

授業科目名	芸術学				
担当教員名	加藤隆文				
学年・コース等	2～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

主に西洋におけるルネサンスから現代に至る美術の歴史の概略を作品に即して理解した上で、「芸術／アート」という概念は歴史的にどのように成立したのか、「創造」、「天才」、「アヴァンギャルド」、「モダニズム」といった言葉は何を意味するのか、美術館という制度はどのようにして生まれ、どのような機能を果たしてきたのか、いま「アート」に求められるものは何なのか、こうした芸術学の根本問題に関する基礎的な知識と理解を身につける。さらに、その知識・理解を応用し、多様な現代の芸術活動を巡る言説にコミットできる素養を育む。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	西洋美術（主にルネサンス以降の美術）の歴史的理解	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	芸術学の基礎的な専門知識・概念の理解	基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
2. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題	：	毎回の授業で課す授業内課題（授業の内容に準拠した記述式：5%×14回＝70%）によって、授業に能動的に参加しているかどうかや、学修内容の理解度を評価する。
70 %		
試験（レポート）	：	課題レポートによって授業全体の内容の理解度、知識の定着度を評価する。
30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

スーザン・ウッドフォード『絵画の見方』高橋裕子訳、ミュージアム図書、2005年（ISBN-13：978-4944113583）。
壺屋めり『ルネサンスの世渡り術』、芸術新聞社、2018年（ISBN-13：978-4875865414）。
ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミン・コレクション（1）近代の意味』（「複製技術時代の芸術作品」所収）浅井健二郎、久保哲司訳、ちくま学芸文庫、

1995年 (ISBN-13 : 978-4480082169)。
西村清和『現代アートの哲学』産業出版、1995年 (ISBN-13 : 978-4782802021)。
松井みどり『アート：芸術が終わった後の“アート”』朝日出版社、2002年 (ISBN-13 : 978-4255001326)。
シンシア・フリーランド『でも、これがアートなの？芸術理論入門』（新装版）藤原えりみ訳、ブリュッケ、2012年 (ISBN-13 : 978-4434166921)。
パブロ・エルゲラ『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門：アートが社会と深く関わるための10のポイント』、アート&ソサエティ研究センター SEA研究会 [秋葉美知子/工藤安代/清水裕子] 訳、フィルムアート社、2015年 (ISBN-13 : 978-4845914500)。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

普段から展覧会等に積極的に出かけ、芸術全般について関心を広げるようにしてください。

オフィサー・授業外での質問の方法

時間： 加藤：月曜2限

場所： 南館2F 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業中に指示するメールアドレスでも質問を受け付ける。面談は事前にメールでアポイントをとることが望ましい。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 「芸術」「芸術作品」とは？ 芸術学とはどのような学問なのか、その概要を理解します。	配布資料による予復習。キーワード：デュシャン、「芸術」概念、美学	4時間
第2回 ルネサンス以前の「芸術」のかたち 後期ゴシック美術を例に、ルネサンス以前の「芸術」のかたちを具体的に学びます。また、ポンペイの壁画等を具体例としつつ、古典古代における「芸術」観を考えます。	配布資料による予復習。キーワード：ゴシック美術、ジョット、キリスト教図像学、ポンペイ、ミネシス	4時間
第3回 ルネサンス期の「芸術」とその概念 ルネサンスの4つの発展段階を大まかに捉えつつ、当時の「芸術」概念を考えます。	配布資料による予復習。キーワード：プロトルネサンス、初期ルネサンス、盛期ルネサンス、マニエリスム	4時間
第4回 ルネサンスの巨匠たちの処世術 ルネサンス期の巨匠と呼ばれる人たちも、もちろん当時の社会の一員でした。かれらが社会人として世に出てゆくためにしていた工夫の事例を紹介します。当時の社会における「芸術」の役割を理解するとともに、現代にも応用できる考えを学びます。	配布資料による予復習。キーワード：天才、注文主と作家の関係、ラファエロとミケランジェロ	4時間
第5回 ルネサンス以降の「芸術」とその概念 ルネサンス芸術とバロック芸術を対比して捉えつつ、「様式」について学びます。	配布資料による予復習。キーワード：バロック、オランダ絵画、市民社会、様式分析	4時間
第6回 「芸術」と歴史的・社会的コンテクスト バロック芸術の特徴を分析し、「社会」の変化と「芸術」観の変化の関連について考えます。	配布資料による予復習。キーワード：ルネサンス、個性と創造性、レディメイド、アヴァンギャルド	4時間
第7回 芸術における「オリジナリティ」を巡る問題 芸術における「独創性」「個性」の問題を、これまでに授業内で扱った作品や現代アートを具体例として考えます。	配布資料による予復習。キーワード：バロック、絶対王政、対抗宗教改革	4時間
第8回 モダン・アートと大衆社会 19世紀以降の社会の在り方と近代的「芸術」観の関連について学びます。	配布資料による予復習。キーワード：近代（モダン）、大衆社会、芸術のための芸術	4時間
第9回 モダニズム 美術における「モダニズム」が何を意味するのか、その概要を学びます。	配布資料による予復習。キーワード：モダニズム、大衆社会、進歩史観	4時間
第10回 アヴァンギャルド グリーンバーグの考え方を中心に、美術における「アヴァンギャルド」についてその概要を学びます。	配布資料による予復習。キーワード：セザンヌ、自律性、アヴァンギャルド	4時間
第11回 美術館の歴史 ルーヴル美術館の歴史を中心に、美術作品の展示の場と近代的「芸術」観との連関について考えます。	配布資料による予復習。キーワード：ルーヴル美術館、市民革命、ウンダーカンマー	4時間
第12回 広告と芸術 芸術は商業広告や政治的プロパガンダに利用されることがあります。こうした事実と向き合った批評的な芸術活動であるととらえられるポップ・アートとソツ・アートを取り上げ、それらの例から広告と芸術の関係について問い直します。	配布資料による予復習。キーワード：プロパガンダ、社会主義リアリズム、ポップアート	4時間
第13回 社会のなかの芸術	配布資料による予復習。キーワード：ハブニング、プラグマティズム、SEA	4時間

<p>芸術が人間社会と関わることについて自覚的に探究する営みであるソーシャリー・エンゲイジド・アート（SEA）が、昨今、注目を浴びています。SEAの理論的・歴史的背景について基本的知識を得たうえで、その具体的実践について学びます。</p> <p>第14回 授業全体の振り返りと最終課題のための実践指導</p> <p>半期の授業全体を振り返るとともに、最終レポートを充実したものにするために留意すべき事項について指導します。</p>	授業全体の総復習と最終レポート執筆	4時間

授業科目名	美学				
担当教員名	加藤隆文、高藤大樹				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期・後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

美術館である作品に対峙したとき、車窓から広大な自然風景が眼に飛び込んできたとき、街中で広告をふと目にしたとき、ソファでマンガをむさぼり読んだとき。私たちは日常生活の随所で美的＝感性的なものに触れ魅了されています。美的ものの魅力について客観的に考え、言葉で説明すること。これがこの授業の目標です。西洋や日本における美術、デザイン、広告、写真、イラストレーションなどのさまざまな事例を具体的にみて考察することで、美学についての知識と思考を深めましょう。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	美学の基礎的概念の理解	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	近現代の西洋と日本の美学に関する理解	基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
2. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

毎回の授業内課題	70 %	： 毎回の授業において課す課題（授業の内容に準拠した記述式：5%×14回=70%）により、授業の内容の理解度や能動的な学修態度などを評価する。
試験（レポート）	30 %	： 最終回授業後に提出を求めるレポート（授業全体の内容に関する記述式のレポート）により、授業全体の内容の理解度や能動的な学修態度などを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『現代アートの哲学』西村清和著、産業出版、1995年（ISBN-13：978-4782802021）。

その他授業中に適宜紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

展覧会や読書などを通じて、感性的なものに触れる機会を意識的に多くもつよう心がけてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 前期（加藤）：水5／後期（高藤）：授業の教室

場所： 前期：情報デザイン研究室／後期：授業の前後

備考・注意事項： 前期：事前にメール（授業内で告知）でアポイントをとることが望ましい。
後期：メール（メールアドレスは授業時に告知する）にて受け付ける。メールには必ず学籍番号、科目名、氏名を明記すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 はじめに 美学とは何か 授業の目標と進め方を確認し、美学とはどのような学問かを概観します。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：美学、美的なもの	4時間
第2回 西洋古代からルネサンス期の美術と美学 西洋古代からルネサンス期にいたる美をめぐる思想について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：ミメシス、芸術家	4時間
第3回 西洋近代の美術の美学 西洋近代における美しい芸術をめぐる思想について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：天才、趣味	4時間
第4回 モダニズムとアヴァンギャルドの美学 19世紀後半から20世紀初頭のモダニズムとアヴァンギャルドの思想について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：モダニズム、アヴァンギャルド	4時間
第5回 風景をめぐる美学 明治・大正期の日本の絵画を例に風景をめぐる思想について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：風景、写生	4時間
第6回 グロテスクの美学 西洋と日本の美術を例にグロテスクをめぐる概念について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：リアリズム、グロテスク	4時間
第7回 美術館と展示の思想 西洋と日本の美術館の歴史を手がかりに、展示の思想について考えます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：展示、まなざし	4時間
第8回 少女文化とその美学 イラストレーションを糸口に近代日本の少女文化と美学との関係について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：少女、かわいい	4時間
第9回 大衆社会とデザインの美学 大衆社会の出現とデザインをめぐる思想について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：大衆、デザイン	4時間
第10回 モダン・デザインの美学 西洋と日本のモダン・デザインをめぐる思想について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：アール・ヌーヴォー、パウハウス	4時間
第11回 写真にみる複製技術と美学 写真を糸口に複製技術と美学の関係について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：写真、複製	4時間
第12回 消費文化と広告の美学 消費文化の特質と広告と美学の関係について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：ポスター、広告	4時間
第13回 広告のレトリックと女性イメージ 広告の視覚的なレトリックと女性イメージの役割について学びます。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：レトリック、ジェンダー	4時間
第14回 大衆文化と美学、問題演習によるこれまでの学習内容の振り返り 大衆文化と美学の問題を総括します。問題を解いた後、問題の解説を通してこれまでの学習内容の要点を確認します。	配布資料にもとづき授業の内容を復習する。キーワード：大衆文化、美学	4時間

授業科目名	色彩論				
担当教員名	室田泉、大村みな子				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

私たちの身の回りにあるもの、見えるもすべてに「色彩」があります。アート、デザイン、またマンガやアニメ、ゲームなどに関わる創造的な力を活かした道を歩む者にとっては、色彩の使い次第で見え方や伝わり方に大きく影響することを知らなければなりません。ものづくりをするうえで、なぜその「色彩」を使ったのかという根拠が説明でき、「色彩」がイメージや記号としてコミュニケーションに直接的に働きかけることを考慮して、自らの作品づくり、将来の仕事上での配色センスを身につけるために様々な色彩理論を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

さまざまな色彩の効果を学習し、基礎知識として定着させる。

基本的な色彩理論、その発展について、また、地域や歴史的背景により生じた色彩文化について学ぶ。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・見学、フィールドワーク
 - ・配色カードを使用した演習があります。
 - ・レポート作成のために、屋外などで視認できる自然物の色彩を、絵の具などを使用して再現するフィールドワークがあります。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

復習プリントとその内容のテスト

40 %

小課題の提出と内容

20 %

期末レポート

評価の基準

： 毎回の授業内容をしっかり理解し、復習プリントに反映されたテストの正解が6割以上であるか。

： 課題を深く理解し、自分なりの考えをもって課題に取り組み、美しく仕上げられているか。

： レポートの出題内容に対して誠実に向き合い、独自の視点で論じられているか。14回の授業終了後に提出。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

* 入学時に購入した「新配色カード199aまたはb」を引き続き使用します。

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・後期授業が始まる前の夏季休暇中に4回分を集中講義として実施する。(日程の確認に注意すること。)
- ・本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
- ・「授業外学修課題」に加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・授業中はテキストをまとめ直したパワーポイントを用いるが、特別な事情がない限り、クラスルームなどへのアップは行わないため、授業に出席して学ぶ姿勢が必要とされる。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 室田_水曜2限、大村_水曜3限

場所： 室田、大村ともにアトリエ棟研究室

備考・注意事項： 質問は 室田murota@osaka-seikei.ac.jp、大村omura@osaka-seikei.ac.jp まで。授業名、学籍番号、氏名を必ず明記。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 色のはたらき～光と色	色の見え方、眼の仕組み、照明と色の見え方の宿題プリント ・色のはたらき・光と色・色はなぜみえるのか?	2時間
第2回 光と色 ・混色	混色の宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・眼のしくみ	2時間
第3回 色の表示 ・色の分類と三属性	PCCS(色相・明度・彩度)の宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・照明と色の見え方・混色・色の表示・色の分類と三属性 ・様々な色表示の方法	2時間
第4回 色の表示・PCCS	PCCSの宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・PCCS(色相・明度・彩度)	2時間
第5回 色彩心理	PCCS(トーン)、言葉による色表示プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・トーン・色彩心理・色の心理的効果	2時間
第6回 色の視覚的効果	色彩心理、色の心理的効果の宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・色の視覚的効果	2時間
第7回 配色	色相とトーンから配色を考える宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・色彩調和・配色の基本的な考え方 ・色相から配色を考える ・トーンから配色を考える・配色の基本的な考え方	2時間
第8回 配色イメージ	色彩調和、色彩効果、色彩と生活の宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・色の三属性と配色イメージ ・ファッションと色彩	2時間
第9回 ファッションとインテリア	色彩効果 ファッションとインテリアの宿題プリント ・宿題答え合わせと授業内容の復習 ・ファッションとインテリア それぞれの考え方と具体例	4時間
第10回 ミニテストとこれまでの振り返り	ミニテストで間違った分野の復習 ミニテストの実施と答え合わせで、身につけている知識と不足する知識を確かめ、復習につなげる。	2時間
第11回 西洋における色彩文化の発展	参考文献を独自にリサーチ 現代の色彩論に繋がる西洋における色彩論と色彩文化について学びます	2時間
第12回 日本における色彩文化の発展の復習	日本における色彩文化の発展の復習 日本独自に発展していった色彩文化について学びます	2時間
第13回 様々な表色系	マンセル・オストワルト表色系の復習 マンセル・オストワルト・PCCS	2時間
第14回 デジタルカラーとユニバーサルカラー	これまでの振り返り ・デバイスによるカラースペースの違い ・デジタルカラーとHSBモード ・色のはたらき__誘目性、視認性、明視性と可読性、識別性 ・視覚特性の多様性と色によるユニバーサルデザイン	2時間

授業科目名	西洋美術史 1				
担当教員名	佐藤真理恵				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

本講義では、主に古代エジプトやメソポタミアといった西洋美術の源流から15世紀初頭のゴシック美術までの西洋美術史の基礎について (1) どのような歴史的展開を追っていったのか、(2) 各時代において制作された作品の造形的特徴とは何か、(3) 作品が成立した社会的・歴史的背景と作品成立との関係とは何かに留意して考察していきます。これらに対する考察を深めることによって、作品の見方、読み方を学ぶことが本講義の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2 (5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

古代の美術から15世紀初頭までの西洋美術史の知識習得とその活用
西洋美術を取り巻く文化的・社会的な知識の習得およびその活用

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3 (2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5 (1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席（適宜課す通常課題の提出をもって出席とみなす）がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。また、期末レポートが提出されない場合も、通常課題の点数にかかわらず「不可」とする。詳細は初回授業にて説明するので、必ず出席のこと。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

通常課題

： 授業内容を的確に理解できているか、授業内容をより発展させ考察しているかという観点から評価する。

50 %

期末レポート

： 学期末に講義内容に関するレポートを課す。講義の理解度、適切な知識の習得、自分の考えや分析が適切な言葉で論述されているかを評価する。

50 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

毎回の授業にて適宜紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・このシラバスに記載の内容（主に授業計画）に若干の変更が生じる可能性があることを断っておく。変更点も含めた授業概要や成績等についての説明は初

回授業時に行うので、初回は必ず出席のこと。

- ・本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学習が求められる。毎回の授業内容を丁寧に復習すること。また、授業で紹介した作品以外にも、自分でネットを利用したり参考文献を調べたりしながら、できるだけ多くの美術作品に触れて欲しい。
- ・授業は、google classroomを利用した実施を予定している（オンデマンド型の授業動画・資料配信）。
- ・各回の理解度を図るため、適宜課題を実施し、google classroomで提出してもらう。期末レポート課題として、入場料、交通費が必要な学外美術展に行ってもらう場合がある。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	教室、google classroom、メール等
備考・注意事項：	google classroomのコメント機能とメール(mariestsum@gmail.com)で受け付ける。メールには必ず、授業名と氏名、学籍番号を明記すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション：美術史学について 講義の概要や流れ、評価方法を説明したあと、美術史という学問および西洋美術の読み方について学ぶ	配布資料を用いて、美術史の方法論について復習する	5時間
第2回 原始美術と古代オリエント美術 先史時代の美術、エジプトおよびメソポタミアの美術について理解を深める	配布資料を用いて、エジプト美術やメソポタミア美術に関する造形表現の特徴を復習する	5時間
第3回 エーゲ美術 エーゲ文明における3つの美術、キュクラデス美術・クレタ美術・ミケナイ美術の彫刻や壁画について学ぶ	配布資料を用いて、エーゲ文明における3つの美術の特徴について復習する	5時間
第4回 ギリシア美術 陶器画およびアルカイック期からクラシック期にいたる彫刻表現、さらにヘレニズム美術における彫刻表現について理解する	配布資料を用いて、ギリシア美術の彫刻表現に関する造形性の違いを復習する	5時間
第5回 エトルリアとローマ美術 エトルリア美術の墳墓壁画や彫刻、古代ローマの建築や彫刻、ポンペイの壁画群について学ぶ	配布資料を用いて、エトルリア美術およびローマ美術が成立した背景や造形性を復習する	5時間
第6回 初期キリスト教美術 初期キリスト教が発展していった歴史的背景とともに、キリスト教美術の特徴、すなわち聖像や聖堂建築について理解する	配布資料を用いて、キリスト教の発展史という時代背景と初期キリスト教美術の特色について復習する	5時間
第7回 ビザンティン美術 東ローマ帝国におけるイコンやモザイク画、教会堂装飾について理解する	配布資料を用いて、聖像破壊運動といった社会的背景を視野にいれつつ、ビザンティン美術における造形の特徴について復習する	5時間
第8回 初期中世美術1:メロヴィング朝の美術 ケルトのキリスト教文化、とりわけ装飾写本とゲルマン民族のメロヴィング朝で開花した美術について学習する	配布資料を用いて、ケルトの装飾写本やメロヴィング朝の美術について復習する	5時間
第9回 初期中世美術2:カロリング朝とオットー朝の美術 カロリング朝フランク王国で生じた新しい文化興隆であるカロリング・ルネサンスおよび神聖ローマ帝国におけるオットー朝の美術について理解を深める	配布資料を用いて、カロリング朝およびオットー朝の美術について復習する	5時間
第10回 ロマネスク美術1:教会堂建築 ロマネスク美術が起こった時代の社会的変化と教会堂建築について学習する	配布資料を用いて、ロマネスク美術と社会変動との関わり、教会堂建築の特徴について復習する	5時間
第11回 ロマネスク美術2:絵画工芸 ロマネスク美術における絵画工芸作品について理解する	配布資料を用いて、ロマネスク美術の装飾写本や壁画といった絵画および工芸作品について復習する	5時間
第12回 ゴシック美術1:12～13世紀のゴシック美術 都市文化として栄えたゴシック美術について12～13世紀までの大聖堂建築、彫刻、工芸、絵画について理解を深める	配布資料を用いて、12～13世紀にかけてゴシック様式の歴史の変遷について復習する	5時間
第13回 ゴシック美術2:14世紀のゴシック美術 14世紀のゴシック美術に関する建築、彫刻、写本挿絵などについて理解を深める	配布資料を用いて、晩期ゴシック様式の造形的特徴を復習する	5時間
第14回 イタリアおよび国際ゴシック美術 イタリアで展開したゴシック美術について、とくにジョットとシモーネ・マルティネーニの絵画作品の特徴について学習し、さらにヨーロッパ各地で同時発生した国際ゴシック様式の特徴について理解する	配布資料を用いて、イタリアゴシック美術および優雅な国際ゴシック様式の展開を復習する。また、これまでの授業を振り返りレポートの準備を行う	5時間

授業科目名	西洋美術史 1				
担当教員名	宇埜直子				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

西洋美術の源流からゴシック美術までを概観する。

①古代エジプト、メソポタミア美術から15世紀の初期ネーデルラント絵画まで、時代区分ごとの具体的な作品分析を通して、表現の特色や歴史的背景に関する知識を深め、様式の変遷や成立の過程などを理解することを目指す。また、②作品理解を深め、自発的な分析・考察を促すために、作品記述を義務付ける。③各時代の重要な作品や様式の特徴に関する小テストを行い、授業や自習における知識の定着を確認する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- | | |
|--|---|
| <p>1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解</p> <p>2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解</p> | <p>具体的内容：</p> <p>古代からゴシック期までの西洋美術史の理解</p> <p>西洋美術の背景となる文化・歴史の理解</p> |
|--|---|

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

規定回数以上の課題提出がなければ放棄とみなす。また、期末レポートの提出がなければ成績評価は行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題	50 %	：	講義内容の理解度を測る。 10点×14回とする。10点：講義内容を踏まえたうえで、作品をよく見て分析し、独自の視点を論じることができている。6点：作品をよく見て、講義内容を論じることができている。
小テスト	20 %	：	講義内容の理解度を測る。 10点×14回とする。
期末レポート	30 %	：	講義内容を理解していることを前提に、とりわけ興味を感じたことをさらに調べる積極性、もしくは自分のこれまでの学習や経験にひきつけて記述したものを評価する。

使用教科書

指定する

著者

北澤洋子監修

タイトル

・西洋美術史

出版社

・武蔵野美術大学出版局

出版年

・2006年

参考文献等

適宜指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
美術史のより深い理解のために予習・復習に努めること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日 12:30-13:00

場所： 非常勤講師控室

備考・注意事項： 質問は提出物の返却時に回答し、またGoogle Classroomの限定コメント、メールでも対応する（uno-n@g.osaka-seikei.ac.jp
メールには必ず氏名・学籍番号を書くこと）。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 エジプト美術、メソポタミア美術 西洋美術の源流であるエジプトの美術、メソポタミアの美術について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第2回 エーゲ美術と古代ギリシャ（幾何学様式・アルカイック様式） クレタ美術とミケナイ美術、またギリシャの幾何学様式とアルカイック様式の彫刻について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第3回 古代ギリシャ（クラシック様式・ヘレニズム様式） クラシック様式の陶器画、彫刻、建築、およびヘレニズム様式の彫刻について理解します。	ギリシャ美術について整理し、その推移と特徴を把握する。次回の予習。	4時間
第4回 エトルリアとローマ美術 エトルリア美術および共和政ローマ、帝政ローマの美術の絵画、彫刻、建築について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第5回 初期キリスト教美術 初期キリスト教美術の建築、カタコンベ壁画を含む絵画、およびキリスト教図像の形成について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第6回 ビザンティン美術 ビザンティン美術の建築および絵画（モザイク・イコン・彩飾写本）について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第7回 西欧中世初期の美術 西欧中世初期時代の建築、浮彫、絵画について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第8回 ロマネスク美術 ロマネスク美術の建築、彫刻、絵画（壁画・写本）について理解します。	ロマネスク美術について整理し、その特徴を把握する。次回の予習。	4時間
第9回 ゴシック建築 各地のゴシック建築について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第10回 ゴシック美術（絵画・彫刻） ゴシック美術の絵画（ステンドグラス・彩飾写本）、彫刻について理解します。	ゴシック美術について整理し、その特徴を把握する。次回の予習。	4時間
第11回 イタリアのゴシック美術（13世紀フィレンツェの美術） 13世紀のフィレンツェの美術（建築・彫刻・絵画）について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。	4時間
第12回 イタリアのゴシック美術（ジョットの革新） ジョットの革新について学び、スクロヴェーニ礼拝堂のフレスコ連作からジョットの様式およびキリストの生涯の主題について理解します。	イタリアのゴシック美術について整理し、その推移と特徴を把握する。	4時間
第13回 シエナ派とペスト後のイタリア絵画、国際ゴシック絵画と15世紀フランス絵画 シエナ派と14世紀のペスト後のイタリア絵画について理解します。また、国際ゴシック様式の絵画と15世紀フランスの絵画についても知識を深めます。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）、および次回の予習。レポート執筆。	4時間
第14回 初期ネーデルラント絵画 15世紀のネーデルラント絵画について理解します。	小テストに向けての授業内容の復習（主要作品について調べる）。ゴシック美術までの西洋美術史の流れと各時代の特徴を確認する。レポート執筆。	4時間

授業科目名	西洋美術史 2				
担当教員名	佐藤真理恵				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

ルネサンスから19世紀末までの西洋美術の流れを、社会背景を踏まえながら時代ごとに概観する。美術史学におけるいくつかの方法論や解釈の仕方などを紹介しながら作品や主題を解説していく。美術作品を感覚や造形的な観点からのみ鑑賞するのではなく、多角的に見る目をこの授業を通じて養ってもらいたい。美術の歴史についての理解を深めることで、各時代の代表的な芸術家とその作品を自分の言葉で説明できる能力と、社会と芸術の関わりについて考える力を身につけてもらいたい。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	15世紀以降の西洋美術の流れと代表的な作品、作者、その背景についての理解	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	美術史を取り巻く知識習得ならびにその活用	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席（適宜課す通常課題の提出をもって出席とみなす）がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。また、期末レポートが提出されない場合も、通常課題の点数にかかわらず「不可」とする。詳細については初回授業にて説明するので、必ず出席のこと。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

通常課題	50 %	： 授業内容を的確に理解できているか、授業内容をさらに発展させ考察できているかという観点から評価する。
期末レポート	50 %	： 学期末に講義内容に関するレポートを課す。講義の理解度、適切な知識の習得、自分の考えや分析が適切な言葉で論述されているかを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

毎回の授業時に適宜紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・このシラバスに記載の内容（主に授業計画）に若干の変更が生じる可能性があることを断っておく。なお、変更点含め授業概要や成績評価等についての説明は初回授業時に行うので、初回は必ず出席のこと。
- ・本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学習が求められる。毎回の授業内容を丁寧に復習すること。また、授業で紹介した作品以外にも、自分でネットを利用したり参考文献を調べたりしながら、できるだけ多くの美術作品に触れて欲しい。
- ・授業は、google classroomを利用した実施を予定している（オンデマンド型の授業動画・資料配信）。
- ・各回の理解度を図るため、適宜小課題を実施し、google classroomで提出してもらう。また、期末レポート課題として、入場料、交通費が必要な学外美術展に行ってもらった場合がある。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	教室、google classroom、メール等
備考・注意事項：	google classroomのコメント機能とメール(mariestsum@gmail.com)で受け付ける。メールには必ず、授業名と氏名、学籍番号を明記すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション／中世からルネサンスへ 授業全体の流れや受講姿勢、復習の仕方などについての説明をした後に、ルネサンスにおいて美術にどのような変化が起こったのかを概観する。	授業内容を復習する。ルネサンスがそれ以前までとどう違うのかを述べられるようにする。	5時間
第2回 イタリアの初期ルネサンス1：受胎告知 ルネサンス美術で非常に好まれた〈受胎告知〉の主題に焦点を当てる。同主題の複数の作品を比較しながら、聖母マリアの感情表現について詳しく解説する。	授業内容を復習する。絵画作品において聖書の物語がどのように視覚化されたのかを考える。	5時間
第3回 イタリアの初期ルネサンス2：聖セバスティアヌスと聖フランチェスコ 美術作品に表されたキリスト教の聖人について解説する。特に聖セバスティアヌスと聖フランチェスコについて詳しく説明する。	授業内容を復習する。アトリビュートなどに注目して絵画作品に登場する聖人を見分けられるようにする。	5時間
第4回 イタリアの初期ルネサンス3：神話画 ルネサンス美術における異教主題の作品（神話画）を概観し、ボッティチェッリの《ヴィーナスの誕生》と《春》について詳しく説明する。	授業内容を復習する。ルネサンス美術における異教の神々とその表され方について各自調べる。	5時間
第5回 イタリアの盛期ルネサンス ルネサンスの三大巨匠、レオナルド・ダ・ヴィンチ、ラファエッロ、ミケランジェロの作品を紹介する。	授業内容を復習する。できるだけ多数の作品を鑑賞して理解を深める。	5時間
第6回 マニエリスムとその他の傾向 ロッソ・フィオレンティーノ、ブロンズイーノ、ポントルモ、パルミジャーノらの作品を取り上げて、マニエリスムの特徴を説明する。イコノロジーの功罪について、具体的な作例を踏まえながら論じる。	授業内容を復習する。マニエリスムの特徴を述べられるようにする。	5時間
第7回 北方ルネサンス フランドルとドイツのルネサンス美術を概観する。フランドルの肖像画と、ドイツ美術における「醜さ」について詳しく説明する。	授業内容を復習する。初期フランドル絵画の特徴を述べられるようにする。	5時間
第8回 ルネサンスからバロックへ ルネサンスとバロックの様式的な違い、主題の違いなどを、作品の「機能」や社会背景に関連付けながら説明する。絵画だけでなく、彫刻や建築も取り上げる。	授業内容を復習する。バロック美術の特徴を述べられるようにする。	5時間
第9回 イタリアのバロック美術 カラヴァッジョの《聖トマスへの不信》と《マグダラのマリア》を、関連図像を紹介しながら詳しく分析する。	授業内容を復習する。マグダラのマリアの表現の多様性について理解を深める。	5時間
第10回 17世紀スペインとフランスの美術 フランスの古典主義とスペインのバロック美術を概観した上で、《無現在の御宿り》に焦点を当てる。	授業内容を復習する。できるだけ多くの作品を鑑賞し、作品と作者とテーマを結びつけられるようにする。スペイン・バロックにおいて定式化された《無現在の御宿り》の図像について説明できるようにする。	5時間
第11回 17世紀オランダの美術 17世紀のオランダにおける肖像画、風景画、風俗画、静物画を紹介。とりわけ集団肖像画と室内画を詳しく見ていく。	授業内容を復習する。時代背景と美術作品を結びつけて捉えられるようにする。	5時間
第12回 ロココ美術 ロココの文化を概観した後で、ヴァトーのフェートギャラント（雅宴画）の作品や、フラゴナールの作品を解説する。	授業内容を復習する。ロココの文化と美術を結びつけて理解する。	5時間
第13回 新古典主義とロマン主義	授業内容を復習する。新古典主義とロマン主義それぞれの特徴、また、どのような点で重なり合っているのかを理解する。	5時間

	<p>古典古代への憧憬について、具体的な作品を踏まえながら論じる。新古典主義における合理主義と、ロマン主義の主観主義について解説する。廃墟の美学も取り上げる。</p>		
<p>第14回</p>	<p>レアリズムから印象派・ポスト印象派、20世紀美術へ</p> <p>19世紀後半にレアリズムが登場し、印象派やポスト印象派に展開していく過程を辿っていき、20世紀に現れてくる様々な「イズム」を紹介する。</p>	<p>授業内容を復習する。レアリズムが単なる写実主義ではないことや、印象派が後年の美術に与えた影響を理解する。</p>	<p>5時間</p>

授業科目名	現代美術論				
担当教員名	はが 美智子				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

本科目では、1980年代以降の現代美術について知識を深めることを目的とします。一見難解に見える現代美術ですが、現代のテクノロジーや自然などの環境、心のあり方、都市や社会のあり方に対して、問題提起を行っていることがわかります。本科目では、多岐にわたる現代美術の作品について、その意図について、学んでいきます。グローバル化、アイデンティティ、歴史の記憶という観点から、現代のアートの特徴について考察します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

図版や映像、書籍の情報をもとに、現代美術の作品内容と作家活動の意義を理解する。

図版や映像、書籍の情報をもとに、社会の動向とともにある美術業界の現況を理解する。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・問答法・コメントを求める
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

各回の授業内課題	：	授業内容を踏まえた応答ができていれば4点とし、そこに独自の見解や具体例等が示されていれば5点、重大な誤りや不足があれば2点とする。これを14回実施。
75 %		
学期末レポート	：	現代美術に関する基礎知識を用いて、指定の形式に沿って独自の分析結果及び意見を提示できているかどうかという観点から評価する。14回の授業終了後、試験期間中に提出する。
25 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

末永照和監修『増補新装 カラー版20世紀の美術』美術出版社、2013年
 小崎哲哉『現代アートとは何か』河出書房新社、2018年
 山本浩貴『現代美術史 欧米、日本、トランスナショナル』中公新書、2019年
 新見隆『青春20世紀美術講座』東京美術、2022年

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業の前後以外で質問したい場合は、メールにて受け付けます (haga@g.osaka-seikei.ac.jp)。メールには必ず氏名と所属を明記してください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 印象派～表現主義：写真の登場と近代絵画の始まり 20世紀初頭のフランスで起こった印象派、フランスとドイツの表現主義について学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第2回 キュビズム、未来派：遠近法的リアリズムの否定 20世紀初頭のフランスのキュビズム、イタリアの未来派について学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く	5時間
第3回 ロシア・アヴァンギャルド：構成主義のユートピア 20世紀初頭のロシア・アヴァンギャルドと称されるロシアの構成主義の一連の流れについて学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第4回 デ・ステイル、バウハウス：芸術とデザインの融合 19世紀後半のアーツ・アンド・クラフツ運動を参照し、20世紀初頭のオランダのデ・ステイル、ドイツのバウハウスについて学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第5回 ダダ：越境する芸術革命 戦間期にチューリッヒ、ベルリン、ニューヨークなど各都市で起きたダダイズムについて学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第6回 シュルレアリスム、エコール・ド・パリ：戦間期フランスの二つの具象 戦間期にフランスで起きたシュルレアリスムについて学ぶとともに、エコール・ド・パリと称されたその他の画家について確認する	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第7回 アンフォルメル、抽象表現主義：身体と物質の戦後絵画 戦後のフランスで起きたアンフォルメル、アメリカの抽象表現主義の動向を学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第8回 ハプニング、フルクサス：芸術と日常の融合 戦後のアメリカで起きたハプニング、フルクサスなどの行為を主体とした芸術表現を学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第9回 ミニマル・アート：フォーマリズムとアメリカの覇権 戦後アメリカで影響力を持ったフォーマリズムの理論を学び、ミニマル・アートやプライマリー・ストラクチャーズなどの作品例を見る	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第10回 コンセプチュアル・アート：芸術の脱物質化 1960年代後半から世界中に広がったコンセプチュアル・アート（概念芸術）について学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第11回 ポップ・アート：消費社会と複製技術 消費社会の拡大を受けてイギリスやアメリカで展開されたポップ・アートについて学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第12回 シミュレーションニズム、社会彫刻：芸術が社会化する二つの極 1980年代以降にアメリカを中心に試みられているシミュレーションニズムの動向について、また、ドイツでヨーゼフ・ボイスが提唱した社会彫刻という概念について、芸術の社会化という観点から紹介する	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第13回 写真、映像：美術史上の位置付け 複製技術である写真や映像が芸術分野でどのように作品として受容されていったか、作例を紹介しながら概説する	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間
第14回 ランド・アート、リレーショナル・アート：前衛から現代美術へ 現代に繋がる動向として、ランド・アートやリレーショナル・アートなどの作例を学ぶ	授業で扱った作家についての書籍や図録を参照する、展覧会を見に行く、動画を視聴する	5時間

授業科目名	日本美術史 1				
担当教員名	加須屋誠・川野憲一				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期・後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

現存する美術作品を通して、日本東洋の文化の在り方を考察する美術史学の方法を学ぶ。今年のテーマは「絵を読む」。主に古代～中世の絵画を論じる。美術史学に関する基礎的な知識を習得し（知識・理解）、それをもとに美術作品鑑賞のスキルを身につける（汎用的技能）。各回の授業では取り上げる作品とその文化的背景を理解した上で、作品を鑑賞する。なお、本講義は登録学生が多いため、コロナ感染を避けて、リモートで行う予定である。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2 (5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

私たちの祖先が生み出した美術作品について知識と理解を深めることを通じて自らの感性の根幹を自覚する。

私たちの祖先が生み出した美術作品を歴史的・文化的コンテクストのなかで理解する。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3 (1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3 (2). 本質を明らかにする分析力
3. DP5 (1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・ 振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

授業貢献度

20 %

授業課題

80 %

評価の基準

： 授業内容に興味をもち、主体的・積極的な態度で参加しているかどうかを評価する。

： 授業の際に毎回指示するレポート課題に適切に応答できているかどうかを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業中に適宜指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

備考・注意事項： 質問は授業後に応じる。それ以外の場合は相談すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 はじめに～ガイダンス 1)「美術史」とはなにか、2)本年度の講義でなにをどこまで扱うか、3)単位取得のための方法、などを説明。	これからの授業で予定されている日本美術史のテーマの内、興味を持ったものについて、書籍やインターネットを用いて調べる。	5時間
第2回 イントロダクション 飛鳥時代から室町時代までの美術の歴史を総覧する。	配付資料を用いて、日本美術史の流れを理解する。	5時間
第3回 飛鳥奈良時代の美術 法隆寺金堂壁画を中心に飛鳥・奈良時代の美術を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第4回 平安時代の美術 (1) 平安前期の仏画 東寺蔵の両界曼荼羅（伝真言院曼荼羅）を中心に、平安前期の仏画を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第5回 平安時代の美術 (2) 平安中後期の仏画 金剛峯寺蔵の仏涅槃図（応徳涅槃）と京都国立博物館蔵の十二天画像を中心に、平安中後期の仏画を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第6回 平安時代の美術 (3) 平安中後期の絵巻 徳川美術館・五島美術館蔵の源氏物語絵巻を中心に、平安中後期の絵巻を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第7回 平安時代の美術 (4) 平安後期の絵巻 朝護孫子寺蔵の信貴山縁起絵巻ほか 朝護孫子寺蔵の信貴山縁起絵巻を中心に、平安後期の絵巻を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第8回 平安時代の美術 (5) 平安後期の絵巻 出光美術館蔵の伴大納言絵詞ほか 出光美術館蔵の伴大納言絵詞を中心に、平安後期の絵巻を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第9回 平安時代の美術 (6) 平安末期の絵巻 東京国立博物館・奈良国立博物館蔵の地獄草紙を中心に、平安末期の絵巻を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第10回 平安時代の美術 (7) 九州国立博物館ほか蔵の病草紙を中心に 九州国立博物館ほか蔵の病草紙を中心に、平安末期の絵巻を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第11回 鎌倉時代の美術 (1) 光明寺蔵の二河白道図を中心に 光明寺蔵の二河白道図を中心に、鎌倉時代の仏画を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第12回 鎌倉時代の美術 (2) 聖衆来迎寺蔵の六道絵を中心に 聖衆来迎寺蔵の六道絵を中心に、鎌倉時代の説話画を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第13回 鎌倉時代の美術 (3) 清浄光寺蔵の一遍聖絵を中心に 清浄光寺蔵の一遍聖絵を中心に、鎌倉時代の絵巻を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間
第14回 鎌倉・南北朝時代の美術 神護寺蔵の伝源頼朝像を中心に 神護寺蔵の伝源頼朝像を中心に、鎌倉・南北朝時代の肖像画を考察する。	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	5時間

第15回	日本美術史の展望（まとめ）	配付資料をもとにして、授業で扱った時代の美術作品のうち、とくに興味を持ったものについて調べる。	4時間
飛鳥時代から室町時代までの美術を振り返るとともに、それ以降の江戸時代から現代までを展望する			

授業科目名	日本美術史 2				
担当教員名	熊倉一紗				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

本講義では、近世・近代・現代の日本美術の展開を以下の3点に留意して考察していきます。すなわち (1) 日本美術の様々な作品の制作者やその作品の造形的特徴を学ぶ。(2) 作品・制作者・受容者をめぐる文化的・社会的背景について検討し、作品の具体的な目的や用途などについて理解する。(3) 美術における自明視されがちな事象に目を向け、それらの成立の様相を辿る。様々な美術作品の展開を、歴史的社会的状況を踏まえつつ理解することによって、美術作品を読み、語る力を身につけることが本講義の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	日本美術の歴史的な知識	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	日本美術の作品・制作・受容をめぐる文化的・社会的な知識	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

講義内課題	:	授業時にその回に関連する課題を出題し、それに対する意見や考えを提出してもらいます。授業の理解度や論理的な記述、オリジナルな回答を評価します。
	70 %	
期末レポート	:	学期末に講義内容に関するレポート試験を行います。講義の理解度、適切な知識の習得を評価します。
	30 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

中村興二・岸文和編『日本美術を学ぶ人のために』（世界思想社、2001年、ISBN9784790708582）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜日3限
場所：	南館2F 情報デザイン研究室
備考・注意事項：	授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 kumakura@g.osaka-seikei.ac.jp Eメールの件名には、タイトルのあとに氏名・学籍番号を記入してください。（例：日本美術史2のレポートについて【氏名・学籍番号】）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション：美術史学について 講義の概要や流れ、評価方法を説明したあと、日本美術史や美術史学とはどのような学問なのか定義などを概観する	配布資料を用いて、美術史学に関する概念や歴史的背景を復習する	5時間
第2回 桃山から江戸時代：障壁画 長谷川等伯、狩野永徳・探幽らによる障壁画などを辿ることで、天下人の時代の美術について学ぶ	配布資料を用いて、障壁画、長谷川等伯、狩野派について復習する	5時間
第3回 江戸時代①：都市と風俗 洛中洛外図屏風や近世初期風俗画を辿ることで、都市と風俗をめぐる江戸時代の美術を理解する	配布資料を用いて、都市を描くということ、洛中洛外図、風俗画について復習する	5時間
第4回 江戸時代②：琳派と装飾 俵屋宗達、尾形光琳、酒井抱一の作品を辿ることで、琳派の特質について考察する	配布資料を用いて、琳派、装飾、尾形光琳について復習する	5時間
第5回 江戸時代③：18世紀の京都画壇 伊藤若冲、曾我蕭白、円山応挙らの作品を中心に検討し、18世紀の京都画壇の状況を概観する	配布資料を用いて、18世紀の京都画壇、伊藤若冲、円山応挙の各作品の造形的特徴について復習する	5時間
第6回 江戸時代④：浮世絵 浮世絵の祖と呼ばれる菱川師宣の肉筆美人画に始まる浮世絵の史的流れを辿り、浮世絵の多彩な展開を理解する	配布資料を用いて、肉筆浮世絵、錦絵、美人画、風景画について復習する	5時間
第7回 明治時代①：美術学校と美術教育 明治初期から中後期にかけて登場した様々な美術学校とその教育の特質について学ぶ	配布資料を用いて、各美術学校の特徴と教育内容について復習する	5時間
第8回 明治時代②：日本画の創出と洋画の展開 狩野芳崖や橋本雅邦の「新しい日本画」の意義および浅井忠などの洋画の造形的特徴について理解する	配布資料を用いて、新しい日本画および洋画の概念や作品の特徴について復習する	5時間
第9回 大正時代①：「芸術家」誕生と個性 大正時代に尊重される芸術家の個性について、その誕生の歴史的背景や同時代の作家および作品制作の実際について学ぶ	配布資料を用いて、大正時代に登場する芸術家の個性の内実について復習する	5時間
第10回 大正時代②：新たな日本画 日本美術院をはじめとする在野系の画家たちの課題や模索の状況について学ぶ	配布資料を用いて、同時代の日本画家の課題やそれに対する解決の仕方などについて復習する	5時間
第11回 昭和時代①：新興美術運動と戦争美術 日本における新興美術運動の展開と戦時中の美術について考える	配布資料を用いて、選考美術運動と呼ばれる革新的な動向と戦争画について復習する	5時間
第12回 昭和時代②：前衛の時代 岡本太郎や実験工房、具体美術協会の表現について理解する	配布資料を用いて、岡本太郎の作品や実験工房、具体美術協会の活動について復習する	5時間
第13回 現代①：反体制と反芸術 読売アンデパンダン展やネオ・ダダイズム・オルガナイザーズをはじめとする新しいスタイルのグループについて考える	配布資料を用いて、読売アンデパンダン展や反芸術について復習する	5時間
第14回 現代②：現代美術の動向 1980年代の関西ニューウェーブやメディア・アート、村上隆に至るまでの日本美術の流れを追う	配布資料を用いて、関西ニューウェーブ、メディア・アート、村上隆といった新しい芸術動向について復習する	5時間

授業科目名	東洋美術史				
担当教員名	加須屋誠				
学年・コース等	1年～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

現存する美術作品を通して、日本東洋の文化の在り方を考察する美術史学の方法を学ぶ。今年のテーマは「アジアを巡る」。インド～日本の美術をを論じる。美術史学に関する基礎的な知識を習得し（知識・理解）、それをもとに美術作品鑑賞のスキルを身につける（汎用的技能）。各回の授業では取り上げる作品とその文化的背景を理解した上で、作品を鑑賞する。なお、本講義は登録学生が多いため、コロナ感染を避けて、リモートで行う予定である。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2 (5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

東洋、特に東アジアの人々が作り出した美術について知ることにより、自身の感性の在処を探る。
美術を時間軸・空間軸のなかでの人間の営みとして理解することで、自身の感性の領域を広げる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3 (1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3 (2). 本質を明らかにする分析力
3. DP5 (1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

授業ごとのレポート課題

80 %

授業貢献度

20 %

評価の基準

： 毎回の講義で指示する課題に適切に対応できているかどうかを評価する。

： 毎回の授業内容に興味をもち、主体的かつ積極的に授業に参加しているか。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業中に適宜指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。

「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

備考・注意事項： 授業終了後に申し出て下さい。その場で、もしくは翌週解答いたします。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス。 東洋美術の魅力とは。 1) 「美術史」とはなにか、2) 本年度の講義でなにをどこまで扱うか、3) 単位取得のための方法、などを説明。	美術史とは何かを自身の問題として考える	5時間
第2回 祭祀に用いた青銅器、その精緻の技 殷周～戦国時代の青銅器について講義する。特に動物をモチーフにした作品に注目する。	世界に於ける動物と美術の関係について広く考える。	5時間
第3回 昇仙への願い・死者への祈り 馬王堆漢墓、秦始皇帝陵などをとりあげ、墳墓の構造や埋葬品と死生観との関わりについて講義する。	兵馬俑について調べる。	5時間
第4回 仏像の登場 仏像が神仙世界のなかに受容され、やがて本格的な礼拝対象となるまでの過程を講義する。	思想や文化、モノの受容を身近な例で考えてみる。	5時間
第5回 砂漠の美術館～敦煌莫高窟～ 北涼から初唐にかけての敦煌莫高窟の主要な壁画や塑像について講義する。	莫高窟の美術を本などで観賞する。	5時間
第6回 北魏の石窟寺院～雲岡と龍門～ 中国三大石窟に数えられる北魏時代に開かれた雲岡石窟と龍門石窟について講義する。	石窟寺院の仏像を本などで観賞する。	5時間
第7回 北齊～隋・唐の石窟寺院～響堂山・靈泉寺・龍門を中心に～ 北魏時代に続く北齊、隋、初唐の代表的な石窟寺院について講義する。	石窟寺院の仏像を本などで観賞する。	5時間
第8回 日本仏教のふるさと、寧波と杭州の美術 日本との交流の玄関となった寧波、宋代の中心都市であった杭州を舞台に展開した仏教美術について講義する。	寧波と杭州の場所を確認し、仏教美術について復習する	5時間
第9回 岩石は天地の骨、水は天地の血～宋代の絵画～ 水墨画を中心に、宋代の絵画について講義する。	宋代の絵画を本などで観賞する。	5時間
第10回 文人の思い～明清の絵画～ 明清時代の文人たちによる多様な絵画について講義する。	明清の絵画を本などで観賞する。	5時間
第11回 仏像きらきらし～飛鳥時代の仏像～ 飛鳥時代の代表的な仏像について講義する。飛鳥大仏、法隆寺金堂釈迦三尊、橘夫人念持仏などをとりあげる。	飛鳥時代の仏像について復習する。	5時間
第12回 天平仏の技～奈良時代の仏像～ 奈良（天平）時代の代表的な仏像について講義する。薬師寺金堂薬師三尊、興福寺阿修羅、葛井寺千手観音などをとりあげる。	奈良時代の仏像について復習する	5時間
第13回 日本の仏像（まとめ） 平安時代以降の仏像・神像など、彫刻作品の技法と表現について	寺院や展覧会にて仏像を鑑賞する	5時間
第14回 日本絵画（1） 仏画、絵巻物、掛軸、屏風など、日本絵画の形式について	身近にある日本絵画を鑑賞する	5時間
第15回 日本美術（2） 唐絵、やまと絵、水墨画、浮世絵など、日本絵画の技法と表現について。	身近にある日本絵画を鑑賞する	4時間

授業科目名	デザイン史				
担当教員名	熊倉一紗				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

本講義では、主に19世紀から今世紀までの欧米と日本における近代グラフィック・デザインについて、以下に3つのポイントに留意しながら考察していきます。すなわち（1）近代グラフィック・デザインが成立していく歴史の経緯を辿ること、（2）近代グラフィック・デザインによる視覚的表現がいかなるメディアや視覚言語で構成されているのかを知ること、（3）近代グラフィック・デザインにいかなる技術や要素が盛り込まれているのかを理解することで、それぞれの時代における社会的歴史的背景も盛り込みながら、デザインを複眼的に理解することが本講義の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	欧米・日本におけるデザインの歴史的な知識の習得	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	欧米・日本におけるデザインの社会的・文化的な理解	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

講義内課題	：	授業時に、その回に関連する課題を出題し、それに対する意見や考えを提出してもらいます。授業の理解度や論理的な記述、オリジナルな回答を評価します。	70 %
期末レポート	：	学期末に講義内容に関するレポート試験を行います。講義の理解度、適切な知識の習得を評価します。	30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

阿部公正監修『カラー版 世界デザイン史』（美術出版社、1995年、ISBN9784568400847）
 フィリップ・B・メグズ『グラフィック・デザイン全史』（藤田治彦監修、淡交社、1996年、ISBN 9784473014825）
 竹原あき子・森山明子監修『カラー版 日本デザイン史』（美術出版社、2003年、ISBN9784568400670）
 新島実『新版graphic design』（武蔵野美術大学出版局、2004年、ISBN9784864630047）
 アラン・ヴェイユ『グラフィック・デザインの歴史』（柏木博監修、遠藤ゆかり訳、創元社、2005年、ISBN9784422211831）
 その他、授業内で適宜紹介する

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日4限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
kumakura@g.osaka-seikei.ac.jp
Eメールの件名には、タイトルのあとに氏名・学籍番号を記入してください。（例：デザイン史のレポートについて【氏名・学籍番号】）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション：近代グラフィック・デザインの誕生 講義の概要や流れ、評価方法を説明したあと、グラフィックデザインの定義・領域、印刷技術の変遷を学ぶ	配布資料を用いて、グラフィックデザインに関する概念や歴史的背景を復習する	5時間
第2回 アーツ・アンド・クラフツ運動：ブックデザインのルネサンス ウィリアム・モリスのデザイン活動および書物制作に対する考え・思想を理解する	配布資料を用いて、ウィリアム・モリスのブックデザインの造形的特徴を復習し、アーツ・アンド・クラフツ運動の影響に関して書籍などで調べる	5時間
第3回 アール・ヌーヴォー①：イギリス・フランス・ベルギーの展開 イギリス・フランス・ベルギーにおけるアール・ヌーヴォー様式のグラフィック・デザインについて学ぶ	配布資料を用いて、イギリス・フランス・ベルギーで展開したアール・ヌーヴォー様式のポスターについて作家や作品の造形的特徴を復習する	5時間
第4回 アール・ヌーヴォー②：ユーグントシュティールとウィーン分離派 ドイツとオーストリアにおけるアール・ヌーヴォー様式のグラフィック・デザインについて学ぶ	配布資料を用いて、ドイツとオーストリアで展開したアール・ヌーヴォー様式の作品について造形的特徴を復習する	5時間
第5回 明治ハイカラ・大正ロマン：日本のアール・ヌーヴォー 明治・大正期の日本におけるアール・ヌーヴォー・デザインの受容、日本独自の展開の仕方について理解を深める	配布資料を用いて、明治・大正期のグラフィックデザインの歴史的背景を復習し、竹久夢之の他の作品に関して書籍などで調べる	5時間
第6回 ロシア構成主義：紙上のアヴァンギャルド 1910年代～20年代のロシアにおける近代デザインの取り組みについて学ぶ	配布資料を用いて、ロシア・アヴァンギャルドのデザインが展開した社会的・政治的背景について復習する	5時間
第7回 バウハウス：教育とデザイン バウハウスにおいて、誰が、どのようなグラフィックデザインを制作していたのか、モダン・グラフィックデザイン確立の様相を理解する	配布資料を用いて、バウハウスの歴史の変遷および作品の特徴について復習する	5時間
第8回 アール・デコ①：ポスターの成熟 ポスターの黄金時代といわれる1920年代から30年代におけるフランスのポスターの特色を知る	配布資料を用いて、アール・デコデザインの様式的特徴を復習する	5時間
第9回 アール・デコ②：タイポ・写真・イラストレーション 1920年代～30年代におけるフランス以外でのグラフィックデザインの展開について、ポスター・書体・ファッション写真を中心に学ぶ	配布資料を用いて、1920年代～30年代におけるイギリス・スイス・アメリカのポスターの特徴や書体の区別について復習する	5時間
第10回 都市化と大衆：日本のアール・デコ 1920年代～30年代の日本におけるアール・デコデザインの受容について理解する	配布資料を用いて、1920年代～30年代日本のアール・デコデザインの作品および造形的特徴について復習する	5時間
第11回 戦時中のデザイン 日本の戦中（1930年代後半～40年代半ば）グラフィック、インテリア、ファッションの各デザインの動向について学ぶ	配布資料を用いて、戦時体制時における各デザインの特徴と時代背景との関係性について復習する	5時間
第12回 国際タイポグラフィック様式：欧米の視覚言語 スイスで展開された国際タイポグラフィック様式の展開を追い、代表的な作品の造形的特徴について理解を深める	配布資料を用いて、国際タイポグラフィック様式を支える概念や考え、歴史の変遷について復習する	5時間
第13回 消費社会とグラフィズム：戦後のデザイン動向 戦後（1950～60年代）の欧米におけるイラストレーションを用いたポスターに注目し、代表的作家の造形方法について学ぶ	配布資料を用いて、イラストレーションを用いたポスターの特性について復習し、他のイラストレーション・ポスターに関して書籍などで調べる	5時間

第14回

高度経済成長期のデザイン

配布資料を用いて、高度経済成長期のデザインの特徴を復習する

5時間

デザインという独自のカテゴリーが確立した時期のインダストリアルやグラフィック・デザインについて学ぶ

授業科目名	工芸論				
担当教員名	田川真千子/山下晃平				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	学芸員として工芸品の展示および解説の実施、展覧会の企画担当をした。（田川真千子1回～5回）				

授業概要

【テーマ】漆芸と日本の工芸

二人の教員が漆（田川）（5回）と、日本の工芸（山下）（9回）を担当し、オムニバス形式で授業をおこなう。漆は日本では縄文時代以来の歴史があり、世界でも日本の漆工芸は高く評価されてきた。漆工芸の素材、技術、歴史について学び、日本やアジアの様々な漆作品を鑑賞する。後半の日本の工芸では、前半の講義を踏まえながら、さらに工芸論として、日本の工芸の歴史と多様な表現技法についての理解を深める。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

漆芸および工芸分野の基礎的知識の獲得。

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

工芸の歴史と社会の変化とを比較・検討する批判的視点の獲得。

基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

2. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。
担当教員それぞれにレポート作成などの課題が出される。すべての課題を提出する必要がある。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

期末レポート

： それぞれの分野の授業内で指示された形式と内容を備えているか。課題内容に対し研究心、探究心をもって取り組んでいるか。考察したことを論理的に記述しているか。すべての課題を提出しているか。

60 %

授業内課題

： 授業内で指示されたコメントシートや授業内小レポートで、授業内容を十分理解し、必要な内容が書かれているか。課題への取り組みを通して興味や思考が深められているか。

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

日本工芸会東日本支部編『伝統工芸ってなに？』（芸艸堂、2015年、ISBN9784753802715）。
「工芸」シンポジウム記録集編集委員会（編）『美術史の余白に：工芸・アール・ヌーヴ・現代美術』（美学出版、2008年、ISBN9784902078152）。

授業内で授業内容に沿ったプリント資料を配付する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
レポート提出は単位取得の必須要件。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

備考・注意事項： リモート授業においては、メールを用いて質問をすることが可能。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 漆工芸1 漆工素材の特徴 材料と道具 漆の素材や制作方法について紹介し、漆工で扱う素材や道具の基礎知識を学習する。日本で縄文時代から存在した漆文化について知る。	材料と道具 素材の特徴 について復習する。	3時間
第2回 漆工芸2 日本の漆工史 蒔絵の発展 日本の漆工芸の歴史について、蒔絵作品とその技法の展開を中心に学ぶ。	漆工史について復習し、家庭あるいは店舗においてどのように漆がつかわれているか調査する。	3時間
第3回 漆工芸3 日本の漆工史 加飾技法の展開 螺鈿技法や平脱等の中国の漆工の加飾技法が日本で発展した歴史を学び、漆工技法のアジアでの広がりについて理解する。また日本の蒔絵技法が海外へ影響を与えた歴史についても学習する。	レポート作成	5時間
第4回 漆工芸4 近現代の漆工とその課題について 近代、現代における漆工芸の展開を学習する。作品のデザイン・技法・用途を学び、現代社会における課題について考察する。	近現代の漆工について復習し、工芸展などにおいてどのような作品があるか調べる。	4時間
第5回 漆工芸5 アジアの漆工 漆工技法が東アジアに発展し、多様な技法を各地で生み出した歴史を学習する。漆工における海外との交流の歴史を学び、地域によって好まれた意匠や技法が存在することを知る。	アジアの漆工芸について復習し、博物館や店舗などで日本以外の漆作品がないか探す。	4時間
第6回 多様な素材と表現1：工芸というジャンルと技法 後半の授業案内。また工芸と区分される多様な素材と技法を確認し、それぞれの特性を学ぶ。	配布資料と参考文献を参照し、それぞれの技術的な特性について理解を深める。	5時間
第7回 多様な素材と表現2：前衛と伝統 モダニズムから1980年代にかけて、日本の工芸を牽引した作家・作品の特徴を捉える。	配布資料を参照しながら、関心のある作家・作品の評価や歴史的価値について考察する。	5時間
第8回 美術制度と工芸：明治の美術制度の制定と工芸の誕生 日本における「工芸」概念の誕生と美術制度との関係について学ぶ。	参考文献を参照し、明治期の日本政府の制度的な取り組みについて理解しよう。/また配布資料を読み返し、「工芸」ジャンルの形成過程について理解を深める。	5時間
第9回 博覧会と工芸：日本の職人（芸術家）と超絶技巧 博覧会の歴史を参照し、近代日本における工芸の役割や表現の特徴について学ぶ。	配布資料や紹介する図録を確認し、関心のある作品の特徴について考察する。	5時間
第10回 世紀末、アールヌーボーの時代と日本の型紙 近代に起こった工芸運動を通して、意匠あるいはデザインと思想との関係について学ぶ。	配布資料を参照しながら、関心のある工芸運動について調べ、作品と思想との関係について考察する。	5時間
第11回 工芸の美と民藝運動 大正から昭和にかけての工芸運動である民藝運動とその作品群について学び、工芸領域が持つ用と美という特質について考察する。	民藝に関する図録や美術館見学を通じて、改めて工芸における作家性や表現手段について考える。	5時間
第12回 戦後工芸界の形成 戦後日本における工芸界の状況について、特に用と美という視点を踏まえながら捉える。	参考文献や配布資料を参照しながら、戦後の「工芸観」のあり方について理解を深める。	5時間
第13回 現代美術と工芸：素材と空間 1980年代以降の工芸的手法を用いた多様な表現について学ぶ。	配布資料及び講義内容を整理し直し、「クレイワーク」「工芸的造形」など用語と作品との関係について理解を深める。	5時間

第14回

おわりに一感性論（美学）と工芸

配布資料や関連する図録などを参照し、自身が今後どのような技法や表現方法に関心があるのか考える。

5時間

これまで見てきた工芸作品を総括し、感性論あるいは教育論の見地から捉えられる工芸の意義について考察する。

授業科目名	工芸論				
担当教員名	大手裕子				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	染織作家として、作品制作、発表を行っている。また、染織表現の多様性やその歴史についてのリサーチを行っている。(全14回)				

授業概要

染織技法により生み出された物は、人にとって無くてはならない素材であり、生活に必要な製品、或いは鑑賞や愛着の対象となる美術・工芸作品等としても存在する。ここでは、繊維素材を用いての糸や布を生み出すことの始まりから、最先端の繊維製品までの主に技術の発達による変化を辿る。更に、地域やその風土、文化と関わる多様な染織品から、美術品としての染織作品まで、幅広く鑑賞することを通して染織の世界についての知識や、作品の魅力を感じ取る力を養う。これらの学びを通して、自らの暮らしや表現活動等における染織との関わりに気づき、それを活用することで豊かなものとする意識を育てる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

多様な工芸についてその表現の魅力に触れ、技術や素材について体系的に整理し理解する。
社会の中で、文化の大きな部分を担う工芸についてその成り立ち、果たす役割、ひととの関わり方について、歴史的な事から未来についても理解し展望を持つ。

目標：

主な工芸表現について特徴やその背景について得た知識を自身の表現等に生かすことができる。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会に関する知識を持ち世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

工芸について授業で得た知識を基に、その本質的な価値や社会における役割について考え、明らかにする。

博物館・美術館等の収蔵品やその他産地などにおける実作品に触れ、自身の直接的な感覚を通してその表現の魅力を知り、それを伝え、活かすことができる。

全ての学びを通して得られたことを元に、未来の工芸の在り方について考察し、提案する。

常に誠実な態度で、他者の立場を尊重しながら、共に学びを高めることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
学外見学には交通費と観覧料などの費用が必要となる。

成績評価の方法・評価の割合

受講に向かう姿勢

評価の基準

： 授業内で指示されたコメントシート等で、授業内容を十分理解し、必要な内容が書かれているかを評価する。

20 %

授業内課題

： 授業内で出題された課題に対する提出物について、求められた条件を満たして作成されているかを評価する。

30 %

定期試験（ファイル・レポート）

： 授業内で指示された形式と内容を備えているか。課題内容に対し研究心、探究心をもって取り組んでいるかについて評価する。

40 %

学修到達度評価

: 学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜、授業内で紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧な復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
学外見学には交通費と観覧料などの費用が必要となる。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日3限（大手）

場所： 美術アトリエ棟研究室

備考・注意事項： 上記以外の場合は、Googleクラスルームでの質問も可能。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にか かる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にか かる目安の時間
第1回 工芸とは① 工芸の概念、歴史、分野について ・「工芸」の概念と、多様な工芸品について概説する。 ・特に、人の暮らしと密接に結びついた用途、機能面からの視点と、技巧、意匠から生まれる美的な視点の両面から工芸を捉え、鑑賞を通して理解することから始める。 ・以後の授業において、用の面からの扱い方を学ぶために、可能な限り実体験を含む方法等で実物に触れることを通した鑑賞等を実施することについて説明する。 ・学修到達度評価について、説明する。	授業内で学んだことについて、配布資料等を基に整理しまとめておく	5時間
第2回 工芸とは② 工芸の素材、技法、意匠について ・工芸の素材となりうる様々な材料について、代表的なものを取り上げ、その特性などについて概説する。 ・「繊維素材」を例に挙げて、植物から繊維を取り出す→糸を作る（績む、紡ぐ 等）工程を知る。また、類似の方法である、縄編み、撚り等の技法とその用途についても学び、繊維に対する技法の原理に触れる。 ・1つの素材から多様な用途がある「竹」を取り上げ、日用品、美術品、建築素材等としての加工、地球環境の保全に関わる「竹」を生かす考え方等についても概説する。	様々な繊維素材とその技法について、資料、サンプルを整理しまとめる。	5時間
第3回 <木工>について ・木工について、ゲスト講師の竹内秀典先生のお話を通して、制作における木工について、学ぶ。木工の素材、技法、また、企画すること、デザイン、の各段階においてどのように対応し作品が生まれているのか、作家の視点で話されることから、木工の魅力に触れる。 ・実物の木製材料に触れることや、本学芸術学部の造形ファクトリー見学等を通して、制作する側の立場での木工の実際について知る。	木工の特性と技法について、資料、サンプルを整理し、まとめておく。	5時間
第4回 <陶芸>について ・陶芸について、土器、陶器、磁器等の素材や制作過程の違い、用途、造形美等について概説する。特に、代表的な技法については実物の対比を用いながら観ること、触れることを通してそれぞれの違いや特性について学ぶ。 ・歴史的な流れの中で、変化、進化を遂げてきた、造形性、装飾性について、実例を挙げながら概説する。	陶芸の特性と技法について、資料、サンプルを整理し、まとめておく。	5時間
第5回 <染織>について① 染織の素材	染織素材の特性と技法について、資料、サンプルを整理し、まとめておく。	5時間

	<p>・染織の素材について、原材料から繊維を取り出し、糸を作るための様々な工程について学ぶ。</p> <p>①植物から繊維を得る技法（木綿、各種麻、その他の樹皮等）</p> <p>②動物から繊維を得る方法（主に、獣毛と蚕の絹に大別できる）</p> <p>・各繊維から、糸を作る方法について 紡ぐ、績む、撚る、綯う、撚り合わせる、等の技法について知る。</p> <p>*実際に繊維に撚りをかけてみる。（「こより」「ウール糸」等）</p>		
第6回	<p>国立民族学博物館見学</p> <p>・第3回、第4回、第5回での学びについて展示物を通して確認、実物の魅力、美しさに触れる。</p> <p>・見学した様々な工芸品について、地域、民族、素材、技術、等、構成する様々な要素について整理し、まとめておく。</p>	見学内容について、指示された観点でレポートを作成する。	5時間
第7回	<p>大阪日本民芸館見学</p> <p>・日本の工芸の歴史の中で重要とされる「民藝」の運動について、見学を通して学ぶ。</p> <p>・学芸員さんより、民藝運動の歴史、その趣旨と活動内容、具体的作品例などについて、解説して頂く。</p> <p>・また、見学を通して実物を鑑賞し、意匠や造形の特性、用途に照らした魅力について知る。</p> <p>・民藝とされる工芸品の現代の生活における意義について考察する。</p>	見学内容について、指示された観点でレポートを作成する。	5時間
第8回	<p><染織>について② 染織・染色の技法について 布の成り立ち～立体的表現</p> <p>・先染めと後染めについて 実物の布を参照しながら、どのような技法によりどのような表現がなされているのか、その特性、違いについて、学ぶ。</p> <p>・様々な織りの技法について 実物のサンプルを参照しながら、技法、糸の素材、配色等によりどのような表現がなされているのか、その特性、違いについて学ぶ。</p> <p>・繊維による立体には、狩りや漁で用いるものから容器、籠等、多様な展開を見せている。それらについても概説する。</p>	染織・染色の特性と技法について、資料を整理し、まとめておく。	5時間
第9回	<p><染色>について</p> <p>・染色全般について概説する。蠟染、型染、を中心にその表現の特徴、魅力について学ぶ。</p> <p>・染色の原理「防染」について、様々な防染法と、その表現について</p> <p>・染色の工程について</p> <p>・上代裂から現代の作品に至るまでの様々な染色作品についての紹介</p> <p>・学習到達度評価（中間）を行う。</p>	染色の特性と技法について、資料を整理し、まとめておく。	5時間
第10回	<p><捺染>について</p> <p>・捺染技法は、現代のテキスタイルにおいては最もよく使われる技法である。スクリーンを用いるものその他、近年はインクジェットプリントの技術が発展し、色彩、図柄の面で、ほとんど制約なく自由な表現が可能である。ここでは様々な捺染技法について解説する。</p> <p>・また、プリントのみではなく、様々なスクリーンを用いた加工などについても紹介する。</p>	捺染の特性と技法について、資料を整理し、まとめておく。	5時間
第11回	<p><染織の歴史>について① プレ・インカの染織からパウハウスまで</p>	染色の特性と技法について、資料を整理し、まとめておく。	5時間

	<p>・紀元前からスペインに支配されるまでのペルーの染織は、技術的にもデザインのにも優れ、重要とされている。のちのパウハウスにおけるテキスタイルデザイン、制作にも大きな影響を与えた「プレ・インカの染織」について学ぶ。</p> <p>・作例を通してその特徴、魅力について学ぶ。</p> <p>・プレ・インカの染織が影響を与えたとされるパウハウスの染織分野における教育内容と作品について学ぶ。</p>		
第12回	<p><染織の歴史>について② 中世ヨーロッパのタペストリーからファイバーアートまで</p> <p>・芸術としての染織表現の代表的な例は「タペストリー」である。ヨーロッパの工房において多数制作されたタペストリーの技法、主題、用途について学ぶ。</p> <p>後に日本に伝わり展開した「綴れ織」の技法・表現と比較する。</p> <p>・伝統的なタペストリーから発展した作家によるメッセージ性の高い染織作品は「ファイバー・アート」として認知されるようになり、多様な素材、オリジナル・テクニックによる立体的、或いはインスタレーション作品が生まれた。それらについて概説する。</p>	タペストリー、ファイバーアートについて、資料等を整理しまとめておく。	5時間
第13回	<p>科学技術と染織</p> <p>・医療、宇宙開発、災害対策、スポーツ等、多様な場面で開発されている繊維素材とその活用について現在の状況を知る。</p> <p>・環境との共存において求められる染織、繊維製品について考察する。</p> <p>*最先端の現場においてどのような繊維製品が見つかるか？</p>	テクノロジーの発展と繊維素材、技法について、配布資料を基に整理しまとめておく。	5時間
第14回	<p>未来の社会における工芸 一手仕事の行方、多様な分野との融合の可能性</p> <p>・手仕事としての工芸の継承と活用の可能性について考察する。</p> <p>・他の芸術や社会で求められる活動等における工芸分野の特長を生かした展開について考察する</p> <p>・工芸製品・作品の環境負荷を軽減するための対応策として、リユース、リサイクル、アップサイクルなどが挙げられる。かつて日本の山村で着物として用いられた布を継ぎはぎして新たな着物や布団、敷物などとして最後まで使い切る「BORO」について、ゲスト講師の辰巳清先生より紹介いただき、リユースの原点について知る。</p> <p>*手仕事継承に貢献できる工芸製品企画を試みる。</p> <p>・最終の学習到達度の確認を行う。</p> <p>・学習到達度評価（期末）を行う。</p>	工芸の未来について、学んだことを元に展望し、提案する。	5時間

授業科目名	アートマネジメント論				
担当教員名	はが美智子				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	京都市のアーティスト支援事業「東山アーティスト・プレイメント・サービス（HAPS）」に、設立当初から約10年間の事務局スタッフを勤め運営、コーディネーター、企画等の業務を幅広く担当。フリーランスでは、アート・メディエーターとして現代アートを中心とした企画制作、コーディネーション、ライティング、コンサルティング等を展開している。現在は京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員としてアーカイブ事業に携わる。				

授業概要

アートマネジメントとは、作品というモノだけを扱うのではなくアーティストと社会をつなぐ仕事です。アートが社会に届けられる過程には非常に多くの職種の人が関わっており、アートマネジメントはアーティストの思考や言語を翻訳し、実現させる作業ともいえます。本科目では、アートを支える社会的な仕組みとその成り立ちを概説し、その裏にどのような仕事のプレイヤーがいるのか、どのような施設/機関がアートの現場となるのか、近年注目される取り組みはどんなものかといった観点から、ケーススタディを交えながら学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

多様性を重んじ、持続可能をめざす社会において、芸術活動や芸術家が社会と協働している事例を学ぶ。
様々なタイプの芸術の現場を知ることで、社会における芸術の役割を学び、現代の芸術を取り巻く社会的環境の成立状況を理解する。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

有り（連携先：一般社団法人おおさか創造千島財団、一般社団法人日本現代美術振興協会ART OSAKA 事務局）

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合

授業への貢献度

30 %

授業中の課題への取り組み、小レポート

30 %

期末レポート試験

40 %

評価の基準

： 授業内容に関心を持ち、主体的・積極的な態度で授業に参加しているかどうかを評価する。

： 授業内の小レポートでの考察内容や創造性を評価する。

： 授業の理解度、関心度、今後の考察や創造の発展性を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

小暮宣雄『アーツマネジメント学 芸術の営みを支える理論と実践的展開』水曜社、2013年（ISBN-13 : 978-4880653129）
熊倉純子監、菊地拓児・長津結一郎編著『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』水曜社、2014年（ISBN-13 : 978-4880653334）

小松田儀貞『社会化するアート／アート化する社会：社会と文化芸術の共進化』水曜社、2022年（ISBN-13：978-4880655284）
 横山勝彦・半田滋男監『新・アートの裏側を知るキーワード』美術出版社、2022年（ISBN-13：978-4568240870）

履修上の注意・備考・メッセージ

講義では、アートを見て・考える力が身につくよう、随時、アートイベントや展覧会の情報をお伝えしますので、可能なかぎり、さまざまな美術作品、表現などを鑑賞してもらえたらと思います。また、アート活動を支える多様なアートマネジメントの専門職を紹介しますが、鑑賞した美術作品や表現、アートイベントなどを通じて、アート活動が社会とどのように協働し、どのような人々に支えられているか、想像したり観察するよう心がけてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 指定しない

場所： 指定しない

備考・注意事項： 授業の前後以外で質問したい場合は、メールにて受け付けます（haga@g.osaka-seikei.ac.jp）。メールには必ず氏名と所属を明記してください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション：アートマネジメントとは ・アートマネジメントの概要紹介、用語説明 ・＜アート＞と＜芸術＞について事例紹介	スポーツや芸能におけるマネジメントと比較し、アートマネジメントの社会的意義を考察する	5時間
第2回 アート・マネジメントの歴史 ・欧米のアートの制度の近代化、日本での展開史	自身が＜アート＞と感じる出来事や事物を探る	5時間
第3回 アートを社会に届ける仕事 ・アートを取り巻くさまざまな業種の仕事の紹介	影響を受けたり好きなアーティストについて、さらに情報を収集する	5時間
第4回 アートを社会に届ける施設／機関－1（ギャラリー、美術館） ・ギャラリー、美術館等の施設の紹介	これまでのアート＜鑑賞＞体験を振り返り、記録する	5時間
第5回 アートを社会に届ける施設／機関－2（アートセンター、大学） ・オルタナティブ・スペース（アートセンター）、大学等の施設の紹介	アーティストの作品と言葉の関係について考察する	5時間
第6回 アートを社会に届ける施設／機関－3（行政、企業） ・行政、企業等の文化事業の紹介	アートのポータルサイト等を活用し、ギャラリー情報を得る	5時間
第7回 芸術祭の歴史概論 ・海外の主要芸術祭や、国内の各種芸術祭について ・地域とアートの関係、文化政策について	興味のある芸術祭について調べる	5時間
第8回 事例研究－1（芸術祭） ・関西近郊の芸術祭等について事例を紹介する	同世代のアートを探る（実空間での鑑賞、インターネットやSNSの活用など）	5時間
第9回 事例研究－2（アートフェア） ・関西近郊のアートフェアを紹介し、アートマーケットの未来像を考察する	アートフェアに参加する	5時間
第10回 アート・プロジェクト概論 ・まちづくり、SDGs、災害被災者のケア等の社会的課題に参与する芸術について	いろいろな展覧会やアートイベントの広報物（チラシ、フライヤー、ポスター等）を集める	5時間
第11回 事例研究－3（地域社会と芸術） ・地域社会における芸術活動や、中間支援組織等の取り組みを紹介する	興味のある展覧会について情報を集める	5時間
第12回 アートの現場訪問－1（アートプロジェクト、展覧会） 実際に施設を訪ねる予定ですが、履修人数や社会状況によって不可能な場合は、学内授業に変更し、美術館等が発信する動画などを通じて＜アートプロジェクト＞や＜展覧会＞を体験します。 アーティストトーク、キュレータートークなども鑑賞します。 ＊施設を訪ねる場合は、授業12回～13回とし、作品鑑賞、解説を聞くなどを予定しています。	作品を解説する方法を考える（作者として、鑑賞者として、紹介者として）	5時間
第13回 アートの現場訪問－2（アーティスト、キュレーターに触れる） 実際に施設を訪ねる予定ですが、履修人数や社会状況によって不可能な場合は、学内授業に変更し、美術館等が発信する動画などを通じて＜アートプロジェクト＞や＜展覧会＞を体験します。 アーティストトーク、キュレータートークなども鑑賞します。 ＊施設を訪ねる場合は、授業12回～13回とし、作品鑑賞、解説を聞くなどを予定しています。	オンライン展、アーティストの動画配信について情報を収集する	5時間
第14回 アートと教育普及 ・美術館や各種NPOが取り組む教育プログラムについて ＊期末レポート試験の課題を出題します（提出方法についてもアナウンスします）	社会でのアートの可能性を考察し、アート支援事例を調べる	5時間

授業科目名	アートマネジメント論				
担当教員名	辰巳清				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

アートマネジメントは1990年代に日本に導入された比較的新しい分野の学問です。この授業では、まず教員自らが参画してきた国内外の著名アーティストのコンサートや世界各国での美術展を題材としてアートマネジメントの基礎的な知識を修得します。更に身につけた知識を土台としたグループワークによって、社会で求められる芸術力の要素である「目利き力」と「伝達力」を養います。芸術の表現メディアが爆発的に多様化する現代のアートマネジメントに不可欠な、さまざまな芸術分野を横断的な視点で捉える能力の修得が授業の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

アートマネジメントに関する基礎的な知識を修得し、社会におけるアートマネジメントの役割について自分の考えを述べられる。
美術、音楽、演劇、映像など多様な芸術領域を横断的に捉え、芸術に関する自分の嗜好、志向、思考を分析して言語化できる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

提案内容とその成果物

評価の基準

： 最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。

50 %

授業に対する取組み姿勢

： 授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。

10 %

協働する姿勢と分業責任

： グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。

	10 %	
プレゼンテーション（成果発表）	:	提案内容が相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
	10 %	
レポート・振り返りシート	:	授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めてレポートを提出し、それを評価する。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ①公益社団法人全国公立文化施設協会『アートマネジメント ハンドブック アートマネジメントの基礎と実践研究』公益社団法人全国公立文化施設協会 2012年
 ②公益社団法人全国公立文化施設協会『アートマネジメント ハンドブック 2 アートマネジメントの基礎と実践研究』公益社団法人全国公立文化施設協会 2013年
 ③公益社団法人全国公立文化施設協会『ファンドレイジング ハンドブック』公益社団法人全国公立文化施設協会 2016年
 *以上①～③は公益社団法人全国公立文化施設協会ウェブサイトから無料ダウンロード可。
<https://www.zenkoubun.jp/publication/handbook.html>
 ④社団法人日本クラシック音楽事業協会『クラシック・コンサート制作の基礎知識』ヤマハ・ミュージック・メディア 2013年 ISBN978-4-636-87086-2
 ⑤松本茂章編『はじまりのアートマネジメント』水曜社 2021年
 ⑥長谷川祐子『女の子のための現代アート入門 MOTコレクションを中心に』淡交社 2010年
 ⑦吉井仁実『<問い>から始めるアート思考』光文社 2021年

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限

場所： 南館 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で相談・質問を行う場合、事前に電子メール等で連絡してください（メールアドレスも初回授業でお示しします）。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 アートマネジメントとは この授業での学びと養われる力を把握する	参考図書①②を精読して授業内容への質問を考える てくる	5時間
第2回 舞台芸術と芸術環境 グループワーク「授業外学修の相互評価」で、社会経済とともに変化するコンサートについて20世紀から現在までを中心に概観する	授業内で配布する資料(参考図書④第1部)を精読して てくる	5時間
第3回 舞台芸術の企画制作 グループワーク「授業外学修の相互評価」で、コンサートの企画立案から公演終了までの業務の流れを理解する	授業内で配布する資料(参考図書④第2部1, 2, 3, 6章)を精読して てくる	5時間
第4回 舞台芸術の宣伝、マーケティング グループワーク「授業外学修の相互評価」で、演奏者と聴衆をつなぐ宣伝と、顧客満足度を最大化するマーケティングを学ぶ	授業内で配布する資料(参考図書④第2部4, 5章)を 精読しててくる	5時間
第5回 舞台芸術に関わる人と組織 グループワーク「授業外学修の相互評価」で、アーティストマネジメント、コンサート企画プロデューサー、オーケストラの運営に関する業務を知る	授業内で配布する資料(参考図書④第3部1, 2, 3章)を 精読しててくる	5時間
第6回 ファンドレイジング グループワーク「授業外学修の相互評価」で、国や地方公共団体、並びに企業メセナ等の芸術活動支援について理解する	参考図書③を精読して てくる	5時間
第7回 目利き力を養う①埋もれている芸術を見つける グループワーク「授業外学修の相互評価」で、様々な芸術領域を横断する多様な視点を獲得する	身の回りの物事の中から「違和感」を抱いた物や情景を4つ選び写真に撮りプリントアウトした上で各100文字程度の説明文をつけて画用紙1枚にまとめて持ってくる	5時間
第8回 目利き力を養う②自分の「好き」を知る グループワーク「授業外学修の相互評価」で、自分とグループメンバーの志向、嗜好、思考の傾向を理解する	身の回りの物事から「美しい」と感じた物や情景を4つ選び最適な表現手法を用いて画用紙1枚にまとめて持ってくる	5時間
第9回 伝達力を養う①インパクト、コンセプト、レイヤー グループワーク「授業外学修の相互評価」で、よりよく伝わる表現方法を考察する	グループワークの結果をもとに表現を改善して くる	5時間

第10回	伝達力を養う②レビューする習慣をつける グループワーク「授業外学修の相互評価」で、評価を他者に還元する実践力を身につける	グループメンバーの表現に対する200文字程度のレビューを2つ以上書いてくる	5時間
第11回	プレゼンテーション準備①個人発表フォーマット作成 グループワーク「授業外学修の相互評価」で、グループの意見をまとめる協働力を身につける	プレゼンテーションに向けて自分の課題を指定のフォーマットにまとめる	5時間
第12回	プレゼンテーション準備②グループ発表フォーマット グループワーク「グループ発表動画制作」で、チームの中で貢献する力について学ぶ	プレゼンテーションに向けてグループの課題を指定のフォーマットにまとめる	5時間
第13回	プレゼンテーション 10分以内の動画によりグループ発表を行う	プレゼンテーションの準備	5時間
第14回	プレゼンテーション、総括 教員から各グループへのフィードバックを行い、最終の学修達成度の確認を行う	授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めたレポートを書いてくる	5時間

授業科目名	西洋美術史特論 1				
担当教員名	宇埜直子				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

本講義では、15、16世紀のイタリア・ルネサンス美術を概観する。
 本講義の目的は①ルネサンス美術の代表作、および芸術家についての知識を深めること、②西洋絵画を読みとくための技術を身につけることである。この時期に制作された美術作品は日本でもよく知られているが、それらの成立の過程について具体的な作品を通して考察する。同時に、西洋世界全体に通底するキリスト教や古代ギリシャ・ローマ神話、およびアトリエの知識の養成も目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	ルネサンス美術に関する知識	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	ルネサンス美術の変遷と時代背景に対する理解	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

規定回数以上の課題提出がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

毎回の授業内課題	：	課題は各回10点×14回とする。 10点：講義内容を踏まえたうえで、作品をよく見て分析し、独自の視点を論じることができている。 6点：作品をよく見て、講義内容を論じることができている。	70 %
最終レポート課題	：	講義内容を理解していることを前提に、とりわけ興味を感じたことをさらに調べる積極性、もしくは自分のこれまでの学習や経験にひきつけて記述したものを評価する。	30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

松浦弘明『図説イタリア・ルネサンス美術史』河出書房新社、2015年（ISBN-13 : 978-4309762296）。
 宮下規久朗『知識ゼロからのルネサンス絵画』幻冬舎、2012年（ISBN-13 : 978-4344902589）。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
講義内容が連続的、多重的なため復習に努めること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日 12:30-13:00

場所： 非常勤講師控室

備考・注意事項： 質問は提出物の返却時に回答し、またGoogle Classroomの限定コメント、メールでも対応する（uno-n@g.osaka-seikei.ac.jp
メールには必ず氏名・学籍番号を書くこと）。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ①ルネサンスとはなにか ②初期ルネサンス1 15世紀初頭のフィレンツェ 前提となるルネサンスの定義と美術史の基礎知識を学び、ブルネレスキとギベルティの彫刻コンクール、および各々のその後の様式発展について理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第2回 初期ルネサンス2 マザッチョの革新とマゾリーノ マザッチョの絵画の革新性とマゾリーノについて理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第3回 初期ルネサンス3 マザッチョ以降の動向（アンジェリコ、リッピ） ベアト・アンジェリコとフィリッポ・リッピについて理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第4回 初期ルネサンス4 マザッチョ以降の動向2（ウッチェロ、カスターニョ） パオロ・ウッチェロとアンドレア・デル・カスターニョの作品と様式について理解します。	15世紀前半の絵画について整理し、特徴と推移を把握する。	4時間
第5回 初期ルネサンス5 フィレンツェ以外のイタリア初期ルネサンス絵画1（マンテーニャとフェッラーラ派） フィレンツェ以外のルネサンス絵画の動向をマンテーニャとフェッラーラ派について理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第6回 初期ルネサンス6 フィレンツェ以外のイタリア初期ルネサンス絵画2（ピエロ・デッラ・フランチェスカ） ピエロ・デッラ・フランチェスカの作品と様式について理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第7回 初期ルネサンス7 15世紀後半のフィレンツェ絵画1（成熟しつつあるフィレンツェ・ルネサンス） ポッライウオーロ兄弟、アンドレア・デル・ヴェロッキオ、ギランダイオの作品を通して、成熟しつつあるフィレンツェ・ルネサンスの絵画を理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第8回 初期ルネサンス8 15世紀後半のフィレンツェ絵画2（フィレンツェ・ルネサンスの盛衰） ポッティチェリの作品と様式変遷を通して、フィレンツェ・ルネサンスの盛衰を理解します。	15世紀後半の絵画について整理し、特徴と推移を把握する。	4時間
第9回 盛期ルネサンス1 レオナルド・ダ・ヴィンチ レオナルド・ダ・ヴィンチの作品と様式を理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第10回 盛期ルネサンス2 ラファエロ ラファエロの作品と様式、およびラファエロが後世に与えた影響を理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。	4時間
第11回 盛期ルネサンス3 ミケランジェロ ミケランジェロの作品と様式、およびミケランジェロが後世に与えた影響を理解します。	盛期ルネサンスの三巨匠の芸術を整理し、特徴と推移を把握する。	4時間
第12回 ヴェネツィア派1 ベッリーニ、カルパッチョ、ジョルジョーネ ジョヴァンニ・ベッリーニ、カルパッチョ、ジョルジョーネの作品を通して、ヴェネツィアのルネサンス絵画を理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。15-16世紀のフィレンツェ絵画について整理する。	4時間
第13回 マニエリスム 16世紀前半のフィレンツェ ポントルモ、ブロンズイーノ、パルミジャーノらのマニエリスム絵画とミケランジェロの《最後の審判》を理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。レポート執筆。	4時間
第14回 ヴェネツィア派2 ティツィアーノ ティツィアーノの作品とその様式展開を理解します。	授業内容の復習、取り上げた作品について調べる。ヴェネツィア絵画の流れについて整理する。レポート執筆。	4時間

授業科目名	西洋美術史特論 2				
担当教員名	松山聖央				
学年・コース等	1～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	北海道立近代美術館に学芸員として9年間勤務し、コレクション研究において、近現代の西洋美術史を担当してきました。				

授業概要

この授業では、「近現代の芸術史と感性論」を全体テーマとし、おもに西洋近現代の作品、事象、理論についての理解を目指す。作品への基本的なアプローチの方法や、文献やインターネットを用いたリサーチの方法を学びながら、作品と作品の比較、美学理論と芸術史の展開の把握、芸術と社会の関係性の検証など、芸術について多角的に考察する手法を身につけることを目指す。また、実際に体験することのできる作品や展覧会の具体例も紹介し、授業外でも芸術に触れる機会をもつことを促す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	近現代の西洋を中心とする芸術史と感性論についての知識を習得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	芸術と近接する領域との関係性について、現代的な観点から考察する。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。
2. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。
中間テストと期末レポートのいずれかのみしか提出がない場合は、点数に関わらず不可とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

小レポート	20 %	：	合計4回の小レポートを実施し、授業への取り組みの姿勢を確認する。
中間テスト	30 %	：	授業内容を理解し、講義のテーマに沿った基本的な知識が身についているかどうかを確認する。
期末レポート	50 %	：	作品記述、文章読解力、調査力、表現力を総合的に判断する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

末永照和ら編『20世紀の美術』、美術出版社、2013年（ISBN-13：978-4568400854）
 三浦篤『まなざしのレッスン1 西洋伝統絵画』東京大学出版会、2001年（ISBN-13：978-4130830300）
 三浦篤『まなざしのレッスン2 西洋近現代絵画』東京大学出版会、2015年（ISBN-13：978-4130830317）
 千足伸行 監修『新西洋美術史』西村書店、1999年（ISBN-13：978-4890135837）
 ハル・フォスター他『図鑑1900年以降の芸術』東京書籍、2019年（ISBN-13：978-4487810352）
 美学会編『美学の事典』丸善出版、2020年（ISBN-13：978-4621305423）
 他、授業中に適宜参考文献を紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。毎回の授業内容を、参考文献などを調べたり、インターネットを利用したりしながら丁寧に復習すること。授業で紹介した作品以外にも、展覧会に足を運ぶなどして、できるだけ多くの美術作品に触れて欲しい。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後
 場所： 授業の教室
 備考・注意事項： 授業日以外の連絡は、Google Classroomを使用する。
 メールアドレス等の連絡先は、初回授業にて指示する。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション 授業計画の全体および課題への取り組み方について説明する。	シラバスに目を通しておくこと。	5時間
第2回 モダン・アートの誕生 印象派とその前後の状況を中心として、19世紀後半～終盤の芸術史を理解する。	授業内容を復習する。	5時間
第3回 モダン・アートの展開 フォービズム、キュビズム、表現主義など20世紀初頭の芸術史を理解する。	授業内容を復習する。	5時間
第4回 抽象絵画の展開 (1) ヨーロッパを中心とする抽象絵画の動向を中心に、その作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第5回 シュルレアリスムとダダ 第一次世界大戦後のヨーロッパで萌芽したシュルレアリスムとダダの動向を中心に、その作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第6回 ニューヨーク・ダダとネオ・ダダ アメリカで展開したダダイズムの作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第7回 コンセプチュアル・アート コンセプチュアル・アートの作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第8回 抽象絵画の展開 (2) アメリカを中心とする抽象絵画の動向を中心に、その作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第9回 環境芸術 (1) : ミニマリズムからの展開 ミニマリズムからの展開を中心に、初期の環境芸術の作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。「エコロジーの方法としての芸術」の4回についての小課題に取り組む。	5時間
第10回 環境芸術 (2) : 環境美学の思想 環境美学の思想との関連も交えながら、現代の環境芸術の作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第11回 ソーシャリー・エンゲイジド・アート ソーシャリー・エンゲイジド・アートの作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第12回 芸術祭の時代 20世紀以降、世界各地で開催されるようになった芸術祭という形式について、その特徴や課題を学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第13回 ケア・アート ケア・アートの作例や理念について学ぶ。	授業内容を復習する。	5時間
第14回 総括 これまでの授業を振り返り、総括する。	授業内容を復習する。	5時間

授業科目名	映像（映画）論				
担当教員名	溝渕久美子				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

この授業では映画を分析的に見ることが目標である。そのためにまず、映画以前、映画誕生の以降のテクノロジー、表現の歴史をたどり、映画がどのようなメディアであるかを考えていき、映像メディアの社会的な位置づけ、映像表現の基礎を身につける。また、映画の表現技法やその名称を学び、映像を分析するためのポイントを学び、自分がどのように映画を見たか、どのような分析を行ったかを人に伝えられるようにする。最後に、授業の応用として、実際の映像作品を分析的に見る練習をしていく。また、この講義で身につけた映像分析の技法を、ジェンダーや人種、民族、経済、科学技術等に関わる他の講義で学んだことと結びつけ、そうした観点からも映像作品全般を理解できるようにする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

物語映画の歴史ならびに表現技法を学ぶことで、様々な物語映画の表現のルールや技法に関する知識を理解し、自らの制作に応用できる。

授業を通して学んだ物語映画の歴史ならびに表現技法を踏まえ、様々な物語映画の表現のルールや技法に関して自分自身で考察できる。

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の授業時間内で行う小課題と期末レポートによって総合的に判断します。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

毎回の授業内の小課題

： 授業内容をふまえた回答ができているかどうか、適切な映像分析ができているかどうか。

50 %

期末レポート

： 授業内容を理解・応用できているかどうか、レポートとして形式に則った文章が書けているかどうか。

50 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業中に適宜指示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

授業中に取り上げる作品は多くは部分的にしか見ないため、授業外の予習・復習として各自鑑賞しておくこと。
映画は面白いものなので、いっしょに楽しく勉強していきましょう。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業終了後（火曜日：16：40～）

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業中にメールアドレスを公開します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション：映画を「見る」とはどういうことか？ 授業全体の目標である「映像分析」とはどのようなことか、「物語映画」とは何かということの説明した上で、授業スケジュールや各回の内容を確認していきます。	「感想」と「分析」の違いを配布資料から確認し、自分で映画を見てみる。	4時間
第2回 映画以前のテクノロジーと映画の誕生 映画誕生にかかわりのあったテクノロジーのいくつかの要素を確認し、「映画」というものがいかなるメディアであったのかを学んだ上で、映画が誕生した頃の「2つの映画」を比較しながら、テクノロジーが映画の内容や社会的位置づけにも大きく影響したことを見ていきます。	映画誕生にかかわりがあるテクノロジーと、「2つの映画」の違いを配布資料から整理する。次回扱う映画を部分的に見て、指示にそった予習クイズを行う。	4時間
第3回 初期映画とは何か？ 第2回で取り上げた「映画」と「古典的ハリウッド映画」の過渡期にあるような映画を紹介しながら、見世物的要素の強い初期映画の面白さをつかんでいきます。	配布資料から第2回、第3回の内容の整理・確認を行う。	4時間
第4回 古典的ハリウッド映画①サイレント映画の表現 サイレント映画期のヒット作の一つである『IT』（1927年）を見ながら、第3回に見た映画との違いを分析し、わたしたちが物語映画を理解できるようにするためにどのような表現形式が用いられているかを考えていきます。	映画『IT』の分析の内容を自分なりにまとめてみる。	4時間
第5回 古典的ハリウッド映画②物語映画の形式とサイレント映画 長編映画（複数巻映画）が出現した1910年代から1920年代のアメリカの映画史の状況を確認しながら、古典的ハリウッド映画がいかにして生み出されてきたのか、古典的ハリウッド映画で用いられる映画製作のルールについて確認していきます。	配布資料から古典的ハリウッド映画のルールについて確認し、自分で映像作品を見てみる。	4時間
第6回 古典的ハリウッド映画③映画に音がつくとはいかなることか 1930年代を代表する古典的ハリウッド映画『或る夜の出来事』（1934年）を見て、映画において音声は物語を伝えるためにどのような役割を果たし、どのように用いられているかを分析していきます。	『或る夜の出来事』の分析の内容を自分なりにまとめてみる。	4時間
第7回 古典的ハリウッド映画④音による表現と表現規制、映画ジャンル 1920年代から1930年代のハリウッドの映画史の状況をおさえながら、トーキー出現とそれによる映画表現の変化について、主に音声の側面から考えていきます。また、『或る夜の出来事』に色濃く表現される映画ジャンルや、当時のハリウッドの表現規制の問題についても見ていきます。	古典的ハリウッド映画について配布資料を用いて整理する。	4時間
第8回 古典的ハリウッド映画とは異なる映画 ハリウッドで制作されたミュージカル映画、ハリウッド以外の場所で制作された映画を見ながら、映画表現の多様性を探っていきます。	講義中に指示をした映画を見ながら、古典的ハリウッド映画とは異なる映像表現を探してみる。	4時間
第9回 映画の表現技法①映画の語りの技法と物語構成 映画の時系列の並べ方（リニア構造、入れ子構造、リバースクローロジー形式、コンテキスト構造）をおさえた上で、古今東西の「劇」の物語構成の方法、ハリウッドの三幕構成を学びます。	配布資料を使って三幕構成を整理した上で、三幕構成からずれる映画作品を挙げてみる。	4時間
第10回 映画の表現技法②照明と撮影 照明と撮影の技法と用語を確認し、それぞれの技法がどのようなときに用いられ、何を表現できるのか・どのような効果が生まれるのかを、実際の映画作品から見ていきます。	配布資料から技法と用語の整理をして、自分で映画作品を鑑賞してみる。	4時間
第11回 映画の表現技法③編集とサウンド 編集とサウンドの技法と用語を確認し、それぞれの技法がどのようなときに用いられ、何を表現できるのか・どのような効果が生まれるのかを、実際の映画作品から見ていきます。	配布資料から技法と用語の整理をして、自分で映画作品を鑑賞してみる。	4時間
第12回 対極分析をしてみよう①対局分析の方法、『Mr. & Mrs. スミス』分析	対局分析の方法を整理して、自分で作品を鑑賞してみる。	4時間

	映像分析の手法として対局分析のやり方を学び、映画『Mr. & Mrs. スミス』のいくつかのシーンを分析して、映像分析の方法をつかんでいきます。		
第13回	対極分析をしてみよう②『アバター』分析・基礎編 対局分析の応用として映画『アバター』（2009年）を分析していきます。その際、分析結果のとりまとめやフィードバックを行いながら、最終的にレポートになるように作業をしていきます。	レポート作成を目標に、対局分析の結果を整理する。	4時間
第14回	対極分析をしてみよう②『アバター』分析・発展編 対局分析の応用として映画『アバター』（2009年）を分析していきます。分析結果のとりまとめやフィードバックをもとに、レポートの書き方の指示を出しながらレポートの完成を目指します。	レポート作成を目標に、対局分析の結果を整理する。	4時間

授業科目名	視覚文化論				
担当教員名	加藤隆文				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

視覚文化論入門

現代社会では、絵画、彫刻、建築といった伝統的な「芸術」だけでなく、広告、映画、写真、テレビ、マンガなど、大量かつ多種多様な「視覚的人工物」が私たちを取り巻いています。美的な経験は、いまや美術館という「美の殿堂」から溢れ出し、大衆消費社会の隅々にまで浸透しているのです。この授業では、視覚文化論という新しい研究の枠組の基本となる考え方を解説しつつ、普段なげなく行っている「見る」という行為を再検証し、そこに含まれる複雑な、社会的＝文化的な要因を多角的に明らかにしていきます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 視覚文化論の包括的理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解 現代社会における視覚文化の理解

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

毎回の授業内課題	70 %	：	毎回の授業において課す課題（授業の内容に準拠した記述式：5%×14回=70%）により、授業の内容の理解度や能動的な学修態度などを評価する。
試験（レポート）	30 %	：	授業内容に基づくレポート課題を出す。授業内容を自分なりに消化して自分自身の実践に活かす態度が身についているかどうかを評価する。最終回の授業終了後に提出。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『ヴィジュアル・カルチャー入門—美術史を超えるための方法論』ジョン・A・ウォーカー／サラ・チャップリン著・岸文和／井面信行／前川修／青山勝／佐藤守弘訳（晃洋書房）2001年（ISBN-13 : 978-4771012547）。

その他、授業中に適宜指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜 5 限

場所： 南館 2 階「情報デザイン研究室」

備考・注意事項： 授業内で指示するメールアドレスでも質問等を受け付ける。面談希望の場合は事前にメールでアポイントをとることが望ましい。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション／視覚文化論とは 「自然」と対比される、人間が作りあげたものとしての「文化」について語る言説には、美術史、社会学、文化人類学など、様々な学問によるアプローチがあり、視覚文化論にはそれら全てが関わってくる。 本授業では、それぞれの特徴について理解することにより、視覚文化論という学問領域についてその概略を把握する。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第2回 「見る」とはどういうことか 「見る」ということに含まれる生理的＝身体的プロセスと社会的＝文化的プロセスの違いを理解する。また、それぞれのプロセスがどのように視覚文化に関わってくるのかを、具体例を通して理解する。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第3回 クリエイターと理論の関係 美学、芸術哲学、あるいは批評などの理論的言説とクリエイターの活動は切っても切り離せない関係にある。理論的言説と視覚文化の相互作用を理解し、今後の実践の中で理論的言説と主体的に関わる自分自身の姿を具体的に考える。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第4回 視覚文化の生産・流通・消費 視覚文化は、生産・流通・消費といった人間の社会的活動の中で様々な役割を果たしている。これらの役割について体系的なイメージを掴み、社会の中の視覚文化の働きを理解する。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第5回 様々な制度と視覚文化の関係 美術館、ギャラリー、アートマーケット、大学、政府、あるいは、古くは王宮による、現代では企業によるパトロネージュなど、視覚文化の成立・発展の背景には常に制度との関わりがあった。そうした具体例を見てゆき、今後自らが制度と関わりながら視覚文化を創出してゆく将来像を掴む。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第6回 視覚文化における視線・眼差し ひとくちに「見る」と言っても、様々な見方、あるいは見る態度がある。主に近現代の西洋の視覚文化から、窃視などの特異な「見る」態度を含む事例を検討し、それぞれの特徴を理解する。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第7回 ヴィジュアル・リテラシーと視覚の詩学 「リテラシー」とは読解能力のことであるが、視覚文化にも「読み解く」側面がある。様々な種類の比喩などが視覚文化においてどのように実現されているのかを具体例を通して理解し、視覚文化のリテラシーを高める。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第8回 視覚文化を分析する様々な方法 視覚文化を分析するためにこれまでに美術史や表象文化論において確立されてきた様々な方法を理解する。また、それらを自分でも適切に、実践において応用できるようになる。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第9回 視覚文化における快楽 優れた視覚文化は快楽を伴うように思われるが、そうして得る快楽は単なる生理的快楽よりも高尚なものであるという通念がある。視覚文化によって得られる美的快楽にはどのようなものがあるのか、あるいはありうるのかを、具体例を通して探究する。	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第10回 規範について：どうやって価値づける？	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間

	<p>この時間は、芸術作品をはじめとする視覚文化の評価の問題を検討する。</p> <p>「蓼食う虫も好き好き」という諺があるが、それでも実社会において批評という営為が成立しているからには、私たちは何かしらの一般的基準が存在することを認め、それをある程度は受け入れているはずだ。</p> <p>実際の批評ないし評価の実践において用いられている基準を反省的に検討し、それぞれの特徴や問題点について探究する。</p>		
第11回	<p>新しいテクノロジー</p> <p>高性能コンピュータやインターネット、そのほかの新しいテクノロジーの特性を活かし、各種SNS等を介して、日々新たな視覚文化が展開している。ここで立ち止まって考えてほしいのが、現代に限らず、それぞれの時代ごとに「新しい」とされるテクノロジーが登場し、それが人間の日常生活に欠かせないものとなってきたことだ。今回の授業では、新しいテクノロジーが現れたときに人はどういう態度をとるのか、とるべきなのかを一般的に考察し、未来の社会に備えたい。</p>	配布プリントによる復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習	4時間
第12回	<p>現代の視覚文化論：基礎研究編</p> <p>現代の視覚文化論の最前線で活躍する研究者の基礎研究を紹介する。今回の授業内容は、最終レポート執筆を意識して、各自参考にしてほしい。</p>	授業内容の復習＋最終レポートに向けて授業全体の総振り返り	4時間
第13回	<p>現代の視覚文化論：応用研究編</p> <p>現代の視覚文化論の最前線で活躍する研究者の応用研究を紹介する。今回の授業内容は、最終レポート執筆を意識して、各自参考にしてほしい。</p>	授業内容の復習＋最終レポートに向けて授業全体の総振り返り	4時間
第14回	<p>授業全体の振り返りと最終課題のための実践指導</p> <p>半期の授業全体を振り返ったうえで、最終レポートを充実したものにするために留意すべき事項、特に視覚文化批評の際に役立ついくつかの観点について指導する。</p>	授業全体の総復習と最終レポート執筆	4時間

授業科目名	メディア論				
担当教員名	柴台弘毅				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期・後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

今日の社会は、メディア社会と呼んでも過言ではないほど、インターネットやスマートフォンといったメディアなしには成立しがたく、それらと複雑かつ深く結びついている。その結果、今日の社会の仕組みは容易には見通しにくいような状況にある。本講義は、メディア研究(Media Studies)の入門的位置づけであるため、メディア論の主要な研究業績を参照しながら、できるだけ身近な事例に即し、メディアと社会における歴史や諸問題、そして今後の可能性について考察するための多様な視点を獲得してもらうことを狙いとしている。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

様々なメディアが持つ特性と、それらを取り巻く社会の状況について、基礎知識を身に付ける。
メディア社会を捉える枠組みの基礎理論を理解する。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

2023年度はリモート講義(教材提示型)のため、毎回の講義で出題する小レポート課題の提出をもって、該当授業回を出席扱いとする。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

期末試験(論述による講義全体の到達度確認)

： 受講生自身の関心に基づいて、メディア社会における諸問題を論理的に考察できているかどうかを判断する。

70 %

小レポート課題(毎回の授業に関連した問題を出題)

： 11回以上の提出で満点。その他は、提出回数に応じて減点。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- 辻泉, 南田勝也, 土橋臣吾編, 2018, 『メディア社会論(有斐閣ストゥディア)』有斐閣(ISBN-13 : 978-4641150553)。
- 南田勝也, 木島由昌, 永井純一, 小川博司ほか編著, 2019, 『音楽化社会の現在—統計データで読むポピュラー音楽』新曜社(ISBN-13 : 978-4788516212)。

- 土橋臣吾, 南田勝也, 辻泉編, 2013, 『デジタルメディアの社会学 [改訂版]』北樹出版 (ISBN-13 : 978-4779303661) .
 ■飯田豊編, 2017, 『メディア技術史—デジタル社会の系譜と行方 (改訂版)』北樹出版 (ISBN-13 : 978-4779305320) .
 ■吉見俊哉, 2012, 『メディア文化論—メディアを学ぶ人のための15話 改訂版』有斐閣 (ISBN-13 : 978-4641124875) .

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業後、またはメール

場所： オンライン

備考・注意事項： kouki.layra@gmail.comにメール。
 必ず大学名、受講授業名、氏名、学生番号を記述してメールすること。
 2日程度経って返信が無い場合は、不着の可能性も考えられます。
 その際はお手数ですが、学部事務への相談をお願いします。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション メディア社会の現在と諸問題 メディア社会とは何かについて、この授業で扱う流動化、個人化、再帰化という3つのキーワードを用いて検討する。あわせて、講義の概略についても紹介する。	事前にシラバスに目を通しておくこと。また、メディア社会における諸問題について、受講生自身の関心に基づいて調べてみる。	5時間
第2回 メディアの来歴 (1) ネットワーク化の来歴 マス・メディアとインターネットを事例に、メディアは人々をどのように繋ぐものとして語られたのか、また、そのありようが時代と共にどのように変わってきたのかについて、検討する。	マス・メディアとインターネットについて調査・比較し、それぞれの特徴と違いを考えてみる。	5時間
第3回 メディアの来歴 (2) モバイル・デバイスの来歴 固定電話から携帯電話・スマートフォンへの変遷を概観しながら、社会における場所感覚の喪失と創出について考察する。	受講生自身の生活史を振り返り、日常生活の中で携帯電話・スマートフォンをどのように利用しているか、整理しておく。	5時間
第4回 メディアの来歴 (3) コンテンツ・メディアの来歴 ポピュラー音楽を事例に、現在のコンテンツ・メディアの特徴として挙げられる流動化について考える。	受講生自身の生活史を振り返り、日常生活のなかで、どのような手段でポピュラー音楽を楽しんでいるのか、整理しておく。	5時間
第5回 メディアの功罪 (1) ソーシャル・メディアの功罪 SNS (ソーシャル・ネットワーキング・システム) は、社会にどのような影響をもたらしたのかについて考察する。	受講生自身の生活史を振り返り、日常生活においてSNSをどのように活用しているのか、整理しておく。加えて、SNSにまつわる諸問題について、調べておく。	5時間
第6回 メディアの功罪 (2) デジタル・コンテンツの功罪 デジタル化した音楽作品を事例に、今日における文化作品の価値について検討する。	フィジカル・コンテンツ (本、CD、DVDなど) とデジタル・コンテンツ (インターネットを通じて配信されるマンガや書物、音楽作品、映像作品など) を比較し、その特徴や違いについて、整理しておく。	5時間
第7回 メディアの功罪 (3) ネット広告の功罪 インターネット広告や今日における我々の消費行動を事例に、監視社会の問題について考察する。	インターネット上で普段目にする広告について、どのようなバリエーションがあるのか、整理しておく。また、受講生自身の生活史を振り返り、どのようなポイント・サービスやサービス・アプリを利用しているのか、その利用動機は何か、整理しておく。	5時間
第8回 メディアの功罪 (4) ユビキタス／ビッグデータの功罪 ビッグデータの活用が社会や個人に与える影響について考察する。	SNSやYouTubeや各種サブスクリプション・サービス (音楽であればSpotifyやApple Musicなど、映像であればNetflixなど)、ショッピング・サイト (Amazonや楽天など) を利用していると「あなたへのオススメの○○ (動画、音楽、商品など)」をよく目にします。こうした「レコメンデーション」と呼ばれるサービスについて、受講生自身の生活史を振り返り、どのような感想を持ったか、こうしたレコメンデーションに対してどのような行動を取ったか、整理しておく。	5時間
第9回 メディア社会の構想 (1) 変わりゆくリアリティ 現代におけるリアリティ (現実環境) をめぐる問題について考察する。	受講生自身の興味関心を基に、日常生活において、「いま何が流行っているのか」を知るためにどのような手段や情報を用いているか、また、そこで知り得た流行に対してどの程度の現実味を感じているのかについて、整理しておく。	5時間
第10回 メディア社会の構想 (2) 変わりゆくコンテンツ	YouTubeや各種サブスクリプション・サービス (音楽であればSpotifyやApple Musicなど、映像であればNetflixなど) には、膨大な数のコンテンツが公開されています。受講生自身の生活史を振り返り、普段こうしたサービスをどのように利用しているのか、特に、どのように新しい作品、未知の作品と「出会う」のか、整理しておく。	5時間

	現代におけるコンテンツ受容をめぐる問題について考察する。		
第11回	メディア社会の構想 (3) 変わりゆくテクノロジー 流動化や個人化が進むメディア社会における、人々の繋がりが一体感について考察する。	不特定多数の人々との繋がりが一体感を感じることができる場やイベントについて調べ、受講生自身の考えをまとめておく。	5時間
第12回	メディア社会の構想 (4) 音楽におけるメディア文化とライブ文化 音楽をめぐる2つの文化、すなわちメディア文化とライブ文化にスポットを当てて、歴史的な変遷と現状について考察する。	受講生自身の生活史を振り返り、メディア（例えば、CDやDVD、テレビやラジオなど）を通じた音楽体験と、ライブ（文字通りライブ、コンサート、イベント、クラブ、ディスコなど）を通じた音楽体験、それぞれの特徴や魅力について、整理しておく。	5時間
第13回	メディア社会の構想 (5) 音楽体験の未来 メディア文化とライブ文化が融合しつつある今日の音楽シーンについて概観し、今後の展開について考えを巡らせる。	AR、VR、XRなど最新のメディア・テクノロジーは、今日の音楽シーンにどのように活用されているのか、調べておく。	5時間
第14回	メディア論のまとめ 講義全体の要点をまとめ、期末試験について説明する。	これまでの復習を行う。特に、興味を持った点、わかりにくかった点を明確にしておく。	5時間

授業科目名	建築史				
担当教員名	池井健				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

複雑多岐を極める建築史を時代を追って学習する。
有名、無名の様々な歴史的建築物のスライド等を通じ、建築空間の変遷とその多様性について、時代性や地域性といった背景とともに概観する。
建築の在り方がその時代の政治や宗教、技術などどのように関連して変化してきたかを知ることで、現在、未来における建築の在り方について考える能力を身に着ける。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

複雑多岐を極める建築史を時代を追って学習する。
有名、無名の様々な歴史的建築物のスライド等を通じ、建築空間の変遷とその多様性について、時代性や地域性といった背景とともに概観する。
建築の在り方がその時代の政治や宗教、技術などどのように関連して変化してきたかを知ることで、現在、未来における建築の在り方について考えることができる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業貢献度	：	教員との授業中のやり取りなどの授業内プロセスによって評価します。
20 %		
不定期のレポート課題	：	内容と文字数により評価します。
30 %		
定期試験	：	試験の素点に基づいて評価します。
50 %		

使用教科書

指定する

著者

熊倉洋介 他

タイトル

・ 増補新装 カラー版 西洋建築様

出版社

・ 美術出版社

出版年

・ 2010 年

式史

参考文献等

日本建築学会 編 「西洋建築史図集 三訂版」(彰国社、1983年、ISBN: 4-395-00021-5)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 随時
場所： 電子メールにて質問を受け付ける
備考・注意事項： 質問先電子メールアドレス：
info@ikei-archi.com

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 建築史概観 指定教科書に沿って古代から現代までの建築史を概観する。	授業中に紹介した建築物について、インターネットや書籍を使用して自分なりに調べる。	5時間
第2回 古代オリエント、エジプト建築 指定教科書に沿って古代オリエント、エジプトの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	古代オリエント、エジプトを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第3回 古代ギリシア建築 指定教科書に沿って古代ギリシアの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	古代ギリシアを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第4回 古代ローマ建築 指定教科書に沿って古代ローマの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	古代ローマを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第5回 初期中世建築 指定教科書に沿って初期中世ヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	初期中世ヨーロッパを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第6回 ロマネスク建築 指定教科書に沿って主に紀元10～11世紀のヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	紀元10～11世紀のヨーロッパを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第7回 ゴシック建築 指定教科書に沿って主に紀元12～13世紀のヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	紀元12～13世紀のヨーロッパを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第8回 ルネサンス建築 指定教科書に沿って主に紀元14～15世紀(ルネサンス期)のヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	紀元14～15世紀(ルネサンス期)のヨーロッパを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第9回 バロック建築 指定教科書に沿って主に紀元16～17世紀のヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	紀元16～17世紀のヨーロッパを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第10回 18世紀の建築 指定教科書に沿って主に紀元18世紀のヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	紀元18世紀のヨーロッパを舞台とした映画を見たり本を読むことで、当時の人々の生活について理解を深める。	5時間
第11回 19世紀の建築 指定教科書に沿って主に紀元19世紀のヨーロッパの建築史を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	近代建築史に関わる書籍を読んで、その幕開けについて理解を深める。	5時間
第12回 モダニズム建築の誕生 指定教科書に沿ってモダニズム建築の誕生を、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	モダニズムの建築家であるミース・ファン・デル・ローエについて、インターネットや書籍を使用して自分なりに調べる。	5時間
第13回 モダニズム建築の広がり 指定教科書に沿ってモダニズム建築の広がりを、実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。	モダニズムの建築家であるル・コルビュジェについて、インターネットや書籍を使用して自分なりに調べる。	5時間

第14回

ポストモダニズム以降の建築

指定教科書に沿ってポストモダニズム以降建築について、
実際の建築物の写真や図面等を見ながら学ぶ。

ポストモダニズム以降の建築家について、インターネットや書籍を使用して自分なりに調べる。

5時間

授業科目名	ファッションデザイン史				
担当教員名	室田泉				
学年・コース等	1年～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

【テーマ】ファッションの歴史
ヨーロッパを中心とする古代から20世紀までのファッションの流れを理解する。20世紀については日本やアメリカをふくめ、さまざまなファッション・スタイル、デザイナーをポップ・ミュージックの登場と歴史に合わせ、社会や経済、大衆文化などの関連を理解する。ファッションの歴史とポップ・ミュージックの歴史を重ねて学び、時代背景を認識し、今後の流行を予測できる力を養う。ファッションそのものの歴史だけでなく、古代から現代のファッション概論のニュアンスも含む。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

西洋のファッションの歴史について理解し、時代背景とともにデザイナーたちの作品について知識を得る。
ファッションの歴史とともに世相や音楽の登場、地域の違いを知識として得る。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

授業ごとの課題（デザイン画、デザイン案）をクラスルームに提出、提出された課題からセレクトした課題は、次回授業にて紹介。その際、コメントを求める場合がある。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業ごとの課題（デザイン画、デザイン案）をクラスルームに提出、提出された課題にはコメントをつけて返却

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数（10回）以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
また、提出課題数が規定数に達しない場合も同様に成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題	:	毎回の授業で紹介したファッションから、デザインソースとするものを選び、そこから発想や引用をして制作した独自のファッション・デザイン画、レポート作成の内容の独創性と完成度。
	80 %	
期末レポート	:	ファッション美術館（予定）の見学レポートが、指示した内容になっており、丁寧に観察分析しているか。デザイン画が展示衣装と有効に関連づけられ、独自性があるか。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

深井晃子監修 2002『京都服飾文化研究財団コレクション ファッション 18世紀から現代まで』TASCHEN GmbH (ISBN-13 : 978-4887831254)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

毎週の授業内容から発想するデザイン画の提出が必須です。オリジナリティと実現性のあるデザインを求めます。
クラスルームにての提出がメインとなります。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日4限
場所： 南館3F第2研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	オリエンテーション ファッションと音楽の起源 人類の祖先はサルである。サルは衣服を着たり、化粧をしたりはしない。なぜ、またいつ頃、ヒトは、化粧や、入れ墨、あるいはヘアスタイルをつくったりして、「装う」文化をもつようになったのか。しかもヒトが「装う」やり方は、快適ではなかったら、別の文化や別の時代からみると奇妙だったりする。「装う」意味とはなにか。また、絵画や音楽はどのように始まったのか、起源は何かなどを探ってみる。	授業でとりあげた「装身」を発想源としてオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第2回	ヨーロッパのファッション 古代ギリシア・ローマ 古代ギリシアの衣服は、大きく內衣と外衣とに分けられる。最も標準的な內衣はキトン(chiton)であり、外衣はキトンの上に着るヒマティオン(himation)である。いずれも四角い布を、体に巻き付ける形式の衣装である。やがて、肩や脇を縫い合わせる形式が登場する。これは、ラテン語でトゥニカとよばれた。現在のチュニックにつながる言葉である。当時、音楽はどういった時に使われていたのか、民衆の間で流行はあったのかを探る。	古代ギリシア・ローマの衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第3回	ヨーロッパのファッション 中世 ギリシアやローマ時代は、男女ともにスポーツをするときは裸であるなど、肌を露出することにさほど大きな抵抗はなかった。しかし、キリスト教が広まってからは、衣服を着ることは、体を覆い隠す目的が大きくなった。キリスト教は裸をきらい傾向にある。ビザンティンから、ロマネスク、ゴシック期の衣装をとりあげる。	ロマネスク、ゴシック時代の衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第4回	ヨーロッパのファッション ルネサンス時代のファッション ルネサンス時代の衣装、とくに上流階級の男性の衣装には、他の時代にはみられない特徴がある。その要素は、大きなラフ襟、膨らました肩、カボチャパンツとストッキング、コードピース、スラッシングなどである。	ルネサンスの衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第5回	ヨーロッパのファッション バロック時代のファッション フランスの王宮を中心とする17世紀の衣装の特徴。17世紀に入ると女性の下半身は車輪状のファーティンゲールによって作り出される形を強調したデザインとなる。。装飾的なV字型のパネルの”ストマッカー”も着用。ストマッカーはドレスと一体化しているものや別になっているものがあった。儀式のときは未婚の女性は前の開いた扇形の襷襟をつけていた。このころ初めて靴が裾から見えるようになった。男性はカールしたロングヘアが流行し、同様のカツラの流行へとつながっていった。	バロックの衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第6回	ロココ時代のファッション 1 フランスの王朝を中心に発展した女性の衣装の特徴。エリザベス朝にくらべると、女性の衣装はフリルやリボンを多用し、よりソフトな印象である。スカートをよくに大きく張り出した宮廷の衣装は、この時期独特のデザインである。	ロココの衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第7回	ロココ時代のファッション 2 マリーアントワネットのファッション。オーストリアからフランスに嫁ぎ、ルイ16世の妃となったマリーアントワネットは、時代のファッションリーダーであった。とくに、大きく高く盛り上げ、さまざまな飾りをつけるヘアスタイルは、ロココの宮廷ファッションを特徴づけている。	マリーアントワネットの衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第8回	フランス革命後のファッション エンパイア・スタイル コットンのウェストを締め付けない柱状シルエットのドレスや、男性の長ズボンの普及など。18世紀末のフランス革命の後、王族貴族たちの豪華なファッションは、用いられなくなる。絹織物など豪華な染織にかわり、薄い木綿が、古代ギリシアのキトンに似たシルエットで仕立てられた。しかし、寒いヨーロッパの石の住居では防寒も必要で、カシミヤ産のストールも流行した。	エンパイアスタイル時代の衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間

第9回	ロマンチック・スタイル、ビクトリアン・スタイル 19世紀前半には、女性のウエストラインは、エンパイアスタイルのハイウエストから、通常野市にもどり、再びコルセットを締め、ウエストの細さを強調するスタイルになった。ウエストの細さを強調するために、そでを大きく膨らませたスタイルが登場する。	19世紀前半の衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第10回	19世紀中期、後期のファッション。 19世紀にはスカートを極端に全方向に張り出させたクリノリンと、次いで後だけを膨らませたバスルすたいるが流行する。	19世紀中頃の衣装をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第11回	19世紀末 アール・ヌーボーとファッション 19世紀末のアールヌーボー時代には、極端に細いウエストと、張り出したバストとヒップでつくられるS字型のシルエットが美しいとされた。	19世紀末の衣装を発想源としてオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第12回	コルセットからの解放 20世紀初頭にパリにメゾンを開いたデザイナー、ポール・ボワレはウエストを締め付けないシルエットのドレスを発表。また、イタリアで活躍したデザイナー マリアーノ・フォルチュニーは、ウエストを締め付けずないシルエットの、絹のブリーツどれすを発表した。	ポール・ボワレなどの衣装を発想源としてオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第13回	20世紀のファッション・デザイナーたち 20世紀前半に登場したシャネルやスキャパレリ、戦後に活躍したディオールやサンローランから 日本を含む20世紀末までのファッション・デザイナー、スタイルを概観する。	20世紀のデザイナーらの作品をもとにオリジナルデザイン画を作成する	5時間
第14回	21世紀のデザイナーたち 現在活躍しているデザイナー、先端的ファッションブランドをとりあげ、今のファッション界の動向について概観する。 14回のうち1コマ分の授業を神戸ファッション美術館で実施する。日時は4月に発表する。授業内でみた20世紀にいたる様々なデザイナー作品の実物と、民族衣装資料と染色資料を現地で解説する。 (神戸ファッション美術館の展覧会計画によっては、国立民族学博物館に変更する。)	現代のデザイナーまたはブランドをひとつ選び、そのコレクションのためのオリジナルデザイン画を作成する。	5時間

授業科目名	広告論				
担当教員名	熊倉一紗				
学年・コース等	2～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

本講義では、主に日本における広告の歴史を追い、さらに広告をめぐる理論や社会的機能および役割について考察していきます。そうすることで、実務的なマーケティングアプローチ、あるいはセールスプロモーションの技術論だけでは見えてこない広告の多様なあり方を探っていきます。広告表現が、時代ごとの社会的背景とあわせてどのように展開していったのかを知ることにより、今後の広告のあり方や社会の行く末を見定め、また理論や役割、機能を考えることで私たちが生きる社会と広告との関係を多面的にとらえていくこと。日本における広告の歴史・文化・理論に関する知識を幅広く習得し、きわめて身近な広告への理解を深めてもらうことが本講義の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

- 広告における歴史的な知識
日本における広告表現の社会的・文化的な理解

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 問答法・コメントを求めめる
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合

講義内課題

70 %

期末レポート

30 %

評価の基準

： 授業時に、その回に関連する課題を出題し、それに対する意見や考えを提出してもらいます。授業の理解度や論理的な記述、オリジナルな回答を評価します。

： 学期末に講義内容に関するレポート試験を行います。講義の理解度、適切な知識の習得を評価します。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

博報堂DYメディアパートナーズ編『広告ビジネスに関わる人のメディアガイド2020』宣伝会議、2020年、ISBN9784883354870)
佐藤達郎『「これからの広告」の教科書』かんき出版、2015年、ISBN9784761270957)
戸練直木『わかる!! 広告営業マニュアル』グラフィック社、2015年、ISBN9784766126976)
波田浩之『この1冊ですべてわかる 広告の基本』日本実業出版社、2018年、ISBN 9784534055804)
岸志津江他『現代広告論 新版』有斐閣、2008年、ISBN9784641123564)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜 3限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
kumakura@g.osaka-seikei.ac.jp
Eメールの件名には、タイトルのあとに氏名・学籍番号を記入してください。（例：広告論のレポートについて【氏名・学籍番号】）

授業計画		学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	イントロダクション 講義の概要や流れ、評価方法を説明したあと、広告の定義や種類、機能について学ぶ	配布資料を用いて、広告の概念や機能について復習する	5時間
第2回	明治・大正時代の広告 明治・大正時代における広告代理店の誕生と発展の様相、明治時代の会社の広告活動について理解する	配布資料を用いて、明治・大正時代における広告代理店の活動実態および煙草・薬品各業種における広告活動を復習する	5時間
第3回	昭和初期の広告 大正末から昭和初期にかけて「商業美術」と呼ばれたモダンデザインの広告について学ぶ	配布資料を用いて、昭和初期の時代状況およびモダンデザインによる広告展開について復習する	5時間
第4回	戦争とプロパガンダ 戦争遂行のためのプロパガンダポスターの様相について考察する	配布資料を用いて、世論およびプロパガンダの定義、プロパガンダポスターの特徴について復習する	5時間
第5回	高度経済成長期の広告 1950年代、60年代における新聞、ポスター、テレビ放送の各広告の様相をたどり人々の生活に影響をもたらした広告表現について理解を深める	配布資料を用いて、50年代～60年代における広告表現の特徴と時代状況との関係性について復習する	5時間
第6回	バブル期の広告 1970年代と80年代の時代状況とともに、とくにセゾングループにおけるブランディングについて考察する	配布資料を用いて、70年代～80年代におけるアートディレクターやコピーライターの活躍とその広告表現の特徴について復習する	5時間
第7回	情報化社会の広告 バブル崩壊以後1990年代から2000年代における時代状況とポスターやテレビCMにおける広告表現との関係を知る	配布資料を用いて、1990年代から2000年代における時代状況とポスターやテレビCMにおける広告表現との関係について復習する	5時間
第8回	インターネット時代の広告 インターネット広告の種類と展開についてソーシャル・メディアの普及による広告のあり方を学ぶ	配布資料を用いて、YouTubeをはじめソーシャル・メディアの普及による広告のあり方について復習する	5時間
第9回	広告ビジネスと制作の現場 広告会社の役割と機能および広告表現の制作プロセスについて理解する	配布資料を用いて、広告ビジネスの実際および現在の広告表現の意義について復習する	5時間
第10回	広告メディアの実際 広告媒体の基本と個別のメディア特性について学ぶ	配布資料を用いて、広告媒体の特性と広告規制の実際について復習する	5時間
第11回	ブランドと広告 ブランドの概念やブランドを構成する要素や機能、ブランド構築のための様々な戦略について理解する	配布資料を用いて、マーケティングにおける広告活動やブランド構築のための戦略について復習する	5時間
第12回	グローバル広告の展開 グローバルな企業が行うマーケティングおよび広告の特徴についての理解を深める	配布資料を用いて、企業やマーケティングのグローバル化、グローバル広告における表現の戦略について復習する	5時間
第13回	コミュニケーションとしての広告 イベントとスポンサーシップやブランデッド・エンタテインメントについて知る	配布資料を用いて、様々なイベントと企業との関係やブランデッド・エンタテインメントの手法について復習する	5時間
第14回	現在の広告をめぐる状況 現在の広告を取り巻く規制の意義や状況を確認し、これまでの講義のまとめを行う	配布資料を用いて、広告法規や規制について復習する	4時間

授業科目名	デザインマネジメント論				
担当教員名	山下麻子				
学年・コース等	2～4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	設計事務所にて家具デザインやインテリアデザインを担当しており、顧客のニーズやデザインに求められることと常に関わる仕事をしている。(全14回)				

授業概要

デザインとは製品の色や形を決定するだけではありません。「デザインマネジメント」の目的とは、「デザイン」を新たな能力として組織的に活用できるよう、経営戦略としてデザイン戦略を立案、実行し成功に導く点にあります。近年、企業と市場や社会との関わりにデザインが活用される等、デザインマネジメントの担う領域は拡張し、社会で大きな注目を集めている職能です。本授業では世界の建築、デザインの実例の紹介をとおり、「デザインマネジメント」という職能について論じる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

世界のデザイン成功事例を取り上げながら、デザインマネジメントに関する自身の考えを述べる事が出来る。
世界各地における歴史的背景、情勢を理解しながら、デザイン事例について読み解き分析することが出来る。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。2/3以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
毎回授業毎に提出する「講義ノート」と「レポート試験」によって評価する。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

毎回の講義ノート	:	毎回の授業内容を踏まえた記述が出来るかについて評価する。
	60 %	
期末レポート試験	:	指定の書式に添って独自の視点からデザインマネジメントにおける社会的役割に関する考えを述べているかを、評価する。
	40 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業中に随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
また、毎回授業ごとに提出する「講義ノート」の内容が評価に大きく関わる。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜5限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 連絡をとりたい場合はEメールにて(アドレス：asako@geneto.net)。Eメールには 氏名と学籍番号を必ず入れること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション デザインの仕事の領域/インテリアデザイン 具体例をスライド紹介。マンション、住宅、公共空間 他。デザインの仕事の領域の広さを学ぶ。	講義ノート：普段の生活の中でデザインの仕事が行なわれているもの2点選び、どのようなデザインがされているか記述する。	5時間
第2回 デザインマネジメントの必要性 デザインマネジメントの必要性について歴史を追って解説。普段の生活の中でデザインの仕事が行なわれているものを意識的に探す。	好きなブランドを1つ選び、そのブランドにおける広告がどのようなデザインで取り組まれているのか記述する。	5時間
第3回 北欧編 ヘルシンキ アルヴァーアールトの作品 自邸、スタジオ、レストラン、書店、家具、プロダクトなど多岐にわたる作品をスライドで紹介。	講義ノート：何故アールトがフィンランドの国民的建築家にまでなったのか、作品を通して自分の見解を記述する。	5時間
第4回 北欧編 スtockホルム グンナールアスブルンドの建築 アスブルンドの図書館、墓地など暮らしに溶け込むデザイン要素を解説。現地取材した内容をスライドで紹介。	講義ノート：スウェーデンにおける事例紹介を元に、暮らしに溶け込むデザイン要素の特徴を記述する。	5時間
第5回 フランス編 ル・コルビジエの建築 ユニテ・ダビタシオン邸、サヴォア邸を取材した内容をスライドで紹介。近代建築の5原則がどのように実現されているか解説する。	講義ノート：サヴォア邸かユニテ・ダビタシオンのどちらかを選び、その魅力について自分の見解を記述してくる。	5時間
第6回 スウェーデンのモダニズムデザインの背景 手工業製品の制作に優れていたスウェーデンが歩んで来たものづくりの変遷を解説する。	講義ノート：手工業の意義、価値について記述する。	5時間
第7回 スウェーデンのモダニズムデザインの事例 ヨセフ・フランク、スティグ・リンドベリ、ヴィルヘルム・コーゲら建築家がデザインしたテキスタイルやプロダクトをスライドで紹介。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。	講義ノート：ヨセフ・フランク、スティグ・リンドベリ、ヴィルヘルム・コーゲのいずれかの作品を2点選び、作品に対する自分の見解を記述する。	5時間
第8回 日本における民芸運動 柳宗悦や河井寛次郎、浜田庄司が提唱した民芸運動について解説。民芸品に必要とされた要素とは何かを掘り下げる。そこからアノニマスデザインについても解説。	スウェーデンの手工業の背景との違いは無いのか、民芸品の魅力とは何か振り返る。講義ノート：民芸品の魅力とは何か記述する。身の回りにあるアノニマス・デザインを2点見つけ出す。	5時間
第9回 ミッドセンチュリーモダン ジョージ・ネルソン/ チャールズ&レイ・イームスなどアメリカの近代デザインをスライドで紹介	講義ノート：ミッドセンチュリーの作品を2点選び記述する。	5時間
第10回 無印良品の戦略 今や世界規模で展開する無印良品が何故ここまで受け入れられたのか、ブランド戦略やコンセプトを解説する。	講義ノート：自分が持っている無印良品の商品について、なぜそれを使っているのか理由を記述する。持っていない場合はどの商品なら購入するか理由を記述する。	5時間
第11回 サムソンのデザイン戦略	講義ノート：オリジナリティがあると感じる企業を1社選ぶ。どういったところにオリジナリティを感じるのか記述する。	5時間

	1990年代初頭から10年の間に急激な改革を遂げたサムソンの企業文化やデザインに関する取り組みを解説。		
第12回	Googleのマテリアルデザイン Googleが提唱するマテリアルデザインについて解説。何を目的に考えられ、有効的なのかをマテリアルデザインが誕生するまでの歴史を元に解説。	講義ノート：デザインとは時代や社会に合わせて常に変化していくものであるが、自分にとって変化して欲しくないものを1点見つけ出す。何故変化して欲しくないのか理由を記述する。	5時間
第13回	UXデザインの重要性 各企業（DeNA、コカコーラ、LINE、クックパッド）が取り組むユーザーエクスペリエンスについて解説しながら、現代においてUXデザインによって如何に他者との差別化を計ることの重要性を解く。	UX(=ユーザーエクスペリエンス=顧客体験)をデザインするために大切な要素は何か、自分の意見を論じなさい。	5時間
第14回	総括 これまでの授業内容を振り返り、いかにデザインが社会の中で付加価値を高める役割を担っているか再確認する。	これまでの授業内容を振り返り、レポート試験に向けて備える。	5時間

授業科目名	特殊講義 1 【全コース】				
担当教員名	丹羽学				
学年・コース等	2～4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、MV、テレビ、CM等の商業映像作品のCG、合成作業に携わる。CG監修の経験もあり。（全14回）				

授業概要

社会におけるクリエイティブ業界で活躍し、高い支持や評価を得ている外部講師（クリエイター、デザイナー、アーティスト、活動家、企業家など）招き、業界情報やクリエイターとしての活動の様子（仕事）について、画像や動画などの資料を中心に、講義をしていただきます。学生自身が近い将来、社会人として、またクリエイターとして世の中で働くことを思い描き、職業としての幅広い分野や業界を認識し、知見を拡大することで、自身の将来の目標設定に役立ちます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

アートディレクションやプロデュースにおける専門知識を理解し、プロのクリエイターの仕事について知見を深める。
芸術という言葉の中に含まれる多岐にわたる仕事や活動内容を実際に社会で活躍する方々の話を聞いて理解を深める。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・その他（以下に概要を記述）

各講義後に、必ずゲストとの質疑応答の時間を計画し、知見や理解を深めます。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業レスポンスシート	：	各回講義ごとに、授業レスポンスシートを提出します。クリエイターや社会について、どれだけ理解を深めることができたか？また、自分の考えがどれだけ記述されているかを見る。
	60	%
授業内質疑・応答	：	各回のゲスト講師に対して、積極的なコミュニケーションを期待します。社会で活躍するクリエイターとの貴重なコミュニケーションの機会をどれだけ有意義なものにできるかを見る。
	20	%
課題提出（授業アンケート・レポート）	：	授業全体を振り返り、様々なソーシャルタッチポイントを経験したことで、自分が何を思い、考え、今後の自分のキャリア目標・計画など含めてどのように整理できたか、を基本に評価する。
	10	%
学修到達度目標	：	学修到達目標について評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

各回のゲスト講師が作成・準備する、プレゼンテーション資料。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
各講義で学修したことについて、独自に復習や調べをおこない、さらに理解を深める。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜 3 限

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記。
メールアドレス： niwa@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画

第1回 ① **ガイダンス（講座内容、日程、評価方法の説明）** ② **特別講師－1**

① 特講授業の進め方、養うべき力と到達目標を説明し、本授業に参加する7名の特別ゲスト講師の経歴や活動を紹介する。
(イラストレーター、デザイナー、クリエイター、アートディレクター、映像作家、アーティスト などなど)

② 特別講師－1
経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話ししていただきます。

*学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する

第2回 **特別講師－1**

① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。
② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。

第3回 **特別講師－2**

経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話ししていただきます。

① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。
② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。

第5回 **特別講師－3**

経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話ししていただきます。

① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。
② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。

第7回 **特別講師－4**

経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話ししていただきます。

第8回 **特別講師－4**

① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。
② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。
*中間学修到達度の確認とフィードバックを行う

第9回 **特別講師－5**

学修課題

7人の特別ゲスト講師について、インターネットや各種情報メディアを通じて事前調査などをおこない、講義当日の質疑応答につなげてください。

講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。

講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。

講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。

講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。

講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。

講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

2時間

2時間

2時間

2時間

2時間

2時間

	経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話していただきます。		
第10回	特別講師－5 ① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。 ② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。	講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。	2時間
第11回	特別講師－6 経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話していただきます。	講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。	2時間
第12回	特別講師－6 ① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。 ② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。	講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。	2時間
第13回	特別講師－7 経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介や、今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養についてお話していただきます。	講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。	2時間
第14回	特別講師－7 ① 休憩を挟み、第2回ではゲスト講師の方と質疑応答をおこないます。 ② 本日講義内容に対して、感想レポートを作成します。 ③ 授業アンケート(レポート)を記入し、提出します。 *最終の学修達成度の確認を行う	全講義内容を参考に、修学した知識やスキルを今後の各自のキャリアプランや将来の目標設定に活用してください。	2時間

授業科目名	特殊講義 2 【全コース】				
担当教員名	門脇英純				
学年・コース等	3・4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	クリエイティブディレクターとして、企業のプランニング、広告を計画・制作。（全14回）				

授業概要

特殊講義1では、クリエイターに視点を当て彼らの考え職業としてのクリエイターを考察してきた。特殊講義2では世界的な社会変革の中で、情報通信、医療、ジェンダーレスに視点を当て社会の変容から芸術・デザイン表現がどのような影響が出てくるのかを考える。近い将来、クリエイティブをAIが行った場合、人間の価値、クリエイティブの価値はどこにあるのか？芸術は形あるものをつくるだけでなく幅広い学問領域を横断する。本講義では社会大きく変化する中、前半は国際理解と多様性、医学の進化AI「人工知能 英: artificial intelligence、哲学や行動学哲学やから見える視点。後半には社会に対してメッセージ性を持って表現活動を行うプロデューサー、広告プランナーを講師に招き講義を進める。講義の中で出てくる専門用語や歴史上の人物の解説をしながら、当時の歴史的な背景を知ることにより現代のデザイン・美に芸術表現を考察する機会とする。受講前に講師についての事前学習をしてゲスト講師に対する質疑事項などを持った状態で講義に臨むこと。受講者は活発な質疑を行うことは本授業の原則です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

芸術・デザインに関する知識と理解；芸術・デザインに関する歴史的・理論的な学修に基づいた知識と美的判断力を有し、これを有効に活用できる。
知識と理解；文化、社会と自然に関する一般的な知識をもち、世の中の事象を理解できる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。知識を向上させ自分の進路の参考とする。
基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
3. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。
相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

毎回、講義記録シートに講義要旨を記入。授業終了後に講義メモを写真撮影してクラスルームに登録する。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

特別講師レポート課題	40 %	：	授業内レポート課題（40点）10回×4点 テーマを理解し書き手が訴えたい事柄・主張・事実などが独自の視点で書かれている。
授業内発表	10 %	：	授業内発表 10点：自発的に7回以上発表できている。5点：自発的に5回以上発表できている。3点：自発的に3回以上発表できている。
授業記録シート		：	講義内容をの授業記録シートに記入提出(22点) 11回 2～1点

24 %

定期試験 : 定期試験について独自のルーブリックで評価します。ルーブリック項目（課意把握・内容理解、論理構成・考察力）

26 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- 公正（フェアネス）を乗り越えなす正義の反対は別の正義か/朱尚哲/ISBN978-4-8118-0860-4
- フィッシュ・アンド・チップスの歴史—英国の食と移民 パナイ、パニコス【著】〈Panayi, Panikos〉/栢木清吾【訳】創元社 ISBN：9784422203430
- 仮象のオリュンポス 古代ギリシアにおけるプロソポンの概念とイメージ変奏/佐藤真理恵/月曜社/ISBN：9784865030570
- 人に優しいロボットのデザイン/高橋英之/福村出版/ISBN：9784571210440
- 死想の血統 ゴシック・ロリータの系譜学/樋口 ヒロユキ（著）/冬弓舎/ISBN：9784925220224

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組みることに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 2限

場所： 南館1階

備考・注意事項： 金曜1, 2限目をオフィスアワーとしている。授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。
(kadowaki@osaka-seikei.ac.jp) Eメール件名としては「特講について（氏名、学籍番号）」とすること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

第1回	日本の将来人口と労働との関係 Society 5.0で実現する社会	特別講師についてインターネット、図書館、雑誌等で事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間
	<p>①この授業での学びと養われる力について</p> <p>②特講授業の進め方、養うべき力と到達目標を説明および本授業に参加する特別講師の経歴や活動を紹介します。 （地球物理学者、医学博士、デジタルクリエイティブマネージャー、ソーシャルプロジェクトプランナー、アーティスト、広告写真家）、講義1として、日本の将来人口と労働との関係 Society 5.0で実現する社会Society 5.0で実現する社会は、人工知能（AI）により、必要な情報が必要な時に提供されるようになり、ロボットや自動走行車などの技術で、少子高齢化、地方の過疎化、貧富の格差などの課題が克服されます。社会の変革（イノベーション）を通じて、これまでの閉塞感を打破し、希望の持てる社会、世代を超えて互いに尊重し合える社会、一人一人が快適で活躍できる社会となります。</p> <p>③本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分</p>		
第2回	<p>特別講師-1 ダイバーシティは「ふつう」のもの 栢木 清吾</p> <p>①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 神戸大学国際文化学研究所協力研究員。立命館大学ほか非常勤講師。翻訳家。 「イギリスを拠点に活動するアジア系やアフリカ系、カリブ系の小説家、俳優、アーティストたちの作品と、彼ら/彼女らが自身の仕事や日常について語った文章を紹介しながら、ダイバーシティとは現代社会のきわめてありふれた現実であること、にもかかわらず、われわれが日々接している芸術作品やメディア・コンテンツにおいては、そうした社会の多様性が十分に表現されているとはいえないという問題について考えます。</p> <p>②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分</p> <p>③レポートテーマ発表 オンデマンド授業/東京からの出演</p>	特別講師より出されたレポートを書いてください。400～500字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。	4時間
第3回	<p>特別講師-2 医療とその環境 外科医の立場から 河本 泉</p> <p>①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 河本 泉 関西電力病院 外科部長 京都大学医学博士、京都大学医学部臨床教授 医療現場の急速に進化している最前線で活躍させているドクターに現代医療の最前線についてお話を伺います。</p> <p>②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分</p> <p>③レポートテーマ発表</p>	特別講師についてインターネット、図書館、雑誌等で事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間
第4回	<p>特別講師-3/1 Society5.0 時代のデジタルビジネス最前線と求められる人文系人材のあり方: ELSI (倫理的・法的・社会的課題) の観点から/1 朱 喜哲</p>	特別講師より出されたテーマに従って、レポートを書いてください。400～500字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。	4時間

	<p>第4回と5回を連続で行う。 ①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 朱 喜哲(ちゅ ひちよる) 大阪大学 社会技術共創研究センター 招聘教員教員/文学研究科 招聘研究員 2011年に電通入社以来、マーケティング・アナリティクスおよびプランニングに従事。ダイレクトマーケティング・Eコマース分野のPDCA運用、商業施設のCRMなど、広範なビジネス領域とデータに携わる。2015年以降、スマートフォン位置情報を活用したジオ・ターゲティング広告の黎明期から実用化と普及にとりくみ、先駆的な実証実験や運用を実施している。大阪大学大学院文学研究科博士後期課程(哲学) 在籍。日本科学哲学学会、応用哲学学会、日本哲学会所属。専門はネオプラグマティズム。 この講座ではSociety5.0時代のデジタルビジネス最前線と求められる人文系人材のあり方: ELSI(倫理的・法的・社会的課題)の観点をお話しして頂きます。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>		
第5回	<p>特別講師-3/2 Society5.0時代のデジタルビジネス最前線と求められる人文系人材のあり方: ELSI(倫理的・法的・社会的課題)の観点から /2 朱 喜哲</p> <p>第4回と5回を連続で行う。 ①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 朱 喜哲(ちゅ ひちよる) 株式会社電通 ソリューション・デザイン局 チーフ・リサーチ・ディレクター、大阪大学文学研究科 研究員 2011年に電通入社以来、マーケティング・アナリティクスおよびプランニングに従事。ダイレクトマーケティング・Eコマース分野のPDCA運用、商業施設のCRMなど、広範なビジネス領域とデータに携わる。2015年以降、スマートフォン位置情報を活用したジオ・ターゲティング広告の黎明期から実用化と普及にとりくみ、先駆的な実証実験や運用を実施している。大阪大学大学院文学研究科博士後期課程(哲学) 在籍。日本科学哲学学会、応用哲学学会、日本哲学会所属。専門はネオプラグマティズム。 この講座ではSociety5.0時代のデジタルビジネス最前線と求められる人文系人材のあり方: ELSI(倫理的・法的・社会的課題)の観点をお話しして頂きます。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>	特別講師についてインターネットで事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間
第6回	<p>特別講師-4 古代ギリシャに於けるプロソソンの概念 佐藤 真理恵</p> <p>①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 佐藤 真理恵/京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程研究指導認定退学。シエナ大学古典・人類学研究所(イタリア政府給費)、クレタ大学古典文献学研究科(ギリシャ政府給費) 留学。博士(京都大学、人間・環境学)。現在、複数の大学にて非常勤講師。プロソソンとはそれを見る人と見られる人の視線が交錯して初めて生じるスクリーンのような場所である。演劇性においてこそ生じるために、あくまで相互作用を成すことができる状況があつてはじめて生じるイメージといえる。顔という私たちのアイデンティティを中心化させる箇所できさえも、常に所与の状態で存在するのではなく、演劇的な状況で現れるという考え方をプロソソンにおいて認めることができる。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>	特別講師より出されたテーマに従って、レポートを書いてください。400~500字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。	4時間
第7回	<p>特別講師-5/1 人間とロボットのインタラクション 高橋 英之</p> <p>第7回と8回を連続で行う。 ①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 高橋 英之/大阪大学大学院 基礎工学研究科システム創成専攻 知能ロボット学研究室(石黒研) 特任准教授 社会がどのように高度化しても、我々は心という目に見えないものを大事にして生活しています。心とは何なのか、どのようなシステム(現象)としてそれを捉えることができるのか、そんなことに漠然と興味をもっています。そしてその興味を探究する題材として人間とロボットのインタラクションにおける心の役割に注目した研究に取り組みをお話し頂きます。</p>	特別講師についてインターネット、図書館、雑誌等で事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間
第8回	<p>特別講師-5/2 人間とロボットのインタラクション 高橋 英之</p> <p>第7回と8回を連続で行う。 ①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 高橋 英之/大阪大学大学院 基礎工学研究科システム創成専攻 知能ロボット学研究室(石黒研) 特任准教授 社会がどのように高度化しても、我々は心という目に見えないものを大事にして生活しています。心とは何なのか、どのようなシステム(現象)としてそれを捉えることができるのか、そんなことに漠然と興味をもっています。そしてその興味を探究する題材として人間とロボットのインタラクションにおける心の役割に注目した研究に取り組みをお話し頂きます。</p>	特別講師より出されたテーマに従って、テーマに従って、レポートを書いてください。400~500字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。	4時間
第9回	<p>特別講師-6 戦後日本の美術史、サブカルチャ史 樋口 ヒロユキ</p>	特別講師についてインターネット、図書館、雑誌等で事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間

	<p>①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 樋口ヒロユキ/SUNABAギャラリー店主、批評家、2000年より評論活動開始、現代美術とサブカルチャーを幅広く紹介。『美術手帖』『ユリイカ』『週刊金曜日』『TH』などに執筆。単著に『死想の血統 ゴシック・ロリータの系譜学』（冬弓舎、2007）、共著に『寺山修司の迷宮世界』（洋泉社、2013）、『絵金』（パルコ出版、2009）など。 展覧会の実績として「関秀2.0」（京都百万遍「CAVE」、2011）がある。 この講座では戦後日本の美術史、サブカルチャー史をお話して頂きます。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>		
第10回	<p>特別講師-7/1 京都の芸術・アーティスト、松尾恵から見た視点 松尾 恵</p> <p>第10回と11回を連続で行う。 ①特別講師より経歴、今までの活動、作品の紹介し、その後、質疑応答を行う。90分 松尾 恵/MATSUO MEGUMI+VOICE GALLERY pfs/w 代表/Director 1986年VOICE GALLERY（現 MATSUO MEGUMI+VOICE GALLERY pfs/w）開設。京都芸術センターを運営する財団法人京都市芸術文化協会理事、財団法人京釜文化振興財団（大西清右衛門美術館）評議員。ギャラリー運営を通じてアーティストの紹介、育成のみならず、京都国際現代芸術祭プロフェッショナルアドバイザーボード、超京都代表、府・市の各種委員を務めるなど、京都を拠点に現代美術や芸術の環境整備に幅広く関わっている。京都市立芸術大学をはじめ多数の芸術大学において非常勤講師として後進の育成にも力を注いでいる。この講座では京都の芸術・アーティスト、松尾恵から見た視点をお話して頂きます。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>	特別講師についてインターネット、図書館、雑誌等で事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間
第11回	<p>特別講師-7/2 京都の芸術・アーティスト、松尾恵から見た視点 松尾 恵</p> <p>第10回と11回を連続で行う。 ①特別講師より経歴、今までの活動、作品の紹介し、その後、質疑応答を行う。90分 松尾 恵/MATSUO MEGUMI+VOICE GALLERY pfs/w 代表/Director 1986年VOICE GALLERY（現 MATSUO MEGUMI+VOICE GALLERY pfs/w）開設。京都芸術センターを運営する財団法人京都市芸術文化協会理事、財団法人京釜文化振興財団（大西清右衛門美術館）評議員。ギャラリー運営を通じてアーティストの紹介、育成のみならず、京都国際現代芸術祭プロフェッショナルアドバイザーボード、超京都代表、府・市の各種委員を務めるなど、京都を拠点に現代美術や芸術の環境整備に幅広く関わっている。京都市立芸術大学をはじめ多数の芸術大学において非常勤講師として後進の育成にも力を注いでいる。この講座では京都の芸術・アーティスト、松尾恵から見た視点をお話して頂きます。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>	特別講師より出されたテーマに従って、テーマに従って、レポートを書いてください。400～500字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。	4時間
第12回	<p>特別講師- 8 ソーシャルプロジェクト/ムーブメントの作り方 辰巳 清</p> <p>①特別講師より経歴紹介、特別講義80分、質疑応答10分を行う。 辰巳 清/主に音楽・演劇の公演制作・海外ミュージカルの招聘興行などアートマネジメント・舞台制作全般を担当。爆風スランプのマネージャーも担当。2009年、アミューズミュージアム開館とともに館長就任。館内運営とキュレーションを担当。 様々なプロデューサー事例を紹介、シアタープロデューサー、アートプロデューサーとは何かを考察する。品川区天王洲エリアのアートによる地域活性化「倉庫街を東京を代表するアートの街に変えた」事例、文化庁の専門委員として南條史生（美術評論家）と担当した地域芸術祭のコーチング事例、BOROも「貧しい農民のツギハギ衣類こそサステイナブル」とのコンセプトで、「埋もれていた文化遺産に光を当てて世界各国で展覧会を実現した」広義のソーシャルプロジェクトを紹介して頂きます。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>	特別講師についてインターネット、図書館、雑誌等で事前調査をしてください。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめてください。	4時間
第13回	<p>特別講師-9 広告から考えるジェンダーの視点 小川 百合</p> <p>①特別講師より経歴、今までの活動、作品の紹介し、その後、質疑応答を行う。90分 小川 百合/「電通ダイバーシティ・ラボ」の中のプロジェクトの一つ。DE&A（ダイバーシティ・エクイティ&インクルージョン）という大きな傘の下、あらゆる視点から社会課題を捉え、その実態やソリューションを紹介するウェブメディア「cococolor」で、子どもにとってのDE&Aを考えたプロジェクト。 ②本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。10分 ③レポートテーマ発表</p>	特別講師より出されたテーマに従って、テーマに従って、レポートを書いてください。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。	4時間

第14回

授業総括

- ①授業総括 特別講師①から⑩ 40分
- ②外部講師の特別講師の講座を終えてフィードバックシートを用いて振り返り授業を行う。30分
- ③本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する。20分
- ④期末試験について 5分
- 授業アンケート 5分

特別講師より出されたテーマに従って、テーマに従って、レポートを書いてください。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出してください。授業内以外は提出できません。

4時間

授業科目名	特殊講義 3 【全コース】				
担当教員名	石井理之				
学年・コース等	3・4年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	現代美術作家として、絵画、リトグラフ、ビデオアート、インスタレーションを美術館、画廊、商業施設等において発表した。				

授業概要

理解に一定の教養を要すると言われる芸術領域である彫刻、絵画、音楽、文学、伝統文化等のファインアートをとりあげ、それらを学ぶことで芸術・文化への理解を深めると同時に芸術・文化が社会との関係で成り立っていることを学生が考えるきっかけにしたい。具体的には、「芸術・文化と社会」をテーマにして、芸術・文化と社会との関わりに焦点を合わせた内容で社会で活躍している彫刻家、画家、文学者、オペラ研究家、学芸員等の外部講師を招き、芸術・文化が社会に果たす役割についてそれぞれの専門領域から具体例を示しながら講義をしていただく。各回の後半では、講義内容について講師との質疑応答を行い、講義内容の理解を深めるとともに、授業ノートへの記入による振り返りを行う。また、全講義終了後には、「芸術・文化と社会」をテーマにした小論文を執筆する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	芸術・文化への理解を深めると同時に芸術・文化が社会との関係で成り立っていることを知る。彫刻、絵画、音楽等のファインアートについての理解。	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発
2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解	ファインアートの様々な領域の専門的知識を得て、社会との関係について知り、各領域において必要な専門的知識・技能が理解できる。	基礎的教養を深めて専門的な知識として深め、世の中の事象を深く理解し、考察することができる。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
2. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

各講義の後半に講師との質疑応答の機会を設定して学修内容を深化させる。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

各回の授業レポート、予習	:	講義ごとに感想、学修内容、次回講義の予習等をグループフォームに記入・提出する。講義内容の理解度や問題意識についてを評価する。	70 %
「芸術・文化と社会」をテーマにした小論文	:	講義の中から一つ分野を選択して、「芸術・文化と社会」をテーマにした小論文の執筆。単なる感想ではなく、講義において学んだこと、講義内容と自分との関わり、社会との関わりを論じた小論文を評価の対象とする。	30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特別講師の資料

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
そのため、各回の授業終了後関連情報を自ら調べ授業ノートを作成する。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日4時間目

場所： 南館2階情報デザイン研究室

備考・注意事項： クラスルームを活用して情報を発信するとともに、質問等を受け付ける。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 特殊講義3概論 ①授業の進め方について 授業内容、養うべき力と到達目標、日程、評価方法、授業レポート記述方法、最終小論文について説明する。 特別講師の経歴や活動を紹介する。	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間
第2回 芸術・文化と社会について ①芸術・文化について概論 芸術・文化について、具体例を示し説明する。 ②芸術・文化と社会のかかわりについて概論 芸術・文化と社会のかかわりについて、具体例を示し説明する。	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間
第3回 特別講師1 ①特別講師の経歴、活動の紹介 特別講師の経歴、特別講師の芸術活動、芸術との関わりについて講義する。 ②芸術と社会のかかわりについて 特別講師の専門分野を通して、社会とのかかわりについて講義する。 ①特別講師と質疑応答を行う 事前に調査した事柄、本日の講義を受けてさらに知りたいことなどを口頭で質問する。 ②本日の講義についてのまとめを行う 本日の講義内容を整理し、授業ノート作成の準備をする。 ③ループリック記入 本日の講義内容の理解度をループリックに記入する。	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間
第5回 特別講師2 ①特別講師の経歴、活動の紹介 特別講師の経歴、特別講師の芸術活動、芸術との関わりについて講義する。 ②芸術と社会のかかわりについて 特別講師の専門分野を通して、社会とのかかわりについて講義する。 ①特別講師と質疑応答を行う 事前に調査した事柄、本日の講義を受けてさらに知りたいことなどを口頭で質問する。 ②本日の講義についてのまとめを行う 本日の講義内容を整理し、授業ノート作成の準備をする。 ③ループリック記入 本日の講義内容の理解度をループリックに記入する。	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間
第7回 特別講師3 ①特別講師の経歴、活動の紹介 特別講師の経歴、特別講師の芸術活動、芸術との関わりについて講義する。 ②芸術と社会のかかわりについて 特別講師の専門分野を通して、社会とのかかわりについて講義する。 ①特別講師と質疑応答を行う 事前に調査した事柄、本日の講義を受けてさらに知りたいことなどを口頭で質問する。 ②本日の講義についてのまとめを行う 本日の講義内容を整理し、授業ノート作成の準備をする。 ③ループリック記入 本日の講義内容の理解度をループリックに記入する。	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間
第9回 特別講師4 ①特別講師の経歴、活動の紹介 特別講師の経歴、特別講師の芸術活動、芸術との関わりについて講義する。 ②芸術と社会のかかわりについて 特別講師の専門分野を通して、社会とのかかわりについて講義する。	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間

	<p>①特別講師と質疑応答を行う 事前に調査した事柄、本日の講義を受けてさらに知りたいことなどを口頭で質問する。</p> <p>②本日の講義についてのまとめを行う 本日の講義内容を整理し、授業ノート作成の準備をする。</p> <p>③ルーブリック記入 本日の講義内容の理解度をルーブリックに記入する。</p>		
第11回	<p>特別講師5</p> <p>①特別講師の経歴、活動の紹介 特別講師の経歴、特別講師の芸術活動、芸術との関わりについて講義する。</p> <p>②芸術と社会のかかわりについて 特別講師の専門分野を通して、社会とのかかわりについて講義する。</p>	講義内容を復習し、授業ノート作成。次回の講義・講師について調査する。	4時間
	<p>①特別講師と質疑応答を行う 事前に調査した事柄、本日の講義を受けてさらに知りたいことなどを口頭で質問する。</p> <p>②本日の講義についてのまとめを行う 本日の講義内容を整理し、授業ノート作成の準備をする。</p> <p>③ルーブリック記入 本日の講義内容の理解度をルーブリックに記入する。</p>		
第13回	<p>特別講師6</p> <p>①特別講師の経歴、活動の紹介 特別講師の経歴、特別講師の芸術活動、芸術との関わりについて講義する。</p> <p>②芸術と社会のかかわりについて 特別講師の専門分野を通して、社会とのかかわりについて講義する。</p>	講義内容を復習し、授業ノート作成。小論文作成の準備をする。	4時間
	<p>①特別講師と質疑応答を行う 事前に調査した事柄、本日の講義を受けてさらに知りたいことなどを口頭で質問する。</p> <p>②本日の講義についてのまとめを行う 本日の講義内容を整理し、授業ノート作成の準備をする。</p> <p>③ルーブリック記入 本日の講義内容の理解度をルーブリックに記入する。</p>		

授業科目名	造形初動演習【MD】				
担当教員名	市毛史朗、鳳山佳子				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

芸術学部1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。
デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な不可欠な観察力、集中力、完遂力を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価します。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

デッサン課題提出作品	：	デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や表現力を評価する。	20 %
色彩課題提出作品	：	色彩に関する知識や絵の具や用具の使い方の理解、および、塗りや仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの独創性や発想力を評価する。	20 %
プレゼンテーション	：	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。	10 %
受講態度	：	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。	

40 %

学修到達目標

： 学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献：特に指定はありませんが、必要に応じて示します。個々のプログラムでプリントを配布し授業を行ないます。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間以上の授業外学修が求められます。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後の時間 担当する教員より授業時に示します

場所： 南館3階研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	デッサン演習①画材の使い方、デッサンの基礎 デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	6時間
第2回	デッサン演習②形の取り方、パースの理解 モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学習する。	6時間
第3回	デッサン演習③質感の表現 H系の硬い鉛筆からB系の柔らかい鉛筆までを用いて、様々な質感表現を学ぶ。質感表現の幅を広げるにより、描写力の向上を目指す。	6時間
第4回	デッサン演習④空間の表現 2点～3点のモチーフを用いて、遠近をつけた表現を学ぶ。鉛筆の使い分け、タッチの使い分けにより遠近感を表現する。	6時間
第5回	デッサン演習⑤様々な形態と質感の表現 3点モチーフのデッサンを行い、四角形のパース、楕円の表現といった形態の描写と、硬質・軟質の描き分け、空間描写を用いた総合的な表現を身につける。	6時間
第6回	デッサン演習⑥細密描写 これまで習得した技術をもとに、モチーフの細密描写を行う。正確に緻密に観察し、どこまで実物に迫れるかにチャレンジする。	6時間
第7回	色彩演習①画材の使い方、色彩の基礎 アクリルガッシュの使い方、筆の使い方、ベタ塗りの方法を学び、色彩の3属性について基礎的な知識を身につける。	6時間
第8回	色彩演習②色相の理解 3属性のうち色相について理解する。色相環を用いて、効果的な色彩の配置を学ぶ。 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	6時間
第9回	色彩演習③明度の理解 3属性のうち明度について理解する。ホワイトからブラックまでの中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に使う方法を学ぶ。	6時間
第10回	色彩演習④彩度の理解 3属性のうち彩度について理解する。高彩度・中彩度・低彩度の色を用いて構成を行い、彩度の対比を有効に使う方法を学ぶ。また、色相・明度・彩度はそれぞれ影響しあうことを理解する。	6時間
第11回	色彩演習⑤3属性を用いた色彩表現 これまでに学習した3属性を用いて、色彩表現の課題を行う。色彩の理論面だけでなく、実際にビジュアル表現の中で3属性がどのように効果を発揮するのかを理解する。	6時間
第12回	色彩演習⑥3属性を用いた描写表現 3属性の理解を深めた上で、実際にモチーフを描く際にどのように色彩を使うかを工夫する。色彩を有効に使い、モチーフのリアリティに迫った描写を目指す。	6時間
第13回	総合課題 課題説明、ラフ制作	6時間

	デッサンの学習、色彩の学習を通して身につけた知識を用いて、描写表現の課題を行う。どのような作品を制作するかアイデアを出し、ブラッシュアップする。	
第14回	総合課題 講評 総合課題の講評を行う。これまでの授業を振り返り、習得できた技術の見直しを行う。 最終の学修達成度の確認を行う。	講評を踏まえて今後に活かす点を考える。 6時間

授業科目名	造形初動演習【AC】				
担当教員名	山本理恵子、小林玉雨				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	全専門コースにおいて必須な造形基礎教育「造形初動演習」「基礎造形演習」においてデッサン（中級・上級）・クロッキーなどの描写指導、また、多様な造形表現指導を担当。				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	描写・色彩の基礎知識と技術を理解し、課題の制作を通して修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	自主的、自律的な姿勢で授業に臨み、制作に必要な資料・情報・技術を進んで収集、学習し、作品に活かす。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

授業の中間段階及び最終段階において、学修到達度を確認し、学生へのフィードバックを行う。これにより、学修の習熟度、成長の度合いをはかる。以上を総合して評価を行う。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として授業には毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成本科目は必修科目です。また、各授業で定められたすべての課題の提出を行うこと。課題提出が足りなければ採点の対象にはならない。また、この授業は受講態度を優先的に評価する。デッサン、色彩、プレゼンテーション、振り返りシート、受講態度、それぞれの観点を総合して100点満点とし、60点以上を単位取得とし評価する。

成績評価の方法・評価の割合

デッサン課題提出作品

評価の基準

： デッサンに関する授業内容の理解及び対象モチーフを把握し、総合的なデッサン力、描写表現をもとに評価する。作品内容、提出を評価の対象とする。

色彩課題提出作品	:	規定枚数の課題（作品）が提出されていること。絵具の塗り方、構成、仕上げが美しいかどうかを判断する。提出作品を評価の対象とする。
	35 %	
プレゼンテーション	:	課題を理解しながら制作を進め、制作の意図を明確にプレゼンテーションすることができているかを評価の対象とする。
	10 %	
受講態度	:	学主体的かつ情熱をもって課題に取り組み、創意工夫を試みる姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。修到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	
学修到達度目標	:	修到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて授業内で示す。また、個々の授業内容に応じて必要なプリントを作成、配布する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間の授業外学修が求められる。指定された授業外学修に取り組むことに加え、その回の授業内容を振り返り理解を深め、課題作品を完成させ、次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後の時間、月曜日の昼休み
場所：	授業の教室、
備考・注意事項：	授業以外での質問にはメールにて質疑を受け付ける。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第 1回 デッサン演習① 画材の使い方、デッサンの基礎、グレースケールの研究、学修到達度の確認について説明 デッサンに臨むにあたり、用いる画材の説明及び描く対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。さらに、異なる硬さの鉛筆を使い分け、白から黒までのグレースケールを作成する。学修到達度目標について、この授業の学びと養われる力について説明を行う。	授業内容の振り返りと鉛筆の使い方を復習する。グレースケールを完成させる。	6時間
第 2回 デッサン演習② 描く対象の形の取り方、パースの理解と応用 モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学び、デッサンに応用する。	授業内容を振り返り、パースについてしっかりと理解する。	6時間
第 3回 デッサン演習③ 質感の表現 モチーフが有する様々な質感表現を学ぶ。鉛筆の種類を使い分け、質感表現の幅を広げることにより、描写力の質の向上を目指す。	授業内容の振り返りと作品を完成させ提出する。	6時間
第 4回 デッサン演習④ 空間の把握及び表現 2～3点のモチーフを用いて、モチーフ間の遠近を表現する方法を学ぶ。鉛筆の使い分けやタッチや色の調子を効果的に使うことにより、画面内に遠近感を表現することを目指す。	授業内容の振り返りと遠近感の表現方法をしっかりと習得する。作品を完成させ提出する。	6時間
第 5回 デッサン演習⑤ 様々な形態と質感の表現 3点モチーフのデッサンを行い、同一平面を意識し、正確にモチーフの形態、質感、空間を把握し、総合的な描写表現を習得する。	授業内容の振り返りと作品を完成させ提出する。	6時間
第 6回 デッサン演習⑥ 人体クロッキー アニメーションに必要な人体表現の基本となる人体クロッキーを行う。人体を描くにあたり、素早く形態や骨格を把握し、その特徴を含め描写する方法を学ぶ。何枚も描くことにより、手を動かす訓練と、対象を把握、理解する力を養うことを目指す。	授業内容の振り返りとスケッチをまとめ提出する。	6時間
第 7回 デッサン演習⑦ 透視図法（遠近法） ・一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法、多点透視図法の理論について、三次元の世界を二次元の平面に再現する方法を学ぶ。 ・科学的で体系化された透視図法により空間を表現する方法を学び、アニメーションの作品、特に背景を制作する際に目線や遠近法をバランスよく表現する技法を学んだ後、透視図法を用いた風景画を描く。	授業内容の振り返りと作品を完成させ提出する。	6時間
第 8回 色彩演習① 画材の使い方、色彩の基礎、中間学修達成度の確認	授業内容の振り返りと課題を仕上げ提出する。	6時間

	<p>アクリルガッシュの使い方、筆の使い方、美しく塗る方法を学び、色彩理論の基礎である「色彩の三属性」について習得する。中間学修到達の確認とフィードバックを行う。</p>		
第 9回	<p>色彩演習② 色相の理解</p> <p>色彩の三属性のうち「色相」について学ぶ。色相環を用いて効果的な色彩の配置を理解、習得する。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第10回	<p>色彩演習③ 明度の理解</p> <p>色彩の三属性のうち「明度」について学ぶ。ホワイトからブラックまでの間の色彩の中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に用いる方法を習得する。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第11回	<p>色彩演習④ 彩度の理解</p> <p>色彩の三属性のうち「彩度」について学ぶ。高彩度、中彩度、低彩度の色彩を用いて構成を行い、再度の対比を有効に用いる方法を取得する。また、色相、明度、再度のそれぞれがいかに影響しているかを理解する。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第12回	<p>色彩演習⑤ トーンを理解</p> <p>トーン概念について理解し、トーンごとの色彩の特徴を理解し、効果的に色彩を使う方法を学ぶ。3種類のトーンを選択し、色面構成を行う。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第13回	<p>色彩演習⑥ 総合課題 デッサン、色彩を用いた表現</p> <p>デッサンや色彩の学習を通して習得した知識や経験を用いて、総合的な描写表現の課題に取り組む。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第14回	<p>色彩演習⑦ まとめと振り返り/合評、最終学修到達の確認</p> <p>作品の合評会を行う。作品の意図をプレゼンテーションし、クラス内で作品について意見交換を行う。今後のACコースの専門課題に繋がるよう授業全体の振り返りと自身の作品について振り返る機会とする。最終学習到達の確認を行う。</p>	授業内容の振り返りと完成した作品を提出する。	6時間

授業科目名	造形初動演習【GA】				
担当教員名	目良真弓				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	メゾチントを専門とする版画家として展覧会への作品発表のキャリアを有する。 また、高校教員とし美術教育を継続中				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2 (4). 自律的な学習力

具体的内容：

鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。

デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な不可欠な観察力、集中力、完遂力を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3 (2). 本質を明らかにする分析力
2. DP4 (2). 計画的な行動力
3. DP5 (1). 忠恕の心
4. DP5 (2). 心を動かす作品制作

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階及び最終段階において、学修到達度を確認し、学生へのフィードバックを行う。これにより、学修の習熟度、成長の度合いをはかる。以上を総合して評価を行う。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として授業には毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価は行わない。また、各授業で定められたすべての課題の提出を行うこと。課題提出が足りなければ採点の対象にはならない。また、この授業は受講態度を優先的に評価する。デッサン、色彩、プレゼンテーション、振り返りシート、受講態度、それぞれの観点を総合して100点満点とし、60点以上を単位取得とし評価する。

成績評価の方法・評価の割合

デッサン課題提出作品

評価の基準

： デッサンに関する授業内容の理解及び対象モチーフを把握し、総合的なデッサン力、描写表現をもとに評価する。作品内容、提出を評価の対象とする。

色彩課題提出作品	:	規定枚数の課題（作品）が提出されていること。絵具の塗り方、構成、仕上げが美しいかどうかを判断する。提出作品を評価の対象とする。
	35 %	
プレゼンテーション	:	課題を理解しながら制作を進め、制作の意図を明確にプレゼンテーションすることができているかを評価の対象とする。
	10 %	
受講態度	:	学主体的かつ情熱をもって課題に取り組み、創意工夫を試みる姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。修到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	
学修到達度目標	:	修到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特にありませんが、必要に応じて授業内で示す。また、個々の授業内容に応じて必要なプリントを作成、配布する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間の授業外学修が求められる。指定された授業外学修に取り組むことに加え、その回の授業内容を振り返り理解を深め、課題作品を完成させ、次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後の時間、
場所：	授業の教室、
備考・注意事項：	授業以外ではメールにて質疑を受け付けます。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第 1回 デッサン演習① 画材の使い方、デッサンの基礎、グレースケールの研究、学修到達度の確認について説明 デッサンに臨むにあたり、用いる画材の説明及び描く対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。さらに、異なる硬さの鉛筆を使い分け、白から黒までのグレースケールを作成する。学修到達度目標について、この授業の学びと養われる力について説明を行う。	授業内容の振り返りと鉛筆の使い方を復習する。グレースケールを完成させる。	6時間
第 2回 デッサン演習② 描く対象の形の取り方、パースの理解と応用 モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学び、デッサンに応用する。	授業内容を振り返り、パースについてしっかりと理解する。	6時間
第 3回 デッサン演習③ 質感の表現 モチーフが有する様々な質感表現を学ぶ。鉛筆の種類を使い分け、質感表現の幅を広げることにより、描写力の質の向上を目指す。	授業内容の振り返りと作品を完成させ提出する。	6時間
第 4回 デッサン演習④ 空間の把握及び表現 2〜3点のモチーフを用いて、モチーフ間の遠近を表現する方法を学ぶ。鉛筆の使い分けやタッチや色の調子を効果的に使うことにより、画面内に遠近感を表現することを目指す。	授業内容の振り返りと遠近感の表現方法をしっかりと習得する。作品を完成させ提出する。	6時間
第 5回 デッサン演習⑤ 様々な形態と質感の表現 3点モチーフのデッサンを行い、同一平面を意識し、正確にモチーフの形態、質感、空間を把握し、総合的な描写表現を習得する。	授業内容の振り返りと作品を完成させ提出する。	6時間
第 6回 デッサン演習⑥ 人体クロッキー アニメーションに必要な人体表現の基本となる人体クロッキーを行う。人体を描くにあたり、素早く形態や骨格を把握し、その特徴を含め描写する方法を学ぶ。何枚も描くことにより、手を動かす訓練と、対象を把握、理解する力を養うことを目指す。	授業内容の振り返りとスケッチをまとめ提出する。	6時間
第 7回 デッサン演習⑦ 細密描写 これまでの授業で習得した描写に関する知識や技術を生かしてモチーフの細密描写を行う。正確に緻密に観察し、どこまで実物に迫れるかに挑み、デッサンの完成度を上げる方法を学ぶ。	授業内容の振り返りと作品を完成させ提出する。	6時間
第 8回 色彩演習① 画材の使い方、色彩の基礎、中間学修達成度の確認	授業内容の振り返りと課題を仕上げ提出する。	6時間

