

【2S2S103】美術総論		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	必修	講義	30時間		
教員	竹村 朋子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	映像資料(パワーポイント、DVDなど)を用いた講義形式の授業						
到達目標	知識・理解	西洋美術を深く理解するために必要な知識を身につける。					
	思考・判断・表現	西洋美術の作品をその歴史的背景、作家の意図等も含め深く理解し、自分で解説できるようになる。					
	関心・意欲・態度	自習時間および美術館で作品を鑑賞し、それについて自分の感想、さらに踏み込んで疑問などを深く掘り下げることができるようになる。					
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	主題別に19世紀までの西洋の美術作品を取り上げて解説する。よく知られた美術作品はもちろん、幅広い作品を取り上げ、それらの鑑賞の仕方を学ぶことにより西洋美術史の深い知識の体得を目指す。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	筆記試験		30	25	-	-	55
	レポート		-	-	-	35	35
	コメントペーパー		-	-	-	10	10
	合計(点)		30	25	-	45	100
評価の特記事項	レポート(課題は授業の中で指示する)は必ず提出すること。 3分の1以上欠席した学生は筆記試験の受験資格はなし。						
ICT活用	原則的に対面授業で行う予定であるが、場合によりgoogle Meetなどを使用した遠隔授業になる可能性もある。						
アクティブ・ラーニングの活用	毎回の授業後に授業に関する質問、疑問、感想等のコメントをclassroomに提出し、教員がそれに対し回答や提案を行う。 学期末レポートにより自分の関心のある美術作品等を掘り下げることにより、自主的な学びを目指す。						
課題に対するフィードバック	毎回授業後にclassroomに提出するコメントの質問等に個別に回答し、必要に応じては授業時に取り上げ、解説する。学期末レポートについてもclassroomより総括する。						
テキスト	特になし						
参考書・教材	授業時に適宜プリントを配布する。 参考文献についても、授業時に適宜紹介する。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ガイダンス イントロダクション(これからの授業内容についての概要説明など) [課題(復習)]西洋美術史の概説書などで美術史の流れをつかんでおく(4h)						
2	神話画1(ギリシア・ローマ神話の神々が描かれた絵画を扱う) [課題(復習)]ギリシア・ローマ神話の神々の名前や美術における表現について復習し、知識を定着させる。(4h)						
3	神話画2(ギリシア・ローマ神話を絵画から読み解く) [課題(復習)]ギリシア・ローマ神話について絵画表現と合わせて理解する。(4h)						
4	キリスト教美術1(旧約聖書の主題) [課題(復習)]キリスト教美術について、旧約聖書のエピソードとその絵画表現を理解する。(4h)						
5	キリスト教美術2-1(新約聖書の主題・キリストの誕生、洗礼など) [課題(復習)]キリスト教美術について、新約聖書のエピソードとその絵画表現を理解する。(4h)						
6	キリスト教美術2-2(新約聖書の主題・キリストの受難、磔刑図など) [課題(復習)]キリスト教美術について、新約聖書のエピソードとその絵画表現を理解する。 第2回～6回の授業の復習プリントの遂行(4h)						
7	キリスト教美術3(その他の主題) [課題(復習)]キリスト教美術について祭壇画等や聖人たちの図像について理解を深め、知識を定着させる。(4h)						
8	寓意画(擬人像など) [課題(復習)]西洋の美術作品によく見られる寓意についての知識を定着させる。(4h)						
9	肖像画1(モナ・リザなど) [課題(復習)]肖像画とその形式について理解する。(4h)						
10	肖像画2(自画像・集団肖像画など) [課題(復習)]自画像や集団肖像画とその形式について理解する。第7回～10回の授業の復習プリントの遂行(4h)						
11	風景画1(風景画の成立から古典的風景画等) [課題(復習)]古い時代の風景画の位置付けについて理解する。(4h)						
12	風景画2(近代の風景画について) [課題(復習)]成立時の風景画と近代の風景画について比較し、風景画の変遷を理解する。(4h)						
13	風俗画(17世紀オランダの風俗画を中心に) [課題(復習)]風俗画の定義の理解と作品についての知識を定着させる。(4h)						
14	静物画(ヴァニタスの表現を中心に) [課題(復習)]静物画に現れるモチーフについて理解し、その意味を学ぶ。復習(4h)						
15	絵画の主題について [課題(復習)]歴史画だけでなく、さまざまな絵画主題があることを学ぶ。 第11回～15回の授業の復習プリントの遂行(4h)						
時間外での学修	関心を持った美術作品についての本なども合わせて読むことを推奨する。また時間外の学修において、興味をもった展覧会などにも足を運び、実際に作品を見る機会をもつことが大事である。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						

受講学生への  
メッセージ

美術作品に限らず興味関心のあるものを詳細に観察してみましょう。そこから感じたこと、疑問に思うことが美術の勉強にも、ひいては作品制作にも生かされると思います。  
オフィスアワーは水曜の12時30分から13時までで、主に非常勤講師室にあります。

【2M5S102】シーケンス表現論		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	講義	30時間		
教員	伊豫 治好						
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修						
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等						
授業方法	娯楽として長い歴史を誇る映画を鑑賞、分析しグラフ化したレポートを提出してもらいます。						
到達目標	知識・理解	クリエイターとしての表現方法の多様さを習得し活用できる					
	思考・判断・表現	あらゆる事象を人に伝える手法の基礎を習得できる					
	技能	既存の表現を習得する事で自らの表現方法の広がりを実感できる					
	関心・意欲・態度	1つの表現方法を理解、習得することで応用としての表現方法を見つけることができる					
授業内容	世界中に存在する数多の表現方法を理解し習得することで演出・カメラワーク・芝居等の表現方法を自身の作品に活かす事が出来ます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	授業課題		10	10	10	10	40
	試験課題		10	10	10	10	40
	受講態度		-	-	-	20	20
合計(点)		20	20	20	40	100	
評価の特記事項	試験課題は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。						
ICT活用	授業時間内外で[Google Workspace]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応						
アクティブ・ラーニングの活用	この授業をきっかけに世界中の映像監督・脚本家の作品・思考を各自で能動的に深く探究する習慣を身に付けることが出来る。						
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行う						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	本授業での流れ、レポートの書き方及びグラフの書き方を解説。本授業でのポイントとその意義を理解する事で自己分析ができるようになる。 [課題提出(復習)]鑑賞した作品についてのレポート提出(4h)						
2	オーソドックスな作品を鑑賞の後教員が解説。各シーンに秘められた演出及び設定の秀逸さを理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
3	他分野からインスパイアを受けたであろう作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
4	恐怖をテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、アイデアを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
5	悲しさをテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また設定の基本を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
6	笑いをテーマとした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また設定の基本を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
7	純粋な娯楽としての作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、また構成を理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
8	新旧の娯楽を比較できる作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
9	人間の心理にスポットを当てた作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
10	人間の孤独にスポットを当てた作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出を理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
11	人間の孤独にスポットを当てつつ違った切り口の作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
12	美しさをテーマにした作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演技としての演出、そしてカメラワークを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
13	観る側のセンスを問われる作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた演出、そしてセリフまわしを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
14	今なお世界的評価の高い作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた構成、演出、セリフまわしを理解する。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題提出(復習)]鑑賞した作品についてのレポート提出(4h)						
15	今なお世界的評価の高い作品を鑑賞解説。各シーンに秘められた構成、演出、セリフまわしを理解する。 [課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出[課題提出(復習)]作品の流れをグラフ化したレポート提出(4h)						
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。また授業時間以外でも[Google Meet]等のリモートワークを使用し学生からの質問、提案に対して対応【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】						

受講学生への  
メッセージ

時間内に理解することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく回答を得られない場合は疑問を疑問のまま放置せず積極的に学生同士での討論または授業時間以外でも[Google Workspace]等のリモートワークを活用し問題解決に努めてください。

【2S2F104】芸術計画概論		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択必修	講義	30時間	
教員	浅野 裕司					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	県文化行政担当 8年、公立博物館・美術館管理職 9年、公立高等学校美術科教諭 23年					
授業方法	資料やパワーポイントを使用した講義形式を中心に、その内容や課題により演習的な要素、実地の調査見学、レポート、研究課題を組み入れた授業を展開していきます。また、授業内容の理解確認のための小テストを復習を兼ねて毎回実施し、疑問点等についての質問の時間も設けます。					
到達目標	知識・理解	多くの芸術文化が集積された博物館施設の歴史的背景や仕組み、役割、目的等を知り、その重要性や今日的課題を理解する				
	思考・判断・表現	芸術文化について自分の考えや判断力をしっかりと持ち、意見や感想を自分の言葉で明確に表現する				
	技能	自分の意見や判断を他者に的確に伝える文章力と説明力を高める				
	関心・意欲・態度	芸術文化に興味・関心を持ち、誠実な学修態度で意欲的に取り組む				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	芸術は古来より様々な形で精神化・具現化されて現代まで継承されています。その芸術文化を今後もどのように現代から未来へと伝えていくのかを、多くの芸術作品や貴重資料を収集・保存し調査研究している博物館施設（美術館や博物館など）を研究材料として、様々な事例をもとに具体的に考察します。また、この授業を通して芸術文化（特に現代美術）の多様性や社会性に触れ、生涯にわたる素養としての芸術の魅力や奥深さを学びます。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	15	15	10	10	50
	レポート	10	10	-	-	20
	小テスト	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	35	35	10	20	100	
評価の特記事項	最終課題の期限内提出ができない場合は、評価対象外となりますので期限を厳守してください。小テストは授業の重要ポイントを復習する簡単な設問形式の内容で、短時間（5分程度）で実施します。欠席が全授業の3分の1以上の場合は単位を認めません。					
ICT活用	プロジェクトの拡大機能を活用したパワーポイントによる資料表示と解説 プロジェクトを利用した美術館関係のYouTube動画の鑑賞 適宜Google Workspaceの活用					
アクティブ・ラーニングの活用	図書館やインターネットを活用した美術品の調査研究とその成果発表 インターネットを利用した美術館情報の収集・活用					
課題に対するフィードバック	毎授業時の導入部分で、前授業時の課題や重点事項の確認を行い、質問を確認する。 毎授業時のまとめ部分で、本時の授業内容の確認のための小テストを実施し、質疑応答の時間を設ける。					
テキスト	なし（毎回授業時に配付する学習プリント）					
参考書・教材	なし（配付する参考資料、参考作品）					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	芸術計画の意義、博物館施設の基礎知識と概要説明（博物館の定義、博物館法、博物館の分類・種類等） [課題(準備・復習)]海外の著名な博物館・美術館を調べる。博物館施設の基礎内容を確認する。(2h)					
2	博物館（主に美術館）の歴史的な流れと世界の博物館・美術館の情勢 [課題(予習・復習)]日本と海外の博物館・美術館の現況を知る。その施設設備を調べる。(2h)					
3	博物館（主に美術館）の専用施設・設備 [課題(予習・復習)]専用施設・設備の内容を確認する。美術館等の収集活動について調べる。(2h)					
4	博物館（主に美術館）の役割1＜収集活動（寄贈・購入・寄託）＞ [課題(予習・復習)]作品の収集活動の内容を確認する。美術館等の保存活動について調べる。(2h)					
5	博物館（主に美術館）の役割2＜保存活動（保存方法・保存環境・防虫防菌等）＞ [課題(予習・復習)]作品の保存活動の内容を確認する。美術館等の展示活動について調べる。(2h)					
6	博物館（主に美術館）の役割3＜展示活動（展示方法・展示計画・展示器具・著作権処理・広報等）＞ [課題(予習・復習)]作品の展示活動の内容を確認する。美術館等の調査研究活動について調べる。(2h)					
7	博物館（主に美術館）の役割4＜調査研究活動（データ資料の調査・収集・整理分析・研究発表等）＞ [課題(予習・復習)]作品の調査研究活動の内容を確認する。美術館等の教育活動等について調べる。(2h)					
8	博物館（主に美術館）の役割5＜教育普及活動（学校教育との連携・生涯学習との関連・学芸員等）＞ [課題(予習・復習)]教育普及活動の内容を確認する。美術館等の現状と課題について調べる。(2h)					
9	博物館（主に美術館）の現状と課題（運営形態・経営管理・外部連携・情報化対応等） [課題(予習・復習)]現状と課題を確認する。美術館等の展示器具や展示位置等について調べる。(2h)					
10	展示での具体的技法1（展示表示・展示場所・展示位置・展示品の取り扱い等） [課題(予習・復習)]展示器具や展示位置等を確認する。展示での照明や表示等について調べる。(2h)					
11	展示での具体的技法2（会場構成・照明調光・キャプション・表示計画等） [課題(予習・復習)]展示での照明や表示等を確認する。見学先美術館の情報を収集し研究する。(2h)					
12	美術館見学（地元美術館の企画展示の見学・調査研究・課題発見等） [課題(復習・準備)]美術館見学レポートを作成する。独自の美術展の素案を考える。(3h)					
13	美術展を企画する1（独自の美術展の企画・テーマ案を考える） [課題(予習・復習)]独自の美術展の素案を作成する。その素案のアイディアスケッチを考える。(2h)					
14	美術展を企画する2（独自の美術展企画案のアイディアスケッチを作成する） [課題(予習・復習)]独自の美術展企画案を練る。企画案のアイディアスケッチを作成する。(2h)					
15	美術展を企画する3（独自の美術展企画案を完成させて提出する） [課題(復習)]独自の美術展企画案とアイディアスケッチを仕上げ、課題を提出する。(1h)					

時間外での学修	<p>基本は主体的に学習する姿勢が大切です。近隣の美術館や博物館に出かけて、自分の眼で様々な視点から館内や展示品を見ることで、今まで気づかなかった点や新たな発見が出てきます。そして常に考える習慣を続けることで、深い学びの世界を体験することができます。</p> <p>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>美術館等の特別な場所だけでなく、ごく身近にも様々な芸術文化があり、それぞれが独自の魅力を持っています。そこからの新しい体験や発見が、感動という感覚につながっていきます。芸術を難しく考えすぎずに、人生の友として長く気楽に付き合っ親しんでいってください。</p> <p>オフィスアワー：毎回の授業前後の休み時間に教室で実施</p>

【2S3B202】描写基礎		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	画家 31年						
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、デッサンをします。 この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した基礎的な表現ができる。					
	技能	「鉛筆」「練り消し」「紙」の特性に配慮し、基礎的なデッサン表現ができる。					
	関心・意欲・態度	1枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライ＆エラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続して取り組むことができる。					
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	すべての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を目指します。 基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」について学修します。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		-	-	60	-	60
	レポート		-	30	-	-	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		-	30	60	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
ICT活用	適宜Google Worksを活用します。						
アクティブラーニングの活用	制作活動を主とした、『問題解決学習』を含む、アクティブラーニング授業を実施します。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については、授業で紹介しコメントします。 フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	構図、量感、質感表現について「静物デッサン 単体 1/2」 [課題]静物デッサン 学んだ内容の考察						
2	階調表現について「静物デッサン 単体 2/2」 講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1h)						
3	課題選択制 光と質感について 1/3 課題a/胸像石膏デッサン：6コマ 課題b/ リンゴの描きわけ(人工物と自然物)：3コマ・ 静物デッサン 単体：3コマ 課題c/ 幾何形体：2コマ 幾何形体：4コマ [課題(復習)]学んだ内容の考察(1h)						
4	課題選択制 光と質感について 2/3 課題a/胸像石膏デッサン：6コマ 課題b/ リンゴの描きわけ(人工物と自然物)：3コマ・ 静物デッサン 単体：3コマ 課題c/ 幾何形体：2コマ 幾何形体：4コマ [課題(復習)]学んだ内容の考察(1h)						
5	課題選択制 光と質感について 3/3 課題a/胸像石膏デッサン：6コマ 課題b/ リンゴの描きわけ(人工物と自然物)：3コマ・ 静物デッサン 単体：3コマ 課題c/ 幾何形体：2コマ 幾何形体：4コマ [課題(復習)]学んだ内容の考察(1h)						
6	良い構図の考察 「静物(2点程)の構成画を描く 1/2」 講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(1h)						
7	質感を捉える 「静物(2点程)の構成画を描く 2/2」 講評 [課題(復習)]「2点の静物構成画を描く」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(1h)						
8	位置関係(パース)を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く 1/3」 講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(3h)						
9	位置関係(空間)を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く 2/3」 講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(3h)						
10	量感を捉える 「静物(3点程)の構成画を描く 3/3」 講評 [課題(復習)]「3点の静物構成画を描く」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(3h)						
11	課題選択制 構成・構図、パースについて 1/3 課題a/胸像石膏デッサン：6コマ 課題b/牛骨デッサン：6コマ 課題c/ 静物構成デッサン：6コマ [課題(復習)]学んだ内容の考察(3h)						
12	課題選択制 実在感について 2/3 課題a/胸像石膏デッサン：6コマ 課題b/牛骨デッサン：6コマ 課題c/ 静物構成デッサン：6コマ [課題(復習)]学んだ内容の考察(3h)						
13	課題選択制 パルールについて 3/3 課題a/胸像石膏デッサン：6コマ 課題b/牛骨デッサン：6コマ 課題c/ 静物構成デッサン：6コマ [課題(復習)]学んだ内容の考察(3h)						
14	徹底した描き込み 「細密画を描く 1/2」 講評 [課題(復習)]学んだ内容の考察(3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	自分で課題を決め、制作してみる。「細密画を描く 2/2」 講評 【課題(復習)「細密画」の課題で学んだ内容を再考し、レポートにまとめる(3h)】
時間外での学修	デッサンは繰り返し描くことで描画力がつきます。数多く描くことを大切に思ってください。 【課題(復習)として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	質問などあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。



【2S3A206】デッサン		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	稲垣 考二・黒田 皇					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	稲垣 画家：47年					
授業方法	演習 鉛筆とスケッチブックを使用して、鉛筆デッサンをします。 この授業は制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含むアクティブラーニング授業を実施します。					
到達目標	知識・理解	基礎描写の要素となる、「道具」「姿勢」「光の特性」「形と調子」「構成」の基本について、深く理解できる。				
	思考・判断・表現	「質感」「量感」「光の特性」「位置関係」「構成」に配慮した表現ができる。				
	技能	「鉛筆」「練り消し」「紙」の特性に配慮したデッサン表現ができる。				
	関心・意欲・態度	1枚ごとに、「目的」「課題」「到達目標」を定めて、トライアンドエラーを何度も繰り返し、作品完成まで集中力を持続して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	全ての視覚表現の基礎となる「感じ取る力」「観察する力」「描く力」「表現する力」の修得を描画基礎に続き目指します。基礎描写の要素となる「光の特性」「形と調子」「構成」についてより高度な表現について学修します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品	-	10	70	-	80
	レポート・発表	10	-	-	-	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	10	10	70	10	100
評価の特記事項	評価は主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は評価対象外となりますので、作品とレポートは必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は単位を与えません。					
ICT活用	適宜Google Workspace等を活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	この授業は制作活動を主とした、『問題解決学習』を含むアクティブラーニング授業を実施します。					
課題に対するフィードバック	随時授業内で行います。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	「手の表情」1/2 課題説明、下絵、描写 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
2	「手の表情」2/2 描写、完成 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
3	「モチーフを持つ手」1/3 下絵、描写 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
4	「モチーフを持つ手」2/3 描写 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
5	「モチーフを持つ手」3/3 描写、完成 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
6	「静物構成デッサン」1/7 課題解説、モチーフ組み [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
7	「静物構成デッサン」2/7 描写(場所決め、トリミング) [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
8	「静物構成デッサン」3/7 描写(下絵、トーンの構築) [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
9	「静物構成デッサン」4/7 描写(マテリアル描き分け、量感表現等) [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
10	「静物構成デッサン」5/7 描写(接地感、位置関係等) [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
11	「静物構成デッサン」6/7 描写(ディテールの描き込み1/2) [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
12	「静物構成デッサン」7/7 描写(ディテールの描き込み2/2) [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
13	「静物構成デッサン」 講評会 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
14	自画像デッサン 1/2 下絵、描写 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
15	自画像デッサン 2/2 描写、完成 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を( )の標準学修時間を目安にして確実に取り組みましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】					
受講学生へのメッセージ	向上心を持って作品を仕上げましょう。 オフィスアワーは授業後に教室で行います。					

【2S3S204】クロッキー		デザイン美術学科		2年前期		
		1単位	選択必修	演習	30時間	
教員	田中 久志					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	漫画家40年					
授業方法	演習。人物の形を素早く把握し描くことを反復し学修することにより、人物の全体の形を上手くとることができない、生き生きとした人物が描けないといった問題の解決学修を行います。グループワークなど、能動的な学び(アクティブラーニング)を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、G Suiteによる遠隔授業他、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。					
到達目標	知識・理解	人間の構造を内外から理解し、自由な発想ができる。				
	思考・判断・表現	裸婦の美しさ、魅力をどこに感じ、それを形で表現することができる。				
	技能	モデルの形状、魅力的な線を作品に表現することができる。決まった時間の中で形を瞬時に捉え、完成度の強弱を見極める力を持つことができる。				
	関心・意欲・態度	人体のさまざまな形の変化に興味を持ち、表現に繋げる事ができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	裸婦モデルによるクロッキー。短時間の中での確に人間の形体を捉える。基本内容はクロッキー基礎と同様だが、的確な描写を行いつつも、ただ正確にとらわれるのではなく、伸び伸びとしたクロッキー制作を心がける。制作時間は20分、10分、5分、2分、1分など、いろいろ設定してどんな時間でも対応出来るようにする。また裸婦だけでなく、着衣クロッキーでは学生をモデルとして行う場合もある。裸婦、着衣いずれにおいても生き生きとした、生命感あふれるクロッキーを描けることを学修目標とする。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品評価	20	20	30	-	70
	レポート	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	30	30	30	10	100
評価の特記事項	受講態度は作品・レポート等で評価します。3分の1以上の欠席は単位を与えません。					
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。					
アクティブ・ラーニングの活用	回によって、制作物について良い点、不足と感じる点等についてのグループ・ディスカッションを行い、各々の制作物や制作姿勢を見直し、その後のクロッキーに生かす。					
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の復習について、次回授業でコメントします。					
テキスト						
参考書・教材	人体デッサン、ポーズ集					

