧会に足を運び、実際の作品を鑑賞する機会を持つこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度５０％　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。

## 美術実習5-a
人物表現

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。

## 美術実習5-b
方法論の展開

担当教員名 **伊庭　靖子**

受講対象・履修要件 美術領域3年生

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度50% 作品評価50%（課題作品評価、発表・ディスカッションでの表現力）

**テキスト・参考図書・材料費**
必要に応じてプリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし。

## 美術実習5-c

個展(リレー個展)

担当教員名 **岡　普司**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

**授業概要及び目的**

美術における表現形式やメディアの特質を学び、自己の表現が求める場のあり方を探求して作品制作に臨みます。また個展を体験することで、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実体験します。この実習を通じて、美術の現場で、企画、制作、展示、発表に対応できるスキルの修得をめざします。
【作品制作】・彫刻からサイトスペシフィックなど、場や空間との関係が深い美術の事例を調査・研究します。・研究を踏まえて、自己の作品が求める場のあり方を探求し、各自の制作に取り組みます。
【リレー個展】・学内ギャラリーを使って、各自が個展形式で作品を発表します。・個展の開催は、学生主導で企画・運営します。

**到達目標**

(1) 美術における場と空間に関する理解を深めることができる。
(2) 美術における表現形式とメディアの関係を学ぶことができる。
(3) 美術の現場で、企画、制作、展示、発表に対応できるスキルを修得することができる。

**授業計画**

1. ガイダンス
2. 場と彫刻
3. パブリックアートの成り立ちと可能性
4. サイトスペシフィックの成り立ち
5. インスタレーションの意味と可能性
6. 作品プランニングと展示計画
7. 中間プレゼンテーション
8. 作品制作1
9. 作品制作2
10. 作品制作3
11. 作品制作4
12. リレー個展　合評1
13. リレー個展　合評2
14. リレー個展　合評3
15. まとめ(総評)

**準備学習**

初回時に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。毎時制作のプランニングをドローイングしておくこと。

**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:適宜配付　参考図書:適宜紹介　材料費:自己負担

**履修上の注意・ライセンスなど**

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

コスチューム表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 3年生

**授業概要及び目的**

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

**到達目標**

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

**授業計画**

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

**準備学習**

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

**成績評価方法・基準**

授業態度50% 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**

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

## 美術実習6-b

版画技法２(リトグラフ・銅版画技法)

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

**授業概要及び目的**

版画技法を学ぶ。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。

**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。

**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
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%(取り組み) 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付する。

**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

表現の構想を具体的な“形”にする

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**

現代美術史上(1960年代以降の身体表現を含む)の作家を研究して、その引用から再演・発表に取り組みます。この実習を通じて、現代美術への理解を深め、表現の構想を具体的な“形”にすることを目指します。【再演】・各自が選んだ作家研究を踏まえて、その引用から様々な手法を駆使・応用して再演に取り組みます。・再演は、各自で公開実演すると共に、写真や映像で記録します。【発表】・再演作品の発表は、学内のギャラリー等で展覧会またはイベント形式で行います。・発表は、企画・展示・実演から広報チラシの作成まで学生主導でおこない、セルフ・プロデュースを経験します。・合評は、各発表ごとに会場で行います。

**到達目標**

(1) 現代美術の理解を深めることができる。
(2) 展覧会またはイベントのセルフ・プロデュースを経験することができる。
(3) 表現の構想を具体的な“形”にすることができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション「アートとは」
2. 作家研究１「レジェンド」とディスカッション
3. 作家研究２「自然、環境」と作品構想
4. 作家研究３「ユーモア」とプレゼンテーション
5. 作家研究４「ストリート」と作品素材研究
6. 作家研究５「ファッション」と作品制作１
7. 作家研究６「著作権」と作品制作２
8. 作家研究７「サウンド」とチラシ作成
9. 作家研究８「生命と性」と展覧会宣伝告知
10. 作家研究９「スピリチュアル」と展覧会記録について
11. パフォーマンスとプレゼンテーション　準備
12. パフォーマンスとプレゼンテーション　合評１
13. パフォーマンスとプレゼンテーション　合評２
14. パフォーマンスとプレゼンテーション　合評３
15. まとめ(総評)

**準備学習**

多くの現代美術表現に触れ、自らの興味の方向性を把握しておくこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度５０% 作品評価５０%

**テキスト・参考図書・材料費**

松井 みどり (著)　アート:“芸術”が終わった後の“アート” (カルチャー・スタディーズ)

**履修上の注意・ライセンスなど**

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

## 美術実習7-a
風景描写

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 3年生

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

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

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

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

**成績評価方法・基準**
授業態度50% 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**
作品制作の進行に計画性を持つこと。

## 美術実習7-b
自分の表現方法や制作テーマを見いだし、発表可能レベルまで質を高めていく

担当教員名 **中川　トラヲ**

受講対象・履修要件 美術領域3年生

**授業概要及び目的**
授業を通じて見聞を広めたり、知見を深め、自由制作、進級制作への取り組みの方向性を絞り込んでいく。作品作りのテーマや、方法論や技法、素材の検討も行っていく。各々が構想を持ちながらドローイングやエスキース、などを制作し、テーマを絞り込み進級制作に結び付けていく。個人指導を徹底して行う。

**到達目標**
(1) 思考を表現に結びつけることができる。
(2) 必要に応じて、表現の幅を広げることができる。
(3) 自分の考えをまとめ、作品に結実させることができる。

**授業計画**
1. 授業趣旨の説明
2. 自由作品のシリーズ制作1　イントロダクション
3. 自由作品のシリーズ制作1
4. 自由作品のシリーズ制作1
5. 自由作品のシリーズ制作2　イントロダクション
6. 自由作品のシリーズ制作2
7. 自由作品のシリーズ制作2
8. 中間合評
9. 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**
美術館やギャラリーに出向き、見識を広めたうえで授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度20% 課題への取り組み20%　作品評価60%

**テキスト・参考図書・材料費**
必要に応じてプリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし。

## 美術実習7-c
グループ展（1day exhibition）

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・制作体験をふまえて、全員がグループ展形式で作品発表に取り組みます。実際の展示空間を想定した各自のプレゼンテーションから、展覧会のプランをまとめ、グループ展を開催します。グループ展を体験することで、他の出展者や展覧会関係者との協働・協調を絶えず心掛けることや、自己のよりよい表現のために主張・説得していくことの大切さを学びます。【プランニングと実制作】・自己の表現プランを、企画書及びマケットでプレゼンテーションします。・他の出展者や展覧会関係者とも協議して、グループ展全体のプランを纏めます。・プランニングに基づき、必要な素材や技法を駆使して実制作に取り組みます。【グループ展】・学内ギャラリーを使ってグループ展（1day exhibition）を開催します。・グループ展の運営は、そのすべてを学生主体で行います。

**到達目標**
(1) 自己の表現をプレゼンテーションすることができる。
(2) 他の出展者や展覧会関係者と協働・協調して、グループ展を作り上げることができる。
(3) 自己の表現を発信する為に、主張・説得していく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
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. グループ展ディスカッション/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. グループ展　（1day exhibition）搬入・展示
15. グループ展　（1day exhibition）合評・搬出

**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。

## 美術実習8-a
各自のテーマによる表現

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**
屋外写生の雨天日の内容は、随時連絡します。

## 美術実習8-b

自由制作2

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。

**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. 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、自由制作1
4. ドローイング制作、自由制作2
5. ドローイング制作、自由制作3
6. ドローイング制作、自由制作4
7. 制作、エスキースポートフォリオ提出、合評
8. 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、制作展作品決定
13. 制作　仕上げ
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% 授業態度（取り組み）30% 作品評価40%

**テキスト・参考図書・材料費**

プリントを随時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

特になし。

## 美術実習8-c

自己の表現の“核”を築く

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**

これまでの様々な実習や制作体験を振り返り、自己の表現に関連する素材や技法の実験と検証、作家や作品の研究に取り組み、自己の表現の“核”を築くことを目指します。
【実験と検証】・これまでの様々な実習や制作体験を振り返り、自己の表現の核を探ります。・写真、映像、立体、平面など、素材や技法の実験と検証から自己の表現の可能性を広げます。・自己の表現に関連する作家や作品の研究を通じて、自己の表現のコンセプトを考察します。
【作品の制作と発表】・実験と検証をふまえて各自の作品プランを構想して実制作に取り組みます。・作品は、学内ギャラリーを使ってグループ展（1day exhibition）で発表します。

**到達目標**

（1）自分の言葉で作品のコンセプトを説明することができる。
（2）素材や技法の実験・検証から自己の表現の可能性を広げることができる。
（3）自己の表現の“核”を築くことができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. 写真、映像系素材研究と新たな試みの実験1
3. 立体（木、鉄、FRP他）素材研究と新たな試みの実験2
4. 立体（3Dプリンター他）素材研究と新たな試みの実験3
5. 平面（描写系）素材研究と新たな試みの検証1
6. 平面（出力系）素材研究と新たな試みの検証2
7. 作品構想1（イメージドローイング）
8. 作品構想2（計画・予算）
9. 企画プレゼンテーション
10. 作品制作1（素材入手ほか）
11. 作品制作2と同じ方向性を持つ作品研究
12. 作品制作3と展覧会関係者との打ち合わせ
13. 最終チェック
14. グループ展　（1day exhibition）搬入・展示
15. グループ展　（1day exhibition）合評・搬出

**準備学習**

授業内で説明したことを、次回授業までに積極的に調べた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度50% 作品評価　50%

**テキスト・参考図書・材料費**

パブロ・エルゲラ（著）　ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門　アートが社会と深く関わるための10のポイント

**履修上の注意・ライセンスなど**

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

## 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。 |

# メディアデザイン領域

平成26(2014)年度以降入学生

## メディアデザイン領域人材育成目標について

さまざまなメディアについて基礎から学び、応用力を培いながら複数のメディアをまたぐメディアミックスによる表現の可能性を広げる。それとともに社会や文化について思索を深め、次世代に対応した新しいコミュニケーションを創造できる人材を育成する。

## メディアデザイン領域の特色・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 必修 | 単位数 指受定講 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 開講期・年次 2年 | 開講期・年次 3年 | 開講期・年次 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 受講方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 専門導入科目 | 基礎造形実習１Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目 | | 領域の履修計画に基づき基礎造形実習1～4計８単位を修得すること |
| | 基礎造形実習２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習３Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習２Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目 | 写真Cライセンス | |
| | 基礎造形実習４Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目 メディアデザイン領域開講科目 | 映像撮影機材C、アニメーションスタジオAライセンス | |
| | 基礎造形実習１Ｅ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | メディアデザイン基礎演習１ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | 領域共通科目 | | 領域の基礎演習を４単位修得すること |
| | メディアデザイン基礎演習２ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | 領域共通科目 | | |
| 専門基盤科目 | メディアデザイン演習１ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 領域共通科目 | DTPルームライセンス | 領域共通専門基盤科目を8単位を修得すること |
| | メディアデザイン演習２ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 領域共通科目 | DTPルームライセンス | |
| | メディアデザイン演習３ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 領域共通科目 | DTPルームライセンス | |
| | メディアデザイン演習４ | | 2 | | 演習 | | ○ | | | 領域共通科目 | DTPルームライセンス | |
| | メディアデザイン演習７-a | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | 領域共通選択科目を4単位修得すること |
| | メディアデザイン演習７-b | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | |
| | メディアデザイン演習７-c | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | |
| | メディアデザイン演習７-d | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | |
| | メディアデザイン演習８-a | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | |
| | メディアデザイン演習８-b | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | |
| | メディアデザイン演習８-c | | 2 | | 演習 | | | ○ | | 領域共通選択科目 | | |
| | 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(暗室系、写真コンピュータルーム)ライセンス | |
| | メディアデザイン実習５-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 写真コース科目 | | |
| | メディアデザイン実習６-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 写真コース科目 | | |
| | メディアデザイン実習７-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 写真コース科目 | | |
| | メディアデザイン実習８-a | | 2 | | 実習 | | | ○ | | 写真コース科目 | | |
| | メディアデザイン演習５-b | | 2 | | 演習 | | | ○ | | グラフィックデザインコース科目 | | |
| | メディアデザイン演習６-b | | 2 | | 演習 | | | ○ | | グラフィックデザインコース科目 | | |
| | メディアデザイン実習１-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | グラフィックデザインコース科目 | DTPルームライセンス | |
| | メディアデザイン実習２-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | グラフィックデザインコース科目 | DTPルームライセンス | |
| | メディアデザイン実習３-b | | 2 | | 実習 | | ○ | | | グラフィックデザインコース科目 | 写真B(スタジオ撮影系)、DTPルームライセンス | |
| | 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 | | |
| 科研専目究門 | 卒業研究1 | 4 | | | 演習 | | | | ○ | | | 領域の専門研究科目を10単位修得すること |
| | 卒業研究2 | 6 | | | 演習 | | | | ○ | | | |
| 芸術応用科目 | メデイアデザイン概論 | | 2 | | 講義 | ○ | | | | | | 領域の芸術応用科目を10単位修得すること |
| | メデイアデザイン論1 | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | メデイアデザイン論2 | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | メデイアデザイン論3 | | 2 | | 講義 | | | ○ | | | | |
| | メデイアデザイン論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 | 必修科目／10単位 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| 専門科目／54単位 | 領域指定科目／54単位 | 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/構造デザインの応用1 Web制作基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習4 情報デザイン/構造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目 | 選択 メディアデザイン演習7-a ドキュメンタリーの企画 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-a ドキュメンタリーの実制作 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | 選択 2科目4単位 選択履修 | | 選択 メディアデザイン演習7-b インタフェース研究1 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-b インタフェース研究2 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-c モーション グラフィックス ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-c インスタレーション(メディアデザインにおける空間展示) ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-d パース(背景美術) ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-d ポートフォリオ スケッチ・デッサン ＊領域共通選択科目 | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | メディアデザイン概論1 メディアの歴史 | メディアデザイン論1 写真史 | メディアデザイン論2 グラフィックデザイン史 | メディアデザイン論3 映画史 | メディアデザイン論4 アニメーション史 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | 領域授講推奨科目 ・メディアアート概論 | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# ■ 芸術学科　メディアデザイン領域　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 | 必修／10単位科目 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A 描写基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン実習1-b タイポグラフィ・組版 | メディアデザイン実習2-b 製版・シルクスクリーン | メディアデザイン実習5-b エディトリアルデザイン | メディアデザイン実習6-b アートディレクション<地域貢献> | | |
| | | 基礎造形実習2D 写真基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習4D 映像・アニメーション基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン実習3-b グラフィックデザインにおける写真 | メディアデザイン実習4-b 広告デザイン | メディアデザイン実習7-b パッケージデザイン<地域貢献> | メディアデザイン実習8-b Web広告 | | |
| | | メディアデザイン基礎演習1 写真・GD ＊領域共通科目 | メディアデザイン基礎演習2 シナリオ・絵コンテ ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習1 Webサイト企画 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習2 Webサイト制作 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習5-b インフォーメショナルデザイン | メディアデザイン演習6-b ブランディング | | |
| | | | | メディアデザイン演習3 情報デザイン/構造デザインの応用1 Web制作基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習4 情報デザイン/構造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目 | 選択 メディアデザイン演習7-a ドキュメンタリーの企画 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-a ドキュメンタリーの実制作 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | 選択 2科目4単位 選択履修 | | 選択 メディアデザイン演習7-b インタフェース研究1 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-b インタフェース研究2 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-c モーショングラフィックス ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-c インスタレーション(メディアデザインにおける空間展示) ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-d パース(背景美術) ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-d ポートフォリオスケッチ・デッサン ＊領域共通選択科目 | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | メディアデザイン概論1 メディアの歴史 | メディアデザイン論1 写真史 | メディアデザイン論2 グラフィックデザイン史 | メディアデザイン論3 映画史 | メディアデザイン論4 アニメーション史 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | 領域授講推奨科目 ・メディアアート概論 | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# 芸術学科　メデイアデザイン領域　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 | 必修科目／10単位 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A 描写基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン実習1-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6-c 映像の実験 | メディアデザイン実習5-c ドキュメンタリー作品制作 | | |
| | | 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 ドラマ制作 | | |
| | | 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/構造デザインの応用1 Web制作基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習4 情報デザイン/構造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目 | 選択 メディアデザイン演習7-a ドキュメンタリーの企画 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-a ドキュメンタリーの実制作 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | 選択 2科目4単位 選択履修 | | 選択 メディアデザイン演習7-b インタフェース研究1 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-b インタフェース研究2 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-c モーショングラフィックス ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-c インスタレーション(メディアデザインにおける空間展示) ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-d パース(背景美術) ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-d ポートフォリオスケッチ・デッサン ＊領域共通選択科目 | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | メディアデザイン概論1 メディアの歴史 | メディアデザイン論3 映画史 | メディアデザイン論4 アニメーション史 | メディアデザイン論1 写真史 | メディアデザイン論2 グラフィックデザイン史 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | 領域授講推奨科目 ・メディアアート概論 | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# ■芸術学科　メデイアデザイン領域　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 |
| 専門科目／54単位 | 必修／10単位科目 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| 専門科目／54単位 | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1A 描写基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン実習1-d 3DCG基礎 | メディアデザイン実習2-d VFX(After Effects&3ds Max) | メディアデザイン実習5-d キャラクターデザイン | メディアデザイン実習6-d 企画構想 イメージボード | | |
| | | 基礎造形実習2D 写真基礎 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習4D 映像・アニメーション基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン実習3-cd 人形アニメ(カメラワーク、絵コンテ) | メディアデザイン実習4-d 作画基礎(RETAS!) | メディアデザイン実習7-d 作品制作・グループワーク<地域貢献> | メディアデザイン実習8-d 作品制作 | | |
| | | メディアデザイン基礎演習1 写真・GD ＊領域共通科目 | メディアデザイン基礎演習2 シナリオ・絵コンテ ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習1 Webサイト企画 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習2 Webサイト制作 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習5-d キャラクターデザイン | メディアデザイン演習6-d 絵本制作 | | |
| | | | | メディアデザイン演習3 情報デザイン/構造デザインの応用1 Web制作基礎 ＊領域共通科目 | メディアデザイン演習4 情報デザイン/構造デザインの応用2 Web制作応用 ＊領域共通科目 | 選択 メディアデザイン演習7-a ドキュメンタリーの企画 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-a ドキュメンタリーの実制作 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | 選択 2科目4単位 選択履修 | | 選択 メディアデザイン演習7-b インタフェース研究1 ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-b インタフェース研究2 ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-c モーショングラフィックス ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-c インスタレーション(メディアデザインにおける空間展示) ＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択 メディアデザイン演習7-d パース(背景美術) ＊領域共通選択科目 | 選択 メディアデザイン演習8-d ポートフォリオスケッチ・デッサン ＊領域共通選択科目 | | |
| 芸術応用科目／10単位 | | | メディアデザイン概論1 メディアの歴史 | メディアデザイン論3 映画史 | メディアデザイン論4 アニメーション史 | メディアデザイン論1 写真史 | メディアデザイン論2 グラフィックデザイン史 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | 領域授講推奨科目 ・メディアアート概論 | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

## 基礎造形実習１A

描写

担当教員名　**岡田　毅志**

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5】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**

デッサンや着彩で必要な、鉛筆、用紙、着彩用具、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付します。

**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2D

写真表現の基本技術と多様性。感受性の発見。

担当教員名　**金澤 徹・天野 憲一**

受講対象・履修要件　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、世界にその方法が拡がって発展を始めたのは1839年。以来、映画・テレビへと映像時代が始まり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ができる。
(2) 写真を通して自己の感受性を発見できる。
(3) 写真機材/施設の基本的な使い方を修得(Cライセンスの取得)できる。

**授業計画**

1. 光をコントロールする1-カメラを知る1 及びオリエンテーション
2. 光をコントロールする2----------カメラを知る2
3. オリジナルな視点----------撮影日
4. 自らの感受性と潜在能力をさぐる--合評展覧会　及び2週目の課題の発表
5. 自作スライドショー--作品セレクション→編集→拡大プロジェクション
6. “限りなくマン・レイに”------フォトグラムの実験→プリントを作る
7. モノクロームプリント-------コンタクトプリントからプリントの完成まで 1
8. モノクロームプリント-------コンタクトプリントからプリントの完成まで 2
9. デジタルフォトの基礎技術1--デジタルカメラについてと撮影実習
10. デジタルフォトの基礎技術2----スキャンからプリントの完成まで
11. プリント実習1----------課題制作
12. プリント実習2----------課題制作
13. Cライセンス施設・機材の使い方、及びプリント実習2-----課題制作
14. 課題制作日
15. オリジナルファイルの展覧会とスピーチ--合評

**準備学習**

授業内での説明や配付物を理解するために、必ず次週に向けて復習をし、実習がスムーズに進められるように準備しておくこと。ワークショップの内容によっては、翌週や指定期間までに制作や撮影をしてくる課題もある。

**成績評価方法・基準**

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付する。

## 基礎造形実習３A

シンボライズ

担当教員名　**板東　勲**

受講対象・履修要件　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で過去から未来への知識や表現力ができる。
(2) 顔の描写を点、線、面に置き換えることで多様な造形表現ができるようになる。
(3) 動物の絵文字の創作を通じて言葉や文字を超えた視覚伝達ができるようになる。

**授業計画**

1. 授業の内容説明。学生相互による「顔」の描写(観察、凝視、抽出)
2. 「顔」の素描完成後パターン化(線描1, 2. ブロック1, 2)
3. 編集、加工。点/線/画で表現する(ドット)
4. 編集、加工。点/線/画で表現する(線の疎密)
5. (合評–1)
6. 古典美「紋の」分析、模写、巴の紋を作画する
7. アイデンティティの視覚化「自分の紋章」アイデア展開(キーワードの視覚化100)
8. アイデンティティの視覚化「自分の紋章」シンボライズ制作
9. (合評ー2)
10. 動物のピクトグラム。動物の造形のルール化を行う。
11. 動物のピクトグラム造形と展開(単純化、視認性、意味性、統合性など)
12. 動物のピクトグラム造形と展開(単純化、視認性、意味性、統合性など)
13. 動物のピクトグラム造形と展開(3～5種類の動物の下絵完成)
14. 動物のピクトグラム造形と展開(コンパス、定規を使い墨入れ制作完成)
15. 合評(合評-4)課題作品をファイルしたポートフォリオを提出する

**準備学習**

履修に必要な用具は事前に準備し持参する。欠席した授業内容は友人やメールで先生に問い合わせて次回の授業に遅れたり差し支えのないようにする。

**成績評価方法・基準**

授業態度評価40% 試験評価60%

**テキスト・参考図書・材料費**

資料プリントは適宜配付。
材料費約500円

**履修上の注意・ライセンスなど**

用具:鉛筆(HB～2B)、水性ペン(1mm、2mm)、油性マッキーペン(太、細–体)、消しゴム、定規、コンパス(サインペンが取り付け可能なもの)、カッターナイフ、カッティングマット。A3クリアファイル(課題、資料収納用20ポケットタイプ)

## 基礎造形実習４D

映像・アニメーション基礎

担当教員名　**翠緯　泰**

受講対象・履修要件　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)手書きアニメ
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**

出題された課題は、授業日以外の時間も活用して制作すること。

**成績評価方法・基準**

授業態度30点、課題40点、課題への取り組み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　授業内で資料を配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

映像撮影機材Cライセンス

## 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

**授業概要及び目的**
デザインや芸術の役割を考えながら、写真を使って感性を表現したり、平面構成や簡単な編集を学びます。またグラフィックデザインのエレメントについてそれらを分析し、表現や構造を読み解き、コミュニケーションの手法、考え方を理解します。

**到達目標**
(1)写真の編集を体験することができる。
(2)文字について基礎を学ぶことができる。
(3)視覚伝達の手法を学ぶことができる。

**授業計画**
1.①写真　担当:金澤　ガイダンス
2.レンズ付きフィルムを使った写真演習１
3.レンズ付きフィルムを使った写真演習2
4.レンズ付きフィルムを使った写真演習3
5.フォトキュビズム1
6.フォトキュビズム2
7.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、跳ぶを伝えるピクトグラム1
13.視覚伝達の基本 造形と意味性 歩く、走る、跳ぶを伝えるピクトグラム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**
学期始めに配付する授業の詳細スケジュールを必ず確認し、各授業にそなえること。また後半のグラフィックデザインでは、授業時間に完成しなかった課題を次回授業までに仕上げてくること。

**成績評価方法・基準**
授業への参加態度30% 授業内でのプレゼンテーション20% 課題・作品評価:授業内で課したレポート・課題作品をまとめたファイル50%(ファイルは前半、後半をとおして課題を編集してまとめたもの)。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)写真の編集を習得できる。
(2)文字について基礎を習得できる。
(3)視覚伝達の手法を習得できる。

**授業計画**
1.①写真　ガイダンス (担当:津田・浅野)
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.プレゼンテーションファイルの制作 (担当:津田)
6.②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)
7.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)
8.構成の基本 点・線・面による構成 (担当:浅野)
9.レイアウトの基本 写真と文字による構成 (担当:浅野)
10.デジタルカメラを使った写真演習１ (担当:津田)
11.デジタル写真データ演習１ (担当:浅野)
12.デジタルカメラを使った写真演習２ (担当:津田)
13.デジタルカメラを使った写真演習３ (担当:浅野)
14.デジタル表現の可能性(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。後半のグラフィックデザインでは、授業時間に完成しなかった課題を次回授業までに仕上げてくること。

**成績評価方法・基準**
授業態度30% 受講態度20% 作品評価(課題作品、ファイル)50%ファイル:前半、後半をとお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。

## メディアデザイン基礎演習２
シナリオ作成の基礎と絵コンテ制作

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ができる。
2. 物語を中心としたシナリオ表現ができる。
3. カメラワークの種類と意味を理解できる。
4. 絵コンテの表現方法が理解できる。
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付資料をよく読み授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
ショートムービーのシナリオ提出(４０%)
絵コンテ課題提出(４０%)
授業態度(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

## メディアデザイン演習１
Webサイト企画

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
デザインという活動は、デザイナー1人が満足するために行うのではなく、デザインされたものを使用するユーザー、デザインを依頼するクライアントなどが共に創りあげるものです。様々なステークホルダーに納得・満足してもらうために、ヒアリングや調査分析を行い、目的や構造を共有し、コンセプトを立てるという、一連の企画・構想プロセスを学んでいきます。

**到達目標**
(1)クライアントとユーザーの目的を把握し、デザイナーとして仕事を捉えることができる
(2)Webサイトを構造的に捉えて、目的に則したデザインを提案できる
(3)コンセプトに基づいて、企画書をグラフィカルにまとめることができる

**授業計画**
1.ガイダンス・PDF作成方法・書類のネーミング・アンケート
2.Webサイト構築プロジェクトの流れ／サイト分析-1
3.ナビゲーションデザイン・情報構造モデル／サイト分析-2
4.ペルソナ法とシナリオ法／サイト分析-3
5.サイトコンセプトについて考える／サイト分析−4
6.スタイリングデザインとインタラクションデザイン／サイト企画-1
7.企画概要の発表／サイト企画-2
8.スケッチ・モックアップ・プロトタイプ／サイト企画-3
9.ユーザビリティ・エクスペリエンスデザイン／サイト企画-4
10.モックアップ案提出と制作相談
11.Webデザイン分野の傾向について考える／企画書制作と相談
12.「Webサイト企画書」完成版提出・プレゼンテーション-1
13.プレゼンテーション-2
14.まとめ①　ソーシャルサービスの潮流について考察する
15.まとめ②　合評(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。授業全日の18:30までにPDFで提出してください。

**成績評価方法・基準**
授業態度:30%　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・プリント配付または、授業ブログ上で紹介。
材料費等:各課題の提出用出力費が必要です。
USBメモリ(またはハードディスク)必須。成績優秀者のみ合評用にB1出力をお願いします。

**履修上の注意・ライセンスなど**
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の基本操作を習得できる。
(2)Flashによるアニメーションの制作方法を習得できる。
(3)Flashによるマウスインタラクションを習得できる。

**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を用いた作品の制作1(企画立案)
10. Flashを用いた作品の制作2(企画立案)
11. Flashを用いた作品の制作5(Flashへの実装)
12. Flashを用いた作品の制作6(Flashへの実装)
13. Flashを用いた作品の制作7(Flashへの実装)
14. Flashを用いた作品の制作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%)

**テキスト・参考図書・材料費**

授業内で紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可

## メディアデザイン演習3

基礎的なウェブサイトの制作方法を学ぶ

担当教員名 **真下 武久・岡澤 理奈**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

Webサイト構築に必要なスキルを身につける。HTMLとCSSの基本的な技術を学ぶとともに、Webサイト制作に必要な情報デザイン、構造デザインについても学ぶ。グラフィックデザイン、写真、映像など様々なメディアを応用する可能性を探る。

**到達目標**

(1)ウェブサイト制作の基礎知識が得られる。
(2)実際にウェブサイトを完成させることができる。
(3)インターネットを利用した情報発信の方法を学ぶことができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. HTMLの基本1(HTMLとは何か)
3. HTMLの基本2 (デザイン)
4. HTMLの基本3(コーディング)
5. HTMLの基本4(復習)
6. テーマに基づく制作1(リサーチ)
7. テーマに基づく制作2(企画書の作成)
8. テーマに基づく制作3(企画書のチェック)
9. テーマに基づく制作4(必要な技術のリサーチ)
10. テーマに基づく制作5(実装作業)
11. テーマに基づく制作6(実装作業)
12. テーマに基づく制作7(実装作業)
13. テーマに基づく制作8(実装作業)
14. 合評
15. まとめ②(合評)

**準備学習**

必要に応じて予め企画書や素材作りなどを授業外で行うこと。

**成績評価方法・基準**

作品(50%)+プレゼンテーション(50%)

**テキスト・参考図書・材料費**

授業内で紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可。

## メディアデザイン演習4

基礎的なウェブサイトの制作方法を発展的に学ぶ

担当教員名 **真下 武久・岡澤 理奈**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

コンピュータ基礎演習3を踏まえてWebサイト構築に関する発展的な知識や技能を身につける。より効率的にWebサイトを制作するために、Dreamweaverなどのソフトウェアを用いたり、必要に応じてJavascriptなど様々な技術を併用しながらWebサイト制作の幅を広げる。

**到達目標**

(1)ウェブサイト制作の一般的知識が得られる。
(2)ウェブサイトに関連する様々な技術を学ぶことができる。
(3)最新の情報発信に関する知識を知ることができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. コーディングソフトの基本1(Dreamweaverなどの紹介)
3. コーディングソフトの基本2(DreamweaverなどHTMLの組み方)
4. コーディングソフトの基本3(DreamweaverでのCSSの組み方)
5. コーディングソフトの基本4(jQueryなどの組み方)
6. テーマに基づく制作1(リサーチ)
7. テーマに基づく制作2(企画書の作成)
8. テーマに基づく制作3(企画書のチェック)
9. テーマに基づく制作4(必要な技術のリサーチ)
10. テーマに基づく制作5(実装作業)
11. テーマに基づく制作6(実装作業)
12. テーマに基づく制作7(実装作業)
13. テーマに基づく制作8(実装作業
14. 合評
15. まとめ②(合評)

**準備学習**

必要に応じて予め企画書や素材作りなどを授業外で行うこと。

**成績評価方法・基準**

作品(50%)+プレゼンテーション(50%)

**テキスト・参考図書・材料費**

授業内で紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可。

## メディアデザイン演習5-a

作品制作のための作家研究

担当教員名 **津田　睦美**

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**

図書館にある写真集、雑誌、DVDなどを利用して、既成作家の研究を行い、多様な写真表現の可能性を知る。

**到達目標**

(1)資料を集め、選択できる
(2)作家の作品テーマを解釈できる
(3)写真というメディアの可能性を応用できる

**授業計画**

1. ガイダンス 講義　写真の多様性
2. 作家研究 1
3. リサーチ(資料収集)1
4. リサーチ(資料収集)2
5. 研究テーマと研究対象となる作家のセレクト
6. 講義 写真作品のアプローチ(展覧会と出版)
7. 作家研究 2
8. リサーチ(資料収集)1
9. リサーチ(資料収集)2
10. 講義 写真と広告(デザイン)
11. 作家研究の発表
12. 講義 写真と映像
13. 講義 写真と歴史
14. まとめ1 (ファイル提出)
15. まとめ2

**準備学習**

図書館で写真集をみること

**成績評価方法・基準**

授業態度30% 課題40% 研究ファイル30%

**テキスト・参考図書・材料費**

授業内で適宜紹介します。材料費は不要です。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン演習5-b

インフォメーショナルデザイン　<サイン・グラフィック計画の手法を学ぶ>

担当教員名　**岩村　隆昭**

受講対象・履修要件　メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**

サーベイによる情報の収集、分析。それらを整理、統合して基本プランを策定し造形システムに基づいた案内・誘導のための情報の視覚化の方法を学ぶ。情報をどのように整理分類して分かりやすく、見やすく視覚化するか。視認性や意味性、統合性をふまえ、ピクトグラムやタイポグラフィ、カラーシステム等を含め公空間におけるサイン・グラフィックを学ぶ。

**到達目標**

(1) テーマに沿った情報の収集能力とその分析力の習得ができる。
(2) 基本構想力と企画書の作成方法の習得ができる。
(3) システム造形の手法が習得ができる。
(4) デザイン統合の手法が習得ができる。
(5) プランニングからデザインまでの行程が実践的に習得できる。

**授業計画**

1. オリエンテーション　公／商空間における視覚情報について
2. 1）公共施設におけるサイン計画　誘導、表示、指示の現状と分析　空港のサイン計画の実際
3. 調査に基づく動線と表示アイテムの設定　誘導・表示・指示システムの計画
4. 調査書、企画書作成
5. 調査書、企画書の検討会
6. 2) ピクトグラム制作−1　システムによる造形法
7. ピクトグラム制作−2　サインの意味性と視認性
8. ピクトグラム制作−3　統合性と実用性
9. ピクトグラム-4　検討会
10. 3) シグネイチャーの設計と制作
11. タイプフェースの選定
12. カラーシステムの策定
13. 設置現場での検証　サイズの確認、素材の選定、レイアウトの決定
14. デザイン提案パネルの制作
15. プレゼンテーション　合評会

**準備学習**

ターミナルや駅、空港のサインをサインの分かりやすさ、表示方法について注意して見ておくこと。

**成績評価方法・基準**

トータルデザイン能力７０％　<視覚情報としてトータルにデザインする能力と展開力>
授業態度　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付する。材料費としてプリント出力費、パネル代（A1サイズ2枚）が必要。

**履修上の注意・ライセンスなど**

ハードなスケジュールで進行するので、欠席しないようにすること。

## メディアデザイン演習5-c

映像作品に潜在する社会のしくみを発見し、研究する

担当教員名　**櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件　メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**

社会学の視点で映像を読み解き、映像と社会の関連を調査、研究します。
映像作品を検討する際、社会の動向把握、社会学のフィルターを通すことを把握します。

**到達目標**

（1）映像作品に潜在する社会のしくみを発見することができる
（2）社会学の視点を自分の映像表現に組み込むことができる

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. 社会科学と映像1（報道、著作権、政治）
3. 社会科学と映像2（報道、著作権、政治）
4. 社会科学と映像3（報道、著作権、政治）
5. 社会科学と映像4（報道、著作権、政治）
6. 産業と映像1
7. 産業と映像2
8. 歴史と映像1
9. 歴史と映像2
10. 科学と映像1
11. 科学と映像2
12. 芸術と映像1
13. 芸術と映像2
14. その他1
15. その他2

**準備学習**

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度（30%）授業内課題（70%）

**テキスト・参考図書・材料費**

なし。

**履修上の注意・ライセンスなど**

なし。

## メディアデザイン演習5-d

キャラクターデザイン

担当教員名　**森田　健**

受講対象・履修要件　メディアデザイン領域 3年生

**授業概要及び目的**

一口に「キャラクター」といっても様々なものがある。 この授業では、アニメーションのためのキャラクターをデザインするスキルを身につける。

**到達目標**

（1）既存作品のキャラクターを分析できる
（2）視聴者を楽しませる仕組みをキャラクターに設定できる
（3）アニメーション向きのキャラクターの造形ができる

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. テレビアニメーションのキャラクター分析（ドラえもん）
3. テレビアニメーションのキャラクター分析（新世紀エヴァンゲリオン）
4. テレビアニメーションのキャラクター分析（ガールズ&パンツァー）
5. 劇場アニメーションのキャラクター分析（となりのトトロ）
6. 劇場アニメーションのキャラクター分析（天空の城ラピュタ）
7. 劇場アニメーションのキャラクター分析（時をかける少女）
8. ハリウッド映画のキャラクター分析（マッドマックス 怒りのデス・ロード）
9. 短編アニメーションのキャラクター分析（頭山）
10. キャラクターのシルエット・配色
11. 小道具の設定
12. 性格・感情表現
13. キャラクターの成長・変化
14. アクション・リアクション
15. まとめ

**準備学習**

授業中に指定するレジュメを読むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度評価70% 授業内課題30%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**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン演習6-a

写真の歴史の変遷から社会の流れと写真技術の変化を考察し、その将来を予測する力を養う

担当教員名　**金澤　徹**

受講対象・履修要件　メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**

雑誌・新聞やWeb上の情報等を各学生が持ち寄り、写真を取り巻く環境・歴史や今を考える。そのことを通して、ディスカッションをし、将来を予想する力を身につける。また、この授業の中で自身の作品について考える時間を設け、自身の作品のポートフォリオ作りに繋げる。

**到達目標**

（1）写真技術の変遷を知識とし、将来の写真がどのように変化していくのかを予測する力をつけることができる
（2）現在自身が使っている写真機材などの置かれている状況を知ることができる
（3）自身の作品のポートフォリオ作りに繋げることができる

**授業計画**

1. カリキュラム説明
2. 写真技術を歴史から振り返りどのように変遷してきたかを考える
3. 現在の写真技術動向1
4. リサーチ課題についてのディスカッション1
5. 現在の写真技術動向2
6. リサーチ課題についてのディスカッション2
7. 各学生の作品確認とディスカッション1（ポートフォリオ作り含む）
8. 現在の写真技術動向3
9. リサーチ課題についてのディスカッション3
10. 現在の写真技術動向4
11. リサーチ課題についてのディスカッション4
12. 各学生の作品確認とディスカッション2（ポートフォリオ作り含む）
13. 各自にてレポートとポートフォリオ制作
14. まとめ①　これまでの授業を通して得た情報を基に、10年後の写真技術の予測を発表（レポート化）
15. まとめ②　レポート提出と写真コース合同合評にて各自制作中の作品と共にポートフォリオ発表

**準備学習**

写真機材等の情報を新聞・テレビ・web等で得ること。実際の店舗などで実物を見て触れること。

**成績評価方法・基準**

学んだことを踏まえてのレポート（30%）、授業への参加態度とスピーチ（30%）、ポートフォリオの完成度（40%）。

**テキスト・参考図書・材料費**

テキスト参考書は特にないが、必要に応じて、図書館にある書籍等を使うこともある。ポートフォリオや作品制作や発表にかかわる消耗品や経費は各自の負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

上記スケジュールは変更する可能性もある。詳細な内容と予定は学期はじめに配付する。

## メディアデザイン演習6-b

ブランドにおける調査から企画、デザイニングにいたるまでのプロセスを学ぶ。

担当教員名 **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**

市場のデザイン調査と分析研究を踏まえ、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法を学ぶ。ブランド構築に必要なロゴ、店舗デザインなどのベーシックデザインを中心に販売促進に必要なパッケージやショッピングバッグ、ノベルティーグッズをトータルにデザイン計画する。

**到達目標**

(1) 調査に沿ったブランディングの方法が習得ができる。
(2) ベーシックデザインの表現力が習得ができる。
(3) 統合的にデザイン計画するコーディネート能力が習得ができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション　ブランドとは何か　企業のブランディングの歴史　XEROX IBM など
2. 市場におけるブランド調査と分析研究 バリュープロミスとコミュニケーション
3. 新たなブランドの立ち上げ　企画書の作成
4. ブランディングのためのベーシックデザイン-1 マーク、ロゴ
5. ブランディングのためのベーシックデザイン–2　カラー計画
6. ブランディングのためのベーシックデザイン–3　トータルプランニング
7. 中間検討会–1　企画に基づいたデザインの検討
8. 店舗計画　店舗デザイン　エクステリア
9. 店舗計画　パースペクティブ
10. 店舗計画　店舗デザイン　インテリア
11. 中間検討会–2　ベーシックデザインに基づいた店舗環境の検討
12. アプリケーションデザイン–1　商品への展開
13. アプリケーションデザイン–2　販促ツールへの展開
14. ブランディングにおけるトータルイメージメイキングとしてプラン全体の確認
15. プレゼンテーション　合評会

**準備学習**

市場におけるブランドに注目し、企業ブランド、商品ブランドに興味を持ち、理解しておくこと。

**成績評価方法・基準**

課題評価６０％　(調査分析力／企画能力／トータルデザイン表現力)
授業態度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**

参考資料、テキストは必要に応じて配付する。材料費としてプリント出力費、パネル代(A1サイズ2枚)が必要。

**履修上の注意・ライセンスなど**

調査分析からプランニング、デザイニングに沿った授業進行のため、欠席、遅刻無く受講のこと。

## メディアデザイン演習6-c

映像作家研究

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**

映像作品、映像作家、作品テーマ、表現方法を研究。ジャンルは劇映画、テレビ番組、ドキュメンタリー、ミュージッククリップ、実験映画など多岐にわたる。
教員による発表と学生による発表で構成される。

**到達目標**

(1) 映像表現の多様性を知ることができる。
(2) 主要ジャンルにおける表現方法の相違を学ぶことができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. 個人映画と実験映画(1)
3. 個人映画と実験映画(2)
4. アニメーション(1)
5. アニメーション(2)
6. ドキュメンタリー(1)
7. ドキュメンタリー(2)
8. ドキュメンタリー(3)
9. ドキュメンタリー(4)
10. ドラマ(1)
11. ドラマ(2)
12. ドラマ(3)
13. ドラマ(4)
14. その他表現(1)
15. その他表現(2)

**準備学習**

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度(30%)、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10回の出席が必要。

**テキスト・参考図書・材料費**

なし。

**履修上の注意・ライセンスなど**

なし。

## メディアデザイン演習６-d

絵本制作

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**

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。絵本は絵と言葉で物語を作るが、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。

**到達目標**

(1) 絵本制作を通してアニメーションの企画・発想力を身につける。
(2) 画面作りとレイアウトする能力を高める。
(3) オリジナルの絵本を制作できる。

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. 企画・アイデア
3. シナリオ①
4. シナリオ②
5. コマ割り①
6. コマ割り②
7. ダミー制作①
8. ダミー制作②
9. まとめ①(中間チェック)
10. 絵本制作①
11. 絵本制作②
12. 絵本制作③
13. 絵本制作④
14. 印刷・製本
15. まとめ②(合評)

**準備学習**

いろいろな絵本を読み、気に入ったものを何冊か見つけて持ってきてください。

**成績評価方法・基準**

授業態度40% 課題への取り組み(授業内容の理解度)30% 作品評価30%

**テキスト・参考図書・材料費**

毎回クロッキー帳１冊(A3程度)用意してきてください。
必要に応じて資料を配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン演習7-a

ドキュメンタリー研究1

担当教員名 **櫻井 宏哉・金澤 徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生を含めて最高で20人

**授業概要及び目的**

写真・映像の分野において、社会の様々な様子を撮影／記録し発表する事により、我々が普段気がつかない新しい事実を明らかにする事が可能である。本授業ではドキュメンテーションを制作する上で重要なテーマの設定や、テーマに基づいたリサーチの方法、及びそれらをどのような形で発表するかについて、様々なドキュメンテーションの事例を調査・分類し、分析及び議論を行う事でその理解を深める。またドキュメンテーションにおいて重要な取材などの方法についても学ぶ。

**到達目標**

(1) ドキュメンタリーの多様性を知ることができる。
(2) ドキュメンタリーに於いて、自己のテーマの立て方を学ぶことができる。
(3) 研究と調査に基づきドキュメンタリー制作計画を完成できる。

**授業計画**

1. オリエンテーション/ドキュメンタリーの例(1)　櫻井・金澤
2. ドキュメンタリーの例(2)　金澤
3. ドキュメンタリーの例(3)　櫻井
4. ドキュメンタリーについての対談とディスカッション/課題発表　櫻井・金澤
5. ドキュメンタリーの例(4)　櫻井・金澤
6. 課題研究の進捗状況確認及びアドバイス　櫻井・金澤
7. 8週目に向けて課題情報収集(各自にて)
8. 研究課題途中経過発表　櫻井・金澤
9. 情報収集(各自にて)　金澤質問など個別対応
10. 情報収集(各自にて)　櫻井質問など個別対応
11. 研究課題最終発表　ドキュメンタリー制作案についての課題発表　櫻井・金澤
12. 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付する。情報収集のための経費は各自にて捻出。

**履修上の注意・ライセンスなど**

MD領域の映像又は写真系授業の履修済みが望ましいが、ドキュメンタリーの発想を学ぶことが目的なので未経験者も履修可。上記予定は変更することもある。

## メディアデザイン演習7-b
インタフェース研究1

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
Webサービス、アプリ、プロダクト製品等におけるインタフェース・デザインの分野で、グラフィックデザイナーからのアプローチを行う際に必要な基礎的な考え方やテクニックを学びます。

**到達目標**
(1)ヒューマン・インタフェースの原則を学び、理解できる
(2)指定された課題に対して、魅力的なビジュアルを提案できる
(3)様々な発想法を自分の企画につなげることができる

**授業計画**
1. ユーザー・インタフェース(UI)デザインとユーザー・エクスペリエンス(UX)デザイン
2. アイデア共有のためのスケッチと道具の使い方
3. 課題-1:問題を発見する
4. 課題-1:問題を発見する
5. 課題-1:問題を発見する
6. オリエンテーション:人間中心設計プロセス概説
7. 課題-2:柔軟に発想する
8. 課題-2:柔軟に発想する
9. 課題-2:柔軟に発想する
10. 課題-3:魅力的なサービスをデザインする　1-アイデア展開
11. 課題-3:魅力的なサービスをデザインする　2-詳細デザイン
12. 課題-3:魅力的なサービスをデザインする　3-インタラクションデザイン
13. 課題-3:魅力的なサービスをデザインする　4-企画パネル制作
14. まとめ①　課題-3のプレゼンテーション
15. まとめ②　課題-3のプレゼンテーション

**準備学習**
ほぼ毎回小さな課題を出します。授業当日の10:00までに提出してください。

**成績評価方法・基準**
授業態度:30%　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:プリント配付、または、授業ブログ上で紹介。
最終課題:B1パネルへの出力費・パネル費。
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7-c
モーショングラフィックス

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
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(素材制作方法と動画編集技法の確認)
6. 試作2(試作1の問題点を解決する)
7. 中間チェック-プレゼンテーション
8. モーションタイポグラフィ制作(タイポグラフィデザイン)
9. モーションタイポグラフィ制作(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(60%)と授業態度(40%)による総合評価。

**テキスト・参考図書・材料費**
随時指示します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
Illustrator, Photoshop, Flashを使用します。

## メディアデザイン演習7-d
(テーマ)パース(背景美術)

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
アニメーションのための背景を描く際に、パース(透視図法)の知識と技術は難しい課題になる。背景美術制作、パース技法のトレーニングを行う。

**到達目標**
(1)透視図法の基本を学ぶことができる。
(2)ものを立体的にとらえて描写する能力を養う。
(3)作品の画面作りに役立つパース技術を身につける。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 1点透視図法
3. 2点透視図法
4. 3点透視図法
5. 分割法
6. 増殖法
7. 箱描き　小物のパース
8. 室内を描く①
9. 室内を描く②
10. 建物の外観を描く①
11. 建物の外観を描く②
12. 街並みを描く①
13. 街並みを描く②
14. まとめ①(課題チェック)
15. まとめ②(作品のまとめ)

**準備学習**
描画力向上のため、日頃からクロッキー帳に絵を描く習慣をつけてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度40% 課題への取り組み(授業内容の理解度)30% 作品評価30%

**テキスト・参考図書・材料費**
30cmぐらいの直定規、三角定規、鉛筆、消しゴム、クロッキー帳1冊(A3程度)用意してきてください。
参考図書「なぞっておぼえる遠近法スケッチパース背景/小物編」　春日井 浩之 (著)

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン演習8-a
ドキュメンタリー研究2

担当教員名 **櫻井 宏哉・金澤 徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生を含めて最高で20人

**授業概要及び目的**
インタビューや取材を通し自分が興味を持った対象と深く関わっていくなかで、新たな現実、新たな自分を発見しドキュメンタリーとして視覚化(静止画や映像)していく。作品として必要な要因は社会にメッセージを与えるテーマの開拓である。この演習では写真やビデオを活用することにより社会のフィールドワークを行い情報を発見、収集し、テーマを考察していく。

**到達目標**
(1)計画に基づいてドキュメンタリー作品を制作できる。

**授業計画**
1. オリエンテーション　櫻井・金澤
2. 前期に作った制作計画書の確認(新たに書き直すことも可能)　櫻井・金澤
3. 計画書に基づいて各自にて制作　櫻井面談対応
4. 計画書に基づいてリサーチ・制作を開始したものについて発表　櫻井・金澤
5. 計画書に基づいて各自にて制作　金澤面談対応
6. 制作開始したドキュメンタリーの中間発表　櫻井・金澤
7. 制作計画書を基に取材の継続及び修正　櫻井・金澤
8. 計画書に基づいて各自にて制作　櫻井面談対応
9. 計画書に基づいて各自にて制作　金澤面談対応
10. ドキュメンタリー作品の中間発表　制作計画書の実施継続及び修正
11. 計画書に基づいて各自にて制作　櫻井面談対応
12. 計画書に基づいて各自にて制作　金澤面談対応
13. 中間発表　櫻井・金澤
14. まとめ①　計画書に基づいて各自にて制作(完成まで)
15. まとめ②　合評　櫻井・金澤

**準備学習**
事前にレジュメ、配付資料を熟読し、疑問点を明確にし、授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業/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付する。取材及び課題作品制作のための経費は各自にて捻出。

**履修上の注意・ライセンスなど**
MD領域以外からの履修希望者はMD演習3を履修済みが望ましいが、担当者どちらかとの面談で未経験者も履修可とすることもある。上記予定は変更することもある。

## メディアデザイン演習8-b
インタフェース研究2

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
Webサービス、アプリ、プロダクト製品等におけるインタフェース・デザインの分野では、デザインを必要とするサービスや製品機能をよく理解し、ユーザーが置かれる環境・状況を想定して、早い段階から具体的な形にしていくことが重要です。この授業では、人間中心設計の考え方をベースに、ユーザー・インタフェースデザインのプロセスを体験します。

**到達目標**
(1)ユーザー・インタフェース・デザインのプロセスを理解できる
(2)ユーザーを観察して問題点を発見し、解決方法を考案できる
(3)デザイン・アイデアをプロトタイプによってわかりやすく伝えることができる

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 人間中心設計プロセスについて学ぶ
3. フォト・エッセイまたはラピッド・エスノグラフィーによるユーザー調査
4. 操作プロセスの洗い出しと問題点抽出
5. デザイン対象とする機器・サービス・テーマについての機能・技術動向調査
6. 9コマシナリオ法によるペルソナとシナリオの記述
7. 手描きでのストーリーボードとペーパープロトタイプの制作
8. ペーパープロトタイプの発表、デザインの方向性確認と修正-1
9. ペーパープロトタイプの発表、デザインの方向性確認と修正-2
10. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案の制作・ディスカッション
11. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案の制作・ディスカッション
12. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案とプレゼンテーション資料の制作
13. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案プレゼンテーション
14. まとめ①　自主制作期間　プロトタイプのブラッシュアップ
15. まとめ②　合評

**準備学習**
ほぼ毎回小さな課題を出します。授業当日の10:00までに提出してください。

**成績評価方法・基準**
授業態度：30%　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：プリント配付、または、授業SNS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またはPowerPointの基本操作ができること。
「空間デザイン演習8-b：ユーザーインタフェースの設計」を併せて履修することを推奨します。

## メディアデザイン演習8-c
インスタレーション

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
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%
※授業で配付された資料、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付

**履修上の注意・ライセンスなど**
初日に、授業の進め方や、課題などのオリエンテーションを行うので欠席しないように注意して下さい。

## メディアデザイン演習8-d
ポートフォリオ・スケッチ・デッサン

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3年生

**授業概要及び目的**
アニメーション作品において、人物の表現は重要である。人物のプロポーションの理解を進めるため、スケッチやデッサンを行う

**到達目標**
(1)人型キャラクターをより理解して描くことができる
(2)描画力トレーニングの考え方がわかる
(3)ポートフォリオの作り方を理解できる

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 人体クロッキー
3. 延長した鉛筆で人体クロッキー
4. 利き手と反対の手で人体クロッキー
5. 写真模写 1
6. 写真模写 2
7. 上下逆さにした写真で模写 1
8. 上下逆さにした写真で模写 2
9. デフォルメして人体スケッチ 1
10. デフォルメして人体スケッチ 2
11. アクションを表現する: 野球の投球
12. アクションを表現する: 全力で自転車をこぐ
13. アクションを表現する: 食卓で行儀悪くスープを飲む
14. ポートフォリオの手法 1
15. ポートフォリオの手法 2

**準備学習**
課題の進行状況をまとめ、事前に確認したうえで授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度評価70% 授業内課題30%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**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習1-ac
テレビ番組の企画と制作

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
テレビ、パソコン、携帯には映像があふれ、地デジ、ワンセグ、ネット放送……と、映像コンテンツ(内容)は様々な媒体(メディア)によって放送・配信されている。どのような「媒体」のどのような「番組」として、映像コンテンツを視聴者に届けるのか、社会的な目的を考察し、テレビ番組を企画・制作することにより、社会的意義のある映像表現が創造できるようになることを目的とする。また、映像制作に不可欠な工程の管理などを学習し、制作上必要なアプリケーションを学ぶ。実社会で重要視されるスケジュール管理、コスト管理を学習する。

**到達目標**
(1)[知識]：専門用語を使って、課題作品の意図を説明できる。
(2)[態度]：計画的に企画・撮影・編集のマネジメントができる。
(3)[技能]：撮影・録音機材、編集ソフトが使いこなせるようになる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. グループワーク1(撮影)
3. グループワーク2(編集)
4. グループワーク3(照明)
5. グループワーク4(ナレーション)
6. グループワーク5(タイトルデザイン)
7. 個人制作1(テレビ番組の企画)
8. 個人制作2(調査・研究)
9. 個人制作3(企画書、撮影計画)
10. 個人制作4(ナレーション原稿)
11. 個人制作5(撮影素材チェック)
12. 個人制作6(最終チェック)
13. 個人制作7(プレゼンテーションについて)
14. 個人制作8(プレゼンテーション)
15. まとめ①

**準備学習**
授業外に各自のプランで、撮影・編集を行なって下さい。

**成績評価方法・基準**
授業態度 25% 課題への取り組み 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：授業内で適宜配付
データ保存用のメディア(USBフラッシュメモリ)を持参して下さい。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習1-b
タイポグラフィ、組版基礎

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
文字の歴史、またその意匠と概念を学び、文字の視覚認知についての考察を深めます。ポスター制作とページレイアウトの実践をとおして、印刷物の可読性や視認性を考慮した文字と組版のルールを学びます。

**到達目標**
(1)組版のルールを理解できる。
(2)InDesignの基本操作を習得できる。
(3)大型プリンタの使用方法を習得できる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. タイポグラフィ研究
3. 印刷技術研究
4. ポスター企画プレゼンテーション
5. ポスター企画案の決定／ワークフローの確認
6. ポスター制作(素材編集)
7. ポスター制作(レイアウト)
8. 大型プリンタ操作講習(印刷／加工)
9. 誌面設計研究
10. InDesign基本操作講習
11. ページレイアウト制作
12. ページレイアウト修正
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(70%)と授業態度(30%)による総合評価。

**テキスト・参考図書・材料費**
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。

## 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 **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. ガイダンス、3Dについて
2. モディファイヤについて
3. モデリングについて1
4. キーフレームアニメーションについて
5. マテリアル、ライト、カメラについて
6. レンダリングと書き出しについて
7. キャラクターモデリング1
8. キャラクターモデリング2
9. マッピングについて
10. モーフィングについて
11. ボーンとスキンについて
12. 課題制作
13. 課題制作
14. 課題制作
15. 合評

