

平成30年度

シ ラ バ ス

桐生大学 短期大学部

アート・デザイン学科

講義コード	40010001
講義名	英会話
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	4 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 女鹿 喜治	指定なし

授業の概要

主に、英語の日常会話を聞き取って、理解する練習をします。英語を話せるようにするには、まず聞き取れなくてはなりません。発音やイントネーションだけでは不十分です。聞き取った英語の文法や語法の意味内容を瞬時に理解すること、つまり、英文を読むときにするような訳読は、リスニングの場合、あり得ないわけです。少なくとも、これが英語の聞き取りで最初にひっかかることです。それができるようになるためにはなるべく多くの英語を聞き取り、話す練習しかありません。この講義はその練習のきっかけ作りを目指します。

教育目標

口語英語を聞き取り、話せるようにする。

到達目標

英語でコミュニケーションを図るために必要不可欠な最低限のスキル、例えば、日常生活での英語表現や海外旅行で観光をするときのやりとりなどを聞き分け、理解する。TOEICで450点以上の英語力を身に付ける。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	導入	英語を聞き取れるようにするためにはどうすべきか考えます
第2回	英語の聞き取りと会話	Hi, is this seat taken?
第3回	//	That's a lovely T-shirt.
第4回	//	Pardon?
第5回	//	I really enjoyed it.
第6回	//	Is that right?
第7回	//	How about you?
第8回	//	Thank you so much.
第9回	//	Excuse me, but...
第10回	//	This is my fault.
第11回	//	I'd rather not say.

第12回	//	Could you tell me the way to the station?
第13回	//	How about next Sunday?
第14回	//	I'll think about it.
第15回	//	That's a good idea, but...

教科書

村田和代、他 (2016). 今まで気づけなかった会話のコツ. 桐原書店

参考書

教室で適宜指示します。

成績評価

単位認定50点以上：試験の点数(80%)と教室での発言やその内容など(20%)。

授業時間外の学習

音声教材をしっかりと聞いておいてください。完全に聞き取れる必要はありません。聞き取れなかったところをチェックして講義に臨んでください。その後、聞き取ったと同時に話の内容が英語のままで理解できるまで何度も聞き直してください。

履修のポイント

予習・復習用の音声教材を用意します。それを聞き取って出席することを前提に講義をします。試験問題はそこから出ます。

オフィス・アワー

基本的には、私の空いた時間ならいつでも来室してください。ただ、それなりの話をするつもりなら、予約を取ってください。

講義コード	40020001
講義名	文章と表現
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	木曜日
代表時限	3 時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 野口 周一	指定なし

授業の概要

世の中の不幸な出来事は、たいていコミュニケーション不足に原因があります。`書くこと、と`話すこと、は、コミュニケーションの主要な手段です。とすれば、`書く能力、と`話す能力、を磨かないと、不幸に出会う可能性が高くなります。`言語資本、という言葉があるように、言葉を操る能力は、あなたにとって大切な財産です。また、アート・デザイン学科に学ぶあなたにとって、自分の作品のコンセプトを語るができるようになることも大切なことです。上記、三つの能力を養う第一歩となるように学んでいきます。

教育目標

`書く能力、`話す能力、`自分の作品のコンセプトを語る、――これらの能力を養うことを目標とします。

到達目標

`書く能力、`話す能力、`自分の作品のコンセプトを語る、――これらができるよう努力しましょう。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	授業の位置づけ、進め方について説明します。
第2回	自己紹介 (1)	そのポイントを考えます。
第3回	自己紹介 (2)	実際に教室で自己紹介をしてみましょう。
第4回	スピーチ (1)	そのポイントを考えましょう。
第5回	スピーチ (2)	クラスの仲間に向けて、テーマを決めてスピーチしてみましょう。
第6回	スピーチ (3)	同上
第7回	良い文章とは (1)	そのポイントを考えましょう。
第8回	良い文章とは (2)	自分の文章の`長所、と`欠点、について考えてみましょう。
第9回	記憶に残る文章	そのポイントを考えましょう。

第10回	ストレスのない文章	それはどのような文章でしょうか。
第11回	文章作成の手順 (1)	テーマを絞る。
第12回	文章作成の手順 (2)	実際に書いてみましょう。
第13回	評論を読む(1)	芸術系の鑑賞文を読んでみましょう。
第14回	評論を読む (2)	同上
第15回	まとめ	全体の振り返りをします。

教科書

特に使用しない。毎回プリント配布します。

参考書

テーマに応じて適宜紹介します。

成績評価

単位認定 50点以上（発表内容：70%、授業への取り組み姿勢：30%）

授業時間外の学習

課題との取り組み。

履修のポイント

意欲的に取り組むことです。

オフィス・アワー

私の出勤日は火曜～木曜です。研究室はデザイン棟にあります。いつでもお出でください。

講義コード	40030001
講義名	心理学
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	月曜日
代表時限	4 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 亀岡 聖朗	指定なし

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やかにかかわらず、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。

教育目標

人の心のはたらきについての基礎知識を習得し、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

	主題	授業内容
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～出会いのコミュニケーション
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時
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 まとめ	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

毎週水曜もしくは木曜の昼休み（12：30～13：20）、11号館第8研究室。
あるいは、講義終了前後などに、適宜受け付けます。

講義コード	40040001
講義名	日本国憲法
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	月曜日
代表時限	4 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松原 直樹	指定なし

授業の概要

社会保障費の増大と消費税増税、地方自治体の消滅可能性、働き方改革など、国の課題は山積している。そんな中、選挙権年齢が18歳以上に引き下げられ、大学生全員が選挙権を有することになってから、すでに何回かの選挙が行われている。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、主権者としての判断能力を身につけられるよう、学習していく。

教育目標

社会人として必要な憲法の知識を身につけることができるようにする。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ことができるようにする。

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できる。どのような基本的人権がどういう目的でどのように保障されているかを理解できる。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

	主題	授業内容	備考
第1回	憲法の意味	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。立憲主義についても学習する。	
第2回	日本国憲法の誕生	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	日本国憲法の基本原則	日本国憲法の基本原理である「国民主権」について、規定と意味について学習する。さらに、「基本的人権の尊重」に関する規定とその概要について学習する。	

	理(1)		
第4回	日本国憲法の基本原理(2)	日本国憲法の基本原理である「平和主義」について、規定内容を学習し、さらに日本の防衛政策の現状、安保関連法制との関係について、学習する。	
第5回	法の下の平等	憲法が保障している法の下の平等の意義・内容について学習する。現実には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。	
第6回	精神的自由(1)	信教の自由を中心に学習する。なぜ認められる必要があるのか、その歴史的沿革、内容について学習する。	☆レポート1 「基本的人権に関わるニュースについて」提出
第7回	精神的自由(2)	政教分離原則について学習し、信教の自由に関する判例と政教分離に関する判例を素材として、学習する。さらに、表現の自由の意義について、学習する。	
第8回	精神的自由(3)	表現の自由について、その内容について、学習する。また、プライバシー権との関係についても学習する。さらに、表現の自由・プライバシー権をめぐる判例を検討する。	★確認テスト1 「日本国憲法の成立と基本原理、平等、自由権(1)」実施
第9回	法定手続きの保障 人身の自由	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。	
第10回	社会権	社会権と区分される人権について学習した後、特に「教育を受ける権利」、「労働者の人権」についてその概要を学習する。	
第11回	立法	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。衆議院と参議院の関係、国会の意思決定過程、具体的な役割について学習する。さらに、選挙制度についても、学習する。	
第12回	行政	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、国务大臣の任免、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。	☆レポート2 「統治機構(政治のしくみ)の課題について」提出
第13回	司法	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14回	天皇・地方自治・憲法改正	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。また、地方自治に関する来っていないように学習し、さらに、憲法改正の手續、憲法改正に関する各政党・学界・国民の考え方について理解する。	

第15回	全体のまとめ	全体をまとめ、憲法を取り巻く状況とその課題について検討する。	★確認テスト2 「自由権(2)、社会系、統治機構」実施
第16回			
第17回			

教科書

『目で見る憲法』 初宿正典・大沢秀介・他 編著（有斐閣）

参考書

『ポケット六法』 菅野和男・江頭憲治郎・他 編（有斐閣）

成績評価

平常点（授業への参加度・学習態度・授業内課題等）〔20%〕、レポート〔40%〕、確認テスト〔40%〕を総合して評価。総合点50点以上で単位認定する。

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

教員免許を取得しようとする学生は、必ず履修すること。

オフィス・アワー

火・木・金曜日，11時～15時（授業時間以外），11号館3階研究室11

講義コード	40050001
講義名	マーケティング
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	
必須・選択	選択
学年	1 年

担当教員

職種	氏名	所属
教 員	◎ 飯島 正義	指定なし

授業の概要

授業ではマーケティングの基礎知識を学ぶとともに、サービス業に関するマーケティングについても学んでいきます。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1つにもなっています。授業は講義形式で行いますが、理解を確認するために「確認プリント」を実施する予定です。

教育目標

マーケティングの基礎知識を習得するとともに、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します。

到達目標

マーケティングの基礎知識を習得するとともに、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到達目標とします。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	マーケティングとは何か	マーケティングとは何か、これからの授業内容と進め方、成績評価について説明します。
第2回	マーケティングの成立事情	マーケティングという学問はアメリカで誕生しますが、その理由・背景について学びます。
第3回	マーケティングのプロセス（1）	自社を取り巻く外部環境、自社の内部環境の分析について学びます。
第4回	マーケティングのプロセス（2）	自社の実績等を踏まえ、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学びます。
第5回	マーケティングのプロセス（3）	マーケティング・ミックス（製品戦略・価格戦略・チャネル戦略・プロモーション戦略）について学びます。
第6回	マーケティングのプロセス（4）	マーケティング・ミックスの製品戦略について学びます。
第7回	マーケティングのプロセス（5）	マーケティング・ミックスの価格戦略について学びます。
第8回	マーケティングのプロセス（6）	マーケティング・ミックスのチャネル（流通）戦略について学びます。

第9回	マーケティングのプロセス（7）	マーケティング・ミックスのプロモーション（販売促進）戦略について学びます。
第10回	マーケティングのプロセス（8）	マーケティング戦略の見直しについて学びます。
第11回	事例1	花王のクイックル・ワイパーの開発
第12回	事例2	ライオンの「部屋干しトップ」の開発
第13回	事例3	パイロットのフリクションボール
第14回	事例4	東京ディズニーランド
第15回	事例5	ユニクロ

教科書

使用しません。プリントを配布します。

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

成績評価方法：平常点（取組み、確認プリント等）：40%、筆記試験：60%で総合評価します。

授業時間外の学習

事前・事後の学習を行ってください。

【事前】授業項目にそったプリントを配布するので予め読んでおくこと。

【事後】授業における重要事項をまとめておくこと。

履修のポイント

毎回の授業の積み重ねが大切なので、授業に集中するようにしてください。

オフィス・アワー

出校日

講義コード	40060001
講義名	アートと数学
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	4 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 石井 広二	指定なし

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。

教育目標

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

	主題	授業内容
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。授業中の課題70%とレポート30%による評価、試験は行わない。

授業時間外の学習

教科書や資料を読んでおくこと
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

月曜日の昼休み。それ以外の曜日・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。

講義コード	40070001
講義名	メディアと情報
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	3 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 石井 広二	指定なし

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。

教育目標

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、映像など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

	主題	授業内容
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	表現の基礎 1	視覚の現象性と視覚化表現 形と色
第3回	表現の基礎 2	タイポグラフィ、ピクトグラムとダイヤグラム
第4回	知的財産権	知的財産権とは
第5回	技術の基礎 1	ハードウェア
第6回	技術の基礎 2	デジタルの基礎、アナログとデジタル、ソフトウェア
第7回	2次元グラフィックス 1	2次元グラフィックス
	2次元グラフィックス	

第8回	2	グラフィックスと写真撮影
第9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10回	情報化社会	日常生活・ビジネスの変化など情報技術の進展による変化について
第11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12回	3次元CGの制作1	映像制作とCG作成、空間・位置の表現、立体の作成
第13回	3次元CGの制作2	コンピュータアニメーション技法と映像表現技術
第14回	3次元CGの制作3	3次元CGとコンピュータアニメーション (レンダリング、シェーディングなど)
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 改訂新版 CG制作の基礎」(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、履修には注意をすること。

オフィス・アワー

月曜日の昼休み。それ以外の曜日・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。

講義コード	40080001
講義名	生活と環境
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	4 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 橋爪 博幸	指定なし

授業の概要

地球環境問題は多岐にわたると同時に、私たちのすぐ身近に存在している。大気や水質の変化、土壌の汚染と劣化、生態系の危機など、日々の新聞にいずれかの環境問題の記事が必ず見られる。この講義では、私たちの生活のなかで生じている環境問題を、大気や水、土壌の汚染、私たちの社会がかかえる廃棄物・エネルギー問題、自然環境の変化など、個々の話題に着目して論じる。同時に、大気汚染、生態系の危機、エネルギー問題などについて、問題点を明確にし、解決策を探る。

教育目標

今後、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、これから社会に出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

	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。原子力発電所の事故により、どのような環境汚染が広がることになったのか、その概略を見ていく。	
第4回	地球温暖化の現状と海洋の酸性化	地球規模で気候変動が生じていることや、CO2が増加している事実をデータで知り、今後予想される災害や海洋の変化などについて知る。	
			レポート課題

第5回	生態系と日本列島の自然環境	生態系という概念を理解し、日本列島の自然環境の多様性に触れる。	を出すので、期日までに仕上げて提出する。
第6回	廃棄物の種類と関連法規	廃棄物量の現状や循環型社会を目指す法整備が進められていることを知る。包装容器の再利用の道を探る。	
第7回	パッケージの機能とデザイン	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、活用事例を考える。ガラス素材の美に触れる。	
第8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9回	エコロジカルフットプリントの世界地図	WWFが発行するレポートに載る「エコロジカルフットプリントの世界地図」をもとに、これから社会をつくる私たちが、目指すべき人間社会はどのようなものであるかを考える。	
第10回	貧困が招く環境破壊	世界の不平等を理解し、発展途上国といわれる国々で、とりかえしのつかない破壊が生じている現状を見ていく。	
第11回	国際的な環境問題をふせぐための条約	野生生物保護や廃棄物の越境を防ぐための国際的な取り決めを知る。	
第12回	淡水と海水、水質の変化	地球上における淡水の割合を知り、淡水や海水がひどく汚染されている現実を知る。水質汚染を防ぐ方法について考える。	
第13回	アラル海の悲劇	世界第4位の湖であったアラル海が消滅の危機にある。人間の事業活動が地球規模で環境破壊を招くことを知る。	
第14回	大地の劣化、砂漠化	アジアやアフリカなど、世界各地で進行する砂漠化の現状を知る。	
第15回	ドネラ・メドウズが提唱する幸せの条件	哲学者のドネラ・メドウズが提唱する幸せの5条件を参考にしつつ、人間社会が抱える環境問題をふり返り、人間らしく生きるために必要な事物は何であるかを考える。	

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。配布プリントは記入漏れがないよ

うにしておく。
履修のポイント
求められた配布プリントの提出や、レポート課題はかならず提出すること。
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。9号館3階の第10研究室に来ること。

講義コード	40090001
講義名	健康とスポーツ
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	4 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 高見 達也	指定なし

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。

教育目標

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行く。

授業計画

	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	
第2回	総合運動能力測定	運動能力測定の方法と実施	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3回	総合運動能力測定	運動能力測定の実施 測定結果発表	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4回	球技Ⅰ	レクリエーションバレーボールの実践(基礎練習①)	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5回	球技Ⅰ	レクリエーションバレーボールの実践(基礎練習②)	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6回	球技Ⅰ	レクリエーションバレーボールの実践(戦術①)	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7回	球技Ⅰ	レクリエーションバレーボールの実践(ゲーム①)	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8回	球技Ⅰ	レクリエーションバレーボールの実践(ゲーム②)	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9回	球技Ⅰ	レクリエーションバレーボールの実践(ゲーム③)	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10回	球技Ⅱ	バスケットボールの実践(基礎練習①)	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11回	球技Ⅱ	バスケットボールの実践(基礎練習②)	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12回	球技Ⅱ	バスケットボールの実践(ゲーム①)	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13回	球技Ⅱ	バスケットボールの実践(ゲーム②)	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14回	球技Ⅱ	バスケットボールの実践(ゲーム③)	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15回	球技Ⅱ	バスケットボールの実践(ゲーム④)	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。

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。

成績評価

単位認定50点以上 【実技試験60%、授業内確認テスト20%、授業内の安全性（ルール等の厳守）20%】

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。

オフィス・アワー

授業日の授業開始もしくは授業終了後に体育館等で相談に応じます。

講義コード	40100001
講義名	コンピュータ基礎演習Ⅰ
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	1
代表曜日	火曜日
代表時限	3 時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ マチャコン ヘルチエル	指定なし

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、Word, PowerPoint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。
この授業は商業施設士補資格の指定教科となっています。

教育目標

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, PowerPoint）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

	主題	授業内容
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、メールアカウントの設定
第2回	Word入門・文書の入力	Word 2016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）	履歴書作成、はがき作成
第8回	Wordの応用（2）	レポートの作成
第9回	Wordの応用（3）	WORDによるプレゼンテーション

第10回	Word実技問題	Word実技試験
第11回	インターネット 1	インターネットの概要、情報検索
第12回	インターネット 2	情報と社会、情報とセキュリティ
第13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14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15回	PowerPointの活用 (3)	プレゼンテーションの実施 (発表会は必修となります。)

教科書

30時間でマスター Word2016 (Windows10対応) 実教出版 ISBN978-4-407-34020-4
実教出版編集部

参考書

30時間でマスター Office2016 (Windows10対応) 実教出版 ISBN:978-4-407-34018-1
実教出版編集部

成績評価

単位認定：50 点以上
課題 20%, 実技試験 50%, プレゼンテーション 30%で評価する。
*定期試験は実施しない。

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。配布資料及び教科書の該当箇所を参照し、学習内容に応じた準備学習（予習・復習）を行うこと。

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

毎週金曜日 昼休み 研究室：9号館3F 第12研究室（情報環境研究室）
メール：prof.mach.dr@gmail.com

講義コード	40110001
講義名	コンピュータ基礎演習Ⅱ
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	1
代表曜日	木曜日
代表時限	4時限
区分	基礎科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員		
職種	氏名	所属
教員	◎ マチャコン ヘルチエル	指定なし

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。 この授業は商業施設士補資格の指定教科となっています。

教育目標
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		
	主題	授業内容
第1回	Excel入門	Excelの基礎知識
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、積上げグラフ、折れ線グラフ、円グラフ
第5回	グラフ作成（2）	3D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	ワークシート活用 (3)	条件の判定（IF関数）とネスト
第8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9回	データベース入門 (2)	条件の書き方、データの集計
第10回	データベース入門 (3)	データベース関数
第11回	Excelの応用 (1)	関数 (RANK,LARGE,SMALL,VLOOKUP,HLOOKUP)
第12回	Excelの応用 (2)	関数 (INDEX, LEN, LEFT, RIGHT, MID, VALUE, FIXED, MOD)
第13回	Excelの応用 (3)	インフォグラフィックとは
第14回	Excelの実技	実技テスト
第15回	Excelの応用課題	インフォグラフィックの作成

教科書

30時間でマスター Excel2016 (Windows10対応) 実教出版 ISBN:978-4-407-34021-1
実教出版編集部

参考書

30時間でマスター Office2016 (Windows10対応) 実教出版 ISBN:978-4-407-34018-1
実教出版編集部

成績評価

単位認定 50点以上
課題 25%, 実技試験 50%, 応用課題 25%で評価する。

*定期試験は実施しない。

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。配布資料及び教科書の該当箇所を参照し、学習内容に応じた準備学習（予習・復習）を行うこと。

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

毎週金曜日 昼休み 研究室：9号館3F 第12研究室（情報環境研究室）
メール：prof.mach.dr@gmail.com

講義コード	40120001
講義名	デザイン基礎（前期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

授業の概要

美しさを「造形的にバランスのとれたもの」と捉えた場合、色、かたち（点，線，面）、質を意識しながら、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。

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	造形演習前 提講義 造形 演習Ⅰ	デザイン基礎の概念と参考作品、専門用具などの説明、造形理論について、演習準備、造形演習、制作/指導	鉛筆(H-6B)、B3ケ ント紙、スケッチ ブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター
第2回	造形演習前 提講義 造形 演習Ⅰ	デザイン基礎の概念と参考作品、専門用具などの説明、造形理論について、演習準備、造形演習、制作/指導	鉛筆(H-6B)、ケン ト紙、スケッチ ブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター
			鉛筆(H-6B)、ケン ト紙、スケッチ ブック

第3回	造形演習Ⅱ	造形演習、制作／指導	練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第4回	造形演習Ⅱ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第5回	造形演習Ⅲ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第6回	造形演習Ⅲ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第7回	造形演習Ⅳ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第8回	造形演習Ⅳ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第9回	講評会	講評、採点	
第10回	講評会	講評、採点	
第11回	色彩演習前 提講義 色彩演習Ⅰ	色彩理論、演習準備 色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第12回	色彩演習前 提講義 色彩演習Ⅰ	色彩理論、演習準備 色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第13回	色彩演習Ⅱ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第14回	色彩演習Ⅱ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第15回	色彩演習Ⅲ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第16回	色彩演習Ⅲ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第17回	色彩演習Ⅳ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第18回	色彩演習Ⅳ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第19回	構成演習Ⅰ	構成理論、演習準備	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第20回	構成演習Ⅰ	構成理論、演習準備	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第21回	構成演習Ⅱ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第22回	構成演習Ⅱ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第23回	構成演習Ⅲ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第24回	構成演習Ⅲ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第25回	構成演習Ⅳ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第26回	構成演習Ⅳ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第27回	構成演習Ⅴ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第28回	構成演習Ⅴ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第29回	講評会	講評、採点	
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 造形演習40点 色彩演習10点 構成演習50点 合計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

「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

平日9:00-18:00

講義コード	40120002
講義名	デザイン基礎（後期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

授業の概要

美しさを「造形的にバランスのとれたもの」と捉えた場合、色、かたち（点，線，面）、質を意識しながら、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。

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	造形演習前 提講義 造形 演習Ⅰ	デザイン基礎の概念と参考作品、専門用具などの説明、造形理論について、演習準備、造形演習、制作/指導	鉛筆(H-6B)、B3ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第2回	造形演習前 提講義 造形 演習Ⅰ	デザイン基礎の概念と参考作品、専門用具などの説明、造形理論について、演習準備、造形演習、制作/指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
			鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック

