成安造形大学　令和3年(2021年)　シラバスもくじ

○成安造形大学 基本理念・SPP ・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

○学修システム(履修要項)・カリキュラム・・・・・・・・・・・・・ 3

○専門科目

・総合領域 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14

・イラストレーション領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21

・美術領域 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 47

・情報デザイン領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 65

・空間デザイン領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 83

・地域実践領域・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・101

○共通教育センター(学部共通)科目 ・・・・・・・・・・・・・・・110

・基礎科目群・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・113

・応用科目群・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・119

・選択科目群・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・131

・社会実践科目群 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・142

○学芸員課程科目 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・151

○教職課程科目

＊令和元年度以降入学生 ・・・・・・・・・・・・・・・・・156

＊平成30年度以前入学生・・・・・・・・・・・・・・・・・165

○二級建築士受験資格講座科目 ・・・・・・・・・・・・・・・・170

○実務家教員担当科目について ・・・・・・・・・・・・・・・・172

成安造形大学 基本理念（教育理念）

芸術による社会への貢献

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

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

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

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

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

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

成安パーソナルプログラム（ＳＰＰ）

学生のみなさんが「なりたい自分」や「進みたい道」を実現するために、成安造形大学では、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。

少人数教育で学生一人ひとりとしっかり向き合い、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し、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で、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し、将来の目標に向かって、必要な力を積み重ねながら着実に進むことができます。

学修システム（履修要項）・カリキュラム

授業の開講について

（1）学期
本学では、1つの学年を前期と後期に分け、学期ごとに単位を修得し、8学期（4年間）を積み重ねて卒業要件を満たす、セメスター制をとっています。

（2）授業の開講形式
各授業科目は、次の3つのうち、いずれかの開講形式をとっています。
・半期開講：前期または後期の半年間で授業が完結される。
・集中（不定期）開講：前期又は後期に集中的(不定期)に授業が計画される。

授業科目・単位制について

（1）授業科目
本学の授業科目は学則上、必修科目・選択科目・自由科目に分類されています。また、履修方法から【必修科目】【指定科目（必修に準ずる科目）】【選択科目】から構成し、学習目標の確実な積み上げを保証するために、学年により科目を指定しています。それ以外に【自由科目】【資格課程必修科目】があり、教育課程以外として取り扱われる資格課程科目等で単位修得があっても卒業要件単位に充当されません。

（2）単位制度について
大学における学修は、単位制で行われています。
①単位制
単位制とは、修業年限（最低4年間）中に、卒業に必要な単位数を修得する制度です。
②単位　授業時間
すべての授業科目に、単位数を設定しています。単位とは、科目を修得するために必要な学修量（時間）を数値で表したものです。本学では、1単位の授業科目を45時間の学修（授業時間＋自習時間）を必要とする内容をもって構成することとし、授業の方法に応じ、当該授業による教育効果、授業時間に必要な学修等を考慮して次の基準により計算します。
本学では、1時限を2時間として計算しています。

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

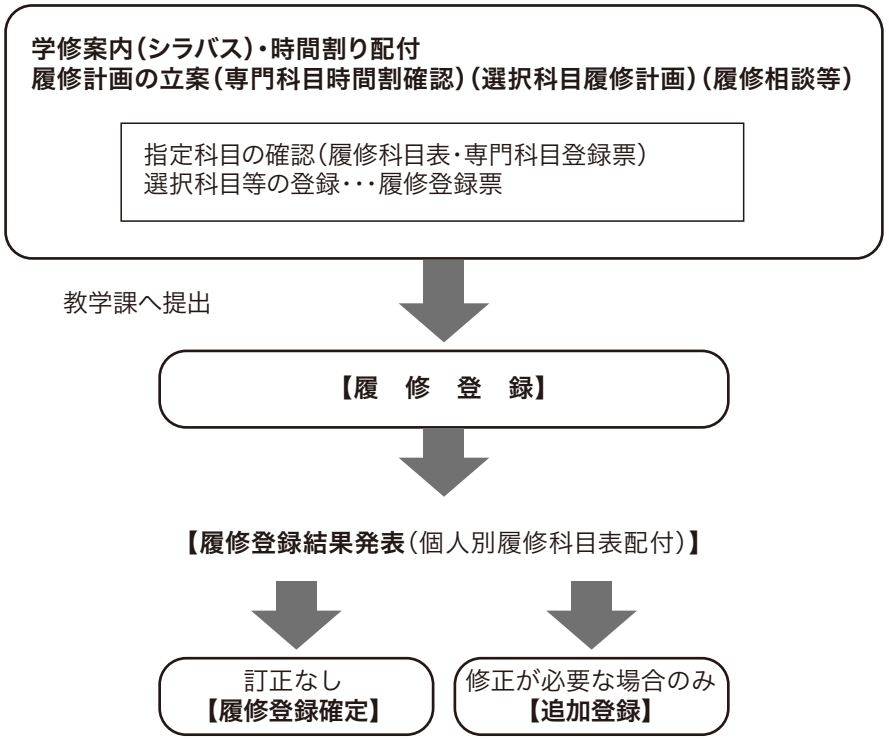
③単位の認定
登録した科目を履修し終えた者に対して科目担当者が成績を評価し単位を認定します。
1）単位は、授業科目を履修し、その試験に合格した者に与えられます。
2）成績評価及び単位認定は、科目担当者が授業中の学修状況や試験で判断されます。
3）履修した科目の成績は原則として、次学期の登録期間に発表します。
4）修得した単位を取り消すことはできません。また、再履修もできません。

履修登録

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

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

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



(3) 履修登録の注意点

①必ず本人が責任を持っておこなってください。代理手続きは認めません。所定の期日までに履修手続きをおこなわなかった場合は、その学期の履修を放棄したものとみなします。

②履修登録は、原則として学期初めにおこないますが、一部、後期履修科目（集中講義など）の登録を年度初めや学期途中におこなう場合もありますので、注意してください。

③履修登録した科目以外の履修・単位認定は認められません。

④１つの時限に履修登録できる科目は1科目です。同一時限に重複して履修登録した場合は、重複している全ての科目が登録無効となります。（ただし、隔週開講科目を除く）

⑤各領域の受講指定科目は、原則として所定年次に配当された科目を履修するものとし、上級年次に配当された科目を履修することはできません。また、科目の特性により前提となる科目の単位修得を履修条件として定められている科目がありますのでシラバス等で確認してください。

⑥共通教育センター科目は、履修年次を記して、その年次に履修することを推奨しています。

⑦すでに単位を修得した科目は、再度履修登録はできません。

⑧履修登録が確定後の科目の変更、追加、取り消しは原則として認められません。

⑨1科目の履修希望者が受講可能人数をこえた場合、受講者数を制限します。

⑩半期で履修登録する総単位数は前期後期とも各20単位が適性と判断していますが、全学年24単位を上限として登録を認めています。科目の開講形態により、上限単位を超えて登録できる科目もあります。
なお、「単位互換事業による他大学開講の科目」「博物館に関する科目」および「教職に関する科目」、「二級建築士受験資格講座科目」はこの単位数に含みません。

⑪学芸員課程、教職課程、二級建築士受験資格講座科目を履修登録する場合は、事前に履修の届けと納金の手続きを済ませなければなりません。詳しくは各課程のガイダンスを参考にしてください。

⑫履修登録後、所定の日時に「履修登録確認表（個人別履修科目表）」を交付します。各自確認をし、修正が必要な場合は所定の期日までに教学課に申し出てください。この確認と申告を怠ったために生じる事態は、すべて学生各自の責任となります。

⑬2年生以上の学生で、所属しているコースや領域以外の専門科目を選択科目として履修を希望する場合は、願い出を各学期の指定された履修登録期間に申し出る必要があります。

⑭3年次編入生は、他大学（短期大学などを含む）で修得した単位（既修得単位）のうち62単位を上限に本学で修得した単位として認定します。別に定める【既修得単位の認定に関する事項】に従って申請をしてください。

⑮次に該当する場合、他大学（短期大学などを含む）で修得した単位を本学で修得した単位として認定する場合があります。この場合の認定単位数は、大学コンソーシアム京都・環びわ湖大学・地域コンソーシアムの単位互換事業における他大学開講授業、および本学の交換留学生制度により留学する外国の大学において修得した単位とあわせて60単位を超えない範囲となります。

a）他大学（短期大学などを含む）を卒業し、1年次から本学に入学した場合

b）他大学（短期大学などを含む）を中途退学し、1年次から本学に入学した場合

別に定める【既修得単位の認定に関する事項】に従って申請をしてください。

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

a）前年度に必修科目の単位を修得できなかったため再履修する場合

b）過去に修得できなかった必修科目を指定コース外で履修する場合

⑰その他、履修に関する相談は、教学課に問い合わせてください。

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

（4）履修の取消について

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

①履修の取消は、所定の期間に手続きをしなければいけません。

前期・・・4月下旬　　後期・・・10月上旬

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

③次の科目は原則履修取消ができません。

・各学年で受講を指定された科目（専門科目を含む）

・単位互換事業科目（大学コンソーシアム京都・環びわ湖大学・地域コンソーシアム）

・資格課程必修科目

・インターンシップ科目

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

（5）履修登録ガイダンス・個別履修相談会

本学では各学期初めに履修登録に関するガイダンスを実施し、これまでの学修状況をふりかえり、これからの履修計画を検討する機会を設けています。学年ごとに説明を行う全体ガイダンスと個別で授業内容や履修登録、学修について質問できる履修登録相談時間を設定しています。

また履修登録ガイダンスの一環として、個別履修相談会を行っています。個別履修相談会では、これまでの成績評価において未修得科目がある学生やＧＰＡが低い学生、教員が個別に指導が必要と判断した学生に対して、上記全体ガイダンスとは別に個別に時間を設定し、教員と面談をおこないこれからの履修指導を行う機会を設定しています。対象学生は必ずこの相談会に出席し今後の履修指導を受けていただきます。

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
9:00 ～10:40	10:50 ～12:30	12:30 ～ 13:10	13:10 ～14:50	15:05 ～16:45	16:55 ～18:35	18:50 ～20:30

＊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（教学課窓口に設置）を担当教員へ提出します。また、欠席分の講義内容・課題は各自で担当者に確認をして補ってください。その科目を受講する意思を確認するものと判断されます。
＊成安手帖の教員面談日・連絡先一覧を参照

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

(4) 休講・補講について

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

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

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

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

③下記の事情により、休校・休講・施設使用禁止が適切であると大学が判断した場合。
休校・休講・施設使用禁止等の連絡については、成安情報サービス・SEIANGmail等で連絡します。

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

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

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

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

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

試験・成績について

(1) 試験について

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

保留該当者試験

保留該当者試験は、やむを得ない理由で単位の修得が困難であると科目担当者が判断した者に対して行われます。

①保留該当者発表（前期は8月・後期は2月）
科目担当者が保留該当【W】となった科目については再度課題を提出することで再評価を受けることができます。
学生現住所へ郵送通知・成安情報サービスの掲示板で学籍番号のみ掲載

②保留該当者試験（前期は8月・後期は2月）
各学期1回行われます。受験する場合は、該当科目について教学課窓口で手続きをして各担当者に再評価の依頼を行います。
手続きを済ませないで課題を直接教員に提出した場合は無効となります。
手続き1）受験願いの提出　及び受験料納付（1科目2,000円）
手続き2）課題提出・試験受験
＊保留該当者試験を受験しても学習目標の最低限の理解が得られていないと担当者が判断した場合は不合格【D】となります。

(2) 評価

①成績通知書に表示する記号は、次のとおりです。

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

(3) ＧＰＡ制度について

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

(4) 成績発表

履修科目の成績は、学修状況の記録として単位を修得できなかった科目も含め「成績通知書」に表示され各学期の履修登録期間に配付します。また、学期ごとに保証人にも通知します。
成績評価について確認事項がある場合は、次の学期登録期間終了までに所定の様式で申し出ることができます。

進級・卒業について

（1）進級について

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

進級判定基準

①専門研究課程にすすむ学力を有していること
②総修得単位数が76単位以上であること
③領域の専門科目及び領域の受講指定する芸術応用科目の修得単位数が54単位以上であること
＊1①～③の要件を充たさない場合は面接による審査を行う
＊2但し総修得単位数が51単位以下もしくは領域の専門科目及び領域の受講指定する芸術応用科目の修得単位数が43単位以下の場合は、書類審査のみで自動的に3年次留年とする

（2）卒業について

本学に4年以上在学し、卒業に必要な単位数を修得しなければなりません。（卒業に必要な単位数についてはP.12に記載）

（3）卒業の時期について

①卒業の時期は、後期末（３月）または前期末（９月）です。
②後期末（3月）：後期終了時において卒業要件を充足した場合、卒業とします。
卒業判定結果については、2月下旬に保証人宛に通知します。
③前期末（9月）：前期終了時において卒業要件を充足した場合、卒業とします。
卒業判定結果については、９月上旬に保証人宛に通知します。

卒業見込み証明書発行基準

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

①卒業見込み者とは
卒業見込者とは、在学3年次終了時の修得した単位数および4年次に卒業要件を満たす履修登録をおこなったことが確認された者とします。
②判定時期について
本学はセメスター制を採用しているため「卒業見込判定」を4年次の前期及び後期におこないます。
前期の判定では、前期の成績および後期の履修登録が確定していないため暫定的な判定となります。（9月卒業は除く）

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

成安造形大学ＧＰＡについて

GPAとは、Grade Point Average（成績加重平均値）のことで、各科目の評点（100点満点）をグレードポイントに換算しなおし、その合計を科目の総単位数で割り、１単位のグレードポイントの平均値を算出するものです。

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

GPAは各学期ごとに配付する成績通知書で確認することができます。

学期ごとのGPAを確認することでその学期の学修状況を確認できます。GPAが高かった場合は、次学期の履修登録単位数を増やすなど学修の幅をひろげ、GPAが低かった場合は、履修登録単位数を減らすなど学修改善の機会としてください。

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

②ＧＰＡ算出について

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

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

③学修指導について

本学では、平成２９年度から各学期のＧＰＡ数値が1.5未満の学生に対して、個別に履修指導を行い履修計画の見直しを行います。また４学期連続してＧＰＡが1.0未満の学生に対して学長が退学勧告を行います。

④その他ＧＰＡの利用について

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

人材育成目的

建学の精神、校訓、および基本理念（教育理念）の下、芸術分野の専門性と創造性（クリエイティビティ）に優れ、よりよき社会のあり方について主体的に考え行動することができる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）

人材育成目的を実現するために、本学では、所定の課程を修め、124単位の単位修得と必修等の条件を充たしたうえで、以下に示す資質・能力を修得した者に学位を授与する。

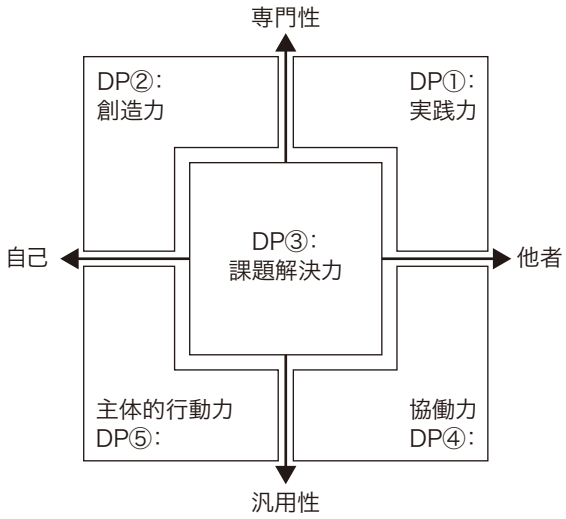
(1) 実践力
専門分野をいかし、社会の中で実践することができる。

(2) 創造力
専門分野における制作によって、獲得した知識・技能・態度等を総合的にいかし成果を提示できる。

(3) 課題解決力
課題を正しく理解し、解決策を立て実行することができる。

(4) 協働力
多様性の理解を深め、他者とともに行動し、集団や社会のために貢献することができる。

(5) 主体的行動力
自分の目標をもち、その実現のために、自らを律しつつ誠意と熱意をもって行動することができる。



※このディプロマ・ポリシーは、みなさんの入学時に示したディプロマ・ポリシーの表現を整理し書き改めたものです。

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、芸術分野における実践力、創造力、課題解決力、協働力、および主体的行動力を養成するカリキュラムを構築する。
(2) 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段階で編成する。各科目を「専門科目」と「学部共通科目」に分類する。
(3) 学修成果を、各科目において掲げる学修目標への到達度により厳正に評価する。《専門研究課程》に進むにあたり、主体的に研究を行う能力の有無を見極める進級審査を実施する。
(4) 導入教育を充実させて以後の学びを進めるために必要な汎用的基礎力（協働力および主体的行動力）と課題解決力を養成し、またそれぞれが学ぶ専門分野と密接に結びついた創造力および実践力を確立できる科目を設置する。

a.「専門科目」では、課程に応じて「専門導入科目群」、「専門基盤科目群」、「専門研究科目群」の3つの段階で履修する。「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実習科目と演習科目が、「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専門性を深く究めるための実習科目と演習科目がある。「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、各自が主体的に自律的研究を進め、専門性を深く究めるための科目、卒業研究を設置している。

b.「学部共通科目」は専門分野の研究やその後の進路を支える広範な学びを提供する科目で、「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る。
「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、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る。
「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・技能を修得するための芸術応用科目を提供する。
「教養科目群」には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ための外国語科目がある。また、単位互換協定を締結した大学、短期大学の科目を受講することもできる。
「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ある。地域貢献・プロジェクト科目は、地域社会における実践的な学びで、課題解決力を養う科目である。また、 キャリアデザイン科目は、段階的な学びにおいて各自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ある。

科目の種別及び受講科目の考え方

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

必修科目

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

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

指定科目（必修科目に準ずる科目）

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

領域受講指定科目

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

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

学部共通受講指定科目

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

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

選択受講指定科目

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

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

選択科目

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

◎教養科目群	○教養科目
	○外国語科目
	○単位互換事業科目

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

卒業に必要な単位数

必修科目	10単位
指定科目（必修科目に準ずる） 選択科目	114単位以上 ●114単位には、 領域受講指定科目（専門導入科目、専門基盤科目、芸術応用科目）54単位及び学部共通科目の芸術基礎科目8単位以上、芸術応用科目4単位以上、地域貢献・プロジェクト科目4単位以上、キャリアデザイン科目4単位以上を必要とする。

1.専門科目

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

2.共通教育センター科目（学部共通科目）

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

①基礎科目群

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

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

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

ファウンデーション科目 …… 所属する領域に関係なく10～12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

■総合領域の特色・各課程での学びについて

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

●専門導入課程（１年生）

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

●専門基盤課程（２～３年生）

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

●専門研究課程（４年生）

４年間の学びの集大成として、各自が設定したテーマに沿って実践的な研究をおこないます。さまざまな課題に対して向き合うことで問題を共有し、社会に対して新しい価値観を提案します。

芸術学科　総合領域

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

芸術学科　総合領域　総合デザインコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術応用科目 2科目4単位以上

地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上

キャリアデザイン科目　1科目2単位以上

総合デザイン基礎演習１

「ことば」によるコミュニケーション

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 総合領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. オリエンテーション：総合デザインとは
2. 2分スピーチ：自分の好きなこと
3. 電子メールとSNS
4. G-Suiteを使う
5. プログレス・ファイルの準備
6. インタビューをすること
7. インタビューの企画
8. プログレス・ファイルの準備の確認
9. グループワーク：学内インタビュー1
10. グループワーク：学内インタビュー2
11. グループワーク：学内インタビュー3
12. グループワーク：学内インタビュー4
13. プログレス・ファイルの提出
14. まとめと講評

準備学習

課題の準備は必ずすること

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　50%
リポート　20%

テキスト・参考図書・材料費

材料費：最後のインタビュー記事を作るプリンタ用紙が必要（自分で選ぶ）

履修上の注意・ライセンスなど

その都度授業で述べます。コンピュータの購入なども。

総合デザイン基礎演習２

スケッチによるコミュニケーション

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 総合領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. オリエンテーション・授業の進め方、プログレス・ファイルの作成について
2. アートとデザインの役割について
3. 視覚情報の伝達について
4. 人体研究−1　骨格の仕組み
5. 人体研究−2　筋肉と動作
6. 人体研究−3　重心移動と運動
7. 棒人間による表現-1　単純化した形態
8. 棒人間による表現-2　動きや変化を伝える
9. 棒人間による表現-3　感情を伝える
10. ピクトグラムとサイン計画について
11. 地域社会のマスコットキャラクターについて研究する-1
12. 地域社会のマスコットキャラクターについて研究する-2
13. 地域社会のマスコットキャラクターについて研究する-3
14. まとめ 口頭発表・講評

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

成安情報サービスでつねに授業連絡に注意しておいてください。

総合デザイン演習１

伝えるための情報収集と整理

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

情報の記録方法から、フィールドワークで取材した情報の整理・分析・プレゼンテーションまでの過程を学ぶ。雑然とした生（なま）の情報を整理・分析し、図やイメージに変換してわかりやすくプレゼンテーションをおこなう。「何のために、何について調べ、どのようなデータが欲しいのか」調査目的をクリアにし「問いを立てる」、情報の整理や分析からその要因や関連性の「気づき」、わかりやすくするためのプレゼンテーションの構成方法やビジュアライズを学んでいく。

到達目標

(1) 仮説をもとに、調査方法を企画し、実施できる
(2) 情報を整理・分析し、要点を可視化できる
(3) 骨子をわかりやすく伝えるためのプレゼンテーションができる

授業計画

1. ガイダンス／[○グループ課題]出題、データを読み取り特異点を発見し伝える
2. [○グループ課題]調査設計／視点別チームビルド／仮説を立て、実態や要因を探るための方法をフレームワークを前提に考える
3. [○グループ課題]調査設計／[●個人課題]出題、視点を探す→文献調査→分析する→伝達する／可視化の方法論（インフォグラフィックス・トピックの記事化など）
4. [○グループ課題]調査設計／定量調査・定性調査の実施計画（情報収集方法・記録方法・視覚資料記録など）
5. [○グループ課題]調査設計／調査設計の【中間プレゼン】講評
6. [○グループ課題]調査実施／[●個人課題]制作・個別面談（グラフ、アイコン、因果フロー等の可視化）
7. [○グループ課題]調査実施／定量調査で傾向を知る（フォーム、シート、）
8. [○グループ課題]調査実施／[●個人課題]【最終プレゼン】講評+提出(A3サイズ・PDF)
9. [○グループ課題]調査実施／定性調査で要因を探る（フィールドワーク）
10. [○グループ課題]カード型分析（マインドマトリックス+フレームワークの活用）／情報整理・系列化・関連軸などの設定／傾向から要因を抽出
11. [○グループ課題]分析・抽出結果【中間プレゼン】講評
12. [○グループ課題]分析・抽出結果のコンテンツ化（背景+調査法+客観情報+気づき／伝え方・語り方の構成を考え説得力を増す）
13. [○グループ課題]プレゼンスライド（ppt）・サマリーシート（A4サイズ・PDF）制作
14. [○グループ課題]【最終プレゼン】講評+KPTシート提出

準備学習

授業時間では基本的なレクチャーと進捗状況のチェックを行うが、課題の推進は授業外での少人数グループワークが中心となる。また、Excel、PowerPoint等ツールの基本操作は自習すること。

成績評価方法・基準

受講態度40%　個人課題20%　最終プレゼン（分析の着眼点や深さ・可視化による説得力・構成力と、その貢献度）40%

テキスト・参考図書・材料費

プリント・PDF等配付。参考書籍は授業内で紹介する。材料費等は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

少人数グループワークが中心となる。各自の担当役割に責任感を持って取り組むこと。自分にはない視点や発想を互いに活かし補完することで、新たな視座を得ることができる。

総合デザイン演習２

気づきからデザインへ

担当教員名 **宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

デザインワークのプロセスの中で、前段部分である、市場調査から分析、ニーズの抽出、コンセプトワークを重点的におこない企画書を作成する。ディスカッションなどのグループワークをとおして、共感し意見 を組み合わせプランニングをおこなう能力を習得する。

到達目標

(1) 市場調査を行い、調査した内容の整理、分析ができる
(2) 情報収集によって生活者のニーズが抽出できる
(3) 導き出したニーズに適合したコンセプトの立案ができる

授業計画

1. ガイダンス・課題説明
2. 市場調査と分析の方法について
3. 市場調査分析結果のまとめ
4. 情報収集
5. グループディスカッション
6. ペルソナの設定
7. ニーズの抽出
8. 中間合評
9. アイデア展開
10. コンセプトメイキング
11. コンセプトまとめ
12. 企画書作成
13. 企画書まとめ
14. プレゼンテーション/合評/まとめ

準備学習

他のメンバーとコミュニケーションをとりながら、次回授業までに各自必要な準備を行い授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（課題への取組み姿勢、制作プロセス）
課題作品　50%（課題の完成度、プレゼンテーションの表現力）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト・参考図書適宜提示

履修上の注意・ライセンスなど

総合デザイン演習３

伝えるための情報編集

担当教員名 **岡田　有貴**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

印刷物の特性や制作方法を理解した上で、企画を立て、媒体制作に取り組みます。必要な素材の作成や準備を行い、円滑かつ的確なディレクションができる力を身につけます。また、制作する印刷物のコンセプト等について、適切なプレゼンテーションを行える知識と態度を養います。

到達目標

(1) 印刷物制作におけるスキルと知識を身につける
(2) あらゆる印刷物の高度なプランニングを身につける
(3) 印刷物制作の工程管理およびマネジメントを身につける

授業計画

1. オリエンテーション、印刷物の基礎
2. パンフレットの企画と編集について
3. パンフレット制作① プランニング
4. パンフレット制作② プランニング
5. パンフレット制作③ 構成案作成
6. パンフレット制作④ 構成案作成
7. パンフレット制作⑤ タイトル作成
8. パンフレット制作⑥ 構成の確認、入稿準備
9. パンフレット制作⑦ 取材の手法
10. パンフレット制作⑧ ネーム作成
11. パンフレット制作④ タイトル、ネーム作成
12. チラシのプランニング
13. チラシの構成案作成
14. パンフレットのプレゼンテーション

準備学習

雑誌、パンフレット、チラシなどあらゆる紙媒体に目を通しておくこと。

成績評価方法・基準

受講態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

欠席の際は、事前にメールにて連絡をしてください。急な体調不良等の場合は、翌週に必ず欠席届を提出すること。

総合デザイン演習４

WEBとデザイン

担当教員名 **岡澤　理奈**

受講対象・履修要件 総合領域２年生

授業概要及び目的

ひとと、モノ／コトをつなぐ分野を自らの職能とするとき、インターネットを介したコミュニケーションスキルは必須のものとなりつつあります。実際の顔が見えないインターネット上で、催しごとの広報・ひととの交流・ものの売り買いなどを行う際、何をどのようにすればより良いコミュニケーションを生み出せるのでしょうか。この授業では、今実際に運用されているSNSやウェブサイトを分析し、インターネットを介したコミュニケーションの多様な形式に関する知識を学びます。また、授業内で実際にSNSを運用することを通じて、情報を発信する際の方法を学び、注意点を検証します。また、ウェブサイトを作成する際に必要なHTMLやCSSの基礎知識を学び、CMS（コンテンツマネジメントシステム）Wordpressでのウェブサイト製作を行います。

到達目標

(1) インターネットを介したコミュニケーションの形式を収集・分類し、系統だてて概括する
(2) 実製作を通じて、インターネット上で情報を発信する際の、文章や写真などのコンテンツ製作方法に関する知見を深める
(3) 基本的な構造のウェブサイトを製作するための知識を得る

授業計画

1. オリエンテーション
2. SNSを分析する　どんなものがあるか広く調査する、コミュニケーションの種類を分類する　利点や弱点、危険性を知る
3. SNSを使用する1　SNSアカウントを作成する
4. テキストライティング1　短く正確にまとまった文章を書く
5. SNSを使用する2　広報に使う写真を撮影・加工する
6. テキストライティング2　交流と共感、誠実な文章を書く
7. HTMLとCSSの基礎を知る1　広報ページを作る
8. HTMLとCSSの基礎を知る2　広報ページを作る
9. Wordpressを使ってみる1　セットアップ、テーマ設置、企画考案
10. Wordpressを使ってみる2　記事コンテンツを作成し記事をアップロードしてみる
11. 最終ワーク1　これまで学んだ技術を活かしてウェブサイトを作成する
12. 最終ワーク2　これまで学んだ技術を活かしてウェブサイトを作成する
13. 最終ワーク3　ウェブサイトを相互に評価する　レポート作成
14. まとめ

準備学習

常日頃注意深く、SNSで発信されている情報を分析的に見る意識を高めておくこと。
面白いと思ったSNS上の情報発信事例を後日参照しやすいようにメモやブックマーク等をしておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度、課題への取り組み姿勢を評価します）
課題作品　50%（課題製作物から、技術習得度が設定された到達目標に達したかを評価します）
レポート　20%（受講を経て、まとめレポートを通じ自らの知見を深めることができたかを評価します）

テキスト・参考図書・材料費

データ持ち運びのための USB メモリ必携。その他必要なものは授業内で随時指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

対面と遠隔の混合で進めます。対面の日を確認しておき、遅刻せずに来てください。 合評の日は特に遅刻欠席が無いよう努めてください。もし欠席した場合は、早めに前回の内容と、次回までに準備しておくべきことを確認するようにしてください。

総合デザイン演習５

デザインの再解釈

担当教員名 **宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的

既存のデザインの評価方法を修得し、市場にある製品に対して課題の発見と再定義をもとにリデザインをおこなう。商品をとりまく環境と使用者の心理の変化を分析し、そのデザインが創出した価値や社会的な役割を考察する。また、グループディスカッションを通して異なる視点や価値基準に気づき、それを各々の提案へ取り入れることでブラッシュアップを図りながら、使用環境におけるデザインの最適化を試みる。

到達目標

(1) 既存のデザインの評価方法を理解し使用できる
(2) デザインの背景となる時代や環境、ユーザーの状況を分析できる
(3) 相互に意見交換を行うことで得た多角的な視点をデザインに活かすことができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. デザインの評価を考える/いいデザイン悪いデザイン
3. デザインの評価手法について
4. リデザインについて
5. 課題説明、対象テーマを理解する/ディスカッション
6. 対象テーマを理解する/市場調査・分析
7. 対象テーマを決定する/トレース
8. アイデア展開
9. 中間プレゼンテーション
10. ブラッシュアップ・検証、進行チェック
11. ブラッシュアップ・検証、進行チェック
12. ブラッシュアップ・検証、進行チェック
13. プレゼンテーション
14. リフレクション、まとめ

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　40%（課題への取組み姿勢、制作プロセス）
課題作品　60%（課題の完成度）
合評　30%(最終課題、プレゼンテーション)

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜提示。試作の制作費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

総合デザイン演習６

コトのデザイン

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的

体験と対話を通じて問題点を発見し、解決のためのイベントやワークショップを企画する。特定のコミュニティが抱える問題に共感し、共同でアイデアを育てて実現できるプロセスを構築しディレクションする。

到達目標

(1) 共創のために大切な心構え・場作りの考え方を理解し、実行できる
(2) イベントやワークショップの目的を把握し、様々な角度から目的に応じたアイデアを展開できる
(3) デザインしたイベントをシミュレーションし、リフレクションを通じて練り上げ、実施・運営することができる

授業計画

1. オリエンテーション／ワークショップとは何か？
2. 様々なワークショップ−1／ワークショップの心構え／ミニワークのデザイン−1
3. 様々なワークショップ−2／ワークショップの場作り／ミニワークのデザイン−2
4. デザイン対象とするテーマについての調査
5. ゲスト講師に学ぶ（日程は入れ替える可能性があります）
6. ワークショップのアイデア展開−1
7. ワークショップのアイデア展開−2
8. ワークショップのデザイン−1
9. ワークショップのデザイン−2
10. ワークショップのシミュレーション−1
11. ワークショップのシミュレーション−2
12. ワークショップの実施−1
13. ワークショップの実施−2
14. リフレクション／まとめ資料の発表

準備学習

前半は、ほぼ毎回小さな課題を出します。授業開始時にはそれを発表できるように準備をしてきてください。後半は、大きな課題に取り組みます。授業中に次週までの到達目標を伝えますので、グループで協力して授業開始までに制作を進めておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度・グループワークへの積極的な参加）
課題作品　30%（日常課題の提出状況とそのクオリティ／ブラッシュアップする力）
合評　40%（最終課題のクオリティとプレゼンテーションに対して、教員の評価以外に相互評価を実施）
※遅刻厳禁。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：「ワークショップデザイン論-創ることで学ぶ」（山内祐平,森玲奈,安斎勇樹著・慶應義塾大学出版会　1,944円）、他にPDF・プリント配付します。
費用：ワークショップに必要なものの材料費

履修上の注意・ライセンスなど

グループワークでは、他のメンバーへ負担をかけないよう留意してください。 グループワークにどうしても馴染めない人は、１週目の授業後に相談に来てください。基本は対面授業ですが、状況によって遠隔授業（リアルタイム）に変更する可能性があります。変更内容はClassroomから連絡しますので、必ず事前に確認してください。

総合デザイン演習７
サービスのデザイン

担当教員名 **宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的
私たちの生活を取り巻く様々なイベントやサービスはどのようにして企画され構想されているのだろうか。また、その実現には、どのようなことを、どんな順番（日程）で、誰と協働する必要があるのか。どのように企画意図を伝えていくのか。この授業では、イベントやサービスのデザインについて、プロセスを辿りながらワークフローを理解し、価値創出の現場を体験する。

到達目標
(1) サービスデザインの流れと必要な工程を理解することができる
(2) 最適な解決策を見出すために、アイデアや手法を検証することができる
(3) お互いの考えや役割を共有しながら、目的に向けて自発的に行動することができる

授業計画
1. オリエンテーション、課題説明 サービスデザインとは
2. 評価軸の設定、候補者の選定
3. 講師決定、チーム編成
4. タスクリスト作成
5. 活動報告① /役割分担
6. 活動報告② /進捗共有
7. 活動報告③ /進捗共有
8. 活動報告④ /広報活動
9. 活動報告⑤
10. 事前準備
11. イベント当日
12. 予備日
13. リフレクション
14. まとめ／リフレクション

準備学習
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、意識を持って自分から主体的に参加して ください。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（課題への取組み姿勢、制作プロセス）
課題作品　50%（課題の完成度、プレゼンテーションの表現力）

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に適宜提示。
プロトタイプ制作費等は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど
イベント開催日程により授業進行の週数が変更になる可能性があります。

総合デザイン演習８
社会のためのデザイン

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 総合領域３年生

授業概要及び目的
社会にはあらゆるお困りごとがある。それらを解決・改善するためにデザインの力で何ができるかを考え提案する。 まずは社会と自分との接点を再考し、身近なお困りごとや良い芽を見つけ（日常からの気づき→社会全体や時代性へ普遍化）、それを助け育むためのリソース（地域性・生活風土・文化・歴史）や未来予測を探り、企画テーマを設定。ここでの「テーマ」とは、「今ないもの（5年後のもの）」に向けての始動であることを課す。企画を実践するための技術的・経済的・心理的（志向や動機）要因を考慮し、コト・モノ・情報の新たな連動を生むことが有効である（複合されたソリューション）。最終的な提案企画は、荒唐無稽と思える提案（例えば、○○の実現を前提とする企画）でも可とする。また、これを1stステップとした「その次」への展望も含んでいることが望ましい。大きく、もしくは、ほんの少しだけでも素敵な未来につながる提案を期待している。

到達目標
(1) 社会を観察・分析し、問題点やその要因を見いだすことができる
(2) 社会の中での関係性や優先度を見極め、客観化しながら普遍化することができる
(3) モノ・コト・情報のデザインを行い、社会に対し提案できる

授業計画
1. ガイダンス
2. 日常からの気づき／「お困りごと」「好き好き」シート①10/6提出
3. 調査・分析／フィールド（着眼点）設定／「お困りごと」「好き好き」シート②10/13提出
4. 【主題プレゼン】何について解決・提案してくか？フォーカスを絞る／「お困りごと」「好き好き」シート③10/20提出
5. 関連し活用できるリソースや未来予測の模索と結合（個別指導）
6. コト・モノ・情報のソリューションへの糸口→社会性・時代性に適合した普遍化へ（個別指導）
7. 【構想プレゼン】コンセプトシート11/10提出
8. 試作制作（個別指導）
9. 試作制作（個別指導）
10. 【試作プレゼン】12/1試作提出
11. 制作（個別指導）
12. 制作（個別指導）
13. 制作（個別指導）
14. 【最終プレゼン】1/12最終作品提出

準備学習
自分の関心からスタートし、背景を読み取るためにも、日頃から社会動向・経済動向・技術動向に敏感になることを求める。また、提案内容に広さと深さを加え、高い説得力と実現性へ導くために、各種調査データや未来予測などを活用することを心がけること。

成績評価方法・基準
受講態度30%と提案内容（新規性・有効性・発展性・完成度）70%などを総合的に評価する。

テキスト・参考図書・材料費
適宜プリントやＰＤＦを配付。材料費等は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど
基本的には個人課題として取組むが、グループ（最大３人）で取組むことも推奨する。ほぼ毎回、進捗状況を前日夜までにPDF等で提出してもらう。

総合デザイン実習１
広報ツールの編集デザイン

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ぶ。広報物全般の編集および印刷物デザインの基礎を体験しワークフローを学ぶ。

到達目標
(1) InDesignの基本操作を身につける
(2) 広報物の情報編集とデザイン手法を身につける
(3) チラシ・及び冊子の情報編集・紙面構成を身につける

授業計画
1. レイアウトの基本
2. チラシ制作 1
3. チラシ制作 2
4. チラシ制作 3
5. チラシデザイン　プレゼンテーション・合評
6. 冊子の基本（ページ構成、製本の種類など）
7. InDesignのオペレーション
8. 冊子レイアウトの基本（誌面分割、文字組み、各種設定）
9. パンフレット制作 1
10. パンフレット制作 2
11. パンフレット制作 3
12. パンフレット制作 4
13. パンフレット制作 5
14. パンフレットデザイン　プレゼンテーション・合評

準備学習
デザインに使用するテキストや写真などは授業前に準備しておく。

成績評価方法・基準
作品評価　70%
授業態度　30%
による総合評価

テキスト・参考図書・材料費
参考資料は随時指示します。プリントアウト・製本などの材料費がかかります。

履修上の注意・ライセンスなど
IllustratorとPhotoshopの基本オペレーションを習得していること。

総合デザイン実習２
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
価値創造のためのプロセスに沿って商品開発をおこなう。商品企画、商品デザイン、パッケージ、ネーミング、ロゴ、販売プロモーションなど企画を実践する際のディレクション能力の獲得をめざす。

到達目標
(1) 調査分析をふまえて商品企画を立てることができる
(2) 商品化に必要なコピーライティング、デザインを行うことができる
(3) グループワークを通して、コミュニケーション力を身につけることができる

授業計画
1. オリエンテーション
2. 調査・価値発見
3. 地域性や文化の考察
4. 価値の考察と価値基準
5. 商品企画
6. 中間プレゼンテーション1
7. 商品デザイン
8. パッケージデザイン
9. デザイン精査、販売促進計画
10. 中間プレゼンテーション2
11. ポスターデザイン、プレスリリース
12. ディスプレイデザイン
13. パネル制作、プラン全体の確認
14. 合評

準備学習
日頃から地域課題、社会問題、ＳＤＧｓに関心をもっておくこと。
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。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講態度、課題への取り組み姿勢。9/14以上の出席厳守）
作品評価　25%
合評　25%（プレゼンテーション・合評での表現力）

テキスト・参考図書・材料費
テキスト：持続可能な地域のつくり方―未来を育む「人と経済の生態系」のデザイン
筧 裕介 著　英治出版
フィールドワークの際の交通費、試作のための材料費、出力費、パネル代などが必要

履修上の注意・ライセンスなど

総合プロジェクト演習１～５

情報収集と編集デザイン

担当教員名 **総合領域主任**

受講対象・履修要件 総合領域 総合デザインコース１～４年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

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
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

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は随時必要に応じて配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

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

卒業研究２

総合研究のまとめ

担当教員名 **長尾　浩幸／田中　真一郎／宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域４年生

授業概要及び目的

4年間の学びの集大成として、コト・モノ・情報の分野で各自が設定したテーマに沿って実践的な研究を行い、社会に対して新しい価値観を提案する。卒業研究２ではさらに研究を進め、企画やデザインを具体化し社会に対して発信、提案をおこなう。

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

各自のテーマについて、自主的・自律的な研究活動のもと、能動的に学習を行ってください。前期に引き続き、授業内容を踏まえて自分の進路に繋げて欲しいと考えています。

成績評価方法・基準

授業態度 40% 、課題作品(企画内容) 40% 、合評(発表) 20% による総合評価をします。

テキスト・参考図書・材料費

適時プリント資料等配付。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は長尾・田中・宮永ゼミの合同授業になります。各自で就職活動と両立させながら、自己管理を徹底して研究活動を続けてください。また、無断欠席がないように心がけてください。特別講座「コト・モノ・情報についてデザインする」の日程は、随時調整してから告知をします。

卒業研究１

担当教員名 **長尾　浩幸／田中　真一郎／宮永　真実**

受講対象・履修要件 総合領域４年生

授業概要及び目的

4年間の学びの集大成として、コト・モノ・情報の分野で各自が設定したテーマに沿って実践的な研究を行い、社会に対して新しい価値観を提案する。卒業研究１では、リサーチから問題抽出、新しい価値の創出のためのプロセスをすすめる。

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

自主的・自律的な研究活動を行ってください。授業内容を踏まえて自分の進路に繋げて欲しいと考えています。前期終了までに各自でテーマを決めてください。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

適時プリント資料等配付

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は長尾・田中・宮永ゼミの合同授業になります。各自で就職活動と両立させながら、自己管理を徹底して研究活動を続けてください。また、無断欠席がないように心がけてください。特別講座「コト・モノ・情報についてデザインする」の日程は、随時調整してから告知をします。

イラストレーション領域

■イラストレーション領域の特色・各課程での学びについて

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

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

と定義できます。

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

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

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

●専門導入課程（１年生）

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

●専門基盤課程（２～３年生）

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

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

●専門研究課程（４年生）

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

芸術学科　イラストレーション領域

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

芸術学科　イラストレーション領域　メディアイラストコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　アートイラストコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　デジタルイラストコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　マンガ・絵本コース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　アニメーションコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　3DCGコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　フィギュア・トイコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　風景イラストコース　スタンダードカリキュラム

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

芸術学科　イラストレーション領域　ネイチャーイラストコース　スタンダードカリキュラム

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

基礎造形実習１A

基礎描写

担当教員名 **待井　健一・横山　夢**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. ガイダンス・基本形態の理解「立方体・円柱を描く」
2. 眼の細密デッサン１／タッチと明暗による立体感
3. 眼の細密デッサン２／質感の描き分け・密度感
4. 眼の細密デッサン講評／想定デッサン説明・アイデア出し　＜遠隔予定＞
5. 想定デッサン１／下書きと構図・明暗
6. 想定デッサン２／質感描写・描き込み・仕上げ
7. 講評／まとめ　＜遠隔予定＞
8. ガイダンス・基本形の理解「円・正方形を描く」
9. 基本形の理解「立方体・円柱・球を描く」
10. 講評　　＜遠隔予定＞
11. 静物画1　モチーフ構成・スケッチ
12. 静物画2　アクリル絵の具による着彩
13. 静物画3　仕上げ
14. 講評／まとめ　＜遠隔予定＞

準備学習

授業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こと（5限に続けて制作することを推奨）。授業でやった内容をもとに身の回りのものを観察し、気負わずスケッチする習慣をつけることを推奨。[合計約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　40%（受講態度、課題への取り組み姿勢）
課題作品　60%（設定された到達目標を評価。合評にてフィードバックを行います。）

テキスト・参考図書・材料費

授業時にプリントを配付します。課題作品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：黒サインペン（中太、油性は不可）、筆記具（鉛筆2H～6Bから数種、練りゴム）、クロッキー帳（持っているもので可、サイズ自由）、アクリル絵の具・筆洗・パレットは常に準備。

基礎造形実習２B

イラストレーション画材研究

担当教員名 **森田　存／杉浦　た美**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. ガイダンス 画材研究①
2. 画材研究②
3. 画材研究③
4. 画材研究④
5. 画材研究⑤
6. 画材研究⑥
7. まとめ①
8. 画材研究⑦
9. 画材研究⑧
10. 画材研究⑨
11. 最終課題①
12. 最終課題②
13. 最終課題③
14. まとめ②

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度 20%（2/3以上の出席及び、途中途中の進捗報告）
課題作品 80% 課題へのフィードバックは授業内個別指導で行う。

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付。画材や用紙は多岐にわたるので、消耗品についてはその都度準備画材を指示します、大きなものは領域にて用意します。イラストレーション領域の「新入生画材セット」の画材を基本に、追加で必要な画材（およそ3000円程度）がある場合があります。

履修上の注意・ライセンスなど

【初回授業の準備物】筆記用具（シャープペンシル、消しゴム）・ポスカ・マッキー・紙用マッキー・色鉛筆・コピックマルチライナー・鉛筆B・ボールペン（サラサ）・ボールペン油性（事務用）マクソンコミックインク耐水ブラック・ペン先（G・丸）ペン軸（フリー T40）・筆ペン（顔料系黒）・コピックマルチライナー・アクリルガッシュ（ミキシングホワイト）・ティッシュ（多め）・定規10～30cm程度（インクエッジ付＊斜めに段差の付いているもの）・筆洗・筆（面相筆、インターロンなどの細いもの）・あれば絵皿（なければペーパーパレット）・配付ポストカード一式・白い紙（コピー用紙・クロッキー帳・ノート等、試し描き及びアイデア用）・A4 ポケットファイル

基礎造形実習３A

シンボライズ／立体基礎・3DCG基礎

担当教員名 **宮City**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

授業概要及び目的

この授業は、「シンボライズ」「立体基礎」「3DCG基礎」の3つのパートに別れた授業構成である。「シンボライズ」を主題とするグラフィックデザインの基礎実習。情報を視覚化する過程において、制作意図に基づき対象の本質を蒸留／抽出し、時に誇張することで明解に説得力ある造形を生み出すことが出来る。当講では見ることからスタートし、「観察／凝視」→「着眼／発見／洞察」→「抽出」→「編集／加工」→「推敲／フィニッシュ」の各制作ステップを通じ、「描く」事を通じてカタチを作り出していく方法を3課題を通し、考える。また、3課題目の「③絵文字」は「立体基礎・3DCG基礎」課題と連携しながら展開する。お題目・モチーフは一貫して「動物」とします。

到達目標

(1) 対象の特徴を捉え、誇張・省略表現ができる
(2) 具体的な意味の読み取りが可能な図像を表現できる
(3) 対象の立体的なフォルムや構造を捉えられる

授業計画

1. ガイダンス／シンボライズ：「観察」（特徴など言葉出し・写実スケッチ）
2. シンボライズ：「抽出」（編集／加工：線／フォルム・面／陰影）
3. シンボライズ：「抽出」（編集／加工：要素抽出・誇張・ディフォルメ）
4. シンボライズ：「抽出」（編集／加工：基本図形を基準に簡略化）
5. シンボライズ：「ロゴマーク化」（工程5の描写からロゴ化する）
6. シンボライズ：「ロゴマーク化」（マークに手描き文字を添える）
7. 立体表現：模刻①（立体クロッキー）・フィギュア（シンボライズ工程から原案を決定）
8. 立体表現：模刻②（立体を想像する）・フィギュア（立体の多面図を描く）
9. 立体表現：フィギュア製作（造形）
10. 立体表現：フィギュア製作（造形・調整）
11. 立体表現：立体イラスト（既存物に着色で表現）・フィギュア制作（造形・調整・部品）
12. 立体表現：フィギュア制作（造形・調整・研磨・部品結合・彩色）
13. 立体表現：フィギュア制作⑥（造形・仕上げ・彩色）
14. 合評

準備学習

実習時間内に完成しなかった工程は、次回授業までに完成させること

成績評価方法・基準

授業態度　30%
シンボライズ課題　35%
立体表現課題　35%

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配付（配付された資料は各自ファイルし、毎回持参すること）
授業で使用する画材・材料等は事前に連絡されたものを各自準備。自己負担（約1,500円程度）

履修上の注意・ライセンスなど

初回授業の準備物：鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、定規、コンパス、黒のペン（水性）、クロッキー帳。2回目以降の準備物は、随時連絡します。

基礎造形実習４B

デジタル作画・動画基礎／絵コンテ

担当教員名 **翠緯　泰・古本　ゆうや**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

授業内で制作するイラスト、アニメのアイデアスケッチを授業までに作成する。

成績評価方法・基準

絵コンテパート（翠緯）50%+デジタル作画パート（古本）50%の合計で評価する。
絵コンテパート（翠緯）…出席・授業態度20%+作品評価30%
デジタル作画パート（古本）…出席・授業態度14% 作品評価36%

テキスト・参考図書・材料費

絵コンテパート（翠緯）…各授業ごとにレジュメ配付
デジタル作画パート（古本）…テキスト購入（公式ガイドブック ￥2,200）　各授業ごとにプリント配付予定　USBメモリ

履修上の注意・ライセンスなど

授業内で作業が終わらない場合は、次週までに制作を進める必要がある。

イラストレーション基礎演習１
遠近法と色彩

担当教員名 **永江　弘之・待井　健一**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

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

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

授業計画
1. 遠近法入門＝透視図法（１点透視、２点透視、消失点）、アイレベルの理解　ほか
2. ヒューマンスケール＝人物と空間の整合性とスケール感
　練習課題①「群像を描く」説明　→　第３回に提出
3. 視点設計＝地平線、視野、画角、視高、仰俯角など
　練習課題②「視点演出」説明　→　第４回に提出
4. 構図設計＝主題表現、主役の明確化、人物の大小、画角など
5. 光線設計＝太陽光による陰影表現
6. 練習課題①の鑑賞・アドバイス／光線設計＝人工光（点光源）による陰影表現
　練習課題③「昼と夜」説明　→　第８回に提出
7. 練習課題②の鑑賞・アドバイス／遠近法の補足（階段の描き方、立方体の影など）
8. 空気遠近法・色彩遠近法＝空気感（季節、時間帯、天候など）の表現／遠近法の補足（折れる影など）
9. 色彩の基礎知識①全般
10. トーンによるイメージコントロール／配色によるイメージ伝達
　練習課題⑥「遠近と色彩を活かした絵」説明　→　第13回にデータ提出
11. 色彩の基礎知識②デジタル
　練習課題④「発見！自然の色」説明　→　第13回に原画提出
　練習課題⑤「補色混色技法」説明　→　第14回に原画提出
12. 練習課題④「発見！自然の色」の制作　（１年実習室にて）
13. 練習課題⑤「補色混色技法」の制作　（１年実習室にて）
14. 練習課題③の鑑賞・アドバイス 練習課題⑥の鑑賞・アドバイス／まとめ

準備学習
・演習科目は、週に２コマ分200分の準備学習・家庭学習が基本です。
・練習課題は、指定の授業回までに完成して提出すること。（授業計画の→の第○回が提出の授業回です）
・日常的な生活の中で、風景から「遠近や空間の構造、光の所作など」を読み取る練習を心がけ、実践する。
・同様に、日常的に「配色から伝わるイメージ」を感じ取る練習をするとともに、「配色」の引き出しの数を増やすことを意識し、実践する。

成績評価方法・基準
授業態度　30%　（小テストや提出期限などを含みます）
課題作品　70%　（授業内容の理解に基づく課題作品のクオリティー、スキルの達成度）
課題作品は、プロジェクターを使った「鑑賞・アドバイス」でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
・課題制作のための画材や支持体は自己負担です。 アクリル絵具の指定色９色分だけで3,200円くらいかかります（イラスト学生は入学時に購入予定ですが、その他の領域からの受講生は購入する必要があります。）。その他、A4イラストボード（約220円）などの購入が必ず必要です。
・授業時にテキスト冊子と追加プリントを配付します。ファイリング等をして自分で整理・管理すること。
・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
・授業計画では「対面授業」としていますが、受講者数やコロナの状況等によって、「遠隔授業」や「対面と遠隔を選択受講」に変更する場合があります。・成安情報サービスの授業連絡メールやClassroomからのメールや成安メールで補足説明や個別の提出確認などを行います。成安メールを必ず毎日チェックすること。・欠席連絡メール、および、課題遅れメールなどで、必ず連絡をすること。

イラストレーション演習１
クロッキー２

担当教員名 **森田　健／杉浦　た美**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

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

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

授業計画
1. ガイダンス、クロッキー
2. 立ちポーズ（クロッキー）
3. 自分のイラストに起こしてみる
4. 座る寝転ぶ姿勢（クロッキー）
5. 自分のイラストに起こしてみる
6. 周囲の状況との関係（クロッキー）
7. 自分のイラストに起こしてみる
8. 物を持っているポーズ（クロッキー）
9. 自分のイラストに起こしてみる
10. 顔、表情と手（クロッキー）
11. 自分のイラストに起こしてみる
12. 組み合わせのポーズ（クロッキー）
13. 自分のイラストに起こしてみる
14. 合評

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

成績評価方法・基準
授業態度　60%
課題作品　40%

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

履修上の注意・ライセンスなど
クロッキー回を対面、イラスト作品制作をオンライン（Classroomで提出）という形で授業進行します。

イラストレーション基礎演習２
クロッキー１

担当教員名 **待井　健一**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

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

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

授業計画
1. 学生モデルによる着衣クロッキー／ガイダンス　持ち方・姿勢・距離等の説明
2. 学生モデルによる着衣クロッキー／フォルムを捉える１
3. 学生モデルによる着衣クロッキー／フォルムを捉える２
4. 学生モデルによる着衣クロッキー／立体を意識して描く
5. 外部モデルによる着衣クロッキー／主な骨格を意識して描く１
6. 外部モデルによる着衣クロッキー／主な骨格を意識して描く２
7. 個別講評・アドバイス１　＜遠隔予定＞
8. 個別講評・アドバイス２＜遠隔予定＞
9. 学生モデルによる着衣クロッキー／短時間で描く
10. 学内風景スケッチ／アイレベルを意識して描く１
11. 学内風景スケッチ／アイレベルを意識して描く２
12. 学生モデルによる着衣クロッキー／明暗で描く
13. 画材・支持体を工夫しながら総合
14. 個別講評・アドバイス３＜遠隔予定＞

準備学習
授業終了後、描いたものを授業内容をもとに見直し復習すること。また、 授業でやった内容をもとに繰り返し練習し、継続的にクロッキーをする習慣をつけること。

成績評価方法・基準
授業態度　40%（受講態度、課題への取り組み姿勢）
課題作品　60%（課題作品から技術力と理解度を総合的に評価）
２／３以上の出席は必須。授業中の個別指導を通してフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
適宣プリントを配付します。 授業時に各自で使用する画材は自己負担となります。

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

イラストレーション演習２
DTP基礎

担当教員名 **岡澤　理奈**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

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

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

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

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

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

テキスト・参考図書・材料費
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。

履修上の注意・ライセンスなど
対面と遠隔の混合で進めます。対面授業の日を確認しておき、遅刻せずに来てください。合評の日は特に遅刻欠席が無いよう努めてください。もし欠席した場合は、早めに前回の内容と、次回までに準備しておくべきことを確認するようにしてください。

イラストレーション演習３

写真基礎　撮影・補正・利用

担当教員名 **浅野　豪**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

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

成績評価方法・基準

課題評価(70%)と授業態度(30%)による総合評価

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は適宜指示します。撮影に使用する被写体や小道具などを購入して準備する場合の費用がかかります。

履修上の注意・ライセンスなど

Macの基本操作を習得していること。スマートフォンのカメラを使用できること。
IllustratorとPhotoshopの基本オペレーションを習得していること。E-mailでの画像送信ができること。

イラストレーション演習４

映像から学ぶ「視点」

担当教員名 **まつむら　まきお・森田　健・永江　弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年

授業概要及び目的

イラストレーションとは、モチーフを描くことで何かを伝える表現です。仕事としてのイラストレーションでは、依頼に沿うことが必要ですが、では自由が無いのかと言えばそうではありません。イラストレーターに求められる個性とは、与えられたモチーフやテーマに対する「視点」です。同じモチーフを描いても、作者によって視点はさまざまであり、それが個性や作風を生み出します。この演習は複数の教員が映像(ドキュメンタリーやコンテンツ)を題材に、さまざまな「視点」について解説。また、レポートやスケッチなど、自分なりの視点を探るためのトレーニングを行います(1〜4 回:まつむら、5〜9回:森田、10〜14回:永江)。

到達目標

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

授業計画

1. 職人の視点
2. 数学者の視点
3. 男女の視点
4. プロパガンダの視点
5. キャラクターの役割 基本 … ドラえもん
6. キャラクターの役割 応用 … 魔法少女まどか☆マギカ
7. 映画の小道具について … 魔女の宅急便、天空の城ラピュタ、マッドマックス
8. ドラマのない?アニメ … となりのトトロ
9. 短編アニメーションの組み立て方 … 作品いろいろ
10. フィールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・1
11. フィールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・2
12. フィールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・3
13. フィールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・4
14. フィールドワークの視点・滋賀の里山を中心としたドキュメンタリー・5

準備学習

日常的に物事に接する時、ひとつの視点にとらわれず、さまざまな視点を意識するよう心がけてください。森田パート(5〜9)では、表題にあるコンテンツのストーリーについて触れます。ネタバレがいやな人は事前に視聴しておくように。

成績評価方法・基準

授業態度　60%
講師ごとに設定する小レポートなどの課題提出　40%
課題のフィードバックは講師ごとで方法が異なるので、授業内で説明があります。

テキスト・参考図書・材料費

なし

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画は都合により、順番が入れ替わる場合があります。

イラストレーション演習５

DTP・ページ編集基礎

担当教員名 **外山　央**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. グラフィックデザインの基礎(オリエンテーション／レイアウトの基礎／書籍の基本知識／書体について など)
2. indesignの基本解説／課題(新規ドキュメント／ページのコントロール／テキスト／マスターページ／PDFファイルの書き出し)
3. 課題(合成フォント／文字詰め処理／文字組アキ量設定／グリッドシステム／画像の配置／段落・文字スタイル／)
4. 課題(前回の課題の修正)
5. 課題(表を使ったカタログページの作成)
6. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページのラフデザイン)
7. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成)
8. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成／自己紹介ページの作成)
9. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成／自己紹介ページの作成)
10. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成／自己紹介ページの作成)
11. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成／自己紹介ページの作成)
12. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成／自己紹介ページの作成)
13. 課題(カタログページの作成／ポートフォリオページの作成／自己紹介ページの作成)
14. 課題(提出／合評)

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

必要なテキストは授業内で配付。

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３

担当教員名 **MON・駒井　春樹**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域３年生

授業概要及び目的

３年生では専門研究過程(４年ゼミや卒制)の前段階として、応用や表現に重点を置いて学びます。自分の作品を描いていくにあたり、短時間で的確にかたちをとれることはたいへん重要です。３年生では、クロッキーを自分のやり方で今後の作品制作に応用・表現していくために、より幅広く多様なポーズやシチュエーションの人物、身の回りの物などを描く機会をもちます。また、リアルではスケッチの難しいポーズなど、写真から動きをくみとる練習もします。詳しくは、初回授業で授業計画を配付します。

到達目標

(1) 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、フォルムや動き、
(2) 重心、バランスを読み取り、描くことができる
(3) モデルおよび写真資料から、的確にかたちをとることができる
(4) 自分の作品制作において、ポージングや角度も含め、的確な資料を探す準備をすることができる

授業計画

1. 学生相互クロッキー(ウォーミングアップ)※1〜7週と8〜14週は、クラスにより入れ換えます。
2. 着衣モデルのクロッキー1
3. 着衣モデルのクロッキー2
4. 着衣モデルのクロッキー3
5. 着衣モデルのクロッキー4
6. まとめ1　データ提出(補正、解像度、提出形式)
7. まとめ2　フィードバック
8. 写真から描く1
9. 写真から描く2
10. 写真から描く3
11. 写真から描く4
12. 写真から描く5
13. まとめ3　データ提出(補正、解像度、提出形式)
14. まとめ4　フィードバック

準備学習

1)ふだんから、周囲の人、物、状況の観察をしておく。 2)ふだんから、自分が描きたい世界に何が必要か、どんな資料が適切かを考えておく。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(対面では出席して授業中にきちんと描く、遠隔では提出)
課題作品　50%(授業中に描いたもの)。2／3以上の出席は必須。
授業中、また、遠隔での個別指導を通してフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

資料など、必要に応じてプリント配付します。 準備物は、筆記用具・描画材(紙と画板は用意しています)。データ提出の可能性あり、スキャンなどができるようにしておきましょう(ポートフォリオにもスキャンデータが必要になってきます)。担当教員により提出先や提出形態が異なる可能性があります。指示をよく読み、提出するようにしましょう。

履修上の注意・ライセンスなど

外部のプロモデルをお願いして来ていただきます。挨拶や時間を守る等のマナーは徹底すること。モデルポーズ中の入退室は厳禁。

イラストレーション演習7
クロッキー4

担当教員名 **MON・駒井　春樹**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的
自分の作品を描いていくにあたり、短時間で的確にかたちをとれることはたいへん重要です。3年生では、クロッキーを自分のやり方で今後の作品制作に応用・表現していくために、より幅広く多様なポーズやシチュエーションの人物、身の回りの物などを描く機会をもちます。また、リアルではスケッチの難しいポーズや衣装など、写真から動きをくみとる練習もします。詳しくは、初回授業で授業計画を配付します。

到達目標
(1) 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、フォルムや動き、重心、バランスを読み取り、描くことができる
(2) モデルおよび写真資料から、的確にかたちをとることができる
(3) 自分の作品制作において、ポージングや角度も含め、的確な資料を探す準備をすることができる

授業計画
1. 学生相互クロッキー(ウォーミングアップ)※1～7週と8～14週は、クラスにより入れ換えます。
2. 着衣モデルのクロッキー1
3. 着衣モデルのクロッキー2
4. 着衣モデルのクロッキー3
5. 着衣モデルのクロッキー4
6. まとめ1　データ提出(補正、解像度、提出形式)
7. まとめ1　フィードバック
8. 写真から描く1
9. 写真から描く2
10. 写真から描く3
11. 写真から描く4
12. 写真から描く5
13. まとめ3　データ提出(補正、解像度、提出形式)
14. まとめ4　フィードバック

準備学習
1)ふだんから、周囲の人、物、状況の観察をしておく。2)ふだんから、自分が描きたい世界に何が必要か、どんな資料が適切かを考えておく。3)スキャン、補正、データ化についてよく確認しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　60%(対面では出席して授業中にきちんと描く、遠隔では提出)
課題作品　40%(授業中に描いたもの)。2／3以上の出席は必須。　授業中、また、遠隔での個別指導を通してフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
資料など、必要に応じてプリント配付します。準備物は、筆記用具・描画材(紙と画板は用意しています)。データ提出の可能性あり、スキャンなどができるようにしておきましょう(ポートフォリオにもスキャンデータが必要になってきます)。担当教員により提出先や提出形態が異なる可能性があります。指示をよく読み、提出するようにしましょう。

履修上の注意・ライセンスなど
外部のプロモデルをお願いして来ていただきます。挨拶や時間を守る等のマナーは徹底すること。モデルポーズ中の入退室は厳禁。

イラストレーション演習8
プレゼンテーション(ポートフォリオ)

担当教員名 **MON/上原 結子/中川 譲/まつむら まきお/高橋 登美子/森田 健/田中 真一郎/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
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所属するコースごとに学びます。自分の希望する進路と自分のスキルを確認し、目標を設定し、自分自身の制作の考え方やスキルを、図版とテキストを使った記事としてまとめ、演習5で制作したポートフォリオに追加します。(所属するコースによってアプローチの仕方が異なります。)

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. 課題1:　作品解説記事説明
2. 課題1:　作品解説記事制作と面談
3. 〃
4. 〃
5. 〃
6. 課題1:　相互評価・事後レポート
7. 課題1:　相互評価・事後レポート
8. 課題2:　自己アピール記事説明
9. 課題2:　自己アピール記事制作と面談
10. 〃
11. 〃
12. 〃
13. 課題2:　相互評価・事後レポート
14. 課題2:　相互評価・事後レポート

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%、課題評価　50%。
日常的な指導と合評によりフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
適宜プリントなどを配付。
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を履修済みであること。また、共通教育センター科目の「ポートフォリオ演習」は同様の内容のため履修を推奨しません。

イラストレーション実習1－a
挿絵基礎

担当教員名 **原　公香**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

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

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

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

準備学習
各課題の、授業内で完成しなかった部分を次回授業までに完成させること。
またスキャンやコピーなど、毎回の制作物の記録をとり、整理しておくこと。
[合計約100分程度]

成績評価方法・基準
授業態度　60%(受講態度、課題への取り組み姿勢評価。)
課題作品　40%(最終課題作品について、授業理解度を評価。合評でフィードバックを行います。)

テキスト・参考図書・材料費
自分にあった紙、画材など。コピー、出力代など。

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

イラストレーション実習1－b
乾式技法／水性技法

担当教員名 **上原　結子・横山　夢**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

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

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

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

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

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

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

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

イラストレーション実習１－c

ペイント系ソフトを学ぶ

担当教員名 **森田　健／杉浦　た美**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

ファウンデーション実習Bの内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準

受講態度　30%
課題評価　70%

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習１－d

マンガ／絵本創作　童話から物語の構造を学ぶ

担当教員名 **まつむら　まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. ガイダンス　トレーニング：8ページ絵本
2. グリム童話をビジュアル化する1　リサーチとアイデアスケッチ
3. グリム童話をビジュアル化する2　場面設定
4. 中間合評
5. 翻案　アイデアを検討する
6. 翻案　構想を整理し、プロットを組み立てる
7. 翻案　プロットを元にネーム（ラフ）を作る
8. 翻案　プロットを元にネーム（ラフ）を作る
9. 下絵1　原稿の描き方
10. 下絵2
11. 原稿作画　ペン入れ／彩色
12. 原稿作画　ペン入れ／彩色
13. 原稿作画　ペン入れ／彩色
14. 合評

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

人物、風景など、基本的な作画ができること（絵柄、技法は問いません）。

イラストレーション実習１－e

アニメーション作画と原理

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

描画力向上には継続が必要です。作画の授業時間だけでなく、毎日クロッキー帳に絵を描くなどして授業に臨むようにしてください。授業内で完成しなかった課題は次回授業までに完成させ提出すること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　40%
合評　30%

テキスト・参考図書・材料費

タップ（貸し出しも可能）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：「ショートアニメーションメイキング講座」吉邉尚希著　技術評論社　¥2,680

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は紙に鉛筆で作画します。毎回動画の演習課題を出しますが、授業課題以外でも各自で自主的に動画練習をやってください。 作画経験を増やすことが上達につながります。

イラストレーション実習１－f

3DCGモデリング（3ds max）

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

授業内に作例課題が完成できなかった場合は次回までに完成させておくこと。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

解説プリント、課題用データを授業時に配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

履修後にブロードキャスティングスタジオFライセンスが付与されます。

イラストレーション実習１－g
ハンドモデリング

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
様構想～設計～骨格～モデリング～切削～研磨～塗装など立体造形の工程を学びます。完成度のある作品に仕上げ、立体造形の基礎スキルを習得してゆきます。作品スタイルはリアル系、デフォルメしたオリジナル系など方向を問いません。授業の前半5回は構想を練り作品設計を行い、素材実験も交えながら工程を考えます。また、模刻を繰り返し行い立体感覚に磨きをかけ、6回目からは1つの作品を集中して実制作していきます。完成品を写真撮影しイメージカードも並行して制作します。

到達目標
(1) 立体作品の制作を通じ、発想力・構成力を強化し、実物がそこに存在する立体表現の魅力を創出し発信できる
(2) さまざまな素材の特性や質感を知り、複合的に使用しながら表現の幅を広げることができる
(3) 作品を撮影し、シチュエーション演出を意識した表現ができる

授業計画
1. ガイダンス。立体物や写真を見ながら模刻。模刻の撮影(画像を毎回提出)
2. 模刻＋設計図（３面図等）を作り素材計画を立てる。同時にシチュエーションのイメージを持つ（個別指導）
3. 模刻＋作品の芯を作る　素材実験のWS
4. 模刻＋大まかな造形（全体プロポーションや動き、重心など）の調整　素材実験のWS
5. 制作（個別指導）
6. 制作（個別指導）
7. 制作（個別指導）
8. 制作（個別指導）
9. 【中間合評】
10. 下地・彩色・塗装・表面処理について
11. 仕上げ。魅力的な写真撮影方法(基本的にはスマホでの撮影)
12. プレゼンパネル制作
13. プレゼンパネル制作
14. 【最終合評】

準備学習
授業内だけでは作品を完成させることは難しい。出来るだけ毎日作品と向き合い少しずつ進めること。

成績評価方法・基準
授業態度(取組み姿勢)　30%、作品完成度 60%、最終プレゼン 10%

テキスト・参考図書・材料費
必要な資料はプリント配付。用具や材料は各自負担ですが、特殊な工具類などは貸出します。材料費等は自己負担です。作品形態（サイズや素材）によるが2,000円～5,000円程度。

履修上の注意・ライセンスなど
ナイフや彫刻刀など刃物を多用します。ケガには十分気をつけること。アトピー性皮膚炎など肌が弱い人、過去に粘土などを触ってかぶれたことがある人は、手袋などの対策が必要です。該当する人は教員に事前に相談してください。

イラストレーション実習１－h
風景スケッチ

担当教員名 **永江　弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

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

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

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

準備学習
・風景スケッチは授業以外に自主制作が必須。毎週、目標を設定し、身近な日常の景色にも美しさや魅力を発見する眼を養い、気負わずスケッチする習慣を身につけ、実践する。・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）

成績評価方法・基準
授業態度　30%（特に合評や相互鑑賞への出席を重視します）
課題作品　70%（授業内容の理解に基づく課題作品の枚数とクオリティー、スキルの達成度）
課題作品については、相互鑑賞会や合評でフィードバックを行います。

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

履修上の注意・ライセンスなど
・初回授業の持参物は、スケッチブック（A4もしくはF3サイズ程度の少し厚手の紙）、黒と灰色で描ける描画材（サインペン、水筆、コピック、筆ペん、色鉛筆など）、筆記具、ノート。・写生会に最低2回を目安にできるだけ参加すること。・後期に学内ギャラリーで開催予定の風景展へ、全員出品の予定。（搬入、搬出など必ず協力してください）・成安情報サービスの授業連絡メールやClassroomからのメールや成安メールで補足説明や個別の提出確認などを行います。成安メールを必ず毎日チェックすること。・欠席連絡メール、および、課題遅れメールなどで、必ず連絡をすること。

イラストレーション実習１－i
人体描写１

担当教員名 **寺西　晃**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
人体のプロポーション、内部構造を、美術解剖学をベースに、ヌードモデルを描くことで確認していきます。 人体をシンプルに捉え、リアルな人体の様々なポーズを無理なく描くことをめざします。

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

授業計画
1. ガイダンス　学生相互クロッキー
2. 女性ヌードクロッキー
3. 男性ヌードクロッキー
4. 人体構造理解のヒント
5. 立体物の把握
6. ヒトの頭骨のデッサン
7. 手を描く
8. 足を描く
9. 顔を描く
10. 学生相互クロッキー
11. 女性ヌードクロッキー
12. 男性ヌードクロッキー
13. 写真から描く
14. 写真から描く　まとめ　データ提出

準備学習
人体を的確に捉える力を養うために、日常のなかでも人の骨格・動きを意識して観察する。表現豊かな描線が引けるように練習しておく。

成績評価方法・基準
授業態度・授業内評価　70%
作品評価　30%

テキスト・参考図書・材料費
画材などは各自 鉛筆は4B～10Bくらいの軟らかい芯がよい。クロッキー帳（A3サイズ以上の大きいもの）

履修上の注意・ライセンスなど
スケジュールは諸々の事情により変更になる可能性があります。 初回授業時にスケジュールを配付します。

イラストレーション実習２－a
イメージの咀嚼と表現、デザイン

担当教員名 **MON**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
イラストレーションの仕事の現場では、まずテキストや文脈が与えられ、リサーチをし、素材をどう解釈していくかが重要です。この授業では、まず全体の大きなテーマから各自、自分のコンテンツや世界観を決め、細かく深く掘り下げて素材を出し、決められたサイズ内でどう展開するかを考えます。同じ世界観のシリーズとして、A3サイズ（リソグラフ2色刷り）のフリーペーパーとグッズ２種類以上を制作、学内展示を行います。デジタル製版シルクスクリーン、レーザー加工のワークショップを開催予定です。

到達目標
(1) 自分の考えを明確にして、言語化、ビジュアル化をすることができる
(2) ダミー作りや試作の重要さを知る
(3) 印刷においての「版」の仕組みを知る

授業計画
1. ４限のみ対面。ガイダンスと導入、プリント配付、去年度の実物を見るなど。動画を配信→シルクスクリーンとレーザー加工のデータ制作についてのレクチャー。
2. 第一企画書、シルクスクリーン、レーザー加工のデータを提出（Google Driveの授業用提出フォルダまたはメール添付）→この日の18時締切で出席カウントとする
3. シルクスクリーン・ワークショップ（レトロ印刷スタッフによる）
4. レーザー加工ワークショップ（3シフトで入れ替え時差にて行う）fabco
5. シフトによる時差面談
6. 第２企画書の提出（より具体的に）この日の18時締切で出席カウントとする
7. シフトによる時差面談
8. シフトによる時差面談
9. 中間プレゼン
10. シフトによる時差面談
11. シフトによる時差面談
12. この週中に入稿データ提出
13. グッズの進捗報告と打ち合わせ、年明けの展示についてのディスプレイ企画書打ち合わせ
14. 仕上がり印刷物の配付、展示作業（合評は別途動画配信で行う）

準備学習
下調べ、リサーチ、試作などの時間が必要です。

成績評価方法・基準
授業へのとりくみ　55%
作品　45%
（出席2/3必須）

テキスト・参考図書・材料費
授業内ワークショップにおけるシルクスクリーン製版代・レーザー加工ワークショップの素材とFABCO使用料・フリーペーパー印刷代は領域負担。シルクスクリーンのワークショップで制作するものの本体（バッグや紙など）、課題のグッズ試作や制作、資材、画材、各自の展示に使用する物品などは各自。

履修上の注意・ライセンスなど
遠隔授業時は報告と課題提出により出席カウントとします。初回にカウントシステムをお知らせします。ワークショップ日程未定のため、シラバス日程、遠隔or対面などは変更の可能性あり。決まり次第お知らせします。授業途中週も情報サービス、メールなどを必ずチェックすること。

イラストレーション実習2－b
色彩描画

担当教員名 **上原　結子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

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

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

授業計画
1. モノクロチャート作成
2.「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
3.　〃
4.　〃
5.「透過混色技法（透明色の塗り重ね）」課題の説明とカラーチャート作成
6. 透過混色技法を使った試作
7.　〃
8.「補色混色技法」課題の説明とカラーチャート作成（2色＋白で表現）
9. 補色混色技法を使った試作（2色＋白で表現）
10.　〃
11. 色彩調和
12.　〃
13.　〃
14. 合評　提出

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

成績評価方法・基準
授業態度　40%（受講態度、課題への取り組み姿勢を評価）
課題作品　60%（カラーチャートと技法を使った試作から総合的に評価。課題作品については合評でフィードバックを行います。）

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

履修上の注意・ライセンスなど
必要な画材は成安情報サービスや授業でお知らせします。・ホルベインアクリル絵具セット、紙パレット、筆、筆洗、雑巾、ティッシュ、A3ケント紙(3枚程度)、30cm以上の定規、カッターナイフ、マスキングテープ、新聞紙

イラストレーション実習2－c
デジタルでの配置・配色のメソッドと実践

担当教員名 **中川　譲／未定**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

授業概要及び目的
この授業では、まずドミナントカラー・トーンなどの色彩の実学や、日の丸・三分割構図などの絵画の概念が、映像や3DCGの領域ではどのように再構成されているかを理解する。次に、特にデジタルを前提とした今日のフレーミングやカラーグレーディングなどの知見を踏まえ、イラストレーションの領域で実践する手法を検討する。そして、Photoshopなどのペイントソフトの習熟を意識しながら、イラストレーション作品の今日的な制作のプロセスを反復練習することで、学生自身の活きた技術として獲得することを目指す。

到達目標
(1) 目的に合わせた要素のレイアウトができるようになる
(2) 目的に合わせた配色ができるようになる
(3) さまざまな仕上げ方法による違いを理解する
(4) 積極的に手を動かし実践する姿勢を身につける

授業計画
1. イントロダクション：同じ問題意識と異なる専門用語
2. 構図と配置：フレーミングから考える
3. 色彩と配置：カラーグレーディングで考える
4. 視線の誘導：コントラストと情報量
5. 意味の制御：主線とライン
6. 主題の整理：絵を言語化する
7. 素体と素材：資料の揃え方・使い方
8. 課題制作①：企画書
9. 課題制作②：アイディアラフ
10. 課題制作③：修正
11. 課題制作④：実作
12. 課題制作⑤：仕上げ
13. 課題制作⑥：再修正
14. まとめ・合評

準備学習
ファウンデーション実習Bの内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準
受講態度　50%
課題評価　50%

テキスト・参考図書・材料費
スライド等のデジタル資料を用意することがある。授業終了後はネットでは共有するが、基本的に紙の資料を配付することはない。
参考書：ハンス・P・バッハー『ision ヴィジョン -ストーリーを伝える：色、光、構図-』（2019・ボーンデジタル）

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習2－d
マンガ／絵本創作　取材から創作する

担当教員名 **まつむら　まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

授業概要及び目的
マンガ、絵本といった、イラストレーションにより構成される物語コンテンツ（マンガや絵本）を制作する実習です。第一課題では、身近な場所の取材を行い、2見開き（4ページ）のイラストレポートを制作します。第二課題では、第一課題の取材を元に、物語作品の創作を行います（12～16ページ）。これらの実習から、実際の出来事や場所を素材としたり、逆に物語上必要となる取材を行うことを学びます。

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

授業計画
1. ガイダンス　取材計画
2. 課題1　取材、情報の整理
3. 課題1　レポート構成　ラフチェック
4. 課題1提出～課題2説明
5. 課題2　取材をもとに、創作アイデアを出す
6. 課題2　アイデア～プロット
7. 課題2　ネーム・ラフ
8. 課題2　ネーム提出　ネーム合評
9. 下絵1　原稿の描き方～下絵
10. 下絵2
11. 原稿作画　ペン入れ／彩色
12. 原稿作画　ペン入れ／彩色
13. 原稿作画　ペン入れ／彩色
14. 合評

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

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

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

履修上の注意・ライセンスなど
人物、風景など、基本的な作画ができること（絵柄、技法は問いません）。

イラストレーション実習2－e
アニメーション撮影と編集

担当教員名 **丸山　真貴子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域2年生

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

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

授業計画
1. 授業ガイダンス　映像制作の基礎　「アニメーションにおける撮影と編集」作業工程について
2.「動画のトレース」と作画
3. 作画と背景について
4. RETAS① トレースマンによる「スキャン」とペイントマンによる「着色」
5. RETAS② 撮影素材制作　「合成動画」と「クミ線動画」（トラックアップ・トラックバック）の仕上げ
6. After Effects① 基本操作　FIXカット撮影
7. After Effects② カメラワークによるカット撮影「パン」「フォロー」
8. After Effects③ カメラワークによるカット撮影「トラックバック・トラックアップ」
9. After Effects④ 特殊効果
10. After Effects⑤ 特殊効果
11. Premiere ① 基本操作　音楽・SEについて
12. Premiere ② ムービー製作
13. Premiere ③ ムービー制作
14. 合評

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

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　40%
合評　30%

テキスト・参考図書・材料費
参考書：「アニメスタジオテクニック」（株）ボーンデジタル発行¥6,000-
「After Effects forアニメーション BIGINNER」大平幸輝著（株）ピー・エヌ・エヌ新社発行¥3,200-
「作りながら楽しく覚えるPremiere Pro」（株）ラトルズ発行¥2,728-

履修上の注意・ライセンスなど

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

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

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

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

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

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

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

テキスト・参考図書・材料費
解説プリント、課題用データを授業時に配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
すべて、対面授業で行うことで進めます。ただし、受講者人数と教室の広さから、対面が難しいと判断される場合はオンラインに変更するかもしれません。ご了承願います。

イラストレーション実習２－ｇ
オリジナルモデリング

担当教員名 **なかの　由峰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
商品化を想定した小型フィギュア(ガチャガチャ)を制作します。制作目的(商品の意図)を持って、消費者(ユーザー)にどのような使われ方・楽しみ方・カスタマイズされるかという「楽しみ方」についても考えて、異素材の組み合わせ、シリコン型とレジンによる複製、シリーズ展開に取り組みます。また制作するにあたって出てくる造形物の形の制約やコスト面での想定も行いグッズとして世に出せるものを目指し練習します。商品としての魅力をユーザーに伝えるための効果的な撮影や演出、販促物などのプロモーションツールもデザイン・制作します。

到達目標
(1) シリーズ化された作品(商品)の魅力や意味を伝えることができる
(2) おもちゃや雑貨に近い作品展開をすることにより、身近で馴染みのある表現を会得できる
(3) シリコンで型を取り、レジンで複製して造形物のコピーをすることができる
(4) 訴求対象を想定した作品作りで、商品の企画力をつけオリジナルグッズの展開ができる

授業計画
1. ガイダンス / 制作する作品の計画を立てる
2. 原型の製作1
3. 原型の製作2
4. 原型の製作3 表面処理。溶きパテを使っての磨き作業について
5. 原型の製作4 原型をきれいに磨き上げ仕上げていく
6. シリコンでの型取り1 粘土埋め～シリコンの扱い方について
7. シリコンでの型取り2 シリコン型の制作、仕上げ
8. レジンキャスト 樹脂で複製を作っていく
9. レジンキャスト、バリ取り、気泡の処理など細かい処理について
10. 塗装前の下準備、下地を作る作業
11. 塗装作業　筆やエアブラシでの塗装・ 仕上げの質感などについて
12. 作品の撮影 魅力的に撮影する方法について。簡易スタジオの使い方
13. 商品のPOP制作について(この日のみPCでのデザイン作業)
14. 合評

準備学習
授業内だけでは作品を完成させることは難しいため、1日３０分ずつで良いので空いている時間があれば少しずつ進めること。

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

テキスト・参考図書・材料費
粘土ヘラ、彫刻刀、デザインナイフを準備してください。制作に使う消耗品(粘土や塗料)は各自購入。特殊な材料(シリコンやレジンなど)は一括して領域で用意をして1500程度を実費を徴収します。工具類は貸出可能です。

履修上の注意・ライセンスなど
ナイフや彫刻刀、ニッパーなど刃物をよく使うので怪我には十分気をつけること。また、複製に使うシリコンやレジン、塗料には溶剤が含まれているため身体にできるだけ害の無いようにレクチャーします。まれにレジンアレルギーが出る人もいるので、その場合は相談に応じます。

イラストレーション実習２－ｈ
水性技法／乾式技法

担当教員名 **待井 健一・北村 美佳**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

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

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

授業計画
1.【水性技法】ガイダンス　水性画材について　水彩絵具に慣れる　様々な水彩技法
2.【水性技法】空を描く（前回試した技法を使って）
3.【水性技法】線描きのスケッチに淡彩で色をつける
4.【水性技法】カマイユ技法・グリザイユ技法で描く
5.【水性技法】作品制作
6.【水性技法】作品制作
7.【水性技法】授業内合評、まとめ
8.【乾式技法】ガイダンス及び、鉛筆画編１／技法提案及び見本作成
9.【乾式技法】鉛筆画編２／技法を元にした課題制作
10.【乾式技法】色鉛筆画編１／技法提案及び見本作成
11.【乾式技法】色鉛筆画編２／技法を元にした課題制作
12.【乾式技法】作品制作
13.【乾式技法】作品制作
14.【乾式技法】授業内合評、まとめ

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

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

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

履修上の注意・ライセンスなど
・状況によって、遠隔授業に変更する場合があります。・水性技法、乾式技法の両方がそれぞれ合格点に達しなければ単位修得できません。・備品が多数ありますので、丁寧な取り扱い・管理を徹底し、使用後は必ず返却してください。

イラストレーション実習２－ｉ
生物を描く

担当教員名 **大内田　美沙紀**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的
生物全般（植物、無脊椎動物、脊椎動物）を扱った、ナチュラルサイエンスイラストレーションの授業です。観察眼を養い、描く対象について良く知り、科学的に正確に描けることを目標とします。写真や映像だけでは生物の構造を正確に把握することはできません。植物や無脊椎動物についてはフィールドスケッチを行い、脊椎動物（魚類、両生類、爬虫類、鳥類、ヒトを含む哺乳類）については骨格標本などの資料を使い、生体のしくみや立体的な構造を把握することで、より応用範囲の広いスキルを身につけることができるようになります。

到達目標
(1) 生物全般のナチュラルサイエンスイラストレーションの基礎を知る
(2) 観察眼を養い、描く生物の構造や特徴を捉えられるようになることができる
(3) 生物を立体的に把握し、正確に描写することができる

授業計画
1. イントロダクション、　植物
2. 植物つづき（課題1）
3. 植物まとめ、虫類または魚類
4. 虫類/魚類つづき（課題2）
5. 虫類/魚類まとめ、鳥類
6. 解剖学のおさらい、脊椎動物
7. 鳥類つづき（課題3）
8. 頭骨、筋肉と体表
9. 京都市動物園実習（予定）
10. 脊椎動物つづき（課題4）
11. 脊椎動物まとめ
12. 動物のサイエンスポスター
13. サイエンスポスターのつづき（最終課題）
14. 合評

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

成績評価方法・基準
授業態度　20%
課題作品　40%
合評　40%

テキスト・参考図書・材料費
資料が必要な回はプリントを配付します。画材は各自準備してもらいます。

履修上の注意・ライセンスなど
植物、虫、魚、動物の標本を凝視したり直接触ることがあります。

イラストレーション実習3–a
ブックデザインと印刷・表現

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、複数の素材をまとめて見せるときに、目的や流れの効果の構造を作ることであり、本だけではなく、展示やイベントも同じ考えで作り上げていくものです。まずここでは、各自のイラストレーションという素材を使った、自由な冊子(zine)制作を通して、編集と全体のデザイン(情報のレイアウト)の基本を考えます。また、複数のイラストレーションを制作し、まとめる経験を通して、絵柄ややりたいことの核に触れる、自分にあったワークフロー、作家性などについて考えるきっかけとします。紙や印刷、流通にも触れ、実際の印刷入稿の納期や原価なども考えながら制作を行います。本授業では、zineを2種類(それぞれ2冊以上)制作し、展示をします。

到達目標
(1) 印刷の基礎知識を身につける
(2) 冊子の基本的な綴じ方、入稿、データ作り、面付けのスキルを身につける
(3) 時間〆切予算などを考え、自分にあった方法でのワークフローを考えることができる

授業計画
1. 4限のみ対面でzineライブラリの閲覧。同時に動画を配信(ガイダンス、冊子のなりたちなどの説明)
2. 綴じ方と化粧裁ちワークショップ
3. 企画書1、シフトによる時差面談
4. 台割提出・制作
5. 制作・シフトによる時差面談
6. 制作・シフトによる時差面談
7. 制作・報告
8. 制作・シフトによる時差面談
9. 中間プレゼン(ダミー)
10. 制作・シフトによる時差面談
11. 制作・報告
12. 制作・シフトによる時差面談(入稿など)
13. 制作・シフトによる時差面談(入稿など)
14. 制作物プレゼン、展示。合評は別途動画を配信し、コメントをフォームで提出。

準備学習
アイデアは事前に考えておき、面談は打合せと考える。校外学習(週末)を予定しています(スケジュール未定)ので、4–5月のシラバス日程は変更になる予定です(内容は変わりません)。スケジュールは決定次第告知。また、第一回目にスケジュールや諸々のプリントを配付します。

成績評価方法・基準
取り組みや工夫　60%
作品　40%(出席2/3必須)

テキスト・参考図書・材料費
制作費は全て各自(予算に応じたアドバイスをします)

履修上の注意・ライセンスなど
製作時、遠隔授業と報告を入れていく可能性あり。スケジュールの変更は逐一伝えますので、メールを常時確認してください。

イラストレーション実習3–b
テクスチャー研究

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
様々なテクスチャー(画肌)を経験することにより、新しい技法、表現方法を見つけてもらいます。テクスチャーの持つ重厚感がアート作品としての存在感を高める経験を積んでもらいます。この技法はアートイラスト以外にも幅広く応用が可能です。

到達目標
(1) 身近な材料や素材を使って様々な画肌を作ることができる
(2) 紙やキャンバスではできない色彩表現ができる
(3) 最小限のモチーフで絵を完成させることができる
(4) オブジェや小物類、アクセサリー製作にも応用可能な技法を習得できる
(5) 重厚感のある作品制作が可能になる

授業計画
1. ガイダンス　テクスチャージェルを使用した見本制作　テクスチャージェルによる下地作り
2. 彩色
3. 個別面談(出来上がった見本と試作の為のラフスケッチを見ながら)
4. 試作制作
5. 試作制作
6. 白セメントを使用した下地塗り
7. アレンジ追加
8. 彩色
9. 彩色
10. テクスチャーを活かしたアートイラスト制作　　個別面談後制作開始
11. 制作
12. 〃
13. 〃
14. 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ておくこと。(合計90分程度)

成績評価方法・基準
授業態度　30%(受講態度、課題への取り組み姿勢)
課題作品　70%(設定された到達目標を評価、合評でフィードバックします)

テキスト・参考図書・材料費
初回授業時に材料をセットしたものを購入していただきます。3,000円くらいを予定しています。詳細は追って連絡します。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習3–c
広告原画制作

担当教員名 **中川　譲**

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
ゲームや書籍の広告、展示やイベント開催の告知などを目的としたポスター表現を想定し、デジタルイラストの企画、制作、展示を行う。企画の検討から原画・文字情報の制作、デザインまで行い、イラストレーションを中心とした平面構成を実践し、また掲示についても検討を行う。実習はAdobe Photoshopなどのペイントアプリケーションを中心とし、補助的にIllustratorまたはInDesignを使用する。

