

平成26年度

シ ラ バ ス

桐生大学 短期大学部

アート・デザイン学科

平成26年度 シラバス

科目名	英会話		担当者	野中 博雄	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	家族内で交わされる英会話表現の習得と、日常会話の基礎力の充実を目的とする。また日米文化の違いも学習する。							
学習目的	簡単に基本的な日常会話表現を学び、自然な状況で言えるようにする。							
到達目標	CDを使った発音練習やヒアリング練習に慣れる。 インターネットの辞書・翻訳機能を利用できるようにする。 Exerciseの解答や課題の提出はワードで出来るようにする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	Outline		Textbook, Course Outline, Grading System, Classroom Procedure					
第2回	驚き編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第3回	あいさつ編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第4回	食事編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第5回	お手伝い編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第6回	レストラン編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第7回	しつけ編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第8回	スポーツ編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第9回	学校編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第10回	旅行編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第11回	お客様編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第12回	電話編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第13回	D I Y 編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第14回	おつかい編		Dialogue Dictation, Lesson 1-4, Talking about a Culture					
第15回	Review		Course Reviewing					
教科書	自己作成教材を使用							
参考書	Internet Materials							
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験：50%、課題、授業参加度等:50%							
授業時間外の学習	事後学習は配布資料の整理と学習内容の理解を中心に行ってください。							
履修のポイント	ペアワークでの課題や授業での積極性（授業参加度）が最終評価に影響するので積極的に授業に臨んでください。							
オフィス・アワー	授業時間以外の時間							

平成26年度 シラバス

科目名	文章と表現			小島弘一	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	日本語を構成している用語と用法を学び、様々な読み方が求められる漢字の字体の変遷と意味を学ぶことで、文章の相応しい組み合わせを学びます。正しい基礎知識から、正しい文章表現法を学びます。日本語は他の言語と異なり、使用する語彙の種類が多いので、正しい知識がないと、正しく意思を伝えることが出来ません。基礎知識から学んで、文学作品を読むことにまで進み、やがて意思の伝達に必要な訓練まで進みます。							
学習目的	自己の見解を、正しく伝えることが出来る言語能力を養成します。							
到達目標	エントリー・シートの作成および、感想文の執筆まで、表現能力を訓練します。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	日本語の仕組み							
第2回	漢字の構造		六書					
第3回	漢字の読み方		音・訓					
第4回	熟語							
第5回	同音・同訓							
第6回	同音異字							
第7回	日本語文法							
第8回	主語・述語							
第9回	形容語							
第10回	日本文学史							
第11回	敬語法							
第12回	四字熟語							
第13回	仮名と字源							
第14回	説明文							
第15回	感想文							
教科書	大修館書店 国語の常識							
参考書	明解国語辞典							
成績評価	単位認定 50 点以上							
授業時間外の学習								
履修のポイント	漢字検定2級までの国語知識							
オフィス・アワー	出講日							

平成26年度 シラバス

科目名	心理学		担当者	亀岡聖朗	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	ものを見ること、覚えること、考えること、泣いたり笑ったりすることなど、私たちが意識するとしないにかかわらず、人のあらゆる活動に心はかかわっている。心理学は、そのような私たちの心のはたらきを明らかにすることを目的としているが、そのはたらきはさまざまである。本講義では、人の心の多様なはたらきについて取り上げる。授業は講義形式で行うが、テーマによって視聴覚にうったえる試みもする予定である。							
学習目的	人の心のはたらきについての基礎知識の習得し、人に対する理解を深めることを目的とする。							
到達目標	1. 心理学で使われる専門用語（知覚・記憶・学習・発達・性格・感情と欲求など）の意味を理解する。 2. 心理学における心の考え方・捉え方（理論）について理解する。 3. 日常的な出来事を心理学の理論に沿って理解する。 4. 人の心の全般的なしくみについて理解する。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス 心理学で取り扱う問題		授業計画、成績評価のしかたなどについて 心理学で取り扱う内容について					
第2回	感覚・知覚の心理学①		外界を捉えるしくみ～目は心の窓					
第3回	感覚・知覚の心理学②		形の知覚・色彩の知覚、色彩と感情					
第4回	環境認知の心理学①		空間による対人コミュニケーションの調整					
第5回	環境認知の心理学②		環境設計・環境デザインによる犯罪の防止					
第6回	認知の心理学		私たちがものを覚える／忘れるしくみ					
第7回	学習の心理学		私たちが新しい考え方や行動を身につけるときのしくみ					
第8回	個人差の心理学①		個性を反映するもの～知能と性格					
第9回	個人差の心理学②		個性を測るもの～心理検査；自分はどんな性格か					
第10回	適応と不適応の心理学①		感情と欲求、欲求が満たされないとき（欲求不満、葛藤）					
第11回	適応と不適応の心理学②		カウンセリングの理論					
第12回	対人関係の心理学①		印象形成～他者に出会うとき					
第13回	対人関係の心理学②		対人魅力～他者に魅力を感じるとき					
第14回	社会の心理学①		バランス理論、説得のコミュニケーション～価値観が異なるとき					
第15回	社会の心理学②		環境配慮の心理～人はなぜ環境にやさしくなったりやさしくならなかったりするのか					
教科書	特に指定しない。							
参考書	適宜紹介する。							
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験90%、レポート課題等10%							
授業時間外の学習	配布資料・ノートのまとめを復習として勧めます。							
履修のポイント	授業への積極的な取り組みを期待します。							
オフィス・アワー	11号館3階第8研究室にて、もしくは講義終了後などに、適宜設けます。							

平成26年度 シラバス

科目名	日本国憲法		担当者	松原直樹	学科	7・ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	昨年の総選挙後の政権交代後、経済状況は上向きつつあると言われている。しかし、国における課題は山積しており、消費税増税、原発の可否を含むエネルギー対策、社会保障と税の一体改革等については、国民全体で考えるべき問題であり、最終的には国民に判断が迫られる問題である。現在、国民は政治が自分たちの生活に直結していることを実感しつつある。本講座においては、私たちの生活や安全に大きな関わりをもつ国の基本法である日本国憲法を素材に、私たちの生活を考えていく予定である。憲法の基本原理とその根底に流れる思想を学習した後、われわれの生活に深く関わりのある現代的なトピックを取り上げ、できる限りくらしとの関わりに留意しながら、学習していく。							
学習目的	社会人として必要な憲法の知識を身につける。また、教職課程履修者については、教員として必要な最低限の憲法に関する知識、人権感覚を身につける。							
到達目標	憲法の基本的構造を理解する。憲法とわたしたちの日常生活との関係を理解する。どのような基本的人権がどのような目的でどのように保障されているかを学習する。現在の日本の統治構造について学習し、人権保障との関係を理解する。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	日本国憲法とは		現在、日本国憲法に関してどのような問題が生じているのかについて学習した後、憲法とはどのような法かを学習する。					
第2回	日本国憲法はどのようにつくられたか		日本国憲法の制定過程について、第二次大戦後からGHQによる憲法案の提示、国会での審議等について、VTRに沿って学習する。					
第3回	人権保障とは		基本的人権の享有主体について学習する。特に、外国人・子どもの人権について、人権保障はどのようになされるのか、また法人は人権主体となり得るのかについて、学習する。					
第4回	法の下での平等		憲法が保障している法の下での平等の意義・内容について学習する。現実生じている平等をめぐる問題について、判例を素材として検討する。 ★確認テスト1「日本国憲法の成立と基本原理」					
第5回	信教の自由(1)		信教の自由はなぜ認められる必要があるのか、その歴史的沿革を学習し、またその内容について学習する。さらに、信教の自由に関する問題について、判例を素材として、学習する。 ☆レポート1「憲法に関するニュースについて」提出					
第6回	信教の自由(2) 表現の自由(1)		信教の自由を制度的に保障する「政教分離」について、その内容について学習した後、それに関する判例を学習する。さらに、表現の自由について、その意義と内容について、学習する。					
第7回	表現の自由(2)		表現の自由において認められるべき具体的内容とその限界について、判例に沿って学習する。また、プライバシー権、著作権との関係についても学習する。					
第8回	労働者の人権		憲法で保障される労働者の人権を学習した後、具体的な労働条件に関する法的規制内容について、学習する。 ★確認テスト2「平等、基本的人権(1)」					
第9回	教育と人権		教育を受ける権利とその内容について学習し、教育基本法の関係について理解する。さらに、現代の日本の教育制度の概要を学習し、また教育を受ける権利に関する判例を検討する。					
第10回	犯罪と人権		憲法が保障する「人身の自由」について学習した後、刑法との関係について理解する。また、犯罪と刑罰制度の概要を学習し、特に死刑制度について、その現状とそれに対する議論を検討する。 ☆レポート2「基本的人権に関する現代における問題について」					
第11回	平和主義と防衛 象徴天皇		平和主義の意義について学習した上で、日本の防衛政策の現状について、自衛隊、日米安全保障条約との関係を理解する。さらに、憲法が規定する「象徴天皇」の地位・権能、またそれを規定している皇室典範について、学習する。					
第12回	選挙制度 国会のしくみ		日本における国政・地方の選挙制度の概要と現状について学習する。また、国会のさまざまな権能、国権における地位について概観する。 ★確認テスト3「基本的人権(2)、統治機構(1)」					
第13回	内閣と行政活動		内閣の地位・役割について、学習する。「議院内閣制」の内容とメリット、内閣総理大臣の選出方法、国務大臣の任免、さらに内閣の具体的な役割、意思決定の方法等について、主に学習する。					
第14回	裁判のしくみ		裁判のしくみについて、概要を学習した後、刑事裁判で取り入れられている裁判員制度について、VTRに沿って学習する。					
第15回	憲法改正 全体のまとめ		憲法改正の手続について理解した後、憲法改正について、各政党・学界・国民はどのように考えているのかを理解する。全体のまとめをする。 ★確認テスト4「全体のまとめ」 ☆レポート3「日本の統治機構の問題点について」提出					
教科書	『目で見る憲法(第4版)』初宿正典・大沢秀介・他 編著(有斐閣)							
参考書	『デイリー六法』佐藤幸治・鎌田薫・他 編 (三省堂)							
成績評価	単位認定 50 点以上 平常点(授業への参加度・学習態度等) [15%]、レポート [40%]、確認テスト [45%] を総合して評価。							
授業時間外の学習	次回の授業についての資料を読んでおくこと。授業終了後は、授業で説明された部分をハンドアウト等で復習しておく。レポート・確認テストについて、準備しておく。							
履修のポイント	教員免許取得希望者は履修が必要である。							
オフィス・アワー	月・火・木曜日、11時～15時(授業時間以外)、9号館3階第9研究室							

平成26年度 シラバス

科目名	マーケティング		担当者	飯島正義	学科	ア・ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	授業は、マーケティング一般の基礎知識を学ぶと共に、デパートなどサービス業に関するマーケティングについて学んでいきます。なお、この科目は「商業施設士補」の指定教科（商業一般に関する科目）の一つとなっています。							
学習目的	マーケティング一般の基本的な知識を習得すると共に、サービス業に関するマーケティングについて理解を深めていくことを目的とする。							
到達目標	次の2つを到達目標としています。 1. マーケティング一般の基本的な知識を習得する。 2. サービス業の「サービス・マーケティング」の知識を得ること。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	イントロダクション		授業内容とその進め方、成績評価等について説明します。					
第2回	マーケティングとは		マーケティングとは何か、マーケティングのプロセス（手順）について説明します。					
第3回	環境分析		顧客、競合相手など自社を取り巻く環境の分析方法を説明します。					
第4回	目標設定		自社の実績などを踏まえ、どのような目標（売上、利益など）を設定したらよいかについて説明します。					
第5回	マーケティング基本戦略		ターゲットとなる顧客層や商品の位置づけなどの検討方法について説明します。					
第6回	マーケティングミックス		マーケティングを構成する4つの基本的要素といわれる製品戦略、価格戦略、流通戦略、プロモーション戦略の組み合わせについて説明します。					
第7回	マーケティング戦略の見直し		マーケティングの実施過程とその見直しについて説明します。					
第8回	製品戦略（1）		ヒット商品はどのように生まれるかなどについて説明します。					
第9回	製品戦略（2）		ブランドとは何か、ブランドについて考えます。					
第10回	価格戦略（1）		価格をどのように設定したらよいかについて説明します。					
第11回	価格戦略（2）		新製品販売での価格戦略について説明します。					
第12回	チャネル（流通）戦略（1）		流通経路の種類とその違い、どのような流通経路が望ましいか説明します。					
第13回	チャネル（流通）戦略（2）		SCM（サプライチェーン・マネジメント）について説明します。					
第14回	プロモーション戦略（1）		プロモーションとは何か、その手法について説明します。					
第15回	プロモーション戦略（2）		顧客の心理に訴えるプロモーションについて考えます。					
教科書	使用しません。							
参考書	必要に応じて紹介します。							
成績評価	単位認定 50 点以上 平常点（授業への取組み、授業内における確認など）：40%、筆記試験：60%で総合評価します。							
授業時間外の学習	大学で初めて学ぶ科目ですので、ノートや配付するプリントを繰り返し読み返して下さい。							
履修のポイント	毎回の積み重ねが重要ですので、しっかり取り組んで下さい。							
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	アートと数学		担当者	石井 広二	学科	ア-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	数学と美術やデザインとの関係を、数学的な視点から考えていく。そのため、この講義では作図や計算などを行いながら、数学的な知識の理解とそれが美術やデザインにどのように生かされているのかを具定例を通して見ていく。さらに現代の数学で話題となっていることも一部紹介していく。 また、授業ではグループワークなどを実施し、Moodleを活用する予定である。							
学習目的	数学的な知識の理解と美術やデザインとの関連性を理解する。							
到達目標	・ 数学的な規則が人間に与える影響、芸術やデザインに与える影響を理解する ・ 自身の作品制作における表現に数学を活かすことができる							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	授業について		授業の内容、進め方、人間の感性と数学のイメージ					
第2回	美術・デザインと数学		数学と芸術・デザイン、光と音					
第3回	数学的デザイン		点・線・円・多角形とデザイン					
第4回	ゲーム理論		パラドックス、ゲーム理論					
第5回	統計		暮らしの中の統計					
第6回	黄金比 (1)		黄金比と芸術、自然 (1)					
第7回	黄金比 (2)		黄金比と芸術、自然 (2)					
第8回	白銀比		日本人と白銀比					
第9回	自然数・奇数		数の概念、四則演算とデザイン、自然数、奇数と日本人					
第10回	素数		素数とリーマン予想					
第11回	次元		次元と図形表現					
第12回	平面の数学		平面図形の移動、回転、鏡映、拡大・縮小、シンメトリー図形					
第13回	タイル張り		タイル張り、エッシャー					
第14回	トポロジー		グラフ理論、2次元閉曲面、ポアンカレ予想					
第15回	フラクタル図形		コッホ曲線、マンデルブロ集合					
教科書	「デザインのための数学」 牟田淳 (オーム社)							
参考書	「アートのための数学」 牟田淳 (オーム社)、「雪月花の数学」 桜井進 (祥伝社)、「数学に隠された能力ーデザインの数理学」 石田恭嗣 (数研出版)							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題による評価、試験は行わない。							
授業時間外の学習	教科書を読んでおくこと 課題について自分で調べ、考えること							
履修のポイント	苦手意識を持たないで、じっくりと考えることが大切です。評価は課題で行いますので、必ず提出してください。							
オフィス・アワー	曜日・時間については、授業の際に伝える。また、研究室は9号館3階第11研究室。							

平成26年度 シラバス

科目名	メディアと情報		担当者	石井 広二	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	コンピュータやインターネットの発展により、我々の生活は大きく様変わりし始めた。特にコミュニケーション方法や情報表現方法の進展は、我々人間の感覚にも大きな影響を与え、誰もが持っている「表現したい」という意識を大きく揺さぶり始めている。この講義ではコンピュータグラフィックスなどの情報処理技術、インターネットなどの通信技術の発展によってもたらされた人間の表現能力・コミュニケーション能力の拡大及び我々の生活やビジネスなどについて取り上げていく。 また、授業ではMoodleを活用する予定である							
学習目的	表現手段の基礎として、コンピュータグラフィックスを中心に様々なメディアを扱うための知識を修得し、自分自身の作品制作で選択・利用できるようになることを目的とする。							
到達目標	・CGを始めとして、画像、映像メディアを始めとした様々なメディアによるコミュニケーションや表現方法、システムについて理解する。 ・デジタルメディアが人間の生活に与える影響、芸術やデザインに与える影響を敏感に感じ取り、自身の作品制作における表現の幅が広げられる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	コミュニケーションと情報		コミュニケーション、コミュニケーションデザイン					
第2回	視覚の現象性と視覚化表現		形と色					
第3回	デジタルの基礎、コンピュータの基礎 1		アナログとデジタル、ソフトウェア					
第4回	表現の基礎 1		グラフィックス					
第5回	表現の基礎 2		タイポグラフィ、ピクトグラムとダイアグラム					
第6回	デジタルの基礎、コンピュータの基礎 2		ハードウェア					
第7回	インターネットの技術基礎		インターネットとその技術的な基礎					
第8回	情報化社会 1		オンラインショッピング、ネットマーケティングなどをはじめとした日常生活・ビジネスの変化など					
第9回	情報化社会 2		情報技術の進展によるその他の変化について					
第10回	Webにおける情報デザイン		Webにおける情報の構造など					
第11回	映像制作における情報デザイン		映像制作と映像表現技術					
第12回	コンピュータグラフィックスの基礎		空間・位置の表現、立体の作成、描画（レンダリング、シェーディングなど）					
第13回	コンピュータアニメーション		コンピュータアニメーション技法					
第14回	知的財産権		知的財産権とは					
第15回	まとめ		メディアのまとめと確認のための試験					
教科書	「入門CGデザイン」（財団法人 画像情報教育振興協会）							
参考書	「入門Webデザイン」「入門マルチメディア ITで変わるライフスタイル」「Webデザイン」「デジタル映像表現」（財団法人 画像情報教育振興協会）							
成績評価	単位認定 50 点以上 授業中に課す振り返り課題など40%、確認のための試験60%							
授業時間外の学習	・教科書やMoodleの資料を事前に読んで確認しておくこと ・毎回の授業を振り返り、簡単に重要ポイントをMoodleにまとめること							
履修のポイント	コンピュータやインターネットに興味を持ち、積極的に関わっていくことが必要です。なお、この科目は「教職科目」「商業施設士補」の科目であるため、履修には注意すること。							
オフィス・アワー	曜日・時間については、授業の際に伝える。また、研究室は9号館3階第11研究室。							

平成26年度 シラバス

科目名	生活と環境		担当者	橋爪博幸	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	2 単位	学年	1 学年	曜日	
			(時間)	(30 時間)			時限	
授業の概要	今この地球で問題となっている種々の環境問題を取りあげて講義する。また、ISO14001のしくみについて、実践(環境保全活動など)を交えて理解する。							
学習目的	これからますますクローズアップされてくる地球環境問題について、すこしでも地球環境の現状への興味をかきたて、これから社会にでたあとでも環境に配慮した生活ができるようにする。							
到達目標	今日、世界規模で生じている地球環境問題について興味を持続し、社会に出ても環境問題を意識した作品を世に送り出すことのできる人材を育てる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	大気汚染(1)		中国から日本へ渡ってくるの大気汚染物質について知る。大気汚染の原因となる物質について理解する。					
第2回	大気汚染(2)		過去に起こった大気汚染による公害問題を知る。また、これに関連して、大気汚染についてどんな法律があるのかを見ていく。					
第3回	原子力発電所からの放射能汚染(環境被害)		2011年3月の東日本大震災では多くの人命が失われ、同時に福島原子力発電所の事故で放射能汚染が広がった。どのような環境汚染がひろがったか、その概略をみていく。					
第4回	放射能の被害について(人体への被害)		放射能や放射性物質について知り、大気、水(海)、土壌の放射能汚染、そして私たちの健康への影響について考える。					
第5回	地球温暖化と京都議定書		地球の温暖化のしくみを理解し、京都議定書の内容をつかむ。					
第6回	温暖化進行後の地球の予測		IPCCの報告書を読み、これからの地球でどのようなことが起こると予想されているかをつかむ。					
第7回	生態系		生態系という概念を理解する。					
第8回	日本列島の自然環境		日本列島の自然環境について見ていく。ユネスコの自然遺産について調べレポートを提出する。					
第9回	パッケージの機能、デザイン		商品等を包むパッケージについて、さまざまな機能、デザイン、素材について学び、再利用、有効活用の方ほうについて考える。					
第10回	ガラス素材について		今日はガラスに代わって、PETなどプラスチックが市場に多く出回っているが、ここでは手触り、機能面からガラス製品について考える。					
第11回	エネルギー問題		枯渇性エネルギー、再生可能エネルギーにはどのようなものがあるかを知る。電気やガス、ガソリンといったエネルギー源の消費推移等を知る。					
第12回	エコロジカルフットプリント		エコロジカルフットプリントという概念を知る。同時に世界における貧困の現状、不平等や格差があることを知る。					
第13回	世界の不平等と環境破壊		貧困や不平等が、世界規模の環境破壊、生態系の喪失を招いていることを理解する。					
第14回	土壌の汚染		工業立地等における土壌汚染について見ていく。					
第15回	水質汚染		海や河川における汚れについて現状をつかむ。世界における水不足についても触れる。					
教科書	岡本博司『環境科学の基礎』第2版(東京電気大学出版局)							
参考書	講義のなかで必要なとき紹介する。							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題の提出(20%)、期末試験(80%)をもとに総合的に評価する。							
授業時間外の学習	環境問題に関するニュースや新聞記事等を読み理解しておくことが事前学習につながる。復習として配布プリント等を熟読し、ポイントをまとめておくことを勧める。							
履修のポイント	休まず出席してください。レポート課題をかならず提出してください。							
オフィス・アワー	水曜日の昼休みの時間をオフィス・アワーとする。学生課または9号館3階の第10研究室に来ること。							

平成26年度 シラバス

科目名	健康とスポーツ		担当者	高見 達也	学科	アート・デザイン科	開講期	後期
区分	学部共通科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)	学年	1学年	曜日	
	教職に関する科目	必修					時限	
授業の概要	運動は健康で生き生きと過ごすために欠かせない大切な要素の一つである。生涯を通じて運動に親しみ実践していけるかどうかは青年期の取り組み如何による。基礎的な体力づくりのためのトレーニング方法の理論を学び、また運動実践能力を高める。							
学習目的	生涯スポーツの理解と分析							
到達目標	グループワークにより話し合い、確認し合いながら、コミュニケーションをとって技能を高め合っていく。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	オリエンテーション		授業概要、諸注意、メディカルチェック 体力と身体機能・トレーニング理論・生涯スポーツについて				運動着(ジャージ・スウェット等)、体育館シューズを用意してください。	
第2回	ストレッチング・ボディーバランスについて		運動時の注意事項について ストレッチング実践・ボディーバランスチェック					
第3回	レクリエーション		生涯実践できるレクリエーションについて、まず、その意義と目的を理解する。その上でレクリエーションの実際のプログラムについて検討し、実践する。					
第4回	球技Ⅰ<バレーボール> 基礎練習		球技Ⅰ<6人制バレーボール> 種目の意義、ルール理解、チームプレーのあり方について 基礎練習Ⅰ【オーバーハンドパス・アンダーハンドパス					
第5回	球技Ⅰ<バレーボール> 基礎練習		【スパイク・サーブ・フォーメーション(サーブレシーブからの攻撃の組み立てとスパイクを含んだゲーム)】					
第6回	球技Ⅰ<バレーボール> 実践 ゲーム		【スパイクレシーブのフォーメーション】 実践 ゲーム【レシーブからの攻撃】					
第7回	球技Ⅰ<バレーボール> 実践 ゲーム		【リーグ戦(記録)順位決定戦】 攻撃の組み立て能力・ゲームの評価と練習問題					
第8回	球技Ⅰ<バレーボール> 実践 ゲーム		【リーグ戦(記録)順位決定戦】 ゲームの攻防を通して攻撃貢献度の評価					
第9回	球技Ⅰ<バレーボール> 実践 ゲーム		【リーグ戦(記録)順位決定戦】 ゲームの攻防を通して攻撃貢献度の評価					
第10回	球技Ⅰ<バレーボール> 実技テスト		パスワーク スパイク まとめ					
第11回	球技Ⅱ<バスケットボール> 基礎練習		種目の意義、ルール理解 【パス・ドリブル・ドリブルシュート・ランニングシュート】 【オフェンスについて】【ディフェンスについて】 実践ゲーム					
第12回	球技Ⅱ<バスケットボール> 実践ゲーム		実践 ゲーム【リーグ戦(記録)順位決定戦】 攻撃の組み立て・防御の能力・ゲームの評価と練習課題					
第13回	球技Ⅱ<バスケットボール> 実践ゲーム		【リーグ戦(記録)順位決定戦】 ゲームの攻防を通して攻撃貢献度の評価					
第14回	球技Ⅱ<バスケットボール> 実践ゲーム		【リーグ戦(記録)順位決定戦】 攻撃の組み立て能力・ゲームの評価と練習問題					
第15回	球技Ⅱ<バスケットボール> 実践ゲーム		ゲームの攻防を通しての評価 まとめ					
教科書	教科書は使用しない。必要に応じてプリントを配布する。							
参考書								
成績評価	単位認定 50 点以上 実技テスト(ゲーム技能を含む)[80%] 技能の進歩を加味する[20%] 以上を総合評価							
授業時間外の学習	基本的なルールについて学習をし、体力・技術の弱点を克服するように努めること。							
履修のポイント								
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	コンピュータ基礎演習Ⅰ		担当者	HT マチャコン	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	情報技術（IT）革命でビジネスや社会は大幅にかわりました。現代社会ではコンピュータリテラシーが必要になってきました。ここで、Word、Power Pointやインターネットの実践的な知識と技能の習得をめざす。							
学習目的	アプリケーションソフト（Word、PowerPoint）やインターネットに関する知識や技術を習得するとともに、コンピュータリテラシーを向上すること。							
到達目標	①アプリケーションソフト（Word、Power Point）の基本機能を理解し、基本的なスキルを習得する。 ②インターネットを利用した情報検索や情報発現を学び、インターネットを使いこなす。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	パソコンの基本操作		パソコンの構成とソフトウェア、WindowsOSの基礎知識、インターネットの基礎、メールアドレスの設定					
第2回	Word入門・文書の入力		Word 2010の画面構成、日本語入力システム、文字の入力、文書の入力、保存と読み込み					
第3回	Wordの活用（1-1）		編集機能 1					
第4回	Wordの活用（1-2）		編集機能 2					
第5回	Wordの活用（2-1）		クリップアート、ワードアート、図形描画					
第6回	Wordの活用（2-2）		スマートアート、段組み・ドロップキャップ					
第7回	Wordの応用（1）		レポート作成					
第8回	Wordの応用（2）		履歴書作成、はがき作成					
第9回	Word実技問題		Word実技試験					
第10回	インターネット 1		インターネットの概要、情報検索					
第11回	インターネット 2		情報と社会、情報とセキュリティ					
第12回	PowerPointの活用（1）		プレゼンテーションの基本、スライドの作成					
第13回	PowerPointの活用（2）		プレゼンテーションのテーマ、ストーリーづくり					
第14回	PowerPointの活用（3）		プレゼンテーションの作成					
第15回	PowerPointの活用（4）		プレゼンテーションの実施（発表会）					
教科書	30時間でマスター Word 2010 実教出版 ISBN978-4-407-32092-3 実教出版編集部							
参考書	参考資料を配布する。							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題 50%、実技試験 50%で評価する。 *定期試験を実施しない。 **再試験を実施しない。							
授業時間外の学習	上記授業内容については、あらかじめ自己学習しておくことをすすめる。 学習ポートフォリオの作成については授業時に指示する。							
履修のポイント	①授業時間外での活用が必要である。 ②なるべく多くの例題や演習問題を解いて覚えましょう。							
オフィス・アワー	随時受け付けますが、事前にメールで連絡を入れること。 E-mail: mach.dr@gmail.com 研究室：9号館3F、第12研究室（情報環境研究室）							

平成26年度 シラバス

科目名	コンピュータ基礎演習II		担当者	HT マチャコン	学科	7-IT・デザイン学科	開講期	後期
区分	基礎科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	情報技術（IT）革命でビジネスや社会は大幅に変わりました。現代社会ではコンピュータリテラシーが必要になってきました。ここでは、Excel表計算処理をできるよう、知識と実技問題を通じて学ぶ実習を行う。							
学習目的	表計算ソフト（Excel）に関する知識や技術を習得するとともに、コンピュータリテラシーを向上すること。							
到達目標	アプリケーションソフト（Excel）の基本機能を理解し、基本的なスキルを習得する。 ①データを入力し、計算機能を使える能力 ②表やグラフを作成できる能力 ③データ分析ができる能力							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	Excel入門		Excelの基礎知識、表の作成、数式の入力と編集					
第2回	ワークシート活用（1）		合計と平均の計算（SUM・AVERAGE関数） 最大・最小（MAX・MIN関数）					
第3回	ワークシート活用（2）		データのカウンタ（COUNT・COUNTA関数） データの四捨五入・切り上げ・切捨て （ROUND・ROUNDUP・ROUNDDOWN関数）					
第4回	グラフ作成（1）		棒グラフ、積み上げグラフ、折れ線グラフ、円グラフ					
第5回	グラフ作成（2）		3-Dグラフ、複合グラフ、ドーナツグラフ					
第6回	グラフ作成（3）		レーダーチャートグラフ、XYグラフ、絵グラフ					
第7回	Excel実技問題（1）		実技試験1					
第8回	ワークシート活用（3）		条件の判定（IF関数）					
第9回	ワークシート活用（4）		条件の複合（ネストのIF関数）					
第10回	データベース入門（1）		データの並べ替え、検索と置換、抽出					
第11回	データベース入門（2）		条件の書き方、データの集計					
第12回	データベース入門（3）		データベース関数					
第13回	Excelの応用（1）		関数（RANK, LARGE, SMALL, VLOOKUP, HLOOKUP）					
第14回	Excelの応用（2）		データ分析					
第15回	Excel実技問題（2）		実技試験2					
教科書	30時間アカデミック Excel 2010 実教出版 ISBN978-4-407-32259-0 実教出版編集部							
参考書	Office2010で学ぶコンピュータリテラシー 実教出版 ISBN978-4-407-32242-2 実教出版編集部							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題 40%、実技試験 60%で評価する。 *定期試験を実施しない。**再試験を実施しない。							
授業時間外の学習	上記授業内容については、あらかじめ自己学習しておくことをすすめる。 学習ポートフォリオの作成については授業時に指示する。							
履修のポイント	①授業時間外での活用が必要である。 ②なるべく多くの例題や演習問題を解いて覚えましょう。							
オフィス・アワー	随時受け付けますが、事前にメールで連絡を入れること。 E-mail: mach.dr@gmail.com 研究室：9号館3F、第12研究室（情報環境研究室）							