第3回	造形演習Ⅱ	造形演習、制作／指導	練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第4回	造形演習Ⅱ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第5回	造形演習Ⅲ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第6回	造形演習Ⅲ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第7回	造形演習Ⅳ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第8回	造形演習Ⅳ	造形演習、制作／指導	鉛筆(H-6B)、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター
第9回	講評会	講評、採点	
第10回	講評会	講評、採点	
第11回	色彩演習前 提講義 色彩演習Ⅰ	色彩理論、演習準備 色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第12回	色彩演習前 提講義 色彩演習Ⅰ	色彩理論、演習準備 色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第13回	色彩演習Ⅱ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第14回	色彩演習Ⅱ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第15回	色彩演習Ⅲ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第16回	色彩演習Ⅲ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第17回	色彩演習Ⅳ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第18回	色彩演習Ⅳ	色彩演習、制作／指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第19回	構成演習Ⅰ	構成理論、演習準備	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第20回	構成演習Ⅰ	構成理論、演習準備	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第21回	構成演習Ⅱ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第22回	構成演習Ⅱ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第23回	構成演習Ⅲ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第24回	構成演習Ⅲ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第25回	構成演習Ⅳ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第26回	構成演習Ⅳ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以 上) マスキングテープ カッター

			アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第27回	構成演習Ⅴ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第28回	構成演習Ⅴ	構成演習、制作・指導	鉛筆、ケント紙、 スケッチブック 練りゴム 長定規(45mm以上) マスキングテープ カッター アクリルガッシュ 筆、筆洗いバケツ 水張りテープ ハンドタオル
第29回	講評会	講評、採点	
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 造形演習40点 色彩演習10点 構成演習50点 合計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

「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

平日9:00-18:00

講義コード	40130001
講義名	絵画基礎（前期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし

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をし、アクリル系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、人物や学校内の風景を写真等の活用も図りながら制作します。 ※本授業では、作品提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

描くことの基礎的な力を育成する。

到達目標

描くことの基礎的な力を身につけ心豊かな人を育て、優れた作家を育成することを目標とする。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	静物画実習 Ⅰ①	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (水張り)	エスキース、構図 を考える
第2回	静物画実習 Ⅰ②	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第3回	静物画実習 Ⅰ③	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第4回	静物画実習 Ⅰ④	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第5回	静物画実習 Ⅰ⑤	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第6回	静物画実習 Ⅰ⑥	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第7回	静物画実習 Ⅰ⑦	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第8回	静物画実習 Ⅰ⑧	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第9回	静物画実習	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作	

	I ⑨	(絵具で着色)	
第10回	静物画実習 I ⑩	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	作品提出
第11回	静物画実習 II ①	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (水張り)	エスキース、構図 を考える
第12回	静物画実習 II ②	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第13回	静物画実習 II ③	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第14回	静物画実習 II ④	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第15回	静物画実習 II ⑤	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第16回	静物画実習 II ⑥	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第17回	静物画実習 II ⑦	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第18回	静物画実習 II ⑧	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第19回	静物画実習 II ⑨	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第20回	静物画実習 II ⑩	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	作品提出
第21回	人物、風景画 実習①	人物、風景をテーマにした作品制作 (水張り)	エスキース、構図 を考える
第22回	人物、風景画 実習②	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第23回	人物、風景画 実習③	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第24回	人物、風景画 実習④	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第25回	人物、風景画 実習⑤	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第26回	人物、風景画 実習⑥	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第27回	人物、風景画 実習⑦	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	
第28回	人物、風景画 実習⑧	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	
第29回	人物、風景画 実習⑨	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	
第30回	人物、風景画 実習⑩	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	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」観察することに重点をおき、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、出席状況も重要視する。
オフィス・アワー
111 研究室で随時行う。

講義コード	40130002
講義名	絵画基礎（後期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし

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をし、アクリル系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、人物や学校内の風景を写真等の活用も図りながら制作します。 ※本授業では、作品提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

描くことの基礎的な力を育成する。

到達目標

描くことの基礎的な力を身につけ心豊かな人を育て、優れた作家を育成することを目指す。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	静物画実習 Ⅰ①	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (水張り)	エスキース、構図 を考える
第2回	静物画実習 Ⅰ②	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第3回	静物画実習 Ⅰ③	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第4回	静物画実習 Ⅰ④	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第5回	静物画実習 Ⅰ⑤	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第6回	静物画実習 Ⅰ⑥	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第7回	静物画実習 Ⅰ⑦	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第8回	静物画実習 Ⅰ⑧	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第9回	静物画実習	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作	

	I ⑨	(絵具で着色)	
第10回	静物画実習 I ⑩	器物やレンガ等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	作品提出
第11回	静物画実習 II ①	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (水張り)	エスキース、構図 を考える
第12回	静物画実習 II ②	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第13回	静物画実習 II ③	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第14回	静物画実習 II ④	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第15回	静物画実習 II ⑤	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第16回	静物画実習 II ⑥	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (鉛筆で描写)	
第17回	静物画実習 II ⑦	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第18回	静物画実習 II ⑧	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第19回	静物画実習 II ⑨	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	
第20回	静物画実習 II ⑩	植物や果物等をモチーフにした静物画制作 (絵具で着色)	作品提出
第21回	人物、風景画 実習①	人物、風景をテーマにした作品制作 (水張り)	エスキース、構図 を考える
第22回	人物、風景画 実習②	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第23回	人物、風景画 実習③	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第24回	人物、風景画 実習④	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第25回	人物、風景画 実習⑤	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第26回	人物、風景画 実習⑥	人物、風景をテーマにした作品制作 (鉛筆で 描写)	
第27回	人物、風景画 実習⑦	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	
第28回	人物、風景画 実習⑧	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	
第29回	人物、風景画 実習⑨	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	
第30回	人物、風景画 実習⑩	人物、風景をテーマにした作品制作 (絵具で 着色)	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」観察することに重点をおき、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、出席状況も重要視する。
オフィス・アワー
111 研究室で随時行う。

講義コード	40140001
講義名	工芸基礎（前期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし

授業の概要

- ・私たちを取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

教育目標

- ・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

	主題	授業内容	備考
第1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2回	サンダーホルダー制作	機械・工具の使い方等の説明等→道具を作る	
第3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	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6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	作品提出→講評会
第7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	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10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11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12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)	作品提出→講評会
第13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	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16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17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18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19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20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21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22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	作品提出→プレゼンテーション→講評会
第23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	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26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27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28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29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30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	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）・提出期限等々
※本授業は作品提出等により成績評価を行う

授業時間外の学習

生活に必要な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

月曜日、火曜日、木曜日（124 研究室）

講義コード	40140002
講義名	工芸基礎（後期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし

授業の概要

・私たちを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

教育目標

・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

	主題	授業内容	備考
第1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2回	サンダーホルダー制作	機械・工具の使い方等の説明等→道具を作る	
第3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	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6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	作品提出→講評会
第7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	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10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11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12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)	作品提出→講評会
第13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	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16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17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18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19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20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21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22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	作品提出→プレゼンテーション→講評会
第23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	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26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27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28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29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30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	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）・提出期限等々
※本授業は作品提出等により成績評価を行う

授業時間外の学習

生活に必要な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

月曜日、火曜日、木曜日（124 研究室）

講義コード	40150001
講義名	立体造形基礎（前期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 森村 均	指定なし

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。

教育目標

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、正確な形態摸写のみならず、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

	主題	授業内容
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	立体的なものの見方の研究	デッサンによる研究
第3回	立体的なものの見方の研究	デッサンによる研究
第4回	立体的なものの見方の研究	提出
第5回	具象立体表現	「彫塑」制作
第6回	具象立体表現	「彫塑」制作
第7回	具象立体表現	「彫塑」制作
第8回	具象立体表現	「彫塑」制作
第9回	具象立体表現	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	抽象立体表現	作品制作
第12回	抽象立体表現	作品制作
第13回	抽象立体表現	作品制作
第14回	抽象立体表現	完成・提出

第15回	抽象立体表現	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%。		
履修のポイント		
積極的な授業態度および出席率		

講義コード	40150002
講義名	立体造形基礎（後期）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 森村 均	指定なし

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。

教育目標

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

	主題	授業内容
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	立体的なものの見方の研究	デッサンによる研究
第3回	立体的なものの見方の研究	デッサンによる研究
第4回	立体的なものの見方の研究	提出
第5回	具象立体表現	「彫塑」制作
第6回	具象立体表現	「彫塑」制作
第7回	具象立体表現	「彫塑」制作
第8回	具象立体表現	「彫塑」制作
第9回	具象立体表現	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	抽象立体表現	作品制作
第12回	抽象立体表現	作品制作
第13回	抽象立体表現	作品制作
第14回	抽象立体表現	完成・提出

第15回	抽象立体表現	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%。		
履修のポイント		
積極的な授業態度および出席率		

講義コード	40160001
講義名	デッサン（小松原）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし

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、構造や内容を理解して形体化すること、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。

教育目標

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、優れた作家やデザイナーを育成することを目標とする。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	人物クロッキー	素早くプロポーションやムーブメント等を的確に把握する練習	
第2回	人物クロッキー	//	
第3回	デッサン（幾何形体）	立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフに鉛筆で描写	
第4回	デッサン（幾何形体）	//	
第5回	デッサン（幾何形体）	//	
第6回	デッサン（幾何形体）	//	作品提出
第7回	デッサン（幾何形体、石膏）	幾何形体と石膏像（小）を組み合わせ鉛筆で描写	
第8回	デッサン（幾何形体、石膏）	//	
第9回	デッサン（幾何形体、石膏）	//	
	デッサン（幾何形体、石膏）		作品提出

第10回	石膏)	//	出
第11回	デッサン（幾何形体、静物）	幾何形体と簡単な静物を組み合わせて鉛筆で描写	
第12回	デッサン（幾何形体、静物）	//	
第13回	デッサン（幾何形体、静物）	//	
第14回	デッサン（幾何形体、静物）	//	
第15回	デッサン（幾何形体、静物）	//	
第16回	デッサン（幾何形体、静物）	//	作品提出
第17回	静物デッサン	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	
第18回	静物デッサン	//	
第19回	静物デッサン	//	
第20回	静物デッサン	//	
第21回	静物デッサン	//	
第22回	静物デッサン	//	作品提出
第23回	石膏デッサン	石膏像（大）をモチーフに鉛筆で描写	
第24回	石膏デッサン	//	
第25回	石膏デッサン	//	
第26回	石膏デッサン	//	
第27回	石膏デッサン	//	
第28回	石膏デッサン	//	
第29回	石膏デッサン	//	
第30回	石膏デッサン	//	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

※本授業では、作品提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない。

授業時間外の学習

「予習内容」観察することに重点をおき、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、出席状況も重要視する。

オフィス・アワー

3F:131研究室で随時行う。

講義コード	40160002
講義名	デッサン（佐野）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 佐野 広章	指定なし

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、構造や内容を理解して形体化すること、関係を把握し表現することだと思えます。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、作品提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

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、優れた作家やデザイナーを育成することを目標とする。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	人物クロッキー1	素早くプロポーションやムーブメント等を的確に把握する練習	
第2回	人物クロッキー2	素早くプロポーションやムーブメント等を的確に把握する練習	
第3回	デッサンⅠ(幾何形体)1	立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフに鉛筆で描写	スキース、構図を考える
第4回	デッサンⅠ(幾何形体)2	立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフに鉛筆で描写	
第5回	デッサンⅠ(幾何形体)3	立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフに鉛筆で描写	
第6回	デッサンⅠ(幾何形体)4	立方体、円柱、円錐等の幾何形体をモチーフに鉛筆で描写	作品提出
第7回	デッサンⅡ(幾何形体、石膏)1	幾何形体と石膏像(小)を組み合わせ鉛筆で描写	スキース、構図を考える
第8回	デッサンⅡ(幾何形体、石膏)2	幾何形体と石膏像(小)を組み合わせ鉛筆で描	

第9回	デッサンII(幾何形体、石膏)3	幾何形体と石膏像(小)を組み合わせで鉛筆で描	
第10回	デッサンII(幾何形体、石膏)4	幾何形体と石膏像(小)を組み合わせで鉛筆で描	作品提出
第11回	デッサンIII(幾何形体、静物)1	幾何形体と簡単な静物を組み合わせで鉛筆で描写	スキース、構図を考える
第12回	デッサンIII(幾何形体、静物)2	幾何形体と簡単な静物を組み合わせで鉛筆で描写	
第13回	デッサンIII(幾何形体、静物)3	幾何形体と簡単な静物を組み合わせで鉛筆で描写	
第14回	デッサンIII(幾何形体、静物)4	幾何形体と簡単な静物を組み合わせで鉛筆で描写	
第15回	デッサンIII(幾何形体、静物)5	幾何形体と簡単な静物を組み合わせで鉛筆で描写	
第16回	デッサンIII(幾何形体、静物)6	幾何形体と簡単な静物を組み合わせで鉛筆で描写	作品提出
第17回	静物デッサン1	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	スキース、構図を考える
第18回	静物デッサン2	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	
第19回	静物デッサン3	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	
第20回	静物デッサン4	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	
第21回	静物デッサン5	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	
第22回	静物デッサン6	植物や果物、金属管やガラス等をモチーフに鉛筆で描写	作品提出
第23回	石膏デッサン1	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	スキース、構図を考える
第24回	石膏デッサン2	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	
第25回	石膏デッサン3	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	
第26回	石膏デッサン4	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	
第27回	石膏デッサン5	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	
第28回	石膏デッサン6	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	
第29回	石膏デッサン7	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	
第30回	石膏デッサン8	石膏像(大)をモチーフに鉛筆で描写	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」観察することに重点をおき、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
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。授業態度等についても重要視する。
オフィス・アワー
随時 2 F 1 2 1 研究室

講義コード	40170001
講義名	C G 基礎 I (Photoshop)
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	1
代表曜日	水曜日
代表時限	5 時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教 員	◎ 相馬 勉	指定なし

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、Photoshopの使用方法をマスターし、能力認定試験の合格を目指す。
※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。
※本授業は授業態度、理解度などを総合的に評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

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、Photoshopクリエイター能力認定試験（スタンダード）に合格できるレベルの知識を身につける。

授業計画

	主題	授業内容
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	模擬問題1	実技問題1、実践問題1-1
第11回	模擬問題1	実践問題1-2
第12回	模擬問題2	実技問題2、実践問題2-1
第13回	模擬問題2	実践問題2-2
第14回	模擬問題3	実技問題3、実践問題3-1
第15回	模擬問題3	実践問題3-2

教科書

Photoshopクイックマスター

成績評価

授業への取り組み姿勢、授業内容の理解度。

授業時間外の学習

教科書の熟読、授業でのポイントを積極的に利用した問題集の解答。

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：授業前後の休み時間 場所：1号館3F

講義コード	40170002
講義名	C G 基礎 I (Illustrator)
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	1
代表曜日	木曜日
代表時限	5 時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 相馬 勉	指定なし

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、Illustratorの使用方法をマスターし、能力認定試験の合格を目指す。

※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。

※本授業は授業態度、理解度などを総合的に評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

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、Illustratorクリエイター能力認定試験（スタンダード）に合格できるレベルの知識を身につける。

授業計画

	主題	授業内容
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／パスの編集
第5回	パスの描画	パスの基本的な描画／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
第7回	オブジェクトの編集	アピアランス／オブジェクトの変形
	オブジェクトの	

第8回	編集	レイヤー／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	模擬問題1	実技問題1、実践問題1-1
第11回	模擬問題1	実践問題1-2
第12回	模擬問題2	実技問題2、実践問題2-1
第13回	模擬問題2	実践問題2-2
第14回	模擬問題3	実技問題3、実践問題3-1
第15回	模擬問題3	実践問題3-2

教科書

Illustratorクイックマスター

成績評価

授業への取り組み姿勢、授業内容の理解度。

授業時間外の学習

教科書の熟読、授業でのポイントを積極的に利用した問題集の解答。

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：授業前後の休み時間 場所：1号館3F

講義コード	40180001
講義名	C G 基礎 II (Photoshop)
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	1
代表曜日	月曜日
代表時限	5 時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教 員	◎ 相馬 勉	指定なし

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、Photoshopの使用方法をマスターし、能力認定試験の合格を目指す。
※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。
※本授業は授業態度、理解度などを総合的に評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

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、Photoshopクリエイター能力認定試験（スタンダード）に合格できるレベルの知識を身につける。

授業計画

	主題	授業内容
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	模擬問題1	実技問題1、実践問題1-1
第11回	模擬問題1	実践問題1-2
第12回	模擬問題2	実技問題2、実践問題2-1
第13回	模擬問題2	実践問題2-2
第14回	模擬問題3	実技問題3、実践問題3-1
第15回	模擬問題3	実践問題3-2

教科書

Photoshopクイックマスター

成績評価

授業への取り組み姿勢、授業内容の理解度。

授業時間外の学習

教科書の熟読、授業でのポイントを積極的に利用した問題集の解答。

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：授業前後の休み時間 場所：1号館3F

講義コード	40180002
講義名	C G 基礎 II (Illustrator)
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	1
代表曜日	火曜日
代表時限	5 時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 相馬 勉	指定なし

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、Illustratorの使用方をマスターし、能力認定試験の合格を目指す。

※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。

※本授業は授業態度、理解度などを総合的に評価を行い、定期試験は実施しない。

教育目標

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、Illustratorクリエイター能力認定試験（スタンダード）に合格できるレベルの知識を身につける。

授業計画

	主題	授業内容
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／パスの編集
第5回	パスの描画	パスの基本的な描画／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
第7回	オブジェクトの編集	アピアランス／オブジェクトの変形
	オブジェクトの	

第8回	編集	レイヤー／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	模擬問題1	実技問題1、実践問題1-1
第11回	模擬問題1	実践問題1-2
第12回	模擬問題2	実技問題2、実践問題2-1
第13回	模擬問題2	実践問題2-2
第14回	模擬問題3	実技問題3、実践問題3-1
第15回	模擬問題3	実践問題3-2

教科書

Illustratorクイックマスター

成績評価

授業への取り組み姿勢、授業内容の理解度。

授業時間外の学習

教科書の熟読、授業でのポイントを積極的に利用した問題集の解答。

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：授業前後の休み時間 場所：1号館3F

講義コード	40190001
講義名	アート・デザインⅠ（小松原/松村）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし
教員	松村 誠一	指定なし

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を中心に学び、本講座の最後には今後自分が目指したい表現や技法で自由制作を行う。

授業担当 月曜日：小松原、木曜日：松村

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	自己紹介ボードの制作	オリエンテーション・課題説明	小松原
第2回	自己紹介ボードの制作	アイデアスケッチ	小松原
第3回	自己紹介ボードの制作	アイデアスケッチチェック・下描き開始	松村
第4回	自己紹介ボードの制作	下書き制作	松村
第5回	自己紹介ボードの制作	着色開始	小松原
第6回	自己紹介ボードの制作	制作	小松原
第7回	自己紹介ボードの制作	制作	松村
第8回	自己紹介ボードの制作	制作	松村
第9回	自己紹介ボードの制作	制作	小松原
第10回	自己紹介ボードの制作	制作	小松原
第11回	自己紹介ボードの制作	仕上げ	松村

第12回	自己紹介ボードの制作	提出・講評	松村
第13回	技法研究①	透明水彩技法（基礎） 静物	小松原
第14回	技法研究①	透明水彩技法（基礎） 静物	小松原
第15回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第16回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第17回	技法研究①	透明水彩技法（基礎） 静物	小松原
第18回	技法研究①	透明水彩技法（基礎） 静物	小松原
第19回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第20回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第21回	技法研究①	透明水彩技法（基礎） 静物	小松原
第22回	技法研究①	透明水彩技法（基礎） 静物	小松原
第23回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第24回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第25回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第26回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第27回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第28回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第29回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第30回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第31回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第32回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第33回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第34回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第35回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第36回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第37回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第38回	技法研究①	透明水彩技法（応用） イラスト	小松原
第39回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第40回	技法研究②	油彩基礎技法	松村
第41回	オリジナル作品制作	課題説明・アイデアスケッチ開始	小松原
第42回	オリジナル作品制作	アイデアスケッチチェック	小松原
第43回	オリジナル作品制作	下絵制作	松村
第44回	オリジナル作品制作	下絵制作	松村
第45回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第46回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第47回	オリジナル作品制作	制作	松村
第48回	オリジナル作品制作	制作	松村
第49回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第50回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第51回	オリジナル作品制作	制作	松村
第52回	オリジナル作品制作	制作	松村
第53回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第54回	オリジナル作品制作	制作	小松原

第55回	オリジナル作品制作	制作	松村
第56回	オリジナル作品制作	制作	松村
第57回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第58回	オリジナル作品制作	制作	小松原
第59回	オリジナル作品制作	制作	松村
第60回	オリジナル作品制作	仕上げ・提出・講評	松村

教科書

なし

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：30%、課題提出、作品の完成度：70%

※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。授業態度等についても重視する。

オフィス・アワー

随時 場所：1F 111研究室（松村） 3F 131研究室（小松原）

講義コード	40190002
講義名	アート・デザインⅠ（吉沢/三友）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 吉沢 正美	指定なし
教員	三友 恒平	指定なし

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。

教育目標

マンガに関する基礎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
- 様々な描画表現の理解
- 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

	主題	授業内容	備考
第1回	自己紹介四コマ漫画	課題内容説明、アイデアスケッチ	【担当者】 ・月曜日：三友 恒平 ・木曜日：吉沢 正美
第2回	自己紹介四コマ漫画	下描き	
第3回	自己紹介四コマ漫画	制作作業	
第4回	自己紹介四コマ漫画	講評会	
第5回	模写による技法表現	課題内容説明、アイデアスケッチ	
第6回	模写による技法表現	アイデアスケッチ	
第7回	模写による技法表現	下絵作業	

第8回	模写による技法表現	下絵作業	
第9回	模写による技法表現	下絵作業	
第10回	模写による技法表現	下絵作業	
第11回	模写による技法表現	主線入れ	
第12回	模写による技法表現	主線入れ	
第13回	模写による技法表現	ベタ塗り、トーンワーク	
第14回	模写による技法表現	ベタ塗り、トーンワーク	
第15回	模写による技法表現	制作作業	
第16回	模写による技法表現	講評会	
第17回	基礎技法 ①	遠近法①	
第18回	基礎技法 ①	遠近法①	
第19回	漫画表現技法 ①	人体のバランス・男女の描き分け①	
第20回	漫画表現技法 ①	人体のバランス・男女の描き分け①	
第21回	基礎技法 ②	遠近法②	
第22回	基礎技法 ②	遠近法②	
第23回	漫画表現技法 ②	人体のバランス・男女の描き分け②	
第24回	漫画表現技法 ②	人体のバランス・男女の描き分け②	
第25回	基礎技法 ③	遠近法③	
第26回	基礎技法 ③	遠近法③	
第27回	漫画表現技法 ③	漫画における基本技法①	
第28回	漫画表現技法 ③	漫画における基本技法①	
第29回	基礎技法 ④	動きの表現①	
第30回	基礎技法 ④	動きの表現①	
第31回	漫画表現技法 ④	漫画における基本技法②	
第32回	漫画表現技法 ④	漫画における基本技法②	
第33回	基礎技法 ⑤	動きの表現②	
第34回	基礎技法 ⑤	動きの表現②	
第35回	漫画表現技法 ⑤	漫画における基本技法③	
第36回	漫画表現技法 ⑤	漫画における基本技法③	
第37回	5 ページマンガ	課題内容説明、ネーム作成	
第38回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第39回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第40回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第41回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第42回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第43回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第44回	5 ページマンガ	ネーム作成	
第45回	5 ページマンガ	制作作業	
第46回	5 ページマンガ	制作作業	
第47回	5 ページマンガ	制作作業	
第48回	5 ページマンガ	制作作業	
第49回	5 ページマンガ	制作作業	
第50回	5 ページマンガ	制作作業	