到達目標
(1) 平面構成の諸要素を理解し平面における基礎的な造形感覚と創造的な構成力を高める
(2) 目的に合わせた情報の制御を意識し、課題発見に取り組む能力を高める
(3) 印刷を前提としたデジタルデータ制作の理解を深める

授業計画
1. イントロダクション:ポスターの歴史と意味
2. 非デザイナーのためのデザイン技術
3. 資料収集と事例研究手法
4. 企画書とラフの制作・Photoshopでのラフ制作手法
5. 企画ラフ案の講評と修正
6. 実制作・個別面談
7. 実制作・個別面談
8. 実制作・個別面談
9. IllustratorやInDesignとの連携
10. 講評と修正
11. 実制作・個別面談
12. 用紙選定と色校正・掲示と展示
13. 実制作・個別面談
14. 印刷・掲示・講評

準備学習
ファウンデーション実習Bの内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準
受講態度　30%
課題評価　70%

テキスト・参考図書・材料費
スライド等のデジタル資料を用意することがある。授業終了後はオンラインでは共有するが、基本的に紙の資料を配付することはない。
参考書:ロビン・ウィリアムス『ノンデザイナーズ・デザインブック・第4版』(2016・マイナビ出版)

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–d
マンガ／絵本創作　　短編連作

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

授業概要及び目的
マンガ、絵本といった、イラストレーションにより構成される物語コンテンツ(マンガや絵本)を制作する実習です。この実習のテーマは「レギュラードラマ」形式。同じキャラクター、舞台で、毎回与えられたさまざまなテーマ(題材)に対し、4～8ページのマンガもしくは絵本のためのアイデアを出し、最終的に3～4話を仕上げます。様々な物語のパターンを実験することで、発想力と表現の幅を拡げ、最終的には自分の発想／表現のスタイルを確立していくことをめざします。

到達目標
(1) 様々なテーマ(題材)を自分の考えで解釈し、物語作品に表現することができる
(2) アイデアを素早く形にできる
(3) ページ作品としての表現を工夫できる

授業計画
1. ガイダンス　練習課題
2. テーマ1　キャラクター
3. テーマ2　不可抗力
4. テーマ3　状況とルール
5. テーマ4　関係と対立
6. テーマ5　環境演出
7. ここまで作ったラフの中から、3本以上を選び、ネーム修正
8. 原稿の描き方～下絵
9. 下絵2
10. 原稿作画　ペン入れ／彩色
11. 原稿作画　ペン入れ／彩色
12. 原稿作画　ペン入れ／彩色
13. 仕上げ作業～データ化
14. 合評

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

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

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

履修上の注意・ライセンスなど
人物、風景など、基本的な作画ができること(絵柄、技法は問いません)。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。

イラストレーション実習3－e

アニメ作品制作（グループ作品）

担当教員名 **高橋　登美子・植村　泰之**

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

短編アニメーション制作を通じてアニメーションの制作工程のマネジメントとディレクション能力を養う。グループ制作で役割を分担することでコミュニケーション能力を身につけるとともに、各担当パートでの表現の可能性を実践的に学ぶ。

到達目標

(1) 外部のクライアントと関わって作品制作に取り組むことで実践的な制作体験ができる
(2) 一人ではできないような質の高い作品を作ることができる
(3) 複数人と関わって制作することで、制作上のコミュニケーション能力を上げることができる

授業計画

1. オリエンテーション　スケジュール説明　制作各担当の決定
2. 大津市科学館の方と打ち合わせ　資料収集
3. 絵コンテを切り科学館のチェックを受ける
4. キャラクターデザイン　背景デザイン
5. レイアウト
6. 原画
7. 動画
8. 着色仕上げ　背景制作
9. 声優オーデション　声優学校に依頼し各キャラクターの声を演じる学生さんを決める
10. 撮影　音声収録
11. 編集　音楽　SE
12. 広報パンフレット用イラストの制作　館内掲示用画像の制作
13. 試写版を完成させ科学館のチェックを受ける
14. 合評　修正して納品

準備学習

授業時間内だけでは終わらない場合も出てきますので、スケジュールを把握して分担された役割を責任を持って行ってください。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：「ショートアニメーションメイキング講座」吉遖尚希著　技術評論社￥2,680
材料費は必要ありません。

履修上の注意・ライセンスなど

授業は前半を高橋、後半を植村が担当します。RETAS、CLIP STUDIO、Photoshop、AfterEffects、Premiere等の基本操作ができるのが望ましいです。グループでの作業ですので無断欠席をしないこと。

イラストレーション実習3－f

3D ゲーム制作入門

担当教員名 **森　巧尚**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的

ゲーム開発ソフト「Unity」を使い、3Dモデルを使ったアニメーションやインタラクティブコンテンツの制作実習をおこないます。制作を通して、インターネットやゲームなどマルチメディアコンテンツの基本的考え方を学び、その中で自分の作品をいかに展開していくかを実習します。作品提出は前半インタラクティブ作品、後半ミニゲーム作品の計2回の予定です。

到達目標

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

授業計画

1. ガイダンス、Unityの使い方【ドミノ倒し】
2. スクリプトで動かす【タッチして動かす】
3. シーンを切り換える【触れる紙芝居】
4. タイムライン【長いアニメーション】
5. 課題1：中間課題制作
6. 課題1：中間課題鑑賞会
7. 衝突判定でしかけ【鉄球転がし】
8. 重力、視点【ゲームの視点】
9. アニメーションのコントロール【動きの切り換え】
10. ナビメッシュで経路探索【迷路で追いかけゲーム】
11. 課題2：最終課題、アイデア出しと企画書制作
12. 課題2：最終課題制作
13. 課題2：最終課題制作
14. 課題2：最終課題鑑賞会、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こと。また、次回内容をシラバス等で確認のうえ授業に臨むこと［合計約90分程度］

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

［テキスト］『楽しく学ぶ　Unity3D超入門講座』森 巧尚著（マイナビ出版 2,690円+税）
スライドでも解説。

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－g

3DCGモデリング

担当教員名 **なかの　由峰**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的

Zbrush Coreというソフトで粘土をこねるように3DCGモデリングを習得します。実在する粘土での造形とは違った表現や製作工程を考えて魅力的な造形を目指します。単に操作を覚える以外に造形物としての制約や構造のあり方を学び、デジタルならではの造形の楽しさを追求します。

到達目標

(1) 立体作品と向き合う事で平面とは違う方向からデッサン力、観察力や発想力の強化をすることができる
(2) 粘土では難しい左右対称やコピーなどを使ったCGでの強みを使って表現の幅を広げることができる
(3) デジタルでは容易なトライアンドエラーを何度も繰り返して造形する力をより強化することができる

授業計画

1. ガイダンス。単純な造形物を作る1・アイコンやブラシの種類や意味について
2. 単純な造形物を作る2 ダイナメッシュ・解像度・移動や回転、拡大縮小について
3. 練習課題：靴を作る1 ギズモ3D・ツール・マスキングついて
4. 練習課題：靴を作る2 パーツの結合・小さな飾りを簡単につける・鏡面コピー・第一課題の制作
5. 第一課題の制作 ブーリアン演算で形を足したり引いたりする・色塗りや質感を変えてみる
6. ZSphereを使って少し複雑な人物や動物などの基本の形を作る
7. 練習課題：手の造形を作る
8. 練習課題：人物の顔の造形を作る　ディバイドについて
9. 練習課題：人物の身体や服の造形を作る1
10. 練習課題：人物の身体や服の造形を作る2　抽出などについて
11. 練習課題：人物の身体や服の造形を作る3 インポート・エクスポート・造形の応用編について
12. 最終課題1 作った3Dデータをどう展開する？　テクスチャの付け方
13. 最終課題2 レンダリングについて・ライトを使ってみる
14. 合評

準備学習

授業内だけでは作品を完成させることは難しいので、空いている時間があれば少しずつ進めること。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

ZbrushCoreの書籍の貸し出し。授業の進行に合わせたテキストを配付します。データを保存するためのUSBフラッシュメモリ必須。他のソフトに比べてデータがすぐに重くなってフリーズしたりデータが壊れることも多いので管理をしっかりするように心がけること。

履修上の注意・ライセンスなど

ペンタブレットを使用するので予め操作になれていると良い。完成した3DCGデータを3Dプリンターで出力したい場合は別途相談。費用やデータの制約がついてきます。

イラストレーション実習3－h

空間描写

担当教員名 **永江　弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的

本授業では、風景や空間を演出し、表現すること学びます。目標は、図法的に正しい絵を描くことではなく、「違和感のない風景や空間の絵が描ける」ことです。1年次のイラストレーション基礎演習1で学んだ「遠近法（透視図法）」「ヒューマンスケール」「視点設計」「光線設計」「構図設計」などを復習し、課題制作による練習を通して実践的なスキルを身につけます。　空間を単なる場所の広がりや奥行き、高さだけではなく、季節・時間・天気・気温・湿度・光・陰影・空気感などが感じられる「情景」として表現することを考えます。また、写真等を活用して、視点や画角などによる視覚効果を目的に応じて活用することや、資料写真を自分のイメージに合わせて演出することを学びます。　主課題は3課題。風景だけを描くのではなく、複数の人物等と風景・背景を整合性のある形でシーンとして演出した作品を制作します。画材は基本的にアナログ画材を使用しますが、第2課題のみデジタル画材による制作を選択することができます。第3課題では、大きめのB2サイズの課題制作に取り組みます。その他の課題として、風景スケッチ（現場スケッチ）を20枚程度描いてもらいます（自主制作が必要です）。

到達目標

(1) 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
(2) 空間表現技法を応用し、違和感のない風景や空間の絵を描くことができる
(3) 視点や画角などによる視覚効果を目的に応じて活用することができる
(4) 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 第1課題（A3相当）① 説明／パネル水張り／風景速写
2. 第1課題② 制作相談（写生とエスキースと企画書のチェック。必ず準備しておくこと）／視点設計の練習
3. 第1課題③ 制作および指導／構図設計の考え方と練習／風景スケッチ相互鑑賞①
4. 第1課題④ 制作および指導
5. まとめ1　第1課題合評／第2課題（A3相当）① 説明
6. 第2課題② 制作相談（エスキース、企画書のチェック。必ず準備しておくこと）／光線設計の練習①
7. 第2課題③ 制作および指導／風景スケッチ相互鑑賞②
8. 第2課題④ 制作および指導／画角効果の練習
9. まとめ2　第2課題合評／第3課題（B2～B1相当）① 説明
10. 第3課題② 制作相談（エスキース、企画書のチェック。必ず準備しておくこと）／光線設計の練習②
11. 第3課題③ 制作および指導／空気遠近法の練習
12. 第3課題④ 制作および指導／第3課題の進捗状況相互鑑賞
13. 第3課題⑤ 制作および指導
14. まとめ3　第3課題合評／総括

準備学習

・課題の制作計画を立て、スケジュール管理をしてください。・風景スケッチの相互鑑賞を2回行う予定です。自主的に日常的に風景スケッチをする習慣をつけてください。・第1～第3課題の2週目「制作相談」では、企画書とともに、必ず「見える化」したアイデアスケッチやエスキースや資料を準備して授業に臨んでください。・アイデア出し（構図スケッチ）や資料収集などの量が完成作品の質を左右します。日常的に取材やヒント探しに取り組み、風景・空間資料集（スクラップブック）を作成し提出してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（資料集の提出や特に合評・相互鑑賞の出席などを重視します）
課題作品　70%（授業内容の理解に基づく課題作品のクオリティー、スキルの達成度）
課題作品については、相互鑑賞会や合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

・授業時にプリントを配付します。ファイリングして整理すること。・課題作品制作のための画材や支持体は自己負担です。・参考図書：「風景デッサンの基本」湯浅誠著　ナツメ社 1,900円　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円　ISBN-13：978-4817037329

履修上の注意・ライセンスなど

・現場スケッチは授業内だけでは描けないため、授業以外で自主的に取り組む必要があります。スケッチの機会として、希望者参加の写生会を土日に5回程度企画します（写生会に参加せずに自主制作しても構いません）。・後期に学内ギャラリーで開催予定の風景展へ、全員出品の予定（搬入、搬出など必ず協力してください）。・成安情報サービスの授業連絡メールやClassroomからのメールや成安メールで補足説明や個別の提出確認などを行います。成安メールを必ず毎日チェックすること。・欠席連絡メール、および、課題遅れメールなどで、必ず連絡をすること。

イラストレーション実習3－i

「ボタニカル・イラストレーション」植物を描く

担当教員名 **眼福　ユウコ**

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

実物の植物を観察しスケッチおよび彩色を行うことによって構造・形状・質感・色などを把握する。また写真資料をリサーチし収集し作画する。描きためたスケッチを元にして、最終的には植物のモチーフを取り入れたオリジナルのイラストレーションを制作する。

到達目標

(1) 観察力の重要性を理解し身につけることができる
(2) 写真資料のリサーチと応用ができる
(3) 植物のモチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーションを制作することができる

授業計画

1. 授業内容や方針の説明。古今東西の絵画やイラストレーションにおける植物を取り入れた作例を鑑賞
2. 課題1（植物を描くための基本的画法を模写により経験する）
3. 課題2（アネモネなどの実物をスケッチ）
4. 課題3（薔薇などの実物をスケッチ）
5. 課題4（ガーベラなどの実物をスケッチ）
6. 小合評および課題5（実物の葉をスケッチ）
7. 課題6（画像検索による資料からのスケッチ）
8. 課題7－1（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作①）アイデアを出しサムネールとして数多く描く
9. 課題7－2（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作①）下絵制作および指導
10. 課題7-3（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作①）制作
11. 課題7-4（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作①）制作および小合評
12. 課題8-1（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作②）下絵制作および指導
13. 課題8-2（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作②）制作
14. 課題8-3（植物モチーフを組み入れたオリジナルのイラストレーション制作②）制作および合評

準備学習

普段から植物に興味を持って観察する。課題が授業内で完成しない場合は空いている時間を制作にあてること。

成績評価方法・基準

授業態度・授業内評価　60%
作品評価　40%
出席2/3以上

テキスト・参考図書・材料費

画材については初回に詳しく説明しますが、透明水彩を中心に使用します。製作にかかる画材や紙は各自準備となります。教室内でスケッチする花や葉はまとめて購入します。欠席した場合はモチーフに近いものを各自用意すること。

履修上の注意・ライセンスなど

授業スケジュールは諸事情により変更になる可能性があります。

イラストレーション実習4－a

コンテンツとイラストレーション

担当教員名 **杉浦　た美**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的

カレンダーの制作。ひとまとまりのシリーズイラストとして複数枚数を同じ絵柄・クオリティで仕上げることに取り組みます。（テーマや画材は自由）またシリーズイラストを製作する準備としての小課題があります。

到達目標

(1) 絵柄やタッチを統一して複数枚を仕上げるワークフローを各自理解する
(2) サイズと目的効果をみすえた複数枚での構図を考えることができる
(3) 複数枚での仕上がりをみすえたカラーバランスを考えることができる

授業計画

1. ガイダンスと小課題1（シリーズについて）
2. 小画題1の講評と小課題2（サイズと構図について）
3. 小課題2の講評と小課題3（キャラクターについて）
4. 小課題3の講評と小課題4（イメージについて）
5. 小課題4の講評とメイン課題の説明（カレンダーの制作/イラストの枚数は最低6枚＝6ヶ月＋表 紙のデザイン）・印刷の基礎知識についての説明
6. 制作
7. 制作
8. 制作
9. 制作
10. 中間プレゼン
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 合評・展示

準備学習

アイデア、資料はなるべく事前に用意し、面談では打ち合わせできるようにしましょう。遠隔の日は面談の代わりにClassroomに画像を提出してください、フィードバックを行います。

成績評価方法・基準

取り組みなど　40%
課題作品　60%（出席2／3以上）

テキスト・参考図書・材料費

基本の最終課題（A5×7枚）は領域予算での印刷となります。小課題、ダミー、プラス製作にかかる、制作費・画材・印刷代は各自となります。

履修上の注意・ライセンスなど

＊小課題は毎回次週までに仕上げ、スキャン、データ提出し・Googleドライブ上で閲覧、講評をすることになります。メイン課題はラフ、ダミー作り、自分の今回の文脈に適した描き方で作品を作っていきます。ラフから下書きに至るまでに何度も全体とデザインを見直し、調整をしていきます。

イラストレーション実習4－b

飾られることを想定した絵画制作

担当教員名 **上原　結子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的

自分にあった技法、画材、テーマを決定し自由に制作します。作品サイズや点数も教員との面談で決定します。迷いがある場合は何点か実験的な試作を行うことも可能。また用意されたテーマを通して、自分の興味・関心を探り、描きたい世界を構築していきます。作者の内なる世界をどのように目に見えるかたちで表現するか、画材、支持体、技法、作風を模索し、自由に選択します。そして発想する力を養うことを目指します。ただし、作品においてフィクション／ノンフィクションは問いません（自分のしたい表現であれば実物をモチーフにした細密描写等でも可、ということです）。随時個別に面談しながら各々のスケジュールで制作し、4年の卒業制作につなげます。

到達目標

(1) これまでに学んだ技法を元にさらに新しい表現方法を実験することができる
(2) 自分にあった技法、画材、テーマを追求することができる
(3) 自分の思い描く世界を表現する方法を模索することができる

授業計画

1. ガイダンス　技法、画材紹介① 実際に試作
2. 技法、画材紹介② 実際に試作
3. 技法、画材紹介③ 実際に試作
4. 技法、画材紹介④ 実際に試作
5. 子どもをテーマに描く試み①
6. 作品制作（連作を想定しています）のためのアイディアスケッチ 作品制作 額装、展示の話
7. 作品制作のためのイメージの構築、テーマ、技法、画材、スケジュール決め（作品の大きさ、点数も含める）
8. 制作
9. 〃
10. 〃　作品チェック1（個人面談で進行具合をチェックする）
11. 〃
12. 〃
13. 〃　作品チェック2（個人面談で進行具合をチェックする）
14. 合評

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。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。材料費は自己負担となります。

履修上の注意・ライセンスなど

授業内容は都合により、前後する場合があります。また、スケジュール管理、自己管理が必要です。

イラストレーション実習4－c

シリーズイラストレーション制作

担当教員名 **中川　譲**

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

統一した作品テーマを持つA5判の連作イラストレーション冊子を制作することを目的とする。複数枚のイラストレーションを用いて観る者に抽象的なテーマを提示し伝達できるよう習作と講評を繰り返す。また、紙というマテリアル（素材）の特性についても理解を深めていく。

到達目標

(1) 作品の抽象的なテーマ設定を意識し実践できるようになる
(2) ひとつのテーマを複数のイラストレーションで構成し表現できるようになる
(3) 書籍というメディアについて理解を深め、書籍の印刷用入稿データ制作について実践的に理解する

授業計画

1. 目標と準備
2. 作品整理・企画
3. 台割・ラフ・文字原稿案の制作
4. 実制作・個別面談
5. 講評・修正
6. 原画・カラーラフの作成
7. 実制作・個別面談
8. 実制作・個別面談
9. 実制作・個別面談
10. 講評・修正
11. 印刷用データ制作
12. カンプ作成・修正
13. 印刷・製本
14. 講評

準備学習

ファウンデーション実習Bの内容を復習しておくこと。

成績評価方法・基準

受講態度　30%
課題評価　70%

テキスト・参考図書・材料費

スライド等のデジタル資料を用意することがある。授業終了後はオンラインで共有する。基本的に紙の資料を配付することはない。
参考書：ロビン・ウィリアムス『ノンデザイナーズ・デザインブック・第4版』（2016・マイナビ出版）

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－d
マンガ／絵本創作　中編創作

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

授業概要及び目的
4年進級前の総決算として、自分が興味を持つテーマで、中編作品の制作を行います(16〜24ページ)。制作で特に重要となるのが、テーマの選定と掘り下げです。具体的にはラフ(ネーム)の改稿を重ねながら、テーマを掘り下げていくことになります。コース学生はこれまでに学んだメソッドを振り返りながら、自らが思い描く作品に仕上げます。他コース学生は、物語づくりのメソッドを知り、自分の専門表現から物語構成にアプローチしていくことになります。

到達目標
(1) 自分が興味を持つテーマを掘り下げ、人に説明できる
(2) 中編のページ作品を安定して制作することができる
(3) 物語の要素、構造、その応用などを理解し、人に説明ができる

授業計画
1. ガイダンス　トレーニング：8ページ絵本
2. 企画・アイデア
3. キャラクター創作
4. エピソード創作
5. 世界観創作
6. ネーム合評
7. ネーム手直し
8. 下絵1　原稿の描き方
9. 下絵2
10. 原稿作画　ペン入れ／彩色
11. 原稿作画　ペン入れ／彩色
12. 原稿作画　ペン入れ／彩色
13. 仕上げ作業〜データ化
14. 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。また、これまでの制作を見直し、自らの創作テーマを意識しておくこと。

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

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

履修上の注意・ライセンスなど
人物、風景など、基本的な作画ができること(絵柄、技法は問いません)。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。

イラストレーション実習4－e
アニメーション制作(個人作品)

担当教員名 **高橋　登美子**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的
アニメーションには、セルアニメに限らず様々な表現方法があります。自ら企画したオリジナルのアニメーションを個人で制作し、外へ向けて発表することを目的とします。学内または学外のギャラリーなどで合同上映会を行い、その計画と運営も行います。

到達目標
(1) 短編アニメーションを企画・制作できる
(2) アニメーション制作の工程の全てを一人で行うことで、スキルアップを図ることができる
(3) 外へ向けて発表することで卒業制作への意識を高めることができる

授業計画
1. 企画・プリプロダクション
2. 絵コンテ
3. 絵コンテチェック
4. レイアウト
5. レイアウトチェック
6. 作画
7. 動画
8. 背景・仕上げ
9. 撮影
10. ムービー書き出し
11. 編集　音楽　SE
12. 最終チェック
13. 上映会企画・準備　役割分担
14. 合評

準備学習
どんな作品を作りたいのか、日頃からいろんな作品を見たりアイデアを考えておいて、授業開始時にはすぐ制作に入れるのが望ましいです。授業時間内だけでは終わらない場合も出てきますので、自分でスケジュールを把握して制作してください。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
参考図書：「ショートアニメーションメイキング講座」吉邉尚希著　技術評論社￥2,680
材料費は個人の作品内容によります。

履修上の注意・ライセンスなど
この授業はAfterEffectsやPremiereなどの映像ソフトの操作や、基本的な作画の技術をわかっていることが前提ですが、アニメーションコース以外から選択する人は各自の持つスキルで制作してもらえれば良いかと思います。

イラストレーション実習4－f
作品制作(アニメーション、ゲーム)

担当教員名 **森田　健**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的
3DCGを用いて、アニメーションやゲームの作品制作を行います。短編制作を通して、企画、演出、制作の総合的力を養います。

到達目標
(1) 作品の企画を立てられる
(2) 制作スケジュールを管理できる
(3) 作品を完成できる

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、企画書
5. 個別面談3: 絵コンテ、モデリング
6. 個別面談4: モデリング
7. 個別面談5: モデリング
8. 個別面談6: モデリング、音声検討
9. 個別面談7: モデリング、アニメーション、音声収録
10. 個別面談8: アニメーション
11. 個別面談9: アニメーション
12. 個別面談10: 編集
13. 個別面談11: 個別面談12: 仮編終了、最終チェック
14. 合評

準備学習
最初の授業までに、作品の構想を練っておいてください。作品の世界観やテーマに関することを書籍などを探して調査すること。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど
作品制作を行う授業です。自分で企画を考え、制作していきます。事前に何を作りたいかアイデアをいくつか考えておいてください。

イラストレーション実習4－g
グッズモデリング

担当教員名 **田中　真一郎**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域3年生

授業概要及び目的
商品化を想定したグッズ制作を行います。作品の持つ情緒性と機能性の両方のバランスがマッチしたとき、ものはパワフルな訴求力を持ちます。この授業では、眺めるだけのものから、完成後に「いじる」ことを前提に、形が持つ機能性、組み合わせ方、コレクション性などに着目し、商品企画を立てます。メモホルダーやマグネットなどの文具類、パーツ交換(カスタマイズ)を前提にしたフィギュア、子ども向け立体パズルなどの玩具……、さまざまな立体・半立体の作品形態が考えられます。最終的にはパッケージやディスプレイも含み、3アイテム以上の商品シリーズのプロトタイプを制作。単に機能性・実用性だけを追求するのではなく、造形的な完成度はもちろん、「見て楽しく使って楽しい」をユーザーに与えることを目標とします。

到達目標
(1) 機能性＋情緒性を両立した造形ができる
(2) ユーザーベネフィットと自己表現のバランス・融合・相乗効果を仕込むことができる
(3) パッケージやディスプレイを含む「商品」をトータルで考えることができる

授業計画
1. ガイダンス／商品とは？
2. [企画案(イメージスケッチ・作成計画)]生活シーンを想定し、どこにベネフィットがあるか、魅力ある表現や訴求ポイントを考え、3アイテム以上のシリーズ計画を立てる。
3. [試作]制作／個別面談
4. [試作]制作／個別面談
5. [企画]+[試作]プレゼンテーション【合評】
6. [本作]制作／個別面談
7. [本作]制作／個別面談
8. [本作]制作／個別面談
9. [本作]制作／個別面談
10. [本作]プレゼンテーション【合評】
11. [本作]追加制作・修正とシュチュエーション撮影／個別面談
12. [コミュニケーションツール]計画・制作・個別面談
13. [コミュニケーションツール]制作・個別面談
14. 商品プレゼンテーション【合評】

準備学習
・生活雑貨の中での具象的表現に普段から注目し、数多くのモノを手にすることが制作のヒントにつながります(授業内でも店舗やイベントを視察する予定)。・立体物の制作は、計画的な作業推進(段取り)が非常に重要になってきます。また、授業時間内だけでは完成することはできません。時間を自己管理しながら、毎日少しづつでも制作に向き合うようにしてください。

成績評価方法・基準
受講態度 20%　コンセプト 20%　提出作品 60%

テキスト・参考図書・材料費
必要な資料はプリント配付。
用具や材料は各自負担ですが、特殊な工具類などは貸出します。
材料費等は自己負担です。作品形態(サイズや素材)によるが3,000円〜6,000円程度。

履修上の注意・ライセンスなど
アトピー性皮膚炎など肌が弱い人、過去に粘土などを触ってかぶれたことがある人は、手袋などの対策が必要です。該当する人は教員に事前に相談してください。14回の授業終了後に学内ギャラリーで成果展を開催する予定。

イラストレーション実習4－h
風景・空間表現をテーマとした制作

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

本授業では、風景や空間をモチーフとしてテーマを設定し、制作・研究に取り組みます。【第１課題】は、「○○がある風景（○○の風景）」というテーマ設定で、4点のシリーズ作品として制作します。この課題では、「場所、季節、時間」などのシチュエーションを加味して、情景の魅力を表現（描き分け）してください。各自でモチーフや絵柄、画材、技法などを選び、取材（現場スケッチや資料集めなど）をして制作に取り組みます。【第２課題】は、各自でテーマを設定します。この課題を通して自分が何を習得したいか、何を制作したいかを明確にして「自分の研究・制作」というスタンスで取り組んでください。サイズや枚数、アウトプット（成果の発表やメディア）なども企画し、テーマ制作に取り組みます（各自、取り組んでいる課題のサイズや枚数が違う、自分で決めるということです）。いずれも、画材や技法のしばりはなく、アナログ画材でもデジタル画材でも可。個別に面談をして制作を進めていきます。ただし、デジタル画材の使い方などは指導しません。その他の課題として、風景スケッチ（現場スケッチ）を20枚程度描いてもらいます（自主制作が必要です）。また、１年次のイラストレーション基礎演習１で学んだ「遠近法（透視図法）」「ヒューマンスケール」「視点設計」「光線設計」「構図設計」などを復習し、小課題による練習を適宜入れていき、実践的なスキルを身につけます。

到達目標

(1) 自分でテーマを決めて企画を立て、制作スケジュールに沿って制作・研究を進めることができる
(2) テーマ制作の目的や目標を明確にし、達成のためのさまざまな工夫ができる
(3) 空間表現技法を応用し、違和感のない風景や空間を描くことができ、作品制作に効果的に活かすことができる

授業計画

1. ガイダンス　第１課題①テーマ制作「季節感をテーマとしたカレンダー原画制作」の説明／パネル水張り／風景速写
2. 第１課題②　制作相談（企画書とエスキースのチェック。必ず準備しておくこと）
3. 第１課題③　制作および指導／構図設計の考え方と練習
4. 第１課題④　制作および指導（最低1作品を完成状態で見せること）／風景スケッチ相互鑑賞①
5. 第１課題⑤　制作および指導／第１課題の進捗状況の相互鑑賞
6. 第１課題⑥　制作および指導
7. まとめ１　　第１課題合評／第２課題（Ａ３相当変形）①　説明
8. 第２課題②　制作相談（エスキース、企画書のチェック。必ず準備しておくこと）
9. 第３課題③　制作および指導
10. 第３課題④　制作および指導（最低1作品を完成状態で見せること）／風景スケッチ相互鑑賞②
11. 第３課題⑤　制作および指導／第２課題の進捗状況の相互鑑賞
12. 第３課題⑥　制作および指導
13. 第３課題⑦　制作および指導
14. まとめ２　　第２課題合評／総括

準備学習

・課題の制作計画を立て、スケジュール管理をしてください。・風景スケッチの相互鑑賞を２回行う予定です。自主的に日常的に風景スケッチをする習慣をつけてください。・第１、第２課題の２週目「制作相談」では、企画書とともに、必ず「見える化」したアイデアスケッチやエスキースや資料を準備して授業に臨んでください。・アイデア出し（構図スケッチ）や資料収集などの量が完成作品の質を左右します。日常的に取材やヒント探しに取り組み、風景・空間資料集（スクラップブック）を作成し提出してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（資料集の提出や特に合評・相互鑑賞の出席などを重視します）
課題作品　70%（授業内容の理解に基づく制作・研究の成果や作品のクオリティー、スキルの達成度）
課題作品については、相互鑑賞会や合評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

・現場スケッチは授業内だけでは描けないため、授業以外で自主的に取り組む必要があります。スケッチの機会として、希望者参加の写生会を土日を含む回程度企画します（写生会に参加せずに自主制作しても構いません）。・12月に学内ギャラリーで開催予定の風景展へ、全員出品の予定。（搬入、搬出など協力してください）　・成安情報サービスの授業連絡メールやClassroomからのメールや成安メールで補足説明や個別の提出確認などを行います。成安メールを必ず毎日チェックすること。・欠席連絡メール、および、課題遅れメールなどで、必ず連絡をすること。

イラストレーション実習4－ i
「クリーチャー・デザイン」未来生物を創造する

担当教員名 **寺西　晃**

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

進化学と生態学の基本をある程度踏まえ、説得力のある生物を考えて創作していきます。500万年後、１億年後、２億年後、など、未来の環境を前提に、生態・形態の説明も考え制作。密度の高いリアルなイラストレーションに限定。

到達目標

(1) 説得力とは何かを考える
(2) そのためのリサーチをしっかりすることができる
(3) アイデアをたくさん出すことができる

授業計画

1. 目標の説明、事例の紹介と解説、企画書テンプレ配付など
2. 第一回企画書プレゼン、コメント
3. 制作、個人面談
4. 制作、個人面談
5. 第二回企画書プレゼン、コメント
6. ラフ制作、個人面談
7. 制作、個人面談
8. ラフプレゼン
9. 制作、個人面談
10. 制作、個人面談
11. 制作、個人面談
12. 個人面談、仕上げ
13. 授業内に、共通フォーマットのデータ制作、提出
14. 出力物を各自製本、合評。（遠隔の場合、レポート提出）

準備学習

生物の生態や形態について常に考え、浮かんだアイデアは必ずスケッチをするようにしよう。

成績評価方法・基準

授業態度・計画性・授業内評価　60%
作品評価　40%

テキスト・参考図書・材料費

画材などは各自

履修上の注意・ライセンスなど

事情により登校できない人には遠隔授業で対応。毎回進捗状況を提出。

イラストレーション実習5
版画表現　シルクスクリーン

担当教員名 **大野　紅**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２・３年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

授業終了後に作業手順の復習をすること。次回必要な材料を授業時までに必ず揃えておくこと。日常生活の中の印刷物に着目し、作品アイデアに生かすこと。（約100分）

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　50%
合評　10%

テキスト・参考図書・材料費

およそ5,000円（プリントする素材　紙・布など、マスキングテープ、素材に応じたインク）

履修上の注意・ライセンスなど

授業時には必ず汚れても良い作業着で参加すること。理解できない時はすぐに質問すること。作業の流れをメモして覚えるよう努めること。

イラストレーション実習6
版画表現　銅版画

担当教員名 **黒田　さかえ**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２・３年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

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

成績評価方法・基準

出欠、遅刻など授業態度　30%
授業内容の理解度、習得度　30%
作品評価　40%

テキスト・参考図書・材料費

第二課題より各自で銅板購入　約￥1,000～￥3,000　版画用紙　約￥2,000

履修上の注意・ライセンスなど

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

担当教員名 **宮Ｃｉｔｙ**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２・３年生

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

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

授業計画
1. ●自己紹介（プロフィール、自分作品）●デザインとは？
2. 自分イメージMAP制作●企画・コンセプトシート・イメージMAP作成（言葉で整理）
3. 自分イメージMAP制作●イメージMAP作成（企画・言葉を、ビジュアルにする）
4. 自分イメージMAP制作●イメージMAP作成・仕上げ
5. 自分名刺制作（作り手のとしての自分の名刺）●書体について●作家名・屋号ロゴラフスケッチ●名刺レイアウト考・ラフスケッチ
6. 自分名刺制作●作家名・屋号ロゴ制作●名刺制作
7. 自分名刺制作●作家名・屋号ロゴ制作・仕上げ●名刺制作
8. 自分名刺制作●名刺制作・仕上げ
9. 架空展覧会の案内状（サイズ自由・名刺の素材を使う・地図）●展覧会コンセプト・方針・情報項目出し・タイトル
10. 架空展覧会の案内状●案内状レイアウト考・ラフスケッチ
11. 架空展覧会の案内状●案内状制作
12. 架空展覧会の案内状●案内状制作
13. 架空展覧会の案内状●案内状制作・仕上げ
14. 最終日●全課題の提出（完成作品が未提出の場合）●全体 総評

準備学習
宿題を出します。次回までに制作を進める必要がある場合はそれも宿題となります。

成績評価方法・基準
受講態度・出席状況　40%
課題提出　40%
経過提出　20%

テキスト・参考図書・材料費
プリント出力代、プリント用紙代が必要な場合あり。

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習８
ＷＥＢデザイン

担当教員名 **人見　悠介**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２・３年生

授業概要及び目的
最も現代的なメディアであるインターネットを使った情報発信、またデザインの方法を学びます。WEBの仕組みやHTML言語を学び自分で素材を作成して、WEBサービスを使ってホームページを作成します。

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

授業計画
1. WEBサイトの仕組み・HTML基礎【簡単なhtmlファイル作成】
2. HTMLのタグ・イメージ・リスト・テーブル・リンク【htmlで作るプロフィールページ作成とデータのアップロード】
3. CSS・ロールオーバー【htmlで作るプロフィールサイト制作】
4. Photoshopを使ったWEB素材作成１【WEBサイト用の画像作成（背景画像など）】
5. HTML制作まとめ【htmlで作るプロフィールサイト制作】
6. ホームページ作成サービスのカスタマイズ１【wixの基本操作・wixで作るプロフィールサイト制作】
7. ホームページ作成サービスのカスタマイズ２、WEBサイトの構成【wixの機能を使ったサイト制作、WEBサイト考察】
8. WEBサイトの構成、コンテンツ制作【WEBサイトの目標設定・ワイヤーフレーム作成】
9. Photoshopを使ったWEB素材作成2、WEBサイトデザイン【コンテンツページ制作】
10. WEBサイトデザイン、ホームページ作成サービスを利用したサイト制作【コンテンツページ制作】
11. コンテンツページ制作まとめ【WEBサイトの目標設定・WEBサイト制作・制作内容確認】
12. 制作期間【WEBサイト制作・制作内容確認】
13. 制作期間【WEBサイト制作】
14. 制作期間【WEBサイト制作】

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

成績評価方法・基準
各週課題　60%（課題から理解度を総合的に評価）
課題作品　40%（課題作品から理解度を総合的に評価）
※課題作品については、Classroomでフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

イラストレーション実習９
映像制作・モーショングラフィック

担当教員名 **松本　哲朗**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２・３年生

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

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

授業計画
1. ガイダンス、AfterEffects概要/一通りのワークフローを体験しよう
2. イラストを動かしてみよう(親子関係の設定とキーフレームアニメーション)
3. マスクとシェイプレイヤー
4. パペットピンツールを使ってみよう
5. カメラワークと3Dレイヤー
6. 時間コントロールと絵の切り替え(タイムリマップ)
7. 頻出エフェクトの解説1(パーティクル表現)
8. 頻出エフェクトの解説2(その他要望の多いもの)
9. ミュージックビデオ制作1
10. ミュージックビデオ制作2
11. ミュージックビデオ制作3
12. ミュージックビデオ制作4
13. ミュージックビデオ制作5
14. 合評

準備学習
作例課題を期日までに完成させること。

成績評価方法・基準
授業態度　40%（授業態度、取り組み姿勢、作例課題の提出状況）
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
Classroomより毎回授業映像と使用するデータを配信します。

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
２Ｄゲーム制作入門

担当教員名 **森　巧尚**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２・３年生

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

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

授業計画
1. ガイダンス、静止画を移動させる【アニメ１】
2. パラパラマンガで部品を作る【アニメ２】
3. マウスのタッチで動かす【触れる絵本】
4. 複数のシーンを切り換える【触れる紙芝居】
5. 課題１：中間課題制作
6. 課題１：中間課題鑑賞会
7. 上下左右に移動【衝突でしかけを作る】
8. 重力を使う【アクションゲーム】
9. プレハブを使う【ものを登場させる】
10. カウントしてコントロール【スコア表示】
11. 課題２：最終課題、アイデア出しと企画書制作
12. 課題２：最終課題制作
13. 課題２：最終課題制作
14. 課題２：最終課題鑑賞会、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こと。また、次回内容をシラバス等で確認のうえ授業に臨むこと［合計約90分程度］

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

テキスト・参考図書・材料費
［テキスト］『楽しく学ぶ　Unity2D超入門講座』森 巧尚著（マイナビ出版 2,905円+税）
スライドでも解説。

履修上の注意・ライセンスなど

卒業研究１

担当教員名 **MON/上原 結子/中川 譲/まつむら まきお/高橋 登美子/森田 健/田中 真一郎/永江 弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域４年生

授業概要及び目的
卒業研究はそれまでの実習・演習とは異なり、自分自身で「テーマの設定」「制作・発表計画の立案」「実行と結果検証」を行います。ゼミごとに設定された実践的な授業計画に沿って、研究・制作・発表活動を進めていくことで、創造力・実践力・課題解決力・主体的行動力などを高めていきます。

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

授業計画
１週目から14週目まで、講義、個別指導、各自制作、ゼミ活動（広報・発表など）により構成されるゼミごとのスケジュールで授業を進めていきます。各ゼミではそれぞれ、具体的な目標と機会が設定され、それに沿って各自がテーマ設定～計画～制作～発表を行います。詳細は初回授業でゼミごとに連絡します。

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

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

テキスト・参考図書・材料費
制作費・交通費自己負担。その他ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど
授業以外でも重要な活動や連絡が多い。就職活動と両立し、計画的、積極的に行動すること。無断遅刻・無断欠席は厳禁。提出物の期限等は厳守すること。

卒業研究２

担当教員名 **MON/上原 結子/中川 譲/まつむら まきお/高橋 登美子/森田 健/田中 真一郎/永江 弘之**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域４年生

授業概要及び目的
前期に引き続き専門教員のゼミに所属し、研究・制作テーマを自主的・自律的に深化させます。積み重ねてきた学びや研究・制作成果を発展させ、教員の指導のもと卒業制作として制作・発表することで、創造力・実践力・課題解決力・主体的行動力などを高めていきます。

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

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

準備学習
制作はもちろん、個別面談のための準備を行うこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
制作費・交通費自己負担。その他ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど
授業以外でも重要な活動や連絡が多い。就職活動と両立し、計画的、積極的に行動すること。無断遅刻・無断欠席は厳禁。提出物の期限等は厳守すること。

美術領域

■美術領域の特色・各課程での学びについて

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

●専門導入課程（1年生）

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

●専門基盤課程（2～3年生）

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

●専門研究課程（4年生）

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

芸術学科　美術領域

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

芸術学科　美術領域　日本画コース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 絵画表現基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3C 油彩入門＋現代アート入門 ＊領域共通科目	美術実習1-a 写生表現	美術実習3-a 静物表現	美術実習5-a 人物表現	美術実習7-a 風景表現		
		基礎造形実習2A 立体表現基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4C 日本画入門＋現代アート入門 ＊領域共通科目	美術実習2-a 植物表現	美術実習4-a 動物表現	美術実習6-a コスチューム表現	美術実習8-a 各自のテーマによる表現		
		美術基礎演習1 美術入門 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 現代美術考察 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習3 美術の現場 ＊領域共通科目	美術演習7-a 日本画研究Ⅲ 絵具をつくる	美術演習8-a 日本画研究Ⅳ 作家研究		
				美術演習2-a 材料研究Ⅰ 歴史と技法	美術演習4-a 材料研究Ⅱ 箔　絹に描く				
				美術演習5-a 日本画研究Ⅰ 古典	美術演習6-a 日本画研究Ⅱ マテリアルを知る				
	芸術応用科目／10単位		美術概論 美術とは何か	美術論1 近代日本画作家研究	美術論2 近代以降の絵画をめぐる諸概念	美術論3 近代以降の芸術と社会の変容	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 ・特別講義3 ・現代美術論A ・現代美術論B ・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　美術領域　洋画コース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 絵画表現基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3C 油彩入門＋ 現代アート入門 ＊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 立体表現基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4C 日本画入門＋ 現代アート入門 ＊領域共通科目	美術実習2-b 油彩画専門基礎2	美術実習6-b 版画技法 (銅版画技法)	美術実習4-b 版画技法 (シルクスクリーン)	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 現代美術考察 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目 ＜地域貢献＞	美術演習3 美術の現場 ＊領域共通科目	美術演習7-b テーマの発見と 研究計画の立案	美術演習8-b 研究テーマと 研究計画の洗練		
				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 美術とは何か		美術論1 近代日本画作家研究	美術論2 近代以降の絵画をめぐる諸概念	美術論3 近代以降の芸術と社会の変容	美術論4 現代アート概論 「彫刻」を キーワードに		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3						
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						

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

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

芸術学科　美術領域　現代アートコース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1	卒業研究2
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1A 絵画表現基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習3C 油彩入門＋現代アート入門 ＊領域共通科目	美術実習1-c 立体表現	美術実習3-c 素材研究	美術実習5-c 学内個展1（企画・制作・展示）	美術実習7-c グループ展1（身体表現）		
		基礎造形実習2A 立体表現基礎 ＊領域共通科目	基礎造形実習4C 日本画入門＋現代アート入門 ＊領域共通科目	美術実習2-c 平面表現	美術実習4-c 場と表現	美術実習6-c 学内個展2（セルフプロデュース）	美術実習8-c グループ展2（自由表現）		
		美術基礎演習1 美術入門 ＊領域共通科目	美術基礎演習2 現代美術考察 ＊領域共通科目＜地域貢献＞	美術演習1 古美術研究 ＊領域共通科目＜地域貢献＞	美術演習3 美術の現場 ＊領域共通科目	美術演習7-c ポートフォリオ制作	美術演習8-c 分野横断的研究		
				美術演習2-c 現代アート研究	美術演習4-c 社会と表現				
				美術演習5-c 自己と表現	美術演習6-c 複合メディア実験				
芸術応用科目／10単位		美術概論 美術とは何か		美術論1 近代日本画作家研究	美術論2 近代以降の絵画をめぐる諸概念	美術論3 近代以降の芸術と社会の変容	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 ・特別講義3 ・現代美術論A ・現代美術論B ・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							

基礎造形実習１A

絵画表現基礎

担当教員名 **馬場　晋作・岡本　里栄**

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。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) 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をもつことができる

授業計画

1. ガイダンス　鏡の中の自分（鉛筆描写）
2. 鏡の中の自分（鉛筆描写）
3. 鏡の中の自分（鉛筆描写）
4. 鏡の中の自分（完成）
5. 人物描写（人体を知る）
6. 人物描写（画材を知る・クロッキー）
7. 人物描写（クロッキー）
8. 人物描写（表現を考える）
9. 合評会1
10. 風景を描く（準備・スケッチ・計画）
11. 風景を描く（下描きからアクリル絵具による描写）
12. 風景を描く（下描きからアクリル絵具による描写）
13. 風景を描く（完成）
14. まとめ・合評会2

準備学習

絵画作品や作家を調べたり、美術館やギャラリーで作品を見る機会を持つこと。（合計90分程度）

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

デッサン道具（鉛筆、木炭、練りゴムなど）及びクロッキー帳を初回授業までに用意しておくこと。また初回授業では鏡を使用します。可能なら手鏡を持参すること。第三課題ではアクリル絵具を使用します。最低でも12色以上を用意すること（アクリル絵具推奨、アクリルガッシュも可）。

基礎造形実習２A

立体表現基礎

担当教員名 **宇野　君平・松村　晃泰**

受講対象・履修要件 美術領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

課題制作は、授業計画に沿って行程ごとに進めます。授業内で制作出来なかった場合は、自習時間を使って積極的に制作に取り組み、次回の授業に臨んでください。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　30%（受講態度、取り組み姿勢）、作品評価　40%（課題作品評価）
合評　30%（合評での表現力、提案力）

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

初回授業は、造形ラボ・鉄工ラボの講習を受講します。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

素材から美術の基礎を学ぶ（油彩入門＋現代アート入門）

担当教員名 **宇野 君平・小柳 裕・国谷 隆志・増田 佳江**

受講対象・履修要件 美術領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. ガイダンス・風景画作品紹介・木炭素描解説・クロッキー
2. 木炭素描完成
3. 油彩制作解説と導入・風景油彩制作1
4. 風景油彩制作2
5. 風景油彩制作3
6. 風景油彩制作4
7. 風景油彩制作5
8. 風景油彩制作6
9. 風景油彩画講評
10. 現代アート基礎導入
11. アイデアスケッチ・模型制作
12. 実制作　溶接と溶断加工
13. 実制作　仕上げと展示
14. 現代アート基礎合評

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

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

基礎造形実習４C

自然から美術の基礎を学ぶ（日本画入門＋現代アート入門）

担当教員名 **宇野 君平・国谷 隆志・井手本 貴子・福田 浩之**

受講対象・履修要件 美術領域１年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

日本画基礎は、鉛筆デッサンの用意を持参すること。現代アート基礎は、制作の内容に応じて、fabco、鉄工ラボ、造形ラボ等の施設を利用する場合があります。時間外の制作では自主的に教室の使用許可を申請して活用してください。また、作業内容に応じた服装（作業着等）を準備して安全に心掛けてください。

美術基礎演習１
美術入門

担当教員名 **高田　学・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
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ます。

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. 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・研究し授業に臨むこと。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　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費
必要に応じて資料プリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
積極的に授業参加すること。

美術基礎演習２
現代美術考察

担当教員名 **馬場　晋作・森　太三**

受講対象・履修要件 美術領域１年生

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

到達目標
(1) デジタル一眼レフカメラの基本的な操作をすることができる
(2) 授業内で得られた知識を活用し、現在の美術の動向を解釈することができる
(3) グループ制作に参加し、「プロセス」を重要視する美術を提案することができる

授業計画
1. オリエンテーション教員作品紹介①／デジタル一眼レフカメラの基本操作：構造と機能
2. デジタル一眼レフカメラの基本操作：平面作品の撮影方法
3. デジタル一眼レフカメラの操作と表現：集合写真と関係性
4. 課題鑑賞・講評会　サイトスペシフィック・アート：パターン１(机の上)　課題説明
5. サイトスペシフィック・アート：パターン１(机の上)　課題鑑賞
6. サイトスペシフィック・アート：パターン２(床／地面)
7. サイトスペシフィック・アート：パターン３(空中)
8. パターン1 ～3発表・講評会　収集と構成：課題説明
9. 収集と構成：課題鑑賞
10. 課題説明　教員紹介②／リレーショナル・アート1：行為と表現について　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・実践準備
12. リレーショナル・アート3：実践と検証
13. リレーショナル・アート4：プレゼンテーション準備
14. まとめ：プレゼンテーション・講評会

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

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

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
この授業ではグループでの作業や制作があります。グループワークが苦手な学生も各々の役割を見つけて自分なりの参加をして下さい。

美術演習１
古美術研究

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
寺社仏閣などの古美術を研究し、その造形物の歴史的、文化的な成り立ちや意味を理解する。そのうえで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。世の中の有り様の変化を認識しつつ、自身の作品制作と関連させながら現代の美術もまた過去からの流れの中にあることを意識してもらいたい。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し、主体的調査の学びの場となることも期待する。

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. ガイダンス　古美術研究の意義について
2. 滋賀と京都の歴史・地理的な環境・仏像の見方の基礎
3. グループによる古美術調査研究1
4. グループによる古美術調査研究2
5. グループによる古美術調査研究3
6. 古美術調査研究発表1　行程表作成1
7. 古美術調査研究発表2　行程表作成2
8. 古美術の現地調査研究1
9. 古美術の現地調査研究2
10. 古美術の現地調査研究3
11. 古美術の現地調査研究4
12. 古美術の現地調査研究5
13. 古美術調査研究発表3
14. 古美術調査研究発表4　レポート提出とまとめ

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

成績評価方法・基準
授業態度　60%（受講態度、取り組み姿勢）
レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費
教科書ではありませんが、以下の図書があると理解が深まります。
参考図書：『カラー版日本美術史』,辻 惟雄 監修

履修上の注意・ライセンスなど
不定期開催のためスケジュール管理に十分注意してください。授業日・現地調査の日は、後日連絡します。成安情報サービス等の連絡に注意して下さい。

美術演習２－a
材料研究Ⅰ　歴史と技法

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

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

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

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

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

テキスト・参考図書・材料費
授業ごとにプリント配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

美術演習２－b

ドローイング研究１

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

毎回描いた作品を保管し、それぞれが目的にあわせて自由制作につなげてゆく。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

適時、資料を配付。制作に必要な素材や画材は各自で準備すること。

履修上の注意・ライセンスなど

時間内に制作して、まとめのところで講評をおこなう。無断欠席がないように心がけましょう。

美術演習２－c

現代アート研究

担当教員名 **国谷　隆志**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

適宜、授業内で紹介します。材料費は各自で負担してください。

履修上の注意・ライセンスなど

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

美術演習３

美術の現場

担当教員名 **宇野 君平・大野 俊明・林 寿美**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. ガイダンス　※13時10分から、オンデマンド配信します。
2. 研究1－1：二条城　復元模写工房見学　（大野 俊明　客員教授）　3限
3. 研究1－2：二条城　復元模写工房見学　（大野 俊明　客員教授）　4限
4. 研究1－3：二条城　復元模写工房見学　（大野 俊明　客員教授）　5限
   ※学外見学の体験を踏まえて、レポート課題（400字程度）に取り組みます。
5. 研究2－1：講演会①　（澤田 華　美術家）　3限
6. 研究2－2：講演会②　（澤田 華　美術家）　4限
7. 研究2－3：講演会①②の復習　※動画を見ながらレポート課題（400字程度）に取り組みます。※動画は、13時10分から、オンデマンド配信します。
8. 研究3－1：講演会①　（林 寿美　客員教授）　3限
9. 研究3－2：講演会②　（林 寿美　客員教授）　4限
10. 研究2－3：講演会①②の復習　※動画を見ながらレポート課題（400字程度）に取り組みます。※動画は、13時10分から、オンデマンド配信します。
11. 研究4－1：講演会①　（三宅 砂織　美術家）　3限
12. 研究4－2：講演会②　（三宅 砂織　美術家）　4限
13. 研究3－3：講演会①②の復習　※動画を見ながらレポート課題（400字程度）に取り組みます。※動画は、13時10分から、オンデマンド配信します。
14. まとめ：「自身の制作・研究」又は「現在の美術の状況」をテーマにレポート課題（1,200字程度）に取り組みます。※動画は、13時10分から、オンデマンド配信します。

準備学習

学外見学や講演会ごとに、授業の復習として、動画（オンデマンド）を鑑賞しながらレポート課題（400字程度）に取り組みます。最後に、この授業全体の体験を踏まえて、「自身の制作・研究」又は「現在の美術の状況」をテーマにレポート課題（1200字程度）に取り組みます。提出方法や提出期限等は、成安情報サービスの授業連絡と、Classroomを通じてお知らせします。

成績評価方法・基準

授業態度 60%（授業態度、取り組み姿勢）、レポート 40%（観察力、考察力）

テキスト・参考図書・材料費

レジュメ等は授業内で適宜配付します。学外見学は交通費が必要です。（近畿圏内）

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は、講演会や学外見学など開講日時が変則的になります。詳細な授業計画は、成安情報サービスとClassroomでお知らせしますので、最新のスケジュールを確認して授業に臨んでください。講演会は録画したものを動画で復習できるようにします。

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. 仕上げ
13. 作品の裏打ち
14. 課題提出　まとめ

準備学習

制作の準備として、植物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%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費

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

制作の進度が遅れないように、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 **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
絵の基本的な要素は、「どのような支持体」に、「どのような描画材」で、「どのような技法」で描くのかといった整理が可能です。「ドローイング研究Ⅱ」では、紙に線で描くだけでなく、支持体や描画材の特性をふまえながら、絵画や造形に応用できる多様な表現手法の研究をすすめます。課題ごとにアーティストの手法を参考にしながら、そこから滲み出る作家の目線や興味、その先にある思いを感じ取り、そのことを意識に入れながら自身のドローイング制作に繋げていきます。描画素材や支持体から広がる可能性を学び、自身のドローイング表現の幅を広げ、今後の自由制作につなげます。

到達目標
(1) 素材や画材、技法を研究して多様な絵画表現を身につけることができる
(2) 今日的な表現方法の新しさや独自性を発見し自由制作に結びつけることができる
(3) 絵画や作品として視覚的な物質性やテーマ性を獲得できる

授業計画
1. ガイダンス　ドローイングやドローイング的な表現方法について
2. 絵と対象　「時間」
3. 絵と対象　「空間」
4. 絵と対象　「記憶」
5. 絵と支持体　油彩画の下地処理について、半吸収性下地における下膠
6. 絵と支持体　半吸収性下地（エマルション地）地塗り層×2
7. 絵と支持体　半吸収性下地（エマルション地）地塗り層＋仕上げまでの説明
8. 絵と支持体　「ステイニング」｜丸山直文・横内健太郎
9. 絵と支持体　「透過性の支持体」｜中西伸洋・大崎のぶゆき・設楽知昭
10. 絵とメディウム　土、泥、手で描く｜リチャードロング 岩村伸一
11. 絵とメディウム　廃材・木片・絵具・物質｜森太三、副産物産点
12. 絵とメディウム　熱で描く｜ロジャー・アックリング
13. 絵とメディウム　「メディア」「インスタレーション」｜THE COPY TRAVELERS、リチャード・タトル
14. 展示と構成　まとめ

準備学習
毎回描いた作品を保管し、余力があればその継続やさらなる試みを重ね、授業最終の展示に繋げ、今後の制作の糧にする。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（出席状況など）
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
適時、資料を提示（本、図像など）。特殊な素材はこちらで準備をしますが、制作に必要な基本的な描画材は各自で準備すること。

履修上の注意・ライセンスなど
時間内の制作を基本とします。遅刻のないようにスケジュール管理をしっかりして下さい。

美術演習４－c
社会と表現

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
文脈主義とも言えるポストモダニズム以降のアートは、我々の多様な社会と時代を色濃く映し出しています。本授業では、モダニズムからポストモダニズムに変遷する芸術の動向から社会を捉え直し、拡張し続ける現代の「アート」を読み解くためのヒントを探ります。最終的には1980年代以降の作品を参照した成果物を制作し作家研究と共に発表します。現在進行しているアートの方法論を考察することによって、自らの表現方法とそれらを同一平面上に接続する見かたを学び、自由制作の展開につなげます。

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

授業計画
1. ガイダンス　モダニズムについて：垂直的な思考・モダニズム批評の紹介
2. モダニズムからポストモダニズムへの変化
3. ディスカッション①：「モダニズム的なるもの」と「ポストモダニズム的なるもの」
4. テーマ研究発表：コンセプチュアルアート／ポストモダン批評／サイトスペシフィック
5. テーマ研究発表：パスティーシュ／アプロプリエーション／シミュレーショニズム
6. テーマ研究発表：おぞましい身体／アブジェクト／弱い自我
7. テーマ研究発表：他者の芸術／文化多元主義／ポリティカルコレクトネス／脱植民主義
8. テーマ研究発表：はかなさと日常性／リレーショナル／分裂症的自我
9. ディスカッション②：表現の多様性と美術の条件
10. 作家研究とマケット制作について
11. 作家研究とマケット制作①
12. 作家研究とマケット制作②
13. 作家研究とマケット制作③
14. まとめ（作家研究とマケットの合評）

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

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

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

履修上の注意・ライセンスなど
研究発表およびディスカッションでの積極的な授業参加を期待します。

美術演習５－a
日本画研究Ⅰ　古典

担当教員名 **福田　浩之**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
主に明治時代以前の日本絵画の表現と技法を研究する。特に日本の歴史の中で成立した様々な表現技法は、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　課題提出と合評

準備学習
古典絵画における特性や表現を調べ鑑賞しておく。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（制作態度）
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
適宜レジメを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
模写を丁寧に行う姿勢が大切です。

美術演習５－b
油彩画技術と表現Ⅰ

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

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

授業計画
1. 卵黄テンペラによる板絵制作について
2. テンペラ画のプロセスについて
3. 絵画の要素／基本的な道具と素材について
4. 西洋古典絵画・グリザイユ技法の歴史的解釈と技法の実際について
5. 明度設計の考え方　明暗の流れ＋構図における基礎知識
6. 媒材研究①　油絵具の組成、ダンマルワニスの作成方法
7. 媒材研究②　描画オイルの調合、ラズール技法の実際
8. 洋画材料についての特別レクチャー
9. 洋画材料についての特別レクチャー
10. カマイユ技法と有色下地について
11. カマイユ技法と西洋画における人物表現について1
12. 媒材研究③　描画オイル・ヴァニスの研究
13. カマイユ技法と西洋画における人物表現について2（ディスカッション）
14. カマイユ技法と西洋画における人物表現について3（ディスカッション）

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

成績評価方法・基準
授業態度　50%
提出物・制作物　50%

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付する。

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

美術演習５－c
自己と表現

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

成績評価方法・基準
授業態度　50%（課題の取り組み姿勢）
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
必要な時は、資料を用意します。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし

美術演習６－b
油彩画技術と表現Ⅱ

担当教員名 **岡田　修二**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
この科目は油彩画専門基礎の後半のステップである美術実習３－bの課題制作のために必要な知識や技術を習得するためのものです。演習課題にワークショップやスライドショーなどを交えて学びます。油彩画における重要事項と今日的な絵画表現に必要な事項を併せて知ることを目的とします。

到達目標
(1) 近現代の油彩画において重要なメソッドを知り、試すことができる
(2) 油彩画の主題と技法の関係を知り、制作に活かすことができる

授業計画
1. ヴィジョンと構図
2. 線の質　太い線によるクロッキー
3. 色面と輪郭線①　自分の好きな色で色紙を作る
4. 色面と輪郭線②　色紙のコラージュとドローイング
5. マチエール　絵具の量　ストローク
6. 揺らぐ輪郭　ペンデッサンによる実験
7. プロセス　壊して作ること
8. 中間のまとめ
9. 記憶を描く
10. イメージを拡大する/語る　プロジェクションワークショップ
11. エスキースの転写
12. イメージの飛躍　　事件を起こす
13. イメージの実体化
14. 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してください。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してください。

成績評価方法・基準
授業態度　５０%
課題作品　５０%

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付

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 **澤田　華**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
現代アートは、絵画や彫刻といった伝統的な表現を基軸とする一方で、メディア・アートなど、テクノロジーの発展と共に常に新たな表現を獲得し続けています。この授業では、現代アートにおける映像メディアの可能性を探り、構想・撮影・編集・展示までの一通りの作業を体験することで、その基本的なスキルを習得するとともに、自身の表現の幅を広げます。

到達目標
(1) 現代アートとしての映像メディアの可能性について学ことができる
(2) 映像メディアを取り扱う基本的なスキルを習得することができる
(3) 自身の表現の幅を広げることができる

授業計画
1. 初回ガイダンス・ストップモーションムービーの制作1　構想
2. ストップモーションムービーの制作2　撮影
3. ストップモーションムービーの制作3　編集
4. ビデオ撮影の基礎
5. 記録と表現1　物事を記録する
6. 記録と表現2　映像編集の基礎
7. 記録と表現3　編集と改編
8. 記録と表現4　録音の基礎、音素材の編集
9. 撮影・編集の応用1　テロップ
10. 撮影・編集の応用2　グリーンバック
11. 撮影・編集の応用3　マルチチャンネル
12. 映像作品の展示について考える1　様々な映像作品の鑑賞体験・展示方法を知る
13. 映像作品の展示について考える2　様々なスクリーンにプロジェクションする
14. まとめ　合評

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

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

テキスト・参考図書・材料費
適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

美術演習７－a
日本画研究Ⅲ　絵具をつくる

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

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

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

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

準備学習
作品鑑賞時に素材や技法について注視しておくこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
授業で使用する資料は用意します。

履修上の注意・ライセンスなど
岩絵具づくりにマスクを用意してください。

美術演習７－b
テーマの発見と研究計画の立案

担当教員名 **岡田　修二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
自身の研究（制作含む）テーマや研究手法、計画について主体的に考えることを目的とした授業です。研究とはどのような行為なのかを理解した上で、自分の関心について分析的に考えます。研究対象をできるだけ多く探し、それらを整理しながら自らの研究テーマの輪郭を捉えてみましょう。また、自分の思いをできるだけ客観的に言語化することや、他の学生の発表を丁寧に聞き取り建設的な姿勢で質疑応答することの意義を学び、課題解決力や協働力の向上を目指します。卒業研究の導入となる重要な科目です。

到達目標
(1) 自らの興味関心を分析できる
(2) 多数の研究対象を探し出し、自らの研究テーマの輪郭を捉えられる
(3) 自らの研究計画を言語化し、発表できる
(4) 他者の研究計画を丁寧に聞き取り、質疑応答ができる

授業計画
1. オリエンテーション　研究とはどのような行為か?
2. 自分の関心を確認する①　ディスカッション
3. 自分の関心を確認する②　マインドマップの作成
4. 自分の関心を確認する③　マインドマップの作成
5. 研究対象を探す①
6. 研究対象を探す②
7. 研究対象を探す③
8. 研究対象の分布を確認し、研究テーマの輪郭を探る①　チュートリアル
9. 研究対象の分布を確認し、研究テーマの輪郭を探る②　チュートリアル
10. 研究対象の分布を確認し、研究テーマの輪郭を探る③　チュートリアル
11. 研究計画の口頭発表とディスカッション①
12. 研究計画の口頭発表とディスカッション②
13. 研究計画の口頭発表とディスカッション③
14. まとめ

準備学習
自分がどのようなことに興味があるか事前に考えておくこと。できるだけ多くの研究対象をピックアップしておいてください。

成績評価方法・基準
授業態度　５０%
発表内容　５０%

テキスト・参考図書・材料費
適時プリントを配付

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 **澤田　華**

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、自身の表現活動をプレゼンテーションするために、企画書やポートフォリオや論文などの文章表現や、展覧会のポスターやDM、会場のキャプションやハンドアウトなど、様々な場面において、テキストや画像・映像を構成・編集して印刷物を作成するスキルが求められます。この授業では、実際にクリエイティブソフトのAdobe Illustrator・Photoshop等を活用して、テキストの構成や、記録写真・映像素材を適正に補正・修正して印刷用データを作成するアプリケーションの基本的なスキルを習得するとともに、自身の表現活動に必要なツールを実制作します。

到達目標
(1) Adobe Illustrator・Photoshop等を活用して印刷用データを作成する基本的なスキルを習得することができる
(2) 自身の表現活動をプレゼンテーションするために必要なツールを、目的に応じて作成する事ができる

授業計画
1. オリエンテーション　様々なポートフォリオ・作品集を見る
2. ポートフォリオの制作1　ポートフォリオの役割、実例紹介
3. ポートフォリオの制作2　作品・情報の整理、ページ内容の構想
4. ポートフォリオの制作3　CV・略歴の作成
5. ポートフォリオの制作4　ポートフォリオ制作に必要な技術の復習
6. 展覧会の案内状の作成1　様々な広報物を見る
7. 展覧会の案内状の作成2　印刷物のデータ制作の注意点
8. 展覧会の案内状の作成3　レイアウト
9. 展覧会の案内状の作成4　入稿データの作成
10. 展覧会における文字情報　キャプションやハンドアウトの作成
11. ポートフォリオの制作3　データ制作
12. ポートフォリオの制作4　データ制作
13. ポートフォリオの制作5　データ制作
14. まとめ　合評

準備学習
既存の作品図録、冊子の観察と検証を行ってください。

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

テキスト・参考図書・材料費
適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

美術演習８－a
日本画研究Ⅳ　作家研究

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

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

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

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

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

成績評価方法・基準
授業態度　60%（授業態度、取り組み姿勢）
課題作品　40%（研究発表のスピーチ）

テキスト・参考図書・材料費
必要に応じて配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
美術論1の講義内容も参考にしてください。

美術演習８－b
研究テーマと研究計画の洗練

担当教員名 **三宅　砂織**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
この授業は受講生個々人が自身の研究テーマや研究計画について考えるゼミ形式の授業です。授業は受講生同士のディスカッションを中心に、アートブック制作・展示計画など様々な視点から自分の研究テーマを分析し、言語化すること目指します。前期の間に見つけた自身の関心をより洗練させるために、情報収集や編集に関する一連の経験を活かし、比較検討する作業を行います。自身の作品を分析した上で、卒業研究に向けて、自分が何に関心を持っていて、自身が望む作品を作るためには何が必要なのかを言葉によって確認し、作品制作や研究活動を発展させていくことを目指します。

到達目標
(1) 自身の興味関心を言語化できる
(2) 自身の興味関心を他者の興味関心と関係づけることができる
(3) 自身の今後の研究計画を立てることができる

授業計画
1. ガイダンス
2. 「私の作品の個性はどこにあるのだろう?」を考える1
3. 「私の作品の個性はどこにあるのだろう?」を考える2
4. 自分の作品を分析する1
5. 自分の作品を分析する2
6. 関連作家を調査する1
7. 関連作家を調査する2
8. 違うメディアを使って考える1
9. 違うメディアを使って考える2
10. 展示と記録1
11. 展示と記録2
12. アートブック制作1
13. アートブック制作2
14. まとめ

準備学習
自分の興味関心に関連した展覧会や書籍・論文に触れておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　30%
レポート・課題評価　70%

テキスト・参考図書・材料費
適時プリントを配付

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こと。授業では積極的に発言すること。

美術演習８－c
分野横断的研究

担当教員名 **泊　博雅**

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

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

授業計画
1. ガイダンス
2. ポートフォリオによるプレゼンテーション1
3. ポートフォリオによるプレゼンテーション2
4. 分野横断的研究1：テーマを絞る
5. 分野横断的研究2：アウトプットをイメージする
6. 分野横断的研究3：プレゼンテーションのアウトライン設計
7. 分野横断的研究4：プレゼン資料制作1
8. 分野横断的研究5：プレゼン資料制作2
9. プレゼンテーション1
10. プレゼンテーション2
11. プレゼンテーション3
12. 研究の展開1
13. 研究の展開2
14. 研究の展開3

準備学習
自らの計画に従い、調査・記録をしてください。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講態度、準備学習）
課題作品　50%（プレゼンテーション、ワークシートなど）

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
授業計画の詳細は変更する場合があります。初回のオリエンテーションに必ず出席し、スケジュールを確認して授業に臨んでください。

美術実習１－a
写生表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
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、材料の扱い方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、ドーサ引き、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　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。授業内で進度が遅れている場合は、次回授業までに制作を進めておくこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
適宜、授業内で紹介します。

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 **岡田　修二**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

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

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

授業計画
1. 第１課題　卵黄テンペラによる板絵1　オリエンテーション・基底材作り
2. 第１課題　卵黄テンペラによる板絵3　規定材作り・下絵・転写
3. 第１課題　卵黄テンペラによる板絵5　描画（アンダーペインティング）
4. 第１課題　卵黄テンペラによる板絵8　描画（オーバーペインティング）
5. 第２課題　グリザイユ技法＋ラズール技法による静物画2　木炭による下書き
6. 第２課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画4　描画(アンダーペインティング)
7. 第２課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画6　描画(アンダーペインティング)
8. 第２課題　グリザイユ技法+ラズール技法による静物画8　描画(オーバーペインティング)
9. 第１課題、第２課題中間合評
10. 第３課題　カマイユ技法による人物油彩画（ヌード）2　下描き
11. 第３課題　カマイユ技法による人物油彩画（ヌード）4　描画
12. 第３課題　カマイユ技法による人物油彩画（ヌード）6　描画
13. 第３課題　カマイユ技法による人物油彩画（ヌード）8　描画
14. まとめ　合評

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

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

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
古典技法は手順が大切です。遅刻欠席は厳禁。第３課題に関してはモデルポーズ中は教室の出入りを禁止します。 美術実習１－bと２－bは共通課題ですので注意してください。美術実習１－bと２－bを履修する者は必ず美術演習５－bも履修してください。

美術実習１－c
立体表現

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
現代アートにおける立体表現では、伝統的な手技によるものからデジタルファブリケーション(コンピュータと接続されたデジタル工作機械を用いた加工技術)を活用したものまで、その可能性は広がっています。本実習では、レーザーカッターの基本操作を習うとともに、デジタルファブリケーションと手技(主に木材)を活用した立体表現に挑戦します。課題制作では、「生命」をテーマに立体表現に取り組みます。

到達目標
(1) レーザーカッターの基本操作を学ぶことができる
(2) 木工の基本的な加工技術を学ぶことができる
(3) デジタルファブリケーションと手業を組合せた立体表現を体験することができる

授業計画
1. 初回ガイダンス／ワークショップ:木工①／道具箱の設計
2. ワークショップ:木工②／道具箱の制作
3. ワークショップ:木工③／道具箱の仕上げ
4. ワークショップ:レーザーカッター①／カットデータの作成
5. ワークショップ:レーザーカッター②／レーザカット
6. 課題説明:「生命」について
7. 課題:「生命」をテーマに作品を構想する
8. 課題:「生命」をテーマに作品の実制作①
9. 課題:「生命」をテーマに作品の実制作②
10. 課題:「生命」をテーマに作品の実制作③
11. 課題:「生命」をテーマに作品の実制作④
12. 課題:「生命」をテーマに作品の実制作⑤
13. 課題作品の展示・発表について
14. 合評・まとめ

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

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

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

履修上の注意・ライセンスなど
作品の制作内容に応じて、メディアセンター、fabco、版画ラボ、鉄工ラボ、造形ラボ等のクリエイティブ施設等を利用する場合があります。その際は、各自で施設使用許可や機材申請をして自主的に取り組んでください。

美術実習２－a
植物表現

担当教員名 **福田　浩之**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

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

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

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

準備学習
画家の写生やデッサンなどの図書を見て勉強しておくこと。

成績評価方法・基準
受講態度　50%(写生期間の根気と熱意)
課題作品　50%(写生と制作)

テキスト・参考図書・材料費
特になし

履修上の注意・ライセンスなど
野外写生期間の雨天日は、実習室にて別課題をします。

美術実習２－b
油彩画専門基礎２

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

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

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

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

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

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

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付する。

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

美術実習２－c
平面表現

担当教員名 **植松　琢麿**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

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

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

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

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

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

テキスト・参考図書・材料費
必要に応じてプリントを配付する。作品制作費、及びプリント代が必要。

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

美術実習３－a
静物表現

担当教員名 **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. 動物の制作　草稿
12. 〃　彩色
13. 〃　仕上げ
14. 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。授業内で進度が遅れている場合は、次回授業までに制作を進めておくこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど
写生をしっかり行う姿勢が大切です。

美術実習３－b
油彩画専門基礎3

担当教員名 **岡田　修二**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
この科目は油彩画専門基礎の後半のステップであり、油彩画の専門性を確実なものにするためのものです。油彩画における重要事項と今日的な絵画表現に必要な事項を併せて知ることを目的とします。第１課題では50号着衣群像画を制作する中で、近現代の油彩画において重要なメソッドを学びます。第２課題ではテーマ制作を行い、油彩画の主題と技法の関係を学びます。油彩画が固有のリアリティを構築してきた歴史を振り返りながら、記憶・イメージ・写真・映像・物語などのキーワードの下で考察を深めます。

到達目標
(1) 近現代の油彩画のメソッドを知った上で、人物油彩画(着衣群像)の制作ができる
(2) 油彩画における重要事項を知った上で、テーマ制作ができる
(3) 今日的な絵画表現の特質を把握できる

授業計画
1. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)１　クロッキー、エスキース、デッサン
2. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)２
3. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)３
4. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)４
5. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)５
6. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)６
7. 第１課題　人物油彩画(着衣群像)７
8. 第１課題の講評とディスカッション　第２課題のオリエンテーション
9. 第２課題　テーマ制作「大切な記憶を描く」１　ドローイングとテキスト
10. 第２課題　テーマ制作「大切な記憶を描く」２　構想とプランニング
11. 第２課題　テーマ制作「大切な記憶を描く」３　イメージの展開
12. 第２課題　テーマ制作「大切な記憶を描く」４
13. 第２課題　テーマ制作「大切な記憶を描く」５
14. まとめ　合評

準備学習
第１課題に関しては近現代の人物油彩画の表現を事前に調査しておいてください。両課題とも毎週９０分以上の自習時間を確保すること。

成績評価方法・基準
授業態度　５０%
課題作品　５０%

テキスト・参考図書・材料費
プリントを随時配付

履修上の注意・ライセンスなど
この授業を履修する学生は必ず美術演習6ーbを履修してください。第１課題に関しては、モデルポーズ中は教室の出入りを禁止します。

美術実習３－c
素材研究

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
現代アートにおける素材とは、およそ全ての「モノ」が表現素材となり、その技法も様々です。本実習では、現代アートにおける名作を各自が選び、それを調査・研究して複製(レプリカ)作品の制作に取り組みます。この課題を通じて、現代アートにおけるアイデアの重要性と、表現に必要な素材の「扱い方」や「見せ方」を実践を通じて学び、今後の自己の表現に繋げます。

到達目標
(1) 現代アートにおけるアイデアの重要性について学ぶことができる
(2) 現代アートにおける素材の「扱い方」を実践を通じて学ぶことができる
(3) 現代アートにおける素材の「見せ方」を実践を通じて学ぶことができる

授業計画
1. オリエンテーション／課題説明:「レプリカ」の制作と調査・研究について
2. 調査１:各自の研究対象となる作家・作品を調査
3. 調査２:各自の研究対象となる作品を発表
4. 研究:各自の研究対象となる作品の研究／アイデア・素材・技法について
5. 研究:各自の研究成果の発表
6. 課題１:「レプリカ」作品の試作・実験①
7. 課題２:「レプリカ」作品の試作・実験②
8. 課題３:「レプリカ」作品の実制作①
9. 課題４:「レプリカ」作品の実制作②
10. 課題５:「レプリカ」作品の実制作③
11. 課題７:「レプリカ」作品の研究レポートを作成
12. 課題作品の展示・発表(学内ギャラリー)に向けて作品と研究レポートの準備１
13. 課題作品の展示・発表(学内ギャラリー)に向けて作品と研究レポートの準備２
14. 学内ギャラリーで合評／まとめ

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

成績評価方法・基準
授業態度　50%(受講態度、取り組み姿勢)
課題作品　40%(課題作品評価、合評での表現力、提案力)
レポート　10%(研究レポートの発表)
※課題作品と作品レポートは学内ギャラリーで展示・発表します。

テキスト・参考図書・材料費
テキスト:必要に応じてプリントを配付する。参考図書:適宜紹介する。材料費:課題制作は各自で材料を用意して臨んでください。

履修上の注意・ライセンスなど
作品の制作内容に応じて、メディアセンター、fabco、版画ラボ、鉄工ラボ、造形ラボ等のクリエイティブ施設等を利用する場合があります。その際は、各自で施設使用許可や機材申請をして自主的に取り組んでください。

美術実習４－a
動物表現

担当教員名 **井手本　貴子**

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～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ができるようにします。

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. 静物画と動物画作品の講評

準備学習
日頃より静物画のモチーフになるものを考えておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%(写生の熱意)
課題作品　50%(写生と作品制作)

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど
写生をしっかり行う姿勢が大切です。

美術実習４－b
版画実習（シルクスクリーン）

担当教員名 **伊庭　靖子**

受講対象・履修要件 美術領域３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技法を学びます。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印刷工程と、デジタル画像から4色分解する印刷工程を体験し、シルクスクリーンの原理の理解と技術を習得した上で、様々なアイディアによる個人制作に取りかかってもらいます。

到達目標
(1) シルクスクリーン技法の基礎を習得できる
(2) 版画作品の可能性について理解し、様々な技法を横断的に試みることができる
(3) 自身の表現に適した技法や素材について、幅広く考察することができる

授業計画
1. 導入 / 課題1 写真四色分解（テストピース）出力、製版 /紗枠の準備
2. 課題1　刷り、完成
3. 課題2　手描きポジ（テストピース）作成、製版
4. 課題2　インク作り、刷り
5. 課題2　完成 / 課題3　技法ワークショップ導入
6. 課題3　技法ワークショップ制作、発表
7. 課題4　シルクスクリーンを使った自由制作 / エスキース作成
8. 課題4　エスキースチェック、ポジ作成
9. 課題4　ポジ作成、製版、刷り
10. 課題4　製版、刷り
11. 課題4　製版、刷り
12. 課題4　製版、刷り
13. 課題4　製版、刷り、完成
14. まとめ　課題講評会

準備学習
授業内で予定のところまで進まなかった場合は、次回授業までに進めておくこと。各授業で必要なエスキースや素材は各自で準備した上で授業に臨むこと。日頃から様々な作品に触れ、興味のある対象について積極的に調べること。（合計100分程度）

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

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど
・授業初日に持ってくるもの ①テストピースの下絵2枚（課題1・写真を使ったコラージュ／課題2・手描きイメージ、それぞれ18×14cm以内） ②USBメモリなどデータを保存できるもの ③マスキングテープ（2.4cm幅のもの）・授業初日にPCルームでAdobeのソフトを使用します。Adobe IDでログインできるようにしておいてください。（分からない場合は、情報メディアセンターに相談してください）・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. 課題作品を学内ギャラリーで発表　説明・企画ミーティング
12. 課題作品を学内ギャラリーで発表　企画ミーティング・制作
13. 課題作品を学内ギャラリーで発表　搬入：展示
14. 課題作品を学内ギャラリーで合評　まとめ

準備学習
様々な展覧会に足を運び、実際の作品を鑑賞する機会を持つこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど
授業で行ったことを毎回記録し、ポートフォリオをつくること。

美術実習５－a
人物表現

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

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

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

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

準備学習
人体図やポーズ集など参考になる図書を参照しておく。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%（写生と制作）

テキスト・参考図書・材料費
必要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

美術実習５－b
方法論の展開

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
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します。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します。テーマごとに適したプランニングの方法論を試行します。考察、造形的アイディアと多数のテストピース作り、及びディスカッションに重点を置く授業です。

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. 美術実習5 導入　作家の制作例を元にそれぞれの課題説明
2. 課題1　色彩とマチエールの幅を広げる
3. 課題1　テストピース制作　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　導入
5. 課題2　アイディア発表と制作
6. 課題2　制作
7. 課題2　発表・ディスカッション
8. 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
9. 課題3　マケットの制作
10. 課題3　マケットの中間発表
11. 課題3　写真・ドローイング制作
12. 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
13. 課題4　課題1～3からの展開
14. 課題4　制作

準備学習
授業終了後には、授業で行った内容を復習しさらに自主研究をしておくこと。次回授業には予習と準備をした上で臨むこと。授業において認識した事柄を自主制作に反映させ、また関連する絵画や表現形式についての研究を継続すること。（合計100分程度）

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

テキスト・参考図書・材料費
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
授業時間内での制作が難しい場合には、各自で自主制作になります。版画ラボの使用については、あらかじめ研究室や版画ラボ・スタッフに相談すること。

美術実習５－c

学内個展　1（企画・制作・展示）

担当教員名 **国谷　隆志**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

本実習は、美術実習6-cと連携して、全員が学内ギャラリーを会場に個展を開催します。個展の開催は、企画・制作・展示の全てを学生主体で取り組み、合評は個展ごとに行います。各自で個展の内容を企画し、これまでに学んだ様々な手法を駆使・応用した作品を制作して、展示・発表に臨みます。また、CVとアーティストステートメントの作成にも取り組みます。この実習を通じて、現代アートの現場に対応できる総合的なスキルを学びます。

到達目標

(1) 学内ギャラリーを会場に個展を開催することができる
(2) これまでに学んだ様々な手法を駆使・応用した作品を制作することができる
(3) CVとアーティストステートメントを作成することができる
(4) 現代アートの現場に対応できる総合的なスキルを学ぶことができる

授業計画

1. オリエンテーション
2. 企画:自作の構想を練る1 (自作を語る)
3. 企画:自作の構想を練る2 (自作を分析する)
4. 企画:自作の構想を練る3 (自作を展開させる)
5. 制作：CVとアーティストステートメントについて
6. 制作:作品制作1 (手段と方法を練る)
7. 制作:作品制作2 (表現メディアを選ぶ)
8. 制作:作品制作3 (素材の検討)
9. 制作:作品制作4 (制作状況の確認と仕上げ)
10. 制作:作品制作5 (搬入・展示・搬出について)
11. 個展1：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
12. 個展2：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
13. 個展3：合評（※合評は各個展会場でおこなう）
14. まとめ（総評）

準備学習

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

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

テキストと参考図書は適宜紹介する。作品制作の材料費が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

各自の制作内容に応じて、fabco、鉄工ラボ、造形ラボ等の施設を利用する場合がありますので、自主的に教室の使用許可を申請して計画的に活用してください。※この授業は美術実習6-cと連携していますので、合わせて履修することを推奨します。

美術実習６－b

版画技法　（銅版画技法）

担当教員名 **長尾　浩幸**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

積極的に展覧会に足を運び、実際の版画作品を鑑賞するように心がける。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度、課題への取り組み姿勢）
課題作品　50%（課題作品から提案力と理解度を総合的に評価）
尚、作品は2種類制作し、2点とも提出

テキスト・参考図書・材料費

銅版画技法のテキストを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

授業開始直後に説明することが多いので、遅刻厳禁。授業時間外に版画ラボにて制作は可能です。その場合は、自主制作になります。

美術実習６－a

コスチューム表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

1. 人物制作Ⅰ、写生から草稿
2. パネルづくり、本紙水張り
3. 本紙制作①
4. 本紙制作②
5. 本紙制作③
6. 仕上げ
7. 人物制作Ⅱ（コスチューム）、写生から草稿
8. パネルづくり、本紙水張り
9. 本紙制作①
10. 本紙制作②
11. 本紙制作③
12. 本紙制作④
13. 仕上げ
14. まとめ（作品提出・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。授業内で進度が遅れている場合は、次回授業までに制作を進めておくこと。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

適宜、授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

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

美術実習６－c

学内個展２（セルフプロデュース）

担当教員名 **岡本　光博**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

現代アートにおける多様な表現に触れ、自らの興味の方向性を把握しておくこと。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

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

美術実習７－a
風景表現

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
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号以上の大きさ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(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%（受講態度、取り組み姿勢）
課題作品　50%(課題作品の完成度)

テキスト・参考図書・材料費
適宜、授業内で紹介します。

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
自由制作1

担当教員名 **岡田　修二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
この授業では研究(制作含む)に対しての完全に主体的な取り組み姿勢を求めます。前半には試作品や実験的作品を制作し、後半では発表形式としての大型作品に挑みます。個人面談の中では様々に問題点を指摘していきますので、そのつど積極的に対処し課題解決力を強化してください。自主制作のために必要な知識や経験を得て卒業研究へのステップとします。実践性を高めるため、学外でのグループ展にも取り組みます。

到達目標
(1) 完全に主体的な姿勢で自由制作に取り組むことができる
(2) 自分の考えをまとめ、大型作品の制作ができる
(3) 指摘される問題点について解決策を考案することができる

授業計画
1. 自由制作1　個人面談　夏課題のチェック
2. 自由制作1　個人面談　今後の研究の方向性の確認
3. 自由制作1　個人面談　ものづくりのプロセスについて
4. 自由制作1　個人面談　評価とフィードバック
5. 自由制作2　個人面談　研究対象の拡大
6. 自由制作2　個人面談
7. 自由制作2　個人面談
8. まとめ　中間合評　　評価とフィードバック
9. 自由制作3(大型作品)　個人面談　大型作品への構想
10. 自由制作3(大型作品)　個人面談　エスキースの確認
11. 自由制作3(大型作品)　個人面談
12. 自由制作3(大型作品)　個人面談
13. 自由制作3(大型作品)　個人面談
14. まとめ　合評

準備学習
積極的に美術館やギャラリーに出向き、見識を広めた上で授業に臨んでください。授業時間以外にも十分な自習時間を確保してください。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

美術実習７－c
グループ展1(身体表現)

担当教員名 **岡本　光博**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
1960年代以降の身体表現を含む現代アートの作家を研究して、その引用から再演・発表に取り組みます。この実習を通じて、表現の構想を具体な'形'にすることを目指し、現代アートにおける身体表現の可能性を体感します。 再演作品の発表は、その全てを学生主体でおこないグループ展をつくりあげるとともに、webの専用facebookページで発表します。

到達目標
(1) 1960年代以降の身体表現を含む現代アートの理解を深めることができる
(2) 現代アートにおける身体表現の可能性を体感することができる
(3) 表現活動を社会に発信するスキルを学ぶことができる

授業計画
1. オリエンテーション／これまでのTATプロジェクト紹介
2. 彫刻と身体表現(パフォーマンス)
3. 環境、路上観察と考現学(リサーチ)
4. 身体表現の可能性(コンダクト+ファッション)
5. 身体表現の可能性(ユーモア+タイム)
6. 身体表現の可能性(ライフ、スピリチュアル)
7. 身体表現の可能性(ネイチャー)、 パフォーマンス 1
8. 身体表現の可能性(ソーシャル:ユーモア)、 パフォーマンス 2
9. 身体表現の可能性(ソーシャル:ストリート)、 パフォーマンス 3
10. 身体表現の可能性(アルティメット)、 パフォーマンス 4
11. グループ展、制作1
12. グループ展、制作2
13. グループ展(搬入・展示)
14. グループ展(合評)

準備学習
専用facebookページ TAT <https://www.facebook.com/touchartisttouch/>の過去の表現と引用作品を調べておくこと。
「路上観察」「考現学」について調べておくこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
参考図書:「現代美術史」山本浩貴著　中央新書

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

美術実習８－a
各自のテーマによる表現

担当教員名 **林　孝二**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
地域の風景を写生するところからはじめます。その写生をもとに風景制作100号程度1点を作品制作します。また、テーマを課題設定して100号以上の大きさで作品制作します。日本画としての風景の捉え方や表現が自己の表現とどのように結び付けて描くのかを作品制作を通して追求していきます。また、テーマを課題設定して自己の創造的な作品づくりに取り組みます。

到達目標
(1) 風景画を通して表現の幅を広げることができる
(2) テーマを設定する事によって制作意図を明確にすることができる
(3) 写生による風景の捉え方を明確にすることができる

授業計画
1. 風景制作　写生現場探索
2. 風景制作　描画材料と表現
3. 風景制作　写生と草稿
4. 本紙制作　風景描写
5. 本紙制作　技法の工夫
6. 本紙制作　表現の工夫
7. 本紙制作　表現の確認
8. テーマ設定による制作　写生
9. テーマ設定による制作　写生と草稿
10. 本紙制作　墨と胡粉の下地
11. 本紙制作　技法の工夫
12. 本紙制作　表現の工夫
13. 作品提出
14. 風景制作とテーマ制作合評

準備学習
近江の風景をテーマに風景を制作します。描く前に、事前に対象となる風景場所の確認をしておく。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%(写生と課題作品)

テキスト・参考図書・材料費
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
屋外写生の雨天日の内容は、随時連絡します。

美術実習８－b
自由制作

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
個人面談によって主題や表現について具体的な研究課題を見つけて自己の絵画表現につなげていきます。１２月の学外グループ展に向け自身の研究制作を深め、作品制作のプランニングを具体化します。学外展示を受け、さらにドローイング、写真や版画、立体などタブロー以外の方法論の展開によって、表現領域の拡大を目指し、卒業研究に向かう各々の研究テーマを具体化します。

到達目標
(1) 主題と表現を明らかにして、さまざまな素材や技法を使って表現できる
(2) 自分のテーマをみつけて表現行為と結びつけられるようになる
(3) 絵画表現の多様性を理解し、自身のテーマと関連づけられる

授業計画
1. ガイダンス、授業の進め方、研究計画書とポートフォリオについて
2. 個人面談、自由制作1
3. 個人面談、自由制作1
4. イントロダクション、自由制作2準備、計画
5. 個人面談、自由制作2
6. 個人面談、自由制作2
7. 個人面談、自由制作2
8. 中間合評
9. イントロダクション、自由制作3準備、計画
10. 個人面談、自由制作3、ポートフォリオ、展示について
11. グループ展、搬入、展示、講評
12. 個人面談、自由制作3
13. プレゼン、ステートメント、研究報告書の作成
14. まとめ

準備学習
積極的に展覧会に足を運び、実際の作品を鑑賞する機会を持つように心がける。

成績評価方法・基準
授業態度　40%（受講態度、課題への取り組み姿勢）
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
必要に応じてプリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
無断欠席はしないように。