内容	
実施回	授業内容・目標
1	クロッキーについての説明と20分の裸婦クロッキー：重心、全身の流れなど、クロッキーの目的について。画面に対する人物サイズと、プロポジションについて指導。 [課題(復習)]: 画面に対するサイズについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
2	描く際のポイントについての説明と20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。クロッキーを描く際の留意点(首から肩、肩から腕、腕から腰へつながる線の出入り)について。 [課題(復習)]: 上記留意点を踏まえ、学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
3	描く際のポイントについての説明と20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。着衣モデルにおいても、身体のラインの自然な流れを意識して描くことを心掛ける。 [課題(復習)]: 身体のラインの流れについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
4	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。前回の着衣から裸婦に戻ることで、改めて体の流れを確認し、描写する。 [課題(復習)]: 身体のラインの流れについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
5	20分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。着衣モデルの重心、全身バランスを意識して描く。 [課題(復習)]: 重心、全身バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
6	20分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。重心、全身バランスを意識して描く。 [課題(復習)]: 重心、全身バランスについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
7	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題(復習)]: 描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
8	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。時間を短くした際の、描くポイントを見極める。 [課題(復習)]: 描くポイントについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
9	10分の着衣クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。着衣クロッキー。全体の形を、素早く的確に捉える。 [課題(復習)]: 素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
10	10分の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。全体の形を、素早く的確に捉える。 [課題(復習)]: 素早く、的確に捉えることについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1h~2h)
11	5分間の裸婦クロッキー：前回課題の確認と問題の解消(PBL)。生き生きとした線で描くことに留意する。 [課題(復習)]: 生き生きとした線について考察した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)
12	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、描き方の違いを体感する。 [課題(復習)]: 描き方の違いについて考察した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)
13	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの時間での、見るべきポイントを知る。 [課題(復習)]: 見るべきポイントについて再考した内容を、レポートにまとめる。(1h~2h)

内容	
実施回	授業内容・目標
14	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、2分、1分、それぞれの時間で、描き方の違いを体感する。 【課題（復習）】：描き方の違いについて学んだ内容を復習し、まとめる。（1h～2h）
15	時間を変えての裸婦クロッキー描写：15分、10分、5分、それぞれの作品を制作する。 【課題（総括）】：クロッキー作品を制作する上で、授業全体通して学んだ内容を、レポートにまとめる。（1h～2h）
時間外での学修	友達を描く、手を描く、顔を描く、花を描く、動物を描くなど、クロッキー制作のモチーフとなるものは、いたるところにあります。よく見て、よく捉えて、頭で考えて、そして一番重要である“感じて”描いてください。感じて制作した作品には、とても魅力があります。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】
受講学生へのメッセージ	クロッキーはやってみると、とても楽しいものです。短時間で作品ができることも魅力ですが、何より自由に楽しみながら集中できることが面白い。枚数を重ねるほどに上達し、良い作品が描けるようになります。 オフィスアワーはE105田中研究室で、毎週月曜日、16時30分～17時30分です。

【2S4S204】セルフプロモーション		デザイン美術学科		1～2年前期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	特になし					
実務家教員						
授業方法	演習 業界や業種、そして企業や職種等について「調査」し、必要とされる人材像を探ります。そして自己分析を通じて、セルフプロデュースを行い、自身の魅力が表現できることを目指してポートフォリオを制作します。					
到達目標	知識・理解	「情報デザインのフローとポイント」「DTPの基本(文字、写真、図)」について、基本的な知識を理解できる。				
	思考・判断・表現	コンセプトと演出方法を結び付けて、文章や写真、図版などを組み合わせて表現することができる。				
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した表現ができる。				
	関心・意欲・態度	主体性を持ち、集中して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	ポートフォリオを制作します。同時に就職を希望する業界の様子、業種の業務内容や必要なスキルなどを調べます。調べた内容から必要とされる人材像を探り、自身のアピールポイントの表現方法の考察を、文章や写真、図版などで組み合わせて行います。情報をわかりやすく、人に伝わる様式でまとめることを目指します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	ポートフォリオ	-	30	30	-	60
	調査とまとめ	20	-	10	-	30
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	30	40	10	100
評価の特記事項	評価は、主にポートフォリオと調査報告書において行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、ポートフォリオと調査報告書は、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。					
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	「調査」「討論」「問題解決学習」「制作」を通じて、コンセプトシート、ポートフォリオを作成します。					
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については、授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。					
テキスト	『ありません』					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	セルフプロモーション概論 業界・業種等調査内容を、リスト化しシートにまとめる。(1-2h) 個別対応：調査内容の確認等 [課題]：会社リストの作成。(1-2h)					
2	ポートフォリオ草案1/3 コンセプトシート 目的・方法・スケジュール 個別対応：コンセプトの確認等 [課題]：コンセプトシートの制作。(1-2h)					
3	ポートフォリオ草案2/3 コンセプトシート ジャンルの決定・ページ構成 個別対応：コンセプトの確認等 [課題]：ページ構成案の制作。(1-2h)					
4	ポートフォリオ草案3/3 コンセプトシート 作品選考・解説項目構成 個別対応：選考作品の確認等 [課題]：ページ構成案の制作。(1-2h)					
5	会社との接点を準備1/3 会社説明会について 個別対応：解説項目の確認(大項目)等 [課題]：ポートフォリオ掲載作品の制作。(1-2h)					
6	会社との接点を準備2/3 エントリーシートについて 個別対応：解説項目の確認(中項目)等 [課題]：ポートフォリオ掲載作品の制作。(1-2h)					
7	会社との接点を準備3/3 インターンについて 個別対応：解説項目の確認(中項目)等 [課題]：ポートフォリオ掲載作品の制作。(1-2h)					
8	第1版ポートフォリオ制作 レイアウト1/4 グリッドシステムの説明 個別対応：レイアウト案の確認等 [課題]：レイアウトについて学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作する。(1-2h)					
9	第1版ポートフォリオ制作 レイアウト2/4 キャプション・解説文 について 個別対応：キャプション・解説文の確認 [課題]：解説文作成のポイントについて学んだ内容を復習し、解説文の見直しをする。(1-2h)					
10	第1版ポートフォリオ制作 レイアウト3/4 Photoshop活用 写真加工 個別対応：レイアウト案の確認等 [課題]：写真加工について学んだ内容を復習し、写真加工をする。(1-2h)					
11	第1版ポートフォリオ制作 レイアウト4/4 PDFデータ提出 個別対応：ポートフォリオの課題確認等 [課題]：第2版ポートフォリオ制作考察する。(1-2h)					
12	第2版ポートフォリオ制作 レイアウト1/4 色彩設計 個別対応：デザインコンセプトの確認等 [課題]：色彩設計について学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作する。(1-2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
13	第2版ポートフォリオ制作 レイアウト2 / 4 デザイン素材作成 個別対応：色彩設計の確認等 [課題]：デザイン素材作成について学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作する。(1-2h)
14	第2版ポートフォリオ制作 レイアウト3 / 4 デザイン素材作成 個別対応：デザイン構成の確認等 [課題]：デザイン素材作成について学んだ内容を復習し、ポートフォリオの制作する。(1-2h)
15	第2版 PDF変換 印刷・ファイリングの解説 PDFデータへの変換をし、データ提出の準備をする。 [課題]：この科目で学んだ内容を復習し、コンセプトシートに反映させ、ポートフォリオはデータ変換する。(1-2h)
時間外での学修	[課題]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	ポートフォリオ制作を通じて、将来構成や実現に向けての計画の精度を上げていきましょう。 質問などあれば、研究室(D305)へどうぞ。 尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。

【2G5S205】フィギュア表現		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修						
実務家教員							
授業方法	作りたいキャラクターのテーマを決め、キャラクターのブラッシュアップ、体型が異なる2体目。生きた表情、原作そっくり。それぞれが目標とする制作や、段階に応じて、教材や資料を用いキャラクターCG制作を行います。						
到達目標	知識・理解	知識を適宜に用いることができる。					
	思考・判断・表現	生きた表情、シルエット、見映え、繊細な造形がなされている。					
	技能	Maya、ZBrush等、適宜用法を把握している。					
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	ゲーム、アニメ、ムービー、作りたい分野を選択し、CGキャラクター制作の幅を広げます。新しい知識を得ながら、キャラクター作りを進めます。就活に向けて用いる「Maya・Arnold・ZBrush・Photoshop・Marvelous Designer」等。【ゲーム・アニメCG系統、就活】						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		10	50	10	15	85
	学修意欲		-	-	-	15	15
	合計(点)	10	50	10	30	100	
評価の特記事項	学修意欲「制作過程を評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。画面共有で、制作過程のアドバイスを全員で共有。対話型AI活用。「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
アクティブ・ラーニングの活用							
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」「CG特講」) (2年生科目「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「スカルプターのための美術解剖学」株式会社ボーンデジタル発行 「スカルプターのための美術解剖学2 表情編」株式会社ボーンデジタル発行 必要な教材を授業で配付。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【第1回 CGキャラクター表現(ゲーム、アニメ、ムービー)】 ゲーム、アニメ、ムービー、キャラクター表現の違いを学修。 1.5週にかけて制作するキャラクター原作を決める。資料収集。 [課題(復習)]制作準備(2h~)						
2	【第2回 CGキャラクター表現(原作そっくりに作る)】 キャラクター造形(モデリング)の基本操作。 ・ゆっくり視点を変え、キャラクターの立体感をつかむ。 ・正面から形を整え、横から奥行を整える。 ・適切な範囲選択、わずかな手数で、形を変える。 [課題(復習)]制作準備(2h~)						
3	【第3回 アニメCGキャラクター(顔を似せる・造形工夫)】 (1)原作に似せ、見本キャラクターのサイズ合わせ。 (2)見本表面に、皮膚を貼る(Maya四角形ポリゴン描画ツール)。 (3)目鼻口の位置をずらしバランスを整え、原作に近づける。 [課題(復習)]制作準備(2h~)						
4	【第4回 アニメCGキャラクター(顔)制作】 原作に、顔の印象(正面、横)を合わせる。 [課題(復習)]制作(2h~)						
5	【第5回 アニメCGキャラクター(目)制作】 原作そっくりの目を描く(UVテクスチャ)。 他の作り方(眼球・瞳のみ)。 [課題(復習)]制作(2h~)						
6	【第6回 アニメCGキャラクター(耳)制作】 凹凸の流れ、法則を知る。 平面で、折り目を作り、立体に立ち上る例。 [課題(復習)]制作(2h~)						
7	【第7回 アニメCGキャラクター制作】 制作の途中経過、個別アドバイス。 [課題(復習)]制作(2h~)						
8	【第8回 アニメCGキャラクター(アニメ仕上げ)試作】 アニメ仕上げ(ルックデブ)の調整方法を知る。 アニメ塗り・陰影(トゥーンレンダリング)を試行。 [課題(復習)]制作(2h~)						

内容	
実施回	授業内容・目標
9	<p>【第9回 アニメCGキャラクター（アイライン・眉）制作】 見る角度を変えても、原画印象を保つモデリング。 ・皮膚にスナップ（吸着）モデリング。 ・皮膚の表面にモデリング（リトポ）。</p> <p>【第10回 アニメCGキャラクター（テーマ別実演）】 口角の丸み例、髪のリザクタ、瞳の移動（UVマップ例）、顔のラインを滑らかに（スカルプトツール使い方）。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
10	<p>【第11回 アニメCGキャラクター（髪）制作】 髪を房（束）状にする例。 髪を曲げ、髪型を作る例。 髪をつなげ、原作に寄せ作る例。</p> <p>【第12回 アニメCGキャラクター（鋭角な輪郭の作り方）】 モデルの滑らか表示の際、輪郭が丸くなるのを防ぐ方法。 二重エッジの位置と、作り方。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
11	<p>【第13回 アニメCGキャラクター（制作時間の計画）】 授業時間外の制作、アドバイス。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
12	<p>【第14回 アニメCGキャラクター（塗り準備）制作】 モデルを平面に展開し、塗る方法を学ぶ。</p> <p>【第15回 アニメCGキャラクター（振付用の関節）制作】 動かす部位（スケルトン）、範囲（スキンウエイト）の調整。 振付の道具（リグ）作り方。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
13	<p>【第16回 アニメCGキャラクター（振付用の関節）簡易型を試作】 振付の道具（リグ）簡易型で、しくみを知る。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
14	<p>【第17回 アニメCGキャラクター（振付用の関節）制作】 （通信端末による制作行程ビデオ学修）</p> <p>【第18回 アニメCGキャラクター（制作の継続・就職）】 CGキャラクター制作、各行程の制作時間目安、解説。 [課題(復習)]制作(2h~)</p>
15	<p>【第19回 アニメCGキャラクター作品提出】 第1回から、継続制作したモデリング作品の提出。 [課題(予習)]制作(2h~)</p>
時間外での学修	<p>時間外の学修（放課後制作）が、質の高いキャラクター作りにつながります。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>続きを作りたくて、夢中になると、その先に、仕事にしたい強い気持ちがあがります。 放課後も調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がっていきます。 業界が求める、スキルや制作意識は、放課後制作から養われます。 Mayaは学生無償で自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G5S206】C G背景美術		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	ゲーム、アニメ、ムービーのCG背景や小道具を作ります。ドールハウスのように、風景に木々を並べたり、花を置いたり。料理を作る。CGでイメージを形にしていきます。						
到達目標	知識・理解	背景や小道具の資料(写真、映画等)、観察眼が作品に反映されている。					
	思考・判断・表現	目を引くイメージ(見映え)表現ができる。					
	技能	CGを適宜に用いることができる。					
	関心・意欲・態度	ブラッシュアップを重ねることができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	料理のような小道具をCGで作る。3Dスキャンの木や地面を組合せ風景の制作。写真を加筆して組み合わせ、リアルなイメージで空想の世界観を表現する、フォトパッシュ試作。アニメ背景CG、ゲーム背景CG。 【ゲーム・CG系統、就活】						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		20	30	20	-	70
	学修意欲		-	-	-	30	30
	合計(点)		20	30	20	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作過程を評価」、3分の1欠席規定適用。						
ICT活用	通信端末による制作行程ビデオ学修。画面共有で、制作過程のアドバイスを全員で共有。AI活用。「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
アクティブ・ラーニングの活用							
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」「CG特講」) (2年生科目「フィギュア表現」「CGワーク」)						
参考書・教材	必要な教材を授業で配付。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【第1回 食べ物をCGで作る】 身近な料理を、CGで、そっくりにする。 「美味しそう」上手にできたとき、わかりやすく印象に残ることを実感。 「麺類・ご飯類」から、例として「オムライス」を作り、以降7回でCG工程を学ぶ。 一つの食品ができると、他の食品へ作り方が応用できる。 [課題(復習)]制作(2h~)						
2	【第2回 食べ物をCGで作る】 一粒の米、半透明感を観察し、質感の作り方を知る。 ケチャップ色味、チキンライスらしさ、米に色や凹凸を塗る。 [課題(復習)]制作(2h~)						
3	【第3回 食べ物をCGで作る】 たくさんの米を作る。一粒を、一瞬で1000粒に。 増えた米の盛り方を、自然に見えるよう整える。 美味しそうに盛るため、チキンライスの写真を見ながら作る。 [課題(復習)]制作(2h~)						
4	【第4回 食器をCGで作る】 皿とスプーンを作る。 陶器、金属、質感が一瞬でできる。 光沢の調整で、ステンレス、アルミなど、質感が変わる。 [課題(復習)]制作(2h~)						
5	【第5回 食べ物をCGで作る】 卵焼きを作り、チキンライスを包む造形。 テクスチャを作る(写真をつなぎ、色塗りに使う)。 焼き目の凹凸や、油のつや、加減で美味しそうにする。 [課題(復習)]制作(2h~)						
6	【第6回 食べ物をCGで作る】 オムライスにケチャップをかける造形。 トマトの粒状、光沢の加減を変え、ケチャップらしく作る。 [課題(復習)]制作(2h~)						
7	【第7回 食べ物をCGで作る】 食品が美味しく見える、照明を当てる。 影を照らすライトの角度、範囲、光の届く量を変える。 実際に試しながら、照明(ライティング)効果を実感する。 撮影のカメラアングル、近い遠いで遠近感の強弱、レンズ画角を学ぶ。 [課題(復習)]制作(2h~)						



内容	
実施回	授業内容・目標
8	<p>【フォトパッシュ】            写真を加筆、適宜に組み合わせ、世界観を表現する。            (制作行程の資料学修)            凹凸を加える(覆い焼き・焼き込み)影と光加筆で形を描く。            [課題(復習)]フォトパッシュ試作(2h~)</p>
9	<p>【アニメ背景CG】            「CGレイアウト」を元に「背景画」を作る事例に学ぶ。            「背景画」を元に「CGレイアウト」を作る事例に学ぶ。            【アニメCGレイアウト】            絵コンテを読み取るCGレイアウト、解説。            【色彩設計の関連制作】            料理や小物、版權物を意識したCGイラスト、解説。            背景の季節や時間に合わせキャラクター色替え、解説。            【背景遠近法の使用例】            遠近法応用例「道『カーブ・直線』道幅の遠近変化は同じ」解説。            光源位置と物位置から影の描き方、解説。            [課題(復習)]選択試作(2h~)</p>
10	<p>【第1回 ゲーム背景(3Dスキャンモデル)】            立体的な風景を演出する。            石や木、スキャンモデルを選び、自然に並べる。            [課題(復習)]ゲーム背景「演出風景に沿って岩や木、植物を置く」制作(2h~)</p>
11	<p>【第2回 ゲーム背景(現実感・テーマ・演出)】            風景のテーマを作る。            現実性を意識し、スキャンモデルを配置する。            [課題(復習)]ゲーム背景「物語を感じる演出」制作(2h~)</p>
12	<p>【第1回 制作】            テーマを選び制作。作り方の解説。            例「食べ物を作る『麵・スープ』」            [課題(復習)]制作(2h~)</p>
13	<p>【第2回 制作】            継続的に作るための、テーマごとに制作解説。            [課題(復習)]制作(2h~)</p>
14	<p>【第3回 制作】            継続的に作るための、個別の制作解説。            [課題(復習)]制作(2h~)</p>
15	<p>【第4回 制作】            継続的に作るための、個別の制作計画。            [課題(予習)]制作(2h~)</p>
時間外での学修	<p>背景のテーマごとに、制作時間を適宜増減してください。  <b>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間以上】</b></p>
受講学生へのメッセージ	<p>続きを作りたくて、夢中になると、その先に、仕事にしたい強い気持ちがかかります。            調べたり、考えたり、ブラッシュアップを重ねる中で、スキルが上がっていきます。            業界が求める、スキルや意識は、放課後制作から養われます。            Mayalは学生無償で自宅使用できます。オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。</p>