**準備学習**
毎回90分程度の宿題を出し、宿題のデータは次回授業で利用します。
全授業を通して課題に取り組みますので、欠席の際は次回授業までに授業資料を回収し内容を確認してください。

**成績評価方法・基準**
出席状況と課題作品の総合評価
授業態度: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
3ds Max ★ Beginners[改訂第2版]
出版社: ビー・エヌ・エヌ新社
価格:本体4,500円+税

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習2-a
写真集の企画・編集・デザイン／展覧会の広報物デザイン

担当教員名 **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(70%)と授業態度(30%)による総合評価。

**テキスト・参考図書・材料費**
随時指示します。

**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。

## メディアデザイン実習2-a
広報ツールの企画と制作

担当教員名 **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。また、演習授業と連携して、パンフレットデザインを行います。

**到達目標**
(1)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. 印刷の基礎知識
3. 広報物ラフ案制作
4. ラフ案プレゼンテーション
5. 広報物デザイン制作
6. 広報物デザイン制作
7. 広報物デザインプレゼンテーション
8. DTP基本オペレーション
9. 広報物デザイン制作
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(70%)と授業態度(30%)による総合評価。

**テキスト・参考図書・材料費**
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。

## メディアデザイン実習2-b

企画からデザイニング、印刷までの行程を理解し、版表現の可能性を学ぶ

担当教員名 **岩村　隆昭**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

カレンダー制作をテーマに、グラフィックデザインに不可欠なプランニングから、デザイニング、タイポグラフィ、レイアウトの基本を学び、印刷に必要な適切なデータ作成法を習得する。製版から印刷(シルクスクリーン4色カラー印刷)までの行程を理論と実践を通して印刷概念と版表現の可能性を学ぶ。

**到達目標**

(1)テーマに沿ったプランニングの方法が習得ができる。
(2)コンピュータによる写真やイラストレーションを使った表現力が習得ができる。
(3)画像ソフト、レイアウトソフトを使用した印刷データ作成能力が習得ができる。
(4)印刷までの行程と、紙や布における版表現の可能性が理解ができる。
(5)シルクスクリーン印刷の製版から刷りまでの行程が技術的に習得できる。

**授業計画**

1. カラー印刷の原理とその行程、版についての講義
2. カレンダーの企画、クライアントとターゲットの設定とデザインアイデア
3. イラストレーション、カラー写真などによるグラフィック表現と制作
4. カレンダーに必要なレイアウトとタイポグラフィの基本と紙の知識
5. カラー印刷のための分版に必要なデータ作成
6. PSプリンターによる分版出力
7. 刷版の制作-1　スクリーン張り
8. 刷版の制作-2　乳剤塗布、製版、印刷準備
9. シルクスクリーン印刷–1　C(シアン)版を刷る　いろいろな紙に刷る(コート紙、非コート紙、色上質紙など)
10. シルクスクリーン印刷–2　M(マゼンタ)版を刷る
11. シルクスクリーン印刷–3　Y(イエロー)版を刷る
12. シルクスクリーン印刷–4　K(スミ)版を刷る
13. シルクスクリーン印刷–5　手書きの版をつくる
14. シルクスクリーン印刷–6　自分のシンボルマークを紙に刷る
15. 合評会

**準備学習**

基本的なコンピュータの知識と技術(画像ソフト、レイアウトソフト)を理解し、習得しておくこと。

**成績評価方法・基準**

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)
授業態度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ニング、印刷までのプロセスに沿った授業進行のため、欠席、遅刻無く受講のこと。

## メディアデザイン実習2-c

サウンドのデザイン

担当教員名 **吹田　哲二郎**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

映像を必要とするジャンルは拡大の一途であり、デジタル技術をベースに新たな媒体が次々と展開されている。その目的もまた多様で、プレゼンテーションやドキュメンテーションなどデザイン・アートの幅広い領域に様々な場面で用いられる。しかし基本となる表現のための技術・文法は映画に学ぶところが大きい。当実習では、ビデオ映像に於けるサウンドトラックの役割を「ドラマ＝心の葛藤を描く」という視点から説明するとともに、音声の録音編集技術の理解・習熟を目標としている。ビデオ撮影時における録音の注意点、編集時における問題点に気付く事で、人の心に感動を与える演出には何が必要かを考え、音像の定義を再確認しながら実践する。

**到達目標**

(1)基準音量を理解し、音声の調整が行なえる
(2)効果音を自分で録音、制作できる技術が得られる。
(3)音楽を映像の長さに合わせて編集する術を得ることができる。

**授業計画**

1. サウンドデザインの考え方
2. AdobeAuditionを使った、サウンド編集の基礎・1
3. AdobeAuditionを使った、サウンド編集の基礎・2
4. ロケ収録におけるマイクの使い方
5. ロケ収録後の音声編集ワークフロー
6. 音楽トラックの編集基礎
7. 課題説明／フォリーと効果音の違い／映像の文法・音像の文法
8. アフターレコーディングの基礎(スタジオ録音)・1
9. アフターレコーディングの基礎(スタジオ録音)・2
10. 効果音収録の技法・1　(フォリー)
11. 効果音収録の技法・2　(効果)
12. 効果音収録の技法・3　(環境音)
13. 効果(エフェクト)処理による空間表現の技法
14. 最終ミックスの技法(台詞・効果・音楽トラックのバランスとデザイン)
15. 講評

**準備学習**

各自が講義時間外に、生活音などの学内での収録が困難な音を学外で録音作業をしたうえで授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

提出課題100%　練習課題２回と最終課題１回の提出内容を１：１：２の割合で評価する。各課題はそれぞれにテーマが異なり、テーマ内容に対する完成度(作業の丁寧さ)と理解度(音声処理が必要なところで未処理の箇所は無いか?)を6：4の比率で算出する。

**テキスト・参考図書・材料費**

各回毎にプリントを配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**

映像制作に付随した音響作業となるため、パソコンによる映像編集のスキル(Adobe PremierePro)が最低限必要。

## メディアデザイン実習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、授業内で毎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3-a

学内の機材・設備の使い方を知り、写真表現技術を身につける

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生・原則、基礎造形実習2D合格者

**授業概要及び目的**

大型プリンタやスキャナなどのアナログ・デジタル機材設備の使い方から、コマーシャルスタジオなどで実践されて いるライティングや暗室ワークを体験して学び、様々な写真表現技術を、身体的論理的表現力の観点からバランス よく習得する。メディアセンター管理の写真機材・設備のBライセンスの取得

**到達目標**

(1)カラープリント(アナログ・デジタル)基礎技術の習得ができる。
(2)スタジオでのライティングの基礎を学び表現の広がりを作ることができる。
(3)写真機材・施設のBライセンスの取得ができる。

**授業計画**

1. カリキュラム説明
2. 光について考える1-1　スタジオ機材と中型カメラの使い方(テクニカル&身体表現)
3. 光について考える1-2　スタジオ機材と中型カメラの使い方(テクニカル&身体表現)
4. 光について考える1-3　スタジオ機材と中型カメラの使い方(テクニカル&身体表現)
5. 光について考える2-1　スタジオ機材と大型カメラの使い方(テクニカル&構成写真)
6. 光について考える2-2　スタジオ機材と大型カメラの使い方(テクニカル&構成写真)
7. 光について考える2-3　スタジオ機材と大型カメラの使い方(テクニカル&構成写真)
8. カラープリント1　色彩表現と芸術性Ⅰ　多目的暗室の使い方
9. カラープリント2　色彩表現と芸術性Ⅱ　カラーネガプリント
10. カラープリント3　色彩表現と芸術性Ⅲ　スキャンの仕方
11. 大型プリント　インクジェットプリンターを使ったプリントⅠ
12. デジタルプリント　インクジェットプリンターを使ったプリントⅡ
13. プリント　自己ファイルに合わせて必要な作品をプリント
14. まとめ①　教科書ファイル合評及び提出
15. まとめ②(合評)　写真コース合評

**準備学習**

教科書ファイル作りのためにノートをとること。時間をとり機材を活用し、課題作品を作りながらよく慣れることが重要。

**成績評価方法・基準**

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・授業への参加態度等の授業態度(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付する。作品制作にかかわる材料などの消耗品や経費は各自の負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

上記スケジュールは変更する可能性もある。詳細な内容と予定は学期はじめに配付する。

## メディアデザイン実習3-b

グラフィックデザインにおける写真技術の習得

担当教員名 **中谷　基**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

グラフィックデザインでの写真の役割を考え、写真の表現方法やアイデアの具体化のための方法を習得する。各種スタジオ機材や撮影機材の理解を深め、主にデジタルカメラを使用した基本的な写真撮影を体験したうえで実際の広告写真の制作過程を考え、絵コンテの作成から撮影、広告物の制作までを実習する。また、各自の構想に基づいて撮影した写真データを元にオンデマンド印刷、製本をした1冊の写真集を制作する。

**到達目標**

(1) カメラ等撮影機材の基本操作を行うことが出来る
(2) スタジオ及び照明機材の扱うことが出来る
(3) 具体的な撮影イメージを考え、必要な機材、材料などの選択、準備が出来るようになる。
(4) デジタル画像データを正しく作ることが出来る。

**授業計画**

1. 授業内容の説明とスタジオ機材及び撮影機材の使用方法を習得する(スタジオ)
2. 実際に使用するカメラの仕組みを覚え、課題撮影や作品制作に使用するための知識を得る(スタジオ)
3. デジタルカメラの基本操作カラーマネージメントの実際、光のコントロールを習得。撮影後のデジタルデータを正しく処理し、のちの使用目的にあったフォーマットや色調整を覚える。
4. デジタルカメラを使った人物撮影。この時間は撮影するだけでなく、モデルの意識も体験し、撮影したい表情の捉え方やそのためのライティングを工夫する(スタジオ)
5. 正確な記録、複写や複製の技術を教え、さらに、正しい露出とは何かを考えその上で表現方法としての調整ができるようにする(スタジオ)
6. 商品撮影と食品撮影(商業広告物に使えるクオリティの高い撮影方法を習得する)
7. ポスター課題撮影実習1.(各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する)
8. ポスター課題撮影実習2.(各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する)
9. ポスター課題撮影実習3.(各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する)
10. ポスター課題撮影実習4.(各自の撮影構想に基づいてスタジオにて構成、ライティングを行い撮影する)
11. ポスター課題撮影実習予備日(再撮影もしくは予定撮影日に撮影できなかった場合の予備日とする)
12. 今まで撮影した写真データをフォトショップを使いレイアウトし、写真集をデザインする(DTPルーム)
13. スタジオ撮影した写真データを配置してイラストレーターを使用してポスターを制作する(DTPルーム)
14. ポスターを制作並びに出力する(DTPルーム)
15. スタジオ及び照明機材の使い方復習

**準備学習**

写真集のテーマは自由ですが、授業時間での撮影はポスター課題のみとなります、写真集で使う写真撮影は各自の撮影となりますので授業で学んだ知識を基に撮影してください。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%　課題への取り組み姿勢40%　作品評価30%　合評評価　10%

**テキスト・参考図書・材料費**

特撮影時に使用するＣＦカードもしくはＳＤカードは個人での購入とします。また、データ保存のためのポータブルハードディスクの購入も勧めます。ポスター課題での材料は各自調達となります。

**履修上の注意・ライセンスなど**

履修後に写真Ｂ(スタジオ撮影系)ライセンスが付与されます

## メディアデザイン実習3-cd

人形アニメ(カメラワーク、絵コンテ)

担当教員名 **翠緯　泰**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

グループに分かれて、立体のコマ撮りアニメーション作品の製作を行います。
講義前半では、映像の基本となる絵コンテの切り方、読み方を理解し、カメラ(ファインダー)を通して撮影する事により構図やカット割りの作り方、意味、目的を理解する事が出来、それを元に講義後半には作品を制作する事が出来ます。

**到達目標**

(1) グループ制作で作品を完成させるようになる。
(2) 構図やカット割を覚え、目的を理解する事が出来るようになる。

**授業計画**

1. オリエンテーション　立体アニメの特性を考える
2. 絵コンテ演習
3. 企画ミーティング
4. 企画ミーティング(グループ分け)
5. 制作開始
6. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
7. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
8. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
9. 制作(個別ミーティングとグループミーティングを随時行います。)
10. 中間発表
11. 制作①
12. 制作②
13. 制作③
14. 制作④
15. 合評

**準備学習**

授業内で完成しなかった課題は、期日までに完成させる事
グループ制作で作る作品の企画を考えておく事

**成績評価方法・基準**

出席態度30点、課題40点、課題への取り組み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**

写真Ｂ(撮影用品)ライセンス

## メディアデザイン実習4-a

写真作品制作の流れ／テーマの発見

担当教員名 **津田　睦美**

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。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が出来る。
(2) 作品としてのプリント制作ができる。
(3) 写真の編集ができる。
(4) 空間における写真作品の展示ができる。

**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)40%　プレゼンテーション力30%　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。

## メディアデザイン実習4-b

手で考えて、頭で作る。考えた事を手を使って表現につなぐ。

担当教員名 **藤田　隆**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域２年生

**授業概要及び目的**

造形デザイン作品を研究して自分のデザイン世界の構築を目指す。身近なデザインから、興味のある物を分析して、自分なりに作りなおす事を学ぶ。　課題に応じた考えを企画書に表現し、発表から作品として完成させる。学内での展覧会を企画する。

**到達目標**

(1) 手でものを作りカタチにする事、もの作りの試行錯誤を学ぶ

**授業計画**

1. 自己紹介パネル制作、マインドマップ制作
2. 空想のパーティの企画、その招待状DMのデザイン案の展開
3. デザイン書などを参考に2から3案のデザインを完成させる。
4. 他の人の意見を聞いて自分の作品に反映させてブラッシュアップ。
5. 封筒やDMの発展グッズ提案、発表。
6. 立て万古の制作。自分なりのアレンジに発展、アイデアの展開と絞り込み
7. 立て万古、アイテムの絞り込み、作成
8. 立て万古のアレンジの発展、制作
9. 中間合評、修正制作
10. 紙を折って出来る形を探る(多角形折り)
11. 多角形折りのアレンジ提案の企画書制作、絞り込み
12. パネル制作に向けてデザイン展開。
13. デザイン完成させる。
14. 展示会を企画して合評準備
15. まとめ(合評)

**準備学習**

身近に有る印刷物に興味を持ち、メッセージや表現方法を分析する

**成績評価方法・基準**

・授業態度３０%
・授業内のアイデア出し　３０%
・作品評価(合評での表現力、提案力)４０%

**テキスト・参考図書・材料費**

カッター、カッティングボード、定規、両面テープ。

**履修上の注意・ライセンスなど**

作品の制作と企画書の提出を評価するため欠席をしないようにして下さい。

## メディアデザイン実習4-c

実写映像の撮影、編集技法

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

1 映像の撮影、録音、照明について機材の扱いを習得する
2 映像によるコミュニケーション促進の工夫やアイデアを探る
3 基本的な映像編集技術や方法論を体得する
4 映像表現の多様性を知る

**到達目標**

(1) 企画の基本的な発想や制作を行えるようになる
(2) ライセンス機材と施設を利用できるようになる
(3) 映像の撮影、録音、照明について専門の機材が扱える

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. 撮影実習(水の撮影)
3. 編集実習
4. デジタル一眼レフでの撮影と録音実習
5. 編集実習(AfterEffects)
6. 企画(個別面談)
7. 撮影実習
8. 撮影実習
9. 編集実習(Premiere CC)
10. 中間合評
11. 長時間露光による撮影(ライトペインティング)
12. 撮影実習
13. 映像インスタレーション制作(素材制作)
14. 映像インスタレーション制作(発表)
15. 合評

**準備学習**

事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。
授業内で完成しなかった課題について、次回授業までに完成させること。次の内容をシラバス等で確認の上、事前に必要な事項を調べ、授業に臨むこと

**成績評価方法・基準**

授業態度(40%)
提出物のクオリティー(60%)

**テキスト・参考図書・材料費**

参考図書　「一人でもできる映画の撮り方」西村雄一郎　著　洋泉社
「映像演出の教科書」藍河兼一　著　玄光社

**履修上の注意・ライセンスなど**

映像撮影、照明、録音機材、施設のライセンスの取得が出来る

## メディアデザイン実習4-d

アニメーション作画の原理を学ぶ

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

**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通りを経験することを目的とします。

**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) 短編作品を制作できる。

**授業計画**

1. アニメーション原理　リピート
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(最終チェック)
15. まとめ②(合評)

**準備学習**

描画力向上には継続が必要です。授業は週1回しかありませんので、クロッキー帳に毎日絵を描く習慣をつけてください。

**成績評価方法・基準**

授業態度40% 課題への取り組み(授業内容の理解度)30% 作品評価30%

**テキスト・参考図書・材料費**

タップ、動画用紙、鉛筆(Bか2Bを数本。シャーペン不可)、消しゴム(いずれも購買部で購入可)参考図書「アニメーションの本―動く絵を描く基礎知識と作画の実際」　アニメ6人の会著　合同出版¥1,800

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習5-a

写真の原理と実験

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生・原則メディアデザイン実習3-aを履修済であること

**授業概要及び目的**

作品制作に必要な技術力をアップして裏付けをする。そのための実験を通して理論的に知識も体系化して身に付ける。

**到達目標**

(1) 光を見て考察し、自分がどのような環境にいるかを意識し、撮影に反映させることができる。
(2) 写真技術の裏付けをして、より安定した撮影をすることができる。
(3) この実習を通して作品の物質しての永続性を学び、自身の作品に反映させることができる。

**授業計画**

1. カリキュラム説明及び個別面談
2. 近年使用されてきたの写真機材を振り返り、どのように変遷してきたかを考え、写真撮影において必要なポイントを考察する
3. 光の種類を見極める
4. 光の質を見極める
5. 光が感光部に到達するまで1
6. 光が感光部に到達するまで2
7. カラー、モノクロームの現像(アナログ及び/又はデジタル写真)の原理と実験
8. カラー、モノクロームの現像(アナログ及び/又はデジタル写真)の原理と実験
9. カラー、モノクロームの現像(アナログ及び/又はデジタル写真)の原理と実験
10. カラー、モノクロームの現像(アナログ及び/又はデジタル写真)の原理と実験
11. カラー、モノクロームの現像(アナログ及び/又はデジタル写真)の原理と実験
12. 写真の保存と展示技術を学ぶ
13. 教科書ファイル提出のための制作など
14. まとめ①　教科書ファイル合評及び提出
15. まとめ②　写真コース合同合評

**準備学習**

自分自身で撮影や実験をしないと理解できないことが多い。個々に必ずテスト撮影や現像・データ処理に時間をかけること

**成績評価方法・基準**

実験課題などをまとめた自己教科書ファイルの完成度(70%)、学んだことを踏まえての合評時の作品の完成度(10%)、スピーチ・レポート(10%)、授業への参加態度(10%)。

**テキスト・参考図書・材料費**

必要なテキストは随時配付する。
フィルム、印画紙、出力代、現像代や薬品及び記憶媒体など消耗品は各自にて負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

上記スケジュールは変更する可能性もある。詳細な内容と予定は学期はじめに配付する。

## メディアデザイン実習5-b

エディトリアルデザイン

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**

書籍、雑誌を中心に編集デザインを学びます。情報要素の内容や文脈を理解して整理、編集し、視覚的効果を配慮して構成するための誌面設計を考察します。

**到達目標**

(1) 誌面設計のルールを理解できる。
(2) 媒体に応じた情報編集ができる。
(3) 作品制作におけるタスク管理ができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション
2. 誌面設計研究
3. 製本研究
4. InDesignによる組版研究
5. 書籍装丁・雑誌誌面デザイン研究
6. 書籍誌面設計
7. 書籍誌面レイアウト
8. 書籍装丁デザイン
9. 印刷・製本
10. 雑誌誌面設計
11. 雑誌誌面レイアウト
12. 雑誌誌面レイアウト修正
13. 印刷・加工
14. まとめ①
15. まとめ②(合評)

**準備学習**

テキスト入力、図版の加工作業は授業外で作業し準備すること。

**成績評価方法・基準**

作品評価(70%)と作品評価(80%)と授業態度(２０%)による総合評価。(30%)による総合評価。

**テキスト・参考図書・材料費**

タイポグラフィ・ハンドブック(研究社)

**履修上の注意・ライセンスなど**

InDesign, Illustratorを使用します。

## メディアデザイン実習5-c
ドキュメンタリー作品制作

担当教員名 **森　公一**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
本授業では、ビデオカメラを通して「他者」や「自己」と向き合い、ドキュメンタリー作品として仕上げることを目的とします。ドキュメンタリーとは対象を単にカメラによって記録することではありません。現実の人や出来事と向き合い対話を続ける中で、伝えるべきテーマを発見するとともに、そのテーマを独自の表現形式（カメラワーク、編集、サウンドなど）によって作品化する極めて創造的な営為です。そして完成した作品が、人の心に響き、感動を与えることができるかどうかが問われるのです。

**到達目標**
（1）対象と深く関わり、現実と向き合うことができる
（2）独自のテーマと表現方法を探り発見することができる
（3）人の心に響く、感動を与える作品を創ることができる

**授業計画**
1. 導入：課題説明、ドキュメンタリーとは何か？
2. リサーチ結果の発表：モデル作品の分析研究１
3. リサーチ結果の発表：モデル作品の分析研究２
4. リサーチ結果の発表：取材対象やテーマのリサーチ１
5. リサーチ結果の発表：取材対象やテーマのリサーチ２
6. 企画プレゼンテーション、以降は各自の計画に沿って進行し必要に応じて企画の修正を行う。
7. 取材１
8. 取材２
9. 撮影１
10. 撮影２
11. 編集１
12. 編集２
13. プレビュー：問題の発見と修正の検討
14. 修正
15. 合評

**準備学習**
作品のテーマを探るために繰り返し情報収集を行うこと。独自の表現方法を探るために、多様なドキュメンタリー作品を見ること。

**成績評価方法・基準**
作品100%

**テキスト・参考図書・材料費**
必要に応じてプリント資料を配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし

## メディアデザイン実習5-d
アニメーション作画の実際

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
アニメーション技法には様々なものがありますが、手で絵を描くことをベースとしたアニメーションを対象とします。この実習授業では、基礎的なアニメーション作画の技術・知識を踏まえた上でさらに高度な作画を指導します。歩きや走りなどのアクション、パース図法（遠近法）などをマスターし、より豊かなアニメーション作品を制作できることを目標とします。

**到達目標**
（1）動きのタイミングを習得することができる。
（2）作画におけるデッサン力を上げることができる。
（3）短編作品を制作できる。

**授業計画**
1. アニメ作画1　人間の歩き・基本と応用
2. アニメ作画2　人間の走り・基本と応用
3. アニメ作画3　アクションとタイミング
4. アニメ作画4　動物の動き
5. キャラクターデッサン 振り向き
6. キャラクターの演技表現
7. パース図法1　基本
8. パース図法2　パースを取り入れた動き
9. 作品制作1 企画・絵コンテ
10. 作品制作1　レイアウト
11. 作品制作2　原画・中割り
12. 作品制作3　トレース・スキャン・着色
13. 作品制作4　仕上げ・撮影
14. まとめ①（最終チェック）
15. まとめ②（合評）

**準備学習**
描画力向上には継続が必要です。授業は週１回しかありませんので、クロッキー帳に毎日絵を書く習慣をつけてたうえで授業に臨むようにしてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度40% 課題への取り組み（授業内容の理解度）30% 作品評価30%

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

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習6-a
写真による表現力・技術力の向上

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生・原則メディアデザイン実習5–aを履修済であること

**授業概要及び目的**
授業内やコース内の合評を数回開催するが、基本的には個別面談で各自のスケジュールを立てそれに従って進めていく。また、学期初めの面談をふまえて、写真を考察するワークショップを数回計画する。ワークショップと合評も各自のプランの中に加えること。ワークショップに関しては参加しなければならない回数を指定する。この授業は受講すればそれで良いのではなく、自分の作品を日常的に作っていて初めて役に立つ授業。

**到達目標**
（1）学生一人ひとりの研究課題に必要な表現力や技術力を付けることができる。
（2）個展開催やフェスティバル、公募展に参加できるレベルにすることができる。
（3）自己の研究課題を自分でスケジュールを立て深めていくきっかけを作っていくことができる。

**授業計画**
1. カリキュラム説明及び個別面談
2. スケジュール発表　各自の作品確認及びカメラの使い方の基礎から応用1
3. 制作中の作品確認（現状報告）　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付する。

## メディアデザイン実習6-b
アートディレクション

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
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。

**到達目標**
（1）クライアントからの依頼内容・目的を理解した上で、自分らしい表現を探ることができる。
（2）グループメンバーと共創的に意見を交換して作業を進めることができる。
（3）求められた提案を効果的にプレゼンテーションした上で、それをベースに展開性にチャレンジできる。

**授業計画**
1. 課題-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. 課題-1：広告賞の研究
3. 課題-1：グループでのブレーンストーミング、ブレーンライティングによるアイデア展開
4. 課題-1：デザイン案の制作・ディスカッション
5. 課題-1：デザイン案の制作・ディスカッション
6. 課題-2：オリエンテーション、課題に関するディスカッション
7. 課題-2：グループでのブレーンストーミング、ブレーンライティングによるアイデア展開
8. 課題-2：サムネイル制作
9. 課題-2：カンプ制作
10. 課題-2：プレゼンテーション>修正案制作
11. 課題-2：キャンペーン企画
12. 課題-2：キャンペーン企画の展開
13. 課題-2：プレゼンテーションボードの検討・修正・完成
14. まとめ①　自主制作期間　ブラッシュアップ
15. まとめ②　合評

**準備学習**
日頃から新聞・テレビ・ネットでの報道や広告に興味を持って接しておいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度：30% 課題の提出状況とそのクオリティ：40% 合評での表現力：30%
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：プリント配付、または、授業SNS上で紹介。

**履修上の注意・ライセンスなど**
Photoshop、Illustratorの基本操作ができること。
グループディスカッションやプレゼンテーションなどで、積極的にコミュニケーション能力の向上を目指せる人。

## メディアデザイン実習6-c
映像の実験

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
サイレント映画の時代からなされてきた様々な映像の実験を踏まえ、各個人の作品制作にとって新たな試みを、方法論とテーマの探求の両面から深めていく。
実験という科学的な態度を身につけ、仮説と検証を行う。

**到達目標**
(1)映像特有の表現方法が理解出来る。
(2)目指す表現の為に機材やソフトウェアを柔軟かつ横断的に活用できる。
(3)自分独自のテーマを深めることができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 作品研究1
3. 作品研究2
4. プレゼンテーション
5. 方法的実験1
6. 方法的実験2
7. プレゼンテーション
8. 企画立案
9. 企画立案・個人面談
10. 制作環境の整備
11. 個別指導
12. 個別指導
13. 個別指導
14. 個別指導
15. まとめ①作品最終チェック・プレゼンテーション

**準備学習**
単に映像作品を見るだけではなく、映像を使用したコンテンツ全般に幅広く関心を持っておくこと。

**成績評価方法・基準**
【評価方法】作品評価(50%)、授業態度(30%)、課題への取り組み(20%)
テーマやコンセプトの実現度合・各種技術の創造的運用・映像の強度から作品を評価。

**テキスト・参考図書・材料費**
テキストは特に使用せず適宜資料を配付する。データ保存用のメディア(USBメモリフラッシュ)を持参してください。

**履修上の注意・ライセンスなど**
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-d
アニメーション企画構想とイメージボード

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
キャラクターデザイン、コンセプトドローイング、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。企画作品のプレゼンテーションとして中間発表を行います。

**到達目標**
(1)アニメーション作品のオリジナル設定集を制作することができる。
(2)企画のプレゼンテーション能力をあげることができる。
(3)プリプロダクション(作品の土台作り)を体験できる。

**授業計画**
1. コンセプトドローイング1　企画発表
2. コンセプトドローイング2　構図研究
3. キャラクターデザイン1　アイデアスケッチ
4. キャラクターデザイン2　色彩設計
5. 背景設定1　アイデアスケッチ
6. 背景設定2　美術設計
7. 仕上げ
8. 中間発表(合評)
9. キャラクターデッサン　ポーズ研究
10. キャラクターデッサン　表情研究
11. 背景デッサン　建築物
12. 背景デッサン　自然風景
13. コスチュームと小物研究
14. まとめ①(最終チェック)
15. まとめ②(ポートフォリオにまとめる)

**準備学習**
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**
授業態度40%、課題への取り組み(授業内容の理解度)30%、作品評価30%

**テキスト・参考図書・材料費**
毎回クロッキー帳1冊(A3程度)用意してきてください。
必要に応じて資料を配布します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習7-a
作品のテーマをみつける

担当教員名 **津田　睦美**

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**
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、個別指導と合評を中心に、作品制作をすすめる。

**到達目標**
(1)作品のテーマを見つける。
(2)撮影計画書を仕上げる。
(3)個展開催に向けたスケジュールを管理できる。

**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年次の作品を見直す1
3. 2年次の作品を見直す2
4. 作品制作スケジュールと撮影計画書の作成
5. 個別指導
6. 個別指導
7. まとめ1
8. 個別指導
9. 個別指導
10. 3−4年合同合評会(予定)
11. 個別指導
12. 講義と夏休みの制作計画作成
13. 個別指導
14. 3−4年合同合評会(予定)
15. まとめ2

**準備学習**
日頃から展覧会をよく見ておくこと。

**成績評価方法・基準**
作品評価(作品、合評での表現力・プレゼンテーション力、課題など)60%
授業評価(授業参加態度)20%　授業理解度20%

**テキスト・参考図書・材料費**
各自の年間収支計画に基づく。

**履修上の注意・ライセンスなど**
写真を使った作品制作に関心のある他領域の学生も受け入れる(事前に要相談)。合評会参加は必須。

## メディアデザイン実習7-b
ギフトパッケージデザインとそのポスター制作

担当教員名 **藤田　隆**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
立体パッケージのデザインを通じて、空間的な思考になれる。その経験を生かしてギフト商品のデザイン開発を体験する。又、自分のデザインにふさわしいロゴタイプを制作し、グラフィックデザインの表現につなげる。

**到達目標**
(1)紙素材を実際につかって商品デザイン制作を体験する。
(2)その構造物を魅力的な画像デザインに展開する。
(3)クライアントの求めに応えた結果になっているか。

**授業計画**
1. オリエンテーション、商品のデザインを知る。
2. デザインコンテストの状況を分析研究する。
3. サムネールの制作、アイデアを展開させる。
4. サムネールの完成度を上げ、デザインの完成を目指す。
5. 自分の立体作品をグラフィックデザインに展開する。
6. プレゼンテーションパネルの制作、分析
7. 中間合評。
8. ギフトパッケージの紹介、研究。
9. 実際の構造物の研究、体験。
10. 自分らしいデザインを探る。ラフ案(複数案)の提出。
11. 企画書の完成、パッケージ制作。
12. パッケージ完成、ポスター制作。
13. プレゼンテーション制作、完成。
14. まとめ①
15. まとめ②(合評)

**準備学習**
身の回りの商品世界に興味を持っておく。

**成績評価方法・基準**
・授業態度３０%
・授業内のアイデア出し ３０%
・作品評価(合評での表現力、提案力)４０%

**テキスト・参考図書・材料費**
カッター、カッターボード、両面テープ。

**履修上の注意・ライセンスなど**
身の回りに有る様々な素材に関心を持って接しておく事。気に入った物を集め資料にする癖を付ける。

## メディアデザイン実習7-c
ドラマのシナリオ作成

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
シナリオにかかわる発想法や技術を研究し、シナリオを作成する。
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。作成したシナリオからカメラワークを考え絵コンテに書き起こす。

**到達目標**
（1）テーマに応じた物語を発想し、シナリオ化できる
（2）物語創作のための工夫の手段を考案、実践できるようになる
（3）テーマにふさわしい構図とカメラワークを表現することができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. シナリオ表現　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
8. ロケハン
9. コンテ作成
10. コンテ作成
11. キャラクター設計
12. キャラクター設計
13. 動画コンテ制作
14. 動画コンテ制作
15. まとめ②（合評）

**準備学習**
事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。次の授業内容をシラバス等で確認の上、事前に必要な事項を調べ授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
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ー（30%）

**テキスト・参考図書・材料費**
参考図書：シナリオ創作演習十二講 (シナリオ創作研究叢書): 川邊 一外
キャラクターメイカー：大塚英志　アスキー新書

**履修上の注意・ライセンスなど**
映像撮影、照明、録音機材、施設ライセンスの取得が出来る。

## メディアデザイン実習7-d
作品制作・グループワーク

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3年生

**授業概要及び目的**
短編アニメーション作品のグループ制作を通じて制作工程（プレ・プロダクション、プロダクション、ポスト・プロダクション）のマネジメントとディレクション能力を養うとともに、役割分担（シナリオ、原画、動画、彩色、特殊効果、編集、サウンドなど）における各担当の責任と表現の可能性を実践的に学ぶ。

**到達目標**
（1）複数人で役割を分担して作品制作に取り組む経験を積むことができる。
（2）一人ではできない高度な作品制作を行うことができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション、企画説明、制作担当決定
2. ロケハン（写真撮影、資料収集）
3. CG担当：モデリング｜作画担当：キャラクター設定、美術設定
4. CG担当：モデリング｜作画担当：キャラクター設定、美術設定
5. CG担当：モデリング｜作画担当：レイアウト、美術制作｜オーディション用台本作成
6. CG担当：モデリング｜作画担当：レイアウト、美術制作
7. CG担当：キャラクターセットアップ｜作画担当：原画、美術制作｜声優オーディション
8. CG担当：キャラクターセットアップ｜作画担当：原画、美術制作
9. CG担当：アニメーション｜作画担当：原画、美術制作｜声優決定
10. CG担当：アニメーション｜作画担当：原画、美術制作｜収録本番
11. CG担当：アニメーション｜作画担当：原画、美術制作｜収録本番
12. CG担当：合成作業｜作画担当：着色、美術制作
13. 編集
14. 試写版完成
15. 合評

**準備学習**
役割分担をして、みんなで一つの映像作品を制作します。各自の製作状況を把握するため、各授業時に進捗報告を義務化します。しっかり、各自のスケジュールを把握してください。

**成績評価方法・基準**
授業評価（出席、取り組む姿勢など）50% 作品評価 50%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**
授業中に指示します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## メディアデザイン実習8-a
個展に向けた作品制作

担当教員名 **津田　睦美**

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）作品テーマを具体的に説明できる。
（2）自分の作品を社会に発表する（個展）。
（3）作品制作のスケジュール管理ができる。

**授業計画**
1. 夏休みの活動報告と作品ファイル合評
2. 授業内合評会1（撮影計画書と作品）
3. 個別指導
4. 講義とディスカッション
5. 個別指導
6. ファイル合評会
7. 授業内合評会2
8. 中間合評会（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**
授業態度 20% 、作品 50%, 合評での表現力・プレゼンテーション力　30%

**テキスト・参考図書・材料費**
各自の年間収支計画に基づく。

**履修上の注意・ライセンスなど**
合評会への参加は必須。

## メディアデザイン実習８-b
Web広告

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
iPadなどの新しいメディアを用いたインタラクティブなコンテンツの制作を行う。また、そのコンテンツを広告するためのデジタルサイネージやWebサイトの制作を行い、新しいメディアを用いたコミュニケーションや広告の可能性について学ぶ。授業前半ではiPadコンテンツを作成し、後半はコンテンツを広告するためのWebサイトやサイネージ制作などを行う。

**到達目標**
（1）スマートフォン／タブレットアプリ開発の仕組みが理解できる
（2）グラフィックデザインを新しいメディアへ展開する方法を理解できる
（3）実践的な作品の完成度の高め方を理解できる

**授業計画**
1. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成１（アプリ作成紹介／企画案・デザインカンプ作成）
2. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成２（コンテンツの選定／素材作成／録音講習）
3. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成３（アニメーション／インタラクション実装）
4. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成４（プロトタイプ完成／修正点の指摘／修正）
5. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成５（修正確認／再修正）
6. スマートフォン／タブレット向けアプリの作成６（修正確認／再修正／納品）
7. デジタルサイネージの作成１（インタラクティブ広告の紹介／企画案・デザインカンプ作成）
8. デジタルサイネージの作成２（企画の選定／素材作成）
9. デジタルサイネージの作成３（プロトタイプ完成／修正点の指摘／修正）
10. デジタルサイネージの作成４（修正確認／再修正）
11. デジタルサイネージの作成５（修正確認／再修正／納品）
12. アプリとデジタルサイネージの展示用Webサイトの作成１（デザインカンプ作成）
13. アプリとデジタルサイネージの展示用Webサイトの作成２（HTML／CSS実装）
14. アプリとデジタルサイネージの展示用Webサイトの作成３（修正確認／修正）
15. アプリとデジタルサイネージの展示用Webサイトの作成４（合評／採用作品の選定）

**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**
作品の内容と完成度（100%）

**テキスト・参考図書・材料費**
授業内で紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出は原則単位取得不可。

## メディアデザイン実習8-c
ドラマ制作

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域３年生
原則、メディアデザイン実習７Ｃを受講した学生

**授業概要及び目的**
1)ドラマ制作等に必要な音楽著作権や撮影場所の許諾手続き等を行い、社会との関わりの中で映像制作を進める。
2)メディアデザイン実習7c制作したシナリオをグループ制作で映像化する。
3)進級制作展の計画、準備を行う。

**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。
(3)カメラ、照明、録音機器を取り扱うことができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 撮影準備、絵コンテ確認、ロケーションサービスについて
3. 撮影準備
4. 撮影実習
5. 音楽著作権について
6. 撮影実習
7. 進級制作展合同会議
8. 撮影実習
9. 中間合評
10. 進級制作展合同会議
11. 編集実習
12. 編集実習
13. 編集実習
14. 進級制作展合同会議
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、次回内容をシラバス等で確認の上、事前に必要な事項を調べた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
提出物:映像作品
評価方法:授業態度(50%)、提出物のクオリティー(50%)、最低10回の出席が必要。

**テキスト・参考図書・材料費**
なし。

**履修上の注意・ライセンスなど**
なし。

## メディアデザイン実習8-d
作品制作

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 メディアデザイン領域 3年生

**授業概要及び目的**
これまで修得した表現技術を組み合わせ、作品制作を行う。
研究テーマの確立とその実現を目指す。その成果の進級制作展での発表。

**到達目標**
(1)自分で研究テーマを構想し、調査・研究し、研究成果をまとめることができる。
(2)進級制作作品の構想をまとめ上げることができる。
(3)展覧会のために役割分担して運営進行できる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. グループディスカッション
3. 個別面談1:アイデア検討
4. 個別面談2:イメージボード
5. 個別面談3:絵コンテ
6. 個別面談4:レイアウト
7. 個別面談5:レイアウト、作画
8. 個別面談6:作画、音声検討
9. 中間発表
10. 個別面談7:作画、音声収録
11. 個別面談8:作画、仮編集
12. 個別面談9:編集
13. 最終チェック
14. 作品制作
15. 合評

**準備学習**
授業開始時までに興味あることについて調べ、構想を練っておいてください。
企画から制作、発表に至るスケジュール管理を心掛けてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度評価 40% 作品評価 60% の合計で評価。

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 芸術学科　メデイアデザイン領域　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 |
|---|---|---|---|
| 4年 専門研究科目 | 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。<br>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。<br>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。 |

# 空間デザイン領域

平成26（2014）年度以降入学生

## 空間デザイン領域人材育成目標について

生活の基本要素である「衣」・「モノ」・「住」をキーワードに、素材と向き合い、ものごとやしくみを形に表現する力を育み、「発見」から「表現」「構築」、さらには社会に対して多様な価値を提案できる人材を育成します。

## 空間デザイン領域の特色・各課程での学びについて

空間デザイン領域が対象とする分野は、雑貨・衣服・テキスタイル・機器・家具・住宅など私たちの生活を取り巻くあらゆるものにおよんでいます。公共空間やショップ、ブランディング、身体表現、素材づくりからインスタレーションまで空間を創造し表現するための分野を横断的に学ぶことができます。

### ● 専門導入課程（1年生）

1年次では立体・素材・人体を中心に発想や造形など、2年次以降それぞれの専門を学ぶために必要な共通の基礎を学びます。あらゆるものごとに対する好奇心を大切にし、発見から発想につなげることのできる能力を養います。

### ● 専門基盤課程（2～3年生）

2～3年次では専門の知識や技能を習得し、独自な考え方と視点を獲得します。また社会と自分を深く見つめることで問題や制作に向きあう姿勢を身につけ、4年次での自律的な研究過程に備えます。

### ● 専門研究課程（4年生）

4年次では、自らの進路を見すえて自律的に研究を行い、社会に対して具体的な提案を行います。自ら企画して行動に起こし成し遂げる、世の中で必要とされる人材をめざします。

## 芸術学科　空間デザイン領域　平成26(2014)年度以降入学生

| カリキュラム | | 単位数 必修 | 単位数 指定受講 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 開講期・年次 2年 | 開講期・年次 3年 | 開講期・年次 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 受講方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 専門導入科目 | 基礎造形実習１Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | 基礎造形実習1～4<br>計８単位を修得すること |
| | 基礎造形実習２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>空間デザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>空間デザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>空間デザイン領域開講科目 | | |
| | 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習３Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｃ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習２Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習４Ｄ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| | 基礎造形実習１Ｅ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目<br>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<br>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<br>各コースの専門基盤科目<br>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 | | |
| 専門研究科目 | 卒業研究1 | 4 | | | 演習 | | | | ○ | | | 領域の専門分野を選択して<br>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、<br>空間デザイン論1を<br>修得すること<br><br>空間デザイン論2A～2Fより<br>３科目6単位を修得すること |
| | 空間デザイン論1 | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン論2Ａ | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン論2Ｂ | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン論2Ｃ | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン論2Ｄ | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン論2Ｅ | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン論2Ｆ | | 2 | | 講義 | | ○ | | | | | |

# 芸術学科　空間デザイン領域　住環境デザインコース
# 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単位科目 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1E 布の立体造形 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習2A 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・バスケタリー・空間表現 ＊領域共通科目 | 空間デザイン実習2-ab 家具 身体を支える | 空間デザイン実習4-ab ディスプレイ／ショップ | 空間デザイン実習6-ab 照明器具 照明計画 | 空間デザイン実習8-a 公共空間／インテリア | | |
| | | 空間デザイン基礎演習1 フィールドワーク・リサーチマッピング ＊領域共通科目 | 空間デザイン基礎演習2 断面図法と空間ドローイング ＊領域共通科目 | 空間デザイン演習1-a ヨシの造形 | 空間デザイン演習3-a ドローイング 3D | 空間デザイン演習5 ブランド プロデュース | 空間デザイン演習7 ショップ プロデュース | | |
| | | | | 空間デザイン演習2-a 模型・トレース | 空間デザイン演習4-a 建築透視図法 | 空間デザイン演習6-a 建築製図 | 空間デザイン演習8-a ポートフォリオ | | |
| 応用科目／10単位 | | 空間デザイン概論 空間デザイン入門 | | 空間デザイン論1 マーケティング論 | 空間デザイン論2A 選択 ファッションデザイン論 | 空間デザイン論2C 選択 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 選択 空間表現論 | 空間デザイン論2E 選択 生産技術論 | 空間デザイン論2F インテリアデザイン史 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# 芸術学科　空間デザイン領域　プロダクトデザインコース
# 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 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1E 布の立体造形 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習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、アクセサリー／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テーション | | |
| | | 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・バスケタリー・空間表現 ＊領域共通科目 | 空間デザイン実習2-ab 家具 身体を支える | 空間デザイン実習4-ab ディスプレイ／ショップ | 空間デザイン実習6-ab 照明器具 照明計画 | 空間デザイン実習8-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 | | |
| | | | | 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 | | |
| 応用科目／10単位 | | 空間デザイン概論 空間デザイン入門 | | 空間デザイン論1 マーケティング論 | 選択 空間デザイン論2A ファッションデザイン論 | 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 1科目2単位 選択履修 | |
| | | | | | 選択 空間デザイン論2B 空間表現論 | 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 | | |
| 共通教育センター（学部共通）科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

# 芸術学科　空間デザイン領域　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10単位科目 | | | | | | | 卒業研究1 | 卒業研究2 |
| | 領域指定科目／54単位 | 基礎造形実習1E 布の立体造形 ＊領域共通科目 | 基礎造形実習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・バスケタリー・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／インスタレーション | 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 | | |
| 応用科目／10単位 | | 空間デザイン概論 空間デザイン入門 | | 空間デザイン論1 マーケティング論 | 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 選択 ユーザーインタフェース論 | 空間デザイン論2D 選択 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 選択 生産技術論 | 空間デザイン論2F 選択 インテリアデザイン史 | | |
| 共通教育センター(学部共通)科目 | 学部受講指定科目 | 大学入門1 | 大学入門2 | コミュニティデザイン概論 | | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | スタディスキル実習3 | | | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | スタディスキル実習4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A1 | ファウンデーション実習A3 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習A2 | ファウンデーション実習A4 | | | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | ファウンデーション実習B2 | | | | | | |
| | | キャリアデザイン概論1 | キャリアデザイン概論2 | | | | | | |
| | 選択受講指定科目 | 東洋・日本美術史概説A | 東洋・日本美術史概説B | 芸術基礎科目 4科目8単位以上 | | | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 西洋美術史概説B | | | | | | |
| | | デザイン史概説A | デザイン史概説B | | | | | | |
| | | 芸術応用科目 2科目4単位以上 | | | | | | | |
| | | 地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上 | | | | | | | |
| | | | | キャリアデザイン科目　1科目2単位以上 | | | | | |

## 基礎造形実習１Ｅ

布の立体造形と身体装飾

担当教員名　**田中 秀彦・大野 知英**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域１年生

**授業概要及び目的**

布の立体造形についての基礎を学ぶ。空間をデザイン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・コスチュームデザインのみならず、インテリア、プロダクト等にも使用され、空間デザインにおける重要なマテリアルである。ボディーを布で包む、飾るということを通し、布という素材の特性である柔軟さを理解する。また、ボディー（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及び、裁断や縫製などの基礎技術が習得できる
（2）独自の発想、想像、希望の形を布で造形することができる
（3）身体を、空間を含めた立体的な視点で捉えることができる

**授業計画**

1. 課題１（オリエンテーション／イメージイラスト～布加工、裁ちバサミ、アイロン、グルーガン）
2. 課題１（「ソフトオブジェ」発表～講評／ミシン実習、ソーイング基礎、立体造形）
3. 課題２（ミシン実習、2枚の布の縫製、シャーリング、プリーツ、接着芯、チュール）
4. 課題２（「オリジナルバッグ」発表～講評／トルソー、20世紀の女性衣服の系譜「身体の夢」、紙の造形）
5. 課題３（制作）
6. 課題３（「ニューフォルム」発表～講評）
7. 課題４（1枚の布による作品集、試作）
8. 課題４（制作）
9. 課題４（「1枚の布」発表～講評）
10. 課題５（パターン転写、立体裁断）
11. 課題５（デザイン案、試作）
12. 課題５（試作、部分縫いなど）
13. 課題５（全体像を掴む、プレゼンボード作成）
14. 課題５（「ホワイト」講評会、作品展示設営）
15. まとめ：作品展示会、合評会

**準備学習**

課題制作は自習時間を活用し、充分に研究、熟考、創作すること。
プレゼンテーションの内容は事前に準備しておくこと。

**成績評価方法・基準**

作品評価５０%、プレゼンテーション２５%、授業態度２５%

**テキスト・参考図書・材料費**

資料配付。スケッチブック、色彩道具、必須。一般的な裁縫道具。課題３では新聞１週間分。（ガイダンス及び一回目の授業で説明）

**履修上の注意・ライセンスなど**

総てが連動していく授業内容なので、やむを得ず欠席した場合は必ず復習をすること。

## 基礎造形実習２Ａ

基礎的造形言語と様々な空間表現

担当教員名　**三宅 正浩・木村 準**

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**

テキストは随時配付。材料代一部支給。

**履修上の注意・ライセンスなど**

二級建築士受験資格指定科目

## 基礎造形実習３Ａ

立体デザイン基礎～「脚のある立体」：型を前提とした造形／「2-Way」：複合的な機能を満たす造形

担当教員名　**石川 泰史・西尾 幸子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域1年生

**授業概要及び目的**

機能と構造を満たし、素材や加工法の特性や魅力を引き出す造形表現を学ぶ。第１課題：「脚のある造形」では、型による複数生産を前提とした造形の基本を身に付けるとともに彫塑的造形とそれを支える構造体の造形アプローチの違いを学ぶ。また選択的に造形物に機能を実装することもできる。第2課題：「2-way」では、複合的な機能の考察を経て、トレードオフの条件下でのデザイン判断を体験する。

**到達目標**

（1）立体造形における発想方法を学び身につける
（2）素材的特性と、型による生産を前提とした自由造形の基本を習得する
（3）トレードオフの条件下でのデザイン判断の方法を習得する

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

**準備学習**

・自然物や人工物の形態をよく観察し、気になったものをスケッチしておく
・身のまわりの2通りの使い方ができるものを見つけておく

**成績評価方法・基準**

授業態度２０%、発想過程４０%、作品評価４０%
※作品評価では仕上げに対する姿勢（クラフトマンシップ）が重要。

**テキスト・参考図書・材料費**

テキストは随時配付、個別に必要な材料費、塗料代等実費となる。

**履修上の注意・ライセンスなど**

実作では、作業着、作業に適した靴が必要、また事前に造形ラボのライセンスを取得しておくことが望ましい

## 基礎造形実習４Ａ

繊維素材の加工技術

担当教員名　**田辺 由子・林 塔子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域1年生

**授業概要及び目的**

古来より、人間は手を使ってものを作り、身の回りを豊かにしてきた歴史がある。近代以前の工芸技術の多くは現代では機械化され、工業に移行したが、工芸技術を学ぶことは、生活史を学ぶことであり、先人の知恵を発見することでもある。この授業では、染め、織り、バスケッタリーをとおして、繊維素材を用いた工芸技術を実際に体験し、作業の中で素材に対する感覚を養い、造形作品や用途あるものに展開させることを目的とする。

**到達目標**

（1）技術を理解し、その特徴を生かした表現ができる。
（2）自らの作品のアピールポイントを押さえ、説明できる。
（3）他者の作品に対して意見を述べることができる。

**授業計画**

1. ステンシル（型染）説明、試作
2. リピートをつかったデザイン展開
3. 布に刷毛染め
4. 講評会
5. 織構造と編構造の説明
6. フレームをつかった織物制作
7. オリジナル素材による織物制作
8. 講評会
9. バスケッタリーアート説明、斜め交差技法による試作
10. 平織り編みによる試作
11. 自由素材を使っての試作
12. 中間講評
13. 自由課題制作
14. 制作（仕上げ）
15. まとめ

**準備学習**

各種技法（ステンシル、織物、バスケッタリー）についてあらかじめ調べておくこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度５０%、作品評価５０%

**テキスト・参考図書・材料費**

プリント配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

初日はカッター、カッターマット、水溶性絵の具、パレット、筆洗、雑巾を用意のこと。

## 空間デザイン基礎演習１

フィールドワーク／リサーチマッピング

担当教員名　**石川 泰史・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だすことを目的に、現場にて集めてきた画像や情報を分析しプレゼンテーションをおこなう。リサーチマッピングは、テーマに沿った市場（マーケット）の情報を収集し、マッピングによって分類、分析して私たちのライフスタイルを研究する。
それぞれ創作のための世界を視る目を養うものである。

**到達目標**

（1）混沌とした世界から自分の眼差しを見つけることができる。
（2）自分の視点を整理し、言葉に表現して他者に伝えることができる。
（3）マーケット分析のスキルを習得できる。

**授業計画**

1. ガイダンス、フィールドワークに関する講義
2. フィールドワーク（現地）
3. フィールドワーク（現地）
4. 分析作業
5. フィールドワーク　プレゼンテーション
6. フィールドワーク　プレゼンテーション／リサーチマッピングガイダンス
7. マッピング作業（商品）
8. マッピング作業（商品）
9. マッピング作業（商品）
10. マッピング作業（商品）
11. マッピング作業（ことば）
12. マッピング作業（ことば）
13. マッピング作業（イメージコラージュ）
14. マッピング作業（イメージコラージュ）
15. リサーチマッピング　プレゼンテーション

**準備学習**

授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと

**成績評価方法・基準**

授業態度４０％、提出物評価６０％

**テキスト・参考図書・材料費**

参考資料は都度配付。参考文献：「新・カラー・イメージ事典」小林重順・日本カラーデザイン研究所（編・著）

**履修上の注意・ライセンスなど**

リサーチマッピングではグループで作業するため、役割を分担し補い合いながらすすめること。

## 空間デザイン基礎演習２

断面図法と空間ドローイング

担当教員名　**三宅　正浩**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域1年生

**授業概要及び目的**

「断面」は空間を理解し、三次元空間を二次元平面で表現する上での不可欠の技法である。ここでは「大地の回廊」、「箱の宇宙」、「貝殻の棲家」という3つの言葉から空間をイメージし、断面図法を使ったドローイングによる多角的な表現を学ぶ。平面表現としてスケッチ、イラスト、コラージュなどを使い、見開き2ページの中に断面的世界観を創造する。

**到達目標**

（1）住空間を表現するための基本的な技法を習得することができる
（2）課題のキーワードを読み取り、コンセプトを設定する力を身につけることができる
（3）空間としての二次元表現の発想力、描写力、構成力を高めることができる
（4）環境設定から建築的表現としての造形、内部空間としてのデザインを空間イメージとして二次元表現できる

**授業計画**

1. 「断面図法」とドローイングについての講義・第1課題説明
2. コンセプト
3. アイデアスケッチ
4. イメージドローイング
5. 第1課題講評
6. 第2課題説明、及び「空間構成」について講義
7. コンセプト
8. アイデアスケッチ
9. イメージドローイング
10. 第2課題講評
11. 第3課題説明、及び「シェル構造」について講義
12. コンセプト
13. アイデアスケッチ
14. イメージドローイング
15. 第3課題講評

**準備学習**

同課題の他学生の作品をよく観察し、自分自身の表現の幅を広げるための参考とすること。
気づいたことなどをノートに書きつけることを習慣づけること。

**成績評価方法・基準**

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付。材料費は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

二級建築士受験資格指定科目

## 空間デザイン演習1-a

ヨシの造形

担当教員名　**立神　まさ子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

【ヨシの造形】（※地域貢献科目）
琵琶湖に生えるヨシは、生物の揺籃の地としての役割を果たすとともに水質の保全にも役立ってきた。また古来より日本の原風景の一部でもあり、簾（すだれ）の材料としても知られている。琵琶湖の生態系に大きな役割を果たし、人の手による加工品としても役立ってきたヨシは近年衰退の危機にある。こうした地元の素材をインテリア、家具、照明などに再活用を試み、ヨシの可能性をさぐる。

**到達目標**

（1）1年次で学んだ素材表現から、環境や空間の中での造形表現、スケール感を意識した表現を習得する。
（2）自然素材の特徴を引出し、生かす表現を追求する。素材からの柔軟な発想力をつける。
（3）個人制作ではなくグループで制作をすることでデザインコミュニケーション能力を身につける。
（4）実物制作（原寸大）のデザイン表現として完成度の高い作品づくりができる。
（5）空間の中での造形表現と素材表現の可能性を見出すことができる。

**授業計画**

1. 課題説明「ヨシの造形―ヨシ素材の可能性」・
2. 個人でのスタディ模型制作
3. スタディ発表・グループ分け・グループディスカッション
4. グループによるデザイン検討
5. 実物造形への試作
6. グループ作品制作、制作指導
7. グループ作品制作、制作指導
8. グループ作品制作、制作指導
9. グループ作品制作、制作指導
10. グループ作品制作、制作指導
11. グループ作品制作、制作指導
12. グループ作品制作、制作指導
13. グループ作品制作、制作指導
14. グループ作品制作、制作指導
15. まとめ（合評）

**準備学習**

琵琶湖におけるヨシの予備知識を得ておく。完成までのスケジュールの管理、進行状況をグループ内で確認しながら授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度40%（グループ内での制作態度）、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付。
材料：ヨシは支給、その他の材料費：制作部品などは一部支給可能

**履修上の注意・ライセンスなど**

この課題はグループ制作による課題のため、制作状況による連絡はグループ内で密に確認して制作を進めること。

## 空間デザイン演習1-b

スケッチ＆モデリング

担当教員名　**石川　泰史**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

【スケッチ・モデリング】スケッチによる形の表し方の手法とデザインモデリングにおける基礎的な知識と製作手法を学ぶ。ペーパー・スチレンボード・ウレタンフォームなどを用いたデザインモデルの製作を通してモデリング材料の性質と加工方法および工具・加工機械の使用方法、フィニッシュワークについて習得する。また優れたプロダクトの「立体模写」をおこなうことで、先人の造形およびディティールを読み取り、実践的な造形の手法を習得する。