美術実習８－c
グループ展２（自由表現）

担当教員名 **植松　琢麿**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
これまでの制作体験を振り返り、自作のコンセプトやメディアを実験・検証して表現の'核'を探ります。各自の実験・検証をもとに、グループ展を想定した作品プランの立案と制作に取り組み、質の高い表現を目指します。発表は、美術実習8-cと連携して、その全てを学生主体でおこない、他の出展者や展覧会関係者と協働・協調してグループ展をつくり上げます。

到達目標
(1) 自己の表現の"核"を築くことができる
(2) グループ展を想定した作品プランの立案と制作ができるようになる
(3) 他の出展者や展覧会関係者と協働・協調して、グループ展を作り上げることができる

授業計画
1. オリエンテーション／自作の検証
2. 自作の検証と、アーティストステートメント研究①
3. 自作の検証と、アーティストステートメント研究②
4. 自作の検証から、メディアの実験①
5. 自作の検証から、メディアの実験②
6. グループ展のプランニング／展示会場の模型制作
7. グループ展を想定した作品のプランニング／自作のマケット制作
8. グループ展を作品制作①
9. グループ展を作品制作②
10. グループ展の搬入・展示
11. グループ展の合評
12. グループ展のまとめ①　記録・編集
13. グループ展のまとめ②　ポートフォリオ制作
14. まとめ

準備学習
授業内で説明したことを、次回授業までに積極的に調べた上で授業に臨むこと。

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

テキスト・参考図書・材料費
参考図書：Modern Classics 100 Artists' Manifestos: From The Futurists To The Stuckists (Penguin Modern Classics)
作品制作のための材料費が必要です。

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

卒業研究１
自己の研究テーマを深め展開する

担当教員名 **高田 学・西久松 吉雄/長尾 浩幸・岡田 修二/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) 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　完成

準備学習
図書や作品など自己の作品制作に必要なことを積極的に調べた上で授業に臨むこと

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
作品の制作内容に応じて、メディアセンター、fabco、版画ラボ、鉄工ラボ、造形ラボ等のクリエイティブ施設等を利用する場合があります。
その際は、各自で施設使用許可や機材申請をして自主的に取り組んでください。

履修上の注意・ライセンスなど
自己管理を考え、研究方向をめざす。

卒業研究２
自己の研究テーマを社会に発信する

担当教員名 **高田 学・西久松 吉雄/馬場 晋作・岡田 修二/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
大学での最終制作として、各自が一定の構想を持ちながら作品づくりを繰り返し行い、更に新たな表現方法を実験的に試みることを含めて、構想から制作、発表までの自身の表現を展開する独自の制作方法の完成を目指す。

到達目標
(1) 作品制作の計画実行を確認することができる
(2) 表現したいものをプラン通り制作することを知ることができる
(3) 卒業制作の完成と発表について学ぶことができる

授業計画
1. 導入　–ガイダンス
2. 面談１　–テーマ設定
3. 面談２　–プランニングやエスキース
4. 面談３　–制作計画
5. 面談４
6. 面談５
7. 中間合評　–制作方向の確認
8. 面談６
9. 面談７
10. 面談８　–制作方向の再確認
11. 面談９
12. 面談１０
13. 学内ギャラリーで展示・撮影
14. まとめ　合評　研究成果発表

準備学習
自己の作品制作に必要なことを積極的に調査・研究する

成績評価方法・基準
課題作品　100%（作品制作の熱意、実習室での取り組み状態など）

テキスト・参考図書・材料費
適宜紹介する

履修上の注意・ライセンスなど
作品の制作内容に応じて、メディアセンター、fabco、版画ラボ、鉄工ラボ、造形ラボ等のクリエイティブ施設等を利用する場合があります。その際は、各自で施設使用許可や機材申請をして自主的に取り組んでください。

情報デザイン領域

■情報デザインの特色・各課程での学びについて

「情報」と「デザイン」の視点から、新しいデザイン表現を創造し、社会をより魅力ある充実したものへ変えていくことができる力を身につける。グラフィックデザイン、情報デザイン、写真、映像分野の授業を共有することで横断的に学び、様々な情報メディアを用いてデザインの新しい地平を開拓していく。

情報デザインでは、以下の４コースを設定します。

●**グラフィックデザインコース**:グラフィックデザインの世界を広く学び、ビジュアル表現を用いた情報伝達の方法を探求する。
●**写真コース**：写真を核に様々なメディアについて学び、自分だけのテーマによる表現を探求する。
●**映像コース**：多様な映像表現を学び、映像を通して社会に伝える力を探求する。
●**情報デザインコース**：ビジュアル表現と情報システムの両方を学び、人と社会の新しい関係を探求する。

●専門導入課程（１年生）

情報デザイン領域での造形活動の基礎力を身につける。(情報デザインにつながる発想力、知識、印刷、写真、映像・サウンドによる技法および表現)。本領域全コースの基礎を横断的に学ぶ。

●専門基盤課程（２～３年生）

各コースの専門分野の基礎技術及び基礎知識を修得し、独自の自己表現を追究するためのテーマの発展につなげる。また、制作活動を通じて技術力を向上させ、社会への発表活動を通して表現力を充実させる。複合させたメディアによる表現の可能性を広げて行くため、各コースが授業を共有する。

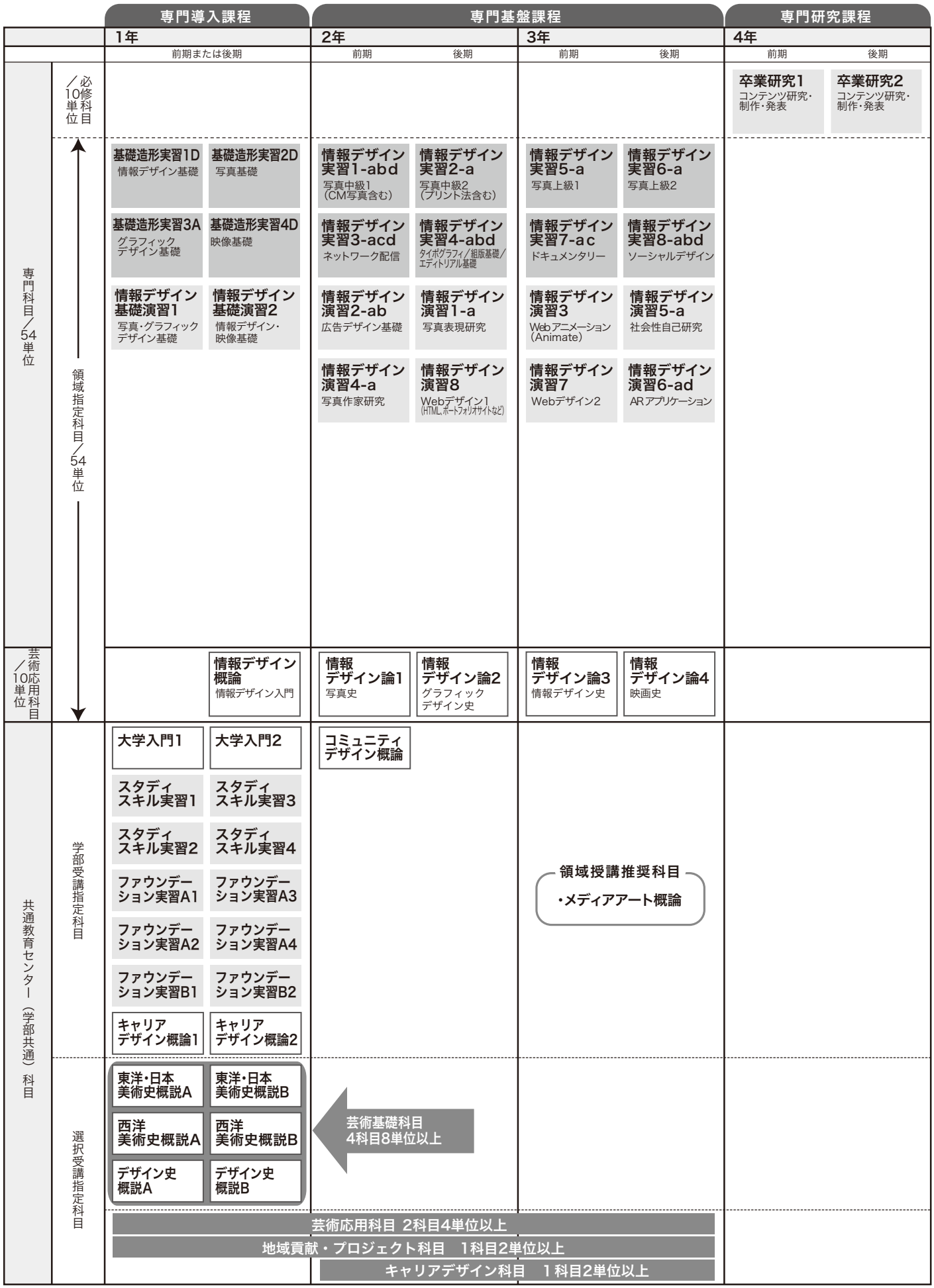
●専門研究課程（４年生）

各自の専門分野において４年間で身につけたことを生かし、表現者として総合的に研究・制作を行う。集大成として４年間の学修成果をまとめ上げる。

芸術学科　情報デザイン領域

カリキュラム		単位数 必修	指定受講	選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習3A		2		実習	○				領域受講指定科目 イラストレーション/情報メディア 空間デザイン領域開講		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1D		2		実習	○				領域受講指定科目 情報デザイン領域開講		
	基礎造形実習2D		2		実習	○				領域受講指定科目 情報デザイン領域開講	写真Cライセンス	
	基礎造形実習4D		2		実習	○				領域受講指定科目 情報デザイン領域開講	映像撮影機材C	
	情報デザイン基礎演習1		2		演習	○				領域共通科目		領域の基礎演習 4単位を修得すること
	情報デザイン基礎演習2		2		演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	情報デザイン演習3		2		演習		○			領域共通科目　※2021年度は未開講		領域共通専門基盤科目 6単位を修得すること
	情報デザイン演習7		2		演習			○		領域共通科目		
	情報デザイン演習8		2		演習			○		領域共通科目		
	情報デザイン演習1-a		2		演習		○			写真コース科目		各コースの専門基盤科目 26単位を修得すること
	情報デザイン演習2-ab		2		演習		○			写真コース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習4-a		2		演習		○			写真コース科目		
	情報デザイン演習5-a		2		演習			○		写真コース科目		
	情報デザイン演習6-ad		2		演習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習1-abd		2		実習		○			写真コース科目	写真B(全般)・プロフォト 情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習2-a		2		実習		○			写真コース科目		
	情報デザイン実習3-acd		2		実習		○			写真コース科目	映像スタジオ・情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習4-abd		2		実習		○			写真コース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習5-a		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習6-a		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習7-ac		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン実習8-abd		2		実習			○		写真コース科目		
	情報デザイン演習1-b		2		演習		○			グラフィックデザインコース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習2-ab		2		演習		○			グラフィックデザインコース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習4-bcd		2		演習		○			グラフィックデザインコース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習5-b		2		演習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習6-b		2		演習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習1-abd		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目	写真B(限定有)・プロフォト 情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習2-bc		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目	映像撮影機材B 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 写真B(限定有)・コンピュータースタジオ	
	情報デザイン実習3-b		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習4-abd		2		実習		○			グラフィックデザインコース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習5-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習6-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン実習7-b		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習8-abd		2		実習			○		グラフィックデザインコース科目		
	情報デザイン演習1-cd		2		演習		○			映像コース科目	映像サウンド機材C・映像サウンド機材B 情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習2-c		2		演習		○			映像コース科目		
	情報デザイン演習4-bcd		2		演習		○			映像コース科目	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習5-cd		2		演習			○		映像コース科目		
	情報デザイン演習6-c		2		演習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習1-c		2		実習		○			映像コース科目	映像撮影機材B 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 写真B(限定有)・コンピュータースタジオ	
	情報デザイン実習2-bc		2		実習		○			映像コース科目	映像撮影機材B 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 写真B(限定有)・コンピュータースタジオ	
	情報デザイン実習3-acd		2		実習		○			映像コース科目	映像スタジオ・情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習4-c		2		実習		○			映像コース科目	写真B(限定有)	
	情報デザイン実習5-cd		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習6-cd		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習7-ac		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン実習8-c		2		実習			○		映像コース科目		
	情報デザイン演習1-cd		2		演習		○			情報デザインコース	映像サウンド機材C・映像サウンド機材B 情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習2-d		2		演習		○			情報デザインコース		
	情報デザイン演習4-bcd		2		演習		○			情報デザインコース	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン演習5-cd		2		演習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン演習6-ad		2		演習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習1-abd		2		実習		○			情報デザインコース	写真B(全般)・プロフォト 情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習2-d		2		実習		○			情報デザインコース	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習3-acd		2		実習		○			情報デザインコース	映像スタジオ・情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習4-abd		2		実習		○			情報デザインコース	情報デザインコンピューター室	
	情報デザイン実習5-cd		2		実習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習6-cd		2		実習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習7-d		2		実習			○		情報デザインコース		
	情報デザイン実習8-abd		2		実習			○		情報デザインコース		
科研専目究門	卒業研究1	4			演習				○			領域の専門研究科目 10単位を修得すること
	卒業研究2	6			演習				○			
芸術応用科目	情報デザイン概論		2		講義	○						領域の芸術応用科目 10単位を修得すること
	情報デザイン論1		2		講義		○	○				
	情報デザイン論2		2		講義		○	○				
	情報デザイン論3		2		講義		○	○				
	情報デザイン論4		2		講義		○	○				

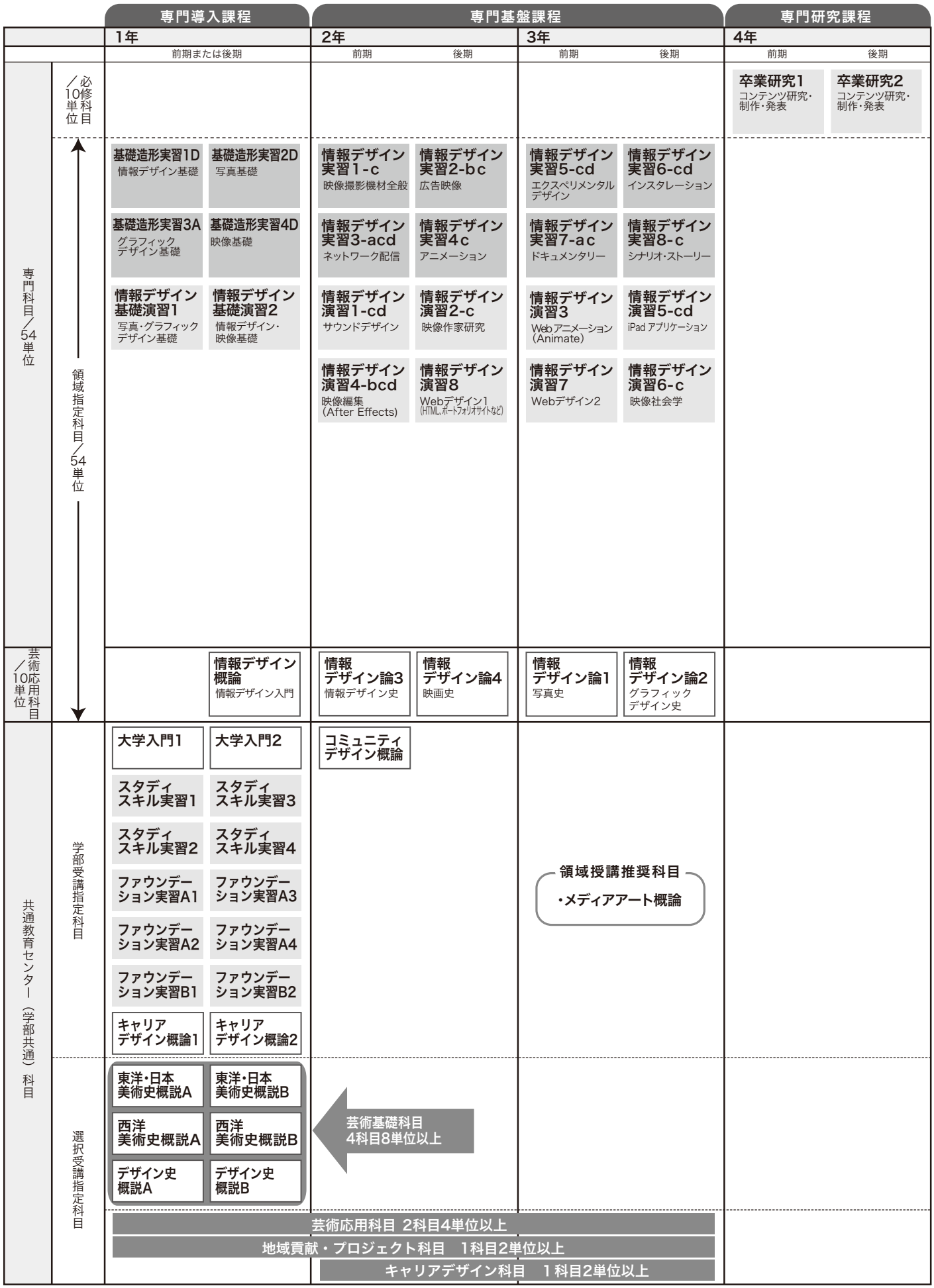
芸術学科　情報デザイン領域　写真コース　スタンダードカリキュラム



芸術学科　情報デザイン領域　グラフィックデザインコース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期または後期		前期	後期	前期	後期	前期	後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位							卒業研究1 コンテンツ研究・制作・発表	卒業研究2 コンテンツ研究・制作・発表
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1D 情報デザイン基礎	基礎造形実習2D 写真基礎	情報デザイン実習1-abd 写真中級1（CM写真含む）	情報デザイン実習2-bc 広告映像	情報デザイン実習5-b 広告／パッケージ	情報デザイン実習6-b アートディレクション		
		基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎	基礎造形実習4D 映像基礎	情報デザイン実習3-b 印刷のしくみ／版表現	情報デザイン実習4-abd タイポグラフィ／組版基礎／エディトリアル基礎	情報デザイン実習7-b エディトリアルデザイン	情報デザイン実習8-abd ソーシャルデザイン		
		情報デザイン基礎演習1 写真・グラフィックデザイン基礎	情報デザイン基礎演習2 情報デザイン・映像基礎	情報デザイン演習1-b パッケージ造形基礎	情報デザイン演習4-bcd 映像編集（After Effects）	情報デザイン演習3 Webアニメーション（Animate）	情報デザイン演習5-b リテールグラフィック・商品企画・ブランディング		
				情報デザイン演習2-ab 広告デザイン基礎	情報デザイン演習8 Webデザイン1（HTML、ポートフォリオサイトなど）	情報デザイン演習7 Webデザイン2	情報デザイン演習6-b インフォグラフィック		
	芸術応用科目／10単位		情報デザイン概論 情報デザイン入門	情報デザイン論1 写真史	情報デザイン論2 グラフィックデザイン史	情報デザイン論3 情報デザイン史	情報デザイン論4 映画史		
共通教育センター（学部共通）科目	学部受講指定科目	大学入門1	大学入門2	コミュニティデザイン概論					
		スタディスキル実習1	スタディスキル実習3						
		スタディスキル実習2	スタディスキル実習4						
		ファウンデーション実習A1	ファウンデーション実習A3			領域授講推奨科目 ・メディアアート概論			
		ファウンデーション実習A2	ファウンデーション実習A4						
		ファウンデーション実習B1	ファウンデーション実習B2						
		キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択受講指定科目	東洋・日本美術史概説A	東洋・日本美術史概説B	芸術基礎科目 4科目8単位以上					
		西洋美術史概説A	西洋美術史概説B						
		デザイン史概説A	デザイン史概説B						
		芸術応用科目 2科目4単位以上							
		地域貢献・プロジェクト科目　1科目2単位以上							
		キャリアデザイン科目　1科目2単位以上							

芸術学科　情報デザイン領域　映像コース　スタンダードカリキュラム



芸術学科　情報デザイン領域　情報デザインコース　スタンダードカリキュラム

		専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程
		1年	2年	3年	4年
		前期または後期	前期 / 後期	前期 / 後期	前期 / 後期
専門科目／54単位	必修科目／10単位				卒業研究1 コンテンツ研究・制作・発表 / 卒業研究2 コンテンツ研究・制作・発表
	領域指定科目／54単位	基礎造形実習1D 情報デザイン基礎 / 基礎造形実習2D 写真基礎	情報デザイン実習1-abd 写真中級1 (CM写真含む) / 情報デザイン実習2-d UI/UXデザイン-1	情報デザイン実習5-cd エクスペリメンタルデザイン / 情報デザイン実習6-cd インスタレーション	
		基礎造形実習3A グラフィックデザイン基礎 / 基礎造形実習4D 映像基礎	情報デザイン実習3-acd ネットワーク配信 / 情報デザイン実習4-abd タイポグラフィ／組版基礎／エディトリアル基礎	情報デザイン実習7-d UI/UXデザイン-2 / 情報デザイン実習8-abd ソーシャルデザイン	
		情報デザイン基礎演習1 写真・グラフィックデザイン基礎 / 情報デザイン基礎演習2 情報デザイン・映像基礎	情報デザイン演習1-cd サウンドデザイン / 情報デザイン演習2-d プログラミング・ジェネレイティブデザイン	情報デザイン演習3 Webアニメーション (Animate) / 情報デザイン演習5-cd iPad アプリケーション	
			情報デザイン演習4-bcd 映像編集 (After Effects) / 情報デザイン演習8 Webデザイン1 (HTML、ポートフォリオサイトなど)	情報デザイン演習7 Webデザイン2 / 情報デザイン演習6-ad ARアプリケーション	
	芸術応用科目／10単位	情報デザイン概論 情報デザイン入門	情報デザイン論3 情報デザイン史 / 情報デザイン論4 映画史	情報デザイン論1 写真史 / 情報デザイン論2 グラフィックデザイン史	
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	領域授講推奨科目 ・メディアアート概論	
		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１D

メディアの特性（仕組み）を生かした情報デザイン

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域１年生

授業概要及び目的

メディアの特性（仕組み）を理解し、情報を扱う面白さや重要性について学びます。課題1では文字を動的に変化することによって起こる意味の生成から知覚・認識の面白さを、課題2では想像力によって動く機械を発案することによって想像力と伝達力のバランスを、課題3ではロボットを用いて運動（メカニズム）のデザインを学習する。

到達目標

(1) メディアの特性（仕組み）を理解してデザインすることができる
(2) 情報デザインにおいて試行錯誤の重要性を理解できる
(3) 他の受講者の課題作品から学ぶことができる

授業計画

1. オリエンテーション、課題1：ポエグラム（スリット・アニメーション）1･･･課題説明、「漢字の感字」について
2. 課題1：ポエグラム（スリット・アニメーション）2･･･錯視について、スリットアニメーションの仕組み、プランニング
3. 課題1：ポエグラム（スリット・アニメーション）3･･･制作、文字原稿出力→提出
4. 課題1：ポエグラム（スリット・アニメーション）4･･･講評、課題2：ナンセンスな機械（絵本）1･･･課題説明
5. 課題2：ナンセンスな機械（絵本）2･･･ムナーリについて、アイデアスケッチ
6. 課題2：ナンセンスな機械（絵本）3･･･切り絵制作
7. 課題2：ナンセンスな機械（絵本）4･･･文字原稿作成、出力→提出
8. 課題2：ナンセンスな機械（絵本）5･･･鑑賞、講評、課題3：動きのデザイン（メカニズム）1･･･課題説明
9. 課題3：動きのデザイン（メカニズム）2･･･Ozobotについて
10. 課題3：動きのデザイン（メカニズム）3･･･動きのデザイン、メカニズムについて、アイデアスケッチ
11. 課題3：動きのデザイン（メカニズム）4･･･試作
12. 課題3：動きのデザイン（メカニズム）5･･･制作
13. 課題3：動きのデザイン（メカニズム）6･･･映像撮影（記録）
14. 課題3：動きのデザイン（メカニズム）7･･･講評、まとめ

準備学習

授業で紹介された書籍、作品・作者、サイトを調べてみる。
授業内で終わらなかった作業を行う。
提出した作品をポートフォリオとして記録する

成績評価方法・基準

授業態度　40%（制作プロセス）
課題作品　60%（提出作品とプレゼンテーション）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：伊藤勝一『伊藤勝一の漢字の感字』郎文堂、向井周太郎『かたちの詩学』美術出版社、ブルーノ・ムナーリ『ムナーリの機械』（河出書房新社）、坂啓典『からくりの素ペーパークラフトブック』集文社

履修上の注意・ライセンスなど

鉛筆等の筆記用具、油性マッキーペンなどの着彩用具、カッターナイフ、接着剤、クリアファイル（課題、資料収納用）など各自で準備してください。

基礎造形実習２D

写真表現の基本技術と多様性　感受性の発見

担当教員名 **金澤　徹／天野　憲一**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域１年生

授業概要及び目的

ルイ・ジャック・マンデ・ダゲールにより写真術が発表され、世界にその方法が拡がって発展を始めたのは1839年。以来、映画・テレビへと映像時代が始まり180年余りが経過している。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）ができる

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. 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。各種フィルム、印画紙、用紙などは、学内購買（リブレ）で購入のこと。モノクロームフィルムは必ず指定フィルムを使用のこと。フィルム・印画紙・現像代・写真印刷用紙などの材料費が必要。購入は不要だが、撮影ができるフィルム使用一眼レフカメラをできれば手配すること（キヤノンEOS系は大学の交換レンズの利用可）。

履修上の注意・ライセンスなど

上の内容とスケジュールは変更の可能性もある。実習時などの「密」を避けるためグループ分けをし、同内容をカバーするが授業進行順を調整する。上記スケジュールに関して、詳細な内容と予定は各講師が学期はじめに説明し配付する。やむを得ない事情があって欠席しなければならない場合は、必ず本人が理由を報告すること。

基礎造形実習３A

シンボライズ

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域１年生

授業概要及び目的

シンボライズを主題に、情報の視覚化を行い視覚伝達を学びます。［観察］→［分析］→［コンセプト］→［アイデア］→［デザイン］→［プレゼンテーション］の各制作プロセスを通じ、デザイン手法の基礎を習得します。

到達目標

(1) デザインプロセスによる造形手法を習得できる
(2) 情報を分析しシンボライズできる
(3) ビジュアル言語による視覚伝達ができる

授業計画

1. 観察・分析1｜　ビットマップ
2. 観察・分析2｜　色面構成
3. ピクトグラム1｜　図形ユニットを使った構成
4. ピクトグラム2｜　概念を非言語コミュニケーションで表す
5. 観察・分析3｜　切手
6. 観察・分析4｜　モノグラム
7. 中間合評
8. ロゴマーク｜　デザイン案制作
9. ロゴマーク｜　パターン案制作
10. ロゴマーク｜　原画制作・コンセプト
11. ロゴマーク｜　レーザー加工・パッケージ制作
12. ポスター｜　デザイン案制作
13. ポスター｜　まとめ
14. 合評

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

授業態度　40%　制作プロセス（ラフスケッチ）
課題作品　60%　課題完成度／まとめファイル

テキスト・参考図書・材料費

資料は授業中に配付またはサイトにて紹介。

履修上の注意・ライセンスなど

基本は対面授業ですが、状況によって遠隔授業（リアルタイム）に変更する可能性があります。変更内容はClassroomから連絡しますので、必ず事前に確認してください。

基礎造形実習４D

映像・アニメーション基礎

担当教員名 **翠緯　泰**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域１年生

授業概要及び目的

ビデオカメラや、デジタル一眼レフで撮影した映像や、マイク、ICレコーダーで録音した音声を映像編集ソフトPremiere Proで編集できるようにする。映像の基本的な制作手法を習得する。

到達目標

(1) 正確、安全に機材の扱いができる
(2) 映像の仕組みを理解し、初歩的な撮影ができる
(3) 撮影した動画を使って、初歩的な編集ができる

授業計画

1. オリエンテーション　映像について
2. 撮影機材の取扱い
3. 編集ソフト　PremiereProの取扱い
4. （課題１）音声ドラマの制作
5. 制作
6. （課題１）合評
7. （課題２）自己紹介映像
8. 企画
9. （課題３）ピクシレーションアニメ制作
10. 企画
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 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。
外付けHDまたはUSBメモリを準備すること（初回授業時に指示します）

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度　30%、課題への取り組み姿勢　30%）
課題作品　40%

テキスト・参考図書・材料費

映像制作に関わる消耗品は各自負担

履修上の注意・ライセンスなど

映像撮影機材Cライセンス

情報デザイン基礎演習１

写真とグラフィックデザインの基礎演習

担当教員名 **南　琢也・金澤　徹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域１年生

授業概要及び目的

デザインや芸術の役割を考えながら、写真を使って感性を表現したり、平面構成や簡単な編集を学びます。またグラフィックデザインに必要となる文字の構造、書体の知識、組版の基礎を学びます。

到達目標

(1) 写真の編集の基礎を身につけることができる
(2) 文字・組版の基礎知識を身につけることができる
(3) 視覚伝達の手法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　（金澤・南）
2. ①写真　自分探し・感動を体験する1　レンズ付きフィルムを使った写真演習1　（金澤）
3. 自分探し・感動を体験する2　レンズ付きフィルムを使った写真演習2　（金澤）
4. 自分探し・感動を体験する3　レンズ付きフィルムを使った写真演習3　（金澤）
5. イメージ構成1　フォトキュビズム1　（金澤）
6. イメージ構成2　フォトキュビズム2　（金澤）
7. イメージ構成2　フォトキュビズム3／最終プレゼンテーションファイルについて　（金澤・南）
8. ②グラフィックデザイン　文字・デザイン1　カリグラフィ　（南）
9. 文字・デザイン2　カリグラフィ　（南）
10. 文字・デザイン3　文字の構造を知る　（南）
11. 文字・デザイン4　書体研究　（南）
12. レイアウトの基本1　組版研究　（南）
13. レイアウトの基本2　組版研究　（南）
14. 合同最終プレゼンテーション　個人ファイルの合評と提出　（金澤・南）

準備学習

前半の写真では、授業内・外での撮影課題を翌週までに構成や作品として仕上げてくることを課すことがある。後半のグラフィックデザインでは、授業時間に完成しなかった課題がある場合は、次回授業までに仕上げてくること。

成績評価方法・基準

出席態度　30%
受講態度　20%
作品評価（課題＝レポート・作品を入れたファイル）　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

金澤：レンズ付きフィルム代、同時プリント代、ケント紙代、貼って剥がすことができる両面テープなど。
南：テキスト、課題制作用紙は適宜、支給。

履修上の注意・ライセンスなど

前半の写真は、3回単位のワークショップ形式。欠席した場合は必ず内容を同じ授業を受講している人に確認し、自分で補っておくこと。

情報デザイン基礎演習２

ことばをデザインする、企画編集入門／映像表現におけるシナリオと絵コンテ作成

担当教員名 **櫻井 宏哉・岡田 有貴**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域１年生

授業概要及び目的

1.編集企画を立て、リサーチをすることができる。2.リサーチした情報を整理し、企画内容に沿ってまとめることができる。3.キャッチコピーやタイトル、簡単な文章を作成することができる。4.サムネイル（コンテ）を書くことができる。5.企画内容、リサーチ情報をプレゼンテーションできる。6. 絵コンテの表現方法の理解。7. 物語を中心としたシナリオ作成。8. 撮影と編集の演出技法の理解。前半7回を情報デザイン（担当：岡田）、後半7回を映像表現（担当：櫻井）

到達目標

(1) あらゆる媒体の企画、コンセプトの作成ができる
(2) 調べる力を身につけ、情報を取捨選択することができる
(3) 編集における文字やイメージの重要性、言葉の使い方を理解することができる
(4) 企画、情報、言葉、イメージをデザインに落とし込むことができる
(5) (4)について分かりやすく、人に伝えることができる 物語を中心としたシナリオの表現方法の理解と実践ができる 絵コンテによる映像作品の設計ができる 撮影と編集による演出技法を活用できる

授業計画

1. 企画の立て方、コンセプトの作成
2. 企画のリサーチ
3. 企画のリサーチと情報のまとめ
4. キャッチコピー、タイトルの作成1（紙面イメージから）
5. キャッチコピー、タイトルの作成2（企画書から）
6. サムネイルの作成
7. サムネイルをもとにした発表
8. シナリオ作成（コンセプト、シノプシス）
9. シナリオ作成（プロット、構成）
10. シナリオ作成（書式、ト書き）
11. 絵コンテの基本
12. 撮影の演出技法（カメラワーク、録音）
13. 編集による演出　（基本的な編集手法）、撮影の演出技法（照明）
14. 編集による演出　（モンタージュ）

準備学習

事前にレジュメ及び、配付資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

受講態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン基礎演習１

写真とグラフィックデザインの基礎演習

担当教員名 **浅野　豪**

受講対象・履修要件 総合領域１・２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

(1) 写真撮影の基本を理解し、基礎的な撮影技術を習得できる
(2) 写真の編集を体験し、基礎的なデジタル調整を習得できる
(3) 文字のについて学び、文字の構造が理解できる
(4) 視覚伝達の手法を理解できる

授業計画

1. ガイダンス　授業ファイルの説明
2. レンズ付きフィルムを使った写真演習1
3. レンズ付きフィルムを使った写真演習2
4. レンズ付きフィルムを使った写真演習3
5. プレゼンテーションファイルの制作
6. 書体（タイプフェイス）　文字の種類と分類
7. 文字の構成を知る　レタリングを通して文字の構成を理解する
8. 構成の基本　点・線・面による構成
9. レイアウトの基本　写真と文字による構成
10. デジタルカメラを使った写真演習1・2
11. デジタル写真データ演習1
12. デジタル写真データ演習2
13. デジタル表現の可能性
14. 最終プレゼンテーション

準備学習

写真演習では授業内・外での撮影・構成・編集などを翌週までに仕上げることを課すことがある。グラフィックデザインの演習では授業時間外での課題制作を課すことがある。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度30%、取り組み姿勢20%）
課題作品　50%（課題作品、授業ファイルで評価　授業ファイルは授業・課題をまとめたもの）
※初回授業で詳細を説明。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

欠席した場合は必ず授業内容を同じ授業を受講している人に確認し、自分で補っておくこと。

情報デザイン演習１－a

写真表現研究

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

写真の歴史をたどりながら写真技術や表現の変化を学び、写真をとりまく環境・歴史や今を考えながら自身の今後の制作の方針を探ります。学んでいることを踏まえてテーマの発見をし、自己の作品制作を開始し、グループ展などを開催できるきっかけを作ります。

到達目標

(1) 撮影計画書を利用して制作方針の考察をできる
(2) 自己作品のテーマを考え、作品制作の実践を開始できる
(3) 撮影計画書に基づいて作品を仕上げていくことができる

授業計画

1. 写真コース2・3・4年生合同授業（3・4・5時限目）前期写真関連授業課題にて達成したこと及び現在取り組んでいる作品の発表。カリキュラムと撮影計画書についての説明
2. 表現の多様性を知るための写真史の振り返り1、考えてきたテーマ確認1
3. 表現の多様性を知るための写真史の振り返り2、考えてきたテーマ確認2
4. 表現の多様性を知るための写真史の振り返り3、考えてきたテーマ確認3
5. 作品制作について考える 撮影計画書発表
6. 撮影計画書に基づいて撮影をしてきた作品の確認1
7. 撮影計画書に基づいて撮影をしてきた作品の確認2
8. 作品制作について考える 撮影計画書の修正と発表1
9. 撮影計画書に基づいて撮影をしてきた作品の確認3
10. 撮影計画書に基づいて撮影をしてきた作品の確認4
11. 作品制作について考える 撮影計画書の修正と発表2
12. 撮影計画書に基づいて制作をしている作品の確認1
13. 撮影計画書に基づいて制作をしている作品の確認2
14. 合評（写真コース2・3・4年生合同の合評）

準備学習

作品については授業時間以外に考えて制作する時間が必要。また撮影はテーマに応じて授業外で個人的にすることも必要。

成績評価方法・基準

授業参加態度　40%（合評及び通常授業時の発言や聴講姿勢・プレゼンテーション姿勢、課題との向き合い方など）
授業理解度　20%
作品評価　40%（合評時点での作品の完成度及びプレゼンテーション力、課題の達成度など）

テキスト・参考図書・材料費

テキストは必要に応じて配付する。作品制作に必要な材料費は各自にて負担。

履修上の注意・ライセンスなど

履修要件とはしないが、情報デザイン基礎演習1及び、情報デザイン基礎実習2D修得済みであることが、この授業を履修する上でスムーズ。上記スケジュールと内容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。学期中に招聘教授による作品確認を写真コース2・3・4年生と共にするので、詳細は授業開始後に知らせる。

情報デザイン演習１－ｂ
パッケージ造形基礎

担当教員名 **藤田　隆**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的
パッケージデザインの基礎として、紙素材特性、紙のパッケージ構造の設計方法を身につけ、 透明フィルムにグラフィックデザインを展開して缶デザインで立体におけるグラフィックを学ぶ。

到達目標
(1) 紙素材をつかって立体デザインを体験
(2) 平面充填を通じてデザインパターンを理解できる
(3) 実際の商品デザインの構造を学習する

授業計画
1. 自己紹介パネル制作、マインドマップ制作、出来るだけ深く
2. 包む文化の歴史（折形）から自分の包みを開発する
3. デザイン書などを参考に自分のデザイン2から3案を完成させる
4. 平面充填を通じてデザインパターンを理解できる
5. 平面充填の包み紙、ギフトパッケージの完成に向けての検討
6. 包み紙、ギフトパッケージの完成、合評
7. パッケージの多くを占める箱の研究。身の回りにある箱を研究
8. 自分箱を作る。キャラメル箱、身蓋箱の研究
9. 自分らしいキャラメル箱の企画
10. 自分で工夫を込めたキャラメル箱の制作
11. 飲料パッケージにチャレンジ
12. 飲料パッケージ制作
13. 飲料パッケージデザインを完成させる
14. 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様に。

成績評価方法・基準
授業態度　30%（授業への参加態度）
課題作品　50%（ラフアイデアの展開の豊かさ）
プレゼンテーション 20%（プレゼンテーションの完成度）

テキスト・参考図書・材料費
課題ステップごとにプリントを配付

履修上の注意・ライセンスなど
身近にあるDMやチラシに興味を持っておく。 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。

情報デザイン演習１－ｃｄ
サウンドデザイン

担当教員名 **吹田　哲二郎**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的
音をデザインするとは、時間軸、ダイナミクス（音の強弱）、音色の3要素を論理的に組み上げることです。言語も音楽も、この3要素が相互に干渉しつつ構造的に独自のスタイルを持っています。この演習では、音を扱う上で最も重要なダイナミクスを基軸に課題を進めます。短編のラジオドラマ制作を通して、音の録音から編集までの基本技術を学び、サウンドを用いたデザイン表現方法の基礎を習得します。また、「聴取のプロセス」を講義します。音を出す側の論理ではなく、音を聴く側からの論理として、サウンドデザインを捉えます。

到達目標
(1) Adobe Auditionを用いた音声データの調整、管理が行える
(2) スタジオマイクを用いた、音声収録ができる
(3) 基準音量に従った音声データのマスタリングが行える

授業計画
1. 映像におけるサウンドトラックのデザイン
2. 聴取のプロセス
3. 音声のスタジオ収録～1
4. 音声のスタジオ収録～2
5. 音声の整音　ダイナミクス（基準音量）コントロール1
6. 音声の整音　ダイナミクス（基準音量）コントロール2
7. 効果音（フォリー、効果、環境音）の録音
8. 効果音（フォリー、効果、環境音）の編集
9. BGM（劇伴奏音楽）の役割について
10. BGMの編集
11. トータルミックス時におけるダイナミクス・コントロール
12. トータルミックス時におけるエフェクト・コントロール
13. トータルミックス後のマスタリング　課題提出
14. 講評

準備学習
パソコンの基本操作、およびAdobe Cloud アプリの基本操作。

成績評価方法・基準
提出された課題の評価　100%（基準音量に準じていること）

テキスト・参考図書・材料費
テキストは、随時プリントにて配付

履修上の注意・ライセンスなど
音声収録では、グループ作業が発生します。ヘッドホンは、講義用に準備しているスタジオモニターヘッドホンを使用すること。単位取得者には、以下のライセンスを付与。 映像サウンド機材C ・映像サウンド機材B ・情報デザインコンピュータ室

情報デザイン演習２－ａｂ
広告デザイン基礎

担当教員名 **浪本　浩一**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的
広告による情報伝達の仕組み、広告媒体の特性、広告の役割について学びます。

到達目標
(1) 企業活動における広告の役割を理解できる
(2) 広告のコンセプト、コピー、デザインの関係を読み解くことができる
(3) メディアの活かし方を知り、デザインに応用することができる

授業計画
1. マーケティングを俯瞰し、その中での広告の役割を知る
2. 広告企画・デザインを分析する
3. マーケティング・広告　基本知識
4. コンセプトメイキング
5. コンセプトメイキング2
6. ポスター企画
7. ポスター企画2
8. グラフィックデザイン（ポスター）
9. グラフィックデザイン２（ポスター）
10. グラフィックデザイン３（ポスター）、イラストや撮影含む
11. プロモーション展開
12. 大判出力・ライセンス取得、パネル貼の講習
13. パネルレイアウト
14. 合評

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

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講態度、課題への取り組み姿勢、9/14以上の出席厳守）
課題・作品評価　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
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。情報デザイン領域大型プリンタライセンスの取得ができる。

情報デザイン演習２－ｃ
映像作家研究

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２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。各ジャンルにおける表現方法の相違を学び、映像表現の多様性を知る。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演出方法の相違を学ぶことができる

授業計画
1. 個人映画と実験映画（1）
2. 個人映画と実験映画（2）
3. 個人映画と実験映画（3）
4. アニメーション（1）
5. アニメーション（2）
6. ドラマ（1）
7. ドラマ（2）
8. ドラマ（3）
9. ドラマ（4）
10. ドラマ（5）
11. ドラマ（5）
12. ドキュメンタリー
13. 学生発表
14. 学生発表

準備学習
事前にレジュメおよび配付資料をよく読み授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　70%（受講態度　30%、授業/プレゼンテーションへの参加姿勢　40%）
課題作品　30%（提出物のクオリティー）
※最低10回の出席が必要

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン演習２−d

ジェネレイティブ・グラフィクス

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

コンピュータによる視覚表現の根幹を担う、コンピュータプログラミングを用いた表現を中心に学ぶ。コンピュータ上で視覚表現が実現される仕組みを学びつつ、コンピュータでしかできない表現とはなにかについて、制作を通して学ぶ。

到達目標

(1) コンピュータプログラミングによる視覚表現の基礎を知ることができる
(2) コンピュータプログラミングの簡単なコードを書くことができる
(3) コンピュータプログラミングによるモノつくりの発想法を知ることができる

授業計画

1. プログラミングと表現についての概要と事例紹介
2. プログラミング開発環境の構築と解説(どのようにプログラミングをはじめるか)
3. サンプル・プログラムを触ってみる１(画面にグラフィクスを表示する)
4. サンプル・プログラムを改造してみる１(画面にグラフィクスを表示する)
5. サンプル・プログラムを触ってみる２(モーショングラフィクスを作る)
6. サンプル・プログラムを改造してみる２(モーショングラフィクスを作る)
7. サンプル・プログラムを触ってみる３(インタラクションを加える)
8. サンプル・プログラムを改造してみる３(インタラクションを加える)
9. サンプル・プログラムをベースに作品を作ってみる１
10. サンプル・プログラムをベースに作品を作ってみる２
11. サンプル・プログラムをベースに作品を作ってみる３
12. サンプル・プログラムをベースに作品を作ってみる４
13. サンプル・プログラムをベースに作品を作ってみる５
14. 合評

準備学習

プログラミングと関係しそうな、興味のある作品や事例は随時、調査してください。プログラミングはやればやるほどうまくなりますので、興味を持ったものは自主的に制作してください。

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、合評未参加の場合は原則単位取得不可
学習状況に応じてオンデマンドを併用します。

情報デザイン演習３

Web　アニメーション(Animate)

担当教員名 **真下　武久／岡澤　理奈**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

スマートフォンや今後登場する新しいメディアによる作品制作に必要な基礎技術を学ぶ。グラフィックデザイン、写真、動画、音声、インタラクションを組み合わせたユーザ体験の構築に必要な基礎技術と考え方を習得する。

到達目標

(1) Animateの基本操作を習得できる
(2) Animateによるアニメーションの制作方法を習得できる
(3) Animateによるインタラクティブコンテンツの制作方法を習得できる

授業計画

1. オリエンテーション／Animateコンテンツの事例紹介
2. Animateの基礎１(Animateの基本機能)
3. Animateの基礎2(アニメーションの作り方)
4. Animateの基礎3(ボタンの作り方)
5. Animateの基礎4(シーンの作り方)
6. Animateの基礎5(音の使い方)
7. Animateの基礎6(Action Script 3.0 によるムービー制御)
8. Animateの基礎7(Action Script 3.0 によるマウスインタラクション)
9. Animateを用いた作品の制作1(企画立案)
10. Animateを用いた作品の制作2(企画立案)
11. Animateを用いた作品の制作5(Animateへの実装)
12. Animateを用いた作品の制作6(Animateへの実装)
13. Animateを用いた作品の制作7(Animateへの実装)
14. 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、合評未参加の場合は原則単位取得不可
学習状況に応じてオンデマンドを併用します。

情報デザイン演習４−a

写真作家研究

担当教員名 **垣本　泰美**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

既存作家の作品研究を行い、多様な写真表現を知ることによって自己の作品の方向性を考察する。また、計画書に沿ってグループ展などの開催を目指す。

到達目標

(1) 作品のテーマについて考察し、資料を集めることができる
(2) 他者の作品を研究することによって、自己の作品の方向性を知ることができる
(3) 自己の作品を社会に通していくことを考えることができる

授業計画

1. ガイダンス　写真表現について
2. 作家研究 1　講義 「スナップショット／ストリートフォト」
3. 授業内合評会 1
4. 作家研究 2　講義 「ランドスケープ」
5. リサーチ資料の発表とディスカッション
6. 作家研究 3　講義 「ポートレート」
7. ポートレート撮影実習
8. 授業内合評会 2
9. 作家研究4　講義 「構成／演出」
10. リサーチ資料の発表とディスカッション
11. 構成写真撮影実習
12. 作家研究 5　講義 「コラージュ／立体」
13. 写真表現の現在
14. 合同合評会

準備学習

図書館で写真集を見ること。[約100分程度]
可能な範囲で、美術館、ギャラリーなどで写真作品を見ること。(状況によりオンライン閲覧も可)[約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度 30% (授業態度、取り組み姿勢を評価)
課題作品 40% (課題作品、リサーチ資料の発表の姿勢、表現力を総合的に評価)
レポート 30% (最終レポートから到達目標を評価。)

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜紹介

履修上の注意・ライセンスなど

授業内容とスケジュールは調整することがある。詳細は授業開始時に提示する。

情報デザイン演習４−bcd

映像編集(After Effects)

担当教員名 **泊　博雅**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

After Effectsの基礎技術を習得する。マスク機能による実写映像との合成や複数のレイヤーやコンポジションを統合した図形やテキストのアニメーションを制作する。

到達目標

(1) After Effectsの基礎知識を理解し、基本操作ができる
(2) PhotoshopやIllustratorなどのグラフィックス素材から動的なイメージ(映像)を生み出すことができる
(3) 自ら調べたエフェクトによって演出意図に即した映像を制作することができる

授業計画

1. ガイダンス、After Effectsの概要
2. After Effectsの基礎知識と基本操作1、ワークスペースとワークフロー
3. After Effectsの基本操作2、レイヤーとスイッチ、描画モード他
4. After Effectsの基本操作3、マスク他
5. After Effectsの基本操作4、アニメーション
6. After Effectsの基本操作5、出力、エフェクト他
7. 練習課題:モーションタイポグラフィの制作→データ提出
8. 課題作品制作1:プランニング
9. 課題作品制作2:素材制作
10. 課題作品制作3:素材制作
11. 課題作品制作4:アニメーションなど
12. 課題作品制作5:エフェクト、サウンドなど
13. 課題作品制作6:出力→データ提出
14. 課題作品制作7:講評とまとめ

準備学習

授業内で理解できなかった部分は、チュートリアルサイトなどで復習しておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書:『プロが教える！After Effects モーショングラフィックス入門講座 CC対応』SHIN-YU (著),ソーテック社、『ゼロからはじめる映像制作基礎テクニックAfter Effects FIRST LEVEL』著:佐藤 智幸、発行:株式会社 ボーンデジタル

履修上の注意・ライセンスなど

PhotoshopとIllustratorを習得済みであること。

情報デザイン演習５－ａ
社会性自己研究

担当教員名 **垣本　泰美**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的
自己の作品と社会との関わりを考察・研究し、作品を世に公開することの意義を見つけ出し、実現する方法を学ぶ。

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

授業計画
1. 合同合評会 1
2. ガイダンス / スケジュール制作
3. ポートフォリオ 1　講義と制作
4. ポートフォリオ 2　制作 / 作品個別指導
5. 授業内合評会 1
6. ポートフォリオ合評会　/ 展示について講義
7. 展示について　/ 進行状況確認とディスカッション
8. 作品や個展の広報について講義と制作
9. 授業内合評会 2
10. 作品のテーマ、コンセプトについて
11. プレスリリース制作 / 作品個別指導
12. プレスリリース制作 / 作品個別指導
13. 作品展示について / まとめ
14. 合同合評会 2

準備学習
作品の発表方法を考察し、可能な範囲で展覧会を見て展示方法等を研究しておくこと。[約100分程度]
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ること。また、撮影計画書の再検討を行いながら書き加えていくこと。[約100分程度]

成績評価方法・基準
授業態度　30% (授業態度、取り組み姿勢を評価)
課題作品　30% (課題の完成度を評価)
合評　40% (合評への姿勢、表現力を評価)

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
授業内容とスケジュールは調整することがある。詳細は授業開始時に提示する。

情報デザイン演習５－ｃｄ
iPadアプリケーション

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的
スマートフォン／タブレットなどのモバイルデバイス上で展開する体験型コンテンツの制作を通して、新しいデバイスのメディアの特徴を捉え、体験のデザインについて実践的に学ぶ。また制作物を一般公開することで作品に必要な課題を理解する。

到達目標
(1) 新しいデバイスの特徴を考慮にいれたコンテンツ制作を学べる
(2) 体験のデザインについて学べる
(3) 制作物を一般公開する経験ができる

授業計画
1. iPadアプリケーションの制作概要
2. デザインカンプに基づくディスカッションと作品プランの決定
3. iPadアプリケーションの制作手順の解説1
4. iPadアプリケーションの制作手順の解説2
5. iPadアプリケーションの制作手順の解説3
6. iPadアプリケーションの制作手順の解説4
7. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(素材制作)
8. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(素材制作)
9. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(プログラミング)
10. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(プログラミング)
11. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(仮完成)
12. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(ユーザテスト／ブラッシュアップ)
13. iPadアプリケーションの制作・進行チェック(最終テスト)
14. プレゼンテーション／発表

準備学習
授業外でも制作を随時進めること

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、合評未参加の場合は原則単位取得不可
学習状況に応じてオンデマンドを併用します。

情報デザイン演習５－ｂ
リテールグラフィック、商品企画、ブランディング

担当教員名 **浪本　浩一**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的
市場のデザイン調査とブランド分析を踏まえ、商品を対象にしたブランドイメージの構築法を学びます。ロゴや販売促進ツールなどをトータルにデザイン制作します。

到達目標
(1) 調査に基づいたデザイン企画の方法が習得ができる
(2) ブランドを考慮したデザインを表現できる
(3) デザインをメディア展開する能力が習得ができる

授業計画
1. ブランディングとは何か
2. ブランディングのための調査
3. ブランディング設計
4. ブランディング企画
5. ベーシックデザイン
6. 中間検討会−1
7. ベーシックデザイン2
8. アプリケーションデザイン−1　グラフィック、パッケージデザイン
9. アプリケーションデザイン−2　ディスプレイ、プロモーションツール
10. 中間検討会−2
11. ブラッシュアップ
12. プラン全体の確認
13. 最終検討会
14. 合評

準備学習
市場におけるブランドに注目し、パッケージデザインや広告表現について日頃から興味を持っておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　40%(出席率を重要視、9/14以上の出席厳守)
課題作品　60%(調査分析力／企画能力／トータルデザイン表現力)

テキスト・参考図書・材料費
テキスト:「ニューヨークのアートディレクターがいま、日本のビジネスリーダーに伝えたいこと」小山田 育, 渡邊 デルーカ 瞳(著)クロスメディア・パブリッシング(インプレス)
フィールドワークの際の交通費、材料費としてプリント出力費、パネル代が必要。

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。

情報デザイン演習６－ａｄ
ARアプリケーション

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的
AR／VRなどの拡張現実／仮想現実技術を用いて、従来の視覚表現とは異なる新しい体験のデザインの可能性について、制作を通して考える。

到達目標
(1) ARを利用したコンテンツ制作を学べる
(2) ARを利用した体験のデザインについて学べる
(3) 新しいメディアを利用した映像表現のあり方について学べる

授業計画
1. AR／VRを用いた表現の現在について／ARコンテンツの制作概要について
2. ARコンテンツの制作手順の解説1
3. ARコンテンツの制作手順の解説2
4. ARコンテンツの制作手順の解説3
5. ARコンテンツの制作手順の解説4
6. AR作品プランチェック
7. AR作品の制作・進行チェック(ARターゲットの認識実験)
8. AR作品の制作・進行チェック(ARターゲットの認識実験)
9. AR作品の制作・進行チェック(ARターゲットの本制作)
10. AR作品の制作・進行チェック(ARターゲットの本制作)
11. AR作品の制作・進行チェック(ARターゲットの本制作)
12. AR作品の制作・進行チェック(映像素材制作)
13. AR作品の制作・進行チェック(映像素材制作)
14. AR作品の制作・進行チェック(映像素材制作)

準備学習
授業外でも制作を随時進めること

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
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
無断欠席及び無断遅刻2回以上、作品未提出、合評未参加の場合は原則単位取得不可
学習状況に応じてオンデマンドを併用します。

情報デザイン演習6－b
インフォグラフィックス

担当教員名 **南　琢也**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域3年生

授業概要及び目的
情報やデータを視覚的に表現するためのデザインプロセスと制作手法を学ぶ。情報収集・分析・ストーリーの発見・問題点の確認を経た後、ダイアグラム・チャート・グラフ・ピクトグラム等を用いてデザインし、情報を視覚化する。複雑な情報・データから得られた気づきや、発見した関係性を可視化・見える化するプロセスを学ぶ。

到達目標
(1) 情報の解析能力と編集能力の習得ができる
(2) 基本構想力の習得ができる
(3) デザイン統合の手法が習得ができる
(4) 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　インフォグラフィックスからデータヴィジュアリゼーション
2. ダイアグラム・チャート・グラフ・ピクトグラム 1
3. ダイアグラム・チャート・グラフ・ピクトグラム 2
4. 滋賀県統計情報を用いたインフォグラフィックス1
5. 滋賀県統計情報を用いたインフォグラフィックス2
6. 情報収集と分析
7. 調査書、企画書作成
8. 調査書、企画書の検討会
9. フォーマットの決定
10. ビジュアル作成 1
11. ビジュアル作成 2
12. ビジュアル作成 3
13. プレゼンテーション資料の作成
14. 合評

準備学習
Webサイトで公開されている統計データを調査しておくこと

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　70%（トータルデザイン能力：視覚情報としてトータルにデザインする能力と展開力）

テキスト・参考図書・材料費
授業内で指示

履修上の注意・ライセンスなど
Adobe Illustratorを使用

情報デザイン演習6－c
映像社会学

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 映像デザイン領域3年生

授業概要及び目的
映画発祥から現代まで世界中の映像作品を通し、映像が制作された理由や社会の成り立ちや仕組み、時代背景などを考えます。

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. 社会と映像1
2. 社会と映像2
3. 社会と映像3
4. 社会と映像4
5. 産業と映像1
6. 産業と映像2
7. 産業と映像3
8. 産業と映像4
9. 国家と映像1
10. 国家と映像2
11. 国家と映像3
12. 国家と映像4
13. 文化と映像1
14. 文化と映像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　60%
レポート課題　40%

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・資料：PDF・プリント配付。

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン演習7
Webデザイン

担当教員名 **川崎　杏菜**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域3年生

授業概要及び目的
クライアントからの依頼を想定した課題に対して、ヒアリングや調査分析を行ってクライアントやユーザーと目的を共有します。モバイル／タブレット／デスクトップのそれぞれのメディア特性を理解した上で、目的に適合したサイトをデザインし、プロトタイプを制作します。

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) 企画コンセプトに基づいて、目的に則したデザインを提案できる
(3) Webサイトを構造的に捉えて、プロトタイプを制作できる

授業計画
1. オリエンテーション／テーマ説明／UIデザインとUXデザイン／サイト分析－1
2. Webサイト制作のワークフロー／サイト分析－2
3. ナビゲーションデザイン／レスポンシブデザイン／プロトタイプの作り方／サイト分析－3
4. デザイン対象とするテーマについての調査／サイトコンセプトとペルソナ／サイト企画－1
5. サイトコンセプト発表／インタビュー／サイト企画－2
6. UXシナリオ／クライアントとの打ち合わせ／ユーザー調査／サイト企画－3
7. ストーリーボード／サムネイルスケッチ／サイト制作－1
8. インタラクションについて／ペーパープロトタイプの制作／サイト制作－2
9. ユーザビリティー／デザインの方向性確認と修正・ブラッシュアップ／サイト制作－3
10. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案の制作／サイト制作－4
11. デジタルプロトタイプによるUIデザイン案の制作／サイト制作－5
12. 合評用プレゼンテーション資料の制作
13. 授業内合評－1
14. 授業内合評－2

準備学習
授業中に次週までの課題と到達目標を伝えます。グループワークを指示した場合は、協力して授業開始までに制作を進めておいてください。個人ワークを指示した場合は、授業前日の20:00までにPDFまたはXDデータで提出してください。

成績評価方法・基準
授業態度　30%（受講態度・グループワークへの積極的な参加）
課題作品　30%（日常課題の提出状況とそのクオリティ／ブラッシュアップする力）
合評　40%（最終課題のクオリティとプレゼンテーションに対して、教員の評価以外に相互評価を実施）
※遅刻厳禁、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
授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど
Photoshop、Illustratorが使いこなせること。XDは自習レベルで対応可能です。グループワークにどうしても馴染めない人は、1週目の授業後に相談に来てください。

情報デザイン演習8
Webデザイン2（HTML、ポートフォリオサイトなど）

担当教員名 **真下　武久／岡澤　理奈**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域3年生

授業概要及び目的
インターネットのWebページ作成に必要な基礎技術を学ぶ。インターネットの歴史や仕組み、Webの仕事の現場と未来についても講義しつつ、Webページ作成に必要最低限の技術を身につけ、Webページを作成できるようにする。

到達目標
(1) Web制作に必要な基礎技術を学べる
(2) Webデザインの基礎について学べる
(3) インターネットの仕組みを理解できる

授業計画
1. オリエンテーション（WebデザインとHTML, CSSについて）
2. HTMLの基本1（HTMLとCSSの記述）
3. HTMLの基本2（HTMLとCSSの記述）
4. HTMLの基本3（デザインカンプとコーディング1）
5. HTMLの基本4（デザインカンプとコーディング2）
6. テーマに基づく制作1（課題発表／プランの作成）
7. テーマに基づく制作2（プランチェック／デザインカンプの作成）
8. テーマに基づく制作3（デザインカンプチェック／デザインカンプに基づくコーディング）
9. テーマに基づく制作4（デザインカンプチェック／デザインカンプに基づくコーディング）
10. テーマに基づく制作5（デザインカンプに基づくコーディング）
11. テーマに基づく制作6（デザインカンプに基づくコーディング）
12. テーマに基づく制作7（ユーザテスト・デバッグ）
13. テーマに基づく制作8（ユーザテスト・デバッグ）
14. 合評

準備学習
授業外でも制作を随時進めること

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
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。デジタル撮影時に使用するCFカードもしくはSDカードは個人での購入。また、データ保存のためのハードディスクの購入も勧める。

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、合評未参加の場合は原則単位取得不可
学習状況に応じてオンデマンドを併用します。

情報デザイン実習１－ａｂｄ

写真中級１

担当教員名 **金澤　徹･中谷　基**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

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、自己表現や広告などの職業に結びつく今後の写真を使った様々な表現を実現するためのきっかけを作ります。

到達目標

(1) カメラ等撮影機材の基本操作を行うことや、イメージした表現に合わせた機材や材料を選択･準備する事ができる
(2) スタジオなど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) 撮影した写真を調整･編集などを経て、仕上げることができる
(4) 授業カバー内容にあわせた写真機材･施設のBライセンスの取得ができる

授業計画

1. 撮影機材とスタジオ設備の理解1
2. 撮影機材とスタジオ設備の理解2
3. スタジオ撮影実習1
4. スタジオ撮影実習2
5. スタジオ撮影実習3
6. スタジオ撮影実習4
7. 課題制作と仕上げ方法1
8. 課題制作と仕上げ方法2
9. 課題制作と仕上げ方法3
10. 課題制作と仕上げ方法4
11. 提出物最終仕上げに向けた実習1
12. 提出物最終仕上げに向けた実習2
13. 提出物最終仕上げに向けた実習3
14. 合評

準備学習

授業内での撮影実習はするが、課題内容によっては各自が授業時間以外に、撮影をすることが必要。また、授業時間以外でも設備や機材を活用し、課題作品を作りながらよく慣れることが重要。

成績評価方法・基準

授業態度　60%(出席状況およびレポート提出を含む実習課題への取り組み姿勢)
課題作品　40%(作品の完成度と合評でのプレゼンテーション)

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

上の内容とスケジュールは変更の可能性もある。また、実習時などの「密」を避けるためグループ分けをし、同内容をカバーするが授業進行順を調整することもある。上記スケジュールに関して、詳細な内容と予定は講師が学期はじめに説明し配付する。 原則、情報デザイン領域 基礎造形実習2D合格者

情報デザイン実習１－ｃ

映像撮影機材全般

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

映像の撮影、録音、照明について機材の扱いを習得し、コンピュータを用いた基本的な映像編集技術や方法論を体得する。また映像表現の多様性を知り、映像によるコミュニケーション促進の工夫やアイデアを探る

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. デジタル一眼レフ撮影実習
3. 編集実習(音声編集)
4. 撮影実習　FS-700JK,フィールドミキサー、マイク
5. 編集実習 / カラーグレーディング
6. 面談(企画内容の面談)
7. ドローン撮影実習
8. GoPro Fusion撮影実習
9. ドローン、GoPro Fusion 編集
10. 中間合評(企画発表)
11. 撮影実習 / 移動撮影実習
12. 撮影･編集実習(その他機材)
13. 制作の最終チェック(面談)
14. 自主制作日

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　40%
課題作品　60%(提出物のクオリティー)
※最低10回の出席が必要

テキスト・参考図書・材料費

使用プリントとして適時配付します。フィルム、印画紙、現像薬品代、及び消耗品は各自にて負担。

履修上の注意・ライセンスなど

映像撮影機材B、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写真B(限定有)、映像スタジオ

情報デザイン実習２－ａ

写真中級２(プリント法含む)

担当教員名 **桑島　秀樹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

課題テーマに沿って作品制作の一連の流れを学ぶ。モノクロームとカラーのプリント作業を通して、その表現の可能性を視野に置き、写真作品の展示までを考察する。また一連の課題を通して、今後の作品制作のテーマ発見のきっかけを作る。

到達目標

(1) 作品としてのプリント制作ができる
(2) 課題テーマに沿って、自身の潜在的な表現力を知る事ができる
(3) モノクロフィルム現像からプリントまでの正しい方法が理解できる

授業計画

1. 授業計画説明。
2. 自分の身体を使ってドキュメントする1
3. 自分の身体を使ってドキュメントする2
4. 自分の身体を使ってドキュメントする3
5. 自分の身近な人を使ってドキュメントする1
6. 自分の身近な人を使ってドキュメントする2
7. 自分の身近な人を使ってドキュメントする3
8. モノを使って自らをドキュメントする1
9. モノを使って自らをドキュメントする2
10. モノを使って自らをドキュメントする3
11. 作品仕上げ、写真表現の多様性について
12. カラーネガプリント中級1
13. カラーネガプリント中級2
14. 課題提出、合評

準備学習

撮影テーマに対する予習、復習を欠かさず、根気強く実習に取り組む事。

成績評価方法・基準

受講態度　50%(受講姿勢)
課題作品　25%(実技課題提出物)
合評　25%

テキスト・参考図書・材料費

使用プリントとして適時配付します。フィルム、印画紙、現像薬品代、及び消耗品は各自にて負担。

履修上の注意・ライセンスなど

上記スケジュールは変更する可能性もある。 原則、情報デザイン実習1-abd合格者

情報デザイン実習２－ｂｃ

広告映像

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

映像による広告表現にはWEB、テレビ放送、大型ディスプレイやデジタルサイネージなどさまざまなメディアを通して情報の受けてに届けられる。この授業では仮想のクライアントを想定しターゲットとなる受け手にふさわしい映像による情報伝達を企画し、実制作する。

到達目標

(1) 映像を用いた広告の企画を立案、作成できるようになる
(2) WEB上の動画CMを制作できるようになる

授業計画

1. オリエンテーション　制作チーム分け
2. 映像による広告表現　　作品研究　/BOVAより課題発表
3. プリプロダクション　制作会議1　/複数課題選択と複数コンセプト、シノプシス作成と検討
4. プリプロダクション　制作会議2　複数コンセプト、シノプシスを1案に絞込み
5. プリプロダクション　制作会議3　1つの案に絞込んだ案で複数シナリオ作成
6. プリプロダクション　制作会議4　複数シナリオから1つのシナリオに決定
7. プリプロダクション　制作会議5　絵コンテ作成　ロケハン、小道具、キャスティング
8. 中間合評1　企画書、絵コンテ、発表
9. 撮影、編集準備　機材テスト(カメラ、録音機材、照明機材)装置
10. 撮影
11. 編集実習
12. 中間合評2　編集進行状況　チェック
13. 編集実習
14. 合評

準備学習

企画の際、発表が必要な書類の作成がある。各自、授業時間外に書類の作成を行っておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%(提出物:映像作品の提出物のクオリティー)
※最低10回の出席が必要

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

映像撮影機材B、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写真B(限定有)、映像スタジオ

情報デザイン実習２–ｄ

UI／UXデザイン–１

担当教員名 **大草　真弓**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

情報デザインの考え方（デザイン原則・デザイン思考・HCD：人間中心設計など）、情報デザインの技法（情報構造の設計・レイアウトシステム・カラーコードなど）、スタイリングの技法（配置・コントラスト・タイポグラフィ・カラーリングなど）を学び、UI（ユーザーインタフェース）デザインとUX（ユーザーエクスペリエンス）デザインの基礎力を身につけます。

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UI／UXデザインを提案できる
(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. テーマ説明／アイデア共有のためのスケッチと道具の使い方／人間中心設計プロセス概説
2. 発想トレーニング／リフレーミング／UIトレースの進め方
3. 調査・分析–１：人の行動を観察し、状況を可視化し、課題を発見する
4. 調査・分析–２：「問い」を作り、「問い」を深める
5. 調査・分析–３：インタビューを行い、提供する価値を探求する／市場を調査し、提供する価値を確かめる
6. 課題設定：ペルソナとその要求事項を整理する／UIトレースの提出
7. 魅力的なサービスをデザインする　1–アイデア展開：柔軟に発想する
8. 魅力的なサービスをデザインする　2–アイデア展開：アイデアをまとめる
9. 魅力的なサービスをデザインする　3–ペルソナとUXシナリオを描く
10. 魅力的なサービスをデザインする　4–インタラクションデザイン：手書きスケッチで確認する
11. 魅力的なサービスをデザインする　5–インタラクションデザイン：デジタルスケッチで詳細を詰める
12. 魅力的なサービスをデザインする　6–プレゼンテーションの方法を考える
13. 魅力的なサービスをデザインする　7–プレゼンテーションを作り込む
14. 合評

準備学習

授業中に次週までの課題と到達目標を伝えます。
グループワークを指示した場合は、協力して授業開始までに制作を進めておいてください。
個人ワークを指示した場合は、授業当日の10:00までにPDFデータで提出してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度・グループワークへの積極的な参加）
課題作品　30%（日常課題の提出状況とそのクオリティ／ブラッシュアップする力）
合評　40%（最終課題のクオリティとプレゼンテーションに対して、教員の評価以外に相互評価を実施）
※遅刻厳禁。３回以上の無断欠席・無断遅刻で単位取得不可。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：講義毎にプリントまたはPDFを配付。参考図書：Classroomに適時紹介。
材料費等：課題の提出用出力が必要。

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。XDは自習レベルで対応可能です。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してください。グループワークにどうしても馴染めない人は、１週目の授業後に相談に来てください。基本は対面授業ですが、状況によって遠隔授業（リアルタイム）に変更する可能性があります。変更内容はClassroomから連絡しますので、必ず事前に確認してください。

情報デザイン実習３–ｂ

印刷のしくみ／版表現 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 **ニコール・シュミット**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

グラフィックデザインに不可欠なプランニングから、デザイニング、レイアウトの基本を学び、タイポグラフィによる作品制作を通して印刷に必要なデータ作成方法や、製版から印刷までの行程を学びます。

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) タイポグラフィの表現力が習得ができる
(3) 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、版表現の可能性が理解ができる

授業計画

1. 印刷の原理とその行程、版について １ – 基礎知識
2. 印刷の原理とその行程、版について ２ – 型押しによる手刷り
3. 印刷の原理とその行程、版について ３ – 型押しによる手刷り
4. 印刷の原理とその行程、版について ４ – 型押しによる手刷り　ワークショップ
5. レイアウト／タイポグラフィの基本／紙の知識
6. タイポグラフィ表現と制作 – 制作
7. タイポグラフィ表現と制作 – 制作
8. タイポグラフィ表現と制作 – 制作
9. タイポグラフィ表現と制作 – 作品プレゼンテーション
10. タイポグラフィ表現と制作 – 印刷用データ作成
11. タイポグラフィ表現と制作 – 印刷入稿
12. 工場見学
13. 色校正確認と修正指示
14. 合評会

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　40%（出席率を重要視）
課題作品　60%（企画力／デザイン能力とデータ作成能力／版の理解と印刷表現力）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：『タイポグラフィ・ハンドブック』小泉均 著／研究社

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画のスケジュールは変更となる可能性があります。

情報デザイン実習３–ａｃｄ

ネットワーク配信

担当教員名 **吹田　哲二郎**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

ネットワーク配信は、家電製品操作や写真、動画、音楽配信など日常生活で活用されています。この授業ではネットワーク配信を前提に、新たな映像コンテンツジャンルを企画、制作します。

到達目標

(1) 映像のネットワーク配信ができる（ライブ配信に必要な機材、ソフトの知識習得）
(2) 小規模映像放送の機材が扱える（ライブ配信に必要な照明、カメラワークの知識と実践）
(3) 映像のリアルタイム合成・保存ができる（ライブ配信エンコーダーの操作と手順の習得）

授業計画

1. 機材の構成を理解する、ITCリテラシーを考える、課題説明
2. グループ分け／仮企画
3. ビデオスイッチャー、カメラワーク講習・OSB講習
4. 仮制作1：制作期間「放送素材の制作」はコンスタAにて、「配信機材の練習」はブロキャスにて
5. 仮制作2：2グループが毎週交互に入れ替わり行います。
6. 仮配信
7. 本制作～1
8. 本制作～2
9. 本制作～3
10. 本制作～4
11. 本制作～5
12. 配信テスト～1（リハーサル）
13. 配信テスト～2（リハーサル）
14. 発表（ライブ配信）および講評

準備学習

Adobeのイラストレーター、フォトショップ、プレミアの基本操作は習得しておいてください（補佐はします）。

成績評価方法・基準

ライブ配信を動画記録し、記録データの提出でグループ評価。
また、企画書、本制作時の貢献度を個人評価します。

テキスト・参考図書・材料費

テキストは講義毎にプリントを配付。制作はグループ単位となります。
映像配信に必要な機材は講義内で準備されていますが、被写体等は各自で準備してください。

履修上の注意・ライセンスなど

以下、ライセンスを付与。・映像スタジオ ・情報デザインコンピュータ室

情報デザイン実習４–ａｂｄ

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 情報デザイン領域２年生

授業概要及び目的

文字のデザインと概念を学び、文字の視覚認知についての考察を深めます。紙媒体を対象にした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) 印刷メディアの特性を理解したデザインを計画できる
(2) InDesignの基本操作ができる
(3) 組版のルールを理解し、誌面設計ができる

授業計画

1. 印刷の仕組みとデザイン
2. 文字組版の基礎知識
3. フライヤーデザイン1
4. フライヤーデザイン2
5. フライヤーデザイン3
6. フライヤーデザインプレゼンテーション
7. ページ組版の基礎知識
8. InDesign基礎1
9. InDesign基礎2
10. ページ組版1
11. ページ組版2
12. ページ組版3
13. ページ組版4
14. 合評

準備学習

組版の参考となる優れたフライヤー・本を収集し、分析すること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%
による総合評価

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：『タイポグラフィ・ハンドブック』小泉均 著／研究社

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン実習４－ｃ

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 情報デザイン領域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できるようになる
(3) アニメーション制作を通じて映像の幅をもつことができるようになる

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. 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こと。
グループ制作で作る作品の企画を考えておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（出席態度30%、課題への取り組み30%）
課題作品　40%

テキスト・参考図書・材料費

使用プリントとして適時配付します。撮影に伴う材料費は各自負担。

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

情報デザイン実習５－ａ

写真上級１（撮影・プロセス・プレゼンテーション）

担当教員名 **桑島　秀樹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的

写真の原理を学び、実習を通してこれまでに学んだ写真技術力を更にアップさせ、自身のテーマに基づいた表現の実現をより確実なものにしていきます。その為にカメラの原型に近い大型カメラ、中型カメラを利用して、必要な集中力や判断力を養います。

到達目標

(1) 撮影を通して光学の根本的な原理を知る事が出来る
(2) 精緻なフレーミング実習を通して、カメラポジションに対する意識が高まる
(3) 撮影全般に対する判断力が養える

授業計画

1. 授業計画説明。
2. 正確なフレーミングから撮影まで（人物）１
3. 正確なフレーミングから撮影まで（人物）２
4. 正確なフレーミングから撮影まで（人物）３
5. 正確なフレーミングから撮影まで（人物）４
6. 人物写真の仕上げ１
7. 人物写真の仕上げ２
8. 人物写真の仕上げ３
9. 正確なフレーミングから撮影まで（平面）１
10. 正確なフレーミングから撮影まで（平面）２
11. 正確なフレーミングから撮影まで（平面）３
12. デジタルデータ処理について学ぶ
13. 課題制作予備日-人物写真提出
14. 課題作品提出-合同合評

準備学習

予習、復習を欠かさず、根気強く実習に取り組む事。

成績評価方法・基準

受講姿勢　50%
実技課題提出物　25%
合評　25%

テキスト・参考図書・材料費

使用プリントとして適時配付します。フィルム、印画紙、現像薬品代、及び消耗品は各自にて負担。

履修上の注意・ライセンスなど

授業内容とスケジュールは調整することがある。|原則、情報デザイン2を履修済みであること。

情報デザイン実習５－ｂ

商品デザインとギフトパッケージデザイン、そのプレゼンテーション制作

担当教員名 **藤田　隆**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年

授業概要及び目的

クライアントや顧客間のコミュニケーションの目的に沿ったデザインをする方法を学ぶ。またパッケージデザインを通じて、立体デザインとグラフィック表現を考察する。ギフトパッケージを研究して、自分らしい取り組みにチャレンジする。

到達目標

(1) クライアントや、消費者が求める商品世界の展開を示せる
(2) 自分たちの経験からパッケージやグラフィックにデザイン展開できる
(3) 発注者の求めに答えるわかりやすいプレゼンテーションを制作する

授業計画

1. 既存のパッケージを分析。白生地で制作。事前課題討論
2. 商品の研究リサーチ。WEB調査まとめ。
3. グループでのブレンストーミング、アイデア出し。
4. 商品デザインの新たな方向をグループで決める。
5. サムネールの完成度を上げる。ロゴ、パターン、デザイン制作
6. 要素デザイン検討。意見の集約、ラフ案（複数案）の提出
7. サムネール制作、カンプ制作（グラフィック、パッケージ）
8. デザイン完成（グラフィック、パッケージ）中間合評
9. ギフト商品のキャンペーン企画説明、フリーディスカッション
10. アイデア出し、企画の展開。企画内容の決定。
11. それぞれの方向に沿った制作準備
12. プレゼンテーションに向けての制作
13. プレゼンテーションボードの検討、修正、完成
14. 合評

準備学習

日頃から新聞やテレビの報道や商品世界に興味を持って接しておくように。自分の気に入った物を集めて資料にする習慣を付ける。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　50%
プレゼンテーション　20%
（単に作品の結果だけでなく取り組みの姿勢、研究、授業への積極性を評価。プレゼンテーション力も評価する。）

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

情報デザイン実習５－ｃｄ

エクスペリメンタルデザイン

担当教員名 **真下　武久**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的

コンピュータやスマートフォン、フィジカルコンピューティング、ウェアラブルデバイスなどの技術を用いて、実験的な作品制作を行い、既存のメディアの枠に囚われない新しい表現の世界を模索する。

到達目標

(1) センサやデバイスと表現を組み合わせた実験的表現を学べる
(2) ＩｏＴに関係する表現を学べる
(3) 枠組みにとらわれない自由な発想を学べる

授業計画

1. デバイスを用いたデザイン／アートの紹介。プロトタイピングツールの紹介
2. プロトタイピングツールを用いた表現の実験１（電子工作／コンテンツ制作を試す）
3. プロトタイピングツールを用いた表現の実験２（電子工作／コンテンツ制作を試す）
4. プロトタイピングツールを用いた表現の実験３（電子工作／コンテンツ制作を試す）
5. プロトタイピングツールを用いた表現の実験４（電子工作／コンテンツ制作を試す）
6. テーマに基づく制作１（プランチェック／必要な技術のリサーチ）
7. テーマに基づく制作２（プロトタイプ制作）
8. テーマに基づく制作３（プロトタイプ制作）
9. テーマに基づく制作４（プロトタイプ制作）
10. テーマに基づく制作５（本制作）
11. テーマに基づく制作６（本制作）
12. テーマに基づく制作７（本制作）
13. テーマに基づく制作８（本制作）
14. 合評

準備学習

授業外でも制作を随時進めること

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、合評未参加の場合は原則単位取得不可。
学習状況に応じてオンデマンドを併用します。

情報デザイン実習6－a

写真上級2

担当教員名 **金澤　徹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的

自身の作品テーマを更に追求しつつ、より高い技術力を身につけます。そして、個展開催などで自身の作品を社会に公開していくことを試み。4年生の研究への下地作りをします。授業内やコース内の合評を数回開催しますが、基本的には個別面談で各自のスケジュールを立ててそれに従って進めていきます。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します。ワークショップと合評も各自のプランの中に加えてください。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します。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です。

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. 計画書確認 スケジュール発表　各自の作品確認及びカメラの使い方の基礎から応用1
3. 制作中の作品確認（現状報告）
4. 光について考える（ライティングを考える）1
5. 光について考える（ライティングを考える）2
6. デジタルやアナログ写真の現像について考える
7. 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
8. 現状報告
9. 写真コース合同合評
10. 写真の仕上げや展示について考える 1
11. 写真の仕上げや展示について考える 2
12. 現状報告
13. 合評に向けての作品制作
14. 写真コース合同合評に参加及び参加後のまとめ

準備学習

実習成果を作品に活かし、次の授業時に結果を持参するようにすることが準備学習。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（個別面談及び、予定した授業内合評とワークショップへの参加）
課題作品　50%（個展開催などの進級制作につながる最終制作した作品の完成度）

テキスト・参考図書・材料費

各自に必要なものを指示するか、配付する。作品制作や発表にかかわる消耗品や経費は各自の負担。

履修上の注意・ライセンスなど

単に授業を受講するだけでは無く、実作品と結びつけ必ず自身の手を動かして実習すること。上記は想定される授業スケジュール。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。原則、3年生前期までの写真コースのスタンダードカリキュラムを履修していること。学期中に招聘教授などによる作品確認を写真コース2・3・4年生と共にする予定がある。詳細は授業時に知らせる。

情報デザイン実習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 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的

調査・課題発見・デザインコンセプト発案・手法と効果の分析・マネージメント・企画提案を行います。総合的な視点を持ったディレクション能力を身につけます。

到達目標

(1) 課題内容・目的を理解し、フィールドワークを踏まえて、適切な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) クライアントやユーザーの意見を踏まえた上で、デザインの修正や展開にも力を注ぐことができる

授業計画

1. オリエンテーション：【ゲスト講師】アートディレクターの働き方・デザインに関わる様々な人々と役割｜第1課題の説明
2. グループワーク｜デザインプロセスを考える｜資料収集｜デザイン・リサーチ｜課題発見
3. コンセプトワーク｜ブレーンストーミング｜アイデアスケッチ
4. アイデア展開｜制作
5. アイデア展開｜制作
6. デザイン案の制作｜関連企画の展開
7. 【ゲスト講師】　第1課題合評｜第2課題の説明
8. グループワーク｜デザインプロセスを考える｜資料収集｜デザイン・リサーチ｜課題発見
9. コンセプトワーク｜ブレーンストーミング｜アイデアスケッチ
10. アイデアスケッチ
11. デザイン案の制作
12. デザイン案の制作
13. 第2課題合評（ゲスト講師）
14. 最終ブラッシュアップチェック

準備学習

第1課題はグループワーク、第2課題は個人ワーク中心に行います。
授業中に次回授業までのワーク内容を伝えますので、授業開始までに完成させておいてください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度・グループワークへの積極的な参加）
課題作品　30%（日常課題の提出状況とそのクオリティ／ブラッシュアップする力）
合評　40%（最終課題のクオリティとプレゼンテーションに対して、教員の評価以外に相互評価を実施）
※遅刻厳禁。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・資料：ClassroomにてＰＤＦ・スライド等を配付
材料費等：各課題のプロトタイプ制作費・提出用出力費

履修上の注意・ライセンスなど

Photoshop、Illustratorが使いこなせること。グループワークにどうしても馴染めない人は、事前に要相談。基本は対面授業ですが、状況によって遠隔授業（リアルタイム）に変更する可能性があります。また、ゲストの都合でゲスト講師回を入れ替える可能性があります。授業形態や教室はClassroomから連絡しますので、必ず事前に確認してください。

情報デザイン実習6－c d

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 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的

映像表現は、プロジェクション技術などの発達により従来のスクリーン投影による表現だけではなく、様々な物質や空間に映像を投影することで全く異なった映像体験を提案する事を可能にした。本授業では、映像を空間的に利用する映像インスタレーションの手法について実制作を通して学び、その可能性について考察する。

到達目標

(1) 映像インスタレーションにおいて、[空間]を設計できる
(2) 映像インスタレーションにおいて、[仕組み(機材＆素材)]を設計できる
(3) 映像インスタレーションにおいて、[観客の体験]を設計できる

授業計画

1. オリエンテーション：映像インスタレーションについて
2. 作品研究1：先行研究
3. 作品研究2：機材研究
4. 作品研究3：プレゼンテーション
5. プランニング
6. プロトタイプ作成1
7. プロトタイプ作成2
8. 制作1：映像制作＆造形
9. 制作2：映像制作＆造形
10. 制作3：映像制作＆造形
11. 制作4：映像制作＆造形
12. 設営・講評1
13. 設営・講評2
14. 記録＆まとめ

準備学習

クリエイティブサポートセンターを各自で活用する。映像撮影・録音などは授業時間外で行うことがある。

成績評価方法・基準

調査　20%、計画　30%、作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要なプリントは随時配付する。情報収集・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

授業計画は、進行具合によって変更することがあります。

情報デザイン実習7－a c

ドキュメンタリー

担当教員名 **櫻井　宏哉・金澤　徹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域３年生

授業概要及び目的

写真・映像分野において社会の様々な様子を撮影／記録し、発表することをこの授業を通して学びます。そのためにテーマの設定やテーマに基づいたリサーチ方法を学んで、ドキュメンタリー作品制作をしていきます。

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、自己のテーマを立て、研究と調査に基づいてドキュメンタリー制作計画書を完成できる
(3) 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/ドキュメンタリーの例・課題発表　櫻井・金澤
2. ドキュメンタリーの例2　ドキュメンタリーの計画書発表1　金澤
3. ドキュメンタリーの例3　ドキュメンタリーの計画書発表2　櫻井
4. 計画書に基づいて制作1（各自にて）
5. 制作中の作品のプレゼンテーションと修正アドバイス（計画書含む）1　櫻井・金澤
6. 計画書に基づいて制作2（各自にて）
7. 作品確認と計画書の修正　金澤
8. 作品確認と計画書の修正　櫻井
9. 計画書に基づいて制作3（各自にて）
10. 制作中の作品のプレゼンテーションと修正アドバイス（計画書含む）2　櫻井・金澤
11. 計画書に基づいて制作4（各自にて）　アポイントメントによる作品確認と計画書の修正　金澤
12. 計画書に基づいて制作5（各自にて）　アポイントメントによる作品確認と計画書の修正　櫻井
13. 制作中の作品のプレゼンテーションと修正アドバイス（計画書含む）3　櫻井・金澤
14. 作品完成に向けて制作（各自にて）　アポイントメントによる作品確認と計画書の修正　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。
また各授業の前に必ず計画に沿って授業で話題にできる作品素材を見せられる状況を作っておくこと。

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

参考図書：タイポグラフィ・ハンドブック（研究社）
材料費：用紙代と印刷代が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン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。上に記した授業順序や内容の調整をすることがあるので、詳細は授業開始時に配付する。

情報デザイン実習7–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 情報デザイン領域3年生

授業概要及び目的
書籍を中心に編集デザインを学びます。組版のルールを学び、情報編集・字組・造本作業を行い本を制作します。情報要素の内容や文脈を理解して整理、編集し、視覚的効果を配慮して構成するための誌面設計を習得します。

到達目標
(1) 媒体に応じた情報編集ができる
(2) 本の素材・構造を理解し、造本設計ができる
(3) 誌面設計・文字組版を習得できる

授業計画
1. 本の素材・構造研究
2. 造本レッスン
3. 造本計画、InDesignによる組版研究
4. InDesignによる組版研究
5. 誌面設計
6. 書籍本文デザイン
7. 書籍本文デザイン
8. 書籍本文デザイン
9. 装丁デザイン(カバー、表紙、帯の制作)
10. 装丁デザイン(カバー、表紙、帯の制作)
11. 装丁デザイン(カバー、表紙、帯の制作)
12. 印刷・製本
13. 印刷・製本
14. 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
授業態度　20%
課題作品　80%
による総合評価

テキスト・参考図書・材料費
参考図書・資料：PDF・プリント配付。材料費等：各課題の提出用出力費が必要です。

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

情報デザイン実習7–d
UI／UXデザイン–2

担当教員名 **水本　徹**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域3年生

授業概要及び目的
HCDプロセス(1. 利用状況の理解と明確化　>　2. ユーザーの要求事項の明確化　>　3. デザインによる解決策の作成>　4. 評価)に沿ってUXデザインの手法(ペルソナ、カスタマージャーニーマップなど)を経験しながらサービスのデザインを企画し、プロトタイプとプレゼンテーション資料を制作します。

到達目標
(1) UI／UXデザインのプロセスを理解し、使用できる
(2) ユーザー調査やユーザー評価により、解決方法を考案、ブラッシュアップできる
(3) デザインアイデアをプロトタイプとプレゼンテーションによってわかりやすく伝えることができる

授業計画
1. UX デザイン／HCD(人間中心設計)プロセスについて学ぶ
2. 製品開発プロセスについて学び、企画するサービスのターゲットユーザーを設定する
3. ターゲットユーザーの体験を描き、ユーザー調査の準備を行う
4. ユーザー調査を実施する
5. ユーザー調査結果を分析する
6. ユーザー調査結果を分析し、図解化する
7. 分析結果を文章化し、サービスのコンセプトを立案する
8. サービスの企画書案と要求仕様書を作成する
9. UI デザインについて学ぶ。要求仕様書を基に、プロトタイプを製作する
10. プロトタイプを用いてユーザー評価を行う
11. ユーザー評価結果を基に、プロトタイプを修正する
12. プロトタイプを仕上げる
13. サービスの企画書を仕上げる
14. 企画書のプレゼンテーションを行う

準備学習
授業中に、グループワークの次回までの課題や到達目標を伝えた場合は、協力して授業開始までに制作を進めておいてください。また、授業終了後は、授業で行ったワーク内容を振り返り、疑問点がある場合は質問の内容をまとめておくこと。次回の授業開始時に質問してください。随時、メールで問い合わせしてもかまいません。

成績評価方法・基準
授業態度　30%(受講態度・グループワークへの積極的な参加)
中間成果物　30%(日常課題のクオリティ／ブラッシュアップする力)
合評　40%(最終成果物のクオリティとプレゼンテーションに対して、教員の評価以外に相互評価を実施)
※遅刻厳禁。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
特になし

履修上の注意・ライセンスなど
Photoshop、Illustratorが使いこなせること。XDは自習レベルで対応可能です。グループワークにどうしても馴染めない人は、1週目の授業後に相談に来てください。

情報デザイン実習8–abd
ソーシャルデザイン

担当教員名 **浪本　浩一**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域3年生

授業概要及び目的
社会課題をテーマに、実際に課題の現場にいる人たちと共に創造的な解決方法を模索します。各自が3年間で獲得したスキルを活かしながら、アウトプットの形も含め考えながら進めていきます。

到達目標
(1) さまざまなソーシャルデザインの事例から共通点と課題について考察することができる
(2) 調査分析をふまえて問題の仕組みを捉えることができる
(3) 課題の解決に向けたデザインを表現できる

授業計画
1. 多様な人々や社会的弱者を巻き込んだ社会活動の事例
2. デザインを活かした社会的課題へのアプローチを知る
3. ソーシャルデザインの事例を調査し、デザインの可能性を考察する
4. 社会課題から自分なりの解決方法を考える
5. 企画検討
6. 中間検討会
7. デザイン制作①
8. デザイン制作②
9. プロトタイプ①
10. プロトタイプ②
11. 省察
12. デザインの精査
13. 最終検討会
14. 合評