平成26年度 シラバス

科目名	デザイン基礎		担当者	大日向 基子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	デザインの役割を、社会や個人の要望と求められる機能に対して「造形的な手段を用いて解決していくこと」であると考えた場合、デザイナー（クリエイター）によって発想されたアイデアやイメージは、美しいもの、すなわち造形的にバランスのとれたものとして表現（具現化）されていることが求められる。この授業では、造形的なバランスをとることを「構成」と捉え、色、かたち（点、線、面）、質を意識して、創出されたイメージが美しく表現（具現化）できるような構成力を養うことを目指し、演習を行なう。							
学習目的	造形的にバランスのとれた美しいデザインを創出する力を養うことが、当該講座の学習目的である							
到達目標	構成力とイメージの表現力を習得することが、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回 第2回	ガイダンス		デザイン基礎の概念と専門用具などの説明					
第3回 第4回	造形演習前提講義		造形理論について、演習準備					
第5回 第6回	造形演習Ⅰ		造形演習、制作／指導					
第7回 第8回	造形演習Ⅱ		造形演習、制作／指導					
第9回 第10回	色彩演習前提講義		色彩理論、演習準備					
第11回 第12回	色彩演習Ⅰ		色彩演習、制作／指導					
第13回 第14回	色彩演習Ⅱ		色彩演習、制作／指導					
第15回 第16回	色彩演習Ⅲ		造形演習、制作／指導					
第17回 第18回	色彩演習Ⅳ		造形演習、制作／指導、講評会					
第19回 第20回	構成演習前提講義		構成理論、演習準備					
第21回 第22回	構成演習Ⅰ		構成演習、制作・指導					
第23回 第24回	構成演習Ⅱ		構成演習、制作・指導					
第25回 第26回	構成演習Ⅲ		構成演習、制作・指導					
第27回 第28回	構成演習Ⅳ		構成演習、制作・指導					
第29回 第30回	講評会		講評、採点					
教科書	使用しない							
参考書	色彩論（ヨハネス・イッテン著）							
成績評価	単位認定50点以上 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	「予習内容」音楽や文学など他分野の「構成」について観察をしておく 「復習内容」主体的に制作をおこない、構成力を高める							
履修のポイント	欠席しないこと。やむを得ず欠席する場合は次の授業までにその日の作業を進めておくこと。							
オフィス・アワー	基本的にいつでも可							

平成26年度 シラバス

科目名	デザイン基礎		担当者	山本 博一	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	デザインの役割を、社会や個人の要望と求められる機能に対して「造形的な手段を用いて解決していくこと」であると考えた場合、デザイナー（クリエイター）によって発想されたアイデアやイメージは、美しいもの、すなわち造形的にバランスのとれたものとして表現（具現化）されていることが求められる。この授業では、造形的なバランスをとることを「構成」と捉え、色、かたち（点、線、面）、質を意識して、創出されたイメージが美しく表現（具現化）できるような構成力を養うことを目指し、演習を行なう。							
学習目的	造形的にバランスのとれた美しいデザインを創出する力を養うことが、当該講座の学習目的である							
到達目標	構成力とイメージの表現力を習得することが、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回 第2回	ガイダンス		デザイン基礎の概念と専門用具などの説明					
第3回 第4回	造形演習前提講義		造形理論について、演習準備					
第5回 第6回	造形演習Ⅰ		造形演習、制作／指導					
第7回 第8回	造形演習Ⅱ		造形演習、制作／指導					
第9回 第10回	色彩演習前提講義		色彩理論、演習準備					
第11回 第12回	色彩演習Ⅰ		色彩演習、制作／指導					
第13回 第14回	色彩演習Ⅱ		色彩演習、制作／指導					
第15回 第16回	色彩演習Ⅲ		造形演習、制作／指導					
第17回 第18回	色彩演習Ⅳ		造形演習、制作／指導、講評会					
第19回 第20回	構成演習前提講義		構成理論、演習準備					
第21回 第22回	構成演習Ⅰ		構成演習、制作・指導					
第23回 第24回	構成演習Ⅱ		構成演習、制作・指導					
第25回 第26回	構成演習Ⅲ		構成演習、制作・指導					
第27回 第28回	構成演習Ⅳ		構成演習、制作・指導					
第29回 第30回	講評会		講評、採点					
教科書	使用しない							
参考書	色彩論（ヨハネス・イッテン著）							
成績評価	単位認定50点以上 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	「予習内容」音楽や文学など他分野の「構成」について観察しておく 「復習内容」主体的に制作をおこない、構成力を高める							
履修のポイント	欠席しないこと。やむを得ず欠席する場合は次の授業までにその日の作業を進めておくこと。							
オフィス・アワー	9:00～17:50（担当授業時間と研究日、及び学生募集出張や担当事務業務時間を除く）							

平成26年度 シラバス

科目名	絵画基礎		担当者	松村誠一	学科	アート・デザイン学科	開講期	前後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1 学年	曜日	
		教職必修	(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	この授業では静物画や風景画、人物画を描きます。静物画では器物やレンガ、植物や果物等を組み合わせたモチーフを画面構成を考えて鉛筆でデッサンし、アクリル系の水彩絵具で薄く着色する「鉛筆淡彩」という技法を学びます。また「人物がいる風景」をテーマに、学校内の風景を写真や映像等の活用を図りながら制作します。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	描くことの基礎的な力を身につける。							
到達目標	描くことの基礎的な力を身につけて心豊かな人を育て、優れた作家を育成することを目指す。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（下絵、構図を考える）					
第2回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第3回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第4回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第5回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第6回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第7回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（絵具で着色する）					
第8回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（絵具で着色する）					
第9回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（絵具で着色する）					
第10回	静物画制作（Ⅰ）		器物やレンガをモチーフにして描く。（絵具で着色する）				作品提出	
第11回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（下絵、構図を考える）					
第12回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第13回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第14回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第15回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第16回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（鉛筆で形を描く）					
第17回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（絵具で着色する）					
第18回	静物画制作（Ⅱ）		植物や果物をモチーフにして描く。（絵具で着色する）					

平成26年度 シラバス

第19回	静物画制作（Ⅱ）	植物や果物をモチーフにして描く。（絵具で着色する）	
第20回	静物画制作（Ⅱ）	植物や果物をモチーフにして描く。（絵具で着色する）	作品提出
第21回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（下絵、構図を考える）	
第22回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（鉛筆で形を描く）	
第23回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（鉛筆で形を描く）	
第24回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（鉛筆で形を描く）	
第25回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（鉛筆で形を描く）	
第26回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（鉛筆で形を描く）	
第27回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（絵具で着色する）	
第28回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（絵具で着色する）	
第29回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（絵具で着色する）	
第30回	人物、風景画制作	「人物がいる風景」をテーマにして描く。（絵具で着色する）	作品提出
教科書	使用しない。		
参考書	使用しない。		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題 100%評価		
授業時間 外の学習	「予習内容」観察に重点をおき構想を練る。「復習内容」主体的な学習を行い、技術の習得に努める。		
履修の ポイント	授業態度、出席状況等も重要視する。		
オフィス ・アワー	111 研究室で随時行う。		

平成26年度 シラバス

科目名	工 芸 基 礎		担当者	久 保 田 恵 美 子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2 単 位 60時間	学年	1 学 年	曜日 時限	
授業の概要	・私たちがとりまく生活環境は今急速に変化している。そして価値観そのものが多様化しつつある中で、心に充足感を与え、感性ある「ものづくり」が求められている ・自然から得た素材を中心に造形能力を総合的に生かし、機能性と美術的な美しさを融合させ「ひと」と「もの」との一層の交流を深め、新しい「工芸」を目指している ※本授業は作品提出等により成績評価を行ない、定期試験は実施致しません							
学習目的	・創造力や表現力を高めると同時に自然から得た素材を主な材料として、生活を豊かにする為の実践態度を身に付ける。 また、材料や道具に対する理解や多様化していく社会のニーズに応えるべく能力を養う事を目的とします							
到達目標	・工芸に関する総合的な知識と制作技術を修得し、さらに、創造力と感性を養う事を目標とする							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回 第2回	オリエンテーション サンダーホルダー制作		講義・実習の概要説明／機械・工具の使い方等の説明等→道具を作る					
第3回 第4回	ファンシープレート制作		アイデアの発想から具体的なものづくりへの基本的技能を学ぶ					
第5回 第6回	"		"				作品提出	
第7回 第8回	カードスタンド制作		アイデアの発想から具体的なものづくりへの技能を学ぶ (カードデザイン含む)					
第9回 第10回	"		"					
第11回 第12回	"		" → 講 評 会				作品提出	
第13回 第14回	ボックスアート		造形性・装飾性を踏まえ目的や条件に応じて 個性的な創造力や表現力を身につけ感性を養う					
第15回 第16回	"		"					
第17回 第18回	"		"					
第19回 第20回	"		"					
第21回 第22回	"		プレゼンテーション → 講 評 会				作品提出	
第23回 第24回	自由制作		造形性・装飾性を踏まえ目的や条件に応じて 個性的な創造力や表現力を身につけ自由に表現する					
第25回 第26回	"		"					
第27回 第28回	"		"					
第29回 第30回	"		プレゼンテーション → 講評会				作 品 提 出	
教科書	使用しない							
参考書	使用しない							
成績評価	単位認定 50 点以上 実技課題（作品の独創性、技術力、完成度等）・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
授業時間外の学習	生活に必要とされる身の回りのものに興味を持ち、常日頃より表現方法や仕組み等々注意深く研究							
履修のポイント	実技ですので、特段の理由が無い限り休まず出席して下さい							
オフィス・アワー	随 時 （124 研究室）							

平成26年度 シラバス

科目名	立体造形基礎		担当者	森村 均	学科	アート・デザイン	開講期	前期 後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1 年	曜日	
	教職科目	必修	(時間)	6 0 時間			時限	
授業の概要	前半は自由に表現できる素材として粘土を使用して塑像を製作し、具象的な造形力と立体感覚を身につけます。後半は素材の特性を生かした抽象作品を制作し、立体造形の基本と表現性の習得を目指します。本授業は作品提出により成績評価を行い、定期試験は実施しません。							
学習目的	立体的なものの見方や、三次元の表現を体験する事で造形力の幅を広げる事を目的とする。							
到達目標	前半の具象表現に於いては、正確な形態模写のみならず、生命感の表現までを到達目標とし、後半の抽象表現ではメッセージ性のある空間構成力の習得を目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	立体的なものの見方の研究		オリエンテーション・スケッチ					
第2回	"		デッサンによる研究					
第3回	"		"					
第4回	"		提出					
第5回	具象立体表現		「彫塑」制作					
第6回	"		"					
第7回	"		"					
第8回	"		"					
第9回	"		完成・提出					
第10回	抽象立体表現		抽象作品制作のためのプランニング					
第11回	"		作品制作					
第12回	"		"					
第13回	"		"					
第14回	"		完成・提出					
第15回	"		講評					
教科書	なし							
参考書	なし							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題評価70% 平常点評価30%							
授業時間外の学習								
履修のポイント	積極的な授業態度および出席率							
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	デッサン		担当者	小松原 洋生	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	基礎科目	選択	単位	2単位	学年	1 学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	デッサンとは一般的に素描と訳され、鉛筆や木炭等で描かれたモノクロームの絵画を総称しているが、本質的には内容を形体として明確化すること、関係を把握し表現することだと思います。その意味ではあらゆる造形芸術の基本となり、この授業では的確な描写力や構成力を身につけることに重点をおきます。 ※本授業では作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	形体を把握し描写する力、アイデアやイメージを具体化できる能力を養う。							
到達目標	創作活動の基本となるデッサン力を身につけ、優れたデザイナーや作家を育成することを目指す。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	人物クロッキー		プロポーションや動き等を的確に把握する練習をする。					
第2回	人物クロッキー		プロポーションや動き等を的確に把握する練習をする。					
第3回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第4回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第5回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第6回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第7回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第8回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。				作品提出	
第9回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせて鉛筆で描写する。					
第10回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせて鉛筆で描写する。					
第11回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせて鉛筆で描写する。					
第12回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせて鉛筆で描写する。					
第13回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせて鉛筆で描写する。					
第14回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせて鉛筆で描写する。				作品提出	
第15回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第16回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第17回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					

平成26年度 シラバス

第18回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第19回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第20回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第21回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第22回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	作品提出
第23回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第24回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第25回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第26回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第27回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第28回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第29回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第30回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	作品提出
教科書	使用しない。		
参考書	使用しない。		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題100% ※作品提出等で成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	デッサン力を高める為には、観察力や洞察力など客観的にものを見る力が必要になります。時間のある時にクロッキー帳などに身の回りの物や人等をスケッチすると少しずつ力がついていきます。		
履修の ポイント	授業態度、出席状況等も重要視する。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：3F 131研究室（小松原）		

平成26年度 シラバス

科目名	デッサン		担当者	松村誠一	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	デッサンとは一般的に素描と訳され、鉛筆や木炭等で描かれたモノクロームの絵画を総称しているが、本質的には内容を形体として明確化すること、関係を把握し表現することだと思います。その意味ではあらゆる造形芸術の基本となり、この授業では的確な描写力や構成力を身につけることに重点をおきます。 ※本授業では作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	形体を把握し描写する力、アイデアやイメージを具体化できる能力を養う。							
到達目標	創作活動の基本となるデッサン力を身につけ、優れたデザイナーや作家を育成することを目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	人物クロッキー		プロポーションや動き等を的確に把握する練習をする。					
第2回	人物クロッキー		プロポーションや動き等を的確に把握する練習をする。					
第3回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第4回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第5回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第6回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第7回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第8回	幾何形体のデッサン		立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフにして鉛筆で描写する。				作品提出	
第9回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせ鉛筆で描写する。					
第10回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせ鉛筆で描写する。					
第11回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせ鉛筆で描写する。					
第12回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせ鉛筆で描写する。					
第13回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせ鉛筆で描写する。					
第14回	幾何形体＋石膏のデッサン		幾何形体に小さな石膏像を組み合わせ鉛筆で描写する。				作品提出	
第15回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第16回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第17回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					
第18回	静物デッサン		植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。					

平成26年度 シラバス

第19回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第20回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第21回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第22回	静物デッサン	植物や果物、コップやレンガ等をモチーフにして鉛筆で描写する。	作品提出
第23回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第24回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第25回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第26回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第27回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第28回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第29回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	
第30回	石膏デッサン	石膏像をモチーフにして鉛筆で描写する。	作品提出
教科書	使用しない。		
参考書	使用しない。		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題100%評価		
授業時間 外の学習	「予習内容」観察に重点をおき構想を練る。「復習内容」主体的な学習を行い、技術の習得に努める。		
履修の ポイント	授業態度、出席状況等も重要視する。		
オフィス ・アワー	111 研究室で随時行う。		

平成26年度 シラバス

科目名	CG基礎 I (Photoshop)		担当者	大日向 基子・相馬 勉	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	この講座ではadobe Photoshopの基本的なオペレーションについて学習する。Photoshopクリエイター能力認定試験（スタンダード）の試験範囲を中心に授業を進めていき、後半に検定試験の模擬問題を体験する。またこの講座は商業施設士補の指定教科であり、商業施設の設計製図に関わるCG表現の基礎も含まれる。 ※シラバスの内容、実施順番等については状況により変更する場合がある ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	adobe Photoshopは、高品位なイラストやデザインを制作することができる、デザイナーやイラストレーター必携のソフトウェアである。本講座では、各専門分野でオリジナリティーあるCG作品を制作していく上で必要な、基礎的な技術を得る事を目的として学習を進めていく。							
到達目標	Photoshopの基本操作を確実に理解した上で、イメージしたイラストやデザインを、より効率的に制作できるように的確なオペレーションをマスターする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	授業概要説明 Photoshop機能概要		コンピュータ室の利用について、授業概要説明、Macの基本操作 Photoshop機能概要					
第2回	基本操作 [1]		ファイル操作、作業エリア、下面表示と色の選択					
第3回	基本操作 [2]		環境設定、選択ツール、選択方法					
第4回	基本操作 [3]		画像解像度とサイズ変更、画像のコピー＆ペースト、画像の変形 カラーモード					
第5回	基本操作 [4]		色調補正、ペイント系のツール					
第6回	基本操作 [5]		レタッチ系のツール、ペイント系のコマンド、レイヤーの基本					
第7回	基本操作 [6]		調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー、パスの作成と編集					
第8回	基本操作 [7]		シェイプ					
第9回	基本操作 [8]		テキストの入力と編集、文字の加工、フィルターの概要と説明					
第10回	コンテンツ制作 [1]		フォトレタッチ①					
第11回	コンテンツ制作 [2]		フォトレタッチ②					
第12回	コンテンツ制作 [3]		ロゴデザイン①					
第13回	コンテンツ制作 [4]		ロゴデザイン②					
第14回	模擬問題①		第1部実技問題／問題の解説					
第15回	模擬問題②		第2部実技問題／問題の解説					
教科書	Photoshopクイックマスター							
参考書	使用しない							
成績評価	単位認定 50 点以上 授業への取り組み、作品の完成度							
授業時間外の学習	教科書の熟読 授業でのポイントやショートカットを積極的に利用した自主作品制作							
履修のポイント	技術的な説明をする事が多いので、遅刻等しないように注意すること							
オフィス・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 123研究室（大日向）							

平成26年度 シラバス

科目名	CG基礎 I (illustrator)		担当者	大日向 基子・相馬 勉	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	この講座ではadobe illustratorの基本的なオペレーションについて学習する。Illustratorクリエイター能力認定試験（スタンダード）の試験範囲を中心に授業を進めていき、後半に検定試験の模擬問題を体験する。またこの講座は商業施設士補の指定教科であり、商業施設の設計製図に関わるCG表現の基礎も含まれる。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	adobe illustratorは、高品位なイラストやデザインを制作することができる、デザイナーやイラストレーター必携のソフトウェアである。本講座では、各専門分野でオリジナリティーあるCG作品を制作していく上で必要な、基礎的な技術を得る事を目的として学習を進めていく。							
到達目標	illustratorの基本操作を確実に理解した上で、イメージしたイラストやデザインを、より効率的に制作できるように的確なオペレーションをマスターする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	illustrator機能概要 基本操作		コンピュータ室の利用について、授業概要説明、Macの基本操作 illustrator機能概要／illustratorの起動と作業エリア／アートワークの表示とプリント／環境設定					
第2回	オブジェクトの基本操作		塗りと線／オブジェクトの描画／					
第3回	オブジェクトの基本操作		基本的な編集操作／レイアウトの補助機能					
第4回	パスの描画		パスの基本的な描画					
第5回	パスの描画		パスの編集					
第6回	カラー設定		カラーパレットによるカラー設定／スウォッチとパターン／グラデーション／アピアランス					
第7回	オブジェクトの編集		レイヤー／パスの編集					
第8回	オブジェクトの編集		オブジェクトの組み合わせによる編集					
第9回	文字		文字の作成／文字関連の機能					
第10回	コンテンツ制作 イラストレーション		シンボルによるイラストレーション／グラデーションを使用したイラストレーション／ライブトレースで写真をパスに変換、他					
第11回	ロゴデザイン		動物病院のロゴマーク／漢字でタイポグラフィー／アピアランスによるロゴデザイン					
第12回	印刷原稿の制作		DTPの為の環境設定／名刺のデザイン ※オリジナル制作					
第13回	印刷原稿の制作		写真を配置したDM					
第14回	模擬問題①		第1部実技問題／問題の解説					
第15回	模擬問題②		第2部実技問題／問題の解説					
教科書	illustratorクイックマスター							
参考書	なし							
成績評価	単位認定 50 点以上 授業への取り組み、作品の完成度							
授業時間外の学習	教科書の熟読 授業でのポイントやショートカットを積極的に利用した自主作品制作							
履修のポイント	技術的な説明をする事が多いので、遅刻等しないように注意すること							
オフィス・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 123研究室（大日向）							

平成26年度 シラバス

科目名	CG基礎Ⅱ (illustrator)		担当者	大日向 基子・相馬 勉	学科	7・ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	この講座ではadobe illustratorの基本的なオペレーションについて学習する。Illustratorクリエイター能力認定試験（スタンダード）の試験範囲を中心に授業を進めていき、後半に検定試験の模擬問題を体験する。またこの講座は商業施設士補の指定教科であり、商業施設の設計製図に関わるCG表現の基礎も含まれる。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	adobe illustratorは、高品位なイラストやデザインを制作することができる、デザイナーやイラストレーター必携のソフトウェアである。本講座では、各専門分野でオリジナリティーあるCG作品を制作していく上で必要な、基礎的な技術を得る事を目的として学習を進めていく。							
到達目標	illustratorの基本操作を確実に理解した上で、イメージしたイラストやデザインを、より効率的に制作できるように的確なオペレーションをマスターする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	illustrator機能概要 基本操作		コンピュータ室の利用について、授業概要説明、Macの基本操作 illustrator機能概要/illustratorの起動と作業エリア/アートワーク の表示とプリント/環境設定					
第2回	オブジェクトの基本操作		塗りと線/オブジェクトの描画/					
第3回	オブジェクトの基本操作		基本的な編集操作/レイアウトの補助機能					
第4回	パスの描画		パスの基本的な描画					
第5回	パスの描画		パスの編集					
第6回	カラー設定		カラーパレットによるカラー設定/スウォッチとパターン/グラデーション/アピアランス					
第7回	オブジェクトの編集		レイヤー/パスの編集					
第8回	オブジェクトの編集		オブジェクトの組み合わせによる編集					
第9回	文字		文字の作成/文字関連の機能					
第10回	コンテンツ制作 イラストレーション		シンボルによるイラストレーション/グラデーションを使用したイラストレーション/ライブトレースで写真をパスに変換、他					
第11回	ロゴデザイン		動物病院のロゴマーク/漢字でタイポグラフィー/アピアランスによるロゴデザイン					
第12回	印刷原稿の制作		DTPの為の環境設定/名刺のデザイン ※オリジナル制作					
第13回	印刷原稿の制作		写真を配置したDM					
第14回	模擬問題①		第1部実技問題/問題の解説					
第15回	模擬問題②		第2部実技問題/問題の解説					
教科書	illustratorクイックマスター							
参考書	なし							
成績評価	単位認定 50 点以上 授業への取り組み、作品の完成度							
授業時間外の学習	教科書の熟読 授業でのポイントやショートカットを積極的に利用した自主作品制作							
履修のポイント	技術的な説明をする事が多いので、遅刻等しないように注意すること							
オフィス・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 123研究室（大日向）							

平成26年度 シラバス

科目名	CG基礎Ⅱ（Photoshop）		担当者	大日向 基子・相馬 勉	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	この講座ではadobe Photoshopの基本的なオペレーションについて学習する。Photoshopクリエイター能力認定試験（スタンダード）の試験範囲を中心に授業を進めていき、後半に検定試験の模擬問題を体験する。またこの講座は商業施設士補の指定教科であり、商業施設の設計製図に関わるCG表現の基礎も含まれる。 ※シラバスの内容、実施順番等については状況により変更する場合がある ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	adobe Photoshopは、高品位なイラストやデザインを制作することができる、デザイナーやイラストレーター必携のソフトウェアである。本講座では、各専門分野でオリジナリティーあるCG作品を制作していく上で必要な、基礎的な技術を得る事を目的として学習を進めていく。							
到達目標	Photoshopの基本操作を確実に理解した上で、イメージしたイラストやデザインを、より効率的に制作できるように的確なオペレーションをマスターする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	授業概要説明 Photoshop機能概要		コンピュータ室の利用について、授業概要説明、Macの基本操作 Photoshop機能概要					
第2回	基本操作〔1〕		ファイル操作、作業エリア、下面表示と色の選択					
第3回	基本操作〔2〕		環境設定、選択ツール、選択方法					
第4回	基本操作〔3〕		画像解像度とサイズ変更、画像のコピー＆ペースト、画像の変形 カラーモード					
第5回	基本操作〔4〕		色調補正、ペイント系のツール					
第6回	基本操作〔5〕		レタッチ系のツール、ペイント系のコマンド、レイヤーの基本					
第7回	基本操作〔6〕		調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー、パスの作成と編集					
第8回	基本操作〔7〕		シェイプ					
第9回	基本操作〔8〕		テキストの入力と編集、文字の加工、フィルターの概要と説明					
第10回	コンテンツ制作〔1〕		フォトレタッチ①					
第11回	コンテンツ制作〔2〕		フォトレタッチ②					
第12回	コンテンツ制作〔3〕		ロゴデザイン①					
第13回	コンテンツ制作〔4〕		ロゴデザイン②					
第14回	模擬問題①		第1部実技問題／問題の解説					
第15回	模擬問題②		第2部実技問題／問題の解説					
教科書	Photoshopクイックマスター							
参考書	使用しない							
成績評価	単位認定 50 点以上 授業への取り組み、作品の完成度							
授業時間外の学習	教科書の熟読 授業でのポイントやショートカットを積極的に利用した自主作品制作							
履修のポイント	技術的な説明をする事が多いので、遅刻等しないように注意すること							
オフィス・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 123研究室（大日向）							

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅠ (イラストレーション・絵画)		担当者	松村誠一・小松原洋生		学科	アート・デザイン学科		開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位	4単位		学年	1学年		曜日	
			(時間)	(120時間)					時限	
授業の概要	本授業では、絵画・イラストの両分野に共通して応用できる基礎的な知識や技術について学習する。内容としては主にイラストレーションや絵画制作における様々な技法の修得、それぞれの技法に合わせた画材の性質と特性の理解、また、プロの作品を徹底的に模写する事等によるテクニック研究も行う。									
学習目的	基礎的な技術等についての確実な修得を目指す。また、後期からは課題を絵画とイラストレーションの分野別にそれぞれ設定する予定であり、各自が自分の目指す分野について確認を行っていくことも目的の一つとしている。									
到達目標	各種画材について、その性質及び特徴等の理解、また、様々な技法の修得を目標とする。									
授 業 計 画										
回	主 題		授 業 内 容						備 考	
第1回 第2回	自己紹介ボード①		オリエンテーション・課題説明						小松原	
第3回 第4回	自己紹介ボード②		アイデアスケッチチェック・下描き開始						松村	
第5回 第6回	自己紹介ボード③		着色開始						小松原	
第7回 第8回	自己紹介ボード④		制作作業						松村	
第9回 第10回	自己紹介ボード⑤		制作作業						小松原	
第11回 第12回	自己紹介ボード⑥		仕上げ・提出・講評						松村	
第13回 第14回	技法研究Ⅰ		透明水彩技法（基礎） 静物						小松原	
第15回 第16回	技法研究Ⅰ		油彩基礎技法						松村	
第17回 第18回	技法研究Ⅰ		透明水彩技法（基礎） 静物						小松原	
第19回 第20回	技法研究Ⅰ		油彩基礎技法						松村	
第21回 第22回	技法研究Ⅰ		透明水彩技法（基礎） 静物						小松原	
第23回 第24回	技法研究Ⅰ		油彩基礎技法						松村	
第25回 第26回	技法研究Ⅰ		透明水彩技法（応用） イラスト						小松原	
第27回 第28回	技法研究Ⅰ		油彩基礎技法						松村	
第29回 第30回	技法研究Ⅰ		透明水彩技法（応用） イラスト						小松原	
第31回 第32回	技法研究Ⅰ		油彩基礎技法						松村	
第33回 第34回	技法研究Ⅰ		透明水彩技法（応用） イラスト						小松原	
第35回 第36回	技法研究Ⅰ		油彩基礎技法						松村	

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	技法研究Ⅰ	透明水彩技法（応用）イラスト	小松原
第39回 第40回	技法研究Ⅰ	油彩基礎技法	松村
第41回 第42回	技法研究Ⅱ ①	画材の研究（ペン画、色鉛筆、パステル、コピック、他）	小松原
第43回 第44回	技法研究Ⅱ ②	画材の研究（ペン画、色鉛筆、パステル、コピック、他）	松村
第45回 第46回	オリジナル作品制作①	課題説明・アイデアスケッチ開始・チェック	小松原
第47回 第48回	オリジナル作品制作②	下絵作業	松村
第49回 第50回	オリジナル作品制作③	着色開始	小松原
第51回 第52回	オリジナル作品制作④	制作作業	松村
第53回 第54回	オリジナル作品制作⑤	制作作業	小松原
第55回 第56回	オリジナル作品制作⑥	制作作業	松村
第57回 第58回	オリジナル作品制作⑦	制作作業	小松原
第59回 第60回	オリジナル作品制作⑧	仕上げ・提出・講評	松村
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題 100% ※作品提出等で成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	作品制作に必要な画材、エスキース等は、事前に準備し授業に臨む事。		
履修の ポイント	作品が一定水準に達していないときは再提出とする場合がある。出席、授業態度等についても重視する。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1F 111研究室（松村）3F 131研究室（小松原）		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅠ		担当者	佐野広章・三友恒平	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	本授業はマンガやコミックイラストレーションに関する基礎的な知識や技術について学習する。マンガ表現における基本的なテクニックを始め、この分野に求められる表現力や描写力を養うと共に技法研究も行う。持ち込みや投稿に使用できるオリジナルストーリーマンガ作品の制作を目標として、今後のアート・デザインⅡ・Ⅲ等へ展開するための第一歩の授業となる。 ※シラバスの内容、実施順番等については状況により変更する場合がある。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	マンガに関する初歩的な知識や技術を身につけるとともに、描画力・ストーリー制作の表現について学んでいく。アート・デザインⅡ以降の応用的な授業に対応するための準備段階として学習目的を設定している。							
到達目標	○ 基礎技法の修得 ○ 様々な描法の理解 ○ キャラクターデザインについての理解 ○ ストーリー制作の基礎							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回 第2回	自己紹介ボード ①		課題内容説明、アイデアスケッチチェック					
第3回 第4回	自己紹介ボード ②		下描き、制作作業					
第5回 第6回	自己紹介ボード ③		制作作業					
第7回 第8回	自己紹介ボード ④		制作作業					
第9回 第10回	自己紹介ボード ⑤		仕上げ・提出・講評					
第11回 第12回	模写による技法表現 ①		課題内容説明、アイデアスケッチチェック					
第13回 第14回	模写による技法表現 ②		下絵作業					
第15回 第16回	模写による技法表現 ③		主線入れ					
第17回 第18回	模写による技法表現 ④		ベタ塗り、トーンワーク					
第19回 第20回	模写による技法表現 ⑤		制作作業、仕上げ					
第21回 第22回	模写による技法表現 ⑥		完成・提出・講評					
第23回 第24回	基礎技法 ①		遠近法①					
第25回 第26回	キャラクター制作 ①		人体のバランス・男女の描き分け①					
第27回 第28回	基礎技法 ②		遠近法②					
第29回 第30回	キャラクター制作 ②		人体のバランス・男女の描き分け②					
第31回 第32回	基礎技法 ③		動きの表現①					
第33回 第34回	キャラクター制作 ③		年齢の描き分け①					
第35回 第36回	基礎技法 ④		動きの表現②					