【2G5S204】ゲームUI		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修						
実務家教員	クリエイティブディレクター / 26年、デザイン講師 / 22年、アプリデザインディレクション / 11年						
授業方法	エンドユーザーを想定した制作実践。コンシューマーゲームやスマートフォンの操作性・視認性を意識し、明確な理由に基づいたデザインの実践を行います。またグループで役割を分担しFigJamを使ったタスク管理やSlackでのマイルストーン管理をしながらプロジェクトを進め実務的な制作の流れを学びます。発表をする機会を作る事で売れるための商品に携わっているという意識を持てるようにしていきます。						
到達目標	知識・理解	ユーザー環境やタッチデバイスなどの制限された範囲でのデザインであることを理解しながら制作が進められる					
	思考・判断・表現	ユーザー目線に立って操作性と視認性を意識しながらゲームを楽しんで貰えるビジュアルを追求する					
	技能	IllustratorとPhotoshopの特性を理解した上で双方を使い分けながら素材を準備し、Figma（またはAdobeXD）を用いた設計～プロトタイプ（試作品）までの工程が行える					
	関心・意欲・態度	現状に満足せず、よりレベルの表現と技術とスピードの差を埋めるために果敢に挑戦していくのがこの時期です。貪欲にデザインワークへの興味・関心を高める					
授業内容	ゲーム画面のデザイン設計を想定して不足の無い企画立案やプロジェクト管理、途中経過の目標（マイルストーン）の設定といったディレクション業務も一緒に学びます。また、グループワーク（複数人作業）の中でコミュニケーションと作業の管理能力（タスクマネジメント）も一緒に身につけていきます						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題(授業課題)		4	7	8	5	24
	課題(試験課題)		6	17	15	7	45
	発表(フレッゼンテーション)		2	8	8	3	21
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		12	32	31	25	100	
評価の特記事項	欠席と遅刻は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。						
ICT活用	Slackを使ったプロジェクトのマイルストーン管理。FigJamを使ったチーム内での進捗とガントチャートの共有。Googleドライブを使った管理データの共有。						
アクティブラーニングの活用	グループディスカッション、グループワーク、フレッゼンテーション						
課題に対するフィードバック	途中経過プレゼンに対するアドバイスと仕事の進め方の指導、最終プレゼンに対する総評						
テキスト	『なし』						
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。ファイルのダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	コンシューマーゲームとスマートフォンゲームの違い、ゲームアプリUIデザインの特徴について学習。IllustratorやPhotoshopを使い物質に似せたデザイン（スキューモーフィズムデザイン）から影や凹凸を表現するデザイン（ニューモーフィズムデザイン）、立体感や光沢感などの視覚効果を無くしたシンプルなデザイン（フラットデザイン）までの実践的な表現技法について学ぶ。 [課題(準備)]フラットデザインからスキューモーフィズムデザインまでのUIパーツ デザインスケッチ(1h)						
2	スキューモーフィズムデザイン、ニューモーフィズムデザイン、フラットデザインを想定したデザインスケッチのフィードバックを基にベクター（パス）のスキルを上げるためIllustratorを使用してUIパーツのデータ制作を行う。 [課題(準備)]UIパーツのデータ制作(1h)						
3	制作したUIパーツにフィードバックを行い、デザインを完成させる。完成させたデザインと同じ質感や表現で異なるUIパーツのデザインをスケッチからデータ制作まで行う。 [課題(準備)]UIパーツのデザインスケッチからデータ制作(1h)						
4	UIパーツのプレゼンテーション。限られた時間の中で作業工数を減らしながらも完成度の高い別のデザインをするための方法を学習する。次回の課題制作（UIレイアウト）に向けたオリエンテーションを行い制作資料の準備をする。 [課題(準備)]UIレイアウトの準備(0.5h)						
5	Figmaの基本操作、UIレイアウトからプロトタイプまでの流れを学習。実際に使用される環境をイメージしやすくするためのデザインモックアップをPhotoshopを用いて制作する。						
6	スプラッシュ画面からメインのプレイ画面までの流れをワイヤーフレームで配置し、操作する事を想定したUIプロトタイプまでの流れをグループワークで制作。 [課題(準備)]UIプロトタイプの制作(1h)						
7	制作したUIプロトタイプにフィードバックを行い、デザインを完成させる。IllustratorやPhotoshopからのアニメーションを用いてゲームらしいローディングアニメーションの学習。						
8	企業やチームで仕事する事を想定したグループワークをする上で必要な事と円滑化させるツールや手法を理解しながら必要なコミュニケーションツールやシェアツールの準備を行う。 [課題(復習)]グループワークに向けた資料準備(1h)						
9	設計（UIデザイン）、描画（グラフィック）、演出（モーションデザイン）の得意分野を判定したグループワークを行う。オリエンテーションを行った後にグループでプロジェクトのタスクマネジメントとマイルストーンの設定も加えたガントチャート（作業管理表）をディスカッションしながら決定する。 [課題(準備)]タスクマネジメント、ガントチャートの設計(0.5h)						
10	グループでUIデザインのスケッチをしながらディスカッションをする。制作したスケッチにフィードバックを行いUIデザイン、グラフィックに分かれて作業を遂行する。 [課題(準備)]UIデザインとグラフィックの制作(1h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	UIデザインが制作したワイヤーフレームにグラフィックが制作したラフスケッチを重ねプロトタイプを行う。 [課題(準備)]プロトタイプの制作(1h)
12	制作したプロトタイプにフィードバックを行いグラフィックのリッチ化を行う。 [課題(準備)]グラフィックのリッチ化(1.5h)
13	グラフィック責任者から作業を分担させUIデザイン&モーションデザイン責任者と協力した制作を行う。 [課題(準備)]グラフィックのリッチ化(1.5h)
14	UIデザインによるプロトタイプの制作、モーションデザインによるアニメーションの制作を行いながらグラフィックの作業を完成させる。 [課題(準備)]プロトタイプの制作、アニメーションの制作、グラフィックの制作(2h)
15	制作したデザインモックアップにフィードバックを行い、プレゼンテーションに向けた台本、資料の制作を行う。 [課題(準備)]プレゼンテーションの制作(2h)
時間外での学修	グループワークをする上で時間外での学修を行う時間帯が異なる事がネックになりますが、ファイルのクラウド化、共有したデータの共同編集、役割のコンバート、作業の進捗確認などを丁寧に行い、1つの大きなプロジェクトを完成させているプロの現場で行われている基本体制を授業の中で実践してもらいます。学修時間はあくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。
受講学生へのメッセージ	大きなプロジェクトの前では1人の力では太刀打ちできません。プロジェクト単位でチームが結成され、全員でコンセプト&コンテンツメイキングをした後に設計、描画、演出それぞれを担うクリエイターが責任を持って業務を全うする事が大切になります。オフィスアワーは授業のある金曜日の4限後に教室で行います。

【2G5A207】CGワーク		デザイン美術学科		2年後期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	長久保 光弘					
資格・制限等	ゲーム・CGコース選択必修					
実務家教員						
授業方法	「就職作品、希望制作、他の制作と連携など」目的により制作テーマを選び、作り方を学修します。					
到達目標	知識・理解	CGを制作に応用できる。				
	思考・判断・表現	CGを制作で展開できる。				
	技能	表現に必要なCG技法を修得することができる。				
	関心・意欲・態度	制作に関心を持ち、意欲的に調べ、作品につなげることができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアライゼーション、背景CG、制作テーマを選びCG制作します。 【ゲーム・アニメ・デザイン・CG系統、制作】					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	20	20	30	-	70
	学修意欲	-	-	-	30	30
	合計(点)	20	20	30	30	100
評価の特記事項	学修意欲「制作工程の評価」、3分の1欠席規定適用。					
ICT活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。					
アクティブ・ラーニングの活用						
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。					
テキスト	必要な教材を授業で配付。					
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html">https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html</a> 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html">https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html</a> 「Autodesk Maya トレーニングブック 第4版」株式会社ポーンデジタル出版(参考書籍)					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	「ゲームキャラクター、アニメキャラクター、バーチャルキャラクター、CG映像、CG商品ビジュアライゼーション、背景CG」制作テーマを選び、CG制作する。 作例を参考に、制作テーマと制作計画を立てる。各週に分け、作り方の解説。 [課題(復習)]制作テーマを考える。(2h)					
2	制作 学べる例「バーチャルキャラクター」 制作方法の考察(質問の傾向ごとにわけ全体解説、特徴的な場合は個別解説)以降13週。 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
3	制作 学べる例「バーチャルキャラクター配信」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
4	制作 学べる例「CGキャラクターの衣装作り」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
5	制作 学べる例「CGアニメーション」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
6	制作 学べる例「空想の風景」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
7	制作 学べる例「実物のように見えるCG」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
8	制作 制作テーマ例「キャラクターCG(ゲーム)」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
9	制作 制作テーマ例「キャラクターCG(アニメ)」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
10	制作 制作テーマ例「背景CG」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
11	制作 制作テーマ例「CG映像」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
12	制作 制作テーマ例「VR」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
13	制作 制作テーマ例「アニメ色彩・CGレイアウト」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
14	制作 制作テーマ例「商品CG(ビジュアライゼーション)」 [課題(復習)]自身が設定したテーマに沿って制作。(2h)					
15	作品を解説 [課題(準備)]自身が設定したテーマに沿って制作、解説準備(2h)					
時間外での学修	インターネットや書籍、AIを役立て、わからないことを解決できると、大きくスキルアップします。 調べ方のコツ、作り方のコツ、時間外の質問も大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】					

受講学生への メッセージ	制作テーマと、同系統のプロダクション作品を多く見て、参考にしましょう。 使用ソフトMayaは、学生無償で自宅使用もできます。 オフィスアワーは「授業後に教室、E104研究室」です。
-----------------	--

【2D5S204】Webデザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	ヤマシタ ヒトシ					
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修					
実務家教員	クリエイティブディレクター / 26年、デザイン講師 / 22年					
授業方法	Webデザインは視認性と操作性を考慮しながらサイトのレイアウトを決めるレスポンシブデザインをFigma(AdobeXD)というプロトタイプツールでレイアウトをデータ化、IllustratorやPhotoshopを使って素材制作を行います。またHTML / CSSのコーディングの基礎を学びWebデザイナーからプログラマーを担当するエンジニアに業務を引き継ぐポイントも実践学習と反復練習で学びます。					
到達目標	知識・理解	WebデザインをするにあたってDTPとは何か、違うのかを制作側の目線で学ぶ。				
	思考・判断・表現	人に伝えるためのストーリー作りを目線の動き、スクロール、ページを考慮して行う				
	技能	各ソフトの役割を理解した上で使い方を学び、DTPとは違ったデザインの流れを学ぶ				
	関心・意欲・態度	Webデザイン、コーディングの作業に対しモチベーションを落とさず意欲的に取り組める				
授業内容	IllustratorやPhotoshopに、Figma(AdobeXD)を加えWebデザインを学習。パソコンやスマホなど異なる画面サイズでも幅の調整を自動的に行いながら情報を見やすく配置しなおすレスポンシブデザインを行います。プロトタイプ(試作)の各ページをリンクさせ動作確認までする学習も行います。WebサイトはHTMLやCSSなどのプログラミングをして初めて表示出来ます。サイトの情報追加や更新作業が出来るまでのスキルをDreamweaverを使って学習します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題(授業課題)	4	7	8	5	24
	課題(試験課題)	6	17	15	7	45
	発表(フ レゼ ンテーション)	2	8	8	3	21
	受講態度	-	-	-	10	10
合計(点)	12	32	31	25	100	
評価の特記事項	欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。					
ICT活用	Slackを使ったプロジェクトのマイルストーン管理					
アクティ ブ・ラーニング の活用	グループ・ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーション					
課題に対するフィードバック	途中経過プレゼンに対するアドバイスと仕事の進め方の指導、最終プレゼンに対する総評					
テキスト	『なし』					
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。ファイルのダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	<座学>Webサイトの仕組みと制作の手段、デザインの基礎知識について学習。また求められやすいデザインについても事例をもとに紹介。 [課題(復習)]座学の復習(0.5h)					
2	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>SPサイト(スマートフォンサイト)、PCサイト(パソコンサイト)のアイデアスケッチ、Figmaのアカウント作成を行う。 [課題(準備)]アイデアスケッチ/初回チェック前まで(2h)					
3	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>アイデアスケッチにフィードバックを行いデザインイメージを決めていく。 [課題(準備)]アイデアスケッチ/ブラッシュアップ完成(1h)					
4	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>アイデアスケッチの確認後、Figmaでワイヤーフレーム(配置枠)作成までの基本操作を学習。スケッチをもとにワイヤーフレームを制作していく。					
5	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>Figmaでワイヤーフレームの細かな配置の調整を行い、リンクを設定。SPサイトのワイヤーフレーム完成を目指す。 [課題(準備)]SPサイトのワイヤーフレーム完成(1h)					
6	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>SPサイトのワイヤーフレームをベースにPCサイトのワイヤーフレームを制作。PCサイトのワイヤーフレーム完成を目指す。 [課題(準備)]PCサイトのワイヤーフレーム完成(1h)					
7	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>SPサイト、PCサイトの各イメージを制作。素材の制作からFigmaへの配置までの流れを説明。 [課題(準備)]素材の制作(2h)					
8	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>SPサイト、PCサイトの各イメージを制作。全ての素材を配置しプロトタイプ(試作デザイン)をリンク、動きなども含めて確認する [課題(準備)]プロトタイプの制作(2h)					
9	<縦長スクロールのウェブサイトデザイン>プロトタイプを使ってプレゼンテーション。/<オリジナルブランドのウェブサイトデザイン>グループ分けをしてからオリジナルブランドの企画を考える。 [課題(準備)]ブランドサイト オリジナルブランドの企画制作(0.5h)					
10	<ウェブサイトのコーディング>HTMLとCSSについて。/<オリジナルブランドのウェブサイトデザイン>オリジナルブランドの企画をチェックし、サイト設計(必要ページのリストアップ、アイデアスケッチ)を制作。 [課題(準備)]ブランドサイト オリジナルブランドの設計制作(0.5h)					
11	<ウェブサイトのコーディング>HTMLの構造とコマンドについて。 <オリジナルブランドのウェブサイトデザイン>サイト設計のチェックとブラッシュアップ。 [課題(準備)]ブランドサイト オリジナルブランドの設計完成(0.5h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
12	<ウェブサイトのコーディング>CSSの構造とコマンドについて。 / <オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン> サイト設計をもとにワイヤーフレームの制作、イメージ素材の制作。 [課題(準備)]ブランドサイト ワイヤーフレームとイメージの制作(1h)
13	<ウェブサイトのコーディング>HTMLとCSSを使ったブロック枠のコーディング。 / <オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン> サイト設計をもとにワイヤーフレームの制作、イメージ素材の制作。 [課題(準備)]ブランドサイト ワイヤーフレームとイメージの制作(1h)
14	<ウェブサイトのコーディング>HTMLとCSSを使った各パーツのコーディング。 / <オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン> プロトタイプ制作、イメージ素材の制作。 [課題(準備)]ブランドサイト プロトタイプ制作、グラフィック制作(2h)
15	<ウェブサイトのコーディング>HTMLとCSSを用いたレイアウトの復習テスト / <オリジナルブランドのウェブサイトをデザイン> プロトタイプ制作、プレゼンテーションの準備
時間外での学修	グループワークをする上で時間外での学修を行う時間帯が異なる事がネックになりますが、ファイルのクラウド化、共有したデータの共同編集、役割のコンバート、作業の進捗確認などを丁寧に行い、1つの大きなプロジェクトを完成させているプロの現場で行われている基本体制を授業の中で実践してもらいます。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】 あくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。
受講学生へのメッセージ	大きなプロジェクトの前では1人の力では太刀打ちできません。プロジェクト単位でチームが結成され、全員でコンセプト&コンテンツメイキングをした後に設計、描画、演出それぞれを担うクリエイターが責任を持って業務を全うする事が大切になります。オフィスアワーは授業のある金曜日の2限後、或いは4限後に教室で行います。

【2D5A206】つなぐデザイン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	ヤマシタ ヒトシ						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	クリエイティブディレクター / 26年、デザイン講師 / 22年						
授業方法	企業やショップのブランディングデザインからVI計画、ペーパーツールや広告物などのDTP、ホームページやアプリのWebデザインやUIデザイン、SNSを使ったコピーライティングやSNSマーケティングまで0（ゼロ）から生まれたものが1になり、10、100と変化していく事で多くのエンドユーザーへと繋げていくトータルプロモーションデザインをグループワークの中で制作していく。						
到達目標	知識・理解	レスポンスで作る必要性、クロスメディアのビジネスでの有効性を消費者側の目線も意識しながら捉えることができる。					
	思考・判断・表現	人に伝えるためのストーリー作りを目線の動き、スクロール、ページを考慮して行うことができる。					
	技能	各ソフトの役割を理解し、DTPとWebとの異なるデザインの流れに惑わされることなく制作できる。					
	関心・意欲・態度	クロスメディアの作業に対し、モチベーションを落とさず、意欲的に取り組むことができる。					
授業内容	この授業で制作するものは企業や店舗がエンドユーザーと繋がっていくまでの導線です。この導線をデザイナーが生み出していくまでの流れを実践の中で学んでいきます。行っているのは課題ではありますが、仕事という意識を持って結果を導き出せるように考えながら動いていきます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題(授業課題)		4	7	8	5	24
	課題(試験課題)		6	17	15	7	45
	発表(プレゼンテーション)		2	8	8	3	21
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		12	32	31	25	100	
評価の特記事項	欠席と遅刻は減点とする。3分の2以上の出席、授業課題・試験課題の作品提出を単位認定の最低条件とする。課題には出席時に制作するデザインへのアドバイスとしてフィードバックする日程を作っていますが逐一技術指導となるフィードバックを行います。						
ICT活用	Slackを使ったプロジェクトのマイルストーン管理、Figma Jamを使ったチーム内での進捗とガントチャートの共有、Googleドライブを使った管理データの共有。						
アクティブラーニングの活用	グループディスカッション、グループワーク、プレゼンテーション						
課題に対するフィードバック	途中経過プレゼンに対するアドバイスと仕事の進め方の指導、最終プレゼンに対する総評						
テキスト	『なし』						
参考書・教材	授業内で使用するデータファイルは適宜配布します。ファイルのダウンロードアドレスは授業内にてお知らせします。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	ブランディングデザインをするという事を学習。ロゴマークやロゴタイプを単体として制作するのではなくVI計画として共有出来るコンセプトやコーポレートカラーなどを決めていく資料作りを実践。 [課題(準備)]VI計画資料の制作(0.5h)						
2	ブランディングデザインをするという事を学習。制作したVI計画資料のフィードバックを行い、完成に向けてブラッシュアップを行っていく。 [課題(準備)]VI計画資料の制作(0.5h)						
3	ブランディングデザインをするという事を学習。プレゼンテーションのための資料制作と台本制作の手順を学習。 [課題(準備)]VI計画プレゼンテーションの制作(1.5h)						
4	ブランディングデザインをするという事を学習。プレゼンテーションを通して考えたVI計画がオーディエンスとなる他学生に伝わるかどうか、興味・関心を持ってもらえるかを考える。						
5	ブランディングから宣伝まで。オリエンテーションで「はます印刷、Web、SNSなど多様化するメディアを複数使う(クロスメディア)事での効果について学習。グループワークになるのでチームを編成し展開していくコンテンツの決定のためのプレスト(発表会議)を行う。 [課題(準備)]コンテンツの企画準備(0.5h)						
6	ブランディングから宣伝まで。プレストの内容を基に各メディアの繋がり方と役割について顧客体感を明確にしたカスタマージャーニーマップの作成、ガントチャート(進行計画表)を作成。 [課題(準備)]カスタマージャーニーマップ・ガントチャートの作成(0.5h)						
7	ブランディングから宣伝まで。カスタマージャーニーマップを確認し、ガントチャートに沿ってVI計画を全体で考え、その後各メディアのベース制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/ベース制作(0.5h)						
8	ブランディングから宣伝まで。グラフィック担当者はVI計画をヴィジュアル化させる。他のメンバーは各メディアの制作に入る。 [課題(準備)]各メディア制作/コンテンツ準備(1h)						
9	ブランディングから宣伝まで。制作している各メディアのフィードバックを行う。フィードバックをもとに調整を加えながら業務に遅れがないかのマイルストーンの確認を行う。 [課題(準備)]各メディア制作/デザインワーク(1h)						
10	ブランディングから宣伝まで。制作しているデータを開示し中間報告会を行う。 [課題(準備)]各メディア制作/ブラッシュアップ(1.5h)						
11	ブランディングから宣伝まで。メディアに加えるコンテンツ(イラスト、写真など)制作に入る。 [課題(準備)]コンテンツの制作/コンテンツ準備(1.5h)						
12	ブランディングから宣伝まで。ビジュアルやコピーライティングが定まってきたところでSNSの活用をしていくためのSNSマーケティングを学習する。 [課題(準備)]コンテンツの制作/デザインワーク(2h)						



内容	
実施回	授業内容・目標
13	ブランディングから宣伝まで。各担当で作業の進行状況を確認し必要に応じて作業を分担しながらタスクを一つずつ終えていく。 [課題(準備)]メディア全体の確認と調整(1h)
14	ブランディングから宣伝まで。印刷物やWebプロトタイプ最終確認を行い、出来上がり次第最終校正。校了したらプレゼンテーション資料の制作とSNSでの展開を活性化させる。 [課題(準備)]プレゼンテーション資料の制作/ベース制作(1.5h)
15	ブランディングから宣伝まで。各グループでプレゼンテーションを行うための準備を行う。 [課題(準備)]プレゼンテーション資料の制作/デザインワーク(1.5h)
時間外での学修	この授業課題では日頃から学生の皆さんが見ているメディアを使って活用される方法をビジネス目線でロジックを立てて実践していきます。特別な事をしてもら必要はありませんが、消費者目線を受け取る側に回る意識に変えて取り組みましょう。【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】あくまでも目安ですが、大きくオーバーする事は無いように進めていきましょう。
受講学生へのメッセージ	廃れてきたと言われているメディアが実は無意識のきっかけを作っているケースもあります。きっかけをつくるメディア、広げていくメディアなど役割が違うメディアが上手にミックス出来る事を知る事がこの授業の楽しめるところです。