	<p>アクリルガッシュの使い方、筆の使い方、美しく塗る方法を学び、色彩理論の基礎である「色彩の三属性」について習得する。中間学修到達の確認とフィードバックを行う。</p>		
第 9回	<p>色彩演習② 色相の理解</p> <p>色彩の三属性のうち「色相」について学ぶ。色相環を用いて効果的な色彩の配置を理解、習得する。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第10回	<p>色彩演習③ 明度の理解</p> <p>色彩の三属性のうち「明度」について学ぶ。ホワイトからブラックまでの間の色彩の中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に用いる方法を習得する。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第11回	<p>色彩演習④ 彩度の理解</p> <p>色彩の三属性のうち「彩度」について学ぶ。高彩度、中彩度、低彩度の色彩を用いて構成を行い、再度の対比を有効に用いる方法を取得する。また、色相、明度、再度のそれぞれがいかに影響しているかを理解する。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第12回	<p>色彩演習⑤ トーンを理解</p> <p>トーン概念について理解し、トーンごとの色彩の特徴を理解し、効果的に色彩を使う方法を学ぶ。3種類のトーンを選択し、色面構成を行う。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第13回	<p>色彩演習⑥ 総合課題 デッサン、色彩を用いた表現</p> <p>デッサンや色彩の学習を通して習得した知識や経験を用いて、総合的な描写表現の課題に取り組む。</p>	授業内容の振り返りと課題作品を仕上げ提出する。	6時間
第14回	<p>色彩演習⑦ まとめと振り返り/合評、最終学修到達の確認</p> <p>作品の合評会を行う。作品の意図をプレゼンテーションし、クラス内で作品について意見交換を行う。今後のACコースの専門課題に繋がるよう授業全体の振り返りと自身の作品について振り返る機会とする。最終学習到達の確認を行う。</p>	授業内容の振り返りと完成した作品を提出する。	6時間

授業科目名	造形初動演習【VV】				
担当教員名	新平誠洙				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として活動しており、デッサン、色彩ともに習得しています。デッサンの指導経験があります。				

授業概要

芸術学部1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2 (4). 自律的な学習力

具体的内容：

鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。
デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な観察力、集中力、完遂力を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- DP3 (2). 本質を明らかにする分析力
- DP4 (2). 計画的な行動力
- DP5 (1). 忠恕の心
- DP5 (2). 心を動かす作品制作

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価します。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

デッサン課題提出作品	20 %	：	デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や表現力を評価する。
色彩課題提出作品	20 %	：	色彩に関する知識やツールの使い方の理解、および、仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの獨創性や発想力を評価する。
プレゼンテーション		：	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。

	10 %	
受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	40 %	
学修到達目標	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ジェームス・ガーニー著「カラー&ライト ～リアリズムのための色彩と光の描き方（日本語）」（ポーンデジタル社、2021年、ISBN978-4-86246-153-7）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後
場所： 授業教室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 デッサン演習①デッサンの基礎 デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。グレースケールを制作する。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	デッサンの基礎知識について復習する。	6時間
第2回 デッサン演習②手のデッサン 手のデッサンを制作する。かたちの取り方、構図の決め方、鉛筆の動かし方など、基本的な技術を確認しながら実践していく。	作品を完成させ提出する。	6時間
第3回 デッサン演習③手のデッサン（モチーフを持つ手） モチーフを持った手のデッサンを制作する。前回の注意事項を改めて確認しつつ、新たにモチーフを追加することで生じる変化や違いをよく観察する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第4回 デッサン演習④静物デッサン 2点～3点のモチーフを用いて、遠近をつけた表現を学ぶ。鉛筆の使い分け、タッチの使い分けにより遠近感を表現する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第5回 デッサン演習⑤様々な形態と質感の表現 3点モチーフのデッサンを行い、四角形のバース、楕円の表現といった形態の描写と、硬質・軟質の描き分け、空間描写を用いた総合的な表現を身につける。	作品を完成させ提出する。	6時間
第6回 デッサン演習⑥細密描写 これまで習得した技術をもとに、モチーフの細密描写を行う。正確に緻密に観察し、どこまで実物に迫れるかにチャレンジする。	作品を完成させ提出する。	6時間
第7回 色彩演習①色彩の基礎、ツールの使い方 色彩の3属性について基礎的な知識を身につける。また、それを表現するためのツールについての基本的な扱い方を学ぶ。	色彩についての知識を復習する。	6時間
第8回 色彩演習②色相の理解 3属性のうち色相について理解する。色相環を用いて、効果的な色彩の配置を学ぶ。中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	作品を完成させ提出する。	6時間
第9回 色彩演習③明度の理解 3属性のうち明度について理解する。ホワイトからブラックまでの中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に使う方法を学ぶ。	作品を完成させ提出する。	6時間
第10回 色彩演習④彩度の理解 3属性のうち彩度について理解する。高彩度・中彩度・低彩度の色を用いて構成を行い、彩度の対比を有効に使う方法を学ぶ。また、色相・明度・彩度はそれぞれ影響しあうことを理解する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第11回 色彩演習⑤3属性を用いた色彩表現 これまでに学習した3属性を用いて、色彩表現の課題を行う。色彩の理論だけでなく、実際にビジュアル表現の中で3属性がどのように効果を発揮するのかを理解する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第12回 色彩演習⑥3属性を用いた描写表現	作品を完成させ提出する。	6時間

	3属性の理解を深めた上で、実際にモチーフを描く際にどのように色彩を使うかを工夫する。色彩を有効に使い、モチーフのリアリティに迫った描写を目指す。		
第13回	総合課題 課題説明、ラフ制作 デッサンの学習、色彩の学習を通して身につけた知識を用いて、描写表現の課題を行う。どのような作品を制作するかアイデアを出し、ブラッシュアップする。	作品を完成させ提出する。	6時間
第14回	総合課題 講評 総合課題の講評を行う。これまでの授業を振り返り、習得できた技術の見直しを行う。最終の学修達成度の確認を行う。	講評を踏まえて今後活かす点を考える。	6時間

授業科目名	造形初動演習【GD】				
担当教員名	桐原一史、室田泉				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの実務に関わった。				

授業概要

芸術学部1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。

デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な不可欠な観察力、集中力、完遂力を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP4(2). 計画的な行動力
3. DP5(1). 忠恕の心
4. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

与えられた課題や問題解決のために、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価の基準とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

デッサン課題提出作品

： デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や表現力を評価する。

色彩課題提出作品	:	色彩に関する知識や絵の具や用具の使い方の理解、および、塗りや仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの独創性や発想力を評価する。
	30 %	
プレゼンテーション	:	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
	10 %	
コース特性課題	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	20 %	
学修到達目標	:	学修到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献：特に指定はありませんが、必要に応じて示します。個々のプログラムで必要なプリントを配布し授業を行ないます。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜3限

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： 各担当教員により異なりますが、授業終了後など指定された時間に実習室または研究室で指導にあたります。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス / デッサン演習①画材の使い方、デッサン・描写の基礎 対象物を描く方法は、様々ありますが、本コースの授業では素早く対象物を正確に描くこと、素材感を表現できる力を身につけることを目標にします。 初回は、画材の使い方、デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項を学び、描くことに抵抗が無くなるよう、球体のデッサンと画材の特性を学びます。 ＊学修到達度目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	画材の特性研究	6時間
第2回 デッサン演習②形の取り方、パースの理解 形態を正しく把握する方法を学びます。投資図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学習し、素材の特徴を追いかけることにもチャレンジします。 モチーフ：レンガ	作品を完成させ提出する。	6時間
第3回 デッサン演習③ 質感の追求 円筒形の形を描きます。前回とは違った素材の表現を行うためH系の硬い鉛筆からB系の柔らかい鉛筆までを用いて、様々な質感表現の可能性を学ぶ。質感表現の幅を広げることにより、描写力の向上を目指します。 モチーフ：ガラスコップ	作品を完成させ提出する。	6時間
第4回 色彩構成① 三属性の理解と課題、画材の使い方 三属性のうち、色相について理解する。色相環を用いて、効果的な色彩の配置を学ぶ。 色彩構成課題の導入として、絵の具の溶き方、塗り方を学ぶ。 課題：色相に関する課題（白黒を抜き、混色する）	課題を仕上げる。	6時間
第5回 色彩演習② 明度の理解 属性のうち明度について理解する。ホワイトからブラックまでの中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に使う方法を学ぶ。 課題：モノトーンで画面を構成し彩色する。 三属性のうち、彩度について理解する。高彩度・中彩度・低彩度の色を用いて構成を行い、彩度の対比を有効に使う方法を学ぶ。また、色相・明度・彩度はそれぞれ影響し合うことを理解する。	課題を仕上げる。	6時間
第6回 【GDコース】グラフィックデザイン演習① タイポグラフィ	課題を仕上げる。	6時間

	<p>1、タイポグラフィ（欧文）の基礎について学ぶ（講義）： セリフ書体&サンセリフ書体 2、与えられた書体出力から各自欧文書体を選択し、自分の名前を切り貼りしレタリングのベースを作成 3、切り貼りした文字を見ながら、鉛筆でレタリング（アウトライン制作） 4、レタリングしたアウトライン内に墨入れ</p>		
第7回	<p>【GDコース】グラフィックデザイン演習② ロゴタイプ</p> <p>1、自分が所属する架空のチームを考える（分野は何でも可） 2、チーム名をアルファベットでデザインする（セリフ書体 or サンセリフ書体のどちらかを選択） 3、ロゴタイプデザインに墨入れして完成</p> <p>*学修到達度の中間確認を行う。</p>	課題を仕上げる。	6時間
第8回	<p>【GDコース】グラフィックデザイン演習② シンボルマーク（キャラクター）</p> <p>1、自分が所属する架空のチームのキャラクターデザインを考える（アイデアの創出） 2、シンボルマーク（キャラクター）デザインの下書きを完成させる 3、シンボルマーク（キャラクター）デザインに墨入れして完成</p>	課題を仕上げる。	6時間
第9回	<p>【GDコース】グラフィックデザイン演習③ ロゴタイプとキャラクターの版下作成</p> <p>1、トートバッグのデザインを想定し、ロゴタイプとキャラクターのレイアウトを決める 2、トートバッグへの印刷のための版下を作成する（刷り色2版分） 3、ビロー型パッケージの版下作成（スミ版1版） 4、ビロー型パッケージの版下（紙面）提出</p> <p>*次回、最終授業回に、教員からロゴマーク入りのパッケージ台紙をもらい、パッケージを完成させる。</p>	デザイン版下データを完成し提出。	6時間
第10回	<p>【GDコース】シルクスクリーンプリント 紗張、乳剤塗布 担当：室田</p> <p>前回までで完成したトートバッグデザインの版下を用いシルクスクリーン版の制作を行う</p> <p>1、紗張 2、乳剤塗布 3、感光</p> <p>このプロセスを行う。</p>	製版完了	6時間
第11回	<p>【GDコース】シルクスクリーンプリント テストプリント 担当：室田</p> <p>完成した版を用い、テストプリントを行う。</p> <p>1、色出し 2、テストプリント 3、異素材へのテスト</p> <p>プリント技術も含め習得する。</p>	テストプリント完了	6時間
第12回	<p>【GDコース】シルクスクリーンプリント プリント 担当：室田</p> <p>テストプリントを経てTシャツプリントを行う。</p> <p>1、色出し 2、Tシャツのプリント 3、熱処理</p> <p>プリントから完成までのプロセスを理解。</p>	課題を仕上げる。	6時間
第13回	<p>【GDコース】シルクスクリーンプリント 異素材へのプリント、版の応用 担当：室田</p> <p>版の応用として、様々な印刷手法をチャレンジする。</p> <p>1、版の抜き合わせ 2、版の重ね合わせ</p> <p>シルク印刷上での表現効果を体験する。</p>	完成させる	6時間
第14回	<p>総合課題 制作 講評（GD/FC合評）</p> <p>1、課題の制作を進める（ビロー型パッケージの出力台紙を各自教員からもらい、パッケージを完成させる） 2、課題の評価会を行う。作品の制作意図をプレゼンテーションし、教員からアドバイスを受け、今後の各コースでの専門課題の取り組みにつながるよう、自分の作品を振り返る。</p> <p>*最後の学修達成度の確認を行う。</p>	課題を仕上げて提出。	6時間

授業科目名	造形初動演習【IA】				
担当教員名	津田やよい、吉田芙希子				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	津田：画家として活動のほか、企業での画材の開発、教育機関でのカリキュラム開発や指導を担当。（全14回） 吉田：美術家として活動、多くの作品展に参加（全14回）				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な不可欠な観察力、集中力、完遂力を身につける。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価します。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

デッサン課題提出	：	デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や表現力を評価する。
	20 %	
色彩課題提出作品	：	色彩に関する知識や絵の具や用具の使い方の理解、および、塗りや仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの独創性や発想力を評価する。

	20 %	
プレゼンテーション	:	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
	10 %	
受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	40 %	
学習到達目標	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献：特に指定はないが、必要に応じて提示する。個々のプログラムでプリントを配布し授業を行なう。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業時間の前後

場所： イラストレーション・美術棟2階研究室（津田/吉田）

備考・注意事項： 授業時間内でもおに質問に答えるが、授業時間外ではGoogleクラスルームを通して課題への質問に答える。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 デッサン演習①画材の使い方、デッサンの基礎 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。これまでの経験してきた鉛筆での描画からより上を目指すための運筆方法、用具について説明する。	デッサンについての復習	6時間
第2回 デッサン演習②形の取り方、パースの理解 モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学習する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第3回 デッサン演習③2つの異なる質感の表現 H系の硬い鉛筆からB系の柔らかい鉛筆までを用いて、様々な質感表現を学ぶ。この授業では実際に鉛筆の硬度の違いを理解するため、トーン表を作成し、質感表現の幅を広げることにより、描写力の向上を目指す。	作品を完成させ提出する。	6時間
第4回 デッサン演習④空間の表現 2点～3点のモチーフを用いて、遠近をつけた表現を学ぶ。鉛筆の使い分け、タッチの使い分けにより遠近感を表現する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第5回 デッサン演習⑤様々な形態と質感の表現 3点モチーフのデッサンを行い、四角形のパース、楕円の表現といった形態の描写と、硬質・軟質の描き分け、空間描写を用いた総合的な表現を身につける。	作品を完成させ提出する。	6時間
第6回 デッサン演習⑥細密描写 【人体】手のデッサン これまで習得した技術をもとに、モチーフの細密描写を行う。正確に緻密に観察し、どこまで実物に迫れるかにチャレンジする。	作品を完成させ提出する。	6時間
第7回 デッサン演習⑦細密描写 【人体】自画像の展開 自画像の鉛筆デッサンを白地と有色地で実地していく。自分の顔を描いていくにあたり、美術解剖学を用いて、人間の顔の比率などを分析してから、画用紙に鉛筆デッサンを実地していく。	作品を完成させ提出する。	6時間
第8回 色彩演習①グライコ技法をもちいた自画像の展開 前回の自画像デッサンを踏まえ、有色地に鉛筆と、白色鉛筆を用いて自画像をデッサンしていく。これまで紙の白を基準に黒の調子の幅で描いてきたデッサンを有色地で展開することで、単色明暗で描く立体感について理解をひろげる。この授業回では、これまでの課題について、中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	作品を完成させ提出する。	6時間
第9回 色彩演習②画材の使い方、色彩の基礎 色相の理解 アクリルガッシュの使い方、筆の使い方、ベタ塗りの方法を学び、色彩の3属性について基礎的な知識を身につける。3属性のうち色相について理解する。色相環を用いて、効果的な色彩の配置を学ぶ。アクリルガッシュの使い方、筆の使い方、ベタ塗りの方法を学び、色彩の3属性について基礎的な知識を身につける。	作品を完成させ提出する。	6時間
第10回 色彩演習③明度の理解	作品を完成させ提出する。	6時間

	3属性のうち明度について理解する。		
第11回	色彩演習④彩度の理解 3属性のうち彩度について理解する。高彩度・中彩度・低彩度の色を用いて構成を行い、彩度の対比を有効に使う方法を学ぶ。また、色相・明度・彩度はそれぞれ影響しあうことを理解する。	作品を完成させ提出する。	6時間
第12回	色彩演習⑥3属性を用いた描写表現 3属性の理解を深めた上で、実際にモチーフを描く際にどのように色彩を使うかを工夫する。色彩を有効に使い、モチーフのリアリティに迫った描写を目指す。	作品を完成させ提出する。 6時間	6時間
第13回	総合課題 課題説明、ラフ制作 デッサンの学習、色彩の学習を通して身につけた知識を用いて、描写表現の課題を行う。どのような作品を制作するかアイデアを出し、ブラッシュアップする。	作品を完成させ提出する。	6時間
第14回	総合課題 制作/ 発表 /振り返り 3限まで制作を行い、4限より課題の講評会を行う。作品の制作意図をプレゼンテーションし、教員からアドバイスを受ける。今後のコース専門課題につながるよう、自身の作品を振り返る。 最終の学修達成度の確認を行う。	作品を完成させ提出する	6時間

授業科目名	造形初動演習【FC】				
担当教員名	室田泉（8回デッサン、色彩、シルクスクリーン）、桐原一史（4回グラフィック系）				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、コースの特性にあった基礎技法、知識を習得し、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な不可欠な観察力、集中力、完遂力を身につける。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価の基準とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

デッサン課題提出作品	：	デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や表現力を評価する。
	30	%
色彩課題提出作品	：	色彩に関する知識や絵の具や用具の使い方の理解、および、塗りや仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの独創性や発想力を評価する。

プレゼンテーション	30 %	:	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
コース特性課題	10 %	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
学修到達目標	20 %	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献：特に指定はありませんが、必要に応じて示します。個々のプログラムでプリントを配布し授業を行ないます。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後の時間 担当する教員より授業時に示します

場所： 情報デザイン研究室、環境デザイン研究室、美術研究室

備考・注意事項： 各担当教員により異なりますが、授業終了後など指定された時間に実習室または研究室で指導にあたります。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 デッサン演習①画材の使い方、デッサン・描写の基礎 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 対象物を描く方法は、様々ありますが、本コースの授業では素早く対象物を正確に描くこと、素材感を表現できる力を身につけることを目標にします。 初回は、画材の使い方、デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項を学び、描くことに抵抗が無くなるよう、球体のデッサンと画材の特性を学びます。	画材の特性研究	6時間
第2回 デッサン演習②形の取り方、パースの理解 形態を正しく把握する方法を学びます。透視図法を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学習し、素材の特徴を追いかけることにもチャレンジします。 モチーフ：レンガ	作品を完成させ提出する。	6時間
第3回 デッサン演習③ 質感の追求 円筒形の形を描きます。前回とは違った素材の表現を行うためH系の硬い鉛筆からB系の柔らかい鉛筆までを用いて、様々な質感表現の可能性を学ぶ。質感表現の幅を広げることにより、描写力の向上を目指します。 モチーフ：ガラスコップ	作品を完成させ提出する。	6時間
第4回 色彩構成①三属性の理解と課題、画材の使い方 3属性のうち色相について理解する。色相環を用いて、効果的な色彩の配置を学ぶ。 色彩構成課題の導入として、絵の具の溶き方、塗り方を学ぶ。 課題：色相に関する課題（白黒を抜き、混色する）	課題を仕上げる	6時間
第5回 色彩演習②明度の理解 属性のうち明度について理解する。ホワイトからブラックまでの中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に使う方法を学ぶ。 課題：モノトーンで画面を構成し彩色する 3属性のうち彩度について理解する。高彩度・中彩度・低彩度の色を用いて構成を行い、彩度の対比を有効に使う方法を学ぶ。また、色相・明度・彩度はそれぞれ影響しあうことを理解する。	課題を仕上げる	6時間
第6回 コース特性課題 シルクスクリーンの理解 コースの特性課題としてシルクスクリーンプリント技法を学びます。 シルクスクリーンに関する知識、プロセスを理解する。「版」の制作を行う。 また、Tシャツへのプリントデザイン案を作成	デザイン案を複数制作	6時間
第7回 コース特性課題 シルクスクリーン デザイン案から版下作成	版下を完成させる	6時間

	作成したデザイン案を製版できるように調整し、シルクスクリン版のための「版下（モノクロ）」の作成に入る。		
第8回	<p>コース特性課題 シルクスクリーン 製版からテストプリントへ</p> <p>観光乳剤を用いて、製版を行う。通常、経験することができない場面であるが、印刷。プリントでは、神経の使うプロセスである。版の理解と、製版のプロセスを理解し、完成した版を用いてテストプリントを試みる。</p>	テストプリントを行う	6時間
第9回	<p>コース特性課題 シルクスクリーンプリントの実施</p> <p>テストプリントを経て、配色を考え、Tシャツにプリントを行う。また、テストピース、紙へのプリントなど、シルクスクリンに関する取り組みをまとめて提出する。</p> <p>* 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。</p>	作品とまとめファイルを完成させ提出する。	6時間
第10回	<p>【FCコース】グラフィックデザイン演習① タイポグラフィ 担当：桐原</p> <p>1、タイポグラフィ（欧文）の基礎について学ぶ（講義）：セリフ書体&サンセリフ書体 2、与えられた書体出力から各自欧文書体を選択し、自分の名前を切り貼りしレタリングのベースを作成 3、切り貼りした文字を見ながら、鉛筆でレタリング（アウトライン制作） 4、レタリングしたアウトライン内に墨入れ</p>	作品を完成させ提出する。	6時間
第11回	<p>【FCコース】グラフィックデザイン演習② ブランドロゴタイプ 担当：桐原</p> <p>1、先の課題で制作したTシャツを販売する自身のオリジナルメーカーのブランドネームを考える 2、ブランドロゴを各種書体（アルファベット）サンプルから選択してデザイン考察する（セリフ書体 or サンセリフ書体のどちらかを選択） 3、ロゴデザインの下書きを完成させる 4、ロゴデザインに墨入れして完成</p>	作品を完成させ提出する。	6時間
第12回	<p>【FCコース】グラフィックデザイン演習③ ブランドシンボルマーク（キャラクター） 担当：桐原</p> <p>1、前回課題で制作したロゴデザインに対して、シンボルマーク（キャラクター）デザインを考える（アイデアの創出） 2、シンボルマーク（キャラクター）デザインの下書きを完成させる 3、シンボルマーク（キャラクター）デザインに墨入れして完成</p>	作品を完成させ提出する。	6時間
第13回	<p>【FCコース】グラフィックデザイン演習④ Tシャツピローパッケージ制作 担当：桐原</p> <p>1、Tシャツを梱包するピロー型パッケージのデザイン版下を作成する（必ず、レイアウトの中にロゴタイプとシンボルマークを配置する） 2、ピロー型パッケージの版下（スミ版1版）を完成させ、版下を紙面で提出する * 次回、最終授業回には、教員からロゴマーク入りのパッケージ台紙をもらい、パッケージを完成させる。</p>	作品を進行させる	6時間
第14回	<p>総合課題 制作 講評（GD/FC合評） 桐原 室田</p> <p>1、課題の制作を進める（ピロー型パッケージの出力台紙を各自教員からもらい、パッケージを完成させる） 2、課題の評価会を行う。作品の制作意図をプレゼンテーションし、教員からアドバイスを受け、今後の各コースでの専門課題の取り組みにつながるよう、自分の作品を振り返る。</p> <p>*最後の学修達成度の確認を行う。</p>	課題を仕上げ提出	6時間

授業科目名	造形初動演習【IP】				
担当教員名	赤西信哉				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした芸術、デザインを学ぶための導入演習です。対象の特徴を捉え的確に描写する力、色彩の特性を理解し操作する力は、クリエイターにとって必要不可欠です。「デッサン」と「色彩表現」の課題に取り組み、経験者、未経験者問わず、大学4年間の表現、創作活動の根幹としての基礎を学びます。また、課題を通して、創意工夫し情熱を持って課題に取り組む態度、「クリエイターとしてあるべき姿勢」を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2 (4). 自律的な学習力

具体的内容：

鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。
デッサン、色彩の課題制作を通して、観察力、集中力、完遂力を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
デッサン、色彩の課題制作を通して、作品制作に必要な不可欠な観察力、集中力、完遂力を身につける。

汎用的な力

1. DP3 (2). 本質を明らかにする分析力
2. DP4 (2). 計画的な行動力
3. DP5 (1). 忠恕の心
4. DP5 (2). 心を動かす作品制作

社会で必要とされている力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

本科目は必修科目です。原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。また、この授業は受講態度を優先的に評価します。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

デッサン課題提出作品	:	デッサンに関する知識の理解、および、対象の特徴を把握し、正確に描写するデッサンの技術力や表現力を評価する。
20 %		
色彩課題提出作品	:	色彩に関する知識や絵の具や用具の使い方の理解、および、塗りや仕上げの美しさなどの技術力、色彩構成などの独創性や発想力を評価する。

プレゼンテーション	20 %	:	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
受講態度	10 %	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
学修到達目標	40 %	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献：特に指定はありませんが、必要に応じて授業内で示します。個々のプログラムでプリントを配布し授業を行いません。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は4単位の科目であるため、平均すると毎回6時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜5限
場所： 東館研究室

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 デッサン課題①画材の使い方、デッサンの基礎 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 クリエイターとしての身構え、心構えを、デッサン課題、色彩課題を通して学ぶ授業。 デッサンに臨むにあたり、対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。 チャレンジ課題「基本形態1点モチーフデッサン」に取り組み、各自の現状スキルの把握を行う。	デッサン基礎についての復習。	6時間
第2回 デッサン課題②形の取り方、パースの理解 モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法を理解し、直方体の立体感を正確に表現する方法を学習する。	課題振り返りレポート作成。透視図法の振り返り。円筒形デッサンの予習	6時間
第3回 デッサン課題③円筒形モチーフ、楕円の描画 円筒形を正しく表現するために楕円の描き方について理解し実践する。	課題振り返りレポート作成。円筒形モチーフの描き方について振り返り。球体デッサンの予習	6時間
第4回 デッサン課題④球体モチーフ 球体を正しく表現するため、反射光を含む陰影表現について理解し実践する。 また、複数モチーフ間の関係を表現するため、遠近をつけた表現を学ぶ。鉛筆の使い分け、タッチの使い分けにより遠近感を表現する。	題振り返りレポート作成。球体デッサンの振り返り。	6時間
第5回 デッサン課題⑤様々な形態と構図 3点モチーフのデッサンを行い、直方体のパース、楕円の表現といった形態の描写と、合わせて構図や空間描写をについて理解し実践する。	題振り返りレポート作成。構図のポイント振り返り。次回目標設定。	6時間
第6回 デッサン課題⑥グラデーション、「手」 鉛筆の芯の種類を適切に使い分け、画面上でより豊かなグラデーションを表現することを目指します。有機的なモチーフ「手」を描くことで、陰影、質感を観察し表現する。	題振り返りレポート作成。次回目標設定。	6時間
第7回 デッサン課題⑦細密描写 これまで習得した技術をもとに、モチーフの細密描写を行う。正確に緻密に観察し、どこまで実物に迫れるかにチャレンジする。 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	題振り返りレポート作成。	6時間
第8回 色彩課題①、②色相環、画材の使い方、色彩の基礎 アクリルガッシュの使い方、筆の使い方、ベタ塗りする方法を学び、色彩の3属性について基礎的な知識を身につける。 3属性のうち色相について理解する。色相環を用いて、効果的な色彩の配置を学ぶ。	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間
第9回 色彩課題③減法混色 絵の具の混色、光の混色の概念を理解し、混色による色彩のコントロールを実践する。	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間
第10回 色彩課題④⑥明度の理解	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間

	3属性のうち明度について理解する。ホワイトからブラックまでの中で幅広い明度を用いた構成を行い、明度差を有効に使う方法を学ぶ。		
第11回	色彩課題⑥彩度の理解 3属性のうち彩度について理解する。高彩度・中彩度・低彩度の色を用いて構成を行い、彩度の対比を有効に使う方法を学ぶ。また、色相・明度・彩度はそれぞれ影響しあうことを理解する。	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間
第12回	色彩課題⑦⑧トーン理解 トーン配置図を作成し、色彩におけるトーンのことを理解する。画面を同一トーンで構成する課題を通してコートをコントロールすることで色彩の調和を生み出すことを実践する。	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間
第13回	色彩課題⑨配色 これまでに学習した色の3属性、トーンのことを用いて、配色の課題を行う。色彩の理論面だけでなく、実際にビジュアル表現の中で3属性、トーンがどのように効果を発揮するのかを理解する。	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間
第14回	色彩課題⑩イメージ表現 テーマを設定し、そのイメージを色面構成によって表現する。色の3属性、トーン、配色によってイメージを作り出すことを実践する。 最終の学修達成度の確認を行う。	作品を完成させ提出。題振り返りレポート作成。	6時間

授業科目名	基礎造形演習【MD】				
担当教員名	藤川亜美・鳳山佳子				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	藤川：プロの漫画家およびイラストレーターとして活動、作品発表の実績あり（全14回） 鳳山：漫画家アシスタントおよびイラストレーターとして活動、作品発表の実績あり。アトリエや短大にてデッサンやイラスト制作などの指導も行ってきた。（全14回）				

授業概要

芸術学部1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習で養った「集中力、観察力、完遂力を備えたクリエイターとしてあるべき姿勢」を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	描写・色彩の基礎的知識と技術を理解し、課題の制作を通して修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	自主的、自律的な姿勢で授業に臨み、制作に必要な資料・情報・技術を進んで収集、学習し、作品に活かす。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
課題提出作品	： 課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
50 %	
プレゼンテーション	： 作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
10 %	

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学修到達目標	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	藤川：火曜4限、鳳山：火曜4限
場所：	藤川：南館3F研究室2、鳳山：南館3F研究室1
備考・注意事項：	授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 人体クロッキー 全てのクラス共通で、人物のクロッキーを行います。鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用します。 ※学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。	クロッキーの枚数を増やす	2時間
第2回 デッサン/服のシワを描く① ラフ 人体における速描写のトレーニングから、人体観察を通し、新たな描写へ展開していきます。人体を描く時において服のシワの描写は重要です。まずは形を描くトレーニングとして、様々な角度からスケッチし、服のシワのデッサンに入ります。	グレースケールの幅を広げる	2時間
第3回 デッサン/服のシワを描く② 仕上げ 前回より描き始めたデッサンを完成に向けて仕上げていきます。特に、素材感、陰影を意識してデッサンを完成させます。	デッサンの仕上げの補充	2時間
第4回 色彩/食べ物を描く① 下書き 取材をして集まった資料を元にしますが、資料をそのまま描くのではなく、いかに美味しそうに描くかが重要です。	スケッチ、画面構成	2時間
第5回 色彩/食べ物を描く② 仕上げ 前回から描き始めたものを仕上げていきます。課題の講評をおこないます。各自の課題を振り返り、さらに上達した箇所、まだ描き足りない箇所を見直します。講評を受け、再度、課題の修正に取り組み、完成度の高い作品に仕上げます。	仕上げ	2時間
第6回 色の進出性と後退性 色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みを学びます。テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。色の進出、後退性に関わる色彩構成課題をおこないます。	色の進出性と後退性の課題制仕上げ	2時間
第7回 色の膨張と収縮性 色の心理的効果として、膨張と収縮性の仕組みを学びます。テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。色の進出、後退性に関わる色彩構成課題をおこないます。	色の膨張性と進出性の課題仕上げ	2時間
第8回 色の透明視についてと課題講評 色の進出と後退、膨張と収縮に関する課題の講評から、新たな色の視覚効果を学んでいきます。色の透明視について、見え方、仕組みをテキストと参考例を中心に学んでいきます。色の重なりだけでなく、形の見え方が重要である点を学びます。透明視に関する色彩構成課題をおこないます。 ※中間学修到達度の確認とフィードバックを行います。	透明視の課題を制作	2時間
第9回 画面構成/リズム感、反復、バランスに関して	リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ	2時間

	<p>画面構成をおこなっていく上でリズム感、反復、バランスに関してまなんでいきます。 配色と形や構成の密接な関係を学びます。 リズム感、反復、バランスに関する色彩構成課題をおこないます。 画面構成の応用も含みますので、今まで学んできた全ての要素を意識し画面を構成し、彩色していきます。</p>		
第10回	<p>コース専門課題の導入と色彩課題講評</p> <p>リズム感、反復、バランスに関する課題の講評をおこない、今までのデッサン・色彩について振り返り技法や使用画材についての知識をしっかりと習得します。 コース別の課題として与えられたテーマ「アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現」をコースの特性にあわせた形で制作に入っていきます。からマンガデジタルアートコースでは、「オリジナルキャラクターのいる場面を描く」をテーマとし、物語のワンシーンを作画します。どのような場面を描きたいか、そのために何が必要か、取材方法など次回からの課題に向けて考察していきます。</p>	アイデアスケッチの充実、プロポーザルの作成	2時間
第11回	<p>コース専門課題／オリジナルキャラクターのいる場面を作る① 細密描写</p> <p>「アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現」からマンガデジタルアートコースでは、「オリジナルキャラクターのいる場面を作る」をテーマとし、物語のワンシーンを作画します。条件として、友人、知人、動物などの実像を、様々な角度で取材し、二次創作ではなく、自身で二次元に置き換え、表現したものと背景を設定し、基礎造形演習で使った画材を使用して描きます。 第一回目は描く対象となる友人、知人を人物の様々な顔の表情から動き、服の表情を描き表します。身近にいる友人に、様々な表情を指定し、第1回目はデッサンを行っていきます。普段、何気に描く人物の表情。合っているようで合っていない眉、目、鼻、耳、口の位置や表情筋の動き、リアルに観察し、細密描写に挑みます。</p>	表情のためのアイデアスケッチの進行	2時間
第12回	<p>コース専門課題／オリジナルキャラクターのいる場面を作る② プロポーザル確認後、本制作</p> <p>取材した背景、人物をどのように組み合わせ、どのような場面を描いていく予定なのか。制作についてプロポーザルを確認し、本制作へ移行していきます。</p>	プロポーザル準備、制作	2時間
第13回	<p>コース専門課題／オリジナルキャラクターのいる場面を作る③ 完成</p> <p>次週のプレゼンテーションへの準備をおこないます。このクラスで学んだ内容を作品とともにプレゼンテーションできるように、クラスでのミーティングをおこないます。</p>	プレゼンテーション準備	2時間
第14回	<p>コース専門課題／オリジナルキャラクターのいる場面を作る④ 課題作品の合評会とまとめ</p> <p>これまでの学習内容の振りを全クラスでおこないます。プレゼンテーションの方法は、自由ですが、クラス単位（2チーム程度）の発表とします。他のクラスがどのような事を学んでいたのか、基礎から応用への方法などを学びます。</p> <p>※最終の学修達成度の確認を行います。</p>	課題提出	2時間

授業科目名	基礎造形演習【AC】				
担当教員名	山本理恵子、小林玉雨				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	全専門コースにおいて必須な造形基礎教育「造形初動演習」「基礎造形演習」においてデッサン（中級・上級）・クロッキーなどの描写指導、また、多様な造形表現指導を担当。				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習で養った「集中力、観察力、完遂力を備えたクリエイターとしてあるべき姿勢」を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	描写・色彩の基礎知識と技術を理解し、課題の制作を通して修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	自主的、自律的な姿勢で授業に臨み、制作に必要な資料・情報・技術を進んで収集、学習し、作品に活かす。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

“課題提出作品50% ”

評価の基準

： 課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。

30 %

プレゼンテーション

： 作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。

30 %

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学修到達目標	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ジェームス・ガーニー著『カラー&ライト `リアリズムのための色彩と光の描き方`』（ポーンデジタル、2012年、ISBN 978-4-86246-153-7）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金曜日昼休み

場所： 美術アトリエ棟2F美術研究室

備考・注意事項： 授業終了後および指定した時間に実習室または研究室にて指導。詳細は授業時に説明する。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 基礎形態デッサン 「箱」 基礎的な形態のデッサンを行う。デッサンに取り組むにあたっての注意点、基礎的な遠近法、モチーフへの光の当たり方などについて解説する。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	鉛筆によるデッサン、クロッキー、スケッチなどを普段から行い、鉛筆の表現の幅を広げる。	2時間
第2回 基礎形態デッサン 「紙コップ」 基礎的な形態のデッサンを行う。視点の差異による見え方の変化、正確な運筆などについて解説する。	デッサン、クロッキー、スケッチなどを授業外でも行う。自分の身の回りのものをデッサンで描くことを想定しながらよく観察する。	2時間
第3回 基礎形態3点モチーフ 基礎的な形態のデッサンを行う。複数のモチーフを描く際の注意点、構図について解説する。	デッサン、クロッキー、スケッチなどを授業外でも行う。普段の生活において、スマートフォンなどで写真を撮影する際にも良い構図を意識して撮影する。	2時間
第4回 想定デッサン 前回までの基礎デッサンを踏まえつつ、より複雑な形態を構成したデッサンを行う。物の質感について解説する。	デッサン、クロッキー、スケッチなどを授業外でも行う。物の質感の違いによる差異を意識して身の回りのものを観察する。	2時間
第5回 静物着彩 静物をモチーフとした着彩作品を描く。絵の具の使い方などを解説する。	デッサン、クロッキー、スケッチなどを授業外でも行う。各自、自分の色彩の好みを考察しておく。	2時間
第7回 校内風景 学校内の風景を描く。基礎的な遠近法について解説する。	学内外を問わず、様々な場所の建築物を含む風景をスケッチする。	2時間
第9回 箱型キャラクター 箱型、円柱など基礎的な形態で構成されたキャラクターを様々な方向から描く。人体の基礎的な構造を解説する。	デッサン、クロッキー、スケッチなどを授業外でも行う。普段の生活においても人体の構造を意識して周りの人々を観察する。	2時間
第10回 学生クロッキー 学生同士が交代でモデルになり、クロッキーを行う。人体の構造を把握する際の注意点を解説する。	可能な範囲で、様々な場所で人物クロッキーを行う。	2時間
第11回 人物キャラクターのいる風景 「アイデアスケッチ、エスキース」	アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現の可能性を模索し、アイデアスケッチを完成させる。各自、必要な取材を行う。	2時間

	各自、オリジナルのキャラクターを創造し、そのキャラクターのいる空間を平面作品として描く。エスキースから始め、取材などを通して独自の作品を制作する。		
第12回	人物キャラクターのいる風景 「本画の作成、下描き」 アイデアスケッチ、エスキースをもとに、本画の制作に入る。取材した資料などを参照しつつ、鉛筆で下描きを行う。	本画制作の継続。必要であればさらに取材を行う。	2時間
第13回	人物キャラクターのいる風景 「本画の作成、着色」 本画制作の継続を行う。下描きに従って色彩を加えていく。	本画制作の継続。	2時間
第14回	人物キャラクターのいる風景 「本画の完成」 本画の最後の仕上げを行い、完成に向かう。これまでの学習内容の振り返りを全クラスで行う。コース別課題のプレゼンテーションを実施する。各自の作品についてコンセプト、表現の特徴、工夫などを含めて端的に発表を行う。自作を客観視するとともに、他者の作品を鑑賞し、表現内容の多様性や技法などについて学ぶ。最終の学修達成度の確認を行う。	課題の提出	2時間

授業科目名	基礎造形演習【GA】				
担当教員名	吉田美希子				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	美術家として活動し、様々なメディアでの展開を研究し、作品を発表し続ける。作品受賞歴多数。(全14回)				

授業概要

芸術学部1年生全員を対象とした各コースの専門領域に移行するための基礎演習である。前期造形初動演習に続く授業ですが、前期で学んだデッサンや色彩構成、クリエイターとしてあるべき姿勢を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。また、イメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	デッサンで対象を表すことの基礎と色彩による表現基礎を備え、それらを応用し表現することができる。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階及び最終段階において、学修到達度を確認し、学生へのフィードバックを行う。

成績評価

注意事項等

原則としてすべての授業に出席することを評価の前提とする。規定回数以上の出席が無い場合は放棄とみなし、成績評価は行わない。また、定められた課題の提出を行うこと。課題提出数が不足した場合は採点の対象としない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題提出作品	：	課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
	50 %	
プレゼンテーション	：	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
	10 %	

受講態度	:	主体的かつ情熱をもって課題に取り組み、創意工夫を試みる姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学習到達度の確認	:	学修到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて授業内で示す。個々の授業内容に応じて資料を作成、配布する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。授業外学修に取り組むことに加え、各授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業について予習すること。また、授業内で完成しなかった課題制作がある場合は完成させ、授業の遅れを取り戻すこと。デッサン、素描系の学びは日常の自主的な実践が上達に繋がるため、常に対象物の観察と描写による再現を試みる訓練が求められる。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業の前後の時間
場所:	授業の教室
備考・注意事項:	授業外での質問はGoogle Classroomにて対応します。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 デッサン演習① デッサンの基礎(振り返り)、グレースケールの研究、人体クロッキー、学修到達度の確認について説明 本授業に臨むにあたり、前期に履修した「造形初動演習」において習得したデッサンの基礎を再度確認し、用いる画材及び描く対象を観察する際の注意事項、鉛筆で描写するための基礎的な技術を学ぶ。異なる硬さの鉛筆を使い分け、白から黒までのグレースケールを作成し、モノトーンの調子を学ぶ。また、人体クロッキーを行い、人体の構造の把握と素早く形を捉え描くトレーニングを行う。学修到達度目標について、この授業の学びと養われる力の説明を行う。	授業内容の振り返りと、グレースケールを完成させる。	2時間
第2回 デッサン演習② 描く対象の形の取り方、パースの理解と応用 モチーフの形態を正しく把握する方法を学ぶ。透視図法(一点透視、2点透視、多点透視)を理解し、四角形の立体感を正確に表現する方法を学び、デッサンに応用する。	授業内容の振り返り、パースについてしっかり理解した上で、透視図法による作品を制作する。	2時間
第3回 デッサン演習③ 質感の表現 モチーフが有する様々な質感表現を学ぶ。鉛筆の種類を使い分け、質感表現の幅を広げることにより、描写力の質の向上を目指す。	授業内容の振り返りと作品(質感表現)を完成させる。	2時間
第4回 デッサン演習④ 空間の把握及び表現 2~3点のモチーフ間の遠近を表現する方法を学ぶ。鉛筆の使い分けやタッチ、色の調子を効果的に使うことにより、画面内に遠近感を表現する方法を学ぶ。	授業内容の振り返りと遠近感の表現を取得する。作品を完成させる。	2時間
第5回 デッサン演習⑤ 様々な形態と質感の表現 今までの授業で習得した描写に関する知識と経験をもとに、3点モチーフのデッサンを行う。同一平面を意識し、正確にモチーフの形態、質感、空間を把握し、総合的な描写表現を学ぶ。	授業内容の振り返りと作品を完成させる。	2時間
第6回 色彩演習①色の進出性と後退性について 色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みについて学ぶ。テキストを中心に配色カードとアクリルガッシュを使用する。色の進出、後退性に関わる色彩構成課題に取り組む。	授業内容を振り返り復習を行い、色の進出性と後退性についての理解を深める。また、授業内で完成できなかった課題を完成させる。	2時間
第7回 色彩演習②色の膨張性と収縮性について 色の心理的効果として、膨張、収縮性の仕組みについて学ぶ。テキストを中心に配色カードとアクリルガッシュを使用する。色の膨張、収縮性に関わる色彩構成課題に取り組む。	授業内容を振り返り復習を行い、色の膨張性と収縮性についての理解を深める。また、授業内で完成できなかった課題を完成させる。	2時間
第8回 色彩演習③色の透視性について、中間学修到達度の確認とフィードバックの実施	授業内容を振り返り復習を行い、色の透視性についての理解を深める。また、授業内で完成できなかった課題を完成させる。	2時間

	<p>色の進出、後退、膨張、収縮性に関する課題の講評から新たな色の視覚的効果について学ぶ。 色の透視性について、見え方、仕組みを参考資料と共に学ぶ。 色の重なりのみではなく、形の見え方が需要である点を学ぶ。 透明視に関する色彩構成課題に取り組む。 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。</p>		
第9回	<p>色彩演習④画面構成—リズム、反復、バランスに関して</p> <p>画面構成を行っていく上で必要な、リズム感、反復、バランスについて学ぶ。 配色と形や構成の密接な関係について学ぶ。 リズム感、反復、バランスに関する色彩構成課題に取り組む。 画面構成の応用も含むため、今まで学んできた全ての要素を意識して画面を構成し、彩色を行う。</p>	<p>授業内容を振り返り復習を行い、画面構成に必要な要素であるリズム、反復、バランスについて理解を深める。また、授業内で完成できなかった課題を完成させる。</p>	2時間
第10回	<p>コース専門課題①専門課題の導入、ストーリーとコンセプトの決定</p> <p>コース専門課題として、ゲームアプリケーションデザインコースでは、各自のオリジナルストーリーから一番印象的な場面を選択し、中心となるキャラクターの設定と背景描写を行う。 作品のストーリーを設定し、作品とする場面の選択を行い、コンセプトを立てる。 本授業で修得した知識や技法を活かし、それを発展させ作品を展開する。</p>	<p>ストーリーとコンセプトをまとめ、キャラクターを設定する。</p>	2時間
第11回	<p>課題②アイデアスケッチの作成</p> <p>作品のストーリー、コンセプトに準じ、必要とする画材（アクリルガッシュや鉛筆、色鉛筆など）を考察し、ラフ画、アイデアスケッチを描く。</p>	<p>表現の可能性を考え、アイデアスケッチを完成させる。</p>	2時間
第12回	<p>コース専門課題③本画の作成</p> <p>アイデアスケッチをもとに本画の制作に入る。 用いる画材の特性や表現の可能性を効果的に生かし、コンセプトに沿った作品を目指す。</p>	<p>本画制作の継続を行い作品を進化させ、細部の描写を重ね、全体的に完成度を上げる。</p>	2時間
第13回	<p>コース専門課題④本画の完成</p> <p>本画の最期の仕上げを行い、完成に向かう。 また、次週のプレゼンテーションの準備を行う。</p>	<p>作品を完成させ、プレゼンテーションの準備を行う。</p>	2時間
第14回	<p>コース専門課題⑤ 課題作品の合評会（プレゼンテーション）とまとめ・最終学修到達度の確認の実施</p> <p>これまでの学習内容、到達度の確認を行う。（最終ルーブリックの実施） コース別課題のプレゼンテーションを実施し、各自の作品についてコンセプト、表現の特徴、工夫などを含めて端的に発表を行う。 自作の客観視と他者の作品を鑑賞することにより、表現の多様性や技法について学ぶ。 最終学修到達度の確認を行う。</p>	<p>課題作品の提出</p>	2時間

授業科目名	基礎造形演習【VV】				
担当教員名	新平誠洙				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として活動しており、様々なアナログ、デジタルツールを使用して制作しています。				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習で養った「集中力、観察力、完遂力を備えたクリエイターとしてあるべき姿勢」を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	デジタルツールでのデッサンおよび描写の基礎、色彩構成の基礎	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	PCでの視覚表現のコントロール、デジタルツールの使用上に発生する問題の解決	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。また、定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題提出作品	50 %	： 課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
プレゼンテーション	10 %	： 作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
受講態度	30 %	： 主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。

学修到達目標

： 学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・ソク・ジョンヒョン 著 「ソッカの美術解剖学ノート」 (オーム社、2018、ISBN978-4-274-50715-1)
- ・キム・ラッキ 著 「キム・ラッキの人体ドローイング (日本語)」 (オーム社、2020、ISBN978-4-274-22565-9)

各自の制作・研究内容に応じて、参考資料、文献、作品集などを配布、提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

場所： 授業教室

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション、デジタルソフトスキルの確認、マインドマップの作成 今後の授業の進め方についての説明、デジタルソフトの使用状況の確認をする。 photoshop,illustratorの現状のスキルを確認するための簡単な課題を制作する。 マインドマップを作成して自己分析を行う。 学修到達度の確認についての説明をする。	反復練習	2時間
第2回 photoshop課題① photoshopを使用してスキル到達度に沿った難易度の課題を制作する。	反復練習	2時間
第3回 photoshop課題② 前回の続き。 photoshop課題を完成させる。 台評を行い、意見交換をする。	作品の完成	2時間
第4回 illustrator課題① illustratorを使用してスキル到達度に沿った難易度の課題を制作する。	反復練習	2時間
第5回 illustrator課題② 前回の続き。 illustrator課題を完成させる。 台評を行い、意見交換をする。	作品の完成	2時間
第6回 blender基礎① blenderを使用して3DCGの基本操作を学ぶ。	反復練習	2時間
第7回 blender基礎② blenderを使用して簡単なキャラクターを作り、短いアニメーションを制作する。	反復練習	2時間
第8回 マインドマップの更新、今後学習するツールの選択 これまでに学んだことを参考にして、マインドマップをより現実的な形に更新する。 各自任意でツールを選び、スキルレベルの到達目標を決める。 学修到達度の中間チェック。	学習資料集め、反復練習	2時間
第9回 自己選択ツール学習① 学習資料と到達目標を元に、選んだツールの学習計画を作成する。 学習計画を実行する。	学習資料集め、反復練習	2時間
第10回 自己選択ツール学習② 前回の続き。 学習計画を実行する。	学習資料集め、反復練習	2時間
第11回 自己選択ツール学習③ 前回の続き。 学習計画を実行する。	学習資料集め、反復練習	2時間
第12回 自己選択ツール学習④ 前回の続き。 学習計画を実行する。 最終日に発表するための成果物制作に取り掛かる。	学習資料集め、反復練習	2時間
第13回 自己選択ツール学習⑤ 前回の続き。 学習計画を実行する。 最終日に発表するための成果物制作を完成させる。	成果物の完成	2時間

第14回	最終課題合評 最終課題作品の合評会を行う。意図の説明、感想の交換など、作品を通してのコミュニケーションを体験する。 この1年の振り返り、評価の可視化を行う。 最終の学修達成度の確認を行う。	合評の反省	2時間
------	--	-------	-----

授業科目名	基礎造形演習【GD】				
担当教員名	室田泉				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

芸術学部1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習で養った「集中力、観察力、完遂力を備えたクリエイターとしてあるべき姿勢」を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。また、印刷に関わる技術を用いて制作する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	対象を見て描き表す技術を、また色彩で表現する基礎技術を修得する。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題提出作品	：	課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
50 %		
プレゼンテーション	：	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
10 %		

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学修到達目標	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日4時間目
場所： 東館2階研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 クロッキー 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。 全てのクラス共通で、人物のクロッキーをおこないます。 鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用します。	クロッキーの枚数を増やす。	2時間
第2回 手のデッサン 自分の両手をモチーフにデッサンを描きます。 人体の構成とあわせ、画面構成を学びます。	描き込み	2時間
第3回 手のデッサン講評会、定形物のデッサン 手のデッサンの講評会を行います。自分のデッサンだけでなく、他の学生のデッサンを鑑賞することでより深い学習につなげます。 次課題として、者の形を正確に捉えるための定形物のデッサンを開始します。	手のデッサンの復習	2時間
第4回 定形物のデッサン 形を正確に捉え、光と影の関係性と質感を表現できることを目指します。	デッサンの見直し、描き込み	2時間
第5回 定形物デッサン講評会、ブループリントの導入 デッサン講評会を行い、自身の作品だけでなく、他社の作品に関する意見交換を求める。 印刷に関わる課題としてブループリントの導入を行う	デッサンの振り返り	2時間
第6回 ブループリントのデザイン作成 サイアナタイププロセス（ブループリント）技術を習得する。 「感光」のシステムは印刷技法に頻りに登場する。 一番シンプルな方法のサイアナタイププロセス（ブループリント）のデザインを考案する	デザイン案作成	2時間
第7回 ブループリントのデザイン作成、印画紙作成 サイアナタイププロセス（ブループリント）の実施	サイアナタイププロセス（ブループリント）の復習	2時間
第8回 サイアナタイププロセス（ブループリント）課題講評 サイアナタイププロセス（ブループリント）の作品の講評会 次の色彩構成の導入を行う。	色彩課題の制作	2時間
第9回 色の進出性と後退性 色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みを学びます。 テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。 色の進出、後退性に関わる色彩構成課題をおこないます。	色の進出性と後退性課題仕上げ	2時間
第10回 色の膨張と収縮性 色の心理的効果として、膨張と収縮性の仕組みを学びます。 テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。 色の進出、後退性に関わる色彩構成課題をおこないます。	色の膨張と収縮性仕上げ	2時間
第11回 色の透明視についてと課題講評	透明視の課題を制作	2時間

	<p>色の進出と後退、膨張と収縮に関する課題の講評から、新たな色の視覚効果を学んでいきます。 色の透明視について、見え方、仕組みをテキストと参考例を中心に学んでいきます。 色の重なりだけでなく、形の見え方が重要である点を学びます。 透明視に関する色彩構成課題をおこないます。 中間学修到達度の確認とフィードバックを行います。</p>		
第12回	<p>画面構成-リズム感、反復、バランスに関して</p> <p>画面構成をおこなっていく上でリズム感、反復、バランスに関してまなんでいきます。 配色と形や構成の密接な関係を学びます。 リズム感、反復、バランスに関する色彩構成課題をおこないます。 画面構成の応用も含みますので、今まで学んできた全ての要素を意識し画面を構成し、彩色していきます。</p>	リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ	3時間
第13回	<p>連続模様のデザインと作成</p> <p>これまでの色彩に関わる学びから、連続模様の制作を行います。</p>	連続模様デザイン作成	2時間
第14回	<p>色彩課題講評会</p> <p>これまでの学習内容の振りを全クラスでおこないます。 プレゼンテーションの方法は、自由ですが、クラス単位(2チーム程度)の発表とします。他のクラスがどのような事を学んでいたのか、基礎から応用への方法などを学びます。 終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する) 最終の学修達成度の確認を行います。</p>	プレゼンテーション準備	2時間

授業科目名	基礎造形演習【IA】				
担当教員名	津田やよい、成清北斗				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として活動のほか、画材の開発、高校や一般絵画教室、予備校等でのカリキュラム開発や指導を担当（津田）全14回 アーティストとして「社会とアートをつなぐ」ため、絵画表現を含む様々なアートプロジェクトを实践（成清）全14回				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習に続く授業ですが、前期で学んだデッサンや色彩構成、クリエイターとしてあるべき姿勢を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	対象を見て描き表す技術を、また色彩で表現する基礎技術を修得する。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題提出作品	：	課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
50 %		
プレゼンテーション	：	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
10 %		

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学習到達度	:	全14回の授業の中で8週目に中間、14回目に最終学習到達度の確認を行い、各自が目標に対し、確認シートに記入、どの程度達成できているかを各自で振り返りし、弱点を補強していかを判断します
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

課題ごとに授業内、またはグーグルクラスルームにて適宜配信

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業前後
場所:	授業教室
備考・注意事項:	授業時間前後以外の場合は、担当教員のオフィスアワー時間を確認、オフィスアワー時間での質問が難し場合は、アポイントメントを取ってください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 人体クロッキー 人物のクロッキーをおこないます。鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用します。	クロッキーの枚数を増やす。	4時間
第2回 遠近を用いた風景(素描) 1-2 前期の造形初動演習でも学んだ、遠近法を復習し、風景デッサンを行います。都会のビル群、近所の町並み、川にかかる橋、電車の先頭車両からみる光景。実際に各自で描く風景を取材し、それを元に描くことで、遠近法が実際の風景にどう当てはまるのか考察していきます。 作品を完成させる。授業内で合評会を行ったのち、次回着彩デッサンに使用する風景画像の選定を行います。	モチーフの準備、作品の完成	4時間
第4回 遠近を用いた風景(着彩) 1-1 自今回は水彩絵具、色鉛筆など色材を利用して、有色で徹底して風景を描いていきます。前回の授業では線遠近法の理解を中心に行いましたが、この授業では、線遠近法に加えて、色での遠景、中景、近景の表現の理解も深めていきます。制作に関しては個別指導を行います。	作品の完成	4時間
第5回 遠近を用いた風景(着彩) 1-2 前回につづき、遠近を用いた風景(着彩)の作品の完成、合評会の実施。	作品の完成、振り返り	4時間
第6回 色彩課題 高光度と低光度 夏期休業中課題での顔の写真模写をもとに、色面分割し、アクリルガッシュを用いて一方は高光度、一方は低光度で顔を色面構成していきます。	課題制仕上げ	4時間
第7回 色の膨張と収縮性 色の心理的効果として、膨張と収縮性の仕組みを学びます。テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。	色の膨張性と進出性の課題仕上げ	4時間
第8回 色の透明視についてと課題講評 色の進出と後退、膨張と収縮に関する課題の講評から、新たな色の視覚効果を学んでいきます。色の透明視について、見え方、仕組みをテキストと参考例を中心に学んでいきます。色の重なりだけでなく、形の見え方が重要である点を学びます。	透明視の課題を制作	4時間
第9回 画面構成-リズム感、反復、バランスに関して 画面構成をおこなっていく上でリズム感、反復、バランスに関してまなんでいきます。配色と形や構成の密接な関係を学びます。リズム感、反復、バランスに関する色彩構成課題をおこないます。画面構成の応用も含みますので、今まで学んできた全ての要素を意識し画面を構成し、彩色していきます。 この授業の最後に中間学修到達度の確認を行います。	リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ	4時間
第10回 コース専門課題の導入と色彩課題講評、自分では見えない角度の自画像の導入	作品の完成、学修到達評価の確認	4時間

	リズム感、反復、バランスに関する課題の講評をおこない、学修到達成度のフィードバックも行います。今までのデッサン・色彩について振り返り技法や使用画材についての知識をしっかりと習得します。コース別の課題として与えられたテーマ・自画像・自画像を元にした展開作品、自由なテーマでの制作と3点の課題制作に入っていきます。		
第11回	自分では見れない角度の自画像 自画像といえば、真正面から向き合って鏡を見て描くことが定番ですが、この授業では、普段自分ではみれない角度からの自画像デッサンを実地します。横顔、真上からみ下げ、など自分で鏡で確認できる角度以外の向きから撮影し、その素材をもとにデッサンしていきます。	作品の完	4時間
第12回	自画像の多様な表現展開 以下のテーマの中から1つテーマを選び、自画像を自分の現したい表現で「作品」となるよう描きます。 【テーマ】①かわいいまたはかっこいい（キャラクター風、お菓子のパッケージ、キモカワなど） ②単純化またはデフォルメ ③レトロ（シティポップ、パプリー、大正ロマンなど） ④マンガ的（アメコミ風、少女漫画風、劇画風、デジタル映像風など） ⑤絵画的（キュビズム、ハイパーリアリズム、シュールレアリズムなど） ・不透明水彩絵具を用いて描きます。	材料の準備。コンセプトボードの準備。	4時間
第13回	捧げる絵画の制作 基礎造形演習IAコース最終課題は「～に捧げる作品」です。好きな人、好きな俳優、好きな2次元、2.5次元、身近な人、好きな場所、好きな作家。実際にその人や場所のために平面作品（タブロー）を制作しましょう。制作のテーマは自分で設定します。 【作品条件】手描きとする。 作品サイズ：B3サイズまでとする。それ以上大きくても良いが、折り曲げないようにすること 支持体：各自で準備する（イラストレーションボード、キャンバス、キャンバスボード、水彩紙画用紙、パネルに水張り、アクリル板、など） 作品描画材：基本的にはこれまでに使用した経験のある描画材 作品スタイル：平面作品とし、デッサン、着色は自由 この授業では作品以外にプロポーザルシート、制作過程も記録に残し、制作日誌をつけてください。	作品の完成にむけて制作	4時間
第14回	捧げる絵画合評会 総括 作品、製作日誌をもとに自身の作品についてプレゼンテーションを行います。他の学生の制作の取り組みなど、どのような事を学んでいたのか、基礎から応用への展開をプレゼンテーションを通し理解を深めます。また、この授業では最終の学修到達成度の確認を行います。	プレゼンテーション準備	4時間

授業科目名	基礎造形演習【FC】				
担当教員名	目良真弓				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	絵画制作と発表、研究活動をしている。(全14回)				

授業概要

芸術学部1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習で養った「集中力、観察力、完遂力を備えたクリエイターとしてあるべき姿勢」を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび描写の基礎、色彩の基礎を理解し修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	自主的、自律的な姿勢で授業に臨み、制作に必要な資料・情報・技術を進んで収集、学習し、作品に活かす。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。また、定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題提出作品	50 %	： 課題に対する理解度、クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
プレゼンテーション	10 %	： 作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	30 %	
学修到達目標	:	学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。詳細は授業時に説明します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 形態を観察し描くークロッキー・スケッチ 形態を観察し描きます。いろいろな形を捉え素早く描いていくことに取り組みます。様々な角度から描くクロッキー、スケッチを行います。	クロッキー、スケッチのトレーニング	2時間
第2回 クロッキー・スケッチの展開 室内でのクロッキーを行う。鉛筆、コンテ、ボールペンなど、各自の表現にあった描画材を使用しクロッキー、スケッチに取り組む。	多くのクロッキーに取り組む	2時間
第3回 人物クロッキー、スケッチ クロッキーの展開。鉛筆、コンテ、ボールペンなどを使用し、人物のクロッキー、スケッチをおこなう。多様なクロッキー、スケッチに取り組む。 授業後半には全員の取り組みを確認します。各自の上達した点、まだ十分でない点などを確認し次の課題へと役立てていきます。対象をよく観察し、クロッキー、スケッチを進めていきます。	多様なクロッキー、スケッチの継続	2時間
第4回 クロッキー、スケッチの実践 日常生活の中で人の動きをクロッキー、スケッチします。大学内の屋内、屋外で人の動きや姿をとらえて描くことに取り組みます。これまでのクロッキー、スケッチの実践展開として試みていきます。 授業後半には全員の取り組みを確認し、クロッキー、スケッチの講評を行います。	多様なクロッキー、スケッチの継続	2時間
第5回 クロッキー、スケッチの実践 まとめ 日常生活の中でクロッキー、スケッチとして、大学内の屋内外で人の動き、姿、その空間をとらえていきます。人物とその空間を捉え、クロッキー、スケッチを試みていきます。 授業後半にはクロッキー、スケッチの講評を行い、全員の取り組みを確認します。	クロッキー、スケッチの継続 色彩課題への準備	2時間
第6回 色の進出性と後退性 色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みを学びます。 テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。色の進出、後退性に関わる色彩構成課題をおこないます。	色の進出性と後退性の課題制仕上げ	2時間
第7回 色の膨張性と収縮性 色の心理的効果として、膨張と収縮性の仕組みを学びます。 テキストを中心に、配色カードとアクリルガッシュを用い理解し学んでいきます。色の進出、後退性に関わる色彩構成課題をおこないます。	色の膨張性と進出性の課題仕上げ	2時間
第8回 色の透明視についてと課題講評 色の進出と後退、膨張と収縮に関する課題の講評から新たな色の視覚効果を学んでいきます。 色の透明視について、見え方、仕組みをテキストと参考例を中心に学びます。色の重なりだけでなく、形の見え方が重要であることを学びます。透明視に関する色彩構成課題をおこないます。 (中間ルーブリック判定)授業の進捗状況を、ルーブリックをもとに、自己評価し確認します。	透明視の課題を制作	2時間
第9回 画面構成-リズム感、反復、バランスに関して	リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ	2時間

	画面構成をおこなっていく上でリズム感、反復、バランスに関して学んでいきます。 配色と形や構成の密接な関係を学び、リズム感、反復、バランスに関する色彩構成課題をおこないます。画面構成の応用も含み、今まで学んできた全ての要素を意識し画面を構成し彩色していきます。		
第10回	色彩課題講評と専門的課題の導入 リズム感、反復、バランスに関する課題の講評をおこない、今までの描写・色彩について振り返り、技法や使用画材についての知識をしっかりと修めます。「アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現」として、専門的な展開課題に入ります。	色彩表現の整理 リポートデザインについて調べる	2時間
第11回	色彩表現の考察 色彩表現と視覚として「リポートデザイン」による構成に取り組みます。各自「リポートデザイン」を考え、今まで学んできた全ての色彩の表現要素を活用し平面構成による表現を行います。制作を通してイメージと表現について考察し、各自のイメージへの表現を意識し構成、彩色によるテーマ制作を行います。	構成の完成、彩色 絵画作品を調べる	2時間
第12回	リポートデザインと テーマ 色彩表現の考察 リポートデザインによる色彩構成を進め、テーマと表現について考察します。各自が選んだテーマをもとにリポートデザインによる画面構成を行い作品化します。構成、色彩など、それぞれの造形要素を活かしてテーマに向けての作品制作に取り組みます。	作品制作 制作記録（写真など）	2時間
第13回	リポートデザインと テーマ 作品制作の展開 テーマ制作課題の継続。構成、色彩など、それぞれの要素を活かしてテーマに向けた作品制作を進め完成します。制作過程の記録（考察メモ、写真など）も併せて行う。	作品の仕上げ・完成 とプレゼンテーション準備	2時間
第14回	課題作品の合評会とまとめ これまでの学修内容の振り返りを行います。テーマ制作課題のプレゼンテーションを行い、どのような学びとなったのか、それぞれの過程での考察、作品についての個々の関わりについて、クラスで共有し、その成果を確認していきます。また、授業の振り返りとして、課題への取り組みの自己評価をルーブリックにより行います。（期末ルーブリック判定） 授業終了後1週間以内に作品を提出(期末試験として評価する)	作品完成提出 整理	2時間

授業科目名	基礎造形演習【IP】				
担当教員名	前川紘士/池田久司				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	<ul style="list-style-type: none"> 前川紘士：展覧会発表など美術作家としての活動を行う（授業回数全7回/前半） 池田久司：建築設計事務所での設計・監理の実務経験（授業回数7回/後半） 				

授業概要

芸術学部の1年生全員を対象にした各コースの専門領域に移行するための基礎演習です。前期造形初動演習で養った「集中力、観察力、完遂力を備えたクリエイターとしてあるべき姿勢」を応用し、今後学びが深まるコースの専門性に合わせた課題を行います。課題制作やプレゼンテーションを通して、コースの理解を深めるとともに、コースの専門学修に必要な基礎的スキルを高めます。またイメージやコンセプトを他者に的確に伝えるための表現力、伝達力を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	鉛筆でのデッサンおよび立体作品制作の基礎、製図の基礎を理解し修得する。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	デッサン、立体作品制作、製図の基礎的な流れを理解し、自律的に応用し表現する。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

学修到達状況を中間、最終授業で確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。定められた課題の提出をおこなうこと。課題提出が足りなければ採点の対象になりません。

成績評価の方法・評価の割合

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
課題提出作品	： クオリティの高さ、発想の独創性を評価する。
60 %	
受講態度	： 主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
20 %	

制作物への実践的な理解 : 課題に対する理解度、自他の制作内容を分析的に捉える力を評価する。

10 %

学修到達目標 : 学習到達目標を各DPを基準とした項目にて4段階で評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位(2コマ)の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を理解し、作品を完成し次回の授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間 : 授業前後

場所 : 東館研究室

備考・注意事項 : 授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。詳細は授業時に説明します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイドンス、クロッキー ・学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。授業で触れる複数の方法とアイディア、自分たちで作る作品自身が今後の制作の素材であることを確認します。 ・鉛筆、木炭等を用いた人物のクロッキーを行い、観察と表現のあり方の幅を学びます。また、さまざまな造形の基礎となる身体のかたちや、制作における時間、観察や表現の面白さ・豊かさを改めて意識する機会として実施します。	クロッキーの枚数を増やす	2時間
第2回 デッサン_制作したモチーフのデッサン1 ・与えられた紙を用いて立体物を制作し、それをモチーフとしてデッサンをおこないます。観察と描画、幾何学的なルールの理解を合わせて、かたちを捉えることを確認します。	かたちよりの練習	2時間
第3回 デッサン_制作したモチーフのデッサン2 ・前回より描き始めたデッサンを完成に向けて仕上げていきます。 特に、描画の過程・方法によって見えるものが変わる事に注意し、素材感、陰影を意識してデッサンを完成させます。	デッサンを仕上げる	2時間
第4回 立体造形の基礎_立体デッサン ・様々な立体的造形の基礎と広がり学びます。 ・ここから行う立体的造形の概要を掴んだ上で、これまでの鉛筆デッサンとの橋渡しとして、針金を用いた立体デッサンを行い、観察と造形の感覚、立体と平面の異同を掴みます。	立体デッサンの完成	2時間
第5回 立体造形の基礎_穴のあるかたち1 ・「何を」ではなく「どう」作るか、という部分に着目し、立体作品の制作を行います。 「穴のあるかたち」をテーマに、与えられた段ボールを用いて立体作品として表現します。 ・アイディアの描き出し、テストの作成などを通し、プランを確定し、制作に取り掛かります。	プラン・試作の制作/作品の制作をはじめる	2時間
第6回 立体造形の基礎_穴のあるかたち2 ・「何を」ではなく「どう」作るか、という部分に着目し、立体作品の制作を行います。 「穴のあるかたち」をテーマに、与えられた段ボールを用いて立体作品として表現します。 ・自身で決めたプランを元に、制作を進めます。	作品の制作を進める	2時間
第7回 立体造形の基礎_穴のあるかたち3 ・「何を」ではなく「どう」作るか、という部分に着目し、立体作品の制作を行います。 「穴のあるかたち」をテーマに、与えられた段ボールを用いて立体作品として表現します。 ・作品を完成させ、合評を行います。自他の制作方法や制作過程、完成品を確認し、共通性や相違点を把握します。	作品を仕上げる	2時間
第8回 ガイドンス・実測準備・レクチャー ・図面についてのレクチャー ・実測、作図に必要な製図の基本的なルールの説明 ・スマートフォンを題材にした実測及び作図の練習	スマートフォンの実測を完了させる。	2時間
第9回 実測課題1:身の回りの持ち物を実測する ・スマートフォンの実測し作図する ・名作椅子の実測をする	スマートフォンの作図を完成させる。	2時間

第10回	実測課題2：名作椅子を実測する ・名作椅子の実測し作図する	名作椅子の作図を完成させる。	2時間
第11回	建築図面のトレース1-1 ・図面についてのレクチャー、トレースに必要な製図の基本的なルールの説明 ・平面図をトレースする	製図のルールを復習する。	2時間
第12回	建築図面のトレース1-2 ・平面図をトレースする	平面図のトレースを完成させる。	2時間
第13回	建築図面のトレース2-1 ・図面についてのレクチャー ・断面図、立面図をトレースする	製図のルールを復習する。	2時間
第14回	建築図面のトレース2-2 ・断面図、立面図をトレースする	断面図、立面図のトレースを完成させる。	2時間

授業科目名	デザイン造形演習 1 (写真)				
担当教員名	東郷憲志				
学年・コース等	2・3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	フリーランスのフォトグラファーとして、広告活動に関する写真撮影を行っている。				

授業概要

今、誰でもスマートフォンのカメラを使って、簡単に綺麗な写真を撮り、画像加工を行なって、仕上げるすることができます。ただし、それらの写真は他者が作った設定に頼ったものであり自分の意図する表現ではない場合も起こってしまいます。この講座では、基本的な写真の知識やカメラ機材の使用方法からスタートし、意図した写真を撮るための、物の見方や、機材、光、色を扱う技術を習得できるように進めていきます。また、授業で学ぶ知識や技術は、今後使用する撮影機材が分野の制作にも応用が効く技術であると考えます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	写真と撮影に関する知識と理解を多くの実践を通して習得する。	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	課題に対して、自分自身で撮影内容やプランを考え、それを実現するための最適な手法を自分で選択して実行する。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
2. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
3. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

各授業内での課題

24 %

各授業ごとの授業外学修課題

18 %

実習姿勢

評価の基準

： 各授業内での課題の内容。

： 各授業ごとの授業外学修課題

： 撮影実習に対する取り組みの熱意、集中力。

28 %

最終課題作品（期末試験）

： 最終課題作品の完成度

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

授業内で、大学の一眼レフカメラを使用して実習を行います。その際に各自が使用するSDカードを購入してください。（記憶容量16GB以上）
種類等が分からなければ、1回目の授業後の購入で構いません。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業前後以外で質問したい場合は、メールにて受け付ける。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 写真撮影に対する概要 様々な写真のジャンル、機材、写真を素材にした他分野への活用などの解説。基本的なカメラ機材の扱い方。 (デジタル知識・写真で使用する画像ファイル形式について。)	様々なジャンルの写真を収集、各々の写真について考察し、自分自身の好きな写真の傾向などを考察し、提出する。	2時間
第2回 写真撮影の基本的な知識（構図、焦点距離） 写真撮影において、定番とされる構図の解説と実習。レンズの焦点距離によって変化する見え方の違いの解説と実習。 (デジタル知識・写真画像に最適なピクセル数について。)	構図を意識して写真を撮る。	2時間
第3回 写真撮影の基本的な知識（光と色） 写真の被写体に当たる光の質や方向によって変化する効果の解説と実習。 色によって変化する写真の印象や効果の解説と実習。 (デジタル知識・明るさ調整の方法の違い)	授業で学習した光を意識して、写真撮影を行い、提出する。	2時間
第4回 写真撮影の基本的な知識（シャッタースピードと絞り） シャッタースピードや絞りなどのカメラ設定の変化による撮影効果の解説と実習。 モノクロ（白黒）写真の特徴と撮影実習。 (デジタル知識・RAW現像)	授業で学習した色を意識して、写真撮影を行い、提出する。	2時間
第5回 自然光を使って撮る（人） 自然光を生かした人物撮影方法の解説と実習。グループに分かれてカメラマン、アシスタント、モデルの役割を交代しながら撮影する。被写体の背景による効果の違いにも意識できるようにする。 (デジタル知識・photoshopでの色補正)	自然光を使って料理を撮影し、提出する。	2時間
第6回 自然光を使って撮る（静物） 自然光を生かした静物撮影方法の解説と実習。各自モチーフを選定し、グループに分かれて撮影する。被写体の背景による効果の違いにも意識できるようにする。	自然光をつかって静物撮影をして、提出する。	2時間
第7回 建物や空間を撮る／フィルム写真の特殊技法をデジタル写真で体験する 広角レンズを使った建築・空間撮影の解説と実習。グループに分かれて撮影を行う。 (デジタル知識・パース補正) 主にフィルム写真時の行われた特殊表現技法（多重露光、クロスプロセス等）をデジタル写真で再現し体験する。	フィルム写真時の特殊表現技法を使った写真を撮影して、提出する。	2時間
第8回 スタジオで人工の光を使って撮る（人） スタジオで、照明機材を使った人物撮影方法の解説と実習。グループに分かれてカメラマン、アシスタント、モデルの役割を交代しながら撮影する。	ハイキー、ローキーの写真を撮影して、提出する。	2時間
第9回 スタジオで人工の光を使って撮る（静物）、平面作品の撮影方法について スタジオで、照明機材を使った静物撮影方法の解説と実習。各自モチーフを選定し、グループに分かれて撮影する。	身の周りにある照明を使って静物撮影して、提出する。	2時間
第10回 複数の写真の構成を考えて撮影する	授業内課題とは違う方法で構成した内容の写真撮影を行なう	2時間

	複数の写真で構成された作品や閲覧を前提とした写真撮影の解説と実習。各自でテーマを考えて撮影する。		
第11回	SNS向けの写真撮影を行う InstagramやX等、SNSに掲載することを前提にした写真を撮影する。	音楽タイトルのジャケット用写真を撮影して、提出する。	2時間
第12回	広告写真を撮る 広告写真を撮影する。	作品制作準備	2時間
第13回	作品制作 企画に基づいた作品制作。制作中に随時アドバイスを受ける。	作品制作	2時間
第14回	作品制作、発表、相互評価 作品制作、お互いの作品を鑑賞、相互にコメントをつける。	授業振り返り	2時間

授業科目名	デザイン造形演習2（グラフィック）				
担当教員名	赤山朝郎				
学年・コース等	2・3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	デザイン事務所グラフィックデザイナーとして、企業や行政の広告、ロゴ、パンフレット、書籍、WEBのデザインを制作（全14回）				

授業概要

本授業はグラフィックデザインの基礎講座です。印刷物やWebなど、あらゆる媒体において効果的に情報伝達をコントロールできるグラフィックデザインの理論や技法を学びます。主にイラストレーターを使っての学習となります。序盤は基本的な操作から入り、最終目標はポートフォリオ制作です。1回の授業内では、頭を使いデザインを知ってもらう「理論講座」と、実際に手を使い理論を実践する「演習課題」の2部構成となっています。頭と手、両方使うことで意識を持ってスキルアップができるよう目指します。

また作品のプレゼンはもちろん、学生どうしがヒアリングを行いデザインをしてもらうなど、実際の仕事に近い状況での課題も設けております。理論と技術を学び、時に悩み、楽しみ、作ることの醍醐味を味わってほしいです。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

紙面デザインのレイアウト設計、版面、組版、フォントの種類、図版と文字のバランスやリズムの付け方などグラフィックデザインの専門知識が理解できる
誰に、何を、どのように伝えるかを自身で考え、デザインに落とし込み、発表するサイクルを繰り返す。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門的な言葉で説明したり、会話することができる。
社会生活上必要な、自分で考え行動に移すことをデザインすることから学ぶ。その楽しさに気づいてもらい、自律、自立して学ぶ学習力を身につける。

汎用的な力

- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

独自性、創造性があり実行可能な企画書を作成することができる。状況や必要に応じ、計画変更・修正の必要性に気づき、指導者の承諾を得て、変更、修正できる
発見した課題解決方法を具体的な作業とスケジュールに落とし込むことができる。
色々な角度からの課題があっても、最後まであきらめず、オリジナリティを入れて完成することができる
相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

企画アイデア

： 企画性、新規性、表現力を視点に3段階に評価します。（30点、20点、10点）

30 %	授業内課題、試験評価（課題提出）	： 独創性、新規性、表現力を視点に5段階に評価します。（50点、40点、30点、20点、10点）
50 %	発表・プレゼンテーション	： 提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。（10点、5点）
10 %	振り返りシート	： 授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に2段階で評価します。（10点、5点）
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

One Day Esquisse:考える「視点」が見つかるデザインの教室:日々の発想をかたちにする、見ること・つくることの練習 原田 祐馬(著) 発行元:誠文堂新光社 ISBN-13 : 978-4416620588

デザイン解体新書 工藤 強勝(著) 発行元:ワークスコーポレーション ISBN-13. 978-4948759916

なるほどデザイン(目で見て楽しむ新しいデザインの本。 筒井 美希(著) 発行元:エムディエヌコーポレーション ISBN:978-4-8443-6517-4

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業の後
場所:	授業の教室
備考・注意事項:	メールまたは、土曜の出勤日は終了直後、教室にて質問を受付けます。 メールアドレス: asaoakayama@gmail.com

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	<p>理論講座「書体感を選ぶ 日本語・英語の定番書体」／課題「ビジネスカードデザイン」</p> <p>理論講座「書体感を選ぶ 日本語・英語の定番書体」「書体の使い方」 ●定番のフォント、またその演出方法や、組版まで、モリサワの組版や教員のデザイン活動を事例交えつつ解説</p> <p>課題「ビジネスカードデザイン」 ●名刺サイズでデザイン。色はモノクロで制作。ビジネスマンとパティシエいづれかをテーマに。職業の一般的なイメージを想像し、書体選びをすること ●修正作業の説明</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●課題のテーマにあったものができているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字ないか など</p>	2時間
第2回	<p>理論講座「フォントと絵」／課題「アートポストカード」</p> <p>理論講座「フォントと絵」 ●絵にフォントがあることで、より作品としてまとまり出る事例を参考に解説</p> <p>課題「アートポストカード」 ●ポストカードサイズでデザイン。生き物をテーマに一発書きで線画を描き、イラストレーターに取り込みトレース。作品タイトルを英語でレイアウトして仕上げる</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●課題のテーマにあったものができているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字ないか など</p>	2時間
第3回	<p>理論講座「表紙のデザイン」／実践課題「ポートフォリオ表紙アイデア」</p> <p>理論講座「表紙のデザイン」 ●理論講座表紙らしいデザインとは、どこにあるのかを事例を参考に解説</p> <p>実践課題「ポートフォリオ表紙アイデア」 ●ポートフォリオの表紙アイデアを制作。A4サイズで3案。自分の作品を使った案、使わずタイポグラフィのみで表現したものなど幅広く作ることを意識すること</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●課題のテーマにあったものができているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字ないか など</p>	2時間
第4回	<p>理論講座「色と印刷」／実践課題「あなたのプロフィール」</p> <p>理論講座「色と印刷」 ●色の基本と、どんな紙にするかで。仕上がりの印象が変わることを事例とともに解説</p> <p>実践課題「あなたのプロフィール」 ●A4サイズでデザイン。作風や見せたい雰囲気に合わせて色や書体を工夫して仕上げる</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●課題のテーマにあったものができているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字ないか など</p>	2時間

第5回	<p>理論講座「レイアウト」／実践課題「作品のブラッシュアップ」</p> <p>理論講座「文字レイアウト」 ●その文字レイアウトは伝えたい目的にあったものなのか、事例をもとに解説</p> <p>実践課題「作品のブラッシュアップ」 ●課題1〜4で製作したものを改めてブラッシュアップ</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●各作品に作り込める部分はないか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字はないかなど</p>	2時間
第6回	<p>中間発表</p> <p>●発表・講評（1人持ち時間3分） 最初に名前、所属コースを言ってもらい、作品テーマ、作って苦労した点、工夫した点、次回挑戦したいことを発表 ●作品鑑賞</p>	<p>中間発表の振り返りシートを記入。内容は気になった作品とその理由、もったいないと思った作品とその理由、次に挑戦したいこと など</p>	1時間
第7回	<p>理論講座「グリッドレイアウト」／実践課題「DMデザイン」</p> <p>理論講座「グリッドレイアウト」 ●情報を整理し、美しく魅せるグリッドレイアウトで作成されたデザインの事例を参考資料に解説</p> <p>実践課題「DMデザイン」 ●タテ120×ヨコ235mmでデザイン。私の好きな自然・風景をテーマにグリッドレイアウトを使用し写真をレイアウトしDMを製作</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●グリッドレイアウトが使えているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字はないかなど</p>	2時間
第8回	<p>理論講座「グリッドシステムとレイアウト1」／実践課題「ページレイアウト」</p> <p>理論講座「グリッドレイアウト」 ●ページデザインする際に、グリッドレイアウトを活用して製作する事例を参考に解説</p> <p>実践課題「ページレイアウト」 ●A3横でデザイン。グリッドレイアウトを活用して授業で作った作品、または今まで作った作品を使用して作品を紹介するページをレイアウト</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●グリッドレイアウトが使えているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字はないかなど</p>	2時間
第9回	<p>理論講座「グリッドシステムとレイアウト2」／実践課題「ページレイアウト2」</p> <p>理論講座「グリッドシステムとレイアウト2」 ●レイアウトにもそれぞれのジャンルっぽさが現れることを事例を参考に解説</p> <p>実践課題「ページレイアウト2」 ●前回の引き続き制作を進行。3見開き（6P）作成が目標に製作</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●3見開きのデザインが統一されているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字はないかなど</p>	2時間
第10回	<p>理論講座「グリッドシステムとレイアウト2」／実践課題「ページレイアウト3」</p> <p>理論講座「グリッドシステムとレイアウト2」 ●伝えたいことで変わるレイアウトを事例を参考に解説</p> <p>実践課題「ページレイアウト3」 ●各自制作の進行。プロフィールと表紙デザインを見開きで作成しポートフォリオを完成を目標</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●それぞれのデザインが統一されているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字はないかなど</p>	2時間
第11回	<p>理論講座「デザインをチェックする」／実践課題「自分の名刺」</p> <p>理論講座「デザインをチェックする」 ●伝えたいことで変わるレイアウトを事例を参考に解説</p> <p>実践課題「自分の名刺」 ●課題1のふりかえり。ちょっと変わった印象に残る自分の名刺を製作</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。チェック項目は ●楽しいものになっているか ●レイアウトやフォント調整、誤字や脱字はないかなど</p>	2時間
第12回	<p>理論講座「製本の種類」／実践課題「ポートフォリオ製本1」</p> <p>理論講座「製本の種類」 ●製本の種類を解説</p> <p>実践課題「ポートフォリオ製本1」 ●製本室で、ポートフォリオを簡易製本 ●最終チェック</p>	<p>製本の仕上がりチェック</p>	2時間
第13回	<p>実践課題「ポートフォリオ製本2・発表準備」（予備日）</p> <p>発表に向けての準備。完了している学生には別の課題を進行。</p>	<p>教員がチェックした課題の修正を反映。発表に向けての準備</p>	1時間
第14回	<p>最終発表</p> <p>最終発表 ●発表・講評（1人持ち時間3分） 最初に名前、所属コースを言ってもらい、作品テーマ、作って苦労した点、工夫した点、次回挑戦したいことを発表 ●作品鑑賞</p>	<p>最終発表の振り返りシートを記入。内容は気になった作品とその理由、もったいないと思った作品とその理由、次に挑戦したいこと など</p>	1時間

授業科目名	デザイン造形演習 2 (グラフィック)				
担当教員名	諏訪弘幸				
学年・コース等	2・3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アートディレクター・グラフィックデザイナーとして、企業・行政・学校の広告、ロゴマーク、雑誌、書籍、WEBサイトなどのデザインを制作 (全14回)				

授業概要

本授業はグラフィックデザインの基礎講座です。紙媒体、Web・デジタルメディアなど、あらゆる媒体において効果的な情報伝達を設計することができるグラフィックデザインの理論や技法をコンピューターを使って学修します。レイアウトデザインの設計、全体の流れ・大小のバランス・文字組の基礎 (フォントの選択・文字の詰め方・行送り・段組み) の理論講座と、ビジネスカード、フライヤー、ページレイアウトなど演習課題を毎回行い、アプリケーション操作のスキルアップとグラフィックデザインの基礎習得を目指します。理論と技術の向上により、表現の幅が広がり制作の効率化にも役に立つ内容です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	紙面デザインのレイアウト設計、版面、組版、フォントの種類、図版と文字のバランスやリズムの付け方などグラフィックデザインの専門知識が理解できる	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門的な言葉で説明したり、会話することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	誰に、何を、どのように伝えるかを考え、デザインへの落とし込みを実践するための基礎的な力を養う。	社会生活上に必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		独自性、創造性があり実行可能な企画書を作成することができる。状況や必要に応じ、計画変更・修正の必要性に気づき、指導者の承諾を得て、変更、修正できる。
2. DP3(3). 課題解決の実践力		発見した課題解決方法を具体的な作業とスケジュールに落とし込むことができる。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		色々な角度からの課題があっても、最後まであきらめず、オリジナリティを入れて完成することができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		自作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

個人評価 企画アイデア

評価の基準

： 企画性、新規性、表現力を視点に3段階に評価します。(30点、20点、10点)

授業内課題、試験評価（課題提出）	:	独創性、新規性、表現力を視点に5段階に評価します。（50点、40点、30点、20点、10点）
50 %		
発表・プレゼンテーション	:	提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。（10点、5点）
10 %		
振り返りシート	:	授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に2段階で評価します。（10点、5点）
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なるほどデザイン〈目で見て楽しむ新しいデザインの本。〉 筒井 美希（著）（エムディエヌコーポレーション、2015年、ISBN978-4-8443-6517-4）
 ノンデザイナーズ・デザインブック Robin Williams（著）（マイナビ出版、第4版、2016年、ISBN4839955557）
 デザインのデザイン 原 研哉（著）（岩波書店、2003年、ISBN9784000240055）
 フォントのふしぎ ブランドのロゴはなぜ高そうに見えるのか？ 小林 章（著）（美術出版社、2011年、ISBN4568504286）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	メールまたは、木曜の出勤日は終了直後、教室にて質問を受付けます。 suwa@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 理論講座「フォント演出」／課題1「ビジネスカードデザインA」 普段よく目にする有名ブランドや雑誌のロゴに使用されているフォントを事例をあげながら紹介。フォントの基本的な演出方法を解説します。欧文と和文フォントを各1点選択し、ビジネスカードを制作します。	普段見かける文字の中から「使ってみたい」または「気になる」フォントを10種集めてください。集めたフォントの名称を調べてください。	2時間
第2回 理論講座「フォントと絵」／課題2「アートポストカード」 ● [シンプルな線画イラスト] と、それに合う欧文フォントで組んだ [タイトル文字]。この2点をそれぞれの魅力が最大限になるよう [余白] を生かしながらレイアウトします。 ● 「生き物」をテーマにしたイラストの下絵を手描きで数枚用意します。スキャナーを使用して下絵をパソコンに取り込みトレース。シンプルな線画イラストを制作。作品タイトルを欧文フォントで組んでロゴを作成。ポストカードとして仕上げます。	次回授業で自分の名前の漢字を1文字使用してオリジナルの漢字を制作しますので、アイデアスケッチ5案を紙に描いてきてください。	2時間
第3回 理論講座「フォント分解」／課題3「ビジネスカードデザインB」 ● 定番のフォントを分解・加工し、文字を作る方法を解説します。 ● 自分の名前から漢字を1文字選択、分解・加工して、オリジナルの漢字を制作。 ● ラフデザインをチェックして案を絞り、方向性を決めます。	決まった案に対して、カンパ制作を行なってください。	2時間
第4回 理論講座「印刷と紙」／課題3「ビジネスカードデザインB」カンパチェック&制作指導 ● 印刷用紙の種類・分類、斤量について解説します。 ● どんな紙に印刷するかで、仕上がりの印象が変わることを事例をあげて解説します。 ● 塗り足し、トンボ（トリムマーク）について解説。 ● カンパ（A4サイズにプリントアウト）チェック。必要に応じてDTP演習。	教員よりアドバイスを受けた修正作業を行なってください。ビジネスカードに使用する印刷用紙を画材店で実物を見て2種類購入。	2時間
第5回 課題3「ビジネスカードデザインB」個別チェック、DTP、入稿データの制作指導 ● 個別チェック、DTP、入稿用データの制作指導、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。 ● 印刷用紙の [流れ目 (T目とY目)] を確認し、流れ目に合わせて面付けを行う。 ● 印刷用紙にビジネスカードを印刷。断裁して完成させる。	次回授業で全員の前で一人ずつプレゼンテーションを行います。内容について事前に練習し、持ち時間を有効に使用してプレゼンテーションを行えるように準備してきてください。	2時間
第6回 全体講評「プレゼンテーション」 / 次課題説明 グリッドシステム	次回課題用に、自分のお気に入りの写真を9点集めてください。その写真1点につき60文字程度の説明文を用意してください。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ● 個別チェック、DTP、入稿データの制作指導、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。 ● ビジネスカードの「機能」を効果的に発揮するためどのような設計・工夫を行なったのか、デザインコンセプト、ここまでの授業で学んだ内容を織り込んでプレゼンテーションを行っていただきます。 ● 作成したビジネスカードを並べる、並べてみたときに目立つものや、印象に残るものなど、講評を受けて自身で振り返る。 		
第7回	理論講座「グリッドシステム」 / 課題4 アイデアチェック & 制作指導 <ul style="list-style-type: none"> ● 情報を整理し、美しく魅せる「グリッドシステム」で作成されたデザインを事例をあげて解説します。 ● Illustratorのグリッド分割機能を利用して効率的にガイドラインを作成。それをもとにレイアウトを行います。 ● 文字情報を決定し、デザインの方向性を検討。 	決まった案に対して、カンパ制作を行なってください。	2時間
第8回	課題4 「グリッドシステムを利用したページレイアウト」 A4サイズ 制作指導 <ul style="list-style-type: none"> ● グリッドシステムの考え方を利用したレイアウトを制作。 ● 雑誌を参考資料に、紙面レイアウトに必要な基本設計を解説します。 	教員よりアドバイスを受けた修正作業を行なってください。	2時間
第9回	課題4 「グリッドシステムを利用したページレイアウト」 A3サイズ 制作指導 <ul style="list-style-type: none"> ● 紙面デザインのレイアウト設計、全体の流れを考えながら大小のバランスをつける。 ● 文字組の基礎（フォントの選び方・ベタ組みとツメ組み・行長と行送り・段組み） ● 教員によるカンパチェック・必要に応じて修正作業を行ないプリントアウト。 ● 講評を受けて自身で振り返る。 	次回課題「フライヤー」制作のアイデアスケッチ、画像素材準備、文字原稿を作成してきてください。	2時間
第10回	理論講座「レイアウトの基本設計」 / 課題5 「フライヤーデザイン」 <ul style="list-style-type: none"> ● 作品展のフライヤーを参考資料に、紙面レイアウトに必要な基本設計を解説します。 ● 媒体特性を考慮し、伝わりやすいデザインにするために「優先順位・大小のバランス・全体の流れ」を考える。 ● カンパチェック。必要に応じて修正作業を行なってください。 	教員よりアドバイスを受けた修正作業を行なってください。	2時間
第11回	課題5 「フライヤーデザイン」 カンパチェック & 制作指導 <ul style="list-style-type: none"> ● 分かりやすく伝えるために、フォントの種類、サイズ（大・中・小）を工夫して設定する。 ● カンパチェック。修正作業を行ない、A3サイズにプリントアウト。 ● 講評を受けて自身で振り返る。 	教員よりアドバイスを受けた修正作業を行なってください。次回課題「ポートフォリオ」制作のための文字原稿を作成してきてください。	2時間
第12回	課題6 「ポートフォリオ」 カンパチェック & 制作指導 / プレゼンテーション講義 <ul style="list-style-type: none"> ● 個別の制作チェック。 ● 入稿データの制作指導。 ● プレゼンテーションの方法や、資料制作についての講義を行います。 	次回授業で全員の前で一人ずつプレゼンテーションを行います。持ち時間は1人3分。内容について事前に練習し、持ち時間を有効に使用してプレゼンテーションを行えるように準備してきてください。	2時間
第13回	プレゼンテーションと講評 <p>この授業で制作した作品について、全員がプレゼンテーションを行い、講評を行います。</p>	発表した作品に指摘、調整部分ある場合は修正を行なってください。	2時間
第14回	全体総括 <p>授業全体を振り返り、教員が総評します。書体選び、レイアウトについて、授業総括を行います。授業全体のルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学習成果の可視化（ポートフォリオ）終了後一週間以内に作品提出（定期試験対象）</p>	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。GoogleClassroomに提出してください。	4時間

授業科目名	デザイン造形演習3 (webデザイン)				
担当教員名	三浦美穂				
学年・コース等	2・3年	開講期間	前期・後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	Webデザイナーとして、企業のWebサイトやWeb広告のデザインを制作。またWebディレクターとしてサイト制作のプロジェクトマネジメントや、サイト運用を行う。(全14回)				

授業概要

本授業では、一般的な制作現場におけるワークフローに沿った流れでWebサイト制作の基礎を学びます。サンプルサイトや課題の作成を通じて、Webサイト制作において必要とされる力(課題を明確にして設計する力、Webに適したデザインを行う力、HTML/CSSを理解し扱うことができる力)を総合的に習得できるように指導します。またワークフローを実践することで、各工程における役割分担や連携を理解し、多角的な視点からWeb制作への理解を深めます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容:

Webサイト制作における画面設計やグラフィック表現、実装等の専門知識を身につける。(ワイヤーフレームおよびデザインカンプの制作、教科書などの補助を得ながらの実装)

課題に向き合う力、自ら計画し遂行する力を身につける。(不明点や問題点を解決するための行動ができる。計画を立てて制作を行い、完成させることができる。)

目標:

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

作品をよりよいものにするために考え、実践する力を身につける。
作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

授業の中間段階および最終段階において、学習到達度評価を用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。最終課題70点、その他の課題30点で評価する。

● 最終課題のクリアすべき事項

- 1) 課題に対し、適切な構成・画面設計を考案できている。
- 2) Webの特性を踏まえてビジュアルデザインができている。
- 3) ブラウザで見ることができる形でHTML/CSSを作成できている。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験(作品提出) 最終課題1

: 最終課題のクリアすべき事項(1~3)の3点を満たした最終課題を期限内に提出し、プレゼンテーションを行う

30 %

試験（作品提出）最終課題2	:	提出された最終課題を設計/デザイン/HTML/創意工夫の4つの観点で評価する
	40 %	
その他の課題1	:	最終課題以外の課題の提出状況
	20 %	
その他の課題2	:	講義内での演習において、前向きな取り組みが来ている
	10 %	

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
栗谷幸助、おのれいこ、藤本勝己、村上圭、吉本孝一	・ 初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門	・ エムディエヌコーポレーション	・ 2019 年

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。最終課題が提出されなかった場合、成績評価を行わない。デザイン作成時にAdobe Illustrator、Photoshop、Xdを使用する。いずれかを使えるように予習を行うこと。

【重要：後期の受講者はノートPCの持参が必要です。】
後期は備え付けPCの無い教室での開講となるため、各自ノートPC等の制作環境を用意し、毎回持参すること。Adobe CCをインストールし、使える状態にしておくこと。PCはフルで充電をしてこよう。可能であれば、予備の電源を持参することを推奨する。（教室の電源使用に制限があるため）

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	授業前後の質問歓迎。その他連絡を取りたい場合は、メールアドレスに連絡のこと。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 Webワークフロー概論、Webデザイン基礎講座(1) HTML/CSS 復習 本講義の目的と全体の計画を理解し、Web制作における基礎知識と制作の流れを学ぶ。 後半でHTML/CSSの記述方法を復習する。	シラバスの確認、HTML/CSSを復習する。	2時間
第2回 Webデザイン基礎講座(2) 企画と設計：画面設計の考え方とワイヤーフレーム Webサイトの画面設計について学び、ワイヤーフレームを制作する。	Xdの使用方法を復習する。	2時間
第3回 Webデザイン基礎講座(3) シングルページのサイト作成～HTML編～ HTML/CSSの記述方法を学び、シングルページのサイトを制作する。 1回目はコーディング全体の流れを理解し、HTMLのマークアップを行う。	HTML/CSSを復習する。	2時間
第4回 Webデザイン基礎講座(4) シングルページのサイト作成～CSS編～ HTML/CSSの記述方法を学び、シングルページのサイトを制作する。 2回目はCSSによるスタイリングを行う。	HTML/CSSを復習する。	2時間
第5回 Webデザイン基礎講座(5) シングルページのデザイン作成と反映、発表 Illustrator、Photoshop、Xdを使用してデザインキャンパスを作成する方法を学ぶ。 第2回・第3回で作成したシングルページのサイトに、作成したデザインを適用し、デザインの意図を発表する。	様々なサイトを見てデザインの情報収集をする。 HTML/CSSを復習する。	2時間
第6回 Webデザイン応用講座(1) レスポンシブサイト作成～HTML編～ レスポンシブサイトを制作する。 1回目はコーディング全体の流れを理解し、HTMLのマークアップを行う。	様々なサイトを見てレスポンシブサイトを知る。 HTML/CSSを復習する。	2時間
第7回 Webデザイン応用講座(2) レスポンシブサイト作成～CSS編～ レスポンシブサイトを制作する。 2回目はCSSによるスタイリングとレスポンシブ対応を行う。 学修到達度評価（中間）の実施	HTML/CSSを復習する。	2時間
第8回 企画と設計：最終課題の企画と設計 企画の考え方を学び、最終課題の企画書とワイヤーフレームを作成する。	最終課題で制作するものを考え、素材（テキスト・画像など）を準備する。	2時間

第9回	デザイン：最終課題のデザイン1 最終課題のデザインキャンブを作成する。デザインキャンブの中間チェックを行い、修正やブラッシュアップを行う。	最終課題に必要な素材（テキスト・画像など）を準備する。	2時間
第10回	デザイン：最終課題のデザイン2 最終課題のデザインキャンブを完成させる。コンテンツを準備し、デザインに反映する。	中間チェックの内容をデザインに反映する。	2時間
第11回	コーディング(1)：最終課題のコーディング1 最終課題のコーディングを行う。コーディング全体の流れを計画し、ベースとなるページを作成する。	HTML/CSSを復習する。作業の総量を把握し、進め方を検討する。	2時間
第12回	コーディング(2)：最終課題のコーディング2 最終課題のコーディングを行う。各ページのコーディングを進める。	HTML/CSSを復習する。	2時間
第13回	コーディング(3)：最終課題のコーディング、動作チェック 最終課題のコーディングを行う。全ページのコーディングを完成させ、動作チェックを行う。	コーディングを完成させ、動作確認をする。	2時間
第14回	プレゼンテーションと講評 最終課題のプレゼンテーションを行う。最終課題を提出する。 学修到達度評価（期末）の実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）	最終課題の提出準備をする。プレゼンテーションで話す内容を考える。	2時間

授業科目名	デザイン造形演習 4 (映像)				
担当教員名	中島万将				
学年・コース等	2・3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映像会社にてディレクターを務める。企業PVやイベント映像、結婚式の映像を得意とし、提案から撮影、編集まですべて一貫して制作できるスキルを持つ。撮影では、ビデオカメラ一眼レフまで扱うことができ、編集ではAdobe製品(Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator)をはじめ、EDIUS、DaVinci Resolveを扱う事ができる。				

授業概要

スマートフォンでの撮影の仕方とコンピューターを使った編集を学び、映像そのものの感覚と、イメージを具体化する表現力を磨く。また、映像制作の流れを理解してもらうために構成からBGMをつける作業など一貫して行う。

その際、媒体の種類(映画・CM・テレビ番組・Web動画...)、ジャンル(ドラマ、報道・ドキュメンタリー...)、技法(実写・アニメーション・VR...)にまつわるバリエーションについて概要を紐解き、さらなる応用と発展への道筋について理解を促す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

映像制作を通し、画面デザインや構成力などを身につける。
構成から撮影、編集まで一人で行い、一つの作品を仕上げる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(2). 心を動かす作品制作
5. DP5(1). 忠恕の心

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

各授業の課題に対する提出物

評価の基準

： 各授業内容の理解度を提出物をもって評価する。未提出の場合は減点の対象とする。

30 %	受講状況	:	課題への取り組みにおける積極性、授業中の態度等から総合的に判断する。
20 %	期末発表	:	作品において各場面の演出が適切かどうか、およびテーマやメッセージが正しく伝えられたかどうかを評価する。
50 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「映像カメラマンのための構図完全マスター」 益子広司・内田一夫（玄光社）ISBN-13 : 978-4768304549

「図解・実践 映像ライティング」 櫻井雅章（玄光社）ISBN-13 : 978-4768302293

「音声収録&整音ハンドブック」 池野一成ほか（玄光社）ISBN-13 : 978-4768309070

上記については教科書として指定される書籍ではないが、ごく一般的で習得に価する。
 (授業の際、必要に応じて随時資料を提供する)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡
 場所： 283教室
 備考・注意事項： 授業初回にメールアドレスは連絡

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 映像制作のワークフローと演出 <ul style="list-style-type: none"> 一般論としての映像制作を概観し、全14回の流れと個人およびグループ別で企画・制作する際の作成すべき資料(絵コンテ・台本)について仕様を学ぶ。 サンプル作品をみながら、「演出と画角・技法」について関係性を学ぶ。 編集ソフトの紹介 	授業の内容を復習しつつ、映像について興味を持つ	2時間
第2回 撮影技術と演出(1)撮影方法・構図 <ul style="list-style-type: none"> スマートフォンを使用して撮影方法を学ぶ。 サイズ、画角について詳しく学ぶ。 実際に目の前の物を撮影してみる。 編集ソフトウェアに取り込み、適切なタイムラインに並べ、バックアップする作業を行う。 	授業の内容を復習しつつ、個人企画のブラッシュアップを図る。	2時間
第3回 撮影技術と演出(2)ライティング・收音 <ul style="list-style-type: none"> スマートフォンを使用して撮影方法を学ぶ。 サイズ、画角について詳しく学ぶ。 実際に目の前の物を撮影してみる。 編集ソフトウェアに取り込み、適切なタイムラインに並べ、バックアップする作業を行う。 	授業の内容を復習しつつ、ライティングについて意識する	2時間
第4回 編集の技法(1)ソフトの使い方、基本的な編集の方法 <ul style="list-style-type: none"> これまで撮影したデータをタイムラインに載せる。カット編集を学ぶ。 簡単な音の加工について習熟する。 	授業の内容を復習しつつ、編集方法について意識する	2時間
第5回 編集の技法(2)タイトルとテロップ・選曲と効果音 <ul style="list-style-type: none"> 前半の撮影・収録素材をまとめ、編集の技法としてテロップ入れやタイトルデザインについて学ぶ。 個人企画を確定する。 	授業の内容を復習しつつ、普段見る動画すべてにおいて編集的視点をもつ	2時間
第6回 中間発表制作 <ul style="list-style-type: none"> これまで学んだ事を活かし、これまで撮影した物+αあれば撮影し編集する。 	授業の内容を復習しつつ、個人の表現をカタチにしていく	2時間
第7回 中間発表 <ul style="list-style-type: none"> 完成した作品をグループで試写行った上で、グループワークによる振り返りと教員による総評を行う。 グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。 個人企画をふりかえり、中間学修到達度を確認する。 	授業の内容を復習しつつ、制作したい物を表現する。人に伝えるすべを得る。	2時間
第8回 構成について <ul style="list-style-type: none"> 簡単な構成について学ぶ。 絵コンテを実際に制作。 	授業の内容を復習しつつ、世にあふれる映像を構成的視点で観る	2時間

第9回	グループ制作(1) 準備 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ別に制作したい内容、構成・香盤表・カットリストを制作する。 	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	2時間
第10回	グループ制作(2) 計画にのっった撮影 <ul style="list-style-type: none"> ・カットリストと香盤表にのっった撮影を推進する。 ・随時、編集ソフトウェアに取り込んでバックアップを行う。 	グループ制作における個人の役割に従い、自分のすべき作業を遂行する。	2時間
第11回	グループ制作(3) フィードバックと再撮影 <ul style="list-style-type: none"> ・撮影された素材を整理し、必要に応じて追加の撮影を実施する。 ・編集ソフトウェアによる作業を進める。 	グループ制作における個人の役割に従い、撮影・編集を進める	2時間
第12回	グループ制作(4) 編集と整音 <ul style="list-style-type: none"> ・すべての撮影を満了した上で、コンピューター上で編集し、整音作業とタイトルなどのデザインを進める。 ・教員にレンダリング済みの映像作品を提出する。 	グループ制作における個人の役割に従い、編集の最終調整を行う。	2時間
第13回	グループ内プレビューとフィードバック <ul style="list-style-type: none"> ・プレビューを行い、教員から各グループへフィードバックを行った上で、修正可能な点について作業する。 ・提出すべき課題について確認し、抜けのある場合は作業を実施する。 	グループ制作における個人の役割に従い、グループ全員で最終調整を行う	2時間
第14回	授業のまとめ <ul style="list-style-type: none"> ・完成した作品の全体試写を行った上で、グループトークによる振り返りと教員による総評を行う。 ・最終の学修達成度を確認する。 	授業の内容を復習し、休暇を利用した自主制作を行う。	2時間

授業科目名	造形演習 1 (絵画)				
担当教員名	石井理之				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	絵画・版画・映像・インスタレーション等美術作家として活動のほか、公立中学校美術科教諭、教頭、校長及び教育委員会事務局で指導主事として勤務(石井)				

授業概要

本授業では、中学校美術科・高等学校芸術科(美術)の授業で指導するために必要な絵画の学習(平面表現に関わる絵画表現、鑑賞、写真、映像含む)に関わる基本的な技法や表現方法について学ぶ。
美術教師としての美技の専門性を磨くための根幹となる「見て描く」ためのスキルを身につけ、将来、指導する立場となることを意識し、絵画(鉛筆、水彩)、映像鑑賞を通じて、描画表現において重要な「線」や「色」などの要素を理解し、設定した課題に沿った制作に反映し、最終作品を制作する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容:	目標:
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	絵画表現の多様な方法を学ぶことで、絵画の基礎的指導力を身につける。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	絵画についての幅広い知識を習得することで、主体的な表現ができるようになる。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法(アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、不合格とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題	:	授業で課すデッサン・作品等実技課題において、課題意図の理解及びその反映状況、作品の完成度を基に総合的に評価する。
	60 %	
予習復習課題	:	制作ノートの作成及びプレゼンテーション資料の作成状況を評価する。
	10 %	

中間及び期末テスト

： 最終作品の完成度及び作品の制作の意図についてのプレゼンテーションを評価する。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし。適宜配布します

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため平均すると毎回4時間の授業外学修が求められます。授業外学修課題に取り組むことに加え、将来教育の現場でしっかりと実技の指導ができるよう、毎回の授業お内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業時間前後または金曜3限

場所： 美術研究室

備考・注意事項： 授業時間の前後で質問を受け付けます。
金曜日昼休み 南館2階情報デザイン研究室（石井）

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	オリエンテーション 自画像①自画像の正面描画 鉛筆デッサン 鏡に写した自分及びカメラで撮影した自分を正面から克明に観察して正確に鉛筆で描写する。その際に鏡に写した自分及びカメラで撮影した自分の違いについて認識することができる。	2時間
第2回	自画像②自画像の横顔描画 鉛筆デッサン 鏡及びカメラを活用して自分の横顔を克明に観察して正確に鉛筆で描写する。その際に左右2点を描き、その違いについて認識することができる。	2時間
第3回	自画像③自画像の角度を変えた描画 鉛筆デッサン 鏡及びカメラを活用して自分の顔を上から見たり下から見たりして、克明に観察して正確に鉛筆で描写する。その際に上下2点を描き、その違いについて認識することができる。	2時間
第4回	自画像④自画像のキュビスムの表現 キュビズムについて、前段階のセザンヌからパブロピカソ及びジョルジュブラックによる自画像を制作する。の自我王を制作する。画材は鉛筆を基本として、色鉛筆、水彩、アクリルガッシュ等で彩色する。	2時間
第5回	自画像⑤自画像の単純化表現 単純化について参考作品を元に解説する。解説後に①～③で描いた作品を活用して単純化表現による自画像を制作する。画材は鉛筆を基本として、色鉛筆、水彩、アクリルガッシュ等で彩色する。	2時間
第6回	自画像⑥自画像の線描表現 線描について参考作品を元に解説する。解説後に①～③で描いた作品を活用して単純化表現による自画像を制作する。画材は鉛筆を基本として、色鉛筆、水彩、アクリルガッシュ等で彩色する。	2時間
第7回	自画像⑦自画像のマンガ的表現 マンガ的表現について参考作品を元に解説する。解説後に①～③で描いた作品を活用して単純化表現による自画像を制作する。画材は鉛筆を基本として、色鉛筆、水彩、アクリルガッシュ等で彩色する。	2時間
第8回	作品制作① 第7回目までに制作した作品を元にキャンパスに自画像を描く。描画材はアクリルガッシュを基本として表現の意図に合わせて、カラーージュすることも含めて自由を選択する。	2時間
第9回	作品制作② 第7回目までに制作した作品を元にキャンパスに自画像を描く。描画材はアクリルガッシュを基本として表現の意図に合わせて、カラーージュすることも含めて自由を選択する。	2時間
第10回	作品制作③ 本日の作品制作について振り返り、進捗状況を確認し補完する。	2時間

	第7回目までに制作した作品を元にキャンパスに自画像を描く。 描画材はアクリルガッシュを基本として表現の意図に合わせて、コラージュすることも含めて自由に選択する。		
第11回	作品制作④ 第7回目までに制作した作品を元にキャンパスに自画像を描く。 描画材はアクリルガッシュを基本として表現の意図に合わせて、コラージュすることも含めて自由に選択する。	本日の作品制作について振り返り、進捗状況を確認し補完する。	2時間
第12回	作品制作⑤ 第7回目までに制作した作品を元にキャンパスに自画像を描く。 描画材はアクリルガッシュを基本として表現の意図に合わせて、コラージュすることも含めて自由に選択する。	本日の作品制作について振り返り、進捗状況を確認し補完する。	2時間
第13回	作品制作⑥ 第7回目までに制作した作品を元にキャンパスに自画像を描く。 描画材はアクリルガッシュを基本として表現の意図に合わせて、コラージュすることも含めて自由に選択する。	本日の作品制作について振り返り、進捗状況を確認し補完する。	2時間
第14回	作品のプレゼンテーション及び検討会 これまでの作品の総まとめを行い、プレゼンテーションする。 その後全員で検討会を行う。発表を通し、自作、他作を見ることが客観的に問題を確認し、描画における理解度の確認を行う。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）	振り返りシートの作成	2時間

授業科目名	造形演習 2（彫刻）				
担当教員名	大村みな子				
学年・コース等	2・3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	立体造形・インスタレーション等美術作家として、展覧会発表など活動実績があります。（全14回）				

授業概要

制作を通じて素材や造形に対する基礎的な理解を進めるとともに、さまざまな彫刻作品や他者の作品の鑑賞方法を学習する。これらを軸として、絵画やデザインなど他の表現領域や中学生・高校生の特性を鑑みながら、教育現場における授業の展開を意識しながら学びを進めていく。各課題において制作ノートをまとめ、経験を言葉によってふりかえることで、彫刻を通じた確かな学びの修得をめざす。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

美術における他の表現領域（絵画やデザインなど）との関連性を見つけ、彫刻独自の発展の概要と特性を知る。また、彫刻や立体造形が社会において、どのような存在意義を持つのかについて自身の考えを深める。

彫刻など立体的な制作物を仕上げるには、平面的な制作とは違ったプロセス、作業感覚が必要となる。提出日までの時間を管理し、自律的に学習をすすめることができる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP5(1). 忠恕の心
- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP5(2). 心を動かす作品制作
- DP4(1). 取組みへの主体性

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・ディベート、討論
- ・課題解決学習（PBL）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。各評価項目の到達状況を、評価基準に沿ってどのレベルまで到達しているか測り以下の4段階で評価します。

S：設定した目標以上の到達状況である
A：十分満足できる
B：概ね満足できる
C：設定した目標に達しない

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（制作課題）	：	立体制作の技法、素材や道具の特性を理解し、それらを生かして作品を構想、制作できる。
	60 %	
予習（制作ノート）	：	提示された課題について、事前に調査して理解を深めて制作を計画することができる。
	20 %	
復習（制作ノート）	：	達成目標と課題作品について客観的に認識して自身の制作を振り返り、プレゼンテーションするとともに、わかりやすくノートにまとめることができる。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。
- ・実技制作を伴う授業であるため、汚れることを想定した服装や身なりで臨むこと。
- ・制作や鑑賞内容を撮影・記録するため、カメラ等を毎回持参すること。
- ・授業前後の清掃や道具の整理、作業の協力・連携も学習内容の一つであるため、真摯に取り組むよう心掛けること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	火曜2限
場所：	アトリエ棟イラストレーション・美術研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 立体を学ぶことについて／平面が立体になるとき 1：立体ならではの魅力 授業概要の説明を行います。また、立体表現や彫刻について、平面表現や他の芸術表現とのかかわりを考えながら、「彫刻だからこそできること」「彫刻を通して学べること」について考える導入の場とします。	制作課題の完成／制作ノートの作成	2時間
第2回 平面が立体になるとき 2：「お面」をテーマにした制作 「お面」の制作を通じて、平面上で描き慣れた「顔、頭部」を立体的に把握し、造形する知識と技術を学びます。お面というものの特徴、歴史などを調べて、お面はどのような役割や性質をもったものなのかを理解します。自分が制作する「お面」について、アイデアを出し、制作を深めるためのリサーチを行い、プランを考えます。	お面についてのリサーチと材料準備／制作ノートの作成	2時間
第3回 平面が立体になるとき 3：「お面」をテーマにした制作 自分が制作するお面についてアイデア、制作を深めるためのリサーチ結果を教員と共有し、制作プランを確認します。そのプランに従って、お面の制作プロセスを確認し、大まかな肉付けを行うなど、制作を開始します。	制作／制作ノートの作成	2時間
第4回 平面が立体になるとき 4：「お面」をテーマにした制作 大まかな肉付けから、細部の作り込みを行います。	細部の作り込みと着彩準備／制作ノートの作成	2時間
第5回 平面が立体になるとき 5：「お面」をテーマにした制作の仕上げと講評会 粘土造形が完成したものを持参し、着彩を行います。その後、完成作品のプレゼンテーションと講評、活動記録となる制作ノートを相互鑑賞します。次回の、カービング課題の説明を行います。その際、実際に石鹸を削る経験を持ち、素材の特性を理解することの重要性を学びます。	カービングを実習するための素材を「石鹸」として、石鹸を使用したカービング作品のアイデアを考えます。	2時間
第6回 削って作り出す立体 1：石鹸彫刻にチャレンジ 前回までの「お面」制作を、彫刻技法の「モデリング」的な制作とし、今回から素材を削り出して造形する「カービング」技法について学びます。石鹸彫刻のアイデアを教員を確認し、制作プランを作成し、作業を開始します。	アイデア出しと材料の準備／制作ノートの作成	2時間
第7回 削って作り出す立体 2：石鹸彫刻の荒彫り プランに沿って、石鹸本体に、下描きをします。その際、「正面」「側面」「上面」「下面」など、全ての面からどのように見えるかを認識しながら、具体的な下絵を描き、荒彫りへとすすみます。	荒彫りを完了させる	2時間
第8回 削って作り出す立体 3：石鹸彫刻の細部の彫刻 荒彫りが済んだら、細部に彫り進んでいきます。（学修到達度の確認）授業の進捗状況を、自己評価し、教員からフィードバックを受けます。	細部の仕上げ／制作課題の目標到達／制作ノートの作成	2時間
第9回 立体表現と構造 1：箱作り（石鹸彫刻を納める箱）	アイデア出しとプランの作成。材料の準備／制作ノートの作成	2時間

	<p>石鹼彫刻は、湿気に弱く、大変もろい性質をもっています。その作品を保管するためと、箱に入れることで作品としての完結性が高まることを認識することを目標とし、箱の形状や色などのアイデアをまとめます。今回は「貼り箱」を制作します。</p>		
第10回	<p>立体表現と構造2：箱作り（石鹼彫刻を納める箱）</p> <p>箱のアイデアをプランの確認を行い、制作を開始します。材料を確認し、箱の寸法を決めて作図を行います。作図に従い、材料をカットし、箱の形をつくっていきます。</p>	貼り箱用の紙の準備／制作ノートの作成	2時間
第11回	<p>立体表現と構造3：箱作り（石鹼彫刻を納める箱）、最終課題の内容説明</p> <p>貼り箱の仕上げとして、表面に紙を貼り、仕上げていきます。仕上がったら、石鹼彫刻を収納し、完成させます。最終課題の内容説明として、ボックスアートについて学びます。</p>	ボックスアートの事前調査／制作課題の目標到達／制作ノートの作成	2時間
第12回	<p>最終課題1：ボックスアートの制作</p> <p>ボックスアートについて調べたことをレポートとしてまとめます。その上で、自分自身がボックスアートを制作する場合のアイデア、コンセプトを考えます。アイデアを教員と見直し、実際の制作のためのプランを立てます。</p>	材料の準備／制作ノートの作成	2時間
第13回	<p>最終課題2：ボックスアートの制作</p> <p>ボックスアートの制作を進めます。</p>	作品の制作／制作ノートの作成	2時間
第14回	<p>最終課題3：ボックスアートの制作と完成、制作ノート講評</p> <p>ボックスアートの仕上げ作業を行い、完成しているかどうか、再度確認します。ここまで制作してきた作品と、活動記録となる制作ノートを相互鑑賞します。これらに関して、適宜プレゼンテーションを行いながら、自己の成長を見つめ、これからの課題を発見します。また、これまでの課題内容に関連する彫刻鑑賞についても併せて行います。（学修到達度の確認）課題への取り組みの自己評価とフィードバック。</p>	制作課題の完成／制作ノートの作成	2時間

授業科目名	造形演習3（工芸）				
担当教員名	大手裕子				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	・大手「染織」（7回）織り作家として国内外にて作品発表、技法・素材研究を行う。初等教育の経験を有する。中高美術、初等の教員免許を有する。				

授業概要

中学校・高等学校において美術・工芸の授業を教授、実践する力を習得することを前提とし、工芸における染織及び木工分野について実際の小課題制作を通して学ぶ。2分野の基本的な技法や素材の特性・制約を生かし、また、各技法で制作に必要とされる素材の扱い、道具の使用方法及び主に手仕事の工程を実習する。工芸としての作品のあり方をも考えながら自由な発想によって、表現の可能性を探る。またこの授業を通して得た内容を学校現場で教材として展開できるように整理、記録しておく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	染織、木工、繊維造形に関する専門知識と技法および中学校・高等学校の工芸教育に対する理解とスキルの習得。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を養う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	教職に就くことを前提に、自主的、自立した学習姿勢で授業に臨み、教師として工芸について教授するための知識、技術を身に付ける。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係や本質を明らかにできる力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		教員として必要な知識、技術を、自ら考え工夫して習得できる。
3. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		人々に感動を与えることができる作品制作を心がけ、実践することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて学修到達状況を確認し、学生へのフィードバックを行い、さらに文章での振り返りも行う。これにより学生は自らの成長度合いを知ることができる。演習授業の制作物は学修成果ポートフォリオにまとめる。以上を総合して評価を行う。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
また、定められた課題、ファイルの提出を行うこと。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

受講、制作に向かう姿勢	：	教職に就くことを自覚し、将来生徒に教授するため、授業内容をしっかり理解し、意欲的に課題に取り組んでいるかを評価する。
20 %		
各課題ごとの小作品、レポートの提出	：	工芸各技法、素材の特徴を捉え、それらを生かしたデザインを行い、作品に仕上げることでできているかを評価する。また、見学についてはレポートを作成し提出する。

40 %	定期試験（制作ファイル・授業案提出）	：	各課題について、中高における工芸の教材として展開できるよう、必要な情報、授業課題としてのアイデア等をまとめたファイルを作成する。
30 %	学修到達度評価	：	授業の理解、目標の達成度について、客観的に自己評価して更なる課題を見出す。
10 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内容、各自の制作に応じて、必要な資料、作品集などを授業内で配布、提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間から4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業内容を丁寧に復習しファイルにまとめると共に、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	南館2階研究室（大手）
備考・注意事項：	その他連絡を取りたい場合はEメールで対応します。 大手 ote@osaka-seikei.ac.jp Eメールには氏名、コース名、学籍番号を記入すること。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	<p>染色①染色に関する概論、【課題1】「ステンシル技を用いた作品制作」(1) 課題説明、デザイン、学習到達度の確認の説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ・工芸についての概論と絵の具による絵画作品とは大きく異なる染色についての説明及び課題1で用いるステンシル技法と本技法で用いる型紙に関する説明を行う。 ・作品制作における素材や技法の特徴、制約などについて学びデザインを作成する。一枚型ならではの魅力あるデザインを目指す。 ・本課題で使用する型紙は、今後の授業（藍抜染、型染）にも使用する。 ・学習到達度の確認について説明する。 	2時間
第2回	<p>染色②【課題1】「ステンシル技法を用いた制作」(2) 型彫り・染色（エコバッグ）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前授業で作成したデザイン面に準じて型に置き換えるための白黒草稿と色草稿を行った上で、型紙に白黒草稿をトレースし、型彫りを行う。安定した型になるよう心掛ける。 ・その後、トートバックのデザインレイアウトを考え、型紙を用いて顔料にて染色を行う。 ・染色後、アイロンを用いて熱処理を行い、顔料をしっかりと定着させる。 ・顔料とバインダーの調合、染色方法についてはデモンストレーションを行う。 	2時間
第3回	<p>染色③【課題2】「藍染による制作」(1) 課題説明、無地染め・絞り染め</p> <ul style="list-style-type: none"> ・藍染及び絞り染めについての説明を行う。 ・あらかじめ建ててある藍液を用いて綿ローンのハンカチを次課題「藍抜染」用に無地に染める。 ・また、綿布を色々な絞り技法を用いて絞り染めを行う。 	2時間
第4回	<p>染色④【課題2】「藍染による制作」(2) 課題説明、藍抜染</p> <ul style="list-style-type: none"> ・藍抜染技法について説明を行う。 ・前授業で藍で無地染めた布にステンシル課題で作成した型紙を使用し、藍抜染糊を置く。 ・一定時間、藍抜染糊を静置し抜染を進め、その後、水洗を行い作品を仕上げる。 ・藍抜染糊置きについてはデモンストレーションを行う。 	2時間
第5回	<p>木工①【課題3】「木質素材を用いた作品制作・バスケットタリー」(1) バスケットタリー、課題説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「バスケットタリー・籠作り」についての概説 ・バスケットタリー制作に用いられる木材、蔓などの素材についての概説 ・「採集する」「皮を剥ぐ」「材を揃える」等の工程について素材ごとに概説し、実物も提示する。 ・各技法の工程とその表現の特徴について、概説する。 ・実際に行う「ウィーカーワーク」の素材準備。 	2時間
第6回	<p>木工①【課題3】「木質素材を用いた作品制作・バスケットタリー」(2) ウィーカーワーク作品制作</p>	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・ウィカーワークについての作例、特徴について概説 ・作品制作 ・素材の変化や形の変化において、各自が独自の表現を行うよう促す。 ・作品を仕上げる。 		
第7回	繊維造形①【課題4】「繊維素材を用いたバスケットリ」 (1) コイリング、課題説明 <ul style="list-style-type: none"> ・コイリングの作例、特徴について概説 ・コイリング制作に用いられる素材（芯材と巻き材）についての説明 ・コイリングによる面の作り方、立体への展開について、解説と体験 ・コイリングによる作品制作のためのスケッチ 	授業内容の振り返りと講義内容についてファイルにまとめる。	2時間
第8回	繊維造形①【課題4】「繊維素材を用いたバスケットリ」 (2) コイリング、作品制作 <ul style="list-style-type: none"> ・様々な織り技法についての説明。 ・つづれ織りについての説明。 ・つづれ織り小作品のための下絵作成、スケッチから織下絵作成へ ・中間学習到達度の確認 	授業内容の振り返りと制作工程及び使用素材をファイルにまとめる。	2時間
第9回	繊維造形②【課題5】「繊維素材を用いたフェルティング」 (1) ウール素材、フェルトについての説明、フェルティング準備 <ul style="list-style-type: none"> ・ウール素材の特質、フェルティング技法についての説明 ・フェルティング技法による小作品制作の準備（デザイン、ウールの準備、型紙制作） ・模様のためのプレフェルト制作 ・フェルティングの第1工程（繊維を並べ、重ねる） 	授業内容を振り返り、フェルティングの素材と技法についてファイルにまとめる	2時間
第10回	繊維造形②【課題5】「繊維素材を用いたフェルティング」 (2) フェルティング作品制作 <ul style="list-style-type: none"> ・フェルティングの残りの工程（繊維への加圧、ローリング、成形等）を進め、作品を完成させる。 ・仕上げとして繊維素材を立体的な表現に用いることができる技法の特性を生かす成型を行う。 	作品の仕上げを完了し、全制作過程の工程について整理しきろくしておく。	2時間
第11回	学外見学：大阪日本民芸館他 <ul style="list-style-type: none"> ・大阪日本民芸館を見学し、民芸館の成り立ちや「民芸」について学ぶ。 ・「工芸」とは何か、「民芸」とは何か、その種類、相違について考察する。 ・美術の授業で「工芸」「民芸」を取り上げた際、いかに教授するかを考える機会とする。 ・見学内容をメモ、スケッチし、のちのリサーチ、レポートに備える。 	見学内容のメモやスケッチを基にさらにリサーチし、その歴史や技法、素材、意匠、用途などについてレポートにまとめ、「民芸」とはいかなるものなのかを論述する。	2時間
第12回	織り①【課題6】つづれ織り(1) 様々な織り技法について、つづれ織りのための下絵 <ul style="list-style-type: none"> ・様々な織り技法についての説明。 ・つづれ織りについての説明。 ・つづれ織り小作品のための下絵作成、スケッチから織下絵作成へ 	様々な織り技法について、資料を整理し、記録しておく	2時間
第13回	織り②【課題6】つづれ織り(2) 織下絵作成、経糸の準備、織り出し、織技法の説明 <ul style="list-style-type: none"> ・織下絵を完成し、色草稿を作成する。色草稿に基づき、使用するウール糸の色番号を決定する。 ・経糸を枠機に張り、たこ糸で織初めを織る。 	織りの工程について、順を追って整理し、記録しておく	2時間
第14回	織り③【課題6】つづれ織り(3) 織作業、仕上げ作業 <ul style="list-style-type: none"> ・つづれ織り技法、ノッティング技法についての説明 ・下絵に従って、織進める。 ・織上がったら仕上げ作業（経糸括り、緯糸の始末、ノッティング起毛部分のカット等）を行い、完成する。 	作品の仕上げを完了し、全制作過程の工程について整理し記録しておく。	2時間

授業科目名	造形演習 4 (デザイン)				
担当教員名	市毛史朗				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

教職課程履修者を対象にデザインを学ぶ。デザインが社会に果たす役割を学び、絵画やファインアートとの違いを理解する。画材や道具の使い方、紙や各種素材の使い方を学び、多様な表現方法を身につける。自分が制作の技術を身につけることは最終目標ではなく、作り方、考え方を教授することができることを目指す。教職を目指す学生対象の授業であるため、デザインのみならず美術全般に対する深い興味を持ち、教えること、作品を批評することに向き合える力を修得することを目標とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	デザイン、美術の幅広い知識と技能を身につける。	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	教職に対する理解を深め、指導する力を身につける。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
4. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・その他(以下に概要を記述)

授業課題は講評会を行い、担当教員からの評価を受けるとともに受講生同士で互いの作品を批評しアドバイスを行う。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品提出、プレゼンテーション

評価の基準

： 課題を理解し、求められる技法を修得できたか。自身の作品を明確にプレゼンテーションできたか。

50 %

講評会での発表	:	他者の作品を適切に評価し、アドバイスすることができたか。
	30 %	
受講態度	:	作品の提出期限を守り、プレゼンテーション、他者への講評において積極的に発言できたか。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業ごとに適宜資料を用意する。

履修上の注意・備考・メッセージ

教職課程の科目であるため、原則として将来教職に就く意志のある学生を対象とする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜13:30~15:00

場所： 南館 3階研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 課題1:色彩構成 課題説明と制作 デザインの基礎である色彩構成を行う。アクリルガッシュを用いて、ベタ塗りの仕方、直線の引き方等の基本的な技法を学ぶ。	授業で学んだ技法の復習、自主制作	2時間
第2回 課題1:色彩構成 制作進行 色彩構成の制作を進める。絵の具に慣れ、使いこなせるようになることを目指す。	講評会に向け仕上げ作業	2時間
第3回 課題1:色彩構成 講評会 色彩構成の講評を行う。教員の評価を受けるとともに、他の受講生の作品を評価し、お互いにアドバイスを行う。	色彩構成の振り返り。アドバイスを今後に生かすための復習。	2時間
第4回 課題2:グラフィックイラストレーション 課題説明と制作 色面分割の技法を用いて、モチーフをグラフィカルに表現したイラストレーションを制作する。色彩の効果的な使用法を学び、美しい色彩の組み合わせを目指す。	課題の復習、自主制作	2時間
第5回 課題2:グラフィックイラストレーション 制作進行 制作を進める。教員のアドバイスをを受けるとともに、自分なりの工夫を重ね独自性のあるイラストレーションを目指す。	講評会に向け仕上げ作業	2時間
第6回 課題2:グラフィックイラストレーション 講評会 講評会を行う。各自の独自色が出る課題のため、お互いの作品について完成度だけでなく個性を踏まえて評価を行えるよう留意してアドバイスを行う。	課題の振り返りと今後へのフィードバック	2時間
第7回 課題3:ポスター制作 課題説明と制作 社会問題をテーマとしてポスターを制作する。手法はアナログ技法限定とし、レイアウトの基本を学ぶ。中学・高校の授業を想定したポスターデザインとする。	課題の復習、自主制作	2時間
第8回 課題3:ポスター制作 制作進行 制作を進める。指導する立場を想定することを忘れず、理論立てて制作する。	講評会に向け仕上げ作業	2時間
第9回 課題3:ポスター制作 講評会、課題5:受講生による課題制作の説明 講評会を行う。ポスターに欠かせないレイアウトの美しさ、発想の豊かさをポイントとし、アイデア・技法の両面から評価することを心がける。最終課題である、学生による課題制作について説明を行う。	ポスターの振り返りとフィードバック	2時間
第10回 課題4:紙立体 課題説明と制作 ケント紙を用いて紙立体を制作する。展開図を学び、箱状のものや複雑な立体の制作方法を身につける。	立体制作方法の復習、自主制作	2時間
第11回 課題4:紙立体 講評会 講評会を行う。立体物は完成度が非常に重要となるため、上手に制作できたものに関しては受講生同士で情報を共有し、全体で技術の向上を目指す。中間ルーブリックを用いて自己評価を行う。	紙立体の振り返りとフィードバック	2時間
第12回 課題5:受講生による課題制作 各自の課題発表をプレゼンテーション	自身が設定した課題の修正	2時間

	<p>学生自らが課題設定を行い、各自が設定した課題をプリントと口頭でプレゼンテーションする。課題の目的、習得すべき技能を明確にし、生徒がデザインに親しみながら学べる課題を考案する。プレゼンテーションされた課題に対して担当教員よりアドバイスをを行い、次回授業までに修正を加える。</p>		
第13回	<p>課題5:受講生による課題制作 制作進行</p> <p>制作を進める。受講生同士でアドバイスをを行い議論をする。教師役の生徒は課題に求めるポイントを明確にできるよう努める。</p>	講評会に向け仕上げ作業	2時間
第14回	<p>課題5:受講生による課題制作 講評会</p> <p>講評会を行う。教師役の学生は生徒役の学生の作品を評価し、生徒役の学生は教師役の学生の課題を評価する。最終ルーブリックを用いて自己評価を行う。</p>	授業全体の振り返り、自己評価	2時間

授業科目名	美術・デザイン学外演習				
担当教員名	熊倉一紗、加藤隆文				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期・後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

美術・デザインの作品を通じた「コミュニケーション」の現場さまざまな「作品」は、美術館やギャラリーといった空間に「展示」されて「見る人」へと届けられます。この授業では、どのような「展示空間」が社会的な存在し、それらがどのように運営され、またどのような社会的役割を担っているのかについて、見学を通じて実践的に学んでゆきます。見学先は幅広くヴァリエーションをもたせ、一部受講者からの意見や要望も取り入れます。

※社会状況や見学先の都合等により、見学回数や見学先が変更になることがあります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- | | 具体的内容： | 目標： |
|-----------------------------|----------------------|---|
| 1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 | 美術館・ギャラリーに関する専門知識の獲得 | 学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。 |
| 2. DP2(4). 自律的な学習力 | 主体的に調査を進め、報告書を作成する能力 | 与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。 |

汎用的な力

- | | | |
|------------------------------|--|--|
| 1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力 | | 課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。 |
| 2. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力 | | 与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。 |
| 3. DP5(1). 忠恕の心 | | 常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。特に見学時に、大阪成蹊大学の学生としてのマナーを守り、実社会の中で適切な振舞いを行うことができる。 |

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

見学時の品行・態度

10 %

見学報告書

60 %

試験（レポート）

評価の基準

： 見学先での態度や授業への参加態度を総合的に評価する。

： 毎回の学外見学を振り返って各自が執筆する「見学報告書」によって、見学内容の理解度、表現力、独自の視点を評価する。

： 授業での継続的な学びにより身についた知識や教養を問うレポートを課す。学修内容の理解度、表現力、独自の視点を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献：必要に応じて授業中に適宜指示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 加藤：月曜2限

場所： 南館2階「情報デザイン研究室」

備考・注意事項： 授業中に指示するメールアドレスでも質問等を受け付ける。面談希望の場合は事前にメールでアポイントメントをとることが望ましい。また、学外授業時の緊急連絡先は初回授業時に伝える。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 美術館とギャラリーの社会的役割 ・授業の内容、見学計画などについて説明します。 ・社会におけるさまざまな「展示空間」の在り方を概観します。	配布資料による予復習	2時間
第2回 京都の美術館とギャラリー／実地見学1（仮） 京都国立近代美術館、京都市美術館、京都芸術センター、京都文化博物館など、京都の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第3回 京都の美術館とギャラリー／実地見学2（仮） 京都国立近代美術館、京都市美術館、京都芸術センター、京都文化博物館など、京都の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第4回 京都の美術館とギャラリー／実地見学3（仮） 京都国立近代美術館、京都市美術館、京都芸術センター、京都文化博物館など、京都の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第5回 大阪の美術館とギャラリー／事前学習（仮） 視聴覚資料などを通して、学外見学にかかわる学習をおこないません。	配布資料等による予復習	2時間
第6回 大阪の美術館とギャラリー／実地見学4（仮） 国立国際美術館、大阪市歴史博物館、大阪市立美術館、舞洲工場、アルフォンス・ミュシャ館など、大阪の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第7回 大阪の美術館とギャラリー／実地見学5（仮） 国立国際美術館、大阪市歴史博物館、大阪市立美術館、舞洲工場、アルフォンス・ミュシャ館など、大阪の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第8回 大阪の美術館とギャラリー／事前学習（仮） 視聴覚資料などを通して、学外見学にかかわる学習をおこないません。	配布資料等による予復習	4時間
第9回 大阪の美術館とギャラリー／実地見学6（仮） 国立国際美術館、大阪市歴史博物館、大阪市立美術館、舞洲工場、アルフォンス・ミュシャ館など、大阪の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第10回 兵庫の美術館とギャラリー／事前学習（仮） 視聴覚資料などを通して、学外見学にかかわる学習をおこないません。	配布資料等による予復習	2時間
第11回 兵庫の美術館とギャラリー／実地見学7（仮） 兵庫県立美術館、神戸市立博物館、芦屋市立美術博物館、ヨドコウ迎賓館など、兵庫の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第12回 兵庫の美術館とギャラリー／事前学習（仮） 視聴覚資料などを通して、学外見学にかかわる学習をおこないません。	配布資料等による予復習	2時間
第13回 兵庫の美術館とギャラリー／実地見学8（仮） 兵庫県立美術館、神戸市立博物館、芦屋市立美術博物館、ヨドコウ迎賓館など、兵庫の美術館やギャラリーとその展示を見学します。	見学報告書の作成	2時間
第14回 振り返り 受講者同士での意見交換や視聴覚資料などを通して、授業全体を振り返ります。	授業全体の総復習と授業全体を踏まえたレポートの作成	2時間

授業科目名	ボランティア・スタディ				
担当教員名	福本章・大手裕子				
学年・コース等	1～4年	開講期間	前期+集中	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

ボランティアの歴史や概念を理解し様々な活動を学びます。ボランティアを理解することで、現代社会の多様な課題に目を向けることができ、社会を多角的に理解します。近年、国連でもSDGs（持続可能な開発のための目標）の導入に際し、市民社会とボランティア活動が重要な役割を果たすことにも注視しています。本科目のボランティア学修は机上で得た知識を、SDGsの目標達成に対し、各自が何が出来るかを考え、自ら実践できる人材になることを目指しています。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	SDGsの理解に基づくボランティアに関する知識とスキル	多角的な視点から社会を見ることができ、自身の役割を構築できる。
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		ボランティアの実践において、取り組むべき課題を検討できる。
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		ボランティアイベントの企画、立案を能動的に計画できる。
3. DP3(3). 課題解決の実践力		企画から実践に至るまでの過程を自ら行動することができる。
4. DP4(2). 計画的な行動力		仲間および参加者のこどもたちと適切なコミュニケーションがとれる。
5. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力		役割を理解し、グループで協力して作業を進めることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
本科目は、教育支援人材「こどもパートナー」の認証講座です。希望者には、認定証とパスポートが付与されます。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

振り返りレポート 課題発見力	20 %	：	主体性を持ち、積極的に関わったか、学習の要点、新しい発見、諸課題、気付いた内容を評価する。
こどもサポーター 認証講座 学修ポートフォリオ	10 %	：	こどもサポーター認証講座への取り組み状況を学修ポートフォリオから取り組み状況と理解から評価する。
プレゼンテーション発表		：	プレゼンテーションの発表内容と視覚的効果、見せ方の技術、伝えたいことが明確にわかり易かつ

たかを評価する。グループ発表準備での作業への参加姿勢を評価する。

25 %	授業への協働による取り組み状況	:	企画からイベント実施の過程において他者の意見を聞き、自分の意図を正確に伝えることができたか、仲間との協働による取り組みができたか、こどもたち・参加者と良い関わりができたか。
25 %	最終（期末課題）レポート	:	ボランティアを実践した振り返りを期末レポートとして評価する。評価の視点は、①学びの視点、②気付いた課題、③課題に取り組み、今後活かす行動計画が明確であれば加点項目として評価する。
10 %	学修到達度評価	:	学修到達目標を総合指数を評価する。
10 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・ボランティア教育の新天地—サービスマーケティングの原理と実践—
編著：桜井政成、津止正敏、刊行：ミネルヴァ書房
- ・関係性の学び方—学びのコミュニティとサービスマーケティング—
著者：サラ・コナリー、マージット・ミサンギ・ワッツ、刊行：晃洋書房

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限（福本）

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： hukumoto-a@osaka-seikei.ac.jp
Eメール件名としては「ボランティア・スタディについて（氏名、学籍番号）とすること。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかると見込める時間
第1回	ボランティアについて（授業計画と目標設定） ・授業計画・スケジュールの共有・目的の理解 ・グループ分け・協働を考える ・こどもを取り巻く環境の理解	5時間
第2回	教育支援制度 ・ボランティア活動—生涯学習 ・こどもに関わるということの意味	5時間
第3回	情報収集 ・どこから情報収集をするのか、何の情報を収集するのか ・学生の立場からボランティアとしての就職支援講座を考える	4時間
第4回	講座企画 ・自身の地域には、どんな活動をしているNPOがあるか調べましょう	4時間
第5回	講座企画案作成 ・企画案として、相手に伝えられる内容を考える ・個人ワーク（企画書の制作）から、グループワークでの情報共有	4時間
第6回	講座運営の具現化 ・地域にある福祉分野のボランティア・NPO活動事例を調べ、福祉分野の社会的な課題を考えましょう	5時間
第7回	講座企画審査会 プレゼンテーション（チーム） ・まじづくり分野のボランティア・NPO活動の事例を調べましょう	5時間
第8回	講座企画審査会 プレゼンテーション（チーム） ・4～5チームでの講座企画プレゼンテーション実施 ・優秀チーム2～3チーム選抜 ・7/29の講座実施チームと、運営業務チームに役割を決める	5時間
第9回	未来学校運営準備開始 ・企業がCSR活動を推進する理由や目的について考えましょう	5時間
第10回	開講準備（行動計画） ・子ども講座実施チーム・運営チームの役割分担 ・運営計画立案	5時間
第11回	開講準備（行動計画） ・作業計画の立案（個人の役割把握） ・イベント運営の留意点の把握・行動計画	5時間

第10回	開講準備（シミュレーション） <ul style="list-style-type: none"> ・ 講座運営チーム：講座資料・シナリオ確認、役割分担 ・ 受付・案内チーム：役割分担、配置、掲示物準備 	自分でできるSDGsの達成目標を考えましょう	5時間
第11回	開講準備（最終確認） <ul style="list-style-type: none"> ・ 講座運営チーム：リハーサル ・ 受付・案内チーム：シミュレーション・掲示物最終チェック 行動計画の相互チェック 	自身ができるボランティアについて目標の設定をしていきましょう	5時間
第12回	【こども未来学校】①夏休み自由研究プログラム 【準備と開講】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 夏休みこどもイベント準備 ・ 10:00開講予定 	こどもパートナー制度の内容を整理し自身ができることを考えましょう	5時間
第13回	【こども未来学校】②夏休み自由研究プログラム 【講座運営と撤収】 <ul style="list-style-type: none"> ・ こども講座（講座の運営） ・ 未来学校は12:00終了予定 ・ イベント片付け・お見送り 	これから携わることができるボランティア活動をSDGsの視点から考えてみましょう	5時間
第14回	総まとめ（振り返り） <ul style="list-style-type: none"> ・ 研鑽・振り返り、課題発見 ・ チーム発表 ・ 授業アンケート ・ 期末課題提示 	行動計画に基づき、具体的な実施計画を構築しましょう	5時間

授業科目名	プロジェクト演習1 【商品企画】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。				

授業概要

幼稚園園児、幼稚園教諭に向けた制服のデザイン企画提案。大阪市鶴見区の三愛幼稚園の新しい制服デザインの企画提案を行います。企業が求める内容を理解しリサーチからデザイン案の考察、企画提案へと結びつけます。
参考URL <https://sanaiyouchien.jp>

体験内容：実際のクライアントワーク形式にて依頼企業と協業しながら、デザインを生み出すまでの流れを理解する。
クライアントの意向に沿いながらオリジナルのデザインを提案。

目標：相手がどういったものを求めているかを聞き出す力を身につける。
問題解決に向けた企画提案力（プレゼン力）を身につける。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

業界の動向を理解し、企画、デザイン視点での提案をおこないます。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

実社会で活躍する連携先企業との接触により、様々な課題の発見からソリューションを導くPBL型授業を実施します。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内容とその成果物	20 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
協力姿勢と分業責任	20 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価します。
各授業に対する取り組み姿勢	20 %	興味をもって学修しようとする積極的な姿勢（発言力）を評価します。
プレゼンテーション	20 %	グループとしての提案が作品とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価します。
学習到達目標	10 %	授業で学修したことや経験がしっかりと自分なりに整理されているか、自分のスキルアップにつながっているかを、授業のレスポンスシートを参考に評価します。
授業振り返りレポート（期末レポート）	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めて全授業終了後にレポートを提出し、評価します。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

筒井 美希（著）「なるほどデザイン」（出版社:エムディエヌコーポレーション、2015、ISBN-10：4844365177）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。実際に社会で活躍されている企業の方とのコミュニケーションがはかれる好機でもあり、また、社会の現場のこと多くのことを学修することができますので、都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 <ul style="list-style-type: none"> ・授業概要と進行説明 ・プロジェクト演習の目的と目標 ・プロジェクト演習で身につくスキル ・クライアントについて ・グループ分け ・リサーチ課題の発表 	サステナビリティについてのリサーチ、協力企業の事前調査	2時間
第2回 協力企業の事前調査まとめ、サステナビリティについての見解を述べる <ul style="list-style-type: none"> ・事前調査した協力企業について共有 ・クライアントの事業紹介 ・企業に行った際の質問事項などをまとめる 	事業紹介をふまえて、事業内容や企業の仕事について調べる	2時間
第3回 連携企業訪問 <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントの現状と問題点 ・課題・案件説明 ・質疑応答 ※状況によってはオンラインによるディスカッションとなります。	訪問時に受けた課題や案件について情報収集	2時間
第4回 企業調査報告会 <ul style="list-style-type: none"> ・前回の企業訪問の振り返り ・情報収集内容の共有 ・課題・問題点などの分析と研究 	課題に対するアイデアの創出	2時間
第5回 アイデア出し	素材について調査・研究	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・各々のアイデアの発表 ・ディスカッション 		
第6回	提案企画（ラフ）まとめ <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントに向けた商品企画案の取りまとめ ・課題や問題点の解決策がしっかり組み込まれているか確認 ・アイデア発表に向けた資料作成 	アイデア発表（ラフ）の準備・資料作成	2時間
第7回	ラフ案プレゼンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・各グループプレゼンテーション ・クライアントからの質疑応答 ・クライアントからの講評 	プレゼン時の質問内容・講評をうけて、修正点をまとめる。	2時間
第8回	ラフ案プレゼンテーションの振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・前回プレゼンからの振り返り、修正内容の共有 ・グループディスカッション ・最終企画提案に向けての修正・ブラッシュアップ 	アイデアの再創出	2時間
第9回	提案デザイン制作①（提案企画の準備） <ul style="list-style-type: none"> ・課題の分析・研究と解決のための提案内容をディスカッション ・制作スケジュールの確認 	提案資料の準備	2時間
第10回	提案デザイン制作②（企画資料の作成とサンプル制作） <ul style="list-style-type: none"> ・提案デザインのデザイン画作成 ・課題解決に内容精査、資料作成 	課題制作	2時間
第11回	提案デザイン制作③（企画資料の作成とサンプル制作） <ul style="list-style-type: none"> ・提案デザインのデザイン画作成 ・仕様書作成 ・課題解決に内容精査、資料作成 	課題制作	2時間
第12回	提案デザイン制作④（提案資料とサンプルの完成） <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション用資料の完成 ・完成品の再確認 ・修正、変更 	プレゼンテーション準備	2時間
第13回	クライアントプレゼンリハーサル <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの設計・割り振り ・本番に向けたプレゼンのリハーサル（教員に向けてプレゼン） ・教員からの質疑応答・講評 	クライアントプレゼンに向けた最終調整	2時間
第14回	クライアントプレゼンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・各グループプレゼンテーション ・クライアントからの質疑応答 ・クライアントからの講評 ・期末ルーブリック判定（課題への取り組みの自己評価をルーブリックによって行う。） 	振り返りレポートの作成・提出物の作成	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1 (シティプロモーション)				
担当教員名	内田英武				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメーションやゲームタイトル、縦読みコミックなどのディレクター経験を複数有する。(全14回)				

授業概要

摂津市の活性化を促進する街づくりプロジェクト

この授業は摂津市役所と共に行います。デザイナーとしての専門的な知識・技能を深め、他者と協働しながら社会課題の解決を図ります。連携先(クライアント)からの要望内容に基づき、企画およびデザインの開発・提案をします。優秀なアウトプットについては、実採用へつながる可能性があります。

メディアやデザインの持つ特性や創造性を活かし、課題の発見や解決に取り組んでいる事例を踏まえて考察と実践をすることを目的とします。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

実際に市民に求められている「街」の在り方と、役割を理解した上で企画を検討し、デザインと制作を行う。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

制作チームの中で求められている役割を理解し、完遂する為に調査研究を推進する。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：摂津市役所)

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ 見学、フィールドワーク
- ・ 課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の授業で進捗確認やコンセプトの相談を行いますので必ず参加してください。
規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。
作品のみで評価をするわけではなく、授業態度やプレゼンテーションなど総合的に評価をします。
デザイナー＝ビジネスマンと認識し、ふさわしい立ち振る舞いをしてください。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業各回の企画への取り組み	30 %	満点が5点の5段階評価です。各回の授業で評価を行います。各回で取り決めた内容を踏まえた提出物に仕上がっていた場合3点となり、クオリティが基準より高いと判断した場合は最大で+2点の加点をします。
中間プレゼンテーション(チーム)	20 %	満点が20点の20段階評価です。内訳として提案物自体の質、プレゼン資料内容、立ち振る舞いから総合的に評価します。
最終提出物(チーム)	30 %	満点が30点の30段階評価です。最終プレゼンテーションの完成品を評価します。クオリティの高さと十分な量を提出できたかどうかの両面で判断します。
最終提出物(個人)	10 %	満点が10点の10段階評価です。個人作品として提出したデザインの内容を評価をします。
学修成果度評価	10 %	学修到達目標について総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

連携先企業・組織・団体からの情報（パンフレットや会社紹介資料）など必要に応じて授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

実際に社会の仕組みの中で動いている組織・団体の方とのコミュニケーションが出来る絶好の機会です。
現場に起こっている多くの事象を学ぶため、都度発見や気づきについてメモを取り、授業内外を問わず質問をする等して積極的に学ぶ事を心がけてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて告知

場所： 初回授業にて告知

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【氏名、学籍番号】イラストプロダクト制作課題についての相談）

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

第1回	<p>プロジェクト演習授業についての説明 / ディスカッション ～摂津市について～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本授業の学修を通して習得する力の説明（学修到達目標についてと、授業の学びと養われる力について説明） ・摂津市を対象としたリサーチ。 ・制作物についてリサーチ。 ・授業全体の内容、実社会での制作についての諸注意事項。 ・グループを作る 	摂津市の特徴をリサーチ	2時間
第2回	<p>事前調査のまとめ / 協力企業・組織・団体の紹介</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事前調査の共有（摂津市に向けて） ・協力企業・組織・団体紹介 ・仕事と現場についての課題提供と説明 ・本学の学生に期待する事項 ・地域性の考察、関係者へのヒアリング ・グループ毎に摂津市を実際に訪れてリサーチ 	シティプロモーションについて調べてください。	2時間
第3回	<p>作品コンセプトの組立 / 調査・分析 ～ターゲット周辺の環境を知る～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シティプロモーションについて班ごとにディスカッションをする。 ・制作上の目的設定（グループ内） ・現場の状況や課題、要件などの情報を整理。 ・ポジショニングマッピング作成・分析 ・マッピングと分析の発表 	課題に対する必要情報の収集をおこなってください。	2時間
第4回	<p>各自のプランに即した企画提案 ～テスト制作～</p>	アイデアを形にして検討する作業をしてください。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> 制作行程を確認しモックやコンテを形作る。 結果を踏まえ、個別指導による研究進捗確認と再考。 		
第5回	課題制作 ～アイデア創出と分類～ <ul style="list-style-type: none"> 提案領域について ターゲットカスタマーを意識したアイデアの創出 アイデアのグループ内共有(ラフ案共有) 	個々のアイデアに対する材料収集をおこなってください。	2時間
第6回	課題制作 ～アイデアの精査と発表会準備～ <ul style="list-style-type: none"> アイデアの絞り込みとまとめ アイデア発表会準備(発表資料・発表プロセス・役割分担など) プレゼンテーションのポイント 	アイデア発表会の準備をおこなってください。	2時間
第7回	アイデア発表会 ～連携先企業・組織・団体に対して～ <ul style="list-style-type: none"> アイデア発表会(連携先担当者出席) グループごとの発表 連携先からの講評 連携先の方との質疑・応答 	アイデア発表会の感想とまとめをおこなってください。	2時間
第8回	アイデア発表会を終えて ～復習とまとめ～ <ul style="list-style-type: none"> アイデア発表会の振り返り アイデア評価シートによる分析 グループ内ディスカッション アイデアの再検討と絞り込み 中間学修到達度の確認とフィードバック 	グループで決めた宿題の対応をおこなってください。	2時間
第9回	課題制作 ～提案実現に向けた準備～ <ul style="list-style-type: none"> 提案の目的とゴール設定 提案実現のために必要な準備 制作物の検討 制作スケジュールの立案 	役割分担に沿った宿題(活動)に対応してください。	2時間
第10回	課題制作 ～プレゼンテーションの構成～ <ul style="list-style-type: none"> 制作上の役割分担と進捗確認 メンバーの方向性(足並み)確認 制作スケジュール全体の確認 修正・変更点の洗い出し 	プレゼンテーションの構成をおこなってください。	2時間
第11回	課題制作 ～プレゼンテーションの準備～ <ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションの設計(時間配分・役割確認) 制作物の見せ方・活用の仕方の確認 	プレゼンテーションリハーサルの準備をおこなってください。	2時間
第12回	プレゼンテーションリハーサル <ul style="list-style-type: none"> グループプレゼンテーション 担当教員から講評・アドバイス 最終プレゼンテーションに向けて最終調整 	最終プレゼンテーションに向けた準備(グループごとに調整)をおこなってください。	2時間
第13回	プレゼンテーション ～連携先企業・組織・団体に向けた最終プレゼンテーション～ <ul style="list-style-type: none"> グループ プレゼンテーション(連携先担当者出席) 連携先企業・組織・団体の方からの講評(グループごと) 連携先企業・組織・団体の方との質疑・応答 総評 	グループごとに、プレゼンテーションの振り返りをしておこなってください。	2時間
第14回	演習のまとめ・振り返り <ul style="list-style-type: none"> 最終プレゼンテーションや演習全体の振り返りをし、学修達成度の確認を行う 担当教員より授業のまとめ 優秀提案グループは後日に表彰式への出席等を予定 	各自、プロジェクト演習を振り返り、修学したことを整理しておきましょう。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1 (環境に優しい住宅街を提案)				
担当教員名	山中コ〜ジ				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	実務としてワークショップ型で地域の人々との街づくりを行っており、その経験を活かした授業とする。(全14回)				

授業概要

大阪に本社を持つ株式会社矢野建設との産学連携授業である。本授業では実際の敷地を設定し環境に優しい住宅街を提案する。住宅街には住宅の他にも公園や公民館、小さな物では街角のベンチなどの計画が求められる。また、それらのデザインにあたりテーマとして中心にあるのは2030年までの努力目標とされるSDGsの概念である。その概念に添った持続可能性を考えた住宅街の提案を行う授業である。矢野建設からのレクチャーやディスカッション、本社でのプレゼンテーションなど企業とのコラボレーションを意識したより実践的な住宅街づくりの提案である。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

実際に求められている「街づくり」の目標と、役割を理解した上で企画を検討し、デザインと制作を行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

与えられた作業をこなすだけでなく、自分で考えて行動する学びの分野を養う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：一般社団法人奥三河観光協議会(木と草aoyama))

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業参加度	50 %	:	授業での諸活動への個人としての参加状況と共同としての参加状況を、成果物を通して授業への理解として判定します。
企画アイデア	20 %	:	自身の得意分野に基づいた企画、アイデアが適切に発揮できているかを判定します。
事後レポート・研修報告プレゼンテーション、期末試験	20 %	:	最終成果物として、レポート及びプレゼンテーションを行う事で、自身がどのような活動を納めたか、街づくりに貢献できたかを判定します。
学習到達目標	10 %	:	学習到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ニューノーマルな街づくり (G8研究所/ブックウェイ)
その他、授業ないで適宜紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	水曜日 6限
場所:	東館研究室
備考・注意事項:	授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。(yamanaka-k@osaka-seikei.ac.jp) Eメール件名としては「プロジェクト演習1」について(氏名、学籍番号)とすること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 プロジェクト演習授業についての説明～SDGsデザインについて～ 本授業の概要説明。 1. 日本の住宅街について 2. SDGsや日本における社会課題について説明。 3. 授業全体のガイダンス 「学習到達度の確認」について説明	ニューノーマルな街づくり読書。感想文400字以上	2時間
第2回 リサーチ課題1：日本の住宅街について/SDGsデザインについて / 環境配慮型建築について チーム毎に3テーマについて調査、ディスカッションを行う。	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴1、感想文400字以上	2時間
第3回 リサーチ課題2：日本の住宅街について/SDGsデザインについて / 環境配慮型建築について チーム毎に3テーマについて調査、中間発表振り返り、方針決定	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴2、感想文400字以上	2時間
第4回 リサーチ課題3：日本の住宅街について/SDGsデザインについて / 環境配慮型建築について チーム毎に3テーマについて発表。各チーム10分までにまとめる 矢野建設より担当者参加(予定)。リサーチ課題の聴講。 矢野建設より敷地について、企業についての説明	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴3、感想文400字以上	2時間
第5回 マスタープランと敷地模型制作 全員で敷地全体の模型制作。 各チームごとに住宅街のマスタープランをディスカッションし提案する。 矢野建設より担当者参加(予定)。	絵本読み聞かせ専門士のレクチャーを受けて感想文400字以上	2時間
第6回 デザイン検討1：住宅街/公園/公民館/家具のデザイン検討と敷地模型制作 各グループごとにテーマに添ったデザイン案を検討する。また、同時に敷地模型の制作も行う。	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴4、感想文400字以上	2時間
第7回 デザイン検討2：住宅街/公園/公民館/家具のデザイン検討と敷地模型制作	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴5、感想文400字以上	2時間

	<p>各グループごとにテーマに添ったデザイン案を検討する。 スケッチ及び作図、模型制作</p> <p>同時に敷地模型の制作も行う。</p> <p>【中間】学修到達度の確認</p>		
第8回	<p>デザイン検討3：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討と敷地模型制作</p> <p>各グループごとにテーマに添ったデザイン案を検討する。 スケッチ及び作図、模型制作</p> <p>同時に敷地模型の制作も行う。</p> <p>全チームで進捗共有のディスカッション。 デザインのブラッシュアップを行う。</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴1、感想文 400字以上	2時間
第9回	<p>デザイン検討4：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討と敷地模型制作（中間発表及びディスカッション）</p> <p>作図した図面と模型を基に中間発表を行う。 発表を基に矢野建設担当者と学生を交えてディスカッションを行う。</p> <p>中間発表で出た内容の振り返りを行い、図面と模型に結びつける。</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴1、感想文 400字以上	2時間
第10回	<p>デザイン検討5：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討</p> <p>図面／模型／パネル制作を行う。場合によってはCGパースなどコースごとの得意分野を駆使したプロットを目指す。 第2から第4回までのリサーチ課題をまとめてプレゼンテーション資料化する</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴2、感想文 400字以上	2時間
第11回	<p>デザイン検討6：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討</p> <p>図面の作図と模型制作を行う。場合によってはCGパースなどコースごとの得意分野を駆使したプロットを目指す。 第2から第4回までのリサーチ課題をまとめてプレゼンテーション資料化する</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴3、感想文 400字以上	2時間
第12回	<p>デザイン検討7：住宅街／公園／公民館／家具デザインの完成直前準備</p> <p>プレゼンテーション用の資料作成。 図面及び模型の完成。</p> <p>プレゼンテーションボードに盛り込む資料の作成</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴4、感想文 400字以上	2時間
第13回	<p>デザイン検討8：住宅街／公園／公民館／家具デザインの完成及びプレゼンテーションボード</p> <p>プレゼンテーション用の資料作成とレイアウト。 資料整理、図面及び模型の完成。</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴5、感想文 400字以上	2時間
第14回	<p>14. プレゼンテーションと振り返り</p> <p>プレゼンテーションボードと模型及び実作を用いたプレゼンテーションを行う。 各10分持ち時間とし、矢野建設担当者に対して本社にてプレゼンテーション。</p> <p>【最終】学修到達度の確認</p>	プレゼンテーションにより振り返り内容をレポート化する。ニューノーマルな街づくり（教科書）レポート最終提出日	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1 (絵本)				
担当教員名	谷口智則				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	20作近い絵本を出版しています。国内だけでなく海外でも出版されている現役の絵本作家です。また、イラストレーターとして、企業広告や百貨店のキャンペーン、パッケージのために作品を提供しています。(全14回)				

授業概要

各々のイラストレーションを用い、オリジナル絵本を制作する授業です。絵を描く前の段階の「ストーリーづくり」を大切にすること、プロになるには何を描いてもその人だとわかるオリジナリティを表現することを重視した授業をすすめていきたいと考えています。今はグッズなど、ネット上で注文すれば誰でも簡単にすることができる時代ですが、一つひとつにストーリーやぬくもりを感じられるものではないと思っています。授業では、イラストやキャラクターの根幹となるテーマをしっかりと考え、どんな媒体にも応用できるように伝えていきます。“世界を視野に入れた活躍を目指す”ということも踏まえて一緒に学びをつくり上げていきましょう。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

多くの人の支持を得る絵本に触れ、絵本についての認識を深め、オリジナル絵本を制作します。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

絵本という一冊の本を完成させるためには、ストーリーの検討から多ページにわたる絵の制作など、多くの工程をこなす必要があります。制作に対して自律的な態度で、完成までのプロセスを有益な経験として自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組む必要があります。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、情報収集力(課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力)を養う。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

* 本屋に置かれている絵本・図書館にある絵本をチェックする。より多くの絵本に学ぶ。

* 授業の開始は、5/2からとし、最終は9/12とします。じっくり時間をかけて制作し、作品を仕上げることを目的とする。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。60%以上の出席がなければ成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
試験（提案内容とその成果物）	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
50 %	
授業に対する取組み姿勢10%	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
10 %	
協働する姿勢と分業責任	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
10 %	
プレゼンテーション（成果発表）	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
10 %	
レポート・振り返りシート	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めてレポートを提出し、それを評価する。
10 %	
学修到達目標	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「日本の絵本100年100人100冊」著：広松由希子 出版社：玉川大学出版部 ISBN-10 : 4472120143
「イギリスの絵本の歴史」著：三宅 興子 出版社：岩崎美術社 ISBN-10 : 4753413527

履修上の注意・備考・メッセージ

*コンテンツを基本量満たすには、作画にかなりの時間を有します。作画技法や作画内容により個々に有する時間が違います。場合により、持ち帰りの作業が必要とされます。作画に体力がいるという事です。また、コンピュータによる編集作業がありますので、コンピュータのオペレーションを学ぶ授業でしっかりコンピュータワークを学んでこの授業に臨んでください。

*出来上がった絵本は、学外のコンペティションに応募することを目標としています。

*授業の開始は、5/2からとし、最終は9/12とします。じっくり時間をかけて制作し、作品を仕上げることを目的とする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後
場所： 授業教室
備考・注意事項： 初回授業で連絡方法を連絡します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 5/2_担当教員の絵本を紹介しながら、絵本の作り方、絵本の基本的な知識を紹。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。 僕の絵本の紹介と、基本的な絵本の作り方についてのレクチャーを行います。 絵本の楽しみ方の一つに「読み聞かせ」があります。授業時間中に読み聞かせ体験を交えながら多くの名作絵本を紹介し、絵本についての基礎知識をふかめます。 ・授業における学修到達度について説明する。	どのような絵本がどのように魅力的なのかを考え、まとめる。まずは多くの絵本をまず見るところから始まります。	2時間
第2回 5/9_オリジナル絵本のためのストーリー展開を考える。出版の現場で絵本づくりに携わる編集者を特別講師に迎え、さらにストーリーについて考える。 いろいろな絵本を読んでみる経験を通して、自分ならではのストーリーを考えたり、魅力的なキャラクターづくりに挑戦します。 良い絵本には「物語性」が必要だということを理解してもらった上で、オリジナル・ストーリー、キャラクター設定を考えます。	絵本のストーリー、メインキャラクターを描きながら考えてくる。	2時間
第3回 5/30_絵本のキャラクター設定と物語作り 物語を魅力的に展開するために主人公となるキャラクターについて、具体的に描きながら作り込んでいきます。合わせて物語作りも進めていきます。	物語の設定とキャラクターの設定は、絵本の魅力の鍵となる重要なポイントです。メインキャラクターの魅力や特徴を具体的に挙げながらアイデアを組み立てる作業をしましょう。	2時間
第4回 6/6_絵本のキャラクター設定と物語を進める展開を組み立てる 先週に引き続き、物語を魅力的に展開するために主人公となるキャラクターについて具体的に描きながら作り込んでいきます。合わせて物語作りも進め、ページ展開に物語の面白さを伝えられる構成を組み入れていきます。	物語を魅力的に展開させるページ構成について考え、ページ毎のサムネールを制作します。	2時間
第5回 6/20_イラストレーションの下描きから本描きへ	必要な画材・資料の調達と試作の制作を進めましょう。	2時間

	<p>これまでの準備を基に、絵の制作を開始します。どのような画材を使い、どのような表現が良いのかを、具体的に描きながら、教員と個別に意見交換して制作を進めます。</p>		
第6回	<p>6/27_イラストレーション本描きと、文章のブラッシュアップ</p> <p>これまでの試作によって最も作品の魅力を表現できる描画方法を決め、本制作を進めていきます。絵本に入れる文章についても、より作品の魅力となる文章について考えていきます。</p>	授業内で教員と相談した表現で本制作を進めていく。	2時間
第7回	<p>7/4_イラストレーション本描きをすすめる。中間学修到達度の確認</p> <p>これまでの授業で教員と確認したことを意識しながら制作をすすめていきます。絵本は基本的に15見開き(30ページ)と表紙、裏表紙を必要としますので、期日までに完成させるための制作ペースを考慮しながら作業を進めます。 ・中間学修到達度の確認</p>	制作スケジュールを考え、制作を進めていきましょう。	2時間
第8回	<p>イラストレーション本描きと進行チェック。中間学修到達度のフィードバック。</p> <p>描き上がったイラストレーションのチェックと手直し。文章は最後の最後までブラッシュアップします。 ・中間学修到達度のフィードバック</p>	イラストレーション本描きをすすめます	2時間
第9回	<p>イラストレーション本描きと進行チェック</p> <p>制作を進めます。</p> <p>描き上がったイラストレーションのチェックと手直し。次の見開きの作画にかかる。文章は最後の最後までブラッシュアップします。</p>	学外授業で知り、気づいたこと、学んだことをレポートとして記述しておく。	2時間
第11回	<p>イラストレーション本描き。表紙と扉絵のアイデア</p> <p>描き上がったイラストレーションのチェックと手直し。次の見開きの作画にかかる。文章は最後の最後までブラッシュアップします。 表紙と扉絵のアイデアをまとめ、教員と相談しながら方向を決めていきましょう。</p>	表紙と扉絵の制作をすすめる	2時間
第12回	<p>絵の仕上げ</p> <p>これまでに制作した本文ページを通して見ながら、全体のバランス、描き込み具合の良し悪しなどを教員と相談しながら確認して、仕上げの作業に入ります。仕上げの作業が終了次第、手描き作品はスキャニングを行い、文字をレイアウトして出力します。</p>	中身のイラストレーションの完成を目指した制作を進める	2時間
第13回	<p>9/5_4.5時限絵の仕上げと製本作業</p> <p>出力された本文ページ、表紙、見返しなど、製本に必要な要素を出力して、製本の作業を行います。</p>	授業で確認した修正点の修正作業をすすめる。	2時間
第14回	<p>9/12_作品のプレゼンテーションと最終の学修達成度の確認を行う。</p> <p>指定課題成果物全点を前にプレゼンテーション。 ・最終学修達成度の確認を行います。</p>	未完成の人は、必ず完成させること。ポートフォリを作り提出する。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1				
担当教員名	弘司				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして長年にわたり幅広いジャンルで活動中。出版社より3冊の作品集も発表している。				

授業概要

【実在の人気アーティストのグッズ企画デザインを考える】

実在する人気アーティストのグッズ商品企画とデザインを、数人のグループを組み制作。アーティストのチョイスから始まり、そのアーティストの人気を底上げ出来る様な個性的な売れる商品企画を、実際に数々の人気アーティストの作品を制作してきた企業代表をゲスト講師に迎え、企業サイドの目線や市場調査、製造プラン、コミュニケーション、プレゼンテーションを学ぶ。グループ内の役割分担を決め、効率的な制作進行も考える。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

既存のものに捉われず、効果的である事を考え発想をする。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

グループワークにおいて自身の役割を見出し、責任感を持って結果に向けて取り組む

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の初回と中間、最終回に企業ゲストの方にお越し頂きます。事例の紹介や課題の目標解説、制作物の中間講評、最終プレゼンテーションでの個別表・総評を頂きます。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

振り返りシートを活用し、個々の学修到達目標の確認を行う。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
課題は提出期限を厳守すること。大ラフ、詳細ラフも必ず提出し、フィードバックを受ける。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提案内容とその成果物	50 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
授業に対する取り組み姿勢	10 %	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
協働する姿勢と分業責任	10 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
プレゼンテーション（成果発表）	10 %	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
レポート・振り返りシート	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めてレポートを提出し、それを評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて、企業先からの資料や、その他情報を紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜 14時30分～16時00分
場所： 南館3F・研究室1

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス/人気アーティストのグッズ制作の概要説明 (ゲスト回) ・授業の概要と進め方について説明し、個人及びグループ分け（3名程度）を行う。 ・ゲストに直接お越し頂いた企業の方から制作についての要望、注意事項などの説明を頂く。 ・企業の方との質疑応答。 ・学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	人気アーティストのグッズ展開等について事前調査しておく	2時間
第2回 人気アーティストのグッズ・作品のチョイス/市場調査 ・グッズを制作したいアーティストのチョイス。（作品を選んだ理由も明確にする） ・選んだ作品についての分析、既存グッズの市場調査を行う。	引き続き市場調査や作品についての分析を進める	2時間
第3回 人気アーティストのグッズの大ラフ制作 (アイデア) ・グループ内で作品の分析や市場調査の結果を元にグッズのアイデアを練る。（作品の人気を底上げできるような「勝てる」グッズを考える）	アイデアの検討、制作を行う。	2時間
第4回 人気アーティストのグッズ・製造計画 ・グッズの製造計画・プランを考える。（グッズに採用するアーティスト（メンバー）の方向性や必要になる情報を精査し、グループ内での役割分担を決める）	与えられた役割について理解を深めておく	2時間
第5回 人気アーティストのグッズ・デザイン ・グッズのアイデア・デザインを考える。（既存の商品も参考にしつつ、それにとらわれない独自の発想を話し合い考える） （企業からお借りした既存作品のデザインなどを参考にしてみる）	話し合ったアイデアを元にデザイン案を進めておく	2時間

第6回	人気アーティストのグッズデザイン <ul style="list-style-type: none"> ・大ラフで出していたグッズのデザインを詳細なラフに起こす。 ・デザインのアイデアも話し合いまとめる。(企業からお借りした既存作品のデザインなどを参考にしてみる) ・次回の中間発表に向けて発表用データにまとめる。 	中間発表用のデータをまとめて提出する	2時間
第7回	人気アーティストのグッズ・中間発表(ゲスト回) <ul style="list-style-type: none"> ・ここまで制作を進めてきた進捗の報告と今後の進め方をグループで発表する。 ・企業のゲストの方に直接お越し頂き、個別評、総評をいただく。 ・学修到達度の中間確認を行う。 	頂いたアドバイスを参考にグループで検討・制作を進める	2時間
第8回	人気アーティストのグッズ・本制作/イラスト・デザインデータ① <ul style="list-style-type: none"> ・デザインラフを元にグッズに使用するイラストやパッケージデザインの制作。(ロゴデザインやパッケージに記載する商品情報などもまとめる) 	役割分担に応じて作業を進める	2時間
第9回	人気アーティストのグッズ・本制作/イラスト・デザインデータ② <ul style="list-style-type: none"> ・引き続きイラストやパッケージのデザインの仕上げ制作を進める。 ・グループ内でお互いの進捗を確認しあい意見を重ねる。 	役割分担に応じて作業を進める	2時間
第10回	人気アーティストのグッズ・本制作/イラスト・デザインデータ <ul style="list-style-type: none"> ・この時点で必要なイラスト・パッケージのデザインは出揃う様にする。 ・グループで話し合い完成～発表に向けてスケジュールの計画の確認と調整をする。 	完成に向けて自主的に作業を進めておく	2時間
第11回	人気アーティストのグッズ・本制作/仕上げ <ul style="list-style-type: none"> ・細部の検討、修正をしながら仕上げ作業を行う。 	完成に向けて自主的に作業を進めておく	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> ・作品のクオリティアップを図る。 ・データの不備不足がないようにチェックし、完成を目指す。 		
第13回	人気アーティストのグッズ・本制作/企業への提出、成果物プレゼン準備 <ul style="list-style-type: none"> ・グループでの成果物を提出。 ・パッケージのモックアップを制作(刷りだして組み立て) ・第14回のプレゼンテーションに向けて、発表の準備を行う。 	プレゼンテーションの準備やリハーサルを各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第14回	人気アーティストのグッズ・成果発表/プレゼンテーション(ゲスト回) <ul style="list-style-type: none"> ・グループでの成果物について発表。プレゼンテーションを行う。 ・企業のゲストの方に直接お越し頂き、個別評、総評をいただく。 ・最終の学修達成度の確認を行う。 	全体を振り返り理解を深め授業の総括をする。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1				
担当教員名	藤川亜美				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロのマンガ家およびイラストレーターとして多数の作品制作、実務経験あり（14回）				

授業概要

数人のグループで制作チームを組み、「“子供の見守り活動”ステッカーデザイン」「中学校給食事業で使用されるデザイン」をメインに、実際に街中で使用されることを想定したイラストを制作します。優秀な作品については連携先の自治体（摂津市教育政策課 及び 摂津市郵便局）にて実採用されます。連携先と打ち合わせを進めながら、クライアントの意図を汲んだ作品を展開するための技術、発想、調査、コミュニケーション、プレゼンテーションを学び、実践力を身につけることを目的とします。オリジナリティを重視しつつも、自身のデザインが周囲にどのような影響を与えるのかを客観的に捉え、チームの一員として貢献できるよう柔軟に対応していきましょう。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