準備学習
ソーシャル活動の事例について日頃から興味を持っておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%(主体的な取り組み姿勢を重要視、9/14以上の出席厳守)
課題作品　50%(調査分析力／企画能力／トータルデザイン表現力)

テキスト・参考図書・材料費
フィールドワークの際の交通費、材料費としてプリント出力費、パネル代が必要。

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。

情報デザイン実習8–c
シナリオとストーリー

担当教員名 **櫻井　宏哉**

受講対象・履修要件 映像デザイン領域3年生

授業概要及び目的
テーマから物語を発想し、シナリオを作成する。撮影、編集の演出を考案し、映像作品を制作する。

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) 物語のための工夫と手段を考察、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. 作品研究
3. 企画／コンセプト、シノプシス作成
4. 企画／複数コンセプト、シノプシス
5. 企画／シナリオ作成
6. 企画／シナリオ作成
7. 企画／絵コンテ作成
8. 中間合評1
9. 撮影、編集準備　機材テスト(カメラ、録音機材、照明機材)装置
10. 撮影
11. 編集実習
12. 中間合評2　編集進行状況　チェック
13. 編集実習
14. 合評

準備学習
企画の際、発表が必要な書類の作成がある。各自、授業時間外に書類の作成を行っておくこと。

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

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど
映像撮影機材B、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写真B(限定有)、映像スタジオ

卒業研究１

コンテンツ研究・制作・発表(ゼミ)

担当教員名 **金澤 徹/南 琢也・大草 真弓/櫻井 宏哉/真下 武久**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域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14週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 写真ゼミ(金澤 徹)
5. グラフィックデザインゼミ(南 琢也)
6. グラフィックデザイン+情報デザインゼミ(大草 真弓)
7. 情報デザインゼミ(真下 武久)
8. 映像ゼミ(櫻井 宏哉)
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

自主的・自立的な研究・制作活動のもと、能動的学習を行ってください。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

卒業研究２

コンテンツ研究・制作・発表(ゼミ)

担当教員名 **金澤 徹/南 琢也・大草 真弓/櫻井 宏哉/真下 武久**

受講対象・履修要件 情報デザイン領域４年生

授業概要及び目的

前期に引き続きゼミごとに授業を運営します。主に、自主的・自律的な研究・制作活動を柱とします。4年間の集大成として、広範なデザイン領域の中から、最もじっくりと掘り下げて学んでおきたい分野を明確にし、自分の専門だといえるような質の高い作品を制作し、卒業制作展で発表します。

到達目標

(1) 専門性の明確化とプロ意識が確立できる
(2) 自主的なプロセス設計とスケジュール管理ができる
(3) 提案性と完成度の高い作品制作ができる

授業計画

1. 1週目から14週目まで、ゼミごとのスケジュールで授業すすめていきます。
2. 詳細は、初回の授業でゼミごとに連絡します。
3.
4. 写真ゼミ(金澤 徹)
5. グラフィックデザインゼミ(南 琢也)
6. グラフィックデザイン+情報デザインゼミ(大草 真弓)
7. 情報デザインゼミ(真下 武久)
8. 映像ゼミ(櫻井 宏哉)
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

自主的・自立的な研究・制作活動のもと、能動的学習を行ってください。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

ゼミごとに指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

空間デザイン領域

■空間デザイン領域の特色・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。ここでは、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養い、さらには社会に対する多様な価値を提案できる能力を育みます。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）

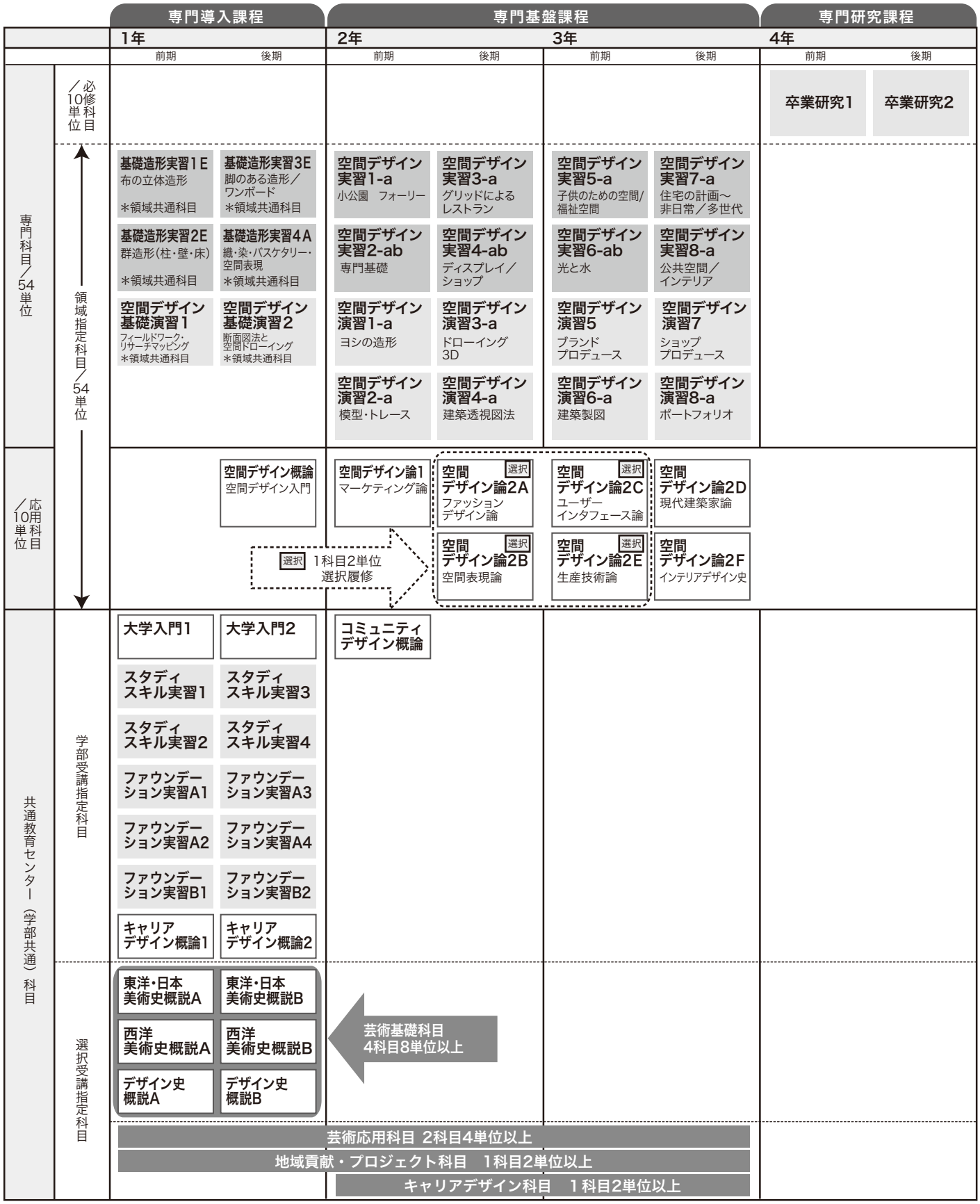
4年次では、自らの進路を見すえて自律的に研究を行い、社会に対して具体的な提案を行います。自ら企画して行動に起こし成し遂げる力を身に付け、世の中で必要とされる人材をめざします。

芸術学科　空間デザイン領域

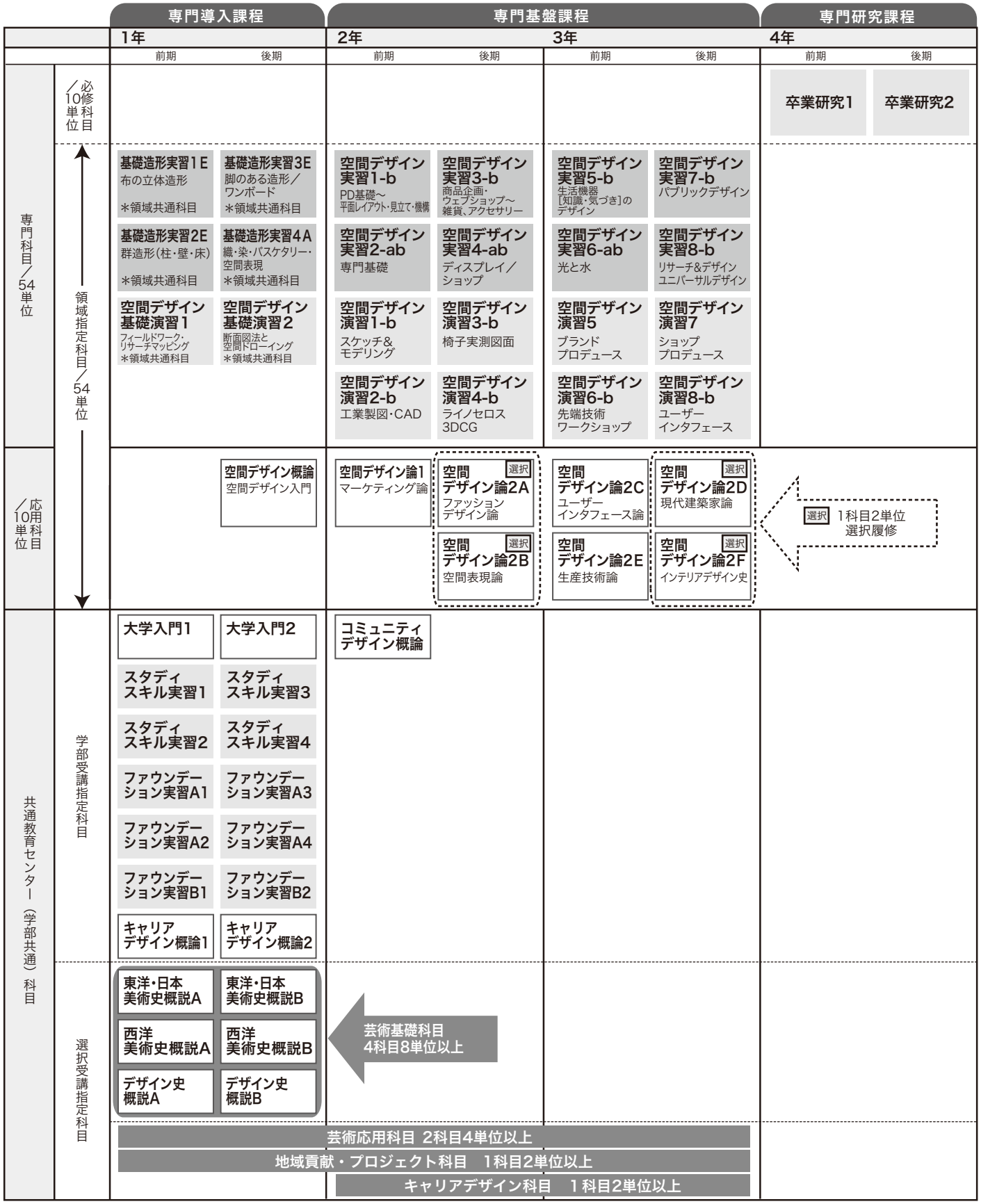
カリキュラム		単位数 必修	単位数 指定	単位数 受講	単位数 選択	授業形態	開講期・年次 1年	2年	3年	4年	特記事項	取得可能ライセンス	受講方法
専門導入科目	基礎造形実習4A		2			実習	○				領域受講指定科目 空間デザイン領域開講		基礎造形実習1～4 計8単位を修得すること
	基礎造形実習1E		2			実習	○				領域受講指定科目 空間デザイン領域開講		
	基礎造形実習2E　※		2			実習	○				領域受講指定科目 空間デザイン領域開講		
	基礎造形実習3E　※		2			実習	○				領域受講指定科目 空間デザイン領域開講		
	空間デザイン基礎演習1		2			演習	○				領域共通科目		領域の基礎演習 4単位を修得すること
	空間デザイン基礎演習2		2			演習	○				領域共通科目		
専門基盤科目	空間デザイン演習5		2			演習			○		領域共通科目		領域共通および 各コースの専門基盤科目 32単位を修得すること
	空間デザイン演習7		2			演習			○		領域共通科目		
	空間デザイン演習1-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン演習2-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目		
	空間デザイン演習3-a		2			演習		○			住環境デザインコース科目		
	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	空間デザインコンピューター室ライセンス	
	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	空間デザインコンピューター室ライセンス	
	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	空間デザインコンピューター室ライセンス	
	空間デザイン演習6-b		2			演習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン演習8-b		2			演習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習1-b		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習2-ab		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習3-b		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習4-ab		2			実習		○			プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習5-b		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習6-ab		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習7-b		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン実習8-b		2			実習			○		プロダクトデザインコース科目		
	空間デザイン演習1-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習2-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習3-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習4-c		2			演習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習6-c		2			演習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン演習8-c		2			演習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習1-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習2-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習3-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習4-c		2			実習		○			コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習5-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習6-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習7-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
	空間デザイン実習8-c		2			実習			○		コスチュームデザインコース科目		
科研専目究門	卒業研究1	4				演習				○			領域の専門分野を選択して10単位を修得すること
	卒業研究2	6				演習				○			
芸術応用科目	空間デザイン概論		2			講義	○						空間デザイン概論、 空間デザイン論1を 修得すること 空間デザイン論2A～2F より3科目6単位を修得 すること
	空間デザイン論1		2			講義		○					
	空間デザイン論2A		2			講義		○	○				
	空間デザイン論2B		2			講義		○	○				
	空間デザイン論2C		2			講義		○	○				
	空間デザイン論2D		2			講義		○	○				
	空間デザイン論2E		2			講義		○	○				
	空間デザイン論2F		2			講義		○	○				

※令和元(2019)年度より基礎造形実習2A・3Aは基礎造形実習2E・3Eに名称変更しています。

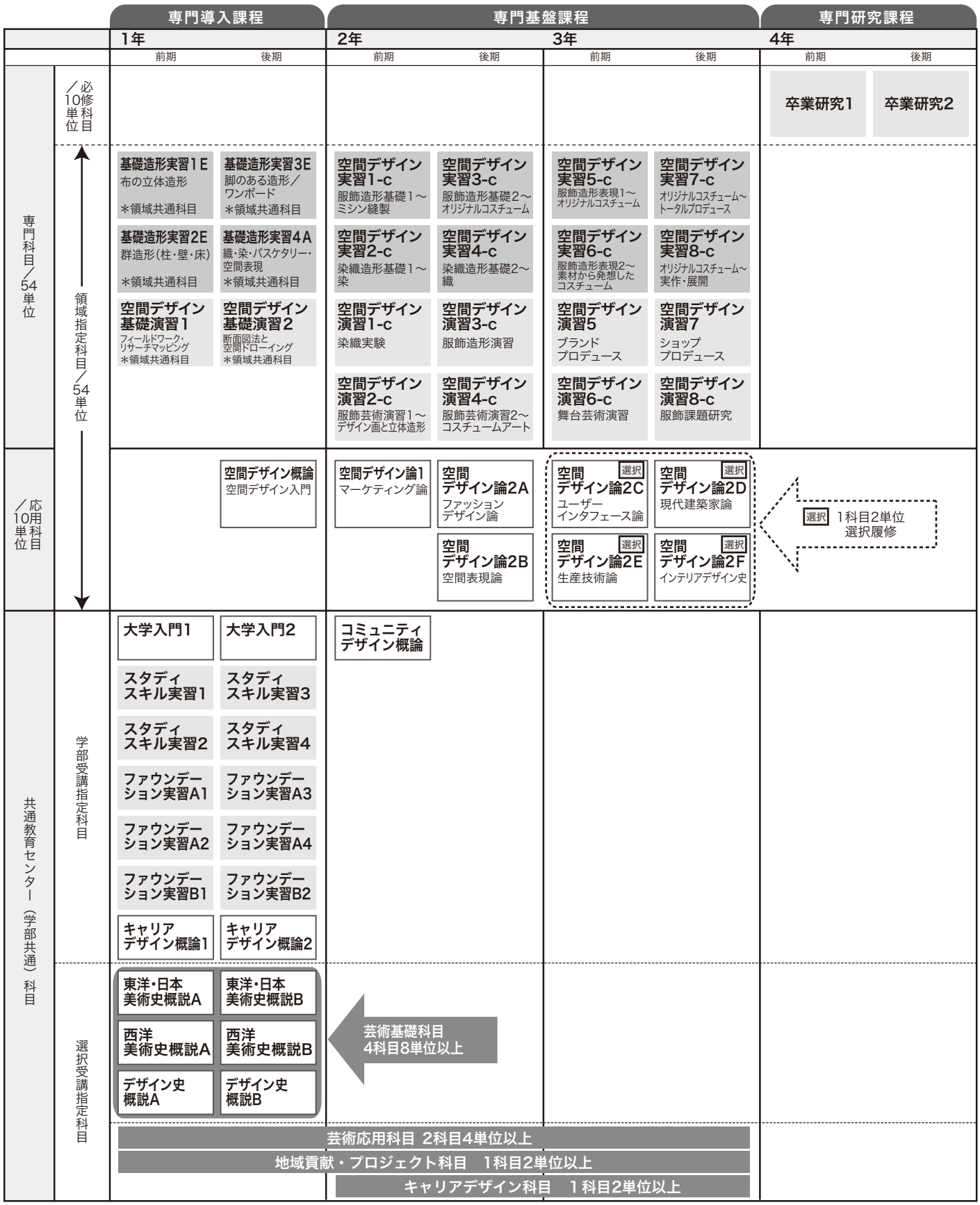
芸術学科　空間デザイン領域　住環境デザインコース
スタンダードカリキュラム



芸術学科　空間デザイン領域　プロダクトデザインコース
スタンダードカリキュラム



芸術学科　空間デザイン領域　コスチュームデザインコース
スタンダードカリキュラム



基礎造形実習１Ｅ

布の立体造形と身体装飾

担当教員名 **田中　秀彦・山田　憲**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域１年生

授業概要及び目的

布の立体造形についての基礎を学ぶ。空間をデザインを行うにあたって使用する素材は多岐にわたるが、この授業では、布を中心にその立体造形と身体との関係性に焦点を当てて進める。布は、ファッションデザイン・コスチュームデザインのみならず、インテリア、プロダクト等にも使用され、空間デザインにおける重要なマテリアルである。ボディーを布で包む、飾るということを通し、布という素材の特性を理解する。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、主に布帛を中心とした裁断、縫製などの基礎技術を習得できる
(2) 独自の発想や、想像した形を布で造形できる
(3) 立体的な視点で身体を捉え、空間への影響を踏まえて造形、表現できる

授業計画

1. 課題１「素材と出会う」　オリエンテーション／イメージイラスト～シーチング、布加工、裁ちバサミ／課題説明
2. 課題１「素材と出会う」『ソフトオブジェ』発表／ミシンセッティング、ソーイング基礎、二枚の布の縫製、アイロン
3. 課題２「道具と出会う」　シャーリング、プリーツ、接着芯、チュール、グルーガン／課題説明
4. 課題２「道具と出会う」　制作
5. 課題２「道具と出会う」『オリジナルバッグ』発表／衣服のフォルムの移り変わり、トルソー使用方法説明／課題説明
6. 課題３「身体と出会う」　制作
7. 課題３「身体と出会う」『ニューフォルム』発表
8. 課題４「発想と出会う」　課題説明
9. 課題４「発想と出会う」　ミニチュア試作、制作、展開図
10. 課題４「発想と出会う」『一枚の布』発表
11. 課題５「未知と出会う」　原型からの立体作成
12. 課題５「未知と出会う」　最終課題、制作
13. 課題５「未知と出会う」　制作、プレゼンボード確認
14. 課題５「未知と出会う」　講評会、作品展示設営

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

テキストは随時配付
材料一部支給

履修上の注意・ライセンスなど

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、次回までに必ず内容確認をすること。遅刻連絡のない遅刻は欠席とみなす。

基礎造形実習２Ｅ

基礎的造形言語と様々な空間表現

担当教員名 **三宅　正浩・山根　健太郎**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域１年生

授業概要及び目的

空間デザインの基礎である造形言語を模型制作を通して学ぶ。具体的には、柱、壁、床・屋根、開口・光の造形言語を一つ一つ選び出し、一つの造形言語で、45cm角の台紙の上で模型を制作することによって、空間と形を創り出すことを学ぶ。最後に、自分の"お気に入り"のものを選び、その展示空間を制作する。同級生の作品を講評の中で併せて見ることで、造形言語の可能性を見出すように工夫されている。（模型素材は、スチレンボード、スタイロフォーム、発泡スチロールなど、カッターナイフや熱線カッターで切断すれば形になるものを使用する）

到達目標

(1) 基本的な模型の制作方法を学び今後の作品制作に活かすことができる
(2) 建築模型の主たる素材や用具・器具の使いこなすことができる
(3) 造形言語として造形の基礎的構成要素を学ぶことによって、課題に向かうときの手がかりとして活用できる

授業計画

1. 授業ガイダンスおよび制作準備
2. 「柱の群造形」講義および制作
3. 「柱の群造形」制作
4. 「柱の群造形」講評
5. 「壁の群造形」講義および制作
6. 「壁の群造形」制作
7. 「壁の群造形」講評
8. 「床・屋根の群造形」講義および制作
9. 「床・屋根の群造形」制作
10. 「床・屋根の群造形」講評
11. 「"お気に入り"の展示空間」課題説明および制作
12. 「"お気に入り"の展示空間」制作
13. 「"お気に入り"の展示空間」講評
14. 最終合評

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ること。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

テキストは随時配付、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

二級建築士受験資格指定科目

基礎造形実習３Ｅ

立体デザイン基礎～「脚のある立体」：型を前提とした造形／「ワンボードの家具」：制約条件を満たす造形

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：板材を無駄なく使って制作する「ワンボードの家具」では、２次元と３次元での考察を行き来して、トレードオフの条件下でのデザイン判断を体験する。第３課題では、それまでの課題のどちらかの実製作を行い、計画と実作の間で起こる問題解決を経験する。

到達目標

(1) 立体造形における発想方法を学び身につけ他の制作に活かすことができる
(2) 素材的特性と、型による生産を前提とした造形物をつくることができる
(3) トレードオフの条件下でのデザイン判断ができる

授業計画

1. 全体説明　立体スケッチ（マトリックス）／第１、２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２課題制作
6. 第２課題制作
7. 第２課題制作
8. 中間プレゼンテーション、講評／第３課題説明
9. 第３課題制作
10. 第３課題制作
11. 第３課題制作
12. 第３課題制作
13. 第３課題制作
14. 最終プレゼンテーション、講評

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をするなど

成績評価方法・基準

授業態度　20%
課題作品　80%（発想過程40%、作品評価40%）
※作品評価では仕上げに対する姿勢（クラフトマンシップ）が重要。

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど

実作では、防毒マスク（造形ラボライセンス）、作業着、作業に適した靴が必要
初回～3回目までの1回、授業終了後に造形ラボライセンス講習に参加してもらいます。
事前に造形ラボのライセンスを取得いる場合は必要なし

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. ステンシル説明、紙に試作
2. テキスタイルデザインのプラン
3. 布に樹脂顔料で刷る
4. 講評会
5. 織構造と編構造の説明、試作
6. 素材サンプル集の制作
7. オリジナル素材による織物制作
8. バスケッタリーアート説明、斜め交差技法による試作
9. 平織り編みによる試作
10. 自由素材を使っての試作
11. 中間講評
12. 自由課題制作
13. 制作（仕上げ）
14. まとめ（講評）

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど

初日はカッター、カッターマット、水溶性絵の具（アクリルカラー、ポスターカラー、顔彩など）、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

情報分析／リサーチマッピング

担当教員名 **石川　泰史／宮永　真実・大原　歩**

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

ブレンストーミングや調査によって収集した情報を言語化およびビジュアル化することで、その構造を明らかにし、創造的な発想につなげることを目的とする。情報分析課題は、ＫＪ法を用いて、混沌とした情報から、ものごとの論理構造を整理し調査結果をまとめるための手法を学ぶ。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、マッピングにて分析、可視化してライフスタイルを定義する。
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) 混沌とした情報を分析して、ものごとの論理構造を見いだすことができる
(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デザイン研究に活用することができる

授業計画

1. ガイダンス、情報分析に関する講義、学内フィールドワーク
2. グループディスカッション
3. 分析作業
4. 分析作業
5. 図解化・文章化作業
6. 情報分析プレゼンテーション/リサーチマッピング説明
7. マッピング作業（商品）
8. マッピング作業（商品）
9. 中間プレゼンテーション
10. 商品マッピング(修正)
11. マッピング作業（イメージコラージュ）
12. マッピング作業（イメージコラージュ）
13. マッピング作業（イメージコラージュ）
14. リサーチマッピング　プレゼンテーション

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に資料を適宜配付。
参考文献：「新・カラー・イメージ辞典」小林重順・日本カラーデザイン研究所（編・著）

履修上の注意・ライセンスなど

グループで作業するため、役割を分担し補い合いながらすすめること。

空間デザイン基礎演習２

断面図法と空間ドローイング

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域１年生

授業概要及び目的

「断面」は空間を理解し、三次元空間を二次元平面で表現する上での不可欠の技法である。ここでは「大地の回廊」、「野菜の棲家」という2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ができる

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1
5. イメージドローイング2
6. 第1課題講評1
7. 第1課題講評2
8. 第2課題説明
9. コンセプト
10. アイデアスケッチ
11. イメージドローイング1
12. イメージドローイング2
13. 第2課題講評1
14. 第2課題講評2

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　30%（制作姿勢）
課題作品　70%（課題作品、講評での発表力）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に資料を適宜配付。
材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン演習１－a

ヨシの造形

担当教員名 **立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

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

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が行える
(2) 自然素材の特徴を活かす表現を追求し、素材からの柔軟な発想が行える
(3) グループ制作でデザインコミュニケーションが行える
(4) 実物制作（原寸大）のデザイン表現として完成度の高い作品が作れる
(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. まとめ・「西の湖ヨシ灯り展」作品設営・出展

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　40%（グループ内での制作態度）
課題作品　60%（課題作品評価・グループ制作による協調性と提案力）

テキスト・参考図書・材料費

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

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 **高杉　昭吾**

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スケッチを描くことができるようになる
(2) スチレンボードをによるペーパーモックアップが作ることができるようになる
(3) ウレタンフォームによる立体モデリングとフィニッシュワークができるようになる

授業計画

1. ガイダンス / 立体スケッチ
2. 立体スケッチ
3. ペーパーモックアップの導入
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. ペーパーモックアップ
8. 透視図レンダリング
9. 透視図レンダリング
10. 立体モデリングの導入
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

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　30%
課題作品　70%

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. 酸性染料による染色
4. 引き染め法
5. 蒸熱処理法
6. 反応染料によるアルカリ定着法
7. 分散染料による染色
8. 熱転写法
9. ふりかえり授業
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. まとめ、テスト

準備学習
各染料について、事前に配付したプリントで確認しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　70%
課題作品　30%

テキスト・参考図書・材料費
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
総合領域を含めて他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン演習２－a
模型・トレース

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
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) 精度の高い模型（100分の1スケール）を制作することができる

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. 建築模型制作 ①　※土台、フレーム
3. 建築模型制作 ②　※1階
4. 建築模型制作 ③　※2階
5. 建築模型制作 ④　※屋上階
6. 建築模型制作 ⑤　※内部詳細
7. 建築模型制作 ⑥　※外部、仕上げ
8. 平面図のトレース ①　※図面枠、基準線、寸法線の作図
9. 平面図のトレース ②　※外形線、外郭線の作図
10. 平面図のトレース ③　※その他、補助線やハッチング、文字等の作図
11. 断面図のトレース ①　※図面枠、基準線、寸法線、外形線、外郭線の作図
12. 断面図のトレース ②　※その他、補助線やハッチング、文字等の作図
13. 立面図のトレース ①　※図面枠、基準線、寸法線、外形線、外郭線の作図
14. 立面図のトレース ②　※その他、補助線やハッチング、文字等の作図

準備学習
ル・コルビュジェの住宅における設計思想を理解した上で制作に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　30%（授業態度20%、授業理解度10%）
課題作品　70%（模型を含む）

テキスト・参考図書・材料費
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
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。
二級建築士受験資格指定科目

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や図面としての表現方法を身に付け描くことができる
(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ができる
(3) ハンドワークによる基礎的な作図ができることで多様な表現が行える

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⑤・⑥（CAD・手書き）
14. 課題⑤・⑥（CAD・手書き）

準備学習
前回の配付資料を次回授業までに再読し、講義内容の要約を記録しておくこと。また、授業内で完成しなかった課題については次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題・作品　60%（課題に対する完成度・理解度30%、期末作品30%）

テキスト・参考図書・材料費
テキスト・参考図書は特にないが、毎授業ごとに配付するプリントで解説する。A3コピー用紙：毎授業ごとに3～5枚程度準備すること。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
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／デザイン画と立体造形

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
前半は、ファッション・コスチュームのデザイン画の作成を行う。仕事の種類や目的によって異なるデザイン画の多様性を知る。コンセプトに基づいたデザイン画、スワッチ（素材見本）を作成しプレゼンテーションを行う。後半は、パターン裁断と縫製による製作と、1年次に行った課題「一枚の布」で経験した東洋的なアプローチと、パターン構成された西洋的なアプローチに加え、反復という原始的な視点から三つ目の方法を試みて身体を装飾するコスチューム作品を制作する。

到達目標
(1) デザイン画の多様性を知り、基礎となる画法を基にイメージを表現できる
(2) 既存の服飾造形技術に加え、独自の視点と発想に基づいた提案ができる
(3) 立体で表現する素材と技法を発見し、創作することができる

授業計画
1. オリエンテーション／施設、道具（スケッチブック、ファイリングブック、ロックミシン、コンピューターミシン）
2. 課題１：デザイン画１（モチーフからのイメージドローイング）
3. 課題１：デザイン画２（コラージュ作成）
4. 課題１：デザイン画３（八等身画法）
5. 課題１：デザイン画４（スタイル画）
6. 課題１：デザイン画５（ハンガーイラスト）
7. 課題２：コスチューム制作１（パターン転写／裁断）
8. 課題２：コスチューム制作２（ロックミシン）
9. 課題２：コスチューム制作３（縫製）
10. 課題２：コスチューム制作４（縫製／プレス）
11. 課題２：コスチューム制作５（Ｃｅｌｌ）
12. 課題２：コスチューム制作６（Ｃｅｌｌ）
13. 課題２：コスチューム制作７（Ｃｅｌｌ）
14. 講評会（デザイン画、ファイリングブックチェック）

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
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
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、次回までに必ず内容確認をすること。遅刻連絡のない遅刻は欠席とみなす。

空間デザイン演習３－ａ
平面表現　CAD

担当教員名 **越前　良太**

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にて設計図を作成する。図面の種類は配置図、平面図、立面図、断面図等。

到達目標
(1) 製図(配置図、平面図、立面図、断面図等)で高度な表現ができるようになる
(2) コンピュータを用いた表現の手法・技法を用いて設計図面を描くことができる
(3)

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. 設計図面トレース①(配置図)
6. 設計図面トレース①(平面図)
7. 設計図面トレース①(立面図、断面図)
8. 設計図面トレース②(配置図)
9. 設計図面トレース②(平面図)
10. 設計図面トレース②(立面図、断面図)
11. 設計図面作成(配置図)
12. 設計図面作成(平面図)
13. 設計図面作成(立面図)
14. 設計図面作成(断面図)

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

成績評価方法・基準
授業態度　40%(受講態度30%、課題への取り組み10%)
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に適宜指示する。計測道具は原則大学が用意するが、基本的なもので今後も利用できるものは各自で購入すること。

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン演習３－ｂ
椅子実測図面

担当教員名 **西尾　幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
【椅子実測・図面制作】近代の家具デザインの歴史やデザイナーについての講義を理解した上で、構造や造形を直接的に理解できる椅子の実測作業を行う。提出物は以下３点。◎提出物１　演習室にある椅子10点の写真を撮り、設計者、設計年(または製造年)、作品名、製造会社、サイズ、素材などを調べること。 簡単な説明を100文字以内で加え、わかりやすく美しくレイアウトしてレポートを提出すること。◎提出物２　椅子の実測作業で得た図面を元に、3面図1枚にまとめ清書すること。◎提出物３　椅子の実測作業で得た三面図をもとに、1／5モデルを作成すること。

到達目標
(1) 椅子の実測作業を通して立体を詳細に観察し、造形力や構造の基礎力を身に付ける
(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
(3) な造形を図面に置き換えることができる
(4) 1／5モデル制作を通して素材探究や細部の表現が行える

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(合評)

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

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

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に適宜指示する。計測道具は原則大学が用意するが、基本的なもので今後も利用できるものは各自で購入すること。

履修上の注意・ライセンスなど
作業量が多いため各自で作業日程管理をしっかり行うこと。

空間デザイン演習３－ｃ
服飾造形の基礎２

担当教員名 **望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的
服飾造形の基礎2を理解し、さらに自己作品のオリジナリティを高める方法を習得する。

到達目標
(1) 基礎的な服飾造形が行える
(2) トップスのテーラーリングの知識を身に付け、作品づくりに活かすことができる
(3) オリジナリティのある作品づくりができる

授業計画
1. 身頃1
2. 身頃2
3. 身頃3
4. 衿1
5. 衿2
6. 袖1
7. デザイン決定
8. トワル制作1
9. トワル制作2
10. 作品制作1
11. 作品制作2
12. 作品制作3
13. 作品制作4
14. まとめ, 講評, 評価

準備学習
連絡内容を理解し、次回までに準備しておくこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
配付資料

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習４－ａ
平面表現　３Dパース

担当教員名 **越前　良太**

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
２次元CADで建築製図(平面図、断面図、立面図)を行い、それをもとに３次元CADでモデリング、レンダリングを用いパースを作成する事により、プレゼンテーションに必要な平面表現スキルの習得を目的とする。またモデリングを通してカタチの成り立ちに着目し、３次元CADと設計図面(平面図、立面図、断面図)との関係性を理解する。

到達目標
(1) 模型及び製図を通して、透視図法の立体が把握でき表現できる
(2) 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(モデリング・レンダリングの練習)、講義(３次元CADの基本操作・概念)
2. エスキース、イメージスケッチ、下図(モデリング)の作成①
3. エスキース、イメージスケッチ、下図(モデリング)の作成②
4. トレース(モデリング①)
5. トレース(モデリング②)
6. トレース(モデリング③)
7. トレース(カラーリング)
8. トレース(レンダリング)
9. トレース(レタッチ)
10. 課題説明(美術館の建築製図(平面図、断面図、立面図)を行い、モデリングしレンダリングを用いパース作成)、講義
11. パース作成(モデリング)
12. パース作成(モデリング)
13. パース作成(モデリング)
14. パース作成(レンダリング、カラーリング、レタッチ)

準備学習
自分が思い描くイメージに近い作家(パース)を把握した上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　40%(受講態度30%、課題への取り組み10%)
課題作品　60%(模型を含む)

テキスト・参考図書・材料費
時間内に適宜指示する。

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目
課題内容：美術館の建築製図(平面図、断面図、立面図)を行い、モデリングしレンダリングを用いパース作成

空間デザイン演習４－b

ライノセロス　3DCG

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

【3DCG モデリング】3Dソフトウェア"Rhinoceros"ほか2Dソフトウェアなどを用いて、下書き、3D モデリング、レンダリングなどのデジタル表現技術を習得する。作成したモデルは3Dプリンタで出力を行う。

到達目標

(1) 基礎的な形状を3D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 / 基本操作　基本図形
2. 押し出し・回転体・変形 1
3. 押し出し・回転体・変形 2
4. 練習課題 1（回転体-トリムより作る厚みのある立体）
5. 練習課題 2（レールパスを多用した自由曲面立体）
6. 練習課題 2（レールパスを多用した自由曲面立体）
7. 練習課題 3　（リモコン：規則性のある複雑な形状）
8. 練習課題 3　（リモコン：規則性のある複雑な形状）
9. 練習課題 3　（リモコン：規則性のある複雑な形状）
10. 練習課題 4　（マウス：手書き三面図からの自由曲面立体）
11. 練習課題 4　（マウス：手書き三面図からの自由曲面立体）
12. 練習課題 4　（マウス：手書き三面図からの自由曲面立体）
13. 3Dプリンティング
14. まとめ

準備学習

授業内で説明したことを、必ず復習し身につけた上で次回授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

資料配付。資料貸し出しあり。

履修上の注意・ライセンスなど

定員：12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５

ブランドプロデュース

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

わからない専門用語については各自で調べて理解しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　50%
合評　20%（発表・レポート）

テキスト・参考図書・材料費

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

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。空間デザイン基礎演習１を受講済みであることが望ましい。

空間デザイン演習４－c

服飾芸術演習2

担当教員名 **山田　憲**

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

主にミシンテクニックを中心としたソーイングと造形技術を、部分に分けて習得し、その構造と機能を理解する。「世界で一枚の服」というテーマを基に服飾の歴史や市場のリサーチを行い、素材の選択、加工、実験を踏まえて、オリジナル作品の構想を行う。独自の視点と発想でデザインを行い、試作を経て実作品の制作を行う。コンセプトとプロセスを紹介できるブックを制作し、実作品との連動を図る。

到達目標

(1) 部分的な縫製技術を習得し、今後の制作に応用できる
(2) 衣服の構造を理解し、デザインとの融合を図ることができる
(3) 服飾造形の工程を理解し、計画的に創造することができる

授業計画

1. 部分縫い（ポケット）
2. 部分縫い（カフス）
3. 部分縫い（剣ぼろ）
4. 部分縫い（衿）
5. 部分縫い（前立て、見頃）
6. 部分縫い（衿つけ、脇縫い）
7. 部分縫い（袖つけ、裾）
8. 部分縫い（カフスつけ、ボタンつけ）
9. 仕様書説明、課題進捗状況チェック
10. 試作
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 講評会

準備学習

事前課題を完成させ、授業に臨むこと。また授業内に完成しなかった課題は、次回までに完成させておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

授業内に適宜プリントを配付。

履修上の注意・ライセンスなど

縫製・型紙道具を用意しておくこと。連動していく授業内容のため、欠席した場合は次回までに内容を確認すること。

空間デザイン演習６－a

建築製図

担当教員名 **木村　準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

前半はインテリアデザインを含む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。後半は前半に習得した建築設計図法に基づき、3次元cadを使用してモデリング、カラーリング及びレンダリングに到るまでの操作方法を学ぶ。

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を用いて作図ができる
(3) 3次元cadを用いて作図方法や空間把握能力を取得できる

授業計画

1. 授業概要の説明及び建築計画(建築設計の流れ)の講義
2. 建築における構造種別についての講義。作家エスキス、ドローイング手法の講義
3. 建築設計①　チェックリスト、計画概要書、各種図面に必要な基本情報
4. 建築設計②　付近見取図、配置図
5. 建築設計③　平面図
6. 建築設計④　立面図
7. 建築設計⑤　断面図
8. 3次元 cad の実践の講義①　基本操作（for sketch up）
9. 3次元 cad の実践の講義②　モデリング（for sketch up）
10. 3次元 cad の実践の講義③　建築外観モデリング（for sketch up）
11. 3次元 cad の実践の講義④　インテリア、家具のモデリング（for sketch up）
12. 3次元 cad の実践の講義⑤　カラーリング（for sketch up）
13. 3次元 cad の実践の講義⑥　レンダリング（for sketch up）
14. プレゼンテーションまとめ　自主制作（発表内容を取りまとめ、事前に準備しておく）

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　40%（受講態度30%、課題への取り組み10%）
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費

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

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、人間の環境とテクノロジーの融合をテーマにしたデザイン提案をグループで行う。ＩＴ技術とメカトロニクス駆使して、自然、文化に融け込む新しい存在の創出を目指す。

到達目標
(1) 技術とデザインの最先端の現状が理解し活用できる
(2) グループワークで自分の役割を認識して行動できる
(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. レクチャ　先端技術と近未来社会デザイン
2. レクチャ　先端技術と近未来社会デザイン
3. フィールドワーク
4. フィールドワーク
5. フィールドワーク
6. 情報整理
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. 提案プレゼンテーションおよび講評
12. 提案プレゼンテーションおよび講評
13. 講義
14. 講義

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

成績評価方法・基準
授業態度　50%（グループ内での役割、受講態度）
課題作品　50%（提出作品とプレゼンテーションの内容）

テキスト・参考図書・材料費
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
グループワークとなるため、自身の役割を把握して制作にあたること。
３日間の集中授業となり、最終日前の１週間の制作期間を実制作にあてること。

空間デザイン演習6－c
舞台芸術演習

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
様々な舞台芸術全般の概要を知り、その表現方法の違いや系譜を理解する。専門用語の用法、劇場機構、興行の仕組みや組織的運営、舞台美術、舞台衣装、身体表現の幅広い表現を知る。題材、演出意図やコンセプトに沿って多様な表現がされた舞台衣装の例を知り、発想と視野を広げる。ファッションショーの構築プロセスを学び、発表の機会に備える。オリジナルテーマによるリサーチを経て、シリーズデザインを行い、デザインプランニングブックとしてまとめる。

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

授業計画
1. 舞台衣装、舞台芸術の世界
2. 身体と衣装の関係、東洋と西洋の違い
3. 課題１：舞台衣装デザイン／題材の読解と演出イメージの構築
4. コンセプト決定、必要資料の収集、リサーチとデザイン案
5. デザイン画と美術プランの構成
6. ブック構成
7. 中間講評
8. ファッションショーという様式の持つ表現の可能性
9. 課題２：コレクションデザイン／新しい美意識の探求
10. コンセプト決定、必要資料の収集、リサーチとデザイン案
11. デザイン画の構成
12. デザイン画の仕上げ
13. ブック構成
14. まとめ：講評会

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
授業態度　50%
作品評価　50%

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜プリントを配付する。

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、次回までに必ず内容確認をすること。遅刻連絡のない遅刻は欠席とみなす。

空間デザイン演習7
ショッププロデュース

担当教員名 **三宅　正浩**

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

授業概要及び目的
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ロデュースに取り組む。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. プレゼンテーション

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

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費
授業内で適宜プリントを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習8－a
ポートフォリオメイキング

担当教員名 **吉田　裕枝**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
自分の考えを形にすることはデザインです。この過程はこれまでの製作過程を経て、さまざまに培われてきたと思います。しかし、その形の良さや意味（価値）を伝えること、それも又、デザインの一つです。授業では、自分自身や作品のプレゼンテーション（履歴書やポートフォリオ）の製作を通して伝えることのデザインを学びます。具体的にはフォトショップやイラストレーター等のアプリケーションを用いますが、道具を使いこなすことはもとより、どうしたら自分の言いたいことを過不足なく、簡潔に伝えることができるのか、インフォグラフィックスという手法を紹介しながら模索します。

到達目標
(1) 自分のデザインをポートフォリオとして集約的に表現することができる
(2) 多角的な表現をリサーチし、三次元の空間の過程を図面として表現することができる
(3) 情報の高度な処理能力と整理術を実践することができる

授業計画
1. 年間スケジュール・演習内容オリエンテーション
2. 準備演習１製作１
3. 準備演習１製作２
4. 準備演習発表・演習１課題発表
5. 演習１製作１
6. 演習１製作２
7. 演習１発表
8. ポートフォリオのためのデザイン制作１
9. デザイン制作２
10. デザイン制作発表
11. ポートフォリオ制作１
12. ポートフォリオ制作２
13. ポートフォリオ制作３
14. 授業内講評

準備学習
本、展覧会、フィルムなど、さまざまな媒体におけるプレゼンテーションについて デザインとそのプレゼンテーションの適切さを十分にリサーチした上で授業に臨んでください。

成績評価方法・基準
授業態度　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
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、提案プレゼンテーションの制作
14. プレゼンテーション・講評

準備学習

授業内で完成しなかった問題については次回授業までに制作をすすめておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（授業態度、課題への取り組み姿勢）
課題作品　40%（デザイン成果物とプレゼンテーション）

テキスト・参考図書・材料費

配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン演習８－ｃ

服飾課題研究

担当教員名 **大野　知英**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

自身の作品の社会への発信を前提とした独自の研究テーマに基づく服飾作品の制作において、素材と造形の表現性に加えて整合性を高め、よりオリジナリティのある作品の制作を行う。多様な素材に対応した細部の処理、服飾作品としての実現性を考察する。実際にモデルに着せる際の着心地やサイジング、着脱法のディテール、インナーの素材や相性、スタイリングのバランスに関する諸問題の解決し、計画性を高めた作品の研究を行う。

到達目標

(1) コンセプトを基にオリジナリティーのある素材とテーマに基づいた造形ができる
(2) 実際の着用に関する諸問題の解決ができる
(3) オリジナルの素材、造形を研究することで、イメージ通りの作品を表現することができる

授業計画

1. テーマのリサーチと素材アイデアの構想
2. イメージの表現
3. デザイン画の確認と諸問題の想定
4. 素材研究①
5. 素材研究②
6. 素材研究③
7. 素材研究④
8. シルエットの構成
9. ディテールのクオリティーアップ
10. 最適なインナーの実験
11. フィッティング　サイジング
12. トータルバランスチェック
13. まとめ1：授業内講評
14. まとめ2：合評

準備学習

各自でスケジュールを把握して、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

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

空間デザイン実習１－ａ

小公園の造形　フォーリーの造形

担当教員名 **立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

1年次に学んだ造形言語を組み合わせて、空間と形を造形することを学ぶ。第1課題では床という造形源を手がかりに、粘土を使って小公園を造形する。公園内には休憩や遊びのための半地下/地下の小建築も併せて造る。敷地に半地下、便所、自販機を設置することで、機能的空間にも配慮したデザインを検討する。粘土という素材を生かして、大地を幾何学や有機的な空間造形として創造する。第2課題では、フォリー（休憩所）を造形する。第1課題で得た造形言語を組み合わせ造形する。既存の場所を選択し、人工物としての建築が自然（地形）と向き合うとどのような空間表現が可能となるか。環境を生かし、大地そのものが人間の身体を支えるものであったり、単に休憩するということだけだなく歩いたり、走ったり、語り合ったり、黙考したりする人の行動を支えるのもとして造形すること。

到達目標

(1) 1年次で学んだ造形言語を組み合わせて、空間と形をつくることができる
(2) 造形言語を建築的テーマに結びつけて表現することができる
(3) より多彩な素材を用いた模型づくりができる
(4) 自然（特に地形）と向き合った建築的造形が行える
(5) 空間・環境における造形・デザインのスケール感を身につけ表現することができる

授業計画

1. 「小公園の造形」課題説明・敷地模型の制作
2. 敷地選定と公園計画の検討
3. 本模型の検討・制作
4. 中間講評
5. 模型制作・制作指導
6. 模型制作・制作指導
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. 模型制作・制作指導
13. 模型制作・制作指導
14. 講評

準備学習

制作素材になれること。また、空間での造形・デザイン表現力を生かすため、日頃よりスケール感を意識すること。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（授業理解度、授業態度、制作意欲）
課題作品　50%（課題制作、表現力、提案力、完成度）
※両評価ともに、制作プロセスも評価の中に含む。

テキスト・参考図書・材料費

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

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

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

到達目標

(1) 平面におけるデザインの基礎力を身につけ、制作が行えるようになる
(2) 既存製品を文化的な視点で見つめ直す着目点を持てる
(3) 機構を構築して動きをデザインする力を獲得し、実現できるようになる

授業計画

1. ガイダンス／総論／第１課題説明
2. 制作
3. 講評／第２課題説明
4. 制作
5. 制作
6. 講評／第３課題説明
7. 制作
8. 制作
9. 制作
10. 講評／第４課題説明
11. 制作
12. 制作
13. 制作
14. 講評

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　50%（課題への取り組み）
課題作品　50%（プレゼンテーション・作品）

テキスト・参考図書・材料費

配付プリント

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し、作成できる
(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、完成度の高い作品を制作できる

授業計画

1. 服飾の基礎知識
2. トップスの理解①身頃
3. トップスの理解②衿
4. トップスの理解③袖
5. ボトムの理解①スカート
6. ボトムの理解②パンツ, 作品コンセプト, 規定を発表
7. デザイン決定
8. 作品制作①
9. 作品制作②
10. 作品制作③
11. 作品制作④
12. 作品制作⑤
13. 作品制作⑥
14. 作品制作⑦, まとめ, 講評, 評価

準備学習

授業内で指示した内容を、次週までに進めておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
課題作品　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

必要な持参物を確認のうえ、毎回の授業に臨んでください。提出期限は守ること。

空間デザイン実習２－ｃ

染織造形基礎１　スクリーン捺染

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

リピートを特色とするテキスタイルデザインを学び、版画技術であるシルクスクリーンを理解した上で、スクリーン捺染によるオリジナルテキスタイルを製作する。

到達目標

(1) 製版工程を理解し、実践できる
(2) スクリーン捺染技法を実践できる
(3) 四面連続のテキスタイルデザインを理解し、さらにオリジナルデザインへと展開できる

授業計画

1. スクリーン技法の説明とアイデア、イメージ作り
2. パターンの完成（4面連続の版の作り方）、紗張り作業
3. 製版の説明　版制作
4. 反応染材によるスクリーン捺染の説明
5. プリント作業
6. 定着処理（アルカリショック法）の説明
7. 中間チェック
8. 引き染めの説明
9. 作品プランチェック
10. 制作
11. 制作
12. 制作
13. ギャラリー展示
14. まとめ（講評）

準備学習

スケッチからデザインをおこすので、人工物のモチーフ（実物）を選んでおくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

総合領域を含めて他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン実習２－ａｂ

照明器具と店舗什器

担当教員名 **西尾　幸子・越前　良太**

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課題住宅における照明器具を製作する。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を完成させる。インテリアエレメントとしての美しさと使いやすさ（ソフト面）、電化製品としての安全性（ハード面）の両方のあり方を考えること。◎第２課題店舗における店舗什器を製作する。店舗空間での動線や視線、身体性を理解し、商品にとって効果的で実用的な什器を考え、デザイン・製作する。店舗什器としての美しさや使いやすさやインテリアとの調和（ソフト面）と、材料や構造や安全性（ハード面）の両方のあり方を考えること。

到達目標

(1) 空間に対する感性を高め、空間を引き立たせるエレメントとしての照明器具が制作できる
(2) 身体の重心や姿勢、可動範囲、視線などを考慮した空間、什器を制作できる
(3) 構造的な問題を解決して、イメージを実現可能な状態に設計することができる

授業計画

1. 第１課題：「照明器具」の課題説明と照明について基礎知識の講義
2. 草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
3. アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
4. モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
5. プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
6. 〃
7. 第１課題プレゼンテーション。第2課題：「店舗什器」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

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、実験を行うこと。

成績評価方法・基準

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

テキスト・参考図書・材料費

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

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３－ａ

グリッドによるレストラン

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

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

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　15%
課題作品　50%（課題内容の理解度15%、アイデア力35%）
合評　35%（プレゼンテーション力）
授業態度　15%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン実習３－b

商品企画・デザイン・ウェブショップ　雑貨／アクセサリー

担当教員名 **竹下　俊也**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

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

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

授業内で完成しなかった課題は、次回授業までに完成させた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%（課題への取り組み）
課題作品　50%（プレゼンテーション、作品）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。材料費：自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

自身のスケジュール管理を徹底すること。

空間デザイン実習３－c

服飾造形基礎２／オリジナルコスチューム

担当教員名 **大野　知英**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

前期に習得した基礎技術に応用技術をプラスしながら、様々な素材の加工法を学び、オリジナルドレスを制作する。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) オリジナルの素材加工法を発見し、立体にできる
(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. オリエンテーション　様々な素材のコスチュームの紹介　素材実験① 発砲バインダー、金彩加工
2. 素材実験② 収縮シート、水に溶けるシート
3. オリジナルテーマの決定
4. デザイン、素材のリサーチ
5. デザイン画
6. 作品制作①
7. 作品制作②
8. 作品制作③
9. 作品制作④
10. 作品制作⑤
11. 作品制作⑥
12. 作品制作⑦
13. まとめ１授業内講評
14. まとめ２：合評

準備学習

身の回りの様々な素材を観察して、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

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

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 **三宅　正浩・立神　まさ子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

商業空間をデザインする。実在する企業・商品を選択しリサーチした上で、現状の既成概念にとらわれず、新しい企業イメージ・商品イメージを空間デザインする。第1課題では、ショーウィンドウのディスプレイデザインをする。設定したウィンドウ内に、選択した企業・商品のイメージを原寸でデザインする。シーズンの設定と広告的効果を考慮して箱の世界にそのブランドの世界観を創り出し、個性的に表現する。第2課題では、企業を選択し、その企業のショップまたはショールームをデザインする。企業アイデンティティや商品イメージをリサーチしデザインコンセプトを設定、コンセプトから発想したインテリアデザインを創造する。瞬間を空間にデザインするように商空間のサイクルは早い、企業の魅力を引き出し素材感・色彩感を生かした新しい商空間をデザインする。

到達目標

(1) 商業という実存する世界でのインテリア的及び展示的空間表現ができる
(2) 空間表現としてデザインの魅力を導き出すことにより、企業・商品のイメージを創り出すことができる
(3) インテリアデザインとしての素材表現・照明効果などを習得し、活用することができる
(4) 動線と身体的スケールを活かしたインテリア空間が計画できる

授業計画

1. 第1課題「ウィンドウディスプレイの造形」課題説明
2. 企業（ブランド）決定、「窓の世界」：デザインイメージスケッチ」
3. エスキース、スタディ模型の制作
4. 中間講評
5. ディスプレイ模型（実物大）の制作
6. ディスプレイ模型（実物大）の制作
7. 講評
8. 第2課題「ショップ・ショールームの造形」課題説明、企業概念と商品イメージの検討
9. 企業（ブランド）決定、空間デザインコンセプトの検討・エスキース
10. エスキース、スタディ模型の制作
11. 中間講評
12. 建築及びインテリアの模型制作
13. 建築及びインテリアの模型制作
14. まとめ（合評）

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　50%（制作意欲、授業理解度、授業態度）
課題作品　50%（課題作品、作品表現力・提案力・完成度）
※授業評価・作品評価共に制作プロセスも評価に含む。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：コンパクト建築設計資料集成

履修上の注意・ライセンスなど

第1課題、第2課題の企業（ブランド）を統一、連動して制作も可能。

空間デザイン実習４－c

染織造形基礎２　織

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域２年生

授業概要及び目的

平織、綾織など、布の基本となる織物構造や格子柄による織物独自の色の効果を学び、素材によるテクスチャーの違いを体感する。最終的に身につけるもの（雑貨、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) コスチュームやインテリアテキスタイル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、綾織
6. オリジナルの布、アイデアチェック
7. 素材の準備
8. サンプル制作
9. 織計画をたてる
10. 制作
11. 制作
12. 制作
13. 仕上げ
14. まとめ（講評会）

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付

履修上の注意・ライセンスなど

織機を使う作業は時間を要するので、授業時間以外も制作を進める必要がある。総合領域を含めて他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン実習５－ａ

子供のための空間／福祉空間

担当教員名 **奥田　紘太朗**

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、高齢者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、高齢者のための空間（建築・インテリア・エクステリア）を造形する。

到達目標

(1) 私以外の他者の生活に目を向け、子供や高齢者のための空間を造形することができる
(2) 過去や未来を想像し、記憶や希望を空間にかたち造ることができる
(3) 内部空間や外形的建築空間の造形を通じて、人と環境の関係を考えることができる

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
3. あそびマップの発表(個人発表)、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. 模型の制作とチェック
6. 作品制作
7. 第２課題：「高齢者の生きる時間と空間」講義および課題説明
8. 高齢者の生きる時間と空間を探る
9. 高齢者施設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. 模型の制作とチェック
12. 作品制作
13. 第１課題、第２課題の模型制作まとめ
14. 講評

準備学習

他学生の作品や気になった建築、空間表現、美術作品等をよく観察し、自分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メモにとり、言葉やスケッチを書きためながら授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%（課題理解と造形力）

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜支持する。材料費、社外授業での交通費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

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

[知識・気づき] 暮らしのデザイン

担当教員名 **石井　聖己**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

私たちを取り巻く社会や生活の中には様々な課題がある。この実習では私たちを取り巻く解決すべき課題に気づくこと体験を通して学び、気づきをトリガーにアイデアを展開しユーザーインターフェイスを考えたデザインを制作する。その提案が課題解決に役立つのかどうかについて評価や、相互にデザイン批評をしあう関係性を通して目的とデザインの合致性について学ぶ。

到達目標

(1) 暮らしや社会の課題を見つけ、可視化することができる
(2) その課題を解決するためのアイディエーションからＵＩの設計、デザインが展開できる
(3) 他者へのプレゼンテーションの実践と相互の建設的なデザイン批評ができる

授業計画

1. 課題１　課題発表 & 課題解決のデザインとは
2. 課題１　個別レビュー & パワーシフトの話
3. 課題１　中間発表 & 人間性とデザインの話
4. 課題１　個別レビュー & 模倣と参照の話
5. 課題１　最終発表(相互評価)
6. 課題２　課題発表 & プロトタイプとＵＩの話
7. 課題２　グループワーク(観察の共有) & デザイン思考の話
8. 課題２　グループワーク(問題提起) & ポートフォリオの話
9. 課題２　個別レビュー & プレゼンテーションの話
10. 課題２　中間発表
11. 課題２　個別レビュー & デザインフィロソフィーの話
12. 課題２　個別レビュー & SDGsの話
13. 課題２　個別レビュー & デザインの価値の話
14. 課題２　プレゼンテーション、デザイン批評（合評）

準備学習

日頃から身近に発生する課題に気づけるよう、常に意識しておく。身近な人などの観察を通して、課題をストックしておく。

成績評価方法・基準

授業感度　２０%
制作のプロセス　２０%
最終作品の完成度　４０%
プレゼンテーション力およびデザイン批評力　２０%

テキスト・参考図書・材料費

適宜資料配付

履修上の注意・ライセンスなど

課題と並行して各授業でテーマを持った短い座学を行う。その場を有効に活用して全員でよりよいデザインへ向かうように相互の影響力を発揮すること。

空間デザイン実習５－ｃ

服飾造形表現１／オリジナルコスチューム

担当教員名 **大野　知英**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的

独自のモチーフを発見し、モチーフから素材へ、素材からフォルムへと展開させてオリジナルのコスチュームを完成させる。また、衣装制作における専門的な知識、技術を習得し、独自の素材選び、パターン展開法を発見し、オリジナルの一着を完成させる。

到達目標

(1) 独自の発想で服飾造形を展開することができる
(2) パターン展開の応用ができる
(3) 独自に発見した素材加工を活かした作品への応用ができる

授業計画

1. モチーフ研究、リサーチ①
2. モチーフ研究、リサーチ②
3. デザイン画
4. 素材リサーチ
5. 素材サンプル作成
6. 作品制作
7. 作品制作
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. まとめ１：授業内講評
14. まとめ２：合評

準備学習

身の回りの様々なものの素材やフォルムを観察して、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適宜指示する。製作にかかる材料費は基本自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン実習６－ａｂ

家具制作

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（プロダクトデザインコース）

授業概要及び目的

人の身体性を理解した上で、実用性のある家具をデザイン・製作する。器具としての美しさや使いやすさ（ソフト面）と、素材や構造の考察（ハード面）の両方のあり方を考え、プロダクトデザインに反映させる。

到達目標

(1) 空間を引き立たせるエレメントのデザインや制作を通して、生活空間に対する感性を高めることができる
(2) 素材や構造などの問題解決を通して当初のイメージを実現可能な状態に調節・設計することができる
(3) 人の身体についてあらためて着目し、身体の重心や姿勢、可動範囲について理解を深めることができる

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. 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
6. 〃
7. 〃
8. 〃
9. 〃
10. 〃
11. プレゼン準備
12. 〃
13. プレゼンテーション
14. まとめ①（モデルやプレゼンテーションの修正など）

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。各ラボで定められた服装やルールを順守すること。

空間デザイン実習6－a b
家具制作

担当教員名 **木村　準**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生（住環境デザインコース）

授業概要及び目的
＜建築と家具のあいだ＞を手がかりに家具を制作する。第一課題は個人制作とし、第二課題はグループ制作とする(1)建築と家具を分け隔てることなく『建築に寄り添う家具とは何か』を考察し、制作にあたる。(2)建築と家具が一体化する必要はなく、可動性（モビリティ）や変形（デフォーム）を伴っても構わない。(3)材料は原則『2×4材』を使用する。接合部や可動部に特殊な金物を利用する場合は教員と相談。

到達目標
(1) 空間を引き立たせるエレメントのデザインや制作を通して、生活空間に対する感性を高めることができる
(2) 素材や構造などの問題解決を通して当初のイメージを実現可能な状態に調節・設計することができる
(3) 人の身体についてあらためて着目し、身体の重心や姿勢、可動範囲について理解を深めることができる

授業計画
1. 第一課題説明とアイデアスケッチ
2. 案チェック、スタディモデルの制作
3. 個人制作①
4. 個人制作②
5. 個人制作③
6. 個人制作④
7. 第一課題の発表。第二課題の説明及びアイデアスケッチ
8. 案チェック、スタディモデルの制作
9. グループ制作①
10. グループ制作②
11. グループ制作③
12. グループ制作④
13. 第二課題の発表
14. まとめ（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。各ラボで定められた服装やルールを順守すること。

空間デザイン実習6－c
素材・技法からの発想

担当教員名 **田辺　由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
染織技法や様々な加工法による布作りを行い、コスチュームや雑貨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。幅広い視野で素材にアプローチすることで、オリジナリティを追求する。

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. まとめ（講評会）

準備学習
2年時に行った授業を振り返り、制作の方向性を決めておく。

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費
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
総合領域を含めて他コースからの履修は、事前に担当教員に相談のこと。

空間デザイン実習7－a
住宅の計画　非日常／多世代

担当教員名 **笠木　和子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
家族のかたち、共同社会のかたちが揺らいでいる中で、家族の住まう住宅の在り方、他者と共に住まう住宅の在り方が問われている。第1課題では、「非日常性」をキーワードに、余りにも日常化した住まいの在り方を再考し、新たな住宅の可能性を追求する。第2課題では価値観やライフスタイルの異なる他者を含む多様な生活を内包する住宅の住まいの在り方を探求する。

到達目標
(1) 内部空間を意識することにより、スケール感（住宅・都市）を把握することができる
(2) 非日常的視点を取り入れることで、新たな住宅の可能性を見いだすことができる
(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」、研究①
2. 研究②
3. 研究③
4. 第1課題講評
5. 課題説明　第2課題：「多世代を内包した住宅」
6. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導①
7. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導②
8. 作品制作（スケッチ、模型）、制作指導③
9. 中間講評
10. 作品制作（模型、図面）、制作指導①
11. 作品制作（模型、図面）、制作指導②
12. 作品制作（模型、図面）、制作指導③
13. 作品制作（模型、図面）、制作指導④
14. 第2課題講評

準備学習
普段から広い関心を持ち授業などで紹介する事例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　40%
課題作品　60%

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に資料を適宜配付
材料費：自己負担

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン実習7－b
パブリックデザイン

担当教員名 **石川　泰史**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

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

到達目標
(1) 社会環境の問題点を探り着目点を見つけることができる
(2) 法規的、倫理的諸問題を解決するための調査と判断ができる
(3) 構造的整合性を見極めることができる

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

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

成績評価方法・基準
授業態度　50%（課題への取り組み・計画性）
課題作品　50%（プレゼンテーション・作品）

テキスト・参考図書・材料費
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
要素が複雑で、検討すべき項目が多いので計画を立てて制作にあたること。

空間デザイン実習7－c
オリジナルコスチュームのトータルプロデュース

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 コスチュームデザインコース３年

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

到達目標
(1) 独自の視点でテーマを想定し、調査・構成しオリジナリティーのあるデザインを提案できる
(2) コンセプトに基づき、テーマのリサーチを行い、デザイン画、スワッチ（素材見本）を構成し、ブックにまとめることができる
(3) コンセプトに基づいた展示プラン、トータルスタイリング、ショーのトータルプロデュースができる

授業計画
1. テーマの想定、研究、検討
2. テーマ、コンセプト、デザイン画、スワッチのまとめ
3. コンセプトブック作成
4. 素材実験、トワル制作、試作品制作
5. 本布地制作、ボディー・マネキンへの試着
6. ショープラン構成と準備
7. 【第一中間講評】ブックチェック
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】ブックチェック
12. モデル試着撮影、トータルスタイリング、ウォーキングチェック
13. ショープランニング
14. 展示シミュレーション（撮影）、講評会

準備学習
オリジナルコレクションのデザインと実制作に必要なリサーチと、素材研究を行なっておく。

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
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
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。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、次回までに必ず内容確認をすること。遅刻連絡のない遅刻は欠席とみなす。

空間デザイン実習8－a
公共空間／インテリア

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

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

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

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

準備学習
他の学生の作品をよく観察し、意見交換を行うこと。

成績評価方法・基準
授業態度　30%
課題作品　60%
レポート　10%

テキスト・参考図書・材料費
授業時間内に参考資料を適宜配付。材料は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど
二級建築士受験資格指定科目

空間デザイン実習8－b
リサーチ&デザイン／ユニバーサルデザイン

担当教員名 **西尾　幸子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
デザインにおける価値基準について調査・考察を行い、整理や分析をすることで自らのデザイン行為のよりどころと理論を明らかにする。これらをもとにユニバーサルデザインの諸条件について検討を行いコンセプトを構築し制作する。◎第一課題：デザインにおける価値基準について調査・考察を行い、整理や分析をすることで自らのデザイン行為のよりどころと理論を明らかにする。代表的なフレームワークに慣れ、デザインを分析・研究する視点を持ち卒業制作やその後のデザイン活動へ活かすことを目的とする。◎第二課題：ある特定の製品を一つ選択し、その製品について多角的かつ深くリサーチをおこなう。◎第三課題：ユニバーサルデザインの条件を理解し、器具やシステム、サービスのいずれかをデザインする。

到達目標
(1) 評価の軸となるキーワードをできるかぎり抽出することで、デザインを言葉で表現する力が身に付く
(2) デザインを多軸で図形的に評価することにより、製品に視覚的分析を加えることができる
(3) 客観的な視点を持つことで、ユニバーサルデザインに対してより深い考察が行える

授業計画
1. 第1～3課題の説明。第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
2. 第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
3. 第1課題：ブレインストーミングを行い、特定の対象の軸の抽出と評価を行う
4. 第3課題：課題説明とブレインストーミング・アイデアスケッチ
5. 第3課題草案チェック（調査・コンセプト、アイデアスケッチ、アイデア展開）
6. 第3課題アイデアとコンセプトの絞込み、スタディモデル製作
7. 第3課題モデルとスケッチを通して細部検討、修正を加える。
8. 第3課題プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
9. 第2課題中間プレゼンテーション
10. 第3課題プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
11. 第3課題プロトタイプモデル製作、プレゼン準備
12. 第2課題プレゼンテーション
13. 第3課題プレゼンテーション
14. まとめ(合評)

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

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

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

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

空間デザイン実習8－c
オリジナルコスチューム～実作・展開

担当教員名 **望田　真**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域３年生

授業概要及び目的
発表を前提に、今まで学んだ技術や知識、経験をもとに各自オリジナルコスチューム作品の実物制作を行う。

到達目標
(1) オリジナルコンセプトから、デザイン画を表現することができる
(2) トワル制作で、イメージ通りの造形表現ができる
(3) 実物制作において、自由にクリエイティブなオリジナルコスチュームを完成させることができる

授業計画
1. テーマ、コンセプトを立案する
2. コスチュームデザイン画を作成する
3. トワル制作①
4. トワル制作②
5. トワル制作③
6. トワル制作④
7. パターン制作①
8. パターン制作②
9. 裁断
10. 制作①
11. 制作②
12. 制作③
13. 制作④
14. まとめ, 講評, 評価

準備学習
各自でスケジュールを把握して、万全の状態で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費
材料費、参考図書は各自負担

履修上の注意・ライセンスなど
スケジュールを守り、納得の行く作品を制作すること。

卒業研究１

テーマ追求～自己表現と社会

担当教員名 **三宅 正浩・山根 健太郎／石川 泰史・西尾 幸子／田中 秀彦・田辺 由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域４年生

授業概要及び目的

デザインおよび自己表現が社会に果たす役割について考察する。各自が視点を定め、リサーチをおこなうことにより自分のテーマを探り設定する。将来の方向を見定めると同時に、卒業制作のテーマの探求につながる個別課題に取り組む。建築・インテリアの分野、およびモノ・機器およびシステムデザインの分野、服飾・人体表現分野、素材表現分野において指導し、必要であれば複合的に指導を行う。

到達目標

(1) 自分の視点と社会のとの関係を考察しアプローチを定めることができる
(2) 自己の表現および提案を裏付けるためのリサーチを行い、結果を反映することができる
(3) 卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見することができる

授業計画

1. ガイダンス
2. 予備調査設定・スケジューリング
3. リサーチ・分析またはコンセプトワーク
4. コンセプトワーク
5. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
6. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
7. 制作（展開、実作、試作など）
8. 制作（展開、実作、試作など）
9. 制作（実作）
10. 制作（実作）
11. 制作（実作、調整、仕上げなど）
12. 制作（実作、調整、仕上げなど）、パネル制作等
13. 授業内プレゼンテーション（講評）
14. まとめ：作品修正

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　20%（課題への取り組み・計画性）
課題作品　80%（着眼点　20%、完成度　60%）

テキスト・参考図書・材料費

研究テーマに応じて紹介、材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

自己管理を徹底して、計画性をもって制作を進めること

卒業研究２

テーマ追求～自己表現と社会

担当教員名 **三宅 正浩・山根 健太郎／石川 泰史・西尾 幸子／田中 秀彦・田辺 由子**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域４年生

授業概要及び目的

１年次で造形表現の基礎を学び、２年次・３年次においては各コースの専門的なものづくりの技術と理論を学んだ。４年次前期で設定したテーマと制作を基に、その表現領域をより高度に活かすため、以下のとおり専門のゼミに分かれて個別指導が行われる。建築・インテリアの分野、およびモノ・機器およびシステムデザインの分野、服飾・人体表現分野、素材表現分野において指導し、必要であれば複合的に指導を行う。

到達目標

(1) 自分の視点と社会のとの関係を考察しアプローチを定めることができる
(2) 自己の表現および提案を裏付けるためのリサーチを行い、結果を反映することができる
(3) 卒業制作のテーマ探求につながる課題を発見することができる

授業計画

1. ガイダンス
2. 予備調査設定・スケジューリング
3. リサーチ・分析またはコンセプトワーク
4. コンセプトワーク
5. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
6. 制作（アイデア、エスキース、実験、追加リサーチなど）
7. 制作（展開、実作、試作など）
8. 制作（展開、実作、試作など）
9. 制作（実作）
10. 制作（実作）
11. 制作（実作、調整、仕上げなど）
12. 制作（実作、調整、仕上げなど）、パネル制作等
13. 授業内プレゼンテーション（講評）
14. 最終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　20%（課題への取り組み・計画性）
課題作品　80%（着眼点20%、完成度60%）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：吉野源三郎『君たちはどう生きるか』岩波文庫1982 リンダ・グラットン/アンドリュー・スコット『LIFE SHIFT 100年時代の人生戦略』2016 国際連合『我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ』2015 IGES『動きだしたSDGsとビジネス』2017 ムハムド・ユヌス『ソーシャルビジネス革命』早川書房、2010 グリーンズ編『ソーシャルデザイン』朝日出版社、2012

履修上の注意・ライセンスなど

自己管理を徹底して、計画性をもって制作を進めること。

地域実践領域

■地域実践領域の特色・各課程での学びについて

この領域では、地域というフィールドを最大限に活かし、アクティブに活動し、楽しみながら現代の地域、社会を捉え、PBL（実践に基づく学習）を通じる能力開発によって、クリエイティブな感性や発想力を獲得する。同時に、地域で活躍する招聘教員や、キャリアサポート担当教員の力を借りて、自分の仕事や人生について能動的に考え、自己の資質を向上させ、社会的職業的な自立を目指すために必要な能力を育成する。

学びを通じて獲得する能力と態度

・フィールドで学ぶ実践力
・広く長い視野と着実な行動力
・多様なものに向き合うことによる創造力
・フィールド実践に鍛えられた協調性
・自己の世界観に支えられた生きる力

●専門導入課程（１年生）

（1）自己の外部にある自然や社会と関わりを通じて、人間および芸術、科学、文化が進化してきたことを理解し、外部世界と関わりながら自己の世界観を練り上げる態度を身につける。
（2）地域で多様な活動をしている人々に接し、その活動およびそれを支えている生き方について学び、自らの社会に関わる生き方を考える力を身につける。

●専門基盤課程（２～３年生）

（3）地域を総体として理解し、地域に能動的に関わるために、システム思考法を身につけ、地域に関わる多様なデータを読み取り、それに基づいたアクション・プラン、ビジネス・プランをデザインする能力を身につける。
（4）経済、社会、環境の繋がりがますます緊密化している中で、サステナビリティについて考え、サステナビリティに向かう、資源利用（環境との関わり）、人間関係（社会との関わり）およびアクションの経済的持続性（経済との関わり）を統合したアクションやビジネスのデザインができる力を身につける。
（5）アクション・プラン※1、ビジネス・プラン※2を他のスティクホルダーと協調して実行できる資質を、実践的に身につける。

●専門研究課程（４年生）

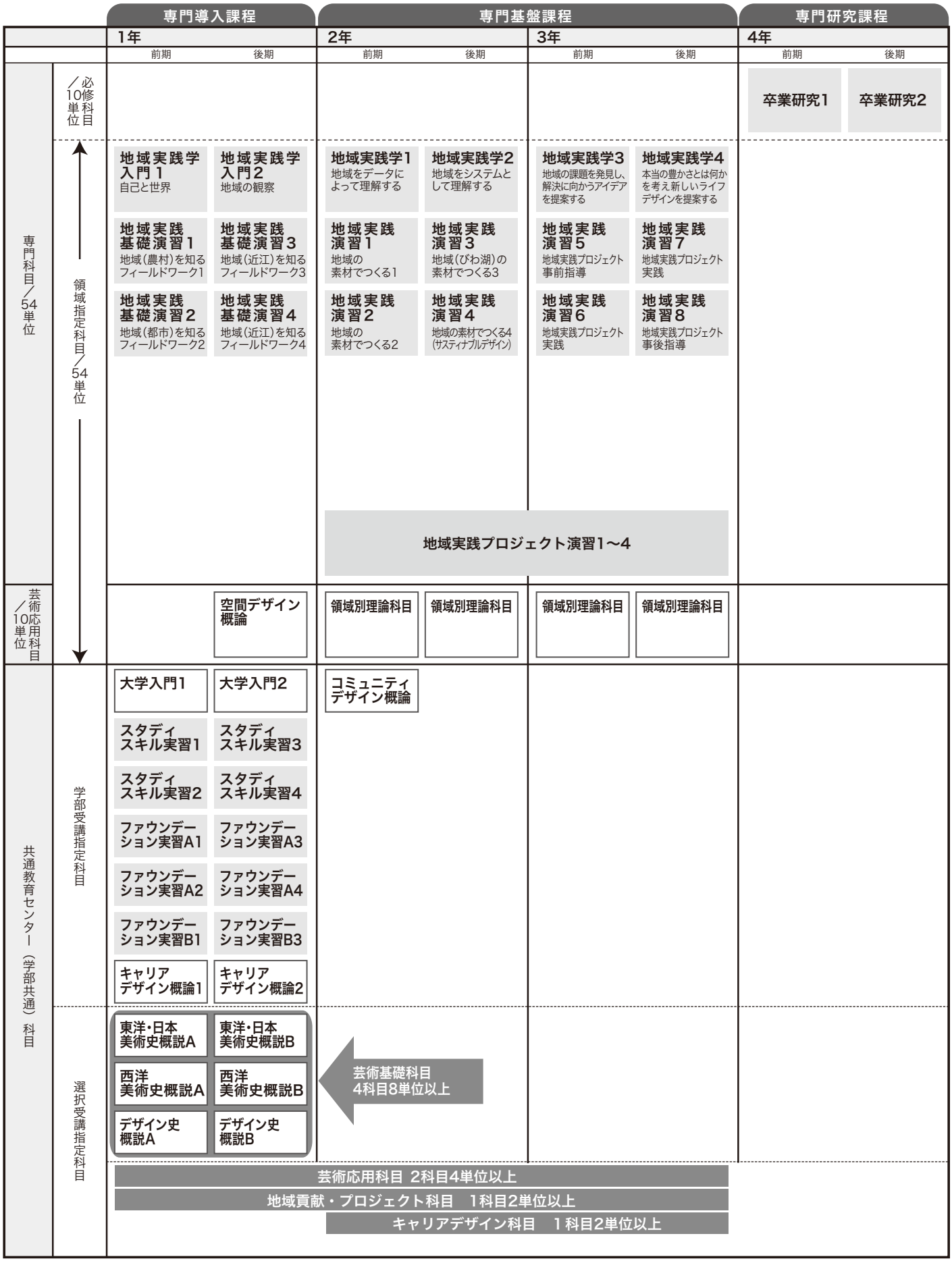
（6）自らアクション・プラン、ビジネス・プランをデザインするとともに、それを実践するために説得的に表現できる力を身につける。
（7）自らデザインしたアクション・プラン、ビジネス・プランを他者とのダイアログ（対話）を通じて、さらに具体的、説得的なものに磨き上げる内省力を身につける。

※１　アクション・プラン＝プロジェクトなどの事おこしの実施計画
※２　ビジネス・プラン＝実施計画に基づいたプロジェクト全体の予算や人事等の運営計画

芸術学科　地域実践領域

カリキュラム		単位数 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	地域実践入門1		2		演習	○						領域の専門導入科目 12単位を修得すること
	地域実践入門2		2		演習	○						
	地域実践基礎演習1		2		演習	○						
	地域実践基礎演習2		2		演習	○						
	地域実践基礎演習3		2		演習	○						
	地域実践基礎演習4		2		演習	○						
専門基盤科目	地域実践学1		2		演習		○					領域の専門基盤科目 32単位を修得すること
	地域実践学2		2		演習		○					
	地域実践学3		2		演習			○				
	地域実践学4		2		演習			○				
	地域実践演習1		2		演習		○					
	地域実践演習2		2		演習		○					
	地域実践演習3		2		演習		○					
	地域実践演習4		2		演習		○					
	地域実践演習5		2		演習			○				
	地域実践演習6		2		演習			○				
	地域実践演習7		2		演習			○				
	地域実践演習8		2		演習			○				
	地域実践プロジェクト演習1		2		演習		○					
	地域実践プロジェクト演習2		2		演習		○					
	地域実践プロジェクト演習3		2		演習			○				
	地域実践プロジェクト演習4		2		演習			○				
専門研究科目	卒業研究1	4			演習				○			領域の専門研究科目 10単位を修得すること
	卒業研究2	6			演習				○			
芸術応用科目	空間デザイン概論		2		講義	○						他領域が受講指定する 芸術応用科目から 10単位を修得すること
	領域別理論科目		2		講義		○					
	領域別理論科目		2		講義		○					
	領域別理論科目		2		講義			○				
	領域別理論科目		2		講義			○				

芸術学科　地域実践領域　クリエイティブ・スタディーズコース　スタンダードカリキュラム



地域実践学入門１

自己と世界

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生

授業概要及び目的

現代社会の問題を考える。自己は社会と深く繋がっていることを自覚する。自己を取り巻く世界を動態的に認識し、自己と世界との関係を築くことの重要性を理解し、世界に能動的に関わる自己の発見をめざす態度を養う。また、現代社会について理解するため、高度経済成長期とそれ以前の社会のあり方を見つめ、これからの社会に必要な暮らしのかたちや価値観について理解を深める。そして、国際連合が掲げる持続可能な開発目標（ＳＤＧｓ）について考え、その上で、近未来の社会を予測し、その中で生きる自分の姿を描いてみる。

到達目標

(1) 自己が存在する社会を認識し、自己の世界観を構築することができる
(2) 現代社会の課題と、理想の社会を学ぶ態度を身につけることができる
(3) 30年後の未来の社会を予測し、自分の将来像を考えることができる

授業計画

1. ガイダンス　地域実践領域が目指すこと 全体のテーマ・目標　学習方法（ノートの取り方や、ワークシートの書き方など）
2. 今日の社会とは（1）戦後の現代社会史、環境エネルギーの変遷、ICT（情報通信技術）の歴史
3. 今日の社会とは（2）現代の状況を生み出した社会の変化を知る ムヒカ大統領の演説を聞く
4. 今日の社会とは（3）新しい社会をつくる動き　幸せの経済学、食品ロス他
5. 今日の社会とは（4）持続可能な開発目標（SDGs）について考える　ワークショップ（1）
6. 今日の社会とは（4）持続可能な開発目標（SDGs）について考える　ワークショップ（2）
7. 今日の社会とは（4）持続可能な開発目標（SDGs）について考える　ワークショップ（3）
8. 中間発表 持続可能な開発目標（SDGs）を踏まえた、2030年へ向けてのプロジェクト提案する
9. 社会の中で生きること（1）ソーシャルビジネスの事例紹介 ゲストスピーカー グループワーク
10. 社会の中で生きること（2）ソーシャルビジネスの事例紹介 ゲストスピーカー グループワーク
11. 社会の中で生きること（3）これまでの授業を振り返り、2030年の社会の姿をディスカッションする グループワーク
12. 社会の中で生きること（4）これまでの授業を振り返り、2030年の社会の姿をディスカッションする グループワーク
13. 社会の中で生きること（5）２０３０年の社会を予測する。最終発表に向けての準備
14. まとめ　2030年の社会を予測し、その中で生きる自分の姿を描いてみる　発表

準備学習

参考文献を読むことを中心として、現代社会に目を向ける習慣をつける。

成績評価方法・基準

授業態度、レポート評価（到達目標に対してその評価を基準とする）
授業態度　30%、レポート内容　50%、プレゼン力　20%
日々のミニュッツペーパーやワークシートなどは返却します。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：加藤賢治『水と祈りの湖国を歩く』サンライズ出版　2019 附属近江学研究所編 文化誌「近江学」創刊号～１２号（公財）びわ湖芸術文化財団発行文化雑誌「湖国と文化」今和次郎『考現学入門』ちくま文庫 1987 宮本常一『忘れられた日本人』岩波文庫 1984 柳宗悦『民藝四十年』岩波文庫 1984 福田アジオ編『民俗学　現代社会への４０の扉』 2015

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践学入門２

地域の観察

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生

授業概要及び目的

身近な「近江」という地域を題材に、世界の縮図である地域を立体的、動態的に観察する方法を学ぶ。地域に関心を持つことを重視し、地域から何を学ぶことができるのかを考える。同時に、質的アプローチとして民俗学の手法を用い、観察したものを絵、文字、写真などで記録する方法や、情報を収集し整理し、発表する方法を学び、人の行動や発言、映像や記録、道具や祭祀から人と人の関わり方や人と自然の関わり方について読み取る力を養う。また、最終課題として特定地域の未来の姿を考える。

到達目標

(1) 滋賀県の地理・歴史の概観を理解し、その特性を把握することができる
(2) 民俗学の手法を用い、特定の地域を深く検証することで、変化せずに残っていくものとそうでないものの価値に気づき、多様性を感じることができる
(3) 民俗学の質的アプローチの中で、そのような部分までもその調査範囲としてとらえ、人々が暮らす社会全体をリアルに把握することができる

授業計画

1. ガイダンス　前期のまとめと後期の授業の流れの解説
   地域を考えることの重要性、質的研究と量的研究、図書館案内
2. 地域学概論　地域とは何かを考える
   地域とは、場所（伝統文化・自然）とコミュニティ（共同体）、ヒューマンスケール（人間性）　仰木ふるさとカルタ
3. 民俗学とは　現代の民俗を考える（1）　民族学と民俗学　迷信と伝説
4. 民俗学とは　現代の民俗を考える（2）　ハレとケを考える
5. 民俗学とは　現代の民俗を考える（3）　発表と対話　日本の代表的な風習を調査する①
6. 民俗学とは　現代の民俗を考える（4）　発表と対話　日本の代表的な風習を調査する②
7. 地域を調べる（1）　テーマに基づき、地域を観察する　大津絵とモノの歴史と伝承
8. 地域を調べる（2）　テーマに基づき、地域を観察する　草津青花紙の保存継承について
9. 地域を調べる（3）　テーマに基づき、地域を観察する　草津青花紙の保存継承について
10. 滋賀という地域を観察し、その地域の将来を考える（1）
    終日フィールドワーク　地域に残されたものから、将来に生かせるものを発見し、地域の将来を考える
11. 滋賀という地域を観察し、その地域の将来を考える（2）
    終日フィールドワーク　地域に残されたものから、将来に生かせるものを発見し、地域の将来を考える
12. 滋賀という地域を観察し、その地域の将来を考える（3）　フィードワークを終えてのディスカッション
13. 滋賀という地域を観察し、その地域の将来を考える（4）　面談
14. 滋賀という地域を観察し、その地域の将来を考える（5）　発表

準備学習

スタディースキル実習の新聞課題で地域の話題に目を向ける。日常的に地域社会（市町村単位）に目を向ける。地域（市町村）での取り組みなどに興味関心を持つ。

成績評価方法・基準

授業態度、レポート評価（到達目標に対してその評価を基準とする）
授業態度　30%、レポート内容　50%、プレゼン力　20%
日々のミニュッツペーパーやワークシートなどは返却します。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：加藤賢治『水と祈りの湖国を歩く』サンライズ出版　2019 附属近江学研究所編 文化誌「近江学」創刊号～１２号（公財）びわ湖芸術文化財団発行文化雑誌「湖国と文化」今和次郎『考現学入門』ちくま文庫 1987 宮本常一『忘れられた日本人』岩波文庫 1984 柳宗悦『民藝四十年』岩波文庫 1984 福田アジオ編『民俗学　現代社会への４０の扉』 2015

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習１

地域（農村）を知るフィールドワーク1

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生

授業概要及び目的

①地域実践学入門１（自己と世界）、講義授業と連動する。②今日（こんにち）の理解、状況の理解 ③自分とは何か、「これまで、今、これから」自己紹介を兼ねて初めて出会う人々に対し、今の自分が最大限でき得る自己紹介を兼ねたプレゼンテーションを試みる。後半は大学の所在地である大津市仰木地区をフィールドワークすることで中山間地域の形成と今日の状況を知る。自らの視点や観点で気付きや問題点をプレゼンテーションする。そのことから同じテーマを共有する学生同士で共通点や相違点に気付き、自己の認識や他者の存在を肌身で感じる経験をする。

到達目標

(1) 今日、状況、という考え方が理解できる
(2) 自分とは何か、他者とは何か、という問いが理解できる
(3) 世界観とは何か、また様々な世界観をイメージ、理解することができる
(4) 大津市仰木地区を例に取り、農村の成立ちや歴史、地理、しくみなどの理解ができる
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる

授業計画

1.「今日社会とは・今の自分」
2.「フィールドワークに出る前に①」（自己紹介）
3.「フィールドワークに出る前に②」（他己紹介）
4.「フィールドワークに出る前に②」（他己紹介）
5.「フィールドワークに出る前に③」（今日の一枚）
6.「フィールドワークに出る前に③」（今日の一枚）
7.「地域を知る（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）①」
8.「地域を知る（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）②」
9.「地域を知る（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）③」
10.「地域を知る（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）④」
11.「地域を知るFW確認」（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）
12.「地域を知るプレゼン練習」（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）
13.「地域を知るプレゼンテーション（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）①」
14.「地域を知るプレゼンテーション（大学近郊、農村のフィールドワーク：仰木）②」

準備学習

・予め自身の出身地の地域について、歴史、文化、地理、地形、特産品などの基本情報を入手しておく。・地域の情報やその要素となるような素材を収集し（地域のお気に入りの場所で写真撮影するなど）、それを元に自己紹介ができるように準備しておく。・自身の出身地の情報を収集したように大学周辺地域（大津市仰木地区）について、情報収集しておく。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%
出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付、材料費と活動費一部補助

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習２と連動、地域実践学入門１と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践基礎演習２

地域（都市）を知るフィールドワーク2

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生

授業概要及び目的

①地域実践学入門１（自己と世界）、講義授業と連動する。②人間形成は周りの環境との共進化であることの理解、周りの環境に対する見方（世界観）を持つことと合わせて自己の目標を持つ（世界と能動的関わり生きていく自己を確立する。）③自己紹介を兼ねて初めて出会う人々に対し、今の自分が最大限でき得る自己紹介を兼ねたプレゼンテーションを試みる。後半は大学の所在地である大津市の中心市街地をフィールドワークすることで知らない都市の形成を知り、自らの視点や観点で気付きや問題点をプレゼンテーションする。そのことから同じテーマを共有する学生同士で共通点や相違点に気付き、自己認識や他者存在を肌身で感じることを経験する。

到達目標

(1) 人間形成は周りの環境との共進化であることの理解ができる
(2) 周りの環境に対する見方（世界観）を持つことの理解ができる
(3) 自己の目標を持つことの意味が理解できる
(4) 大津市中心市街地を例に取り、都市の成立ちや歴史、地理、しくみなどの理解ができる
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる

授業計画

1.「地域を知る（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）①」
2.「地域を知る（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）②」
3.「地域を知る（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）③」
4.「地域を知る（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）④」
5.「地域を知るFW確認（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）」
6.「地域を知るプレゼン練習（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）」
7.「地域を知るプレゼンテーション（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）①」
8.「地域を知るプレゼンテーション（中心市街地、都市のフィールドワーク：大津）②」
9. 出身地のフィールドワーク①
10. 出身地のフィールドワーク②
11. 出身地のフィールドワーク③
12. 出身地のフィールドワーク④
13. 出身地プレゼンテーション①
14. 出身地プレゼンテーション②

準備学習

・予め自身の出身地の地域について、歴史、文化、地理、地形、特産品などの基本情報を入手しておく。・地域の情報やその要素となるような素材を収集し（地域のお気に入りの場所で写真撮影するなど）、それを元に自己紹介ができるように準備しておく。・自身の出身地の情報を収集したように大学周辺地域（大津市仰木地区）について、情報収集しておく。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%
出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付、活動費一部補助

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習１と連動、地域実践学入門１と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践基礎演習３