【2D5S205】共創デザイン		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	日原 広一					
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修					
実務家教員	国内外電機メーカー・7年(デザイナー) / 国内総合飲料メーカー・15年(デザイナー)					
授業方法	人間中心設計(HCD)を主体としたグループによる演習科目です。共創デザイン或いはサービスデザインに関連した各課題のポイントを解説後、適宜用意したフレームワークに沿って作業をすすめます。前半部と後半部2つの課題があります。それぞれの最終実施回に履修成果を反映させたプレゼンテーションを行います。					
到達目標	知識・理解	共創デザインの開発知識を持ち、それに適した対象と用意すべき資料、及びフレームワークの扱いについて理解できる。				
	思考・判断・表現	共創デザイン或いは定性的デザイン開発をもとめている対象とすべき人々と、積極的にふれあい、課題解決に適したアイデアを発想できる。				
	技能	共創デザインを開発する上で必要な、様々なフレームワークを積極的に身に付け、課題解決に適したデザインやサービスを創作できる。				
	関心・意欲・態度	ヒトとデザインとの関係性に関心を持ち、デザインの知見によって、社会生活をより豊かにしようとする意欲と使命感を抱くことができる。				
授業内容	前半は地域企業のプロジェクトを、共創・サービスデザインのフレームワークを用いて企画提案していきます。後半はノーマライゼーション(情報保障のための支援と共創)に係わる支援サービスを、質的研究法及び文章生成AIを用いて制作します。演習の狙いは、共創・サービスデザイン(=ヒトに寄り添ったデザイン開発)を取り入れることによって、自分とは異なる他人への共感・共創の魅力を意識付けしてもらうことです。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	レポート	10	-	-	10	20
	課題提出	-	20	20	-	40
	発表(グループ発表含む)	-	-	-	20	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計(点)	10	20	20	50	100
評価の特記事項	3分2以上の出席を前提に、提出されたレポート、課題作品の内容によって評価します。未提出、もしくは白紙提出は、評価対象外となります。					
ICT活用	演習作業の多くはPC上で実施されます。					
アクティブ・ラーニングの活用	授業すべてに、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています。					
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレビューがあります。総合課題については、前半後半それぞれ最終の実施回に全員参加のプレゼンテーションを行います。					
テキスト						
参考書・教材	要購入のテキストはありません。適宜に資料を配布します。配布資料は下記書籍を出典とします。 [1] マーク・スティックドーン他(2021) サービスデザインの実践 BNN新社 [2] 松蘭美帆他(2021) はじめてのUXリサーチ。翔泳社 [3] 戈木滋子(2016) グラウンデッド・セオリー・アプローチ。有斐閣 [4] 梅本 徹也(2012) アジャイルユーザービリティ。オーム社					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認。 なぜ共創・サービスデザインなのか？：体験に立脚した実践的イノベーションである共創・サービスデザインアプローチの必要性と基本ツール及びプロセス(リサーチ、アイデア創出、プロトタイピング、テスト等)について学修します。[予習&復習] 共創・サービスデザインに関する配布資料の読み込み(1-2h)					
2	課題：「地域企業」との共創デザイン 計画の策定：地域企業によるブリーフィング。プロジェクトの目的、ターゲット、コンテキスト(施策の文脈)等の策定。リサーチ手法の選定(デスク調査、オンライン調査、インタビュー調査等)を行います。その後実際のリサーチを実施していきます。[予習&復習] 収集したデータの取りまとめ作業(1-2h)。					
3	課題：「地域企業」との共創デザイン 視覚化と分析：収集されたデータに基づいて「リサーチウォール」を作成します。その後、プロジェクトの対象となるペルソナを設定したとき台となるジャーニーマップを作製していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。					
4	課題：「地域企業」との共創デザイン アイディエーション(発想法)：「発散フェーズ」と「収束フェーズ」の2つのアプローチからアイディエーションを学修します。その後、これまでに作成したCJMの各コンタクトポイントにおける、それぞれの課題に対する解決策(施策)を展開していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。					
5	課題：「地域企業」との共創デザイン CJMのまとめ：上までに制作したCJMについて、ペルソナ、コンタクトポイント、施策等設置のための、さらなるアクティビティを追記して詳細なCJMに仕上げていきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。					
6	課題：「地域企業」との共創デザイン プロトタイピング：完成させたCJMに則って、プロトタイピング(体験の実践)を実施します。具体的には、実施の目的や対象者を選定し、それに合致した手法(モックアップ、ムードボード、レンダリング等)を策定する作業です。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。					
7	課題：「地域企業」との共創デザイン プレゼンテーション：クライアントに向けてプレゼンテーションを行います。活発な質疑を促すために競争的に実施します。[予習&復習] メンバー各自で振り返りレポートを作成する(1-2h)。					
8	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 ノーマライゼーション(情報保障のための支援と共創)について学修します。その後、関連支援施設及び支援器具等の調査計画を策定していきます。[予習&復習] 策定した調査計画に基づいたグループによるフィールド調査(2-4h)。					

内容	
実施回	授業内容・目標
9	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 前回までに策定した調査計画に沿って、地域にある支援施設をフィールドリサーチします。その後、各グループで「共創支援」に相応しいプロジェクトを企画していきます。[予習&復習] フィールド調査及びデスク調査で収集したデータの取りまとめ作業(1-2h)。
10	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 リサーチして得られたデータを整理(コーディングとカテゴライズ)していきます。その後、「共創支援サービス」に相応しいストーリーライン(施策やサービス)を、様々なフレームワーク(G T A 及び文章生成 A I 等)を用いて作成していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
11	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 上までに作成した複数個のストーリーラインの中から、「共創支援サービス」として最も効果が見込まれるものを選抜します。それに基づいて、実施するための具体的施策を策定していきます。その後、当該施策を組み入れた最終シナリオを作成します。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
12	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 プロトタイプ：上までに作成された最終シナリオに則って、モックアップ、ムードボード、スケッチ、オズの魔法使い等のプロトタイプを制作していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
13	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 引き続きプロトタイプの制作。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
14	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 引き続きプロトタイプの制作。「共創支援サービス」としての有効性を検証します。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
15	課題：ノーマライゼーションのための「共創支援サービス」 プレゼンテーション：全グループが集合し、成果についてプレゼンテーションを行います。活発な質疑を促すために競争的に実施していきます。[予習&復習] メンバー各自で振り返りレポートを作成する(1-2h)。
時間外での学修	[1] 各回に予習と復習とを課しています。 [2] 時間外においても一般教養と専門教養とを意識しつつ、デザイン全般の情報を幅広く渉猟してください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください。 [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください。疑問点については具体的に記述してください。 [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに、予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください。 【オフィスアワーは授業の前後の教室。あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【2D5A207】共創デザイン		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	日原 広一						
資格・制限等	メディアデザインコース選択必修						
実務家教員	国内外電機メーカー・7年(デザイナー) / 国内総合飲料メーカー・15年(デザイナー)						
授業方法	共創デザイン で得た知見・技術を基に、より実践的課題に取り組むグループによる演習科目です。共創デザイン にて習得したフレームワークを用いて、各グループで企画したプロジェクトについてのプロトタイプを制作します。最終実施回に履修成果を反映させたプレゼンテーションを行います。						
到達目標	知識・理解	共創デザイン及びサービスデザインの実践的開発知識を持ち、与えられた課題について、解決していく道筋を理解できる。					
	思考・判断・表現	共創デザイン或いは定性的デザイン開発をもとめている人々と積極的にふれあい、課題解決に適した実践的アイデアを発想できる。					
	技能	共創デザインを開発する上で必要な様々なフレームワークを駆使し、課題解決に適した実践的デザインやサービスを創作できる。					
	関心・意欲・態度	ヒトとデザインとの関係性に関心を持ち、実践的デザインの知見によって、社会生活をより豊かにしようとする意欲と使命感とを抱くことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	各グループで独自のリサーチを実施し、その中から課題や気づきを抽出し、その解決策を共創・サービスデザインのフレームワークを用いて実践に耐え得る企画提案をおこないます。演習の狙いは、実践的な共創・サービスデザイン(=ヒトに寄り添ったデザイン開発)を取り入れることによって、他人への共感・共創の力を身に付けてもらうことです。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	レポート		10	-	-	10	20
	課題提出		-	20	20	-	40
	発表(グループ発表含む)		-	-	-	20	20
	受講態度		-	-	-	20	20
合計(点)		10	20	20	50	100	
評価の特記事項	3分2以上の出席を前提に、提出されたレポート、課題作品の内容によって評価します。未提出、もしくは白紙提出は、評価対象外となります。						
ICT活用	演習作業の多くはPC上で実施されます。						
アクティブ・ラーニングの活用	授業すべてに、履修者の能動的な学修への参加を期待したアクティブ・ラーニングを取り入れています。						
課題に対するフィードバック	各スポット演習にレビューがあります。総合課題については、前半後半それぞれ最終の実施回に全員参加のプレゼンテーションを行います。						
テキスト							
参考書・教材	要購入のテキストはありません。適宜に資料を配布します。配布資料は下記書籍を典拠とします。 [1] マーク・スティックドーン他(2021) サービスデザインの実践 BNN新社 [2] 松蘭美帆他(2021) はじめてのUXリサーチ。翔泳社 [3] 戈木滋子(2016) グラウンデッド・セオリー・アプローチ。有斐閣 [4] 樽本 徹也(2012) アジャイルユーザービリティ。オーム社						

内容	
実施回	授業内容・目標
1	ガイダンス：授業概要説明とスケジュールの確認。共創デザイン にて得た知見・技術の整理。共創・サービスデザインの基本ツール及びプロセス(リサーチ、アイデア創出、プロトタイプング、テスト等)について復習します。[予習&復習] 共創・サービスデザインに関する配布資料の読み込み(1-2h)。
2	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル計画の策定：読書に関連したビジネスモデルの目的、サンプル(被験者)の選定、コンテキスト(施策の文脈)等の策定後、リサーチ手法の選定(デスク調査、オンライン調査、インタビュー調査等)を行います。その後リサーチを実施(データ収集)していきます。[予習&復習] 収集したデータの取りまとめ作業(1-2h)。
3	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデルより高度な視覚化と分析：収集されたデータに基づいて「リサーチウォール」を作成します。その後、サービスの対象となるペルソナを設定したたき台となるジャーニーマップを制作していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
4	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデルより高度なアイディエーション(発想法)：「発散フェーズ」と「収束フェーズ」の2つのアプローチからアイディエーションを学修します。その後、これまでに作成したCJMの各コンタクトポイントにおける、それぞれの課題に対する解決策(施策)を展開していきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
5	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデルより高度なCJM作成：上までに制作したCJMについて、ペルソナ、コンタクトポイント、施策等設置のための、さらなるアクティビティを追記して詳細なCJMに仕上げしていきます。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
6	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデル実践的プロトタイプング：完成させたCJMに則って、プロトタイプング(体験の実践)を実施します。具体的には、実施の目的や対象者を選定し、それに合致した手法(モックアップ、ムードボード、スケッチ、オズの魔法使い等)を策定する作業です。[予習&復習] 授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
7	課題：「読書」をモチーフにしたビジネスモデルプレゼンテーション：全グループ参加のプレゼンテーションを行います。活発な質疑を促すために競争的に実施します。[予習&復習] メンバー各自で振り返りレポートを作成する(1-2h)。
8	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」地域にある支援施設を訪問し、これまでに得た共創・サービスデザインの知見と技術で貢献できるプロジェクトについて議論します。その後、関連施設及び支援器具等の調査計画を策定していきます。[予習&復習] 策定した調査計画に基づいたグループによるフィールド調査 (2-4h)。

内容	
実施回	授業内容・目標
9	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」各グループの目的に関連したキーワードからテキスト情報を収集していきます（デスク＆フィールド調査）。【予習＆復習】フィールド調査及びデスク調査で収集したデータの取りまとめ作業(1-2h)。
10	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」収集されたテキストデータから得られたコードを読み込み、「共創支援サービス」に相応しいストーリーライン(施策やサービス)を、様々なフレームワーク(G T A及び文章生成 A I等)を用いて作成していきます。【予習＆復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
11	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」引き続き「共創支援サービス」に相応しい様々なストーリーラインを作成していきます。【予習＆復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
12	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」最終シナリオの作成：上までに作成した複数個のストーリーラインの中から、「共創支援サービス」として最も効果が見込まれるものを選抜します。それに基づいて、実施するための具体的施策を策定していきます。その後、当該施策を組み入れた最終シナリオを作成します。【予習＆復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
13	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」プロトタイピング：上までに作成されたシナリオに則って、合致した手法(モックアップ、ムードボード、レンダリング等)の選定後、実際にプロトタイピングを実施します。【予習＆復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
14	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」引き続きプロトタイピングを実施します。その後、「共創支援サービス」としての有効性を検証します。【予習＆復習】授業内で不足だった作業の継続(1-2h)。
15	課題：支援施設にむけての「共創支援サービス」プレゼンテーション：全グループが集合し、成果についてプレゼンテーションを行います。活発な質疑を促すために競争的に実施していきます。【予習＆復習】メンバー各自で振り返りレポートを作成する(1-2h)。
時間外での学修	[1] 各回に予習と復習とを課しています。 [2] 時間外においても一般教養と専門教養とを意識しつつ、デザイン全般の情報を幅広く渉猟してください。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】
受講学生へのメッセージ	[1] 事前に指摘されたポイントを予め調査学習(予習)してください。 [2] 調査内容は体系化し要旨を明瞭化させてください。疑問点については具体的に記述してください。 [3] 授業において学習した新規トピックについて整理するとともに、予習で提示した疑問点が解消されたのかどうかを確認してください。【オフィスアワーは授業の前後の教室。あるいは授業終了後に日原研究室(E103)で行います】

【215S204】イラストレーション		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択必修	演習	60時間	
教員	倉知 亜有					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	イラストレーター 9年					
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてキャラクターの描画表現のスキルを上げていきます。この授業は、制作を主とした「問題解決学習」を含む、アクティブラーニングを実施します。適宜Google meetを活用します。					
到達目標	知識・理解	バランスのとれた人体、色、構図について理解することができる。				
	思考・判断・表現	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、構成を考えることができる。				
	技能	バランスの良いキャラクターを描くことができる。線や塗りの描写の完成度を高めることができる。				
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。				
	備考	・ ・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	イラストの描画方法について実践的に学んでいきます。キャラクターの魅力的な描き方、動きのつけ方、色の組み合わせ、構図、ライティングについて学び修得することを目標とします。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題(授業課題)	15	15	15	15	60
	課題(試験課題)	5	5	5	5	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計(点)	20	20	20	40	100
評価の特記事項	試験課題は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。					
ICT活用	適宜Google meetを活用します。					
アクティブラーニングの活用	短時間のグループ・ディスカッション					
課題に対するフィードバック	授業時間外の課題については次回以降の授業で確認し講評します。					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	魅力的な顔を描く練習 キャクターの顔の適切なバランスを学び、練習します。 [課題(復習)]授業で学んだことを様々なプロの作品を見て復習(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
2	動きのあるキャラクターを描く。重心・構図を使ってキャラクターに動きを出す方法を学修します。 [課題(復習)]ラフスケッチをし復習。プロの作品を見て考察、模写(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
3	課題: オリジナルキャラクター作品制作(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
4	課題: オリジナルキャラクター作品制作(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
5	課題: オリジナルキャラクター作品制作(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
6	課題: オリジナルキャラクター作品制作(4)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進め細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
7	課題: オリジナルキャラクター作品制作(5)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
8	課題: オリジナルキャラクター作品制作(6)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
9	課題: 背景付きイラスト作品制作(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
10	課題: 背景付きイラスト作品制作(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
11	課題: 背景付きイラスト作品制作(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
12	課題: 背景付きイラスト作品制作(4)着色を進める。 [課題(復習)]イラスト全体に大まかに着色する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					
13	課題: 背景付きイラスト作品制作(5)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施					

内容	
実施回	授業内容・目標
14	課題：背景付きイラスト作品制作(6)着色・描写の完成度を高める。 【課題(復習)】着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
15	課題：背景付きイラスト作品制作(7)完成・提出 【課題(復習)】完成していない者は制作を進め完成させる。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
時間外での学修	覚えた知識は繰り返し絵を描いて練習しましょう。プロの作品を見て良いところをチェックし、真似てみましょう。また、自分の作品を見て弱点と強みを研究しましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】
受講学生へのメッセージ	授業外にオリジナルのキャラクターを落書きでもいいので沢山描いていきましょう。描く際には何も考えずに描くのではなく、必ず自分の中で目標を設定してみてください。沢山目標を達成しながら楽しく学んでいきましょう。オフィスアワーは授業前後に教室で30分程度です。

【215A205】イラストレーション		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	倉知 亜有						
資格・制限等	コミックイラストレーションコース選択必修						
実務家教員	イラストレーター 9年						
授業方法	演習を中心として、課題制作を通じてキャラクターの描画表現のスキルを上げていきます。この授業は、制作を主とした「問題解決学習」を含む、アクティブラーニングを実施します。						
到達目標	知識・理解	バランスのとれた人体、色、構図について理解することができる。					
	思考・判断・表現	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、構成を考えることができる。					
	技能	バランスの良いキャラクターを描くことができる。線や塗りの描写の完成度を高めることができる。					
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	課題制作を通じて実践的にイラストを描いていきます。人体のプロポーション、動きのつけ方、色の組み合わせ、構図、魅力のあるキャラクターの要素を学び修得することを目標とします。また、作品の完成度を高めるため立体感や質感の表現も深めていきます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題(授業課題)		15	15	15	15	60
	課題(試験課題)		5	5	5	5	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		20	20	20	40	100
評価の特記事項	試験課題は定期テスト期間に行います。受講態度は学修への取り組み状況から評価します。3分の1以上欠席した場合には単位を与えません。						
ICT活用	適宜Google meetを活用します。						
アクティブラーニングの活用	短時間のグループ・ディスカッション						
課題に対するフィードバック	授業時間外の課題については次回以降の授業で確認し講評します。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	服や布のしわを魅力的に描く方法を学び、練習します。 [課題(復習)]授業で学んだことを様々なプロの作品を見て復習(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
2	手や足を美しく描く時のポイント、描き込みについて練習します。 [課題(復習)]ラフスケッチをし復習。プロの作品を見て考察、模写(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
3	課題: オリジナルキャラクター作品制作(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
4	課題: オリジナルキャラクター作品制作(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
5	課題: オリジナルキャラクター作品制作(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
6	課題: オリジナルキャラクター作品制作(4)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進め細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
7	課題: オリジナルキャラクター作品制作(5)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
8	課題: オリジナルキャラクター作品制作(6)完成・提出 [課題(復習)]完成していない者は制作を進め完成させる。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
9	課題: 背景付きイラスト作品制作(1)アイデア出し・ラフ [課題(復習)]ラフを完成させ線画、塗りを進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
10	課題: 背景付きイラスト作品制作(2)線画・着色 [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
11	課題: 背景付きイラスト作品制作(3)線画・着色続き [課題(復習)]線画を完成させ着色を進める。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
12	課題: 背景付きイラスト作品制作(4)着色を進める。 [課題(復習)]イラスト全体に大まかに着色する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						
13	課題: 背景付きイラスト作品制作(5)着色・描写の完成度を高める。 [課題(復習)]着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施						



内容	
実施回	授業内容・目標
14	課題：背景付きイラスト作品制作(6)着色・描写の完成度を高める。 【課題(復習)】着色を進めさらに細かいところまで描写する。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
15	課題：背景付きイラスト作品制作(7)完成・提出 【課題(復習)】完成していない者は制作を進め完成させる。(3h) ICTを活用した双方向型授業(Google meet)の実施
時間外での学修	覚えた知識は繰り返し絵を描いて練習しましょう。プロの作品を見て良いところをチェックし、真似てみましょう。また、自分の作品を見て弱点と強みを研究しましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：45時間】
受講学生へのメッセージ	授業外にオリジナルの作品を落書きでもいいので沢山描いていきましょう。描く際には何も考えずに描くのではなく、必ず自分の中で目標を設定してることが大切です。沢山目標を達成しながら楽しく学んでいきましょう。オフィスアワーは授業前後に教室で30分程度です。