第51回	5 ページマンガ	制作作業	
第52回	5 ページマンガ	制作作業	
第53回	5 ページマンガ	制作作業	
第54回	5 ページマンガ	制作作業	
第55回	5 ページマンガ	制作作業	
第56回	5 ページマンガ	制作作業	
第57回	5 ページマンガ	制作作業	
第58回	5 ページマンガ	制作作業	
第59回	5 ページマンガ	制作作業	
第60回	5 ページマンガ	講評会	

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。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

講義コード	40190003
講義名	アート・デザインⅠ（小松原/三関）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし
教員	三関 努	指定なし

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為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。

担当教員／月曜日：三関 木曜日：小松原

教育目標

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ンの役割とその発想・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つけ、発想を具体的に表現する。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	グラフィックデザインについての解説 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 サムネイル制作からカンパへ、ビジュアル画像案データの配布 見出しタイトル案の作成
第2回	〃	〃
3	グラフィックデザインの基本演習 雑誌カバー	サムネイル制作からカンパへ●Macの基本操作説明 構成要素の作成 テキストデータの作成と保存 写真等のスキャニング方法 画像のトリミ

第 回	デザイン[1] Mac操作の基本	ング 画像補正・台紙制作トンボ (CMYK)の作成 ●CMYKについての説明
第4回	//	//
第5回	グラフィックデザインの基本演習 雑誌カバーデザイン[2]	●ペンツールでタイトルロゴを作る▶ペンツール練習 塗りと線 カラーの設定 台紙でのマージンとガイドの設定 ●デザインロジックについてのレクチャー
第6回	//	//
第7回	グラフィックデザインの基本演習 雑誌カバーデザイン[3]	●構成要素の配置・レイアウト ビジュアル・文字データ・ロゴタイプ・パターンなどの主な構成要素を中心に台紙に配置してレイアウトする▶文字データの加工 配置～リンクなどの説明
第8回	//	//
第9回	グラフィックデザインの基本演習 雑誌カバーデザイン[4]	カンパ制作▶レイアウトデザインの継続 個人的に不明な点を質問しながら作業の継続
第10回	//	//
第11回	グラフィックデザインの基本演習 雑誌カバーデザイン[5]	カンパ制作▶レイアウトデザインの継続 個人的に不明な点を質問しながら作業の継続
第12回	//	//
第13回	グラフィックデザインの基本演習 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。
第14回	//	//
第15回	グラフィックデザインの基本演習 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、コメントのポイント、レイアウト完成プリントの3種
第16回	//	//

第17回	グラフィックデザインの基本演習 雑誌カバーデザイン[8]	プレゼンテーションの実施 雑誌カバーデザインプリント作品及び他提出物の提出
第18回	//	//
第19回	動物園に必要なピクトグラムデザインのデザイン[1]	課題概要説明 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
第20回	//	//
第21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
第22回	//	//
第23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
第24回	//	//
第25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12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
第26回	//	//
第27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
第28回	//	//
第29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
第30回	//	//
第31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、4枚プリント出力、計12点のデザインを提出
第32回	//	//
第33回	動物園に必要なピクトグラムのデザイン[8]	プレゼンテーションの実施 A4サイズに3点ずつ、4枚プリント出力、計12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
第34回	//	//
第35回	広告ツールデザイ	●新課題・テーマパークの交通広告（電車中吊りポスター）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等についてのレクチャー

	ン[1]	発想からサムネイルへ
第36回	//	//
第37回	広告ツール デザイン ン[2]	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
第38回	//	//
第39回	広告ツール デザイン ン[3]	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
第40回	//	//
第41回	広告ツール デザイン ン[4]	カンパ制作の継続
第42回	//	//
第43回	広告ツール デザイン ン[5]	カンパ制作の継続
第44回	//	//
第45回	広告ツール デザイン ン[6]	カンパ制作の継続
第46回	//	//
第47回	広告ツール デザイン ン[7]	カンパ制作の継続・作品が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
第48回	//	//
第49回	広告ツール デザイン ン[8]	プレゼンテーションの実施。作品・企画書・サムネイルの提出・講評 ●グリーティングカードデザインの概要説明
第50回	//	//
第51回	グリーティ ングカード デザイン ン[1]	グリーティングカードデザインの概要説明 バースデーカード、暑中 見舞い、クリスマスカードなど2種類以上のグリーティングカードを 制作 テーマに沿ってデザインを考えアイデアスケッチへ
第52回	//	//
第53回	グリーティ ングカード デザイン 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
第54回	//	//
第55回	グリーティ ングカード デザイン ン[3]	ビジュアルなど各構成要素の制作
第56回	//	//
第57回	グリーティ ングカード デザイン ン[4]	ビジュアルなど各構成要素の制作 規定の仕様にて仕上げ→プリントへ

第58回	//	//
第59回	グリーティングカードデザイン[5]	仕上げ・規定の仕様にて仕上げ後、プリントし提出・講評 学生による授業評価
第60回	//	//

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／1.平常点（学習態度） 2.作品点／課題提出80%以上が評価対象（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

デザインセンスや発想力を身につけるためには、日常の中のいろんなメディアに関心を持つことから始まります。街の中のサインボードやポスター、店舗に置かれたパンフレットや折込チラシ、スーパーやコンビニの新商品のパッケージ。それらの多くがプロのデザイナーによりデザインされたものです。積極的により良いデザインを見ることが、そして、その良さを感じ取る訓練を日々の日常の中からすることが大切です。

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、進行状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：授業日の授業前後（三関）
場所：1号館3F104教室及び131研究室（小松原）

講義コード	40190004
講義名	アート・デザインⅠ（久保田/北川）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし
教員	北川 豊子	指定なし

授業の概要

・被服に関する衣服の知識を得ながら、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、月曜→久保田・木曜→新野見で行うが内容に応じて変更する場合も有ります
 ※本授業は作品の提出及び、まとめたノート等により成績評価を行ない、定期試験は実施致しません

教育目標

・被服に関する衣服の知識を得ながら個々の体格・体型に合わせて作るクチュール的な方法を基本にして製図・裁断・仮縫い・縫製・ミシンやロックミシン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

・被服に関する衣服の知識を得ながら、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

	主題	授業内容	備考
第1回	概要説明／ファッション基礎	衣服についての知識／採寸／原型の書き方／パターンメイキングの基礎	北川
第2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	北川
第3回	概要説明	繊維の基礎知識等々	久保田
第4回	基礎技術	用具説明・素材の扱い・裁断・芯はり他	久保田
第5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	北川
第6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	北川

第7回	基 礎 技 術	基礎縫い Ⅰ	久保田
第8回	基 礎 技 術	基礎縫い Ⅰ	久保田
第9回	ファッション基礎	パターンメイキングの基礎	北川
第10回	ファッション基礎	パターンメイキングの基礎	北川
第11回	基 礎 技 術	基礎縫い Ⅱ	久保田
第12回	基 礎 技 術	基礎縫い Ⅱ	久保田
第13回	ファッション基礎	パターンメイキングの基礎	北川
第14回	ファッション基礎	パターンメイキングの基礎（小テスト予定）	北川
第15回	基 礎 技 術	基礎縫い Ⅲ	久保田
第16回	基 礎 技 術	基礎縫い Ⅲ	久保田
第17回	ファッション基礎	スカートのパターンメイキング 素材説明	北川
第18回	ファッション基礎	スカートのパターンメイキング 素材説明	北川
第19回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅰ	久保田
第20回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅰ	久保田
第21回	ファッション基礎	裁断／仮縫い／パターンの修正等	北川
第22回	ファッション基礎	裁断／仮縫い／パターンの修正等	北川
第23回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅰ	久保田
第24回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅰ	久保田
第25回	ファッション基礎	スカートの本縫い	北川
第26回	ファッション基礎	本縫い	北川
第27回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅱ	久保田
第28回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅱ	久保田
第29回	ファッション基礎	本縫い	北川
第30回	ファッション基礎	本縫い	北川
第31回	基 礎 技 術	縫製技術 Ⅱ	久保

			田
第32回	基 礎 技 術	縫製技術 II	久保田
第33回	ファッション基礎	本縫い	北川
第34回	ファッション基礎	本縫い	北川
第35回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第36回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第37回	ファッション基礎	本縫い	北川
第38回	ファッション基礎	本縫い	北川
第39回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第40回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第41回	ファッション基礎	本縫い	北川
第42回	ファッション基礎	本縫い	北川
第43回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第44回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第45回	ファッション基礎	本縫い	北川
第46回	ファッション基礎	本縫い	北川
第47回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第48回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第49回	ファッション基礎	スカートの仕上げ	北川
第50回	ファッション基礎	スカートの仕上げ完成 → 作品	北川
第51回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第52回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第53回	ファッション基礎	デザイン／製図	北川
第54回	ファッション基礎	デザイン／製図	北川
第55回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田

第56回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第57回	ファッション基礎	デザイン／製図	北川
第58回	ファッション基礎	デザイン／製図	北川
第59回	基 礎 技 術	縫製技術 III	久保田
第60回	基 礎 技 術	縫製技術 III → 作品提出	久保田

教科書

使用しない

参考書

文化ファッション大系 服飾造形講座①～⑥

成績評価

単位認定は50点以上／実技課題（作品の正確度、技術力、完成度）・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

月曜日、火曜日、木曜日 （124研究室）

講義コード	40190005
講義名	アート・デザインⅠ（山本博/及川）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし
教員	及川 澄人	指定なし

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、設計製図、透視図、模型、スケッチソフト、構造や設備の概要について学ぶ。課題では、ディスプレイ空間と住空間を題材に、人間の主観に関わる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基礎技術を練習課題によって習得し、その技術を活用して、商業空間を対象としたディスプレイデザインに取り組み、客観性ある表示と「考え方」の表現について学ぶ。次に実在する空間「マイルーム」を対象に実測をおこない、制作のプロセスにおいて見えてくる構造や仕上げ、設備の概要などについても平行して学んでいく。なお状況に応じて学外の現場を見学する機会をもうける。成績は定期試験をおこなわず作品の成果を評価する。本講座は商業施設士補資格の指定教科である。

教育目標

製図のルールを理解、透視図法の習得、建築空間に関わる基礎的な知識の習得、および、人間の主観に関わるデザインを実践することが、教育目標である

到達目標

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、本講座の到達目標である。

授業計画

	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	及川（木曜日担当） 山本（月曜日担当） 以下同様
第2回	ガイダンス 表現基礎Ⅰ 製図	製図用具についての解説 線の練習	
第3回	表現基礎Ⅰ 製図	線の練習	
第4回	表現基礎Ⅰ 製図	線の練習	
第5回	表現基礎Ⅰ 製図	線の練習	
第6回	表現基礎Ⅰ 製図	文字の練習	
第7回	表現基礎Ⅰ 製図	三面図の練習 相関体	

第8回	表現基礎Ⅰ 製図	三面図の練習 相関体	
第9回	表現基礎Ⅰ 製図	立体の把握 模型	
第10回	表現基礎Ⅰ 製図	立体の把握 模型	
第11回	表現基礎Ⅰ 製図	アイソメ図の理解	
第12回	表現基礎Ⅰ 製図	アイソメ図の理解	
第13回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	ディスプレイの計画 デザイン	
第14回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	ディスプレイの計画 デザイン	
第15回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	ディスプレイの計画 デザイン	
第16回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	ディスプレイの計画 デザイン	
第17回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	ディスプレイの計画 デザイン・図面の制作	
第18回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	ディスプレイの計画 デザイン・図面の制作	
第19回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	図面の制作	
第20回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	図面の制作	
第21回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	図面の制作	
第22回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン	図面の制作	
第23回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第24回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第25回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第26回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第27回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第28回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第29回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第30回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	

第31回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第32回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第33回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第34回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第35回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第36回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第37回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第38回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第39回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第40回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第41回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第42回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 図法	図面・完成予想図（パース画） の制作	
第43回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 模型	模型の制作	
第44回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 模型	模型の制作	
第45回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 模型	模型の制作	
第46回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 模型	模型の制作	
第47回	デザイン ディスプレイ デザイン 表現基礎 模型	模型の制作	

第48回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 模型	模型の制作	
第49回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 模型	模型の制作	
第50回	デザインⅠ ディスプレイ デザイン 表現基礎Ⅰ 模型	模型の制作	
第51回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 実測実習	
第52回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 実測実習	
第53回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 人間工学の理解	
第54回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 人間工学の理解	
第55回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 木造建築の構造の理解と図面の 作成	
第56回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 木造建築の構造の理解と図面の 作成	
第57回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 木造建築の構造の理解と図面の 作成	
第58回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 木造建築の構造の理解と図面の 作成	
第59回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 木造建築の構造の理解と図面の 作成	
第60回	デザインⅡ 住まいの計画とデザインの 基礎	インテリア計画 木造建築の構造の理解と図面の 作成	

教科書

「インテリアコーディネータハンドブック総合（上）（下），（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」生活空間を構成する素材や構造について日頃から観察をしておく
「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
月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40200001
講義名	アート・デザインII（松村/佐野）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし
教員	佐野 広章	指定なし

授業の概要

本授業で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。技法を研究し、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。

教育目標

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を目標とし、各自が表現したいオリジナル作品の制作も行う。

到達目標

与えられたテーマに対する理解とその表現、様々な表現方法の修得を目標とする。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	イメージ研究①	鉛筆によるモノクローム作品の制作（内容説明、エスキース）	松村
第2回	イメージ研究②	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第3回	イメージ研究③	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野
第4回	イメージ研究④	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野
第5回	イメージ研究⑤	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第6回	イメージ研究⑥	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第7回	イメージ研究⑦	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野

第8回	イメージ研究⑧	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野
第9回	イメージ研究⑨	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第10回	イメージ研究⑩	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第11回	イメージ研究⑪	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野
第12回	イメージ研究⑫	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野
第13回	イメージ研究⑬	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第14回	イメージ研究⑭	鉛筆によるモノクローム作品の制作	松村
第15回	イメージ研究⑮	鉛筆によるモノクローム作品の制作	佐野
第16回	イメージ研究⑯	鉛筆によるモノクローム作品の制作（作品提出）	佐野
第17回	技法研究①	マチエール研究による作品制作（画材説明、アイデアスケッチ）	松村
第18回	技法研究②	マチエール研究による作品制作	松村
第19回	技法研究③	マチエール研究による作品制作	佐野
第20回	技法研究④	マチエール研究による作品制作	佐野
第21回	技法研究⑤	マチエール研究による作品制作	松村
第22回	技法研究⑥	マチエール研究による作品制作	松村
第23回	技法研究⑦	マチエール研究による作品制作	佐野
第24回	技法研究⑧	マチエール研究による作品制作	佐野
第25回	技法研究⑨	マチエール研究による作品制作	松村
第26回	技法研究⑩	マチエール研究による作品制作	松村
第27回	技法研究⑪	マチエール研究による作品制作	佐野
第28回	技法研究⑫	マチエール研究による作品制作（作品提出）	佐野
第29回	課題Ⅰ①	リアルイラストレーション制作（資料収集、エスキース）	松村
第30回	課題Ⅰ②	リアルイラストレーション制作	松村
第31回	オリジナルC G 作品制作①	C G イラスト制作（イメージ画、アイデアスケッチ）	佐野
第32回	オリジナルC G 作品	C G イラスト制作	佐

	制作②		野
第33回	課題Ⅰ③	リアルイラストレーション制作	松村
第34回	課題Ⅰ④	リアルイラストレーション制作	松村
第35回	オリジナルＣＧ作品制作③	ＣＧイラスト制作	佐野
第36回	オリジナルＣＧ作品制作④	ＣＧイラスト制作	佐野
第37回	課題Ⅰ⑤	リアルイラストレーション制作	松村
第38回	課題Ⅰ⑥	リアルイラストレーション制作	松村
第39回	オリジナルＣＧ作品制作⑤	ＣＧイラスト制作	佐野
第40回	オリジナルＣＧ作品制作⑥	ＣＧイラスト制作	佐野
第41回	課題Ⅰ⑦	リアルイラストレーション制作	松村
第42回	課題Ⅰ⑧	リアルイラストレーション制作（作品提出）	松村
第43回	オリジナルＣＧ作品制作⑦	ＣＧイラスト制作	佐野
第44回	オリジナルＣＧ作品制作⑧	ＣＧイラスト制作	佐野
第45回	課題Ⅱ①	トリックアート制作（前提講義、アイデアスケッチ）	松村
第46回	課題Ⅱ②	トリックアート制作	松村
第47回	オリジナルＣＧ作品制作⑨	ＣＧイラスト制作	佐野
第48回	オリジナルＣＧ作品制作⑩	ＣＧイラスト制作	佐野
第49回	課題Ⅱ③	トリックアート制作	松村
第50回	課題Ⅱ④	トリックアート制作	松村
第51回	オリジナルＣＧ作品制作⑪	ＣＧイラスト制作	佐野
第52回	オリジナルＣＧ作品制作⑫	ＣＧイラスト制作	佐野
第53回	課題Ⅱ⑤	トリックアート制作	松村
第54回	課題Ⅱ⑥	トリックアート制作	松村
第55回	オリジナルＣＧ作品制作⑬	ＣＧイラスト制作	佐野
第56回	オリジナルＣＧ作品制作⑭	ＣＧイラスト制作	佐野

第57回	課題Ⅱ⑦	トリックアート制作	松村
第58回	課題Ⅱ⑧	トリックアート制作（作品提出）	松村
第59回	オリジナルC G作品制作 ^⑮	C Gイラスト制作	佐野
第60回	オリジナルC G作品制作 ^⑯	C Gイラスト制作（作品提出）	佐野

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 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。授業態度等についても重要視する。

オフィス・アワー

随時 場所：1 F 1 1 1 研究室（松村） 2 F 1 2 1 研究室（佐野）

講義コード	40200002
講義名	アート・デザインⅡ（吉沢/三友）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	木曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 吉沢 正美	指定なし
教員	三友 恒平	指定なし

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。)

教育目標

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

	主題	授業内容
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）
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。

講義コード	40200003
講義名	アート・デザインⅡ（小松原/三関）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	木曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし
教員	三関 努	指定なし

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。

担当教員／月曜日：三関 木曜日：小松原

教育目標

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ンの役割とその発想・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

	主題	授業内容
第1回	セルフプロモーション(SP)デザイン パッケージ[1] SPの概要説明 パッケージデザインの概要説明	広告とセルフ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。

第2回	//	//
第3回	SPデザインPart-1 パッケージデザイン[2]	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。
第4回	//	//
第5回	SPデザインPart-1 パッケージデザイン[3]	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。
第6回	//	//
第7回	SPデザインPart-1 パッケージデザイン[4]	構成要素（ビジュアル・タイトルなどの文字要素）の制作へ。
第8回	//	//
第9回	SPデザインPart-1 パッケージデザイン[5]	MACによるカンパ制作の継続
第10回	//	//
第11回	SPデザインPart-1 パッケージデザイン[6]	MACによるカンパ制作の継続
第12回	//	//
第13回	SPデザインPart-1 パッケージデザイン[7]	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。
第14回	//	//
第15回	SPデザインPart-2 ポスター&POPデザイン[1]	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。
第16回	//	//
第17回	SPデザインPart-2 ポスター&POPデザイン[2]	サムネイルからビジュアルなど各構成要素の制作。
第18回	//	//
	SPデザインPart-2	

第 回	ポスター &POPデザイン[3]	サムネイルからビジュアルなど各構成要素の制作。
第20回	//	//
第21回	SPデザインPart-2 ポスター &POPデザイン[4]	カンパ制作
第22回	//	//
第23回	SPデザインPart-2 ポスター &POPデザイン[5]	カンパ制作
第24回	//	//
第25回	SPデザインPart-2 ポスター &POPデザイン[6]	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
第26回	//	//
第27回	SPデザインPart-2 ポスター &POPデザイン[7]	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
第28回	//	//
第29回	公共広告 デザイン[1]	中吊り広告をデザインする。●広告レクチャー 発想～アイデアスケッチ～サムネイル制作～カンパ制作
第30回	//	//
第31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
第32回	//	//
第33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。
第34回	//	//
第35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。
第36回	//	//
第37回	公共広告 デザイン[5]	制作の継続
第38回	//	//
第39回	公共広告 デザイン [6]	制作の継続

	ン	
第40回	//	//
第41回	公共広告 デザイン [7]	制作の継続
第42回	//	//
第43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
第44回	//	//
第45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
第46回	//	//
第47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。
第48回	//	//
第49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。
第50回	//	//
第51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。
第52回	//	//
第53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。
第54回	//	//
第55回	化粧品の 雑誌広告 デザイン [6]	MACによる制作の継続
第56回	//	//
第57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
第58回	//	//
第59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
第60回	//	//

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／1.平常点（学習態度） 2.作品点／課題提出80%以上が評価対象（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
デザインセンスや発想力を身につけるためには、日常の中のいろんなメディアに関心を持ってください。それらメディアの多くがプロのデザイナーによりデザインされたものです。積極的により良いデザインを見て、その良さを感じ取る訓練を。また、積極的にポートフォリオ（作品集）のための作品制作と準備を始めてください。ポートフォリオのクオリティが就活のための重要な条件となります。
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：随時及び三回授業日の授業前後 場所：104教室及び131研究室（小松原） 積極的に相談に来てください。

講義コード	40200004
講義名	アート・デザインⅡ（久保田/北川）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし
教員	北川 豊子	指定なし

授業の概要

- ・被服に関する衣服の知識を得ながらファッション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
 - ・原則は月曜→久保田・木曜→新野見で行うが内容に応じて変更する場合も有ります
- ※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

教育目標

- ・被服に関する衣服の知識を得ながら広い範囲での服飾の専門的知識や技術等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

	主題	授業内容	備考
第1回	ワンピース	デザイン／製図	北川
第2回	ワンピース	デザイン／製図	北川
第3回	ワンピース	製図／裁断	久保田
第4回	ワンピース	製図／裁断	久保田
第5回	ワンピース	裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い	北川
第6回	ワンピース	裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い	北川
第7回	ワンピース	裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い	久保田
第8回	ワンピース	裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い	久保田
第9回	ワンピース	本縫い	北川
第10回	ワンピース	本縫い	北川
第11回	ワンピース	本縫い	久保田
第12回	ワンピース	本縫い	久保田
第13回	ワンピース	本縫い	北川