**到達目標**

（1）マーカー、パステルを用いたレンダリング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**

授業態度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（色鉛筆、マーカー、定規など）を準備すること　材料費は自己負担（一部支給）

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン演習1-c
染色実験

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
繊維の特性、染料の特性を知ることで、繊維の種類、表現方法に適した染色法を理解する。直接染料、酸性染料、分散染料、植物染料、化学藍などによる浸染を中心に学ぶ。

**到達目標**
(1) 繊維の種類に適した染色法を選び、実践できる。
(2) 染色室の設備管理ができる。
(3) データを分析し、結果から推測ができる

**授業計画**
1. 繊維の種類と染色法について
2. 直接染料による染色
3. サンプル制作
4. 酸性染料による染色
5. サンプル制作
6. 引き染め法
7. 蒸熱処理法
8. 分散染料による染色
9. 熱転写法
10. 植物染料による染色
11. 植物染料による染色
12. サンプル制作
13. 化学藍による染色
14. 化学藍による染色
15. まとめ、テスト

**準備学習**
各染料について、事前に配付したプリントで確認しておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度70%　提出物30%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリント配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン演習2-a
模型・トレース

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
【模型・トレース】
近代建築の三大巨匠の一人、ル・コルビュジェの設計した住宅の模型を制作し、それをもとに設計図により、インテリアデザインにおける内部空間の重要性を把握しながら、基礎的な図面(配置図、平面図、立面図、断面図、各図面の着彩)のトレースを行う。

**到達目標**
(1) 建築の製図法における基本的な専門知識・技法が習得できる。
(2) 模型制作を通して設計図の意味や重要性が理解できる。
(3) 模型制作(100分の1スケール)の精度が上達する。

**授業計画**
1. 課題説明、及び「詳細模型のつくり方、図面の読み方」の講義
2. 建築模型制作 ①　※土台、フレーム及び2階部分
3. 建築模型制作 ②　※3階(塔屋含ム屋上階)部分
4. 建築模型制作 ③　※1階部分の作成及び細部つくり込み
5. 模型制作採点及び「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テクスチャ)　※着採、ドローイングによる表現
14. まとめ①　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制作に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
作品評価(模型を含む)60%　授業態度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付。
2. 材料は各自で用意。

**履修上の注意・ライセンスなど**
二級建築士受験資格指定科目。
模型制作後のトレースの作図は、整合性(正確性)を重視する。

## 空間デザイン演習2-b
工業製図(手書き製図・CAD製図)

担当教員名 **中谷　眞司**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
工業製図(手書き製図・CAD製図)
コミュニケーションの手段となる図面の描き方を学ぶことで、ハンドワークによる作図を習得する。またモノの形を図面として表現する方法を学ぶことで、さまざまな図面を読むことができる。曲線と直線が入り混じった複雑な形状は、CAD を使うことで作図、設計検討が行える。

**到達目標**
(1) モノの基本的な形の見方、図面としての表現方法、描き方が習得できる。
(2) 立体の図形化や図形の立体化という製図の基礎となる読図力が習得できる。
(3) ハンドワークによる基礎的な作図ができることで、表現方法に幅ができる。

**授業計画**
1. ガイダンス・製図の基礎
2. 製図の基礎
3. 平面図の描き方:基礎的な図の描き方、直線と円弧を用いた線のつなぎ方
4. 課題①
5. 立体を平面で表す方法:投影法、投影図の配置と正面図の選び方
6. 投影図と立体の関係:3面図の描き方
7. 課題②
8. 図形の表し方:主投影図、断面図
9. 大きさの表し方:寸法表示の仕方、寸法記入の方法
10. 図面の作り方
11. 課題③
12. 課題④
13. 課題③・④
14. 課題⑤
15. まとめ

**準備学習**
前回の配付資料を次回授業までに再読し、理解を深めた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度:40%、課題評価:30%(課題に対する完成度、理解度)、
作品評価:30%(期末作品)

**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課題作成を行います。

## 空間デザイン演習2-c
服飾芸術演習1

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
ファッション・コスチュームの実制作を前提としたデザイン画の作成。デザイン画に基づいたスワッチ(素材見本)、テーマ紹介、コンセプトのまとめをひとつのブックにまとめる。既成の服飾造形法に捉われず、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、身体と服飾の関係、服飾と空間の関係の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/施設、道具の確認と基礎(ファッションとコスチューム、プレタポルテとオートクチュール)
2. 制作1(デザイン画の基礎、スワッチ)
3. 制作2(イメージ画の様々なスタイル)
4. 制作3(ハンガーイラストの基礎)
5. 制作4(3つのテーマに基づくデザイン画とスワッチ)
6. 制作5(コンセプトの設定)
7. 制作6(シリーズコレクションの制作)
8. テーマ「変身」に基づく素材探求、実験
9. 制作(トルソー、マネキン、ヘッドへの試着)
10. 制作(全体像の完成)
11. モデル試着
12. 作品写真撮影
13. パネル制作
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**
授業態度50%、作品評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**
下記二冊を授業開始までに購入すること。
「ファッションデザインテクニック〜デザイン画の描き方」高村是州著、グラフィック社(ISBN978-4-7661-1579-6)定価 2500 円。
「世界服飾史」深井晃子監修、美術出版社(ISBN978-4-568-40077-9)定価 2500 円。
道具類の購入に関しては授業内で説明。

**履修上の注意・ライセンスなど**
総てが連動していく授業内容なので、やむを得ず欠席した場合は必ず復習をすること。

## 空間デザイン演習3-a

ドローイング　2D・3D

担当教員名　**木村　準**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

前半はインテリアデザインを含む、エスキース、イメージスケッチ、コンセプト、ラフスケッチ等を用いてデザインテーマを総合的に平面表現に描き起こす。後半はスケッチを元に2次元CADにて設計図を作成し、その2次元CADを用いて3次元CADにてパースを作成を行う。図面の種類は配置図、平面図、立面図、断面図等。表現方法はドローイング、鉛筆による着彩など。

**到達目標**

(1) 製図とドローイングで高度なデザインテーマの総合的表現ができるようになる。
(2) 設計図におけるコンピュータを用いた表現の手法・技法が学べる。

**授業計画**

1. 課題説明、及び「エスキース、イメージスケッチの意味」について講義
2. エスキース、イメージスケッチ、下図(平面図、立面図、断面図)の作成①
3. エスキース、イメージスケッチ、下図(平面図、立面図、断面図)の作成②
4. 講義(2次元CADの基本操作・概念)
5. 設計図作成(配置図) 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**

作品評価60%　授業態度30%　課題への取り組み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付。
2. 材料は各自で用意。

**履修上の注意・ライセンスなど**

二級建築士受験資格指定科目。

## 空間デザイン演習3-b

椅子実測図面

担当教員名　**西尾　幸子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

【椅子実測・図面制作】近代の家具デザインの歴史やデザイナーについての講義を理解した上で、構造や造形を直接的に理解できる椅子の実測作業を行う。提出物は以下3点。
◎提出物1　演習室にある椅子10点の写真を撮り、設計者、設計年(または製造年)、作品名、製造会社、サイズ、素材などを調べること。簡単な説明を100文字以内で加え、わかりやすく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身に付ける。

**授業計画**

1. 課題説明と講義「近代家具の変遷」
2. 提出物1のレポートを提出。実測作業開始
3. 平面図実測作業
4. 平面図実測作業
5. 平面図実測作業
6. 立面図実測作業
7. 立面図実測作業
8. 側面図実測作業
9. 側面図実測作業
10. 三面図1枚にまとめる　レタリングを行う
11. 1／5モデル制作
12. 1／5モデル制作
13. 提出物2と3によるプレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②(合評)

**準備学習**

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導します。次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや提出物作成を行うこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%
◎提出物の完成度(正しいアプローチ方法によるリサーチの正確性・レポートと最終提出作品の完成度・実測作業の正確さ・構造や造形への理解度)を重視する。
◎プレゼンテーションの総合評価を重視(設定時間内で論理的説明ができるかなど)

**テキスト・参考図書・材料費**

授業時間内に適宜指示する。計測道具は原則大学が用意するが、基本的なもので今後も利用できるものは各自で用意すること。

**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**

フェルトメーキング、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。
コスチュームへの応用を視野に入れる。

**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) 実験をとおして新しい表現への可能性を追求できる。
(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. フェルトメーキングによる模様
3. 袋状のフェルト
4. ニードルフェルト
5. 布フェルト
6. 布に表情をつける加工法
7. オパール加工
8. フロッキー加工
9. 金彩加工
10. エンボス加工
11. ポリエステル繊維の熱可塑性について
12. 発砲バインダーによる表現
13. ろうけつ染め
14. ろうけつ染め
15. まとめ

**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**

プリント配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン演習4-a

建築透視図法

担当教員名　**木村　準**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

近代建築の三大巨匠の一人、ミース・ファン・デル・ローエの設計した住宅の模型を製作し、それをもとに建築透視図法の意味を把握しながら、基礎的な設計図(平面図、立面図、断面図、)を用い、インテリアデザインにおける内部空間をアクソノメトリックパース(パースペクティヴ法)表現の技法で学ぶ

**到達目標**

(1) 模型製作及び建築製図法における専門知識・技法・技術が習得できる。
(2) 模型及び製図を通して、透視図法の立体把握及び表現法が習得できる。
(3) プレゼンテーションを通し、個々の素質の発見とヴィジュアル性に反映することができる。

**授業計画**

1. 課題説明、及び「詳細模型のつくり方、図面の読み方」の講義
2. 建築設計図の作成　※平面図、立面図、断面図
3. 建築模型製作 ①　※土台、建築模型の作成
4. 建築模型製作 ①　※細部つくり込み
5. 模型製作、設計図の採点及び「投影図の意味と参考事例紹介」の講義
6. ラフスケッチ(フリーハンド法) ①　※外観1カット以上をスケッチ
7. ラフスケッチ(フリーハンド法) ②　※内観1カット以上をスケッチ
8. ラフスケッチ(フリーハンド法) ②　※パースアングルの決定
9. 軸測投影図法(アクソノメトリック)の作図 ①　※基準線の追い出し
10. 軸測投影図法(アクソノメトリック)の作図 ②　※各部位の実線を作図
11. 軸測投影図法(アクソノメトリック)の作図 ③　※詳細部の描き込み
12. 着彩段階 ①　:カラーコンディショニング、色彩の配色
13. 着彩段階 ②　:家具、人物の描き込み、及び仕上げ
14. まとめ①　自主制作、及び課題提出
15. まとめ②　合評(プレゼンテーション用ボードに集約)

**準備学習**

図法に関する予備知識について調べた上で授業の臨むこと。

**成績評価方法・基準**

作品評価(模型を含む)60%　授業態度30%　課題への取り組み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付。
2. 材料は各自で用意。

**履修上の注意・ライセンスなど**

1. 二級建築士受験資格指定科目。【単位数:その他　2単位　※必修】
2. 模型及びトレース図を用いた建築透視図は、整合性(正確性)を重視する。

## 空間デザイン演習4-b
ライノセロス　3DCG

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
【3DCG モデリング】3D ソフトウェア“Rhinoceros” “Shade”、ほか2D ソフトウェアなどを用いて、下書き、3D モデリング、レンダリングなどのデジタル表現技術を習得する。作成したモデルは3D プリンタで出力して提出する。

**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**
授業態度40%、提出課題60%

**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Rhinocerosを扱うためこれを修得した他領域学生には空間デザインコンピュータ室のライセンスが与えられる

## 空間デザイン演習4-c
服飾芸術演習２　舞台衣裳デザイン画作成・プレゼン

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**
舞台衣裳デザイン画作成における専門的な知識、技術を習得し、演出家等に提案するプレゼン力を学ぶ。

**到達目標**
(1) 舞台衣裳デザイン画の知識、技術を習得する事ができる。
(2) 舞台衣裳の企画、提案を踏まえたプレゼン力が習得できる。
(3) 舞台公演に携わる知識を習得する事ができる。

**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. デザインコンセプト企画立案①
3. ↓
4. デザイン画作成①
5. ↓
6. ↓
7. プレゼン
8. デザインコンセプト企画立案②
9. ↓
10. デザイン画作成②
11. ↓
12. ↓
13. プレゼン
14. まとめ①
15. まとめ②合評

**準備学習**
一度定めた目標は、努力、責任感、協調性、強い信念を持って遂行して下さい。授業内で完成しなかった課題について、自習時間を使って意欲的に製作に取り組み、次回授業までに完成しておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度５０%、課題評価５０%

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜、資料を配付する。　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**
総てが連動していく授業内容なので、やむを得ず欠席した場合は必ず復習をすること。

## 空間デザイン演習5
ブランドプロデュース

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3年生（他領域3年生も可）
空間デザイン基礎演習１を受講済みであることが望ましい

**授業概要及び目的**
ブランディングとは、顧客が信頼しうる価値の源である「ブランド」をつくり出すためのすべての活動を指す。この演習では人々の生活の諸要素「衣」「モノ」「住」のそれぞれの専門分野の視点からグープワークに取り組み、ブランドの創出を目指す。世の中の現状や生活者の動向を調査・分析することからはじめ、新しい生活志向の兆候を見いだしポジショニングやイメージ展開を行い、最終的には企画書にまとめプレゼンテーションを行うものとする。実社会では、様々な専門家が協同してひとつのデザインを完成させる例が少なくないため、互いの専門知識やスキルを尊重し制作に活かすことで生まれる相乗効果を体得してもらいたい。構築したブランドは空間デザイン演習7において具体的なデザイン展開を行う。

**到達目標**
(1) 市場調査・分析からブランド創出への流れを習得する
(2) ブランド企画書を作成し提案することができる
(3) 専門家としてのスキルを駆使したグループワークが行えるようになる

**授業計画**
1. ガイダンス：ブランディングとは
2. グループディスカッション～市場動向調査
3. 情報整理、分析
4. 情報整理、分析
5. 着目点の発表
6. 構築作業～ターゲット分析
7. 構築作業～ポジショニング分析
8. 構築作業～仮説構築
9. 構築作業～アイデンティティ構築
10. 中間発表
11. 企画書作成
12. 企画書作成
13. 企画書作成
14. プレゼンテーション
15. まとめ

**準備学習**
わからない専門用語については各自で調べて理解しておくこと

**成績評価方法・基準**
授業態度30%、発表・レポート20%、作品評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業内で適宜プリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
グループワークであるため各自の役割を認識し、他者を専門家として尊重して取り組むこと

## 空間デザイン演習6-a
建築製図

担当教員名 **木村　準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域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表現する。後半は建築製図法に基づき基本設計図の作図を行い、建築設計における専門的知識を習得する。図面の種類は配置図、平面図、立面図、断面図、部分詳細図（デザイン上必要と思われるディティール）等。着彩表現は各自自由に行うものとする。

**到達目標**
(1) 製図とドローイングで高度なデザインテーマの総合的な表現ができる。
(2) 設計図における表現の手法が学ぶことができる。

**授業計画**
1. 課題説明及び「いろいろな設計手法」の講義
2. エスキース、イメージスケッチ、下図（平面図）の作成
3. エスキース、イメージスケッチ、下図（立面図、断面図）の作成
4. エスキース、イメージスケッチ、下図（ディテール）の作成
5. 「設計図とドローイング」の講義
6. 設計図作成（平面図）①
7. 設計図作成（平面図）②
8. 設計図作成（配置図）
9. 設計図作成（断面図）①
10. 設計図作成（断面図）②
11. 設計図作成（立面図）
12. ドローイング
13. 授業内講評
14. まとめ①自主制作
15. まとめ②合評（発表内容を取りまとめ、事前に準備しておく）

**準備学習**
自分が思い描くイメージに近い作家（ドローイング）を把握した上で、授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
作品評価60%、授業態度30%、課題への取り組み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付。
2、材料は各自で用意

**履修上の注意・ライセンスなど**
二級建築士受験資格指定科目

## 空間デザイン演習6-b
先端技術ワークショップ

担当教員名 **松井　龍哉**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
プロダクトデザイナーの役割のひとつに、生活に対するテクノロジーの翻訳がある。この演習では、次世代技術に対する考え方を学ぶなかで、ものづくりの本質を見抜く力を養うことを目的に、フィールドワーク、コンセプト立案、デザイン提案をグループで行う。

**到達目標**
(1)デザインの最先端の現状が理解できる。
(2)専門的なグループワークを遂行できる。
(3)先端技術と人々の暮らしを結びつけた提案ができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 研究開発の思想と現状
3. 技術者の視点とデザイナーの視点
4. フィールドワーク
5. テーマとなる技術を想定したデザインコンセプトの作成
6. ユーザープロファイリング
7. グループディスカッション
8. グループディスカッション
9. デザイン提案の制作
10. デザイン提案の制作
11. デザイン提案の制作
12. デザイン提案の制作
13. 提案プレゼンテーションおよび講評
14. まとめ①
15. まとめ②

**準備学習**
デザイナー「松井龍哉」、「フラワーロボティクス株式会社」についてあらかじめ調べて最近の活動を把握しておくこと

**成績評価方法・基準**
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6-c
舞台芸術演習

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
世界の舞台芸術全般の概要を知り、様々な劇場芸術の表現方法の違いや系譜を理解する。舞台専門用語の用法、劇場でのルール、舞台芸術興行の仕組みや運営、舞台美術、舞台衣装、身体表現の幅広い表現を知る。

**到達目標**
(1)舞台芸術全般の概要を知り、基礎知識、専門用語を学び、自身の制作の基盤にできる。
(2)舞台芸術における特殊な服飾デザインの概要を理解できる。
(3)演出、身体表現、舞台美術のコンセプトを理解し、連動したデザインを提案できる。

**授業計画**
1. 表現体としての身体、舞台用語の基礎
2. 東洋の舞台芸術(能楽、狂言、歌舞伎)
3. 西洋の舞台芸術(クラシックバレエからコンテンポラリーダンスへ)
4. 多様なダンスと衣装、フィジカルシアターの可能性、台詞演劇の衣装
5. 世界のコスチュームデザイナーたち
6. 課題1:舞台衣装デザイン
7. ファッションショーができるまで
8. プレタポルテとオートクチュール「CHANEL」
9. プレタポルテとオートクチュール「GAULTIER」
10. 課題2:コレクションデザイン
11. 音楽と衣装(ステージ衣装とスチール用スタイリング)「BJORK」「RINGO」
12. 音楽と衣装(ファッションとコスチュームの融合)「MADONNA」
13. 二つの課題についてのディスカッション
14. まとめ1:授業内講評
15. まとめ2:合評会

**準備学習**
作品評価５０%、授業態度５０%。

**成績評価方法・基準**
授業で紹介する作品だけでなく、それに関する、または派生する作品を自主的に探し、閲覧し、できるだけ広範囲の表現に積極的に触れること。

**テキスト・参考図書・材料費**
資料配付。映像資料貸し出しあり。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン演習7
ショッププロデュース

担当教員名 **三宅 正浩・水谷 米博**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生・空間デザイン演習5を履修すること

**授業概要及び目的**
【ショッププランニング】2年次より「衣」「モノ」「住」のそれぞれの専門に分かれた空間デザイン領域の学生が、3年次に再び集まってグループワークを行う。専門の学びで身につけた、それぞれの分野の基礎的な知識と技能を駆使してショッププランニングに取り組む。実社会では様々な専門家が協同してひとつのデザインを完成させる例が少なくない。お互いの専門知識やスキルを尊重し制作に生かすことが新しい発想や発見につながる。空間デザイン演習5にて行ったブランディングの結果を引き継ぐ。

**到達目標**
(1)ブランディングデザインが理解できる
(2)それぞれのコースのメンバーと協同してひとつのデザインを完成できる
(3)ひとつのショップができるまでのフローを理解でき、そのプレゼンテーションができる

**授業計画**
1. ショッププランニング　ガイダンス・空間デザイン演習5の振り返り・競合店リサーチ報告会
2. 空間／什器・照明／ツール・ユニホームなどのデザイン分析
3. 各デザインのスタディ・検討1
4. 各デザインのスタディ・検討2
5. 各デザインのスタディ・検討3
6. 各デザインの発表・講評
7. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)1
8. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)2
9. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)3
10. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)4
11. 中間講評
12. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)5
13. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)6
14. 制作(模型・CG・デザイン画・モックアップなど)7
15. プレゼンテーション

**準備学習**
夏休みに空間デザイン演習5で進めてきたブランディングについて、競合店をリサーチしておく。

**成績評価方法・基準**
作品評価50%、小レポート20%、授業態度30%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業内で適宜プリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン演習8-a
ポートフォリオメイキング

担当教員名 **吉田　裕枝**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
【ポートフォリオをつくる】これまでの制作課題を通して培った技法やデザインを他者へ明確に伝達する手段・手法を学ぶ。自らの過去作品を活用し情報のデータ収集・整理を行うと共に、校正方法やプレゼンテーション能力を学ぶ。また、コンセプトの文章整理や手書きドローイング、コンピューター(主にフォトショップ、イラストレーター)を使った図面化などを用い、過去の作品を二次元表現として明瞭且つ簡潔にまとめる。

**到達目標**
(1)過去の作品をポートフォリオとして集約することができる
(2)図面表現の様々な手法を学ぶことができる
(3)情報の処理能力と整理術の向上ができる

**授業計画**
1. 課題説明、及び「ポートフォリオの事例紹介や作りかた」について講義
2. 簡易なプレゼンテーション演習①
3. 簡易なプレゼンテーション演習②
4. 過去の作品の振り返り、整理、ポートフォリオ製作へのコンセプトづくり
5. 製作コンセプト等の文章及びプレゼン資料としてのレイアウトや構成の素案作成
6. 制作課題の図面化、スケッチ、ドローイング等の補足資料を作成①
7. 制作課題の図面化、スケッチ、ドローイング等の補足資料を作成②
8. 制作課題の図面化、スケッチ、ドローイング等の補足資料を作成③
9. ポートフォリオ制作①
10. ポートフォリオ制作②
11. 中間発表
12. ポートフォリオ制作③
13. ポートフォリオ制作④
14. ポートフォリオ制作⑤＊成果物印刷
15. 授業内講評

**準備学習**
ポートフォリオのレイアウトなど構成を統一するためあらかじめ体制をイメージした上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
課題評価(模型を含む)60%、授業態度40%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業時間内に参考資料を適宜配付。
材料は各自で用意。

**履修上の注意・ライセンスなど**
二級建築士受験資格指定科目
作品の情報処理はＰＣ上でデータ管理することが望ましい。

## 空間デザイン演習8-b
ユーザインタフェースデザイン

担当教員名 **八田　晃**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
テクノロジーの発達により、プロダクトは旧来のスイッチのような一方通行の操作に加えて、より知的で多彩なユーザとの相互作用（インタラクション）が可能になっています。本演習ではこのようなプロダクトのユーザインタフェース（UI）の具体的なデザイン課題に取り組む事により、プロダクトと人の関係性についてより深く洞察し、実践的な知識、技能の習得をめざします。

**到達目標**
(1) 人の認知・行動特性を理解し、人のふるまいから課題の抽出やアイデアの着想ができる
(2) アイデアをUIとして具体化し、プロダクトのデザインに適用できる
(3) UIやインタラクティブな製品のプロトタイピング手法を理解し、利用できる

**授業計画**
1. オリエンテーション・課題説明と事例紹介
2. ワークショップ：アクティングアウト（演技）による発想法の学習
3. ワークショップ：写真を使ったアイデア手法の学習
4. ユーザ観察とデザインポイントの抽出
5. 対象プロダクトの選定とアイデアの検討
6. ワークショップ：プロジェクターを用いたプロトタイピング手法の学習
7. アイデアの確定とデザイン提案の制作
8. デザイン提案の制作
9. デザイン提案の制作
10. デザイン提案の制作
11. デザイン提案の制作
12. 提案プレゼンテーションの制作
13. 予行プレゼンテーション
14. 提案プレゼンテーションの制作
15. プレゼンテーション・講評

**準備学習**
授業内で完成しなかった問題については次回授業までに制作をすすめておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度、課題への取り組み姿勢　60%
デザイン成果物とプレゼンテーション　40%

**テキスト・参考図書・材料費**
受講テキスト：不要　使用機材：カメラ、ビデオカメラ、PC等
使用ソフトウェア：PowerPointもしくはKeynote、その他必要に応じて映像ソフト、3Dモデリングソフト等

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン演習8-c
市場研究

担当教員名 **望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
ファッション産業における業種・業態を理解するため、リサーチをおこない、さまざまな知識を獲得する。ファッション企業を理解し自分の進むべき進路について考察するとともに、各自が企業研究をおこない理解を深める。

**到達目標**
(1) ファッション業界の全容と職種が理解出来る。
(2) 自己の希望就職企業の資料を作成することができる。
(3) 自己PRポートフォリオのラフ案を作成することができる。

**授業計画**
1. アパレル業界の仕組み
2. アパレル業界の業態、業種、職種
3. アパレル業界の仕事内容
4. 企業のリサーチ①
5. 企業のリサーチ②
6. 企業の資料収集
7. 就職対策と自己PRポートフォリオについて
8. ポートフォリオの表現方法
9. 自己PRポートフォリオのラフ案作成①
10. 〃 ②
11. 〃 ③
12. 〃 ④
13. 〃 ⑤
14. 〃 ⑥
15. まとめ

**準備学習**
HPで企業情報を収集しておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、課題50%

**テキスト・参考図書・材料費**
配付プリント

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業は毎回出席するように。
提出期限を守ること。

## 空間デザイン実習1-a
小公園の造形　フォーリーの造形

担当教員名 **立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
1年次に学んだ造形言語を組み合わせて、空間と形を造形することを学ぶ。第1課題では、床という造形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ようになるはずである。第2課題では、フォリー（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) より多彩な素材を用いた模型づくりができる。
(4) 建築的造形が向き合うべき対象＝自然（とくに地形）について制作を通して学ぶ。
(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（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に含む。

**テキスト・参考図書・材料費**
「小公園の造形」材料費：敷地模型台、レオン油土10個程度を支給、その他表現により必要な油土は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
他の学生の作品をよく観察し、意見交換を行うこと。

## 空間デザイン実習1-b
PD基礎　平面レイアウト・見立て・機構

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
【PD　基礎～見立て、平面配置、機構】平面・色彩・立体・機構など、プロダクトデザインに必要な要素を学ぶ。見立てによる価値観の変換、機能部品の平面レイアウト、遊具、機構のデザインなど、要素の異なる複数の課題をこなしプロダクトデザインの基礎力を修得する。

**到達目標**
(1) 平面におけるデザインの基礎力を習得する。
(2) 既存製品を文化的な視点で見つめ直す着目億点を習得する
(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。

## 空間デザイン実習1-c

服飾造形基礎1　ミシン縫製

担当教員名　**望田　真**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

・織布の服飾造形基礎技術を習得する。
・ミシン縫製に必要な道具の使用方法を学び、制作において作品のレベルアップをおこなう。
・トップスとボトムの基礎造形を習得する。

**到達目標**

(1)トップスとボトムスの基礎的な構造を理解する。
(2)基礎的なパターンを理解し、作品の制作に応用できる。
(3)道具の使用方法を理解して、作品の完成度を上げる。

**授業計画**

1. 服飾の基礎知識
2. トップスの理解①身頃
3. トップスの理解②衿
4. トップスの理解③袖
5. トップスの理解④応用
6. ボトムの理解①スカート
7. ボトムの理解②パンツ
8. 作品コンセプト、デザイン決定
9. 作品制作①
10. 作品制作②
11. 作品制作③
12. 作品制作④
13. 作品制作⑤
14. 作品制作⑥
15. 合評

**準備学習**

授業内で指示した内容を、次週までに進めておくこと。

**成績評価方法・基準**

出席態度50%、作品評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**

配付プリント

**履修上の注意・ライセンスなど**

必要な持参物を確認のうえ、毎回の授業に臨んで下さい。提出期限は守ること。

## 空間デザイン実習2-ab

家具基礎

担当教員名　**西尾　幸子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

◎第1課題：人の身体性を理解した上で、実用性のある家具をデザイン・製作する。器具としての美しさや使いやすさ、設置するインテリアとの調和(ソフト面)と、材料や構造の考察(ハード面)の両方のあり方を考え、デザインに反映させる。
◎第2課題：自分で選択したコンペティションに出品する。

**到達目標**

(1)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)実際に使用する家具を実制作するときに構造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リサーチや制作、テストを行うこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30% ◎提出物の完成度(テーマの創造性、正しいアプローチ方法による問題解決能力、デザインプロセス、最終提出物の完成度)を重視する。◎プレゼンテーションの総合評価(プレゼンボードやパワーポイントの完成度、設定時間内で論理的な展開ができるかなど)。

**テキスト・参考図書・材料費**

授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担(特殊なものはこの限りではない)。

**履修上の注意・ライセンスなど**

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。各種ラボ使用の場合はライセンス取得の必要がある。

## 空間デザイン実習2-c

染色造形基礎1　染め

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2年生

**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習得し、オリジナルの布を制作する。

**到達目標**

(1)道具・材料を正しく扱い確実に技法を習得する。
(2)発想豊かな個性的デザインを制作が行える。
(3)複雑な捺染工程を理解する。

**授業計画**

1. スクリーン技法の説明とアイデア、イメージ作り
2. パターンの完成(4面連続の版の作り方)
3. 製版の説明。版制作
4. プリント作業(顔料)
5. プリント作業
6. 着色抜染の説明-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

**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。

**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配付。

**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で要注意。

## 空間デザイン実習3-a

グリッドによるレストラン

担当教員名　**京　智健**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**

第1課題では、設定された<モチーフ>(ここではグリッド)を手がかりに飲食と展示の空間を造形することを学ぶ。またインテリアおよび建築的機能も少し複雑に設定し、空間と形との関わりを考えながら、造形することを学ぶ。「森」という自然的要素と人工的要素である建築およびその内部空間であるインテリア、そして庭園(エクステリア)という中間領域の4つの領域を視野に入れながら、空間を造形することを併せて学ぶ。
第2課題では、都市の内外において、うち捨てられた場所に着目し、建築やインテリアなどデザインの力で新たな施設を構築し、都市生活をさらに豊かにする提案をおこなう。

**到達目標**

(1)毎回のエスキスを通して、立体的な空間構成のバリエーションについて多く発見できる。
(2)建築空間の造形を通して、環境と人との関係を検証できる。
(3)部分と全体の関係を意識し、一群の豊かな空間を創造できる。

**授業計画**

1. 第1課題説明、課題レポート出題、敷地模型作成(1/100)
2. 第1回エスキス、課題レポート提出、コンセプト・ラフ図面・スタディ模型(縮尺1/100)
3. 第2回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型(縮尺1/100)
4. 第3回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型(縮尺1/50)
5. 第4回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型(縮尺1/50)
6. 第5回エスキス、コンセプト・図面・模型(縮尺1/50)
7. 第6回エスキス、コンセプト・図面・模型(縮尺1/50)
8. 第1課題制作発表、コンセプト・図面一式・模型(縮尺1/50)提出
9. 第2課題説明、課題レポート出題、敷地模型作成(1/100)
10. 第1回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型(縮尺1/100)
11. 第2回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型(縮尺1/50)
12. 第3回エスキス、コンセプト・図面・スタディ模型(縮尺1/50)
13. 第4回エスキス、コンセプト・図面・模型(縮尺1/50)
14. 第5回エスキス、コンセプト・図面・模型(縮尺1/50)
15. 第2課題制作発表、コンセプト・図面一式・模型(縮尺1/50)提出

**準備学習**

①課題に沿った参考事例を多く見つけると共に、独自の視点を養う。(5時間)
②課題の特徴を検証し、いくつかのアイデアをスケッチや模型で検討しておく。

**成績評価方法・基準**

授業態度(15%)　課題内容の理解度(15%)
アイデア力(35%)　プレゼンテーション力(35%)

**テキスト・参考図書・材料費**

・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**

特になし。

## 空間デザイン実習3-b
商品企画・デザイン・ウェブショップ　雑貨/アクセサリー

担当教員名　**竹下　俊也**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
【商品企画／デザイン／ウェブショップ】
身近な生活体験からコンセプトを見つけだして簡単な構造のクラフトや雑貨、アクセサリーなどの商品を企画し素材や製作方法、耐久性、安全性などを考慮して、製品、パッケージ、パンフレットなどをデザイン、制作する。グループワークによってウェブショップを立ち上げ各自が制作した商品のプロモーションを行う。

**到達目標**
(1)日常生活の中から新たな商品のコンセプトが抽出できる。
(2)コンセプトに沿ったアイデアの展開とまとめができる。
(3)創出企画のプレゼンテーションができる。

**授業計画**
1. ガイダンス　課題説明
2. コンセプトメイク
3. コンセプトメイク
4. アイデア展開
5. 制作
6. 制作
7. 制作
8. ウェブショップ調査
9. コンセプトメイク
10. コンセプトメイク
11. 制作
12. 制作
13. プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②(合評)

**準備学習**
授業内で完成しなかった課題は、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
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3-c
服飾造形基礎2　オリジナルコスチューム

担当教員名　**望田　真**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
・前期に習得した基礎技術に応用技術をプラスしながら、オリジナルコスチュームを制作する。
・素材加工やパターンテクニックを駆使して、2年次の修了作品を創作していく。

**到達目標**
(1)オリジナルコスチュームの制作プロセスを理解することができる。
(2)平面製図と立体裁断により、自己の作品を造形表現できる。
(3)デザイン、素材、パターンをトータルに構築していくことができる。

**授業計画**
1. 主旨説明、オリジナルコスチュームとは
2. テーマ、コンセプト、デザイン制作作業
3. テーマ、コンセプト、デザイン決定
4. トワル組立①
5. トワル組立②
6. トワル組立③
7. 作品制作①
8. 作品制作②
9. 作品制作③
10. 作品制作④
11. 作品制作⑤
12. 作品制作⑥
13. 作品制作⑦
14. 作品制作⑧
15. 合評

**準備学習**
授業内で指示した内容を、次回までに進めておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、作品評価50%
プレゼンテーション力(35%)

**テキスト・参考図書・材料費**
配付プリント

**履修上の注意・ライセンスなど**
必要な持参物を確認雄うえ、毎回の授業に臨んで下さい。提出期限は守ること。

## 空間デザイン実習4-ab
ショップ・ショールーム

担当教員名　**立神　まさ子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
商業空間をデザインする。実存する企業・商品を選択し、現企業イメージや商品イメージの既成概念にとらわれず、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習得する。
(2)空間表現としてデザインの魅力を導き出すことにより、企業・商品のイメージを創り出すことができる。
(3)インテリアデザインとしての素材表現・照明効果などの可能性を習得する。
(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1課題「ウィンドウディスプレイの造形」課題説明
2. 企業(ブランド)決定、「窓の世界」:デザインイメージスケッチ」
3. エスキース、スタディ模型の制作
4. 中間講評
5. ディスプレイ模型(実物大)の制作
6. ディスプレイ模型(実物大)の制作
7. 講評
8. 第2課題「ショップ・ショールームの造形」課題説明、企業概念と商品イメージの検討
9. 企業(ブランド)決定、空間デザインコンセプトの検討・エスキース
10. エスキース、スタディ模型の制作
11. 中間講評
12. 建築及びインテリアの模型制作
13. 建築及びインテリアの模型制作
14. 講評
15. まとめ(合評)

**準備学習**
課題開始前までに、デザイン的観点から課題の選択企業(ブランド)のリサーチ、情報収集を行うこと。

**成績評価方法・基準**
授業評価(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1課題、第2課題の企業(ブランド)を統一、連動して制作も可能。

## 空間デザイン実習4-c
染織造形基礎2　織

担当教員名　**田辺　由子**

受講対象・履修要件　空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
平織、綾織など、布の基本となる織物構造や格子柄による織物独自の色の効果を学び、素材によるテクスチャーの違いを体感する。
最終的に身につけるもの(服地、帯、ショール、アクセサリー)にすることで、一次元の糸が二次元の布となり、三次元のコスチュームへと展開するプロセスを学ぶ。

**到達目標**
(1)織機の仕組みを理解し、使いこなすことができる。
(2)織物組織を理解し、制作することができる。
(3)コスチュームへの応用を前提に織計画をたてられる。

**授業計画**
1. 織機の仕組みと使い方、整経の仕方の説明
2. 機掛けの仕方の説明、試織
3. 格子柄の布の制作、整経作業
4. 機掛け
5. 平織り
6. 綾織り
7. 密度を変えて織る
8. オリジナルの布、アイデアチェック
9. 素材探し
10. サンプル制作
11. 織計画をたてる
12. 制作
13. 制作
14. 仕上げ
15. 合評

**準備学習**
日常の衣類やインテリアにある織物の細部に注目して、織物構造(平織、綾織)を理解しておく。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%　提出物50%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリント配付

**履修上の注意・ライセンスなど**
織機を使う作業は時間を要するので、授業時間以外も制作を進める必要がある。

## 空間デザイン実習5-a

子供のための空間／福祉空間

担当教員名 **山根　健太郎**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

**授業概要及び目的**

【子供のための空間／福祉空間】第１課題では、子供の時に住んでいた（住んでいる）地域のマップを描き、そこでの遊びや感情的体験などを想起し、子供のための空間としての幼稚園のインテリアとそれを包む建築併せて公園を造形する。
第２課題では、老人にとっての心よい安らぎのある空間とは何なのか、何が必要なのかなどを分析評価し、老人のための空間（建築・インテリア・エクステリア）を造形する。

**到達目標**

（1）子どもや老人など主たる構成員ではない人間（他者）の立場を理解して造形することができる
（2）人間の記憶をどのように空間デザインにいかすことができるか考えることができる
（3）子どもや老人などがどのようなインテリアを好むのかを調査し、それを生かした造形ができる

**授業計画**

1. 第１課題：「子どもの生きる時間と空間」講義および課題説明
2. 子どもの原風景を探る／手書き地図の作成と解説（個人発表）
3. 幼稚園（あるいは子どもの遊び場）のエスキース・スタディ模型制作とチェック
4. エスキース・スタディ模型制作とチェック
5. 模型制作とチェック
6. 模型制作とチェック
7. 第２課題：「老人の生きる時間と空間」講義および課題説明
8. 老人の生きる時間と空間を探る（個人発表）
9. 老人ホームに必要な時間と空間（個人発表）
10. エスキースおよびスタディ模型の制作とチェック
11. エスキースおよびスタディ模型の制作とチェック
12. 模型制作とチェック
13. 第１課題、第２課題の模型制作とチェック
14. 講評
15. まとめ（合評）

**準備学習**

同課題の他学生の作品をよく観察し、自分自身の表現の幅を広げるための参考とすること。気づいたことなどをノートに書きつけることを習慣づけ授業の臨むこと。

**成績評価方法・基準**

課題評価80%、授業態度20%

**テキスト・参考図書・材料費**

テキスト・資料は随時配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**

それぞれ課題に取り組みにあたって、インテリア＝内部空間の造形から始め外形を始とする建築へ展開してもよいし外形的建築構成から始めてその後インテリア＝内部空間へ展開してもよい。二級建築士受験資格指定科目。

## 空間デザイン実習5-b

生活機器のデザイン

担当教員名 **柳井　眞人**

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**

【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 とモックアップなどを用いたプレゼンテーションを行う。

**到達目標**

（1）提案内容を精密なモックアップに表現できる。
（2）UI／UXを伴う機器のデザインを作成できる。
（3）資料や映像、CGを駆使したプレゼンテーションを行うことができる。

**授業計画**

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、デザイン検討プロセスの充実、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。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%、制作のプロセス30%、最終作品の完成度30%、
プレゼンテーション力20%

**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。

**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５-c

服飾造形表現１　舞台衣裳製作・舞台公演現場スタッフ育成

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**

舞台衣裳製作における専門的な知識、技術を習得し、舞台公演使用を目的とした衣裳製作を学ぶ。舞台公演現場スタッフに必要なスキルを習得する。

**到達目標**

（1）服飾造形基礎2で習得した知識、技術を基に、更に専門的な舞台衣裳製作する事ができる。
（2）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。
（3）舞台公演現場スタッフに必要なスキルを習得する事ができる。

**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. 課題による舞台衣裳製作
3. 課題による舞台衣裳製作
4. 課題による舞台衣裳製作
5. 課題による舞台衣裳製作
6. 課題による舞台衣裳製作
7. 課題による舞台衣裳製作
8. 課題による舞台衣裳製作
9. 課題による舞台衣裳製作
10. 課題による舞台衣裳製作
11. 課題による舞台衣裳製作
12. 課題による舞台衣裳製作
13. 課題による舞台衣裳製作
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

**準備学習**

一度定めた目標は、努力、責任感、協調性、強い信念を持って遂行して下さい。授業内で完成しなかった課題について、自習時間を使って意欲的に製作に取り組み、次回授業までに完成しておくこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度５０%、課題評価５０%

**テキスト・参考図書・材料費**

課題に応じて適時指示をします。必要な材料費は個人負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

意欲的に授業に参加し、授業計画スケジュールを厳守し、課題製作に取り組むこと。

## 空間デザイン実習6-ab

照明器具・照明設計・水まわり計画

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1課題：照明器具の製作または照明計画の設計を選択する。照明器具や照明手法が異なれば同じ空間に異なる印象を与えることを理解した上で、生活空間における照明器具または照明計画を完成させる。インテリアエレメントとしての照明器具（ソフト面）、電化製品としての照明器具（ハード面）の両方のあり方を考え、プロダクトデザインやインテリアデザインに反映させる。◎第2課題：生活空間における水まわりの役割を理解し、インテリアエレメントとしての美しい水まわり（ソフト面）と、給排水や防水の構造や材料の考察（ハード面）の両方のあり方を考え、プロダクトデザインまたはインテリアデザインに反映させる。

**到達目標**

（1）照明器具や水まわりという「空間を引き立たせる装置」のデザインや制作を通して、
（2）生活空間に対する感性を高めることができる。
（3）光や水という抽象的な対象を器具として実制作または計画するとき、直面する問題の解決を通して実現可能なデザインに調整して行く力が身に付く。
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込み、スタディモデル製作
4. モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
5. プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
6. 〃
7. 第1課題プレゼンテーション。第2課題：「水まわり」課題説明
8. 草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
9. アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
10. モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
11. プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
12. 〃
13. 第2課題プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

**準備学習**

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導します。次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや制作、テストを行うこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%
◎提出物の完成度（テーマの創造性、正しいアプローチ方法による問題解決能力、デザインプロセス、最終提出物の完成度）を重視する。
◎プレゼンテーションの総合評価（プレゼンボードやパワーポイントの完成度、設定時間内で論理的な展開ができるかなど）。

**テキスト・参考図書・材料費**

授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担（特殊なものはこの限りではない）。

**履修上の注意・ライセンスなど**

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。各種ラボ使用の場合はライセンス取得の必要がある。

## 空間デザイン実習6-c
素材から発想したコスチューム

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域2年生

**授業概要及び目的**
染織技法や様々な加工法による布作りを行い、コスチュームを視野に入れたディスプレイ（またはインスタレーション）を行う。また、地場産業である近江の麻などの繊維素材を学び、幅広い視野で素材にアプローチする

**到達目標**
(1) 素材を生かしたデザイン提案ができる。
(2) 素材に適した加工技術を展開できる。
(3) 作品を魅力的に見せるディスプレイができる。

**授業計画**
1. 興味ある加工技術のピックアップ
2. 素材のリサーチなど
3. 加工実験など
4. サンプル制作
5. アイデアチェック
6. 作品制作
7. 作品制作
8. 中間講評
9. 展示計画
10. 作品制作
11. 作品制作
12. 最終チェック
13. 展示作業
14. 講評会
15. まとめ

**準備学習**
２年時に行った授業を振り返り、制作の方向性を決めておく。

**成績評価方法・基準**
授業態度３０％　作品評価７０％

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン実習7-a
住宅の計画　　非日常／多世代

担当教員名 **水野　和子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

**授業概要及び目的**
家族のかたち、共同社会のかたちが揺らいでいる中で、家族の住まう住宅の在り方、他者と共に住まう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求する。

**到達目標**
(1) 内部空間を意識することにより、スケール感（住宅・都市）を把握することができる。
(2) 生活を日常的なものだけで構成するのではなく、非日常的視点を取り入れることで豊かで包容力のあるものとして捉え直すことができる。
(3) 他者と向き合う視点を獲得し、多様さを受け入れるかたちの提案をすることができる。

**授業計画**
1. 課題説明　第１課題「非日常を内包した住宅」、「非日常性」の考察
2. 各自の考察のプレゼンテーション
3. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導
4. 中間講評
5. 作品制作（模型、図面）、制作指導①
6. 作品制作（模型、図面）、制作指導②
7. 第１課題講評
8. 課題説明　第２課題：「多世代を内包した共同住宅」
9. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導①
10. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導②
11. 中間講評
12. 作品制作（模型、図面）、制作指導①
13. 作品制作（模型、図面）、制作指導②
14. 第２課題講評
15. まとめ（自主制作）

**準備学習**
普段から広い関心を持ち授業などで紹介する本や関連のある作品などを積極的に調べた上で授業に臨むこと

**成績評価方法・基準**
授業態度50% 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

**テキスト・参考図書・材料費**
授業時間内に資料を適宜配付。材料費：自己負担

**履修上の注意・ライセンスなど**
二級建築士受験資格指定科目

## 空間デザイン実習7-b
パブリックデザイン

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生

**授業概要及び目的**
「パブリックデザイン（公共のためのデザイン）」をテーマに、個人の生活と公共性の接点に生じる問題を抽出してデザイン提案を行う。生活文化や歴史、地域性など、既存のインフラストラクチャに対して再評価を行うとともに、モノとして存在するための物理的、技術的、経済的および心情的な要因を適切にこなしてデザイン提案を行う。

**到達目標**
(1) 社会環境の問題点を探り着目点を見つける能力を身につける。
(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を習得する。
(3) 構造的整合性を見極める能力を身につける。

**授業計画**
1. 課題説明、グループディスカッション
2. リサーチ、市場分析
3. コンセプトワーク、仮説化
4. アイデア展開
5. アイデア展開
6. プロトタイプ製作
7. プロトタイプ製作
8. 原寸図による構造検討
9. モデル制作
10. モデル制作
11. 撮影・パネル計画
12. プレゼン資料制作
13. プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

**準備学習**
授業内で完成しなかった課題については、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
課題への取り組み・計画性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7-c
オリジナルコスチューム作品

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 コスチュームデザインコース３年生

**授業概要及び目的**
これまで学んだ技術や知識、経験をもとに独自の研究テーマを定め、オリジナルコスチューム作品を企画、制作する。ドラマ性のあるテーマ、デザイン画、スワッチ、コンセプトをまとめたコンセプトブックを同時に制作。インスタレーション、パフォーマンス、ショーの想定も含めて、身体と服飾と空間に動きの時間が加わり一体となった複合的な表現世界を構築する。

**到達目標**
(1) 独自の視点で、テーマを想定し、調査・吟味・構成しオリジナリティーのあるデザインを提案できる。
(2) テーマとコンセプトに基づき、デザイン画、スワッチ（素材見本）を構成し、ブックにまとめることができる。
(3) デザイン案に基づき、必要な素材と技術を活用し、研究を経て向上させ、作品へと昇華することができる。

**授業計画**
1. テーマの想定、研究、検討
2. テーマ、コンセプト、デザイン画、スワッチのまとめ
3. 【コンセプトブック講評会】
4. 素材実験、トワル制作、試作品制作
5. 本布地制作、ボディー・マネキンへの試着
6. 全体像を掴む
7. 【第一中間講評】
8. 素材実験、トワル制作、試作品制作
9. 本布地制作、ボディー・マネキンへの試着
10. 全体像を掴む
11. 【第二中間講評】
12. 試着撮影
13. 展示シミュレーション
14. まとめ１：授業内講評会
15. まとめ２：合評会

**準備学習**
必要な情報、資料、道具は授業の事前に入手し、コンセプトブック制作、作品制作に合理的に活用すること。

**成績評価方法・基準**
作品評価５０％ 授業態度５０％

**テキスト・参考図書・材料費**
資料配付。各自に対応して必要な書籍、映像資料などを配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン実習8-a

公共空間／インテリア

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生

**授業概要及び目的**

「公共空間」では地域コミュニティや高齢化社会、ホームレスなど、社会的な問題をテーマに公共空間を計画する。身近で小さなことがらからマクロ的な視点まで、世の中に対するメッセージを考察し空間を提案する。具体的には駅前空間をリサーチした上で、地域の人々と本との本質的な関係性をプログラムから提案し、その空間のあり方を追求する。また「インテリア」では内部空間に着目し、インフィルのデザインにより空間のあり方が一変する提案を考える。そこには内装だけではなく、家具や照明など様々な要素が関係し合いながら空間を構成する。

**到達目標**

(1) 本質的なプログラムを提案することができる
(2) 建築造形の可能性を人間の営みを通じて追求できる
(3) 建築とインテリアの関係を理解し、その提案力を身につける

**授業計画**

1. 第1課題「地域にひらかれた図書館」課題説明
2. プログラムの提案と現地調査レポート発表
3. 事例調査・エスキースとスタディ模型の発表
4. 中間講評
5. スタディ模型の個別検討
6. 平面図・断面図・立面図の作図
7. 建築模型制作
8. 第1課題講評
9. 第1課題「建築とインテリア」課題説明
10. 現地調査レポート発表
11. 事例調査・エスキースとスタディ模型の発表
12. スタディ模型の個別検討
13. 平面図・断面図・立面図の作図
14. 建築模型制作
15. 第2課題講評

**準備学習**

他の学生の作品をよく観察し、意見交換を行うこと。

**成績評価方法・基準**

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付。材料は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

二級建築士受験資格指定科目

## 空間デザイン実習8-b

リサーチ&デザイン／ユニバーサルデザイン

担当教員名 **西尾　幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域3年生

**授業概要及び目的**

【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し制作する。◎第一課題：デザインにおける価値基準について調査・考察を行い、整理や分析をすることで自らのデザイン行為のよりどころと理論を明らかにする。代表的なフレームワークに慣れ、デザインを分析・研究する視点を持ち卒業制作やその後のデザイン活動へ活かすことができる。◎第二課題：ある特定の製品を一つ選択し、その製品について多角的かつ深くリサーチをおこなう◎第三課題：ユニバーサルデザインの条件について考察し、器具やシステム、サービスのいずれかをデザインする。

**到達目標**

(1) 評価の軸となるキーワードをできるかぎり抽出することで、デザインを言葉で表現する力が身に付く。
(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. 第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
2. 〃
3. 〃
4. 第３課題：課題説明とブレインストーミング・アイデアスケッチ
5. 第３課題草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
6. 第３課題アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
7. 第３課題モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
8. 第３課題プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
9. 第２課題中間プレゼンテーション
10. 〃
11. 〃
12. 第２課題プレゼンテーション
13. 第３課題プレゼンテーション
14. まとめ①
15. まとめ②（合評）

**準備学習**

授業時間で課題の進捗状況を確認し、次回授業までの作業を指導します。次回授業までに段階的に進めてください。また、シラバスに課題の進み具合の目安を明記していますので、照らし合わせて必要ならリサーチや制作、テストを行うこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%、提出物の完成度50%、プレゼンテーション能力30%
◎提出物の完成度（テーマの創造性、正しいアプローチ方法による問題解決能力、デザインプロセス、最終提出物の完成度）を重視する。
◎プレゼンテーションの総合評価（プレゼンボードやパワーポイントの完成度、設定時間内で論理的な展開ができるかなど）。

**テキスト・参考図書・材料費**

授業時間内に適宜指示する。材料費は自己負担（特殊なものはこの限りではない）。

**履修上の注意・ライセンスなど**

作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。各種ラボ使用の場合はライセンス取得の必要がある。

## 空間デザイン実習8-c

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**

進級制作への発表を前提に、いままで学んだ技術や知識、経験をもとに各自オリジナル素材とコンセプト、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。

**到達目標**

(1) 作品制作のオリジナル素材をみつけ、計画を立てることができる。
(2) コンセプトがしっかりしたオリジナルの布の制作ができる。
(3) 会場（ファッションショー、インスタレーション）発表できる。

**授業計画**

1. ２体制作、コンセプト（研究テーマ）を考える
2. アイデア、スケッチ、素材を見つける
3. 素材試作
4. 〃
5. 仮縫い
6. 中間チェック
7. 仮縫い
8. 制作①
9. 制作②
10. 制作③
11. 制作④
12. 制作⑤
13. 制作⑥
14. 制作⑦
15. 合評

**準備学習**

素材捜し、又テックニック等を考えるイメージを大切に制作する為に何をするべきか考える。しっかりプロセスを考えてくること(計画表を作る)

**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**

材料費、参考図書は各自負担

**履修上の注意・ライセンスなど**

時間短縮の為、非常に忙しいと思うのでしっかりと計画を立てて作業を進める事。

## 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 |
|---|---|---|---|
| 4年 専門研究科目 | 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・インテリアの分野、およびモノ・機器およびシステムデザインの分野、服飾・人体表現分野、素材表現分野において指導し、必要であれば複合的に指導を行う。 |
| | 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。<br>建築・インテリアの分野、およびモノ・機器およびシステムデザインの分野、服飾・人体表現分野、素材表現分野において指導し、必要であれば複合的に指導を行う。 |

# 学修システム

平成25(2013)年度以前入学生

## 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。
・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 |
|---|---|
| 講議演習<br>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。<br>（授業2時間＋自習4時間）×15週 ＝ 90時間 ＝ 2単位 |
| 実技実習<br>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。<br>（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

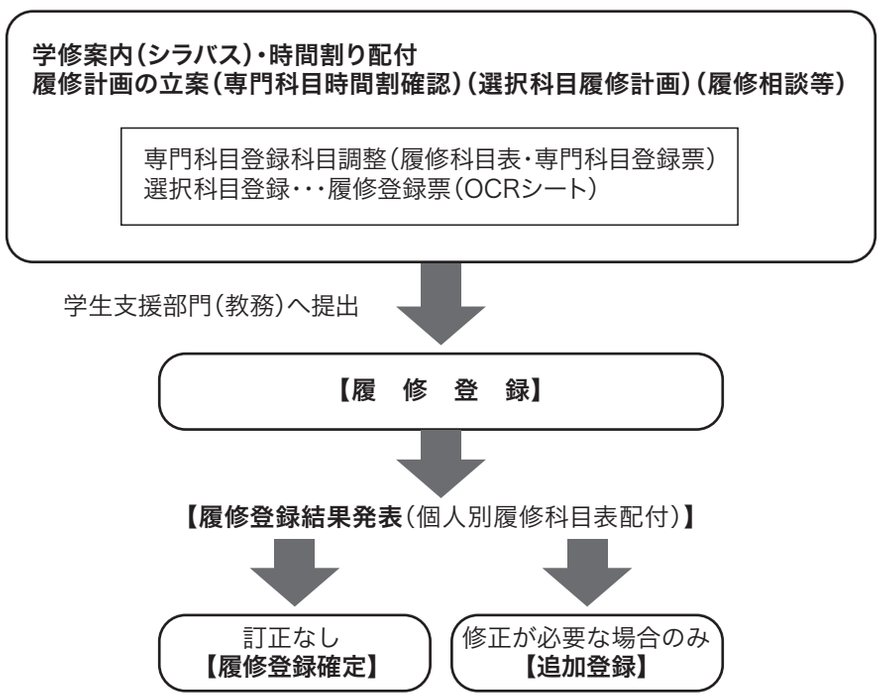
大学における学修の特徴は、多くの授業科目の中から学生一人ひとりが履修科目を選択できることです。
大学での学び方を、自らはっきりと定め、履修要項やシラバスを熟読し、時間割表を活用して履修（学修）計画を立てましょう。

（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、願い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・地域コンソーシアムの単位互換事業における他大学開講授業、および本学の交換留学生制度により留学する外国の大学において修得した単位とあわせて60単位を超えない範囲となります。

a）他大学（短期大学などを含む）を卒業し、1年次から本学に入学した場合
（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・環びわ湖大学・地域コンソーシアム）
・資格課程必修科目
・インターンシップ科目
**＊履修取消科目数が多い学生は、次学期登録時に履修相談をして適正な履修計画について指導を受けてください。**