【2M5S206】マンガ・イラストレーション		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	田中 久志・伊豫 治好					
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修					
実務家教員	商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等					
授業方法	演習を中心として、マンガとイラストの描き方や考え方を学びポートフォリオに掲載する作品や外部コンテストに出展する作品制作を目標とします。授業方法はほぼ個別指導となります。					
到達目標	知識・理解	学んだ知識・フローを元に質の高いマンガ、イラスト制作ができる。				
	思考・判断・表現	描く作品のテーマを考えて構成を考える事ができる。				
	技能	頭の中でイメージしたものを作品に出力し、制作することができる。				
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。				
授業内容	マンガとイラストには描くという部分において多くの共通項があります。マンガ希望者はマンガを、イラスト希望者はイラストを、プロの仕事場で日々行われているフローを取り入れ「描く」「入力する」を繰返す実践的な授業です。個人個人の弱点を克服し作品の完成度を上げる事を目標とします。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	-	-	10	5	15
	課題進行度	-	10	-	-	10
	作品評価	15	15	20	5	55
	受講態度	-	-	-	20	20
合計(点)	15	25	30	30	100	
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。3分の1以上欠席した場合は単位を与える事はできません。					
ICT活用	必要に応じて授業時間内外で[GoogleMeet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生からの質問、提案に対して対応。					
アクティブ・ラーニングの活用	授業内で行う「ツールの使用方法」「描く事」だけに偏らず、世の中に存在する作品に目を向ける事で自身の理想とする表現を追究することを目標とします。					
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行う。					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	課題制作演習・小物 (アイデア出し・ラフ開始) 立体表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「形の立体感」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 構図の復習(2h)					
2	課題制作演習・小物 (下描き・修正) 「形の立体感」について表現出来ていない要因を調査・分析しイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 構図と見栄えの復習(2h)					
3	課題制作演習・小物 (ペン入れ・修正) 構造物の線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で立体表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)					
4	課題制作演習・小物 (彩色) 構造物の立体表現の為の色の濃淡を学ぶ事で面の差別化表現のスキルを主体的に学ぶ事ができる。 [課題(復習)] 構図と色の復習(2h)					
5	課題制作演習・小物 (彩色・修正) 彩色した際の構造物を構成する線の修正を行う事で更にレベルの高い立体表現を主体的に学ぶ事ができる。 [課題(復習)] 構図と色・立体感の復習(2h)					
6	課題制作演習・自然物 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「遠近表現」を意識し各自一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)					
7	課題制作演習・自然物 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現ができていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 構図と見栄えの復習(2h)					
8	課題制作演習・自然物 (ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「遠近表現」を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と立体感の復習(2h)					
9	課題制作演習・自然物 (彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と色の復習(2h)					
10	課題制作演習・自然物 (彩色・修正) 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高いイラスト制作のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 構図と色・立体感の復習(2h)					
11	課題制作演習・人物と背景 (アイデア出し・ラフ開始) 空間表現で必要とされる理論を活用して自由なテーマで「形の立体感」と「遠近表現」を意識し人物と背景の入った一枚絵のラフを制作する。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為のパーズ理解の復習(2h)					
12	課題制作演習・人物と背景 (下描き・修正) 空間表現においてまだ理解・表現ができていない部分の要因を各自が主体的に調査・分析する事でイラストの質をバランスよく向上させる。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為のパーズ理解(二点透視)の復習(2h)					
13	課題制作演習・人物と背景(ペン入れ・修正) 空間表現においての線の強弱を差別化する理論を学ぶ事で「違和感のない空間表現」を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為のパーズ理解(複合パーズ)の復習(2h)					
14	課題制作演習・人物と背景 (彩色) 空気遠近法を活用し色計画を立てることで人物と背景が違和感なく配置された遠近表現を組み立てるスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物と背景融合の為の総合的パーズ理解の復習(2h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	課題制作演習・人物と背景（彩色・修正） 彩色後の各構造物の位置・サイズの見直しを主体的にする事で更にレベルの高い「違和感のない人物と背景のイラスト」制作のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] ”人物と背景融合”の為の総合的パース理解と立体感の復習(2h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[GoogleMeet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させることが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事にして下さい。 オフィス・アワーは授業後伊豫研究室にて。

【2M5A207】マンガ・イラストレーション		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	田中 久志・伊豫 治好						
資格・制限等	マンガ、コミックイラストレーションコース選択必修						
実務家教員	田中：マンガ家歴42年。週刊少年ジャンプ他 伊豫：商業誌出版社マンガ連載掲載及び掲載・20年。週刊少年マガジン、マガジンスペシャル、週刊ビッグコミックスピリッツ等						
授業方法	マンガ・イラストともに演習を中心として、よりレベルの高い表現を突き詰める授業です。その為、授業はほぼ個別指導形式になります。						
到達目標	知識・理解	マンガ特有の表現による訴求力の探求。人に訴える事のできるイラスト制作の探求。					
	思考・判断・表現	作品のテーマを考えてマンガ・イラストの構成を考える事ができる。					
	技能	《観る人の視線を想定したマンガ・イラスト》を頭の中でイメージし作品に出力、制作することができる。					
	関心・意欲・態度	学修内容に興味を持ち、意欲的に取り組むことができる					
授業内容	マンガ制作については特にマンガコースの学生の集大成的作品制作の授業であり、フルデジタルでのマンガ作成希望学生にはClipStudio Paintを使用しての制作課題となります。 イラスト制作については、イラストを描く為のイロハは元より基本的理論・各自の作業フローが確立しているかを確認しより高いレベルで自らの表現を突き詰める事を目的とします。また、課題には約2~3ヶ月に一回のペースで締切を設け外部コンテスト出展の為の作品制作を行い表現の方向性が今の世の中の即したものがどうかを確認し締切の感覚を養います。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		-	-	10	5	15
	作品評価		10	20	20	-	50
	課題進行度		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	15	15
	合計(点)		20	30	30	20	100
評価の特記事項	試験は課題提出とします。受講態度は学修への取り組み状況などから評価します。3分の1以上欠席した場合は単位を与える事は出来ません。						
ICT活用	必要に応じて授業時間内外で[Googlemet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生からの質問、提案に対して対応。						
アクティブ・ラーニングの活用	「描くこと」と「観ること」のバランスをとることでスキルアップは成立します。この授業をきっかけに世界中のあらゆる作品に目を向ける習慣を身に付けます。必要に応じてプレゼンテーションを行います。						
課題に対するフィードバック	課題に対して進捗状況を見ながら各学生に個別指導を行います。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	マンガ：物語りの組み立て方とキャラクターデザインのアイディア出しと確認。 [課題(復習・予習)] 物語の立て方とキャラクターデザインを見直し、修正。(2h~5h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (アイディア出し・ラフ・下描き) 構図・カメラワークの確認 「立体感」「空間表現」「キャラクター」について今まで学んできた理論・技術を使い人物のラフを制作します。同じ人物を描くにも印象的なカメラワークを使って如何に人目を引くかを意識する事で読者視線というスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 外部コンテスト発表用イラスト作成の為の弱点把握の復習(2h)						
2	マンガ：プロットと読み手を引き込めるオープニングのイメージ出し。読み手を引き付けるために留意すべきところを、教員と話し合いポイントを理解し、問題の解決に結びつける。 [課題(復習・予習)] 話し合いを踏まえて、見せるべき項目を見直し、修正を行う。(2h~5h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (ラフ・下描き) 前回開始した課題の制作続行。イメージ表現においてまだ自分に足りないスキルを主体的に調査する事でより高いレベルでの自己評価スキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)] 人物バランスの復習(2h)						
3	マンガ：シナリオ&ネーム制作。ストーリーマン全体の青写真を完成させ、シナリオ制作を開始。 [課題(復習・予習)] 構図とキャラクター構築の見直し、修正。(2h~5h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正・ペン入れ) 前々回開始した課題の制作続行。ペン入れする事で「立体表現」として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物と小物の復習(2h)						
4	マンガ：ネーム制作。文章をネーム化するその際、シナリオに固執せず「絵としての表現」を優先するJことを学ぶ。 [課題(復習・予習)] クライマックスシーンの盛り上がりを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正) 課題の制作続行。立体表現及び人目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)] 人物と小物の融合バランスの復習(2h)						
5	マンガ：ネーム制作。決めどころの機能、ストーリーの緩急、シーンの大小や間延びしていないかなど、作品が「一つの物語」として成立しているか、また主人公を生き生きと描けているかなど確認し修正する。 [課題(復習・予習)] キャラクターの魅力的な表情を理解し学修する。見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正・彩色) 課題の制作続行。彩色する事で「立体表現」及び「空間表現」、「テクスチャ」更に入目を引く絵として自分に足りない部分を主体的に調査・修正し商業レベルの絵との違いを理解するスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)] 人物・小物の質感・立体感の復習(2h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
6	マンガ：下描き。主要キャラクターの表情を描く。表情が魅力的に描かれているかに留意し、制作を進める。 [課題(復習・予習)]キャラクターの魅力的な表情を理解し学修する。見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (修正) 「立体表現」及び「空間表現」及びキャラクターのチェック。「線」及び「塗り」の甘い所は無いかを主体的に調査・修正する事で読者目線と自己修正するというスキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]人物と背景の融合バランスの復習(2h)
7	マンガ：背景を描く。パースが正しく取れているかに留意しながら制作を進める。 [課題(復習・予習)]パースの歪みだけでなく、背景にも存在感が必要であることを理解し学修する。見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 (色味調整・修正) 前回の修正を元に「一枚絵の表現」として更に絵の精度を上げる。 [課題(復習)]人物と背景の立体感の復習(2h)
8	マンガ：人物ペン入れ。主要キャラクターを描く。キャラクターの描線の重要さを理解し、制作を進める。 [課題(復習・予習)]キャラクターの描線が生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須】 (2点3点透視・複合パース・アイデア出し・ラフ・下描き) 人物と自然な背景の入った一枚絵を制作します。一枚絵として違和感はないか、人物と背景のバランスが正しいか、カメラワークを意識する事で読者目線というスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]人物と背景融合バランスの復習(2h)
9	マンガ：人物ペン入れ。脇役を描く。脇役の存在感の重要性を理解し政策を進める。 [課題(復習・予習)]脇役の描線が生き生きと描かれているかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(修正・ペン入れ) 課題の制作続行。ペン入れする事でより自然な「立体表現」が出来ているかを主体的に調査・修正する事で商業誌レベルの空間表現スキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]彩色を見越した人物・背景バランスの復習(2h)
10	マンガ：人物ペン入れ。キャラクターの細部の描き込み。 [課題(復習・予習)]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(修正) 「立体表現」「空間表現」の基本となるアイレベル・パース理論を活用し人物と背景に違和感がないかを主体的に調査・修正する。またカメラワーク等の確認もする。 [課題(復習)]人物と背景融合バランスの復習(2h)
11	マンガ：背景ペン入れ・建物外観、内部等の描き込み。細部の描き込みが、臨場感に大きく影響することを意識して制作を進める。 [課題(復習・予習)]細部の見落としはないかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(ペン入れ・彩色) 課題の制作続行。ペン入れする事で、より自然な立体表現として自分に足りない部分を主体的に調査するスキルを身に付ける事ができる。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]彩色を見越した人物バランスの復習(2h)
12	マンガ：建物外観、内部、小物等の描画を進める。 [課題(復習・予習)]建物外観、内部、小物等の現実感が表現できているかを見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(彩色) 課題の制作続行。空気遠近法を意識して彩色する。 [課題(復習)]人物・背景の彩色の復習(2h)
13	マンガ：最終ペン入れ及び修正。効果線と描き文字による臨場感の表現に留意しながら、制作を進める。 [課題(復習・予習)]効果線と描き文字の画面に与える影響を理解し学修する。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習 【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(修正・彩色) 空間表現を意識し自然に読者の目に受け入れられる絵として成立しているかを確認する。また「線」及び「塗り」の甘い所は無いかを主体的に調査・修正する事で読者目線のスキルを身に付ける事ができる。 [課題(復習)]人物・背景の細部彩色の復習(2h)
14	マンガ：仕上げ。ベタ。ホワイト等修正。 [課題(復習・予習)]修正がきちんとできているか細部まで見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成演習【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(彩色・修正) 彩色をする事によりキャラクター及び背景の「線」「位置」の崩れたバランスを整える。必要に応じて[Google Workspace]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる [課題(復習)]人物と背景の細部彩色の復習(2h)
15	マンガ：スクリーントーン配置。作品の完成。 [課題(復習・予習)]すべての工程が愁傷しているか、細部まで見直し、修正を行う。(3h~6h) イラストレーション：外部コンテスト発表用イラスト作成【背景必須(2点3点透視・複合パース)】(調整) 最後により高いレベルの「一枚絵の表現」を制作する為、各パーツ・全体の色味調整をする。 [課題(復習)]立体感を与える線と彩色の復習(2h)
時間外での学修	授業で学んだ理論・フローを各自フィードバックし表現出来る様にしておく。[Google meet]等のリモートワークで画面共有を使用し学生対応に応じる【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	時間内に完成させることが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事にして下さい。 オフィス・アワー 田中：火曜日、木曜日 16:30~ E102田中研究室 伊豫：授業後伊豫研究室

【2D5S210】動画基礎		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	黒田 皇					
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CG、メディアデザインコース選択必修					
実務家教員						
授業方法	創作動画、モーショングラフィックス、実写映像などの既存の映像表現の構造と効果を調査し、実際にショート動画を作成します。 この授業は、制作活動を主とした、『問題解決学習』（ビジョン立案、現状認識、問題点抽出、要因分析、対策立案）を含む、アクティブラーニング授業を実施します。					
到達目標	知識・理解	「映像表現」の基礎を調査活動から知る。				
	思考・判断・表現	目的に適した動画表現が提案できる。				
	技能	2DCGソフトと映像編集ソフトによって、動画表現の基本操作ができる。				
	関心・意欲・態度	常に、探求心を持って、集中して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ ・ は、D P ・ 到達指標との結びつきの強さを示します。				
授業内容	この授業ではビデオコンテ制作を通じて、動画演出の基礎を学び、制作上のポイントについて学修します。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	作品	-	30	50	-	80
	レポート	10	-	-	-	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	10	30	50	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。					
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	制作活動を主とした、『問題解決学習』を含む、アクティブラーニング授業を実施します。					
課題に対するフィードバック	授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。					
テキスト	『ありません。』					
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	概論 コンセプト立案1/2 課題決定 コンセプトワーク 目的を決めテーマを選定する。調査、試作を始める [課題]：学んだ内容を復習しまとめる。[宿題]：調査結果をレポートにまとめる。(2h)					
2	コンセプト立案2/2 試作作品の計画立案 [課題]：学んだ内容をまとめる。[宿題]：試作品製作(2h)					
3	絵コンテ作画(字コンテ、映像コンテ可) キービジュアル(キャラクター・ロゴ)等の設計1/3 同時に、モーショングラフィックスの試し(試作、モーショングラフィックス各種設定)、映像鑑賞 [課題]：試作品製作 [宿題]：絵コンテ作画及び映像鑑賞(2h)					
4	絵コンテ作画2/3 絵コンテを作画 全体像構成 [課題]：学んだ内容をまとめる。[宿題]：色設計を意識し、映像作品を観る。(2h)					
5	絵コンテ作画3/3(字コンテ、映像コンテ可) 絵コンテを作画 完成 [課題]：学んだ内容をまとめる。[宿題]：トラディションを意識し、映像作品を観る。(2h)					
6	スケジュール作成 動画素材を作る。1/5 原画・動画、イラスト、図形、テキスト、撮影などの素材準備 [課題]：選択したテーマごとに、必要な素材を作成する。(2-3h) [宿題]：予備動作を意識し、映像作品を観る。(2h)					
7	動画制作演習 素材を作る。2/5 原画・動画、イラスト、図形、テキスト、撮影などの素材準備 (コンセプトとの照らし合わせ) [課題]：選択したテーマごとに、必要な素材を作成する。 [宿題]：リアクションを意識し、映像作品を観る。(2h)					
8	動画制作演習 素材を作る。3/5 原画・動画、イラスト、図形、テキスト、撮影などの素材準備 (統一感の確認) [課題]：選択したテーマごとに、必要な素材を作成する。 [宿題]：緊張と緩和を意識し、映像作品を観る。(2h)					
9	動画制作演習 素材を作る。4/5 原画・動画、イラスト、図形、テキスト、撮影などの素材準備 (素材ごとの役割の確認1) [課題]：選択したテーマごとに、必要な素材を作成する。 [宿題]：カットつなぎを意識し、映像作品を観る。(2h)					
10	動画制作演習 素材を作る。5/5 原画・動画、イラスト、図形、テキスト、撮影などの素材準備 (素材ごとの役割の確認2) [課題]：選択したテーマごとに、必要な素材を作成する。 [宿題]：構図を意識し、映像作品を観る。(2h)					
11	動画制作演習 コンポジット・編集 1/5 映像の全体像を確認し、必要であれば素材作成をする。 [課題]：絵コンテに基づいて、コンポジット、編集を進める。(2-3h)					
12	動画制作演習 コンポジット・編集 2/5 映像の全体像を確認し、必要であれば素材作成をする。 [課題]：絵コンテに基づいて、コンポジット、編集を進める。(2-3h)					

内容	
実施回	授業内容・目標
13	動画制作演習 コンボジット・編集 3/5 プレゼンテーション準備。背景・コンセプト等 1/3 導入・展開や起承転結・序破急など、ねらいに合わせた構成をする。 [課題]：絵コンテに基づいて、コンボジット、編集を進める。(2-3h)
14	動画制作演習 コンボジット・編集 4/5 プレゼンテーション準備。背景と目的等 2/3 ねらいに合わせた世界観でタイムベースデザインをする。 [課題]：絵コンテに基づいて、コンボジット、編集を進める。(2-3h)
15	動画制作演習 コンボジット・編集 5/5 プレゼンテーション準備。結果考察と今後について等 3/3 ねらいに合わせた世界観でタイムベースデザインをする。 [課題]：絵コンテに基づいて、コンボジット、編集を進める。(2-3h)
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 <b>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】</b>
受講学生へのメッセージ	質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日(16:20~17:30)です。

【2D5A211】創作動画		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択必修	演習	60時間		
教員	黒田 皇						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	演習 プロジェクトワークの基本について動画制作を通じて習得する。グループで創出したあるべき姿を実現するために「調査」「制作」「討論」を経て、条件ある中で課題解決するために、問題解決学修を行う。						
到達目標	知識・理解	「絵コンテの描き方」「編集の基本演出」「グループワーク」について、基本的な知識を理解できる。					
	思考・判断・表現	コンセプトと演出方法を結び付けてグループで共有し、有益な提案をすることができる。					
	技能	コンセプトと表現を結び付けて、演出の工夫を施した映像表現ができる。					
	関心・意欲・態度	関心・意欲・態度 主体性を持ち、集中して取り組むことができる。					
	備考	・ ・ ・ は、D P ・到達指標との結びつきの強さを示します。					
授業内容	映像制作を体験します。物語の構成、絵コンテの描き方、編集、グループによるプロジェクトワークについて学びます。創作する楽しさを味わいながら、自分たちの求める映像表現を模索してください。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		-	20	10	-	30
	コンセプトワーク		-	20	-	-	20
	プロジェクトワーク		20	10	10	-	40
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	50	20	10	100	
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
I C T活用	適宜、GoogleWorkspaceを活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	グループワーク「調査」「制作」「討論」を経て、問題解決学修を行う。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については、授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	概要説明 動きの基礎知識 PhotoShopアニメーション制作工程 コンセプトワーク 演習：ストーリー構成 [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容を復習し、コンセプトシートを作成する(1~3h)						
2	動きの基礎知識 プロジェクトワーク 工程管理・役割分担・スケジュール:作品決定 演習：ストーリーの決定 [課題(復習)]プロジェクトワークについて学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
3	グループワーク：仕様、データ管理、フローの確認後、テスト制作 演習：絵コンテの描き方 絵コンテ作画1/3 [課題(復習)]学んだ内容の復習(1~5h)						
4	グループワーク：ショートアニメーション試作 演習：絵コンテ2/3 [課題(復習)]コンセプト立案・シナリオ制作について学んだ内容の復習と調査(1~5h)						
5	グループワーク：ショートアニメーション試作 演習：絵コンテ完成3/3・各種デザイン(キャラクターなど) [課題(復習)]学んだ内容の復習と絵コンテ制作(1~5h)						
6	ショートアニメーション制作 スケジュール作成・レイアウトの作画後の工程と役割の見直し・色彩設計 [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
7	ショートアニメーション制作 動画素材作成 演習：原画・動画・背景・撮影素材・試作 [課題(復習)]学んだ内容の復習と資料収集(1~5h)						
8	ショートアニメーション制作 演習：原画の作画・背景の作画・動画素材作成 [課題(復習)]原画の作画について学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)						
9	ショートアニメーション制作 演習：動画素材作成・音楽、効果音の選出 [課題(復習)]表示タイミングについて学んだ内容の復習と原画制作(1~5h)						
10	ショートアニメーション制作 演習：動画の作画・背景の作画・音楽、効果音の選出・動画素材作成 [課題(復習)]動画の作画について学んだ内容の復習と動画の制作(1~5h)						
11	ショートアニメーション制作 演習：背景画の作画・仮編集 [課題(復習)]背景画の作画について学んだ内容の復習と背景画の制作(1~5h)						
12	ショートアニメーション制作 演習：彩色・背景の作画・仮編集 [課題(復習)]彩色について学んだ内容の復習と彩色(1~3h)						
13	ショートアニメーション制作 演習：編集・修正 [課題(復習)]編集について学んだ内容の復習と編集作業(1~3h)						
14	ショートアニメーション制作 演習：編集・修正・音楽、効果音の設定・プレゼンテーション準備 [課題(復習)]音楽、効果音について学んだ内容の復習と音楽、効果音の設定(1~3h)						
15	ショートアニメーション制作 演習：作品の完成 提出・プレゼンテーション準備 [課題(復習)]アニメーション制作について学んだ内容をレポートにまとめ、発表の準備をする(1~5h)						
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】						