テーマを表現するためのよりよい技法を、コンセプトを明確にしながらかき詰める。

クライアントやその取り組みに関する主体的な調査を行い、テーマを深く掘り下げる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

2. DP3(3). 課題解決の実践力

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：摂津市役所および摂津郵便局)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・その他(以下に概要を記述)

振り返りシートを活用し、個々の学修到達目標の確認を行う。
また、授業の最終回には連携先へプレゼンテーションを行い、個別評・総評をいただく。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
課題は提出期限を厳守すること。大ラフ、詳細ラフも必ず提出し、フィードバックを受ける。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提案内容とその成果物	50 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
授業に対する取り組み姿勢	10 %	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
協働する姿勢と分業責任	10 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
プレゼンテーション（成果発表）	10 %	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
レポート・振り返りシート	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めてレポートを提出し、それを評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

連携先自治体からの情報（市のパンフレットや情報誌等）を必要に応じて授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜3限（13:10～14:50）

場所： 南館3F研究室2

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンスと課題説明および事前調査 ▼前半 ①授業の目的と学修到達目標についての説明 ②著作権を学ぶ ・著作権制度の概要と著作者の権利、著作権の侵害について（※文化庁より引用予定） ③白銀比・ベビースキーマを学ぶ ・日本のデフォルメキャラクターに多く使用される白銀比、ベビースキーマを学ぶ ・ゆるキャラなどを含め、実際に展開されているデフォルメキャラの市場調査 ・グループでの意見交換、まとめ ▼後半 ①摂津市から提案される課題の中から、グループごとに希望を選択 ②摂津市との質疑応答 ③グループごとにリサーチを行う ・摂津市の調査 ・見守り活動や中学給食事業に関する課題を調査 ・類似活動・企画の調査と差別化について検討 ④デザインの方向性と、デザインを使用したことによる効果と目指すべき目標を設定する ・グループでの意見交換、まとめ	連携先自治体についての事前調査を行う。	2時間
第2回 調査結果の発表と共有 ①プレゼンテーションにおけるPREP（プレップ）法を学ぶ ・Point（要点結論）Reason（理由）Example（具体例）Point（要点結論）の順番で文章を作成 ②グループで発表内容を整理する ・時間配分、役割確認を行う ・制作物の見せ方、活用の仕方の確認 ③第2回で調査・検討した内容についてグループごとに発表 ・課題を共有し、調べの足りないところ等をグループで再度検討する	連携先自治体および見守り活動について調査、分析を行う。	2時間
第3回 企画①/デザイン案	課題に対するアイディアの検討、制作を行う。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで決めた取り組みの方向性に合わせ、個人でデザイン案（2～3案）をまとめる ・連携先についての事前調査結果から改めて内容を検討し、アイデアを練る 		
第4回	企画②／内容検討 <ul style="list-style-type: none"> ・個人で制作したデザインをもちより、グループで意見交換しブラッシュアップ 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第5回	企画③／ブラッシュアップ <ul style="list-style-type: none"> ・中間審査へ向け、詳細の詰めとプレゼンテーションの設計を行う 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第6回	中間学内審査 ①グループごとにデザイン案とコンセプトについて発表 <ul style="list-style-type: none"> ・摂津市からのフィードバックを受ける ・今後の課題を整理 ②ここまでのグループ学修を振り返る	中間審査の結果を受け、修正案を検討する。	2時間
第7回	企画修正及びブラッシュアップ ①中間審査の結果を受け、作品のブラッシュアップを行う ②ブラッシュアップ後、再度内容のチェックを受け、本制作に入る ③学修到達度確認	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第8回	本制作①／スケジュールの立案 <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに最終提案に向けた制作スケジュールの立案を行い、本制作に入る 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第9回	本制作②／中間チェック <ul style="list-style-type: none"> ・制作物について全体での進捗状況の共有 ・グループごとに教員を交えた今後の展開の確認 ・制作物の精査 	課題に対するアイデアの検討、制作を行う。	2時間
第10回	本制作③／完成 <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに最終成果物についてチェック ・修正、変更点の洗い出し 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第11回	プレゼンテーション準備 ①次回の発表リハーサルに向けて、プレゼンテーションの設計 <ul style="list-style-type: none"> ・時間配分、役割確認を行う ・制作物の見せ方、活用の仕方の確認 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第12回	最終学内審査 ①プレゼンテーションリハーサルを兼ねた最終学内審査を行う <ul style="list-style-type: none"> ・教員からの講評・アドバイス ②最終審査を終えての振り返り、内容修正	プレゼンテーションの準備やリハーサルを各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第13回	最終プレゼンテーション ①連携先担当者へ向けプレゼンテーションを行う ②連携先の方からの総評をいただく	プレゼンテーションの準備やリハーサルを各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第14回	総括と表彰 ①優秀提案に対する表彰 <ul style="list-style-type: none"> ・連携先の方からの改めて総評と評価をいただく ②グループメンバーアンケートの対応 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ内での役割や制作内容に関して相互で確認を行う ・個人の取り組みが明確になるよう、ポートフォリオを作成 ③最終学修到達度の確認	全体を振り返り理解を深め授業の総括をする。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1 (ゲームコンセプトとデザイン設計)				
担当教員名	伊藤俊輔				
学年・コース等	2年・3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。(全14回)				

授業概要

ゲーム制作ツールを使用したVRやメタバースコンテンツ制作実習。
CG制作会社の株式会社Speed様より提供された課題に対し、数人(希望があれば個人)のグループで制作チームを組み、それぞれ企画立案からコンセプト設計からスタートし、演習期間内に、企画コンテンツ設定～プロトタイプ設計、レベルデザインなど、実際の開発体験を通してゲーム制作に必要な技能を学ぶ。

最終成果物として、コンテンツ企画書、ヘッドマウントディスプレイ上で確認ができるVR空間の体験コンテンツの一連のゲームループを制作目標とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容:

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

目標:

背景データのインプットやアセット設定、ゲームフローなど、VRやメタバースコンテンツに必要なフローを組み込むためのUnrealEngineのそれぞれの機能を学習し、使用することができる。

制作を完遂させるために必要なツールの使用方法などのスキルを習得し、自身への制作物の表現へと応用する事ができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

2. DP3(3). 課題解決の実践力

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先:株式会社スピード)

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

提出作品の完成度と制作物クオリティ

評価の基準

: 授業を通して最終的に出来上がった課題作品の内容をもって、コンテンツとしての完成度から評価を行います。チーム全体の作品完成度(15点)、個人制作物のクオリティ(15点)をそれぞれ3段階評価(15点、10点、5点 計30点満点)

	30 %	
受講リテラシー	:	授業への参加状況に加え、個人の制作姿勢や、グループワークの場合はチーム制作における責任を果たせているか、貢献度の評価を個人の制作割合（10点）とグループの貢献度（10点）からそれぞれ3段階評価（10点、7点、3点 計20点満点）を行います。
	20 %	
企画・立案能力	:	作品の表現内容、独自性を評価します。サンプルを組み合わせただけでなく、受講者が表現したい内容がコンテンツ内容に反映されているかを4段階評価（20点、15点、10点、5点）します。
	20 %	
プレゼンテーション能力	:	プレゼンテーションの発表内容とアピール方法、作品の面白さについて制作者の意図がどれくらい伝えられているかを評価する。 発表内容評価（15点満点）、個人のチーム貢献度（5点満点）を評価対象とします。
	20 %	
学修到達度評価	:	ツールに対する理解を基本的な評価方針とし、理解した内容を踏まえ、自身のコンテンツ制作へと応用できているかどうかを評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

■UnrealEngine オンラインラーニングサイト
<https://learn.unrealengine.com/home/dashboard>

ほかの情報は必要に応じて、適宜情報を提示していきます。

履修上の注意・備考・メッセージ

受講するにあたり必要なスキルとして、素材の質感を描く2Dイラスト制作スキルや、MAYAやBlenderなどの3Dツールを使ったモデリングの技能や、制作したアセットをFBXデータに出力する等の基本的な操作を求める。
 上記スキルを未取得の場合、授業の進行に支障をきたすため、各自予習等を通じて習得した上で本授業に参加する事。

くわえて、本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業内容の復習を行い、必要な制作物の授業外での作成作業を行い、立てた予定通りの進行を目指す事。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
 Mail： ito@g.osaka-seikei.ac.jp

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【UE4】BPの使用方法について【氏名、学籍番号】）

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション・メタパースコンテンツ課題提供と学修到達目標の説明 授業概要説明、課題提示、UE4クイックスタート 前半：ゲーム制作の概要と課題説明、UE4基本操作説明。 後半：制作物の設定と個人及びチーム分け。各班による企画アイデア検討。 1～4名。チーム制作の経験を積むか、全体を自分で作る経験を得たいかは各自に選択させる。 ※個人制作推奨 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	Youtubeの動画などを参考に、チュートリアルを自身でも行い、UE4の操作に慣れておくこと。（動画URLの例は同講義内容の資料に記載。）	2時間
第2回 コンテンツ企画概要書の作成 各班のコンテンツ企画概要書を作成	企画概要書が未完成の人は授業外で作成しておく事。次回授業時には内容が確認できるような状態にしておいてください。	2時間
第3回 コンテンツ企画概要書の添削・修正 各班のコンテンツ企画概要書を作成と、完成したものから担当教員による添削を受け、修正作業を経て完成を目指す。	次回授業時までに添削された内容を踏まえて加筆修正などの改善作業を終わらせておく事。	2時間
第4回 コンテンツ企画概要書の完成・プレゼン準備 企画概要書の作成締切日及び、第5回に行う企画発表会に向けてのプレゼン資料の準備を行う。	次回授業時にプレゼンテーション発表を行いますので、プレゼン準備を完了させたいうえで臨むようにしてください	2時間
第5回 コンテンツ企画プレゼン発表 プロジェクト演習を通じて作成するコンテンツ企画を各自プレゼン形式で発表。	プレゼンでの指導内容を踏まえ、企画概要書の方の修正、改善作業を完了させておくようにしてください。	2時間
第6回 プリプロダクション制作・アセットデータ作成	アセットデータが未完成の場合は、次回アセットデータを使って授業を行いますので、出力できるデータとして、期待する表現を体現させるオブジェクトとなるよう作成しておいてください。	2時間

	プロトタイプ作成の為のアセットデータの作成と使用アセットの選定。オリジナルアセットについては、他授業などで習得した2D、3Dツールのスキルを利用して制作にあたる。		
第7回	プリプロダクション制作・アセットデータ組み込み 作成したアセットをプロジェクトで使用可能な状態にし、ゲームシーンに登場させる。	ツールの使用方法は何度も繰り返し操作する事で覚えるようになります。今回の手順を予習し、次回以降に同じ説明がなくとも操作ができるようにしておいてください。	2時間
第8回	プリプロダクション制作・中間評価と学習到達度の中間確認 各自の制作進捗の確認と担当教員によるアドバイスをを行う。 この回までに大枠のイメージを固め、次の回からの本制作へ移れる準備を行う。 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	進捗確認の際の指摘内容を元に、残りの作業スケジュールの見直しを行ってください。	4時間
第9回	本制作・コンテンツイメージの構築 実装したい世界観イメージの演出ができるよう、アセットやゲームフローの全体構築を行う。ブループリントを利用し、必要な機能の入れ込み作業を行う。	アセットの調整や、先行して取り掛かれるゲーム機能作成は進めておいてください。	2時間
第10回	本制作・UIや画面表示パーツの制作 ゲームシーンに表示されるUIシステムの実装と、UIデザインデータの作成・組み込み作業を行う。	授業内で作り切れなかったUIデータを作り上げておくようにしてください。	2時間
第11回	本制作・レベルデザイン パラメータ設定や処理の実装を通じ、ゲーム全体のゲーム内容の構築や難易度設定を行う。	授業内で表現しきれなかったレベルデザインの調整作業を終えておくようにしてください。	2時間
第12回	本制作・アセットバランス調整 今まで実装してきたプロジェクトデータのクオリティアップを図る。デザインデータ、コンセプトイメージの実装、デバッグ作業を経て、最終成果物となるプロジェクトデータの完成を目指す。	次回以降は発表の為の作業となります。今回の授業外時間を利用し、データや仕組みの調整作業は終わるようにしましょう。	2時間
第13回	本制作・最終調整と成果物プレゼン準備 第14回に予定している成果物のプレゼンテーション準備を行う。	次回授業時に最終プレゼンテーション発表を行います。プレゼン準備も含め、コンテンツの調整作業も完了させたくえで臨むようにしてください。	2時間
第14回	本制作・成果物発表と学習到達度の最終確認 各班によるプレゼンテーションと総評。 最終の学修達成度の確認を行う。	バックアップは必ず取っておく事。また、就職作品としても活用できるので、企業への提出の事を考え資料化しておいてください。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習 1 (イベントプロモーション)				
担当教員名	辰巳清				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

イベントプロモーションとは「何らかの目的を達成するために行う行事、催事」であるイベントを「世の中に効果的に訴求すること」で、そのイベントの価値を高める行為です。
この授業では、テレビ局の毎日放送（MBS）を学外連携団体とし、MBSが9月に関西地区で開催するイベントの宣伝に受講生が直接携わることで、イベントプロモーションを実践的に理解します。
まずは、教員自らが参画してきた著名アーティストのコンサートや国内外の美術展を題材としながら、文化イベントに関して、一般社団法人イベント産業振興協会主催のイベント検定試験（7月）に合格できる水準の体系的な知識を習得します。
更に、身に付けた知識を土台として、学外連携団体からの課題に向きあうイベントの宣伝手法を企画、制作、実行することで、コンテンツ開発、プレゼンテーション、チームの一員としての貢献など、様々な社会活動に応用できるプロジェクト・マネジメント能力の修得が授業の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

イベントに関する体系的な知識。学外連携団体から提供される課題の趣旨の正確な理解に基づいたイベントプロモーション手法の提案。独自の調査、考察から導く、イベントプロモーション手法の企画、制作。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2 (4). 自律的な学習力

イベントプロモーションの実践における能動的な活動。プレッシャーがかかる状況下での、グループにおける自分の役割の完遂。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3 (3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4 (3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4 (4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5 (1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：株式会社毎日放送)

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ シミュレーション型学習(ロールプレイ、ゲーム型学習など)
- ・ 見学、フィールドワーク
- ・ 課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします

・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提案内容とその成果物	50 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
授業に対する取り組み姿勢	10 %	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップとフォロワーシップについて評価する。
協働する姿勢と分業責任	10 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
プレゼンテーション（成果発表）	10 %	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
レポート・振り返りシート	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めてレポートを提出し、それを評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ①日本イベント産業振興協会能力コンテンツ委員会『基礎から学ぶ、基礎からわかるイベント』一般社団法人イベント産業振興協会、2015年 ISBN978-4-901173-28-5
- ②レジー『夏フェス革命 音楽が変わる、社会が変わる』blueprint、2017年 ISBN978-4-7734-0505-7
- ③中川和亮『ライブ・エンタテインメントの社会学』五弦舎、2021年 ISBN978-4-86434-127-1

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限
場所： 南館 情報デザイン研究室

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 学修到達度についての説明・社会におけるイベントの役割・イベントの基本構造 ・この授業での学びと養われる力を把握する ・社会で芸術は何を求められているのか ・イベントの評価方法 ・レビューする習慣をつける ・先行研究の調べ方	過去に体験したイベント3件以上について、良かった点、悪かった点を挙げ、自分ならどう改善するかを書いてくる	4時間
第2回 イベントの概念と全体像・イベントの企画と計画 ・イベントの概念と分類 ・イベントの歴史 ・メディアとしてのイベント ・企画と計画の違い ・企画書の役割とプレゼンテーション グループワーク「小テスト」	授業内で配布する資料(参考図書①の第1・2章)を精読してくる	4時間
第3回 イベントの制作推進・イベントの運営とマネジメント ・イベントの4大管理 ・会場制作とプログラム制作 ・告知と集客 ・会場管理とリスクマネジメント ・コンプライアンス ・ユニバーサルイベント グループワーク「小テスト」	授業内で配布する資料(参考図書①の第3・4章)を精読してくる	4時間
第4回 企画会議 ・事前調査の共有 ・学外連携団体からの課題提供 クラスワーク「課題解決のためのブレインストーミング」	学外連携団体について調査してくる	4時間

第5回	個人企画 ・情報収集～個人企画書作成 ・個人企画書完成～提出	学外連携団体が指定するイベント会場を視察してくる	4時間
第6回	グループ企画 ・個人企画書の共有～グループ企画の策定 ・グループ企画書作成～完成	個人企画書を完成させてくる	4時間
第7回	プレゼンテーション準備～中間プレゼンテーション ・グループ企画発表(クラス対象) ・受講生による相互評価 ・教員からのフィードバック～企画修正 ・グループ企画発表(学外連携団体対象) ・学外連携団体からのフィードバック ・学習到達度の確認アンケート	中間プレゼンテーション資料を完成させてくる	4時間
第8回	個人制作 ・個人によるグループ企画の修正～制作物の提案 ・制作物提案の共有	個人で企画書を修正してくる	4時間
第9回	グループ制作①プロモーションプラン 制作物作成	グループの進捗状況を報告する	4時間
第10回	グループ制作②プレスリリース 制作物作成	グループの制作物を提出する	4時間
第11回	グループ制作③ポスター 制作物作成	グループの制作物を再提出する	4時間
第12回	最終プレゼンテーション ・グループ制作物発表 ・学外連携団体からのフィードバック	最終プレゼンテーション資料を提出する	4時間
第13回	総括・振り返り ・授業で見につけた知見を振り返る ・学習到達度の確認アンケート	授業で指定する内容に基づいた報告書を提出する	4時間
第14回	イベント本番学修 イベント本番の会場にて実習を行う(学外授業として9/6(金)に実施)	最終レポートを提出する	4時間

授業科目名	プロジェクト演習2（企画・デザインPBL）				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	全コース・2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの業務に関わった。（全14回）				

授業概要

社会での実践力、協働できる素養を踏まえ社会人としての姿勢を身につける。社会や地域が提供する課題に全受講者が取組み、学修活動から学修手法、分析方法、課題解決法、マネジメント、チームワーク、コミュニケーション、プレゼンテーションなどキャリアに必要なコンピテンシーを能動的に学びます。プロジェクト演習では、連携先（クライアント）からの要望内容に基づき、デザインの開発・提案をおこない、優秀なアウトプットについては、実採用へつながる可能性がある。基本的に、対面授業。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

連携先やその業界について理解を深め、問題解決に向けて学生の新鮮な視点で物事を捉え、提案からソリューションを導く。

問題解決のために、自らが積極的に調査・分析を行い、客観的・論理的視点に基づき、協働するメンバーに対して自発的に提言を行う。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、想像力などの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力
4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見に当たり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会で協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者とともに協働しようとする態度と倫理観を身につけている。

自立した人間に必要な社会人基礎力として、意思疎通ができ、状況に即した表現ができるコミュニケーション能力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

有り（連携先：関西圏の企業を予定）

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習（PBL）

本授業は産学連携授業のプロジェクト型（グループ構成によるPBL型授業）として実施する。授業の始めに連携先組織・団体の方に来校いただき、業界についての基礎学修を行い、必要情報、並びに課題を得ます。最終的に提案として連携先へのプレゼンテーションを行い、講評をいただく。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業レスポンスシートやルーブリックを活用し、個々の学修レベルの確認を行う。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
提案内容とその成果物	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
50 %	
授業に対する取り組み姿勢	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
10 %	
協働する姿勢と分業責任	グループ学修中での情報共有やディスカッションなどにおける自発性、役割分担における責任度合いについて評価する。
10 %	
プレゼンテーション（成果発表）	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
10 %	
レポート・振り返りシート	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めて14回授業終了後にレポートを提出し、評価する。
10 %	
学修成果度評価	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

連携先企業・組織・団体からの情報（ホームページ、パンフレット、会社紹介資料）など必要に応じて授業内で紹介する。
また、この授業用に教員の方でプロジェクト演習の授業テキスト（全14回分）を用意する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をする。実際に社会で活躍されている組織・団体の方とのコミュニケーションがはかれる好機でもあり、また、社会の現場のことも多くのことを学修することができるので、都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 3限

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。
メールアドレス： kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス プロジェクト演習授業の概要説明と事前調査 ＊授業概要と進め方説明 ＊学修到達目標についてと、授業の学びと養われる力について説明 ＊PBL型演習授業の目的 ＊プロジェクト演習授業を通じて身につくスキル ＊授業評価基準 ＊受講上のルールと注意事項 ＊授業計画（スケジュール） ＊グループ分け ＊連携先についての事前調査、並びに発表資料の作成	連携先企業・組織・団体についての事前調査を行う	2時間
第2回 連携先（協力企業・組織・団体）に関する調査報告（発表）と連携先紹介と課題の提供 ＊事前調査発表（各グループごと） ＊協力企業・組織・団体紹介 ＊連携先紹介（仕事と現場について） ＊課題提供・説明 ＊学生に期待すること ＊質疑・応答	連携先企業・組織・団体の業務紹介を受けて、業界の仕事について調べる	2時間
第3回 再調査・分析・ポイントの確認 ＊前回授業での連携先からの情報をもとに、再調査・分析を実施 ＊今後の活動計画	課題に対する必要情報の収集を行う	2時間
第4回 制作1（アイデア創出） ＊連携先からの課題に対して、アイデアの創出を行う ＊カスタマーターゲットやペルソナの設定を行う	課題に対する、アイデアの検討・創出を行う	2時間
第5回 制作2（アイデア創出） ＊柔軟な思考とユニークな発想 ＊事例紹介 ＊個々のアイデアについての共有とディスカッション ＊今後の活動計画	課題に対する、アイデアの検討・創出を行う	2時間
第6回 制作3（アイデア創出）	次回、中間発表会に向けての諸準備	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> *アイデアの創出と分類 *提案領域について *ターゲットカスタマーを意識した斬新なアイデア *アイデアのグループ内共有(ラフ案共有) *次回、中間アイデア発表に向けての諸準備 		
第7回	中間アイデア発表会 (進捗と方向性の確認)	中間アイデア発表会を受けて、グループ内で再検討を行う	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *アイデア発表会(連携先担当者出席) *グループごとの発表 *連携先からの講評 *連携先の方との質疑・応答 *授業レスポンスシートの記入・提出 		
第8回	中間アイデア発表会のフィードバック・方向性再確認	方向転換やアイデアの追加についてグループ内で議論する	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *アイデア発表会の振り返り *アイデア評価シートによる分析 *グループ内ディスカッション *アイデアの絞り込み *授業レスポンスシートの記入・提出 *中間学修到達度の確認とフィードバック 		
第9回	制作4 (提案制作)	役割分担に沿った宿題(活動)に対応する。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *提案における目的とゴール設定 *提案実現のために必要な準備 *制作物の検討 *最終提案に向けた制作スケジュールの立案 		
第10回	制作5 (提案制作)	役割分担に沿った宿題(活動)に対応する。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *グループごとに教員を交えた進捗状況の確認 *制作物の精査 *今後の作業計画と役割分担 		
第11回	制作6 (提案制作)	プレゼンテーションリハーサルの準備を行う。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *制作上の進捗確認 *メンバーの方向性(足並み)確認 *修正・変更点の洗い出し *次回の発表リハーサルに向けて、プレゼンテーションの設計(時間配分・役割確認) *制作物の見せ方・活用の仕方の確認 		
第12回	プレゼンテーションリハーサル (学部内)	最終プレゼンテーションに向けた準備(グループごとに調整)を行う。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *グループごとにプレゼンテーションリハーサルを実施 *教員からの講評・アドバイス *リハーサルを終えて(振り返り・最終プレゼンテーションに向けて) 		
第13回	最終プレゼンテーション (連携先企業・組織・団体に向けた最終プレゼンテーション)	グループごとに、プレゼンテーションの振り返りをしていく。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *グループごとにプレゼンテーション(連携先担当者出席) *連携先企業・組織・団体の方からの総評 		
第14回	総評と表彰 (連携授業のまとめ)	各自、プロジェクト演習を振り返り、修学したことを整理しておく。グループ内メンバーについてのアンケートとルーブリックを対応する。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *連携先企業・組織・団体の方からの総評と評価 *優秀提案に対する表彰 *グループメンバーアンケートの対応 *ルーブリック対応 *最終の学修到達度の確認 		

授業科目名	プロジェクト演習2（ゲーム及びコンテンツ制作）				
担当教員名	伊藤俊輔				
学年・コース等	2年・3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。（全14回）				

授業概要

ゲーム制作ツールを使用した豊中市の経営戦略課との連携実習。
提供された課題に対し、教員のグループで制作チームを組み、それぞれ企画立案からアセット制作、ゲーム完成を目指し、実際の開発体験を通してゲームコンテンツ制作に必要な技術を学ぶ。

最終成果物として、課題が発生している場所での実証実験を通じ、豊中市からの評価が得られる。
企画書、アセットデータに加え、ゲームタイトル画面～ゲームステージ～リザルト画面（ゲームオーバー画面）といったゲームループが確認できる実行ファイルの制作目標とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

目標：

キャラクター操作やアセット設定、ゲームフローなど、ゲームコンテンツに必要なフローを組み込むためのゲーム制作ツールのそれぞれの機能を学習し、使用することができる。

制作を完遂させるために必要なツールの使用方法などのスキルを習得し、自身への作品制作の表現へと応用する事ができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力
4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：大阪府豊中市創造改革課)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提出作品の完成度と制作物クオリティ	:	授業を通して最終的に出来上がった課題作品の内容をもって、コンテンツとしての完成度から評価を行います。チーム全体の作品完成度（15点）、個人制作物のクオリティ（15点）をそれぞれ3段階評価（15点、10点、5点 計30点満点）
30 %		
受講リテラシー	:	授業への参加状況に加え、個人の制作姿勢や、グループワークの場合はチーム制作における責任を果たしているか、貢献度の評価を個人の制作割合（10点）とグループの貢献度（10点）からそれぞれ3段階評価（10点、7点、3点 計20点満点）を行います。
20 %		
企画・立案能力	:	作品の表現内容、独自性を評価します。サンプルを組み合わせるだけでなく、受講者が表現したい内容がコンテンツ内容に反映されているかを4段階評価（20点、15点、10点、5点）します。
20 %		
プレゼンテーション能力	:	プレゼンテーションの発表内容とアピール方法、作品の面白さについて制作者の意図がどれくらい伝えられているかを評価する。発表内容評価（15点満点）、個人のチーム貢献度（5点満点）を評価対象とします。
20 %		
学修到達度評価	:	ツールに対する理解を基本的な評価方針とし、理解した内容を踏まえ、自身のコンテンツ制作へと応用できているかどうかを評価する。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし。
ゲーム制作ツールのラーニングサイトの紹介は、初回授業にて展開します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目を受講するにあたり必要なスキルとして、素材の質感を描く2Dツールや、MAYAやBlenderなどの3Dツールを使ったモデリングの技能や、制作したアセットをFBXデータに出力する等の基本的な操作を求める。

くわえて、本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業内容の復習を行い、必要な制作物の授業外での作成作業を行い、立てた予定通りの進行を目指す事。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜3限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
Mail：ito@g.osaka-seikei.ac.jp

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【UE4】BPの使用方法について【氏名、学籍番号】）

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション・ゲーム制作ツールの操作習得と学修到達目標の説明 授業概要説明、本講義全体を通じた課題提示、ゲーム制作ツールのクイックスタートの学習を行う。 ゲーム制作の概要と課題説明から始まり、ツールの基本操作説明と制作グループ分け、各班による企画アイデア検討を行う。 2～4名を目安にチームを作り、今後の授業を通じ作成したいゲームのアイデアを検討する。 ※複数人数での制作推奨だが、1人でゲーム全体を作成する事を選択しても良い。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	Youtubeの動画などを参考に、チュートリアルを自身でも行い、ツールの操作に慣れておくこと。	2時間
第2回 ゲーム企画概要書の作成 各班のゲーム企画概要書を作成。 Word、Excel、PowerPoint どの形式でも作成しても良いが、最終的に印刷して形になるようにレイアウトを調整する。	この時点で、ゲームのコンセプトを決定している想定で、そのコンセプトを表す内容の概要書を継続して作成する。	2時間
第3回 プリプロダクション制作・マップ制作 プロトタイプとして、実際に遊べるステージを1つ作る。 背景アセットと配置物オブジェクトの作成。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させておいてください。	2時間
第4回 プリプロダクション制作・ゲームルール実装 1 限：前回の続きと、ゲームステージの構築 2 限：ゲームルールの実装	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させておいてください。	2時間

第5回	プリプロダクション制作・ゲーム演出 1 限：ゲームルールの実装 2 限：エフェクト、サウンドなど演出強化作業	次回プロトタイプを発表が行われるので、途中状態で確認できない状況にならぬよう、キリのいい所（エラーがなく、実際に動作する状態）まで仕上げてください。	2時間
第6回	プリプロダクション制作・プロトタイプ発表 1 限：各班による発表 2 限：プロトタイプを終えて、本制作の制作物の検討	このタイミングで最初に取り決めたスケジュール通り作り続けるか、内容を変更するかを検討をチーム内でよく話し合い検討しておく事。作った結果で狙った表現ができていない事が分かった場合は方向転換も考慮に入れてください。	2時間
第7回	本制作の計画と資料準備と学習到達度の中間確認 1 限：作業スケジュールの作成、仕様書の作成 2 限：開発環境の構築、バージョン管理システムの導入 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させてください。	2時間
第8回	本制作・マップ制作 制作進捗に合わせた制作作業。主には背景アセット制作時間として活用し、制作時間を割きたいカテゴリがあればそのアセット制作を行う。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させてください。	2時間
第9回	本制作・全アセット組み込み作業 作成した必要なアセットをすべてゲーム内に組み込む作業を行う。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させてください。	2時間
第10回	本制作・制作作業完了 制作締切日。このタイミングまでに当初予定していた企画書内容の実装を完了させる。デザイナーデータやシステムがすべて載っている状態を目指す。	次回以降、授業内で制作作業を行う事は基本的にありません。この回までに制作が完了していない場合は授業外の時間を使って完成させておくようにすること。	2時間
第11回	本制作・成果物の最終調整 制作物の最終調整作業。パラメータ調整・アセットデータのクオリティアップ、デバッグ作業などを行い、プロジェクトデータの完成を目指す	次回授業時までに、可能な限りクオリティアップを図る事。発生した疑問や問題は、担当教員などに質問をし、解消させておいてください。	2時間
第12回	成果物の体験会に向けての準備作業 次週行われる現地での体験会に向けて、作品紹介パネルや操作方法などの準備作業を行う。	今回は現地での実習となるので、現場設営の為の準備作業を済ませておくこと。	2時間
第13回	作品の体験会（現場での実証実験） 各自が制作してきたゲームコンテンツを課題現場にて作品体験会を行う。	ゲーム表現や作りこみはどこまで時間をかけても尽きないので、次回の発表までにチームで作っていった作品のクオリティアップを図って行ってください。	2時間
第14回	実証実験の評価と、最終成果物の取りまとめ。学習到達度の最終確認 豊中市と担当教員からの個別評価から総評までの品評を受ける。まとめ作業として、ゲームプレイ動画と静止画によるキャプチャデータの撮影を行う。最終成果物を自身の作品として取りまとめる。 最終の学修達成度の確認を行う。	制作物は就職作品としても活用できるので、実行ファイルとして保存しておく事。また、企業への提出の事を考え資料化しておいてください。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習2（茶室のDIY制作）				
担当教員名	山中コ〜ジ				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	実務として建築の設計や施工を行っており、その経験を活かした授業とする。（全14回）				

授業概要

建築の基本的な構成を学ぶ為、プリミティブな柱、梁、床を作ることで、構築物を完成させることで、建築がどのように作られているのかを学ぶ。建築構造、計画の基礎を実地を行うことで習得することが目的の授業で、茶室をDIYとして制作することで、建築の構造、施工方法、道具、設計について、建築設計と施工の全般を学ぶ授業です。また、制作は材料のサイズなどを勘案してグループワークで行うため、建築基礎の他、コミュニケーション能力の構築も目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

実際に求められている「茶室」の目標と、役割を理解した上で企画を検討し制作を行う。

与えられた課題をこなすだけでなく、自らが問題点を明らかにして、問題解決をする力を養う。

目標：

求められている役割を踏まえて、実際のプロジェクトを遂行する。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力
4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：pivot 09071134084)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

個人評価・授業参加姿勢	30 %	：	授業での諸活動への個人としての参加状況を、成果物を通して授業への取り組む参加姿勢として評価します。
グループワーク参加姿勢	30 %	：	授業での諸活動へのグループワークでの参加状況を、成果物を通して授業への取り組む参加姿勢として評価します。
事後レポート・研修報告プレゼンテーション、期末試験	30 %	：	最終成果物として、レポート及びプレゼンテーションを行う事で、自身がどのような活動を納めたか、街づくりに貢献できたかを判定します。
学習到達目標	10 %	：	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

タイトル：おさまり詳細図集1（木造編）／出版社：理工学社／出版年：1997年
木造建築の工法が図解で示された図集

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
学外授業会場への交通費は学生負担とする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日6限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。（yamanaka-k@osaka-seikei.ac.jp）Eメール件名としては「プロジェクト演習2」について（氏名、学籍番号）とすること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 事前学習/ツリーハウスと茶室についてのレクチャー 2020年まで本校で取り組んでいたツリーハウス施工の様子を振り返りレクチャーを行う。 実際に施工するため、安全に対して必要な物や、心構えの指導。 どのようにしてツリーハウスが建っているのかについて、構造面での講義。 どのようにしてツリーハウスが建てるのかについて、施工面での講義。 茶室についての講義。 「学修到達度の確認」について説明	独自でツリーハウスもしくは茶室についての実例をリサーチする事。図を盛り込み1000字程度のレポートに纏める。	2時間
第2回 学外授業：現状の敷地調査1-① 京都市右京区京北のpivoto工房内に茶室の敷地がある。高低差及び地盤の強度、敷地の面積を測量することで敷地の情報を得る。 情報収集編	敷地調査より得られた情報を各自の調査レポートに記入する内容を精査する。	2時間
第3回 学外授業：現状の敷地調査1-② 京都市右京区京北のpivoto工房内に茶室の敷地がある。高低差及び地盤の強度、敷地の面積を測量することで敷地の情報を得る。 情報記入編	敷地調査より得られた情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第4回 学外授業：構造材に墨入れ 1-③ 茶室の構造材（木材）を図面のサイズにカットする為、素材に鉛筆やその他の道具で図面を描き込む。 設計図書と作業手順の説明、素材の準備と配置。	墨入れ作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容を精査する。	2時間
第5回 学外授業：構造材に墨入れ 2-① 茶室の構造材（木材）を図面のサイズにカットする為、素材に鉛筆やその他の道具で図面を描き込む。 設計図書と同様の内容を素材に墨入れをおこなう。	墨入れ作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容を編集する。	2時間
第6回 学外授業：構造材に墨入れ 2-② 茶室の構造材（木材）を図面のサイズにカットする為、素材に鉛筆やその他の道具で図面を描き込む。 設計図書と同様の内容を素材に墨入れをおこなう。作業完成。	墨入れ作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間

第7回	学外授業：基礎作り配置編 2-③ 茶室を組み立てるにあたり、基礎となる部分に縄張りをおこなう。 縄張りの意味とやり方の説明。 【中間】「学修到達度の確認」	基礎を作る為の配置と作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第8回	学外授業：基礎作り配置編 3-① 縄張りをした一に基礎となる東石を据える作業。レベル調整と位置調整。 東石の意味と基礎の配置方法の説明。	基礎部に東石を配置する作業における一連を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第9回	学外授業：基礎の上に構造物を建てる（建て方） 3-② 基礎となる東石の上に構造物を据える作業。仮組を行う。 建て方の意味を説明。	建て方の作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容を精査する。	2時間
第10回	学外授業：基礎の上に構造物を建てる（建て方） 3-③ 基礎となる東石の上に構造物を据える作業。仮組と問題点の補正と解体。 仮組、補正、解体についての重要ポイントを説明。	建て方の作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容の編集。	2時間
第11回	学外授業：基礎の上に構造物を建てる（建て方） 4-① 基礎となる東石の上に構造物を据える作業。本組み作業。 仮組による微調整を行ったのち、本組み作業をおこなう。 本組みについての重要ポイントを説明。	建て方の作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第12回	学外授業：躯体（構造物）に耐震壁を貼付ける（建て方） 4-② 建て方を行い躯体となった建物に耐震補強の板を貼付ける。 強度を持たせ、維持させる為の耐震壁の制作。 耐震補強についての意味を説明。	破損部材の記録写真の整理。新しい部材の塗装方法を記録。	2時間
第13回	学外授業：躯体（構造物）に屋根を貼付ける 4-③ 強度を確保した躯体に屋根の下地板を貼付ける。 屋根の動き及び強度について説明。	屋根下地板張りつけの作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容の編集。	2時間
第14回	事後学習/茶室の制作についての振り返り 全4回の学外授業を経て、建築の設計から施工というプロセスの中で自分が関わった内容と、その成果について振り返りを行う。 また、学生各自からの振り返りを基に総括を行ない、どのようなプロセスで建築が出来ていくのかについて理解を深める。 【最終】「学修到達度の確認」	振り返り授業を基にしたレポートを作成。写真を盛り込み1000字程度に纏める。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3【商品企画】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。				

授業概要

幼稚園園児、幼稚園教諭に向けた制服のデザイン企画提案。大阪市鶴見区の三愛幼稚園の新しい制服デザインの企画提案を行います。企業が求める内容を理解しリサーチからデザイン案の考察、企画提案へと結びつけます。
参考URL <https://sanaiyouchien.jp>

体験内容：実際のクライアントワーク形式にて依頼企業と協業しながら、デザインを生み出すまでの流れを理解する。
クライアントの意向に沿いながらオリジナルのデザインを提案。

目標：相手がどういったものを求めているかを聞き出す力を身につける。
問題解決に向けた企画提案力（プレゼン力）を身につける。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

業界の動向を理解し、企画、デザイン視点での提案をおこないます。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

実社会で活躍する連携先企業との接触により、様々な課題の発見からソリューションを導くPBL型授業を実施します。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内容とその成果物	20 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
協力姿勢と分業責任	20 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価します。
各授業に対する取り組み姿勢	20 %	興味をもって学修しようとする積極的な姿勢（発言力）を評価します。
プレゼンテーション	20 %	グループとしての提案が作品とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価します。
学習到達目標	10 %	授業で学修したことや経験がしっかりと自分なりに整理されているか、自分のスキルアップにつながっているかを、授業のレスポンスシートを参考に評価します。
授業振り返りレポート（期末レポート）	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めて全授業終了後にレポートを提出し、評価します。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

筒井 美希（著）「なるほどデザイン」（出版社:エムディエヌコーポレーション、2015、ISBN-10：4844365177）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。実際に社会で活躍されている企業の方とのコミュニケーションがはかれる好機でもあり、また、社会の現場のこと多くのことを学修することができますので、都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室にて

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 <ul style="list-style-type: none"> ・授業概要と進行説明 ・プロジェクト演習の目的と目標 ・プロジェクト演習で身につくスキル ・協力企業について ・グループ分け ・リサーチ課題の発表 	サステナビリティについてのリサーチ、協力企業の事前調査	2時間
第2回 協力企業の事前調査まとめ、サステナビリティについての見解を述べる <ul style="list-style-type: none"> ・事前調査したクライアントについて共有 ・協力企業の事業紹介 ・企業に行った際の質問事項などをまとめる 	事業紹介をふまえて、事業内容や企業の仕事について調べる	2時間
第3回 協力企業訪問 <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントの現状と問題点 ・課題・案件説明 ・質疑応答 ※状況によってはオンラインによるディスカッションとなります。	訪問時に受けた課題や案件について情報収集	2時間
第4回 企業調査報告会 <ul style="list-style-type: none"> ・前回の企業訪問の振り返り ・情報収集内容の共有 ・課題・問題点などの分析と研究 	課題に対するアイデアの創出	2時間
第5回 アイデア出し	素材について調査・研究	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・各々のアイデアの発表 ・ディスカッション ・サステイナブルやSDGsとは何かを確認 		
第6回	提案企画（ラフ）まとめ <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントに向けた商品企画案の取りまとめ ・課題や問題点の解決策がしっかり組み込まれているか確認 ・アイデア発表に向けた資料作成 	アイデア発表（ラフ）の準備・資料作成	2時間
第7回	ラフ案プレゼンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・各グループプレゼンテーション ・クライアントからの質疑応答 ・クライアントからの講評 	プレゼン時の質問内容・講評をうけて、修正点をまとめる。	2時間
第8回	ラフ案プレゼンテーションの振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・前回プレゼンからの振り返り、修正内容の共有 ・グループディスカッション ・最終企画提案に向けての修正・ブラッシュアップ 	アイデアの再創出	2時間
第9回	提案デザイン制作①（提案企画の準備） <ul style="list-style-type: none"> ・課題の分析・研究と解決のための提案内容をディスカッション ・提案デザインの検討 	提案資料の準備	2時間
第10回	提案デザイン制作②（企画資料の作成とサンプル制作） <ul style="list-style-type: none"> ・提案デザインのデザイン画作成 ・仕様書作成 ・課題解決に内容精査、資料作成 	課題制作	2時間
第11回	提案デザイン制作③（企画資料の作成とサンプル制作） <ul style="list-style-type: none"> ・提案デザインのデザイン画作成 ・仕様書作成 ・課題解決に内容精査、資料作成 	課題制作	2時間
第12回	提案デザイン制作④（提案資料とサンプルの完成） <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション用資料の完成 ・修正、変更 	プレゼンテーション準備	2時間
第13回	クライアントプレゼンリハーサル <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの設計・割り振り ・本番に向けたプレゼンのリハーサル（教員に向けてプレゼン） ・教員からの質疑応答・講評 	クライアントプレゼンに向けた最終調整	2時間
第14回	クライアントプレゼンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・各グループプレゼンテーション ・クライアントからの質疑応答 ・クライアントからの講評 ・期末ルーブリック判定（課題への取り組みの自己評価をルーブリックによって行う。） 	振り返りレポートの作成・提出物の作成	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3（シティプロモーション）				
担当教員名	内田英武				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメーションやゲームタイトル、縦読みコミックなどのディレクター経験を複数有する。（全14回）				

授業概要

摂津市の活性化を促進する街づくりプロジェクト

この授業は摂津市役所と共に行います。デザイナーとしての専門的な知識・技能を深め、他者と協働しながら社会課題の解決を図ります。連携先（クライアント）からの要望内容に基づき、企画およびデザインの開発・提案をします。優秀なアウトプットについては、実採用へつながる可能性があります。

メディアやデザインの持つ特性や創造性を活かし、課題の発見や解決に取り組んでいる事例を踏まえて考察と実践をすることを目的とします。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

実際に市民に求められている「街」の在り方と、役割を理解した上で企画を検討し、デザインと制作を行う。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

制作チームの中で求められている役割を理解し、完遂する為に調査研究を推進する。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：摂津市役所)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ 見学、フィールドワーク
- ・ 課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の授業で進捗確認やコンセプトの相談を行いますので必ず参加してください。
規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。
作品のみで評価をするわけではなく、授業態度やプレゼンテーションなど総合的に評価をします。
デザイナー＝ビジネスマンと認識し、ふさわしい立ち振る舞いをしてください。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業各回の企画への取り組み	30 %	満点が5点の5段階評価です。各回の授業で評価を行います。各回で取り決めた内容を踏まえた提出物に仕上がっていた場合3点となり、クオリティが基準より高いと判断した場合は最大で+2点の加点をします。
中間プレゼンテーション(チーム)	20 %	満点が20点の20段階評価です。内訳として提案物自体の質、プレゼン資料内容、立ち振る舞いから総合的に評価します。
最終提出物(チーム)	30 %	満点が30点の30段階評価です。最終プレゼンテーションの完成品を評価します。クオリティの高さと十分な量を提出できたかどうかの両面で判断します。
最終提出物(個人)	10 %	満点が10点の10段階評価です。個人作品として提出したデザインの内容を評価をします。
学修成果度評価	10 %	学修到達目標について総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

連携先企業・組織・団体からの情報（パンフレットや会社紹介資料）など必要に応じて授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

実際に社会の仕組みの中で動いている組織・団体の方とのコミュニケーションが出来る絶好の機会です。
現場に起こっている多くの事象を学ぶため、都度発見や気づきについてメモを取り、授業内外を問わず質問をする等して積極的に学ぶ事を心がけてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて告知

場所： 初回授業にて告知

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【氏名、学籍番号】イラストプロダクト制作課題についての相談）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 プロジェクト演習授業についての説明 / ディスカッション～摂津市について～ ・本授業の学修を通して習得する力の説明（学修到達目標についてと、授業の学びと養われる力について説明） ・摂津市を対象としたリサーチ。 ・制作物についてリサーチ。 ・授業全体の内容、実社会での制作についての諸注意事項。 ・グループを作る	摂津市の特徴をリサーチ	2時間
第2回 事前調査のまとめ / 協力企業・組織・団体の紹介 ・事前調査の共有（摂津市に向けて） ・協力企業・組織・団体紹介 ・仕事と現場についての課題提供と説明 ・本学の学生に期待する事項 ・地域性の考察、関係者へのヒアリング ・グループ毎に摂津市を実際に訪れてリサーチ	シティプロモーションについて調べてください。	2時間
第3回 作品コンセプトの組立 / 調査・分析～ターゲット周辺の環境を知る～ ・シティプロモーションについて班ごとにディスカッションをする。 ・制作上の目的設定（グループ内） ・現場の状況や課題、要件などの情報を整理。 ・ポジショニングマッピング作成・分析 ・マッピングと分析の発表	課題に対する必要情報の収集をおこなってください。	2時間
第4回 各自のプランに即した企画提案～テスト制作～	アイデアを形にして検討する作業をしてください。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> 制作行程を確認しモックやコンテを形作る。 結果を踏まえ、個別指導による研究進捗確認と再考。 		
第5回	課題制作 ～アイデア創出と分類～ <ul style="list-style-type: none"> 提案領域について ターゲットカスタマーを意識したアイデアの創出 アイデアのグループ内共有(ラフ案共有) 	個々のアイデアに対する材料収集をおこなってください。	2時間
第6回	課題制作 ～アイデアの精査と発表会準備～ <ul style="list-style-type: none"> アイデアの絞り込みとまとめ アイデア発表会準備(発表資料・発表プロセス・役割分担など) プレゼンテーションのポイント 	アイデア発表会の準備をおこなってください。	2時間
第7回	アイデア発表会 ～連携先企業・組織・団体に対して～ <ul style="list-style-type: none"> アイデア発表会(連携先担当者出席) グループごとの発表 連携先からの講評 連携先の方との質疑・応答 	アイデア発表会の感想とまとめをおこなってください。	2時間
第8回	アイデア発表会を終えて ～復習とまとめ～ <ul style="list-style-type: none"> アイデア発表会の振り返り アイデア評価シートによる分析 グループ内ディスカッション アイデアの再検討と絞り込み 中間学修到達度の確認とフィードバック 	グループで決めた宿題の対応をおこなってください。	2時間
第9回	課題制作 ～提案実現に向けた準備～ <ul style="list-style-type: none"> 提案の目的とゴール設定 提案実現のために必要な準備 制作物の検討 制作スケジュールの立案 	役割分担に沿った宿題(活動)に対応してください。	2時間
第10回	課題制作 ～プレゼンテーションの構成～ <ul style="list-style-type: none"> 制作上の役割分担と進捗確認 メンバーの方向性(足並み)確認 制作スケジュール全体の確認 修正・変更点の洗い出し 	プレゼンテーションの構成をおこなってください。	2時間
第11回	課題制作 ～プレゼンテーションの準備～ <ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションの設計(時間配分・役割確認) 制作物の見せ方・活用の仕方の確認 	プレゼンテーションリハーサルの準備をおこなってください。	2時間
第12回	プレゼンテーションリハーサル <ul style="list-style-type: none"> グループプレゼンテーション 担当教員から講評・アドバイス 最終プレゼンテーションに向けて最終調整 	最終プレゼンテーションに向けた準備(グループごとに調整)をおこなってください。	2時間
第13回	プレゼンテーション ～連携先企業・組織・団体に向けた最終プレゼンテーション～ <ul style="list-style-type: none"> グループ プレゼンテーション(連携先担当者出席) 連携先企業・組織・団体の方からの講評(グループごと) 連携先企業・組織・団体の方との質疑・応答 総評 	グループごとに、プレゼンテーションの振り返りをしておいてください。	2時間
第14回	演習のまとめ・振り返り <ul style="list-style-type: none"> 最終プレゼンテーションや演習全体の振り返りをし、学修達成度の確認を行う 担当教員より授業のまとめ 優秀提案グループは後日に表彰式への出席等を予定 	各自、プロジェクト演習を振り返り、修学したことを整理しておきましょう。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3（環境に優しい住宅街を提案）				
担当教員名	山中コ〜ジ				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	実務としてワークショップ型で地域の人々との街づくりを行っており、その経験を活かした授業とする。（全14回）				

授業概要

大阪に本社を持つ株式会社矢野建設との産学連携授業である。本授業では実際の敷地を設定し環境に優しい住宅街を提案する。住宅街には住宅の他にも公園や公民館、小さな物では街角のベンチなどの計画が求められる。また、それらのデザインにあたりテーマとして中心にあるのは2030年までの努力目標とされるSDGsの概念である。その概念に添った持続可能性を考えた住宅街の提案を行う授業である。矢野建設からのレクチャーやディスカッション、本社でのプレゼンテーションなど企業とのコラボレーションを意識したより実践的な住宅街づくりの提案である。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

実際に求められている「街づくり」の目標と、役割を理解した上で企画を検討し、デザインと制作を行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

与えられた作業をこなすだけでなく、自分で考えて行動する学びの分野を養う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：一般社団法人奥三河観光協議会（木と草aoyama）)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業参加度	50 %	授業での諸活動への個人としての参加状況と共同としての参加状況を、成果物を通して授業への理解として判定します。
企画アイデア	20 %	自身の得意分野に基づいた企画、アイデアが適切に発揮できているかを判定します。
事後レポート・研修報告プレゼンテーション、期末試験	20 %	最終成果物として、レポート及びプレゼンテーションを行う事で、自身がどのような活動を納めたか、街づくりに貢献できたかを判定します。
学習到達目標	10 %	学習到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ニューノーマルな街づくり (G8研究所/ブックウェイ)
その他、授業ないで適宜紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	水曜日 6限
場所:	東館研究室
備考・注意事項:	授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。(yamanaka-k@osaka-seikei.ac.jp) Eメール件名としては「プロジェクト演習1」について(氏名、学籍番号)とすること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 プロジェクト演習授業についての説明～SDGsデザインについて～ 本授業の概要説明。 1. 日本の住宅街について 2. SDGsや日本における社会課題について説明。 3. 授業全体のガイダンス 「学習到達度の確認」について説明	ニューノーマルな街づくり読書。感想文400字以上	2時間
第2回 リサーチ課題1：日本の住宅街について/SDGsデザインについて / 環境配慮型建築について チーム毎に3テーマについて調査、ディスカッションを行う。	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴1、感想文400字以上	2時間
第3回 リサーチ課題2：日本の住宅街について/SDGsデザインについて / 環境配慮型建築について チーム毎に3テーマについて調査、中間発表振り返り、方針決定	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴2、感想文400字以上	2時間
第4回 リサーチ課題3：日本の住宅街について/SDGsデザインについて / 環境配慮型建築について チーム毎に3テーマについて発表。各チーム10分までにまとめる 矢野建設より担当者参加(予定)。リサーチ課題の聴講。 矢野建設より敷地について、企業についての説明	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴3、感想文400字以上	2時間
第5回 マスタープランと敷地模型制作 全員で敷地全体の模型制作。 各チームごとに住宅街のマスタープランをディスカッションし提案する。 矢野建設より担当者参加(予定)。	絵本読み聞かせ専門士のレクチャーを受けて感想文400字以上	2時間
第6回 デザイン検討1：住宅街/公園/公民館/家具のデザイン検討と敷地模型制作 各グループごとにテーマに添ったデザイン案を検討する。また、同時に敷地模型の制作も行う。	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴4、感想文400字以上	2時間
第7回 デザイン検討2：住宅街/公園/公民館/家具のデザイン検討と敷地模型制作	消滅可能性都市に関連したレクチャービデオ視聴5、感想文400字以上	2時間

	<p>各グループごとにテーマに添ったデザイン案を検討する。 スケッチ及び作図、模型制作</p> <p>同時に敷地模型の制作も行う。</p> <p>【中間】学修到達度の確認</p>		
第8回	<p>デザイン検討3：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討と敷地模型制作</p> <p>各グループごとにテーマに添ったデザイン案を検討する。 スケッチ及び作図、模型制作</p> <p>同時に敷地模型の制作も行う。</p> <p>全チームで進捗共有のディスカッション。 デザインのブラッシュアップを行う。</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴1、感想文 400字以上	2時間
第9回	<p>デザイン検討4：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討と敷地模型制作（中間発表及びディスカッション）</p> <p>作図した図面と模型を基に中間発表を行う。 発表を基に矢野建設担当者と学生を交えてディスカッションを行う。</p> <p>中間発表で出た内容の振り返りを行い、図面と模型に結びつける。</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴1、感想文 400字以上	2時間
第10回	<p>デザイン検討5：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討</p> <p>図面／模型／パネル制作を行う。場合によってはCGパースなどコースごとの得意分野を駆使したプロットを目指す。 第2から第4回までのリサーチ課題をまとめてプレゼンテーション資料化する</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴2、感想文 400字以上	2時間
第11回	<p>デザイン検討6：住宅街／公園／公民館／家具のいデザイン検討</p> <p>図面の作図と模型制作を行う。場合によってはCGパースなどコースごとの得意分野を駆使したプロットを目指す。 第2から第4回までのリサーチ課題をまとめてプレゼンテーション資料化する</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴3、感想文 400字以上	2時間
第12回	<p>デザイン検討7：住宅街／公園／公民館／家具デザインの完成直前準備</p> <p>プレゼンテーション用の資料作成。 図面及び模型の完成。</p> <p>プレゼンテーションボードに盛り込む資料の作成</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴4、感想文 400字以上	2時間
第13回	<p>デザイン検討8：住宅街／公園／公民館／家具デザインの完成及びプレゼンテーションボード</p> <p>プレゼンテーション用の資料作成とレイアウト。 資料整理、図面及び模型の完成。</p>	授業に関連したレクチャービデオ視聴5、感想文 400字以上	2時間
第14回	<p>14. プレゼンテーションと振り返り</p> <p>プレゼンテーションボードと模型及び実作を用いたプレゼンテーションを行う。 各10分持ち時間とし、矢野建設担当者に対して本社にてプレゼンテーション。</p> <p>【最終】学修到達度の確認</p>	プレゼンテーションにより振り返り内容をレポート化する。ニューノーマルな街づくり（教科書）レポート最終提出日	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3（絵本）				
担当教員名	谷口 智則				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	20作近い絵本を出版しています。国内だけでなく海外でも出版されている現役の絵本作家です。また、イラストレーターとして、企業広告や百貨店のキャンペーン、パッケージのために作品を提供しています。（全14回）				

授業概要

各々のイラストレーションを用い、オリジナル絵本を制作する授業です。絵を描く前の段階の「ストーリーづくり」を大切にすること、プロになるには何を描いてもその人だとわかるオリジナリティを表現することを重視した授業をすすめていきたいと考えています。今はグッズなど、ネット上で注文すれば誰でも簡単にすることができる時代ですが、一つひとつにストーリーやぬくもりを感じられるものではないと思っています。授業では、イラストやキャラクターの根幹となるテーマをしっかりと考え、どんな媒体にも応用できるように伝えていきます。“世界を視野に入れた活躍を目指す”ということも踏まえて一緒に学びをつくり上げていきましょう。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

多くの人の支持を得る絵本に触れ、絵本についての認識を深め、オリジナル絵本を制作します。

絵本という一冊の本を完成させるためには、ストーリーの検討から多ページにわたる絵の制作など、多くの工程をこなす必要があります。制作に対して自律的な態度で、完成までのプロセスを有益な経験として自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組む必要があります。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

2. DP3(3). 課題解決の実践力

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

*本屋に置かれている絵本・図書館にある絵本をチェックする。より多くの絵本に学ぶ。

*授業の開始は、5/2からとし、最終は9/12とします。じっくり時間をかけて制作し、作品を仕上げることを目的とする。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。60%以上の出席がなければ成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
試験（提案内容とその成果物）	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
50 %	
授業に対する取組み姿勢10%	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
10 %	
協働する姿勢と分業責任	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
10 %	
プレゼンテーション（成果発表）	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
10 %	
レポート・振り返りシート	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めてレポートを提出し、それを評価する。
10 %	
学修到達目標	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「日本の絵本100年100人100冊」著：広松由希子 出版社：玉川大学出版部 ISBN-10 : 4472120143
「イギリスの絵本の歴史」著：三宅 興子 出版社：岩崎美術社 ISBN-10 : 4753413527

履修上の注意・備考・メッセージ

*コンテンツを基本量満たすには、作画にかなりの時間を有します。作画技法や作画内容により個々に有する時間が違います。場合により、持ち帰りの作業が必要とされます。作画に体力がいるという事です。また、コンピュータによる編集作業がありますので、コンピュータのオペレーションを学ぶ授業でしっかりコンピュータワークを学んでこの授業に臨んでください。
*出来上がった絵本は、学外のコンペティションに応募することを目標としています。
*授業の開始は、5/2からとし、最終は9/12とします。じっくり時間をかけて制作し、作品を仕上げることを目的とする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後
場所： 授業教室
備考・注意事項： 初回授業で連絡方法を連絡します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 5/2_担当教員の絵本を紹介しながら、絵本の作り方、絵本の基本的な知識を紹。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。 僕の絵本の紹介と、基本的な絵本の作り方についてのレクチャーを行います。 絵本の楽しみ方の一つに「読み聞かせ」があります。授業時間中に読み聞かせ体験を交えながら多くの名作絵本を紹介し、絵本についての基礎知識をふかめます。 ・授業における学修到達度について説明する。	どのような絵本がどのように魅力的なのかを考え、まとめる。まずは多くの絵本をまず見るところから始まります。	2時間
第2回 5/9_オリジナル絵本のためのストーリー展開を考える。出版の現場で絵本づくりに携わる編集者を特別講師に迎え、さらにストーリーについて考える。 いろいろな絵本を読んでみる経験を通して、自分ならではのストーリーを考えたり、魅力的なキャラクターづくりに挑戦します。 良い絵本には「物語性」が必要だということを理解してもらった上で、オリジナル・ストーリー、キャラクター設定を考えます。	絵本のストーリー、メインキャラクターを描きながら考えてくる。	2時間
第3回 5/30_絵本のキャラクター設定と物語作り 物語を魅力的に展開するために主人公となるキャラクターについて、具体的に描きながら作り込んでいきます。合わせて物語作りも進めていきます。	物語の設定とキャラクターの設定は、絵本の魅力の鍵となる重要なポイントです。メインキャラクターの魅力や特徴を具体的に挙げながらアイデアを組み立てる作業をしましょう。	2時間
第4回 6/6_絵本のキャラクター設定と物語を進める展開を組み立てる 先週に引き続き、物語を魅力的に展開するために主人公となるキャラクターについて具体的に描きながら作り込んでいきます。合わせて物語作りも進め、ページ展開に物語の面白さを伝えられる構成を組み入れていきます。	物語を魅力的に展開させるページ構成について考え、ページ毎のサムネールを制作します。	2時間
第5回 6/20_イラストレーションの下描きから本描きへ	必要な画材・資料の調達と試作の制作を進めましょう。	2時間

	<p>これまでの準備を基に、絵の制作を開始します。どのような画材を使い、どのような表現が良いのかを、具体的に描きながら、教員と個別に意見交換して制作を進めます。</p>		
第6回	<p>6/27_イラストレーション本描きと、文章のブラッシュアップ</p> <p>これまでの試作によって最も作品の魅力を表現できる描画方法を決め、本制作を進めていきます。絵本に入れる文章についても、より作品の魅力となる文章について考えていきます。</p>	授業内で教員と相談した表現で本制作を進めていく。	2時間
第7回	<p>7/4_イラストレーション本描きをすすめる。中間学修到達度の確認</p> <p>これまでの授業で教員と確認したことを意識しながら制作をすすめていきます。絵本は基本的に15見開き(30ページ)と表紙、裏表紙を必要としますので、期日までに完成させるための制作ペースを考慮しながら作業を進めます。 ・中間学修到達度の確認</p>	制作スケジュールを考え、制作を進めていきましょう。	2時間
第8回	<p>イラストレーション本描きと進行チェック。中間学修到達度のフィードバック。</p> <p>描き上がったイラストレーションのチェックと手直し。文章は最後の最後までブラッシュアップします。 ・中間学修到達度のフィードバック</p>	イラストレーション本描きをすすめます	2時間
第9回	<p>イラストレーション本描きと進行チェック</p> <p>制作を進めます。</p> <p>描き上がったイラストレーションのチェックと手直し。次の見開きの作画にかかる。文章は最後の最後までブラッシュアップします。</p>	学外授業で知り、気づいたこと、学んだことをレポートとして記述しておく。	2時間
第11回	<p>イラストレーション本描き。表紙と扉絵のアイデア</p> <p>描き上がったイラストレーションのチェックと手直し。次の見開きの作画にかかる。文章は最後の最後までブラッシュアップします。 表紙と扉絵のアイデアをまとめ、教員と相談しながら方向を決めていきましょう。</p>	表紙と扉絵の制作をすすめる	2時間
第12回	<p>絵の仕上げ</p> <p>これまでに制作した本文ページを通して見ながら、全体のバランス、描き込み具合の良し悪しなどを教員と相談しながら確認して、仕上げの作業に入ります。仕上げの作業が終了次第、手描き作品はスキャニングを行い、文字をレイアウトして出力します。</p>	中身のイラストレーションの完成を目指した制作を進める	2時間
第13回	<p>9/5_4.5時限絵の仕上げと製本作業</p> <p>出力された本文ページ、表紙、見返しなど、製本に必要な要素を出力して、製本の作業を行います。</p>	授業で確認した修正点の修正作業をすすめる。	2時間
第14回	<p>9/12_作品のプレゼンテーションと最終の学修達成度の確認を行う。</p> <p>指定課題成果物全点を前にプレゼンテーション。 ・最終学修達成度の確認を行います。</p>	未完成の人は、必ず完成させること。ポートフォリを作り提出する。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3				
担当教員名	弘司				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして長年にわたり幅広いジャンルで活動中。出版社より3冊の作品集も発表している。				

授業概要

【実在の人気アーティストのグッズ企画デザインを考える】

実在する人気アーティストのグッズ商品企画とデザインを、数人のグループを組み制作。アーティストのチョイスから始まり、そのアーティストの人気を底上げ出来る様な個性的な売れる商品企画を、実際に数々の人気アーティストの作品を制作してきた企業代表をゲスト講師に迎え、企業サイドの目線や市場調査、製造プラン、コミュニケーション、プレゼンテーションを学ぶ。グループ内の役割分担を決め、効率的な制作進行も考える。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

既存のものに捉われず、効果的である事を考え発想をする。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

グループワークにおいて自身の役割を見出し、責任感を持って結果に向けて取り組む

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の初回と中間、最終回に企業ゲストの方にお越し頂きます。事例の紹介や課題の目標解説、制作物の中間講評、最終プレゼンテーションでの個別表・総評を頂きます。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

振り返りシートを活用し、個々の学修到達目標の確認を行う。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
課題は提出期限を厳守すること。大ラフ、詳細ラフも必ず提出し、フィードバックを受ける。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提案内容とその成果物	50 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
授業に対する取り組み姿勢	10 %	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
協働する姿勢と分業責任	10 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
プレゼンテーション（成果発表）	10 %	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
レポート・振り返りシート	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めてレポートを提出し、それを評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて、企業先からの資料や、その他情報を紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜 14時30分～16時00分
場所： 南館3F・研究室1

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス/人気アーティストのグッズ制作の概要説明 (ゲスト回) ・授業の概要と進め方について説明し、個人及びグループ分け（3名程度）を行う。 ・ゲストに直接お越し頂いた企業の方から制作についての要望、注意事項などの説明を頂く。 ・企業の方との質疑応答。 ・学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	人気アーティストのグッズ展開等について事前調査しておく	2時間
第2回 人気アーティストのグッズ・作品のチョイス/市場調査 ・グッズを制作したいアーティストのチョイス。（作品を選んだ理由も明確にする） ・選んだ作品についての分析、既存グッズの市場調査を行う。	引き続き市場調査や作品についての分析を進める	2時間
第3回 人気アーティストのグッズの大ラフ制作 (アイデア) ・グループ内で作品の分析や市場調査の結果を元にグッズのアイデアを練る。（作品の人気を底上げできるような「勝てる」グッズを考える）	アイデアの検討、制作を行う。	2時間
第4回 人気アーティストのグッズ・製造計画 ・グッズの製造計画・プランを考える。（グッズに採用するアーティスト（メンバー）の方向性や必要になる情報を精査し、グループ内での役割分担を決める）	与えられた役割について理解を深めておく	2時間
第5回 人気アーティストのグッズ・デザイン ・グッズのアイデア・デザインを考える。（既存の商品も参考にしつつ、それにとらわれない独自の発想を話し合い考える） （企業からお借りした既存作品のデザインなどを参考にしてみる）	話し合ったアイデアを元にデザイン案を進めておく	2時間

第6回	人気アーティストのグッズデザイン <ul style="list-style-type: none"> ・大ラフで出していたグッズのデザインを詳細なラフに起こす。 ・デザインのアイデアも話し合いまとめる。(企業からお借りした既存作品のデザインなどを参考にしてみる) ・次回の中間発表に向けて発表用データにまとめる。 	中間発表用のデータをまとめて提出する	2時間
第7回	人気アーティストのグッズ・中間発表 (ゲスト回) <ul style="list-style-type: none"> ・ここまで制作を進めてきた進捗の報告と今後の進め方をグループで発表する。 ・企業のゲストの方に直接お越し頂き、個別評、総評をいただく。 ・学修到達度の中間確認を行う。 	頂いたアドバイスを参考にグループで検討・制作を進める	2時間
第8回	人気アーティストのグッズ・本制作/イラスト・デザインデータ① <ul style="list-style-type: none"> ・デザインラフを元にグッズに使用するイラストやパッケージデザインの制作。(ロゴデザインやパッケージに記載する商品情報などもまとめる) 	役割分担に応じて作業を進める	2時間
第9回	人気アーティストのグッズ・本制作/イラスト・デザインデータ② <ul style="list-style-type: none"> ・引き続きイラストやパッケージのデザインの仕上げ制作を進める。 ・グループ内でお互いの進捗を確認しあい意見を重ねる。 	役割分担に応じて作業を進める	2時間
第10回	人気アーティストのグッズ・本制作/イラスト・デザインデータ <ul style="list-style-type: none"> ・この時点で必要なイラスト・パッケージのデザインは出揃う様にする。 ・グループで話し合い完成～発表に向けてスケジュールの計画の確認と調整をする。 	完成に向けて自主的に作業を進めておく	2時間
第11回	人気アーティストのグッズ・本制作/仕上げ <ul style="list-style-type: none"> ・細部の検討、修正をしながら仕上げ作業を行う。 	完成に向けて自主的に作業を進めておく	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> ・作品のクオリティアップを図る。 ・データの不備不足がないようにチェックし、完成を目指す。 		
第13回	人気アーティストのグッズ・本制作/企業への提出、成果物プレゼン準備 <ul style="list-style-type: none"> ・グループでの成果物を提出。 ・パッケージのモックアップを制作(刷りだして組み立て) ・第14回のプレゼンテーションに向けて、発表の準備を行う。 	プレゼンテーションの準備やリハーサルを各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第14回	人気アーティストのグッズ・成果発表/プレゼンテーション (ゲスト回) <ul style="list-style-type: none"> ・グループでの成果物について発表。プレゼンテーションを行う。 ・企業のゲストの方に直接お越し頂き、個別評、総評をいただく。 ・最終の学修達成度の確認を行う。 	全体を振り返り理解を深め授業の総括をする。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3				
担当教員名	藤川亜美				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロのマンガ家およびイラストレーターとして多数の作品制作、実務経験あり（14回）				

授業概要

数人のグループで制作チームを組み、「“子供の見守り活動”ステッカーデザイン」「中学校給食事業で使用されるデザイン」をメインに、実際に街中で使用されることを想定したイラストを制作します。優秀な作品については連携先の自治体（摂津市教育政策課 及び 摂津市郵便局）にて実採用されます。連携先と打ち合わせを進めながら、クライアントの意図を汲んだ作品を展開するための技術、発想、調査、コミュニケーション、プレゼンテーションを学び、実践力を身につけることを目的とします。オリジナリティを重視しつつも、自身のデザインが周囲にどのような影響を与えるのかを客観的に捉え、チームの一員として貢献できるよう柔軟に対応していきましょう。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

テーマを表現するためのよりよい技法を、コンセプトを明確にしながらかき詰める。

クライアントやその取り組みに関する主体的な調査を行い、テーマを深く掘り下げる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

2. DP3(3). 課題解決の実践力

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：摂津市役所および摂津郵便局)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・その他(以下に概要を記述)

振り返りシートを活用し、個々の学修到達目標の確認を行う。
また、授業の最終回には連携先へプレゼンテーションを行い、個別評・総評をいただく。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
課題は提出期限を厳守すること。大ラフ、詳細ラフも必ず提出し、フィードバックを受ける。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
提案内容とその成果物	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。 50 %
授業に対する取り組み姿勢	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。 10 %
協働する姿勢と分業責任	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。 10 %
プレゼンテーション（成果発表）	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。 10 %
レポート・振り返りシート	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めてレポートを提出し、それを評価する。 10 %
学修到達目標	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。 10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

連携先自治体からの情報（市のパンフレットや情報誌等）を必要に応じて授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜3限（13:10～14:50）

場所： 南館3F研究室2

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンスと課題説明および事前調査 ▼前半 ①授業の目的と学修到達目標についての説明 ②著作権を学ぶ ・著作権制度の概要と著作者の権利、著作権の侵害について（※文化庁より引用予定） ③白銀比・ベビースキーマを学ぶ ・日本のデフォルメキャラクターに多く使用される白銀比、ベビースキーマを学ぶ ・ゆるキャラなどを含め、実際に展開されているデフォルメキャラの市場調査 ・グループでの意見交換、まとめ ▼後半 ①摂津市から提案される課題の中から、グループごとに希望を選択 ②摂津市との質疑応答 ③グループごとにリサーチを行う ・摂津市の調査 ・見守り活動や中学給食事業に関する課題を調査 ・類似活動・企画の調査と差別化について検討 ④デザインの方向性と、デザインを使用したことによる効果と目指すべき目標を設定する ・グループでの意見交換、まとめ	連携先自治体についての事前調査を行う。	2時間
第2回 調査結果の発表と共有 ①プレゼンテーションにおけるPREP（プレップ）法を学ぶ ・Point（要点結論）Reason（理由）Example（具体例）Point（要点結論）の順番で文章を作成 ②グループで発表内容を整理する ・時間配分、役割確認を行う ・制作物の見せ方、活用の仕方の確認 ③第2回で調査・検討した内容についてグループごとに発表 ・課題を共有し、調べの足りないところ等をグループで再度検討する	連携先自治体および見守り活動について調査、分析を行う。	2時間
第3回 企画①/デザイン案	課題に対するアイディアの検討、制作を行う。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで決めた取り組みの方向性に合わせ、個人でデザイン案（2～3案）をまとめる ・連携先についての事前調査結果から改めて内容を検討し、アイデアを練る 		
第4回	企画②／内容検討 <ul style="list-style-type: none"> ・個人で制作したデザインをもちより、グループで意見交換しブラッシュアップ 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第5回	企画③／ブラッシュアップ <ul style="list-style-type: none"> ・中間審査へ向け、詳細の詰めとプレゼンテーションの設計を行う 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第6回	中間学内審査 ①グループごとにデザイン案とコンセプトについて発表 <ul style="list-style-type: none"> ・摂津市からのフィードバックを受ける ・今後の課題を整理 ②ここまでのグループ学修を振り返る	中間審査の結果を受け、修正案を検討する。	2時間
第7回	企画修正及びブラッシュアップ ①中間審査の結果を受け、作品のブラッシュアップを行う ②ブラッシュアップ後、再度内容のチェックを受け、本制作に入る ③学修到達度確認	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第8回	本制作①／スケジュールの立案 <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに最終提案に向けた制作スケジュールの立案を行い、本制作に入る 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第9回	本制作②／中間チェック <ul style="list-style-type: none"> ・制作物について全体での進捗状況の共有 ・グループごとに教員を交えた今後の展開の確認 ・制作物の精査 	課題に対するアイデアの検討、制作を行う。	2時間
第10回	本制作③／完成 <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに最終成果物についてチェック ・修正、変更点の洗い出し 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第11回	プレゼンテーション準備 ①次回の発表リハーサルに向けて、プレゼンテーションの設計 <ul style="list-style-type: none"> ・時間配分、役割確認を行う ・制作物の見せ方、活用の仕方の確認 	課題制作を各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第12回	最終学内審査 ①プレゼンテーションリハーサルを兼ねた最終学内審査を行う <ul style="list-style-type: none"> ・教員からの講評・アドバイス ②最終審査を終えての振り返り、内容修正	プレゼンテーションの準備やリハーサルを各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第13回	最終プレゼンテーション ①連携先担当者へ向けプレゼンテーションを行う ②連携先の方からの総評をいただく	プレゼンテーションの準備やリハーサルを各個人もしくはグループで自主的に進める。	2時間
第14回	総括と表彰 ①優秀提案に対する表彰 <ul style="list-style-type: none"> ・連携先の方からの改めて総評と評価をいただく ②グループメンバーアンケートの対応 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ内での役割や制作内容に関して相互で確認を行う ・個人の取り組みが明確になるよう、ポートフォリオを作成 ③最終学修到達度の確認	全体を振り返り理解を深め授業の総括をする。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3（ゲームコンセプトとデザイン設計）				
担当教員名	伊藤俊輔				
学年・コース等	2年・3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。（全14回）				

授業概要

ゲーム制作ツールを使用したVRやメタバースコンテンツ制作実習。
CG制作会社の株式会社Speed様より提供された課題に対し、数人（希望があれば個人）のグループで制作チームを組み、それぞれ企画立案からコンセプト設計からスタートし、演習期間内に、企画コンテンツ設定～プロトタイプ設計、レベルデザインなど、実際の開発体験を通してゲーム制作に必要な技能を学ぶ。

最終成果物として、コンテンツ企画書、ヘッドマウントディスプレイ上で確認ができるVR空間の体験コンテンツの一連のゲームループを制作目標とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

目標：

背景データのインプットやアセット設定、ゲームフローなど、VRやメタバースコンテンツに必要なフローを組み込むためのUnrealEngineのそれぞれの機能を学習し、使用することができる。

制作を完遂させるために必要なツールの使用方法などのスキルを習得し、自身への制作物の表現へと応用する事ができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

2. DP3(3). 課題解決の実践力

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：株式会社スピード)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

提出作品の完成度と制作物クオリティ

評価の基準

： 授業を通して最終的に出来上がった課題作品の内容をもって、コンテンツとしての完成度から評価を行います。チーム全体の作品完成度（15点）、個人制作物のクオリティ（15点）をそれぞれ3段階評価（15点、10点、5点 計30点満点）

	30 %	
受講リテラシー	:	授業への参加状況に加え、個人の制作姿勢や、グループワークの場合はチーム制作における責任を果たしているか、貢献度の評価を個人の制作割合（10点）とグループの貢献度（10点）からそれぞれ3段階評価（10点、7点、3点 計20点満点）を行います。
	20 %	
企画・立案能力	:	作品の表現内容、独自性を評価します。サンプルを組み合わせただけでなく、受講者が表現したい内容がコンテンツ内容に反映されているかを4段階評価（20点、15点、10点、5点）します。
	20 %	
プレゼンテーション能力	:	プレゼンテーションの発表内容とアピール方法、作品の面白さについて制作者の意図がどれくらい伝えられているかを評価する。 発表内容評価（15点満点）、個人のチーム貢献度（5点満点）を評価対象とします。
	20 %	
学修到達度評価	:	ツールに対する理解を基本的な評価方針とし、理解した内容を踏まえ、自身のコンテンツ制作へと応用できているかどうかを評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

■UnrealEngine オンラインラーニングサイト
<https://learn.unrealengine.com/home/dashboard>

ほかの情報は必要に応じて、適宜情報を提示していきます。

履修上の注意・備考・メッセージ

受講するにあたり必要なスキルとして、素材の質感を描く2Dイラスト制作スキルや、MAYAやBlenderなどの3Dツールを使ったモデリングの技能や、制作したアセットをFBXデータに出力する等の基本的な操作を求める。
 上記スキルを未取得の場合、授業の進行に支障をきたすため、各自予習等を通じて習得した上で本授業に参加する事。

くわえて、本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業内容の復讐を行い、必要な制作物の授業外での作成作業を行い、立てた予定通りの進行を目指す事。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
 Mail： ito@g.osaka-seikei.ac.jp

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【UE4】BPの使用方法について【氏名、学籍番号】）

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション・メタパースコンテンツ課題提供と学修到達目標の説明 授業概要説明、課題提示、UE4クイックスタート 前半：ゲーム制作の概要と課題説明、UE4基本操作説明。 後半：制作物の設定と個人及びチーム分け。各班による企画アイデア検討。 1～4名。チーム制作の経験を積むか、全体を自分で作る経験を得たいかは各自に選択させる。 ※個人制作推奨 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	Youtubeの動画などを参考に、チュートリアルを自身でも行い、UE4の操作に慣れておくこと。（動画URLの例は同講義内容の資料に記載。）	2時間
第2回 コンテンツ企画概要書の作成 各班のコンテンツ企画概要書を作成	企画概要書が未完成の人は授業外で作成しておく事。次回授業時には内容が確認できるような状態にしておいてください。	2時間
第3回 コンテンツ企画概要書の添削・修正 各班のコンテンツ企画概要書を作成と、完成したものから担当教員による添削を受け、修正作業を経て完成を目指す。	次回授業時までに添削された内容を踏まえて加筆修正などの改善作業を終わらせておく事。	2時間
第4回 コンテンツ企画概要書の完成・プレゼン準備 企画概要書の作成締切日及び、第5回に行う企画発表会に向けてのプレゼン資料の準備を行う。	次回授業時にプレゼンテーション発表を行いますので、プレゼン準備を完了させたいうえで臨むようにしてください	2時間
第5回 コンテンツ企画プレゼン発表 プロジェクト演習を通じて作成するコンテンツ企画を各自プレゼン形式で発表。	プレゼンでの指導内容を踏まえ、企画概要書の方の修正、改善作業を完了させておくようにしてください。	2時間
第6回 プリプロダクション制作・アセットデータ作成	アセットデータが未完成の場合は、次回アセットデータを使って授業を行いますので、出力できるデータとして、期待する表現を体現させるオブジェクトとなるよう作成しておいてください。	2時間

	プロトタイプ作成の為のアセットデータの作成と使用アセットの選定。オリジナルアセットについては、他授業などで習得した2D、3Dツールのスキルを利用して制作にあたる。		
第7回	プリプロダクション制作・アセットデータ組み込み 作成したアセットをプロジェクトで使用可能な状態にし、ゲームシーンに登場させる。	ツールの使用方法は何度も繰り返し操作する事で覚えるようになります。今回の手順を予習し、次回以降に同じ説明がなくとも操作ができるようにしておいてください。	2時間
第8回	プリプロダクション制作・中間評価と学習到達度の中間確認 各自の制作進捗の確認と担当教員によるアドバイスをを行う。 この回までに大枠のイメージを固め、次の回からの本制作へ移れる準備を行う。 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	進捗確認の際の指摘内容を元に、残りの作業スケジュールの見直しを行ってください。	4時間
第9回	本制作・コンテンツイメージの構築 実装したい世界観イメージの演出ができるよう、アセットやゲームフローの全体構築を行う。ブループリントを利用し、必要な機能の入れ込み作業を行う。	アセットの調整や、先行して取り掛かれるゲーム機能作成は進めておいてください。	2時間
第10回	本制作・UIや画面表示パーツの制作 ゲームシーンに表示されるUIシステムの実装と、UIデザインデータの作成・組み込み作業を行う。	授業内で作り切れなかったUIデータを作り上げておくようにしてください。	2時間
第11回	本制作・レベルデザイン パラメータ設定や処理の実装を通じ、ゲーム全体のゲーム内容の構築や難易度設定を行う。	授業内で表現しきれなかったレベルデザインの調整作業を終えておくようにしてください。	2時間
第12回	本制作・アセットバランス調整 今まで実装してきたプロジェクトデータのクオリティアップを図る。デザインデータ、コンセプトイメージの実装、デバッグ作業を経て、最終成果物となるプロジェクトデータの完成を目指す。	次回以降は発表の為の作業となります。今回の授業外時間を利用し、データや仕組みの調整作業は終わるようにしましょう。	2時間
第13回	本制作・最終調整と成果物プレゼン準備 第14回に予定している成果物のプレゼンテーション準備を行う。	次回授業時に最終プレゼンテーション発表を行います。プレゼン準備も含め、コンテンツの調整作業も完了させたくえで臨むようにしてください。	2時間
第14回	本制作・成果物発表と学習到達度の最終確認 各班によるプレゼンテーションと総評。 最終の学修達成度の確認を行う。	バックアップは必ず取っておく事。また、就職作品としても活用できるので、企業への提出の事を考え資料化しておいてください。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習3 (イベントプロモーション)				
担当教員名	辰巳清				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

イベントプロモーションとは「何らかの目的を達成するために行う行事、催事」であるイベントを「世の中に効果的に訴求すること」で、そのイベントの価値を高める行為です。
この授業では、テレビ局の毎日放送（MBS）を学外連携団体とし、MBSが9月に関西地区で開催するイベントの宣伝に受講生が直接携わることで、イベントプロモーションを実践的に理解します。
まずは、教員自らが参画してきた著名アーティストのコンサートや国内外の美術展を題材としながら、文化イベントに関して、一般社団法人イベント産業振興協会主催のイベント検定試験（7月）に合格できる水準の体系的な知識を習得します。
更に、身に付けた知識を土台として、学外連携団体からの課題に向きあうイベントの宣伝手法を企画、制作、実行することで、コンテンツ開発、プレゼンテーション、チームの一員としての貢献など、様々な社会活動に応用できるプロジェクト・マネジメント能力の修得が授業の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

イベントに関する体系的な知識。学外連携団体から提供される課題の趣旨の正確な理解に基づいたイベントプロモーション手法の提案。独自の調査、考察から導く、イベントプロモーション手法の企画、制作。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2 (4). 自律的な学習力

イベントプロモーションの実践における能動的な活動。プレッシャーがかかる状況下での、グループにおける自分の役割の完遂。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3 (3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4 (3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4 (4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5 (1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り（連携先：株式会社毎日放送）

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・ 協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・ 発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・ シミュレーション型学習（ロールプレイ、ゲーム型学習など）
- ・ 見学、フィールドワーク
- ・ 課題解決学習（PBL）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提案内容とその成果物	50 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
授業に対する取り組み姿勢	10 %	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップとフォロワーシップについて評価する。
協働する姿勢と分業責任	10 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
プレゼンテーション（成果発表）	10 %	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
レポート・振り返りシート	10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めてレポートを提出し、それを評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ①日本イベント産業振興協会能力コンテンツ委員会『基礎から学ぶ、基礎からわかるイベント』一般社団法人イベント産業振興協会、2015年 ISBN978-4-901173-28-5
- ②レジー『夏フェス革命 音楽が変わる、社会が変わる』blueprint、2017年 ISBN978-4-7734-0505-7
- ③中川和亮『ライブ・エンタテインメントの社会学』五紘舎、2021年 ISBN978-4-86434-127-1

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限
場所： 南館 情報デザイン研究室

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

第1回	学修到達度についての説明・社会におけるイベントの役割・イベントの基本構造 ・この授業での学びと養われる力を把握する ・社会で芸術は何を求められているのか ・イベントの評価方法 ・レビューする習慣をつける ・先行研究の調べ方	過去に体験したイベント3件以上について、良かった点、悪かった点を挙げ、自分ならどう改善するかを書いてくる	4時間
第2回	イベントの概念と全体像・イベントの企画と計画 ・イベントの概念と分類 ・イベントの歴史 ・メディアとしてのイベント ・企画と計画の違い ・企画書の役割とプレゼンテーション グループワーク「小テスト」	授業内で配布する資料(参考図書①の第1・2章)を精読してくる	4時間
第3回	イベントの制作推進・イベントの運営とマネジメント ・イベントの4大管理 ・会場制作とプログラム制作 ・告知と集客 ・会場管理とリスクマネジメント ・コンプライアンス ・ユニバーサルイベント グループワーク「小テスト」	授業内で配布する資料(参考図書①の第3・4章)を精読してくる	4時間
第4回	企画会議	学外連携団体について調査してくる	4時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・事前調査の共有 ・学外連携団体からの課題提供 ・クラスワーク「課題解決のためのブレインストーミング」 		
第5回	個人企画 <ul style="list-style-type: none"> ・情報収集～個人企画書作成 ・個人企画書完成～提出 	学外連携団体が指定するイベント会場を視察してくる	4時間
第6回	グループ企画 <ul style="list-style-type: none"> ・個人企画書の共有～グループ企画の策定 ・グループ企画書作成～完成 	個人企画書を完成させてくる	4時間
第7回	プレゼンテーション準備～中間プレゼンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・グループ企画発表（クラス対象） ・受講生による相互評価 ・教員からのフィードバック～企画修正 ・グループ企画発表（学外連携団体対象） ・学外連携団体からのフィードバック ・学習到達度の確認アンケート 	中間プレゼンテーション資料を完成させてくる	4時間
第8回	個人制作 <ul style="list-style-type: none"> ・個人によるグループ企画の修正～制作物の提案 ・制作物提案の共有 	個人で企画書を修正してくる	4時間
第9回	グループ制作①プロモーションプラン 制作物作成	グループの進捗状況を報告する	4時間
第10回	グループ制作②プレスリリース 制作物作成	グループの制作物を提出する	4時間
第11回	グループ制作③ポスター 制作物作成	グループの制作物を再提出する	4時間
第12回	最終プレゼンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・グループ制作物発表 ・学外連携団体からのフィードバック 	最終プレゼンテーション資料を提出する	4時間
第13回	総括・振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・授業で身につけた知見を振り返る ・学習到達度の確認アンケート 	授業で指定する内容に基づいた報告書を提出する	4時間
第14回	イベント本番学修 イベント本番の会場にて実習を行う（学外授業として9/6（金）に実施）	最終レポートを提出する	4時間

授業科目名	プロジェクト演習4（企画・デザイン・PBL）				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	全コース・3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの業務に関わった。（全14回）				

授業概要

社会での実践力、協働できる素養を踏まえ社会人としての姿勢を身につける。社会や地域が提供する課題に全受講者が取組み、学修活動から学修手法、分析方法、課題解決法、マネジメント、チームワーク、コミュニケーション、プレゼンテーションなどキャリアに必要なコンピテンシーを能動的に学びます。プロジェクト演習では、連携先（クライアント）からの要望内容に基づき、デザインの開発・提案をおこない、優秀なアウトプットについては、実採用へつながる可能性がある。基本的に、体面授業。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

連携先やその業界について理解を深め、問題解決に向けて学生の新鮮な視点で物事を捉え、提案からソリューションを導く。

問題解決のために、自らが積極的に調査・分析を行い、客観的・論理的視点に基づき、協働するメンバーに対して自発的に提言を行う。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、想像力などの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力
4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見に当たり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

社会で協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者とともに協働しようとする態度と倫理観を身につけている。

自立した人間に必要な社会人基礎力として、意思疎通ができ、状況に即した表現ができるコミュニケーション能力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

有り（連携先：大阪府 島本町）

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習（PBL）

本授業は産学連携授業のプロジェクト型（グループ構成によるPBL型授業）として実施する。授業の始めに連携先組織・団体の方に來校いただき、業界についての基礎学修を行い、必要情報、並びに課題を得ます。最終的に提案として連携先へのプレゼンテーションを行い、講評をいただく。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業レスポンスシートやルーブリックを活用し、個々の学修レベルの確認を行う。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
提案内容とその成果物	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
50 %	
授業に対する取り組み姿勢	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
10 %	
協働する姿勢と分業責任	グループ学修中での情報共有やディスカッションなどにおける自発性、役割分担における責任度合いについて評価する。
10 %	
プレゼンテーション（成果発表）	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
10 %	
レポート・振り返りシート	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めて14回授業終了後にレポートを提出し、評価する。
10 %	
学修到達度評価	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

連携先企業・組織・団体からの情報（パンフレットや会社紹介資料）など必要に応じて授業内で紹介する。
また、この授業用に教員の方でプロジェクト演習の授業テキスト（全14回分）を用意する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習を行う。実際に社会で活躍されている組織・団体の方とのコミュニケーションがはかれる好機でもあり、また、社会の現場のことも多くのことを学修することができますので、都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 3限

場所： 南館3研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記。
メールアドレス： kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	ガイダンス / プロジェクト演習授業の概要説明と事前調査 ＊授業概要と進め方説明 ＊学修到達目標についてと、授業の学びと養われる力について説明 ＊PBL型演習授業の目的 ＊プロジェクト演習授業を通じて身につくスキル ＊授業評価基準 ＊受講上のルールと注意事項 ＊授業計画（スケジュール） ＊グループ分け ＊連携先についての事前調査、並びに発表資料の作成	連携先企業・組織・団体についての事前調査を行う 2時間
第2回	連携先（協力企業・組織・団体）に関する調査報告（発表）と連携先紹介と課題の提供 ＊事前調査発表（各グループごと） ＊協力企業・組織・団体紹介 ＊連携先紹介（仕事と現場について） ＊課題提供・説明 ＊学生に期待すること ＊質疑・応答	再調査・分析・ポイントの確認 2時間
第3回	調査報告会 ＊前回授業での連携先からの情報をもとに、再調査・分析を実施 ＊今後の活動計画	課題に対する必要情報の収集を行う 2時間
第4回	制作1（アイデア創出） ＊連携先からの課題に対して、アイデアの創出を行う ＊カスタマーターゲットやペルソナの設定を行う	課題に対する、アイデアの検討・創出を行う 2時間
第5回	制作2（アイデア創出） ＊柔軟な思考とユニークな発想 ＊事例紹介 ＊個々のアイデアについての共有とディスカッション ＊今後の活動計画	課題に対する、アイデアの検討・創出を行う 2時間
第6回	制作3（アイデア創出）	次回、中間発表会に向けての諸準備 2時間

	<ul style="list-style-type: none"> *アイデアの創出と分類 *提案領域について *ターゲットカスタマーを意識した斬新なアイデア *アイデアのグループ内共有(ラフ案共有) *次回、中間アイデア発表に向けての諸準備 		
第7回	中間アイデア発表会 (進捗と方向性の確認)	中間アイデア発表会を受けて、グループ内で再検討を行う	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *アイデア発表会(連携先担当者出席) *グループごとの発表 *連携先からの講評 *連携先の方との質疑・応答 *授業レスポンスシートの記入・提出 		
第8回	中間アイデア発表会のフィードバック・方向性再確認	方向転換やアイデアの追加についてグループ内で議論する	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *アイデア発表会の振り返り *アイデア評価シートによる分析 *グループ内ディスカッション *アイデアの絞り込み *授業レスポンスシートの記入・提出 *中間学修到達度の確認とフィードバック 		
第9回	制作4 (提案制作)	役割分担に沿った宿題(活動)に対応する。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *提案における目的とゴール設定 *提案実現のために必要な準備 *制作物の検討 *最終提案に向けた制作スケジュールの立案 		
第10回	制作5 (提案制作)	役割分担に沿った宿題(活動)に対応する。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *グループごとに教員を交えた進捗状況の確認 *制作物の精査 *今後の作業計画と役割分担 		
第11回	制作6 (提案制作)	プレゼンテーションリハーサルの準備を行う。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *制作上の進捗確認 *メンバーの方向性(足並み)確認 *修正・変更点の洗い出し *次回の発表リハーサルに向けて、プレゼンテーションの設計(時間配分・役割確認) *制作物の見せ方・活用の仕方の確認 		
第12回	プレゼンテーションリハーサル (学部内)	最終プレゼンテーションに向けた準備(グループごとに調整)を行う。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *グループごとにプレゼンテーションリハーサルを実施 *教員からの講評・アドバイス *リハーサルを終えて(振り返り・最終プレゼンテーションに向けて) 		
第13回	最終プレゼンテーション (連携先企業・組織・団体に向けた最終プレゼンテーション)	グループごとに、プレゼンテーションの振り返りをしておく。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *グループごとにプレゼンテーション(連携先担当者出席) *連携先企業・組織・団体の方からの総評 		
第14回	総評と表彰 (連携授業のまとめ)	各自、プロジェクト演習を振り返り、修学したことを整理しておく。各自、プロジェクト演習を振り返り、修学したことを整理しておく。グループ内メンバーについてのアンケートとループリックに対応する。	2時間
	<ul style="list-style-type: none"> *連携先企業・組織・団体の方からの総評と評価 *優秀提案に対しての表彰 *グループメンバーアンケートの対応 *ループリック対応 *最終の学修到達度の確認 		

授業科目名	プロジェクト演習4（ゲーム及びコンテンツ制作）				
担当教員名	伊藤俊輔				
学年・コース等	2年・3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。（全14回）				

授業概要

ゲーム制作ツールを使用した豊中市の経営戦略課との連携実習。
提供された課題に対し、教員のグループで制作チームを組み、それぞれ企画立案からアセット制作、ゲーム完成を目指し、実際の開発体験を通してゲームコンテンツ制作に必要な技術を学ぶ。

最終成果物として、課題が発生している場所での実証実験を通じ、豊中市からの評価が得られる。
企画書、アセットデータに加え、ゲームタイトル画面～ゲームステージ～リザルト画面（ゲームオーバー画面）といったゲームループが確認できる実行ファイルの制作目標とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

目標：

キャラクター操作やアセット設定、ゲームフローなど、ゲームコンテンツに必要なフローを組み込むためのゲーム制作ツールのそれぞれの機能を学習し、使用することができる。

制作を完遂させるために必要なツールの使用方法などのスキルを習得し、自身への作品制作の表現へと応用する事ができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力
4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：大阪府豊中市創造改革課)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提出作品のクオリティ、完成度	:	授業を通して最終的に出来上がった課題作品の内容をもって、コンテンツとしての完成度から評価を行います。チーム全体の作品完成度（15点）、個人制作物のクオリティ（15点）をそれぞれ3段階評価（15点、10点、5点 計30点満点）
	30 %	
受講リテラシー	:	授業への参加状況に加え、個人の制作姿勢や、グループワークの場合はチーム制作における責任を果たしているか、貢献度の評価を個人の制作割合（10点）とグループの貢献度（10点）からそれぞれ3段階評価（10点、7点、3点 計20点満点）を行います。
	20 %	
企画・立案能力	:	作品の表現内容、独自性を評価します。サンプルを組み合わせるだけでなく、受講者が表現したい内容がコンテンツ内容に反映されているかを4段階評価（20点、15点、10点、5点）します。
	20 %	
プレゼンテーション能力	:	プレゼンテーションの発表内容とアピール方法、作品の面白さについて制作者の意図がどれくらい伝えられているかを評価する。発表内容評価（15点満点）、個人のチーム貢献度（5点満点）を評価対象とします。
	20 %	
学修到達度評価	:	ツールに対する理解を基本的な評価方針とし、理解した内容を踏まえ、自身のコンテンツ制作へと応用できているかどうかを評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし。
ゲーム制作ツールのラーニングサイトの紹介は、初回授業にて展開します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目を受講するにあたり必要なスキルとして、素材の質感を描く2Dツールや、MAYAやBlenderなどの3Dツールを使ったモデリングの技能や、制作したアセットをFBXデータに出力する等の基本的な操作を求める。

くわえて、本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業内容の復習を行い、必要な制作物の授業外での作成作業を行い、立てた予定通りの進行を目指す事。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜3限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
Mail：ito@g.osaka-seikei.ac.jp

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【UE4】BPの使用方法について【氏名、学籍番号】）

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション・ゲーム制作ツールの操作習得と学修到達目標の説明 授業概要説明、本講義全体を通じた課題提示、ゲーム制作ツールのクイックスタートの学習を行う。 ゲーム制作の概要と課題説明から始まり、ツールの基本操作説明と制作グループ分け、各班による企画アイデア検討を行う。 2～4名を目安にチームを作り、今後の授業を通じ作成したいゲームのアイデアを検討する。 ※複数人数での制作推奨だが、1人でゲーム全体を作成する事を選択しても良い。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	Youtubeの動画などを参考に、チュートリアルを自身でも行い、ツールの操作に慣れておくこと。	2時間
第2回 ゲーム企画概要書の作成 各班のゲーム企画概要書を作成。 Word、Excel、PowerPoint どの形式でも作成しても良いが、最終的に印刷して形になるようにレイアウトを調整する。	この時点で、ゲームのコンセプトを決定している想定で、そのコンセプトを表す内容の概要書を継続して作成する。	2時間
第3回 プリプロダクション制作・マップ制作 プロトタイプとして、実際に遊べるステージを1つ作る。 背景アセットと配置物オブジェクトの作成。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させておいてください。	2時間
第4回 プリプロダクション制作・ゲームルール実装 1 限：前回の続きと、ゲームステージの構築 2 限：ゲームルールの実装	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させておいてください。	2時間

第5回	プリプロダクション制作・ゲーム演出 1 限：ゲームルールの実装 2 限：エフェクト、サウンドなど演出強化作業	次回プロトタイプを発表が行われるので、途中状態で確認できない状況にならぬよう、キリのいい所（エラーがなく、実際に動作する状態）まで仕上げてください。	2時間
第6回	プリプロダクション制作・プロトタイプ発表 1 限：各班による発表 2 限：プロトタイプを終えて、本制作の制作物の検討	このタイミングで最初に取り決めたスケジュール通り作り続けるか、内容を変更するかを検討をチーム内でよく話し合い検討しておく事。作った結果で狙った表現ができていない事が分かった場合は方向転換も考慮に入れてください。	2時間
第7回	本制作の計画と資料準備と学習到達度の中間確認 1 限：作業スケジュールの作成、仕様書の作成 2 限：開発環境の構築、バージョン管理システムの導入 中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させてください。	2時間
第8回	本制作・マップ制作 制作進捗に合わせた制作作業。主には背景アセット制作時間として活用し、制作時間を割きたいカテゴリがあればそのアセット制作を行う。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させてください。	2時間
第9回	本制作・全アセット組み込み作業 作成した必要なアセットをすべてゲーム内に組み込む作業を行う。	アセット作成の際に発生した疑問は次回授業時までに担当教員などに質問を行い解消させてください。	2時間
第10回	本制作・制作作業完了 制作締切日。このタイミングまでに当初予定していた企画書内容の実装を完了させる。デザイナーデータやシステムがすべて載っている状態を目指す。	次回以降、授業内で制作作業を行う事は基本的にありません。この回までに制作が完了していない場合は授業外の時間を使って完成させておくようにすること。	2時間
第11回	本制作・成果物の最終調整 制作物の最終調整作業。パラメータ調整・アセットデータのクオリティアップ、デバッグ作業などを行い、プロジェクトデータの完成を目指す	次回授業時までに、可能な限りクオリティアップを図る事。発生した疑問や問題は、担当教員などに質問をし、解消させてください。	2時間
第12回	成果物の体験会に向けての準備作業 次週行われる現地での体験会に向けて、作品紹介パネルや操作方法などの準備作業を行う。	今回は現地での実習となるので、現場設営の為の準備作業を済ませておくこと。	2時間
第13回	作品の体験会（現場での実証実験） 各自が制作してきたゲームコンテンツを課題現場にて作品体験会を行う。	ゲーム表現や作りこみはどこまで時間をかけても尽きないので、次回の発表までにチームで作っていった作品のクオリティアップを図ってください。	2時間
第14回	実証実験の評価と、最終成果物の取りまとめ。学習到達度の最終確認 豊中市と担当教員からの個別評価から総評までの品評を受ける。まとめ作業として、ゲームプレイ動画と静止画によるキャプチャデータの撮影を行う。最終成果物を自身の作品として取りまとめる。 最終の学修達成度の確認を行う。	制作物は就職作品としても活用できるので、実行ファイルとして保存しておく事。また、企業への提出の事を考え資料化しておいてください。	2時間

授業科目名	プロジェクト演習4（茶室のDIY制作）				
担当教員名	山中コ〜ジ				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	実務として建築の設計や施工を行っており、その経験を活かした授業とする。（全14回）				

授業概要

建築の基本的な構成を学ぶ為、プリミティブな柱、梁、床を作ることで、構築物を完成させることで、建築がどのように作られているのかを学ぶ。建築構造、計画の基礎を実地を行うことで習得することが目的の授業で、茶室をDIYとして制作することで、建築の構造、施工方法、道具、設計について、建築設計と施工の全般を学ぶ授業です。また、制作は材料のサイズなどを勘案してグループワークで行うため、建築基礎の他、コミュニケーション能力の構築も目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

実際に求められている「茶室」の目標と、役割を理解した上で企画を検討し制作を行う。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自らが問題点を把握し、行動する能力を養う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

3. DP4(3). 自己の役割理解と他者との協働力

社会を構成する自立した人間に必要な協働できる素養として、自己の役割を理解し、他者との協働の利点を理解しながら、倫理観に基づいた十分なコミュニケーションのもと活動を円滑に進捗させることができる。

4. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

個人評価・授業参加姿勢	：	授業での諸活動への個人としての参加状況を、成果物を通して授業への取り組み参加姿勢として評価します。	30 %
グループワーク参加姿勢	：	授業での諸活動へのグループワークでの参加状況を、成果物を通して授業への取り組み参加姿勢として評価します。	30 %
事後レポート・研修報告プレゼンテーション、期末試験	：	最終成果物として、レポート及びプレゼンテーションを行う事で、自身がどのような活動を納めたか、街づくりに貢献できたかを判定します。	30 %
学習到達目標	：	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する	10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

タイトル：おさまり詳細図集1（木造編）／出版社：理工学社／出版年：1997年
木造建築の工法が図解で示された図集

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
学外授業会場への交通費は学生負担とする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日6限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。（yamanaka-k@osaka-seikei.ac.jp）Eメール件名としては「プロジェクト演習4」について（氏名、学籍番号）とすること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 事前学習/ツリーハウスと茶室についてのレクチャー 2020年まで本校で取り組んでいたツリーハウス施工の様子を振り返りレクチャーを行う。 実際に施工するため、安全に対して必要な物や、心構えの指導。 どのようにしてツリーハウスが建っているのかについて、構造面での講義。 どのようにしてツリーハウスが建てるのかについて、施工面での講義。 茶室についての講義。 「学修到達度の確認」について説明	独自でツリーハウスもしくは茶室についての実例をリサーチする事。図を盛り込み1000字程度のレポートに纏める。	2時間
第2回 学外授業：現状の敷地調査1-① 京都市右京区京北のpivot工房内に茶室の敷地がある。高低差及び地盤の強度、敷地の面積を測量することで敷地の情報を得る。 情報収集編	敷地調査より得られた情報を各自の調査レポートに記入する内容を精査する。	2時間
第3回 学外授業：現状の敷地調査1-② 京都市右京区京北のpivot工房内に茶室の敷地がある。高低差及び地盤の強度、敷地の面積を測量することで敷地の情報を得る。 情報記入編	敷地調査より得られた情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第4回 学外授業：構造材に墨入れ 1-③ 茶室の構造材（木材）を図面のサイズにカットする為、素材に鉛筆やその他の道具で図面を描き込む。 設計図書と作業手順の説明、素材の準備と配置。	墨入れ作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容を精査する。	2時間
第5回 学外授業：構造材に墨入れ 2-① 茶室の構造材（木材）を図面のサイズにカットする為、素材に鉛筆やその他の道具で図面を描き込む。 設計図書と同様の内容を素材に墨入れをおこなう。	墨入れ作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容を編集する。	2時間
第6回 学外授業：構造材に墨入れ 2-②	墨入れ作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間

	茶室の構造材（木材）を図面のサイズにカットする為、素材に鉛筆やその他の道具で図面を描き込む。設計図書と同様の内容を素材に墨入れをおこなう。作業完成。		
第7回	学外授業：基礎作り配置編 2-③ 茶室を組み立てるにあたり、基礎となる部分に縄張りをおこなう。 縄張りの意味とやり方の説明。 【中間】「学修到達度の確認」	基礎を作る為の配置と作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第8回	学外授業：基礎作り配置編 3-① 縄張りをした一に基礎となる東石を据える作業。レベル調整と位置調整。 東石の意味と基礎の配置方法の説明。	基礎部に東石を配置する作業における一連を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第9回	学外授業：基礎の上に構造材を建てる（建て方） 3-② 基礎となる東石の上に構造材を据える作業。仮組を行う。 建て方の意味を説明。	建て方の作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容を精査する。	2時間
第10回	学外授業：基礎の上に構造材を建てる（建て方） 3-③ 基礎となる東石の上に構造材を据える作業。仮組と問題点の補正と解体。 仮組、補正、解体についての重要ポイントを説明。	建て方の作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容の編集。	2時間
第11回	学外授業：基礎の上に構造材を建てる（建て方） 4-① 基礎となる東石の上に構造材を据える作業。本組み作業。仮組による微調整を行ったのち、本組み作業をおこなう。本組みについての重要ポイントを説明。	建て方の作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する。	2時間
第12回	学外授業：躯体（構造材）に耐震壁を貼付ける（建て方） 4-② 建て方を行い躯体となった建物に耐震補強の板を貼付ける。 強度を持たせ、維持させる為の耐震壁の制作。 耐震補強についての意味を説明。	破損部材の記録写真の整理。新しい部材の塗装方法を記録。	2時間
第13回	学外授業：躯体（構造材）に屋根を貼付ける 4-③ 強度を確保した躯体に屋根の下地板を貼付ける。 屋根の働き及び強度について説明。	屋根下地板張りつけの作業における一連の作業を記録し、情報を各自の調査レポートに記入する内容の編集。	2時間
第14回	事後学習/茶室の制作についての振り返り 全4回の学外授業を経て、建築の設計から施工というプロセスの中で自分が関わった内容と、その成果について振り返りを行う。 また、学生各自からの振り返りを基に総括を行ない、どのようなプロセスで建築が出来ていくのかについて理解を深める。 【最終】「学修到達度の確認」	振り返り授業を基にしたレポートを作成。写真を盛り込み1000字程度に纏める。	2時間

授業科目名	造形芸術概論【MD】【AC】【GA】【VV】			
担当教員名	糸曾賢志			
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数 2
授業形態	講義			
実務経験のある教員による授業科目	該当する			
実務経験の概要	アニメをはじめとした映像監督、キャラクターデザインなどを国内外で行う教員が担当。（全14回）			

授業概要

まんが・アニメーション・ゲームといったエンタテインメントジャンルにおける演出技法、ストーリー構成、スタッフ編成、予算内訳、制作手法、歴史を作品を通して学ぶ。様々なジャンルの作品を鑑賞しながら、伝えたいテーマやコンセプトを読み解き、その時代になぜその作品が制作されたのか、そしてそれを世の中がどう受け止めたのかを含めて詳細に解説する。また各ジャンルにおける専門用語や商業世界におけるビジネス的な考え方も習得する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

エンタテインメントジャンルでの表現手段における専門用語や制作手法、演出手法を学びながら、芸術としてだけでなくビジネスとしての在り方にも視野を広げて考察できるように具体例を踏まえて解説する。

エンタテインメントジャンルでの職種や仕事内容を学ぶ。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・eラーニング、反転授業
- ・シミュレーション型学習(ロールプレイ、ゲーム型学習など)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

※100点満点で60点以上が単位修得可。
※内訳：授業理解度60点、アイデア20点、分析力・発信力：20点。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

受講状況とレポート提出	60 %	：	受講状況やレポート課題の出来を確認することで、毎回の授業内容を把握できているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みで行う。
レポートによるアイデア力	20 %	：	レポート課題の出来を確認することで、新規性のあるアイデアを考案できているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みで行う。
レポートによる分析力・発信力	20 %	：	レポート課題の出来を確認することで、現状の分析とそれを踏まえた上での構成になっているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みで行う。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・毎回の授業の後に復習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜3限

場所： 芸術学部長室

備考・注意事項： 授業内に連絡。
授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
面談などの予約も受け付ける。
itoso@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 近年におけるアニメ演出の種類 ジブリ作品を中心にアニメについて説明。アニメーションの定義や制作手法、なぜアニメという表現である必要があるのかなど、制作の裏側にある時代背景なども解説する。	アニメ演出の復習、それを踏まえた作品鑑賞。	5時間
第2回 近年におけるゲーム演出の動向 家庭用ゲーム、スマホアプリを中心にゲームについて解説。ゲームの歴史や今求められている人材なども紹介する。	ゲーム演出の復習、それを踏まえた作品鑑賞。	5時間
第3回 近年におけるマンガの動向 新人賞の取り方、連載漫画のストーリー構成などを解説しながら、漫画の歴史や編集部から今求められている人材・作品なども紹介する。	マンガ構成の復習、それを踏まえた作品鑑賞。	5時間
第4回 アニメやゲームの専門用語、職種の勉強 アニメやゲーム業界における制作の流れや仕事の役割などを細かく解説。	専門用語を確認し復習	5時間
第5回 ゲームの演出理論 ゲームにおける重要な見せ方、ターゲットの絞り方などを解説。	今まで自分がプレイしていないゲームをいくつか選んで分析。	5時間
第6回 マンガの演出理論 人気作品のストーリー分析、コマ割りの基本を解説。	今まで自分が読んでいないマンガをいくつか選んで分析。	5時間
第7回 アニメの演出理論 商業アニメにおける絵コンテの描き方や実例を紹介。	今まで自分が読んでいないアニメをいくつか選んで分析。	5時間
第8回 CGの可能性 3DCGで制作されたアニメの紹介、様々な技術の紹介。	CGを用いた作品を分析。	5時間
第9回 ゲーム業界におけるキャラクターデザインの仕事内容 キャラクターデザインの仕方や考え方を解説。	キャラクターの研究。	5時間
第10回 マンガ業界における仕事の仕組みと内容 マンガ業界の現状や連載までの道のり、アニメ化などを解説。	マンガ業界について復習。	5時間
第11回 商品プロデュース理論 グッズについての知識や流通の仕組みなどを解説。	オリジナルの企画書を作成してみる。	5時間
第12回 様々なアニメ Web動画や学生作品をはじめとした様々な種類のアニメを紹介。コンテストなどで実際に受賞した作品、世間的に評価を受けている作品を鑑賞しながら、評価ポイントを説明する。	アニメ作品を1つ選んで分析。	5時間
第13回 映像の演出手法 様々なジャンルの映像を分析し、その演出に至るまでの過程を学ぶ。	映像作品を1つ選んで分析。	5時間
第14回 エンタテインメント業界の現状・未来 ゲーム・アニメ・マンガといった業界の現状を解説。どういった作品が生まれ世間からどう評価されているか、海外を踏まえた制作手法なども紹介する。そしてエンタテインメント業界のこれからを分析して紹介。終了後一週間以内にレポートを提出（期末試験として評価する）。	自分の未来の方向性を考える。	5時間

授業科目名	造形芸術概論【GD】				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの実務に関わった。(全14回)				

授業概要

本授業では、多々あるコミュニケーション手段のひとつとして、ビジュアルコミュニケーションデザインが影響及ぼす様々な領域について認識し学修する。多くのビジュアル事例をもとに、ビジュアルコミュニケーションデザインにおける多種多様な手法や媒体とその役割や機能について理解を深める。そして、今後各人がコミュニケーションを目的としたデザイン制作に関わる上で、制作ツールとしての選択肢の幅を広げ、デザインにおける表現方法の拡大に繋げていく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

日本のイラストレーションについて、基礎的な知識を学び、クリエイターとして今後の制作活動のヒントとする。
専門的基礎知識を学修し、今後各自のデザイン活動の基盤とすると同時に表現手法や手段における選択肢の幅を広げる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的強要と能力として、自律、自立して学習できる学習能力を身につける。

汎用的な力

- DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味をもって積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求めめる
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合

各授業に対する理解と取組み状況

20 %

評価の基準

： 興味をもって学修しようとする積極的な姿勢を評価する。

授業レスポンスシート

20 %

： 各授業に対する振替りと感想を中心に評価する。

授業振り返り試験（期末試験）

50 %

： 授業を通じて学修した様々な基礎知識の総括として、14回授業後に試験をおこない評価する。

学修到達度評価

10 %

： 授業全般における学修成果の到達度について評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

デザイン・レイアウト「プロの流儀」(MdN)、パッケージデザインの教科書(日経デザイン)、世界のサインとマーク(世界文化社)、DTPベーシックガイドランス(日本印刷技術協会)、デザインのデザイン(原研哉著)、新しい広告(嶋村和恵著)、レイアウトの「き」(佐藤直樹著)、色のしくみ(新星出版社)、絵ときデザイン史(石川マルサ・フレア共著)、現代デザイン事典(平凡社)、デザイン。知らないと困る現場の新100ルール(MdN)他

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習を行っておく。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 3限

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記する。
メールアドレス：kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	<p>ガイダンス / ビジュアルにコミュニケーションデザインの可能性</p> <p>ビジュアル表現(視覚化)は今後の学修や制作において、コミュニケーションデザイン上の共通の作法になります。この授業ではビジュアルコミュニケーションデザインの目的や役割、機能やその影響について理解を深める。初回として授業全体の概要説明を行い、導入としていくつかの事例を紹介しながらビジュアルコミュニケーションデザインの広がりや可能性について興味を持ってもらう。 *学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第2回	<p>デザインの歴史と役割</p> <p>1800年代から2000年代にかけてのデザイン史における様々なムーブメントの中からビジュアルコミュニケーションデザインに関わるものをいくつか時系列に、また体系的にピックアップして紹介。その中でビジュアルによるコミュニケーションデザインが担ってきた役割や目的について理解を深め、基礎知識として学修する。</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第3回	<p>ビジュアルコミュニケーションデザインのタッチポイント</p> <p>市場をテーマに顧客視点における様々なデザインのタッチポイントについて、広範囲にわたるビジュアルコミュニケーションデザインの領域と仕事について理解を深める。顧客が商品やサービスを知り、最終的に購入に至るまでの顧客の行動や思考、感情をカスタマージャーニーとして認識し、それぞれのタッチポイントにおける必要なコミュニケーションデザインについて事例とともに学修する。</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第4回	<p>デザインの仕事とプロセス</p> <p>ビジュアルコミュニケーションデザインを含めたデザインの仕事を理解する上で情報収集と分析からアイデアの創出を行い、最終的に自分の考えをデザイン、視覚化していくまでのプロセスを学ぶ。また、その過程において様々な人々の関わりや制作における諸条件についても理解を深める。同時にビジュアルデザインに必要な環境(ハードウェア、ソフトウェアなど)についても知識を得る。</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第5回	<p>タイポグラフィと文字組み 1 欧文書体の基礎知識と応用</p> <p>デザインを構成する要素の基本としてタイポグラフィはとても重要。欧文書体の種類や特徴を学び、使用用途の適正について理解する。また、基本的なルールや用語についても知識を得ると同時に、様々なビジュアルデザインの事例を通じて、文字の種類(セリフ、サンセリフ、Cap、All Capなど)はもとより、効果的な文字の使い方や文字組み、字詰めや行間、行揃えなどについて学修する。実際に紙面上にカーペンターペンシルやマーカーなどを使ってレタリングしてみることで、文字の構成要素や仕組み、書体の成り立ち(歴史)について理解を深める。</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第6回	<p>タイポグラフィと文字組み 2 和文書体の基礎知識と応用</p> <p>いくつかのデザイン事例を参考に和文書体の種類や特徴、性格について認識する。また、基礎知識として文字の種類(明朝体、ゴシック体)、文字組みや行間、行揃えなどについて学ぶ。また、欧文同様にタイトル文字などでは必要に応じてカーニング(文字詰め)などの完成度を上げる作業について学修する。</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第7回	<p>レイアウトの基本 目的・媒体・手法</p> <p>ビジュアルコミュニケーションデザインとして伝えたい情報を正しく効率的に伝達するために、様々な印刷媒体の特徴や形態を認識する。また、代表的なレイアウトの手法(シンメトリー、黄金比、視線誘導、グリッドなど)を学修し、偶然の仕上がりには頼るのではなく、レイアウトの視覚的特性とその効果を理解することで意図的なレイアウト(デザイン)ができることを理解する。</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間
第8回	<p>イラストレーションの画材と技法</p>	<p>授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。</p>	2時間

	<p>様々な画材とその技法について事例をもって紹介・解説する。 *中間学修到達度の確認とフィードバック</p>		
第9回	<p>色のしくみとカラーデザイン1 生活デザインと色彩文化</p> <p>ビジュアルコミュニケーションデザインを構成する中で全体の印象を決定する色の役割はとても重要です。色彩論的な基礎知識を習得するとともに、様々な事例を見ながら効果的な色の使い方について学修する。また、生活や心理、国や文化の違いによる色彩の関係についても認識する。</p>	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。	2時間
第10回	<p>色のしくみとカラーデザイン2 ビジュアルの標準化と多様化</p> <p>ビジュアルデザインの標準化や多様化に応じて、色をもたらす様々なルールや規則について事例をもって解説する。また、色と色の組み合わせによって起こる現象や視覚効果についても認識を深める。</p>	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。	2時間
第11回	<p>ピクトグラムとシンボルマークとマスコットキャラクター</p> <p>ノンバーバル（非言語）コミュニケーションについて解説するとともに、ピクトグラムやシンボルマークの目的を理解し、世の中におけるそれらの役割と重要性について理解する。また、マスコットキャラクターが活躍する世界やその効果についても、事例に基づいて解説し知見を拡大する。</p>	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。	2時間
第12回	<p>商品デザイン アイデアとデザインプロセス</p> <p>ビジュアルデザインが影響をもたらす商品デザインについて、そのアイデアとデザインプロセスについて解説し、企画とデザイン的重要性について理解する。</p>	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。	2時間
第13回	<p>パッケージデザイン ヒット商品に見られるデザイン戦略</p> <p>顧客との一瞬のタッチポイントにおいて、その商品売るためにパッケージをどのように作り、デザイン開発を行っているのか、様々な製品カテゴリーのパッケージデザインとその製造知識、アイデア、工夫について学修する。また、ヒット商品やロングセラー商品になるパッケージデザインの理由や条件について考察し、そのマーケティング戦略についても理解を深める。</p>	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っておく。	2時間
第14回	<p>総評と授業のまとめ</p> <p>授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行う。 期末試験の傾向と対策についてレクチャーする。 *最終の学修達成度の確認を行う。</p>	期末試験に向けて、授業全体で就学した内容を復習しておく。	2時間

授業科目名	造形芸術概論【IA】				
担当教員名	大村みな子				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	立体造形・インスタレーション等美術作家として活動実績があります。（大村）				

授業概要

イラストレーション史と美術史は互いに重なり合った概念や構造を持ちながら発展を遂げてきたということができます。本授業では、それぞれの発展の流れを辿りながら「芸術」と「イラストレーション」の成り立ちや両者の特性について学修します。クリエイターにとって、歴史的な脈や作家研究などの業界理解は必要不可欠です。西洋美術史や日本美術史、イラストレーション史を巡り、現代に至る流れを把握しながら、絵画とイラストレーションの役割やその違いについて学びます。ここでは、単に専門的知識を受動的に詰め込むのではなく、学びを自身の制作に結びつけ、客観的かつ能動的な態度を持って作品制作するための「研究」へと踏み出す授業と位置づけています。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

「芸術」と「イラストレーション」の成り立ちや両者の特性について理解し、修得したことを第三者が理解しやすい文章でまとめることができる。
絵画やイラストレーションに関する知識や学びを自身の制作に結びつけ、自律的な態度で実践に繋がるヴィジョンを持つことができる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上に必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP4(1). 取組みへの主体性
2. DP5(1). 忠恕の心

授業で紹介した事例から、自らの作品制作について振り返り、改善することができる。

能動的に質問し、コメントを発表することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
毎回出題する課題を提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

受講態度	30 %	：	受講態度について、主体的、能動的な姿勢で、真面目に取り組んでいるか評価します。
授業内課題	30 %	：	授業内で出題された課題から、講義内容の理解度を評価します。
試験(レポート)	40 %	：	14回の授業終了後、授業内容に基づくレポート試験を出題する。授業内容を理解し、作品制作に活かす態度が身につけているか評価します。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

本授業では、美術史の流れを辿りながら「芸術」と「イラストレーション」の成り立ちや両者の特性について学修します。画家、イラストレーター問わず、作品制作において、歴史的文脈や作家研究など業界の理解は必要不可欠です。クリエイターとして、主観と客観をバランス良く織り交ぜながら、作品制作を行うための基盤を形成する科目です。「イラストレーションスタディーズ」秋山孝著 玄光社 ISBN-10 : 4768304567
「日本イラストレーション史」美術出版社 ISBN-10 : 4568430690
「イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域」京都造形芸術大学編 角川書店 ISBN-10 : 4046514019

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習すること。普段から美術史や作家の研究を行い、領域や業界に対する理解を深めるよう心がけてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 大村：水曜2限

場所： 大村：アトリエ棟研究室

備考・注意事項： 授業中に指示するメールアドレスでも質問を受け付ける。面談は事前にメールでアポイントをとることが望ましい。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス(授業概要の説明)と導入(マインドマップの制作) ①ガイダンス ②マインドマップ制作 この授業ではイラストレーション・美術コースの今後の学修や作品制作において、文脈、作家研究などの業界理解がいかに重要か学びます。初回は授業全体の概要説明を行い、導入として、マインドマップを制作し自己理解を深めつつ、領域に対する理解度を確認します。	マインドマップの完成	2時間
第2回 絵画とイラストレーションの違いとは 絵画とイラストレーションとの違いについて、スライドなどにより作例をあげながら理解を深めます。	レポート課題	2時間
第3回 絵画とイラストレーション[1]/西洋近世の絵画の役割 西洋美術史の流れから絵画とイラストレーションの違いや特性について学びます。 バロック時代、カトリック教会の布教活動の一環とし宗教画が多く描かれました。西洋近世の絵画が担っていた役割から、絵画とイラストレーションの関係性について理解します。	レポート課題	2時間
第4回 絵画とイラストレーション[2]/絵画とイラストレーションの分かれ道 18世紀に入り、産業革命や絶対王政の衰退により、社会の中の「個人」の価値について理解が進みました。19世紀に入ると絵画の領域においても、印象派が登場し自身の考えやスタイルを表現する作家たちが現れます。新たな絵画の可能性を求めた当時の画家たちの作例を見ながら、「表現のための絵画」について学びます。	レポート課題	2時間
第5回 絵画とイラストレーション[3]/絵画表現の多様化 19世紀を過ぎると絵画表現は多様化し、さまざまなスタイルが誕生しました。19世紀から20世紀にかけて誕生した絵画表現、現代絵画と呼ばれる作品を見ながら、「コンセプトの重要性」と「表現の多様性」を学びます。	レポート課題	2時間
第6回 絵画とイラストレーション[4]/日本の明治以降の絵画とイラストレーション 日本に西洋の絵画やイラストレーションが輸入されたのは明治時代以降です。当時の作家が油絵の具による絵画表現や、挿絵などで利用されるイラストレーションの役割をどのように受け入れたのか学び、現代に通じる絵画とイラストレーションの役割や課題について学びます。	レポート課題	2時間
第7回 絵画とイラストレーション[5]/現代の日本人アーティスト研究 ゲスト講師講義[1] 画家の唐仁原 希 氏を招き、漫画やアニメ、イラストレーションなどのサブカルチャーから影響を受け表現することの理由やクリエイターとしての心得などを特別講義いただきます。	レポート課題	2時間
第8回 ゲスト講師講義[2] 絵画領域出身のイラストレーター太田侑子先生（予定）を招き特別講義を行います。	レポート課題	2時間
第9回 イラストレーション講義[1]/明治、大正期のイラストレーション 明治期に移入したジャーナリズムという概念とイラストレーション（風刺）と雑誌文化について、また、大正期に興隆した美人画ポスターと美しい装幀、成熟した雑誌文化とイラストレーションについて学びます。	レポート課題	2時間
第10回 イラストレーション講義[2]/第二次世界大戦後の日本のイラストレーション	レポート課題	2時間

	日本宣伝美術協会（日宣美）の発展の中でグラフィックデザインと深く結びついて発展したイラストレーションについて、日宣美の公募展で注目されたクリエイターを例に挙げて学びます。		
第11回	イラストレーション講義[3]／1964年の東京オリンピック以降のイラストレーション 東京オリンピックの開催をきっかけにした高度経済成長とともにさまざまな文化を楽しむ世相へと移行していきました。その中でイラストレーションの認知度は高まり、イラスト年鑑、専門誌、公募展ブームで注目されたクリエイターを紹介します。スーパーリアルからヘタウマなど、当時流行したスタイルについて、代表的なクリエイターとその作品を紹介します。	レポート課題	2時間
第12回	イラストレーション講義[4]／現在の日本のイラストレーションへと連なる流れについて 現在に続くイラストレーターの組織や、注目されたイラストレーターについて、それぞれの作品の表現上の特徴に注目して学びます。	レポート課題	2時間
第13回	ゲスト講師講義[3] デザイナーのキャリアを持つイラストレーターの山崎真理子先生（予定）を招き、特別講義を行います。	レポート課題	2時間
第14回	授業総括 ・これまでの授業を振り返り、総括を行います。 ・1回目の授業で作成したマインドマップを見直し、制作者として不足している部分を改めて認識します。 ・試験内容(レポート)について説明を行います。	振り返りシート記入、マインドマップの更新	4時間

授業科目名	造形芸術概論【FC】				
担当教員名	大手裕子				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	染織、テキスタイルの作家として、活動、作品発表を行っている。（全14回）				

授業概要

前半では、ファッションや衣服の歴史を概観し、特にその成り立ちや変遷・進化における重要な要因について探る。それを通して、ファッションのヒトとの関わり、造形デザイン的な側面の様々な要素について基礎知識を蓄積し、自らの表現の発想へと繋げるための試行も行う。後半では、20世紀から現代までのトップファッションデザイナーの作品、及び、舞台・映画等におけるコスチューム作品について、その流れについても概観し、そのリサーチを元に各自のファッション・コスチュームデザインへの展望を持つ。ファッション・コスチュームデザインを自ら創造していくために必要な知識の習得と発想のためのリソースを蓄積する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

様々な影響を受けて成立しているファッションの造形性についての知識を、講義、小ワーク、見学等を通じて通じて習得する。
多様な衣装スタイルの源となっている背景、ファッションの造形に必要な素材や技術について知識を得て自らも探求し理解する。

目標：

歴史、文化、社会の動きと共に変化し進化するファッションについて知識を得て、自身の創造に繋げることができる。
ファッションとそこに密接にかかわるアートの様々な要素について自ら継続的に基礎的な知識を習得し、造形的に裏付けされた発想ができる。

汎用的な力

- DP3(1). 課題発見のための情報収集力
- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

ファッション、アートに広く興味をもち、創造に繋がる問題意識を持つ。

各自が衣装・ファッションに広く興味をもち、実物を見る、触れるなどの感覚を通して自身の発想力を高める。

与えられた課題（リサーチやレポート等）について、求められる要件を満たして完成できる。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

授業内での課題・ワークシート

30 %

見学レポート（1回）

10 %

プレゼンテーション（1回）

評価の基準

： 各回の授業で課される課題等に着実に取り組み、求められる知識、技術の取得ができている。

： 見学授業でみた作品等について、十分な観察ができ、独自の分析や自身の発想、創造に繋がるソースを得られている。

： 発表したい内容について、リサーチ、発表資料の準備が十分にできている。また、プレゼンにおける姿勢などが適切である。

期末課題	20 %	:	与えられた課題に対してリサーチや素材の収集が十分できている。また、伝えたい内容を十分伝えられる表現ができている。
学修到達度評価	30 %	:	学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

深井見子監修 2002「京都服飾文化研究財団コレクション ファッション 18世紀から現代まで」TASCHEN GmbH
 深い見子監修 2020「FASHION 世界服飾大図鑑」DK社

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。また、2コマの授業を学外授業とし、見学先と日時は後期開始時に知らせる。それぞれ交通費と見学費用が必要。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 後期 火曜日 3, 4 時間目

場所： 美術アトリエ棟研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション テキスタイル素材の成り立ちについて ・この授業がどのような内容を含み、どのように進められるかについて説明する。 「学習到達度の確認」について説明する。 ・テキスタイル素材理解の基礎となる知識を実物サンプルを通して解説する。 ・各自の小プレゼンテーションによるファッションアイテムを通して、素材について検証し、認識する。 ・学習到達目標について、説明する。	ワークシートを完成し、素材について学んだ知識を復習する。	2時間
第2回 テキスタイル素材の色、柄の表現について ・プリントと浸染による表現の違い（スクリーンプリント、絞り染め、糊防染による染め） ・多色を表現する技法（スクリーンプリント、インクジェットプリント等） ・特殊プリント（箔プリント、オパール加工、発砲プリント等） ・ストライプ、チェックの表現（スクリーンプリント、織り等）	ワークシートを完成し、色、柄の表現の成り立ちについて学んだ知識を復習する。	2時間
第3回 学外見学① テキスタイル作品・商品、染織作品等の展示、展覧会見学（主に京都） ・染・清流館（染色作品展示） ・ギャラリーギャラリー（テキスタイル、ファイバーアートの作品展示） ・ミナ・ベルホネンのショップ（テキスタイル、ファッションデザイン） ・アトリエ・志村（織による着物生地による小品等の展示）等の見学。	見学内容についてレポートを作成する。	2時間
第4回 ファッションの起源について① — 先史時代 ～ エジプトまで — ・先史時代の衣服の起源について ・毛皮、麻の布による衣装など、紀元前の衣装の特徴や現代にも通じる表現について	授業で取り上げた時代の素材を用いたの衣服への展開についてまとめ、現代の表現と比較する。	2時間
第5回 ファッションの起源について② — エジプトのファッション2 — ・カラシリス、ペクトラル等、現代の衣服の成り立ちとは異なる構成について ・エジプトの特徴的な装飾について、金工、ビーズ等 ・現代のデザイナーのコレクションへの影響について	授業で取り上げたエジプトファッションのアイテムについてまとめ、現代に通じる提案を行う。	2時間
第6回 ファッションの起源 <一枚の布を巡って> — ギリシア・ローマ ～ その後 — ・ギリシアファッションのキトン、ヒマティオン 等について ・現代にも生きるチュニックについて ・ローマ時代のファッション、トーガについて *一枚の布から成るトーガの基本的な装い方を参考にし、オリジナルのトーガの装いを試作する。 ・マドレーヌ・ヴィオネのドレスデザイン、古代彫刻にヒントを得たもの、バイアスカット ・イッセイ・ミヤケの「一枚の布」のデザインについて	ギリシア・ローマのファッションと、布から発想するファッションについて、整理しまとめておく。	2時間
第7回 様々な伝統的民族衣装 <その色彩とモチーフ> — 民族のアイデンティティとモードへの影響 —	民族衣装の特徴や影響について、整理しまとめておく	2時間

	<p>・南米の山岳民族、アジアの少数民族、アフリカの各種族の伝統的衣装について（その色彩、伝統的文様、モチーフ、装飾品、祭礼的意味 等）受け継がれ続ける意義、未来の展望について</p> <p>・民族衣装にインスピレーションを受けた現代のデザイナーについて（KENZO、蜷川実花、Sacai 等、）民族衣装のデザイン性、色彩が与える影響</p>		
第8回	<p>学外見学② 神戸ファッションミュージアム（常設展示と特別展）</p> <p>・常設展示を学芸員さんの解説を交えて鑑賞する。実物の洋服を観ることにより、その素材や、技術から生まれる効果について確認、理解する。また、解説を通して、どのような時代背景からそのファッションがもたらされているのかを理解する。</p> <p>・特別展を通して、事前のリサーチ、実物の鑑賞、展示のテーマを踏まえての考察を行う。</p>	常設展、特別展それぞれの見学レポートを作成する。	2時間
第9回	<p>ファッションと音楽・舞台 一多様なパフォーマンスと衣装一</p> <p>・多様な音楽パフォーマンスと衣装について（オペラ、ミュージカル、ロック、バンド、グループサウンズ、アイドル 等）その特徴と音楽との関連性について</p> <p>・ダンスパフォーマンスと衣装について（バレエ、コンテンポラリーダンス、ブレイクダンス 等）その特徴と舞台表現との関連性について</p> <p>・受講学生のリサーチによる音楽、舞台の表現とファッションの関係についてのプレゼンテーション①</p> <p>・中間学習到達度の確認とフィードバックを行う。</p>	音楽・舞台とファッションの関係について、情報を整理しまとめておく。	2時間
第10回	<p>ファッションと映画・映像 一映画のコスチューム、ドキュメンタリーで描かれるファッション一</p> <p>・映画をはじめとする映像作品の中で検証されデザイン、制作された衣裳について、表現の意図、特徴、リアル・クローズへの影響などについて概説する。</p> <p>・受講学生のリサーチによる（映画や映像の表現とファッションの関係についてのプレゼンテーション②）</p>	映画、映像とファッションの関係について、情報を整理しまとめておく。	2時間
第11回	<p>ファッションとアート 一その壁と相似性一</p> <p>・スキヤパレリによるシュールリアリスト達とのコラボレーションに始まり、現代のアーティストとファッションブランドとのコラボレーションについて、事例を通して学ぶ。</p> <p>・メット・ガラ等に象徴されるファッションのドキュメンタリー等を通して、社会（芸術）の中でのファッションの地位、業界を動かすデザイナー、プロデューサー、エディター等の働きなどについて概説する。</p> <p>・受講学生のリサーチによる（アートとファッションの関係についてのプレゼンテーション③）</p>	ファッションとアートの関係について、情報を整理しまとめておく。	2時間
第12回	<p>時代背景とファッション 一社会から影響を受けるファッション一</p> <p>・戦時の社会状況を背景としたファッション、スポーツの隆盛に影響されたファッションや、20世紀後半のカウンターカルチャーから現代のストリートファッション等、政治、経済等の動きによる変化から生まれ出たファッションについて、特徴的な事例について学ぶ。</p>	時代背景とファッションについて、情報を整理しまとめておく。	2時間
第13回	<p>現代のファッション 一サステイナブル、エシカル、インクルーシブをキーワードに一</p> <p>・全世界的に、また、あらゆる分野において、「世界をよりクリーンに、フェアに」という考えを外してはもの作りやビジネスは成立しえない状況が一般的になりつつある。そのような状況の中でのファッション分野がここ数十年取り組んできたことについて、事例を元に学び、これからの担う世代にできることを発想していく。</p> <p>・学外講師の内丸もと子先生より、「繊維素材のアップサイクル」の取り組みについて講義して頂くことで、ファッション、繊維産業の未来に向けてSDGs目標達成への課題解決への意識を高める。</p>	学んだことを元に、今後取り組みたいことを考え提案する。	2時間
第14回	<p>未来のファッション 一ウェアラブル・テクノロジーとファッション一</p> <p>・テクノロジーの進化により、機能性、利便性を備えたファッションが現実のものとなりつつある。既に実用化されている事例等を紹介し、新たなファッションの側面として認識しておかねばならない技術について学ぶ。</p> <p>・未来におけるファッションが、テクノロジーの進化により、機能面、デザイン性・造形性において、どのような展開が予想できるのか、前回に学んだサステイナブル、エシカル等の側面への配慮も考え発想、提案してみる。</p> <p>・最終の学習到達度の確認を行う。</p>	未来のファッションについて、レポートを作成する。	2時間

授業科目名	造形芸術概論【IP】				
担当教員名	赤西信哉				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロダクトデザイナー、家具デザイナーとして商品開発に関わっている。(全14回)				

授業概要

生活を意識的に見つめてみると、様々な「デザイン」に囲まれていることに気がつきます。「デザイン」とは何を指し示しているのか。その概念の形成と価値のあり方について考察します。またインテリア・プロダクトデザインの専門に通じる「環境デザイン」という領域を大づかみに理解して行くために、身近な事例を取り上げながらイメージの醸成にかかわる諸問題を重視して論じます。授業をとおして「デザイン」とはどういったものであるか、自分なりの見解を含みながら論じられるようになることを目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	デザインの汎用的な意味を捉え直し、その役割を再認識する。	専門的な学びの前提となる知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する力を養う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	日常生活の中で「デザイン」に対して注目する習慣を身につけるため、授業ごとにデザイン関連のトピックスについて調査報告を行う。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける
汎用的な力		
1. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
2. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、人の立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

毎回の授業ごとに、授業内レポートの提出を行い、授業内容の理解度を把握、評価を行い次回授業にて返却します。質問事項が記載されている場合は次回授業にて補足説明を含む振り返りを行います。授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業への取組み状況	:	授業内での質問や発表の姿勢、また小レポート内での質問、疑問の提示について、その積極性を評価する。
10 %		
小レポート	:	毎回授業ごとに提出する小レポートについて、授業内容の把握度を評価する。
35 %		
学外視察レポート	:	指定の形式に沿って、独自の分析結果及び意見の提示について評価する。
15 %		

期末試験評価 まとめレポート : 授業内容の理解度、また専門学習に照らし合わせた今後の目標の省察度について評価する。

40 %

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
柏木博	・ デザインの教科書	・ 講談社現代新書	・ 2011 年

参考文献等

原研哉『デザインのデザイン』(岩波書店、2003、ISBN9784000240055)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められます。毎回授業終了時に小レポートの提出を求めます。学外視察は3コマ分の集中授業としておこないます。交通費ならびに視察先入場費が必要です。

欠席し毎回の小レポートが未提出になると成績評価に換算される点数が獲得できません。毎回の小レポート点が評価の大きな割合を占めているため注意すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日5限
場所： 東館研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 導入講義 授業構成、評価方法、スケジュールの確認。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。各自の「デザイン」に対する現状の認識度を確認する。	デザインとは何か？ レポートを作成し提出	4時間
第2回 見えていないデザイン 身の回りを観察すると「デザイン」されていないものも少なくないことがわかる。しかしそのデザインを意識することはとても少ない。「見えていないデザイン」について意識することで、各自の「デザイン」への認識を深め、目標を定めるための模索をおこなう。	著名デザイナーについて調査しスライドショーを作成	4時間
第3回 クリエイター紹介 プレゼンテーション 自分が尊敬するクリエイター（デザイナー）について紹介スライドを作成し、グループごとにプレゼンテーションを行う。トップクリエイターを知ることでデザイン業界に意識的になるとともに、クラス内でデザインについての会話の機会を増やすことを目的とする。また情報を人に伝える「プレゼンテーション」の重要性を学ぶ。	発表されたクリエイターについて再調査。	4時間
第4回 デザインの基本理解 4つの視点 デザインという言葉の意味を調べるところからスタートし、教科書の中の4つの視点「1、心地よさという要因 2、環境そして道具や装置を手なずける 3、趣味や美意識／秩序 4、地域、社会との関わり」について概要を学ぶ。	授業内容の振り返り。教科書の読み返し。	4時間
第5回 環境そして道具や装置を手なずける 教科書の中の4つの視点の内「環境そして道具や装置を手なずける」について考察する。	授業内容の振り返り。教科書の読み返し。	4時間
第6回 より多くの人に理解してもらえる価値の創出 デザインの「価値」と「文化」について論じる。文化が醸成する共通の美意識のあり方について考察する。	授業内容の振り返り。教科書の読み返し。	4時間
第7回 20世紀のデザイン 「デザイン概念の発端」を紐解くために、近代デザイン史の概要に触れながらその成り立ちを学ぶ。19世紀のデザインから20世紀のデザインへの移り変わりを見つめ直すことで、デザイン概念がどのように生まれ現在に受け継がれてきているのかを考える。教科書の第2章「20世紀のデザイン」中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。	授業前半の振り返り。振り返りレポート作成。	4時間
第8回 日本文化とデザイン 「単位」について注目することで、日本文化特有の美意識や、その顕在化について明らかにする。また、日本独自の芸術運動と捉えられる「民藝」について紹介し、学外視察の準備を行う。	「民藝」について事前レポート作成	4時間
第9回 民藝について考察 学外見学 大阪日本民藝館視察にて展示品を視察見学する。また学芸員による解説から「民藝運動」について、また「大阪日本民藝館」の成り立ち、設立の意義などを学ぶ。 大阪日本民藝館視察にて展示品を視察見学する。また学芸員による解説から「民藝運動」について、また「大阪日本民藝館」の成り立ち、設立の意義などを学ぶ。	学外見学でのリサーチ内容をレポートにまとめる。	4時間

第11回	民藝とデザイン 学外見学 大阪日本民藝館視察にて展示品を視察見学する。また学芸員による解説から「民藝運動」について、また「大阪日本民藝館」の成り立ち、設立の意義などを学ぶ。	学外見学でのリサーチ内容をレポートにまとめる。	4時間
第12回	日本文化と美意識 日本における伝統、文化を背景とした、工芸の実例を紹介し、日本独自の美意識について考察する。また伝統技術とデザインのかかわりについて現代の動向を紹介する。	授業内容の振り返り。教科書の読み返し。	4時間
第13回	「素」の美意識 「八つの日本の美意識」黒川 雅之著の中から、「素」について注目し考察する。ローカルな文化によって醸成された美意識がグローバルな価値となりえることを理解する。	日本の伝統工芸とプロダクトとの協働プロジェクトについてリサーチ	4時間
第14回	環境デザインとこれから 総括 「売れるデザイン」とはどういったものかを考えることを通して、時代とともに変化する価値観（地球環境問題、エンカルなど）を捉えてデザインの役割を考察する。「環境アセスメント」についてまなび、デザイナーの責任について考察する。 最終の学修達成度の確認を行う。 終了後一週間以内に最終レポートの提出(期末試験として評価する)。	環境アセスメントについて自己学習。授業ノートを振り返り、授業理解度を確認し継続的な思考へとつなげる。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 1 【MD】				
担当教員名	市毛史朗				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

作品を制作するためには、自分の好みだけではなく、様々なジャンルの作品・自身を取り巻く世界を見つめる視点・何を伝えたいかというメッセージ性が欠かせない。この授業では多くの作品・作家を研究し、イラストレーションやマンガ制作に対する知識を深める。また、研究の成果はその都度プレゼンテーションを行うことにより他者のフィードバックを受け、客観的な視点からの見方を身につける。作品にテーマ性を持たせ魅力的にするためにはどうしたらいいか、研究する過程を通して考察することを目的とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
クリエイターとして必要な基本的なモノの捉え方、発想を自発的に学び、自作品に活かす。

目標：

クリエイターとして必要な基本的なモノの捉え方、発想を重点的に学び、自作品に活かす。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・ 振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・ 協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・ 発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・ デイバート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

課題（グループプレゼンテーション）

50 %

授業内課題（個人プレゼンテーション）

評価の基準

： 最終課題のグループプレゼンテーションにおいて、しっかりと探求を深めることができたか、またそれを分かりやすく伝えることができたか。

： 授業内で行う個人プレゼンテーションにおいて研究成果を明確にプレゼンテーションできたか。

30 %

受講状況

： 授業内で記入するワークシートにおいて、講義内容を理解し新たな発見ができたかを評価する。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

テキスト：適宜授業内でプリント配布

参考文献：適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜13:00~14:30

場所： 南館3階研究室2

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の紹介・作品紹介・作家研究について 授業の流れを説明し、教員による自身の作品紹介と作家研究についての講義を行う。次週に行う自己紹介の準備をする。	プレゼンテーションの準備	4時間
第2回 自身のプレゼンテーション（前半） 二回にわたり、自身の作品や好きな作家を踏まえたプレゼンテーション（自己紹介）を行う。	プレゼンテーションの準備	4時間
第3回 自身のプレゼンテーション（後半） 自己紹介の二回目。最終的にグループ発表を行うことを意識し、自身と価値観が合うメンバーを検討しておくこと。	プレゼンテーションの振り返り	4時間
第4回 作品研究 コミックスあるいはイラストレーションの作品例をいくつか取り上げ、作品で取り上げられているテーマ、作品を取り巻く時世、使われている技法などについて講義を行う。	講義内容の振り返り	4時間
第5回 作家研究 数名の作家を取り上げ、作品の遍歴、作家の生い立ち、作家を取り巻く時代、現在に与えた影響について講義する。次週からの個人発表に向けて準備を行う。	講義内容の振り返りとプレゼンテーションの準備	4時間
第6回 作品研究発表（前半） 二週にわたり、自身が取り上げた作品あるいは作家についてプレゼンテーションを行う。どういった点が好きなのか、また自身にどのように影響したのかについて深く考察する。	プレゼンテーションの準備	4時間
第7回 作品研究発表（後半） 前週に引き続きプレゼンテーションを行う。プレゼンテーションの内容は全受講生が閲覧できる状態で残り、今後のグループプレゼンテーションにつなげる。	プレゼンテーションの振り返り	4時間
第8回 作画研究 様々な作家の「絵」に注目し、技法のバリエーションについて講義を行う。時代の変化に伴い技法や画材、作風にどのような変化があるか考察する。	講義内容の振り返り	4時間
第9回 テーマ研究 作品のテーマについて考える。戦争などの社会問題や個人的な問題、良かったこと、辛いことなど作品には必ずテーマがある。どのようなテーマがどのような表現方法で描かれてきたのかを講義形式で考察する。	講義内容の振り返り	4時間
第10回 イラストレーション史・コミックス史研究 イラストレーションやコミックがどのように変遷してきたのかを講義形式で振り返る。	講義内容の振り返り	4時間
第11回 グループディスカッション テーマ設定 グループを組み、最終発表のテーマを考える。これまでの講義内容、個人プレゼンテーションの内容に加えて新たな視点を取り込み、グループで意見を交換する。	グループディスカッションの振り返り	4時間
第12回 グループディスカッション プレゼンテーション準備 次週の最終プレゼンテーションに向けて、教員も交えて内容をブラッシュアップする。	プレゼンテーション準備	4時間
第13回 グループ研究発表（前半） 二週にわたりグループでの研究発表を行う。グループ内での役割を明確にすること。これまでの授業とディスカッションを踏まえ、グループでの研究を深めて発表すること。	前半の振り返りと後半のプレゼンテーション準備	4時間
第14回 グループ研究発表（後半）	授業の振り返り	4時間

グループプレゼンテーションの二回目。各グループのプレゼンテーションを通してどのような気づきがあったか、今後の制作にどうつながるかの振り返り。

授業科目名	造形芸術専門研究 1 (クリエイティブ思考研究) 【AC】 【GA】 【VV】				
担当教員名	辰巳清				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

人工能をはじめとする各種テクノロジーの発達に伴い、人間が持つ「芸術力」の重要性はかつてない程に高まっています。この授業では、教員が提示する課題について各自が先行研究の調査を行い、持ち寄った研究をグループで相互評価しながら、社会で求められる芸術力の要素である発案力、目利き力、協働力を養います。それら3つの能力をバランスよく高めることで、様々な社会活動に応用できるセルフプロデュース能力を体系的に修得することが授業の目的です。提示する課題として、さまざまなエンタテインメント企業で実際に使われているクリエイター職の研修メソッドを使用することで、実践的な知識を修得します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

課題解決のために様々な情報を調査、分析、分類、配合して制限時間内に数多く発案できる。
自律的な研究をもとに自分の嗜好、志向、思考を分析して言語化できる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

提案内容とその成果物

評価の基準

： 最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。

50 %	授業に対する取り組み姿勢	:	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップについて評価する。
10 %	協働する姿勢と分業責任	:	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
10 %	プレゼンテーション（成果発表）	:	提案内容が相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
10 %	レポート・振り返りシート	:	専門研究授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めてレポートを提出し、それを評価する。
20 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ①手塚治虫『火の鳥 鳳凰編』朝日新聞出版ほか、ISBN978-4-02-214025-8
- ②リンダ・グラットン/アンドリュー・スコット『LIFE SHIFT—100年時代の人生戦略』東洋経済新報社、2016年 ISBN : 9784492533871
- ③リンダ・グラットン/アンドリュー・スコット/松枝尚嗣/室井博文『まんがでわかる LIFE SHIFT』東洋経済新報社、2018年 ISBN : 9784492223871
- ④ジェームス・W・ヤング『アイデアの作り方』CCCメディアハウス、1988年 ISBN978-4-484-88104-1
- ⑤宮津大輔『今すぐスタート！「好き」から作る 定年後の稼ぎ力』日経BP、2019年 ISBN978-4-296-10530-4
- ⑥中野信子『自己肯定感が高まる脳の使い方』プレジデント社、2020年 ISBN978-4-86008-803-3
- ⑦落合陽一『落合陽一 34歳、「老い」と向き合う:超高齢社会における新しい成長』中央法規出版、2021年 ISBN978-4-8058-8387-7
- ⑧長谷川祐子『「なぜ？」から始める現代アート』NHK出版新書、2011年 ISBN978-4-14-088364-8
- ⑨Robert Edgar “The Arena Concert: Music, Media and Mass Entertainment” New York City, Bloomsbury 2016 ISBN9781628925555

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上（5時間）の授業外学修が求められる。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	水曜3限
場所：	南館 情報デザイン研究室
備考・注意事項：	授業時間外で相談・質問を行う場合、事前に電子メール等で連絡してください（メールアドレスも初回授業でお示しします）。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 エンタテインメント業界を概観する この授業での学びと養われる力を把握する ・芸術芸能のプロになるのは難しいのか ・緊張しない秘訣	参考図書を2冊以上、精読して授業内容や教員への質問を考えてくる	4時間
第2回 発案力を養う①発案力を伸ばす ・発案力を伸ばすために グループワーク「映画作品の企画」	劇場で映画を2作品以上見てくる	4時間
第3回 発案力を養う②多様な視点で考える ・多様な視点で考える グループワーク「集団創作」	参考図書①を読んでくる。アニメや小説ではなく必ずマンガを読むこと	4時間
第4回 発案力を養う③傾聴力を身につける ・傾聴力を身につける グループワーク「手紙を書く会」	親しい人に向けた手紙を10通以上、書いてくる	4時間
第5回 目利き力を養う①レビューする習慣をつける ・レビューする習慣をつける ・先行研究の調べ方 グループワーク「個人ワークの相互評価」	過去に行ったイベントのレビューを2つ以上書いてくる	4時間
第6回 目利き力を養う②自分の「好き」を知る ・自分の「好き」=志向・嗜好・思考を知る ・演出の設計=構成(美術展の事例) グループワーク「個人ワークの相互評価」	授業内で指示する「美術館・博物館で自分を知る」を実行してくる	4時間
第7回 目利き力を養う③自分の志向・嗜好・思考を知る ・「目利き力」の事例紹介 グループワーク「個人ワークの相互評価」	授業内で指示する「自分感動史」と「1週間の動画視聴日記」を作成してくる	4時間
第8回 プロデューサーの役割①イベントの企画 ・イベントの企画 グループワーク「自分の葬式を企画する」	葬送儀礼に関して調査してくる	4時間
第9回 プロデューサーの役割②演出の設計	好きなアーティストについて「こんなコンサートがあればよい」というアイデアをまとめてくる	4時間

	・演出の設計＝構成（コンサートの事例） グループワーク「セットリスト作成」		
第10回	プロデューサーの役割③大規模コンサートの歴史 ・大規模コンサートの歴史と演出技術の進歩 グループワーク「個人ワークの相互評価」	自分が感動したコンサートについて考察してくる	4時間
第11回	セルフプロデュース①自己分析 ・自分を漢字一文字で表す ・社会での自分の属性を書き出す グループワーク「個人ワークの相互評価」	自分の将来の夢を書いてくる	4時間
第12回	セルフプロデュース②他己分析 ・自分の弱みと強みをSWOT分析する ・自分株式会社の中長期計画を策定する グループワーク「個人ワークの相互評価」	自分の将来の夢の実現に必要なことを考察してくる	4時間
第13回	プレゼンテーション 授業内で指示する課題について発表する	発表資料を作成し、5回以上、発表の練習をしてくる	4時間
第14回	学修到達目標調査 最終の学修達成度の確認を行う	授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めたレポートを書いてくる	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 1 【GD】				
担当教員名	古島佑起				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	主宰する「クリエイティブ相談所 ことばとデザイン」にて10年以上に渡り、コピーライティング・アートディレクションを経験。「ことば」と「デザイン」に関する全ての領域を職域とし、さまざまな規模・業種のブランディング、広告制作、商品開発、イベント実施などを行う。(全14回)				

授業概要

本講義の目的は「自分らしく生きる」ための知識を身につけることです。クリエイティブ業界では、AIの実用化が現実になり、代替の効かない個性や強みを持ったクリエイターであることが強く求められるようになってきました。本講義では、前半部分でデザインを学ぶ学生に技術面の話だけではなく、この時代に自分はどうありたいかについて考え、自覚的に目的をもって学習を行うことで自身の個性や特性を軸にした学習の素地を作ります。その上で、後半部分ではクリエイティブの専門領域の知識について学びます。

人にはそれぞれ特性があり、向き不向きがあります。SNSにより顕在化される他者との比較と承認欲求に悩み、AIの実用化による代えの効く仕事なくなる現代において、真に向き合うべきは自分の特性だと考えます。それを活かすことで自分の居場所を社会につくる、今の社会を生き抜くクリエイターが身につけておくべき知見について、現役のクリエイターの視点でシェアします。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- | | |
|------------------------------|----------------|
| 1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解 | 課題解決思考の習得 |
| 2. DP2 (4). 自律的な学習力 | 自律的な思考能力を身につける |

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. DP3 (1). 課題発見のための情報収集力 | |
| 2. DP3 (2). 本質を明らかにする分析力 | |
| 3. DP4 (1). 取組みへの主体性 | |
| 4. DP5 (1). 忠恕の心 | |

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見に当たり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。
社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし成績評価を行わない。
また毎回の講義の後半30分を講義内容のレポート作成に充当する。
本授業の成績は、各授業ごとのレポート内容からつけるため、極力出席すること。

成績評価の方法・評価の割合

レポート評価

評価の基準

： 毎授業の内容についてのレポートによる評価。授業内容の総括以外に気づきや自分なりの考察、質問など授業理解度に加え、自身の学びを最大化しようとする姿勢も含めて評価する。(レポート1本100点。合計点を14で割り、平均数値での評価とする)

100 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

【書籍】 苦しかったときの話をしようか 著：森岡毅 ダイアモンド社 / アイデアのつくり方 著：ジェームズ・W・ヤング CCCメディアハウス / 自己プロデュース力 著：島田紳助 ヨシモトブックス / 藤原和博の必ず食べる1%の人になる方法 著：藤原和博 東洋経済新報社 / 10年後、君に仕事はあるのか？ 著：藤原和博 ダイアモンド社 / 考えるシート 著：山田ズーニー 講談社+α文庫 / USJを劇的に変えた、たった1つの考え方 成功を引き寄せるマーケティング入門 発行所：株式会社KADOKAWA / 短くても伝わる文章のコツ 著：ひきたよしあき かんき出版 / 伝わるのは1行。 著：田口まこ かんき出版

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日2限

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 木曜の出勤日は終了直後、教室にて質問を受け付けます。出勤日以外はEメールにて受け付けます。yf@kotobatodesign.com (Eメールの件名は「造形芸術専門研究1」とし、氏名・学籍番号を必ず記載すること)

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 造形芸術専門研究 1 概論 第1回の講義では、全14回の講義全体のテーマである「自分らしく生きる」とは何かについて、当授業での定義を伝えます。 人にはそれぞれ特性があり、向き不向きがあります。SNSにより顕在化される他者との比較と承認欲求に悩み、AIの実用化による代えの効く仕事なくなる現代において、真に向き合うべきは自分の特性であり、それを活かすことで自分の居場所を社会につくることについて考えます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第2回 目的 第2回の講義主題は、「目的」です。学生は大学において主に技術修練を行います。クリエイティブに限らず必要な努力とは達成したい目的によっておのずと変わります。この講義では、「目的」の重要性について考え、おぼろげでもゴールをイメージして目の前にことに取り組むことについて考えます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第3回 強みの見つけ方 第3回の講義主題は、「強みの見つけ方」です。株式会社刀のCEOであり、著名なマーケティングでもある森岡毅氏が提唱する「T/C/L分類」を用いて、個々の特性を知る具体的な手法について学習します。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第4回 アイデアのつくり方 第4回の講義主題は、「アイデアのつくり方」です。世界的名著であるジェームズ・W・ヤングの「アイデアのつくり方」をベースに、アイデアが生まれる仕組みと安定的にアイデアを生み出す鍛錬の方法について学習します。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第5回 努力の方法 前編 第5回の講義主題は、「努力の方法」です。努力には目的に応じて適した方法があります。自身の才能とそれを伸ばす努力を掛け合わせるといった基本的な努力についての考え方について学習します。またその具体的な取り組み方についても考えます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第6回 努力の方法 後編 第6回の講義主題も前回に引き続き、「努力の方法」です。自身の能力の鍛錬だけでなく、それを職能とするために欠かせないのが時代とのマッチングです。今の時代何が求められているのかを読み解き、そこに自身の能力を掛け合わせることで、社会において価値の高い職能となります。またこの講義では、時代の読み方についても学習します。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第7回 レアカード化する 第7回の講義主題は、「レアカード化」です。教育者として著名な藤原和博氏の著作を元に自分の職能を希少化し、職能価値を高めることについて学びます。また、デザイナーという職種のリアルな現状についてもシェアし、現実的な課題から学生それぞれの目指す将来像について考えます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第8回 自分をつかむ 第8回の講義主題は、「自分をつかむ」です。就職活動をはじめ、社会では自己紹介、自身の価値についてのプレゼンテーションをする機会が多くあります。その場その場で求められる答えは変わり、それに応じた自身の面を見せる必要があります。この講義では、2人1組の対話型ワークショップを用いて、自分という「多面的な存在」についての気づきを得、自分の全体像をつかむ訓練を行います。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第9回 問題解決思考 第9回の講義主題は、「問題解決思考」です。前8回分の講義で「自分」を主語に能力を伸ばすという認識ができたという前提で、専門的なクリエイティブの思考法について学習します。この講義では、問題解決能力を軸としたクリエイティブ開発とその事例について学びます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第10回 フレームワーク 第10回の講義主題は、「フレームワーク」です。マーケティングの世界で一般的な「WHO・WHAT・HOW」のフレームワークを学び、戦略的に思考し戦術を運用するという点について考えます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第11回 コンセプト	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間

	第11回の講義主題は、「コンセプト」です。感覚的に知覚・認識されることの多いコンセプトについて、明確に定義し、コンセプト変更によって成功した事例や有名企業のコンセプトなどを紹介することでコンセプトそのものの概念を正しく学びます。		
第12回	ぼさ／らしさ 第12回の講義主題は、「ぼさ／らしさ」です。ブランドや商品の価値を社会に伝える上で重要な「認識と識別」について学びます。「それがどんなものか分かること」と「他のものとは違うものだ分かること」はそれぞれ別の要素であり、両者を上手くコントロールすることで、ブランドや商品の魅力を伝えることについて学びます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第13回	ことばの教室 第13回の講義主題は、「ことばの教室」です。広告の業界において基本であり奥義ともいわれる「ONE VISUAL, ONE COPY.」からも分かるように、クリエイティブコミュニケーションの半分は言語です。この講義では、デザインの価値伝達力向上を目的としたデザイナーのためのことばの使い方、学び方を学習します。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間
第14回	古島のデザインプロセス 第14回の講義主題は、「古島のデザインプロセス」です。これまでの13回の講義は全て講師である古島が実践で活用している知見であるため、実際にそれらを駆使することで成果の出た仕事をプロセスから紹介・解説します。打ち合わせ資料や提案段階のドラフトなど普段見る機会の少ない現場の様子を伝えます。	A5フォーマットのクリエイティブ小テスト	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 1 【IA】				
担当教員名	谷原菜摘子				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	油絵具を中心とした多様なメディアによる絵画制作をしている。絵画制作の他に人形のデザイン、論文、エッセイ、日本の古典文学の研究も行っている。				

授業概要

本授業では過去と現代の平面（絵画、イラスト、漫画）領域に位置する作家の研究を通じて、自分の表現の根幹を探り、作品制作のための土台を補強することを目的とします。

講義では主に欧米で活躍する現代の最先端のアーティストの紹介から、皆さんと近い世代の作家、西洋の巨匠、浮世絵など多岐にわたる表現を紹介し、見識を広げていきます。その後、それぞれが任意の作家を選択して研究、発表をすることで作品制作のための基礎的な知識を身につけることを目指します。作家研究と並行して「自分自身」と向き合い内省することで、独自の美意識を確立させ、自己の中にある「作品表現のための種子」を獲得することを目指しましょう。

また、全14回の授業の中で4コマを使って大阪、兵庫、京都のいずれかの美術館やギャラリーに展覧会を見にいき、レポートを提出してもらいます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	絵画のジャンル、表現方法への理解を身につける	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	作家研究と自分の作品についての内省	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
3. DP4(1). 取り組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

全3回ごとの小レポート

30 %

小絵本の制作と発表

20 %

評価の基準

1) 講義内容を踏まえた考察が論理的な文で書かれているか、2) 独自の見解が含まれているか、3) 意欲的に取り組んでいるか、を総合的に評価

1) 課題の内容を的確に理解し、体裁等に誤りがないか 2) 意欲的に取り組んでいるか 3) 作品の独自性 4) 持ち時間を守り、説得力のあるプレゼンテーションができたか、の4点から総合的に評価

期末レポートと発表（「おすすめ絵本5冊」）

： 1）わかりやすい文で内容が紹介されているか 3）おすすめする理由について独自の見解が示されているか 3）持ち時間を守り、説得力のあるプレゼンテーションができたか、の3点から総合的に評価

50 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

※感想レポート等での講義内容への希望ほかにより、シラバスの内容を一部変更することがあります。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業の前後以外で質問をしたい場合は、メールにて受け付けます。メールには必ず氏名と所属と学生番号を明記してください。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 プレゼンテーション 表現の種について考える 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。 作家研究が何故必要なのかを説明していきます。講師の作品をもとに作家研究の方法とその効果を学んでいきます。画家である私自身がどのような経緯で、独自の価値観を持ち、作品スタイルを確立させてきたかを作品画像を用いて説明します。 作家研究とは何か、自分の好きなもの、ルーツを探ることで作品表現にどのように還元されるか考えていきましょう。	授業の感想レポートの提出(400字以上)	4時間
第2回 現代の表現の多様性について 講師自身が見てきた欧米の絵画の作品を紹介していきます。油絵、アクリル、ペン画、その他の素材で描かれた作品を学んでいくことで、表現の多様性を学びます。すでにアーティストとしての地位を確立している人から、みなさんと比較的年齢に近い若手作家の作品を見ていきます。	授業の感想レポートの提出(400字以上)	4時間
第3回 日本の表現について学ぶ 一浮世絵から漫画まで一 岩佐又兵衛や月岡芳年等の浮世絵から、近代絵画（日本画や油彩）、現代の表現（イラスト、漫画表現を含む）までの表現を紹介していきます。現在の私たちが住んでいる国の表現の変遷とその多様性について学んでいきます。	授業の感想レポートの提出(400字以上)	4時間
第4回 西洋の表現について 誰もが知っている西洋絵画の巨匠の名作から、少し王道から外れた表現まで紹介していきます。 1回目から4回目までの授業を通して、自分と通じる作品スタイル、好きな表現方法について考え始めていきます。	校外授業のための予習。次週見に行く展覧会についてそれぞれの方法でリサーチする。	4時間
第5回 展覧会を見に行こう1（学外授業1） 2コマ使って展覧会を見に行きます。展覧会の出品作品だけではなく、展覧会のテキストもしっかり読んで作家の背景や展覧会の趣旨を学びます。 展覧会を見にいき知見を深める（インプット）、展覧会の感想を書く（アウトプット）ことを目的とします。ただなんとなく受動的に作品を見るのではなく、「何故このような絵を描いたのか」「どうしてこの絵とこの絵は並んでいるのだろう」等能動的に考え、疑問を持ちながら、作品を見ることが重要です。	展覧会の感想レポートの提出(1000字以上)	4時間
第6回 展覧会を見に行こう2（学外授業1） 2コマ使って展覧会を見に行きます。展覧会の出品作品だけではなく、展覧会のテキストもしっかり読んで作家の背景や展覧会の趣旨を学びます。 展覧会を見にいき知見を深める（インプット）、展覧会の感想を書く（アウトプット）ことを目的とします。ただなんとなく受動的に作品を見るのではなく、「何故このような絵を描いたのか」「どうしてこの絵とこの絵は並んでいるのだろう」等能動的に考え、疑問を持ちながら、作品を見ることが重要です。	展覧会の感想レポートの提出(1000字以上)	4時間
第7回 自分の表現について探る1	自分の興味のある表現についてのリサーチ、資料集めをする。	4時間

	<p>これまでの講義内容を参考に、自分が好き、あるいは目指したい傾向を探ります。ここまでの授業では他者の作品についての考察を重ねましたが、ここからは自分と向き合うことで作品表現に必要な土台を強化していくことを目的とします。</p> <p>好きな創作物（絵画、イラスト、漫画、小説、音楽などジャンルは自由）と嫌いな創作物をできる限り書き、また、その中で現在好きなもの、過去に好きだったもの、過去から現在まで好きなものに分類していきます。その理由をそれぞれ考察しレポートでまとめます。</p> <p>授業後半ではまとめたものを近くに座っている者で4,5人のグループを組みそれぞれ発表します。</p>		
第8回	<p>自分の表現について探る2</p> <p>前回の授業で明らかになった、自分の好きな傾向を参考に作家研究を始めていきます。</p> <p>研究に必要な資料（書籍等）を持参してください。</p> <p>作家研究を通して現在の自分との共通点、類似点、相違点もまとめていきます。</p> <p>授業の最後に中間の学修達成度の確認を行います。</p>	<p>講義内容を参考に、最終考察レポートの準備を進める。各自で資料集めも行う。</p>	4時間
第9回	<p>展覧会展覧会を見に行こう2-1（学外授業2）</p> <p>前回見に行った展覧会とは系統、時代が異なる展覧会を見に行きます。前回と同様作品だけではなく展覧会のテキストもしっかり読み込み積極的に展覧会を鑑賞していきます。</p>	展覧会の感想文の提出(1000字以上)	4時間
	<p>前回見に行った展覧会とは系統、時代が異なる展覧会を見に行きます。前回と同様作品だけではなく展覧会のテキストもしっかり読み込み積極的に展覧会を鑑賞していきます。</p>		
第11回	<p>作家研究と自分の表現について1</p> <p>最後のプレゼンテーションに向けて、作家研究を進めてレポートにまとめていきます。レポートの方法は自由とします。標準的な文章だけでまとめるの方法、イラストを用いてまとめる方法、それぞれに合った方法でまとめていきます。</p> <p>作家研究を通して自分の目指す表現方法についても探っていきます。</p>	講義内容を参考に、最終考察レポートを作成、プレゼンの準備をする。	4時間
第12回	<p>作家研究と自分の表現について2</p> <p>前回と同様に最終課題に向けての準備をしていきます。</p>	最終課題のプレゼンテーションの準備	4時間
第13回	<p>プレゼンテーション1</p> <p>「作家研究と自分の表現」について作成したレポートを用いて、全体に向けてプレゼンテーションしていきます。</p>	最終課題のプレゼンテーションの準備	4時間
第14回	<p>プレゼンテーション2</p> <p>「作家研究と自分の表現」について作成したレポートを用いて、全体に向けてプレゼンテーションしていきます。</p> <p>授業の最後の最終の学修達成度の確認を行います。</p>	特になし。終わっていないもの、授業を複数回休んだものは別課題を提出すること	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 1 【FC】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	1
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。(全14回)				

授業概要

洋服が作られ、お客様の手に届くまでの製造から販売といったファッション業界の川上から川下までの産業構造を紐解き、業界内での業種や職種、仕事内容に関する知識を習得します。その後、その中でも自身がデザインしたものを実際に制作する上でも重要になる、『企画』『生産管理』に関する業務について深掘りし、企画書や仕様書の書き方、イラストレーターを使用したハンガーイラストの書き方、生産管理をする上で必要な資料の作成方法などを学び、実践的な知識と技術を身に付けてます。(全14回)

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

業界の産業構造を理解した上で洋服づくりに必要な資料やデザインの作成を行う。
デザインの完成度を高めるために必要な知識・技術を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。
社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力）を養う。
社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題提出

30 %

授業内課題の完成度

30 %

受講態度

20 %

評価の基準

： 授業内課題の提出の有無、授業内に指示された課題に則って制作されているかを評価する

： 企画資料の完成度で評価する。

： 各回授業への積極的参加や授業態度（受講マナーや私語、授業の妨げ）を総合的に評価する。

授業振り返りレポート（期末レポート）

： 演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めて全授業終了後にレポートを提出し、評価します。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 ・授業概要と進行説明 ・専門研究1の目的と目標 ・専門研究1で身につくスキル ・次回調査対象の事前調査	課題に対する事前調査	2時間
第2回 アパレル産業の構造①（産業構造と主な流れ） ・アパレル産業の構造について説明 ・洋服の原材料から消費者の手元に届くまでの大まかな流れを理解する。	業界の構造や業種について事前学習。次回授業時に発表。	2時間
第3回 アパレル産業の構造②（産業の区分について） ・業界内における業種・職種などの事前調査の発表 ・川上～川中～川下の区分の説明	授業内容の復習と次回授業に向けた事前学習。	2時間
第4回 アパレル産業の構造③（川上編） ・原材料を生産・調達を行う『川上』と呼ばれる業種の解説 ・川上に分類される企業の説明	授業内容の復習と次回授業に向けた事前学習。	2時間
第5回 アパレル産業の構造④（川中編） ・衣服の企画・生産を行う『川中』と呼ばれる業種の解説 ・川中に分類される企業の説明	授業内容の復習と次回授業に向けた事前学習。	2時間
第6回 アパレル産業の構造⑤（川下編） ・消費者への販売を行う『川下』と呼ばれる業種の解説 ・川下に分類される企業の説明	企業調査を行いプレゼン資料の作成。	2時間
第7回 調査・研究内容の発表／企画・生産管理についての説明 ・実際にどういった企業が世の中にあるかのかを調査・研究した内容の発表 ・洋服を企画／生産するうえで必要な資料の解説（企画書・仕様書・原価計算）	授業内容の復習と次回授業に向けた事前学習。	2時間
第8回 仕様書の作成方法について ・デザイン画の必要性和縫製仕様書の重要性 ・イメージ通りのものを作り上げるために必要な資料作りについて資料をもとに解説	授業内容の復習と次回授業に向けた事前学習。	2時間
第9回 仕様書を作成 ・テンプレートをもとにハンガーイラストの作成 ・仕様書への落とし込みを実践する	作業の続行	2時間
第10回 デザイン画作成 ・オリジナルの商品企画を考察（5品番程度）	作業の続行	2時間
第11回 仕様書作成①（縫製仕様書について） ・縫製仕様書の解説 ・ハンガーイラストの作成	作業の続行	2時間
第12回 仕様書作成②（縫製仕様書への落とし込み） ・オリジナルの企画での縫製仕様書を作成 ・オリジナルの企画に必要な材料の把握	作業の続行	2時間
第13回 原価計算について ・原価と上代についてに解説 ・オリジナルの企画に必要なコストの把握	作業の続行	2時間
第14回 オリジナル企画の資料の完成	授業内容の復習	2時間

- ・必要資料（デザイン画、縫製仕様書、原価計算書）を作成。
 - ・（期末ルーブリック判定）課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行う。
 - ・授業終了後 1 週間以内に成果物を提出（期末試験として評価する）
-

授業科目名	造形芸術専門研究 1 【IP】				
担当教員名	山中コ〜ジ				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	自身が設立、運営している建築設計事務所での業務において、街づくり、場づくり、建築設計、家具デザインの提案を行っている。(全14回)				

授業概要

建築インテリアデザイン全般について理解を深めることを主目的としたデザイン調査です。デザインに関わる諸施設の実地見学と分析結果を個人またはグループとして発表。「デザイン」の現状をいくつかの事例に即して学ぶとともに、「デザインの広がり」を認識し、「デザインとは何か」について多面的に考察できるようになることが望まれます。また発表内容には独自の視点やこれからの「デザインの可能性」についても言及するようにし、今後社会に出てからも実践に移していけるようになることが望まれます。この科目は、ほとんどの日程が土日の集中授業として行う。現地への移動にかかる交通費は、学生負担です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

様々な事例をリサーチすることでデザインに関する基礎知識を養う。
これまでのフォーマットに囚われることなく、自らのオリジナリティを中心としたプレゼンテーション能力を養う。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。
下記の評価の観点に基づいて、総合評価が60%を超えた場合に合格とする。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

実地見学、実地調査における態度・姿勢	:	他者に迷惑をかけず真摯に、ルールを守って実地見学、実地調査が行えているかによって評価。
	20 %	
分析考察における態度・姿勢	:	対象について真摯に分析・考察が行えているか、且つ実地見学、実地調査以外にも自主的な調査を行う等の姿勢がうかがえるかによって評価。
	20 %	
期末試験評価 最終提出物	:	デザインの事例に対して独自の視点を持って分析・考察出来ているか、収集した情報のポイントを踏まえて的確なプレゼンテーションがなされているかについて評価する。
	60 %	

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
原研哉	・ デザインのデザイン (4000240250)	・ 岩波書店	・ 2007 年