## 授業

（1）授業時間
本学の授業時間は、年間を通じて下記の通りです。

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

＊有料の資格講座、プロジェクト科目授業等の時間として利用します。
＊キャンパスプラザ京都で授業がある科目については、プラザ科目時間となります。

（2）授業教室について
各学期に配付する全体時間割で確認をしてください。

（3）出席
授業は、教員と学生が直接人間的なふれあいを通して学問を教え学ぶ場であり、学生生活の基本になるものです。したがって、授業への出席は重要であり、自主的な学問への探究心なくしてその成果を期待することはできません。
原則として出席がその授業回数の2／3に達しない場合は、その科目についての単位認定は受けられません。

①本学には、「公欠」等の取り扱いはありません。
欠席の場合は、欠席届（学生支援窓口に設置）を担当教員へ提出します。また、欠席分の講義内容・課題は各自で担当者に確認をして補ってください。その科目を受講する意思を確認するものと判断されます。
＊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・補講について
**休講**

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気象庁が発表する気象警報において、「滋賀県大津市南部」、「滋賀県大津市北部」のいずれかの地域に、特別警報、暴風警報、または暴風雪警報のいずれかが発令された場合

③自然災害（台風、雷、洪水、暴風、豪雨、豪雪、高潮、津波、噴火、その他異常な自然現象など）およびストライキによりJR湖西線、JR京都線、JR琵琶湖線のいずれかが運行休止（または長時間の運転見合わせ）になり、なおかつバス等の代替手段がない場合。ただし、事故等による一時的な運転見合わせは除く。

**気象警報発令時、交通機関不通時等の授業の取扱い**

| | | |
|---|---|---|
| 午前7時までに特別警報、暴風警報、暴風雪警報、運行休止（または長時間の運転見合わせ）が解除かつ再開された場合 | ➡ | 通常どおり実施します。 |
| 午前10時までに特別警報、暴風警報、暴風雪警報、運行休止（または長時間の運転見合わせ）が解除かつ再開された場合 | ➡ | 午前中のみ休講とし、3時限目から通常授業を実施します。 |
| 午前10時の時点で特別警報、暴風警報、暴風雪警報、運行休止（または長時間の運転見合わせ）が解除かつ再開されなかった場合 | ➡ | 終日休講とします。 |
| 授業中に特別警報、暴風警報、暴風雪警報のいずれかが発令された場合 | ➡ | 発令以降、休講とします。 |

※自然災害等により緊急事態と大学判断した場合は、上記休講措置にかかわらず別途の休講措置を講ずる場合があります。
前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
これらに関する情報等は成安情報サービス・Gmail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。

**補講**

前記の理由等により、休講となった授業については授業期間内に補講を行います。補講については授業ごとに異なりますので、各自授業連絡等で休講となった授業科目の補講状況を確認してください。

(5)授業連絡

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

## 試験・成績について

(1) 試験について

試験は科目担当者が、筆記試験、レポート試験、課題作品提出、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<br>１年生～ | H23以前入学生<br>（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<br>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<br>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<br>認　定 | 認　定 | 認　定 | ＊既修得単位　認定　　＊一括認定<br>＊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付します。また、学期ごとに保護者(保証人)にも通知します。
成績評価について確認事項がある場合は、次の学期登録期間終了までに所定の様式で申し出ることができます。

## 進級・卒業について

（1）進級について
成績単位の修得状況にかかわらず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」だけではなく「学ぶ質」を端的に評価できる指標が必要であり、GPAはそれを提供する方法です。専門性や就学目標からくる履修状況の違いを吸収し、公平さを与えながら学業成績評価の指標として使われるものであり、現在多くの大学でこのポイントを活用して大学での学びを確かなものにする動きがあります。

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

②ＧＰＡ算出について

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<br>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<br>資格課程必修科目 | | 対象外 |

**H24入学１年生～**

$$\text{GPA}=\frac{\text{Sの修得単位数}\times4.0+\text{Aの修得単位数}\times3.0+\text{Bの修得単位数}\times2.0+\text{Cの修得単位数}\times1.0}{\text{総履修登録単位数（「D」の単位数含む）}}$$

**H23以前入学生（H24，25編入生）**

$$\text{GPA}=\frac{\text{Aの修得単位数}\times4.0+\text{Bの修得単位数}\times3.0+\text{Cの修得単位数}\times2.0}{\text{総履修登録単位数（「D」の単位数含む）}}$$

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。

## 芸術学部芸術学科

## 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ー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枢で造形分野を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・地域コンソーシアム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。

## 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 必修 | 単位数 選択必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 専門科目卒業要件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 基礎造形実習１Ａ | | 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1A・2A(又は彫刻演習)・3A・4A(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２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習１Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習３Ｂ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習４Ｂ | | 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 | | | | | | ○ | | | |
| 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<br>＋各領域における基礎実技を複数選択<br>＋プロデュース基礎 | | | | 企画提案力／プロデュース力<br>＋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 |
| 専門科目／64単位 | 総合領域専門科目／32単位 | **プロデュース基礎演習1**<br>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**<br>プレゼンテーション | **プロデュース基礎演習3**<br>情報収集と編集デザイン | **プロデュース基礎演習4**<br>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**<br>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**<br>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**<br>自治体の文化研究 | **卒業制作** |
| | | | | **造形芸術研究1**<br>メディア・プロデュース論 | **造形芸術研究2**<br>商品開発の流れを知る | **デザイン研究1**<br>広告表現・クリエイティブ | **デザイン研究2**<br>コンセプト&プランニング | **総合文化研究1**<br>企業文化研究から企画へ<br>**総合文化研究2**<br>企業文化研究から地域文化へ | |
| | 他領域専門科目／32単位 | **基礎造形実習1A／B**<br>基礎的造形力育成 | **基礎造形実習2A／B**<br>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**<br>基礎的造形力育成 | **基礎造形実習4A／B**<br>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**<br>表現方法の基礎 | **総合基礎演習2**<br>表現方法の基礎 | | | | | | |
| | | **デザインプロデュース演習1～5**<br>**デザインプロデュース実習1～5** | | | | | | | |
| 選択科目／60単位 | 指定選択 | **PC基礎演習1**<br>基礎的なPCスキル | **PC基礎演習2**<br>基礎的なPCスキル | | | | | | |
| | | **プロジェクト演習**<br>**プロジェクト特別実習** | **プロジェクト演習**<br>**プロジェクト特別実習** | **プロジェクト演習**<br>**プロジェクト特別実習** | **プロジェクト演習**<br>**プロジェクト特別実習** | **プロジェクト演習**<br>**プロジェクト特別実習** | **プロジェクト演習**<br>**プロジェクト特別実習** | **プロジェクト演習**<br>**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。

## 総合プロデュース演習３
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**

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、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。

**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ことができる。
（3）文化、美術、市民の関係を学ぶことができる。

**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. 各グーループの発表・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. 現在の美術館プランのプレゼンテーション
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
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

**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。

**成績評価方法・基準**
授業態度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付。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**

## 総合文化研究１
企業文化研究から企画立案

担当教員名 **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**
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。
後期の卒業制作につなげるため、授業内容は臨機応変に対応する。

**到達目標**
（1）単なる知識ではなく社会の中で役に立つ実践的な行動を学ぶことができる。
（2）企業の文化戦略や商品企画、広報戦略にふれることができる。
（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と発表することができる。

**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. グループでのブレンストーミング、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、カンプ制作
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**
3年間の学習をふまえて自分の将来に向け興味の方向をまとめておく。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**
授業態度20%、課題への取り組み30%、プレゼン評価50%

**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 **津田　睦美**

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）企業の文化戦略が理解できる。
（3）企業と自治体の文化活動の違いを学ぶことができる。

**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. 関西を中心とする企業と文化活動
4. 特別講師による講義1
5. 企業文化活動の現場研修1
6. 企業文化活動の現場研修2
7. テーマ2 ミュージアムにおける展示研究
8. 企業ミュージアムの展示
9. 特別講師による講義2
10. マーケテイング、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**
授業態度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付。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・山本の他、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付。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**
・この授業は主担が長尾・山本で、他領域または共通教育センター教員のアドバイザーの指導を受けます。そのために各先生とのコミュニケーションを積極的に図ること。

## 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年生～4年生対象

**授業概要及び目的**

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

**到達目標**

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

**授業計画**

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

**準備学習**

各プロジェクト内容を十分に理解し、自ら目標を明確にした上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

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

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

# イラストレーション領域

平成25(2013)年度以前入学生

## 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等に、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」を大切にし、ハンドドローイングの豊かな味わいと、そこから生まれる悦びを感じていきたいと思います。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 必修 | 単位数 選択必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 開講期・年次 2年 | 開講期・年次 3年 | 開講期・年次 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 専門科目卒業要件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 基礎造形実習１Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　イラスト領域開講科目 | | 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（又は彫刻演習）・3A・4A（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２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　イラスト領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習１Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　イラスト領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習３Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　イラスト領域開講科目 | | |
| 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 |
| 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 | | ④領域の専門科目46単位以上修得すること |
| 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 | | ＊a～gから１科目を選択履修すること |
| 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 | | ＊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**<br>描写基礎(モノクロ)(教職/絵画)<br>前期のみ | **基礎造形実習2B**<br>描写基礎(色材入門)<br>後期のみ | **イラストレーション実習1**<br>3DCG Flash | **イラストレーション実習3**<br>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5**<br>演出構成 | **イラストレーション実習6**<br>マチエール | **イラストレーション実習9**<br>ゼミごとに展開<br>前期のみ | **卒業制作**<br>ゼミごとに展開<br>後期のみ |
| | | **基礎造形実習3A**<br>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**<br>色彩描画 | **イラストレーション実習2**<br>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4**<br>空間描写(教職/絵画) | **イラストレーション実習7**<br>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8**<br>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10**<br>ゼミごとに展開<br>前期のみ | |
| | 演習系 | **イラストレーション基礎演習1**<br>画面構成 画材入門 | **イラストレーション基礎演習2**<br>人体描写基礎(クロッキー) | **イラストレーション演習3**<br>WEBデザイン | **イラストレーション演習4**<br>DTP基礎 | **イラストレーション演習5**<br>DTP応用 | | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | **イラストレーション演習1**<br>デジタルフォト | **イラストレーション演習2**<br>情報伝達表現 | **イラストレーション演習6(コース内選択)**<br>**風景描写**<br>**水性画材研究**<br>**アニメーション** 平成26年度未開講 | **乾式画材研究**<br>**デジタルイメージング応用**<br>**立体イラストレーション**<br>**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**<br>イラストレーション概論 | | **イラストレーション論B**<br>視覚認知論 美術解剖論 | **イラストレーション論C**<br>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**<br>広告論 | **イラストレーション論E**<br>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 | **コンピュータ基礎演習1**<br>指定選択科目<br>前期のみ | **コンピュータ基礎演習2**<br>指定選択科目<br>後期のみ | | | | | | |
| | 領域が全学生に対し提供する科目 コースの学生に推奨する科目 | | | | **イラストレーション特別演習A**<br>平成26年度未開講 | **イラストレーション特別演習B**<br>絵本制作 前後期 | **イラストレーション特別演習C**<br>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**<br>ヌードクロッキー 前後期 | |

## 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」を充分に吟味し、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と同時履修のこと。

## 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」を充分に吟味し、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」を充分に吟味し、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。

# 美術領域

平成25(2013)年度以前入学生

## 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に消費され、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て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 必修 | 単位数 選択必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 開講期・年次 2年 | 開講期・年次 3年 | 開講期・年次 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 専門科目卒業要件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 基礎造形実習１Ａ | | 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<br>＊教職課程履修者は1A・2A(又は彫刻演習)・3A・4A(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２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　美術領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習１Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習３Ｂ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　美術領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習４Ｂ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　美術領域開講科目 | | |
| 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 |
| 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 | | |
| 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 | | |
| 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 前 | 1年 後 | 2年 実4＋演3＝14単位 前 | 2年 後 | 3年 実4＋演3＋講2＝18単位 前 | 3年 後 | 4年 実4＋卒6＋講1＝12単位 前 | 4年 後 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 必修科目／64単位 | 実習系 | **基礎造形実習1A**<br>絵画・平面表現の基礎<br>教職<br>＊領域共通科目 | **基礎造形実習3B**<br>描写基礎(人物デッサン)<br>＊領域共通科目 | **美術実習1a**<br>静物をモチーフにした制作 | **美術実習3a**<br>植物をモチーフにした制作 | **美術実習5a**<br>人物制作 | **美術実習7a**<br>風景制作 | **美術実習9**<br>各自で課題設定 | **卒業制作**<br>(領域共通) |
| | | **基礎造形実習2A**<br>彫刻・立体造形の基礎<br>教職<br>＊領域共通科目 | **基礎造形実習4B**<br>コース別課題　曜日選択<br>α 日本画基礎<br>β 油彩基礎<br>γ 現代アート入門 | **美術実習2a**<br>植物をモチーフにした制作 | **美術実習1a**<br>動物をモチーフにした制作 | **美術実習6a**<br>コスチューム制作 | **美術実習8a**<br>自由制作 | **美術実習10**<br>各自で課題設定 | |
| | 演習系 | **美術基礎演習1**<br>遠近法と色彩<br>＊領域共通科目 | **美術基礎演習2**<br>木工技術<br>＊領域共通科目 | **美術演習1**<br>クリエーター・リアリティプレゼンテーション<br>＊領域共通科目 | **美術演習3a**<br>絹本に描く | **美術演習4**<br>日本・現代・美術<br>＊領域共通科目 | **美術演習6a**<br>素材研究<br>(マテリアルの研究) | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | **美術演習2a**<br>日本画材研究1<br>(歴史と技法) | | **美術演習5a**<br>日本画材研究<br>(絵の具をつくる) | | | |
| | 講義系 | **美術論A**<br>近代日本画作家研究<br>＊領域共通科目 | **美術論B**<br>比較絵画論<br>＊領域共通科目 | | | | **美術論C**(3・4年対象)<br>現代芸術論、近代以降の日本絵画と視覚文化の研究<br>＊領域共通科目 | **美術論D**(3・4年対象)<br>現代アート概観―「彫刻」をキーワードに<br>＊領域共通科目 | **美術論E**(3・4年対象)<br>インスタレーションの研究<br>＊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** | | | | | | |
| | 領域が全面的に対し提供する科目 コースの学生へ推奨する科目 | | | **造形芸術研究1**<br>総合領域<br>リレー授業 | **版画特別実習**<br>シルクスクリーン技法<br>前期集中講座<br>2～4年受講可 | **デザイン研究1**<br>総合領域<br>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 実4＋演4＋講2＝20単位 前 | 1年 後 | 2年 実4＋演3＝14単位 前 | 2年 後 | 3年 実4＋演3＋講2＝18単位 前 | 3年 後 | 4年 実4＋卒6＋講1＝12単位 前 | 4年 後 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 必修科目／64単位 | 実習系 | **基礎造形実習1A**<br>絵画・平面表現の基礎<br>教職<br>＊領域共通科目 | **基礎造形実習3B**<br>描写基礎(人物デッサン)<br>＊領域共通科目 | **美術実習1b**<br>油彩専門基礎<br>(卵黄テンペラによる板絵制作／人物着衣群像) | **美術実習3b**<br>古典技法<br>(グリザイユ技法による静物画／カマイユ技法) | **美術実習5b**<br>方法論の展開 | **美術実習7b**<br>自由制作1、2／進級制作 | **美術実習9**<br>各自で課題設定 | **卒業制作**<br>(領域共通) |
| | | **基礎造形実習2A**<br>彫刻・立体造形の基礎<br>教職<br>＊領域共通科目 | **基礎造形実習4B**<br>コース別課題　曜日選択<br>α 日本画基礎<br>β 油彩基礎<br>γ 現代アート入門 | **美術実習2b**<br>油彩による人物描写<br>(裸婦／人物着衣群像) | **美術実習4b**<br>版画技法<br>(シルクスクリーン技法) | **美術実習6b**<br>版画技法<br>(銅版画・リトグラフ技法) | **美術実習8b**<br>自由制作1、2／進級制作<br>大学版画展出品参加(希望者) | **美術実習10**<br>各自で課題設定 | |
| | 演習系 | **美術基礎演習1**<br>遠近法と色彩<br>＊領域共通科目 | **美術基礎演習2**<br>木工技術<br>＊領域共通科目 | **美術演習1**<br>クリエーター・リアリティプレゼンテーション<br>＊領域共通科目 | **美術演習3b**<br>近代以降の日本絵画と視覚文化の研究 | **美術演習4**<br>日本・現代・美術<br>＊領域共通科目 | **美術演習6b**<br>絵画と写真の視線について | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | **美術演習2b**<br>芸術と社会性の研究 | | **美術演習5b**<br>テーマの発見と研究計画の立案 | | | |
| | 講義系 | **美術論A**<br>近代日本画作家研究<br>＊領域共通科目 | **美術論B**<br>比較絵画論<br>＊領域共通科目 | | | | **美術論C**(3・4年対象)<br>現代芸術論、近代以降の日本絵画と視覚文化の研究<br>＊領域共通科目 | **美術論D**(3・4年対象)<br>現代アート概観―「彫刻」をキーワードに<br>＊領域共通科目 | **美術論E**(3・4年対象)<br>インスタレーションの研究<br>＊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** | | | | | | |
| | 領域が全面的に対し提供する科目 コースの学生へ推奨する科目 | | | **造形芸術研究1**<br>総合領域<br>リレー授業 | **版画特別実習**<br>シルクスクリーン技法<br>前期集中講座<br>2～4年受講可 | **デザイン研究1**<br>総合領域<br>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 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**<br>絵画・平面表現の基礎<br>教職<br>＊領域共通科目 | **基礎造形実習3B**<br>描写基礎(人物デッサン)<br>＊領域共通科目 | **美術実習1c**<br>オブジェ・フィギアの制作<br>平面イメージの立体化<br>石・鉄などのハード・スカルプチャーの技術 | **美術実習3c**<br>モデリングによる塑像の制作<br>キャスティングの成型技術 | **美術実習5c**<br>光や音による表現<br>複合的なメディアアート | **美術実習7c**<br>テーマ・コンセプト・構想<br>学内1日展・進級制作 | **美術実習9**<br>各自で課題設定 | **卒業制作**<br>(領域共通) |
| | | **基礎造形実習2A**<br>彫刻・立体造形の基礎<br>教職<br>＊領域共通科目 | **基礎造形実習4B**<br>コース別課題　曜日選択<br>α 日本画基礎<br>β 油彩基礎<br>γ 現代アート入門 | **美術実習2c**<br>平面表現を考える<br>写真／版画 | **美術実習4c**<br>フィールドワーク・臨地制作<br>他者と協働するコラボレーションを体験。 | **美術実習6c**<br>リレー個展の構想・制作<br>展覧会のプロモーション・ビデオ制作 | **美術実習8c**<br>サイトスペシフィックな表現<br>アート・プロジェクトの企画 | **美術実習10**<br>各自で課題設定 | |
| | 演習系 | **美術基礎演習1**<br>遠近法と色彩<br>＊領域共通科目 | **美術基礎演習2**<br>木工技術<br>＊領域共通科目 | **美術演習1**<br>ポートフォリオ作成<br>アーティストステートメント<br>＊領域共通科目 | **美術演習3c**<br>空間と表現の多様性を趣味レーション<br>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**<br>日本・現代・美術<br>＊領域共通科目 | **美術演習6c**<br>身体表現と<br>パフォーマンス<br>コラボレーション | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | **美術演習2c**<br>芸術家のリサーチとプレゼンテーション<br>ことばと文字や<br>記号表現の事例研究 | | **美術演習5c**<br>アートの著作権の研究<br>表現の倫理と関連法 | | | |
| | 講義系 | **美術論A**<br>近代日本画作家研究<br>＊領域共通科目 | **美術論B**<br>比較絵画論<br>＊領域共通科目 | | | **美術論C**(3･4年対象)<br>現代芸術論、近代以降の日本絵画と視覚文化の研究<br>＊領域共通科目 | **美術論D**(3･4年対象)<br>現代アート概観―「彫刻」をキーワードに<br>＊領域共通科目 | **美術論E**(3･4年対象)<br>インスタレーションの研究<br>＊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** | | | | | | |
| | 領域が全面的に対応する科目 コースの学生へ推奨する科目 | | | **造形芸術研究1**<br>総合領域<br>リレー授業 | **版画特別実習**<br>シルクスクリーン<br>前期集中講座<br>2～4年受講可 | **デザイン研究1**<br>総合領域<br>リレー授業 | | | |

## 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・高田 学・岡田 修二・長尾 浩幸・宇野 君平・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**
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　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50% 課題評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 美術実習10
自己の研究テーマを展開する

担当教員名　**西久松 吉雄・高田 学・岡田 修二・長尾 浩幸・宇野 君平・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**
授業態度50% 課題評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 卒業制作
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50% 課題評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

# メディアデザイン領域

平成25(2013)年度以前入学生

## 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 必修 | 単位数 選択必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 開講期・年次 2年 | 開講期・年次 3年 | 開講期・年次 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 専門科目卒業要件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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<br>＊教職課程履修者は1A・2A(又は彫刻演習)・3A・4A(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 | ○ | | | | | | |
| 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 | 写真Cライセンス | |
| 基礎造形実習3B | | 2 | | 演習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習4B | | 2 | | 演習 | ○ | | | | ＊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 | |
| 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 | | | ○ | | | | 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、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 | | ○<br>○ | | | 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、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 | | |
| 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、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 | | |
| 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 | | |
| 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 | | 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 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 |
| 専門科目／64単位 | 実習系 | **基礎造形実習1A**<br>描写<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **基礎造形実習2B**<br>写真基礎<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習1-a**<br>映像表現基礎／グラフィック基礎<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習2-a**<br>映像表現応用／グラフィック応用<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習5-a**<br>写真の原理と実験<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習6-a**<br>表現力アップの為のワークショップ(個展開催)<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習9** ゼミ<br>卒業制作企画<br>＊領域共通科目 | **卒業制作** ゼミ<br>＊領域共通科目 |
| | | **基礎造形実習3A**<br>グラフィック・デザイン基礎 シンボライズ<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **基礎造形実習4B**<br>映像基礎<br>実写／コマ撮り<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習3-a**<br>写真表現の基礎力(カラープリント、大型プリント)<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習4-a**<br>ドキュメンタリー写真／フォトインスタレーション<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習7-a**<br>自己表現の為のテーマ研究<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習8-a**<br>自己表現の為のテーマ追求(個展開催)<br>＊写真コース必修科目 | **メディアデザイン実習10** ゼミ<br>テーマ研究<br>＊領域共通科目 | |
| | 演習系 | **メディアデザイン基礎演習1A**<br>情報デザイン基礎<br>インタビュー／アンケート<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン基礎演習2**<br>情報デザインの研究<br>作品研究／プレゼンテーション<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習1**<br>Webサイト企画<br>(Dreamweaver)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習2**<br>Webサイト制作<br>(Flash)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習3** 選択<br>ドキュメンタリー研究1<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習4** 選択<br>ドキュメンタリー研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **メディアデザイン基礎演習3**<br>写真基礎演習<br>GD基礎演習<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン基礎演習4**<br>映像基礎演習<br>サウンド基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | | | **メディアデザイン演習5** 選択<br>インターフェイス研究1<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習6** 選択<br>インターフェイス研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | **メディアデザイン演習7** 選択<br>モーション・グラフィックス<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習8** 選択<br>メディア・インスタレーション<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | | | **メディアデザイン演習9** 選択<br>iPadアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習10** 選択<br>ソーシャルネットワークアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | 講義系 | | | **メディアデザイン論A**<br>メディアの歴史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論B**<br>情報処理論<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論C**<br>イメージと記号<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論D**<br>ニューメディア<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | **メディアデザイン史A**<br>写真史<br>＊領域共通科目 | | | | | |
| 選択科目／60単位 | 選択であるが、必修扱いの科目 | **コンピュータ基礎演習1**<br>デジタル画像処理<br>(Photoshop ほか)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習2**<br>DTP基礎<br>(Illustrator ほか)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習3**<br>Webデザイン基礎<br>(HTML)(Dreamwaver)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習4**<br>Webデザイン基礎<br>(Dreamwaver ほか)<br>＊領域共通科目 | | | | |
| | 領域が全学に対し提供する科目コースの学生に推奨する科目 | | | | **メディアデザイン史B**<br>グラフィック・デザイン史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン史C**<br>映画史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン史D**<br>アニメーション史<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | | | **メディアアート概論**<br>＊領域共通科目 | **オルタナティブ文化論**<br>＊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 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 |
| 専門科目／64単位 | 実習系 | **基礎造形実習1**<br>描写<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **基礎造形実習2B**<br>写真基礎<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習1-b**<br>タイポグラフィ・組版<br>(Photoshop,Illustrator,Indesign)<br>＊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**<br>製版・シルクスクリーン<br>(Illustrator)<br>＊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**<br>エディトリアルデザイン<br>(Indesign)<br>＊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**<br>パッケージデザイン<br>＊GDコース必修科目<br>(前期or後期) | ゼミ<br>**メディアデザイン実習9**<br>卒業制作企画<br>＊領域共通科目 | ゼミ<br>**卒業制作**<br>＊領域共通科目 |
| | | **基礎造形実習3A**<br>グラフィック・デザイン基礎 シンボライズ<br>＊領域共通科目<br>（前or後期） | **基礎造形実習4B**<br>映像基礎<br>実写／コマ撮り<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習3-b**<br>広告・ブランディング<br>＊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**<br>写真(Photoshop)<br>＊GDコース必修科目<br>(前期or後期) | **メディアデザイン実習7-b**<br>アートディレクション<br>＊GDコース必修科目<br>(前期or後期) | **メディアデザイン実習8-b**<br>インフォメーショナルデザイン<br>＊GDコース必修科目<br>(前期or後期) | ゼミ<br>**メディアデザイン実習10**<br>テーマ研究<br>＊領域共通科目 | |
| | 演習系 | **メディアデザイン基礎演習1A**<br>情報デザイン基礎<br>インタビュー／アンケート<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン基礎演習2**<br>情報デザインの研究<br>作品研究／プレゼンテーション<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習1**<br>Webサイト企画<br>(Dreamweaver)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習2**<br>Webサイト制作<br>(Flash)<br>＊領域共通科目 | 選択<br>**メディアデザイン演習3**<br>ドキュメンタリー研究1<br>＊領域共通選択科目 | 選択<br>**メディアデザイン演習4**<br>ドキュメンタリー研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **メディアデザイン基礎演習3**<br>写真基礎演習<br>GD基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | **メディアデザイン基礎演習4**<br>映像基礎演習<br>サウンド基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | | | 選択<br>**メディアデザイン演習5**<br>インターフェイス研究1<br>＊領域共通選択科目 | 選択<br>**メディアデザイン演習6**<br>インターフェイス研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | 選択<br>**メディアデザイン演習7**<br>モーション・グラフィックス<br>＊領域共通選択科目 | 選択<br>**メディアデザイン演習8**<br>メディア・インスタレーション<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | | | 選択<br>**メディアデザイン演習9**<br>iPadアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | 選択<br>**メディアデザイン演習10**<br>ソーシャルネットワークアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | 講義系 | | | **メディアデザイン論A**<br>メディアの歴史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論B**<br>情報処理論<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論C**<br>イメージと記号<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論D**<br>ニューメディア<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | | **メディアデザイン史B**<br>グラフィック・デザイン史<br>＊領域共通科目 | | | | |
| 選択科目／60単位 | 選択であるが、準必修扱いの科目 | **コンピュータ基礎演習1**<br>デジタル画像処理<br>(Photoshop ほか)<br>領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習2**<br>DTP基礎<br>(Illustrator ほか)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習3**<br>Webデザイン基礎<br>(HTML[Dreamwaver)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習4**<br>Webデザイン基礎<br>(Dreamwaver ほか)<br>＊領域共通科目 | | | | |
| | 領域が全学に対し提供する科目「コースの学生に推奨する科目 | | | **メディアデザイン史A**<br>写真史<br>＊領域共通科目 | | **メディアデザイン史C**<br>映画史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン史D**<br>アニメーション史<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | | | **メディアアート概論**<br>＊領域共通科目 | **オルタナティブ文化論**<br>＊領域共通科目 | | |

# ■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 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 |
| 専門科目／64単位 | 実習系 | **基礎造形実習1A**<br>描写<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **基礎造形実習2B**<br>写真基礎<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習3-c**<br>撮影、照明、録音<br>(Premiere & AfterEffects)<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習1-c**<br>映像文法／教育番組の制作(Premiere)<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習5-c**<br>ドキュメンタリー<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習6-c**<br>実験映像（個人制作）<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習9** ゼミ<br>卒業制作企画<br>＊領域共通科目 | **卒業制作** ゼミ<br>＊領域共通科目 |
| | | **基礎造形実習3A**<br>グラフィック・デザイン基礎　シンボライズ<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **基礎造形実習4B**<br>映像基礎<br>実写／コマ撮り<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習4-c**<br>3DCG基礎(3ds Max)<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習2-c**<br>サウンド実習<br>(Soundbooth)<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習7-c**<br>シナリオ<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習8-c**<br>ドラマ（グループ制作）<br>＊映像・放送コース必修科目 | **メディアデザイン実習10** ゼミ<br>テーマ研究<br>＊領域共通科目 | |
| | 演習系 | **メディアデザイン基礎演習1A**<br>情報デザイン基礎<br>インタビュー／アンケート<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン基礎演習2**<br>情報デザインの研究<br>作品研究／プレゼンテーション<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習1**<br>Webサイト企画<br>(Dreamweaver)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習2**<br>Webサイト制作<br>(Flash)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習3** 選択<br>ドキュメンタリー研究1<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習4** 選択<br>ドキュメンタリー研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **メディアデザイン基礎演習3**<br>写真基礎演習<br>GD基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | **メディアデザイン基礎演習4**<br>映像基礎演習<br>サウンド基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | | | **メディアデザイン演習5** 選択<br>インターフェイス研究1<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習6** 選択<br>インターフェイス研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | **メディアデザイン演習7** 選択<br>モーション・グラフィックス<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習8** 選択<br>メディア・インスタレーション<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | | | **メディアデザイン演習9** 選択<br>iPadアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習10** 選択<br>ソーシャルネットワークアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | 講義系 | | | **メディアデザイン論A**<br>メディアの歴史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論B**<br>情報処理論<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論C**<br>イメージと記号<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論D**<br>ニューメディア<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | **メディアデザイン史C**<br>映画史<br>＊領域共通科目 | | | | | |
| 選択科目／60単位 | 選択であるが、準必修扱いの科目 | **コンピュータ基礎演習1**<br>デジタル画像処理<br>(Photoshop ほか)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習2**<br>DTP基礎<br>(Illustrator ほか)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習3**<br>Webデザイン基礎<br>(HTML)(Dreamwaver)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習4**<br>Webデザイン基礎<br>(Dreamwaver ほか)<br>＊領域共通科目 | | | | |
| | 領域が全学に対し提供する科目「コースの学生に推奨する科目」 | | | | **メディアデザイン史D**<br>アニメーション史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン史A**<br>写真史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン史B**<br>グラフィック・デザイン史<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | | | **メディアアート概論**<br>＊領域共通科目 | **オルタナティブ文化論**<br>＊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**<br>描写<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **基礎造形実習2B**<br>写真基礎<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習1-d**<br>3DCG基礎(3ds Max)<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習2-d**<br>VFX(After Effects & 3ds Max)<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習5-d**<br>グループ制作<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習6-d**<br>個人制作(進級制作展)<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習9** ゼミ<br>卒業制作企画<br>＊領域共通科目 | **卒業研究** ゼミ<br>＊領域共通科目 |
| | | **基礎造形実習3A**<br>グラフィック・デザイン基礎　シンボライズ<br>＊領域共通科目(前期or後期) | **基礎造形実習4B**<br>映像基礎<br>実写／コマ撮り<br>＊領域共通科目<br>（前期or後期） | **メディアデザイン実習4-d**<br>コマ撮りアニメ<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習3-d**<br>作画基礎(RETAS!)<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習7-d**<br>作画応用<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習8-d**<br>アニメーション企画<br>＊アニメ・CGコース必修科目 | **メディアデザイン実習10** ゼミ<br>テーマ研究<br>＊領域共通科目 | |
| | 演習系 | **メディアデザイン基礎演習1A**<br>情報デザイン基礎<br>インタビュー／アンケート<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン基礎演習2**<br>情報デザインの研究<br>作品研究／プレゼンテーション<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習1**<br>Webサイト企画<br>(Dreamweaver)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習2**<br>Webサイト制作<br>(Flash)<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン演習3** 選択<br>ドキュメンタリー研究1<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習4** 選択<br>ドキュメンタリー研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **メディアデザイン基礎演習3**<br>写真基礎演習<br>GD基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | **メディアデザイン基礎演習4**<br>映像基礎演習<br>サウンド基礎演習<br>＊領域共通科目(前期or後期) | | | **メディアデザイン演習5** 選択<br>インターフェイス研究1<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習6** 選択<br>インターフェイス研究2<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | | | | | **メディアデザイン演習7** 選択<br>モーション・グラフィックス<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習8** 選択<br>メディア・インスタレーション<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | | **総合基礎演習1**<br>他領域授業選択 | **総合基礎演習2**<br>他領域授業選択 | | | **メディアデザイン演習9** 選択<br>iPadアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | **メディアデザイン演習10** 選択<br>ソーシャルネットワークアプリ制作<br>＊領域共通選択科目 | | |
| | 講義系 | | | **メディアデザイン論A**<br>メディアの歴史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論B**<br>情報処理論<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論C**<br>イメージと記号<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン論D**<br>ニューメディア<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | | **メディアデザイン史D**<br>アニメーション史<br>＊領域共通科目 | | | | |
| 選択科目／60単位 | 選択であるが、準必修扱いの科目 | **コンピュータ基礎演習1**<br>デジタル画像処理<br>(Photoshop ほか)<br>領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習2**<br>DTP基礎<br>(Illustrator　ほか)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習3**<br>Webデザイン基礎<br>(HTML)(Dreamwaver)<br>＊領域共通科目 | **コンピュータ基礎演習4**<br>Webデザイン基礎<br>(Dreamwaver ほか)<br>＊領域共通科目 | | | | |
| | 領域が全学に対し提供する科目「コースの学生に推奨する科目」 | | | **メディアデザイン史C**<br>映画史<br>＊領域共通科目 | | **メディアデザイン史A**<br>写真史<br>＊領域共通科目 | **メディアデザイン史B**<br>グラフィック・デザイン史<br>＊領域共通科目 | | |
| | | | | | | **メディアアート概論**<br>＊領域共通科目 | **オルタナティブ文化論**<br>＊領域共通科目 | | |

## 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が確立できる。
(2) 自主的なプロセス設計とスケジュール管理ができる。
(3) 提案性と完成度の高い作品制作ができる。

**授業計画**

1. 1週目から15週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 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が確立できる。
(2) 自主的なプロセス設計とスケジュール管理ができる。
(3) 提案性と完成度の高い作品制作ができる。

**授業計画**

1. 1週目から15週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 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。

## 卒業制作

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**

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。

**到達目標**

(1) 専門性の明確化とプロ意識が確立できる。
(2) 自主的なプロセス設計とスケジュール管理できる。
(3) 提案性と完成度の高い作品制作できる。

**授業計画**

1. 1週目から15週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 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. 京都市美術館で卒業制作展を開催し、成果発表します。
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】卒業制作展の運営も、積極的に取り組んでください。

# 空間デザイン領域

**平成25(2013)年度以前入学生**

## 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ろこびは、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 必修 | 単位数 選択必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 専門科目卒業要件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 基礎造形実習１Ａ | | 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<br>＊教職課程履修者は1A・2A(又は彫刻演習)・3A・4A(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２Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　空間領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習３Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　空間領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習４Ａ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　空間領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習１Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | ＊学科共通科目　空間領域開講科目 | | |
| 基礎造形実習２Ｂ | | 2 | | 実習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習３Ｂ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | | | |
| 基礎造形実習４Ｂ | | 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 |
| 空間基礎演習１ | | 2 | | 演習 | ○ | | | | 空間領域共通科目 | | ④領域の専門科目46単位以上修得すること |
| 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ルームライセンス | |
| 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ルームライセンス | |
| 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ルームライセンス | |
| 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ルームライセンス | |
| 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 | | |
| 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 必修 | 選択必修 | 選択 | 授業形態 | 開講期・年次 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 特記事項 | 取得可能ライセンス | 専門科目卒業要件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 実4+演4=16単位 前 | 1年 後 | 2年 実4+演6+講1=22単位 前 | 2年 後 | 3年 実4+演5+講2=22単位 前 | 3年 後 | 4年 実2+卒1=10単位 前 | 4年 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7a** フォーリー 遺跡博物館 住環境Dコース専門科目 | **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 | **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 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 | **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** パース図法 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 | | |
| | | | | **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 | | | |
| 選択科目/60単位 | 講義系 | | | | **建築構造演習1** 二級建築士受験資格科目 | **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 | | **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 |
| | | | | | **建築構造演習2** 二級建築士受験資格科目 | | | | **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 |
| | 選択であるが、準必修扱いの科目 | **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 実4＋演4＝16単位 | | 2年 実4＋演6＋講1＝22単位 | | 3年 実4＋演5＋講2＝22単位 | | 4年 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<br>布の立体造形<br>＊領域共通科目 | 基礎造形実習3A<br>ワンボード家具<br>FRPスピーカ<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン実習1ab<br>言葉からの<br>デザインアプローチ<br>住環境・PD共通科目 | 空間デザイン実習3<br>サフィールドワーク<br>ヨシ造形<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン実習5ab<br>光と水のデザイン<br>住環境・PD共通科目 | 空間デザイン実習7b<br>コミュニケーション<br>機器<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン実習9b<br>社会問題とデザイン<br>PDコース専門科目 | 卒業制作 |
| | | 基礎造形実習2A<br>線・面・複合造形<br>＊領域共通科目 | 基礎造形実習4A<br>織・籠・紙・フェルト<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン実習2b<br>状況スケッチと<br>デザインプロセス<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン実習4b<br>平面・キャラクタ<br>遊具・機構<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン実習6b<br>トランスポーテーション<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン実習8b<br>身体を支えるもの<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン実習10b<br>社会問題とデザイン<br>PDコース専門科目 | |
| | 演習系 | 空間基礎演習1<br>フィールドワーク入門<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン演習2<br>空間デザイン入門<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン演習1<br>断面図法と空間<br>ドローイング<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン演習4ab<br>椅子の実測図面<br>住環境・PD共通科目 | 空間デザイン演習7ab<br>コンペティション<br>課題<br>住環境・PD共通科目 | 空間デザイン演習10b<br>ユーザーインタ<br>フェース<br>PDコース専門科目 | | |
| | | 総合基礎演習1<br>他領域授業選択 | 総合基礎演習2<br>他領域授業選択 | 空間デザイン演習2b<br>製図基礎<br>ハンドワーク製図<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン演習5b<br>設計基礎・CADに<br>よる設計<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン演習8b<br>先端技術<br>ワークショップ<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン演習11b<br>評価基準・UD設計<br>FDコース専門科目 | | |
| | | | | 空間デザイン演習3b<br>ペーパー＆<br>ラフモデリング<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン演習6b<br>FLASH<br>インタラクティブ<br>PDコース専門科目 | 空間デザイン演習9b<br>3DCG Rhinoceros<br>モデリング<br>PDコース専門科目 | | | |
| 選択科目／60単位 | 講義系 | | | | 生産技術論<br>PDコース設定科目 | ユーザインタ<br>フェース概論<br>PDコース設定科目 | デザイン<br>マーケティング論<br>PDコース設定科目 | | |
| | 選択であるが、準必修扱いの科目 | PC基礎演習1 | PC基礎演習2 | PC基礎演習3 | PC基礎演習4 | | | | |

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

## 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 実4＋演4＝16単位 | | 2年 実4＋演6＋講3＝26単位 | | 3年 実4＋演5＝18単位 | | 4年 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<br>布の立体造形<br>＊領域共通科目 | 基礎造形実習3A<br>ワンボード家具<br>FRPスピーカ<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン実習1cd<br>シルクスクリーンプリント<br>FD・テキ共通科目 | 空間デザイン実習3<br>サフィールドワークヨシ造形<br>FD・テキ共通科目 | 空間デザイン実習5cd<br>コンセプトに基づく作品制作<br>FD・テキ共通科目 | 空間デザイン実習7c<br>オリジナル作品企画・制作<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン実習9c<br>卒制に向けた制作<br>FDコース専門科目 | 卒業制作 |
| | | 基礎造形実習2A<br>線・面・複合造形<br>＊領域共通科目 | 基礎造形実習4A<br>織・籠・紙・フェルト<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン実習2c<br>パターン縫製技術1<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン実習4c<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン実習6a<br>ブランド企画<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン実習8c<br>自由課題　企画<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン実習10c<br>卒制に向けた制作<br>FDコース専門科目 | |
| | 演習系 | 空間基礎演習1<br>フィールドワーク入門<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン演習2<br>空間デザイン入門<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン演習1<br>断面図法と空間ドローイング<br>＊領域共通科目 | 空間デザイン演習4cd<br>染織実験<br>FD・テキ共通科目 | 空間デザイン演習7cd<br>素材研究<br>FD・テキ共通科目 | 空間デザイン演習10c<br>課題制作におけるパターン演習<br>FDコース専門科目 | | |
| | | 総合基礎演習1<br>他領域授業選択 | 総合基礎演習2<br>他領域授業選択 | 空間デザイン演習2c<br>ファッションデザインの基礎<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン演習5c<br>ショッププランニング<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン演習8c<br>ビジュアルマーチャンダイジング<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン演習11c<br>企業研究<br>FDコース専門科目 | | |
| | | | | 空間デザイン演習3c<br>コスチューム<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン演習6c<br>ファッションイラスト<br>FDコース専門科目 | 空間デザイン演習9c<br>ファッショントレンド企画<br>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<br>FDコース設定科目 | ファッションデザイン史<br>FDコース設定科目 | | | | |
| | | | | ファッションデザイン論 | | | | | |
| | 選択であるが、準必修扱いの科目 | PC基礎演習1 | PC基礎演習2 | PC基礎演習3 | PC基礎演習4 | | | | |

## 空間デザイン実習9

テーマ追求～自己表現と社会

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

**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**

課題への取り組み・計画性20%、着眼点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

## 空間デザイン実習10

テーマ追求～自己表現と社会

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

**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**

課題への取り組み・計画性20%、着眼点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

## 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**

課題への取り組み・計画性20%、着眼点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複数クラスに編成して、専門分野の枠を超えた教員組織の指導のもと、美術経験の多少にかかわらず、表現することの面白さを体感することを通して芸術学部共通の造形基礎を学ぶ科目です。「描く」「つくる」「発想する」の３つの基本的なテーマに沿って、実技、講義、ワークショップ、発表、合評などで授業を構成し、表現課程での工夫や発見を通して、視野を広げていく楽しさと柔軟な思考を養う「ファウンデーション実習Ａ」やコンピュータの基礎を学ぶ「ファウンデーション実習Ｂ」があります。

**②応用科目群**

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

**③社会実践科目群**

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

**④教養科目群**

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

## 共通教育センター科目(学部共通科目)　全学適用

| 科目一覧 | | | 学芸員 | 教職 | 単位数 必修 | 単位数 指定科目 | 単位数 選択 | 授業形態 | 配当学年(望ましい履修学年) 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 特記事項 複数開講、通年開講、集中科目等について特記　等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 基礎科目群 | ファウンデーション科目 | ファウンデーション実習A1 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | 1年次に6科目6単位を修得すること |
| | | ファウンデーション実習A2 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | ファウンデーション実習A3 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | ファウンデーション実習A4 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | ファウンデーション実習B1 | | 必修 | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | ファウンデーション実習B2 | | 必修 | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | ファウンデーション実習C1 | | | | | 1 | 実習 | ○ | | | | |
| | | ファウンデーション実習C2 | | | | | 1 | 実習 | ○ | | | | |
| | | プレファウンデーション実習1 | | | | | 1 | 実習 | | ○ | ○ | | |
| | | プレファウンデーション実習2 | | | | | 1 | 実習 | | ○ | ○ | | |
| | スタートプログラム科目 | 大学入門1 | | | | 1 | | 演習 | ○ | | | | 1年次に6科目6単位以上修得すること |
| | | 大学入門2 | | | | 1 | | 演習 | ○ | | | | |
| | | スタディスキル実習1 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | スタディスキル実習2 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | スタディスキル実習3 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | | スタディスキル実習4 | | | | 1 | | 実習 | ○ | | | | |
| | 芸術基礎科目 | 東洋・日本美術史概説A | 選択 | 必修 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | 1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B | 選択 | 選択 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | 西洋美術史概説A | 選択 | 必修 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | 西洋美術史概説B | 選択 | 選択 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | デザイン史概説A | 選択 | 選択 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | デザイン史概説B | 選択 | 選択 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| 応用科目群 | 芸術応用科目 | イラストレーション概論 | | | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | ① 所属する領域の理論科目を5科目10単位以上修得すること<br>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<br>② ①以外の科目を2科目4単位以上受講すること |
| | | 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 | | | ○ | | |
| | | 美術概論 | | 必修 | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | 美術論1 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | | | |
| | | 美術論2 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | | | |
| | | 美術論3 | | | | 2 | | 講義 | | | ○ | | |
| | | 美術論4 | | | | 2 | | 講義 | | | ○ | | |
| | | メデイアデザイン概論 | | | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | メデイアデザイン論1 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | メデイアデザイン論2 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | メデイアデザイン論3 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | メデイアデザイン論4 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン概論 | | | | 2 | | 講義 | ○ | ○ | | | |
| | | 空間デザイン論1 | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン論2A | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン論2B | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン論2C | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン論2D | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン論2E | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 空間デザイン論2F | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 現代デザイン論A | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 現代デザイン論B | | | | 2 | | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 現代美術論A | | 選択 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 現代美術論B | | 選択 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 絵画材料学 | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | メデイアアート概論 | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 日本美術史A | | 選択 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 日本美術史B | | 選択 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 西洋美術史A | | 選択 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 西洋美術史B | | 選択 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 日本建築史 | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 西洋建築史 | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 工芸史 | 選択 | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 図法演習 | | | | | 2 | 演習 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 色彩演習 | | | | | 2 | 演習 | | ○ | ○ | | |
| | | 人体表現演習 | | | | | 2 | 演習 | | | ○ | | |
| | | 彫刻演習 | | 選択 | | | 2 | 演習 | | ○ | ○ | | |
| | | 工芸演習 | | 選択 | | | 2 | 演習 | | ○ | ○ | | |
| | | 絵画演習 | | 選択 | | | 2 | 演習 | | ○ | ○ | | |
| | | デザイン演習 | | 選択 | | | 2 | 演習 | | ○ | ○ | | |
| | | 芸術鑑賞A | | | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 芸術鑑賞B | | | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 特別講義1 | | | | | 1 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 特別講義2 | | | | | 1 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 特別講義3 | | | | | 1 | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | 特別講義4 | | | | | 1 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 特別講義5 | | | | | 1 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| 選択科目群 | 教養科目 | 自然科学概論A | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 自然科学概論B | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 自然科学概論C | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 自然科学概論D | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 社会学A | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 社会学B | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 現代社会論A | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 現代社会論B | | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 法学〔日本国憲法〕 | | 必修 | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 人権教育 | | 必修 | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | | |
| | | ボランティアワーク1 | | 必修 | | | 1 | 演習 | | ○ | | | |
| | | ボランティアワーク2 | | 必修 | | | 1 | 実習 | | | ○ | | |
| | | 哲学A | | | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 哲学B | | | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 宗教学A | | | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 宗教学B | | | | | 2 | 講義 | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | | 文化人類学A | 選択 | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |
| | | 文化人類学B | 選択 | | | | 2 | 講義 | | ○ | ○ | ○ | |

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

## ファウンデーション実習A１
表現する(五感を使い感性を養う)

担当教員名　**馬場 晋作、泊 博雅、長尾 浩幸、水谷 米博、石川 亮、高橋 耕平、中川 トラヲ、松村 晃泰**

受講対象・履修要件　1年生共通

**授業概要及び目的**
「表現する」という行為は、「感じ取る」ことによって生まれてくる。本授業(A1　)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る。実際には、映画を観ることや音楽を聴くことで受けた印象について描いたり、課題によって触覚や味覚や臭覚といった感覚を養うことで、造形について探る機会としてもらいたい。ふだん意識して見ているものや感じていることも、視点を変えれば新しい発見やものづくりの動機につながることを楽しく学んでほしい。

**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や社会との繋がりについて真摯に考えることができる。

**授業計画**
1. オリエンテーション「表現と感覚」:【味わう】を平面で表現してみる
2. 【聴く】音楽から受けた印象を絵画で表現する
3. 同上
4. 【触る】触ることでイメージを膨らませて表現する
5. 同上
6. まとめ1
7. 同上
8. 【嗅ぐ】匂いを契機にイメージや記憶を頼りにし、コラージュを交え表現する
9. 同上
10. 【視る】夢について考える。映画鑑賞
11. 【視る】自分が視た夢を契機にイメージを膨らませて、様々な素材を用いて表現する
12. 同上
13. 同上
14. まとめ2
15. 同上

**準備学習**
授業に関して作家や作品のほか、映画や音楽や演劇などを調べ、興味を持って授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度 50%、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付する。
・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

## ファウンデーション実習A２
発想する(グループワーク)

担当教員名　**馬場 晋作、泊 博雅、長尾 浩幸、水谷 米博、石川 亮、高橋 耕平、中川 トラヲ、松村 晃泰**

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(ブレインストーミング)、プレゼンテーションを通じて、協同して創造することを学びます。

**到達目標**
(1) 協同して創造することができる。
(2) 日頃意識して見ているものや感じていることも、視点を変えて新しい発見につなげることができる。
(3) 新しい発見に気付き、言葉や図表やイラストなどで、イメージを定着することができる。
(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:ブレインストーミング
3. 新商品の企画2:アイデアスケッチ&企画書作成
4. (同上)
5. CMの企画1:4コマシナリオ
6. (同上)
7. CMの企画2:絵コンテ
8. 絵コンテ制作1(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:総評

**準備学習**
日頃から、メモやアイデアスケッチの習慣を身につける。

**成績評価方法・基準**
授業態度 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付する。
・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

## ファウンデーション実習A３
描く(日常的に絵を活用する力)

担当教員名　**馬場 晋作、石川 泰史、田辺 由子、水谷 米博、櫻井 宏哉、宝永たかこ、高田 学、石川 亮、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**
本授業では「描く」を通して、絵を日常的に活用する力、「絵で伝える」「絵で記録する」「絵で考え、確かめる」ための描画力を伸ばします。
何のために「絵を描く」のか?　人は主に「表現」「記録」「伝達」「確認」などの手段として絵を描きます。必ずしも「絵=作品」ではありません。くらしや学びや仕事の中で、言葉や文字、身振り手振りや音などと同じように、あるいはそれらを併用して、「絵」をコミュニケーションツールとして気軽に活用できるようになりましょう。

**到達目標**
(1) 日常の何気ないものにも、美しさや面白さ、魅力を発見することができる。
(2) 絵を描いて、説明したり考えを伝えることができる。
(3) 描くことで対象の特徴をつかみ、伝わりやすく説得力のある表現を工夫できる。

**授業計画**
1. オリエンテーション : 日常的に絵を活用する力
2. 透かし描き : 形を写実的に描くコツ
3. イラストスケッチ : 身近なものをおもしろ画材で描く
4. 〃
5. 絵地図の説明
6. キアロスクーロ : 光を白で描く
7. まとめ1 : イラストスケッチの鑑賞と講評
8. アイソメ : 立体物を描くコツ
9. 絵地図 : 人に説明するための絵と伝わる工夫　(1)下絵
10. 〃
11. 絵地図 : 人に説明するための絵と伝わる工夫　(2)仕上げ
12. 〃
13. まとめ2 : 絵地図の鑑賞と講評
14. 〃
15. まとめ3 : 総評

**準備学習**
・意識して「見る、観る、視る」習慣を身につける。
・日常の何気ないもの、身近なものの美しさや魅力を気負わずスケッチする習慣を身につける。
・学んだことを日常的に使いこなせる力にするために、自主練習を推奨。
・絵地図制作のための取材をする。

**成績評価方法・基準**
授業態度 50%、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付する。
・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

## ファウンデーション実習A４
つくる(つくることで造形表現の基礎を養う)

担当教員名　**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。制作において、素材をねじ伏せてイメージしたものに近づける方法もあるが、逆に素材の特性から新しい表現のヒントを得ることもある。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. 素オリエンテーション「つくる」〜立体と素材
2. つくる1:カード/変形・加工
3. 同上
4. つくる2:カード/応用・連続
5. 同上
6. まとめ:つくる1&2(講評、記録撮影)
7. 同上
8. つくる3:綿棒1
9. 同上
10. つくる4:綿棒2(まとう1)
11. 同上
12. 綿棒2(まとう2)
13. 同上
14. まとめ:つくる3&4(講評、記録撮影)
15. 同上

**準備学習**
身のまわりの自然物や人工物の造形、構造、素材に興味をもって見つめる習慣をつけること。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、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付する。
・大学で用意する画材や支持体もあるが、その他必要な材料費は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
・配付プリントの整理および作品保存用のA4サイズのクリアファイルを用意すること。

## ファウンデーション実習Ｂ１
MacintoshとAdobe Photoshopの基礎

担当教員名　**穴風　光惠**

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**
配付プリントに記載するテキストの範囲を読んでおいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、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 2014スーパーリファレンス for Windows & MacOS ソーテック社（本体 2,380円+税）その他、適宜プリントを配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、テキスト、授業内で配付した資料は毎回持参して下さい。また、特別な理由がない限り、遅刻・欠席は厳禁です。

## ファウンデーション実習Ｂ１
MacintoshとAdobe Photoshopの基礎

担当教員名　**谷本　研**

受講対象・履修要件　1年生共通

**授業概要及び目的**
コンピューターによる視覚表現の基礎が学べます。OSはMacintoshOSXを使用し、主にPhotoshopなど代表的な画像処理ソフトを使って、文字や画像により、表現をビジュアル化する方法が習得できます。単にひとつのソフトウェアをマスターするだけでなく、それぞれの考え方や特徴を理解し、道具として相互に活用しながら、自由な表現ができるメディアのバランス感覚を身につけることが目標です。

**到達目標**
(1) Macintoshの構造、操作方法、ビットマップ画像の基礎が理解できる
(2) Adobe Photoshopの基本操作ができる
(3) 学内のプリンターやスキャナー、ネットワークなどが利用できる

**授業計画**
1. Macintosh(MacOSX)を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／SEIAN Gmail メールを使おう
3. Macでの文字入力と編集の基本／ファイルの管理
4. Photoshopことはじめ、ビットマップ画像の基礎
5. Photoshop、選択範囲という概念
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**
配付プリントに記載するテキストの範囲を読んでおいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、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付します。準備学習（予習・復習）用の参考書として、Photoshop CC 2014スーパーリファレンス for Windows & MacOS ソーテック社（本体 2,380円+税）を用意してください。

**履修上の注意・ライセンスなど**
データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、授業内で配付した資料、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Ｂ２
Adobe Illustratorの基礎

担当教員名　**穴風　光惠**

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**
配付プリントに記載するテキストの範囲を読んでおいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、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、適宜プリントを配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
データ保存用のメディア（USBフラッシュメモリ）、テキスト、授業内で配付した資料は毎回持参して下さい。また、特別な理由がない限り、遅刻・欠席は厳禁です。

## ファウンデーション実習Ｂ２
Adobe Illustratorの基礎

担当教員名　**谷本　研**

受講対象・履修要件　1年生共通

**授業概要及び目的**
コンピューターによる視覚表現の展開が学べます。OSはMacintoshOSXを使用し、PhotoshopやIllustratorなど代表的なグラフィックソフトウェアを使って、主に印刷物などのメディア表現ができる力が習得できます。その他、様々なソフトウェアの特徴を理解し、相互に横断できる柔軟性と実践力を身につけることが目標です。

**到達目標**
(1) Adobe Illustratorの基本操作ができる
(2) ベクトル画像の特徴を学び、文字や図形が操作できる
(3) ビットマップ画像のレイアウトを含め、DTPの基礎ができる

**授業計画**
1. Illustrator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**
配付プリントに記載するテキストの範囲を読んでおいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、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付します。準備学習（予習・復習）用の参考書として、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）、授業内で配付した資料、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C１
デッサン基礎