受講学生への  
メッセージ

質問などがあれば、研究室（D305）へどうぞ。尚、オフィスアワーは木曜日（16:20～17:30）です。

【2S1S201】 絵画		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	稲垣 考二					
資格・制限等	コミックイラストレーション、ゲーム・CGコース選択必修					
実務家教員	稲垣 画家：47年					
授業方法	演習 美術館での美術鑑賞（教材視聴）、タブロー制作（油彩もしくはアクリル画）					
到達目標	知識・理解	絵画空間としての構図・形・色彩・画肌を理解できる。また、画材の使い方を 知る。				
	思考・判断・表現	形・色彩を画面構成し、絵画空間としての調和と魅力が出せるように工夫する 。				
	技能	絵画空間としての調和と魅力が出せるよう画材の特性を活かし表現できる。				
	関心・意欲・態度	制作時は常に探究心を持って集中して取り組むことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	絵画作品の制作をするには画材の特徴や絵画の要素である形と色について充分に理解することが大切です。作品鑑賞を通じて、形と色彩と画肌をどう表現すれば絵画空間として魅力のある作品となるのか制作を通して学びます。					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・ 表現	技能	関心・意欲・ 態度	合計(点)
	評価方法					
	作品	10	10	50	-	70
	レポート	10	10	-	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	20	50	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は評価対象外となりますので、作品とレポートは必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は単位を与えません。					
ICT活用	適宜Google Workspace等を活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	制作					
課題に対するフィードバック	随時授業内で行います。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	オリエンテーション 画材・鑑賞・絵を描く姿勢・作品を描くこと・作品を発表することについて学ぶ。 [課題(復習)]：学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
2	静物画習作 (マチエール研究) 画面構成・モチーフの持つ形・明度・陰影の観察をして制作する。 [課題(復習)]：マチエールについて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
3	作品鑑賞 (愛知県美術館) 美術館に行き、美術作品の多様性に触れ、鑑賞時に味わう感覚やインスピレーションと向き合う。 [課題(復習)]：作品鑑賞にて学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)					
4	タブロー制作1/12 アイデア画草案1/3 テーマ検証 [課題(復習)]：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、アイデア画を展開する。(1-3h)					
5	タブロー制作2/12 アイデア画草案2/3 構成の検証 [課題(復習)]：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、構成を検証する。(1-3h)					
6	タブロー制作3/12 アイデア画草案3/3 色彩計画の検証 [課題(復習)]：アイデア画草案で指導を受けたことについて再考し、色彩計画をする。(1-3h)					
7	タブロー制作4/12 下地塗り [課題(復習)]：学んだ内容を復習する。(1-3h)					
8	タブロー制作5/12 下地塗り [課題(復習)]：下地塗りを完成する。(1-3h)					
9	タブロー制作6/12 下絵1/1 構図確認 [課題(復習)]：構図について指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)					
10	タブロー制作7/12 ベース塗り1/2 空間的なベースづくり [課題(復習)]：空間的なベースづくり指導を受けたことについて再考し、下絵の構図を検証する。(1-3h)					
11	タブロー制作8/12 ベース塗り2/2 マチエールのためのベースづくり&色相・彩度・メイドに配慮したベースづくり [課題(復習)]：ベースづくり指導を受けたことについて再考し、ベース塗りを検証する。(1-3h)					
12	タブロー制作9/12 細部の描写1/3 [課題(復習)]：タブロー制作 細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)					
13	タブロー制作10/12 細部の描写2/3 [課題(復習)]：タブロー制作 全体感が喪失しないように細部の描写をし画面を引き締める。(1-3h)					
14	タブロー制作11/12 細部の描写3/3 [課題(復習)]：タブロー制作 全体と部分の調和を図りながら、細部の描写を進める。(1-3h)					
15	タブロー制作12/12 仕上げ [課題(復習)]：タブロー制作 作品を完成させる。(1-3h)					
時間外での学修	[課題(復習)]として示した内容を、( )の標準学修時間を目処にして、確実に取り組みましょう。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】					

受講学生への  
メッセージ

向上心を持って作品を仕上げましょう。  
オフィスアワーは授業後に教室で行います。

【2S1A203】創作美術		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	福岡 絵美						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	画家 10年						
授業方法	演習 身近なものや紙や粘土など様々な素材と向き合い、手や体を動かして身体感覚を大切に作品制作をします。多くの発見から生まれる豊かなアイデア発動を目指します。						
到達目標	知識・理解	作品の創作によって精神の充実体験を追求する意義を理解できる。					
	思考・判断・表現	形・色彩を構築し、造形作品としての調和と魅力が出せるように工夫する。					
	技能	造形作品としての調和と魅力が出せるよう素材の特性を活かし表現できる。					
	関心・意欲・態度	制作時は常に探究心を持って集中して取り組むことができる。					
備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。						
授業内容	造形作品の制作するには素材の特徴や造形表現の要素である形と色について理解することが大切です。形と色彩とマテリアルをどう工夫すれば造形表現として魅力の有る作品となるのか制作を通して学びます。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		-	-	60	-	60
	レポート		10	20	-	-	30
	受講態度		-	-	-	10	10
	合計(点)		10	20	60	10	100
評価の特記事項	評価は、主に作品とレポートにおいて行います。未提出課題は、評価対象外となりますので、作品とレポートは、必ず提出してください。3分の1以上欠席した学生は、単位を与えません。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspaceを、活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	「調査」「制作」を通じて、立体作品の表現活動をします。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題については、授業で紹介しコメントします。フィードバックとして、個別対応や課題、レポートにコメントを返します。						
テキスト	『ありません。』						
参考書・教材	必要な資料は、授業で配付します。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	オリエンテーション・立体模写 野菜を作る。(素材特性を制作を通じて学ぶ) [課題(復習)]: 学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)						
2	石粉粘土を使って、「ファミリー」をテーマに立体造形を制作する。1/3 コンセプトワーク: 統一と変化 [課題(復習)]: コンセプト立案内容をコンセプトシートにまとめる。(1-3h)						
3	石粉粘土を使って、「ファミリー」をテーマに立体造形を制作する。2/3 制作: 三面図を意識し、多くの視点による見どころを探る。 [課題(復習)]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
4	石粉粘土を使って、「ファミリー」をテーマに立体造形を完成する。3/3 制作: カラー設計に基づき、質感表現を意識し、彩色を行う。 [課題(復習)]: 作品にふさわしい場で写真を撮る。学んだ内容を、レポートにまとめる。(1-3h)						
5	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を制作する。1/4 コンセプトワーク: 場の環境を考える。適応の在り方を構想する。 [課題(復習)]: コンセプト立案内容をコンセプトシートにまとめる。(1-3h)						
6	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を制作する。2/4 制作: 立体構成物であることを意識した、美しい空間の在り方を探る。 [課題(復習)]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
7	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を制作する。3/4 制作: デテール表現において、形による質感表現を探る。 [課題(復習)]: 石粉粘土体験について学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(1-3h)						
8	石粉粘土を使って、「空想生物」をテーマに立体造形を完成する。4/4 制作: カラー設計に基づき、マチエールを意識し、彩色を行う。 [課題(復習)]: 作品にふさわしい場で写真を撮る。学んだ内容を、レポートにまとめる。(1-3h)						
9	自由課題 立体構成作品のコンセプトワークと試作。 1/7 コンセプトワークにより、何をやるかを定める。新素材で試作をする。 [課題]: 試作を通じて学んだこと課題となったことなどを、レポートにまとめる。(1-3h)						
10	自由課題 立体構成作品の試作。 2/7 新素材で試作をした結果から学んだことをまとめ、コンセプトを直す。 [課題]: 試作を通じて学んだこと課題となったことなどを、レポートにまとめる。(1-3h)						
11	自由課題 制作 3/7 制作: 全体像と部分表現の視点を常に持ち、制作を進める。土台、骨組みを作る。 [課題]: スケジュール管理をしながら、必要なものを準備しておく。(1-3h)						
12	自由課題 制作 4/7 制作: ベースとなる造形を形成し、見どころを意識して工程を組み、制作をする。 [課題]: 進めることのできることは、できるだけ進めて制作する。(1-3h)						
13	自由課題 制作 5/7 制作: 表現上の各素材の効果を確認しながら、ディテールの作り込みに入る。 [課題]: 色を塗る場所は完成し、来週には乾いた状態とする。(1-3h)						
14	自由課題 制作 6/7 制作: カラー設計に基づき、パルルを意識し、彩色を行う。 [課題]: スケジュール管理をしながら、必要なものを準備しておく。(1-3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
15	自由課題 制作 仕上げ 7/7 調和を意識し、丁寧に仕上げる。 【課題】：作品を完成させる。(1-3h)
時間外での学修	【課題(復習)】として示した内容を、( )の標準学修時間をめどにして、確実に取り組みましょう。 質問などがあれば、研究室(D305)へどうぞ。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：30時間】
受講学生へのメッセージ	一緒に楽しく作品制作しましょう。 オフィスアワーは毎回授業前後に教室で実施します。

【2S1A204】絵本		デザイン美術学科		2年後期			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	金田 典子						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	絵本制作を主課題とします。一枚のイラストレーションとしての完成度ではなく、画面構成・ストーリー展開・イラストの雰囲気や表現方法を大切に、作品に適した表現方法、画材等を研究しながら、個々の個性を生かした世界で一冊のオリジナル絵本を作成します。						
到達目標	知識・理解	知識・理解 絵本の果たす役割を学び、様々な絵本を分析しながら情報収集をして、絵本に適した文章と表現方法が理解出来る。					
	思考・判断・表現	年齢に沿った絵本のためのイラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材、技法を選び、自己の感性を磨きながら独創的な表現が出来る。効果的な読み聞かせのプレゼンテーションが出来る。					
	技能	それぞれの年齢に合わせた絵本の表現方法を分析しながら、自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な技術を習得し、独創的な表現を用いて作品が制作出来る。					
	関心・意欲・態度	子供にとっての絵本が果たす役割に関心を持ち、積極的に様々な絵本の構成、表現方法を学び、より良い作品にする為に努力しながら集中して制作に取り組むことが出来る。					
授業内容	演習形式。制作中は個別指導を主として行います。それぞれのコンセプトに基づいて様々な絵本を分析しながら情報収集をし、物語の表現方法やオリジナリティを追求してゆきます。鑑賞・講評会では作者が絵本のプレゼンテーションを行い、絵本について分析しレポートを作成します。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品評価		10	20	30	-	60
	制作姿勢		-	-	-	10	10
	受講態度		-	-	-	10	10
	発表・レポート		10	10	-	-	20
合計(点)		20	30	30	20	100	
評価の特記事項	3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。						
I C T 活用	適宜、GSuite等を活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	ゲーム絵本として8～10ページの小学校低学年程度で理解出来る「SDGsミニ絵本」を作成するにあたり、テーマとして選んだ問題意識を考え、どのような表現方法が適切かを話し合う。様々な学習絵本を参考にし、絵本として取り上げたい「持続可能な開発目標」を選び、その問題意識について討論する。オリジナル絵本を作成する為にそれぞれが表現したい世界観にポイントを絞り絵コンテを描いてプレゼンテーションを行なう。どのようにすれば絵本として魅力的に表現できるかを意見交換を行い制作する。						
課題に対するフィードバック	ストーリー展開、キャラクター設定、絵コンテの各課題提出時に講評会を行ない、それぞれの作品についてより良くする為のブラッシュアップポイントを具体的に提示しコメントを付けて返却します。フィードバックとして絵本分析レポートにコメントを返します。						
テキスト							
参考書・教材	必要に応じて授業時にプリントを配布します						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	授業内容・目標:「絵本」について 作り方 (1)市販の絵本の表現方法・製本方法を学ぶ。同じストーリーにそれぞれが作画し、彩色する。同一のストーリーにそれぞれが違ったアイデアを出し合い、独自の表現方法を工夫する。絵コンテ制作。 [課題(復習)]図書館等を利用し様々な絵本を読む。好きな絵本を選び分析する(2～3h)						
2	授業内容・目標:「絵本の作画、ストーリー展開について」 (1)で制作した絵コンテをもとに作画制作。絵コンテを元に作画。着色をしてゆく。 次週から作成する課題テーマの決定。「SDGsミニ絵本」の目的、表現方法を工夫する。 絵本として取り上げたい問題、子供の為の学習絵本の役割等を学ぶ。 [課題(復習)]市販の絵本の表現方法を分析し、子供の為の学習絵本についてリサーチする(2～3h)						
3	授業内容・目標:ミニ絵本(1) 8-10ページの小学校低学年程度で理解出来る「SDGsミニ絵本」を2週で作成する。 絵本として取り上げたい「持続可能な開発目標」を選び、その問題意識について討論する。 「SDGsミニ絵本」を作成する為にそれぞれの課題テーマに沿って内容を理解し、問題意識にポイントを絞り絵コンテを描く。どのようにすれば分かりやすく表現できるかを討論し、学習絵本を作成する。 [課題(復習)]図書館を利用し、絵本の様々な表現方法を学ぶ(3～4h)						
4	授業内容・目標:ミニ絵本(2) 作画制作続き、製本作業。 「SDGsミニ絵本」のテーマに沿って独自の表現方法を工夫する。ミニ絵本の完成。絵本を回覧しながら読書会をする。自分以外の表現方法を学び、分かりやすさ、目的に沿っているのか等を分析して意見を話し合いレポートを作成する。 [課題(復習)]様々な学習絵本を調べ、絵本が子供に果たす役割について学ぶ(3～4h)						
5	授業内容・目標:「絵本」について 作り方 様々な絵本を見ながら表現方法、対象年齢、文章、画材、技法について分析し、レポートを作成します。 市販の絵本を元に、製本について学ぶ。 [課題(復習)]市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチを元に、必要とされている絵本の傾向を分析する(2～3h)						
6	授業内容・目標:オリジナル絵本(1) グループに分かれ市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチを発表し、どのような絵本が読まれているかを考える。調査を元にオリジナルストーリーを制作するためのコンセプト、アイデアを発表する。 [課題(復習)]学んだ内容の復習と制作。イメージスケッチをする(2～3h)						
7	授業内容・目標:オリジナル絵本(2) サムネイル、アイデア出し、イメージスケッチ。絵本の果たす役割を学び、様々な絵本を分析しながら情報収集をして、自分の制作する絵本に適した文章と表現方法をまとめる。 [課題(復習)]学んだ内容の復習と制作。イメージスケッチを完成する(2～3h)						

内容	
実施回	授業内容・目標
8	授業内容・目標:オリジナル絵本(3) それぞれの字齢に合わせた絵本の表現方法を工夫しながら、(2)で制作したイメージスケッチのチェックが通った人から、イメージスケッチをもとに絵コンテ制作。 [課題(復習)]絵コンテを完成する。作りたい絵本に合わせて画材や紙質を調査する(2~3h)
9	授業内容・目標:オリジナル絵本(4) 絵コンテを平面に並べ、読み手の事を考えながらそれぞれが意見を出し合い、全体の流れをチェックする。絵コンテのチェックが通った人から絵コンテをもとに本制作の下描き。 [課題(復習)]自分の絵本に必要なアイデア、画材、紙質、色彩表現等の情報収集をする(3~4h)
10	授業内容・目標:オリジナル絵本(5) 作りたい絵本に合わせて画材や紙を選び、本描きのための下描きを完成する。自分のコンセプトに沿った作品にする為の適切な画材、技術を考え、独創的な表現を工夫する。 [課題(復習)]下描きの完成。様々な色彩表現等の情報収集をする(2~3h)
11	授業内容・目標:授業内容・目標:オリジナル絵本(6) (5)の下描きで絵本全体のバランスをチェックする。イラストレーション表現と物語の構成を工夫し、自分の作品に適切な画材を選び、技法を習得する。 [課題(復習)]多くの絵本を読み、自己の感性を磨きながら様々な表現方法を調べる(2~3h)
12	授業内容・目標:オリジナル絵本(7) 修正の終わった下描きをもとに着彩制作に入る。絵本のコンセプトに沿った表現方法を分析しながら、自分の絵本に適した色彩表現を工夫する。 [課題(復習)]着彩を進める(3~4h)
13	授業内容・目標:オリジナル絵本(8) 着彩。独創的な表現にする為の技法を習得し、工夫しながら着彩を完成させる。 [課題(復習)]着彩の仕上げ。より良い作品にする為に着彩のブラッシュアップをする(3~4h)
14	授業内容・目標:オリジナル絵本(9) 文字の読みやすさや絵とのバランスを確認していく。グループ別に作品を平面に並べ、全体の色彩や文字のバランスをチェックし、問題点等の意見を出し合う。 [課題(復習)]講評し合った内容を元に最終の修正を行い完成させる(3~5h)
15	授業内容・目標:オリジナル絵本(10) 鑑賞・講評会。製本作業を終えた完成絵本を作者が読み聞かせのプレゼンテーションを行い、全員の絵本を鑑賞し合う。お互いに感想を話し合い、ストーリー構成、表現方法、色彩等、それぞれの絵本についての分析レポートを作成する。展覧会を想定し展示に向けて絵本の世界観を平面に並べて表現する。 [課題(復習)]授業で学んだ全体の内容に付いて振り返り、作品の自己評価を行う(3~5h)
時間外での学修	[課題(復習)]は授業の到達目標を達成するために必要となる内容ですので、授業内で出来ない場合は課外での制作も必要です。作り手側として多くの絵本を手に取り、市販の絵本のランキング、販売傾向、展示方法等のマーケットリサーチをしながら分析し、どのような絵本が求められているのかを考えましょう。また、実習として校外の施設等に出向き、地域の子供たちに向けて自作の絵本を読み聞かせをします。絵本が子供に与える影響などを考え、絵本を見た子供たちの反応を体感します。絵本の特性を利用し地域交流、読み聞かせボランティアに参加しましょう。【授業外での望ましい総学修時間：35~52時間】
受講学生へのメッセージ	普段の生活の中でも常に五感を研ぎすまし、様々な物事に関心を持ってください。新旧問わず素敵な絵本、面白い絵本を手に取り、キャラクター設定、ストーリー展開、色彩、表現方法等を作り手側として分析してみましょう。自己の感性を磨きながら独創的な表現、あなたの世界観を生かしたオリジナル絵本を作りましょう。 オフィスアワーは授業後に教室で行います。

【2S6A203】C G特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	キャラクターCGの制作工程ごとにアドバイス。 履修期間の中で、放課後、合計90時間以上の制作を行います。 ゲーム・アニメCG業界を目指します。						
到達目標	知識・理解	CGキャラクターの、立体、動かせる、特徴をふまえた制作ができる。					
	思考・判断・表現	目標のCGキャラクターを制作できる。					
	技能	筋肉に沿った形の流れ(トポロジー)を考え作ることができる。 色質感、振付、照明演出ができる。					
	関心・意欲・態度	意欲的にブラッシュアップできる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	ゲーム、アニメ業界への就職活動「CG作品提出」に向けた制作。 【ゲーム・アニメCG系統、就活】						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		5	60	5	15	85
	制作日誌		-	-	-	15	15
	合計(点)		5	60	5	30	100
評価の特記事項	2年間で15回分(60時間・復習30時間)の制作計画を立てる。制作日誌・作品提出。						
ICT活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
アクティブ・ラーニングの活用	制作段階ごとに共有、解決方法を、更に制作に反映。 くりかえし高品質をめざし、そのペース配分を自ら行う。						
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」) (2年生科目「フィギュア表現」「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html">https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html</a> 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html">https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html</a> 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【ゲーム・アニメのCGキャラクター全身を作る(計画立て)】 原作・オリジナル(リアル) [課題]CG制作(6h~)						
2	【キャラクターデザイン画】 制作「キャラクター正面、側面、他の視点の図を参照」 [課題]CG制作(テキストpp.476-482参考)(6h~)						
3	【キャラクター全身プロポジション】 制作「様々な角度から、形と線を整える」 [課題]CG制作(テキストpp.483-487参考)(6h~)						
4	【手】 制作「指の曲げ、面の折れ曲げ」 [課題]CG制作(テキストpp.488-491参考)(6h~)						
5	【顔・全身シルエット】 制作「様々な角度から、形と線を整える」 [課題]CG制作(テキストpp.492-496参考)(6h~)						
6	【造形の修正】 塗り準備(UVマッピング)を行い、造形不具合を見つけ修正。 [課題]CG制作(6h~)						
7	【顔】原作・オリジナルで分岐する制作 原作「セルルック・アニメ作り方」 オリジナル「リアルな作り方・テキストpp.497-503」 [課題]CG制作(顔)(6h~)						
8	【目・まぶた・鼻・口】 原作「瞳を描く・まつ毛アイラインをモデリング」 オリジナル「スカルプティング・テキストpp.504-509」 [課題]CG制作(顔)(6h~)						
9	【髪】髪型・作り方を検討 原作「原作らしさ」 オリジナル「リアル・独創」 [課題]CG制作(髪)(6h~)						
10	【髪】制作 [課題]CG制作(髪)(6h~)						



内容	
実施回	授業内容・目標
11	【色・質感】 制作「ゲーム・アニメ、リアル・セルルック、事例を参照」 [課題]CG制作(6h~)
12	【服】デザイン・作り方を検討 原作・オリジナル、世界観、見栄え、難易度を検討。 [課題]CG制作(6h~)
13	【服】制作 [課題]CG制作(6h~)
14	【ポーズ(振付)】 制作「関節とリグ、骨に追従する皮膚、資料動画を参照」 [課題]CG制作(6h~)
15	【ライティング(光の演出)】 制作「光を当て、見え方が映える演出」 [課題]CG制作(6h~)
時間外での学修	書籍やインターネット検索、対話型AIを役立て、わからないことを解決できると、大きくスキルアップします。テキストを見ながら、別のキャラクターを作ったり、キャラクターの振付を増やしたり、背景演出を工夫する、時間外での学修(放課後制作)は、ゲームやアニメCGプロダクションへ進む上で、とても重視されます。 課題時間は目安と考え、少しでも制作時間を増やすことで、プロへの道が近づきます。 調べ方のコツ、作り方のコツ、質問大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：90時間以上】
受講学生へのメッセージ	「調べ、考え、作る」積極的な取り組みは、就職活動で重視されます。 使用ソフトMayaは学生無償で自宅使用もできます。 オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。