第14回	ワンピース	本縫い	北 川
第15回	ワンピース	本縫い	久保田
第16回	ワンピース	本縫い→完成させ作品提出	久保田
第17回	ツーピース	ザイン／彩色／製図／素材選び	北 川
第18回	ツーピース	ザイン／彩色／製図／素材選び	北 川
第19回	ツーピース	製図／裁断	久保田
第20回	ツーピース	製図／裁断	久保田
第21回	ツーピース	裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い	北 川
第22回	ツーピース	裁断／仮縫い／パターンの修正等／本縫い	北 川
第23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24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25回	ツーピース	本縫い	北 川
第26回	ツーピース	本縫い	北 川
第27回	ツーピース	本縫い	久保田
第28回	ツーピース	本縫い	久保田
第29回	ツーピース	本縫い	北 川
第30回	ツーピース	本縫い	北 川
第31回	ツーピース	本縫い	久保田
第32回	ツーピース	本縫い	久保田
第33回	ツーピース	本縫い	北 川
第34回	ツーピース	仕上げ／完成／作品提出	北 川
第35回	進級製作	デザイン／彩色／素材選び	久保田
第36回	進級製作	デザイン／彩色／素材選び	久保田
第37回	進級製作	デザイン／彩色／素材選び／製図	北 川
第38回	進級製作	デザイン／彩色／素材選び／製図	北 川
第39回	進級製作	製図／裁断／仮縫い修正等／本縫い	久保田
第40回	進級製作	製図／裁断／仮縫い修正等／本縫い	久保田
第41回	進級製作	本縫い	北 川
第42回	進級製作	本縫い	北 川
第43回	進級製作	本縫い	久保田
第44回	進級製作	本縫い	久保田
第45回	進級製作	本縫い	北 川
第46回	進級製作	本縫い	北 川
第47回	進級製作	本縫い	久保田
第48回	進級製作	本縫い	久保田
第49回	進級製作	本縫い	北 川
第50回	進級製作	本縫い	北 川
第51回	進級製作	本縫い	久保田
第52回	進級製作	本縫い	久保田
第53回	進級製作	本縫い	北 川
第54回	進級製作	本縫い	北 川
第55回	進級製作	本縫い	久保田
第56回	進級製作	本縫い	久保田

第57回	進級製作	本縫い	北 川
第58回	進級製作	本縫い→仕上げ→完成	北 川
第59回	進級製作	作品のコーディネート→撮 影→作品提出	久保田
第60回	進級製作	作品のコーディネート→撮 影→作品提出	久保田

教科書

使用しない

参考書

文化ファッション大系 服飾造形講座①～⑥

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）・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

月曜日、火曜日、木曜日 （1 2 4 研究室）

講義コード	40200005
講義名	アート・デザインⅡ（山本博/及川）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし
教員	及川 澄人	指定なし

授業の概要

インテリア・空間デザインの領域では、パーソナルな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している。本講座では、まず、アート・デザインⅠで取組んだ基礎をベースに、「住まい」を題材とした課題で、自身の「思い」をかたちにすることを学ぶ。次の「店舗」を題材とした課題では、商業という行為を通じた「第三者が共感できる」ような空間デザインについて学ぶ。対象とする商業空間は、物販店や飲食店とし、企画、計画、デザインして、プレゼンテーションボードにまとめ、業務の一連を体験する。また、本領域に関わる安全や法規、経営的な知識にも触れ、空間デザインの実践的な応用力も養う。前半においては、表現技術としてのCADの習得を技術的な課題とし、並行して主観的なイメージの客観化、共感性あるデザインへの応用などを試みる。なお状況に応じて学外の現場を見学する機会をもうける場合がある。成績は定期試験をおこなわず作品の成果を評価する。本講座は商業施設士補資格の指定教科である。

教育目標

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、教育目標である

到達目標

「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、当該講座の到達目標である。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	ガイダンス	CADの概念	山本（月曜日担当） 及川（木曜日担当） 以下同様
第2回	表現基礎Ⅱ CAD	基本操作の習得	
第3回	表現基礎Ⅱ CAD	基本操作の習得	
第4回	表現基礎Ⅱ CAD	基本操作の習得	
第5回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第6回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第7回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	

第8回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第9回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第10回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第11回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第12回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 平面図の制作	
第13回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 展開図の制作	
第14回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 展開図の制作	
第15回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 展開図の制作	
第16回	表現基礎Ⅱ CAD	作図課題 展開図の制作	
第17回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第18回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第19回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第20回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第21回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第22回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第23回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第24回	デザインⅢ 住まいのデザイン	インテリアエレメントの理解とデザイン イメージスケールの制作	
第25回	デザインⅢ 住まいのデザイン	図面の制作	
第26回	デザインⅢ 住まいのデザイン	図面の制作	
第27回	デザインⅢ 住まいのデザイン	図面の制作	
第28回	デザインⅢ 住まいのデザイン	図面の制作	
第29回	デザインⅢ 住まいのデザイン	図面の制作	
第30回	デザインⅢ 住まいのデザイン	図面の制作	

	ン		
第31回	デザインⅢ 住まいのデザイン	パースペクティブドローイングの制作	
第32回	デザインⅢ 住まいのデザイン	パースペクティブドローイングの制作	
第33回	デザインⅢ 住まいのデザイン	パースペクティブドローイングの制作	
第34回	デザインⅢ 住まいのデザイン	パースペクティブドローイングの制作	
第35回	デザインⅢ 住まいのデザイン	パースペクティブドローイングの制作	
第36回	デザインⅢ 住まいのデザイン	パースペクティブドローイングの制作	
第37回	デザインⅣ 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	
第38回	デザインⅣ ショップデザイン	ブランド研究／立地等環境の調査	
第39回	デザインⅣ ショップデザイン	機能とゾーニング及び動線計画	
第40回	デザインⅣ ショップデザイン	機能とゾーニング及び動線計画	
第41回	デザインⅣ ショップデザイン	RC構造／S造と設備の理解 図面の制作	
第42回	デザインⅣ ショップデザイン	RC構造／S造と設備の理解 図面の制作	
第43回	デザインⅣ ショップデザイン	RC構造／S造と設備の理解 図面の制作	
第44回	デザインⅣ ショップデザイン	RC構造／S造と設備の理解 図面の制作	
第45回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第46回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第47回	デザインⅣ ショップデザイ	模型の制作	

	ン		
第48回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第49回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第50回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第51回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第52回	デザインⅣ ショップデザイン	模型の制作	
第53回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第54回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第55回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第56回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第57回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第58回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第59回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	
第60回	デザインⅣ ショップデザイン	完成予想図（パース画）の制作	

教科書

「インテリアコーディネータハンドブック総合版（下），（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」生活空間を構成する素材や構造，および収まりなどについて日頃から観察をしてお

く
「復習内容」主体的な制作をおこない技能修得に努める。修得した技能を活用するようなコンペへの応募を推奨する。

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

月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40210001
講義名	アート・デザインⅢ（松村/佐野）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし
教員	佐野 広章	指定なし

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に、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にならないようにチェックして、第三者の評価を受けるに値する作品レベルを意識していく。そして、後期の卒業制作につながるような授業展開を行う。 ※本授業は作品提出により成績評価を行い、定期試験は実習しない。

教育目標

各自が持っている表現に対する欲求を、的確な形で表現できるようになる事を目的とする。

到達目標

的確な技術に裏打ちされた表現方法の習得と完成度の高い作品制作を目標とする。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	課題Ⅰ①	イラストマップ制作	前提講義、エスキース
第2回	課題Ⅰ②	イラストマップ制作	
第3回	課題Ⅰ③	イラストマップ制作	
第4回	課題Ⅰ④	イラストマップ制作	
第5回	課題Ⅰ⑤	イラストマップ制作	
第6回	課題Ⅰ⑥	イラストマップ制作	
第7回	課題Ⅰ⑦	イラストマップ制作	
第8回	課題Ⅰ⑧	イラストマップ制作	
第9回	課題Ⅰ⑨	イラストマップ制作	
第10回	課題Ⅰ⑩	イラストマップ制作	
第11回	課題Ⅰ⑪	イラストマップ制作	
第12回	課題Ⅰ⑫	イラストマップ制作	
第13回	課題Ⅰ⑬	イラストマップ制作	

第14回	課題Ⅰ⑭	イラストマップ制作	
第15回	課題Ⅰ⑮	イラストマップ制作	
第16回	課題Ⅰ⑯	イラストマップ制作	作品提出
第17回	課題Ⅱ①	4コマストーリーイラスト制作	前提講義、エスキース
第18回	課題Ⅱ②	4コマストーリーイラスト制作	
第19回	課題Ⅱ③	4コマストーリーイラスト制作	
第20回	課題Ⅱ④	4コマストーリーイラスト制作	
第21回	課題Ⅱ⑤	4コマストーリーイラスト制作	
第22回	課題Ⅱ⑥	4コマストーリーイラスト制作	
第23回	課題Ⅱ⑦	4コマストーリーイラスト制作	
第24回	課題Ⅱ⑧	4コマストーリーイラスト制作	
第25回	課題Ⅱ⑨	4コマストーリーイラスト制作	
第26回	課題Ⅱ⑩	4コマストーリーイラスト制作	
第27回	課題Ⅱ⑪	4コマストーリーイラスト制作	
第28回	課題Ⅱ⑫	4コマストーリーイラスト制作	
第29回	課題Ⅱ⑬	4コマストーリーイラスト制作	
第30回	課題Ⅱ⑭	4コマストーリーイラスト制作	
第31回	課題Ⅱ⑮	4コマストーリーイラスト制作	
第32回	課題Ⅱ⑯	4コマストーリーイラスト制作	作品提出
第33回	課題Ⅲ①	飛び出すイラスト制作	前提講義、エスキース
第34回	課題Ⅲ②	飛び出すイラスト制作	
第35回	課題Ⅲ③	飛び出すイラスト制作	
第36回	課題Ⅲ④	飛び出すイラスト制作	
第37回	課題Ⅲ⑤	飛び出すイラスト制作	
第38回	課題Ⅲ⑥	飛び出すイラスト制作	
第39回	課題Ⅲ⑦	飛び出すイラスト制作	
第40回	課題Ⅲ⑧	飛び出すイラスト制作	
第41回	課題Ⅲ⑨	飛び出すイラスト制作	
第42回	課題Ⅲ⑩	飛び出すイラスト制作	
第43回	課題Ⅲ⑪	飛び出すイラスト制作	
第44回	課題Ⅲ⑫	飛び出すイラスト制作	
第45回	課題Ⅲ⑬	飛び出すイラスト制作	
第46回	課題Ⅲ⑭	飛び出すイラスト制作	
第47回	課題Ⅲ⑮	飛び出すイラスト制作	
第48回	課題Ⅲ⑯	飛び出すイラスト制作	作品提出
第49回	技法研究①	シルクスクリーン実習	前提講義、エスキース
第50回	技法研究②	シルクスクリーン実習	
第51回	技法研究③	シルクスクリーン実習	
第52回	技法研究④	シルクスクリーン実習	
第53回	技法研究⑤	シルクスクリーン実習	
第54回	技法研究⑥	シルクスクリーン実習	
第55回	技法研究⑦	シルクスクリーン実習	
第56回	技法研究⑧	シルクスクリーン実習	

第57回	技法研究⑨	シルクスクリーン実習	
第58回	技法研究⑩	シルクスクリーン実習	
第59回	技法研究⑪	シルクスクリーン実習	
第60回	技法研究⑫	シルクスクリーン実習	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

作品が一定の水準に達していない時は再提出とする場合がある。授業態度も重要視する。

オフィス・アワー

随時 場所：1 F 1 1 1 研究室（松村） 2 F 1 2 1 研究室（佐野）

講義コード	40210002
講義名	アート・デザインⅢ（吉沢/三友）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 吉沢 正美	指定なし
教員	三友 恒平	指定なし

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。

教育目標

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

	主題	授業内容
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14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
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
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。

講義コード	40210003
講義名	アート・デザインⅢ（小松原/三関）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし
教員	三関 努	指定なし

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。

担当教員／月曜日：三関 木曜日：小松原

教育目標

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、制作の為の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、デザインの現場がより現実的な視野となり、グラフィックデザイン業界に進む学生にとって、その自信と力を育成する。

到達目標

- ◆業界におけるグラフィックデザインの役割とその発想・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。
- ◆業界グラフィックデザイン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

	主題	授業内容
第1回	Branding Design[1]	ブランディング デザインについての概要説明 ブランディング デザイン/CIについてのレクチャー。テーマ（モチーフとなる企業や店舗）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・ロゴタイプ等ブランドマークのアイデアスケッチ。
第2回	〃	〃

第3回	Branding Design[2]	シンボルマーク・ロゴタイプ等ブランドマークのアイデアスケッチ→ベーシックデザイン（シンボルマーク・ロゴタイプ等ブランドマーク）の制作
第4回	//	//
第5回	Branding Design[3]	ベーシックデザイン（シンボルマーク・ロゴタイプ等ブランドマーク）の制作 オリジナル及びフォントからのアレンジ等数点起こす→担当講師への確認→シンボルマーク・ロゴタイプ等ブランドマークの決定
第6回	//	//
第7回	Branding Design[4]	ブランドマークの決定→コーポレートカラーの設定（DICCOLOR+CMYK）→ベーシックデザインの完成→アプリケーションの制作へ Mock Upの使い方等の指導
第8回	//	//
第9回	Branding Design[5]	アプリケーションの制作内容は必要と思われるものを自由にチョイス ※なお、アプリケーションの一つとして、営業案内用A4両面三つ折りパンフレット（巻き三つ折り）を必須制作します。
第10回	//	//
第11回	Branding Design[6]	アプリケーションの制作→継続制作上のポイント等の指導
第12回	//	//
第13回	Branding Design[7]	アプリケーションの制作→継続制作上のポイント等の指導
第14回	//	//
第15回	Branding Design[8]	アプリケーションの制作
第16回	//	//
第17回	Branding Design[9] SPツール・三つ折りパンフレットデザイン	Branding Designのテーマの営業案内用A4両面巻き三つ折りパンフレット制作 アプリケーションとしてプレゼンボードに加える。三つ折りパンフレット台紙制作
第18回	//	//
第19回	Branding Design[10] SPツール・三つ折りパンフレットデザイン	Branding Designのテーマの営業案内用A4両面巻き三つ折りパンフレット制作
第20回	//	//
第21回	Branding Design[11] SPツール・三つ折りパンフレットデザイン	Branding Designのテーマの営業案内用A4両面巻き三つ折りパンフレット制作
第22回	//	//

第23回	Branding Design[12]	アプリケーションの制作・仕上げ
第24回	//	//
第25回	Branding Design[13]	アプリケーションの制作・仕上げ→A2版変形サイズへのレイアウトデザイン（プレゼンボードの作成）
第26回	//	//
第27回	Branding Design[14]	プレゼンテーションの実施 作品提出
第28回	//	//
第29回	新聞広告デザイン[1]	●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
第30回	//	//
第31回	新聞広告デザイン[2]	発想～サムネイル制作（担当講師に確認後）～カンプ制作 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 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）
第32回	//	//
第33回	新聞広告デザイン[3]	各構成要素の制作
第34回	//	//
第35回	新聞広告デザイン[4]	各構成要素の制作
第36回	//	//
第37回	新聞広告デザイン[5]	各構成要素の制作
第38回	//	//
第39回	新聞広告デザイン[6]	各構成要素の制作
第40回	//	//
第41回	新聞広告デザイン[7]	全体レイアウト・仕上げ・プリント
第42回	//	//
第43回	新聞広告デザイン[8]	プレゼンテーション実施 作品提出
第44回	//	//
第45回	Book Design[1]	●新課題 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
第46回	//	//
第47回	Book Design[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

第48回	//	//
第49回	Book Design[3]	制作の継続 展開台紙（折りトンボ等）制作オペレーション・レクチャー→カンパ制作
第50回	//	//
第51回	Book Design[4]	カンパ制作
第52回	//	//
第53回	Book Design[5]	カンパ制作
第54回	//	//
第55回	Book Design[6]	カンパ制作
第56回	//	//
第57回	Book Design[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。
第58回	//	//
第59回	Book Design[8]	ブックデザインのプレゼンテーション実施 作品提出 学生による授業評価
第60回	//	//

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／1.平常点（学習態度） 2.作品点／課題提出80%以上が評価対象（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

デザインセンスや発想力を身につけるためには、日常から積極的により良いデザインを見て、その良さを感じ取る訓練をしていきましょう。また、積極的にポートフォリオ（作品集）の制作を進め、早い時期から担当講師に相談し、助言を受けながらクオリティの高いポートフォリオ完成させましょう。ポートフォリオはデザイン業界では就活には欠かせない条件です。

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：随時及び三関授業日の授業前後 場所：1号館3F104教室及び131研究室（小松原）
積極的に相談してください。

講義コード	40210004
講義名	アート・デザインⅢ（久保田/北川）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし
教員	北川 豊子	指定なし

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、アンサンブル及びセットアップ等を制作しながら、知識と技術の習得
- ・原則は月曜→久保田／木曜→新野見で行なうが内容に応じて変更する場合も有ります
- ※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

教育目標

- ・衣服の歴史を概観した上で、アンサンブル、セットアップ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

	主題	授業内容	備考
第1回	アンサンブル	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	北川
第2回	アンサンブル	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	北川
第3回	アンサンブル	デザイン→製図	久保田
第4回	アンサンブル	デザイン→製図	久保田
第5回	アンサンブル	デザイン→製図→仮縫い	北川
第6回	アンサンブル	デザイン→製図→仮縫い	北川
第7回	アンサンブル	仮縫い→パターン修正→本縫い	久保田

第8回	アンサ ンブル	仮縫い→パターン修正→本縫い	久保 田
第9回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第10回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第11回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第12回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第13回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第14回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第15回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第16回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第17回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第18回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第19回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第20回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第21回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第22回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第23回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第24回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第25回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第26回	アンサ ンブル	本縫い	北 川
第27回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第28回	アンサ ンブル	本縫い	久保 田
第29回	アンサ ンブル	本縫い→仕上げ完成→作品のコーディネート→撮 影→作品提出	北 川
第30回	アンサ ンブル	本縫い→仕上げ完成→作品のコーディネート→撮 影→作品提出	北 川
第31回	セット アップ	デザイン→製図	久保 田
第32回	セット	デザイン→製図	久保

	アップ		田
第33回	セットアップ	デザイン→製図→仮縫い	北川
第34回	セットアップ	デザイン→製図→仮縫い	北川
第35回	セットアップ	仮縫い→パターン修正→本縫い	久保田
第36回	セットアップ	仮縫い→パターン修正→本縫い	久保田
第37回	セットアップ	本縫い	北川
第38回	セットアップ	本縫い	北川
第39回	セットアップ	本縫い	久保田
第40回	セットアップ	本縫い	久保田
第41回	セットアップ	本縫い	北川
第42回	セットアップ	本縫い	北川
第43回	セットアップ	本縫い	久保田
第44回	セットアップ	本縫い	久保田
第45回	セットアップ	本縫い	北川
第46回	セットアップ	本縫い	北川
第47回	セットアップ	本縫い	久保田
第48回	セットアップ	本縫い	久保田
第49回	セットアップ	本縫い	北川
第50回	セットアップ	本縫い	北川
第51回	セットアップ	本縫い	久保田
第52回	セットアップ	本縫い	久保田
第53回	セットアップ	本縫い	北川
第54回	セットアップ	本縫い	北川
第55回	セットアップ	本縫い	久保田
第56回	セットアップ	本縫い	久保田

第57回	セットアップ	本縫い	北川
第58回	セットアップ	本縫い	北川
第59回	セットアップ	本縫い→仕上げ完成→作品のコーディネート→撮 影→作品提出	久保田
第60回	セットアップ	本縫い→仕上げ完成→作品のコーディネート→撮 影→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①～⑥

成績評価

単位認定 50 点以上 実技課題（作品の創造性、センス、技術力、完成度）・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

月曜日、火曜日、木曜（124 研究室）

講義コード	40210005
講義名	アート・デザインⅢ（山本博/及川）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	4
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし
教員	及川 澄人	指定なし

授業の概要

インテリア・空間デザインの業務では、施主や社会の要求に対して、産業の分野をクロスオーバーし「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、その他さまざまなデザイン分野が関連し合っており、空間をデザインする場合は他分野の知識とそれらの監理能力なども要求される。

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、学生各々が教員と協議のうえ題材を決定する。題材に対する与件は教員が設定するが、学生は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、その空間を対象に建築や施工、監理についても学修する。成果物は、空間と主要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おこなう場合がある。本講座は商業施設士補資格の指定教科である。

教育目標

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アイテムをデザイン（企画）する力の習得が、教育目標である

到達目標

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、当該講座の到達目標である。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	ガイダンス	商業施設の機能とデザインについて	及川（木曜日担当） 山本（月曜日担当） 以下同様
第2回	デザインⅢ	机上調査	
第3回	デザインⅢ	現地調査（予定）	
	デザイ		

第4回	ンⅢ	現地調査（予定）	
第5回	デザインⅢ	デザインング・イメージの醸成	
第6回	デザインⅢ	デザインング・イメージの醸成	
第7回	デザインⅢ	デザインング・空間計画	
第8回	デザインⅢ	デザインング・空間計画	
第9回	デザインⅢ	デザインング・空間計画	
第10回	デザインⅢ	デザインング・空間計画	
第11回	デザインⅢ	図面制作	
第12回	デザインⅢ	図面制作	
第13回	デザインⅢ	図面制作	
第14回	デザインⅢ	図面制作	
第15回	デザインⅢ	図面制作	
第16回	デザインⅢ	図面制作	
第17回	デザインⅢ	図面制作	
第18回	デザインⅢ	図面制作	
第19回	デザインⅢ	図面制作	
第20回	デザインⅢ	図面制作	
第21回	デザインⅢ	インテリアコーディネート	
第22回	デザインⅢ	インテリアコーディネート	
第23回	デザインⅢ	インテリアコーディネート	
第24回	デザインⅢ	インテリアコーディネート	
第25回	デザインⅢ	模型の制作	
第26回	デザインⅢ	模型の制作	
第27回	デザインⅢ	模型の制作	
第28回	デザインⅢ	模型の制作	

第29回	デザインⅢ	模型の制作	
第30回	デザインⅢ	模型の制作	
第31回	デザインⅢ	模型の制作	
第32回	デザインⅢ	模型の制作	
第33回	デザインⅢ	模型の制作	
第34回	デザインⅢ	模型の制作	
第35回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第36回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第37回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第38回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第39回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第40回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第41回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
第42回	デザインⅢ	完成予想図（パース）の制作	
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ほか）の計画	
第44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ほか）の計画	
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ほか）の計画	
第46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ほか）の計画	
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ほか）の計画	
第48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ほか）の計画	
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ほか）の計画	
第50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ほか）の計画	
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	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
第53回	デザイ	プレゼンテーションボードの制作	

	ンⅢ		
第54回	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
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	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
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	デザインⅢ	プレゼンテーションボードの制作	
第59回	デザインⅢ	講評会，現地にて（予定）	
第60回	デザインⅢ	講評会，現地にて（予定）	

教科書

「インテリアコーディネータハンドブック総合版（下），（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」生活空間を構成する素材や構造，および収まりなどについて日頃から観察をしておく
「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