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	キャラクター制作 ④	年齢の描き分け②	
第39回 第40回	基礎技法 ⑤	背景描写①	
第41回 第42回	キャラクター制作 ⑤	動物のプロポーション①	
第43回 第44回	基礎技法 ⑥	背景描写②	
第45回 第46回	キャラクター制作 ⑥	動物のプロポーション②	
第47回 第48回	ネーム ①	課題内容説明、制作作業	
第49回 第50回	ネーム ②	制作作業	
第51回 第52回	ネーム ③	制作作業	
第53回 第54回	ネーム ④	制作作業	
第55回 第56回	ネーム ⑤	制作作業	
第57回 第58回	ネーム ⑥	制作作業、仕上げ	
第59回 第60回	ネーム ⑦	完成・提出・講評	
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める		
履修の ポイント	作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。出席、授業態度及び作品の完成度等を重視する		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 121研究室		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザイン I (G)		担当者	三関 努 小松原 洋生	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	グラフィックデザインの基礎となる知識と技術を作品の制作を通して学んでいく。更には、優れた作品を創り出すためのコンセプトの開発テクニック、発想・アイデアや表現計画、そして実際の印刷入稿などの全体像を学んでいく。また実際のDTPソフトの操作方法を学びながら、制作プロセスや制作の為の基本的テクニックを実際の作品制作を通して習得していく。							
学習目的	デザインって面白い！そんな感動を授業を通して感じ取らせたい。テーマから発想し、コンセプトを導き出し、表現の為の構成要素へのアイデアの生み出し方を理解することで、クリエイターとして、そしてグラフィックデザインに対しての創作意欲と情熱を持たせる。							
到達目標	◆業界におけるグラフィックデザイナーの役割とその発想・制作プロセスを明確に理解する。 ◆業界の全体像、その仕組み、戦略などについて理解を深める。 ◆DTPの為の操作技術を身に付け、発想を具体的に表現できるようになる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	グラフィックデザインの概要説明 ●課題1 雑誌カバーデザインの概要説明		グラフィックデザインの全体像。プレゼンテーションテクニックについてのレクチャー。 女性ファッション雑誌カバーデザインの概要説明・準備素材についての説明。				三関	
第3回 第4回	雑誌カバーデザイン[1] デザイン演習		女性ファッション雑誌カバーデザイン サムネイル制作からカンパへ、ビジュアルの制作・色鉛筆を使い、淡い色彩からメインビジュアルを描き込んでいく。(デザイン演習・手描き自己紹介フライヤーの制作)				小松原	
第5回 第6回	雑誌カバーデザイン[2]		グラフィックデザインレクチャー ビジュアルの制作・色鉛筆を使い、淡い色彩からメインビジュアルを描き込んでいく。				三関	
第7回 第8回	雑誌カバーデザイン[3]		ビジュアルの仕上げ・ビジュアルのスキャニング(画像データの作成)・文字要素の作成				小松原	
第9回 第10回	雑誌カバーデザイン[4]		画像データの取り込み、文字データ(テキストデータの作成方法)を盛り込みレイアウトデータの制作。グラフィックデザインレクチャー/CMYK・4色プロセスカラーの解説、デザインロジックについての概要説明など。				三関	
第11回 第12回	雑誌カバーデザイン[5]		画像データ、文字データ、パターン等を使いレイアウトデータの制作。				小松原	
第13回 第14回	雑誌カバーデザイン[6]		画像データ、文字データを盛り込みレイアウトデータの制作。 制作の継続・全体レイアウトへ。				三関	
第15回 第16回	雑誌カバーデザイン[7]		データの保存・プリントの仕方 MACによるレイアウトデータの制作・レイアウトの完成した人からプリントへ。次回提出物/サムネイル、コンセプトシート、色鉛筆によるモデルドローイング、レイアウト完成プリントの4種。				小松原	
第17回 第18回	雑誌カバーデザイン[8]		雑誌カバーデザイン作品の提出・講評 ●新課題・としまへのイメージ広告について概要説明・広告表現の発想法、コンセプトの導き出し方、著作権等についてのレクチャー。				三関	
第19回 第20回	広告ツールデザイン[1] としまへん		としまへの車内釣りポスター・発想からサムネイルへ。 企画書、サムネイル。(ビジュアル・文字要素など構成要素の発想と制作)				小松原	
第21回 第22回	広告ツールデザイン[2] としまへん		発想からサムネイルへ。企画書、サムネイル→ビジュアル・文字要素など構成要素の発想と制作→デザインの決定した人からカンパの制作・ビジュアル・文字要素など構成要素の制作				三関	
第23回 第24回	広告ツールデザイン[3] としまへん		サムネイル→ビジュアル・文字要素など構成要素の発想と制作→デザインの決定した人からカンパの制作・ビジュアル・文字要素など構成要素の制作→MACによるカンパ制作				小松原	
第25回 第26回	広告ツールデザイン[4] としまへん		MACによるカンパ制作の継続				三関	
第27回 第28回	広告ツールデザイン[5] としまへん		MACによるカンパ制作の継続				小松原	
第29回 第30回	広告ツールデザイン[6] としまへん		MACによるカンパ制作の継続				三関	
第31回 第32回	広告ツールデザイン[7] としまへん		MACによるカンパ制作の継続・作品2点完成した人からプリント出力 プレゼンテーションの為の発表原稿作成				小松原	

平成26年度 シラバス

第33回 第34回	広告ツールデザイン[8] としまえん	プレゼンテーションの実施。作品2点・企画書・サムネイルの提出・講評 ●新課題 動物園に必要なピクトグラムを9点デザインする概要説明 アイデアスケッチへ	三関
第35回 第36回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[1]	ベジェ曲線演習 (photoshopでの下絵の取り込み～illustratorペンツールによる制作演習) 動物園にどんな設備やサービスが必要か、そして色々な動物をモチーフに、誰でも理解できるピクトグラム (絵文字) をデザインする。 →アイデアスケッチ	小松原
第37回 第38回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[2]	アイデアスケッチ	三関
第39回 第40回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[3]	アイデアスケッチ	小松原
第41回 第42回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[4]	手描きアイデアスケッチの中から9点を選び、イラストレーター・ペンツールを使いデータ化する。アイデアスケッチ→スキャニング→ペンツールでトレース。	三関
第43回 第44回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[5]	イラストレーター・ペンツール (ベジェ曲線) を使い制作	小松原
第45回 第46回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[6]	イラストレーター・ペンツールを使い制作	三関
第47回 第48回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[7]	イラストレーター・ペンツールを使い制作 A4サイズに3点ずつ、3枚プリント出力、計9点のデザインを提出。	小松原
第49回 第50回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[8]	A4サイズに3点ずつ、3枚プリント出力、計9点のデザインとコンセプトシートを提出。 ●次回課題の概要説明	三関
第51回 第52回	グリーティングカードデザイン[1]	グリーティングカード3種のデザイン・概要説明 パースカード・クリスマスカード・年賀状の3種のデザインを考えるサムネイルへ	小松原
第53回 第54回	グリーティングカードデザイン[2]	サムネイルデザインを決定 ビジュアルなど各構成要素の制作へ	三関
第55回 第56回	グリーティングカードデザイン[3]	ビジュアルなど各構成要素の制作	小松原
第57回 第58回	グリーティングカードデザイン[4]	ビジュアルなど各構成要素の制作	三関
第59回 第60回	グリーティングカードデザイン[5]	仕上げ・一定のスタイルにレイアウト後、プリントし提出、講評 学生による授業評価	小松原
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	1. 平常点 (学習態度) 2. 作品点 (完成度・オリジナリティ・提出期限) 3. プレゼンテーションテクニック 上記1～3の総合評価が50点 (%) 以上を獲得した学生に単位を認定する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間外の学習	与えられた課題について授業前に十分に資料に目を通し理解しておく事。また課題提出後においても指摘された内容について修正を加える等、作品のクオリティを高める努力を怠らない事。		
履修のポイント	授業では、デザイン業界の現場で実際に多く取り組んでいる内容を中心に授業を展開。毎回、進行业況に合わせた制作プロセスの説明がありますので、1回1回の授業が大切です。休まず出席して下さい。※特にデザインに関するレクチャーやMACの操作方法については、専用のノートを用意し書き留めること。		
オフィス・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館3F 131研究室 (小松原)		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅠ		担当者	新野見豊子・久保田恵美子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前 期
区分	専門科目	必修	単位 (時間)	4 単 位 120時間	学年	1学年	曜日 時限	
授業の概要	機能的で着やすく、美しいシルエットの衣服を作製するには、まず採寸をする事が大切である。自分の体型を知ったうえで、原型を作製し、原型を基に多種基本製図や縫製の技術基礎も学ぶ。又、タイトスカートを実物製作する。 ・原則は 曜→新野見／ 曜→久保田 で行うが内容に応じて変更する場合があります。 ※本授業は作品提出（小テスト含む）等により成績評価を行ない、定期試験は実施致しません。							
学習目的	個々の体格・体型に合わせて作るクチュールのな方法を基本にして製図・裁断・仮縫い・縫製・ミシンやロック等の使い方などの基本的な技術を中心とした知識を習得することを目的とする。							
到達目標	被服に関する総合的な知識と製作技術を修得し、さらに、創造力と美的感性を養う。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	概要説明		用具説明・素材の扱い・裁断・芯はり他				久保田	
第3回 第4回	ファッション基礎		採寸／原型の書き方／パターンメイキングの基礎				新野見	
第5回 第6回	基 礎 技 術		基礎縫いⅠ				久保田	
第7回 第8回	"		パターンメイキングの基礎				新野見	
第9回 第10回	基 礎 技 術		基礎縫いⅡ				久保田	
第11回 第12回	"		パターンメイキングの基礎				新野見	
第13回 第14回	基 礎 技 術		基礎縫いⅢ				久保田	
第15回 第16回	"		パターンメイキングの基礎（小テスト予定）				新野見	
第17回 第18回	基 礎 技 術		縫製技術Ⅰ				久保田	
第19回 第20回	"		スカートのパターンメイキング 素材説明				新野見	
第21回 第22回	基 礎 技 術		縫製技術Ⅱ				久保田	
第23回 第24回	"		裁断／仮縫い／パターンの修正等				新野見	
第25回 第26回	基 礎 技 術		縫製技術Ⅲ				久保田	
第27回 第28回	"		スカートの本縫い				新野見	
第29回 第30回	基 礎 技 術		縫製技術Ⅳ				久保田	
第31回 第32回	"		本 縫 い				新野見	
第33回 第34回	基 礎 技 術		縫製技術Ⅴ				久保田	
第35回 第36回	"		"				新野見	

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第39回 第40回	〃	〃	新野見
第41回 第42回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第43回 第44回	〃	〃	新野見
第45回 第46回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第47回 第48回	〃	〃	新野見
第49回 第50回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第51回 第52回	〃	スカートの仕上げ完成 → 作品提出	新野見
第53回 第54回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第55回 第56回	〃	デザイン／製図	新野見
第57回 第58回	基 礎 技 術	縫製技術 III → 作品提出	久保田
第59回 第60回	〃	デザイン／製図	新野見
教科書	使用しない		
参考書	文化ファッション体系 服飾造形講座		
成績評価	単位認定 50点以上 実技課題（作品の独創性、センス、技術力、完成度 等）・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	常日頃よりファッションの動向に目を向け、参考となる資料収集や素材の研究を行う		
履修の ポイント	実技ですので、特段の理由が無い限り休まず出席して下さい。		
オフィス ・アワー	随 時 （124 研究室）		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅠ（S）		担当者	竹中義明・山本博一	学科	アート・デザイン	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位 （時間）	4単位 （120時間）	学年	1学年	曜日 時限	
授業の概要	本講座は、インテリア・空間デザインを学ぶ導入として、インテリア・空間デザインの分野で主要な伝達手段となる設計製図、透視図、模型、スケッチソフトの技術、および木造の個室空間を題材に構造や設備についての概要、また与件を考慮したデザインについて実習を通じて学ぶ。 授業では、まずデザインを表示するための設計製図や透視図法の理解と基礎技術を習得し、それらを活用して、自分自身が深く関わる個室空間を対象に実測をおこなって図面表示を試みる。次に、表示した個室空間の現状プランをもとに各自のテーマや要望に応じたりファインをおこなう。個室のインテリアという生活に最も近い空間を対象として、使用者である「自分」の趣味趣向を与件としてデザインを試み、人の「主観」を考慮した空間のデザインについて学ぶ。また、制作のプロセスにおいて見えてくる構造や仕上げ、設備などについても平行して学ぶ。成績は定期試験をおこなわず作品の成果を評価する。なお、本講座は商業施設士補資格の指定教科である。							
学習目的	インテリア・空間デザインに関わる「基礎知識と基礎技術」を身につけることが、本講座の学習目的である。							
到達目標	製図のルールの理解、透視図法の習得、建築などに関わる基礎的な知識の習得、および、主観を考慮してデザインする能力の習得が、目的達成のための到達目標である							
授業計画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス 表現基礎Ⅰ 製図		授業内容についてのガイダンス 空間デザインの領域と業務についての解説				山本	
第2回			製図用具についての解説					
第3回	表現基礎Ⅰ 製図		線の練習				竹中	
第4回								
第5回	表現基礎Ⅰ 製図		線の練習				山本	
第6回								
第7回	表現基礎Ⅰ 製図		文字の練習				竹中	
第8回								
第9回	表現基礎Ⅰ 製図		三面図の練習 相關体				山本	
第10回								
第11回	表現基礎Ⅰ 製図		立体の把握 模型				竹中	
第12回								
第13回	表現基礎Ⅰ 製図		立体の把握 模型				山本	
第14回								
第15回	表現基礎Ⅰ 図法		アイソメ図の理解				竹中	
第16回								
第17回	表現基礎Ⅰ 図法		平面図とパースペクティブドローイング				山本	
第18回								
第19回	表現基礎Ⅰ 図法		パースペクティブドローイング 一点透視図				竹中	
第20回								
第21回	表現基礎Ⅰ 図法		パースペクティブドローイング 一点透視図				山本	
第22回								
第23回	表現基礎Ⅰ 図法		パースペクティブドローイング 一点透視図				竹中	
第24回								
第25回	表現基礎Ⅰ 図法		パースペクティブドローイング 二点透視図				山本	
第26回								
第27回	表現基礎Ⅰ 図法		パースペクティブドローイング 二点透視図				竹中	
第28回								
第29回	表現基礎Ⅰ 図法		パースペクティブドローイング 二点透視図				山本	
第30回								

平成26年度 シラバス

第31回	デザインⅠ 住まいのデザイン	実測実習	竹中
第32回			
第33回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリア計画 人間工学の理解	山本
第34回			
第35回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリア計画 木造建築の構造の理解と平面図の作成	竹中
第36回			
第37回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリア計画 木造建築の構造の理解と平面図の作成	山本
第38回			
第39回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリア計画 木造建築の構造の理解と平面図の作成	竹中
第40回			
第41回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	木造建築の仕上の理解と展開図の作成	山本
第42回			
第43回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	木造建築の仕上の理解と展開図の作成	竹中
第44回			
第45回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	模型制作	山本
第46回			
第47回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	模型制作	竹中
第48回			
第49回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	模型制作	山本
第50回			
第51回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	模型制作	竹中
第52回			
第53回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリアエレメントの理解とパースペクティブドローイングの作成	竹中
第54回			
第55回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリアエレメントの理解とパースペクティブドローイングの作成	山本
第56回			
第57回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリアエレメントの理解とパースペクティブドローイングの作成	山本
第58回			
第59回	デザインⅠ 住まいの計画とデザイン	インテリアエレメントの理解とパースペクティブドローイングの作成	竹中
第60回			
教科書	「インテリアコーディネータハンドブック技術編, (社)インテリア産業協会」		
参考書	「新版 新しい建築製図, 編集委員会編」		
成績評価	単位認定 50 点以上 作品の成果による評価		
授業時間 外の学習	「予習内容」生活空間の構造や素材について観察しておく 「復習内容」主体的な制作をおこない, 特に表示技能の修得に努める		
履修の ポイント	欠席しないこと, 課題は提出期限を厳守すること, 期限外は減点の対象とする		
オフィス ・アワー	9:00~17:50 (担当授業時間と研究日および学生募集出張や担当事務業務時間を除く)		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅡ		担当者	松村誠一・佐野広章		学科	アート・デザイン学科		開講期	後期
区分	専門科目	必修	単位	4単位		学年	1学年		曜日	
			(時間)	(120時間)					時限	
授業の概要	本授業は絵画やイラストレーションを作品制作を通して追求して行く。この二つの分野は方向性に違いはあっても、一つの画面に対して作業を行い、表現していく点では共通しており、それぞれに吸収し合える面も多い。希望分野により技法を選択し、自分の表現したい世界観を具現化するために必要な基礎技術や、画材等の知識についても学習していく。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。									
学習目的	絵画とイラストレーションのそれぞれの分野における表現方法の追求と修得。 一定の条件下での制作を経て、各自の表現したいオリジナル作品についても取り上げていく。									
到達目標	○ 与えられたテーマに対する理解とその表現 ○ 様々な表現手段の修得 ○ 展示を意識した作品制作と展示スペースに対する構成力									
授 業 計 画										
回	主 題		授 業 内 容					備考		
第1回 第2回	イメージ研究 ①		オリエンテーション・課題内容説明 鉛筆によるモノクローム作品の制作 アイデアスケッチ開始							
第3回 第4回	イメージ研究 ②		アイデアスケッチチェック 制作作業							
第5回 第6回	イメージ研究 ③		制作作業							
第7回 第8回	イメージ研究 ④		制作作業							
第9回 第10回	イメージ研究 ⑤		制作作業							
第11回 第12回	イメージ研究 ⑥		制作作業							
第13回 第14回	イメージ研究 ⑦		仕上げ・提出							
第15回 第16回	技法研究 ①		●画材の基礎、マチエール研究、 画材説明、他							
第17回 第18回	技法研究 ②		制作作業							
第19回 第20回	技法研究 ③		制作作業							
第21回 第22回	技法研究 ④		制作作業							
第23回 第24回	技法研究 ⑤		制作作業							
第25回 第26回	技法研究 ⑥		制作作業							
第27回 第28回	技法研究 ⑦		仕上げ・提出							
第29回 第30回 第31回 第32回	オリジナル作品制作 ① ②		29回 30回	●リアルイラストレーシ ョン エスキースチェック		31回 32回	●CGイラスト イメージ画 アイデアスケッチ エスキースチェック			
第33回 第34回 第35回 第36回	オリジナル作品制作 ③ ④		33回 34回	制作作業		35回 36回	制作作業			

平成26年度 シラバス

第37回 第38回 第39回 第40回	オリジナル作品制作 ⑤ ⑥	37回 38回	制作作業	39回 40回	制作作業	
第41回 第42回 第43回 第44回	オリジナル作品制作 ⑦ ⑧	41回 42回	制作作業	43回 44回	制作作業	
第45回 第46回 第47回 第48回	オリジナル作品制作 ⑨ ⑩	45回 46回	●トリックアート イメージ画 アイデアスケッチ エスキースチェック	47回 48回	制作作業	
第49回 第50回 第51回 第52回	オリジナル作品制作 ⑪ ⑫	49回 50回	制作作業	51回 52回	制作作業	
第53回 第54回 第55回 第56回	オリジナル作品制作 ⑬ ⑭	53回 54回	制作作業	55回 56回	制作作業	
第57回 第58回 第59回 第60回	オリジナル作品制作 ⑮ ⑯	57回 58回	制作作業 仕上げ・提出	59回 60回	制作作業 仕上げ・提出	
教科書	使用しない					
参考書	使用しない。※プリント等を配布する事がある。					
成績評価	単位認定 50 点以上 実技100%					
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める					
履修の ポイント	作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。出席、授業態度等についても重視する。					
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館1F 111研究室、2F 121研究室					

平成26年度 シラバス

科目名	アートデザインⅡ (C)		担当者	三友・吉沢	学科	ア-ト・デ-ザ-イン学科	開講期	後期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	1 学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	本授業ではアートデザインⅠを受けて、更に専門的に学んでいく。基礎技法の更なる修得及びマンガ制作の核とも言えるネーム作業のノウハウについて学び、プロットの立て方、ストーリー展開、ページ割り、コマ割りについて等様々なスキルを身につけていく。 共通テーマによる制作を通して個人の感性の違いについても理解を深める。 (シラバスの内容・実施順については状況により変更する場合がある。)							
学習目的	制作するマンガ作品を持ち込みや投稿に耐え、やがてはプロとしてデビューすることも視野に入れられるレベルとしていく。そのための知識・技術を授業を通して学び、自ら身につけていくことを目的としている。							
到達目標	・基礎技法修得。 ・キャラクターやストーリーについての理解。 ・ネーム作業のノウハウの理解。 ・与えられたテーマによるストーリー作品のクオリティーアップ。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	作品Ⅰ①		テーマによる1ページイラスト・マンガ					
第2回	作品Ⅰ②		テーマによる1ページイラスト・マンガ					
第3回	作品Ⅰ③		テーマによる1ページイラスト・マンガ					
第4回	作品Ⅰ④		テーマによる1ページイラスト・マンガ (完成・提出・講評)					
第5回	作品Ⅱ①		テーマによる5ページマンガ					
第6回	作品Ⅱ②		テーマによる5ページマンガ					
第7回	作品Ⅱ③		テーマによる5ページマンガ					
第8回	作品Ⅱ④		テーマによる5ページマンガ					
第9回	作品Ⅱ⑤		テーマによる5ページマンガ					
第10回	作品Ⅱ⑥		テーマによる5ページマンガ					
第11回	作品Ⅱ⑦		テーマによる5ページマンガ					
第12回	作品Ⅱ⑧		テーマによる5ページマンガ					
第13回	作品Ⅱ⑨		テーマによる5ページマンガ					
第14回	作品Ⅱ⑩		テーマによる5ページマンガ (完成・提出・講評)					
第15回	作品Ⅲ①		オリジナル16ページマンガ (プロット)					
第16回	作品Ⅲ②		オリジナル16ページマンガ (プロット)					
第17回	作品Ⅲ③		オリジナル16ページマンガ (ネーム)					
第18回	作品Ⅲ④		オリジナル16ページマンガ (ネーム)					

平成26年度 シラバス

第19回	作品Ⅲ⑤	オリジナル16ページマンガ（ネーム）	
第20回	作品Ⅲ⑥	オリジナル16ページマンガ（ネーム）	
第21回	作品Ⅲ⑦	オリジナル16ページマンガ（下絵）	
第22回	作品Ⅲ⑧	オリジナル16ページマンガ（下絵）	
第23回	作品Ⅲ⑨	オリジナル16ページマンガ（下絵）	
第24回	作品Ⅲ⑩	オリジナル16ページマンガ（下絵）	
第25回	作品Ⅲ⑪	オリジナル16ページマンガ（ペン入れ）	
第26回	作品Ⅲ⑫	オリジナル16ページマンガ（ペン入れ）	
第27回	作品Ⅲ⑬	オリジナル16ページマンガ（ペン入れ）	
第28回	作品Ⅲ⑭	オリジナル16ページマンガ（仕上げ）	
第29回	作品Ⅲ⑮	オリジナル16ページマンガ（仕上げ）	
第30回	作品Ⅲ⑯	オリジナル16ページマンガ（完成、提出、講評）	
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上		
授業時間外の学習	必ず期限内に提出するために、授業時間外でも自主的に作品の構想、制作を進めること。		
履修のポイント	作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。授業態度、出席状況、作品の完成度等を重要視する。		
オフィス・アワー			

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅡ (G)		担当者	三関 努 小松原 洋生	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	アート・デザインⅡ (G) では、アート・デザインⅠ (G) に続き、更に実践的技術と専門的知識を身につけるべく授業展開を図る。特に各ジャンル別のプレゼンテーションテクニック、DTP入稿の為の知識と技術を養い、実際のデザインの現場をシュミレーションすることで、プロへの意識を感じ取り、更にはグラフィックデザイナーとしての領域での実践力を身につける。							
学習目的	デザインって面白い！そんな感動を授業を通して感じ取らせたい。テーマから発想し、コンセプトを導き出し、表現の為の構成要素へのアイデアの生み出し方を理解することで、クリエイターとして、そしてグラフィックデザインに対しての創作意欲と情熱を持たせる。							
到達目標	◆業界におけるグラフィックデザイナーの役割とその発想・制作プロセスを明確に理解することで、更なる発想力を身につける。 ◆業界の全体像、その仕組み、戦略などについて理解を更に深める。 ◆DTPの為の操作技術を身につけ、発想を具体的に美しく表現できるようになる。更に応用力を身につける。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	セールス・プロモーション(SP) デザイン[1] SPの概要説明 パッケージデザインの概要説明		広告とセールス・プロモーション及びパッケージデザインに関するレクチャー。 パッケージデザインの概要説明 スナック菓子の新パッケージデザインを考える。 内容・タイトル・メインビジュアル・全体レイアウトを考えサムネイルに反映する。				三関	
第3回 第4回	SPデザイン[2] パッケージデザイン		発想からサムネイルへ。内容・タイトル・メインビジュアル・全体レイアウトを考えサムネイルに反映する。				小松原	
第5回 第6回	SPデザイン[3] パッケージデザイン		サムネイルから構成要素（ビジュアル・タイトルなどの文字要素）の制作へ。				三関	
第7回 第8回	SPデザイン[4] パッケージデザイン		構成要素（ビジュアル・タイトルなどの文字要素）の制作へ。				小松原	
第9回 第10回	SPデザイン[5] パッケージデザイン		MACによるカンパ制作の継続				三関	
第11回 第12回	SPデザイン[6] パッケージデザイン		MACによるカンパ制作の継続				小松原	
第13回 第14回	SPデザイン[7] パッケージデザイン		仕上げ・デザインを厚紙にプリント出力し、パッケージを立体に仕上げる。 ●パッケージデザインをした新製品のポスター等制作プロセスの概要説明。				三関	
第15回 第16回	SPデザイン[8] ポスター&POPデザイン		先に制作したパッケージをもとに、新発売のポスター及びアイキャッチャーとしてのPOPを考え、デザインする。ポスターでのパッケージの表現方法、POP配置等を含めサムネイルを考える。				小松原	
第17回 第18回	SPデザイン[9] ポスター&POPデザイン		サムネイルからビジュアルなど各構成要素の制作。 ●広告レクチャー				三関	
第19回 第20回	SPデザイン[10] ポスター&POPデザイン		サムネイルからビジュアルなど各構成要素の制作。				小松原	
第21回 第22回	SPデザイン[11] ポスター&POPデザイン		カンパ制作 ●広告レクチャー				三関	
第23回 第24回	SPデザイン[12] ポスター&POPデザイン		カンパ制作				小松原	
第25回 第26回	SPデザイン[13] ポスター&POPデザイン		カンパ制作の継続・仕上げ ポスターのプリント出力後にPOPを貼り込む				三関	
第27回 第28回	SPデザイン[14] ポスター&POPデザイン		プレゼンテーションの実施 作品提出（作品3種（パッケージ・ポスター・POP）・サムネイル・企画書）講評 ●次の新課題 公共広告概要説明				小松原	
第29回 第30回	公共広告デザイン[1]		B3中約り広告をデザインする。 発想～アイデアスケッチ～サムネイル制作～カンパ制作				三関	
第31回 第32回	公共広告デザイン[2]		発想～アイデアスケッチ～サムネイル制作～カンパ制作 ●コピーライティングレクチャー（キャッチコピーの発想の要点）				小松原	

平成26年度 シラバス

第33回 第34回	公共広告デザイン[3]	発想～サムネイル制作（担当講師に確認後）～カンパ制作 ビジュアルの制作、キャッチコピーなどコピーライティングを行う。	三関
第35回 第36回	公共広告デザイン[4]	発想～サムネイル制作（担当講師に確認後）～カンパ制作 ビジュアルの制作、キャッチコピーなどコピーライティングを行う。	小松原
第37回 第38回	公共広告デザイン[5]	制作の継続	三関
第39回 第40回	公共広告デザイン[6]	制作の継続 広告のレクチャー(3)	小松原
第41回 第42回	公共広告デザイン[7]	制作の継続	三関
第43回 第44回	公共広告デザイン[8]	プレゼンテーションの実施 作品+企画書・コンセプトシートの提出 講評 ●次の新課題 化粧品雑誌広告についての概要説明	小松原
第45回 第46回	化粧品の雑誌広告デザイン [1]	市販されている化粧品の中からテーマを決め、雑誌見開きページのデザインをする。 発想～サムネイル制作	三関
第47回 第48回	化粧品の雑誌広告デザイン [2]	発想～サムネイル制作 担当講師のサムネイルでの承認を得てから、MACによる制作に入る。	小松原
第49回 第50回	化粧品の雑誌広告デザイン [3]	発想～サムネイル制作 担当講師のサムネイルでの承認を得てから、MACによる制作に入る。	三関
第51回 第52回	化粧品の雑誌広告デザイン [4]	メインビジュアル・文字要素等の構成要素を考え、制作する。	小松原
第53回 第54回	化粧品の雑誌広告デザイン [5]	メインビジュアル・文字要素等の構成要素を考え、制作する。	三関
第55回 第56回	化粧品の雑誌広告デザイン [6]	MACによる制作の継続	小松原
第57回 第58回	化粧品の雑誌広告デザイン [7]	MACによる制作の継続 仕上げ・プリント	三関
第59回 第60回	化粧品の雑誌広告デザイン [8]	プレゼンテーションの実施 作品提出・講評 学生による授業評価	小松原
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	1. 平常点（学習態度） 2. 作品点（完成度・オリジナリティー・提出期限） 3. プレゼンテーション 単位認定 50 点以上 上記1～3の総合評価が50点（%）以上を獲得した学生に単位を認定する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	与えられた課題について授業前に十分に資料に目を通し理解しておく事。また課題提出後においても指摘された内容について修正を加える等、作品のクオリティーを高める努力を怠らない事。		
履修の ポイント	授業では、デザイン業界の現場で実際に多く取り組んでいる内容を中心に授業を展開。毎回、進行業況に合わせた制作プロセスの説明がありますので、1回1回の授業が大切です。休まず出席して下さい。※特にデザインに関するレクチャーやMACの操作方法については、専用のノートを用意し書き留めること。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館3F 131研究室（小松原）		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅡ		担当者	新野見豊子・久保田恵美子		学科	アート・デザイン学科		開講期	後 期
区分	専門科目	必修	単位 (時間)	4 単 位 120時間		学年	1学年		曜日 時限	
授業の概要	ファッションⅠで学んだ技術、知識を基に、実物製作。 ワンピース、ツーピースなどを 各ファッションショーに向けて制作。また、一年間のまとめとして進級作品にも取り込む。 ・原則は 曜→新野見 / 曜→久保田 で行うが内容に応じて変更する場合があります。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行ない、定期試験は実施致しません。									
学習目的	広い範囲での 服飾の専門的知識や技術・知識を習得することを目的とする。									
到達目標	被服に関する総合的な知識と製作技術を修得し、さらに、創造力と美的感性を養う。									
授 業 計 画										
回	主 題		授 業 内 容						備 考	
第1回 第2回	ワンピース		デザイン／製図／裁断						新野見	
第3回 第4回	ツーピース		製図／裁断						久保田	
第5回 第6回	ワンピース		裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い						新野見	
第7回 第8回	ツーピース		裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い						久保田	
第9回 第10回	ワンピース		本縫い						新野見	
第11回 第12回	ツーピース		・						久保田	
第13回 第14回	ワンピース		・ 完成させ作品提出						新野見	
第15回 第16回	ツーピース		・ 完成させ作品提出						久保田	
第17回 第18回	ワンピース		デザイン／製図						新野見	
第19回 第20回	ツーピース		デザイン／製図						久保田	
第21回 第22回	ワンピース		裁断／仮縫い／パターンの修正等						新野見	
第23回 第24回	ツーピース		裁断／仮縫い／パターンの修正等						久保田	
第25回 第26回	ワンピース		本縫い						新野見	
第27回 第28回	ツーピース		・						久保田	
第29回 第30回	ワンピース		・						新野見	
第31回 第32回	ツーピース		・ 仕上げ／完成／作品提出						久保田	
第33回 第34回	ワンピース		・ 仕上げ／完成／作品提出						新野見	
第35回 第36回	進級製作		素材選び（アパレル見学予定）						久保田	