参考文献等

適宜紹介する

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業前後 1 時間
場所:	東館研究室
備考・注意事項:	連絡をとりたい場合はEメールにて(アドレス: yamanaka-k@osaka-seikei.ac.jp)アポイントをとること。Eメールには 氏名と学籍番号を必ず入れること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション 授業目標の確認 本講義の概要説明、自身の作品を基にしたレクチャーを行い、建築、インテリア、家具における素材のあり方について講義形式で行う。 次回実地調査に向けてグループ分け。	次回実地調査における調査項目をまとめる。	4時間
第2回 学外授業1: デザイン実地調査1 (大阪ステーションシティ) #デザイン調査 大阪ステーションシティについてグループごとに特徴的なデザインの実地調査。 全体構成からサイン計画に至るまで総合的に情報を収集する。	大阪ステーションシティに関するデザイン調査の整理。	4時間
第3回 学外授業1: デザイン実地調査2 (グランフロント大阪) (第2回と同日連続で行います) #デザイン調査 グランフロント大阪についてグループごとに特徴的なデザインの実地調査。 全体構成からサイン計画に至るまで総合的に情報を収集する。	グランフロント大阪についてグループごとに特徴的なデザインの実地調査。	4時間
第4回 デザインの分析と考察 (大阪ステーションシティおよびグランフロント大阪) 調査場所から抽出・整理されたデザインに関する分析と考察。 パワーポイントにて発表用原稿を製作。	発表へ向けて引き続き準備。	4時間
第5回 大阪ステーションシティおよびグランフロント大阪に見られるデザインについて発表 グループごとに発表、講評。 各グループの発表について互いに意見交換を行う。	自分たちの発表内容の振り返りと他グループの発表内容との相違のレポート作成。	4時間
第6回 学外授業2: 実地見学1 (竹中大工道具館) #デザイン調査 デザインの歴史: 竹中大工道具館 全体構成からサイン計画に至るまで総合的に情報を収集する。	竹中大工道具館に関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間
第7回 学外授業2: 実地見学1 (竹中大工道具館) (第6回と同日連続で行います) #デザイン調査 デザインの歴史: 竹中大工道具館 風土・文化から生まれた技術、道具について総合的に情報を収集する。	竹中大工道具館に関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間
第8回 学外授業3: 実地見学2 (conosaki osaka) #デザイン調査 インテリアデザイン: conosaki osakaにて素材と空間のあり方について現地レクチャーを行う。	conosaki osakaに関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間
第9回 学外授業3: 実地見学2 (conosaki osaka) (第8回と同日連続で行います) #デザイン調査 インテリアデザイン: conosaki osakaにて素材と空間のあり方について現地レクチャーを行う。 鞆公園周辺のインテリア空間及び建築のサーベイ。	conosaki osakaに関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間

第10回	学外授業4：実地見学3（大阪くらしの今昔館）#デザイン調査 まちとデザイン：大阪くらしの今昔館 歴史と文化と暮らしに関して総合的に情報を収集する。	大阪くらしの今昔館に関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間
第11回	学外授業4：実地見学3（大阪くらしの今昔館）（第10回と同日連続で行います）#デザイン調査 まちとデザイン：大阪くらしの今昔館 歴史と文化と暮らしに関して総合的に情報を収集する。	大阪くらしの今昔館に関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間
第12回	学外授業5：実地見学4（京都市京セラ美術館）#デザイン調査 リノベーションデザイン：京都市京セラ美術館の見学 1933年開館の公立美術館としては東京都美術館に次ぎ日本で二番目に開館した美術館ですが、老朽化に伴い2020年にリノベーションを終え再オープンした美術館。 新旧の建築様式が混ざり合っており、意匠性と素材の違いなどについて調査する。	デザイン事務所に関する見学結果の整理と分析、レポート作成。	4時間
第13回	学外授業5：実地見学4（京都市京セラ美術館）（第12回と同日連続で行います）#デザイン調査 リノベーションデザイン：京都市京セラ美術館の見学 1933年開館の公立美術館としては東京都美術館に次ぎ日本で二番目に開館した美術館ですが、老朽化に伴い2020年にリノベーションを終え再オープンした美術館。 新旧の建築様式が混ざり合っており、意匠性と素材の違いなどについて調査する。 実地見学2'5を踏まえて、デザインのあり方について考察 発表用パワーポイント作成	各実地見学結果を包括的に分析・考察。発表に向けて資料作成。	4時間
第14回	デザインの現状とそのあり方について最終発表 実地見学を踏まえた考察を一人ずつ個別に発表。 それぞれの考察に対して意見交換を行い、より幅広い視野を共有する。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に最終提出(期末試験として評価する)	全体の振り返りを行う。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 2 【AC】 【GA】				
担当教員名	尾鼻 崇				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2単位
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

デジタルゲームの創作性に注目が集まる一方で、悪影響論や社会応用など様々なトピックで、その社会的影響力も着目されている。本科目では、デジタルゲームとそれに関連する描画やアニメーション表現の歴史を解説すると同時に、社会におけるゲームの位置づけについて理解できるようにする。加えて、デジタルゲームに付随するビジュアル、サウンド、もしくはデジタルゲームを取り巻くユーザ文化や文化政策、アーカイブ、展示などといった観点からデジタルゲームを分析し議論することで研究を深める。ただし、各自が不足点、疑問点を自主的に調査し、整理することを前提とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

デジタルゲームの文化と産業および社会的状況の把握

デジタルゲームが文化・産業・社会においてどのような影響を与えてきたのか、自発的に調査を行う事ができる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

自身の問題意識と関連づけて、社会におけるゲームの今後の課題を見通すことができる

デジタルゲームを分析し、デジタルゲームの制作計画について立案することができる

文化としてのデジタルゲームについて、自身で文献を調査し考察することができる

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業参加度	45 %	：	授業に参加し、コメントを提出する。なお出席点は前提条件であり成績評価には含まない。必要に応じて実施する中間テストもこの評価に含む。
最終試験	40 %	：	教員の採点により評価する。
学修到達度評価	15 %	：	定められた学修目標が到達されているかを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・小林信重 (2020) 『デジタルゲーム研究入門』(ミネルヴァ書房)、ISBN-13 : 978-4623086924
- ・尾鼻崇 (2016) 『映画音楽からゲームオーディオへ』(晃洋書房)、ISBN-13 : 978-4771027367
- ・松永伸司 (2018) 『ビデオゲームの美学』(慶応義塾大学出版会)、ISBN-13 : 978-4766425673
- ・吉田寛 (2023) 『デジタルゲーム研究』(東京大学出版会)、ISBN-13 : 978-4130101578

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 講義の前後の時間帯

場所： 教室

備考・注意事項： 授業時間以外でのコミュニケーションについては初回授業時に告知する。ただし、授業日以外の返答にはタイムロスが発生する可能性が高いため、余裕を持って連絡すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス/ゲームとはなにか 講義の目的ならびに構成や評価方針などについて概観する。また、本講義の主題であるデジタルゲームについて、その定義を議論する。	自分なりにデジタルゲームについて調査し、まとめる。	4時間
第2回 デジタルゲーム史 (1) ゲーム黎明期 1980年代前半までのデジタルゲーム産業・文化の黎明期を学ぶ。	1980年代前半までのデジタルゲーム産業・文化について調べる	4時間
第3回 デジタルゲーム史 (2) ゲーム勃興期 「ファミリーコンピュータ」によって確立した1990年までのデジタルゲーム産業・文化の勃興期を学ぶ。	1990年代前半までのデジタルゲーム産業・文化について調べる	4時間
第4回 デジタルゲーム史 (3) ゲーム成長期 2000年までのマルチメディア化されたデジタルゲーム産業・文化の成長期を学ぶ。	2000年までのデジタルゲーム産業・文化の成長期について調べる	4時間
第5回 デジタルゲーム史 (4) ゲーム転換期 ジャンルを横断する2000年代以降のデジタルゲーム文化・産業の歴史を学ぶ。	2000年代以降のデジタルゲーム文化・産業の歴史について調べる	4時間
第6回 デジタルゲーム史 (5) ゲーム越境期 ゲーム技術の利活用が盛んな「現在」のデジタルゲーム文化・産業の歴史を学ぶ	「現在」のデジタルゲーム文化・産業の歴史について調べる	4時間
第7回 デジタルゲームと美学 デジタルゲームに関する美学芸術学の観点からの言説について、その概観を議論する。	デジタルゲームに関する美学芸術学の観点からの言説を調べる	4時間
第8回 デジタルゲームの社会応用 シリアスゲーム・ゲーミフィケーションなどといったキーワードで認識されるような、教育・医療・啓蒙などといった分野へのゲームの応用について、その概観を議論する。	教育・医療・啓蒙などといった分野へのゲームの応用について調べる	4時間
第9回 デジタルゲームと音楽 デジタルゲームとその音楽について、物語とインタラクティブという観点から議論する。	デジタルゲームの音楽について各自で調べ整理しておく	4時間
第10回 文化政策におけるデジタルゲーム デジタルゲームというものを如何に振興しえるのか、文化庁の「メディア芸術」事業などの事例を通じて、検討する。	文化庁の「メディア芸術」事業について調べ整理しておく	4時間
第11回 文化資源としてのデジタルゲーム 文化資産 (Cultural Heritage) としてのデジタルゲームという観点から、その保存や利活用のための施策が進んでいる。そのような施策を紹介し、今後の展望を議論する。	デジタルゲームについて文化資源というキーワードで調べ整理する	4時間
第12回 デジタルゲーム技術の応用 ゲーム技術の利活用の事例としてアート展示を捉え、デジタルゲームやCGの技術がどれだけ有効に用いられているのかの事例を紹介し、議論を行う。	デジタルゲームやCGの技術を使ったアート展示というキーワードで調べ整理する	4時間
第13回 総括 これまでの講義内容を振り返り、総括を行う。	講義ノートをまとめなおし、講義に備える	4時間
第14回 理解度確認クイズ これまでの授業の理解度をはかるため、理解度確認クイズを実施する。	講義ノートを読み直して、講義全体を復習しクイズに備える。また事後に自己採点する	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 2 【W】				
担当教員名	浅田伸				
学年・コース等	2年	開講期間	前期集中	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イノベーションを目指す様々な業界（ロボティクス・医療・住環境・印刷など）の未来構想にまつわるプロジェクトにビジョナリーとして参画し、企業が目指すべき10～20年後の開発目標を物語形式（小説・コミック・映像など）にまとめるクリエイターとしてのキャリアを有する。（全14回）				

授業概要

【イノベーター／ビジョナリー論】

本科目では、映像・音楽・VR等で活躍するクリエイターたちの中で、英語圏以外で初めてアカデミー賞作品賞を受賞したポン・ジュノ監督のプレビズへのアプローチや、トップミュージシャンでありながらアプリ開発に手を広げるレディ・ガガのチーム等、きわめてイノベータティブ（革新的）な事例について紹介し、その共通点から期待されるクリエイター像を導き、10年後の世界で活躍するためのスキルや心構えについて議論し、研究する。また10年後の世界を構想する上で参考になる各種資料に触れ、架空の商品やサービスを企画するワークを行い、成功できるクリエイターにみられるビジョナリー（先見性のある人物）としての着想力や柔軟性を磨く。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

トップクリエイターの発想とその成功理由の理解、および10年後を見据えた行動規範の策定
未来構想のための資料の精読と理解、および来たるべき商品やサービスの企画

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP3(1). 課題発見のための情報収集力
- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。
課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合

毎回提出するワークシート

50 %

成果発表

20 %

最終レポート

30 %

評価の基準

： 授業で毎回提示されるテーマ毎のワークをこなす。テーマへの理解度と創造性、柔軟性を評価する。

： 授業で提示された資料を精読し、内容を発表・議論する機会がある。ルーブリックに則って理解度を評価する。

： 授業を通じて得られた知見に基づき、将来の目標設定および行動計画を作成する。授業目的に沿って記載されている事を基準とし、独自の視点での深い考察があれば加点項目とする。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- 【書籍】
 ・WIRED vol.43 「THE WORLD IN 2022」 (コンデナストジャパン、2022年、ISBN:4910045920224)
 ・WIRED vol.47 「THE WORLD IN 2023」 (コンデナストジャパン、2023年、ISBN:4910045920231)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間程度の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業内容を丁寧に復習するとともに、次回の授業に向けて予習すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館2F 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合、時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
 asada@g.osaka-seikei.ac.jp
 Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。(例：○○の使用法について【学籍番号・氏名】)

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業の概要/成功するクリエイターへの鍵① ツールとの関係はどうあるべきか 本授業の目的と流れについて解説する。また初回として著名な映画監督とツールとの関係における先進的な事例を学び、不可欠な心構えについて考察する。	ツールに関する先進的な事例について独力で調査する。	5時間
第2回 成功するクリエイターへの鍵② ネットをいかに利用するか 映画プロデューサーとネットとの関係における先進的な事例を学び、不可欠な心構えについて考察する。	ネットに関する先進的な事例について独力で調査する。	5時間
第3回 成功するクリエイターへの鍵③ イノベーションを育む資質 ミュージシャンやYouTuber とイノベーションとの関係における先進的な事例を学び、不可欠な心構えについて考察する。	イノベーションに関する先進的な事例について独力で調査する。	5時間
第4回 成功するクリエイターへの鍵④ 現代的なメディアミックス 多方面で活躍するクリエイターの先進的な事例を学び、不可欠な心構えについて考察する。	クラウドファンディングなどの先進的な事例について独力で調査する。	5時間
第5回 未来構想の手法 新規事業を構想(未来構想)するための最先端の手法を学び、クリエイターが知っておくべきマーケティング理論を身につける。また10年後に「会社を起業(創業)する」という仮定に基づき、架空の商品・サービスの内容、仕事の肩書き、宣伝のためのキャッチフレーズ等を考えるワークを行う。	参考書籍を調べ、発表資料にまとめる。	5時間
第6回 10年後を考える① テクノロジー 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第7回 10年後を考える② 科学 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第8回 10年後を考える③ 健康・医療 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第9回 10年後を考える④ 環境・建築 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第10回 10年後を考える⑤ 交通手段 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第11回 10年後を考える⑥ 政治 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第12回 10年後を考える⑦ 経済	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間

	当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。		
第13回	10年後を考える⑩ 文化 当該ジャンルの10年後を見通すための参考資料に触れ、将来ありえる架空の商品・サービスや会社名、キャッチフレーズ等について考えるワークを行う。	授業内容を復習し、次回に向けて資料を精読する。	5時間
第14回	10年後の世界と自分 すべてのワークを通じ、もっとも興味深かった業種における未来構想（商品やサービスの将来像）について整理し、自分が描きたいキャリアパスとの関連について深く考察する。	課題の内容に沿ってレポートを作成する。	5時間

授業科目名	造形芸術専門研究 2【GD】				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの業務に関わった。(全14回)				

授業概要

イラストレーションが大衆文化史の中でどのように個性豊かな表現を展開してきたか、日本のイラストレーション史を中心にイラストレーションという概念が定着していった50年代から、メディアによるイメージが大量に流出した80年代、そして近年と今後の展望を含め学修します。また、時代や世情を認識し、気づきなど発言形式で共有する。後半では興味を持ったイラストレーションについて探求し、作品が世の中にも与えた影響や印象について認識し、その時代の流行やブームとの関係も含めて発表会を行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

イラストレーションの探求して、歴史・文化も含めたイラストレーションの関する知識を習得し、イラストレーションが及ぼしてきた様々な影響について認識する。

イラストレーションにおける多彩なムーブメントや作品、その技法を歴史から学び、自らが自発的に調査・研究することで、今後の自身のクリエイティブの向上につなげる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味をもって積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求めめる
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可とする」。

成績評価の方法・評価の割合

各授業における取組み状況

評価の基準

： 興味をもって学修しようとする積極的な姿勢を評価する。

10 %

授業レスポンスシート

： 授業テーマごとに、理解度を各自確認し、レスポンスシートとして提出する。

20 %

発表（探求発表）

： 選択したイラストレーションについての探求度合い。分析から導いた気づきや発見が十分か。また、発表資料（内容）の完成度などを中心に評価する。

40 %

授業振り返りレポート（期末レポート）

： 演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めて14回授業終了後にレポート（探求データ）を提出し、評価する。

20 %

学修到達度評価 : 授業全般における学修成果の到達度について評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

イラストレーションファイル (玄光社)、現代デザイン辞典 (平凡社)、日本のイラストレーション史 (美術出版社)、Illustration Studies (玄光社) 他

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をしておく。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間 : 金曜日 3限

場所 : 南館3F研究室

備考・注意事項 : メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記。
メールアドレス : kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	ガイダンス / ビジュアルコミュニケーションにおけるイラストレーションの役割 ・授業の目的と授業全体の進め方についての説明を行う。 ・イラストレーションとは何かについて解説。 ・イラストレーションの定義について共有。 ・イラストレーションの役割について認識。 ＊学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	授業後半に復習のためのプリントを配布します。次回授業までに各自復習をおこないます。	4時間
第2回	世界のイラストレーションの歴史 (4万年前～9世紀 (西暦900年)) ・壁画からケルト模様に至るまでの国内・海外の歴史を紐解く。	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っていただく。	4時間
第3回	イラストレーションの歴史 (海外・日本) ・美術史に見るイラストレーション (起源と発展史) についてビジュアルをもって紹介。 ・各国の発展と展開に関して興味を持つ。	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っていただく。	4時間
第4回	日本のイラストレーションの変遷 (中世～近世) ・装飾絵画・絵巻物の黄金時代。 ・桃山文化と浮世絵文化。 ・印刷技術の進化。	授業後半に復習のためのプリントを配布します。次回授業までに各自復習をおこないます。	4時間
第5回	日本のイラストレーションの変遷 (1950年代～1970年代) ・イラストレーションという概念の定着について学修します (日宣美、東京イラストレーターズ・クラブ) ・抽象と具象について解説。	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っていただく。	4時間
第6回	日本のイラストレーションの変遷 (1970年代～1980年代) ・メディアによるイメージの繁栄と大量流出について事例をもって解説。 ・イラストレーション年鑑。 ・スーパーリアルとヘタウマ。	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っていただく。	4時間
第7回	日本のイラストレーションの変遷 (1980年代～1990年代) ・イラストレーションのメディア越境によってどのようなことが起こったか、事例をもって解説する。 ・コンペティションブーム (日本グラフィック展、ザ・チヨイス) ・イラストレーションの今後の展望。	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っていただく。	4時間
第8回	今後のイラストレーションの展望 高度情報化時代におけるメディアの多様化 (2000年代) ・ビジュアル・コミュニケーションとしてのイラストレーションの役割とその可能性について学修する。 ・イラストレーションの活躍の場 (市場・メディア) の事例を紹介。 ・授業後半に次回からの探求課題の説明を行う。 ＊中間学修到達度の確認とフィードバックを行う	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行っていただく。	4時間
第9回	今後のイラストレーションの展望 ・キャラクターデザイン (マンガ、アニメ、マスコットなど多様な解釈) の存在とその役割について学修する。 ・絵本とエディトリアル (文章とイラストレーションの相乗効果) の影響について解説。	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習をおこないます。各自で興味のあるイラストレーションジャンルについて考察しておく。	4時間

第10回	イラストレーションの画材と技法 1 <ul style="list-style-type: none"> ・様々な画材とそれらの特徴について解説する。 ・多種多様な表現技法について学修する。 	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行う。各自で興味のあるイラストレーションジャンルについて考察しておく。	4時間
第11回	イラストレーションの画材と技法 2 <ul style="list-style-type: none"> ・様々な画材とそれらの特徴について解説する。 ・多種多様な表現技法について学修する。 	授業後半に復習のためのプリントを配布。次回授業までに各自復習を行う。各自で興味のあるイラストレーションジャンルについて考察しておく。	4時間
第12回	イラストレーションの探求と授業振り返り 履修学生の探求の前に、ここまでの授業全体を復習し、振り返りを行う。 次回探求発表会に向けて、各自が気になるイラストレーターについての調査と分析を行う。	次回探求発表会に向けて、準備と資料作成を行うしておく。	4時間
第13回	イラストレーション探求発表会 1 探求発表会1回目（前半）を実施する。 1人4分の時間内で探求発表を行う。	次回探求発表会に向けて、準備と資料作成をおこなってください。	4時間
第14回	イラストレーション探求発表会 2 探求発表会2回目（後半）を実施する。 1人4分の時間内で探求発表を行う。 授業全体の振り返りとまとめを行う。 発表レポートの提出について解説する。 ＊最終の学修達成度の確認を行う。	発表探求レポート（資料）データを担当教員に提出する。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 2 【IA】 【MD】				
担当教員名	成清北斗				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アーティストとして「社会とアートをつなぐ」という目的のもと「社会におけるアートの場づくり」を新たな表現と捉え、専門家や愛好家に限らない多様な市民との協働によるワークショップやアートプロジェクトを数多く実践してきた(全14回)				

授業概要

本授業は、現代における多様な「表現の場」について具体的事例をもとに学びながら、アートやアーティストがどのように社会との関わりを築いていくことができるのかということについて考えることを目的とします。
前半では、現代アートの歴史や仕組みについて概観した上で、多様な表現の場について、当事者たちの知識や経験を通じて学んでいきます。
後半では、より具体的な事例研究として、フィールドワークや企画への取り組みによって、各自の表現の場への興味関心をさらに掘り下げていきます。
授業を通じて、ひとりの表現者としてどのように社会と向き合っていくのかということに加え、現代のアートや表現はどこに向かうのかということと一緒に考えていきたいと思えます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

現代の多様なアートや表現および表現の場について理解を深める。
自発的に調査研究した内容を適切な方法によって発表する。

目標：

現代の多様なアートや表現および表現の場について理解することができる。
自発的に調査研究した内容を適切な方法によって発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

多様なアートや表現および表現の場を理解するための必要な情報を正しく収集することができる。
多様なアートや表現および表現の場について背景を含め分析することができる。
課題への興味関心を持ち、企画の立案やプレゼンテーションに主体的に取り組むことができる。
他者の伝えたいことを理解、共感し、自身の考えや思いを伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

期末レポートについてはGoogleClassroomにて全体へのフィードバックを行なう。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。
規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題の提出	：	授業の内容を理解した上で、独創的かつ魅力のある企画を立案できているかということについて評価する。
	30 %	
期末レポート	：	授業で学んだ内容を理解した上で、固有の主張がなされているかということについて評価する。
	30 %	
プレゼンテーション	：	自身の企画について客観性をもとに第三者に伝え、共感を得ることができているかということについて評価する。
	20 %	

授業の参加姿勢

: 課題への取り組みやフィールドワークへの参加、意見交換など、全ての授業内容に対して積極的に参加できているかということについて評価する。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて適宜配布、共有します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められます。上記に加え、「アート」や「表現」について自分なりに問いや仮説を立て続けることが大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業教室

備考・注意事項： 上記以外では、担当教員のオフィスアワーに研究室にて受け付けます。必ず事前にEメールでアポイントメントを取るようしてください。Eメールアドレスは初回授業時にお伝えします。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション アートとわたし(たち) 全14回の授業説明をした後、アートを介した社会との関わり方についてイメージする。	社会におけるアートの関わり方にはどのようなものがあるか考えてみる。	4時間
第2回 現代・アートの歴史 現代に至るまでのアートの歴史を概観し、今日までのアートの流れを理解する。	特に気になった事項についてさらに調べる。	4時間
第3回 現代・アートの仕組み 現代におけるアートを取り巻く構造や環境について理解する。	特に気になった事項についてさらに調べる。	4時間
第4回 現代・アートの作法 アーティストとして立場表明するための具体的な方法について学ぶ。	さらに詳しく自己分析をする。	4時間
第5回 現代・アート事例研究① <ゲスト講師> ゲスト講師を迎え、アートプロデュースやディレクションの実態について学ぶ。	特に気になった事項についてさらに調べる。	4時間
第6回 現代・アート事例研究② <ゲスト講師> ゲスト講師を迎え、アートフェアやアーティストデビューの実態について学ぶ。	特に気になった事項についてさらに調べる。	4時間
第7回 現代・アート事例研究③ アートプロジェクト等の多様な表現の場の実態について学ぶ。	特に気になった事項についてさらに調べる。	4時間
第8回 展覧会の事例研究① <フィールドワーク> 実際の現場を訪問し、表現という観点から見学する。(2コマ連続 その1)	見学した内容を振り返る。	4時間
第9回 展覧会の事例研究② <フィールドワーク> 実際の現場を訪問し、運営の仕組みについて調べる。(2コマ連続 その2)	見学した内容を感想にまとめる。	4時間
第10回 展覧会の事例研究③ 企画立案 展覧会の企画立案について学ぶ。	企画をプレゼンテーションボードにまとめる。	4時間
第11回 アートプロジェクトの事例研究① <フィールドワーク> 実際の現場を訪問し、表現という観点から見学する。(2コマ連続 その1)	見学した内容を振り返る。	4時間
第12回 アートプロジェクトの事例研究② <フィールドワーク> 実際の現場を訪問し、運営の仕組みについて調べる。(2コマ連続 その2)	見学した内容を感想にまとめる。	4時間
第13回 アートプロジェクトの事例研究③ 企画立案 アートプロジェクトの企画の立て方について学ぶ。	企画をプレゼンテーションボードにまとめる。	4時間
第14回 プレゼンテーション まとめ 各自が立てた企画をプレゼンテーションし、意見交換を行なう。期末レポートについて説明し、授業全体のまとめを行なう。	授業を振り返り、期末レポートにまとめる。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 2 【FC】				
担当教員名	大手裕子				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	講義・演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	染織作家として、作品制作、発表を行っている。また、染織表現の多様性やその歴史についてのリサーチを行っている。(全14回)				

授業概要

ファッションを学ぶ学生にとって、その素材となる布、繊維素材についての幅広い知識を身につけることは、必須の学びです。布の元となる繊維について、その様々な種類とそれぞれの特徴、そして繊維から糸、布へと形作られる技術、技法について可能な限り知識を得ることを目指します。また、その知識を持っているだけでは十分ではなく、次にその知識を生かし、求められる衣服、衣装制作に適切な素材を選択する、或いは発注することができる力を養います。その上で、更に、素材の面から新たなファッションの提案に繋がるような発想力を養うことを目標とします。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

繊維素材、糸、布について、その組成、それによる性質等について、実物等を通じて知識を習得し、その活用について理解を深める。
授業で得た知識を活用し、テキスタイルの衣服、衣装への展開について、作例・試作を通して学ぶ。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- DP3(1). 課題発見のための情報収集力
- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。

社会で必要とされる力として、分析力（収集した情報を目的に沿って整理し、その関係や本質を明らかにできる力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

常に誠実な態度で、人の立場に立って考え、行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題提出	評価の基準
30 %	授業内課題の提出の有無、授業内に指示された課題に則って制作されているかを評価する。
20 %	配布資料、講義内容のまとめ、課題ごとの制作物等を整理し、作成したファイルの評価する。
受講態度	各回授業への積極的参加や授業態度（受講マナーや私語、授業の妨げ）を総合的に評価する。

20 %

期末課題（期末レポート）

： 演習授業で学んだ内容を踏まえて出題される課題について、企画案等を作成する。その成果について行うプレゼンテーション、と提出物について評価をする。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 美術アトリエ棟研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業概要の説明 (1) 繊維の種類と特性 <ガイダンス> ・授業の目標、予定、各自の準備物等についての説明 ・学習到達度についての説明 <1>繊維の種類と特性について ・日常身近に感じる繊維の特徴、疑問などから、繊維の種類による特性について気付く ・繊維の種類について、整理し、それぞれの特徴について確認する。	授業内容についての振り返りと資料の整理、まとめを行う。	2時間
第2回 (1) 繊維の種類と特性 糸について ・繊維と糸の関係について ・糸の種類について ・糸の撚りと特徴の関係について ・糸の太さの表し方について ・糸の段階で異素材を混ぜることについて	授業内容についての振り返りと、素材資料の整理、講義内容のまとめを行う。	2時間
第3回 (1) 繊維の種類と特性 <綿> ・綿繊維の栽培～製糸までの工程について ・綿素材による生地の種類と特性について ・綿素材が用いられた衣服の例、その特性について ・綿素材の特性を再現、機能を高めた化学繊維素材について	授業内容についての振り返りと、素材資料の整理、ファイリングを行う。	4時間
第4回 (1) 繊維の種類と特性 <ウール> ・ウール繊維の栽培～製糸までの工程について ・ウール素材による生地の種類と特性について ・ウール素材が用いられた衣服の例、その特性について ・ウール素材の特性を再現、機能を高めた化学繊維素材について	授業内容についての振り返りと、素材資料の整理、ファイリングを行う。	4時間
第5回 (1) 繊維の種類と特性 <麻> ・麻繊維の栽培～製糸までの工程について ・麻素材による生地の種類と特性について ・麻素材が用いられた衣服の例、その特性について ・麻素材の特性を再現、機能を高めた化学繊維素材について	授業内容についての振り返りと、素材資料の整理、ファイリングを行う。	4時間
第6回 (1) 繊維の種類と特性 <絹> ・絹繊維の栽培～製糸までの工程について ・絹素材による生地の種類と特性について ・絹素材が用いられた衣服の例、その特性について ・絹素材の特性を再現、機能を高めた化学繊維素材について	授業内容についての振り返りと、素材資料の整理、ファイリングを行う。	4時間
第7回 (2) 生地の種類と特性、用途 <織り布の種類と特性> ・織りの原理、様々な組織について ・織技法の違い、糸素材の違い、糸密度の違い等による生地の特性について ・用途による織り生地の選択について	講義内容、サンプル等を整理し、ファイルにまとめる	4時間
第8回 (2) 生地の種類と特性、用途 <編み布の種類と特性> ・編みの原理、様々な組織について ・編み技法の違い、糸素材の違い、糸密度の違い等による生地の特性について ・用途による編み生地の選択について	講義内容、サンプル等を整理し、ファイルにまとめる	4時間

第9回	<p>(2) 生地の種類と特性、用途<レース、レザー等の生地の種類></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レース地の種類、組織の違いによる特性について ・レース地の違いによる様々な用途 ・レザーの種類、特性とその加工法について ・レザーの違いと様々な用途 	講義内容、サンプル等を整理し、ファイルにまとめる	4時間
第10回	<p>(3) 生地染色と加工について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生地の種類と染色方法について ・生地と柄表現について ・生地の加工と目的について 	講義内容について、まとめ・染色についての資料を整理、ファイルしておく。	4時間
第11回	<p>(4) 衣服デザインと生地選択について①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な繊維、糸、生地への染色方法についての概説 ・各技法、染、プリント、織りによる柄、刺繍、等による色、柄の特徴について ・色、柄のある生地扱いの留意点について ・用途による織り生地選択について品から、テキスタイルに特色のある衣服・衣装を紹介し、その特徴、生地制作について、概説する。 	<p>授業外学修課題：(～1000字) 講義内容について、まとめ・衣服の機能と生地関係・シルエットと生地関係・ディールと生地関係・デザインコンセプトと生地関係、特に自分が必要とする情報を抽出しておく。</p>	4時間
第12回	<p>(4) 衣服デザインと生地選択について②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個々にリサーチ対象を設定し、実際のファッションデザイン、制作において、どのように生地が選ばれ、その生地のどのような特性がどう生かされて衣服の中に落とし込まれているのか、研究する。リサーチ内容をまとめ、次回授業での発表の準備をする。 	講義内容について、まとめ、特に自分が必要とする情報を抽出しておく。	4時間
第13回	<p>(4) 衣服デザインと生地選択について③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回のリサーチ内容を発表し、内容について情報交換を行う。 ・すべてのリサーチによって、取り上げられた生地について、素材、製法、色、柄、特徴等の情報について、網羅した資料を作成し、生地知識を習得する。 	講義内容について、まとめ、特に自分が必要とする情報を抽出しておく。	4時間
第14回	<p>(5) テキスタイルの特性から発想するファッションデザイン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「最も使いたいテキスタイル」を設定し、まずはそのテキスタイルについて、徹底的にリサーチする。 ・そのテキスタイルの特性を最大限に生かして服を作ること考える。その衣服の機能、着装の目的、デザインに対して、テキスタイルがどのような働きをするか、一つ一つ考察と提示を行った上でデザインを行う。 	生地から発想し提案するデザインについて、デザイン画、布情報をまとめたボードを作成する。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究 2 【IP】				
担当教員名	深水浩				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	一級建築士として建築計画・建築設計に従事。DOCOMOMO Japan正会員、NPO法人EDEN副理事として建築の保存活用計画に従事。				

授業概要

建築がどのように思考・計画されているのかを読み解き考える。また客観的、社会的に見た建築計画の価値を理解し、建築計画に必要な専門的な技術、知識、理論、方法を、実例を通して学ぶ。さらに建築計画に関わる広範な領域への興味を拡張するために、建築計画にまつわる様々な社会動向の背景を学ぶ。講義は「建築計画の役割」「建築計画の動向」「建築計画の発想と方法論」「建築計画領域の特殊性」「建築計画の原点」について行われ、今後の作品制作へと生かされることが期待される。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	建築計画にまつわる社会的背景、社会的動向の理解	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	建築計画に関する横断的知識、スキルの理解	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、情報収集力(課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力)を養う。
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行う。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができる。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
欠席が多く、講義内演習、講義レポートが未提出になると成績評価に換算される点数が獲得できないので注意すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業への取組み状況	：	授業内での質問や発表の姿勢、また講義内演習、講義レポートの成果や質問、疑問の提示について、その積極性を評価する。
40 %		
期末試験評価	：	環境デザインに関わる授業内容の把握度、そこから獲得されるべき思考力を評価する。
60 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
深水浩	・ 図説やさしい建築計画	・ 学芸出版社	・ 2021 年

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は1コマ2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業前後
場所：	授業教室
備考・注意事項：	授業後以外で質問がある場合はメールにて受け付けます。メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 建築計画の基本(1) 単位と寸法について メートル法と尺貫法 人体寸法、動作寸法、物品寸法 建築物の各部計画について 扉、窓、階段、屋根	「単位と寸法」「建築物の各部計画」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第2回 建築計画の基本(2) 単位空間の計画について 廊下、便所、浴室、食事室、会議室	「単位空間の計画」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第3回 居住(1-1) 戸建て住宅の計画について 計画の原理と諸室の計画	「戸建て住宅の諸室の計画」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第4回 居住(1-2) 戸建て住宅の計画について 平面形式の類型化と事例分析	「戸建て住宅の事例分析」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第5回 演習(1) 戸建て住宅の計画第1回 建築物の規模設定および外構計画	戸建て住宅の計画を進める。	4時間
第6回 演習(2) 戸建て住宅の計画第2回 諸室の配置と細部の描き込み	戸建て住宅の計画を完成させる。	4時間
第7回 居住(2) 集合住宅の計画について 集合住宅のタイプ 事例分析	「集合住宅」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第8回 教育 学校の計画について 諸室の計画および全体計画のポイント 幼稚園・保育所の計画について 諸室の計画および全体計画のポイント	「教育」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第9回 図書 図書館について 諸室の計画および全体計画のポイント	「図書」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第10回 展示 美術館・博物館の計画について 諸室の計画および全体計画のポイント	「展示」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第11回 業務 事務所ビルの計画について 事務所ビルのタイプ 計画のポイント	「業務」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第12回 医療・福祉 医療施設の計画について 診療所と病院の計画 高齢者福祉施設等の計画について 諸施設のタイプと概要	「医療・福祉」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第13回 販売・飲食 商業施設の計画について 飲食店の計画 物品販売店の計画	「販売・飲食」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間
第14回 総括 建築計画に求められていること	「建築計画に求められていること」に関する自己学習と制作活動への活用。	4時間

建築計画の最新動向と将来の展望について
最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学習成
果の可視化

授業科目名	造形芸術専門研究3【MD】				
担当教員名	弘司				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	弘司：イラストレーターとして長年にわたり幅広く活動中。出版社より3冊の画集を発表している。				

授業概要

【イラストレーター・漫画家の現代におけるセルフブランディング】
 イラストレーター・漫画家の仕事は制作内容も報酬額も企業主体になる事が多く、本当にやりたい仕事や十分な報酬額につなげる事が困難な状況でもある。そこで、SNSやファンサイト、ショップサービスなどを利用した、すべてをクライアントに依存しない形で収益につながるマーケットを学びリサーチと研究をし、自らの業界におけるセルフブランディングを考える。さらに授業では現役で活躍されている様々なゲストを迎え発想方法を聞く。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	業界に求められる流れをリサーチして、セルフブランディングによるマーケット開拓の手段を模索する。	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	目標を明確に定め自発的に学習に取り組む。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・ その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階においてプレゼンテーションを行いどれだけ講義内容について理解し積極的に取り組んでいたかを確認します。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
 ※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。
 ※点数は5点刻みで評価。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

講義内容の理解度、試験（課題提出）	40 %	：	講義内容と課題の目的を正しく理解し、制作に取組んでいるかを評価します。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。
積極的な取り組みの姿勢	30 %	：	疑問点・問題点を担当教員に共有・相談できているか、合評に積極的に参加しているかで判断する

課題作品の完成度 : 計画的に課題制作に取り組み、時間足らずで内容が疎かになっていないか目的に沿った内容が反映されているかを評価します。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。

- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・遅刻や欠席をしないこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日 14時30分～16時

場所： 南館 3F研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	イラストレーター・漫画家の現代におけるセルフブランディング 業界におけるイラストレーター・マンガ家の仕事のスタイル、昔から現代になりどう変化してきたかを紹介。現代の業界において自分発信で活用すべき市場やサービスについて意見を出し、自分のクリエイティブ活動にどう活用できるかを考えてみる。	講義内容について理解できたかを復習 4時間
第2回	セルフブランディングとはなにか 現代の業界におけるセルフブランディングとは。講師による解説。授業内課題として、この人は自分の思うセルフブランディングが出来ていると思うクリエイターをピックアップしてその理由を分析して書き出す。	授業内課題でピックアップしたクリエイターについて分析を進めておく 4時間
第3回	ゲスト講義 エンタテインメント分野におけるトップクリエイターをゲストに迎え、様々な発想と考え方を学ぶ。ここで、クリエイターのセルフブランディングとは何かという事を具体的に認識する。	ゲスト講義について感想を書き提出する 4時間
第4回	ピックアップクリエイターの分析発表 ピックアップしたクリエイターのセルフブランディングについて発表とセッション。講師と学生同士で意見を交わす。	意見を元にブランディングへの理解を深める 4時間
第5回	ブランド化の意味 自分の作品をブランド化していく上での考え方や意味を解説・セッション。	意見を元にブランディングへの理解を深める 4時間
第6回	自分をセルフブランディングする一担当講師とのセッション イラストと漫画、両方のセルフブランディングについて担当講師とセッション。自分の作品やキャラクターの持つ魅力を理解し、ブランド化出来るポイントを把握する	自作品のアピールポイントをまとめておく 4時間
第7回	ゲスト講義 エンタテインメント分野におけるトップクリエイターをゲストに迎え、様々な発想と考え方を学ぶ	ゲスト講義について感想を書き提出する 4時間
第8回	自分をセルフブランディングする一具体的方向性の決定 ブランディングの方向性が把握出来たらどこでどの様に発表するかを考え、それによりどう集客や収益につながるかを予測する。	中間発表用データを提出 4時間
第9回	中間講評 ・中間時点でのブランディング案をスクリーンに映し全員に向けてプレゼンテーションする。 ・講師から講評・アドバイス	アドバイスを受けて更にデータを精査しまとめておく 4時間
第10回	自分をセルフブランディングする一ブラッシュアップ 中間講評で受けたアドバイスを反映しセルフブランディングプランをブラッシュアップさせる。今後の自分の売り込み要素に足りない部分は無いか課題を考えてみる。	講義内容について理解を深め反映させる 4時間
第11回	自分をブランド化するという事/クリエイターの未来 クライアントの意図する制作内容に左右されず、自分が本当に表現して売り出していきたい作品を最も効果的な形で発表することの意味。収入を得ずらいと言われるイラストレーターや漫画家が生活に十分な利益を得られる未来を予測する。	講義内容について理解を深め反映させる 4時間

第12回	ブランディングのまとめ ・この段階でしっかり方向性を定め、この先の発表内容をまとめていけるように整える。	プレゼン資料の準備・提出をする	4時間
第13回	最終合評(前半) ・完成したブランディング案をスクリーンに映し全員に向けてプレゼンテーションする。 ・講師から講評・アドバイス	プレゼン資料の準備・提出をする	4時間
第14回	最終合評(後半)/反省会 ・完成したブランディング案をスクリーンに映し全員に向けてプレゼンテーションする。 ・講師から講評・アドバイス ・終了後に反省会。	全体を振り返り理解を深め授業の総括をする。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【AC】				
担当教員名	大谷佳久				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	経営者としてデザイナー、エンジニア、ディレクターなど様々な職種の新卒採用、中途採用に15年以上、年間平均50名を超える採用選考に携わる。(全14回)				

授業概要

【エンターテインメント産業研究】

当授業では広くメディア関連・コンテンツ業界の業態についての基礎知識を学習し、自身の目標と能力とを把握することを目的とする。特に、アニメーションやゲームなどのエンターテインメント業界の産業構造や歴史について講義して理解を深めるとともに、そうした産業に携わる人たちの姿を明確にイメージできるように、具体的エピソードや業界慣行を豊富に紹介することで産業についての研究を深める。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

就職活動時のターゲットとなりえる業界の状況や慣行を具体的に解説します。
現在学んでいることがどのような職業で活用できる可能性があるかを解説します。

目標：

ポイントを理解し、就職活動に活かせるようになる。
学んだ内容を元に就職活動における自分の選択肢を増やしていく。

汎用的な力

- DP3(1). 課題発見のための情報収集力
- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

現時点における自分の状況を把握する。

自分の思いや能力をどのようにして、目指す業界で生かすか考えていく。

業界を理解するきっかけを得ることで、さらに自分で掘り下げていくことを身につける。

自分が目指す業界で、どのように貢献、活躍できるかを考える。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。

成績評価の方法・評価の割合

講義内容の理解度、試験（課題提出）

40 %

アイデア力

30 %

業界に対する考察

15 %

学習到達度

評価の基準

： 受講状況や課題の出来を確認することで、毎回の授業内容を把握できているかどうかを確認し評価する。
試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

： 課題の全体的な出来を確認することで、当授業で学んだことを自分なりに考えアウトプットできているかを確認し評価する。

： 課題の出来を確認することで、エンターテインメント産業などの業界に対し、自身でどう分析、検討したかを確認し評価する。

： 課題の提出状況、内容などから当授業の理解度などを確認し評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。

- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・遅刻や欠席をしないこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後、各10分程度

場所： 教室または研究室

備考・注意事項： 授業内で指示します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 エンターテインメント産業における就職活動 コンテンツ業界における就職活動の全体像と実態を把握する	自分の特技や興味のあることを確認しておく。	4時間
第2回 業界研究とは 就職活動における業界研究、企業研究の意味、目的などを理解する	就職活動のイメージを整理しておく	4時間
第3回 エンターテインメント産業とは エンターテインメント産業の業態についての基礎知識を学習し、業界研究の学習準備を進める	エンターテインメント産業とは何か、想像しておく	4時間
第4回 アニメーション産業の業態 アニメーション産業の業態と現状を把握する	興味のあるアニメ作品などを改めて確認しておく。	4時間
第5回 エンターテインメント産業と広告業界 エンターテインメント産業と広告業界の役割と業態、現状を把握する	印象に残っている広告があれば列挙しておく。	4時間
第6回 ゲーム業界の業態 ゲーム業界の業態と現状を把握する	興味のあるゲーム作品を確認しておく。	4時間
第7回 Web制作業界、制作会社の業態 Web制作業界、制作会社の業態と現状を把握する	自分が好きなWebサイトを確認しておく。	4時間
第8回 映像、CG制作業界の業態 映像、CG制作業界の業態と現状を把握する	自分が興味のある動画やクリエイターを確認しておく。	4時間
第9回 プロダクトデザイン業界の業態 プロダクトデザイン業界の業態、現状を把握する	自分が好きな商品を確認しておく。	4時間
第10回 出版業界の業態 出版業界の業態、現状を把握する	自分の好きな書籍を確認しておく。	4時間
第11回 アミューズメント業界の業態 アミューズメント業界の業態、現状を把握する	自分が将来就きたい職業を考えてみる。	4時間
第12回 業界研究と企業研究のポイント① 各業界に関して学んだことをベースに実際に業界を研究に着手する準備を進める	どのような業界を調べるか検討しておく。	4時間
第13回 業界研究と企業研究のポイント② 各業界に関して学んだことをベースに実際に業界を研究に着手する準備を進める	どのような業界を調べるか検討しておく。	4時間
第14回 業界研究 自分自身で選択した業界に対し、当授業で学んだ内容も鑑み自分なりに分析を実施してみる。	どのような提出内容にするか検討しておく。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【GA】				
担当教員名	大谷佳久				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	経営者としてデザイナー、エンジニア、ディレクターなど様々な職種の新卒採用、中途採用に15年以上、年間平均50名を超える採用選考に携わる。(全14回)				

授業概要

【エンターテインメント産業研究】

当授業では広くメディア関連・コンテンツ業界の業態についての基礎知識を学習し、自身の目標と能力とを把握することを目的とする。特に、アニメーションやゲームなどのエンターテインメント業界の産業構造や歴史について講義して理解を深めるとともに、そうした産業に携わる人たちの姿を明確にイメージできるように、具体的エピソードや業界慣行を豊富に紹介することで産業についての研究を深める。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

就職活動時のターゲットとなりえる業界の状況や慣行を具体的に解説します。
現在学んでいることがどのような職業で活用できる可能性があるかを解説します。

目標：

ポイントを理解し、就職活動に活かせるようになる。
学んだ内容を元に就職活動における自分の選択肢を増やしていく。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP5(1). 忠恕の心

現時点における自分の状況を把握する。

自分の思いや能力をどのようにして、目指す業界で生かすか考えていく。

業界を理解するきっかけを得ることで、さらに自分で掘り下げていくことを身につける。

自分が目指す業界で、どのように貢献、活躍できるかを考える。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。

成績評価の方法・評価の割合

講義内容の理解度、試験（課題提出）

40 %

アイデア力

30 %

業界に対する考察

15 %

学習到達度

評価の基準

： 受講状況や課題の出来を確認することで、毎回の授業内容を把握できているかどうかを確認し評価する。
試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

： 課題の全体的な出来を確認することで、当授業で学んだことを自分なりに考えアウトプットできているかを確認し評価する。

： 課題の出来を確認することで、エンターテインメント産業などの業界に対し、自身でどう分析、検討したかを確認し評価する。

： 課題の提出状況、内容などから当授業の理解度などを確認し評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。

- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・遅刻や欠席をしないこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後、各10分程度

場所： 教室または研究室

備考・注意事項： 授業内で指示します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 エンターテインメント産業における就職活動 コンテンツ業界における就職活動の全体像と実態を把握する	自分の特技や興味のあることを確認しておく。	4時間
第2回 業界研究とは 就職活動における業界研究、企業研究の意味、目的などを理解する	就職活動のイメージを整理しておく	4時間
第3回 エンターテインメント産業とは エンターテインメント産業の業態についての基礎知識を学習し、業界研究の学習準備を進める	エンターテインメント産業とは何か、想像しておく	4時間
第4回 アニメーション産業の業態 アニメーション産業の業態と現状を把握する	興味のあるアニメ作品などを改めて確認しておく。	4時間
第5回 エンターテインメント産業と広告業界 エンターテインメント産業と広告業界の役割と業態、現状を把握する	印象に残っている広告があれば列挙しておく。	4時間
第6回 ゲーム業界の業態 ゲーム業界の業態と現状を把握する	興味のあるゲーム作品を確認しておく。	4時間
第7回 Web制作業界、制作会社の業態 Web制作業界、制作会社の業態と現状を把握する	自分が好きなWebサイトを確認しておく。	4時間
第8回 映像、CG制作業界の業態 映像、CG制作業界の業態と現状を把握する	自分が興味のある動画やクリエイターを確認しておく。	4時間
第9回 プロダクトデザイン業界の業態 プロダクトデザイン業界の業態、現状を把握する	自分が好きな商品を確認しておく。	4時間
第10回 出版業界の業態 出版業界の業態、現状を把握する	自分の好きな書籍を確認しておく。	4時間
第11回 アミューズメント業界の業態 アミューズメント業界の業態、現状を把握する	自分が将来就きたい職業を考えてみる。	4時間
第12回 業界研究と企業研究のポイント① 各業界に関して学んだことをベースに実際に業界を研究に着手する準備を進める	どのような業界を調べるか検討しておく。	4時間
第13回 業界研究と企業研究のポイント② 各業界に関して学んだことをベースに実際に業界を研究に着手する準備を進める	どのような業界を調べるか検討しておく。	4時間
第14回 業界研究 自分自身で選択した業界に対し、当授業で学んだ内容も鑑み自分なりに分析を実施してみる。	どのような提出内容にするか検討しておく。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【W】				
担当教員名	増田聡				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

映像に付与される音楽は、それ自体が歴史をもち、さまざまな社会的な意味を帯びている。これら現代の音楽文化に関する基礎的な教養を身につけるべく、英米圏のブルース、ジャズ、ロック、ブラックミュージックを中心とする20世紀ポピュラー音楽史を講じる。20世紀英米ポピュラー音楽史の展開に関する標準的な知見を獲得するとともに、音楽の変化を社会的・文化史的・メディア史的な背景と関連させて説明できることを到達目標とする。19世紀末に発明され、20世紀前半に欧米を皮切りに世界中へと普及していったレコードやラジオといった音響再生メディアは、それまでの音楽文化の姿を大きく変えることになった。さまざまな民族や都市文化の美学を反映した多彩なポピュラー音楽が市場に出回り、音楽産業は巨大なビジネスになっていく。本講義では英米のポピュラー音楽史を、技術、経済、思想、政治、民族性、美学などの観点から、視聴覚資料に基づいて概観していく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

- | | | |
|--|--|--|
| <p>1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解</p> <p>2. DP2(4). 自律的な学習力</p> | <p>動画デザインの際に必要な音楽に関する知見を深めます。</p> <p>ビジュアルデザインに付随する音楽の社会的意味について自律的に思考できる能力を身につけます。</p> | <p>学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。</p> <p>与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。</p> |
|--|--|--|

汎用的な力

- | | |
|--|--|
| <p>1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力</p> <p>2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力</p> <p>3. DP4(1). 取組みへの主体性</p> <p>4. DP5(1). 忠恕の心</p> | <p>与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。</p> <p>課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。</p> <p>与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。</p> <p>相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。</p> |
|--|--|

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他（以下に概要を記述）

毎回の授業後にコメントレポート（授業内容に関する質問や感想など）を記述し、それについて次回の授業時に講師がコメントする。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験	70 %	：	期末試験（紙資料持ち込み可）の点数で評価する。
授業コメント	30 %	：	毎回の授業後に提出するコメントレポートについて、授業内容の理解度を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

大和田俊之『アメリカ音楽史：ミンストレル・ショー、ブルースからヒップホップまで』（講談社選書メチエ）
北中正和『ロック史』（立東舎文庫）
その他は授業内で指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。

- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・遅刻や欠席をしないこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後、各5分程度

場所： 教室

備考・注意事項： 授業内で指示します。メールによる質問についてはmasuda.satoshi@gmail.comで受け付けます。ゆっくりと相談したい場合はZoomなどでの面談にも対応します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イントロダクション：ポピュラー音楽形成の社会的背景 ポピュラー音楽の形成の社会的背景について概観する。	シラバスの確認	4時間
第2回 初期音楽産業、戦前ジャズ ティンパンアリーの形成プロセスとジャズの発展	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第3回 戦後ジャズ（ジャズの「芸術」化） ビバップ以降のモダンジャズの展開について	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第4回 戦前ブルース（アメリカ黒人音楽文化の浮上と複製メディアの役割） ブルースの発生の社会的背景と南部ブルース諸ジャンルに関する概要	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第5回 戦後ブルースとR&B アメリカ黒人音楽文化の浮上と複製メディアの役割について	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第6回 ロックンロールの誕生 アメリカ50年代のティーンエイジャーと音楽産業、メディアの変化	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第7回 公民権運動とフォークロック、ボブ・ディランとビートルズ 50年代から60年代にかけての政治的音楽文化とイギリスにおけるロックンロールの影響	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第8回 60年代ソウル モータウン、スタックス、アトランティックなど60年代黒人音楽文化とその産業構造	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第9回 60年代英国へのアメリカ黒人音楽の影響 アメリカ黒人ブルースの英国への影響とその発展（ブルースロックからハードロックへの展開）	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第10回 サイケデリック・ロックと対抗文化 60年代のアメリカ対抗文化（カウンターカルチャー）とその音楽的表現	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第11回 70年代ロックの拡大と展開 70年代のロックの諸相（AOR、プログレッシブロック、グラムロック）、アートとロックの接近	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第12回 パンク・ロック パンクの社会的・思想的・音楽的背景とその影響	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間
第13回 70年代黒人音楽の発展	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間

	ソウル音楽の変容とファンク、ディスコからヒップホップへの展開		
第14回	80年代のMTV文化とヒップホップ 音楽のデジタル化の進行、ミュージックビデオの普及、ダンスミュージックの細分化	授業内で言及したミュージシャンや曲について、YouTubeやWikipediaなどのネット上のリソースを用いて発展的な知見を各自で学習する。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【GD】				
担当教員名	小川百合				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告代理店勤務 コピーライター、プランナー、表現コンサルタント（全14回）				

授業概要

本授業では、言語化するスキルをコピーライティングの演習を通して磨いていきます。広告の実務に即した学びを通して、自分のアイデアを言葉にできるようになり、心が動く言葉のアウトプットの手法を身に付けていきます。最終の目標は自分自身「ミッション・ビジョン」の作成です。これは自身の内なる思いを言語化し、自分の人生をデザインすることに繋がります。授業で培った言語化のスキルは就職活動をはじめ、社会に出た際にも仕事の種類を問わず役に立ちます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	広告企画の基礎を通し、その軸となるインサイトを突くコピーライティング技術の習得。	アイデアをただ言葉として表現するのではなく、なぜそうなのかという理由や背景を的確に捉え、まとめる力を獲得する。
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題の提出	40 %	：	期限までに課題に取り組み、提出できているかどうか。内容を理解できているかどうか。
クラスルームアワードでの制作物	40 %	：	伝えたスキルをどう活かしているのかという点を重視します。また制作物に対してクラスルームでの投票を行い、上位入賞の作品は評価に加味します。
クラスルームアワードでのプレゼンテーション	10 %	：	プレゼンテーションにおいて、言いたいことが形になっているか、人に伝わる魅力的な表現になっているかを評価します。
授業中の積極的な発信		：	自分の意見を言葉にする、他の人と意見交換をして良いところを認め合うなど、限られた授業時間

を有意義にするための準備と参加姿勢を評価します。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業中に紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 上記以外で質問や連絡がある時は、google Classroomより連絡をください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 自己紹介 オリエンテーション 言葉の力 講師の自己紹介と言葉の力について講義。学生一人ひとりの自己紹介では一文で自分を伝える課題に取り組み、発表を行います。	ミニレポートの提出、好きなグラフィック広告を集めることが課題です。	4時間
第2回 言葉を磨く1 コピーライティング 好きなグラフィック広告の発表を行います。講義では広告に必要な5つのポイントを伝えます。課題で集めた広告の5つのポイントの分析とディスカッションを行います。	ミニレポートの提出、広告の5つのポイントの分析を提出	4時間
第3回 言葉を磨く2 何を伝える？キャッチコピーの考え方 広告の5つのポイントの分析の発表を行います。言葉の磨き方として「何を伝える？」という視点から、「伝えると伝わるの違い」を知り、キャッチコピーの考え方、言葉の磨き方について講義を行います。	ミニレポートの提出、心が動いた広告のキャッチコピーを探し、なぜ心が動いたのか理由を考えることが課題です。	4時間
第4回 言葉を磨く3 自分自身の気持ちを大切にしながら、言葉を深める方法 課題で集めた心が動いた広告のキャッチコピーとなぜ心が動いたのか、その理由を発表。その広告が伝えたかったことを分析しディスカッションを行います。講義では自分自身の気持ちを大切にしながら、言葉を深める方法を伝えます。	ミニレポート、実際の商品でキャッチコピーを考える課題があります。	4時間
第5回 言葉を磨く4 キャッチフレーズを考える 第1回クラスルームアワードのオリエンを行います。キャッチコピーの型を知り、実際の商品でキャッチコピーと企画意図をまとめる演習を行います。	ミニレポート、クラスルームアワードの作品を完成させる	4時間
第6回 第1回クラスルームアワード キャッチコピー（プレゼンテーション） 完成したキャッチコピーと企画意図のプレゼンテーションを行います。他の人のプレゼンテーションを通して気付いたことを伝え合います。	ミニレポート、課題は嫌いな広告、不快に感じる広告を集めてその理由をまとめることです。	4時間
第7回 広告の仕事と責任について 広告の仕事と責任について講義を行います。課題で集めた嫌いな広告、不快に感じる広告についてディスカッションをします。また今後どのようなリスクマネジメントが必要かを考えます。	ミニレポート、課題は気になるボディコピーのある広告探しです。	4時間
第8回 言葉を磨く5 ボディコピー ボディコピーの書き方を伝えます。課題で探した気になるボディコピーのある広告について選んだ理由を発表してもらいます。演習ではキャッチコピーとボディコピーを組み合わせ「私のトップニュース」を作成します。	ミニレポート、課題は新聞記事を完成させることです、	4時間
第9回 第2回クラスルームアワード ボディコピー（プレゼンテーション） 私のトップニュースを発表し、みんなで質疑応答とフィードバックを行います。ブラッシュアップの方法についてもお互いにアイデアを考えます。	ミニレポート、課題は企業のミッション・ビジョンを収集することです。	4時間
第10回 企業とミッション・ビジョン	目の前に不安や問題がなかったとしたら、何をやってみたいですか？大きな夢（ビジョン）を考えることが課題です。	4時間

	<p>商品を売る時代から、企業理念を売る時代へ変わる中、企業がどのような社会課題を解決し、どのような未来を目指そうとしているのかミッション・ビジョンを分析。発表とディスカッションを行います。</p>		
第11回	<p>ミッション・ビジョン ワーク 1 ビジョンの明確化</p> <p>企業のミッション・ビジョンの分析を活かし、自分自身のミッション・ビジョンを作成する演習を行います。まずはビジョンを明確化します。多面的な問いにペアワークを通しながら、自分自身にとって大切な価値観、ワクワクすることなどを言語化、可視化していきます。</p>	ミニレポート、ビジョンボードの作成が課題です。	4時間
第12回	<p>ミッション・ビジョン ワーク 2</p> <p>作成したビジョンボードのシェアを行うことで、ビジョンをより明確にしていきます。ビジョンが明確になったら、ビジョンを通して世の中にどんな価値提供をしていきたいかという「ミッション」を考えていきます。</p>	ミニレポート、課題はミッションを考えることです。	4時間
第13回	<p>ミッション・ビジョン ワーク 3</p> <p>これまでに培ったコピーライティングのスキルを活用しミッション・ビジョンを完成させます。発表に向けて自分のミッション・ビジョンにあったアウトプットやデザインを考えてみましょう。</p>	ミニレポート、ミッション・ビジョンを完成させることが課題です。	4時間
第14回	<p>第3回クラスルームアワード 私のミッション・ビジョン (プレゼンテーション)</p> <p>一人ひとりのミッション・ビジョンの発表と質疑応答、ディスカッションを行います。質問に答えることを通し、自分自身の考えにより理解を深め、今後のキャリアや人生の道しるべとしてミッション・ビジョンを活用してください。</p>	演習を終えても、日頃から言葉を意識することで言語化するスキルを磨いてください。	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【IA】				
担当教員名	樋口ヒロユキ				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	美術記者を15年、ギャラリー経営を9年務めてきました。				

授業概要

戦後日本、つまり1945～2020年代の、我が国の美術とサブカルチャーについて、各ディケイド(10年ごとの区切り)の特徴を、メディアの特質、政治や経済、文化や思想的背景などとともに解説します。ただし、過去から説き起こす形ではなく、現在の美術とサブカルチャーから次第に遡っていくという形で授業を進めます。また、美術とサブカルチャー相互の影響関係などについても、可能な限り触れていきたいと考えています。内容については多少変わる場合もありますのでご理解ください。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	現代、特に戦後日本のイラストとサブカルチャー、および美術史	戦後の美術とサブカルチャーの大まかな流れを常識的な範囲内で理解し、自身のキャリア形成を考える上での一助とする
2. DP2(4). 自律的な学習力	戦後のイラストと美術双方の相互作用、およびその背景についての基礎的な理解	美術やサブカルチャーが技術、文化、社会と密接な関係にあることを理解し、自身のキャリア形成を考える上での一助とする
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。
2. DP3(2). 本質を明らかにする分析力		異社会で必要とされる力として、分析力(収集した情報を目的に沿って整理し、その関係性や本質を明らかにできる力)を養う。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		課題に対して興味を持ち、主体的に行動して、リサーチを行うとともに観察、調査結果を主体的に判断できる
4. DP5(1). 忠恕の心		異なる文化とその担い手を差別せず、常に誠実な態度で、他者の立場に立って考え行動することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席、課題、定期試験の受験がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

受講態度	：	出欠で評価します
	30 %	
授業内課題	：	各自で自由に講義以外の時間で見た展覧会についてのレポートを提出してもらいます。最後の授業までに提出してもらいます
	30 %	
試験	：	筆記試験の問題は「授業の中で取り上げた作品、作家を組み合わせ、あなた自身のオリジナルな展覧会を企画してください」というものです。資料は持ち込み自由です。レポートにしないのはコピー&ペースト防止のためです。皆さんの真摯かつ独創性溢れる解答を期待しています。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

中ザワヒデキ『現代美術史日本篇1945-2014』（アートダイバー、2014） ISBN-13 : 978-4908122002
 榎木野衣『日本・現代・美術』（新潮社、1998） ISBN-13 : 978-4104214013
 辻 惟雄『日本美術の歴史』（東京大学出版会、2021） ISBN-13 : 978-4130820912
 ロザリンド・クラウス『ポストメディアム時代の芸術』（水声社、2023） ISBN-13 : 978-4801006980
 斎藤 環『戦闘美少女の精神分析』（ちくま文庫、2006） ISBN-13 : 978-4480422163
 村上隆『SUPERFLAT』（Kaikai Kiki、2019） ISBN-13 : 978-4939148668
 榎木野衣『シミュレーションイズム』（ちくま学芸文庫、2001） ISBN-13 : 978-4480086358
 浅田 彰『構造と力-記号論を超えて』（中公文庫、2023） ISBN-13 : 978-4122074484
 小阪 修平『思想としての全共闘世代』（ちくま新書、2006） ISBN-13 : 978-4480063151
 樋口ヒロユキ『恐怖の美学』（アトリエサード、2022） ISBN-13 : 978-4883754823
 赤瀬川 原平『東京ミキサー計画:ハイレッド・センター直接行動の記録』（ちくま文庫、1994）

履修上の注意・備考・メッセージ

予定としては現在のイラスト、美術シーンから話を始め、1945年まで遡るつもりですが、実際にはどこまで行けるかは皆さんの理解度次第で、少し手前で終わるかもしれません。本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学習が求められます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月、火、水の20時以降

場所： リモート

備考・注意事項： 授業の前後に時間が取りにくく、出勤日も週1日しかないため、どうしても質問したい場合にはアポイントを取り、リモートを利用してください。質問の申し込みはsunabagallery@gmail.comまでお願いします。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 アートとサブカルチャーの現在 講師の自己紹介と、SUNABAギャラリーをめぐる状況、「二次元派」とアジアのアートシーン、さらにサブカルチャーとは何か、イラストとは何かの概説。現代美術を初めとするハイアートとサブカルチャーの関係について。また、評価の仕組みや授業の進め方、提出してもらった課題についてもこの回で説明します。	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「SUNABAギャラリー」、予習のキーワード「アートフェア」	4時間
第2回 日本のアートワールドの現在、過去、未来 日本の「アートワールド」について、その大まかな歴史を振り返る。次いで、近年のオタク的アートが生まれた背景、その未来について考察。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「芸術祭」、予習のキーワード「コミックアート」	4時間
第3回 2010年代のアートとサブカルチャー 1 2010年代に多数出現したコミックアートの作家たちと、その背景について振り返る。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「ジェンダー論」、予習のキーワード「リレーショナルアート」	4時間
第4回 2010年代のアートとサブカルチャー 2 2010年代のアートの特徴として、抽象性、社会性、政治性、国際性の視点から考える。サブカルチャーとアートが距離をとった時代。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「社会と芸術」、予習のキーワード「ゼロ年代」	4時間
第5回 ゼロ年代のアートとサブカルチャー 1 ゼロ年代のイラスト、アニメ作品や、そのテクノロジー的な背景について。また、この時代の比較的平和で経済的にも安定していた文化的背景についても述べる。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「ゼロ年代批評」、予習のキーワード「スーパースラット」	4時間
第6回 ゼロ年代のアートとサブカルチャー 2 ゼロ年代の産んだオタクアートと、そこに次第に忍び寄っていた格差社会について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「リーマンショック」、予習のキーワード「渋谷系」「ハウスミュージック」	4時間
第7回 90年代のアートとサブカルチャー 1	講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「シミュレーションイズム」、予習のキーワード「渋谷系」	4時間

	<p>ゼロ年代以降とは全く異なる、音楽を中心とした90年代の若者文化文化について。イラストよりも写真中心、かわいいことよりも洗練されてスタイリッシュであることが重視された90年代デザインを振り返る。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>		
第8回	<p>90年代のアートとサブカルチャー 2</p> <p>90年代のアートシーンと、その背後にあったバブル崩壊とその後の混乱について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「G9」、予習のキーワード「シティーポップ」</p>	4時間
第9回	<p>80年代のアートとサブカルチャー 1</p> <p>80年代のイラストブームとその背景について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「ニューウェーブ」、予習のキーワード「ニューアカデミズム」</p>	4時間
第10回	<p>80年代のアートとサブカルチャー 2</p> <p>80年代の商業的には未成熟でありながら魅力に満ちたアートシーン、なかでも関西ニューウェーブとその背景について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「バンク」、予習のキーワード「全共闘」</p>	4時間
第11回	<p>70年代のアートとサブカルチャー 1</p> <p>70年代の商業的には未成熟でありながら魅力に満ちたアートシーン、なかでも関西ニューウェーブとその背景について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「モータレツからビューティフルへ」、予習のキーワード「もの派」</p>	4時間
第12回	<p>70年代のアートとサブカルチャー 2</p> <p>70年代の、商業性とは対立するかのようなアートシーン、なかでも「もの派」とその背景について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「三島由紀夫」、予習のキーワード「アングラ」</p>	4時間
第13回	<p>60年代のアートとサブカルチャー 1</p> <p>60年代の、サブカルチャーとアートが相互浸透して混沌とした状況と、その背後にいた三島や澁澤について。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>講義で触れたキーワードについて再度webなどで復習、次回テーマについて予習。復習のキーワード「半芸術」、予習のキーワード「ルポルターージュ 絵画」</p>	4時間
第14回	<p>40～50年代のアートとサブカルチャー</p> <p>40～50年代の、サブカルチャーとアートの状況について。戦後の混乱期、復興機に始まった、この時代の美術とサブカルチャーについて振り返る。前回の感想カードへのコメント、ネットによる調べ学習実践、感想カード提出。</p>	<p>年間を通じた講義テーマを復習。</p>	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【FC】				
担当教員名	川上須賀代				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	1
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。(全14回)				

授業概要

世界で活躍するファッションデザイナーの研究します。ファッションの歴史と共に、デザインされた作品から見えてくる背景を探ります。また、現代社会におけるクリエイティブ業界で活躍し、高い支持や評価を得ている外部講師（クリエイター、デザイナー、）を招き、業界情報やクリエイターとしての活動の様子（仕事）について、講義をしていただきます。学生自身が近い将来、社会人として、またクリエイターとして世の中で働くことを思い描き、職業としての幅広い分野や業界を認識し、知見を拡大することで、自身の将来の目標設定に役立てます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

異なる観点から見て、アイデアを深く掘り下げて考えていく授業を実施します。デザインにおける専門知識を理解し、プロのクリエイターの仕事について知見を深める。

研究するクリエイターを選び、クリエイターのデザイン発想方法や活動背景からアイデア方法を探り分析する

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP3(1). 課題発見のための情報収集力
- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

有り(連携先：社会で活躍するクリエイター)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

講義後に、必ずゲストとの質疑応答の時間を計画し、知見や理解を深めます。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内質疑・応答	10 %	：	ゲスト講師に対して、積極的なコミュニケーションを期待します。社会で活躍するクリエイターとの貴重なコミュニケーションの機会をどれだけ有意義なものにできるかを見ます
授業内課題（授業振り返りレポート）	70 %	：	毎回の授業に関して、個々に振り返りをおこない、自分が何を思い、考えたのかを、今後の自分の目標・計画含めて自由にレポートを作成する
受講態度		：	授業への積極的参加や授業態度（受講マナーや私語、授業の妨げ）を総合的に評価する

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業で指示する
ゲスト講師が作成・準備する、紹介資料。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
各講義で学修したことについて、独自に復習や調べをおこない、さらに理解を深める。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日2限

場所： 東館研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	<p>授業ガイダンス / デザイナー研究① (ジャン＝ミシェル・バスキア)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方、養うべき力と到達目標を説明する。 ・本授業に参加する3名の特別講師の経歴や活動を紹介する。 ・ファッション論 (ファッションとは何か・デザインとは何かを論じます) ・ファッションに対する制限 ・戦後のファッションと社会変化 ・世界的有名なジャン＝ミシェル・バスキアについて論じます ・デザインの社会的役割について考えます ・アーティストの発想・創作方法を探ります ・アイデア発想に必要なことを論じます 	<p>特別講師についてインターネット、雑誌等で事前調査をする。特別講師に対して聞いてみたいこと・質問事項を文章でまとめる。</p>	4時間
第2回	<p>特別講師</p> <p><クリエイターの経歴> 特別講師の経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介 (10分)</p> <p><クリエイターの仕事> 今まで制作している作品のマーケティングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養をお話しいただく (50分) <クリエイターとのコミュニケーション> ①貴重な機会を活かして、積極的に質疑応答をおこなう (20分) ②本授業での学びをレポート作成し提出する (20分)</p> <p><クリエイターの経歴> 特別講師の経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介 (10分)</p> <p><クリエイターの仕事> 今まで制作している作品のマーケティングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養をお話しいただく (50分) <クリエイターとのコミュニケーション> ①貴重な機会を活かして、積極的に質疑応答をおこなう (20分) ②本授業での学びをレポート作成し提出する (20分)</p>	<p>特別講師についてインターネット、雑誌等で事前調査をする。特別講師に対して聞いてみたいこと・質問事項を文章でまとめる。</p>	4時間
第4回	<p>ファッションデザイナー研究② (山本耀司)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・世界的有名なデザイナーについて論じます ・デザインの社会的役割について考えます ・ファッションデザイナーの作り手と、消費者の立場から考え、デザインの発想についてディスカッションします。 ・デザイナーの発想・創作方法を探ります ・中間プレゼンに向けて資料作成 	<p>講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。</p>	4時間
第5回	<p>ファッションデザイナー研究② (川久保玲)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・世界的有名なデザイナーについて論じます ・デザインの社会的役割について考えます ・ファッションデザイナーの作り手と、消費者の立場から考え、デザインの発想についてディスカッションします。 ・デザイナーの発想・創作方法を探ります ・中間プレゼンに向けて資料作成 	<p>講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。</p>	4時間
第6回	<p>ファッションデザイナー研究③ (グループワーク)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループワーク ・ここまで授業内で説明したアーティスト・デザイナーの中から興味を持ったアーティスト・デザイナーを一人選び、チームでディスカッションを行います。 ・中間発表プレゼンテーション資料の作成方法を学びます。 	各自で中間発表の準備	4時間
第7回	<p>ファッションデザイナー研究⑤ (中間発表会の準備)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで決めたアーティストについて参考文献を用いてリサーチする。 ・中間プレゼンテーションに向けて、パワーポイントと発表資料を作成します。 	各自で中間発表の準備	4時間

第8回	ファッションデザイナー研究⑤ (中間発表会) <ul style="list-style-type: none"> ・研究したデザイナーをパワーポイントを用いて発表し、質疑応答します。 ・他の人の発表に対するコメントを記入し提出。 	各自で中間発表の振り返りを行う	4時間
第9回	ファッションデザイナー研究⑥ (オートクチュールデザイナー) <ul style="list-style-type: none"> ・世界的有名なオートクチュールデザイナーについて論じます ・オートクチュールとは ・オートクチュールの始まり ・ファッションデザイナーという職業の始まりについて ・ファッションデザイナーの作り手と、消費者の立場から考え、デザインの発想についてディスカッションします。 ・デザイナーの発想・創作方法を探ります ・アイデアの構築 (ラフデザイン画) 	チームプレゼンテーションに向けてデザイナー研究を行う	4時間
第10回	オートクチュール衣装見学 (学外授業) 京都服飾文化財団に、オートクチュール衣装見学に行く。衣装の解説すると共に、デザインの発想方法や縫製方法を解説する。	特別講師についてインターネット、雑誌等で事前調査をする。特別講師に対して聞いてみたいこと質問事項を文章でまとめる。	4時間
第11回	特別講師 <クリエイターの経歴> 特別講師の経歴、今までの活動、作品の紹介などを含めた社会での活躍内容の紹介 (10分) <クリエイターの仕事> 今まで制作している作品のメイキングから制作時の課題や専門職として必要な資質や素養をお話しいただく (50分) <クリエイターとのコミュニケーション> ①貴重な機会を活かして、積極的に質疑応答をおこなう (20分) ②本授業での学びをレポート作成し提出する (20分)	講義内容を復習し、必要に応じて関係分野や社会情報をさらに探求する。	4時間
第12回	期末発表会に向けて研究① (研究するデザイナーを選ぶ) ここまで研究した日本人デザイナー・世界的に活躍するデザイナーの中から一人選んで、研究資料を作成する。 ・パワーポイントを作成し、発表の準備を行う。	最終プレゼンに向けた準備	4時間
第13回	期末発表会に向けて研究① (研究するデザイナーリサーチ) <ul style="list-style-type: none"> ・選んだデザイナーの活動や背景を調べ、研究資料を作成する。 ・パワーポイントを作成し、発表の準備を行う。 	最終プレゼンに向けた準備	4時間
第14回	プレゼンテーション・講評 <ul style="list-style-type: none"> ・デザイン画の発表とプレゼンテーション ・本授業での学びをフィードバックシートに記入し提出する ・最終授業回として、ルーブリックシートを活用し、全授業を振り返り成果を確認する 	授業を振り返り、レポート及び資料を整理しておく	4時間

授業科目名	造形芸術専門研究3【IP】				
担当教員名	梶野潤				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	講義				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	建築CG制作事務所「inkar.inc」を主催。スタジアム・アリーナ・R&D施設・大学・商業ビル・ホテルなど、主に大規模建築プレゼンテーションで用いられるビジュアルライゼーション制作業務を行っている。				

授業概要

デザインやプレゼンテーションの過程においてデジタルツールへの落とし込みは必ず通るプロセスである。ただ各素材をデジタルへと落とし込むに当たっては、直感に訴えかける強いストーリーがあってはじめて機能する。この授業ではデザイン思考とアート思考を広く総覧した上で、実際の課題に取り組みながら様々なデジタルデザイン手法やその効果を学び、自らのポートフォリオ制作を通じて相手に伝えるための相互理解力と突破力を身につけていく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

デジタルデザインとプレゼンテーションの一般知識を身につけ、制作課題において、デジタルデザインを有効利用することができる

プレゼンテーションのスキルを学ぶ。メタバースやVR/ARなどのデジタルツールの理解を自律的に深め、デジタルデザインによる表現手法やポートフォリオ制作の技術を学ぶことができる

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP3(1). 課題発見のための情報収集力
- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

メールでの質問も可能。メールで質問をする場合は、学年と氏名を必ず明記すること。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
決められた提出物が期限内に提出されず、講習会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品のクオリティー	40 %	：	提出された作品について、内容の適切さやプレゼンテーションの技術について評価する
課題に対する理解と取り組み状況	30 %	：	授業の理解度と取り組み態度について評価する
プレゼンテーション		：	表現力を評価する

20 %

総合課題

: 授業全体を振り返り、総合的にプレゼンテーションの能力が身についているか評価する

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目はポートフォリオ制作に直結するため、提出物や制作物、製作中の素材や写真などを保管しておくこと

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

場所： 授業教室

備考・注意事項： メールでの質問も可能。メールで質問をする場合は、学年と氏名を必ず明記すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 デジタルデザインの基本、ストーリー構築方法 プレゼンテーションにおけるストーリー構築や事例紹介、デザイン思考とアート思考が及ぼす国内外の事例解説	デザイン思考とアート思考を用いた事例を収集するレポート課題を出題	2時間
第2回 デジタルデザインの応用 デジタルを活用したプレゼンテーションのデザイン及び手法の事例紹介と解説、DXの概念説明	デジタルデザイン及びDX事例のレファレンスを集めるレポート課題を出題	2時間
第3回 2D画像編集と3DCG制作の活用について 写真と3DCGにおける基礎知識。解像度、印刷、データ互換について	画像を扱い、出力を学ぶ課題を出題します	2時間
第4回 画像デジタル編集課題1 ポスター制作、写真やCG画像の加工を中心としてその加工効果について考察する課題	写真や画像の編集について、ポスター課題を出題します	2時間
第5回 画像デジタル編集課題2 ポスター制作、写真やCG画像の加工を中心としてその編集結果について考察する課題	写真や画像の編集について、ポスター課題を出題します	2時間
第6回 プレゼンテーション考察1、ブランディングの概念 ブランディングから見たプレゼンテーション方法について解説	自身の作品の特徴及び制作に至るまでの考えをまとめたレポートを提出	2時間
第7回 プレゼンテーション考察2、マーケティングの概念 マーケティングから見たプレゼンテーション手法について解説	任意のマーケティングサンプルを抽出したレポートを提出	2時間
第8回 デジタル演習課題1 3D造形 モデリングからレンダリングに至るまでの入門、プロセスとその結果の理解	なし	0時間
第9回 デジタル演習課題2 ダイアグラム 制作意図と制作フローをストーリー展開し、図で説明する	なし	0時間
第10回 デジタル演習課題 メタバース・VR・ARについて 立体造形に有効なプレゼンテーションと、デジタル空間における活用手法について解説	演習課題を出題します。	2時間
第11回 総合演習1 デジタルデータを用いて デジタルデザインを用いる総合的な課題に取り組む。チームディスカッションあり。	演習課題を出題します。	2時間
第12回 総合演習2 デジタルデータを用いて デジタルデザインを用いる総合的な課題に取り組む。チームディスカッションあり。	演習課題を出題します。	2時間
第13回 総合演習1 デザイン編集 プレゼンテーションシートを総合的に再編集	プレゼン総合課題 1	2時間
第14回 総合演習2 デザイン編集 プレゼンテーションシートを総合的に再編集 2	授業終了後、最終成果物を提出（期末試験として評価します）	2時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【MD】				
担当教員名	藤川亜美、市毛史朗				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	それぞれプロの漫画家およびイラストレーターとして活動、作品発表の実績あり（全14回）				

授業概要

本授業では、マンガ・デジタルアートコースで必要とされる描画の基礎力を習得することを目的とする。マンガやイラストレーションを制作していく際には、多くの画材や技法を知り、多様なモチーフを描く力が必要とされる。授業内では画材の種類、使用方法から始まり、人体の描き方、キャラクターデザインの基本、パース、遠近の付け方、風景の描き方といった基本的な技法を学ぶ。様々なモチーフを様々な技法で描いて基礎力を身につけ、自分に合った技術や画風を発見し、オリジナリティを確立する第一歩となることを目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	絵を描くために必要な基礎的技術を習得し、今後の専門的学習に備える。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題作品は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

作品点、試験（課題提出）

評価の基準

： 課題を正しく理解し、必要な技法を習得したうえで高い完成度の作品を制作することができるか、試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

80 %

制作態度

： 作品をスケジュール通りに制作し、提出期限を守っているか。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。
課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 適宜授業内で指示

場所： 市毛：南館3F研究室1、藤川：南館3F研究室2

備考・注意事項：

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 課題1「男女のキャラクターを制作する」 資料を持参し、男女のキャラクターそれぞれ一体をデザインして描く。人体の基本的な構造に注意し、正しいバランスを把握する。	作品の描き込みを行い完成度を高める。	2時間
第2回 課題1「男女のキャラクターを制作する」-講評会 課題の講評会を行う。どのようなキャラクターを作ったかプレゼンテーションし、人体のフォルムを正しく理解し描写できているか、独創的なキャラクターデザインができていないか、しっかりと描き込みができていないかの評価を受ける。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第3回 課題2「キャラクターの3面図を描く」 課題1で制作したキャラクターを元に、より立体的に考え3面図を制作する。正面からでは見えない部分も詳細に考え、また人体の側面・背面も正確に描写することを目指す。初回は課題説明とアイデア出しを行う。	キャラクターデザインのアイデア出し、描き込み	2時間
第4回 課題2「キャラクターの3面図を描く」-デザイン修正、描きこみ 前回制作したデザイン案をブラッシュアップし、デザインを決定する。密度のある作品となるよう、細部までしっかりと描き込みを行う。	講評会に向け、作品の仕上げ	2時間
第5回 課題2「キャラクターの3面図を描く」-講評会 講評会を行う。プレゼンテーション通して自身の作品評価を受けるとともに、他の学生がどういったキャラクターをデザインし、どういった描き方をしているかを鑑賞しあい、互いの技術やアイデアを学び合う。	講評会の内容を踏まえ作品の出来栄を振り返る	2時間
第6回 課題3「街を描く」 建物を中心として街の風景を描き、透視図法、パースを学ぶ。遠近を正しく理解すると共に、様々な資料から建造物のデザインや世界観を考え、魅力的な絵作りを目指す。	透視図法について復習し、下描きを進める	2時間
第7回 課題3「街を描く」-修正、描き込み パースの修正を行いながら、描き込みを行う。デッサンの正確さを保ちながら細部まで描き込めるよう、注視して制作を進める。	講評会に向け、作品の仕上げ	2時間
第8回 課題3「街を描く」-講評会 講評会を行う。絵を描くうえで特に難しいとされる3点透視図法をどこまで習得できたかという点とともに、ひとつの風景をいかにオリジナリティを持ってデザインできたかを振り返る。	講評会の内容を踏まえ、透視図法の復習	2時間
第9回 課題4「人物+風景のカラーイラストレーション(屋内)」 自然物を中心とした風景を描き、色彩を用いた空気遠近法を学ぶ。建物や小物の資料収集を行い、それらにオリジナルのデザイン要素を組み合わせることで独創的な風景を作り出すことを目指す。	資料をもとに下描き、色彩設計	2時間
第10回 課題4「人物+風景のカラーイラストレーション(屋内)」-修正、描き込み 画面の構図等を調整しながら描き込みを行う。遠近を表現することを強く意識しながら彩色を進める。	講評会に向け、作品の仕上げ	2時間
第11回 課題4「人物+風景のカラーイラストレーション(屋内)」-講評会 講評会を行う。色彩を用いて適切な遠近表現、空間表現ができていないか、様々な資料をもとに独創的な世界観が描けているかを振り返り、他の学生の作品を鑑賞する。	講評会を踏まえ、色彩の復習	2時間
第12回 課題5「人物+風景のカラーイラストレーション(屋外)」 これまでの課題で学んだ点を活かし、人物と風景を含んだオリジナルイラストレーションを制作する。デッサンが正しくできているか、色彩を効果的に用いることができているかに加え、オリジナリティと完成度を備えた作品制作を目指す。	構想・下描きを進める	2時間
第13回 課題5「人物+風景のカラーイラストレーション(屋外)」-描き込み 画面構成・デッサンに注意しながら制作を進める。	講評会に向け、作品の仕上げ	2時間

第14回	課題5「人物＋風景のカラーイラストレーション(屋外)」 -講評会 講評会を行う。これまでの授業を通して技術を習得できているかを振り返り、また、現時点でどれだけ自分の作風を確立できているか確認する。他学生の作品を鑑賞することも行い、自身の到達点を把握する。	前期に学んだ技術の復習	2時間
------	---	-------------	-----

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【AC】				
担当教員名	仲村学、佐藤滯				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメ、ゲームの3DCGにおけるディレクションやアニメーション制作。(全14回)				

授業概要

●●●全ての絵の基礎になる人物を描けるようになる●●●
 アニメーション・漫画・ゲーム・イラスト等々、どのような職種を目指すとしても人物を描く機会は数多くあります。
 特にアニメーションでは同じ人物が動いている必要があり、人体の基礎知識は必須と言えます。
 背景アーティストを目指すとしても、この授業は人体を描く事を通してモノの観察・分析に重きを置いています。
 従って、この先の長期間にわたる創作活動の支えになる技術の習得を目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	美術解剖学の知識。 骨格・筋肉・脂肪・皮膚、人体に必要な構成要素を学ぶ。 アニメーションの助けになるようポージングを学び運動力学の基礎知識を得る。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。
 成績は最終課題だけで評価するわけではありません。毎回出題される課題の提出物や授業態度など総合的に評価を行います。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業各回のテーマ別課題	40 %	:	各回の講義内容を理解し、その内容を踏まえた提出物に仕上がっていた場合には7点とします。内容が理解できていない場合には減点し、最大で7点減点とします。満点は10点とします。
試験（作品提出）	40 %	:	各構成要素の個別点(30点)制作工程と美術解剖学の習熟度(30点)完成品の評価(40点)
学修到達度		:	授業を通じて学ぶべきテーマの理解や取り組みについて設定した項目の達成度を評価対象とします。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

アルデイス・ザリンス、サンデイス・コンドラツ『スカルプターのための美術解剖学』（ボーンデジタル、2016年、ISBN4862463606）
 アルデイス・ザリンス『スカルプターのための美術解剖学 2 表情編』（ボーンデジタル、2018年、ISBN4862463932）
 ソク・ジョンヒョン『ソッカの美術解剖学ノート』（オーム社、2018年、ISBN4274507157）
 キム・ラッキ『キム・ラッキの人体ドローイング』（オーム社、2020年、ISBN4274225658）
 ジョン・レイズ『人物画の基礎技法』（エルテ出版、1987年、ISBN4871990044）
 早坂 優子『メール・ヌード・コレクション』（視覚デザイン研究所、1994年、ISBN4881081098）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回3時間以上の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

課題でのポージングの多くは各自自由なので、自信の無い方はポージング集を用意したり、スマートフォン等でリファレンスに素早くアクセス出来るように準備しておくこと、課題実践が捗ります。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて告知

場所： 初回授業にて告知

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【氏名、学籍番号】美術解剖学について）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の解説・人体プロポーション ・教員紹介 ・シラバス説明 ・美術解剖学概要説明 ・人体プロポーション解説、描画	8頭身プロポーションの作画 とポージングされたポーズの作画	2時間
第2回 頭部の骨・筋 ・前回授業の添削講評 ・美術解剖学的な人体の構造概要解説 ・頭部の骨と筋肉の解説	頭部のプロポーションの作画	2時間
第3回 体幹の骨・筋 ・前回授業の添削講評 ・体幹の骨、筋の解説	上半身の作画	2時間
第4回 上肢の骨・筋 ・前回授業の添削講評 ・上肢の骨、筋の解説	腕を中心とした作画	2時間
第5回 下肢の骨・筋 ・前回授業の添削講評 ・下肢の骨、筋の解説	脚を中心とした作画	2時間
第6回 体表解剖学、コントラポスト ・前回授業の添削講評 ・体表解剖学の解説 ・コントラポストの解説	ポージング付きの全身の作画	2時間
第7回 年齢、体形、性別による差異 ・前回授業の添削講評 ・年齢、体形、性別による特徴の解説	年齢、体形、性別による描き分け	2時間
第8回 ポーズ・重心 ・ポージングと重心の解説	重心を意識したポージング付きの全身の資料の模写。立ちポーズの前後、横視点からの作画。	2時間
第9回 様々な動作 ・前回授業の添削講評 ・歩きの動画の描画についての解説	横位置歩きの動画作成。座る、歩く、投げる等の動作のあるポーズの作画。	2時間
第10回 アングル・パース ・前回授業の添削講評 ・遠近法の解説 ・アオリと俯瞰の解説	パースのついた空間に配置した人体の作画。アングルの変化による人体の作画。	2時間
第11回 レイアウト ・前回授業の添削講評 ・レイアウトの解説	アイレベルを探す。用意した背景に、対比、パースを意識した人物を作画。	2時間
第12回 複数人のレイアウト ・前回授業の添削講評 ・複数人がいるレイアウトの解説	用意した写真資料から背景をおこし、二人以上の人物を作画	2時間

第13回	一連のレイアウト ・ 前回授業の添削講評 ・ 絵コンテの見方とレイアウトについて	絵コンテを元に連続したシーンのレイアウトを描く	2時間
第14回	最終課題：イラスト作成 ・ 前回授業の添削講評 ・ 最終課題	最終課題はハードスケジュールなので、第13回に最終課題の要件を伝えます。事前に準備を済ますようにしてください。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【GA】				
担当教員名	中野邦彦				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして、造形家として活動しており、イラストはもちろん造形の分野でも数々のお仕事に携わらせて頂いております。 アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、展示動画、市販されてますフィギュアの原型、ディスプレイ等、広告物から様々な展示物、壁画の制作を行っております。(全14回)				

授業概要

マンガ、アニメ、ゲームイラストの描き手を目指すには、人物を描く事を避けては通れません。そして、多様なポーズを描かなければならない場面に遭遇します。そこで、人物の構造、解剖学を知った上で人体を「理屈」で描けるように、より単純化し実用的なものにしていきます。
人物を描くための基礎的な練習と観察を重ねることで、人物の描写を洗練されたものにしていくことが出来るようになります。
背景アーティストを目指すにも、観る人の関心を集め空間に説得力を与えるには、人物を描く技術が必須になります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

美術解剖学の知識、人体の構造や理屈を知ること
でアニメーションに必要な、多様なポーズを描けるようになる。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を養う

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につける

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身に付ける

常に誠実な態度で、人の立場に立って考え行動することが出来る

作品制作を通じて、人に感動を伝えることが出来る

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の出席はもちろんのこと、授業各回でのテーマ課題の提出、授業への取り組み姿勢など総合的にみた評価を行います。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（最終課題作品の提出）	50 %	：	課題の提出はもちろん、集大成としてオリジナル作品としての完成度、制作にあたりコミュニケーションを取りながら進行出来たか。
授業各回でのテーマ別課題の提出	20 %	：	各回の講義内容を理解しその内容を踏まえた提出物に仕上がっているか。
授業態度	10 %	：	授業での時間を有効に疑問に感じるところはコミュニケーションを取りながら進行出来ているか、取り組み姿勢。
学修到達度評価		：	人物がしっかりと描けるようになり、最終、複数人の設定や背景込で構成した絵が描けるようになる

る。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ゼロからはじめる遠近法 (株)パイインターナショナル 2015年 ISBN978-4-7562-4615-8 C3070
 スーパー何頭身デッサン グラフィック社 2008年 ISBN978-4-7661-1684-7 C2371
 人体解剖図から学ぶキャラクターデッサンの描き方 2013年 ISBN978-4-416-61114-2
 スカルプターのための美術解剖学 2016年 ISBN4862463606

履修上の注意・備考・メッセージ

毎回の授業の復習や、次回授業の予習はもちろんのこと、普段から授業外でも(学校への登下校や、出掛けた際等)周りを観察したり、映画館や、ネット等でイメージのトレーニングを行う。
 最終課題が、オリジナル作品の制作ですので、授業内でアイデア出しから始まると時間内で仕上げる事が出来ませんので、あらかじめアイデアを練り時間を有効に使うことを推奨します。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の開始前か、終わった後に伺います。

場所： 教室か、情報デザイン研究室にて。

備考・注意事項： 火曜と木曜日の4、5限の授業で学校に来ておりますので情報デザイン研究室に来て頂ければ、居場所が分かると思いますし、それ以外ではメールで問い合わせ下さい。
 ideal-na@leto.eonet.ne.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の解説 私の仕事のスライドを観てもらい、幅広い仕事を通して重要なのは、基本的な人物描写や、透視図法であることの説明をします。 プリントの配布。	プリントから次回授業の予習	4時間
第2回 理想頭身の作図 頭身からバランスを考えた人物を作画していく。プリント参照。 アングルによった遠近描写を学ぶ。 練習課題。	課題の制作とこの授業では繰り返すことがマスターに繋がります。習ったことを繰り返します。	4時間
第3回 略図からの組み立て 手早く身体全体のバランスをとるため身体の各部分を簡単な図形(立体や、円柱など)になぞらえて簡略化して描く。 練習課題。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第4回 骨格、筋肉を意識して 骨格、筋肉を意識した腕の描写、脚の描写。 練習課題。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第5回 手と足を描く 手は仕事や、動作により複雑な表情を見せます。様々なアングルで自身の手を観察し描く。 足は、骨格や筋肉を意識し、バランスを重視し、足を地に着かす。 提出する。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第6回 顔を描く(様々なアングルで描く) 人体の構造を意識してあらゆる角度の顔を描く。 男性と女性のそれぞれを描く。 練習課題。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第7回 顔を描く(表情を描き分ける) 顔の表情 喜・怒・哀・楽を描き分ける。 提出する。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第8回 デフォルメ 様々な頭身と体型。 アオリやフカンも考え絵に動きを付ける。 提出する。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第9回 キャラクターの一生を描く 男女で、それぞれ年齢差をつけ表情を描き分けていく。 プリントを元にオリジナルキャラクターを年齢差をつけ描き提出する。	課題の制作と習ったことを繰り返しスキルアップを目指します。	4時間
第10回 同一地平上の複数人 同一地平上の複数人を遠近を付けて表現する。 講義とプリント資料を元にオリジナルで絵を描いて提出する。	課題制作と、そしてオリジナル作品のためのアイデア構想	4時間

第11回	<p>様々な動作を描く（歩く、走る）</p> <p>重心によるバランスを考えながら様々な動作を描く。 講義とプリント資料を参考に描いて提出。 歩く、走る、大きな箱を持ち上げる等。</p>	課題制作と、そしてオリジナル作品のためのアイデア構想	4時間
第12回	<p>様々な動作を描く（スポーツでの動作）。ペン入れをしてイラストとして仕上げる。</p> <p>サッカー、野球（スイング） 剣道やテニスなどのスポーツでの動きをボールやバット、ラケットといったアイテムとともに、より臨場感を付けて表現する。 ペン入れをしてイラストとして仕上げ、提出する。</p>	課題制作と、そしてオリジナル作品のためのアイデア構想	4時間
第13回	<p>様々な動作を描く（スポーツでの一連の動作をコマ割りで描く）。ペン入れをしてイラストとして仕上げる。</p> <p>サッカー、野球（スイング） 剣道やテニスなどのスポーツでの動きを一連の動作をコマ割りで表現。（4コマ以上で） ペン入れをしてイラストとして仕上げ、提出する。 オリジナル作品に向けての構想を練る。</p>	オリジナル作品のアイデアを練る	4時間
第14回	<p>オリジナル作品の制作</p> <p>オリジナルでキャラクターを考え、その設定や背景を含め1点モノのイラストとしてカラーで仕上げます。 仕上げは、得意とする技法で仕上げて下さい。仕様画材は自由です。 制作にあたり下描きも提出課題といたします。 授業終わりに提出してもらいます。</p>	ポートフォリオに収録。	4時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【VV】				
担当教員名	浅田伸				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、テレビ番組、CM、Web動画など様々な商業メディアにおいてプロデューサーおよびディレクター経験を有する。(全14回)				

授業概要

【シナリオ・絵コンテ】

映像コンテンツの企画立案に不可欠なシナリオや絵コンテといった資料の作り方・読み方を学び、映像表現を構想する感覚と、企画を他者にプレゼンテーションする表現力を身につける。またデッサンの機能性や文章の精度を向上させ、表現者としての説得力を磨く。

と同時に、媒体の種類（映画・CM・テレビ番組・Web動画...）、ジャンル（ドラマ、報道・ドキュメンタリー...）、技法（実写・アニメーション・VR...）毎のパリエーションを網羅的に俯瞰しつつ、エンタテインメント業界の基礎となる知見を習得する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

映像制作の基礎知識、および企画の資料となる絵コンテやシナリオの作成手順とプロデューサーや監督の役割の理解

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

各授業の課題に対する提出物

： 各授業内容の理解度を提出物をもって評価する。未提出の場合は減点の対象とする。

40 %

受講状況

： 課題への取り組みにおける積極性、授業中の態度等から総合的に判断する。

20 %

中間・期末発表

： 準備した資料と発表の内容が適切かどうか、および内容が正しく伝えられたかどうかを評価する。

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「シナリオの基礎技術」 新井一（ダヴィッド社、1985年、ISBN:9784804801759）
 「Making a Good Script Great」 Linda Seger（Silman-James Pr、2010年、ISBN:9781935247012）
 「映像カメラマンのための構図完全マスター」 益子広司・内田一夫（玄光社、2013年、ISBN:9784768304549）

上記については教科書として指定される書籍ではないが、ごく一般的で習得に価する。
 （授業の際、必要に応じて随時資料を提供する）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館2F 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合、時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
 asada@g.osaka-seikei.ac.jp
 Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：〇〇の使用法について【学籍番号・氏名】）

授業計画

学修課題

授業外学修課題にか かる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にか かる目安の時間
第1回 絵コンテとシナリオ ・全14回の内容と専門系授業全体を展望し、映像における絵コンテやシナリオの重要性について学ぶ。また、前半と後半で制作する課題についてサンプルを開示する。 ・キャラクター設定について学び、創作する。	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第2回 【シナリオ】葛藤 ・感動や興奮の源泉である葛藤について具体的な映像の事例から学ぶ。 ・キャラクター設定の創作を通じ、葛藤の効果について理解を深める。	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第3回 【シナリオ】対立 ・サスペンスを生む対立について具体的な映像の事例から学ぶ。 ・キャラクターと世界観の創作を通じ、対立の効果について理解を深める。	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第4回 【シナリオ】日常 ・シナリオを下支えする日常、および三幕構成について具体的な物語の事例から学ぶ。 ・世界観の創作を通じ、日常の効果について理解を深める。	構築した設定を下にあらすじの創作を行う。	5時間
第5回 【シナリオ】構成 ・シナリオの基本である3幕構成について具体的な物語の事例から学ぶ。 ・あらすじの創作を通じ、3幕構成の効果について理解を深める。 ・コンピューターを使い、Google classroomなどを経由した課題提出に慣れる。	構築した設定を下にあらすじの創作を行う。	5時間
第6回 【シナリオ】執筆のルール ・シナリオの方法論である細かいルールについてサンプルから学ぶ。 ・シナリオの改変作業を通じ、執筆のルールについて理解を深める。 ・執筆に必要なソフトウェアの使い方などに習熟する。	創作した内容をシナリオに落とし込む。	5時間
第7回 【シナリオ】オリジナルストーリーを練る ・シナリオ課題の評価方法について学ぶ。 ・設定からあらすじまでを提出し、教員からのフィードバックを得る。	創作した内容をシナリオに落とし込む。	5時間
第8回 撮影実習（1）絵コンテとカメラワーク ・ビデオカメラと三脚の扱いを学ぶ。 ・指示されたカットのビデオ撮影を行い、カメラワークにまつわる感覚を磨く。 ・撮影された素材をコンピューターへ取り込む作業を通じ、動画データの扱いに習熟する。 ・必要に応じて、シナリオ課題の返却とフィードバックを行う。	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第9回 撮影実習（2）演出とカメラワーク	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・ビデオカメラと三脚、コンピューターによる動画データの扱いに習熟する。 ・指定された演出に沿ったビデオ撮影を行い、演出の感覚を磨く。 ・必要に応じ、シナリオ課題の返却とフィードバックを行う。 ・前半をふりかえり、中間学修到達目標を確認する。 		
第10回	<p>【絵コンテ】作画の基本</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの中の数カットを描き、絵画と共通する3分割法や遠近法を実践しつつ、絵（写真）やポスターなどのデザインと、動画を前提とする絵コンテの主な違いを理解する。 ・絵コンテを描くためのソフトウェアの使い方について習熟する。 	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第11回	<p>【絵コンテ】カット割りの知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの中の数カットを描き、カメラワークや演出の感覚を磨く。 ・絵コンテを描くためのソフトウェアの使い方について習熟する。 	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第12回	<p>【絵コンテ】CMを企画する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一般的な絵コンテとCM型の絵コンテの違いについて学ぶ。 ・絵コンテを作成するためのソフトウェアの使い方について習熟する。 	授業の内容を復習しつつ、与えられた課題のバリエーションを考える。	5時間
第13回	<p>【絵コンテ】CM型のコンテを描く</p> <ul style="list-style-type: none"> ・CM企画を練り、CM型の絵コンテを制作する。可能な複数案を提示する。 ・ソフトウェアを用いた作画に習熟する。 	授業で手掛けたイメージボードを、より精度の高い表現へブラッシュアップする。	5時間
第14回	<p>授業のまとめ</p> <p>各人のCM企画についてプレゼンテーションを行い、グループワークによる振り返りと教員による総評を行い、最終の学修達成度を確認する。</p>	授業の内容を復習し、休暇を利用した自主制作を行う。	5時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【GD】				
担当教員名	姜尚均				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告会社でアートディレクターとして企業の広告を企画・制作。(全14)				

授業概要

ビジュアルデザインとイラストレーションは、実社会においては密接に結びついた分野です。本講座では、ビジュアルデザインコースが目指す視覚伝達に専門的に学ぶにあたって不可欠となる造形基礎を学びます。丁寧な手作業を中心に、主に、鉛筆や絵の具を使って優れた画面構成について考え、しっかり描ききることによって表現(=人に伝わること)が生まれること、基調となる色彩が画面の印象に及ぼす影響、さまざまなモダンテクニックが生み出すイメージ表現についてを演習を通して学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

画材の扱い方と画面の構成力と、基本的な紙の知識修得と取扱いの注意点など、グラフィックデザイナーに常に必要とされる項目を確実に身につけていきます。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力(課題を解決するための道筋を考え、実践する力)を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法(アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

課題は全課題の提出を前提とする。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験(作品提出)	50 %	:	独創性、新規性、表現力を視点に5段階に評価します。(50点、40点、30点、20点、10点)
丁寧で魅力的な表現になっているかどうか	30 %	:	企画性、新規性、表現力を視点に3段階に評価します。(30点、20点、10点)
プレゼンテーション	10 %	:	提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。(10点、5点)
学修到達目標		:	学修到達目標を6項目4段階で総合指数を評価する。(10点、5点)

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ヨハネス・イッテン色彩論 発行先：美術出版社 なるほどデザイン 発行先：エムディエヌコーポレーション
他、適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
・質問等は授業中、または放課後に行うようにして下さい。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金 2 限

場所： 南館3階研究室

備考・注意事項： オフィスアワー：金曜 2 限（南館3階 376研究室）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 制作用具の説明と課題の説明／学修到達目標について説明 手の描き方や構図を優秀作品から考察してみる。水張り。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	手のクロッキー、他のモチーフ探し	2時間
第2回 基礎造形演習1__描画 ラフチェックと制作開始。	本制作	2時間
第3回 基礎造形演習1__描画・チェック チェックと制作。	本制作	2時間
第4回 基礎造形演習1__描画・全体講評会 全体講評会、次の課題説明。	次課題の準備。課題のモデル画探しとスケッチ。水貼り作業。	2時間
第5回 基礎造形演習2__色彩構成 モデル画の制作1 モデル画のチェックと制作開始。	モデル画本制作	2時間
第6回 基礎造形演習2__色彩構成 モデル画の制作2__次課題説明。 モデル画のチェックと制作。 面分割の仕方。	モデル画を仕上げ、面分割準備	2時間
第7回 基礎造形演習3__色彩構成 明度を考慮した基調色調1__モデル画の全体合評。 モデル画の全体合評と面分割チェック、制作。	面分割し、トレースダウン	2時間
第8回 基礎造形演習3__色彩構成 明度を考慮した基調色調2__次課題説明／【中間】学修到達度の確認 明度のチェックと制作。 次課題説明。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック	高明度、低明度の作品制作	2時間
第9回 基礎造形演習4__色彩構成 彩度を考慮した基調色調1__明度の全体合評。 明度の全体合評と彩度の制作開始。彩度のチェックと制作。 次課題説明。	高彩度、低彩度の作品制作	2時間
第10回 学外見学__ファンシーペーパーの専門店 ファンシーペーパーの専門店である平和紙業、竹尾などの店舗の見学。グラフィックデザイナーやイラストレーターが仕事のために利用する「紙の専門店」の利用方法と「紙」についての基礎知識を身につける。	高彩度、低彩度の作品制作と合評の準備	2時間
第11回 基礎造形演習5__色彩構成 色相を考慮した基調色調1__彩度の全体合評。 彩度の全体合評と色相の制作開始。	色相の作品制作と基調色調の全課題を準備	2時間
第12回 基礎造形演習5__講評会と振り返り__次課題説明。 全課題プレゼンテーション。次課題説明。	講評を受けて自身で振り返る。	2時間
第13回 基礎造形演習6 Design by Accident 1__制作。 素材や技法確認、制作開始。	素材や技法を試しながら、制作。	2時間
第14回 基礎造形演習6 Design by Accident 2__制作プラン／【最終】学修到達度の確認 コンセプト発表と制作。最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）	素材や技法を試しながら、制作。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【IA】				
担当教員名	大村みな子・成清北斗				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

イラストレーションを制作、それを実際に使用される媒体に合わせてデータ化するための基礎技術を学びます。鉛筆で手描きしたデッサンをスキャナを用いてデータ化し、Adobe Photoshopで編集するテクニックを学ぶことで、見る人により伝わりやすい完成度の高いイラストレーションづくりを行います。また、Adobe Illustratorを使ってイラスト描画を行う課題では、Illustratorでのイラスト制作に欠かせない基本のテクニックを学びます。IllustratorやPhotoshopを使いイラストレーションを制作することで、アナログ表現ではできないバリエーション制作や左右対称などのルールに基づいたデータ制作の修得を目標とします。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

イラストレーション・アートを制作、それを実際に使用される媒体に合わせてデータ化するための基礎技術を身につけます。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

課題の提出締め切りを厳守するため、制作スケジュールの管理を自ら行うこと。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（作品提出）	50 %	：	独創性、新規性、表現力を視点に5段階に評価します。（50点、40点、30点、20点、10点）
丁寧で魅力的な表現になっているかどうか	30 %	：	企画性、新規性、表現力を視点に3段階に評価します。（30点、20点、10点）
プレゼンテーション	10 %	：	提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。（10点、5点）
締め切りを守れたか	10 %	：	授業の理解、完成度、締め切りが守れているかを視点に2段階で評価します。（10点、5点）

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜2限（大村）、授業の前後（成清）

場所： 大村・成清：アトリエ棟研究室

備考・注意事項： オフィスアワー：大村_水曜2限（アトリエ棟研究室）、成清_初回授業内で連絡します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業の学修到達目標説明・デッサンと色調補正（1） ・授業全課題の学修到達目標を説明 ・到達度確認シートの説明 ・鉛筆の取り扱い方法、使い分けについての解説 ・イラストを使った仕事例の紹介 ・デッサンと色調補正の課題説明	デッサンと色調補正課題のデッサンを進める	2時間
第2回 デッサンと色調補正（2） ・「デッサンと色調補正」の本制作。 8割完成を目指して制作を行う。	デッサンの仕上げまでを行う	2時間
第3回 デッサンと色調補正（3） ・デッサンを完成させる ・持参したPCでPhotoshopとIllustratorを使えるように設定する ・PCにスキャナドライバをインストールしてデッサンをスキャンする ・Photoshopで色補正を行う	Photoshopの使い方、ドライバ設定方法の復習	2時間
第4回 デッサンと色調補正（4） ・色調補正したデッサンを出力する ・出力したものに合った操作を記入する ・アナログで描いたままのものと比較して気づいた点を記入する ・到達度確認シートで修得したことを確認する ・課題を提出する	学習したことを復習する	2時間
第5回 写真をトレースして作るイラストレーション（1） あらかじめ教員が用意した写真から、学生は1枚の写真を選択し、それをトレースすることでIllustratorでイラストレーションを制作する。 ・著作権についての説明 ・課題の説明 ・到達度確認シートの説明 ・レイヤーの解説 ・パスの解説 ・Photoshopでの色調整 ・トレース作業の開始	トレース作業を進める	2時間
第6回 写真をトレースして作るイラストレーション（2） Illustratorで線画の制作を進めていく。線画が終わったら塗り（影）の部分を描画していく。 ・Illustratorでの色・線幅の解説 ・塗りと線についての解説	線・塗りがより詳細になるよう進めていく	2時間
第7回 写真をトレースして作るイラストレーション（3） 線と塗りを完成させる。線と塗りの色の違うバリエーションを追加で3点制作する。 早く作業が完了した人は、プラスの課題として色ベタバージョンを制作する。	今回の課題で学んだことの復習をする	2時間
第8回 オブジェクトを使ったキャラクターデザイン（1） パス、円や半円・直線・三角形などのオブジェクトを構成し、ある商品・地域などをPRことを想定しキャラクターを作る。 ・キャラクターデザインについての解説 ・オブジェクトを組み合わせた描画方法の解説 ・レイヤーについての解説 ・乗算、透明についての解説 ・グラデーションについての解説 ・キャラクターのラフを制作（PR内容、キャラのポイントを定める）	世の中にあるキャラクターについて調べる	2時間
第9回 オブジェクトを使ったキャラクターデザイン（2） 前回の授業に続きキャラクターの制作を進める	キャラクターの制作を進める	2時間
第10回 オブジェクトを使ったキャラクターデザイン（3）	キャラクターを完成させる	2時間

	<p>キャラクターが完成したら、違うポーズ、表情のバリエーションを制作する。 プリンターのドライバーを入れ、A4サイズに配置して印刷。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・違うポーズの制作方法の説明 ・表情の制作方法の説明 ・プリンタードライバーについての説明 		
第11回	<p>オブジェクトを使ったキャラクターデザイン（4）</p> <p>プレゼンテーション、講評会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PRする内容、キャラクターの特性をプレゼンテーションする ・到達度確認シートの確認 	課題到達度シートを元に復習する	2時間
第12回	<p>イラストレーター サタケシュンスケ氏による講義</p> <p>イラストレーターのサタケシュンスケ氏を招き、普段の制作の内容や、イラストの制作方法を学ぶ。サタケシュンスケ氏と同様の方法でイラストの制作を行う。</p>	講義で制作した作品を進める	2時間
第13回	<p>サタケシュンスケ氏の講義の作品を完成させる</p> <p>前回の講義で制作したイラストレーションを完成させる。提出して学んだことや気づきをレポートにする。</p>	学んだことを復習する	2時間
第14回	<p>ポートフォリオ制作</p> <p>授業で制作した4つの課題をまとめたポートフォリオを制作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオについての説明 ・ポートフォリオの制作方法解説 ・画像データとキャプションをつける ・PDFに保存し、提出する ・最終の到達度確認シートとフィードバック 	これまでの授業の振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【FC】				
担当教員名	野口陽子				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションクリエイターとして、オリジナルブランドの商品企画・製造販売（全14回）				

授業概要

ファッション造形 身体と衣服
 服作りのプロセスを平面製図と実習を通して習得します。人体の構造と機能、それを包む被服の関わりを製図し、仮縫い、縫製などのプロセスの中で学んでいく。パターンは平面ですが、衣服は立体であることを意識し、パターン製図方法を習得します。実習の基礎となるスカートを作成していく中で、トレンドデザインのリサーチと資料収集を行い、カラー・テキスタイル・シルエット・ディテールなどを分析し、各自のイメージを形にする技術と応用力を養います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

スカートの構造を理解し、制作に必要な様々な知識を身につけ、その知識を実践する術を習得する。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
 2. DP4(1). 取組みへの主体性
 3. DP4(2). 計画的な行動力
 4. DP5(1). 忠恕の心
 5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題	40 %	：	平面作図の理解、基礎縫い、スカートの完成度で評価する
縫製能力	40 %	：	制作物の仕上げ技術としての縫製のレベルを評価する。
期末試験評価、作品提出		：	丁寧な仕事ができているかで評価する。

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
文化服装学院編	・ 文化ファッション大系 服飾造形 講座 1 服飾造形の基礎	・ 文化出版局	・ 2015 年
まるやまはるみ	・ 誌上・パターン塾 Vol.2スカート 編	・ 文化出版局	・ 2015 年

参考文献等

適宜授業内で指示。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の演習科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜、授業の前後
場所： 東館研究室
備考・注意事項： 授業の前・終了後、研究室にて対応します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業ガイダンス パターンメイキング概論 学修到達度の確認 パターンメイキングとは何か。立体と平面の理解。使用する道具の説明。 採寸方法を理解し、スカート原型の製図準備に入る 研究倫理教育	授業内で出された内容をレポートに纏める	2時間
第2回 スカート原型の製図 採寸を元に、自分サイズのスカート原型を作図する。	スカート原型まで完成させる	2時間
第3回 原型を用いたカットパターン作成 カットパターンの理解・作図 地直し・地の目の理解	カットパターンを完成させる	2時間
第4回 基礎縫いの説明（手縫い） 針の持ち方から指抜きの使用法の理解 基礎縫いについて説明 様々な基礎縫いをシーチングを用いて行う	授業内で出された基礎縫いを完成させる	2時間
第5回 基礎縫い（ミシン前の準備） ミシンで使用する道具の説明 ミシン・アイロンの使用法の説明 素材に適した針と糸の説明 チャコペーパーの使用法 ロックミシンの使用法 切縫の方法と実践（シーチング） 角作り	切縫を完成させる	2時間
第6回 裁断作業 ミシンの使用法を学び、 スカートの表地を裁断し切縫を行う	作業の続行	2時間
第7回 基礎縫い練習 シーチングに切縫したダーツや角作りを縫製 シーチングにファスナーの縫製	作業の続行	2時間
第8回 表地スカート仮縫い 学修到達度の確認 標付けしたスカートを仮縫いする	仮縫い完成させる	2時間
第9回 表地スカート補正後の本縫い 仮縫いしたスカートを着用し補正を行う。 縫製順序の把握し本縫いする 表地スカートにファスナーをつける	ファスナー付けまで完成させる	2時間
第10回 ロックミシンを用いて縫製 ロックミシンを用いて縫製していく	縫製作業の続行	2時間
第11回 裏地裁断 裏地の扱い方の説明 キセの理解 裏地標付け	作業の続行	2時間
第12回 裏地の縫製 キセを理解し縫製をしていく 表地と裏地の合わせ ベルトの持ち出しの説明 スリット部分の縫製方法を理解して基本縫いを行う	縫製作業の続行	4時間
第13回 ウエストベルトの縫製	スカートを完成させる	2時間

	スカート吊り紐の理解と縫製 中綴じ ウエストベルトを表地と裏地につけて縫製		
第14回	縫製仕上げとプレゼンテーション 学修到達度の確認 ウエストの始末から裾上げ、ボタン付けなどの細部の縫製作業を進めていく。 縫製作業を完成させ、この時間内でプレゼンテーションし評価する。 授業終了後1週間以内に作品を提出（期末試験として評価する）	縫製作業の続行、プレゼンテーションの準備	2時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 1 【IP】				
担当教員名	山中コ〜ジ				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	建築家・インテリアデザイナーとして照明・空間のデザインに従事。（全14回）				

授業概要

インテリア、プロダクトデザインの基礎演習として、＜第一課題＞模型制作基礎を学。スチレンボード、スタイロフォーム、紙を用いて材料の切断方法と接着方法についての基礎実習。基礎から応用編へと学びの領域を広げる。
 （第二課題＞ピクニックグッズを通してプロダクトデザインと場づくりについて学ぶ。グループワークにより授業は行われる。実際の敷地リサーチを行い、場づくりについての事例リサーチ、コンセプト作成、プロダクトデザインとしてデザイン及び制作をおこなう。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 空間の作法

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
 2. DP4(1). 取組みへの主体性
 3. DP4(2). 計画的な行動力
 4. DP5(1). 忠恕の心
 5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
 決められた提出物が期限内に提出されず、講評会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題への取組み状況： 授業内および時間外学習の成果を評価（14回×2%＋特別評価ポイント）。

30 %

第一課題：講評会の提出： 提出物：模型による造形課題とプロダクトデザインを行った作品の提出。

35 %

期末試験評価 第二課題：講評会の提出

： 提出物：グループワークと成果をpptにてプレゼンテーション資料として制作。

35 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業時に適宜紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学習時間が求められる。
 毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業までに草案を練り上げてくること。
 各課題は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。
 提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日5限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合は、メールにて受け付けます。
メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 造形入門1：模型制作について／紙の加工 授業ガイダンス 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフと紙の加工	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.1視聴とレポート400字程度。	2時間
第2回 造形入門2：模型制作について／紙の加工 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフと紙の加工 ペーパープレーン	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.2視聴とレポート400字程度。	2時間
第3回 造形入門3：模型制作について／スチレンボードの加工 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフとスチレンボードの加工 素材の正しい切断方法	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.3視聴とレポート400字程度。	2時間
第4回 造形入門4：模型制作について／スチレンボードの加工 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフとボンドによるスチレンボードの加工 基礎形態の制作（箱作りの初級中級編）	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.4視聴とレポート400字程度。	2時間
第5回 造形入門5：模型制作について／スチレンボードの加工 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフとボンドによるスチレンボードの加工 基礎形態の制作（箱作りの上級編）	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.5視聴とレポート400字程度。	2時間
第6回 造形入門6：模型制作について／スチレンボードの加工 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフとボンドによるスチレンボードの加工 基礎形態の制作（階段作り）	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.6視聴とレポート400字程度。	2時間
第7回 造形入門7：模型制作について／紙を使ったプロダクトデザイン1-1 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフとボンドと紙による加工。 7回目8回目は実際にプロダクトデザインを行い、模型精度とデザインについて学ぶ。	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.7視聴とレポート400字程度。	2時間
第8回 造形入門8：模型制作について／紙を使ったプロダクトデザイン1-2 造形の入門編として基礎的な素材、道具、加工方法の指導 。カッターナイフとボンドと紙による加工。 7回目8回目は実際にプロダクトデザインを行い、模型精度とデザインについて学ぶ。 実際に使用	建築や家具デザインについてのレクチャービデオ vol.8視聴とレポート400字程度。	2時間
第9回 ピクニックグッズ エスキース1：課題説明 デザインスタディ1（グループづくりと事例リサーチ）	ピクニックのあり方やグッズデザインの変遷をレポートにまとめる	2時間

	<p>ピクニックグッズについてピクニックの歴史から紐解き、現在に至るまでのピクニックのありよう、デザインの変遷について調べる。 ピクニックグッズをデザインするグループを作る。 どんなグッズがあり得るか、エスキースをおこなう。</p>		
第10回	<p>ピクニックグッズ エスキース2：デザインスタディ2 (調査結果のをデザインへと応用)</p> <p>エスキース1にて行った調査を利用して、自分達がデザインするグッズデザインについて検討を行う。</p>	現場の調査を行い、具体的な場所の特徴を見つけ出す。また、現場調査結果をレポートにする。	2時間
第11回	<p>ピクニックグッズ エスキース3：デザインスタディ3 (ピクニック内容の決定とグッズデザイン)</p> <p>制作キーワードをヒントに、アイデアをスタディモデルで表現する。</p>	スタディモデルを完成させる。	2時間
第12回	<p>ピクニックグッズ：ファイナルモデル制作</p> <p>ファイナルモデルの制作。ボード制作。 チェック1</p>	ファイナルモデル/ボードの制作。	2時間
第13回	<p>ピクニックグッズ ファイナルモデル制作</p> <p>ファイナルモデルの制作。ボード制作。 チェック2</p>	ファイナルモデル/ボードの制作とポートフォリオにまとめ完成させる。	2時間
第14回	<p>ピクニックグッズ プレゼン：講評会 (エキスポ記念公園)</p> <p>グループワークにより実際に現地にてピクニックを行い、プレゼンテーションパネルA3(タイトル、コンセプト、モデル写真/イラストレーターで作成)、ファイナルモデルS=1/1を使って発表を行い、講評を受ける。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化(ポートフォリオ)</p>	作品をポートフォリオにまとめる。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基礎演習 2 【MD/AC/GA/VV/GD/IA/FC】				
担当教員名	小沼良次/滝川雄貴				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	<p>【小沼 良次】 デジタルハリウッド大学大学院等の講師のほか、Web、映像などジャンルにとらわれず、現役のテクニカルディレクター・デザイナーとして幅広く活躍。</p> <p>【滝川 雄貴】 ソースボックス (srcbox Inc.) 代表。桑沢デザイン研究所を卒業後、2002年4月にデザインオフィスソースボックスを設立する (2005年に法人化)。デザイナーとして、WEB・グラフィックの制作を中心に幅広くプロジェクトに携わっている。</p>				

授業概要

インターネットで日常的にWebページに接続し情報を得る現代社会において、Webページの構成要素であるHTML/CSSコーディング記述の修得は必要不可欠である。本授業では、HTML/CSSコーディング記述の基本を理論と実習形式によりWebページ作成のスキルを修得する。また、PhotoshopとIllustratorの発展的操作も実習形式で修得し、Webページとビットマップ画像についても理解する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解	HTML/CSSコーディング記述でWebページを正確に作成できる。PhotoshopとIllustratorを正しく効率的に発展的活用ができる。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3 (3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力 (課題を解決するための道筋を考え、実践する力) 養う。
2. DP4 (1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4 (2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5 (1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・その他(以下に概要を記述)

履修期間中にオフィスアワー (Zoomでのオンライン、または教室での対面) を開催します。担当教員が授業内容や課題制作に関する質問対応をします。予約不要、途中入退室自由です。お気軽に参加下さい。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・その他(以下に概要を記述)

LMS (ラーニングマネジメントシステム) 上で随時、質問対応を行います。

成績評価

注意事項等

毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし成績評価を行いません。
原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となります。
各授業回の課題・確認テストの初校提出期限を設けています。期限後に初校提出した場合は減点しますので注意して下さい。
単位修得試験を受験しない場合、白紙回答での受験の場合は、成績評価を行わないので注意して下さい。

成績評価の方法・評価の割合

各回の制作レポート課題・確認テスト

評価の基準

各回の授業内容通りのものが制作できているかどうか、理解できているかどうかの評価基準です。
※再提出・再受験可

50 %

単位修得試験 (制作課題) の完成度

HTMLファイル作成に必要な記述

仕様に沿ったデザイン、コーディング
適切にマークアップ
適切なタグ選択
適切な見た目やレイアウト設定
適切なプロパティ選択

の観点で評価します。

30 %

学修到達目標

: 学修到達目標を6項目から評価します。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なし

履修上の注意・備考・メッセージ

・ Adobe PhotoshopRと Adobe IllustratorR
AdobeCC 2021バージョンはアップデート直後のため環境や動作が不安定な状況が報告されております。
運営側でも検証・対応を進めておりますが、一部機能変更によりオンデマンド型動画教材と差異が出る可能性があります。
その為、しばらくの間はAdobeCC 2021バージョンへのアップグレードについては控えて頂き、CC2020のまま受講頂くことを推奨しています。
2021バージョンにアップグレードされた場合、下記リンクを参考に以前のバージョンをインストールすることも可能です。
「以前のバージョンの Creative Cloud アプリケーションのインストール」
<https://helpx.adobe.com/jp/download-install/using/install-previous-version.html>
※AdobeCCのインストール等については、直接アドビ社にお問い合わせ下さい。
・ 上記ソフトが動作するスペックのPC
※スペックについては、<https://helpx.adobe.com/jp/creative-cloud/system-requirements.html> を参照下さい。
・ 他学生の成果物を剽窃した、剽窃に協力したと見なされる場合は、剽窃者・剽窃に協力した者の両者に対して厳重な処罰を行います。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 24時間質問受付可能

場所： 学習管理システム

備考・注意事項： 学習管理システム上で24時間質問受付可能です。
また、履修期間中にオフィスアワー（Zoomでのオンライン、または教室での対面）を開催します。担当教員が授業内容や課題制作に関する質問対応をします。予約不要、途中入退室自由です。お気軽に参加下さい。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にか かる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にか かる目安の時間
第1回 Web概論とWebデザインのためのワークフロー Web概論とWebデザインのためのワークフローを理解できること (学習内容の内訳) ①Web概論 ②Webデザインのワークフロー	・ 授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・ 繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で確認テストおよび復習に取り組むこと。・ 確認テストを課します。全問正解で合格とします。再受験可能です。	2時間
第2回 Web制作のオリエンテーション Webの基本、HTMLの基本を理解できること (学習内容の内訳) ①Dreamweaver、Google Chromeでの学習準備 ②Webページを表示する仕組み ③Webページを作るファイル ④HTMLの基本構文、必須要素 ⑤ブロックレベル要素とインライン要素 ⑥属性を詳しくみる	・ 授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・ 繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・ 制作レポート課題を課します、第2回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。	2時間
第3回 HTMLを記述する	・ 授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・ 繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・ 制作レポート課題を課します、第3回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。	2時間

	<p>HTMLを記述する際の注意、リンク構造、要素（テキストコンテンツ、コンテンツセクション）を理解できること（学習の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> ①HTMLを記述する際の注意 ②実体参照 ③HTMLのコメント ④aアンカー ⑤相対パスと絶対パス ⑥全ての要素を確認する ⑦p段落 ⑧ul順序なしリスト、ol順序つきリスト、dl説明リスト ⑨divコンテンツ分割、hr主題分割 ⑩blockquoteブロック引用 ⑪figure図表、自己完結コンテンツ ⑫pre整形済テキスト ⑬h1_h6見出し ⑭header_main_footer ⑮article記事など、自己完結コンテンツ ⑯section（セクション）、nav（目次）、address（連絡先） ⑰aside間接的な関係の文章 		
第4回	<p>画像とマルチメディアに関する要素/テーブルに関する要素/フォームに関する要素</p> <p>要素（画像とマルチメディア、テーブル、フォーム）を理解できること（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> ①img（画像）、audio（音声）、video（ビデオ） ②map（クリック可能な領域指定） ③table（テーブル、行列の結合、その他の要素） ④form（フォーム） ⑤1行のテキスト（emailアドレス、パスワード） ⑥複数行のテキスト、セレクトボックス、ラジオボタン、チェックボタン 	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第4回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間
第5回	<p>その他覚えておきたい要素（SEO対策、地図・動画の読み込み、コンテンツモデル）</p> <p>その他覚えておきたい要素として「SEO対策」「地図・動画の読み込み」「コンテンツモデル」について理解できること（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> ①br改行 ②span行内汎用コンテナ ③small注釈 ④strong_em重要性、強調 ⑤del_ins編集範囲の特定 ⑥iframeインラインフレーム ⑦設定されているメタデータの概要 ⑧viewportスマートフォン対応 ⑨IE互換モード ⑩タッチアイコン、ファビコン、自動リンクの設定 ⑪SEO対策概要、SEO対策の設定、SNS対応、OGPの設定 ⑫Twitter専用の設定 ⑬Youtube、GoogleMapの読み込み ⑭コンテンツモデルについて 	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第5回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間
第6回	<p>CSSの基本（セレクターの種類、疑似クラス、疑似要素、セレクターの組み合わせ）</p> <p>CSSの基本として「セレクターの種類」「疑似クラス、疑似要素」「セレクターの組み合わせ」を理解できること（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> ①CSSの基本 ②セレクターの種類 ③疑似クラス、疑似要素 ④セレクターの組み合わせ 	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第6回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間
第7回	<p>CSSを記述する際の注意1（文字・行に関するプロパティ、トピックス、背景に関するプロパティ）</p> <p>CSSを記述する際の注意として「文字・行に関するプロパティ」「トピックス」「背景に関するプロパティ」を理解できること（学習内容の内訳）</p> <ol style="list-style-type: none"> ①CSSを記述する際の注意 ②文字・行に関するプロパティ ③CSSの色・長さの指定 ④背景に関するプロパティ 	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第7回授業内容で（動画教材内の）先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間

第8回	CSSを記述する際の注意2 (ボックスに関するプロパティ、表示・配置に関するプロパティ、アニメーションに関するプロパティ、レイアウト、@規則について)	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します。第8回授業内容で(動画教材内の)先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間
	<p>CSSを記述する際の注意として「ボックスに関するプロパティ」「表示・配置に関するプロパティ」「アニメーションに関するプロパティ」「レイアウト」「@規則について」を理解できること (学習内容の内訳) ①ボックスに関するプロパティ ②表示・配置に関するプロパティ ③アニメーションに関するプロパティ ④レイアウト ⑤@規則について</p>		
第9回	Webデザインで使う色の基本原則	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で確認テストおよび復習に取り組むこと。・確認テストを課します。全問正解で合格とします。再受験可能です。</p>	2時間
	<p>Webデザインで使う色の基本原則を理解できること (学習内容の内訳) ①Webデザインのデータ作成時に気をつけること ②Webデザインの基本的な配色 ③理論から考える配色 ④印象から考える配色 ⑤機能から考える配色 ⑥配色ジェネレーターやブラウザアドオン</p>		
第10回	Web制作の準備とHTMLの基本	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で確認テストおよび復習に取り組むこと。・確認テストを課します。全問正解で合格とします。再受験可能です。</p>	2時間
	<p>Webサイトを制作するための準備を整え、HTMLの基本を理解できること (学習内容の内訳) ①Webページを表示するしくみを確認する ②Webページをつくるファイルを確認する ③Web サイト制作のトレンドを確認する ④ブラウザを確認する ⑤テキストエディタを確認する ⑥拡張子を表示する (mac) / (Windows) ⑦HTML の基本的な書式と階層構造を確認する ⑧HTML を記述するさいの注意点とHTML のコメント/コメントアウト ⑨相対パスと絶対パスについて理解する</p>		
第11回	Webページの雛形、HTMLでトップページをマークアップする	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します。第11回授業内容で(動画教材内の)先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間
	<p>Webページの雛形を作成とHTMLでトップページをマークアップできること (学習の内訳) ①サイトのファイルをまとめよう ②最初のWebページ、index.htmlをつくる ③すべてのWebページで必要になる要素/スマートフォンでの見栄えを確認する ④Dreamweaverの設定を調整する ⑤Webページの文章を要素で整理する ⑥見出しをつくる、文章を区切る ⑦ヘッダー、トップセクション、メニューセクション、アクセスセクション、ニュースセクションをつくる</p>		
第12回	HTMLでトップページをマークアップする、CSSの基本を学びながら記述のための準備をする	<p>・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します。第12回授業内容で(動画教材内の)先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。</p>	2時間
	<p>HTMLでトップページをマークアップすることができる CSSの基本を学んで記述準備が整うこと (学習内容の内訳) ①フッターをつくる ②ページ内リンクを貼る ③CSSの役割と基本的な書式を確認する ④クラスを使ったデザイン指定方法と命名規則 (BEM) について知る ⑤ボックス、ボックスモデル、ボックスサイジングについて理解する ⑥リセットCSSと作成したCSSファイルを読み込む ⑦共通のCSSをサイト全体に指定する</p>		

・授業内で紹介したHTML5、CSS3に関連した専門用語やWebデザインの知識を理解しておくこと。・繰り返しオンデマンド型動画教材を視聴し、授業内容をよく理解した上で課題および復習に取り組むこと。・制作レポート課題を課します、第13回授業内容で(動画教材内の)先生が制作している成果物を実際にその通りに制作して下さい。そして、その制作データを指定場所に提出して下さい。

ヘッダー/トップセクション/メニューセクション/アクセスセクション/ニュースセクションを装飾できること

(学習内容の内訳)

- ①ヘッダーのデザインの観察とtop.cssの作成
- ②ヘッダーの高さと、背景、見出し位置を指定する
- ③トップデザインの観察と背景画像の表示方法の指定
- ④見出しとメッセージの位置を細かく指定する
- ⑤メニューデザインの観察とセクション/見出しの余白を整える
- ⑥リストの作り方と要素の整え方
- ⑦画像、タイトル/説明、行内の要素を整える
- ⑧アクセスデザインの観察とセクション/見出しの余白を整える
- ⑨住所情報とマップの装飾をする
- ⑩ニュースデザインの観察とリストスタイルを整える
- ⑪擬似要素をつかってみよう・要素を横並びにする

Webサイトを完成できること

(学習内容の内訳)

- ①サイトマップを装飾する
 - ②SNSリンクとコピーライトの装飾
 - ③レスポンス対応のしくみを知る、ヘッダーを調節する
 - ④ナビゲーションを表示する
 - ⑤全体のレイアウトの調整と背景画像の表示方法の指定
 - ⑥見出しとメッセージ位置の指定とリード文の調整
 - ⑦変化する画面幅への対応とリスト/全体のレイアウト変更方法
 - ⑧セクションの余白と見出しの装飾を整える
 - ⑨PCサイトの場合だけ改行を加える方法と住所情報とマップのレイアウトの整え方
 - ⑩ニュースセクションのレイアウトを整える
 - ⑪フッターの全体のレイアウトを整える
 - ⑫サイトマップの装飾と細かなレイアウトの調整
 - ⑬フアビコン-タッチアイコンとSEO/SNS対応 (OGP)
 - ⑭W3C HTMLバリデータの紹介と言語設定
 - ⑮完成品の確認とHTMLコーディング
 - ⑯表示を切り替えるクラス none を作る
 - ⑰ハンバーガーボタンを作る
 - ⑱ナビゲーションを閉じるボタンを作る
 - ⑲ナビゲーションの表示エリアを作る
 - ⑳ナビゲーションを出し入れできるようにする
- ?仕上げ

授業科目名	造形芸術専門基礎演習2【IP】				
担当教員名	脇康隆				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	製造会社、特許事務所において図面制作に関する業務に携わった後、CAD、製図、ICTをはじめとする教育に従事。(全14回)				

授業概要

この授業は「建築CAD検定」合格を目指すための授業です。建築図面をはじめとする各種図面に関する基本知識を習得すると共に、AutoCADを用いたCADソフトウェアによる図面作成スキルを習得することを目的としています。具体的には教科書や配布資料を基に製図のルール（JIS製図）を理解し、AutoCADの基本操作・基本設定について課題図面を作成しながら学習し基本技術の養成を行います。また、建築図面を用いて決められた時間内において図面を作成すると共にその正確性についての検証・評価を行う等、より実践的な技術の習得を目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	AutoCADの基本操作技能、製図の基本知識。図面の読図およびAutoCADによる正確な図面作成	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述・表現・操作する能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	AutoCADの操作を自己学習を通してマスター。定められた時間内に作図	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・課題解決学習(PBL)
- ・その他(以下に概要を記述)

Google Classroom を用いた演習課題提供学習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

授業への取り組み状況

評価の基準

： PCおよびCAD操作に関するルールを遵守すると共に、積極的且つ真剣に課題に取り組んでいるかを

評価します。具体的には、自己評価シートの記入を用いて行います。

	15 %		
CAD操作スキル習得状況	:	授業内でのCAD操作および課題提出により習得状況の評価を行います。	
	30 %		
演習課題	:	授業中演習課題（4回）の完成度について評価します。 CADの各種操作方法を理解していると共に習得できているかを図形作成課題にて判断、評価します。 またその他見栄えの良さについても評価します。	
	40 %		
定期試験	:	最終課題（1回）の完成度について評価します。 図面のルール（JIS規格）にしたがって、CADを用いて図面作成を行い、その出来栄（CAD操作、各種設定、仕上がり）を評価します。	
	15 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
株式会社コステック 教育書籍部	・ 1からはじめる AutoCAD（AutoCAD2022対応版）	・ 株式会社コステック	・ 2021 年

参考文献等

職業能力開発総合大学校 基盤整備センター／編 『製図の基礎』（一般社団法人職業訓練教材研究会、2012、ISBN978-4-7863-1125-3）

履修上の注意・備考・メッセージ

授業終了後、試験期間に「建築CAD検定」を受験するため、検定料が必要となります。また、授業終了後に試験対策講座が開催されるため、本講座への参加が必須です。

本科目は2コマ2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められます。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	別途、授業にて知らせる。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 2次元CADの基礎：製図基礎とCADについて、AutoCADのインターフェース、画面操作、線分、削除、円、円弧等 JIS製図の基本について学ぶと共に、AutoCADについての概要や初期画面構成、基本作図機能の操作を理解・習得する。	画面構成、基本操作の理解、授業課題の再作図	2時間
第2回 2次元CADの基礎：0スナップ、画層、デザインセンター、長方形、ポリゴン、分解、オフセット等 作図機能と作図補助機能の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第3回 2次元CADの基礎：ハッチング、文字、トリム・延長、フィレット・面取り、移動、複写、回転等 作図機能、修正機能の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第4回 2次元CADの基礎：鏡像、尺度変更、ストレッチ、グリップ操作、長さ変更、配列複写等 修正機能の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第5回 2次元CADの基礎：寸法記入、寸法編集、ブロック、属性定義等 寸法の記入・編集、図形登録と活用（ブロック）についての操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第6回 2次元CADの基礎：スタイル管理、異尺度対応、図面テンプレートの作成、印刷設定等 各種スタイル（文字、寸法、引出線）、異尺度図面及びテンプレートの取り扱い方、作図補助機能の設定方法、印刷の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第7回 平面図作成の基礎（1：100）：マルチライン、建具ブロックの作成等 住宅平面図（RC造）の例題をトレースし、建築平面図の作図について操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、住宅図面の理解、操作技術向上のための作図練習	2時間
第8回 平面図作成の基礎（1：100）：レイアウト、印刷設定等 住宅平面図（RC造）の例題をトレースし、平面図の作図について操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、住宅図面の理解、操作技術向上のための作図練習	2時間
第9回 平面図作成の基礎：階段平面図の作成 階段平面図（RC造）の例題をトレースし、平面図の作図について操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、住宅図面の理解、操作技術向上のための作図練習	2時間

第10回	CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン1) 課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第11回	CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン2) 課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第12回	CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン3) 課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第13回	CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン4) 課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第14回	CAD総合演習 これまでに習得したCAD操作を用いて、最終課題を作成する。CADによる図面作成技術を理解・習得する。	これまでの演習内容の再現、習得したCAD操作の応用総復習	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【MD】				
担当教員名	藤川亜美				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロの漫画家およびイラストレーターとして背景を含む作品の制作、発表の実績あり（全14回）				

授業概要

背景（パース）の基礎的な知識や技術を学び、これからのマンガ制作やイラスト制作に活かすことを目的とする。パースの基本ともいえる一点、二点の透視図法はもちろんのこと、分割や増殖といった細かな技法も習得していく。立方体から始まり、ビル街・廊下一枚絵から、最終的には2P以上のマンガの完成を制作を行う。徐々にステップアップする課題をこなすことで、知識と技術の向上を目指す。また、背景とキャラクターを同時に描くことで、キャラクターにもパースがかかることを理解し、より説得力のある画面作りができるようにする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	背景（パース）の知識や技術の理解し、一点、二点の透視図法や分割、増殖などの技法習得に取り組む。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

課題・制作物、試験（課題提出）

評価の基準

： 課題を正しく理解し必要な技法を習得したうえで作品制作が出来ているかどうか、総合的な描写表現をもとに評価する。規定枚数の課題が提出されていること。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

受講状況

： 各回のヒアリングによる進行度チェックにて、積極的に学習しようとしているかを評価する。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で提示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜4限
場所： 南館3階研究室2

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 マンガ制作基礎／キャラクターと立方体を描く 授業前半は、原稿用紙、ペン、インク、トーンの扱い方を学ぶ。 ペンテクニックによるカケアミや効果線、トーンワークによる陰影やぼかしを体験する。 授業後半は、一点透視図法を用いて机や椅子を描写する。隣にはオリジナルのキャラクターを立たせること。 全体のデザインや質感表現にもこだわりながら仕上げること。 次回の冒頭で提出し、合評を行う。	原稿用紙の扱い方など基本の復習を十分に行う。	2時間
第2回 ラフスケッチでパースを捉える 定規を使わず、フリーハンドでパースを捉え、屋内や屋外を描写する。 フリーハンドであってもアイレベルや消失点はしっかり意識しながら仕上げること。 これから背景を描き進めるうえで必要なパース感覚をここで身につける。 次回の冒頭で提出し、合評を行う。	ペンテクニックなど基本の復習を十分に行う。	2時間
第3回 一点透視図法／ビルを描く 窓を描くための「分割法」を学びながら、一点透視図法を用いてビルを描く。 全体の凹凸や細部の形、影のつき方などをよく観察し、丁寧に仕上げていく。 次回の冒頭で提出し、合評を行う。	一点透視の理解を深めるため自宅で復習する。	2時間
第4回 一点透視図法／廊下のシーンを描く① 下書き 扉や窓を描くための「増殖法」を学びながら、一点透視図法を用いて廊下を描く。 廊下にはキャラクター（2人以上）も配置すること。 消失点、アイレベル、グリッド線などで空間を表現した後、キャラクターを配置し、構図を作る。	下描きの続きなど、課題制作を自主的に進める。	2時間
第5回 一点透視図法／廊下のシーンを描く② 下描きつづき 下描きの続き。 周囲のモチーフとキャラクターの大きさの比較、それぞれの奥行きやつけ方などに気をつけながら作画を進める。 教科書や自身で集めた資料も参考にすること。	廊下など、学校関係の資料集め、下描きのディテールを描きこむ。	2時間
第6回 一点透視図法／廊下のシーンを描く③ ペン入れ キャラクターが背景に埋もれないよう、線の重ね方やペンの強弱など、立体感が出せるペンタッチを模索しながら描く。 次回の冒頭で提出し、合評を行う。	ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。	2時間
第7回 【第7回】廊下のシーンを描く合評+二点透視図法／ビル群を描く① 下書き 4限は「廊下のシーンを描く」課題の合評、5限からは「ビル群を描く」の課題を進める。 二点透視図法を用いて最低2棟ビル群を描く。 それぞれのビルの高さ、窓の大きさ、その他の形に整合性が取れるようデザインしていく。 また、ビル群の中に公園や並木道など、自然物の描写を入れること。	資料集めを行い課題作品にリアリティをもたせる。	2時間
第8回 二点透視図法／ビル群を描く② ペン入れ 近景、遠景の建物の線の表現の違いや、植物のペンタッチを模索しながら描く。 教科書や自身で集めた資料も参考にすること。	ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。	2時間
第9回 二点透視図法／ビル群を描く③ 仕上げ 細部のディテールを書き加えるなど、全体をブラッシュさせながら丁寧に仕上げていく。 次回の冒頭で、合評を行う。	ペン入れなど、課題制作を自主的に進め完成させる。	2時間
第10回 ビル群を描く合評+背景のあるマンガを描く① ネーム	一点透視と二点透視の復習をし、課題の下描きに備える。	2時間

	<p>4限は「ビル群を描く」課題の合評、5限からは「背景のあるマンガを描く」の課題を進める。 これまでに学んだ技術を活かし、2ページ以上のマンガを制作する。 1点透視図法を使った背景と2点透視図法を使った背景をそれぞれ作品の中に組み込むこと。 背景を作品の中に取り込むのが目的のため、お話はオチがついてなくてもよい。 ・ネームを考えるのが難しい場合：教室へ入って友達に「おはよう」と声をかけるシーンを描いてみよう ・シチュエーションを考えるのが難しい場合：学校を舞台にしたシーンを考えてみよう ・好きにアレンジしたい場合は自由に展開してOK</p>		
第11回	<p>背景のあるマンガを描く② 下書き</p> <p>資料を集めながら丁寧に描き進めること。</p>	ネームや下書きなど、課題制作を自主的に進める。	2時間
第12回	<p>背景のあるマンガを描く③ ペン入れ</p> <p>コマごとの完成度はもちろん、ページ全体のバランスにも気をつけながら作画を進める。 教科書や自身で集めた資料も参考にすること。</p>	ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。	2時間
第13回	<p>背景のあるマンガを描く④ 仕上げ</p> <p>トーンまたはペンで陰影（タッチ）を入れていく。</p>	合評に向けて、完成させておく。	2時間
第14回	<p>背景のあるマンガを描く⑤ 合評</p> <p>細部のディティールを書き加えるなど、全体をブラッシュさせながら丁寧に仕上げていく。 4限は作業、5限に合評を行う。</p>	全体を振り返り理解を深め授業の総括をする。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【MD】				
担当教員名	宮本佳子				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	Photoshop及びCLIP STUDIOを使用してのイラストレーション制作の実務経験有（全14回）				

授業概要

フォトタッチソフトの実質的な標準と言われ、デザインの仕事の現場で最も多く使用されている「Photoshop」。イラストやマンガ制作に特化し、クリエイターのシェア率が高い「CLIP STUDIO」。この授業では、Photoshop及びCLIP STUDIOの基礎知識と技術を身につけ、今後の作品制作に役立たせることを目的とする。キャラクターのデザインや人体のバランス、構図や色彩を学びながら、イラスト制作に役立つツールはもとよりテキスト機能・フィルター機能・アニメーション機能など、デジタルならではの機能を活かした作品制作を進めていく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

デジタルソフトでイラストを描くための基本的な知識を身につける。

目標：

多くのデザインの現場で使われているソフトを理解し、使用することができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

評価の基準

： 課題を正しく理解し必要な技法を習得したうえで作品制作が出来ているかどうか、10点満点で評価する。提出遅れは減点とし、未提出が重なる場合には成績評価を行わない。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

受講状況

： 各回課題を理解し、積極的に学習しようとしているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、受講の妨げになる行為は減点の対象となる。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。
授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。
課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

備考・注意事項： 授業内で適宜指示

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション+食べ物の擬人化①/ラフ 授業冒頭で、Photoshop及びCLIPSTUDIOを使用しオリジナルの宝石やレースを制作する。 そこで基本的な線の引き方や塗りつぶし方、定規ツールやマスク機能などを学習する。 * 一つ目の課題では、オリエンテーションで説明したツールを使いオリジナルイラストを制作する。 それぞれ「好きな食べ物」を一つ選びそれを「擬人化」していく。 食べ物の特徴からイメージを連想・発展させたキャラクターデザインを行う。	授業内で紹介した以外のフィルターやテキストチャートを試す。	2時間
第2回 食べ物の擬人化②/線画 人体のディティールや全体のバランスに気をつけながら作画していく。 キャラクターの個性が伝わるよう、ポーズにも個性があると良い。	テーマにしたい食べ物についての情報を収集する。見た目は勿論、原材料や産地、歴史なども調べておくことで発想が広がる。	2時間
第3回 食べ物の擬人化③/着色 レイヤーのモード変更やマスク機能、色の変更方法などを思い返しなが、キャラクターの着色を進める。 完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第4回 3コマ漫画を作画する①/ラフ 二つ目の課題では、テキスト機能を学習する。 授業内で提示された「3コマ」のお題に従い、配布されたテンプレート上にイラストを描き込んでいく。 キャラクターのデザインや話の展開、台詞などは自由に変更して良い。	好きなマンガの構図、表情、演出などを調べてくる。	2時間
第5回 3コマ漫画を作画する②/線画 吹き出しの配置は読みやすいかどうか、キャラクターの状況は分かりやすいかどうか気をつけながら構図を決める。	描きたい構図を描くための参考資料を集めておく。	2時間
第6回 3コマ漫画を作画する③/着色 背景からキャラクターが浮かぬ（or 沈まない）よう、全体の彩度や明度、影の濃さに気をつけながら配色を行う。	講評会へ向け、作品を仕上げる。	2時間
第7回 3コマ漫画を作画する④/仕上げ 文字を打つときは大きさだけでなく、フォントの種類・行間・行変え・揃えなどに注意して行う。 完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第8回 写真加工とキャラクター①/加工 三つ目の課題では、フィルター機能を学習する。 フィルターギャラリーを用いて写真を加工+手作業による描き込みを行い、写真をイラスト風に仕上げていく。 デジタルならではの機能と手書きを融合させ、自然に見られる作品を制作する。	使用したい写真の収集や撮影を行う。いくつか候補があると良い。	2時間
第9回 写真加工とキャラクター②/線画 イラスト風に加工した写真の上に、サイズ感やベースに注意しながらオリジナルキャラクターを描き込む。	キャラクターデザインのアイデア出し及び描き込みを行う。	2時間
第10回 写真加工とキャラクター③/着色 キャラクターと背景が馴染むよう、背景の色味や濃度に合わせてキャラクターの着色を行う。 完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第11回 走るアニメーション作成①/ラフ 四つ目の課題では、アニメーション機能を学習する。 自由にキャラクターをデザインし、「走り」の表現を行う。 連続した動きを描くことで人体や服装への理解が深まり、生き生きとしたイラストが描けることを目指す。	走る人の動画や写真を集め、理解を深めておく。	2時間

第12回	走るアニメーション作成②／線画 手足の曲げや伸びだけでなく、上体の角度や浮き沈みも意識しながら作画を進める。 ラフの段階で一度動画にし、問題がなければ線画に入る。	キャラクターデザインのアイディア出し及び描き込みを行う。	2時間
第13回	走るアニメーション作成③／着色 髪や服は多少大袈裟に動かした方がアニメーションやイラストでは魅力的に見える。 線を大きく動かす練習をしながら、引き続き作業を進める。	講評会へ向け、作品を仕上げる。	2時間
第14回	走るアニメーション作成④／仕上げ コマごとに装飾が違ってないか、レイヤーの順番が間違っていないかなど最終的な確認をしたら動画に書き出す。 完成の後、講評会。	授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【AC】				
担当教員名	ヨシオカサトシ・佐藤 澤				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コナミなどのゲーム企業において19年間デザイナー、ディレクターとしての実務経歴を有する。フリーランスイラストレーターとしても10年間におよび、音楽・出版・ゲーム業界などで様々な絵仕事に携わる。(全14回)				

授業概要

仮定のゲームのキャラクターを制作する上での基本となる立体形状の整え方などを学ぶことで自分自身において習慣化してしまっている間違いや思い込みを補正し、より客観的な審美眼を身に付けていきます。また空想上のモンスターやロボットなどを創造することで、人物キャラクター以外の骨格や質感などの表現についても学んでいきます。さらにまたキャラクターに相応しいエフェクト効果を考案描画することで生じるキャラクターとの相乗効果や、画面上の立体的な空間表現について学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

能動的に創作において必要な情報収集やボキャブラリーの蓄積を行うことを習慣として学ぶ

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を見につける。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につける。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

技能・画力	70 %	：	制作課題の内容、技能、向上されたスキルを総合的に評価
積極性	10 %	：	質問・添削要望など能動的な行動による発展性など総合的に評価
創造性	10 %	：	課題のオリジナリティ・創造性を評価
学修到達度		：	授業内容についての理解度を評価

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目において課題内容が次々と進行していくため、作成が滞るとすぐに未提出課題が蓄積してしまいますのでくれぐれも各課題の締め切りを厳守しながら進めていくように注意してください。
技術訓練としての実習においては黙然と待機していれば自分の望む教えが降ってくる訳ではありませんので学生各人が積極的に添削要望、質問などを行っていくように留意してください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業内で開示したメールアドレスなどを活用し授業外での質問・指導にも対応します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 講師紹介・課題①/キャラクターの顔バランスについて (ラフ作成) キャラクター作画の基礎である顔の描画について現状での描画バランスの間違った部分を補正します。スポーツ競技のフォームを調整するのと同様です。	授業時間内にラフ画が間に合わなかった学生はラフ画をまとめておく。	2時間
第2回 課題①/キャラクターの顔バランスについて (線画作成) 線画を作成する。随時線画のクオリティチェックを行い、さらに修正・調整をする。この課題においては基本的には着色を行わない。手が速く予定よりも早く線画が完了した学生は着色まで進めること。	授業時間内に線画作成が間に合わなかった学生は線画の完成まで進めておく。	2時間
第3回 課題②/キャラクターの立たせ方とバランス (ラフ作成) オリジナルのゲームキャラクターをデザインする。その正面図と背面図を描き、ラフチェックを受けることで立ちポーズにおける習慣化した描画の間違いを補正する。	授業時間内にラフが完了しなかった場合、次の授業までに完了させるようにする。	2時間
第4回 課題②/キャラクターの立たせ方とバランス (線画作成) キャラクターの立ちポーズのクリーンナップ線画を描く。ラフで調整したバランスを崩さないように全身の軸を意識して描画する。線画が完了した学生から彩色作業に入るようにする。厚塗りで進めたい場合はこの段階でより詳細にディテールを詰めていくこと。	作成が完了しなかった場合は、授業外で確実に完了させておくようにする。	2時間
第5回 課題②/キャラクターの立たせ方とバランス (彩色・仕上げ) /講評 キャラクターの彩色作業と仕上げ作業を行う。授業時間内に提出を行い、講師からの講評を全員で確認する。	時間内に作成が完了しない場合、授業外で完了させておくようにする。	2時間
第6回 課題③/架空動物やメカの作画 (構想・ラフ作成) ドラゴンなどに代表される空想上の動物を立案構想し、ラフ画を作成する。もしくは架空の空想上のメカやロボットなどを立案構想してラフ画を作成する。事実上・実在の動物などを起点としてアイデアを膨らませる。(メカにおいても同様) 課題②で作成したキャラクターと世界観やタッチを揃えるようにすること。	ラフ作成が完了しなかった場合は、授業外で進めておくようにする。	2時間
第7回 課題③/架空動物やメカの作画 (線画作成) ラフチェックを受けたのちにクリーンナップして線画を描いていく。厚塗りで進めたい場合はこの段階でより詳細にディテールを詰めていくこと。	授業時間内に線画が間に合わなかった学生は次の授業までに進めておく。	2時間
第8回 課題③/架空動物やメカの作画 (彩色・仕上げ) 彩色・仕上げ作業を行う。課題②で作成した立ちポーズと同じ彩色方法で作成するようにし、世界観が乖離しないように留意すること。	授業時間内に作業が完了しなかった場合は時間外に作成を完了させておくようにする。	2時間
第9回 課題④/ソーシャルゲーム風イラストの制作 (構想・ラフ)	授業時間内にラフ作成の進行が滞っている時は資料を集めるなどしてしっかり構想を練っておくこと。	2時間

	<p>ソーシャルゲームまたはスマホ向けオンラインゲームなどによく見られる対となるキャラクターとモンスターで構成された一枚絵を計画し、ラフ画を制作します。一枚の絵としての動きを効果的に表現しましょう。</p> <p>課題②のキャラクターと課題③の架空生物（メカ）を使って構成しても良いし、まったく新規のキャラクターで制作しても良いです。エフェクトなどの効果を使って画面をより盛り上げるように計画しましょう。</p>		
第10回	<p>課題④/ソーシャルゲーム風イラストの制作（ラフ・線画）</p> <p>キャラクターとモンスターに、共通の動きの流れをもたらすなどして全体としての一体感・融合感を考えて構成し、世界観を感じさせるように計画する。色構成なども最初に色ラフを作るなどして完成の方向性を明確にさせておくこと。</p>	作業進行に遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。	2時間
第11回	<p>課題④/ソーシャルゲーム風イラストの制作（線画・着色）</p> <p>キャラクターとモンスターどちらも並行して作業を進めるのが理想です。どちらかの品質が落ちたり、描き込みのテンションが合わなかったりなどしないように留意して進めてください。</p>	作業進行に遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。	2時間
第12回	<p>課題④/ソーシャルゲーム風イラストの制作（彩色作業）</p> <p>引き続きキャラクターとモンスターの着色と描き込み作業を進めましょう。見せ方としては人物キャラクターがモンスターよりも少し目立って見えるくらいのバランスで進めていきましょう。</p>	工程が進んでいない場合は次の授業までに進めておくこと。	2時間
第13回	<p>課題④/ソーシャルゲーム風イラストの制作（彩色・仕上げ）</p> <p>エフェクトや効果などを入れることでより画面のクオリティを上げてスマホオンラインゲームの王道的な見せ方に挑戦してみましょう。仕上がりのクオリティを高めるにはどのような効果を入れていけばよいか模索しつつ実験を繰り返して行くこと。</p>	今回の授業時にほぼ完成状態にもっていけるように、仕上げの段階に進めておくこと。	2時間
第14回	<p>課題④仕上げ作業/合評・総括（前期授業を振り返ってのまとめ）</p> <p>仕上げ作業と見直し作業を行う。（人数の都合で締め切り時間変更の可能性あり）</p> <p>授業後半で今回成果物であるソーシャルゲームイラストを材料に、学生一人一人がどのようなゲーム内容・世界観を想定して作成したか、世界観の設定や全体の構図やデザインに関する狙いなど、課題に向き合っ身に着いた事、発見された今後取り組むべき課題、制作にあたって強く意識したことなどを発表する。</p> <p>合評発表後に講師から半期を振り返っての総括を行う。</p>	合評などでの評価・講評を受けて自分の制作を振り返り、今後の制作に活かせるように自己の問題点をまとめ、向上できる部分の加筆修正などを行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【GA】				
担当教員名	時田優貴				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	主にスマートフォン向けゲーム開発を中心とした企業において12年間デザイナー、ディレクターとしての実務経歴を有する。 株式会社ヨコゴシステムズにてゲーム開発事業の部長を務める。 (全14回)				

授業概要

デジタル描画ツールの基本的な操作方法について学習していく。

制作の現場で一般的に用いられるPhotoshop、Clipstudiopaintでの描画方法について実習制作を行い、成果物について指摘・指導や課題添削することで、基本的な描画機能についての理解を深める。

各人の理解力、技術力に合わせた目標設定を行い、ツールの使い方のほか、デジタル描画ならではの技法や、思考方法など、クオリティを高めるための指導を行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

能動的に創作において必要な情報収集やポキャブラリーの蓄積を行うことを習慣として学ぶ

出題に対してより効果的な内容を立案計画し、能動的な質問や確認を行い、成果に向かって前向きに取り組む姿勢を身につける。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

技能・画力	:	制作課題の内容、技能、向上されたスキルを総合的に評価
	70 %	
積極性	:	質問・添削要望など能動的な行動による発展性など総合的に評価
	10 %	
創造性	:	課題のオリジナリティ・創造性を評価
	10 %	
学習到達度	:	授業内容についての理解度を評価
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目において課題内容が次々と進行していくため、作成が滞るとすぐに未提出課題が蓄積してしまいますのでくれぐれも各課題の締め切りを厳守しながら進めていくように注意してください。
技術訓練としての実習においては黙然と待機していれば自分の望む教えが降ってくる訳ではありませんので学生各人が積極的に添削要望、質問などを行っていくように留意してください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業内で開示したメールアドレスなどを活用し授業外での質問・指導にも対応します。

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【VV】				
担当教員名	浅田伸				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、テレビ番組、CM、Web 動画など様々な商業メディアにおいてプロデューサー・ディレクター・CGスタッフ・音楽スタッフ等の経験を有する。(全14回)				

授業概要

【映像制作基礎：企画と撮影・編集】

映像制作に不可欠なカメラや照明等の機材の使い方とコンピューターを使った編集の基本を学び、映像そのものの感覚と、イメージを具体化する表現力を磨く。また録音や整音についても体験し、サウンドトラックの基礎的な技法を身につける。

その際、媒体の種類（映画・CM・テレビ番組・Web 動画...）、ジャンル（ドラマ、報道・ドキュメンタリー...）、技法（実写・アニメーション・VR...）にまつわるバリエーションについて概要を紐解き、さらなる応用と発展への道筋について理解を促す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

映像の演出における一般的な知識、カメラやマイクを使った撮影・録音の基礎技術、編集ツールの基本的な使い方

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・課題解決学習（PBL）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

各授業の課題に対する提出物

： 各授業内容の理解度を提出物をもって評価する。未提出の場合は減点の対象とする。

30 %

受講状況

： 課題への取り組みにおける積極性、授業中の態度等から総合的に判断する。

20 %

期末発表

： 作品において各場面の演出が適切かどうか、およびテーマやメッセージが正しく伝えられたかどうかを評価する。

50 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「映像カメラマンのための構図完全マスター」 益子広司・内田一夫（玄光社、2013年、ISBN:9784768304549）
 「図解・実践 映像ライティング」 櫻井雅章（玄光社、2006年、ISBN:9784768302293）
 「音声収録&整音ハンドブック」 池野一成ほか（玄光社、2017年、ISBN:9784768309070）

上記については教科書として指定される書籍ではないが、ごく一般的で習得に値する。
 （授業の際、必要に応じて随時資料を提供する）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 また撮影に関わる一部の授業を、土曜日を主体とした集中授業として実施する。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館2F 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合、時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
 asada@e.osaka-seikei.ac.jp
 Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：〇〇の使用法について【学籍番号・氏名】）

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 映像制作のワークフローと演出 ・一般論としての映像制作を概観し、全14回の流れと基幹演習2および3へのステップについて展望しつつ、個人およびグループ別で企画・制作する際の作成すべき資料（絵コンテ・台本）について仕様を学ぶ。 ・サンプル作品をみながら、「演出と画角・技法」について関係性を学ぶ。 ・サンプルのポートフォリオサイトを閲覧し、学生生活の中で制作すべき作品群について構想する。	授業の内容を復習しつつ、個人企画のブラッシュアップを図る。	5時間
第2回 撮影技術と演出（1）絞りとフォーカス ・ビデオカメラの基本である絞り・フォーカスについて学び、実際に扱うことで撮影の理論に習熟する。 ・編集ソフトウェアに取り込み、適切なタイムラインに並べ、バックアップする作業を行う。	授業の内容を復習しつつ、個人企画のブラッシュアップを図る。	5時間
第3回 撮影技術と演出（2）シャッター カメラの設定と被写体の明るさの関係について学び、実機を用いたマニュアル撮影を実践する。 ・ビデオカメラでは前提となるシャッタースピードの常識について学び、実際に操作することで撮影の実施に慣れる。 ・編集ソフトウェアに取り込み、適切なタイムラインに並べ、バックアップする作業を行う。	授業の内容を復習しつつ、個人企画のブラッシュアップを図る。	5時間
第4回 撮影技術と演出（3）ライティングとホワイトバランス ・ビデオカメラと照明機材、あるいは日光との関係について学び、機材の扱いに習熟する。 ・編集ソフトウェアに取り込み、適切なタイムラインに並べ、バックアップする作業を行う。	授業の内容を復習しつつ、個人企画のブラッシュアップを図る。	5時間
第5回 録音・整音の技法 ・ワイヤレスマイクとガンマイクの音質・運用の違いについて習熟する。 ・編集ソフトウェアによる整音についても経験する。 ・個人企画を確定する。	授業の内容を復習しつつ、個人企画のブラッシュアップを図る。	5時間
第6回 編集の技法（1）タイトルとテロップ ・前半の撮影・収録素材をまとめ、編集の技法としてテロップ入れやタイトルデザインについて学ぶ。 ・グループ別の実施する個人企画を絞り、メンバーの役割分担を決定する。	授業の内容を復習しつつ、グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第7回 編集の技法（2）選曲と効果音 ・編集の技法として選曲の方法論を学ぶ。 ・グループ別に撮影予定地をロケハンし、許諾などを得つつ香盤表を確定する。	授業の内容を復習しつつ、グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第8回 グループ制作（1）準備 ・グループ別に衣裳・小道具などの準備を進めつつ、香盤表・カットリストをさらにレベルアップする。 ・個人企画をふりかえり、中間学修到達度を確認する。	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間

第9回	グループ制作（2）計画にのっった撮影 <ul style="list-style-type: none"> ・カットリストと香盤表にのっった撮影を推進する。 ・随時、編集ソフトウェアに取り込んでバックアップを行う。 	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第10回	グループ制作（3）編集と併行した撮影 <ul style="list-style-type: none"> ・撮影された素材を整理し、流れの不備について検証する。 ・随時、編集ソフトウェアに取り込んでバックアップを行う。 	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第11回	グループ制作（4）フィードバックと再撮影 <ul style="list-style-type: none"> ・撮影された素材を整理し、必要に応じて追加の撮影を実施する。 ・編集ソフトウェアによる作業を進める。 	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第12回	グループ制作（5）編集と整音 <ul style="list-style-type: none"> ・すべての撮影を満了した上で、コンピューター上で編集し、整音作業とタイトルなどのデザインを進める。 ・教員にレンダリング済みの映像作品を提出する。 	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第13回	グループ内レビューとフィードバック <ul style="list-style-type: none"> ・レビューを行い、教員から各グループへフィードバックを行った上で、修正可能な点について作業する。 ・提出すべき課題について確認し、抜けのある場合は作業を実施する。 	グループ制作における個人の役割に従い、適切な準備と作業を行う。	5時間
第14回	授業のまとめ <ul style="list-style-type: none"> ・完成した作品の全体試写を行った上で、グループトークによる振り返りと教員による総評を行う。 ・最終の学修達成度を確認する。 	授業の内容を復習し、休暇を利用した自主制作を行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【GD】				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの業務に関わった。(全14回)				

授業概要

ビジュアルデザインのレイアウトには基本的なルールやセオリーがあります。選択する手法、文字、イラストレーション、写真、配色などによってその印象は大きく変化します。この授業ではレイアウトに関する基礎演習と応用演習を通じて課題制作（フライヤーとポスター制作）を行います。テーマに沿ってキービジュアルに写真やイラストレーションを用いて作品を完成させます。最終的に完成した作品の出力を行いその過程でDTPのプロセスについても学修します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

レイアウトの手法や目的を理解し、自分の作品を通じてその効果を認識し、PCを使ったデザイン制作からDTP出力への一連の制作フローを体験する。

レイアウトの基本的なルールやセオリーを学び、デザインを行う上での必要なスキルを身につけ、自身が立てた制作計画のもと自律的に制作活動を行う。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための筋道を考え、実践する力）を養う。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合

作品としてのオリジナリティーと完成度

評価の基準

： オリジナリティーを大切にし、また完成度を持って魅力的に表現できているかを評価する。

50 %

課題制作における計画性

： プロセスを理解し計画的に制作を進めることができているかを評価する。

20 %

各授業に対する取組み姿勢

： 興味をもって学修しようとする積極的な姿勢（発言力）を評価する。

10 %

作品プレゼンテーションと作品提出（課題提出）

： 演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めて14回授業終了後に作品（課題）を提出し、評価する。

10 %

学修到達度評価

: 演習全般における学修成果の到達度について評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

デザイン・レイアウト「プロの流儀」(MdN)、DTPベーシックガイドンス(日本印刷技術協会)、レイアウトの「き」(佐藤直樹 著)、デザイン。知らない
と困る現場の新100他のルール (MdN) 他

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められます。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間: 金曜日 3限

場所: 南館3F研究室

備考・注意事項: メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記。
メールアドレス: kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイドンス / レイアウトの基本(概論の復習) / 基礎演習課題説明 ①講義としてレイアウトに関する事例を紹介しながら手法について学びます(シンメトリー、対比効果、ホワイトスペース、ジャンプ率、導線など) ②仮想のフライヤー(A4)の制作依頼に基づき、ラフ案をアナログ(スケッチブック上)で検討する。 ③面談形式にて質問などの対応とアドバイスをを行う。 *学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	各自で授業の振り返りを行い、ラフ案についてバリエーションを増やしておく。	2時間
第2回 基礎演習課題: コンセプトの絞り込みとアイデア展開 / デザイン上必要なビジュアル材料の検討と制作・加工 ①複数のラフ案に対してPCでレイアウト制作を始めます。その際に学修したレイアウト手法を試す。 ②効果的な書体やキーカラーなどの検討を行う。 ③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	引き続き制作を進め、自分が一番進めたい案の絞り込みを行う。	2時間
第3回 基礎演習課題制作: レイアウト検討1 ①制作案の絞り込みを行い、PC上でブラッシュアップをおこなう。 ②面談形式にて、制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	制作を継続し、フライヤーデザインを精査する。	2時間
第4回 基礎演習課題制作: レイアウト検討2 ①レイアウトを綺麗に見せるコツを学ぶ。 ②キャッチコピーについてのノウハウを学ぶ。	制作を継続し、フライヤーデザインを精査する。	2時間
第5回 基礎演習課題制作: レイアウト検討3 ①タイポグラフィについて学ぶ。 ②文字レイアウトの色々について学ぶ。	制作を継続し、フライヤーデザインを精査する。	2時間
第6回 基礎演習課題制作: レイアウト検討4 ①ボディコピーについて学ぶ。 ②書体の種類について認識を深める。 ③プレゼンテーションの準備(出力)を行う。	自分の作品をA4に出力し、次回プレゼンテーションの準備をおこなう。	2時間
第7回 基礎演習課題制作: プレゼンテーション / 応用演習課題内容説明 ①フライヤーデザインのプレゼンテーションをおこないません。 ②教員が総評をおこないます。 ③作品(課題)の提出。 ④応用演習課題について、内容説明をおこないます。	ポスターのキービジュアルについての検討。	2時間
第8回 応用演習課題: コンセプトの絞り込みとアイデアの展開 ①ポスターのコンセプトについて構想を固める。 ②キービジュアルについて、教員と相談の上、候補の中から決定する。 ③AIDMAの法則について学ぶ。	キービジュアルを中心にレイアウトを検討する。	2時間
第9回 応用演習課題制作: レイアウト検討1 ①キービジュアルを(写真)決定し、PCでトリミング・画像処理をおこなう。 ②サブのビジュアル(写真)の扱い方や写真の種類について学ぶ。	授業での教員のアドバイスをもとにキービジュアルのブラッシュアップを進める。	2時間
第10回 応用演習課題制作: レイアウト検討2 ①キービジュアルの本制作とレイアウトを進める(PC) ②ポスター全体のすべてのデザイン要素をPC上でレイアウトし、バランスを見る。 (キャッチコピー、サブコピー、ボディコピーの検討)	授業での修正ポイントについて、本制作に反映させておく。	2時間

第11回	応用演習課題制作：レイアウト検討3	授業での修正箇所について本制作に反映させておく。	2時間
	<p>①キービジュアルを完成させる。 ②レイアウト上のテキストについて目的と役割に適した書体の選択がなされているかどうかの確認を教員と一緒に行う。 ③キーカラーについて確認し、教員からアドバイスをもらう。</p>		
第12回	応用演習課題制作：レイアウト検討4	プレゼンテーション用に作品の出力を完成させる。	2時間
	<p>①プレゼンテーションの準備（出力）を行う。 （次回、作品発表に向けて、出力などの準備） ②出力紙の違いについて、実際の出力テストから理解を深める。</p>		
第13回	作品発表会（プレゼンテーション）	他のメンバーの作品について、自分なりに参考になった部分をピックアップしておく。	2時間
	<p>①各自、自分の作品のプレゼンテーションを行う（1人4分程度） （A3実物出力を持参） ②作品（課題）の提出。</p>		
第14回	完成した作品（課題）の講評と授業のまとめ	総評や復習で修学したことを、各自整理し、まとめておく。	2時間
	<p>①完成したポスターについて総評を行う。 ②制作に関して苦労した点や工夫した点について全体で意見交換を行う。 ③授業全体の振り返り（総評）とまとめをおこない、制作上のポイントについて復習する。 ＊最終の学修達成度の確認を行う</p>		

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【IA】				
担当教員名	大村みな子、橋本遥				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	橋本：デザイナーとしてデザインの仕事を手がけています。（14回）				

授業概要

この授業では企画→資料集め・研究→制作の流れをチャレンジしてもらいます。
『企画とは何を描くか?』『資料集め・研究とは一実商品化してものを調べその表現方法を学ぶ』この2つを軸に課題に取り組んでもらいます。そして日常のなかにある、デザイン、配色、イラストレーションに関心を持ち、自らの制作活動に役立てる習慣を持つことを目標とします。基本的には課題に対する考え方、取り組む姿勢を重視します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	イラストレーションとイラストレーションが使用されるデザイン制作について理解し、課題を通じて実践しながら具体的な知識と技術を身につけます。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
・試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

成績評価の方法・評価の割合

試験（作品の提出）

評価の基準

- ・課題の意図を把握し、それに見合った作品の制作ができたか。
- ・クオリティーの面で隙のない作品を制作できたか。
- ・画材の特性を理解し、創意工夫ができたか。
- ・制作のために幅広い調査と研究が行えたか。

受講態度	60 %	:	<ul style="list-style-type: none"> ・熱意を持って授業に取り組んでいるか。 ・教員と積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に学ぶ姿勢があるか。 ・提出物などの期限を守れているか。
合評会での発表内容	20 %	:	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品を客観的に振り返り、課題発見ができたか。 ・他者の発表から、作り手の意図や表現の工夫を把握し、客観的な批評を行えたか。 ・論理的な思考を心がけ、聴衆に分かりやすく内容を伝達できたか。
	20 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。
制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後（橋本）、火曜3限（大村）
場所：	教室（橋本）、アトリエ棟研究室（大村）
備考・注意事項：	授業の前後以外で質問したい場合は、メールにて受け付けます。（Google classroomを通じてメール連絡が可能です） メールには必ず氏名と所属を明記してください。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス・学修到達目標の説明・課題_自分の名刺をデザインする（1） <ul style="list-style-type: none"> ・授業全課題の学修到達目標を説明 ・到達度確認シートの説明 ・名刺の役割やデザイン上の注意を確認する ・どのような「名刺のデザイン」があるのかなど、リサーチしてアイデアを考える。 ・デザインする上で書体を選択することが必要とされるため、書体についても調べておく。 ・アイデアがまとまったら、Adobe Illustratorを使用してデザインデータを制作しはじめる。 	名刺の制作を進める	2時間
第2回 課題_自分の名刺をデザインする（2） <ul style="list-style-type: none"> ・教員がデザイン上チェックすべき点をレクチャーし、それぞれ制作を進める。 ・途中でも積極的にプリントアウトして、出来上がりの状態を確認し、修正を繰り返す。 ・最終的に完成したデータをインクジェットプリンタで印刷する。 ・印刷後、提出の準備。 ・到達度確認シートのチェック 	提出の準備を整えておく。	2時間
第3回 課題_包装紙の制作（1） <ul style="list-style-type: none"> ・課題_包装紙の制作の説明 ・想定される店舗を決定。架空の店舗を決め、その店名、どのような店か設定を確認する。 ・包装紙など、パターン展開で行うデザイン例を学び、アイデアを出す。 ・前課題の個別講評 	決定した店舗の同分野の店舗のリサーチと、包装紙の役割について再度確認し、アイデアを出す。	2時間
第4回 課題_包装紙の制作（2） <ul style="list-style-type: none"> ・教員と設定店舗と包装紙案を協議して制作を進める。 ・ラフ制作、包装紙に使用する素材としてイラストレーションやロゴなどを制作する。 	主に素材の制作を進める	2時間
第5回 課題_包装紙の制作（3） <ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 ・素材の制作を進めながら、作成途中でも包装紙のデザインデータに配置して、包装紙の出来上がりイメージにマッチするかどうか確認しながら制作を進める。 ・途中、印刷して、サイズ感、キャラクター完成度、配置などの検討を進める。 	包装紙の制作を続行	2時間
第6回 課題_包装紙の制作（4） <ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 ・包装紙として印刷する際の紙の種類について、3種類の紙に印刷して検討を進める。 ・最終的に完成したデータをインクジェットプリンタで印刷する。 	途中、印刷して、サイズ感、キャラクター完成度、配置などの検討を進める。	2時間
第7回 課題_包装紙の制作（5）	課題_包装紙の制作（6）	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・仮出力して修正すべき点の検討を、包装紙の目的を考慮しながら客観的に判断していく。 ・多様な紙の種類から紙を選択する判断力を養う。 ・印刷した包装紙を実際に使用し、立方体の箱を包装してみる。 ・気になる点があれば修正して再印刷。 ・最終的に完成した包装紙で実際に箱を包装し、ポートフォリオ用撮影を行う。 		
第8回	課題_包装紙の制作 (6) <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションと講評。想定した店舗、包装紙の目的など、説明する。 ・講評会后、Google classroomへ提出の準備。 ・中間_到達度確認シートのチェック ※中間学修到達度の確認と、学生へのフィードバック 	プレゼンテーションで発表する内容を考えておく。	2時間
第9回	課題_ポスターの制作 (1) <ul style="list-style-type: none"> ・課題_ポスターの制作の説明 ・実際にある動物園・植物園・水族館を調査し、1館を選択して、ポスター制作のための調査を行う。 ・選択した施設の特徴を活かして、設定したターゲットに響くポスターデザインのアイデアを出す。 ・ポスターというメディアの特徴を踏まえて、アイデア展開に活かす。 ・アイデアをたくさん出し、ラフを何案か描く。 	アイデアをたくさん出し、ラフを何案か描く	2時間
第10回	課題_ポスターの制作 (2) <ul style="list-style-type: none"> ・教員とモチーフとする館について調査結果を共有し、その特徴、ターゲットに対しての効果を協議して制作を進める。 ・ラフ制作、包装紙に使用する素材としてイラストレーションやロゴなどを制作する。 	ポスターアイデアを決め、素材のイラストレーション制作を進める	2時間
第11回	課題_ポスターの制作 (3) <ul style="list-style-type: none"> ・素材のイラスト制作を進めながら、作成途中でもポスターのデザインデータに配置して、ポスターの出来上がりイメージにマッチするかどうか確認しながら制作を進める。 	素材のイラストレーション制作を進める	2時間
第12回	課題_ポスターの制作 (4) <ul style="list-style-type: none"> ・素材の制作を進めながら、作成途中でもポスターのデザインデータに配置して、ポスターの出来上がりイメージにマッチするかどうか確認しながら制作を進める。 ・ポスターを実寸でタイル印刷など行い、サイズ感、狙った効果が表現できているか、文字のサイズ、行間などのスペース感をチェックする。 	材料・情報の整理を。自分にあった資料を集める。	2時間
第13回	課題_ポスターの制作 (5) <ul style="list-style-type: none"> ・実寸や部分的に出力を行い、修正点をあぶり出し、完成度を上げていく。 ・伝えたいことが表現できているか、ターゲットを惹きつける視力のあるポスターになっているのかなど、教員を確認しながらポスターデザインを完了させ、大判印刷入稿のデータを整える。 ・大判印刷入稿 	ポスターデザイン作業を完了させて入稿する	2時間
第14回	課題_ポスターの制作 (6) <ul style="list-style-type: none"> ・大判印刷で出力したポスターを貼りパネに貼り、規定サイズ通りに美しくカットする。 ・プレゼンテーションと講評。テーマとした館、ポスターのコンセプト、工夫した点を説明する。 ・講評会后、Google classroomへ提出の準備。 ・最終_到達度確認シートのチェック ・学修成果の可視化 (ポートフォリオ) 	合評会をこれまでの課題を振り返り、内省を行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【FC】				
担当教員名	室田泉				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