月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40220001
講義名	スペースデザイン
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし

授業の概要

生活の場には、毎日の寝食や仕事がおこなわれる日常的な空間と、まつりやセレモニーなどが生み出す非日常的な空間が存在する。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」によって場がつくられ、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。制作はスケールモデルでのシミュレートまでを計画しており、施工や監理の基礎的なことにも触れる。本講座は商業施設士補資格の指定教科となっている。

教育目標

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、当該講座の教育目標である

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、到達目標である

授業計画

	主題	授業内容
第1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
第2回	演出と造形の基礎 -1	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	演出と造形の基礎 -2	エスキスとイメージの平面表現
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	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	演出と造形の基礎 -4	モデル制作
第8回	演出と造形の基礎 -4	モデル制作
第9回	演出と造形の基礎 -5	モデル制作
第10回	演出と造形の基礎 -5	モデル制作 講評会
第11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）
第12回	スペースデザイン -1	テーマ設定 役割分担（造形、照明映像、その他）
第13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	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	スペースデザイン -4	非日常空間の制作
第18回	スペースデザイン -4	非日常空間の制作
第19回	スペースデザイン -5	非日常空間の制作
第20回	スペースデザイン -5	非日常空間の制作
第21回	スペースデザイン -6	非日常空間の制作
第22回	スペースデザイン -6	非日常空間の制作
第23回	スペースデザイン -7	非日常空間の制作
第24回	スペースデザイン -7	非日常空間の制作
第25回	スペースデザイン -8	非日常空間の制作
第26回	スペースデザイン -8	非日常空間の制作
第27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
第28回	スペースデザイン -9	講評会
第29回	スペースデザイン -10	制作ノート、報告書のまとめ、総括
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」制作の軌跡を整理して都度記録することをすすめる

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
月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40230001
講義名	プロダクトデザイン
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目 商業施設士補 指定教科
必須・選択	選択
学年	1 学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 峰岸 康之	指定なし

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、課題演習を通じて、デザインワークにおける情報収集や活用、コンセプトに基づく造形活動を進めていく基礎を学びます。

教育目標

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」を形成していく過程の基礎能力を修得することを目標とします。

到達目標

演習課題を通して、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。生活環境の改善と、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

	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	
第2回	素材の活用 1	限られた材料を生かしてつくる	課題 1
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	インダストリアルデザイン	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	

第9回	意味を持つ造形 2	ターゲット、コンセプトを絞り込む コンセプトを共有する。	
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	課題 3
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

独自の資料を作成配布し、参考文献、情報等は随時紹介していきます。

参考書

デザインの輪郭 深沢直人（TOTO出版） 他

成績評価

課題作品の提出（課題 1・課題 2・課題 3）より総合評価、
単位認定 50 点以上 とします。

授業時間外の学習

配布する参考資料は大切に保管し、関連する事項を調べ、探求し、制作の足掛かりとしてください。

履修のポイント

作品の構想や制作を通して、身の周りの生活環境に問題意識を持つことと、
造形による解決策や、改善提案を探ることを心がけていきましょう。

オフィス・アワー

非常勤)

後期：水曜日は終日 デザイン棟で授業

個別に質問や相談事項がある場合は、授業前又は後に申し出てください。

講義コード	40240001
講義名	ビジュアルデザイン
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 佐野 広章	指定なし

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。

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	ブックカバーデザイン	授業概要説明、リサーチ	作品画像データ10点を、初回授業時に用意
第2回	ブックカバーデザイン	サムネイル作成	
第3回	ブックカバーデザイン	制作作業 Photoshopによる画像合成	
第4回	ブックカバーデザイン	制作作業 Photoshopによる画像合成	

第5回	ブックカバーデザイン	制作作業 Illustratorによるロゴデザイン	
第6回	ブックカバーデザイン	制作作業 Illustratorによるロゴデザイン	
第7回	ブックカバーデザイン	制作作業	
第8回	ブックカバーデザイン	制作作業	
第9回	ブックカバーデザイン	仕上げ、完成	
第10回	ブックカバーデザイン	プレゼンテーション	
第11回	グリーティングカード	クリスマスカード「サムネイル作成」 Illustratorのパスを主としたデザイン	
第12回	グリーティングカード	制作作業	
第13回	グリーティングカード	制作作業	
第14回	グリーティングカード	制作作業	
第15回	グリーティングカード	年賀状デザイン「サムネイル作成」 写真合成を主としたデザイン	
第16回	グリーティングカード	制作作業	
第17回	グリーティングカード	制作作業	
第18回	グリーティングカード	制作作業	
第19回	グリーティングカード	仕上げ、完成	
第20回	グリーティングカード	プレゼンテーション	
第21回	CDジャケットデザイン	リサーチ、サムネイル作成	
第22回	CDジャケットデザイン	リサーチ、サムネイル作成	
第23回	CDジャケットデザイン	撮影、Photoshopによる写真合成	
第24回	CDジャケットデザイン	撮影、Photoshopによる写真合成	
第25回	CDジャケットデザイン	Illustratorによるロゴデザイン	
第26回	CDジャケットデザイン	Illustratorによるロゴデザイン	

第27回	CDジャケットデザイン	Illustratorによるビジュアル作成	
第28回	CDジャケットデザイン	Illustratorによるビジュアル作成	
第29回	CDジャケットデザイン	仕上げ、完成	
第30回	CDジャケットデザイン	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

講義コード	40250001
講義名	WEBデザインⅠ
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	3時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 相馬 勉	指定なし

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HTML5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業界では必須の基礎知識を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。
※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。

教育目標

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HTML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須な基本的な能力を習得することを目的とする。

到達目標

レイアウト構成の主たるCSSによるレイアウトの正しい記述方法を習得。
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

	主題	授業内容
第1回	HTMLの基礎知識その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。HTML5の基本の学習、文字情報を設定する要素の学習。
第2回	HTMLの基礎知識その2	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。HTML5の基本の学習、文字情報を設定する要素の学習。
第3回	HTMLの基礎知識その3	本文を構成する要素の学習。
第4回	HTMLの基礎知識その4	ブロックレベル要素の学習 その1。
第5回	HTMLの基礎知識その5	ブロックレベル要素の学習 その2。

第6回	HTMLの基礎知識その6	インライン要素の学習 その1。
第7回	HTMLの基礎知識その7	インライン要素の学習 その2。
第8回	HTMLの基礎知識その8	コメントと文字参照・バリデーションの学習。
第9回	CSSその1	CSSとは。CSSの書き方・的用法の学習 その1。
第10回	CSSその2	CSSとは。CSSの書き方・的用法の学習 その2。
第11回	CSSその3	各セレクター、プロパティの学習 その1。
第12回	CSSその4	各セレクター、プロパティの学習 その2。
第13回	CSSその5	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6	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7	ページごとに異なるスタイルの学習。
第16回	CSSその8	CSSレイアウトの学習 その1。
第17回	CSSその9	CSSレイアウトの学習 その2。
第18回	CSSその10	CSSレイアウトの学習 その3。
第19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2	サンプル問題 第2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3	サンプル問題 第3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4	サンプル問題 第4回及び、解説
第26回	サンプル問題とその解説その4	サンプル問題 第4回及び、解説
第27回	Webクリエイター能力認定試験	Webクリエイター能力認定試験スタンダードの実施
第28回	Webクリエイター能力認定試験	Webクリエイター能力認定試験スタンダードの実施
第29回	総合的なWebサイト	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 その1	のTopページビジュアルの作成。
第30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Topページビジュアルの作成、提出。
教科書		
Webクリエイター能力認定試験 HTML5対応 スタンダード 公式テキスト Webクリエイター能力認定試験（HTML5対応版）スタンダード 問題集		
参考書		
Dreamweaver CS6 スーパーリファレンス for Windows&Macintosh		
成績評価		
授業態度、理解力及び、Webクリエイター能力認定試験の結果を重視する。授業態度40% 試験60%		
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、欠席を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：授業前後の休み時間 場所：1号館3F		

講義コード	40260001
講義名	WEBデザインII
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	3時限
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 相馬 勉	指定なし

授業の概要

近年のWebサイト利用者の割合はスマートフォンユーザーがPCユーザーを凌駕してきている。そのような状況で企業のWebサイトも今やスマートフォンサイトは必須となってきた。後期授業では、前期に学習した基礎を元に、より実践的にスマートフォンとPCの両方を兼ね揃えたレスポンスサイト構築のテクニックと知識を取得する。またJAVAス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。

教育目標

近年Webサイト作成に必要なとなったレスポンスサイト構築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

スマートフォンとPCの両方を兼ね揃えたレスポンスサイト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

	主題	授業内容
第1回	HTML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	HTML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4回	HTML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5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。
	「SEO」対策	

第6回	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「bxslider」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「bxslider」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	レスポンシブサイトの習得	cssの「@media」を使用してのマルチデバイスサイトの解説・作成
第12回	レスポンシブサイトの習得	cssの「@media」を使用してのマルチデバイスサイトの解説・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。
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 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。

	その	
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。

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、欠席を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：授業前後の休み時間 場所：1号館3F

講義コード	40270001
講義名	イラストレーション技法
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 佐野 広章	指定なし

授業の概要

あらゆる日常生活の中にイラストレーションは多々存在し、役割に応じた効果を上げている。その中でも、広告分野で使用されるイラストレーションは、情報を消費者へ伝える目的に留まらず、感情へ訴える情緒を魅力としたブランド価値の向上が求められている。この授業では、広告分野で求められる様々なイラストレーション技法の中から、手描きアクリル絵具による表現、シルクスクリーンによる版表現を中心として学び、基礎力の幅を広げると共に独自の表現を試みる。

※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。

教育目標

広告業界で求められるイラストレーションを、パソコンを使用せずに完成させる能力を身につける。

到達目標

- アクリル絵具によるマチエール技法の修得
- シルクスクリーンによる素材を活かした表現手法の習得
- 「カッコいい、可愛い、オシャレ」を、イラストレーションによるデザインで具現化する

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	パッケージデザイン ①	授業概要説明 食品パッケージデザインのイラスト制作	
第2回	パッケージデザイン ②	アイデアスケッチ	
第3回	パッケージデザイン ③	制作	
第4回	パッケージデザイン ④	制作	
第5回	パッケージデザイン ⑤	制作	
第6回	パッケージデザイン ⑥	制作	

第7回	パッケージデザイン ⑦	制作	
第8回	パッケージデザイン ⑧	制作、完成	
第9回	シルクスクリーン ①	シルクスクリーン印刷技法を使用したキャラクターイラスト制作	
第10回	シルクスクリーン ②	アイデアスケッチ	
第11回	シルクスクリーン ③	下絵作成（カラー）	
第12回	シルクスクリーン ④	下絵作成（カラー）	
第13回	シルクスクリーン ⑤	版分解（主版+3色）、版作成	
第14回	シルクスクリーン ⑥	版分解（主版+3色）、版作成	
第15回	シルクスクリーン ⑦	摺り（紙、布）	
第16回	シルクスクリーン ⑧	摺り（紙、布）、完成	
第17回	オリジナル作品制作 ①	広告に使用する事を目的としたイラストレーションを作成	
第18回	オリジナル作品制作 ②	アイデアスケッチ	
第19回	オリジナル作品制作 ③	制作	
第20回	オリジナル作品制作 ④	制作	
第21回	オリジナル作品制作 ⑤	制作	
第22回	オリジナル作品制作 ⑥	制作	
第23回	オリジナル作品制作 ⑦	制作	
第24回	オリジナル作品制作 ⑧	制作	
第25回	オリジナル作品制作 ⑨	制作	
第26回	オリジナル作品制作 ⑩	制作	
第27回	オリジナル作品制作 ⑪	制作	
第28回	オリジナル作品制作 ⑫	制作	
第29回	オリジナル作品制作 ⑬	制作、完成	
第30回	オリジナル作品制作 ⑭	プレゼンテーション	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 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

講義コード	40280001
講義名	絵本制作
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大竹 紀美代	指定なし

授業の概要

絵本の表現は多岐に渡ります。古今東西様々な絵本を紹介し、イラストレーション、ストーリー、デザイン、製本について広く学びながら、課題のテーマに基づいて一冊の絵本を製作します。主に画用紙を使用し、紙を切り貼りしたり構成したりと、パソコンや筆で絵を描くだけではない、もの作りの基本である「手作業」を通して表現方法を学びます。まず作品のラフ（ダミー）を製作し、中間発表を行い意見交換をします。その意見をもとに修正、本製作に入ります。最後は仕上がった作品をプレゼンテーションし、中間発表と同じく意見交換・講評を行います。

教育目標

この授業では手作業を通して絵本への理解を深めるだけでなく、発言する場も大切にします。他者の作品へ意見をすることで、見る目を養い、もの作りについて考えることも目的としています。

到達目標

一人で一冊の絵本を製作するには、多くの知識と工程が必要です。それらを学び実践することで、絵本だけでなく様々な作品作りへも活かせる考え方を身につけることが目標です。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	オリエンテーション	古今東西の様々な絵本の紹介	
第2回	オリエンテーション	①「絵本」についての講義 ②課題説明 ③アンケート記入提出	
第3回	アイデア出し	アイデアチェックを受ける	
第4回	アイデア出し	アイデアチェックを受ける/コピー用紙を使用し、1ページづつラフ画を製作	
第5回	ラフ製作①	コピー用紙を使用し、1ページづつラフ画を製作	鉛筆・色鉛筆・水彩絵の具など各自用意
第6回	ラフ製作①	コピー用紙を使用し、1ページづつラフ画を製作	

第7回	ラフ製作②	コピー用紙を使用し、1ページづつラフ画を製作	
第8回	ラフ製作②	コピー用紙を使用し、1ページづつラフ画を製作	
第9回	ラフ発表（中間講評）	全員ラフを提出。ひとりづつ発表・意見交換	ラフ提出
第10回	ラフ発表（中間講評）	全員ラフを提出。ひとりづつ発表・意見交換	
第11回	ラフ発表（中間講評）	全員ラフを提出。ひとりづつ発表・意見交換	
第12回	ラフ発表（中間講評）	全員ラフを提出。ひとりづつ発表・意見交換	
第13回	ラフ修正	中間発表での意見を元に修正	
第14回	ラフ修正	ラフ修正でき次第本制作へ移行	
第15回	本制作	各自制作・随時相談	カッター・定規・画材は各自用意（デジタルも可）
第16回	本制作	各自制作・随時相談	
第17回	本制作	各自制作・随時相談	
第18回	本制作	各自制作・随時相談	
第19回	本制作	各自制作・随時相談	
第20回	本制作	各自制作・随時相談	制作が遅れている場合は自宅作業
第21回	製本	本文（中身）の製本	
第22回	製本	本文（中身）の製本	
第23回	製本	表紙と本文をつける	
第24回	製本	製本した作品に重石をしてプレスする。	
第25回	装丁・仕上げ	表紙制作・細かい部分の仕上げ	
第26回	装丁・仕上げ	表紙制作・細かい部分の仕上げ	
第27回	プレゼンテーション・講評	プレゼンテーション。意見交換・講評	作品提出
第28回	プレゼンテーション・講評	プレゼンテーション。意見交換・講評	
第29回	プレゼンテーション・講評	プレゼンテーション。意見交換・講評	
第30回	プレゼンテーション・講評	プレゼンテーション。意見交換・講評	

教科書

なし 制作に必要なプリント配布。

参考書

古今東西の絵本。

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、意見交換での発言を元に総合的に評価。

※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
事前にブルーノ・ムナーリ「霧の中のサーカス」を読んでおくことが望ましい。
履修のポイント
作業量の多い課題ですので、余裕を持って進めることが重要です。取り組んだ時間と作業量が完成度に表れます。自分の手で一冊の絵本ができた時の感動を楽しみに頑張りましょう。
オフィス・アワー
質問等あれば授業前後に対応します。

講義コード	40290001
講義名	写真表現
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

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。人物や商品などの撮影した写真をコンピュータ上で確認する過程を通し、基本的なカメラ操作やライティング、配置バランス等の知識や技術を学習する。写真を用いた芸術表現として作品を完成させ、最終回には講評会を行う。それぞれの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、自分の表現を世の中に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

教育目標

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、学習した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作品制作に役立てると共に、ひらめきや即興性を養い、表現の幅を広げる。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1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。撮影データの確認と保存の方法を知る。参考作品を鑑賞する。	前提講義
第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。	前提講義
第3回	レンズ、構図、絞り、露出、照明、色、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、色、照明、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4回	レンズ、構図、絞り、露出、照明、色、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、色、照明、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
		ライトやレフ板を使用したライティング効	

第5回	人物撮影	果を知る、スナップショットの楽しさを知る。	撮影機材セッティング
第6回	人物撮影	ライトやレフ板を使用したライティング効果を知る、スナップショットの楽しさを知る。	撮影機材セッティング
第7回	空間と人物	構図や被写界深度、露出を意識しながら空間の中に人物を配置して撮影する。	
第8回	空間と人物	構図や被写界深度、露出を意識しながら空間の中に人物を配置して撮影する。	
第9回	中間講評会	今まで撮影した写真を発表する。意見交換をしながらその中の一枚を印刷用を選別する。	プレゼンテーション
第10回	中間講評会	今まで撮影した写真を発表する。意見交換をしながらその中の一枚を印刷用を選別する。	プレゼンテーション
第11回	印刷、フォトコンクールに関する情報共有	パソコンとインクジェットプリンタを接続し、撮影データを印刷用紙に印刷する。自分に適したフォトコンクールに関する情報を調べて応募する。	写真用紙、インク準備
第12回	印刷、フォトコンクールに関する情報共有	パソコンとインクジェットプリンタを接続し、撮影データを印刷用紙に印刷する。自分に適したフォトコンクールに関する情報を調べて応募する。	写真用紙、インク準備
第13回	商品撮影	ライトやレフ板を使用したライティング効果を知る。	撮影するための品を準備
第14回	商品撮影	ライトやレフ板を使用したライティング効果を知る。	撮影するための品を準備
第15回	さまざまな写真作品の紹介、自由制作に関する前提講義	著名な写真家や、写真を用いた作品を発表しているアーティストを知り、それぞれのアイデアや作品制作に役立てる。自由制作に関する計画を立てる	スライドトーク、前提講義、計画書提出
第16回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第17回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第18回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第19回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第20回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する

第21回	自由制作、中間報告	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第22回	自由制作、中間報告	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第23回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第24回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第25回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第26回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第27回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第28回	自由制作	写真という媒体を更に大きな視点で捉えて作品に展開する。自分で撮影した写真を元に、柔軟な発想で表現を模索する。	フォトコンクール等に応募する作品も併せて制作する
第29回	最終講評会	最終プレゼンテーションを行う	プレゼンテーション
第30回	最終講評会	最終プレゼンテーションを行う	プレゼンテーション

教科書
使用しない（必要に応じて資料を配布）
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（印刷課題、フォトコンクール用作品、自由制作の3カテゴリー全てを提出した合計で判断する）
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、自分で撮影した写真を整理し、自分の長所短所に向き合うこと、自主的にフォトコンテストをリサーチし、それに向けて撮影、応募すること、フレームやボードなど、展示に必要なアイテムや展示方法を考慮すること
履修のポイント

データ保存用に自分のSDカードやUSBメモリを必ず用意すること、データ紛失に気をつけ、バックアップを常に心掛けること、自分でテーマを決めて作品制作に向き合う積極性を持つこと、データ整理・保存には102教室のPCを使用すること、新しい表現に挑戦する姿勢が望ましい
オフィス・アワー
平日9:00-18:00

講義コード	40300001
講義名	クラフトデザイン
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2 学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 寺村 サチコ	指定なし

授業の概要

雑貨のデザイナー」として市場調査を行いながらユーザーの視点に立ったデザインを行う。自分の表現したいことと、コンセプトやターゲット、トレンドと造形の関わりについて実際に独自のブランドをつくりながら学んでいく。

教育目標

ただ雑貨をつくるだけでなく、素材や技法にあわせたデザインやものづくりを行う。また、発想をかたちにする方法を学ぶ。

到達目標

- ・ユーザーの視点に立ったデザイン、素材の特徴をとらえたデザインを行う。
- ・制作技術を習得し、ものづくりを行う中で想像力と美的感覚を養う。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	ガイダンス	実習内容についての説明
第2回	商品企画 1	リサーチを行う
第3回	商品企画 2	リサーチを行う
第4回	商品企画 3	リサーチを行う
第5回	商品企画 4	リサーチを行い、まとめる
第6回	商品企画 5	リサーチを行い、まとめる
第7回	商品企画 6	独自ブランドのアイデアスケッチを行う
第8回	商品企画 7	独自ブランドのアイデアスケッチを行う
第9回	商品企画 8	独自ブランドのアイデアスケッチを行う
第10回	商品企画 9	独自ブランドのアイデアスケッチを行う
第11回	独自ブランドをつくる 1	制作準備、デザイン
第12回	独自ブランドをつくる 2	制作準備、デザイン
第13回	独自ブランドをつくる 3	制作準備、デザイン
第14回	独自ブランドをつくる 4	制作準備、デザイン

第15回	独自ブランドをつくる 5	製品の制作
第16回	独自ブランドをつくる 6	製品の制作
第17回	独自ブランドをつくる 7	製品の制作
第18回	独自ブランドをつくる 8	製品の制作
第19回	独自ブランドをつくる 9	製品の制作
第20回	独自ブランドをつくる 10	製品の制作
第21回	独自ブランドをつくる 11	製品の制作
第22回	独自ブランドをつくる 12	製品の制作
第23回	独自ブランドをつくる 13	製品の制作
第24回	独自ブランドをつくる 14	製品の制作
第25回	独自ブランドをつくる 15	製品の制作
第26回	独自ブランドをつくる 16	製品の制作
第27回	独自ブランドをつくる 17	製品の撮影等
第28回	独自ブランドをつくる 18	製品の撮影等
第29回	独自ブランドをつくる 19	製品の撮影等
第30回	独自ブランドをつくる 20	プレゼンテーション 作品の提出、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／1.平常点（学習態度） 2.作品点／課題提出80%以上が評価対象（完成度・オリジナリティ・提出期限）

上記1および2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

身の回りの様々な生活雑貨やアクセサリなどにも関心を持ち、どのような素材なのか、どのようにつくられているのかを考え知ることにより豊かなものづくりへの発想力が養われます。日ごろからものを見る目を大切にしてください。

履修のポイント

実技ですので、特段の理由がない限り休まず出席してください。

オフィス・アワー

授業内容に関する質問：授業日の授業前後 場所：105

講義コード	40310001
講義名	工芸デザイン
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1 学年

担当教員

職種	氏名	所属
教 員	◎ 寺村 サチコ	指定なし

授業の概要

素材に親しみながらその特性をふまえ、模様やかたち、色のもつ効果について考えながらデザインを行い、型染めによるクッションカバー、オープン陶土を用いたオリジナルの雑貨を製作し、豊かな発想と表現力を養う。