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	進級制作	デザイン 彩色	新野見
第39回 第40回	進級制作	製 図	久保田
第41回 第42回	進級制作	製 図 / 裁 断	新野見
第43回 第44回	進級制作	裁断／仮縫い／パターンの修正等	久保田
第45回 第46回	進級制作	本 縫 い	新野見
第47回 第48回	進級制作	・	久保田
第49回 第50回	進級制作	・	新野見
第51回 第52回	進級制作	・	久保田
第53回 第54回	進級制作	・	新野見
第55回 第56回	進級制作	・	久保田
第57回 第58回	進級制作	・ 仕上げ 完成	新野見
第59回 第60回	進級制作	作品のコーディネート発表→撮 影→作品提出／小テスト	久保田
教科書	使用しない		
参考書	文化ファッション体系 服飾造形講座		
成績評価	単位認定 50 点以上 実技課題（作品の独創性、センス、技術力、完成度 等）・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	常日頃よりファッションの動向に目を向け、参考となる資料収集や素材の研究を行う		
履修の ポイント	実技ですので、特段の理由が無い限り休まず出席して下さい。		
オフィス ・アワー	随 時 （1 2 4 研究室）		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅡ（S）		担当者	山本 博一 竹中 義明		学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	必修	単位	4単位		学年	1学年	曜日	
			（時間）	（120時間）				時限	
授業の概要	インテリア・空間デザインの領域では、個人を対象としたインテリア空間から社会を包括する都市空間まで、人々に関わる様々な空間を対象とすることとなる。この講座では、アート・デザインⅠで取組んだ住空間デザインに関わる技術と知識をベースに、小規模な商業的空間を対象として、第三者が共感できるような空間のデザインについて学ぶ。表現技術としてのCADの習得、主観的なイメージを客観表現するための手法「イメージスケール」の理解とデザインへの応用方法の習得が軸となる。授業では、ディスプレイ空間や物販店、飲食店を題材とし、特定のテーマやイメージが共感できる空間を企画、計画、設計して、プレゼンテーションボードにまとめる。また、インテリア・空間デザインに関わる安全や法規、経営的な知識も習得し、空間デザインの実践的な応用力を養う。アート・デザインⅡの授業では、CADと第三者が共感できる環境づくり、すなわち客観性のある空間デザインについて学ぶ。なお本講座は商業施設士補資格の指定教科である。								
学習目的	「客観性」のあるデザインを創造する力を身につけることが、当該講座の学習目的である。								
到達目標	CADの習得、および、調査からキーワードを抽出したイメージ表現力の習得、機能や要求を考慮した共感性のあるデザイン力の習得と経営的な知識の習得が、目的達成のための到達目標である								
授 業 計 画									
回	主 題		授 業 内 容					備考	
第1回 第2回	ガイダンス 表現基礎Ⅱ CAD		CADの概念 基本操作の習得					山本	
第3回 第4回	表現基礎Ⅱ CAD		作図演習					竹中	
第5回 第6回	表現基礎Ⅱ CAD		作図課題 平面図の制作					山本	
第7回 第8回	表現基礎Ⅱ CAD		作図課題 展開図の制作					竹中	
第9回 第10回	表現基礎Ⅱ CAD		作図課題 アイソメ図の制作					山本	
第11回 第12回	表現基礎Ⅱ CAD		作図課題 アイソメ図の制作					竹中	
第13回 第14回	表現基礎Ⅱ CAD		作図課題 パース画の制作					山本	
第15回 第16回	表現基礎Ⅱ CAD		作図課題 パース画の制作					竹中	
第17回 第18回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		空間によるコミュニケーションの理解 企業研究／商品動向調査 イメージ伝達／共有の手法の理解と制作					山本	
第19回 第20回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		ディスプレイの計画 図面の制作					竹中	
第21回 第22回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		図面の制作					山本	
第23回 第24回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		図面の制作					竹中	
第25回 第26回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		模型の制作					山本	
第27回 第28回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		模型の制作					竹中	
第29回 第30回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		模型の制作					山本	
第31回 第32回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		完成予想図（パース画）の制作					竹中	
第33回 第34回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		完成予想図（パース画）の制作					山本	
第35回 第36回	デザインⅡ ディスプレイデザイン		完成予想図（パース画）の制作					竹中	

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	デザインⅡ ショップデザイン	空間によるコミュニケーションの理解Ⅱ ブランド研究／立地等環境の調査	山本
第39回 第40回	デザインⅡ ショップデザイン	機能とゾーニング及び動線計画	竹中
第41回 第42回	デザインⅡ ショップデザイン	RC構造／S造と設備の理解 図面の制作	山本
第43回 第44回	デザインⅡ ショップデザイン	RC構造／S造と設備の理解 図面の制作	竹中
第45回 第46回	デザインⅡ ショップデザイン	模型の制作	山本
第47回 第48回	デザインⅡ ショップデザイン	模型の制作	竹中
第49回 第50回	デザインⅡ ショップデザイン	模型の制作	山本
第51回 第52回	デザインⅡ ショップデザイン	模型の制作	竹中
第53回 第54回	デザインⅡ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	山本
第55回 第56回	デザインⅡ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	竹中
第57回 第58回	デザインⅡ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	山本
第59回 第60回	デザインⅡ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	竹中
教科書	「インテリアコーディネータハンドブック技術編、（社）インテリア産業協会」		
参考書	「新版 新しい建築製図、編集委員会編」		
成績評価	単位認定50点以上 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	「予習内容」生活空間の構造や素材、および収まりなどについて観察をしておく 「復習内容」主体的な制作をおこない技能修得に努める		
履修の ポイント	欠席しないこと。課題は提出期限を厳守すること。期限外は減点の対象とする。		
オフィス ・アワー	9:00～17:50（担当授業時間と研究日、及び学生募集出張や担当事務業務時間を除く）		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅢ		担当者	松村誠一・佐野広章	学科	ア-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	イラストレーション・絵画Ⅰ・Ⅱで習得した多様な表現と知識・技術を更に追求する。各テーマごとに独自の表現ができるよう、技法にも配慮して授業を進める。それと同時に、用いられた表現が一人よがりなものとならないようチェックし、第三者の評価を受けるに値する、展示に耐えるレベルを意識していく。 また、各自が後期における卒業制作も意識していけるような授業展開を行う。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	各々が持っている表現に対する欲求を、適確な形で表現できるようになる事。 そして、それを実現するための訓練を目的の一つとしている。							
到達目標	○ 適確な技術に裏打ちされた表現方法の修得 ○ 構成力、表現力、完成度等における充実							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	課題Ⅰ ①		イラストマップ				前提講義 エスキース開始	
第3回 第4回	課題Ⅰ ②		イラストマップ					
第5回 第6回	課題Ⅰ ③		イラストマップ					
第7回 第8回	課題Ⅰ ④		イラストマップ				仕上げ・提出	
第9回 第10回	課題Ⅱ ①		4コマストーリーイラスト				前提講義 エスキース開始	
第11回 第12回	課題Ⅱ ②		4コマストーリーイラスト					
第13回 第14回	課題Ⅱ ③		4コマストーリーイラスト					
第15回 第16回	課題Ⅱ ④		4コマストーリーイラスト				仕上げ・提出	
第17回 第18回	技法研究 ①		キャンパスにコラージュ、着彩				前提講義 エスキース開始	
第19回 第20回	技法研究 ②		キャンパスにコラージュ、着彩					
第21回 第22回	技法研究 ③		キャンパスにコラージュ、着彩					
第23回 第24回	技法研究 ④		キャンパスにコラージュ、着彩					
第25回 第26回	技法研究 ⑤		キャンパスにコラージュ、着彩					
第27回 第28回	技法研究 ⑥		キャンパスにコラージュ、着彩				仕上げ・提出	
第29回 第30回	課題Ⅲ ①		飛び出すイラスト				前提講義 エスキース開始	
第31回 第32回	課題Ⅲ ②		飛び出すイラスト					
第33回 第34回	課題Ⅲ ③		飛び出すイラスト					
第35回 第36回	課題Ⅲ ④		飛び出すイラスト					

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	課題Ⅲ ⑤	飛び出すイラスト		
第39回 第40回	課題Ⅲ ⑥	飛び出すイラスト	仕上げ・提出	
第41回 第42回	課題Ⅳ ①	オリジナル作品	前提講義 エスキース開始	
第43回 第44回	課題Ⅳ ②	オリジナル作品		
第45回 第46回	課題Ⅳ ③	オリジナル作品		
第47回 第48回	課題Ⅳ ④	オリジナル作品		
第49回 第50回	課題Ⅳ ⑤	オリジナル作品		
第51回 第52回	課題Ⅳ ⑥	オリジナル作品		
第53回 第54回	課題Ⅳ ⑦	オリジナル作品		
第55回 第56回	課題Ⅳ ⑧	オリジナル作品		
第57回 第58回	課題Ⅳ ⑨	オリジナル作品		
第59回 第60回	課題Ⅳ ⑩	オリジナル作品	仕上げ・提出	
教科書	特に使用しない。			
参考書	特に使用しない。			
成績評価	単位認定 50 点以上 実技100%			
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める			
履修の ポイント	作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。授業態度、出席状況等も重要視する。			
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館1F 111研究室、1号館2F 121研究室			

平成26年度 シラバス

科目名	アートデザインⅢ		担当者	田邊・吉沢・三友	学科	ア・ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	本授業ではアートデザインⅡを受けて、更に専門的に学んでいく。短編作品の構成・画面効果等について学習しながら、オリジナル作品の制作を行っていく。							
学習目的	制作するマンガ作品を「持ち込み」や「投稿」に耐え、やがてはプロとしてデビューすることも視野に入れられるレベルとしていく。そのための知識、技術を授業を通して学び、自ら身につけていくことを目的としている。							
到達目標	・基礎技法修得の確認。 ・様々な描法の確認。 ・ネーム作業のノウハウの修得。 ・オリジナルストーリー作品のクオリティーアップ。							
授 業 計 画								
回	主 題	授 業 内 容					備考	
第1回	作品 1	5 ページマンガ (私) / プロット						
第2回	作品 1	5 ページマンガ (私) / ネーム						
第3回	作品 1	5 ページマンガ (私) / ネーム						
第4回	作品 1	5 ページマンガ (私) / 下描き						
第5回	作品 1	5 ページマンガ (私) / 下描き						
第6回	作品 1	5 ページマンガ (私) / ペン入れ						
第7回	作品 1	5 ページマンガ (私) / ペン入れ・トーンワーク						
第8回	作品 1	5 ページマンガ (私) / 完成・提出・講評						
第9回	ストーリー研究	作品鑑賞・内容チェック						
第10回	ストーリー研究	作品分析						
第11回	ストーリー研究	作品分析						
第12回	ストーリー研究	作品分析・検討						
第13回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 発想・プロット						
第 1 4 回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 発想・プロット						
第15回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ネーム制作						
第16回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ネーム制作						
第17回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ネームチェック						
第18回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ネームチェック						

平成26年度 シラバス

第19回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ネームチェック	
第20回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ネームチェック	
第21回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 下描き	
第22回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 下描き	
第23回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 下描き	
第24回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 下描き	
第25回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ペン入れ	
第26回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ペン入れ	
第27回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / ペン入れ	
第28回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / トーンワーク	
第29回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / トーンワーク	
第30回	作品 2	オリジナル 2 4 ページマンガ / 完成・提出・講評	
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上		
授業時間 外の学習			
履修の ポイント	作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。授業態度、出席状況、作品の完成度等を重要視する。		
オフィス ・アワー			

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅢ (G)		担当者	三関 努 小松原 洋生	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位	4単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(120時間)			時限	
授業の概要	アート・デザインⅢ (G) では、グラフィックデザインの今日における重要性にスポットを当てながら、視覚を媒体として情報を伝えるグラフィックデザインの可能性、視覚表現のコミュニケーションという視点をもとに、サインやロゴ、印刷メディア含む映像メディアなどの幅広いスタンスでの理解を深めるとともに、時代が必要とするグラフィックデザインの領域、特に広告メディアにとっての大きな要素であるコンセプトの発想や各構成要素の表現などについても幅広く学んでいく。							
学習目的	マーケティング戦略的スタンス～広告表現コンセプト～キャッチフレーズ・ビジュアルなど表現アイデアの幅広い視点からの発想法を身につけ、制作の為に一連のプロセスを理解し、自分のものとして実践できること、またグラフィックデザイン業界に向けてのスキルと理解をより深めることで戦略的にも貢献でき、グラフィックデザイン業界							
到達目標	◆業界におけるグラフィックデザイナーの役割とその発想・制作プロセスを明確に理解することで、更なる発想力を身につける。 ◆業界のデザイナーの現場で難易度が高く、かつ大切な要素を授業テーマとした。理解することで現場での大きな自信に繋げる。 ◆DTPソフトの操作テクニックを更に習得していくことで、グラフィックデザインの表現領域を広め、スキルを深める。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [1]		新課題についての概要説明 CI・ブランディングについてのレクチャー。テーマ(モチーフとなる企業)の決定→シンボルマーク・ロゴタイプのデザインを考える→シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマークのアイデアスケッチ。				三関	
第3回 第4回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [2] シンボルマーク・ロゴタイプの制作		シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマークのアイデアスケッチ →ベシックエレメント(シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマーク)の制作				小松原	
第5回 第6回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [3]		ベシックエレメント(シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマーク)の制作 オリジナル及びフォントからのアレンジ→最低3点起こす→担当講師への確認→シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマークの決定				三関	
第7回 第8回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [4]		ベシックエレメント(シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマーク)の制作 オリジナル及びフォントからのアレンジ→最低3点起こす→担当講師への確認→シンボルマーク・ロゴタイプまたはロゴマークの決定→コーポレートカラーの設定				小松原	
第9回 第10回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [5]		ロゴマークの決定→コーポレートカラーの設定(DICCOLOR+CMYK)→ベシックエレメントの完成→アプリケーションの制作へ				三関	
第11回 第12回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [6]		アプリケーションの制作				小松原	
第13回 第14回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [7]		アプリケーションの制作				三関	
第15回 第16回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [8]		アプリケーションの制作→B2版へのレイアウトデザイン→プリント				小松原	
第17回 第18回	CI (コーポレート・アイデンティティ) [9]		CIプレゼンテーションの実施 作品+コンセプトシートの提出 講評 ●新課題 ブックデザインの概要説明アプリケーションの制作→B2版へのレイアウトデザイン→プリント				三関	
第19回 第20回	ブックデザイン [1]		エディトリアルデザイン(ブックデザイン)についての概要説明 各自自由に本のテーマを決める。サイズの見本となる本を用意する。 発想～サムネイル～ビジュアル・タイトルなど各構成要素についてアイデアを考える				小松原	
第21回 第22回	ブックデザイン [2]		サムネイル～ビジュアル・タイトルなど各構成要素についてアイデアを考える				三関	
第23回 第24回	ブックデザイン [3]		サムネイル～ビジュアル・タイトルなど各構成要素についてアイデアを考える				小松原	
第25回 第26回	ブックデザイン [4]		制作の継続 展開台紙(折りトンボ等)制作レクチャー 印刷入稿レクチャー →カンパ制作				三関	
第27回 第28回	ブックデザイン [5]		カンパ制作				小松原	
第29回 第30回	ブックデザイン [6]		カンパ制作				三関	
第31回 第32回	ブックデザイン [7]		制作の継続・B3版プレゼン用レイアウト仕上げ、及びカバー帯をプリントしたものを実際に本に巻く。完成した者から提出				小松原	

平成26年度 シラバス

第33回 第34回	新聞広告デザイン [1]	ブックデザインのプレゼンテーション実施 ●新聞広告レクチャー新聞全10段・清涼飲料カラー広告デザインの概要説明 発想～サムネイル制作	三関
第35回 第36回	新聞広告デザイン [2]	発想～サムネイル制作	小松原
第37回 第38回	新聞広告デザイン [3]	発想～サムネイル制作（担当講師に確認後）～カンパ制作 ビジュアルの制作、キャッチコピーなどコピーライティングを行う	三関
第39回 第40回	新聞広告デザイン [4]	各構成要素の制作（ビジュアルの制作及びコピーライティング）	小松原
第41回 第42回	新聞広告デザイン [5]	各構成要素の制作（ビジュアルの制作及び各種文字要素の配置など）	三関
第43回 第44回	新聞広告デザイン [6]	全体レイアウト・仕上げ・プリント	小松原
第45回 第46回	新聞広告デザイン [7]	プレゼンテーションの実施 作品提出・講評 ●新課題 卒業制作展ポスターの概要説明	三関
第47回 第48回	卒業制作展B2ポスターの制作 [1]	発想からサムネイルへ	小松原
第49回 第50回	卒業制作展B2ポスターの制作 [2]	サムネイル→全体レイアウトデザイン案 ビジュアル（手描き、またはOG）の制作	三関
第51回 第52回	卒業制作展B2ポスターの制作 [3]	ビジュアルの制作	小松原
第53回 第54回	卒業制作展B2ポスターの制作 [4]	ビジュアルの制作→継続制作上のポイント等の指導	三関
第55回 第56回	卒業制作展B2ポスターの制作 [5]	ビジュアルの制作→継続制作上のポイント等の指導	小松原
第57回 第58回	卒業制作展B2ポスターの制作 [6]	ビジュアルの制作→全体レイアウト	三関
第59回 第60回	卒業制作展B2ポスターの制作 [7]	全体レイアウト仕上げ 学生による授業評価	小松原
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	1. 平常点（学習態度） 2. 作品点（完成度・オリジナリティー・提出期限） 3. プレゼンテーションテクニック 単位認定 50 点以上 上記1～3の総合評価が50点（%）以上を獲得した学生に単位を認定する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	与えられた課題について授業前に十分に資料に目を通し理解しておく事。また課題提出後においても指摘された内容について修正を加える等、作品のクオリティーを高める努力を怠らない事。		
履修の ポイント	実際のデザイン制作現場での応用的扱い方の習得も含めて授業を展開。幅広い視点での発想法や発想したデザインを、自在に制作できるよう指導していきます。その為にも、デザイン、DTP関連の資料にも積極的に目を通し、作品制作の方法論と実戦感覚を養う努力をすること。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館3F 131研究室（小松原）		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅢ		担当者	新野見豊子・久保田恵美子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前 期
区分	専門科目	必修	単位 (時間)	4 単 位 1 2 0 時間	学年	2学年	曜日 時限	
授業の概要	基本的なアート・デザインⅠ、Ⅱでの技術を基にアンサンブル制作及び、知識と技術の習得。 * 原則は 曜→新野見 / 曜→久保田 で行なうが内容に応じて変更する場合があります。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行ない、定期試験は実施致しません。							
学習目的	衣服の歴史を概観した上で、アンサンブルについての知識や技術等について学ぶ。							
到達目標	衣服の歴史についての知識を得ながら、被服に関する総合的な知識と製作技術を修得し、さらに、創造力と美的感性を養う。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	アンサンブル①		授業についての説明。衣服についての歴史や知識。デザイン、素材について、製図、布の地直し等				新野見	
第3回 第4回	”		デザイン→製図→仮縫い→パターン修正→本縫い→完成				久保田	
第5回 第6回	”		”				新野見	
第7回 第8回	”		”				久保田	
第9回 第10回	”		”				新野見	
第11回 第12回	”		”				久保田	
第13回 第14回	”		”				新野見	
第15回 第16回	”		”				久保田	
第17回 第18回	”		”				新野見	
第19回 第20回	”		”				久保田	
第21回 第22回	”		”				新野見	
第23回 第24回	”		”				久保田	
第25回 第26回	”		”				新野見	
第27回 第28回	”		”				久保田	
第29回 第30回	”		” 作品提出				新野見	
第31回 第32回	アンサンブル②		デザイン→製図→仮縫い→パターン修正→本縫い→完成				久保田	
第33回 第34回	”		”				新野見	
第35回 第36回	”		”				久保田	

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	”	”	新野見
第39回 第40回	”	”	久保田
第41回 第42回	”	”	新野見
第43回 第44回	”	”	久保田
第45回 第46回	”	”	新野見
第47回 第48回	”	”	久保田
第49回 第50回	”	”	新野見
第51回 第52回	”	”	久保田
第53回 第54回	”	”	新野見
第55回 第56回	”	”	久保田
第57回 第58回	”	”	新野見
第59回 第60回	”	” 作品提出	久保田
教科書	使用しない		
参考書	文化ファッション体系 服飾造形講座		
成績評価	単位認定 50 点以上 実技課題(作品の技術力、完成度 等)・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	常日頃よりファッションの動向に目を向け、参考となる資料収集や素材の研究を行う		
履修の ポイント	特段の理由が無い限り休まず出席してください。1年時に作成・補正した自分の原型、ノートは必ず持参。		
オフィス -アワー	随 時 (124研究室)		

平成26年度 シラバス

科目名	アート・デザインⅢ		担当者	竹中・山本	学科	アート・デザイン	開講期	前期
区分	専門科目	必修	単位 (時間)	4単位 (120時間)	学年	2学年	曜日 時限	
授業の概要	インテリア・空間デザイン領域の業務では、施主や社会の要求に対して、産業の領域をクロスオーバーして魅力的な環境を提案することが求められる。空間は通常、建築やグラフィック、その他様々なデザイン領域が関連し合って構成されており、デザインには幅広い知識や技術が要求される。 この講座では、アート・デザインⅠとⅡおよびその他授業で学んだ知識や技術をベースに、空間デザインの実践的な応用力を養う。デザインの対象は、公と私および商業的要素が混在する空間とし、与件と調査で発見したテーマや相応しいイメージを具現化して空間をデザインする。また、それを題材に建築や施工、監理についても学ぶ。成果物として空間と各アイテムのデザインをまとめ、プレゼンテーションボードを制作する。尚、対象とする施設の都合を考慮し、日程は協議しなければならないが、施設の現地調査（見学）とプレゼンテーションを予定している。なお本講座は商業施設士補資格の指定教科である。							
学習目的	インテリア・空間デザインの「総合的な提案力」を身につけることが、当該講座の学習目的である。							
到達目標	与件を整理する力、調査を通じてキーワードを抽出する力、空間とそれに関わる重要アイテムをデザイン（企画）する力の習得が、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	ガイダンス デザインⅢ		ガイダンス、 商業施設の機能とデザインについて				山本	
第2回								
第3回	デザインⅢ		机上調査				竹中	
第4回								
第5回	デザインⅢ		現地調査（予定）					
第6回								
第7回	デザインⅢ		図面制作					
第8回								
第9回	デザインⅢ		図面制作					
第10回								
第11回	デザインⅢ		現地調査（予定）					
第12回								
第13回	デザインⅢ		図面制作					
第14回								
第15回	デザインⅢ		空間計画					
第16回								
第17回	デザインⅢ		空間計画					
第18回								
第19回	デザインⅢ		空間計画					
第20回								
第21回	デザインⅢ		空間計画					
第22回								
第23回	デザインⅢ		インテリアコーディネート					
第24回								
第25回	デザインⅢ		インテリアコーディネート					
第26回								
第27回	デザインⅢ		インテリアコーディネート					
第28回								
第29回	デザインⅢ		完成予想図（パース）の制作					
第30回								

平成26年度 シラバス

第31回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第32回			
第33回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第34回			
第35回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第36回			
第37回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第38回			
第39回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第40回			
第41回	デザインⅢ	空間デザインに関わるサイン等（グラフィックアイテム）の計画	
第42回			
第43回	デザインⅢ	空間デザインに関わるサイン等（グラフィックアイテム）の計画	
第44回			
第45回	デザインⅢ	空間デザインに関わるサイン等（グラフィックアイテム）の計画	
第46回			
第47回	デザインⅢ	空間デザインに関わるサイン等（グラフィックアイテム）の計画	
第48回			
第49回	デザインⅢ	空間デザインに関わるサイン等（グラフィックアイテム）の計画	
第50回			
第51回	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
第52回			
第53回	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
第54回			
第55回	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
第56回			
第57回	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
第58回			
第59回	デザインⅢ	講評会，現地にて（予定）	
第60回			
教科書	「インテリアコーディネータハンドブック販売編，（社）インテリア産業協会」		
参考書	「新版 新しい建築製図，編集委員会編」		
成績評価	単位認定 50 点以上 作品の成果による評価		
授業時間 外の学習	「予習内容」生活空間の構造や素材，収まり，および空間を構成する要素などについて観察をしておく 「復習内容」主体的な制作をおこない技能修得に努める		
履修の ポイント	欠席しないこと。課題は提出期限を厳守すること。期限外は減点の対象とする		
オフィス ・アワー	9:00～17:50（担当授業時間と研究日および学生募集出張や担当事務業務時間を除く）		

平成26年度 シラバス

科目名	スペースデザイン		担当者	山本 博一	学科	アト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	生活の場には、毎日の食事やジョギングをおこなう日常の空間と、まつりやセレモニーなどが生み出す非日常の空間が存在する。まつりなどの非日常空間は、地域や風土に根ざした独特の「しつらえ」によって場がつけられ、その意味や人々の感情などを共有させる装置となっている場合が多い。舞台芸術では、物語のテーマや登場人物の心の動きなどが、演技、造形、照明や音響などによって空間表現され、観客に共感させる。また、見本市などにおける企業ブースでは、企業の姿勢や製品のイメージなどが舞台芸術のごとく空間表現され、介在する人々に対してその理念や感覚の共有を求めている。この講座では、空間をひとつの表現媒体（メディア）として捉え、特定の題材について、第三者とイメージを共有するためのスペースデザインをおこない、五感を通じた「共感性」の創出について探求し、制作をおこなう。制作は1/1スケールの物を計画しており、施工や監理について基礎的なことも学ぶ。本講座は商業施設士補資格の指定教科となっている。							
学習目的	人間の五感を考慮して共感性をもった表現ができる能力を身につけることが、当該講座の学習目的である							
到達目標	抽象的な題材や理念などを解釈して造形テーマに置換できること、およびテーマにもとづいた造形表現ができるようになることが、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	ガイダンス 演出と造形の基礎 -1		日常空間と非日常空間について 題材の読み取りと表現の手法 演出空間の計画（イメージの醸成）、エスキス					
第3回 第4回	演出と造形の基礎 -2		エスキスとイメージの平面表現					
第5回 第6回	演出と造形の基礎 -3		エスキスとイメージの空間表現 立体的なエスキス（スタディ）、モデル制作					
第7回 第8回	演出と造形の基礎 -4		モデル制作					
第9回 第10回	演出と造形の基礎 -5		モデル制作 講評会					
第11回 第12回	スペースデザイン -1		非日常空間の計画（題材設定とイメージの構築） テーマ設定 役割分担（造形、照明映像、その他）					
第13回 第14回	スペースデザイン -2		非日常空間のデザイン エスキス					
第15回 第16回	スペースデザイン -3		非日常空間のデザイン イメージ図の作成					
第17回 第18回	スペースデザイン -4		非日常空間の制作 製作					
第19回 第20回	スペースデザイン -5		非日常空間の制作 製作					
第21回 第22回	スペースデザイン -6		非日常空間の制作 製作					
第23回 第24回	スペースデザイン -7		非日常空間の制作 製作					
第25回 第26回	スペースデザイン -8		非日常空間の制作 製作					
第27回 第28回	スペースデザイン -9		非日常空間の制作 セッティング、解体 講評会					
第29回 第30回	スペースデザイン -10		制作ノート、報告書のまとめ、総括					
教科書	使用しない							
参考書	「スペースデザイン論 小石新八監修」「ディスプレイデザイン 魚成祥一郎監修」							
成績評価	単位認定50点以上 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	「予習内容」舞台やテレビセット、ディスプレイなど演出された空間について観察をしておく 「復習内容」制作の軌跡を整理する							
履修のポイント	欠席しないこと。やむを得ず欠席する場合は次の授業までにその日の作業を進めておくこと。							
オフィス・アワー	9:00～17:50（担当授業時間と研究日、及び学生募集出張や担当事務業務時間を除く）							

平成26年度 シラバス

科目名	プロダクトデザイン		担当者	峰岸康之	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	商業施設士補 指定教科		(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	デザインするということは、ある目的を果たすために生産（プロダクト）される目に見える具体的な「もの」あるいは目に見えない仕組みや意識や思考などの「こと」の形成に対して向けられる活動であるということを理解し、講義と課題演習を通じて、デザインワークにおける情報共有や、コンセプトに基づく造形を進めていく基礎を学びます。							
学習目的	プロダクトデザインの社会的意義を理解し、目的に向かい「もの」や「こと」を形成していく基礎能力を修得する。							
到達目標	講義と演習課題により、プロダクトデザインの担うべき社会的役割を理解すること、環境の改善と生活文化の発展に貢献するための、目的に応じた多様な分析の着眼点や、造形へのアプローチの方法を修得することを目標とします。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス		ものづくりとプロダクトデザイン				課題 1	
第2回	素材の活用 1		限られた材料を生かしてつくる					
第3回	素材の活用 2		つくるプロセスの工夫と品質管理					
第4回	デザインビジネス		インダストリアルデザインの誕生と発展					
第5回	市場分析と情報共有 1		イメージ・スタイル セグメンテーション				課題 2	
第6回	市場分析と情報共有 2		ライフステージ セグメンテーション					
第7回	市場分析と情報共有 3		グレード・イメージ セグメンテーション					
第8回	意味を持つ造形 1		コンセプトに形を与えてつくる				課題 3	
第9回	意味を持つ造形 2		ターゲット、コンセプト絞り込む、コンセプトの共有					
第10回	機能を伴う造形 1		つかいやすいかたち 人間工学・ユニバーサルデザイン					
第11回	機能を伴う造形 2		住環境施設の内装設備計画 建築化照明と造作家具デザイン					
第12回	機能を伴う造形 3		商環境施設の内装設備計画 展示計画と什器デザイン					
第13回	自然の造形とデザイン		環境共生のデザイン					
第14回	デザインの未来		「もの」や「こと」のあるべき姿を考える					
第15回	総論		講評／まとめ					
教科書	独自の参考資料を作成配布し、参考文献、情報等は随時紹介します。							
参考書	デザインの輪郭 深沢直人（TOTO出版）							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題の提出（課題 1・課題 2・課題 3）より総合評価							
授業時間外の学習	課題制作には、配布する参考資料に加え、自ら情報収集することが大切です。							
履修のポイント								
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	ビジュアルデザイン		担当者	佐野広章	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	グラフィックデザインの専門知識と実践技術を学び、発想→サムネイル→カンパ制作→プレゼンテーション→入稿までのプロセスとテクニックを身につける。また、ターゲット層の研究・リサーチを行い、グラフィックデザインにおけるビジュアルの有効な役割を学び、戦略に合わせたデザインを実践する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	イラストレーション、絵画、マンガ、コミックイラストなどの実践で学んだ、個性的な発想力・構成力をグラフィックデザインの分野に応用し、ビジネスベースを基軸とした新しいビジュアル表現に挑戦する。また、制作者である個人をアピールする為に必要な販促ツールの作成技術を習得する。							
到達目標	○グラフィックデザインの役割と発想・制作プロセスを理解する ○写真の画像加工を主とした、グラフィックデザインにおけるビジュアルの役割を理解する ○戦略に合わせたデザインワークの見識を深める ○MAC・DTPの操作技術を習得し、具体的な表現と応用力を身につける							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	ブックカバーデザイン【1】		概要説明、リサーチ、サムネイル作成				作品画像データ10点を、初回授業時に用意	
第2回								
第3回	ブックカバーデザイン【2】		制作作業 Photoshopによる画像合成					
第4回								
第5回	ブックカバーデザイン【3】		制作作業 Illustratorによるロゴデザイン					
第6回								
第7回	ブックカバーデザイン【4】		制作作業					
第8回								
第9回	ブックカバーデザイン【5】		仕上げ、完成、プレゼンテーション					
第10回								
第11回	グリーティングカード【1】		クリスマスカード・年賀状デザイン ①Illustratorのパスを主としたデザイン ②写真合成を主としたデザイン 概要説明、サムネイル作成					
第12回								
第13回	グリーティングカード【2】		制作作業					
第14回								
第15回	グリーティングカード【3】		制作作業					
第16回								
第17回	グリーティングカード【4】		制作作業、デザインをカードに出力					
第18回								