「身体と空間をつなぐテキスタイル」ファッションを学ぶあたり身近である環境デザインとして「布（衣服）」を通し、空間での身体を意識し関係性と表現を探ります。各自のイメージを服にするために、数種類のテキスタイルをシルクスクリーンプリントで制作し空間や場所との関係性を探っていきます。テキスタイル素材を作るために必要不可欠なシルクスクリーンプリント技法の習得とデザインとはどのように設計していくのかを学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	シルクスクリーンプリント技法に関する知識と技術習得	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

リサーチブック、プリントデザイン画	20 %	： 身の回りの環境や実際に使用されているテキスタイルをどれだけリサーチできているか。リサーチの結果から自分の提案するテキスタイルがオリジナリティを持っているか。
タピストリーおよびテキスタイル	40 %	： シルクスクリーン技法をマスターし、制作物に反映しているか。タピストリーとしてきれいな仕上がりをみせているか。
プレゼンテーション	10 %	： 作品とともに提案が明確にできているか。
期末試験評価、作品提出		： 専門性の基礎力としての技術、知識が身に付いているか、オリジナリティ、表現力を作品とともに

評価する。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

テキスト：無し
参考文献：無し

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
本科目は、テキスタイル制作するために重要な技法「シルクスクリーンプリント」の習得と、空間、身体の関係性を学ぶ授業です。授業時間だけでなく、リサーチや下図、デザインの作業を行う必要があります。この授業で必ず、技法をマスターし、制作のリズムを身につけてください。また、作品を商品として展開することにチャレンジして行きます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜10：30～12：40

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 質問は授業前後に受け付けます。
水曜日、金曜日に対応します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス：授業について空間認識について 服を着る、そして出かける。日常当たり前のことであるが、その服が映える場所、空間が必ずあります。また、着用する目的もあります。ある空間を探し、その空間でしか成立しないモノを探ります。	写真のリサーチ	2時間
第2回 設定した空間、場所のリサーチ 選んだ場所を時間をかけ、細部までをリサーチする 写真を撮る、フロッターージュをする、スケッチをするなどを行う	資料のまとめ	2時間
第3回 客観的な視点 自分がリサーチした場所に関するプレゼンテーションを行い、客観的な意見を取り入れ、再考する。	資料の追加作業	2時間
第4回 与えられた材料を駆使する 数本の棒、3mの素材を材料として使用。 空間でそれらを用いて、インスターレーションを構成する。	インスターレーションの記録	2時間
第5回 シルクスクリーンプリントの導入 テキスタイル制作の基礎となるシルクスクリーンプリント技法の導入 紗張り作業 プリントの図柄を作成	プリント図案の制作	2時間
第6回 製版の導入 図案を完成させ、製版方法を習得 実際に各自のデザインを製版します。	素材の準備と版の保管	2時間
第7回 プリント制作 樹脂顔料を用い、選んだ素材にプリントします。	連続模様の制作	2時間
第8回 デザイン面の完成 プリント柄のつくり方として基礎となるリピート法を学びます。 また、ここまでの授業を振り返り、中間ルーブリックの実施し、各自の習得した内容を認識します。	連続模様の制作続行	2時間
第9回 連続模様の完成～デザイン面の制作 完成したリピートデザインをベースに、アイテムのデザイン面を制作します。 写真をトレースし、そこにリピートデザインをはめ込んで、完成予想をたてます。	デザイン画修正	2時間
第10回 モノクローム化から製版へ リピートデザインから版下原稿を制作します。 また、製版に必要な紗張り作業等を行います。	原稿制作続行 製版準備	2時間
第11回 製版からテストプリント 原稿を製版し、連続模様が1m程度の生地へテストプリントする。	テストプリント（配色）	2時間
第12回 プリント制作 3m程度の布にスクリーンプリントで作業をおこないます。	プリント作業続行～終了	2時間
第13回 インスターレーションへの展開 プリントの仕上がった、布を用いて前回完成したインスターレーションを再度構成する。	撮影と記録	2時間
第14回 作品講評と課題点を見つける	提出物の準備	2時間

白生地のインスタレーションとプリントのインスタレーションでの違いは何か、その場で成立はされているのか、応用はできるのかを考察する
制作物、デザイン画を用いプレゼンテーションを行います
、
（期末ルーブリック判定）課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います。
授業終了後1週間以内に作品を提出（期末試験として評価する）

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 1 【IP】				
担当教員名	根津武彦				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	建築家・インテリアデザイナーとして照明・空間のデザインに従事。（全14回）				

授業概要

インテリア、プロダクトデザインの基礎演習として、光や空間といった“実体のないもの”をデザインの対象として扱う。捉えにくい現象ではあるが、素材の様々な加工を通して、光や空間が実体化されることを体験することで、専門デザインの特性を理解することが目的となる。さらにこの課題を通してデザインプロセスを身につける。「課題に関連する情報を調べるリサーチ」「最善案を考えるデザインスタディ」「より良いデザインへと発展させるブラッシュアップ」といった過程を経て、最終的に一つの作品を作りあげる。照明課題では、ケント紙、トレーシングペーパーなどの紙を自分なりに加工して、照明スタンドのシェードをデザイン、制作する。東屋課題では、2、3人が過ごせる公園の小さな休憩スペース東屋をデザインする。東屋がつくれる場所と過ごし方を具体的に想定し、縮尺1/20の模型を制作する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 空間、プロダクトデザインの作法

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。決められた提出物が期限内に提出されず、講評会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題への取組み状況

： 授業内および時間外学習の成果を評価（12回×5%）。

60 %

照明課題：講評会の提出

： 提出物：実物制作と実践。実際にグループでグッズを利用しながらプレゼンパネルA3(タイトル、コンセプト、モデル写真/イラストレーターで作成)を用いてプレゼンをおこなう。

20 %

期末試験評価 東屋課題：講評会の提出

： 提出物：プレゼンパネルA3(タイトル、コンセプト、モデル写真/イラストレーターで作成)及び模型スケール1/20を提出とプレゼンテーションをおこなう。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

Aaris Sherin 著 『Sustainable Design [サステイナブル・デザイン]』（BNN新書、2009、ISBN：978-4-86100-626-5）
その他、授業時に適宜紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

学外授業には交通費がかかります。
本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学習時間が求められる。
毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業までに草案を練り上げてくること。
各課題は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。
提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日5限16:50-18:30

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合は、メールにて受け付けます。
メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 第一課題説明 第一課題「照明」の課題趣旨説明。 参考作品の紹介。	照明スタディモデル1を検討する。照明リサーチをアーカイブにまとめる。	2時間
第2回 照明エスキス1：デザインスタディ1（案1） 制作キーワードをヒントに、アイデアをスタディモデルで表現する。	照明スタディモデル1を完成させる。照明リサーチをアーカイブにまとめる。	2時間
第3回 照明エスキス2：デザインスタディ2（案2） 制作キーワードをヒントに、アイデアをスタディモデルで表現する。	照明スタディモデル2を完成させる。照明リサーチをアーカイブにまとめる。	2時間
第4回 照明プレゼン1：デザインブラッシュアップ 1 2つのスタディモデルのアイデア、デザインを一つに絞り込み、ファイナルモデルの制作に取り組む。	照明ファイナルモデルの制作。	2時間
第5回 照明プレゼン2：デザインブラッシュアップ 2 ファイナルモデルの制作に取り組む。	照明ファイナルモデルを完成させる。	2時間
第6回 照明プレゼン3：写真撮影 ファイナルモデルをスタジオで撮影する。一眼レフカメラライセンス、撮影スタジオライセンスの講習・取得	プレゼンテーションパネルを完成させる。	2時間
第7回 照明プレゼン4：講評会 第二課題説明 プレゼンテーションパネルA3(タイトル、コンセプト、モデル写真/イラストレーターで作成)、ファイナルモデルS=1/1を使って発表を行い、講評を受ける。 中間ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 第二課題「東屋」の課題趣旨説明。	作品をポートフォリオにまとめる。	2時間
第8回 学外授業：課題説明 敷地調査 万博記念公園にて調査を行い、東屋を建てる敷地を選択する。	敷地調査の内容をレポートにまとめる。東屋リサーチをアーカイブにまとめる。	2時間
第9回 東屋エスキス1：デザインスタディ（案1） 制作キーワード「場所・機能」をヒントに、アイデアをスタディモデルで表現する。	東屋スタディモデル1を完成させる。東屋リサーチをアーカイブにまとめる。	2時間
第10回 東屋エスキス2：デザインスタディ2（案2） 制作キーワード「外観・内観」をヒントに、アイデアをスタディモデルで表現する。	東屋スタディモデル2を完成させる。東屋リサーチをアーカイブにまとめる。	2時間
第11回 東屋プレゼン1：デザインブラッシュアップ 1 2つのスタディモデルのアイデア、デザインを一つに絞り込み、ファイナルモデルの制作に取り組む。	東屋ファイナルモデルの制作。	2時間
第12回 東屋プレゼン2：デザインブラッシュアップ 2 ファイナルモデルの制作に取り組む。	照明ファイナルモデルを完成させる。	2時間
第13回 東屋プレゼン3：写真撮影	プレゼンテーションパネルを完成させる。	2時間

	ファイナルモデルを屋外で撮影する。		
第14回	東屋プレゼン4：講評会 プレゼンテーションパネルA3（タイトル、コンセプト、モデル写真/イラストレーターで作成）、ファイナルモデルS=1/20を使って発表を行い、講評を受ける。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)	作品をポートフォリオにまとめる。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【MD】				
担当教員名	中根友美				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	Photoshop、clipstudioを使用したグラフィックデザインの仕事経験（全14回）				

授業概要

デジタルイラスト制作の基礎知識と技術と、デザイン現場で通用するデザイン制作技術を学び、今後のデジタル作品制作に役立たせることを目指す。デジタルカラーでの塗り分けでは各自に合った塗りの方向性と新たな表現について模索し、作品の幅を広げる。カードゲームの絵を想定したイラスト制作では、実際の仕事の流れと同じように提示された指示書に添ったキャラクターをデザインし、カラーラフを提出確認をした後に作品を完成させる。集合絵は、複数人数のキャラクターを以下に配置すれば効果的な構図になるよう作成する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	デジタルイラストソフトの機能を理解し、塗りのバリエーション・実際の仕事を想定しての作品制作方法を知る。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

表現力、アイデア	30 %	： 企画性、新規性を視点に評価する。
授業内課題、試験評価（課題提出）	40 %	： 独創性、表現力を視点に評価する。
発表・プレゼンテーション	10 %	： プレゼンテーション力（構成力、表現力、説得力）を視点に評価する。
振り返りシート		： 授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。

10 %

学修到達度評価

: 学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。

10 %

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
パク・リノ(著), 金智恵(翻訳)	・色塗りチュートリアル 立体感のあるキャラを描こう!	・マール社	・2020年

参考文献等

アニメ私塾流 最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術/室井 康雄(アニメ私塾)/エクスナレッジ/2017発行 ・マンガの学校〈2〉キャラクターの描き方/ヒラタリョウ/グラフィック社/2011年発行

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。
 授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。
 課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜3限
 場所： 南館3階 研究室2

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ブラシ等の設定・キャラクターの塗り分け①/線画 Photoshop, clipstudioでブラシなどの設定をする。オリジナルキャラクターを作成し、線画に起こす。研究倫理教育の実施と、学修到達目標についてこの授業の学びと養われる力を説明する。	線画まで仕上げてくる。アニメ塗りをを用いた作品について調べてくる。	2時間
第2回 キャラクターの塗り分け②/アニメ塗り 第1回で線画に起こしたキャラクターをアニメ調のタッチで彩色する。デジタルにおけるレイヤーを使用した塗りの方法や、手順を覚える。	水彩塗りをを用いた作品について調べてくる。	2時間
第3回 キャラクターの塗り分け③/水彩塗りまたは厚塗り 第1回で線画に起こしたキャラクターを水彩塗り厚塗りで彩色する。	各塗りの彩色を進めておく。プレゼンテーションの準備を行う。参考にしたいカードゲームを調べてくる。	2時間
第4回 キャラクターの塗り分け④/仕上げ・合評 各塗りの仕上げを行い、完成度を高める。講評会を行う。制作を進める上で上手くいかなかったところをまとめ、対策を考える。	参考にしたいカードゲームを調べてくる。	2時間
第5回 カードゲームの絵を想定したイラスト作成①/ラフ ソーシャルゲームのカードを想定してオリジナルイラストのラフを描く。キャラクターのデザインの方法、汎用性のあるイラストになるよう全身を描き、実際に仕事依頼を受けた想定でイラストを完成させる。	ラフを完成させておく。	2時間
第6回 カードゲームの絵を想定したイラスト作成②/素体作画 ラフを元にまず素体（服を着せる前のキャラクターのボディラインのみの描写）を描く。ゲームイラストの依頼の際、素体の提出が必要になる場合もあり、大切な工程であることを理解する。	素体作画まで完成させておく。	2時間
第7回 カードゲームの絵を想定したイラスト作成③/線画 素体をベースに、服の立体感に注意して服を着せた作画を行い、線画を描く。	線画まで完成させておく。	2時間
第8回 カードゲームの絵を想定したイラスト作成④/着色 キャラクターと背景の着色を行う。カード風に仕上げ、完成度を高める。	プレゼンテーションの準備を行う。	2時間
第9回 カードゲームの絵を想定したイラスト作成⑤/合評 講評会を行う。作品成果発表を行い、課題の振り返りを行う。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。	制作を進める上で上手くいかなかったところをまとめ、対策を考える。参考になるブックカバーのデザインを調べてくる。	2時間
第10回 多人数の集合イラストを描く①/ラフ 4人以上のキャラクターが集合したイラストを描く。キャラクターのデザインや種族、世界観は自由に設定して良い。	構想や下描きを進める。	2時間
第11回 多人数の集合イラストを描く②/線画	バランスに注意しながら描き込みを進める。	2時間

	<p>メイン・サブメインのキャラクターを決めておき、キャラクターの関係性が察せられるよう構図を考える。 全てを同一に描写するのではなく、キャラクターごとにサイズを変えたり位置を調整しながら線画を進める。</p>		
第12回	<p>多人数の集合イラストを描く③/着色</p> <p>メインとサブメインの間に差し色を入れたり、メインとサブメインで彩度を変えたりと、「差」を演出しながら着色を行う。</p>	着色を進める。	2時間
第13回	<p>多人数の集合イラストを描く④/仕上げ</p> <p>意図した通りに描き上げられているか、描き込みが足りない部分がないかを確認する。</p>	合評に向けてプレゼンテーションの準備を行う。	2時間
第14回	<p>多人数の集合イラストを描く⑤/合評</p> <p>講評会を行う。発表内容の精度を高める。授業全体を振り返り、自己の課題を明確にする。 最終の学修達成度の確認を行う</p>	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集する。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【MD】				
担当教員名	鳳山佳子				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	CLIP STUDIO PAINTを使用したマンガ制作、背景作画アシスタントの実務経験有り。CLIP STUDIO PAINTに関する共同著書を発刊している。(全14回)				

授業概要

デジタルコミックの制作において世界的なシェアを持つ”CLIP STUDIO PAINT”を用い、デジタルでのマンガ制作全般の学習を行う。デジタルツールでのキャラクター、背景の制作やトーンワーク、仕上げ作業などを習得しながら、ツール操作のスキルを同時に身につける。作画作業を中心に、プロ漫画家、プロアシスタント業務等で通用する技術と応用力を培うことを目標とする。今後の発展が見込まれるウェブトゥーンについての学習も取り入れていく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

CLIP STUDIOを用いてマンガ制作を行い、ツールの扱い方や作画技法について理解を深める。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力
2. DP4 (1). 取組みへの主体性
3. DP4 (2). 計画的な行動力
4. DP5 (1). 忠恕の心
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題、試験（課題提出）	40 %	： 作品の提出の有無、授業内に提示された課題に則って制作されているか。授業内での課題制作をしっかりと計画性を持って進められたか、それによって得られた技術向上を総合的に評価。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。
ツールの理解	30 %	： デジタルイラストソフトの使い方を正しく理解し、使いこなせているかを評価する。
授業における積極性・態度	20 %	： 積極的に学習しているか、講評に積極的に参加しているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、授業の妨げになる行為は減点対象となる。
発表・プレゼンテーション		： 合評でのプレゼンで自分の課題に対しての取り組みの効果と今後の課題を認識できているかを評価

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『CLIP STUDIO PAINT EX公式ガイドブック』/株式会社セルシス/MdN/2018年発行/ISBN：9784844368342
 『CLIP STUDIO PAINT EX公式ガイドブック改訂3版』/株式会社セルシス/MdN/2024年3月発行予定/
 現場で役立つCLIP STUDIO PAINT PRO・EX時短テクニック/ソーテック社/2017年発行/ISBN：9784800711779
 藤子・F・不二雄『藤子・F・不二雄のまんが技法』/小学館/2000年発行/ISBN：9784094043310
 樹崎聖『カタルシスプラン』/華文堂出版/2016年発行/ISBN：9784907965082
 椎名見早子『デジタルパース塾 作画がスイスイ進む!』/廣済堂出版/2018年発行/ISBN：9784331521458

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・教科書は『CLIP STUDIO PAINT EX公式ガイドブック』を使用する。
- ・授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。
- ・課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。
- ・私語、飲食、携帯使用、該当授業以外の作品制作などの周囲の学習の妨げとなる行為については、厳しく指導を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜4限

場所： 南館3F研究室1

備考・注意事項： 授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にか かる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にか かる目安の時間
第1回 CLIP STUDIO PAINTの基礎学習①基本機能の理解 各機能を理解する ・CLIP STUDIO PAINTの基本操作 ・ファイルの新規作成、保存、ツールの各機能の理解 ・レイヤーの基礎知識（ラスターとベクター、結合やマスクなど）を活かし、 マスクとベクターレイヤーを使用したイラストを作成。 研究倫理教育を授業内にて実施する。	本日学んだ操作を復習しておく	2時間
第2回 2コママンガの作成①デジタルコミックの基本 CLIP STUDIO PAINTを使用し、与えられたテーマに沿って2コママンガを作成する。 ・マンガ用原稿用紙の規定について（基本設定、表現色、ノンブルの作成） ・枠線とフキダシ機能 ・ペンツールの選び方、カスタマイズの方法 ・ラフ（ネーム）を作成	次回授業のために、参考資料としてマンガ本を用意しておく	2時間
第3回 2コママンガの作成②下描きとペン入れ テーマに沿った2コマ漫画を制作する。 ・ネームを完成させ、枠線とフキダシを入れる。 ・ペンツールを使い、ペン入れをする ・ペタを塗る	ペタまで完成させておく	2時間
第4回 2コママンガの作成③トーンワークと仕上げ モノクロの2コマ漫画を完成させる。 ・デジタルトーン ・グラデーショントーン ・デコレーションツールでの装飾などの操作方法 ・テキスト（セリフ）の入力方法 ・完成の後、講評会を行う。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第5回 CLIP STUDIO PAINT・3Dモデル CLIP STUDIOの3D機能を使い、マンガ用のキャラクターを2体制作する。 ・プリセットされた3Dモデルの操作 ・テーマに沿ったポーズを決定し、トレースする ・ペン入れを行い、仕上げる	3Dモデルの使い方の復習をする	2時間
第6回 CLIP STUDIO PAINT・パース定規 CLIP STUDIOのパース定規の使用方法を学ぶ ・1点透視、2点透視、3点透視の各技法を用い、簡単な背景イラストを作成 ・作成した背景イラストを用い、人物と背景のパースを合わせたイラストを作成する（空間パース）	パース定規の使い方の復習をする	2時間
第7回 2ページマンガ作成①ネーム 前週に制作したキャラクターを用い、与えられたプロット通りにマンガを制作する （プロットは複数有り、選択できる） ・自分にあったプロットを選択する。 ・プロットを熟読し、ネームをCLIP STUDIO PAINTで制作する	ネームを仕上げておく	2時間
第8回 2ページマンガ作成②下描きとペン入れ	ペン入れを終えておく	2時間

	<p>完成したネームから、下描きを作成する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3Dモデル使用可（自分でデッサンすることを推奨） ・ペン入れを行う ・中間学修到達度の確認とフィードバックを行う 		
第9回	<p>2ページマンガ作成③完成</p> <p>2ページマンガを完成させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トーンワーク、ベタ塗りを進める ・全体の修正（人体のデッサン、背景パースなどを見直す） ・2ページ漫画を完成させる 	<p>次週の講評に向け、課題の見直しとプレゼンの用意をする</p>	2時間
第10回	<p>全体講評</p> <p>提出されたマンガをプレゼンし、学生同士で意見を出し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自、必ず一度は意見を述べること。 ・もらった意見を元に、作品を見直す。 	<p>意見を元に、次作に向けて構想を練る</p>	2時間
第11回	<p>ウェブトゥーンの制作①基本学習</p> <p>ウェブトゥーンについて、概要の説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ・横読みと縦読みマンガの演出の違いを学ぶ ・ウェブトゥーン用のキャンパスの作成する ・5コマ以上の縦読みマンガを作成する（1520*2000px以内） ・プロットとネームを作成する（テーマ自由） 	<p>ネームを仕上げしておく。</p>	2時間
第12回	<p>ウェブトゥーンの制作②下描き～ペン入れ</p> <p>縦読みマンガの下描きとペン入れを制作する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・背景は簡単なもので良い ・人物は3Dモデル使用可 	<p>下描きまで完成させておく</p>	2時間
第13回	<p>ウェブトゥーンの制作③ペン入れ～</p> <p>縦読みマンガのペン入れを完成させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々なペンやデコレーションツールを使用し、人物と背景を完成させる。 	<p>ペン入れまで完成させておく</p>	6時間
第14回	<p>ウェブトゥーンの制作④完成</p> <p>縦読みマンガを完成させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トーンワーク、ベタ入れを終え、完成させる ・前期の振り返りをおこなう ・最終の学修達成度の確認を行う。 ・完成の後、講評会を行う。 	<p>前期全体の振り返りと反省点を考える</p>	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習2【AC】				
担当教員名	糸曾賢志				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメをはじめとした映像監督、キャラクターデザインなどを国内外で行う教員が担当。(全14回)				

授業概要

キャラクターのデザイン、デジタルを使用した作画表現・アニメーションを学ぶ。オリジナルキャラクターの作成やオリジナル作品の制作を通して、デジタルアニメーションの制作手法を習得する。
制作のモチーフとして、実写合成映像、セルアニメーションを研究し、その制作を行う。実写合成映像では、カメラで撮影した映像とCGを合成する際の作成ポイントを学びながら、様々な映像表現の可能性を探る。セルアニメーションでは、商業アニメの素材を利用して制作手法を学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	アニメーションにおける専門用語などの知識、ソフトウェアの修得	学んだ知識と技術を活用して映像制作ができる応用力を身につけることを目標とする。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		モノマネではない柔軟な「発想」から新しい作品を生み出すことができ、情報収集とその分析を通じて、新しい発想を生み出し、自分自身の考えを作品としてまとめることを目標とする。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。
3. DP4(2). 計画的な行動力		プロジェクトワークを通じて、お互いの立場を思いやり計画的に目標をやり遂げることができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		世の中の課題に向き合い解決する糸口を見出す能力を身につけることを目標とする。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		自分の興味関心のあることを掘り下げ、ストーリーやテーマ性を持った作品を制作できる能力を身につけることを目標とする。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

授業では、Google Classroomを使用します。開講前に履修学生へGoogle Classroomへの参加連絡を行います。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※100点満点で60点以上が単位修得可。
※内訳：受講状況・理解度で30点、アイデア20点、作品完成度：20点、期末課題で30点。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

受講状況・理解度 : 受講状況や課題の出来を確認することで、毎回の授業内容を把握できているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。

30 %

アイデア : 課題の出来を確認することで、新規性のあるアイデアを考案できているかどうかを確認し評価す

る。評価は5点刻みとする。

作品完成度	20 %	:	課題の出来を確認することで、自身の現状分析とそれを踏まえた上での作品になっているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。
授業内課題、試験評価（課題提出）	20 %	:	課題の出来を確認することで、自身の現状分析とそれを踏まえた上での作品になっているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。
	30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『アニメに学ぶ 魅力的なキャラクターと動きの描き方』、マイナビ、2014年（ISBN-10:4839951268）
『Character design Animation Curriculum』、KENJI STUDIO、2017年
その他の参考文献等も授業内で随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回3時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・毎回の授業の後に復習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜3限

場所： 学部長室

備考・注意事項： 授業内に連絡。
授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
itoso@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 キャラクターデザイン1（準備と実践） <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮（研究倫理）についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第2回 キャラクターデザイン2（デフォルメ） <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮（研究倫理）についてしっかり理解する。 <授業概要> ・魅力的なデフォルメキャラクターを作成 ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第3回 キャラクターデザイン3（リアル） <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮（研究倫理）についてしっかり理解する。 <授業概要> ・魅力的なリアルキャラクターを作成 ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第4回 キャラクターデザイン4（表情） <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮（研究倫理）についてしっかり理解する。 <授業概要> ・魅力的なキャラクターの表情集を作成 ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間

第5回	キャラクターのいる世界1 (構図・世界観設定) <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・キャラクターの世界観を構築 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第6回	キャラクターのいる世界2 (レイアウト) <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第7回	キャラクターの塗り方 <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第8回	デジタル作画1 (走る) <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターアニメーション作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第9回	デジタル作画2 (歩く) <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターアニメーション作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第10回	デジタル作画3 (振り向く) <学修到達目標> ・Photoshopなどを使用したキャラクターアニメーション作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第11回	絵コンテ作成1 (用語説明、カット割りの基本) <学修到達目標> ・絵コンテ用語、作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第12回	絵コンテ作成2 (演出技法) <学修到達目標> ・絵コンテ用語、作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮 (研究倫理) についてしっかり理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間
第13回	オリジナルキャラクターデザインを使用したポスター制作 (原案作成)	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間

	<p><学修到達目標></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮（研究倫理）についてしっかり理解する。 <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究 		
第14回	<p>オリジナルキャラクターデザインを使用したポスター制作 (DTP技法)</p> <p><学修到達目標></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopなどを使用したキャラクターデザイン作成のワークフローの習得。 ・創作物に関する倫理的配慮（研究倫理）についてしっかり理解する。 <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・既存のキャラクターデザインの資料分析と研究 	授業内容を復習し、授業時間外に作品を制作し提出する。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【GA】				
担当教員名	伊藤俊輔				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。(全14回)				

授業概要

UnrealEngineを使用し、ゲーム制作に必要な各機能要素を学ぶ。授業全体を通して、ゲームアプリケーションが作れるようになる目標。本授業ではプログラミングは極力行わず、アーティストの学生だけでもゲームを作り上げる技術を学ぶことを目標とする。アセットの作成方法からエフェクトやマテリアルなど、様々な表現を学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
ゲーム制作に必要な実装方法の手段を会得する。

目標：

各授業を通して、キャラクター操作やアセット設定、ゲームフローなど、ゲームコンテンツに必要なフローを組み込むための技術を学習し、自身で活用することができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力
2. DP4 (1). 取組みへの主体性
3. DP4 (2). 計画的な行動力
4. DP5 (1). 忠恕の心
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
学んだUnrealEngineの機能を使用し、授業課題以外のものを作ることができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学習

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。
ほかの成績評価の基準として、各授業の理解度と独自性、制作物の完成度等を評価対象とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

各授業の成果物	:	各授業で行われる内容の理解度を測るため、それぞれの制作・提出された課題内容をもって評価する。課題の未提出は減点対象とし、全10回分の課題をそれぞれ5点満点で評価（理解度と提出状況に合わせて5点、3点、0点とする）。
50 %		
試験課題制作物	:	試験課題として最終成果物を評価する。ツールの理解度、応用、独自性をそれぞれ10点・計30点満点で評価。
30 %		

受講リテラシー	:	各回授業への参加状況と、積極性（質問や制作への姿勢）、授業態度から総合的に判断。問題なければ10点とし、不明点等をそのままにするなど、理解に努めなければ減点方式をとる（10点、5点、0点）
	10 %	
学修到達度評価	:	ツールに対する理解を基本的な評価方針とし、学修到達目標を6項目4段階で総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

■UnrealEngine オンラインラーニングサイト
<https://learn.unrealengine.com/home/dashboard>

ほかの情報は必要に応じて、適宜情報を提示していきます。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	月曜4限
場所:	南館2F情報デザイン研究室
備考・注意事項:	授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。 ito@g.osaka-seikei.ac.jp

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【UE4】BPの使用法について【氏名、学籍番号】）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション・UE4操作習得 【学習到達目標】について説明 授業概要説明、課題提示、UE4クイックスタート UE4インストール方法から、チュートリアルまで行う。 前半では授業内容の説明とUE4クイックスタートを学び、後半ではテンプレートのゲームを使って、ゲームの構成を学ぶ。	Youtubeの動画などを参考に、チュートリアルを自身でも行い、UE4の操作に慣れておくこと。（動画URLの例は同講義内容の資料「参考文献等欄」に記載。）	2時間
第2回 ゲームフローを学ぶ・ステージ作成と機能説明 タイムアタック系のコイン集めのシンプルなゲーム制作を通じ、ゲーム全体のフローを学ぶ。 ・ゲームステージの作成 ・ブループリント（BP）の使い方を学ぶ ・コインの当たり判定と当たった時に消える処理作成 まずはシンプルなBPを使い、ツールの使い方に慣れてもらいます。	ツールの使用やBPの使い方は慣れも必要なので、自身でもオブジェクトに対して機能追加のBPを設定し、操作方法に慣れておいてください。	2時間
第3回 ゲームフローを学ぶ・ゲームルールの作成 ゲームとして成り立つための条件達成の処理を作成する事で、ゲームを構成する「ゲームフロー」の要素を学ぶ。 ・ゲームルールを管理する。（制限時間とゲーム結果） ・初期設定と終了設定（ゲームループ）	授業では時間によるゲームルールの管理を行います。別のルール（例えばゴール地点の作成）でのゲームループ管理を行うパターンを作ってみてください。不明な点は質問等を行い、次回までに内容把握に努めてください。	2時間
第4回 ゲームフローを学ぶ・ゲームUI 前回までの授業で使用しているシンプルゲームのプロジェクトの仕上げと、オリジナリティを出すことの実践。 ・時間とスコア表示UIの作成 ・シンプルゲーム全体の調整	UIデザインに関しては授業中取り上げませんので、授業外で自身のオリジナルのデザインを検討、実装を行ってみてください。	2時間
第5回 アクションゲームの構成・攻撃モーション 今回から、アクションゲームの制作を通して、より深い部分のゲーム要素の学習を行っていきます。 ・プレイヤーキャラのアニメーションの設定 ・キー入力による攻撃方法の作成	授業内で行った以外のアニメーションを追加、実装してください。（例：Lキーを押すと防御モーション発動、など）	2時間
第6回 アクションゲームの構成・エネミー処理 敵キャラクターの作成を行います。 ・敵キャラオブジェクトの作成と配置 ・エネミー機能の作成（敵に当たったらダメージ、攻撃が当てて倒す） ・敵のAIの作成（近寄ったら近づく追従AI）	授業で扱った敵以外の敵キャラクターを作ってください。別モデル、色違い等、内容は各自にお任せですが、実際に配置し、動くことが確認できる内容を実装してください。	2時間

第7回	アクションゲームの構成・ゲームルールの作成	各自の考えた独自のゲームルールを実装してください。そのルールを表現するためのUIも作成する事。	2時間
	アクションゲームとしてのゲームフローの作成と、必要なUI作成を行います。 ・ステージのルールの設定 ・プレイ中のUIパーツの作成		
第8回	アクションゲームの構成・ゲームループUI制作／【中間】学修到達度の確認／研究倫理教育実施	授業内ではデザイン作業は行いませんので、デザインやUIアニメーションを作成し、タイトルや結果画面でリッチな画面になるよう、独自で実装してください。	2時間
	ゲーム全体の流れを管理する処理を制作を通じて学習します。 ・ゲームループの作成 ・結果画面の作成 ・タイトル画面の作成 ・講評を受けて自身で振り返る。学修到達度、振り返りシートの作成。		
第9回	ゲーム演出・エフェクト	エフェクトは種類が豊富にあります。授業内で取り扱ったもの以外のエフェクトをそれぞれ違った属性のもので3パターン作成してください。 (例：爆発、回復エフェクト、斬撃)	2時間
	UE4のエフェクト作成機能 (Niagara) を使用したエフェクト作成を学びます。 ・ツールの使い方を学ぶ。(炎エフェクトの作成) ・炎以外のエフェクトを各自で作成。		
第10回	ゲーム演出・マテリアル	授業外で取り扱ったもの以外のマテリアルを1つ、次の中から選び、作成してみてください。 ・下記から1つ選択草、岩、レンガ、草、ガラス	2時間
	UE4のマテリアル表現を学びます。 ・マテリアルの説明とUE4上での使い方を学ぶ。 ・鉄素材と木素材のマテリアル作成。		
第11回	ゲーム演出・ライト	課題として、授業で使用しているマップはシンプルな指向性ライトを使っているため、それを削除し、より自然な表現になるようにライトを配置してください。	2時間
	UE4におけるライトの説明と使用方法、効果表現を学びます。 ・各種ライトの説明と実装。 ・ライトを使ったイベント実装 (暗闇のスイッチや昼夜表現)		
第12回	ゲーム演出・サウンド、カメラ	サウンドの使用箇所の追加と、ゲームクリア時にタイムライン表現を追加してください。	2時間
	UE4の音とカメラ演出の機能を学びます。 ・サウンドの使用方法を学ぶ。エフェクトやアニメーションに音を付ける。 ・タイムラインの使用方法。カメラ演出として、ゲームスタートの表現を作成。		
第13回	ゲーム演出・レベルデザイン	今まで使ってきたプロジェクトをよりリッチな表現になるよう、UIデザインやキャラクターアニメーション等、各自で作りこみを行ってください。完成したプロジェクトは評価対象とします。	2時間
	ゲームのステージ追加を行うことで、レベルデザインを体験し、ゲームバランスを学びます。 ・今までのステージとは違う2ステージ目の作成 ・タイトルからステージ1、ステージ2のゲームフローを作成 ・各自で3ステージ目を作成		
第14回	トレンドのゲーム技術を学ぶ・MR、表現技術／【最終】学修到達度の確認	今回の内容は実装内容としては難易度が高い複雑なものとなります。各自で復習を行うか、教員への質問を行い、理解を深めるようにしましょう。	2時間
	デジタル技術についての知見を高め、表現の幅を広げる。 前半では、MRコンテンツ (VR, AR) の作り方について学ぶ。 後半では、コンテンツの表現の高め方について下記の項目等を学習する。 ・ポストプロセスとは ・ Bloom ・ HDR ・ アンチエイリアス ・ SSAO ・ モーションブラー など 授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行います。 学修到達度・最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化 (ポートフォリオ) 終了後一週間以内に作品提出 (期末試験として評価する)		

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【VV】				
担当教員名	中島万将				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映像系アーティストとしてCM・映画・テレビ・MV等に携わり、特殊撮影および視覚効果・編集に従事した経験のある教員が担当。(全14回)				

授業概要

【映像制作応用；特殊撮影と画像合成】

映像の制作において、より高品位な撮影テクニックと対応する編集技法を学び、イメージを高いレベルで具体化するプロセスを学び、各自の表現力をプロレベルへと洗練させる。またグリーンバック撮影で得られた被写体とCG背景との画像合成を実践し、特殊な撮影を前提とする視覚効果について網羅的に体験する。

その際、媒体の種類（映画・CM・テレビ番組・Web動画...）やジャンル（ドラマ、報道・ドキュメンタリー...）との関連、および最新の機材事情なども理解した上で、様々な手技を映像の目的・内容・解決すべき課題に応じて使い分ける感覚を磨く。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

高度な撮影技法の理解と実践、ハイエンドな撮影機材の知識、編集における高画質化への取り組み

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ 課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

表現力、アイデア

評価の基準

： 企画性、新規性を評価する。

30 %	授業内課題、課題提出	:	独創性、表現力を評価する。
40 %	発表・プレゼンテーション	:	プレゼンテーション力（構成力、表現力、説得力）を評価する。
10 %	振り返りシート	:	授業の理解、学修の振り返りができているかを評価する。
10 %	学修到達目標	:	学修到達目標を6項目4段階で総合指数を評価する。
10 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「映像カメラマンのための構図完全マスター」 益子広司・内田一夫（玄光社、2013年、ISBN:9784768304549）
「図解・実践 映像ライティング」 櫻井雅章（玄光社、2006年、ISBN:9784768302293）
「AfterEffects 標準エフェクト全解」 石坂アツシほか（ピー・エヌ・エヌ新社、2018年、ISBN:9784802511087）

上記については教科書として指定される書籍ではないが、ごく一般的で習得に価する。
（授業の際、必要に応じて随時資料を提供する）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館2F 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合、時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
asada@g.osaka-seikei.ac.jp
Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：〇〇の使用法について【学籍番号・氏名】）

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	特殊撮影・視覚効果の概要 全14回を概観し、制作すべきイメージ動画（slide-show video）の仕様を学ぶ。また学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。加えて、作品制作で必要となる研究倫理について学ぶ。 またサンプルのポートフォリオサイトを閲覧し、学生生活の中で制作すべき作品群について構想する。	2時間
第2回	ハイスピード撮影と4K 4K60pハイスピード撮影の技法について学ぶ。と同時に、必要となるカメラ・マイク・照明機材等を運用する手順、および編集に用いるソフトウェアの操作方法について習熟する。	2時間
第3回	RAW/Log撮影とカラーグレーディング RAWおよびLog撮影に基づく色補正の技法について学ぶ。と同時に、必要となるカメラ・マイク・照明機材等を運用する手順、および編集に用いるソフトウェアの操作方法について習熟する。	2時間
第4回	単焦点レンズと被写界深度 レンズ交換式シネマカメラを用いた撮影を学ぶ。またイメージ動画のテーマと絵コンテを一旦完成させ、提出する。	2時間
第5回	イメージ動画の制作（1）計画 絵コンテに対する教員からのフィードバックを受け、内容を練成しつつカットリストと香盤表を仕上げる。加えて、スタジオおよび機材の使い方に習熟し、第4回までに学んだ技法を再確認する。	2時間
第6回	イメージ動画の制作（2）計画の検証 絵コンテ・カットリスト・香盤表について、PPM（＝プリプロダクションミーティング・事前検討会議）を行い、実施の可能性を鑑みた修正を行った上で確定させる。加えて、スタジオおよび機材の使い方に習熟し、第4回までに学んだ技法を再確認する。	2時間
第7回	イメージ動画の制作（3）撮影の実践 PPMを経て計画が承認されたグループは撮影を開始し、未承認のグループは再度PPMを行う。	2時間

第8回	イメージ動画の制作（４）編集の実践 撮影した素材を編集する。その際、不備が認められた場合は再撮影について計画する。	計画に沿って撮影・編集を行う。	2時間
第9回	イメージ動画の制作（５）結果の検証 イメージ動画を完成させ、中間学修到達度とフィードバックを行う。	計画に沿って撮影・編集を行う。	2時間
第10回	画像合成（１）グリーンバック撮影 グリーンバックを使った人物撮影を実践し、合成時のライティングやトラッキング等の技法について学ぶ。	授業の内容を復習し、自宅でコンピューターなどを使い自主制作を行う。	2時間
第11回	画像合成（２）CG背景の構築 3DCG系ソフトウェアを使った映像制作の技法全般について学び、そのなかで背景に特化した手順を実践する。	授業の内容を復習し、自宅でコンピューターなどを使い自主制作を行う。	2時間
第12回	画像合成（３）CG背景との連動 CG系ソフトウェアを使って作成した背景素材と、グリーンバック撮影した人物の動画素材を連動させつつ合成する方法について実践する。	授業の内容を復習し、自宅でコンピューターなどを使い自主制作を行う。	2時間
第13回	画像合成（４）CG素材の構想と制作 CG系ソフトウェアを使って背景を作成する際、入れ込むべき簡単な立体を構想（デザイン）・制作する技法を学び、実践する。	授業の内容を復習し、自宅でコンピューターなどを使い自主制作を行う。	2時間
第14回	特殊撮影・視覚効果の意義 完成したイメージ動画の全体試写を行った上で、13回の内容についてグループワークによる振り返りを行い、最終の学修達成度を確認する。	授業の内容を復習し、得られた知見を活かした自主制作を行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【GD】				
担当教員名	姜尚均				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告会社でアートディレクターとして企業の広告を企画・制作。(全14)				

授業概要

ダイアグラム (Diagram) とコーポレート・アイデンティティ (CI: Corporate Identity) & ビジュアル・アイデンティティ (VI: Visual Identity) システムを制作。視覚伝達のための原理と、デザインの考え方を理解した上で目的に沿った必要な情報を選択、構成、視覚化する一連のプロセスを学び、創造的な解決を求めていきます。必要に応じ、課題制作中にアプリケーション (Adobe illustrator, Adobe Photoshop) を用いたDTPスキルのアップを目指します。

また、ポートフォリオの基礎を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
グラフィックデザインの専門知識を理解・研究
2. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
デザインルールや法則について理解し、応用課題を制作

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを伝えることができ自分の感情をコントロールし、モチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
・ 質問等は授業中、または放課後に行うようにして下さい。

成績評価の方法・評価の割合

表現力、アイデア

評価の基準

： 企画性、新規性を視点に評価する。

30 %	授業内課題、試験評価（課題提出）	： 独創性、表現力を視点に評価する。
40 %	発表・プレゼンテーション	： プレゼンテーション力（構成力、表現力、説得力）を視点に評価する。
10 %	振り返りシート	： 授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。
10 %	学修到達目標	： 学修到達目標を6項目4段階で総合指数を評価する。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考文献等 Visualizing Branches of Knowledge (英語) Ben Shneiderman (はしがき), Manuel Lima (著)
 Graphis Diagrams (英語) Walter Herdeg (著)
 Diagram Graphics (英語) /everyday diagram graphics (英語) diagrams 2 (英語) P. I. E. Books

タイポグラフィの基本ルール 発行先：デザインラボ、デザインのデザイン 発行先：岩波書店、GRAPHIC DESIGN THEORY グラフィックデザイナーたちの(理論) 発行先：ピー・エヌ・エヌ新社、造形思考(上・下) 発行先：誠文堂新光社、ノンデザイナーズ・デザインブック 発行先：マイナビ出版デザイン
 CI=マーク・ロゴの変遷 発行先：岩波書店
 CI=マーク・ロゴの変遷 太田 徹也 (著)、ニューロゴワールドー世界の最新ロゴ&マークデザイン(英語) P. I. E. Books
 Brand Identity Rule Index - CI&VIデザイン、新・100の法則 Kevin Budelmann (著)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 3 限目
 場所： 南館3階研究室
 備考・注意事項： オフィスアワー：金曜 3 限。
 ※事前にアポイントを取ること。
 kang@osaka-seikei.ac.jp (Eメール件名としては「演習2について(氏名、学籍番号)とすること。)

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	課題A「ダイアグラム」「制作上の研究倫理」「学修到達目標」について説明 自分でテーマを設定し、ダイアグラムを制作します。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明。	2時間
第2回	ラフデザイン&アイデアチェック 個別にラフデザインをチェック、案を絞る。	2時間
第3回	資料チェック&制作指導 個別に資料チェック。案決定・方向性を決めます。	2時間
第4回	カンパチェック&制作指導 全体、カンパ (A4サイズ、プリントアウト) チェック・発表。DTP演習 (必要に応じて) 全体、カンパ (A3サイズ、プリントアウト) チェック・発表。DTP演習 (必要に応じて)	2時間
第6回	制作チェック&DTP指導 個別チェック、DTP制作指導	2時間
第7回	制作チェック&プレゼンテーション準備、中間学修到達度の確認 個別チェック、DTP、入稿データの制作指導 中間学修到達度の確認とフィードバック。	2時間
第8回	全体講評：プレゼンテーション、課題B「CIシステム」説明／【中間】学修到達度の確認／「研究倫理教育」実施 講評を受けて自身で振り返る。課題B：企業のCIを制作します。 学修到達度、振り返りシートの作成。	2時間
第9回	資料チェック&企画書配布 個別に資料チェック。企業、デザインの方向性を決めます。	2時間
第10回	ラフデザイン&企画書チェック 教員よりアドバイスをうけた内容をカンパ制作に反映してください。	2時間

	個別にラフデザイン&企画書をチェック、案を絞る。		
第11回	カンブチェック&制作指導 全体、カンブ（A4サイズ、プリントアウト）チェック・発表。	決まった案に対して、カンブ制作を行ってください。	2時間
第12回	CIシステムの構成内容チェック 個別チェック、構成内容の確認&修正	教員よりアドバイスをうけたカンブ案の修正作業を行ってください。	2時間
第13回	制作チェック&DTP指導・ポートフォリオ制作 個別チェック、DTP、ポートフォリオ制作指導	教員よりアドバイスをうけた修正内容を反映し、講評の準備を進めてください。	2時間
第14回	全体講評：プレゼンテーション／【最終】最終の学修達成度の確認 授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行います。 最終の学修達成度の確認・ループリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に作品提出（期末試験として評価する）	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【IA】				
担当教員名	藤井桜子				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして活動しています（全14回）				

授業概要

基本にもとづくトレーニング課題を通して表現の可能性を追求し、柔軟な美的感覚や思考力を鍛えることを目的とします。また、デジタルでのイラストレーション制作を行い、課題を通して、テーマに沿った着眼点のセンスを磨き、それを表現するための基本的な技術を養います。魅力的且つ、独自性のある表現を目指し、造形要素や内容について多角的に思考し、作品として表現する実践的な能力を身に付けます。その過程で、自主的に作品制作に取り組む姿勢を修得します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	デジタルでイラストレーションを描く上で必要な描写力と独自性 テーマに合わせてモチーフを加工し、他者に魅力的に伝達する技術を身につける。	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。 ・他者の発表から、作り手の意図や表現の工夫を把握し、客観的、且つ、論理的な批評を行うことができる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

表現力、アイデア

評価の基準

： 企画性、新規性を視点に評価する。

授業内課題、試験評価（課題提出）	：	独創性、表現力を視점에評価する。
	40 %	
発表・プレゼンテーション	：	プレゼンテーション力（構成力、表現力、説得力）を視점에評価する。
	10 %	
振り返りシート	：	授業の理解、学修の振り返りができているかを視점에評価する。
	10 %	
学修到達目標	：	学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて授業中に紹介します

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 実習室

備考・注意事項： 授業の前後以外で質問したい場合は、メールでも受け付けます。（メールアドレスは初回授業でお伝えします。）メールには必ず氏名と所属を明記してください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション・作家研究 [1]オリエンテーション 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 [2]授業説明 授業内で実施予定の課題を紹介。例として、 <ul style="list-style-type: none"> ・ アナログとデジタルのミックス ・ Adobe Illustrator / Photoshopを使用した制作 ・ 自らが使用するアプリケーションの研究 ・ 自らが好む作家・絵柄の研究 ・ 表紙やパッケージ等、仮想の想定を踏まえた制作 など。 各自が作家研究を行う。 [2]研究倫理教育を実施する。	作家研究の続きを行う	2時間
第2回 <ul style="list-style-type: none"> アプリケーションを知る 1 学生共通のツールとして、Adobe Illustrator /Photoshopを使用。基本的な機能を共有。 必ずメモをとりながら取り組むこと。 ※PC持参。	アプリケーションのツールについて復習	2時間
第3回 <ul style="list-style-type: none"> アプリケーションを知る 2 前回内容 + 応用した機能の共有。また、これらを活用した制作。既存作品に2次的な加工を加えてみる など。 それぞれのアプリケーションが長けている機能を踏まえ、適切な使い分け方を正確に知ることを大切に扱う。 ※PC持参。 必ずメモをとりながら取り組むこと。 Classroomにて講師が配布する画像を持参。 PCで使用できる環境にしておくこと。	授業内容の復習	2時間
第4回 <ul style="list-style-type: none"> アプリケーションを知る 3 前回内容2週分を確認。また、それらを踏まえた制作。 Photoshop + Illustrator、組み合わせた使用練習 自らの作品を取り入れたグラフィックを制作 など。 — 授業内では、進行に伴い1~2作品を制作。 ※PC持参。 必ずメモをとりながら取り組むこと。 自らの過去作品の画像を持参。 PCで使用できる環境にしておくこと。	授業内容の復習	2時間
第5回 <ul style="list-style-type: none"> それぞれのアプリケーション研究 	授業内で作成した作品を仕上げてくる	2時間

	<p>学生個々の作業環境を尊重し、それぞれが普段使用しているアプリケーションを探求。 さまざまな種類のペンや消しゴムをはじめ、アプリケーションが備えている多様な機能の中から、自分が「使いやすい」と感じるものを探求。 全員が共通した内容を進行する前3回と比較して、自由度の高い内容を想定。 Adobeとの比較や併用(使い分け)を意識。 — また、授業内では、探求を兼ねて1作品を制作。 — ※PC持参。 必ずメモをとりながら取り組むこと。 自らの過去作品の画像を持参。 PCで使用できる環境にしておく。</p>		
第6回	<p>アナログとデジタル</p> <p>画材を3種類以上持参。授業前半でドローイングを行う。スキャン作業にてPC / タブレット上に取り込み、授業後半で、デジタルの要素を加えた作品制作を行う。 — ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。</p>	作品の続きを制作する	2時間
第7回	<p>アナログとデジタル (7-8週続けて実施。)</p> <p>前週と比較して完成度をより意識する。また、授業ははじめに各自がインターネット上でリサーチし、制作にあたっての見本を設定。 見本を完成目標としながら作業を進める。 — 画材を3種類以上持参。授業前半でアナログ作業を行う。スキャン作業にてPC / タブレット上に取り込み、授業後半で、デジタルの要素を加えた作品制作を行う。 — ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。</p>	進行に遅れのある者は制作	2時間
	<p>前週の継続。作品を完成させる。 — ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。</p>		
第9回	<p>役割を意識した絵を作る 1-1</p> <p>雑誌の表紙を想定したイラストを制作。タイトル文字を含んだ状態を完成とする。 タイトルは共通とし、こちらから指定。 — ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。 ・中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。</p>	進行に遅れのある者は制作	2時間
第10回	<p>役割を意識した絵を作る 1-2</p> <p>前週の継続。作品を完成させる。 — ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。</p>	作品が完成できていない者は完成させる。	2時間
第11回	<p>役割を意識した絵を作る 2-1</p> <p>パッケージを想定したイラストを制作。 タイトル文字を含んだ状態を完成とする。 箱の展開図を配布して実施。→最終的に出力。 — ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。 配布資料を各自ダウンロードすること。</p>	作品の制作	2時間
第12回	<p>役割を意識した絵を作る 2-2</p> <p>前週の継続。作品を完成させる。図を出力してカットイングリ、組み立てる。 — カットイングに用いる道具を各自持参。 ※PC・タブレット持参。 画材3種類以上、 画用紙類・スケッチブックなども必ず持参。 配布資料を各自ダウンロードすること。</p>	振り返り、改善点を確認する	2時間
第13回	<p>SNSを意識した作品の見せ方</p> <p>各自がリサーチを行い、インスタグラムやWEBサイトにおいての「演出」を研究。 — ※PC・タブレット持参。</p>	課題を完成させておく	2時間
第14回	<p>まとめとふりかえり</p> <p>個別対応 + まとめ。 ・振り返りシート記入 ・最終の学修達成度の確認を行う。</p>	これまでの授業の振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【IA】				
担当教員名	津田やよい				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として活動しながら、描画材料研究、技法書など出版（全14回）				

授業概要

基本にもとづくトレーニング課題を通して表現の可能性を追求し、柔軟な美的感覚や思考力を鍛えることを目的とします。課題を通して、テーマに沿った着眼点のセンスを磨き、それを表現するための基本的な技術を養います。魅力的且つ、独自性のある表現を目指し、造形要素や内容について多角的に思考し、作品として表現する実践的な能力を身に付けます。その過程で、自主的に作品制作に取り組む姿勢を修得します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

イラストレーションを描く上で必要な描写力と独自性
テーマに合わせてモチーフを加工し、他者に魅力的に伝達する技術を身につける。

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

2. DP4 (1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
・他者の発表から、作り手の意図や表現の工夫を把握し、客観的、且つ、論理的な批評を行うことができる。

3. DP4 (2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

4. DP5 (1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

表現力、アイデア

： 企画性、新規性を視点に評価する。

授業内課題、試験評価（課題提出）	：	独創性、表現力を視点に評価する。
	40 %	
発表・プレゼンテーション	：	プレゼンテーション力（構成力、表現力、説得力）を視点に評価する。
	10 %	
振り返りシート	：	授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。
	10 %	
学修到達目標1	：	学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『物語の役割』小川洋子（ちくまプリマー新書）ISBN-13：978-4480687531

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	イラストレーション・美術研究室
備考・注意事項：	授業の前後以外にはGoogleクラスルームを使用し、質問を受け付けます。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション・オリジナルのキャラクター制作【1】 [1]オリエンテーション 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 [2]授業説明 モチーフを生かして人に伝わる魅力あるキャラクターを制作する。 <ul style="list-style-type: none"> ・食べ物と動物を組み合わせてオリジナルのキャラクターをデザインする。 ・参考資料の観察とスケッチ ・キャラクターのテーマを考える。 ・観察とスケッチを参考にテーマに合わせてドローイング、エスキースを描く。 ・キャラクターの形態、色や描画技法は幅広くアイデアを出し、複数案考える。 ・絵画表現を学びたい学生は「作品に登場させたい人物」「あるいは自画像」を制作する。 [2]研究倫理教育を実施する。 	進行に遅れのある者は作品を制作する。	4時間
第2回 <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルのキャラクター制作【2】 キャラクターデザインを完成させる。一人ひとりにキャラクターの制作の進捗、報告性を確認するため、ある程度説明できるようにすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルキャラクターの完成・次週課題の資料収集と画材準備 	4時間
第3回 <ul style="list-style-type: none"> 分析から形へ【1】作品の分析から学ぶ1 前回制作したオリジナルキャラクターをもとに、任意の作家から、自分独自の色彩や絵の具づかいについて学ぶ。 ・オリジナルキャラクターのイメージに近い色彩を使用する作家を数名選択し、色を抽出する。 ・抽出した色彩でオリジナルのキャラクターの色を塗る。（エスキースを5パターン以上描く。） 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の制作・次回の授業に使用する資料を収集する。 	4時間
第4回 <ul style="list-style-type: none"> 分析から形へ【2】名作から色彩と構成を学ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の完成・合評会準備 	4時間

	<p>名作の模写からの考察</p> <ul style="list-style-type: none"> ・使える色の幅を増やす <p>みなさんは色を塗る際に「この色とこの色の組み合わせは合うか」「どこまで色数を増やしても画面が破綻しないか」、等悩むことはありませんか？ファンデルトヴァッサーの作品を模写することで、ビビットな色彩の調和、補色の効果、多様な色使いが画面に与える効果などを実践的に学びます。</p> <p>使える色数が増えることは、作品制作をする上での武器を増やすことにつながる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多様な構成について考察する <p>上下左右、平面の概念を超えた自由な構成の絵画から構図と構成を学ぶ。作品制作する上での構図の幅を増やすことを目的とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・模写の後、自分のオリジナルのキャラクターを様々な色彩、構成で描く。 		
第5回	<p>分析から形へ【3】浮世絵から「線」の表現と落ち着いた色彩を学ぶ</p> <p>浮世絵の模写</p> <ul style="list-style-type: none"> ・落ち着いた色調を学ぶ <p>前回の授業では、原色や蛍光色などのビビットな色彩について実践的に学びました。この回では日本の浮世絵に学び、明度彩度が低くとも美しい色の調和が可能であることを理解していく。</p> <p>ビビットカラーと、渋い色合い、両方を使いこなすことでより深い表現に繋がる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・線描について学ぶ <p>流れるような線で描かれた人物像を模写でなぞることで、線描表現について実践的に学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・模写の後、自分のオリジナルのキャラクターを浮世絵風に描く。 	作品の完成・合評会準備	4時間
第6回	<p>作品の完成・合評回</p> <p>合評会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスメイトの前で1人ずつ、これまで制作してきた作品について発表する。 ・講師がそれぞれの作品について批評する。 ・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 ・課題提出 ・振り返りシート記入 	・合評会の反省・次回授業の準備	4時間
第7回	<p>形を作品へ【1】小さな作品の制作</p> <p>オリジナルキャラクターを使った小作品を制作する。作品のサイズは大変重要である。毎回大作ばかり制作していると日々の制作の中で息が切れてしまうだろう。今回の制作を通して、気軽に量産できる小品の良さを学ぶ。また、実験として普段は自分が使用しない素材を積極的に用いて作品制作をする。講師もある程度用意するが、自分でも家にあるようなもの（リボン、布の端切れ、ビーズ、雑誌や写真等）や百貨等で販売されている、安価な値段で買えるものを持ってくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターのポートレートを意識した作品を描く（複数制作可） ・ドローイングやエスキースをより多く描き、アイデアを出す。 ・画材、支持体を意識すること。普段は使用しないような素材、画材と認識していないようなもの（スパンコール、グリッター、マニキュアなど）も積極的に用いて制作する。 	進行に遅れのある者は制作	4時間
第8回	<p>形を作品へ【2】小さな作品の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作日 	進行に遅れのある者は制作	4時間
第9回	<p>形を作品へ【3】小さな作品の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品の完成 ・中間学修到達度の確認とフィードバックを行う。 	作品が完成できていない者は完成させる。	4時間
第10回	<p>形を作品へ【4】「作品」として完成させる</p> <p>オリジナルキャラクターを使った作品を制作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回までに制作した小作品を参考に本画を描く。 ・背景を描き、世界の中にキャラクターが生活している様子を描く。 ・ドローイングやエスキースをより多く描き、アイデアを出す。キャラクターの設定、世界観の設定なども出来る者はする。 ・画材、支持体を意識すること。 	エスキース制作	4時間
第11回	<p>形を作品へ【5】「作品」として完成させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作日 ・下描きを完成させる。 	作品の制作	4時間
第12回	<p>形を作品へ【6】「作品」として完成させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作日 ・中間チェック 	作品の制作	4時間
第13回	<p>形を作品へ【7】「作品」として完成させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作日 ・作品を完成させる。 	・作品完成・合評会準備	4時間
第14回	<p>形を作品へ【8】合評会</p>	これまでの授業の振り返り、シート記入	4時間

- 合評会
- ・クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。
 - ・講師がそれぞれの作品について批評する。
 - ・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。
 - ・課題提出
 - ・振り返りシート記入
 - ・最終の学修達成度の確認を行う。
-

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 2 【FC】				
担当教員名	川上須賀代				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。(全14回)				

授業概要

衣服製作における立体の基本的構造を理解するための基礎知識とパターン技術を習得します。平面から立体への展開を理解し、見頃・襟・袖のパターン展開を学びます。見頃に関しては、ダーツ位置とバランスをバスタの断面構成を使って指導することにより、立体をどのような構成にするかが理解でき、平面製図でのダーツ位置の見極める技術に繋がっていきます。また、それぞれのデザインに合ったパターン制作の技術とテキスタイルを生かす配置、裁断方法を学ぶと共に、デザインを的確に構成する立体裁断の技術を身につけます。ファッション造形の基礎からさらに発展、展開できる力を養います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

パターン製作におけるパターンの用語、記号などの基礎知識、パターン展開できる力を持つ。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

表現力、アイデア

30 %

授業内課題、試験評価（課題提出）

40 %

発表・プレゼンテーション

評価の基準

： 企画性、新規性を視点に評価する。

： 独創性、表現力を視点に評価する。

： “プレゼンテーション力（構成力、表現力、説得力）を

視点に評価する。”

振り返しシート	10 %	:	授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。
学修到達度評価	10 %	:	学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
文化服装学院編	・文化ファッション大系 服飾造形講座2 スカート・パンツ	・文化出版局	・2012 年

参考文献等

文化ファッション大系 服飾造形講座2 スカート・パンツ(文化出版局, 2009/3/7 ISBN-10 : 4579112318 ISBN-13 : 978-4579112319)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の演習科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日11:00～12:10
 場所： 東館研究室
 備考・注意事項： 授業時間外での制作と復習を自主的に行い、その習慣を身につけること。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業ガイダンス 講義の進め方 目標設定 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する ・人体の構造について ・人体の構造に基づく衣服パターンについて ・衣服設計にあたって、平面製図と立体について説明 ・ワンピース製図（オリジナルのテキスタイルの柄を考慮して製図） ・見返しの使用方法を理解する ・縫い代付きパターンを製図 ・研究倫理教育	工業用パターンカットを完成させる	4時間
第2回 オリジナルテキスタイルを用いて裁断 ・オリジナルテキスタイルを用いて裁断 ・ワンピースを縫製 ・ファスナー付け ・手作業を含めて仕上げる	ワンピースを完成させる	4時間
第3回 スカートデザインパターン展開 1（基本編） ・スカート原型を用いて展開操作し、シルエット変化したパターンを作成	デザインスカート縮尺製図を完成させる	4時間
第4回 スカートデザインパターン展開 1（応用編） ・スカート原型を用いて展開操作し、様々なデザインのパターンを作成	デザインスカート縮尺製図を完成させる	4時間
第5回 パンツパターン構造について ・パンツの構造・機能性等パンツの基礎について学ぶ。 ・パンツ製図に必要な部位を採寸し各自サイズのパンツ原型を作成	パンツ原型実寸製図	4時間
第6回 パンツデザインのパターン展開 1 ・1/4パンツ原型を用いて展開操作し、シルエット変化したパターン作成 ・バリエーションから一点選び、オリジナルパンツパターンの実寸製図の準備	オリジナルパンツのデザインリサーチ	4時間
第7回 オリジナルパンツパターン製図 ・自分サイズの原型パンツパターンを用いて、オリジナルパンツパターンを製図 ・パンツ構造に必要なパーツ製図 ・本股あき、霧ポケット当の仕様説明 ・シーチングにトレース	シーチングトレース、裁断まで完成させる	4時間
第8回 パンツトワル組み立て ・中間学修到達度の確認とフィードバックを行う ・パンツトワル組をミシンで作成 ・本股あき ・切りポケット部分縫い	トワルを完成させる	4時間
第9回 パターンメイキング①（トワルチェック） ・立体でシルエットを修正する ・修正箇所をマーキングする	立体での修正を完成させる	4時間
第10回 裁断	裁断まで終わらせる	4時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する生地を用いて裁断する ・縫製準備 		
第11回	縫製① <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルパンツを縫製する ・ロックミシンまで完成 	制作の続行	4時間
第12回	縫製② (ポケット、本股あき) <ul style="list-style-type: none"> ・パンツポケット ・本股あき 	制作の継続	4時間
第13回	縫製③ (ベルト仕上げ加工) <ul style="list-style-type: none"> ・ベルトつけ ・仕上げ加工を行う 	制作の継続	4時間
第14回	演習のまとめ・振り返り 最終の学修達成度の確認を行う <ul style="list-style-type: none"> ・演習の振り返り (期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います。 授業終了後1週間以内に実物作品を提出 (期末試験として評価する)	演習を振り返り、パターンを整理しておく	4時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習2【IP】				
担当教員名	根津武彦				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	建築家・インテリアデザイナーとして、住宅の計画・設計に関する実務経験を有している。(全14回)				

授業概要

インテリア・建築デザインの基本を住宅系の演習課題を通して学びます。インテリアデザイン課題「私の住処」では、自分らしい暮らしとは何かを積極的に考え、こだわり抜いた住まいを計画します。基本的な寸法、機能を身につけ、インテリアを構成するマテリアル、エレメントなどを学びながらプレゼンテーションにまとめます。建築デザイン課題「家族の住処」では、家族のライフスタイルをもとに、+αの魅力を持った戸建住宅を計画します。実際の敷地を想定し、外部環境にも配慮した計画が求められます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

住宅インテリア・建築デザインに関する基礎知識

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク

授業の中間段階及び最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。決められた提出物が期限内に提出されず、講習会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題の取組み状況

： 授業内および時間外学習の成果を評価(12回×5%)

60 %

わたしの住処講評会の提出 : 提出物：プレゼンパネル（タイトル、コンセプト、モデル写真、図面）、ファイナルモデルにて、審美性、独自性、完成度、コンセプトを評価

20 %

期末試験評価 家族の住処講評会の提出 : 提出物：プレゼンパネル（タイトル、コンセプト、モデル写真、図面）、ファイナルモデルにて、審美性、独自性、完成度、コンセプトを評価

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

見る測る建築／遠藤勝勲 著／TOTO出版 ISBN9784887061873
 現代住宅研究／塚本由晴、西沢大良 著／メディア・デザイン研究 ISBN9784864803052
 空間創造発想帖 ディスプレイデザイナーのアタマとシゴト／日本ディスプレイデザイン協会／六曜社 ISBN9784897378480
 コンパクト建築設計資料集成[インテリア] 著者／日本建築学会／丸善株式会社 ISBN9784621082966
 雑誌 住宅特集、住宅建築 各号

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
 毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業までに草案を練り上げてくること。
 各提出物は締切を厳守し、要求された内容を全て提出すること。
 提出物は、自主制作するポートフォリオの為に各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日5限 16:50-18:30

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールによる質問にも応える。
 メールでの質問を行う場合、必ず学年と氏名を記述すること。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 「わたしの住処」エスキス1：課題説明 事例紹介 実測 課題説明を行った後、参考事例写真を用いて紹介する。グループで課題建物を実測し、実測図を作成する。「学習到達度の確認」について説明。「研究倫理教育」の実施。	自宅の水廻りを実測し、内容を図面化してまとめる。課題に対するアイデアを練り、テーマとコンセプトをまとめ、イメージスケッチを描く。	2時間
第2回 「わたしの住処」エスキス2：デザインスタディ 水廻り実測図面を提出して指導を受ける。コンセプト及びイメージスケッチを提出して指導を受ける。個人のアイデアについて、グループで意見交換を行う。	授業内での指導を参考に、スタディ模型を制作する。	2時間
第3回 「わたしの住処」エスキス3：コンセプト・空間構成決定 スタディ模型を提出して指導を受け、空間構成を決定する。参考例を見ながら、コーディネートボードの制作方法を学ぶ。	授業内での指導を参考に、空間構成を反映したスタディ模型を制作する。コンセプト・空間デザインに合わせて、仕上、家具、備品を選び、コーディネートボードを制作する。	2時間
第4回 「わたしの住処」プレゼンテーション1：コーディネート決定 コンセプト・空間デザインに合わせた、仕上、家具、備品を検討して指導を受ける。完成模型の制作に取りかかる。	コーディネートボードを完成させる。	2時間
第5回 「わたしの住処」プレゼンテーション2：完成模型 コーディネートボードを提出して指導を受ける。模型の制作や撮影のポイントを学び、最終プレゼンテーションの指導を受ける。講評会に向けて完成模型を制作する。	授業内での指導を参考に、完成模型を制作する。模型を撮影し、パネルにまとめる。	2時間
第6回 「わたしの住処」プレゼンテーション3：講評会 完成模型 S=1/20（仕上げ、家具、人物）、模型写真（A3パネル2枚）、コーディネートボード（A3パネル1枚）を使ってプレゼンテーションを行い、講評を受ける。作品提出（期末試験として評価する） 【中間】学習到達度の確認。	提出した作品を個人のポートフォリオにまとめる。	2時間
第7回 「家族の住処」エスキス1：課題説明、敷地見学、実測 課題説明を行った後、対象敷地をグループで実測する。実測に基づき、敷地図を作成する。	敷地図と敷地模型を制作する。課題に対するアイデアを練り、テーマとコンセプトをまとめイメージスケッチを描く。	2時間
第8回 「家族の住処」エスキス2：デザインスタディ、コンセプト決定 敷地図と敷地模型を提出し、指導を受ける。コンセプトとアイデアのイメージスケッチを提出し、指導を受ける。個人のアイデアについてグループで意見交換を行う。ゾーニングを検討する。	授業内での指導を参考に、ゾーニングを検討し、スタディ模型を制作する。	2時間

第9回	<p>「家族の住処」エスキース3：ゾーニング決定</p> <p>スタディ模型とゾーニング図を提出し、指導を受ける。個人のアイデアについてグループで意見交換を行う。プランを検討する。</p>	授業内での指導を参考に、プランを作成する。スタディ模型を制作する。	2時間
第10回	<p>「家族の住処」エスキース4：空間構成決定</p> <p>スタディ模型とプランを提出して指導を受け、プランと空間構成を決定する。平面図、立面図、断面図を作成する。</p>	授業内での指導を参考に、平面図、立面図、断面図を作成する。	2時間
第11回	<p>「家族の住処」プレゼンテーション1：図面提出 完成模型制作</p> <p>平面図、立面図、断面図を提出し、指導を受ける。完成模型の制作に取りかかる。</p>	授業内での指導を参考に、最終図面を作成する。	2時間
第12回	<p>「家族の住処」プレゼンテーション2：完成模型制作・提出</p> <p>完成模型を制作して提出する。模型の撮影のポイントを学び、最終プレゼンテーションの指導を受ける。</p>	完成模型を提出する。完成模型を撮影し、プレゼンパネルのレイアウト案を作成する。	2時間
第13回	<p>「家族の住処」プレゼンテーション3：プレゼンパネルチェック</p> <p>プレゼンパネルのレイアウト案の指導を受け、講評会に向けてプレゼンパネルを制作する。</p>	プレゼンパネルをブラッシュアップして提出する。	2時間
第14回	<p>「家族の住処」プレゼンテーション4：講評会</p> <p>完成模型S=1/50（仕上げ、家具、人物表現を含める）、平面図、立面図、断面図、模型写真、コンセプト他（A1パネル1枚）を使ってプレゼンテーションを行い、講評を受ける。作品提出（期末試験として評価する） 【最終】学習到達度の確認。</p>	提出した作品を個人のポートフォリオにまとめる。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【MD】				
担当教員名	藤川亜美				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	Photoshop及びCLIP STUDIOを使用してのイラストレーション制作の実務経験有（全14回）				

授業概要

この授業では、デジタルイラスト制作の応用知識と技術を身につけ、今後の作品制作に役立たせることを目的とし、デジタルソフトで背景制作を行う際の基礎から応用まで幅広く学ぶ。木材・鉄・石をメインに、多くの家具や建材に使われる素材の質感の表現を学び、より豊かな彩色を追求する。パースに合わせたキャラクターの近距離・遠距離の描写方法など「なんとなく」で作画しがちな部分を正しく身につけ、机や椅子などの家具から自然物までをよりよく描けるようステップアップを目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

デジタルイラスト制作のより専門的な知識や技能を身につける。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

評価の基準

： 課題を正しく理解し必要な技法を習得したうえで作品制作が出来ているかどうか、10点満点で評価する。提出遅れは減点とし、未提出が重なる場合には成績評価を行わない。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

受講状況

： 各回のヒアリングによる進捗度チェックにて、積極的に学習しようとしているかを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜4限

場所： 南館3F研究室2

備考・注意事項： 授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 質感を表現する 直方体を木材・鉄・石の三種に塗り分ける。素材感を表現するためのレイヤーの重ね方や、ブラシの選び方・使い分けなどを学習する。	使用したブラシやレイヤーのモードをまとめ、次に活かせるようにする。	2時間
第2回 空・樹・地面を描く①／線画 空、樹、地面など主だった自然物を同じ画面上に描く。線の質や色相彩度、描き込みの差など、全体的な統一感に注意しながら制作を行う。	作品の描き込みを行い、完成度を高める。	2時間
第3回 空・樹・地面を描く②／着色 自然物のならではの色ムラや、形の柔らかさに注目して作画を進める。遠景の葉は各自オリジナルのブラシを作り、他の作品にも活かせるようにする。光源の方向や影の有無など、描写に齟齬がないかを意識しながら丁寧に仕上げていく。完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第4回 椅子と机とキャラクターを描く①／ラフ 椅子に座ったオリジナルキャラクターを描く。椅子の形は自由だが簡素すぎるものは避け、机を含めて見切れないよう全体を描写する。基本二点透視図法で問題ないが、必要ならば三点消失点を取る。	キャラクターデザインのアイデア出し及び描き込みを行う。	2時間
第5回 椅子と机とキャラクターを描く②／線画 背景線が目立つとキャラクターが埋もれてしまうため、背景線はキャラクターよりも濃く・太くならないよう気を付けてながら作画を進める。	パースの修正を行いながら描き込みを進める。	2時間
第6回 椅子と机とキャラクターを描く③／着色 これまでに学んだ質感の表現などを活かしながら着色を行う。椅子や机におちる影までをしっかり描写する。	講評会に向け、作品の仕上げを行う。	2時間
第7回 椅子と机とキャラクターを描く④／仕上げ 余裕があれば背景までをデザインし、全体のクオリティを高める。完成の後、講評会。中間ルーブリックの実施、フィードバック。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第8回 距離感のあるキャラクターを描く①／ラフ 配布されたテンプレートに合わせて近距離、遠距離にいる二人以上のキャラクターを描く。パースを理解し、応用できる力を学ぶ。	距離感のあるキャラクターを描く時の注意点を復習する。	2時間
第9回 距離感のあるキャラクターを描く②／線画 近距離のキャラクターの線は太く、遠距離のキャラクターの線は細くなど、距離感に合わせて線の質を変えて描写する。	キャラクターデザインのアイデア出し及び描き込みを行う。	2時間
第10回 距離感のあるキャラクターを描く③／着色 余裕があれば背景までをデザインし、全体のクオリティを高める。完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第11回 質感の表現、自然物、人工物、キャラクターを含む一枚絵①／ラフ	参考にしたい建物の外観の写真の収集や撮影を行う。	2時間

	これまでの課題で学んだことを活かし、質感の表現／自然物（木や観葉植物など）／人工物（建物や家具など）／キャラクター（ポーズに合った配置やポーズを意識する）を全て含む一枚絵を制作する。		
第12回	質感の表現、自然物、人工物、キャラクターを含む一枚絵②／線画 ベースはもとより、サイズ感や配置など全体的なバランスに気を付けながら線画を進める。	些細な凹凸などの細かいディテールも描き込んでいく。	2時間
第13回	質感の表現、自然物、人工物、キャラクターを含む一枚絵③／着色 すべてを均一に塗るのではなく、メインは何か・距離感はどうかを考えながら、濃淡や明暗を塗り分けていく。	講評会に向け、作品の仕上げを行う。	2時間
第14回	質感の表現、自然物、人工物、キャラクターを含む一枚絵④／仕上げ 細部まで丁寧に仕上げ、オリジナリティと完成度を備えた作品制作を目指す。 完成の後、講評会。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。	授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【MD】				
担当教員名	葛原絵梨華				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	企業・個人の依頼のLive2dによるVtuberのモデル制作の実務経験あり。本授業はそのLive2dのモデル制作についての内容になります。				

授業概要

ゲーム業界、Vtuber業界にて2Dを動かすソフトとしてLive2dが導入されており、Live2dの仕組みなどの知識はイラストレーターに必要になってきています。Live2dというソフトでどのようなことができるのか知識を身に付け、無料体験版を用いて簡単なLive2dのモデル制作してもらいLive2dへの理解を深めます。その知識をもとにLive2dに対応するイラストを制作できるように、CLIPSTUDIOを用いてイラスト制作を手引きします。内容としてはLive2dというソフトへの理解とそれに対応したイラストの描き方の二つに大きく分けられ、今後イラストレーターに求められる知識と技術を身につけて頂きます。制作物は「小物のモデリング」「ミニキャライラスト」「ミニキャラモデリング」「全身イラスト」になります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 Live2d、CLIPSTUDIOの知識と技術

Live2dに対応するイラストデータ制作ができる

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

トライアル版を入れてしまうと1か月で使えなくなりますので購入予定がない場合はDLしないでください。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提出物	:	指定通りのデータ構成ができているかどうか
	60 %	
態度	:	指示をよく聞き、熱心に取り組んでいるか
	40 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なし

履修上の注意・備考・メッセージ

トライアル版を入れてしまうと1か月で使えなくなりますので購入予定がない場合はDLしないでください。

Live2dの無料版、トライアル版、CLIPSTUDIOを使用します。
ペンタブ、PCが必要です。

※Live2dを扱うコマではマウスがあるとより制作が楽になります。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業概要の説明・live2Dについての基礎知識 自己紹介 live2dのソフト説明・バージョンの違い live2dの業界の立ち位置 授業内容説明 (live2dの仕組みの理解とlive2d用のイラスト作成まで)	自己紹介シート	4時間
第2回 live2d用PSDについて&フリー版で簡単な体験 live2dのデータとPSDを見比べながらレイヤー分けの必要性を説明 live2dフリー版で小物を動かす体験	制作を続け作品を完成させる	4時間
第3回 live2d用イラスト制作 ラフ制作 ミニキャララフ CLIPSTUDIOを使用し左右対称のラフを制作	制作を続け作品を完成させる	4時間
第4回 live2d用イラスト制作 ミニキャラを完成させる ミニキャラ完成 ※トライアル版DLを次回までお願い	制作を続け作品を完成させる	4時間
第5回 live2d用モデル制作 表情のモデリング トライアル版 モデリング表情	制作を続け作品を完成させる	4時間
第6回 live2d用モデル制作 体のモデリング トライアル版 モデリング体	制作を続け作品を完成させる	4時間
第7回 live2d用モデル制作 モデリング物理演算 トライアル版 モデリング物理演算	制作を続け作品を完成させる	4時間
第8回 live2d用イラスト制作 ラフ制作 ラフスケッチを制作し、アイデアを検討する	制作を続け作品を完成させる	4時間
第9回 live2d用イラスト制作 表情・目鼻口眉+表情ラフ 表情を作成する。 目鼻口眉に加えて表情のラフを描く	制作を続け作品を完成させる	4時間
第10回 live2d用イラスト制作 頭部 キャラクターの頭部を描く	制作を続け作品を完成させる	4時間
第11回 live2d用イラスト制作 胸部 キャラクターの胸部を描く	制作を続け作品を完成させる	4時間
第12回 live2d用イラスト制作 下半身 キャラクターの下半身を描く	制作を続け作品を完成させる	4時間
第13回 live2d用イラスト制作 腕 キャラクターの腕を描く	制作を続け作品を完成させる	4時間
第14回 live2d用イラスト制作 調整 全体的な調整を行い、イラストを完成させる	制作を続け作品を完成させる	4時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【AC】				
担当教員名	糸曾賢志				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメをはじめとした映像監督、キャラクターデザインなどを国内外で行う教員が担当。(全14回)				

授業概要

キャラクターのデザイン、デジタルを使用した作画表現・アニメーションを学ぶ。様々な映像表現を可能にする動画加工アプリケーション「AfterEffects」の使用方法を学び、オリジナル作品の制作を通して、デジタルアニメーションの制作手法を習得する。制作のモチーフとして、実写合成映像、セルアニメーションを研究し、その制作を行う。実写合成映像では、カメラで撮影した映像とCGを合成する際の作成ポイントを学びながら、様々な映像表現の可能性を探る。セルアニメーションでは、商業アニメの素材を利用して制作手法を学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	アニメーションにおける専門用語などの知識、AfterEffectsの技術を習得。	学んだ知識と技術を活用して映像制作ができる応用力を身につけることを目標とする。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		モノマネではない柔軟な「発想」から新しい作品を生み出すことができ、情報収集とその分析を通じて、新しい発想を生み出し、自分自身の考えを作品としてまとめることを目標とする。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。
3. DP4(2). 計画的な行動力		プロジェクトワークを通じて、お互いの立場を思いやり計画的に目標をやり遂げることができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		世の中の課題に向き合い解決する糸口を見出す能力を身につけることを目標とする。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		自分の興味関心のあることを掘り下げ、ストーリーやテーマ性を持った作品を制作できる能力を身につけることを目標とする。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※100点満点で60点以上が単位修得可。
※内訳：受講状況・理解度で30点、アイデア20点、作品完成度：20点、期末課題で30点。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

受講状況	：	受講状況や課題の出来を確認することで、毎回の授業内容を把握できているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。	30 %
課題のアイデア力	：	課題の出来を確認することで、新規性のあるアイデアを考案できているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。	20 %

課題の作品完成度	:	課題の出来を確認することで、自身の現状分析とそれを踏まえた上での作品になっているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。
	20 %	
期末試験評価（作品提出）	:	課題の出来を確認することで、自身の現状分析とそれを踏まえた上での作品になっているかどうかを確認し評価する。評価は5点刻みとする。
	30 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『アニメに学ぶ 魅力的なキャラクターと動きの描き方』、マイナビ、2014年（ISBN-10:4839951268）
『Character design Animation Curriculum』、KENJI STUDIO、2017年
その他の参考文献等も授業内で随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回3時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

- ・他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。
- ・毎回の授業の後に復習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜3限
場所：	芸術学部長室
備考・注意事項：	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 itosa@osaka-seikei.ac.jp 面談などの予約も受け付ける。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	Photoshop・AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎①：先行作品研究 セルアニメ素材を使用し歩きの動画制作手法を復習。	2時間
第2回	Photoshop・AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎②：基本操作と映像基礎 キャラクターの表情変化、天候の変化を表現する動画をAfterEffectsの基本操作を学びながら制作。同時に映像の基礎も説明します。	2時間
第3回	Photoshop・AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎③：エフェクトの基礎 基本的なエフェクトの使い方を説明します。キャラクターの演技、エフェクト動画をAfterEffectsの基本操作を学びながら制作します。	2時間
第4回	Photoshop・AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎④：カット編集、動画の書き出し AfterEffectsの基本操作を学びながら、カット編集、動画の書き出し方法を学びます。	2時間
第5回	課題1：個人で作品を企画 個人でオリジナル映像を制作。基本的な操作でできる映像制作を課題1として行います。個別にチェックをしながら操作の疑問点などに答えます。	2時間
第6回	課題1：企画プレゼン・作品制作 作品の概要をまとめてプレゼン。制作意図などを確認します。	2時間
第7回	課題1：個人で作品制作 個人でオリジナル映像を制作。個別にチェックをしながら操作の疑問点などに答えます。	2時間
第8回	課題1：合評 個人で制作したオリジナル映像を上映して合評します。中間ルーブリックの実施、学生フィードバック。	2時間
第9回	AfterEffectsを使用した実写とCG合成制作の基礎①：CG基本操作 実写映像にCGを合成する手法をAfterEffectsの基本操作を学びながら習得します。	2時間
第10回	AfterEffectsを使用した実写とCG合成制作の基礎②：音符アニメ合成 実写映像の動きに合わせて音符アニメを合成する手法をAfterEffectsの基本操作を学びながら習得します。	2時間
第11回	AfterEffectsを使用した実写とCG合成制作の基礎③：素材・イラストの活用 グリーンバックで撮影した素材とイラストやCGを合成する手法を復習。	2時間

	グリーンバックで撮影した素材とイラストやCGを合成する手法をAfterEffectsの基本操作を学びながら習得します。		
第12回	課題2：チームで作品企画 チームを組成して実写とCG、イラストを合成したオリジナル映像制作を課題2として行います。チーム毎にチェックをしながら操作の疑問点などに答えます。	企画考案。	2時間
第13回	課題2：企画プレゼン・作品制作 作品の概要をまとめてプレゼンし、各チームの制作意図などを確認します。チーム毎にチェックをしながら操作の疑問点などに答えます。	作品制作。	2時間
第14回	課題2：チーム作品制作、合評 チームで制作したオリジナル映像を上映し、合評します。最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。終了後一週間以内に作品を提出（期末試験として評価する）。	反省を踏まえて、今まで学んだ技術を総復習。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【GA】				
担当教員名	山下貴司				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ゲーム・アニメ分野の専門学校講師16年、大学非常勤講師を4年経験。過去にフリーランスとして、ゲームや漫画用背景の3DCGを制作。現在はCGアニメーション制作会社の株式会社サンジゲンに所属。（全14回）				

授業概要

ゲーム、アニメなどのエンタテインメントコンテンツを制作する上で必要となる3DCG制作技法を総合的に学びます。この授業では主に3DCG制作ツールのMAYAを使用します。現在のゲーム開発の現場での3DCG制作ワークフローを想定し、キャラクターアニメーションの作成と完成を目標にします。MAYAの基本操作の復習から始め、アニメーションの基本概念の理解します。歩き、走りなどの基本モーションの制作から剣などの武器を持ったモーション作成をお子に余す。さらにライティング、カメラワーク、レンダリングまでの技術と知識を学習します。さらにジョイント作成からウエイト調整などのリギング（アニメーションさせるための仕組みを作る）の基礎を学習します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

ゲーム開発の現場における3DCG制作のワークフローの基礎を理解、習得する。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

3DCG制作を誠実に取り組み、作品制作を通じて人々に感動を伝え、評価される作品を制作する。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業

授業では、Google Classroomを使用します。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。成績は制作物の結果だけを評価するわけではありません。制作のワークフロー、使用技術、プレゼンテーション、授業態度等、総合的に見て評価をします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

表現力、アイデア	30 %	：	企画性、新規性を視点に評価する。
授業内課題、試験評価（課題提出）	40 %	：	独創性、表現力を視点に評価する。
振り返り		：	授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。

15 %

学修到達目標

: 学修到達目標について6項目4段階の総合指数を評価する。

15 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・ Autodesk Maya トレーニングブック 第4版
出版社：ポーンデジタル ISBN-10：4862463991 ISBN-13：978-4862463999
- ・ 増補 アニメーターズサバイバルキット
出版社：グラフィック社 ISBN-10：4766121961 ISBN-13：978-4766121964
- ・ CGキャラクターアニメーションの極意 -MAYAでつくるプロの誇張表現
出版社：ポーンデジタル ISBN-10：4862464025 ISBN-13：978-4862464026
- ・ Mayaモーションデザイン A to Z
出版社：秀和システム ISBN-10：479805836X ISBN-13：978-4798058368
- ・ カラー&ライト 〜リアリズムのための色彩と光の描き方〜
出版社：ポーンデジタル ISBN-10：4862461530 ISBN-13：978-4862461537
- ・ 入門CGデザイン -CG制作の基礎- [改訂新版]
出版社：公益財団法人 画像情報教育振興協会 ISBN-10：490347447X ISBN-13：978-4903474472

その他有益な書籍や資料があれば授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目はMAYAを使った3DCGアニメーション制作技法を学びます。2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学習が求められます。授業外で取り組むことが可能な課題が出題されます。可能な限り授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて準備をしてください。全14回、半年間の長い工程になるので、一日の欠席が制作スケジュールに影響することを理解してください。また受講中はできるだけメモを取り、いつでも振り返りができる行動をしてください。授業に必要なデータの配布はGoogle Classroomを使用します。また、制作したデータは各自のGoogle Driveに保存する等、自己管理を行ってください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室もしくは南館情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールで下記のアドレスに送ってください。
yamashita-t@g.osakaseikei.ac.jp

メールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：MAYAの機能について【氏名、学籍番号】）
また、Google Classroom内でも対応しています。

オフィスアワー・時間外での質問方法の曜日時間については変更が出た場合は都度授業内で伝達します。

授業計画

第1回 MAYA_CGアニメーション1（準備と実践）

<学修到達目標>
・MAYAを使用した基本操作の復習とキーフレームアニメーションの概要を理解する

<授業概要>
・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。
・オブジェクト、コントローラーの操作方法を習得する。
・バウンディングボールアニメーションの作成（基礎）
・グラフエディタを使用しアニメーションのタイミング調整の方法を学習する。
・研究倫理教育の実施と、学修到達目標についてこの授業の学びと養われる力を説明します。

<詳細>
・MAYAの環境設定方法を習得する。
・3D空間内における形状の操作方法（移動・回転・スケール）を理解する。
・ポリゴンの要素（頂点、エッジ、面）の理解と操作方法を理解する。
・プロジェクトフォルダの設定方法を理解し、データの保存方法と管理方法を習得する。
・用意されたモデルのデータ構成を理解する。
・バウンディングボールアニメーションの作成の基礎を学習する。
・キーフレームアニメーション制作の方法、手順をハンズオン（体験学習）で習得する。
・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。

第2回 MAYA_CGアニメーション2（キーフレームアニメーション）

学修課題

授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキーフレームアニメーションの基礎を理解する。

授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキーフレームアニメーションを行う。

授業外学修課題にかか る目安の時間

4時間

4時間

	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・バウンシングボールアニメーションの作成（応用） ・「揺れものアニメーション」の作成 ・振り子のオブジェクトを使用し、物体の揺れものアニメーションを作成する <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたモデルのデータ構成を理解する。 ・バウンシングボールアニメーションの作成の応用を学習する。 ・揺れものアニメーション作成方法を学習する。 ・作成後、チェック用のムービーデータ出力方法を学習し、実際に出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 		
第3回	<p>MAYA_CGアニメーション3（キャラクターアニメーション）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターアニメーション「歩き」の作成 ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・歩きモーションの作成方法を学ぶ ・作成後、チェック用のムービーデータ出力方法を学習し、実際に出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキャラクターアニメーションを行う。	4時間
第4回	<p>MAYA_CGアニメーション4（リギング）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたリギングの開始と実践。 ・ジョイントの作成とスキンバインド、スキンウエイトの調整を行う。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジョイント作成方法を学習する。 ・スキンバインド方法とスキンウエイト調整方法を学習する。 ・制作手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いリギングを行う。	4時間
第5回	<p>MAYA_CGアニメーション5（リギング）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたキャラクターモデリング（リギング作業）の続き。 ・ジョイントの作成とスキンバインド、スキンウエイトの調整を行う。 ・髪の毛にリグを搭載する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジョイント作成方法を学習する。 ・スキンバインド方法とスキンウエイト調整方法を学習する。 ・制作手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いリギングを行う。	4時間
第6回	<p>MAYA_CGアニメーション6（キャラクターアニメーション）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターアニメーション「歩き」の作成 ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・歩きモーションの作成方法を学ぶ ・作成後、チェック用のムービーデータ出力方法を学習し、実際に出力する。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキャラクターのモデリングを進める。	4時間
第7回	<p>MAYA_CGアニメーション7（キャラクターアニメーション）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターアニメーション「走り」の作成 ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・走りモーションの作成方法を学ぶ ・作成後、チェック用のムービーデータ出力方法を学習し、実際に出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキャラクターのモデリングを進める。	4時間
第8回	<p>MAYA_CGアニメーション8（キャラクターアニメーション）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターの片手にもものを持たせたアニメーションの作成 ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・武器（剣など）をキャラクターに持たせたキャラクターアニメーションの作成を学ぶ ・作成後、チェック用のムービーデータ出力方法を学習し、実際に出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 ・研究倫理教育の実施と、学修到達目標についてこの授業の学びと養われる力を説明します。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキャラクターアニメーションを作成する。	4時間

第9回	MAYA_CGアニメーション9 (キャラクターアニメーション)	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いキャラクターアニメーションを作成する。	4時間
	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・シチュエーションに合わせたアニメーションの作成 ・3Dレイアウトの理解 ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・カメラの作成方法を学習する。※カメラワークは第12回の授業で改めて学習する。 ・絵コンテに合わせて、モデルのレイアウト、アニメーションを作成する。 ・作成後、チェック用のムービーデータ出力方法を学習し、実際に出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 		
第10回	MAYA_CGアニメーション10 (揺れもの作成)	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使い揺れものアニメーションを作成する。	4時間
	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・髪の毛の揺れものアニメーションの作成 ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・すでにアニメーションが作成されているキャラクターアニメーションに髪の毛の揺れものアニメーションを追加する。 ・作成後、チェック用のムービーデータを出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 		
第11回	MAYA_CGアニメーション11 (揺れもの作成)	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使い揺れものアニメーションを作成する。	4時間
	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・髪の毛の揺れものアニメーションの作成の続き ・人体の動かし方について学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・用意されたキャラクターモデルのデータ構成を理解する。 ・すでにアニメーションが作成されているキャラクターに髪の毛の揺れものアニメーションを追加する。 ・作成後、チェック用のムービーデータを出力する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 		
第12回	MAYA_CGアニメーション12 (カメラワーク、ライティング)	授業内容を復習する。	4時間
	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAで使用するカメラについて学習する ・MAYAで使用するライトについて学習する <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・カメラ、ライトの種類と役割を理解する。 ・カメラ、ライトの作成方法を学習する。 ・3Dカメラワーク、2Dカメラワークの作成方法を学習する。 ・カメラワーク (構図)、ライティング (照明) について学習する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 		
第13回	MAYA_ポリゴンモデリング13 (レンダリング、デモリール作成)	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いレンダリングする。	4時間
	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのレンダリング方法を学ぶ <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・今まで作成したアニメーションをデモリールムービーを作成する。 ・MAYAのレンダリング方法を学ぶ ・After Effectsの基本的な使い、ムービーファイルの読み込み、編集、タイトル作成、テロップ挿入の方法を学ぶ。 		
第14回	MAYA_ポリゴンモデリング14 (デモリール作成)	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いデモリールを提出する。	4時間
	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レンダリング、デモリール作成の続き <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・デモリール制作作業を行う。 ・終了していない作業の時間も取ります。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業終了までにデモリールデータの作成と提出 		

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【W】				
担当教員名	浅田伸				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、テレビ番組、企業CM・企業VP、Web動画など様々な商業メディアにおいてプロデューサーおよびディレクター経験を有する教員が担当。(全14回)				

授業概要

【映像制作発展：実在の商業施設を対象とするドラマCMの制作】

実社会における商用コンテンツのほとんどが「クライアント（依頼主）」によって発注され、制作費（対価）が支払われる。本授業ではステークホルダー（スポンサー、クライアント）の発注＝オリエンテーションに紐付き、何らかの社会課題を解決することを目的とする映像制作を実践的に学ぶ。その際、協力先のクライアントである「β本町橋」へ現地調査を行い、あるいはWebページ等の情報を収集し、依頼主が求める要件や抱えている意向・課題を理解するとともに、その解決を目的とするシナリオを執筆することで、表現者としての公共性を身につける。

また学内スタジオにて、執筆したシナリオを学生同士で演じる「パイロット版」の撮影・編集を行い、依頼主による選抜（コンペ）を経て、教作品のみ現地での本番撮影実習へ納品を行う。これにより選抜作品と自作との差を確認し、プロとして求められるアイデアの質について理解する。と同時に、本番撮影ではシナリオの内容に応じてプロの俳優陣を招聘し、共演する機会を得ることでパフォーマンスとしての感覚を磨く

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

課題解決を目的とした取材に基づく企画の立案、コンペティションの体験、ドラマCMの撮影・編集における特徴的な技法の習得と現場の体験

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4 (1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4 (2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5 (1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

有り(連携先：β本町橋)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
各授業の課題に対する提出物	各授業内容の理解度を提出物をもって評価する。未提出の場合は減点の対象とする。
30 %	
受講状況	課題への取り組みにおける積極性、授業中の態度等から総合的に判断する。
40 %	
期末発表	準備した資料と発表の内容が適切かどうか、および内容が正しく伝えられたかどうかを評価する。
30 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「シナリオの基礎技術」 新井一（ダヴィッド社、1985年、ISBN:9784804801759）
 「Making a Good Script Great」 Linda Seger（Silman-James Pr、2010年、ISBN:9781935247012）
 「映像カメラマンのための構図完全マスター」 益子広司・内田一夫（玄光社、2013年、ISBN:9784768304549）
 「図解・実践 映像ライティング」 櫻井雅章（玄光社、2006年、ISBN:9784768302293）
 「音声収録&整音ハンドブック」 池野一成ほか（玄光社、2017年、ISBN:9784768309070）
 「AfterEffects 標準エフェクト全解」 石坂アツシほか（ビー・エヌ・エヌ新社、2018年、ISBN:9784802511087）

上記については教科書として指定される書籍ではないが、ごく一般的で習得に価する。
 （授業の際、必要に応じて随時資料を提供する）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 また現地調査（シナリオハンティング）や本番の撮影については、土曜日等を利用し、クライアントの拠点における集中授業として実施する。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡
 場所： 南館2F 情報デザイン研究室
 備考・注意事項： 備考・注意事項：授業時間外で連絡をとりたい場合、時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
 asada@g.osaka-seikei.ac.jp
 Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：〇〇の使用方法について【学籍番号・氏名】）

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 課題解決型映像（ビデオプロモーション、コマーシャル）とは何か 全14回を概観し、制作すべき映像の仕様を学ぶ。また学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	商業目的で制作されたVPやCMを鑑賞し、その技法を分析する。	5時間
第2回 ドラマのシナリオ執筆/ロゴアニメーションの検討 ・1分程度のドラマCMについてシナリオを構想する。 ・制作するロゴアニメーションの一般的な技法を学ぶ。	シナリオの執筆、ロゴアニメーションの検討	5時間
第3回 回想シーンの技法 AfterEffects や PremierePro で静止画（写真）を加工して動画を作る技法（ケン・バーンズ等）について最新の動向と具体的な技法を学ぶ。	シナリオの執筆、回想シーンの検討	5時間
第4回 ロケーション（シナリオ）ハンティング/シナリオの完成 ・シナリオを構想するための現地調査を行う。 ・シナリオの中身について指導を受け、質の向上を図る。	シナリオに基づく回想シーンの検討	5時間
第5回 パイロット版の制作（1）キャスティングと原稿の共有 ・シナリオに基づくパイロット版を撮影するため学生同士で相談し、準備を行う。	回想シーンとロゴアニメーションの作業	5時間
第6回 パイロット版の制作（2）撮影の実施 ・シナリオに基づいて撮影を行う。その際、映画的なマルチカメラとDOPシステムの在り方を学ぶ。	撮影素材の編集、回想シーンとロゴアニメーションの作業	5時間
第7回 パイロット版の撮影（3）素材整理 ・撮影された素材の整理を行い、不足分について確認し、必要に応じて再撮影を行う。 ・回想シーンの作業を行う。	撮影・編集した内容を洗練させる。	5時間
第8回 パイロット版の撮影（4）編集 ・撮影された素材の編集を行う。 ・回想シーンの作業を行う。	撮影・編集した内容を洗練させる。	5時間
第9回 パイロット版の撮影（5）選曲・整音～提出 素材を並べ整音までを終え、提出。また中間学修到達度とフィードバックを行う。	撮影・編集した内容を洗練させる。	5時間
第10回 コンペティションの実施/本番撮影に向けて	撮影・編集した内容を洗練させる。	5時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントと教員で学生のシナリオ（パイロット版）から教作品を選抜し、撮影に向かってグループ編成などの準備を行う。 		
第11回	本番撮影／プロとの共演 <ul style="list-style-type: none"> ・実際の商業施設（β本町橋）にて、選抜作品の撮影を行う。 ・シナリオによってはプロの俳優陣を招聘する。 	本番撮影にて学んだ内容を復習する。	5時間
第12回	ロゴアニメーションと回想シーンのブラッシュアップ <ul style="list-style-type: none"> ・学生各々が自作のロゴアニメーションとパイロット版に入れ込む回想シーンのブラッシュアップを行う。 ・選抜作品については教員の直接指導に基づき編集～完成を目指す。 	撮影・編集した内容を洗練させる。	5時間
第13回	アフレコと仕上げ <ul style="list-style-type: none"> ・出演者の声を再録し、音響面でのクオリティアップを実施する。 	撮影・編集した内容を洗練させる。	5時間
第14回	最終試写／授業のまとめ <p>クライアントを交えた学外合評（最終試写）を行う。また13回の内容についてグループトークによる振り返りと教員による総評を行い、最終の学修達成度を確認する。</p>	授業の内容を復習し、休暇を利用した自主制作を行う。	5時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【GD】				
担当教員名	姜尚均				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告会社でアートディレクターとして企業の広告を企画・制作。(全14)				

授業概要

グラフィックデザイナーとしての自分の展覧会を想定したポスターを制作します。人々に伝えるための、コミュニケーションの表現方法やレイアウトを研究し、自分のメッセージや可能性を制作実習を通して実験していきます。自分自身をよく研究し、将来の進路や方向性を考えながら課題と向き合ってください。ポートフォリオ指導を行います。必要に応じ、課題制作の中にアプリケーション (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) を用いたDTPスキルのアップを目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

広告デザイン、Webデザインでの視覚伝達学習について、コンピューターや写真、印刷、色彩などの多様な分野の専門知識が理解できる

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(2). 本質を明らかにする分析力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
・質問等は授業中、または放課後に行うようにして下さい。

成績評価の方法・評価の割合

個人評価 企画アイデア

評価の基準

： 企画性、新規性、表現力を視点に3段階に評価します。(30点、20点、10点)

30 %

授業内課題、試験評価(課題提出)

： 独創性、新規性、表現力を視点に5段階に評価します。(50点、40点、30点、20点、10点)

発表・プレゼンテーション	50 %	:	提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。(10点、5点)
学修到達目標	10 %	:	学修到達目標を6項目4段階で総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なるほどデザイン 発行先：エムディエヌコーポレーション、デザインのデザイン 発行先：岩波書店、デザインマネジメント 発行先：日経BP社、GRAPHIC DESIGN THEORY グラフィックデザイナーたちの〈理論〉 発行先：ピー・エヌ・エヌ新社、造形思考(上・下) 発行先：誠文堂新光社、ノンデザイナーズ・デザインブック 発行先：マイナビ出版、egg Books (スリージーブックス 世界のグラフィックデザインシリーズ) 出版社：トランスアート、亀倉雄策、佐藤 晃一、田中 一光、浅葉克己、佐藤 康、佐藤 可土和、原 研哉、松永 真、副田 高行 など。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜 3限
場所：	南館3F研究室
備考・注意事項：	※事前にアポイントを取ること。 kang@osaka-seikei.ac.jp (Eメール件名としては「演習7について(氏名、学籍番号)とすること。)

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 「ポスターA」/学修到達目標について説明 展覧のポスター(サイズ:B1)を制作します。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	自分の作品を集めて、ポートフォリオの準備	2時間
第2回 近作プレゼンテーション&自己紹介カードを提出 個別ミーティング、個展の方向性を決めます。	教員よりアドバイスをうけたラフ案と資料を集めてください。	2時間
第3回 ラフデザイン&資料チェック 個別チェック。案決定。	教員よりアドバイスをうけた内容をカンパ制作に反映してください。	2時間
第4回 カンパチェック&制作指導 全体、カンパ(A4サイズ、プリントアウト)チェック・発表。DTP演習(必要に応じて) 全体、カンパ(A3サイズ、プリントアウト)チェック・発表。DTP指導(必要に応じて)	決まった案に対して、カンパ制作を行ってください。	2時間
第6回 制作チェック&DTP指導 個別チェック、DTP制作指導	教員よりアドバイスをうけたカンパ案の修正作業を行ってください。	2時間
第7回 制作チェック&プレゼンテーション準備 個別チェック、DTP、入稿データの制作指導	教員よりアドバイスをうけた修正内容を反映し、講評の準備を進めてください。	2時間
第8回 全体講評：プレゼンテーション、課題B「ポスターB」説明 / 【中間】学修到達度の確認 講評を受けて自身で振り返る。課題B：個展のポスター(サイズ:B1)を制作します。 中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。課題B資料準備	2時間
第9回 資料チェック&企画書配布 個別ミーティング、個展の方向性を決めます。	教員よりアドバイスをうけたラフ案と資料を集めてください。	2時間
第10回 ラフデザイン&資料チェック 個別チェック。案決定。	教員よりアドバイスをうけた内容をカンパ制作に反映してください。	2時間
第11回 カンパチェック&制作指導/ポートフォリオ指導 全体、カンパ(A4サイズ、プリントアウト)チェック・発表。DTP演習(必要に応じて)	決まった案に対して、カンパ制作を行ってください。	2時間
第12回 カンパチェック&制作指導 全体、カンパ(A3サイズ、プリントアウト)チェック・発表。DTP指導(必要に応じて)	教員よりアドバイスをうけたカンパ案の修正作業を行ってください。	2時間
第13回 制作チェック&プレゼンテーション準備/ポートフォリオ指導 個別チェック、DTP、入稿データの制作指導	教員よりアドバイスをうけた修正内容を反映し、講評の準備を進めてください。	2時間

第14回	<p>全体講評：プレゼンテーション／【最終】学修到達度の確認</p> <p>授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行います。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に作品提出（期末試験として評価する）</p>	<p>授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。</p>	2時間
------	--	--	-----

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【IA】				
担当教員名	室田泉・黒田潔				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーター、アートディレクターとして活躍する客員教授の黒田 潔 先生が指導に参加。新宿サザンビートプロジェクトのウォールグラフィックで2005年グッドデザイン賞受賞から始まり、その他受賞多数。東京イラストレーターズソサエティ会員。(2~3回)				

授業概要

イラストレーションや絵画の発展形として複製制作・版画技法を習得します。新しい表現手法を用いて、自分の作品の可能性と世界観を探究する。最も基礎的な内容として、各自の制作するイラストをシルクスクリーンプリントで展開します。平面表現だけでなく、立体作品への応用や複数枚数作るためのエディションを知り、使用する素材の幅も広がります。(さまざまな種類の紙へのチャレンジ、テキスタイル素材への応用)。原稿となるイラストはシルクスクリーン技法の制約により、色数などは限定されますが、原画自体はアナログ手法、デジタル手法問いません。描くということだけでなく、印刷する基本としてシルクスクリーンプリント技法を通して、イラストの可能性や表現方法を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 シルクスクリーン技法の習得

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、課題に取り組み、成果を発表することができる。

汎用的な力

- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(1). 取り組みへの主体性
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ、放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品内容

：シルクスクリーン制作の基礎的な技術を習得し、作品を完成させることができたか。※14回の授業終了後に提出。

70 %

スキル習得

：複製作品の作成の基本的な意味を理解できたか。

授業態度	10 %	:	興味をもって授業に望み、学んだことを創造的に発展させてより良い作品作りを行う姿勢がみられるか。授業内で指摘した点を修正できるか。
定期試験（作品提出）	10 %	:	作品のポートフォリオをわかりやすくまとめることができたか。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。コンピュータ（Mac）を制作ツールとして使用するので、基本操作を身に付けておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業後
場所：	授業教室
備考・注意事項：	詳しくは授業時間内に連絡する。 メールアドレス：murota@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス・シルクスクリーンプリントについての説明 授業の概要と具体的な制作の流れを説明します。シルクスクリーンのさまざまな作品、身近な使用例を説明。課題内容・テーマの説明	原画制作のアイデアをリサーチする	2時間
第2回 シルクスクリーンプリントの版制作、原画の作成 シルクスクリーンプリントの版制作を行う。スクリーン枠に紗を張る。 シルクスクリーンの制約を意識し、イラスト原画を作成	リサーチを続行し、アイデアスケッチをまとめる	2時間
第3回 原画の制作から版下へ展開 原画を完成させ、その原画を版数に合わせて（2版）、色分けを行い、版下を制作する	版下を完成させる	2時間
第4回 シルクスクリーンの製版 紗張の完了したスクリーン枠へ乳剤を塗布し、製版を行う。	テストプリントを行うための用紙、画材のリサーチ	2時間
第5回 シルクスクリーンプリントテストプリント、1回目プリント完了 完成した、スクリーン枠を用い、テストプリントを行う。数種類の用紙や色材を用い、イメージを作り上げる。	技法に関する振り返りを行う。	2時間
第6回 連続模様をシルクスクリーンプリントで作成 壁紙、包装紙をスクリーンプリントで作成します。連続模様の方法、についての習得も合わせて行う。	リサーチとデザイン案を作成	2時間
第7回 連続模様のデザイン作成 アナログ、もしくはPCでの作業で、連続模様自身のイラストを展開する。目的に合わせて（何の壁紙か、包装紙か）各自のイラストをブラッsyアップさせ、シルクスクリーンの制約に合わせ、デザイン案を作成する。	デザイン案の完成	2時間
第8回 シルクスクリーン版制作 各自のデザインに合わせ、スクリーン版の制作準備（紗張）を行う。また、デザインが完成すれば、版下制作を行う。	版の準備、版下の完成	2時間
第9回 製版作業、テストプリント シルクスクリーンの製版作業 テストプリントの実施	製版を完了しておく	2時間
第10回 本プリント 連続模様のデザインをシルクスクリーンプリントで本制作（プリント）	プリント作業・版の補修	2時間
第11回 本プリント最終 プリント作業に集中し、プリントを完了させる。	ラッピング、壁紙のシュミレーションを行う	2時間
第12回 ラッピングの実施 作成したシルクスクリーンプリント紙を用いて商品ラッピングを行う。	プレゼンデータの作成	2時間

第13回	額装作品の制作 エディションを入れ、作成したシルクスクリーン作品を額装する	額装を行なっておく	2時間
第14回	講評 作成した作品、プレゼンデータなどを含め合評を行う	ポートフォリオを完成させること	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【IA】				
担当教員名	あきやまりか				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	小中高生向けのキャラクター文具のキャラクター作成及びデザイン。またクライアントワークとしてのパッケージやキャラクターデザインなどに長年携わる。(全14回担当)				

授業概要

ターゲットを意識したキャラクターの作成、グッズ展開について授業を行います。初めに対象とする年代を設定することにより、年代ごとのキャラクターのかき分けを学びます。作成したキャラクターを使ったグッズのダミーを制作する事で、実際に市販されているモノに目を向け、デザインのポイントとキャラクターの見せ方を研究します。また作成したダミーを撮影、カタログにまとめることにより、自身の作品の見せ方も勉強します。総合的にキャラクター制作を学び、ポートフォリオ制作や社会に出た後に役に立つスキルを身につけます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

具体的内容：

オンラインワンのオリジナルキャラクターとオリジナルグッズ制作のノウハウを習得。デザイン制作に必要なデジタルアプリケーションソフト「Illustrator」と「Photoshop」の、さらなる技術の習得。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

授業の中間および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックします。到達目標のチェックシートで振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

総合的に評価をします。
原則として毎回出席する事。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価はしません。

成績評価の方法・評価の割合

授業態度・取組姿勢・積極性

評価の基準

： 社会に出るとデザイン業はプロジェクトで進行し、報告・連絡・相談が重要になります。チームの和を乱さない意味からも授業中の態度、積極性、協調性、取組む姿勢、単純な事務的指示がこなせるか判断します。

独自性・デザインセンス・発想力・展開力・纏める力	:	創造的才能・デザイナーとして根本的に必要なデザインセンス（資質）・ほかのひととは違う独自の個性・アイデアを具現化する能力があるか判断します。
34 %		
PC能力・仕上げの丁寧さ・作品量	:	自分の作品に愛情を持ち仕上げているか。色や形など細かなディテールに、満足がいくまでこだわりを持ち粘り強く作っているか（または、作り直しているか）。作品のボリュームが十分なされているか、判断します。
22 %		
スケジュール感覚・粘り強さ・集中力・理解力	:	締め切り日に提出出来なければ、最初から何もしなかった事と同じ。指定した期日に、指定した課題がきちんと提出出来るか、その能力や体質を判断します。 ※15回の授業終了後に期末レポート提出。
20 %		
プレゼン能力	:	自分の言葉でプレゼンテーション出来れば良い。制作意図・思いが伝わり、尚かつ話に惹き付けられる魅力あるプレゼンテーションか、あるいはそれに相当する努力が感じられるか判断します。
8 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をする事。各自の発想・個性を重視し、得意分野のキャラクターを制作します。キャラクターが好きである事が重要です。演習が基本ですが、先ずどの様なキャラクターが存在するかを体系的に学びます。それにより各自が作るキャラクターがどの位置に存在するかを確認し、その役目を考えながら方向性を決めて制作を進めます。手を動かし物を作る事が肝要です。プロは仕事で経験を積みますが、学生の皆さんは積極的に作品を作る事が経験となります。後々後悔のないよう、授業時間外に積極的かつ早めに制作を進めてください。各自の作品をベストな方向に持って行くポイントは授業中にアドバイスします。物を作る事で新たな発見があるはずですよ。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業教室・Eメール

備考・注意事項： 疑問に思うこと、解らないことが有れば何時でも聞いてください。授業外ではEメールで質問を受け付けます。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	自己紹介、学習内容、課題、スケジュールの説明、「学修到達度の確認」について説明 「学修到達度の確認」について説明 自己紹介、オリエンテーション、指定課題の発表 今後の授業スケジュールの説明と、期中、期末に提出する課題の発表を行います。 次週から行うキャラクターデザインについて説明します。	2時間
第2回	各自が作成するオリジナルキャラクターの方向性を決定 ターゲット別キャラクターの描き分け（低年齢、小中高生、大人に向けたキャラクター作り） ターゲット年齢に加え、何に使用するキャラクターかなど、深く設定を考える。アナログ、デジタルなど好きな方法でラフを作成する。	2時間
第3回	キャラクター制作①（性格、設定も考える） 作成したキャラクターの背景（家族、友達関係、嗜好など）や性格を設定し、名前やポーズを考える。正面だけでなく後ろ姿などの多角的角度でも描いてみる	2時間
第4回	キャラクター制作②（性格、設定も考える） 作成したキャラクターのシンプル化。1～2色の配色でも描く 商品化する際、フルカラーの商品ではないものも多数あるので、色数を絞ったり単純化したイラストを作成することを学ぶ。	2時間
第5回	イメージボードの説明と制作 ターゲット別のキャラクターを紹介するイメージボードの作成（A4 3枚） 4回までに作成した年代別のキャラクターを配布したフォーマットに当てはめ、キャラクターを紹介するイメージボードを3キャラ分作成する。	2時間
第6回	キャラクターの発表、【中間】学修到達度の確認 グッズ展開するキャラクターを決めておく。街でキャラクターを使ったグッズを見てイメージを膨らみます。	2時間

	<p>オリジナルキャラクターのプレゼンテーションを行う。同一のターゲットでクラスメイトがどのようなキャラクターを作成したかを知ることにより、キャラクター作成の理解を深める。</p> <p>また、ターゲット別に作成したキャラクターの中で、自分が得意とするイラストを理解する。</p> <p>【中間】学修到達度の確認とフィードバック</p>		
第7回	<p>キャラクターのグッズを考える</p> <p>ターゲット別の3案の中から1キャラに絞り、そのキャラクターに合った商品（紙製品、布小物）を2点考える</p>	市場にある文具や雑貨などの商品を見て、自分の作成する商品を決める。	2時間
第8回	<p>版下作成①紙製品</p> <p>キャラクターに合った付箋やメモ帳、シールなどの紙製品を使った商品の版下データをフォトショップやイラストレーターソフトを使用し作成する。</p>	版下データを完成させる。	2時間
第9回	<p>版下作成②布小物</p> <p>色数を絞ったキャラクターを使ったハンカチやタオルなどの布小物の版下データを作る。</p>	版下データを完成させ、出力したものを用意する。	2時間
第10回	<p>グッズのサンプル作成</p> <p>各自制作したキャラクターのグッズのサンプルを作ってみる（2点）</p>	サンプルを完成させる。写真を撮る際に、必要な小物を準備する。	2時間
第11回	<p>サンプルの撮影、画像の加工</p> <p>作成したサンプルの撮影と画像補正の説明と実習 作成したダミーをより魅力的になるように撮影し、フォトショップを使用して画像の色の調整、処理を行う。</p>	Photoshopの画像補正など使い方を復習しておく。 疑問に思うことや、わからない操作等、質問事項を用意しておく。	2時間
第12回	<p>商品カタログ制作の説明</p> <p>キャラクターの魅力を引き出すようなカタログの作り方の説明と作成 作成したキャラクターとそのキャラクターを使った商品画像をA42枚にまとめる。 資料等を見て、レイアウトのラフ案を考える。</p>	次回までにカタログに必要なカットイラストなどを用意しておく。	2時間
第13回	<p>商品カタログ作成</p> <p>キャラクターと商品を紹介するカタログを作る（1点 A4 2枚）</p>	今回の授業までにカタログを完成させ、プレゼンテーションの準備をする。	2時間
第14回	<p>商品の発表・提出、【最終】学修到達度の確認</p> <p>カタログを使って、キャラクターと商品を発表するPDFファイルでスクリーンに映し、プレゼンテーションする。クラス内で、内覧会をするので、作成したカタログの出力、商品ダミーも持参する。 【最終】学修到達度の確認</p>	最終回のプレゼンテーションに向けて、各自発表内容を整理しておく。すべての指定課題を完成させる。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【FC】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。(全14回)				

授業概要

オリジナルブランドの商品企画を行い、ブランドブックを制作します。実際にアパレルメーカーが縫製工場に縫製依頼をする為に必要なデザイン画・縫製仕様・寸法などが明確に記載された縫製仕様書を作成できる知識と技術を身につけ、ブランドとしての世界観をみせる表現力を養います。Adobe Illustratorを用いたハンガーイラストの作成や仕様書の作成など実際の仕事の現場で使われる知識や技術とオリジナルブランドの設計を行い、今後の制作への知識と表現力を身につけます。(全14回)

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	コンセプトメイク、商品企画、ブランドブック作成まで行い、オリジナルブランドのプレゼンテーションを行います。	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ 課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

課題の完成度

評価の基準

： ブランドコンセプトに合わせ、身の回りをリサーチし様々な事柄を導入しデザインに結びついているか。また、それらをまとめたオリジナルブランドブックとしての完成度で評価する。

30 %

授業内課題の提出

： 授業内課題の提出の有無、授業内に指示された課題に則って制作されているかを評価する。

プレゼンテーション	30 %	:	課題作品に対し、オリジナリティのあるデザイン画であり、課題に対してのリサーチ力をプレゼンテーションができているか評価する。
受講態度	20 %	:	各回授業への積極的参加や授業態度（受講マナーや私語、授業の妨げ）を総合的に評価する。
	20 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜、授業内で提示する

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
授業内容から、実際には毎回4時間以上、授業外で制作研究に取り組む必要がある。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
リサーチを十分することから独自の視点を見つけ出し、制作にはいります。また、3年生へ向けてのステップとなりますので、今回の課題から自分の得意な点、不得意な点を見つけて、制作に反映させてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 ・授業概要と進行説明 ・基幹演習3の目的と目標 ・基幹演習3で身につくスキル ・ブラッシュアップしたブランドロゴとコンセプトを、一人5分でプレゼンテーションを行う。	ロゴ、コンセプトの修正を行う	2時間
第2回 コンセプトとシーズンテーマの設定 ・オリジナルブランドのコンセプト・方向性の検討 ・シーズン/テーマ決め ・商品企画に必要な素材の研究	商品企画に向けた素材収集	2時間
第3回 オリジナル企画の準備 ・デザインの基になるアイデアの創出 ・ターゲット層の購買単価や販路の研究 ・主素材や副素材などの選定	商品企画に向けた素材収集	2時間
第4回 オリジナル企画①デザイン画の作成 ・シーズンアイテムの型数（10-15型）の振り分け ・進行していたリサーチ結果をまとめながら、デザイン画作成	デザイン画の完成	2時間
第5回 オリジナル企画②イメージボードの作成 ・デザイン画を基にした素材やコンセプト、単価などをまとめる。 ・各アイテムのハンガーイラストの作成	イメージボードの完成	2時間
第6回 中間発表の準備 ・中間発表に向けた資料のまとめ	資料のまとめ	2時間
第7回 中間発表 ・各自プレゼンテーション ・質疑応答 ・合評と教員からの講評 中間ループリックの実施、合評とともに到達点自己評価を個々面談しながら確認します。	合評や講評で得た気づきをふまえて資料・企画の修正	2時間
第8回 縫製仕様書の理解とハンガーイラスト制作 ・なぜ縫製仕様書が必要なのか現物を基に説明 ・自身で仕様書のベースを作る ・イラストレーターでのハンガーイラストの作成の説明 ・イラストレーターにてハンガーイラスト作成	仕様書の雛形作成	2時間
第9回 縫製仕様書の作成・ブランドブック制作の準備 ・各アイテムごとに仕様書を作成 ・ブランドブックの説明 ・リサーチ	ブランドブック制作の資料収集	2時間
第10回 ブランドブック制作①（ブックイメージの決定・資料収集） ・ブランドブックのイメージを固める ・必要な素材収集	作業の継続	2時間

第11回	ブランドブック制作② (制作) ・ブランドブック制作	素材の組成混率などを調べておく	2時間
第12回	ブランドブック制作③ (中間チェック) ・ブランドブック制作の経過確認 ・修正指示	作業続行・修正	2時間
第13回	プレゼンテーションに向けた準備 ・コンセプト、シーズン、デザイン画、イメージボードなどの資料の確認 ・プレゼンテーション資料の作成 ・ブック制作の継続	仕上げ作業、プレゼンテーションの準備	2時間
第14回	オリジナルブランドのプレゼンテーション・ブック発表・講評 ・各自プレゼンテーション ・質疑応答 ・合評と教員からの講評 (期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います。 授業終了後1週間以内に作品を提出 (期末試験として評価する)	振り返り、課題の修正、提出	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習3【IP】				
担当教員名	根津武彦				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	建築家・インテリアデザイナーとして、商業店舗の計画・設計に関する実務経験を有している。（全14回）				

授業概要

インテリア・建築デザインの基本を、商業店舗の演習課題を通して学びます。
 第一課題では、実際に存在する空間を用いて、図面に基づき計画します。想定する店舗のブランドの選定から、リサーチをおこない、商品の寸法や展示計画を学びながら、インテリアデザインをプレゼンテーションにまとめます。
 第二課題では、仮設商業店舗の計画をします。第一課題同様、ブランド選定からリサーチをおこなった上で、店舗の組み立て解体方法、移動の簡易性などを考慮した計画を学びながら、プレゼンテーションにまとめます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	商業店舗のインテリアデザインに関する基礎知識	専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
 決められた提出物が期限内に提出されず、講習会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題の取組み状況	：	授業内および時間外学習の成果を評価(12回×5%)
60 %		
ブランドショップ講習会の提出	：	提出物：プレゼンパネル（タイトル、コンセプト、モデル写真、図面）、ファイナルモデルにて、審美性、独自性、完成度、コンセプトを評価

20 %

期末試験評価 ポップアップショップ講評会の提出物 : 提出物：プレゼンパネル（タイトル、コンセプト、モデル写真、図面）、ファイナルモデルにて、
 審美性、独自性、完成度、コンセプトを評価

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

高橋哲史著 『お店の解剖図鑑』（エクスナレッジ、2014、ISBN9784767818214）
 雑誌 商店建築 / FRAME 各号
 web系メディア DEZEEN / designboom / architecturephoto.net

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学習時間が求められる。
 毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業時までに草案を練り上げてくること。
 各提出物は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。
 提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日5限 16:50-18:30

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールによる質問にも応える。
 メールでの質問を行う場合、必ず学年と氏名を記述すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 ガイダンス・第一課題説明・敷地空間の作図・ブランドの検討 課題趣旨説明 実際に想定する敷地空間の作図 設計する対象となるブランドをリサーチ（3候補）	想定する敷地空間の作図、ブランドリサーチ（3候補）と内容をそれぞれA3資料に纏める。	2時間
第2回 ショップリサーチ1：ブランドリサーチ リサーチしたブランドについて発表し、発表内容を踏まえたデザイン展開をディスカッションする。 デザインモチーフ(参考ショップ)を選定する。	敷地躯体の模型制作	2時間
第3回 デザインエスキース1：ブランド決定・ブランドの魅力を読み解く デザイン対象のブランドを決定する。 ブランドの魅力を読み解き、デザイン展開を考える。 展示物を選定する。 敷地躯体の模型完成。	デザインエスキース1を踏まえたデザインの検討。敷地躯体の模型制作（スタディ模型やスケッチ）	2時間
第4回 デザインエスキース2：ブランドの魅力伝えるデザインを具体化する 展示物を決定する。 ブランドの魅力伝えるデザイン展開を決定して、ショップデザインを具体化する。 平面図・展開図を作成する。	平面図・展開図の作成	2時間
第5回 デザインプレゼンテーション1：最終講評会に向けた作品制作 平面図・展開図の完成。 講評会に向けて最終模型を制作する。	最終模型の制作	2時間
第6回 デザインプレゼンテーション2：最終講評会に向けた作品制作 講評会に向けた最終模型を完成させる。 模型写真撮影し、プレゼンテーションパネルを制作する。	プレゼンテーションパネルの制作	2時間
第7回 最終講評会 学生一人あたり5分程度の発表と指導教員による講評。最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）	講評会の振り返り	2時間
第8回 学外授業：椅子展運営 第二課題説明・敷地見学・ブランドの検討 作品、プレゼンテーションボードによる「椅子展」運営 搬入・搬出 学外授業 作品を社会に向けて発表することで、デザインを通して社会と関わる力を身につける。 課題趣旨説明 実際に想定する敷地空間の作図 設計する対象となるブランドをリサーチ（3候補）	展覧会場当番、来場者の対応。ブランドリサーチを踏まえたデザイン展開をA3資料に纏める。	2時間
第9回 ショップリサーチ1：ブランドリサーチ リサーチしたブランドについて発表し、発表内容を踏まえたデザイン展開をディスカッションする。 デザインモチーフ(参考ショップ)を選定する。	敷地躯体の模型制作	2時間
第10回 デザインエスキース1：ブランド決定・ブランドの魅力を読み解く	デザインエスキース1を踏まえたデザインの検討（スタディ模型やスケッチ）	2時間

	<p>デザイン対象のブランドを決定する。 ブランドの魅力を読み解き、デザイン展開を考える。 展示物を選定する。 敷地躯体の模型完成。</p>		
第11回	<p>デザインエスキース2：ブランドの魅力を伝えるデザインを具体化する</p> <p>展示物を決定する。 ブランドの魅力を伝えるデザイン展開を決定して、ショップデザインを具体化する。 平面図・展開図を作成する。</p>	平面図・展開図の作成	2時間
第12回	<p>デザインプレゼンテーション1：最終講評会に向けた作品制作</p> <p>平面図・展開図の完成。 講評会に向けて最終模型を制作する。</p>	最終模型の制作	2時間
	<p>講評会に向けた最終模型を完成させる。 模型写真撮影し、プレゼンテーションパネルを制作する。</p>		
第14回	<p>最終講評会</p> <p>学生一人あたり5分程度の発表と指導教員による講評。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)</p>	最終講評会の振り返り。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【MD】				
担当教員名	市毛史朗、中根友美				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

3年生展に向けた作品制作、及び展覧会運営を行う。作品は個人もしくは少人数のグループ制作とし、昨今の社会情勢等も考慮したテーマに沿って制作する。マンガ、イラストレーション、アニメーション等表現形態は自由とし、各自がテーマに対して自由なアプローチで表現し、技術力を高めることを目的とする。また、展覧会運営も学生の手で行いグループワークの経験を積むことにより、個人での制作にとどまらず、自身と他者の作品の見せ方についても学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	作品制作を通して様々な技法に触れ、専門的な知識や技能を深める。	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	作品制作に必要な情報を自主的に発見・探求し、研究を継続的に行う。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
2. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
3. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力		与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
作品展示・プレゼンテーション	： 提案力、表現力を視点に評価する。
15 %	
グループ活動（展覧会運営）	： 自主性、統率力、協調性を評価する。
15 %	
作品制作の企画・アイデア	： 企画性、新規性、表現力を評価する。

10 %	：	独創性、創意工夫、完成度を評価する。
50 %	：	学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。
10 %	：	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められている。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜3限（13:10～14:50）

場所： 南館3F研究室1_2

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンスと役割分担の検討/研究倫理について 3年生展についての解説と授業計画のガイダンスを行う。それぞれが積極的にかかわるよう、担当部所と役割を決める。 また、作品を制作していく上で必要となる研究倫理について学ぶ。 研究倫理教育の実施と、学修到達目標についてこの授業の学びと養われる力を説明する。	企画考案	2時間
第2回 展覧会企画を考える どのような展覧会を企画するのか、また各自が運営、広報、設置計画など、準備と実施に伴う各担当グループに分かれ、準備を進める。	企画考案	2時間
第3回 展示方法の学習、検討 作品の展示形態、展示方法にはどのようなものがあるか、具体例を示し学習する。自身の作品をどのように展示するか検討する。	企画考案	2時間
第4回 作品企画発表 展覧会で発表する作品の内容をプレゼンテーションし、制作内容を確定させる。	企画考案	2時間
第5回 展覧会準備と作品制作 展覧会名、DMのデザインをコンペ型式で選定する。	作品制作	2時間
第6回 展覧会準備と作品制作 展覧会のための準備 作品制作を進め、展示方法等について検討する。	作品制作	2時間
第7回 展覧会準備と作品制作 中間発表準備 作品制作を進め、次週の中間発表準備を行う。発表に向けた準備の中で、今後の問題点を発見する。	作品制作	2時間
第8回 作品制作の中間発表 制作の途中経過をプレゼンテーションする。 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	作品制作	2時間
第9回 展覧会準備と作品制作 チェックと準備 プレゼンテーションの結果を受け、発見した問題点の改善を行う。	作品制作	2時間
第10回 展覧会準備と作品制作 展示方法の検討 作品制作を進めると共に、どのような展示形態とするか、最終的なアウトプットを検討する。	作品制作	2時間
第11回 展覧会準備と作品制作 展示プランの検討 各自の展示プランに応じて、開場全体でどのような展示となるか、開場レイアウトについて検討する。	作品制作	2時間
第12回 作品制作 仕上げに向けた作業 制作を進め、作品の完成度を上げるとともに展示方法についても最終的な検討を行う。	作品制作	2時間
第13回 最終合評準備 次週の最終発表に向けて、問題点を解決し、作品の仕上げを行う。	作品制作	2時間
第14回 最終合評	振り返りとまとめ、展覧会の実施、実施後の総括	2時間

完成した作品を発表し、意見交換を行う。展覧会の開催に向けた最終確認。
展覧会運営と搬入や搬出など、運営に関わる作業について確認する。
最終の学修達成度の確認と面談等を行う。

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【AC】				
担当教員名	内田英武				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロとして映像（アニメ、実写）の監督またはプロデューサーの実績を持つ教員が担当する。（全14回）				

授業概要

3年生夏季休暇前後に行われる3年生展に向けた作品の制作と準備を行います。作品は個人もしくは少人数のグループ制作としますが、社会性を意識したテーマを設定し、幅広い技法と表現で作品の質を高めることを目標とします。また展覧会に向け、運営や広報、会場設置プラン、展示、アンケートなどの担当に分かれたグループワークによる準備を行い、制作のみならず展覧会実施に向けたスケジュール管理など体系的なマネジメントも学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

アニメーションやキャラクターデザインの基礎知識のほか、外部での発表に向けた準備の中で、各方面との調整や交渉が必要になる。

展覧会の開催と少しでも多くの観客動員を目指し、作品をよりよく見せる為に自ら考え行動する。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。完成した作品および展覧会の実施をもって最終試験とみなす。

成績評価の方法・評価の割合

作品展示・プレゼンテーション

評価の基準

：各自が設定したテーマに沿った内容になっているか、作品としての仕上げが適切であるか、展示としての完成度を5点刻みで評価。

グループ活動（展覧会運営）	15 %	： 展覧会の開催がスムーズに行われたか、各担当部所への参加度と対応など運営状況を5点刻みで評価。
作品制作の企画・アイデア	10 %	： 作品の独自性と、制作上のスケジュールと技術的な問題に対して適切に設定しているかを5点刻みで評価。
期末試験評価・作品提出	50 %	： 各自が設定したテーマに沿った内容になっているか、作品としての仕上げが適切であるかを5点刻みで評価。
学修到達目標	10 %	： 各自の立案した企画を最後まで完遂することができるかを5点刻みで評価。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。授業内では全体の展覧会に向けた課題や各自作品の進捗状況の報告に取り組み、授業外では各自の作品制作に取り組むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業にて連絡
場所：	南館情報デザイン研究室、芸術学部長室
備考・注意事項：	授業時間外で質問・制作相談がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 糸曾：itoso@osaka-seikei.ac.jp 内田：uchida-h@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンスと役割分担の検討／研究倫理について 三年生展についての解説と授業計画のガイダンスと行います。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明するとともに、それぞれが積極的に関わるよう担当部署と役割を決めます。また研究倫理について学びます。	企画考案	2時間
第2回 展覧会企画を考える どのような展覧会を企画するのか、また各自が運営、広報、設置計画など準備と実施に伴う各担当グループに分かれ準備を始めます。	企画考案	2時間
第3回 展覧会をする場所の選定 幾つかの候補地に絞り、実際に見学も行い候補地を決めます。また展覧会の具体的な内容も確定します。	企画考案	2時間
第4回 作品企画発表 展覧会で発表する作品の内容を確定します。	企画考案	2時間
第5回 展覧会準備と作品の制作 展覧会名、デザインワーク開始	作品制作	2時間
第6回 作品の制作と問題点の抽出 企画した作品を制作し、問題点などを相談します。また展覧会のための準備も行います。	作品制作	2時間
第7回 作品制作における改善方法の模索 企画した作品を制作しながら、出てきた問題点に対する改善方法について相談します。また展覧会のための準備も行います。	作品制作、プレゼン準備	2時間
第8回 作品制作の中間発表 制作の途中経過を発表します。中間到達度の確認。	作品制作	2時間
第9回 展示方法の模索 企画した作品を制作しながら、展示方法の考案、展覧会のための準備も行います。中間学修到達度の確認と面談等を行います。	作品制作	2時間
第10回 展覧会準備と作品の制作 企画した作品を制作し、問題点などを相談します。また展覧会のための準備も行います。	作品制作	2時間
第11回 作品の制作・修正 企画した作品を制作し、問題点などを相談します。また修正できる箇所は担当教員の指示に従って直していきます。	作品制作	2時間
第12回 作品制作の状況発表	作品制作	2時間

	制作の途中経過を発表します。		
第13回	展覧会準備と作品の制作・ブラッシュアップ 企画した作品を制作し、問題点などを相談するとともに作品の最終仕上げを行います。また展覧会のための最終準備も行います。	作品制作	2時間
第14回	振り返りとまとめ（展覧会の実施） 7月下旬から9月上旬の間、3～5日間の展覧会を実施する。展覧会運営と搬入や搬出など含めた充実した実施を目指す。また完成した作品について学生同士で意見交換を行います。また最終の学修達成度の確認と面談等を行います。	展覧会の実施内容と作品制作プロセスの振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【GA】				
担当教員名	伊藤俊輔・丹羽学				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。（全14回＋展示会実施）				

授業概要

3年生夏季休暇後に行われる3年生展に向けた作品の制作と準備を行います。作品は個人もしくは少人数のグループ制作としますが、社会性を意識したテーマを設定し、幅広い技法と表現で作品の質を高めることを目標とします。また展覧会に向け、運営や広報、会場設置プラン、展示、アンケートなどの担当に分かれたグループワークによる準備を行い、制作のみならず展覧会実施に向けたスケジュール管理など体系的なマネジメントも学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成員/効果的なプレゼンテーション能力
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

目標：

展覧会の開催と、制作を完遂させるために必要なツールの使用方法などのスキルを習得し、応用する事ができる。

他の類似性のある作品調査を行い、それらの情報を踏まえ自身の作品のクオリティアップにつなげる事ができる。

汎用的な力

- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

作品展示・プレゼンテーション

評価の基準

： 提案力、表現力、スケジューリング能力を視点にそれぞれ5点満点で評価する。

グループ活動（展覧会運営）	15 %	：	自主性、統率力、協調性を総合的に判断し、参加の具合に応じて10点満点の3段階（10点、5点、0点）で評価する。
作品制作の企画・アイデア	10 %	：	企画性、新規性、表現力をそれぞれ5点・計15点満点で評価する。
期末試験評価・作品提出	15 %	：	独創性（10点）、創意工夫（10点）、完成度（30点）を評価する。
学修到達目標	50 %	：	学修到達目標について6項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められます。授業内では全体の展覧会に向けた課題や各自作品の進捗状況の報告に取り組み、授業外では各自の作品制作に取り組むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限

場所： 南館2F情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記のアドレスに送ってください。
Mail： ito@g.osaka-seikei.ac.jp

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【UE4】BPの使用方法について【氏名、学籍番号】）

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンスと役割分担の検討／研究倫理について／学習到達目標の解説 三年生展についての解説と授業計画のガイダンスを行います。それぞれが積極的に関わるよう担当部署と役割を決めます。また研究倫理について学びます。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	次回授業時までに自身が作りたいものについて企画テーマ等の考案を開始しておくこと。	2時間
第2回 展覧会企画を考える どのような展覧会を企画するのか、また各自が運営、広報、設置、計画など準備と実施に伴う各担当グループに分かれ準備を始められる状態を作ります。	企画考案の具体化を進める事。テーマに沿った企画であるかの確認も行っておく事。	2時間
第3回 展覧会をする場所の選定 幾つかの展覧会の候補地を絞り、実際に見学も行い候補地を決めます。また展覧会の具体的な内容も確定します。	次回授業時に企画発表を行うので、まだ未完成の場合は次回授業時までに完成させておく事。	2時間
第4回 作品企画の初回発表 展覧会で発表する作品の企画内容を発表し、担当教員からの評価、指摘を受ける。そのうえで実際に制作する作品内容を確定させる。	企画発表の際に受けたレビュー内容に合わせた企画改善作業を行う事。	2時間
第5回 展覧会準備と作品の制作・制作開始と環境構築 展覧会名、デザインワークの制作開始。作品制作に必要な環境構築のための調査を行い、授業後から制作を実際に進められる状態を作ります。	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第6回 展覧会準備と作品の制作・問題点の洗い出しと必要資材の準備 企画した作品を制作し、問題点などを相談します。また展覧会のための準備（必要な機材や資材）も行います。	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第7回 展覧会準備と作品の制作・中間発表時に必要な資料の準備 企画した作品を制作し、問題点などを相談します。また、中間発表のプレゼン資料の制作を行います。	作品制作を発表を意識した段階まで仕上げる事と、プレゼン準備を次回授業までに完了させておくこと。	2時間

第8回	<p>作品制作の中間発表：現時点の進捗報告と方向性の再検討／学習到達度の中間確認</p> <p>制作の途中経過を発表します。担当教員からのレビューや作業進捗、スピードに合わせて自身の制作物の内容やスケジュールの再検討を行います。</p> <p>中間学修到達度の確認と面談等を行う。</p>	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第9回	<p>展覧会準備と作品の制作・本制作開始</p> <p>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。中間発表時の再検討内容に合わせて作業内容を調整していきます。また展覧会のための準備も行います。</p>	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第10回	<p>展覧会準備と作品の制作・集中制作</p> <p>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。この時点からは、制作環境が固められたうえで作業に集中できる状況を作っておく事が求められるので、問題が発生している場合は担当教員などのサポートを受けて解決させておきます。また、中間発表のプレゼン資料の制作を行います。</p>	作品制作を発表を意識した段階まで仕上げる事と、プレゼン準備を次回授業までに完了させておくこと。	2時間
第11回	<p>作品制作の中間発表：制作終盤の進捗報告</p> <p>制作の途中経過を発表します。</p>	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第12回	<p>展覧会準備と作品の制作・完了までの作業タスクの可視化</p> <p>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。残りの作業タスクで不明点が残っていない状況を作り、制作完了までの道筋を確定させておきます。また展覧会のための準備も行います。</p>	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第13回	<p>展覧会準備と作品の制作・完成</p> <p>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。この時点で、作品制作を完了し、作品の展示可能な状態を作り上げます。</p>	各自の企画内容に沿った作品制作作業。進捗状況に合わせて授業外での制作を進めてください。	2時間
第14回	<p>振り返りとまとめ、展覧会の実施準備／学習到達度の最終確認</p> <p>完成した作品を発表し、意見交換を行います。展覧会の開催準備。展示予定日までに作業割り振り等の準備内容を確定させます。</p> <p>最終の学修到達度の確認と面談等を行う。</p> <p>なお、14回後に行われる実際の展示会については全14回の授業に加えての内容となります。展示会の本番は7月下旬から9月上旬の間、3～5日間の展覧会を実施される予定です。展覧会運営と搬入や搬出など含めた充実した実施を目指します。展示会実施後、振り返りを行う事で3年生展が完了となります。</p>	レビューに沿った対応作業を行う事。展覧会実施までに、授業外の時間を使ってクオリティアップを図る事。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【VV】				
担当教員名	辰巳清/浅田伸				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

3年生夏季休暇後に行われる3年生展に向けた作品の制作、および展示の準備と実施を行う。作品は個人もしくは少人数のユニットで制作するものとし、社会性を意識したテーマ設定や、多様な技法を的確に駆使することで表現の質的向上を目指す。また全員共通の目標である展覧会の成功に向け、広報、設置・撤収計画、イベント運営、アンケートなどに担当者を振り分けた上で各々のグループワークを行い、個人の作品発表にとどまらず、広い視野に立ったプロジェクトマネジメントの技能を研鑽する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

映像や音響を伴う先進的な作品の企画と制作、およびスマートフォンやAR/VRを用いた効果的な展示

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

テーマを深めるための事前調査、ストーリーや全体構成の練度と細部の公共性、画質・音質劣化の回避、機材系トラブルの克服

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

2. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

3. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。完成した作品および展覧会の実施をもって最終試験とみなす。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品展示・プレゼンテーション

：各自が設定したテーマに沿った内容になっているか、作品としての仕上げが適切であるか、展示としての完成度を5点刻みで評価。

グループ活動（展覧会運営）	:	展覧会の開催がスムーズに行われたか、各担当部所への参加度と対応など運営状況を5点刻みで評価。
15 %		
作品制作の企画・アイデア	:	作品の独自性、および内容に伴う制作スケジュール・技術課題について適切に対処できたかを5点刻みで評価。
10 %		
期末試験評価・作品提出	:	各自が設定したテーマに沿った内容になっているか、作品としての仕上げが適切であるか、展示としての完成度を5点刻みで評価。
50 %		
学修到達目標	:	各自の立案した企画を最後まで完遂することができているかを5点刻みで評価。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜4限
場所： 南館 情報デザイン研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンスおよび学修到達目標と研究倫理について 三年生展についての解説と授業計画のガイダンスと行う。また学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明するとともに、それぞれが積極的に関わるよう担当部署と役割を決め、加えて研究倫理についても学ぶ。	作品の企画内容および制作スケジュールの立案	4時間
第2回 役割分担の実施 展覧会の企画について、各自が運営、広報、設置計画など準備と実施に伴う各担当グループに分かれ準備を開始する。	作品の企画内容および制作スケジュールの立案	4時間
第3回 会場の調査 現地の見学や図面に基づき、作品企画の妥当性を検討する。	作品の企画内容および制作スケジュールの立案	4時間
第4回 作品企画および制作スケジュールの発表 展覧会で発表する作品の内容を確定する。	作品制作	4時間
第5回 展覧会のデザイン 展覧会の名称、ポスターやキャプションの配置方法、文字の大きさなどデザインワークを始める。	作品制作	4時間
第6回 作品制作上の課題抽出 作品制作を進める上で立ち上がった課題を議論・整理し、解決策を練る。	作品制作	4時間
第7回 作品企画の修正 制作途上の作品を仮に発表する方法を検討し、作業の進捗・課題とその解決策を盛り込んだ中間発表の準備を行う。	作品制作、プレゼンテーションの準備	4時間
第8回 中間発表 グループ別の進捗および個別の途中経過を報告し、必要に応じて軌道修正を図る。また、中間到達度を確認する。	作品制作	4時間
第9回 展覧会のレイアウト 作品制作を進めながら、展示する空間の使い方（作品の並び順やスペースの使い方）を検討する。	作品制作	4時間
第10回 レイアウトの確定 作品制作を進めながら、展示物を並べた場合の問題について洗い出し、レイアウトを確定する。	作品制作	4時間
第11回 展覧会の広報 作品制作を進めながら、案内状やポスターのデザインを確定し、発注作業などを遂行する。	作品制作および展覧会の準備	4時間
第12回 展覧会の運営 展覧会当日の運営について協議し、担当者の分担や進行の妥当性について確認する。	作品制作および展覧会の準備	4時間

第13回	展覧会の準備 作品制作を進めつつ、展覧会の当日に必要な物品をリストアップし、搬入・搬出の段取りを確認する。	作品制作および展覧会の準備	4時間
第14回	振り返りとまとめ（展覧会の実施） 7月～9月の間に2日間～4日間の展覧会を行う。その際、搬入・搬出などを含め隙の無い実施を目指す。また作品について学生同士で意見交換を行い、最終の学修達成度の確認および面談を行う。	作品制作および展覧会の準備	4時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【VD】				
担当教員名	門脇英純				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	企画制作会社でクリエイティブディレクターとして、企業の広告を計画・商品ブランド開発、コミュニケーションデザインの実務（全14回）				

授業概要

今までの知識や経験を十分に活かし3年生として作品発表のための制作を行います。解決すべき課題を自分で見つけ明確にすることで、戦略の組み立てが可能になります。制作実習は、自ら課題を見付け出し、課題の調査結果を基にビジュアルデザイン設計「媒体計画・表現計画」を行いません。広告、アートグラフィック、イラストレーションなど視覚化、具体化の方策を実習します。個人制作を基本とし、展覧会の企画・運営はグループワークとして討論、企画、取材、編集、制作のプロセスを重視します。役割分担に自主的に関わり、スケジュール管理、広報活動から会場設営まで実践的に学びます。開催場所は、サンワカンパニー大阪ショールーム/グランキューブ大阪北館5階（仮7月23日～8月2日）。授業進行の中での学生向け研究倫理教育、デザイナーとしての立ち振る舞いを学びます。学習の可視化として養うべき力「学修到達目標」を示します。7～8回目に中間確認調査/個人面談、授業終了に学習の振り返り学修到達目標評価の確認/個人面談を行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2 (4). 自律的な学習力

社会生活上に必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につけること。またコミュニケーション能力の獲得

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4 (1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4 (2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。課題に気づき問題点を洗い出し解決の目標を定めることができる。

4. DP5 (1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ 見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究ノート	:	企画性、新規性、情報収集力、文章表現、論理性を評価 (15点、10点)
	15 %	
グループ活動/リーダーの主体性	:	主体性、コミュニケーション、遂行力 (A:30点、B:25点、C:20点)
	30 %	
期末試験評価・作品提出/企画・アイデア・作品	:	独創性、創意工夫、完成度を評価する。 (A:30点、B:25点、C:20点)
	30 %	
作品ポートフォリオ	:	創意工夫、完成度を評価する。 (5点)
	5 %	
学修到達度評価	:	学修到達目標について6項目3段階の総合指数を評価する。 (10点、8点、6点)
	10 %	
展覧会DM	:	独創性、創意工夫、完成度を評価する。 (A:10点、B:7点、C:5点)
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- インクルーシブデザイン/社会の課題を解決する参加型デザイン/学芸出版社/ISBN978-4-7615-2569-9C0072
- デザインリサーチの教科書/ビー・エヌ・エヌ/ISBN978-4-8025-1177-3C3055
- Z世代マーケティング/ジェイソン・ドーシー アンド デニス・ヴィラ (著), 門脇 弘典 (翻訳)/ハーバーコリンズジャパン/ISBN 978-4-596-01529-7C0034

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	金曜日 1. 2限
場所:	南館 1階 門脇研究室
備考・注意事項:	金曜1. 2限目をオフィスアワーとしている。授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。 (kadowaki@g.osaka-seikei.ac.jp) Eメール件名としては「演習4について (氏名、学籍番号) とすること。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 学修到達目標についての説明。3年生展、制作計画の発表 & 研究倫理教育について ①学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 ②制作計画の発表。テーマの話し合いを行います。3年生展として作品発表のための作品制作を行う。ビジュアルデザインコースが、習得してきた表現や技法、今まで知識や経験を十分に生かし作品制作は個人を基本とする。展覧会の企画・運営はグループワークとして、共同制作の役割分担を自主的に開わり、スケジュール管理、広報活動から会場設営まで実践的に学ぶ。開催場所:サンワカンパニー大阪ショールーム/グランキューブ大阪北館5階 (仮7月23日～8月2日) ③3年生作品制作の中での学生向け研究倫理教育を学ぶ。 ④株式会社サンワカンパニー研究/業界研究	個人制作のテーマを考えてください。社会で現在起こっている課題、企業や製品から課題を発見してデザイン力で解決できることなどからテーマを3案と企画の概要を文章化してきてください。	2時間
第2回 会場見学及びグランフロント大阪リサーチ 開催場である:サンワカンパニー大阪ショールームを見学、グランキューブ大阪の現地調査を行い作品制作のイメージを掴む。 サンワカンパニー大阪ショールームは、グランフロント大阪・北館5階のHDC大阪内に、400坪を超える広々としたスペースを構え、キッチン、洗面、バスなどの水回りはもちろん、エクステリア商品に至るまで、豊富な商品を展示されています。 カメラ持参するように。	講師、他の学生より受けたフィードバックを自身の改善にいかし新たなテーマと概要を考えて文章にしてください。展覧会を運営するには、どんな役割分担を行えば効果的か調べてきてください。	2時間
第3回 展覧会での役割分担検討、テーマの決定 ①展覧会の役割分担 (グループワーク) プレーンストーミング法を使い展覧会を開催、運営するにはどんな役割が必要か話し合います。90分振り返り10分・3～4人1組になり15分間の話し合います。各グループごとに話し合った案を発表します。 ・各自1つの役割に携わります。役割ごとに集まり、仕事内容と今後の計画を立てます。 ②展覧会テーマの決定 テーマが出揃った段階で、今年度のビジュアルデザインコースの3年生展のテーマの絞り込む議論を行います。90分振り返り10分	展覧会テーマが決定したことを受けて、個人作品の企画を立案しましょう。企画書の作成を行ってください。	2時間

第4回	作品の企画立案（計画書） 制作の企画立案 ・制作の企画書を基に個人面談形式で話し合います。 ・講師からの改善点を振り返り、企画書の作成を行います。 ・誰がターゲットなのか、どこで行われるのか、どんなことを行うのかを文章と図で作成しましょう。	中間講評を前に、企画書を整え発表用のパワーポイントを作成しましょう。展覧会のDMデザインを行ってください。	2時間
第5回	作品コンセプトの発表&運営計画の中間講評（方向性の再確認） 制作のプレゼンテーションを行います。190分振り返り10分 ・各自8分間の発表時間内で制作テーマ、企画内容を発表してください。 ・聴衆している学生は、フィードバックシートに発表者から受けた内容を記入してください。 テーマの概要ののよい点、問題点、プレゼンテーションのよい点、問題点 ・講師から発表後、よい点、改善点をフィードバックします。 ①完成に向けて作品の完成度を上げる。 ②面談形式で、作品のアドバイスをこなう。	講師、他の学生から受けたフィードバックを活かし、企画の修正を行ってください。展覧会のDMデザインを完成させてください。	2時間
第6回	展覧会DMデザイン審査&作品コンセプトのブラッシュアップ（個人の制作） ①展覧会DMデザイン審査 40分 ・各自から提出された展覧会DMデザインの審査を行います。 ・デザインに対して制作者は簡単に制作意図、アピールポイントを発表します。 ②作品コンセプトのブラッシュアップ160分 ・制作のテーマ、コンセプトの確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、作品のラフデザインを行ってください。	作品のラフデザインを10案作成してください。	2時間
第7回	グラフィックデザイン制作1（個人制作）&中間学修到達目標の確認調査 ①展覧会の運営企画 40分 ・役割ごとに企画の発表、スケジュールを発表してもらいます。今後の課題を共有しましょう。 ②作品のデザイン作成160分 ・制作のテーマ、コンセプトの確認を面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、作品のラフデザインを行ってください。 ③学修到達目標の中間確認調査	展覧会のグラフィック作品のデザインを進めてください。	2時間
第8回	中間学修到達目標の確認面談及びグラフィックデザイン制作2（個人制作） ①中間学修到達の確認と面談等を行う。90分 ・中間時点までの成長度を確認し、成長点、さらに伸ばしていく点をアドバイスします。 ②個人作品のデザイン作成 100分振り返り10分 ・制作のテーマ、コンセプトの確認を面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、作品のデザインを行ってください。 ・自己評価、教師からアドバイスを受けます。	展覧会のグラフィック作品のデザインを進めてください。	2時間
第9回	グラフィックデザイン制作3（個人またグループでの制作）&展覧会の運営企画 作品のデザイン作成190分振り返り10分 ・制作のテーマ、コンセプトの確認を面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、作品のデザインを行ってください。	展覧会のグラフィック作品のデザインを進めてください。役割ごとに運営計画を話し合ってください。	2時間
第10回	グラフィックデザイン制作4（個人及びグループでの制作）&展覧会展示の計画（個人制作）&展覧会広報計画 ①展覧会運営の話し合いを行います。役割ごとに話し合いを進めていきます。90分振り返り10分 ・展覧会の作品展示計画 ・展覧会の広報計画 ・展覧会の記録計画 ②個人作品のデザイン作成（個人の制作）90分振り返り10分	役割ごとに計画書を作成してください。	2時間
第11回	グラフィックデザイン制作5（個人またグループでの制作） 個人作品のデザイン作成（個人の制作）190分振り返り10分 ・個人制作の作品確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。	展覧会のグラフィック作品のデザインを進めてください。役割ごとに運営計画を話し合ってください。	2時間
第12回	グラフィックデザイン制作6（個人またグループでの制作）最終仕上げ 個人作品の最終仕上げを行う。 ポスターパネルにグラフィック作品を張り合わせる。 展示用キャプションの仕上げ	合評に向けてプレゼンテーションの準備を行ってください。	2時間
第13回	完成作品の講評、学修到達目標調査及び個人面談 ①完成した作品の全体講評を行います。190分振り返り10分	合評に向けてプレゼンテーションの準備を行ってください。	2時間
第14回	作品成果発表 展覧会 サンワカンパニー大阪ショールーム、終了後作品提出	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。	2時間

①作品成果発表

開催場所:サンワカンパニー大阪ショールーム/グランキューブ大阪北館5階(仮7月23日~8月2日)
第14回の講評、学生からのフィードバックより学んだ事の振り返りレポートを作成する
終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)

②最終の学修達成度の確認と面談等を行う。

- ・課題への取り組み、本授業で養われた力を自己評価、教員評価を行います。
 - ・成長度を確認し、成長点、さらに伸ばしていく点をアドバイスします。
-

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【IA】				
担当教員名	寺田順三、成清北斗				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	寺田_イラストレーター、絵本作家、デザイナーとして仕事をしています(全14回) 成清_アーティストとして「社会とアートをつなぐ」アートプロジェクトを実践しています(全14回)				

授業概要

本授業では、イラストレーションコース3年生展のための作品制作及び展覧会の企画運営を行います。展覧会のテーマを作品でどのように表現して鑑賞者に伝え、社会に対してメッセージを発信することができるのか、試作を重ね検討し、作品を完成させる体験を深めます。個人の作風を追求するのももちろんのこと、社会性を持ったテーマと表現者としての自身がどう立ち向かうかを見つめ直し、イラストレーターとしての意識を養います。また、展覧会の運営を通して、グループで協力しなら、一つの物事を完遂させる力を身につけます。また、この授業ではUNKNOWN ASIAに参加し、より実践的にクリエイターとしての活動を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

作品を展示することを通して、イラストレーション・アートが社会で担う役割を認識する。

作品の仕上がりについて、高い目標を持ち、自分自身の指向するジャンルに限らず、授業や社会の中でであった新しい知識を積極的に知り、知り得たことを自身の中で消化するなど、常に自律的な態度で制作に臨む。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP4(1). 取組みへの主体性

2. DP4(2). 計画的な行動力

3. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
作品展示・プレゼンテーション1	: 提案力、表現力を視点に評価する。
15 %	
グループ活動（展覧会運営）	: 自主性、統率力、協調性を評価する。
15 %	
作品制作の企画・アイデア	: 企画性、新規性、表現力を評価する。
10 %	
期末試験評価・作品提出	: 独創性、創意工夫、完成度を評価する。
50 %	
学修到達目標	: 学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。
10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『「かわいい」論』 四方田 犬彦（ちくま新書） ISBN:978-4-480-06281-9
参考資料適宜配布

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められるます。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
授業時間外での制作、リサーチ作業も重視する。各自で制作や調査を自発的に行い、十分な作業量を確保すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業の前後
場所:	実習室にて
備考・注意事項:	授業の前後以外で質問したい場合は、事前にメールなどで予約を取り、研究室を訪ねてください。メールアドレスは授業内に連絡します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション、展覧会の主旨、「学修到達度の確認」について説明、研究倫理教育の実施 ・3年生展の意義、今後の制作に求めることなどの説明する。 ・「学修到達度の確認」について説明、この授業の学びと養われる力を説明する ・これまでの作品を一人ずつプレゼンテーション。それぞれの作品から作風と、個別の課題をクラスで共有し、グループ展の共同出品者の意識を醸成する。 ・展覧会テーマの検討 ・研究倫理教育の実施。	展覧会概要を理解し、展覧会のテーマとDMデザインを各自制作する。	2時間
第2回 個人作品テーマ検討 ・展覧会全体のテーマの検討 個人で考えてきたことを発表しあい、ディスカッションを経て、テーマを決定する。 ・役割分担 展覧会は全員が運営スタッフも兼ねて開催までの全プロセスに参加するが、リーダー、デザイン、広報、イベント企画など、役割分担を行う。	授業内での議論を踏まえ、個人作品の内容を検討する。必要に応じて取材・リサーチを行う。	2時間
第3回 DMデザイン決定/個人作品テーマ決定 ・リーダーを中心にDMデザイン決定(デザイン班はDM制作に取り掛かる) ・個人作品のテーマを決定し、制作に入る。 ・独りよがりの作品とならないよう、並行して取材・リサーチ、資料収集を行う。	決定したテーマに合わせてラフスケッチを描く。取材・リサーチを重ねる。	2時間
第4回 作品制作の計画/ラフスケッチの制作、「UNKNOWN ASIA」について講義/802メディアワークス 中川和俊 様 ・テーマにそって作品制作の計画を立てる。 ・作品のラフスケッチを描く。まずはなるべく多くのアイデアを出し、ラフスケッチの数を増やすことを目指す。 ・制作のための取材、資料収集など ・デザイン班：DMのデザイン確認 ・授業内で、展覧会会場となるギャラリーを見学し、作品や展示の方法、展覧会運営に生かす。 ・石川さん講義 UNKNOWN ASIAは、アーティスト主体のアートフェアとして2015年から開催されている。 9月の参加に向けて、UNKNOWN ASIAについての講義を802メディアワークスのご担当者より行う。	授業内での指摘を踏まえ、さらにラフスケッチを描く。	2時間
第5回 ラフのブラッシュアップ	取材・リサーチの結果をノートにまとめ、本制作のプランを決定する。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・複数案の中から、アイデアをブラッシュアップし、徐々に本制作のプランを固めていく。 ・各自の作品コンセプトを見直すため、中間講評を行う。 ・受講生全体の内容を共有し、一人一人が制作内容を見直し改善する。 ・デザイン班：DMのデザイン確認 		
第6回	制作計画の決定、本制作 <ul style="list-style-type: none"> ・ラフスケッチをもとに計画を決定し、本制作に移る。 ・各自の制作過程はディスカッション等を通し受講生全体で共有する。 ・デザイン班：DMのデザイン確認 	授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。	2時間
第7回	本制作 <ul style="list-style-type: none"> ・制作過程のチェック、アドバイス ・取材・リサーチの結果が適切に反映されるよう注意する ・デザイン班：DMのデザイン完成 	授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。	2時間
第8回	中間講評、【中間】学修到達度の確認 <ul style="list-style-type: none"> ・各自の作品コンセプトを見直すため、中間講評を行う。 ・受講生全体の内容を共有し、一人一人が制作内容を見直し改善する。 ・中間学修到達度の確認と面談等を行う。 ・広報班：DMの郵送など 	授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。	2時間
第9回	中間講評の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・中間講評の結果を踏まえて、修正点を検討する。 ・必要に応じてさらに取材を行い、作品の内容を検討し直す。 	授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。	2時間
第10回	本制作 <ul style="list-style-type: none"> 制作過程のチェック、アドバイス 制作過程のチェック、アドバイス デザイン班:キャプションの制作 	授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。	2時間
第13回	プレゼンテーションと講評会、「UNKNOWN ASIA (9月開催予定)」の選考 <ul style="list-style-type: none"> ・作品の最終的な完成度をあげるため、仕上げ作業のチェックをする。 ・各自展示に向けた作品の調整、展示備品の用意等を行う ・合評会では「UNKNOWN ASIA (9月開催予定)」の選考会を同時に行う。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。 	展覧会に向けて、作品が展示できる状態になるよう作業する。	2時間
第14回	展覧会搬入、【最終】学修到達度の確認 <ul style="list-style-type: none"> ・展覧会の搬入作業を行い、展示を完成させる。（学外授業扱い） ・展示された状態で合評会を行い、反省点や今後の課題を検討する。 ・【最終】学修到達度の確認 	展示の振り返り、レポート	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【FC】				
担当教員名	川上須賀代				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。(全14回)				

授業概要

3年生展へ向けての制作として、チームで衣装を制作する。舞台衣装の実践力だけでなく、学生が協働し舞台芸術に必要な知識と技術、コミュニケーション能力を高める授業となります。舞台演出のコンセプト、テーマを読み込み、デザイン発想から動きを考慮した採寸方法、衣装の基礎となる機能的なパターンを作成し、縫製、修正方法までを学びます。プレタポルテとは違うパターン作図方法から縫製仕上げまでを体系的に学ぶ授業です。機能的衣装の、分析、実験し課題を解決していきます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

コミュニケーションを通じて、様々な課題の発見から主体的に衣装製作に取り組む

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

モデルが抱える課題を理解し、問題解決に向けて機能的な衣装を制作する

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

2. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

3. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品展示・プレゼンテーション

： 提案力、表現力を視点に評価する。

15 %

グループ活動（展覧会運営）

： 自主性、統率力、協調性を評価する。

作品制作の企画・アイデア	15 %	:	企画性、新規性、表現力を評価する。
期末試験評価・作品提出	10 %	:	独創性、創意工夫、完成度を評価する。
学修到達度評価	50 %	:	学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内容に応じて適宜参考資料を提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学習が求められる。
本授業は、舞台衣装制作を行う上で、舞台上で動きやすい衣装を制作するために重要な制作課題です。演目内容を理解し、役柄にあったデザインを発想し、機能的パターンに落とし込み縫製する技術を習得してください。後期の外部コラボに向けての基礎となりますのでマスターしてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜 10:30~12:10

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 教室にて授業前、後に対応します。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 講義の進め方、目標設定 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する ・授業概要と進め方説明 ・3年生展示発表について内容説明 ・舞台衣装に必要な動きを考慮した特殊パターン、縫製方法を理解する ・舞台衣装に必要な3D装飾について理解しオリジナルデザインを用いて製作する ・研究倫理教育を行う	デザイン画進行の為に、事前調査	5時間
第2回 舞台衣装の調査と分析 ・演出のコンセプト、テーマを発表 ・衣装発表の内容を把握した上で、グループ内でデザインの方向性をディスカッション ・デザイン提案に向けて役割分担	デザインの検討・創出	5時間
第3回 舞台衣装デザインの発想 ・テーマに沿った舞台衣装デザインを考える ・事例紹介 ・発想した衣装デザインプレゼンテーションの準備	デザイン画の完成	5時間
第4回 デザイン提案① ・(チームワーク) デザインマップを見せてプレゼンテーションを行う ・チームでディスカッション ・デザイン画の変更点の確認・調整・修正 ・再提案に向けてデザイン画を描く ・採寸	修正デザインを完成させる	5時間
第5回 制作に向けてのパターンメイキング ・見頃原型のパターンメイキング ・採寸を元に機能的パターンを作成する ・トワルを組み立て準備	トワル作業準備	5時間
第6回 仮縫い準備 ・シーチングでトワルを組み立てる。 ・仮縫いフィッティング ・修正箇所をマーキング	トワルを完成させる	5時間
第7回 仮縫い後の修正 (パターンメイキング) ・仮縫い後、パターンを修正 ・本番用生地を裁断準備 ・縫製の準備	課題の続行	2時間
第8回 裁断から縫製へ ・裁断を終わらせ、衣装の縫製に入る	裁断まで完成させる	5時間
第9回 縫製/シルエットの調整 中間学修到達度の確認と面談等を行う ・縫製の続行 ・シルエットの調整を行う。	課題の続行	2時間

第10回	中間審査 <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション ・クラス内で舞台衣装のシルエット確認 ・進捗確認 	スケジュール調整を行い、課題の続行	2時間
第11回	装飾の制作 <ul style="list-style-type: none"> ・舞台衣装に装着する装飾についての説明 ・舞台映えする為のヒント ・装飾資材の使用手法 ・装飾を制作する 	装飾を制作	5時間
第12回	舞台衣装と装飾のバランス調整/副資材の手縫い <ul style="list-style-type: none"> ・制作した衣装に、装飾をつけてバランスの調整を行う ・調整後、最終フィッティングに向けて仕上げていく ・手縫い作業を行う 	手縫い作業を完成させる。縫製の続行	5時間
第13回	最終フィッティング <ul style="list-style-type: none"> ・完成した衣装をモデルに装着。動き・シルエットの確認を行う ・修正箇所を分析、改善を行う 	縫製作業進行	5時間
第14回	衣装完成 最終の学修達成度の確認と面談等を行う <ul style="list-style-type: none"> ・最終仕上げ ・完成した衣装を納品 ・演習の振り返り (期末ループリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ループリックによって行います。 	展示作業	5時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習 4 【IP】				
担当教員名	赤西信哉・根津武彦				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	インテリアデザイナー、プロダクトデザイナーとして、企画・デザイン・展示に従事。(全14回)				

授業概要

この演習では、より専門性の高い演習内容を実施するため、インテリア系、プロダクト系の二つの専門に対する課題を並行して進める。インテリア系においては、住環境に関わる現代社会的の問題をテーマに戸建て住宅を計画し、コンペなど社会に対してその成果を公開することを前提に進める。プロダクト系においては、本格的な木工家具の実作を通して、ものづくりのノウハウを体得することで卒業制作へ向けた大きなステップとしたい。完成作品は学外にて展覧会発表する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

インテリア、プロダクトデザインの社会的な知識・技能を理解し、社会に求められるデザインを提案する。

デザイン提案に対する教員のフィードバックを真摯に受け止め、改善のためのブラッシュアップを自主的に行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP4(1). 取組みへの主体性

2. DP4(2). 計画的な行動力

3. DP4(4). 状況に応じたコミュニケーション能力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

与えられた課題や目的のために、他者と円滑で有意義な意思疎通ができ、双方にとって望ましい結果を得られる豊かなコミュニケーション能力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ

放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品展示・プレゼンテーション

15 %

グループ活動（展覧会運営）

15 %

作品制作の企画・アイデア

10 %

期末試験評価・作品提出

50 %

学修到達度評価

10 %

評価の基準

： 提案力、表現力を視点に評価する。

： 自主性、統率力、協調性を評価する。

： 企画性、新規性、表現力を評価する。

： 独創性、創意工夫、完成度を評価する。

： 学修到達目標について6項目 4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

アリス・ローソン『姿勢としてのデザイン「デザイン」が変革の主体となるとき』（フィルムアート社、2019、ISBN97845918324）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業までに草案を練り上げてくること。各提出物は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜5限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 質問がある場合はメールでも受け付けます。メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション、課題説明 研究倫理教育 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 インテリア系課題、プロダクト系課題の内容説明、到達目標を明らかにする。 研究倫理教育の実施。	各課題テーマの検討、リサーチワーク	2時間
第2回 テーマ決定、ブレインストーミング ブレインストーミングを通して、制作テーマの討議、決定を行う。	テーマに関する考察、リサーチブックの作成	2時間
第3回 テーマに対する考察の発表 グループミーティング形式で各自の考察、リサーチ内容についての討議を行う。	考察をもとにした作品アイデアの立案	2時間
第4回 アイデア発表 プレゼンテーション形式で各自のデザインアイデアを共有する。 各自のデザインコンセプトを構築する。	アイデア展開、スタディモデルによるデザイン検討	2時間
第5回 デザイン展開、基礎設計、コンセプト再構築 スケッチ、モデルによるスタディを経て、機能性、意匠性、構造を兼ね備えたデザインへと落とし込む。	図面検討	2時間
第6回 図面チェック、プラン決定 デザインの方向性を決定し、図面、スケールモデルによるディテールの検討を行う。	図面作成、スケールモデル作成、中間講評会準備	2時間
第7回 中間講評会 合評形式にて、各自のデザインコンセプト、プランをスライドショーを用いてプレゼンテーションを行う。 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	合評における評価、他学生のコメントを受け、コンセプトの練り直し、プランの再検討を行い、デザインに反映。	2時間
第8回 作品制作1（インテリアファイナルモデル制作／プロダクト詳細設計、マテリアルの検討と手配） インテリア系：展示用モデルの制作を開始する。 プロダクト系：制作図面を作成し、作品制作のために必要な材料の調達を行う。	制作図面の調整、工程表の作成	2時間
第9回 作品制作2（インテリアファイナルモデル制作／プロダクト工程検討、材料切り出し加工）	作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展示計画、展覧会仕器の制作。	2時間

	<p>インテリア系：展示用モデルの制作。 プロダクト系：スケジュール、加工方法、制作手順の確認を行う。制作を開始する。</p>		
第10回	<p>作品制作3（インテリアファイナルモデル完成/プロダクト部材調達）</p> <p>インテリア系：展示用モデルを完成させる。 プロダクト系：必要部材を選定し調達する。</p>	<p>作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展覧会什器の制作。</p>	2時間
第11回	<p>作品制作4（インテリアプレゼンボード制作/プロダクト組み立て工程）</p> <p>インテリア系：展示用プレゼンテーションボードの制作を開始する。 プロダクト系：作品を組み立てる。</p>	<p>作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展覧会什器の制作。</p>	2時間
第12回	<p>作品制作5（インテリアプレゼンボード制作/プロダクト仕上げ工程）</p> <p>インテリア系：展示用プレゼンテーションボードの制作。 プロダクト系：作品を仕上げる。</p>	<p>作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展覧会備品の準備。</p>	2時間
第13回	<p>作品制作6（インテリアプレゼンボード完成/プロダクトプレゼンボードの作成）</p> <p>インテリア系：展示用プレゼンテーションボードを完成させ出力する。 プロダクト系：作品最終調整。プレゼンテーションボードを出力する。 「3年生展」搬入工程を確認する。</p>	<p>「3年生展」企画ミーティング、作品梱包・搬入準備。</p>	2時間
第14回	<p>作品プレゼンテーション</p> <p>作品、プレゼンテーションボードによる、「三年生展」運営 作品を社会に向けて発表することで、デザインをとおして社会と関わる力を身につける。 最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)</p>	<p>展覧会場当番、来場者の対応。</p>	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【MD】				
担当教員名	中根友美				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	photoshop、clipstudioを使用しての漫画、イラストの仕事経験（全14回）				

授業概要

デジタルマンガ制作ソフト「クリップスタジオ」を使用して、プロとして通用する完成度の高いモノクロマンガ制作に必要な技法を習得する。この授業で制作するマンガは左へ進行する冊子形態の、日本における従来の形式のマンガである。マンガ制作を行い、よりクオリティの高い作品作りができる技術を身に着ける。また課題のテーマに沿ったマンガを制作し、モノクロ漫画における料理や食事シーンの描写力向上、情報量の多いモノクロ漫画ページを制作し、見栄えのする見開きページが描けるようになることを目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	クリップスタジオでのデジタルマンガ制作方法を理解し、マンガ制作において必要な技法を身に着ける。	専門的的技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキル等の造形能力の重要性を理解し、課題の意図を把握し表現することができる。社会に効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う
2. DP2(4). 自律的な学習力	自律的な学習プランを立て、プラン通りに学習を行う。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

課題・制作物、試験（課題提出）

評価の基準

： 課題の目的を理解し、その理解が制作プロセスに反映されていて、仕上がりの完成度が上がっていることを重視する。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

平常点

： 積極的に学習しているか、講評に積極的に参加しているかを評価する。私語や携帯電話の使用などをはじめとする授業態度、各授業後の進行度のデータ提出、合評の態度などが対象となる。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日 3 限目

場所： 南館3F研究室2

備考・注意事項： その他の連絡の取り方としてはEメールで対応する。(nakane-t@osaka-seikei.ac.jp)