地域（近江）を知るフィールドワーク３

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生

授業概要及び目的

①地域実践学入門２（地域の観察）、講義授業と連動する。②地域実践基礎演習４と連動、の地域に出向いて取り組む。③地域実践基礎演習１、２で経験して体得したフィールドワークの手順や思考方法を活かして、近江（滋賀県）の他の地域に焦点を当てる。針江、海津「水辺の暮らし」から、暮らし、生業、信仰になど焦点を当て、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。草津「街道と宿場町」から、行き交う人々の営みに焦点を当て、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。「まちづくり」の観点から調査したい地域を選択し、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。それぞれの地域の共通点や相違点に気付き、その地域の特徴を肌身で感じることを経験する。（地域は場合によって変更することがあります。）

到達目標

(1) 近江（滋賀県）の「水辺の暮らし」や「街道と宿場町」を例に、暮らし、生業、信仰、歴史、しくみなどの理解ができる
(2) 特定の地域に入り、様々な興味関心を抱くことでその場の独自性を理解できる
(3) 自分の生まれ育った環境や考え方など、特定の地域との様々な違いに気づき、自分を知ることができる
(4) 観察したものを絵、言語、写真、映像などの記録方法を学び、そこで得た情報を編集することができる
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーション、作品化することができる

授業計画

1.「出身地（地元）をお土産で紹介する①」
2.「出身地（地元）をお土産で紹介する②」「
3.「地域を知る（水辺の暮らしフィールドワーク：針江・海津）①」グループw@2～3人
4.「地域を知る（水辺の暮らしフィールドワーク：針江・海津）②」グループw@2～3人
5.「地域を知る（水辺の暮らしフィールドワーク：針江・海津）③」グループw@2～3人
6.「地域を知る（水辺の暮らしフィールドワーク：針江・海津）④」グループw@2～3人
7.「地域を知るFW確認（各グループ自由）」○グループ　@2～3人
8.「地域を知るプレゼン練習（各グループ自由）」○グループ　@2～3人
9.「地域を知る（水辺の暮らしプレゼンテーション：針江・海津）① 」発表@20分
10.「地域を知る（水辺の暮らしプレゼンテーション：針江・海津）②」発表@20分
11.「地域を知る（街道と宿場町フィールドワーク：草津）①」グループw@2～3人
12.「地域を知る（街道と宿場町フィールドワーク：草津）②」グループw@2～3人
13.「地域を知る（街道と宿場町フィールドワーク：草津）③」グループw@2～3人
14.「地域を知る（街道と宿場町フィールドワーク：草津）④」グループw@2～3人

準備学習

・近江（滋賀県）の特徴ある地域として、針江、海津、草津の歴史、文化、地理、地形、特産品などの基本情報を入手しておく。・文化庁が位置付けている文化財（国宝、重要文化財、重要文化的景観など）とは何か、その概念や選定基準などについて事前に調べる。・フィールドワークによる地域の気付き、思いを写真やスケッチ、文章などに残して活動記録をつける。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%、出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付、材料費と活動費一部補助

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習４と連動、地域実践学入門２と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践基礎演習４

地域（近江）を知るフィールドワーク４

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生

授業概要及び目的

①地域実践学入門２（地域の観察）、講義授業と連動する。②地域実践基礎演習３と連動、の地域に出向いて取り組む。③地域実践基礎演習１、２で経験して体得したフィールドワークの手順や思考方法を活かして、近江（滋賀県）の他の地域に焦点を当てる。針江、海津「水辺の暮らし」から、暮らし、生業、信仰になど焦点を当て、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。草津「街道と宿場町」から、行き交う人々の営みに焦点を当て、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。「まちづくり」の観点から調査したい地域を選択し、自らの視点や観点で気付きや魅力をプレゼンテーションする。それぞれの地域の共通点や相違点に気付き、その地域の特徴を肌身で感じることを経験する。（地域は場合によって変更することがあります。）

到達目標

(1) 近江（滋賀県）の「街道と宿場町」や「まちづくり」を例に、暮らし、生業、信仰、歴史、しくみなどの理解ができる
(2) 特定の地域に入り、様々な興味関心を抱くことでその場の独自性を理解できる
(3) 自分の生まれ育った環境や考え方など、特定の地域との様々な違いに気づき、自分を知ることができる
(4) 観察したものを絵、言語、写真、映像などの記録方法を学び、そこで得た情報を編集することができる
(5) 自分の視点、観点からプレゼンテーションすることができる

授業計画

1.「地域を知るFW確認（各グループ自由）」○グループ　@2～3人
2.「地域を知るプレゼン練習（各グループ自由）」○グループ　@2～3人
3.「地域を知る（街道と宿場町プレゼンテーション：草津）①」　発表@20分
4.「地域を知る（街道と宿場町プレゼンテーション：草津）②」　発表@20分
5. 地域を知る（まちづくり地域選択フィールドワーク：○○）①　グループワーク@2～3人
6. 地域を知る（まちづくり地域選択フィールドワーク：○○）②　グループワーク@2～3人
7. 地域を知る（まちづくり地域選択フィールドワーク：○○）③　グループワーク@2～3人
8. 地域を知る（まちづくり地域選択フィールドワーク：○○）④　グループワーク@2～3人
9.「地域を知るFW確認（各グループ自由）」○グループ　@2～3人
10.「地域を知るプレゼン練習（各グループ自由）」○グループ　@2～3人
11.「地域を知る（まちづくり地域選択F Wプレゼンテーション：○○）①」　発表@20分
12.「地域を知る（まちづくり地域選択F Wプレゼンテーション：○○）②」　発表@20分
13.「近江をお土産で紹介する」　企画整理、制作（個人）
14.「近江をお土産で紹介する」　制作、プレゼン準備（個人）

準備学習

・近江（滋賀県）の特徴ある地域として、針江、海津、草津の歴史、文化、地理、地形、特産品などの基本情報を入手しておく。・文化庁が位置付けている文化財（国宝、重要文化財、重要文化的景観など）とは何か、その概念や選定基準などについて事前に調べる。・フィールドワークによる地域の気付き、思いを写真やスケッチ、文章などに残して活動記録をつける。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%、出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付、材料費と活動費一部補助

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践基礎演習３と連動、地域実践学入門２と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践学１

地域をデータによって理解する

担当教員名 **岩川　貴志**

受講対象・履修要件 地域実践領域２年生

授業概要及び目的

地域に関する多種多様なデータの存在を知り、それらの調査・収集方法、重要な事柄を読み取る方法、分析の方法、結果を可視化する方法等について学ぶ。学んだ手法を実際のフィールドに活用することで、定量的なデータに基づく客観的な視点から、地域をより深く理解する。

到達目標

(1) 地域の観察から得た情報を組み立て、整理・表現することができる
(2) 地域の特長・課題などを、客観的な視点から分析することができる
(3) 地域社会の全体像を、環境・経済・社会のつながりという視点から捉えることができる

授業計画

1. イントロダクション：地域を理解するための方法について
2. データで見る地域の姿
3. データの探し方・調べ方
4. 地域データの表現・整理の手法
5. 地域の人々の暮らし（1）人口構成・世帯構成
6. 地域の人々の暮らし（2）暮らし方・働き方
7. 地域の産業・経済（1）産業構造・お金の流れ
8. 地域の産業・経済（2）産業同士のつながり・拡がり
9. 地域の環境（1）環境問題と地域社会
10. 地域の環境（2）持続可能な地域社会、環境・経済・社会のつながり
11. 地理情報の活用（1）地理情報システムによるデータの可視化
12. 地理情報の活用（2）地図を用いたフィールドの表現手法
13. 社会像の描写
14. データを正しく理解するために

準備学習

授業中に課された課題に取り組んだ上で次の授業に臨むこと

成績評価方法・基準

課題作品　40%（毎回の授業で課される課題によって理解度・実践力を評価）
レポート　40%（最終的な理解度・実践力を評価）
授業態度　20%（授業への取組姿勢を評価）

テキスト・参考図書・材料費

Classroomを使用して適宜配付

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践学２

地域をシステムとして理解する

担当教員名 **岩川　貴志**

受講対象・履修要件 地域実践領域２年生

授業概要及び目的

地域の観察からそこにある問題を発見し、それをトータルに理解する方法を学ぶ。そのためにシステム思考法を学び、地域に現れるパターンを読み取り、地域を構成する様々な事柄の関係性を理解する能力を養う。

到達目標

(1) 地域の観察から得た情報を組み立て、問題の発生構造を見出すことができる
(2) 発見した問題を地域全体像の中で適切に位置づけることができる
(3) 問題に関与しながら、その解決策が提案できる

授業計画

1. イントロダクション：地域をシステムとして考えること
2. システム思考の基礎：身近な物事をシステムで表現する
3. “システム”の基本構造
4. データとシステムのつながり（1）因果関係と相関関係
5. データとシステムのつながり（2）地域データによる実践
6. システム思考の活用例：地域が抱える課題のシステム思考による分析
7. システム思考の活用例：データに基づく推計・予測
8. 観察を通じてパターンを発見する
9. システム思考の方法（1）時系列の変化に現れるパターン
10. システム思考の方法（2）物事の関係性を見る
11. システムの動き
12. 地域を全体的に把握する：地誌
13. 地域の自然、生業、文化の関係性
14. 文化、習俗（パターン）から地域の構造を理解する

準備学習

授業中に課された課題に取り組んだ上で次の授業に臨むこと

成績評価方法・基準

課題作品　40%（毎回の授業で課される課題によって理解度・実践力を評価）
レポート　40%（最終的な理解度・実践力を評価）
授業態度　20%（授業への取組姿勢を評価）

テキスト・参考図書・材料費

Classroomを使用して適宜配付

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践学３

地域の課題を発見し、解決に向かうアイディアを提案する

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域３年生

授業概要及び目的

地域実践領域の招聘教授などの企業人が授業に参加。滋賀県（地域）の課題を解決するためのアイディアをチームで考え、公募されるビジネスコンテストやアイディアコンテスト等に応募、提案する。実際に公募されたコンテストに応募することを通して、滋賀における地域課題や将来像を考え、チームで内容をまとめ発表することを目的とする。

到達目標

(1) 滋賀県の地域課題を発見し分析する
(2) 地域で活躍する招聘教員のビジネスを知り、自分の今後の提案や活動に生かす
(3) 公募されているビジネンスコンテストやアイディアコンテストに応募する

授業計画

1. 講義のオリエンテーション
2. ２年間の学びの振り返り・アイデアコンテストの紹介・地域課題の探求
3. 解決提案をしたい地域課題の発表・ブラッシュアップ
4. 解決提案をしたい地域課題の決定
5. 企画提案のグループワーク
6. 企画提案のブラッシュアップ・グループワーク
7. 企画提案のブラッシュアップ・グループワーク
8. 地域とともに生きる①　招聘教員のお話を通して自分の提案を見直す
9. 地域とともに生きる①　招聘教員を囲んでのダイアログ
10. 地域とともに生きる②　招聘教員のお話を通して自分の提案を見直す
11. 地域とともに生きる②　招聘教員を囲んでのダイアログ
12. 地域とともに生きる③　招聘教員のお話を通して自分の提案を見直す
13. 地域とともに生きる③　招聘教員を囲んでのダイアログ
14. 最終プレゼンテーション

準備学習

授業の趣旨を理解した上で、積極的に事前調査するなど準備を怠らないこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
プレゼン（発表）資料　30%
プレゼン（発表）　40%
10コマ以上の出席が評価の対象となる。

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜配付。

履修上の注意・ライセンスなど

※滋賀中央信用金庫主催「アイディアコンテスト2021」（エントリー締め切り日、審査結果発表日、発表用資料締め切り日、アイディアコンテスト本番等の日程は授業内で連絡します）

地域実践学４

本当の豊かさとは何かを考え、新しいライフデザインを提案する

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域３年生

授業概要及び目的

人生100年時代の生き方や新しいライフデザインを研究することを目的とする。滋賀県中小企業同友会などから、これからの社会をイメージした新しい活動をされている方々をゲストに迎え、本当の豊かさとは何かを考え、生き方のロールモデルを学ぶ。その上で、未来社会におけるライフデザインを自分の将来に重ねながら検討し、ポスターにまとめてセッションを行う。最終的には他領域の学生を含め様々な人の意見を聞いた上で、再度ライフデザインをまとめる。

到達目標

(1) 地域と共に生きるこれからの生き方を考える
(2) 新しいライフデザインを具体的に提案する
(3) 本当の豊かさとは何か、質の高い暮らしとは何かを考える

授業計画

1. 講義のオリエンテーション
2. これからの生き方・多様な生き方の実践者に聞く① 中小企業家同友会のゲスト＋α
3. これからの生き方・多様な生き方の実践者に聞く② 中小企業家同友会のゲスト＋α
4. これからの生き方・多様な生き方の実践者に聞く③ 中小企業家同友会のゲスト＋α
5. これから10年後の新しいライフデザインを考える① ポスターセッションの構成発表・意見交流　パワーポイントを使用したポスター作成について
6. これから10年後の新しいライフデザインを考える② 地域の歴史とこれからを考えるフィールドワーク@琵琶湖博物館
7. これから10年後の新しいライフデザインを考える② 地域の歴史とこれからを考えるフィールドワーク@琵琶湖博物館
8. これから10年後の新しいライフデザインを考える② 地域の歴史とこれからを考えるフィールドワーク@琵琶湖博物館
9. これから10年後の新しいライフデザインを考える③ ポスターセッションのレイアウト・デザインの基礎知識
10. これから10年後の新しいライフデザインを考える③ ポスターセッション中間発表・ブラッシュアップ
11. これから10年後の新しいライフデザインを考える④ ポスターセッションの最終準備
12. これから10年後の新しいライフデザインを考える⑤ ポスターセッションの最終準備
13. これから10年後の新しいライフデザインを考える⑥ ポスターセッションの本番
14. これから10年後の新しいライフデザインを考える⑦ リフレクション

準備学習

授業の趣旨を理解した上で、興味を持って事前に調査するなど準備を怠らないこと。

成績評価方法・基準

１０コマ以上の出席が評価の対象となる。
授業態度３０%、ポスター５０%、プレゼン２０%
チャイムが鳴った時点で着席していない場合は遅刻とする。30分以上の遅刻は欠席とする。

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。滋賀県立琵琶湖博物館までの交通費が必要。

履修上の注意・ライセンスなど

授業内で適宜配付。遠隔授業受講の際に、画面共有をしていただく場面がありますので、PCでの参加を推奨します。

地域実践演習１

地域の素材でをつくる１

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域２年生

授業概要及び目的

1年次の研究から続くお土産開発の発表から始める。地域の魅力や特徴から得て考案、制作したお土産は、地域の「素材」「資源」と考えることができる。近江（滋賀県）の魅力ある地域を自ら選び出し、その地域で調達のできる素材、材料、資源を使用してお土産制作に取り組む。出来上がったお土産は地域の魅力を表現しているか？地域の素材は何か？お土産に込められたメッセージは何か？などを意識化して考案、制作、発表に取り組む。

到達目標

(1) 近江（滋賀県）など地域限定の素材や材料、資源について知る（水辺の暮らし、街道と宿場町、まちづくり　テーマ選択）
(2) 地域の素材となりそうな材料を地域で探し出す何かを代用する場合はその調達の道筋を把握する
(3) 関係する地域の人々、あるいは企業人と連携して協働事業、作業を進める
(4) スケジュールや費用計算など予測を立て、計画することを身につける
(5) 身近な道具を使用して表現する為の必要な技術を身につける

授業計画

1. 地域の素材でつくるガイダンス（お土産→地域の素材でつくる）
2. お土産のプレゼンテーション（1年次に取り組んだフィールドワーク先の魅力を伝える。）
3. 気になる近江（滋賀県）の地域と素材探し１
4. 気になる近江（滋賀県）の地域と素材探し２
5. 気になる近江（滋賀県）の地域フィールドワーク１
6. 気になる近江（滋賀県）の地域フィールドワーク２
7. 気になる近江（滋賀県）の地域フィールドワーク３
8. 気になる近江（滋賀県）の地域フィールドワーク４
9. 気になる近江（滋賀県）の地域お土産作品計画１
10. 気になる近江（滋賀県）の地域お土産作品計画２
11. 気になる近江（滋賀県）の地域お土産作品制作１
12. 気になる近江（滋賀県）の地域お土産作品制作２
13. 気になる近江（滋賀県）の地域お土産作品プレゼンテーション１
14. 気になる近江（滋賀県）の地域お土産作品プレゼンテーション２

準備学習

・予め近江（滋賀県）の「魅力ある地域」を選定しておき、基本情報を入手しておく。（水辺の暮らし、街道と宿場町、まちづくり）・お土産の形態を参考に表現方法を検討しておく。（衣食住の要素、画像、立体、映像、サービス、WSプログラム等への展開）・「魅力ある地域」について、気付き、思いを写真やスケッチ、文章などに記して活動記録をつける。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%、出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付、材料費と活動費一部補助

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践演習２と連動、地域実践学１と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践演習２

地域の素材でをつくる２

担当教員名 **石川　亮**

受講対象・履修要件 地域実践領域２年生

授業概要及び目的

地域で手に入れることのできる材料を使用して主に食に関する成果物をつくることから展開する。そのプロセスにおいて地域で活動する1次産業、NPO（特定非営利）法人や観光ビジネス、福祉事業など地場で産業を興す企業と連携事業に取り組む。この取り組みから2030年の社会を予測することや、地域社会での暮らしのあり方を考え実践を試みる。例として農作物の栽培、生産から様々な展開を試みる企業と連携して新たな職の可能性を探る。そこで採れた農作物から地場の特徴を活かして「食」をキーワードに展開し、提案をする作品制作をする。制作立案の過程で今日社会の食の流通や価値について知る。

到達目標

(1) 近江（滋賀県）など地域限定の素材や材料、資源について知る
(2) NPOや地域の企業と連携して、地域ならではの仕事について把握する独自性や特徴について知る
(3) 関係する地域の人々、あるいは企業人と連携して協働事業、作業に取り組むことができる
(4) スケジュールや費用計算など予測を立て、計画することを身につける
(5) 自身の持つ得意技や興味関心ごとと、経験した体験内容を関連付けて考えることができる、そこからアイデア構築することができる

授業計画

1. 連携してものをつくる試みについて、（背景、環境、人などを知る）
2. 地域発進（発信）する事業者、企業について
3. 地域企業との連携事業①
4. 地域企業との連携事業②
5. 地域企業との連携事業③
6. 地域企業との連携事業④
7. 地域企業との連携事業⑤
8. 地域企業との連携事業⑥
9. 地域の素材でつくる（企画編）①
10. 地域の素材でつくる（企画編）②
11. 地域の素材でつくる（実践・制作編）①
12. 地域の素材でつくる（実践・制作編）②
13. 地域の素材でつくる（プレゼンテーション）①
14. 地域の素材でつくる（プレゼンテーション）②

準備学習

・地域の企業と連携して取り組むことから事前にその企業について情報を入手する。（2021年度は針江のんきぃふぁーむとホトラ舎）・地域の企業と連携して取り組むことから地域の素材とは何か、また地域資源とは何かなど、気付き、思いを写真やスケッチ、文章などに記して活動記録をつける。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%、出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付、材料費と活動費一部補助

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践演習１と連動、地域実践学１と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践演習３

地域（びわ湖）の素材でつくる３

担当教員名 **石川　亮・仁連　孝昭**

受講対象・履修要件 地域実践領域２年生

授業概要及び目的

地域で手に入れることのできる材料を使用して住空間や居場所あるいはインスターレーション（状況をつくる表現）の制作に取り組む。例えば以前別の目的で使用されていた事象や空間から次なる目的への再生に取り組む。それらに取り組むことで様々な人と出会い、様々な関係性の中でお互いの立場を、認めあい自分の「立ち位置」を自覚する。一つの目標を関係する者同士で共有し協働作業で制作することの意義や意味を深める。2021年度は琵琶湖岸の自然環境に着目する。漂流物を観察することを切欠に、湖に流れ込む川を辿って、上流域の森林までを調査します。その過程で目にする湖、川、山の素材を材料をとし、「びわ湖の素材」としてつながりからアイデア着想につなげ、作品制作する。

到達目標

(1) 近江（滋賀県）など地域限定の素材や材料、資源について知る
(2) 地域の素材となりそうな材料を地域で探し出す何かを代用する場合はその調達の道筋を把握する
(3) 関係する地域の人、あるいは企業人と連携して協働事業、作業を進めることができる
(4) スケジュールや費用計算など予測を立て、計画することを身につける
(5) 身近な道具を使用して表現する為の必要な技術を身につける

授業計画

1. 地域とデザイン、協働でものをつくることの試みについて、地域の素材とは何か（現代美術作品を例に表現方法を考察する。）
2. フィールドワーク、山（森林）、川、湖の連関を考える
3. フィールドワーク、山（森林）、川、湖の連関を考える
4. テーマ、企画、プランニング・設計、スケジュール
5. 素材・材料、資源調達①
6. 素材・材料、資源調達②
7. 空間、居場所の表現、制作①
8. 空間、居場所の表現、制作②
9. 空間、居場所の表現、制作③
10. 空間、居場所の表現、制作④
11. 空間、居場所の表現、制作⑤
12. 空間、居場所の表現、制作⑥
13. 空間、居場所の表現、プレゼンテーション①
14. 空間、居場所の表現、プレゼンテーション②

準備学習

・自然素材を使用した、また自然環境に対する人間の在り方をテーマとした近現代の芸術表現やデザインについて事前に調べておく。・参考文献などを通じて事前および事後学習すること。授業で出された課題については事前に準備し、授業中に発表できるようにすること。・地域の素材とは何か、また地域資源とは何かなど、気付き、思いを写真やスケッチ、文章などに記して活動記録をつける。（100分程度）

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%、出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。（現代美術作家：リチャード・ロング、川俣正、ヨーガン・レール、オラファー・エリアソンなど）

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践演習４と連動、地域実践学２と連携しています。つなげて研究して下さい。

地域実践演習４

サステナブル・デザイン（地域の素材でつくる４）

担当教員名 **石川　亮・仁連　孝昭**

受講対象・履修要件 地域実践領域２年生

授業概要及び目的

生命系の自己組織化からサステナブルなデザイン原理を学び、サステナブルなシステムをデザインする。それを通じて、デザインは形や機能をデザインすることが目的ではなく、モノやコトと人、人と人の関係をデザインすることを学びとる。

到達目標

(1) 生命系の自己組織化を理解し、デザインに応用することができる
(2) 自然や社会のシステムを関係性の網の目として理解し、その中で個と全体の関係をデザインできる
(3) サステナビリティをめざすデザイン思考を身につける

授業計画

1. 生命系のデザイン原理に学ぶ（1）近代的世界観によるデザイン
2. 生命系のデザイン原理に学ぶ（2）自己組織化によるデザイン
3. システム思考（1）システムの自己組織性を理解する
4. システム思考（2）人、組織、社会の自己組織化によりそう
5. 社会課題を解決するデザイン（1）変革のためのデザイン
6. 社会課題を解決するデザイン（2）自己のアイデンティティと社会をつなぐデザイン
7. サステナブル・デザインワークショップ（1）
8. サステナブル・デザインワークショップ（2）
9. サステナブル・デザインワークショップ（3）
10. サステナブル・デザインワークショップ（4）
11. サステナブル・デザインワークショップ（5）
12. サステナブル・デザインワークショップ（6）
13. サステナブル・デザインのプレゼンテーション（1）
14. サステナブル・デザインのプレゼンテーション（2）

準備学習

参考文献などを通じて事前および事後学習すること。授業で出された課題については事前に準備し、授業中に発表できるようにすること。

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%
出席態度　40%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：ドネラ・H・メドウズ他『世界はシステムで動く：いま起きている本質をつかむ考え方』（英治出版），ピーター・センゲ他『持続可能な未来へ：組織と個人による変革』『日本経済新聞社），ティム・ブラウン『デザイン思考が世界を変える：イノベーションが導く新しい考え方』（早川書房），村田智明『ソーシャルデザインの教科書』（生産性出版），クリストファー・アレグザンダー『ザ・ネイチャー・オブ・オーダー　建築の美学と世界の本質　生命の現象』（鹿島出版会），ジャニン・ベニュス『自然と生体に学ぶバイオミミクリー』（オーム社），デビッド・ホルムグレン『パーマカルチャー：農的暮らしを実現するための12の原理』上下（コモンズ），SDG Compass『SDGsの企業行動指針―SDGsを企業はどう活用するか―』，マーガレット・J・ウィートリー『「対話」がはじまるとき―互いの信頼を生み出す12の問いかけ』（英治出版），マーガレット・J・ウィートリー『リーダーシップとニュー・サイエンス』（英治出版），ケルビー・パード『場から未来を描き出す―対話を育む「スクライビング」5つの実践』（英治出版）

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践演習３と連動、地域実践学２と連携しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

地域実践演習５

地域実践プロジェクト（地域と共創する）　事前指導

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域３年生

授業概要及び目的

地域実践領域では、３年次に学外において地域と共創する実践プロジェクトに取り組む。単なる体験たけでなく、様々な知見を獲得することを目的とする演習科目を開講する。具体的には、1・2年次に学んだサステナビリティの基本原理を応用し、現実課題に取り組む。実社会に出て様々な関係性を構築しながら、イノベーション事業に挑戦する実践型の授業である。この授業はその事前準備として、自らが大学の外で何を目標として、何を学ぶのか、しっかりとしたプロジェクト計画をつくっていく。

到達目標

(1) 地域実践プロジェクトの心構えや準備ができる
(2) 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）のミッションと仕事内容を理解する
(3) 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）の計画を立てる
(4) 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）において、協働して仕事をする態度を身につけることができる

授業計画

1. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）ガイダンス（大学）
2. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）ガイダンス（大学）
3. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）ガイダンス（大学）
4. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）実施内容調整（現場）プロジェクトノート作成期間
5. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）実施内容調整（現場）プロジェクトノート作成期間
6. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）実施内容調整（現場）プロジェクトノート作成期間
7. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）実施内容調整（現場）プロジェクトノート作成期間
8. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）実施内容調整（現場）プロジェクトノート作成期間
9. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）実施内容調整（現場）プロジェクトノート作成期間
10. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）目標と到達点の検討（大学）プロジェクトノート作成期間
11. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）目標と到達点の検討（大学）プロジェクトノート作成期間
12. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）目標と到達点の検討（大学）プロジェクトノート作成期間
13. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）目標と到達点のまとめ、発表（大学）プロジェクトノート発表
14. 地域実践プロジェクト（実施先・企業等）目標と到達点のまとめ、発表（大学）プロジェクトノート発表

準備学習

実践的プロジェクトに関する書籍や、情報の収集 必要な書籍は購入のこと。図書館で借りることも可。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
ミニュッツレポートの内容　20%
目標と到達点の内容　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要な資料は授業時に配付

履修上の注意・ライセンスなど

前期火曜日の4月13日～5月18日の期間がこの授業にあたります。3・4限に授業を行います。実習先に出向く日もありますので、火曜日の午後3・4・5限は開けておいてください。日程の詳細は授業開始時に連絡します。

地域実践演習６

地域実践プロジェクト（地域と共創する）1

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域３年生

授業概要及び目的

地域実践領域では、３年次に学外において地域と共創する実践プロジェクトに取り組む。単なる体験たけでなく、様々な知見を獲得することを目的とする演習科目を開講する。具体的には、1・2年次に学んだサステナビリティの基本原理を応用し、現実課題に取り組む。実社会に出て様々な関係性を構築しながら、イノベーション事業に挑戦する実践型の授業である。 この授業では自らが地域実践プロジェクトにおいて、その活動を定期的に報告する。実践を通じて現在の仕事の合理性と非合理性の両方を掴む、そこから、後期授業で目標とするイノベーション企画の可能性を探っていく。

到達目標

(1) 地域実践プロジェクトを体験することで、自分の役割を把握した上、チームで仕事を
(2) 成し遂げることができる
(3) 地域実践プロジェクトを通じて、現在の仕事の合理性と非合理性の両方を掴むことができる
(4) 地域実践プロジェクトの体験から、自身ができる条件に見合ったイノベーション企画を立案をすることができる

授業計画

1. 面談（プロジェクノート作成・確認・指導）
2. 面談（プロジェクノート作成・確認・指導）
3. 面談
4. 面談
5. 中間報告１
6. 中間報告１
7. 面談
8. 面談
9. 中間報告２
10. 中間報告２
11. 面談
12. 面談
13. プレ発表
14. プレ発表

準備学習

実践的プロジェクトに関する書籍や、情報の収集 必要な書籍は購入のこと。図書館で借りることも可。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
実習ノートの内容　20%
インターンシップ前期の目標に対する到達点の発表内容　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要な資料は授業時に配付

履修上の注意・ライセンスなど

前期火曜日の5月25日～7月27日の期間がこの授業にあたります。3・4限に面談を行います。また、この期間に数回は全員が集まって報告会を行います。日程の詳細は授業開始時に連絡します。

地域実践演習７

地域実践プロジェクト（地域と共創する）２

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域３年生

授業概要及び目的

地域実践領域では、３年次に学外において地域と共創する実践プロジェクトに取り組む。単なる体験たけでなく、様々な知見を獲得することを目的とする演習科目を開講する。具体的には、1・2年次に学んだサステナビリティの基本原理を応用し、現実課題に取り組む。実社会に出て様々な関係性を構築しながら、イノベーション事業に挑戦する実践型の授業である。 この授業では自らが地域実践プロジェクトにおいて、実践を通じて条件に合わせた企画などを仕事仲間と対話しながら決定していく。後期授業で目標とするイノベーション企画を研究授業として実践する。（その活動が卒業研究へ向けてのテーマ設定などにつなげることも、この授業の狙いである。）

到達目標

(1) 地域実践プロジェクトを体験することで、仕事仲間とイノベーション企画などについて計画できる
(2) 地域実践プロジェクトを通じて、仕事仲間とイノベーション企画などに実践することができる
(3) 地域実践プロジェクトの体験から、４年次の卒業研究のテーマ構築に結びつけていく

授業計画

1. ガイダンス
2. 面談
3. 面談
4. 面談
5. 面談
6. 中間報告
7. 中間報告
8. 中間報告
9. 面談
10. 面談
11. 面談
12. 面談
13. 研究授業（現場・イノベーション企画、イベント企画など）
14. 研究授業（現場・イノベーション企画、イベント企画など）

準備学習

実践的プロジェクトに関する書籍や、情報の収集 必要な書籍は購入のこと。
図書館で借りることも可。

成績評価方法・基準

授業態度、レポート評価（到達目標に対してその評価を基準とする）
授業態度　30%
実習ノートの内容　20%
インターンシップ前期の目標に対する到達点の発表内容　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要な資料は授業時に配付

履修上の注意・ライセンスなど

後期火曜日の10月6日～11月17日の期間がこの授業にあたります。3・4限に面談を行います。また、この期間に数回は全員が集まって報告会を行います。日程の詳細は授業開始時に連絡します。

地域実践演習８

地域実践プロジェクト（地域と共創する）　事後指導

担当教員名 **加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域３年生

授業概要及び目的

地域実践領域では、３年次に学外において地域と共創する実践プロジェクトに取り組む。単なる体験たけでなく、様々な知見を獲得することを目的とする演習科目を開講する。具体的には、1・2年次に学んだサステナビリティの基本原理を応用し、現実課題に取り組む。実社会に出て様々な関係性を構築しながら、イノベーション事業に挑戦する実践型の授業である。 この授業はその事後授業として、自らが実践的プロジェクトにおいて社会の一員として仕事に取り組んだことや、それによって得られた成果をまとめ、冊子などの報告書を作成する。また、４年次の卒業研究に向けてのテーマ設定などについても検討する。

到達目標

(1) 地域実践プロジェクトを通じて、１年間の取り組みをまとめ、記録、資料の作成ができる
(2) 地域実践プロジェクトを通じて、関係した仕事仲間対話しながら、現状認識と今後についての発表を行える
(3) 地域実践プロジェクトの体験と資料作成、その発表から、４年次の卒業研究に結びつける

授業計画

1. プロジェクトノート（記録）の整理
2. プロジェクトノート（記録）の整理
3. プロジェクトノート（記録）の整理
4. 資料作成（編集）
5. 資料作成（編集）
6. 資料作成（編集）
7. プレ発表（地域実践プロジェクトの総合成果報告）
8. プレ発表（地域実践プロジェクトの総合成果報告）
9. プレ発表（地域実践プロジェクトの総合成果報告）
10. プロジェクトノート（記録）およびプロジェクト資料（編集）のブラッシュアップ
11. プロジェクトノート（記録）およびプロジェクト資料（編集）のブラッシュアップ
12. プロジェクトノート（記録）およびプロジェクト資料（編集）のブラッシュアップ
13. プレ成果発表（プレフォーラム）
14. プレ成果発表（プレフォーラム）

準備学習

実践的プロジェクトに関する書籍や、情報の収集。必要な書籍は購入のこと。
図書館で借りることも可。

成績評価方法・基準

授業態度、レポート評価（到達目標に対してその評価を基準とする）
授業態度　30%
ワークノートの整理　20%
報告書の総まとめ発表内容　50%

テキスト・参考図書・材料費

必要な資料は授業時に配付

履修上の注意・ライセンスなど

後期火曜日の11月30日～1月18日の期間がこの授業にあたります。3・4限に授業及び面談を行います。1月17日～24日に報告会(地域実践フォーラム)を行います。日程の詳細は授業開始時に連絡します。

地域実践プロジェクト演習１～４

担当教員名 **地域実践領域主任**

受講対象・履修要件 地域実践領域１～４年生

授業概要及び目的

社会実践科目群に設定されているプロジェクト演習の中から2年次、3年次で4科目を選択し、地域を舞台に実施されるプロジェクトに参加する。推奨科目は「近江里山フィールドワーク（1科目2単位）」「大津市歴史博物館おもちゃづくりのワークショップ（2科目4単位）」「大津祭ちま吉デザインプロデュース（2科目4単位）」「マルシェづくりプロジェクト（1科目2単位）」とするが、その他のプロジェクトを選択することも可能。

到達目標

(1) 積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行える
(2) 与えられた役割を理解し、自らの意思で作業を行える

授業計画

1. 〜12. 授業計画は、自分が履修するプロジェクト科目のシラバスを確認すること
13. まとめ①
14. まとめ②

準備学習

各プロジェクトの内容を十分に理解し、自ら目標を明確にした上で授業に臨むこと

成績評価方法・基準

授業態度　20%
コミュニケーション力（リーダーシップ）　20%
発想や企画力　20%
プレゼンテーション力　20%
制作物　20%
授業終了後プロジェクトレポートを提出のこと

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

卒業研究１

研究テーマの構築と研究フィールドの設定

担当教員名 **石川　亮・加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域４年生

授業概要及び目的

長期インターンシップ（アクションプランの実践）で経験したこと、ライフデザイン（ビジネスプランの計画と整理）の構築で見出したイメージから、自身の研究テーマを決定していく。またそれに取り組むための方法、場、関係、方向などの研究フィールドを決定していきます。そこで実践して見出したことをプレゼンテーションして伝えること、それらを文章にまとめテキスト化すること、そこで導き出した表現（活動記録、作品、文章、プランニングなど）や収集した資料の展示を試みる。

到達目標

(1) 研究テーマの構築ができる
(2) 研究フィールドの設定ができる
(3) 研究テーマ、研究フィールドに関係するヒト、モノ、コトを決定できる
(4) 研究テーマに基づく資料作成、取集及び作品制作ができる
(5) 研究フォーラムの企画立案を行い、プログラム作成に基づいたプレ発表ができる

授業計画

1. 長期インターンシップのまとめ発表
2. 研究テーマと研究フィールドの検討①
3. 研究テーマと研究フィールドの検討②
4. 研究テーマと研究フィールドの検討③
5. 研究テーマと研究フィールドの検討④
6. 研究テーマと研究フィールドのプレ発表①
7. 研究テーマと研究フィールドのプレ発表②
8. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作①
9. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作②
10. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作③
11. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作④
12. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作⑤
13. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作、プレ発表①
14. 研究フォーラムの企画及び研究作品の制作、プレ発表②

準備学習

参考文献などを通じて事前および事後学習すること。
授業で出された課題については事前に準備し、授業中に発表できるようにすること。

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%
出席態度　40%

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

卒業研究2と連動しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

卒業研究2

研究フォーラムの企画と開催

担当教員名 **石川　亮・加藤　賢治**

受講対象・履修要件 地域実践領域４年生

授業概要及び目的

集大成としての研究テーマ及び研究フィールドからアクションプランとビジネスプランが反映された企画を決定する。その研究テーマやフィールドに関係する関係者を招いた研究フォーラムを開催する。またそこで得た収集資料の展示や自身が制作した作品などの展示も試みる。卒業制作展では、研究フォーラムの記録とそれらをまとめたポスターを作成し、展示までを行う。

到達目標

(1) 研究テーマを進める中で関係した人々との対話や意図した研究フォーラムを立案することができる
(2) 研究フィールドで収集して得た研究資料やそこで見つけた必要とされるものを用意することができる
(3) 研究テーマ、研究フィールドにて新たに自ら作品制作することができる
(4) 自ら企画した研究フォーラムを画像や文章を編集することによってまとめることができる
(5) 研究テーマ、フィールド、資料、フォーラムをを集約したポスター作成して、展示することによって研究成果を発表することができる

授業計画

1. 研究テーマの整理（取集した資料整理及び作品制作案）と報告
2. 研究フォーラム企画書作成
3. 研究フォーラム企画書に基づく準備（人選と依頼、場所の設定）
4. 研究フォーラムプログラムの作成と報告
5. 研究フォーラム準備①
6. 研究フォーラム準備②
7. 研究フォーラム準備③
8. 研究フォーラム発表会①
9. 研究フォーラム発表会②
10. 研究フォーラム発表会③
11. 研究フォーラムの記録、まとめ（ファイリング）
12. 研究フォーラムの記録ポスター制作①
13. 研究フォーラムの記録ポスター制作②
14. 研究フォーラムの記録ポスタープレゼンテーション

準備学習

参考文献などを通じて事前および事後学習すること。
授業で出された課題については事前に準備し、授業中に発表できるようにすること。

成績評価方法・基準

作品とプレゼン資料（発表と提出物）　60%
出席態度　40%

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

卒業研究1と連動しています。つなげて研究して下さい。15週目は合同合評日として設定しています。都度指示を注視して下さい。

共通教育センター科目（学部共通科目）

■共通教育センター科目（学部共通科目）

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

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

スタートプログラム科目……４年間の大学生活を自主的かつ円滑に進めるために必要な基礎学力を身につけるための科目です。
芸術基礎科目……芸術に対する認識の基盤となる理論の初歩を幅広く学び、広範な造形活動を支えるための科目です。
ファウンデーション科目……所属する領域に関係なく複数クラスに編成して、専門分野の枠を超えた教員組織の指導のもと、美術経験の多少にかかわらず、表現することの面白さを体感することを通して芸術学部共通の造形基礎を学ぶ科目です。「描く」「つくる」「発想する」の３つの基本的なテーマに沿って、実技、講義、ワークショップ、発表、合評などで授業を構成し、表現課程での工夫や発見を通して、視野を広げていく楽しさと柔軟な思考を養う「ファウンデーション実習Ａ」やコンピュータの基礎を学ぶ「ファウンデーション実習Ｂ」があります。

②応用科目群
広範な芸術活動の専門性を理論的、実践的に支え、各領域の専門基盤課程、専門研究課程において必要とされる専門的知識・技能を養うために必要不可欠な科目群です。

③社会実践科目群
「芸術による社会への貢献」を実践する科目群で自分の将来の姿を実現に近づけるための、キャリア支援科目と芸術による社会貢献を実現するプロジェクトを単位化する地域貢献・プロジェクト科目があります。

④教養科目群
各学生の専門や志向に有益な学問領域について自主的に学ぶことができる科目群で、教養科目、外国語科目、単位互換事業科目で構成されます。

共通教育センター科目（学部共通科目）　全学適用

科目一覧			学芸員	教職	単位数 必修	単位数 指定科目	単位数 選択	形授態業	配当学年（望ましい履修学年） 1年	2年	3年	4年	特記事項
基礎科目群	ファウンデーション科目	ファウンデーション実習A1				1		実習	○				1年次に6科目6単位以上を受講すること ※ファウンデーション実習C1などを受講すると6単位以上になります。
		ファウンデーション実習A2				1		実習	○				
		ファウンデーション実習A3				1		実習	○				
		ファウンデーション実習A4				1		実習	○				
		ファウンデーション実習B1		選択		1		実習	○				
		ファウンデーション実習B2		選択		1		実習	○				
		ファウンデーション実習B3		選択		1		実習	○				
		ファウンデーション実習C1					1	実習	○				
		ファウンデーション実習C2					1	実習	○				
		プレファウンデーション実習1					1	実習	○				
		プレファウンデーション実習2					1	実習	○				
	スタートプログラム科目	大学入門1				1		演習	○				1年次に6科目6単位を受講すること ※6単位以上の受講はありません。
		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単位以上を修得すること
		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	総合デザイン概論				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 総合領域学生は、各自の学びの流れに従って理論科目を5科目10単位以上修得すること ② ①以外の科目を2科目4単位以上修得すること
		イラストレーション概論				2		講義	○	○			
		イラストレーション論1				2		講義		○			
		イラストレーション論2				2		講義		○			
		イラストレーション論3				2		講義			○		
		イラストレーション論4				2		講義			○		
		美術概論				2		講義	○	○			
		美術論1				2		講義		○			
		美術論2				2		講義		○			
		美術論3				2		講義			○		
		美術論4				2		講義			○		
		情報デザイン概論				2		講義	○	○			
		情報デザイン論1				2		講義		○	○		
		情報デザイン論2				2		講義		○	○		
		情報デザイン論3				2		講義		○	○		
		情報デザイン論4				2		講義		○	○		
		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		○	○		
		美術理論		必修			2	講義		○	○		
		現代美術論A		選択			2	講義		○	○		
		現代美術論B ※		選択			2	講義		○	○		
		絵画材料学					2	講義		○	○		
		メディアアート概論					2	講義		○	○		
		日本美術史A		選択			2	講義		○	○	○	
		日本美術史B ※		選択			2	講義		○	○	○	
		西洋美術史A		選択			2	講義		○	○	○	
		西洋美術史B		選択			2	講義		○	○	○	
		日本建築史					2	講義		○	○	○	
		西洋建築史 ※					2	講義		○	○	○	
		工芸史 ※	選択				2	講義		○	○	○	
		図法演習					2	演習		○	○	○	
		色彩演習					2	演習		○	○		
		人体表現演習					2	演習			○		
		彫刻演習		選択			2	演習		○	○		
		工芸演習		選択			2	演習		○	○		
		絵画演習		選択			2	演習		○	○		
		デザイン演習		選択			2	演習		○	○		
		舞台美術演習					2	演習	○	○	○	○	
		芸術鑑賞A ※					2	講義	○	○	○	○	
		芸術鑑賞B ※					2	講義	○	○	○	○	
		特別講義1					1	講義		○	○	○	
		特別講義2					1	講義		○	○	○	
		特別講義3					1	講義		○	○		
		特別講義4					1	講義	○	○	○	○	
		特別講義5					1	講義	○	○	○	○	
		特別講義6					1	講義	○	○	○	○	
		美術科教育法1		必修			2	講義		○			
		美術科教育法2		必修			2	講義		○			
		美術科教育法3		必修			2	講義			○		
		美術科教育法4		必修			2	講義			○		
選択科目群	教養科目	自然科学概論A ※					2	講義		○	○	○	
		自然科学概論B ※					2	講義		○	○	○	
		自然科学概論C					2	講義		○	○	○	
		自然科学概論D					2	講義		○	○	○	
		社会学A					2	講義		○	○	○	
		社会学B ※					2	講義		○	○	○	

科目一覧			学芸員	教職	単位数 必修	単位数 指定科目	単位数 選択	形態	授業	配当学年（望ましい履修学年） 1年	2年	3年	4年	特記事項
選択科目群	教養科目	現代社会論A					2	講義			○	○	○	
		現代社会論B ※					2	講義			○	○	○	
		法学（日本国憲法）		必修			2	講義		○	○	○	○	
		人権教育		必修			2	講義			○	○		
		ボランティアワーク1		必修			1	演習			○			
		ボランティアワーク2		必修			1	実習				○		
		哲学A					2	講義		○	○	○	○	
		哲学B					2	講義		○	○	○	○	
		宗教学A					2	講義		○	○	○	○	
		宗教学B					2	講義		○	○	○	○	
		文化人類学A	選択				2	講義			○	○	○	
		文化人類学B ※	選択				2	講義			○	○	○	
		文化史A	選択				2	講義			○	○	○	
		文化史B ※	選択				2	講義			○	○	○	
		心理学A					2	講義		○	○	○	○	
		心理学B					2	講義		○	○	○	○	
		深層芸術心理学A ※					2	講義			○	○		
		深層芸術心理学B					2	講義			○	○		
		考古学A	選択				2	講義		○	○	○	○	
		考古学B ※	選択				2	講義		○	○	○	○	
		美学A					2	講義			○	○	○	
		美学B ※					2	講義			○	○	○	
		人間関係実習A					1	実習		○	○	○	○	
		人間関係実習B					1	実習		○	○	○	○	
		健康体力論		選択			2	講義		○	○	○	○	
		スポーツ実習A		選択			1	実習		○	○	○	○	
		スポーツ実習B		選択			1	実習		○	○	○	○	
		スポーツ実習C		選択			1	実習		○	○	○	○	
		スポーツ実習D		選択			1	実習		○	○	○	○	
		スポーツ実習E		選択			1	実習		○	○	○	○	
	外国語科目	英語入門Ⅰ					1	実習		○	○			
		英語入門Ⅱ					1	実習		○	○			
		英語A		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英語B		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英語C		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英語D ※		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英語E ※		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英語F		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英語G		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英会話A		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英会話B		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英会話C ※		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英会話D ※		選択			1	実習		○	○	○	○	
		英会話E		選択			1	実習		○	○	○	○	
		日本語A					1	実習		○				
		日本語B					1	実習		○				
		日本語C					1	実習			○			
		日本語D					1	実習			○			
社会実践科目群	地域貢献・プロジェクト科目	コミュニティデザイン概論				2		講義			○			
		コミュニティデザイン論1 ※					2	講義			○	○	○	① 2年次にコミュニティデザイン概論を修得すること ② ①以外の科目を1科目2単位以上修得すること ①と②で合計4単位以上を修得すること
		コミュニティデザイン論2					2	講義			○	○	○	
		琵琶湖の民俗史	選択				2	講義		○	○	○	○	
		近江学A					2	講義		○	○	○	○	
		近江学B ※					2	講義		○	○	○	○	
		エコロジーと社会					2	講義			○	○	○	
		プロジェクト演習1A～1E					2	演習		○				
		プロジェクト演習2A～2E					2	演習			○			
		プロジェクト演習3A～3E					2	演習				○		
		プロジェクト演習4A～4E					2	演習					○	
	キャリアデザイン科目	キャリアデザイン概論1				1		講義		○				
		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				○		① 1年次にキャリアデザイン概論1及び2を修得すること ② ①以外の科目を1科目2単位以上修得すること ①と②で合計4単位以上を修得すること
		就業力育成論4					1	講義				○		
		就業力育成演習A					2	演習			○			
		就業力育成演習B					2	演習			○			
		就業力育成演習C					2	演習				○		
		就業力育成演習D					2	演習				○		
		ポートフォリオ演習					2	演習				○		
		インターンシップA					2	実習			○	○		
		インターンシップB					2	実習				○		
		コンピュータ実践講座A					1	実習		○	○	○	○	
		コンピュータ実践講座B					1	実習		○	○	○	○	
		英語実践講座A					1	実習		○	○	○	○	
		英語実践講座B					1	実習		○	○	○	○	
		英語実践講座C					1	実習		○	○	○	○	
		色彩実践講座A					1	実習		○	○	○	○	
		色彩実践講座B					1	実習		○	○	○	○	

美術科教育法1～4は、令和元年度入学生より、芸術応用科目になります。

※が付いている科目は、令和3年度の開講はありません。科目概要については、令和2年度シラバスで確認することができます。必要な方は教学課で確認してください。

ファウンデーション実習A１

表現する（五感を使い感性を養う）

担当教員名 **藤井 俊治/石川 泰史/長尾 浩幸/田辺 由子/田中 秀彦/高橋 登美子/佐野 耕平/小柳 裕/中川 トラヲ/岡田 毅志/岡本 里栄/大原 歩**

受講対象・履修要件 １年生共通

授業概要及び目的

「表現する」という行為は、「感じ取る」ことによって生まれてきます。本授業では五感に着目し、自分の感性や感覚を研ぎすませながら、深く体感する経験を促します。実際には音楽を聴くことや、匂いを嗅ぐことなどからイメージを広げ、新しい表現を試みます。触覚や味覚、嗅覚といった感覚を養うことは、造形について探る機会となるはずです。ふだん何気なく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学びます。

到達目標

(1) 造形活動に対する興味を持って、自由さやしなやかさを獲得できる
(2) 芸術を学び制作することに対して、歓びを自覚し造形活動を続けることができる
(3) 今後の大学での学習や社会との繋がりについて真摯に考えることができる

授業計画

1. オリエンテーション：「表現と感覚」
2. 【聴く】音楽から受けた印象を絵画で表現する
3. 【味わう】味わったものを平面で表現してみる
4. 〃
5. 【触る】触ることでイメージを膨らませて表現する
6. 〃
7. まとめ１：聴く、味わう、触る作品映像鑑賞
8. 【嗅ぐ】匂いを契機にして表現する
9. 【視る】夢について考える。映画鑑賞
10. 〃
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. 〃
13. まとめ2：嗅ぐ・視るの鑑賞と講評
14. 〃

準備学習

授業終了後に授業で行った事例を復習しましょう。
また、授業で紹介した作家や作品、展覧会、映画、音楽、演劇などをきっかけにして更に様々な表現方法を自主的に調べてみましょう。[約100分程度]

成績評価方法・基準

レポート・授業態度　50%（受講態度、ミニッツレポートで授業への取り組み姿勢・理解度を評価）
課題作品　50%（設定された到達目標や提案力・理解度を総合的に評価。合評にてフィードバックをします）

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します
・大学で用意する画材や支持体もありますが、その他必要な材料費は自己負担です。必要なものはその都度授業で連絡します。

履修上の注意・ライセンスなど

後期に開講します。

ファウンデーション実習A２

発想する（発想法と新商品の提案）

担当教員名 **藤井 俊治/石川 泰史/長尾 浩幸/田辺 由子/田中 秀彦/高橋 登美子/佐野 耕平/小柳 裕/中川 トラヲ/岡田 毅志/岡本 里栄/大原 歩**

受講対象・履修要件 １年生共通

授業概要及び目的

様々な発想法を学ぶことを通してアイデアを発想するコツをつかみ、個々の創造性を押し広げます。また、発想法から生み出したアイデアをもとにそれらを膨らませ、プレゼンテーションを行うことで、固定概念に囚われない発想力・提案力を身に付けます。

到達目標

(1) 発想法を学び、自身の考えをさらに広げることができる
(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し、人に伝える努力ができる

授業計画

1. オリエンテーション：発想法１
2. 発想法１
3. 発想法２
4. 〃
5. 発想法３
6. 〃
7. 新商品・新サービスを考える
8. 〃
9. プレゼンテーションの構成
10. 〃
11. プレゼンテーションの準備
12. 〃
13. まとめ：プレゼンテーションと講評
14. 〃

準備学習

授業終了後に授業で行った事例を復習しましょう。また、日頃からアイデアのメモやスケッチを習慣化しましょう。[約100分程度]

成績評価方法・基準

レポート・授業態度　50%（受講態度、ミニッツレポートで授業への取り組み姿勢・理解度を評価）
課題作品　50%（設定された到達目標や提案力・理解度を総合的に評価。合評にてフィードバックをします）

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します
・大学で用意する画材や支持体もありますが、その他必要な材料費は自己負担です。必要なものはその都度授業で連絡します。

履修上の注意・ライセンスなど

後期に開講します。

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 **藤井 俊治/石川 泰史/上原 結子/佐野 耕平/中川 トラヲ/井手本 貴子/岡本 里栄/岡田 毅志/大原 歩/森 太三/小柳 裕/三宅 砂織**

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 ： 身近なものを様々な画材で描く
4. 〃
5. キアロスクーロ ： 光を白で描く、部屋図について
6. 〃
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. 部屋図 ： 人に説明するための絵と伝わる工夫（1）下絵
10. 〃
11. 部屋図 ： 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 ：部屋図の鑑賞と講評
14. 〃

準備学習

日頃から「見る、観る、視る」習慣を意識し、授業終了後に授業で行った事例を復習しましょう。また、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ことを習慣化しましょう。[約100分程度]

成績評価方法・基準

レポート・授業態度　50%（受講態度、ミニッツレポートで授業への取り組み姿勢・理解度を評価）
課題作品　50%（設定された到達目標や提案力・理解度を総合的に評価。合評にてフィードバックをします）

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します。
・大学で用意する画材や支持体もありますが、その他必要な材料費は自己負担です。必要なものはその都度授業で連絡します。

履修上の注意・ライセンスなど

前期に開講します。

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 **藤井 俊治/石川 泰史/上原 結子/佐野 耕平/中川 トラヲ/井手本 貴子/岡本 里栄/岡田 毅志/大原 歩/森 太三/小柳 裕/三宅 砂織**

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すが、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りますが、逆に素材の特性から新しい表現のヒントを得ることもあります。本授業では素材の「変成」、「変形」、「発展」などを体験する中で、これまでの「つくる」という概念をリセットし、「つくる」ことが新たな発想の起点となることを目的とします。

到達目標

(1) 素材と向き合い手を動かしながら考える中で、独自の表現を創出できる
(2) 立体の造形言語を獲得できる
(3) 発想法の一手段として造形を考えることができる

授業計画

1. オリエンテーション：「つくる」～立体と素材
2. つくる1：カード／変形・加工
3. つくる2：カード／応用・連続
4. 〃
5. まとめ1：つくる1&2の鑑賞と講評
6. 〃
7. つくる3：めんぼう1
8. 〃
9. つくる4：めんぼう2（まとう1）
10. 〃
11. つくる4：めんぼう2（まとう2）
12. 〃
13. まとめ2：めんぼう2の鑑賞と講評
14. 〃

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ために、授業終了後に授業で行った事例を復習しましょう。[約100分程度]

成績評価方法・基準

レポート・授業態度　50%（受講態度、ミニッツレポートで授業への取り組み姿勢・理解度を評価）
課題作品　50%（設定された到達目標や提案力・理解度を総合的に評価。合評にてフィードバックをします）

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します
・大学で用意する画材や支持体もありますが、その他必要な材料費は自己負担です。必要なものはその都度授業で連絡します。

履修上の注意・ライセンスなど

前期に開講します。

ファウンデ実習Ｂ１
MacintoshとAdobe Photoshopの基礎

担当教員名 **穴風　光恵**

受講対象・履修要件 １年生共通

授業概要及び目的
コンピュータ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. ガイダンス、ネットワーク（大学発行メールアドレスの初期セットアップ・送受信方法
2. 確認、学内Wi-Fi説明 など）、AdobeID初回登録
コンピューターの概説・基本操作1（MacOSXの操作、モノクロプリンター出力方法、ファイル管理、データ圧縮・解凍、記録メディアのフォーマット、用紙サイズ、データの単位）
3. デジタル画像処理1（ビットマップ画像の基礎、Photoshopの概説）
4. デジタル画像処理2（選択範囲の操作、画像の合成）
5. 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）
6. デジタル画像処理4（レイヤー、グラデーション）
7. デジタル画像処理5（ペイントと編集）
8. 課題説明、書類の形式、カラーモード、スキャナーの使用方法
9. デジタル画像処理6（文字入力と装飾、その他応用）
10. 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）
11. 課題制作、デジタルカメラ・スマートフォンで撮影した画像のPCへの取り込み方法
12. 課題制作、課題データのバックアップ、PCトラブル対応方法
13. 課題制作
14. カラープリンターの出力方法、課題印刷、まとめ

準備学習
授業終了後に授業でおこなった操作を繰り返し復習し、毎授業で配付するプリントや、指示するテキストの範囲を読んでください。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講姿勢、課題の取り組み態度、授業への参加態度）
課題作品　50%（Photoshopの特徴を理解し、活用できているか。課題に対して意欲を持ち、完成度の高い作品をつくることができているか。）
※課題作品については成安情報サービスでフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
毎回の授業ごとにプリントを配付します。準備学習（予習・復習）用の参考書として、『Photoshop スーパーリファレンス CC 2019-CS6対応』（ソーテック社　本体2,180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）、テキストは毎回持参してください。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macOS11を使用し、主にPhotoshopなどの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を理解して、コンピューターを使用できる
(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／コンピューターでGmailを活用する
2. macOS Big surの基礎
3. 文字入力と編集の基礎／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. 選択範囲という概念／レイヤーという概念
6. 基本操作のレッスン
7. クイックマスクによる高度な選択／画像合成の実践／調整レイヤー
8. ちょっと高度な操作のレッスン
9. チャンネルという概念
10. 課題説明／アルファチャンネルの応用
11. スキャニング／解像度という概念／課題制作
12. 課題制作
13. その他の機能
14. 課題提出（カラー出力の方法）／ファイルの保存形式について

準備学習
授業終了後に授業でおこなった操作を繰り返し復習し、毎授業で配付するプリントや、指示するテキストの範囲を読んでください。[100分程度]

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%（Photoshopの特徴を理解し、活用できているか。課題に対して意欲を持ち、完成度の高い作品をつくることができているか。）

テキスト・参考図書・材料費
毎回の授業ごとにプリントを配付します。
準備学習（予習・復習）用の参考書として、『Photoshop スーパーリファレンス CC 2019-CS6対応』（ソーテック社　本体 2,180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）、テキスト、授業内で配付した資料は毎回持参してください。また、特別な理由がない限り、遅刻・欠席は厳禁です。

ファウンデ実習Ｂ２
Adobe Illustratorの基礎

担当教員名 **穴風　光恵**

受講対象・履修要件 １年生共通

授業概要及び目的
コンピュータ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. ガイダンス、ベクトル画像の基礎、Illustratorの概説
2. 図形ツールで描く（オブジェクトの作成、パスの基本）
3. ペンツールに慣れる／ベジェ曲線を編集する
4. オブジェクトの変形
5. 図形編集1（パスファインダー、整列パネルなど）
6. 図形編集2（線種の利用など）
7. リアルな塗り表現（グラデーション、ブレンド、グラデーションメッシュ）
8. 美しい文字のレイアウト（文字・段落パネル、タブ、回り込み、アウトライン）
9. ビットマップ画像の配置（ベクトル画像とビットマップ画像の合成、、クリッピングマスク）
10. ベジェ曲線を使って地図を描く
11. 課題説明
12. 課題制作、オブジェクトの見た目を変えるいろいろな機能、数値による図形の描き方・移動　など
13. 課題制作、ベジェ・オブジェクトの応用展開（効果メニューの活用、IllustratorとPhotoshopのパスの連携）
14. 課題印刷、まとめ

準備学習
授業終了後に授業でおこなった操作を繰り返し復習し、毎授業で配付するプリントや、指示するテキストの範囲を読んでください。

成績評価方法・基準
授業態度　50%（受講姿勢、課題の取り組み態度、授業への参加態度）
課題作品　50%（IllustratorとPhotoshopの特徴を理解し、活用できているか。課題に対して意欲を持ち、完成度の高い作品をつくることができているか。）
※課題作品については成安情報サービスでフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費
毎回の授業ごとにプリントを配付します。
テキスト：『Illustrator スーパーリファレンス CC 2019-CS6対応』（ソーテック社　本体 2,180円+税）を使用します。

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）、テキストは毎回持参してください。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macOS11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、印刷用のデータを作成することができる

授業計画
1. Illustratorはじめます
2. 図形ツールで描く
3. 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：線種を利用した表現
6. どこまでリアルな塗り表現ができるか？（グラデーション）
7. 美しい文字のレイアウト
8. ビットマップ画像の配置
9. ベジェを使った地図づくり／課題の説明
10. 課題制作（数値による図形の描き方や移動など）
11. 課題制作
12. その他の高度な機能
13. ベジェ・オブジェクトの応用展開～効果メニューを活用する
14. 課題印刷、まとめ

準備学習
授業終了後に授業でおこなった操作を繰り返し復習し、毎授業で配付するプリントや、指示するテキストの範囲を読んでください。[100分程度]

成績評価方法・基準
授業態度　50%
課題作品　50%（IllustratorとPhotoshopの特徴を理解し、活用できているか。課題に対して意欲を持ち、完成度の高い作品をつくることができているか。）

テキスト・参考図書・材料費
毎回の授業ごとにプリントを配付します。
準備学習（予習・復習）用の参考書として、『Illustrator スーパーリファレンス CC 2019-CS6対応』（ソーテック社　本体 2,180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）、テキスト、授業内で配付した資料は毎回持参してください。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Ｂ３

Windows環境で情報処理のリテラシーを習得する

担当教員名 **草木　貴照**

受講対象・履修要件 地域実践領域１年生（他領域、他学年の学生も受講可）

授業概要及び目的

現在の日常生活では様々な情報がデジタル化され、身の回りに溢れ返っています。それらの情報の中から必要なものを精査し適切な取扱いができるようになることを主眼としています。この実習では情報リテラシーの習得を目的に、1年生後期に開講する科目として、高年次で開講される講義や演習に必要な情報収集、文書処理、基本的な表計算、さらにはプレゼンテーションソフトによる発表の手法を学びます。

到達目標

(1) 内容を伝える、報告するための最適な書類作成ができること
(2) 統計やデータベースの理屈を理解した上で、グラフの作成、簡単な解析ができる
(3) 様々な情報（コンテンツ）を集約し、プレゼンテーションに仕上げることができる

授業計画

1. ハードウェア、ソフトウェアの理解とOSの基本的な操作
2. インターネットによる情報収集とデジタルデータの取扱いについて（個人情報や著作権など）
3. 文書作成ソフト（Microsoft Word）の基本操作
4. 文書作成ソフトを用いた書類作成1
5. 文書作成ソフトを用いた書類作成2
6. 表計算ソフト（Microsoft Excel）の基本操作
7. 表計算ソフトによる計算処理の基本と関数
8. グラフによるデータの可視化
9. 表計算ソフトを用いたグラフ作成や簡単な解析1
10. 表計算ソフトを用いたグラフ作成や簡単な解析2
11. プレゼンテーションの考え方、組み立て方
12. プレゼンテーションソフト（Microsoft PowerPoint）の基本操作
13. プレゼンテーションソフトを用いたプレゼン資料の作成1
14. プレゼンテーションソフトを用いたプレゼン資料の作成2

準備学習

授業時間内に課題の制作時間を設けるため、配付した資料等で予習・復習をした上、次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%
出席及び提出された課題の内容にて評価

テキスト・参考図書・材料費

適宜、資料（プリント）配付。

履修上の注意・ライセンスなど

地域実践領域1年生が優先となるが、他領域、他学年の学生も受講可能である。

ファウンデーション実習Ｃ２

デッサン応用

担当教員名 **藤井　俊治・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ことができる

授業計画

1. ガイダンス・石膏像の描写について1
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. デッサン(1)　石膏デッサン1（中型首像・胸像）、作品講評
6. ガイダンス・石膏像の描写について2
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)、作品講評
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)、作品講評

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ください。また、日頃から鉛筆による静物等の描画を練習しておいてください。図書館にも多くのデッサンの参考書がありますので自主的に閲覧しておきましょう。

成績評価方法・基準

レポート・授業態度　30%（受講態度、ミニッツレポートで授業への取り組み姿勢・理解度を評価）
課題作品　70%（設定された到達目標や提案力・理解度を総合的に評価。合評にてフィードバックをします）

テキスト・参考図書・材料費

画用紙は配付。クリップ・カルトンは貸し出します。

履修上の注意・ライセンスなど

デッサン用具（鉛筆（2H・H・HB・B・2B・3Bを各1本ずつは用意しておきましょう）、消しゴム、練り消しゴムなど）は各自持参してください。詳細はファウンデーション実習A授業内で案内する予定です。

ファウンデーション実習Ｃ１

デッサン基礎

担当教員名 **藤井　俊治・佐野　耕平**

受講対象・履修要件 １年生共通

授業概要及び目的

デッサンは基礎造形力を高める練習方法として、過去から現代に至るまで長きにわたり行われてきた。限りある画材と表現の中で作品の完成度を高める事で、描写力や構成力を向上させる。さらにものを見、観察する力が養われることで、造形活動だけでなくあらゆる分野に応用できる能力の向上が予想される。本授業は デッサン未経験者や経験の浅い学生を対象に、基礎からデッサンを学び、造形表現に必要な基礎力を身に付ける事を目的とする。

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ことができる
(2) 明度の変化を観察し、適切な階調を用いて明暗の表現を行うことができる
(3) 構成の基礎を理解し、バランスのとれた構図を作ることができる

授業計画

1. ガイダンス・デッサン基礎知識1
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. 作品講評
5. ガイダンス・デッサンの基礎知識2
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. 作品講評
10. ガイダンス・デッサンの基礎知識3
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. 作品講評

準備学習

デッサンの未経験者は鉛筆等の画材準備を行い、日頃から鉛筆による静物等の描画を練習しておいてください。また、図書館にも多くのデッサンの参考書がありますので自主的に閲覧しておきましょう。

成績評価方法・基準

レポート・授業態度　30%（受講態度、ミニッツレポートで授業への取り組み姿勢・理解度を評価）
課題作品　70%（設定された到達目標や提案力・理解度を総合的に評価。合評にてフィードバックをします）

テキスト・参考図書・材料費

画用紙は配付。クリップ・カルトンは貸し出します。

履修上の注意・ライセンスなど

デッサン用具（鉛筆（2H・H・HB・B・2B・3Bを各1本ずつは用意しておきましょう）、消しゴム、練り消しゴムなど）は各自持参してください。詳細はファウンデーション実習A授業内で案内する予定です。

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・馬場　晋作**

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. PROG受験
2. 美術館と展覧会について
3. 助手からのコメント＋学生会・サークル紹介＋時間の使い方
4. レポート対策講座(1)
5. 社会人基礎力とグループワーク
6. 「合評」とは、どのような授業なのか
7. 前期をふりかえって
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

遠隔による授業で配付した資料を熟読し、授業で学んだことを自らの大学における学修にどのようにいかせるか、よく考えること。そして、考えたことを大学生活のなかで実行すること。また、展覧会や美術館、画廊、書店、映画館などで芸術文化にふれ、自らの鑑賞体験を豊かにすること。[約300分程度]

成績評価方法・基準

レポート　100%（各回の課題と学期末レポート）
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。遠隔授業のため、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。

テキスト・参考図書・材料費

授業のときに資料を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

1単位の講義科目のため、授業は「キャリアデザイン概論1」と交互に隔週で隔週7回おこないます。また、授業の内容によって担当者が変わります。

大学入門2
成安造形大学での学び方(2)

担当教員名 **千速 敏男・山川 裕樹・泊 博雅・加藤 賢治**

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. PROGの解説
2. 本学の基本理念「芸術による社会への貢献」+SDGsに取り組む滋賀県
3. 英語を学ぼう
4. 情報をキャッチしよう
5. レポート対策講座(2)
6. 活躍する卒業生たち+知って役立つ労働法
7. 後期をふりかえって
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習
遠隔による授業で配付した資料を熟読し、授業で学んだことを自らの大学における学修にどのようにいかせるか、よく考えること。そして、考えたことを大学生活のなかで実行すること。また、展覧会や美術館、画廊、書店、映画館などで芸術文化にふれ、自らの鑑賞体験を豊かにすること。[約300分程度]

成績評価方法・基準
レポート 100%(各回の課題と学期末レポート)
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。遠隔授業のため、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。

テキスト・参考図書・材料費
授業のときに資料を配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
1単位の講義科目のため、授業は「キャリアデザイン概論2」と交互に隔週で隔週7回おこないます。また、授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習1
大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1年生

授業概要及び目的
成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標
(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる
(2) ワークショップで自らを表現することができる
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける

授業計画
1. 「ひととなり」を知るための25の質問
2. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(1)[提出期日:4月12日(木)]
3. 新聞の意義としくみ
4. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(2)[提出期日:4月29日(木)]
5. 関西三都:京都・大阪・神戸――芸大生としてチェックしておきたいスポット(1)
6. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(3)[提出期日:5月6日(木)]
7. 関西三都:京都・大阪・神戸――芸大生としてチェックしておきたいスポット(2)
8. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(4)[提出期日:5月13日(木)]
9. 関西の美術館をめぐる一泊二日のツアーを考えてみる(1)
10. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(5)[提出期日:5月20日(木)]
11. 関西の美術館をめぐる一泊二日のツアーを考えてみる(2)
12. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(6)[提出期日:5月27日(木)]
13. 自分をたとえると……
14. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(7)[提出期日:6月3日(木)]

準備学習
新聞を毎日読み、毎週、新聞の社説を要約し、自分の意見をまとめること。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。また、グループ・ディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。[約200分程度]

成績評価方法・基準
レポート 67%(授業の最後に書くミニッツペーパーと社説を用いた遠隔課題)
「読み書きチェック」の小テスト 33%。
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。遠隔授業は、提出期限までに課題を提出することで出席とみなします。提出期限を過ぎた課題は受理しません。

テキスト・参考図書・材料費
対面授業のときに資料を配付します。対面授業を欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど
授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習2
大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1年生

授業概要及び目的
成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標
(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる
(2) ワークショップで自らを表現することができる
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける

授業計画
1. 自分のこだわりを図にしてみると
2. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(8)[提出期日:6月10日(木)]
3. あなたの「ホーム」を教えてください。
4. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(9)[提出期日:6月17日(木)]
5. 行ってみたい土地、行ってみたい国
6. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(10)[提出期日:6月24日(木)]
7. 比叡のふもと、琵琶湖のほとり
8. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(11)[提出期日:7月1日(木)]
9. SDGsを考える
10. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(12)[提出期日:7月8日(木)]
11. 都市と田園
12. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(13)[提出期日:7月15日(木)]
13. 休暇中に見るべき美術館・展覧会
14. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(14)[提出期日:7月22日(木)]

準備学習
新聞を毎日読み、毎週、新聞の社説を要約し、自分の意見をまとめること。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。また、グループ・ディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。[約200分程度]

成績評価方法・基準
レポート 67%(授業の最後に書くミニッツペーパーと社説を用いた遠隔課題)
「読み書きチェック」の小テスト 33%。
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。遠隔授業は、提出期限までに課題を提出することで出席とみなします。提出期限を過ぎた課題は受理しません。

テキスト・参考図書・材料費
対面授業のときに資料を配付します。対面授業を欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど
授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習3
大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 1年生

授業概要及び目的
成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標
(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる
(2) ワークショップで自らを表現することができる
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける

授業計画
1. 休暇中に見た展覧会、読んだ本
2. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(15)[提出期日:10月7日(木)]
3. 新書で教養を高めよう(1)
4. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(16)[提出期日:10月14日(木)]
5. 気になる雑誌をあげてみよう(1)
6. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(17)[提出期日:10月21日(木)]
7. 新書で教養を高めよう(2)
8. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(18)[提出期日:10月28日(木)]
9. 気になる雑誌をあげてみよう(2)
10. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(19)[提出期日:11月4日(木)]
11. 有益なウェブサイトを見つけよう
12. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(20)[提出期日:11月11日(木)]
13. グループ・ディスカッションのテーマを考える
14. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(21)[提出期日:11月18日(木)]

準備学習
新聞を毎日読み、毎週、新聞の社説を要約し、自分の意見をまとめること。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。また、グループ・ディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。[約200分程度]

成績評価方法・基準
レポート 67%(授業の最後に書くミニッツペーパーと社説を用いた遠隔課題)
「読み書きチェック」の小テスト 33%。
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。遠隔授業は、提出期限までに課題を提出することで出席とみなします。提出期限を過ぎた課題は受理しません。

テキスト・参考図書・材料費
対面授業のときに資料を配付します。対面授業を欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど
授業の内容によって担当者が変わります。

スタディスキル実習４

大学での学びに親しむ

担当教員名 **千速 敏男・島先 京一**

受講対象・履修要件 １年生

授業概要及び目的

成安造形大学での学生生活を充実させるために、芸術系大学での専門的な学修の基礎となる知識や技能を学びます。グループ・ディスカッションやワークショップをとおして、コミュニケーションの能力を高めます。社会人として必要な基礎学力を確かめます。

到達目標

(1) グループ・ディスカッションでお互いに意見交換することができる
(2) ワークショップで自らを表現することができる
(3) 新聞をよく読み、広く社会の動きを知る
(4) 芸術系大学で学ぶ学生として知っておくべき基礎知識を身につける
(5) 国語を中心とした基礎学力を身につける

授業計画

1. 前回考えたテーマでディスカッションする
2. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(22)［提出期日：11月25日(木)］
3. 大学入門・キャリアデザイン概論をふりかえる
4. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(23)［提出期日：12月2日(木)］
5. ファウンデーション実習Aをふりかえる
6. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(24)［提出期日：12月9日(木)］
7. 先輩たちの活動にふれて
8. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(25)［提出期日：12月16日(木)］
9. 大学生は子ども
10. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(26)［提出期日：12月23日(木)］
11. 大学生は大人
12. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(27)［提出期日：1月13日(木)］
13. トレンドをつかむ（去年の新語・流行語は？　ヒット商品は？）
14. 新聞の社説を要約し、自分の意見を述べる(28)［提出期日：1月20日(木)］

準備学習

新聞を毎日読み、毎週、新聞の社説を要約し、自分の意見をまとめること。「読み書きチェック」を勉強し、次回の小テストにそなえること。また、グループ・ディスカッションのために事前に資料を集めておくこと。［約200分程度］

成績評価方法・基準

レポート　67%（授業の最後に書くミニッツペーパーと社説を用いた遠隔課題）
「読み書きチェック」の小テスト　33%
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。遠隔授業は、提出期限までに課題を提出することで出席とみなします。提出期限を過ぎた課題は受理しません。

テキスト・参考図書・材料費

対面授業のときに資料を配付します。対面授業を欠席したときの資料は、必ず、共通教育センター研究室で受け取ること。また、『朝日新聞』『京都新聞』『産経新聞』『日本経済新聞』『毎日新聞』『読売新聞』は、共通教育センター研究室および図書館で1週間分を自由に読むことができます。

履修上の注意・ライセンスなど

授業の内容によって担当者が変わります。

東洋・日本美術史概説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

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・江戸時代前期の洋風画
2. 江戸時代後期の洋風画（江戸、長崎、秋田）
3. 幕末から明治初期の洋画
4. 美術教育の始まり①
5. 美術教育の始まり②
6. 明治時代の日本画（東京）
7. 明治時代の日本画（京都）
8. 明治時代の洋画
9. 近代の彫刻
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
13. 大正時代の洋画
14. 昭和戦前の洋画

準備学習

展覧会に行き、実物を鑑賞すること。下記参考図書や 授業中に紹介した参考図書を用いて事前事後学習すること。（合計200分×14回）

成績評価方法・基準

各回ごとの授業内試験　100%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：『日本美術館』小学館、『日本美術の流れ6』高階 秀爾　岩波書店

履修上の注意・ライセンスなど

授業開始前にメール送付するガイダンス資料を熟読しておくこと

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

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る
(2) 制作の手がかりとなる作品に出会える
(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る

授業計画

1. 日本美術史の枠組み・仏像の基礎
2. 日本彫刻史（飛鳥・白鳳・天平）
3. 日本彫刻史（平安）
4. 日本彫刻史（鎌倉）
5. 陶芸史（中国・日本）
6. 日本絵画史（飛鳥・白鳳・天平）
7. 日本絵画史（平安）
8. 日本絵画史（平安絵巻）
9. 日本絵画史（鎌倉）
10. 日本絵画史（水墨画）
11. 日本絵画史（桃山）
12. 日本絵画史（江戸前期）
13. 日本絵画史（江戸後期）
14. 日本絵画史（江戸後期・浮世絵）

準備学習

授業でのスライドで満足せず、展覧会に出かけて実物を鑑賞すること。 下記参考図書や授業中に紹介した参考図書を用いて事前事後学習をすること。（合計200分×14回）

成績評価方法・基準

各回ごとの授業内試験　100%

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：『日本美術館』小学館

履修上の注意・ライセンスなど

授業開始前にメール送付するガイダンス資料を熟読しておくこと。

西洋美術史概説Ａ

モダン・マスターズ

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

『新西洋美術史』の「V 近代の美術」と「VI 現代の美術」の章に準拠して、19世紀から20世紀にいたる西洋美術の歴史を概観する。

到達目標

(1) 近代における西洋美術史の流れを理解する
(2) 近代における西洋美術史の代表的な芸術家とその作品を知る
(3) 美術史を学ぶ方法を知る

授業計画

1. V-6 フランス印象派（p.302～）
2. V-7 印象派以後（p.318～）
3. V-8 印象主義・後期印象主義の伝播　V-9 象徴主義と世紀末（p.324～）
4. 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～）
5. V-3 ロマン主義(2)　V-4 近代風景画の発展(1)（p.283～）
6. 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.289～）
7. V-11 19世紀の彫刻（p.359～）
8. VI-1 マティスとフォーヴィスム　VI-3 ドイツ表現主義（p.370～）
9. VI-2 ピカソ、ブラックとキュビスム　VI-4 未来主義（p.375～）
10. VI-5 モンドリアンと抽象美術　VI-6 構成主義（p.398～）
11. 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～）
12. VI-10 エコール・ド・パリ　VI-11 1920年代の美術（p.427～）
13. 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～）
14. VI-14 20世紀の彫刻（p.443～）

準備学習

遠隔授業の課題の指示にしたがって、絵画作品を調査・研究すること。［約300分程度］

成績評価方法・基準

レポート　100%（遠隔授業の課題　75%、期末レポート　25%）
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。遠隔授業のため、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。提出期限を過ぎた課題は受理しません。

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）
授業計画には、この『新西洋美術史』のページ数を掲載しています。
購買部では扱いませんので、各自、入手してください。

履修上の注意・ライセンスなど

海外の美術館の公式ウェブサイトも参照しますので、一定水準の英語力があることが望ましい。「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」は西洋建築史で学んでください。

西洋美術史概説B
オールド・マスターズ

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
『新西洋美術史』の「III ルネサンスの美術」と「IV バロック・ロココ美術」の章に準拠して、ルネサンスからロココにいたる西洋美術の歴史を概観する。

到達目標
(1) ルネサンスからロココにいたる西洋美術史の流れを理解する
(2) ルネサンスからロココにいたる代表的な芸術家とその作品を知る
(3) 美術史を学ぶ方法を知る

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.134～）
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.155～）
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.182～）
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-5 フランドル絵画（p.231～）
11. IV-6 17世紀のオランダ絵画（p.242～）
12. IV-4 フランス古典主義とバロック（p.224～）
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　IV-10 ゴヤ―ロココから近代へ（p.256～）

準備学習
遠隔授業の課題の指示にしたがって、絵画作品を調査・研究すること。[約300分程度]

成績評価方法・基準
レポート　100%（遠隔授業の課題75%、期末レポート25%）
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。遠隔授業のため、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。提出期日を過ぎた課題は受理しません。

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 2,800円+税）
授業計画には、この『新西洋美術史』のページ数を掲載しています。
購買部では扱いませんので、各自、入手してください。

履修上の注意・ライセンスなど
海外の美術館の公式ウェブサイトも参照しますので、一定水準の英語力があることが望ましい。「IV-9 17、18世紀の建築と彫刻」の建築分野は西洋建築史で学んでください。

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

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) デザインと社会の関係について考えることができる
(2) 近代から現代に至る文化の変遷や、社会とアートの関係性を理解し、今後の学びに活かす
(3) モダン・デザインの成立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. 高層建築の起源
3. シカゴの建築
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

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
ミニレポート　60%
最終レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費
授業の進行に応じて紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど
オリジナルのノート作成を心掛けてください。

デザイン史概説A
産業革命成熟後のヨーロッパのデザイン

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 1・2年生

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) デザインと社会の関係について考えることができる
(3) 機械によるモノ作りとしてのデザインについて考えることができる

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

準備学習
18世紀から19世紀にかけてのヨーロッパの歴史について、概観しておくこと。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準
ミニレポート　60%
最終レポート　40%

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。

総合デザイン概論 【実務家教員担当科目】

コト・モノ・情報のデザインと社会

担当教員名 **長尾 浩幸・石川 泰史・南 琢也・田中 真一郎・山本 和人・宮永 真実**

受講対象・履修要件 総合領域１年生

授業概要及び目的

デザインの役割は、問題を解決し新しい価値を提示することである。それは身のまわりの課題を発見し、問題点を整理、アイデアを発想、そして新しい提案を行うことであり、これらの道筋を追って問題に取り組み、考えを進めるやり方をデザイン思考という。ここではコト・モノ・情報のデザイン分野とその文化的背景やアートの社会的な意味について企業での実務経験のある教員より学び、広い視野をもって、デザイン思考での課題解決のあり方について考察する。

到達目標

(1) コト・モノ・情報のデザイン分野についてその概略を理解し、今後の学びに活かす
(2) 近代から現代に至る文化の変遷や、社会とアートの関係性を理解し、今後の学びに活かす
(3)「デザイン思考」とそのプロセスを理解し、様々な状況下での問題解決に活かす

授業計画

1. ガイダンス：「総合デザイン概論とは」～デザイン思考とデザインプロセスについて （宮永）
2. 文化とデザイン：デザインの背景を知る
～19世紀から20世紀へ（近代から現代に至る変化） （山本）
3. 文化とデザイン：デザインの背景を知る
～20世紀後半から21世紀へ（日本社会を中心に） （山本）
4. 著作権のハンドリング （山本）
5. コトのデザイン１：人が「集まる」・人を「集める」・人と「繋がること」 （田中）
6. コトのデザイン２：ワークショップ・イベントの設計 （田中）
7. アートとの対話：歴史 （長尾）
8. 文化の形成とアートの文脈やアートリテラシーについて （長尾）
9. アートと社会、アートと私：国内外のアートイベントの意義、芸術作品の価値や役割（長尾）
10. 情報をビジュアライズ：インフォグラフィックス （南）
11. プロモーション：価値の伝達／広告手法／パブリシティ／販売促進 （南）
12. ブランディングとは （宮永）
13. ビジネスの仕組み, ビジネスモデル（価値の創出と移動）について （宮永）
14. 社会とデザイン （石川）

準備学習

日常から様々なデザイン分野に対する関心を高めておくこと。講義に含まれる事柄を各自で調べるなどして、異なる角度から情報を取り入れる。

成績評価方法・基準

授業態度 30%
レポート 70%

テキスト・参考図書・材料費

スライド及び映像による講義。テキスト（レジメ）配付。

履修上の注意・ライセンスなど

参考図版：「ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書」 翔泳社

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**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域１年生

授業概要及び目的

イラストレーションは文字よりも古い、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、教員の企業での実務経験など、さまざまな切り口から幅広くイラストレーションについて探っていきます。

到達目標

(1) 絵画史の中でのイラストレーションの位置づけを知る
(2) イラストレーションの社会的意義を知る
(3) 様々な技法が誕生した経緯を知る

授業計画

1. イラストレーションとはなにか
2. イラストレーションは何を描いてきたか～イラストレーション以前
3. イラストレーションは何を描いてきたか～印象派と浮世絵
4. テクノロジーとイラストレーション1
5. テクノロジーとイラストレーション2
6. イラストレーションの表現技法<アナログ編>
7. イラストレーションの表現技法<デジタル編>
8. イラストレーションの誕生
9. 雑誌 挿絵と広告
10. 物語挿絵・絵物語・絵本／実用物その他
11. マンガ・アニメの時代1<マンガ編>
12. イラストレーションの表現技法～デジタル
13. メディアのパーソナル化
14. お金と著作権

準備学習

授業ではレジメを配付するので、ざっと目を通してから受講のこと。

成績評価方法・基準

授業内試験（毎回、授業後、小テストがあります）。小テスト14回分の成績で評価します。
テスト返却および、質問に対するフィードバックを動画で行います。

テキスト・参考図書・材料費

スライド及び映像による講義。

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／色彩工学実践

担当教員名 **中川 譲・小田 隆**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

人と動物の美術解剖学：実習ではモデルを描くことが中心となるため、美術解剖学の知識を得る時間をあまりとることができません。骨や筋肉の名称と形と機能を覚えることで、より正確に人体や動物の構造を理解することができるようになります。人体の基本的な美術解剖学、動物との違いを学びます。
色彩工学実践：視覚情報は人間の知覚の内の多くを占めているとされる。カラーマネジメントや色彩設計といった技術は、色の「使い方」に焦点を合わせた技術体系であるが、本論ではまずそうした技術の土台を構成する脳や視覚の仕組みを学び、またそうした色の認知の仕組みを人間がどのように理解しようとしてきたかについて、文系・理系・芸術系様々な学の知見を踏まえながら学んでいく。

到達目標

(1) 基礎的な人体の美術解剖学の知識を身につ、人体と動物の身体の構造の違いを理解する
(2) 動物の身体的な特徴を知る
(3) 色彩やコントラストなどといった視覚刺激についての学際的理解を持つ
(4) 視覚の仕組みと脳の認知について理解を深める
(5) 光や色の実践的理解を深め作品制作へ還元する

授業計画

1. 体幹の美術解剖学 骨学 （小田）
2. 体幹の美術解剖学 筋学
3. 上肢の美術解剖学 骨学
4. 上肢の美術解剖学 筋学
5. 下肢の美術解剖学 骨学
6. 下肢の美術解剖学 筋学
7. 動物の美術解剖学 翼の構造、天使の翼は可能か？
8. 色の発生：脳と視覚の認知、心理量と物理量 （中川）
9. 色の歴史：ニュートンからマンセル、CIEまで
10. 光と色の関係と情報化：輝度、明度、色相、彩度…
11. 色の認知と文化：コトバと表色系
12. 色の実践：映画の色を多次元分析する
13. 色とデザイン：本能とアフォーダンス
14. 色を試す：調べる・まとめる

準備学習

美術解剖学：授業で学んだことを、常に復讐することを心がけてください。 視覚認知論：授業ノートを見直し、復習をしたうえで、次の授業に取り組んでください。

成績評価方法・基準

美術解剖学：受講態度 30%、レポート 20%
色彩工学実践：受講態度 30%・期末レポート 20%
出席が2／3以下だと単位取得できません。小田50%＋中川50%で評価します。

テキスト・参考図書・材料費

色彩工学実践：参考書：太田登『色彩工学 第2版』(2001・東京電機大学出版局)

履修上の注意・ライセンスなど

美術解剖学：配ったプリントはなくさず資料として保管してください。座学ですが、描く作業も多くあります。履修希望の学生は初日から必ず出席してください。色彩工学実践：スライド等のデジタル資料を用意し、授業終了後はオンラインで共有します。基本的に紙の資料を配付することはありません。また、ビジュアル表現を制作して画像を提出するという形式での課題を行います。画材はデジタルでもアナログでも構いませんが、ネット上で画像を共有し課題提出する方法をよく確認しておいて下さい。

イラストレーション論２

イラストレーションの映像的進化と演出

担当教員名 **まつむら まきお**

受講対象・履修要件 イラストレーション領域２年生

授業概要及び目的

本講義はイラストレーション、絵画全般の歴史や社会的背景を知ることでイラストレーションとはなにかを考える講座です。本パートではイラストレーションが絵画的な情景描写からよりダイナミックな映像的表現へと進化してきた過程を、マンガ、映画、アニメーションなど幅広いジャンルにおける実例（作家）を通して検証します。それぞれのメディアの歴史的な流れや影響力を俯瞰しつつ、イラストレーションの社会的な意味や可能性を探ります。

到達目標

(1) マンガやアニメーションの表現の成り立ちを説明できる
(2) 異なる表現ジャンルの相互影響を分析できる
(3) 演出という概念を学び、作品に意図を反映できる

授業計画

1. マンガ表現の黎明期 作家紹介：ウィンザー・マッケイほか
2. アニメ表現の黎明期 作家紹介：ウィンザー・マッケイほか
3. マンガの映像的進化 作家紹介：エルジェほか
4. バンド・デシネの世界1 作家紹介：メビウスほか
5. バンド・デシネの世界2 作家紹介：ピラルほか
6. コンセプトアートの世界 作家紹介：マッカリーほか
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. 現代日本マンガの文法1 コマ割り・カメラワーク
10. 現代日本マンガの文法2 構図
11. 作品の読み解き方 テーマとは1
12. 作品の読み解き方 テーマとは2
13. 作品の読み解き方 テーマとは3
14. レポートフィードバック

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。
11～13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

授業内試験（毎回、小テストがあります）（59%）、期末課題（レポート）評価41%
出席が2/3以下だと単位取得できません。
テスト返却および、質問に対するフィードバックを動画で行います。

テキスト・参考図書・材料費

スライド及び映像による講義。

履修上の注意・ライセンスなど

なし

イラストレーション論３

物語を表現するイラストレーション

担当教員名 **森田　健・上原　結子**

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

この授業は物語を扱うイラストレーションということで「絵本」「アニメーション」にスポットを当てます。古くから「絵」は物語とともに発展してきました。物語は虚構と現実が混ざり合い、イメージが明確には定まらない気体のようなものであり、それを受肉するための媒体として「絵」が用いられてきた経緯があります。特に「絵本」「アニメーション」は言葉の理解や論理思考の未発達な子供には最適の教材であり娯楽になりました。近年では子供だけでなく大人にも親しまれており、言葉の壁を越えて海外でも広く親しまれています。優れた作品を生み出す作家や作品のことを知り、どのような手法でそれらが生み出されるのかを学びます。

到達目標

(1) 絵本、アニメーションの表現の多様性を理解できる
(2) 絵本、アニメーションの歴史を理解できる
(3) 物語をテーマとしたイラストレーションの可能性を模索できる

授業計画

1. アメリカのアニメーション1
2. アメリカのアニメーション2
3. 世界のアニメーション1　カナダ・ロシア
4. 世界のアニメーション2　その他ヨーロッパ
5. 日本のアニメーション1　TVアニメ以前
6. 日本のアニメーション2　TVアニメとアニメブーム
7. 日本のアニメーション3　現代の日本アニメ
8. 絵本の成り立ち・色々な主人公の紹介
9. 科学絵本、自然を描いた絵本
10. 絵本は誰のものか一子ども向け絵本・大人向け絵本
11. 絵本作家紹介①ロングセラー作家
12. 絵本作家紹介②今人気のある作家
13. 絵本作家以外の著者紹介　グラフィックデザイナーやアーティストによる絵本など
14. 絵本の表現の可能性