担当教員名 **長尾 浩幸・小柳 裕**

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**
画用紙は配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**
鉛筆、消しゴム、練り消しゴム等デッサン用の画材は各自忘れないようにしてください。

## ファウンデーション実習C２
デッサン応用

担当教員名 **長尾 浩幸・小柳 裕**

受講対象・履修要件 1年生共通

**授業概要及び目的**
デッサンは基礎造形力を高める練習方法として、過去から現代に至るまで長きにわたり行われてきた。限りある画材と表現の中で作品の完成度を高める事で、描写力や構成力を向上させる。さらにものを見、観察する力が養われることで、造形活動だけでなくあらゆる分野に応用できる能力の向上が予想される。本授業は デッサン経験者を対象に、胸像以上の大型の石膏像を描く事で造形表現をより一層高める。また描く事の意味を再確認し、各々の分野にフィードバックしていく事を目的とする。

**到達目標**
(1)アイレベルが理解でき、統一感のある空間を前提にした形態把握ができる。
(2)明度設計を理解し、階調幅の広い表現ができる。
(3)作品制作の中で、主題と課題を発見する事ができる。

**授業計画**
1. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
2. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
3. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
4. デッサン(1)　石膏デッサン1(中型首像・胸像)
5. 作品講評
6. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
7. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
8. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
9. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
10. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
11. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
12. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
13. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
14. デッサン(2)　石膏デッサン2 (大型胸像・半身像)
15. まとめ①(合評)

**準備学習**
授業で説明したことを元に描く事の意味を再確認し、各々の分野にフィードバックすることを心がけて下さい。

**成績評価方法・基準**
課題評価70%　受講態度30%

**テキスト・参考図書・材料費**
画用紙は配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**
鉛筆、消しゴム、練り消しゴム等デッサン用の画材は各自忘れないようにしてください。

## 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・泊 博雅**

受講対象・履修要件 1年生

**授業概要及び目的**
成安造形大学での新たな学生生活を有意義に過ごすためには、自主的に学ぶこと、つまり計画的に自己開発していくことが重要です。しかし、その手がかりをつかめないまま大学生活を過ごしてしまう学生も見受けられます。充実した学生生活を送るために、この授業をとおして、大学での学び方を理解し、大学での生活に慣れ、意欲的に学生生活を送るための基礎をつくりましょう。

**到達目標**
(1)自分が学ぶ成安造形大学について知り、「成安」の一員であることを自覚する。
(2)学生生活を充実させるための知識や技能を身につける。
(3)自らを表現する力を身につけ、コミュニケーション能力を高める。

**授業計画**
1. ガイダンス期間：本学の基本理念と歴史
2. 4月18日：この授業のねらい+大学周辺の生活情報+ゴールデンウィークに見るべき展覧会の紹介
3. 〃
4. 5月9日：学生会と各サークルの紹介+グループワーク/ディスカッションの意義
5. 〃
6. 5月23日：関西の主要な美術館・ギャラリー・書店の紹介
7. 〃
8. 6月6日：卒業生による特別講演「成安でどう学んだか」
9. 〃
10. 6月20日：レポート対策講座
11. 〃
12. 7月4日：「合評会」とは、どのような授業なのか
13. 〃
14. 7月18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**
授業で学んだことを、学生活に活用する工夫をすること。
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50%と学期末に提出するレポート50%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。
欠席した授業の配付資料は、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２」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・泊 博雅**

受講対象・履修要件 1年生

**授業概要及び目的**
成安造形大学での新たな学生生活を有意義に過ごすためには、自主的に学ぶこと、つまり計画的に自己開発していくことが重要です。しかし、その手がかりをつかめないまま大学生活を過ごしてしまう学生も見受けられます。充実した学生生活を送るために、この授業をとおして、大学での学び方を理解し、大学での生活に慣れ、意欲的に学生生活を送るための基礎をつくりましょう。

**到達目標**
(1)自分が学ぶ成安造形大学について知り、「成安」の一員であることを自覚する。
(2)学生生活を充実させるための知識や技能を身につける。
(3)自らを表現する力を身につけ、コミュニケーション能力を高める。

**授業計画**
1. 9月26日：時間をじょうずに使おう
2. 〃
3. 10月17日：英語を学ぼう+「芸術による社会への貢献」
4. 〃
5. 10月31日：レポート対策講座
6. 〃
7. 11月14日：情報をキャッチしよう、情報をファイルしよう
8. 〃
9. 11月28日：卒業生による特別講演
10. 〃
11. 12月12日：物語と心
12. 〃
13. 12月26日：一年間をふりかえって
14. 〃
15. まとめ

**準備学習**
授業で学んだことを、学生活に活用する工夫をすること。
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50%と学期末に提出するレポート50%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。
欠席した授業の配付資料は、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３」「同４」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1
大学での学びに親しむ

担当教員名　**千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件　1年生

**授業概要及び目的**
成安造形大学での学生生活を充実させるために、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15日：ワークショップ①
2. 〃
3. 4月22日：ワークショップ②
4. 〃
5. 5月6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13日：ひととなりを知るための25の質問
8. 〃
9. 5月20日：新聞のしくみとその意義
10. 〃
11. 5月27日：関西三都――京都・大阪・神戸+新聞課題①
12. 〃
13. 6月3日：関西の美術館をめぐるツアーを考えてみよう+新聞課題②+プレイスメント・テスト
14. 〃
15. 6月10日：6月6日の領域助手の座談会を聴いて①+新聞課題③

**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。成績は、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーで約66%、新聞記事を用いた自宅課題で約34%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。欠席した授業の配付資料は、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」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　1年生

**授業概要及び目的**
成安造形大学での学生生活を充実させるために、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10日：6月6日の領域助手の座談会を聴いて②+基礎学力実習①
2. 6月17日：新書で教養を高める+新聞課題①+基礎学力実習②
3. 〃
4. 6月24日：気になる雑誌をあげてみよう+新聞課題②+基礎学力実習③
5. 〃
6. 7月1日：フィンガーフード・コンペの検討①+新聞課題③+基礎学力実習④
7. 〃
8. 7月8日：フィンガーフード・コンペの検討②+新聞課題④+基礎学力実習⑤
9. 〃
10. 7月15日：ワークショップ「フィンガーフード・コンペ」
11. 〃
12. 7月22日：ワークショップをふりかえって+新聞課題⑤+基礎学力実習⑥
13. 〃
14. 7月29日：夏休みに見るべき美術館と展覧会+新聞課題⑥+基礎学力実習まとめ
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。成績は、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーで50%、新聞記事を用いた自宅課題で25%、期末におこなう筆記試験25%で評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
問題集:『マナトレ数学基礎編』または『マナトレ数学標準編』(購買部扱い)。どちらを使うかは、6月3日のプレイスメント・テストの結果をふまえて個別にお知らせします。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。欠席した授業の配付資料は、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。

## スタディスキル実習3
大学での学びに親しむ

担当教員名　**千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件　1年生

**授業概要及び目的**
成安造形大学での学生生活を充実させるために、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. 9月16日：夏休みに見た展覧会、読んだ本+新聞課題①+基礎学力実習①
2. 〃
3. 9月23日：自分をたとえると+新聞課題②+基礎学力実習②
4. 〃
5. 9月30日：自分のこだわりを図にしてみると+新聞課題③+基礎学力実習③
6. 〃
7. 10月14日：あなたのふるさと、教えてください+新聞課題④+基礎学力実習④
8. 〃
9. 10月21日：行ってみたい土地、行ってみたい国+新聞課題⑤+基礎学力実習⑤
10. 〃
11. 10月28日：充実した大学生活のために+新聞課題⑥+基礎学力実習⑥
12. 〃
13. 11月4日：ワークショップ「身体でコミュニケーション」
14. 〃
15. 11月11日：ワークショップをふりかえって①+基礎学力実習まとめ

**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。成績は、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーで50%、新聞記事を用いた自宅課題で25%、期末におこなう筆記試験25%で評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
問題集:『マナトレ数学基礎編』または『マナトレ数学標準編』(購買部扱い)。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。欠席した授業の配付資料は、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、「キャリアデザイン概論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4
大学での学びに親しむ

担当教員名　**千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件　1年生

**授業概要及び目的**
成安造形大学での学生生活を充実させるために、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. 11月11日：ワークショップをふりかえって②+新聞課題①
2. 11月18日比叡のふもと、琵琶湖のほとり+新聞課題②+基礎学力実習①
3. 〃
4. 11月25日：都市と田園+新聞課題③+基礎学力実習②
5. 〃
6. 12月2日：11月28日の卒業生の特別講演を聴いて+新聞課題④+基礎学力実習③
7. 〃
8. 12月9日：今年の新語・流行語大賞は?+新聞課題⑤+基礎学力実習④
9. 〃
10. 12月16日：新聞課題をふりかえる+新聞課題⑥+基礎学力実習⑤
11. 〃
12. 1月6日：冬休みに見た展覧会、読んだ本+新聞課題⑦+基礎学力実習⑥
13. 〃
14. 1月13日：大学生は大人か、子どもか?+新聞紹介⑧+基礎学力実習まとめ
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。成績は、授業の最後に書くミニッツ・ペーパーで50%、新聞記事を用いた自宅課題で25%、期末におこなう筆記試験25%で評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
問題集:『マナトレ数学基礎編』または『マナトレ数学標準編』(購買部扱い)。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。欠席した授業の配付資料は、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**
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。

## 東洋・日本美術史概説A

江戸時代以前の日本美術史(一部に中国を含む)の基礎を学ぶ

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 1、2年生向け科目

**授業概要及び目的**

東洋・日本美術史の基礎知識を、分野別にスライドを用いて解説します。また、開催されている展覧会の情報や見どころも紹介します。様々な作品を知ることは、自分を知ることにつながります。今後の自らの作品制作の方向性を決める手がかりにしてほしいと考えています。

**到達目標**

(1)各時代の日本美術の名品を通して、日本美術の流れを知ることができます。
(2)制作の手がかりとなる作品に出会えます。
(3)様々な美術品を知ることで、美術品の見方を身につけることができます。

**授業計画**

1. ガイダンスおよび美術史の時代区分
2. 美術史とは?(美術品の見方・時代による表現の違い)
3. 彫刻1(仏像の基礎知識・仏の種類・仏像の素材と技法)
4. 彫刻2(中国および日本古代・北魏、隋、唐からの影響)
5. 彫刻3(日本古代・一木造から寄木造へ)
6. 彫刻4(日本中世・慶派の写実的表現)
7. 工芸品1(陶磁器・技法および中国・日本の各時代の表現)
8. 絵画1(基礎知識と日本古代・中国からの影響)
9. 絵画2(日本古代・仏教絵画)
10. 絵画3(日本古代および中世・絵巻物、肖像画)
11. 絵画4(中国および日本中世・水墨画)
12. 絵画5(日本近世・狩野派)
13. 絵画6(日本近世・琳派)
14. 絵画7(日本近代・写生画・文人画)
15. 絵画8(日本近代・浮世絵)

**準備学習**

"授業でのスライドで満足せず、展覧会に出かけて実物を鑑賞すること。
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ます。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 東洋・日本美術史概説B

西洋美術との出会いがもたらした日本美術の近代的展開

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 1・2年生向け科目

**授業概要及び目的**

美術・芸術という概念や制度が西洋からもたらされた明治時代以降、日本美術は急速かつ広範な変化、展開を遂げてゆきます。洋画に対する概念として日本画ということばが生まれたのも明治時代に入ってからです。この講義では、日本画、洋画、彫刻など日本美術の近代化の歩みをたどっていきます。

**到達目標**

(1)明治時代以降、昭和時代初めまでの日本美術の流れが理解できる。
(2)日本人が西洋から何を学んだかを知ることができる。
(3)作家が作品制作に際して、何から影響を受けたかを知ることができる。

**授業計画**

1. 桃山時代の洋風画
2. 江戸時代の洋風画(江戸、長崎、秋田)
3. 幕末から明治初期の洋画
4. 明治初期の日本画
5. 美術教育(洋画)の始まり
6. 美術教育(日本画)の始まり
7. 近代の彫刻
8. 明治時代の日本画(東京)
9. 明治時代の日本画(京都)
10. 大正時代の日本画
11. 昭和戦前の日本画
12. 明治時代の洋画(西洋アカデミズムの影響)
13. 明治時代の洋画(印象派の影響)
14. 大正の洋画
15. 昭和戦前の洋画

**準備学習**

展覧会に行き、実物を鑑賞すること。
授業中に紹介した参考図書を用いて事前事後学習すること。

**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ます。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 西洋美術史概説A

作品比較から様式論へ

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 1年生(2年生以上も受講できます)

**授業概要及び目的**

美術作品の比較によって西洋美術史の本質を理解します。古代ギリシアから20世紀前半までの西洋美術の歴史を概観します。視聴覚機器を用いて多数の作例を紹介し、様式分析を中心に美術作品の見方、学び方の基礎をかためます。

**到達目標**

(1)美術作品を見比べて違いを見分け、その様式上の特徴を説明できるようになる。
(2)西洋美術史の流れを時代順に理解し、その概要を説明できるようになる。
(3)西洋美術史を学ぶ方法を理解し、しっかりと学ぶことができるようになる。

**授業計画**

1. 美術作品を比較する(1):細部を見比べてみよう。
2. 美術作品を比較する(2):ボッティチェリはなぜ神秘的か
3. 美術作品を比較する(3):立像とその軸線
4. 美術作品を比較する(4):この色はどこから来たのか
5. 美術作品を比較する(5):安定と運動
6. 美術作品を比較する(6):抽象へ、抽象から
7. 西洋美術の流れ(1):なぜ印象派はすごいのか
8. 西洋美術の流れ(2):なぜルネサンスは重要なのか
9. 西洋美術の流れ(3):なぜ古代ギリシアは手本とされるのか
10. 西洋美術の流れ(4):なぜ近代美術はメチャクチャでよいのか
11. 西洋美術の流れ(5):なぜ現代「アート」と呼ばれるのか
12. 西洋美術の流れ(6):なぜ中世美術は写実ではないのか
13. 作品比較から様式論へ(1):ルネサンスとバロック
14. 作品比較から様式論へ(2):美術史家ハインリヒ・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『新西洋美術史』(西村書店, 2800円+税)購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取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。

## 西洋美術史概説B

作品記述から図像論へ

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 1年生(2年生以上も受講できます)

**授業概要及び目的**

美術作品の描写内容の把握によって西洋美術史の本質を理解します。古代ギリシアから20世紀前半までの西洋美術の歴史を概観します。視聴覚機器を用いて多数の作例を紹介し、図像分析を中心に美術作品の見方、学び方の基礎をかためます。

**到達目標**

(1)美術作品の描写内容を理解し、その主題を説明できるようになる。
(2)西洋美術史の流れを時代順に理解し、その概要を説明できるようになる。
(3)西洋美術史を学ぶ方法を理解し、しっかりと学ぶことができるようになる。

**授業計画**

1. 西洋の美術とその描写内容(1):キリスト教の主題(受胎告知)
2. 西洋の美術とその描写内容(2):キリスト教の主題(キリストの降誕)
3. 西洋の美術とその描写内容(3):キリスト教の主題(キリストの洗礼)
4. 西洋の美術とその描写内容(4):キリスト教の主題(キリストの奇跡)
5. 西洋の美術とその描写内容(5):キリスト教の主題(最後の晩餐)
6. 西洋の美術とその描写内容(6):キリスト教の主題(キリストの磔刑)
7. 西洋の美術とその描写内容(7):ギリシア・ローマ神話の主題(ウェヌスの誕生)
8. 西洋の美術とその描写内容(8):ギリシア・ローマ神話の主題(ユピテルと女性たち)
9. 西洋美術の本質(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):イコノグラフィーとイコノロジー
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『新西洋美術史』(西村書店, 2800円+税)購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取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・2年生向け科目

**授業概要及び目的**
18世紀から19世紀にかけての産業革命は、人びとの生活を激変させた。特に、生活に用いる、様ざまな道具やモノ、或いは環境を形成するものつくりの現場は、大きな影響を受けた。それ以前には職人の手で一つひとつが手工作で制作されていたものが、機械によって一度に大量に生産されるようになったのである。この講義では、ものつくりの現場への機械の導入をめぐる、様ざまな工芸家やデザイナーの苦闘の跡を探っていく。そのことを通して、近代デザインの考え方の基礎の成立について知ることを目的とする。

**到達目標**
(1) 歴史という概念の相対性について考えることができる。
(2) デザインが社会のあり方に影響を受ける造形であることを知ることができる。
(3) 産業革命とデザインの関係について知ることができる。
(4) ウィリアム・モリスの先進性について知ることができる。
(5) アール・ヌーヴォーの歴史的意義について知ることができる。

**授業計画**
1. 歴史とは何か
2. 産業革命の概要を考える。
3. 産業革命とものつくり
4. イギリス社会の階層性
5. アルバート公とヘンリー・コールのデザイン改革
6. 1851年の万国博覧会
7. ウィリアム・モリスの活動の概要
8. ウィリアム・モリスのデザイン思考の革新性　1回目
9. ウィリアム・モリスのデザイン思考の革新性　2回目
10. 美術工芸運動
11. アール・ヌーヴォーの概要
12. フランスとベルギーのアール・ヌーヴォー
13. スコットランド、カタロニア、オーストリアのアール・ヌーヴォー
14. アール・ヌーヴォーのデザイン史上の意味
15. まとめ

**準備学習**
18世紀から19世紀にかけてのヨーロッパの歴史について、概観しておくこと。

**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。

## デザイン史概説B
モダンデザインの成立

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 1・2年生向け科目

**授業概要及び目的**
19世紀の末から20世紀の初頭にかけて、ものづくりの現場への機会の導入はさらに進んだが、先進的なデザイナーたちの様ざまな努力にもかかわらず、機械を使いこなすための確固たる方法論は未だ見出されていなかった。この授業では、アメリカの建築、ドイツ工作連盟、抽象絵画の成立、オランダのデ・ステイル、そしてバウハウスを取り上げ、モダンデザインの成立について考えることを目的としている。

**到達目標**
(1) モダンデザインの成立について知ることができる。
(2) 幾何学的抽象絵画の意味について知ることができる。
(3) 近代建築の意味について知ることができる。
(4) デザインと経済の関係について考えることができる。
(5) デザインと芸術の関係について考えることができる。

**授業計画**
1. ウィーン工房のデザイン
2. 近代以前のアメリカ建築
3. ルイス・サリヴァンの建築
4. フランク・ロイド・ライトの建築
5. ドイツ工作連盟の成立
6. ドイツ工作連盟における規格化をめぐる論争
7. 絵画におけるリアリズムの意味
8. 印象派と立体派
9. 幾何学的抽象絵画の成立
10. 幾何学的抽象絵画とデザイン　1回目
11. 幾何学的抽象絵画とデザイン　2回目
12. バウハウスの成立の背景
13. 初期バウハウスの教育
14. バウハウスにおけるモダンデザインの成立
15. まとめ

**準備学習**
第1次世界大戦前後のヨーロッパの歴史について復習しておいてください。

**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 イラストレーション領域1年生及び他領域2年生以上

**授業概要及び目的**
イラストレーションは文字よりも古い、情報を記録し、伝えるためための技術です。
文字、写真、映像といった他の表現が進化した現代においても、その役割や重要性が変わることはありません。この講義ではイラストレーションの歴史的な成り立ちから、時代や社会の変化とのかかわり、テクノロジーの進化やメディアからの影響など、さまざまな切り口から幅広くイラストレーションについて探っていきます。

**到達目標**
(1)絵画史の中でのイラストレーションの位置づけを知る。
(2)イラストレーションの社会的意義を知る。
(3)様々な技法が誕生した経緯を知る。

**授業計画**
1.イラストレーションとはなにか
2.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**
授業態度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。テキスト配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**
なし

## イラストレーション論1
人と動物の美術解剖学

担当教員名 **小田　隆**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
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**
授業態度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**
目でみる筋力レーニングの解剖学(必須)、美術のためのシートン動物解剖図(推奨)、骨単(推奨)、肉単(推奨)の他にプリントを配付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**
授業ノートを見直し、復習をしたうえで、次の授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
岸田５０%+小田５０%で評価します。
岸田５０%の内訳は受講態度２０%+授業内試験３０%

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**
適宜資料を配付

## イラストレーション論2
イラストレーションの映像的進化と演出

担当教員名 **まつむら　まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

**授業概要及び目的**
本講義はイラストレーション、絵画全般の歴史や社会的背景を知ることでイラストレーションとはなにかを考える講座です。本パートではイラストレーションが絵画的な情景描写からよりダイナミックな映像的表現へと進化してきた過程を、マンガ、映画、アニメーションなど幅広いジャンルにおける実例(作家)を通して検証します。
それぞれのメディアの歴史的な流れや影響力を俯瞰しつつ、イラストレーションの社会的な意味や可能性を探ります。

**到達目標**
(1)マンガやアニメーションの表現の成り立ちを説明できる。
(2)異なる表現ジャンルの相互影響を分析できる。
(3)演出という概念を学び、作品に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:ビラルほか
5.コンセプトアートの世界1　作家紹介:マッカリーほか
6.コンセプトアートの世界2　作家紹介:シド・ミードほか
7.絵本にみる映像・マンガ表現　作家紹介:ショーン・タンほか
8.コンピュータゲームの表現の進化
9.現代マンガの文法1　コマ割り・カメラワーク
10.現代マンガの文法2　構図
11.現代マンガの文法3　フキダシ・オノマトペ・効果線・漫符
12.作品の読み解き方　テーマとは1
13.作品の読み解き方　テーマとは2
14.作品の読み解き方　テーマとは3
15.まとめ・質疑応答

**準備学習**
毎回紹介する作家や同ジャンルの作家について、各自分析などの復習を行ってください。
12〜13回に扱う作品(初回授業時に指示)を事前に読書・鑑賞しておいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、課題(レポート)評価50%。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**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## イラストレーション論３
形態論・視覚論

担当教員名　**田中　真一郎**

受講対象・履修要件　3年生以上

**授業概要及び目的**
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、形や色を磨きながら意味を組み立て描き出す観点（情報の純化）を養います。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％（授業態度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付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## イラストレーション論３
視覚の不思議

担当教員名　**永江　弘之**

受講対象・履修要件　３年生以上

**授業概要及び目的**
「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（取材によって表現が違ってくること）
2. 錯視、トリックアートに代表される脳の働きによる対象認識の不思議（意図的な視覚効果）

**到達目標**
（1）錯視の視覚効果やメカニズムについて実際に体感しながら理解する。
（2）錯視の視覚効果やトリックアートの手法を工夫して作品に活かすことができる（表現意図を作品に反映できる）。
（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（取材できる）。

**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、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」
9. 錯視１：色の錯視
10. 里山映像鑑賞２：映像詩 里山「命めぐる水辺」
11. 錯視２：エッシャーの作品紹介、　錯視やトリックアートを活かしたイラストレーションなど
12. 錯視３：形の錯視　ほか
13. 錯視４：その他の錯視（動く錯視など）
14. 里山映像鑑賞３：映像詩 里山「森と人 響きあう命」
15. まとめ

**準備学習**
・普段から視覚的なトリックを使ったイラストレーションなどに興味を持ち、課題作品を制作する。
・「見る」という行為をより意識的に行い、身近な日常や慣れ親しんだふるさとの風景、事象、物象に内在する魅力に気づく感性を養う。
・「自分が見ているもの、感じている魅力」を写真を撮影することを通して確認し、フォトレポートを作成する。

**成績評価方法・基準**
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付します。A4クリアファイルに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。

## イラストレーション論４
自分とクリエーションの関わりを考える

担当教員名　**MON**

受講対象・履修要件　３年生以上

**授業概要及び目的**
自分とイラストレーション、クリエーションとの関わりについて考えます。また、特にイラストにかかわる全体の仕事の流れ（ワークフロー）や、イラストのまわりの仕事のこと、そして、実務、フリーランスの生活についての講義をします。

**到達目標**
（1）仕事としてのイラスト実務について知る
（2）自分とクリエーションの関わりを考える

**授業計画**
1. ガイダンス（MON）
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
　2～8はリレー授業として、いろいろな仕事をしている人の話を聞きます（未定）。スケジュールにより、日程が前後することがありますが、初回にプリントを配付します。
9. ポートフォリオの目的と編集、広報について（MON）
10. 商業イラストレーションの実務や周辺事情について(MON)
11. イラストまわりの専門用語、納品の方法について(MON)
12. フリーランスの生活について、ギャラや必要経費などについて(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、各自自分が好きなだけではない、いろいろなイラストをはじめ、クリエーションに触れ、その目的や方法について考えておく。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%、レポート評価50%

**テキスト・参考図書・材料費**
とくになし。必要に応じてプリント配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**
とくになし。

## 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　美術領域１年生、教職課程履修者、及び他領域2年生以上

**授業概要及び目的**
「美術とは何か」を考える場合、古代より連綿と続く歴史や文化、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15日
2. 美術と自然　西久松　9月22日
3. 美術と感性　高田　9月29日
4. 美術と地域社会　高田　10月6日
5. 美術と象徴化　長尾　10月13日
6. 美術と生活　長尾　10月20日
7. 美術と造形化　宇野　10月27日
8. 美術と美的体験　宇野　11月17日
9. 美術と写真　伊庭　11月24日
10. 美術と鑑賞　伊庭　12月1日
11. 美術と環境　岡田　12月8日
12. 美術と日本文化の精神性　岡田　12月15日
13. 美術と視覚化　泊　12月22日
14. 美術とメディア・映像　泊　1月5日
15. まとめ　　レポート提出　　長尾・全員　1月12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**

## 美術論1

近代日本画作家研究

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る。
(3)日本画表現の特質を作品を通じて考えることができる。

**授業計画**

1. 横山大観、菱田春草
2. 竹内栖鳳、木島桜谷
3. 菊池契月
4. 速水御舟
5. 村上華岳、小野竹喬、入江波光
6. 土田麦僊、榊原紫峰、国画創作協会
7. 小林古径、前田青邨、奥村土牛
8. 川端龍子、小倉遊亀
9. 秋野不矩、上村松篁
10. 東山魁夷
11. 山口華楊、徳岡神泉、福田平八郎
12. 工藤甲人、堀文子
13. 石本正、稗田一穂、加山又造
14. 麻田辨自・鷹司・浩
15. 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付します。

**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。

## 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 **安河内　宏法**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**

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るのでしょうか。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**

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

**準備学習**

講義で語られた内容をもとに、美術館やギャラリーなどに出向き、自分なりにまとめた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度30%　提出物70%

**テキスト・参考図書・材料費**

プリントを随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

特になし。

## 美術論3

近代以降の視聴覚文化と、芸術

担当教員名 **安河内　宏法**

受講対象・履修要件 3年生以上

**授業概要及び目的**

「美しいイメージや音を体験したい」と思うとき、家でパソコンを使えばその経験が可能になるのが、私たちが生きる時代の特徴であるとすれば、美術館やコンサートホールでの芸術体験は、もはや時代遅れになってしまったのでしょうか？この授業では、近代以降の芸術をとりまく環境の変遷を、具体的には「絵画を見る」ことや「音楽を聴く」ことに対する人々の考え方がどのように変化してきたのか、講義します。そのうえで今日の芸術環境とその中での芸術のあり方の可能性を考えましょう。

**到達目標**

(1)美術史及び視聴覚文化の学習・研究のモデルを身につけることができる。
(2)近代以降の西洋と日本の芸術の時代ごとの特徴を認識することができる。
(3)近代以降の西洋と日本の芸術環境の時代ごとの特徴を認識することができる。
(4)今日の芸術環境とその中で成立する芸術の特徴を言語化することができる。

**授業計画**

1. オリエンテーション：芸術の環境を考えることの意味とは？
2. 近代以前の芸術環境
3. 近代の芸術環境(1)美術館というシステムの成立
4. 近代の芸術環境(2)美術館というシステムの変容
5. 近代の芸術環境(3)コンサートホールと音楽
6. 複製技術時代の芸術環境(1)写真による視覚の変容
7. 複製技術時代の芸術環境(2)写真と絵画
8. 複製技術時代と芸術環境(3)映画芸術の成立
9. 複製技術時代と芸術環境(4)クラシック音楽の衰退と新しい音楽
10. 現代社会の芸術環境(1)ポップ・アートという分岐点
11. 現代社会の芸術環境(2)「録音芸術」としての音楽
12. 現代社会の芸術環境(3)ヴィデオアートの展開
13. 現代社会の芸術環境(4)インターネットと生成力
14. 現代社会の芸術環境(5)ポスト・インターネット時代の芸術
15. まとめ

**準備学習**

講義で語られた内容をもとに、美術館やギャラリーなどに出向き、自分なりにまとめた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度30%　提出物70%

**テキスト・参考図書・材料費**

プリントを随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

特になし。

## 美術論4

現代アート概論「彫刻」をキーワードに

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 3年生以上

**授業概要及び目的**

「彫刻」をキーワードに現代アートを概観して、それを読み解く手掛りを探ります。近代の西洋美術における「彫刻」の自立から、20世紀初頭に「絵画」と「彫刻」が歩み寄った経緯や、その後の拡張する芸術概念と「彫刻」の関係、また日本における「彫刻」の歴史など、現在に至る「彫刻」の軌跡を巡ります。 課題では、「未来の彫刻」をテーマに、プレゼンテーションやレポートに取り組み、その理解を深めます。

課題1.「未来の彫刻」：講義を踏まえて各自で彫刻作品を調査・研究し、批評を加えて持論をプレゼンテーションします。
課題2.「未来の彫刻について」：プレゼンテーションの内容を1000字程度にまとめて提出して下さい。

**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得ることができる。
(3)批評的に作品を見ることができるようになる。

**授業計画**

1. ガイダンス　「彫刻」とは何か？
2. 近代の彫刻から現代の彫刻へ
3. 抽象彫刻
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. 彫刻概念の拡張場と彫刻
10. 日本の近現代彫刻
11. 講義のまとめ・課題について
12. 課題1.「未来の彫刻について」①：各自が順番にプレゼンテーションする
13. 課題1.「未来の彫刻について」②：各自が順番にプレゼンテーションする
14. 課題1.「未来の彫刻について」③：各自が順番にプレゼンテーションする
15. 授業のまとめ・レポート提出(課題2.「未来の彫刻について」1000字程度)

**準備学習**

前回の授業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６０％　課題評価４０％(プレゼンテーションでの表現力・提案力とレポートで評価します。)

**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、ミニ感想文の提出があります。

## 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 メディアデザイン領域１年生及び他領域2年生以上

**授業概要及び目的**
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様な関係にあるのか。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、配付資料を熟読し、疑問点を明確にし、授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業評価(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。適時資料を配付する。

**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**
写真の歴史的変遷を概観する。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: メデイアと表象
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;写真の社会化について)
4.モダニズムの視線-1-
5.モダニズムの視線-2-
6.記録と写真-1-(ドキュメンタリーという形式)
7.記録と写真-2-(ドキュメンタリーとは何を意味するか)
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-1-1980年代の写真の動向(視覚性を中心として)
12.写真の道具性-2-1990年代の写真の動向(政治性を中心として)
13.写真とヴァナキュラー　2000年代の写真の動向
14.写真とアーカイブ　現代写真と現在写真のはざまで
15.まとめ: メディアデザインとしての写真とは(透明と障害をめぐる問題)

**準備学習**
授業終了後に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)などを写真集等で補っておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度50%　授業内レポート(授業内容の理解度)50%

**テキスト・参考図書・材料費**
テキストは授業ごとにレジメ(プリント)を配付します。
参考図書　カラー版世界写真史 美術出版社
日本の写真家<別巻>日本写真史概説　岩波書店
日本の写真家101・世界の写真家101　新書館

**履修上の注意・ライセンスなど**
毎回取り上げる画家は違いますので、しっかり出席してください。

## メディアデザイン論 2
グラフィックデザインの歴史とメディアの変遷

担当教員名 **岩村　隆昭**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
グラフィックデザインの歴史を通して、メディアにおける情報デザインのあり方の理解を深める。グラフィックデザインは印刷を含む多くのメディアを利用して、メッセージを伝達する、いわば思考と造形を合わせ持ったデザイン概念である。時代の変遷と共にどのように情報がデザインされ、受け手に伝わっていったか、バウハウスを中心に作家やその時代背景を通して、デザインの表現、技術、要素、構造を学ぶ。

**到達目標**
(1)グラフィックデザインの歴史を通じて、時代背景とその表現方法、技術を知ることができる。
(2)作家や作品を通じて情報の視覚化の方法や考え方を知ることができる。
(3)基本的なデザイン要素(造形、レイアウト、タイポグラフィー)を、作家を追って知ることができる。
(4)デザイナーとしての基本的な知識、教養を身につけることができる。

**授業計画**
1.オリエンテーション　印刷の文化と歴史　印刷術の発明　東洋と西欧
2.グラフィックデザインの誕生　進歩する印刷技術　リトグラフの発明
3.アーツ・アンド・クラフツ運動　ウィリアム・モリス
4.ポスターの黄金期　アールヌヴォの作家たち　ロートレックとその周辺
5.ロシア革命とアバンギャルド　エル・リシツキー
6.タイポグラフィー　文字による構成と表現　ヤン・チヒヨルト
7.バウハウス-1　社会背景とグロピウスの理想　ワイマール時代
8.バウハウス-2　グラフィックデザインを生み出したバウハウスの作家たち　デッサウ時代
9.バウハウス-3 確立されたデザイン原理　カンディンスキー、モホリ・ナギ
10.ドイツ・モデル　写真とフォトモンタージュ　ハートフィールド、マン・レイ
11.アール・デコの時代　カッサンドル
12.構成主義　スイス・バーゼル派　ミューラー・ブロックマン
13.アメリカのグラフィックデザイン　広告の台頭
14.世界のグラフィックデザイン　１００ポスター
15.日本のグラフィックデザイン　５０年代日宣美のはじまり、６０年代高度成長とグラフィックデザイン

**準備学習**
関心のあるグラフィックデザインデザインの作家たちに興味をもち、その作品のどこが良いのかを考えておく。

**成績評価方法・基準**
レポート、課題７０%　<調査分析、記述能力>
授業態度 ３０%　<10／15の出席厳守>出席を重視。

**テキスト・参考図書・材料費**
授業テキスト:「グラフィック・デザインの歴史」創元社刊　知の再発見双書１２３　柏木博監修

**履修上の注意・ライセンスなど**
上記テキストを必ず、各自購入のこと。

## メディアデザイン論３
映画史概説(1890年代から1980年代まで)

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
映画が誕生して120年あまり、映画は、社会の変化・技術的進歩や他の芸術・文化との関係で、発展してきました。
映画についての基礎的な用語、主要な作家・作品について学び、時代背景との関連や映像表現上の特長が理解できるようになることを目的とします。

**到達目標**
(1)[知識]:専門用語(事項、作家、作品)を使って、映画の特長を説明できる。
(2)[態度]:YouTubeやDVDを活用し古典的な映画をよく観るようになる。
(3)[技能]:ネットや書籍で、映画について調べられるようになる。

**授業計画**
1.オリエンテーション、初期映画について(エジソンとリュミエール)
2.無声映画1(映画の父、グリフィス:1910年代)
3.無声映画2(チャップリンとキートン:1920年代)
4.無声映画3(表現主義、印象主義、モンタージュ派:1920年代)
5.トーキー映画の誕生(1930年代)
6.倫理規定とスクリューボール・コメディ(1930年代)
7.ウェルズとヒッチコック(1940年代)
8.戦争とフィルム・ノワール(1940年代)
9.スタジオ・システムの衰退(1950年代)
10.ネオレアリズモ(194～50年代)とヌーヴェル・ヴァーグ(1960年代)
11.日本映画(1950年代)
12.アメリカン・ニューシネマ(1960～70年代)
13.スピルバーグ以降(1970年代～)
14.ポストモダンの映画(1980年代～)
15.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**
授業態度 50%　ミニッツレポート 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)
毎回授業資料を配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
時間短縮の為、非常に忙しいと思うのでしっかりと計画を立てて作業を進める事。

## メディアデザイン論4
アニメーションの変遷、日本と海外の違いを学ぶ

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件　2年生以上

**授業概要及び目的**
アニメーションの歴史を通して、その多様性(日本と海外、手法の違いなど)と、手作りのアナログな表現から、コンピュータなどを使用したデジタルな表現への移行を考察していきます。

**到達目標**
(1)海外と日本のアニメーションの歴史を理解できる。
(2)多種多様なアニメーション表現技法について理解できる。

**授業計画**
1. オリエンテーション、初期のアニメーション
2. アメリカ1:ディズニー以前
3. アメリカ2:ディズニー
4. アメリカ3:ディズニーと対抗者
5. アメリカ4:UPAの登場、特撮
6. 世界のアニメーション史1:カナダ
7. 世界のアニメーション史2:ロシア
8. 世界のアニメーション史3:チェコ
9. 世界のアニメーション史4:イギリス、フランス、オランダ
10. 日本のアニメーション1:戦前～戦中～戦後
11. 日本のアニメーション2:テレビアニメーションの発展
12. 日本のアニメーション3:自主制作アニメとアニメブーム
13. 日本のアニメーション4:現代日本を代表するアニメ監督
14. CGアニメーション史
15. 次世代の若手作家

**準備学習**
授業前に前回分のレジュメに目を通しておいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度評価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　空間デザイン領域1年生及び他領域2年生以上

**授業概要及び目的**
空間デザイン領域を構成する「衣」・「モノ」・「住」の視点から、それぞれ歴史、様式、広がり、作家、思想、未来について講義を行う。「衣」:コスチュームデザインでは、ファッション、テキスタイル、空間表現を中心に、「モノ」:プロダクトデザインでは、モダンデザイン、インテリア、家具、公共でデザイン、先端技術など中心に、「住」:住環境デザインでは、住宅、商業建築、インテリア空間、ディスプレイなどを中心に事例をあげて考察する。また、それぞれ視点最初の講義では、各分野における地域とつながった学びの事例を紹介する。

**到達目標**
(1)プロダクトデザイン分野における歴史、思想、広がりを学ぶことができる。
(2)コスチュームデザイン分野における歴史、思想、広がりを学ぶことができる。
(3)住環境デザイン分野における歴史、思想、広がりを学ぶことができる。

**授業計画**
1. プロダクトデザイン:　プロダクトデザインとは／地域とつながる
2. プロダクトデザイン:　歴史・様式・思想
3. プロダクトデザイン:　家具・インテリア
4. プロダクトデザイン:　公共デザイン
5. プロダクトデザイン:　先端技術とこれから
6. 住環境デザイン:　住環境デザインとは／地域とつながる
7. 住環境デザイン:　歴史・様式・思想
8. 住環境デザイン:　住宅・建築家
9. 住環境デザイン:　商業建築・ディスプレイ
10. 住環境デザイン:　建築空間とこれから
11. コスチュームデザイン:　コスチュームデザインとは／地域とつながる
12. コスチュームデザイン:　テキスタイル(1)　素材・織り・染め
13. コスチュームデザイン:　テキスタイル(2)　テキスタイルアートの世界
14. コスチュームデザイン:　ファッション(1)　歴史・様式・思想
15. コスチュームデザイン:　ファッション(2)　ブランド・広がり

**準備学習**
次回授業までに、授業内で配付する資料や紹介する参考文献で各自学習すること。

**成績評価方法・基準**
授業態度40%、レポート60%

**テキスト・参考図書・材料費**
参考資料は都度配付。参考文献は授業内で紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン論1
マーケティング論

担当教員名 **水谷　米博**

受講対象・履修要件　2年生以上

**授業概要及び目的**
マーケティング戦略は時代の価値感覚によって変化する。現在マーケティングの最も重要なテーマは「ブランディング(ブランド戦略)」で、ブランディングはブランドの世界観を「見える化」することによって、ブランドの価値観を認知させブランド信仰者を増やすことである。この授業ではファッションマーケテイングを例に、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)マーケッ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%
授業態度30%

**テキスト・参考図書・材料費**
テキスト・プリント配付

**履修上の注意・ライセンスなど**
マーチャンダイジングの流れを学びながら「ブランド企画書」を制作していきますので欠席しないように。

## 空間デザイン論2B
空間表現論

担当教員名 **川嶋　啓子**

受講対象・履修要件　2年生以上

**授業概要及び目的**
【空間表現論】
コスチュームとは素材表現、人体表現、空間表現から成り立っている。ここでは、テキスタイルアートの素材表現から空間表現までを中心に、さまざまなアーティストやデザイナーがおこなってきたインスタレーション、展示、パフォーマンスについて講義する。

**到達目標**
(1)コスチューム、及びテキスタイルの素材をより深く解釈する
(2)コスチューム、及びテキスタイルの技術をより深く解釈する
(3)コスチューム、及びテキスタイルと空間との関係を検証する

**授業計画**
1. 導入、実際の作品(ミニアチュール)を見ながらテキスタイルの技術及び表現を紹介
2. 布の出来るまで(手仕事から大量生産される布まで)
3. テキスタイルを通してのアート表現
4. ヨーロッパにおけるテキスタイル表現(技術を中心に)
5. ヨーロッパにおけるコスチューム表現(デザイナーを通して)
6. コスチュームとアート表現)(国内外の作家を中心に)
7. コスチュームとアート表現(国内外の作家を中心に)
8. コスチュームとパフォーマンスの関係(フランスの作家を通して)
9. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
10. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
11. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
12. テキスタイル(コスチュームを含める)と空間表現(国内外の展覧会より)
13. フィールドワーク
14. まとめ
15. 授業内レポート試験

**準備学習**
出来るだけ関連のある展覧会、イベントなどを事前に見に行くことを勧める。

**成績評価方法・基準**
授業態度(ミニッツレポートを含める)　60%　　レポート　40%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業内で随時、提示する

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 空間デザイン論２Ｅ
生産技術論

担当教員名　**柳井　眞人**

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**
出席、授業態度　50%
授業内試験、最終試験　50%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリント配付、授業内で適宜紹介。

**履修上の注意・ライセンスなど**
実物を用いた説明が多いため遅刻、欠席は避けること。

## 空間デザイン論２Ｆ
インテリアデザイン史

担当教員名　**三宅　正浩**

受講対象・履修要件　2年生以上

**授業概要及び目的**
【インテリアデザイン史】
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～ルネッサンス・近世、モダンデザイン、そして日本の近代～現代への変遷を家具、調度、インテリアファブリック、室内装飾を中心に考察する。また、近代日本のデザイナーの思想や作品内容を論じる。

**到達目標**
（1）インテリアコーディネーター・二級建築士に必要な知識を得ることができる
（2）インテリアの歴史とその流れを知ることができる
（3）身近に存在する近代デザインを肌で感じることができる

**授業計画**
1. インテリアデザイン史　ガイダンス
2. 西洋　古代インテリアデザイン
3. 西洋　中世インテリアデザイン1
4. 西洋　中世インテリアデザイン2
5. 西洋　ルネッサンス インテリアデザイン1
6. 西洋　ルネッサンス インテリアデザイン2
7. 西洋　近世 インテリアデザイン1
8. 西洋　近世 インテリアデザイン2
9. 西洋　モダン　インテリアデザイン1
10. 日本　近代　インテリアデザイン1
11. 日本　近代　インテリアデザイン1
12. フィールドワーク（身近な近代デザイン調査）
13. 日本　現代　インテリアデザイン1
14. 日本　現代　インテリアデザイン2
15. まとめ

**準備学習**
授業用プリントを熟読してください

**成績評価方法・基準**
レポート課題50%、小レポート課題20%、授業態度30%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業内で適宜プリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 現代デザイン論Ａ
デザインにおける近代と現代

担当教員名　**島先　京一**

受講対象・履修要件　2年生以上。デザイン史概説Aおよびデザイン史概説Bを履修済みであることが望ましい。

**授業概要及び目的**
1923年以降のバウハウス、1925年のアール・デコ博覧会、および1920年から50年代にかけてのアメリカのデザインの展開を取り上げ、デザインにおける近代と現代の連続性ならびに不連続性について考えます。

**到達目標**
（1）歴史を区分する概念の相対性について知ることができる。
（2）近代デザインと現代デザインの目指す方向性の違いについて知ることができる。
（3）バウハウスにおけるモダンデザインの展開について知ることができる。
（4）アール・デコ博覧会の全容について知ることができる。
（5）アメリカのインダストリアル・デザインの概念について知ることができる。

**授業計画**
1. 近代・ポスト近代・プレ現代・現代・ポスト現代
2. 初期のバウハウスの造形
3. 1923年の方針転換
4. モホリ-ナギと構成主義
5. デッサウのバウハウス　1回目
6. デッサウのバウハウス　2回目
7. アール・デコ博の概要
8. アール・デコ博の前史
9. アール・デコ博の建築
10. アール・デコ博の家具
11. バウハウスとアール・デコ
12. アメリカという文化
13. アメリカン・デザイナー　1回目
14. アメリカン・デザイナー　2回目
15. まとめ

**準備学習**
デザイン史概説Bを復習しておいてください。デザイン史概説Bを履修していない学生は、デザイン史に関する標準的な教科書を読んでおいてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度　20%　レポート　80%

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 現代デザイン論Ｂ
現代のデザインについて複眼的に考える。

担当教員名　**島先　京一**

受講対象・履修要件　2年生以上

**授業概要及び目的**
現代のデザインについて、複数の観点からその多様性について考えていきます。予定しているテーマは、「芸術とデザイン」、「経済とデザイン」、「流行とデザイン」、「デジタル文化とデザイン」、「障害者福祉とデザイン」の5つです。

**到達目標**
（1）芸術とデザインの関係について知ることができる。
（2）昭和の家電製品の展開と世相の関係について知ることができる。
（3）流行とトリクル・ダウンの理論について知ることができる。
（4）デジタル文化のもたらした身体の意味の変容について知ることができる。
（5）障害者福祉について、新しい視座を得ることができる。

**授業計画**
1. 芸術とデザイン　定義の相対性
2. 宗教美術とデザイン　1回目
3. 宗教美術とデザイン　2回目
4. 現代美術とデザイン
5. 昭和20年代の日本社会とデザイン
6. 昭和30年代の日本社会とデザイン
7. 昭和40年代の日本社会とデザイン
8. 流行とデザイン　服飾の機能と意味
9. 流行とデザイン　トリクル・ダウンの理論
10. デジタル文化の生活への浸透
11. デジタル文化とブラック・ボックス
12. デジタル文化と身体の意味の変容
13. 障害者とは誰か
14. 障害者との真の共生のために
15. まとめ

**準備学習**
新聞や新書等に普段から慣れ親しみ、社会を批判的に観察する視点を身につけてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度　20%　レポート　80%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業の進行に応じて紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 現代美術論B
1950年以降の日本の美術

担当教員名 **越前　俊也**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
1950年以降、日本で発表されてきた美術を対象とします。最初は丹下健三やインサム・ノグチなどによる公共建築物や記念碑のプランから入り、60年代の反芸術の動向を経て、70年代までの写真の美術化までを前半のテーマとします。後半は、80年代の立体表現や彫刻表現の復活から写真の美術化までを前半のテーマとします。後半は、80年代の立体表現や彫刻表現の復活から全体を企画していく現状について、その意味を探ります。

**到達目標**
(1) 素材やジャンル分けに囚われない制作態度を自覚するようになる。
(2) 美術が生まれる社会的、政治的背景について意識が向くようになる。
(3) 自らの作品を発表する意義について自覚的になることを目指す。

**授業計画**
1. オリエンテーション
2. 丹下健三―広島計画―
3. イサム・ノグチ――メモリリアル・トゥー・ザ・デッド・ヒロシマ
4. 岡本太郎の軌跡
5. 読売アンデパンダン
6. 横尾忠則の登場
7. 中平卓馬と森山大道
8. 中間レポート
9. 大竹伸朗の軌跡
10. 戸谷成雄の意味
11. 川俣正の影響
12. 森村泰昌を考える
13. 名和晃平のスタイル
14. 期末レポート発表
15. まとめ

**準備学習**
受講生は、政治や社会情勢に対して常日頃から敏感であることを望みます。

**成績評価方法・基準**
授業態度(レポート発表の時の質疑応答)30%、中間レポート　30%、期末レポート40%
中間レポート、期末レポートの課題や締め切りについては授業中にお知らせします。(メールなどそれ以外の問い合わせは受け付けません。)成績評価では、各レポートの内容とともに、発表に対する質疑応答の状況を重視します。

**テキスト・参考図書・材料費**
授業中に指示します。(材料費はかかりません。)

**履修上の注意・ライセンスなど**
都合により授業内容を変更する場合があります。

## 絵画材料学
絵画材料を体験する

担当教員名 **松本　和子**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
絵画作品を描く、つくるときにそれらを構成する材料の選択は、作品の仕上がりや保存に大きく関わります。古典的なものから現代に使われているものまで、さまざまな材料を紹介すると共に、その実践的な使用方法を見せていきます。また、実際に材料に触れることで、自己の作品作りのイメージを広げることに繋がります。

**到達目標**
(1) 絵画材料の基本的な構造を学び、その使用方法を知ることができる。
(2) 古典的なものから現代のものまで、絵画材料を幅広く知ることができる。
(3) (1)(2)を踏まえ、自分の作品表現に近づけて考えることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス　授業の概要と進行計画や評価方法についての説明
2. 絵画の仕組み　絵具と支持体の関係
3. 顔料　無機顔料・有機顔料　体質顔料
4. フレスコ
5. 水彩絵具　透明水彩絵具・不透明水彩絵具
6. 日本画絵具　岩絵具・墨
7. エマルション絵具①　テンペラ
8. エマルション絵具②　アクリル絵具
9. 油絵具
10. その他の絵具①　インク・マーカー・パステル等
11. その他の絵具②　ペンキ・その他の塗料
12. 支持体　アクリルジェッソ・白亜地・綿布・寒冷紗
13. 絵画材料の問題
14. まとめ①
15. まとめ②

**準備学習**
・関心のある作品の絵画材料について調べておくこと
・参考図書を調べておくこと

**成績評価方法・基準**
授業態度50%　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
『絵画材料事典』R・J・ゲッテンス+G・L・スタウト共著　森田恒之訳　美術出版社
『絵画素材の科学　よくわかる今の絵画材料』青木芳昭著　生活友の社

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業時に、各自が主体性をもって積極的に体験学習に取り組むこと。

## メディアアート概論
20世紀から現在までのメディアアート

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
芸術とテクノロジーを積極的に結びつけ、新しい表現を模索するメディアアートの様々な事例を紹介します。主に20世紀から現在までの代表的なアーティストを軸に様々なテーマで講義します。一般的な芸術のイメージとは異なる時代時代の様々な試みを知る事で、芸術そのものの視野を広げる事を目的とします。

**到達目標**
(1) 芸術の視野を広げることができる。
(2) テクノロジーと芸術の可能性を知る事ができる。
(3)

**授業計画**
1. 岩井俊雄　遊びとメディアアート
2. ナム＝ジュン・パイク　ビデオをアートに
3. E.A.T　アートとテクノロジーの実験
4. インゴ・ギュンター　メディアと社会問題
5. ビル・ヴィオラ　宗教的精神と映像
6. ゲイリー・ヒル　言語・身体へのアプローチ
7. ダムタイプ　パフォーマンスとメディアインスタレーション
8. ジェフリー・ショウ　ヴァーチャル・リアリティ
9. クリスタソムラー＆ロランミニョノー　アーティフィシャル・ライフ
10. ポールサーマン　テレマティクス／テレプレゼンス
11. ジム・キャンベル　デジタルポートレイトの地平
12. ケイシーリース　データビジュアライゼーション
13. ジャン・ルイ＝ボワシエ　インタラクティブ・シネマ
14. カールステン・ニコライ　サウンドアート
15. 最新のメディアアートの動向

**準備学習**
メディアアートをより理解するために、現在のメディアアートなどを準備学習としてリサーチしてください。

**成績評価方法・基準**
レポート(100%)

**テキスト・参考図書・材料費**
『メディアアートの教科書』白井雅人／他　フィルムアート社
他、授業内で紹介します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
無断欠席及び無断遅刻2回以上、レポート未提出は原則単位取得不可。

## 日本美術史B
日本絵画史の流れを知る

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
古墳時代から江戸時代にいたる日本絵画史の流れを、各時代の名品を通して時代様式やジャンル別に解説します。スライドを豊富に用い、概説よりも数多くの作例を取りあげます。また、開催中の展覧会の見どころも逐次紹介します。

**到達目標**
(1) 絵画を通して、各時代の美意識を知ることができます。
(2) 日本絵画における数多くの名品に触れることができます。
(3) 日本の絵画が本来持っている作風の多様さを知ることができます。

**授業計画**
1. 古墳時代―壁画古墳―
2. 飛鳥時代および白鳳時代―中国の絵画様式の輸入―
3. 天平時代―中国の絵画様式の消化―
4. 平安時代前期―密教絵画―
5. 平安時代後期(1)―浄土教の絵画―
6. 平安時代後期(2)―絵巻物―
7. 鎌倉時代―絵巻物、肖像画―
8. 水墨画―中国からの輸入と和様化―
9. 桃山時代―和漢の融合―
10. 桃山時代－障屏画の展開
11. 江戸時代前期(1)―狩野派―
12. 江戸時代前期(2)―琳派―
13. 江戸時代後期(1)―写生派―
14. 江戸時代後期(2)―文人画、浮世絵―
15. 風俗画の変遷―洛中洛外図から美人画へ―

**準備学習**
関連する展覧会を紹介しますので、各自で見学すること。

**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 2年生以上

**授業概要及び目的**
様式分析と図像の解釈に重点をおきつつ、ルネサンスからロココにいたる西洋美術の歴史を時代と地域ごとに概観します。授業計画の内容は、教科書『新西洋美術史』に沿っています。

**到達目標**
(1)ルネサンスからロココまでの代表的な作品を理解する。
(2)ルネサンスからロココまでの様式変遷を理解する。

**授業計画**
1. Ⅱ-6 イタリア・ゴシック美術(p.126～　)
2. Ⅲ-1 15世紀イタリア美術 (1)(p.134～　)
3. Ⅲ-1 15世紀イタリア美術 (2)(p.142～　)
4. Ⅲ-2 16世紀イタリア美術 (1)(p.155～　)
5. Ⅲ-2 16世紀イタリア美術 (2)(p.166～　)
6. Ⅲ-3 15、16世紀北方美術 (1)(p.182～　)
7. Ⅲ-3 15、16世紀北方美術 (2)(p.188～　)
8. Ⅳ-1 バロック美術の時代　Ⅳ-2 17、18世紀イタリア美術(p.198～　)
9. Ⅳ-3 スペイン黄金時代の絵画(p.207～　)
10. Ⅳ-4 フランス古典主義とバロック(p.224～　)
11. Ⅳ-5 フランドル絵画(p.231～　)
12. Ⅳ-6 17世紀のオランダ絵画(p.242～　)
13. Ⅳ-7 18世紀フランスとロココ美術(p.251～　)
14. Ⅳ-8 18世紀のイタリアとイギリスの美術(p.256～　)
15. Ⅳ-9 17、18世紀の建築と彫刻 Ⅳ-10 ゴヤ――ロココから近代へ(p.267～　)

**準備学習**
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『新西洋美術史』(西村書店, 2800円+税)購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取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。

## 西洋美術史B
近代美術

担当教員名 **千速　敏男**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
様式分析と図像の解釈に重点をおきつつ、19世紀から20世紀にいたる西洋美術の歴史を時代と地域ごとに概観します。授業計画の内容は、教科書『新西洋美術史』に沿っています。

**到達目標**
(1)近代美術の代表的な作品を理解する。
(2)近代美術の様式変遷を理解する。

**授業計画**
1. Ⅴ-1 18世紀末から19世紀へ Ⅴ-2新古典主義 Ⅴ-3ロマン主義 (1)(p.274～　)
2. Ⅴ-3 ロマン主義 (2) Ⅴ-4 近代風景画の発展 (1) (p.284～　)
3. Ⅴ-4 近代風景画の発展(2) Ⅴ-5フランスとドイツの写実主義と自然主義(p.293～　)
4. Ⅴ-6 フランス印象派(p.302～　)
5. Ⅴ-7 印象派以後(p.318～　)
6. Ⅴ-8 印象主義・後期印象主義の伝播(p.324～　)
7. Ⅴ-9 象徴主義と世紀末美術(p.341～　)
8. Ⅴ-11 19 世紀の彫刻(p.359～　)
9. Ⅵ-1 マティスとフォーヴィスム Ⅵ-2 ピカソ、ブラックとキュビスム(p.370～　)
10. Ⅵ-3 ドイツ表現主義(p.389～　)
11. Ⅵ-4 未来主義 Ⅵ-5 モンドリアンと抽象美術 Ⅵ-6 構成主義(p.395～　)
12. Ⅵ-7 ダダイスム Ⅵ-8 デ・キリコと形而上絵画 Ⅵ-9 シュルレアリスム(p.406～　)
13. Ⅵ-10 エコール・ド・パリ Ⅵ-11 1920 年代の美術(p.427～　)
14. Ⅵ-12 第二次大戦までのアメリカ美術
　Ⅵ-13 戦後のアメリカとヨーロッパ美術(p.435～　)
15. Ⅵ-14 20 世紀の彫刻(p.443～　)