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 マンガ2p:テーマ「食事」/①プロット・ネーム・下書き テーマ「食事」に従って料理・食事しているキャラの手元などをメインにしてマンガを制作する。プロットを元にネームを作成し、マンガの下書きを行う。	次回線画に入れるようにプロット、ネーム、下書きを完成させておく。	2時間
第2回 マンガ2p:テーマ「食事」/②ペン入れ 下書きをもとにキャラや背景にペンを入れていく。	キャラのペン入れを完成させ、背景の作画を進行させておく。	2時間
第3回 マンガ2p:テーマ「食事」/③背景・仕上げ 引き続き背景のペン入れを行い、トーンや効果線、擬音などを描く。	次回の授業で完成できるよう課題制作を進める。	2時間
第4回 マンガ2p:テーマ「食事」/④仕上げ・合評 仕上げをして作品の完成度を高める。講評会を行う。	合評の内容を復習し、次回の制作に活かせるようにする。見開きマンガの資料を集める。	2時間
第5回 マンガ2p:見開きを描く/①プロット・ネーム・下書き 見開きで2pのマンガを描く。	次回線画に入れるようにプロット、ネーム、下書きを完成させておく。	2時間
第6回 マンガ2p:見開きを描く/②ペン入れ 下書きをもとにキャラや背景にペンを入れていく。	キャラのペン入れを完成させ、背景の作画を進行させておく。	2時間
第7回 マンガ2p:見開きを描く/③背景・仕上げ 引き続き背景のペン入れを行い、トーンや効果線、擬音などを描く。	次回の授業で完成できるよう課題制作を進める。	2時間
第8回 マンガ2p:見開きを描く/④仕上げ・合評 仕上げをして作品の完成度を高める。講評会を行う	合評の内容を復習し、次回の制作に活かせるようにする。4p分のマンガの構想をねっておく。	2時間
第9回 マンガ4p:前半/①プロット・ネーム・下書き 4pのストーリーマンガのプロットを作成し、プロットに従ってネームを作成。前半2pの下書きを行う。	次回線画に入れるようにプロット、ネーム、下書きを完成させておく。	2時間
第10回 マンガ4p:前半/②ペン入れ 下書きをもとにキャラや背景にペンを入れていく。	テーマの資料を集め研究する。イメージラフを進めておく。	2時間
第11回 マンガ4p:前半/③背景・仕上げ 引き続き背景のペン入れを行い、トーンや効果線、擬音などを描く。	キャラのペン入れを完成させ、背景の作画を進行させておく。	2時間
第12回 2マンガ4p:後半/①下書き・ペン入れ 後半2pの下書き・ペン入れを行う。	下書き。ペン入れを完成させておく。	2時間
第13回 3マンガ4p:後半/②背景・仕上げ 引き続き背景のペン入れを行い、トーンや効果線、擬音などを描く。	次回の授業で完成できるよう課題制作を進める。	2時間
第14回 マンガ4p:後半/③仕上げ・合評 仕上げをして作品の完成度を高める。講評会を行う。	合評の内容を復習し、自身の制作に活かす。	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【MD】				
担当教員名	弘司				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして多数の様々なジャンルで活動中。出版社より3冊の画集を発表				

授業概要

【キャラクターデザイン・イラスト模擬制作】

①ゲームでの登場キャラクターを想定し、与えられた題材をテーマにキャラクターデザインを行う。正面や背面などに加え、細部の設定も練り込む。

②他生徒が制作したデザイン画の中から選択し、イラストレーションを制作する。

他者がデザインしたキャラクターを魅力的に演出する力と自分以外にも伝わるデザイン画を制作する力を養う。

②で制作されるイラストの仕様書制作、監修は①担当生徒が行い、アートディレクションも体験させる。
また、イラスト制作時に不明点が発生した場合、①担当生徒によるデザイン画の加筆修正も含めて対応する。
二人一組でのチーム作業でコミュニケーション能力を養う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2 (4). 自律的な学習力

具体的内容：

絵を描くだけではなくディレクションも含め、イラストやデザインに携わる業界の業務を併せて体験する。

自身の課題を適切に把握し、自発的に学習に取り組む。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力
2. DP4 (1). 取組みへの主体性
3. DP4 (2). 計画的な行動力
4. DP5 (1). 忠恕の心
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ

放棄とみなし、成績評価を行わない

成績評価の方法・評価の割合

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
課題作品のクオリティと提出率	課題作品の商業ベースを基準としたクオリティと各課題の提出率を総合的に評価
60 %	
授業中の取り組み方・態度	積極的な質問したり添削を受けていたか、ペア作業での円滑なコミュニケーションなどを総合的に評価
20 %	
課題制作における理解度	プレゼンテーションにおいてしっかりと要点を理解し発展させられる考えが来ているかを評価
20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

段階的に授業内での課題が進んでいくので毎回の出席はもちろん、ペアワークで進める部分においては円滑なコミュニケーションを図り、計画的に制作を進める様にしてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 毎週木曜日14:30～16:00
場所： 南館3階研究室

授業計画

第1回	<p>キャラクターデザイン 題材選定</p> <p>テーマ”戦うキャラクター” 以下のワードを無作為に組み合わせ、各自デザイン制作。 世界観は生徒の自主性を尊重。</p> <p>狐師 貴族 料理人 ドクター アーティスト リーダー 旅人 戦士</p> <p>唯我独尊 滅私奉公 絢爛豪華 頭脳明晰 温故知新 天真爛漫 慇懃無礼 明鏡止水 臥薪嘗胆 暴虐非道</p>
第2回	<p>デザイン画ラフ出し・選択</p> <p>正面斜め視点の立ち絵を制作。 後半で別の生徒がイラスト担当として描くことになるので タッチやデフォルメ具合に左右されにくいデザインを心掛ける。 文章や引用画像での補完も可とする。</p>
第3回	<p>デザイン画清書</p> <p>他者が見ても資料として活用できるレベルを目標に整頓・清書する。</p>
第4回	<p>デザイン画別角度・詳細設定制作</p> <p>背中側や、隠れて見えない部分などの描写を追加する。 キャラクターの魅力を上げるための要素があれば追加する。 例：攻撃パターン・表情パターン・持ち物・ペット・所属チームシンボル など</p>
第5回	<p>デザイン画講評会</p> <p>他者に伝わるデザイン画になっているか 個性的で魅力的なデザイン、アイデアであるかなどを中心に講評。</p>
第6回	<p>デザイン画ブラッシュアップ</p> <p>講評で受けた意見を基にブラッシュアップ。</p> <p>また、ディレクション業務としてイラスト発注仕様書を作成する。 A4縦のイラスト一枚でキャラクターの設定・魅力が伝わるイラストを目標とし、 コンセプトやシチュエーションを伝える。 形式は問わないが、イラスト担当者にとって不明点が無いようなるべく一回で伝えきることが望ましい。 イラストのタッチはイラスト担当者の自由とする。</p>
第7回	<p>発注書割り当て・ラフ制作</p>

学修課題

資料集め・予備制作

クオリティアップ

クオリティアップ

資料集め・予備制作

アドバイスを受けての自主修正

仕様書用資料集め

資料集め・予備制作

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

2時間

2時間

2時間

2時間

2時間

2時間

	講師による割り当てののち、イラスト制作とディレクションを並行して行う。 イラスト担当者は発注書を基本としつつ、疑問点、提案があればディレクション担当者に相談すること。 ラフは複数作成してもかまわない。		
第8回	ラフ制作・提出&フィードバック ディレクション側は制作されたラフを基に、必要ならば修正指示などを行う。 ラフ提出は8~10の間で最低一回は行うこと。 修正が無いなら一回だけでも構わない。 フィードバックが完了したら、完成に向けて進行する。 イラスト制作側とディレクション側の連絡の頻度や内容については制限を設けないが、最終的に魅力あるキャラクターイラストの完成に繋がるよう努めること。	資料集め・予備制作	2時間
第9回	ラフ制作または提出&フィードバック ラフ進行OKが出ていないものは引き続きラフ制作。 進行OKが出たものは完成に向けて制作する。	資料集め・予備制作	2時間
	ラフ進行OKが出ていないものは引き続きラフ制作。 進行OKが出たものは完成に向けて制作する。 この週までにラフは切り上げて、次週以降は完成制作に向かうこと。		
第11回	完成に向けてイラスト制作 完成に向けて進行する。 イラスト制作側とディレクション側の連絡の頻度や内容については制限を設けないが、最終的に魅力あるキャラクターイラストの完成に繋がるよう努めること。	資料集め・予備制作	2時間
第12回	完成プレビュー・最終チェック・修正 完成プレビューをディレクションに提出・最終チェックを行う。 講評＝市場にイラストが公開されることと同等と意識し、最終ディレクションを行う。 修正は次週講評開始時までに対応できる範囲内とする。	クオリティアップ	2時間
第13回	講評会 講師による講評。 イラストが魅力的か、元のデザイン画と齟齬はないか、などを中心にアドバイス。	アドバイスを受けての自主修正	2時間
第14回	ブラッシュアップ 反省会 双方体験した両方の立場から反省点を意識し、今後のイラスト業務に生かす。 レポート提出。 反省点の例 イラスト側： 発注書を読み解くことができたか 適切なラフを描けたか キャラクターの魅力が伝わるイラストが描けたと思うか ストレスなく仕事はできたか ディレクション側： 適切な発注書制作はできたか 適切な修正指示はできたか 制作されたイラストに満足しているか ストレスなく仕事はできたか	レポート作成（提出日別途設定）	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【AC】【GA】				
担当教員名	丹羽学、細井良介				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	丹羽：映画、MV、テレビ、CM等の商業映像作品のCG、合成作業に携わる。CG監修の経験もあり。（全14回） 細井：ソーシャルゲームコンテンツのデザイン制作やマネージメント業務に携わる。ゲーム企業の起業メンバーとして、採用担当としての役割も担っている。（全14回）				

授業概要

この授業では、映像作品、アニメーション作品、CG作品全般に対応できる、ポートフォリオの制作を行います。作品制作にあたっては、テーマの発見と作品プランのプレゼンテーションも重視し制作を進めます。最重要項目は既存の作品のブラッシュアップ、作品数の充実を目指します。その次に、レイアウトやポートフォリオ自体のクオリティアップをします。目標値は40ページになります。各自の得意な項目を伸ばし企業に向けてプレゼンできるポートフォリオの完成を目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	映像・アニメーション作品、インスタレーションなどの作品制作に必要な素材や表現メディアについての知識と技法・技術を身につける	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	専門分野に関しての知識はもちろん、それに伴う各分野の知識も養い、身につける。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の第7回（作品プランのプレゼンテーション）、及び最終回（合評）において、ルーブリックによる学修成果の評価を実施し、学生にフィードバックします。また、各自が制作ノートを作成することによって、作品プランを考える上で必要な資料や関連書籍の調査・研究、及び構想段階・制作段階における試行錯誤なども含めて制作プロセスの可視化を図り、学修内容の振り返りを行います。演習授業の制作作品は学修成果ポートフォリオにまとめていきます。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。成績は最終課題だけで評価するわけではありません。毎回出題される課題の提出物も細かく採点し、総合的に評価を行います。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品プラン

： 作品プランにおけるコンセプト、芸術性を評価します。

作品プランのプレゼンテーション	20 %	:	プレゼンテーション能力を評価します。
作品の評価	10 %	:	作品の技術的完成度、芸術的表現力を評価します。
学修到達度	50 %	:	ポートフォリオの完成度、デザイン性を評価します。
制作ノート	10 %	:	作品を構想するために調べた関連書籍からのメモや作品のラフスケッチなど、作品制作のプロセスを評価します。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳』中路 真紀・尾形 美幸 (ISBN-13 : 978-4862462930)
『クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳』尾形 美幸 (ISBN-13 : 978-4844368298)
『CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書』佐藤 智幸 (ISBN-13 : 978-4862464873)
『アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく! タイトル文字のデザイン』バイインターナショナル (ISBN-13 : 978-4756253699)
『あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本』ingectar-e (ISBN-13 : 978-4802612678)
『けっきょく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本』ingectar-e (ISBN-13 : 978-4802611695)
『ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本』ingectar-e (ISBN-13 : 978-4802612081)
その他、授業中に適宜指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

各自、作品構想のためのメモやアイデア・スケッチを記すためのノート（もしくはスケッチブック）を用意してください。
演習授業の成果物（制作作品）は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日3限

場所： 南館2階 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業の際にアナウンスします。
丹羽クラス：オフィスアワーは水曜3限、南館2階にて
細井クラス：非常勤教員のため、授業の前後にて授業教室にて質問を受け付けます。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス。課題説明。各自の作品制作のテーマと表現形式について考える 参考となる各種資料を提示し、解説する。また各自の作品構想について個別指導を行う。 参考書籍：「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」中路 真紀・尾形 美幸 「ポートフォリオ見本帳」尾形 美幸 「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」佐藤 智幸	作品構想のために展覧会図録や関連書籍を調べ、ノートにメモを取ったり、作品のアイデア・スケッチを描く	4時間
第2回 作品の企画1：構想 参考となる各種資料を提示し、解説する。また各自の作品構想について個別指導を行う。 参考書籍：「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」中路 真紀・尾形 美幸 「ポートフォリオ見本帳」尾形 美幸 「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」佐藤 智幸	作品構想のために展覧会図録や関連書籍を調べ、ノートにメモを取ったり、作品のアイデア・スケッチを描く	4時間
第3回 作品の企画2：調査 参考となる各種資料を提示し、解説する。また各自の作品構想について個別指導を行う。 参考書籍：「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」中路 真紀・尾形 美幸 「ポートフォリオ見本帳」尾形 美幸 「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」佐藤 智幸	作品構想のために展覧会図録や関連書籍を調べ、ノートにメモを取ったり、作品のアイデア・スケッチを描く	4時間
第4回 作品の企画3：計画 参考となる各種資料を提示し、解説する。また各自の作品構想について個別指導を行う。 参考書籍：「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」中路 真紀・尾形 美幸 「ポートフォリオ見本帳」尾形 美幸 「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」佐藤 智幸	作品構想のために展覧会図録や関連書籍を調べ、ノートにメモを取ったり、作品のアイデア・スケッチを描く	4時間

第5回	<p>作品の企画4：精査</p> <p>参考となる各種資料を提示し、解説する。また各自の作品構想について個別指導を行う。 参考書籍：「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」 中路 真紀・尾形 美幸 「ポートフォリオ見本帳」 尾形 美幸 「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」 佐藤 智幸</p>	<p>作品構想のために展覧会図録や関連書籍を調べ、ノートにメモを取ったり、作品のアイデア・スケッチを描く</p>	4時間
第6回	<p>作品の企画5：立案</p> <p>参考となる各種資料を提示し、解説する。また各自の作品構想について個別指導を行う。 参考書籍：「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」 中路 真紀・尾形 美幸 「ポートフォリオ見本帳」 尾形 美幸 「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」 佐藤 智幸</p>	<p>作品構想のために展覧会図録や関連書籍を調べ、ノートにメモを取ったり、作品のアイデア・スケッチを描く</p>	4時間
第7回	<p>作品プランのプレゼンテーション</p> <p>各自の作品プランのプレゼンテーションを行う。プレゼン後、作品プランについて具体的な検討を行う。</p>	<p>作品プランを実現するための素材や技法などについて具体的に検討する。作品のラフスケッチを完成させる。</p>	4時間
第8回	<p>作品の制作1：ツールおよび作業環境の整備</p> <p>作品プランに基づいて、各自制作を進める。作品制作に必要な素材や技法、メディアなどについて個別指導を行う。 参考書籍：「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」 バイインターナショナル 「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「けっきょく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e</p>	<p>作品制作とポートフォリオ制作を計画的に進める。</p>	4時間
第9回	<p>作品の制作2：技法の習得と習熟</p> <p>作品プランに基づいて、各自制作を進める。作品制作に必要な素材や技法、メディアなどについて個別指導を行う。 参考書籍：「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」 バイインターナショナル 「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「けっきょく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e</p>	<p>作品制作とポートフォリオ制作を計画的に進める。</p>	4時間
第10回	<p>作品の制作3：着手と推進</p> <p>作品プランに基づいて、各自制作を進める。各自の進捗状況に応じて個別指導を行う。 参考書籍：「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」 バイインターナショナル 「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「けっきょく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e</p>	<p>作品制作とポートフォリオ制作を計画的に進める。</p>	4時間
第11回	<p>作品の制作4：アレンジ</p> <p>作品プランに基づいて、各自制作を進める。各自の進捗状況に応じて個別指導を行う。 参考書籍：「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」 バイインターナショナル 「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「けっきょく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e</p>	<p>作品制作とポートフォリオ制作を計画的に進める。</p>	4時間
第12回	<p>作品の制作5：作業の検証</p> <p>作品プランに基づいて、各自制作を進める。各自の進捗状況に応じて個別指導を行う。 参考書籍：「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」 バイインターナショナル 「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「けっきょく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e 「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」 ingectar-e</p>	<p>作品制作とポートフォリオ制作を計画的に進める。</p>	4時間
第13回	<p>作品の制作6：ブラッシュアップ</p>	<p>作品制作とポートフォリオ制作を計画的に進める。</p>	4時間

	<p>作品プランに基づいて、各自制作を進める。各自の進捗状況に応じて個別指導を行う。</p> <p>参考書籍：「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」バイインターナショナル 「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」ingectar-e 「けっきよく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」ingectar-e 「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」ingectar-e</p>		
第14回	<p>作品発表と講評</p> <p>完成した作品とそのコンセプトについてプレゼンテーションを行う。ループリックによる評価と講評を行う。</p>	作品とポートフォリオを完成させ提出	4時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【W】				
担当教員名	浅田伸				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	テレビ番組、CM、Web動画など様々な商業メディアにおいてプロのクリエイター経験を有する教員が担当。				

授業概要

【作品集（ポートフォリオ、デモリール）の制作】

この授業では、映像や音響およびAR/VR等を駆使した個人作品の企画と制作、および個人作品群を一覧できる作品集としてバーチャルな視聴を可能とするもの（Web動画等）の制作を行う。作品の制作にあたり、発想の幅を広げるために現代的かつ社会的なテーマの調査・研究、および表現技法の調査・研究も併せて行う。また作品集（作品群）の完成に向け、スケジュール管理の精度、デザインワークの質、各々の作品を自ら解説するキャプションの表現力を高める。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

映像・音響・AR/VRを駆使した作品および作品集の的確な表現
作品で扱うテーマの選定とWebや資料の調査

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。
作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
成績は最終的な成果物に加え、各回で課された提出物や制作ノートの内容も含め、総合的に評価を行う。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品プラン	：	コンセプトの創造性と計画の実現性を評価する。
20 %		
作品プランのプレゼンテーション	：	発表における工夫や表現力を評価する。

10 %	作品および作品集の評価	:	技術的・芸術的な完成度を評価する。
50 %	学習到達度	:	作業の量と工夫の質について評価する。
10 %	制作ノート	:	構想のためのメモやスケッチなど、制作プロセスの質を評価する。
10 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

【書籍】
「アレンジ・オリジナル・組み方で差がつく！タイトル文字のデザイン」パイインターナショナル
「あたらしい、あしらい。あしらいに着目したデザインレイアウトの本」ingectar-e
「けつきよく、よはく。余白を活かしたデザインレイアウトの本」ingectar-e
「ほんとに、フォント。フォントを活かしたデザインレイアウトの本」ingectar-e
「採用担当者の心に響くポートフォリオ アイデア帳」中路 真紀・尾形 美幸
「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」佐藤 智幸
「ポートフォリオ見本帳」尾形 美幸

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回5時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

各自、作品構想のためのメモやアイデア・スケッチを記すためのノートを用意し、紙の場合は必要に応じてスキャンする等しつつ、PDF化してください。作品とともに学修成果ポートフォリオへまとめていきます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡
場所： 南館 情報デザイン研究室
備考・注意事項： 授業の際にアナウンスします。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業の概要／ポートフォリオとデモリール 授業全体の流れを解説し、作品集の在り方にまつわる参考資料に触れながら完成物のイメージを練る。作品制作については個別指導を行う。	作品を構想するためにWebサイト、あるいは展覧会の図録等の書籍を調べ、メモを作ったり、アイデアのスケッチを行う。	5時間
第2回 作品の企画1：構想 作品および作品集の制作にまつわる資料やテクニックを解説する。また各自が作品の構想を進める上で必要な指導を個別に行う。	作品を構想するためにWebサイト、あるいは展覧会の図録等の書籍を調べ、メモを作ったり、アイデアのスケッチを行う。	5時間
第3回 作品の企画2：調査 作品および作品集の制作に求められる資料と調査の質について解説する。また各自が作品の調査を進める上で必要な指導を個別に行う。	作品を構想するためにWebサイト、あるいは展覧会の図録等の書籍を調べ、メモを作ったり、アイデアのスケッチを行う。	5時間
第4回 作品の企画3：計画 作品および作品集の制作に求められる計画性について資料を提示し解説する。また各自が作品の調査を進める上で必要な指導を個別に行う。	作品を構想するためにWebサイト、あるいは展覧会の図録等の書籍を調べ、メモを作ったり、アイデアのスケッチを行う。	5時間
第5回 作品の企画4：精査 作品および作品集の制作に求められる企画の内容がどうあるべきか、また研究やテーマの在り方について必要な指導を個別に行う。	作品を構想するためにWebサイト、あるいは展覧会の図録等の書籍を調べ、メモを作ったり、アイデアのスケッチを行う。	5時間
第6回 作品の企画5：立案 作品および作品集の制作に求められる企画が明確化されているか、またその実現可能性等について必要な指導を個別に行う。	作品を構想するためにWebサイト、あるいは展覧会の図録等の書籍を調べ、メモを作ったり、アイデアのスケッチを行う。	5時間
第7回 作品プランのプレゼンテーション 各自の制作内容について発表し、スケジュールは現実的か・課題はどこにあるか、等を詳細に検討する。	作品プランを実現するための素材や技法について具体的に検討する。	5時間
第8回 作品の制作1：ツールと作業環境の整備	作品および作品集の制作を計画的に進める。	5時間

	作品および作品集の制作にあたり、ツールや作業環境の在り方について資料を用いて解説する。また個別に制作の進捗と作業内容を確認・指導する。		
第9回	作品の制作2：技法の習得と習熟 作品および作品集の制作にあたり、有益な技法について資料を用いて解説する。また個別に制作の進捗と作業内容を確認・指導する。	作品および作品集の制作を計画的に進める。	5時間
第10回	作品の制作3：着手と推進 作品および作品集の制作にあたり、推進に必要なマインドセットを練る。また個別に制作の進捗と作業内容を確認・指導する。	作品および作品集の制作を計画的に進める。	5時間
第11回	作品の制作4：アレンジ 作品および作品集の制作にあたり、個性の表し方について意識付けを行う。また個別に制作の進捗と作業内容を確認・指導する。	作品および作品集の制作を計画的に進める。	5時間
第12回	作品の制作5：作業の検証 作品および作品集の制作にあたり、画質や音質といった技術品質を高めるための意識付けを行う。また個別に制作の進捗と作業内容を確認・指導する。	作品および作品集の制作を計画的に進める。	5時間
第13回	作品の制作6：ブラッシュアップ 作品および作品集の制作にあたり、最終段階で品質を高めるための方法論について解説を行う。また個別に制作の進捗と作業内容を確認・指導する。	作品および作品集の制作を計画的に進める。	5時間
第14回	作品発表と講評 各自が完成させた作品と作品集について発表する。また、それらをループリックに沿って評価するとともに、講評を行う。	作品および作品集を完成し、提出する。	5時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【VD】				
担当教員名	姜尚均				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告会社でアートディレクターとして企業の広告を企画・制作。(全14)				

授業概要

企業から発信される情報の伝達デザインを学習する。デザインは感性で解決できるモノではありません。課題を自分で見つけ、それを解決するために論理的に答えを探していくことです。解決すべき課題を明確にすることで、ブレない広告戦略の組み立てが可能になります。制作実習は広告(商品・企業)における広告計画・媒体計画・表現計画の仕組みを理解し、広告目的の視覚化、具体化の方策を新聞広告を中心に実習する。また、作品のブラッシュアップを行い、ポートフォリオを制作する。必要に応じ、DTPスキルのアップを目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解

広告、グラフィックデザイン、装幀、パッケージなどにおいて、主に視覚的表現手段を計画し、総括、監督する。デザインなどクリエイティブにおけるクオリティコントロール全般を行う専門知識が理解できる

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

広告における伝達デザインの専門知識を養い、制作物のブラッシュアップ。ポートフォリオの精度アップを目指す。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
・質問等は授業中、または放課後に行うようにして下さい。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

個人評価 企画アイデア

： 企画性、新規性、表現力を視点に3段階に評価します。(30点、20点、10点)

30 %

授業内課題、期末試験評価(課題提出)

： 独創性、新規性、表現力を視点に5段階に評価します。(50点、40点、30点、20点、10点)

発表・プレゼンテーション	50 %	:	提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。(10点、5点)
学修到達目標	10 %	:	学修到達目標を6項目4段階で総合指数を評価する。(10点、5点)
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

経営とデザインの垂せな関係 発行先:日経BP社、デザインマネジメント 発行先:日経BP社、デザイン思考が世界を変える 発行先:早川書房
 GRAPHIC DESIGN THEORY グラフィックデザイナーたちの(理論) 発行先:ピー・エヌ・エヌ新社、アートディレクションの「型」 発行先:誠文堂新光社、造形思考(上・下) 発行先:誠文堂新光社、「これからの広告」の教科書 - 佐藤 達郎(著)、広告ビジネスに関わる人のメディアガイド2015 - 博報堂DYメディアパートナーズ
 ADC年鑑(Tokyo Art Directors Club)、TDC年鑑(Tokyo Type Directors Club) 「売る」から「売れる」へ。水野学のブランディングデザイン講義/水野学/株式会社誠文堂新光社

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間: 金曜3限
 場所: 南館3F研究室
 備考・注意事項: ※事前にアポイントを取る。
 kang@osaka-seikei.ac.jp (Eメール件名としては基幹演習5について(氏名、学籍番号)とすること。)

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 「新聞広告&ポートフォリオ」学修到達目標について説明 特定の企業や商品を選び、キャンペーンを企画。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	選んだ企業や商品の特徴や競合などを分担して資料を集めてください。	2時間
第2回 企画書①提出 ミーティング&チェック、企画の考察	教員よりアドバイスをうけた内容を元に企画書作成。	2時間
第3回 企画書①再提出 ミーティング&チェック。案決定。	決めた案をベースに個人の企画書②作成。	2時間
第4回 企画書②提出・確認 企画書②チェック。各自、方向性を決める。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に企画書②③作成。資料を集める。	2時間
第5回 企画書②③提出・確認 企画書②③チェック。資料確認。	教員よりアドバイスをうけた内容をラフ案に反映してください。	2時間
第6回 ラフ案チェック&確認 個別チェック	教員よりアドバイスをうけた内容を元に計画を考えてください。	2時間
第7回 チェック&企画確認 個別チェック/広告計画&表現計画	教員よりアドバイスをうけた内容を元に計画を考えてください。	2時間
第8回 チェック&企画確認/【中間】学修到達度の確認 個別チェック/広告計画&表現計画 中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。	教員よりアドバイスをうけた内容をカンパ制作に反映してください。	2時間
第9回 カンパチェック①発表 個別チェック/表現計画	決まった案に対して、カンパ制作を行ってください。	2時間
第10回 カンパチェック② 個別チェック/表現計画	教員よりアドバイスをうけた内容を制作に反映してください。	2時間
第11回 カンパチェック③ 制作指導 全体、カンパチェック・発表。DTP指導(必要に応じて)	教員よりアドバイスをうけた内容を制作に反映してください。	2時間
第12回 カンパチェック④ 発表&制作指導 全体、カンパチェック・発表。DTP指導(必要に応じて)	教員よりアドバイスをうけた内容を制作に反映してください。	2時間
第13回 全アイテムチェック&制作指導 個別チェック/DTP制作指導	教員よりアドバイスをうけた内容を制作に反映してください。	2時間

第14回	全体講評：プレゼンテーション／【最終】学修到達度の確認 授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行います。 最終の学修到達度の確認、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に作品提出（期末試験として評価する）	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。	2時間
------	---	---------------------------------	-----

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【IA】				
担当教員名	寺田順三				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	寺田：イラストレーター、グラフィックデザイナーとして活動している。(13回)				

授業概要

これまで培ってきた基礎をベースに、オリジナルの作品制作を行う。その過程で、日常生活の中で継続して制作に取り組む姿勢を養い、「課題のための作品」といった義務的な制作から、自立性のある制作のスタイルを身につける。日本挿画賞などのコンペに参加して作品テーマを追求し、それを日常的に試作する姿勢を養う。また、制作した作品の社会での役割を確認するため、作品を発表する機会を設ける。また、UNKNOWN ASIAに参加した結果を振り返り、自身の作品の方向性について振り返り、評価していく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

イラストレーションを描く上で必要な描写力とオリジナリティーのある表現力を培う。

自身の特性を理解し、研究、発展を躊躇なく実践し、実践の手応えを教員と確認しながらオリジナリティーに昇華させることができる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
・日頃から公性を意識し、制作した作品に責任を持つことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ
放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

期末試験評価（作品提出）	60 %	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の意図を把握できているか。 ・クオリティの高い作品を制作できたか。 ・画材の特性を理解し、創意工夫ができたか。 ・幅広い調査と研究が行えたか。 ・試験期間中に提出の課題を評価対象とする。
授業態度	20 %	<ul style="list-style-type: none"> ・熱意を持って授業に取り組んでいるか。 ・教員と積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に学ぶ姿勢があるか。 ・提出物などの期限を守れているか。
合評会や討論会での発表内容	20 %	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品を客観的に振り返り、課題発見ができたか。 ・他者の発表から、作り手の意図や表現の工夫を把握し、客観的な批評を行えたか。 ・論理的な思考を心がけ、聴衆に分かりやすく内容を伝達できたか。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『芸術企業論』村上隆(幻冬舎文庫) ISBN-10 : 4344011783

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	教室
備考・注意事項：	授業の前後以外で質問したい場合は、初回授業内にて提示したメールにて受け付けます。 メールには必ず氏名と所属を明記してください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション～この授業で取り組む内容の説明～ [1]講師紹介 [2]授業説明	次週の授業に使用する画材を準備	2時間
第2回 100枚ドローイング【1】 [1]3年生展に出品した作品を分析(分析シートに記入) [2]ドローイングを100枚描く ドローイングを描くことで、「カミ過ぎない完成」を体感し、作品の幅を広げる。(時間を掛けないことを意識する。) ・100枚ドローイングを引き続き行う。 ・分析シートとドローイングの説明、面談	100枚ドローイングを続ける。・次週の授業に使用する画材を準備	2時間
第3回 ドローイングからの発展【1】～幅広い作品制作のために～ドローイングを作品として展開する～ ・前回の授業で作成した100枚のドローイングから良いものを5点選ぶ。 ・選んだドローイング5点と、過去作品を参考に、オリジナルの小作品を制作する(5点程度)。(画材、表現形態は自由)	制作に遅れのある者は制作する。	2時間
第4回 ドローイングからの発展【2】～幅広い作品制作のために～ドローイングを作品として展開する～ 制作日 ・ドローイングを発展させる。	制作に遅れのある者は制作する。	2時間
第5回 UNKNOWN ASIA【3】～UNKNOWN ASIAを終えて～ UNKNOWN ASIA参加の振り返り 石川先生によるUNKNOWN ASIAについて特別講義。	プレゼンテーションのレポート	2時間
第6回 ドローイングからの発展【3】～幅広い作品制作のために～ドローイングを作品として展開する～ 制作日 ・作品を完成に向けて整える。	合評会に向けて作品を完成させる	4時間
第7回 ドローイングからの発展【3】～合評会～ 合評会 ・クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 ・講師がそれぞれの作品について批評する。 ・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 ・課題提出	合評会を振り返り、感想文を書く	2時間
第8回 個展の企画【1】～作品のシリーズ化を意識する～	企画書の作成	2時間

	<p>[1] 個展についての説明 [2] 自分自身の個展を企画する。(企画書を作成し、展覧会タイトルや展示空間を考える。) [3] 個展に展示する新作を1点以上制作する。</p> <p>・これまで制作した作品を参考に、展示空間の統一性を意識する。 ・作品のために制作したドローイングやエスキースはファイリングし、合評時に作品と共に発表する。</p>		
第9回	<p>個展の企画【2】～作品のシリーズ化を意識する～</p> <p>制作日 ・企画書のチェックと面談 ・中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</p>	制作	2時間
第10回	<p>個展の企画【3】～作品のシリーズ化を意識する～</p> <p>制作日 ・作品のエスキースを作成 ・必要な支持体、画材の準備 ・個展の企画を具体的に練る。</p>	制作	2時間
第11回	<p>個展の企画【4】～作品のシリーズ化を意識する～</p> <p>制作日 ・作品のエスキースから本制作に入る。 ・作品とともに個展の企画を進める。(作品の展示方法やコンセプトをつめる。パワーポイントの準備など)</p>	制作	2時間
第12回	<p>個展の企画【5】～作品のシリーズ化を意識する～</p> <p>制作日 ・中間チェック ・作品を完成に向けて整える。</p>	制作	2時間
第13回	<p>個展の企画【6】～作品のシリーズ化を意識する～</p> <p>・中間チェックを振り返り、作品を改善していく。 ・合評会に向けて、完成させるよう制作をすすめる。</p>	制作	2時間
第14回	<p>個展の企画【7】～作品のシリーズ化を意識する～</p> <p>合評会 ・クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の個展企画と作品について発表する。 ・講師がそれぞれの作品について批評する。 ・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 ・作品提出 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化(ポートフォリオ) (期末試験として評価する)</p>	合評会の振り返り、レポート	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【IA】				
担当教員名	()				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

前期の授業で取り組んだ内容を踏まえて、絵が社会・地域の中でどのような役割を担うことができるのか、どのような展開が可能なのか、また次年度以降、各自がどのようなことに取り組んでいくのかということを考えていきます。現代社会において、課題の解決や発見などにアートの持つ特性・創造性等を活かして取り組んでいる事例などを踏まえながら、実際にアートを通して社会や他者・地域にアクセスしていく美術について考察、実践していきます。基本的には各自の作品の制作が中心で、個別指導を実施。その他、技法・材料に関しての实地による研究から作品への展開をしていき、習作から自作への習熟を図ることを目的とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解 DP2(4). 自律的な学習力 | <p>専門分野の体系的研究</p> <p>社会・地域と関わるアートの実践に関する知識</p> |
|---|--|

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(1). 取組みへの主体性
- DP4(2). 計画的な行動力
- DP5(1). 忠恕の心
- DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題への取り組み

： 発想から実践に至るまでのプロセスにおいてを評価する

40 %

課題作品

： 作品完成度について評価する

レポート	30 %	:	先行研究レポートについて評価する
プレゼンテーション	10 %	:	作品制作についてプロポーザル、制作過程をまとめ、プレゼンテーションできているかについて評価する
学修到達達成度	10 %	:	振り返りと成果・課題の整理、第三者にも伝わるアーカイブ・レポートの作成ができたかを評価する
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で適宜指示する

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日2限

場所： アトリエ棟2階研究室

備考・注意事項： 授業時間外、オフィスアワー時間外では上記時間帯で対応します。授業前後もしくはメールにて対応。メールアドレスは初回の授業にて指示します。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にか かかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にか かかる目安の時間
第1回 オリエンテーションとディスカッション 授業初回では、全14回の授業についてガイダンスを行う。この授業での課題に入る前に、学修到達度について説明する。学生はこれまでの制作についてポートフォリオにまとめておくこと。概要説明後、前期の授業についての振り返りと改善、今後取り組んでみたいことについての意見交換を行う。	ポートフォリオをまとめる	4時間
第2回 作品制作①作品コンセプトの組立 前期3年生展での作品を振り返り、絵画制作する上で各自の目的を設定し、研究を行っていく。作品のコンセプトの組み立てとともに、先行研究もおこなっていく。	これまで影響を受けた作家、作品について資料にまとめる	4時間
第3回 作品制作①作品コンセプトの立案、エスキースの作成 技法の検討 / 先行研究の継続 個別でのプロポーザル、制作計画の作成、先行研究について発表。前回のリサーチをもとに取り組む課題を抽出し、アートを通してどのようなアプローチができるかアイデアを話し合う。提出されたプランを口述発表し、全体ミーティング	議論で出されたアイデアについて、似たような事例についてリサーチし、自分たちのアイデアの独自性を探る。	4時間
第4回 作品制作①各自のプランに即した作品制作 1-1 構想を形にする / 先行研究の継続 個人の制作に入ります。制作にあたり、行程を確認。個別指導による研究進捗確認、再考。先行研究についても継続しておこないます。	記録と整理を行い、レポートにまとめる	4時間
第5回 作品制作①各自のプランに即した作品制作 1-2 表出した表現の確認 / 先行研究の継続 各自専門の表現による制作を行う。個別指導による研究進捗確認、再考。	役割分担表の作成、プレゼンテーションのための企画書、資料をまとめる	4時間
第6回 作品制作①各自のプランに即した作品制作 1-3 制作完成へ向かう 各自専門の表現による制作を行う。個別指導により作品について検討する。	振り返り、授業時間外での制作を進める。	4時間
第7回 作品制作① 合評会、方向性の確認と修正 各自のテーマについて作品と口述発表より検討会を行う。中間学修到達達成度確認。学生へのフィードバックを行う。	各自のテーマについて作品と口述発表より検討会を行う。中間学修到達達成度確認。学生へのフィードバックを行う。	4時間
第8回 作品制作②作品発表に向けての制作の再考	作品を完成させるために、授業時間外でも制作し計画を合わせる	4時間

	この課題に取り組む前に、授業の中で中間学修到達度を評価する。 その後、今課題に導入していく。企画内容を具体化し、情報整理を行うし、作品につなげるため個別に制作およびレポートについて面談指導を行う。面談実施後、各自専門の表現による制作を行う。		
第9回	作品制作②本制作の確認 /ドローイング100チャレンジ 各自専門の表現による制作を行う。実技に対し、個別に指導を行う。 本制作に関わるドローイングを実施していく。ここでのドローイングは絵に表出するための線とは、色とは、図とはについて実地を通し考察していく。	必要に応じて作業を進める。	4時間
第10回	作品制作②本制作仕上げの行程確認、レポートの個別検討会 /ドローイング100チャレンジ 各自専門の表現による制作を行う。実技に対し、個別に指導を行う。 全体に対して進捗状況を共有する時間をとる。	ドローイングを行う	4時間
第11回	作品制作② 本制作/ドローイング100チャレンジ 各自専門の表現による制作。個別にめんだん、指導を行う	作品を完成させるために、授業時間外でも制作し計画を合わせる。	4時間
第12回	作品制作②本制作行程レポート確認、本制作 /ドローイング100チャレンジ 各自専門の表現による制作を行う。また作品についてのレポート内容について個別に検討する。	作品を完成させるために、授業時間外でも制作し計画を合わせる。	4時間
第13回	作品制作②本制作完成 /ドローイング100チャレンジ完成 作品の仕上げと見せ方の確認。個別指導を行う。	最終合評会のためのレポート作成。作品を完成させるために、授業時間外でも制作し計画を合わせる。	4時間
第14回	作品展示、合評、総括 作品、研究についてプレゼンテーションを行う。 研究レポートの提出。 振り返りシートを使い、最終学修到達度の確認を実施する。	実施とそれまでのプロセスについての記録を整理し、振り返りに向けてのメモの作成、アーカイブの作成準備を行う。	4時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【FC】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。(全14回)				

授業概要

今までおこなってきた制作のなかでの研究・制作を再度見直し、徹底したコスチュームデザイン・ファッションデザイン制作を行う。卒業研究制作へ向けたベースとして、これまでの研究制作をふまえ、各自が制作・研究テーマを決定するためにコスチュームデザイン・ファッションデザインの知識・表現、さらには歴史・社会・芸術をはじめとする多様な文化なども研究し、卒業制作のイメージを模索する。また、作り上げた作品の見せ方などの表現方法も研究し、自分の作品をどう見せたいか、どう伝えたいかを作品だけでなく、ブック制作を用いて他社に伝える方法を身につける。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	各自のイメージする形をコスチュームデザイン・ファッションデザインに展開できる。	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	各自が卒業制作・研究テーマを決定するために、自ら課題を見つけだし、それらを解決するための手段を考える。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

オリジナルコスチュームデザイン・ファッションデザインの制作

評価の基準

卒業制作に用いることができるコスチュームデザイン・ファッションデザインが作れているか。また、色、柄、素材とデザインの組み合わせが考えられているか評価します。

プレゼンテーション・ブック制作	:	コンセプトとともに他者に見せること理解してもらうことを意識したプレゼンテーション・ブック制作ができているかで評価します。
	30 %	
完成作品	:	イメージにあわせて、的確な表現が技術とともに完成しているか。課題を独自の視点で解釈しリサーチしコンセプトを組上げられているかを評価します。
	20 %	
受講態度	:	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めて全授業終了後にレポートを提出し、評価します。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 備考・注意事項：メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 ・授業概要と進行説明 ・専門研究2の目的と目標 ・専門研究2で身につくスキル ・次回調査対象の事前調査	コスチュームデザイン・ファッションデザインに関してリサーチ	2時間
第2回 各自の作品の方向性、テーマ、内容についてのアイデア確認、リサーチ、資料収集 ・授業外で行った、リサーチから各自の作品の方向性、テーマ、内容について、アイデアの確認を行う。	リサーチのまとめ	2時間
第3回 各自のアイデアの具体化 ・各自のイメージするコスチュームデザイン・ファッションデザインのイメージをより具体化していきデザイン画へ展開していく。	デザイン画制作の継続	2時間
第4回 デザインの具体化 ・デザイン画から実際に制作するとなったことを想定し、寸法や素材などをより具体化し、仕様書に落とし込む。	材料のリサーチと準備	2時間
第5回 仕様書の作成と素材選定 ・デザイン画と仕様書からマテリアルを確認し、デザインやシルエットとの整合性を確認していきより良い素材や仕様のがないか考察する。	材料のリサーチと準備	2時間
第6回 作品のプレゼンテーションの準備 ・前回までにおこなったコンセプトメイクやリサーチし集めた資料をもとに作品制作プレゼンテーションの資料作成。	作品制作の続行	2時間
第7回 中間合評（作品の方向性の確認と表現方法、技法の確認） ・コンセプトなど、リサーチ結果を含めたプレゼンテーションを行う。 ・合評。	中間プレゼンの振り返り	2時間
第8回 中間合評からの作品制作資料の修正・再制作 第7回までに作成したコンセプト資料の完成度を高めるため、修正・再制作を行う。	資料の再制作	2時間
第9回 作品の見せ方と演出について ・ただ作品を作り上げるだけでなく、他者によりよく見てもらえるための見せ方や演出方法を説明。自身がどう見せたいか、伝えたいかを研究。	表現方法の研究	2時間
第10回 撮影スタジオにて作品撮影 ・スタジオにて自身の作品を撮影することにより、どのように見せることによってどういった見え方がするかを考察する。	作品撮影	2時間
第11回 ブック（ポートフォリオ）の制作①	制作作業の続行	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの必要性と実例の紹介。 ・イラストレーターを用いたポートフォリオ作成について。 ・他社に見せるためのブックの制作方法・演出方法などを説明し、自身がどう見せたいか、伝えたいかを研究・制作の準備。 		
第12回	ブック（ポートフォリオ）の制作② <ul style="list-style-type: none"> ・これまでに製作した作品の写真、コンセプト、製作過程などの資料を集めて自身のポートフォリオにまとめる。 ・教員による資料のチェックを行う。 	制作作業の続行	2時間
第13回	ブック（ポートフォリオ）の完成 <ul style="list-style-type: none"> ・加筆・修正を行なった上で見やすく、伝わりやすいポートフォリオ資料を完成させる。 ・作成したデータの製本化。 	修正作業・仕上げ	2時間
第14回	完成作品のプレゼンテーションと講評 完成作品のプレゼンテーションを行いブックを提出。 講評を行い、作品・ブックの修正内容を個別に伝えます。	修正した完成品の提出	2時間

授業科目名	造形芸術専門基幹演習5【IP】				
担当教員名	山下麻子				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	設計事務所に勤務しており、住宅から店舗まで幅広く家具やインテリアの設計に携わる。				

授業概要

専門性の高い演習内容として、社会におけるデザイン活動を念頭に、インテリア系プロダクト系に対して共通の課題を進める。企業から出されるテーマを元に学生たち自身で新たな商品の提案を行い、最終的に企業においてプレゼンテーションを行う。社会におけるデザインの影響力を学ぶためのリサーチに始まり、デザインを通して多角的な視点でのプロセスを学ぶ。前半は製品概要確認や市場調査を行い、ユーザー視点での目的を分析。後半はメーカー製品としてシリーズ商品の企画・デザインを行い、調査、企画、デザインのプロセスを学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	デザインに対する社会からの要求の理解	学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	自らのアイデア力を高めるため、インプットを自主的に行う。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

有り(連携先：綿半パートナーズ株式会社)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。2/3以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。決められた提出物が期限内に提出されず、講評会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題への取組み状況	:	授業内および時間外学習の成果を評価（15回×2%）
	30 %	
期末試験評価 作品提出	:	分析力、独自性、客観性、クオリティ、プレゼンテーション力を評価
	70 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「現代建築に関する16章」著者：五十嵐太郎／講談社現代新書／ISBN978-4-06-149867-9

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学習時間が求められる。
 毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業時までに草案を練り上げてくること。
 各課題は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。
 提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。
 課題成果物は、学外での展示発表を予定している。グループワークによる、展示発表の為の企画運営の積極的な参加姿勢を望む。

*最終の企業プレゼンテーションは産学連携先の企業本社（東京）にて行うため、交通費が必要である。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜5限
場所：	東館研究室
備考・注意事項：	授業後以外で質問がある場合は、メール(asako@geneto.net)にて受け付けます。 メールには必ず氏名、所属を明記すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 オリエンテーション、課題説明 イントロダクション、テーマレクチャー、チーム分け、製品概要の確認、製品調査について	事例リサーチ	2時間
第2回 企画、調査1 インテリア系プロダクト系：事例リサーチ、分析発表分析から、どの方向性を目指すかチーム毎に話し合う	制作目的、コンセプトリサーチ、調査結果の整理・確認	2時間
第3回 企画、調査2 インテリア系プロダクト系：制作目的、コンセプトの決定。チーム毎に案出し開始。	材料リサーチ、案出し、スケッチ	2時間
第4回 企画、調査3 インテリア系プロダクト系：ターゲット設定、案出し、スタディ開始。	デザインエスキース	2時間
第5回 基本構想1 インテリア系プロダクト系：基本構想・コンセプト確定、デザインの骨格、立体表現開始	スタディモデル制作、製品ターゲットと使用シーンの決定	2時間
第6回 基本構想2 インテリア系プロダクト系：基本構想・コンセプト確定、デザインの骨格、立体表現開始	中間講評の準備、コンセプトブラッシュアップ	2時間
第7回 デザイン実作業1 インテリア系プロダクト系：中間講評会。提出物：コンセプト(リサーチ資料含む)、プロセススケッチ、以上をA1サイズパネルにまとめる。スタディ模型。 中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。	モックアップ制作、デザインの方向性とシリーズアイテムの決定	2時間
第8回 デザイン実作業2 インテリア系プロダクト系：モックアップ制作、デザイン実作業（スタイリングイメージ、プレゼン準備）	スタディモデル制作、作図	2時間
第9回 デザイン実作業3 インテリア系プロダクト系：モックアップ制作、デザイン実作業（スタイリングイメージ、プレゼン準備）、素材検討	モックアップ・模型制作、素材検討	2時間
第10回 デザイン実作業4 インテリア系プロダクト系：モックアップ制作、デザイン実作業（スタイリングイメージ、プレゼン準備） 方向性について最終の振り返り作業。	モックアップ・ファイナルモデル制作、プレゼン準備（ボード、ppt）	2時間
第11回 デザイン実作業5	モックアップ・ファイナルモデル制作、プレゼン準備（ボード、ppt）	2時間

	インテリア系プロダクト系：モックアップ制作、デザイン実作業（スタイリングイメージ、プレゼン準備） カラージュ、3Dイメージ、プレゼン手法について再確認		
第12回	デザイン実作業6、予行演習 インテリア系プロダクト系：モックアップ制作、デザイン実作業（スタイリングイメージ、プレゼン準備） カラージュ、3Dイメージ、プレゼン手法について再確認 プレゼン予行演習	モックアップ・ファイナルモデル制作、パネル制作、3Dスケッチ作成	2時間
第13回	企業プレゼンテーション インテリア系プロダクト系共に企業に対して最終プレゼンテーション。提出物：コンセプト、ダイヤグラム、3D表現。予行演習での内容を更にブラッシュアップさせた上で行う。 *企業プレゼンテーションは産学連携先の企業本社（東京）にて行う。	最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 講評会 振り返り	2時間
第14回	総括 企業プレゼンテーションで受けたフィードバックをもとに更に案をブラッシュアップさせ、プレゼンテーションボードを作成。 その他、企業プレゼンテーションの総括。どこがよい結果を導き出したか、どこが足りていなかったか、各自振り返り客観的に見つめ直す時間を設ける。	これまでおこなった作業の振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【MD】				
担当教員名	鳳山佳子、橋本葵				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	鳳山：CLIP STUDIO PAINT、Photoshopを使用したマンガ制作、背景作画アシスタントの実務経験有り。短大にてストーリーマンガ制作の指導を行ってきた。(全14回) 橋本：CLIP STUDIO PAINTを使用しているマンガ制作、プロの漫画家として活動、作品発表の実績有り。(全14回)				

授業概要

【写真漫画制作】

漫画初心者において難しいのはネーム、ストーリー作りである。この授業では、グループワークで仲間と楽しく話作りを行い、その過程において、写真撮影と画像編集技術を用い、写真漫画を完成させる。写真漫画の完成後、それを土台とした本格的な漫画制作に移行し、その過程において漫画技術、技法、仕上げなどを学ぶ。また、中間合評と最終合評では、グループで制作した漫画を発表、学生同士で作品を読み合い、人気投票を行うことで、主観的な作品作りから、読み手を意識した客観的な作品作りを目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

漫画におけるストーリーとネーム作り、漫画技術を学びながら漫画家という職業を理解する。

専門に関する基礎技能として描画力、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

2. DP2(4). 自律的な学習力

写真漫画を通じて、グループで1つの漫画を完成させる。

社会生活上に必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

グループワークを通じて、それぞれの役割を活かしながらチームとして取り組むことで課題解決力・完遂力(課題を解決するための道筋を考え、実践する力)養うことができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

グループ内での自身の役割を自ら考え出し、積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題、試験（課題提出）

： 授業全体に出す提出課題について、課題の目的を正しく理解して取り組み作成できているかを評価する。独創性、完成度をそれぞれ評価の対象とする。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

50 %

授業における積極性・態度	:	積極的に学習しているか、グループで協力して進めているか、講評に積極的に参加しているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、授業の妨げになる行為は減点対象となる。
	30 %	
発表・プレゼンテーション	:	合評でのプレゼンで自分の課題に対しての取り組みの効果と今後の課題を認識できているか、また、聞き手の反応を想像した準備と発表ができていないかを評価する。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

藤子・F・不二雄『藤子F不二雄のマンガ技法』/小学館/2000年発行/ISBN：9784094043310
 樹崎聖『カタルンスプラン』/幸文堂出版/2016年発行/ISBN：9784907965082
 荒木飛呂彦『荒木飛呂彦の漫画術』/集英社/2015年発行/ISBN：9784087207804
 菅野博之『漫画のスキマ』/美術出版社 / 2004年発行/ISBN：9784568502718

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜 4限
 場所： 南館3階研究室1

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 グループ分けとテーマ、プロット 4～5人のグループに分かれて、マンガ制作のテーマを決め、プロットを考える。 学生内で人気投票を行うことを念頭においてテーマを考えること。 役割分担を考え、各グループで連絡が取れるようにしておく。 グループ名(仮でもよい)とメンバーを教員に連絡。	グループでテーマを決定し、プロット作成を進める。	2時間
第2回 グループワーク/シナリオ、ネーム 各グループで、マンガのシナリオを作成したのち、ネームを作成して、担当教員のチェックを受ける。	グループでプロットを決定する	2時間
第3回 グループワーク/ネーム 各グループで、マンガのネームを作成する。 担当教員のチェックを受けた後、ネームを練り直していく。 再度担当教員のチェックを受けて、発表に備える。	グループでシナリオを決定する	2時間
第5回 グループワーク/中間合評 各グループで作成したネームを発表、学生間で人気投票を行う。 その後、加筆修正が必要なグループのみ、ネームの練り直しをする。	合評を受けてネームの修正	2時間
第6回 グループワーク/撮影 カメラやスマホでの撮影指導、漫画における写真の活かし方について講義を行う。 その後、各グループで、マンガのネームを元に写真を撮影する。	グループで写真撮影を行う。	2時間
第7回 グループワーク/撮影、編集 各グループで、マンガのネームを元に写真を撮影、編集してネームの形にする。 使用するソフトウェアは自由だが、Illustrator、Photoshop、CLIP STUDIO PAINTを推奨する。	グループで写真ネームを作成する	2時間
第8回 グループワーク/編集完了 各グループで、撮影した写真マンガを完成させ、担当教員のチェックを受ける。 (中間ルーブリック判定) 授業の進捗状況を、ルーブリックをもとに、自己評価し、教師からアドバイスを受けます。	グループで写真マンガを完成させる	2時間
第9回 グループワーク/下描き 各グループで、実写のネームを元にマンガの下描きを作成する。 作成した写真マンガをマンガ原稿の作成に活かすこと。 各グループで役割を決めて、締切日を意識して計画的に進めていけば、進行順はシラバスの通りでなくても構わない。	グループで下描きを作成する	2時間
第10回 グループワーク/下描き進行 各グループで、実写のネームを元にマンガの下描きを進めて、担当教員のチェックを受ける。	グループで下描きを作成する	2時間
第11回 グループワーク/ペン入れ(キャラ)	グループでキャラクターのペン入れを行う	2時間

	各グループで、実写のネームを元にマンガのペン入れを進める。		
第12回	グループワーク/ペン入れ（背景） 各グループで、実写のネームを元にマンガのペン入れを進めて、担当教員のチェックを受ける。	グループで背景のペン入れを行う	2時間
第13回	グループワーク/仕上げ 各グループで、実写のネームを元にマンガの仕上げを行い、完成させる。	グループでマンガを仕上げ、講評会に備える。	2時間
第14回	グループワーク/プレゼンテーション・合評 完成したマンガを各グループで発表、学生間で人気投票を行う。 その後、プレゼン、講評会を行う。 (期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います。	授業の振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【AC】				
担当教員名	仲村学、内田英武				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメ、ゲームの3DCGにおけるディレクションやアニメーション制作。(全14回)				

授業概要

世界標準として普及している3D統合ソフトであるMayaを使い、3DCG制作の基礎を学びます。ポリゴンモデリング、質感設定、アニメーション、レンダリングといった、CG制作の上流から下流に至る作業工程を経験し、その後の制作活動に応用できる技術の基礎を身につけます。ゲームやフルCG映像はもちろん、今や作画のアニメ作品にも当たり前のようにCG技術が使われています。初めてCGに触れる人がほとんどかと思いますが、作品制作には欠かせない技術なので積極的に身につけるようにしてください

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

MAYAを使って3DCGのワークフロー全般を学びます。

習得した技術を使って個人作品を制作できるようにし、教をこなすことでCGソフトに慣れ、よりクオリティもあげていけるように積み重ねていく。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

社会生活上に必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。以下に示すように、成績は制作物の結果だけを評価するわけではありません。制作のワークフロー、使用技術、プレゼンテーション等、総合的に見て評価をします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業各回のテーマ別課題	:	各回の講義内容を理解し、その内容を踏まえた提出物に仕上がっていた場合には7点とします。内容が理解できていない場合には減点し、最大で7点減点とします。満点は10点とします。
	50 %	
提出作品のクオリティ&完成度	:	最終的に提出された作品はもちろん、作成過程も重要と考え、途中経過も随時提出してもらい評価の対象とします。

学習到達度	20 %	:	授業を通じて学ぶべきテーマの理解や取り組みについて設定した項目の達成度を評価対象とします。
	30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜動画、サイトなどを提示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業にて告知
場所：	初回授業にて告知
備考・注意事項：	授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。 Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【氏名、学籍番号】Mayaの機能についての相談）

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の解説・CG概要解説・Mayaの操作 ・教員紹介 ・シラバス説明 ・CG概要説明 ・Mayaを触って視点移動や物体の選択、移動などを行い、簡単なオブジェクトを作成する。 ・Mayaの基本操作 ・Mayaのインストールについて	授業内容の復習をしておく	2時間
第2回 ポリゴンモデリング①（シンプルなオブジェクトの作成） ポリゴンと呼ばれるCGモデルの基本機能を制御して、オブジェクトを作成する。 ・ポリゴンモデリングの基本機能説明 ・簡単なオブジェクトの作成	授業内容を復習し、Mayaを使い自分なりのオブジェクト制作をすすめる	2時間
第3回 ポリゴンモデリング②（キャラクター作成） キャラクターの描かれた図面からキャラクターモデルを作成する。 ・ポリゴンモデリングでのキャラクター制作	授業内容を復習し、Mayaを使い自分なりのオブジェクト制作をすすめる	2時間
第4回 ポリゴンモデリング③（キャラクター作成と修正） キャラクターの描かれた図面からキャラクターモデルを作成する。 ・ポリゴンモデリングでのキャラクター制作	授業内容を復習し、Mayaを使い自分なりのオブジェクト制作をすすめる	2時間
第5回 ポリゴンモデリング④（キャラクターの色や模様を設定する） キャラクターの表面の着色、質感の設定を行う。 ・UV ・テクスチャ ・マテリアル	授業内容を復習し、Mayaを使い質感の変更等を試してみる	2時間
第6回 モーション制作①（初歩的なオブジェクトのアニメーション） オブジェクトのトランスフォームアニメーション制作 ・アニメーション制作の基本機能説明 ・簡単なモーション制作	授業内容を復習し、モーションの作成をする	2時間
第7回 モーション制作②（発展的なオブジェクトのアニメーション） 円運動、バウンスボール、振り子、簡単なキャラクターモーション ・アニメーションの原則の解説 ・モーション制作	授業内容を復習し、モーションの作成をする	2時間
第8回 モーション制作③（キャラクターのアニメーション・待機） 振り子の応用、キャラクター待機モーション ・キャラクターモーション制作	授業内容を復習し、モーションの作成をする	2時間
第9回 モーション制作④（キャラクターのアニメーション・歩き） 歩きモーション作成 ・キャラクターモーション制作 ・コンストレイント	授業内容を復習し、モーションの作成をする	2時間
第10回 モーション制作⑤（キャラクターのアニメーション・攻撃）	授業内容を復習し、モーションの作成をする	2時間

	物を持ったモーション ・キャラクターモーション制作 ・コンストレイント		
第11回	アニメーション映像制作①（演出の理解） 映像における演出の意味を読み解いて、複数カットで構成されたCGのアニメーション映像を作成する。 ・絵コンテの解説 ・絵コンテに沿った映像制作（レイアウト） ・カメラの操作	UVWの展開までおわらせたモデルの提出（課題提出）	2時間
第12回	アニメーション映像制作②（レイアウト作成） ・複数カットのレイアウト（カメラワークとキャラクターのポージング）作成	授業内容を復習し、レイアウトのブラッシュアップを進める	2時間
第13回	アニメーション映像制作③（レイアウト作成とAfterEffectsの操作） ・複数カットのレイアウト作成 ・AfterEffectsを使ったモーショングラフィックス制作	授業内容を復習し、レイアウトのブラッシュアップを進めたり、モーショングラフィックスを作成する	2時間
第14回	アニメーション映像制作④（作品の完成） ・複数カットのレイアウト作成（完成）	最終的な動画をMP4にして提出していただきます。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【GA】				
担当教員名	丹羽学				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、MV、テレビ、CM等の商業映像作品のCG、合成作業に携わる。CG監修の経験もあり。（全14回）				

授業概要

3D統合ソフトMAYAのモデリング機能を使って簡単なキャラクターのモデリングを経験し、ZBRUSHでも同じくモデリングの基礎を学び、なるべく破綻のないアニメーションをさせるためのトポロジーといわれるポリゴンの流れを学びます。

成果物の目標としては作ったキャラクターに着彩（テクスチャ、マテリアルの設定）、ポージング（ボーン（骨）を入れてウエイト設定など）、ライティング（シーンのライトの設定で見栄えをよくします）、を施し一枚絵でレンダリングして作品とします。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

Zbrush, Blender, MAYA, Substancepainterなどを使って3DCGのワークフロー全般を学びます。

習得した技術で個人作品も量産できるようにし、数をこなすことでCGソフトに慣れ、よりクオリティもあげていけるように積み重ねていく。授業内の制作物は著作権、オリジナルなど多岐にわたります。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。

社会生活上に必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・シミュレーション型学習(ロールプレイ、ゲーム型学習など)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

提出作品のクオリティ&完成度

評価の基準

： 提出作品に対して5段階で評価をします。1=10点、2=20点、3=30点、3=30点、4=40点、5=50点とします。最終的に提出された作品はもちろん、作成過程も重要と考え、途中経過も随時提出してもらい評価の対象とします。

視察力・洞察力	50 %	:	アニメーション（動き）的に違和感がないかを評価します。クオリティに通じる部分はあるが、作品に反映されていないか、作品をこうしたかったなどの客観的な意見をプレゼンするのもOK。
Googleフォームによる簡易テスト	20 %	:	中盤と終盤に二度行います。CG業界で使われる言語や、機能などをGoogleフォームでテストをします。授業内で出てくる内容を理解しているか確認するための、5～10分程度の簡単なテストです。
学修到達度	20 %	:	学修した内容の集大成として作品を作り、作った作品の意図などが見た人（他者）に伝わるかどうかを評価します。
	10 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
ソク ジョンヒョン	・ ソッカの美術解剖学ノート	・ オーム社	・ 2018 年

参考文献等

モデリングなど適宜動画、サイトなどを提示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	水曜日 3 限
場所：	南館情報デザイン研究室
備考・注意事項：	授業内で連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 niwa@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 3DCGとは・ポリゴンは・トポロジーの概要など、と簡単なモデリングに着手 3DCGにおいてキャラクタを作るために必要なトポロジー（ポリゴンの流れ）を学びます。流れの概要自体はそんなに難しいものではないので、なるべく早め実践に移り、教をこなせるようにする。	多種にわたるキャラクタを想定して、一つのモデルから変形をさせて数パターンのシルエットを作る。（課題提出の必要なし）	4時間
第2回 ポリゴンモデリングとスカルプトモデリング～基礎～ ポリゴンモデリングからのトポロジー整理、作成の難易度と、スカルプトモデリングからのトポロジー整理のアプローチを両方軽く経験して、自分に合うモデリング方法を模索する。この回で作るのは顔はなくほぼ棒人間の簡易的な人体モデル。	多種にわたるキャラクタを想定して、一つのモデルから変形をさせて数パターンのシルエットを作る。（課題提出の必要なし）	4時間
第3回 ポリゴンモデリングとスカルプトモデリング～応用～ スカルプトモデリングからのトポロジー整理、作成の難易度と、スカルプトモデリングからのトポロジー整理のアプローチを両方軽く経験して、自分に合うモデリング方法を模索する。この回で作るのは顔はなくほぼ棒人間の簡易的な人体モデル。	前回と今回のどちらのモデリング方法でも一体簡易モデルのトポロジー構築まで完成したモデルを提出していただきます。（課題提出）	4時間
第4回 UV展開 提出していただいたモデルのUVWというテクスチャ（キャラクターに着色）を入れるための展開図を作成する。	展開図を確認するためにUV展開後のモデルを提出していただきます。ポイントは、顔や、模様が入る部分（想定）の個所の展開のゆがみがないか、UVの展開図と各解像度との関係の理解をしているかなど。（課題提出）	4時間
第5回 UV展開をしたモデルに質感付け UVを展開して、まずは簡易的にフォトショップなどで色を入れてみたり模様を書き込む、可能であればSubstancepainterで質感をつけてみる。	Substancepainterにて質感調整やテクスチャペイントなどでモデルのディテールをアップさせる（課題提出の必要なし）	4時間
第6回 キャラクターに骨入れをしてポーゼング	アニメーションさせるために必要なスキンウエイトをつけて、キャラクターに破綻をおこさないようにセットアップをします。関節の折れやポリゴンの割れがないようにセットアップ完成させる。（課題提出なし）	4時間

	<p>トポロジー構築、UV展開、質感付けなどを終わらせたモデルにボーン（骨）を入れてアニメーションをできるようにセットアップをする。</p> <p>しかしこの授業ではポーゼングから一枚の画像としてレンダリングをするまでにとどめます。</p> <p>※進行状況によって簡単なアニメーションも入れる可能性あり。</p>		
第7回	<p>ポーゼングしたモデルをターンテーブルのアニメーションを作成（レンダリング）</p> <p>ポーゼングさせたモデルをターンテーブル、もしくはカメラを回転させることによって一周見られるように計算する。</p> <p>回転のアニメーションレンダリングだけでは簡単なのですが、レンダリングに時間がかかる可能性があります。</p>	<p>モデルが一周見られるようにターンテーブルのアニメーションをレンダリングして、動画にしたものを提出していただきます。（課題提出）</p>	4時間
第8回	<p>デフォルメキャラのモデリング～ベースメッシュ&基礎～</p> <p>前回までのモデリング～UV展開～アニメーションセッティングを踏まえて、デフォルメキャラのモデリングをします。</p> <p>イメージ的にはディズニー映画の「シュガーラッシュ」のヴァネロペのようなイメージ。</p>	<p>デフォルメキャラのベースの完成を目指します。</p>	4時間
第9回	<p>デフォルメキャラのモデリング～応用～</p> <p>MAYAのポリゴンモデリングでも、Zbrushからのリトポロジーでも、各自のやりやすいアプローチでモデリングを行います。</p> <p>まずは色のない状態で原型制作、後でUVの展開しやすいうように考えながらモデリングするのがポイント。</p>	<p>ベースメッシュにシルエットに影響を与える部分（服の合うアウトラインや被り物など）ディテールを入れてモデルを作成します。（課題提出なし）</p>	4時間
第10回	<p>原型作成の続き、極力細かいディテールも作成</p> <p>細かいディテールといっても、例えば衣服のポケットだったり、ズボンなどの折り返し程度のディテール。縫い目や、靴紐といったディテールは入れなくてもよい。</p>	<p>グレーモデルでライティングをしてモデルのシルエットや陰影を確認するためにレンダー画像を一枚と、作成したシーンデータを提出（課題提出）</p>	4時間
第11回	<p>MAYAでリトポロジーの作業</p> <p>MAYAのポリゴンモデリングから始めている人はリトポはしなくてよいが、Zbrushにモデルをインポートして細かいディテールを作成します。</p> <p>細かいディテールはローポリゴンモデルへノーマルマップとして貼り付けられるように、作成をします。Zbrushでモデリングを始めた人はハイポリモデルをMAYAにインポートしてリトポ作業を行います。それと同時にUVWの展開をします。</p>	<p>UVWの展開までおわらせたモデルの提出（課題提出）</p>	4時間
第12回	<p>Substancepainterにて質感調整</p> <p>UVWの展開まで割らせたモデルをSubstancepainterにインポートして色付け、質感付けをします。</p> <p>質感付けをしたものをレンダリングします。</p>	<p>UV展開、質感調整をしてモデルの完成をさせます。（課題提出なし）</p>	4時間
第13回	<p>骨入れをしてアニメーション用にセットアップ</p> <p>アニメーションまではしませんが、アニメーションをさせるという前提でボーン（骨）入れをします。</p> <p>ボーンを入れたらポーゼングしてレンダリングテストをします。</p>	<p>スキンウエイトを調整してポーゼングなどをして破綻しないか確認します。（課題提出なし）</p>	4時間
第14回	<p>ポーゼングしてレンダリング</p> <p>ポーゼングしたモデルをライティングをしてターンテーブルのアニメーション作成</p>	<p>最終的な動画をMP4にして提出していただきます。（課題提出）</p>	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【VV】				
担当教員名	田口雅敏				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	TV番組、映画、VP等の音響効果、MAを担当。また、なんばグランド花月など吉本の劇場で吉本新喜劇、吉本コメディアーの音響効果担当。現在は、フォーリーエフェクターとして効果音制作。TV、映画、舞台等の音響効果及び MAとして、その経験を元に知識と手法、考え方について講義する。(全14回)				

授業概要

音響演出の基礎を習得。
音の世界だけで風景や心情、空気感を表現できることを感じてもらいながらオーディオドラマ制作を通して音響の基礎技術を習得する。
制作には、マンガや小説などを使用して作品制作も良いし自身でシナリオ制作もしてもらえればと考えています。
音楽、効果音、セリフ、それらを入れるタイミング、間、音の大きさで作品の表情は変わる。耳で観るという感覚を認識。
音だけの世界で頭の中に映像を作ること想像力、発想力を最大限に引き出し、空間演出を感じてもらおう。
スタジオを使用し、録音技術も習得。
Premiere Pro、Auditionの編集、MIX、エフェクト等の操作方法を習得。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

オーディオドラマの企画(シナリオ)と制作。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

音の録音、編集、選曲、MIXをするための音響機材の操作を習得。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
授業に対する姿勢とオーディオドラマを制作するために必要な音素材を準備し、課題の内容から総合的に評価。

成績評価の方法・評価の割合

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
平常点	: 授業への積極的参加度、授業外学修への取り組み、常に他者を理解し相互の考えを融合し、協力連携ができるかを評価。
課題、成果物	: 作品制作を通して音響演出を理解し、音だけの世界で、聞き手に伝えることができるかを評価。
成果物の技術的クオリティ	: 録音、編集、MIXなど、作品制作に必要な技術的クオリティを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

音声収録&整音ハンドブック (玄光社)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 現在、NHK等で放送されているラジオドラマを聴く事により音響作品を理解。
 Adobe Premiere Pro、Adobe Auditionを使用できるように準備しておく。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 休憩時間、授業後
 場所： 南館2F情報デザイン研究室

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ワークショップ「音とは何か?」 講義の主旨説明。 音についてのディスカッション。	NHKなどのオーディオドラマを聴いてレポートを提出。	4時間
第2回 オーディオドラマとは? オーディオドラマ制作に伴い参考となる映画を鑑賞しどのように制作されているかを習得。 音響効果とは何か? 総合芸術という作品を実感しこれからの制作に備える。	ボイスサンプルの内容を考えて練習しておく。	4時間
第3回 音響機器についての知識と操作 録音室にて自分の声でボイスサンプルを1分で録音する。 録音室の操作実習、マイクメイキングを習得。	機材の操作方法を復習 ASMR作品の内容を考える。	4時間
第4回 立体音響制作 ASMR制作 ボイスサンプル合評。 バイノーラルマイクでASMR作品作成。 立体音響の概要説明。 Premiere Proの音響制作における操作方法説明。	Premiere Proの操作方法復習 オーディオドラマのシナリオを考える。	4時間
第5回 短編オーディオドラマ制作① シナリオを制作 録音準備 オーディオドラマ制作の流れを説明。 シナリオ制作。 Premiere Proのエフェクトの使用法を実習。 録音室の操作実習。	オーディオドラマ制作を進める。	4時間
第6回 短編オーディオドラマ制作② 録音をして作品制作 オーディオドラマ制作。 Premiere Proの音楽編集実習。MIX方法実習。 録音室の操作実習。	オーディオドラマ制作を進める。	4時間
第7回 短編オーディオドラマ合評と復習 制作したオーディオドラマを聴き、台本、声の演出、サウンドデザイン(選曲、音響効果)、録音編集技術などの観点からコメントする。(期末試験として評価する)	Premiere Proの操作方法復習 オーディオドラマのシナリオ制作。	4時間
第8回 長編オーディオドラマ制作① シナリオを制作 録音準備 長編オーディオドラマ制作 Premiere Proの音楽編集、エフェクト実習。 Auditionのエフェクト使用法の説明。	長編オーディオドラマ制作を進める。 Premiere Proの操作方法復習。	4時間
第9回 長編オーディオドラマ制作② 録音をして作品制作 長編オーディオドラマ制作。 Premiere Proの音楽編集、エフェクト操作、MIX方法実習。 録音室の操作実習。	長編オーディオドラマ制作を進める。	4時間
第10回 長編オーディオドラマ合評と復習	バイノーラルオーディオドラマのテーマを考える。	4時間

	制作したオーディオドラマを聴き、台本、声の演出、サウンドデザイン(選曲、音響効果)、録音編集技術などの観点からコメントする。(期末試験として評価する)		
第11回	立体音響によるオーディオドラマグループ制作① ドラマのテーマとシナリオについてグループでプレゼンテーションを行う バイノーラルマイクを使用し立体音響のオーディオドラマ制作。 グループ制作なのでグループを作り、ドラマのテーマとシナリオについてプレゼンテーションを行う。 バイノーラルのマイクの説明、スタジオの操作実習。 Premiere Proの音楽編集、エフェクト実習。	グループでコミュニケーションを取りながら制作を進める。	4時間
第12回	立体音響によるオーディオドラマグループ制作② 立体音響について バイノーラルマイクを使用し立体音響のオーディオドラマ制作。 グループで役割分担を決め制作。 録音室の操作実習。 Premiere Proの音楽編集、エフェクト実習。	グループでコミュニケーションを取りながら制作を進める。	4時間
第13回	立体音響によるオーディオドラマ制作③ 立体音響のオーディオドラマ制作 バイノーラルマイクを使用し立体音響のオーディオドラマ制作。 録音室の操作実習。 Premiere Proのエフェクト操作、MIX方法実習。	グループでの制作を進める。	4時間
第14回	合評、振り返り 制作したオーディオドラマを聴き、台本、声の演出、サウンドデザイン(選曲、音響効果)、録音編集技術などの観点からコメントする。(期末試験として評価する) 質疑応答実施。	なし	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【GD】				
担当教員名	近藤泰岳				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロカメラマンとして、あらゆる撮影手法を考察し、雑誌、書籍、広告、資料、展示などに使用する写真撮影を担当（全14回）				

授業概要

写真基礎：ビジュアルデザインの知識の一環として、デジタル写真に関する基礎的な技術の習得。静物、人物、スナップの撮影とデジタル処理を繰り返し作業し、仕上がった作品を全員で考察する。作品を作る事により、カメラの仕組み、露光に関する基礎知識を習得する。単写真の作品では、構図、光の読み方作り方、適正露光、を学習し、後半では、組み写真を構成し、表現というジャンルの技法を学修する。専門的技術として、ストロボを使った実習を行う事により光の読み方を習得する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

写真撮影技術の習得、ストロボ、定常光、自然光のコントロールの技能を習得する。

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。

汎用的な力

1. DP4 (1). 取組みへの主体性
2. DP4 (2). 計画的な行動力
3. DP5 (2). 心を動かす作品制作

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題作品	：	人物撮影 2回 物撮影 2回 スナップ撮影 2回 組み写真課題1回の レタッチ課題1回の 8回の課題提出 完成度
	30	%
試験（最終課題作品提出）	：	作品の完成度とプレゼンテーション
	40	%
受講態度・プロセス	：	撮影実習への取り組み
	30	%

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

早川広行のPhotoshop CSプロフェッショナル講座
基本編 レタッチ編 色補正編 合成編
早川広行 (著) 出版社: 毎日コミュニケーションズ

フォトグラファーズバイブル—
プロに学ぶ発送と絵づくり、構図とライティング
伊藤みろ (著) 出版社: 誠文堂新光社

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間: 水曜日3限目

場所: 教室または研究室

備考・注意事項: 授業後(90分以上)に質問や作品の講評、授業外で撮影した写真を見せてください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 写真の話 写真を撮影するということ 「ENJOY」をテーマにグループ撮影	カメラに慣れる為に自由撮影	2時間
第2回 写真の基礎 露出 カメラの使い方、絞り シャッタースピード ISO感度 自然光での撮影スナップ	露出を理解する為にスナップ撮影	2時間
第3回 写真の基礎 焦点 カメラの使い方、レンズ焦点距離 ピントコントロール 光をコントロールする 自然光にてレフ板の使い方 人物を撮る	身近な人物を撮影	2時間
第4回 写真の基礎 色 カメラの使い方、ホワイトバランス 光の性質 スタジオ定常光で人物撮影	ホワイトバランスを変えてのスナップ撮影	2時間
第5回 物撮りの技術1 スタジオ光源での撮影 定常光 三脚 ストロボ を使用して撮影	スナップ撮影	2時間
第6回 物撮りの技術2 スタジオ光源での撮影 定常光 三脚 ストロボ を使用して撮影	作品制作のために自由撮影	2時間
第7回 作品作成 ストロボ アイランプ クリップオン+ラジオスレーブ 自然光 レフ板使用 光をコントロールする	ポートレイト撮影	2時間
第8回 写真の基礎II 構図について 撮影実習 スナップ校外 (中間ループリック判定) 授業の進捗状況を、ループリック をもとに、自己評価し、教師からアドバイスを受けます。	構図を考えながらのスナップ撮影	2時間
第9回 レタッチ レタッチの手法 演習 Photoshop を使用した写真編集作業の実施	今まで撮影した中からベスト10枚のレタッチ	2時間
第10回 組み写真の作り方 第三者の写真を使い、組み写真を作成する。 タイトル コンセプト作成	いままでの写真の中からセレクトして組み写真を 3枚用意する	2時間
第11回 作品撮影1 (テーマ決定) テーマを決めて 組み写真を撮影制作する	授業時間内で不足する写真を撮影	2時間
第12回 作品撮影2 (仕上げ) テーマを決めて 組み写真を撮影制作する レタッチを実施し作品を仕上げる 個人撮影 スタジオ 校内・郊外で撮影 協力し合っ てよい。	使用する写真をセレクトする	2時間
第13回 プレゼンテーションに向けて準備 作品に合わせて個人指導 個人撮影 スタジオ 校内 校外で撮影 協力し合っ てもよい。 組み写真の作成 作品のレタッチ	自由撮影	2時間
第14回 プレゼンテーション・総評 プレゼンテーション (期末ループリック判定) 課題への取り組みの自己評価を 、ループリックによって行います。	授業を通じて就学した内容を各自再度振り返り、 次年次に向けて整理してください。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【IA】				
担当教員名	()				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

イラストレーションや絵画の表現では、対象を正確に描くデッサン力や画材を操る力などの「技術力」はもちろんのこと、「作り手独自の表現スタイル」を獲得することが必要不可欠だ。この授業では、作品制作にとって重要な「①幅広い表現を行うための画材、支持体を扱う技術」、「②作品制作に必要な資料収集の技術」、「③先人を研究し、作品制作に活かす技術」を学ぶ。課題をこなす過程で、与えられた課題を受動的にこなすのではなく、自ら創意工夫し「より良い作品制作」を目指す能動的かつ永続的な姿勢を養う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

作品を制作するうえで必要な描写力と、独自の表現スタイルを確立するための制作システムの獲得。

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

2. DP2(4). 自律的な学習力

授業における目標を理解し、自身の制作上の技術力、傾向を理解した上で、利点を伸ばすために躊躇することなく画法や画材を実践し、結果を自分独自の表現に活かすことができる。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認を行う。以上を総合して評価を行う。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

実技と課題提出	60 %	・課題の意図を把握できたか。・クオリティーの高い作品を制作できたか。・画材の特性を理解し、創意工夫ができたか。・制作のために幅広い調査と研究が行えたか・試験期間中に提出した課題を評価の対象とする。
受講態度	20 %	・熱意を持って授業に取り組んでいるか。・教員と積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に学ぶ姿勢があるか。・提出物などの期限を守れているか。
合評会・プレゼンテーション	20 %	・自分の作品を客観的に振り返り、課題発見ができたか。・他者の発表から、作り手の意図や表現の工夫を把握し、客観的な批評を行えたか。・論理的な思考を心がけ、聴衆に分かりやすく内容を伝達できたか。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『今日の芸術～時代を創造するものは誰か～』岡本太郎(光文社知恵の森文庫) ISBN-13 : 978-4334793111

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業教室、メール
備考・注意事項：	授業の前後とメールにて受け付けます。メールアドレスを授業内でお伝えします。(メールには必ず氏名と所属を明記してください。)

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	オリエンテーション /基礎課題【1】 絵の具のマチエールと筆致による表現 [1]講師紹介 [2]学修到達度の確認についての説明 [3]今後の授業の進め方についての説明 [4]絵の具のマチエールと筆致による表現を学ぶ。 ・りんごを描きながら、絵の具のマチエールや筆致の多様性について学ぶ。 [5]学んだマチエールと筆致による表現を使用し「感情的な手」を描く。 ・「喜」「怒」「哀」「楽」の4つの感情の中から好きなものを選ぶ。 ・選んだテーマに合わせてマチエール、筆致、色彩を選択し、手を描写する。(アクリル絵の具の三原色と白色のみ使用し、混色を意識する)	・次の課題の準備(さまざまな支持体を準備する) 2時間
第2回	基礎課題【2】 さまざまな支持体に描いてみる 前回学んだマチエールと筆致による表現を使用しながら、さまざまな支持体に絵を描く。 ・20種類以上の支持体(紙や布等)を準備し、1枚につき人物を一人描く。 ・線を描く際、画材の種類(鉛筆、ペン、筆等)をできる限り多く用いること。彩色は自由に行って良い。 ・人物描写について観察する。 ・支持体と画材(線の種類)の相性について考える。	授業に引き続き、様々な支持体に人物を描く。 2時間
第3回	基礎課題【3】 マチエールと支持体を意識した作品制作 前回までの授業を参考に、各自マチエールと支持体を選択し人物画を描く。	進行に遅れのある者は制作 2時間
第4回	基礎課題【4】 マチエールと支持体を意識した作品制作 作品制作と個別指導	合評会に向けて人物を完成させる。 2時間
第5回	基礎課題【5】 合評会 [1]クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 [2]講師がそれぞれの作品について批評する。 [3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 [4]課題提出	・合評会を振り返り感想文を書く。・次週課題に使用する画材を準備する。 2時間
第6回	基礎課題【6】 人物、風景スケッチによる資料収集 大学内の人物、風景を配布した巻物にスケッチする。 ・巻物は1本以上描き切ること。(ペン画、下描きをしない。) ・人物も含めた風景を描くこと。	課題を継続して巻物に風景スケッチ。(大学外でも可)・次週課題のための資料収集(画集が望ましい) 2時間
第7回	応用課題【1】 スケッチを作品に利用する	進行に遅れのある者は制作 2時間

	<p>巻物にスケッチした風景や人物を自分の好きな作家風に描き変える。 ・持参した資料を元に好きな作家の癖や技法を研究し、自分の描いた人物スケッチに落とし込む。</p>		
第8回	<p>応用課題【2】スケッチを作品に利用する 作品制作と個別指導</p>	進行に遅れのある者は制作	2時間
第9回	<p>応用課題【3】スケッチを作品に利用する～ ・作品制作と個別指導 ・作品を完成させる。</p>	合評会までに課題作品を完成させる。・次回の合評会で話すべきことを考える。	2時間
第10回	<p>応用課題【4】合評会 [1]クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 [2]講師がそれぞれの作品について批評する。 [3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 [4]課題提出 ☆【中間】学修到達度の確認</p>	・合評会を振り返り感想文を書く。・次週課題に使用する画材、資料を準備する。	2時間
第11回	<p>応用課題【5】作品制作のための調査/指定された世界観描く/資料収集 指定された美術作品とその中に描かれた人物を調査し、自分の好きな作家風のキャラクターに描き起こす。(画材は自由) ・人物だけでなく美術作品の特徴についても調査し、それに基づいた作品に仕上げていく。 ・選択した人物や美術作品について収集した資料をファイリングする。(ファイルも合評会后提出する)</p>	・進行に遅れのある者は制作・引き続き、資料収集は行いファイリングする。	2時間
第12回	<p>応用課題【6】作品制作のための調査/指定された世界観描く/作品制作 作品制作と個別指導</p>	・進行に遅れのある者は制作・引き続き、資料収集は行いファイリングする。	2時間
第13回	<p>応用課題【7】作品制作のための調査/指定された世界観描く/作品制作 ・作品制作と個別指導 ・作品を完成させる。</p>	合評会までに課題作品を完成させる。・次回の合評会で話すべきことを考え、資料を整える。	4時間
第14回	<p>応用課題【8】作品制作のための調査/指定された世界観描く/合評会 [1]クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 [2]講師がそれぞれの作品について批評する。 [3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 [4]課題提出 ☆【最終】学修到達度の確認</p>	合評会をこれまでの課題を振り返り、感想文を書く。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【IA】				
担当教員名	新平誠洙				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として活動しており、様々なアナログ、デジタルツールを使用して制作しています。				

授業概要

イラストレーション表現に必要な描画力、色彩計画、素材知識、構力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の向上を目的としています。イラストレーションのデジタルツールでの制作は、修正や加工などが比較的簡単で、様々な表現が可能です。しかし、その前段階として、イラストレーションの制作には基礎的なデッサン力、発想力、観察力が必要です。本授業では、あらゆる表現の根幹となる描写力や発想力を高め、デジタルツールを使用して、アイデアを作品に落とし込むための技術・方法を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解	イラストレーションを描く上で必要な描写力	専門的な学びの前提となる分野に関する技術的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力(課題を解決するための道筋を考え、実践する力)養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

実技と課題提出	:	・ 課題の意図を把握できたか。 ・ クオリティの高い作品を制作できたか。 ・ 画材の特性を理解し、創意工夫ができたか。 ・ 制作のために幅広い調査と研究が行えたか。 ・ 試験期間中に提出した課題を評価の対象とする。
	60 %	
受講態度	:	・ 熱意を持って授業に取り組んでいるか。 ・ 教員と積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に学ぶ姿勢があるか。 ・ 提出物などの期限を守れているか。

20 %

合評会・プレゼンテーション

： ・自分の作品を客観的に振り返り、課題発見ができたか。 ・他者の発表から、作り手の意図や表現の工夫を把握し、客観的な批評を行えたか。 ・論理的な思考を心がけ、聴衆に分かりやすく内容を伝達できたか。

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

アイデアのつくり方 ジェームスW・ヤング (CCCメディアハウス) ISBN-13 : 978-4484881041

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業後

場所： 授業の教室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	<p>オリエンテーション /基礎課題【1】 デジタルソフトスキルの確認</p> <p>[1]講師紹介 [2]今後の授業の進め方についての説明 [3]デジタルソフトの使用状況の確認 それぞれの制作環境、photoshop,illustratorの現状のスキルを確認するための簡単な課題を制作 [4]学修到達度の確認についての説明</p>	<p>・次の課題の準備 様々なアナログ画材の準備、描きたいモチーフ1点を決め、その資料を準備する</p> <p>2時間</p>
第2回	<p>基礎課題【2】 アナログとデジタル。さまざまな線で描いてみる</p> <p>アナログ表現で、選んだモチーフを線画で描く。</p> <p>様々な画材（鉛筆、ペン、絵の具等）を準備し、同じモチーフを画材を変えて描く。 ・5種類以上の画材（鉛筆、ペン、絵の具、筆等）を準備する。</p> <p>アナログで描いた線をデジタルで再現する。 ・photoshop,illustrator,fresco等のadobeのソフトを使い、アナログで表現した線画をデジタルで再現する。</p>	<p>次回課題の準備 様々なアナログ画材の準備</p> <p>2時間</p>
第3回	<p>基礎課題【3】 アナログとデジタル。デジタルでラフを作る。レイアウト、色彩計画を立てる</p> <p>最終的にアナログ画材で作品制作することを前提に、photoshop,illustrator,frescoなどを使いイラストラフを制作する。</p> <p>・提示したテーマの中から1つを選び、アナログ画材でイラストレーションを制作する。 その際、photoshop,illustrator,frescoなどを使いイラストラフを制作する。 レイアウト、色彩計画もデジタルソフトを使ってアイデアを練る。 デジタルで作ったラフを元に、アナログ表現でイラストレーションを制作する。</p>	<p>進行に遅れのある者は制作</p> <p>2時間</p>
第4回	<p>基礎課題【4】 アナログとデジタル。デジタルでラフを作る。レイアウト、色彩計画を立てる</p> <p>作品制作と個別指導</p>	<p>合評会に向けて作品を完成させる。</p> <p>2時間</p>
第5回	<p>基礎課題【5】 合評会</p> <p>[1]クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 [2]講師がそれぞれの作品について批評する。 [3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 [4]課題提出</p>	<p>・次週課題に使用するスケッチブックを準備する。</p> <p>2時間</p>
第6回	<p>基礎課題【6】 風景スケッチ</p> <p>準備したスケッチブックに、学内の建物、植物、人物、静物、などを配布したペンを使ってスケッチする。</p>	<p>課題を継続してスケッチブックに風景スケッチ。(大学外でも可)</p> <p>2時間</p>
第7回	<p>基礎課題【7】 文字のイラストレーション</p> <p>FAVORITEの文字をイラストレーションとして表現する。 最終形態は.aiか.psdデータの形すること。プリントアウトして提出</p>	<p>合評会に向けて作品を完成させる。・次回の合評会で話すべきことを考える。</p> <p>2時間</p>
第8回	<p>基礎課題【8】 合評会、中間_学修到達の確認</p>	<p>次回の課題に向けて、アイデアを練る。資料収集</p> <p>2時間</p>

	<p>[1]クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 [2]講師がそれぞれの作品について批評する。 [3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 [4]課題提出 [5]中間__学修到達の確認とフィードバック</p>		
第9回	<p>応用課題【1】 イラストポポの制作</p> <p>第 6 課題で制作した、スケッチを元に、イラストポポを制作する。 スケッチブックの中から、自分が興味を持ったモチーフについて、イラストと文字で 1 枚の イラストポポを制作すること</p>	・進行に遅れのある者は制作・資料収集	2時間
第10回	<p>応用課題【2】 イラストポポの制作</p> <p>作品制作と個別指導</p>	進行に遅れのある者は制作	2時間
第11回	<p>応用課題【3】 イラストポポの制作</p> <p>作品制作と個別指導</p>	・進行に遅れのある者は制作・資料収集	2時間
第12回	<p>応用課題【4】 イラストポポの制作</p> <p>作品制作と個別指導</p>	・進行に遅れのある者は制作、資料収集	2時間
第13回	<p>応用課題【5】 イラストポポの制作</p> <p>・作品制作と個別指導 ・作品を完成させる。</p>	合評会までに課題作品を完成させる。・次回の合評会で話すべきことを考え、資料を整える。	4時間
第14回	<p>応用課題【6】 イラストポポ/合評会 最終__学修到達の確認</p> <p>[1]クラスメイトの前で1人ずつ、自分自身の作品について発表する。 [2]講師がそれぞれの作品について批評する。 [3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。 [4]課題提出 [5]最終__学修到達の確認とフィードバック</p>	合評会をこれまでの課題を振り返り、感想文を書く。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1 【FC】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	1年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。(全14回)				

授業概要

本講義では洋服をデザインするうえで重要なデザインの発想力とそれを伝える表現力を養います。洋服をデザインするためにはファッションだけでなく、アート、音楽、文学、建築など幅広い分野の知識や、独創性を生み出すための感性が必要となるため、様々なジャンル・テーマから洋服のデザインを考えます。また、自身がどうしてこのデザインにしたのかを他社に伝える表現も身につけ、自分が得た発想力や表現力を今後の自身の創作に役立てます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

ファッションドローイングの技術と発想力を身につけます。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対

2. DP2(4). 自律的な学習力

テーマに対して、自ら研究・調査を行い、自身のデザインへと昇華していきます。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力(課題を解決するための道筋を考え、実践する力)養う。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

3. DP4(2). 計画的な行動力

えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題提出

： 授業内課題の提出の有無、授業内に指示された課題に則って制作されているかを評価する。

30 %

プレゼンテーション

： 自身の制作した作品に対して、他社に伝わりやすいように創意工夫を凝らし、発表が出来ているかを評価する。

30 %

課題の完成度	:	デザイン画の仕上がり、発想力、独自性など総合的な完成度で評価する。
	20 %	
受講態度	:	各回授業への積極的参加や授業態度（受講マナーや私語、授業の妨げ）を総合的に評価する。
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 <ul style="list-style-type: none"> 授業概要と進行説明 専門展開演習1の目的と目標 専門展開演習1で身につくスキル 既存ブランドにおける様々なテーマをもとにしたデザインの説明 	既存ブランドでどういったテーマからデザインに落とし込みがあるか調査する。	2時間
第2回 発想力について学ぶ <ul style="list-style-type: none"> 前回課題の発表 テーマ設定 テーマのリサーチ 	作業の続行	2時間
第3回 リサーチ発表・デザイン作成 <ul style="list-style-type: none"> テーマについてリサーチした内容の発表 テーマを活かしたデザイン画の作成 	作業の続行	2時間
第4回 デザイン発表・新テーマのリサーチ <ul style="list-style-type: none"> 自身のデザインしたデザイン画を用いて、テーマからどのようにデザインに落とし込んでいったかを発表 質疑応答 デザイン修正 新テーマの発表 	作業の続行と新テーマのリサーチ	2時間
第5回 リサーチ発表・デザイン作成 <ul style="list-style-type: none"> テーマについてリサーチした内容の発表 テーマを活かしたデザイン画の作成 	作業の続行	2時間
第6回 デザイン発表・新テーマのリサーチ <ul style="list-style-type: none"> 自身のデザインしたデザイン画を用いて、テーマからどのようにデザインに落とし込んでいったかを発表 質疑応答 デザイン修正 	修正作業	2時間
第7回 2テーマ分の修正デザインの発表 <ul style="list-style-type: none"> 各自プレゼンテーション 合評と教員からの講評 	プレゼンテーション振り返り	2時間
第8回 オリジナルテーマの設定 <ul style="list-style-type: none"> 自身でテーマを設定してオリジナルのデザイン画を作成していきます。 テーマを設定を考える。 	テーマについてリサーチ	2時間
第9回 テーマ設定と研究・作成 <ul style="list-style-type: none"> 自身でテーマを設定してオリジナルのデザイン画を作成していきます。 オリジナルデザイン画の作成に向けたリサーチとデザイン考察 	デザイン案の考察	2時間
第10回 デザイン画の作成 <ul style="list-style-type: none"> 自身のデザインしたデザイン画を用いて、テーマからどのようにデザインに落とし込んでいったかを発表 質疑応答 デザイン修正 	テーマについてリサーチ	2時間
第11回 オリジナルテーマの設定（再設定） 自身でテーマを設定してオリジナルのデザイン画を作成していきます。 <ul style="list-style-type: none"> テーマを設定を考える。 	デザイン案の考察	2時間

第12回	テーマ設定の発表・オリジナルデザイン画の作成 <ul style="list-style-type: none"> ・自身の設定したテーマの発表 ・テーマから着想したオリジナルデザイン画の作成 	作業の続行	2時間
第13回	オリジナルデザイン画の作成・発表 <ul style="list-style-type: none"> ・自身のデザインしたデザイン画を用いて、テーマからどのようにデザインに落とし込んでいったかを発表 ・質疑応答 ・デザイン修正 	作業の続行	2時間
第14回	プレゼンテーションとデザイン画の提出 <ul style="list-style-type: none"> ・各自プレゼンテーション ・合評と教員からの講評 ・期末ルーブリック判定（課題への取り組みの自己評価をルーブリックによって行う。） ・プレゼン資料をブックにまとめて提出 	振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 1【IP】				
担当教員名	赤西信哉				
学年・コース等	1年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	プロダクトデザイナーとして商品開発を行っている経験を活かし、プロダクトモデル作成のスキルについて指導する。(全14回)				

授業概要

プロダクト製品を発想していくためには、まず素材と加工技術について熟知する必要がある。この演習では大きく二つの素材の特性について理解しながら、プロダクトモデル作成に必要な「カービングスキル」「モデリングスキル」を身につける。さらに、同じ製品を数多く生産する「量産」へと展開するための、「型取り、複製」という行程を体験し、プロダクト製品の生産に対する知識、ノウハウを理解する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成員/効果的なプレゼンテーション能力	プロダクト製品の生産プロセスにおける、カービング、モデリングによる造形修練と実践。また「量産」を前提とした加工法を理解する。	専門に対する基礎技能として造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物を効果的に発信するプレゼンテーション能力を養う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	課題の意図を把握し、自らテーマを設定する。そのテーマにふさわしい表現を実践する。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力、完遂力、(課題を解決するための道筋を考え、実践する力)を養う
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、人の立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を与えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ 見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の最終段階においてルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業への取組状況	:	実習課題内の2行程、それぞれの締め切りにあわせて進捗できているかを評価する。(15点×2回=30点)
30 %		
技術習得状況	:	それぞれの技術習熟度、成果物の完成度について評価する。(15点×2回=30点)

30 %

期末試験評価 完成作品

: 実習課題内の4行程目の技術習熟度とともに、成果物の完成度、独自性について評価する。

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

Chris Lefteri 著『「もの」はどのようにつくられているのか？—プロダクトデザインのプロセス事典』(オライリージャパン発行、2014、ISBN9784873116778)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。授業導入時に行う「造形ファクトリーライセンス講習」に参加し、ライセンスを修得することを求めます。上記授業時に欠席した場合は翌週までに、個々にライセンス講習を申込み修得すること。大型機械を使用する作業があります。安全確保のため、作業時は教員・造形ファクトリースタッフの指示に従い、作業に適した服装で授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜5限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業以外で質問がある場合はメールにて受け付けます。メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 授業目標の明示、課題説明 授業構成、評価方法、スケジュールの確認をします。 課題1の詳細説明	課題1について既製品のリサーチ、図面化	2時間
第2回 工作機械使用法についての基礎講習 造形ファクトリーライセンス講習を受講し、工房使用時の注意事項、基本的な機械操作を理解する。	課題1のアイデアスケッチ	2時間
第3回 課題1 「カービング課題」アイデアの立体化 アイデアチェック、スケッチを描き制作物をイメージする。 スタディモデルの講評、デザイン決定	スタイロフォームによるスタディモデルの制作	2時間
第4回 課題1 「カービング課題」実作開始 木材に墨付けを行い、木工機械を使用して木取りする。 以降の靴べら制作行程は授業内で適宜アドバイスを行いながら、授業外学修として自主制作を行う	「カービング課題」木工室での実作の自主作業 ノミや彫刻刀、また木工機械を活用しながらカービングを行う。	2時間
第5回 課題2 「モデリング課題」課題説明 学外視察 国立民族学博物館にて課題2のリサーチを行う	「カービング課題」木工室での実作の自主作業 研磨作業、仕上げ工程 「仮面」リサーチ内容の分析し、マッピングを行う	2時間
第6回 課題2 「モデリング課題」アイデア検討 アイデアチェック、型紙制作	「モデリング課題」アイデアスケッチ 型紙制作	2時間
第7回 課題2 「モデリング課題」デザイン決定 デザインチェック、型紙完成	デザイン修正作業	2時間
第8回 真空成型の理解 バキュームフォームの使用法、型つくりの基本知識	抜き勾配を意識したモデリング形状の検討	2時間
第9回 課題2 「モデリング課題」モデリング開始 原型制作開始。スタイロフォームによる底上げを行い、粘土によるモデリングを開始する。	原型制作の自主作業	2時間
第10回 課題2 「モデリング課題」モデリング作業 抜き勾配に配慮した粘土によるモデリング作業 粘土べらを使用し、原型表面の仕上げを行う	原型制作の自主作業 モデリング作業を完了し乾燥行程に入る	2時間
第11回 課題2 「モデリング課題」原型研磨仕上げ 研磨作業、原型仕上げ工程	原型制作の自主作業 モデリング作業を完了し乾燥行程に入る	2時間
第12回 課題2 「モデリング課題」真空成型 真空成型機を使い、原型から複製を行う。	成形物の細部処理の自主作業	2時間
第13回 課題2 「モデリング課題」彩色工程 テーマに見合った配色を検討し、仮面の彩色を行う。	課題1、2を完成させ、合評での発表準備	2時間
第14回 課題1、2の合評	授業全体の振り返り、作品のアーカイブ作業。学修成果の可視化 (ポートフォリオ)	2時間

プレゼンテーション、学生相互評価、教員からのコメント
を行う。
最終ルーブリックの実施。
終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【MD】				
担当教員名	宮本佳子				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アナログ画材及びデジタルソフト（CLIP STUDIO）を使用した作品制作の実務経験有（全14回）				

授業概要

この授業では「パース（透視図法）」を取り入れつつ、キャラクターをより魅力的に見せる技法をメインに学習する。キャラクターをしっかりと描くためには骨格と筋肉への理解が必要であり、生き生きとした表現を行うには動きのある構図が欠かせないものである。授業の前半ではパースの基礎的な知識を振り返りながら、筋肉の表現・偏瞰・三角構図など、アクティブな画面作りのための技術の習得を目指す。授業の後半では、前半で学んだことを生かしながら背景付きの一枚絵を仕上げていく。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	パース（透視図法）の専門的知識を身につける。	専門的技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキル等の造形能力の重要性を理解し、課題の意図を把握し表現することができる。社会に効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う
2. DP2(4). 自律的な学習力	自律的な学習プランを立て、プラン通りに学習を行う。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

評価の基準

： 課題を正しく理解し必要な技法を習得したうえで作品制作が出来ているかどうか、10点満点で評価する。提出遅れは減点とし、未提出が重なる場合には成績評価を行わない。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

受講状況

： 各回課題を理解し、積極的に学習しようとしているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、受講の妨げになる行為は減点の対象となる。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

スカルプターのための美術解剖学

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。
 授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。
 課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

備考・注意事項： 授業内で適宜指示

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 男女の筋肉を描く①／線画 胴体前面・背面にあるランドマーク的な骨や筋肉を押さえながら、男女一人ずつのオリジナルキャラクターを作り、いくつかのポーズを描写する。良いものをそれぞれ一点選び、線画に入る。	男女問わずグラフィアの写真を集め、理解を深めておく。	2時間
第2回 男女の筋肉を描く②／着色 人体のフォルムを正しく把握し、男女の骨格・肉付きの違いを考えながら、詳細に描き込みをしていく。	講評会へ向け、作品を仕上げる。	2時間
第3回 男女の筋肉を描く③／仕上げ 細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。 完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第4回 煽りと俯瞰を描く①／ラフ 人体パースを学習する。 背景を描くときに用いられる「パース」は人体にも有用であり、イラストを描く際に欠かせない知識である。 パース（三点透視）を利用して煽り構図・俯瞰構図を描く。	透視図法について復習し、下書きを進める。	2時間
第5回 煽りと俯瞰を描く②／線画 近景は太く、遠景は細くといったように線の強弱を意識しながらペン入れを行う。 角度が変わるとパーツの見え方が変わるが、角度が変わっても人体の比率や骨格は変わらないため、全体のバランスに気をつけながら描き込みを進めていく。	一つ目の課題で学習したことを活かしながら、線画を進める。	2時間
第6回 煽りと俯瞰を描く③／着色 色でも遠近を演出できるよう、画面の手前と奥に明暗差を付けながら着色する。 角度の変化によって影の見え方や濃さが変化するので注意しよう。	講評会へ向け、作品を仕上げる。	2時間
第7回 煽りと俯瞰を描く④／仕上げ 細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。 完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第8回 三角構図を用いてアクションを描く①／ラフ 三角構図と呼ばれる技法を用い、動きのあるイラストを描く。 キャラクターのデザインや、ジャンプ・蹴る・殴るなどのシチュエーションは自由に決めて良い。	描きたい構図を描くための参考資料を集めておく。	2時間
第9回 三角構図を用いてアクションを描く②／線画 ペンタッチに勢いが出るよう意識しながら、丁寧に描き込んでいく。線に強弱を付けたり、入り抜きをうまく使うと動きが大きく見える。 腕の振りや脚の向きに遠近感をつけるなど、より「アクション」が映えるような画面作りを目指す。	構図のアイデア出し及び描き込み。	2時間
第10回 三角構図を用いてアクションを描く③／着色 ペンタッチをつぶさないよう、色の濃淡や伸ばしを用いながら動きを演出する。 細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。 完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。	2時間
第11回 鏡面イラストを描く①／ラフ 鏡写しの構図のイラストをデジタルソフトで描く。対象は水面や小物などでも良い。 デッサンの正確さに気をつけながらも、完全な左右反転ではなく、構図や配置にアレンジを加えることで魅力的な絵作りを目指す。	鏡写しの構図の資料（写真・イラスト）を集めておく。	2時間

第12回	鏡面イラストを描く②／線画	鏡写しの構図の資料（写真・イラスト）を集めておくキャラクターデザインのアイデア出し及び描き込み。	2時間
	キャラクター同士のサイズ感（身長、頭部、手足など）が同一になっているか、反転されたことによって見え方の違う部分がどうなるのかを考えながら描き込みを行う。		
第13回	鏡面イラストを描く③／着色	講評会へ向け、作品を仕上げる。	2時間
	これまでに学んだ質感の表現などを活かしながら着色を行う。鏡の中と外の色彩の差や鏡面の反射を意識して制作を進める。		
第14回	鏡面イラストを描く④／仕上げ	授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。	2時間
	細部を仕上げつつ、全体の色味を調整したり演出を足したりしていく。完成の後、講評会。		

授業科目名	造形芸術専門展開演習 2 【MD】				
担当教員名	ヨシオカサトシ				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コナミなどのゲーム企業において19年間デザイナー、ディレクターとしての実務経歴を有する。フリーランスイラストレーターとしても10年間におよび、音楽・出版・ゲーム業界などで様々な絵仕事に携わる。				

授業概要

自分で創作した仮想ゲームキャラクターの作成をベースに、市場のクオリティラインに描画力を引き上げるべく指摘・指導や課題添削することでより市場を意識したクオリティの高い描画ができるように実習指導します。通常のデジタルイラストだけでなく、仮想ゲーム画面の制作などでユーザー・インターフェースデザインも含む創造力について学びます。意見交換しながら学生が目指したい市場のクオリティに画力を引き上げるために行うべきことを模索し学習していきます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

課題制作において独創的な表現を实践し、その成果をまとめて合評の場で発表する

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

能動的に創作において必要な情報収集やボキャブラリーの蓄積を行うことを習慣として学ぶ

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につける。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につける。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

技能・画力

： 制作課題の内容、技能、向上されたスキルを総合的に評価

70 %

積極性

： 質問・添削要望など能動的な行動による発展性など総合的に評価

10 %

創造性

： 課題のオリジナリティ・創造性を評価

学習到達度	10 %	:	授業内容についての理解度を評価
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目において課題内容が次々と進行していくため、作成が滞るとすぐに未提出課題が蓄積してまいりますのでくれぐれも各課題の締め切りを厳守しながら進めていくように注意してください。技術訓練としての実習においては黙々と待機していれば自分の望む教えが降ってくる訳ではありませんので学生各人が積極的に添削要望、質問などを行っていくように留意してください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	授業内で開示したメールアドレスなどを活用し授業外での質問・指導にも対応します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 <p>ゲーム企業でのデザイナーについて・課題①/キャラクターの頭部のローテーション (ラフ・線画)</p> <p>前半に講師紹介とともにゲームのデザイン業務について具体例を交えて紹介。 課題①：ゲームキャラクターの頭部ローテーション（180度）のラフ・線画作成。 頭部の立体感の把握ができていないか、頭部の回転と顔パーツの回転に整合性が出せているかなど陥りがちなキャラクターの作画上の問題点を解決していく。</p>	授業時間内に線画作成が間に合わなかった学生は線画の完成まで進めておく。	2時間
第2回 <p>課題①/キャラクターの頭部ローテーション作画 (着色・仕上げ・講評)</p> <p>線画のクオリティチェックを行い、修正・調整をする。キャラクターの頭部ローテーション線画に着色・仕上げを行う。 塗り方は学生が最も得意とする彩色技法で進める。特にコントラストのもたらせ方など見た目のクオリティに影響の大きな部分を補正していく。</p>	完成できなかった場合は翌週までには 課題を完了させておくようにする。	2時間
第3回 <p>課題②/オリジナルキャラクターの作画成 (構 想・ラフ)</p> <p>頭身の高い立ち絵とデフォルメの立ち絵、2点のオリジナルキャラクターを作成する。 ラフ作成の時点で添削を行い、調整を行った後に線画を作成する。 頭身バランスの違う描き方を通してキャラクター作画のバランスの取り方を指導していく。</p>	授業時間内に線画作成が間に合わなかった学生は線画の完成まで進めておく。	2時間
第4回 <p>課題②/オリジナルキャラクターの作画 (着色・仕上げ・講評)</p> <p>2体のオリジナルキャラクターの線画を彩色する。 塗り方の技法は各人の得意な技法で進める。 仕上げの見せ方など内容がより良く見える方法など個別に指導する。</p>	完成できなかった場合は翌週までには 課題を完了させておくようにする。	2時間
第5回 <p>課題③/会話用キャラクターのバスタップイラストの作成 (構想・ラフ)</p> <p>学生が立案した仮想のゲーム画面を作成する。作成するシチュエーションはキャラクター2体が会話している会話デモーションを想定。最初にキャラクターと会話ウィンドウなどUIデザインと背景を含む画面計画のラフ画を作成し、仮想ゲームの草案書面と共に一旦提出し、チェックバックを受けることにより内容をさらにブラッシュアップしていく。</p>	時間内に構想ラフのチェックバックまで進まなかった学生は、次回の授業までに構想ラフが完成しているように進めておく。	2時間
第6回 <p>課題③/会話用キャラクターのバスタップイラストの作成 (線画)</p> <p>全体ラフからまずはバスタップキャラクター2体の作成を行う。 キャラクターはそれぞれプレイヤーを見ている視点で作成する。 世界観とコスチュームの整合性、ストーリーを想起させるキャラクター性などを念頭におきながら、詳細なデザインを具現化していく。 この時点で2体の線画作成までを終了できるように進める。</p>	時間内に線画の作成まで進まなかった学生は、次回の授業までにキャラクター線画が完成しているように進めておく。	2時間
第7回 <p>課題③/会話用キャラクターのバスタップイラストの作成 (着色)</p>	次回の授業時間内に作成が完了しそうでない場合、遅れた分を授業外に進めておくようにする。	2時間

	<p>バストアップキャラクターの線画を彩色する。彩色技法はできうる限りアニメ塗りでの彩色で進める。背景の上に表示した時に、しっかり目立つものになるようにコントラストバランスを考えてキャラクターの陰影をつけていくようにする。2体のキャラクターを2回の授業内で彩色作業ができるように計画的に進める。</p>		
第8回	<p>課題③/会話用キャラクターのバストアップイラストの作成 (着色・仕上げ・講評)</p> <p>バストアップキャラクターの彩色作業。2体の配色バランスの良さや色味がその世界観を表現するように意識する。2体のキャラクターの彩色を完了させて提出する。</p>	<p>完成できなかった場合は翌週までには 課題を完了させておくようにする。</p>	2時間
第9回	<p>課題④/会話デモ画面用背景グラフィックの制作 (構想・ラフ)</p> <p>仮想ゲーム画面の制作の一環としてデモ用の背景を制作する。キャラクターのアイレベルと表示位置を考慮して背景グラフィックをデザインする。アニメなどの美術背景同様のクオリティを目指し、厚塗り表現で描画する。最初に構想したラフ画を元により具体的に進めていく。背後が壁にならないように空間的な「抜け」を考慮して構図を計画する。線画の有無は個人の表現内容に委ねる。</p>	<p>制作期間内で完了できるように計画的に筆を進めるように 個人で遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。</p>	2時間
第10回	<p>課題④/会話デモ画面用背景グラフィックの制作 (構想チェック・着色)</p> <p>背景の作成を進める。背景単体としての美しさだけでなくバストアップキャラクターとのコンビネーションを考えて作成する。</p>	<p>制作期間内で完了できるように計画的に筆を進めるように 個人で遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。</p>	2時間
第11回	<p>課題④/会話デモ画面用背景グラフィックの制作 (着色・進捗確認)</p> <p>背景の作成を進める。描き込みをより詳細に詰めていく。近景・中景・遠景ごとに色の深度を変え、奥行きを表現する。</p>	<p>制作期間内で完了できるように計画的に筆を進めるように 個人で遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。</p>	2時間
第12回	<p>課題④/会話デモ画面用背景グラフィックの制作 (着色・仕上げ・講評)</p> <p>背景の作成を完了させる。バストアップキャラクターを立たせてみて背景の色調整を行う。レンズフィルタなどを使って全体の空気感を調整する。仮の会話ウィンドウを作成し上に重ねて全体の調子を見る。</p>	<p>完成できなかった場合は翌週までには 課題を完了させておくようにする。</p>	2時間
第13回	<p>課題⑤/会話ウィンドウなどのUIデザインの制作</p> <p>会話ウィンドウのフレームデザイン、送りボタンや戻りボタン、キャラクターのネームプレートなど、画面内のUIデザインを作成する。台詞を考案し世界観にあわせてウィンドウ内に文字フォントを組む。既存のメディアのゲーム画面と比較しても遜色のない画面クオリティを意識する。</p>	<p>完成できなかった場合は翌週までには 課題を完了させておくようにする。</p>	2時間
第14回	<p>合評・総括 (前期授業を振り返ってのまとめ)</p> <p>学生の今回成果物である仮想ゲーム画面を材料に、学生一人一人が全員に向かってどのようなゲーム内容・世界観を想定して作成したか、キャラクターの設定や全体のデザインに関する狙い、表現したかった想いや課題に向き合っ身に着いた事、発見された今後取り組むべき課題、制作にあたって強く意識したことなどを発表する。合評発表後に講師から半期を振り返っての総括を行う。</p>	<p>合評などでの評価・講評を受けて自分の制作を振り返り 今後の制作に活かせるように自己の問題点をまとめ、向上できる部分の 加筆修正などを行う。</p>	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【AC】				
担当教員名	葛原絵梨華				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	企業・個人の依頼のLive2dによるVtuberのモデル制作の実務経験あり。本授業はそのLive2dのモデル制作についての内容になります。				

授業概要

ゲーム業界、Vtuber業界にて2Dを動かすソフトとしてLive2dが導入されており、Live2dの仕組みなどの知識はイラストレーターに必要なようになってきています。Live2dというソフトでどのようなことができるのか知識を身に付け、無料体験版を用いて簡単なLive2dのモデル制作してもらいLive2dへの理解を深めます。その知識をもとにLive2dに対応するイラストを制作ができるように、CLIPSTUDIO10を用いてイラスト制作を手引きします。内容としてはLive2dというソフトへの理解とそれに対応したイラストの描き方の二つに大きく分けられ、今後イラストレーターに求められる知識と技術を身につけて頂きます。制作物は「小物のモデリング」「ミニキャライラスト」「ミニキャラモデリング」「全身イラスト」になります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

Live2dに対応するイラストデータ制作ができる

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

オリジナルキャラクターの制作を自律的に進める

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

トライアル版を入れてしまうと1か月で使えなくなりますので購入予定がない場合はDLしないでください。

成績評価の方法・評価の割合

提出課題

評価の基準

： 授業課題について、指定通りのデータ構成ができていないかどうかを評価します。

60 %

授業内プロセス

： 授業内容をよく理解し、主体的かつ積極的に授業内プロセスを進められているかどうかを評価しま

す。

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『キム・ラッキの人体ドローイング』オーム社、2020年（ISBN-13：978-4274225659）。

履修上の注意・備考・メッセージ

トライアル版を入れてしまうと1か月で使えなくなりますので購入予定がない場合はDLしないでください。

Live2dの無料版、トライアル版、CLIPSTUDIOを使用します。
ペンタブ、PCが必要です。

※Live2dを扱うコマではマウスがあるとより制作が楽になります。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

場所： 授業の教室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業概要 自己紹介 live2dのソフト説明・バージョンの違い live2dの業界の立ち位置 授業内容説明（live2dの仕組みの理解とlive2d用のイラスト作成まで）	自己紹介シート	4時間
第2回 live2d用PSDについて&フリー版で簡単な体験 live2dのデータとPSDを見比べながらレイヤー分けの必要性を説明 live2dフリー版で小物を動かす体験	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第3回 live2d用イラスト制作～ミニキャララフ CLIPSTUDIOを使用し左右対称のラフを制作	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第4回 live2d用イラスト制作～ミニキャラ完成 ミニキャラ完成 ※トライアル版DLを次回までお願い	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第5回 live2d用モデル制作～モデリング（表情） トライアル版 モデリング表情	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第6回 live2d用モデル制作～モデリング（体） トライアル版 モデリング体	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第7回 live2d用モデル制作～モデリング物理演算 トライアル版 モデリング物理演算	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第8回 live2d用イラスト制作～キャラクター全体ラフ ラフ	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第9回 live2d用イラスト制作～表情ラフ 表情・目鼻口眉+表情ラフ	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第10回 live2d用イラスト制作～頭部 頭部	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第11回 live2d用イラスト制作～胸部 胸部	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第12回 live2d用イラスト制作～下半身 下半身	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第13回 live2d用イラスト制作～腕 腕	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第14回 live2d用イラスト制作～その他最終調整 その他調整	授業やったとこまで制作・提出	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【AC】【GA】				
担当教員名	松本文浩				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	3DCGデザイナーとしてコンシューマゲーム、映画・TV映像、VRコンテンツ、商業フィギュア原型等の3D造形とテクスチャ制作。(全14回)				

授業概要

本科目ではゲームや映像などのコンテンツを制作する上で必要となる3Dモデリングからテクスチャ制作、質感制作の基礎を学びます。1年次に習得してきたMayaの基礎的な内容とZBrushによるスカルプトモデリングの基礎を学び、ゲーム開発や映像制作の現場を想定したZBrushによるハイメッシュでのディテール製作とMayaによるローメッシュのポリゴンモデル制作とUV展開、SubstancePainterによるテクスチャー制作までのそれぞれのソフト間の連携とワークフローを総合的に学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	Maya、ZBrush、SubstancePainterを使って、指定した3DCGモデルを作成することができる。	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	ツールの使用方法について、自発的に制作・調査を行い、ツールの習熟度を高める事ができる。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
2. DP4(1). 取り組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わず「不可」とします。以下に示すように、成績は制作物の結果だけを評価するわけではありません。制作のワークフロー、使用技術、受講状況等を総合的に見て評価をします。

成績評価の方法・評価の割合

各授業の成果物

評価の基準

： 各授業で行われる内容の理解度を測るため、それぞれの制作・提出された課題内容をもって評価する。課題の未提出は減点対象とします。

40 %

最終課題制作物

： 各授業で習得したスキルやツールをどの程度効果的に活用できているかの習熟度と、作成した成果物のクリエイティビティ、独創性から評価を行います。課題の未提出は減点対象とします。

学習意欲と自律性	30 %	:	各回授業への参加状況や授業態度、与えられた課題を完遂するための積極性（予習・復習、質問や制作への姿勢）、リテラシーの高さから総合的に評価を行います。
学習到達度	15 %	:	授業で学んだアプリケーションの操作に関する理解度と課題作品の完成度を評価します。
	15 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

講師による授業専用webサイト
『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』ボーンデジタル、2018年（ISBN-13 : 978-4862463999）。
『ZBrushフィギュア制作の教科書』MdNコーポレーション、2016年（ISBN-13 : 978-4844365815）。
『作りながら覚える Substance Painterの教科書』ボーンデジタル、2021年（ISBN-13 : 978-4862464965）。
『キム・ラッキの人体ドローイング』オーム社、2020年（ISBN-13 : 978-4274225659）。

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修」に加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 随時
場所： メールで受け付けます。
備考・注意事項： 基本的に質問は以下のメールで受け付けます。
f.matsumoto@blinklab.me

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ZBrush基礎 ・授業ガイダンス この授業を通してデフォルメキャラクターとゲームアイテムを作成する予定です) ・ZBrushの基本操作を学習 ・ワンピースの簡単なオブジェクトをスカルプトモデリング	授業内容の復習、授業外で一度はZBrushに触れておく	2時間
第2回 Zbrush基礎2、Mayaの復習 【Zbrush基礎2】 ・複数パーツ（サブツール）の扱い方 ・マスコット制作 【Mayaの復習】 ・ポリゴンモデリングツールの復習	授業内容の復習	2時間
第3回 Zbrush基礎3、Mayaでアイテム作成 【Zbrush基礎3】 ・様々なブラシの特性 ・マスクとポリグループを使いこなす 【Mayaでアイテム作成】 ・ゲームアイテムの作成（ポリゴンモデリング）	授業内容の復習、ゲーム用アイテムの作成を進めておく	2時間
第4回 Zbrush基礎4、Mayaでアイテム作成：ディテール作成 【Zbrush基礎4】 ・テクスチャによるディテール作成 ・様々なブラシを用いたディテール作成 【Mayaでアイテム作成2】 ・ゲームアイテムの作成（ポリゴンモデリング・UV展開）	授業内容の復習、次回までにゲーム用アイテムを完成させておく	2時間
第5回 ZBrushとMayaの連携 ・Mayaで作成したローメッシュアイテムをZBrushに読み込みディテールを作成 ・FBXデータの取り扱い	ゲーム用アイテムモデル作成を進めておく	2時間
第6回 【ZBrush】ディテールモデリング 【ZBrush】 ・（前回の続き）ローメッシュアイテム全体のディテール作成	ゲーム用アイテムモデル作成を進めておく	2時間
第7回 【SubstancePainter】基礎 【Maya】Arnoldレンダラー基礎 ・PBRの基礎知識 ・SubstancePainterの基本操作 【Maya】 ・SubstancePainterで作成したテクスチャをMayaで作成したモデルにアサイン ・Arnoldレンダラーの基本（ライティングとレンダリング）	次回までにゲーム用アイテムモデルを完成させておく	2時間
第8回 【SubstancePainter】実践 【ZBrush】デフォルメキャラクター作成1：導入編	SubstancePainterでゲーム用アイテムモデルのペイントを進めておく	2時間

	<p>【SubstancePainter】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Maya、ZBrushで作成したゲーム用アイテムアイテムのペイント ・ ノーマルマップの作成方法とその効果について <p>【ZBrush】</p> <p>デフォルメキャラクターの作成</p>		
第9回	<p>【Maya・ZBrush】デフォルメキャラクター作成2: 形状形成、デフォルメ、調整</p> <p>【Maya・ZBrush】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ZBrushによる全体形状の作成 ・ Mayaによるデフォルメキャラクターのリトボロジ ・ リトボロジモデルをZBrushで形状微調整 	デフォルメキャラクターの作成を進めておく	2時間
第10回	<p>【Maya・ZBrush】デフォルメキャラクター作成3: モデリングとリトボロジ</p> <p>【Maya・ZBrush】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Mayaによるデフォルメキャラクター作成「衣装、アイテム」 ・ ZBrushでのモデリングとMayaによるリトボロジ 	デフォルメキャラクターの衣装とアイテム作成を進めておく	2時間
第11回	<p>【Maya・ZBrush】デフォルメキャラクター作成: UV展開、ポーシング</p> <p>【Maya・ZBrush】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作成したデフォルメキャラクターをZBrushで形状の最終調整 ・ Mayaによるデフォルメキャラクター作成「UV展開」 ・ Mayaのスケルトン、ZBrushによるポーシング方法 	デフォルメキャラクターのUV展開を進めておく	2時間
第12回	<p>【SubstancePainter】実践</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ SubstancePainterによるデフォルメキャラクターのペイント ・ SubstancePainterの” Generator” を習得する 	デフォルメキャラクターのペイントを進めておく	2時間
第13回	<p>【Maya】Arnoldでのレンダリング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Arnoldレンダラーのポストエフェクト処理、ノイズ除去などの精度調整について ・ AOV s によるマルチパスレンダリング ・ Photoshopなどの画像編集ソフトによるレンダリング画像補正 	次回までにデフォルメキャラクターとゲーム用アイテムを完成させておく	2時間
第14回	<p>まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作成したデフォルメキャラクターとゲーム用アイテムの合評を行う。 ・ データの提出 	授業時間中の提出ができなかった場合は、既定の期日までに指定の場所にデータを提出してください	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 2 【VV】				
担当教員名	田口雅敏				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	TV番組、映画、VP等の音響効果、MAを担当。また、なんばグランド花月など吉本の劇場で吉本新喜劇、吉本コメディの音響効果担当。 現在は映像作品への音響効果、フォーリーエフェクターとして効果音も制作。 TV、映画、舞台等の音響効果及び MAとして、その経験を元に知識と手法、音での演出の考え方について講義する。(全14回)				

授業概要

音響演出を習得
音の世界だけで風景や心情、空気感を表現できることを感じてもらいながら作品制作を通して音響の基礎技術を習得する。
音楽、効果音、セリフ、それらを入れるタイミング、間、音の大きさで作品の表情は変わる。耳で観るという感覚を認識。
また、映像に対しての音響とは何かを考えて、音で映像作品がどのように変わっていくのかを認識していく。
スタジオワークを通して録音技術、コミュニケーション能力を獲得。
Premiere Pro、Auditionでの編集、MIX、エフェクト等の操作方法を習得。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

映像作品への音響演出。
オーディオドラマの企画(シナリオ)と制作。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

録音、編集、選曲、MIX。
フィールドレコーディング。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ

放棄とみなし、成績評価を行わない。
授業に対する姿勢と作品を制作するために必要な音素材を準備し、課題の内容から総合的に評価。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

平常点	40 %	授業への積極的参加度、授業外学修への取り組み、常に他者を理解し相互の考えを融合し、協力連携ができるかを評価。
課題、成果物	40 %	作品制作を通して音響演出を理解し、映像作品にどのようなアプローチをするかを評価。
成果物の技術的クオリティ	20 %	録音、編集、MIXなど、作品制作に必要な技術的クオリティを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

音声収録&整音ハンドブック（玄光社）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
課題制作も提出に間に合うように作業をすること。
Adobe Premiere Pro、Adobe Auditionを使用できるように準備しておく。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 休憩時間、授業後
場所： 南館2F情報デザイン研究室

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ワークショップ「映像と音の関係」 講義の主旨説明。 SNSでのこれからのオーディオドラマの表現方法についてディスカッション。 日常の音に関心を持ち風景と音の関係性を考える。	好きな映像作品を音響監督としての立ち位置で鑑賞しレポートを提出。	4時間
第2回 長編オーディオドラマ制作① シナリオ、キャスティングを考える オーディオドラマ制作。 シナリオ、キャスティングを考える。 Premiere Pro、Auditionで音楽編集、エフェクトの使用方法を習得。 録音室の録音操作実習、	機材の操作方法を復習 オーディオドラマの制作を進める。	4時間
第3回 長編オーディオドラマ制作② 録音をして作品制作 オーディオドラマ制作。 Auditionのエフェクトの使用方法を習得。	Auditionの操作方法復習 オーディオドラマ制作を進める。	4時間
第4回 長編オーディオドラマ制作③ 音のバランスを調整 オーディオドラマ制作。 Premiere Proの音のバランスを調整する方法を習得。 録音室の録音操作実習。	Premiere Proの操作方法復習 オーディオドラマ制作を進める。	4時間
第5回 長編オーディオドラマ作品合評 制作したオーディオドラマを全員で聴き、シナリオ、演出、サウンドデザイン(選曲、音響効果)、録音編集技術に対して総合的にコメントする。(期末試験として評価する)	Premiere ProのMIX操作方法復習。	4時間
第6回 フィールドレコーディング実習① 録音機材の操作方法 日常の音の録音の難しさを学ぶ。 マイクの種類と音響特性、目的に応じた適切なマイクの選択と録音方法について習得。	録音した素材を整理しておく。	4時間
第7回 フィールドレコーディング実習② 聴きやすい音に調整 録音した音をauditionを使用し整音する技術を習得。 Premiere Proの音響制作における操作方法説明。	auditionの操作方法復習 録音した効果音のライブラリー制作をしておく。	4時間
第8回 アニメーション作品への音響演出実習① アフレコの技術習得 アニメーション作品に音楽、効果音、セリフを入れていく。 録音室でアフレコ実習をし録音技術、演出を習得。 Premiere Proでの音楽編集、エフェクトの使用方法を学ぶ。	Premiere Proの操作方法復習。	4時間
第9回 アニメーション作品への音響演出実習② 音のバランスを調整	次回の授業の課題のテーマ、シナリオを考え制作を進める。	4時間

	アニメーション作品に音楽、効果音、セリフを入れてMIXをして完成させる。 Premiere Proでの音楽編集、エフェクトの使用方法、音のバランスを調整する方法を学ぶ。		
第10回	映像作品アプローチ制作実習 自分で映像作品を制作、または既存の映像に制作意図とは違うアプローチを音で表現する。 映像と音との関係性を考察する。 効果音の入れ方を学ぶ。	課題制作を進める。	4時間
第11回	映像作品アプローチ合評と復習 オーディオドラマグループ制作① シナリオ、キャスティングを考える 映像作品の合評。 グループで役割分担を決め、制作するオーディオドラマのテーマ、シナリオを話し合う。 Premiere Proで音楽編集、エフェクトの使用方法を習得。	コミュニケーションを取りながらオーディオドラマ制作を進める。	4時間
第12回	オーディオドラマグループ制作② 録音室を利用して録音をして作品制作 コミュニケーションを常に取りながらオーディオドラマ制作。 録音室の操作実習。 Premiere Proで音楽編集、エフェクトの使用方法を習得。	コミュニケーションを取りながらオーディオドラマ制作を進める。	4時間
第13回	オーディオドラマグループ制作③ 音のバランスを調整 グループで協力して、オーディオドラマ制作。 録音室の操作実習。 Premiere ProでMIXの作業を習得し完成させる。	コミュニケーションを取りながらオーディオドラマ制作を進める。	4時間
第14回	合評、振り返り 制作したオーディオドラマを全員で聴き、シナリオ、演出、サウンドデザイン(選曲、音響効果)、録音編集技術に対して総合的にコメントする。(期末試験として評価する)質疑応答実施。	なし	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【GD】				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの業務に関わった。(全14回)				

授業概要

ブランドの定義や役割、機能や価値を理解し、ブランドデザインが影響を及ぼす市場や領域を認識し、特に「製品におけるブランドデザイン」について学ぶ。授業では製品の背景にあるブランド戦略や市場戦略について理解します。課題制作ではテーマに沿って調査、分析を行い、気づきから独自のアイデアへと繋げる。また、ロゴやパッケージデザインを体験することでタイポグラフィやレイアウト、カラーなどの基本を学びます。授業後半にはプレゼンテーションと総評を行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

タイポグラフィ（欧文書体、和文書体）、レイアウト、カラーについての知識と理解し、文字に関する基本を学び、ブランドロゴのデザイン制作を行うことができる。

ブランドデザインの考え方を理解し、身近な商品のロゴマークデザインを自身のアイデアで設計する。

目標：

専門に関する基礎技術として描画力、色彩計画、構成力、構想力、PCスキルなどの造形能力の重要性を理解し、課題を的確に把握し表現することができる。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味をもって積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につける。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求めめる
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

作品のオリジナリティーとクオリティー

50 %

評価の基準

： 独自のアイデアを完成度をもってデザインできたかを評価する。

課題に対する理解と取組み状況

10 %

： 課題やテーマの理解力と、問題を解決しようとする積極的な姿勢を評価する。

プレゼンテーション

20 %

： 2つの課題を通じて自分の考えを伝えるためのコミュニケーション能力について評価する。

作品データ（e-ポートフォリオ）の提出

10 %

： 演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想を含めて14回授業終了後に作品データを提出し、評価する。

学修到達目標 : 学修到達目標について評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

コーポレートブランドと製品ブランド (創成社)、ブランド論 (ダイヤモンド社) デービッド・アーカー (著)、ロングセラーパッケージ大全 (日経BP社)、欧文書体 (美術出版社)、配色&カラーデザイン (デザインラボ)、パッケージデザインの教科書: 第3版 (日経BP社) 他

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をしておく。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 3限

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。
メールアドレス： kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 ガイダンス / 製品ブランドデザインについて ①授業全体の概要説明を行い、学ぶべきポイントについて説明する。 ②ブランドデザインを学ぶ上でブランドにおける定義、役割、機能、価値についてビジュアル事例をもとに理解を深める。 ③ブランドの領域(種類)を認識し、その中の「製品ブランド」について事例をもとに探求する。 ④授業後半に「課題1」の説明を行う(マーケットリサーチのための調査書のフォーマットを配布) *学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する	「課題1」のテーマに沿って、マーケットリサーチを行い、気になった商品についてブランド視点での発見や気づきを調査書にまとめておく。 特に欧文書体をグラフィック(ロゴデザイン)要素として用いた製品デザインについてリサーチしておく。	2時間
第2回 課題1: 製品ブランドデザイン(飲料) 「ブランドロゴ(欧文)」、「パッケージ」、「フライヤー(表面のみ)」 ①商品コンセプト、アイデア展開を行う。 (最初からひとつに絞り込むことなく複数のアイデア、コンセプトを展開する) *面談形式にて制作上のアドバイスを行う。	授業で得た様々な情報をベースにアイデアの展開を行って行く。リサーチなどが足りない場合には必要に応じて個々に実施しておく。	2時間
第3回 課題制作 1: コンセプトの決定とアイデア検討 ①商品コンセプトを決定する。 ②商品ブランドネーミングを検討する。 ③ブランドロゴデザインのラフ案の検討に入る。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。	次回授業までにブランドロゴデザインのアイデア展開を進める。	2時間
第4回 課題制作 2: ブランドロゴデザインのブラッシュアップ ①ブランドロゴデザイン案を決定する。 ②ブランドロゴデザインのブラッシュアップを行う。 (欧文書体の基本を理解すると同時に書体の種類、文字組み、字詰めについても就学する) *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。	ブランドロゴデザインのブラッシュアップを行うと同時に、パッケージ、フライヤーの役割を考え、それぞれのグラフィック要素(ビジュアル、カラーなど)について検討を進めておく。	2時間
第5回 課題制作 3: ブランドロゴデザインの完成 ①ブランドロゴデザインの完成を目指す。 ②パッケージとフライヤーについても検討を始める。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。	パッケージとフライヤーのデザインの役割を考え、それぞれのグラフィック要素(ビジュアル、カラーなど)について検討を進めておく。	2時間
第6回 課題制作 4: パッケージとフライヤーのアイデア展開 ①パッケージとフライヤーのデザインのアイデア展開を行う(ブランドロゴを効果的に扱う) ②それぞれのグラフィック要素(ビジュアル、カラーなど)について検討する。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。	完成に向けて制作を継続する。	2時間
第7回 課題制作 5: 作品の完成とプレゼンテーションの準備 ①課題制作: パッケージとフライヤーのデザインのブラッシュアップ後、完成を目指す。 ②次回プレゼンテーションに向けての準備を進める。 *作品の完成、プレゼンテーションに関して、面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。	次回プレゼンテーションに向けて準備を行う(プレゼンテーションのフォーマット使用) フライヤーについてはA4出力を用意しておく。	2時間

第8回	<p>課題1：作品発表会（プレゼンテーション）</p> <p>①課題1の作品について、各自発表（プレゼンテーション）を行う（1人4分程度） ②制作物の実物を教室内に展示し、学生間で参考にする。 ③課題2について説明を行う。 *中間学修到達度の確認とフィードバックを行う</p>	<p>「課題2」のテーマに沿って、マーケットリサーチを行い、気になった商品についてブランド視点で発見や気づきを調査書にまとめておく。特に和文書体をグラフィック（ロゴデザイン）要素として用いた製品デザインについて観察しておく。</p>	2時間
第9回	<p>課題2：製品ブランドデザイン（飲料） 「ブランドロゴ（和文）」、「パッケージ」、「リーフレット（体裁は自由）」他</p> <p>①自分が考える商品ブランドについての調査・分析を行い、絞り込みを行う。 ②商品のブランドコンセプトをコンセプトシートを活用し、まとめる。 *面談形式にて制作上のアドバイスを行う。</p>	<p>授業で得た様々な情報をベースにコンセプトを複数検討しておく。</p>	2時間
第10回	<p>課題制作1：コンセプトの絞り込みとアイデア検討</p> <p>①商品ブランドのコンセプトを決定する。 ②商品ブランドネーミングの検討とロゴデザインアイデアの展開を始める。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。</p>	<p>次回授業までに、ブランネーミング案を複数検討しておく。</p>	2時間
第11回	<p>課題制作2：製品ブランドコンセプトに基づいたブランドネーミングの決定</p> <p>①ブランドネーミングの決定を目指す。 ②ブランドネーミング案に基づき、ロゴデザインアイデアの検討に入る。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。</p>	<p>ブランドロゴデザインについて、具体的に複数案検討しておく。</p>	2時間
第12回	<p>課題制作3：ブランドロゴデザインの完成とパッケージとリーフレットの制作</p> <p>①ブランドロゴのブラッシュアップをおこない、完成を目指す。 ②パッケージとリーフレットにブランドデザインを展開する。 ③次回、作品プレゼンテーションに向けての準備を行う。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスを行う。</p>	<p>次回プレゼンテーションの準備を行っておく。</p>	2時間
第13回	<p>課題2：作品発表会（プレゼンテーション）</p> <p>①課題2の作品について、各自発表（プレゼンテーション）を行う（1人4分程度） ②制作物の実物を教室内に展示し、学生間で参考にする。</p>	<p>課題2のe-ポートフォリオデータを提出する。</p>	2時間
第14回	<p>課題2：作品の講評と授業全体の振り返りとまとめ</p> <p>①課題2の作品について、個々に講評を行う。 ②授業全体の振り返りとまとめを行い、修学内容の整理と確認を行う。 *最終の学修達成度の確認を行う。</p>	<p>授業を通じて修学した内容を各自再度振り返り、次年次に向けて整理しておく。</p>	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【IA】				
担当教員名	奥田こころ				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーター、グラフィックデザイナーとして仕事をした経験。絵本作家として絵本を制作した経験。商品雑貨を企画し、デザインした経験、アニメーションのキャラクターデザイン、場面設定などの経験を有する。(全14回)				

授業概要

イラストレーションは現在、書籍、雑誌、絵本などの出版関係から広告、キャラクター制作、パッケージや商品展開、展覧会などで発表する絵画的側面まで多義に渡って使用されています。この授業では、キャラクターデザインをメインテーマとして、各々のイラストレーションを用いて、キャラクターが使用されるさまざまなジャンルにどのようにアプローチして、キャラクターとして表現していくか、コンセプトメイキングから、キャラクターとキャラクターを用いたデザイン制作物への展開、プレゼンテーションを通してキャラクターデザインの多様性に対応する能力を学んでいきます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

専門的な学びの前提となるキャラクター分野に関する歴な知識を学び、美的判断力を養い、さまざまなキャラクターについて説明したり、制作のポイントを理解している。考え、制作する。

独自の個性やアイデアを具体化するために、躊躇せず制作に取り組み、その結果を教員と共有して更にブラッシュアップすることができる。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。60%以上の出席がなければ成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業態度、取組姿勢

：コミュニケーション能力が必要な業界であり、授業中での積極的なコミュニケーションを評価します。

独自性、発想力、展開力	20 %	:	固定概念に縛られず、さまざまな方法にアプローチして独自の個性やアイデアを具体化する能力が必要です。
仕上げの丁寧さ	40 %	:	人に伝えるためには、丁寧な仕上がりで提案する事が求められます。その仕上げのクオリティを評価します。
プレゼンテーション能力	20 %	:	自分の言葉で自分の作品をプレゼンテーションすることが、仕事をしていく上では必要とされます。その説得力を評価します。
	20 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「日本イラストレーション史」美術手帳編集部 ISBN-13 : 978-4568430691

日本のイラストレーションの歴史を1950年代から約60年間の時代動向を振り返りながらイラストレーションの時代に即した変遷を学べます

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。授業態度としては、イラストレーション制作が主だった事ですので、できるだけ私語を慎み、作業・作画に集中してください。コンテンツを基本量満たすには、作画にかなりの時間を有します。作画技法や作画内容により個々に有する時間が違います。場合により、持ち帰りの作業が必要とされます。作画に体力がいるという事です。また、コンピュータによる編集作業がありますので、コンピュータのオペレーションを学ぶ授業でしっかりコンピュータワークを学んでこの授業に臨んでください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業教室・Eメール
備考・注意事項：	疑問に思うこと、解らないことがあるようでしたら、どんな些細なことでも聞いてください。授業外ではEメールで質問を受け付けます。メールアドレスは授業時に連絡します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 担当教員の自己紹介と「キャラクターデザイン」についての説明 ・担当講師や手がけてきたキャラクターデザインの仕事例を紹介しながら、キャラクターデザインの求められる仕事の領域について理解する。 ・課題の説明「企業のためのキャラクター制作」 ・課題のリサーチ ・学修到達度についての説明	さまざまな企業が採用しているキャラクターについてリサーチしておく	2時間
第2回 企業のためのキャラクター制作__1 ・リサーチ結果の確認。 ・リサーチ結果を元にアイデア出しを行う。企業の業種や競合する他社の状況を調査し、どのようなキャラクターが求められているのかを考え、求められるキャラクター像を追求して、魅力あるキャラクターのアイデアを考える。 ・講師が個別に、個々の発想を広げるアドバイスをを行う。	アイデアをたくさん出し、求められるキャラクター像をまとめていく。	2時間
第3回 企業のためのキャラクター制作__2 ・キャラクターデザインの制作作業 ・講師が個別に、制作指導を行い、改善点を確認していく。 ・キャラクターと使用して、企業の名刺やレターヘッドなどを制作していく。	印刷を行い、講評会の準備を整える。	2時間
第4回 企業のためのキャラクター制作__3 ・キャラクターデザインの完成と講評会	講評会の振り返り。	2時間
第5回 アニメーションの中のキャラクター制作__1 ・大まかな設定を講師が伝え、そこから、自分の画風や好みなどを生かしたキャラクター、ストーリーを組み立てていく。 ・制作に必要なリサーチを行い、キャラクターの設定アイデアをたくさん出し、検討を進めていく。 ・講師が個別に、個々の発想を広げるアドバイスをを行う。	キャラクター・ストーリーの設定を考え、アイデア出しをたくさんしておく。	2時間
第6回 アニメーションの中のキャラクター制作__2 ・キャラクターデザインの制作作業 ・講師が個別に、制作指導を行い、評価できる点、改善点を確認していく。 ・キャラクターが主役となるアニメーションを想定したポスターデザインのラフを検討していく。	キャラクターデザインの制作を進める。	2時間
第7回 アニメーションの中のキャラクター制作__3	ポスターのデザイン作業とキャラクターの完成度を上げていく。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインのブラッシュアップ作業 講師が個別に、制作指導を行い、評価できる点、改善点を確認していく。 キャラクターが主役となるアニメーションを想定したポスターデザインを行う。 		
第8回	アニメーションの中のキャラクター制作__4 <ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインのブラッシュアップ作業 講師が個別に、制作指導を行い、評価できる点、改善点を確認していく。 キャラクターが主役となるアニメーションを想定したポスターデザインを、一旦、出力して、客観的な視点から、修正すべき点をあぶり出す。 必要な修正を行い、出力のためのポスターデータを整えて入稿する。 	プレゼンテーションの準備	2時間
第9回	アニメーションの中のキャラクター制作__5 <ul style="list-style-type: none"> 出力したものを貼りパネに貼り、講習会の準備を整える。 ポスターの完成と講習会 中間到達度の確認とフィードバックを行い、次回の課題制作に備える。 	講習会の振り返り。	2時間
第10回	自分のオリジナルキャラクターブランドの制作__1 <ul style="list-style-type: none"> 自分のキャラクターを展開する分野などを設定し、自分の絵柄が活かせる設定を考える。 制作に必要なリサーチを行い、キャラクターの設定アイデアをたくさん出し、検討を進めていく。 その際、ターゲットを設定し、求められるキャラクター像と自分自身の作風と矛盾しない方向で検討する。 講師が個別に、個々の発想を広げるアドバイスをを行う。 	アイデアとラフ作成を進める。	2時間
第11回	自分のオリジナルキャラクターブランドの制作__2 <ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインの制作作業 講師が個別に、制作指導を行い、評価できる点、改善点を確認していく。 オリジナルブランドが展開するグッズやメディアを検討する。 	キャラクターデザインの制作を進める	2時間
第12回	自分のオリジナルキャラクターブランドの制作__3 <ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインのブラッシュアップ作業 講師が個別に、制作指導を行い、評価できる点、改善点を確認していく。 キャラクターが展開されるメディアを決定し、デザイン作業を同時に進めていく。 時には印刷し、客観的な視点で修正を行う。 	メディア展開のデザイン作業を進める	2時間
第13回	自分のオリジナルキャラクターブランドの制作__4 <ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインのブラッシュアップ作業 講師が個別に、制作指導を行い、評価できる点、改善点を確認していく。 キャラクターが展開されるメディアを決定し、デザイン作業を同時に進めていく。 時には印刷し、客観的な視点で修正を行う。 	作品のデザインデータを完成させて印刷し講習会への準備を整える	2時間
第14回	自分のオリジナルキャラクターブランドの制作__5 <ul style="list-style-type: none"> 出力したものを貼りパネに貼ったり、想定した小型グラフィックを完成させて講習会の準備を整える。 キャラクターとデザイン制作物の完成と講習会 最終到達度の確認とフィードバックを行い、次回の課題制作に備える。 	講習会の振り返りと、ポートフォリオへの作品を落とし込みを行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【IA】				
担当教員名	阪本結				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	画家として画材の扱い方、風景を描くということについての研究をする傍ら、福祉施設での展覧会企画及び実施、大学の研究機関にてデジタルアーカイブを中心とした作品の記録・保存の研究などに携わっている。(全14回)				

授業概要

描く対象をどのように見るか、見たものをどのように画面に表現するのか。イラストレーションや絵画の表現様式は時代の思潮とともに変遷しています。この授業では絵の要素である背景と構図にフォーカスし、先人たちの作品から様々な描画方法や構図を知るとともに、制作を通して、描く以外の方法での絵作りを実践したり画面という概念への理解を深めていきます。自身の画風を確立していくにあたりできるだけ選択肢を増やしながらより魅力的な絵作りを目指す。造形意識の拡大を図ります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容:

造形能力:描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルを有し、これを有効に活用できる。

目標:

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

学習力:自律、自立して学習できる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題解決力(完遂力):課題を解決するための道筋を考え、実践することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

主体性:積極的に取り組もうとする態度を身につけている。

3. DP4(2). 計画的な行動力

行動力:問題解決のため、計画的に行動しようとする態度を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

常に誠をつくし、ひとの立場に立って考え行動することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法 (アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合

課題提出

60 %

受講態度

20 %

評価の基準

： 課題の意図を理解して自ら設定した目標に向けて制作ができたか。質の高い作品ができたか。制作から得られた反省を次の課題に生かすことができる力などを評価する。

： 主体的に課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢、課題の規則や提出期限を守り、真面目に完遂する姿勢を評価する。

合評会などでの発表内容 : 作品のコンセプトについて、他者に伝える力および他者の作品を鑑賞する力を評価する。どのような狙いで制作し、どのような結果が得られたか。次回に生かせる課題は得られたか。他者の作品にも同様に良いところや課題

20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業教室・Eメール

備考・注意事項： 疑問に思うこと、解らないことがあるようでしたら、どんな些細なことでも聞いてください。授業外ではEメールで質問を受け付けます。
sakamoto-yu@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション ・オリエンテーション：授業全体の目的、背景や構図という要素について学ぶ。 ・推しの写真をシールでデコる：授業の導入として持参した既存の写真にシールを貼りながら背景や構図へ積極的にアプローチのためのエクササイズを行う。 ・事例紹介：描かずに絵を作ったり絵を拡張している作家の事例を学ぶことで自身の制作の方向性と選択肢を増やす。	自習の授業に使用する画材・素材集め、制作	2時間
第2回 コラージュを10個作る_1/2 ・持参した素材を使って手のひらサイズのコラージュを量産する。 ・制作中に面談を行う	制作を進める	2時間
第3回 コラージュを10個作る2/2 ・引き続きコラージュ作成を行う	作品完成	2時間
第4回 合評と事例紹介 ・発表：制作した全てのコラージュを並べて一人ずつ発表する。 ・講評：講師とクラスメイトがそれぞれ作品について批評する。 ・事例紹介：モチーフを自作したり組み合わせることで絵画を制作する作家の事例を学ぶ。 ・制作計画書の作成：課題説明の後、次回の制作に向けて制作計画書を作成する。	制作計画書の作成、素材・画材の用意	2時間
第5回 作成したコラージュを元に背景（図と地）と構造を意識した作品を作る1/4 ・制作計画書のチェック：自作のキャラと合わせるなど課題を各自で設定 ・作品制作：前回までに作ったコラージュから任意のものを選び、それをもとに小作品をつくる。 ・個別指導	制作を進める	2時間
第6回 作成したコラージュを元に背景（図と地）と構造を意識した作品を作る2/4 ・作品制作 ・個別指導	制作を進める	2時間
第7回 作成したコラージュを元に背景（図と地）と構造を意識した作品を作る3/4 ・作品制作（中間チェック） ・個別指導	制作を進める	2時間
第8回 作成したコラージュを元に背景（図と地）と構造を意識した作品を作る4/4 ・作品制作 ・個別指導	制作を終わらせる	2時間
第9回 合評会 ・発表：一人ずつ元にしたコラージュと完成作品を並べて狙いやコンセプト、反省点を発表する。 ・講評：講師とクラスメイトがそれぞれ作品について批評する。 ・制作計画書の作成：課題説明の後、次回の制作に向けて制作計画書を作成する。	制作計画書の作成、素材・画材の用意	2時間
第10回 これまでの課題をふまえた作品を制作1/4	制作を進める	2時間

		<ul style="list-style-type: none"> 制作計画書のチェック：これまでの制作を踏まえて課題を各自で設定 作品制作 個別指導 		
第11回		これまでの課題をふまえた作品を制作2/4 <ul style="list-style-type: none"> 作品制作（中間チェック） 個別指導 	制作を進める	2時間
第12回		これまでの課題をふまえた作品を制作3/4 <ul style="list-style-type: none"> 作品制作 個別指導 	制作を進める	2時間
第13回		これまでの課題をふまえた作品を制作4/4 <ul style="list-style-type: none"> 作品制作 個別指導 	作品完成	2時間
第14	1回	合評会 <ul style="list-style-type: none"> 発表：一人ずつ完成作品を並べて狙いやコンセプト、反省点を発表する。 講評：講師とクラスメイトがそれぞれ作品について批評する。 課題提出 	合評会で見つかった課題や気づきをメモして分析、次の制作に生かす	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【FC】				
担当教員名	岩崎雅世				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アパレル企業にてパタンナー、デザイナーとして勤務。婦人服を担当。（全14回）				

授業概要

衣服製作における立体の基礎構造を理解するための基礎知識とパターン技術を習得します。平面から立体への展開を理解し、見頃、襟、袖のパターン展開を学びます。見頃に関しては、ダーツ位置とバランスをバスタの断面構成を使って指導することにより、立体をどのような面構成にするか理解でき、平面製図でのダーツ位置を見極める技術に繋がっていきます。またそれぞれのデザインに合ったパターン制作の技術と縫製方法などを学び、シャツの構造を理解し発展、展開できる力を養います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

オリジナルデザインを制作するための技術と知識を習得し、その技術と知識を生かして実践する。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

習得した技術や知識を独自でまとめることにより、新たな発見や新たな疑問点などを見つけ、さらなる知識習得へとつなげる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題1（製図ノート）

評価の基準

： 見頃、襟、袖のパターン理解度、完成度で評価する。

20 %

授業内課題2

： シャツの工業用パターン、仕様書の完成度、理解度で評価する。

縫製技術	25 %	:	仕上げ技術としての縫製のレベルを評価する。
期末試験評価、作品提出	25 %	:	課題作品の構成理解度、完成度で評価する。
	30 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
まるやまはるみ	・ 誌上・パターン塾 Vol.1 トップ 編	・ 文化出版局	・ 2014 年

参考文献等

参考文献：授業中に提示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の演習科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	授業時間外での制作と復習を自主的に行い、その習慣を身につけること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業ガイダンス 制作物について 目標設定 見頃ダーツ バリエーション ・ 授業概要と進め方について ・ 制作物について ・ 学修到達目標について ・ 見頃原型について ・ 原型を使用してダーツ移動のメカニズム ・ ダーツ操作のバリエーション	授業内課題の製図を完成させノートにまとめる	2時間
第2回 襟バリエーション ・ 基本的な襟のパターンを作成 (スタンドカラー、シャツカラー、台襟付きシャツカラー、フラットカラー、テラードカラーなど)	授業内課題の製図を完成させノートにまとめる	2時間
第3回 袖山のメカニズム ・ 袖山のメカニズムを説明 ・ 見頃原型を用いて袖を製図	授業内課題の製図を完成させノートにまとめる	2時間
第4回 袖バリエーション ・ アームホールの変化の理解 ・ 原型袖を使用し様々な袖へと展開していく	授業内課題の製図を完成させノートにまとめる。 これまでの授業で習得した襟、袖の中からシャツデザインを考える。	2時間
第5回 デザイン画からパターン製図準備 ・ 台襟付きシャツの構造を説明 ・ 自分サイズの見頃原型を作成するための採寸 ・ 自分サイズの見頃原型を作成する ・ デザイン画からパターン作成する	パターン作図準備	2時間
第6回 パターン作成からトワール組み立て ・ すべてのパーツをシーチングにトレースする ・ トレースしたものを裁断 ・ 裁断したトワールを組み立てる ・ トワールでシルエットを確認し修正方法を学ぶ	トワール組み立てと修正まで完成	2時間
第7回 工業用パターンを作成 ・ 修正箇所をパターンに落とし込む ・ 工業用パターン作成	工業用パターン完成	2時間
第8回 生地裁断 ・ 生地の地直しを説明 ・ 生地裁断と接着芯裁断 ・ 接着芯貼り付け	生地裁断し接着芯貼り付けまで完成	2時間
第9回 見頃本縫い ・ 前立て縫製 ・ 前裾縫製 ・ 見頃ダーツ縫製 ・ ポケット縫製	授業内縫製説明箇所まで完成	2時間
第10回 見頃縫製続き 襟作り ・ 後ヨーク縫製 ・ 肩線縫製 ・ 襟作り、襟付け ・ 前立て、袖釦ホールと釦の説明	授業内縫製説明箇所まで完成	2時間

第11回	袖縫製 ・袖作り ・袖付け	授業内縫製説明箇所まで完成	2時間
第12回	シャツ仕上げ ・袖下、脇縫製 ・袖口の明き仕様の剣ボロ、カフス作り、カフス付け説明 ・釦付け ・仕上げアイロン	授業内縫製説明箇所まで完成	2時間
第13回	縫製仕様書作成 ・縫製仕様書の説明 ・ハンガーイラストの描き方 ・縫製仕様書のまとめ方を説明し完成させる	縫製仕様書の完成	2時間
第14回	作品完成とプレゼンテーション 縫製作業を完成させ、この時間内でプレゼンテーションし評価する。 ルーブリック判定；課題への取り組みの自己評価し、ルーブリックによって行います。 授業終了後1週間以内に作品を提出（期末試験として評価する）	振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習2【IP】				
担当教員名	赤西信哉				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	家具デザイナーとして、家具の商品開発を行った経験を活かし、椅子デザインを進めるノウハウや注意点について指導する。(全14回)				

授業概要

この演習では「DIY」による制作を通して、「サステナブルデザイン」の考え方を学ぶ。課題材料には、大阪府産木材を活用することで「材料」と地球環境との関係についても理解していく。
 具体的には、身体にもっとも近い道具と言われる「椅子」の制作を行い、「身体スケール」感覚の体得も同時に目指す。また限られた材料の範囲から構造、機能、意匠を整合させたもの作りを行う事で、規制や制限をポジティブに捉えなおしクリエイティブに繋げるデザインの基礎力を身につける。構想から制作までの体験をとおして、アイデアスケッチ、モデル検討、図面作成等のデザイン表現のための基礎スキルを学ぶと共に、プロダクトの機能性や力学構造についても理解を深める。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	アイデアシート、モデル制作によって実現可能なデザインを生み出し、図面作成によって設計に落とし込む。	デザインプロセスに不可欠な表現技術を用い、アイデアを具現化できる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	デザインアイデアに対する教員のフィードバックを真摯に受け止め、改善のための努力を自主的に行う。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

有り(連携先：大阪府環境農林水産部みどり推進課森づくり課森林支援グループ)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とする。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業への取組状況	:	アイデアプレゼンテーション時、最終プレゼンテーション時の他学生に対する積極的なコメントについて評価します。	20 %
プレゼンテーション	:	デザインポイントを的確に伝えることができているかについて評価します。	20 %
提出物	:	図面、モデルの2点について、正確性、完成度を評価します。	20 %
期末試験評価 完成作品	:	成果物の完成度、デザインの独自性、機能性、について評価します。	40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

ピーター・オプスヴィック『“座る”を考えなおす』（ガイアブックス、2009、ISBN9784882827306）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。大型機械を使用する作業があります。安全確保のため、作業時は教員、ファクトリースタッフの指示に従うこと。作業に適した服装で授業に臨むこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日5限
場所： 東館研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 授業目標の明示 課題説明 研究倫理教育 授業構成、評価方法、スケジュールの確認をします。研究倫理教育を実施します。	実習課題テーマに対する情報収集、アイデアシートの作成	2時間
第2回 家具デザイン視察 家具ショールームにおいて、デザインする側の視点から既製品の視察を行い、自分のアイデア展開に役立てます。	アイデアを展開、スケッチを繰り返す。アイデアシートの作成	2時間
第3回 アイデア発表、デザイン展開 アイデアプレゼンテーションを行い、学生間の意見交換を行います。アドバイスを踏まえ、アイデアを展開しデザインに落とし込みます。	スケッチをもとに、スタディモデルを作成しアイデアを立体化する。	2時間
第4回 デザインチェック スタディモデルをもとに、実現可能なデザインへと展開します。	身体スケールを意識しながら、適正な寸法を検討し図面を作成する。	2時間
第5回 1/5 図面チェック 図面を完成させ、ディテールの確認を行います。	1/5図面を完成させる。	2時間
第6回 木取り図作成 課題条件の範囲でデザインが収まっているか検討します。	木取り図、1/5図面を完成させる。	2時間
第7回 材料の知識「無垢材と合板」 素材特性について理解を深め、デザインに反映します。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。	1/5モデルを制作する。	2時間
第8回 実作行程 墨付け、木取り 素材を加工するための下準備を行います。	制作行程をシミュレーションする。	2時間
第9回 実作行程 部材調整 図面に基づいた寸法で部材を正確に仕上げていきます。	自主制作、授業進捗にあわせ部材の加工を進める。	2時間
第10回 実物制作 部材仕上げ 組み立て前に行うべき、仕上げ作業を行います。	自主制作、授業進捗にあわせ部材を完成する。	2時間
第11回 実作行程 仮組みから組み立て 仕上がった部材の組み立て手順をシミュレーションし、組み立て準備を行います。ボンド、クランプ、ビス止めによる組み立て作業を行います。	自主制作、授業進捗にあわせ椅子の組み立てを完了する。	2時間
第12回 実物制作 仕上げ作業	自主制作、授業進捗にあわせ椅子を完成させる。	2時間

	最終研磨、必要に応じて、表面処理を行い塗装仕上げを施します。		
第13回	デザインボード作成 イラストレーションを使用して、作品画像、図面、コンセプトテキストなどをレイアウトし、デザインボードを作成する。	撮影画像、図面を活用したプレゼンテーションボードの検討	2時間
第14回	合評、プレゼンテーション ボード、実作椅子を用いたプレゼンテーションを行い、学生間の意見交換、教員による批評を行います。授業全体の振り返りと、目標到達度の確認を行います。最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)	ポートフォリオへの反映を念頭に、作品の記録を行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【MD】				
担当教員名	鳳山佳子				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	CLIP STUDIO PAINTを使用したマンガ制作、背景作画アシスタントの実務経験有り。CLIP STUDIO PAINTに関する共同著書を発刊している。(全14回)				

授業概要

この授業では、マンガやイラストレーションにおける背景の作画技法を応用的に学ぶ。仕上げは、自分の目指したい方向に合わせ、モノクロ、カラーどちらでも可。CLIP STUDIO PAINT または Photoshop を使って仕上げる。

プロの漫画家、イラストレーターとして仕事をする時、必ず背景作画の技術は必要となる。課題内容は、プロの現場で実際に多く要望される内容であるため、これらを描くことで実践的な力をつけていく。正確なパース感を身につけ、さらに生活感や世界観を描けることが目的である。様々なモチーフ、状況を数多く描くための技術力と、見る目、意識する力を磨く。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

様々な状況の背景作画技法を学習し、マンガやイラストレーションを専門的に制作する応用力を身につける。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2 (4). 自律的な学習力

自分の得意なモチーフ、苦手なモチーフや描き方を理解し、技術や理論を知ることで、描いたことがないモチーフでも描き上げられるようになる力を身につける。自分の課題を常に考え、挑むための心構えを持つ。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力
2. DP4 (1). 取組みへの主体性
3. DP4 (2). 計画的な行動力
4. DP5 (1). 忠恕の心
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題、試験（課題提出）	:	作品の提出の有無、授業内に提示された課題に則って制作されているか。授業内での課題制作をしっかりと計画性を持って進められたか、それによって得られた技術向上を総合的に評価する。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。
	70 %	
授業における積極性・態度	:	積極的に学習しているか、講評に積極的に参加しているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、授業の妨げになる行為は減点対象となる。
	20 %	
発表・プレゼンテーション	:	合978-4295205159評でのプレゼンで自分の課題に対しての取り組みの効果と今後の課題を認識できているかを評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『CLIP STUDIOPAINTEX公式ガイドブック』/株式会社セルシス/MdN/2018年発行/ISBN：9784844368342
『CLIP STUDIOPAINTEX公式ガイドブック改訂3版』/株式会社セルシス/MdN/2024年3月発行予定
現場で役立つCLIP STUDIO PAINT PRO・EX時短テクニック/ソーテック社/2017年発行/ISBN：9784800711779
椎名見早子『デジタルパース塾 作画がスイスイ進む!』/廣済堂出版/2018年発行/ISBN：9784331521458
アシスタント背景美塾MAEDAX派『MAEDAXの背景萌え!』/一迅社/2019年発行/ISBN：9784758068253
湯浅誠『風景デッサンの基本』/ナツメ社/2013年発行/ISBN：9784816355127
アンドリュー・ルーミス『絵を描く仕事で成功するテクニック』/ホビージャパン/2020年発行/ISBN：9784798623436
吉田誠治『TIPS! 絵が描きたくなくなるヒント集』/エムディエヌコーポレーション/2023年発行/ISBN：9784295205159

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。
授業内で担当教員のチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行う事。
課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出する事。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	火曜4限
場所：	南館3F研究室1
備考・注意事項：	授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 机の上の食事を描く① 平面物体の回転を観察する マンガ、イラストレーションにおける重要シチュエーションである「食事シーン」を描写するため、平面上におかれた立体物を観察し、正確に描写することを学習する。 机の上に立方体、直方体、お皿やコップなどを置き、目視で観察して模写する。その後、写真を撮影し、さらに物を回転させて撮影。2枚の写真からそれぞれ消失点を探してパースを観察。回転させたモチーフも目視で観察して模写することで、角度のついた同じ物体の見え方の変化を意識する。	パースの復習、次回授業に向けて資料を集める。	2時間
第2回 机の上の食事を描く② パースと下書き 自分の描きたい世界観やキャラクターの食事風景を想定して、「机の上の食事」を描く。まずはあたりをとり、パースを設定して、モチーフのサイズ感、角度などを意識しながら丁寧に下書きをする。必ず資料を参考にすること。	パースの修正を行いながら描き込みを進める。	2時間
第3回 机の上の食事を描く③ 線画、仕上げ（着色） 各モチーフの違い、質感の差を意識しながら、線画を描く。食事が美味しそうに見えるように、線も強弱やタッチも意識する。線画ができれば、教員のチェックを受けてから仕上げ（着色）に入る。 モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用。カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用可。	作品の描き込みを行い、完成度を高める。	2時間
第4回 机の上の食事を描く④ 仕上げ 着色を進め、完成度を高める。 モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用し、ベタ、トーンなどで陰影、明暗、質感を表現して仕上げる。カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用して、カラーで色、陰影、質感を表現して仕上げる。完成の後、講評会。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。次回授業に向けて資料を集める。	2時間
第5回 階段を描く① パースと下書き	パースの修正を行いながら描き込みを進める。	2時間

	<p>自分の描きたい世界観に合わせた「階段のある風景」を描く。 階段の代わりに、坂道、曲道でも可。</p> <p>始めに階段（坂道、曲道）のパースの仕組みを学んだ後、校舎内の階段を観察しに行く。自分の描きたい角度から写真を撮る。 標準サイズの間人も合わせて階段に立たせた上であたりをとり、パースを設定したら、サイズ感、角度などを意識しながら丁寧に下書きをする。 教員のチェックを受けたら、線画に入る。 必ず資料を参考にすること。</p>		
第6回	<p>階段を描く② 線画</p> <p>階段やその周りの空間、背景の線画を、遠近を意識して線の太さを意識しながら描く。 余裕がある人は、階段を上り下りしているキャラクターも描く。 線画ができたなら、教員のチェックを受けてから仕上げ（着色）に入る。</p> <p>モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用。カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用可。</p>	講習会に向け、作品の仕上げを行う。	2時間
第7回	<p>階段を描く③ 仕上げ</p> <p>仕上げ（着色）を進め、完成度を高める。</p> <p>モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用し、パタ、トーンなどで陰影、明暗、質感を表現して仕上げる。 カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用して、カラーで色、陰影、質感を表現して仕上げる。 完成の後、講習会。</p>	講習会での評価を受け、反省点を復習する。次回授業に向けて資料を集める。	2時間
第8回	<p>馬車を描く① パースと下書き</p> <p>自分の描きたい世界観に合わせた「馬車（馬、御者、荷車）」を描く。 動物が乗り物を引き、人間が操作する乗り物であれば、犬ぞり、トナカイなども可。</p> <p>馬車を構成するパースの仕組みを学んだ後、資料を見ながらモチーフを研究する。 あたりをとり、パースを設定したら、サイズ感、角度などを意識しながら丁寧に下書きをする。 教員のチェックを受けたら、線画に入る。 必ず資料を参考にすること。</p>	パースの修正を行いながら描き込みを進める。	2時間
第9回	<p>馬車を描く② 線画</p> <p>各モチーフの違い、質感の差や遠近を意識して、線の太さを意識しながら描く。 余裕があれば背景も軽く入れる。 線画ができたなら、教員のチェックを受けてから仕上げ（着色）に入る。</p> <p>モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用。カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用可。</p>	講習会に向け、作品の仕上げを行う。	2時間
第10回	<p>馬車を描く③ 仕上げ</p> <p>仕上げ（着色）を進め、完成度を高める。</p> <p>モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用し、パタ、トーンなどで陰影、明暗、質感を表現して仕上げる。 カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用して、カラーで色、陰影、質感を表現して仕上げる。 完成の後、講習会。</p>	講習会での評価を受け、反省点を復習する。次回授業に向けて資料を集める。	2時間
第11回	<p>俯瞰の町並みを描く① ラフとパース</p> <p>高い所から見下ろす景色、街並みを描く。 教員が提供する資料をいくつも見ながらポイントを学習。自身で用意した資料を見ながらモチーフを研究する。 あたりをとり、パースを設定したら、大きな固まりから描いていき、徐々に細かいモチーフをとらえていく。 必ず資料を参考にすること。</p>	修正を行いながら描き込みを進める。	2時間
第12回	<p>俯瞰の町並みを描く② 下書き</p> <p>あたりをやや丁寧に入れ、教員のチェックを受けたら、下書きに入る。</p>	修正を行いながら描き込みを進める。	2時間
第13回	<p>俯瞰の町並みを描く③ 線画</p> <p>遠近を意識して線の太さを意識しながら描く。 線画ができたなら、一度プリントアウトして目視でセルフチェックする。 線画の修正の後、仕上げ（着色）に入る。</p> <p>モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用。カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用可。</p>	講習会に向け、作品の仕上げを行う。	2時間
第14回	<p>俯瞰の町並みを描く④ 仕上げ</p>	授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。	2時間

仕上げ（着色）を進め、完成度を高める。

モノクロ仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTを使用し、ベタ、トーンなどで陰影、明暗を表現して仕上げる。
カラー仕上げをする場合は、CLIP STUDIO PAINTかPhotoshopのどちらかを使用、または併用して、カラーで色、陰影を表現して仕上げる。
完成の後、講評会。

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【MD】				
担当教員名	弘司				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレータとして多数のジャンルで活動中。出版社より3冊の画集を発表。アナログ水彩画の技法を得意とする。				

授業概要

【アナログで描くオリジナルイラスト】
コミックイラストなどでは特にデジタルでの制作が標準となり、その技法を切磋琢磨していますが、イラストやアートの原典はアナログ（水彩や油絵）と言う事が出来ます。アンドゥや完成してからの細かな微調整が利かない一発勝負な側面が大きいです。生の絵の持つ存在感はデジタルでは得られない圧倒的なものがあります。アナログイラストならではの計算できない偶然の効果と情報量を上手く活用して作品を制作していきます。一人一人に対してラフ～完成まで細やかな添削を行い自身の予想を超える完成クオリティに引き上げます。

当授業ではアナログ水彩を技法として使用し、油絵やパステルなどは使用しません。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

デジタルに偏りがちな制作環境において、アナログイラストを制作することにより表現の幅を広げる

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自身の課題を適切に把握し、自発的に学習に取り組める。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題作品のクオリティと提出率

： 課題作品のクオリティにどれだけこだわりをもって制作できたか、両課題の提出率とで総合的に評価

60 %

授業内での態度・制作に向けた姿勢	:	積極的に質問したり添削を受け、熱心な姿勢で授業に参加できたかを評価
	20 %	
オリジナリティ	:	課題イラストにおけるオリジナリティを高めるために想像と工夫がなされたかを評価
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

当授業ではカラーとモノクロのアナログイラストを高いクオリティを目指して制作する為、講師と学生間での添削アドバイスとその反映を確認するキャッチボールの繰り返しは不可欠です。毎回の出席はもちろん、積極的に質問と添削依頼をして自分の作品のクオリティアップを目指してください

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 毎週木曜日14:30～16:00

場所： 南館3階研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	解説 アナログイラストについて作例や実際の画材を用いての解説。 画材を使った試し描きとして普段得意とするキャラをバスタアップで描く	2時間
第2回	モノクロイラスト解説 モノクロイラストの制作を進める。印象的な構図で見せるモノクロイラストについての解説。 効果的な描き方を作例を用いて解説する 実際の画材を使用して試し描き。キャラクターのウェストアップ	2時間
第3回	モノクロイラスト制作①ラフ制作 印象的な構図で見せるモノクロイラストの制作開始。アイディアラフのチェックを受けてOKまでが目標	2時間
第4回	モノクロイラスト制作②ラフスケッチの添削チェック OKの出たラフを元に実際の制作に入る。個別に細かく添削チェックを行い、高いクオリティを意識した制作を進める	2時間
第5回	モノクロイラスト制作③作品の完成 この授業内での完成を目標に制作を進める。個別指導による添削とアドバイスをを行う	2時間
第6回	モノクロイラスト講評会 完成したモノクロイラストを各自プレゼンテーションする。 どこにこだわりを持って制作したかなど、講師から講評を受ける。学生同士でも客観的な印象をそれぞれに伝える。	2時間
第7回	オリジナルカラーイラストの制作①アイディアスケッチ 印象的な構図やキャラクターで見せるオリジナルイラストをアナログカラーにて制作していく。作例や画材を用いて解説。後半からアイディアラフ（色設計を含む）を制作開始。 人に見せて伝える為に描く絵を意識して反映させる。	2時間
第8回	オリジナルカラーイラストの制作②ラフチェック 各自出来た順にラフを個別チェックしていく一発でOKになる事は先ずないのでアドバイスをを受けて反映させる。 今回の授業内でのOKを目標とする	2時間
第9回	オリジナルカラーイラストの制作③下絵の制作 OKの出たラフを元に本番のイラストを制作、手法にもよりますが水彩紙への下絵を描き進める (コピー用紙などの別紙に描いてからトレスなど) 個別にチェックとデッサンなどの添削を行う。	2時間
第10回	オリジナルカラーイラストの制作④着色 下絵のついた水彩紙を水張りしてラフで決めた色設計を元に塗り進めていく。 自分が伝えたいイメージを常に意識して絵を見る人に伝える効果を考えながら進める。 個別にチェックと添削を行う	2時間

第11回	<p>オリジナルカラーイラストの制作⑥描き込みとブラッシュアップ</p> <p>ラフで発想したイメージに照らし合わせて塗り作業を進める。ラフ以上に閃いた発想なども可能な範囲で取り込みつつ進める。基本的に紙を取り換えた「やり直し」は認めない</p>	<p>次回授業の制作までに作品に反映する内容をイメージしておく</p>	2時間
第12回	<p>オリジナルカラーイラストの制作⑥作品の完成度チェック</p> <p>この授業内で完成の見える状態まで整える。仕上りをイメージしスケジューリングも書き出して計画する。個別にチェックと添削を行う</p>	<p>添削のアドバイスを理解して仕上げのイメージをしておく</p>	2時間
第13回	<p>オリジナルカラーイラストの制作⑥作品の完成</p> <p>オリジナルカラーイラストの仕上げ～完成。自分の伝えたいイメージを納得のゆく形で表現できているかを確認しつつ進める。個別にチェックと添削を行う。</p>	<p>仕上げが出来ていない場合は次回合評会までに完成させておく</p>	2時間
第14回	<p>最終合評</p> <p>それぞれの作品についてアピールポイントをプレゼンテーションする。他の学生からも客観的な印象を感想としてもらう。講師からの講評とまとめ。</p>	<p>作品の提出。達成できた所と反省点、を今後の作品制作に活かせるよう理解しておく</p>	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【AC】				
担当教員名	はしもとまさむ				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	NHK Eテレ プチプチ・アニメ ” ビーズの森のらびい” 制作 絵本「なつのいちごのおたんじょうび」(そうえん社) など				

授業概要

本授業では、クレイアニメやストップモーション・アニメーションと呼ばれる、1コマづつ撮影するコマ撮りアニメの手法でアニメーション制作を行います。学生はコマ撮りアニメの制作を通して、アニメの基本原理やエンターテイメントを意識したモノづくり学びます。学生は、教員から出された課題を個々のアイデアをもとに粘土や身の回りのものなど許す限り自由に活用して課題に取り組みます。完成した作品は全体で共有し、学生は個々の評価も行います。教員は、課題への取り組み状況、作品やレポートなど成果物を評価します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

課題に沿った短い作品の制作とレポート作成

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

課題に沿った短い作品の制作とレポート作成

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通して人々に感動を伝えられるよう、授業を通して学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・その他(以下に概要を記述)

完成した作品は授業で上映し、学生同士で評価する他、教員もコメントします。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。学生は、課題に沿ったコマ撮り映像作品とレポートを制作する他、他の学生の評価と自己評価も行います。教員は、上記制作物と、授業の取り組み状況を鑑みて評価します。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題作品の制作

： 映像作品、制作レポートの内容

50 %

授業への積極的な参加

： 課題への取り組み、他学生作品への評価、及び小レポート提出などの実績を考慮。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業時に適宜指示します。以下のサイト等の閲覧もお勧めします。

コマドリル
<http://komakomatai.com/>

パペットボックス (コマ撮りアニメの作り方)
<http://www.pt-box.com/how-to-make/41/>

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。また、授業では個々のスマホを使用して作品制作をしていただきます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 講義前後