準備学習

授業内で紹介する作品鑑賞をしてください。

成績評価方法・基準

授業態度　70%
レポート　30%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

なし

イラストレーション論４　【実務家教員担当科目】

クリエーションと仕事

担当教員名 **MON・令丈 ヒロ子　他**

受講対象・履修要件 3年生以上

授業概要及び目的

自分とクリエーション活動や仕事について考えます。イラストレーション仕事の実際について、また、クリエーションまわりの仕事をしている人の話を現場から聞きます。実務、生活、金銭、取引などについての講義あり。ゲストスピーカーのラインナップやスケジュールは、初回ガイダンスにてお知らせします。

到達目標

(1) 仕事としてのイラストレーション実務について考える
(2) 自分とクリエーションのかかわりを考える
(3) 作品や商品の意味や役割、制作側の考え、流通、販売現場について考える

授業計画

1. ガイダンスとイラストの仕事について、他。全体のスケジュールをお知らせします。
2. 2～13は、MONによるイラスト仕事の実際・キャラクターについて・いろいろなイラスト・ギャラや確定申告などについてのほか、様々な仕事をしているかたの動画配信。
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14. レポート提出締切（pdfでフォーム提出。指定のファイル名をつけて提出すること）

準備学習

ふだんから、各自の好き嫌いにかかわらず、色々なクリエーションに触れ、目的や方法などについて考えておく。

成績評価方法・基準

毎回短文レポートで出席カウントとする（遅刻～欠席カウントのシステムについても初回に通達する。出席2/3以上必須）55%＋最終レポート45%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

全ての講義をオンデマンド動画配信で行います。毎週授業日の朝に成安情報サービスメールにて配信。毎回、Googleフォームの短文レポートにて出席カウントをします。毎回の締切は情報サービスメールに明記。出席カウントシステムについては初回に通達を行います。

美術概論　【実務家教員担当科目】

美術とは何か

担当教員名 **宇野 君平・高田 学・馬場 晋作・西久松 吉雄・伊庭 靖子・大野 俊明・林 寿美**

受講対象・履修要件 美術領域１年生及び他領域２年生以上

授業概要及び目的

「美術とは何か」という根源的なテーマを起点に、古代より連綿とつづく歴史や文化としての美術の深みや、自然や社会や生活との関わりの中で形成されてきた美術の広がりを概観します。美術領域の実務家教員を中心に、毎週「美術と○○」と題して、リレー形式で講座を展開します。日本画・洋画・現代アートといった専門分野における視点や、各教員の制作・研究の事例を交えながら、多様な美術の動向を紹介します。この授業を通じて、「美術とは何か」を考えてみましょう。

到達目標

(1) 歴史や文化の視点から美術の深みに触れることができる
(2) 自然や社会や生活との関わりの中で形成されてきた美術の広がりを知ることができる
(3) 多様な美術の動向を学び、「美術とは何か」を考えることができる

授業計画

1. ガイダンス／美術と美的体験　（宇野 君平）
2. 美術と地域社会　（宇野 君平）
3. 美術と感性　（高田 学）
4. 美術と造形化　（高田 学）
5. 美術と象徴化　（馬場 晋作）
6. 美術と生活　（馬場 晋作）
7. 美術と歴史　（西久松 吉雄）
8. 美術と自然　（西久松 吉雄）
9. 美術と写真　（伊庭 靖子）
10. 美術と鑑賞　（伊庭 靖子）
11. 美術と古典　（大野 俊明）
12. 美術と自由　（大野 俊明）
13. 美術と美術館　（林 寿美）
14. 美術とアートプロジェクト　（林 寿美）

準備学習

幅広い美術作品の鑑賞体験をしてください。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度30%、取り組み姿勢30%）
課題評価　40%（レポート課題40%）

テキスト・参考図書・材料費

講義の動画、テキスト等は、Classroomで配信します。

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

美術論１

近代日本画作家研究

担当教員名 **高田　学**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

明治、大正、昭和、平成とつながる時代の流れの中で、近代から現代に活躍した日本画家を取り上げ、美術の流れや時代の流れを作家の作品を通して概観する。作品を通じて思いや伝えたいこと、表現してある精神性や象徴性などを作家、作品を取り上げながら考察してゆく。

到達目標

(1) 近・現代の作家を通して表現することの意味を知ることができる
(2) 時代と社会が表現に深く関わっていることを知ることができる
(3) 日本画表現の特質を作品を通じて考えることができる

授業計画

1. オリエンテーション　日本絵画の流れ1　飛鳥時代から室町時代
2. 日本絵画の流れ2　室町時代から江戸時代
3. 明治時代　近代日本画の成立
4. 文展、帝展の作家たち
5. 日本美術院の作家たち
6. 大正時代の日本画
7. 国画創作協会の作家たち
8. 戦前、戦中の日本画
9. 戦後日本画の動向
10. 創造美術の作家たち
11. 現代の日本画1
12. 現代の日本画2
13. 日本画表現の拡がり
14. まとめ　レポート提出

準備学習

授業終了後に授業内容を復習すること。授業内で紹介した作品をできるかぎり展覧会で実物を鑑賞すること。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度、取り組み姿勢）
レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費

適時プリントを配付

履修上の注意・ライセンスなど

毎回取り上げる作家は違いますので、しっかり出席してください。

美術論２
絵画の２０世紀

担当教員名 **安河内　宏法**

受講対象・履修要件 美術領域２年生

授業概要及び目的
人類の歩みに寄り添うように連綿と続いてきた芸術の歴史は、近代以降大きな変革を迎え、20世紀、旧来の芸術観を更新もしくは破壊する作品が次々と作られてきた。この授業では、そうした近現代の芸術作品の中から、「20世紀の絵画」と呼ぶべき絵画作品・平面作品を作り上げてきた作家の作品を各回１人ずつ取り上げ論じる。そうすることで、私たちが絵画と呼ぶ営みが前世紀にどのようなものへと変貌を遂げたのかを確認し、21世紀の絵画の可能性を検討する。

到達目標
(1) 近代以降の絵画史の概要を言語化できる
(2) 近代以降の作家・作品ごとの特徴を言語化できる
(3) 近代以降の作家・作品ごとの美術史的な意義を言語化できる
(4) 近代以降の作家・作品を抽象的なテーマによって関連づけることができる

授業計画
1. アンリ・マティス：絵画と感覚
2. パブロ・ピカソ：絵画と空間
3. アルベルト・ジャコメッティ：絵画と目に見えないもの
4. マルセル・デュシャン：絵画と創造性
5. ジャクソン・ポロック：絵画と平面性
6. サイ・トゥオンブリー：絵画と筆跡
7. アンディ・ウォーホル：絵画と社会
8. 草間彌生：絵画と反復
9. ゲルハルト・リヒター：絵画と表象
10. ジョン・ケージ：絵画と偶然性
11. フランク・ステラ：絵画と物質
12. フランシス・ベーコン：絵画と身体
13. 村上隆：絵画と日本
14. 小林正人：絵画と愛

準備学習
西洋美術史と日本美術史の基礎的な知識を概説書や展覧会などで獲得しておくこと。また授業内容を自身の関心と結びつけ、自分だったら扱われている作家や作品をどう語るのか、批評的な態度で授業に臨むこと。

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
適時プリントを配付

履修上の注意・ライセンスなど

美術論３
近代以降の芸術と社会の変容

担当教員名 **馬場　晋作**

受講対象・履修要件 美術領域３年生

授業概要及び目的
公共の美術館という存在が社会で認知されているように、「芸術」は近代以降の社会制度が作り出したシステムであるとも言えます。多くのアーティストはそのシステムへの回収から逃れるため、様々な活動を実践してきました。そこには閉じられた「芸術」という枠組みから「社会」や「日常」へとフィールドを広げる新たな芸術環境が広がっています。ダダやシュルレアリスム、そして1960年代の日欧の前衛芸術の活動を下敷きにし、リレーショナル・アート、ソーシャリー・エンゲージド・アートなどを通して、社会と芸術との関係性を考察しながら、現在の芸術動向を探ります。

到達目標
(1) 近代以降の芸術の変化を、社会環境の変化と関係付けることができる
(2) 芸術における関係性の議論を整理し、比較検討することができる
(3) 社会実践としての芸術表現の様々なあり方を比較し検討することができる

授業計画
1. オリエンテーション：芸術と社会をなぜ考えるのか
2. 芸術の環境について　美術館というシステムの成立とモダニズム
3. 「ダダ」　反芸術の意義と芸術概念の更新
4. 日本の前衛「マヴォ」／前衛に見る芸術の社会的実践
5. モダニズム以降の芸術諸概念　形式から内容へ／拡張する彫刻
6. 拡張する芸術諸概念　ハプニング／パフォーマンス／フルクサス／ＳＳＩ／脱美術館
7. 芸術における関係性について1　内容から関係へ／関係性の美学
8. 芸術における関係性について2　ソーシャリー・エンゲージド・アート／敵対性
9. 芸術における関係性について3　敵対性をめぐる議論／真正性について
10. 芸術における関係性について4　対話と協働／コラボレーション／アクティビズム
11. 日本における戦争と前衛芸術　読売アンデパンダン／具体美術／九州派
12. 日本におけるコレクティブ　ハンパク／ゼロ次元／ハイレッド・センター／ザ・プレイ／ダムタイプ
13. 日本・現代・美術　もの派／ポストもの派／ニューウェイブ／シミュレーショニズム／マイクロポップ
14. 日本における新しい芸術実践　３．１１以降の芸術の政治的転回　まとめ

準備学習
西洋美術史と日本美術史の基礎的な知識を概説書や展覧会などで獲得しておくこと。また授業内容を自身の関心と結びつけ、自分だったら扱われているテーマについてどう語るのか、批評的な態度で授業に臨むこと。

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
参考図書：山本 浩貴,『現代美術史-欧米、日本、トランスナショナル』(中公新書) 、その他レジュメをPDFにて適宜配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
動画配信1週間の間に出席フォームの提出を課します。見逃し、提出漏れのないようにスケジュール管理に気をつけて下さい。

美術論４　【実務家教員担当科目】
現代アート概論　「彫刻」をキーワードに

担当教員名 **宇野　君平**

受講対象・履修要件 ３年生以上

授業概要及び目的
「彫刻」をキーワードに現代アートを概観して、それを読み解く手掛りを探ります。近代の西洋美術における「彫刻」の自立から、20世紀初頭に「絵画」と「彫刻」が歩み寄った経緯や、その後の拡張する芸術概念と「彫刻」の関係、また日本における近現代の「彫刻」の歴史など、現在に至る「彫刻」の軌跡を巡り現代アートについての考察を深めます。

到達目標
(1) 近現代の彫刻の歴史を学ぶことができる
(2) 現代アートについて考察を深めることができる
(3) 美術作品を批評的に鑑賞することができるようになる

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. 抽象彫刻の誕生
4. 彫刻とオブジェ　1
5. 彫刻とオブジェ　2
6. 動く彫刻
7. ミニマリズムと彫刻
8. コンセプチュアル・アートと彫刻　1
9. コンセプチュアル・アートと彫刻　2
10. 場と彫刻
11. 彫刻概念の拡張
12. 日本の近現代の彫刻　1
13. 日本の近現代の彫刻　2
14. まとめ

準備学習
レポート課題は、「未来の彫刻」をテーマに1200字程度にまとめて提出します。

成績評価方法・基準
授業態度　60%（受講態度30%、取り組み姿勢30%）
課題評価　40%（レポート40%）

テキスト・参考図書・材料費
テキスト：適宜配信します。
参考図書：適宜紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし

情報デザイン概論　【実務家教員担当科目】
情報デザイン入門

担当教員名 **南 琢也・藤田 隆・金澤 徹・櫻井 宏哉・真下 武久・大草 真弓・泊 博雅**

受講対象・履修要件 情報領域１年生及び他領域２年生以上

授業概要及び目的
人間は様々な“メディア＝情報媒体”によってコニュニケーションを行い、社会や文化を育んできた。人間とメディアは、相互に関係しながら切り離すことの出来ない密接な関係を形成しており、人々の精神や社会の構造に多大な影響を与えている。本授業では、メディア環境の変遷に伴った情報伝達の歴史と手法を概観し、情報デザインについて理解・解釈・分析する力を身につける。

到達目標
(1) 情報デザインを取り巻く様々な用語を習得できる
(2) 情報デザインの歴史を調査し、作品制作のために役立てることができる
(3) 情報デザインと人々の関係について考察し、作品制作のために役立てることができる

授業計画
1. 日本のデザイン文化（江戸時代から近現代のデザイン的思考）　藤田隆、
（オリエンテーション担当：南　琢也）
2. 企業デザイン文化（サントリーの例）　藤田隆
3. 写真1　金澤徹
4. 写真2　金澤徹
5. 映像1　櫻井宏哉
6. 映像2　櫻井宏哉
7. グラフィックデザイン1　南琢也
8. グラフィックデザイン2　南琢也
9. 情報デザイン1 真下武久
10. 情報デザイン2 真下武久
11. UX／UIデザイン1　大草真弓
12. UX／UIデザイン2　大草真弓
13. 情報デザインの拡がり1　泊博雅
14. 情報デザインの拡がり2　泊博雅

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
課題　100%（各教員ごとに課題を指示します）

テキスト・参考図書・材料費
適時資料をClassroomで配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
授業はClassroomを使用してオンデマンド形式で行います（複数の教員によるリレー授業方式）。授業計画は変更することもあります。

情報デザイン論１

写真史

担当教員名 **立花　常雄**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

写真とは何かという問いかけ。写真に対する私達の考えや社会への受容のされ方の歴史的な移り変わりを社会情況に即して概観していきます。写真はその出現から今日に至るまで基本的には時代を映す<窓>として、また表現の場としての<鏡>のようなものとしてあり続けています。授業では写真において、この「<窓>と<鏡>」という2つの比喩がどのように時代とともに具体的に機能してきたのかという、写真イメージとそれへの意味の変遷の軌跡（広義のメディアリテラシー）を、読み解いていくことにします。

到達目標

(1) 写真の歴史（＝写真史）の知識を体系的に学び、概括することができる
(2) 写真史の概観を通して、文化に対する写真イメージの視覚性と政治性との関係を把握することができる
(3) 写真史の概観を通して、社会におけるテクノロジーとメディアとの対応関係を検証することができる

授業計画

1. イントロダクション： メデイアと表象（現代写真の表現の多様性について）
2. 写真の誕生とそのメディア性-1-（19世紀写真の形式；写真感材の変遷と写真の芸術性について）
3. 写真の誕生とそのメディア性-2-（19世紀写真の内容；写真の社会への浸透について）
4. モダニズムへの視線（20世紀への新しい写真の動向について）
5. モダニズムの視線（写真のモダニズム；芸術と写真との関係について）
6. 写真と記録（記録からドキュメンタリーへと至る過程）
7. 写真と社会（ドキュメンタリー写真というジャンルの成立と印刷術）
8. 戦後の写真の流れ-1- ：<鏡>と<窓>1950～60年代の写真の動向と諸問題
9. 戦後の写真の流れ-2-：<鏡>と<窓> 1970～80年代の写真の動向と諸問題
10. 現代美術と写真表現（写真の道具性について）
11. ポストモダニズムと写真実践（写真の文脈性）；1990年代の写真の動向と諸問題
12. 2000年代の写真の動向と諸問題1：デジタル環境下における写真表現(デジタル写真とは何か)
13. 2000年代の写真の動向と諸問題2：現代写真と現在写真のあわい（写真の飽和と写真史の内破）
14. 2000年代の写真の動向と諸問題3 ： コンテンポラリアートとしての写真とフォトグラフィックリサーチ（多様性と写真性）

準備学習

授業終了後に講義で扱った事項や写真イメージのより詳細な背景を追調査すること。また、講義で言及した写真家達の他の作品やイメージ（授業で扱ったもの以外の）などを写真集や作品集などで補っておくこと。(具体的には、各授業開始前までに講義資料を予習し、用語などのわからないところは調べておくこと、授業終了後は講義資料で復習をし、質問や疑問点に関しては講義レポートにて追記しておくこと。)

成績評価方法・基準

授業態度（<授業内容の理解度> 各講義ごとレポート（遠隔講義のためこのレポートの提出をもって講義出席を併用する） 70%
期末レポート 30%

テキスト・参考図書・材料費

参考資料は配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

毎回取り上げる写真家や作家が異なりますので、しっかりと出席をしてください。

情報デザイン論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 **藤田　隆**

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、情報デザインのあり方の理解を深めます。グラフィックデザインは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す。時代の変遷と共にどのように情報がデザインされたか、近代西洋の作家だけでなく、江戸をはじめとする日本の作家を多数研究して、その時代背景を通して、デザインの表現、技術、思想の特徴を理解します。

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　近代デザインの始まる土壌
2. グラフィックデザインの誕生　進歩する印刷技術
3. アーツ・アンド・クラフツ運動
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　文字による構成と表現
6. バウハウス-1　社会背景とグロピウスの理想、バウハウスの作家たち
7. バウハウス-2　確立されたデザイン原理　構成主義
8. アール・ヌーボー　アール・デコの時代
9. アメリカのグラフィックデザイン　マスマーケティング広告の台頭
10. ヒッピイ文化とロック文化の始まり　パラダイムチェンジ
11. 日本の美意識の根源とその表現の特色。明治、大正モダニズム
12. 戦後、日本のグラフィックデザイン　50年代日宣美のはじまり
13. 60年代高度成長とグラフィックデザイン　JAGDA、アートディレクターの時代
14. 21世紀における新しいメディアの始まり、自分たちの時代の気になるデザイナーレポート　総括

準備学習

関心のあるグラフィックデザインデザインの作家たちに興味をもち、その作品のどこが良いのかを考えておく。

成績評価方法・基準

授業態度 30%
レポート 70%（試聴後のミニレポート、習作を重視）

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

情報デザイン論３

情報デザイン概説

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

この講義では、「情報デザイン」について、いくつかのテーマに基づいて考察し、情報デザインとは何か、どのような変遷を経て現在に至るかについて概観していきます。「情報デザイン」という語は比較的新しく、現在のところ体系的にその歴史がまとめられているあるわけではありません。しかしながら、「情報」をデザインすることは、日常のあらゆる場面で垣間見ることができるものであり、「情報デザイン」という言葉に期待されるものがなんであるかを考察していきます。

到達目標

(1) 情報デザインに関わる概要・歴史について知ることができる
(2) 情報デザインの最新動向について知ることができる
(3) 情報デザインと自身の学びとの接点を見つけることができる

授業計画

1. オリエンテーション　各回の概要、情報デザインという言葉と歴史について
2. メディアと情報デザイン1　記録、情報を後世に伝えるためのデザイン
3. メディアと情報デザイン2　通信、コミュニケーションのための情報／インターネット
4. メディアと情報デザイン3　道具、身体拡張と情報のデザイン
5. 誘導と情報デザイン1　ナビゲーション、サイン、地図、コンパス
6. 誘導と情報デザイン2　プロパガンダと扇動、ポストトゥルース
7. 誘導と情報デザイン3　身体誘導、人間中心設計、アフォーダンス
8. 「情報デザイン」に関する　中間レポート
9. 「情報デザイン」に関する　中間レポートのフィードバック
10. 情報と情報デザイン1　信号と情報、アナログ情報からデジタル情報へ
11. 情報と情報デザイン2　デジタル表現の仕組みと画像処理
12. 情報と情報デザイン3　コンピュータグラフィクスとシェーダー
13. 体験と情報デザイン1　サービスデザインの歴史とUX（User eXperience）
14. 体験と情報デザイン2　10年後の情報デザイン、AI、IoT、etc

準備学習

日頃から情報デザインに関する文献やインターネット上の情報などに目を通しておいてください。

成績評価方法・基準

最終レポート 100%

テキスト・参考図書・材料費

授業で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席、無断遅刻2回以上、小レポート、最終レポート未提出の場合は原則単位取得不可

情報デザイン論４

映画史概説

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、動画配信サービス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（見世物としての映画から語る映画へ）※テキスト：序章
2. 古典的ハリウッド映画（D・W・グリフィス）※テキスト：第1章
3. 無声映画の喜劇（スラップスティックス・コメディ）※テキスト：第1～2章
4. ヨーロッパのサイレント映画（ドイツ表現主義、フランス印象主義とシュールリアリズム、ソヴィエト・モンタージュ）※参考図書より抜粋
5. トーキー革命（映画の中の音）※テキスト：第2章
6. プロダクションコードとスクリューボール・コメディ※テキスト：第2章
7. ウェルズとヒッチコック、フィルム・ノワール※テキスト：第3章
8. ハリウッドの凋落期※テキスト：第4章
9. 戦後のハリウッドに影響を与えた世界の映画（ネオレアリズモ、ヌーヴェル・ヴァーグ、日本映画）※参考図書より抜粋
10. アメリカン・ニューシネマ※テキスト：第4章
11. 70年代ハリウッド（ハリウッド・ルネッサンス）※テキスト：第5章
12. 80年代ハリウッド（メディア・コングロマリット化、CG）※テキスト：第6章
13. 90年代ハリウッド（独立系の活躍、映画祭の映画）※テキスト：第6章
14. 21世紀のハリウッド、まとめ

準備学習

授業前・授業後にテキストを読むようにしてください。授業で取り上げた映画を動画配信サービス（Amazonプライムビデオ、U-NEXT）などで観るようにしてください。

成績評価方法・基準

授業態度 50%
レポート 50%（Googleフォーム）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『新版ハリウッド100年史講義』(平凡社新書)北野圭介(著)
参考図書：『一人でもできる映画の撮り方』西村 雄一郎 (洋泉社)、
『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)、
『フィルムアート　映画芸術入門』(名古屋大学出版会)デイヴィッド・ボードウェル、クリスティン・トンプソン(著)

履修上の注意・ライセンスなど

授業計画は変更になる場合があります。初回授業に発表します。

空間デザイン概論 【実務家教員担当科目】

空間デザイン入門

担当教員名 **石川　泰史・田中　秀彦・三宅　正浩**

受講対象・履修要件 空間デザイン領域・地域実践領域１年生、
その他領域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企業での実務経験を活かしたより実践的な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、広がりを把握し理解できる
(2) コスチュームデザイン分野における歴史、思想、広がりを把握し理解できる
(3) 住環境デザイン分野における歴史、思想、広がりを把握し理解できる

授業計画

1. プロダクトデザイン：　歴史・様式・思想、デザインプロセスについて
2. プロダクトデザイン：　モダンデザイン
3. プロダクトデザイン：　デザインのよりどころ
4. プロダクトデザイン：　現代のデザイナーたち
5. 住環境デザイン：　歴史・様式・思想
6. 住環境デザイン：　住宅・建築家
7. 住環境デザイン：　商業建築・ディスプレイ
8. 住環境デザイン：　建築空間とこれから
9. コスチュームデザイン：　テキスタイル（1）　素材・織り・染め
10. 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
11. コスチュームデザイン：　ファッション（1）　歴史・様式・思想
12. コスチュームデザイン：　ファッション（2）　ブランド・広がり
13. まとめ①・プロダクトデザイン／住環境デザイン／コスチュームデザイン
14. まとめ②・プロダクトデザイン／住環境デザイン／コスチュームデザイン

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・ミニッツレポート　40%
各分野レポート課題　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 **竹下　俊也**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

経済活動としてのデザイン開発は常に市場の動向を的確に捉えてブランドに反映し市場をリードする必要がある。空間デザイン論１ではデザインマーケティングの手法を理解し、デザイン開発に応用できるスキルの習得を目的とする。

到達目標

(1) マーケティングプロセスが理解できる
(2) デザイン開発にマーティング手法が応用できる
(3) マーケット分析を通して企画書が制作できる

授業計画

1. マーケティングとは
2. マーケティングプロセス
3. 環境分析1
4. 環境分析2
5. 戦略立案1：マーケットセグメンテーション~ターゲティング
6. 戦略立案2：ポジショニング
7. 施策立案1：マーケティング施策について
8. 施策立案2：プロダクト～プライス
9. 施策立案3：プレイス～プロモーション
10. 施策立案4：ブランディング
11. 施策立案5：マーケティング施策と消費者心理
12. まとめ
13. 企画書制作
14. 企画書制作～提出

準備学習

授業内で説明したことを、次回授業までに積極的に調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
レポート課題　60%

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

空間デザイン論２A

服飾芸術論

担当教員名 **田中　秀彦**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

西洋と日本を中心とした世界の服飾の概要をもとに、人間の生活における服飾の多様な広がりを知る。文化、科学の発展による生活と服飾デザインの変化、有名デザイナーたちによる新たな美意識とライフスタイルの提案、伝統工芸繊維を主軸としたテキスタイルに重点を置いた服飾デザイン、和服、着物の独自性と可能性などを探る。さらに表現性を重視した服飾デザインにも視野を広げ、舞台芸術・劇場芸術・美術の分野で服飾が、日常生活と寄り添いながらどのような芸術性を高めてきたかを考察する。

到達目標

(1) 世界の服飾の概要を知り、地域、時代、文化との関連性を理解できる
(2) 多岐にわたるデザイナー、アーティストの作品から多様性を理解できる
(3) これまでの服飾の概要から、現状を分析し、未来の服飾について考察することができる

授業計画

1. 服飾の多様な姿／布はいつ服になるのか？
2. 20世紀のデザイナーたち（ポールポワレ、シャネルからパコラバンヌまで）
3. 20世紀のデザイナーたち（日本人デザイナーの活躍）
4. 20世紀のデザイナーたち（80年代以降）
5. 日本の服飾と市場の移り変わり
6. 服飾と舞台（ファッションデザイナーによる舞台衣装デザイン）
7. 西洋の舞台衣装の表現性（オペラ、ダンス、ストレートプレイ、など）
8. 日本の舞台衣装の表現性（能楽、狂言、歌舞伎、文楽、演劇など）
9. 服飾と写真
10. 服飾と音楽
11. 服飾と映画
12. 服飾と美術館
13. 世界のコスチュームデザイナーたち（レポート課題説明）
14. まとめ（レポート提出）

準備学習

歴史と服飾の関係を振り返る為、西洋と日本の一般的な歴史を確認しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
ミニッツレポート　30%
レポート課題　40%

テキスト・参考図書・材料費

プリント配付
参考図書（必須ではない）＝「世界服飾史」深井晃子監修、美術出版社（ISBN978-4-568-40077-9）定価2,500円

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。遅刻連絡のない遅刻は欠席とみなす。

空間デザイン論２C

ユーザインタフェース論

担当教員名 **益岡　了**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

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

到達目標

(1) ユーザインタフェースをデザインする上で必要な概念を説明できる
(2) ユーザインタフェースデザインの最新の動向を把握できる
(3) ユーザインタフェースをデザインする上で必要なプロセス・手法が理解できる

授業計画

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

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　50%
レポート　50%（授業時間内ショートレポート）

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

特になし

空間デザイン論２D 【実務家教員担当科目】

現代建築家論

担当教員名 **三宅　正浩**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

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

到達目標

(1) モダニズムから現代の建築家たちのあゆみを社会のありようから理解できる
(2) 設計理念の共有や影響、対立など作家間の相関を確認できる
(3)

授業計画

1. 三大巨匠について
2. 村野藤吾(日本)
3. 丹下健三(日本)
4. 菊竹清訓(日本)
5. 磯崎新(日本)
6. 安藤忠雄(日本)
7. 伊東豊雄(日本)
8. SANAA(日本)
9. 隈研吾(日本)
10. 坂茂(日本)
11. レム・コールハース(オランダ)
12. ヘルツォーク&ド・ムーロン(スイス)
13. ジャン・ヌーヴェル(フランス)
14. MVRDV(オランダ)

準備学習

講義用プリントを熟読してください

成績評価方法・基準

授業態度　30%
レポート　70%

テキスト・参考図書・材料費

講義の進行に応じて必要な参考図書を紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士・木造建築士受験指定科目

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) 造形作品にかかわり、自己の表現様式を理論的に構成し発信できる素地を構築できる
(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　1回目　「定義の相対性」
2. 芸術とデザイン　2回目　「キリスト教と造形」
3. 芸術とデザイン　3回目　「仏教と造形」
4. 芸術とデザイン　4回目　「現代美術とデザイン」
5. 経済とデザイン　1回目　「昭和20年代の日本社会とデザイン」
6. 経済とデザイン　2回目　「昭和30年代の日本社会とデザイン」
7. 経済とデザイン　3回目　「昭和40年代の日本社会とデザイン」
8. 流行とデザイン　1回目　「服飾の機能と意味」
9. 流行とデザイン　2回目　「トリクル・ダウンの理論」
10. デジタル文化とデザイン　1回目　「デジタル文化の生活への浸透」
11. デジタル文化とデザイン　2回目　「ブラックボックスの問題」
12. デザインたる文化とデザイン　3回目　「デジタル文化と身体の意味の変容」
13. 障害者福祉とデザイン　1回目　「障害者とは誰か」
14. 障害者福祉とデザイン　2回目　「障害者との真の共生のために」

準備学習

新聞や新書等に普段から慣れ親しみ、社会を批判的に観察する視点を身につけてください。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準

ミニレポート　60%
最終レポート　40%

テキスト・参考図書・材料費

授業の進行に応じて紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

現代デザイン論A

デザインにおける近代と現代

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 ２年生以上　デザイン史概説Ａおよびデザイン史概説Ｂを履修済みであることが望ましい。

授業概要及び目的

1923年以降のバウハウス、1925年のアール・デコ博覧会、および1920年から50年代にかけてのアメリカのデザインの展開を取り上げ、デザインにおける近代と現代の連続性ならびに不連続性について考えます。

到達目標

(1) 歴史を区分する概念の相対性について知ることができる
(2) 近代デザインと現代デザインの目指す方向性の違いについて知ることができる
(3) バウハウスにおけるモダンデザインの展開について知ることができる
(4) アール・デコ博覧会の全容について知ることができる
(5) アメリカのインダストリアル・デザインの概念について知ることができる

授業計画

1. 近代・ポスト近代・プレ現代・現代・ポスト現代
2. 初期のバウハウスの造形
3. 1923年の方針転換
4. モホリ-ナギと構成主義
5. デッサウのバウハウス　1回目
6. デッサウのバウハウス　2回目
7. アール・デコ博の概要
8. アール・デコ博の前史
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

準備学習

デザイン史概説Bを復習しておいてください。デザイン史概説Bを履修していない学生は、デザイン史に関する標準的な教科書を読んでおいてください。参考になる資料を指示します。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%
レポートについては、感想・意見などを記し返却します。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

美術理論

造形表現の変遷

担当教員名 **村上　真樹**

受講対象・履修要件 ２年生以上

授業概要及び目的

人間がいかにして「表現」という知覚を持つに至ったか、儀礼祭祀などに発する芸術の起源を考察する。さらにその後の美的造形的表現の成立背景とその変貌をとらえ、現代に求められる「創造性」とは何かについて作品と理論をとおして探求し、造形表現の在り方を問う。

到達目標

(1) 人々が培ってきた造形表現について現代までの概要を理解し説明できる
(2) 造形作品にかかわり、自己の表現様式を理論的に構成し発信できる素地を構築できる
(3) 造形的表現活動の将来的展望を持ち、造形活動による社会への貢献を具体的に目指すことができる

授業計画

1. 芸術の起源
2. 自然への畏敬と生命の表現
3. 模倣と創造
4. 美的造形的表現の変遷(1)
5. 美的造形的表現の変遷(2)
6. 精神的基盤との乖離
7. 創造者と鑑賞者
8. 近代の美術理論(1)
9. 近代の美術理論(2)
10. 現代美術の追及するものとその変遷
11. 現代美術の作品と理論(1)
12. 現代美術の作品と理論(2)
13. 求められるこれからの造形表現
14. まとめ

準備学習

授業終了後には授業内容をふり返り、必要に応じて書籍・インターネットなどを用いて情報を補完し、知識の定着を図る(約100分程度)。また参考図書および授業内で紹介する書籍の読解を通して造形表現に対する理解を深める(約100分程度)。

成績評価方法・基準

レポート　70%
授業態度　30%

テキスト・参考図書・材料費

参考書・参考資料：藤枝晃広・谷川渥編著「芸術理論の現在」芸術叢書東信堂／千足伸行監修「新西洋美術史」西村書店／辻惟雄「日本美術の歴史」東京大学出版会

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程履修者は教員免許取得に必要な科目ですので、3年次までに修得するようにしてください。

現代美術論A

1960年代以降の海外の現代美術

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

1960年代以降、ドイツ、フランス、中国、ブラジル、アメリカ、イギリスで制作・発表をしてきた現代作家の経歴や作品を説明する授業です。そのために、作家や作品の背景にある社会情勢についての紹介も行います。基本的に一コマ一作家を紹介することによって、各作家の表現の要（かなめ）となるものを浮き彫りにするつもりです。また、中間討議や期末討議を通じて、授業内容の理解を深めてもらうのと同時に、自分の言葉で現代美術を語る素養を身につけてもらうことを目指します。

到達目標

(1) 1960年代から現在に至る海外美術の動向が大づかみでわかるようになる
(2) 作品を発表する場や環境について、意識するようになる
(3) 自らが作品を発表する意義について、自覚的になる

授業計画

1. オリエンテーション
2. ゲルハルト・リヒター　――資本主義リアリズムの絵画――
3. ヨーゼフ・ボイス　――パフォーマンスという手法――
4. ダニエル・ビュラン　――介入と中立――
5. ソフィ・カル――オート・フィクションという手法――
6. 蔡国強（ツァイ・グォチャン）　――歴史と表現――
7. 艾未未（アイ・ウェイウェイ）　――表現と規制――
8. エルメスと・ネト　――身体というメディア――
9. 中間討議
10. クシシュトフ・ヴォディチコ　――闘争的批評としての表現――
11. ダミアン・ハースト　――新自由主義と美術市場――
12. バンクシー　――制度の解体と新しい提案――
13. 期末討論①
14. 期末討論②

準備学習

展覧会を数多く見ること。日頃から、政治や社会の情勢に敏感であることを求めます。

成績評価方法・基準

遠隔授業場合（各回の授業資料に対するコメント　70%、期末レポート　30%）
対面授業の場合（中間討議、期末討議の評価　70%、期末レポート　30%）

テキスト・参考図書・材料費

授業中に紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

都合により授業内容を変更する場合があります。

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ことができる

授業計画

1. 岩井俊雄　遊びとメディアアート
2. ナム＝ジュン・パイク　ビデオアート
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　メディアと戦争
5. ビル・ヴィオラ　映像と精神世界
6. ゲイリー・ヒル　言語・身体へのアプローチ
7. ダムタイプ　メディアと身体表現
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　人工知能／人工生命
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
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　インタラクティビティの美学
14. 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

参考図書：『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。

絵画材料学

絵画材料の性質やその背景について理解を深める

担当教員名 **加藤　巧**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

絵画作品をつくるときに選択する材料は、作品の仕上がりや保存に大きく関わります。歴史の古いものから最近のものまでさまざまな材料を紹介するとともに、その実践的な使用方法を見せていきます。材料の性質や背景を理解しながら、自己の制作や鑑賞に役立てます。

到達目標

(1) 絵画材料の基本的な仕組みを学び、その性質を把握したうえで、用法や用例と結び付けて理解する
(2) 古典から現代までの絵画材料と技術について、それぞれを関係づけながら比較する
(3) (1)(2)から、自分の芸術活動に関連させて使用方法を検討することができる

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. 水彩絵具　透明水彩絵具・不透明水彩絵具
5. フレスコ
6. エッグテンペラ
7. エマルション、油彩①
8. 油彩②
9. 日本画材料
10. アクリル絵具
11. 描画用具　パステル・クレヨン・木炭
12. 安全と保存
13. まとめ①
14. まとめ②

準備学習

関心のある絵画材料について各自で調べておくこと。

成績評価方法・基準

出席・授業態度　50%
レポート　50%
※3分の2以上の出席をもって成績評価の対象とする。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：授業内で紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

配付映像や資料について、不特定多数への流出、改変のないよう、よろしくお願いします。

日本美術史A

担当教員名 **寺島　典人**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

授業の到達目標及びテーマ：日本美術史の基本と、美術品の見方を、仏像を通して学ぶ。
授業の概要：時代や国、民族の違いを超えてその美を伝える普遍的美について、それを秘める可能性のある美術品の例の一つとして、我が国に伝わる仏像を通して考えてみる。仏像は、古代から近世に至る間ずっと、日本美術の中心として造られ続け、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。

到達目標

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

授業計画

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

準備学習

授業までに、授業計画で確認し内容を調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

レポート　100%

テキスト・参考図書・材料費

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

履修上の注意・ライセンスなど

西洋美術史A

西洋美術の主題(イコノグラフィ)

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

キリスト教、ギリシア・ローマ神話、世俗主題などに分け、西洋美術の主要な主題を学ぶ。

到達目標

(1) 西洋美術の主要な主題を理解する
(2) 主題の典拠となる文献の概要を理解する
(3) 同一主題における様式の変遷を理解する

授業計画

1. キリスト教の主題(1) 受胎告知
2. キリスト教の主題(2) キリストの降誕
3. キリスト教の主題(3) 東方三博士の礼拝
4. キリスト教の主題(3) キリストの洗礼
5. キリスト教の主題(4) ラザロの蘇生
6. キリスト教の主題(5) 最後の晩餐
7. キリスト教の主題(6) キリストの磔刑
8. キリスト教の主題(7) 聖母と聖人たち
9. ギリシア・ローマ神話の主題(1) ギリシア・ローマ神話と太陽系
10. ギリシア・ローマ神話の主題(2) ウェヌス
11. ギリシア・ローマ神話の主題(3) ユピテルと……
12. 世俗主題(1) 風景画
13. 世俗主題(2) 風俗画
14. 世俗主題(3) 静物画

準備学習

遠隔授業の課題の指示にしたがって、絵画作品を調査・研究すること。[約300分程度]

成績評価方法・基準

レポート　100%(遠隔授業の課題　75%、期末レポート　25%)
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。遠隔授業のため、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。提出期日を過ぎた課題は受理しません。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書は、各回の授業のなかで紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

海外の美術館の公式ウェブサイトも参照しますので、一定水準の英語力があることが望ましい。

西洋美術史B

美術史学の基礎

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

美術史学の基本的な概念と方法論を学ぶ。

到達目標

(1) 美術史学における時代概念を理解する
(2) 美術史学における美学的概念を理解する
(3) 美術史学の方法論を理解する

授業計画

1. 西洋美術史の時代概念(1) 古典古代
2. 西洋美術史の時代概念(2) ルネサンス
3. 西洋美術史の時代概念(3) 中世とキリスト教
4. 西洋美術史の時代概念(4) 啓蒙思想と科学革命
5. 西洋美術史の時代概念(5)「近代」と二つの「革命」
6. 西洋美術史の美学的概念(1) モダニズム:色彩
7. 西洋美術史の美学的概念(2) モダニズム:抽象
8. 西洋美術史の美学的概念(3) ポスト・モダン:反芸術
9. 西洋美術史の美学的概念(4) ポスト・モダン:文化の多様性
10. 美術史学の方法論(1) ヴェルフリンの美術史の基礎概念
11. 美術史学の方法論(2) ヴェルフリンの美術史の基礎概念
12. 美術史学の方法論(3) パノフスキーのイコノロジー
13. 美術史学の方法論(4) パノフスキーのイコノロジー
14. 美術史学の方法論(5) 美術史学と今日の造形

準備学習

遠隔授業の課題の指示にしたがって、絵画作品を調査・研究すること。[約300分程度]

成績評価方法・基準

レポート　100%(遠隔授業の課題　75%、期末レポート　25%)
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。遠隔授業のため、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。提出期日を過ぎた課題は受理しません。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書は、各回の授業のなかで紹介します。

履修上の注意・ライセンスなど

海外の美術館の公式ウェブサイトも参照しますので、一定水準の英語力があることが望ましい。

日本建築史

日本列島に展開した建築の空間性

担当教員名 **京谷　友也**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

日本列島各地につくられてきた伝統構法を用いた建築について、その空間や造形、用いられた技術をビルディング・タイプごとに通覧する。同時に、一般史との関連から歴史的な位置付けを行う。また随時東アジアや西欧建築との比較を行い、「日本的な」建築・空間・文化とは何であるか考察する。講義では適宜現代の建築もとりあげ、伝統建築の影響/非影響について考察し、過去を現在につなげて考える視座を提供する。なお、受講者が容易に現地へ運べるよう、取り上げる建築は極力近畿圏のものとし、現物を見、体験することで講義内容の理解をより深いものにできるよう配慮する。以上の講義を通じて、受講者は日本建築の見方を身につけ、その空間性を説明できるようになることを第1の目的とする。また、各時代に先人達がどのような課題に対し、どのような試みを行ってきたのかを考えることで、自身の創作活動を相対化する視野を獲得することを第2の目的とする。

到達目標

(1) 日本の建築について、先史時代から近現代までの時代的変化(/変わらないこと)をその背景とともに具体的な出来事、建物名を挙げて説明できる
(2) 日本列島に展開した伝統建築が他の地域の建築と比較してどのような違い/共通点があるか具体例を挙げて説明できる
(3) 自身の創作活動を歴史的に位置付けられる

授業計画

1. 日本建築史をつくる/日本建築史概論/なぜ建築史(歴史)を学ぶのか
2. 日本建築の意匠と空間性—諸外国建築との比較
3. 寺院建築、東アジア的なるもの1—形式化されない初期の仏教建築、飛鳥奈良
4. 寺院建築、東アジア的なるもの2—国風化?浄土建築と密教建築
5. 寺院建築、東アジア的なるもの3—南都焼討とふたつの新様式、大仏様と禅宗様
6. 寺院建築、東アジア的なるもの4—様式が創造されなかった時代と近現代の寺院
7. 神社建築、あいまいな日本的なるもの1—始原としての神明造・大社造
8. 神社建築、あいまいな日本的なるもの2—土台に建つ、流造・春日造
9. 神社建築、あいまいな日本的なるもの3—多様な神社形式と割拝殿
10. 住宅、組物のない日本建築1—先史時代の住居と支配層の建築:竪穴・高床、寝殿造、書院造
11. 住宅、組物のない日本建築2—支配層の建築2:塔頭、城郭/被支配層の建築1:農家
12. 住宅、組物のない日本建築3—被支配層の建築2:平安京から京都へ、町家と都市史/漁家/景観
13. 茶室・数寄屋・庭、文化かスノビズムか
14. 近・現代、国家と思想と建築

準備学習

・(感染症の流行状況を確認して時期を計り、対策を充分に行った上で)近隣の伝統建築を見学することを推奨する。
・高等学校までの日本史の教科書や参考書に付された年表を確認し、政治史・文化史の大まかな流れをまとめる。

成績評価方法・基準

受講姿勢　50%(各講義で出題する確認テストの提出率30%、確認テストの得点20%)、
最終レポート　50%　確認テスト:提出回数半分未満(7講義分)は未受講とみなし不可とする。
最終レポート:課題の理解度・問題設定30%、課題解決30%、レポートの体裁10%、独自性30%〜。未提出は不可とする。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:Classroomで書き下ろしテキスト(PDF)、図版等を配付。
参考図書:日本建築学会編『日本建築史図集』(彰国社)、玉井哲雄『新装版 図説 日本建築の歴史 寺院・神社と住宅』(河出書房新社)、矢ヶ崎善太郎編『カラー版 図説 日本建築の歴史』

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

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／課題⑥
14. 消点法による透視投影〜2

準備学習

講義時間内で課題制作は行いません。授業内で配付したプリント、自書ノートを復習の上、講義後に課題を制作してください。

成績評価方法・基準

課題作品　100%(講義内課題1〜6の採点による。各課題のテーマ理解度、および作図の精度。)

テキスト・参考図書・材料費

各回毎にプリントを配付。参考図書:工学基礎　図学と製図[新訂版]　磯田浩／垣本賢次郎共著　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。課題の作図には中車式コンパス、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 **小泉　繁雄**

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配色カードを使って「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通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) 色彩構造を理解し総合的、立体的な認識ができる
(2) 配色カードによる配色が計画的に迅速にできる
(3) ワークシートを滞りなく完成させ配色理論による配色が概ねできる

授業計画

1. 演習ガイダンス・色を考える（研究の歴史と日常での現れ方）
2. 色の構造1：色相環　カラーシステムについて　PCCS色相環とマンセルカラーシステム色相環
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. 色の心理：色の対比と色の同化
7. 三属性を基準とした配色
8. トーンを基準とした配色
9. 配色技法1：ベースカラーとアソートカラー
10. 配色技法2：トーンイントーンとトーンオントーン
11. 色の三属性やトーンによる配色イメージの基本
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（サブテーマを求めて）
14. イメージ構成3：自由構成（表紙を兼ねる）

準備学習

授業内で完成しなかった課題はできる限り完成させて次回の授業に臨むこと。次回内容をシラバスで確認して、事前配付資料があれば精読し、準備を整えて授業に臨むこと。[合計100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　40%（受講態度25%、取組状況15%）
課題作品　60%（各課題ワークシート評価及びワークシート提出率）
課題作品ワークシートの作成についての質問などは実習中に適宜受け付けて指導する。課題の評価は数回に分けた提出時に必要に応じて行う。作品の返却は後期登録時に一括して行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：カラーコーディネーター入門色彩改訂版（日本色研事業株式会社刊・定価1，500円（税別）各自事前購入）新配色カード199a（日本色研事業株式会社・定価850円（税別）各自事前購入）ケント紙A4（一括購入13枚計260円）文房具：カッターナイフ、カッティングマット、定規、ノリなど、A4ファイル

履修上の注意・ライセンスなど

各授業回につき1作品の課題があります。演習内容には色彩検定用の理論が含まれていませんが「色彩検定3級」に概ね対応しています。

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15名程度）

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1－ｉから、さらに踏み込んだ内容の授業を行います。

到達目標

(1) 基礎的な美術解剖学の知識をつけることができる
(2) 生きたモデルの中に解剖学的構造を見ることができる
(3) モデルを使わなくても、様々な人体の動きやポーズを描くことができる

授業計画

1. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
2. Ｈｉｒｏ氏による美術解剖学特別講義『体幹』、男女ダブルポーズ
3. Ｈｉｒｏ氏による美術解剖学特別講義『体幹』
4. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
5. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
6. Ｈｉｒｏ氏による美術解剖学特別講義『上肢』、男女ダブルポーズ
7. Ｈｉｒｏ氏による美術解剖学特別講義『上肢』
8. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
9. 女性ヌードクロッキー　3ポーズ
10. Ｈｉｒｏ氏による美術解剖学特別講義『下肢』、男女ダブルポーズ
11. Ｈｉｒｏ氏による美術解剖学特別講義『下肢』
12. 男性ヌードクロッキー　3ポーズ
13. 男性ヌードデッサン
14. 女性ヌードデッサン

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%
課題作品評価　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（必須）、骨単（推奨）、肉単（推奨）アーティストのための美術解剖学（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（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2,000円が必要です（モデル代などの教材費）。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。Ａ棟デッサン室で行いますので、各自室内用のスリッパを用意しておくこと。

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) 彫刻の概要が把握できる
(2) 平面と立体作品の概念のちがいが理解できる
(3) 実制作を通して技術を身につける

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. 〃
7. 自分の「手」をデッサンする
8. 石膏のブロックを削り「手」を作る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. 〃　⑥ヤスリなどで仕上げる

準備学習

自ら興味のある立体作品を調べる。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　60%
レポート　10%

テキスト・参考図書・材料費

材料費1,000円程度が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

素材加工に必要な道具（カッター・ペーパーetc）、作業服を用意すること。

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) 小中高生に工芸を指導するための基礎的な概念と表現手順が理解できる
(2) 陶芸の基礎知識を習得し、制作の流れを理解して工芸教育を核に基本的な指導法と技術を身につける
(3) 陶芸の技法を用いて作品を制作するための行程を理解し、計画的な制作工程を構築できる

授業計画

1. ガイダンス
2. 陶器の制作技法①（道具の制作）
3. 陶器の制作技法②（たたら造りによる陶箱の制作）
4. 陶器の制作技法③（手ひねりによるカップの制作）
5. 釉薬について（原料と色の変化）
6. 陶器の制作技法④（釉薬材料の調達）
7. 陶器の制作技法⑤（釉薬の調合、釉掛け）
8. 陶器の制作技法⑥（電気窯の窯詰め）
9. 「やきもの」の歴史と窯の変遷（ やきものと窯の形状や特徴について）
10. 陶器の制作技法⑦（電気窯の窯出し）
11. 陶器の制作技法⑧（低下度釉の調合、釉掛け）
12. 陶器の制作技法⑨（炭を燃料にしたミニ窯による焼成）
13. 陶器の制作技法⑩（仕上げ）
14. 成果の発表、まとめ

準備学習

集中授業なので取り組みの姿勢と向上心が重要です。持ち帰りなど授業時間外での制作はできません。身の周りにある「やきもの」を改めてじっくり観察し、疑問点をまとめておくこと。[合計100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　90%（受講態度10%、取り組み状況80%）
課題作品　10%（制作物、課題の完成度）
課題に対する質問は授業時間内に適宜受け付けて指導します。課題作品については授業期間終了時に返却します。

テキスト・参考図書・材料費

材料費別途要（1,500円）

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程必修選択「教科に関する科目」に該当しますので、教職課程履修者を優先します。粘土を扱いますので作業の出来る服装であること。また、屋外での作業がありますので防寒対策をしっかりしてください。

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

絵画の用具、用法及び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て個性豊かな作品制作が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段が理解できる
(2) 様々な表現技法を用いて絵画作品が制作できる
(3) 到達目標を定めて効率的な教育学習指導ができる

授業計画

1. ガイダンス　描画用具・絵画用語解説・絵画史
2. 絵画表現基礎・表現方法と構成
3. 絵画表現基礎・人物表現
4. 日本の伝統表現・用語と筆法、鳥獣戯画模写を通して学ぶ①
5. 日本の伝統表現・用語と筆法、鳥獣戯画模写を通して学ぶ②
6. 日本の伝統表現・水墨画制作を通して学ぶ①
7. 日本の伝統表現・水墨画制作を通して学ぶ②・講評
8. 水彩画による表現・ボタニカルアートを通して学ぶ①
9. 水彩画による表現・ボタニカルアートを通して学ぶ②
10. 水彩画による表現・ボタニカルアートを通して学ぶ③・講評
11. 版画による表現研究・表現種類と技法
12. 凹版(ドライポイント)による版画作品制作①
13. 凹版(ドライポイント)による版画作品制作②
14. 凹版(ドライポイント)による版画作品制作③・講評

準備学習

内容をシラバスで確認して、資料があれば精読し、準備物を整えて授業に臨むこと。集中授業なので題材の各回終了時に作品の提出が必要です。持ち帰りなど授業時間外での提出はできません。演習内容を把握し、課題について事前にイメージをまとめ資料等の準備をしておくことが大切です。[合計100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　40%(受講態度　20%、取組状況　20%)
課題作品　60%(制作物、課題の完成度)
課題についての質問は授業時間内に適宜受け付けて指導します。
課題作品については題材ごとに終了時に講評。作品は授業終了時に返却します。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト:授業時配付資料・材料費別途必要教材購入等準備物は7月中に成安メールで連絡します。(要確認)

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程必修選択「教科に関する科目」に該当しますので、教職課程履修者を優先します。αとβは同一内容です。前・後期集中授業ですから履修しやすい時期を選んでください。また、集中ですので遅刻・欠席が無いように留意すること。各授業日ごとに1～2の作品課題があります。

舞台美術演習

舞台美術に触れる

担当教員名 **田中 秀彦・特別講師:土屋 茂昭(舞台美術家)**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

舞台空間と舞台美術を構成する要素を舞台・劇場空間・戯曲と舞台美術の相関関係、舞台美術を構成する各要素の検証する。実際の舞台を鑑賞し、舞台美術に触れる、簡単な舞台美術をプランとして制作してみる等いろいろな角度から考察する。びわ湖ホール等、地元を中心とした実際の劇場を想定したプロデュースの提案にも発展できる。

到達目標

(1) 舞台美術の基本的な構成要素を理解する
(2) 芸術作品を直接鑑賞する意義に気づくことができる
(3) 共同作業の中で自分のイメージを伝え実現していくコミュニケーション能力を養う

授業計画

1. (一日目)舞台・劇場空間の相関関係　具体的作品例から舞台美術に触れる
2. (一日目)舞台・劇場空間・戯曲と舞台美術の相関関係　舞台美術の発想過程に触れる
3. (一日目)劇場空間と舞台美術の相関関係　舞台美術の成立から現在までの歴史を学ぶ
4. (二日目)舞台美術を構成する各要素の検証　①素材の検証
5. (二日目)舞台美術を構成する各要素の検証　②照明との相乗効果
6. (二日目)舞台美術を構成する各要素の検証　③発想イメージの実現性 ④戯曲から簡単な舞台美術を発想し プレゼンテーションを行う
7. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
8. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
9. (三日目)実際の舞台美術に触れる(観劇)
10. (四日目)戯曲から簡単な舞台美術を創作してみる　作品の理解
11. (四日目)戯曲から簡単な舞台美術を創作してみる　具体的な模型を製作する
12. (四日目)戯曲から簡単な舞台美術を創作してみる　具体的な模型を製作しイメージを検証する
13. (四日目)模型の製作、完成
14. (四日目)完成模型のプレゼンテーションとまとめ　(最終レポート課題出題)

準備学習

BS等で放送されている、演劇・オペラ・ミュージカル等を一度は観てください。
もちろん、生の舞台を観る機会があれば観てください。何でも一冊は、戯曲を読んでください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
作品完成度　20%
プレゼンテーション　20%
レポート　30%

テキスト・参考図書・材料費

授業内でプリントを配付
観劇費用として、チケット購入費用(11,000円)と劇場(大阪四季劇場)への交通費が必要

履修上の注意・ライセンスなど

履修者全員での舞台鑑賞(劇団四季公演「リトルマーメイド」)を予定。ただし、上演が中止になった場合は学内での収録映像鑑賞となる。

デザイン演習

デザインの包括的な理解と実践

担当教員名 **石川　泰史・南　琢也**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

デザインにおける定義、歴史、観察、情報整理、発想法、具現化など、包括的内容を学ぶ。目的や条件、機能などを基に、見る人や使う人の立場に立って快い、美しい、楽しい、分かりやすい、使いやすいといった感性的な価値や美的感覚と知との調和を考えた発想や構想について考察し試行する。また、デザインの思考過程を体験的に実践することでデザインの有り様を理解し、身に付ける。

到達目標

(1) 構成や装飾を考えた発想や構想を習得し、実践することができる
(2) 伝達を考えた発想や構想を習得し、実践することができる
(3) 用途や機能を考えた発想や構想を習得し、実践することができる

授業計画

1. デザインの概念と歴史(石川)
2. デザインの概念と歴史(石川)
3. 造形要素による平面制作(南)
4. 造形要素による平面制作(南)
5. ロゴマーク、文様の制作(南)
6. ロゴマーク、文様の制作(南)
7. パッケージデザインの制作(南)
8. パッケージデザインの制作(南)
9. パッケージデザインの制作(南)
10. 日常小物を考える(石川)
11. 日常小物を考える(石川)
12. 日常小物を考える(石川)
13. 日常小物を考える(石川)
14. 日常小物を考える(石川)

準備学習

デザインの概念や役割について各自で調べて授業に臨むこと

成績評価方法・基準

受講態度　20%
課題作品　80%

テキスト・参考図書・材料費

材料費(1,000円)が必要です。

履修上の注意・ライセンスなど

特別講義１

他者と共生するプロジェクトデザイン

担当教員名 **長尾 浩幸（総合領域主任）・特別講師：ロフトワーク、総合領域教員**

受講対象・履修要件 ２年生以上（受講上限３０名）

授業概要及び目的

オープンコラボレーションを通じてWeb、コンテンツ、コミュニケーション、空間などをデザインするクリエイティブ・カンパニーである株式会社ロフトワークの方々をゲスト講師としてお迎え。現代アーティストでありながら、地域産業推進プロジェクトや企業の新規事業立ち上げなど、社会を巻き込むプロジェクト手掛けるプロデューサーの小島和人より、「共生」をテーマに、多様なプレーヤーを巻き込んだプロジェクトデザインを実践形式で学びます。

到達目標

(1) 社会を巻き込むプロジェクトデザイン能力を学ぶことができる
(2) 多様性を活かすためのチームビルディング・コミュニケーション能力を養うことができる
(3) 身近な出来事とデザインを結びつける力を養うことができる

授業計画

1. 【1日目】イントロダクション　@MTRL KYOTO
2. 【1日目】SFプロトタイピング　@MTRL KYOTO
3. 【2日目】リサーチ / 他人の無駄を発見する　@成安造形大学
4. 【2日目】分析 / 他人の無駄を発見する　@成安造形大学
5. 【3日目】ブラッシュアップ①　@成安造形大学
6. 【3日目】ブラッシュアップ②　@成安造形大学
7. 【4日目】プレゼンテーション　@MTRL KYOTO

＊不定期開講（前期土曜日開講予定）のため日程は要注意。変更の可能性もあります。最新の詳細日程等は、総合領域教員に問い合わせてください。

準備学習

ゲスト講師のロフトワークについて事前に確認しておくこと。（ https://loftwork.com/jp/）毎回、次回までの課題が課されます。自習時間を活用し、完成させた上で次回授業に望んでください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

事前に、参考映画・参考エピソード・参考音楽・参考絵本などを提示。テキスト資料を適宜配付。会場までの交通費と、課題制作のための材料費は自己負担。

履修上の注意・ライセンスなど

授業日程は、不定期開講のため注意して下さい。また変更の可能性もあります。詳細なスケジュールは、決まり次第、成安情報サービス等でお知らせします。会場は成安造形大学と京都にあるFabcafe KYOTOのどちらかで行う予定です。昨年度とは授業内容が異なります。昨年度受講した学生も「聴講」することが可能です（受講者数に余裕がある場合）。

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 **MON（イラストレーション領域主任）・大山 功一**

受講対象・履修要件 全学年（受講上限３０名）

授業概要及び目的

ゲームを作ってみたいと思っている人は多いと思います。ゲームは、ルールの面白さ、仕掛けの面白さ、ストーリー演出の面白さと、ゲームバランスの良さで決まります。すべてを作ってみることは数回の授業では無理がありますが、今回はすごろく作りを通して、ゲーム作りのエッセンスを体験します。「すごろく」は昔あからあるクラシックなゲームですが、人生ゲームなどいろいろなゲームに応用され、かんたんなようでいて、作るとなると、あきずに遊べる要素やテーマの設定、コマやストーリーのデザイン、ゲームのバランスをとることは案外難しいものです。☆全7コマ半を3回に分けて進めます。

到達目標

(1) 発想方法のいろいろを知り、実践できる
(2) ゲームデザインの初歩について学び、すごろくをデザインすることができる
(3) ゲームバランスのデザインについて知り、実施することができる

授業計画

1. ●１回目-３コマ・10/9（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）／ルール作り／試作作り／テストプレイ
3. 発表（この経験をふまえ、個人で作るすごろくのアイデアを次回までの宿題とする）
4. ●２回目・2.5コマ・10/23（土）３～５限 個人で考えてきたすごろくを形にする
5. バランスやデザインの修正
6. 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）
7. ●３回目・２コマ・11/6（土）３～４限 それぞれのゲームをみんなでプレイする
8. テストプレイや感想のまとめ／ゲームデザインについてのまとめ
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

自分がおもしろいと思うものを日常的に意識しておく。

成績評価方法・基準

授業態度　80%
課題作品　20%（個人すごろく課題／ゲームとしてのアイデアとまとまりや面白さを評価しますので、絵のクオリティは問いません。）
授業内講評でフィードバックを行います。

テキスト・参考図書・材料費

基本的な筆記用具 A3の紙、プリントは用意します。最終仕上げは、ゲームとしての仕上げという意味です。紙はコピー用紙をつなげたものや、模造紙を切ったものなどでOKです。本格的なイラストやパネル張り仕上げなどの必要はありません。デジタルも可ですが、その場合は出力をしたもの（大型出力ではなく切り貼りでもOK）。出力代は各自持ちとなります。

履修上の注意・ライセンスなど

変則開講（10/9、10/23、11/6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

未来の美術

担当教員名 **宇野 君平（美術領域主任）・大野 俊明・林 寿美**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

本講義では、美術館学芸員を経て現在はインディペンデントキュレーターとして第一線で活躍されている林寿美客員教授と、日本画家であり本学名誉教授の大野俊明客員教授による講義形式の授業です。林寿美客員教授には講義１～講義7をご担当いただき、国内外の展覧会やアートプロジェクトの実例から現代アートの役割や可能性についてお話しいただきます。大野俊明客員教授には講義8～講義14をご担当いただき、日本画家としてのご自身の制作体験から、古典研究や模写制作の必要性や、そこから現代の自由な創作活動に繋げていくことの大切さをお話しいただきます。全講義を通じて、自身の制作・研究とも繋げながら、「未来の美術」について考えてみましょう。

到達目標

(1) 国内外の展覧会やアートプロジェクトの実例から現代アートの役割や可能性について学ぶことができる
(2) 古典研究や模写制作の必要性と、そこから現代の自由な創作活動に繋げていくことの大切さを学ぶことができる
(3) 全講義を通じて「未来の美術」について考えることができる

授業計画

1. 講義１：アートの仕事
2. 講義２：美術館の役割と意義
3. 講義３：展覧会を企画する１
4. 講義４：展覧会を企画する２
5. 講義５：「アート・プロジェクト TRANS- 」について
6. 講義６：「ヨコハマトリエンナーレ2021」について
7. 講義７：鑑賞について　対話型鑑賞の実践
8. 講義９：日本画家　大野俊明先生の作品について１
9. 講義１０：日本画家　大野俊明先生の作品について２
10. 講義１１：古典研究１
11. 講義１２：古典研究２
12. 講義１３：模写制作１
13. 講義１３：模写制作２
14. 講義１３：模写制作３

準備学習

幅広い美術作品の鑑賞体験をしてください。

成績評価方法・基準

授業態度　60%（受講態度　30%、取り組み姿勢　30%）
課題評価　40%（レポート課題　40%）

テキスト・参考図書・材料費

授業内で適宜配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は、開講日時が変則的になります。詳細な授業計画は、成安情報サービスとClassroomでお知らせしますので、最新のスケジュールを確認して授業に臨んでください。講演会は録画したものを動画で復習できるようにします。

特別講義４

目に見えない情報をデザインし、目に見えるUIのデザインに活用する

担当教員名 **南 琢也（情報デザイン領域主任）・源 賢司**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

みなさんが毎日のように使うwebサイトやアプリを操作するためのUI（ユーザーインターフェース）。デジタルを介したサービスはますます増加し、今後もUIデザインの重要性は高まっていきます。UIはどのようにデザインすると使いやすく、魅力的になるのでしょうか。UIデザインは最終的には目に見える要素をデザインすることですが、その準備段階として、目で見ることのできない「情報」をデザインすることが重要となり、主にその部分を扱うのがUXデザインとなります。本授業では現役で業務に携わるUXデザイナーが、実際のデザインの現場で用いられているテクニックを交え指導します。今回はスマートフォン向けアプリを例として、デザインの準備段階からUI設計までの一通りを体験しながら習得を目指します。また、社会的に導入の進んでいるリモートワークの実践的な説明などを交え、これからの新しいスタイルの働き方を学べるように、実務でも取り入れられているツールや手法を用いた、リアルタイム講義・ワークを展開します。

到達目標

(1) UIデザインに必要な情報を収集できる
(2) 収集した情報を適切に分類・結合し、新たな価値を発見できる
(3) 情報分析の結果を元に、利用者の行動に沿ったUIをデザインできる

授業計画

1. 基礎講義と対応の説明
2. UIデザインに必要な情報の収集
3. 〃
4. デザインのための情報分析
5. 〃
6. ターゲットユーザーの明確化
7. 〃
8. ユーザー心理の明確化
9. 〃
10. 情報分析からのコンセプト作成
11. 〃
12. UI（大まかな画面設計）の作成
13. 〃
14. 発表＆講評、まとめ

準備学習

今まで使っていない多くのスマホアプリを実際に利用しておく（可能であれば50個以上）。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
課題作品　50%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に適時配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

リアルタイム遠隔で開講。チームコラボレーションソフト「Miro」を使用予定。受講のためのコンピュータ及びネットワーク環境を準備できる学生対象とします。

特別講義5

自然環境と建築や家具との関係

担当教員名 **三宅 正浩(空間デザイン領域主任)・藤野 高志客員教授**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

第一線で活躍する建築家である藤野高志客員教授をお迎えして、建築・インスタレーション・インテリア・家具にわたる幅広い知見から自然環境と建築・家具との関係性を提案する演習を行う。基調講義では最新のプロジェクトを通して空間のちからや自然環境との関係性を知るとともに、人間と自然との関係を考察する。課題として各自が考える自然環境と建築・家具との関係性を空間模型として制作を行う。

到達目標

(1) 建築やインスタレーションの基本が理解できる
(2) 自然環境と建築や家具との関係を理解できる
(3) 提案内容を空間模型によってプレゼンテーションすることができる

授業計画

1. ガイダンス
2. 基調講義
3. 基調講義2
4. 課題説明・制作
5. 中間講評1
6. 中間講評2
7. 中間講評3
8. 中間講評4
9. 中間講評5
10. プレゼンテーション・講評1
11. プレゼンテーション・講評2
12. プレゼンテーション・講評3
13. プレゼンテーション・講評4
14. プレゼンテーション・講評5

準備学習

空間と自然環境について事前に調べた上で授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　70%

テキスト・参考図書・材料費

授業時間内に参考資料を適宜配付 材料は自己負担

履修上の注意・ライセンスなど

特別講義6

地域おこし協力隊の活動と地域活性化の現場を体感する

担当教員名 **加藤　賢治・石川　亮**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

地域おこし協力隊とは、現在地方が抱える人口減少や少子高齢化などの諸問題から派生する様々な課題を解決するために、地域外から、地方での生活に興味があり、社会貢献活動に意欲を持った人材を一定期間(1年から3年)、地方自治体が「地域おこし協力隊員」として雇用し、活動後に定住を促進するという制度である。滋賀県内の市町村も活発にこの制度を利用し、多くの隊員を受け入れてきた。授業ではそれら隊員の中でも3年の期限を過ぎた後、その地域に定住し、地域活動を継続している人を特別講師として迎え、地域おこし協力隊員であった時の取り組み内容と、現在の活動内容を聞き、地域で活動する魅力や、楽しさ、また一方で困難なことや辛いことなど、地域おこしという現場の現状を知る。また、地域コミュニティの大切さや、持続することの難しさなどを理解したうえで、持続可能な地域社会の姿を自分が将来暮らす地域の姿を含めて描いてみることを目的とする。

到達目標

(1) 地域おこし協力隊という制度や活動内容を理解し、これからの自分の暮らしに活かすことができる
(2) 地域で活動することの魅力や、その一方難しいことなどを理解し、地域活動を行う時の指針とすることができる
(3) 持続可能な地域づくりとはどのようなものかを学び、それを実践で活かすことを考える

授業計画

1. ガイダンス　地域おこし協力隊とは何か　特別講師のプロフィール紹介
   講師に対しての実問事項をまとめる
2. 特別講師①　レクチャー
3. 特別講師①　レクチャー
4. 特別講師①　ディスカッション
5. 特別講師①　ディスカッション
6. 特別講師②　レクチャー
7. 特別講師②　レクチャー
8. 特別講師②　ディスカッション
9. 特別講師②　ディスカッション
10. 特別講師③　レクチャー
11. 特別講師③　レクチャー
12. 特別講師③　ディスカッション
13. 特別講師③　ディスカッション
14. まとめレポート

準備学習

授業内容の詳細が発表された後、事前に特別講師やその人物がフィールドとしている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　60%、レポート評価　40%

テキスト・参考図書・材料費

学外でのフィールドワークが設定された場合は集合場所までの交通費等

履修上の注意・ライセンスなど

授業内容の詳細はClassroomにて配信します。その内容を確認して、様々に準備を行ってください。

自然科学概論C
地球と生命

担当教員名 **山本　慎太郎**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的
この講義では、主に地球史、及び生命の歴史について概説し、それらが密接に影響を及ぼし合ってきたことについて説明する。その過程で、「科学」という方法の「行いかた」や「ものの見かた」について伝える。科学知識の確からしさとあいまいさ、現代の科学者という職業のありようと諸問題についても解説を加える。

到達目標
(1) 日常で目にしたものを自然科学的な興味のもとに、検討できる
(2) 科学という方法論やものの見方を日常生活に適用できる
(3) 科学技術に関する情報を批判的に検討できる

授業計画
1. 昨年の科学ニュースを振り返る
2. 科学の考え方(科学とニセ科学に線は引けるか)
3. 地球史上の七大事件
4. 地球の変動の原理
5. 生命の誕生と歴史
6. 生命の発展と地球
7. 大量絶滅という事件
8. カンブリア爆発と「見ること」の進化
9. 環境と「見ること」の相互作用
10. 大気・海洋と、地殻の歴史
11. 「プレートテクトニクスの拒絶」事件
12. 生命と地球は共進化したか
13. ヒトとサルの進化
14. ゴジラと科学者

準備学習
授業終了後、ノートや配付資料などをもとに、講義でふれたものの見方や考え方について確認し、また興味をひかれたトピックについては自ら調べておくこと。[約100分程度] 講義内容を参考にして、日常接する科学や技術に関する情報について、よく考えておくこと。[約100分程度]

成績評価方法・基準
授業態度　60%(各回授業における提出課題から、取り組み姿勢を評価)
最終評価レポート　40%(授業の理解度を評価)
■提出課題や講義内容への質問について、各回の配信資料などを通じて解説を行う

テキスト・参考図書・材料費
参考図書は講義中随時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど
特になし

自然科学概論D
視覚と外界をめぐる生命科学

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、生命が外界と触れ合う場所として「視覚」をとらえ、それらが密接に影響を及ぼし合ってきたことについて、分子生物学的説明を中心に概説する。その過程で、前期と同様に、科学という方法の行いかたや科学のものの見かた、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についても解説を加える。

到達目標
(1) 日常で目にしたものを自然科学的な興味のもとに、検討できる
(2) 科学という方法論やものの見方を日常生活に適用できる
(3) 科学技術に関する情報を批判的に検討できる

授業計画
1. 「目に見える」ことと「本当のこと」
2. 光と色の生物物理学
3. 視覚の地球史
4. カンブリア爆発と「光スイッチ」仮説
5. 視覚の昼と夜
6. 2色性色覚は3色性色覚に劣るか
7. 多様な生物、それぞれの視覚
8. 「見られるがわ」、生物の色と模様
9. 生物の模様にみる形態形成
10. 形態形成と医療———眼を再生する
11. 生命科学と再現性、研究不正
12. 「科学コミュニケーション」とはなにか
13. 科学者の生態———どんな職業か
14. 生命科学に個人で挑む

準備学習
授業終了後、ノートや配付資料などをもとに、講義でふれたものの見方や考え方について確認し、また興味をひかれたトピックについては自ら調べておくこと。[約100分程度] 講義内容を参考にして、日常接する科学や技術に関する情報について、よく考えておくこと。[約100分程度]

成績評価方法・基準
授業態度　60%(各回授業における提出課題から、取り組み姿勢を評価)
最終評価レポート　40%(授業の理解度を評価)
■提出課題や講義内容への質問について、各回の配信資料などを通じて解説を行う

テキスト・参考図書・材料費
参考図書を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A
社会学の基本的な考え方

担当教員名 **白石　真生**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
この授業では、『DIY社会学(自分でする社会学)』をテキストとして、社会学の基本的な考え方を学びます。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。日常のルーティンをやライフコースを具体的な材料として、自分たちが当たり前に思うもののあり方を再考します。

到達目標
(1) 社会が個人に及ぼす影響がいかに強いのか理解する
(2) 近代化がいかに社会を変化させたの理解する
(3) 社会学の概念を自分の日常に当てはめ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. 誕生する
3. 学ぶ
4. 友だちを作る
5. 恋愛する
6. 結婚する
7. 育児する
8. 食べる
9. 就職する
10. 買う
11. 離婚する
12. 介護する
13. 死別する
14. テスト

準備学習
テキストを読み、テキスト内のワークをやること。

成績評価方法・基準
平常点　40%
レポート　30%
試験　30%(期末試験)

テキスト・参考図書・材料費
景山佳代子・白石真生編『DIY社会学』法律文化社、2020。

履修上の注意・ライセンスなど
テキストを購入して読むのが前提となります。

現代社会論A
時事問題の理解

担当教員名 **水谷　友香**

受講対象・履修要件 2年生以上

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。身のまわり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、基本事項を復習しながら学んでいきます。

到達目標
(1) 日本社会が抱える問題の構造を理解し、説明することができる
(2) 諸問題について自分の意見を述べることができる
(3) 授業で扱うテーマと日々のニュースを関連付けて捉えられるようになる

授業計画
1. 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. 社会保障制度
5. 医療・年金問題
6. 財政
7. 税
8. 貿易と産業
9. 景気と経済対策
10. 資源・エネルギー問題
11. 環境問題
12. 司法制度
13. 多文化共生社会といのちの問題
14. 情報社会

準備学習
レポートを書くにあたって授業内容を整理し、自分の考えをまとめておくこと [約100分程度]
新聞などを通して毎日ニュースに触れ、時事問題への理解を深めること [約100分程度]

成績評価方法・基準
授業後レポート(5点×14回＝70点)と期末レポート(30点)で評価します。

テキスト・参考図書・材料費
以下は準備学習の参考書です。購入は必須ではありません。
[参考書]『2021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)
[参考書]『現代用語の基礎知識 学習版 2021-2022』(自由国民社)

履修上の注意・ライセンスなど
授業は上記『ニュース検定』を元に構成しますが、今年度は筆記試験を実施しないため本書は参考書扱いとなります。また、授業計画は『ニュース検定』最新版の内容により、一部変更となる場合があります。

法学「日本国憲法」

担当教員名 **堀井　祐介**

受講対象・履修要件 全学

授業概要及び目的

授業概要：　本授業では、日本国憲法の全体の構造を把握した上で、統治の仕組みに関する規定及び基本的人権に関する規定の意義について考えていく。授業目的：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、憲法の保障する人権の尊さへの認識を高めることを授業の目的とする。

到達目標

(1) 法に基づく国家の仕組みやその活動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) 法に基づく社会における自身の「立ち位置」を自覚し、他者に具体的に説明できるようになる
(3) 憲法で保障されている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. 日本国憲法の意義をあらためて考える、および、憲法上の重要課題の補足説明

準備学習

授業に先立ち、教科書および毎回の授業用説明資料の該当の部分には目を通しておくこと。また、必ず、授業には出席（参加）すること。予習については、各回で90分から120分程度、復習についても、同等の時間をかけることが望ましい。

成績評価方法・基準

授業参加（遠隔授業での教材学習状況等）　30%（授業に向き合う姿勢を総合的に判断）
レポート　70%（授業時作成し授業の最後に提出のレポート）
なお、授業内レポートの課題の講評は、同レポート回収後に行う。

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

課題の提出期限は守ること。明らかなシステムトラブルが証明されない限り提出期限の延長は認めません。

人権教育

人間の尊厳と多様性について

担当教員名 **塩谷　道次**

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. 人権教育の目指すもの
2. 現代における人権と様々な人権問題
3. 人権とは何か：人権思想の展開
4. 人権教育の現状と課題①　学校における人権教育
5. 人権教育の現状と課題②　学校における人権教育の指導方法等の在り方
6. 子どもをめぐる人権問題①　子どもの権利と教育について
7. 子どもをめぐる人権問題②　子どもの貧困問題を考える
8. 女性をめぐる人権問題
9. 障害者をめぐる人権問題
10. 同和問題と同和教育
11. 様々な人権問題①　グループワーク
12. 様々な人権問題②　グループワーク
13. 様々な人権問題③　グループワーク
14. まとめ

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題への取り組み（グループワークを含む）　30%
授業内試験（小レポートも含む）　40%
グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

配付プリント

履修上の注意・ライセンスなど

授業内でグループによる発表をしてもらいます。

哲学A

「私」とは何か?

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

「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。

到達目標

(1) 常識的な思考を疑う
(2) 哲学的な考え方を知る
(3) 問いを立てることの重要性を考える

授業計画

1. イントロダクション：哲学って何なのか?
2. 魂って存在するか?(1)
3. 魂って存在するか?(2)
4. 夢と現実は区別できるか?(1)
5. 夢と現実は区別できるか?(2)
6. 心を持ったロボットは作れる?(1)
7. 心を持ったロボットは作れる?(2)
8. 私の身体はどこにあるのか?(1)
9. 私の身体はどこにあるのか?(2)
10. じゃあ, 心や意識は何なのか?(1)
11. じゃあ, 心や意識は何なのか?(2)
12. 考えや行動は自由なのか?(1)
13. 考えや行動は自由なのか?(2)
14. まとめと考察

準備学習

Classroomからオンデマンドでテクストを配信する。水曜10:00～10:30にGoogleMEETでリアルタイムの質問の時間を設けるが、出席は必須ではない。

成績評価方法・基準

レポート　100%
Classroomに提出してもらう。

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

MEETで質問の時間を設けるので、できるだけ出席して欲しい。質問によって講義を改善することができるので。

哲学B

ポップ・ミュージックの哲学

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

哲学Bでは、いわゆる哲学っぽいテーマから離れ、様々な分野を自由に考える。今期は一昨年に続き「音楽」、特にクラシック音楽とは違うものという意味での「ポップ・ミュージック」を取り上げる。講義中。音楽も多数紹介する。

到達目標

(1) ポップ・ミュージックとは何かを考える
(2) 音楽一般の意味を検討する
(3) 哲学的な考え方を身に着ける

授業計画

1. イントロダクション：ポップ・ミュージックとは何か
2. COVID-19と音楽の聴き方
3. メディアとポップ・ミュージックの共依存
4. 音楽は誰のものか?
5. 幻影ジャズ
6. ボーカロイドは何をした?
7. 特殊音楽クラシック
8. 音楽の仕組
9. 音楽と時間
10. ポップミュージックの夜明け前
11. 音楽で食えるか?
12. はじまりの音楽
13. Ain't nothing but an accidental musicking!
14. ポップミュージックの将来

準備学習

Classroomからオンデマンドでテクストを配信する。水曜10:00～10:30にGoogleMEETでリアルタイムの質問の時間を設けるが、出席は必須ではない。

成績評価方法・基準

レポート　100%
Classroomに提出してもらう。

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

MEETで質問の時間を設けるので、できるだけ出席して欲しい。質問によって講義を改善することができるので。

宗教学A

宗教の様々な側面を理解する

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

様々な宗教現象の類型・宗教組織の類型を学び、宗教の在り方を考える。特定の宗教について話をするのではなく、幾つかのテーマについて様々な宗教の在り方を説明していきたい。

到達目標

(1) 宗教が何のためにあるか考える
(2) 宗教体験と呼ばれるものを比較検討する
(3) 神話が果たす果たす役割を推察する
　　宗教と社会の関わりを考察する

授業計画

1. 宗教とは何か–1　日本人と宗教
2. 宗教とは何か–2　神とはどうして生まれたか
3. 宗教とは何か–3　聖と俗
4. 宗教体験論–1　宗教体験とは?
5. 宗教体験論–2　シャマニズム
6. 宗教体験論–3　宗教体験のテクノロジー
7. 神話の意味–1　神話の果たす役割
8. 神話の意味–2　ユングの神話論増殖するジャンル
9. 神話の意味–3　レヴィ=ストロースとデュルケムの神話論
10. 宗教と社会–1　宗教と社会の関係
11. 宗教と社会–2　宗教組織の類型論
12. 宗教と社会–3　宗教と暴力
13. 宗教と社会–4　宗教の未来
14. まとめと考察

準備学習

Classroomからオンデマンドでテクストを配信する。火曜10:00～10:30にGoogleMEETでリアルタイムの質問の時間を設けるが、出席は必須ではない。

成績評価方法・基準

レポート　100%
Classroomに提出してもらう。

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

MEETで質問の時間を設けるので、できるだけ出席して欲しい。質問によって講義を改善することができるので。

宗教学B

仏教・キリスト教・イスラームの概要

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

世界的な宗教として仏教・キリスト教・イスラームがある。仏教は比較的身近であるとはいえ、インドでのその起源的な部分は日本の仏教とはかなり異なる。キリスト教は身近でなかったらその中心的な部分は判りにくいし、イスラームに至ってはマスコミで報道されるイメージにも誤解に基づいたものが多い。半期の講義でこれらの宗教すべてを説明するのは不可能だが、それぞれの宗教の成立時の事情を見ることで、それぞれの特色を知ってもらうことを目的とする。この講義では仏教を「知の宗教」、キリスト教を「情の宗教」、イスラームを「行の宗教」と特徴づけている。宗教だけでなくそれぞれの宗教圏にある国々の文化にも触れたい。

到達目標

(1) 仏教の基本的考え方を考察することができる
(2) キリスト教の本質を考察することができる
(3) イスラームの成立の事情を考察することができる

授業計画

1. はじめに～日本の宗教の特徴
2. 仏教–1　インドの歴史と仏教の成立した時代背景
3. 仏教–2　ブッダの生涯
4. 仏教–3　ブッダの思想
5. 仏教–4　部派仏教・大乗仏教・チベット仏教と中国の宗教
6. キリスト教–1　ユダヤ教の歴史
7. キリスト教–2　キリストの生涯
8. キリスト教–3　どうしてキリスト教は生まれたか
9. キリスト教–4　東方正教・カトリック・プロテスタント
10. イスラーム–1　イスラームが生まれた時代背景
11. イスラーム–2　預言者ムハンマドの生涯
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

準備学習

Classroomからオンデマンドでテクストを配信する。火曜10:00～10:30にGoogleMEETでリアルタイムの質問の時間を設けるが、出席は必須ではない。

成績評価方法・基準

レポート　100%
Classroomに提出してもらう。

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

MEETで質問の時間を設けるので、できるだけ出席して欲しい。質問によって講義を改善することができるので。

文化人類学A

異文化の感じ方・見方

担当教員名 **戸田　美佳子**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

私たちは、テレビや映画、音楽などのメディアを通して、異文化に暮らす人びとの文化や習慣に触れてきた。メディアは時として、私たちとは異なる文化を奇怪なものとして面白おかしく描き、差別や偏見を生みだす装置ともなる。人は見慣れないものを見たときに驚き戸惑うものだが、一見風変わりに見える習慣や生活の背後には、合理的な文化のルールがあるかもしれない。本講義では、フィールドワーク（現地調査）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ある文化人類学をとおして、異文化の感じ方・見方を理解する。　本講義では、人間が営む行為をキーワードにしながら、さまざまな社会における文化の論理を学ぶ。また担当者のフィードであるカメルーンを含む、アフリカ諸社会の事例について具体的に紹介する。

到達目標

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

授業計画

1. イントロダクション—本講義の問題意識と成績評価の方法について説明
2. 文化人類学とフィールドワーク
3. 多様な人間社会
4. 住む
5. 食べる
6. 動く
7. 信じる
8. 呪う
9. 争う
10. 育てる
11. 恋する・結婚する
12. 装う
13. 死ぬ
14. 人びとの文化と習慣—講義全体の振り返り

準備学習

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

成績評価方法・基準

授業態度　30%（出席態度と質問、授業へのコミットメントなど）
授業毎の課題小レポート　70%

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ります。
〔参考図書〕鈴木裕之『恋する文化人類学者—結婚を通して異文化を理解する』（世界思想社・2015年）、ボニー・ヒューレット（2020）『アフリカの森の女たち—文化・進化・発達の人類学』春風社、エイモス・チュツオーラ『やし酒飲み』（岩波書店・2012年）を授業内で紹介します。

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A

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Aでは、縄文時代から弥生、古墳、奈良、平安、鎌倉時代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。また、自分が興味を持つ日本文化について調べ、レポートにまとめて提出し、選ばれた学生は課題発表日に発表。

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. 縄文時代の文化
3. 弥生時代の文化
4. 古墳時代の文化
5. 奈良時代の文化（1）
6. 奈良時代の文化（2）
7. まとめ　中間課題発表
8. 平安時代の文化（1）
9. 平安時代の文化（2）
10. 平安時代の文化（3）
11. 平安時代の文化（4）
12. 鎌倉時代の文化（1）
13. 鎌倉時代の文化（2）
14. まとめ　期末課題発表

準備学習

授業で配付した資料等で復習をしたうえ次の授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%（中間・期末）

テキスト・参考図書・材料費

参考図書：「図説日本文化の歴史１～２３」（小学館）、家永三郎「日本文化史」（岩波新書）、授業内で適宜プリントを配付

履修上の注意・ライセンスなど

出席率の低いものは不可。

心理学A

認知心理学・社会心理学・発達心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

心理学とは、こころについて考えていく学問である。そこには、心に存在する一般的な法則を見つけ出そうとする立場や、一人ひとりのこころの状況を細やかに考えていこうとする立場があり、この両者が相互に影響しつつ存在している。心理学Aでは、そうした心理学について、身近に見られる事柄を中心として幅広く紹介する。

到達目標

(1) 自分のこころと対話できるようになる
(2) 多方面からの視点で物事を捉えられるようになる
(3) イメージ現象を客観的な主観性で提示できるようになる

授業計画

1. ガイダンス・心理学について
2. 錯覚について
3. 記憶について
4. 自己の二面性について
5. 脳科学の知見から①
6. 脳科学の知見から②
7. 社会心理学から①
8. 社会心理学から②
9. 人のこころの発達について～乳幼児期
10. 発達について～思春期青年期①
11. 発達について～思春期青年期②
12. 発達について～思春期青年期③
13. 偽り／本当の自分、感情と投影心性について
14. みなさんの質問に答える

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%
なお、授業の感想を毎回点数化し、ある程度の基準を超えたものは成績にプラスする。
また、レポート課題での選択肢が増える。詳細については初回資料で説明する。

テキスト・参考図書・材料費

Classroomにてプリントや授業スライドを配付する。参考文献は授業中適宜紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

できる限り、実感できる話題とからめて講義しようと考えている。

心理学B

行動主義・性格心理学・臨床心理学

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

心理学とは、こころについて考えていく学問である。そこには、心にある一般的な法則を見つけ出そうとする立場や、一人ひとりのこころの状況を細やかに考えていこうとする立場があり、この両者が相互に影響しつつ存在している。心理学Bでは、心理学Aよりもう少し踏み込んで、深層心理学や臨床心理学の話題を多く取り上げる。

到達目標

(1) 自分のこころと対話できるようになる
(2) 多方面からの視点で物事を捉えられるようになる
(3) イメージ現象を客観的な主観性で提示できるようになる

授業計画

1. はじめに
2. 行動主義・学習理論について
3. やる気について
4. 葛藤とこころの病①
5. 葛藤とこころの病②
6. 性格について
7. 心理検査について
8. フロイトについて
9. ユングについて
10. 夢について
11. 青年期心性～自己と他者～
12. みなさんの質問に答える
13. 物語からこころを考える①
14. 物語からこころを考える②

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%
なお、授業の感想を毎回点数化し、ある程度の基準を超えたものは成績にプラスする。
また、レポート課題での選択肢が増える。詳細については初回資料で説明する。

テキスト・参考図書・材料費

Classroomにてプリントや授業スライドを配付する。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B

描画を通じたこころの理解

担当教員名 **山川　裕樹**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

深層芸術心理学では、イメージ体験を通して、各自が自分のこころのありように触れていくことを目指している。深層芸術心理学Bでは、絵を描くこと・表現することをめぐって取り上げていきたい。心理臨床場面では、描画をはじめとするイメージ課題が用いられることもある。そうした描画を体験し、また具体例に触れることから、表現が持つ可能性／危険性に思いを馳せたい。

到達目標

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

授業計画

1. はじめに
2. 描画療法について① ～描画検査と描画療法～
3. 描画療法について② ～表現療法～
4. 箱庭療法について① ～箱庭療法の歴史的背景～
5. 箱庭療法について② ～箱庭療法の実際～
6. 描画体験を通してこころを眺める① ～マンダラぬりえ～
7. 描画体験を通してこころを眺める② ～「わたし」地図～
8. 自分たちの描画作品を元に考える
9. 描画体験の解説
10. 創造にまつわる物語から①（※希望者のみ、対面での心理検査体験；事前予約制）
11. 創造にまつわる物語から②（※希望者のみ、対面での心理検査フィードバック；事前予約制）
12. 「動き」とこころ①　～動作法と身体表現～
13. 「動き」とこころ②　～ダンスとは何だろうか～
14. みなさんの質問に答える

準備学習

授業で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してください。

成績評価方法・基準

レポート　100%（レポート100%に出席による評価を乗算する（0.6-1.4の範囲で）。出席するだけでなく、授業内容を踏まえて考えられていることが評価の前提である。）

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。

考古学A

考古学の方法と課題

担当教員名 **大橋　信弥**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

考古学の方法や技術の発展過程と、考古資料の見方・扱い方を学び、造形活動などに活用できるようにする。

到達目標

(1) 考古資料や遺跡について、その意義や歴史的背景を理解できる
(2) 考古資料の鑑賞力を高めるとともに、造形活動などに生かせるようになる
(3)

授業計画

1. オリエンテーション　考古学とは何か
2. 考古学の歩み　近代考古学確立までの歩み(1)
3. 考古学の歩み　近代考古学確立までの歩み(2)
4. 考古学の歩み　日本考古学の歩み
5. 日本の考古学　日本の旧石器時代
6. 日本の考古学　縄文社会の形成
7. 日本の考古学　水田の考古学
8. 日本の考古学　卑弥呼の考古学
9. 日本の考古学　前方後円墳の考古学
10. 日本の考古学　渡来人の考古学
11. 日本の考古学　鉄の考古学
12. 日本の考古学　大津宮の考古学
13. 日本の考古学　近江国庁の考古学
14. まとめ

準備学習

課題の進行状況を確認し、参考図書などを読み、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

出席態度（30%）、ミニテスト・レポートによる授業理解度の確認（70%）等で評価。

テキスト・参考図書・材料費

プリントを使用する。参考図書：大橋信弥・小笠原好彦『新・史跡でつづる古代の近江』(ミネルヴァ書房、2005年)、花田勝広・大橋信弥『ヤマト王権と渡来人』(サンライス出版、2005年)、小笠原好彦『近江の考古学』(サンライス出版、2000年)、山尾幸久『古代の近江』(サンライス出版、2016年)、松浦俊和『古代近江の原風景』(サンライス出版、2003年)。

履修上の注意・ライセンスなど

美学A

感性と芸術の論理、およびその今日的課題

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

美学は、「感性の学」が原義ですが、芸術の理論的な学としても理解されてきました。この授業では「感性学」というもとの意味に立ち返り、芸術作品も含めて今日私たちの生活における様々な感性的なものを問題にいたします。人間にとって、何かを感じたり感動したりすることの意味、創造することの意味をこの授業では、様々なテーマを用意して一緒に考えていきます。それと並行して、美学史上重要な基礎的な知識の習得も授業の目的といたします。美学を学ぶことで、様々なジャンルの芸術、さらには哲学、文化論といった分野への関心も高めることができるでしょう。

到達目標

(1) 感性や芸術についての、今日的課題を理解し、意見を述べることができる
(2) 美学の歴史について基礎知識を習得し、おおまかに説明できる
(3) 現代どういう問題意識を持って創作すべきであるかを、一人一人が熟考し、言い表すことができる

授業計画

1. 美学とはどういう学問か?
2. 芸術概念の成立
3. 芸術とは何か　アートワールド論
4. 現代の音楽
5. 物語の意味
6. イメージとは何か
7. 風景を考える
8. シュルレアリスムの理論と無意識
9. 近代美術をつき動かしてきたもの
10. ベーメの新しい美学と知覚
11. 美の問題について
12. 現代の美術をめぐる諸問題
13. 「映像」の可能性
14. 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します。

履修上の注意・ライセンスなど

シラバスはあくまでも予定であり、多少は変更があるかもしれません。皆さまと一緒に授業をつくっていくつもりでいます。積極的なご発言を求めます。

健康体力論

自分の健康・体力に目を向ける

担当教員名 **竹内　早耶香**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

本授業では、健康及び体力についての知識を深め、健康維持・体力向上に向けて自ら実践できるようになることを目的とする。同時に実際のスポーツ現場で取り扱われている理論やトレーニング技法等を紹介し、自らの日常生活に応用できるようになることも目指す。

到達目標

(1) 健康・体力についての知識を深めることができる
(2) 感性や芸術についての、今日的課題を理解し、自らの意見を述べることができる
(3) 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. アセスメント(こころ①)
5. アセスメント(こころ②)
6. アセスメント(体)
7. 健康維持・体力向上(理論)①
8. 健康維持・体力向上(実践)①
9. 健康維持・体力向上(理論)②
10. 健康維持・体力向上(実践)②
11. 健康維持・体力向上(理論)③
12. 健康維持・体力向上(実践)③
13. 振り返り
14. 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

小課題　50%
最終課題　50%

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

身体を動かす時間もあるので、その際は、動きやすい服装で行うこと。

スポーツ実習A

ソフトボール

担当教員名 **石川　峻**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

ソフトボールの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。

到達目標

(1) ソフトボールについて理解し、基礎的技術を身に付けることができる
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めことができる
(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. ルールの理解、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)

準備学習

インターネットや書籍を用いて、ルールや練習方法、技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　30%
その他　10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

・実習は本学のグラウンドで実施する。ただし、雨天時は本学の体育館にて、バドミントンや卓球等を行うことがある。・動きやすく、汗をかいてもよい服装とグラウンド用シューズを用意すること。

スポーツ実習B

卓球・バドミントン

担当教員名 **石川　峻**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

卓球・バドミントンの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考えていく機会とする。

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. 【卓球】台の設営、ルールの理解、ラケットと球に慣れる
3. 技術練習①/トレーニングゲーム
4. 技術練習②/トレーニングゲーム
5. ゲーム(シングルス):リーグ戦
6. ゲーム(ダブルス):トーナメント戦
7. ゲーム(ダブルス):トーナメント戦
8. 【バドミントン】コートの設営、ルールの理解、ラケットとシャトルコックに慣れる
9. 技術練習①/トレーニングゲーム
10. 技術練習②/トレーニングゲーム
11. 技術練習③/トレーニングゲーム
12. ゲーム(シングルス):リーグ戦
13. ゲーム(ダブルス):トーナメント戦
14. ゲーム(ダブルス):トーナメント戦

準備学習

インターネットや書籍を用いて、ルールや練習方法、技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　30%
その他　10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

・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・バスケットボール

担当教員名 **石川　峻**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

バレーボール・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ていく機会とする。

到達目標

(1) 選択した種目について理解し、基礎的技術を身に付けることができる
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる

授業計画

1. ガイダンス　グループ分け
2. 【バレーボール】バレーボールに慣れ親しむ、ルールの理解、ミニゲーム
3. 技術練習①/トレーニングゲーム
4. 技術練習②/トレーニングゲーム
5. 技術練習③/トレーニングゲーム
6. リーグ戦の実施①
7. リーグ戦の実施②
8. 【バスケットボール】バスケットボールに慣れ親しむ、ルールの理解、ミニゲーム
9. 技術練習①/トレーニングゲーム
10. 技術練習②/トレーニングゲーム
11. 技術練習③/トレーニングゲーム
12. リーグ戦の実施①
13. リーグ戦の実施②
14. リーグ戦の実施③

準備学習

インターネットや書籍を用いて、ルールや練習方法、技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　30%
その他　10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

・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 **石川　峻**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

ニュースポーツの実践と技術習得、チームワークやルールの順守、対人コミュニケーション能力の向上を通じて、豊かな人間性を涵養することを目的とする。また、心身の健康を増進させることや生涯スポーツについてのあり方を考え、独自のニュースポーツを開発する。

到達目標

(1) ニュースポーツを理解し、基礎的技術を身に付けることができる
(2) 自ら健康や体力について考え、積極的に健康の保持増進に努めることができる
(3) 将来継続的に実践可能な生涯スポーツについて考えることができる

授業計画

1. ガイダンス：受講説明
2. コーディネーションゲーム：様々なゲームの紹介、実施
3. インディアカ：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
4. ペタンク：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
5. フライングディスク：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
6. アルティメット：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
7. ユニホック：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
8. キンボール：ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
9. スポーツ鬼ごっこ：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
10. タッチラグビー：コートの設営、ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
11. 3x3バスケットボール：ルールの理解、用具に慣れる、ゲームの実施
12. ニュースポーツの開発①：プランを考える
13. ニュースポーツの開発②：ゲームを通してルールを整備する
14. ニュースポーツの開発③：全体で実践する

準備学習

インターネットや書籍を用いて、ルールや練習方法、技術取得について理解しておくようにする。

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　30%(各自で開発したニュースポーツ・レポート)
その他　10%(実技点)

テキスト・参考図書・材料費

適時紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

動きやすく、汗をかいてもよい服装とグラウンド用、体育館用シューズを必ず用意すること。

英語入門 I

英語で聞こう　英語で話そう

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

なぜ日本人は英語が苦手なのでしょうか。それは、僕たちが英語を積極的に使おうとしないからです。簡単でも間違っていても構わないから、英語を使ってみましょう。この授業では、様ざまな人びととコミュニケーションを図ることをシミュレーションし、練習を繰り返すことで、文法や語彙を始めとする英語体力を身につけていきます。

到達目標

(1) 英文の基本構造を理解することができる
(2) 英語を使うメンタリティーを培うことができる
(3) 簡単な英文を話すことができる

授業計画

1. Introduction: 授業紹介　授業の進め方　授業参加の心構え
2. Pronunciation (1) :英語の発音リズム感
3. Pronunciation (2) :英語の発音日本語にない音
4. Be 動詞 (1): I am, You are, We are,….
5. Be 動詞 (2): She/He is, They are,…
6. Be 動詞 (3): This is, It is, That is,…
7. Be 動詞 (4): These are, Those are,…
8. 一般動詞 (1) : 第1人称　第2人称
9. 一般動詞 (2) : 第3人称
10. 自己紹介 (1) : I am Kyoichi.
11. 自己紹介 (2) : I am a student. I am young.
12. 自己紹介 (3) : I study illustration.
13. Yes/No question (1) : Are you Noriko? Are you a professor?
14. Yes/No question (2) : Do you teach illustration?