平成26年度 シラバス

第19回			
第20回	グリーティングカード【5】	仕上げ、完成、プレゼンテーション	
第21回			
第22回	CDジャケットデザイン【1】	概要説明、リサーチ、サムネイル作成	
第23回			
第24回	CDジャケットデザイン【2】	制作作業 撮影、Photoshopによる写真合成	
第25回			
第26回	CDジャケットデザイン【3】	制作作業 Illustratorによるロゴデザイン	
第27回			
第28回	CDジャケットデザイン【4】	制作作業 Illustratorによるビジュアル作成	
第29回			
第30回	CDジャケットデザイン【5】	仕上げ、完成、プレゼンテーション	
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上 実技100%		
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める		
履修の ポイント	授業態度等も重要視する。作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 121研究室		

平成26年度 シラバス

科目名	WEBデザインⅠ		担当者	相馬 勉	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	今やグラフィックデザイナーにとって必要不可欠となったWeb作成知識の基礎であるHTMLのマークアップ及びCSSによるレイアウト指定を「Webクリエイター能力認定試験」の試験内容に合わせ、Web標準に対応したスキルを基礎から学習する。 その過程において、HTML、CSSに関する基本的な知識や簡単なWebページ作成能力から、フォーム、オブジェクトの配置といった応用的なWebページデザイン能力まで、Web業界では必須の知識をWebデザインを支える主たるツールであるDreamweaverを用いて身に付ける。 また、近年HTML5のサイトが増加傾向にある中、基礎的なHTML5の構造についても学習する。 ※授業の進度により、「サンプル問題とその解説」の作成時間が増減する場合があります。							
学習目的	近年誰でもWebページ作成が出来てしまうなか、グラフィックデザイナーとして企業ユースに沿う形のWebページを制作するために必要なXHTMLファイルのコーディング能力、基本的なデザイン能力、およびWebサイトを構築するために必要な基本的な能力を習得することが目標。							
到達目標	レイアウト構成の主たるCSSによるレイアウト指定の正しい利用方法を習得。 Webページのソースコードの正しい書き方を身に付けることで、アクセシビリティやユーザビリティを配慮した質の高いWebページ作成能力の習得。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	基礎知識 HTMLとXHTMLその1		ブラウザ、ドメイン、コーディング、画像など、Web制作の基本項目を解説。HTML/XHTMLの基本の学習、文字情報を設定する要素の学習。					
第2回	基礎知識 HTMLとXHTMLその1		ブラウザ、ドメイン、コーディング、画像など、Web制作の基本項目を解説。HTML/XHTMLの基本の学習、文字情報を設定する要素の学習。					
第3回	HTMLとXHTMLその2		本文を構成する要素の学習。					
第4回	HTMLとXHTMLその3		ブロックレベル要素の学習 その1。					
第5回	HTMLとXHTMLその4		ブロックレベル要素の学習 その2。					
第6回	HTMLとXHTMLその5		インライン要素の学習 その1。					
第7回	HTMLとXHTMLその6		インライン要素の学習 その2。					
第8回	HTMLとXHTMLその7		コメントと文字参照・バリデーションの学習。					
第9回	HTMLとXHTMLその8		小テスト。					
第10回	CSSその1		CSSとは。CSSの書き方・的用法の学習。					
第11回	CSSその2		各セレクター、プロパティの学習 その1。					
第12回	CSSその3		各セレクター、プロパティの学習 その2。					
第13回	CSSその4		スタイルの優先順位、CSSファイルの分割とファイル設計の学習。					
第14回	CSSその5		リセットスタイル、タイポグラフィスタイルの学習。					
第15回	CSSその6		ページごとに異なるスタイルの学習。					
第16回	CSSその7		CSSレイアウトの学習 その1。					
第17回	CSSその8		CSSレイアウトの学習 その2。					
第18回	CSSその9		CSSレイアウトの学習 その3。					

平成26年度 シラバス

第19回	CSSその10	小テスト。	
第20回	サンプル問題とその解説 その1	サンプル問題 第1回及び、解説	
第21回	サンプル問題とその解説 その1	サンプル問題 第1回及び、解説	
第22回	サンプル問題とその解説 その2	サンプル問題 第2回及び、解説	
第23回	サンプル問題とその解説 その2	サンプル問題 第2回及び、解説	
第24回	サンプル問題とその解説 その3	サンプル問題 第3回及び、解説	
第25回	サンプル問題とその解説 その3	サンプル問題 第3回及び、解説	
第26回	総合的なWebサイトの作成 その1	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第27回	総合的なWebサイトの作成 その2	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第28回	総合的なWebサイトの作成 その3	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第29回	総合的なWebサイトの作成 その4	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第30回	総合的なWebサイトの作成 その5	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成、提出。	
教科書	Webクリエイター能力認定試験スタンダード公式テキストブック		
参考書	「Dreamweaver CS5.5 スーパーリファレンス for Windows&Macintosh」		
成績評価	単位認定 50 点以上 授業態度、理解力及び、小テストの結果を重視する。授業態度50% 小テスト50%		
授業時間 外の学習	教科書をもとに授業内で学んだことの復習や、次回の授業へ向けての予習を行うこと。		
履修の ポイント	講習時には遅刻しないように注意すること。		
オフィス ・アワー			

平成26年度 シラバス

科目名	WEBデザインⅡ		担当者	相馬 勉	学科	7・ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	ここ数年の傾向として、ビジネスシーンで活用される多くのWebページは、見た目のインパクトよりも、ミニマルレイアウトと呼ばれるよりシンプルでかつ機能的なサイトや、マルチデバイス向けのレスポンシブサイトへと変遷している。その中で、前期に学習した基礎を元に、より実践的に検索エンジン対策の施されWebサイトの作成技術を学びつつWebページのテクニックと知識を取得する。またJAVASクリプトプラグインの一つである「jQueryプラグイン」を使用した動的コンテンツの基礎知識を学び、現場での即戦力となれるような応用力を身につける為の学習を行う。 ※授業の進度により、「総合的なWebサイトの作成」の時間が増減する場合があります。							
学習目的	近年Webサイト作成に必要なとなった検索エンジン対策等の基礎知識だけでなく、インタラクティブな機能を備えたjQueryプラグイン設置の基本操作を習得する。							
到達目標	検索エンジン上位表示への対策の施されたホームページ作成が出来るようになる。 インタラクティブな機能を備えたjQueryプラグインを駆使した見栄えのあるWebサイト作成が出来るようになる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	HTML/XHTML基礎の復習		前期授業で取得した全ての内容を元にした、基礎的なWebサイトの作成。					
第2回	HTML/XHTML基礎の復習		前期授業で取得した全ての内容を元にした、基礎的なWebサイトの作成。					
第3回	Webサイトの理解。商用サイトの解説及び、主な配置の説明		今、Webサイトに求められている内容の説明、Webページ構成の解説及び、現在の企業用Webサイトの主なレイアウトの説明及び、閲覧。					
第4回	Topページに必要とされる要素の解説		Topページ作成時における注意事項を解説した後、ホームページ掲載に必要な資料の収集。					
第5回	「SEO」対策の重要性の解説及び、「ユーザビリティ」等の必要性の解説		「SEO」に特化したホームページ構成の解説及び「ユーザビリティ」等の説明「ユーザビリティ」等を重視したホームページ構成の解説及び、簡易的なサイトの作成。					
第6回	「SEO」対策の重要性の解説及び、「ユーザビリティ」等の必要性の解説		「SEO」に特化したホームページ構成の解説及び「ユーザビリティ」等の説明「ユーザビリティ」等を重視したホームページ構成の解説及び、簡易的なサイトの作成。					
第7回	jQueryプラグインの設置 その1		jQueryプラグイン「ThickBox」の設置					
第8回	jQueryプラグインの設置 その2		jQueryプラグイン「スライドショー」の設置 その1					
第9回	jQueryプラグインの設置 その3		jQueryプラグイン「スライドショー」の設置 その2					
第10回	jQueryプラグインの設置 その4		jQueryプラグイン「ドロップダウンメニュー」の設置					
第11回	Flash基本操作の習得		Flashの概念と、Webサイトで使用されるシーンについての学習。 Flashコンテンツ制作にあたっての基本的な操作方法の習得及び、簡易的なアニメーションの作成。					
第12回	Flash基本操作の習得		Flashの概念と、Webサイトで使用されるシーンについての学習。 Flashコンテンツ制作にあたっての基本的な操作方法の習得及び、簡易的なアニメーションの作成。					
第13回	WebサイトのTopページ ビジュアル案作成その1		今までの授業で取得した全ての内容を元に、PhotoshopやIllustrator等を使い、ホームページのTopページデザインを作成。					
第14回	WebサイトのTopページ ビジュアル案作成その2		今までの授業で取得した全ての内容を元に、PhotoshopやIllustrator等を使い、ホームページのTopページデザインを作成。					
第15回	WebサイトのTopページ ビジュアル案作成その3		今までの授業で取得した全ての内容を元に、PhotoshopやIllustrator等を使い、ホームページのTopページデザインを作成。					
第16回	WebサイトのTopページ ビジュアル案作成その4		今までの授業で取得した全ての内容を元に、PhotoshopやIllustrator等を使い、ホームページのTopページデザインを作成。					
第17回	総合的なWebサイトの作成 その1		今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。					
第18回	総合的なWebサイトの作成 その2		今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。					

平成26年度 シラバス

第19回	総合的なWebサイトの作成 その3	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第20回	総合的なWebサイトの作成 その4	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第21回	総合的なWebサイトの作成 その5	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第22回	総合的なWebサイトの作成 その6	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第23回	総合的なWebサイトの作成 その7	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第24回	総合的なWebサイトの作成 その8	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第25回	総合的なWebサイトの作成 その9	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第26回	総合的なWebサイトの作成 その10	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第27回	総合的なWebサイトの作成 その11	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第28回	総合的なWebサイトの作成 その12	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第29回	総合的なWebサイトの作成 その13	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成。	
第30回	総合的なWebサイトの作成 その14	今までの授業で取得した全ての内容を元にした、Webサイトの作成、提出。	
教科書			
参考書	「Dreamweaver CS5 スーパーリファレンス for Windows&Macintosh」「スタイルシート&Web制作 知識とルール総まとめ」「これだけは覚えておきたい!スタイルシートの知識と技」		
成績評価	授業態度及び、作品の完成度を重視する。作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない		
授業時間外の学習	作品作成に必要な素材集め、資料集めなどを事前に済ませておくこと。		
履修のポイント	講習時には遅刻しないように注意すること。		
オフィス・アワー			

平成26年度 シラバス

科目名	イラストレーション技法		担当者	松村誠一	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	私たちが生活している社会では、多くの分野でイラストレーションが使用され大きな効果を上げています。芸術分野のイラストは自己表現を目的とするが、より多くの人たちに受け入れられる事も大切な要素となる。広告で使用するイラストには「情報を第三者に伝える」という目的があり、その他のデザイン分野においても目的に応じた表現が必要とされる。アクリル絵具による表現を中心に様々なイラストレーション技法を試みる。 ※本授業では作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	アクリル絵具、水彩絵具、コンテ、パステル等によるオリジナル作品の制作							
到達目標	主として手描き作業によりイラストレーションに必要な基礎技術を身につけ、表現効果に対する意識を養うことを目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	オリエンテーション		授業概要説明、課題説明、技法説明					
第2回	作品（Ⅰ）		アクリル絵具基礎技法					
第3回	作品（Ⅰ）		アクリル絵具基礎技法					
第4回	作品（Ⅰ）		アクリル絵具基礎技法				作品提出	
第5回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第6回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第7回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第8回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第9回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第10回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第11回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第12回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第13回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。					
第14回	リアルイラストレーション		鳥、花、動物、昆虫などを細密に描く。				作品提出	
第15回	CDジャケットのイラスト		CDジャケットのイラスト制作（エスキース、アイデアスケッチ）					
第16回	CDジャケットのイラスト		CDジャケットのイラスト制作（下描き）					
第17回	CDジャケットのイラスト		CDジャケットのイラスト制作（下描き）					
第18回	CDジャケットのイラスト		CDジャケットのイラスト制作（着色）					

平成26年度 シラバス

第19回	CDジャケットのイラスト	CDジャケットのイラスト制作（着色）	
第20回	CDジャケットのイラスト	CDジャケットのイラスト制作（着色）	
第21回	CDジャケットのイラスト	CDジャケットのイラスト制作（着色）	
第22回	CDジャケットのイラスト	CDジャケットのイラスト制作（仕上げ）	作品提出
第23回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（エスキース、アイデアスケッチ）	
第24回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（下描き）	
第25回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（下描き）	
第26回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（着色）	
第27回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（着色）	
第28回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（着色）	
第29回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（着色）	
第30回	ブックジャケットのイラスト	ブックジャケットのイラスト制作（仕上げ）	作品提出
教科書	使用しない。		
参考書	使用しない。		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題 100%評価		
授業時間 外の学習	「予習内容」資料収集を行い、作品の構想を練る。「復習内容」主体的な学習を行い、技術の習得に努める。		
履修の ポイント	授業態度、出席状況等も重要視する。		
オフィス ・アワー	111 研究室で随時行う。		

平成26年度 シラバス

科目名	絵本制作		担当者	なかむらしんいちろう	学科	アト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	「一寸法師」の昔話を基に絵本を作ります。粗筋は講師が用意し、学生は文章を考え登場人物・舞台設定をし、ストーリーボード、原寸ラフ、原画を描き編集後、印刷、出力したものを製本します。受講者全員が同一昔話を扱うので、互いの着想の差異からも新鮮な発見を得られます。最後に同一サイズで皆の絵本が揃い、出版社の一つのシリーズの様になります。毎回、様々な絵本の読み聞かせや講師の仕事内容を紹介します。途中、設定用紙・ストーリーボード等をチェックし、アドバイスを記入後、返却します。したがって、必ず設定日までの課題提出を厳守して下さい。							
学習目的	絵本制作を通して「本」についての知識を深め、製本技術を習得するとともに、物語を創作する意識を養おう。							
到達目標	一冊の絵本が出来るまでの工程を全て一人で出来るよう、制作を経験して身につける。卒制での創作絵本や今後のポートフォリオ制作等に活かせるよう、製本技術を覚える。昔話を絵本化することで、物語作りの基礎を学び、さらに自分ならではのオリジナリティーある作品制作を目指す。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容			備 考		
第1回	オリエンテーション		①講師の自己紹介②授業内容の説明③課題絵本の紹介④見開き(横書き128×360 縦書き180×256mm) ⑤32×40P(見返し含む)					
第2回	オリエンテーション		⑥アンケート記入提出⑦質疑応答⑧第2回プリント配布→記入			アンケート提出		
第3回	テキストの制作とキャラクター・舞台設定		①昔話の内容を基にストーリーを創作しテキストを練る。パソコンに保存②テキストを12×16場面に分割					
第4回	テキストの制作とキャラクター・舞台設定		③登場人物や物語の舞台背景のアイディアを数多くスケッチ			文章・登場人物・舞台設定表提出		
第5回	ストーリーボード制作		①一枚の紙に18×22コマ(表紙・裏表紙等含む)を取り物語全体の流れを一目で確認出来る一覧表制作(ストーリーボード)					
第6回	ストーリーボード制作		②完成後、提出しチェックを受ける(個別中間講評①)			ストーリーボード提出		
第7回	ラフ制作①		①ストーリーボードをコピーしミニ絵本制作②各ページ毎に文と絵を配置(片ページor見開き、構図や文章スペースを確保、画面をデザイン)					
第8回	ラフ制作①		③文と絵の関係を照合(文と絵の表現が一致しているか。絵によって視覚的に内容を物語っているか)					
第9回	ラフ制作②		引き続き、表紙 裏表紙 背表紙、見返し、及び本文のラフ制作					
第10回	ラフ制作②							
第11回	ラフ制作③		①ラフ本制作(めくることで、物語の展開を再確認。何度も通読し、修正・推敲を行う)					
第12回	ラフ制作③		②完成後、提出しチェックを受ける(個別中間講評②) ③次週、製本で用意するものを紹介			ラフ提出		
第13回	束見本製本		①製本準備②道具の説明③製本作業。角背上製本④束見本とは実際の仕上がりと同じ規格で製本した無地の見本			長い定規、カッター等、各自で用意。カッターマットも各自であるといい		
第14回	束見本製本		⑤終わらない場合、次週に持ち越し完成させる					
第15回	原画制作①		①印刷原稿について説明(トンボ・仕上がり寸法・断裁ズレ・裁ち落とし) ②手描きorCG、画法は自由			用紙、画材等、各自で用意		
第16回	原画制作①							
第17回	原画制作②		引き続き原画制作					
第18回	原画制作②							

平成26年度 シラバス

第19回	原画制作③	表紙 裏表紙 背表紙、見返し、及び本文の原画制作終了（約17~21枚）	各自、諸事情で制作が遅れた場合、自宅での制作もありえる。
第20回	原画制作③		
第21回	編集・印刷①	①原画をスキャン②パソコン上で文章や扉、奥付情報、表紙 裏表紙 背表紙をレイアウトし、印刷データ（版下）を制作③印刷	原画が終了していない学生は引き続き制作も可
第22回	編集・印刷①		
第23回	編集・印刷②	引き続き編集・印刷（プリンターは混雑が予想されます。早めに出力しましょう）	原画が終了していない学生は引き続き制作も可、終わり次第、編集・印刷へ
第24回	編集・印刷②		
第25回	絵本製本①	印刷した原稿を製本	長い定規、カッター、カットマット等、各自で用意
第26回	絵本製本①		
第27回	絵本製本②	引き続き製本し、完成	制作の遅れている学生も製本へ
第28回	絵本製本②		
第29回	講評会	①完成した絵本をお互い読み合う②自分の作品を発表し、全体講評③質疑応答④講評後、提出	絵本提出
第30回	講評会		
教科書	なし（必要に応じ資料プリントを配布。約40~50枚）		
参考書	「一寸法師」を絵本化した古今東西の市販絵本。		
成績評価	単位認定50点以上 授業への取り組み、中間講評、提出作品の期限日までの提出及び、その内容を総合的に評価します。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間外の学習			
履修のポイント	余裕を持った計画を立て、ゆっくり、でも着実に制作を進めて下さい。 制作に十分な時間をかければかけるほど、製本も含め、完成度の高い絵本になります。 仕事量が多く課せられる授業ですが、一冊の絵本が出来上がった時の達成感は格別です。		
オフィスアワー			

平成26年度 シラバス

科目名	写真表現		担当者	大日向基子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	デジタル一眼レフカメラの操作方法を理解する。人物、商品などを撮影し、ノートパソコンにて完成した写真を確認する。その過程でカメラ操作やライティング、配置バランス等の基礎的知識や技術を学習する。最終的には写真を用いた芸術表現として作品を完成させ、講評を行う。写真を用いた作品制作の可能性を広げるため、授業では著名な写真家やアーティストを紹介する。また積極的にフォトコンクール等に応募し、世の中に自分の表現を発信する姿勢を身につける。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	デジタル一眼レフカメラの操作方法を理解し、撮りたいイメージを作るにはどうしたら良いのかを自主的に考える。卒業制作やポートフォリオ制作に写真撮影の技術を効果的に役立てる。							
到達目標	写真という媒体への興味、関心を引き出す。写真撮影の基礎知識を実践に役立てると共に、ひらめきや即興性を養い、表現の幅を広げる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1-2回	カメラの操作方法		一眼レフカメラに触れて設定や操作方法を学ぶ データ確認・保存				前提講義	
第3-4回	カメラの操作方法		一眼レフカメラに触れて設定や操作方法を学ぶ データ確認・保存				周辺散策	
第5-6回	レンズ、構図、絞り、露出、シャッタースピードについて		望遠と広角レンズの違い、被写界深度、露出調整、ISO、絞り、シャッタースピードや黄金比などの説明とそれらを意識した撮影				スライドトーク	
第7-8回	フォトコンテストに応募しよう		さまざまなコンテストの紹介とそれらのテーマを意識した写真撮影				スライドトーク	
第9-10回	レタッチ		今まで撮影した作品を補正 (Photoshop)				フォトコンテスト用作品提出1 (データ)	
第11-12回	ライティング		ライトやレフ板の使用効果を知る				商品撮影	
第13-14回	人物撮影		互いに協力し合いさまざまな場所で集合写真を撮る				フォトコンテスト用作品提出2 (画像加工不可)	
第15-16回	講評会1		今まで撮影した写真の中から5点以上を選びプレゼンテーションを行う				作品提出	
第17-18回	自由制作		写真という媒体を更に大きな視点で捉え、作品に展開する。 *自分で撮影した写真を元に柔軟な発想で表現を展開する (加工可)				スライドトーク 個別面談	
第19-20回	自由制作		撮影・制作・印刷				印刷操作の理解	
第21-22回	自由制作		撮影・制作・印刷				印刷操作の理	
第23-24回	講評会2		自由制作課題のプレゼンテーションを行う				作品提出	
第25-26回	自由撮影		コンテストを意識した撮影・制作・印刷				印刷操作の理解	
第27-28回	自由撮影		コンテストを意識した撮影・制作・印刷				印刷操作の理解	
第29-30回	講評会3		プレゼンテーションを行う				フォトコンテスト用作品提出3 (データと印刷物)	
教科書	使用しない (必要に応じ資料を配布)							
参考書	現代写真論、世界写真史、深読み! 日本写真の超名作100、日本芸術写真史、明るい部屋～写真についての覚書、デジタル撮影の適正露出と色彩調整、仕事に活かす伝わる写真が撮れる本、基礎から始めるプロのためのライティング他							
成績評価	単位認定 50 点以上 3 回の講評会配点 50点 5 回の作品提出配点 50点 (合計100点)							
授業時間外の学習	興味を持った写真作家や作品を積極的に鑑賞すること 自主的に撮影し発表すること							
履修のポイント	データ保存用にSDカードやUSBメモリを用意すること データ紛失に気をつけバックアップを心掛けること							
オフィス・アワー	基本的にいつでも可							

平成26年度 シラバス

科目名	クラフトデザイン		担当者	久保田恵美子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2 単位 60時間	学年	2 学 年	曜日	
							時限	
授業の概要	ライフスタイルを豊かにし、最も個性を演出できるものと言えば【雑貨】 雑貨ショップの商品ラインナップは、トレンド・スタイル・テイスト等、エリア・ターゲット・ロケーションなどを合わせたものになっています 使って心やすらぐモノは、デザインとクオリティーのトータルバランスに優れ、そこにはデザイナーのスタイルが存在しています。新しい商品には新しいコンセプトとデザインが不可欠です。 そこで、この授業ではユーザーのライフスタイルから優れた商品を生み出す 雑貨デザイナーを目指します							
学習目的	豊かな表現力を養い、デザインを的確に 人に伝える手法や 技法等々を学ぶ事を目的とする							
到達目標	総合的な知識と制作技術を修得し、創造力と美的感性を養う事を目標とする							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回 第2回	ガイダンス		講義・実習方法の説明他					
第3回 第4回	商品企画		市場の動向をつかむ → リサーチ					
第5回 第6回	・		自分ブランド、アイデアスケッチ					
第7回 第8回	・		”				チェック	
第9回 第10回	自分ブランド立ち上げ		自分ブランド制作準備					
第11回 第12回	・		自分ブランド商品の制作					
第13回 第14回	・		”					
第15回 第16回	・		”				チェック	
第17回 第18回	・		”					
第19回 第20回	・		”					
第21回 第22回	・		”				チェック	
第23回 第24回	・		”					
第25回 第26回	・		”					
第27回 第28回	・		”					
第29回 第30回	商品プレゼン		講評会				作品提出	
教科書	使用しない							
参考書	使用しない							
成績評価	単位認定 50 点以上 実技課題（作品の独創性、デザイン力、技術力、完成度 等）・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	生活に必要な身の回りのものに興味を持ち、常日頃より表現方法や仕組み等々注意深く関心を持ち研究							
履修のポイント	実技ですので、特段の理由が無い限り休まず出席して下さい							
オフィス・アワー	随 時 （124研究室）							

平成26年度 シラバス

科目名	工芸デザイン		担当者	久 保 田 恵 美 子		学科	アート・デザイン学科	開講期	後 期
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2 単 位 6 0 時間		学年	1 学 年	曜日 時限	
授業の概要	自由な発想でデザインした自分だけのシルバーアクセサリーの制作や、個々にデザインした図柄を基に、スカーフを完成させる。また、ストールの染色等制作し豊かな表現力を養う ・状況により日程等変更する場合があります ※本授業は作品提出等により成績評価を行ない、定期試験は実施致しません								
学習目的	豊かな表現力を養い、デザインを的確に 人に伝える手法や 技法等々を学ぶ事を目的とする								
到達目標	総合的な知識と制作技術を修得し、創造力と美的感性を養う事を目標とする								
授 業 計 画									
回	主 題		授 業 内 容					備 考	
第1回 第2回	装飾品のデザイン		シルバーアクセサリー①						
第3回 第4回	装飾品の制作		" ①					()	
第5回 第6回	"		" ①					作品等提出	
第7回 第8回	装飾品のデザイン		" ②						
第9回 第10回	装飾品の制作		" ②						
第11回 第12回	"		" ②					作品等提出	
第13回 第14回	装飾品のデザイン		" ③						
第15回 第16回	装飾品の制作		" ③						
第17回 第18回	"		" ③						
第19回 第20回	"		" ③ (講 評 会)					作品提出	
第21回 第22回	繊維・織物・染色		実 習 → 群馬県繊維試験場等						
第23回 第24回	"		"						
第25回 第26回	"		"						
第27回 第28回	"		"						
第29回 第30回	"		" (状況により工場見学					作品提出	
教科書	使用しない								
参考書	使用しない								
成績評価	単位認定 50 点以上 実技課題（作品の独創性、センス、技術力、完成度 等）・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。								
授業時間外の学習	生活に必要とされる身の回りのものに興味を持ち、常日頃より表現方法や仕組み等々注意深く関心を持ち研究								
履修のポイント	実技ですので、特段の理由が無い限り休まず出席して下さい								
オフィス・アワー	随 時 (1 2 4 研究室)								

平成26年度 シラバス

科目名	ファッションアート		担当者	石井智子・久保田恵美子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前 期
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2 単 位 6 0 時間	学年	2 学 年	曜日 時限	
授業の概要	自分自身を表現する手段として、コスプレやロリータファッションの衣装等があります。そのような衣装や、舞台衣装等自分の好みの作品の実物制作を行います。							
学習目的	コスプレやロリータファッションを遊びと捉えず、自己表現の一つと考え、好みのキャラクターを形にして行く また、好きな衣装を制作したい学生に於いては、デザインを的確に人に伝える手法や 技法等々を学ぶ事を目的とする							
到達目標	服作りの知識や技術を身に付け、自分の希望の形にする力を付ける事を目標とする							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	ガイダンス		講義・実習方法の説明他				石井・久保田	
第3回 第4回	制作物の選定		デザイン画作成→四方面から描く（縫い目の位置含む）				石井・久保田	
第5回 第6回	制作物の決定		デザイン画作成→四方面から描く（縫い目の位置含む）→製図 →チェック				石井・久保田	
第7回 第8回	・		製図、 材料の書き出し及び調達				石井・久保田	
第9回 第10回	制 作		布の地直し、裁断				石 井	
第11回 第12回	・		裁 断、縫 製				石 井	
第13回 第14回	・		縫 製				石 井	
第15回 第16回	・		・				石 井	
第17回 第18回	・		・				石 井	
第19回 第20回	・		・				石 井	
第21回 第22回	・		・				石 井	
第23回 第24回	・		・				石 井	
第25回 第26回	・		・				石 井	
第27回 第28回	・		作品の仕上げ				石 井	
第29回 第30回	・		作品を着用して撮影 → 作品提出				石井・久保田	
教科書	使用しない							
参考書	使用しない							
成績評価	単位認定 50 点以上 実技課題（作品のセンス、技術力、完成度 等）・提出期限 等々 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	好きな衣装の制作に必要なとされるものに興味を持ち、常日頃より表現方法や仕組み等々注意深く関心を持ち研究							
履修のポイント	実技ですので、特段の理由が無い限り休まず出席して下さい							
オフィス・アワー	随 時 （1 2 4 研究室）							

平成26年度 シラバス

科目名	デジタルコミック		担当者	小松原 洋生	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	この講座ではillustrator、PhotoShop、Clip Studioの3ソフトについて学ぶ。基本的なオペレーションを確実に理解した後、実践的なCGイラストレーションの技術を修得する。illustratorではオリジナルイラストの制作、PhotoShopでは自身のマンガ作品の表紙をイメージしたカラーイラスト、Clip Studioでは短編のコミック制作に挑戦する。							
学習目的	マンガ・アニメの世界におけるCGは、近年その重要度を増しており、アニメーションはもとよりマンガもデジタル化されているのが現状である。本講座は、マンガ家だけでなく、アニメ作家・イラストレーター等、様々な分野で活躍できるスキルを基礎から身につける事を目的とする。							
到達目標	CGの基礎を確実に習得したうえで、さらに実践的な表現技術を身につける。専門的なグラフィックソフトの諸機能を理解し、コンピュータの周辺機器を含めて的確なオペレーションをおこない、より効率的に完成度の高いヴィジュアル作品を制作できるようになる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	illustratorによるイラスト制作（1）		授業の概要説明					
第2回			illustrator基礎① 各種ツール・ウィンドウ解説、イラスト練習課題					
第3回	illustratorによるイラスト制作（2）		illustrator基礎② イラスト練習課題					
第4回								
第5回	illustratorによるイラスト制作（3）		オリジナルイラスト制作① 下書き、スキャン					
第6回								
第7回	illustratorによるイラスト制作（4）		オリジナルイラスト制作② ペンツールによるトレース					
第8回								
第9回	illustratorによるイラスト制作（5）		オリジナルイラスト制作③ ペンツールによるトレース					
第10回								
第11回	illustratorによるイラスト制作（6）		オリジナルイラスト制作④ 完成、提出					
第12回								
第13回	PhotoShopによるイラスト制作（1）		CG作品の紹介					
第14回			自身のマンガ作品の表紙をイメージしたカラーイラストの制作① 下書き、主線ペン入れ、スキャニング、線画修正					
第15回	PhotoShopによるイラスト制作（2）		自身のマンガ作品の表紙をイメージしたカラーイラストの制作② キャラクター・背景の下地塗り等					
第16回								
第17回	PhotoShopによるイラスト制作（3）		自身のマンガ作品の表紙をイメージしたカラーイラストの制作③ キャラクター・背景の陰影、ハイライト					
第18回								

平成26年度 シラバス

第19回	PhotoShopによる イラスト制作（4）	自身のマンガ作品の表紙をイメージしたカラーイラストの制作④ キャラクター・背景の陰影、ハイライト	
第20回			
第21回	PhotoShopによる イラスト制作（5）	自身のマンガ作品の表紙をイメージしたカラーイラストの制作⑤ 仕上げ、完成、提出	
第22回			
第23回	Clip Studioによる デジタルコミック制作（1）	オリジナルマンガ作品の制作① Clip Studio基礎／各種ツール・ウィンドウ解説、一枚絵、コマ 割、 集中線等演習、オリジナルマンガ作品のスキャン、画像配置	
第24回			
第25回	Clip Studioによる デジタルコミック制作（2）	オリジナルマンガ作品の制作②コマ割、主線ペン入れ、ベタ塗り	
第26回			
第27回	Clip Studioによる デジタルコミック制作（3）	オリジナルマンガ作品の制作③集中線、トーン、文字入れ等	
第28回			
第29回	Clip Studioによる デジタルコミック制作（4）	オリジナルマンガ作品の制作④完成、提出	
第30回			
教科書	なし		
参考書	なし		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題100% ※作品提出等で成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	提出は完成されている事を前提としています。授業内に完成しない場合は時間外で完成させ提出すること。		
履修の ポイント	技術的な説明をする時は、とくに欠席、遅刻等しないように注意すること。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館3F 131研究室		