場所： 講義教室

備考・注意事項： 講義の前後で教員の時間の許す限り、直接質問を受け付けます。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ツールの使い方と体験 コマ撮りアニメ制作ツールの使い方を学びます。ツールに慣れ親しむ目的もかねて、自由にコマ撮りアニメを制作します。	ツール操作の復習・コマ撮りアニメの制作	2時間
第2回 アニメーションの12の基本原則 アニメーションの12の基本原則について学びます。12の原則のうち、“加速・減速（両端詰め）”をテーマにした課題アニメを制作し、考え方や具体的な制作方法を学びます。また、結果を学生同士で評価します。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第3回 コマ撮りアニメ制作：加速・減速（両端詰め）② 前回の課題アニメ制作を通して学んだことを生かして“加速・減速（両端詰め）”をテーマにしたコマ撮りアニメを自由に制作し、結果を学生同士で評価します。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第4回 クレイアニメ演習：潰しと伸ばし アニメーション12の基本原則のうち“潰しと伸ばし”をテーマにした課題アニメを制作し、考え方や具体的な制作方法を学びます。また、結果を学生同士で評価します。	クレイアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第5回 クレイアニメ制作：潰しと伸ばし② 前回の課題アニメ制作を通して学んだことを生かして“潰しと伸ばし”をテーマにしたコマ撮りアニメを自由に制作し、結果を学生同士で評価します。	クレイアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第6回 クレイアニメ演習：あと追いの工夫 アニメーション12の基本原則のうち、“あと追いの工夫”をテーマにした課題アニメを制作し、考え方や具体的な制作方法を学びます。また、結果を学生同士で評価します。	クレイアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第7回 クレイアニメ制作：あと追いの工夫② 前回の課題アニメ制作を通して学んだことを生かして“あと追いの工夫”をテーマにしたコマ撮りアニメを自由に制作し、結果を学生同士で評価します。	クレイアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第8回 コマ撮りアニメ演習：音について学ぶ 課題制作を通して、映像における音の役割・効果について学びます。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第9回 コマ撮りアニメ制作：音について学ぶ② 前回の課題アニメ制作を通して学んだことを生かして、音のついたコマ撮りアニメを自由に制作し、結果を学生同士で評価します。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第10回 コマ撮りアニメ演習：置き換えアニメ コマ撮りアニメの表現“置き換え”をテーマにした課題アニメを制作し、置き換えアニメの考え方や具体的な制作方法を学びます。また、結果を学生同士で評価します。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第11回 クレイアニメ演習：メタモルフォーゼ “メタモルフォーゼ（変形）”をテーマにした課題アニメを制作し、メタモルフォーゼの考え方や具体的な制作方法を学びます。結果を学生同士で評価します。	クレイアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第12回 クレイアニメ制作：メタモルフォーゼ② 前回の課題アニメ制作を通して学んだことを生かして、“メタモルフォーゼ（変形）”をテーマにしたクレイアニメを自由に制作し、結果を学生同士で評価します。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間
第13回 セルフリメイク	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間

	学生は、今まで学んだことを生かして第1回で制作したコマ撮りアニメをセルフリメイクします。 その結果について学生同士で評価します。		
第14回	最終課題制作 学生は、今まで学んだことを生かし集大成となるコマ撮りアニメを自由に制作します。	コマ撮りアニメ制作、制作に関するレポート	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【GA】				
担当教員名	大谷佳久				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	現在までに250本を超えるスマートフォンアプリ開発やシステム開発に参画。企画やデザイン、機能提案からアプリ開発までを担当している。(全14回)				

授業概要

【スマートフォンアプリデザイン制作概論】

スマートフォンアプリ開発の企画、制作に関わることができる知識を、デザイン面での実習から習得することをテーマとします。当講座では「アプリ企画」「アプリ制作」を学ぶことで即戦力性を高めつつ、講座内で講師のオリジナル教材である「AppSwitch」を用いた実習でアプリデザインの経験も積み重ねます。「AppSwitch」を用いた実習ではiPhone&Androidアプリをベースとし実際にアプリデザインを経験。手元の端末で自身のデザインを組み込んだアプリに触れ、さらなる改善点などを探ります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

スマートフォンの歴史やアプリの動向、アプリのデザインについて解説をします。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

スマートフォンのアプリケーション特性について、調査を行い制作に活かすことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

講義内容の総合的な理解度、期末試験評価（課題提出）

： 課題の出来を確認することで、自身の現状分析とそれを踏まえた上での作品になっているかどうかを確認し評価する。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

アイデア力	40 %	:	課題の出来を確認することで、新規性のあるアイデアを考案できているかどうかを確認し評価する。
課題作品の完成度	30 %	:	課題の出来を確認することで、授業で学んだ内容や自身のスキル、志向を活かしたアウトプットになっているかどうかを確認し評価する。
学修到達度	15 %	:	課題の提出状況、内容などから当授業の理解度などを確認し評価する。
	15 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 ・当講座は「プログラミング」を学ぶ講座ではなく「アプリデザインや開発に必要な基礎知識」を講義（座学）で学び「アプリデザイン」を実習で学ぶ講座です。
 ・その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 ・過度の私語や居眠りなどで他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後10分程度

場所： 教室内または研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 スマホアプリ制作概論～使い手→作り手に～ この授業で学んだことをどのように実務で生かすのか、また著名なアプリサービスの歴史などを学びます。	お気に入りのアプリを整理しておく。	4時間
第2回 スマートフォン基礎知識 携帯電話からスマートフォンに至る歴史などを学びます。	人気のあるLINEスタンプを確認しておく。	4時間
第3回 スマートフォンアプリのデザイン基礎知識 スマートフォンアプリをデザインする際の、基本的な知識、お作法などを学びます。	アプリを新たに5個以上触っておく。	4時間
第4回 アプリデザインの変遷① リアルを意識したデザイン スマートフォンアプリのデザイントレンドの変遷を、Webデザインなども含めて学びます。	アプリを「デザイン」の視点で確認してみる。	4時間
第5回 アプリデザインの変遷② シンプルさを意識したデザイン スマートフォンアプリのデザイントレンドの変遷を、Webデザインなども含めて学びます。	アプリを「デザイン」の視点で確認してみる。	4時間
第6回 スマートフォンアプリを作るには スマートフォンアプリやシステムを開発する際に必要なプログラミング言語や、それぞれのプログラミング言語でどのような身近なサービスが作られているかなどを学びます。	スマートフォンアプリやWebサービスを触ってみる。	4時間
第7回 アプリ企画基礎① そもそも企画とは スマートフォンアプリの企画を考える時のポイントなどを学びます。	新しいアプリの案を考える	4時間
第8回 アプリ企画基礎② 企画例から学ぶ スマートフォンアプリの企画を考える時のポイントなどを学びます。	よく使うアプリの企画ポイントを考えてみる	4時間
第9回 実際のアプリに学ぶ① 過去事例を見てみる 歴史、人気ともに実績のあるアプリをピックアップし成長過程や成長ポイントを学びます。	自分が一番長い期間使っているアプリを確認しておく	4時間
第10回 実際のアプリに学ぶ② 過去ランキングを確認する 2013年から現在までのダウンロード数や人気ランキングなどを振り返り、その理由などを分析してみます。	初めて持ったスマートフォンで使ったアプリを思い出してみる。	4時間
第11回 アプリのマネタイズを考える スマートフォンアプリのマネタイズ（収益化・課金ポイント）の方法を学びます。	自分が課金したことのあるアプリを振り返る。	4時間
第12回 スマートフォンアプリ開発の業務フロー	今までに学んだ知識を前提にアプリを見直してみる。	4時間

	<p>スマートフォンアプリを開発する際の体制や、業務の流れなど注意しておくべき点などを学びます。 また「AppSwitchで進めてきた課題を今後ポートフォリオにどう生かすか」や「最新のデザイントレンド」なども学びます。</p>		
第13回	<p>スマートフォンアプリ開発に必要な費用</p> <p>スマートフォンアプリを開発する時に必要な費用などを学びます。 また「AppSwitchで進めてきた課題を今後ポートフォリオにどう生かすか」なども学びます。</p>	<p>今までに学んだ知識を前提にアプリを見直してみる。</p>	4時間
第14回	<p>スマートフォンアプリ開発、制作での重要ポイント</p> <p>これから先、メインになりそうなデザイン手法やトレンドを共有。これまでに当授業で学んだデザイン手法、企画方法、歴史なども振り返りながら、重要ポイントを学びます。</p>	<p>良く使うアプリのデザインを重点的に見てみる。</p>	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【VV】				
担当教員名	松川睦				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	主にNHK・Eテレドラマタイトルデザイン、TVCM、番組タイトルCGアニメーション、VFX撮影・合成などグラフィックデザイン、ゲームオーサリングなど（全14回）				

授業概要

TV番組、CM、映画、ゲーム、VP、ミュージックビデオ、VFX合成、モーショングラフィックス、インフォグラフィックス、YouTube動画などの映像制作には欠かせないアニメーション技術や特殊効果（エフェクト）の基礎知識を、主に「Adobe AfterEffects」を用い学習する。また素材制作ツールとして使用する「Adobe Photoshop」「Illustrator」、映像編集に使用する「PremierePro」との映像に連携についても学ぶ。映像編集ツール群を使いこなす事で、今後制作するあらゆる課題に備える。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

個人の独創性を伸ばしデジタル技術習得によって何事も完遂させる能力を身につける。
今の時代におけるデジタルの基礎能力を習得し自己を高めるための自律的学習力を身につける

目標：

専門的な学びの前提となる分野に関する歴史的・理論的な知識を学び、美的判断力を養い、専門分野について客観的に論述する能力を培う。
社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

必要に応じて対面と遠隔の併用授業（主に対面）
完成した作品は授業で上映・合評し、学生同士で評価する他、教員もアドバイスします。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

学んだ技術に合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。

成績評価

注意事項等

小課題、製作データのレベルと遅刻や欠席などの平常授業態度による総合評価

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

映像制作課題	:	アニメーション映像制作や特殊効果の基礎知識・技術の修得度合いや完成度
	60 %	
出席率	:	出席率や授業態度
	40 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

After Effects標準エフェクト全解
2018/7/25
ISBN 9784802511087

履修上の注意・備考・メッセージ

授業時に適宜指示します。良質なウェブサイトやYouTubeチャンネルの紹介

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 映像編集ソフトの概要とAfterEffectsの基本操作1 (UIの解説) アニメーション、モーショングラフィックス、映像制作とVFXの関わり、映像編集ソフトの概要、AfterEffectsの基本操作 (タイムラインの概念、各パネルの解説)	本日の小レポート感想文提出	5時間
第2回 AfterEffectsの基本操作2 (ツール・考え方) AfterEffects基本操作 (ツール、コンポジションの特性など)、映像制作における規格やフォーマットなど	本日の小レポート感想文提出	5時間
第3回 AfterEffectsの基本操作3 (効果エフェクト) AfterEffects基本操作 (テキストの扱い、エフェクトなど)、映像制作 (基本動作を使用した制作)	本日の小レポート感想文提出	5時間
第4回 AfterEffectsの基本操作4 (描画エフェクト) AfterEffects基本操作、映像制作エフェクト	本日の小レポート感想文提出	5時間
第5回 AfterEffectsの応用操作1 (動作系パネル) アニメーション制作 (AEのみ)、映像制作 (ウィグラーなどアニメーション) 小課題提出	本日の小レポート感想文提出	5時間
第6回 AfterEffectsの応用操作2 (合成エフェクト) アニメーション制作、映像制作・クロマキー合成など	本日の小レポート感想文提出	5時間
第7回 AfterEffectsの応用操作3 (アニメーションキーフレーム) アニメーション制作、映像制作・よく使われるエフェクトなど	本日の小レポート感想文提出	5時間
第8回 AfterEffectsの応用操作4 (モーショントラッキング) エフェクト基本、映像制作 (シーケンスレイヤー・ワーブスタビライザー・モーショントラッキングなど) AfterEffectsにおけるカメラワーク	本日の小レポート感想文提出	5時間
第9回 AfterEffectsの応用操作5 (Photoshop・Illustratorとの連携) アニメーション制作 (Photoshop・Illustrator含む)、映像制作・よく使われるエフェクトなど	本日の小レポート感想文提出	2時間
第10回 PremierePro基本操作 (トランジション) PremierePro基本操作・編集基礎・エフェクト・トランジションなど	本日の小レポート感想文提出	2時間
第11回 Photoshop・Illustratorの映像における連携操作・絵コンテ制作の概要と方法 PremierePro応用操作 Photoshop・Illustratorとの連携 デジタルにおける絵コンテ制作の概要と方法	本日の小レポート感想文提出	2時間
第12回 Photoshop・Illustratorの映像における連携操作 (他アプリとの連携) 映像制作、コンテワーク Photoshop・Illustratorでの素材、レイアウト作成 AfterEffectsとの連携操作	本日の小レポート感想文提出	5時間
第13回 映像制作・ブラッシュアップ 映像制作・ブラッシュアップ個別レクチャー	本日の小レポート感想文提出	5時間
第14回 映像制作・合評 各学生の作品を上映・合評	本日の小レポート感想文提出	5時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【GD】				
担当教員名	田中友規				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告代理店のアートディレクターとして、様々な製品のパッケージデザインやセールスプロモーションにおけるコンテンツの企画・デザイン制作に従事。（全14回）				

授業概要

店頭で物を買わない時代に突入した現在、パッケージデザインは「製品を包む」という機能・意味だけでは捉えきれない役割をになっています。手に取る人にとって、パッケージデザインがどのような意味をもたらすのか、どのように心境を変化させるのだろうか。パッケージデザインを取り巻く環境から紐解き、人間の心理や行動分析を含め、いまの時代に求められる、新しいパッケージデザインの視点を手にいれるための演習です。授業の成果としてASPacアジア学生パッケージデザインコンペティションへの作品応募を必須とし、入賞を目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

デザインに入る前に必要な情報収集や、分析の重要性を身につける。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題分析シート制作	：	課題分析シートを使用し、「求められていることを分析して、コンセプト立案ができていないか」という観点から評価します。
	10 %	
試験（最終課題の提出）	：	日本パッケージデザイン学生賞一次審査提出作品について、「分析・アイデア・実現性・完成度・プレゼンテーション」の観点から評価します
	40 %	
試験（仮想課題の提出）	：	日本パッケージデザイン学生賞仮想課題について、「分析・アイデア・実現性・完成度・プレゼンテーション」の観点から評価します。

40 %

振り返りシート

： 授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習してください。最終課題が提出されなかった場合は、成績評価を行わないものとします。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 上記以外で質問・連絡を取りたい場合は、授業でお知らせするメールアドレスに連絡してください

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 パッケージデザイン概論 パッケージデザインとは何か？モノを包み、運び、表層的なデザインを施す仕事ではありません。パッケージは手元に届いた瞬間に、包装＝ゴミになる、という先入観を脱却し、デザイナー視点でどのような新しい価値を生み出すことができるのかを講義します。	自身の購買行動を記録し、パッケージデザインとの接点を探る。	2時間
第2回 パッケージデザイン演習A ～商品を取り巻く環境分析～ パッケージデザインを考えるためには、客観的な情報が必要です。自らの先入観を排除し、対象のプロダクトが社会においてどのようなポジションにあるのか、どんな問題を抱えているのかを把握します。	テーマにピックアップした商品の既存パッケージを収集、分析し、なぜその形になったのかを理解する。	2時間
第3回 パッケージデザイン演習A ～課題を発見するまでのプロセス～ 第2回目の授業に引き続き、収集した情報を元に、課題分析する手法を学ぶ。パッケージデザインが「社会課題」を解決する、ひとつの手法であることを理解し、その可能性を探る。	課題分析のブラッシュアップ	2時間
第4回 パッケージデザイン演習A ～社会課題の設定～ 取り組むべき「社会課題」をみつけ、商品とパッケージデザインがどのような関係性を持つことで「社会課題」を解決できるか、を学ぶ。取り組むテーマを絞り、アイデアをスケッチにしていく。	アイデアのブラッシュアップ	2時間
第5回 パッケージデザイン演習A ～モックアップの制作～ アイデアを実際に制作し、プロダクトとして成立するかのモックアップで検証する。社会課題を解決するためのデザインであること、表層的なデザインに陥らないこと、ノンバーバルでメッセージが伝わること、などクリアすべき点を再考し、デザイナーが外してはならないポイントを理解する。	モックアップのブラッシュアップ	2時間
第6回 パッケージデザイン演習A ～プレゼンテーション～ 制作した作品をコンセプトからプレゼンテーション。講評を行なった後、制作した作品は提出。	日本パッケージデザイン学生賞作品出品にむけて各自課題を分析。	2時間
第7回 パッケージデザイン演習B 日本パッケージデザイン学生賞一次審査の準備 日本パッケージデザイン学生賞作品制作に向けてのキックオフ。取り組む課題と、応募作品の条件を確認し、何を求められているのかを明確にしてから、デザインへ取り組む。パッケージデザイン演習Aで学んだプロセスを元に制作を進める。	ASPac作品出品にむけて各自課題を分析。	2時間
第8回 パッケージデザイン演習B 日本パッケージデザイン学生賞一次審査のためのプレゼンテーション 日本パッケージデザイン学生賞作品出品にむけての分析をプレゼンテーション。企画の方向性の確認を、課題に取り組む学生とともに全員で共有、議論を行う。	課題分析シートのブラッシュアップ。	2時間
第9回 パッケージデザイン演習B 日本パッケージデザイン学生賞一次審査のアイデアブラッシュアップ 日本パッケージデザイン学生賞作品出品にむけての分析のプレゼン後、ブラッシュアップ。実際の制作へむけて、パッケージデザイン（形状）の方向性を決定する。各々パッケージのビジュアルデザイン作業も並行して行う。	出品アイデアのブラッシュアップ。	2時間

第10回	<p>パッケージデザイン演習B 日本パッケージデザイン学生賞一次審査提出</p> <p>出品アイデアの形状、ビジュアルを完成させ、一時審査用フォーマットへ落とし込み、プレゼンテーション。修正後、各自デザイン案を応募する。</p>	フィードバックを受けて、デザイン修正を行う。	2時間
第11回	<p>パッケージデザイン演習C 日本パッケージデザイン学生賞作品実制作</p> <p>日本パッケージデザイン学生賞応募作品を、各自素材を集めて制作開始。適切な素材選択について、各自指導する。</p>	必要な素材を集め、試作を繰り返す。	2時間
第12回	<p>パッケージデザイン演習C 日本パッケージデザイン学生賞作品実制作1</p> <p>日本パッケージデザイン学生賞応募作品を、各自制作進行。授業内で、面談形式で各自のアイデアについてフィードバックを行う。</p>	ASPaC応募作品を、各自制作進行。	2時間
第13回	<p>パッケージデザイン演習C 日本パッケージデザイン学生賞作品実制作2</p> <p>日本パッケージデザイン学生賞応募作品を、各自制作進行。課題分析と作品のアウトプットにズレがないか確認。最終調整を行う。</p>	ASPaC応募作品を、各自制作進行。	6時間
第14回	<p>パッケージデザイン演習C 日本パッケージデザイン学生賞作品実制作3 【最終】学修到達度の確認</p> <p>各自のアイデアを実際に制作し、完成させる。プレゼンテーションの実施し、講評後、作品を提出。(プレゼン後に手直しを加え、より精度を高める)授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。</p>	最終課題の提出と振り返りをおこなう	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【IA】				
担当教員名	室田泉				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

自分自身の世界観を表現することは自由です。しかし、自分自身だけが満足するだけでなく、他者や社会へ自分自身の表現を生かしていくことがなければ、狭い範囲の表現になってしまいます。生かしていくために、デザインを施し、表現媒体の幅を広げ、人の手に取ってもらい、初めて、社会とつながることができます。この授業では、身近なファブリック商品を中心とした、イラストの展開方法を探り、プロトタイプとして作品を制作します。全てを自分でコントロールするのではなく、発注の方法など自身の手からイラストが離れた時、どのように仕上がるのかまでを行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	各自のイラストを連続模様を展開。ファブリック製品へ発注を行う。	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	イラストレーションの展開	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題提出： 模様の制作とファブリック製品に関する知識の理解、制作技術、表現力について評価する

受講態度	:	主体的かつ情熱を持って課題に取り組み、創意工夫しようとする姿勢や、課題の規則や提出期限を厳守し、真面目に完遂する姿勢を評価する。
	40 %	
プレゼンテーション	:	作品のコンセプトについて、他者に正確かつ魅力的に伝える力を評価する。
	10 %	
学修到達度	:	課題ごとに目標を設定し、目標に到達できたか、振り返りシートを利用して確認し、評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

参考資料は課題ごとに適宜配布。絵画制作入門～描く人のための理論と実践（東京藝術大学出版会）佐藤一郎著に目をとっておくことを薦める。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日13:10~14:50

場所： アトリエ棟2階研究室

備考・注意事項： 授業中、授業前後にも質問は受け付けるが、個別に質問がある場合は事前にアポイントを取ってください。
murota@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション / ファブリック商品の紹介と制作方法について 授業ガイダンス。ファブリック商品とは何か、一般的な制作方法を紹介し、自身のイラストを課題に沿って新たに制作し、ファブリック商品の制約の中で、制作する方法の導入を行います。	ファブリック商品のリサーチ	2時間
第2回 ファブリック商品の素材、品質、制作技術を学ぶ リサーチしたファブリック商品を観察し、品質タグ、素材、制作技術についての理解します。合わせて、第一課題の制作を行います。	イラスト案の作成	2時間
第3回 イラスト案から制作へ、デジタル化 展開するファブリック商品に対して適切なイラストを作成。最終的にはデジタルデータとして完成させる。	デジタルデータの完成	2時間
第4回 デジタルデータの仕上げと発注 作成したデジタルデータを仕上げ、発注に適切なフォーマットに修正し各自発注を行う。 第2課題の導入。 テーブルウェア、キッチンウェアに用いるイラストの作成	テーブルウェア、キッチンウェアのリサーチ	2時間
第5回 テーブルウェア、キッチンウェアのリサーチをまとめる 目的に応じたテーブルウェア、キッチンウェアの作成を行う。 使用する場面だけでなく、季節や使用する人々の年齢、家族構成などを設定し、その設定に応じたデザインを作成する。	デザイン案の作成	2時間
第6回 デザイン案の作成から出力へ インクジェット紙への出力を行う。 ペーパー上で、サンプルとして作成	出力を完了	2時間
第7回 サンプル作成 出力した用紙をテーブルウェア、キッチンウェアの形状に作成する	プレゼンテーション準備	2時間
第8回 プレゼンテーション テーブルウェア、キッチンウェアのサンプルを用いてプレゼンテーションを行う 第3課題についての導入	テーブルクロス、連続模様のリサーチ	2時間
第9回 テキスタイルにおけるイラストの展開 日常にあるテキスタイルにはどのような種類があるのかを紹介。 テーブルクロスとして使用することを目的とした連続模様を生かした、テキスタイルを制作する。	リサーチ	2時間
第10回 連続模様方法の修得 一枚の絵を描くのではなく、一つのイラストや図形を連続模様法の種類を理解し、デザイン化していく。	デザイン作成	2時間
第11回 連続模様の作成	デザインの制作	2時間

	イラスト、図形を連続模様として展開。 1m×2mのサイズで制作をおこなう。		
第12回	デザインの完成から、用紙へ出力 サンプルとして、インクジェット紙に連続模様のデザインを出力する デザインデータの完成	デザインデータを完成させる	2時間
第13回	デザインデータの発注 完成したデザインデータを業者へ発注	プレゼンテーション準備	2時間
第14回	作品講評 制作した、3点の作品をプレゼンテーションし、講評会を行う。	合評会の振り返り、レポート	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【IA】				
担当教員名	吉本大輝				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	商業フィギュア・玩具のデザイン・3DCAD設計・3D造形・企画・コンセプト・製造・パッケージデザイン。(全14回)				

授業概要

●●●3Dデジタル造形を学ぶ●●●3DCGデジタル彫刻アプリケーション「ZBrush」を未習得の学生を対象に基本操作と作品制作、3Dプリンターによる出力までのデジタル造形に必要な全ての工程を学びます。また3D技術を、絵画やイラストなどの平面作品に活用する方法を学ぶ。各学生がデザインから考えマテリアルを構築し、写実的なモデリングから、ポリジーとサブディビジョンレベルを意識し、Zmodelerを活用したサブディビジョンモデリングまでの習得を講義内容とします。写実的なモデリングには描写力が必要となりますので、デッサン的な視点を養うための講義も行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

イラストや作品制作に活用できる3Dモデリングの専門知識を学ぶ。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

平面の2D情報から立体作品に落とし込む力を習得する。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、リーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題の取り組み方

： すべての課題を提出しているか否か。

課題提出期限の厳守	:	指定された提出期限を守れたかどうか。遅れた場合には減点する。
10 %		
試験(作品提出)	:	造形力、ソフトの操作などのポイントをクリアしてるかどうか。
40 %		
発想、アイデア	:	既存のアイデアの範疇を超えるべく、最初に考えたアイデアのままではなく、アイデアをさらに発展させることができているかどうか。
40 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なし。随時ワークシートや補足資料を配布する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 履修する学生さんへ
 授業外での制作は、各自が作る作品の密度やボリューム感に合わせ、課題提出締切を加味した制作スケジュールを立てるようにする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業前後
場所:	南館2階研究室
備考・注意事項:	まずは研究室にいらっしゃる助手さんにお伝えください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション、3Dモデリング(ZBrush)導入、課題1 導入 授業のオリエンテーション、3Dモデリングの基礎解説、課題1 導入	デザイン画を描く	2時間
第2回 基礎的な造形説明、ダイナメッシュモデリング基礎1 デザイン画添削、制作個別面談 ZBrush基礎操作、デザイン画を元に3Dモデリング	操作のおさらい、反復練習	2時間
第3回 作品制作、ダイナメッシュモデリング基礎2 ZBrush基礎操作、デザイン画を元に3Dモデリング 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第4回 作品制作、ダイナメッシュモデリング基礎3 ZBrush基礎操作、デザイン画を元に3Dモデリング 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第5回 作品制作、ダイナメッシュモデリング応用1 ZBrush操作応用、デザイン画を元に3Dモデリング 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、ダイナメッシュモデリング 応用2	2時間
第6回 3D出力準備 ZBrush操作応用、デザイン画を元に3Dモデリング 3Dプリンターで出力するための工程を学ぶ 課題1 のデータ提出	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第7回 3Dプリンターでの出力品の表面処理、課題1 合評、課題2 導入 3Dプリンターでの出力品の表面処理 課題1 中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック 課題2 導入、ラフスケッチ(パース画)	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第8回 作品制作、サブディビジョンモデリング基礎1 ラフスケッチ(パース画)添削、制作個別面談 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの基本 操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第9回 作品制作、サブディビジョンモデリング基礎2 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの基本 操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第10回 作品制作、サブディビジョンモデリング基礎3 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの基本 操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第11回 作品制作、サブディビジョンモデリング応用1 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの応用 操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間

第12回	作品制作、サブディビジョンモデリング応用2 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの応用 操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第13回	作品制作、サブディビジョンモデリング応用3 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの応用 操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	2時間
第14回	制作、最終合評 作品提出、合評 3Dモデルの2D作品への活用 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成 果の可視化(ポートフォリオ)	無し	0時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【FC】				
担当教員名	齋藤英樹				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。(全14回)				

授業概要

実社会でのファッションデザイン・ファッションビジネスには様々な制約があります。クライアントや消費者から与えられるデザイン・素材・色・ターゲット…といった様々な制限を設けた中でデザインを生み出すために必要な知識や発想力を養い、市場やクライアントの要望に応えられるデザイナーとしての企画力を養います。また、デザイナーとしての重要な要素として他者に伝える力を養うためのデザインプレゼンテーションを行います。(全14回)

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成員/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容:

テーマから独自の視点でデザイン案を確立し、まとめることができる。

目標:

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

与えられたテーマに関して自身でリサーチを行い、プレゼン資料としてまとめる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題の完成度

: ただデザインをするのではなく、求められているデザインの創出ができていないか。制約のあるデザインのなかでもしっかりと自分のアイデアを倒影できているか。

授業内課題の提出	40 %	:	授業内課題の提出の有無、授業内に指示された課題に則って制作されているかを評価する。
プレゼンテーション	20 %	:	課題作品に対し、オリジナリティのあるデザイン画であり、課題に対してのリサーチ力を評価します。
受講態度	20 %	:	各回授業への積極的参加や授業態度（受講マナーや私語、授業の妨げ）を総合的に評価する。
	20 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜、授業内で提示する

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をしてください。都度、発見や気づきについてメモをとったり、質問など学生側からの積極的な姿勢が大切です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、概要説明 ・授業概要と進行説明 ・展開演習3の目的と目標 ・展開演習3で身につくスキル	第2回授業に向けた事前リサーチ	2時間
第2回 デザインのための基礎知識 ・現代のファッション産業・市場を取り巻く社会問題や環境の考察 ・企業デザイナーの仕事とは何か	市場調査を行い、現在のアパレルについてリサーチ	2時間
第3回 デザインと制約 ・制約のある中でどうデザインを生み出すかの考察 ・事例の紹介 ・クライアントワークとオリジナルワークの違い	制約のあるデザインを考察する	2時間
第4回 マーケティングを理解する① ・マーケティングとは ・STP分析を用いた商品企画の考え方について	与えられたブランド（企業）にてSTP分析を行う	2時間
第5回 マーケティングを理解する② ・4P4C分析を用いた商品企画の考えについて ・マーケティングとマーチャンダイジングの違い	与えられたブランド（企業）にて4P4C分析を行う	2時間
第6回 マーケティング分析 ・マーケティングの重要性 ・STPや4P4C以外の主なフレームワークについて ・ターゲット（クライアント）をリサーチ ・リサーチ資料の作成	授業内課題の継続	2時間
第7回 中間プレゼンテーション（リサーチ発表） ・各自プレゼンテーション ・質疑応答 ・合評と教員からの講評	合評を受けて、修正を行う	2時間
第8回 仮想クライアントワーク ・実在する企業からデザイン依頼を受けたとする前提でリサーチし、マーケティング分析を行う ・詳細な条件の設定（ブランドコンセプト・ターゲット・シーズン・カラー・など）を踏まえたデザイン ・デザインを行うための分析・研究	マーケティングを行う	2時間
第9回 分析・研究・考察① ・深くターゲットを理解するために情報収集・分析（リサーチ） ・リサーチに基づく現状の強み・弱みの理解	より詳細なリサーチを行う	2時間
第10回 分析・研究・考察② ・STPや4C4Pのフレームワークにクライアントを落とし込む ・4P4C視点から見たデザインの考察	デザインの考察	2時間
第11回 提案デザインの考察と作成	作業の続行	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・分析から見出された提案企画を具体化する ・デザイン画/ハンガーイラストの作成 ・提案内容をより具体化する為の素材や付属などの補足資料あつめ 		
第12回	提案企画書の作成① <ul style="list-style-type: none"> ・提案企画の資料作成の準備 ・分析内容をまとめた見やすい資料作りのポイント解説 	作業続行	2時間
第13回	提案企画書の作成② <ul style="list-style-type: none"> ・提案企画デザインの資料作成 ・プレゼンテーション資料の作成 	授業内課題の継続	2時間
第14回	プレゼンテーションと提出 <ul style="list-style-type: none"> ・各自プレゼンテーション ・質疑応答 ・合評と教員からの講評 ・企画資料の提出 <p>(期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います。 授業終了後1週間以内に作品を提出(期末試験として評価する)</p>	プレゼンテーションの振り返り	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習3【IP】				
担当教員名	脇康隆				
学年・コース等	2年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	製造会社、特許事務所において図面制作に関する業務に携わった後、CAD、製図、ICTをはじめとする教育に従事。(全14回)				

授業概要

この授業は「建築CAD検定」合格を目指すための授業です。建築図面をはじめとする各種図面に関する基本知識を習得すると共に、AutoCADを用いたCADソフトウェアによる図面作成スキルを習得することを目的としています。具体的には教科書や配布資料を基に製図のルール（JIS製図）を理解し、AutoCADの基本操作・基本設定について課題図面を作成しながら学習し基本技術の養成を行います。また、建築図面を用いて決められた時間内において図面を作成すると共にその正確性についての検証・評価を行う等、より実践的な技術の習得を目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

AutoCADの基本操作技能、製図の基本知識。図面の読図およびAutoCADによる正確な図面作成

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

2. DP2(4). 自律的な学習力

AutoCADの操作を自己学習を通してマスター。定められた時間内に作図

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 課題解決学習(PBL)
- ・ その他(以下に概要を記述)

Google Classroom を用いた演習課題提供学習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・ その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業への取り組み状況	:	PCおよびCAD操作に関してのルールを遵守すると共に、積極的且つ真剣に課題に取り組んでいるかを評価します。具体的には、自己評価シートの記入を用いて行います。
	15 %	
CAD操作スキル習得状況	:	授業内でのCAD操作および課題提出により習得状況の評価を行います。
	30 %	
演習課題	:	授業中演習課題（4回）の完成度について評価します。CADの各種操作方法を理解していると共に習得できているかを図形作成課題にて判断、評価します。またその他見栄えの良さについても評価します。
	40 %	
定期試験	:	最終課題（1回）の完成度について評価します。図面のルール（JIS規格）にしたがって、CADを用いて図面作成を行い、その出来栄え（CAD操作、各種設定、仕上がり）を評価します。
	15 %	

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
株式会社コステック 教育書籍部	・ 1からはじめる AutoCAD（AutoCAD2022対応版）	・ 株式会社コステック	・ 2021 年

参考文献等

ISBN978-4-7863-1125-3『製図の基礎』（一般社団法人職業訓練教材研究会）

履修上の注意・備考・メッセージ

授業終了後、試験期間に「建築CAD検定」を受験するため、検定料が必要となります。また、授業終了後に試験対策講座が開催されるため、本講座への参加も必要です。

本科目は2コマ2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	別途、授業にて知らせる。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 2次元CADの基礎：製図基礎とCADについて、AutoCADのインターフェース、画面操作、線分、削除、円、円弧等 JIS製図の基本について学ぶと共に、AutoCADについての概要や初期画面構成、基本作図機能の操作を理解・習得する。	画面構成、基本操作の理解、授業課題の再作図	2時間
第2回 2次元CADの基礎：0スナップ、画層、デザインセンター、長方形、ポリゴン、分解、オフセット等 作図機能と作図補助機能の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第3回 2次元CADの基礎：ハッチング、文字、トリム・延長、フィレット・面取り、移動、複写、回転等 作図機能、修正機能の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第4回 2次元CADの基礎：鏡像、尺度変更、ストレッチ、グリップ操作、長さ変更、配列複写等 修正機能の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第5回 2次元CADの基礎：寸法記入、寸法編集、ブロック、属性定義等 寸法の記入・編集、図形登録と活用（ブロック）についての操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第6回 2次元CADの基礎：スタイル管理、異尺度対応、図面テンプレートの作成、印刷設定等 各種スタイル（文字、寸法、引出線）、異尺度図面及びテンプレートの取り扱い方、作図補助機能の設定方法、印刷の操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第7回 平面図作成の基礎（1：100）：マルチライン、建具ブロックの作成等 住宅平面図（RC造）の例題をトレースし、建築平面図の作図について操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、住宅図面の理解、操作技術向上のための作図練習	2時間
第8回 平面図作成の基礎（1：100）：レイアウト、印刷設定等 住宅平面図（RC造）の例題をトレースし、平面図の作図について操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、住宅図面の理解、操作技術向上のための作図練習	2時間
第9回 平面図作成の基礎：階段平面図の作成 階段平面図（RC造）の例題をトレースし、平面図の作図について操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、住宅図面の理解、操作技術向上のための作図練習	2時間

第10回	<p>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン1)</p> <p>課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。</p>	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第11回	<p>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン2)</p> <p>課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。</p>	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第12回	<p>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン3)</p> <p>課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。</p>	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第13回	<p>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成 (作図パターン4)</p> <p>課題図面を用い、定められた時間内に効率良く作図する方法を学び、より早く正確に図面作成を行う手法を習得する。</p>	授業課題の再作図、操作技術向上のための作図練習	2時間
第14回	<p>CAD総合演習</p> <p>これまでに習得したCAD操作を用いて、最終課題を作成する。CADによる図面作成技術を理解・習得する。</p>	これまでの演習内容の再現、習得したCAD操作の応用総復習	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【MD】				
担当教員名	ヨシオカサトシ				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コナミなどのゲーム企業において19年間デザイナー、ディレクターとしての実務経歴を有する。フリーランスイラストレーターとしても10年間におよび、音楽・出版・ゲーム業界などで様々な絵仕事に携わる。				

授業概要

自分で創作した仮想ゲームキャラクターの作成をベースに、市場のクオリティラインに描画力を引き上げるべく指導・指導や課題添削することでより市場を意識したクオリティの高い描画ができるように実習指導します。通常のデジタルイラストだけでなく、ゲームのパッケージイラストなどを想定した作品と、併せてロゴデザインの制作についても学びます。意見交換しながら学生が目指したい市場のクオリティに画力を引き上げるために行うべきことを模索し学習していきます。前期の「展開演習2」よりも更に高度な画力・技能を追求していきます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	課題制作において独創的な表現を実践し、その成果をまとめて合評の場で発表する	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	能動的に創作において必要な情報収集やボキャブラリーの蓄積を行うことを習慣として学ぶ	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につける。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につける。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

技能・画力

70 %

積極性

10 %

評価の基準

： 制作課題の内容、技能、向上されたスキルを総合的に評価

： 質問・添削要望など能動的な行動による発展性など総合的に評価

創造性	:	課題のオリジナリティ・創造性を評価
	10 %	
学習到達度	:	授業内容についての理解度を評価
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目において課題内容が次々と進行していくため、作成が滞るとすぐに未提出課題が蓄積してしまいますのでくれぐれも各課題の締め切りを厳守しながら進めていくように注意してください。
技術訓練としての実習においては黙然と待機していれば自分の望む教えが降ってくる訳ではありませんので学生各人が積極的に添削要望、質問などを行っていくように留意してください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	授業内で開示したメールアドレスなどを活用し授業外での質問・指導にも対応します。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	<p>講師紹介・課題①/対比となるキャラクターのイラスト制作 (構想・ラフ)</p> <p>講師紹介とともに商業イラストの世界について話します。</p> <p>課題①：代表的なところでは「天使と悪魔」などの「善と悪」の構図であったり「太陽と月」や「ネガティブとポジティブ」であったりなど対比的なキャラクターを構想し、トランプ絵柄のように上下反転構図で一枚のイラスト作品として制作する。上下の絡み合わせ方、デザイン的な処理のセンスなど、高等なテクニックが必要。初回においては構想をまとめラフを作り上げるところから始める。ラフ画が完成したら添削を受け講師の許諾を得た時点で線画に取り組む。</p>	<p>授業時間内にラフ画が間に合わなかった学生はラフ画をまとめておく。</p>	2時間
第2回	<p>課題①/対比となるキャラクターのイラスト制作 (ラフチェック・線画)</p> <p>線画を作成する。線画が完成した学生から線画のクオリティチェックを行い、さらに修正・調整をする。厚塗り作成の学生はこの時点で着色を含む進捗計画を行い作成を進める。線画作成の学生も線画が完成次第、着色作業に進むこと。</p>	<p>授業時間内に線画作成が間に合わなかった学生は線画の完成まで進めておく。</p>	2時間
第3回	<p>課題①/対比となるキャラクターのイラスト制作 (着色・仕上げ)</p> <p>着色と仕上げを行う。この課題においては成果物がフルカラーでなくとも良しとする。「モノトーン/色数限定/フルカラー」それぞれ学生がどの方向で着色を行うか決めて制作を行う。表現内容と着色手段の選択が独自性やセンスを感じさせるものとなるように意識して完成させる。</p>	<p>作成が完了しなかった場合は、授業外で確実に完了させておくようにする。</p>	2時間
第4回	<p>課題②/ゲームのキャラクターデザインと設定画 (構想・ラフ)</p> <p>独自で構想した仮想ゲームにおけるキャラクターデザインを行う。正面図と背面図のラフ画を作成。武器やアイテムなどの付属品の設定ラフも同時に構想する。設定画としての配置や構成バランスにも配慮する。</p>	<p>授業時間内にラフ画が間に合わなかった学生はラフ画をまとめておく。</p>	2時間
第5回	<p>課題②/ゲームのキャラクターデザインと設定画 (線画)</p> <p>線画を作成する。線画が完成した学生から線画のクオリティチェックを行い、さらに修正・調整をする。文字情報などの内容も精査し、全体的なブラッシュアップを行う。</p>	<p>授業時間内に線画作成が間に合わなかった学生は線画の完成まで進めておく。</p>	2時間
第6回	<p>課題②/ゲームのキャラクターデザインと設定画 (着色・仕上げ)</p> <p>正面図においては完成度の高い彩色を施す。背面図や付属品は要所を踏まえたシンプルな彩色でよい。一枚の設定画としての品質を重視して完成させる。</p>	<p>作成が完了しなかった場合は、授業外で確実に完了させておくようにする。</p>	2時間

第7回	<p>課題③/仮想ゲームのパッケージアートの制作（構想・ラフ）</p> <p>仮想ゲームを想定してメインビジュアルとなるパッケージアートを制作する。キャラクターは他の授業でデザインしたものでも良い。前期に基幹演習2を受講の学生はその際にデザインしたキャラクターや世界観を踏襲しても良い。市場クオリティを念頭におき、実際に世界に配布されるものという意識で制作に挑むこと。最初にラフ画を作成して添削を受け、内容に承諾を受けてから実制作を始めるようにする。王道的な構図から心象的な構図など、この時点でしっかり構想をまとめること。</p>	授業時間内にラフ画が間に合わなかった学生はラフ画をまとめておく。	2時間
第8回	<p>課題③/仮想ゲームのパッケージアートの制作（ラフチェック・線画）</p> <p>彩色プランが厚塗り方向の学生はラフをさらに詳細にしていき、線画ありきの彩色プランの学生は線画をしっかりと描き切るようにしていきます。この時点で完成イメージを確定して進めるようにします。</p>	授業時間内に作業が滞っている学生は時間外にある程度初動の工程を進めておく。	2時間
第9回	<p>課題③/仮想ゲームのパッケージアートの制作（キャラクター彩色）</p> <p>キャラクター部分の彩色を進める。複数のキャラクターが同じ空間に存在するように光源をしっかりと決めて作成を進めていくこと。この課題においては授業終盤に必ず添削を求めるようにする。</p>	制作期間内で完了できるように計画的に筆を進めるように。個人で遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。	2時間
第10回	<p>課題③/仮想ゲームのパッケージアートの制作（背景彩色）</p> <p>キャラクターを描き込みつつ、背景にも同時に手を入れていくようにする。キャラクターと背景のコンビネーションバランスをしっかりと計画して微妙な彩度の違いや全体のコントラストを観察しながら進めること。</p>	制作期間内で完了できるように計画的に筆を進めるように。個人で遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。	2時間
第11回	<p>課題③/仮想ゲームのパッケージアートの制作（最終チェック・仕上げ）</p> <p>最終工程に入り、画面に効果やテキストを加え、よりプロフェッショナルな仕事に見えるものになるように仕上げを行う。この工程で見映えに大きな差が生じるのでここまでの工程でできるだけ前倒しに作業を進めておく必要がある。</p>	この時点でイラスト本体は完成させなければならないので、完成に到達できていない学生は時間外で作業の遅れを補填しておく。	2時間
第12回	<p>課題④/タイトルロゴデザインの制作（デザインラフ・ラフチェック）</p> <p>イラストに配置するタイトルロゴを作成する。ロゴデザインのラフスケッチを制作し、添削を受ける。ゲームの世界観をロゴだけを見ても感じられるように既存のデザインからその文法をよく観察して学び取り、求める適切なデザインとはどのようなものなのかを判断する。ラフの時点でイラストとの整合性や色合いのバランスなどよく見てデザインや色を決定すること。</p>	工程が進んでいない場合は次の授業までに進めておくこと。	2時間
第13回	<p>課題④/タイトルロゴデザインの制作（作成・仕上げ）</p> <p>フィルタの効果などツールの機能を最大限に駆使してより精度の高い仕事ができるように意識して取り組む。ロゴデザイン単体で見られても、十分に完成度を感じさせる内容を目指す。実際に作成したパッケージアートに配置してドロップシャドウや縁取りなどをいれて、絵とロゴとの一体感ができるように仕上げる。</p>	完成できなかった場合は翌週までには課題を完了させておくようにする。	2時間
第14回	<p>合評・総括（後期授業を振り返ってのまとめ）</p> <p>学生の今回成果物であるゲームパッケージイラストを材料に、学生一人一人が全員に向かってどのようなゲーム内容・世界観を想定して作成したか、世界観の設定や全体の構図やデザインに関する狙いなど、課題に向き合っただけで身に着いた事、発見された今後取り組むべき課題、制作にあたって強く意識したことなどを発表する。</p> <p>合評発表後に講師から半期を振り返っての総括を行う。</p>	合評などでの評価・講評を受けて自分の制作を振り返り、今後の制作に活かせるように自己の問題点をまとめ、向上できる部分の加筆修正などを行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【MD】				
担当教員名	鳳山佳子				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	CLIP STUDIO PAINTを使用したマンガ制作、背景作画アシスタントの実務経験有り。CLIP STUDIO PAINTに関する共同著書を発刊している。(全14回)				

授業概要

デジタルマンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT EX」を使用して、プロとして通用する完成度の高いモノクロマンガ制作に必要な技法を習得する。この授業で制作するマンガは右から左へ進行する冊子形態の、日本における従来の形式のマンガである。必要なパス定規をはじめ、ベクターレイヤーやトーン変形などを使用した背景作画方法を復習し、モノクロ漫画制作を通してパース感のある立体的な背景を描けるよう技術向上を目指す。また課題のテーマに沿ったマンガを制作し、情報量の多いモノクロ漫画ページを制作し、見栄えのする見開きページが描けるようになることを目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

CLIP STUDIO PAINTでのデジタルマンガ制作方法を理解し、マンガ制作において必要な技法を身に着ける。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自律的な学習プランを立て、プラン通りに学習を行う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

評価の基準

： 作品の提出の有無、授業内に提示された課題に則って制作されているか、授業内での課題制作をしっかりと計画性を持って進められたか、それによって得られた技術向上を総合的に評価。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

40 %	ツールの理解	:	デジタルイラストソフトの使い方を正しく理解し、使いこなせているかを評価する。
30 %	授業における積極性・態度	:	積極的に学習しているか、講評に積極的に参加しているかを評価する。私語や携帯電話の使用など、授業の妨げになる行為は減点対象となる。
20 %	発表・プレゼンテーション	:	合評でのプレゼンで自分の課題に対しての取り組みの効果と今後の課題を認識できているかを評価する。
10 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

『CLIP STUDIO PAINT EX公式ガイドブック』/株式会社セルシス/MdN/2018年発行/ISBN : 9784844368342
『CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』改訂3版/株式会社セルシス/MdN/2024年3月発行予定/
現場で役立つCLIP STUDIO PAINT PRO・EX時短テクニック/ソーテック社/2017年発行/ISBN : 9784800711779
荒木飛呂彦『荒木飛呂彦の漫画術』/集英社/2015年発行/ISBN : 9784087207804
菅野博之『漫画のスキマ』/美術出版社 / 2004年発行/ISBN : 9784568502718
深谷陽・東京ネームタンク『もっと魅せる面白くする魂に響く漫画コマワリ教室』/ソーテック社/2019年発行/9784800712325
椎名見早子『デジタルパース塾 作画がスイスイ進む!』/廣済堂出版/2018年発行/ISBN : 9784331521458

履修上の注意・備考・メッセージ

- ・本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
- ・「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
- ・教科書は『CLIP STUDIO PAINT EX公式ガイドブック』を使用する。
- ・授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。
- ・課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。
- ・私語、飲食、携帯使用、該当授業以外の作品制作などの周囲の学習の妨げとなる行為については、厳しく指導を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜4限

場所： 南館 3 階研究室1

備考・注意事項： 授業終了後および指定した時間に実習室または研究室で指導します。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	パース定規の復習 CLIP STUDIO PAINTでパース定規を使った背景の制作方法を復習する。 用意された写真をもとに作画を行う。	2時間
第2回	背景を描くマンガ/①プロット・ネーム・下書き 家から大阪成蹊大学までの道程のマンガを制作する。 プロット（話の流れを文字で書き起こす）を元にネーム（コマ割りや絵を加えた、マンガ全体の設計図のようなもの）を作り、マンガの下書きを行う。	2時間
第3回	背景を描くマンガ/②ペン入れ 下書きをもとにキャラや背景にペンを入れていく。	2時間
第4回	背景を描くマンガ/③背景・仕上げ 引き続き背景のペン入れを行い、トーンや効果線、擬音などを描く。	2時間
第5回	背景を描くマンガ/④仕上げ・合評 仕上げをして作品の完成度を高める。 講評会を行う。	2時間
第6回	2 p マンガ：テーマ「おもちゃ」/①プロット・ネーム テーマ「おもちゃ」に沿った見開き2 p 分のマンガを制作する。 2 p で完結しなくても構わないが、ストーリーやキャラの性格が分かるように構成すること。 資料を集めてストーリーを考え、プロット、ネームを制作する。	2時間
第7回	2 p マンガ：テーマ「おもちゃ」/②下書き ネームを元にマンガの下書きを行う。	2時間
第8回	2 p マンガ：テーマ「おもちゃ」/③ペン入れ 下書きをもとにキャラや背景にペンを入れていく。	2時間
第9回	2 p マンガ：テーマ「おもちゃ」/④仕上げ・完成 仕上げをして作品の完成度を高める。	2時間
第10回	2 p マンガ：テーマ「おもちゃ」/⑤合評 制作を進める上で上手くいかなかったところをまとめ、対策を考える。	2時間

	講評会を行う。作品成果発表を行い、課題の振り返りを行う。		
第11回	<p>見開きマンガ/①プロット・ネーム・下書き</p> <p>見開き2pで、左右つながった見開きコマのあるマンガを作成する。 ストーリー漫画を作成するにおいて、見開きは最も派手なシーンや重要なシーンが描かれる。手を込ませた絵になるよう心掛け、構成を考える。 前後にある話を想定しつつ、見開きシーンを考える。 プロット、ネームを制作し、下書きを描く。</p>	次回線画に入れるようにプロット、ネーム、下書きを完成させておく。	2時間
第12回	<p>見開きマンガ/②ペン入れ</p> <p>下書きをもとにキャラや背景にペンを入れていく。</p>	キャラのペン入れを完成させ、背景の作画を進行させておく。	2時間
第13回	<p>見開きマンガ/③仕上げ・完成</p> <p>引き続き背景のペン入れを行い、トーンや効果線、擬音などを描く。</p>	今回の授業で完成できるよう課題制作を進める。	2時間
第14回	<p>見開きマンガ/④合評</p> <p>講評会を行う。発表内容の精度を高める。授業全体を振り返り、自己の課題を明確にする。</p>	合評の内容を復習し、自身の制作に活かす。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【AC】				
担当教員名	仲村学				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメ、ゲームにおける3DCGのディレクション、アニメーション制作。(全14回)				

授業概要

3DCGにおけるキャラクターアニメーションと映像制作手法を学習します。一年次の授業で学修したMayaの操作とアニメーションの技法を使って、より生き生きとしたキャラクターのアニメーションの制作や、演出についての理解をより深めて映像制作に取り組みます。前半ではキャラクターアニメーションに特化した作業を行い、中盤以降で絵コンテの作成などを通して演出の理解を深めていきます。後半は与えられたシチュエーションをもとに絵コンテの作成を行い、前半で取り組んだ映像制作におけるワークフローを踏まえたアニメーション作品の制作を行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

各々で学修したアニメーションを発展させポートフォリオに収録できる作品制作を行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

キャラクターの演技や演出技法を様々なメディアから模倣して吸収する。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の授業で進捗確認やコンセプトの相談を行いますので必ず参加してください。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。作品のみで評価をするわけではなく、授業態度など総合的に評価をします。デザイナー＝ビジネスマンと認識し、ふさわしい立ち振る舞いをしてください。

成績評価の方法・評価の割合

授業各回の課題提出

評価の基準

： 各回の授業で評価を行います。各回で取り決めた内容を踏まえた提出物に仕上がっているかどうかを評価の対象とします。

提出作品のクオリティ	40 %	:	最終的に完成した作品はもちろん、毎回の制作物の提出をしてもらい評価の対象とします。
学修到達度	30 %	:	授業を通じて学ぶべきテーマの理解や取り組みについて設定した項目の達成度を評価対象とします。
	30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	初回授業にて告知
場所:	初回授業にて告知
備考・注意事項:	授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。 Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。(例:【氏名、学籍番号】3Dアニメーション課題についての相談)

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の解説・オブジェクトモーション制作 ・シラバス説明 ・Mayaアニメーション機能の復習	全14回の授業の全体像を把握。書籍等でのMayaの基礎機能を復習しておく。	2時間
第2回 キャラクターモーション制作①(待機、ジャンプ) ・モーション作業を通じたボディメカニクス、重心、ポージング、物理挙動の理解	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第2回)	2時間
第3回 キャラクターモーション制作②(歩き) ・モーション作業を通じたボディメカニクス、重心、ポージング、物理挙動の理解	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第3回)	2時間
第4回 キャラクターモーション制作③(攻撃) ・モーション作業を通じたボディメカニクス、重心、ポージング、物理挙動の理解	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第4回)	2時間
第5回 映像演出技法①(絵コンテ作成) ・映像演出技法の解説 ・日常の場面をもとに絵コンテを作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第5回)	2時間
第6回 映像演出技法②(絵コンテ修正と作成) ・前回課題のフィードバック対応 ・日常の場面をもとに新規絵コンテの作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第6回)	2時間
第7回 アニメーション映像制作①(絵コンテ作成) ・前回課題のフィードバック対応 ・映像制作を行うための絵コンテの作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第7回)	2時間
第8回 アニメーション映像制作②(絵コンテ修正とレイアウト作成) ・絵コンテへのフィードバック対応 ・絵コンテをもとにMayaでレイアウト(カメラワークとキャラクターのポージング)を作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第8回)	2時間
第9回 アニメーション映像制作③(レイアウト作成) ・絵コンテをもとにMayaでレイアウトを作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第9回)	2時間
第10回 アニメーション映像制作④(レイアウト作成) ・絵コンテをもとにMayaでレイアウトを作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。(第10回)	2時間
第11回 アニメーション映像制作⑤(プライマリ作成) ・プライマリ(キャラクターの動きの作りこみ)作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	2時間
第12回 アニメーション映像制作⑥(プライマリ作成とエフェクト作成)	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・プライマリ作成 ・AfterEffectsを使用したエフェクト制作 		
第13回	アニメーション映像制作⑦（プライマリ作成とライティング作成） <ul style="list-style-type: none"> ・プライマリ作成 ・Mayaでライティング（照明）を作成 	教員よりアドバイスをうけた内容を元に 復習を進めてください。	2時間
第14回	アニメーション映像制作⑧（作品の完成） <ul style="list-style-type: none"> ・プライマリ完成 ・ライティングを施したシーンをレンダリングし、素材をAEで編集して動画作品を完成させる 	教員よりアドバイスをうけた内容を元に 復習を進めてください。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【AC】 【GA】				
担当教員名	松本文浩				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	3DCGデザイナーとしてコンシューマゲーム、映画・TV映像、VRコンテンツ、商業フィギュア原型等の3D造形、3Dアニメーションとテクスチャ制作。（全14回）				

授業概要

ゲームなどのコンテンツを制作する上で必要となる3Dモデリング、テクスチャー制作、質感設定のワークフローをMAYA、ZBrush、SubstancePainterを使って学びます。
さらに、MAYA、ZBrush、SubstancePainterそれぞれのソフトウェア間の連携を学び、ゲーム開発現場でのワークフローを想定したリアルタイム用のポリゴンモデリング、UV展開、テクスチャー制作の基礎を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

ゲーム開発、映像制作に必要な制作ソフトの基本操作の理解

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2 (4). 自律的な学習力

ツールの使用方法について、自発的に制作・調査を行い、ツールの習熟度を高める事ができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4 (1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4 (2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5 (1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わず「不可」とします。
以下に示すように、成績は制作物の結果だけを評価するわけではありません。制作のワークフロー、使用技術、受講状況等を総合的に見て評価します。

成績評価の方法・評価の割合

各授業の成果物と課題提出

評価の基準

各授業で行われる内容の理解度を測るため、それぞれの制作・提出された課題内容をもって評価します。課題の未提出は減点対象とします。

50 %

最終課題制作物

各授業で習得したスキルやツールをどの程度効果的に活用できているかの習熟度と、作成した成果物のクリエイティビティ、独創性から評価を行います。課題の未提出は減点対象とします。

30 %

学習意欲と自律性 : 各回授業への参加状況や授業態度、与えられた課題を完遂するための積極性（予習・復習、質問や制作への姿勢）、リテラシーの高さから総合的に評価を行います。

10 %

学習到達度 : 授業で学んだアプリケーションの技術習得とそれらを連携したワークフローが理解できているかを評価します。

10 %

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
ジェームス・ガーニー	・ カラー&ライト 〜リアリズムのための色彩と光の描き方（日本語）	・ ボーンデジタル	・ 2012 年

参考文献等

講師による授業専用webサイト(<http://osu.blinklab.me/>)
 ※パスワードは授業中に告知します。
 Autodesk Maya トレーニングブック 第4版 (2018/1/15、ISBN-13 : 978-4862463999)
 作りながら覚える Substance Painterの教科書 (2021/2/12、ISBN-13:978-4862464965)

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修」に加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間 : 随時
 場所 : メールで受け付けます。
 備考・注意事項 : 基本的に質問は以下のメールで受け付けます。
 f.matsumoto@blinklab.me

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 【Maya】キャラクター制作1-キャラクターデザイン ・ 授業ガイダンス 授業概要の説明 【Maya】キャラクター制作1 ・ キャラクターデザインについて ・ モデリング準備 ・ 完成までのワークフローの解説	キャラクターの完成イメージを固めておく	4時間
第2回 【ZBrush】【Maya】キャラクター制作2-ヘッドモデリング Lv.1 【Maya】キャラクター制作2 ・ ヘッドモデリング Lv.1 ローメッシュ 少ないポリゴンで全体の形を捉えます。	授業内容を完成させておく	4時間
第3回 【ZBrush】【Maya】キャラクター制作3-ヘッドモデリング Lv.2 【Maya】キャラクター制作3 ・ ヘッドモデリング Lv.2 ミドルメッシュ ・ Zbrushで微調整、ディテール作成 分割を増やし、ディテールを追加します。	授業内容を完成させておく	4時間
第4回 【ZBrush】【Maya】キャラクター制作4-ヘアモデリング 【Maya】【ZBrush】キャラクター制作4 ・ ヘアモデリング Mayaを使った様々な髪の毛の表現方法を学びます。 ・ Zbrushで微調整、ディテール作成	授業内容を完成させておく	4時間
第5回 【Maya】【ZBrush】キャラクター制作5-ボディモデリング Lv1 【Maya】【ZBrush】キャラクター制作5 ・ ボディモデリング Lv1. ローメッシュ 少ないポリゴンで体のバランスを捉えます。	授業内容を完成させておく	4時間
第6回 【Maya】キャラクター制作6-ボディモデリング Lv2 (1/2) 【Maya】【ZBrush】キャラクター制作6 ・ ボディモデリング Lv2. ミドルメッシュ 人体解剖学をベースにアニメーション用のメッシュ分割を学びます。 ・ Zbrushで微調整、ディテール作成	授業内容を完成させておく	4時間
第7回 【Maya】キャラクター制作7-ボディモデリング Lv2 (2/2) 【Maya】【ZBrush】キャラクター制作7 ・ ボディモデリング Lv2. ミドルメッシュ (続き) 引き続き人体解剖学をベースにアニメーション用のメッシュ分割を仕上げていきます。 ・ Zbrushで微調整、ディテール作成	授業内容を完成させておく	4時間

第8回	【Maya】 【ZBrush】 キャラクター制作8-服や小物の作成とUV (1/3) 【Maya】 【ZBrush】 キャラクター制作8 ・服や小物の作成 ・Zbrushで微調整、ディテール作成 ・ヘッドやボディのUV展開	授業内容を完成させておく	4時間
第9回	【Maya】 【ZBrush】 キャラクター制作9-服や小物の作成とUV (2/3) 【Maya】 【ZBrush】 キャラクター制作9 ・服や小物の作成 (続き) ・Zbrushで微調整、ディテール作成 ・UV展開 (続き)	授業内容を完成させておく	4時間
第10回	【Maya】 キャラクター制作10-服や小物の作成とUV (3/3) 【Maya】 【ZBrush】 キャラクター制作10 ・服や小物の作成 (続き) ・Zbrushで微調整、ディテール作成 ・UV展開 (続き)	授業内容を完成させておく	4時間
第11回	【Maya】 【SubstancePainter】 キャラクター制作11-UV展開の仕上げ 【Maya】 【ZBrush】 キャラクター制作9 ・すべてのモデルのUV展開を完了する。	授業内容を完成させておく	4時間
第12回	【Maya】 【SubstancePainter】 キャラクター制作12-ペイント 【Maya】 【SubstancePainter】 キャラクター制作12 ・作成したキャラクタをペイントする。	授業内容を完成させておく	4時間
第13回	【Maya】 【SubstancePainter】 キャラクター制作13-仕上げ 【Maya】 【SubstancePainter】 キャラクター制作13 ・作成したキャラクタを完成させる。	授業内容を完成させておく	4時間
第14回	まとめと合評 ・作成したキャラクタを完成させる。の完成ファイルを提出する。 ・作成したキャラクタをの総評を行う。 ・期末ルーブリック判定課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います。	動画を書き出して授業終了までに提出	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【VV】				
担当教員名	辰巳清				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

アートプロデュースを題材とする授業です。
アートプロデュースとは芸術と事業を接続して、事業的利益（私益）や社会的利益（公益）を創り出す行為です。
この授業では、大阪市西成区を本拠地としながら、国際芸術祭などで活躍するアーティスト集団「釜ヶ崎芸術大学」を学外連携団体とし、団体から提示される課題について、各自が西成区などで調査を行い、持ち寄った研究成果をグループで相互評価しながら、コンテンツを集団創作することで、アートプロデュースを実践的に理解します。
コンテンツ開発、プレゼンテーション、チームの一員としての貢献など、さまざまな社会活動に応用できるプロデュース能力の修得が授業の目的です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

学外連携団体から提供される課題の趣旨の正確な理解に基づいたコンテンツの提案。独自の調査、考察から導く、コンテンツの企画と集団創作。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

アートプロデュースの実践における能動的な活動。プレッシャーがかかる状況下での、グループにおける自分の役割の完遂。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

有り（連携先：特定非営利活動法人こえとことばとこころの部屋（釜ヶ崎芸術大学））

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・ 協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ シミュレーション型学習(ロールプレイ、ゲーム型学習など)
- ・ 見学、フィールドワーク
- ・ 課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

提案内容とその成果物	評価の基準
50 %	最終提案の内容（有効性・合理性）や成果物のレベル（完成度合い）にて評価する。
10 %	授業での積極的な発言や行動、リーダーシップとフォロワーシップについて評価する。
10 %	グループ学修において情報共有やディスカッションなどの自発性、役割分担における責任感について評価する。
10 %	提案内容が制作物とともに相手にわかりやすく説得力をもって伝えることができたかどうか。また、発表における各人の役割分担が的確になされていたかを評価する。
10 %	演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めてレポートを提出し、それを評価する。
10 %	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ①『釜ヶ崎アーツガイドマップ このまちをじぶんの足で歩く。考えて、想像して、創造的に。』NPO法人こえとことばとこころの部屋、2017年
 *①は発行所ウェブサイトから無料ダウンロード可。http://cocoroom.org/project/kamap/kamap_web.pdf
 ②境新一『アートプロデュース概論 経営と芸術の融合』中央経済社、2017年 ISBN978-4-502-22501-7
 ③長谷川祐子『キュレーション：知と感性を揺さぶる力』集英社新書、2013年 ISBN978-4-08-720680-7

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。授業外学修課題に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館2F 情報デザイン研究室

備考・注意事項： 備考・注意事項：授業時間外で相談・質問を行う場合、事前に電子メール等で連絡してください。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 学修到達度についての説明・アートプロデュースの前提概念・アートプロデュースによる価値創造 ・この授業での学びと養われる力を把握する ・社会で芸術は何を求められているのか ・学外連携団体の紹介	学外連携団体について調査してくる	4時間
第2回 課題考察 ～個人企画 ・事前調査の共有 ・学外連携団体からの課題提供 ・情報収集 ・作品企画書と現地調査①計画書の作成	学外連携団体について再調査してくる	4時間
第3回 現地調査①概観 ・学外連携団体の案内による現地調査 ・企画の再考	作品企画書と現地調査①計画書を提出する	4時間
第4回 グループ企画①関心の共有 ・作品企画書の共有 ・グループ作品企画書と現地調査②計画書の作成～発表	現地調査を踏まえて作品企画書を修正し再提出する	4時間
第5回 現地調査②取材 ・現地調査②計画書に基づいたグループ単位での現地調査	グループの進捗状況を報告する	4時間
第6回 グループ企画②作品企画書の作成～中間プレゼンテーション準備 ・グループ作品企画書の作成～中間プレゼンテーション向け資料の完成 ・グループ作品企画発表（クラス対象） ・受講生による相互評価 ・教員からのフィードバック	現地調査②結果報告書を提出する	4時間
第7回 中間プレゼンテーション ・グループ作品企画発表（学外連携団体対象） ・学外連携団体からのフィードバック ・学習到達度の確認アンケート	フィードバックを受けて修正した中間プレゼンテーション資料を提出する	4時間

第8回	グループ企画③作品企画書の完成 ・個人で修正したグループ作品企画書の共有～グループ作品企画書の修正～完成 ・現地調査③計画書の作成	フィードバックを受けて修正した作品企画書を提出する	4時間
第9回	現地調査③探求 ・現地調査③計画書に基づいたグループ単位での現地調査	現地調査③計画書を提出する	4時間
第10回	グループ制作①個人発表フォーマット作成 ・最終プレゼンテーションに向けて自分の作品を指定のフォーマットにまとめる	グループ作品企画書を提出する	4時間
第11回	グループ制作②グループ発表フォーマット作成 ・最終プレゼンテーションに向けてグループの作品を指定のフォーマットにまとめる	グループの進捗状況を報告する	4時間
第12回	最終プレゼンテーション準備 ・グループ作品発表（クラス対象） ・受講生による相互評価 ・教員からのフィードバック ・改善点の修正	準完成版作品を提出する	4時間
第13回	最終プレゼンテーション@釜ヶ崎芸術大学 ・グループ作品発表（学外連携団体対象） ・学外連携団体からのフィードバック	最終プレゼンテーション資料（完成版作品）を提出する	4時間
第14回	総括・振り返り ・授業内報告会 ・学習到達度の確認アンケート ・最終レポート内容の発表	授業で指定する内容に基づいた報告書を提出する	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【GD】				
担当教員名	桐原一史				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソニー株式会社のデザイン部門にて、デザイナー、クリエイティブプロデューサー、統括部長として、グラフィックデザイン、コミュニケーションデザインの実務に関わった。(全14回)				

授業概要

本授業では、「コーポレート(組織としての)ブランドデザイン」について学びます。授業では事例を紹介し、そのブランド戦略やブランドを構築する様々な媒体の目的や機能について理解します。課題制作ではテーマに沿って調査を行い、そこから得た情報を分析し、ロゴデザイン制作を基本にデザインアイデムへの展開を行う。その過程でタイポグラフィやレイアウト、シンボルマークやカラーなどについて学び、授業後半にはプレゼンテーションと総評を行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
- DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容:

タイポグラフィ(欧文書体、和文書体)、レイアウト、カラーについての知識と理解。

ブランドデザインの考え方を理解し、身近な商品のロゴマークデザインを自身のアイデアで設計する。

目標:

専門に関する基礎技術として描画力、色彩計画、構成力、構想力、PCスキルなどの造形能力の重要性を理解し、課題を的確に把握し表現することができる。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

- DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味をもって積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につける。

学外連携学修

無し

授業方法(アクティブラーニングを促す方法について)

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」。

成績評価の方法・評価の割合

作品のオリジナリティーとクオリティー

50 %

評価の基準

: 独自のアイデアを完成度をもってデザインする力を評価する。

課題に対する理解と取組み状況

10 %

: 課題やテーマの理解力と問題を解決しようとする積極的な姿勢を評価する。

プレゼンテーション

20 %

: 2つの課題を通じて自分の考えを伝えるためのコミュニケーション能力について評価する。

作品(課題) データの提出

10 %

: 演習授業全体を振り返り、学修した様々な知識について復習し、感想含めて14回授業終了後に作品(課題) データ (e-ポートフォリオ) の提出を提出し、評価する。

学修到達目標

: 学修到達目標について評価する。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

コーポレートブランドと製品ブランド（創成社）、ブランド論（ダイヤモンド社）デービッド・アーカー（著）、欧文書体（美術出版社）、フォントのふしぎ（美術出版社）、配色&カラーデザイン（デザインラボ）他

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をしておく。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 3限

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記。
メールアドレス： kirihara@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 ガイダンス / コーポレートブランドデザイン（組織としてのブランドデザイン）について ①授業全体の概要説明を行い、学ぶべきポイントについて説明する。 ②コーポレートブランドの事例をビジュアルとともに紹介し、コミュニケーションデザインの役割や機能、その影響について学ぶ。 ③授業後半に「課題 1」の説明をおこなう。 *学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	「課題 1」のテーマに沿って興味のあるコーポレートブランドについて独自に調査・研究を行ってみる。また、そのブランドがどのようなコミュニケーションデザインに展開されているかなど、関連のあるビジュアルを収集しておく。	2時間
第2回 課題 1：自分が経営する（考える）店舗のブランドデザイン「ブランドロゴ」、「シンボルマーク」、「ショッピングバッグ」他 ①複数コンセプトを検討し、アイデアの展開をおこなう。 ②世の中のブランド情報を調査・分析する。	授業中に得た様々な情報をもとにアイデアの展開をおこなう。リサーチなどが足りない場合には必要に応じて個々に実施する。	2時間
第3回 課題制作 1：コンセプトの決定とアイデアの検討 ①コンセプトを決定する。 ②ブランドネーミングを検討する。 ③複数のネーミングに対して、ブランドデザインのラフ案の検討に入る。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	次回授業までにブランドデザインのアイデア展開を進める。	2時間
第4回 課題制作 2：ブランドロゴデザインのブラッシュアップ ①ブランドロゴデザイン案を決定する。 ②ブランドロゴデザインのブラッシュアップを行う。 (書体の基本を理解し、書体の種類や文字組み、字詰めについても学ぶ) *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	ブランドロゴ、シンボルマークのデザインブラッシュアップを行うと同時に、ショッピングバッグ、名刺のデザイン検討を進めておく。	2時間
第5回 課題制作 3：ブランドロゴデザインの完成 ①ブランドロゴデザインの完成を目指す。 ②ショッピングバッグと名刺のデザイン検討を進める。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	ショッピングバッグと名刺の役割を考え、必要な形状(形態)やグラフィック要素(ビジュアル、カラー、素材など)について検討を進めておく。	4時間
第6回 課題制作 4：ショッピングバッグと名刺デザインの展開 ①ショッピングバッグと名刺のデザインアイデアの展開を行う(ブランドロゴを効果的に扱う) ②それぞれのグラフィック要素(ビジュアル、カラーなど)についても検討する。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	完成に向けて制作を進めておく。	2時間
第7回 課題制作 5：作品の完成とプレゼンテーションの準備 ①ショッピングバッグと名刺のデザインのブラッシュアップ後、完成を目指す。 ②次回プレゼンテーションに向けての準備を進める。 *面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。	次回プレゼンテーションに向けて準備を行っておく(プレゼンテーションのフォーマット使用) ショッピングバッグと名刺については実物に近い形で作品を完成させておく。	2時間
第8回 課題1：作品発表会（プレゼンテーション）	「課題 2」のテーマに沿ってリサーチを行い、ブランド視点での発見や気づきを調査書にまとめておく。	4時間

	<p>①課題1の作品について、各自発表（プレゼンテーション）を行う（1人3分程度） ②制作物の実物を教室内に展示し、学生間で参考にする。 ③課題2について説明を行う。 ＊中間学修到達度の確認とフィードバックを行う</p>		
第9回	<p>課題 2：自分が考える組織・団体のブランドデザイン「ブランドロゴ」、「シンボルマーク」、「メンバーズカード」他</p> <p>①授業外学修（リサーチ）からの発見や気づきを基に、アイデアを展開する。 ②ブランドコンセプトをコンセプトシートを活用し、まとめる。 ＊面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。</p>	授業で得た様々な情報をベースにアイデアの展開を行って置く。リサーチなどが足りない場合には必要に応じて個々に実施しておく。	2時間
第10回	<p>課題制作 1：コンセプトの絞り込みとアイデアの検討</p> <p>①ブランドのコンセプトを決定する。 ②ブランドネーミングの検討とロゴデザインアイデアの展開を始める。 ＊面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。</p>	次回授業までに、ブランネーミング案を複数検討しておく。	2時間
第11回	<p>課題制作 2：ブランドコンセプトに基づいたブランドネーミングの決定</p> <p>①ブランドネーミングの決定を目指す。 ②ブランドネーミング案に基づき、ロゴデザインアイデアの検討に入る。 ＊面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。</p>	ブランドロゴデザインについて具体的に複数案検討しておく。	2時間
第12回	<p>課題制作 3：ブランドロゴデザインの完成とステーションナリーとメンバーズカードの制作</p> <p>①ブランドロゴのブラッシュアップをおこない、完成を目指す。 ②ステーションナリーとメンバーズカードに対して、ブランドデザインを展開する。 ③次回、作品プレゼンテーションに向けての準備を行う。 ＊面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをを行う。</p>	次回プレゼンテーションの準備をする。	2時間
第13回	<p>課題 2：作品発表会（プレゼンテーション）</p> <p>①課題2の作品について、各自発表（プレゼンテーション）を行う（1人4分程度） ②制作物の実物を教室内に展示し、学生間で参考にする。</p>	課題2のe-ポートフォリオを提出する。	2時間
第14回	<p>課題 2：作品講評と授業全体の振り返りとまとめ</p> <p>①課題2の作品について、個々に講評を行う。 ②授業全体の振り返りとまとめを行い、修学内容の整理と確認を行う。 ＊最終の学修達成度の確認を行う。</p>	授業を通じて、修学した内容を振り返り、次年度に向けて整理しておく。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【IA】				
担当教員名	廣瀬俊彦				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	担当教員は、映像制作・ディレクターとして、3DCGやアニメーションを使用したCM制作やイベント用映像の制作に携わってきた。全14回担当				

授業概要

イラストレーションや絵画の発展形としてのアニメーション制作を中心に、平面のイラストレーション、絵画に時間軸を与えることで得られる表現の広がり学び、そこで得られた新しい表現手法を用いて、自分の作品の可能性と世界観を探究する。
最も基礎的な内容として、鉛筆と紙、アニメーションタップやライトボックスなど、アナログツールを用いたアニメーション制作を通し、物理的に自然な「動き」の基礎を学び、さらに「演出的な動き」にも挑戦し、アニメーションの幅を広げていく。その後デジタルツールとして「Photoshop」を使用したアニメーション制作。デジタルツールの基礎を習得しながら、デジタルのメリットを生かした技術的な応用と演出的な表現まで学んでいく。また発展型として、TVCMやVtuberなどで用いられている「Live2D」でのアニメーション制作にも挑戦する。

この授業ではイラストレーションおよび絵画をテーマに映像作品を制作し、時間軸が加えられた自分の作品「動くイラストレーション」「動く絵画」の完成を目指す。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アニメーションの基礎理論と技術について理解し、自分の描いたモチーフを動いているように映像化することができる。また、PhotoshopとLive2Dを使用したアニメーションを制作することができる。

目標：

専門に関する基礎技能としてアニメーション・Live 2Dのためのコンピュータスキルなど、造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

2. DP2(4). 自律的な学習力

アニメーションなどの動画を制作するためには、技術を修得し、作品を完成させるためにはモチベーションを維持することが求められます。主体的にモチベーションを維持し、楽しむことができることを求めます。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学習

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ、放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品内容	:	アニメーション制作の基礎的な技術を習得し、作品を完成させることができたか。時間軸をもちいた自分のイラストレーションや絵画の世界観を表現できたか。 ※14回の授業終了後に提出。	70 %
スキル習得	:	アナログツール、デジタルツールを用いたアニメーション作成の基本的な操作を理解できたか。	10 %
授業態度	:	興味をもって授業に望み、学んだことを創造的に発展させてより良い作品作りを行う姿勢がみられるか。授業内で指摘した点を修正できるか。	10 %
定期試験（作品提出）	:	作品のポートフォリオをわかりやすくまとめることができたか。	10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。コンピュータ（Mac）を制作ツールとして使用するので、基本操作を身に付けておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業後
場所：	授業教室
備考・注意事項：	詳しくは授業時間内に連絡する。 メールアドレス：hirose@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス・ショートアニメーション等映像紹介 授業の概要と具体的な制作の流れを説明します。またプロや学生の制作したショートアニメーション、ドキュメンタリー映像を見ていきながら、イラストレーションや絵画に時間軸を加えたアニメーションの表現の可能性を紹介しします。	動画サイト等で関連する学生制作のアニメーション作品を視聴すること	2時間
第2回 アナログアニメーションの基礎1・課題1「振り子」/課題説明、制作手順の説明、制作、完成提出 アニメーションの歴史と仕組みの説明をします。アニメーションの基本となる課題をA4コピー紙に鉛筆で描画し、アニメーションを制作します。ライトボックスとアニメーションタップを使用します。A4コピー用紙と鉛筆を準備してください。作品は次週に講評します。	アニメーションの動きをひとコマずつ研究すること	2時間
第3回 アナログアニメーションの基礎1・課題2「弾むボール」/課題説明、制作、完成提出 前回制作した課題1「振り子」の完成作品をひとつずつ上映し、講評をおこないます。 アナログアニメーション2つ目の課題を制作します。原画をスキャンして、動きのチェックをします。修正点をみつけて、描き直し、より自然な動きを目指します。	課題の完成と指摘された部分を修正すること	2時間
第4回 アナログアニメーションの応用1・課題3「リレーアニメ」/課題説明、制作、中間チェック 課題2「弾むボール」の講評をおこないます。 課題3の説明と制作を通して、初期のディズニースタイルなどで見られるデフォルメ、強調された動きを学びます。全員でひとつのリレーアニメーションを制作開始します。まずは1枚の紙に全体のアニメーションプランを描くことから始めます。プランや作画について個別に中間チェックをおこないます。全体的な構成や動きについてアドバイスします。	デフォルメされた動きに注目して、アニメーション作品を視聴すること	2時間
第5回 アナログアニメーションの応用2・課題3の続き/制作、完成提出 個別に中間チェックをおこないます。細かい動きやタイミングの作画についてアドバイスします。スキャンまで含めて完成を目指します。	中間チェックで指摘されたことを修正すること	2時間

第6回	<p>デジタルアニメーションの基礎1・動画編集と出力説明・課題4「歩き」/制作、課題3の講評</p> <p>課題3「リレーアニメ」の作品講評をおこないます。</p> <p>デジタルツールの課題をはじめます。Macの教室でPhotoshopを使用します。USBストレージ等を忘れずに準備してください。ここまでに制作したアナログ課題をデジタルツールで編集、出力する方法を学びます。Photoshopでの簡単なデジタルアニメーション制作を行います。課題4の説明と制作を通して、基本的なひとの動きを学びます。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。</p>	Mac、Photoshopの基本操作を確認しておくこと	2時間
第7回	<p>デジタルアニメーションの基礎2・課題5「走り」/制作、講評</p> <p>課題4「歩き」の作品講評をおこないます。</p> <p>Photoshopアニメの便利な機能と、課題5の説明と制作を通して、ひとの動きの応用と動きのデフォルメを学びます。</p>	Mac、Photoshopの基本操作を確認しておくこと	2時間
第8回	<p>デジタルアニメーションの基礎3・課題6「動くイラストレーション」/課題説明、制作開始 中間チェック</p> <p>課題5「走り」の作品講評をおこないます。</p> <p>最終課題（課題6）の課題説明をおこないます。これまで学んできたアニメーションのノウハウを各自のキャラクタを用いて、デフォルメされた動きの応用でひとつの作品を制作します。イラストレーションや絵画に時間軸を加えた作品制作への挑戦となります。中間チェックをおこないます。</p>	講評でできさせた点を繰り返しみて、修正をおこなうこと。	2時間
第9回	<p>デジタルアニメーションの基礎4・課題6の続き/制作、完成提出/モリサワ・フォントセミナー</p> <p>モリサワのフォントセミナーを受講します。個別に中間チェックをおこないます。細かい動きやタイミングの作画についてアドバイスします。動画ファイル形式での出力まで含めて完成を目指します。</p>	動画サイト等を視聴し、様々な人の動きを観察すること	2時間
第10回	<p>デジタルアニメーションの応用1・Live2D操作説明 基礎編</p> <p>課題6「動くイラストレーション」の作品講評をおこないます。</p> <p>新たな動画アプリ「Live2D」の基本操作を学びます。</p>	Live2D関連のWebを閲覧し、予習復習をおこなうこと。	2時間
第11回	<p>デジタルアニメーションの応用1・Live2D操作説明 応用編</p> <p>Live2Dの応用操作を学んでいきます。</p>	Live2D関連のWebを閲覧し、予習復習をおこなうこと。	2時間
第12回	<p>デジタルアニメーションの応用1・課題7「動くキャラクター」/課題説明、制作開始 中間チェック</p> <p>Live2Dを用いた作品制作をおこないます。描きなれた作品を動かしてアニメーションにします。</p>	課題制作をすすめること	2時間
第13回	<p>デジタルアニメーションの応用1・課題7の続き/制作、完成提出</p> <p>個別に中間チェックをおこないます。作品完成に向けたアドバイスをおこない、修正をおこないます。</p>	中間チェックで指摘されたことを修正すること	2時間
第14回	<p>課題7 講評・ポートフォリオ説明</p> <p>課題7「動くキャラクター」の作品講評をおこないます。これまでの作品をポートフォリオにまとめます。最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）</p>	ポートフォリオを完成させること	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【IA】				
担当教員名	成清北斗				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アーティストとして「社会とアートをつなぐ」という目的のもと「社会におけるアートの場づくり」を新たな表現と捉え、専門家や愛好家に限らない多様な市民との協働によるアートプロジェクトを数多く実践してきた。立体作品、インスタレーション作品の発表や展覧会企画の経験も数多く有している（全14回）				

授業概要

この授業では、立体作品の制作を通じ、日常の中から表現を生み出すことと、その意味を構築することについて学びます。具体的には、身近な製品である段ボールを用いた「既製品・を・つくる」と、様々な製品を用いた「既製品・で・つくる」のふたつの課題に取り組みます。実在する物質ならではの不自由さや、アナログ技法だからこそ生じる「ズレ」や「ブレ」の体験に加え、それぞれの素材が持つ意味から作品のコンセプトを構築していくという経験によって、各自の持つ表現の可能性を広げます。同時に、素材の扱い方や立体造形についての理解と、空間に対する意識を育みます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成員/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

課題をもとに独創的かつ新しいコンセプトと立体作品を制作し、プレゼンテーションする。

課題をもとに自ら主題を設定し、独自の制作方法を見つけ出す。

目標：

独創的かつ新しいコンセプトと立体作品を制作し、プレゼンテーションすることができる。

自ら設定した主題から、独自の制作方法を見つけ出すことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題に対してどのようなアプローチができるのかということについて様々な先行例を見つけ出し、参照することができる。

課題への興味関心を持ち、様々な作業に対して主体的に取り組むことができる。

完成から逆算し立案した計画をもとに、行動することができる。

他者の伝えたいことを理解、共感し、自身の考えや思いを伝えることができる。

自身の考えや思いがこもった作品を制作することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

授業の中間および最終回において学修到達状況を確認し、学生へフィードバックします。これによって成長の度合いを学生自身で知ることができます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。
規定回数以上の出席がなければ棄権とみなし、成績評価を行いません。

成績評価の方法・評価の割合

課題作品提出

50 %

プレゼンテーション

30 %

評価の基準

： 課題を自分なりに解釈した上で、独創的なコンセプトと作品を制作できているかについて評価する。

： 自身の作品について客観性をもとに第三者に伝え、共感を得ることができているかについて評価する。

批評	:	他者の作品に対して、根拠に基づいた自身の意見を述べているかということについて評価する。
	10 %	
計画性・取り組み姿勢	:	作品提出に至るまで計画的に時間を使うことができているか、真摯に制作に向き合うことができているかということについて評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて適宜配布、共有します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の演習科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められます。上記に加え、日常生活においても様々なものごと、できごとに興味関心を持つことで作品制作に活かしてください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業の前後
場所:	授業教室
備考・注意事項:	上記以外では、担当教員のオフィスアワーに研究室にて受け付けます。必ず事前にEメールでアポイントメントを取るようしてください。Eメールアドレスは初回授業時にお伝えします。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 既製品・を・つくる① 様々な表現を知る/素材に触れてみる はじめに全14回の授業概要について説明する。 「既製品・を・つくる」身近な製品である段ボールを用いて、世の中にある既製品を本物そっくりに制作する。イントロダクションとして、課題の意図と先行する作品事例や取り組みについて紹介し、課題に対する理解を深める。実際に素材に触れその感覚を確かめることで、制作のアイデア創出につなげる。	必要な材料や資料を揃える。	2時間
第2回 既製品・を・つくる② イメージドローイング/コンセプトを考える ドローイングを通じて、制作物を具体化していく。同時に、素材の持つ特性や社会性などから作品のコンセプトを考える。	ドローイングの続きを行なう。	2時間
第3回 既製品・を・つくる③ 全体をつくる ドローイングをもとに、板状の段ボールから立体感を意識しながら大まかに成形する。	制作の続きを行なう。	2時間
第4回 既製品・を・つくる④ 細部をつくる 大まかな形の上から、細部を制作する。	制作の続きを行なう。	2時間
第5回 既製品・を・つくる⑤ 着色する 成形した立体物にアクリルガッシュで着色する。	制作の続きを行なう。	2時間
第6回 既製品・を・つくる⑥ コンセプトをまとめる プレゼンテーションに向けて、完成した作品のコンセプトをまとめる。	プレゼンテーションの準備をする。	2時間
第7回 既製品・を・つくる⑦ プレゼンテーション/講評 作品をインストール（設置）し、コンセプトをもとにプレゼンテーションする。他の学生のプレゼンテーション内容に対してそれぞれの意見を交換する。	プレゼンテーションの振り返りをする。	2時間
第8回 既製品・で・つくる① 様々な表現を知る/素材を見つける 「既製品・で・つくる」コンセプトを視覚化するため、世の中に溢れている様々な製品を素材としてオリジナルの立体作品を制作する。組み合わせることや加工すること、配置を変えてみることなどの手法を選択する。イントロダクションとして、課題の意図と先行する作品事例や取り組みについて紹介し、課題に対する理解を深める。学内を散策し見つけた製品についてそれぞれが発表し、制作のアイデア創出につなげる。	必要な材料や資料を揃える。	2時間
第9回 既製品・で・つくる② 興味を掘り下げる 自身の興味関心や作品制作を通じて表現したいことについて掘り下げる。	自身の興味についてまとめる。	2時間
第10回 既製品・で・つくる③ コンセプトを考える	コンセプトシートやドローイングの続きに取り組む。	2時間

	収集、購入した製品の特性や社会性などから作品のコンセプトを考える。 コンセプトシートやドローイングを通じて、制作物を具体化する。		
第11回	既製品・で・つくる④ 手法を検討する コンセプトをより効果的に伝える手法を検討する。	検討した手法を試してみる。	2時間
第12回	既製品・で・つくる⑤ 制作をする 各自が選択した手法により制作を進める。	制作の続きを行なう。	2時間
第13回	既製品・で・つくる⑥ コンセプトをまとめる プレゼンテーションに向けて、完成した作品のコンセプトをまとめる。	プレゼンテーションの準備をする。	2時間
第14回	既製品・で・つくる⑦ プレゼンテーション/講評 作品をインストール（設置）し、コンセプトをもとにプレゼンテーションする。 他の学生のプレゼンテーション内容に対してそれぞれの意見を交換する。 全14回の授業についてまとめ、振り返りを行なう。	プレゼンテーションと全授業を振り返る。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【FC】				
担当教員名	川上須賀代				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。(全14回)				

授業概要

本授業では、ファッション業界で活躍できる人材の育成。そのために基本的な衣服製作の知識、技術を学ぶだけでなく、実践型プログラムも取り入れながら主体的に考動する事を目指します。コスチュームが必要とされる動きに対応できるように、機能的なパターンメイキングの基礎を徹底的に学ぶとともに、仮縫い・修正・縫製テクニックまで幅広く学びます。また、ファッションデザイナー・パタンナーに必要なファッション3Dモデリング技術を取り入れ、ファッションの感性と3Dモデリング技術を併せ持つ力を養います。またフィリピンの子ども達へ向けた衣装提案として、チームでコスチュームを制作します。ステージ上での舞台映えるデザイン発想から動きを考慮した採寸方法、ステージ衣装の基礎となる機能的なパターンを作成し、縫製、修正方法までを学びます。NPO法人メンバーと現地スタッフと定期的にディスカッションを重ねながら、学生が互いに協働し、企画構成から衣装製作、ファッションショーの演出まで行います。NPO法人メンバーやフィリピンの子供達、現地NGO職員とのコミュニケーションを通して第三者との共創力を育成するプログラムです。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

コミュニケーションを通じて、さまざまな課題の発見から主体的に製作に取り組む

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

衣服の構造を理解し、デザイン・機能的なパターン製図・仮縫い・縫製テクニックや3Dモデリングまでを習得します。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

有り(連携先：NPO法人DEAR ME)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業内課題

： デザイン画やパターンメイキングなどの授業内課題の完成度で評価する

30 %	デザインマップ・プレゼンテーション	:	デザイン提案のマップの完成度、プレゼンテーションの説明内容で評価する。
30 %	期末試験評価・作品（縫製技術含む）	:	デザイン画から忠実なパターンメイキングを行い、縫製が丁寧になされているかを評価する。
40 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内容に応じて適宜参考資料を提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学習が求められる。
本授業は、コスチューム制作を行う上で、ステージ上で動きやすい衣装を制作するために重要な制作課題です。ファッションショーの内容を理解し、コンセプトにあったデザインを発想、機能的パターンを作成し縫製技術を習得してください。前期の専門基幹演習4の応用となりますのでマスターしてください。また、授業前準備としてフィリピンの生活環境、社会状況をリサーチする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	火曜 10:30~12:10
場所：	東館研究室
備考・注意事項：	教室にて授業前、後に対応します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 講義の進め方、目標設定 ・授業概要と進め方説明 ・外部コラボの目的 ・制作スケジュールの確認 ・テーマからイメージを膨らませます	デザイン画進行の為に、事前調査	2時間
第2回 ファッションショーの調査と分析 ・ファッションショーについて内容説明 ・NPO法人スタッフより課題提供と説明 ・現地スタッフとモデルの子供達とオンラインによる質疑応答 ・テーマ内容を把握した上で、グループ内でデザインの方向性をディスカッション ・デザイン提案に向けて役割分担	デザインの検討・創出	2時間
第3回 コスチュームデザインの発想 ・テーマに沿ったステージ用コスチュームデザインを考える ・使用する素材・装飾を考えイメージマップを作成 ・事例紹介 ・プレゼンテーションの準備	デザイン画の完成	2時間
第4回 デザイン提案① ・NPO法人スタッフ、現地スタッフ、モデルの子供達にデザインマップを見せてプレゼンテーションを行う ・デザイン画の変更点の確認・調整・修正 ・再提案に向けてデザイン画を描く ・モデルの採寸を元にパターン製図を準備	修正デザインを完成させる	2時間
第5回 製作に向けてのパターンメイキング ・見頃原型のパターンメイキング ・採寸を元に機能的パターンを作成する ・トワルを組み立て準備	トワル作業準備	2時間
第6回 仮縫い準備 ・シーチングでトワルを組み立てる。 ・モデルサイズに合わせて仮縫いフィッティング ・修正箇所をマーキング	トワルを完成させる	2時間
第7回 仮縫い後の修正（パターンメイキング） ・仮縫い後、パターンを修正 ・本番用生地を裁断準備 ・縫製の準備	課題の続行	2時間
第8回 裁断から縫製へ ・裁断を終わらせ、コスチュームの縫製に入る	裁断まで完成させる	2時間
第9回 縫製/シルエットの調整 ・縫製の続行 ・シルエットの調整を行う	課題の続行	2時間
第10回 中間審査 ・プレゼンテーション ・クラス内でコスチュームのシルエット確認 ・進捗確認	スケジュール調整を行い、課題の続行	2時間
第11回 装飾の制作	装飾を制作	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・ コスチュームに装着する装飾についての説明 ・ 舞台映えする為のヒントとコツ ・ 装飾資材の使用方法 ・ 装飾を制作する 		
第12回	舞台衣装と装飾のバランス調整/副資材の手縫い <ul style="list-style-type: none"> ・ 制作したコスチュームに、装飾をつけてバランスの調整を行う ・ 調整後、最終フィッティングに向けて仕上げていく ・ 手縫い作業 	縫製の続行	2時間
第13回	最終フィッティング <ul style="list-style-type: none"> ・ 完成したコスチュームをモデルに装着してもらい、動き ・ シルエットの確認を行う ・ NPO法人スタッフ、現地スタッフ、モデルの子供達からのヒヤリング、課題を確認 ・ 修正箇所を分析、改善を行う 	縫製作業進行	2時間
第14回	納品 <ul style="list-style-type: none"> ・ 最終仕上げ ・ 完成した衣装を納品 ・ 演習の振り返り ・ (期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います 	展示作業	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 4 【IP】				
担当教員名	竹内秀典				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	木工工房を運営しており、家具製作、プロダクトモデル製作などに携わる。(全14回)				

授業概要

プロダクトデザインを提案していく上では、機能と形態を追求するだけでなく、暮らしの中での様々な切り口による位置づけ（使用時間帯、場所、空間、使用者、用途など）を再考し、既存概念にとらわれない発想でコンセプトを構築しなければ、新たな価値の創造にはつながらない。この授業では、特定の位置づけからアイテムを設定し、その本質から見直し、プロダクトデザインのプロセスに則って新たな価値創造と提案を行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	アイデアと素材の関係に「必然性」を見出し、コンセプトの構築に挑み、その表現方法を模索	造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	アイデアシート、モデル制作を通して自律的にアイデアを具現化する。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階においてルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
決められた提出物が期限内に提出されず、講習会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
授業への取組状況	： 完成作品に至るまでの、試作による積極的なトライアンドエラーについて評価します。
資料に基づくプレゼンテーション	： デザインポイントを的確に伝えることができているかについて評価します。
40 %	
20 %	

期末試験評価（作品提出）

： 成果物の完成度、コンセプトの独自性について評価します。

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

web系メディア DEZEEN / designboom

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学修時間が求められる。
 毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業時までに草案を練り上げてくること。
 各提出物は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。
 提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。
 また、「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールによる質問にも応える。
 メールでの質問を行う場合、必ず学年と氏名を記述すること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス、課題説明 授業構成、評価方法、スケジュールの確認をします。	演習課題テーマに対する情報収集	2時間
第2回 リサーチ、イメージボード作成 イメージをまとめます。	イメージボードの完成	2時間
第3回 アイデア検討 イメージからデザインアイデアへの落とし込み。	アイデアスケッチ	2時間
第4回 プラン、アイデアチェック プラン、アイデアの個別指導。	スタディモデルの作成、デザインプランの再検討	2時間
第5回 試作検討 試作による形状のチェック、検討を行う。	試作を繰り返し、形状模索	2時間
第6回 制作1 プロトタイプモデル 各自のプランに基づき、プロダクトモデルを制作する。 アイデアをシンプルに表現するために、モデルのブラッシュアップを行う。	自主制作、授業の進捗に合わせ作品制作を進める、プレゼンテーションの準備	2時間
第7回 課題中間プレゼンテーション 個人プレゼンテーション。学生間の意見交換と教員による批評。	作品撮影し、ポートフォリオにまとめる	2時間
第8回 アイデア再検討 デザインアイデアの再検討。	使用素材のリサーチ、検討	2時間
第9回 プラン、アイデアチェック プラン、アイデアの個別指導。	スタディモデルの作成、デザインプラン、使用素材の再検討	2時間
第10回 制作方法検討 試作による形状のチェック、制作方法の検討を行う。	試作を繰り返し、形状模索	2時間
第11回 制作1 プロトタイプモデル 各自のプランに基づき、プロダクトモデルを制作する。 アイデアをシンプルに表現するために、モデルのブラッシュアップを行う。	自主制作、授業の進捗に合わせ作品制作を進める、プレゼンテーションの準備	2時間
第12回 課題最終プレゼンテーション 個人プレゼンテーション。学生間の意見交換と教員による批評。 終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)。	作品のブラッシュアップ	2時間
第13回 学外展示搬入 作品を学外のスペースにて展示発表を行う。 搬入作業のため学外授業となる。	作品撮影し、ポートフォリオにまとめる	2時間
第14回 学外展示搬出 搬出作業のため学外授業となる	作品撮影し、ポートフォリオにまとめる	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【MD】				
担当教員名	中根友美				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	クリップスタジオを用いた作品の仕事経験（全14回）				

授業概要

基礎的なキャラクターの作画方法の習得と、各自のキャラクターを使用しアニメーション制作におけるキャラクターの基本的な動かかし方を身につけることを目的とする。制作はデジタルでクリップスタジオのソフトを使用する。キャラクターの動きの基本である慣性、落下、誇張などの「運動の自然法則」を理解し表現する。中割りの法則を学び、実際に描くことで中割の技法を身につける。実写からアニメーションを作る、ロトスコープアニメーションを作成することで人間の動きの法則を学びアニメーション制作方法を学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	アニメーションに対する理解	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	作画の力を高め、ソフトウェアの操作を理解する。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題、試験（課題提出）

評価の基準

： 動画の原理を理解し、美しい動きのアニメーションが制作できたか。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

制作プロセス

： 動画制作、デジタル編集のプロセスを理解し、制作手順を工夫することができたか。

20 %

受講態度

： 作品制作のための研究を積極的にを行い、計画的に制作できたか。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で適宜資料を用意する。

履修上の注意・備考・メッセージ

“本科目は2単位の科目であるため、平均すると4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組み、その回の授業で目標としている行程まで作成し、次回の授業に向けて予習をすること。

◆「教室内マナー」について

1. 学生の心構え

①周囲の学生に迷惑をかけない。

②授業に積極的に参加する。

2 教室内マナー(受講マナー)

①居眠り厳禁

(1)居眠りは周囲に伝染する。

(2)本人が気付かぬ迷惑を周囲に与える。

②授業中の飲食、化粧、私語厳禁

③遅刻厳禁

④机上に不要な私物を置かない。

(1)カバン、バッグ、スマホ、ペットボトル等の飲食物など

⑤授業開始及び終了時は起立して元気に挨拶

⑥携帯・スマホは、原則出欠確認のみに使用すること(出欠確認後は机上に置かない)雪

⑦授業中は脱帽厳守”

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日 3 限目

場所： 南館3階研究室2

授業計画

学修課題

授業外学修課題にか かかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にか かかる目安の時間
第1回 アプリケーションの基本操作・ボールを跳ねさせる/①ラフ アニメーションの基本的な動きを用い、自分の絵でボールを描き、動かす。 動きの緩急、形の変動などがあることを知る。 キャラクターをデザインし、ラフを制作する。	次回に向けて、アプリケーションの使用方法を復習する。	4時間
第2回 ボールを跳ねさせる/②線画 ラフを元に線画を描く。	線画を完成させておく。	4時間
第3回 ボールを跳ねさせる/③着色 キャラクターの着色を行う。	色を完成させておく。	4時間
第4回 ボールを跳ねさせる/④仕上げ 作成した絵をアニメーションになるよう仕上げる。	制作を進める上で上手くいかなかったところをまとめ、対策を考える。次回授業の用意としてジャンプの動きの資料を集める。	4時間
第5回 ロトスコープアニメーションを作る/①実写作成 実写をトレースしアニメーションを制作する技法、ロトスコープアニメーションを行う。 実写で動画を作成し、その動画を使用してアニメーションを作成する計画を立てる。 アニメーションに使用するキャラクターを作成する。	キャラクターデザインを完成させておく。資料を集めを各自行う。	4時間
第6回 ロトスコープアニメーションを作る/②キーフレームを描く 実写を元にラフを描く。動きのポイントとなるフレーム(キーフレーム)を決めて先に描く。	キーフレームを完成させておく。	4時間
第7回 ロトスコープアニメーションを作る/③中割フレームを描く キーフレームの間のフレーム(中割フレーム)を描いていく。フルアニメーションにならないように注意する。	中割フレームを完成させておく。	4時間
第8回 ロトスコープアニメーションを作る/④着色 キャラクターの線画に丁寧に着色を行う。着彩方法は基本的にアニメ塗りが好ましい。	着色を完成させておく。	4時間
第9回 ロトスコープアニメーションを作る/⑥仕上げ・合評 作成した絵をアニメーションになるよう仕上げる。 最終ループリックの実施、振り返りシートの作成	授業全体を振り返り、学んだ技術を復習する。	4時間
第10回 キャラをジャンプさせる/①動きを理解する・キャラ作成 ボールを跳ねさせた動きを元にし、自身のキャラクターを作成しジャンプさせる。 パーツが増えるのでそれぞれの動きに注意する。	キャラクターを作成、資料集めを各自行う。	4時間
第11回 キャラをジャンプさせる/②ラフ 動きの法則を注意してラフを描く。	作品作成を進める。	4時間

第12回	キャラをジャンプさせる/③線画 ラフを元に線画を描く。	線画を完成させておく。	4時間
第13回	キャラをジャンプさせる/④着色 キャラクターの着色を行い完成させる。 中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。	着色を完成させておく。	4時間
第14回	キャラをジャンプさせる/⑤仕上げ 作成した絵をアニメーションになるよう仕上げる。	制作を進める上で上手くいかなかったところをまとめ、対策を考える。次回授業の用意としてロトスコープを調べてくる。	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【MD】【IA】				
担当教員名	漆崎憲介				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	デザイナー、アートディレクターとしては日本の代表的な広告賞として知られる「日本雑誌広告賞受賞」「朝日広告賞受賞」「電通広告賞受賞」「経済産業大臣賞受賞」受賞、海外でも「Times Asia -Pacific Advertising Awards」を受賞され、高い専門的能力を実証されている。(共同担当 全14回)				

授業概要

【デザイン制作・イラスト制作】

広告デザイン、イラストレーションを通して市場や社会の状況などを知り、さらには人間の行動について考え、全てのクリエイターに必要な要素であるアイデアを形にし、人に伝える力を身につけます。現場で活躍するプロの視点から幅広く指導をいただきながら、「考える力」「伝える力」を養う基礎演習です。産学連携プロジェクトや広告賞出品に向けて実際に手を動かす演習課題に取り組み、学外での評価を受ける機会を設けます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

具体的な広告作品やキャンペーンを通して、作られ方、種類、生活者との接点を知り、自分自身で作品コンセプト、イラストレーションを制作し、デザイン作業も完了させる。

コミュニケーション技術としての広告を学ぶと共に、広告制作を通して自分自身で考え、表現する力を養い、広告賞出品に向けて作品を制作する

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバック行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

提出課題について5段階の評価を行う。課題提出がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

企画・立案の内容	：	確かな目的、需要を意識し具体的かつ的確な表現方法を用いる計画性があるか。
	20 %	
作品を完成させる力	：	制作に必要な知識・技術について独断ではなく教員に確認をする姿勢があるか。アイデアや要求、提案を作品に昇華させ、完成させる力があるか。
	30 %	
作品のクオリティ、試験（課題提出）	：	企画した狙いを達成するためのアイデアや工夫があるか。クオリティ維持のための必要技術があるか。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。
	50 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	木曜 11時00分～13時00分
場所：	アトリエ棟イラストレーション・美術研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 広告とは何か 広告とはどういったものか、歴史や事例を交え、広告が出来るまでを解説	広告とは何かを調べ、理解の補助とする	2時間
第2回 考える力を身につける 広告プランニングの基礎講座、ワークショップを行う	ワークショップの復習	2時間
第3回 伝える力を身につける アートディレクター、デザイナー、コピーライターとはどういった職業か。感じる言葉、伝える言葉の演習を行う	演習の復習を行う	2時間
第4回 デザインラフ、広告を制作する デザインラフの作り方、テーマを決め、広告制作の演習を行う	デザインラフ制作	2時間
第5回 広告賞へエントリー 企業のテーマを選択し、コンセプト、アイデアを構築する	コンセプト制作	2時間
第6回 デザイン、イラストの制作 デザインラフを元に、必要なデザイン、イラスト、写真、文章などの制作 デザインラフを元に、必要なデザイン、イラスト、写真、文章などの制作	デザイン、イラストの制作	2時間
第8回 ラフデザインのフィードバック ラフデザインを完成させ、プレゼンテーションを行う。プレゼンを元に教員から修正に関するフィードバックを行う	写真、文章を制作	2時間
第9回 デザイン、イラストの制作 デザインラフを元に、必要なデザイン、イラスト、写真、文章などの制作	制作物を進める	2時間
第10回 制作物のプレゼンテーション 制作物のプレゼンテーションを行う。出品準備	広告賞へ出品	2時間
第11回 産学連携プロジェクト～企業課題をデザインで解決する企画書の制作～ 企画書の制作コンセプト、アイデアの構築。（連携先未定） 企画書の制作コンセプト、アイデアの構築。（連携先未定） 企画書の制作コンセプト、アイデアの構築。（連携先未定）	企画書の制作	2時間
第14回 最終合評 プレゼンテーションの実施。振り返り、学修成果の可視化を行う	企画書を完成させ提出する	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【AC】				
担当教員名	中野邦彦				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして、造形家として活動しており、イラストはもちろん造形家として数々の仕事に携わらせて頂いてます。アニメーション関連では、全国各地の博物館での展示画像でキャラクターをクレイアニメーションの手法で動画を制作しております。また、USJでの展示物や、市販されてますフィギュアの原型などを制作しております。				

授業概要

クレイアニメーション、コマ取りアニメーションなどの技法を知り、アニメーション表現に知識を広める。ここでは、動かせる立体作品を制作し、コマ取りが可能な立体作品を制作する。様々な表現方法や、素材を知り、自分に合った表現を見つけ、作品作りが出来るようになる。そして、オリジナリティーや完成度はもちろんのこと、全体のバランスや、動画になった時の画面での動きや構図、アングルを考えて、可動可能な作品を制作する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

平面で描いたキャラクターを立体にする事で、奥行きや空間、アングルなどを考える力を付ける。

目標：

専門に関する基礎技能として描画力、素材知識、構成力、構想力などの造形知識の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することが出来る。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信する力を養う

2. DP2(4). 自律的な学習力

自身の考えたオリジナルの絵を立体にするための思考とどう組み立てていくか、先生に相談するコミュニケーション能力を養う

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身に付ける

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力、完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う

2. DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている

4. DP5(1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、人の立場に立って考え行動することができる

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（作品提出）

： 全体の完成度はもちろん、発想力とそれを表現する技術力、細部への配慮がなされているか。

70 %

制作にあたり、進行のコミュニケーションをとる

： 制作にあたって、スケッチの段階や進行の途中で、先生とのコミュニケーションを取りながら進めていく。

20 %

授業態度

： 取り組む姿勢。授業中に不適切な行動が見受けられた場合は、注意したうえで、本人に注意を受けた事項の明記してもらいます。

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要とあれば、その都度参考資料を用意して、プリントを配布したり、動画で見せていきます。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回3時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の開始前か、終わった後に伺います。

場所： 必要ならば学校に向きます。

備考・注意事項： 立体制作は授業の時間だけでは時間的にも厳しいと思いますので授業外での質問等、大いに歓迎いたします。授業外でも学校にいる時や、SNS等での質問を積極的にして下さい。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 コマ取りアニメーション、クレイアニメーションについて コマ取りアニメーションや、クレイアニメーションの説明と授業の説明をします。 私の仕事や、作品を見てもらって、様々な立体の仕事の形態や表現方法、素材、多方面にわたる立体作品の展開を知る。 合わせて動画も観る。	コマ撮りアニメーションやクレイアニメーションについて考える	2時間
第2回 10cmくらいの立体作品を制作する。 まずは、平面で描いて来た作品制作から、立体の思考に慣れてもらうために10cm程の立体を制作していきます。	立体作品のアイデアスケッチをする。	2時間
第3回 立体作品の制作用スケッチ ラフ案を制作して全体的な作品像をつかむ。	作品のラフ案を進める。	2時間
第4回 作品の制作を進めていきます。 先生とコミュニケーションをとりながらスケッチに近づく様に進めていきます。	作品制作を進めます。	2時間
第5回 作品制作を進め、完成を目指す。 完成に向けて造形を進め、表面処理を行い、絵の具で着色し完成させます。 出来ていれば、次の可動可能な作品のアイデアを練る。	作品のアイデアを練る。	2時間
第6回 作品合評 10cmサイズの作品を完成させて、皆んなの前でプレゼンテーションをする。 立体に慣れてきたところで、可動可能な作品のアイデアを練る。	次の可動可能な作品のアイデアを練ります。	2時間
第7回 可動可能な作品の制作。 1つ目での制作を踏まえ、アニメーションとして動きを付けるため可動を考えた立体のアイデアを、先生とコミュニケーションを取りながら練っていきます。	アイデアを練ります。	2時間
第8回 可動可能な作品のスケッチをします。 制作するサイズでスケッチをおこし、スケッチに基づき進めていきます。 先生とコミュニケーションをとりながら、動きをどのように付けるか考えて、骨組みを制作。 中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。	作業を進める。	2時間
第9回 骨組みに、粘土で肉付けをします。 可動を考えた骨組みに粘土を盛りつけていきます。 あくまで可動範囲を考えながら行う。	作業を進める。	2時間
第10回 粘土を盛りつけ、思う形に近づけます。 要所、要所で動きを確認しながら作業を進め、時々スケッチと照らし合わせながら思う形に近づく様にどんどん粘土を盛りつけていきます。	作業を進める。	2時間
第11回 パーツごとに質感を考え細部を作り込む。 質感をだすために各パーツにテクスチャを施し完成を目指していきます。	作業を進める。	2時間
第12回 完成に向け、調整をする。 思うように可動が可能か、調整をしながら形を整えていきます。	作業を進める。	2時間

第13回	完成に向け着色を行う。 仕上げに向けてチェックをしながら進め、着色の為の表面処理をサンドペーパーなどで行い、絵の具で着色します。	仕上げに向けてチェックをしながら進める。プレゼンテーションの準備	2時間
第14回	合評プレゼンテーション 合評プレゼンテーションを通して自作品を見直し完成作品として成立させる。 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。	課題の提出	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【GA】				
担当教員名	松本貞姫				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ゲーム会社にて背景デザイナーとしてゲームソフト開発に携わる。 実務内容にはイメージ画の作成から、背景画像データの作成・マップデータ作成等のゲーム画面への反映のためのデータ作成も含まれる。(全14回)				

授業概要

本科目ではPhotoshopや CLIP STUDIO等デジタルツールを用いての、2D背景の作画技術習得を目的とします。ゲームやアニメの背景がどのようにして描かれているかを研究解析し作画に関する理論を学び、実習を行います。実習では量をこなし、自身の作画の質を高め、スピードを身に付けます。また、フォトパッシュ(複数の写真を組み合わせ、1枚のイラストを制作する技法)をはじめ様々なデジタル加工技術を学び、コンセプトアートの作成を通して世界観の構築・表現力を身に付け、魅力的な作品を創り上げることを目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	ゲーム背景デザイナーの役割への理解。背景をデザインする上で必要となる基本的知識の習得。	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	ツールの使用方法について、自発的に制作・調査を行い、ツールの習熟度を高める事ができる。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

作品成果

評価の基準

： 課題の提出率と作品のクオリティを4段階で評価します。

50 %

授業への取り組み

： 各課題の資料・準備物の充実と、技術の習得率で評価します。

学修到達度評価	30 %	:	全課題を通して、授業内容の理解度を評価します。
プレゼンテーション	10 %	:	発表の仕方のアイデア、作品の魅力を伝えるプレゼン力をルーブリックに基づいて評価します。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ①魅せる背景 上達術
出版年月日：2019/12/20【ISBN-13】978-4295008064
- ②フォトパッシュ入門 CLIP STUDIO PAINT PROと写真を使って描く風景イラスト
出版年月日：2016/11/30【ISBN-13】978-4798613345
- ③「ファンタジー背景」描き方教室 Photoshopで描く！心を揺さぶる風景の秘訣 (Entertainment&IDEA) 単行本
出版年月日：2016/10/31【ISBN-13】978-4797387643
- ④アニメ建築 傑作背景美術の制作プロセス
出版年月日：2021/4/8【ISBN-13】978-4766134346
- ⑤新海誠監督作品 君の名は。美術画集
出版年月日：2017/8/2【ISBN-13】978-4758015646
- ⑥いちばんやさしいパースと背景画の描き方 中山繁信
出版年月日：2020/11/1【ISBN-13】978-4767828190
- ⑦ものがたりの家 吉田誠治
出版年月日：2020/7/20【ISBN-13】978-4756253583
- ⑧吉田誠治作品集&パース徹底テクニック
出版年月日：2020/5/29【ISBN-13】978-4768313442
- ⑨基礎から実践まで全網羅 背景の描き方 高原さと
出版年月日：2020/12/12【ISBN-13】978-4815603069

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を復習し、次回の授業に向けて作画の技法等の予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業後
場所： 授業の教室
備考・注意事項： 個別での面談希望がある場合、松本まで申し出て下さい。別途時間・場所(予定：校内面談室など)を設定します。

授業計画

第1回	<p>背景デザインの役割と基本の構図</p> <p>全14回の講義の流れ提出課題についての説明と、ゲームにおける2D背景デザイナーの役割についての解説。「学修到達度の確認」について説明。</p> <p>【目標設定】 ①各自が印象に残っているゲームまたはアニメーションの背景について、魅力的だと感じる部分を文章とイラストで解説をシートに記入。 ②後期全授業終了後にどうなっていたいか、また目標とするクリエイターや仕事などを用紙に記入し、学習の目的を明確にする。</p> <p>授業後半 基本的な透視図法について学ぶ。パース(1点透視図法、2点透視図法、3点透視図法)の使い分けやアイレベルについて解説後</p> <p>1点透視図法と2点透視図法を用いて簡易な道路や建物の作画実習を行い、基本を理解する。</p>
-----	---

学修課題

全授業を通しての必須課題：自身で建物や室内・自然物・風景などの写真を撮影・資料画像の収集などしておき、常に資料をストックすること。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

第2回	<p>屋内・室内の作画①「ラフデザイン」</p> <p>課題の作画を進めてくる。パーツごとのレイヤー分けや下塗りなど。</p>	4時間
-----	--	-----

	<p>アイソメトリック図法による作画を学ぶ</p> <p>①クォータービュー（斜め見おろし視点）のゲーム画面の 描画方法についての解説</p> <p>②講師よりアイソメパースグリッドのデータを配布/または 各自CLIP STUDIOにてパース定規を設定する)</p> <p>③資料写真・ラフスケッチを元に、作業手順・色彩構成を 考えて作画に入る。</p> <p>※授業で使用予定の参考図書：ものがたりの家(吉田誠治)</p> <p>※【アイソメトリック図法】 建築物や工業製品を立体的に描くときによく使われる図法。 縦・横・高さの三方向を120°ずつになるようにし、パース を使わずに描く。 そのため消失点は無い。 また三方向とも縮尺は統一する。</p>		
第3回	<p>屋内・室内の作画②「着彩」</p> <p>前回の授業の続きとして各自課題の作画を進める。 授業中に講師より個別にアドバイスをを行う。</p>	<p>ディテールを描き込む等作品のクオリティアッ プ。</p>	4時間
第4回	<p>屋内・室内の作画③「作品のクオリティアップ」</p> <p>前回の授業の続きとして各自課題の作画を進める。 授業中に講師より個別にアドバイスをを行う。 授業終了時または次回授業前に作画データをjpg形式で提出 。</p>	<p>次回授業「自然・空間の広がり表現」の準備と して空・雲・海・山の遠景等の資料写真を用意。 天候・時間の違うものを数種類用意するのが望ま しい。</p>	4時間
第5回	<p>自然物の描写</p> <p>まず前回の課題について全体的な講評を行った後 樹木・岩など自然物の描き方を解説。質感・明暗のつけ方 、PhotoshopやCLIP STUDIOのブラシの活用方を学ぶ。 最初は単体で木・岩を作画する。形の取り方・塗りを指導 。</p> <p>授業終了時または次回授業前に作画データをjpg形式で提出 。</p>	<p>次回からの授業「自然をメインとした風景の作 画」の準備。①資料写真。②シチュエーショ ン・設定を考えてくる。③自然をメインとした風 景のラフスケッチ。</p>	4時間
第6回	<p>自然をメインとした風景の作画①【自然・空間の広がり の表現】</p> <p>自然をメインとした風景を描く。 空気遠近法はじめ、遠景・空・雲・海などの描き方を解説 後、作画実習。 ブラシで塗る他、Photoshopでの写真加工・レイヤー効果や フィルターを使った技法を身に着ける。 漠然と風景を描くのではなく、場所・シチュエーション・ 時間などの設定を考え、空間の広がり表現した画面作り を目指す。 授業終了時または次回授業前に作画データをjpg形式で提出 。</p>	<p>資料をよく観察し、作画を進めてくる。</p>	4時間
第7回	<p>自然をメインとした風景の作画②【風景のディテールの表 現】</p> <p>フォトバッシュの使用も可とする。 【フォトバッシュとは】 複数の写真(Photo)をキャンバスに貼り込み、組み合わせ(b ash)1枚のイラストを制作する技法 写真のディテールや質感を利用し作画時間を短縮できる利 点があり、 コンセプトアートの世界観の構築や作画の案出しへの活用 にも使われる。</p>	<p>今回の授業を踏まえて、作画イメージを更に膨ら ませてくる。資料写真の追加・イメージボードの 作成。</p>	4時間
第8回	<p>建物の外観をメインとした風景の作画①【建物を中心とし た構図の作り方】</p> <p>※授業で使用予定の参考図書：いちばんやさしいパースと 背景画の描き方(中山繁信)</p> <p>透視図法について復習後、2回に渡って建物をメインとし た風景の作画実習を行う。 各自用意してきた資料写真・ラフスケッチを元に構図を決 定し、作業の手順を考えてから作画に入る。 ここではパースの理解と習得、作業の効率について考える 力の育成を目的とする。 自力で背景画を構成することが困難な場合は、描画に慣れ る為の資料画像のトレースも可とする。) 作業内容：下絵(テーマを決めてラフスケッチ作成・構図を 決定)</p>	<p>課題の作画を進めてくる。パーツごとに色分け し、下塗りを済ませておく</p>	4時間

第9回	<p>建物の外観をメインとした風景の作画②【建物を構成する素材の質感表現】</p> <p>各自課題の作画を進める。</p> <p>授業中に講師より個別にアドバイスをを行う。</p>	<p>課題の作画を進めてくる。次回の授業にて仕上げまで進める。</p>	4時間
第10回	<p>建物の外観をメインとした風景の作画③【建物の装飾などディテールを描写する】</p> <p>各自課題の作画を進める。ディテールの追加など。</p> <p>授業中に講師より個別にアドバイスをを行う。</p> <p>授業終了時または次回授業前に作画データをjpg形式で提出。</p>	<p>次回からの授業「コンセプトアート」の準備 ①資料写真・素材の準備。 ②シチュエーション・物語の設定を考えてくる。 ③ラフスケッチ。</p>	4時間
第11回	<p>コンセプトアート作画①【世界観の作り方】</p> <p>①コンセプトアートについての解説</p> <p>ゲーム・アニメ・映画などの世界観構築の元となるデザイン「コンセプトアート」を制作する</p> <p>プロジェクトチーム・クライアント・制作に関わるメンバーと作品コンセプト(イメージ)を「視覚的に」共有する為の絵作りを考える。</p> <p>②ラフスケッチを制作し、メイン・近景・遠景の構図・ディテールなど画面設計を行い下絵の作画を進める。</p>	<p>各自作画を進めてくる。</p>	4時間
第12回	<p>コンセプトアート作画②【ストーリーを伝える絵作り】</p> <p>世界観・ストーリーが伝わる絵作りが出来ているかを確認し、前回の作画の続きを行う。</p> <p>メイン・近景・遠景の塗りなど全体のバランスを見ながら徐々に画面の密度を上げていく。</p> <p>講師より個別にアドバイスをを行う。</p>	<p>各自作画を進めてくる。</p>	4時間
第13回	<p>コンセプトアート作画③【画面全体のバランスの整え方】</p> <p>各自課題の作画を続ける。</p> <p>画面全体のバランスを意識しながらエフェクトの追加やディテールをより描き込むなど作品の完成度を高める。</p> <p>講師より個別にアドバイスをを行う。</p>	<p>次回プレゼンテーションの準備。制作意図・設定などテキストにまとめてくること。</p>	4時間
第14回	<p>プレゼンテーション・講評</p> <p>学修到達度の確認として、これまでの授業内容の振り返りを行う</p> <p>4限目終了時迄に作品をブラッシュアップし、jpgまたはpng形式で提出。</p> <p>各自、作品についてプレゼンを行う。</p> <p>講師から14回の授業全体を通しての講評を行う。</p> <p>最後に振り返りレポートの記入(向上した点・今後の課題・今後やりたい事)</p>	<p>作品提出後の講評を元に各自ブラッシュアップを行う</p>	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【V】				
担当教員名	十二紀行				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	V T u b e r 制作・運営、イベント・ライブ制作・運営・プロデュースなど制作から運営まで幅広く手掛けている。(全14回)				

授業概要

自分の分身となるアバターを使って各種SNSやメタバース空間で活動する環境が世界的に注目され広がりがつつある。本授業ではV T u b e r等のアバターを使った新しい社会活動のベースとなる3Dアバターを使った映像表現に関する総合的な知識・スキルについて実習形式で学びます。内容としては自身のオリジナル3Dアバターのデザイン・モデリングから、3Dアバターを操作する様々なモーションキャプチャ方法について学び、最終的に3Dアバターを使った映像作品を制作します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	アバターを使った社会活動に関する知識・スキル	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	課題の背景・ストーリーについて深く調査・検討、各要素および周辺技術の調査・検討	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自ら様々なことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取り組みへの主体性		与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまでに学んだ知識と技術を結合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
作品	： 作品内容で評価します
	70 %
授業態度	： 先生とのコミュニケーションや授業への取り組みの度合いで評価します
	20 %
課題	： 課題提出の有無・内容で評価します
	10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 講義前後

場所： 講義教室

備考・注意事項： 講義外での質問・相談は連絡するメールアドレスをお願いします。

授業計画		学修課題	授業外学修課題にかか る目安の時間
第1回	ガイドンス、アバターを活用した社会活動の調査 VTuberなどの世の中にあるアバターを使った社会活動の事例について調整する。 (調査、グループ議論、発表)	調査レポート提出	4時間
第2回	アバターを活用した社会活動の調査・発表 VTuberなどの世の中にあるアバターを使った社会活動の事例について調整する。 (調査、グループ議論、発表)	調査レポート提出	4時間
第3回	3Dアバターデザイン・制作①イメージ制作 自身のオリジナルアバターのラフイメージを制作する。	デザインシート制作	4時間
第4回	3Dアバターデザイン・制作②操作方法に慣れる デザインシートを参考に3Dアバターのモデリングに取り掛かる。Vroidをインストールし操作方法を学ぶ。 使用ソフト：Vroid, Photoshop	ソフト操作方法の学習	4時間
第5回	3Dアバターデザイン・制作③モデリング 3Dアバターのモデリングを進める。 使用ソフト：Vroid, Photoshop	制作を進める	4時間
第6回	3Dアバターデザイン・制作④モデリング応用 3Dアバターのモデリングを進める。 使用ソフト：Vroid, Photoshop	制作を進める	4時間
第7回	3Dアバターデザイン・制作⑤中間発表 3Dアバターを完成させてデザインシートにまとめる。 これまでの制作について発表する。	中間発表作品の提出	4時間
第8回	モーションキャプチャ 制作した3Dアバターを操作するためのモーションキャプチャの方法について学ぶ。	映像制作に向けて3Dアバターのブラッシュアップ	4時間
第9回	3Dアバター映像制作①構想検討 3Dアバターを使った映像作品の制作を進める。 企画・絵コンテ等の作成。	デザインシート制作	4時間
第10回	3Dアバター映像制作②モーションキャプチャ収録Aチーム 3Dアバターを使った映像作品の制作を進める。 使用ソフト：Adobe Premiere (After Effects)、Photoshop、モーションキャプチャソフト	制作を進める	4時間
第11回	3Dアバター映像制作③モーションキャプチャ収録Bチーム 3Dアバターを使った映像作品の制作を進める。 使用ソフト：Adobe Premiere (After Effects)、Photoshop、モーションキャプチャソフト	制作を進める	4時間
第12回	3Dアバター映像制作④モーションキャプチャ収録Cチーム 3Dアバターを使った映像作品の制作を進める。 使用ソフト：Adobe Premiere (After Effects)、Photoshop、モーションキャプチャソフト	制作を進める	4時間
第13回	3Dアバター映像制作⑤モーションキャプチャ収録Dチーム 3Dアバターを使った映像作品の制作を進める。 使用ソフト：Adobe Premiere (After Effects)、Photoshop、モーションキャプチャソフト	制作を進める	4時間
第14回	最終発表 3Dアバターを使った映像作品の発表を行う。	最終発表作品の提出	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【GD】				
担当教員名	米田英史				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告制作会社にてテクニカルディレクター、Webディレクターとして勤務。 Webサイト・アプリなどのインタラクティブコンテンツの制作を担当。(全14回)				

授業概要

UI/UXの概論やデジタルメディアの特性を理解し、「自分で考えてカタチにする」ことを目的とした授業です。
目的やターゲットユーザーによって表現の仕方や伝え方は様々です。
講義で紹介する実例をもとにUX/UIの重要性を体感し、様々な視点でものを捉える思考を養うことを目指すため、企画(考え方の方法)・設計(ワイヤーフレーム)・デザイン(制作物)の順序で制作を進めるワークフローの授業を行います。

実習ではWEB・インタラクティブメディアの特性理解とトレンドを把握し、
サイト設計やアプリの設計、デザイン制作を課題を通して作品制作を行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

UX/UIデザインの考え方やデジタルテクノロジーに対する知識。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。
規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、
成績評価を「一」(評価しない)とします。

成績評価の方法・評価の割合

課題の提出

評価の基準

： 課題に対し「求められていることを分析して、コンセプト立案から設計ができていないか」の観点から評価します。

20 %

プレゼンテーション

： 課題制作のつくるまでのプロセスをプレゼンテーションを通して、「経緯や考えを整理して伝えることができているか」という観点から評価します。

30 %

試験(最終課題の提出)

： 最終課題を「企画性・アイデア・デザイン完成度」の観点から評価します。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特に指定なし。
授業内で随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
講義に使用するスライドや資料は授業中お伝えするURLからダウンロードできるようにしますので活用してください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 質問や相談は、遠慮せずに質問してください。
上記以外で質問・連絡を取りたい場合は、授業でお知らせするメールアドレスに連絡してください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 WebサイトのUI/UX概論 世の中にあるWebサイトの事例を参考に、UX/UIの概念と重要性を学びます。 また授業で使用するAdobe XDの紹介と基本操作を学習します。	様々なWeb事例をみて、これから取り組む設計や表現方法への理解を深める。	4時間
第2回 Webサイトの構成や構造の理解/サイトマップ制作演習 Webサイト事例をもとに、1ページごとの構成内容を洗い出し、どのような内容で構成されているかを理解します。その上でサイト全体がどのような構造で出来ているのかを把握し、サイトマップの制作方法を演習していきます。概念設計に必要な「ターゲット層」「ペルソナ」の設定方法についても学びます。 また授業で使用するmiroの紹介と基本操作を学習します。	Webサイトの構成要素の洗い出し方、整理の仕方について理解を深める。	4時間
第3回 Webサイトの構成からワイヤーフレーム制作演習 講義内で発表するサイトテーマをもとに、構成内容の洗い出し、内容の精査をした上で、ワイヤーフレームを作成する手法を演習しながら学習します。またプロトタイプを作成し、機能や仕様を検証方法を演習します。	XDの基本的な使い方を復習する。	4時間
第4回 ワイヤーフレームに基づいたデザイン制作演習 ワイヤーフレームに基づいたWebサイト制作について演習します。参考サイトを例にして印象的な表現方法と、UIデザインのポイントを学習します。	課題のブラッシュアップを行う。	4時間
第5回 Webサイト制作 (1) 企画/構成制作/サイトマップ制作 企画案を作成する手法と発想方法を演習を通じて学習します。課題のテーマに基づき、Webサイトの企画案、構成案を制作します。	課題のブラッシュアップを行う。	4時間
第6回 Webサイト制作 (2) ワイヤーフレーム/デザイン制作 課題のテーマに基づき、Webサイトの企画や構成内容に沿ったワイヤーフレームとデザインを制作します。	課題のブラッシュアップを行う。プレゼンテーションに向けた準備を行う。	4時間
第7回 Webサイト制作のプレゼンテーションとディスカッション 制作した企画案/ワイヤーフレーム/サイトマップとサイトデザインのプレゼンテーションを行います。どのように考え、企画し、設計し、デザインを行ったかをプレゼンテーションする。同じ課題でも、様々な表現方法があり、様々な視点で物事を考える重要性を学びます。	課題の提出と、ディスカッションでの内容を振り返る。	4時間
第8回 アプリのUI/UX概論 実例を参考にスマホアプリの特徴を理解し、アプリならではのUI/UXの表現手法について学習します。またアプリ制作に必要な構成作りの考え方などを演習しながら学習します。	世の中に溢れる様々なアプリを体験し、どのようなUI/UXを取り入れられているのかについて考察する。	4時間
第9回 アプリの構成や構造の理解/サイトマップ制作	さまざまなアプリに触れ、どのような構成内容、画面フローで構成されているのかについて考察する。	4時間

	<p>演習企画の考え方、アイデアの整理方法、構造作成について実際のアプリを参考に、制作手法を学習します。</p>		
第10回	<p>アプリのモック/デザイン制作演習</p> <p>XDを使ったアプリのモック制作について演習します。またアプリデザインのトレンドを踏まえてUIデザインのポイントを学びます。</p>	授業で学んだ点を復習する。	4時間
第11回	<p>アプリ制作の企画立案演習</p> <p>これまでに学習したことを振り返りながら、最終課題に向けてのアプリの企画、発想法を学習します。また人に伝える為の企画書のまとめ方について事例を元に考察し、制作します。</p>	授業で学んだ点を復習する。	2時間
第12回	<p>アプリ制作 (1) 設計・モック制作</p> <p>課題のテーマをもとに、企画書の作成・アプリの設計・モックを制作します。</p>	課題のブラッシュアップを行う。プレゼンテーションに向けた準備を行う。	2時間
第13回	<p>アプリ制作 (2) デザイン/企画書制作演習</p> <p>課題をもとに、アプリのデザインを制作します。作品のブラッシュアップを行います。またプレゼンテーション用の企画書を制作します。</p>	課題のブラッシュアップを行う。プレゼンテーションに向けた準備を行う。	2時間
第14回	<p>アプリ制作 (3) プレゼンテーションとディスカッション</p> <p>最終課題の提出と、ディスカッションでの内容を振り返ります。</p>	発表を振り返り自身の作品を見直し修正する	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【IA】				
担当教員名	藤井桜子				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーター、グラフィックデザイナーとして仕事をした経験。絵本作家として絵本を制作した経験。商品雑貨を企画し、デザインした経験などを有する。(全14回)				

授業概要

イラストレーションは現在、書籍、雑誌、絵本などの出版関係から広告、キャラクター制作、パッケージや商品展開、展覧会などで発表する絵画的側面まで多義に渡って使用されています。この授業では、各々のイラストレーションを用いて、それらのジャンルにどのようにアプローチして、表現していくか、コンセプトマーケティングからイラストレーションの制作、プレゼンテーションを通してイラストレーションの多様性に対応する能力を学んでいきます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

イラストレーション制作に関わる知識

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

成果物の最終目的を理解し、完成させるために自律的に考え、行動することができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

本屋に置かれている絵本・図書館にある絵本をチェックする。より多くの絵本に学ぶ。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。60%以上の出席がなければ成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（作品提出のうちイラスト表現）

： イラストレーションの出来栄を評価。15回の授業終了後に提出した作品より。

40 %	試験（作品提出のうち文章表現）	：	コンセプトメイキングからイラストのいろいろなジャンルへのアプローチを評価。
20 %	試験（作品提出のうち装丁）	：	いろいろなジャンルへのアプローチを通して、イラストレーションの知識、技術力を評価。
15 %	試験（作品提出のうち製本技術）	：	いろんなジャンルへの適応力を15回の授業終了後に提出した作品より。
15 %	プレゼンテーション	：	人の前に立ち、ハキハキと自身の作品コンセプト・自己評価を述べる事ができたかどうか。
5 %	受講状況	：	授業態度を評価。主に作品に取り組む姿勢と私語をチェックします。
5 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「日本イラストレーション史」美術手帳編集部 ISBN-13 : 978-4568430691

日本のイラストレーションの歴史を1950年代から約60年間の時代動向を振り返りながらイラストレーションの時代に即した変遷を学べます。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められます。授業態度としては、イラストレーション制作が主だった事ですので、できるだけ私語を慎み、作案・作画に集中してください。コンテンツを基本量満たすには、作画にかかなりの時間を有します。作画技法や作画内容により個々に有する時間が違います。場合により、持ち帰りの作業が必要とされます。作画に体力がいるという事です。また、コンピュータによる編集作業がありますので、コンピュータのオペレーションを学ぶ授業でしっかりコンピュータワークを学んでこの授業に臨んでください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業教室・Eメール
備考・注意事項：	疑問に思うこと、解らないことがあるようでしたら、どんな些細なことでも聞いてください。授業外ではEメールで質問を受け付けます。メールアドレスは授業時に連絡します。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス・アンケートと面談 授業内容の具体的な説明。14回のスケジュールの内容確認。イラストレーションに対する意識調査とどういったイラストレーションを作れる可能性があるかを見極める為のアンケート調査。アンケートに基づく面談により、学生一人一人のイラストレーションテーマに近づく。	市場でどのようにイラストレーションが使用されているかマーケティングする。	2時間
第2回 課題1・雑誌のなかのイラストレーション1・再度面談 学生達のマーケティングの成果を聞く。各々が描いてみたい雑誌や、興味のあるジャンルの雑誌を選び、それに即して挿絵や扉絵などのイラストレーションを制作する。	雑誌についてリサーチし、ラフ制作を行う。	2時間
第3回 課題1・雑誌のなかのイラストレーション2 各々のイラストレーションを雑誌のなかに落とし込んでレイアウト、デザインを考えて完成させていく。	イラストレーションを完成させる	2時間
第4回 課題1・雑誌のなかのイラストレーション3 合評。プレゼンテーション。	市場のマーケティングを行い、結果を分析しておく。	2時間
第5回 課題2・広告のなかのイラストレーション1 広告のなかでもイラストレーションは多様性をもって展開されています。各々のイラストレーションをいかしてアプローチしていき、車内の中吊り広告として展開していく。シリーズ広告として春、夏、秋、冬で展開していく。	広告に使用されるイラストレーションについてリサーチを行い、さまざまな使用例を知った上でイラストレーションのアイデアを練っておく。制作	2時間
第6回 課題2・広告のなかのイラストレーション2 各々のイラストレーションをレイアウト、デザインして広告を制作していく。	イラストレーション完成させる。	2時間
第7回 課題2・広告のなかのイラストレーション3 合評。プレゼンテーション。	市場のマーケティングを行い、結果を分析しておく。	2時間
第8回 課題3・キャラクターイラストレーション展開1	企業キャラクターのリサーチを行い、その結果を意識しながら目的に沿ったラフ制作を多数準備しておく。	2時間

	企業キャラクターから、マンガ、アニメのキャラクターデザイン、キャラクターを使った商品展開などもイラストレーションの領域にはあります。各々がキャラクターを作成して展開していく。		
第9回	課題3・キャラクターイラストレーション展開2 各々の作成したキャラクターをパッケージや商品に展開していく。 合評。プレゼンテーション。	イラストレーション完成させる。	2時間
第11回	課題4・展覧会でのイラストレーション展開1 展覧会を企画、発表を想定してイラストレーションを作成する。	自分自身の作風を意識して多数のラフ制作を行う。	2時間
第12回	課題4・展覧会でのイラストレーション展開2 展覧会でのプレゼンテーションを想定してイラストレーションを制作していく。	イラストレーション完成させる。	2時間
第13回	課題4・展覧会でのイラストレーション展開3 合評。プレゼンテーション。	これまでの作品をまとめてポートフォリオの作成	2時間
第14回	ポートフォリオの制作 今回の課題をまとめてポートフォリオを作成して、振り返る今後の展望を考えていく。	未完成の人は、ポートフォリオを完成させて提出する、	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【FC】				
担当教員名	友廣麻紀				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	楽天ファッション・ウィーク東京コレクションのパターン、制作を担当。				

授業概要

新しいアイデアを考えるときは、ただ漠然と考えるより、手がかりとなるものがある方がデザインの発想は浮かびやすい。授業内で行うアイデア発想技法を有効に使いこなす事により、新たなデザイン発想へと繋げる。また既存のファッションデザインの構成要素を細かく分析し、理解を深める事により新しい価値を創造して斬新なデザイン発想へとつなげていく。授業ではディティール、時間などの概念を用いたデザイン画を制作し、多角的な力を高めることを目指します。実際にデザイン画からパターンを製図、制作まで行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

異なる観点から発想ができ、アイデアを深く掘り下げていくことができる

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

リサーチから分析、オリジナルデザイン発想をすることができる

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

制作物

評価の基準

： 授業での課題の趣旨を理解し、デザインソースとするものを選び発想し制作した独自のファッションデザイン画の独創性と完成度を評価する。

制作技術、発想アイデア	:	オリジナリティのあるデザインをいかに展開する技術を持ち得ているかを評価する。
	30 %	
期末試験評価、作品提出	:	成果物までの過程、完成作品を評価する
	30 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内容に応じて適宜参考資料を提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学習が求められる。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	水曜、
場所:	東館研究室
備考・注意事項:	時間: 授業の前後 場所: 授業の教室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業ガイダンス・デザイン発想をこなう際の必要な考え方 (1)アイデアを発想するために必要なことを説明。ディテールに拘ったファッションデザインを説明する。教員からの課題の趣旨を理解し、自身のクリエーションデザインを考察する。 (2)クリエーションデザイン演習	授業目的を理解し、課題の続行	4時間
第2回 デザインフィロソフィー(デザインとは何か) ・ファッションデザインとはの紐解き(原語から紐解く) ・オズボーンの考え方で課題(9のつのデザインを考える)	作業の続行	4時間
第3回 トレンチの歴史 ・トレンチの歴史(コートバイブル/ アクアスキュータムからの解説) ・トレンチの配色パターン ・トレンチをリファレンス(参考作品:東京collectionデザイナーのトレンチ作品実物で確認) ・ポケットやエポーレットのディテール研究	作業の続行	4時間
第4回 基本型からアレンジ平面製図テクニック ・独創的なシルエットをパターンで表現する力を身につける。 基本型からバリエーションを加えるテクニックを習得。 デザインの構想を具体化。	パターンメイキング	4時間
第5回 パターンメイキング デザイン画からのパターンメイキング	製図の続行	4時間
第6回 シルエットバランスを確認 中間パターンチェックを行い、パターンの仕上げ方法を習得。 縫代処理を学ぶ。	裁断、芯貼り、縫製	4時間
第7回 トワルチェック 立体で表現し、パターン化する力を身につける。 基本型からバリエーションを加えトワルをパターン化する。	トレンチコートの立体製図	4時間
第8回 立体修正 ・立体でシルエットをチェックし、パターン修正を行う ・縫代付きパターン作成 ・カットパターン ・素材の検討	素材とデザインのマッチング検討	4時間
第9回 裁断・縫製の準備 縫代付きパターンを用いて裁断する。	パターン修正作業の進行	4時間
第10回 縫製準備 修正後のパターンを用いて縫製の準備に入る	縫製作業の続行	4時間
第11回 縫製作業 パーツの確認を行いながら縫製作業を進める	アイテムの構想	4時間
第12回 縫製作業(装飾)	縫製作業の続行	4時間

	・ポケットやエポーレットのディテールを確認しながら縫製作業を進める		
第13回	縫製作業から作品完成へ 個々の作品の縫製作業をおこない作品完成させ、プレゼンテーションにむけての準備をする。	縫製、プレゼンテーション準備	4時間
第14回	作品完成 作品をプレゼンテーションし講評します。 授業終了後1週間以内に作品を提出（期末試験として評価する）	プレゼンテーションの振り返り	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習5【IP】				
担当教員名	狩野新/ ()				
学年・コース等	2年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	狩野先生：プロダクトから建築物まで、3DCADやBIMを用いた設計業務に従事。(全7回) 深谷先生：プロダクトの3DCADを用いた設計業務に従事。(全7回)				

授業概要

インテリアデザイン（前半／狩野T）について：デザイン表現における、2次元図面の応用と技術の向上を養成。また3D-CAD（Sketch-Up）の基礎的な操作技術の習得を目指す。後半には、学生がデザインした建築空間のモデリング実習を行う。プロダクトデザイン（後半／深谷T）について：プロダクトデザインに必要な図面知識およびデザイン表現を学習すると共に、Fusion360を用いた3次元CADソフトウェアによる3次元モデリングスキルを習得することを目的とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	Fusion360によるプロダクトデザインの基本操作技能 Sketch-Upによるモデリングの基本操作技能	コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。
2. DP2(4). 自律的な学習力	それぞれの3DCADソフトの操作技能を自律的に反復練習し、より質の高いアウトプットを目指す	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）養う。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。
4. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・ 課題解決学習（PBL）
- ・ その他（以下に概要を記述）

Google Classroom を用いた演習課題提供学習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

授業への取り組み状況

評価の基準

PCおよびCAD操作に関するルールを遵守すると共に、積極的且つ真剣に課題に取り組んでいるかを評価します。

25 %

CAD操作習得状況

授業内でのCAD操作および課題提出により習得状況の評価を行います。

総合演習	25 %	:	制作物のコンセプト、完成度を評価します。
最終課題	25 %	:	提出物の独自性、完成度について評価します。
	25 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
株式会社コステック 教育書籍部	・ 1からはじめるFusion360 ISBN 9784946470202	・ 株式会社コステック	・ 2018 年
阿部 秀之	・ SketchUpパーフェクト 作図実践+ テクニック編[SketchUp Free & SketchUp Pro 2019対応] ISBN 9784767826592	・ エクスナレッジ	・ 2019 年

参考文献等

特になし (狩野)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業の前後
場所:	授業の教室
備考・注意事項:	別途、授業にて知らせる。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 3次元CADの基礎 (Fusion360 インターフェース、画面操作、プリミティブソリッド) Fusion360についての概要や初期画面構成、基本モデリング機能の操作を理解・習得する。	画面構成、基本操作の理解、授業課題の再作図	2時間
第2回 3次元CADの基礎 (Fusion360 スケッチと拘束、フィーチャー基本、フィーチャー編集) スケッチ機能と拘束機能ならびにこれを用いた3Dモデル構築法についての操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第3回 3次元CADの基礎 (Fusion360 スケッチ編集、フィーチャー編集、フィーチャー応用) フィーチャー編集、スケッチ編集、様々なモデリング手法についての操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第4回 3次元CADの基礎および応用 (Fusion360 フリーフォーム機能) フリーフォーム並びにその編集方法、活用方法についての操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第5回 3次元CADの応用操作 (Fusion360 レンダリング、データ変換技術、様々なデザイン制作) 物理マテリアル・外観操作、レンダリング手法、様々なモデリング作成法およびデータ変換手法を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第6回 3次元CADの基礎および応用 (Fusion360 アセンブリ応用、2次元図面化) アセンブリ技術、2次元図面化についての操作を理解・習得する。	授業課題の再作図、コマンド操作の練習	2時間
第7回 3次元CAD総合演習 Fusion360を用いた3次元モデリング総合・総括演習 授業終了後1週間以内にFusion360による最終課題を提出。	3次元CAD操作の確認、改善および向上	2時間
第8回 3D CADの操作・基礎① (SketchUp ツールマスター) Sketch-Upの基本操作 指定の教科書を使って、アカウント作成、起動と終了、画面構成、ツールバーの表示と設定、画面操作、スナップ、グループとコンポーネントその他必須ツールのマスターを学びます。	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第9回 3D CADの操作・基礎② (SketchUp 立体モデル) Sketch-Upの基本操作 指定の教科書を使用して指定寸法で立体モデリングの作成を学びます。 モデルの作成を行います。	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第10回 3D CADの操作・基礎③ (SketchUp 室内モデル)	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間

	<p>Sketch-Upの基本操作 指定教科書と練習図面を使用して指定寸法で立体モデリングの作成を学びます。 室内モデルの作成を行います。</p>		
第11回	<p>3D CADの操作・基礎④ (SketchUp 2階建て住宅モデル)</p> <p>Sketch-Upの基本操作 指定教科書を使用して指定寸法で立体モデリングの作成を学びます。 2階建て住宅モデルの作成を行います。</p>	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第12回	<p>3D CADの操作・応用① (SketchUp 2階建て住宅モデル2)</p> <p>Sketch-Upの基本操作 指定教科書を使用して指定寸法で立体モデリングの作成を学びます。 2階建て住宅モデルの作成を行います。</p>	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第13回	<p>3D CADの操作・応用② (SketchUp 学生デザインの建築空間モデル作成1)</p> <p>Sketch-Upの応用操作 学生自らがデザイン設計した室内空間のモデリングを行います。 適宜、操作方法などの質問及び指導を行います。</p>	制作に必要な要素の収集と作成補充	2時間
第14回	<p>3D CADの操作・応用③ (SketchUp 学生デザインの建築空間モデル作成2)</p> <p>Sketch-Upの応用操作 パース作成 学生自らがデザイン設計した室内空間のモデリングのチェック指導を行います。 パースアングルを決めて画像データとして出力を行う練習。 。sketchUPとレンダリングソフトLumionを使ったレンダリングパースの解説。 授業終了後1週間以内に最終課題の提出を行います。</p>	総復習および最終課題作成	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【MD】				
担当教員名	中根友美				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	photoshop、clipstudioを使用しての漫画、イラストの仕事経験（全14回）				

授業概要

イラストレーターの仕事を想定した、自己のアピールにつながるクオリティの高い作品制作を行う。「質感表現を意識した、日本以外の国のイラスト」ではイラストの舞台の国を設定し、どのように描けば伝わるかを質感表現を取り入れながら研究する。「10点以上のアイテムを使用したイラスト」では複数のモチーフを描き、世界観やメッセージ性の強いイラストを描けるように制作する。「ポートフォリオを想定したイラスト」では習得した技術を用いてポートフォリオに入れる見開きで見せる作品を制作する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成型、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自律的な学習プランを立て、プラン通りに学習を行う。

社会生活上必要な基礎的教養と能力として、自律、自立して学習できる学習力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている。

4. DP5(1). 忠恕の心

常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて、人々に感動を伝えることができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題・制作物、試験（課題提出）

： 課題の目的を理解し、その理解が制作プロセスに反映されていて、仕上がりの完成度が上がっていることを重視する。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

70 %

平常点

： 積極的に学習しているか、講評に積極的に参加しているかを評価する。私語や携帯電話の使用などをはじめとする授業態度、各授業後の進捗度のデータ提出、合評の態度などが対象となる。

30 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜授業内で指示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。教科書は指定しないが、各回課題ごとに配布するレジュメには目を通し、持参すること。授業内では担当教員からのチェック、アドバイスを受け、制作に必要な研究を行うこと。課題は提出期限を厳守し、全ての課題を提出すること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜日 3 限目

場所： 南館3F研究室2

備考・注意事項： その他の連絡の取り方としてはEメールで対応する。(nakane-t@osaka-seikei.ac.jp)

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 質感表現を意識した、日本以外の国のイラスト/①ラフ 3種類以上の異なった質感表現を行いつつ、自国以外の国のイラストをテーマにしてカラーラフを作成する。	テーマに沿った国を調べ研究し、ラフを完成させる。	2時間
第2回 質感表現を意識した、日本以外の国のイラスト/②線画 画面の情報だけで、いかに表現すればテーマにした国を表現できるか、研究しつつラフを完成させる。ラフは確認を行う。確認が取れた者から線画を行う。	線画を完成させ、着色に取り掛かる。	2時間
第3回 質感表現を意識した、日本以外の国のイラスト/③着色 テーマの国の緯度によって色が変わることに気を付け着色する。	着色を進め、プレゼンテーションの準備を行う。	2時間
第4回 質感表現を意識した、日本以外の国のイラスト/④仕上げ、合評 作品の最終仕上げを行う。細部まで確認を繰り返し、魅力的な画面を目指す。講評会を行う。	講評会での評価を受け、反省点を復習する。10点以上のアイテムを決定して構想を練っておく。	2時間
第5回 10点以上のアイテムを使用したイラスト/①ラフ イラストの密度とメッセージ性を上げるため、キャラクターや世界観イメージをより明確にするアイテムを10点以上設定する。	ラフを完成させ、線画を進めておく。	2時間
第6回 10点以上のアイテムを使用したイラスト/②線画 ラフの確認を行う。確認が取れ次第線画を行う。	線画を完成させ、着色に取り掛かる。	2時間
第7回 10点以上のアイテムを使用したイラスト/③着色 メッセージを効果的に伝えられるよう彩色に気を配りながら着色を行う。	着色をすすめる。	2時間
第8回 10点以上のアイテムを使用したイラスト/④仕上げ 作品の最終仕上げを行う。細部まで確認を繰り返し、魅力的な画面を目指す。中間ルーブリックを行う。	合評に向けてプレゼンテーションの準備を行う。	2時間
第9回 10点以上のアイテムを使用したイラスト/⑤合評 作品成果発表を行い、課題の振り返りを行う。	ポートフォリオ用イラストのテーマを絞り、資料集めをしておく。	2時間
第10回 ポートフォリオ用のイラスト 1/①作品テーマ、コンセプトを決め、下書き、線画 習得してきた表現方法や技法を生かし学習の集大成のポートフォリオ作品を作成する。A4見開き2p分のポートフォリオの作品のテーマ、コンセプトを決める。その中の1p目のラフ、下書きを行う。	1 p 目の下書き、線画を進める	2時間
第11回 ポートフォリオ用のイラスト 1/②彩色、提出 ポートフォリオ 1 p 目の彩色、完成を行い、提出を行う。	2 p 目の制作に向けて準備を行う	2時間
第12回 ポートフォリオ用のイラスト 2/①下書き、線画 ポートフォリオ 2 p 目の下書き、線画を行う。	2 p 目の線画を完成し、着色に取り掛かる。	2時間
第13回 ポートフォリオ用のイラスト 2/②着色・仕上げ ポートフォリオ 2 p 目の着色、仕上げを行う。多くのモチーフの中でも、テーマに沿ったメインモチーフが目を引きよう、色の表現に注意し着色を進める。何が描かれているか伝わるよう、要点をまとめた説明を添える。	講評会に向け、作品を仕上げる。	2時間

第14回	ポートフォリオ用のイラスト1・2/合評 講評会を行う。(期末試験として評価する) 作品成果発表を行い、課題の振り返りを行う。	授業全体を振り返りとして、ポートフォリオに編集する。	2時間
------	---	----------------------------	-----

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【MD】				
担当教員名	葛原絵梨華				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	企業・個人の依頼のLive2dによるVtuberのモデル制作の実務経験あり。本授業はそのLive2dのモデル制作についての内容になります。				

授業概要

ゲーム業界、Vtuber業界にて2Dを動かすソフトとしてLive2dが導入されており、Live2dの仕組みなどの知識はイラストレーターに必要になってきています。Live2dというソフトでどのようなことができるのか知識を身に付け、無料体験版を用いて簡単なLive2dのモデル制作してもらいLive2dへの理解を深めます。その知識をもとにLive2dに対応するイラストを制作ができるように、CLIPSTUDIO10を用いてイラスト制作を手引きします。内容としてはLive2dというソフトへの理解とそれに対応したイラストの描き方の二つに大きく分けられ、今後イラストレーターに求められる知識と技術を身につけて頂きます。制作物は「小物のモデリング」「ミニキャライラスト」「ミニキャラモデリング」「全身イラスト」になります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

Live2d、CLIPSTUDIOの知識と技術

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自身の課題を理解し積極的に学ぶ姿勢を身につける。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

トライアル版を入れてしまうと1か月で使えなくなりますので購入予定がない場合はDLしないでください。

成績評価の方法・評価の割合

提出物

評価の基準

： 指定通りのデータ構成ができているかどうか

60 %

態度

： 指示をよく聞き熱心に取り組んでいるか

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なし

履修上の注意・備考・メッセージ

トライアル版を入れてしまうと1か月で使えなくなりますので購入予定がない場合はDLしないでください。

Live2dの無料版、トライアル版、CLIPSTUDIOを使用します。
ペンタブ、PCが必要です。

※Live2dを扱うコマではマウスがあるとより制作が楽になります。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかか る目安の時間
第1回 授業概要の説明・live2Dについての基礎知識 自己紹介 live2dのソフト説明・バージョンの違い live2dの業界の立ち位置 授業内容説明（live2dの仕組みの理解とlive2d用のイラスト作成まで）	自己紹介シート	4時間
第2回 live2d用PSDについて&フリー版で簡単な体験 live2dのデータとPSDを見比べながらレイヤー分けの必要性を説明 live2dフリー版で小物を動かす体験	制作を続け作品を完成させる	4時間
第3回 live2d用イラスト制作 ラフ制作 ミニキャララフ CLIPSTUDIOを使用し左右対称のラフを制作	制作を続け作品を完成させる	4時間
第4回 live2d用イラスト制作 ミニキャラを完成させる ミニキャラ完成 ※トライアル版DLを次回までお願い	制作を続け作品を完成させる	4時間
第5回 live2d用モデル制作 表情のモデリング トライアル版 モデリング表情	制作を続け作品を完成させる	4時間
第6回 live2d用モデル制作 体のモデリング トライアル版 モデリング体	制作を続け作品を完成させる	4時間
第7回 live2d用モデル制作 モデリング物理演算 トライアル版 モデリング物理演算	制作を続け作品を完成させる	4時間
第8回 live2d用イラスト制作 ラフ制作 ラフ	制作を続け作品を完成させる	4時間
第9回 live2d用イラスト制作 表情・目鼻口眉+表情ラフ 表情・目鼻口眉+表情ラフ	制作を続け作品を完成させる	4時間
第10回 live2d用イラスト制作 頭部 頭部	制作を続け作品を完成させる	4時間
第11回 live2d用イラスト制作 胸部 胸部	授業やったとこまで制作・提出	4時間
第12回 live2d用イラスト制作 下半身 下半身	制作を続け作品を完成させる	4時間
第13回 live2d用イラスト制作 腕 腕	制作を続け作品を完成させる	4時間
第14回 live2d用イラスト制作 調整 その他調整	制作を続け作品を完成させる	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【AC】【GA】				
担当教員名	時田優貴				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	主にスマートフォン向けゲーム開発を中心とした企業において12年間デザイナー、ディレクターとしての実務経歴を有する。 株式会社ヨコゴシステムズにてアート開発事業の部長を務める。 (全14回)				

授業概要

ゲーム業界を中心に実際の仕事を仮想したキャラクターデザインを行う。
市場のクオリティラインに描画力を引き上げるべく、実際の現場で起きる事例を基に指摘・指導や課題添削することでより市場を意識したクオリティの高い描画ができるように実習指導していきます。
送り届ける先を明確にすることに自身の作品をより客観視できるように学んでいきます。
ポートフォリオなどに掲載しても各人の力量を効果的に見せることができる作品作りを目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

能動的に創作において必要な情報収集やボキャブラリーの蓄積を行うことを習慣として学ぶ

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

出題に対してより効果的な内容を立案計画し、能動的な質問や確認を行い、成果に向かって前向きに取り組む姿勢を身につける。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
課題は全て提出すること。

成績評価の方法・評価の割合

技能・画力

評価の基準

： 制作課題の内容、技能、向上されたスキルを総合的に評価

積極性	70 %	:	質問・添削要望など能動的な行動による発展性など総合的に評価
創造性	10 %	:	課題のオリジナリティ・創造性を評価
学習到達度	10 %	:	授業内容についての理解度を評価
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目において課題内容が次々と進行していくため、作成が滞るとすぐに未提出課題が蓄積してしまいますのでくれぐれも各課題の締め切りを厳守しながら進めていくように注意してください。技術訓練としての実習においては黙然と待機していれば自分の望む教えが降ってくる訳ではありませんので学生各人が積極的に添削要望、質問などを行っていくように留意してください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業内で開示したメールアドレスなどを活用し授業外での質問・指導にも対応します。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間	
第1回	<p>講師紹介・課題①/キャラクターイラスト制作（ラフ作成①）</p> <p>既存のゲームコンテンツから自由に選択し、同一作品上に登場することを想定した仮想のキャラクターイラストの制作を行う。 選択したコンテンツが持つ魅力や表現手法を推察し模倣研究することで、観察力と描画能力の向上を目指す。</p> <p>上記の制作に必要な参考資料の収集を行い、再度探し直す必要が無い状態にすること。 レイアウトやポーズ等が判別できる構想ラフを作成して、収集した資料ともに内容のチェックを受けること。</p>	<p>授業時間内にラフ画が間に合わなかった学生はラフ画をまとめておく。</p>	2時間
第2回	<p>課題①/キャラクターイラスト制作（ラフ作成②）</p> <p>収集した参考資料に準拠して、細部のデザインや、パース、プロポーション、光源等について最終的な完成物が想像できる状態まで描画精度を高めたラフを制作する。 資料から推察できる作風やデザイン意図を汲み取り、クオリティの高さを追求する。</p>	<p>授業時間内にラフ画が間に合わなかった学生はラフ画の完成まで進めておく。</p>	3時間
第3回	<p>課題①/キャラクターイラスト制作（清書①）</p> <p>制作したラフを基に清書作業を行う。 表現手法に合わせ、線画の描画が必要な場合は線画の制作を行う。 収集した資料を参考に、線の抑揚や色彩構成の表現を強く意識して清書作業を行う。</p>	<p>授業時間内に完了しなかった場合、次回の授業までに完了させるようにする。</p>	2時間
第4回	<p>課題①/キャラクターイラスト制作（清書②）</p> <p>清書作業を行う。</p>	<p>ラフ画作成が完了しなかった場合は、授業外で完了させておくようにする。</p>	2時間
第5回	<p>課題①/キャラクターイラスト制作（ブラッシュアップ）</p> <p>完成したイラストを再度見直し、より完成度を高めるための加筆調整作業を行う。</p>	<p>時間内に線画が完了しない場合、授業外で完了させておくようにする。</p>	2時間
第6回	<p>課題②/ヴィネットイラストの制作（線画・着色）</p> <p>示された制作見本などを参考に、より効果的な着彩方法や色面構成を模索していきます。人物・付属品・近景・遠景と見え方の優先を考えて色の置き方や描き込みの物量を計算して描き進めるようにしましょう。</p>	<p>作成が遅延気味の場合は、授業外で進めておくようにする。</p>	2時間
第7回	<p>課題②/ヴィネットイラストの制作（着色・背景）</p> <p>キャラクターや近景などの主要部分の着色が概ね進んだ時点で遠景を制作する。 近景に対して遠景は空気遠近を意識して描画を進める。</p>	<p>作成が遅延気味の場合は、授業外で進めておくようにする。</p>	2時間

第8回	<p>課題②/ヴィネットイラストの制作（仕上げ・合評）</p> <p>全体の効果や仕上げ作業を行い、授業前半で作成を完了させる。 後半は成果物の結果を見ながら合評を行います。</p>	授業時間内に作業が完了しなかった場合は時間外に 作成を完了させておくようにする。	2時間
第9回	<p>課題③/ゲームや小説のメインビジュアル制作（構想・ラフ）</p> <p>各人が仮想で創造したゲームや小説作品のパッケージや表紙となる メインビジュアルを構想し制作する。画面には必ず二人以上のキャラクターを 配し構成するようにラフ画を制作します。 市場クオリティを念頭におき、実際に世界に配布されるものという意識で 制作に挑むこと。最初にラフ画を作成して添削を受け、 内容に講師からの了解を得てから実制作を始めるようにする。 王道的な構図から心象的な構図など、この時点でしっかり構想をまとめること。</p>	授業時間内にラフ作成の進捗が滞っている時は資料を集めるなどしてしっかり構想を練っておくこと。	2時間
第10回	<p>課題③/ゲームや小説のメインビジュアル制作（ラフ・線画）</p> <p>彩色プランが厚塗り方向の学生はラフをさらに詳細にしていき、 線画ありきの彩色プランの学生は線画をしっかり描き切るようにしていきます。 この時点で完成イメージを確定して進めるようにします。</p>	作業進行に遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。	2時間
第11回	<p>課題③/ゲームや小説のメインビジュアル制作（線画・着色）</p> <p>キャラクター部分の彩色を進める。 複数のキャラクターが同じ空間に存在するように 光源をしっかり決めて作成を進めていくこと。 この課題においては授業終盤に必ず添削を求めるようにする。</p>	制作期間内で完了できるように計画的に筆を進めるように 個人で遅れが出ていると感じる時は授業時間外で遅れを補填するようにする。	2時間
第12回	<p>課題③/ゲームや小説のメインビジュアル制作（着色）</p> <p>キャラクターを描き込みつつ、背景にも同時に手を入れていくようにする。 キャラクターと背景のコンビネーションバランスをしっかり計画して 微妙な彩度の違いや全体のコントラストを観察しながら進めること。</p>	ラフスケッチがまとめきれなかった学生は 次回までに内容をまとめておくこと。	2時間
第13回	<p>課題③/ゲームや小説のメインビジュアル制作（着色・仕上げ）</p> <p>最終工程に入り、画面に効果やテクスチャを加え、よりプロフェッショナルな仕事に見えるものになるように仕上げを行う。この工程で見映えに大きな差が生じるのでここまでの工程でできるだけ前倒しに作業を進めておく必要がある。</p>	次回の授業時にほぼ完成状態にもっていけるように、仕上げの段階に進めておくこと。	2時間
第14回	<p>課題③/仕上げ作業/合評・総括（前期授業を振り返ってのまとめ）</p> <p>仕上げ作業と見直し作業を行う。（人数の都合で締め切り時間変更の可能性あり）</p> <p>授業後半で今回成果物であるメインビジュアルイラストを材料に、 学生一人一人がどのような内容・世界観を想定して作成したか、 様々な設定や全体の構図やデザインに関する狙いなど、 課題に向き合っ身に着いた事、発見された今後取り組むべき課題、 制作にあたって強く意識したことなどを発表する。</p> <p>合評発表後に講師から半期を振り返っての総括を行う。</p>	合評などでの評価・講評を受けて自分の制作を振り返り、今後の制作に活かせるように自己の問題点をまとめ、向上できる部分の 加筆修正などを行う。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【AC】【GA】				
担当教員名	丹羽学				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、MV、テレビ、CM等の商業映像作品のCG、合成作業に携わる。CG監修の経験もあり。（全14回）				

授業概要

3D統合ソフトMAYAを使用して中級程度のモデリングとキャラクターアニメーションを作成
物理法則に基づく物体のアニメーションからそれを基に誇張したアニメーション等を作成し
※この場合のアニメーションとはモノの動きなどのことを言います

成果物の目標

ボールの種類による落下などのアニメーション動画作成、人体モデルの歩行アニメーションのパターン（喜怒哀楽）動画、二体のアクションなど最終的にはカメラワークなども含めて作成。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

キーフレームアニメーションの基礎知識。CGソフトの機能を使いこなしてクオリティの高いアニメーションを作成します。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

既存の作品を見て研究、自ら動いて動作の角煮など、CGの世界はPC上で行うが実世界でのモーショントラッキングを参考に制作する

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・シミュレーション型学習(ロールプレイ、ゲーム型学習など)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提出作品のクオリティ&完成度

： 提出作品に対して5段階で評価をします。1=10点、2=20点、3=30点、3=30点、4=40点、5=50点

とします。最終的に提出された作品はもちろん、作成過程も重要と考え、途中経過も随時提出してもらい評価の対象とします。

50 %	Googleフォームによる簡易テスト	:	中盤と終盤に二度行います。CG業界で使われる言語や、機能などをGoogleフォームでテストをします。授業内で出てくる内容を理解しているか確認するための、5~10分程度簡単なテストです。
20 %	観察力・洞察力	:	モデリング、アニメーションのクオリティに通じる部分はあるが、作品に反映されていないか、作品をこうしたかったなどの客観的な意見をプレゼンするのもOK。
20 %	学修到達度	:	学修した内容の集大成として作品を作り、作った作品の意図などが見た人（他者）に伝わるかどうかを評価します。
10 %			

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

アニメーション表現など適宜動画、サイトなどを提示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 2限

場所： 南館情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業内に連絡。
授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
niwa@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション・CGアプリケーションモデリングとキーフレームアニメーション概要 MAYA, Zbrushを使つてのモデリングから詳細なディテール作成を学び キャラクターの動く仕組みや、綺麗なモーションが作れるようにセットアップをする。	モデリングを開始します。授業内で遅れた方は時間外でも作業をしてください。課題提出なし	4時間
第2回 モーション作成用のデフォルメした簡単なキャラクターモデルの作成 2~4頭身のデフォルメキャラクターを作成し、骨（ボーン）を入れてアニメーションできるところまでを完成とします。 まずはキャラクターの頭部のモデリングから、Zbrushで作成したものにリトポロジーをしてもいいですし、MAYAでローポリゴンのモデリングから、両方のパターンでのモデリングを学ぶ。	キャラクターのトポロジーに気を付けモデリングをする	4時間
第3回 キャラクターの作成（モデリング）～モデル完成～ 前回の続きの頭部のモデリングからボディのモデリングを進めます。 ボディは間接のトポロジーに気を付けながらアニメーションを付けることを意識して作成をしていきます。 この時点で前進ができていない場合は課題として翌週までに提出となります。	モデリング作業の得手不得手があるので、時間内に作成が完了しない場合は翌週までに提出。	4時間
第4回 UV展開～テクスチャ作成・基礎～ ローポリゴンのモデル作成ができればテクスチャを作成するためのUV展開をします。 UV展開をしたのち、フォトショップやサブスタンスペインターなどを使用してテクスチャを作成してモデルに割り当てる。	UV展開をしたモデルに簡易的な色を割り当てます 授業外でも反復をしてください、提出物は無いです	4時間
第5回 UV展開～テクスチャ作成・完成～ ローポリゴンのモデル作成ができればテクスチャを作成するためのUV展開をします。 UV展開をしたのち、フォトショップやサブスタンスペインターなどを使用してテクスチャを作成してモデルに割り当てる。	出来上がったモデルの提出をしてもらいます。	4時間
第6回 キャラクターに骨を入れて、ウエイト設定などをする～ベースモデル～ 2年次にやっていることの復讐になると思いますが、骨入れ（リギング作業）をしてポーズから、アニメーションを作れるように、セッティングをします。 時間内にできたものを提出していただきます。	キャラクターのポーズを入れてライティングまでできたものを画像（レンダリング）として提出	4時間

第7回	<p>キャラクターに骨を入れて、ウエイト設定などをする～ウエイトチェック・ポーゼイング～</p> <p>先日作成したキャラクターモデルのボーン、リギング作業での修正、ブラッシュアップなどをします。キャラクターとして不具合のないポーゼイングができるように修正を加えます。</p>	修正後のモデルの提出をしていただきます。	4時間
第8回	<p>キーフレームアニメーションの作成</p> <p>リギングを終えたモデルでのアニメーション作業をします。キーフレームアニメーションを学んでいきます。</p> <p>基本的な歩行やジャンプ、格闘モーションなどを作成していきます。リギングやウエイトなどに不具合があればこの時点で修正していきます。</p>	授業内で作成したものに関して、修正や不具合があれば修正、提出物はありません。	4時間
第9回	<p>モーションをレンダリングして動画に出力。～レビュー&チェック～</p> <p>MAYAで作成したモーションをカメラワークも含めてレンダリングして動画として提出。</p>	授業内で作成したものに関して、修正や不具合があれば修正、提出物はありません。	4時間
第10回	<p>モーションをレンダリングして動画に出力。～レンダリング～</p> <p>前回に引き続き、MAYAで作成したモーションをカメラワークも含めてレンダリングして動画として提出。前回の修正やブラッシュアップも含め引き続き動画作成をして、翌週までに提出。</p>	出来たアニメーションをブラッシュアップなどの作業をして翌週の授業前に提出。	4時間
第11回	<p>小物（背景）制作～基礎・レイアウト～</p> <p>前回までに作成したキャラに合うような背景や小物類の作成。各自で判断し、武器や小物などのデザインをする。</p>	小物類などのデザイン案を提出、授業内では作成開始を目標にします。	4時間
第12回	<p>小物（背景）制作～UV展開～</p> <p>Iでデザインしたモデルの作成、この小物作成の段階では最低一個の小物や武器や背景素材を作成してもらいます。最低一個なので一個以上でも構いませんがキャバを超えないように計画してください。</p>	最低グレーモデルでのてい提出をしてもらいます。	4時間
第13回	<p>仕上げ～背景完成&キャラと合わせる～</p> <p>背景とキャラを仕上げ一緒にシーンに仕上げレンダリングして画像にして仕上げます。</p>	小物のブラッシュアップ	4時間
第14回	<p>仕上げ～ライティング&レンダリング～</p> <p>背景とキャラを仕上げ一緒にシーンに仕上げレンダリングして画像にして仕上げます。最終画像の提出になります。</p>	仕上げの画像をポートフォリオ形式で提出。	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【VW】				
担当教員名	十二紀行				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	XR企画・コンテンツ、V T u b e r 制作・運営、イベント・ライブ制作・運営・プロデュースなど制作から運営まで幅広く手掛けている。(全14回)				

授業概要

自分の分身となるアバターを使って各種SNSやメタバース空間で活動する環境が世界的に広がっている。本授業ではV T u b e r等のアバターを使った新しい社会活動のベースとなる3Dアバターを使った表現に関するより実践的な知識・スキルについて実習形式で学びます。内容としては自身の分身となるオリジナル3Dアバターの制作、慣性式モーションキャプチャデバイスによるアニメーション制作、最終的に3Dアバターを使ったAR作品の制作・展示を行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

3Dアバター制作、モーションキャプチャによるアニメーション制作、アバターを使ったAR作品制作

課題の背景・ストーリーについて深く調査・検討、各要素および周辺技術の調査・検討

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自ら様々なことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまでに学んだ知識と技術を結合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合

作品

評価の基準

： 作品の内容で評価します

70 %

授業態度

： 先生とのコミュニケーションや授業への取り組みの度合いで評価します

20 %

課題

： 課題提出の有無・内容で評価します

10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 講義前後

場所： 講義教室

備考・注意事項： 講義外での質問・相談は連絡するメールアドレスをお願いします。

授業計画		学修課題	授業外学修課題にかか る目安の時間
第1回	ガイダンス、AR、VRシーンの体験 ガイダンス、グラフィック、3DCG、映像の素材を使ったVR/AR作品を体験する。	調査レポート提出	4時間
第2回	AR、VRシーンの調査・発表 グラフィック、3DCG、映像の素材を使ったVR/AR作品を調査・発表を行う。	調査レポート提出	4時間
第3回	STYLYの基礎 VR/AR作品を制作・配信できるプラットフォームSTYLYについての説明と、XR制作ツールSTYLY Studioの使い方を学習する。	操作方法の学習	4時間
第4回	STYLY・Unityの基礎 VR/AR作品を制作・配信できるプラットフォームSTYLYについての説明と、XR制作ツールSTYLY Studioの使い方を学習する。また、ゲームエンジンUnityの基礎についても学習する。	ソフト操作方法の学習	4時間
第5回	3Dアバター制作／モーションキャプチャAチーム Vroidによる3Dアバター制作。慣性式モーションキャプチャデバイスmocopiによるモーションキャプチャをAチームから体験、グループディスカッションを行う。	制作を進める	4時間
第6回	3Dアバター制作／モーションキャプチャBチーム Vroidによる3Dアバター制作。慣性式モーションキャプチャデバイスmocopiによるモーションキャプチャをBチームから体験、グループディスカッションを行う。	制作を進める	4時間
第7回	3Dアバター制作／モーションキャプチャCチーム Vroidによる3Dアバター制作。慣性式モーションキャプチャデバイスmocopiによるモーションキャプチャをCチームから体験、グループディスカッションを行う。	制作を進める	4時間
第8回	3Dアバター制作／モーションキャプチャDチーム Vroidによる3Dアバター制作。慣性式モーションキャプチャデバイスmocopiによるモーションキャプチャをDチームから体験、グループディスカッションを行う。	制作を進める	4時間
第9回	AR作品制作①構想検討 3Dアバターを使ったAR作品の制作準備。作品の構想を検討しまとめて発表。	レポート制作・提出	4時間
第10回	AR作品制作②モーションキャプチャABチーム 3Dアバターを使ったAR作品の制作。モーションキャプチャ収録はAチーム、Bチーム中心に行う。	制作を進める	4時間
第11回	AR作品制作③モーションキャプチャCDチーム 3Dアバターを使ったAR作品の制作。モーションキャプチャ収録はCチーム、Dチーム中心に行う。	制作を進める	4時間
第12回	AR作品制作④モーションキャプチャ・Unity応用 3Dアバターを使ったAR作品の制作。Unityによる応用検討。	制作を進める	4時間
第13回	AR作品制作⑤展示物制作 3Dアバターを使ったAR作品の制作。最終発表のためのARマーカー等の展示物の準備・制作も行う。	制作を進める	4時間
第14回	展示・発表 作成したAR作品の展示・発表をする。	最終作品まとめの提出	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【VD】				
担当教員名	松浦隆一郎				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ソフトウェア会社のシニアディレクターとして、アプリやWebを始めとしたUX/UI改善の制作プロジェクトに従事。（全14回）				