**準備学習**
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『新西洋美術史』(西村書店, 2800円+税)購買部扱い。「西洋美術史概説A」「同B」「西洋美術史A」「同B」の4科目で共通の教科書です。また、授業のなかで参考書などを紹介しますので、積極的に読みましょう。欠席した授業の配付資料は、共通教育センター研究室で受け取っておいてください。

**履修上の注意・ライセンスなど**
教科書『新西洋美術史』の「V-10　装飾美術とアール・ヌーヴォー」は「デザイン史概説」で、「V-12 19世紀の建築」は「西洋建築史」で、それぞれ学んでください。

## 西洋建築史
近現代建築に生きている歴史建築

担当教員名 **小林　正子**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
歴史的な作品にはさまざまな解釈の余地があるため、建築家は過去の作品を研究するのである。本科目では、近代の巨匠と呼ばれるル・コルビュジエをはじめ多くの建築家が、歴史から学び、知識と創意によって歴史を解釈し自分自身のデザインに生かしていく手法を、古代から近代に到るまでのさまざまな西洋建築の様式に見ていくとともに、時代・社会の産物である建築物に表れる様式への理解と過去の時代を読み解いていくことで建築の本質に触れる。

**到達目標**
(1)建築において歴史は過去のものではなく生きた存在であることを認識する。
(2)建築設計においても歴史を学ぶことがいかに重要であるかを知ること。
(3)現代建築も過去の作品の多元的な解釈の上に展開していることを学ぶ。

**授業計画**
1. オリエンテーション　建築の歴史を学ぶということは
2. 古代ー1　古代エジプト建築
3. 古代ー2　古代ギリシア建築
4. 古代ー3　古代ローマ建築
5. 中世ー1　ロマネスク建築
6. 中世ー2　ゴシック建築
7. 近世ー1　ルネサンス建築-1
8. 近世ー2　ルネサンス建築-2
9. 近世ー3　バロック建築
10. 近世ー4　新古典主義建築
11. 近世ー5　ゴシック・リヴァイヴァル
12. 近世ー6　歴史主義・折衷主義
13. 日本における西洋建築の受容
14. まとめ①　レポート制作
15. まとめ②　総評

**準備学習**
授業計画により授業内容について参考図書等で各自調べた上、授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
レポート課題(80%)に授業態度(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**
西洋建築史という歴史の流れを通して建築を理解するため、その流れを中断することのないよう可能な限り出席することが望まれる。

## 工芸史
工芸にみる日本文化

担当教員名 **辻　喜代治**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
生活のための道具の始まりから、人はモノを作り続けてきました。そして生活文化の変遷とともにその道具(工芸)は、今までに多くの素材と時代の技術によって変化を遂げてきました。この授業では時代の美意識にもとづくその工芸の特色を、素材を中心に追っていきながらモノが出来上がる背景に迫り、日本文化のあり方を探ります。
※授業の導入で毎週京都を中心に開催される工芸展を紹介する。それを積極的に見学し、工芸作品の歴史的な違いや考え方を、自分の目で確かめること。

**到達目標**
(1)工芸の考え方が分かる
(2)素材の特徴が分かる
(3)日本文化の特徴が分かる

**授業計画**
1. ガイダンス(スケジュール、工芸についての概念ほか)
2. 生活道具、技術、時代区分等
3. 陶磁器の工芸①
4. 陶磁器の工芸②
5. 陶磁器の工芸③
6. 染織工芸①
7. 染織工芸②
8. 染織工芸③
9. 漆工芸①
10. 漆工芸②
11. 金属工芸
12. 明治の工芸
13. 近代の工芸
14. 現代の工芸
15. まとめ①近代と現代の工芸

**準備学習**
常に工芸の展覧会を注目し、実物を見ること。

**成績評価方法・基準**
授業態度(60%)、レポート試験(40%)

**テキスト・参考図書・材料費**

**履修上の注意・ライセンスなど**
適宜資料配付

## 図法演習
正投影の基礎と応用

担当教員名 **吹田　哲二郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
平面および立体図法の入門。図法をコミュニケーション言語の一つとして捉え、作図法における視点の意味と作図手順を講義する。そもそも図法とは、投影を基本として3次元の立体を2次元平面に図示する方法のことで、画家アルブレヒト・デューラーが16世紀に著した「測定法教則」を起源とする。作図においては1本の線の幅ですら図示する上での共通のルールがあり、無視すると内容が相手に正しく伝わらない。講義では、作図以前の鉛筆の削り方、定規・コンパスの使い方を徹底指導し、手書きであってもコンピューターグラフィックスに負けない作図テクニックをの習得を目指す。

**到達目標**
(1)コンパス、三角定規の正確な使い方の習得
(2)正投影法の理解と描写能力の習得
(3)透視図法の理解と描写能力の習得

**授業計画**
1. 図法基礎～1
2. 図法基礎～2／課題①
3. 曲線と軌跡
4. 平面幾何～幾何学的解析の手法／課題②
5. 正投影の基礎～1
6. 正投影の基礎～2／課題③
7. 副投影の基礎と応用
8. 2次副投影～幾何学的解析の応用／課題④
9. 切断と断面～1
10. 切断と断面～2／課題⑤
11. 透視投影法の原理と作図の基礎
12. 直接法による透視投影
13. 消点法による透視投影～1
14. 消点法による透視投影～2／課題⑥
15. 展開の基礎(二次元から3次元へ)

**準備学習**
講義時間内で課題制作は行いませんので、授業内で配付したプリントを復習の上、講義時間以外で課題を制作し授業に臨むようにしてください。

**成績評価方法・基準**
課題評価100%
講義内課題1～6の採点による。各課題のテーマ理解度、および作図の精度。

**テキスト・参考図書・材料費**
各回毎にプリントを配付。　参考図書:工学基礎　図学と製図[新訂版]　磯田浩／鈴木賢次郎　共著　サイエンス社　ISBN4-7819-0943-4　¥1,480
材料費:課題毎に四つ切りケント紙が必要

**履修上の注意・ライセンスなど**
受講には、ノート、筆記具、コンパス、三角定規を必ず携行してください。課題の作図にはコンパス(中車式)、三角定規(20～30cm)、直線定規(50～60cm)を推奨しています。第1回目の講義で詳細を説明しますので、受講後に購入してください。また、購入は任意ですが、雲形定規が必要な課題もあります。講義時間(教室)内で提出用の課題の作図は行ないませんので、四つ切りケント紙を教室に持込む必要はありません。

## 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)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(配付資料まとめ用)

**履修上の注意・ライセンスなど**
演習内容には色彩検定用理論の一部が含まれていません。

## 人体表現演習
美術解剖学を応用した人体表現研究

担当教員名 **小田　隆**

受講対象・履修要件 3年生以上・定員20名

**授業概要及び目的**
実際にモデルを使った観察によって美術解剖学を学び、人体を描いたり作ったりする上で実践的なスキルを身に付けます。日本で唯一の美術解剖学モデルHiro氏による特別講義は必見。イラストレーション実習2から、さらに踏み込んだ内容の授業を行います。通常、20時までですが、美術解剖学特別講義は2コマ、21時30分まで行います。

**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. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
2. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
3. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
4. Hiro氏による美術解剖学特別講義『体幹』、男女ダブルポーズ　2コマ
5. 〃
6. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
7. Hiro氏による美術解剖学特別講義『上肢』、男女ダブルポーズ　2コマ
8. 〃
9. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
10. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
11. Hiro氏による美術解剖学特別講義『下肢』、男女ダブルポーズ　2コマ
12. 〃
13. 男性ヌードデッサン　6ポーズ　2コマ
14. 〃
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付することがあります。クロッキーブックは指定のものを使用(B3サイズ、木炭紙大サイズ)。

**履修上の注意・ライセンスなど**
履修に半期2000円が必要です。Hiro氏のスケジュールにより授業計画が前後することがあります。

## 彫刻演習
彫刻の基礎概念を学ぶ

担当教員名 **森　泰之**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
現在に至るまでの主な彫刻の歴史の流れをなぞり、幾つかのテーマをピックアップし、考察する。その後、実制作を通し、表現手段としての彫刻を学ぶ。

**到達目標**
(1)彫刻の概要の把握。
(2)平面と立体作品の概念のちがい。
(3)実制作を通しての技術。

**授業計画**
1. ガイダンス
2. 彫刻の概論、歴史について
3. 「コンストラクション」「レディメイド」「コンセプチャル」「場」について
4. 〃
5. 図書館にて資料を探し考察する
6. 自分の「手」をデッサンする
7. 石膏のブロックを削り「手」を作る
8. 〃　①3方向からデッサン
9. 〃　②石膏ブロックに下書きをする
10. 〃　③粗取り
11. 〃　④粗削り
12. 〃　⑤形をつめていく
13. 〃　⑥ヤスリなどで仕上げる
14. 〃
15. 合評

**準備学習**
自ら興味のある立体作品を調べる。

**成績評価方法・基準**
制作作品60%　レポート10%　授業態度30%

**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)、作業服を用意すること。定員15名。

## 工芸演習
陶芸の基本的な行程

担当教員名　**谷　穹**

受講対象・履修要件　2年生・3年生対象

**授業概要及び目的**
陶器の成形から焼成までの流れを理解して、小中高生へ陶芸を指導するための基本的な技術を身につける。また、陶芸の技術を活用した作品制作が展開できるよう研究する。

**到達目標**
(1) 小中高生に陶芸を指導するための基本的な手法を理解できる。
(2) 陶芸の技法を用いて作品を制作するための行程を理解できる。

**授業計画**
1. ガイダンス
2. 陶芸の歴史(日本を中心として)
3. 陶器の制作技法①(道具の制作)
4. 陶器の制作技法②(たたら造りによる陶箱の制作)
5. 陶器の制作技法③(手ひねりによるカップの制作)
6. 釉薬について
7. 陶器の制作技法④(釉薬材料の調達)
8. 陶器の制作技法⑤(釉薬の調合)
9. 陶器の制作技法⑥(釉掛け)
10. 陶器の制作技法⑦(電気窯の窯詰め)
11. 窯の歴史
12. 窯の形状と特徴
13. 陶器の制作技法⑧(電気窯の窯出し)
14. 陶器の制作技法⑨(仕上げ)
15. まとめ

**準備学習**
身の周りにある「やきもの」を改めてじっくり観察してください。

**成績評価方法・基準**
授業評価(取り組み状況)80%　　授業態度10%　課題作品評価10%

**テキスト・参考図書・材料費**
材料費別途必(1500円)。カッターナイフを各自準備してください。

**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。粘土を扱いますので作業の出来る服装であること。

## 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

**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%
取り組み状況20%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業時配付資料・材料費別途必。教材購入等準備物は授業1週間前までに成安メールで連絡します(要確認)。

**履修上の注意・ライセンスなど**
教職課程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。

## 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。

**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60%　授業態度30%　レポート評価10%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業時配付資料・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。

## 芸術鑑賞A
日本美術

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　全学年対象

**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るます。
(2) 美術館や博物館等のしくみを理解し、よりよく利用することができます。
(3) ディスカッションを通して問題を深く考えることが出来るようになります。

**授業計画**
1. 5月14日(土)鑑賞
2. 〃　ディスカッション
3. 〃　まとめ
4. 5月28日(土)鑑賞
5. 〃　ディスカッション
6. 〃　まとめ
7. 6月4日(土)　鑑賞
8. 〃　ディスカッション
9. 〃　まとめ
10. 6月18日(土)鑑賞
11. 〃　ディスカッション
12. 〃　まとめ
13. 7月9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**
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**
毎回、プリントを配付。見学にかかる経費(入場料・交通費など)は、受講者各自が負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
鑑賞内容・鑑賞日時が変更になることもあるので、注意すること。
各日とも、午後に現地集合、見学を行い、そのあと16時20分までにキャンパスプラザ京都(JR京都駅前)に移動し、講義・ディスカッション等をおこなう。

## 芸術鑑賞B
日本美術

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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、博物館学の基礎を養う。

**到達目標**
(1)芸術作品を鑑賞し、その意義を論理的に考えることができます。
(2)美術館や博物館等のしくみを理解し、よりよく利用することができます。
(3)ディスカッションを通して、問題を深く考えることが出来るようになります。

**授業計画**
1. 10月15日(土)　鑑賞
2. 〃　ディスカッション
3. 〃　まとめ
4. 10月29日(土)　鑑賞
5. 〃　ディスカッション
6. 〃　まとめ
7. 11月5日(土)　鑑賞
8. 〃　ディスカッション
9. 〃　まとめ
10. 11月19日(土)　鑑賞
11. 〃　ディスカッション
12. 〃　まとめ
13. 12月　3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**
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**
毎回、プリントを配付。見学にかかる経費(入場料・交通費など)は、受講者各自が負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**
鑑賞内容・鑑賞日時が変更になることもあるので、注意すること。
各日とも、午後に現地集合、見学を行い、そのあと16時20分までにキャンパスプラザ京都(JR京都駅前)に移動し、講義・ディスカッション等をおこなう。

## 特別講義1
アートマネジメント

担当教員名 **雨森 信・総合領域主任**

受講対象・履修要件 3年生以上

**授業概要及び目的**
アートマネジメントに関する歴史を学び、国内外のプロジェクトの実例をとおして、あらたなアートと社会の関わりの可能性を提案できるような基礎力をつける。

**到達目標**
(1)アートプロジェクトの歴史を系統化することができる。
(2)社会とアートの関わりを検証することができる。
(3)アートマネジメントの仕事内容を具体的に述べることができる。

**授業計画**
1. イントロダクション
2. 「芸術と社会」の関わり:歴史的変遷から読み解く
3. アートプロジェクトの系譜(国内外の事例から)
4. アートプロジェクトの発生(日本のアートプロジェクト)
5. 社会と関わるアートの現場1:教育／福祉／社会包摂
6. 社会と関わるアートの現場2:観光／まちづくり
7. 社会と関わるアートの現場3:地域のなかで活動するアーティストたち
8. 社会と関わるアートの現場4:地域に根ざしたアートプロジェクト(ブレーカープロ
9. ジェクトを事例に)
アートマネジメントの仕事1:プランニング／ファンドレイジング／広報
10. アートマネジメントの仕事2:(運営、実施、展示、報告)
11. アートマネジメントの仕事3:社会と芸術をつなぐ
12. 現場視察あるいはWSなどに参加(土日に大阪で設定予定)
13. 現場視察あるいはWSなどに参加(土日に大阪で設定予定)
14. 現場視察あるいはWSなどに参加(土日に大阪で設定予定)
15. まとめ:現代社会におけるアートの役割

**準備学習**
日頃から、いろんな文化イベントや展覧会に出かけてください。

**成績評価方法・基準**
授業態度30%　レポート70%

**テキスト・参考図書・材料費**
『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』、『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門』、『アートの力』

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業日は一部週末に開講されることがあるので、よく注意すること。

## 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、かんたんなようでいて、作るとなると、あきずに遊べる要素やテーマの設定、コマやストーリーのデザイン、ゲームのバランスをとることは案外難しいものです。☆全7コマ半を3回に分けて進めます。

**到達目標**
(1)発想方法のいろいろを知る。
(2)ゲームバランスのデザインを体験する。
(3)ゲームデザインの初歩を学ぶ。

**授業計画**
1. ●1回目-3コマ・5/14(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・5/28(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・6/11(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にしておく。

**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まりや面白さを評価しますので、絵のクオリティは問いません)

**テキスト・参考図書・材料費**
基本的な筆記用具　A3の紙、プリントは用意します。最終仕上げは、ゲームとしての仕上げという意味です。紙はコピー用紙をつなげたものや、模造紙を切ったものなどでOKです。本格的なイラストやパネル張り仕上げなとの必要はありません。デジタルも可ですが、その場合は出力をしたもの(大型出力ではなく切り貼りでもOK)。出力代は各自持ちとなります。

**履修上の注意・ライセンスなど**
変則開講(5/14、5/28、6/11の3回)となりますので、日時をしっかり把握しておいてください。

## 特別講義3
地域と伝統

担当教員名 **齋藤 典彦・美術領域主任**

受講対象・履修要件 2年生・3年生対象

**授業概要及び目的**
東アジアのそれぞれの国の地域的絵画という視点から、日本、韓国の伝統的絵画の状況と比較も含め、現在の中国の水墨画と岩彩画をめぐる動きについて講義する。そのことにより明治期に西洋的な絵画技法・理論を取り入れて成立した「日本画」についての考察の一助とする。また、日本画の伝統的な基底材である絹について、素材、歴史、表現の三点から、その使用例と現代的な使用の可能性について講義し、その基本的な扱いについても修得する。

**到達目標**
(1)明治期に成立した「日本画」について考えることができる。
(2)現在の中国の水墨画と岩彩画の動向を知ることができる。
(3)基底材「絹本」について理解できる。

**授業計画**
1. 講義内容についての説明
2. 講義1:中国の水墨画・岩彩画について①
3. 講義2:中国の水墨画・岩彩画について②
4. 講義3:中国の水墨画・岩彩画について③
5. 講義4:中国の水墨画・岩彩画について④
6. 講義5:中国の水墨画・岩彩画について⑤
} 7／2(土)13:00～16:00
7. 講義6:基底材「絹本」について①
8. 講義7:基底材「絹本」について②
9. 講義8:基底材「絹本」について③
10. 講義9:基底材「絹本」について④
11. 講義10:基底材「絹本」について⑤
} 9／24(土)13:00～16:00
12. 作品講評1
13. 作品講評2
14. 作品講評3
} 1／28(土)13:00～16:00
15. まとめ　レポート提出

**準備学習**
東アジアのそれぞれの国の地域的絵画について調べておくこと。また、講義内容を記録しておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%　レポート課題評価40%

**テキスト・参考図書・材料費**
必要な時は　　します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
前期・後期を通じて不定期土曜日開講のため、日程には注意してください。日程等は決まり次第お知らせします。

## 特別講義４
映画史特別研究　ヌーベルバーグの表現を探る

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ジュとフォトジェニックを軸に考察を進める。モンタ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、放送の基本文法となった。しかしモンタ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. モンタージュはアメリカハリウッドから始まった(1)
2. モンタージュはアメリカハリウッドから始まった(2)
3. モンタージュはロシア映画で開花する(3)
4. モンタージュはロシア映画で開花する(4)
5. モンタージュとプロパガンダ映画　ネオリアリズム研究(5)
6. モンタージュとプロパガンダ映画　ネオリアリズム研究(6)
7. フランスのヌーベルバーグはモンタージュの否定から誕生(7)
8. フランスのヌーベルバーグはモンタージュの否定から誕生(8)
9. ヌーベルバーグ映画の研究(9)
10. ヌーベルバーグ映画の研究(10)
11. 日本のヌーベルバーグ研究(11)
12. 日本のヌーベルバーグ研究(12)
13. 実験映画、映画運動　メディアアートの研究(13)
14. 実験映画、映画運動　メディアアートの研究(14)
15. 討議　リポート提出(15)

**準備学習**
事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業評価：レポート評価(授業理解度) 50%　授業態度50%

**テキスト・参考図書・材料費**
授業時間内に資料を適時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
なし

## 特別講義５
舞台衣装ワークショップ

担当教員名　**前田 文子・空間デザイン領域主任**

受講対象・履修要件 全学年対象

**授業概要及び目的**
第一線で活躍する現役の舞台衣装家である前田文子客員教授をお迎えして、空間・照明・音響・演出・美術にわたる幅広い知見からコスチュームデザインの世界と、シナリオを解釈してイメージスケッチにおこすための演習を行う。基調講義では舞台衣装制作の現場を知るとともに、シナリオやストーリーから着想を得てイメージに起こす過程について考察する。ワークショップでは例示した演目を読み込んで着眼点を定め、実際にスケッチにおこしアイデアを展開するところまでを行う。

**到達目標**
(1) 舞台衣装制作の現場を知ることができる
(2) ストーリーからイメージをおこしてスケッチを制作できる
(3) スケッチからアイデアを仕上げていく課程を習得できる

**授業計画**
1. ガイダンス
2. 基調講義１
3. 基調講義１
4. 基調講義２
5. 基調講義２
6. 基調講義２
7. ワークショップ１：ストーリーの解釈とイメージスケッチ
8. ワークショップ１：ストーリーの解釈とイメージスケッチ
9. ワークショップ１：ストーリーの解釈とイメージスケッチ
10. プレゼンテーション・講評
11. ワークショップ２：アイデアの展開
12. ワークショップ２：アイデアの展開
13. ワークショップ２：アイデアの展開
14. プレゼンテーション・講評
15. まとめ

**準備学習**
舞台衣装について事前に調べた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
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付。材料は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 自然科学概論A
生命の進化の歴史とメカニズム

担当教員名 **山本　慎太郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
この講義では、特に生命の歴史とその背景にある進化のしくみについて概説する。その過程で、「科学」という方法の「行いかた」や「ものの見かた」について伝える。科学知識の確からしさとあいまいさ、現代の科学者という職業のありようと諸問題についても解説を加える。

**到達目標**
(1) 日常生活で目にしたことがらを自然科学的な興味のもとに、検討できる
(2) 科学という方法論やものの見方を日常生活に適用できる
(3) 科学技術に関する情報を批判的に検討できる

**授業計画**
1. 昨年の科学ニュースを振り返る
2. 進化とはなにか
3. 化石の記録から
4. 系統樹とは
5. 進化をもたらす分子
6. 突然変異と「浮動」、「淘汰」
7. 遺伝子に書かれた歴史
8. 適応
9. 種の起源
10. 適応放散と絶滅
11. 互いに適応する「種」
12. 性と家族
13. 進化医学
14. 行動の進化と、心
15. まとめ

**準備学習**
講義でふれたものの見方や考え方をもとに、日常接する科学技術に関する情報についてよく考え、それを活かして次回講義を聴講すること。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、授業内試験40%。なお試験の内容は論述を主とする。

**テキスト・参考図書・材料費**
参考図書は講義中随時紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし。

## 自然科学概論B
「感覚」の生物学

担当教員名 **山本　慎太郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
この講義では、外界の環境とヒトが「触れ合う」場所(インターフェース)である「感覚」について概説する。その過程で、前期と同様に、「科学」という方法の「行いかた」や「ものの見かた」、科学知識の確からしさとあいまいさ、現代の科学者という職業のありようと諸問題についても解説を加える。

**到達目標**
(1) 日常生活で目にしたことがらを自然科学的な興味のもとに、検討できる
(2) 科学という方法論やものの見方を日常生活に適用できる
(3) 科学技術に関する情報を批判的に検討できる

**授業計画**
1. 「感覚」と「外界」
2. おいしさ～味覚器と味細胞の興奮
3. おいしさ～味の違いの識別、「うまみ」
4. 匂い～嗅覚器と嗅細胞の興奮
5. 匂い～匂いの識別、「フェロモン」
6. 音～聴覚器と音情報の処理
7. 音～パーセプトロン・モデル、「メロディー」
8. 色～網膜と色センサー
9. 色～色彩情報の処理
10. もののかたち～視覚の情報処理
11. パーセプトロンモデルから人工知能へ
12. 「色」と「匂い」の関係
13. 電気感覚で外界を探る魚
14. 「熱さ」の感覚と「辛さ」
15. まとめ

**準備学習**
講義でふれたものの見方や考え方をもとに、日常接する科学技術に関する情報についてよく考え、それを活かして次回講義を聴講すること。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、授業内試験40%。なお試験の内容は論述を主とする。

**テキスト・参考図書・材料費**
参考図書は講義中随時紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし。

## 社会学B
文化と社会

担当教員名 **白石　真生**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
この講義では社会学の基本的な考え方を学びます。とはいえ、概念や理論を「覚える」のが目的なのではなく、社会学的な考え方の第一歩として、自分たちの常識を反省的に眺めるという態度を身につけ、社会学的な想像力を養うことを、目標とします。小説や映画などを具体的な例として、自分たちがいつもなんとも思わないルーティン的な生活における「社会的なもの」の強固さや逆にその偶発性を考えていきます。

**到達目標**
(1) 文化と社会の関係を理論的に理解する
(2) さまざまな文化の社会的背景を知る
(3) 文化的実践を社会学的に分析できるようになる

**授業計画**
1. イントロダクション
2. 文化と社会
3. 「フリーダ」に見る芸術家の典型
4. 芸術家という社会的役割
5. 近代文化のパラドクス
6. 文化と権力
7. 音楽サブカルチャー
8. 若者文化と抵抗
9. 階級とカウンターカルチャー
10. 人権と階級
11. サブカルチャーとアイデンティティ
12. 「マルコムX」に見るブラックカルチャー
13. 人種・民族・国民国家
14. まとめ①
15. まとめ②

**準備学習**
授業計画にそって、次回授業までにその内容を調べた上で授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度20%　期末レポート80%

**テキスト・参考図書・材料費**
特になし。授業では毎回レジュメを配る。

**履修上の注意・ライセンスなど**
特になし。

## 現代社会論B
日本の諸問題

担当教員名 **水谷　友香**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
現代日本における諸問題について、テーマごとに考えていきます。卒業後、社会人として働き、生きていく上で、自分のまわりの社会がどういう仕組みで成り立っているのか、またどのような困難を抱えているのかを知ることは重要です。この国に存在するさまざまな課題について自覚的になれるよう、時事問題を手掛かりに学んでいきます。

**到達目標**
(1) 社会システムや時事問題の基本的事項について説明できる。
(2) 得た知識から、様々な問題に対し自分の意見をまとめることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス、働き方と雇用をめぐる問題
2. 少子高齢化をめぐる問題(1)
3. 少子高齢化をめぐる問題(2)
4. 社会保障システム
5. 医療・年金問題
6. 教育問題
7. 財政
8. 税
9. 金融と貿易
10. 景気と経済政策
11. 資源・エネルギー問題
12. 環境問題
13. 多文化共生社会と差別の問題
14. インターネット上の問題
15. まとめ

**準備学習**
新聞を毎日読み、関心のあるテーマについて本などで勉強すること。

**成績評価方法・基準**
3分の2以上の出席で評価対象とし、授業態度(45%)と授業内試験(55%)で評価します。授業態度についてはミニッツレポートで評価、試験はまとめテスト1回とミニテスト3回を予定。

**テキスト・参考図書・材料費**
『2016年度版 ニュース検定公式テキスト&問題集『時事力』基礎編 (3・4級対応)』(毎日新聞社)　『現代用語の基礎知識 学習版 2016→2017』(自由国民社)

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 法学「日本国憲法」

担当教員名 **早田　幸政**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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. 法の下の平等
9. 思想・良心の自由と「学問の自由」
10. 信教の自由と政教分離
11. 表現の自由と国民の「知る権利」
12. 職業選択の自由と財産権の保障
13. 社会権の意義
14. 憲法上の重要課題の補足説明
15. 日本国憲法の意義をあらためて考える

**準備学習**
授業に先立ち、該当の部分には目を通しておくこと。また、授業の都度、講義プリントを配付するので、必ず、授業には出席すること。

**成績評価方法・基準**
授業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。授業態度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8／17、18, 19

## 人権教育
人間の尊厳と多様性について

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程2年生（教職課程以外の学生も履修可）

**授業概要及び目的**
近年、共生社会やソーシャルインクルージョンといった言葉が盛んに口にされる一方で、人権をめぐる問題はますます多様な様相を呈していると言えるだろう。本講義では、人権と人権教育に関する基本的な考え方を学んだうえで、様々な人権問題について多角的に検討していく。これによって、多様性や共生について人権という観点から深く考察する力を養う。

**到達目標**
(1) 人権に関する基本的な考え方を学び、理解を深めることができる。
(2) 様々な人権問題について多角的に考察できる。
(3) 人権教育の意義と実際について理解ことができる。

**授業計画**
1. イントロダクション：現代における人権
2. 人権と人権思想
3. 子どもと人権①子どもの権利と教育について
4. 子どもと人権②子どもの貧困問題を考える
5. 障害者と人権①障害者の権利をめぐって
6. 障害者と人権②自閉症から考える
7. 障害者と人権③様々な障害者運動
8. 差別と暴力：ハンナ・アーレントとジュディス・バトラー
9. ジェンダーと人権①女性たちの戦後史
10. ジェンダーと人権②多様な生と性を生きる
11. 様々な人権問題①
12. 様々な人権問題②
13. 同和問題と同和教育①人権教育の根本
14. 同和問題と同和教育②現場から　外部講師
15. まとめ：共生するとはどういうことか

**準備学習**
配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度20%、課題への取り組み30%、期末レポート50%

**テキスト・参考図書・材料費**
配付プリント

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業内でグループによる発表をしてもらいます。

## 哲学B
ポップ・ミュージックの哲学

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年対象

**授業概要及び目的**
哲学Bでは、いわゆる哲学っぽいテーマから離れ、様々な分野を自由に考える。今期は一昨年に続き「音楽」、特にクラシック音楽とは違うものという意味での「ポップ・ミュージック」を取り上げる。講義中。音楽も多数紹介する。

**到達目標**
(1) ポップ・ミュージックとは何かを考える。
(2) 音楽一般の意味を検討する。
(3) 哲学的な考え方を身に着ける。

**授業計画**
1. イントロダクション：ポップ・ミュージックとは何か
2. 音楽のあり方
3. 音楽は誰のものか?
4. 幻想としてのジャズ
5. ボカロの登場
6. クラシックの幻影
7. 音楽の仕組
8. ウタと日本語
9. 音楽のジャンルってナニ?
10. 音楽の本体-body-
11. globalな音、localな音
12. はじまりの音楽
13. ポップ・ミュージックの将来
14. まとめと考察
15. 総括と講評

**準備学習**
成安情報サーヴィスによって配信される前回の講義の要点を把握しておくこと

**成績評価方法・基準**
「まとめと考察」において講義のリポートを書く。基本的にこれで100%評価する。

**テキスト・参考図書・材料費**
なし

**履修上の注意・ライセンスなど**
この講義では、半期の内に最低一度は講義についてのコメント(質問や意見・感想)を述べてもらう。毎時間コメントのための時間を取る。コメントは受講者の義務で、しなかった者は単位を認めない。

## 宗教学B
仏教・キリスト教・イスラームの概要

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年対象

**授業概要及び目的**
世界的な宗教として仏教・キリスト教・イスラームがある。仏教は比較的身近であるとはいえ、インドでのその起源的な部分は日本の仏教とはかなり異なる。キリスト教は身近でなかったらその中心的な部分は判りにくいし、イスラームに至ってはマスコミで報道されるイメージにも誤解に基づいたものが多い。半期の講義でこれらの宗教すべてを説明するのは不可能だが、それぞれの宗教の成立時の事情を見ることで、それぞれの特色を知ってもらうことを目的とする。この講義では仏教を「知の宗教」、キリスト教を「情の宗教」、イスラームを「行の宗教」と特徴づけている。宗教だけでなくそれぞれの宗教圏にある国々の文化にも触れたい。

**到達目標**
(1) 仏教の基本的考え方を考察することができる。
(2) キリスト教の本質を考察することができる。
(3) イスラームの成立の事情を考察することができる。

**授業計画**
1. はじめに〜日本の宗教の特徴
2. 仏教−1　インドの歴史と仏教の成立した時代背景
3. 仏教−2　ブッダの生涯
4. 仏教−3　ブッダの思想
5. 仏教−4　部派仏教・大乗仏教・チベット仏教と中国の宗教
6. キリスト教−1　ユダヤ教の歴史
7. キリスト教−2　キリストの生涯
8. キリスト教−3　どうしてキリスト教は生まれたか
9. キリスト教−4　東方正教・カトリック・プロテスタント
10. イスラーム−1　イスラームが生まれた時代背景
11. イスラーム−2　預言者ムハマドの生涯
12. イスラーム−3　イスラーム帝国の歴史
13. イスラーム−4　スンナ派とシーア派、イスラームの現在
14. まとめと考察
15. 総括と講評

**準備学習**
成安情報サーヴィスによって配信される前回の講義の要点を把握しておくこと

**成績評価方法・基準**
「まとめと考察」において講義のリポートを書く。基本的にこれで100%評価する。

**テキスト・参考図書・材料費**
なし

**履修上の注意・ライセンスなど**
この講義は旧カリキュラムの「比較文化論B」の内容と大きく重なっている。従って、比較文化論B履修者は取る必要はない。

## 文化人類学B
世界の見方を学ぶ

担当教員名 **戸田　美佳子**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
この授業では、世界で起こっている文化的・民族的な事象を文化人類学の視点から考えていきます。具体的には、開発、環境破壊と先住民の暮らし、紛争と国際社会、貧困と感染症、途上国における生存といった現代的課題に対して、文化人類学はどのように関わり、対応してきたのかを、映像資料なども用いながら多角的に学んでいきます。
授業をとおして、みなさんには異文化理解において、文化相対主義という考え方の重要性を理解し、その上で関与とアクションをおこなう方法を身につけていってもらいたいと思います。

**到達目標**
(1)文化人類学の基本的な概念を習得することができる。
(2)文化相対主義の見地から異文化を理解する知性を養える。
(3)世界で起こっている文化的・民族的な事象の背景を説明することができる。
(4)身の回りの生活事象と世界の出来事を関連させて捉えることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス
2. 文化人類学の歴史
3. 文化相対主義と現代的課題
4. 民族とエスニシティ
5. 国際社会と紛争–ルワンダ
6. 国際社会と紛争–コンゴ
7. 戦争と和解の人類学
8. アフリカの動物は誰のもの？
9. 開発、環境破壊と先住民問題
10. 共生のしくみ–カメルーン
11. アフリカに「ケア」はあるか？
12. 病と共存する社会―HIV/AIDSの経験
13. ろう文化
14. 関与とアクションの人類学
15. 講義のまとめ

**準備学習**
テレビや雑誌などで異文化がどのように語られているか、注意してみておく。

**成績評価方法・基準**
授業態度と小テスト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。

## 文化史B
日本の歴史を眺めながら日本文化の特質を知る

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 2年生以上

**授業概要及び目的**
文化は人々の営みを現す概念で、その経過の中で生まれた結晶でるといえます。各時代における人々の文化的産物である美術(絵画、彫刻、工芸、考古資料、建築物など)、思想、歴史、文学などを中心に系統的に解説をします。文化史Bでは、室町時代から安土桃山、江戸、明治、大正、昭和までの文化資料をプリント・スライド・ビデオ等を使用しながら講義し、その足跡をわかりやすく解説します。

**到達目標**
(1)日本の歴史の流れと人々の営みを学ぶことができます
(2)日本文化の特質を理解することができます
(3)各時代の文化的特徴を理解することができます

**授業計画**
1. ガイダンス、日本文化とは
2. 縄文・弥生・奈良・平安・鎌倉の各時代の文化を概説
3. 縄文・弥生・奈良・平安・鎌倉の各時代の文化を概説
4. 室町時代の文化(1)
5. 室町時代の文化(2)
6. 室町時代の文化(3)
7. 安土桃山時代の文化(1)
8. 安土桃山時代の文化(2)
9. 江戸時代の文化(1)
10. 江戸時代の文化(2)
11. 江戸時代の文化(3)
12. 明治時代の文化
13. 大正時代の文化
14. 昭和時代の文化
15. まとめ

**準備学習**
授業で配付した資料等で復習をしたうえ次の授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
筆記試験８０%。授業態度２０%。

**テキスト・参考図書・材料費**
適宜プリントを配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**
出席率の低いものは不可。

## 心理学A
認知心理学・社会心理学・発達心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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、一人ひとりのこころの状況を細やかに考えていこうとする立場があり、この両者が相互に影響しつつ存在している。心理学Aでは、そうした心理学について、身近に見られる事柄を中心として幅広く紹介する。

**到達目標**
(1)自分のこころと対話できるようになる。
(2)多方面からの視点で物事を捉えられるようになる。
(3)イメージ現象を客観的な主観性で提示できるようになる。

**授業計画**
1. ガイダンス・心理学について
2. 錯覚について
3. 記憶について
4. 自己の二面性について
5. 脳科学の知見から
6. 社会心理学から①
7. 社会心理学から②
8. 人のこころの発達について～乳幼児期
9. 発達について～思春期青年期①
10. 発達について～思春期青年期②
11. 発達について～思春期青年期③
12. 偽り／本当の自分について
13. 投影心性について
14. みなさんの質問に答える
15. まとめ

**準備学習**
ただ漫然と授業に出るのではなく、自らのこころを通して、考え・感じながら授業に参加してほしい。そのために、日頃からいろいろなことに関心を持ち、本や映画や漫画などに接しこころについての自分の考えを拡げておくこと。

**成績評価方法・基準**
レポート100%に出席による評価を乗算(0.6-1.4の範囲で)。なお、出席カードはコミュニケーションの場であり、名前のみのコメントは評価が下がり、興味深いコメントは評価が上がる。代返の出席点は0ではなくマイナスである。

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
できる限り、実感できる話題とからめて講義しようと考えている。

## 心理学B
行動主義・性格心理学・臨床心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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、一人ひとりのこころの状況を細やかに考えていこうとする立場があり、この両者が相互に影響しつつ存在している。心理学Bでは、心理学Aよりもう少し踏み込んで、深層心理学や臨床心理学の話題を多く取り上げる。

**到達目標**
(1)自分のこころと対話できるようになる。
(2)多方面からの視点で物事を捉えられるようになる。
(3)イメージ現象を客観的な主観性で提示できるようになる。

**授業計画**
1. はじめに
2. 行動主義・学習理論について
3. やる気について
4. 葛藤とこころの病
5. 性格について
6. 心理検査について
7. 物語からこころを考える①
8. 物語からこころを考える②
9. フロイトについて
10. ユングについて
11. 夢について
12. 青年期心性～自己と他者～
13. イメージの可能性
14. みなさんの質問に答える
15. まとめ

**準備学習**
ただ漫然と授業に出るのではなく、自らのこころを通して、考え・感じながら授業に参加してほしい。そのために、日頃からいろいろなことに関心を持ち、本や映画や漫画などに接しこころについての自分の考えを拡げておくこと。

**成績評価方法・基準**
レポート100%に出席による評価を乗算(0.6-1.4の範囲で)。なお、出席カードはコミュニケーションの場であり、名前のみのコメントは評価が下がり、興味深いコメントは評価が上がる。代返の出席点は0ではなくマイナスである。

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
できる限り、実感できる話題とからめて講義しようと考えている。

## 深層芸術心理学A
物語を通じたこころの理解

担当教員名　**山川　裕樹**

受講対象・履修要件　2年生以上

**授業概要及び目的**
深層芸術心理学では、イメージ体験を通して、各自が自分のこころのありように触れていくことを目指している。深層芸術心理学Aでは、「物語」を中心的なテーマとしてイメージ体験を行う。そこでのさまざまな課題を通じて、各自の体験を深める場としたい。また、イメージを心理学的に考える上で重要となる、深層心理学の基礎を作ったフロイトやユングについて、彼らの生涯を中心に取り上げる。

**到達目標**
(1) フロイトやユングの生涯とその創造性を知る。
(2) 簡単な物語を、自分のこころと対話しながら作れるようになる。
(3) 他者の物語との比較を通して自分のこころについて知る。

**授業計画**
1. はじめに
2. フロイトの生涯とその理論①～催眠とフロイト～
3. フロイトの生涯とその理論②～無意識の発見～
4. フロイトの生涯とその理論③～創造の病～
5. ユングの生涯とその理論①～ユングの生い立ち～
6. ユングの生涯とその理論②～方向喪失の状態～
7. ユングの生涯とその理論③～元型論～
8. 物語作成実習を通したこころの理解1①～物語作成テスト～
9. 物語作成実習を通したこころの理解1②～ディスカッション～
10. 物語作成実習を通したこころの理解1③～分析～
11. 物語作成実習を通したこころの理解2①～空物語～
12. 物語作成実習を通したこころの理解2②～ディスカッション～
13. 物語作成実習を通したこころの理解2③～分析～
14. みなさんの質問に答える
15. まとめ

**準備学習**
授業で聞いたこと、感じたことを日常生活や制作活動の中で関連付けて考えるようにすると、より深く授業が理解できるであろう。そのために、日頃からいろいろなことに関心を持ち、本や映画や漫画などに接しこころについての自分の考えを拡げておくこと。

**成績評価方法・基準**
レポート100%に出席による評価を乗算(0.6-1.4の範囲で)。なお、出席カードはコミュニケーションの場であり、名前のみのコメントは評価が下がり、興味深いコメントは評価が上がる。代返の出席点は0ではなくマイナスである。

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
「心理学A」「心理学B」を履修済みであることが望ましい。履修希望者多数の場合は「心理学A」「心理学B」履修者が優先される。
なお、この授業は平成２８年度より隔年開講の予定である。

## 考古学B
考古学の方法と課題

担当教員名　**大橋　信弥**

受講対象・履修要件　全学年対象

**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) 考古資料の鑑賞力が高まるとともに、造形活動などに生かせるようになる。

**授業計画**
1. オリエンテーション　考古学とは何か
2. 考古学の歩み　近代考古学確立までの歩み(1)
3. 考古学の歩み　近代考古学確立までの歩み(2)
4. 考古学研究法　型式学と分布論
5. 世界の考古学　エジプトの考古学
6. (臨地学習)　県内の展示施設ないし調査現場を訪ねる
7. 世界の考古学　アンデスの考古学
8. 世界の考古学　ギリシャの考古学
9. 世界の考古学　中国の考古学
10. 世界の考古学　韓国の考古学
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　湖底遺跡の考古学
14. まとめ①
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**
授業態度３０%、レポートによる授業理解度の確認　６０%、臨地学習への参加度１０%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを使用する。
参考図書：大橋信弥・小笠原好彦『新・史跡でつづる古代の近江』(ミネルヴァ書房，2005年)花田勝広・大橋信弥『ヤマト王権と渡来人』(サンライス出版、2005年)、小笠原好彦『近江の考古学』(サンライス出版、2000年)、林博通『古代近江の遺跡』(サンライス出版、1998年)、松浦俊和『古代近江の原風景』(サンライス出版、2003年)

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 美学B
美学の歴史およびその課題

担当教員名　**立野　良介**

受講対象・履修要件　２年生以上

**授業概要及び目的**
「美学(aesthetics)」といっても皆さまには馴染みがないかもしれません。美学は、西洋の学問のなかでは、18世紀にドイツで生まれた比較的新しい哲学的な学問で、語義的には「感性学」を意味していますが、芸術とのかかわりで問題にされることが多い学問です。18世紀に成立と書きましたが、西洋ではそれ以前、古代ギリシャから美や芸術について多くの思索がなされてきました。美学という学問は、こういった18世紀以前の思想も踏まえて展開してきたと言えます。また過去の様々な美や芸術の思想は、肯定されたり否定されたりしながら現代の学問や芸術に受け継がれてきたのです。この授業では、過去のこういった思想を学び、西洋美学の基礎教養を身につけることを意図しています。そのことで論理的に思考する力を養い、皆さまご自身の制作活動についても問題意識を深めていただきたいと考えています。

**到達目標**
(1) 西洋美学の基礎知識を身につけることができる。
(2) 美、芸術、感性といった問題について、論理的・哲学的に思考する態度を身につけることができる。
(3) 自らの制作活動について、問題意識を深めることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス　美学という学問について
2. 古代ギリシャにおける美の発見
3. プラトンの美の哲学(『饗宴』と『パイドロス』)
4. プラトンの芸術思想(芸術家追放論)
5. アリストテレスの『詩学』と物語の意味
6. 中世の美の教義(アウグスティヌスと偽ディオニシオス)
7. ルネサンスに向けて(人間の地位の確立)
8. ルネサンスの芸術思想(芸術美の成立)
9. 近代美学の成立
10. カントの美学
11. ヘーゲルの美学と芸術学の誕生
12. ベンヤミンと写真
13. 現代の美学１(イメージの意味)
14. 現代の美学２(雰囲気と新しい美学)
15. まとめ

**準備学習**
授業で扱う内容について、授業前あるいは授業後に各自でも調べておきましょう。前回の授業の疑問点、感想などがあればまとめておきましょう。

**成績評価方法・基準**
授業態度(45%)、レポート(55%)で評価いたします。レポートは単位取得に必須です。

**テキスト・参考図書・材料費**
講義のレジュメを毎回配付します。参考文献、推薦図書などはそのつど講義でお知らせいたします。

**履修上の注意・ライセンスなど**
シラバスはあくまでも予定であり、変更があるかもしれません。皆さまと一緒に授業をつくっていくつもりでいます。積極的なご発言を求めます。

## 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、2泊3日の合宿形式で行います。日常の大学の講義からは少しはなれて、専攻や学年の違う人たちと、少人数のグループで、自分のこころや対人関係について考えてみましょう、という授業です。合宿形式、ということは、それだけですこし不思議な、非日常な場所になると思います。そんな環境で、心理学の実習課題をやってみたり、それをもとにした話し合いを行ったりすることで、いろんな自分に・いろんな人に出会う、そんな機会になれば、と思っています。

**到達目標**
(1) 3日間を通して人に出会う。
(2) 人との出会いを通して自分の対人関係を考える。
(3) 非日常と日常の違いに思いを馳せる。

**授業計画**
1. ガイダンス(学内)
2. 自身の人間関係について振り返る(学内)
3. こころの体験実習(学外集中)　イントロダクション
4. こころの体験実習(学外集中)　アイスブレーキ
5. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク①
6. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク②
7. こころの体験実習(学外集中)　自分の対人関係について
8. こころの体験実習(学外集中)　フィールドワーク
9. こころの体験実習(学外集中)　自分をゆるめる
10. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話①
11. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話②
12. こころの体験実習(学外集中)　過去の自分との対話
13. こころの体験実習(学外集中)　ふりかえり
14. こころの体験実習(学外集中)　クロージング
15. 授業体験を振り返って

**準備学習**
ここで凝縮して得た体験は、日常との連続線において考えることが大切です。集中授業の前、そしてあとも含め、この体験を一つの参照枠として自分自身のことを考えていってください。

**成績評価方法・基準**
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円前後かかる予定です。

**履修上の注意・ライセンスなど**
参加する前、参加している最中、そして参加したあと、それぞれでこころの中で生じる体験が、あなたにとって重要な学びの機会となることでしょう。なお、受講希望者はガイダンスに必ず出席してください。ガイダンス日時は情報サービス等を通して連絡しますので、希望者は連絡を見逃さないように。希望者多数の場合は抽選を行うことがあります。

## 人間関係実習B
自分発見合宿

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年対象　定員20名

**授業概要及び目的**
この授業は、2泊3日の合宿形式で行います。日常の大学の講義からは少しはなれて、専攻や学年の違う人たちと、少人数のグループで、自分のこころや対人関係について考えてみましょう、という授業です。合宿形式、ということは、それだけですこし不思議な、非日常な場所になると思います。そんな環境で、心理学の実習課題をやってみたり、それをもとにした話し合いを行ったりすることで、いろんな自分に・いろんな人に出会う、そんな機会になれば、と思っています。

**到達目標**
(1) 3日間を通して人に出会う。
(2) 人との出会いを通して自分の対人関係を考える。
(3) 前回の参加体験との違いを考える。

**授業計画**
1. ガイダンス(学内)
2. 自身の人間関係について振り返る(学内)
3. こころの体験実習(学外集中)　イントロダクション
4. こころの体験実習(学外集中)　アイスブレーキ
5. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク①
6. こころの体験実習(学外集中)　イメージワーク②
7. こころの体験実習(学外集中)　自分の対人関係について
8. こころの体験実習(学外集中)　フィールドワーク
9. こころの体験実習(学外集中)　自分をゆるめる
10. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話①
11. こころの体験実習(学外集中)　自然との対話②
12. こころの体験実習(学外集中)　過去の自分との対話
13. こころの体験実習(学外集中)　ふりかえり
14. こころの体験実習(学外集中)　クロージング
15. 授業体験を振り返って

**準備学習**
ここで凝縮して得た体験は、日常との連続線において考えることが大切です。集中授業の前、そしてあとも含め、この体験を一つの参照枠として自分自身のことを考えていってください。

**成績評価方法・基準**
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円前後かかる予定です。

**履修上の注意・ライセンスなど**
参加する前、参加している最中、そして参加したあと、それぞれでこころの中で生じる体験が、あなたにとって重要な学びの機会となることでしょう。なお、受講希望者はガイダンスに必ず出席してください。ガイダンス日時は情報サービス等を通して連絡しますので、希望者は連絡を見逃さないように。希望者多数の場合は抽選を行うことがあります。

## 健康体力論
自分の健康・体力に目を向ける

担当教員名 **竹内　早耶香**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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**
自身の経験について振り返りをまとめ授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
受講態度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。

## 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ることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス
2. ソフトボール(3号球、14inch)に慣れ親しむ、練習ゲーム
3. ルールを知る、練習ゲーム
4. スローイング　以下、随時実践練習、練習ゲーム
5. キャッチング
6. 守備1(内野)
7. 守備2(外野)
8. バッティング1(ティー・トス)
9. バッティング2(ハーフ・フリー)
10. ピッチング
11. 試合(1)(審判技術)
12. 試合(2)(チーム守備)
13. 試合(3)(チーム攻撃)
14. 試合(4)(リーグ戦)
15. まとめ

**準備学習**
指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、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、汗をかいてもよい服装とグラウンド用シューズを用意すること。

## 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ることができる。
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス　グループ分け
2. 台の設営・ルール・ラケットと球に慣れる
3. サービス、レシーブ・ゲーム
4. フォアハンドの打ち方・ゲーム
5. バックハンドの打ち方・ゲーム
6. カット、ツッツキ・ゲーム
7. スマッシュ・ゲーム
8. 実践練習・ゲーム(1)(守備)
9. 実践練習・ゲーム(2)(攻撃)
10. ゲーム(シングルス)(1)(リーグ戦)
11. ゲーム(シングルス)(2)(トーナメント戦)
12. ゲーム(ダブルス)(1)(リーグ戦)
13. ゲーム(ダブルス)(2)(トーナメント戦)
14. 指導方法・運営方法
15. 総括

**準備学習**
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、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B
バドミントン

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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. コートの設営・ルール・ラケットとシャトルコックに慣れる
3. サービス、フットワーク・ゲーム
4. フォアハンドストローク・ゲーム
5. バックハンドストローク・ゲーム
6. ドロップ、ドライブショット・ゲーム
7. スマッシュ・ゲーム
8. 実践練習・ゲーム(1)(守備)
9. 実践練習・ゲーム(2)(攻撃)
10. ゲーム(シングルス)(1)(リーグ戦)
11. ゲーム(シングルス)(2)(トーナメント戦)
12. ゲーム(ダブルス)(1)(リーグ戦)
13. ゲーム(ダブルス)(2)(トーナメント戦)
14. 指導方法・運営方法
15. 総括

**準備学習**
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、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、強打レシーブ
6. ブロック、カバープレー
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**
授業態度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. リーグ戦の運営方法
11. リーグ戦の実施1(審判技術)
12. リーグ戦の実施2(チーム戦術・守備)
13. リーグ戦の実施3(チーム戦術・攻撃)
14. リーグ戦の実施4(チームとしてのまとめ)
15. 総括

**準備学習**
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、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　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
3. ペタンク　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
4. フライングディスク　コースの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
5. アルティメット　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
6. ユニホック　コートの設営、ルール、用具に慣れる　随時ゲーム
7. キンボール　ルール、用具に慣れる　随時ゲーム(1)
8. キンボール　ルール、用具に慣れる　随時ゲーム(2)
9. ニュースポーツ(1)　独自で開発したスポーツを実践する–プランを考える–
10. ニュースポーツ(1)　独自で開発したスポーツを実践する–ゲームを通してルールを整備する–
11. ニュースポーツ(1)　独自で開発したスポーツを実践する–全体で実践する–
12. ニュースポーツ(2)　独自で開発したスポーツを実践する–プランを考える–
13. ニュースポーツ(2)　独自で開発したスポーツを実践する–ゲームを通してルールを整備する–
14. ニュースポーツ(2)　独自で開発したスポーツを実践する–全体で実践する–
15. 総括

**準備学習**
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、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。

## スポーツ実習E
野外活動・ウインタースポーツ

担当教員名 **堀井　大輔**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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)ウィンタースポーツについて理解し、基礎的技術を身に付けることができる。
(2)自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めことができる。
(3)将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる。

**授業計画**
1. ガイダンス　学内で行なう受講説明(日時・場所は掲示連絡する)
2. 事前講習　学内で行なう講義・打ち合わせ(日時・場所はガイダンス時に連絡する)
3. 学外実習　2泊4日間集中実習(1月下旬〜2月上旬予定) 予定実施種目／スキー・スノーボード(実習時にいずれかを選択) 予定実施場所／岐阜県飛騨ほおのき平スキー場
4. 実習準備、班分け
5. スキー・スノーボードと安全
6. 〃　腰部の確認と取扱い方
7. 〃　基礎的な技術
8. 〃　基本的技術(制動)
9. 〃　基礎的技術(滑走)
10. 〃　基礎的技術(ターンコントロール)
11. 〃　応用技術(リズム変化)
12. 〃　応用技術(斜度変化)
13. 〃　応用技術(総合滑降)
14. グループ学習・ミーティング
15. まとめ

**準備学習**
・指示されたテキスト等を読んで、ルールや技術取得について理解しておくようにする。

**成績評価方法・基準**
授業態度60%、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。※平成27年度は38,000円(後期履修科目登録時に納入)
・ガイダンスには必ず出席すること。
・掲示に注意すること。

## 英語入門Ⅰ
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
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、かっこ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こと。電子辞書でもOK。

## 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 (60%) 小テスト (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Wallace and Gromit in The Wrong Trousers, Oxford University Press; 英和・和英辞書(電子辞書でも可)

**履修上の注意・ライセンスなど**
1)私のクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。2)テキストと英和・和英辞書(電子辞書でも可)を毎週忘れず授業に持参して下さい。3)英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。

## 英語B
Elementary level four-skills English

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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 A Close Shave and practice basic language skills through written exercises based on the film and through group activities related to language and content of the film.

**到達目標**
(1) To improve reading, writing, listening and speaking skills at the elementary level
(2) To be able to describe a sequence of events
(3) To be able to use irregular verbs in the past tense
(4) To be able to describe what is happening in a picture or in a story

**授業計画**
1. Introduction
2. Unit 1: Past simple-regular verbs; Vocabulary-talking about clothes
3. Unit 1: Past perfect; Apostrophes for the possessive; Word study
4. Unit 2: Question words; Past simple-irregular verbs; Word study
5. Unit 2: Present continuous (review); Starting a conversation by asking questions
6. Unit 3: Past participles　小テスト1-2
7. Unit 3: Present continuous future; Imperatives; Word study
8. Review Units 1-3 and discussion
9. Unit 4: Past continuous; Compound nouns; Word study
10. Unit 5: Adverbs of movement; Comparative adverbs; Opposites 小テスト3-4
11. Unit 6: Sequence words in past tense; Adverbs
12. Unit 6: Giving opinions; present/past/past participle
13. Extras on DVD; 小テスト 5-6
14. Discussion and review game
15. まとめ

**準備学習**
授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また、毎週次の題材を指示しますので、しっかり予習して下さい。

**成績評価方法・基準**
授業中の参加 (60%) 小テスト (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Wallace and Gromit in A Close Shave (Oxford University Press); 英和・和英辞書(電子辞書でも可)

**履修上の注意・ライセンスなど**
1)私のクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。2)テキストと英和・和英辞書(電子辞書でも可)を毎週忘れず授業に持参して下さい。3)英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。

## 英語D
webの英語を読む

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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。もう少し具体的に云えば、最初の授業で関心のあることをアンケートで書いてもらい、それにそってテクストを選択しようと思っている。ひとつのテクストを2時間使うが、最初の時間に全員で幾らか読んでもらい、次の時間に指名された者に残りを訳してもらう。

**到達目標**
(1) 自分の興味のあるジャンルの英文を読むことができる。
(2) 英文にも様々なものがあることを体験することができる。
(3)「読む」こともコミュニケーションであることを確認することができる。

**授業計画**
1. ガイダンス：授業の意図と英語の学習について述べる。
2. ガイダンス2：インターネット上でのテクストの探し方について。
3. 第1回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
4. 担当者による発表。
5. 第2回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
6. 担当者による発表。
7. 第3回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
8. 担当者による発表。
9. 第4回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
10. 担当者による発表。
11. 第5回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
12. 担当者による発表。
13. 第6回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
14. 担当者による発表。
15. まとめと講評

**準備学習**
web上で自分の興味のある英文サイトを探す。もちろん、担当教員が適切にサポートする。

**成績評価方法・基準**
授業態度34%、課題への取り組み33%、授業内試験33%

**テキスト・参考図書・材料費**
なし

**履修上の注意・ライセンスなど**
テクストの性質上、スラングや辞書に載っていない単語が出てくることも多い。それでもなんとか理解してやろうというのが、この授業のやり方である。辞書は必ず持ってくること。(電子辞書でも可)

## 英語D
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に読まれているテキストを選び、しっかりと読み込みましょう。

**到達目標**
(1) 英文法を生かして英語の一般書が読めるようになる。
(2) 英語のボキャブラリーを増やすことができる。
(3) よりネイティブの人に近い発音ができる。

**授業計画**
1. テキストの選定ならびに学習法の解説
2. 購読とディスカッション
3. 購読とディスカッション
4. 購読とディスカッション
5. 購読とディスカッション
6. 購読とディスカッション
7. 購読とディスカッション
8. 購読とディスカッション
9. 購読とディスカッション
10. 購読とディスカッション
11. 購読とディスカッション
12. 購読とディスカッション
13. 購読とディスカッション
14. 購読とディスカッション
15. まとめ

**準備学習**
英語の文法の基礎は復習しておいてください。中学３年レベルの教科書を復習したうえで授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度40%　プレゼンテーション40%　テスト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**
辞書は必携。予習を怠らないように。

## 英語D
Reading about and discussing selected topics that come up often in daily life

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象； Students enrolling in this class should be able to read and speak English at the intermediate level.