平成26年度 シラバス

科目名	3D-CG		担当者	大澤 秀直	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	3DCG技術は、各方面で応用されているが、この授業では、大きく分けてエンターテインメントとプロダクトデザインの2つの業種に対応した技術習得をする。 エンターテインメント業界を目指す学生は、世界感をもとに、キャラクターデザインからゲームグラフィックス用のローポリゴンモデルの制作を行う。プロダクトデザインは、図面をもとにしたプレゼンテーション目的のバース画を制作する。 また、制作プロセスを指定フォーマットにレイアウトすることで、ポートフォリオ制作の基礎を学ぶ。							
学習目的	3DCG技術の習得とレイアウトの基礎を学ぶことで企業就職のためのスキルをつける。							
到達目標	3DCGの基本理論の理解と3DCGソフトオペレーションの習得。 Photoshop、Illustratorでのレイアウトを学ぶ。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	ガイダンス		前提講義、事例および作例の紹介					
第2回								
第3回	企画（1）		3Dモデル制作のための設定、リサーチ～企画案作成					
第4回								
第5回	企画（2）		3Dモデル制作のための設定、リサーチ～企画案作成					
第6回								
第7回	デザイン（1）		手描きによるラフデザイン、3面図の制作					
第8回								
第9回	デザイン（2）		手描きによるラフデザイン、3面図の制作					
第10回								
第11回	デザイン（3）		手描きによるラフデザイン、3面図の制作					
第12回								
第13回	3DCG基礎（1）		Shade基本オペレーション、モデリングチュートリアル					
第14回								
第15回	3DCG基礎（2）		Shade基本オペレーション、モデリングチュートリアル					
第16回								
第17回	モデリング（1）		各自のデザインにあわせたモデリング作業					
第18回								
第19回	モデリング（2）		各自のデザインにあわせたモデリング作業					
第20回								
第21回	モデリング（3）		各自のデザインにあわせたモデリング作業					
第22回								
第23回	レイアウト（1）		プレゼンテーションボードの制作					
第24回								
第25回	レイアウト（2）		プレゼンテーションボードの制作					
第26回								
第27回	レイアウト（3）		プレゼンテーションボードの制作					
第28回								
第29回	プレゼンテーション		作品講評会					
第30回								
教科書	使用しない。（必要に応じ資料を配布する。）							
参考書	各ソフトウェアマニュアル							
成績評価	単位認定 50 点以上 3DCGデータとプレゼンテーションボードの総合点で評価する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	デザイン案のための資料収集や3DCGソフトの予習・復習。							
履修のポイント	3DCG技術は今後さらに使用される頻度が増えるでしょう、難しそうだとしり込みせずに、まずはやってみましょう							
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	アニメーションⅠ		担当者	大澤 秀直	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	本演習では、従来手法（手描きや立体アニメーションなど）とデジタル手法、または、その併用による映像作品を制作する。 制作指導は、各々の個性・主体性を尊重しながら個人、グループ単位での指導を行う。							
学習目的	アニメーション表現の可能性を追求し、作品制作を通して映像編集の流れと、グループワークを学ぶ。							
到達目標	グループ制作での個々の役割を認識しコミュニケーション能力を高める。 映像制作のためのアプリケーション（Adobe AfterEffects、Premiere）の基本的な編集方法を習得する。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	ガイダンス		前提講義、事例および作例の紹介					
第2回								
第3回	プリプロダクション（1）		映像作品のリサーチ、作品コンセプトの構築～個別企画の作成					
第4回								
第5回	プリプロダクション（2）		個別企画、プレゼンテーション					
第6回								
第7回	プリプロダクション（3）		グループ分け、制作内容の検討					
第8回								
第9回	プリプロダクション（4）		グループミーティング、シナリオ、絵コンテの作成					
第10回								
第11回	プリプロダクション（5）		グループごとにプレゼンテーション					
第12回								
第13回	プロダクション（1）		映像制作～グループ単位での作画や撮影など					
第14回								
第15回	プロダクション（2）		映像制作～グループ単位での作画や撮影など					
第16回								
第17回	プロダクション（3）		映像制作～グループ単位での作画や撮影など					
第18回								
第19回	プロダクション（4）		映像制作～グループ単位での作画や撮影など					
第20回								
第21回	ポストプロダクション（1）		映像編集（AfterEffects）基本オペレーション					
第22回								
第23回	ポストプロダクション（2）		グループごとに映像編集 MA（ナレーションやアフレコ、効果音）作業					
第24回								
第25回	ポストプロダクション（3）		グループごとに映像編集 MA（ナレーションやアフレコ、効果音）作業					
第26回								
第27回	ポストプロダクション（4）		グループごとに映像編集 MA（ナレーションやアフレコ、効果音）作業					
第28回								
第29回	プレゼンテーション		作品鑑賞、グループごとのプレゼンテーション、講評会					
第30回								
教科書	使用しない。（必要に応じ資料を配布する。）							
参考書	各ソフトウェアマニュアルや映像編集の解説書など。							
成績評価	単位認定 50 点以上 個々の課題制作作品と、グループワークでの協調性を総合して評価する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	制作資料の収集。必要によっては学外での撮影など。							
履修のポイント	グループごとに楽しく、面白がって制作すれば、結果に表れます。							
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	アニメーションⅡ		担当者	大日向 基子	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	使ってみたい手法や素材に合わせて、個々のアイデアにユーモアや美的感覚を付加し作品として仕上げてゆく。絵コンテ、撮影編集に加え、タイトルやエンドロール、効果音、書き出しまでを一通り行い完成とする。映像コンクールや卒業制作展等での発表を見据えた作品制作を希望する場合、各々の主体性を尊重しながら指導を行う。							
学習目的	アニメーション1で習得した、映像制作のためのアプリケーション（Adobe AfterEffects、Premiere）の基本的な編集方法を更に発展させ、表現のオリジナリティを追求する。							
到達目標	動きのないものに表情や感情を持たせるにはどのような方法が効果的か、客観的な視点を養いつつ実践しながら学ぶ。参考作品の鑑賞を通しアイデアに柔軟性を持たせ、幅広いアニメーション表現を理解する。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1・2回	ガイダンス		前提講義、参考作品鑑賞、アイデアとワークフローの検討				絵コンテ	
第3・4回	デモリール制作		アイデア整理と編集ソフトの操作確認				絵コンテ	
第5・6回	デモリール制作		アイデア整理と編集ソフトの操作確認					
第7・8回	デモリール制作		アイデア整理と編集ソフトの操作確認					
第9・10回	デモリール制作		アイデア整理と編集ソフトの操作確認					
第11・12回	デモリール制作		アイデア整理と編集ソフトの操作確認					
第13・14回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第15・16回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第17・18回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第19・20回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第21・22回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第23・24回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第25・26回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第27・28回	自由制作		アイデアに応じた準備と制作					
第29・30回	プレゼンテーション		作品鑑賞、講評会				課題提出	
教科書	使用しない（必要に応じ資料を配布）							
参考書	各ソフトウェアマニュアルや映像編集の解説書など							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題提出80点 デモリール20点 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施							
授業時間外の学習	興味を持った映像表現を積極的に鑑賞し、自分の表現に取り入れてみる							
履修のポイント	データ紛失に気をつけること 個人でUSB等を用意しデータのバックアップを心掛けること 最後まで完成させること							
オフィス・アワー	基本的にいつでも可							

平成26年度 シラバス

科目名	CGイラストレーション		担当者	佐野広章	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	CGイラストレーションを描く為に必要な、illustrator、Photoshop、ClipStudioの機能やオペレーションを基礎から学ぶ。 目標到達に向けた情報収集を行う。 実践的なイラストレーションの制作方法を習得し、オリジナル作品に挑戦する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	CG技術は、イラストレーション・絵画等の芸術を表現する手段として近年その重要度を増している。 画材を扱うようにCGを一つの道具として使いこなすことが出来れば、様々な領域に応用することが出来る。 また、高度なスキルを身につければ、デザインやゲーム・アニメ等の業界で活躍することも可能である。							
到達目標	○下記3種ソフトウェアの特徴を活かしたCG技術を習得する 「ClipStudio」＝線画作成 「Photoshop」＝着彩、合成 「Illustrator」＝デザイン性、バリエーション」 ○コンピュータ周辺機器の的確なオペレーションを行う ○ショートカットを覚える ○完成度の高いヴィジュアル作品を制作する							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	前提講義 / 作品Ⅰ		授業概要説明、各種ソフトウェア解説、下絵作成					
第2回								
第3回	作品Ⅰ		描画＝生物 ClipStudioを使用した線画作成					
第4回								
第5回	作品Ⅰ		描画＝生物 ClipStudioを使用した線画作成					
第6回								
第7回	作品Ⅰ		描画＝生物 Photoshopを使用した着彩					
第8回								
第9回	作品Ⅰ		描画＝生物 Photoshopを使用した着彩					
第10回								
第11回	作品Ⅰ		描画＝生物 Photoshopを使用した着彩					
第12回							完成、提出	
第13回	作品Ⅱ		描画＝背景 ClipStudioを使用した線画作成					
第14回								
第15回	作品Ⅱ		描画＝背景 ClipStudioを使用した線画作成					
第16回								
第17回	作品Ⅱ		描画＝背景 Photoshopを使用した着彩					
第18回								

平成26年度 シラバス

第19回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第20回			
第21回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第22回			完成、提出
第23回	作品Ⅲ	illustratorを使用したキャラクターイラスト	
第24回			
第25回	作品Ⅲ	illustratorを使用したキャラクターイラスト	
第26回			
第27回	作品Ⅲ	illustratorを使用したキャラクターイラスト	
第28回			
第29回	作品Ⅲ	illustratorを使用したキャラクターイラスト 好評	
第30回			完成、提出
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上 授業への取り組み、作品の完成度		
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める		
履修の ポイント	技術的な説明をする事が多いので、遅刻等しないように注意すること。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 121研究室		

平成26年度 シラバス

科目名	キャラクターデザイン		担当者	佐野広章	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)			時限	
授業の概要	与えられたテーマ・キーワードに沿って求められる条件に自分の創造性を近づけてゆくことにより、自らの作品が商品として取り扱われる可能性があることを、課題制作を通して探求してゆく。制約条件の元で最大限にオリジナリティを発揮する能力は、社会に出る前のウォーミングアップと捉えても良い。自分の興味に合った公募情報を収集するリサーチ力も問われる。また授業では、現代アーティストが作るキャラクター、海外のキャラクター、町おこしのマスコット、販売促進のため企業が考えたキャラクター等も紹介する。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	企業、フェスティバル等で募集されるキャラクターデザインの需要を理解し、学生個人の創造性やスキルと世の中の商業的ニーズを近づけ、卒業後の制作活動の幅や可能性を広げる。							
到達目標	○ClipStudio、Photoshop、Illustratorを使用したキャラクター作成技術の習得 ○ゲーム／デザイン業界で求められる汎用性のあるキャラクター作成能力の習得 ○キャラクターデザインを募集している企業や公募展等に参加することで作品送付までの一連の流れを経験する ○情報収集能力、客観性、表現力や完成度などを強化する							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回								
第2回	オリエンテーション・作品Ⅰ		授業概要説明／キャラクター考察					
第3回								
第4回	作品Ⅰ		設定資料作成 鉛筆で線画を描く					
第5回								
第6回	作品Ⅰ		ClipStudioで線画を描く 等身大キャラクター作成					
第7回								
第8回	作品Ⅰ		Photoshop着彩① ベースを塗る					
第9回								
第10回	作品Ⅰ		Photoshop着彩② パスで影を付ける					
第11回								
第12回	作品Ⅰ		Photoshop着彩③ 光を描画、色調補正				完成、提出	
第13回								
第14回	作品Ⅱ		仕様書作成① 表情差分／三面図／モーション／小道具 ※ClipStudio、Photoshop、Illustratorを使用					
第15回								
第16回	作品Ⅱ		仕様書作成② 表情差分／三面図／モーション／小道具 ※ClipStudio、Photoshop、Illustratorを使用					
第17回								
第18回	作品Ⅱ		仕様書作成③ 表情差分／三面図／モーション／小道具 ※ClipStudio、Photoshop、Illustratorを使用					

平成26年度 シラバス

第19回	作品Ⅱ	仕様書作成④ 表情差分／三面図／モーション／小道具 ※ClipStudio、Photoshop、Illustratorを使用	
第20回			完成、提出
第21回	作品Ⅲ	オリジナル作品① 下絵作成 (公募展出展を目的とした作品)	
第22回			
第23回	作品Ⅲ	オリジナル作品②	
第24回			
第25回	作品Ⅲ	オリジナル作品③	
第26回			
第27回	作品Ⅲ	オリジナル作品④	
第28回			
第29回	作品Ⅲ	オリジナル作品⑤ 仕上げ・提出・講評	
第30回			完成、提出
教科書	使用しない		
参考書	使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上 実技100%		
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める		
履修の ポイント	授業態度等も重要視する。作品が一定水準に達していない時は再提出とする場合がある。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 121研究室		

平成26年度 シラバス

科目名	版画技法		担当者	松村誠一	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2 単位	学年	2 学年	曜日	
			(時間)	(60 時間)			時限	
授業の概要	デザインや芸術を学習する上で、版による表現方法を認識することは必要不可欠だと思います。何故ならば、商業デザインにおいて印刷媒体との関係は切っても切れない関係であり、また純粋芸術の分野においても版画芸術は確固たる位置を占めています。この授業では、アルミ版によるリトグラフと銅版画（エッチング）の実習を行い、物質を通して間接的に表現し制作することを学びます。 ※本授業では作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
学習目的	版表現を学ぶことで各自の創作活動の参考にする。							
到達目標	版画技法を身につけることで優れた作家の育成を目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	オリエンテーション		概要説明、エスキース、アイデアスケッチ					
第2回	リトグラフ実習		アルミ板に描画し、平版による版画作品を制作する。					
第3回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（描画）					
第4回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（描画）					
第5回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（描画）					
第6回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（描画）					
第7回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（描画）					
第8回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（描画）					
第9回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）					
第10回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）					
第11回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）					
第12回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）					
第13回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）					
第14回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）					
第15回	リトグラフ実習		平版による版画作品の制作（印刷）				作品提出	
第16回	エッチング実習		銅板にグラウンドを塗り、凹版による版画作品を制作する。					
第17回	エッチング実習		凹版による版画作品の制作（描画）					
第18回	エッチング実習		凹版による版画作品の制作（描画）					

平成26年度 シラバス

第19回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（描画）	
第20回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（描画）	
第21回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（描画）	
第22回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（描画）	
第23回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（描画）	
第24回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第25回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第26回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第27回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第28回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第29回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第30回	エッチング実習	凹版による版画作品の制作（印刷）	作品提出
教科書	使用しない。		
参考書	使用しない。		
成績評価	単位認定 50 点以上 課題100%評価		
授業時間外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い作品の構想を練る。「復習内容」主体的な学習を行い、技術の習得に努める。		
履修のポイント	授業態度、出席状況等も重要視する。		
オフィス・アワー	111 研究室で随時行う。		

平成26年度 シラバス

科目名	絵画表現		担当者	岡 義明	学科	7・ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	水曜
			(時間)	(60時間)			時限	1,2限
授業の概要	この科目は、ルネサンス期までのイタリア他で盛んに描かれていた「テンペラ技法」を学ぶ演習である。本来、画材とは画家自身が自らの表現にあわせて自作してきたものだった。それに則り授業ではまず支持体や接着剤、更に絵具などを手作りする。そして代表的なテンペラ画の描写手法であるハッチングやグレージング等を学び、続いてルネサンス当時の古画の精密な模写を行うことで技法全体を修得してもらう。更にオリジナル作品の制作も行い、自身の制作表現に応用する機会を持つ。また技法の成立に不可欠な時代背景も知ることで、美術史上における立体的な理解も求めていく。そして2回の講評会にてその成果を発表してもらう。							
学習目的	既製品として多種多様な画材が用意されている現在においては、絵具や画材の存在を軽んずる傾向にある。このような状況を踏まえ当科目では、あえて古典技法の修得を通じて、忘れられつつある「本来の絵画制作の原点」を感じてもらい、自らの制作活動の新たな刺激材料になればと考えている。							
到達目標	①テンペラ技法の時代背景と現代性を理解し、西洋画技法史の一端を理解できるよう努める。 ②テンペラ技法における支持体制作と絵具の製法等を学び、自作できるよう努める。 ③テンペラ画の模写制作を通じて、西洋画の伝統的な描法を含めた技法全体の基本的理解に努める。 ④テンペラ技法を用いたオリジナル制作を通じて、自身の表現への可能性を探る。 ⑤以上を踏まえて「自作品への応用」を最終目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	オリエンテーション 実習 I-1		①授業の目的について ②テンペラ画とは 木地調整 …支持体となる板の加工を行う。 前膠塗り …支持体へ膠を塗布する。次週の準備作業。					
第2回	講義 実習 I-2		①教科書説明 ②現代のテンペラ画家 布張り …支持体(板)に布を張り込む。					
第3回	実習 I-3 実習 I-4		石膏膠液塗り 1/4 …布を張り込んだ支持体に塗布する。 石膏膠液塗り 2/4 …(同上)					
第4回	実習 I-5 実習 I-6		石膏膠液塗り 3/4 …(同上) 石膏膠液塗り 4/4 …(同上)					
第5回	実習 I-7 実習 I-8		石膏下地削り 1/2 …乾燥後に表面を滑らかに削り、描画面を作る。 石膏下地削り 2/2 …(同上) メデューム作り …卵黄、食酢にていわゆる「顔料の接着剤」を作る。					
第6回	実習 II-1 実習 II-2		■[模写制作] カルトンの転写、墨入れ …原画の輪郭を支持体へ転写する。 インブリマトゥーラ …褐色系の顔料を用いて、下描き下塗りを行う。 ハッチング練習 …描画技法のトレーニングを行う小課題。					
第7回	実習 II-3 実習 II-4		彩色 01/9 …ハッチング技法とグレース技法を中心とした描き込み。 彩色 02/9 …(同上)					
第8回	実習 II-5 実習 II-6		彩色 03/9 …(同上) 彩色 04/9 …(同上)					
第9回	実習 II-7 実習 II-8		彩色 05/9 …(同上) 彩色 06/9 …(同上)					
第10回	実習 II-9 実習 II-10		彩色 07/9 …(同上) 彩色 08/9 …(同上)					
第11回	実習 II-11 講評会①		彩色 09/9 …(同上) 受講生全体での講評会の実施、および採点。					
第12回	実習 III-1 実習 III-2		■[オリジナル作品制作(指定課題または自由課題)] 制作 1/7 …テンペラ絵具を使用していれば描法は自由。 制作 2/7 …(同上)					
第13回	実習 III-3 実習 III-4		制作 3/7 …(同上) 制作 4/7 …(同上)					
第14回	実習 III-5 実習 III-6		制作 5/7 …(同上) 制作 6/7 …(同上)					
第15回	実習 III-7 講評会②		制作 7/7 …(同上) 受講生全体での講評会の実施、および採点。					
教科書	新版 黄金テンペラ技法 イタリア古典絵画の研究と制作 紀井利臣著 2013年 誠文堂新光社							
参考書	トンプソン教授のテンペラ画の実技 ダニエル・バーニー・トンプソン著 2005年 三好企画							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題[模写制作]50%、課題[オリジナル作品制作]30%、授業態度20%を総合的に評価する。							
授業時間外の学習	事前に必要教材や資料を準備する指示あり。							
履修のポイント	材料学に興味のある方、描画テクニックを高めたい方、に向いている授業。							
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	ワークショップ・芸術教育		担当者	佐野広章		学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位		学年	2学年	曜日	
			(時間)	(60時間)				時限	
授業の概要	子供達の表現はパワーとエネルギーに満ち溢れています。幼児期から始まる表現のプロセスを理解し実践的に学び、年齢に合わせたカリキュラム作りのアイデアを出し合い、自己表現や過程を見つめ直し、美術指導についての思考と技術を習得します。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。								
学習目的	絵画教室、又、他の造形指導の場での指導方法の習得								
到達目標	○子供の表現の特徴を知る ○楽しく自由に美術に触れてもらう為の思考力 ○一人一人違う個性を持った子供達の心にあわせた柔軟な対応能力 ○参考作品を作成する技術力								
授 業 計 画									
回	主 題		授 業 内 容					備 考	
第1回	オリエンテーション		概要説明、計画、用具の説明						
第2回			子供造形教室の内容と役割について学ぶ						
第3回	絵画・造形指導 ①		発達段階を踏まえた美術指導について 子供の絵と心理①						
第4回			自分を見つめるミニワーク① 実技演習（幼児絵画・平面）						
第5回	絵画・造形指導 ②		発達段階を踏まえた美術指導について 子供の絵と心理②						
第6回			自分を見つめるミニワーク② 実技演習（幼児 工作）					※自宅にある廃材を集めて持参して下さい。	
第7回	絵画・造形指導 ③		発達段階を踏まえた美術指導について 子供の絵と心理③						
第8回			自分を見つめるミニワーク③ 実技演習（小学校絵画・平面）						
第9回	絵画・造形指導 ④		発達段階を踏まえた美術指導について 子供の絵と心理④						
第10回			自分を見つめるミニワーク④ 実技演習（小学校 工作）						
第11回	絵画・造形指導 ⑤		発達段階を踏まえた美術指導について 子供の絵と心理⑤						
第12回			自分を見つめるミニワーク⑤ 実技演習（小学校高学年・その他						
第13回	絵画・造形指導 ⑥		中高年向け造形教室のアイデア、見本作り						
第14回			自分を見つめるミニワーク⑥ 実技演習（保護者向け）						
第15回	講義、ディスカッション		教室運営についての方法、注意すべき点（保護者とのかかわり、事故、危険物について、ケア）・様々な教室の形						
第16回									
第17回	絵画・造形指導 ⑦		夏期絵画・造形教室に向けて						
第18回									

平成26年度 シラバス

科目名	フィールドワーク		担当者	久保田 恵美子、小松原 洋生、山本 博一、大日向 基子、佐野 広章	学科	アート・デザイン学科	開講期	通年
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	60時間			時限	
授業の概要	産官学共同や地域連携プロジェクトなどの、大学と産業や行政が共に協力し社会に貢献していくような活動が、近年各所で実施され成果を上げている。研究と教育を生業とする「学」にとって、それらのプロジェクトは「学生が実践的に学べる」貴重な場となりえることは言うまでもない。 本講座では学外機関の協力のもと、与えられたプロジェクトの起点からフィールドワークをおこなって、求められる事柄を発見し取り組みのテーマを考え、プロジェクトとして企画実行する。各専門教育で学んだことが、社会のどのようなところで、どのように活かされるのか、その回答が実感できるような授業となる。なおプロジェクトの企画計画には経済的な視点も求められ、すなわち商業的要素も多分に含むため、商業施設士補の認定教科となっている。 履修対象者はアート・デザイン学科2年生全員を想定しており、用意された複数のプロジェクトからひとつを選択する。授業時間は協力機関の都合や企画内容等に左右されるため、プロジェクトごとに任意に設定され、休月中や前後期にまたがることもありえる。また、内容に応じて交通費や画材購入費等の金銭的な負担、医療施設などに立ち入る場合は自費での予防接種等を必要とする場合もある。グループ行動が多くなるため欠席しないようにしてほしい。							
学習目的	本講座の学習目的は、専門分野を通じた社会との接触により、専門の学びに対する必要性を体感し、更なる学びの方向性を発見することである。							
到達目標	アート・デザインに関わる仕事は、依頼者をはじめ複数の専門家と協力し合いながら遂行される場合が多い。業務におけるフィールドワークは、与件の確認やプロジェクトのさまざまな可能性を発見するためにおこなわれる。 本講座の学習目標は、フィールドワークを通じて、社会や仕事の現場で何が求められているのかを知る能力を養うこと。また、フィールドワークでの結果を尊重し、第三者と協力し合いながら業務を進められるようになることである。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	前提講義		授業概要説明、各プロジェクトについての詳細について説明。					
第2回	リサーチ		・協力機関との協議、依頼、調整 ・机上調査、協力機関についてのリサーチをおこなう。 ※業界や製品について（概念、機能、設備、組織） ※必要に応じてフィールドワークも行う。					
第3回	リサーチ							
第4回	リサーチ							
第5回	リサーチ							
第6回	リサーチ							
第7回	リサーチ結果発表		・デザイン提案作成。 ・各プロジェクトごとにリサーチ結果をまとめ、プレゼンテーションを行う。 ・ディスカッションするとともに、今後のスケジュールについて決定する。					
第8回								
第9回	フィールドワーク、制作		・各プロジェクトごとに制作を進める。協力機関等と話し合いをしていく中で方向性を見だし、年度内の完成を目指す。					
第10回	フィールドワーク、制作							
第11回	フィールドワーク、制作							
第12回	フィールドワーク、制作							
第13回	フィールドワーク、制作							
第14回	フィールドワーク、制作							
第15回	フィールドワーク、制作							
第16回	フィールドワーク、制作							
第17回	フィールドワーク、制作							

平成26年度 シラバス

第18回	フィールドワーク、制作	・各プロジェクトごとに制作を進める。協力機関等と話し合いをしていく中で方向性を見だし、年度内の完成を目指す。	
第19回	フィールドワーク、制作		
第20回	フィールドワーク、制作		
第21回	フィールドワーク、制作		
第22回	フィールドワーク、制作		
第23回	フィールドワーク、制作		
第24回	フィールドワーク、制作		
第25回	フィールドワーク、制作		
第26回	フィールドワーク、制作		
第27回	フィールドワーク、制作	各プロジェクトごとに関係する協力機関等に来てもらい、プレゼンテーションを行う。	
第28回	フィールドワーク、制作		
第29回	プレゼンテーション		
第30回			
教科書	なし		
参考書	なし		
成績評価	単位認定50点以上 各努力目標に対する達成度：70%、作品や活動の質：30% ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間外の学習	各プロジェクトごとに必要な準備（材料、情報、資料収集等）は、担当教員の指示に従い事前に準備すること。		
履修のポイント	グループで行動することが多いので、出席や集合時間等、行動に責任を持つ事。		
オフィス・アワー	担当教員がいるときは基本的にいつでも可。		

平成26年度 シラバス

科目名	デザイン史		担当者	山本博一	学科	アート・デザイン	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)	学年	1学年	曜日 時限	
授業の概要	「デザイン」とは、目的に対して機能性や経済性などの付加価値を考慮しながら造形（表現）することであると定義すれば、デザインされた製品の造形（表現）は、社会の価値観や時代の風潮などを包括する「環境」の影響を受けて、成り立っているといえる。以上のような観点から、過去にデザインされた製品の造形（表現）を分析すると、それがつくられた「環境」を推察することが可能であろう。そこで、この講義では、各時代の製品や造形（表現）に着目して、「デザイン」の概念が意識され始めたとする19世紀半ば以降から現代までの「デザイン」とそれに影響を与えた「芸術運動」について時間軸に沿って考察し、それぞれの環境における造形（表現）の意味および表現の理由などについて解釈していく。							
学習目的	デザインやクリエイションの現場で出現するさまざまな新しいことに対して、相応しい判断をするための材料をもつことが、当該講座の学習目的である							
到達目標	デザインやクリエイションに関わる歴史的な知識の習得と、先人たちが歩んだ軌跡から今後における新たなデザインの役割について示唆を得ることが、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス		デザインの概念および美術史について					
第2回	技術とデザインⅠ		イギリス産業革命以降					
第3回	技術とデザインⅡ		新しい素材と表現					
第4回	事例研究課題Ⅰ		現在における「技術」をキーワードとした製品や空間の考察					
第5回	装飾とデザインⅠ		ウィリアム・モリスとアーツアンドクラフツ					
第6回	装飾とデザインⅡ		アール・ヌーボーと世紀末					
第7回	事例研究課題Ⅱ		現代における「装飾」をキーワードとした製品や空間の考察					
第8回	産業とデザイン		ドイツ工作連盟とバウハウス					
第9回	近代デザインⅠ		オランダの近代運動					
第10回	近代デザインⅡ		ロシア構成主義					
第11回	近代デザインⅢ		アメリカ					
第12回	近代デザインⅣ		ヨーロッパ					
第13回	近代デザインⅤ		日本					
第14回	現代のデザイン		コンテンポラリーデザイン					
第15回	まとめ		総括、授業内試験					
教科書	特に使用しない							
参考書	「世界デザイン史、阿部公正監修」							
成績評価	単位認定 50 点以上 事例研究課題の成果（30%程度）と授業内試験（70%程度）							
授業時間外の学習	「予習内容」周辺にある過去に制作されたデザインについて観察しておく 「復習内容」主体的な学習をおこない、各様式やデザイン運動について知識修得に努める							
履修のポイント	ノートを作成すること							
オフィス・アワー	9:00～17:50（担当授業時間と研究日および学生募集出張や担当事務業務時間を除く）							

平成26年度 シラバス

科目名	ユニバーサルデザイン		担当者	山本博一	学科	アート・デザイン	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)	学年	2学年	曜日 時限	
授業の概要	近年までの大量生産、大量消費を前提としたデザインは、市場の最大公約数を対象とし、いわゆる健常者と括られている人のみを意識したものであったと言えよう。しかし、健常者といえども障害を得る可能性や、加齢という観点からも永遠にそうあり続けるとは限らない。そのうえ、人には各々に身体能力や感覚、アイデンティティにも異なりがあることを忘れてはならない。すなわち、我々の生活する社会には「さまざまな人」が存在しており、今後における製品や空間のデザインにおいても、我々デザイナーが対象とする「人」とは、特定の「人」ではなく、「さまざまな人」であると考えべきであろう。この講義では、以上のような観点からデザイナーやクリエイターを目指す私たちが、これからの社会にとって相応しいデザインを創出していくためのユニバーサルデザイン（UD）の基礎知識と実践例を学び、今後の社会でのデザイナーの業務やデザイナーの姿勢などについて議論する。なお、本講義は商業施設士補資格の指定教科となっているため、商業施設を題材として特に使いやすさや安全計画の観点からも考察していく。							
学習目的	UDの意識をもって社会に貢献できる能力を身につけることが、当該講座の学習目的である							
到達目標	UDの原則を理解し、UDを実践するための視点を養うことと知識の習得が、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス		UDの背景と概念					
第2回	加齢と幼齢		人間の加齢と幼齢について					
第3回	身体の動きと障害		生活における動作と障害を得ることについて					
第4回	観察と実験、体験学習		観察と実験の重要性について。障害を得た状態を実体験する。					
第5回	事例研究課題Ⅰ		「観察と実験」をテーマに制作					
第6回	UDの7原則-1～3		「公平な使用への配慮」ほか					
第7回	UDの7原則-4～7		「あらゆる感覚による情報への配慮」ほか					
第8回	UDの7原則の付則-1～3		「耐久性と経済性への配慮」ほか					
第9回	事例研究課題Ⅱ		「UDの7原則と3つの付則」をテーマに制作					
第10回	UDにとっての社会の現状		風土と慣習、経済と産業					
第11回	社会における企業の現状		企業の仕組みとデザイナーのポジションと業務					
第12回	UD製品の開発プロセスⅠ		販売やサービスの提供について					
第13回	UD製品の開発プロセスⅡ		デザインと生産について					
第14回	UD製品の開発プロセスⅢ		調査分析と企画について					
第15回	まとめ		総括、授業内試問					
教科書	特に使用しない							
参考書	「ユニバーサルデザインの教科書、中川聡監修」, 「ユニバーサルデザイン事例集100, 日経BP社」							
成績評価	単位認定 50 点以上 事例研究課題の成果（30％程度）と授業内試問（70％程度）							
授業時間外の学習	「予習内容」周辺にあるユニバーサルデザインについて観察しておく 「復習内容」主体的な学習をおこない、ユニバーサルデザインについて知識修得に努める							
履修のポイント	ノートを作成すること							
オフィス・アワー	9:00～17:50（担当授業時間と研究日および学生募集出張や担当事務業務時間を除く）							