準備学習

毎回、宿題を出します。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
授業内試験　50%
授業全体についての振り返りレポートを成安情報サービスで公開します。

テキスト・参考図書・材料費

辞書は必ず授業に持ってきてください。英和辞書は必須です。和英辞書もあれば役に立ちます。電子辞書でもOKです。

履修上の注意・ライセンスなど

参加しましょう。声を出しましょう。間違いを恐れる必要はありません。

英語入門 II

英語でもっと聞こう　英語でもっと話そう

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

英語入門 I で学んだ英語マインドセットをさらにブラッシュアップさせましょう。英語は言うまでもなく言葉ですから、頭で考えるというよりも、耳と目、そして心を全開にして新しいスキルを身につけましょう。

到達目標

(1) 英文の基本構造をさらに深く理解することができる
(2) To increase vocabulary related to everyday objects
(3) 少し複雑な文を話すことができる

授業計画

1. My family (1) : There are five people in my family.
2. My family (2) : My father is a dentist.
3. 過去形 (1) : I was small.
4. 過去形 (2) : I played the piano.
5. 過去形 (3) : Did you go to kindergarten?
6. 現在進行形 : ～ing の使い方
7. WH questions (1) : what を使いこなそう
8. WH questions (2) : who を使いこなそう
9. WH questions (3) : when, where を使いこなそう
10. WH questions (4) : how を使いこなそう
11. WH questions (5) : why を使いこなそう
12. 助動詞 (1) : can, may, must を使いこなそう
13. 助動詞 (2) : will, would を使いこなそう
14. 不定詞と動名詞 : 動詞のワンランク上の使い方

準備学習

毎回宿題を出します。

成績評価方法・基準

授業態度　50%
授業内試験　50%
授業全体についての振り返りレポートを成安情報サービスで公開します。

テキスト・参考図書・材料費

辞書は必ず授業に持ってきてください。英和辞書は必須です。和英辞書もあれば役に立ちます。電子辞書でもOKです。

履修上の注意・ライセンスなど

参加しましょう。声を出しましょう。間違いを恐れる必要はありません。

英語A

基礎的な総合英語コミュニケーション

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

リスニング、スピーキング、リーディング、ライティングの四技能を練習しながら実用的なコミュニケーションの取り合いと自己表現できる能力を鍛えます。使える語彙の自習用フラッシュカードを作成・勉強していきます。

到達目標

(1) 自分が持っている英語で積極的に口頭または文章で自己表現や意思疎通ができる
(2) 基本的な英語でのやり取りを聞いて理解できる
(3) 短いテキストを読んで理解できる
(4) 自主的に語彙の習得・復習・活用ができる

授業計画

1. Orientation
2. Meeting people
3. Friends
4. Friends
5. Abilities
6. Abilities
7. Review (1)
8. Routines
9. Routines
10. Stories
11. Stories
12. Extremes
13. Extremes
14. Review (2)

準備学習

毎週、復習・予習するための課題を出しますので、やってくること。また、毎週の小テストに向けて自分の単語カードの作成と復習をしてくること。

成績評価方法・基準

授業態度　40%(参加度・積極性)
小テスト　30%(単語テスト)
授業内試験　30%

テキスト・参考図書・材料費

教科書:『On Task 1: Student book』(Abax ELT Publishing、ISBN 978-1-78547-071-4、2,650円+税)を使用します。

履修上の注意・ライセンスなど

個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。毎週忘れずに教科書を持参してください。

英語B

基礎的な総合英語コミュニケーション

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

リスニング、スピーキング、リーディング、ライティングの四技能を練習しながら実用的なコミュニケーションの取り合いと自己表現できる能力を鍛えます。使える語彙の自習用フラッシュカードを作成・勉強していきます。(この科目は一応英語Aの続きですが、単独で受講できます。)

到達目標

(1) 自分が持っている英語で積極的に口頭または文章で自己表現や意思疎通ができる
(2) 基本的な英語でのやり取りを聞いて理解できる
(3) 短いテキストを読んで理解できる
(4) 自主的に語彙の習得・復習・活用ができる

授業計画

1. Orientation / Food
2. Food
3. Appearances
4. Appearances
5. Hobbies
6. Hobbies
7. Review (1)
8. Suggestions
9. Suggestions
10. Work
11. Work
12. Future plans
13. Future plans
14. Review (2)

準備学習

毎週、復習・予習するための課題を出しますので、やってくること。また、毎週の小テストに向けて自分の単語カードの作成と復習をしてくること。

成績評価方法・基準

授業態度　40%(参加度・積極性)
小テスト　30%(単語テスト)
授業内試験　30%

テキスト・参考図書・材料費

教科書:『On Task 1: Student book』(Abax ELT Publishing、ISBN 978-1-78547-071-4、2,650円+税)を使用します。

履修上の注意・ライセンスなど

個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。毎週忘れずに教科書を持参してください。

英語C
英語の一般書を読みこなそう

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
英語の学習は、どちらかといえばスポーツのトレーニングに近いものです。ある程度のレベルに到達できたとしても、その後の訓練を怠ると、たちまち力が落ちてしまいます。この授業は、そうならないための実践的な訓練の場を提供します。実際にアメリカやイギリスで一般の人びとに読まれているテキストを選び、しっかり読み込みましょう。

到達目標
(1) 英文法を活かして英語の一般書が読めるようになる
(2) 英語のボキャブラリーを増やすことができる
(3) よりネイティブの人に近い発音ができる

授業計画
1. テキストの選定および学習法の解説
2. 講読
3. 講読
4. 講読
5. 講読
6. 講読
7. 講読
8. 講読
9. 講読
10. 講読
11. 講読
12. 講読
13. 講読
14. 講読

準備学習
英語の文法の基礎は復習しておいてください。中学3年のレベルの教科書を復習しておいてください。

成績評価方法・基準
授業態度　50%
レポート　50%

テキスト・参考図書・材料費
特になし

履修上の注意・ライセンスなど
辞書は必携。予習を怠らないように。

英語C
webの英語を読む

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

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) 自分の興味のある分野を英文で読むことを試みる
(2) 日本語と同じく、英語で読む文章も多様であることを具体的に知る
(3)「読む」こともコミュニケーションであることを体験する

授業計画
1. ガイダンス。授業の意図と英語の学習について述べる。
2. ガイダンス2。インターネット上でのテ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。

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%（授業中の状況）、合評　33%（授業中の発表）
Classroomに提出するリポート　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C
English communication and presentation

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
This is a practical four-skills course aimed at developing your ability to communicate and express yourself in English. In addition to practicing conversational English, students will make regular short presentations, and will also create and study flashcards for self-study of useful vocabulary.

到達目標
(1) Students will be able to maintain simple conversations on various topics.
(2) Students will be able to express themselves in short written compositions.
(3) Students will be able to give short presentations in English.
(4) Students will be able to systematically organize and conduct their own vocabulary learning.

授業計画
1. Orientation
2. College life
3. Mobile phones
4. Mobile phones
5. Movies
6. Movies
7. Review (1)
8. Dating
9. Dating
10. International Food
11. International Food
12. World Englishes
13. World Englishes
14. Review (2)

準備学習
I will assign weekly tasks for review and preview of the material. There will also be a short presentation to prepare in each unit, and you will need to build and study your own vocabulary list for the weekly quiz.

成績評価方法・基準
授業態度　40%（参加度・積極性）
小テスト　30%（単語テスト）
授業内試験　30%

テキスト・参考図書・材料費
教科書:『Global Activator: Your English, My English, World Englishes!』（金星堂、ISBN 978-4-7647-4003-7、2,000円+税）を使用します。

履修上の注意・ライセンスなど
個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。毎週忘れずに教科書を持参してください。

英語F
英語の相互的な理解

担当教員名 **島先　京一**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
この授業では、さまざまなテキストやDVDやインターネットを活用して、英語の総合的な理解の練習を行います。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) 一般的なレベルの英文を総合的に理解することができる
(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

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%
授業内試験　60%（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F
webで自分の興味のある英文を読む

担当教員名 **山本　和人**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
英語Cの続きだがCを取ったからこれを取らねばいけないことはなく、こちらを最初にとってもよい、webで自分に関心のある英語を授業中に探し、それをテクストにして読んでもらう。

到達目標
(1) 自分の興味のある分野を英文で読むことを試みる
(2) 日本語と同じく、英語で読む文章も多様であることを具体的に知る
(3)「読む」こともコミュニケーションであることを体験する

授業計画
1. ガイダンス。授業の意図と英語の学習について述べる。
2. ガイダンス2。インターネット上でのテ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。

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%(授業中の状況)
合評　33%(授業中の発表)
Classroomに提出するリポート　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F
Expressing opinions in spoken and written English

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
In this class we will read and listen to material on selected topics, and we will practice expressing and discussing opinions about the topics in both speaking and writing. Students will also create and present artwork related to the topics we are discussing.

到達目標
(1) Students will be able to express and defend their opinions in English.
(2) Students will be able to make simple oral presentations in English.
(3) Students will be able to systematically organize and conduct their own vocabulary learning.

授業計画
1. Orientation
2. Music
3. Music
4. Music
5. Social media
6. Social media
7. Social media
8. The environment
9. The environment
10. The environment
11. Gender
12. Gender
13. Gender
14. Review

準備学習
Each week I will assign review and preview tasks. Once per unit you will create a piece of artwork related to the topic and prepare to present about it in English. You will also need to keep a personal vocabulary list and study it for a weekly quiz.

成績評価方法・基準
Attitude/participation: 40%
Vocabulary quizzes: 30%
Presentations: 30%

テキスト・参考図書・材料費
授業毎にプリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。

英語G
Expressing opinions in spoken and written English

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
In this class we will read and listen to material on selected topics, and we will practice expressing and discussing opinions about the topics in both speaking and writing. Students will also create and present artwork related to the topics we are discussing.

到達目標
(1) Students will be able to express and defend their opinions in English.
(2) Students will be able to make simple oral presentations in English.
(3) Students will be able to systematically organize and conduct their own vocabulary learning.

授業計画
1. Orientation
2. Travel
3. Travel
4. Travel
5. Money
6. Money
7. Money
8. Race
9. Race
10. Race
11. Food
12. Food
13. Food
14. Review

準備学習
Each week I will assign review and preview tasks. Once per unit you will create a piece of artwork related to the topic and prepare to present about it in English. You will also need to keep a personal vocabulary list and study it for a weekly quiz.

成績評価方法・基準
Attitude/participation: 40%
Vocabulary quizzes: 30%
Presentations: 30%

テキスト・参考図書・材料費
授業毎にプリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。

英会話A
実践して覚える英会話入門

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
スピーキングとリスニングを中心に英語で会話できるための基礎づくりを行います。実用的なコミュニケーションの取り合いと自己表現できる能力を鍛えながら、使える語彙の自習用フラッシュカードを作成・勉強していきます。

到達目標
(1) 自分が持っている英語で積極的に自己表現や意思疎通ができる
(2) 基本的な英語でのやり取りを聞いて理解できる
(3) 自主的に語彙の習得・復習・活用ができる

授業計画
1. Orientation / Getting Started
2. Spelling & Numbers
3. Countries & Languages
4. Countries & Languages
5. Locations
6. Locations
7. Review & Consolidation (1)
8. Actions
9. Actions
10. Occupations
11. Occupations
12. Free time activities
13. Free time activities
14. Review & Consolidation (2)

準備学習
毎週、復習・予習するための課題を出しますので、やってくること。また、毎週の小テストに向けて自分の単語カードの作成と復習をしてくること。

成績評価方法・基準
授業態度　40%(参加度・積極性)
小テスト　30%(単語テスト)
授業内試験　30%(スピーキングテストやプレゼンテーション)

テキスト・参考図書・材料費
教科書:『Fifty-Fifty (3rd Edition): Student book (Intro)』(Pearson Longman Asia ELT、ISBN 9789620056642、2,870円+税)を使用します。

履修上の注意・ライセンスなど
個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。毎週忘れずに教科書を持参してください。

英会話B
実践して覚える英会話入門

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
スピーキングとリスニングを中心に英語で会話できるための基礎づくりを行います。実用的なコミュニケーションの取り合いと自己表現できる能力を鍛えながら、使える語彙の自習用フラッシュカードを作成・勉強していきます。(この科目は一応英会話Aの続きですが、単独で受講できます。)

到達目標
(1) 自分が持っている英語で積極的に自己表現や意思疎通ができる
(2) 基本的な英語でのやり取りを聞いて理解できる
(3) 自主的に語彙の習得・復習・活用ができる

授業計画
1. Orientation
2. Possessions
3. Shopping
4. Shopping
5. The past
6. The past
7. Review & Consolidation (1)
8. The past
9. The past
10. The future
11. The future
12. Telephoning
13. Telephoning
14. Review & Consolidation (2)

準備学習
毎週、復習・予習するための課題を出しますので、やってくること。また、毎週の小テストに向けて自分の単語カードの作成と復習をしてくること。

成績評価方法・基準
授業態度　40%(参加度・積極性)
小テスト　30%(単語テスト)
授業内試験　30%(スピーキングテストやプレゼンテーション)

テキスト・参考図書・材料費
教科書:『Fifty-Fifty (3rd Edition): Student book (Intro)』(Pearson Longman Asia ELT、ISBN 9789620056642、2,870円+税)を使用します。

履修上の注意・ライセンスなど
個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。毎週忘れずに教科書を持参してください。

英会話E
Intermediate English Conversation

担当教員名 **フォスター ヘンリー**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的
In this class we will practice talking about selected topics. The main focus will be on speaking and listening. Students will also do independent research outside of class and then share and discuss what they have learned.

到達目標
(1) Students will be able to discuss various topics and issues in English.
(2) Students will be able to make simple oral presentations in English.
(3) Students will be able to systematically organize and conduct their own vocabulary learning.

授業計画
1. Orientation
2. Digital life
3. Digital life
4. Digital life
5. Travel
6. Travel
7. Travel
8. Health
9. Health
10. Health
11. Movies
12. Movies
13. Movies
14. Review

準備学習
Each week you will need to find an English-language article, video, or listening text that you are interested in and study it. You will then tell your classmates about it in class. You will also need to keep a personal vocabulary list and study it for a weekly quiz.

成績評価方法・基準
Attitude/participation: 40%
Vocabulary quizzes: 30%
Mini presentations: 30%

テキスト・参考図書・材料費
授業毎にプリントを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど
個々のレベルを問わず英語でコミュニケーションを取り合うことが大事で、評価されます。個人差を気にせず積極的に取り組んでください。オンライン辞書やネット検索、単語カードのアプリなどを使うため、毎週授業中にスマートフォンを使う必要があります。

日本語A
日本語の基礎をかためる

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生

授業概要及び目的
日本語能力試験(ＪＬＮＰ)Ｎ３以上の基本的な日本語の文法事項を確実に習得し、それらを「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになることを目標とする。各回、授業の初めにＮ２試験レベルの聞き取りを行う。後半では日本語文の読み取りを行い、内容を理解する。また、そこで使われている文型や語彙を使えるように練習する。

到達目標
(1) 日本語の基本的な単語を使って、自然に近いスピードで受け答えができる
(2) 日本語の平易な文章を読むことができる
(3) Ｎ３レベルの漢字を読み、また書くことができる

授業計画
1. 導入　トピック１・梅の開花日(１)　読解
2. 同(２)　読解　文法
3. 同(３)　文法　総合練習
4. トピック２・どれだけ待てますか?(１)　読解
5. 同(２)　文法
6. 同(３)　総合練習
7. トピック１・２　まとめ　《中間試験》
8. トピック３・お化けと幽霊(１)　読解
9. 同(２)　文法
10. 同(３)　総合練習
11. トピック４・サルの視力検査(１)　読解
12. 同(２)　文法
13. 同(３)　総合練習
14. トピック３・４　まとめ　《最終試験》

準備学習
学習した内容を復習し、文法事項を覚える。授業でできなかった問題を練習する。

成績評価方法・基準
授業態度　30%(受講態度、積極性)
授業内試験　70%(中間試験、最終試験から授業理解度を評価。答案は採点後、返却します。)

テキスト・参考図書・材料費
テキスト:『日本語中級J301』(スリーエーネットワーク)
テキスト・練習問題などの教材はコピーして配付する。

履修上の注意・ライセンスなど
受講態度・受講姿勢を重視する。なお、受講生の人数などによって、内容を変更する場合がある。

日本語B
使える日本語表現の幅を広げる

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生

授業概要及び目的
日本語能力試験(ＪＬＮＰ)Ｎ３以上の日常的な場面で使われる日本語の文法を習得し、それらを実際に「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになる。各回の初めに、Ｎ２試験レベルの聞き取りを行う。また、日本語で書かれた文章の読み取りを行い、そこで使われている文型や語彙を使えるように練習する。

到達目標
(1) 日本語の基本的な単語と文型を使って、自然に近いスピードで日常的な会話ができる
(2) 日本語の平易な説明文や解説を聞き取るとともに、読むことができる
(3) Ｎ３レベルの漢字を問題なく読み、また書くことができる

授業計画
1. 導入　メールの表現
2. トピック１・子どもの絵(１)　読解
3. 同(２)　文法
4. 同(３)　総合問題
5. トピック２・洋服の色で知る今日のわたし(１)　読解・文法
6. 同(２)　総合問題
7. トピック１・２　まとめ　《中間試験》
8. トピック３・水にあふれる個性(１)　読解
9. 同(２)　読解　文法
10. 同(３)　文法　総合問題
11. 同(４)　総合問題
12. 発表(１)
13. 発表(２)
14. トピック３　まとめ　《最終試験》

準備学習
学習した内容を復習し、文法事項を覚える。授業でできなかった問題を練習する。

成績評価方法・基準
授業態度　30%(受講態度、積極性)
授業内試験　60%(中間試験、最終試験から授業理解度を評価。答案は採点後、返却します。)
その他　10%(スピーチ)

テキスト・参考図書・材料費
テキスト:『日本語中級J301』(スリーエーネットワーク)『日本語中級J501』(スリーエーネットワーク)
テキスト、練習問題などの教材は添付ファイルで配付する。また、授業時に画面共有する。

履修上の注意・ライセンスなど
受講態度・受講姿勢を重視する。やむを得ない場合以外は遠隔授業時にカメラをオンにすること。無断での中途退出は欠席とする。なお、受講生の人数などによって、内容を変更する場合がある。

日本語C

表現の意味を正確に理解し、使用する

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生で、日本語Ａを履修した者

授業概要及び目的

日本語能力試験（JLNP）N２程度の日本語の表現を習得し、それらを「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになることを目指す。各回、N１試験レベルの聴解練習を行う。また、テーマごとの文章を読み、そこで使われている表現や語彙を確認しながら内容を理解する。

到達目標

(1) 日本語の自然に近いスピードの会話を聞き取り、授業の場面で必要な会話ができる
(2) 日本語の説明文や解説を読んで理解することができる
(3) N２レベル程度の漢字を読み、また書くことができる

授業計画

1. 導入　トピック１・言葉の役割
2. トピック２・地図の役割（１）　読解・練習
3. 同（２）　文法・練習
4. トピック３・日時計（１）　読解・練習
5. 同（２）　文法・練習
6. 同（３）　文法・練習
7. トピック１～３　まとめ　《中間試験》
8. トピック４・風呂場の戸（１）　読解・練習
9. 同（２）　文法・練習
10. 同（３）　文法・練習
11. トピック５・衝動買いを誘導する（１）　読解・練習
12. 同（２）　読解・文法
13. 同（３）　文法・練習
14. トピック４～５まとめ　《最終試験》

準備学習

学習した内容を復習し、単語・文法事項を覚える。授業内でできなかった問題を練習する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度、積極性）
授業内試験　70%（中間試験、最終試験から授業理解度を評価。答案は採点後、返却します。）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：『大学生・大学院生　留学生の日本語　1. 読解編』『同　3. 論文読解編』（アカデミックジャパニーズ研究会）テキスト、練習問題などの教材はコピーして配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

受講態度・受講姿勢を重視する。なお、受講生の人数などによって、内容を変更する場合がある。

日本語D

日本語で書かれた文章を理解し、考えを述べる

担当教員名 **中嶌　容子**

受講対象・履修要件 日本語を母語としない学生で、日本語Ｂを履修した者

授業概要及び目的

日本語能力試験（ＪＬNP）N２以上の日本語表現を習得し、それらを「聞く」「話す」「読む」「書く」場面で使えるようになることを目指す。各回、N１試験レベルの聴解練習を行う。学期前半では、文章の読解を行い、時間に余裕があれば、比較的長い視聴覚教材の聞き取りを行う予定である。学期の後半では、一般向けの図書の読解を行い、文章の理解とともに意見交換を行い、語彙や表現の充実を図る。

到達目標

(1) 日本語の自然に近いスピードで、話の具体的な内容を理解しながら会話ができる
(2) 日本語の説明文や解説を読んで理解することができる
(3) N２レベルの漢字を問題なく読み、また書くことができる

授業計画

1. 導入・手で数を表す（１）　読解 ／ 複数の文（１）
2. 同（２）　文法・練習 ／ 複数の文（２）
3. 同（３）　文法・練習 ／ 簡潔な表現（１）
4. 文明はどのように伝わったか「茶」（１）　読解 ／ 簡潔な表現（２）
5. 同（２）　文法・練習 ／ 含意・解釈（１）
6. 同（３）　文法・練習 ／ 含意・解釈（２）
7. 読解・書き言葉に関するまとめ　《中間試験》
8. 文法問題　「は」と「が」（１）
9. 文法問題　「は」と「が」（２）／ 短編小説（１）
10. 文法問題　「は」と「が」（３）／ 短編小説（２）
11. 文法問題　文の呼応（１）／ 短編小説（３）
12. 文法問題　文の呼応（２）／ 発表準備
13. テーマ発表
14. 文法問題・短編小説に関するまとめ　《最終試験》

準備学習

授業で学習した内容を復習する。理解できていないと思う語彙や表現について各自で調べる。

成績評価方法・基準

授業態度　30%（受講態度、積極性）
授業内試験　60%（中間試験、最終試験から授業理解度を評価。答案は採点後、返却します。）
その他　10%（テーマ発表）

テキスト・参考図書・材料費

教材は添付ファイルで配付する。また、授業時に画面共有する。

履修上の注意・ライセンスなど

受講態度・受講姿勢を重視する。やむを得ない場合以外は遠隔授業時にカメラをオンにすること。なお、受講生の人数などによって、内容を変更する場合がある。

コミュニティデザイン概論

近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／由井　真波・仁連　孝昭**

受講対象・履修要件 2年生

授業概要及び目的

成安造形大学の教育理念は、「芸術による社会への貢献」です。開学以来、大津市はもとより滋賀県の各所において、地域の人々とともに様々な地域の課題に取り組んできました。一方で、2015年に国連は持続可能な開発目標「SDGs」を掲げ、来るべき社会の有り様が提言されています。日本では少子高齢化や人口減少社会に伴う、地域の疲弊は現代社会の大きな問題として取り上げられています。この授業では、これらの社会問題を客観的に捉え、芸術大学で学ぶ自分たちに何ができるのかを考え、以後の作品制作や地域活動の糧となることを目的とします。具体的にはこの概論において①コミュニティデザイン、②近現代のコミュニティの諸相、③地域学の3つ内容を学び、2年生以降に開講されている社会実践科目（プロジェクト演習、コミュニティデザイン論、近江学等）につなげ、学びを深めるカリキュラムとなっています。

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
(2) 近現代のコミュニティ形成の諸相を理解し、現代の身近な関係性について理解を深める
(3) 21世紀におけるコミュニティの大切さを学際的な地域学という学問の中から理解する

授業計画

1. ガイダンス　（担当：加藤・石川・由井真波　本学客員教授）
2. コミュニティデザインとは　（担当：由井）
3. ものづくりを核とした本学独自のコミュニティデザイン　関係性シートの説明　（担当：由井）
4. 近現代コミュニティの諸相1　（担当：仁連孝昭　本学客員教授）
5. コミュニティデザイン事例紹介A　特別講師（ゲストスピーカー）関係性シートの記入
6. コミュニティデザイン事例紹介B　特別講師（ゲストスピーカー）関係性シートの記入
7. コミュニティデザイン事例紹介C　特別講師（ゲストスピーカー）関係性シートの記入
8. コミュニティデザイン事例紹介D　特別講師（ゲストスピーカー）関係性シートの記入
9. 中間レポート　関係性シートにしたがってA～Dの事例の中で最も興味を持ったものについて分析する
10. コミュニティデザイン発表会　提出された関係性シートの中から好事例を選び、ワークシートをもとに学生がコミュニティデザインの分析を発表する。10名程度発表を聞くことでものづくりを核としたコミュニティデザインの本質の理解を深める
11. 近現代コミュニティの諸相2　（担当：仁連）
12. 近現代コミュニティの諸相3　（担当：仁連）
13. 地域学の魅力「近江学概論1」　（担当：加藤）
14. 地域学の魅力「近江学概論2」　（担当：加藤・石川）

準備学習

ゲストスピーカーは授業の初回に報告します。ゲストスピーカー（特別講師）を事前に調べておくこと。

成績評価方法・基準

出席態度　50%、中間レポート　20%、まとめレポート　30%
最終レポートは返却します。

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付

履修上の注意・ライセンスなど

出席率の低いものは不可

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**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

日本一大きい琵琶湖とその存在意義を考えます。湖がその周辺の人々の営みのうえでどのような役割を果たしてきたのだろうか。湖を中心とした祭礼・行事・伝承・漁法などの諸相をプリント・スライド・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) どこの地域においても活かすことのできる普遍的な価値観を身につけることができる
(3) 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. 湖辺の祭礼　大津祭
4. まとめレポート
5. 湖とその周辺に伝えられている伝承（1）
6. 湖とその周辺に伝えられている伝承（2）
7. まとめレポート
8. 琵琶湖の漁類とその漁法（1）　（琵琶湖博物館）
9. 琵琶湖の漁類とその漁法（2）　（琵琶湖博物館）
10. 滋賀県立琵琶湖博物館見学　（琵琶湖博物館）
11. 滋賀県立琵琶湖博物館見学　（琵琶湖博物館）
12. 琵琶湖博物館まとめレポート
13. 琵琶湖の今日的意義　重要文化的景観と近江八景
14. 最終レポート

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

最終レポート　50%
出席態度・まとめレポート　50%

テキスト・参考図書・材料費

適宜プリントを配付。滋賀県立琵琶湖博物館までの交通費が必要。
参考図書：木村至宏著「琵琶湖–その呼称の由来–」サンライズ出版（2001）加藤賢治著「水と祈りの近江を歩く」サンライズ出版（2019）

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2

多様な「現場」におけるコミュニティデザインのアプローチを知る

担当教員名 **由井　真波**

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）

授業概要及び目的

少子高齢化や首都圏一極集中、地域の文化と経済の縮小など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が活動する「現場」において、様々な課題に気付き、他者とともに、デザインの力で解決へ至る道を探す考え方や態度を身に付けることを目的とします。企業の社会的責任（CSR）含めてサードプレイスを運営し、社会における新しい企業のあり方を試行する企業担当者や、地方の現場でソーシャルなビジネスを展開するNPO等の担当者を特別講師とし、それぞれの「現場」における実践例を題材として、意義や課題、デザインの可能性を考えます。

到達目標

(1) 実社会でのコミュニティデザインの多様なアプローチを見つけ俯瞰的に認識できる
(2) コミュニティデザインによる社会活動・企業活動に対する働きかけとその影響を関係づけられる
(3) 問いの効果に気付き、創造的な問いを立てることができる
(4) コミュニティデザインのプロセスや影響を図化（見える化）し相互にコミュニケーションできる

授業計画

1. 導入：ガイダンス
2. 全体：コミュニティデザイン概観
3. 手法：プロセスと見える化
4. ケーススタディ(1)①：ヒアリング準備
5. ケーススタディ(1)②：特別講師による事例紹介、ヒアリング
6. ケーススタディ(1)③：ワークシート作成、シェア
7. ケーススタディ(2)①：ヒアリング準備
8. ケーススタディ(2)②：特別講師による事例紹介、ヒアリング
9. ケーススタディ(2)③：ワークシート作成、シェア
10. ケーススタディ(3)①：オンラインフィールドワーク
11. ケーススタディ(3)②：フィールドワークシェア、提案作成
12. ケーススタディ(2)④：提案作成
13. ケーススタディ(2)⑤：発表、シェア
14. まとめ：ふり返りとレポート

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（ワークショップへの参加度、ミニッツペーパー含む）　70%
レポート（ワークシート含む）　30%

テキスト・参考図書・材料費

適宜資料を配付。参考図書は授業内で紹介。必要な文具はガイダンスにて紹介、各自の負担とします（ふせんやサインペンなど）。
事前準備に係る出力（若干）も各自の負担とします。

履修上の注意・ライセンスなど

毎回、全体やグループでの共有・深化のためのワークショップを行います。積極的な姿勢での受講を求めます。第10回の「オンラインフィールドワーク」の日程は仮に11月27日（土）としていますが、授業内にて調整します。特別講師との調整次第でスケジュールは変更する場合があります。

近江学A（大学連携・地域連携型PBL科目「おうみ学生未来塾」）

地域を知ることの大切さを学ぶ

担当教員名 **加藤 賢治・仁連 孝昭**

受講対象・履修要件 全学年

授業概要及び目的

成安造形大学が位置する近江（滋賀県）は中央に位置する琵琶湖とそれを囲むように連なる美しい山々という恵まれた自然環境を有するフィールドです。それだけでなく、古代から文化が形成されてきたために、多くの文化遺産を保有し、その伝統を今に伝えています。この科目は、本学近くにある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。※この科目は、一般社団法人環びわ湖大学・地域コンソーシアム「おうみ学生未来塾」の提供科目となっています。コンソーシアム加盟大学の学生が履修し、他大学の学生との交流も深まります。

到達目標

(1) 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
(5) グループワーク・ディスカッションを通じてまとめる力や発表する力を身につけることができる

授業計画

1. ガイダンス　フィールドワークの概要と目的
2. 「比叡山三塔を巡る」根本中堂・西塔・行者の道・横川
3. 「比叡山三塔を巡る」根本中堂・西塔・行者の道・横川
4. 「比叡山三塔を巡る」根本中堂・西塔・行者の道・横川
5. 「比叡山三塔を巡る」根本中堂・西塔・行者の道・横川
6. 「仰木の集落を訪ねて」仰木集落フィールドワーク
7. 「仰木の集落を訪ねて」仰木集落フィールドワーク
8. 「仰木の集落を訪ねて」仰木集落フィールドワーク
9. 「仰木の集落を訪ねて」仰木集落フィールドワーク
10. 「グループワーク・ディスカッション」歴史文化資源を活かした持続可能な地域活性化について
11. 「グループワーク・ディスカッション」歴史文化資源を活かした持続可能な地域活性化について
12. 「グループワーク・ディスカッション」歴史文化資源を活かした持続可能な地域活性化について
13. 成果発表会
14. まとめレポート

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

集合場所までの交通費等

履修上の注意・ライセンスなど

フィールドワークの内容や日程が多少変更される場合があります。ガイダンスには必ず出席してください。

エコロジーと社会

エコシステムの原理と人間社会の持続性

担当教員名 **仁連　孝昭**

受講対象・履修要件 2年生以上

授業概要及び目的

エコシステムの原理を解説し、それに基づき社会の持続性を評価するとともに持続可能な社会を展望する。エコシステムは生命の相互作用により創出された調和のとれたシステムである。創造力を磨くために、生命世界において、いかにどのようなものが創出されてきたのかについて学ぶことの意義は大きい。

到達目標

(1) 生命豊かなエコシステムがどのように創出されたのかについて確認する
(2) エコシステムを永く持続させてきた原理(エコロジー)について確認する
(3) エコロジーの原理を適用した社会を展望する
(4) 生命世界においていかに新しいものごとが創出されたかについて確認する
(5) 自然や社会の諸現象を全体(諸関係のネットワーク)として観察できる態度を身につける

授業計画

1. はじめに　授業ガイダンス
2. 私たちの世界の成り立ち(1)　地球と生命
3. 私たちの世界の成り立ち(2)　人間社会
4. エコシステムの特徴
5. エコシステムの持続性(1)　物質循環の仕組み
6. エコシステムの持続性(2)　エネルギーの流れ
7. エコシステムのダイナミクス
8. 中間まとめ
9. エコロジーから学ぶ持続性
10. 持続可能なエネルギー
11. 持続可能な水循環
12. 持続可能な農林業
13. 持続可能な産業
14. 持続可能な都市と農村

準備学習

授業開始までに参考書を活用して予習し、講義内容を十分理解できるように準備するとともに、疑問点を整理しておく。(100分程度)
授業終了後は講義内容を整理し、理解できたこと、理解できなかったことをまとめ、次ぎの授業の準備をする。(100分程度)

成績評価方法・基準

授業態度　40%(出席態度)、レポート　60%(ミニッツレポートで授業の理解度を評価)

テキスト・参考図書・材料費

参考図書:リン・マーギュリス「共生生命体の30億年」草思社、2000。ウンベルト・マトゥラーナ、フランシスコ・バレーラ『知恵の樹』ちくま学芸文庫、1997。エリザベット・サトゥリス『アースダンス:進化のステップを踏みつづける地球。その先にあるのは人類の自滅か?存続か?』パベル・ブレス、2007。ジャニン・ベニュス『自然と生体に学ぶバイオミミクリー』オーム社、2006。ヴォルフガング・ザックス『地球文明の未来学:脱開発へのシナリオと私たちの実践』新評論、2003。ポール・ホーケン、エイモリ・B・ロビンズ、L・ハンター・ロビンズ『自然資本の経済:「成長の限界」を実践する新産業革命』日本経済新聞社、2001。ピーター・センゲ他『持続可能な未来へ:組織と個人による変革』日本経済新聞社、2010。F・アーンスト・シューマッハー『スモールイズビューティフル』講談社学術文庫、1986。ウィリアム・マクダナー、マイケル・ブラウンガート『サステイナブルなものづくり:ゆりかごからゆりかごへ』人間と歴史社、2009。ドネラ・H・メドウズ、枝廣淳子『世界はシステムで動く:いま起きていることの本質をつかむ考え方』英治出版、2015。イアン・L・マクハーグ『デザイン・ウィズ・ネイチャー』集文社、1994。Capra, Fritjof and Pier Luigi Luisi, The Systems View of Life: A Unifying Vision, Cambridge University Press, 2014. Odum, Howard T. and E. C. Odum, A Prosperous Way Down: Principles and Policies, University Press of Colorado, 2001.

履修上の注意・ライセンスなど

プロジェクト演習について

「芸術による社会への貢献」を教育理念とする本学では、地域貢献活動を具現化するために「結ぶ、つなげる、広げる」をテーマに、「学生・教員の教育、研究に貢献していること」「連携先の社会活動に貢献していること」「大学を含む地域社会全体に貢献していること」という3つの貢献を包括する事業をプロジェクトとして展開しています。

その中でも、学生の教育や教員の研究に資する内容があるものについては、本学の教育カリキュラムの一環として「プロジェクト演習」という科目（2単位の認定科目）を設定して、単位認定を行っています。

科目名は、「（例）プロジェクト演習1A」と呼び、数字「1」の部分は受講時期に合わせた学修目標のレベルを示し、アルファベットはプロジェクトの内容に準じるカテゴリを意味します。（下記を参考にしてください）

プロジェクトの受講時期に合わせた学修目標のレベル表

	専門導入課程	専門基盤課程		専門研究課程
	1年生	2年生	3年生	4年生
	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
科目名	プロジェクト演習1A プロジェクト演習1B プロジェクト演習1C プロジェクト演習1D プロジェクト演習1E	プロジェクト演習2A プロジェクト演習2B プロジェクト演習2C プロジェクト演習2D プロジェクト演習2E	プロジェクト演習3A プロジェクト演習3B プロジェクト演習3C プロジェクト演習3D プロジェクト演習3E	プロジェクト演習4A プロジェクト演習4B プロジェクト演習4C プロジェクト演習4D プロジェクト演習4E

プロジェクトのカテゴリ

A：歴史・地域　　B：デザイン　　C：文化・芸術　　D：教育・福祉　　E：プロデュース

学修目標のめやす

学修目標は学年ごとに設定された以下の学修目標と、カテゴリごとの開講目的への理解などから構成されます。
以下の学修目標は一般的な一例です。プロジェクトによってその内容は変わります。

＜学年＞　　＜目標例＞

1年生 …… 積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う
2年生 …… 与えられた役割を理解し、自らの意思で作業を行う
3年生 …… 参加するプロジェクトの内容を理解し、企画・立案ができる
4年生 …… リーダーとしてプロジェクトを牽引する、またはフォロワーとしてプロジェクトを遂行する
地域文化とその背景を理解し、自らの表現が社会と対峙できているかを理解できる

プロジェクト科目の履修登録から単位認定まで

プロジェクト科目は履修登録ガイダンス時に、開講するプロジェクトのシラバスを公開します。

⇒シラバスを確認して履修登録を行います。
⇒初回の授業で担当教員からガイダンスを受けます。
⇒ガイダンスでは、「プロジェクトレポート」の説明を受けます。
⇒「プロジェクトレポート」とは、そのプロジェクトにおける自分の目標や、進行状況や取り組み状況、プロジェクトの結果、まとめなどを写真や図表も交えてわかりやすくまとめるポートフォリオのようなものです。授業が開始すると同時にレポートの作成を始めます。
⇒プロジェクトが終了したら、担当教員の指示を受け、指定の期日までに「プロジェクトレポート」を教務課に提出します。
⇒担当教員がレポートを確認して到達目標を判断し、目標レベルに到達していると判断されれば「認定」となり、成績表には「N」と記され、2単位が取得単位として認定されます。

令和3年度に開講が予定されるプロジェクト

・近江里山フィールドワーク（担当：今森 光彦客員教授監修）
・大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」プロジェクト（担当：田中 真一郎・加藤 賢治）
・大津市歴史博物館おもちゃのワークショッププロジェクト（担当：宇野 君平）
他、約15科目のプロジェクトが開講される予定です。履修登録ガイダンスで募集を開始します。

令和3年度 開講プロジェクト シラバス（一部抜粋）

大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」イベント企画・広報展開プロジェクト

連携先：ちま吉協議会

担当教員名 **田中　真一郎・加藤　賢治（２名共担）**

受講対象・履修要件 全領域・全コース対象１～４年生
・Illustrator、Photoshopの基本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。それ以降14年間、「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を、学生の手で企画・デザイン・制作してきた。過去の実績の上に、本年度も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。過去の実績の上に、本年度もさらにパワーアップした活動を実施したい。アイディアを練り、子どもたちや地域住民に向けた活動を展開することを目標としている。
本科目では、主に「イベント企画・広報展開」に主眼を置き、イベントを企画・広報計画→デザイン制作→イベント当日の運営などの流れに沿って、新たなイベント企画や広報活動を主体的に推進し、実践的に学んでいく。
＊ただし、コロナ禍の状況によって、授業計画は変更する可能性があります。

到達目標

１年生…地域文化や大津祭を理解したうえで、積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う。
２年生…与えられた役割を理解し、イベント企画や広報計画に対して具体的に取り組む。
３年生…祭に携わる人々や地域住民と対話し、プロジェクト全体の企画・立案が出来る。
４年生…リーダーとしてチームを牽引、またはフォロワーとしてタスクを遂行。地域文化の背景を理解し、社会貢献につながる活動ができる。

授業計画

1. ガイダンス
（授業概要　学年による到達目標の違い プロジェクトレポートの作成方法の説明）
2. 「大津祭曳山展示館」視察
3. アイデア展開
4. 企画検討
5. 企画検討・企画書作成
6. 曳山連盟・大津商工会議所等へのプレゼンテーション
7. 企画に沿ったデザイン開発
8. 企画に沿ったデザイン開発
9. 広報物印刷入稿
10. 広報物設置等
11. 広報物設置等
12. 大津祭・宵宮での「ちま吉センター」運営実習
（コロナ禍の状況によって変更の可能性あり）
13. 大津祭・本祭での「ちま吉センター」運営実習
（コロナ禍の状況によって変更の可能性あり）
14. 総括（まとめ）

テキスト・参考図書・材料費・交通費

・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。
・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、各種打ち合わせや各種イベント参加・大津祭当日など現地までの交通費（4～6回程度）は自己負担。

準備学習・履修上の注意・ライセンスなど

・初回授業：4月１５日（木）６限目／場所未定・２回目以降の授業は不定期開講で６限目を予定している（受講者の希望を聞くが、基本はX曜日に設定する）。・企画内容や実施タイミング、メディアごとにチーム分けして計画推進をしてもらう。・各自の担当する案件によって、自宅制作（授業時間外）も発生する。また、土曜・日曜・夏休み期間に活動する可能性もある。・複数の案件が並行して進行するので、一人ひとり各個人が責任意識を持ち、実現に向けた品質管理・日程管理をおこなうこと。・１０月９日・１０日の大津祭当日の「ちま吉センター」の運営実習には必ず全員参加すること。

大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」グッズ開発・CC計画オブジェ制作プロジェクト

連携先：ちま吉協議会

担当教員名 **田中　真一郎・加藤　賢治**

受講対象・履修要件 全領域・全コース対象１～４年生
・「ちま吉」イベント企画・広報展開プロジェクトとの同時履修は必須
・Illustrator,Photoshopの基本的操作。さらにはオブジェ制作を希望する場合、塑像制作や3DCGソフトの操作が求められる

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。それ以降14年間、「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を、学生の手で企画・デザイン・制作してきた。過去の実績の上に、本年度も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。過去の実績の上に、本年度もさらにパワーアップした活動を実施したい。アイディアを練り、子どもたちや地域住民に向けた活動を展開することを目標としている。本科目では、主に「ちま吉グッズ」の開発に主眼を置き、商品企画→デザイン制作→発注管理→販売実習などの流れに沿って、毎年新たな商品企画を主体的に推進し、実践的に学んでいく。また本年度は、学園100周年事業のクリエイティブキャンパス計画に沿って、ちま吉ファミリーのオブジェ制作（塑像や3DCGによる原型制作等）にも取り組み、鋳造業者への発注・設置までを協働していく。
＊ただし、コロナ禍の状況によって、授業計画は変更する可能性があります。

到達目標

１年生…地域文化や大津祭を理解したうえで、積極的にプロジェクトに参加し、共同作業を行う。
２年生…与えられた役割を理解し、イベント企画や広報計画に対して具体的に取り組む。
３年生…祭に携わる人々や地域住民と対話し、プロジェクト全体の企画・立案が出来る。
４年生…リーダーとしてチームを牽引、またはフォロワーとしてタスクを遂行。地域文化の背景を理解し、社会貢献につながる活動ができる。

授業計画

1. ガイダンス（授業概要　学年による到達目標の違い プロジェクトレポートの作成方法の説明）
2. ちま吉ファミリー原型企画制作計画策定
3. ちま吉ファミリー原型業者見積り／商品企画（リサーチ）
4. ちま吉ファミリー原型制作／商品アイデア展開
5. ちま吉ファミリー原型制作／商品企画書作成・パッケージング計画
6. ちま吉ファミリー原型・商品企画とも中間合評
7. ちま吉ファミリー原型制作／商品デザイン開発
8. ちま吉ファミリー原型完成・業者への鋳造依頼／商品デザイン開発
9. 商品発注データ作成・パッケージ制作
10. 商品発注管理・パッケージ制作
11. 商品納品管理・パッケージング・展示計画
12. 大津祭・本祭での「ちま吉センター」運営実習（コロナ禍の状況によって変更の可能性あり）
13. 大津祭・本祭での「ちま吉センター」運営実習（コロナ禍の状況によって変更の可能性あり）
14. 総括（まとめ）

テキスト・参考図書・材料費・交通費

・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。
・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、各種打ち合わせや各種イベント参加・大津祭当日など現地までの交通費（4～6回程度）は自己負担。

準備学習・履修上の注意・ライセンスなど

・初回授業：4月１５日（木）６限目／場所未定・２回目以降の授業は不定期開講で６限目を予定している（受講者の希望を聞くが、基本はX曜日に設定する）。・企画内容や実施タイミング、メディアごとにチーム分けして計画推進をしてもらう。・各自の担当する案件によって、自宅制作（授業時間外）も発生する。また、土曜・日曜・夏休み期間に活動する可能性もある。・複数の案件が並行して進行するので、一人ひとり各個人が責任意識を持ち、実現に向けた品質管理・日程管理をおこなうこと。・１０月９日・１０日の大津祭当日の「ちま吉センター」の運営実習には必ず全員参加すること。

おもちゃのワークショップ プロジェクト１

連携先：大津市歴史博物館

担当教員名 **宇野 君平**

受講対象・履修要件 全学生　※おもちゃのワークショップ プロジェクト１と２は、合わせて履修してください。

授業概要及び目的

「おもちゃのワークショップ　プロジェクト」は、大津市歴史博物館と成安造形大学の連携事業として、大津市内の小学生を対象に、おもちゃづくりのワークショップを開催するものです。この活動は、郷土の歴史・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。今年度は、大津市歴史博物館で開催される企画展「大津のどうぶつ博物館」と連携して、大津に関わる歴史資料の中に登場する「動物」をテーマに、おもちゃのワークショップを開催します。この活動を通じて、社会教育の現場を実践的に学びます。「おもちゃのワークショップ　プロジェクト１」は、おもちゃキットの開発から、案内チラシの作成やスタッフユニフォーム等の制作まで、その全てを学生主体で取り組みます。

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. プロジェクト説明会：おもちゃのワークショップ１・プロジェクトレポートについて
2. 歴博訪問：「大津のどうぶつ博物館」展について
3. 歴博訪問：「おもちゃのワークショップ」について
4. おもちゃキットの考案
5. おもちゃキットの試作
6. おもちゃキットの提案
7. おもちゃキットの決定
8. 広報大津の入稿
9. チラシの作成
10. スタッフユニフォーム・缶バッジ制作について
11. チラシの入稿
12. おもちゃキットの導入について
13. おもちゃキットの量産について
14. おもちゃのワークショップの本番に向けて

準備学習

授業はミーティングが主体となりますので、話し合った内容に応じて、アイデアを構想したり制作に取り組むのは、授業時間外を活用して臨んでください。

成績評価方法・基準

授業態度３０％　プレゼン評価３０％　プロジェクトレポート40%
※プロジェクト科目は、認定（N）・不可（X）で評価します。プロジェクトレポートが未提出の場合は不可（X）となります。

テキスト・参考図書・材料費・交通費

テキスト・参考図書は適宜紹介します。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

詳細なスケジュールは初回ガイダンスで紹介します。大津市歴史博物館と連携した実践的な活動です。遅刻や欠席がないようにスケジュールを管理して臨んでください。
※この授業は全て対面授業ですが、必要に応じて以下のソフトウェアを使用する場合があります。・成安情報サービス　・Classroom　・Meet

おもちゃのワークショップ プロジェクト２

連携先：大津市歴史博物館

担当教員名 **宇野 君平**

受講対象・履修要件 全学生　※おもちゃのワークショップ プロジェクト１と２は、合わせて履修してください。

授業概要及び目的

「おもちゃのワークショップ　プロジェクト」は、大津市歴史博物館と成安造形大学の連携事業として、大津市内の小学生を対象に、おもちゃづくりのワークショップを開催するものです。この活動は、郷土の歴史・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。今年度は、大津市歴史博物館で開催される企画展「大津のどうぶつ博物館」と連携して、大津に関わる歴史資料の中に登場する「動物」をテーマに、おもちゃのワークショップを開催します。この活動を通じて、社会教育の現場を実践的に学びます。「おもちゃのワークショップ　プロジェクト２」は、この活動を紹介する展示パネル等の制作・展示から、ワークショップ本番の運営まで、その全てを学生主体で取り組みます。

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. 展示パネル等の制作・展示①・ワークショップの準備①
2. 展示パネル等の制作・展示②・ワークショップの準備②
3. 展示パネル等の制作・展示③・ワークショップの準備③
4. 展示パネル等の展示・展示④・ワークショップの準備④
5. 展示パネル等の制作・展示⑤・ワークショップの準備⑤
6. おもちゃのワークショップ本番（午前）
7. おもちゃのワークショップ本番（午後）
8. おもちゃのワークショップ本番（午前）
9. おもちゃのワークショップ本番（午後）
10. おもちゃのワークショップ本番（午前）
11. おもちゃのワークショップ本番（午後）
12. おもちゃのワークショップ本番（午前）
13. おもちゃのワークショップ本番（午後）
14. まとめ　プロジェクトレポートの提出

準備学習

授業はミーティングが主体となりますので、話し合った内容に応じて、アイデアを構想したり制作に取り組むのは、授業時間外を活用して臨んでください。

成績評価方法・基準

授業態度３０％　プレゼン評価３０％　プロジェクトレポート40%
※プロジェクト科目は、認定(N)・不可(X)で評価します。プロジェクトレポートが未提出の場合は不可(X)となります。

テキスト・参考図書・材料費・交通費

テキスト・参考図書は適宜紹介します。材料費・交通費の自己負担はありません。

準備学習・履修上の注意・ライセンスなど

詳細なスケジュールは初回ガイダンスで紹介します。大津市歴史博物館と連携した実践的な活動です。遅刻や欠席がないようにスケジュールを管理して臨んでください。

就職を希望する場合のスタンダードカリキュラム

		専門導入課程		専門基盤課程				専門研究課程	
		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
キャリアデザイン科目	学部受講指定科目	キャリアデザイン概論1	キャリアデザイン概論2						
	選択科目	インターンシップ		就業力育成論1 就業力育成演習A インターンシップ	就業力育成論2 就業力育成演習B ポートフォリオ演習	就業力育成論3 就業力育成演習C インターンシップ	就業力育成論4 就業力育成演習D	就職活動	
		入学してきた動機を見つめ直し、この大学時代に何を、何のためにどう学ぶかを考えます。将来のビジョンを明確にすることで、より学びの意識を高めていきます。		芸術と関わりながら、社会に貢献出来る人材を目指し知識とスキルを学びます。 社会そして社会人との接点を持ちつつ、クリエイティブな仕事に求められる事を学んでいきます。		間近に控えた就職活動を見据え、自分自身の特徴や強みを初対面の人にもわかりやすく伝える知識とスキルを学びます。ポートフォリオに関する指導や、選考の体験ワークショップなど実践的な学びも多く用意しています。		キャリアサポートセンターでの個別指導を中心に、随時サポート講座や直接企業と出会える機会を提供します。内定が出るまで、小規模大学ならではの手厚いフォローでバックアップします。	

		1年		2年		3年		4年	
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
共通教育センター科目	学部受講指定科目	ファウンデーション実習B1 スタディスキル実習1 スタディスキル実習2	ファウンデーション実習B2 スタディスキル実習3 スタディスキル実習4	コミュニティデザイン概論					
	選択科目				現代社会論B	キャリアデザイン論A			

キャリアデザイン概論１　【実務家教員担当科目】

大学生活における目標を明確にし進路に向けての意識や姿勢をつくる

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 １年生

授業概要及び目的

自分自身が選択し、入学したこの大学で何を学び、それをどう進路選択に繋げていくのかを考えていくスタート段階の講義です。在学生の先輩に加え、クリエイティブな分野・自分の好きなことを生業としている社会人のお話を聴き招き、自分自身の将来や学生生活の設計を考える講義を行います。

到達目標

(1) ゲストスピーカーの話を、自分自身に関係づけながら聴くことができる
(2) 大学生活における学びの目的や目標を、具体的に述べることができる
(3) この講義で得られた知識を活用して、希望する進路のために準備を始めることができる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　大学における学ぶ姿勢とは・講義の目標設定
2. 〃
3. 学生生活を充実させる方法～施設の紹介と先輩の事例紹介
4. 〃
5. デザイン思考について～クリエイティブ系の仕事現場から　前半
6. 〃
7. デザイン思考について～クリエイティブ系の仕事現場から　後半
8. 〃
9. 企業のイノベーションを考える　前半
10. 〃
11. 企業のイノベーションを考える　後半
12. 〃
13. 授業のまとめ・授業内試験
14. 〃

準備学習

授業前に、ノートを準備し前回の内容を復習しておくこと[約100分程度]
授業中はノートを記入し、授業終了後は記入した内容を再度まとめて記録・復習しておくこと[約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　35%(受講態度・取り組み姿勢)、最終回レポート　15%、授業内試験　50%で評価します。授業内試験については、試験結果をメールでフィードバックします。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。
また、講義専用ノート「CAREER DESIGN NOTE」を１冊購入し準備すること。(キャリアデザイン概論２でも継続使用可能) 詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出(欠席)扱いとなりますので注意してください。
＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。

キャリアデザイン概論２　【実務家教員担当科目】

大学生活の１年間を振り返り、２年次以降における目標を明確にすることができる。

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 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

自分自身が選択し、入学したこの大学で何を学び、それをどう進路選択に繋げていくのかを考えていくスタート段階の講義です。在学生の先輩に加え、クリエイティブな分野・自分の好きなことを生業としている社会人のお話を聴き招き、自分自身の将来や学生生活の設計を考える講義を行います。

到達目標

(1) ゲストスピーカーの話を、自分自身に関係づけながら聴くことができる
(2) 大学生活における学びの目的や目標を、具体的に述べることができる
(3) この講義で得られた知識を活用して、希望する進路のために準備を始めることができる

授業計画

1. 半年間の学生生活・夏休みの活動を振り返る～後期の目標設定
2. 〃
3. 好きなこととライフデザイン　卒業生の事例紹介
4. 〃
5. 好きなこととライフデザイン　卒業生の事業家紹介
6. 〃
7. 好きなこととライフデザイン　エンターテイメント業界の事例紹介
8. 〃
9. 社会経験を積む方法～インターンシップの研究・キャリアサポートセンターの紹介
10. 〃
11. 2年生からの大学生活をデザインする～先輩の体験談
12. 〃
13. 授業のまとめ・レポート及び授業内試験
14. 〃

準備学習

授業前に、ノートを準備し前回の内容を復習しておくこと[約100分程度]
授業中はノートを記入し、授業終了後は記入した内容を再度まとめて記録・復習しておくこと[約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　35%(受講態度・取り組み姿勢)、最終回レポート　15%、授業内試験　50%で評価します。授業内試験については、試験結果をメールでフィードバックします。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。
また、講義専用ノート「CAREER DESIGN NOTE」を１冊購入し準備すること。(キャリアデザイン概論１のものを継続使用可能) 詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出(欠席)扱いとなりますので注意してください。
＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。

キャリアデザイン論A

人生を考える

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 ３年生での受講を推奨（２年生以上受講可）

授業概要及び目的

現代社会において生活のあり方は多様化していると言われている。それゆえ社会や生活のあり方について深く理解し、自らの人生をしっかり考えることが必要とされている。本授業では、就職にとどまらず、人生のさまざまな局面に対処するため、住居や家族などの生活に関わる主題を考察し、社会を生きる一市民として必要なことは何かを考えていく。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ことを目指す。

到達目標

(1) 人生のさまざまな局面に対処するために必要な知識を獲得し、特に家族とお金に関わる主題について自分なりに考察し、説明することができる
(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論じることができる
(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の基礎を培う

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. 私たちの生きている社会：労働と生活
3. 住まう①住所と住民票、住むところを探す
4. 住まう②住まいの変遷と住まいの未来
5. 住まう③住まいとつながり
6. 税と社会保障①：源泉徴収、年末調整、確定申告、いろいろな税金(特別講師)対面の可能性あり
7. 税と社会保障②：雇用保険と労災(特別講師)対面の可能性あり
8. 家族を考える①結婚、家事労働と賃労働
9. 家族を考える②子育てと教育
10. 家族を考える③介護と高齢化社会
11. 家族を考える④家族の様々な形
12. お金と社会保障①：消費者として、市民として
13. お金と社会保障②：社会保障を再考する
14. まとめ

準備学習

卒業後の自らの人生について考えること。配付したプリントや講義ノートで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

毎回の課題(小テストやミニレポート)　70%、期末レポート　30%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

オンライン(オンデマンド)の授業を予定している。ただし、1～2回ほど対面の授業か、オンライン(リアルタイム)の授業を行う可能性がある。そのことを了解したうえで履修すること。

キャリアデザイン論B　【実務家教員担当科目】

作家・フリーランスで活動するために

担当教員名 **千速　敏男・泊 博雅・西尾　幸子・上原　結子**

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、作家やフリーランス・企業での実務経験を持つ教員が税務、財務、法務などの知識、クライアントやディーラーなどとのヒューマン・リレーションズ、制作環境の確立など、作家・フリーランスになったときに直面する諸問題を各自で調査し、発表しあいます。

到達目標

(1) 作家・フリーランスで活動するために必要な知識を身につける

授業計画

1. 自分がめざす方向は？
2. 作家として活動するために
3. 前回の授業をふりかえる(1)
4. 作家と語る
5. 前回の授業をふりかえる(2)
6. デザイナーと語る
7. 前回の授業をふりかえる(3)
8. 税のしくみを理解する
9. 確定申告をしてみる(1)：収入と所得、年金と医療保険
10. 確定申告をしてみる(2)：納める税金または還付される税金
11. 住民税を算出する
12. 保険と年金を考える
13. フリーランスと関連法規
14. 作家・フリーランスとしての卒業後のキャリアプラン

準備学習

対面授業のときは、授業の内容をノートに要約し、記録しておくこと。授業で学んだことを自らの大学における学修にどのようにいかせるか、よく考え、大学生活のなかで実行すること。[200分程度]　遠隔授業のときは、課題の指示に従って、調査・研究すること[300分程度]

成績評価方法・基準

レポート　100%(対面授業のミニッツペーパー、遠隔授業の課題、期末レポート)
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。遠隔授業のときは、提出期限までに課題を提出したことを出席とみなします。提出期限を過ぎた課題は受理しません。

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, 2015年(ちくまプリマー新書)
購買部では扱いませんので、各自、入手してください。

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。

就業力育成論１ 【実務家教員担当科目】

就業力向上につながる、自己表現についてのスキルや知識を学ぶ

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 将来の進路（就職）について意欲的に考える２年生、就業力育成演習Ａとの同時履修を推奨します。

授業概要及び目的

大学生活や将来の進路選択をする上で、避けては通れない「自己表現（PR）」についてのスキルや知識を学びます。簡易なポートフォリオの作成を通して、自己分析や将来を考える機会とします。

到達目標

(1) 自分自身の作品や取り組みについて、数点に絞って示すことができる
(2) 自分自身の作品や取り組みについて、具体的にわかりやすく文章化できる
(3) 自分自身の作品や取り組みについて、数点に絞って表現を工夫し、データ化し出力できる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　　社会の労働環境や求人の状況を知る
2. 〃
3. 自己分析・取り組みの整理①　シートを使用して整理
4. 〃
5. 自己分析・取り組みの整理②　台割について
6. 〃
7. 自己分析・取り組みの整理③　紹介する作品・取り組みを選ぶ
8. 〃
9. 自己分析・取り組みの整理④　先輩のポートフォリオから学ぶ
10. 〃
11. 自己分析・取り組みの整理⑤　ポートフォリオのデータ化と出力について
12. 〃
13. 授業のまとめ・課題提出及びレポート
14. 〃

準備学習

授業前に、ノートを準備し前回の内容を復習しておくこと[約100分程度]
授業中はノートを記入し、授業終了後は記入した内容を再度まとめて記録・復習しておくこと[約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　35%（受講態度・取り組み姿勢）、最終回提出レポート　15%、
最終提出課題　50%

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。
また、講義専用ノート「CAREER DESIGN NOTE」を１冊購入し準備すること。（就業力育成論２でも継続使用可能）詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出（欠席）扱いとなりますので注意してください。
＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。

就業力育成論２ 【実務家教員担当科目】

進路・就職に向けての活動の仕方や先輩の事例を学ぶ

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 将来の進路（就職）について意欲的に考える２年生、就業力育成演習Ｂとの同時履修を推奨します。

授業概要及び目的

美大生の就職・進路活動の全体概要を掴み、様々な領域ごとの先輩の体験談を聞きながら自分の将来を考える機会とします。

到達目標

(1) 美大生の就職活動の全体概要を理解できる
(2) 実際に行われている選考の内容とその対策を理解できる

授業計画

1. 就活の全体像を知る～卒業生の就活j体験談・各領域の就活モデルケース
2. 〃
3. 美大生の就活を知る①
4. 〃
5. 美大生の就活を知る②
6. 〃
7. 先輩のケースから自分の将来を考える①　インターンシップ体験談
8. 〃
9. 先輩のケースから自分の将来を考える②　現４年生の内定体験談
10. 〃
11. 3年生からの大学生活をデザインする～キャリアサポートセンターを活用しよう！
12. 〃
13. 授業のまとめ・授業内試験及びレポート
14. 〃

準備学習

授業前に、ノートを準備し前回の内容を復習しておくこと[約100分程度]
授業中はノートを記入し、授業終了後は記入した内容を再度まとめて記録・復習しておくこと[約100分程度]。

成績評価方法・基準

授業態度　35%（受講態度・取り組み姿勢）、最終回レポート　15%、授業内試験　50%
授業内試験については、試験結果をメールでフィードバックします。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。また、講義専用ノート「CAREER DESIGN NOTE」を１冊購入し準備すること。（就業力育成論１のものを継続使用可能）詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出（欠席）扱いとなりますので注意してください。
＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。

就業力育成論３ 【実務家教員担当科目】

就業に向けて、能動的に自らの学びを発信する

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

間近に迫った就職活動・進路決定に向けて、実践的な知識を身につけます。自分自身の取り組みや学びを分析し、ビジュアル化するほか、オンライン選考の知識や対策も学びます。

到達目標

(1) 自己分析を通して、自分自身の強みや課題を具体例とともに類別することできる
(2) 自分自身の取り組みや学びを、指定された文字量やフォーマットで表現できる
(3) 実際に行われている選考の内容を理解し、自分自身に必要な対策（アクション）を具体的に説明できる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　　社会の労働環境や求人の状況を知る
2. 〃
3. 自己分析　基礎編　ライフラインチャート・マインドマップを使用して振り返る
4. 〃
5. 自己分析　応用編　自分の強みや課題を整理・分類する
6. 〃
7. 自己分析の振り返り・履歴書・エントリーシートとは
8. 〃
9. 美大生の就職活動の概要　前半～クリエイティブ系業界の仕事研究
10. 〃
11. 美大生の就職活動の概要　後半～採用者目線のポートフォリオ
12. 〃
13. 授業のまとめ・授業内試験及びレポート
14. 〃

準備学習

授業前に、ノートを準備し前回の内容を復習しておくこと[約100分程度]
授業中はノートを記入し、授業終了後は記入した内容を再度まとめて記録・復習しておくこと[約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　35%（受講態度・取り組み姿勢）、最終回レポート　15%、授業内試験　50%
授業内試験については、試験結果をメールでフィードバックします。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。
また、講義専用ノート「CAREER DESIGN NOTE」を１冊購入し準備すること。（就業力育成論４でも継続使用可能）詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出（欠席）扱いとなりますので注意してください。＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。

就業力育成論４ 【実務家教員担当科目】

就業に向けて、基礎的なスキルや知識を身に着ける

担当教員名 **濱中　倫秀**

受講対象・履修要件 卒業後就職を考えている３年生。就業力育成演習Ｄとの同時受講を推奨します。

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、美大生の就職支援企業や先輩内定者の体験談を通して、実践的な知識を身につけます。自分自身の就職活動計画を明確にすることを目指します。

到達目標

(1) ゲストスピーカーの話を、自分自身に関係づけながら聴くことができる
(2) 美大生の就職活動の特徴を理解し、具体的に説明ができる
(3) 自分自身の就職活動計画を、指定された文字量やフォーマットで表現できる

授業計画

1. 講義オリエンテーション　2022卒新卒就活について
2. 〃
3. 多様化する社会・今後のトレンドを知る
4. 〃
5. オンライン選考の注意点～環境整備とコミュニケーションのコツ
6. 〃
7. 4年生内定者とのセッション①
8. 〃
9. 4年生内定者とのセッション②
10. 〃
11. 自分自身の就職活動計画～ワークシートにまとめよう
12. 〃
13. 授業のまとめ・課題提出及びレポート
14. 〃

準備学習

授業前に、ノートを準備し前回の内容を復習しておくこと[約100分程度]
授業中はノートを記入し、授業終了後は記入した内容を再度まとめて記録・復習しておくこと[約100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　35%（受講態度・取り組み姿勢）、最終回提出レポート　15%、
最終提出課題　50%

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。
また、講義専用ノート「CAREER DESIGN NOTE」を１冊購入し準備すること。（就業力育成論３のものを継続使用可能）詳細は初回講義にて説明します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出（欠席）扱いとなりますので注意してください。＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。

就業力育成演習A

就業そして社会で求められる、自分を売り込む力と創造的思考力を実践の中で養う

担当教員名 **牧田　衛活・八田　泰成**

受講対象・履修要件 将来の就職活動に備えて実践的な力を着けたい２年生

授業概要及び目的

今後、就職活動をはじめ様々な場面で自分の作品や取り組みを表現することが求められます。前半は初対面の人にでも分かり易く自分の作品や取り組みを表現できるコツを考えます。また、後半ではグループワークを中心に情報収集・企画立案・プレゼンテーションの一連の流れを学びます。

到達目標

(1) 自分のことを分かり易く伝えるツールを作ることができる
(2) 自分の強みや特徴を客観視し、高い自己肯定感を持つことができる
(3) 非デザイン系の人が持っている問題意識を、理解し解決のデザインを提案することができる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　4／12(月)
2. 自己表現①　自己と社会　4／19(月)
3. 自己表現②　自分の情報を伝える　4／26(月)
4. 課題解決デザイン①　オリエンテーション　5／10(月)
5. 課題解決デザイン②　グループ分け　5／17(月)
6. 課題解決デザイン③　グループでのチームビルディング　5／24(月)
7. 課題解決デザイン④　グループワーク　5／31(月)
8. 課題解決デザイン⑤　グループワーク　6／7(月)
9. 課題解決デザイン⑥　中間報告会6／14(月)
10. 課題解決デザイン⑦　グループワーク　6／21(月)
11. 課題解決デザイン⑧　グループワーク　6／28(月)
12. 課題解決デザイン⑨　プレゼンテーションのブラッシュアップ　7／5(月)
13. 課題解決デザイン⑩　最終発表会　7／12(月)
14. 講義のまとめ　リフレクション　リポート回　7／26(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

成績は授業態度　75%(受講態度・取り組み姿勢)
レポート　25%
10回以上の出席をもって成績評価の対象とします(欠席4回以上は不可)。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、減点対象です。また、30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。グループワークの際の居眠りや非協力的な行動も改善が見られない場合は減点となります。欠席した際の内容等は、各グループのメンバーに内容を聞くなど各自リカバリーし、グループのメンバーに迷惑をかけないようにしましょう。成安情報サービスやClassroomからの発信を常にチェックしておいてください。原則対面ですが、状況によっては遠隔になる場合もあります。

就業力育成演習B

社会人と学生の違いを理解し、将来の就職に向けて企業の見方を身に付ける

担当教員名 **牧田　衛活・八田　泰成**

受講対象・履修要件 将来の就職活動に備えて実践的な力を着けたい２年生

授業概要及び目的

社会人と学生の生活や価値観の違い(や)、クリエイティブ系の仕事の実態を体験しながら学びます。後半は複数の課題を設定し、初歩的な事業分析や今後の展開についての企画提案のプレゼンテーションを行います。

到達目標

(1) 社会における仕事や企業の実態を理解できる
(2) 様々な業界の関連を理解できる
(3) 課題解決デザインの基本を学ぶことができる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション 9/27(月)
2. クリエイティブワークを知る①10/4(月)
3. クリエイティブワークを知る②　10/11(月)
4. クリエイティブワークを知る③　10/18(月)
5. 様々な業界と仕事を知る　10/25(月)
6. 事業課題解決デザイン①　11/1(月)
7. 事業課題解決デザイン②　11/8(月)
8. 事業課題解決デザイン③　11/15(月)
9. 事業課題解決デザイン中間プレゼン④　11/22(月)
10. 事業課題解決デザイン⑤11/29(月)
11. 事業課題解決デザイン⑥12/6(月)
12. 事業課題解決デザイン⑦12/13(月)
13. プレゼンテーション回12/20(月)
14. 講義のまとめ　リフレクション　レポート回　1/17日(月)

準備学習

将来の進路についての意識をもち、毎回講義の最後に提示する次回への課題について、事前準備(予習)をしっかりしておくこと。

成績評価方法・基準

成績は授業態度　75%(受講態度・取り組み姿勢)
レポート　25%
10回以上の出席をもって成績評価の対象とします(欠席4回以上は不可)。

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料等は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

チャイムが鳴った時点で着席していない場合は遅刻となり減点対象です。また30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。グループワークの際の非協力的な行動は減点となります。グループのメンバーに迷惑をかけないようにしましょう。欠席したさいは各グループのメンバーから状況を聞き、リカバリーしてください。原則対面ですが、状況によっては遠隔に変更もありえますので、成安情報サービス、Classroomからの情報は常にチェックしておいてください。

就業力育成演習C　【実務家教員担当科目】

間近に迫った就職活動のために実践的な知識を共同作業を通して身に着ける

担当教員名 **濱中　倫秀・牧田　衛活**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

間近に迫った就職・進路活動に向けて、自分自身のブランディングや、採用側の視点に立った各種選考対策を学びます。

到達目標

(1) 就職活動とその先にある社会生活の中で、コミュニケーション力がいかに重要か具体例とともに説明ができる
(2) 採用側の観点で、選考対策やセルフブランディングを提案できる
(3) 各選考で採用側がチェックしているポイントを、グループで協調しながら調査・説明できる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　　コミュニケーション力の重要性(質問力・コメント力)
2. 相手目線のデザインついて～社会現場での様々な事例から
3. ニューノーマル時代のグループワークのポイント
4. 就職活動におけるセルフブランディング①設定の説明、グループ分け
5. 就職活動におけるセルフブランディング②グループワーク
6. 就職活動におけるセルフブランディング③グループワーク
7. 就職活動におけるセルフブランディング④グループワーク
8. 就職活動におけるセルフブランディング⑤中間プレゼンテーション
9. 就職活動におけるセルフブランディング⑥グループワーク
10. 就職活動におけるセルフブランディング⑦グループワーク
11. 就職活動におけるセルフブランディング⑧グループワーク
12. 就職活動におけるセルフブランディング⑨グループワーク
13. 就職活動におけるセルフブランディング⑩最終プレゼンテーション
14. リフレクション　レポート回

準備学習

授業前に、前回の内容を復習した上でグループワークに必要な準備(情報収集・データ作成等)を各自しておくこと[約100分程度]
授業終了後は授業内容を再度まとめ、復習しておくこと。キャリアサポートセンター主催の講座動画視聴を適宜紹介するので、視聴すること[約100分程度]

成績評価方法・基準

成績は授業態度　75%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート　25%

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

対面回においては、チャイムがなった時点で着席していない場合は遅刻となり、減点対象です。また、30分以上の遅刻は欠席扱いとなりますので注意してください。やむを得ず欠席した際の資料等は、共通教育センターに取りに行き、各自リカバリーしてください。注意をしてもグループワークに非協力的な態度を改めない場合は減点します。

就業力育成演習D　【実務家教員担当科目】

間近に迫った就職活動のために実践的なスキルと知識を身に着ける

担当教員名 **濱中　倫秀・牧田　衛活**

受講対象・履修要件 就活スタートを目前にした３年生。卒業後就職を考えている３年生は必ず受講してください。

授業概要及び目的

就活が本格化する３年生の３月までに、就職活動で必要になる知識を体験学習を中心に学びします。また学外からゲストをお呼びしてオンラインでの面接練習も盛り込みます。本番さながらの雰囲気の中で、自分自身の準備段階を客観的に把握することができます。

到達目標

(1) 直近の就職活動において、選考の中心になっているものを理解し、準備ができる
(2) 他の学生と一緒に面接を受ける中で、良いところを参考にして自分なりに応用できる
(3) オンライン選考におけるマナーなどの留意事項を理解し、準備することが出できる

授業計画

1. 講義のオリエンテーション　就職活動に必要なツールと心構え～まずは環境を準備しよう
2. 相手目線の自己PR～リテラシーとコンピテンシー
3. 相手目線の自己PR～書いて伝わる構成を考えよう　1分間PR編
4. 相手目線の自己PR～話して伝わる構成を考えよう　1分間PR編
5. オンライン選考における対話のポイント～まずはやってみよう
6. オンライン面接実践　基礎編に向けての準備～昨年のケースより
7. オンライン面接実践　基礎編
8. 〃
9. 基礎編のリフレクション
10. オンライン面接実践　応用編に向けての準備～昨年のケースより
11. オンライン面接実践　応用編
12. 〃
13. 応用編のリフレクション
14. 講義のまとめ　レポート回

準備学習

授業前に、前回の内容を復習した上で必要な準備を各自しておくこと[約100分程度]
授業終了後は授業から得たことを再度まとめ、復習しておくこと。キャリアサポートセンター主催の講座動画視聴を適宜紹介するので、視聴すること[約100分程度]

成績評価方法・基準

成績は授業態度　75%(受講態度・取り組み姿勢)、レポート　25%

テキスト・参考図書・材料費

講義の補助資料は随時配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

期日までに課題を提出していない場合は遅刻となり、最大50%評価を減点します。また、遅刻提出期限も過ぎたものは未提出(欠席)扱いとなりますので注意してください。＊欠席となった回もClassroomにある授業動画を必ず視聴しておくこと。2回実施する面接実践は、2グループに分けて土または日曜日に実施します。グループは授業内で発表するので必ず確認すること。

ポートフォリオ演習 【実務家教員担当科目】

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 **キャリアサポートセンター長(制作指導:特別講師 未定)**

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２年生
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。

到達目標

(1) 就職のためのポートフォリオについて、初歩的な技術を学び理解し、制作できる
(2) 制作したポートフォリオを使いプレゼンテーションができる

授業計画

1. ポートフォリオ制作に向けたガイダンス①
2. ポートフォリオ制作に向けたガイダンス②
3. 制作①
4. 制作②
5. 制作③
6. 制作④
7. 制作⑤
8. 制作⑥
9. 制作⑦
10. 制作⑧
11. 制作⑨
12. 制作⑩
13. 制作⑪

【Aグループ】11/6(土)、7(日)、12/4(土)
【Bグループ】11/13(土)、14(日)、12/5(日)
※履修登録人数によって日程・グループ分け等に変更が生じる可能性があります

14. ポートフォリオを使用したプレゼン練習　レポート回

準備学習

卒業後の進路について意識をしっかりともっておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題作品　50%
合評　20%
※キャリアデザイン科目は、欠席・遅刻については厳しく減点します。

テキスト・参考図書・材料費

テキストは各自購買(リブレ扱い)。「DTP 印刷 デザインの基本」（玄光社出版）
http://store.genkosha.jp/?pid=30503164　ISBN978-4-7683-0320-7
2,808円(税込)

履修上の注意・ライセンスなど

上記の「授業計画」の日時は予め予定を空けておくこと。制作①～⑪のグループ分けは、追って告知します。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。※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、イラストレーション領域の学生には同様の演習が3年生前・後期に開講されるため履修を推奨しません。

インターンシップB 【実務家教員担当科目】

職場体験から学ぶ

担当教員名 **キャリアサポートセンター長**

受講対象・履修要件 意欲的にインターンシップ参加を考える１年生～３年生

授業概要及び目的

在学中に実社会での就業体験を行います。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。※１年生はコンソーシアム京都主催のインターンシップのみ単位認定

到達目標

(1) 実社会での就業体験を行うことで社会意識や主体性を持つことができる
(2) 社会の現実を理解し自分自身の適性も自覚することができる
(3) 将来の自分のキャリアプランを描けるようになる

授業計画

1. 事前学習①インターンシップの概要・心構え・事前課題について 6／14(月) ※6限目
2. 事前学習②職場におけるマナー基本編 7／5(月) ※6限目
3. 事前学習③職場におけるマナー実践編 7／20(月) ※6限目
4. 実習①
5. 実習②
6. 実習③
7. 実習④
8. 実習⑤
9. 実習⑥
10. 実習⑦
11. 実習⑧
12. 実習⑨
13. 実習⑩

8／2(月)～9／10(金)の間の10日以上の実習

14. 事後学習　実習で学び得たことの発表 9／27(月) ※6限目

準備学習

実習先企業やその業界について調べ、レポートにまとめて提出する。何を学ぶために参加するのかを明確にし、行動目標を具体化する。

成績評価方法・基準

授業態度　65%(実習状況　50%、事前・事後学習の取組　15%)
レポート　35%(課題提出　35%、未提出者は評価対象外)
※キャリアデザイン科目です、事前学習(3回)、事後学習(１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。参加希望者は後日、詳細を配付します。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、後日配付します。

インターンシップA 【実務家教員担当科目】

職場体験から学ぶ

担当教員名 **キャリアサポートセンター長**

受講対象・履修要件 意欲的にインターンシップ参加を考える１年生～３年生

授業概要及び目的

在学中に実社会での就業体験を行います。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。※１年生はコンソーシアム京都主催のインターンシップのみ単位認定

到達目標

(1) 実社会での就業体験を行うことで社会意識や主体性を持つことができる
(2) 社会の現実を理解し自分自身の適性も自覚することができる
(3) 将来の自分のキャリアプランを描けるようになる

授業計画

1. 事前学習①インターンシップの概要・心構え・事前課題について 6／14(月) ※6限目
2. 事前学習②職場におけるマナー基本編 7／5(月) ※6限目
3. 事前学習③職場におけるマナー実践編 7／20(月) ※6限目
4. 実習①
5. 実習②
6. 実習③
7. 実習④
8. 実習⑤
9. 実習⑥
10. 実習⑦
11. 実習⑧
12. 実習⑨
13. 実習⑩

8／2(月)～9／10(金)の間の10日以上の実習

14. 事後学習　実習で学び得たことの発表 9／27(月) ※6限目

準備学習

実習先企業やその業界について調べ、レポートにまとめて提出する。何を学ぶために参加するのかを明確にし、行動目標を具体化する。

成績評価方法・基準

授業態度　65%(実習状況　50%、事前・事後学習の取組　15%)
レポート　35%(課題提出　35%、未提出者は評価対象外)
※キャリアデザイン科目です、事前学習(3回)、事後学習(１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。参加希望者は後日、詳細を配付します。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、後日配付します。

学芸員課程科目

■学芸員とは

博物館には、博物館法に基づき、資料の収集・保管・展示・調査・研究など、これらに関連する事業についての専門的事項をつかさどる職員として、学芸員をおかなければなりません。学芸員の有資格者には、博物館の事業に類する機関として、美術館、資料館などにおいて、専門職としての職域が開かれています。

■学芸員資格の取得条件

学芸員となる資格を得るためには「博物館法」第５条第１項第１号および本学が定めた規定に基づき、以下の条件を満たしてください。
1）学芸員課程履修届を提出し、所定の学芸員課程履修費を納めていること。
2）学士の学位を有すること（所属学部学科を卒業すること）。
3）学芸員課程で定めた科目の単位を修得していること。
以上、３つの条件を満たした者には、卒業時に「学芸員資格証明書」を授与します。

■学芸員の基礎資格・最低修得科目数および単位数

基礎資格	法定基準	本学における最低修得科目および単位数
学士の学位を有する者	必修科目・単位　９科目 19 単位	必修科目・単位　11 科目 19 単位
	選択科目・単位　２系列４単位	選択科目・単位　２系列２科目４単位

■学芸員の基礎資格・最低修得科目数および単位数

	科目名	単位数 必修	単位数 選択	授業形態	学年	学期	特記事項
必修科目	博物館概論	2		講義	学芸員課程1年生	後期	
	生涯学習概論	2		講義	学芸員課程1年生	後期集中	
	博物館展示論	2		講義	学芸員課程2年生	前期	
	博物館資料論	2		講義	学芸員課程2年生	後期	
	博物館情報・メディア論	2		講義	学芸員課程2年生	後期	
	博物館教育論	2		講義	学芸員課程2年生	後期集中	
	博物館資料保存論	2		講義	学芸員課程3年生	前期	
	博物館経営論	2		講義	学芸員課程3年生	後期	
	博物館実習1	1		実習	学芸員課程3年生	前期	
	博物館実習2	1		実習	学芸員課程3年生	後期	
	博物館実習3	1		実習	学芸員課程4年生	集中	博物館実習1・2履修済要件
選択科目	東洋・日本美術史概説A		2	講義	美術史系列		2系列以上より2科目4単位以上を選択必修
	東洋・日本美術史概説B		2	講義			
	西洋美術史概説A		2	講義			
	西洋美術史概説B		2	講義			
	デザイン史概説A		2	講義			
	デザイン史概説B		2	講義			
	工芸史 ※		2	講義			
	文化史A ※		2	講義	文化史系列		
	文化史B ※		2	講義			
	考古学A ※		2	講義	考古学系列		
	考古学B ※		2	講義			
	琵琶湖の民俗史		2	講義	民俗学系列		
	文化人類学A ※		2	講義			
	文化人類学B ※		2	講義			

※ この科目は隔年開講となります。

■学芸員課程4年間の予定

1年次	4月	履修計画に基づき、【前期】選択科目を履修登録
	7月	履修ガイダンス（学芸員課程概要・履修方法を説明）に必ず参加
	9月	履修登録ガイダンスに参加履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修届提出、学芸員課程履修費（10,000円）を納付
2年次	(3月)～4月	履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修費（10,000円）を納付
	9月	履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
3年次	(3月)～4月	履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修費（10,000円）を納付
	7月頃	現地美術研修・研修費用の個人負担有
	夏期休暇中	館務実習先の開拓・調査・研究
	9月	履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
		館務実習先希望調査票の提出（教務課）
4年次	(3月)～4月	履修ガイダンス（館務実習先の発表、注意事項など）
		履修計画に基づき、【前期】必修科目・選択科目を履修登録
		学芸員課程履修費（10,000円）及び館務実習保険料（340円）を納付
	5月～11月	館務実習実施（各館 1 週間から 2 週間程度）
	6月～12月	館務実習終了後、実習ノート・レポート・データを提出（教務課）
	9月	履修計画に基づき、【後期】必修科目・選択科目を履修登録
	2月	学芸員資格証明書授与判定
	3月	学芸員資格証明書授与（卒業時）

注意

1）日程は予定であり、学年暦・各種行事等により変更される場合があります。

2）学芸員課程履修費は改訂される場合があります。

3）他、必要な情報は、成安情報サービスにてお知らせをしますので、定期的に確認をするようにしてください。

博物館概論

博物館(ミュージアム)とは何か？　学芸員の仕事とは何か？

担当教員名 **中谷　至宏**

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(ミュージアム)の理念や目的を理解し、さらにその理念や目的を達成するための組織や機能を体系的に学習する。組織・機能における日本と欧米との相違や、日本の学芸員が担う役割の多様性について、また資料の収集・保管、調査・研究、展示公開、教育普及の各分野について、具体的な事例をあげながら個々に解説する。