【2S6A205】C G特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		2単位	選択	演習	60時間		
教員	長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	キャラクターCGの制作工程ごとにアドバイス。 放課後の制作スケジュールを立て、制作目標を実現します。 ゲーム・アニメCG業界を目指します。						
到達目標	知識・理解	CGキャラクターの、立体、動かせる、特徴をふまえた制作ができる。					
	思考・判断・表現	目標のCGキャラクターを制作できる。					
	技能	筋肉に沿った形の流れ(トポロジー)を考え作ることができる。 色質感、振付、照明演出ができる。					
	関心・意欲・態度	意欲的にブラッシュアップできる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	ゲーム、アニメ業界への就職活動「CG作品提出」に向けた制作。 【ゲーム・アニメCG系統、就活】						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	作品		5	60	5	15	85
	制作日誌		-	-	-	15	15
	合計(点)		5	60	5	30	100
評価の特記事項	2年間で15回分(60時間・復習30時間)の制作計画を立てる。制作日誌・作品提出。						
ICT活用	クラウドサーバーを使い、制作中の作品と進捗メモを共有。傾向別にアドバイス。 「Google Workspace for Education」による連絡、資料配布、作品提出。						
アクティブ・ラーニングの活用							
課題に対するフィードバック	作品提出時、および制作中にアドバイス。						
テキスト	『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』イマジカデジタルスケープ パウハウス・エンタテインメント部 株式会社 ボーンデジタル(7,000円) ISBN:978-4-86246-399-9 【同テキスト使用】 (1年生科目「CGキャラクター基礎」「CGキャラクター」) (2年生科目「フィギュア表現」「CG背景美術」「CGワーク」)						
参考書・教材	「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2021』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html">https://cgworld.jp/news/book/cgproduction2021e.html</a> 「無料電子版『CGプロダクション年鑑 2020』」(参考書籍) <a href="https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html">https://cgworld.jp/news/book/2010-cgproduction2020e.html</a> 必要な教材を授業で配布。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【ゲーム・アニメのCGキャラクター全身を作る(計画立て)】 原作・オリジナル(リアル) [課題]CG制作(6h~)						
2	【キャラクターデザイン画】 制作「キャラクター正面、側面、他の視点の図を参照」 [課題]CG制作(テキストpp.476-482参考)(6h~)						
3	【キャラクター全身プロポジション】 制作「様々な角度から、形と線を整える」 [課題]CG制作(テキストpp.483-487参考)(6h~)						
4	【手】 制作「指の曲げ、面の折れ曲げ」 [課題]CG制作(テキストpp.488-491参考)(6h~)						
5	【顔・全身シルエット】 制作「様々な角度から、形と線を整える」 [課題]CG制作(テキストpp.492-496参考)(6h~)						
6	【造形の修正】 塗り準備(UVマッピング)を行い、造形不具合を見つけ修正。 [課題]CG制作(6h~)						
7	【顔】原作・オリジナルで分岐する制作 原作「セルルック・アニメ作り方」 オリジナル「リアルな作り方・テキストpp.497-503」 [課題]CG制作(顔)(6h~)						
8	【目・まぶた・鼻・口】 原作「瞳を描く・まつ毛アイラインをモデリング」 オリジナル「スカルプティング・テキストpp.504-509」 [課題]CG制作(顔)(6h~)						
9	【髪】髪型・作り方を検討 原作「原作らしさ」 オリジナル「リアル・独創」 [課題]CG制作(髪)(6h~)						
10	【髪】制作 [課題]CG制作(髪)(6h~)						

内容	
実施回	授業内容・目標
11	【色・質感】 制作「ゲーム・アニメ、リアル・セルルック、事例を参照」 [課題]CG制作(6h~)
12	【服】デザイン・作り方を検討 原作・オリジナル、世界観、見栄え、難易度を検討。 [課題]CG制作(6h~)
13	【服】制作 [課題]CG制作(6h~)
14	【ポーズ(振付)】 制作「関節とリグ、骨に追従する皮膚、資料動画を参照」 [課題]CG制作(6h~)
15	【ライティング(光の演出)】 制作「光を当て、見え方が映える演出」 [課題]CG制作(6h~)
時間外での学修	書籍やインターネット検索、対話型AIを役立て、わからないことを解決できると、大きくスキルアップします。テキストを見ながら、別のキャラクターを作ったり、キャラクターの振付を増やしたり、背景演出を工夫する、時間外での学修(放課後制作)は、ゲームやアニメCGプロダクションへ進む上で、とても重視されます。 課題時間は目安と考え、少しでも制作時間を増やすことで、プロへの道が近づきます。 調べ方のコツ、作り方のコツ、質問大歓迎です。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：90時間以上】
受講学生へのメッセージ	「調べ、考え、作る」積極的な取り組みは、就職活動で重視されます。 使用ソフトMayaは学生無償で自宅使用もできます。 オフィスアワーは授業後に教室、またはE104研究室です。

【2S6A206】CGアニメーション特講		デザイン美術学科		2年前期		
		2単位	選択	演習	60時間	
教員	若尾 徹也					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	米国の美術大学を卒業。業界歴27年。バンダイナムコで鉄拳、コナミでメタルギアソリッドなどのワールドワイドタイトルの家庭用ゲーム機向けゲーム開発に従事。スマホ向けゲーム開発では、プロデューサーを担当。3Dアニメスタジオを創業し、スタジオの経営、運営と人材育成を行っている。					
授業方法	授業初日と最終日は、オンサイト(教室)での講義となり、それ以外は、Google Meetを活用したオンライン授業となります。 Google Classroomで授業と宿題の課題を配布し、生徒は課題データを提出(アップロード)します。					
到達目標	知識・理解	Mayaの3Dアニメーション機能とキャラクターアニメーションの基礎				
	思考・判断・表現	重心のバランスと移動、力の伝わり方、シルエット(ポーズ)を考えてキャラクターのアニメーション作成する。 課題により、自分でアニメーションのアイデアを考えて作成する。				
	技能	Mayaのキャラクターキーフレームアニメーション、キャラクターセットアップ(骨入れとスキニング)とコントロールリグの基礎技法				
	関心・意欲・態度	3Dキャラクターを動かすことの面白さや演出に興味を持ち、好きなゲームや映像業界の3Dアニメーターとしての仕事について、より具体的な理解を持つことができます。				
授業内容	Mayaのアニメーションの基本機能、キャラクターセットアップ、コントロールリグとキャラクターアニメーションの講義					
観点別評価	評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法					
	課題提出	20	20	20	20	80
	筆記試験	20	-	-	-	20
	合計(点)	40	20	20	20	100
評価の特記事項						
ICT活用	Google Classroom, Google Meet, Google Drive, Gmail					
アクティブ・ラーニングの活用	ありません					
課題に対するフィードバック	Classroomの機能を活用予定					
テキスト						
参考書・教材						
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	<p>Mayaアニメーションの基本機能、GUIと設定</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. チャネルボックス、アトリビュートエディター</li> <li>2. グラフエディター</li> <li>3. FPS プリファレンス</li> <li>4. 等速再生 プリファレンス</li> <li>5. スタート、エンドフレーム タイムスライダー</li> <li>6. 連続再生 タイムスライダー</li> <li>7. セットキー ショートカットとチャネルボックス 前後、上下、左右について Maya3D空間でのキーを打たないと戻ってしまう(アニメーションカーブがある時)</li> <li>8. オートキー 前後、上下、左右について Maya3D空間でのアニメされていないと自動でキーが打たれない</li> <li>9. 移動XYZ、回転XYZ、スケールXYZ</li> <li>10. ハイパーグラフとアウトライナー シーン中のオブジェクトと親子構造</li> <li>11. Mayaファイルフォーマット: .mb(Maya Binary)、.ma(Maya Ascii)</li> </ol> <p>授業課題: プリミティブで自由アニメ 宿題: ボールのアニメーション メモ: 2コマ計180分</p>					
2	<p>バウンスボールアニメーションの作り方</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. アニメーションカーブの編集を学ぶ キーの追加、挿入、削除、移動 アニメーションカーブの削除</li> <li>2. 段階的に作成: 上下、移動と回転</li> <li>3. 前後、上下、左右について Maya3D空間での X+が左、X-は右 Y+が上、Y-は下 Z+が前、Z-は後ろ</li> <li>4. テクスチャを貼る(グリッド)</li> </ol> <p>授業課題: 前に弾むボールのアニメーションを作成 宿題: 転がる箱 メモ: 2コマ計180分</p>					
3	<p>転がる箱のアニメーションの作り方</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ピボット</li> <li>2. 親子構造</li> <li>3. 回転軸の理解</li> </ol> <p>授業課題: 転がる箱のアニメーション 宿題: 転がる箱 アドバンスド版 メモ: 2コマ計180分</p>					

内容	
実施回	授業内容・目標
4	<p>デフォームアニメーション</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>骨入れとスキニング <ul style="list-style-type: none"> <li>スキニングする理由の説明</li> <li>ジョイント(骨)</li> <li>スキニング</li> <li>スムーズスキン</li> <li>スキンウェイト コンポネントエディター</li> </ul> </li> <li>デフォームアニメーションを作成 <ul style="list-style-type: none"> <li>スライドするキューブ</li> <li>段階的に作成</li> </ul> </li> </ol> <p>参考ビデオ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションのアニメーションの12原則：<a href="https://smartanimation.xyz/the-12-principles/">https://smartanimation.xyz/the-12-principles/</a></li> <li>フォロースルーとオーバーラップ <ul style="list-style-type: none"> <li>概念：<a href="https://ryowaks.com/quicktips-about-follow-through/">https://ryowaks.com/quicktips-about-follow-through/</a></li> <li>キャラクター：<a href="https://www.youtube.com/watch?v=40xphV8W3E">https://www.youtube.com/watch?v=40xphV8W3E</a></li> </ul> </li> </ul> <p>授業課題：スライドする箱 宿題：自由アニメ。条件：スキニングオブジェクトのデフォームアニメーション メモ：2コマ計180分</p>
5	<p>動画制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>カメラのアニメーション カメラの種類(制御)</li> <li>レイアウト ファイルフォーマット</li> <li>レンダリング <ul style="list-style-type: none"> <li>カメラ</li> <li>ライティング</li> <li>レンダリング設定</li> <li>FCheck再生</li> <li>AfterEffect</li> </ul> </li> </ol> <p>授業課題：第2回で作成した弾むボールアニメーションの動画制作 宿題：(自由アニメ)今まで学んだ内容でカメラ付きアニメーションを作成し、レンダリングしてAfterEffectを使って動画を作成する。 メモ：2コマ計180分</p>
6	<p>コントロールリグ制作 (その1)</p> <p>キャラクターを動かすコントロールリグの基本技術の習得</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ジョイントの作成</li> <li>IKハンドルをジョイントに貼る</li> <li>ロケーター作成</li> <li>IKハンドルをロケーターにコンストレイントする</li> </ol> <p>授業課題：ガイドに沿って作成。下半身を完成させる 宿題：下半身を完成させる メモ：2コマ計180分</p>
7	<p>コントロールリグ制作 (その2)</p> <p>その1と同じ技術と手法で、上半身を完成させる</p> <p>授業課題：ガイドに沿って作成。上半身を完成させてキャラコントロールリグを完成させる 宿題：キャラコントロールリグを完成させる(上半身と下半身) メモ：2コマ計180分</p>
8	<p>Walk Cycleアニメーション (その1)</p> <p>重要：自分で動いて、動きを確かめる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>授業と宿題で作成したキャラコントロールリグを使います</li> <li>前に移動させて歩きます。その場歩きはNGです。</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>段階的に作成する <ol style="list-style-type: none"> <li>ブロッキング <ul style="list-style-type: none"> <li>キーポーズの選定</li> <li>キーポーズ間のフレーム数を定める テンポ</li> </ul> </li> <li>作りこみ <ul style="list-style-type: none"> <li>テンポを完成させる</li> <li>重心のバランス</li> <li>重心の移動</li> <li>力の伝わり方</li> <li>接地感 (歩きの場合は、足の接地)</li> </ul> </li> <li>ブラッシュアップ 細部を含め、完成させる</li> </ol> </li> </ol> <p>授業課題：Walk Cycleアニメーションを作成。(2の作りこみ作業に着手していることが理想) 宿題：Walk Cycleアニメーションをできる限り完成させる メモ：2コマ計180分</p>
9	<p>Walk Cycleアニメーション (その2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>できる限り完成させる</li> <li>生徒個別指導</li> </ul> <p>授業課題：Walk Cycleアニメーションをできる限り完成させる 宿題：Walk Cycleアニメーションをできる限り完成させる メモ：2コマ計180分</p>
10	<p>前ジャンプのアニメーションを作成 (その1)</p> <p>重要：できれば、自分で動いて動きを確かめる</p> <p>授業と宿題で作成したキャラコントロールリグを使います</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>イメージプレーン用リファレンス画像制作</li> <li>イメージプレーンを使ってMayaでリファレンス画像を表示する</li> <li>アニメーションを作成 <ol style="list-style-type: none"> <li>ブロッキング</li> <li>作りこみ</li> <li>ブラッシュアップ</li> </ol> </li> </ol> <p>授業課題：前ジャンプを作成。(2の作りこみ作業に着手していることが理想) 宿題：前ジャンプをできる限り完成させる メモ：2コマ計180分</p>

内容	
実施回	授業内容・目標
11	<p>前ジャンプのアニメーションを作成 (その2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・できる限り完成させる</li> <li>・生徒個別指導</li> </ul> <p>授業課題：前ジャンプをできる限り完成させる 宿題：前ジャンプをできる限り完成させる メモ：2コマ計180分</p>
12	<p>重いものを持ち上げて運ぶアニメーションを作成 (その1)</p> <p>授業までに、参考となる動きを用意します 重要：自分で動いて、動きを確かめる</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.段階的に作成すること <ol style="list-style-type: none"> <li>1.プロッキング</li> <li>2.作りこみ</li> <li>3.ブラッシュアップ</li> </ol> </li> <li>2.重心のバランス、移動の表現を考えて作る</li> <li>3.力の伝わり方の表現を考えて作る</li> </ol> <p>授業課題：重いものを持ち上げて運ぶアニメーションを作成。(2の作りこみ作業に着手していることが理想) 宿題：重いものを持ち上げて運ぶアニメーションをできる限り完成させる メモ：2コマ計180分</p>
13	<p>重いものを持ち上げて運ぶアニメーションを作成 (その2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・できる限り完成させる</li> <li>・生徒個別指導</li> </ul> <p>授業課題：重いものを持ち上げて運ぶアニメーションをできる限り完成させる 宿題：重いものを持ち上げて運ぶアニメーションをできる限り完成させる メモ：2コマ計180分</p>
14	<p>全講義の復習。 個別指導、質問対応。</p>
期末試験	<p>期末試験は、Googleフォーム記述式問題です。 試験時間は、90分を想定。残りの90分で答え合わせ 試験中は Mayaを立ち上げてOK 授業などの自分のメモを見てもOK</p>
時間外での学修	<p>授業で学んだ内容の復習のため、Mayaを使ったデータ制作の宿題があります。</p>
受講学生へのメッセージ	<p>限られた期間ですが、ゼロから学ぶ3Dアニメーション技術の基礎部分から、ゲームや映像業界で必要とされる内容を厳選した講義です。アニメーションポートフォリオを作成する上で必要な基礎技術が含まれています。興味のある生徒は、がんばってすべて習得してください！</p>

【2S6A209】総合卒業研究		デザイン美術学科		2年前期			
		2単位	必修	演習	60時間		
教員	田中 久志・日原 広一・黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	田中:マンガ家42年、黒田:画家31年、伊豫:マンガ家22年、日原:デザイナー22年						
授業方法	演習。各自がテーマを決定し、自主的に制作活動を行います。個別に各担当教員に、制作内容、方法、技術、技法などの指導を受け、発表のための準備を整え、プレゼンテーションを行います。グループワークなど、能動的な学び(アクティブラーニング)を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によってはICTを活用し、G Suiteによる遠隔授業や課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。					
	思考・判断・表現	制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することができる。					
	技能	美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	本学デザイン美術科2年間の集大成である後期「総合卒業制作」に向けて、前期「総合卒業研究」では、自らの制作テーマを決め制作プランを立案します。教員がテーマを与え、その課題に取り組むといった科目とは違い、主体的に取む科目です。多様な表現の中で、「表現とは何か」を追求します。後半には、各自のテーマと制作プランについて、資料や試作をもとに一人ずつプレゼンテーションを行います。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	プリプロダクション		20	30	10	-	60
	発表		-	20	-	10	30
	受講態度		-	-	-	10	10
合計(点)		20	50	10	20	100	
評価の特記事項	受講態度は学修取組、プリプロダクションと発表の内容等により決定します。フィードバックとして各回で行った授業を、次回授業で確認し、コメントします。3分の1以上の欠席は単位を与えません。						
ICT活用	適宜G Suite等を活用します。						
アクティブラーニングの活用	授業終盤でプレゼンテーションを行い、後期の作品制作に向けて、個々の取り組みを見直す機会とします。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回授業でコメントします。						
テキスト							
参考書・教材	なし						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	制作テーマの決定：2年間の作品制作の集大成となることを念頭に、テーマを決定する。 [課題(準備)]テーマに必要な資料の調査、収集をする。(3h~6h)						
2	計画書の作成：決定した制作テーマを元に、スムーズに作品制作を進められるよう、計画書を作成する。 [課題(復習)]計画に不備はないか。見直し、考察等、反復し学修する。(3h)						
3	調査、収集：参考資料、参考作品などを各自調査、収集する。 [課題(準備・復習)]資料をよく検討し、試作のための準備学修を行う。(3h)						
4	ラフ案の作成：イメージを具現化するための様々な手法等を検討し、試作に繋がるラフ案を作成する。 [課題(準備・復習)]イメージを具現化するため、さらに資料を調査、収集する。(3h)						
5	材料の検討：テーマに合った表現方法・素材・技法・技術などを検討し、ラフ案を練り込んでいく。 [課題(準備・復習)]検討材料の調査、吟味。ラフ案の練り込み。(3h)						
6	試作品の制作：ラフ案の確認(PBL)。全体の構成に留意して、試作品の制作を進める。 [課題(準備・復習)]構成に足りないものがあれば、さらに調査、収集する。(3h)						
7	試作品の制作：全体の構成を確認し、試作品の制作を進める。 [課題(復習)]必要な構成の見直し。(3h~6h)						
8	試作品の制作：留意点を全体から細部に移行し、試作品の制作を進める。 [準備・課題(準備・復習)]細部の制作に必要な資料があれば、さらに調査、収集する。(3h~6h)						
9	試作品の制作：完成形をイメージできる状態まで、試作品を作りこむ。 [課題(復習)]イメージの強化のために、現在までの流れを復習する。(3h~6h)						
10	プレゼンテーション準備：プレゼンテーションのための資料を準備する。 [課題(準備・復習)]発表を念頭に資料を調査、収集する。(3h~6h)						
11	プレゼンテーション準備：調査、収集したものの確認(PBL)。プレゼンテーションの内容を確定し、発表のための原稿を制作する。 [課題(準備・復習)]発表のための内容を見直し、準備する。(3h~6h)						
12	プレゼンテーション：卒業制作のテーマと制作プランについてプレゼンテーションする。 (第1グループ) ・資料をもとに、テーマとプランを他者にわかりやすく説明する。 ・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。 ・記録用紙に他者のプレゼンテーションについての感想を記述する。 [課題(復習)]各発表に対して考察し、自身の試作品について修正すべき点があれば見直し、改善する。						

内容	
実施回	授業内容・目標
13	<p>プレゼンテーション : 卒業制作のテーマと制作プランについてプレゼンテーションする。 (第2グループ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・資料をもとに、テーマとプランを他者にわかりやすく説明する。</li> <li>・他者のプレゼンテーションについて疑問点を質問する。</li> <li>・記録用紙に他者のプレゼンテーションについての感想を記述する。</li> </ul> <p>[課題(復習)]各発表に対して考察し、自身の試作品について修正すべき点があれば見直し、改善する。 (3h~6h)</p>
14	<p>制作プランの修正 : 制作プランの修正をし、今後の進め方を再検討する。 [課題(復習・準備)]検討した結果を反映できるよう、各自必要な作業を行う。(3h~6h)</p>
15	<p>制作プランの修正 : 各自行った必要な作業を確認(PBL)。今後の進め方を確定する。 [課題(復習・準備)]後期卒業制作のために、抽出された問題を吟味、解決しておく。(3h~6h)</p>
時間外での学修	<p>全てが主体的な学修です。授業内の研究だけに留まらず、良い作品展・企画展を多数見学に行き、自らのテーマ決定の参考にしてください。また、プレゼンテーションの前には事前の準備を整え、わかりやすい説明を心がけてください。 【この科目に求める望ましい授業外での総学修時間：60時間】</p>
受講学生へのメッセージ	<p>卒業研究でのプランニングがしっかりできていないと、卒業制作が順調に進みません。自らに厳しく、しっかりとしたテーマとプランを作成してください。質問があれば研究室へ来てください。オフィスアワーは各担当教員の指定の場所と日時です。</p>