平成26年度 シラバス

科目名	コミュニケーション論		担当者	山本博一	学科	アート・デザイン	開講期	後期
区分	専門科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)	学年	1学年	曜日 時限	
授業の概要	日常の会話では、「言葉」とともに「表情」や「身振り」などを使用して情報のやりとりをしており、面接試験などの場面では、髪型や服装などの表装まで意識されることもある。また、某有名アニメ制作会社内でのキャラクターデザインの発表時は、デザイナー自身が提案するキャラクターを演じながらプレゼンテーションを行い、リアリティをもって訴えかけることも有名である。このように自分が創造したデザイン(作品)のプレゼンテーション時や生活においての重要な場面では、その目的や伝達しようとする情報などに対して、既成概念に捕らわれない的確なコミュニケーション手段を講じなければならない。この講義では、特に生活と商業的行為に関わる「非言語コミュニケーション」に着目し、デザイナー(クリエイター)にとってのプレゼンテーションや、職場での打合せなどを念頭にいたコミュニケーション手段の可能性とその方法論を学ぶ。なお本講義は商業施設士補資格の指定教科となっている。							
学習目的	自分が創出したデザインや作品について質の高いプレゼンテーションができる能力、面談等で円滑なコミュニケーションがとれる能力を養うことが当該講座の学習目的である。							
到達目標	日常生活の観察からコミュニケーションの概念を理解していくことと、コミュニケーション技術の習得が、目的達成のための到達目標である							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	ガイダンス		生活と商業的行為におけるコミュニケーションの目的と実例					
第2回	絵によるコミュニケーション		絵の機能と時間軸					
第3回	文字によるコミュニケーション		文字の多様性と文化					
第4回	音によるコミュニケーション		ビジュアルにたよらない音の価値					
第5回	事例研究課題Ⅰ		情報伝達と感情の操作					
第6回	アート・デザインにおけるコミュニケーションⅠ		デザイン領域					
第7回	アート・デザインにおけるコミュニケーションⅡ		アート領域					
第8回	事例研究課題Ⅱ		メッセージの表現					
第9回	コミュニケーションの技術Ⅰ		コミュニケーションを成功させるための準備ほか					
第10回	コミュニケーションの技術Ⅱ		コミュニケーション中におけるリアリティのある表現ほか					
第11回	コミュニケーションの技術Ⅲ		問題のある相手に対する対処法ほか					
第12回	事例研究課題Ⅲ		コミュニケーションの実践					
第13回	コミュニケーションの技術Ⅳ		集中を持続させる技術や質問の方法ほか					
第14回	コミュニケーションの技術Ⅴ		コミュニケーション後の整理ほか					
第15回	まとめ		総括、授業内試問					
教科書	特に使用しない							
参考書	授業内に適宜伝達							
成績評価	単位認定 50 点以上 事例研究課題の成果(30%程度)と授業内試問(70%程度)							
授業時間外の学習	「予習内容」生活における様々なコミュニケーションについて意識を払っておく 「復習内容」主体的な学習をおこない、学んだコミュニケーション手段の実践に努める							
履修のポイント	ノートを作成すること							
オフィス・アワー	9:00~17:50(担当授業時間と研究日および学生募集出張や担当事務業務時間を除く)							

平成26年度 シラバス

科目名	くらしのデザイン論		担当者	峰岸康之	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
	商業施設士補 指定教科		(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	生活文化全般に関わる、衣（医）・食・住のデザイン。長い人類の歴史の中でつくられた様々な造形・芸術・デザイン活動が、社会とどう関わり影響を与えてきたか、その表現形態に込められた思いや、メッセージ探ります。 造形物の表現意図、芸術表現と社会へのメッセージ、メディアの選択や活用による情報伝達等、過去の実例と未来における可能性を考察し、デザイン活動を行う上での情報分析力（デザインを見る知性と感性）と企画構想力（デザインを創り出す視点と発想）の基礎を探究していきます。							
学習目的	自らの取り組むデザインテーマに対し、その歴史や発展、現在の社会を取り巻く人や環境、「もの」の本質を探究し、新たな方向性を思索し、提案していくプロセスを身につけることを目的とします。							
到達目標	社会の中でデザイン活動により、新たな文化的価値を創造し、社会環境の改善と生活文化の発展に貢献できる情報分析力と企画構想力の基礎を学ぶことを目標とします。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	ガイダンス		造形、芸術、デザインと生活文化の関わりについての考察。					
第2回	造形表現に込められた意味		伝統文様、宗教画、寺院建築、民族衣装等の写真資料より造形表現に込められた意味を探ります。					
第3回	近代デザイン		近代デザイン、特にアーツアンドクラフツ運動や、建築を軸とした総合芸術を实践したバウハウスの理念と、現代のデザイン教育やビジネスへのつながり。					
第4回	芸術と科学技術		芸術表現と科学技術の関係を様々な分野の造形物から考察してみます。					
第5回	環境をデザインすること		デザインワークのありかたを、建築空間やプロダクトを通して考察します。				課題レポート1	
第6回	創造する姿勢		情報の多様化で、コピーやアレンジが容易になり、創造することの意義や評価が危ぶまれる現代、知的財産権と、創造する姿勢を再考察します。					
第7回	事例研究 1		視覚表現とデザイン1					
第8回	事例研究 2		視覚表現とデザイン2					
第9回	事例研究 3		空間表現とデザイン					
第10回	事例研究 4		身体装飾とデザイン				課題レポート2	
第11回	メディアとアート・デザイン		印刷技術、写真・映像技術、コンピューターアートへと変化した表現技術と表現方法を検証し、その課題と可能性を探究していきます。					
第12回	メディアの変化・デザインの変化		IT技術の進歩発達により、日常生活における様々なモノと情報の変化を考察し、メディアとデザインの新たな可能性を探っていきます。					
第13回	マーケティングと商品企画開発のプロセス1		マーケティングの手法と様々なセグメンテーション					
第14回	マーケティングと商品企画開発のプロセス2		デザインレビュー（商品企画構想から量産試作・試験販売へ）				期末課題レポート	
第15回	社会の変化とデザインの未来		総論 /まとめ					
教科書	独自の資料を作成・配布し、参考文献、情報を随時紹介します。							
参考書	デザインのデザイン 原 研哉/（岩波書店） メディアと芸術 三井秀樹/（集英社新書）							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題レポート1、課題レポート2、期末課題レポート、より総合評価							
授業時間外の学習	レポート課題には、配布する参考資料に加え、自ら情報収集することが大切です。							
履修のポイント	アート・デザインを多面的に考察します。卒業研究やレポート課題へ取り組む際のプロセスとしても役立ちます。							
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	美術解剖学		担当者	大日向 基子		学科	アート・デザイン学科		開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位		学年	1学年		曜日	
			(時間)	(30時間)					時限	
授業の概要	絵画やイラストレーション、漫画の熟達を目指す者にとって、人物や人体の理解は根本的な課題である。そこで美術解剖学を学ぶことにより、人体の構造を知り、表現の可能性を多面化する。この授業では、人体のプロポーションや各部位の構造、表情などをテーマとし、課題制作を通して知識を表現力と結びつけることを目的とする。									
学習目的	人物表現の基礎を学習する。									
到達目標	感覚的に捉えがちな人体の構造、からだの特徴を美術解剖学として理解することにより、それぞれの専門分野で制作するデザインや表現をより豊かなにする。									
授 業 計 画										
回	主 題		授 業 内 容					備 考		
第1回	プロポーションの理解と全身の構造		前提講義、プロポーションについての理解、模写					B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、定規持参		
第2回	プロポーションの理解と全身の構造		プロポーションについての理解、模写							
第3回	プロポーションの理解と全身の構造		プロポーションについての理解、模写					課題提出		
第4回	腕、手の構造と理解		腕と手の構造についての理解、模写							
第5回	腕、手の構造と理解		腕と手の構造についての理解、模写							
第6回	腕、手の構造と理解		腕と手の構造についての理解、模写					課題提出		
第7回	脚、足の構造と理解		脚と足の構造についての理解、模写							
第8回	脚、足の構造と理解		脚と足の構造についての理解、模写							
第9回	脚、足の構造と理解		脚と足の構造についての理解、模写					課題提出		
第10回	頭、首、顔の造作の構造と理解		頭と首、顔の造作の構造についての理解、模写							
第11回	頭、首、顔の造作の構造と理解		頭と首、顔の造作の構造についての理解、模写							
第12回	頭、首、顔の造作の構造と理解		頭と首、顔の造作の構造についての理解、模写					課題提出		
第13回	胴、全身の構造と理解		胴と全身の構造についての理解、模写							
第14回	胴、全身の構造と理解		胴と全身の構造についての理解、模写							
第15回	胴、全身の構造と理解		胴と全身の構造についての理解、模写					課題提出		
教科書	やさしい美術解剖図 人物デッサンの基礎 J. シェパード著 マール社									
参考書	やさしい人物画～人体構造から表現方法まで、手と足の描き方～骨格、筋肉、形状、動き、性別や年齢による違い／マール社 アーティストのための美術解剖学／マール社 美術解剖図譜／東京芸術大学美術解剖学教室編 Anatomy for the Artist他									
成績評価	単位認定 50 点以上 1課題20点×5=100点 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない									
授業時間外の学習	教科書、参考書の熟読、配布資料やノートの整理、人体の模写									
履修のポイント	皮膚の表面を追うのではなく、骨格を意識した模写を試みる 与えられた制作時間を有効に使う									
オフィス・アワー	基本的にいつでも可									

平成26年度 シラバス

科目名	美術史		担当者	松村誠一	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2 単位	学年	1 学年	曜日	
		教職必修	(時間)	(30 時間)			時限	
授業の概要	歴史の中でも美術史は、他と比べて少し特異な性格を持っています。過去の事実だけではなく、私たちの目の前にある芸術作品がその対象であり、現在と過去が作品を通じて立体的に交錯するところに美術史は成り立ちます。芸術作品を鑑賞しながら、過去の事実を検証することで、美術の歴史の流れを浮かび上がらせ、その流れを創った天才たちが、現代に生きる私たちに何を問いかけているのかを考えたいと思います。							
学習目的	美術の歴史を検証することで作品制作、創作活動の参考にする。							
到達目標	美術の歴史を検証し芸術作品を鑑賞することで、作品制作の参考にし感性豊かな人を育てることを目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	原始美術と古代オリエント美術		旧石器時代、メソポタミア美術					
第2回	エジプト美術		エジプト美術、クレタ美術、ミケナイ美術					
第3回	ギリシア美術		可学様式時代、アルカイック美術、クラシック時代、ヘレニズム時					
第4回	ローマ美術		エトルリア美術、ローマ美術					
第5回	イタリアルネサンス美術（Ⅰ）		初期ルネサンス美術					
第6回	イタリアルネサンス美術（Ⅱ）		盛期ルネサンス美術（レオナルド・ダ・ヴィンチ）					
第7回	イタリアルネサンス美術（Ⅲ）		盛期ルネサンス美術（ミケランジェロ）					
第8回	イタリアルネサンス美術（Ⅳ）		北方ルネサンス美術					
第9回	17世紀の美術		バロック美術、ロココ美術					
第10回	印象派（Ⅰ）		印象主義（マネ、ドガ、モネ、ルノワール、ピサロ）					
第11回	印象派（Ⅱ）		後期印象主義（セザンヌ、ゴッホ、ゴーギャン、スーラ）					
第12回	20世紀の美術（Ⅰ）		フォーヴィスム、表現主義					
第13回	20世紀の美術（Ⅱ）		キュビズム、シュルレアリスム、エコール・ド・パリ					
第14回	20世紀の美術（Ⅲ）		アメリカ抽象表現主義、ネオ・ダダ、ポップアート					
第15回	日本の美術		西洋美術と日本美術（やまと絵、浮世絵）					
教科書	使用しない。							
参考書	西洋美術史（監修・高階秀爾）							
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験 100%評価							
授業時間外の学習	「予習内容」情報収集を行い自分の考えをまとめる。「復習内容」ノートの整理、確認を行う。							
履修のポイント	ノート提出を求める場合があり、授業態度や出席状況等も重要視する。							
オフィス・アワー	111 研究室で随時行う。							

平成26年度 シラバス

科目名	コミック・アニメ文化論		担当者	三友 恒平		学科	7-ト・デザイン学科		開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位		学年	1学年 2学年		曜日	月曜
			(時間)	(30時間)				時限	5限	
授業の概要	日本は、マンガやアニメーションの文化的レベルにおいて世界を圧倒的にリードし、特異な進化を遂げてきた。日本以外のほとんどの国ではマンガやアニメの類は基本的に子供向けであり、大人のためのマンガが存在し、それを実際に大人が真剣に読んでいる国などと言うのは、我が国以外では他に余り例がない。こうした状況がどのようにして生まれ、現在に至っているのかについて多角的に学んで行く。 * シラバスの内容についてはマンガ・アニメの最新情報、授業進行上の状況により変更する場合もある。									
学習目的	国を代表する文化の一つとなり、世界的にも高い評価を受けているマンガやアニメーションについて学び、より広い知識を身につける事で理解を更に深めて行く。また技術的な骨組みを理解することで、各自の作品制作等にも何らかの形で生かしていく事を目的とする。									
到達目標	○ 日本のマンガ・アニメが発達して行く過程と要因について。 ○ 手塚治虫に代表される作家達の作品考察。 ○ ストーリー、キャラクターの骨組みの考察。 ○ アニメーション映画作品の意図、評価、考察等。									
授 業 計 画										
回				授 業 内 容				備考		
第1回	オリエンテーション			授業の概要について・評価方法について・その他留意点等						
第2回	現代マンガ、アニメの骨格			キャラクター、ストーリーとは何か ①						
第3回	現代マンガ、アニメの骨格			キャラクター、ストーリーとは何か ②						
第4回	現代マンガ、アニメの骨格			キャラクター、ストーリーとは何か ③						
第5回	日本マンガの歴史			現代マンガのルーツ ①						
第6回	日本マンガの歴史			現代マンガのルーツ ②						
第7回	日本マンガの歴史			現代マンガのルーツ ③						
第8回	日本マンガの歴史			現代マンガのルーツ ④						
第9回	日本アニメの歴史			長編劇場アニメからTVアニメへ						
第10回	手塚治虫とその周辺			作家たちの歩みと作品考察 ①						
第11回	手塚治虫とその周辺			作家たちの歩みと作品考察 ②						
第12回	手塚治虫とその周辺			作家たちの歩みと作品考察 ③						
第13回	その他の作家たち			作家たちの歩みと作品考察 ④						
第14回	物語創作論			物語の作り方						
第15回	まとめ			授業総括・レポート等について						
教科書	なし									
参考書	ストーリーメーカー 著者・大塚英志									
成績評価	単位認定 50 点以上 ※レポートの提出 100% ※本授業はレポート提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない									
授業時間外の学習	漫画やアニメーションの歴史、そして物語の骨組みを復習し理解を深めること									
履修のポイント	授業内容をよく聞き、興味と表現の幅を広げること									
オフィス・アワー										

平成26年度 シラバス

科目名	現代アート論		担当者	大日向 基子		学科	アート・デザイン学科		開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位		学年	1学年		曜日	
			(時間)	(30時間)					時限	
授業の概要	スライドや映像を交えながらコンテンポラリーアートシーンを紹介してゆく。時系列に沿った説明にこだわる事なく、国内外の代表的なアーティストや思想傾向を同じくするグループ、批評家の考察、現在注目すべき美術館、ギャラリー、研究機関、非営利団体、地域に根ざした芸術活動やワークショップ、話題の展覧会、イベントなどに焦点を絞って展開してゆく。 ※シラバスの内容、実施順番等については状況により変更する場合がある ※本授業はレポート提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない									
学習目的	現代美術に対する関心を高める。国際的視点でアートを捉え、多くの文化やコードの中で現代美術における役割や表現の可能性について考える。									
到達目標	今まで触れる機会のなかった作家や作品を知ることにより、視野を広げアートに対する興味関心を養う。授業を通して得た知識や刺激を、個々の制作活動にも幅広く役立てることを目標とする。									
授 業 計 画										
回	主 題		授 業 内 容						備 考	
第1回	昨今の展覧会から現代美術の動向を探る		国内外の国際美術展やアートフェア、ワークショップの紹介						前提講義	
第2回	昨今の展覧会から現代美術の動向を探る		国内外の国際美術展やアートフェア、ワークショップの紹介							
第3回	昨今の展覧会から現代美術の動向を探る		国内外の国際美術展やアートフェア、ワークショップの紹介							
第4回	昨今の展覧会から現代美術の動向を探る		国内外の国際美術展やアートフェア、ワークショップの紹介							
第5回	昨今の展覧会から現代美術の動向を探る		国内外の国際美術展やアートフェア、ワークショップの紹介							
第6回	昨今の展覧会から現代美術の動向を探る		国内外の国際美術展やアートフェア、ワークショップの紹介							
第7回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第8回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第9回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第10回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第11回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第12回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第13回	アーティストを知る		国内外の代表的なアーティスト、ギャラリー、美術館についての紹介							
第14回	20世紀美術の流れ		現代美術～ウォーホール以降、20世紀の美術、西洋美術史等の教材を活用して現代アートの流れを追う							
第15回	20世紀美術の流れ		現代美術～ウォーホール以降、20世紀の美術、西洋美術史等の教材を活用して現代アートの流れを追う							
教科書	使用しない（必要に応じ資料を配布）									
参考書	現代美術～ウォーホール以降、コンセプチュアル・アート、アート・インダストリー～究極のコモディティを求めて、反美学～ポストモダンの諸相、「爆心地」の芸術、なんにもないところから芸術がはじまる、じぶんを切りひらくアート他									
成績評価	単位認定 50 点以上 第15回授業終了後に提出するレポート100%									
授業時間外の学習	興味を持った作家や作品を積極的に鑑賞すること									
履修のポイント	興味を持った作家や作品を自分なりにリサーチしてノートを作成すること									
オフィス・アワー	基本的にいつでも可									

平成26年度 シラバス

科目名	映像論		担当者	大日向基子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	映像を用いた芸術表現を主軸としつつ、初期の映像玩具、映画黎明期及びアニメーション、メディア・アート、実験映像等、毎回多様な映像を紹介してゆく。特徴ある映像作家への言及、近年の映像に関わるイベントや研究機関などについての紹介も織り交ぜる。 ※シラバスの内容、実施順番等については状況により変更する場合がある ※本授業はレポート提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	さまざまなジャンルの映像作品を鑑賞することにより、楽しみつつも知識と理解を深め、新たな角度から日常を取り巻く映像を見つめ直すきっかけを与える。							
到達目標	アートの領域での映像の用いられ方や可能性、表現を幅広く知り視野を広げることにより、それぞれの専門分野で制作する作品に新たな刺激と厚みをもたらしたい。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	映像に関わるイベント、研究機関		映像祭や展覧会参加アーティストを中心に昨今の映像作品について紹介				前提講義	
第2回	映像に関わるイベント、研究機関		映像祭や展覧会参加アーティストを中心に昨今の映像作品について紹介					
第3回	アーティストと映像作品		plapix、ブルース・ナウマン、ビル・バイオラ他					
第4回	アーティストと映像作品		不平の合唱団、高嶺格、鴻池朋子他					
第5回	アーティストと映像作品		メレデス・ムンク、ジェーン&ルイズ・ウィルソン、ペーター・フィシュリ&ダヴィット・ヴァイス他					
第6回	アニメーション		(政治、戦争、経済をテーマとした作品紹介) トルンカ、ペトロフ、ケントリッジ、マクラレーン、アリ・フォルマン他					
第7回	アニメーション		(人形、カットアウト、オブジェをテーマとした作品紹介) 川本喜八郎、プラザーズクエイ、トロマラマ他					
第8回	アニメーション		(男女、童話、幻想、音楽をテーマとした作品紹介) 久里洋二、大藤信郎、ライニガー、辻直之他					
第9回	実験的映像		ブラッケージ、ウォーホール、スノウ、ケネス・アンガー、松本俊夫、伊藤高志、ジョナス・メカス他					
第10回	実験的映像		マヤ・デレン デュシャン、マン・レイ、レジェ、ブニュエル、リヒター、エイゼンシュテイン、ラング、コクトー他					
第11回	ミュージックビデオ・CM		ユーフラテス、ゴンドリー、スパイク・リー、野田風、シャイ・ノーラ、映像作家100人より					
第12回	ドキュメントとしての映像		カントール、パウシュ、ダムタイプ、山本冬樹、レニ・リーフェンシュタール、Port B、Royal-de Luxe他					
第13回	黎明期		映像玩具、エジソン、マイブリッジ、リュミエール兄弟他					
第14回	黎明期		アニメーション(メリエス、オブライエン、ディズニー他) サイレントからトーキーの作品紹介					
第15回	個性的な監督		寺山修司、パラジャーノフ他					
教科書	使用しない(必要に応じ資料を配布)							
参考書	メディアアートの教科書、メディアアートの世界～実験映像1960-2007、芸術・メディアの視座～映像と音楽を学ぶ人へのアート・スタディーズ、映像の修辞学、映像論、明るい部屋、不完全な現実～デジタル・メディアの経験他							
成績評価	単位認定 50 点以上 第15回授業終了後に提出するレポート100%							
授業時間外の学習	興味を持った作家や作品を積極的に鑑賞すること							
履修のポイント	興味を持った作家や作品を自分なりにリサーチしてノートを作成すること							
オフィス・アワー	基本的にいつでも可							

平成26年度 シラバス

科目名	色彩学		担当者	大日向 基子	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	カラーコーディネータ検定試験3級取得を念頭に、公式テキスト（東京商工会議所）に沿って授業を行う。身近な参考例を取り上げて色に関する興味を高めつつ、練習問題で効率的にポイントを学習する。またこの講座は商業施設士補の指定教科であり、商業施設の企画に関する内容も含まれる。 ※シラバスの内容、実施順番等については状況により変更する場合がある ※本授業は中間テストにより成績評価を行い、定期試験は実施しない							
学習目的	色に関する興味・関心・知識を深め、それぞれの作品制作に役立てる。 日々の生活の中でカラーコーディネーションを楽しみ活用する。							
到達目標	カラーコーディネータ検定試験3級の合格を目標とする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	色の性質		色の効用とカラーコーディネーション、色が見えるまで				前提講義	
第2回	色と心理		色の連想と象徴、色がもたらす心理的効果					
第3回	色を表し伝える方法		色の表示方法とその特徴					
第4回	色を表し伝える方法		カラーオーダーシステム					
第5回	配色と色彩調和		色彩調和の考え方				色鉛筆等持参	
第6回	配色と色彩調和		主な色彩調和論と調和の原則					
第7回	光から生まれる色		光、色彩現象、光源					
第8回	光から生まれる色		光、色彩現象、光源				中間テスト:第1-7回までの範囲から出題	
第9回	色が見える仕組み		眼および脳の構造と働き、色覚、色の見え方を決める要因					
第10回	色が見える仕組み		眼および脳の構造と働き、色覚、色の見え方を決める要因					
第11回	色の測定		色の測定の種類、三原色を使った色表示					
第12回	混色と色再現		混色の原理、色再現の方法					
第13回	混色と色再現		混色の原理、色再現の方法					
第14回	色と文化		日本の色彩文化、絵画における色彩調和、現代日本の商品色彩の変遷					
第15回	色と文化		日本の色彩文化、絵画における色彩調和、現代日本の商品色彩の変遷				中間テスト:第8-14回までの範囲から出題	
教科書	カラーコーディネーションの基礎～カラーコーディネータ検定試験3級公式テキスト（東京商工会議所）							
参考書	カラーコーディネータ検定試験3級問題集、配色デザインのルール、色彩学概論、色彩デザイン学など							
成績評価	単位認定 50 点以上 第1回中間テスト50点 + 第2回中間テスト50点＝100点 基本的に公欠の場合を除き再試験は実施しない							
授業時間外の学習	教科書の熟読 検定対策問題集等で満遍なく理解を深める							
履修のポイント	練習問題の形式に慣れること。カラーコーディネータ検定試験3級取得を目指す場合は問題集を購入することが望ましい。							
オフィス・アワー	基本的にいつでも可							

平成26年度 シラバス

科目名	インターンシップ		担当者	久保田恵美子・大日向基子 佐野広章	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	インターンシップ（職業体験）を通して、授業の内容が現場ではどのように活かされるかを認識し、授業への取り組み方や、就職活動への動機付けとする。また、社会の一員としてのマナーや責任感を体験することにより、自己啓発の機会を得る。							
学習目的	学生が在学中に、企業・団体等において自らの専攻や将来のキャリアに関連した就業体験を行うこと）に参加することにより、実社会に触れることによる学習意欲の向上を主たる目的とする。							
到達目標	1. 事前研修により、インターンシップ参加の心構えを身につける 2. 学校で学んでいる知識が社会とつながり 活かされていることを理解できる 3. 組織の一員としてのマナー、個人としての責任感の重要性を理解できる 4. インターンシップ終了後、自らの経験や今後の学生生活の取組方針について、まとめるとともに、プレゼンテーションができる。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	概要説明		授業計画詳細は4月中旬頃開催予定 開催日時・場所の案内は掲示する （受講者はこの説明会に必ず出席のこと）					
第3回 第4回	企業とのマッチング		●おおよそ以下のスケジュールで実施する 5月～7月末：学生と企業とのマッチング					
第5回 第6回	企業とのマッチング		”					
第7回 第8回	事前研修		7月～8月上旬事前研修（数回）					
第9回 第10回	インターンシップ		8月-9月(3日～5日※日程においては、企業との打ち合わせによる):インターンシップの実施					
第11回 第12回	インターンシップ		”					
第13回 第14回	インターンシップ		”					
第15回 第16回	インターンシップ		”					
第17回 第18回	インターンシップ		”					
第19回 第20回	インターンシップ		”					
第21回 第22回	インターンシップ		”					
第23回 第24回	インターンシップ		”					
第25回 第26回	インターンシップ		”					
第27回 第28回	インターンシップ		”					
第29回 第30回	実習成果報告会		インターンシップ実習報告会				終了後：成果報告書 (レポート)の提出	
教科書	なし							
参考書	なし							
成績評価	単位認定 50 点以上		各書類の提出、実習報告、実習報告会での発表を含めて総合的に評価する ※定期試験は実施しない。					
授業時間 外の学習	各企業・団体等において業務・仕事内容等々の研究							
履修の ポイント	学校で習う知識と実際の現場との違いをいろいろな角度から感じ、またそれをばねにして今後の勉学に励んで欲しい							
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 121・123・124研究室							

平成26年度 シラバス

第19回			
第20回	絵画・造形教室計画 ①	絵画・造形教室の為のアイデア① 見本制作	
第21回			
第22回	絵画・造形教室計画 ②	絵画・造形教室の為のアイデア② 見本制作	
第23回			
第24回	絵画・造形教室計画 ③	絵画・造形教室の為のアイデア③ 見本制作	
第25回			
第26回	絵画・造形教室計画 ④	プログラムのディスカッション、シミュレーション①	
第27回			
第28回	絵画・造形教室計画 ⑤	プログラムのディスカッション、シミュレーション②	
第29回			
第30回	絵画・造形教室計画 ⑥	プログラムのディスカッション、シミュレーション③	
教科書	なし		
参考書	児童心理学者、文学者の文献を適宜配布		
成績評価	単位認定 50 点以上 授業態度、提出物の内容		
授業時間 外の学習	「予習内容」アイデア考案、情報収集を行い自分の考えをまとめる 「復習内容」目標到達に向け主体的な学習を行い技能習得に努める		
履修の ポイント	エプロンや白衣など服装が汚れない準備をしてください。		
オフィス ・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館2F 121研究室		

平成26年度 シラバス

科目名	学外研修		担当者	小松原 洋生・大日向 基子	学科	アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	デザインや芸術に関する分野は、常に時代と共に変化し続けている。こうした分野を学び、志す者にとって現状把握やリサーチ作業は非常に重要であり、「社会の流れ」を読みとる力を養う必要性は高いと言える。本授業では、こうした点を踏まえて美術館・博物館・展示会場等に出かけ、鑑賞及び分析作業を行っていく。今回は特に地方のアートシーンと都会のアートシーンを体験することで、これからのアートのあり方について考えるきっかけとしたい。 *シラバスの内容については授業進行上の状況により変更する場合がある。（実施日程等の詳細については決定次第発表する）							
学習目的	事前のリサーチと、現場における実際の鑑賞を通して事後のレポートにまとめる。こうした作業により、分析する力や客観的な評価能力を養うことを目的としている。また、そうした経験を今後の作品制作や研究活動に活かしていく。							
到達目標	○ 団体行動における個人の責任について意識を高める ○ 鑑賞力、分析力等を身につける ○ 適確な事前リサーチと事後のレポート作成力、プレゼンテーション能力を養う							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	オリエンテーション		概要説明・事前レクチャー、リサーチ、事後プレゼンテーション					
第2回	桐生市内		桐生市内（大川美術館・ノコギリ屋根工場作家アトリエ等）					
第3回	桐生市内		桐生市内（大川美術館・ノコギリ屋根工場作家アトリエ等）					
第4回	桐生市内		桐生市内（大川美術館・ノコギリ屋根工場作家アトリエ等）					
第5回	桐生市内		桐生市内（大川美術館・ノコギリ屋根工場作家アトリエ等）					
第6回	プレゼンテーション制作		桐生市内で感じた事をグループディスカッションし プレゼンテーション資料としてまとめる。					
第7回	プレゼンテーション制作		桐生市内で感じた事をグループディスカッションし プレゼンテーション資料としてまとめる。					
第8回	プレゼンテーション		グループによるプレゼンテーション、講評					
第9回	オリエンテーション		事前レクチャー、リサーチ、事後プレゼンテーション説明					
第10回	都内美術館等		都内美術館、ギャラリー等					
第11回	都内美術館等		都内美術館、ギャラリー等					
第12回	都内美術館等		都内美術館、ギャラリー等					
第13回	プレゼンテーション制作		都内で感じた事をグループディスカッションし プレゼンテーション資料としてまとめる。					
第14回	プレゼンテーション制作		都内で感じた事をグループディスカッションし プレゼンテーション資料としてまとめる。					
第15回	プレゼンテーション		グループによるプレゼンテーション、講評					
教科書	使用しない。							
参考書	使用しない。							
成績評価	単位認定 50 点以上 授業へ取り組み50% プレゼンテーション50%で評価する。 ※本授業は事前課題及び事後レポート提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。							
授業時間外の学習	訪問する場所について事前にしっかりとリサーチすること。また、研修後には感じた事、気づいた事等を各自まとめておく事。							
履修のポイント	交通費、入場料等は各自で負担。現地集合・現地解散が基本。							
オフィス・アワー	授業内容に関する質問：随時 場所：1号館3F 131研究室（小松原）2F 123研究室（大日向）							