到達目標

(1) 博物館・美術館の概要を理解し、説明することができる
(2) 学芸員の役割を説明することができる
(3) 博物館・美術館が現在抱えている問題点を示すことが出来る

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. ICOM(国際博物館会議)における博物館定義改訂の経緯を知る。
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登録方法・保管方法の相違や、修復方針・修復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実務に触れる。予算策定、展示構想、カタログ編集、広報など諸要素についてふれる。
13. 〃　-⑤美術館における教育普及活動の意義と内容を知る。
14. 博物館・美術館および学芸員の現状と課題を知る。

準備学習

できる限り数多くの博物館・美術館を調査見学し、各々の特色や課題を検討すること。世界のさまざまな博物館の成立過程やコレクション内容について事前に学習すること。授業後は配付プリントを再度読み込み、復習をすること。(合計200分×14回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%
授業内試験　40%
試験答案は返却を行うとともに、成安情報サービス等で概評をお知らせします。

テキスト・参考図書・材料費

授業内で参考図書を紹介します。 期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

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 **中谷　至宏**

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示すことができる
(2) 生涯学習がなぜ必要かを説明することができる
(3) 今後の生涯学習のあり方を考える基礎知識を得て、新たな可能性を自分なりに示すことができる

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。学習と教育との相違
3. 生涯学習施設としての美術館・博物館
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(京都国立近代美術館・京都市京セラ美術館見学)
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. 博物館学芸員と生涯学習
11. ワークショップという活動
12. 文化の時代と生涯学習
13. 芸術家と生涯学習
14. まとめ(自分の生涯と制作)

準備学習

自己の制作を生涯学習の観点から考えてみること。 自分の周囲でどのような生涯学習が展開されているのか観察し記録すること。見学施設がどのように生涯学習を手助けしているか事前に情報収集し、授業後は配付されたプリントを参照しつつ要約すること。(合計200分×14回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%
授業内試験　40%(理解度、表現力)
試験答案は返却をおこなうとともに、成安情報サービス等で概評をお知らせします。

テキスト・参考図書・材料費

施設見学にあたっての交通費は自己負担となります。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は、後期集中講義(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

展示は今日のコミュニケーションの立場からも重要視されています。本講義では生涯学習施設としての博物館・美術館の展示の考え方を理解し、その歴史的変遷をたどります。さらに展示の大変革期である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) 展示技能に関する基礎的能力が身につき、実践に生かせる。

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(授業内試験)

準備学習

常に展覧会等の情報に興味を持つこと(各自でその週に開催される関西の展覧会の情報をつかむ)。授業で毎回紹介する展覧会を見に行くこと。

成績評価方法・基準

授業態度　50%(授業への参加態度。積極性)
レポート　20%(見学授業の理解、積極性)
授業内試験(授業全体の理解度、自分の考え方を評価)　30%

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

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 **中谷　至宏**

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. 博物館資料の種類
4. 博物館資料の収集
5. 博物館資料の登録
6. 博物館資料の整理・保存(美術工芸品①)
7. 博物館資料の整理・保存(美術工芸品②)
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(民俗資料①)
11. 博物館資料の整理・保存(民俗資料②)
12. 博物館資料の周辺　博物館資料のデータについて
13. 博物館資料の周辺　博物館資料のデータの取扱い
14. まとめ

準備学習

多くの博物館及び美術館を見学し、資料の種類や性格、展示方法の違いなどを把握しておくこと。授業後は配付プリントを再度確認し、復習を行うこと(合計200分×14回)

成績評価方法・基準

授業態度　60%
授業内試験　40%(理解度、表現力)
試験答案は返却を行うとともに、成安情報サービス等で概評をお知らせします。

テキスト・参考図書・材料費

テキストなし。 参考文献は授業中に指示します。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

博物館情報・メディア論

情報・メディアの正確な把握と、理解そして有効活用が博物館・美術館・資料館の未来を決める

担当教員名 **中島　誠一**

受講対象・履修要件 学芸員過程２年生

授業概要及び目的

授業は大きく、①情報・メディアの歩みを世界史、日本史の中からとらえなおす。②博物館・美術館・資料館の学芸業務（調査・研究・保存・広報など）の中で情報・メディアをいかに活用していくかを具体的に学ぶ。③民俗資料展示の中で有効な情報・メディアの活用とは何か。の3段階に分かれている。これらを学ぶことによって博物館・資料館・美術館による情報メディアの有効活用の重要性を認識することを目的とする。

到達目標

(1) 情報・メディアの「歴史」を知ることによって現在につながる系譜を再確認できる
(2) 博物館・美術館・資料館の基本業務に情報・メディアが与えた「影響」を具体的に学ぶことができる
(3) 民俗展示のシミュレーションの中から、具体的に情報・メディアの有効活用方法を見出すことができる

授業計画

1. 後期授業のガイダンス　情報化社会と博物館の関わり―人々は何を望んでいるのか―
2. 情報・メディアの歴史―洞窟壁画・装飾古墳ほか―
3. 情報・メディアの歴史―活版印刷・木版印刷ほか―
4. 情報・メディアの歴史―瓦版・浮世絵・読本ほか―
5. 情報・メディアを操る― アジアの博物館が国民に提供する情報・メディアの形-
6. 試験（1講座から5講座に関する小テスト）
7. 情報・メディアが博物館にもたらしたもの―アナログ機材からデジタル機材へ―
8. 情報・メディアが博物館にもたらしたもの―所蔵資料の開示と連携―
9. 情報・メディアが博物館にもたらしたもの―資料保存と資料保護―
10. 情報・メディアが博物館にもたらしたもの―SNSを使った広報活動―
11. 情報・メディアを活用した民俗展示の在り方―有形民俗資料-
12. 情報・メディアを活用した民俗展示の在り方―無形民俗資料―
13. 試験（授業全体に関するテスト）
14. 講評（試験の講評および講義のまとめ）

準備学習

身近な博物館・美術館・資料館など種々の展示施設に注目し、その中で情報・メディアの活用、在り方について事前に学習しておくこと。授業の都度、テキストを渡すので、自分なりに書き込みをおこない、ファイルしておくこと。また中島の知りえた情報・メディアに関する新聞記事やネット情報など最新の情報を適宜提供するので、同様にファイルしてマイノートを作成しておくことが次の講義の準備にもつながる。

成績評価方法・基準

授業態度　50%、授業内試験（小テスト　20%、全体テスト　30%）
出欠状況は定期に確認する。

テキスト・参考図書・材料費

新聞・雑誌・SNSなどから抽出した資料をテキストとして適宜配付する

履修上の注意・ライセンスなど

DVDやPPTなど動画・映像を多用した授業になるので、漠然と見るのではなく、テキストに感想や疑問などを書き込み、博物館情報・メディアへの「自らのビジョン創造、形成、積極的参加」を望む。

博物館教育論

博物館教育の歴史と現状をふまえ、今日における意義やこれからの可能性について考察する

担当教員名 **倉科　勇三**

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について基本的な原理を理解することを目的とする。社会教育施設である博物館が果たす役割と意義について学び、実際的な方法や学校教育との関連性についても紹介しながら、博物館教育の現状の問題点とこれからの可能性について考察する。上記の目的を達成するために、授業では講義だけでなく、学生によるグループごとの討論と発表を行う予定である。

到達目標

(1) 博物館における教育活動の意義を理解することができる
(2) 博物館教育を実践するにあたり、その基礎的な能力を養うことができる
(3) 「学ぶ」ことの意義について考察することができる

授業計画

1. 博物館教育の歴史と背景１
2. 博物館教育の歴史と背景２
3. 博物館教育の現状と課題１
4. 博物館教育の現状と課題２
5. 博物館教育の手法１
6. 博物館教育の手法２
7. 博物館教育の実践のために リソースの確認
8. 博物館教育の実践のために WS
9. 博物館教育の特質と意義１
10. 博物館教育の特質と意義２
11. 社会教育としての博物館教育１
12. 社会教育としての博物館教育２
13. 学校教育との連携
14. 博物館教育とは

準備学習

集中講義までの間に近隣の博物館や美術館を訪れ、どのような教育普及事業（鑑賞、ワークショップなど）が行われているか調べておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　70%
レポート　30%

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

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 **中谷　至宏**

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
(4) 保存と公開の両立の重要性と難しさを具体的に知ることができる

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. 博物館における収蔵環境と資料保存
6. 博物館における展示環境と資料保存
7. 環境管理の実際
8. 輸送に際しての資料保全
9. 修復の理念とその歴史
10. 資料の修復とその方法（絵画・古文書等）
11. 絵画、古文書等の修復工房の見学
12. 資料の修復とその方法（彫刻）
13. 彫刻修復工房の見学
14. まとめ

準備学習

博物館で扱う資料の多様さについて学習をしておくこと。（博物館資料論の復習）授業後は配付プリントを再度確認し復習を行うこと（合計200分×15回）

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　40%
レポートは返却を行うとともに、成安情報サービス等で概評をお知らせします。

テキスト・参考図書・材料費

授業内で参考図書を紹介します。 期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

履修上の注意・ライセンスなど

無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

博物館経営論

担当教員名 **松浦　俊和**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

授業概要及び目的

博物館の運営形態とその現状の紹介を通して、いま行われている各種事業の内容と傾向、そして施設の維持・管理状況を把握し、博物館経営にあたって必要となる基礎的知識の修得を目指す。

到達目標

(1) 博物館の現状把握からミュージアムマネージメントの重要性が確認できる
(2) 博物館における学芸員の重要性が確認できる
(3) これからの博物館の進むべき方向性が把握できる

授業計画

1. 新聞記事からみる博物館の変遷Ⅰ（1990年代前半～半ば）
2. 新聞記事からみる博物館の変遷Ⅱ（2000年～現在）
3. 博物館の〝変遷〟そして〝いま〟-博物館の現状-
4. 博物館の運営形態・組織
5. 博物館の学芸員-求められる学芸員像-
6. 博物館の業務Ⅰ-施設管理-
7. 博物館の業務Ⅱ-学芸員の仕事-
8. 博物館の業務Ⅲ-地域とともに歩む博物館-
9. 博物館施設見学Ⅰ-館の運営状況の把握-
10. 博物館施設見学Ⅱ-各種事業の実施状況の理解-
11. 博物館と地域社会Ⅰ-博物館ネットワークの構築-
12. 博物館と地域社会Ⅱ-他機関（大学・行政・民間など）との連携-
13. 博物館と地域社会Ⅲ-芸術による地域の活性化-
14. これからの博物館像-展望と将来像-

準備学習

事前に身近にある博物館・美術館などの文化施設を見学しておくこと。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
レポート　60%（施設見学姿勢　10%、レポート試験　50%）

テキスト・参考図書・材料費

授業で資料を配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

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 **中谷　至宏**

受講対象・履修要件 学芸員課程３年生

授業概要及び目的

学芸員は博物館資料の収集、保管、調査、研究、展示公開、教育普及などの専門的事項を担当し、常に博物館資料と接する立場にいる。よって、学芸員には資料を取り扱うための専門的技量が不可欠である。本実習1では、絵画等美術資料を用いながら、それらの基礎的な取り扱い技術を学習し習得する。また、社寺や博物館等の見学を行い、博物館資料の保存と公開を両立させる困難さとその必要性を知る。

到達目標

(1) 博物館資料の基本的な取り扱いができるようになる
(2) 普段見られない滋賀県下の博物館資料の保存状況が理解できる
(3) 博物館資料の調査方法を身につけることができる

授業計画

1. 実習のねらいと進め方
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、工芸の調査方法を学ぶ。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. 絵画（軸物）を調査し調書を作製する-1
9. 絵画（軸物）を調査し調書を作製する-2
10. 現地見学研修の事前学習
11. 現地見学研修1
12. 現地見学研修2
13. 現地見学についてのディスカッション
14. まとめ

準備学習

日常から博物館、美術館を見学し、展示構成や展示方法など自主学習を行うこと。 授業後は当日の実習内容をノートにまとめ記録しておくこと。（合計100分×7回）

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　40%（理解度、表現力）
レポートは返却を行うとともに、授業内で概評を行います。
※無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

テキスト・参考図書・材料費

期日までに学芸員課程履修費を納付すること。 現地美術研修費として、8,000円程度の費用負担有。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は原則隔週です。4時限と5時限続けて実施します。初回授業は4月16日（金）。現地美術研修の日程は、7月初旬を予定しています。この研修欠席者は不可となります。

博物館実習３

博物館、美術館での館務実習に参加する

担当教員名 **中谷　至宏**

受講対象・履修要件 学芸員課程４年生

授業概要及び目的

学芸員資格取得を目指す学生を対象に、博物館・美術館・資料館などの生涯学習施設が実施する「館務実習」に1週間前後参加します。現場の学芸員の指示のもと、学芸員として必要な資料に対する知識や取り扱いの技術を修得し、展示や教育普及活動など基礎的な業務を実際に体験します。館務実習中は学生各自が館務実習ノートに、実習内容や実習で得た知見などを記入し、実習終了後、そのノートをもとに実習内容をまとめたレポートを提出します。

到達目標

(1) 学芸員の職務の一端を担当することができる
(2) 来館者とのコミュニケーションが円滑にできるようになる
(3) 外側からでは分からない博物館の内側が理解できる

授業計画

1. 4月　博物館実習3についてのガイダンス
2. 5月　実習に当たっての心構えについての講義
3. 美術館などが実施する館務実習に参加する（美術館等の指定期日による）
4. 美術館、博物館プログラムによる実習
5. 同上
6. 同上
7. 同上
8. 同上
9. 同上
10. 同上
11. 同上
12. 館務実習ノートの制作、提出
13. 実習レポートの制作、提出
14. まとめ

準備学習

実習先の施設について自分で調べること。1年～3年までに学習した学芸員課程必修科目の内容について、おさらいをしておくこと。実習開始後は毎日、実習ノートに実習内容をまとめておくこと。（合計100分×7回程度）

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　40%（理解度、表現力）
※実習レポートは実習後1か月以内にデータとプリントの両方を提出すること。提出レポートは添削のうえ、冊子化します。

テキスト・参考図書・材料費

館務実習先への交通費は自己負担となります。 期日までに学芸員課程履修費を納付すること。

履修上の注意・ライセンスなど

事前ガイダンスには必ず出席のこと。

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 **中谷　至宏**

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するため、総合的な専門的知識が求められる。本実習2では、調査・展示・情報提示・教育普及についての実務を体験し、館務実習に備える基礎的能力を身に着ける。館務実習事前準備として学内展示見学を行う。

到達目標

(1) 博物館資料の基本的な取り扱いができるようになる
(2) 美術品の調査方法を身につけることができる
(3) 美術品の展示方法を身につけることができる
(4) 展示作品解説ができるようになる

授業計画

1. 博物館実習3で希望する施設を各自で見学し、施設の概要を学習するとともに、館務実習の手続き方法などを確認する
2. 第1回で調べた内容をレポートとしてまとめ提出する
3. 美術館での展示の実務を知る
4. 美術館での展示を実習する1
5. 美術館での展示を実習する2
6. 美術館における調査の実務を知る
7. 美術館における調査を実習する
8. 美術館における情報提示の実務を知る
9. 美術館における情報提示を実習する
10. 美術館における教育普及の実務を知る
11. 美術館における教育普及を実習する
12. 館務実習事前体験①-学内展示について学ぶ
13. 館務実習事前体験②-学内展示に参加する
14. 〃

準備学習

日常から博物館、美術館を見学し、展示構成や展示方法など自主学習を行うこと。 授業後は当日の実習内容をノートにまとめ記録しておくこと。（合計100分×7回）

成績評価方法・基準

授業態度　60%
レポート　40%（理解度、表現力）
レポートは返却を行うとともに、成安情報サービス等で概評をお知らせします。
※無断欠席が3回を超える場合は不可とします。

テキスト・参考図書・材料費

特にテキストは用いません。参考図書はその都度お知らせします。

履修上の注意・ライセンスなど

この授業は原則隔週です。4時限と5時限続けて、実施します。 初回授業は10月1日（金）

教職課程科目

令和元(2019)年度以降入学生

■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・資質を問われるさまざまな問題も生じています。このような状況ですが、一方では地域や教科により、教員が不足している現状もあります。本学では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ています。
成安造形大学で教職課程を履修するためには、「教職課程履修登録」の諸手続きに加えて次の２点が不可欠です。

1. 教育職員を目指すという目的意識をもつ。
2. 教職課程の学修と制作・研究活動とを両立させる意識をもつ。

特に、制作・研究活動との両立は、精神的にも体力的にも相応の覚悟を必要とします。教員になるという明確な目的を持って履修する人がいる反面、「友人が誘うから」、「両親が勧めるから」、「なんとなく資格が欲しいから」といった理由で履修する人もいます。そのような人も、履修を始めたら「何が何でも教員免許を取得する」という気持ちが大切です。初年度に抱いた履修の目的を忘れてしまい惰性で履修を重ねていると、必要科目の取りこぼしなどが起こって教員免許の取得ができないという結果になることもあります。４年間、教職の学修に真摯に対峙してください。

■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	中学校教諭一種免許状（美術）
	高等学校教諭一種免許状（美術）

注意：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。
設置カリキュラムの都合上どちらか片方のみの取得はできません。

2.「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）

「教科及び教科の指導法に関する科目」	中一種免：２８単位	高一種免：２４単位
「教育の基礎的理解に関する科目」	中一種免：１０単位	高一種免：１０単位
「道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目」	中一種免：１０単位	高一種免：１０単位
「教育実践に関する科目」	中一種免：７単位	高一種免：５単位
「大学が独自に設定する科目」	中一種免：４単位	高一種免：１２単位
「教育職員免許法施行規則第６６条の６に定める科目」	８単位	

（3）７日間以上の介護等体験（社会福祉施設５日間、特別支援学校２日間）（中一種免用）
これらの要件は、国が定める最低条件であり、本学では「教職課程開講科目ならびに履修方法」に記載されている授業科目の単位を修得することが必要です。

■教職課程における学外での体験と実習について

教職課程の学修においては、学校を中心とした様々な学外現場での体験や実習が必要となります。現場を深く理解し、教員としてふさわしい資質能力を形成するための重要な内容となりますので、しっかりと取り組んでください。教職課程における体験や実習は、以下の３つに区分されます。

①介護等体験：
３年次において（都道府県ごとに異なる）特別支援学校（２日間）と社会福祉施設（５日間）での介護等体験を行います。介護等体験は法律で免許状取得（中一種免）の条件となっています。

②学校現場体験：
３年次の「現場体験活動１・２」のなかで、教育実習に向けての心構えの形成のために、学校や児童生徒の状況を知る機会として近隣の小・中学校で２日間の学校現場体験を行います。

③教育実習：
４年次の「教育実習Ａ・Ｂ」のなかで、教職課程の学修の集大成として、中学校または高等学校で３週間（休・祝日を除く１５日間）の教育実習を行います。教育実習を行うにあたって、２年次から母校などの受け入れ先となる教育実習校を探し、内諾を得るという手続きが始まります。

本学では②、③を「現場体験活動１・２」及び「教育実習Ａ・Ｂ」として科目の内に位置づけています。

■教職課程開講科目ならびに履修方法

※以下に記載の科目は開講予定科目です。詳細は、教職課程ガイダンスにて配付の履修案内を参照してください。

		免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
教科及び教科の指導法に関する科目	・法定基準　科目区分ごとに2単位以上、中一種免…28単位以上、高一種免…24単位以上修得 ・本学基準　指定した基準を満たし、合計30単位以上修得	教科に関する専門的事項	絵　画 （映像メディア表現を含む）	○基礎造形実習1A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
				○絵画演習	演習	2	2～4年	
				イラストレーション基礎演習1	演習	2	1年	
				美術実習1―a	実習	2	2年	
				美術実習1―b	実習	2	2年	
			彫　刻	○基礎造形実習2A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
				○彫刻演習	演習	2	2～4年	
				美術実習1―c	実習	2	2年	
			デザイン （映像メディア表現を含む）	○基礎造形実習3A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
				○デザイン演習	演習	2	1～4年	
				情報デザイン演習3	演習	2	2年	
				情報デザイン演習7	演習	2	2年	
			工　芸 （中一種免のみ）	○基礎造形実習4A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること ※高一種免取得単位には含まれません。
				○工芸演習	演習	2	2～4年	
			美術理論及び美術史 （鑑賞並びに日本の伝統美術及びアジアの美術を含む）	◎東洋・日本美術史概説A	講義	2	1～4年	◎の3科目は必ず修得すること ※3年次までに単位を修得すること
				◎西洋美術史概説A	講義	2	1～4年	
				◎美術理論	講義	2	2～4年	
				東洋・日本美術史概説B	講義	2	1～4年	
				西洋美術史概説B	講義	2	1～4年	
				デザイン史概説A	講義	2	1～4年	
				デザイン史概説B	講義	2	1～4年	
				日本美術史A	講義	2	2～4年	
				日本美術史B	講義	2	2～4年	
				西洋美術史A	講義	2	2～4年	
				西洋美術史B	講義	2	2～4年	
				現代美術論A	講義	2	2～4年	
				現代美術論B	講義	2	2～4年	
		各教科の指導法 （情報機器及び教材の活用を含む）		◎美術科教育法1	講義	2	2年	◎印は教職課程履修者必修科目です。原則として定められた年次で修得してください。
				◎美術科教育法2	講義	2	2年	
				◎美術科教育法3	講義	2	3年	
				◎美術科教育法4	講義	2	3年	

※「教科に関する専門的事項」については、記載の科目区分ごとに指定した○印と◎印の科目を修得した上で22単位以上修得してください。
※ただし、免許法施行規則に定める科目区分「工芸」は、高一種免取得単位には含まれないため、「基礎造形実習4A」・「工芸演習」の両方を修得した場合は、24単位以上の修得が必要となります。
※上記表中の単位はすべて卒業に必要な単位として算入されます。

		免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次
教育の基礎的理解に関する科目	・法定基準　中一種免…10単位、高一種免…10単位修得 ・本学基準　右表の10単位修得	教育の理念並びに教育に関する歴史及び思想	◎教育原理	講義	2	2年
		教職の意義及び教員の役割・職務内容 （チーム学校運営への対応を含む）	◎教職入門	講義	2	1年
		教育に関する社会的、制度的又は経営的事項 （学校と地域との連携及び学校安全への対応を含む）	◎教育制度論	講義	2	1年
		幼児、児童及び生徒の心身の発達及び学習の過程	◎教育心理学	講義	2	2年
		特別の支援を必要とする幼児、児童及び生徒に対する理解	◎特別支援教育論	講義	2	2年
道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	・法定基準　中一種免…10単位、高一種免…8単位修得 ・本学基準　右表の10単位修得	道徳の理論及び指導法	◎道徳教育論	講義	2	3年
		教育の方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む） 総合的な学習の時間の指導法	◎教育方法及び総合的な学習の時間の指導法	講義	2	2年
		教育課程の意義及び編成の方法（カリキュラム・マネジメントを含む） 特別活動の指導法	◎教育課程・特別活動論	講義	2	2年
		生徒指導の理論及び方法 進路指導及びキャリア教育の理論及び方法	◎生徒指導・進路指導論	講義	2	3年
		教育相談（カウンセリングに関する基礎的な知識を含む）の理論及び方法	◎教育相談	講義	2	3年
教育実践に関する科目	・法定基準　中一種免…7単位、高一種免…5単位修得 ・本学基準　右表の7単位修得	教育実習	◎教育実習事前事後指導	講義	1	4年
			◎教育実習A	実習	2	4年
			◎教育実習B	実習	2	4年
		教職実践演習	◎教職実践演習（中・高）	演習	2	4年

※◎印は教職課程履修者必修科目です。原則として定められた年次で修得してください。
※本学は、中一種免ならびに高一種免を同時取得する課程ですので、上記表中すべての科目の単位（合計27単位）を修得してください。
※上記表中の単位は卒業に必要な単位には算入されません。（すべて卒業要件外の単位です。）
※「道徳教育論」は中一種免取得時には、「道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目」の単位として算入され、高一種免取得時には「大学が独自に設定する科目」の単位として算入されます。

免許法施行規則に定める科目区分		授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
大学が独自に設定する科目	・法定基準 中一種免…4単位以上、 高一種免…12単位以上 ・本学基準 右表の4単位と他の科目区分の法定基準を超えて修得した単位を併せて12単位以上	◎人権教育	講義	2	2年	現場体験活動1及び2には介護等体験実習を含まない
		◎現場体験活動1	演習	1	3年	
		◎現場体験活動2	演習	1	3年	

※◎印は教職課程履修者必修科目です。原則として定められた年次に必ず修得してください。
※上記表中の「現場体験活動1」、「現場体験活動2」は卒業に必要な単位に算入されません。「人権教育」は卒業に必要な単位に算入されます。
※上記表中◎の科目の単位すべてと、法定基準を超えて履修した「教科及び教科の指導法に関する科目」、「教育の基礎的理解に関する科目」、「道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目」、「教育実践に関する科目」の単位を併せて中一種免は4単位以上、高一種免は12単位以上修得してください。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
教育職員免許法施行規則第66条の6に定める科目	日本国憲法	◎法学[日本国憲法]	講義	2	1～4年	
・法定基準　科目区分ごとに2単位　合計　8単位修得 ・本学基準　科目区分ごとに2単位もしくは2単位以上 合計8単位以上修得	体　　育	スポーツ実習A	実習	1	1～4年	A～Eは2科目以上選択必修 健康体力論は1科目選択で可能
		スポーツ実習B	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習C	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習D	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習E	実習	1	1～4年	
		健康体力論	講義	2	1～4年	
	外国語コミュニケーション	英語A	実習	1	1～4年	2科目以上選択必修 ※「英語入門」は含まないので注意すること
		英語B	実習	1	1～4年	
		英語C	実習	1	1～4年	
		英語D	実習	1	1～4年	
		英語E	実習	1	1～4年	
		英語F	実習	1	1～4年	
		英語G	実習	1	1～4年	
		英会話A	実習	1	1～4年	
		英会話B	実習	1	1～4年	
		英会話C	実習	1	1～4年	
		英会話D	実習	1	1～4年	
		英会話E	実習	1	1～4年	
	情報機器の操作	ファウンデーション実習B1	実習	1	1～4年	2科目以上選択必修 ※1年生で履修を終えておくのが望ましい
		ファウンデーション実習B2	実習	1	1～4年	
		ファウンデーション実習B3	実習	1	1～4年	

※◎印は教職課程履修者必修科目です。◎印以外の科目も選択必修科目です。備考欄の基準にしたがって履修してください。
※上記表中の科目はすべて卒業に必要な単位に算入されます。

■【教職課程】令和3(2021)年度の予定

	新課程			旧課程
	1年次	2年次	3年次	4年次
4月	新入生ガイダンス (資格課程紹介) 教職課程履修相談	教職課程継続手続き 履修費用納付期間: 4月上旬～4月下旬 個別履修相談	教職課程継続手続き 履修費用納付期間: 4月上旬～4月下旬 個別履修相談 教育実習希望先連絡及び訪問 開始(7月末までに) 現場体験活動開始	教職課程継続手続き 履修費用納付期間: 4月上旬～4月下旬 個別履修相談 教育実習正式依頼 教員採用試験願書受付開始
5月			介護等体験／随時実施	教育実習開始(通年随時実施)
6月				教育実習期間
7月	★教職課程履修ガイダンス 7/16(金)12:30～ 028教室			教員採用試験(各都道府県)
8月				
9月	★教職課程履修ガイダンス 9/10(金)予定 前期成績通知表配付 後期履修登録指導 個別履修相談 教職課程登録 履修費用納付期間: 9/10～10/1	前期成績通知表配付 後期履修登録・個別履修相談	前期成績通知表配付 後期履修登録・個別履修相談 教育実習校調査	前期成績通知表配付 後期履修登録・個別履修相談 教職実践演習開始
10月			学校現場体験 教職ミーティング	教職ミーティング
11月				★教員免許状申請ガイダンス (一括申請手続き説明・授業内)
12月				
1月				教員免許状申請手続き期間 1月下旬
2月		教職課程　継続判定	教職課程　継続判定	教員免許申請該当者決定
3月	2022年度　新2年生 ★教職課程ガイダンス 3月末　028教室 次年度前期履修登録	2022年度　新3年生 ★教職課程ガイダンス 3月末　028教室 次年度前期履修登録 介護等体験申込開始	2022年度　新4年生 ★教職課程ガイダンス 3月末　028教室 次年度前期履修登録	教員免許状授与 (卒業式時)

教育原理

教育理念と教育関係

担当教員名 **渋谷　亮**

受講対象・履修要件 教職課程２年生

授業概要及び目的

各時代の教育理念は、教育制度、教育をめぐる諸科学、個別の教育実践などの絡み合いのうちに読み取られるものである。本授業では教育理念のあり様と変遷を検討するため、教育関係という観点から教育や教育思想の歴史、および発達論、教育理論などについて学ぶ。さらに学校教育にとどまらず家庭や地域の教育についても検討し、これによってよりよい教育と教育関係について原理的に考察することを目指す。

到達目標

(1) 教育理論、学習論などの基礎知識を身につけ、教育と教育関係について原理的に考察し、論じることができる。
(2) 教育思想と教育の歴史を把握し、教育関係という観点から教育理念のあり様と変
(3) 遷について理解し、説明することができる。
(4) 現代の教育を歴史的な観点から考察し、自分自身の教育観の基礎をつくる

授業計画

1. イントロダクション-教育理念と教育関係
2. 教育は必要なのか①人間と教育
3. 教育は必要なのか②近代教育の成立とその理念
4. 教育思想とその歴史①教育思想の源流
5. 教育思想とその歴史②コメニウスからルソーまで
6. 子どもをめぐる思想①ルソーと子どもの発見
7. 子どもをめぐる思想②近代家族の展開
8. 近代教育と学校教育①教育空間の近代化
9. 近代教育と学校教育②ペスタロッチからヘルバルトまで
10. 近代教育と学校教育③新教育とデューイ
11. 近代教育と学校教育④20世紀の教育
12. 日本の家庭教育と学校教育①第二次世界大戦前
13. 日本の家庭教育と学校教育②第二次世界大戦後
14. まとめ

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。
また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
授業内試験　70%
評価方法については初回の授業で説明する。受講人数や受講者の理解度などによって変更の可能性あり。
その場合、第５回までに授業内で説明し、同時に授業連絡で通知を行う。

テキスト・参考図書・材料費

履修上の注意・ライセンスなど

教職入門

教員に求められるもの

担当教員名 **塩谷　道次**

受講対象・履修要件 教職課程１年生

授業概要及び目的

教員に求められるものは、社会状況の中で変化していく。本授業では、現代の学校や教育のあり様を踏まえ、教職に関する基礎知識、教職の意義と教員の役割、教員にとって必要な資質能力などについて考えていく。これによって、自らの「教員像」の基礎をつくることを目指す。

到達目標

(1) 現代の学校や教育のあり様を踏まえ、教員の役割と求められる資質について考えることができる
(2) 学校における教育活動の年間の流れと、学校評価の基礎理論を含めた管理手法の必要性を認識し、教育目的達成のための経営の仕組みや方法を理解できる
(3) 多様な教員のあり方について把握し、自らの目指す「教員像」の方向性を述べることができる

授業計画

1. 教職課程における学びと教職の意義
2. 教員を目指すにあたって知っておくべきこと
3. 現代の学校と教員１：学校の機能・役割
4. 現代の学校と教員２：教員の現状
5. 教員という仕事１：教員の職務と服務
6. 教員という仕事２：学校組織
7. 教員という仕事３：児童生徒と向き合う
8. 教員の役割とその変遷１：近代的な教員の成立から第二次世界大戦まで
9. 教員の役割とその変遷２：第二次大戦から1990年代まで
10. 教員の役割とその変遷３：教員の現在とチーム学校
11. 教員における学び：教員の養成・研修、学び続ける教員
12. 教職の専門性をめぐって１：教員に求められる資質能力を考える
13. 教職の専門性をめぐって２：教員に求められる資質能力を考える
14. 様々な教員の在り方　　まとめ

準備学習

配付したプリント、講義ノート、テキストで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題への取り組み　30%
授業内試験（小レポートも含む）　40%
グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説　総則編」（文部科学省）　定価251円＋税

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程「教育の基礎的理解に関する科目」の必修科目に相当します。基礎基本になる内容ですので意欲的な取り組みが求められます。

教育制度論

教育制度のしくみと学校教育

担当教員名 **塩谷　道次**

受講対象・履修要件 教職課程１年生

授業概要及び目的

学校教育に関して教育理念および社会的な状況の理解を基に、経営的事項の知識の修得と関連した課題の理解を醸成し、学校と地域の連携に関する理解及び学校安全への対応に関する基礎知識もあわせて身につける。　社会の状況を理解し、その変化が学校教育にもたらす影響とそこから生じる課題、並びに対応するための教育政策の動向を理解し、学校や教育行政機関の目的とその実現について、経営の観点から理解する。また、学校と地域との連携の意義や地域との協働の仕方について、取り組み事例を踏まえて理解するとともに、学校管理下の事件、事故、災害の実情を踏まえ、学校保健安全法に基づく、学校安全の目的と具体的な取り組みを理解する。

到達目標

(1) 公教育の原理と理念、近年の教育状況や教育政策を理解し、必要とされる子供の指導課題を認識できる
(2) 教育思想と教育の歴史を把握し、教育関係という観点から教育理念のあり様と変遷について理解する
(3) 地域との連携・協働による学校教育活動の意義および方法を理解できる
(4) 学校の管理下の事件、事故、災害に対して学校安全、危機管理の必要性を理解できる

授業計画

1. 公教育の原理及び理念
2. 学校を取り巻く状況とその変化
3. 児童、生徒の指導課題
4. 国の教育政策の動向
5. 教育委員会における教育政策と学校
6. 公教育制度の関係法規と学校経営
7. 学校経営の仕組みと教育活動
8. 年間指導計画と教育活動
9. 学校評価制度
10. 教育活動のPDCA
11. 地域連携と協働の意義
12. 地域を含めた学校教育活動の目的と役割
13. 学校管理下の事件、事故、災害
14. 危機管理と学校安全　　まとめ

準備学習

配付したプリント、講義ノート、テキストで前回までの講義内容の流れを理解した上で講義に臨むこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
課題への取り組み　30%
授業内試験（小レポートも含む）　40%
グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説　総則編」（文部科学省）　定価251円＋税
講義ごとに配付する資料・レジュメ

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程「教育の基礎的理解に関する科目」の必修科目に相当します。基礎基本になる内容ですので意欲的な取り組みが求められます。

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２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. 教師-生徒関係
6. 性格・性格検査
7. 性格検査の実際
8. 発達心理学～子どものこころの発達
9. 発達心理学～青年期のこころ
10. 不登校について～教師による不登校児への関わり
11. 障害について～各種障害と発達障害概論
12. 障害について～発達障害各論
13. 知能とは
14. 子どもの生きる姿から学ぶ

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　100%（レポート課題二つ（80%＋20%））
レポート課題の詳細は初回時に説明する。

テキスト・参考図書・材料費

プリントを配付する。参考文献：『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。

特別支援教育論

担当教員名 **渋谷　亮・小西　喜朗**

受講対象・履修要件 教職課程２年生

授業概要及び目的

今日、共生社会に向けてインクルーシブ教育システムを推進していくことが、重要となっている。本授業では、インクルーシブ教育の理念を踏まえ、多様な支援を行うために必要な知識と態度を身につけることを目指す。そのために個別の障害の特性や支援の方法を学ぶとともに、障害とは何かを深く理解し、困難や苦労を抱えた当事者の視点に立ち、自立生活へ向けた支援を行うために必要な態度とは何かを考えていく。

到達目標

(1) インクルーシブ教育の理念やその背景を理解し、そのうえで近年の特別支援教育の
(2) あり方を考えることができる
(3) 知的障害や発達障害を含む様々な障害についての基礎知識を身につけるとともに、様々な教育的ニーズについて理解する
(4) 特別支援教育のカリキュラムや方法について理解するとともに、多様な支援に必要な基本的な知識や態度を身につける

授業計画

1. 教育と支援
2. 障害を持つとはどういうことか
3. 障害の捉え方と区分について：国際障害分類と生活機能分類、医学モデルと社会モ
4. デル、聴覚障害・視覚障害・肢体不自由など様々な障害
5. 障害者権利条約とインクルーシブ教育の理念：共生社会と合理的配慮
6. インクルーシブ教育とその背景１：ノーマライゼーションと自立生活運動
7. インクルーシブ教育とその背景２：特別な教育的ニーズと各国のインクルーシブ教育
8. (サラマンカ声明と言語的・民族的マイノリティへのイギリスのインクルーシブ教育の取り組みなど)
9. 特別支援教育の仕組み：個別支援計画、交流・共同学習、特別支援学校・特別支援学級
10. 特別支援教育の理念と実践「知的障害教育」実態把握、教育課程編成、自立活動、教科等の指導
11. 「発達障害(学習障害・注意欠陥多動性障害)」実態把握、教育課程編成、自立活動、教科等の指導
12. 「発達障害(自閉症)」実態把握、教育課程編成、自立活動、教科等の指導
13. 「言語障害教育」実態把握、教育課程編成、自立活動
14. 肢体不自由・病虚弱児・重度重複障害教育実態把握、教育課程編成、自立活動、教科等の指導
「聴覚障害教育」実態把握、教育課程編成、自立活動、教科等の指導
「視覚障害教育」実態把握、教育課程編成、自立活動、教科等の指導

準備学習

配付したプリントや講義ノートで前回までの内容を理解した上で講義に臨むこと。また授業課題について事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業内で指示する。

成績評価方法・基準

授業態度　20%、授業内試験　30%、期末レポート　50%
評価方法については初回の授業で説明する。受講人数や受講者の理解度などによって変更の可能性あり。その場合、第5回までに授業内で説明し、同時に授業連絡で通知を行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：小林倫代編著「教員と教員になりたい人のための　特別支援教育のテキスト」Gakken 。参考書等：全国特別支援学校長会『介護等体験ガイドブック フィリア インクルーシブ教育システム版』ジアース教育新社

履修上の注意・ライセンスなど

授業の進め方について初回の授業で説明するので欠席しないように注意してください。

教育方法及び総合的な学習の時間の指導法

魅力的な授業づくりに向けて

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

教育現場においては, 現代の教育課題と学力観に対応し, 教師が創意工夫を凝らし, 目的に合わせた教育方法の適用が必要とされている。本授業では, 多様な教育方法について具体的な観点から学び, 教材と情報機器の活用についての基礎知識を身につける。また「総合的な学習の時間」の意義と役割を踏まえ, その指導及び評価の方法について実践的に理解していく。

到達目標

(1) 教育課題と学力観に対応して, 多様な教育方法のあり様について理解する。
(2) 知的障害や発達障害を含む様々な障害についての基礎知識を身につけるとともに、様々な教育的ニーズについて理解する
(3) 「総合的な学習の時間」について、その意義や考え方を理解し、目標・内容の設定、指導計画の作成に至る知識・技能を身につける。

授業計画

1. 教育方法とは何か–目標・内容・方法・技術のとらえ方–
2. 学習指導の基礎理論①–モデル授業の分析:目標に着目して–
3. 学習指導の基礎理論②–モデル授業の分析:内容に着目して–
4. 学習指導の基礎理論③–モデル授業の分析:方法に着目して–
5. 新しい学力観と授業–「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けて–
6. 新しい学力観と学習評価–資質や能力の評価に向けて–
7. 学習指導の実際①–授業構成の視点に基づいて：教材研究・問いの構造・資料–
8. 学習指導の実際②–授業成立の視点に基づいて:話法・板書・ICTの活用–
9. 総合的な学習の時間の意義と原理①–歴史的展開と今日的意義–
10. 総合的な学習の時間の意義と原理②–学習指導要領を踏まえた目標・内容の設定に向けて–
11. 総合的な学習の時間の指導計画の作成–年間指導計画・単元計画の策定–
12. 総合的な学習の時間の指導と評価①–思考のプロセスとしての学習過程–
13. 総合的な学習の時間の指導と評価②–パフォーマンス課題とルーブリック–
14. 総合的な学習の時間の指導演習–模擬授業とその分析–

準備学習

指導要領総則の関連箇所や指定テキスト、事前配付プリントなどを復習を含めた自習をすること。[90分程度]　次回授業までに次回の取り組み内容について「プリント」や「学習指導要領解説総則」「指定テキスト」の該当項目を通読して授業内容に関する考えをまとめられるようにしておく。[120分程度]

成績評価方法・基準

・授業態度：コメントペーパー等による　20%
・中間レポート(第8講後)：「教育方法」に関する理解を問う　40%
・最終レポート：「総合的な学習の時間」に関する単元計画および学習指導案の作成を求める 40%

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：・文部科学省『中学校学習指導要領』　・文部科学省『高等学校学習指導要領』・文部科学省『中学校学習指導要領解説　総合的な学習の時間編』・文部科学省『高等学校学習指導要領解説　総合的な探究の時間編』・森田真樹・篠原正典編著『総合的な学習の時間』ミネルヴァ書房, 2018年。＊授業毎にその回の授業内容に応じたレジュメを配付する。

履修上の注意・ライセンスなど

本科目は教職課程科目であり、「主体的・対話的で深い学び」に向けた授業づくりを求めた平成29・30年告示の学習指導要領下での授業構想・実践力を身に付けていくことを目的としています。そのため, 演習的な取り組みを数多く組み込んでいきますので, まずは欠席しないように留意してください。

道徳教育論

道徳教育の目標と内容

担当教員名 **塩谷　道次**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

道徳と道徳きゅいくの歴史を理解し、望ましい道徳教育の在り方を探り、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び、道徳教育への理解を深める。また、各自が学習指導案の作成、模擬授業を行う体験を通して指導方法を理解する。

到達目標

(1) 道徳と道徳教育の歴史を理解し、現代社会における道徳性について考察することができる。
(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) 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. 道徳と道徳教育の現在
2. 道徳と道徳教育の歴史：戦前の道徳教育から現在まで
3. 道徳の原理を考える
4. 学習指導要領を読む(１)：道徳教育及び道徳科の意義と目標
5. 学習指導要領を読む(２)：道徳科の内容、内容項目、指導計画の意義と内容
6. 道徳科の特質を生かした多様な指導方法
7. 学習指導案の作成(１)：道徳教育の目標と計画、多様な主題と教材について
8. 学習指導案の作成(２)：授業のねらいと学習評価について、　授業の展開
9. 学習指導案作成(３)：模擬授業用学習指導案作成
10. 模擬授業①②
11. 模擬授業③④
12. 模擬授業⑤⑥
13. 模擬授業⑦⑧
14. 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を理解した上で講義に臨むこと。また、授業課題については事前準備をしっかりと行うこと。詳細は授業で指示します。

成績評価方法・基準

授業態度 30%
課題への取り組み 30%
授業内試験(小レポートを含む) 40%

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　特別の教科　道徳編」(平成29年7月)
定価156円+税

履修上の注意・ライセンスなど

授業内での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・学習をデザインする

担当教員名 **上原　博一**

受講対象・履修要件 教職課程２年生

授業概要及び目的

本授業では、教育課程の基礎を学ぶとともに、とりわけ特別活動の重要性を理解し、その指導のあり方を身につけることを目指す。そのために第一に、教育課程の意義や考え方を理解し、学習指導要領のあり方や変遷について学ぶ。第二に、学習指導要領における特別活動の位置づけを理解し、各教科との関連や地域との連携などの重要性を踏まえ、よりよい集団活動へと向けての指導法を身につける。第三に、実践的な学習を通して教育・学習活動をマネジメントする力を養う。

到達目標

(1) 教育課程の構造や諸概念、および学習指導要領のあり方や変遷について理解する
(2) 特別活動の意義・目標・内容を理解し、その指導のあり方の基礎を身につける
(3) 教科や学年をまたいでカリキュラムを把握し、特別活動の位置づけを踏まえて、教育・学習活動をマネジメントする力を養う

授業計画

1. ガイダンス：チームビルト、グランドルール 私たちはどのようにして学習するか？
2. 授業とは？～自らが卒業した学校の教育課程を振り返る【授業課題】自らが卒業した学校の教育課程を調べる
3. 教育計画の意義と役割：教育における目標の位置づけ
4. 学習指導要領が目指すもの：学習指導要領に見る学力観と教育課程
5. 教育課程の構造や諸概念～教育課程を編成する
6. カリキュラム・マネージメントとは
7. 新学習指導要領の理念と背景
8. 自らが体験した特別活動を振り返る
9. 特別活動の目標と内容 ～特別活動で育む能力・資質とは？
10. 特別活動の指導(２)：学級活動～清掃指導を検証する【ケーススタディ】掃除当番をさぼる
11. 特別活動の指導(３)：生徒会活動(Ⅰ)～生徒会の組織づくり
【ケーススタディ】生徒会長への立候補者が出ない
12. 特別活動の指導(４)：生徒会活動(Ⅱ)～ボランティア活動など社会参画の観点から
13. 特別活動の指導(５)：学校行事～この学校の生徒で本当に良かった
14. まとめ
・　この講義で獲得した資質は？
・　自らの教師観、生徒観、指導観で変容したことは？
・　卒業までに獲得しておきたい資質、態度、能力は？

準備学習

講義の都度、資料・レジメを配付します。
配付したプリントや講義ノートを活用して、前回までの講義内容を理解したうえで講義に臨んでください。授業課題について事前行うこと。

成績評価方法・基準

出席票の替わりに毎講義ごとに課すミニッツレポートによる学習理解度(５０%)
中間レポート(２５%) 最終レポート(２５%)
将来、教員を目指すための教職講座にふさわしい受講態度等を求めます。
(出席状況、課題提出状況等)

テキスト・参考図書・材料費

講義の都度、資料・レジュメを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

生徒指導・進路指導論

担当教員名 **上原　博一**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

情報化社会の飛躍的進展は学校教育の世界へも影響を拡げ「いじめ・不登校」「性非行」「貧困家庭」などの様々な社会現象を引き起こしている。その結果、生徒指導上の課題は従前よりはるかに多様化し、深刻化している。教師にはこうした課題に対し、その特定事象への対処的な指導ではなく、生徒への日々の教育活動において個人としての「覚悟」、組織としての「協同」、そして社会との「連携」が求められている。本講義では「生徒指導」の考え方について、根源的に見つめ、組織的、体系的な生徒指導のあり方についてアクティブラーニングの手法を用いて、受講者の活発な討議を通して理解を深めたい。生徒指導に大きな影響をもつ進路指導、キャリア教育についても、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. 第１回：ガイダンス
　教師にとって必要な資質とは？　良い教師とは？　たがいの教師観について交流する。グランド・ルールの確認、チーム・ビルド
2. 第２回：生徒指導とは～あらためて生徒指導とは、なにかを考える
　様々な場面での生徒指導のあり方、教科指導を通した生徒指導のあり方とは。たがいの生徒指導観について交流する。
3. 第３回：児童・生徒の発達段階とそれに応じた生徒指導のあり方を考える
　人間の発達段階とは　発達障害の理解とその支援について
4. 第４回：生徒理解とは～指導行為における理解と評価（１）
　生徒自身の理解につながる「傾聴技法」を学ぶ　生徒を多面的にとらえるためには
5. 第５回：生徒理解とは～指導行為における理解と評価（２）
　生徒をめぐる今日の社会的背景～貧困問題を中心に
6. 第６回：生徒指導の方法としての集団指導について
　学校における生徒指導体制の意味と意義を考える。真の意味でのティーム・ティーチングとは？
7. 第７回：キャリア教育の目的と内容～あらためて「職業」とはなにかを考える
　これまでに学んだキャリア教育を想起し、自身の職業観を見つめるたがいの職業観を交流する。児童・生徒の目標としての職業観を育むには。
8. 第８回：キャリア教育の実践　ケーススタディ（１）進路を決める
9. 第９回：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. 第１０回：生徒指導の実践　ケーススタディ（１）不登校問題を中心に生徒指導の実践
11. 第１１回：生徒指導の実践　ケーススタディ（２）学級崩壊と授業
12. 第１２回：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. 第１３回：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. 第１４回：規範意識の醸成の具体的実践としての茶道 あらためて「日本の伝統文化」「宗教」「道徳」「法」について考える。

準備学習

講義の都度、資料・レジメを配付します。配付したプリントや講義ノートを活用して、前回までの講義内容をしっかりと振り返り、理解した上で講義に臨んでください。

成績評価方法・基準

出席票の替わりに毎講義ごとに課すミニッツレポートによる学習理解度（５０%）中間レポート（２５%）最終レポート（２５%）将来、教員を目指すための教職講座にふさわしい受講態度等を求めます。（出席状況、課題提出状況等）

テキスト・参考図書・材料費

講義の都度、資料・レジュメを配付します。

履修上の注意・ライセンスなど

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) 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) 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. 自分を知り相手を知る（1）～相手を知ること／ことばの限界と可能性～
3. 自分を知り相手を知る（2）～物語とこころ／ことばにならない想いを聞き分ける～
4. 自分を知り相手を知る（3）～心理検査と生きる人間の重なり・異なり～
5. 「聞く」ことの意味～沈黙と相槌の力～
6. ロールプレイと理論的解説（1）-集団になじめない生徒-
7. 「話を聞く」時に気をつけること（1）～「話の聴き方」概論～
8. 「話を聞く」時に気をつけること（2）～「話の聴き方」各論～
9. 「話の聴き方」実践編
10. ロールプレイと理論的解説（2）-家庭にトラブルを抱える生徒-
11. ロールプレイと理論的解説（3）-希死念慮がある生徒-
12. カウンセリングとその実際
13. こころの病気について（1）～学校現場で出会うことの多い心理的危機～
14. こころの病気について（2）～精神病と神経症、パーソナリティ障害～

準備学習

自ら、主体的に感じ、考え、悩み、成長する姿勢で取り組んでほしい。 授業で感じたことを、日々の生活と結びつけて考えることが何よりも必要な学習である。

成績評価方法・基準

授業態度　40%
レポート　60%（期末レポート　50%、毎回の小レポート　10%）

テキスト・参考図書・材料費

なし。参考文献は授業中紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

対面授業時は、マスクを必ず持参すること。

現場体験活動１

現場体験を通して教員としての実践力の向上を図る

担当教員名 **塩谷　道次**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

近年、教員養成課程に対して、意識の向上・適性判断の機会の提供と、現場体験による実践力の育成が求められている。本授業では、社会福祉施設などの現場を体験することで、現場感覚や渉外能力を身につけるとともに、他者との関係のなかで自主的・能動的に行動するための態度を形成する。

到達目標

(1) 自らの問題意識を持って現場体験に取り組み、自己の適性を判断することができる
(2) 現場をよく観察し、その特性を理解しながら、状況に応じて自主的・能動的に行動することができる
(3) 現場体験を通じて、支援やケアのあり方について考えることができる

授業計画

1. 授業のガイダンス
2. 授業のガイダンス
3. 高齢者模擬体験１
4. 高齢者模擬体験２
5. 高齢者模擬体験３
6. 高齢者模擬体験４
7. 模擬体験振り返り　グループワーク１
8. 模擬体験振り返り　グループワーク２
9. 模擬体験振り返り　全体交流
10. 模擬等体験振り返り
11. 講話（社会福祉施設の概要　介護の在り方について）
12. 講話（社会福祉施設の概要　介護の在り方について）
13. 介護等体験に向けて
14. まとめ　　支援やケアのあり方を考える

準備学習

授業で配付したプリント・資料をもとに復習を含めた自習が必要です。また、授業での学びを、日々の生活と結び付けて考え深めていくことを心がけてください。

成績評価方法・基準

学習状況　30%
体験への取り組み　30%
レポート　40%
グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書・資料等
全国特別支援学校長会「介護等体験ガイドブック　フィリア」 ジアース教育新社

履修上の注意・ライセンスなど

授業は、土曜日不定期で行います。日程等の変更については授業の中で又は成安情報サービスにて連絡します。チェックを怠らないようにしてください。

現場体験活動２

現場体験を通して教員としての実践力の向上を図る

担当教員名 **塩谷　道次**

受講対象・履修要件 教職課程３年生

授業概要及び目的

近年、教員養成課程に対して、意識の向上・適性判断の機会の提供と、現場体験による実践力の育成が求められている。本授業では、学校現場を体験することで、現場感覚や渉外能力を身につけ、教育実習のための心構えの形成を目指す。

到達目標

(1) 自らの問題意識を持って現場体験に取り組み、自己の適性を判断することができる
(2) 学校現場をよく観察し、その特性を理解しながら、状況に応じて自主的・能動的に行動することができる
(3) 教育現場に身をおくことで、教育実習のための心構えを形成する

授業計画

1. 学校現場体験に取り組むにあたって
2. 学校現場体験１
3. 学校現場体験２
4. 学校現場体験３
5. 学校現場体験４
6. 学校現場体験５
7. 学校現場体験６
8. 学校現場体験７
9. 学校現場体験８
10. 学校現場体験振り返り　グループワーク
11. 教育実習に向けて（４年生の教育実習報告会に参加）
12. 講話（学校現場の現状について）１
13. 講話（学校現場の現状について）２
14. 振り返りとまとめ

準備学習

現場体験を行う学校の教育活動等について、学校要覧等で事前学習しておくこと。また、体験後の振り返りに向けて、体験学習中に気づいたこと学んだことをメモしてまとめておくこと。

成績評価方法・基準

学習状況　30%
体験状況　50%
レポート　20%
グループ発表に対してはその場で簡潔に講評を行う。

テキスト・参考図書・材料費

参考図書・資料等
文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説　総則編」
文部科学省「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説　総則編」
文部科学省「高等学校学習指導要領解説　総則編」

履修上の注意・ライセンスなど

学校現場体験の日程については、体験受け入れ校との日程調整のうえ決定し連絡します。それ以外の授業日は、土曜日不定期で行います。授業日の変更等については、授業で又は成安情報サービスにて連絡します。チェックを怠らないようにしてください。

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 **小泉　繁雄**

受講対象・履修要件 教職課程２年生と３年生以上で履修を認められたもの

授業概要及び目的

児童生徒の発達段階に応じた美術教育の内容と歴史をとおして今日的な教育法の意義と役割を考え、学習指導要領における中学、高等学校美術の内容を理解し活用できるものとする。生きる力の一つになる美術教育について、どのような目標と方法で進めればよいか、美術教育の歴史と受講者自身の学習経験もあわせ、学習指導要領に基づき教科としての授業目標と基本的な教育方法を学修する。

到達目標

(1)「美術教育とは何か」の問いかけに一定の基本的回答ができる
(2) 日本における江戸末期から現代に至る美術教育の流れを把握できる
(3) 中学校・高等学校学習指導要領美術の基本的な考えが理解できる

授業計画

1. 美術教育の目指すもの
2. 美術教育の基本知識
3. 子どもの遊びと造形表現
4. 美術教育の歴史①（江戸末期から大正まで）
5. 美術教育の歴史②（大正から平成まで）
6. 中学校学習指導要領解説美術編を読む（図画工作から美術へ）
7. 中学・高等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・高等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・高等学校学習指導要領解説美術編を読む③（各学年及び美術Ⅰ～Ⅲの目標）
10. 中学・高等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・高等学校学習指導要領解説美術編を読む⑤（指導事項と内容の取り扱い）
12. 中学・高等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（高等学校美術との連結方法）
14. 美術教育と道徳教育・総合的な学習

準備学習

授業終了後、配付されたプリント・資料をもとに復習を含めた自習をすること。[130分程度]
次回授業までに次回の講義内容についてプリントを熟読して授業に臨むこと。[70分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度35%、取り組み状況15%）
レポートと授業内試験　50%
レポートの返却はないので各自写しをとっておくこと。個別講評は行わないが全体講評を行い振り返る。試験は原則次回の授業で返却・振り返りを行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「美術科教育法」プリントで単元ごとに配付する。「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説美術編」文部科学省　115円（税別）高等学校指導要領については別途プリントで配付する予定。開隆堂「中学校教科書美術1」323円（税込み）「中学校教科書美術2・3」647円（税込み）開隆堂「新美術　表現と鑑賞」780円（税込み）

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程に関わるミーティングやガイダンス等の参加必要（授業と同等の扱い）。

美術科教育法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 **小泉　繁雄**

受講対象・履修要件 教職課程２年生と３年生以上で履修を認められたもの

授業概要及び目的

美術科教育法1での学修を発展させ、領域内容の詳細と授業における単元（題材）の内容を具体化する。美術科教育法1を基に、美術、デザインなど各領域の詳細な技法や表現を学び、授業実践を想定した授業の内容（単元・題材）と評価基準を具体的に考える。また中学校・高等学校美術の教科書に取り上げられている学習の具体例を参考に、グループワークをとおして年間カリキュラムをイメージして各単元（題材）にまとめあげる。

到達目標

(1) 中学・高等学校の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) 中学・高等学校の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) 中学・高等学校の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（中高・絵画の画材と技法）
2. 美術科教育各領域の教材研究②（中高・絵画の歴史と特徴）
3. 美術科教育各領域の教材研究③（中高・絵画の様式と表現）
4. 美術科教育各領域の教材研究④（中高・版画、彫刻の技法と表現）
5. 実習授業を通した技法と表現の修得
6. 美術科教育各領域の教材研究⑤（中高・デザインの基礎）
7. 美術科教育各領域の教材研究⑥（中高・デザインの技法と表現）
8. 美術科教育各領域の教材研究⑦（中学校工芸・中高メディアの技法と表現）
9. 美術科教育各領域の教材研究⑧（中高・鑑賞）
10. 美術科教育各領域の教材研究（日本美術の歴史と特徴）
11. 美術科の学習評価①（文部科学省教育課程部会報告）
12. 美術科の学習評価②（中学・高等学校での作品評価の観点と絶対評価）
13. 美術科教育の教材選定（中学校・高等学校での応用）
14. 教科書に示された単元の授業化を考える（絵画・デザイン・彫刻・版画・鑑賞）

準備学習

授業終了後、配付されたプリント・資料をもとに復習を含めた自習をすること。[130分程度]
次回授業までに次回の講義内容について「プリント」「表現と鑑賞」「中学校教科書」の該当項目を通読して授業に臨むこと。[70分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度35%、取り組み状況15%）
課題及び授業内試験　50%（課題20%、授業内試験30%）
課題提出物の返却はないので各自写しをとっておくこと。個別講評は行わないが全体講評を行い振り返る。試験は原則次回の授業で返却・振り返りを行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「美術科教育法」プリントで単元ごとに配付する。「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説美術編」文部科学省（購入済）高等学校解説は必要に応じてプリント配付または貸与「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」開隆堂（購入済）授業時配付資料

履修上の注意・ライセンスなど

教職課程に関わるミーティングやガイダンス等の参加必要（授業と同等の扱い）。

美術科教育法３

学習指導案の研究と作成

担当教員名 **小泉　繁雄**

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う。

到達目標

(1) 指導案の様式や作成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、まとめ、展開が計画できる
(3) 自らの研究内容を受講生全員に対してプレゼンテーションができる

授業計画

1. 教育法1・2の振り返りと授業における教員の役割
2. 学習指導案の作成方法①（様式と事例）
3. 学習指導案の作成方法②（内容研究・学習の展開を作る）
4. 学習指導案の作成方法③（年間指導計画と指導案）
5. 学習指導案のグループ作成①（表現と鑑賞・解説、題材設定と指導計画）
6. 学習指導案のグループ作成②（評価基準と評価）
7. 学習指導案のグループ作成③（表現と鑑賞・本時の目標と展開）
8. 学習指導案のグループ発表と質疑
9. 素材と美術教育・授業構成の観点
10. 指導案・授業資料作成のためのP Cを使った文書作成基礎
11. 学習指導案の個別作成①
12. 学習指導案の個別作成②
13. 学習指導案に準じた教材研究と個別指導案発表（紙面）
14. 授業の展開方法と模擬授業ガイダンス（単元と教材・教具の選定）

準備学習

授業終了後に配付されたプリント・資料をもとに復習を含め自習をすること。[100分程度]
次回授業までに次回の取り組み内容について「プリント」「表現と鑑賞」「中学校教科書」の該当項目を通読して必要な資料があれば準備して授業に臨むこと[100分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　50%（受講態度35%、取組状況15%）
課題及び実習成果物、発表と発表資料　50%（課題20%、実習成果物10%、発表力・発表資料20%）
課題提出物の返却はしないので各自写しをとっておくこと。発表は班ごとに講評。成果物発表資料に関しての個別講評は行わないが全体講評を通して振り返りを行う。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「美術科教育法」プリントで単元ごとに配付する。「中学校学習指導要領解説（美術編）」文部科学省（購入済）「中学校教科書美術１」「中学校美術2・3」開隆堂（購入済）「新美術　表現と鑑賞」開隆堂（購入済）「授業時配付資料」他参考資料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及び2を修得済みであること。グループ研究が多く、PCを用いた実習が入ります。教職課程に関わるガイダンス等の参加が重要です。（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 **小泉　繁雄**

受講対象・履修要件 教職課程３年生と４年生以上で履修を認められたもの

授業概要及び目的

作成した指導案に基づいて模擬授業を行い、教育実習に向けての授業分野での準備を行う。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うことができる

授業計画

1. 模擬授業展開説明・模擬授業準備（指導案と教材研究）
2. 模擬授業①②
3. 模擬授業③④
4. 模擬授業評価・検討会・講評
5. 模擬授業⑤⑥
6. 模擬授業⑦⑧
7. 模擬授業評価・検討会・講評
8. 現職教員による模擬授業、次回授業内容伝達
9. 模擬授業⑨⑩
10. 模擬授業⑪⑫
11. 模擬授業評価・検討会・講評
12. 模擬授業⑬⑭
13. 模擬授業評価・検討会・講評
14. PCを用いた出欠成績処理の基礎・模擬授業総合講評まとめ

準備学習

講評と授業改善研究をもとに復習を含めた自習をすることと各模擬授業の評価票を完成させておくこと。[100分程度]　次回模擬授業の指導内容について「プリントテキスト」「表現と鑑賞」「中学校教科書」の関連項目を通読して授業に臨むこと。[100分程度]
また、担当する模擬授業については、少なくとも3週前から指導案、資料の作成を行い、事前周知ができるようにすること。

成績評価方法・基準

授業態度　90%（模擬授業評価60%、授業態度30%）
模擬授業関連の提出物は返却しないので各自写しをとっておくこと。個別講評を行い、中間と最終に全体講評を通して振り返り教育実習に繋げる）
課題　10%（授業評価票等提出物評価　個々に返却しないが閲覧は可能）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：「中学校学習指導要領解説（美術編）」文部科学省（購入済）「中学校教科書美術１」「中学校美術2・3」開隆堂（購入済）「新美術　表現と鑑賞」開隆堂（購入済）授業時配付模擬授業資料　他書籍は必要に応じて貸与

履修上の注意・ライセンスなど

原則として美術科教育法3が履修済みであること。教職課程に関わるガイダンス等の参加が重要です（授業と同等の扱い）。また、内容は同一だが授業が美術領域と美術領域以外の2講座に分かれるので開講曜日、時限に留意すること。

教職課程　科目概要　令和元（2019）年度以降入学生

配当年次	授業科目の名称	授業科目の名称
4年	**教育実習事前事後指導**	教育実習の内容と意義について理解を深め、教育者としてのあるべき姿勢を培う。そのため、講義やディスカッション、また短期学校現場体験（2日分）、模擬授業などを通して、教員の視点から教育現場の実態を学び、教師生徒間の教育的な関係の構築や教育活動の重要性を認識し、教育者としての自覚を持つことを目指す。
	教育実習A、B	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。
	教職実践演習（中・高）	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。

■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・資質を問われるさまざまな問題も生じています。このような状況ですが、一方では地域や教科により、教員が不足している現状もあります。本学では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ています。
成安造形大学で教職課程を履修するためには、「教職課程履修登録」の諸手続きに加えて次の２点が不可欠です。

1. 教育職員を目指すという目的意識をもつ。
2. 教職課程の学修と制作・研究活動とを両立させる意識をもつ。

特に、制作・研究活動との両立は、精神的にも、体力的にも相応の覚悟を必要とします。教員になるという「明確な目的」を持って履修する人がいる反面、「友人が誘うから」、「両親が勧めるから」、「なんとなく資格が欲しいから」といった理由で履修する人もいます。そのような人も、履修を始めたら「何が何でも教員免許を取得する」という気持ちが大切です。初年度に抱いた履修の目的を忘れてしまい、惰性で履修を重ねていると、必要科目の取りこぼしなどが起こって教員免許の取得ができないという結果になることもあります。４年間、教職の学修に真摯に対峙してください。

■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	中学校教諭一種免許状（美術）
	高等学校教諭一種免許状（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。
設置カリキュラムの都合上、どちらか片方のみの取得はできません。

2.「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」　中一種免：31 単位　高一種免：23 単位
「教科又は教職に関する科目」　中一種免：８単位　高一種免：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）７日間以上の介護等体験（社会福祉施設５日間、特別支援学校２日間）（中一種免用）
これらの要件は、国が定める最低条件であり、本学では「教職課程開講科目ならびに履修方法」に記載されている授業科目の単位を修得することが必要です。

■教職課程における学外での体験と実習について

教職課程の学修においては、学校を中心とした様々な学外現場での体験や実習が必要となります。現場を深く理解し、教員としてふさわしい資質能力を形成するための重要な内容となりますので、しっかりと取り組んでください。教職課程における体験や実習は、以下の３つに区分されます。

①介護等体験：
３年次において（都道府県ごとに異なる）特別支援学校（２日間）と社会福祉施設（５日間）での介護等体験を行います。介護等体験は法律で免許状取得（中一種免）の条件となっています。

②学校現場体験：
３年次後期の「教育実習事前事後指導」のなかで、教育実習に向けての心構えの形成のために、学校や児童生徒の状況を知る機会として近隣の小・中学校で２日間の学校現場体験を行います。

③教育実習：
４年次に教職課程の学修の集大成として、中学校または高等学校で３週間（休・祝日を除く１５日間）の教育実習を行います。教育実習を行うにあたって、２年次から母校などの受け入れ先となる教育実習校を探し、内諾を得るという手続きが始まります。

■教職課程開講科目ならびに履修方法

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
教科に関する科目 ・法定基準　科目区分ごとに1単位以上、合計20単位以上修得 ・本学基準　指定した基準を満たし、合計22単位以上修得	絵　画 （映像メディア表現を含む）	○基礎造形実習1A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
		○絵画演習	演習	2	2〜4年	
		イラストレーション基礎演習1	演習	2	1年	
		美術実習1-a	実習	2	2年	
		美術実習1-b	実習	2	2年	
	彫　刻	○基礎造形実習2A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
		○彫刻演習	演習	2	2〜4年	
		美術実習1-c	実習	2	2年	
	デザイン （映像メディア表現を含む）	○基礎造形実習3A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること
		○デザイン演習	演習	2	1〜4年	
		情報デザイン演習3	演習	2	2年	
		情報デザイン演習7	演習	2	2年	
	工　芸 （中一種免のみ）	○基礎造形実習4A	実習	2	1年	○の科目から1科目修得すること ※高一種免取得単位には含まれません。
		○工芸演習	演習	2	2〜4年	
	美術理論及び美術史 （鑑賞並びに日本の伝統美術及びアジアの美術を含む）	◎東洋・日本美術史概説A	講義	2	1〜4年	◎の3科目は必ず修得すること ※3年次までに単位を修得すること。
		◎西洋美術史概説A	講義	2	1〜4年	
		◎美術概論	講義	2	1〜4年	
		東洋・日本美術史概説B	講義	2	1〜4年	
		西洋美術史概説B	講義	2	1〜4年	
		デザイン史概説A	講義	2	1〜4年	
		デザイン史概説B	講義	2	1〜4年	
		日本美術史A	講義	2	1〜4年	
		日本美術史B	講義	2	1〜4年	
		西洋美術史A	講義	2	1〜4年	
		西洋美術史B	講義	2	1〜4年	
		現代美術論A	講義	2	2〜4年	
		現代美術論B	講義	2	2〜4年	

※科目区分ごとに指定した○印と◎印の科目を修得した上で、22単位以上修得してください。
※上記表中の単位はすべて卒業に必要な単位として算入されます。
※ただし、免許法施行規則に定める科目区分「工芸」は、高一種免取得単位には含まれないため、「基礎造形実習4A」・「工芸演習」の両方を修得した場合は、24単位以上の修得が必要となります。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
教職に関する科目 ・法定基準　中一種免：31単位以上、高一種免：23単位以上修得 ・本学基準　右表の33単位修得	教職の意義に関する科目	◎教職入門	講義	2	1年	
	教育の基礎理論に関する科目	◎教育原理	講義	2	2年	
		◎教育心理学	講義	2	3年	
		◎教育制度論	講義	2	1年	
	教育課程及び指導法に関する科目	◎教育課程・特別活動論	講義	2	2年	
		◎美術科教育法1	講義	2	2年	
		◎美術科教育法2	講義	2	2年	原則「美術科教育法1」履修済要件
		◎美術科教育法3	講義	2	3年	原則「美術科教育法1、2」履修済要件
		◎美術科教育法4	講義	2	3年	原則「美術科教育法1、2、3」履修済要件
		◎道徳教育の研究	講義	2	3年	
		◎教育方法の研究	講義	2	2年	
	生徒指導、教育相談及び進路指導等に関する科目	◎生徒指導の研究	講義	2	3年	
		◎教育相談	講義	2	3年	
	教育実習	◎教育実習事前事後指導	実習	1	3年と4年	3年生後期、4年生前期　不定期開講
		◎教育実習A	実習	2	4年	不定期集中
		◎教育実習B	実習	2	4年	不定期集中
	教職実践演習	◎教職実践演習（中・高）	演習	2	4年	教育実習履修要件

※◎印は教職課程履修者必修科目です。定められた年次に必ず修得してください。
※本学は、中学校教諭一種免許状（美術）ならびに高等学校教諭一種免許状（美術）を同時取得する課程ですので、上記表中すべての科目の単位（合計33単位）を修得してください。
※上記表中の単位は卒業に必要な単位には算入されません。
※「道徳教育の研究」は中一種免取得時には、「教職に関する科目」の単位として算入され、高一種免取得時には「教科又は教職に関する科目」の単位として算入されます。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
「教科又は教職に関する科目」・法定基準　中一種免…8単位以上、高一種免…16単位以上	教科又は教職に関する科目	◎ボランティアワーク1	演習	1	2年	介護等体験事前授業、不定期開講
		◎ボランティアワーク2	実習	1	3年	介護等体験実施（各自）、事後指導
		◎人権教育	講義	2	2年	

※◎印は教職課程履修者必修科目です。定められた年次に必ず修得してください。
※「ボランティアワーク1」並びに「ボランティアワーク2」と「人権教育」は卒業に必要な単位に算入されます。
※上記表中必修科目の単位すべてと、法定基準を超えて履修した「教科に関する科目」および「教職に関する科目」の単位をあわせて中一種免は8単位以上、高一種免は16単位以上修得してください。

	免許法施行規則に定める科目区分	授業科目	授業の種類	単位数	開講年次	備　考
「教育職員免許法施行規則第66条の6に定める科目」・法定基準　各科目2単位、合計4科目8単位修得・本学基準　各科目2単位もしくは2単位以上合計4科目8単位以上修得	日本国憲法	◎法学[日本国憲法]	講義	2	1～4年	
	体　育	スポーツ実習A	実習	1	1～4年	これらの科目より2科目以上選択必修 ※講義と実習を選択するのが望ましい
		スポーツ実習B	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習C	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習D	実習	1	1～4年	
		スポーツ実習E	実習	1	1～4年	
		健康体力論	講義	2	1～4年	
	外国語コミュニケーション	英語A	実習	1	1～4年	これらの科目より2科目以上選択必修
		英語B	実習	1	1～4年	
		英語C	実習	1	1～4年	
		英語D	実習	1	1～4年	
		英語E	実習	1	1～4年	
		英語F	実習	1	1～4年	
		英語G	実習	1	1～4年	
		英会話A	実習	1	1～4年	
		英会話B	実習	1	1～4年	
		英会話C	実習	1	1～4年	
		英会話D	実習	1	1～4年	
		英会話E	実習	1	1～4年	
	情報機器の操作	ファウンデーション実習B1	実習	1	1～4年	これらの科目より2科目以上選択必修 ※1年生でB1、B2を履修修得するのが望ましい
		ファウンデーション実習B2	実習	1	1～4年	
		ファウンデーション実習B3	実習	1	1～4年	

※◎印は教職課程履修者必修科目です。◎印以外の科目も選択必修科目です。備考欄の基準にしたがって履修してください。
※上記表中の科目はすべて卒業に必要な単位に算入されます。

■【教職課程】令和3（2021）年度の予定

	新課程			旧課程
	1年次	2年次	3年次	4年次
4月	新入生ガイダンス （資格課程紹介） 教職課程履修相談	教職課程継続手続き 履修費用納付期間： 4月上旬～4月下旬 個別履修相談	教職課程継続手続き 履修費用納付期間： 4月上旬～4月下旬 個別履修相談 教育実習希望先連絡及び訪問 開始（7月末までに） 現場体験活動開始	教職課程継続手続き 履修費用納付期間： 4月上旬～4月下旬 個別履修相談 教育実習正式依頼 教員採用試験願書受付開始
5月			介護等体験／随時実施	教育実習開始（通年随時実施）
6月				教育実習期間
7月	★教職課程履修ガイダンス 7/16（金）12：30～ 028教室			教員採用試験（各都道府県）
8月				
9月	★教職課程履修ガイダンス 9/10（金）予定 前期成績通知表配付 後期履修登録指導 個別履修相談 教職課程登録 履修費用納付期間： 9/10～10/1	前期成績通知表配付 後期履修登録・個別履修相談	前期成績通知表配付 後期履修登録・個別履修相談 教育実習校調査	前期成績通知表配付 後期履修登録・個別履修相談 教職実践演習開始
10月			学校現場体験 教職ミーティング	教職ミーティング
11月				★教員免許状申請ガイダンス （一括申請手続き説明・授業内）
12月				
1月				教員免許状申請手続き期間 1月下旬
2月		教職課程　継続判定	教職課程　継続判定	教員免許申請該当者決定
3月	2022年度　新2年生 ★教職課程ガイダンス 3月末　028教室 次年度前期履修登録	2022年度　新3年生 ★教職課程ガイダンス 3月末　028教室 次年度前期履修登録 介護等体験申込開始	2022年度　新4年生 ★教職課程ガイダンス 3月末　028教室 次年度前期履修登録	教員免許状授与 （卒業式時）

教育実習事前事後指導

教育実習準備と教員になるために

担当教員名 **小泉　繁雄・塩谷　道次**

受講対象・履修要件 教職課程４年生

授業概要及び目的

教育実習の内容と意義について理解を含め、教育者としてのあるべき姿勢を培う。そのため、講義やディスカッション、模擬授業などを通して、教員の視点から教育現場の実情を学び、教師と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) 教育に携わることの重要性に気づき、実習の事前学習に意欲をもって取り組むことができる
(2) 教員としての言動をわきまえ、人間関係の構築に前向きに取り組むことができる
(3) 学校教育現場の構造を把握し、教育実習に関わり適切な学修対応ができる

授業計画

1. 教育実習の流れと研究授業について
2. 教育実習に向けての諸注意
3. 実習簿の書き方について
4. 実習終了後の手続き
5. 教科等の授業の進め方について
6. HR指導について
7. 教育実習の反省
8. 3年生徒の合同報告会
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

配付の「教育実習事前事後指導」等のプリント、資料をもとに復習を含めた自習をすること。[60分程度]　次回の取り組み内容について課題や事前調べを行い、プリント・資料の該当項目に目を通し、必要な資料があれば準備して授業に臨むこと。[120分程度]

成績評価方法・基準

成績評価は、授業態度　70%（受講態度60%、取り組み状況10%）
課題　30%
提出された課題は返却しないので各自写しを取っておくこと。課題を含む全体講評は教育実習の反省およびまとめで行います。※4年生を通しての教科です。成績評価の通知は4年生後期になります。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：4年生用「教育実習事前事後指導」配付プリント等

履修上の注意・ライセンスなど

教育実習A

学校現場で実習をとおして学ぶ

担当教員名 **小泉　繁雄・塩谷　道次**

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必要とされる内容を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、実習校での生徒、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. 事前ガイダンスへの参加、実習校による事前指導
3. 教育実習（授業観察、教育現場での課題と取り組み研究）
4. 教育実習（研究授業、教科指導、HR指導等）
5. 教育実習簿等の実習記録関係書類の作成
6. 授業計画及び指導案を含む教育指導関係書類の作成
7. 実習校担当教員等による実習指導と改善
8. 実習校における実習振り返りと終了後の事務処理、及び大学での事後指導
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

事前事後学習テキスト、資料、教育実習記録簿等を通読して、教育実習の目的と内容を再確認しておくこと。実習の準備として実習校との連絡を密にすること。実習期間中は、毎日実習校の指導のもと適時実習内容の振り返りを行い、翌日の実習に備えること。

成績評価方法・基準

教育実習校評価　80%（実習校の各評価を換算して適用します。）
実習簿記入内容評価　10%（記入状況と内容の評価。返却は学位授与式前日です。）
教育実習視察評価　10%（実習校訪問時の観察記録を基準に評価します。）
※成績評価の通知は4年生後期になります。

テキスト・参考図書・材料費

「教育実習事前事後指導」配付プリント等。実習校で配付される資料等。教育実習簿。

履修上の注意・ライセンスなど

教育実習は「教育実習A（前期）」「教育実習B（後期）」の両方の履修が必要です。履修は、これまでの教職課程の履修状況と成績から、実習を行うに適していると判断されたものに限ります。実習中に不測の事態や問題が生じた場合は直ちに学生支援部に連絡すること。病気等による遅刻・欠席も実習校及び大学に速やかに連絡すること。実習中は実習校の指示に従うこと。実習の途中放棄は原則できない。ただし、実習校及び大学が、実習状況が思わしくないと判断した場合には、実習途中で実習を中止させることがあります。

教育実習B

学校現場で実習をとおして学ぶ

担当教員名 **小泉　繁雄・塩谷　道次**

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必要とされる内容を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、実習校での生徒、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. 事前ガイダンスへの参加、実習校による事前指導
3. 教育実習（授業観察、教育現場での課題と取り組み研究）
4. 教育実習（研究授業、教科指導、HR指導等）
5. 教育実習簿等の実習記録関係書類の作成
6. 授業計画及び指導案を含む教育指導関係書類の作成
7. 実習校担当教員等による実習指導と改善
8. 実習校における実習振り返りと終了後の事務処理、及び大学での事後指導
9.
10.
11.
12.
13.
14.

準備学習

事前事後学習テキスト、資料、教育実習記録簿等を通読して、教育実習の目的と内容を再確認しておくこと。実習の準備として実習校との連絡を密にすること。実習期間中は、毎日実習校の指導のもと適時実習内容の振り返りを行い、翌日の実習に備えること。

成績評価方法・基準

教育実習校評価　80%（実習校の各評価を換算して適用します。）
実習簿記入内容評価　10%（記入状況と内容の評価。返却は学位授与式前日です。）
教育実習視察評価　10%（実習校訪問時の観察記録を基準に評価します。）
※成績評価の通知は4年生後期になります。

テキスト・参考図書・材料費

「教育実習事前事後指導」配付プリント等。実習校で配付される資料等。教育実習簿。

履修上の注意・ライセンスなど

教育実習は「教育実習A（前期）」「教育実習B（後期）」の両方の履修が必要です。履修は、これまでの教職課程の履修状況と成績から、実習を行うに適していると判断されたものに限ります。実習中に不測の事態や問題が生じた場合は直ちに学生支援部に連絡すること。病気等による遅刻・欠席も実習校及び大学に速やかに連絡すること。実習中は実習校の指示に従うこと。実習の途中放棄は原則できない。ただし、実習校及び大学が、実習状況が思わしくないと判断した場合には、実習途中で実習を中止させることがあります。

教職実践演習

培った教員としての資質・能力を実践をとおして確認

担当教員名 **小泉　繁雄・塩谷　道次**

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

少人数のグループ学習をとおして、現職教員による模擬授業、フィールドワーク、ディスカッション、ロールプレイング、実務実習、レポート作成などの演習形式の教職に関わる総合的授業。4年間の教職課程での学修のまとめとして、教員として求められる資質・能力、教育現場に関わる総合的な知識の確認、大学における実践的指導力の最終形成を目指す。

到達目標

(1) 教職カルテをとおした自己評価と自らの課題を設定し認識することができる
(2) 資質の向上に努め、教科教育にとどまらず学校教育全般に意欲をもって取り組むことができる
(3) 教育現場で求められる実践的指導力を備え発揮できる
(4) 教育を総合的に捉えることで社会的重要性が認識できる

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　（ディスカッション、ロールプレイング）
3. 事例研究①　地域の学校との教育連携　（ディスカッション　教育題材・教材を考える）
4. 事例研究②　地域の学校との教育連携　（ディスカッション　教育題材・教材を考える）
5. 事例研究③　地域の学校との教育連携（実務実習　小学校行事でのワークショップ準備）
6. 事例研究④　地域の学校との教育連携（実務実習　連絡文・授業計画等の文書作成等）
7. 教育現場を知る　（現職教員に学ぶ　先輩教員を迎えての講話）
8. 授業研究　（現職教員による模擬授業と実技指導の研究）
9. 事例研究⑤　地域の学校との教育連携（実務実習　小学校行事でのワークショップ準備）
10. 事例研究⑥　地域の学校との教育連携（実務実習　小学校行事でのワークショップ準備）
11. 事例研究⑦　地域の学校との教育連携（実務実習　小学校行事でのワークショップ準備）
12. 学校における実習①　（隣小学校でのワークショップの実施）
13. 学校における実習②　（隣小学校でのワークショップの実施）
14. 教職実践演習の振り返り及び教育職員免許状に関するガイダンス

準備学習

授業終了後単元ごとに復習を含めた自習をすること。[70分程度]　次回の取り組みについて課題や事前の調査を行い、プリント・資料を通読し、資料や準備物を整えて授業に臨むこと。特にワークショップ関係については、授業内で完了しないので事前準備を計画的に行うこと。[130分程度]

成績評価方法・基準

授業態度　50%
（受講態度　20%、ワークショップを含む取り組み状況、協同性、指導力、課題発見力等　30%）
レポート　50%（課題、レポート、成果物）
レポートはデータ提出。講評と改善指導及び助言は各単元ごとに行います。

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：各単元ごとの配付プリントと資料。ワークショップに関わる資料。

履修上の注意・ライセンスなど

外部講師招聘の都合で一部土曜日の開講になります。事前に連絡をしますので開講日等スケジュールに注意すること。ワークショップでは、授業時間外で準備等のグループ活動があります。教育実習やキャリアに関わる内容の欠席は申し出があれば配慮します。フィールドワークやワークショップに関わる交通費等は自己負担です。

二級建築士受験資格講座

■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登録時に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)

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		○			3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		○	○	○	2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		○	○	○	3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2E	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		○	○	○		
試　験　時		必要な実務経験年数0年						20単位以上	
登　録　時		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。
西洋建築史、建築構造演習1、住宅一般構造は令和3年度の開講はありません。科目概要については、令和2年度シラバスで確認することができます。
平成30年度以前入学生は「基礎造形実習2A」、令和元年度以降入学生は「基礎造形実習2E」を受講すること。

住居と法律

建築基準法を中心とした建築・インテリアに関連した法規の概説

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

建築士にとって必要な建築基準法の内容を会得する

到達目標

(1) 二級建築士受験に必要な知識を得ることができる
(2) 法律による建物形態の特徴を確認できる

授業計画

1. 建築関連法規の役割
2. 防火・面積・高さの算定
3. 地盤面・地階・階数
4. 天井の高さ・界壁の遮音
5. 階段・斜路
6. 構造強度
7. 防火と内装制限
8. 特殊建築物
9. 道路と敷地
10. 用途地域
11. 容積率と建ぺい率
12. 高さ制限
13. 日影規制
14. 建築士法消防法

準備学習

テキストを熟読してください。

成績評価方法・基準

授業態度　30%
授業内試験　70%（筆記試験50%、小テスト20%）

テキスト・参考図書・材料費

テキスト：図解 建築法規（著者 小嶋和平、出版社 学芸出版社）、適宜プリントを配付する。

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

建築施工

建築工事の工程や工事管理、用語や専門的機器などの概要について理解し、建築工事全般の進捗状況を把握する

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

建築工事の実務的な知識を習得する

到達目標

(1) 二級建築士受験に必要な知識を得ることができる
(2) 建築施工の流れ、工事計画、管理についての知識を得ることができる

授業計画

1. 施工概論
2. 施工計画・管理計画
3. 地質調査・測量
4. 仮設工事
5. 土工事・地業及び基礎工事
6. 施工機械・契約と設計図書
7. 木造の施工方法（基礎・建て方）
8. 木造の施工方法（仕上げ）
9. 鉄筋コンクリートの施工方法（基礎・型枠・配筋）
10. 鉄筋コンクリートの施工方法（コンクリート打設・仕上げ）
11. 鉄骨造の施工方法（基礎・建て方）
12. 鉄骨造の施工方法（仕上げ）
13. 仕上げ工事
14. 設備・家具の施工

準備学習

テキストを熟読してください。

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

テキスト：初学者の建築講座 建築施工（改訂版）（著者 中澤明夫・角田誠、発行所 市ヶ谷出版社）、適宜プリントを配付する。

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

建築構造演習2

構造から建築を考える

担当教員名 **京谷　友也**

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

構造（力学、材料、構法）は建築において実利的に重要であるのみならず、意匠的表現ならびに観察者が受ける印象にも大きく作用する。講義を通じて構造/意匠が相互に及ぼす影響にはどのようなものがあるか知り、演習を通じて構造から形態を創造できるようになることを目的とする。また、造形とそこにいたる思考過程を模型や図面で表現し、他者に伝えられるようになることを副次的な目的とする。

到達目標

(1) 著名な建築を構造的側面からその特徴を説明できるようになる
(2) 構造的視点から造形を行う事ができる
(3) 創作した造形を模型と図面を用いて表現し、その制作意図を他者に説明できるようになる

授業計画

1. 建築設計と構造、そして構造デザイン
2. 課題1 ペーパーブリッジ：軽やかな二次元的構造 解説・講義
3. 課題1 エスキース
4. 課題1 エスキース
5. 課題1 発表・講評
6. 課題2 パスストップ：柱一本の庇下空間あるいは無柱空間 解説・講義
7. 課題2 エスキース
8. 課題2 エスキース
9. 課題2 発表・講評
10. 課題3 小さなフェリーターミナル、柱がつくる空間 解説・講義
11. 課題3 エスキース
12. 課題3 エスキース
13. 課題3 発表・講評
14. 総評

準備学習

身の回りの家具・建築・土木構造物にどのような力が流れ、どのように抵抗するようにデザインされているか観察する

成績評価方法・基準

受講姿勢　55%（出席率25%、参加姿勢30%）
課題の成果とプレゼンテーション　45%（各課題成果10%、プレゼンテーション5%）

テキスト・参考図書・材料費

参考文献：「ストラクチュラルデザインのゆくえ」斉藤公男／彰国社

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目

住居・住宅論

住まいとその計画の手法

担当教員名 **小林　正子**

受講対象・履修要件 3年生以上　建築士試験指定科目

授業概要及び目的

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

到達目標

(1) われわれの生活にとって身近な存在である住まいや住環境への関心をもって向き合える
(2) 住まいや生活空間についての計画手法を理解できる
(3) 空間構成の手法を住居の計画・設計に応用できる

授業計画

1. オリエンテーション　住まいとは何か
2. 日本の住まいの変遷-1
3. 日本の住まいの変遷-2
4. 西洋の住まいの変遷-1
5. 西洋の住まいの変遷-2
6. 感覚をみがく　形態の美しさ
7. 形の知覚　寸法の計画
8. 秩序の構築
9. 空間構成の手法-1　床面
10. 空間構成の手法-2　柱・壁
11. 空間構成の手法-3　屋根・天井
12. 空間構成の手法-4　庇・開口・建具
13. 空間構成の手法-5　庭
14. 住宅の計画-1　設計の進め方
15. 住宅の計画-2　イメージとコンセプト
16. 住宅の計画-3　平面設計
17. 住宅の計画-4　断面設計
18. 住宅の計画-5　社会的空間
19. 住宅の計画-6　個人的空間
20. 住宅の計画-7　労働的空間
21. まとめレポート提出

準備学習

授業計画により授業内容について参考図書等で各自調べた上、授業に臨むこと。

成績評価方法・基準

授業態度　20%
レポート　80%

テキスト・参考図書・材料費

講義の進行に応じて必要な参考図書を紹介する。

履修上の注意・ライセンスなど

二級建築士受験資格指定科目　可能な限り出席することが望まれる。

実務家教員担当科目について

実務家教員とは専攻分野における実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を指します。

■本学の実務家教員担当科目

(1)卒業後の進路を考える実践的な授業を行います。

科目名	対象学生	単位数
キャリアデザイン概論1	1年生	1
キャリアデザイン概論2	1年生	1
キャリアデザイン論B	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。	2
就業力育成論1	将来の進路(就職)について意欲的に考える2年生、就業力育成演習Bとの同時履修を推奨します。	1
就業力育成論2	将来の進路(就職)について意欲的に考える2年生、就業力育成演習Bとの同時履修を推奨します。	1
就業力育成論3	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。	1
就業力育成論4	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。	1
就業力育成演習C	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。	2
就業力育成演習D	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。	2
ポートフォリオ演習	卒業後、企業のデザイナーなどの仕事に就きたい3年生	2
インターンシップA	意欲的にインターンシップ参加を考える2年生～3年生	2
インターンシップB	2年次に「インターンシップA」を履修した3年生	2
		18

●主な担当教員

泊 博雅　教授

千速 敏男　教授

濱中 倫秀　非常勤(講師)

(2)領域の特色をとして学びます。

科目名	対象学生	単位数
総合デザイン概論	総合領域1年生及び他領域2年生以上	2
美術概論	美術領域1年生及び他領域2年生以上	2
情報デザイン概論	情報デザイン領域1年生及び他領域2年生以上	2
空間デザイン概論	空間デザイン領域1年生及び他領域2年生以上	2
空間デザイン論2D	2年生以上	2
イラストレーション論4	3年生以上	2
美術論4	3年生以上	2
		14

●主な担当教員

長尾 浩幸　教授　　南 琢也　教授

MON　教授　　三宅 正浩　准教授

宇野 君平　准教授

※主な担当教員の経歴は本学HPで確認できます。https://www.seian.ac.jp/dept/teacher/