教育目標

素材や技法を学びながらそれぞれのもつ特徴を生かしたものづくりを行う。また、発想をかたちにする方法を学ぶ。

到達目標

- ・素材の特徴をとらえたデザインを行う。
- ・制作技術を習得し、ものづくりを行う中で想像力と美的感覚を養う。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	繊維を用いた作品の制作 1	実習内容についての説明、素材について
第2回	繊維を用いた作品の制作 2	型染めについての説明、作品のデザイン
第3回	繊維を用いた作品の制作 3	作品のデザイン、模様のデザイン
第4回	繊維を用いた作品の制作 4	作品のデザイン、模様のデザイン
第5回	繊維を用いた作品の制作 5	デザインチェック 型作り
第6回	繊維を用いた作品の制作 6	型作り
第7回	繊維を用いた作品の制作 7	型作り
第8回	繊維を用いた作品の制作 8	型作り
第9回	繊維を用いた作品の制作 9	型作り
第10回	繊維を用いた作品の制作 1 0	型作り
第11回	繊維を用いた作品の制作 1 1	染色
第12回	繊維を用いた作品の制作 1 2	染色
第13回	繊維を用いた作品の制作 1 3	染色
第14回	繊維を用いた作品の制作 1 4	染色、仕上げ

第15回	繊維を用いた作品の制作 1 5	仕上げ、縫製
第16回	繊維を用いた作品の制作 1 6	仕上げ、縫製
第17回	繊維を用いた作品の制作 1 7	作品提出、講評
第18回	装飾品の制作 1	実習内容についての説明、素材について オープン陶土を用いた作品のデザイン
第19回	装飾品の制作 2	オープン陶土を用いた作品のデザイン
第20回	装飾品の制作 3	サンプル制作（形成、乾燥）
第21回	装飾品の制作 4	サンプル制作（形成、乾燥）
第22回	装飾品の制作 5	サンプル制作（焼成、仕上げ）
第23回	装飾品の制作 6	サンプルの確認、デザインの見直し
第24回	装飾品の制作 7	サンプルの確認、デザインの見直し
第25回	装飾品の制作 8	作品の制作（形成・乾燥）
第26回	装飾品の制作 9	作品の制作（形成・乾燥）
第27回	装飾品の制作 1 0	作品の制作（形成、焼成、仕上げ）
第28回	装飾品の制作 1 1	作品の制作（形成、焼成、仕上げ）
第29回	装飾品の制作 1 2	作品の制作（形成、焼成、仕上げ）
第30回	装飾品の制作 1 3	作品の提出・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／1.平常点（学習態度） 2.作品点／課題提出80%以上が評価対象（完成度・オリジナリティ・提出期限）

上記1および2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

身の回りの様々な生活用品やアクセサリなどにも関心を持ち、どのような素材なのか、どのようにつくられているのかを考え知ることにより豊かなものづくりへの発想力が養われます。日ごろからものを見る目を大切にしてください。

履修のポイント

実技ですので、特段の理由がない限り休まず出席してください。 ¥2000程度材料費が発生します。

オフィス・アワー

授業内容に関する質問：授業日の授業前後 場所：503

講義コード	40320001
講義名	ファッションアート
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし
教員	石井 智子	指定なし

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

教育目標

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

	主題	授業内容
第1回	ガイダンス	講義・実習方法の説明他
第2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）
第3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）
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）
第5回	制作物の決定	採 寸 → 製 図 → チェック
第6回	制作物の決定	採 寸 → 製 図 → チェック
第7回	制作物の決定	製 図 → 材料の書き出し及び調達
第8回	制作物の決定	製 図 → 材料の書き出し及び調達
第9回	制作物の決定	布の地直し → 裁 断
第10回	制作物の決定	布の地直し → 裁 断 → 仮 縫 い → 試着補正
第11回	制作物の決定	仮 縫 い → 試着補正 → 本 縫 い
第12回	制作物の決定	仮 縫 い → 試着補正 → 本 縫 い
第13回	制 作	本 縫 い
第14回	制 作	本 縫 い

第15回	制 作	本 縫 い
第16回	制 作	本 縫 い
第17回	制 作	本 縫 い
第18回	制 作	本 縫 い
第19回	制 作	本 縫 い
第20回	制 作	本 縫 い
第21回	制 作	本 縫 い
第22回	制 作	本 縫 い
第23回	制 作	本 縫 い
第24回	制 作	本 縫 い
第25回	制 作	本 縫 い
第26回	制 作	本 縫 い
第27回	制 作	本 縫 い → 作品仕上
第28回	制 作	本 縫 い → 作品仕上
第29回	制 作	作品を着装して撮影 → 作品提出
第30回	制 作	作品を着装して撮影 → 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（作品のセンス、技術力、完成度）・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

好みな衣装の制作に必要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

月曜日、火曜日、木曜日（124 研究室）

講義コード	40330001
講義名	デジタルコミック
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし

授業の概要

この講座ではillustrator、PhotoShop、Clip Studioの3アプリケーションについて学ぶ。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では自身のアナログ作品のデジタル化に挑戦する。

教育目標

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標とする。

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

	主題	授業内容
第1回	illustratorによるイラスト制作（1）	授業の概要説明 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2回	〃	〃
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 ペンツールによるトレース完成、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 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 ※マンガ・コミックイラストコース以外の学生はオリジナルイラストを制作
第14回	//	//
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	//	//
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）	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 ※マンガ・コミックイラストコース以外の学生はオリジナルイラストを制作
第24回	//	//
第25回	Clip Studioによるデジタルコミック制作（2）	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）	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）	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 授業への取り組み：30%、課題提出、作品の完成度：70% ※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
作品の提出は完成されている事を前提としています。授業内で完成しない場合は時間外で完成させて提出するように努力してください。また、イラストの構想や下書きについても授業外で準備しておくことが望ましいでしょう。
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3F 131研究室

講義コード	40340001							
講義名	3 D - C G							
(副題)								
開講責任部署	アート・デザイン学科							
講義開講時期	前期							
講義区分	演習							
基準単位数	2							
代表曜日	金曜日							
代表時限	1 時限							
区分	専門科目							
必須・選択	選択							
学年	2学年							
担当教員								
<table border="1"> <tr> <td>職種</td> <td>氏名</td> <td>所属</td> </tr> <tr> <td>教員</td> <td>◎ 大澤 秀直</td> <td>指定なし</td> </tr> </table>			職種	氏名	所属	教員	◎ 大澤 秀直	指定なし
職種	氏名	所属						
教員	◎ 大澤 秀直	指定なし						
授業の概要								
設定した世界感をもとに、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。また、3 D C GだけでなくAdobe Photoshop、Illustratorを使用し、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。								
教育目標								
社会のニーズを考慮し、目的に合わせたデザインと必要に応じたソフトウェアの選択をする能力の育成。								
到達目標								
3DCGソフトのモデリングオペレーションの習得。 ワークフローの記録とそのレイアウト。								
授業計画								
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および解説書								
成績評価								
3 D C Gデータとプレゼンテーションボードの総合評価が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								
制作資料の収集、リサーチ等。								
履修のポイント								
3 D C Gは少し難しいかもしれませんが、今後も需要が増えて行く分野です、とにかく体験してみることです。								
オフィス・アワー								
授業日の、授業開始前もしくは終了後に教室等で相談に応じます。								

講義コード	40350001
講義名	アニメーションⅠ
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大澤 秀直	指定なし

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も、グループ単位での指導を行う。

共同作業をすることで個々の感性や技術力の向上を目指す。

教育目標

アニメーション表現の可能性を追求と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

映像制作のためのアプリケーション（Adobe AfterEffects、Premiere）での基本的映像編集方法の習得。

完成作品をコンクール出品や動画サイトへの投稿することで社会と接点を持つ。

授業計画

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

1：課題評価 2：グループワークでの協調性。1、2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

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

授業日の、授業開始前もしくは終了後に教室等で相談に応じます。

講義コード	40360001
講義名	アニメーションⅡ
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

授業の概要

個々のアイデアにユーモアや美的感覚を付加し、制作手法や素材に合わせて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は、各々の主体性を尊重しながら指導を行う。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。

教育目標

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ーを追求する。最終日には完成作品をお互いに鑑賞し合うため、時間配分にも気を配る。

到達目標

客観的な視点を養いつつ実践しながら、ある程度長さのある作品を作る。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を工夫する。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

	主題	授業内容	備考
第1回	前提講義	参考作品鑑賞、授業の趣旨を確認、アイデアとワークフローの検討、個別のヒアリング	絵コンテ制作、素材、撮影環境の準備
第2回	前提講義	参考作品鑑賞、授業の趣旨を確認、アイデアとワークフローの検討、個別のヒアリング	絵コンテ制作、素材、撮影環境の準備
第3回	編集ソフトの操作確認	素材の読み込みから書き出しまで、一通りの流れを確認	
第4回	編集ソフトの操作確認	素材の読み込みから書き出しまで、一通りの流れを確認	
第5回	編集ソフトの操作確認	素材の読み込みから書き出しまで、一通りの流れを確認	
第6回	編集ソフトの操作確認	素材の読み込みから書き出しまで、一通りの流れを確認	
第7回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応

第8回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第9回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第10回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第11回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第12回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第13回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第14回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第15回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第16回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第17回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第18回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第19回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第20回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第21回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第22回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第23回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第24回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第25回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第26回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第27回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第28回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第29回	自由制作	手法に応じた制作	随時個別対応
第30回	講評会	作品鑑賞、講評会	

教科書

使用しない（必要に応じて資料を配布）

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 (AfterEffects CS6 マスターブック、Premiere Pro CS6 マスターブック他)

成績評価

単位認定50点以上 課題提出100点

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。授業時間内で終わらないボリュームの作品をあえて志す場合は、フリーの時間を有効に使い、自主的に粘り強く制作を進める。

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。集中し、限られた授業時間を有効に使うこと。必ず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

講義コード	40370001
講義名	C G イラストレーション
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2 学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 佐野 広章	指定なし

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。

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	作品Ⅰ	授業概要説明、各種ソフトウェア解説	
第2回	作品Ⅰ	下絵作成	
第3回	作品Ⅰ	描画＝生物 ClipStudioを使用した線画作成	
第4回	作品Ⅰ	描画＝生物 ClipStudioを使用した線画作成	
第5回	作品Ⅰ	描画＝生物 ClipStudioを使用した線画作成	
第6回	作品Ⅰ	描画＝生物 ClipStudioを使用した線画作成	
第7回	作品Ⅰ	描画＝生物 Photoshopを使用した着彩	
第8回	作品Ⅰ	描画＝生物 Photoshopを使用した着彩	
第9回	作品Ⅰ	描画＝生物 Photoshopを使用した着彩	

第10回	作品Ⅰ	描画 ＝ 生物 Photoshopを使用した着彩	
第11回	作品Ⅰ	描画 ＝ 生物 Photoshopを使用した着彩	
第12回	作品Ⅰ	描画 ＝ 生物 Photoshopを使用した着彩	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	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 ClipStudioを使用した線画作成	
第15回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 ClipStudioを使用した線画作成	
第16回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 ClipStudioを使用した線画作成	
第17回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第18回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第19回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第20回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第21回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	
第22回	作品Ⅱ	描画 ＝ 背景 Photoshopを使用した着彩	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	作品Ⅲ	Illustratorを使用したキャラクターイラスト	
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	作品Ⅲ	Illustratorを使用したキャラクターイラスト	
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	作品Ⅲ	Illustratorを使用したキャラクターイラスト	
第29回	作品Ⅲ	Illustratorを使用したキャラクターイラスト	
第30回	作品Ⅲ	Illustratorを使用したキャラクターイラスト	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

講義コード	40380001
講義名	キャラクターデザイン
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大澤 秀直	指定なし

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。

教育目標

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

教科書

使用しない。（必要に応じて資料を配布する。）

参考書

使用しない。

成績評価

キャラクターデザインプレゼンテーションボードの総合評価が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

「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
授業日の、授業開始前もしくは終了後に教室等で相談に応じます。

講義コード	40390001
講義名	版画技法
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし

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。

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	リトグラフ実習 ①	平版による版画作品の制作	エスキース、アイデアスケッチ
第2回	リトグラフ実習 ②	平版による版画作品の制作（描画）	
第3回	リトグラフ実習 ③	平版による版画作品の制作（描画）	
第4回	リトグラフ実習 ④	平版による版画作品の制作（描画）	
第5回	リトグラフ実習 ⑤	平版による版画作品の制作（描画）	
第6回	リトグラフ実習 ⑥	平版による版画作品の制作（描画）	
第7回	リトグラフ実習 ⑦	平版による版画作品の制作（描画）	
第8回	リトグラフ実習 ⑧	平版による版画作品の制作（描画）	

第9回	リトグラフ実習 ⑨	平版による版画作品の制作（印刷）	
第10回	リトグラフ実習 ⑩	平版による版画作品の制作（印刷）	
第11回	リトグラフ実習 ⑪	平版による版画作品の制作（印刷）	
第12回	リトグラフ実習 ⑫	平版による版画作品の制作（印刷）	
第13回	リトグラフ実習 ⑬	平版による版画作品の制作（印刷）	
第14回	リトグラフ実習 ⑭	平版による版画作品の制作（印刷）	
第15回	リトグラフ実習 ⑮	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 ①	凹版による版画作品の制作	エスキース、アイデアスケッチ
第17回	エッチング実習 ②	凹版による版画作品の制作（描画）	
第18回	エッチング実習 ③	凹版による版画作品の制作（描画）	
第19回	エッチング実習 ④	凹版による版画作品の制作（描画）	
第20回	エッチング実習 ⑤	凹版による版画作品の制作（描画）	
第21回	エッチング実習 ⑥	凹版による版画作品の制作（描画）	
第22回	エッチング実習 ⑦	凹版による版画作品の制作（描画）	
第23回	エッチング実習 ⑧	凹版による版画作品の制作（描画）	
第24回	エッチング実習 ⑨	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第25回	エッチング実習 ⑩	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第26回	エッチング実習 ⑪	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第27回	エッチング実習 ⑫	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第28回	エッチング実習 ⑬	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第29回	エッチング実習 ⑭	凹版による版画作品の制作（印刷）	
第30回	エッチング実習 ⑮	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。

講義コード	40400001
講義名	絵画表現
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1 学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし

授業の概要

現代では、絵を描く道具や材料は既製品として販売されており、簡単に購入することができます。しかし、本来、画材とは作家自身が自らの表現にあわせて自作してきたものでした。それに則りこの授業では、まず支持体や接着剤を作成することを学び、絵具などを手作りします。そして、ルネサンス期までイタリア他で盛んに描かれていた古典技法のテンペラ画を学び、マチエール研究を行います。更にオリジナル作品を制作し、自身の絵画表現に応用する機会を持ちたいと思います。

教育目標

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、絵具や画材の存在が軽くみられる傾向があります。このような状況を踏まえ当授業では、あえて古典技法の学習を通じて、忘れつつある「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表現領域につながればと考えています。

到達目標

- ①キャンバスによるジェッソ（下地剤）を利用したマチエール研究
- ②テンペラ技法における支持体と絵具の作成、描画
- ③自身のオリジナル作品への応用

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	マチエール研究による絵画制作①	オリエンテーション キャンバス張り（木枠に麻布を張る。）	
第2回	マチエール研究による絵画制作②	膠液塗布（キャンバス地に膠液を塗り込む。） エスキース	
第3回	マチエール研究による絵画制作③	下地作り（ジェッソを使用してマチエールを作る。）	
第4回	マチエール研究による絵画制作④	下地作り（ジェッソを使用してマチエールを作る。）	

第5回	マチエール研究による絵画制作⑤	下描き（鉛筆などで下絵を描く。）	
第6回	マチエール研究による絵画制作⑥	描画（マチエールを考慮して絵具で彩色する。）	
第7回	マチエール研究による絵画制作⑦	描画（マチエールを考慮して絵具で彩色する。）	
第8回	マチエール研究による絵画制作⑧	描画（マチエールを考慮して絵具で彩色する。）	
第9回	マチエール研究による絵画制作⑨	描画（マチエールを考慮して絵具で彩色する。）	
第10回	マチエール研究による絵画制作⑩	描画（マチエールを考慮して絵具で彩色する。） 前膠塗り（次の課題の準備として板に膠を塗り込む。）	課題①（マチエール研究による絵画制作）完成提出
第11回	テンペラ技法による絵画制作①	支持体作り、布張り（前膠を塗った板に膠で布を張り込む。） エスキース	
第12回	テンペラ技法による絵画制作②	吸収性下地作り（白亜、ボローニャ石膏、膠で下地を作る。）	
第13回	テンペラ技法による絵画制作③	メディウム作り（卵を使って顔料の接着剤を作る。）	
第14回	テンペラ技法による絵画制作④	下描き（鉛筆などで下絵を描く。）	
第15回	テンペラ技法による絵画制作⑤	描画（卵メディウムと顔料で彩色する。）	
第16回	テンペラ技法による絵画制作⑥	描画（卵メディウムと顔料で彩色する。）	
第17回	テンペラ技法による絵画制作⑦	描画（卵メディウムと顔料で彩色する。）	
第18回	テンペラ技法による絵画制作⑧	描画（卵メディウムと顔料で彩色する。）	課題②（テンペラ技法による絵画制作）完成提出
第19回	オリジナル絵画作品制作①	支持体作り（30号以上のキャンバスまたはB1大パネルを作成し、地塗りをする。）	
第20回	オリジナル絵画作品制作②	支持体作り（30号以上のキャンバスまたはB1大パネルを作成し、地塗りをする。）	
第21回	オリジナル絵画作品制作③	エスキース	

第22回	オリジナル絵画作品制作④	下描き（鉛筆などで下絵を描く。）	
第23回	オリジナル絵画作品制作⑤	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第24回	オリジナル絵画作品制作⑥	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第25回	オリジナル絵画作品制作⑦	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第26回	オリジナル絵画作品制作⑧	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第27回	オリジナル絵画作品制作⑨	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第28回	オリジナル絵画作品制作⑩	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第29回	オリジナル絵画作品制作⑪	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	
第30回	オリジナル絵画作品制作⑫	描画（油絵具またはアクリル絵具で描く。）	課題③（オリジナル絵画作品）完成提出

教科書

使用しない。

参考書

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 誠文堂新光社

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、作品の構想を考える。「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

絵画材料に興味のある方に向いている授業。授業態度、出席状況なども重要視する。

オフィス・アワー

111 研究室で随時行う。

講義コード	40410001
講義名	ワークショップ・芸術教育
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	木曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 佐野 広章	指定なし

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。

教育目標

絵画／造形教室での指導方法／企画力／運営力の習得

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

	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	オリエンテーション	子供造形教室の内容と役割について学ぶ	アートカードゲーム
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	絵画・造形指導①	自分を見つめるミニワーク① 実技演習（幼児絵画・平面）	フォトモンタージュ
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	絵画・造形指導②	自分を見つめるミニワーク② 実技演習（小学校絵画・平面）	百均造形（平面）
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	
	絵画・造形指導	自分を見つめるミニワーク③ 実技演習（小	

第8回	③	学校絵画・立体)	百均造形 (立体)
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	絵画・造形指導 ④	自分を見つめるミニワーク④ 実技演習 (小学校絵画・自由研究)	動くおもちゃ ※ 廃材を持参
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	絵画・造形指導 ⑤	自分を見つめるミニワーク⑤ 実技演習 (小学校絵画・自由研究)	ゲーム制作 ※ 廃材を持参
第13回	絵画・造形指導 ⑥	造形教室のアイデア、見本作り	
第14回	絵画・造形指導 ⑥	自分を見つめるミニワーク⑥ 実技演習	手漉き和紙
第15回	絵画・造形指導 ⑥	自分を見つめるミニワーク⑦ 実技演習	手漉き和紙の絵手紙
第16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 (保護者とのかわり、事故、危険物について、ケア) ・様々な教室のカたち	
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	絵画・造形指導 ⑦	夏期絵画・造形教室に向けて	
第19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	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	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	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	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	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	
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	

使用しない
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

講義コード	40420001
講義名	フィールドワーク
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	通年
講義区分	演習
基準単位数	2
代表曜日	
代表時限	
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし

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、休暇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。

小松原、山本、佐野、大日向で3～4のプロジェクトを担当する。

教育目標

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見出すことである。

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見出す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

	主題	授業内容
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。
		- 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。

第2回	リサーチ	※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	リサーチ結果発表	//
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	//
第18回	フィールドワーク、制作	//
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	//
	フィールド	

第21回	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	//
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	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30回	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

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。

講義コード	40430001
講義名	デザイン史
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし

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」の影響をうけているといえる。このような観点から、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。

教育目標

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、教育目標である

到達目標

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、当該講座の到達目標である

授業計画

	主題	授業内容
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オランダの近代運動
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、授業内試問

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（40％程度）と授業内試問（60％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」身近にあるものの様式や背景にあるデザイン運動など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

月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40440001
講義名	ユニバーサルデザイン論
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	1 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし

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がいを得る可能性や、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」が存在していると捉えるべきであり、今後における製品や空間のデザインにおいても、対象とする「人」とは、特定の「人」ではなく「さまざまな人」であると考えるべきであろう。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。

教育目標

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、教育目標である

到達目標

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、当該講座の到達目標である

授業計画

	主題	授業内容
第1回	ガイダンス	UDの背景と概念
第2回	UDにとっての背景-社会	風土と慣習，経済と産業
第3回	UDにとっての背景-企業	企業の仕組みとデザイナーのポジションや業務
第4回	加齢と幼齢	人間の加齢と幼齢について
第5回	身体の動きと障がい	生活における動作と障がいを得ることについて
第6回	観察と実験，体験学習	観察と実験の重要性について。障がいを得た状態を実体験する。
第7回	事例研究課題Ⅰ	「観察と実験」をテーマに制作
第8回	UDの7原則-1～3	「公平な使用への配慮」ほか

第9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10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11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の応用に努める

履修のポイント

ノートを作成すること

オフィス・アワー

月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40450001
講義名	コミュニケーション論
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし

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いる。就職等にもなう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、生活の重要な場面や自分が創造したデザイン(作品)のプレゼンテーション時などでは、場に応じた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、特に商行為に関わる「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、および職場での打合せなどを念頭にお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。

教育目標

自身の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教育目標である。

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、到達目標である

授業計画

	主題	授業内容
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	デザイン領域

	コミュニケーションⅠ	
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

50点以上、事例研究課題の成果（40％程度）と授業内試問（60％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

月曜日～金曜日9:00～17:50（担当授業時間と研究日および出張や担当事務業務時間を除く）

講義コード	40460001
講義名	くらしのデザイン論
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	水曜日
代表時限	2 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2 学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 峰岸 康之	指定なし

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。

教育目標

自らが取り組む研究課題や制作主題に対し、
その歴史や発展、現在の社会を取り巻く人や環境、「もの」や「こと」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生活文化の価値を創造し、
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活用力、企画構成力の基礎を学ぶことを目標とします。