平成26年度 シラバス

科目名	卒業制作		担当者	*概要欄参照	学科	ア-ト・デザイン学科	開講期	後期
区分	専門科目	必修	単位	6単位	学年	2学年	曜日	
			(時間)	(180時間)			時限	
授業の概要	各自で研究テーマを設定し、完成作品の提出に向けた制作スケジュールを作成する。作品の内容・サイズ・展示計画・全体のボリューム・制作スケジュール等について担当教員と良く話し合いながら作業を進める。制作過程の中で、担当教員の作品に対するチェックやアドバイスを受け、卒業制作として発表できるクオリティーとなっているかどうか等について常に確認作業を行いながら提出に備えていく。 ※本授業は作品提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない。卒制展の事前準備・搬入、搬出・各係等の実施状況等、卒業制作展に関わるさまざまな作業全体を授業の一環ととらえ、作品自体と合わせて評価対象として行く。 *担当教員は各コースごとに設定し、イラストレーション・絵画：松村、佐野／マンガ・コミックイラスト：大日向、田邊、三友／グラフィック：小松原、三関／ファッション：久保田、石井、新野見／インテリア・空間：山本、峰岸で対応する。							
学習目的	2年間学習したこと集大成として、指示された課題をこなすのではなく、一人の作家、デザイナーとして制作に取り組み、作品をプロデュースできることを目指す。また、学生同士が協力して卒制展全体を成功させるチームワークも養う。							
到達目標	○ 自分でプロデュースした作品を、1人のアーティスト或いはデザイナーとして、納得のいく表現にまとめる。 ○ 作品の内容・完成度等が展示・発表に充分耐え得るレベルとしていく。 ○ 卒業制作展そのものを学生同士が主体的に企画・立案し、展示方法・レイアウト・演出等についても検討していく。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回 第2回	オリエンテーション		概要説明、今後の予定等全般について					
第3回 第4回	アイデア決定期間		エスキース作業/担当教員との打ち合せ等					
第5回 第6回	アイデア決定期間		エスキース作業/担当教員との打ち合せ等					
第7回 第8回	アイデア決定期間		エスキース作業/担当教員との打ち合せ等					
第9回 第10回	アイデア決定期間		エスキース作業/担当教員との打ち合せ等					
第11回 第12回	アイデア決定期間		エスキース作業/担当教員との打ち合せ等					
第13回 第14回	制作期間Ⅰ		全体中間チェック1・アイデア決定・基礎作業					
第15回 第16回	制作期間Ⅰ		アイデア決定・基礎作業					
第17回 第18回	制作期間Ⅰ		アイデア決定・基礎作業					
第19回 第20回	制作期間Ⅰ		アイデア決定・基礎作業					
第21回 第22回	制作期間Ⅰ		アイデア決定・基礎作業					
第23回 第24回	制作期間Ⅰ		アイデア決定・基礎作業					
第25回 第26回	制作期間Ⅱ		全体中間チェック2・制作の中期作業					
第27回 第28回	制作期間Ⅱ		制作の中期作業					
第29回 第30回	制作期間Ⅱ		制作の中期作業					
第31回 第32回	制作期間Ⅱ		制作の中期作業					
第33回 第34回	制作期間Ⅱ		制作の中期作業					
第35回 第36回	制作期間Ⅱ		制作の中期作業					

平成26年度 シラバス

第37回 第38回	制作期間 II	制作の中期作業	
第39回 第40回	制作期間 II	制作の中期作業	
第41回 第42回	制作期間 II	制作の中期作業	
第43回 第44回	製作期間 III	全体中間チェック3・制作の後期作業	
第45回 第46回	製作期間 III	制作の後期作業	
第47回 第48回	製作期間 III	制作の後期作業	
第49回 第50回	製作期間 III	制作の後期作業	
第51回 第52回	製作期間 III	制作の後期作業	
第53回 第54回	製作期間 III	制作の後期作業	
第55回 第56回	製作期間 III	制作の後期作業	
第57回 第58回	製作期間 III	制作の後期作業	
第59回 第60回	製作期間 III	制作の後期作業	
第61回 第62回	作品仕上げ期間	全体中間チェック4・確認、仕上げ作業	
第63回 第64回	作品仕上げ期間	確認、仕上げ作業	
第65回 第66回	作品仕上げ期間	確認、仕上げ作業	
第67回 第68回	作品仕上げ期間	確認、仕上げ作業	
第69回 第70回	作品仕上げ期間	確認、仕上げ作業	
第71回 第72回	作品仕上げ期間	確認、仕上げ作業	
第73回 第74回	卒業制作展対応	全体最終チェック1・額装作業等	
第75回 第76回	卒業制作展対応	額装作業等	
第77回 第78回	卒業制作展対応	額装作業等	
第79回 第80回	卒業制作展対応	展示計画・準備、その他作業等	
第81回 第82回	卒業制作展対応	展示計画・準備、その他作業等	
第83回 第84回	卒業制作展対応	展示計画・準備、その他作業等	
第85回 第86回	卒業制作展対応	全体最終チェック2・展示対応、その他作業等	
第87回 第88回	卒業制作展対応	展示対応、その他作業等	
第89回 第90回	卒業制作展対応	展示対応、その他作業等	
教科書	特に使用しない		
参考書	特に使用しない		
成績評価	単位認定 50 点以上 元成度や取り組みを総合的に評価する。 ※卒制展の会場準備や片付け、作品の搬入・搬出、各係の実施状況等についても評価の対象とする。 ※本授業は作品提出等により成績評価を行い、定期試験は実施しない。		
授業時間 外の学習	卒業制作の時間に必要なもの（材料の購入や資料収集等）は時間外でしっかり準備し、授業に臨む事。		
履修の ポイント	授業への取り組み姿勢、出席状況等も重要視する。		
オフィス ・アワー	専任教員については基本的に開いている時間は、いつでも可。		

平成26年度シラバス

科目名	教師論		担当者	花沢龍次郎	学科	生活科学科 アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)	学年	1学年 教職課程全クラス	曜日 時限	
授業の概要	本科目は、教育職員免許法施行規則に定める「教職の意義に関する科目」であり、「教職の意義及び教員の役割」、「教員の職務内容（研修及び身分保証を含む）」及び「進路選択に資する各種の機会の提供等」を内容としている。具体的には、教員の役割や歴史、さらには教員の身分を含む、研修と勤務条件等について理解を深める。							
学習目的								
到達目標	・教職に必要な法規・法令等の理解 ・教師に必要な心得と研修の理解 ・教育の目的とめざす方向性							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス・教育の課題		教職科目履修の動機とめざす教師像（人間づくり）について					
第2回	学校教育の意義Ⅰ		教育と教師、教師の役割について					
第3回	学校教育の意義Ⅱ		学校教育の現状と課題、愛と権威、先人に学ぶ				()	
第4回	教師像		教師の歴史と教師像について					
第5回	教師の資質と能力Ⅰ		教師への期待と基本的な資質能力について					
第6回	教師の資質と能力Ⅱ		教職の専門と実践的能力について					
第7回	教育の本質Ⅰ		憲法と教育、教師の使命について					
第8回	教育の本質Ⅱ		公教育と教育諸法規について					
第9回	教師の職務		学校と教職員組織、教師の職務、職務内容について					
第10回	体罰の禁止と事故防止		生徒の懲戒、体罰の禁止、安全教育について					
第11回	教師の実践活動		教育課程の編成・実施・評価、学習指導と生徒指導、学級経営					
第12回	教師の身分と勤務条件		教員の身分・分限・懲戒について					
第13回	教員の研修と勤務条件		教員の研修、勤務条件、職員団体、教育委員会について					
第14回	今後の教育		今後の教育のあり方と教員の役割・使命とは					
第15回	まとめ、教育実習		全員で、教師についての整理と模擬授業を行う					
教科書	教科書は使用しない（資料・プリント配布）							
参考書	「教育の意義と職務」 森 秀夫 著（学芸図書）							
成績評価	課題に対するレポート提出（内容評価）及び平常点（出席点を含む）の総合評価							
授業時間外の学習	読む（本・新聞等）、書く（文書・手紙等）、話す（コミュニケーション）ことの研修に努めること							
履修のポイント	教職をめざすために必要な心得及び人間力について、実体験談・事例等をまじえながら考えていく							
オフィス・アワー	月曜日（13：00～17：00） 4号館2F（第3研究室）							

平成26年度 シラバス

科目名	教育心理学		担当者	亀岡聖朗	学科	生活科学科 アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	専門科目	選択	単位	2単位	学年	1学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	教師が学校現場で児童・生徒と対応する際には、彼らが、今現在発達のどのような状況におかれてるのか、また、そのときの心の状態はいかなるものなのか、ということに配慮しながら接することが求められる。この科目では、人は環境と相互に作用しあう存在であることを踏まえて、人の発達過程、学習過程、教授過程について講義する。授業は講義形式で行うが、授業後半では実習も取り入れ、学生による「模擬授業」を実施する。							
学習目的	青年期までの人の発達過程とその特徴、学習のしくみと学習を規定する要因と障がい、教授の種類について理解を深めることを目的とする。							
到達目標	1. 教育心理学で使用するさまざまな専門用語の意味を理解する。 2. 青年期までの人の発達過程とその特徴について理解する。 3. 学習のしくみと学習を規定する要因、および障がいについて理解する。 4. 「教える」ということを体験を通じて実感し、自ら「教える」立場をシュミレーションする。							
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス 教育心理学で取り扱う問題		講義の進め方、成績評価のしかたなどについて 教育心理学で取り扱う内容について					
第2回	人生初期の発達①		人間発達の共通性、社会性発達の芽生え					
第3回	人生初期の発達②		認知の発達、発達の最近接領域					
第4回	青年期の発達①		青年期の心理的特徴、適応と不適応、適応機制					
第5回	青年期の発達②		青年期の発達課題、アイデンティティの獲得について					
第6回	障がいの理解		障がいの種類、障がい児・者の理解と対応					
第7回	さまざまな学習理論①		連合説（刺激－反応の結びつき）による学習のしくみと認知説（認知の変容）による学習のしくみ					
第8回	さまざまな学習理論②		授業における学習指導の理論、学習の個性化					
第9回	学習の規定因①		動機づけの理論、動機づけを高めるためには					
第10回	学習の規定因②		個性を反映するものとしての知能～知能の構造、知能検査、創造性					
第11回	学習の規定因③		個性を反映するものとしての性格～性格理論、性格検査					
第12回	教育評価		評価の意義と工夫、絶対評価と相対評価の違い、学力のとらえ方					
第13回	教授技法①		教える技術、伝える技術、授業づくり、模擬授業体験①（模擬授業についての説明と計画）				※実習を含む予定。	
第14回	教授技法②		模擬授業体験②（体験学習；発表）				※実習を含む予定。	
第15回	教授技法③		模擬授業体験③（体験学習；発表）				※実習を含む予定。	
教科書	特に指定しない。							
参考書	適宜紹介する。							
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験80%、レポート課題・模擬授業等20%							
授業時間外の学習	配布資料・ノートのまとめを復習として勧めます。							
履修のポイント	授業への積極的な取り組みを期待します。							
オフィス・アワー	11号館3階第8研究室にて、もしくは講義終了後などに、適宜設けます。							

平成26年度 シラバス

科目名	美術科教育法		担当者	奥西 麻由子	学科	アート・デザイン学科	開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位 (時間)	2 単位 (30 時間)	学年	1 学年	曜日 時限	
授業の概要	主に中学校美術科に焦点を当て、意義、目的、内容を概観する。その際歴史的背景、学習指導要領の展開を踏まえ、今日の美術科に必要な要素を検討していく。授業の公判では、学習指導案の書き方を学び、実際に指導の計画を立て、それに則った授業が展開できるようにする。							
学習目的	①美術科の意義と目的の理解 ②教育内容の理解 ③授業構想の実践							
到達目標	中学校美術科の意義と目的を理解すると共に、教育内容・方法について学ぶことを通して、美術科の授業を自分なりに構想し、実践することが出来るようにする。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	ガイダンス		授業の概要					
第2回	美術科の意義と目的		なぜ学校教育で美術を学ぶのか、その意義と目的について考える					
第3回	学習指導要領の変遷と概説		目標と内容の把握、その変遷を概観する					
第4回	美術科の内容と指導①		絵画（ワークシートをもとに検討）					
第5回	美術科の内容と指導②		立体（ワークシートをもとに検討）					
第6回	美術科の内容と指導③		デザイン（ワークシートをもとに検討）					
第7回	美術科の内容と指導④		工芸・映像メディア表現（ワークシートをもとに検討）					
第8回	美術科の内容と指導⑤		鑑賞（ワークシートをもとに検討）					
第9回	美術科における教師の役割		教師の支援の在り方について					
第10回	評価の観点と方法		評価方法とその観点					
第11回	学習指導案の作成①		題材設定、ねらい、導入、展開、まとめまで					
第12回	学習指導案の作成②		①の修正及び効果的な授業のための改善検討					
第13回	模擬授業①		模擬授業演習					
第14回	模擬授業②		模擬授業演習					
第15回	授業のまとめ		授業のまとめ					
教科書	『中学校学習指導要領 解説』—美術編— 文科省 日本文教出版							
参考書	福田隆真・茂木一司・福本謹一『美術科教育の基礎知識』建帛社、2010							
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験 25% 提出物（ワークシート 45%、指導案 15%） 模擬授業 15% 再試験は実施しない							
授業時間外の学習								
履修のポイント	主体的に学ぶ姿勢							
オフィス・アワー								

平成26年度シラバス

科目名	道徳教育研究		担当者	橋爪博幸	学科	生活科学科 アートデザイン学科	開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位	1単位	学年	1学年	曜日	
			(時間)	(15時間)			時限	
授業の概要	小中学校で習ってきた道徳の時間を振り返りつつ、立場を変えて、今度は学生みずからが教壇にたち、道徳の授業を展開する際の材料集め、指導案づくり、じっさいの授業展開までを行う。あわせて『素心のすすめ』を輪読する。							
学習目的	教育課程における道徳教育の位置を理解し、道徳教育を小中学生に自分のちからで創意工夫を重ねつつ、実施できるようにする。							
到達目標	小中学校で習う道徳教育の歴史や、授業の展開の仕方を身につける。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	道徳教育とは		小中学校の指導要領を読み、要点をつかむ。今日、どのような道徳教育が行われているかの概略を知る。『素心のすすめ』第1章を読む。					
第2回	道徳教育事例①		野口英世の母からの手紙に注目した道徳の授業例をたどる。					
第3回	道徳教育事例②		父母へ宛てた感謝の手紙を題材とした道徳教育事例から、自分自身の思いを振り返る。『素心のすすめ』第2章を読む。					
第4回	道徳教育事例③		中学生らしい交際とはどのような交際をいうのか、みなで考える。ここでは「社会の目」があることに気づく。『素心のすすめ』第3章を読む。					
第5回	道徳教育事例④		薬物乱用を防止するための道徳教育の事例をみていく。『素心のすすめ』第4章を読む。				『中学校編 とっておきの道徳授業』43頁を参照。	
第6回	道徳教育事例⑤		窃盗についての事例を道徳教育にあてはめてみていく。					
第7回	道徳の授業		学生による道徳の授業発表（1回目）。					
第8回	道徳の授業②		学生による道徳の授業発表（2回目）。					
第9回								
第10回								
第11回								
第12回								
第13回								
第14回								
第15回								
教科書	授業時に、資料を配布する。							
参考書	『中学校編 とっておきの道徳授業』（日本標準）							
成績評価	単位認定 50 点以上 課題の提出（70%）、授業時の発表（30%）で評価する。							
授業時間外の学習	予習として、道徳に関する新聞記事等を探し読んでおくこと、復習として授業時に配布したプリント等を再度熟読することを勧める。							
履修のポイント	授業は8回のみで終了するので、休まず出席すること。							
オフィス・アワー	水曜日の昼休みをオフィス・アワーとする。学生課または9号館3階の第10研究室に来ること。							

平成26年度 シラバス

科目名	教育方法論		担当者	石井 広二	学科	生活科学科 アート・デザイン学科	開講期	前期
区分	教職科目	選択	単位	1単位	学年	2学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(15時間)			時限	
授業の概要	限られた時間内に教育が行われる学校では、指導上の効果を高めるため、教育方法について理解し研究することがとりわけ肝要である。被教育者の知識・技術の習得をより効果的なものにし、さらに生徒の自主的・創造的な学習を発展させるうえで、教員を目指す者にとって教育方法の学習は、以前にも増して重要性が高まっている。この授業では、教授ないし学習指導と呼ばれている事柄を中心に扱う。また、コンピュータを中心とした教育機器の利用法や教育評価についても、教育方法にとって不可欠な分野として、取り上げる。さらに、教科における学習指導にとどまらず、特別活動における指導についても取り扱う。また、授業ではMoodleを活用する予定である。							
学習目的	学校教育の中で行われる、指導の効果を高めるための方法について理解し研究することを目的とする。そして生徒の知識・技術の習得をより効果的なものにし、さらに生徒の自主的・創造的な学習を発展させるための方法について学ぶ。							
到達目標	・教育方法の基礎理論、方法、技術について理解する ・特別活動の意義を理解する ・コンピュータなどの機器の利用方法を理解し、活用できる ・教育評価の理論と応用について理解する							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	教育方法の基礎理論		教育方法の基礎理論について					
第2回	学校教育と教育方法		学校教育と学習指導要領の基本理念について考える					
第3回	教師の指導技術		具体的な指導技術の問題点を確認し、代表的な方法と留意点をみる					
第4回	求められる学力と学習の動機づけ		求められる学力とは何かを検討し、学習者が意欲的に学ぶにはどのような工夫が必要か考える				模擬授業を状況に応じて実施	
第5回	学習の評価		学習における評価の意味について考える					
第6回	育成する学力と学習形態		指導形態や学習形態について検討する					
第7回	情報コミュニケーション技術		ICTを利用する意味とその理論について学ぶ					
第8回	特別活動の指導		特別活動について					
第9回								
第10回								
第11回								
第12回								
第13回								
第14回								
第15回								
教科書	『新しい教育の方法と技術』（篠原正典・宮寺晃夫 編著）ミネルヴァ書房							
参考書	『教育工学への招待』赤堀侃司（ジャストシステム）、「『教えて考えさせる授業を』を創る」市川伸一（図書文化）、「学習評価の新潮流」植野真臣他（朝倉書店）など							
成績評価	単位認定 50 点以上 毎回の課題とその取組、模擬授業などを総合的に評価する。							
授業時間外の学習	教科書を読んでおくこと。 毎回の課題を必ず提出すること							
履修のポイント	授業日程についてはしっかり確認し、遅刻・欠席がないように注意してください。							
オフィス・アワー	曜日・時間については、授業の際に伝える。また、研究室は9号館3階第11研究室。							

平成26年度 シラバス

科目名	生徒指導論		担当者	田口和人	学科	アート・デザイン 生活科学	開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)	学年	1年次	曜日 時限	5 限目
授業の 概要	子どもたちを取り巻く状況は、社会の変化に呼応するかのように多様な問題を内包してきています。不登校・いじめ（いじめ自殺）・ネットトラブル・引きこもり・薬物・学級崩壊など、多くの学校でみられるような教育問題が存在しています。生徒指導はこれらに対処することが求められています。これらを前提として、①生徒指導とはなにか、②生徒指導が担うべき役割はなにか、③生徒指導において教師がそなえ持つべき要件はなにか、を基本的な柱として考えたいと思います。							
学習 目的	子どもたちの背景にあるものを、広く・深く洞察できるような知識・観点・考え方の学習を目的とします。							
到達 目標	次の4つを学習目標とします。 ①学校教育の歴史・現状について認識を深めること ②子どもたちを取り巻く状況についての認識を深めること ③子どもの背景にあるものへの各自の洞察力を育てること ④生徒指導への大胆なアイデアをもつように努力すること							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	現代社会と子どもたちの現状		これまでの自分自身の経験も含めながら、子どもたちがどのような社会状況の中に置かれているかについて考える。					
第2回	学校教育の現状		視聴覚教材により、今日の学校教育の現状について考える。その上で、感想・意見などをレポートする。					
第3回	学校教育の歴史過程		戦後の学校教育の歴史過程を大まかにつかむ。					
第4回	学校教育における生徒指導		教科教育と教科外教育の関係の中で、生徒指導の位置を理解する。また、学習指導要領における生徒指導の位置を理解する。					
第5回	子どもの内面への接近		視聴覚教材（楽曲）により、子ども・青年の内面世界への洞察を試みる。その上で、感想・意見などをレポートする。					
第6回	携帯・ネットと生徒指導		社会的問題となっている「携帯・ネット」について、子どもの現状を踏まえながら考える。					
第7回	ジェンダーと生徒指導		ジェンダー（社会的性）による生活・行動様式について、現状と今後の展望という観点から考える。					
第8回	不登校と生徒指導		不登校（あるいは「引きこもり」）の現状へ理解を広げながら、子どもたちの背後にあるものについて考える。					
第9回	いじめと生徒指導Ⅰ		視聴覚教材を用いて、いじめをめぐる現状についての理解を深める。その上で、感想・意見をレポートする。					
第10回	いじめと生徒指導Ⅱ		いくつかのいじめ事例を読み解きながら、いじめの構造へ理解を広げる。					
第11回	進路指導		景気低迷・格差社会のなかで、どのような進路指導が求められるのかについて、意見交換をしながら、その展望を考える。					
第12回	生徒指導の方法Ⅰ		中学校の「学級活動」の1時間を想定して、生徒指導の方法について考える。					
第13回	生徒指導の方法Ⅱ		中学校の「学級活動」の1時間を想定して、生徒指導の方法について考える。					
第14回	生徒指導の方法Ⅲ		中学校の「学級活動」の1時間を想定して、生徒指導の方法について考える。					
第15回	まとめ		子どもたちが抱える今日的な課題について、生徒指導の観点から自分なりの分析をレポートにまとめる。					
教科書	適宜、資料を配布します。							
参考書								
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験70%以上 レポート30%以上で評価等							
授業時間 外の学習	新聞等を通じて、教育に関する情報（例えば、体罰・いじめ問題）に目を通すようにしてください。							
履修の ポイント								
オフィス ・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	教育相談		担当者	占部慎一	学科	生活科学科 アートデザイン学科	開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位	2単位	学年	2学年	曜日	
	教職科目	(必修)	(時間)	(30時間)			時限	
授業の概要	1, 2 回目の授業で、教育相談の必要性、定義、内容の包括性などを理解する。次に 3 回目の授業にて、学校組織上の位置づけ等を理解する。さらに 4, 5 回目の授業で、子ども理解を、成長段階、対人関係、教育段階を踏まえて深め、現代の子どもの変化と社会・文化環境の変化の概要を把握する。これらを基礎として、6～11 回目の授業を通して教育相談に必要な知識と方法を学んでいく。12～14 回目では、代表的な事例を通して教育相談の実践を体験・考察する。							
学習目的	教育相談に必要な知識を理解し、実際に実践する際の基礎を習得する。							
到達目標	①教育相談の必要性、定義、学校組織上の位置づけ等を理解する。 ②現代の子どもの成長段階や教育問題、社会的環境の変化について理解する。 ③教育相談を行うに必要な方法・内容を理解する。 ④事例を通して、教育相談を実践する基礎を習得する。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	教育相談の必要性		児童生徒の抱える問題と教育相談の必要性					
第2回	教育相談の定義と内容		教育相談の定義、内容の包括性、機能の多様性					
第3回	教育相談と学校組織		学校組織における教育相談担当の分掌的位置づけと役割、全教員が学校生活全般を通じて行う教育相談、スクールカウンセラー等との連携					
第4回	教育相談と子ども理解（1）		子ども理解の重要性、自己評価、志向性。社会性の習得とアイデンティティ、自己実現					
第5回	教育相談と子ども理解（2）		子どもを取り囲む環境の変化。ポストモダン社会とメタ物語の喪失、私事化と公共性の喪失。グローバルネット社会					
第6回	教育相談方法（1）		教育相談への促しと気づき ①援助要請の重要性、②対応態勢（傾聴、承認、受容、当事者性理解）					
第7回	教育相談方法（2）		教育相談の方法 ①心理的感受と援助（肯定的自己観、内的統制と外的統制、自己注視等）②援助思考（垂直保障、水平保障、問題解決保障）					
第8回	教育相談方法（3）		学習支援（動機付け、能力観の変換、発達の最近接領域理論、自己調整学習等）					
第9回	教育相談方法（4）		対人関係調整（傷つき感受性の緩和、自己愛と他者理解、文化的分化、仲間づくりと社会的スキル）					
第10回	教育相談方法（5）		志向と自己実現（時間軸と意味軸、内的興味と外的興味、生きがいと生活、夢・目標と方法等）					
第11回	教育相談方法（6）		連携 ①児童生、②教師間、③保護者、④専門機関					
第12回	教育相談の実践（1）		学習意欲の低下と成績不振（学ぶ意味の喪失、教育的呪縛、学習性無力感、知の受け身者と知の構成者、協働の学び）					
第13回	教育相談の実践（2）		対人関係といじめ（関係の確認、被害者の保護、加害者の特定と対応、生徒指導・学級担任等との連携、他生徒への対応、相談の継続等）					
第14回	教育相談の実践（3）		不登校と無気力（理解と受容、背景要因の確認、症状の段階確認、カウンセラー、学級担任等との連携 援助の形態と方法の模索等）					
第15回	まとめ		承認者・支援者の重要性 ①可能性の展開、②自己認知と社会性の拡大、③肯定的意欲の賦活					
教科書								
参考書	河村 茂雄著 『教育相談の理論と実際—よりよい教育実践をめざして』 図書文化社							
成績評価	単位認定 50 点以上 筆記試験 80 %、小レポート 10 %、課題 10 %で評価する。							
授業時間外の学習								
履修のポイント	教職に必要な資質を深め、向上させようとする意欲と努力が大切です。							
オフィス・アワー	アポイントを取ってください。							

平成26年度 シラバス

科目名	教職実践演習（中学 美術2種）		担当者	小松原洋生・田口和人		学科	アート・デザイン科		開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位 (時間)	2単位 (30時間)		学年	2学年		曜日 時限	
授業の概要	学校教育の「特別活動」と美術教科の実技を想定した実践的活動を行う。具体的には、①学園祭を利用した作品づくり、②「学校行事」としての「野外活動」、③ボランティア活動を行う。また、それらの実践的活動や教育実習の経験を踏まえ、教職という仕事についての理解とスキルを深める。（※多くの部分を生活科学科・教職課程履修学生と同時に行う。）									
学習目的	教育実習の経験を踏まえて、教職課程履修の総合的なまとめを行う。									
到達目標	履修カルテにより、個人別の履修状況や教員になるための実践的指導能力を個別に把握して指導を開始し、演習を通して受講者が美術教諭になるために必要な能力を培うための実践的指導として、模擬実践・事例研究などを行う。また、組織の一員としての自覚、保護者および地域の関係者との人間関係などの社会性や人間関係能力を育成する。									
授 業 計 画										
第1回	ガイダンス		教職実践演習についての説明およびスケジュールの確認					教職担当教員		
第2回	学校教育・教師の仕事		教育実習を踏まえて、教師の仕事について学び、考える					同上		
第3回	美術教育について		美術についての教養を深める					美術担当教員		
第4回	}	作品等づくり	学園祭を使った各学科の取組み					栄養担当教員		
第5回								同上		
第6回								同上		
第7回	野外活動事前学習・準備							教職担当教員		
第8回	}		群馬県立東毛青年自然の家での野外活動					美術・栄養・ 教職担当教員		
第9回								同上		
第10回								同上		
第11回								同上		
第12回	各学科の作品発表会		学園祭を使った各学科の取組みの発表を行う					美術・栄養・ 教職担当教員		
第13回	ボランティア事前学習		ボランティア活動について考え、計画を立てる					栄養担当教員		
第14回	ボランティア活動		自分たちで考えたボランティア活動					美術・栄養・ 教職担当教員		
第15回	まとめ		2年間に及ぶ教職課程履修を振り返り、まとめを行う。					教職担当教員		
教科書	後期ガイダンス									
参考書	教育実習の報告									
成績評価	教職の意 50 点以上									
授業時間外の学習	新聞等を通じて、教育に関する情報（例えば、食育・いじめ問題等）に目を通すようにしてください。									
履修のポイント										
オフィス・アワー										

平成26年度 シラバス

科目名	教育実習		担当者	田口和人	学科	7-ト・デザイン学科	開講期	
区分	教職科目	選択	単位 (時間)	4単位 (180時間)	学年	2学年	曜日 時限	
授業の概要	教育実習引受校の指導もと、さまざまな教育現場の実際を経験する。研究授業を行わせていただく。生徒たちの関わりを経験し、子どもたちとのコミュニケーションを経験する。（※教育実習引受校の指導に従う。）							
学習目的	教育実習は教員免許を取得するための必修科目である。各自が出身中学校あるいはそれ以外の中学校で、3週間の実習を行なう。大学の授業だけでは得られない教師としての技術や知識を集中的に習得すると同時に、実際の教育現場で教師という立場で多くの経験を積むことを目的とする。							
到達目標	(※教育実習引受校の指導に従う。)							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備考	
第1回	}							
第2回								
第3回								
第4回								
第5回								
第6回								
第7回								
第8回			それぞれの教育実習引受校で3週間行う。					
第9回								
第10回								
第11回								
第12回								
第13回								
第14回								
第15回								
教科書								
参考書								
成績評価	単位認定 50 点以上 ※実習校の成績評価に沿って評価等							
授業時間外の学習								
履修のポイント								
オフィス・アワー								

平成26年度 シラバス

科目名	介護等体験実習		担当者	田口和人	学科	アート・デザイン 生活科学	開講期	後期
区分	教職科目	選択	単位 (時間)	1単位 (45時間)	学年	1. 2年次 中学校教職課程	曜日 時限	
授業の 概要	「実習」を通じて人間の尊厳及び社会連帯の理念に関する認識を深める。							
学習 目的	障害者・高齢者等に対する「介護・介助・交流」等の体験を通して、人間の尊厳及び社会連帯の意義をつかむ。							
到達 目標	次の4つを学習目標とします。 ①障害者の置かれた社会的状況について学習する。 ②高齢者の置かれた社会的状況について学習する。 ③障害者との「交流」を通じて、障害者がもつ社会的な意識や生活感覚を学習する。 ④高齢者との「介護・介助・交流」を通じて、高齢者がもつ社会的意識や生活感覚を学習する。							
授 業 計 画								
回	主 題		授 業 内 容				備 考	
第1回	介護等体験実習の目的		なぜ「実習」を行うのか。障害者・高齢者の置かれた社会的状況を学ぶ。					
第2回	事前指導（1）		実習先（施設・学校）について学習する。					
第3回	事前指導（2）		介護福祉施設での介護（介護福祉士の仕事を含む）について学習する。					
第4回	実習		介護福祉施設での5日間の実習					
第5回	報告会		実習の経験を交流し、自分なりに成果をまとめる。					
第6回	事前指導（3）		特別支援教育（特別支援学校教諭の仕事を含む）について学習する。					
第7回	実習		特別支援学校での2日間の実習					
第8回	報告会		実習の経験を交流し、自分なりに成果をまとめる。					
第9回								
第10回								
第11回								
第12回								
第13回								
第14回								
第15回								
教科書	適宜、資料を配布します。							
参考書								
成績評価	単位認定 50 点以上 ※体験実習先の講評に沿って評価等							
授業時間 外の学習	新聞等を通じて、介護事業の実態や障害者の置かれた状況について目を通すようにしてください。							
履修の ポイント	実習では、遅刻・欠席をしないこと。講義は、不定期・集中で行うため掲示により告知します（見落とさないこと！）。							
オフィス ・アワー								