**授業概要及び目的**
Students will read about and ask and answer questions on a number of specific topics and share ideas about their own lives, interests, and opinions in order to improve their English language speaking skills. We will spend two to three weeks on each topic, with a short test over each topic covered. For each topic, students will write their own responses to the assigned questions, then they will work in groups in class asking and answering questions and discussing their responses. We will also practice listening and pronunciation skills by listening to and practicing recorded conversations between two people on each topic.

**到達目標**
(1) To learn to ask and answer questions in English and express opinions about a wide variety of topics which come up in daily conversation
(2) To improve reading and writing skills through preparation for each discussion topic
(3) To improve vocabulary and grammar skills at the intermediate level
(4) To improve listening and pronunciation skills

**授業計画**
1. Introduction; Topic 1: Family
2. Topic 1: Family (continued)
3. Topic 1: Family (continued)
4. Short test; Topic 2: Food
5. Topic 2: Food (continued)
6. Topic 2: Food (continued)
7. Short test; Topic 3: House and Home
8. Topic 3: House and Home (continued)
9. Topic 3: Short test; Topic 4: Transportation
10. Topic 4: Transportation (continued)
11. Short test; Topic 5: TV
12. Topic 5: TV (continued)
13. Topic 5: TV (continued)
14. Short test; Vocabulary game from Topics 1-5.
15. まとめ

**準備学習**
Students should prepare for class each week by 1) reading the assigned material before class, 2) writing answers to the assigned questions before class, and 3) studying for the short tests.

**成績評価方法・基準**
Class participation (60%); Short tests (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Topic Talk (EFL Press); English–Japanese/Japanese–English dictionary

**履修上の注意・ライセンスなど**
This is an intermediate-level English language class. It will be conducted mainly in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and should be able to express basic ideas in simple English.

## 英語E
英語の読み取りとプレゼンテーション

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年対象

**授業概要及び目的**
この授業では、DVDやインターネットを活用して、英語の聞き取りの練習を行います。また聞き取りの練習とともに、英語によるプレゼンテーションの練習も行います。

**到達目標**
(1) 英語を聞き取ることができる。
(2) 英語で自らの考えを述べることができる。

**授業計画**
1. Reading Practice & discussion 1
2. Reading Practice & discussion 2
3. Reading Practice & discussion 3
4. Reading Practice & discussion 4
5. Reading Practice & discussion 5
6. Reading Practice & discussion 6
7. Reading Practice & Presentation 1
8. Reading Practice & Presentation 2
9. Reading Practice & Presentation 3
10. Reading Practice & Presentation 4
11. Reading Practice & Presentation 5
12. Reading Practice & Presentation 6
13. Reading Practice & Presentation 7
14. Reading Practice & Presentation 8
15. まとめ

**準備学習**
英語の文法の基礎は復習しておいてください。中学3年生レベルの教科書を復習したうえで授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度40%　プレゼンテーション40%　テスト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**
辞書は必携。予習を怠らないように。

## 英語E
webの英語を読む

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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。もう少し具体的に云えば、最初の授業で関心のあることをアンケートで書いてもらい、それにそってテクストを選択しようと思っている。ひとつのテクストを2時間使うが、最初の時間に全員で幾らか読んでもらい、次の時間に指名された者に残りを訳してもらう。

**到達目標**
(1) 自分の興味のあるジャンルの英文を読むことができる。
(2) 英文にも様々なものがあることを体験することができる。
(3) 「読む」こともコミュニケーションであることを確認することができる。

**授業計画**
1. ガイダンス：授業の意図と英語の学習について述べる。
2. ガイダンス2：インターネット上でのテクストの探し方について。
3. 第1回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
4. 担当者による発表。
5. 第2回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
6. 担当者による発表。
7. 第3回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
8. 担当者による発表。
9. 第4回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
10. 担当者による発表。
11. 第5回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
12. 担当者による発表。
13. 第6回テクスト配付。受講者全員で少し読んでみる。
14. 担当者による発表。
15. まとめと講評

**準備学習**
web上で自分の興味のある英文サイトを探す。もちろん、担当教員が適切にサポートする。

**成績評価方法・基準**
授業態度34%、課題への取り組み33%、授業内試験33%

**テキスト・参考図書・材料費**
なし

**履修上の注意・ライセンスなど**
テクストの性質上、スラングや辞書に載っていない単語が出てくることも多い。それでもなんとか理解してやろうというのが、この授業のやり方である。辞書は必ず持ってくること。（電子辞書でも可）

## 英語E
Reading about and discussing selected topics that come up often in daily life

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象； Students enrolling in this class should be able to read and speak English at the intermediate level.

**授業概要及び目的**
Students will read about and ask and answer questions on a number of specific topics and share ideas about their own lives, interests, and opinions in order to improve their English language speaking skills. We will spend two to three weeks on each topic, with a short test over each topic covered. For each topic, students will write their own responses to the assigned questions, then they will work in groups in class asking and answering questions and discussing their responses. We will also practice listening and pronunciation skills by listening to and practicing recorded conversations between two people on each topic.

**到達目標**
(1) To learn to ask and answer questions in English and express opinions about a wide variety of topics that come up in daily conversation
(2) To improve reading and writing skills through preparation for each discussion topic
(3) To improve vocabulary and grammar skills at the intermediate level
(4) To improve listening and pronunciation skills

**授業計画**
1. Introduction; Topic 1: Vacation
2. Topic 1: Vacation (continued)
3. Topic 1: Vacation (continued)
4. Short test; Topic 2: School
5. Topic 2: School (continued)
6. Topic 2: School (continued)
7. Short test; Topic 3: Time
8. Topic 3: Time (continued)
9. Short test; Topic 4: Transportation
10. Topic 4: Transportation (continued)
11. Short test; Topic 5: TV
12. Topic 5: TV (continued)
13. Topic 5: TV (continued)
14. Short test; Vocabulary game from Topics 1-5.
15. まとめ

**準備学習**
Students should prepare for class each week by 1) reading the assigned material before class, 2) writing answers to the assigned questions before class, and 3) studying for the short tests.

**成績評価方法・基準**
Class participation (60%); Short tests (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Topic Talk (EFL Press); English–Japanese/Japanese–English dictionary

**履修上の注意・ライセンスなど**
Topic Talk (EFL Press); English–Japanese/Japanese–English dictionary.This is an intermediate-level English language class. It will be conducted mainly in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and should be able to express basic ideas in simple English.

## 英語G
Reading about and discussing art in English at the advanced level

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象；Students enrolling in this class should be able to read and speak English at an advanced level.

**授業概要及び目的**
Students will read essays about contemporary artworks. Then they will discuss each work and the social message that the artist is presenting in groups in class. There will be vocabulary-building exercises and listening exercises for each unit we study, and a short vocabulary test every week. Students will also do conversation exercises in class.

**到達目標**
(1) To be able to read and discuss essays about artists, their works, and social issues in English
(2) To improve vocabulary and grammar skills at the advanced level
(3) To improve advanced English language listening and speaking skills for study abroad

**授業計画**
1. Introduction; Lesson 1 “Tradition Vs. Modernity”
2. Short test; Reading and discussion of Lesson 1 (continued)
3. Short test; Reading and discussion of Lesson 1 (continued)
4. Short test; Lesson 2: “Migration”
5. Short test; Reading and discussion of “Migration” (continued)
6. Short test; Reading and discussion of “Migration” (continued)
7. Short test; Reading and discussion of “War and Conflict”
8. Short test; Reading and discussion of “War and Conflict” (continued)
9. Short test; Reading and discussion of “Feminism”
10. Short test; Reading and discussion of “Feminism” (continued)
11. Short test; Reading and discussion of “Feminism” (continued)
12. Short test; Reading and discussion of “Gay Politics”
13. Short test; Reading and discussion of “Gay Politics” (continued)
14. Short test; Reading and discussion of “Gay Politics” (continued)
15. まとめ

**準備学習**
Students will prepare for class each week 1) by reading the assigned essay or article, 2) by writing answers to the assigned questions and topics, and 3) by studying for the short tests.

**成績評価方法・基準**
Short tests (50%); Homework and participation in group discussions (50%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Art and Society (Nan’Un-Do); English–Japanese/Japanese–English dictionary

**履修上の注意・ライセンスなど**
This is an advanced level English language class. It will be conducted entirely in English. Students enrolled in this class should be able to read and understand short English newspaper articles and essays and should be able to express their opinions about what they have read in English at an advanced level.

## 英会話C
Pre-intermediate level English conversation

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象

**授業概要及び目的**
In this class students will practice discussing a wide array of topics at the pre-intermediate level. They will learn how to express their ideas in simple English in a variety of situations.

**到達目標**
(1) To be able to initiate a conversation and keep it going
(2) To expand vocabulary for talking about experiences and emotions
(3) To be able give reasons and excuses for one's actions
(4) To be able to make requests and offers

**授業計画**
1. Introduction; Unit 9: Simple past; Reported speech
2. Unit 9: Telling a story
3. Unit 10: Future using will
4. Unit 10: Talking about travel
5. Unit 11: Polite modals and adjectives
6. Unit 11: Making requests and offers
7. Unit 12: Second conditionals
8. Unit 13: Reacting and responding to someone
9. Unit 13: Short responses with either, neither, so and too
10. Unit 14: Adjectives to describe feelings and emotions
11. Unit 14: Talking about experiences
12. Unit 15: Past progressive; Giving excuses
13. Unit 16: Simple past and simple perfect
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 (60%) 小テスト (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Just Talk (EFL Press); 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

**履修上の注意・ライセンスなど**
このクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。頻繁に遅刻する学生には課題をだします。なるべく遅刻しないようにしてください。

## 英会話D
Intermediate level English conversation

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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 keep a discussion going and how to respond to the opinions of others at the intermediate level.

**到達目標**
(1) To be able to keep a conversation going at the intermediate level
(2) To expand vocabulary for talking about work
(3) To be able to describe Japanese things in English
(4) To be able to ask for advice and give suggestions

**授業計画**
1. Introduction; Talking about school
2. Unit 8: Talking about part-time jobs
3. Unit 8: Interviewing for a job
4. Unit 9: Exercise and fitness
5. Unit 9: Giving advice; You should/you ought to
6. Unit 10: Describing people
7. Unit 10: Giving suggestions
8. Unit 11: Talking about music and books
9. Unit 11: Talking about your favorite artists, authors and musicians
10. Unit 12: Expressing opinions
11. Unit 12: Describing Japanese things
12. Unit 13: Agreeing and disagreeing
13. Unit 13: Talking about the environment
14. Unit 14: Review games
15. まとめ

**準備学習**
授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また毎週次の課題を指示しますので、しっかり予習をしてください。

**成績評価方法・基準**
授業中の参加 (60%) 小テスト (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
Let's Chat (EFL Press); 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

**履修上の注意・ライセンスなど**
このクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。頻繁に遅刻する学生には課題をだします。なるべく遅刻しないようにしてください。

## 英会話E
Intermediate level English conversation

担当教員名 **三宅　キャロリン**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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. Students will learn how to describe things that are uniquely Japanese in English at the intermediate level.

**到達目標**
(1) To be able to explain Japanese customs in English
(2) To expand vocabulary for explaining geographical locations
(3) To learn vocabulary and expressions for comparing Japan's customs and culture to those of other countries
(4) To learn how to describe food, objects, and people in detail in English

**授業計画**
1. Introduction to class; Expressions for the classroom
2. Unit 1: Introductions; Describing people
3. Unit 1: Introductions; Describing people
4. Unit 2: Talking about your hometown; Describing places
5. Unit 2: Talking about your hometown; Describing places
6. Unit 3: Talking about Japanese Food; Describing foods and their textures
7. Unit 3: Talking about Japanese food; Describing foods and food preparation
8. Unit 4: Talking about manners; Explaining and discussing rules across cultures
9. Unit 4: Talking about manners; Explaining and discussing rules across cultures
10. Unit 5: Explaining Japanese things; Describing various items unique to Japan
11. Unit 5: Explaining Japanese things; Describing various items unique to Japan
12. Unit 6: Talking about the Japanese language; Comparing Japanese and English
13. Unit 6: Talking about the Japanese language; Comparing Japanese and English
14. Review
15. まとめ

**準備学習**
授業で学んだことを次回までに復習して下さい。また毎週次の課題を指示しますので、しっかり予習をしてください。

**成績評価方法・基準**
授業中の参加 (60%) 小テスト (40%)

**テキスト・参考図書・材料費**
This is Japan (Macmillan Language House ); 英和・和英辞書（電子辞書でも可）

**履修上の注意・ライセンスなど**
このクラスは英語による「対話」の授業ですので授業に出席して実際に練習することが何より大切になります。したがって出席と授業参加を重視します。英会話のクラスでは、実際に自分の今まで習ってきた英語を使ってみるいいチャンスです。各自レベルは異なるかもしれませんが今の力を少しでもレベルアップすることが大切ですので、この点を評価します。周りを気にしないで、自分なりに頑張って英語の力をつけることに努力すれば、それを評価します。頻繁に遅刻する学生には課題をだします。なるべく遅刻しないようにしてください。

## 日本語A
日本文化・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

**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・伝え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（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. 日本の歴史（古代から平安時代まで）
10. 日本の歴史（鎌倉時代、南北朝時代）
11. 日本の歴史（室町時代）
12. 日本の歴史（戦国時代から安土桃山時代まで）
13. 日本の歴史（江戸時代）
14. 日本の歴史（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35%　プレゼン評価30%　授業態度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）
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。

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35%　プレゼン評価30%　授業態度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)
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。

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・問い合わせるなどの学習をする。
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35%　プレゼン評価30%　授業態度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・・・ビジネス日本語能力テスト公式ガイド(本体1,238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。

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35%　プレゼン評価30%　授業態度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・・・ビジネス日本語能力テスト公式ガイド(本体1,238円+税)

**履修上の注意・ライセンスなど**

## コミュニティデザイン概論

現代のコミュニティの諸問題を理解し、地域を知り、自らが持つものづくりのスキルをもとに地域の課題解決の可能性を考える

担当教員名 **加藤 賢治・石川 亮・特別講師**

受講対象・履修要件 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から、自然と人間の関わりなど、様々なコミュニティが浮びあがってきた。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。
※なお、この授業は「文部科学省地（知）の拠点整備事業COC+」における地域共生論の内容を含んでいます。

**到達目標**

（1）コミュニティデザインの実例を知り、その手法と本質を理解することができる
（2）デザインの役割や手法、芸術表現の方法における社会との関係について理解できる
（3）コミュニティ形成の要因と周囲の関係性について知ることができる
（4）21世紀におけるコミュニティの大切さを認識することができる
（5）地域学というものの重要性を理解することができる

**授業計画**

1. 4月14日（木）　ガイダンス
2. 4月21日（木）　コミュニティデザインとは
3. 4月28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
4. 5月12日（木）　コミュニティデザイン事例紹介A 10分間まとめレポート
5. 5月19日（木）　コミュニティデザイン事例紹介B 10分間まとめレポート
6. 5月26日（木）　コミュニティデザイン事例紹介C 10分間まとめレポート
7. 6月2日（木）　コミュニティデザイン事例紹介D 10分間まとめレポート
8. 6月9日（木）　中間レポート
9. 6月16日（木）　コミュニティデザイン発表会
10. 6月23日（木）　現代コミュニティの諸相1
11. 6月30日（木）　現代コミュニティの諸相2
12. 7月7日（木）　現代コミュニティの諸相3
13. 7月14日（木）　地域学の魅力「近江学概論1」
14. 7月21日（木）　地域学の魅力「近江学概論2」
15. 7月28日（木）　まとめ

**準備学習**

授業で配付した資料等で復習をしたうえ次の授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

まとめレポート60%。中間レポート20%。出席態度20%。

**テキスト・参考図書・材料費**

適宜プリントを配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**

出席率の低いものは不可。

## コミュニティデザイン論1

多様なコミュニティにおける課題をデザインの力で解決する

担当教員名 **由井 真波・特別講師**

受講対象・履修要件 2年生以上（「コミュニティデザイン概論」履修者、定員20名）

**授業概要及び目的**

少子高齢化や首都圏一極集中、地域の文化と経済・人口の縮小等、現代日本の社会的状況を踏まえ、地域社会や企業内など多様なコミュニティにおいて、様々な課題をデザインの力で解決する考え方を身に付けることを目的とします。コミュニティが有する力を活性化させるデザイン（しくみのデザイン、価値のデザイン、表現のデザイン）の構成とそれぞれの働きと可能性を理解し、各領域・専門を踏まえ、芸大生らしいアプローチからコミュニティの活性化に寄与する具体的方法を自ら考え行動する態度を身に付けます。

**到達目標**

（1）実社会でのコミュニティデザインの多様なアプローチを俯瞰的・総合的に認識できる
（2）コミュニティ活性化の実践例をもとに、背景・課題・効果を関係づけることができる
（3）コミュニティの活性化に寄与する芸大生らしいアプローチを探すことができる
（4）他者を活かし自らを活かす「共創」を実験し、関係の中で行動できる

**授業計画**

1. ガイダンス
2. 全体①：まちづくりとデザイン
3. 全体②：まちづくりとデザイン
4. フォーカス①：参加とデザイン
5. フォーカス①：参加とデザイン
6. フォーカス②：ストーリーとデザイン
7. フォーカス②：ストーリーとデザイン
8. フォーカス③：実験とデザイン
9. フォーカス③：実験とデザイン
10. 中間まとめ：ミニレポートとグループセッション
11. フォーカス④：人々の関係性とデザイン
12. フォーカス④：人々の関係性とデザイン
13. フォーカス⑤：共創とデザイン
14. まとめ①：レポート制作
15. まとめ②：グループセッション

**準備学習**

実社会での多様なコミュニティとその周辺のデザインについて注意して見聞、可能なものは体験しておく

**成績評価方法・基準**

授業態度（リフレクション、ミニワーク含む）70%、レポート30%

**テキスト・参考図書・材料費**

適宜資料を配付。参考図書は授業内で紹介。必要な文具はガイダンスにて紹介、各自の負担とする。（ふせんやサインペンなど）

**履修上の注意・ライセンスなど**

毎回リフレクションの時間を設け、全体やグループでの共有・深化のためのミニワークを行う

## 琵琶湖の民俗史

人々のくらしと湖とのかかわりを知る

担当教員名 **加藤 賢治　近江学研究所研究員やその他の研究者**

受講対象・履修要件 全学年対象

**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**

1. ガイダンス、民俗学とは
2. 琵琶湖の持つ人文学的意義
3. 琵琶湖の呼称の由来（1）
4. 琵琶湖の呼称の由来（2）
5. 湖にちなんだ年中行事
6. 湖とその周辺に伝えられている伝承（1）
7. 湖とその周辺に伝えられている伝承（2）
8. 湖辺の祭礼　日吉山王祭・大津祭
9. 湖の風景　近江八景の成立
10. 湖上に浮かぶ竹生島の概観
11. 湖上に浮かぶ沖の島の概観
12. 琵琶湖の漁類とその漁法
13. 琵琶湖の漁類とその漁法
14. 琵琶湖の今日的意義
15. まとめ

**準備学習**

授業で配付した資料等で復習をしたうえ次の授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準**

筆記試験80%、授業態度20%。

**テキスト・参考図書・材料費**

適宜プリントを配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**

出席率の低いものは不可。

## 近江学B

地域を知ることの大切さを学ぶ

担当教員名 **加藤 賢治、石川 亮、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、かつて門前町、港町、宿場町という3つの顔を持っていた大津の中心市街地と三井寺を訪ね、そして、湖国三大祭の一つに数えられ、大津の町衆に支えられてきた「大津祭」を見学します。日本の文化の根源を見ながら、地域の人々との交流の中で、地域文化を体感します。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**

1. ガイダンス9月9日（金）　フィールドワークの概要と目的
2. レクチャー「三井寺」9月10日（土）　大津中心市街地と三井寺
3. フィールドワーク「三井寺」9月10日（土）　三井寺の歴史と文化　見学
4. フィールドワーク「三井寺」9月10日（土）　三井寺の歴史と文化　見学
5. フィールドワーク「三井寺」9月10日（土）　三井寺の歴史と文化　見学
6. フィールドワーク「大津中心市街地」9月11日（日）大津中心市街地のフィールドワーク
7. フィールドワーク「大津中心市街地」9月11日（日）大津中心市街地のフィールドワーク
8. フィールドワーク「大津中心市街地」9月11日（日）大津中心市街地のフィールドワーク
9. フィールドワーク「大津中心市街地」9月11日（日）大津中心市街地のフィールドワーク
10. フィールドワーク「大津祭」10月8日（土）大津祭宵宮を体験
11. フィールドワーク「大津祭」10月8日（土）大津祭宵宮を体験
12. フィールドワーク「大津祭」10月9日（日）大津祭本祭を体験
13. フィールドワーク「大津祭」10月9日（日）大津祭本祭を体験
14. フィールドワーク成果発表会10月29日（土）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
15. フィールドワーク成果発表会10月29日（土）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**

授業態度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。

## 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<br>プロジェクト演習1B<br>プロジェクト演習1C<br>プロジェクト演習1D<br>プロジェクト演習1E | プロジェクト演習2A<br>プロジェクト演習2B<br>プロジェクト演習2C<br>プロジェクト演習2D<br>プロジェクト演習2E | プロジェクト演習3A<br>プロジェクト演習3B<br>プロジェクト演習3C<br>プロジェクト演習3D<br>プロジェクト演習3E | プロジェクト演習4A<br>プロジェクト演習4B<br>プロジェクト演習4C<br>プロジェクト演習4D<br>プロジェクト演習4E |

### プロジェクトのカテゴリ

A:歴史・地域　B:デザイン　C:文化・芸術　D:教育・福祉　E:プロデュース

### 学修目標のめやす

学修目標は学年ごとに設定された以下の学修目標と、カテゴリごとの開講目的への理解などから構成されます。
以下の学修目標は一般的な一例です。プロジェクトによってその内容は変わります。

| ＜学年＞ | ＜目標例＞ |
|---|---|
| 1年生 …… | 積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う |
| 2年生 …… | 与えられた役割を理解し、自らの意思で作業を行う |
| 3年生 …… | 参加するプロジェクトの内容を理解し、企画・立案ができる |
| 4年生 …… | リーダーとしてプロジェクトを牽引する、またはフォロワーとしてプロジェクトを遂行する<br>地域文化とその背景を理解し、自らの表現が社会と対峙できているかを理解できる |

### プロジェクト科目の履修登録から単位認定まで

プロジェクト科目は履修登録ガイダンス時に、開講するプロジェクトのシラバスを公開します。

⇒シラバスを確認して履修登録を行います。

⇒初回の授業で担当教員からガイダンスを受けます。

⇒ガイダンスでは、「プロジェクトレポート」の説明を受けます。

⇒「プロジェクトレポート」とは、そのプロジェクトにおける自分の目標や、進行状況や取り組み状況、プロジェクトの結果、まとめなどを写真や図表も交えてわかりやすくまとめるポートフォリオのようなものです。授業が開始すると同時にレポートの作成を始めます。

⇒プロジェクトが終了したら、担当教員の指示を受け、指定の期日までに「プロジェクトレポート」を教務課に提出します。

⇒担当教員がレポートを確認して到達目標を判断し、目標レベルに到達していると判断されれば「認定」となり、成績表には「N」と記され、2単位が取得単位として認定されます。

### 平成28年度に開講が予想されるプロジェクト

・近江里山フィールドワーク(担当:今森光彦客員教授監修)
・大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」プロジェクト(担当:田中真一郎)
・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)
・実践デザインプロデュースプロジェクト(担当:大草真弓)
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。

## プロジェクト名：大津祭曳山連盟公式キャラクター『ちま吉』広報展開プロジェクト

カテゴリ：プロデュース

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 Illustrator、Photoshopの基礎的操作ができることが望ましい。

**授業概要及び目的** ― 地元大津に約４００年の伝統を持つ「大津祭」という祭がある。
「ちま吉」は、大津祭を支えるNPO法人大津祭曳山連盟の公式キャラクターとして2007年に本学学生がデザインした。2007年から9年間にわたり「ちま吉」のキャラクターデザインを使用した告知広報活動（JRポスター、テレビCM等）や各種グッズ開発を、学生の手で企画・デザイン・制作を行ってきた。本年度は、ちま吉誕生10周年を迎えるが、大津祭が国の文化財指定を受ける見込みであることも踏まえ、過去の実績の上に、さらにパワーアップした活動を実施したい。アイディアを練り、子どもたちや地域住民に向けた活動を展開することを目標としている。本科目では、学生が主体となり主に「イベント企画・広報展開」に主眼を置き、イベント企画・広報計画→デザイン制作→実制作と設置作業→イベント当日の運営などの流れに沿って、実践的にイベント企画や広報展開を学んでいく。※連携先　「ちま吉協議会（大津商工会議所・NPO法人大津曳山連盟・成安造形大学との三者による協議会）」

**到達目標** ―
１年生 … 地域文化や大津祭を理解したうえで、積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う。
２年生 … 与えられた役割を理解し、イベント企画や広報計画に対して具体的に取り組む。
３年生 … 祭に携わる人々や地域住民と対話し、プロジェクト全体の企画・立案ができる。
４年生 … リーダーとしてプロジェクトを牽引する、またはフォロワーとしてプロジェクトを遂行する。地域文化とその背景を理解し、自らの表現が社会と対峙できているかを理解できる。

**授業計画** ―
1. 4月初旬：ガイダンス
2. 4月中旬：「大津祭曳山展示館」視察
3. 5月第2週：アイデア展開
4. 5月第4週：企画検討
5. 5月第4週：企画検討
6. 6月第1週：企画検討・企画書作成
7. 6月第2週：曳山連盟・大津商工会議所等へのプレゼンテーション
8. 6月第3週：デザイン開発
9. 8月初旬：デザイン決定
10. 8月下旬：入稿データ作成
11. 9月初旬：広報物設置等
12. 9月中旬：ラリーイベント運営
13. 10月：宵宮・本祭での運営実習
14. 10月：宵宮・本祭での運営実習
15. 10月下旬：総括（まとめ）

**準備学習** ― テキストは設定しないが、ネット等で大津祭を調べておくこと。
「ちま吉WEBサイト」www.chimakichi.comで過去の活動内容を確認しておくこと。

**成績評価方法・基準** ― 授業態度　60%　プロジェクトレポート　40%

**テキスト・参考図書・材料費** ― 基本的には材料費は発生しない。ただし、大津中心市街地での活動であるため、各種打ち合わせや大津祭当日など会場までの交通費（4～6回程度）は自己負担。

**履修上の注意・ライセンスなど** ― 「ちま吉」グッズ開発プロジェクトとの同時履修は必須。不定期開講で7限目を予定している（受講者の希望を聞き曜日設定）。担当案件によっては、土曜・日曜・夏休み期間に活動する。各自の担当案件において、責任を持ってスケジュール管理をおこなうこと。10月8日・9日の大津祭当日の「ちま吉センター」の運営実習は必ず全員参加すること。

## プロジェクト名：おもちゃのワークショップ１

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 全学年

**授業概要及び目的** ― 本年8月、大津市歴史博物館で子どもたち（おもに大津市内の小学生）を対象としたワークショップを開催します。
このワークショップは、大津市歴史博物館と成安造形大学の連携事業として、おもちゃづくりを通じて、郷土の歴史や文化を学び、ものづくりの魅力を伝え、子どもたちの想像力を豊かにすることを目的としています。
ワークショップの開催は、おもちゃキットの制作から子どもたちへの指導、チラシのデザインから会場づくりに至るまで、その全てを学生が主体となって企画・運営します。この活動を通じて、生涯学習の現場を実践的に学びます。

【おもちゃのワークショップ１】ワークショップ内容の企画から、おもちゃのキットやレシピの制作に取り組みます。また、広報用のチラシデザインや、スタッフで使用するTシャツも制作して、本番に臨む準備に取り組みます。

**到達目標** ―
１年生 … 積極的に参加して、主体性を身に付けること。
２年生 … 積極的に参加して、提案力と実行力を発揮すること。
３年生 … 質の高い提案力と実行力を発揮すること。
４年生 … プロジェクト全体を把握して、リーダーシップを発揮すること。

**授業計画** ―
1. 初回ガイダンス：ワークショップ・展覧会の概要説明
2. 大津歴史博物館訪問　（全員参加）※１０：００～現地集合
3. ミーティング１：スケジュールやチームを決める
4. ミーティング２：各自でワークショップでつくるおもちゃを考える
5. ミーティング３：個々のアイデアを選抜してチームごとに準備を進める
6. ミーティング４：チームごとに試作品を制作し、プレゼンに備える
7. 大津市歴史博物館訪問（全員参加）「おもちゃのプレゼンテーション」 ※10：00～現地集合
8. ミーティング５：プレゼン結果から、おもちゃ・チラシの内容を決める
9. ワークショップ準備１：チラシ原稿の制作・スタッフTシャツのデザイン制作⑴
10. ワークショップ準備２：チラシ原稿の制作・スタッフTシャツのデザイン制作⑵
11. 歴博学芸員さん来学　チラシ原稿の確認・レクチャー用教材等の指導をうける。
12. ワークショップ準備３：おもちゃレシピの制作
13. ワークショップ準備４：おもちゃキットの制作
14. ワークショップ準備５：ワークショップ用導入教材の制作
15. ワークショップ準備６：最終確認

**準備学習** ― 学外活動を含めた変則的な授業です。各自、成安情報サービスを確認してスケジュール管理をしたうえで授業に臨むこと。

**成績評価方法・基準** ― 授業態度　20%　プレゼン評価　20%　プロジェクトレポート　60%

**テキスト・参考図書・材料費** ― テキスト・参考図書は適宜配付いたします。材料費・交通費の自己負担はありません。

**履修上の注意・ライセンスなど** ― おもちゃのワークショップ１と２は、必ずセットで履修してください。
学外活動を含めた変則的な授業です。各自、成安情報サービスを確認してスケジュール管理をしてください。

## キャリアデザイン概論1

大学生活における目標を明確にし進路に向けての意識や姿勢をつくる

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 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) 大学生活における目標を明確にすることができる。
(2) 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　4/11(月)
2. 〃
3. 仕事とは(就職は社会への価値還元)　4/25(月)
4. 〃
5. 現代社会のワークスタイル　5/16(月)
6. 〃
7. コミュニケーション1　「伝える」　5/30(月)
8. 〃
9. コミュニケーション2　「聴く」　6/13(月)
10. 〃
11. コミュニケーション3　「表現する」　6/27(月)
12. 〃
13. 社会で活躍する人達1　7/11(月)
14. 〃
15. 前期のまとめ　7/25(月)

**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しておくこと。

**成績評価方法・基準**

6回以上の出席をもって成績評価の対象とします　(欠席3回以上は不可です)。
成績は　ミニッツレポート80%、レポート課題20%　で総合評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**

資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

30分以上の遅刻は欠席とします　(ミニッツレポート用紙を配付しません)。

## キャリアデザイン概論2

大学生活における目標を明確にし進路に向けての意識や姿勢をつくる

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 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) 大学生活の1年間を振り返り、2年時以降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　9/19(月)
2. 〃
3. 社会人基礎力とは2　10/3(月)
4. 〃
5. 充実した大学生活とは　10/24(月)
6. 〃
7. 人生とやりたい事と仕事の関係　11/7(月)
8. 〃
9. 社会で活躍する人達2　11/21(月)
10. 〃
11. 将来の進路を考える　12/5(月)
12. 〃
13. ②就職活動の現状　12/19(月)
14. 〃
15. 後期のまとめ　1/10(月)

**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しておくこと。

**成績評価方法・基準**

6回以上の出席をもって成績評価の対象とします　(欠席3回以上は不可です)。
成績は　ミニッツレポート80%、レポート課題20%　で総合評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**

資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

30分以上の遅刻は欠席とします　(ミニッツレポート用紙を配付しません)。

## キャリアデザイン論A

人生を考える

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 2年生・3年生。3年生での受講を推奨。

**授業概要及び目的**

現代社会において生活のあり方は多様化していると言われている。それゆえ社会や生活のあり方について深く理解し、自らの人生をしっかり考えることが必要とされている。本授業では、就職にとどまらず、人生のさまざまな局面に対処するため、住居や家族などの生活に関わる主題を考察し、社会を生きる一市民としての責務を自覚する。これによって、ワーク・ライフ・バランスのとれた生活を過ごすための人生観を培う。

**到達目標**

(1) 人生のさまざまな局面に対処するために必要な知識を獲得し、特に家族とお金に関わる主題について考察することができる。
(2) 私たちが生きている社会についての理解を深め、一市民として社会に対してどのような責務を果たすべきか自覚することができる。
(3) ワーク・ライフ・バランスのとれた生活を過ごすための人生観を培うことができる。

**授業計画**

1. イントロダクション:私たちはどう生きるか
2. 私たちはいかなる社会を生きているのか
3. 住まう①:住むところを探す
4. 住まう②:地域社会のなかで生きる
5. 家族を考える①:結婚
6. 家族を考える②:子育てと教育
7. 家族を考える③:介護と高齢化
8. 家族を考える④:家族の様々な形
9. 学びなおす:生涯学習と様々な学び
10. お金と正しくつきあう①:ローンを組む(奨学金の返済)
11. お金と正しくつきあう②:消費者として知っておくべきこと
12. 税を納める:源泉徴収、年末調整、確定申告、いろいろな税金
13. 社会保障①:医療保険と年金のしくみ(外部講師)
14. 社会保障②:雇用保険と労災(外部講師)
15. まとめ:はたらくことと生活すること

**準備学習**

卒業後の自らの人生について考え、授業課題について事前準備をしっかりしておくこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度30%、　課題への取り組み40%、　期末レポート30%

**テキスト・参考図書・材料費**

川井龍介著『社会を生きるための教科書』岩波書店、2010年

**履修上の注意・ライセンスなど**

毎回、新聞記事を活用したグループ・ディスカッションを行います。そのための準備をしっかりと行ってください。

## キャリアデザイン論B

作家・フリーランスで活動するために

担当教員名 **千速 敏男・泊 博雅**

受講対象・履修要件 2年生以上が受講できますが、卒業後、作家・フリーランスで活動すると、進路を決めた4年生での受講を推奨します。

**授業概要及び目的**

作家・フリーランスで活動するためには、幅広くさまざまな知識が必要になります。この授業では、法務や財務の知識、クライアントやディーラーなどとのヒューマン・リレーションズ、制作環境の確立など、作家・フリーランスになったときに直面する諸問題を各自で調査し、発表しあいます。

**到達目標**

(1) 作家・フリーランスで活動するために必要な知識を身につける。

**授業計画**

1. ガイダンス
2. 税金を納める
3. 助成を得る
4. 保険をかける
5. 文化に関わるさまざまな法律
6. 『フリーランスで生きるということ』を読んで
7. 大学院で学ぶ/留学する
8. 作家として活動するために①
9. 作家として活動するために②
10. 若手作家と話し合う
11. 若手作家のお話をうかがって
12. 若手デザイナーと話し合う
13. 若手デザイナーのお話をうかがって
14. 作家・フリーランスで活動するために①
15. 作家・フリーランスで活動するために②

**準備学習**

卒業後の自らの人生について考え、授業課題について事前準備をしっかりしておくこと。

**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、毎回の授業時に執筆するミニッツペーパー(60%)と期末レポート(40%)で評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**

川井龍介『フリーランスで生きるということ』筑摩書房(ちくまプリマー新書)

**履修上の注意・ライセンスなど**

## 就業力育成論１
就業に向けての目標と計画を設定し、能動的に実行する力を養う

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 将来の進路（就職）について意欲的に考えようとする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。これまでの学生が興味をもったり、就職してきた業界の方を招き講義をする。それぞれ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) 自分自身とそれぞれの働き方を結びつけて考えることができる。
(3) ゲストスピーカーの働き方を理解することができる。
(4) ゲストスピーカーの講演から何を学び得たかを自分自身でまとめ、伝えることができる。

**授業計画**
1. 将来の進路選択に向けて～2年間の目標立案　4/18(月)
2. 〃
3. 芸大で学んだことを生かす仕事について～就職レディネス・チェック　5/9(月)
4. 〃
5. 社会で活躍する人達①　5/23(月)
6. 〃
7. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション①　6/6(月)
8. 〃
9. 社会で活躍する人達②　6/20(月)
10. 〃
11. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション②　7/4(月)
12. 〃
13. 社会で活躍する人達③　7/18(月)
14. 〃
15. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション③　講義のまとめ（レポート）　7/25(月)

**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しておくこと。

**成績評価方法・基準**
6回以上の出席をもって成績評価の対象とします　（欠席3回以上は不可です）。
成績は　ミニッツレポート80%、レポート評価20%　で総合評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
30分以上の遅刻は欠席とします　（ミニッツレポート用紙を配付しません）。

## 就業力育成論２
就業に向けての目標と計画を設定し、能動的に実行する力を養う

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 将来の進路（就職）について意欲的に考えようとする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。これまでの学生が興味をもったり、就職してきた業界の方を招き講義をする。それぞれ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) 2年生を振返り、3年生での目標をたてることができる。
(2) 自分自身とそれぞれの働き方を結びつけて考えることができる。
(3) ゲストスピーカーの働き方を理解することができる。
(4) ゲストスピーカーの講演から何を学び得たかを自分自身でまとめ、伝えることができる。

**授業計画**
1. キャリアプランとライフプラン（お金の話）　9/26(月)
2. 〃
3. 社会で活躍する人達④　10/17(月)
4. 〃
5. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション④　10/31(月)
6. 〃
7. 4年生内定者の体験談①　11/14(月)
8. 〃
9. 就活に向けての基礎準備①「自己分析」　11/28(月)
10. 〃
11. 4年生内定者の体験談②　12/12(月)
12. 〃
13. 就活に向けての基礎準備②「自己PR」　12/26(月)
14. 〃
15. 講義のまとめ（レポート）　1/16(月)

**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しておくこと。

**成績評価方法・基準**
6回以上の出席をもって成績評価の対象とします　（欠席3回以上は不可です）。
成績は　ミニッツレポート80%、レポート評価20%　で総合評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
30分以上の遅刻は欠席とします　（ミニッツレポート用紙を配付しません）。

## 就業力育成論３
就業に向けて、ゲストスピーカーの講演を通し能動的に業界・業種・職種研究をする

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 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**
間近に迫った就職活動・進路決定に向けて、実践的な学びを重ねる講座。就業先として人気の高い業界で実際に働く方や、内定を獲得した４年生の講演などを多く盛り込む。また、一方的な聴講だけではなく、感じたことを自分自身でまとめ、グループ内で発表するアウトプット能力向上も目指していく。

**到達目標**
(1) ゲストスピーカーが仕事をされている、業界・働き方を理解することができる。
(2) ゲストスピーカーの講演から何を学び得たかを自分自身でまとめ、伝えることができる。
(3) 自分自身とそれぞれの業界・働き方を結びつけて考えることができる。
(4) 様々な業界・業種・職種の基礎知識を学び、自分自身の将来を描くことができる。

**授業計画**
1. 授業オリエンテーション、調査カードの記入回収、就活の流れについて　4/12(火)
2. 〃
3. 芸大で学んだことを生かす仕事について～就職レディネス・チェック　4/26(火)
4. 〃
5. 社会で活躍する人達①　5/17(火)
6. 〃
7. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション①　5/31(火)
8. 〃
9. 社会で活躍する人達②　6/14(火)
10. 〃
11. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション②　6/28(火)
12. 〃
13. 4年生内定者の体験談①　7/12(火)
14. 〃
15. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション③　講義のまとめ（レポート）　7/26(火)

**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しておくこと。

**成績評価方法・基準**
6回以上の出席をもって成績評価の対象とします　（欠席3回以上は不可です）。
成績は　ミニッツレポート80%、レポート評価20%　で総合評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
30分以上の遅刻は欠席とします　（ミニッツレポート用紙を配付しません）。

## 就業力育成論４
就業に向けて、ゲストスピーカーの講演を通し能動的に業界・業種・職種研究をする

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 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**
間近に迫った就職活動・進路決定に向けて、実践的な学びを重ねる講座。就業先として人気の高い業界で実際に働く方や、内定を獲得した４年生の講演などを多く盛り込む。また、一方的な聴講だけではなく、感じたことを自分自身でまとめ、グループ内で発表するアウトプット能力向上も目指していく。

**到達目標**
(1) ゲストスピーカーが仕事をされている、業界・働き方を理解することができる。
(2) ゲストスピーカーの講演から何を学び得たかを自分自身でまとめ、伝えることができる。
(3) 自分自身とそれぞれの業界・働き方を結びつけて考えることができる。
(4) これまでの学生生活で何を目標とし、どう行動し、何を学び得たかを伝えることができる。

**授業計画**
1. 客員教授 佐伯チズ先生のお話し　9/20(火)
2. 〃
3. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション④　10/4(火)
4. 〃
5. 社会で活躍する人達③　10/18(火)
6. 〃
7. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション⑤　11/1(火)
8. 〃
9. 4年生内定者の体験談②　11/15(火)
10. 〃
11. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション⑥　11/29(火)
12. 〃
13. 4年生内定者の体験談③　12/13(火)
14. 〃
15. ワーク　自己投影～ポテンシャル・プロジェクション⑦ 講義のまとめ（レポート） 12/20(火)

**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しておくこと。

**成績評価方法・基準**
6回以上の出席をもって成績評価の対象とします　（欠席3回以上は不可です）。
成績は　ミニッツレポート80%、レポート評価20%　で総合評価します。

**テキスト・参考図書・材料費**
資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**
30分以上の遅刻は欠席とします　（ミニッツレポート用紙を配付しません）。

## 就業力育成演習A

筆記試験対策基礎編 (1)

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 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。
3年生、4年生ももちろん受講できます。

**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ことができる。
(2) 社会人として必要な数理的理解力を高めることができる。
(3) 社会人として必要最低限の国語知識を身につけることができる。

**授業計画**

1. ガイダンス+プレイスメントテスト
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. ここまでのまとめ
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. ここまでのまとめ

**準備学習**

教科書を熟読し、わかるところとわからないところをはっきりとさせておくこと。また、新聞を毎日読み、自宅課題を作成しておくこと。さらに、プリント教材をよく学習しておくこと。

**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(100%)で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合や自宅課題を提出していない場合は、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:日本キャリアサポートセンター編『定番SPI基礎ベイシック第2版』(ミネルヴァ書房、1400円+税)購買部扱い。問題集:日本キャリアサポートセンター編『定番SPI問題集第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**

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。

## 就業力育成演習B

筆記試験対策基礎編 (2)

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 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。
3年生、4年生ももちろん受講できます。

**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ことができる。
(2) 社会人として必要な数理的理解力を高めることができる。
(3) 社会人として必要最低限の国語知識を身につけることができる。

**授業計画**

1. ガイダンス+ワークシート(正規雇用と非正規雇用)
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. ここまでのまとめ
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. ここまでのまとめ

**準備学習**

教科書を熟読し、わかるところとわからないところをはっきりとさせておくこと。また、新聞を毎日読み、自宅課題を作成しておくこと。さらに、プリント教材をよく学習しておくこと。

**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(100%)で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合や自宅課題を提出していない場合は、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:日本キャリアサポートセンター編『定番SPI基礎ベイシック第2版』(ミネルヴァ書房、1400円+税)購買部扱い。問題集:日本キャリアサポートセンター編『定番SPI問題集第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**

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。

## 就業力育成演習C

筆記試験対策応用編 (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3年生は、必ず受講してください。
4年生ももちろん受講できます。「就業力育成演習A」と同時に受講してもかまいません。

**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、数理に関する問題を中心に、時事・一般常識をおりまぜて学んでいきます。また、論理的に口頭発表する力を養います。

**到達目標**

(1) 社会人に求められる高度な数理的理解力を高めることができる。
(2) 論理的な文章力を養うことができる。
(3) 就職の筆記試験の準備を着実に進めることができる。

**授業計画**

1. ガイダンス+SPIの長文読解+基本的なSPIの復習①
2. 新聞課題①+CAB/GAB①(命令表)+日本地理①(近畿)
3. 新聞課題②+要領よく話す①+基本的なSPIの復習②
4. 新聞課題③+CAB/GAB②(暗号)+日本地理②(中国・四国)
5. 新聞課題④+要領よく話す②+基本的なSPIの復習③
6. 新聞課題⑤+CAB/GAB③(法則性)+日本地理③(九州)
7. 新聞課題⑥+グラフを読む①+日本地理④(中部)
8. ここまでのまとめ
9. 新聞課題⑦+CAB/GAB④(計数)+グラフを読む②
10. 新聞課題⑧+SPI①(集合など)+日本地理⑤(関東)
11. 新聞課題⑨+CAB/GAB⑤(暗算)+グラフを読む③
12. 新聞課題⑩+SPI②(命題など)+日本地理⑥(東北)
13. 新聞課題⑪+CAB/GAB⑥(長文)+基本的なSPIの復習④(語句)
14. 新聞課題⑫+SPI③(目的関数ほか)+日本地理⑦(北海道)
15. ここまでのまとめ

**準備学習**

教科書を熟読し、わかるところとわからないところをはっきりとさせておくこと。また、新聞を毎日読み、自宅課題を作成しておくこと。さらに、プリント教材をよく学習しておくこと。

**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(100%)で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合や自宅課題を提出していない場合は、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:就職ネットワーク編『CAB・GAB完全対策2017年度』(実務教育出版、1300円+税)購買部扱い。日本キャリアサポートセンター編『定番SPI基礎ベイシック第2版』(ミネルヴァ書房、1400円+税)購買部扱い。問題集:日本キャリアサポートセンター編『定番SPI問題集第2版』(ミネルヴァ書房、1400円+税)購買部扱い。千速敏男編『就職のための国語知識問題集』初回の授業で配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**

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。

## 就業力育成演習D

就活支援講座　～就活のスキルをひととおり知る、体験する～

担当教員名 **千速 敏男・濱中 倫秀**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした3年生
卒業後就職を考えている3年生は必ず受講してください。
「就業力育成演習B」と同時受講OK。

**授業概要及び目的**

就活が本格化する3年生の3月までに、就活についてひととおり知り、体験をします。1月には、架空の会社の説明会～内定までをダイジェストで実施します。本番さながらの雰囲気の中で、立ち居振る舞いなども意識しながら行います。全て"授業"ではなく、"実際の就活"という意識で臨むこと。

**到達目標**

(1) 企業等からの電話・Eメールへの対応、企業等への訪問等がスムーズにできるようにする。
(2) 企業等が就活生に依頼することを、定められた締切の日時までに正確に対応することができる。
(3) 企業等の採用試験において、少しでも心の余裕をもって臨めるようにできる。
(4) 正しく敬語が使え、大人の手紙が書ける。
(5) 就職の筆記試験の準備を終える。

**授業計画**

1. ガイダンス／敬語の基本
2. 敬意表現
3. 手紙の書き方:前文、時候の挨拶など
4. 応募書類の添える手紙
5. 筆記試験対策総復習①:SPI
6. 筆記試験対策総復習②:CAB/GAB
7. 改めて自己分析、履歴書・エントリーシートの対策　11/19 (土)
8. 企業の探し方・選び方　〃
9. 話すトレーニング(プレゼン)、グループディスカッション対策 基礎編 12/3 (土)
10. 身だしなみ、企業訪問 受付時の対応、面接時の入退室 12/10(土) または12/17(土)のどちらか
11. グループディスカッション対策 応用編　〃
12. グループ面接対策　基礎編・応用編　〃
13. ヴァーチャル・リクルート　①　1/7(土)または 1/14(土)のどちらか
14. ヴァーチャル・リクルート　②　〃
15. ヴァーチャル・リクルート　③　〃

**準備学習**

新聞を毎日読み、配付教材などをよく学習しておくこと。毎回の授業は、実際の就活を想定して緊張感をもって受講すること。

**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。成績は課題への取組み(100%)で評価しますが、授業に積極的に参加していない場合や課題を提出していない場合は、最大50%まで評価を減じます。

**テキスト・参考図書・材料費**

資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

上記の「授業計画」の7回目～15回目は、土曜日開講のため、予め予定を空けておくこと。授業10～12回目　と13回目～15回目　のグループ分けは、履修締切後に告知します。授業7回目以降の集合時間・開講教室等についても、順次、成安情報サービス等で告知します。

## ポートフォリオ演習

就職のためのポートフォリオ作成講座　<初級レベル>

担当教員名　**濱中　倫秀**

受講対象・履修要件　卒業後、企業のデザイナーなどの仕事に就きたい3年生
<初級レベル>　受講定員60名

**授業概要及び目的**

企業に提出するポートフォリオの初歩段階の知識、技術等を修得することを目的にします。ページレイアウトソフト　Adobe　InDesign　や写真加工ソフト　Adobe Photoshop を使用して数ページのポートフォリオを作成し、話す力(プレゼンテーション力)も磨きます。なお、初級レベルのため、グラフィックデザインコースの学生には履修を推奨しません。また、10月以降、中級レベル以上に対応するポートフォリオ対策を「就活サポート講座」で開講予定です。

**到達目標**

(1) 就職のためのポートフォリオについて、初歩的な技術を学び理解し、制作できる
(2) 制作したポートフォリオを使いプレゼンテーションができる

**授業計画**

1. ポートフォリオ制作に向けたガイダンス、事前準備①　5/17(火) 6校時
2. ポートフォリオ制作に向けた事前準備 ②
3. 先輩のポートフォリオを研究する ①　5/24(火)　1校時
4. 先輩のポートフォリオを研究する ②
5. 演習 ① 2日間(終日)連続 6/11(土)・12(日)　または　6/18(土)・19(日)の予定
6. 演習 ②　〃
7. 演習 ③　〃
8. 演習 ④　〃
9. 演習 ⑤　〃
10. 演習 ⑥　〃
11. 演習 ⑦　〃
12. 演習 ⑧　〃
13. ポートフォリオを使いプレゼンテーションの練習をする　①　7/5(火) 1校時
14. ポートフォリオを使いプレゼンテーションの練習をする　②
15. 先輩(4年生)から就活で使ったポートフォリオの話しを聴く・授業のまとめ 7/19(火) 1校時

**準備学習**

卒業後の進路について意識をしっかりともっておくこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度:30%、制作課題評価:50%、プレゼン評価:20%による総合評価とする。キャリアデザイン科目は、欠席・遅刻については厳しく減点します。

**テキスト・参考図書・材料費**

テキストは各自購買(リブレ扱い)。「DTP 印刷 デザインの基本」（玄光社出版）
http://store.genkosha.jp/?pid=30503164
ISBN978-4-7683-0320-7　2,808円(税込)

**履修上の注意・ライセンスなど**

上記の「授業計画」の日時は予め予定を空けておくこと。演習①～⑧のグループ分けは、5月中旬頃に告知します。開講教室等についても、順次、成安情報サービス等で告知します。

## インターンシップB

職場体験から学ぶ

担当教員名　**濱中　倫秀**

受講対象・履修要件　2年次に「インターンシップA」を履修した3年生

**授業概要及び目的**

インターンシップAが既履修であるが故に、学生の社会意識・主体性・自立心などがさらに向上することを目的とする。
また、学生の将来のキャリアプランが具体的になるよう支援するプログラムでもある。

**到達目標**

(1) 実社会での実務体験を行うことで社会意識や主体性をさらに持つことができる。
(2) 社会の現実を理解し自分自身の適性もさらに自覚することができる。
(3) 将来の自分のキャリアプランを具体的に描けるようになる。

**授業計画**

1. 事前学習①　インターンシップ概要説明、心構え、自己紹介練習　6/26(日)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　6/26(日)午後
3. 事前学習③　マナー講座　7/17(日)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　7/17(日)午後
5. 実習①　各企業・団体にて実習体験　8月～9月
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 9/25(日)終日

**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:15%、課題提出:35%、よる総合評価とする。キャリアデザイン科目です、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**

資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

参加が決定してからの登録となりますので履修登録期間内での登録は不要です。
参加希望者は3月下旬の「インターンシップ　ガイダンス」に必ず出席し、配付する要項を確認してください。※上記内容は大学主催のものです。大学コンソーシアム京都主催のインターンシップについては、「インターンシップ　ガイダンス」にてパンフレット(シラバスを含む)を配付します。

## インターンシップA

職場体験から学ぶ

担当教員名　**濱中　倫秀**

受講対象・履修要件　意欲的に参加を考える2年生～3年生

**授業概要及び目的**

在学中に実社会での実務体験を行うことで学生の希薄な社会意識や主体性の欠如に対する意識改革を促し、今後の学修に相乗効果が生まれることを期待する人材育成プログラム。また、学生が社会の現実を理解し自分自身の適性も自覚することで、将来の自分のキャリアを描けるよう大学が支援するプログラムでもある。

**到達目標**

(1) 実社会での実務体験を行うことで社会意識や主体性を持つことができる。
(2) 社会の現実を理解し自分自身の適性も自覚することができる。
(3) 将来の自分のキャリアプランを描けるようになる。

**授業計画**

1. 事前学習①　インターンシップ概要説明、心構え、自己紹介練習　6/26(日)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　6/26(日)午後
3. 事前学習③　マナー講座　7/17(日)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　7/17(日)午後
5. 実習①　各企業・団体にて実習体験　8月～9月
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 9/25(日)終日

**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:15%、課題提出:35%、よる総合評価とする。キャリアデザイン科目です、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**

資料等は随時配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

参加が決定してからの登録となりますので履修登録期間内での登録は不要です。
参加希望者は3月下旬の「インターンシップ　ガイダンス」に必ず出席し、配付する要項を確認してください。※上記内容は大学主催のものです。大学コンソーシアム京都主催のインターンシップについては、「インターンシップ　ガイダンス」にてパンフレット(シラバスを含む)を配付します。