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	ガイダンス	アート・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	古代文物、伝統文様、宗教美術、寺院建築、民族衣装等の写真資料から、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、バウハウスの理念と、現代のデザイン教育やデザインビジネスへの関連や問題について考察。	
第4回	芸術と科学技術	芸術表現と科学技術のかかわりを、様々な分野の造形物の表現から考察してみます。	
第5回	環境のデザイン	デザインワークのありかたを、社会環境や生活空間全体を見渡す中から着眼点を探究し	課題レポート

		ていきます。	1
第6回	創造する姿勢	多様な情報環境の現代、新たにつくられていくアートやデザイン。 知的財産権と、創造する姿勢について考察していきます。	
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 1	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、メディアとアート・デザインの新たな可能性を探っていきます。	
第12回	メディアとアート・デザイン 2	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、メディアとアート・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、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（商品の構想・企画・設計・試作・量 産の過程）	課題レ ポート 3
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、参考文献や情報を随時紹介していきます。

参考書

デザインの生態学：後藤武・佐々木正人・深澤直人 /（東京書籍）
デザインのデザイン：原 研哉 /（岩波書店）

成績評価

課題レポート 1、課題レポート 2、課題レポート 3、より総合評価、
単位認定 50 点以上 とします。

授業時間外の学習

配布資料は大切に保管し、関連する事項を調べ、探求する足掛かりとしてください。

履修のポイント

アート・デザインを様々な側面から考察していきます。
卒業研究や、作品やレポート課題へ取り組む際のプロセスノウハウとしても役立てましょう。

オフィス・アワー

非常勤)

前期：水曜日 1 限は生活科学科授業、午後は 1：30 頃まではデザイン棟にいます。
個別に質問や相談事項がある場合は、講義前又は後に申し出てください。

講義コード	40470001
講義名	美術解剖学
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

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。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。

教育目標

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にする。正面だけではなく、側面や背面、斜めからの描写を追う。

授業計画

	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 自分を描く	鉛筆(H-6B)、消しゴム
第2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)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
第3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)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
第4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)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
第5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)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡 課題提出1

第6回	腕、手、脚、足、胴、全身の構造と理解	腕、手、脚、足、胴、全身の構造についての理解、模写	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)
第7回	腕、手、脚、足、胴、全身の構造と理解	腕、手、脚、足、胴、全身の構造についての理解、模写	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)
第8回	腕、手、脚、足、胴、全身の構造と理解	腕、手、脚、足、胴、全身の構造についての理解、模写	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)
第9回	腕、手、脚、足、胴、全身の構造と理解	腕、手、脚、足、胴、全身の構造についての理解、模写	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)
第10回	腕、手、脚、足、胴、全身の構造と理解	腕、手、脚、足、胴、全身の構造についての理解、模写	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上) 課題提出2
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（正面だけではなく、側面の描写を追う、塊で捉える）	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
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（正面だけではなく、側面の描写を追う、塊で捉える）	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
第13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（正面だけではなく、側面の描写を追う、塊で捉える）	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
第14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（正面だけではなく、側面の描写を追う、塊で捉える）	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡
第15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（正面だけではなく、側面の描写を追う、塊で捉える）	B3ケント紙、鉛筆(H-6B)、練りゴム、長定規(45mm以上)、鏡 課題提出3

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 課題1(30点) 課題2(30点) 課題3(40点) 合計100点

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、人体や動物の模写

履修のポイント

皮膚の表面や顔のパーツを追うのではなく、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 作品は授業時間を有効に使い完成させること

オフィス・アワー

平日9:00-18:00

講義コード	40480001
講義名	美術史
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	木曜日
代表時限	4 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし

授業の概要

歴史の中でも美術史は、少し特異な性格をもっています。過去の事実だけでなく、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、その時代の天才たちが、現代を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。

教育目標

美術の歴史を検証することで作品制作、創作活動の参考にそる。

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

	主題	授業内容
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、ミュケナイ美術
第3回	ギリシア美術	幾何学様式時代、アルカイック美術、クラシック時代、ヘレニズム時代
第4回	ローマ美術	エトルリア美術、ローマ美術
第5回	ルネサンス美術①	初期ルネサンス美術
第6回	ルネサンス美術②	盛期ルネサンス美術（レオナルド・ダ・ヴィンチ）
第7回	ルネサンス美術③	盛期ルネサンス美術（ミケランジェロ）
第8回	ルネサンス美術④	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①	印象主義（マネ、ドガ、モネ、ルノワール、ピサロ）
第11回	印象派②	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①	フォービズム、表現主義

第13回	20世紀の美術②	キュビズム、シュールレアリスム、エコール・ド・パリ
第14回	20世紀の美術③	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	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

ノートの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。

講義コード	40490001
講義名	コミック・アニメ文化論
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	4 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 三友 恒平	指定なし

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。

また作品の理解を深めるため、歴史・作品の学習に並行して物語の組み上げ方の基本学習を行う。

*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。

教育目標

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。
- アニメーション作品の意図、評価、考察等。

授業計画

	主題	授業内容
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 + 物語の文法 ①

第6回	日本マンガの歴史	現代マンガのルーツ ② + 物語の文法 ②
第7回	日本マンガの歴史	現代マンガのルーツ ③ + 物語論 プロップ31の機能 ①
第8回	日本マンガの歴史	現代マンガのルーツ ④ + 物語論 プロップ31の機能 ②
第9回	日本マンガの歴史	現代マンガのルーツ ⑤ + 物語論 プロップ31の機能 ③
第10回	日本マンガ・アニメの歴史	現代マンガのルーツ ⑥ + 物語論 ヒーローズジャーニー ①
第11回	日本マンガ・アニメの歴史	現代マンガのルーツ ⑦ + 物語論 ヒーローズジャーニー ②
第12回	日本マンガ・アニメの歴史	現代マンガのルーツ ⑧ + 物語論 ヒーローズジャーニー ③
第13回	手塚治虫とその周辺	作家たちの歩みと作品考察
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

講義コード	40500001
講義名	現代アート論
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	4 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

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傾向を同じくするグループ、批評家の考察、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

教育目標

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

	主題	授業内容	備考
第1回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートスペースを紹介	アートとは何か自分なりに定義する
第2回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートスペースを紹介	
第3回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートスペースを紹介	
	現代アート	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美	

第4回	の流れを追う	術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第5回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第6回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第7回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第8回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第9回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第10回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第11回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第12回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第13回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第14回	現代アートの流れを追う	アクション・ペインティング以降から2017年までの代表的な作家とその思想を、傾向別に読み解く。国内外の美術展やアートフェア、ワークショップ、アートのスペースを紹介	
第15回	現代アートの流れを追う	意見交換	第1回目で定義したアートとは何かを再考する

教科書

使用しない（必要に応じて資料を配布）

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、現代アーティスト事典他

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（テキストデータ）100点
（文字数1000字以上：40点 正しい日本語表現：20点、記述内容の正誤：20点、文章のクオリティ：20点）

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
日頃から美術に関する批評やコラムを読み、言語表現に関心を払うこと

オフィス・アワー

平日9:00-18:00

講義コード	40510001
講義名	映像論
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	月曜日
代表時限	2 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

授業の概要

映像を用いた芸術表現は、テクノロジーや映像制作環境の推移とともに日々変化している。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、実験的映像等にも触れつつ、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
※本授業はレポートのデータ提出により成績評価を行い、定期試験は実施しない

教育目標

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

アート領域における映像の可能性や表現を幅広く知り、視野を広げる。それぞれの専門分野での作品制作に、新たな刺激と厚みをもたらしたい。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	黎明期	光を記録する写真が映像に至るまで（映像玩具、エジソン、マイブリッジ、リュミエール兄弟他）
第2回	黎明期	サイレントからトーキーの作品紹介（メリエス、オブライエン、ディズニー他）
第3回	アニメーション	政治、歴史などテーマや技法別、または国、時代ごとに特徴ある作家を紹介する
第4回	アニメーション	政治、歴史などテーマや技法別、または国、時代ごとに特徴ある作家を紹介する
第5回	アニメーション	政治、歴史などテーマや技法別、または国、時代ごとに特徴ある作家を紹介する
第6回	アーティストと映像作品	映像を用いた芸術表現の多様性を示す作品例を紹介する。映像に関わるイベント、研究機関、プロジェクションマッピング、パフォーマンスアート、ビデオアート、ドキュメントやインタラクティブアートなど、昨今の映像作品についての紹介

第7回	アーティストと映像作品	映像を用いた芸術表現の多様性を示す作品例を紹介する。映像に関わるイベント、研究機関、プロジェクションマッピング、パフォーマンスアート、ビデオアート、ドキュメントやインタラクティブアートなど、昨今の映像作品についての紹介
第8回	アーティストと映像作品	映像を用いた芸術表現の多様性を示す作品例を紹介する。映像に関わるイベント、研究機関、プロジェクションマッピング、パフォーマンスアート、ビデオアート、ドキュメントやインタラクティブアートなど、昨今の映像作品についての紹介
第9回	アーティストと映像作品	映像を用いた芸術表現の多様性を示す作品例を紹介する。映像に関わるイベント、研究機関、プロジェクションマッピング、パフォーマンスアート、ビデオアート、ドキュメントやインタラクティブアートなど、昨今の映像作品についての紹介
第10回	アーティストと映像作品	映像を用いた芸術表現の多様性を示す作品例を紹介する。映像に関わるイベント、研究機関、プロジェクションマッピング、パフォーマンスアート、ビデオアート、ドキュメントやインタラクティブアートなど、昨今の映像作品についての紹介
第11回	アーティストと映像作品	映像を用いた芸術表現の多様性を示す作品例を紹介する。映像に関わるイベント、研究機関、プロジェクションマッピング、パフォーマンスアート、ビデオアート、ドキュメントやインタラクティブアートなど、昨今の映像作品についての紹介
第12回	ミュージックビデオ・CM・VJ	エポックメイキング的な作品や、ユーモア溢れる作品を紹介
第13回	実験的映像	前衛的、実験的な作品を紹介
第14回	個性的な監督	特色ある監督の紹介
第15回	個性的な監督	特色ある監督の紹介

教科書

使用しない（必要に応じて資料を配布）

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データを下記の基準で採点する 100点（文字数1000文字以上：40点、正しい日本語表現：20点、記述内容の正誤：20点、文章のクオリティ：20点）

授業時間外の学習

興味を持った映像作家や作品を積極的に鑑賞すること

履修のポイント

興味を持った映像作家や作品を各自リサーチすること、客観的視野を養うこと

オフィス・アワー

平日9:00-18:00

講義コード	40520001
講義名	色彩学
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし

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

教育目標

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

到達目標

日々の生活の中でカラーコーディネーションを楽しみ、積極的に活用する

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1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	前提講義
第2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3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	
第4回	色と心理	色の連想と象徴、色がもたらす心理的効果	
第5回	色を表し伝える方法	色の表示方法とその特徴	
第6回	色を表し伝える方法	カラーオーダーシステム	
第7回	配色と色彩調和	色彩調和の考え方	
第8回	配色と色彩調和	主な色彩調和論と調和の原則	

第9回	光から生まれる色	光、色彩現象、光源	中間テスト:第1-8回までの範囲から出題
第10回	光から生まれる色	光、色彩現象、光源	
第11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12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13回	色の測定	色の測定の種類、三原色を使った色表示	
第14回	混色と色再現	混色の原理、色再現の方法	
第15回	混色と色再現	混色の原理、色再現の方法	中間テスト:第9-14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

平日9:00-18:00

講義コード	40530001
講義名	インターンシップ
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	通年
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	
代表時限	
区分	専門科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 佐野 広章	指定なし
教員	大日向 基子	指定なし
教員	山本 博一	指定なし

授業の概要

修業希望する分野の企業または団体で研修し、現場でなければ得られない知識と技術・コミュニケーション能力を習得する。また社会人に必須とされる書類におけるコミュニケーションを事前準備・事後報告で行う。
※定期試験は実施しない

教育目標

企業・団体等で求められる下記項目を向上させることを教育目標とする

- ・事前準備 = 調査・書類構成能力
- ・現場研修 = 技能・コミュニケーション能力
- ・報告会 = プレゼンテーション能力

到達目標

社会で求められる能力を解釈し、アート・デザインの活動に反映させることを到達目標とする

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	授業概要説明	過去の研修例をもとに、実施計画と目標を設定する	開催日時・場所の案内は4月中旬に掲示する
第2回	企業とのマッチング	企業・団体を選定、応募、提出書類作成	
第3回	企業とのマッチング	企業・団体を選定、応募、提出書類作成	
第4回	企業とのマッチング	企業・団体を選定、応募、提出書類作成	
第5回	企業とのマッチング	企業・団体を選定、応募、提出書類作成	
第6回	企業とのマッチング	企業・団体を選定、応募、提出書類作成	

第7回	事前研修	インターンシップ事前準備	
第8回	事前研修	インターンシップ事前準備	
第9回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第10回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第11回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第12回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第13回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第14回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第15回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第16回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第17回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第18回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第19回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第20回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第21回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第22回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第23回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第24回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第25回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第26回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第27回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第28回	インターンシップ	企業・団体で研修	
第29回	実習成果報告会	研修内容をプレゼンテーション	
第30回	実習成果報告会	研修内容を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/各書類提出、実習報告、実習報告会での発表を総合的に評価する
授業時間外の学習
企業研究（希望分野の職種・業務内容ほか）
履修のポイント
提出書類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。授業態度等についても重要視する。
オフィス・アワー
随時 場所：2 F 1 2 1 研究室（佐野） 1 2 2 研究室（山本） 1 2 3 研究室（大日向）

講義コード	40540001
講義名	学外研修
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	
代表時限	
区分	
必須・選択	
学年	

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし
教員	松村 誠一	指定なし

授業の概要

デザインや芸術に関する分野は、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、美術館や作家のアトリエ、イベント等に出かけ、鑑賞及び分析作業を行っていく。実際に体験することにより、将来の自分のスキルアップや、これからのアート・デザインのあり方と可能性について模索し考えるきっかけとしたい。企画展内容にとどまらず、美術館独自の取り組み、地域との連携なども含めた学芸員のレクチャーもまた、視野を広げるための授業の一環である。
 ＊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）

教育目標

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・資料作成能力を養う

授業計画

	主題	授業内容	備考
第1回	オリエンテーション・事前説明	概要説明、見学する施設・地域に関するリサーチ	
第2回	県内美術館見学、地域イベント等への参加	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第3回	県内美術館見学、地域イベント等への参加	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第4回	桐生市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	

第5回	桐生市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第6回	桐生市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第7回	高崎市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第8回	高崎市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第9回	高崎市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第10回	高崎市内	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第11回	県内美術館見学、地域イベント等への参加	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第12回	県内美術館見学、地域イベント等への参加	施設見学、こどもや地域連携のイベント、展示鑑賞、制作についての質問など	
第13回	事後レポート・資料準備	見学後の意見交換、レポート等プレゼンテーション資料制作	
第14回	事後レポート・資料準備	見学後の意見交換、レポート等プレゼンテーション資料制作	
第15回	プレゼンテーション	パワーポイントや資料を用いた発表、総評、採点	

教科書

使用しない

参考書

使用しない（必要に応じて配布）

成績評価

50点以上 ※本授業はレポート提出とプレゼンテーションにより成績評価を行い、定期試験は実施しない。最終日にレポートかそれに準じた作品を提出、発表。

授業時間外の学習

レポートや資料をまとめる時間は、必要に応じて授業時間外においても確保すること。歴史、見学施設の特徴や成り立ち、作家、作品等についてリサーチを行うなど、積極的な姿勢が望ましい。

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。見学、移動中の飲食は出来かねるため、食事は事前に済ませること。記録やメモを取ること。

オフィス・アワー

平日9:00-18:00

講義コード	40550001
講義名	卒業制作（松村/佐野）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	6
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 松村 誠一	指定なし
教員	佐野 広章	指定なし

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。

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。

教育目標

2年間学習したことの集大成として、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

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	各専門分野にて卒業制作の概要説明 卒業制作展までの予定等についての説明 卒業制作計画表の提出
第2回	アイデア決定期間	卒業制作計画表を基に担当教員と作品の方向性について検討する

第3回	アイデア決定 期間	//
第4回	アイデア決定 期間	//
第5回	アイデア決定 期間	//
第6回	アイデア決定 期間	//
第7回	アイデア決定 期間	//
第8回	アイデア決定 期間	//
第9回	アイデア決定 期間	//
第10回	アイデア決定 期間	//
第11回	アイデア決定 期間	//
第12回	アイデア決定 期間	//
第13回	制作期間	作品の方向性、計画が決定し次第各自制作に入る
第14回	制作期間	制作
第15回	制作期間	//
第16回	制作期間	//
第17回	制作期間	//
第18回	制作期間	//
第19回	制作期間	//
第20回	制作期間	//
第21回	制作期間	//
第22回	制作期間	//
第23回	制作期間	//
第24回	制作期間	//
第25回	制作期間	//
第26回	制作期間	//
第27回	制作期間	//
第28回	制作期間	//
第29回	制作期間	//
第30回	制作期間	//
第31回	制作期間	//
第32回	制作期間	//
第33回	制作期間	//
第34回	制作期間	//
第35回	制作期間	//
第36回	制作期間	//
第37回	制作期間	//
38		

第 回	制作期間	//
第39回	制作期間	//
第40回	制作期間	//
第41回	制作期間	//
第42回	制作期間	//
第43回	制作期間	//
第44回	制作期間	//
第45回	制作期間	//
第46回	制作期間	//
第47回	制作期間	//
第48回	制作期間	//
第49回	制作期間	//
第50回	制作期間	//
第51回	制作期間	//
第52回	制作期間	//
第53回	制作期間	//
第54回	制作期間	//
第55回	制作期間	//
第56回	制作期間	//
第57回	制作期間	//
第58回	制作期間	//
第59回	制作期間	//
第60回	制作期間	//
第61回	全体中間 チェック	展示計画表の提出 各専門分野の教員と展示内容、方法等について検討し、展示に必要なものを含めた制作を行う
第62回	制作期間	制作
第63回	制作期間	//
第64回	制作期間	//
第65回	制作期間	//
第66回	制作期間	//
第67回	制作期間	//
第68回	制作期間	//
第69回	制作期間	//
第70回	制作期間	//
第71回	制作期間	//
第72回	制作期間	//
第73回	制作期間	//
第74回	制作期間	//
第75回	制作期間	//
第76回	制作期間	//
第77回	制作期間	//
第78回	卒業制作提出	各専門分野ごとに作品を提出。 教員による最終チェック

第79回	卒業制作展準備	各専門分野ごとに展示計画に沿った準備を進める。
第80回	卒業制作展準備	展示準備
第81回	卒業制作展準備	//
第82回	卒業制作展準備	//
第83回	卒業制作展準備	//
第84回	卒業制作展準備	//
第85回	卒業制作展準備	//
第86回	卒業制作展準備	//
第87回	卒業制作展準備	//
第88回	卒業制作展準備	//
第89回	卒業制作展準備	//
第90回	卒業制作展準備	展示準備、最終確認

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

完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

2年間学習した様々なスキルを活かし、持てる力のすべて発揮し全力で表現してほしい。

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。

講義コード	40550002
講義名	卒業制作（大日向/吉沢/門倉）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	6
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 大日向 基子	指定なし
教員	吉沢 正美	指定なし
教員	門倉 貴浩	指定なし

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。

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、吉沢、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。

教育目標

2年間学習したことの集大成として、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

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	各専門分野にて卒業制作の概要説明 卒業制作展までの予定等についての説明 卒業制作計画表の提出
2	アイデア決定	

第 回	期間	卒業制作計画表を基に担当教員と作品の方向性について検討する
第3回	アイデア決定 期間	//
第4回	アイデア決定 期間	//
第5回	アイデア決定 期間	//
第6回	アイデア決定 期間	//
第7回	アイデア決定 期間	//
第8回	アイデア決定 期間	//
第9回	アイデア決定 期間	//
第10回	アイデア決定 期間	//
第11回	アイデア決定 期間	//
第12回	アイデア決定 期間	//
第13回	制作期間	作品の方向性、計画が決定し次第各自制作に入る
第14回	制作期間	制作
第15回	制作期間	//
第16回	制作期間	//
第17回	制作期間	//
第18回	制作期間	//
第19回	制作期間	//
第20回	制作期間	//
第21回	制作期間	//
第22回	制作期間	//
第23回	制作期間	//
第24回	制作期間	//
第25回	制作期間	//
第26回	制作期間	//
第27回	制作期間	//
第28回	制作期間	//
第29回	制作期間	//
第30回	制作期間	//
第31回	制作期間	//
第32回	制作期間	//
第33回	制作期間	//
第34回	制作期間	//
第35回	制作期間	//
第36回	制作期間	//

第37回	制作期間	//
第38回	制作期間	//
第39回	制作期間	//
第40回	制作期間	//
第41回	制作期間	//
第42回	制作期間	//
第43回	制作期間	//
第44回	制作期間	//
第45回	制作期間	//
第46回	制作期間	//
第47回	制作期間	//
第48回	制作期間	//
第49回	制作期間	//
第50回	制作期間	//
第51回	制作期間	//
第52回	制作期間	//
第53回	制作期間	//
第54回	制作期間	//
第55回	制作期間	//
第56回	制作期間	//
第57回	制作期間	//
第58回	制作期間	//
第59回	制作期間	//
第60回	制作期間	//
第61回	全体中間 チェック	展示計画表の提出 各専門分野の教員と展示内容、方法等について検討し、展示に必要なものを含めた制作を行う
第62回	制作期間	制作
第63回	制作期間	//
第64回	制作期間	//
第65回	制作期間	//
第66回	制作期間	//
第67回	制作期間	//
第68回	制作期間	//
第69回	制作期間	//
第70回	制作期間	//
第71回	制作期間	//
第72回	制作期間	//
第73回	制作期間	//
第74回	制作期間	//
第75回	制作期間	//
第76回	制作期間	//
第77回	制作期間	//

第78回	卒業制作提出	各専門分野ごとに作品を提出。 教員による最終チェック
第79回	卒業制作展準備	各専門分野ごとに展示計画に沿った準備を進める。
第80回	卒業制作展準備	展示準備
第81回	卒業制作展準備	//
第82回	卒業制作展準備	//
第83回	卒業制作展準備	//
第84回	卒業制作展準備	//
第85回	卒業制作展準備	//
第86回	卒業制作展準備	//
第87回	卒業制作展準備	//
第88回	卒業制作展準備	//
第89回	卒業制作展準備	//
第90回	卒業制作展準備	展示準備、最終確認

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

完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

2年間学習した様々なスキルを活かし、持てる力のすべて発揮し全力で表現してほしい。

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。

講義コード	40550003
講義名	卒業制作（小松原/三関）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	6
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 小松原 洋生	指定なし
教員	三関 努	指定なし

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。

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、吉澤、三友／グラフィック：小松原、三関／ファッション：久保田、北川、石井／インテリア・空間：山本、峰岸で対応する。

教育目標

2年間学習したことの集大成として、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

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	各専門分野にて卒業制作の概要説明 卒業制作展までの予定等についての説明 卒業制作計画表の提出
第2回	アイデア決定期間	卒業制作計画表を基に担当教員と作品の方向性について検討する

