

＜体験授業方式＞の評価基準

1. 高等学校等において培ってきた知識・技能をもとに表現・思考することができているか。
2. 与えられた課題について目的を持ち積極的に取り組んでいるか。
3. 与えられた課題において教員のアドバイスや他の学生の考えを理解しようとしているか。

授業名	キャラクターデザインを考える	授業名	鉛筆写生～観察から始めてみよう～	授業名	立体構成～紙コップによる造形～	授業名	地域のイベントを企画する
課題	アニメやゲームの企画書を用意し、キャラクターデザインが行われる現場を再現します。「デザイン」を実感してください。	課題	自然の中にある普遍的な色や形を発見してください。造形の基本となるメッセージを感じ取り表現してください。	課題	複数の紙コップを使用し、ピンポン玉を効果的に用いて台紙上に美しく立体構成してください。	課題	伝統的な祭礼や現代のお祭り（フェスティバル）などのイベントの仕組みを理解したうえで、人と人がつながる楽しいイベントを企画し、提案（発表）してください。
大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・資料 ・企画書 ・下書き用紙 A4×5枚 ・黒水性ペン ・色鉛筆（24色） 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・下書き用紙 A4×5枚 ・ハツ切画用紙(2枚) ・虫めがね ・卓上厚紙 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・紙コップ ・ピンポン玉 ・ケント紙 ・タコ糸 ・台紙、他制作に必要な工具類 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・メモ用紙 ・企画提案用ワークシート ・祭りやイベント企画に関する資料など ・色鉛筆 ・ふせん
持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・筆記用具 	持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・鉛筆(デッサン用)、消しゴム等、筆記用具 ・カルトン(画板)、クリップ 	持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・筆記用具 	持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・筆記用具
具体的なすすめ方	<p>3つの授業を行います。</p> <p>第1授業は、様々なキャラクターデザインを紹介しながら、有名なキャラクターデザイン手法をいくつか紹介します。</p> <p>第2授業は、シンプルな図形をベースに、形からキャラクターを考える課題を行います。</p> <p>第3授業は、講師がアニメ、ゲームを想定した企画書を用意します。受講生はキャラクターデザイナーとして、その企画書を元に新しいキャラクターを生み出してください。</p>	具体的なすすめ方	<p>授業説明:過去の授業の様子や参考作品を見ながら授業意図について説明します。</p> <p>自然物採集:学内を散策し、自然物を数種類採集します。</p> <p>制作:採集した自然物の中から描きたいモチーフを複数選び写生します。観察しながら発見したことや説明など、文章を画面に加えることができます。</p> <p>講評:各自で作品についてのプレゼンテーションを行い、教員が講評します。他の人の作品についてもコメントしてもらいます。</p>	具体的なすすめ方	<p>授業説明:同一形状の連続体を例に、組み合わせ方法による表現の多様性について紹介します。紙コップの素材の特徴や加工方法、組み合わせ、授業意図などについて説明します。</p> <p>制作:アイデアスケッチを描いたり紙コップを配置して構成を考えます。課題制作中は教員とのコミュニケーションを通して制作意図を明確にしていきます。作品名と制作意図を用紙に記入しプレゼンテーションの準備を整えます。</p> <p>講評:作品についてのプレゼンテーションをしてください。その場で教員が講評を行います。</p>	具体的なすすめ方	<p>現代の地域社会には、様々なイベントが開催されています。一方で滋賀県は、伝統的な祭礼の宝庫といわれ、それぞれの地域の人々に支えられた独特なお祭りが年中行事として行われています。</p> <p>授業の初めに、伝統のある祭りを紹介し、どの様な理由でとりおこなわれるのか、またなぜその祭りが無くならず今まで続けられてきたのかなど、その目的や機能、役割などを考えます。次に、自身の身近なことや周辺の関係性などからアイデアをふくらませてイベントを考案します。（例題となった祭りの仕組みや流れを参考にしながら、）目的や機能、役割を作り出し、一つの面白い行事としてのイベントや祭りを作り上げてください。そしてそれを企画提案用ワークシートに図にするなどしてまとめ、最後に発表します。</p>
制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>デザインとは「設計」ともいえる仕事です。アニメやゲームなどのキャラクターデザインにおいても、それは変わりません。何らかの目的があり、それを実現するために設計されて初めて、効果的なキャラクターが生まれます。皆さんが娯楽として楽しんでいるマンガやアニメやゲームに登場するキャラクターも何らかの意図を持って作られたものに違いありません。では、そのデザインとは、具体的にどのように行われているのでしょうか。消費者の立場、依頼者の立場、デザイナーの立場など様々な視点からそれを考えてみましょう。</p>	制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>自然が作り出す造形には、何か法則がありそうです。いくつかの種類を見くらべてみると、それぞれが個性的で美しい形をしています。それらを比較しながら、観察してみると、自然から伝えられるメッセージが、もっと良く理解できるかも知れません。それが創作のヒントにつながります。複数の種類のものを描いてみましょう。</p>	制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>紙コップ一つを手に取り、よく眺めてみてください。紙コップは数学的で幾何学的な形をしています。一つ一つは幾何学的ですが、複数用いて並べたり重ねたりすることで有機的な曲面を表現することができます。その間隔を調整すると「勢い」や「衝撃」のような「ある瞬間」を切り取った造形表現もできれば、「鋭い」や「ゆるやかな」などの「状態」を表す形にすることができます。さらに、紙コップに切れ込みを入れたり開いてみるとまた違った魅力が生まれます。手を入れ加工を施した紙コップ同士を組み合わせると複雑な表現が可能となり、表現の幅が大きく広がります。単純な同一形状の紙コップを複数用い、ピンポン玉を効果的に用いて立体構成してください。</p>	制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>地域のお祭りは、五穀豊穡や疫病退散など、神に供物を捧げて祈る意味と、地域の人と人をつなぎ、コミュニティを形成するという機能を持っています。</p> <p>また、現代のイベントには、スポーツや音楽、ワークショップ、マルシェなど様々な催しがあり、そこにも多様なコミュニケーションが展開されます。</p> <p>現代のイベントにも伝統的なお祭りにも①導入部（オープニング・神様を迎える）、②中心部（メインイベント・神様に捧げる）、③終焉部（フィナーレ・神様を送る）という3段階があります。</p> <p>その3段階を軸として、イベントやお祭りがなぜ行われるようになったのかという仮想のストーリーを考えようとして、地域の象徴となり、地域の人々に愛され、そして今後百年続いていくような楽しい企画を考えてください。</p>