## 芸術学部　共通教育センター科目(学部共通科目)　科目概要

| 科目区分 | 授業科目の名称 | 科目概要 |
|---|---|---|
| 芸術応用科目 | **空間デザイン論2A** | ファッションデザイン論<br>ファッションはどんな変化を遂げてきたのだろうか、時代の文化やムーブメントから発生したファッション・オートクチュールやプレタプルテで活躍したデザイナーを文献、映像資料等で考察することによって時代性や個人の考え・行動がどのようにファッションの世界を築いてきたのかを学び、次世代のファッションデザインを推察する。 |
| | **空間デザイン論2C** | ユーザインタフェース論<br>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。" |
| | **空間デザイン論2D** | 現代建築家論<br>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。 |
| | **現代美術論A** | 1960 年以降、日本以外で発表されて来た美術表現を紹介します。コンテンポラリ・マスターズとも称されるアーティストの経歴、作品を原則として一回一人ずつ紹介し、合わせてその時代背景、社会状況を解説してゆきます。戦後欧米の代表的な作家の紹介に始まり、後半は非西欧圏の作家を紹介します。 |
| | **日本美術史A** | 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。<br>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造られ続け、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。 |
| | **日本建築史** | 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。 |
| 教養科目 | **自然科学概論C** | 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。 |
| | **自然科学概論D** | 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。 |
| | **社会学A** | この講義では社会学の基本的な考え方を学びます。とはいえ、概念や理論を「覚える」のが目的なのではなく、社会学的な考え方の第一歩として、自分たちの常識を反省的に眺めるという態度を身につけ、社会学的な想像力を養うことを、目標とします。小説や映画などを具体的な例として、自分たちがいつもなんとも思わないルーティン的な生活における「社会的なもの」の強固さや逆にその偶発性を考えていきます。 |
| | **現代社会論A** | 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。<br>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。 |
| | **哲学A** | 「私」というのは当たり前のようでいて、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。 |
| | **宗教学A** | 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。 |
| | **文化人類学A** | 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、いろいろ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。 |
| | **文化史A** | 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。 |
| | **深層芸術心理学A** | 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。 |
| | **考古学A** | 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。 |
| | **美学A** | 美しかったりすばらしかったりする対象は、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。 |

| | | |
|---|---|---|
| 外国語科目 | **英語C** | In this class students will read and write about Japanese life and culture in English, and discuss the differences between Japan and other countries. |
| | **英語F** | Students will read about and ask and answer questions on a number of specific topics and share ideas about their own lives, interests, and opinions in order to improve their English language speaking skills. We will spend two to three weeks on each topic, with a short test over each topic covered. For each topic, students will write their own responses to the assigned questions, then they will work in groups in class asking and answering questions and discussing their responses. We will also practice listening and pronunciation skills by listening to and practicing recorded conversations between two people on each topic. |
| | **英会話A** | In this class students will practice discussing a wide array of topics at the pre-intermediate level. They will learn how to express their ideas in simple English in a variety of situations. |
| | **英会話B** | 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. |
| 地域貢献・プロジェクト科目 | **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、これからを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。 |
| | **近江学A** | 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。<br>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。 |
| キャリアデザイン科目 | **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。 |

# 学芸員課程科目

## 学芸員とは

博物館には、博物館法に基づき、資料の収集・保管・展示・調査・研究など、これらに関連する事業についての専門的事項をつかさどる職員として、学芸員をおかなければなりません。学芸員の有資格者には、博物館の事業に類する機関として、美術館、資料館、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 必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 学年 | 学期 | 特記事項 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 必修科目 | 博物館概論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程１年生 | 後期 | |
| | 生涯学習概論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程１年生 | 後期集中 | |
| | 博物館展示論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程２年生 | 前期 | |
| | 博物館資料論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程２年生 | 後期 | |
| | 博物館情報・メディア論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程２年生 | 後期 | |
| | 博物館教育論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程２年生 | 後期集中 | |
| | 博物館資料保存論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程３年生 | 前期 | |
| | 博物館経営論 | 2 | | 講義 | 学芸員課程３年生 | 後期 | |
| | 博物館実習1 | 1 | | 実習 | 学芸員課程３年生 | 前期 | |
| | 博物館実習2 | 1 | | 実習 | 学芸員課程３年生 | 後期 | |
| | 博物館実習3 | 1 | | 実習 | 学芸員課程４年生 | 集中 | 博物館実習１・２履修済要件 |
| 選択科目 | 東洋・日本美術史概説A | | 2 | 講義 | 美術史系列 | | 2系列以上より2科目4単位以上を選択必修 |
| | 東洋・日本美術史概説B | | 2 | 講義 | | | |
| | 西洋美術史概説A | | 2 | 講義 | | | |
| | 西洋美術史概説B | | 2 | 講義 | | | |
| | デザイン史概説A | | 2 | 講義 | | | |
| | デザイン史概説B | | 2 | 講義 | | | |
| | 工芸史 | | 2 | 講義 | | | |
| | 文化史A | | 2 | 講義 | 文化史系列 | | |
| | 文化史B | | 2 | 講義 | | | |
| | 比較文化論A ※ | | 2 | 講義 | | | |
| | 比較文化論B ※ | | 2 | 講義 | | | |
| | 考古学A | | 2 | 講義 | 考古学系列 | | |
| | 考古学B | | 2 | 講義 | | | |
| | 琵琶湖の民俗史 | | 2 | 講義 | 民俗学系列 | | |
| | 文化人類学A | | 2 | 講義 | | | |
| | 文化人類学B | | 2 | 講義 | | | |

※ 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 | 履修計画に基づき、【前期】選択科目を履修登録 |
| | 9月 | 履修ガイダンス(学芸員課程概要・履修方法を説明)に必ず参加 |
| | | 履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| | | 学芸員課程履修届提出、学芸員課程履修費(10,000円)を納付 |
| 2年次 | (3月)〜4月 | 履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| | | 学芸員課程履修費(10,000円)を納付 |
| | 9月 | 履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| 3年次 | (3月)〜4月 | 履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| | | 学芸員課程履修費(10,000円)を納付 |
| | 7月頃 | 現地美術研修(1泊2日)・5,000円程度の個人負担有 |
| | 夏期休暇中 | 館務実習先の開拓・調査・研究 |
| | 9月 | 履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| | | 館務実習先希望調査票の提出(学生支援部門) |
| 4年次 | (3月)〜4月 | 履修ガイダンス(館務実習先の発表、注意事項など) |
| | | 履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| | | 学芸員課程履修費(10,000円)及び館務実習保険料(340円)を納付 |
| | 5月〜11月 | 館務実習実施(各館 1 週間から 2 週間程度) |
| | 6月〜12月 | 館務実習終了後、実習ノート・レポート・データを提出(学生支援部門) |
| | 9月 | 履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録 |
| | 2月 | 学芸員資格証明書授与判定 |
| | 3月 | 学芸員資格証明書授与 |

注意
1）日程は予定であり、学年暦・各種行事等により変更される場合があります。
2）学芸員課程履修費は改訂される場合があります。
3）他、必要な情報は、成安情報サービスにてお知らせをしますので、定期的に確認をするようにしてください。

## 博物館概論

博物館とは何か？　学芸員の仕事とは何か？

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　学芸員課程1年生

**授業概要及び目的**

博物館誕生の歴史や個々の博物館の成り立ちを学習したうえで、博物館の理念や目的を理解し、さらにその理念や目的を達成するための組織や機能を体系的に学習する。組織・機能における日本と欧米との相違や、日本の学芸員が担う役割の多様性について、また資料の収集・保管、調査・研究、展示公開、教育普及の各分野について、具体的な事例をあげながら個々に解説する。

**到達目標**

(1)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. 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。
期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

**履修上の注意・ライセンスなど**

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

## 生涯学習概論

生涯学習はなぜ必要か？　生涯学習の現状は？

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　学芸員課程1年生

**授業概要及び目的**

博物館は年齢を問わず様々な発達段階にある人々が利用する生涯学習施設の一つである。本授業では、博物館学芸員がその職務を遂行するうえにおいて知っておかなければならない基礎的なこととして、生涯学習とは何か、またその必要性、さらにはより効果的な生涯学習のあり方について学ぶ。
具体的には、日本における生涯学習関連施策の変遷と、生涯各時期における学習課題を学ぶとともに、主に京都の各種文化展示施設において行われている実例を学び、これからの博物館における生涯学習の新たな可能性を探る。

**到達目標**

(1)博物館と生涯学習との関係を知ることができる。
(2)生涯学習がなぜ必要かを知ることができる。
(3)今後の生涯学習のあり方を考える基礎知識を得ることができる。

**授業計画**

1. ガイダンス、生涯学習とは何か
2. 生涯学習はなぜ必要か
3. 博物館学芸員と生涯学習
4. 生涯学習の提唱とその背景
5. 日本における生涯学習関連施策の変遷とその背景
6. 生涯各時期における学習課題
7. 生涯学習・社会教育行政の実際 1(京都国際マンガミュージアム見学)
8. 生涯学習・社会教育行政の実際 2(京都文化博物館・京都市男女共同参画センター見学)
9. 生涯学習・社会教育行政の実際 3(京都芸術センター見学)
10. 生涯学習施設としての美術館・博物館
11. 生涯学習の広がり
12. 文化の時代と生涯学習
13. 芸術家と生涯学習
14. 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観察し記録すること。

**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**

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が身につく。

**授業計画**

1. ガイダンス、さまざまな展示のあり方
2. 展示の意義と展開
3. 展示の要素・資料・メディアほか
4. 博物館の展示の考え方と歴史
5. 陳列と展示・博物館と美術館
6. 展示学の体系
7. 展示手法、展示の様々な解説手法(作品キャプション、解説書、機材)
8. 展示環境(展示空間の要素、照明、展示ケース、資料保護)
9. 70年代の展示：国立民族学博物館について
10. 80年代以降の展示：博物館、美術館の流れ
11. 学外実習、展示の実際を研修：博物館
12. 展示評価と研究・まとめ
13. 学外実習　展示の実際を研修：美術館
14. 展示評価と研究・まとめ
15. 全体のまとめ

**準備学習**

常に展覧会等の情報に興味を持つこと。
授業で紹介する展覧会を見ること。

**成績評価方法・基準**

授業態度30%、レポート30%、授業内試験40%

**テキスト・参考図書・材料費**

適時資料配付、展示見学の交通費は個人負担。

**履修上の注意・ライセンスなど**

特になし。

## 博物館資料論

博物館における資料について考える

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　学芸員課程２年生

**授業概要及び目的**

この授業では、博物館の特色となる資料(コレクション)の収集、整理保管等に関する理論・方法を学ぶ。主に民俗資料、考古資料、美術工芸品等の博物館資料に関する基礎的な能力を養う。

**到達目標**

(1)博物館資料の整理保管等に関する理論・方法の知識・技術を習得することができる。
(2)単なる資料と博物館資料の違いを知ることができる。
(3)博物館資料の多様性を知ることができる。

**授業計画**

1. 博物館資料とは　博物館資料の意義
2. 博物館資料とは　博物館資料の価値
3. 博物館資料とは　博物館資料のもつ情報
4. 博物館資料の種類
5. 博物館資料の整理・保存(民俗資料①)
6. 博物館資料の整理・保存(民俗資料②)
7. 博物館資料の整理・保存(民俗資料③)
8. 博物館資料の整理・保存(考古資料①)
9. 博物館資料の整理・保存(考古資料②)
10. 博物館資料の整理・保存(考古資料③)
11. 博物館資料の整理・保存(美術工芸品①)
12. 博物館資料の整理・保存(美術工芸品②)
13. 博物館資料の周辺　博物館資料のデータについて
14. 博物館資料の周辺　博物館資料のデータの取扱い
15. まとめ

**準備学習**

多くの博物館及び美術館を見学し、資料の種類や性格、展示方法の違いなどを把握しておくこと。

**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**

テキストなし。
参考文献：青木豊編『人文系博物館資料論』雄山閣(2012年)

**履修上の注意・ライセンスなど**

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

## 博物館情報・メディア論

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、受講者各自のヴィジョンを形成する。

**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. 前半のまとめ及びミニ試験
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. 最終試験
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%、試験（2回）50%

**テキスト・参考図書・材料費**

参考図書として「博物館研究」を使用する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

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）

## 博物館資料保存論

博物館資料はどのように保存されているのか?

担当教員名 **小嵜　善通**

受講対象・履修要件 学芸員課程3年生

**授業概要及び目的**

博物館資料には様々な材質のものがあり、またそれらは様々な環境下において保存されている。本授業では、まず資料劣化の要因の多様さと、それらに対する対策について科学的データをもとに解説したうえで、博物館の収蔵庫、展示室、輸送時における資料保存の実際について講義する。また、資料修復の理念やその方法についても、講義、見学を通して学習する。

**到達目標**

(1) 資料保存のための博物館設備を知ることができる。
(2) 資料保存のための適切な保存環境について知ることができる。
(3) 資料保存のための修理方法について知ることができる。

**授業計画**

1. 資料の公開と保存の両立の重要性を通して、資料保存の目的、意義を考える。
2. 資料劣化の要因とその対策（生物被害の事例）
3. 資料劣化の要因とその対策（自然災害の事例）
4. 資料劣化の要因とその対策（人的災害の事例）
5. 資料の伝統的保存法の有効性と限界
6. 博物館における収蔵環境と資料保存
7. 博物館における展示環境と資料保存
8. 輸送に際しての資料保全
9. 資料の修復とその方法（絵画・古文書等）
10. 絵画、古文書等の修復工房の見学
11. 資料の修復とその方法（彫刻）
12. 彫刻修復工房の見学
13. 資料の修復とその方法（考古資料）
14. 考古資料修復保存現場の見学
15. 資料修復の方法、理念について考える

**準備学習**

博物館で扱う資料の多様さについて学習をしておくこと。

**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。
期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

**履修上の注意・ライセンスなど**

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

## 博物館教育論

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 **河﨑　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、その実際的な方法を博物館・美術館の学芸員から学ぶ。現状の問題点とこれからの可能性についても考察する。
博物館・美術館において現在、普及活動から出発したワークショップなどの教育活動がとても活発になってきており、これまでにない博物館の働きとして認知されてきている。この授業ではその博物館教育が持つ意味と可能性について学校教育との関連性についても研究する。

**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。

## 博物館経営論

担当教員名 **松浦　俊和**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

**授業概要及び目的**

博物館の運営形態とその現状の紹介を通して、いま行われている各種事業の内容と傾向、そして施設の維持・管理状況を把握し、博物館経営にあたって必要となる基礎的知識の修得を目指す。

**到達目標**

(1) 博物館の現状把握からミュージアムマネージメントの重要性が確認できる。
(2) 博物館における学芸員の重要性が確認できる。
(3) これからの博物館の進むべき方向性が把握できる。

**授業計画**

1. 新聞記事からみる博物館の現状（館を取り巻く状況の把握）
2. 博物館（特に地域の公立博物館）がもつ課題
3. 博物館運営の概略－組織・人事・業務など－
4. ミュージアムマネージメントの導入－博物館運営から博物館経営へ－
5. 博物館の運営形態・組織－指定管理者制度導入の影響－
6. 博物館の学芸員－求められる学芸員像－
7. 博物館の業務Ⅰ－施設、設備の維持と危機管理－
8. 博物館の業務Ⅱ－展覧会事業の変化－
9. 博物館の業務Ⅲ－多様化する教育普及事業－
10. 博物館の見学Ⅰ－館の運営状況の把握－
11. 博物館施設見学Ⅱ－各種事業の実施状況の理解－
12. 博物館と地域社会Ⅰ－博物館のネットワーク化－
13. 博物館と地域社会Ⅱ－他機関（大学・行政・民間など）との連携－
14. 博物館と地域社会Ⅲ－地域活性化・町づくりにおける博物館の役割－
15. これからの博物館像－展望と将来像－

**準備学習**

事前に身近にある博物館・美術館などの文化施設を見学しておくこと。

**成績評価方法・基準**

施設見学レポート評価20%　授業態度評価40%　レポート試験評価40%

**テキスト・参考図書・材料費**

授業で資料を配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**

特になし。

## 博物館実習１

博物館、美術館での館務実習に備え、学芸員の仕事の一端を経験する

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　学芸員課程３年生

**授業概要及び目的**

学芸員は博物館資料の収集、保管、調査、研究、展示公開、教育普及などの専門的事項を担当し、常に博物館資料と接する立場にいる。よって、学芸員には資料を取り扱うための専門的技量が不可欠である。本実習１では、絵画等美術資料を用いながら、それらの基礎的な取り扱い技術を学習し習得する。また、社寺や博物館等の見学を行い、博物館資料の保存と公開を両立させる困難さとその必要性を知る。

**到達目標**

(1) 博物館資料の基本的な取り扱いができるようになる。
(2) 普段見られない滋賀県下の美術品の保存状況が理解できる。
(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15日(金)】
2. 美術館、博物館見学(全体の展示構成や、様々な資料の展示方法を知る)
3. 襖絵、屏風、掛軸等、絵画の調査方法を学ぶ。調査項目や採寸箇所など
4. 彫刻の調査方法を学ぶ。調査項目や採寸箇所など
5. 絵画(軸物)の取り扱い方法を学ぶ。展示方法や巻き紐の処置など
6. 絵画(軸物)を学生各自が実際に取り扱う－１
7. 絵画(軸物)を学生各自が実際に取り扱う－２
8. 第５～７回の復習として、美術工芸品各種の取り扱い映像を鑑賞する
9. 絵画(軸物)を調査し調書を作製する－１
10. 絵画(軸物)を調査し調書を作製する－２
11. 現地1泊美術研修の事前学習
12. 現地1泊美術研修【7月2日(土)、3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６０%、課題評価(理解度、表現力)４０%
(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、5,000円程度の費用負担有。

**履修上の注意・ライセンスなど**

この授業は隔週です。4時限と5時限続けて、実施します。
現地美術研修の日程は、7月2日(土)、3日(日)です。

## 博物館実習２

博物館、美術館での館務実習に備え、学芸員の仕事の一端を経験する

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　学芸員課程３年生

**授業概要及び目的**

学芸員は博物館資料の収集、保管、調査、研究、展示公開、教育普及などの専門的事項を担当し、常に博物館資料と接する立場にいる。よって、学芸員には資料を取り扱うための専門的技量が不可欠である。本実習２では、工芸、民俗、古文書等の資料を用いながら、それらの基礎的な取り扱い技術を学習し習得する。また、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ぶ
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. 古文書を読解する
14. 館務実習事前体験①－学内展示について学ぶ
15. 館務実習事前体験②－学内展示に参加する

**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60%、課題評価(理解度、表現力)40%
(無断欠席が3回を超える場合は不可とします。)

**テキスト・参考図書・材料費**

特にテキストは用いません。参考図書はそのつどお知らせします。

**履修上の注意・ライセンスなど**

この授業は隔週です。4時限と5時限続けて、実施します。
初回授業は9月16日(金)

## 博物館実習３

博物館、美術館での館務実習に参加する

担当教員名　**小嵜　善通**

受講対象・履修要件　学芸員課程４年生

**授業概要及び目的**

学芸員資格取得を目指す学生を対象に、博物館・美術館・資料館などの生涯学習施設が実施する「館務実習」に１週間前後参加します。現場の学芸員の指示のもと、学芸員として必要な資料に対する知識や取り扱いの技術を修得し、展示や教育普及活動など基礎的な業務を実際に体験します。館務実習中は学生各自が館務実習ノートに、実習内容や実習で得た知見などを記入し、実習終了後、そのノートをもとに実習内容をまとめたレポートを提出します。

**到達目標**

(1) 学芸員の職務の一端を担当することができる。
(2) 来館者とのコミュニケーションが円滑にできるようになる。
(3) 外側からでは分からない博物館の内側が理解できる。

**授業計画**

1. ４月　博物館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60%、課題評価(理解度、表現力)40%(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。
期日までに学芸員課程履修費を納付すること

**履修上の注意・ライセンスなど**

事前ガイダンスには必ず出席のこと。また、履修者は学研災付帯賠償責任保険(340円)に加入しなければなりません。

# 教職課程科目

## 教職課程の履修のしかた

近年、新規の教員採用は年々減少しており、国立の教員養成大学の統廃合が検討されるなど、教員を志望する学生にとってはますます厳しい状況となっています。また、教育現場では「学級崩壊」「いじめ問題」など教員の指導力・資質を問うさまざまな問題も生じています。このような状況の中、将来教員を志望する熱意ある学生を対象に教職課程を開設します。成安造形大学で教職課程を履修するためには、

1. 将来、教育職につくという強固な意志をもつ。
2. 制作・研究活動と両立させる。

という心構えが、必要不可欠です。特に、制作・研究活動との両立は、精神的にもまた、体力的にも相当の覚悟を必要とします。「友人が誘うから」「両親が勧めるから」「免許だけでも取っておこう」といった安易な気持ちで履修すると、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。

## 教職課程におけるインターンシップについて

教職課程では、教育実習や介護等体験などの実習に加えて、学校現場でのインターンシップを実施しています。教職課程におけるインターンシップには以下の二つの種類があります。

①教育実習に向けたインターンシップ：

3年次から履修する「教育実習事前事後指導」のなかで、教育実習に向けた現場体験として、大学近隣の小中学校で4日程度の「学校インターンシップ」を行います。詳細はシラバス「教育実習事前事後指導」の授業計画を確認してください。

②教育職に就く人のためのインターンシップ：

教育職に就く意志が固まった人のために、教育実習後の4年生後期に、大学近隣の中学校で10日間の実習体験を行います。社会実践科目群「インターンシップA・B」として単位認定されます。児童生徒の指導をはじめ、教育実習では十分に体験しきれない様々な学校業務（授業は含みません）を通して、より一層教育現場の理解と自己課題の発見に努めることを目的としています。将来、教育職を就くことを考えている学生に対して、4年生の5・6月に個別に履修推奨を行います。シラバス「インターンシップA・B」とは授業計画が異なりますので、質問や詳細は教職課程合同研究室まで確認してください。

## 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 必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 学期 | 学年 | 特記事項 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 |
| | | 道徳教育の研究 | 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3・4年生 | 3年生後期、4年生前期 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 必修 | 単位数 選択 | 授業形態 | 学期 | 学年 | 特記事項 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 |
| | | 道徳教育の研究 | 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 |
|---|---|---|---|---|
| 4月 | 新入生ガイダンス<br>（資格課程紹介）<br>個別履修相談 | 教職課程継続手続き<br>4/1～4/11<br>個別履修相談 | 教職課程継続手続き<br>4/1～4/11<br>個別履修相談 | 教職課程継続手続き<br>4/1～4/11<br>個別履修相談<br>教育実習正式依頼<br>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）<br>教育実習先 連絡・訪問<br>（7月末まで） | 教員採用試験願書受付開始<br><br>教育実習開始（通年随時実施）<br>教職インターンシップ受講決定 |
| 6月 | | | | 教育実習 |
| 7月 | 教職課程履修ガイダンス①<br>7/22（金）12：30　027 | | | 教員採用試験<br>（各都道府県） |
| 8月 | | | | 教職インターンシップ開始<br>（8月末～9月　2週目） |
| 9月 | 前期成績表配布<br>後期履修登録指導<br>個別履修相談<br>教職課程登録（履修費用納付）<br>9/2～9/16 | 前期成績表配布<br>後期履修登録<br>個別履修相談<br>ボランティアワーク開始 | 前期成績表配布<br>後期履修登録<br>個別履修相談<br>教職ミーティング<br>（教育実習報告を聞く）<br>9/2（金）　028 | 前期成績表配布<br>後期履修登録・履修相談<br>教育実習事前事後指導（教育実習報告）<br>9/2（金）　028<br>教育実習<br>教職実践演習開始 |
| 10月 | | | | 教育実習 |
| 11月 | | | | 教員免許状申請ガイダンス<br>（一括申請）<br>11/24（木）または<br>11/25（金）<br>12：30　026 |
| 12月 | | | 介護等体験反省会 | |
| 1月 | | | | 教員免許状一括申請<br>手続き期間<br>1/17～1/19 |
| 2月 | | | | 卒業制作展鑑賞教育実践<br>教員免許申請該当者決定 |
| 3月 | 2017年度　新2年生<br>教職課程ガイダンス<br>3月末　15：00～　022<br>次年度前期履修登録 | 2017年度　新3年生<br>教職課程ガイダンス<br>3月末　15：00～　022<br>次年度前期履修登録<br>介護等体験正式申込開始 | 2017年度　新4年生<br>教職課程ガイダンス<br>3月末　16：30～　022<br>次年度前期履修登録 | 教員免許状授与<br>（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)自分自身の教師像を形成することができる。

**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. 子どもと教師の現在(1)現代の学校生活
4. 子どもと教師の現在(2)スクールカーストと教師
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)不登校への取り組みを中心に
8. 学校生活を取り巻く問題状況(2)ケアする教師
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**
配付したプリント、講義ノート、テクストで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度30%、授業内試験70%

**テキスト・参考図書・材料費**
『新・人間と教育を考える』

**履修上の注意・ライセンスなど**
ガイダンスへの参加が必要(授業と同等の扱い)

## 教育制度論

担当教員名 **奥川　義尚**

受講対象・履修要件 教職課程1年生

**授業概要及び目的**
学校は校長・教職員が父母・地域住民等の国民の信託を受けて、児童生徒の教育を保障する協力と分業の場であり、そこでの教育活動は国民全体に責任をもつという公共性と生徒一人ひとりの個性を伸ばす自主性を有しているが、この科目では学校教育に関する制度的事項の理解を目的とする。

**到達目標**
(1)学校教育に関する社会的、制度的、経営的事項等の中心となる考えを教育法規の理解を通して修得する。
(2)学校教育の諸課題への対応策を習得する。
(3)諸外国との比較おける日本の学校教育と特質を理解する。

**授業計画**
1. 教育制度と教育法規(教育制度と教育の法律主義の理解)
2. 教育の基本に関する法規(1)(教育を受ける権利および義務教育に関する関連条文)
3. 教育の基本に関する法規(2)(教育の目的に関する関連条文)
4. 学校教育に関する法規(1)(教育の機会均等および政治教育に関する関連条文)
5. 学校教育に関する法規(2)(学校の範囲および設置者に関する関連条文)
6. 教育内容に関する法規(1)(教育課程および学習指導要領に関する関連条文)
7. 教育内容に関する法規(2)(指導要領等および児童生徒の懲戒に関する関連条文)
8. 教職員に関する法規(1)(教職員の種類と職務および研修に関する条文)
9. 教職員に関する法規(2)(教職員の服務に関する関連条文)
10. 教育行政に関する法規(1)(教育委員会の組織および職務権限に関する関連条文)
11. 教育行政に関する法規(2)(学校保健および児童憲章等に関する関連条文)
12. 学校教育の諸課題(1)(いじめ問題への対応)
13. 学校教育の諸課題(2)(体罰禁止への対応)
14. 諸外国との比較における教育制度の日本的特質
15. 教育改革の世界的潮流

**準備学習**
授業時間外の学習として1回につき、最低1時間程度の予習・復習がもとめられる。また主として講義により授業を進めるが随時、発表をも取り入れ、この科目の目標を達成したい。

**成績評価方法・基準**
授業態度(ディベート等の態度を含む)30%、定期試験70%

**テキスト・参考図書・材料費**
随時必要に応じてプリントを配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
教職科目の特質上、出席は極めて重要である。また授業中の私語およびスマホ使用は厳禁とする。

## 教育原理
教育の理念と教育関係

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程2年生

**授業概要及び目的**
教育の理念と教育関係という観点から教育について原理的に考察することを目指す。そのために教育思想、教育の歴史、発達論などについて学ぶ。さらに学校教育にとどまらず家庭教育や地域における教育、また近年の教育問題について考察し、よりよい教育について考察していく。

**到達目標**
(1)教育思想とその歴史の学習を通じて、教育の理念と教育関係の変遷について理解する。
(2)教育の原理や理念について、歴史と現状を踏まえて自ら考察することで、自分自身の教育観の基礎をつくる。
(3)現代の教育の諸問題について、教育の理念や歴史を踏まえた自分なりの考察を行うことができる。

**授業計画**
1. イントロダクション:
2. 教育の理念と教育関係
3. 教育は必要なのか(1)人間と教育
4. 教育は必要なのか(2)近代教育の成立とその理念
5. 教育思想とその歴史(1)教育思想の源流
6. 教育思想とその歴史(2)コメニウスからルソーまで
7. 子どもの発達と教育関係(1)発達心理学から考える
8. 子どもの発達と教育関係(2)精神分析から考える
9. 近代教育と学校教育(1)学校空間の近代化
10. 近代教育と学校教育(2)学校をめぐる教育思想
11. 家族と教育(1)学校教育と家庭教育
12. 家族と教育(2)家庭における子育てと教育の変遷
13. 教育問題について考える(1)
14. 教育問題について考える(2)
15. まとめ

**準備学習**
配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度20%、課題への取り組み30%、授業内試験50%

**テキスト・参考図書・材料費**
プリント配付。

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業内でグループによる発表をしてもらいます。

## 人権教育
人間の尊厳と多様性について

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程2年生（教職課程以外の学生も履修可）

**授業概要及び目的**
近年、共生社会やソーシャルインクルージョンといった言葉が盛んに口にされる一方で、人権をめぐる問題はますます多様な様相を呈していると言えるだろう。本講義では、人権と人権教育に関する基本的な考え方を学んだうえで、様々な人権問題について多角的に検討していく。これによって、多様性や共生について人権という観点から深く考察する力を養う。

**到達目標**
(1)人権に関する基本的な考え方を学び、理解を深める。
(2)様々な人権問題について多角的に考察できる。
(3)人権教育の意義と実際について理解できる。

**授業計画**
1. イントロダクション:現代における人権
2. 人権と人権思想
3. 子どもと人権①子どもの権利と教育について
4. 子どもと人権②子どもの貧困問題を考える
5. 障害者と人権①障害者の権利をめぐって
6. 障害者と人権②自閉症から考える
7. 障害者と人権③様々な障害者運動
8. 差別と暴力:ハンナ・アーレントとジュディス・バトラー
9. ジェンダーと人権①女性たちの戦後史
10. ジェンダーと人権②多様な生と性を生きる
11. 様々な人権問題①
12. 様々な人権問題②
13. 同和問題と同和教育①人権教育の根本
14. 同和問題と同和教育②現場から　外部講師
15. まとめ:共生するとはどういうことか

**準備学習**
配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度20%、課題への取り組み30%、期末レポート50%

**テキスト・参考図書・材料費**
配付プリント

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業内でグループによる発表をしてもらいます。

## 教育課程・特別活動論
教育・学習活動をデザインする

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程2年生

**授業概要及び目的**
現代の教育状況を踏まえたうえで、教育課程（カリキュラム）の構造や基本的概念について学び、教育課程の歴史と編成について考察する。さらに総合的な学習や「特別活動」の意義を検討しつつ、教育・学習活動の全体をマネジメントする力を身につけていく。

**到達目標**
（1）教育課程の構造と諸概念についての知識を獲得し、教育課程の歴史と編成について理解することができる。
（2）総合的な学習や「特別活動」の意義と目標を理解することができる。
（3）学習指導要領を踏まえた上で自らの教育活動をマネジメントする力を養うことができる。

**授業計画**
1. イントロダクション
2. 教育課程の構造と類型
3. 教育課程をめぐる諸概念
4. 教育課程と学習活動についての考え方
5. 学校教育の目的と目標
6. PDCAサイクルとカリキュラムマネジメント
7. 学習指導要領の目指すもの
8. 特別活動について：特別活動の歩みと目標
9. 特別活動について：隠れたカリキュラムの観点から
10. 教育課程と教育実践：いのちの教育から見る
11. 教育課程と教育実践：カリキュラムと教師のあり方
12. 教育課程の歴史と学習指導要領の変遷①
13. 教育課程の歴史と学習指導要領の変遷②
14. 総合的な学習について考える
15. まとめ

**準備学習**
配付したプリントや講義ノートで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度30%、課題への取り組み20%、授業内試験50%

**テキスト・参考図書・材料費**
『中学校学習指導要領解説・特別活動編』文部科学省、文教出版。また『中学校学習指導要領解説・総則編』も併用。所持していないものは準備しておくこと。
参考書・参考資料等：適時紹介する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業内でグループによる発表をしてもらいます。

## 美術科教育法1
美術科教育の基礎学習と指導要領解説

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 教職課程2年生と3年生以上で履修を認められたもの

**授業概要及び目的**
児童生徒の発達段階に応じた美術教育の内容と歴史をとおして今日的な教育法の意義と役割を考え、学習指導要領における中学、高等学校美術の内容を理解し活用できるものとする。生きる力の一つになる美術教育について、どのような目標と方法で進めればよいか、美術教育の歴史と受講者自身の学習経験もあわせ、学習指導要領に基づき教科としての授業目標と基本的な教育方法を学修する。

**到達目標**
（1）「美術教育とは何か」の問いかけに一定の基本的回答ができる。
（2）日本における江戸末期から現代に至る美術教育の流れを把握できる。
（3）中学校・高等学校学習指導要領美術の基本的な考えが理解できる。

**授業計画**
1. 美術教育の目指すもの
2. 美術教育の基本知識
3. 子どもの遊びと造形表現
4. 美術教育の歴史①（江戸末期から大正まで）
5. 美術教育の歴史②（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. 美術教育と道徳教育
15. 振り返りとまとめ

**準備学習**
配付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）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）

## 美術科教育法2
美術科各領域研究と中学校美術の教科書を読む

担当教員名 **吉村　俊昭**

受講対象・履修要件 教職課程2年生と3年生以上で履修を認められたもの

**授業概要及び目的**
美術科教育法１での学修を発展させ、領域内容の詳細と授業における単元（題材）の内容を具体化する。美術科教育法１を基に、美術、デザインなど各領域の詳細な技法や表現を学び、授業実践を想定した授業の内容（単元・題材）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**
配付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）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」賞」（購入済）　授業時配付資料
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）

## 道徳教育の研究
道徳教育の目標と内容

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程2年生

**授業概要及び目的**
道徳と道徳教育の歴史を理解し、望ましい道徳教育のあり方を探り、さらに現代社会における道徳性について考察する。具体的には学校教育における道徳教育の位置　・道徳教育の目標と内容・道徳と道徳教育の歴史、道徳教育の実際などについて学んでいく。これを通して道徳教育への理解を深め、各自が道徳の授業の指導案を作成する。

**到達目標**
（1）道徳と道徳教育の歴史を知ることができる。
（2）道徳教育の目標と内容について、様々な角度から考えることができる。
（3）自分で道徳の授業の指導案を作成することができる。

**授業計画**
1. イントロダクション：道徳教育の意義
2. 道徳と道徳教育の現在
3. 学校における道徳教育の位置づけ
4. 道徳教育の目標・内容・方法について(1)学習指導要領を中心に
5. 道徳教育の目標・内容・方法について(2)様々な道徳教育の方法
6. 道徳教育の主題（1）生命倫理を考える
7. 道徳教育の主題（2）情報化社会における道徳について考える
8. 日本の学校教育における道徳教育の歴史（1）戦前の道徳教育
9. 日本の学校教育における道徳教育の歴史（2）戦後の道徳教育
10. 西洋における道徳と道徳教育(1)古代から近代まで
11. 西洋における道徳と道徳教育(2)近代から現代まで
12. 現代社会における道徳と倫理
13. 道徳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. 道徳教育の具体的指導方法をめぐって（2）　指導案の作成
15. まとめ

**準備学習**
配付したプリント、講義ノート、テクストで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度20%、課題への取り組み30%、授業内試験50%

**テキスト・参考図書・材料費**
テキスト：『中学校学習指導要領解説・道徳編』文部科学省 日本文教出版　定価139円

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業内でグループによる発表をしてもらいます。

## 教育方法の研究

授業方法の研究

担当教員名 **角田　将士**

受講対象・履修要件 教職課程2年生

**授業概要及び目的**

現代の教育課題に対応した教育方法の考察（情報機器及び教材の活用を含む）。生涯学習時代の教育の在り方を踏まえ、主体的に学ぼうとする意欲や、やる気を育てる教育の在り方を考える。自己教育力を高めるための教育方法について、具体的、実践的な視点から考察する。

**到達目標**

(1) 学習指導要領を理解し、カリキュラムの編成ができる。
(2) 学習指導の方法を理解し、具体的な授業実践が可能になる。
(3) 視聴覚機器の活用や教師としての在り方を自覚し、教師の素養を身につけることができる。

**授業計画**

1. 教育方法の概念：方法や技術のとらえ方
2. 学習指導の基礎理論(1)：学習指導の原理(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**

授業態度・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1

共生社会に向けて

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程２年生および履修を認められたもの

**授業概要及び目的**

本科目では、教員志願者に義務づけられた「介護等体験」の事前学習を行う。具体的には、ノーマライゼーションやインクルージョンといった基本的な考え方を学び、その上で特別支援教育の実際や高齢者介護と障がい者福祉のあり方を学習する。また福祉施設での現場体験を通して自立生活と個人の尊厳についての認識を深め、障害者や高齢者に対するこれからの支援と福祉について考察する。

**到達目標**

(1) ノーマライゼーションやインクルージョンの理念や考え方を理解できる。
(2) 自立生活の考え方を基にした支援・援助・指導等について考えることができる。
(3) 共生社会の実現に向かって自ら役割を担う心構えが持てる。

**授業計画**

1. ボランティアワークを学ぶ意義
2. 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**

実習を行うので、そのための準備をしっかりと行うこと。

**成績評価方法・基準**

授業態度50%、期末レポート50%

**テキスト・参考図書・材料費**

介護等体験ガイドブック　フィリア

**履修上の注意・ライセンスなど**

教職課程の学生のみを受講対象とします。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す。

## ボランティアワーク2

共生社会に向けて

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程３年生および履修を認められたもの

**授業概要及び目的**

本科目では、「ボランティアワーク1」における学習を踏まえたうえで、教員志願者に義務づけられた「介護等体験」を行う。これによって、人の心の痛みがわかり、各人の価値観の相違を認めることのできる人づくりの実現を目指す。具体的には、社会福祉施設で5日間、特別支援学校等で2日間の介護等体験実習を行う。

**到達目標**

(1) 自らの問題意識をもって、介護等体験に取り組むことができる。
(2) 支援や福祉に関する知識や考え方を、現場の状況に合わせて用いてることができる。
(3) 体験を通してケアと共生社会のあり方について考察することができる。

**授業計画**

1. 介護等体験：社会福祉施設
2. 介護等体験：社会福祉施設
3. 介護等体験：社会福祉施設
4. 介護等体験：社会福祉施設
5. 介護等体験：社会福祉施設
6. 介護等体験：社会福祉施設
7. 介護等体験：社会福祉施設
8. 介護等体験：社会福祉施設
9. 介護等体験：社会福祉施設
10. 介護等体験：社会福祉施設
11. 介護等体験：特別支援学校
12. 介護等体験：特別支援学校
13. 介護等体験：特別支援学校
14. 介護等体験：特別支援学校
15. 介護等体験の振り返り

**準備学習**

様々な手続きが必要となりますので、書類作成等しっかり準備をしてください。

**成績評価方法・基準**

授業態度60%、期末レポート40%

**テキスト・参考図書・材料費**

介護等体験ガイドブック　フィリア

**履修上の注意・ライセンスなど**

必ず「ボランティアワーク1」を履修していること。3月に実施する新3年生向けの教職ガイダンスにて手続きの詳細について説明します。必ず出席してください。また不定期で手続き等に関するガイダンスを行います。大学からの連絡のチェックを怠らないようにしてください。

## 生徒指導の研究

生徒を指導するという行為とは？

担当教員名 **上原　博一**

受講対象・履修要件 教職課程3年生

**授業概要及び目的**

情報化社会の飛躍的進展は学校教育の世界へも影響を拡げ、「いじめ・不登校」「性非行」「貧困家庭」などの様々な社会現象を引き起こしている。その結果、生徒指導上の課題は従前よりはるかに多様化し、深刻化している。教師には、こうした課題に対し、その特定事象への対処的な指導ではなく、生徒への日々の教育活動において個人としての「覚悟」、組織としての「協同」、そして社会との「連携」が求められている。
本講義では「生徒指導」の考え方について、根源的に見つめ、組織的、体系的な生徒指導のあり方について受講者の活発な討議を通して理解を深めたい。生徒指導に大きな影響をもつ進路指導についても、生徒への職業観の育成について実践例を通して学びを深めたい。また、担当者のライフ・テーマでもある「道徳教育と伝統文化」に関して、茶道の道徳教育への有効性について触れてみる。

**到達目標**

(1) 生徒指導の必要性と重要性を自らの考えをもとに認識できる。
(2) 生徒指導の基本である「生徒理解」の意味とその内容を理解できる。
(3) 「生徒理解」の基本スキル「傾聴技法」の内容を理解し、実践できる。
(4) 今日の生徒の現状とその背景となる社会的事象を理解できる。
(5) 自らの職業観を確立するとともに、生徒の職業観の育成が生徒指導に必要であることを認識する。

**授業計画**

1. ガイダンス
2. 生徒指導とは～あらためて生徒指導とは、なにかを考える
3. 児童・生徒の発達段階とそれに応じた生徒指導のあり方を考える
4. 生徒理解とは～指導行為における理解と評価(1)
5. 生徒理解とは～指導行為における理解と評価(2)
6. 生徒指導の方法としての集団指導について
7. キャリア教育の目的と内容
8. キャリア教育の実践　ケーススタディ(1)・進路を決める
9. キャリア教育の実践　ケーススタディ(2)・卒業しても何もしたくない
10. 生徒指導の実践　ケーススタディ(1)・不登校問題を中心に
11. 生徒指導の実践　ケーススタディ(2)・学級崩壊と授業
12. 生徒指導の実践　ケーススタディ(3)・性に関わる問題を例として
13. 生徒指導の実践　ケーススタディ(4)・「いじめ」についての考察
14. 道徳教育の具体的実践としての茶道
15. これまでの講義を振り返る

**準備学習**

様々な社会事象(教育に係る社会事象)について、自らの軸(価値観)に基づいて、考えを発表できるように心がけてください。

**成績評価方法・基準**

授業態度20%、ディベート等の意欲20%、中間レポート20%、
定期試験に代わるレポート40%

**テキスト・参考図書・材料費**

講義の都度、資料・レジメを配付します。

**履修上の注意・ライセンスなど**

特になし

## 教育心理学
学校場面での心理学

担当教員名　**山川　裕樹**

受講対象・履修要件　教職課程３年生

**授業概要及び目的**
教育心理学とは、教育の実際を心理的・心理学的側面から考えるものである。本講義では、学習心理学と呼ばれる心理学の一分野を中心に紹介すると同時に、現在、子供たちがどのような状況に置かれているか、具体的な例を挙げながら考えていく。

**到達目標**
(1)学習の動機付けのメカニズムについて理解することができる。
(2)現代を生きる子どもの心に触れることができる。
(3)今まで自分が受けてきた教育を振り返って考えられるようになる。

**授業計画**
1. はじめに・授業ガイダンス
2. 記憶
3. 学習・条件づけ
4. 動機づけ
5. 性格・性格検査
6. 教師–生徒関係
7. 発達心理学～ライフスタイル
8. 子どもの発達１～幼年期
9. 子どもの発達２～少年期
10. 思春期のこころの様子
11. 青年期について
12. 知能とは
13. 各種障害について～発達障害を中心に～
14. 障害をもって生きるとは～障害のある子どもたちの成長プロセス～
15. まとめ

**準備学習**
自らの過去の児童・生徒としての体験と、受けてきた教育の体験を思い返しながら授業に臨めるように準備学習を行っておくこと。

**成績評価方法・基準**
レポート課題二つ(各４０%)、授業態度や毎回の授業コメント(２０%)

**テキスト・参考図書・材料費**
プリントを配付する。
参考文献:『やさしい教育心理学』鎌原雅彦・竹綱誠一郎　有斐閣

**履修上の注意・ライセンスなど**
授業で紹介する本をきっかけに、さまざまな本を読み、著者と対話し、自分らしい教育像を少しずつ描けるようになることが重要である。

## 教育相談
こころの悩みとカウンセリング

担当教員名　**山川　裕樹**

受講対象・履修要件　教職課程3年生

**授業概要及び目的**
教育相談とは、学校現場において、教師やスクールカウンセラーが行うカウンセリング(的行為)のことである。この講義では、現在の教育場面で生きる生徒・教員・保護者の現状を学ぶと同時に、実習を通じてカウンセリングの初歩やこころへの寄り添いかたを体験的に学び、そこから、教師に可能な生徒への関わり方について発見的に体得することを目的とする。

**到達目標**
(1)こころへの寄り添い方を考えることができる。
(2)生徒へのかかわり方を実践的に習得することができる。
(3)教育相談についての基礎的な知識を学ぶことができる。

**授業計画**
1. 教育相談とは
2. 教育現場の現状から(1)現代を生きる生徒のこころ模様
3. 教育現場の現状から(2)保護者と生徒・保護者と教師
4. 教育現場の現状から(3)教員が抱える苦悩
5. 「悩み」とは何か(1)-自分達の体験を振り返る-
6. 「悩み」とは何か(2)-「悩み」はどのようにして「解消」されるのか-
7. ロールプレイ(1)-集団になじめない生徒-
8. ロールプレイ(2)-家庭にトラブルを抱える生徒-
9. こころの病気について
10. ロールプレイ(3)-希死念慮がある生徒-
11. カウンセリング理論(1)ロジャーズのカウンセリング理論
12. カウンセリング理論(2)フロイトなどの深層心理学の理論
13. 教師による教育相談の実際(1)生徒とのかかわりの実際
14. 教師による教育相談の実際(2)養護教諭・スクールカウンセラーとの連携例
15. まとめ

**準備学習**
自ら、主体的に感じ、考え、悩み、成長する姿勢で取り組んでほしい。授業で感じたことを、日々の生活と結びつけて考えることが何よりも必要な学習である。

**成績評価方法・基準**
期末レポート(30%)、毎回の小レポート(30%)、授業態度(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。参考文献:『やさしい教育心理学』鎌原雅彦・竹綱誠一郎　有斐閣

**履修上の注意・ライセンスなど**
実習形式のため、遅刻は許されない。

## 美術科教育法３
学習指導案の研究と作成

担当教員名　**吉村　俊昭**

受講対象・履修要件　教職課程3年生

**授業概要及び目的**
美術科学習指導案作成の様式や方法を学び内容・展開・まとめについて研究を行なう。美術科教育法1・2を踏まえ、中学校、高等学校の学習指導案に関わる内容をグループで教材研究し、作成事例研究発表を経て個人研究による指導案の作成と発表を行なう。

**到達目標**
(1)指導案の様式や方法が習得できていて基本的な作成ができる。
(2)授業の導入、展開、まとめが計画できる。
(3)自らの研究内容を受講生全員に対してプレゼンテーションができる。

**授業計画**
1. 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(単元と教材教具の選定)
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**
配付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)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)

## 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

**授業概要及び目的**
作成した学習指導案に基づいて模擬授業を行ない、教育実習に向けての授業分野での準備を行なう。美術科教育法3で学んだ学習指導案作成法を推し進め、それぞれが選んだ単元(題材)で実際の学校現場を想定した授業実践(模擬授業)を行なう。また、授業を通して学習の準備、片付け、安全指導などを具体的に学び、授業の結果から評価の観点も考える。

**到達目標**
(1)教具、教材の段取りができ計画的な授業準備ができる。
(2)授業時配付資料の作成が滞りなくできる。
(3)学校現場を想定し充実した内容と時間配分を考えた授業を行なうことができる。

**授業計画**
1. 模擬授業の方法と要点の説明。評価表記入要領の説明。
2. 模擬授業①と講評、次回授業伝達。
3. 模擬授業②と講評、次回授業伝達。
4. 模擬授業③と講評、次回授業伝達。
5. 模擬授業④と講評、次回授業伝達。
6. 模擬授業⑤と講評、次回授業伝達。
7. 模擬授業中間全体講評と鑑賞教育について。
8. 模擬授業⑥と講評、次回授業伝達。
9. 模擬授業⑦と講評、次回授業伝達。
10. 模擬授業⑧と講評、次回授業伝達。
11. 模擬授業⑨と講評、次回授業伝達。
12. 模擬授業⑩と講評、次回授業伝達。
13. 模擬授業⑪と講評、次回授業伝達。
14. 模擬授業⑫と講評、次回授業伝達。
15. 模擬授業総合評講評とまとめの記入。

**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**
参考資料およびテキストプリントを適時配付する。

**履修上の注意・ライセンスなど**
美術科教育法3の原則として履修出来ていること。

## 教育実習事前事後指導（3年後期）

教育実習準備と教員になるために

担当教員名　**吉村 俊昭・渋谷 亮**

受講対象・履修要件　教職課程３年生

**授業概要及び目的**

教育実習の内容と意義について理解を深め、教育者としてのあるべき姿勢を培う。そのために、講義やディスカッション、また学校インターンシップによる現場体験、模擬授業などを通して、教員の視点から教育現場の実態を学び、教師生徒間の教育的な関係の構築や教育活動の重要性を認識し、教育者としての自覚を持つことを目指す。

**到達目標**

(1) 教育に携わる重要性に気づき意欲的に実習の事前学習に取り組むことができる。
(2) 社会人として言動をわきまえ人間関係の構築に前向きに取り組むことができる。
(3) 学校教育の構造を把握し、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. ガイダンス：学校現場で学ぶために
2. 学校現場で学ぶ：学校インターンシップ
3. 学校現場で学ぶ：学校インターンシップ
4. 学校現場で学ぶ：学校インターンシップ
5. 学校現場で学ぶ：学校インターンシップ
6. 学校現場で学ぶ：学校インターンシップ
7. 学校インターンシップの反省
8. 教育実習の流れと研究授業について
9. 教育実習に向けての諸注意
10. 実習簿の書き方について
11. 実習終了後の手続き
12. 教科以外の授業の進め方について
13. HRの指導について
14. 教育実習の反省
15. まとめ

**準備学習**

配付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30%　課題への取り組み40%
課題評価（課題及びレポート）30%

**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
参考資料：適時配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

この授業は3年生の後期に履修登録をしてください。3年次から4年次にかけて授業を行います。3年次は学校インターンシップを中心に、4年次は不定期で土曜の1・2限に授業を開講します。全体の流れについて初回に説明するので必ず出席してください。初回は9月16日5限に行う予定です。

## 教育実習事前事後指導（4年）

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**

教育実習の内容と意義について理解を深め、教育者としてのあるべき姿勢を培う。そのために講義、ディスカッション、模擬授業などを通して、教員の視点から教育現場の実態を学び、教師生徒間の教育的な関係の構築や教育活動の重要性を認識し、教育者としての自覚を持つことを目指す。

**到達目標**

(1) 教育に携わる重要性に気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. ガイダンス
2. 教育実習に向けての諸注意
3. 教育実習の流れ
4. 研究授業について
5. 学校の仕組み
6. 先生の一日
7. 実習簿の書き方について
8. 実習終了後の手続き
9. 教育現場の今日的課題①
10. 教育現場の今日的課題②
11. 教科以外の授業の進め方について
12. HR指導について
13. 教員を目指すにあたって
14. 教育実習の反省
15. まとめ

**準備学習**

配付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%　課題への取り組み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
参考資料：適時配付

**履修上の注意・ライセンスなど**

この授業は4年生の前期に履修登録をしてください。不定期で土曜の1.2限に行います。現在のところ4月9日、4月16日、4月23日、5月7日、5月14日、5月21日、7月16日に開講予定です。評価では授業態度を重視します。

## 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」
「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**

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)―地域の学校との連携授業(ワークショップを考える)
4. 事例研究(2)―地域の学校との連携授業(ワークショップを考える)
5. 教育機関における実務実習(1)―教員と教育行政(教育委員会視察)
6. 教育機関における実務実習(2)―教員と研修(教育委員会視察)
7. 教育現場を知る―現職教員に学ぶ(卒業生を迎えて)
8. 授業実践報告―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)―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)―美術教育と社会教育(美術館・博物館視察)
11. 事例研究(3)―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)―小学校でのワークショップ
13. 地域の学校における実務実習(2)―小学校でのワークショップ
14. 教職実践演習を振り返って・レポート作成
15. レポート作成とまとめ

**準備学習**

事前配付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、指導力、課題発見)30%

**テキスト・参考図書・材料費**

配付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、一部曜日を変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 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 受験資格取得必要単位数 | 特記事項 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①建築設計製図 | 空間デザイン演習２－ａ | 演習 | 2 | | ○ | | | ５単位以上 | |
| | 空間デザイン演習４－ａ | 演習 | 2 | | ○ | | | | |
| | 空間デザイン演習６－ａ | 演習 | 2 | | | ○ | | | |
| ②～④建築計画、建築環境工学又は建築設備 | 西洋建築史 | 講義 | 2 | | ○ | ○ | ○ | ７単位以上 | |
| | 日本建築史 | 講義 | 2 | | ○ | ○ | ○ | | |
| | 住居・住宅論　※ | 講義 | 3 | | ○ | ○ | ○ | | |
| ⑤～⑦構造力学、建築一般構造又は建築材料 | 建築構造演習１　※ | 演習 | 2 | | | ○ | ○ | ６単位以上 | |
| | 住宅一般構造　※ | 講義 | 2 | | | ○ | ○ | | |
| | 建築構造演習２　※ | 演習 | 2 | | | ○ | ○ | | |
| ⑧建築生産 | 建築施工　※ | 講義 | 1 | | | ○ | ○ | １単位以上 | |
| ⑨建築法規 | 住居と法律　※ | 講義 | 1 | | | ○ | ○ | １単位以上 | |
| ⑩その他 | 空間デザイン基礎演習２ | 演習 | 2 | ○ | | | | 適宜 | |
| | 空間デザイン演習３－ａ | 演習 | 2 | | ○ | | | | |
| | 空間デザイン演習８－ａ | 演習 | 2 | | | ○ | | | |
| | 基礎造形実習２Ａ | 実習 | 2 | ○ | | | | | |
| | 空間デザイン実習１－ａ | 実習 | 2 | | ○ | | | | |
| | 空間デザイン実習３－ａ | 実習 | 2 | | ○ | | | | |
| | 空間デザイン実習４－ａｂ | 実習 | 2 | | ○ | | | | |
| | 空間デザイン実習５－ａ | 実習 | 2 | | | ○ | | | |
| | 空間デザイン実習７－ａ | 実習 | 2 | | | ○ | | | |
| | 図法演習 | 演習 | 2 | | ○ | ○ | ○ | | |
| | | | 必要な実務経験年数0年 | | | | | 40単位以上 | |
| | | | 必要な実務経験年数1年 | | | | | 30単位以上 | |
| | | | 必要な実務経験年数2年 | | | | | 20単位以上 | |

※印の科目を履修するには、二級建築士受験資格講座の登録が必要になります。

## 建築構造演習１
構造計算の基礎を学ぶ

担当教員名　**平松　省二**

受講対象・履修要件　3年生以上　建築士試験指定科目

**授業概要及び目的**
建築をデザインする際に実際行われている構造計算の流れと基本的な考え方を理解する。建築を構成する部材の内部に生じる各種の力とそれに対応する変形、及び力の釣り合いを原理とするその解析方法の基礎を学ぶ。

**到達目標**
（1）一般的な力学の基本的考え方を理解することができる。
（2）構造計算の基礎を学ぶことができる。
（3）構造計算の各段階とその流れを知ることができる。

**授業計画**
1. 概要　建築とデザインする上での構造計算の必要性と現状
2. 力学の基本的考え方①（力の合成と分解）
3. 力学の基本的考え方②（荷重と力の釣り合い）
4. 部材内部に生じる応力①（曲げモーメント）
5. 部材内部に生じる応力②（せん断力）
6. 応力図とその解法①（片持ち梁）
7. 応力図とその解法②（単純梁）
8. 応力度の計算
9. 静定・不静定構造物
10. 断面2次モーメント・まとめ
11. 例題解説①
12. 例題解説②
13. 小試験
14. まとめ①
15. まとめ②講評（合評）

**準備学習**
前回講義の内容を復習しておくこと。

**成績評価方法・基準**
授業態度　30%
授業理解度（授業内容及び例題に対する質疑応答）　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**

## 住宅一般構造

担当教員名　**内田　康博**

受講対象・履修要件　３年生または４年生

**授業概要及び目的**
日常生活に密着した個人住宅を中心に、建物の仕組みや材料を解説する。木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造など、構造種別ごとに、その骨組み、下地材料、仕上げ材料について説明する他、屋根、床、壁、開口部、階段など部位別の構造について説明する。

**到達目標**
（1）木造住宅を中心に建物全般について一般的な構造、構法を知ることができる。
（2）木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造など構造別の構法への理解を深めることができる。
（3）建物を構成する構造材、仕上げ材など、材料の性質と使い方を理解することができる。

**授業計画**
1. 建築士法の海洋、木構造の概要
2. 木構造（在来軸組構法、基礎、軸組）
3. 木構造（柱、壁、小屋組）
4. 木構造（枠組壁構法）
5. 鉄骨造（特徴、構造形式、鋼材の性質）
6. 鉄骨造（接合、骨組、その他）
7. 鉄筋コンクリート造（特徴、材料、構造形式、構造計画）
8. 鉄筋コンクリート造（柱、梁、階段）、補強コンクリートブロック造
9. 外部仕上げ（屋根、外壁、外構）
10. 内部仕上げ（床、内壁、天井）
11. 内部仕上げ（造作、開口部、その他）
12. 設計監理の流れ（事前調査、建築相談、契約、構想計画）
13. 設計監理の流れ（実施設計図書、現場監理、工程）、敷地調査、地盤調査
14. まとめ
15. 授業内筆記試験

**準備学習**

**成績評価方法・基準**
授業態度　６０%、授業内筆記試験　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。