第3回	アイデア決定 期間	//
第4回	アイデア決定 期間	//
第5回	アイデア決定 期間	//
第6回	アイデア決定 期間	//
第7回	アイデア決定 期間	//
第8回	アイデア決定 期間	//
第9回	アイデア決定 期間	//
第10回	アイデア決定 期間	//
第11回	アイデア決定 期間	//
第12回	アイデア決定 期間	//
第13回	制作期間	作品の方向性、計画が決定し次第各自制作に入る
第14回	制作期間	制作
第15回	制作期間	//
第16回	制作期間	//
第17回	制作期間	//
第18回	制作期間	//
第19回	制作期間	//
第20回	制作期間	//
第21回	制作期間	//
第22回	制作期間	//
第23回	制作期間	//
第24回	制作期間	//
第25回	制作期間	//
第26回	制作期間	//
第27回	制作期間	//
第28回	制作期間	//
第29回	制作期間	//
第30回	制作期間	//
第31回	制作期間	//
第32回	制作期間	//
第33回	制作期間	//
第34回	制作期間	//
第35回	制作期間	//
第36回	制作期間	//
第37回	制作期間	//
38		

第 回	制作期間	//
第39回	制作期間	//
第40回	制作期間	//
第41回	制作期間	//
第42回	制作期間	//
第43回	制作期間	//
第44回	制作期間	//
第45回	制作期間	//
第46回	制作期間	//
第47回	制作期間	//
第48回	制作期間	//
第49回	制作期間	//
第50回	制作期間	//
第51回	制作期間	//
第52回	制作期間	//
第53回	制作期間	//
第54回	制作期間	//
第55回	制作期間	//
第56回	制作期間	//
第57回	制作期間	//
第58回	制作期間	//
第59回	制作期間	//
第60回	制作期間	//
第61回	全体中間 チェック	展示計画表の提出 各専門分野の教員と展示内容、方法等について検討し、展示に必要なものを含めた制作を行う
第62回	制作期間	制作
第63回	制作期間	//
第64回	制作期間	//
第65回	制作期間	//
第66回	制作期間	//
第67回	制作期間	//
第68回	制作期間	//
第69回	制作期間	//
第70回	制作期間	//
第71回	制作期間	//
第72回	制作期間	//
第73回	制作期間	//
第74回	制作期間	//
第75回	制作期間	//
第76回	制作期間	//
第77回	制作期間	//
第78回	卒業制作提出	各専門分野ごとに作品を提出。 教員による最終チェック

第79回	卒業制作展準備	各専門分野ごとに展示計画に沿った準備を進める。
第80回	卒業制作展準備	展示準備
第81回	卒業制作展準備	//
第82回	卒業制作展準備	//
第83回	卒業制作展準備	//
第84回	卒業制作展準備	//
第85回	卒業制作展準備	//
第86回	卒業制作展準備	//
第87回	卒業制作展準備	//
第88回	卒業制作展準備	//
第89回	卒業制作展準備	//
第90回	卒業制作展準備	展示準備、最終確認

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

完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

2年間学習した様々なスキルを活かし、持てる力のすべて発揮し全力で表現してほしい。

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。

講義コード	40550004
講義名	卒業制作（久保田/北川/石井智）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	6
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 久保田 恵美子	指定なし
教 員	石井 智子	指定なし
教 員	北川 豊子	指定なし

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。

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。

教育目標

2年間学習したことの集大成として、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

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	各専門分野にて卒業制作の概要説明 卒業制作展までの予定等についての説明 卒業制作計画表の提出
2	アイデア決定	

第 回	期間	卒業制作計画表を基に担当教員と作品の方向性について検討する
第3回	アイデア決定 期間	//
第4回	アイデア決定 期間	//
第5回	アイデア決定 期間	//
第6回	アイデア決定 期間	//
第7回	アイデア決定 期間	//
第8回	アイデア決定 期間	//
第9回	アイデア決定 期間	//
第10回	アイデア決定 期間	//
第11回	アイデア決定 期間	//
第12回	アイデア決定 期間	//
第13回	制作期間	作品の方向性、計画が決定し次第各自制作に入る
第14回	制作期間	制作
第15回	制作期間	//
第16回	制作期間	//
第17回	制作期間	//
第18回	制作期間	//
第19回	制作期間	//
第20回	制作期間	//
第21回	制作期間	//
第22回	制作期間	//
第23回	制作期間	//
第24回	制作期間	//
第25回	制作期間	//
第26回	制作期間	//
第27回	制作期間	//
第28回	制作期間	//
第29回	制作期間	//
第30回	制作期間	//
第31回	制作期間	//
第32回	制作期間	//
第33回	制作期間	//
第34回	制作期間	//
第35回	制作期間	//
第36回	制作期間	//

第37回	制作期間	//
第38回	制作期間	//
第39回	制作期間	//
第40回	制作期間	//
第41回	制作期間	//
第42回	制作期間	//
第43回	制作期間	//
第44回	制作期間	//
第45回	制作期間	//
第46回	制作期間	//
第47回	制作期間	//
第48回	制作期間	//
第49回	制作期間	//
第50回	制作期間	//
第51回	制作期間	//
第52回	制作期間	//
第53回	制作期間	//
第54回	制作期間	//
第55回	制作期間	//
第56回	制作期間	//
第57回	制作期間	//
第58回	制作期間	//
第59回	制作期間	//
第60回	制作期間	//
第61回	全体中間 チェック	展示計画表の提出 各専門分野の教員と展示内容、方法等について検討し、展示に必要なものを含めた制作を行う
第62回	制作期間	制作
第63回	制作期間	//
第64回	制作期間	//
第65回	制作期間	//
第66回	制作期間	//
第67回	制作期間	//
第68回	制作期間	//
第69回	制作期間	//
第70回	制作期間	//
第71回	制作期間	//
第72回	制作期間	//
第73回	制作期間	//
第74回	制作期間	//
第75回	制作期間	//
第76回	制作期間	//
第77回	制作期間	//

第78回	卒業制作提出	各専門分野ごとに作品を提出。 教員による最終チェック
第79回	卒業制作展準備	各専門分野ごとに展示計画に沿った準備を進める。
第80回	卒業制作展準備	展示準備
第81回	卒業制作展準備	//
第82回	卒業制作展準備	//
第83回	卒業制作展準備	//
第84回	卒業制作展準備	//
第85回	卒業制作展準備	//
第86回	卒業制作展準備	//
第87回	卒業制作展準備	//
第88回	卒業制作展準備	//
第89回	卒業制作展準備	//
第90回	卒業制作展準備	展示準備、最終確認

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

完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

2年間学習した様々なスキルを活かし、持てる力のすべて発揮し全力で表現してほしい。

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。

講義コード	40550005
講義名	卒業制作（山本博/峰岸）
(副題)	
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	演習
基準単位数	6
代表曜日	月曜日
代表時限	3 時限
区分	専門科目
必須・選択	必修
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 博一	指定なし
教員	峰岸 康之	指定なし

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。

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。

教育目標

2年間学習したことの集大成として、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

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	各専門分野にて卒業制作の概要説明 卒業制作展までの予定等についての説明 卒業制作計画表の提出
第2回	アイデア決定期間	卒業制作計画表を基に担当教員と作品の方向性について検討する

第3回	アイデア決定 期間	//
第4回	アイデア決定 期間	//
第5回	アイデア決定 期間	//
第6回	アイデア決定 期間	//
第7回	アイデア決定 期間	//
第8回	アイデア決定 期間	//
第9回	アイデア決定 期間	//
第10回	アイデア決定 期間	//
第11回	アイデア決定 期間	//
第12回	アイデア決定 期間	//
第13回	制作期間	作品の方向性、計画が決定し次第各自制作に入る
第14回	制作期間	制作
第15回	制作期間	//
第16回	制作期間	//
第17回	制作期間	//
第18回	制作期間	//
第19回	制作期間	//
第20回	制作期間	//
第21回	制作期間	//
第22回	制作期間	//
第23回	制作期間	//
第24回	制作期間	//
第25回	制作期間	//
第26回	制作期間	//
第27回	制作期間	//
第28回	制作期間	//
第29回	制作期間	//
第30回	制作期間	//
第31回	制作期間	//
第32回	制作期間	//
第33回	制作期間	//
第34回	制作期間	//
第35回	制作期間	//
第36回	制作期間	//
第37回	制作期間	//
38		

第 回	制作期間	//
第39回	制作期間	//
第40回	制作期間	//
第41回	制作期間	//
第42回	制作期間	//
第43回	制作期間	//
第44回	制作期間	//
第45回	制作期間	//
第46回	制作期間	//
第47回	制作期間	//
第48回	制作期間	//
第49回	制作期間	//
第50回	制作期間	//
第51回	制作期間	//
第52回	制作期間	//
第53回	制作期間	//
第54回	制作期間	//
第55回	制作期間	//
第56回	制作期間	//
第57回	制作期間	//
第58回	制作期間	//
第59回	制作期間	//
第60回	制作期間	//
第61回	全体中間 チェック	展示計画表の提出 各専門分野の教員と展示内容、方法等について検討し、展示に必要なものを含めた制作を行う
第62回	制作期間	制作
第63回	制作期間	//
第64回	制作期間	//
第65回	制作期間	//
第66回	制作期間	//
第67回	制作期間	//
第68回	制作期間	//
第69回	制作期間	//
第70回	制作期間	//
第71回	制作期間	//
第72回	制作期間	//
第73回	制作期間	//
第74回	制作期間	//
第75回	制作期間	//
第76回	制作期間	//
第77回	制作期間	//
第78回	卒業制作提出	各専門分野ごとに作品を提出。 教員による最終チェック

第79回	卒業制作展準備	各専門分野ごとに展示計画に沿った準備を進める。
第80回	卒業制作展準備	展示準備
第81回	卒業制作展準備	//
第82回	卒業制作展準備	//
第83回	卒業制作展準備	//
第84回	卒業制作展準備	//
第85回	卒業制作展準備	//
第86回	卒業制作展準備	//
第87回	卒業制作展準備	//
第88回	卒業制作展準備	//
第89回	卒業制作展準備	//
第90回	卒業制作展準備	展示準備、最終確認

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

完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

2年間学習した様々なスキルを活かし、持てる力のすべて発揮し全力で表現してほしい。

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。

講義コード	40570001	
講義名	教育学	
(副題)	【教職必修】	
開講責任部署	アート・デザイン学科	
講義開講時期	前期	
講義区分	講義	
基準単位数	2	
代表曜日	火曜日	
代表時限	5 時限	
区分		
必須・選択		
学年		
担当教員		
職種	氏名	所属
教員	◎ 野口 周一	指定なし

授業の概要

昨今、子どもや学校をめぐるさまざまな問題が噴出している。そのような状況下で、教諭を志す者には「教育」の知識が求められる。本講義では、教育の意義・目的、教育の基礎的概念と諸理論、歴史、実践など、教育学の基本的知識を学ぶ。さらに現代の教育問題を考えながら、「教育とは何か」「学びとは何か」という問いに自分なりの答えを得ることを模索したい。

教育目標

- ①「教える－学ぶ」という教育の基本的関係を、さまざまなテーマを通して学ぶ。
- ②私たちは、自らが学んできた現代日本の学校教育に大きな影響を受けていることをきちんと認識する。
- ③青年期の生き方、社会教育、生涯学習についての理解を深める。
- ④「教育とは何か」「学びとは何か」という問いに自分なりの答えを得ることを模索したい。

到達目標

「教える－学ぶ」という人間特有とされる営みの重要性と、特に学校教育における現代的な課題について、具体的な事例を通して学び、考えられるようになる。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	オリエンテーション	本講義の位置づけ、進め方について。
第2回	人間探求から教育を考える	人間の生涯と教育、発達における教育の役割、文化と教育を扱う。
第3回	歴史探求から教育を考える (1)	子ども観の歴史的変遷を扱う－西洋を中心に。
第4回	歴史探求から教育を考える (2)	子ども観の歴史的変遷を扱う－日本を中心に。
第5回	歴史探求から教育を考える (3)	欧米の教育思想と発展を扱う①
第6回	歴史探求から教育を考える (4)	欧米の教育思想と発展を扱う②
第7回	学校の制度と歴史を学ぶ (1)	日本の近代化と学校教育を考える。

第8回	学校の制度と歴史を学ぶ (2)	壺井栄著『二十四の瞳』を素材に考える。
第9回	学校の制度と歴史を学ぶ (3)	教育勅語と教育基本法（旧・新）について考える。
第10回	青年期と教育について考える	青年期の課題と教育、青年の自立と社会参加。
第11回	社会教育と生涯学習を考える	社会教育とは何か、人は学び続ける。
第12回	現代の教育問題（1）	子どもの貧困と教育、教育の不平等について。
第13回	現代の教育問題（2）	ヒドゥン・カリキュラムについて。
第14回	現代の教育問題（3）	家庭教育について考える、「おとな」になるということ。
第15回	まとめ	全講義の位置づけを振り返る。

教科書

特に使用しない。プリントで対応する。

参考書

田嶋一他著『やさしい教育原理』（有斐閣）、他は講義中に適宜示す。

成績評価

単位認定 50点以上（筆記試験：50%、授業への取り組み姿勢：50%）

授業時間外の学習

毎回課題を提示する。

履修のポイント

「教えることは学ぶこと」

オフィス・アワー

開講後に明示する。

講義コード	40580001
講義名	教育心理学
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	月曜日
代表時限	5 時限
区分	教職科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 亀岡 聖朗	指定なし

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、今現在発達的にどのような状況におかれているのか、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。

教育目標

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、教授の類型について理解を深めることを目的とする。

到達目標

1. 教育心理学で使用され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。

授業計画

	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	学校教育相談	生徒指導と教育相談、教育相談のあゆみとその方法	
第13回	教育測定と教育評価	学力のとらえ方、評価の意義と工夫、評価の種類、教える技術・伝える技術	
第14回	教授技法①	模擬授業体験①（体験学習；発表）	※実習を含む予定。
第15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。

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

毎週水曜もしくは木曜の昼休み（12：30～13：20）、11号館第8研究室。
あるいは、講義終了前後などに、適宜受け付けます。

講義コード	40590001
講義名	美術科教育法
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	火曜日
代表時限	3 時限
区分	教職科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 奥西 麻由子	指定なし

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。授業の後半では、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。

教育目標

- 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

	主題	授業内容
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

履修のポイント

主体的に学ぶ姿勢を望みます。

オフィス・アワー

授業日の、授業開始前もしくは終了後に教室等で相談に応じます。

講義コード	40600001
講義名	道德教育研究
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	後期
講義区分	講義
基準単位数	1
代表曜日	金曜日
代表時限	5 時限
区分	教職科目
必須・選択	選択
学年	1学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 橋爪 博幸	指定なし

授業の概要

小中学校で習ってきた道德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、道德の授業を展開する際の材料集め、指導案をつくり、じっさいの授業展開までを行う。また、特別活動に関する概略とその実施意義を知る。

教育目標

教育課程における道德教育の位置を理解し、道德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

小中学校で習う道德教育の歴史を知り、授業の展開の仕方を身につける。特別活動について理解を深める。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	道德と道德教育	道德教育とその意義を知る。小中学校の指導要領を読み、要点をつかむ。今日、どのような道德教育が行われているかの概略を知る。
第2回	道德教育の歴史	日本の明治時代における修身教育から、太平洋戦争直後までの道德教育のたどってきた歴史を振り返り、学校現場で、ひとつの教科となる道德教育の未来を考える。
第3回	道德教育事例①	野口英世にあてた母からの手紙に注目した道德の授業展開例をたどる。手紙の力を実感する。
第4回	道德教育事例②	父母へ宛てた感謝の手紙を題材とした道德教育事例から、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5回	道德教育の学習指導要領	小学校、中学校における道德教育をふり振り返りつつ、道德教育の学習指導要領を読み、理解する。
第6回	道德教育事例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。
第7回	特別活動の研究	小中学校における学校行事や自然体験学習などの特別活動の概略とその意義を考察する。
	模擬授業	

第8回	発表	学生による道德の模擬授業を行う。
教科書		
授業時に、資料を配布する。		
参考書		
『中学校編 とっておきの道德授業』（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・復習として、道德に関する新聞記事等を探し読んでおく。		
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。9号館3階の第10研究室に来ること。		

講義コード	40610001
講義名	教育方法論
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	1
代表曜日	木曜日
代表時限	5 時限
区分	教職科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 石井 広二	指定なし

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扱う。また、授業ではMoodleを活用する予定である。

教育目標

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

	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 課題：指導案	
第2回	求められる学力と学校教育・教育方法	求められる学力とは何かを検討し、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	教師の指導技術と学習の動機づけ	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 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	

第4回	指導案の発表と討議	各自で作成した指導案を発表し、検討をおこなう	受講者数、教育実習の日程などにより変更の可能性があります
第5回	学習の評価 育成する学力と学習形態	学習における評価の意味について考える 指導形態や学習形態について検討する	
第6回	特別活動の指導	特別活動について	
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	情報機器の活用	ICT機器を活用した授業の展開について考え、まとめる 課題レポート	

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（40%）、模擬授業（30%）、レポート（30%）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。
また、受講者数、教育実習の日程などにより変更の可能性があります。

オフィス・アワー

月曜日の昼休み。それ以外の曜日・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。

講義コード	40630001
講義名	教育相談
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	2
代表曜日	金曜日
代表時限	5 時限
区分	教職科目
必須・選択	選択
学年	2学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 山本 裕詞	指定なし

授業の概要

学校における教育相談について、その目的の理解から入り、徐々に具体的技法や現実の児童生徒を想定した教育相談の在り方を明らかにしていきます。カウンセリングやソーシャルワークの技法にも学びながら、教師の専門性として教育相談が展開されることの意義について理解を深めていきます。

教育目標

教育相談の必要性を理解し、基礎的知識を得るとともに、実践する際の基礎力を身に付けます。

到達目標

- 1.教育相談の必要性、学校教育上の位置付けについて理解する。
- 2.子どもの成長発達上の課題や、それに対する現代社会の影響を踏まえた対応を理解する。
- 3.教育相談の技法を支える人間観を理解する。
- 4.教育相談に係わる多様な専門職性を理解し、チームアプローチの基礎的知識を得る。
- 5.事例を通して、教育相談を実践する基礎を培う。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	1.オリエンテーション 2.教育相談の目的	1.授業のねらい、方法、評価の在り方について 2.なぜ学校が必要で、なぜ学校で教育相談が必要とされるのか
第2回	教育相談の現在	1.広義の教育相談と狭義の教育相談 2.近年の学校教育相談の動向
第3回	教育相談の機能と学校内の位置付け	1.学校教育相談の4機能 2.学校内組織における教育相談の位置付け
第4回	教育相談の基本姿勢	1.心理的事実の受容・共感と客観的指導 2.教育相談の「心」
第5回	教育相談の理論と技法	1.理論と技法に関する基礎知識の必要性 2.主な理論と技法に学ぶ
第6回	児童生徒理解とは何か	1.意義と分類 2.児童生徒理解の基本姿勢と具体的方法
		1.一般的理解の必要性

第7回	児童生徒の一般的理解	2.心に関わる疾病・障害・行動特性・言動
第8回	発達段階の理解	1.「発達」という概念の特徴 2.発達課題の考え方
第9回	児童生徒理解の手法	1.「みる」「きく」ことによる理解 2.「探る」ための基礎知識
第10回	校内教育相談体制の構築	1.管理職の役割と可能性 2.校内教育相談体制と担任の役割
第11回	教育相談の組織的展開	1.異なる専門職との連携 2.専門機関との連携
第12回	教育相談に必要な法令解釈	1.教育相談と法令 2.専門団体の倫理規定と校内の申し合わせ
第13回	開発的・予防的教育相談	1.自尊感情を育て、共感力を高める支援 2.相互支援を進め、集団成長を促す
第14回	問題解決的教育相談	1.発達障害のある児童生徒への対応 2.多様化する問題への対応
第15回	これからの教育相談	1.授業のまとめ 2.試験

教科書

使用しません。授業中、必要に応じてプリント等を配布いたします。

参考書

文部科学省『生徒指導提要』2010年、文部科学省「児童生徒の教育相談の充実について（報告）」（以上の2点は、文科省HPから入手可能）、島崎政男『入門 学校教育相談』学事出版2014年。

成績評価

50点以上の評価で単位を認定します。評価の割合は、授業中に数回実施予定の確認テストで50%、授業最終回のまとめの後に実施する試験によって50%です。欠席、遅刻、早退、課題の未提出等は減点の対象とします。詳細は、初回授業オリエンテーションにおいて説明します。

授業時間外の学習

授業内容の復習を中心とした自主的な学習が必要となります。

履修のポイント

「教育相談」の原理的理解に努めながらも、同時に、児童生徒の多様な状況・生活背景等を想像することが重要です。

オフィス・アワー

授業の前後で質問に応じますが、その他、必要に応じて互いの都合の良い時間を個別に設定します。相談してください。

講義コード	40650003
講義名	事前・事後指導（H29入学生）
(副題)	【教職必修】
開講責任部署	アート・デザイン学科
講義開講時期	前期
講義区分	講義
基準単位数	1
代表曜日	
代表時限	
区分	教職科目
必須・選択	選択
学年	4学年

担当教員

職種	氏名	所属
教員	◎ 田口 和人	指定なし
教員	小松原 洋生	指定なし
教員	野口 周一	指定なし

授業の概要

教育実習事前・事後指導は、教育実習の事前と事後に2年間を通じて行う。事前指導においては、実習を効果的なものにするために、学校組織についての学習をはじめ、心構え・態度・姿勢など、身につけておかなければならないことを中心に行う。事後指導においては、教育実習を終えての報告会を通じて、経験交流と意見交換を行う。

教育目標

教育実習についての準備とまとめを通じて、学校教育現場の実情を理解すること。

到達目標

次の4つを学習目標とします。

①教育実習の意義を理解すること、②教育実習についての基礎的事項（知識・技能・心構え）を理解すること、③教育実習に自信をもって臨むための準備をすること、④教育実習の経験をみんなで共有し、自分なり成果等をまとめること。

授業計画

	主題	授業内容
第1回	教育実習の現実	学校とはどんなところか、教師の仕事（組織）がどのようなになっているかについて学習する。
第2回	教育実習に向けて	学校の教育活動の1年間（3年間も含む）を学習する。 教師の1週間および1日の教育活動について学習する。
第3回	学習指導要領についての学習	学習指導要領及び「解説」について学ぶ
第4回	教材研究	指導案とは、なにかについて学習する。 指導案を作成する。
第5回	教材研究	指導案を作成する。
第6回	模擬授業	作成した指導案をもとに、模擬授業を行う。
第7回	実習報告会①（まとめ）	それぞれの教育実習経験を発表し、お互いに講評する。

第8回	実習報告会②（まとめ）	それぞれの教育実習経験を発表し、お互いに講評する。
教科書		
適宜、資料を配付します。		
参考書		
適宜、資料を配付します。		
成績評価		
毎回参加が、必要です。		
オフィス・アワー		
授業の前後の時間に対応します。		