【2S6A210】総合卒業制作		デザイン美術学科		2年後期		
		4単位	必修	演習	120時間	
教員	田中 久志・日原 広一・黒田 皇・伊豫 治好・長久保 光弘					
資格・制限等	特になし					
実務家教員	田中：マンガ家42年、黒田：画家31年、伊豫：マンガ家22年、日原：デザイナー22年					
授業方法	演習。具体的な作品制作を行います。前期「総合卒業研究」で出てきた様々な問題を、制作を行いながら解決し作品を完成させます。発表展示が終了するまでが学修です。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によってはICTを活用し、G Suiteによる遠隔授業や課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。					
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。				
	思考・判断・表現	制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することができる。				
	技能	美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。				
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことができる。				
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。				
授業内容	前期「総合卒業研究」で各自立案した制作テーマと制作プランに基づき、作品を制作します。2年間学んだ専門知識や技術の集大成として、自分独自の表現を追求しながら制作を進めます。それらの作品を「卒業記念展」として外部に発表することにより、美術・デザインと社会との関わりの中から創作の意味を考えます。					
観点別評価	評価方法	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	作品	10	20	30	-	60
	発表	10	10	-	10	30
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計(点)	20	30	30	20	100
評価の特記事項	受講態度は、作品の提出、発表の内容等によって評価します。フィードバックとして各回で行った授業を次回授業で確認し、コメントします。3分の1以上の欠席は単位を与えません。					
ICT活用	適宜G Suite等を活用します。					
アクティブ・ラーニングの活用	展示をより良いものにするために、機会あるごとにグループワーク、グループディスカッションを行います。					
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習を反転授業とし、次回授業でコメントします。					
テキスト						
参考書・教材	必要な資料は授業で配付、もしくは各自で収集します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	手順の確認：「総合卒業制作」「卒業記念展」に向けての目的とフローの構築。 [課題（予習・準備）]手順に不備があれば見直し、問題解決を図る。（3h～6h）					
2	制作：下絵制作、本制作等、各自のプランに合わせて制作を進める。 [課題（準備・復習）]本作品制作のための資料の調査、収集。（3h～10h）					
3	制作：下絵制作、本制作等、授業外も含め各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [課題（復習）]制作内容に応じて進行度は様々なので、各自必要な時間をその都度調整、把握する。（3h～6h）					
4	制作：下絵制作、本制作等、各自の制作プランに合わせて制作を進める。 [課題（復習）]下絵の段階の者は、本制作に入れるようにする。本制作段階の者は、さらに進めておく。（3h～6h）					
5	制作：本制作を、各自の制作プランに合わせて進めていく。 [課題（復習）]全体時間を見直し、完成までの計画を立てる。（3h～6h）					
6	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進める。 [課題（準備）（復習）]本制作を進めていく。（3h～8h）					
7	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、完成時の全体像が伺えるようにする。 [課題（準備）（復習）]作品の大枠が定まる様に問題点を洗い出し、解決に結び付ける。（3h～6h）					
8	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、全体の形を作り込んでいく。 [課題（準備）（復習）]作品の形が整うよう、全体をチェックしていく。（3h～6h）					
9	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、細部の制作を行う。 [課題（準備）（復習）]細部の表現に留意し、見落としがないか確認する。（3h～6h）					
10	制作：各自の制作プランに合わせて本制作を進め、細部の作り込みを行う。 [課題（復習）]作品の下見会に向け、さらに細部を確認しておく。（3h～6h）					
11	作品下見会：学科内教員全員に作品の提示を提示し、進捗状況の報告を行う。（第1グループ） [課題（見直し・復習）]教員の意見を集約し、問題があれば解決方法を考察し、修正等のプランを立てる。（3h～5h）					
12	作品下見会：学科内教員全員に作品の提示を提示し、進捗状況の報告を行う。（第2グループ） [課題（見直し・復習）]教員の意見を集約し、問題があれば解決方法を考察し、修正等のプランを立てる。（3h～5h）					
13	「卒業記念展」準備：「卒業記念展」に向けて、作品の仕上げ作業とDMの発送作業を行う。 [課題（復習・準備）]意見を反映した問題解決のための見直し。（3h～8h）					
14	仕上げ：作品制作の最終段階となる仕上げ作業を行う。 [課題（復習）]仕上げ作業を修了させる。（3h～10h）					

内容	
実施回	授業内容・目標
15	<p>「卒業記念展」準備：作品を完成させ、梱包作業を行う。          [課題(復習・準備)]制作した作品の最終確認と梱包作業の終了。(6h)          「卒業記念展」は、授業時間外に行われます。          搬入・展示期間中の受付・搬出、後始末等全ての作業を「卒業制作」に含みます。</p>
時間外での学修	<p>全てが主体的な学修です。授業内は当然ですが、授業外の時もできる限り卒業制作に充て、制作に全てを注ぐ気構えで取り組んでください。  <b>【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：90時間】</b></p>
受講学生へのメッセージ	<p>卒業記念展は学外会場での展示です。学内外の参観者の目に触れることを意識して作品を制作し、展示に関連する作業も各自が自覚を持って、全員で協力して展示してください。作業の後始末や用具・備品の整理整頓まで心掛けてください。          オフィスアワーは各担当教員の指定の場所と日時です。</p>

【2S6F204】専門社会活動演習 A		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	企業内活動やインターン活動等に積極的に参加する。活動中や活動後にGoogleWorkspace等を用い、教員に連絡・報告を行う。						
到達目標	知識・理解	社会の一員としての知識、社会活動の意義を理解できる。					
	思考・判断・表現	学びを社会で生かすための考えをまとめ、行動することができる。					
	技能	身に着けた技能を社会で生かしたり、さらに伸ばすことができる。					
	関心・意欲・態度	探求心を持ち、積極的に行動することができる。					
	備考	・〇・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	企業内活動やインターン活動を通じて社会に対する理解を深め、与えられた条件下での事物の制作、進行について学習し、学内での学習を現実社会と結びつけることにより問題解決を行い、実践的な能力の修得を目指す。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	企業内活動・インターン活動		20	20	10	20	70
	専門社会活動記録ノート		10	10	-	10	30
	合計(点)		30	30	10	30	100
評価の特記事項	記録ノートの抽出は必須です。フィードバックとして記録ノートにコメントします。						
ICT活用	適宜GWS等を使用し、課題提出、質問・返答などを行う場合がある。						
アクティブ・ラーニングの活用	演習の内容に応じて、グループ・ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーションを行う場合があります。						
課題に対するフィードバック	活動先の評価、学生の報告を受け、フィードバックを行います。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<p>2年間で、30時間以上参加し、記録ノートを提出することで、単位を認定する。 参加期間は連続でなくても、時間を加算していくことができ、活動先は複数でも良い。</p> <p>&lt;企業内活動・インターンシップ等の内容&gt;30時間  ・具体的内容は、場所・場合によって異なるが、企業からの要請、もしくは学生の意向による企業内活動  ・インターンシップ等を行うことで、実践力を養う。  ・活動先の業種や職種の仕事内容を理解するとともに社会におけるルールやマナーを身に付けられるよう、積極的に参加する。  ・活動先が「企業内活動・インターンシップ等」という表記に当てはまらない活動先への参加については、事前にアカデミックアドバイザーに確認すること。  &lt;報告書の提出&gt;  活動後3週間以内に専門社会活動記録ノートをアカデミックアドバイザーに提出する。  【課題(予習・復習)】活動前に当該の会社等について調べる。活動中、活動後に学んだことの反復、記録を行う。(15h)</p>						
時間外での学修	将来を見据え、目指す業種、職種の企業等の情報収集に努めましょう。記録ノートの提出期限が過ぎると、その活動が無効になり、評価できません。提出期限を守りましょう。 【この科目で求められる時間外での総学修時間：15時間】						
受講学生へのメッセージ	社会で活動することの意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは、各アカデミックアドバイザーに確認してください。						

【2S6F205】専門社会活動演習 B		デザイン美術学科		1～2年通年			
		3単位	選択	実習	90時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	企業内活動やインターン活動等に積極的に参加する。活動中や活動後にGoogleWorkspace等を用い、教員に連絡・報告を行う。						
到達目標	知識・理解	社会の一員としての知識、社会活動の意義を理解できる。					
	思考・判断・表現	学びを社会で生かすための考えをまとめ、行動することができる。					
	技能	身に着けた技能を社会で生かしたり、さらに伸ばすことができる。					
	関心・意欲・態度	探求心を持ち、積極的に行動することができる。					
	備考	・〇・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	企業内活動やインターン活動を通じて社会に対する理解を深め、与えられた条件下での事物の制作、進行について学習し、学内での学習を現実社会と結びつけることにより問題解決を行い、実践的な能力の修得を目指す。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	企業内活動・インターン活動		20	20	10	20	70
	専門社会活動記録ノート		10	10	-	10	30
	合計(点)		30	30	10	30	100
評価の特記事項	記録ノートの抽出は必須です。フィードバックとして記録ノートにコメントします。						
ICT活用	適宜GWS等を使用し、課題提出、質問・返答などを行う場合がある。						
アクティブ・ラーニングの活用	演習の内容に応じて、グループ・ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーションを行う場合があります。						
課題に対するフィードバック	活動先の評価、学生の報告を受け、フィードバックを行います。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<p>2年間で、90時間以上参加し、記録ノートを提出することで、単位を認定する。 参加期間は連続でなくても、時間を加算していくことができ、活動先は複数でも良い。</p> <p>&lt;企業内活動・インターンシップ等の内容&gt;90時間  ・具体的内容は、場所・場合によって異なるが、企業からの要請、もしくは学生の意向による企業内活動  ・インターンシップ等を行うことで、実践力を養う。  ・活動先の業種や職種の仕事内容を理解するとともに社会におけるルールやマナーを身に付けられるよう、積極的に参加する。  ・活動先が「企業内活動・インターンシップ等」という表記に当てはまらない活動先への参加については、事前にアカデミックアドバイザーに確認すること。  &lt;報告書の提出&gt;  活動後3週間以内に専門社会活動記録ノートをアカデミックアドバイザーに提出する。  【課題(予習・復習)】活動前に当該の会社等について調べる。活動中、活動後に学んだことの反復、記録を行う。(45h)</p>						
時間外での学修	将来を見据え、目指す業種、職種の企業等の情報収集に努めましょう。記録ノートの提出期限が過ぎると、その活動が無効になり、評価できません。提出期限を守りましょう。 【この科目で求められる時間外での総学修時間：45時間】						
受講学生へのメッセージ	社会で活動することの意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは、各アカデミックアドバイザーに確認してください。						

【2S6F207】専門社会活動演習		デザイン美術学科		1～2年通年			
		3単位	選択	演習	90時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員							
授業方法	企業内活動やインターン活動等に積極的に参加する。活動中や活動後にGoogleWorkspace等を用い、教員に連絡・報告を行う。						
到達目標	知識・理解	社会の一員としての知識、社会活動の意義を理解できる。					
	思考・判断・表現	学びを社会で生かすための考えをまとめ、行動することができる。					
	技能	身に着けた技能を社会で生かしたり、さらに伸ばすことができる。					
	関心・意欲・態度	探求心を持ち、積極的に行動することができる。					
	備考	・〇・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	企業内活動やインターン活動を通じて社会に対する理解を深め、与えられた条件下での事物の制作、進行について学習し、学内での学習を現実社会と結びつけることにより問題解決を行い、実践的な能力の修得を目指す。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	企業内活動・インターン活動		20	20	10	20	70
	専門社会活動記録ノート		10	10	-	10	30
	合計(点)		30	30	10	30	100
評価の特記事項	記録ノートの抽出は必須です。フィードバックとして記録ノートにコメントします。						
ICT活用	適宜GWS等を使用し、課題提出、質問・返答などを行う場合がある。						
アクティブ・ラーニングの活用	演習の内容に応じて、グループ・ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーションを行う場合があります。						
課題に対するフィードバック	活動先の評価、学生の報告を受け、フィードバックを行います。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	<p>2年間で、90時間以上参加し、記録ノートを提出することで、単位を認定する。 参加期間は連続でなくても、時間を加算していくことができ、活動先は複数でも良い。</p> <p>&lt;企業内活動・インターンシップ等の内容&gt;90時間  ・具体的内容は、場所・場合によって異なるが、企業からの要請、もしくは学生の意向による企業内活動  ・インターンシップ等を行うことで、実践力を養う。  ・活動先の業種や職種の仕事内容を理解するとともに社会におけるルールやマナーを身に付けられるよう、積極的に参加する。  ・活動先が「企業内活動・インターンシップ等」という表記に当てはまらない活動先への参加については、事前にアカデミックアドバイザーに確認すること。  &lt;報告書の提出&gt;  活動後3週間以内に専門社会活動記録ノートをアカデミックアドバイザーに提出する。  【課題(予習・復習)】活動前に当該の会社等について調べる。活動中、活動後に学んだことの反復、記録を行う。(45h)</p>						
時間外での学修	将来を見据え、目指す業種、職種の企業等の情報収集に努めましょう。記録ノートの提出期限が過ぎると、その活動が無効になり、評価できません。提出期限を守りましょう。 【この科目で求められる時間外での総学修時間：45時間】						
受講学生へのメッセージ	社会で活動することの意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは、各アカデミックアドバイザーに確認してください。						

【2S6S202】美術特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	画家 31年						
授業方法	外部に出向く、あるいは外部との連携事業などの演習形式で制作活動を行います。グループワークなど、能動的な学び(アクティブラーニング)を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。					
	思考・判断・表現	参加者全員で共に考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開することができる。					
	技能	美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	外部等との連携等により、参加希望学生がデザイン・美術に関わる技術、技能を、集団活動により、制作、学修します。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	技術・技能の修得		-	30	30	-	60
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		10	40	30	20	100
評価の特記事項	受講態度は、活動の状態、技術・技能の修得、レポート等で評価します。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspace等を活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	価値の創出を「制作」「調査」「発表」「集団活動」「問題解決学習」を通じて、グループで具現化を図ります。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習・復習を反転授業とし、次回授業でコメントします。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
授業内容により変動	<p>時間割内の授業とは別に、下記授業内容、授業方法により行う。</p> <p>1. 企画・立案/当該講座の実現に向けて、参加者全員が企画・目的を共有し、教育目的の考察を行い、フローと役割を認識したうえで、具体的な計画を立てていく。 4時間以上。  [課題(予習・復習)]デザイン案等を考える。講座内容を振り返り、計画の修正、練り込み等を行う。(5h)</p> <p>2. デザイン制作/具体的な完成予想図を参加者全員の話し合いにより作成。 計8時間以上。  [課題(復習)]学修内容を振り返り、予想図の修正等の問題解決学修を行う。(5h)</p> <p>3. 実制作/2のデザインを基に、それぞれの部署を分担し、集団活動による制作を行う。 計18時間以上。  [課題(復習)]学修内容を振り返り、各自レポートをまとめる。(5h)  講座終了時に定められた時間数を満たし、指定期間内にレポートを提出することで、1単位を取得できる。</p>						
時間外での学修	より高い技術、技能修得のため、反復し学修する。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】						
受講学生へのメッセージ	集団による活動の意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは演習期間内に、担当教員研究室で行います。						

【2S6S204】美術特講		デザイン美術学科		1～2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	黒田：画家 30年						
授業方法	外部に出向く、あるいは外部との連携事業などの演習形式で制作活動を行います。グループワークなど、能動的な学び（アクティブラーニング）を前提とした方法も取り入れていきます。授業内容によっては、meetによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなども双方向で行います。						
到達目標	知識・理解	美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することができる。					
	思考・判断・表現	参加者全員で共に考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開することができる。					
	技能	美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	外部等との連携等により、参加希望学生がデザイン・美術に関わる技術、技能を、集団活動により、制作、学修します。						
観点別評価	評価の観点		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	技術・技能の修得		-	30	30	-	60
	レポート		10	10	-	-	20
	受講態度		-	-	-	20	20
	合計(点)		10	40	30	20	100
評価の特記事項	受講態度は、活動の状態、技術・技能の修得、レポート等で評価します。						
ICT活用	適宜GoogleWorkspace等を活用します。						
アクティブ・ラーニングの活用	価値の創出を「制作」「調査」「発表」「集団活動」「問題解決学習」を通じて、グループで具現化を図ります。						
課題に対するフィードバック	授業時間外課題の予習・復習を反転授業とし、次回授業でコメントします。						
テキスト							
参考書・教材							
内容							
実施回	授業内容・目標						
授業内容により変動	<p>時間割内の授業とは別に、下記授業内容、授業方法により行う。</p> <p>1. 企画・立案/当該講座の実現に向けて、参加者全員が企画・目的を共有し、教育目的の考察を行い、フローと役割を認識したうえで、具体的な計画を立てていく。 4時間以上。  [課題(予習・復習)]デザイン案等を考える。講座内容を振り返り、計画の修正、練り込み等を行う。(5h)</p> <p>2. デザイン制作/具体的な完成予想図を参加者全員の話し合いにより作成。 計8時間以上。  [課題(復習)]学修内容を振り返り、予想図の修正等の問題解決学修を行う。(5h)</p> <p>3. 実制作/2のデザインを基に、それぞれの部署を分担し、集団活動による制作を行う。 計18時間以上。  [課題(復習)]学修内容を振り返り、各自レポートをまとめる。(5h)  講座終了時に定められた時間数を満たし、指定期間内にレポートを提出することで、1単位を取得できる。</p>						
時間外での学修	より高い技術、技能修得のため、反復し学修する。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間：15時間】						
受講学生へのメッセージ	集団による活動の意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは演習期間内に、担当教員研究室で行います。						

【2S6F208】学外研修		デザイン美術学科		2年通年			
		1単位	選択	演習	30時間		
教員	田中 久志						
資格・制限等	特になし						
実務家教員	田中:マンガ家41年、黒田:画家29年、伊豫:マンガ家21年、日原:デザイナー22年						
授業方法	演習。目的地に集合し、描く、鑑賞する、展示するなど、その時々の内容に即した研修を行い、創作活動に生かせるようにする。授業内容によっては、ZOOMによる遠隔授業や、ICTを活用した課題提出と、そのフィードバックなどを双方向で行うことがある。						
到達目標	知識・理解	目的を自覚でき、見聞した物事に対する知識を得、理解を深めることができる。					
	思考・判断・表現	柔軟に、客観的に「美術」を解釈し、日常の考えや感性に活かすことができる。					
	技能	研修内容に応じ、適切な表現を、高い技術で行うことができる。					
	関心・意欲・態度	美的なものに興味を持ち、多様なものを選択、吸収することができるとともに、他者への関心を持ち、周囲に貢献することができる。					
	備考	・ ・ の記号は、DP・到達目標との結びつきの強さを示しています。					
授業内容	学外で研修を行う事により、その体験・提出物で単位を与えるものとする。 【スケッチ研修】スケッチ制作を目的とした研修で、作品提出後、ギャラリー展示。 【美術・デザイン研修】美術館、博物館、寺社等で作品や建造物を鑑賞・見学する。後、レポートを提出。 【アートギャラリー研修】アジアの優秀なアート作品の鑑賞と会場当番を行う。後、レポート提出。 * 在学中に3回の研修内容を満たすことで1単位が取得できる。						
観点別評価		評価の観点	知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計(点)
	評価方法						
	課題提出		10	10	40	-	60
	受講態度		10	10	-	20	40
	合計(点)		20	20	40	20	100
評価の特記事項	受講態度は、研修中の状態、課題提出等で評価します。フィードバックとして各回で行った研修内容を確認し、コメントします。						
ICT活用	G Suite、学生ポータル、メールなどで質問を受け付け、返答します。						
アクティブ・ラーニングの活用	制作物や鑑賞、展示等について、グループで話し合い、自身の技術力、観察力を助長する。						
課題に対するフィードバック	各研修課題について担当した教員がコメントします。						
テキスト							
参考書・教材	学外研修の内容によって、各自調査しておきましょう。						
内容							
実施回	授業内容・目標						
1	【スケッチ研修】参加数 約90名(学生・引率教員) 動物・自然の風景・街並みなどを描き、研修後スケッチ作品(着彩)を制作し提出する。 作品は校内ギャラリーで展示発表をする。 当該場所へ出かけ、直接見て描くことで、リアルなモノの形を知り、表現の幅を広げる。1日研修。 [課題(準備・復習)]行き先の下調べ。スケッチ作品に彩色。感想レポートの作成。(5-15h)						
2	【美術・デザイン研修】参加数 約90名(学生・引率教員) 美術館、博物館、寺社等で作品や建造物を鑑賞・見学することで美術・デザインへの知識と理解を広げ深める。研修後レポートを提出する。1日研修。 [課題(準備・復習)]事前事後の目的地情報の調査、収集。レポートの作成。(5-15h)						
3	【アートギャラリー研修】参加数 約90名(学生・教員) ASIAGRAPH CGアートギャラリー展示に於いて、アジアの優秀なアート作品を鑑賞し、審美眼を養うとともに、会場当番として受付、来場者への作品説明等を行うことで、対外的なコミュニケーション能力を養う。1日研修。 [課題(準備・復習)]事前事後のアートギャラリーについての情報の調査、収集。レポートの作成。(5-15h)						
時間外での学修	見たこと、聞いたこと、描いたことを、自分の中に取り込めるよう、事前に行き先について調査する。事後も調査を含め、しっかりと反芻し、レポートもしくは作品にする。 【この科目で求める望ましい授業外での総学修時間:1日研修5時間、2日研修10時間】						
受講学生へのメッセージ	それぞれの研修で関わるモノ、コトについて事前に良く勉強をしてほしい。その上で研修に臨めば、得るものは多くあります。良く見る・良く感じる等、良い体験をしてください。 オフィスアワーは各教員の指定日時です。						