授業概要

UX/UIへの理解を深め、「ユーザーの体験をデザインする」ことを学習する授業です。
 UX/UIの概要から1つのアプリを作りきるまでのプロセスを学習します。
 まずは、調査から分析を行い、課題からユーザー定義を行った上でアイデアを創出し、アプリコンセプトを立てていきます。
 自分で立てたコンセプトに基づき、情報設計やデザインを行い、ユーザーが本当に必要な体験価値を提供できるアプリ制作を目指します。
 また、自分の作品をプレゼンテーションすることで、説明力や自分の作品を俯瞰的に見直す視点も身につけます。
 この授業を通して、UX/UIを理解し、広い視点でデザインを捉えることを目指します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

情報収集・ユーザー定義・アイデア創出・コンセプト立案・アプリ制作までの技能

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

UX/UIの知見を用いて、自らの力で調査を行い最終的にデザインとしてアウトプットし、プレゼンテーションを行う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題の提出

:

1回目の課題は、ユーザーの課題解決に繋がる調査から情報設計までを順序立たコンセプト立案により理解出来ているか、2回目の課題ではアプリデザインの基礎理解やUI設計を実践出来ているかで評価します。

プレゼンテーション	30 %	:	企画を相手に伝わりやすく、魅力的に感じるようにプレゼンテーション出来ているかで評価します。
受講取り組み・プロセス	20 %	:	講義に対する教員とのやりとりや、実習の取り組みの積極性で評価します。
最終成果物のクオリティ	20 %	:	調査からコンセプト立案までのプロセス・アイデア・UI設計・デザインの面で最終成果物のクオリティを総合的に評価します。
	30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「Web制作者のためのUXデザインをはじめの本〜ユーザビリティ評価からカスタマージャーニーマップまで」（翔泳社、2016年。）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜日 4・5限目授業前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	授業前後に質問や作品の講評などを受け付けます。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 UX/UI概論 ①デザイナーの仕事を知り業界について学習し、視野を広げる学習をします。 ②UX/UIの概要や、人間中心設計（HCD）などの概念を学習します。 ③一般的なアプリ開発の流れを学習します。 ④アプリ開発の中でのサービスコンセプトを立てる重要性を学習します。 ⑤身の回りにあるサービスから最適なUX体験を情報収集する実習を行います。	UX/UIについて復習する。人間中心設計についてHCD-Netやその他Webサイトを使って自主学習する。身の回りにある最適なUX体験を振り返りまとめる。	2時間
第2回 情報収集（調査） 用意したテーマをもとに、企画を考えるための情報収集の手法を学習します。実習では情報収集の手段としてデスクリサーチやインタビューを行います。	授業で立てた調査計画を元に身近な人間にインタビューを行い、その結果をまとめる。	2時間
第3回 ユーザー定義 収集した情報を元にユーザーの課題を洗い出し、ペルソナやカスタマージャーニーマップなどのフレームワークを使い、ユーザー像を定義していくことを学習します。	ペルソナやカスタマージャーニーマップについて復習し、自分の立てたユーザー定義について見直しを行う。	2時間
第4回 アイデア ①サービスコンセプトの考え方について学習します。 ②ユーザー定義を元に、フレームワークを使ったアプリ企画のアイデア出しの実習を行います。	サービスコンセプトの考え方について復習する。実習時に出したアイデアをさらに再考し、ストーリーボードの見直しを行う。	2時間
第5回 情報設計 アイデアを形にしていくための情報設計の基礎を学習します。メイン機能・画面・要素を洗い出しながらサイトマップを作成し、ユーザーに提供できる価値を振り返りながらコンセプトシート作成までを目指す実習です。	情報設計（機能・画面・要素）の見直しを行い、コンセプトシートのブラッシュアップを行う。	2時間
第6回 情報設計・ワイヤーフレームの作成 洗い出した機能・画面・要素からワイヤーフレームを作成し情報設計を形にしていくことを学習します。作成したワイヤーフレームはコンセプトシートに当てはめ、資料のクオリティを高めていきます。またプレゼンテーションの仕方についても学習します。	ワイヤーフレームのブラッシュアップを行う。プレゼンテーションの準備を行う。	2時間
第7回 アプリ企画プレゼンテーション 制作したコンセプトシートを元に、アプリ企画のプレゼンテーションを行い説明力を養います。また他の人が発表した企画に対してそれぞれがフィードバックを行い、客観的な視点を取り入れる実習です。	課題の提出と周りからのフィードバックの結果を振り返る。	2時間

第8回	アプリ概論 アプリを作るための概要を学習します。iOSやAndroidなどのガイドラインを理解し、Webとアプリの違いを認識していきます。また、その情報を元に世の中のアプリについて調査を行い、発表をする実習です。	OSガイドライン (Human Interface Guideline/Material Design) をWebサイトを使って復習する。	2時間
第9回	UI設計・ワイヤーフレームの再作成 アプリ概論で学んだ情報を元に、企画したワイヤーフレームの見直しを行います。ガイドラインを元に画面構成や遷移を見直すことでUI設計の基礎を学習します。	OSガイドラインに則ったワイヤーフレームのブラッシュアップを行う。	2時間
第10回	アプリデザイン1：アプリデザイン基礎 使用ツール・フォント・カラー・アクセシビリティなどアプリデザイン制作時における基礎を学習します。	フォント・カラー・アクセシビリティについて復習を行う。アプリデザインのブラッシュアップを行う。	2時間
第11回	アプリデザイン2：ワイヤーフレームからデザイン アプリデザインの基礎知識を元に、ワイヤーフレームからデザインを制作していく演習です。	アプリデザインのブラッシュアップを行う。	2時間
第12回	プロトタイプ 制作したアプリデザインをプロトタイプ化していく演習です。プロトタイプの必要性やツールの学習を行い、Adobe XDを用いてプロトタイプを制作していきます。	プロトタイプツールの必要性について振り返り、XDの基本的な使い方を復習する。	2時間
第13回	企画書 企画したコンセプトやアプリデザインを元に、相手に何を伝えないといけないかの視点を軸におきながら、企画書作成について学習していきます。また、就職活動におけるポートフォリオ作成時の注意点についても学習します。	企画書のブラッシュアップを行う。プレゼンテーションの準備を行う。	2時間
第14回	最終成果物プレゼンテーション 制作した企画書を元に、デザインしたアプリのプレゼンテーションを行い説明力を養います。また他の人が発表した企画に対してそれぞれがフィードバックを行い、客観的な視点を取り入れる実習です。	プレゼンテーションを振り返り、自身の作品を見直し修正する。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【IA】				
担当教員名	漆崎憲介				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	デザイナー、アートディレクターとしては日本の代表的な広告賞として知られる「日本雑誌広告賞受賞」「朝日広告賞受賞」「電通広告賞受賞」「経済産業大臣賞受賞」受賞、海外でも「Times Asia -Pacific Advertising Awards」を受賞され、高い専門的能力を実証されている。				

授業概要

本授業では、各自自身の作品ポートフォリオを製作します。クリエイターとして実社会で活躍するために、キャリアデザインとしての作品集成を継続的に行なえるようにする。自身のアートワークの魅力を最大限に引き出すために、目的と構造を考え、編集経験を通して、それぞれのスタイルの探索、作家性の探求について考えるきっかけとし、編集作業・文章表現・デザイン・装丁・製本・WEBページ・デジタルアーカイブについて学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	デジタルとアナログを併用して編集、デザインのスクリルを養う。	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	自身で考えた企画に沿ったポートフォリオ制作が完成されるよう、全体の制作スケジュール管理を学びます。	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。60%以上の出席がなければ成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（作品提出）	：	提出された課題を企画/デザイン/編集/自己表現の4つの観点で評価する
	80 %	
プレゼンテーション	：	自身の作品コンセプト・自己評価をわかりやすく述べる事ができたかどうか。
	10 %	
その他の課題2	：	講義内での演習において、前向きな取り組みが出来ている

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳」 ISBN-13 : 978-4844368298

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 教室

備考・注意事項： 授業前後の質問歓迎。その他連絡を取りたい場合は、授業中に指示するメールアドレスに連絡のこと。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の説明 クリエイティブ業界の全体像の把握。作品や事例を交えてポートフォリオが出来るまでを解説。	ポートフォリオとは何かを調べ、理解の補助とする	2時間
第2回 ポートフォリオの作品リストの作成 ポートフォリオの作品リストを制作する。各自の目標とする職種や人材像から自主作品を情報整理し作品リストを作成する。	作品リストの整理	2時間
第3回 構成を考える1 アイデア構築 作品リストを元にワークシートの作成。ポートフォリオのコンセプトを考え決める。	コンセプト、アイデアを考える	2時間
第4回 構成を考える2 企画構成 ポートフォリオのコンセプトとワークシートのプレゼン。フィードバックをおこなう。	コンセプト、アイデアを考える	2時間
第5回 制作演習1 アイデアのブラッシュアップ ポートフォリオ制作演習。台割の作成方法を解説する。台割を作成する。ポートフォリオのレイアウトを検討する。用紙サイズ、製本の方法を決定する。ページに入れるべき要素（見出し、本文、キャプション等）を用意し、ラフスケッチを完成させる	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第6回 制作演習2 アイデアの具体化 ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってラフデザインの作成。	作品制作を進める	2時間
第7回 制作演習3 デザイン ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってデザインをおこなう。	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第8回 制作演習4 デザイン ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってデザインをおこなう。	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第9回 制作演習5 面付け ダミーでの中間プレゼンテーション→フィードバック(中間ルーブリックの実施)	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第10回 制作演習6 組版 ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使って版下データの作成をおこなう。	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第11回 制作演習7 組版 ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使って版下データの作成をおこなう。	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第12回 制作演習8 デジタル展開 デジタルポートフォリオの作成	デジタルポートフォリオの理解を深める	4時間
第13回 制作演習9 ポートフォリオの完成 ポートフォリオ制作演習。完成に向けた最終チェック	ポートフォリオ制作を進める	2時間
第14回 制作演習10 プレゼンテーション 制作物のプレゼンテーション→フィードバック(最終ルーブリックの実施)	ポートフォリオを完成させ提出する	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【IA】				
担当教員名	あきやまりか				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	小中高生向けのオリジナルキャラクター文具の会社やぬいぐるみ雑貨のデザインの会社に所属経験があり、個人でも作家活動を行っている。幼児雑誌や雑貨、パッケージデザイン等のイラストレーション作成を担当。デジタル、版画、工作等様々な画材での表現が可能。				

授業概要

本授業では、卒業後の方針を意識した各自自身のポートフォリオを作成します。クリエイターとして実社会で活躍するために、社会の動向、ニーズ、自分の強み等を客観視できる力を養うとともに、自身のネットワークの魅力を最大限に引き出す。さらに、それぞれのスタイルについて探索、作家性の追求について考え、企業にアピールできるポートフォリオ作成を行う。編集、構成、文章表現、装丁、製本、DTP等について学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

デジタル、アナログを併用して編集、デザインのスクリプトを養う。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自身で考えた企画に沿ったポートフォリオ制作が完成されるよう、全体の制作スケジュール管理を学びます。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自主的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。60%以上の出席がなければ評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

試験（作品提出）

： 提出された課題を企画/デザイン/編集/自己表現の4つの観点で評価する。

70 %

プレゼンテーション

： 自身の作品コンセプト・自己評価をわかりやすく述べる事ができたかどうかで評価する。

10 %

授業態度・取り組み姿勢・スケジュール管理

： 講義内での演習や出された課題において前向きな取り組みができていくかどうか、提出期日を守れているかどうかを評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳」 ISBN-13 : 978-4844368298

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業では、各自自身のポートフォリオを作成します。授業では、ポートフォリオの作り方を学び完成させますが、より良いものにするために、課題だけではなく、自主制作も重要となります。授業外でも興味があるものや、好きなものを自分で作成するなどの活動も行ってください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 教室、Eメール

備考・注意事項： わからないこと、疑問に思うことがあれば、授業前後に質問してください。その他連絡を取りたい場合、メールにて連絡をお願いします。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	授業概要と導入 授業概要の説明とポートフォリオの重要性の理解。キャリアデザインとしてポートフォリオ作成の目的と重要性の把握。作品や事例を交えてポートフォリオが出来るまでを解説。ポートフォリオの目的を設定。	2時間
第2回	ポートフォリオの構想と目的の明確化 ポートフォリオの作品リストを作成する。各自の目標とする職種や人材像から自主作品を情報整理し作品リストを作成する。各自のネットワークの魅力を引き出すためのアプローチのアドバイス。	2時間
第3回	構成を考える アイデア構築 作品リストを元にワークシートの作成。ポートフォリオのコンセプトを考え決める。全体の制作スケジュール管理の学習。	2時間
第4回	制作演習1 アイデアのブラッシュアップ ポートフォリオ制作演習。台割の作成方法を説明する。台割を作成する。ポートフォリオのレイアウトを検討する。用紙サイズ、製本の方法を決定する。ページに入れるべき要素（見出し、本文、キャプション等）を用意し、ラフデザインを完成させる。	2時間
第5回	制作演習2 アイデアの具現化 ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってラフデザインの作成。	2時間
第6回	制作演習3 デザイン ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってデザインをおこなう。	2時間
第7回	制作演習4 デザイン ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってデザインをおこなう。	2時間
第8回	制作演習5 デザイン ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってデザインをおこなう。	2時間
第9回	制作演習6 デザイン（面付け・組版） ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使ってデザインをおこなう。ダメーでの面談→フィードバック（中間ループリックの実施）	2時間
第10回	制作演習7 デザイン（面付け・組版） ポートフォリオ制作演習。Adobeソフトを使って版下データの作成をおこなう。	2時間
第11回	制作演習8 デジタル展開① デジタルポートフォリオの作成。	2時間
第12回	制作演習9 デジタル展開② デジタルポートフォリオの作成。	2時間
第13回	制作演習9 ポートフォリオの完成 ポートフォリオ制作演習。完成に向けた最終チェック。	2時間

第14回	制作演習10 プレゼンテーション 制作物のプレゼンテーション→フィードバック（最終ルーブリックの実施） ポートフォリオを完成させ提出する。	ポートフォリオを完成させ提出する。（進捗面談）	2時間
第15回	制作演習11 総評とアドバイス 完成したポートフォリオの総評。 就職活動を見据えて、自主制作物のページや、目的の業界に必要な要素を追加するなど、ポートフォリオを育てるためのアドバイスをを行う。	総評とアドバイス	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 6 【FC】				
担当教員名	野口陽子				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アパレル企業にてパタンナー、デザイナーとして勤務。婦人服、子供服、紳士服を担当。(全14回)				

授業概要

『平面製図とファッション3Dモデリング操作を学ぶ』
 ジャケットの構造・製図理論と作図方法、デザインに応じたパターン操作方法とトワルを組み立てる技術を取得します。製図したパターンを工業用パターンに展開し、仕様書を仕上げアパレル産業に対応できるスキルを身に付ける。ファッション3Dモデリング演習では着用イメージ・テキスタイルのシミュレーション可能な3D画像の操作技術を身につけ、立体デザインと素材の特性をとらえる技術・創造力を養います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

服飾知識と製図技能、3D CGを用いてコスチュームのデジタルデータを制作。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

テーマに沿ったオリジナル作品の制作。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題 1

評価の基準

： ジャケット製図の理解度・工業用パターン・仕様書の完成度で評価する

20 %

授業内課題 2 (トワル組み)

： 完成度で評価する。

ファッション3Dモデリング操作	20 %	: 理解度・データの完成度で評価する。
課題の取り組み方	10 %	: すべての課題を提出しているか否か。
課題提出期限の厳守	10 %	: 指定された提出期限を守れたか否か。遅れた場合には減点する。
試験(作品提出)	10 %	: 課題作品の理解度・完成度で評価する。
	30 %	

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
文化服装学院編	・文化ファッション大系 服飾造形講座4 ジャケット・ベスト	・文化出版局	・2012 年

参考文献等

参考文献：授業中に提示

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の演習科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業の教室
備考・注意事項：	授業時間外での制作と復習を自主的に行い、その習慣を身につけること。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業ガイダンス 制作物について・ジャケット原型 授業、制作物についての説明。身頃原型を用いて 3面体、4面体のジャケット原型を作成	ジャケットのリサーチ	2時間
第2回 デザインジャケットのパターンメイキング(身頃)(襟) 身頃原型のダーツの操作を説明 ジャケットの製図 ・デザインジャケット(プリンセスライン、パネルライン)の身頃製図 ・テラードカラーの襟製図	授業内課題の製図を完成させる	2時間
第3回 デザインジャケットのパターンメイキング(襟)(袖) ジャケットの製図 ・ショールカラーの襟製図 ジャケット袖の縮尺製図 ・袖山のメカニズムを説明 ・身頃原型を用いて2枚袖を製図	授業内課題の製図を完成させる	2時間
第4回 デザインジャケットのパターンメイキング(工業用パターン) パターンチェックの方法、縫代処理を説明 ・全てのパーツをトレースする ・工業用パターンを作成	1型パターン完成させる	2時間
第5回 仕様書作成 縫製仕様書の説明(仕様図、ハンガーイラストを描き方等) ・縫製仕様書を作成	工業用パターンを完成させ 仕様書を完成させる	2時間
第6回 ジャケットのトワル組み準備 ・全てのパーツをシーチングにトレースする ・トレースしたものを裁断	裁断まで完成	2時間
第7回 ジャケットのトワル組み ・トワルでシルエットを確認 ・修正方法を説明	トワルの組み立てまで完成	2時間
第8回 ファッション3Dモデリングの導入 ・ファッション3Dモデリングの基本操作説明	操作のおさらい	2時間
第9回 ファッション3Dモデリング基礎1 ・3D画面で立体パターンを作成 ・2D画面で平面パターンを確認	操作のおさらい	2時間
第10回 ファッション3Dモデリング基礎2	操作のおさらい	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・作成したパターンを3Dモデルに着用させウオーキングで動きを確認 ・生地揺れ方、落ち感、シルエットをチェック 		
第11回	ファッション3Dモデリング基礎3 フレアスカート・パンスリーブブラウスを作成 <ul style="list-style-type: none"> ・ダーツ、ギャザー、展開などの操作 ・3D画面で立体パターンを作成 ・作成したパターンを3Dモデルに着用させウオーキングで動きを確認 データを提出	ファッション3Dモデリングでデータを仕上げる	2時間
第12回	ファッション3Dモデリング基礎4 子供服・メンズ服を作成 <ul style="list-style-type: none"> ・3Dモデルのサイズ編集 ・基本アイテムからデザインをアレンジする データを提出	ファッション3Dモデリングでデータを仕上げる	2時間
第13回	ファッション3Dモデリング応用1 オリジナルデザイン作品を制作 <ul style="list-style-type: none"> ・3D画面で立体パターンを作成 ・作成したパターンを3Dモデルに着用させウオーキングで動きを確認 データを提出	ファッション3Dモデリングでデータを仕上げる	2時間
第14回	演習のまとめ・振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・演習の振り返り (期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価をルーブリックによって行います。 授業終了後1週間以内に課題を提出(期末試験として評価する)	演習を振り返り、課題を整理しておく	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習6【IP】				
担当教員名	梶野潤/深谷友貴				
学年・コース等	3年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	デザイン事務所にて3DCG表現を中心としたデザインワークに従事。(深谷) (全7回) 建築パース制作や動画制作、リアルタイムコンテンツ制作など、建築ビジュアルライゼーション業務全般を行う。(梶野) (全7回)				

授業概要

デザイン表現における、2次元図面の応用と技術の向上を養成。また3D-CAD (Sketch-Up, Fusion360, solidworks)の操作技術を習得し魅力的な3D表現を作成できることを目指す。さらに、3D視点の強化を促し、物の見方に奥行きと幅を持たせ、より芸術的な視点を養う。後半には、グループワークを取り入れ、習得した3D-CADを活用してプレゼンテーションを実施。実務のプレゼンテーションスキルとして、コミュニケーション能力の向上や傾聴力の養い等、のちの就職活動へ役立てる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	インテリア・プロダクトデザインに関する専門知識	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	インテリア・プロダクトデザインに関する専門技能習得	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバック行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。決められた提出物が期限内に提出されず、講習会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
制作物	: 「提案性」「独自性」「コンセプト」「完成度」について評価する。
50 %	
プレゼンテーション	: 「ソフトの理解度」「伝達度」「独自性」について評価する。
20 %	
授業態度	: 「自主性」「授業参加度」について評価する。
10 %	
試験（作品提出）	: 「課題の理解度」「完成度」について評価する。
20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業にて随時紹介

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、毎回2時間以上の授業外学習時間が求められる。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業時までに草案を練り上げてくること。
提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： メールでの質問も可能。メールで質問をする場合は、学年と氏名を必ず明記すること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 3D CADの操作・基礎① (SketchUp ツールマスター)、研究倫理 Sketch-Upの基本操作 Sketch-Up起動と終了、画面構成、ツールバーの表示と設定、画面操作、スナップ必須ツールのマスターを学びます。 また、研究倫理教育の実施。	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第2回 3D CADの操作・基礎② (SketchUp アプリケーションの連携①) Sketch-Upの基本操作 サンプルモデルなどを使用し 多様化するヴィジュアライゼーション方法を学びます。	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第3回 3D CADの操作・基礎③ (SketchUp アプリケーションの連携②) Sketch-Upの基本操作・応用 サンプルモデルなどを使用し 他のアプリケーションと連携しながら ヴィジュアライズ化（パース作成）の為に 必要な準備と制作方法を学びます。	配布図面の再作図と習得した操作の練習	2時間
第4回 3Dモデリングによるプレゼン制作① (要素収集とモデリング) プレゼン概要の構成 習得したSketch-Upの応用、活用として課題提示にそれぞれの、発想を元に制作に取り掛かります。	制作に必要な要素の収集と作成補充	2時間
第5回 3Dモデリングによるプレゼン制作② (モデリング) 建造物の3Dモデリング 制作に関する必要な要素の収集、作成を行います。	制作に必要な要素の収集と作成補充	2時間
第6回 3Dモデリングによるプレゼン制作③ (モデリングヘシーンの追加) 建造物の3Dモデリング シーンの作成（見どころになるアングルを決めて）を行います。 プレゼン発表内容の内訳の作成に取り掛かります。	制作に必要な要素の収集と作成補充	2時間
第7回 プレゼンテーション 発表と評価 発表に関しては、コンセプトや見どころ、作成時苦労した箇所等聞き手にしっかりと伝わるように。 評価に関しては、聞く態度、聞く耳等、傾聴力の養いを行います。	総復習	2時間
第8回 3D CADの操作・基礎 (Fusion360)	Fusion360 基礎モデリング制作	2時間

	<p>■デザイン現場における3DCADの現状について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインの現場における3DCADの使用状況 ・社会的に求められる用途について <p>■Fusion360 基礎</p> <p>基礎立体の作成（複数課題）を通して多種多様な造形様式に対応できるよう様々な簡易形状の立体を作成することで基本操作及び応用を習得する。</p>		
第9回	<p>3D CADの応用（1）（Fusion360）基礎立体造形の応用</p> <p>■Fusion360 応用（1）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前項、基礎立体の造形制作の応用 ・質感設定 ・レンダリング <p>造形→質感設定→レンダリングと一連の制作過程を通し作品制作の基礎を習得</p>	Fusion360 応用モデリング制作	2時間
第10回	<p>3D CADの応用（2）（Fusion360）質感設定</p> <p>■Fusion360 応用（2）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前項、基礎立体の造形制作の応用 ・質感設定 ・レンダリング <p>造形→質感設定→レンダリングと一連の制作過程を通し作品制作の基礎を習得</p>	Fusion360 応用モデリング制作	2時間
第11回	<p>作品パネル制作①（Fusion360）基礎解説</p> <p>■Fusion360 作品制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パネル制作基礎解説 ・3DCG（Fusion360）を活用したパネル制作 ・モデリング ・制作のスケジュール管理 <p>制作は個々のデザイン表現を高めることを目指すと同時に共同展示を意識した「調和」も表現にとりいれる。条件下におけるデザイン表現を学ぶ。</p>	作品パネル制作	2時間
第12回	<p>作品パネル制作②（Fusion360）モデリング</p> <p>■Fusion360 作品制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品を3DCG（Fusion360）で表現したパネル制作 ・モデリング ・レンダリング 	Fusion360の操作復習	2時間
第13回	<p>作品パネル制作③（Fusion360）レンダリング</p> <p>■Fusion360 作品制作③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品を3DCG（Fusion360）で表現したパネル制作 ・レンダリング ・パネル制作（Illustratorによる制作、メインイラストは3DCGとする） ・出力 	プレゼンテーション準備	2時間
第14回	<p>プレゼンテーション</p> <p>発表と評価</p> <p>制作したパネルを使用してのプレゼンテーション。</p> <p>制作意図が正確に伝達できているか</p> <p>伝達、表現方法へのこだわり、工夫が考えられているか等総合的な評価をします。</p>	作品のアーカイブ	2時間
第15回			0時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【MD】				
担当教員名	山下貴司				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ゲーム・アニメ分野の専門学校講師16年、大学非常勤講師を4年経験。過去にフリーランスとして、ゲームや漫画用背景の3DCGを制作。現在はCGアニメーション制作会社の株式会社サンジゲンに所属。（全14回）				

授業概要

本授業は3DCG制作ソフト「MAYA」を使用した3DCG制作技術を学習します。
 まずはシンプルなモチーフを元に3DCG制作の基礎を体験し、完成までのワークフローを学習します。
 次にPBR（フィジカルベースレンダリング）を用いたハイエンドゲームにおける3DCGの表現方法を学習します。
 必要なソフトの起動方法から始まり、3DCGを制作するために必要なモデリング技法、テクスチャ作成、マッピング方法、ライティング（照明）、カメラワーク、レンダリング技法を習得します。
 また制作のためのリファレンス（資料）の収集方法やデザインを行う上での考え方も習得します。
 さらに、ポートフォリオ作成を想定した出力技法を学びます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	ゲーム開発の現場における3DCG制作のワークフローの基礎を理解、習得する。	MAYAを用いた3DCG制作技法について、モデリングからレンダリングまでの一連のワークフローの基礎を習得する。
2. DP2 (4). 自律的な学習力	3DCG表現における仕様、ルールを理解したうえで、キャラクターデザインを考える。	自身でデザインしたキャラクターデザインで3DCGモデルを制作する。
汎用的な力		
1. DP3 (3). 課題解決の実践力		実際にPCを使った作業を行える技術と知識を習得することを目標にする。
2. DP4 (1). 取組みへの主体性		最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。
3. DP4 (2). 計画的な行動力		問題解決のため、計画的に行動しようとする態度を身に付け、実践することを目標とする。
4. DP5 (1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作		3DCG制作を誠実に取り組み、作品制作を通じて人々に感動を伝え、評価される作品を制作する。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・ 実験、実技、実習
- ・ eラーニング、反転授業

授業では、Google Classroomを使用します。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。
 成績は制作物の結果だけを評価するわけではありません。
 制作のワークフロー、使用技術、プレゼンテーション、授業態度等、総合的に見て評価をします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

表現力、アイデア	：	企画性、新規性を視点に評価する。
	30 %	
授業内課題、試験評価（課題提出）	：	独創性、表現力を視点に評価する。
	40 %	

振り返り	:	授業の理解、学修の振り返りができているかを視点に評価する。
		15 %
学修到達目標	:	学修到達目標について6項目4段階の総合指数を評価する。
		15 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・ Autodesk Maya トレーニングブック 第4版
出版社：ポーンデジタル ISBN-10：4862463991 ISBN-13：978-4862463999
- ・ 作って覚える Mayaモデリングの一番わかりやすい本
出版社：技術評論社 ISBN-10：4297111330 ISBN-13：978-4297111335
- ・ Mayaベーシックス 3DCG基礎力育成ブック
出版社：エムディエヌコーポレーション ISBN-10：4844366408 ISBN-13：978-4844366409
- ・ Maya実践ハードサーフェスモデリング:プロップと背景から学ぶワークフロー
出版社：ポーンデジタル ISBN-10：4862462634 ISBN-13：978-4862462633
- ・ カラー&ライト 〜リアリズムのための色彩と光の描き方〜
出版社：ポーンデジタル ISBN-10：4862461530 ISBN-13：978-4862461537
- ・ 入門CGデザイン -CG制作の基礎- [改訂新版]
出版社：公益財団法人 画像情報教育振興協会 ISBN-10：490347447X ISBN-13：978-4903474472

その他有益な書籍や資料があれば授業内で紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目はMAYAを使った3DCG制作技法を学びます。
2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学習が求められます。
授業外で取り組むことが可能な課題が出題されます。
可能な限り授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて準備をしてください。
全14回、半年間の長い工程になるので、一日の欠席が制作スケジュールに影響することを理解してください。
また受講中はできるだけメモを取り、いつでも振り返りができる行動をしてください。
授業に必要なデータの配布はGoogle Classroomを使用します。
また、制作したデータは各自のGoogle Driveに保存する等、自己管理を行ってください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	授業の教室もしくは南館情報デザイン研究室
備考・注意事項：	授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールで下記アドレスに送ってください。 yamashita-t@g.osakaseikei.ac.jp メールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：MAYAの機能について【氏名、学籍番号】） また、Google Classroom内でも対応しています。 オフィスアワー・時間外での質問方法の曜日時間については変更が出た場合は都度授業内で伝達します。

授業計画

第1回	MAYA_ポリゴンモデリングの基礎1 (準備と実践) <学修到達目標> ・MAYAを使用したローポリゴンモデルの作成のワークフローの習得。 ・モデリング、質感設定、ライティング、カメラワーク、レンダリングの方法を理解する。 <授業概要> ・ユーザーインターフェースの理解と環境設定の方法を習得する。 ・ポリゴンモデリングの概要、理解。 ・MAYAを用いた「木箱とガラス瓶」のモデリングを開始、実制作を行う。 ・デザインは共通のもので制作する。 ・研究倫理教育の実施と、学修到達目標についてこの授業の学びと養われる力を説明します。
-----	--

学修課題

授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いモデリングを行う。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

第2回	MAYA_ポリゴンモデリング2 (マテリアル設定)
-----	----------------------------------

授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いマテリアル設定を行う。

4時間

	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いた「木箱とガラス瓶」のモデリングの続き。 ・マテリアル（質感）設定の理解と実践。 ・UV展開の方法とテクスチャマッピングの設定方法のワークフロー（手順）を学習する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・作成した3Dモデルにマテリアル（質感）を設定する技法を学ぶ。 ・マテリアルの設定方法、手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・ペンタブレットを使用する（用意します） ・モデリングが終了した3DモデルをMAYAを用いてUV展開（展開図の作成）する。 ・作成した展開図をPhorotohopを使いテクスチャを描きこむ。 ・描きこんだテクスチャ画像をMAYAに読み込み、3Dモデルに適用する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 		
第3回	<p>MAYA_ポリゴンモデリング3（ライティング・カメラワーク・レンダリング）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いた「木箱とガラス瓶」のモデリングの続き。 ・ライティング（照明）の設定方法とカメラワーク設定の続き。 ・レンダリング方法を学習する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ライトの種類や特徴、パラメータの調整方法を理解する ・カメラの種類や特徴、パラメータの調整方法を理解する ・MAYAソフトウェアのアルゴリズムを用いたレンダリング、静止画像の出力方法を学ぶ。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学習します。 ・レンダリングした静止画像は提出してもらいます。 <p><課題1></p> <ul style="list-style-type: none"> ・モデリングした出力画像の提出を課題とする。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いライティング、カメラワーク、レンダリングを行う。	4時間
第4回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現1（フォトリリスティックモデリングの準備と実践）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴンモデリングの概要、理解。 ・MAYAを用いた「背景」のモデリングを開始、実制作を行う。 ・実際の景観をモデリングする。モチーフは指定します。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・道路と壁面（法面）、ガードレールのモデリングを行う ・ポリゴンの要素（頂点、エッジ、面）の理解と操作方法を理解する。 ・プロジェクトフォルダの設定方法を理解し、データの保存方法と管理方法を習得する。 ・モデリングの方法、手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いモデリングを進める。	4時間
第5回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現2（モデリング作業）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたモデリングの続き、実制作を行う。 ・作成する物体が多いため、モデリングの作業時間を多く確保する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・モチーフを観察し、必要な形状を複数モデリングする。 ・ポリゴンの要素（頂点、エッジ、面）の理解と操作方法を理解する。 ・プロジェクトフォルダの設定方法を理解し、データの保存方法と管理方法を習得する。 ・モデリングの方法、手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いモデリングを進める。	4時間
第6回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現3（モデリング作業の続き）</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたモデリングの続き、実制作を行う。 ・作成する物体が多いため、モデリングの作業時間を多く確保する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・モチーフを観察し、必要な形状を複数モデリングする。 ・ポリゴンの要素（頂点、エッジ、面）の理解と操作方法を理解する。 ・プロジェクトフォルダの設定方法を理解し、データの保存方法と管理方法を習得する。 ・モデリングの方法、手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いモデリングを進める。	4時間
第7回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現4（モデリング作業の続き）</p>	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いモデリングを進める。	4時間

	<p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたモデリングの続き、実制作を行う。 ・作成する物体が多いため、モデリングの作業時間を多く確保する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・モチーフを観察し、必要な形状を複数モデリングする。 ・ポリゴンの要素（頂点、エッジ、面）の理解と操作方法を理解する。 ・プロジェクトフォルダの設定方法を理解し、データの保存方法と管理方法を習得する。 ・モデリングの方法、手順をハンズオン（体験学習）で習得する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 		
第8回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現5 (UV展開とテクスチャマッピング)</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたモデリングの続き、実制作を行う。 ・UV展開の方法とPBRテクスチャ画像を用いたテクスチャマッピングの設定方法のワークフロー（手順）の理解。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・モデリングが終了した3DモデルをMAYAを用いてUV展開（展開図の作成）する。 ・フリー素材サイト（HP）にアクセスし、PBRテクスチャ画像の収集作業を行う。 ・ダウンロードしたテクスチャ画像をMAYAに読み込み、3Dモデルに適用する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 ・中間学習到達度の確認とフィードバックを行う。 ・研究倫理教育の実施と、今後の学修到達目標について改めてこの授業の学びと養われる力を説明します。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いUV展開とテクスチャマッピングを行う。	4時間
第9回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現6 (UV展開とテクスチャマッピングの続き)</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたモデリングの続き、実制作を行う。 ・UV展開の方法とPBRテクスチャ画像を用いたテクスチャマッピングの設定方法のワークフロー（手順）の理解。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・モデリングが終了した3DモデルをMAYAを用いてUV展開（展開図の作成）する。 ・フリー素材サイト（HP）にアクセスし、PBRテクスチャ画像の収集作業を行う。 ・ダウンロードしたテクスチャ画像をMAYAに読み込み、3Dモデルに適用する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いUV展開とテクスチャマッピングを行う。	4時間
第10回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現7_ (データ合成)</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用い、同一シーン内に、複数のモデルを合成する方法を学習する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・木の3Dモデルを作成し、シーンを保存する。 ・作成済みの2つのモデルを合成し、1つのシーンにまとめる。 ・モデリングが終了していない学生は作業時間とする。 	授業内容を復習し、授業時間外に合成作業を行う。	4時間
第11回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現8_ (データ合成の続き)</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用い、同一シーン内に、複数のモデルを合成する方法を学習する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・木の3Dモデルを作成し、シーンを保存する。 ・作成済みの2つのモデルを合成し、1つのシーンにまとめる。 ・モデリングが終了していない学生は作業時間とする。 	授業内容を復習し、授業時間外に合成作業を行う。	4時間
第12回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現9 (ライティング・カメラワーク)</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いたモデリングの続き。 ・ライティング（照明）の設定方法とカメラを設定する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Arnold（アーノルド）レンダラー前提のライト設定を行う。 ・HDRI画像の使用方法を学習する。 ・ライトの種類や特徴、パラメータの調整方法を理解する。 ・カメラの基礎、構図の設定方法を学習する。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いライティング、カメラ設定を行う。	4時間
第13回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現10 (レンダリング)</p> <p><授業概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・MAYAを用いて、レンダリングする。 ・レンダリング出力方法を学習する。 <p><詳細></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Arnoldレンダラーの使用方法を学習する。 ・画像の出力方法を学ぶ。 ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。 	授業内容を復習し、授業時間外にMAYAを使いレンダリングを行う。	4時間
第14回	<p>MAYA_フォトリリスティック表現11 (仕上げ)</p>	授業内容を復習し、授業時間外にレンダリングした画像を提出する。	4時間

<授業概要>

- ・MAYAを用いて、レンダリングする。
- ・レンダリング出力方法を学習する。

<詳細>

- ・Arnoldレンダラーの使用方法を学習する。
- ・画像の出力方法を学ぶ。
- ・担当教員と一緒に制作し、制作方法を学ぶ。

<課題2>

- ・モデリングした出力画像の提出を課題とする。
-

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【MD】				
担当教員名	弘司				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーターとして数多くのジャンルで活動中。出版社より3冊の画集を発表している				

授業概要

【小説を読んで描く汎用性のあるイメージイラスト】

プロの小説家描き下しの小説（シノプス）を読み、その作品を象徴し、かつ小説の表紙だけに留まらず、様々なメディアに展開した場合にも作品を代表するイメージとして使用できる、汎用性のある『イメージイラスト』を制作します。

物語に初めて触れる人にも世界観やキャラクターの持つ魅力を理解しやすく伝える為にデザインする。理解力と発想力、デザインセンスが総合的に高いレベルで求められる。これまで培ってきたスキルを活かしつつ、各工程のチェックごとにクオリティラインを設定し高い完成度を目指します。なるべく授業内での制作時間を増やし、細かな進捗の確認と添削をしてクオリティの底上げを行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1 (2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2 (4). 自律的な学習力

具体的内容：

実際の商業イラストの発注のスタイルに見立て段階的にチェックを行い、スケジュール管理をしっかりと意識して確実に完成するための計画性を身に付ける

自身の課題を把握し、自発的に学習に取り組める。

目標：

描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルを有し、これを有効に活用できる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3 (3). 課題解決の実践力
2. DP4 (1). 取り組みへの主体性
3. DP4 (2). 計画的な行動力
4. DP5 (1). 忠恕の心
5. DP5 (2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題作品のクオリティと提出率

： 各工程ごとの納期を守れたか、課題の発想力と技術力を総合的に評価

授業中の取り組み方・態度	:	授業中制作に熱心に取り組めていたか、プレゼンや講師への質問、添削希望など積極性を評価
	20 %	
課題制作における理解度	:	技術的なクオリティとは別に課題の目的を意識して作品に反映出来ているかを評価
	20 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

授業では制作工程の段階ごとに締め切りを設けて進めていくので、計画的に進めなければズルズルと後れをとっていく事になります。成績にも影響しますので、少しでも分からない所があれば質問して添削を受けるなど積極的に取り組んでください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 毎週木曜日14:30～16:00

場所： 南館3階研究室

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 イメージイラスト解説 講師の紹介。学生の自己紹介。イメージイラストとはどういうものかをキャラクターデザインのポイントもあわせて解説。 作品を読み、内容と世界観を理解する。その後主要なキャラクターのデザイン画に取りかかる。 絵柄のテイストは出来るだけ学生の得意とするものを尊重する。	解説について理解し、デザイン画の準備を進める	2時間
第2回 キャラクターデザイン①主人公のデザイン 主要なキャラ（主人公・ヒロイン）のデザイン。 解説のポイントを理解し、物語の持つ世界観やキャラクターの設定をしっかりと反映出来ているかを重視。 文章中に明記されていない部分のアレンジなど自分の持つ個性を意識してデザインに落とし込む。 デザイン画は「立ち絵・表情・アイテム・色設計」で構成する。	授業内で終わらなかった場合は次回までに完成させておく	2時間
第3回 キャラクターデザイン②サブキャラクターのデザイン 主要なキャラ以外にもデザインする。複数あるのでイラストに必要であろうものに絞る。 立ち絵と色設計。他のキャラと世界観のバランスがとれているか等注意しつつ描く。	次回講評までに完成させておく	2時間
第4回 キャラクターデザイン講評会 出来上がったキャラクターデザインに対してプレゼンをし、講評を行う	講評で受けたアドバイスをデザインに反映させておく	2時間
第5回 イメージイラストラフ制作①構図の解説 イメージイラストのラフ画にとりかかる。基本のラフ画の描き方や効果的な構図の考え方について資料を例にとり解説。 その後ラフ画にとりかかる。	解説を理解し、ラフの制作を進めておく	2時間
第6回 イメージイラストラフ制作②ラフチェックから本制作へ OKの出たラフ画を元に本番のイラストを制作する。 まずは下絵に取組み構図の調整やデッサンの添削を随時個別に行う。 ラフ画では重視していなかったデッサンや細部のディテールに注意する。	添削で受けたアドバイスを反映させておく	2時間
第7回 イメージイラスト下絵制作①下絵の制作開始 OKの出たラフ画を元に本番のイラストを制作する。 まずは下絵に取組み構図の調整やデッサンの添削を随時個別に行う。 ラフ画では重視していなかったデッサンや細部のディテールに注意する。	添削で受けたアドバイスを反映させておく	2時間
第8回 イメージイラスト下絵制作②下絵の完成 個別添削で受けた調整指示を反映して下絵を完成させる。OKが出たものから随時仕上げの工程に進んでいく。	添削の調整によってどう変化したか、をしっかりと理解し反映させる。	2時間
第9回 イメージイラスト仕上げ制作③制作の計画を立てる 引き続き下絵～仕上げの作業。 添削の内容によりこの辺りで進捗にバラつきが出来るので、何の作業にどれだけの時間をかけるのかを書き出して計画を立てる。講師に計画報告の上、以降はその計画に従い進める。	計画を意識して授業外でも進めておく	2時間
第10回 イメージイラスト仕上げ制作④制作進行と途中チェック	アドバイスを参考に授業外でも進めておく	2時間

	計画に基づきスケジュールを意識してイラスト制作を進める。 一人一人の個性に応じ、最適な方向性を考えつつオリジナリティを上げていく。		
第11回	イメージイラスト仕上げ制作⑥描き込み この時点で完成の見える状態までしっかり手を入れる。演出面での不足は無いか、ラフアイデアで狙った通りの完成度に近づけているかを講師と話し確認。	講師からのアドバイスを反映させて進めておく	2時間
第12回	イメージイラスト仕上げ制作⑥最終調整 最終の添削と微調整。あらためて客観的な目線で見直しをし、講師の最終チェックを受け納得のゆく形で完成をする。	チェックで受けたアドバイスを完成作品に反映させる	2時間
第13回	グッズ展開（デフォルメキャラ） 作品キャラクターのグッズ展開に見立て「ちびキャラ」をデザインする。最低1キャラ。 解説・個別添削を行い自分のキャラに合ったデフォルメのバランスを習得。授業内で個別に添削。	添削のアドバイスを作品に反映させておく	2時間
第14回	合評 完成したイメージイラストについて、学生それぞれが全員に向けてアピールポイントをプレゼンし、イラストを制作する上でのテーマである伝える為の解りやすさ、キャッチーさを作品に込める事が出来たかを考える。 ※可能であれば、文章を書いて頂いた作家様を迎え作家目線での感想意見もうかがう	課題全体の振り返りをして反省点は更に作品に反映させておく	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【AC】 【GA】				
担当教員名	仲村学				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメ、ゲームにおける3DCGのディレクション、アニメーション制作。(全14回)				

授業概要

3DCGにおけるキャラクターアニメーションと映像制作手法を学習します。
 これまで取り組んできた3DCGにおけるキャラクターアニメーションと映像制作の技法を使って、よりレベルの高い作品作りに挑みます。キャラクターモーショ制作の深化と、絵コンテに沿ったシーンの作成を通じて演出意図をアニメーションに落とし込み一連の映像を制作して3DCGにおける映像制作ワークフローを把握します。
 後半はシチュエーションをもとに絵コンテを制作し、前半で習得したワークフローを踏まえたアニメーション作品の制作を行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

作品ポートフォリオに入れられるレベルの3Dアニメーションのムービーポートフォリオを制作する。

Mayaを用いたアニメーション作品制作を行えるスキルを身につける。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の授業で進捗確認やコンセプトの相談を行いますので必ず参加してください。
 規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。
 作品のみで評価をするのではなく、授業態度など総合的に評価をします。
 デザイナー＝ビジネスマンと認識し、ふさわしい立ち振る舞いをしてください。

成績評価の方法・評価の割合

授業各回の課題提出

評価の基準

： 各回の授業で評価を行います。各回で取り決めた内容を踏まえた提出物に仕上がっているかどうかを評価の対象とします。

提出作品のクオリティ	40 %	:	最終的に完成した作品はもちろん、毎回の制作物の提出をしてもらい評価の対象とします。
学修到達度	30 %	:	授業を通じて学ぶべきテーマの理解や取り組みについて設定した項目の達成度を評価対象とします。
	30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜動画、Webサイトなどを提示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて準備をすること。
制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて告知

場所： 初回授業にて告知

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【氏名、学籍番号】制作課題についての相談）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の解説・オブジェクトモーション制作 ・教員自己紹介 ・シラバス説明 ・Mayaアニメーション機能の復習	授業内容の復習をしてください。	4時間
第2回 キャラクターモーション制作①（待機、ジャンプ） ・モーション作業を通じたボディメカニクス、重心、ポージング、物理挙動の理解	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第3回 キャラクターモーション制作②（歩き） ・モーション作業を通じたボディメカニクス、重心、ポージング、物理挙動の理解	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第4回 キャラクターモーション制作③（攻撃） ・モーション作業を通じたボディメカニクス、重心、ポージング、物理挙動の理解	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第5回 映像演出技法①（絵コンテ作成） ・映像演出技法の解説 ・日常の場面をもとに新規絵コンテの作成	授業内容の復習をしてください。	4時間
第6回 映像演出技法②（絵コンテ修正と作成） ・前回課題のフィードバック対応 ・日常の場面をもとに新規絵コンテの作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第7回 アニメーション映像制作①（絵コンテ作成） ・前回課題のフィードバック対応 ・映像制作を行うための絵コンテの作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第8回 アニメーション映像制作②（絵コンテ修正とレイアウト作成） ・絵コンテへのフィードバック対応 ・絵コンテをもとにMayaでレイアウト（カメラワークとキャラクターのポージング）を作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第9回 アニメーション映像制作③（レイアウト作成） ・絵コンテをもとにMayaでレイアウトを作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第10回 アニメーション映像制作④（レイアウト作成） ・絵コンテをもとにMayaでレイアウトを作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第11回 アニメーション映像制作⑤（プライマリ作成） ・プライマリ（キャラクターの動きの作りこみ）作成	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間
第12回 アニメーション映像制作⑥（プライマリ作成とエフェクト作成）	教員よりアドバイスをうけた内容を元に復習を進めてください。	4時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・プライマリ作成 ・AfterEffectsを使用したエフェクト制作 		
第13回	アニメーション映像制作⑦（プライマリ作成とライティング作成） <ul style="list-style-type: none"> ・プライマリ作成 ・Mayaでライティング（照明）を作成 	ライティング・レンダリング作業・プレゼン準備	4時間
第14回	アニメーション映像制作⑧（作品の完成） <ul style="list-style-type: none"> ・プライマリ作成 ・ライティングを施したシーンをレンダリングし、素材をAEで編集して動画作品を完成させる 	教員よりアドバイスをうけた内容を元に 復習を進めてください。	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【AC】 【GA】				
担当教員名	内田英武				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメーションやゲームタイトル、メディアコミック等のディレクター経験を複数有する。(全14回)				

授業概要

映像作品に登場するキャラクターの作成
この授業では様々な仮定の映像やゲームキャラクターを作成し、表現の可能性や魅力を模索します。
講師による実習指導を元に、しっかりと意図を持ったキャラクターデザインができるよう学習します。

内容は実習が中心です。
架空の映像やゲーム作品の要件設定を行いそれを満たすキャラクターデザインを描いてもらいます。
個人課題とグループ課題を組み合わせ、集団で制作する意識も養ってもらいます。

後半では就職活動で企業に提出するポートフォリオを完成させてもらいます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

作品ポートフォリオ用の印刷物や映像を想定してまとめ上げることができる。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

毎時間の課題が達成困難であっても、あきらめずにやり遂げることができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

毎回の授業で進捗確認やコンセプトの相談を行いますので必ず参加してください。
規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行いません。
作品が最も重要ですが、授業態度など総合的に評価をします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

授業各回のスケッチとテーマ別課題	:	各回の授業で1・3・5点での評価を行います。 各回で取り決めた内容を踏まえた提出物に仕上がっていた場合に3点、評価の高いものは5点です。
25 %		
仕事能力	:	満点が25点の25段階評価です。 チームでの役割や貢献度、マネジメントなどのスケジューリング能力などの観点から総合的に評価します。
25 %		
プレゼンテーション	:	満点が25点の25段階評価です。 内訳としてキャラクターデザイン自体の質、プレゼン資料内容、立ち振る舞いから総合的に評価します。
25 %		
最終提出物（ポートフォリオ）	:	満点が25点の25段階評価です。 ポートフォリオの完成品を評価します。 クオリティの高さと十分な量を提出できたかどうかの両面で判断します。 終了後指定した期間内に作品を提出してください。
25 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜動画、Webサイトなどを提示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学習が求められる。
「授業外学習課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。
制作に関しては授業時間だけでなく、授業外の自主制作を積極的に行うこと。

最終課題はポートフォリオの成立となり、膨大な制作時間が必要です。
計画的な作業スケジュールを組んで挑むことが重要です。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて告知

場所： 初回授業にて告知

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を予約しておきたい場合には、初回授業時に連絡先を伝達しますので、メールに相談内容を記載しアポイントを取ってください。

Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：【氏名、学籍番号】キャラクターデザイン課題についての相談）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容の解説・初回発表 本授業の学修を通して習得する力の説明 授業の全体像の解説・制作物の要件の解説 自己紹介を兼ねた初回発表 A3用紙に描いた絵（もしくは持ち込んだ絵でも可）で自分を表現してもらいます。	全14回の授業の全体像を把握。次回発表するスケッチを計画してきてください。（第1回）	2時間
第2回 各自の課題設定 制作物の要件設定 課題の最終目標を各自で定め、そのためのアイデアスケッチをA3用紙1枚の中にまとめて作成してもらいます。（キャラクター・相関図・世界観等）またイメージマップと購買者マップも合わせて作成してもらいます。 グループをつくり、そのグループ内で1対1でディスカッションして作成してください。 第3回授業でその成果を踏まえて発表してもらうので授業内で準備をしてください。	グループ内でアドバイスをうけた内容を元にスケッチをブラッシュアップしてください（第2回）	2時間
第3回 発表・講評 前回の提出物についてペアの意見を元にブラッシュアップしたものを発表してもらいます。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。（第3回）	2時間
第4回 作品制作実習・個人面談 3回目までの内容を元に個人面談をして方向性を決めていきます。 作品制作を進めてください。 3回目までの内容を元に個人面談をして方向性を決めていきます。 作品制作を進めてください。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。（第4回）	2時間
第6回 中間発表	制作は止めずブラッシュアップをしてください。（第6回）	2時間

	自身の決めた目標に沿った形で制作したものを発表します。 。主要キャラクター2体、ポスターイラスト1枚をここまで制作完了させてください。 ルーブリックと振り返りのレポートを提出してもらいます。		
第7回	グループワーク① 「過去の映画を自分たちでアニメ化したら」という題目で映像作品の企画書を作成してもらいます。そのために必要なキャラクターデザインやポスターなどの目標を定め、スケジューリングしてもらいます。映画を見て班と役割をディスカッションして決めていきます。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。(第7回)	2時間
第8回	グループワーク② スケジュールに沿った形で、キャラクターデザインのアイデアをスケッチしてください。 班ごとに面談をして方向性を固めていきます。	作品世界とキャラクターとの関係性やデザインの必然性を担当教員にプレゼンテーションしてもらいます。準備をしてきてください。(第8回)	2時間
第9回	グループワーク③ スケジュールに沿った形で、資料をまとめてください。 班ごとに面談をして添削をしていきます。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。(第9回)	2時間
第10回	グループワーク④ スケジュールに沿った形で、資料をまとめてください。 班ごとに面談をして添削をしていきます。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。(第10回)	2時間
第11回	プレゼンテーション 教員をプロデューサーに見立ててグループ毎にプレゼンしてもらいます。 本課題に対してのルーブリックと振り返りレポートを記載してもらいます。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。(第11回)	2時間
第12回	ペア講評と添削① 仲間同士でペアになり、すでに自分が描いたイラストのどれかをライティングを変えてリライトしてもらいます。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。(第12回)	2時間
第13回	ペア講評と添削② 仲間同士でペアになり、すでに自分が描いたイラストのどれかをライティングを変えてリライトしてもらいます。	課題をまとめてポートフォリオを作成してください。(第14回)	2時間
第14回	レポート・最終課題の提出 提出した3つの課題と毎回のスケッチをポートフォリオにまとめてもらいます。 授業の振り返りレポートと最終の学修達成度の確認を行います。	最終授業ではポートフォリオと各種のレポートがあります。提出期限は授業内で告知します。	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【AC】 【GA】				
担当教員名	丹羽学				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、MV、テレビ、CM等の商業映像作品のCG、合成作業に携わる。CG監修の経験もあり。（全14回）				

授業概要

メインはZBrushを使用した3DCG作品制作ですが、MAYAやBlenderなども使う場面はあります。ある程度身についたZBrushの操作と知識をつかって、よりレベルの高い作品作りに挑みます。立体出力も含め多様なデジタルスカルプトを学び、形状のシルエットの追求、レンダリングから印刷を考慮した仕上げまでを行います。スカルプティングだけでなく、ポリペイントによる着色、アルファを使ったディテールアップなど、レンダリング工程を経て、クオリティの高い3DCG作品を制作します。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

(開催時期が合えば)コンペティションに作品を応募

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

ZBrush操作の理解と応用

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・シミュレーション型学習(ロールプレイ、ゲーム型学習など)
- ・課題解決学習(PBL)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。以下に示すように、成績は制作物の結果だけを評価するわけではありません。制作のワークフロー、使用技術、プレゼンテーション等、総合的に見て評価をします。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

提出作品のクオリティ&完成度	:	提出作品に対して5段階で評価をします。1=10点、2=20点、3=30点、3=30点、4=40点、5=50点とします。最終的に提出された作品はもちろん、作成過程も重要と考え、途中経過も随時提出してもらい評価の対象とします。
50 %		
観察力・洞察力	:	美術的な解剖学などの理解度を評価します。人体、動物などの骨格から表層筋肉の構造など基本的な部分の理解度などが評価基準となります。
30 %		
作品のプレゼン力	:	著作権作品、オリジナル作品問わず、どのような意図で作成したのか、デザインしたのかなど、はっきりと自分で表現できることを目的とします。ポートフォリオの作品アピールにも通じるものとなります。
10 %		
学修到達度	:	学修した内容の集大成として作品を作り、作った作品の意図などが見た人（他者）に伝わるかどうかを評価します。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

アニメーション表現など適宜動画、サイトなどを提示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	水曜日4限
場所:	南館情報デザイン研究室
備考・注意事項:	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 niwa@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 スカルプトモデリング基礎 Zbrushでのスカルプトモデリングの基礎を勉強します。基本操作を学びつつ質感の表現方法などを動物のモチーフで身に着けます。	共通モチーフで動物を一体着色まで完成させる、提出物はありません。	4時間
第2回 スカルプトモデリング応用 グレーモデルからのポリペイントによる着色を学び、MAYAやBlenderでライティング+レンダリングをしてポートフォリオに載せられるような状態で完成とします。全作品の講評もあります。	ポートフォリオ形式の画像データで提出。	4時間
第3回 ヴィネット作成～デザイン～ 既存のキャラクターでもオリジナルキャラクターでも可なので、簡単な背景付きの丸テーブルの台に乗った、キャラモデルを作成して、完成したら3Dプリンターでの出力をします。プリンターで出力する目的は、自分の手に取ることので形の不備や、表現の幅を広げてもらうことです。	作成開始なので3Dの提出物はありませんが、デザインは決まった時点で提出してもらいます。	4時間
第4回 ヴィネット作成～作成～ 既存のキャラクターでもオリジナルキャラクターでも可なので、簡単な背景付きの丸テーブルの台に乗った、キャラモデルを作成して、完成したら3Dプリンターでの出力をします。プリンターで出力する目的は、自分の手に取ることので形の不備や、表現の幅を広げてもらうことです。	色なしでの完成を目指します。グレーモデルの提出。	4時間
第5回 ヴィネット作成Ⅲ～完成&出力～ ヴィネットを完成（色付きで前項目と同じでblenderやMAYAでレンダリングをします）画像と、3Dデータの提出をもらいます。質感の追及やポーズ付けまでできている状態での提出です。全作品の講評もあります。	色付きの完成版をレンダリングしてポートフォリオのページとして提出してもらいます。出力用の3Dデータも提出です。	4時間
第6回 人体モデル（素体の制作）～基礎～ 4～8等身のなかから選んで男性と女性のデフォルメしていない人体の素体モデルを作成します。基本的な人体の構造や、表層の筋肉構造なども身に付けることを目的とします。作成する年齢層は好きな年齢でOKですが、男女で同じ年齢層のものを作り分けをします。	作る頭身、年齢層などをテキストベースで提出。	4時間
第7回 人体モデル（素体の制作）～応用～ 人体の構造などを踏まえてAポーズもしくはTポーズでグレーモデルでライティングをして完成とします。随時確認をしながら進めていきます。顔や指なども作成していくので3週にわたっての作成となります。	授業内で作成したものにに関して、修正や不具合があれば修正、提出物はありません。	4時間

第8回	人体モデル（素体の制作）～完成&ライティング～ 人体の構造などを踏まえてAポーズもしくはTポーズでグレイモデルでライティングをして完成とします。随時確認をしながら進めていきます。顔や指なども作成していくので3週にわたっての作成となります。完成こちらもポートフォリオ形式での提出となりますので、ライティングをしてレンダリングをして画像にしての提出です。	ポートフォリオ形式での提出。	4時間
第9回	ハードサーフェース、背景モデル作成～基礎～ ロボットやアーマーに代表されるハードサーフェースモデルに挑戦します。簡単な背景にも挑戦します。デザインやリファレンスを収集し、作成を開始します。2週の学習内容なので、あまり複雑なものは作成しません。簡単なモデルを目標値に置きます。基礎編として基本的なレイアウトからローポリゴンでのモデル作成をします。	3Dの提出物はありませんが、作るもののデザインや目標になるリファレンスは提出になります。	4時間
第10回	ハードサーフェース、背景モデル作成～応用～ ロボットやアーマーに代表されるハードサーフェースモデルに挑戦します。簡単な背景にも挑戦します。デザインやリファレンスを収集し、作成を開始します。2週の学習内容なので、あまり複雑なものは作成しません。簡単なモデルを目標値に置きます。応用編として、ディテールアップやライティングでのシーン作成をします。	最終的なモデルのレンダリング画像+モデルデータの提出です。	4時間
第11回	童話をコンセプトとしたシーン（キャラクター+背景など）制作～デザイン～ 童話「赤ずきんちゃん」をモチーフにして、キャラクターデザイン、背景デザイン、そらを合わせたシーンを作成します。キャラクターの設定やシーンの設定などを考えて作成開始します。	デザイン案やリファレンスの提出があります。	4時間
第12回	童話をコンセプトとしたシーン（キャラクター+背景など）制作～基礎モデル～ 童話「赤ずきんちゃん」をモチーフにして、キャラクターデザイン、背景デザイン、そらを合わせたシーンを作成します。質感の作り分け、表現の仕方、ポーズなど今までの内容の総合的な表現力を磨きます。	途中経過のチェックは授業内で行い、提出物はありません。	4時間
第13回	童話をコンセプトとしたシーン（キャラクター+背景など）制作～モデル作成&カラーリング～ 童話「赤ずきんちゃん」をモチーフにして、キャラクターデザイン、背景デザイン、そらを合わせたシーンを作成します。着彩、レンダリングなどを目標にしますが、中間チェックをします。中間の講評をして最終提出にむけてブラッシュアップ等を行います。	中間チェックと講評をしますので授業頭にキャプチャ画像を提出してもらいます	4時間
第14回	童話をコンセプトとしたシーン（キャラクター+背景など）制作～レンダリング～ 童話「赤ずきんちゃん」をモチーフにして、キャラクターデザイン、背景デザイン、そらを合わせたシーンを作成します。完成版の提出をします。	完成品のポートフォリオ形式のものと3Dデータを提出。	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【VV】				
担当教員名	松川睦				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	主にNHK・Eテレ・ドラマタイトルデザイン、TVC、番組タイトルCGアニメーション、VFX撮影・合成などグラフィックデザイン、ゲームオーサリングなど（全14回）				

授業概要

ビジネスの分野で多用されるインフォグラフィックスやモーショングラフィックス映像を中心に成果物を昇華させるため、情報のまとめ方、考え方、ブラッシュアップとその制作には欠かせないアニメーション技術や特殊効果（エフェクト）の基礎知識を、主に「PowerPoint」、「Illustrator」、「Adobe Photoshop」、「Adobe AfterEffects」、「PremierePro」を用いて学習する。また素材制作ツールとして使用する、映像編集に使用するテクニックと連携に各編集ツール郡を使いこなす事で、今後のビジネス分野で通用するあらゆる課題に備える。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

他社を納得させることを目的とした企画の立案に必要なデザイン、アニメーションの技法を習得する。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

企画したものをシナリオ・デザイン・レイアウト技能を習得しオリジナリティのある成果物が作れるようになる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

必要に応じて対面と遠隔の併用授業（主に対面）
完成した作品は授業で上映・合評し、学生同士で評価する他、教員もアドバイスします。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

学んだ技術に合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。

成績評価

注意事項等

小課題、製作データのレベルと遅刻や欠席などの平常授業態度による総合評価

成績評価の方法・評価の割合

映像制作課題

評価の基準

： インフォグラフィックス、モーショングラフィックス映像制作や特殊効果の基礎知識・技術の修得度合いや完成度

60 %

出席率

： 出席率や授業態度

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

JAGDA教科書 -VISUAL DESIGN- 第5巻 コンピュータとデザイン 2002/9/10 ISBN 4897372445
 JAGDA教科書 -VISUAL DESIGN- 第4巻 写真とデザイン 1996/10/1 ISBN 4897372437
 JAGDA教科書 -VISUAL DESIGN- 第3巻 イラストレーション 1993/7/1 ISBN 4897371678
 JAGDA教科書 -VISUAL DESIGN- 第2巻 タイポグラフィ・シンボルマーク 1993/5/1 ISBN 489737166X
 JAGDA教科書 -VISUAL DESIGN- 第1巻 平面・色彩・立体構成 1993/5/1 ISBN 4897371651
 インフォグラフィックス—情報をデザインする視点と表現 2010/8/1 ISBN 4416609272

履修上の注意・備考・メッセージ

授業時に適宜指示します。良質なウェブサイトやYouTubeチャンネルの紹介

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 インフォグラフィックス、モーショングラフィックスとは インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの映像制作との関わり、プレゼンテーションソフトの概要を解説。また学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第2回 情報資料検索・作成 情報のまとめ方 商品やサービス、社会問題などインフォグラフィックス、モーショングラフィックスのシナリオとなるものを企画。インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの各種Webメディアを鑑賞し、技術を分析。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第3回 テーマ・パーツ作成 テーマを文章に起こし、Illustrator、Photoshopなどでイラストレーション静止画を作成する。また各アプリケーションをレクチャーする。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第4回 パーツ作成 シナリオにそって、Illustrator、Photoshopなどでイラストレーションや静止画を作成する。また関連するツールをレクチャーする。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第5回 パーツ作成・スライド作成 作成したイラストレーション静止画を元にPowerPointにてスライド作成を行う。また関連するツールをレクチャーする。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第6回 プレゼンテーション 大まかな流れを各学生にプレゼンテーションさせる。おおまかなナレーション原稿を作成する。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第7回 スライドを元に動画作成1 (アプリケーションレクチャー) After Effects、Premiere Proのレクチャーと素材の制作方法。様々な目的で制作されたVPやCMを鑑賞し、インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの技法を分析する。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第8回 スライドを元に動画作成2 (制作) After Effects、Premiere Proのレクチャーと素材の制作方法。Illustrator、Photoshopのアニメーションに適したデータコンバートの方法など。画面のデザイン・レイアウトをレクチャーする。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第9回 スライドを元に動画作成3 (制作) コンテンツを制作。様々な目的で制作されたVPやCMを鑑賞し、インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの技法を分析する。	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第10回 スライドを元に動画作成4 (制作)	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間

	<p>コンテンツを制作。 様々な目的で制作されたV PやCMを鑑賞し、インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの技法を分析する。</p>		
第11回	<p>スライドを元に動画作成5 (サウンド・効果音)</p> <p>サウンド・効果音の編集。 After Effects、Premiere Proのレクチャーと素材の制作方法。 Illustrator、Photoshopのアニメーションに適したデータコンバートの方法など。 様々な目的で制作されたV PやCMを鑑賞し、インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの技法を分析する。</p>	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第12回	<p>スライドを元に動画作成6 (プレ講習会)</p> <p>コンテンツのプレゼンテーションを行った上で、教員による総評を行い、最終の完成度に近づける。 様々な目的で制作されたV PやCMを鑑賞し、インフォグラフィックス、モーショングラフィックスの技法を分析する。</p>	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第13回	<p>コンテンツのブラッシュアップ</p> <p>コンテンツを洗練 (ブラッシュアップ) させる。 教員から指摘された箇所を重点的に修正する。</p>	その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。	4時間
第14回	<p>最終プレゼンテーションと授業のまとめ</p> <p>完成したコンテンツのプレゼンテーションを行った上で、過去13回の内容についての振り返りと教員による総評を行い、最終の学修達成度を確認する。 授業の内容を復習し、休暇を利用した自主制作を行う。</p>	提出物の完成	4時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【VD】				
担当教員名	大谷佳久				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	現在までに250本を超えるスマートフォンアプリ開発やシステム開発に参画。企画やデザイン、機能提案からアプリ開発までを担当している。(全14回)				

授業概要

【スマートフォンアプリデザイン制作概論】

スマートフォンアプリ開発の企画、制作に関わることができる知識を、デザイン面での実習から習得することをテーマとします。当講座では「アプリ企画」「アプリ制作」を学ぶことで即戦力性を高めつつ、講室内で講師のオリジナル教材である「AppSwitch」を用いた実習でアプリデザインの経験も積み重ねます。「AppSwitch」を用いた実習ではiPhone&Androidアプリをベースとし実際にアプリデザインを経験。手元の端末で自身のデザインを組み込んだアプリに触れ、さらなる改善点などを探ります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

- DP1(1). 芸術・デザインに関する知識と理解
- DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アプリデザインだけでなくスマートフォンの歴史やアプリの動向なども解説します。
授業や課題を通して、実際にアプリのデザインを経験します。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確かなものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。
これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

- DP3(2). 本質を明らかにする分析力
- DP3(3). 課題解決の実践力
- DP4(2). 計画的な行動力

課題解決のために収集した情報を目的に沿って整理し、その趣旨の本質を正しく理解する分析力を発揮することができる。
課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
※原則3分の2以上出席した場合のみ成績評価の対象となる。

成績評価の方法・評価の割合

講義内容の総合的な理解度、期末試験評価（課題提出）

40 %

アイデア力

30 %

評価の基準

： 課題の出来を確認することで、自身の現状分析とそれを踏まえた上での作品になっているかどうかを確認し評価する。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

： 課題の出来を確認することで、新規性のあるアイデアを考案できているかどうかを確認し評価する。

課題作品の完成度	:	課題の出来を確認することで、授業で学んだ内容や自身のスキル、志向を活かしたアウトプットになっているかどうかを確認し評価する。
	15 %	
学修到達目標	:	課題の提出状況、内容などから当授業の理解度などを確認し評価する。
	15 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回4時間の授業外学修が求められる。
 「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 ・当講座は「プログラミング」を学ぶ講座ではなく「アプリデザインや開発に必要な基礎知識」を講義（座学）で学び「アプリデザイン」を実習で学ぶ講座です。
 ・その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
 ・過度の私語や居眠りで他の受講生の邪魔をしたり授業妨害をしないこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後10分程度

場所： 教室内または研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 スマホアプリ制作概論～使い手→作り手に～ この授業で学んだことをどのように実務で生かすのか、また著名なアプリサービスの歴史などを学びます。	お気に入りのアプリを整理しておく。	4時間
第2回 スマートフォン基礎知識 携帯電話からスマートフォンに至る歴史などを学びます。	人気のあるLINEスタンプを確認しておく。	4時間
第3回 スマートフォンアプリのデザイン基礎知識 スマートフォンアプリをデザインする際の、基本的な知識、お作法などを学びます。	アプリを新たに5個以上触っておく。	4時間
第4回 アプリデザインの変遷① リアルを意識したデザイン スマートフォンアプリのデザイントレンドの変遷を、Webデザインなども含めて学びます。	アプリを「デザイン」の視点で確認してみる。	4時間
第5回 アプリデザインの変遷② シンプルさを意識したデザイン スマートフォンアプリのデザイントレンドの変遷を、Webデザインなども含めて学びます。	アプリを「デザイン」の視点で確認してみる。	4時間
第6回 スマートフォンアプリを作るには スマートフォンアプリやシステムを開発する際に必要なプログラミング言語や、それぞれのプログラミング言語でどのような身近なサービスが作られているかなどを学びます。	スマートフォンアプリやWebサービスを触ってみる。	4時間
第7回 アプリ企画基礎① そもそも企画とは スマートフォンアプリの企画を考える時のポイントなどを学びます。	新しいアプリの案を考える	4時間
第8回 アプリ企画基礎② 企画例から学ぶ スマートフォンアプリの企画を考える時のポイントなどを学びます。	よく使うアプリの企画ポイントを考えてみる	4時間
第9回 実際のアプリに学ぶ① 過去事例を見てみる 歴史、人気ともに実績のあるアプリをピックアップし成長過程や成長ポイントを学びます。	自分が一番長い期間使っているアプリを確認しておく	4時間
第10回 実際のアプリに学ぶ② 過去ランキングを確認する 2013年から現在までのダウンロード数や人気ランキングなどを振り返り、その理由などを分析してみます。	初めて持ったスマートフォンで使ったアプリを思い出してみる。	4時間
第11回 アプリのマネタイズを考える スマートフォンアプリのマネタイズ（収益化・課金ポイント）の方法を学びます。	自分が課金したことのあるアプリを振り返る。	4時間
第12回 スマートフォンアプリ開発の業務フロー スマートフォンアプリを開発する際の体制や、業務の流れなど注意しておくべき点などを学びます。また「AppSwitchで進めてきた課題を今後ポートフォリオにどう生かすか」や「最新のデザイントレンド」なども学びます。	今までに学んだ知識を前提にアプリを見直してみる。	4時間
第13回 スマートフォンアプリ開発に必要な費用	今までに学んだ知識を前提にアプリを見直してみる。	4時間

	<p>スマートフォンアプリを開発する時に必要な費用などを学びます。 また「AppSwitchで進めてきた課題を今後ポートフォリオにどう生かすか」なども学びます。</p>		
第14回	<p>スマートフォンアプリ開発、制作での重要ポイント</p> <p>これから先、メインになりそうなデザイン手法やトレンドを共有。これまでに当授業で学んだデザイン手法、企画方法、歴史なども振り返りながら、重要ポイントを学びます。 授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行います。</p>	<p>良く使うアプリのデザインを重点的に見てみる。</p>	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【IA】				
担当教員名	吉本大輝				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	商業フィギュア・玩具のデザイン・3DCAD設計・3D造形・企画・コンセプト・製造・パッケージデザイン				

授業概要

●●●3Dデジタル造形を学ぶ●●●3DCGデジタル彫刻アプリケーション「ZBrush」を未習得の学生を対象に基本操作と作品制作、3Dプリンターによる出力までのデジタル造形に必要な全ての工程を学びます。また3D技術を、絵画やイラストなどの平面作品に活用する方法を学ぶ。各学生がデザインから考えマテリアルを構築し、写実的なモデリングから、ボロジーとサブディビジョンレベルを意識し、Zmodelerを活用したサブディビジョンモデリングまでの習得を講義内容とします。写実的なモデリングには描写力が必要となりますので、デッサンの視点を養うための講義も行います。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

イラストや作品制作に活用できる3Dモデリングの専門知識を学ぶ。3Dモデリングソフトの基本的な操作を理解し、立体的に表現する技術を身に付けて作品を制作する。

平面の2D情報から立体作品に落とし込む力を自律的に修得する。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3Dの工程を理解し、制作のスケジュールを立てクオリティの高い作品を完成させる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

授業の中間段階および最終段階において、リーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

課題の取り組み方

評価の基準

： すべての課題を提出しているか否か。

10 %

課題提出期限の厳守	:	指定された提出期限を守れたかどうか。遅れた場合には減点する。
	10 %	
試験(作品提出)	:	造形力、ソフトの操作などのポイントをクリアしてるかどうか。
	40 %	
発想、アイデア	:	既存のアイデアの範疇を超えるべく、最初に考えたアイデアのままではなく、アイデアをさらに発展させることができているかどうか。
	40 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

なし。随時ワークシートや補足資料を配布する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
履修する学生さんへ
授業外での制作は、各自が作る作品の密度やボリューム感に合わせ、課題提出締切を加味した制作スケジュールを立てるようにする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	授業前後
場所:	南館2階研究室
備考・注意事項:	まずは研究室にいらっしゃる助手さんにお伝えください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 【課題1：人物モデリング】オリエンテーション、3Dモデリング(ZBrush)導入 授業のオリエンテーション、3Dモデリングの基礎解説、課題1人物モデリング 導入	デザイン画を描く	4時間
第2回 【課題1：人物モデリング】基礎的な造形説明、ダイナメッシュモデリング基礎1 デザイン画添削、制作個別面談 ZBrush基礎操作、デザイン画を元に3Dモデリング操作のおさらい、反復練習	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第3回 【課題1：人物モデリング】作品制作、ダイナメッシュモデリング基礎2 ZBrush基礎操作、デザイン画を元に3Dモデリング各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第4回 【課題1：人物モデリング】作品制作、ダイナメッシュモデリング基礎3 ZBrush基礎操作、デザイン画を元に3Dモデリング各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第5回 【課題1：人物モデリング】作品制作、ダイナメッシュモデリング応用1 課題1動物モデリング ZBrush操作応用、デザイン画を元に3Dモデリング各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、ダイナメッシュモデリング応用2	4時間
第6回 【課題1：人物モデリング】3D出力準備 課題1動物モデリング ZBrush操作応用、デザイン画を元に3Dモデリング3Dプリンターで出力するための工程を学ぶ 課題1のデータ提出	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第7回 【課題1：人物モデリング】合評、【課題2：部屋のモデリング】導入 課題1 学生へフィードバック 課題2 導入、ラフスケッチ(パース画)	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第8回 【課題2：部屋のモデリング】作品制作、サブディビジョンモデリング基礎1 ラフスケッチ(パース画)添削、制作個別面談 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの基本操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第9回 【課題2：部屋のモデリング】作品制作、サブディビジョンモデリング基礎2 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの基本操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第10回 【課題2：部屋のモデリング】作品制作、サブディビジョンモデリング基礎3 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの基本操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間

第11回	【課題2：部屋のモデリング】作品制作、サブディビジョンモデリング応用1 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの応用操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第12回	【課題2：部屋のモデリング】作品制作、サブディビジョンモデリング応用2 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの応用操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第13回	【課題2：部屋のモデリング】作品制作、サブディビジョンモデリング応用3 トポロジーを意識したサブディビジョンモデリングの応用操作を学ぶ 各自の進行状況により制作を進める	制作のつづきを行う、操作のおさらい、反復練習	4時間
第14回	【課題2：部屋のモデリング】制作、最終合評 作品提出、合評 3Dモデルの2D作品への活用 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化(ポートフォリオ)	無し	0時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【IA】				
担当教員名	大村みな子・黒田潔				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	イラストレーター、アートディレクターとして活躍する客員教授の黒田 潔 先生が指導。新宿サザンビートプロジェクトのウォールグラフィックで2005年グッドデザイン賞受賞から始まり、その他受賞多数。東京イラストレーターズソサエティ会員。(9回)				

授業概要

1、2年次で学修した「イラストレーション」「ポスターデザイン(広告)」「ブックデザイン」「キャラクターデザイン」などの基本的知識や技術をさらに本格的に学びます。具体的には、客員教授の黒田 潔先生が実際に手掛けた仕事のフローを辿り、その中でデザインに使用されるイラストレーションについて考え、提案して制作、デザイン作業、プレゼンテーションまでを行います。制作中の試行錯誤、制作プロセスを丁寧にたどり、3年次ならではのボリュームと完成度に仕上げることを目標とし、制作物を的確な情報内容でとらえたポートフォリオにまとめます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

イラストレーションを使用したキャンペーンを立案するために必要な知識を理解し、実際に社会で評価されている例を調査・研究することができる。その結果を分析して最適な提案を行い、実際に制作/完遂し、プレゼンテーションすることができる。

人に情報を伝えるためのイラストレーション、デザインについて考え、文字の取り扱いや、画面の構成、出力する用紙の選択などを伝達目標に応じて選択する判断力を身につけ、自律的に制作を深めることができる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・その他(以下に概要を記述)

実際に黒田先生が手掛けた仕事のフローを辿りますが、そのプロセスとして、実際の仕事の現場で携わったディレクター/デザイナーをゲストで招き、プレゼンテーションを行います。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ

放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

期末試験評価（作品提出）	：	・テーマについて十分な調査をし、それに基づいたコンセプトを考えているか。 ・自分らしく魅力的な「テーマ設定」を行い、「画風の確立」に挑んでいるか。 ・情報伝達のためのデザインの工夫、構成について考え
60 %		
作業管理が適切になされているか	：	作品提出に向けて、最高の完成度に仕上げるためのスケジュール管理が適切であったか。 カンパ、ダミー制作を経た結果が反映されているか。
10 %		
見る人に目的とする情報伝達がなされているか。	：	見る人を飽きさせない表現・デザインの工夫がされているか。伝達目標に最適な素材やメディア選択がされているか。選択したメディアの特性をよく理解しているか。
30 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

「イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域（情報デザインシリーズVol.1）」角川書店 ISBN-10 : 4046514019
その他、授業時間内に紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。
3年生後期の作品に相応しいクオリティで作品を仕上げることを望み、その成果を展覧会で発表するよう、個々の主体的で意欲的な参加を求めます。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	水曜2限
場所：	アトリエ棟研究室
備考・注意事項：	質問やアドバイスをEメール（omura@osaka-seikei.ac.jp）でも受け付けます。授業名、学生番号、氏名を必ず添えること。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ①課題「母の日キャンペーン」制作開始 学修到達目標の説明 黒田先生が実際に担当された阪急西宮ガーデンズ年間キャンペーンから、「母の日」を取り上げて、学生も同様に、年間キャンペーンのイラストレーターとデザイナーを担当した場合の提案について、取り組み前のオリエンテーションを実施する。	阪急西宮ガーデンズの調査。メインターゲット、地域の特性、施設のコンセプトなど広く調査する。	2時間
第2回 ①課題「母の日キャンペーン」リサーチ内容の発表とアイデア展開 対象施設の阪急西宮ガーデンズについて調査結果の発表。キャンペーンのコンセプト立案。アイデア出し。	コンセプトとアイデアについて複数のラフとともに提案の準備を行う。	2時間
第3回 ①課題「母の日キャンペーン」コンセプトとアイデアのチェック 課題2のアイデアを個別で相談し、ラフを制作する。コンセプトを立案しビジュアルアイデアを考える。	第三者がみてもわかるようなラフを描く。2～3案を仕上がりが想像できるレベルの描き込みで仕上げる。	2時間
第4回 ①課題「母の日キャンペーン」本制作 準備したラフ2、3案（A4程度のサイズに色も入れたもの）から、個別面談の中で制作案を決定する。本制作のイラストレーション制作から、ポスターのレイアウトを次週までに考え、制作を進める。	レイアウト案を出力できる状態まで制作し、出力までを済ませておく。	2時間
第5回 ①課題「母の日キャンペーン」カンパチェックと修正作業 出力したものを持参し、個別のチェックを受けて修正などの制作続行。	修正したものを再出力して検証する。	2時間
第6回 ②課題「母の日キャンペーン」ブラッシュアップ 修正→出力→再修正→最終出力へ ポスターはハリバネに貼っておく。SBも出力。組立。	規定のサイズに大判出力し、ハリバネに貼っておく。ショッピングバックも出力し、組み立てておく。	2時間
第7回 ②課題「母の日キャンペーン」特別ゲストを迎えてプレゼンテーションとポートフォリオへの落とし込み。 特別講師に、実際の広告代理店でキャンペーンを手がける特別ゲストを迎えてプレゼンテーション。 その後、作品のコンセプトをまとめて、ポートフォリオ掲載できるよう作業を行う。	ポートフォリオ制作	2時間
第8回 ②課題 説明 学修到達目標の確認とフィードバック	次回授業までに、新課題のアイデアのためのリサーチ、コンセプト、アイデア出しを行い、スケッチに起こす。	2時間

	<p>第1課題の仕上がり、個々の特性に合わせて「キャラクターデザイン」「ポスターデザイン」「小型グラフィックデザイン」などの課題を出題。 それぞれ、新課題のアイデアのためのリサーチ、コンセプト、アイデア構築を行う。</p>		
第9回	<p>③課題3 プランチェック</p> <p>それぞれのアイデアの検討。アイデアの中から試作をつくって制作プランの検証を行う。</p>	ラフ、ダミーの制作。	2時間
第10回	<p>③課題3 本制作。イラストレーションの制作。</p> <p>ラフとダミーにより、コンセプトに沿ったアイデアと、もともと効果の高いビジュアル表現を検討して、本制作に入る。</p>	本制作のためのビジュアルを制作。	2時間
第11回	<p>③課題3 本制作 デザイン制作</p> <p>出来上がったイラストレーションを使い、コピーを入れてデザイン作業。キャラクターデザインや小型グラフィックの場合も同様にデザイン制作の作業。</p>	デザイン制作したら出力して検証	2時間
第12回	<p>③課題3 本制作 クオリティを上げるためのブラッシュアップ</p> <p>前回までのデザイン制作物を出力して、目的通りの効果をあげているのか、また更に上質な仕上がりになる可能性を検討して制作。</p>	修正点の再制作。仕上げ作業。	2時間
第13回	<p>③課題3 本制作 最終出力物制作。次週のプレゼンテーションの準備</p> <p>最終成果物の出力、組み立てなどの作業を行う。</p>	プレゼンテーションの準備	2時間
第14回	<p>講評会とまとめ</p> <p>講評後は、ポートフォリオ掲載用のデザイン制作作業。最終学修到達目標の確認実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。（期末試験として評価する）</p>	振り返りとポートフォリオデータの提出	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習 7 【FC】				
担当教員名	川上須賀代				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。(全14回)				

授業概要

フィリピンの子供達へ向けた衣装提案として、チームでコスチュームを制作します。ステージ上での舞台映えするデザイン発想から動きを考慮した採寸方法、ステージ衣装の基礎となる機能的なパターンを作成し、縫製、修正方法までを学びます。NPO法人メンバーと現地スタッフと定期的にディスカッションを重ねながら、学生が互いに協働し、企画構成から衣装製作、ファッションショーの演出まで行います。NPO法人メンバーやフィリピンの子供達、現地NGO職員とのコミュニケーションを通して第三者との共創力を育成するプログラムです。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	コミュニケーションを通じて、様々な課題の発見から主体的に衣装製作に取り組む	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	モデルが抱える課題を理解し、問題解決に向けて機能的な衣装を制作できる	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

有り(連携先：株式会社VINEYARD)

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

授業内課題

評価の基準

： デザイン画やパターンメイキングなどの授業内課題の完成度で評価する

30 %

デザインマップ・プレゼンテーション

： デザイン提案のマップの完成度、プレゼンテーションの説明内容で評価する。

30 %

期末試験評価・作品（縫製技術含む）

： デザイン画から忠実なパターンメイキングを行い、縫製が丁寧になされているかを評価する。

40 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内容に応じて適宜参考資料を提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本授業は2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学習が求められる。
 本授業は、コスチューム制作を行う上で、ステージ上で動きやすい衣装を制作するために重要な制作課題です。楽曲内容を理解し、楽曲にあったデザインを発想、機能的パターンを作成し縫製技術を習得してください。前期の専門基幹演習4の応用となりますのでマスターしてください。また、授業前準備として日本で活躍しているアイドルをリサーチする。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜 10:30~12:10

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 教室にて授業前、後に対応します。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 ガイダンス 講義の進め方、目標設定 ・授業概要と進め方説明 ・外部コラボの目的 ・制作スケジュールの確認 ・テーマからイメージを膨らませます	デザイン画進行の為に、事前調査	4時間
第2回 ファッションショーの調査と分析 ・ファッションショーについて内容説明 ・NPO法人スタッフより課題提供と説明 ・現地スタッフとモデルの子供達とオンラインによる質疑応答 ・テーマ内容を把握した上で、グループ内でデザインの方角性をディスカッション ・デザイン提案に向けて役割分担	デザインの検討・創出	4時間
第3回 コスチュームデザインの発想 ・テーマに沿ったステージ用コスチュームデザインを考える ・デザイン画3体（着色） ・使用する素材・装飾を考えイメージマップを作成 ・事例紹介 ・プレゼンテーションの準備	デザイン画の完成	6時間
第4回 デザイン提案① ・NPO法人スタッフ、現地スタッフ、モデルの子供達にデザインマップを見せてプレゼンテーションを行う ・デザイン画の変更点の確認・調整・修正 ・再提案に向けてデザイン画を描く ・モデルの採寸を元にパターン製図を準備	修正デザインを完成させる	6時間
第5回 製作に向けてのパターンメイキング ・見頃原型のパターンメイキング ・デザイン提案後、モデルサイズを確認 ・採寸を元に見頃原型を作図 ・採寸を元に機能的パターンを作成する ・トワルを組み立て準備	トワル作業準備	5時間
第6回 仮縫い準備 ・シーチングでトワルを組み立てる。 ・モデルサイズに合わせて仮縫いフィッティング ・修正箇所をマーキング	トワルを完成させる	5時間
第7回 仮縫い後の修正（パターンメイキング） ・仮縫い後、パターンを修正 ・本番用生地を裁断準備 ・縫製の準備	課題の続行	5時間
第8回 裁断から縫製へ ・裁断を終わらせ、コスチュームの縫製に入る	裁断まで完成させる	5時間
第9回 縫製/シルエットの調整 ・縫製の続行 ・シルエットの調整を行う	課題の続行	5時間
第10回 中間審査 ・プレゼンテーション ・クラス内でコスチュームのシルエット確認 ・進捗確認	スケジュール調整を行い、課題の続行	6時間
第11回 装飾の制作	装飾を制作	6時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・コスチュームに装着する装飾についての説明 ・舞台映えする為のヒントとコツ ・装飾資材の使用方法 ・装飾を制作する 		
第12回	舞台衣装と装飾のバランス調整/副資材の手縫い <ul style="list-style-type: none"> ・制作したコスチュームに、装飾をつけてバランスの調整を行う ・調整後、最終フィッティングに向けて仕上げていく ・手縫い作業を行う 	縫製の続行	6時間
第13回	最終フィッティング <ul style="list-style-type: none"> ・完成したコスチュームをモデルに装着してもらい、動き ・シルエットの確認を行う ・NPO法人スタッフ、現地スタッフ、モデルの生徒達からのヒヤリング、課題を確認 ・修正箇所を分析、改善を行う 	縫製作業進行	6時間
第14回	納品 <ul style="list-style-type: none"> ・最終仕上げ ・完成した衣装を納品 ・演習の振り返り (期末ルーブリック判定) 課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによって行います 	展示作業	2時間

授業科目名	造形芸術専門展開演習7【IP】				
担当教員名	湯浅宏之				
学年・コース等	3年	開講期間	後期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	デザイン会社を経営しており、デザイナーとして多くのメーカーの日用品や家具などを中心に、ブランド開発からクリエイティブディレクションなどのプロジェクトに加え、デザインから付随するグラフィックデザインやWEBデザイン、プレスリリースや販路開拓などを行なっている。(全14回)				

授業概要

専門性の高い演習内容を実施するため、社会の関わりの中でデザインを考え発信することを念頭に、プロダクト系の専門に対する課題を並行して進める。公募されるコンペティションへの応募を通して、デザインに関連する現代社会の様々な問題に着目し、社会に対する提案力、コンセプトワークを鍛え、表現力に磨きをかけ、デザインの実践力を身につける。社会的なテーマに関するリサーチ、分析をもとに企画し、最終的に社会に対するプレゼンテーションが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	デザインに関する社会要請に対しての作品表現	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	デザインに関する社会要請に対しての意識向上	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学習到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学習成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。決められた提出物が期限内に提出されなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

課題への取組み状況： 授業内および時間外学習の成果を評価（13回×3%）

「自主性」「提案制」について評価する

39 %

期末試験評価 提出物

: 分析力、独自性、客観的、クオリティ、プレゼンテーション力を評価

61 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業中に随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2コマ2単位の科目であるため、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。
 毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業までに草案を練り上げてくること。
 各課題は締切を厳守し、要求された内容をすべて提出すること。
 提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合は、メールにて受け付けます。
メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。**授業計画**

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 オリエンテーション、企画調査1 プレインストーミング コンペ企画調査1：ガイダンス、テーマに関するプレインストーミングを行う。	テーマに関するリサーチワーク	2時間
第2回 企画調査2 グレープディスカッション コンペ企画調査2：コンセプトに関するグレープディスカッションを行う。	テーマに関するコンセプトワーク、デザインスタディ	2時間
第3回 計画1 デザインスタディ コンペ計画1：個人のアイデアについてグレープディスカッションを行う。	デザインスタディ	2時間
第4回 計画2 コンセプト コンペ計画2：コンセプト、デザインの方針の決定。プレゼンテーションの検討。	講評会準備	2時間
第5回 プレゼン制作1 初期パネル指導 コンペプレゼン1：中間講評会。プレゼンパネルの内容について指導を受ける。	プレゼンパネル制作	2時間
第6回 プレゼン制作2 パネルデザイン展開 コンペプレゼン2：プレゼンパネルの内容について指導を受ける。	プレゼンパネル制作	2時間
第7回 プレゼン制作3 パネルデザイン仕上げ コンペプレゼン3：プレゼンパネルの内容について指導を受ける。	応募作品提出	2時間
第8回 オリエンテーション、企画調査1 プレインストーミング コンペ企画調査1：ガイダンス、テーマに関するプレインストーミングを行う。 中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック	テーマに関するリサーチワーク	2時間
第9回 企画調査2 グレープディスカッション コンペ企画調査2：コンセプトに関するグレープディスカッションを行う。	テーマに関するコンセプトワーク、デザインスタディ	2時間
第10回 計画1 デザインスタディ コンペ計画1：個人のアイデアについてグレープディスカッションを行う。	デザインスタディ	2時間
第11回 計画2 コンセプト コンペ計画2：コンセプト、デザインの方針の決定。プレゼンテーションの検討。	中間講評会準備	2時間
第12回 プレゼン制作1 コンペプレゼン1：中間講評会	プレゼンパネル制作	2時間
第13回 プレゼン制作2 / 最終講評会 コンペプレゼン2：プレゼン内容について指導を受ける。	プレゼンパネル制作	2時間
第14回 プレゼン制作3 パネルデザイン仕上げ	作品提出/講義で学んだ事をまとめる	2時間

コンペプレゼン3：プレゼン内容について指導を受ける。
最終ルーブリック実施、振り返りシートの作成、学修成果
の可視化（ポートフォリオ）
終了後一週間以内に作品提出（期末試験として評価する）

授業科目名	卒業研究・制作1【MD】（月・火・金）				
担当教員名	石井理之（月・金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

授業内容：ディプロマポリシーを基に、4年間の総決算として「卒業研究ノート」を作成する。
「卒業研究ノート」の執筆に際し、基本的な研究方法の理解及び文章作法を身につけるため設定した課題に応じた小論文を作成する。
授業の目的：これまでの学びにより蓄積してきた、講義内容、各種演習における口頭発表、調査結果、研究の成果を活かして、各自がテーマを設定し「卒業研究ノート」を完成させる。また、「卒業研究ノート」の概要を口頭で説明できるようにする。
成果物：研究ノート

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

制作に必要な調査・研究を十分に行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

制作テーマに繋がる幅広い情報を集め、分析し、「卒業研究ノート」にまとめる。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

論理性、説得力、表現性、聴衆の理解という分野において、レベルの高い研究を完遂する。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

研究調査・資料収集

評価の基準

： 研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。また、アカデミックライティングの基本的な技能を習得している。

研究方法	30 %	:	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
成果物（研究ノート等）	10 %	:	新規性、独自性、論理性を評価する。
口頭発表	50 %	:	論理性、説得力、スライドの表現を中心に評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

研究においては、毎週2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 備考・注意事項欄に記載
場所： 備考・注意事項欄に記載
備考・注意事項： 金曜日昼休み 南館2階情報デザイン研究室

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

第1回	<p>「卒業研究ノート」の進め方について、研究倫理について</p> <p>「卒業研究ノート」執筆の意味、到達目標等の概要説明を行う。 また、研究倫理についての説明を行い、研究倫理を逸脱せず取り組めるようにする。</p>	研究・制作テーマ設定	4時間
第2回	<p>研究計画1 研究計画書作成/小論文 個人面談</p> <p>研究計画の立案 個人面談 設定した課題に応じた小論文の執筆</p>	研究計画の検討	4時間
第3回	<p>研究計画2 研究計画書完成/小論文 個人面談</p> <p>研究計画の修正 個人面談 設定した課題に応じた小論文の執筆</p>	計画の修正、再構成	4時間
第4回	<p>プレゼンテーション・課題レポート・研究ノート執筆 個人面談</p> <p>研究内容、方法のプレゼンテーションを行う。 個人面談 設定した課題に応じた小論文の執筆</p>	プレゼンテーションの内容を再検討し研究テーマを決定する。	4時間
	<p>研究内容、方法のプレゼンテーションを行う。 個人面談 設定した課題に応じた小論文の執筆</p>		
	<p>研究内容、方法のプレゼンテーションを行う。 個人面談 設定した課題に応じた小論文の執筆</p>		
第7回	<p>中間報告会 中間ルーブリック</p> <p>研究の進捗状況についてプレゼンテーションを実施する。 中間ルーブリックを作成して、研究の進捗状況を確認する。</p>	研究進捗状況を理解し研究の方向について再検討する。	4時間
第8回	<p>「卒業研究ノート」執筆 個人面談</p> <p>「卒業研究ノート」を執筆し、その内容をもとに個人面談を実施し、進捗状況の確認をする。</p>	研究のための追加情報収集及び研究状況・データの確認。	4時間
	<p>「卒業研究ノート」を執筆し、その内容をもとに個人面談を実施し、進捗状況の確認をする。</p>		
	<p>「卒業研究ノート」を執筆し、その内容をもとに個人面談を実施し、進捗状況の確認をする。</p>		
	<p>「卒業研究ノート」を執筆し、その内容をもとに個人面談を実施し、進捗状況の確認をする。</p>		
	<p>「卒業研究ノート」を執筆し、その内容をもとに個人面談を実施し、進捗状況の確認をする。</p>		
	<p>研究ノートを執筆し、その内容をもとに個人面談を実施する。 最終最終プレゼンテーションのための進捗状況の確認をする。</p>		
第14回	<p>最終プレゼンテーション・ノート完成・ルーブリック</p>	プレゼンテーション踏まえて修正する。	4時間

「卒業研究ノート」の内容をプレゼンテーションする。
「卒業研究ノート」の完成。
ルーブリックの記入。

授業科目名	卒業研究・制作1【MD】（月・火・金）				
担当教員名	藤川亜美（火）、弘司（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	それぞれプロの漫画家およびイラストレーターとして活動、作品発表の実績あり（全14回）				

授業概要

【前期・制作パート】

この授業は卒業制作の意識を高めるための準備段階にあたる大事な時間となる。卒業制作という目標に向けて企画立案するにあたり、三年間で得た知識や技術を整理し、自分自身が取り組むべきことは何かを考えなくてはならない。目的を達成するには何が必要なのか、課題制作やポートフォリオの作成を通じて、各々が将来のための糸口を見つけることを目標とする。また、その目標へ向けて、スケジュールを考え、より高度な技術の習得を目指す。また研究の成果はレポートとして提出する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

制作に必要な調査・研究を十分に行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

研究テーマおよび制作物のプレゼンテーションを的確に行う。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

研究テーマやそこから生まれる問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

自らの研究テーマに対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

自らの研究テーマに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

自らの研究テーマやそこから生まれる問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集

： 科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

課題設定・新規性	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
	30 %	
作品制作の企画・作品作りの計画性	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
	30 %	
審査時発表	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
	15 %	
学修到達目標	:	学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

制作パートにおいては、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜3限
場所： 南館3F研究室2

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 課題説明 授業の目的を伝え、どのような課題を行うかを解説する。研究倫理教育の実施と、学修到達目標についてこの授業の学びと養われる力を説明する。	授業目的を理解し、課題を考える	4時間
第2回 コンセプトの設定 自ら制作する課題のコンセプトを考え、明確にする。	コンセプトを掘り下げる	4時間
第3回 テーマの設定 自ら制作する課題のテーマを考え、明確にする。	テーマを掘り下げる	4時間
第4回 制作と研究 自ら制作する課題の研究を開始し、制作を行う。	課題研究を行う	4時間
第5回 中間講評 自ら制作する課題(コンセプト、テーマ、研究内容)をまとめ、発表する。	中間講評を元に修正案を考える	4時間
第6回 中間講評からの修正案 中間講評を元に修正案を考え、まとめる。	修正案をまとめる	4時間
第7回 修正案チェック 担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。同時に作品制作を進める。	修正案をまとめる	4時間
第8回 作品制作 作品制作を進める。中間学修到達度の確認と面談等を行う。	作品制作を進める	4時間
第9回 作品制作チェック 担当教員とディスカッションしながら作品チェックを行う。	チェック内容を元に随時修正する	4時間
第10回 進行チェック 担当教員とディスカッションしながら作品チェックを行う。	チェック内容を元に随時修正する	4時間
第11回 作品制作 担当教員とディスカッションしながら作品チェックを行う。	チェック内容を元に随時修正する	4時間
第12回 作品制作チェック 担当教員とディスカッションしながら作品チェックを行う。	チェック内容を元に随時修正する	4時間
第13回 進行チェック 担当教員とディスカッションしながら作品チェックを行う。	チェック内容を元に随時修正する	4時間
第14回 最終講評	作品を完成させ提出する	4時間

プレゼンテーションと最終講評を行う。
最終の学修達成度の確認と面談等を行う。

授業科目名	卒業研究・制作1【AC】（月・金）				
担当教員名	加藤隆文（月）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業制作・研究においては、社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中から映像やアニメーション、キャラクターデザインなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究したうえで制作を進めることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際には、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたうえで、作品制作と遜色のない準備することが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

アートディレクションないしクリエイションの専門知識

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

制作のために必要な研究を遂行し、適切に文章化する能力

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究調査・資料収集

： 研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

10 %

課題立案・研究方法	:	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。	15 %
成果物（研究ノート等）50%	:	新規性、独自性、論理性を評価する。	50 %
口頭発表	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。	15 %
学修到達目標	:	学修到達目標を4項目4段階で総合指数を評価する。	10 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として6月から7月にかけて報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業時に連絡する。
場所：	南館情報デザイン研究室、芸術学部長室
備考・注意事項：	授業内で連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 加藤：kato-t@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業研究・制作への取り組みと各自の問題提起/研究倫理について 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行い、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。また、「研究ノート」を作成してゆくうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について学ぶ。なお、前期の課外において、各自のモチベーションとなるテーマや技術を探ること。	企画考案	4時間
第2回 実作品からみた今日の問題の発見と解釈 昨今のアニメーションやゲームのキャラクターデザインの動向を研究し、各人の課題設定につなげる。	企画考案	4時間
第3回 作品テーマの考察 制作する各自のテーマについて調査を行う。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第4回 各自の企画を確定する 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第5回 制作に向けた調査の遂行 設定したテーマに基づき、有効な技術や表現方法を調査する。	企画審査に向けた準備	4時間
第6回 企画考案 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	企画審査に向けた準備	4時間
第7回 企画書の完成 各人の研究課題の設定とその検討を進め、研究内容を確定させた企画書を完成させる。	作品制作技術の検証	4時間
第8回 作品と研究の整合性チェック 個人面談を中心に個々の企画案と研究内容を熟議し、研究成果物と作品の整合性をチェックする。また、この面談の際に中間学修到達度の確認を行う。	研究内容と作品制作計画の検証	4時間
第9回 研究成果発表（Aグループ） 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノート内容の検証と修正	4時間
第10回 研究成果発表（Bグループ） 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノート内容の検証と修正	4時間
第11回 研究成果発表（Cグループ）	研究ノート内容の検証と修正	4時間

	個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。		
第12回	研究成果発表 (Dグループ) 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノート内容の検証と修正	4時間
第13回	研究成果発表 (Eグループ) 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノート内容の検証と修正	4時間
第14回	研究成果物提出 これまでの発表時の議論を踏まえて洗練させた研究内容を「研究ノート」ドラフト等の成果物としてまとめ、提出する。また、最終の学修達成度の確認と面談等を行う。	夏休み中の研究・制作スケジュール立案と遂行	4時間
第15回	@ @	@	3時間
第16回			3時間

授業科目名	卒業研究・制作1【AC】（月・金）				
担当教員名	内田英武（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメ、ゲーム、メディアコミックなどのディレクター経験を有する教員が担当する。				

授業概要

卒業制作・研究においては、社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中から映像やアニメーション、キャラクターデザインなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究したうえで制作を進めることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際には、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたうえで、作品制作と遜色のない準備することが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アニメーションや3DCGなどの専門知識に基づいた表現を計画し、研究と制作を進める。クリエイティブにおけるクオリティコントロール全般を行う専門知識が理解できる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

自分自身の制作と関連した研究テーマを適切に選択し、研究倫理にのっとった正しい方法で研究ノート執筆を進めることができる。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

必要なデータを読み取り、的確にまとめ、問題点を洗い出し解決の目標を定めることができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

独自性・創造性があり実行可能な研究・制作に関する企画書を作成することができる。状況や場面に応じ、計画変更・修正の必要性に気づき、指導者の承諾を得て、変更・修正できる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

種々の約束事の意味を理解して守り、他者の模範となる行動ができ主体的に取り組むことができる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

各自設定したテーマに沿った完成度の高い成果物を発表する。主体的に研究・制作に取り組み、出来状況や場面に応じ、計画変更・修正の必要性に気づき実行することができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

社会のニーズを理解したうえで自分の考えや思いを伝えることができ、自分の感情をコントロールし、モチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品制作のための調査・資料収集

評価の基準

科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

課題設定・新規性	30 %	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	15 %	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標を4項目4段階で総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として6月から7月にかけて報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業時に連絡する
場所：	南館情報デザイン研究室、芸術学部長室
備考・注意事項：	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 糸曾：itoso@g.osaka-seikei.ac.jp 仲村：nakamura-m@osaka-seikei.ac.jp 加藤：kato-t@g.osaka-seikei.ac.jp 内田：uchida-h@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業研究・制作への取り組みと各自の問題提起／研究倫理について 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行い、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。また、「卒業制作作品」を作成してゆくうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について学ぶ。なお、前期の課外において、各自のモチベーションとなるテーマや技術を探ること。	企画考案	4時間
第2回 実作品からみたアニメーション・キャラクターデザインにおける今日の問題の発見と解釈 昨今のアニメーションやゲームのキャラクターデザインの動向を研究し、各人の課題設定につなげる。	企画考案	4時間
第3回 作品テーマの考察 制作する各自のテーマについて調査を行なう。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第4回 各自の企画を確定する 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第5回 作品の組立 設定したテーマに基づき、有効な技術や表現方法を調査する。	企画審査に向けた準備	4時間
第6回 企画考案 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	企画審査に向けた準備	4時間
第7回 企画書の完成 各人の研究課題の設定とその検討を進め、研究内容を確定させた企画書を完成させる。各人の研究課題の設定とその検討を行ない、企画審査を行なう。	作品制作技術の検証	4時間
第8回 作品と研究の整合性チェック 個人面談を中心に個々の企画案と研究内容を熟議し、研究成果物と作品の整合性をチェックする。また、この面談の際に中間学修到達度の確認を行う。	作品制作技術の検証	4時間
第9回 作品化に向けた準備 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品制作技術の検証と修正	4時間
第10回 企画発表会 企画発表会にてプレゼンおよび講評し、卒業制作・研究企画書のピアレビューを行う。	作品制作技術の検証と修正	4時間

第11回	作品の試作準備 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品の試作	4時間
第12回	作品の試作完成 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品の試作	4時間
第13回	作品企画の確定 個々が設定したテーマに合った内容と表現を確定し、試作を通じて技術的な問題も解決する。具体的なイメージも固めてゆく。	企画発表会に向けた準備と試作	4時間
第14回	研究成果物提出 これまでの発表時の議論を踏まえて洗練させた研究内容を試作成果物としてまとめ、発表する。また、最終の学修達成度の確認と面談等を行う。	夏休み中の研究・制作スケジュール立案と遂行	4時間
第15回	⓪ ⓪	⓪	3時間
第16回			3時間

授業科目名	卒業研究・制作1【AC】（月・金）				
担当教員名	糸曾賢志（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメをはじめとした映像監督、キャラクターデザインなどを国内外で行う教員が担当。				

授業概要

卒業制作・研究においては、社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中から映像やアニメーション、キャラクターデザインなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究したうえで制作を進めることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際には、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたうえで、作品制作と遜色のない準備することが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

アニメーションや3DCGなどの専門知識に基づいた表現を計画し、研究と制作を進める。クリエイティブにおけるクオリティコントロール全般を行う専門知識が理解できる。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

自分自身の制作と関連した研究テーマを適切に選択し、研究倫理にのっとった正しい方法で研究ノート執筆を進めることができる。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

必要なデータを読み取り、的確にまとめ、問題点を洗い出し解決の目標を定めることができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

独自性・創造性があり実行可能な研究・制作に関する企画書を作成することができる。状況や場面に応じ、計画変更・修正の必要性に気づき、指導者の承諾を得て、変更・修正できる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

種々の約束事の意味を理解して守り、他者の模範となる行動ができ主体的に取り組むことができる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

各自設定したテーマに沿った完成度の高い成果物を発表する。主体的に研究・制作に取り組み、出来状況や場面に応じ、計画変更・修正の必要性に気づき実行することができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

社会のニーズを理解したうえで自分の考えや思いを伝えることができ、自分の感情をコントロールし、モチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、チャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集

： 科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

課題設定・新規性	30 %	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	15 %	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標を4項目4段階で総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として6月から7月にかけて報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業時に連絡する
場所：	南館情報デザイン研究室、芸術学部長室
備考・注意事項：	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 糸曾：itoso@g.osaka-seikei.ac.jp 加藤：kato-t@g.osaka-seikei.ac.jp 内田：uchida-h@osaka-seikei.ac.jp 中村：nakamura-m@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業研究・制作への取り組みと各自の問題提起／研究倫理について 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行い、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。また、「卒業制作作品」を作成してゆくうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について学ぶ。なお、前期の課外において、各自のモチベーションとなるテーマや技術を探ること。	企画考案	4時間
第2回 実作品からみたアニメーション・キャラクターデザインにおける今日の問題の発見と解釈 昨今のアニメーションやゲームのキャラクターデザインの動向を研究し、各人の課題設定につなげる。	企画考案	4時間
第3回 作品テーマの考察 制作する各自のテーマについて調査を行なう。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第4回 各自の企画を確定する 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第5回 作品の組立 設定したテーマに基づき、有効な技術や表現方法を調査する。	企画審査に向けた準備	4時間
第6回 企画考案 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	企画審査に向けた準備	4時間
第7回 企画書の完成 各人の研究課題の設定とその検討を進め、研究内容を確定させた企画書を完成させる。各人の研究課題の設定とその検討を行ない、企画審査を行なう。	作品制作技術の検証	4時間
第8回 作品と研究の整合性チェック 個人面談を中心に個々の企画案と研究内容を熟議し、研究成果物と作品の整合性をチェックする。また、この面談の際に中間学修到達度の確認を行う。	作品制作技術の検証	4時間
第9回 作品化に向けた準備 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品制作技術の検証と修正	4時間
第10回 企画発表会 企画発表会にてプレゼンおよび講評し、卒業制作・研究企画書のピアレビューを行う。	作品制作技術の検証と修正	4時間

第11回	作品の試作準備 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品の試作	4時間
第12回	作品の試作完成 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品の試作	4時間
第13回	作品企画の確定 個々が設定したテーマに合った内容と表現を確定し、試作を通じて技術的な問題も解決する。具体的なイメージも固めてゆく。	企画発表会に向けた準備と試作	4時間
第14回	研究成果物提出 これまでの発表時の議論を踏まえて洗練させた研究内容を試作成果物としてまとめ、発表する。また、最終の学修達成度の確認と面談等を行う。	夏休み中の研究・制作スケジュール立案と遂行	4時間
第15回	@ @	@	3時間
第16回			3時間

授業科目名	卒業研究・制作1【GA】（金・金）				
担当教員名	熊倉一紗（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業研究・制作では社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、スマートフォンゲーム、コンシューマーゲーム、アーケードゲーム、アナログゲームなど様々なジャンルのゲームデザインにふさわしいテーマを調査・研究する。発表形式や媒体は問わないが確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業研究・制作の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際は、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたいうで、作品制作と遜色のない準備をすることが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

アートディレクションないしクリエイションの専門知識

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

研究ノートの構想・執筆

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究調査・資料収集	:	研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
	10 %	
課題立案・研究方法	:	独自の視点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	15 %	
成果物（研究ノート等）	:	新規性、独自性、論理性を評価する。
	50 %	
口頭発表	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
	15 %	
学修到達目標	:	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日4限

場所： 南館情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
kumakura@g.osaka-seikei.ac.jp
Eメールの件名には、タイトルのあとに氏名・学籍番号を記入してください。（例：卒業研究のレポートについて【氏名・学籍番号】）

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作への取り組みと各自の問題提起／研究倫理について 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行い、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。また、「研究ノート」を作成してゆくうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について学ぶ。なお、前期の課外において、各自のモチベーションとなるテーマや技術を探すこと。	企画考案	2時間
第2回 実作品から見た今日の問題の発見と解釈 昨今のゲームのキャラクターデザインの動向を研究し、各人の課題設定につなげる。	企画考案	2時間
第3回 作品テーマの考察 制作する各自のテーマについて調査を行なう。	テーマの調査と制作技術の確認	2時間
第4回 各自の企画を確定する 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	テーマの調査と制作技術の確認	2時間
第5回 制作に向けた調査の遂行 設定したテーマに基づき、有効な技術や表現方法を調査する。	企画審査に向けた準備	2時間
第6回 企画考案 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	企画審査に向けた準備	2時間
第7回 企画書の完成 各人の研究課題の設定とその検討を進め、研究内容を確定させた企画書を完成させる。	企画書内容の検証	2時間
第8回 作品と研究の整合性のチェック 個人面談を中心に個々の企画案と研究内容を熟議し、研究成果物と作品の整合性をチェックする。また、この面談の際に中間学修到達度の確認を行う。	研究内容と作品制作計画の検証	2時間
第9回 研究成果発表（Aグループ） 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノートの内容検証と修正	2時間
第10回 研究成果発表（Bグループ）	研究ノートの内容検証と修正	2時間

	個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。		
第11回	研究成果発表 (Cグループ) 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノートの内容検証と修正	2時間
第12回	研究成果発表 (Dグループ) 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノートの内容検証と修正	2時間
第13回	研究成果発表 (Eグループ) 個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究ノートの内容検証と修正	2時間
第14回	研究成果物提出 これまでの発表時の議論を踏まえて洗練させた研究内容を「研究ノート」ドラフト等の成果物としてまとめ、提出する。また、最終の学修到達度の確認と面談等を行う。	夏休み中の制作スケジュール立案と遂行	2時間

授業科目名	卒業研究・制作1【GA】（金・金）				
担当教員名	丹羽学（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	映画、MV、テレビ、CM等の商業映像作品のCG、合成作業に携わる。CG監修の経験もあり。（全14回）				

授業概要

卒業研究・制作は社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、スマートフォンゲーム、コンシューマーゲーム、アーケードゲーム、アナログゲームなど様々なジャンルのゲームデザインにふさわしいテーマを調査・研究する。発表形式や媒体は問わないが確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業研究・制作の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際は、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたいうで、作品制作と遜色のない準備をすることが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アートディレクション・専門知識や技能を応用して作品のプランを立て、プレゼンをする。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

論文テーマの構築、客観的にテーマを考察し効果的に成果を出せるようにする。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品制作のための調査・資料収集

評価の基準

： 科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

課題設定・新規性	15 %	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができてきているかを評価する。
作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	30 %	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達度評価	15 %	:	学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
小林伸重	・ デジタルゲーム研究入門	・ ミネルヴァ書房	・ 2020 年

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として6月上旬、7月下旬、の2日それぞれに報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜日 2限
場所：	南館情報デザイン研究室
備考・注意事項：	授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 niwa@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作への取り組みと各自の問題提起／研究倫理について 4月下旬に卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行う。前期の課外において、各自のモチベーションとなるテーマや技術を探ること。また研究倫理について学びます。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する	企画考案	4時間
第2回 実作品からみたアニメーション・キャラクターデザインにおける今日の問題の発見と解釈 昨今のアニメーション・キャラクターデザインの動向を研究し、各人の課題設定につなげる。	企画考案	4時間
第3回 作品テーマの考察 制作する各自のテーマについて調査を行なう。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第4回 各自の企画を確定する 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	テーマの調査と制作技術の確認	4時間
第5回 作品の組立 設定したテーマに基づき、有効な技術や表現方法を調査する。	企画審査に向けた準備	4時間
第6回 企画考案 研究企画を熟考し、各自の思索を深めるとともに調査・試作を継続する。	企画審査に向けた準備	4時間
第7回 企画審査 6月上旬に各人の研究課題の設定とその検討を行ない、企画審査を行なう。	作品制作技術の検証	4時間
第8回 作品化に向けた準備 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。中間学修到達度の確認と面談等を行う。 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、作品化を具体的に準備する。	作品制作技術の検証	4時間
第10回 企画発表会 企画発表会にてプレゼンおよび講評し、卒業制作・研究企画書のピアレビューを行う。	作品制作技術の検証と修正	4時間
第11回 作品化に向けた準備 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、試作を含め作品化を具体的に準備する。	作品の試作	4時間

第12回	作品の試作 個人面談を中心に個々の企画案を掘り下げ、試作を含め作品化を具体的に準備する。	作品の試作	4時間
第13回	作品企画の確定 個々が設定したテーマに合った内容と表現を確定し、試作を通じて技術的な問題も解決する。 具体的なイメージも固めてゆく。	企画発表会に向けた準備と試作	4時間
第14回	企画発表会 企画発表会にてプレゼンおよび講評し、卒業制作・研究企画書の提出をする。 最終の学修達成度の確認と面談等を行う	夏休み中の制作スケジュール立案と遂行	4時間
第15回	@ @	@	3時間
第16回			3時間

授業科目名	卒業研究・制作1【V】（月・水）				
担当教員名	辰巳清（月）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている（全14回）。				

授業概要

卒業研究・制作では現代から未来に向けた社会文化の趨勢を考察し、メディア上で表現に値するテーマを調査・研究し、成果物として研究ノートの執筆を課す。そのために確実な情報の収集を行って知識を集約し、また手法や素材について実践を通じ関連技術を習得しておくことが重要である。研究ノートの執筆においては、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえ、作品制作に比べて遜色ない充実した内容を記述する姿勢が求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

専門知識、表現方法を調査研究し高度な専門知識を獲得する。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

調査の結果と分析内容を文章として論述する。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。提出日をゴールに計画的に作品のコンセプトを固め試作につなげる事ができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

調査・資料収集

： 合理的な資料の収集を行っているかを評価する。

10 %

課題設定

： 独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿って

いるかを評価する。

研究ノート	15 %	:	新規性、独自性、論理性を評価する。
研究発表	50 %	:	論理性、説得力、資料の質、聴衆の理解度や共感度を評価する。
学修到達目標	15 %	:	学修到達目標について4項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特に指定しない

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	水曜日 3限
場所：	南館 情報デザイン研究室
備考・注意事項：	面談予約の方法等は初回授業にて連絡

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作への取り組みと各自の問題提起／研究倫理について 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行い、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。また「研究ノート」を作成してゆくうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について学ぶ。	企画の考察	4時間
第2回 作品および研究テーマの企画立案 メディアやジャンル毎の最新動向を調査し、企画開発につなげる。	企画の立案	4時間
第3回 研究テーマの調査 さまざまな資料にあたり、思索を深め、研究テーマの選定につなげる。	研究テーマの精査	4時間
第4回 研究テーマの選定 資料等の精査を通じ、自身の制作すべき題材にふさわしい研究テーマを明文化する。	表現手法の考察	4時間
第5回 表現手法の調査 作品制作との関連から、具体的な表現手法について資料にあたり、スケジュールの見通しを立てる。	表現手法の精査	4時間
第6回 表現手法の選定 調査した作品や表現技法の事例をふまえ、各自が目指すべき表現を決め、制作スケジュールの根拠を確認する。	企画書の執筆	4時間
第7回 企画書の作成 各人の企画について検討を勧め、表現内容や計画を定める「企画書」として著す。	企画審査に向けた準備	4時間
第8回 研究と制作の整合性 個人面談を中心に、各自の企画を熟議し、研究すべき内容と制作する作品の整合性を確認する。また中間学修到達度の確認を行う。	発表の準備	4時間
第9回 研究成果の発表（第1グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。学生同士のピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第10回 研究成果の発表（第2グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。学生同士のピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第11回 研究成果の発表（第3グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。学生同士のピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第12回 研究成果の発表（第4グループ）	研究内容の検証と修正	4時間

	個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。学生同士のピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。		
第13回	研究成果の発表（第5グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。学生同士のピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」のさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第14回	研究成果の提出 発表時の議論を踏まえ、より洗練された研究成果を「研究ノート」のドラフトとしてまとめ提出する。また最終学修到達度の確認および面談を行う。	立案した夏期休暇中のスケジュールに沿って作業を実施	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【V】（月・水）				
担当教員名	浅田伸（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業研究・制作では現代から未来に向けた社会文化の趨勢を考察し、メディア上で表現に値するテーマを調査・研究する。発表形式や媒体を鑑みる上では確実な情報の収集を行い、手法や素材については実践を通し関連する技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において発表するが、そのための調査および研究のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も本授業の一環とする。また、卒業制作に関連する研究ノートの執筆を課す。その際、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえ、作品制作に比べて遜色ない充実した内容を記述する姿勢が求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

撮影・録音・CG等を用いた素材制作と編集段階での加工技法

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

シナリオおよび企画書

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・ 発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

調査	10 %	:	合理的な資料の収集を行っているかを評価する。
課題設定	15 %	:	独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
研究発表	15 %	:	論理性、説得力、資料の質、聴衆の理解度や共感度を評価する。
研究ノート	50 %	:	新規性、独自性、論理性を評価する。
学修到達目標	10 %	:	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特に指定しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡
場所： 南館 情報デザイン研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作への取り組みと各自の問題提起／研究倫理について 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行い、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。また「研究ノート」を作成してゆくうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について学ぶ。	企画の考察	4時間
第2回 作品および研究の企画立案 メディアやジャンル毎の最新動向を調査し、企画開発につなげる。	企画の立案	4時間
第3回 研究テーマの洗練 さまざまな資料にあたり、思索を深め、研究テーマの選定につなげる。	テーマの精査	4時間
第4回 研究テーマの確定 資料等の選定を通じ、自身の制作すべき題材にふさわしい研究テーマを明文化する。	表現手法の調査	4時間
第5回 表現手法の洗練 具体的な表現手法について資料にあたり、スケジュールの見直しを立てる。	表現手法の精査	4時間
第6回 表現手法の確定 いくつかの表現事例をふまえ、各自が目指すべき表現を決め、制作スケジュールの根拠を確認する。	企画書の作成	4時間
第7回 企画書の完成 各人の企画について検討を勧め、表現内容や計画を定める「企画書」として著す。	企画審査の準備	4時間
第8回 研究と制作の整合性 個人面談を中心に、各自の企画を熟議し、研究すべき内容と制作される作品の整合性を確認する。また中間学修到達度の確認を行う。	企画内容の検証	4時間
第9回 研究成果の発表（第1グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。また学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、研究ノートのさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第10回 研究成果の発表（第2グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。また学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、研究ノートのさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第11回 研究成果の発表（第3グループ）	研究内容の検証と修正	4時間

	個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。また学生同士のピアレビューや質疑応答を通し、研究ノートのさらなる充実と洗練をはかる。		
第12回	研究成果の発表（第4グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。また学生同士のピアレビューや質疑応答を通し、研究ノートのさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第13回	研究成果の発表（第5グループ） 個々の研究成果を口頭にてプレゼンテーションする。また学生同士のピアレビューや質疑応答を通し、研究ノートのさらなる充実と洗練をはかる。	研究内容の検証と修正	4時間
第14回	研究成果の提出 発表時の議論を踏まえ、より洗練された研究成果を研究ノートのドラフトとしてまとめ提出する。また最終学修到達度の確認および面談を行う。	立案した夏期休暇中の制作スケジュールにのっとり作業を実施	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【VD】（火・水）				
担当教員名	門脇英純（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	門脇：企画制作会社でプランナーとして企業の広告を計画・制作。（全14回）				

授業概要

芸術学部のディプロマポリシーのうち、「芸術・デザインに関する知識と理解：芸術・デザインに関する歴史的・理論的な学修に基づいた能力を有し、これを有効に活用する」「創作する意義を理解し、制作・発表にのぞむことができる」を基に、4年間の総決算として卒業研究ノート・卒業研究を作成する。大学での講義や、演習における口頭発表、調査・研究など、これまで蓄積してきた成果をもとに、各自で題目を設定し、「卒業研究ノート・卒業制作研究」として完成させ提出する。作成に当たっては、担当教員が助言・指導を与えながら完成を目指す。卒業研究ノート作成のための学生向け研究倫理教育を学び、卒業論文の執筆に必要とされる専門知識や技術を学びつつ、完成に向けて準備を進めていくための指導を適宜行う。研究テーマの設定、調査計画の設定、調査・分析方法、さらにはその内容を理解してもらうために必要なプレゼンテーション能力等である。卒業研究ノートの完成に向けて多角的な視点からアドバイスをを行うことにより、ビジュアルデザインに関する専門知識を深めるとともに、卒業研究ノートの執筆がスムーズに進められるようにする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成員/効果的なプレゼンテーション能力

独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成員/効果的なプレゼンテーション能力

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

研究、調査から情報を論理的に分析し文章として論述できる。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。提出日をゴールに計画的に作品のコンセプトを固め試作につなげる事ができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

論文指導は対面式で個別にコメントします。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究調査/資料収集	10 %	: 研究課題に対して科学的、論理的な調査、資料収集を3段階評価する。(10点、8点、6点)
課題立案・研究方法	15 %	: 独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。(15点、10点、7点)
試験評価 成果物(研究ノート)	50 %	: 授業終了後、研究ノート提出。新規性、独自性、論理性を評価する。(S:50点、A:40点、B:30点、C:25点)
試験評価 口頭発表	15 %	: 口頭発表において論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。(15点、10点、6点)
学修到達目標評価	10 %	: 学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。(10点、8点、6点)

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- 各自の研究テーマに沿った書籍、参考文献を揃えてもらうことになります。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 門脇：金曜2限

場所： 門脇：1階

備考・注意事項： 門脇：金曜2限目をオフィスアワーとしている。授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。
(kadowaki@g.osaka-seikei.ac.jp) Eメール件名としては「卒業制作について(氏名、学籍番号)とすること。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作・研究のガイドライン&卒業制作・研究倫理教育について 卒業制作・研究ガイドラインを説明する。 ①学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する ②卒業研究ノートとはコースで学んできた事を研究し文章化することです。 ビジュアルデザインコースの学びのカテゴリーの項目には、広告、ポスター、フォトグラフィー、パッケージ、タイポグラフィ、コピーライティング、マーケティングコミュニケーションなどがあります。カテゴリーの項目を絞り、調査、研究した事を、論文してまとめたものが研究ノートです。研究論文から、作品を作るにあたり制作テーマの設定を行ってもらいます。 卒業研究ノート作成のための学生向け研究倫理教育を学ぶ。	卒業制作・研究ガイドラインの説明を受けて、研究テーマを考えてください。複数のキーワードを出して次回の授業に話せるようにしてください。	4時間
第2回 卒業制作・研究のテーマ研究の資料収集および調査 ノートの核となる研究と考察を中心に、卒業制作の意義と目的、メディアの設定、表現方法などに関して個別にチェックを開始する。	教員との個別面談からキーワードを絞り、図書館やインターネットで研究テーマに沿った事例を調査してください。	4時間
第3回 卒業制作・研究のテーマ設定への研究(1) テーマの設定 各人の研究課題の設定とその検討 研究テーマを中心とした資料の収集 各自の進行状況に合わせて、上記の項目について毎週チェックをする。	教員との個別面談からキーワードを絞り、図書館やインターネットで研究テーマに沿った事例を調査してください。	4時間
第4回 卒業制作・研究のテーマ設定への研究(2) テーマの検討 テーマ設定のための文献調査、ディスカッション	教員との個別面談からキーワードを絞り、図書館やインターネットで研究テーマに沿った事例を調査してください。	4時間
第5回 卒業制作・研究のテーマ設定への研究(3) テーマの再考 各人の研究課題の設定とその検討 研究テーマを中心とした資料の収集と文章の添削。 各自の進行状況に合わせて、上記の項目について毎週チェックをする。	中間発表の準備を行ってください。パワーポイントに研究テーマ、概要を作成してください。	2時間

第6回	卒業制作・研究の中間発表1-1（前半組） 研究課題の2回に分けて中間発表を行います。第6回 15人研究テーマ、概要を各自5分間でプレゼンテーションを行ってまいります。 他者の発表を聞いて、ディスカッションを行います。	中間発表の準備を行ってください。パワーポイントに研究テーマ、概要を作成してください。	4時間
第7回	卒業制作・研究の中間発表1-2（後半組） 研究課題の2回に分けて中間発表を行います。第7回 15人研究テーマ、概要を各自5分間でプレゼンテーションを行ってまいります。 他者の発表を聞いて、ディスカッションを行います。	卒業制作・研究ノートの作成にあたり調査データ、関連書籍を集めてください。	4時間
第8回	制作テーマの論理的構築 卒業制作・研究ノートの作成 (1) 導入、構成について ①中間学修到達度の確認と面談等を行う。90分 ・中間時点までの成長度を確認し、成長点、さらに伸ばしていく点をアドバイスします。 ②卒業制作・研究ノートの作成を行います。 ビジュアルデザインコース卒業研究作成要領に合わせてノートの作成を行う。 レポートは、三つの部分から構成します。「序論」「本論」「結論」 レポートの形態は、表紙、序論（1ページ）、目次、本論、結論、付録、参考文献	卒業制作・研究ノートの作成にあたり調査データ、関連書籍を集めてください。	4時間
第9回	制作テーマの論理的構築 卒業制作・研究ノートの作成 (2) 序論、本論の構成 卒業制作・研究ノートの作成を行います。 ビジュアルデザインコース卒業研究原稿作成要領に合わせて論文の作成を行う。 各自の進行状況に合わせて、上記の項目について毎週チェックをする。	教員との面談を経て訂正箇所の修正を行ってください。不足している情報を図書館、インターネットから探し出してください。	4時間
第10回	制作テーマの論理的構築 卒業制作・研究ノートの作成 (3) 結論への昇華 卒業制作・研究ノートの作成を行います。 ビジュアルデザインコース卒業研究ノート作成要領に合わせて論文の作成を行う。 各自の進行状況に合わせて、上記の項目について毎週チェックをする。	教員との面談を経て訂正箇所の修正を行ってください。不足している情報を図書館、インターネットから探し出してください。	4時間
第11回	個人研究発表1-1 個人研究発表を第11回から13回、3回に分けて行う。 個人研究の発表を行う。専門分野の理解、研究の論理性、テーマの新規性を盛り込んだ研究テーマ、研究内容をパワーポイントにまとめ、一人20分 第13回は7人の研究発表を行う。相互フィードバックシートで発表者の評価を行う。	発表者はフィードバックを受けた内容を改善してください。他の学生はフィードバック内容を自身の研究レポートに照らしあわせ修正を図ってください。	4時間
第12回	個人研究発表1-2 個人研究の発表を行う。専門分野の理解、研究の論理性、テーマの新規性を盛り込んだ研究テーマ、研究内容をパワーポイントにまとめ、一人20分 第13回は7人の研究発表を行う。相互フィードバックシートで発表者の評価を行う。	発表者はフィードバックを受けた内容を改善してください。他の学生はフィードバック内容を自身の研究レポートに照らしあわせ修正を図ってください。	4時間
第13回	個人研究発表1-3 個人研究の発表を行う。専門分野の理解、研究の論理性、テーマの新規性を盛り込んだ研究テーマ、研究内容をパワーポイントにまとめ、一人20分 第13回は7人の研究発表を行う。相互フィードバックシートで発表者の評価を行う。	発表者はフィードバックを受けた内容を改善してください。	4時間
第14回	卒業制作研究テーマ プレゼンテーション&学修到達目標調査及び個人面談 ①研究テーマのプレゼンテーションを行います。 一人5分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。 制作テーマ、コンセプト、媒体の3点を企画書としてパワーポイントにまとめプレゼンテーションしてください。 総括とし、個別評価、全体評価を示します。 ②最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 ・課題への取り組み、本授業で養われた力を自己評価、教員評価を行います。 ・成長度を確認し、成長点、さらに伸ばしていく点をアドバイスします。	卒業制作テーマを企画書にまとめてください。制作テーマ、コンセプト、媒体の3点をパワーポイントのまとめてください。	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【VD】（火・水）				
担当教員名	姜尚均（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告会社でアートディレクターとして企業の広告を企画・制作。（全14）				

授業概要

- ・ポートフォリオを制作する上での様々な手法や技法について研究します。学生各自がこれまでに制作した作品をアーカイブ・考察し、個々のアプローチに準じた方法でオリジナリティーのあるポートフォリオを制作します。
- ・文化など人間生活の総合的なありようを考察し、その中からグラフィックデザインやイラストレーション、また映像・アニメーションなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究します。調査研究（研究ノート）を先行し、それに基づいた制作を行います。表現や素材についても実験を通して自分自身のものとしておくことが重要です。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

広告、グラフィックデザイン、装幀、パッケージなどにおいて、主に視覚的表現手段を計画し、総括、監督する。デザインなどクリエイティブにおけるクオリティーコントロール全般を行う専門知識が理解できる

広これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

デザインワークにおける、表現の一つとしてコピーの重要度を理解する

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
・質問等は授業中、または放課後に行うようにして下さい。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集

科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

課題設定・新規性	15 %	:	独自の視点・発想により有意義なテーマ設定ができてきているかを評価する。
作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	30 %	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	15 %	:	学修到達目標を5項目4段階で総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

経営とデザインの幸せな関係 発行先：日経BP社、デザインマネジメント 発行先：日経BP社、デザイン思考が世界を変える 発行先：早川書房
 GRAPHIC DESIGN THEORY グラフィックデザイナーたちの（理論） 発行先：ピー・エヌ・エヌ新社、アートディレクションの「型」 発行先：誠文堂新光社、造形思考(上・下) 発行先：誠文堂新光社、「これからの広告」の教科書 - 佐藤 達郎 (著)、広告ビジネスに関わる人のメディアガイド2015 - 博報堂
 DYメディアパートナーズ、Typographic Systems—美しい文字レイアウト、8つのシステム Kimberly Elam (著)、今井 ゆう子 (翻訳)
 デザインのルール、レイアウトのセオリー 伊達千代の著書 自分を広告する技術 発行先：講談社
 コトラーのマーケティング・コンセプト フィリップ・コトラー (著)
 誰のためのデザイン?—認知科学者のデザイン原論 (新曜社認知科学選書)
 グラフィック 認知心理学 (Graphic text book) 森 敏昭 (著)

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜 3限
 場所： 南館3F研究室
 備考・注意事項： ※事前にアポイントを取ること。
 kang@osaka-seikei.ac.jp (Eメール件名としては「卒業研究・制作1 について (氏名、学籍番号) とすること。)

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 課題1 「ポートフォリオの研究について」学修到達目標について説明 ビジュアル・コミュニケーションデザインとして他者へ伝える、伝わる効果を考える 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	さまざまなポートフォリオの形式を調べる。	4時間
第2回 ページ設計について 課題に対して必要な情報の収集と効果を考え、レイアウトを考える。	教員よりアドバイスをうけた内容を元にページ構成を作成。	4時間
第3回 ポートフォリオの編集とレイアウトについて 作品コンセプト、表現方法など、中間発表の準備を行ってください。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に企画書・レイアウト作成、発表準備。	4時間
第4回 中間発表会 ・課題1のアイデアチェック及び制作 アイデアチェック及び制作	教員よりアドバイスをうけた内容を元にコンセプトを企画。	4時間
第5回 ポートフォリオの記録写真の制作について 記録写真の制作についてレクチャー チェック及び制作 面談の形式、試作をチェックし話し合う	教員よりアドバイスをうけた内容を元に制作を進めてください。	4時間
第6回 作品の見直しと展開 作品の修正と展開 チェック及び制作 面談の形式、試作をチェックし話し合う	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品を制作してください。	4時間
第7回 webポートフォリオについて 冊子版のポートフォリオを元にWEB版制作 チェック及び制作 面談の形式、試作をチェックし話し合う	作品提出とプレゼンテーションに向けて準備をしてください。	4時間
第8回 講評：課題の提出とプレゼンテーション/中間学修到達度の確認 学んだ事の振り返りレポートを作成する。 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	評価に対する振り返りと次の課題に向けて、企画書作成。	4時間
第9回 課題2「卒業制作」企画書	企画・アイデアチェック及び制作を進める。	4時間

	コミュニケーションデザインとして他者へ伝える視覚的な効果を考える		
第10回	制作チェック：アイデア、表現方法の視点 アイデアチェック及び制作を進める。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品を制作、中間発表の準備をしてください。	4時間
第11回	作品制作・中間発表 制作課題の進行状態を確認します。	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。	4時間
第12回	制作チェック：グラフィックデザインの視点 アイデアチェック及び制作 面談の形式、試作をチェックし話し合う	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。	4時間
第13回	制作チェック：作品全体のディレクション 制作・アイデアチェック及び制作 面談の形式、試作をチェックし、話し合う	教員よりアドバイスをうけた内容を元に作品制作を進めてください。	4時間
第14回	講評：課題の提出とプレゼンテーション／最終の学修達成度の確認 授業全体を振り返り、教師が総評し、授業全体のまとめを行います。 最終の学修達成度の確認と面談等を行う、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 終了後一週間以内に作品提出（期末試験として評価する）	授業の振り返りとして、作品をポートフォリオに編集してください。	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【IA】（水・金）				
担当教員名	寺田順三（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	寺田_イラストレーター、絵本作家、デザイナーとして仕事をしています（全14回）				

授業概要

この授業は、卒業研究・制作の準備段階にあたります。卒業制作という目標に向けての立案をするにあたり、多角的に自分自身を見つめ、これまでの大学生活で得た知識や技術を整理および再確認しながら、試作品を制作することを目的としています。前半では、これまでの自分の制作スタイルを分析し、エスキースやドローイング、画材研究などの実験を重ねながら卒業制作について立案します。後半は、卒業制作の試作品を制作し、制作の方向性を固めます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(1). 論理的な文章表現力

具体的内容：

イラストレーションコースの専門的知識技能を發揮できる課題発見とその解決のため周到な調査研究と、計画的な作品制作を行うことができる

獲得した専門知識や技能を十分に發揮できる卒業制作研究を行うことができる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP4(2). 計画的な行動力
3. DP3(3). 課題解決の実践力
4. DP4(1). 取組みへの主体性
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を發揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を發揮できる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・見学、フィールドワーク
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の中間段階および最終段階において学修到達状況を確認し、学生へフィードバック行います。学修成果ポートフォリオにまとめていきます。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合	評価の基準
作品制作のための調査・資料収集	科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
15 %	
課題設定・新規性	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
30 %	
作品制作の企画・作品作りの計画性	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
30 %	
審査時発表	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視점에評価する。
15 %	
学修到達目標	学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて授業内で紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習してください。卒業制作では主体的な研究と制作が必要不可欠です。最終学年ある自覚を持って真摯に授業に挑みましょう。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	イラストレーション・美術研究室

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 初回ガイダンス/各自の作品制作についてその方法と技術の開発の必要性 ・本授業の全体ガイダンスを行い、特に制作テーマの立案と構想力に関して説明を行う ・各自ポートフォリオなどを持参し、自分自身の制作について様々な視点で見つめ直し、制作票を記入し企画書を作成する。 ・学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明します。	作品票の完成、作品の企画構想	4時間
第2回 卒業制作の企画書の作成[1]/資料収集・試作品の制作 ・オリジナル作品を様々な視点で考え目標を設定、自分らしい進むべき方向を考える。 ・企画立案のための参考となるようにさまざま資料を収集し、ドローイングなどの実験を重ねながら、試作品を制作する。	作品の企画書作成/作品制作（材料収集と実験制作）	4時間
第3回 卒業制作の企画書の作成[2]/資料収集・試作品の制作 ・個人指導を通して企画書をチェック ・企画書に沿って計画進捗状況に対してアドバイスを行う。	作品の企画書作成/作品制作（材料収集と実験制作）	4時間
第4回 卒業制作の企画書の作成[3]/資料収集・試作品の制作 ・個人指導を通して企画書をチェック ・企画書に沿って計画進捗状況に対してアドバイスを行う。	作品の企画書作成/作品制作（材料収集と実験制作）	4時間
第5回 卒業制作の企画書の作成[4]/資料収集・試作品の制作 ・個人指導を通して企画書をチェック ・企画書に沿って計画進捗状況に対してアドバイスを行う。	作品の企画書作成/作品制作（材料収集と実験制作）	4時間
第6回 卒業制作の企画書の作成[5]/資料収集・試作品の制作 ・個人指導を通して企画書をチェック ・企画書に沿って計画進捗状況に対してアドバイスを行う。	作品の企画書作成/作品制作（材料収集と実験制作）	4時間
第7回 卒業制作の企画書の作成[6]/ 必要資料の整理	作品の企画書完成/作品制作（材料収集と実験制作） 整理	4時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・個人指導を通して企画書をチェック ・企画書に沿って計画進捗状況に対してアドバイスを行う 		
第8回	<p>中間発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作企画案について、各自、制作した試作品を用いて説明・発表を行う。 ・学生同士による評価表の執筆とディスカッションを行う 	中間発表の振り返りと反省	4時間
第9回	<p>卒業制作に向けた作品制作[1]/作品の構想</p> <p>授業の後半は、卒業制作に向けた個人制作を行う。前半で作成した企画書に基づき、作品テーマの設定、資料収集、制作計画立案、技法や素材の実験、作品展示の効果などについて考察し、発表を行う。</p>	作品制作への準備となるラフスケッチの完成	2時間
第10回	<p>卒業制作に向けた作品制作[2]/作品の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。 ・制作に必要な資料収集、ドローイングなどの実験を行いながら完成度の向上を図る。 ・進捗状況に関して個人チェックを行う。 	作品制作（計画的に制作を進める）	4時間
第11回	<p>卒業制作に向けた作品制作[3]/作品の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。 ・制作に必要な資料収集、ドローイングなどの実験を行いながら完成度の向上を図る。 ・進捗状況に関して個人チェックを行う。 	作品制作（計画的に制作を進める）	4時間
第12回	<p>卒業制作に向けた作品制作[4]/作品の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。 ・制作に必要な資料収集、ドローイングなどの実験を行いながら完成度の向上を図る。 ・進捗状況に関して個人チェックを行う。 	作品制作（計画的に制作を進める）	4時間
第13回	<p>卒業制作に向けた作品制作[5]/作品の制作と完成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。 ・制作に必要な資料収集、ドローイングなどの実験を行いながら完成度の向上を図る。 ・進捗状況に関して個人チェックを行う。 ・合評会に向けて作品を仕上げる。 	作品制作（合評会に向けて作品を仕上げる） 2時間	4時間
第14回	<p>卒業制作の企画案の発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作について、試作品とパワーポイントなどのスライドを用いて、各自の説明・発表を行う。 ・学生同士による評価表の執筆とディスカッションを行う 	卒業制作に向けてさらに実験制作を継続する	4時間
	<ul style="list-style-type: none"> ・最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 		

授業科目名	卒業研究・制作1【IA】（水・金）				
担当教員名	大村みな子（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業研究・制作は社会や個人、それらを取り巻く文化など人間生活の総合的な視点からイラストレーションの表現にふさわしいテーマをそれぞれが見出し、確実な調査研究（先行作品、文献の研究、フィールド調査など）を行います。その調査と自分自身の表現とを照らし合わせながら、制作のための研究ノート執筆を行います。大村の担当授業では主に、研究テーマの決定と研究ノート作成にかかわる領域を主に取り組みますが、寺田先生の担当コマと連動して授業を行い、制作と研究を相互に確認しながら進みます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(1). 論理的な文章表現力

具体的内容：

イラストレーションコースの専門的知識技能を發揮できる課題発見とその解決のため周到な調査研究を行い、研究ノートのテーマ設定を行い、それについての確に論述することができる。
研究、調査から情報を論理的に分析し文章として論述できる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力
2. DP3(3). 課題解決の実践力
3. DP4(1). 取組みへの主体性
4. DP4(2). 計画的な行動力
5. DP5(1). 忠恕の心

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を發揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を發揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達目標の確認を行い、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって自分の成長の度合いを自分で知ることができます。
この「学修到達目標の確認」を成績評価に取り入れています。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究調査・資料収集	10 %	研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
課題立案・研究方法	15 %	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
試験（成果物（研究ノート等））	50 %	新規性、独自性、論理性を評価する。
口頭発表	15 %	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	10 %	学修到達目標について4項目 4段階の総合指数を評価する。

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすることが必要。夏期休暇に2コマの集中授業を行う。前期授業内での企画書に従い、研究内容の推敲と資料収集、取材調査、材料研究、実験制作など後期実制作に向けての活動を行うと共に、その成果を「研究ノート」にまとめる。なお8月から9月までの開講日時については前期授業内で提示する。卒業研究・制作においては、特に授業外学修に関する自己管理が必要となるため、専用教室を与えて実験・制作に供しており、自宅での研究や制作のみならず、常時教室での制作を継続して行い、受講生であるクラスメートや教職員による客観的な目で批評されることが前提となる。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	水曜日 2限
場所：	アトリエ棟研究室
備考・注意事項：	上記以外の時間でも随時受け付ける。そのほか授業内で連絡する。

授業計画

学修課題

授業外学修課題にかかる目安の時間

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作への取り組みと各自の問題提起、研究倫理、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する 卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行う。授業内で各自のモチベーションとなるテーマや技術を探して「研究ノート」の柱としていく。研究ノート執筆に先立ち、研究倫理教育を実施する。	研究ノート案1のためのメモを作成する	4時間
第2回 テーマ設定と企画書の作成 各人の研究課題の設定とその検討について、それぞれのイラストレーションの方向性とイメージにふさわしいテーマ設定が出来るように個別に面談して確認していく。テーマ設定に関しては研究ノート執筆を念頭に、イメージの言語化を通して制作をより客観的なものとするを目標にする。	研究ノート案1の作成	4時間
第3回 研究ノート作成の概要を学ぶ 「研究ノート」を執筆するために必要な知識、研究ノートを構成する項目について知り、自分の研究テーマをどのようにまとめていくのか、コンテンツを整理していく。さらに、研究ノートの「はじめに」の執筆を開始し、次週までに「はじめに」を書ききる。	研究ノート案1の作成。「はじめに」のパートを完了させる。	4時間
第4回 研究ノート案1の提出と発表研究 研究テーマ「はじめに」のプレゼンテーションを行い、クラス全体での情報共有を行う。	研究ノート案1の振り返りを行う	4時間
第5回 ノート案2の作成に向けて案1の改善点を洗い出す。 個別面談により「研究ノート」の柱となる構成内容を整えていく。その過程で、参考文献として必要な資料探しを行う。	研究ノート案2への取り組み（材料研究と計画の立案）	4時間
第6回 研究ノート案2の作成と参考文献の読み込み 個別面談により「研究ノート」の柱となる構成内容を整えていく。参考文献を読み込みながら、さらに構成内容を整えていく。	企画案2への作成	4時間
第7回 研究ノート案2の提出と個人面談 研究ノート案2の提出と個別面談によって、今後の課題点を明らかにしていく。	企画案2の修正と発表準備	4時間

第8回	研究企画案プレゼンテーション1、中間学修到達度の確認 学生による研究企画案プレゼンテーション 中間学修到達度の確認とフィードバック。	プレゼンテーション振り返り	4時間
第9回	プレゼンテーションを振り返り、修正点を検討する プレゼンテーションを振り返り、修正点を検討します。	研究ノート作成	4時間
第10回	研究ノート作成 研究ノートを作成しながら、完成に向けて、スケジュールを立てる。 またそのチェックとして個別面談を行う。 プレゼンテーションによってさらにブラッシュアップした最終企画書の提出と、担当クラス分けを行う	継続して研究ノート作成	4時間
第12回	卒業制作ガイダンスと夏期休暇中の指導計画の説明 夏期休暇中の活動計画を提出するとともに、8月時に行う集中授業（実験制作の中間報告）についての説明	夏期休暇中の活動計画書に基づいた実験制作	4時間
第13回	研究制作の報告1 各担当教員のクラスに分かれた夏期休暇中の実験制作などの活動報告	夏期休暇中の活動計画書に基づいた実験制作	4時間
第14回	研究制作の報告2 各担当教員のクラスに分かれた夏期休暇中の実験制作などの活動報告	夏期休暇中の活動計画書に基づいた実験制作	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【FC】（水・金）				
担当教員名	大手裕子（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	2
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	染織作家として、作品を制作、発表している。（全14回）				

授業概要

卒業制作・研究として、これまでのテキスタイル・ファッションの分野で研究や制作を通して習得したデザインワークや制作技法を生かすことができる、テーマやコンセプトを各自で設定する。社会に向けて提起したい題材を4年間の集大成としてテキスタイル・ファッションデザインやブランドの企画、または社会の中でのファッション業界、ファッションの理念等についてのリサーチや、考察を行い、成果を研究ノートとしてまとめ、後期からの制作やファッションショーの実施に向けての基礎研究とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP2(1). 論理的な文章表現力

具体的内容：

研究しようとする内容の背景となる社会的、文化的要素や関連性のある事柄を整理し有効に使い、研究ノートとしてまとめる。

目標：

学術的な学修を深め、専門分野の知識を確実なものとして、自身の課題やテーマについて客観的な根拠に基づき、論述したり発表することができる。

2. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

これまでの3年間に得た専門的知識・技能を生かし、更に高度で汎用性のある能力に高める

研究テーマの中で必要となる知識・技術について理解し、研究ノートのなかで適切に用いることができる。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

各自のテキスタイル・ファッションデザインに対する視点から独自性のあるテーマを設定することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

らのプランに従い、必要なデザインやブランディング、マーケティング研究を進めることができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

リサーチ、およびワークを通して得た成果を研究ノートとしてまとめることができる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

最終の研究ノートの作成の過程において、課題設定、リサーチ、構成、文章化等を計画的に進め、期限内に完成させる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・ 課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・ 実験、実技、実習
- ・ 問答法・コメントを求める
- ・ 発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・ 実習や実技に対して個別にコメントします
- ・ 実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・ 提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究調査・資料収集	10 %	：	研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
課題立案・研究方法	15 %	：	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
成果物（研究ノート等）		：	新規性、独自性、論理性を評価する。

口頭発表1	50 %	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	15 %	:	学修到達目標について4項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で指示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は卒業制作の研究・論文作成を前提とし、制作作品のテーマやコンセプトの確立を行います。本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜日4, 5限
場所：	アトリエ棟研究室
備考・注意事項：	上記以外ではメールにて対応します。 ote@osaka-seikei.ac.jp

授業計画

第1回	課題説明・導入
第2回	<p>テーマについてリサーチ①（先行研究等について）</p> <p>テーマ設定に向けての主に先行研究事例についてリサーチを進める。また、その内容について個人面談によるヒアリングを行い、次回までのリサーチについて課題を確認する。</p>
第3回	<p>テーマに対するリサーチ結果についてのプレゼンテーション</p> <p>互いのテーマや内容についてこれまで進めてきたリサーチの内容をプレゼンテーションする。それについて意見を交換し、アイデアを出し合う。その内容を基に、更に必要なリサーチ等を確認する。</p>
第4回	<p>テーマについてのリサーチ②（リサーチに対する考察）</p> <p>プレゼンテーション後に新たに出た課題に対して、自らの考えを進め、テーマへのアプローチの方向について考察する。前回のリサーチとヒアリングでの提案を受けて更にリサーチを継続する。また、研究ノートの構成を組み立てるためのマップ作成を始める。</p>
第5回	<p>テーマについてのリサーチ③（研究ノート構成のためのマップ作成）</p> <p>リサーチを基にして、マップを作成し、序論（研究テーマを決定した背景）、本論（リサーチ内容とそれについての考察）、仮説（期待できる結果）等について組み立てを確認する。</p>
第6回	<p>研究ノート構成の決定</p> <p>マップを元に、研究ノートの構成を決定し、それぞれの項目で必要となる内容を確認する。更に必要なリサーチ、考察を確認し執筆の準備を進める。</p>
第7回	<p>研究ノートの作成①（序論）</p> <p>研究の背景となったテキスタイル・ファッションにテーマについての状況や課題について述べ、その解決等に向かってどのようなアプローチが考えられるかについて記述する。</p> <p>中間ルーブリックの実施、学生へのフィードバックを行う。</p>

学修課題

課題設定のためのリサーチ内容、研究ノートを作成するために必要なデータ等を整理し保存しておく。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

新たに進めるリサーチについて資料を集めたり取材しておく。

4時間

授業で出た意見やアイデアを記録しまとめておく。それを受けて次のリサーチ内容を決める。

4時間

リサーチした先行事例について、自らの考えをまとめ、整理、記録しておき、マップにまとめる。

4時間

リサーチ、仮説等を元にマップを完成する。

4時間

研究ノートの構成を決定し、資料等について整理しておく。

4時間

序論の原稿を執筆する。

4時間

第8回	研究ノートの作成②（本論①「リサーチについて」） 自身の仮説や論の裏付けとなるリサーチについて、整理し、記述する。 学修到達度の確認（中間）とフィードバックを行う。	リサーチ、考察について、記述を進めておく。	4時間
第9回	研究ノートの作成③（本論②「リサーチや考察の検証」） 自身のリサーチとそれに対する考察について、検証し、更なるリサーチや試行、試作などについても必要に応じて準備する。	本論のためのリサーチ、考察をすすめる	4時間
第10回	研究ノートの作成④（本論③「考察から結論へ」） リサーチを元にした考察について、求める成果につながるものであるかどうか、検証し、結論をまとめる準備を進める。	更に考察を進め結論の見通しを立てる。	4時間
第11回	研究ノートの作成⑤（本論④「結論」） 研究の経過から考察までの全体についての記述を過不足なく整え、結論を記述する。	結論までの記述を完成する。	4時間
第12回	研究ノートの作成⑥（引用・参考文献の確認） 文中に用いた引用・参考文献についてそのデータを書式に従って、記載する。	引用、参考文献についての記載を完了する。	4時間
第13回	研究ノートの作成⑦（内容・書式の確認） 序論、本論、結論が問題なくつながり、1つの研究ノートとして成立するように整える。 また、全体の書式を確認する。	研究ノートを完成させる。	4時間
第14回	研究ノートのプレゼンテーションと提出 研究ノートの内容をパワーポイントを用いて発表しクラス内で質疑応答する。得られた意見や提案などを、必要に応じて反映し修正できるようまとめておく。 研究ノートを完成し提出する。 最終授業のため、論文の提出・発表と合わせ、学修達成度の確認（期末）とフィードバックを行う。	プレゼンテーションに対して出された意見等を記録しまとめておく。	4時間

授業科目名	卒業制作・研究1【FC】（水・金）				
担当教員名	川上須賀代（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。（全14回）				

授業概要

卒業制作・研究として、これまでのファッション・コスチューム分野で研究や制作を通して習得したデザインワークや制作技法を生かすことができる、テーマやコンセプトを各自で設定する。社会に向けて提起したい題材を4年間の集大成としてファッションデザイン・コスチュームデザインやブランドの企画、または社会の中でのファッション業界、ファッションの理念等についてのリサーチや、考察を行い、成果を卒業研究論文としてまとめ、後期からの制作に向けての基礎研究とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

ファッション・コスチューム分野で研究や制作を通して習得したデザインワークや制作技法を生かしたオリジナルデザインを生み出す。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(1). 論理的な文章表現力

研究テーマの中で必要となる知識・技術について理解し、論文のなかで適切に用いることができる。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

3. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

4. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

5. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を「不可」とします。

成績評価の方法・評価の割合

成果物の完成度（研究ノート等）

評価の基準

： 新規性、独自性、論理性を評価する。

課題立案・研究方法	:	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。	20 %
プレゼンテーション	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。	20 %
受講態度	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。	20 %

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

適宜、授業内で提示する

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は卒業制作の研究・論文作成を前提とし、制作作品のテーマやコンセプトの確立を行います。本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習を行ってください。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	火曜 12:20～13:00
場所:	東館研究室
備考・注意事項:	メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 課題説明・導入、学修到達度目標と確認についての説明 卒業制作・研究について、その進め方、求められる内容やボリューム／ファッション。コスチュームデザインコースとしての取り組みに適切なテーマについて／過去の事例等についての説明をする。その後各自が、関心を持ち取り組みたい内容を挙げ、意見交換する。授業の最終時に研究内容を研究ノートとしてまとめるため、指定の書式等についても説明する。最終的に、リサーチする力、まとめる力、プレゼンテーションする力が身につく、研究ノート完成と発表を最終成果とする。また、研究倫理教育を実施する。	課題設定のためのリサーチ内容、論文を作成するために必要なデータ等を整理し保存しておく。	4時間
第2回 テーマについてリサーチ①（先行研究等について） テーマ設定に向けての主に先行研究事例についてリサーチを進める。また、その内容について個人面談によるヒアリングを行い、次回までのリサーチについて課題を確認する。	新たに進めるリサーチについて資料を集めたり取材しておく。	4時間
第3回 テーマに対するリサーチ結果についてのプレゼンテーション 互いのテーマや内容についてこれまで進めてきたリサーチの内容をプレゼンテーションする。それについて意見を交換し、アイデアを出し合う。その内容を基に、更に必要なリサーチ等を確認する。	授業で出た意見やアイデアを記録しまとめておく。それを受けて次のリサーチ内容を決める。	4時間
第4回 テーマについてのリサーチ②（リサーチに対する考察） プレゼンテーション後に新たに出た課題に対して、自らの考えを進め、テーマへのアプローチの方向について考察する。前回のリサーチとヒアリングでの提案を受けて更にリサーチを継続する。また、論文の構成を組み立てるためのマップ作成を始める。	リサーチした先行事例について、自らの考えをまとめ、整理、記録しておき、マップにまとめる。	4時間
第5回 テーマについてのリサーチ③（論文構成のためのマップ作成） リサーチを基にして、マップを作成し、序論（研究テーマを決定した背景）、本論（リサーチ内容とそれについての考察）、仮説（期待できる結果）等について組み立てを確認する。	リサーチ、仮説等を元にマップを完成する。	4時間
第6回 卒業制作テーマの決定 研究ノート内容・マップを元に、卒業制作でのデザインテーマを決定する。それぞれの項目で必要となる内容を確認する。更に必要なリサーチ、考察を確認しデザインの準備を進める。	決定したデザインテーマに付随した資料等について整理しておく。	4時間
第7回 卒業制作のデザイン考察①（コンセプト考察） テーマについての状況や課題について考え、その解決等に向かってどのようなアプローチが必要となるか考察しコンセプトを決定する。	コンセプト資料をまとめる。	4時間
第8回 卒業制作のデザイン考察②（コンセプト決定）	確定したテーマ。コンセプトからデザイン資料を収集する。	4時間

	<p>前授業にて考察したコンセプトを基に制作テーマ・コンセプトを確定する。 授業の中間期となるため中間学修到達度の確認と面談等を行う。</p>		
第9回	<p>卒業制作のデザイン制作準備</p> <p>自身のリサーチとそれに対する考察について、検証し、更なるリサーチや試行、試作などについても必要に応じてデザイン制作の準備を進める。</p>	リサーチ、考察をすすめる	4時間
第10回	<p>卒業制作のデザイン制作</p> <p>これまでに進めたリサーチ・試行・試作などからデザイン画を制作する。</p>	更に考察を進めデザインの見直し。	4時間
第11回	<p>卒業制作のデザイン制作の修正</p> <p>制作デザインの修正を行い、精度を高める。</p>	デザイン画の完成	4時間
第12回	<p>デザイン画の発表 (1回目)</p> <p>制作したオリジナルデザインについて発表 教員による講評 修正</p>	修正内容を踏まえデザインの再考	4時間
第13回	<p>デザイン画の発表 (2回目)</p> <p>論文内容・テーマ・コンセプトなどの道筋がしっかりと立てられたデザイン画を作成し、発表。 実制作に必要な素材・加工などを考察する。 デザイン画から仕様書に落とし込む</p>	デザイン画・仕様書の完成	4時間
第14回	<p>卒業制作の実制作へ向けたプレゼンテーションと提出</p> <p>論文内容・テーマ・コンセプトなどの道筋がしっかりと立てられたデザイン画と仕様書を発表し、クラス内で質疑応答する。得られた意見や提案などを、必要に応じて反映し修正できるようまとめておく。 デザイン画・仕様書を完成し提出する。 最終授業のため、研究ノートの提出・発表と合わせ、学修達成度の確認と面談等を行う。</p>	プレゼンテーションに対して出された意見等を記録しまとめておく。	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【IP】（火・金）				
担当教員名	根津武彦（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	自身が設立している設計事務所において、建築の設計から家具のデザイン／制作を行っている事から、その実務経験を活かします。（全14回）				

授業概要

前期卒業研究・制作として、卒業研究ノートに取り組みます。卒業制作は、建築・インテリア・プロダクトに関連していることが条件となりますが、卒業研究ノートは卒業制作に関連付けた内容とし、卒業制作の内容を理論的に深める調査、研究が求められます。まずは卒業制作の概要を見定めることから始め、前期期間中の各時期に要求された提出物に沿って調査・分析を行い、研究ノートを執筆します。4年間の学びの集大成として、これまで学んで身につけた専門的知識、技能を余す所なく発揮し、卒業制作と卒業論文を完成させてください。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	インテリア・プロダクトの専門知識の理解	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(1). 論理的な文章表現力	インテリア・プロダクトの専門調査研究	これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。
2. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		課題の全体スケジュールを理解し、各工程の締切りを守りながら進める。
4. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
5. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

研究調査・資料収集

評価の基準

： 研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

課題立案・研究方法	10 %	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
成果物（研究ノート等）	15 %	新規性、独自性、論理性を評価する。
口頭発表	50 %	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学習到達度評価	15 %	学習到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

建築キーワード／土居義岳／住まいの図書館出版局 ISBN9784795221437
誰のためのデザイン？／D.A. ノーマン／新曜社 ISBN9784788514348
その他、授業内で適宜提示する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修時間が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日5限 16:50-18:30

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合はメールにて受け付けます。メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 作品構想ステージ：課題説明、自己の興味の確認 卒業制作・研究ガイドラインの説明。 「学習到達度の確認」について説明。 研究倫理教育の実施。 卒業制作テーマの概論。自己の興味、特性の確認とリサーチ。	卒業制作・研究ガイドラインの説明を受けて、卒制テーマを考えてください。複数のキーワードを出して次回の授業に話せるようにしてください。	4時間
第2回 作品構想ステージ：領域、プログラム、5W1Hの構想 卒制領域の検討と報告。5W1Hの設問に対する卒制の構想。個別発表とチェックを行う。	テーマリサーチと卒制概要のプレゼン資料作成	4時間
第3回 作品構想ステージ：卒制作品のコンセプト・プログラムの決定（全体講評） 卒制テーマ設定と概要発表（プレゼンテーション各自5分間）。 他者の発表を聞いて、教員と学生がディスカッションを行う。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第4回 研究ノート構想ステージ：先行論文・書籍・デザイン調査 卒制の領域、プログラムについて、先行論文、書籍、デザイン調査報告。	調査分析の展開内容をまとめる	4時間
第6回 研究ノート構想ステージ：卒業論文計画書（全体講評） 卒業研究ノート計画書の発表（プレゼンテーション各自5分間）。 他者の発表を聞いて、教員と学生がディスカッションを行う。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第7回 研究ノート作成ステージ：論文アブストラクト・目次 卒業研究ノート概要と目次（案）提出 【中間】学習到達度の確認	卒業研究ノート概要と目次の修正	4時間
第8回 研究ノート作成ステージ：論文アブストラクト・目次提出 卒業研究ノート概要と目次の提出	卒業論文概要と目次に合わせて文章記述	4時間
第9回 研究ノート作成ステージ：論文記述 指定様式に順じた3000字以上の論文（案）の記述チェックを行う。	卒業研究ノート概要と目次に合わせて文章記述	4時間
第10回 卒業研究ノート作成ステージ：論文記述	卒業研究ノート（指定様式、3000字以上）の作成	4時間

	指定様式に順じた3000字以上の論文（案）の記述チェックを行う。		
第11回	研究ノート作成ステージ：論文提出 卒業研究ノート（指定様式、3000字以上）を提出する。	図・表・参考文献の作成	4時間
第12回	研究ノート校正ステージ：図・表・参考文献フォーマットチェック 卒業研究ノートフォーマットに従い、図・表・参考文献のチェックを行う。	卒業研究ノートフォーマットに従った文章校正のチェック	4時間
第13回	研究ノート校正ステージ：文章校正チェック 卒業研究ノートフォーマットに従い、文章校正のチェックを行う。	校正研究ノートの作成	4時間
第14回	研究ノート提出 校正研究ノート提出。 【最終】学習到達度の確認 終了後一週間以内に論文提出(期末試験として評価する)。	校正内容の振り返り	4時間

授業科目名	卒業研究・制作1【IP】（火・金）				
担当教員名	山中コ〜ジ（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	前期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	自身の設立した建築設計事務所での業務において、社会的な課題をリサーチし、問題解決の提案を含めたデザインを行っている。（全14回）				

授業概要

専門性の高い演習内容として、社会におけるデザイン活動を念頭に、インテリア系、プロダクト系の二つの専門に対する課題を並行して進める。インテリア系では、社会における自身の目的・目標を見定めるきっかけとして、すべての条件設定を自ら決定する自由課題に取り組む。プロダクト系では、パブリックプロダクトデザインを通して多角的な視点でのプロセスを学ぶ。前半は製品概要確認や現地調査を行い、ユーザー視点での目的を分析。後半はメーカー製品としてシリーズ商品の企画・デザインを行い、調査、企画、デザインのプロセスを学ぶ。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	インテリア・プロダクトデザインの社会的技能	専門に関する基礎技能として描画力、色彩計画、素材知識、構成力、構想力、コンピュータスキルなどの造形能力の重要性を理解した上で、課題の意図を把握して表現することができる。さらにその制作物や企画を社会に対して効果的に発信するプレゼンテーション能力を培う。
2. DP2(1). 論理的な文章表現力	社会事例のサーベイによるインプット作業の基本を行うことで、自らのオリジナリティを作り出す基礎を養う。	社会生活上必要な基礎的教養と能力として、論理的な構成の文章で、意図を正しく伝えることができる文章表現力を身につける
汎用的な力		
1. DP3(1). 課題発見のための情報収集力		与えられた課題や問題について、情報収集力（課題発見にあたり必要な情報を判断し、収集できる力）を養う。
2. DP3(3). 課題解決の実践力		社会で実践するために必要とされる力として、課題解決力・完遂力（課題を解決するための道筋を考え、実践する力）を養う。
3. DP4(1). 取組みへの主体性		社会人基礎力として、物事に興味を持って積極的に取り組もうとする主体的な態度を身につけている。
4. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、計画的に行動しようとする行動力を身につけている
5. DP5(1). 忠恕の心		常に誠実な態度で、ひとの立場に立って考え行動することができる

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。決められた提出物が期限内に提出されず、講評会に参加しなかった場合は、本科目全体としての成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集：授業内および時間外学習の成果を評価。情報収集力、分析力、独自性、コンセプトの観点で評価する。

15 %	課題設定・新規性	：	社会的提案性、審美性、機能性、独自性、完成度の観点で評価する。
30 %	作品制作の企画・作品作りの計画性	：	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
30 %	審査時発表	：	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
15 %	学修到達度評価	：	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
10 %			

使用教科書

指定する

著者	タイトル	出版社	出版年
水野 大二郎 (著), 津田 和俊 (著)	・ サーキュラーデザイン 持続可能な社会をつくる製品・サービス・ビジネス (4761528052)	・ 学芸出版社	・ 2022 年

参考文献等

授業中に随時紹介する。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学習時間が求められる。毎回エスキスチェックを受け、それを踏まえて次回授業時までに草案を練り上げてくること。各課題は締切りを厳守し、要求された内容をすべて提出すること。提出物は、自主制作するポートフォリオのために各自が必ず保存しておくこと。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日5限 16:20-17:50

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合は、メールにて受け付けます。メールには必ず氏名と所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画

		学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	<p>オリエンテーション、課題説明。学修到達目標について。</p> <p>インテリア系・テーマ設定：イントロダクション、テーマレクチャー プロダクト系・イントロダクション：素材概要の確認、素材調査研究について インテリア/プロダクト共にSDGSWO念頭に置き、それぞれに合致したテーマ設定を行う。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。</p>	<p>インテリア系：制作領域、プログラムリサーチ。 プロダクト系：イメージシートの作成</p>	4時間
第2回	<p>レクチャー：外部講師による</p> <p>SDGsを達成するためにデザイン分野において何が求められるのか。 レクチャー及びワークショップ形式で学部。</p>	<p>レクチャーを基にしたレポート 800字を目安</p>	4時間
第3回	<p>企画、調査1：各事例の調査</p> <p>インテリア系・プログラム設定：制作領域、プログラム等の類似例調査。 プロダクト系・素材及びシーンと製品の調査：大阪市内のパブリックプロダクトの調査。</p>	<p>インテリア系：制作敷地、材料リサーチ。 プロダクト系：調査結果の整理・確認</p>	4時間
第4回	<p>企画、調査2：プログラムとコンセプトの決定及びプレゼンテーション</p> <p>インテリア系・プログラムの決定及びコンセプト設定：制作目的、コンセプトの決定。敷地設定：制作敷地、材料の決定。 プロダクト系・素材及びシーンと製品の調査：調査結果の分析とプレゼンテーション。製品選定と構成：企画/アイデア展開/まとめ</p>	<p>インテリア系：デザインエスキス。 プロダクト系：メーカーカタログより製品選定資料作成</p>	4時間
第5回	<p>基本構想1：スケッチもしくはスタディモデル及びプレゼン</p> <p>インテリア系・基本構想：デザインの骨格、立体表現をスケッチもしくはスタディモデルで検討 プロダクト系・素材及び製品選定と構成：プレゼン/調査・分析整理と再考・シーン、ターゲット設定</p>	<p>インテリア系：スタディモデル制作。 プロダクト系：製品ターゲットと使用シーンの決定</p>	4時間
第6回	<p>基本構想2：スケッチもしくはスタディモデル及びコンセプトとラインナップ決定</p> <p>インテリア系・基本構想：スケッチもしくはスタディモデルで検討 プロダクト系・シリーズ構築課題：コンセプト設定、アイデア展開・製品ラインナップの決定</p>	<p>インテリア系：講評会の準備。 プロダクト系：自分のデザインコンセプトを導き出す→アイデアラッシュ</p>	4時間

第7回	デザイン実作業 1：中間講評会 インテリア系・中間講評会。提出物：コンセプト(リサーチ資料含む)、敷地情報、プロセススケッチ、以上をA1サイズパネルにまとめる。スタディ模型。 プロダクト系・シリーズ構築課題：コンセプト精査、製品詳細の設定	インテリア系：スタディモデル制作。プロダクト系：デザインの方向性とシリーズアイテムの決定	4時間
第8回	デザイン実作業 2：図面とスタディモデル制作およびエスキース インテリア系・基本デザイン：図面とスタディモデル制作1/100-1/20 プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(スタディングイメージ、エスキース) 中間学修到達度の確認と面談を行う。	インテリア系：スタディモデル制作。プロダクト系：作図(イラストレーターにて)	4時間
第9回	デザイン実作業 3：図面とスタディモデル制作およびスケッチ インテリア系・基本デザイン：図面とスタディモデル制作1/100-1/20 プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(デザインスケッチ、バリエーション図)	インテリア系：スタディモデル制作。プロダクト系：作図(イラストレーターにて)	4時間
第10回	デザイン実作業 4：図面とスタディモデル制作および実作業 インテリア系・詳細デザイン：図面とスタディモデル制作1/20-1/1 プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(デザインスケッチ、外観図)	インテリア系：スタディモデル制作。プロダクト系：作図(イラストレーターにて)	4時間
第11回	デザイン実作業 5：図面スタディモデル制作およびデザイン実作業(3Dモデル検討) インテリア系・詳細デザイン：図面スタディモデル制作1/20-1/1 プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(3Dモデル検討)	インテリア系：ファイナルモデル、パネル制作。 プロダクト系：3Dスケッチ作成	4時間
第12回	デザイン実作業 6：プレゼンテーション仕上げ作業 インテリア系・プレゼンテーション：ファイナルモデル、パネル制作 プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(シーンパース図作成)	インテリア系：ファイナルモデル、パネル制作。 プロダクト系：3Dスケッチ作成	4時間
第13回	デザイン実作業 7：プレゼンテーション仕上げ作業(最終) インテリア系・プレゼンテーション：ファイナルモデル、パネル制作 プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(プレゼンテーション準備)	インテリア系：ファイナルモデル、パネル制作。 プロダクト系：シーンパース図作成	4時間
第14回	講評会。最終の学修到達度の確認。 インテリア系・講評会。提出物：コンセプト、ダイアグラム、3D表現、以上をA1サイズパネルにまとめる。完成模型(素材・着彩表現含む) プロダクト系・シリーズ構築課題：講評会、アーカイブ作業。提出物：コンセプト、バリエーション図、外観図、3D図、シーンパース図(冊子+pdfデータ) 最終学修到達度の確認の実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化(ポートフォリオ) 終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)コンペ提出	講評会振り返り/コンペ提出	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【MD】（月・火）				
担当教員名	藤川亜美（月）、中根友美（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	それぞれプロの漫画家およびイラストレーターとして活動、作品発表の実績あり（全14回）				

授業概要

【後期・制作パート】

本授業では、4年間の集大成として卒業制作・研究を行う。前期に行った「仮卒業制作作品」で得た経験をもとに、卒業制作作品を本制作する。卒業制作作品には熟慮されたテーマ性と高い完成度が欠かせない。テーマに関しては改めて十分な調査・研究を行い、過去の事例や自身の体験なども活かしながら、制作に必要な取材を行うこと。「独自のアイデアを創出し、集大成にふさわしい作品作りとなるように努める。最終的には研究レポートと合わせ、卒業制作展に作品を出品・展示する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

制作に必要な調査・研究を十分に行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

制作期間において、長期プランと短期プランを立てる。

研究テーマに沿った作品制作を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

自らの研究テーマに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

自らの研究テーマや問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

研究ノートとの整合性

評価の基準

： 研究ノートと作品が適切に関連しているかを評価する。

課題設定・独自性	10 %	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができてきているかを評価する。
審査時発表	10 %	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
試験評価：卒業制作作品・展示方法	20 %	授業終了後、作品提出。新規性、独自性、表現力を視点に評価する。
学修到達目標	50 %	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

制作パートにおいては、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後の時間 担当する教員より授業時に示します

場所： 南館3F研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 後期企画書制作① 前期の授業、夏休み中の制作を踏まえ、卒業制作の最終企画書を制作する。 展示の方法、それを実行するための手段についてもよく検討し、企画を立てる。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	最終的な企画の内容検討を行う。	4時間
第2回 後期企画書制作②・個人面談 最終企画書の内容について個別に面談を行う。 アドバイスを受けた後、再度企画について検討する。	アドバイスを受け、企画内容の再検討、修正を行う。	4時間
第3回 後期企画書制作③・最終決定 面談の内容をもとに企画の修正を行い、ひとまずの最終決定とする。	最終企画に基づき制作の準備を進める。	4時間
第4回 卒業制作本制作① 企画については随時見直ししながら、制作を進める。 今後の制作スケジュールについても改めて検討する。	各自で作品制作を進めておく。	4時間
第5回 卒業制作本制作②／展示に必要な備品の準備 印刷用紙や額縁、机、モニター等、展示に必要な備品の手配を行う。 作品の制作を進める。	各自で作品制作を進めておく。	4時間
第6回 卒業制作本制作③／進捗確認 制作途中の状態をチェックし、アドバイスを受ける。 作品の制作を進める。	アドバイスの内容を取り入れながら制作を進める。	4時間
第7回 卒業制作本制作④／中間講評に向けたアドバイス 中間講評会に向けた目標点を設定し、制作を進める上での課題点を見つける。	現在の問題点を見直す。	4時間
第8回 卒業制作本制作⑤／中間講評前の作り込み 次回に予定される中間講評会のために、現時点での完成度を上げる。 ブラッシュアップを重ねていく。	卒業制作本制作④／中間講評に向け作り込み	4時間
第9回 中間講評 実物大の仮印刷を持参し、作品内容のチェックを行う。 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	中間講評を受け、制作プロセスを見直す。	4時間
第10回 卒業制作本制作⑦／中間講評を受けてのブラッシュアップ 中間講評を受けて作品を見直し、細部のブラッシュアップを行う。 作品完成度を上げる。	最終展示計画書の作成の準備を行う。	4時間
第11回 卒業制作本制作⑧／最終展示計画書の作成 一次審査プレゼン用資料として、コンセプト及び展示計画をまとめた書類を作成。 作品の制作を進める。	一次審査に向けて作品の完成度を上げる。	4時間

第12回	一次審査（予定） 最終展示計画書および実物大の仮印刷を持参し、審査を受ける。 作品の最終確認を行いつつ、展示準備を進めていく。	一次審査を受け、作品のブラッシュアップを行う。	4時間
第13回	作品の入稿および展示物全体の準備 一次審査を受け、ブラッシュアップした作品を入稿する。 展示計画に合わせ、展示物全体の準備を進める。	最終チェックに向け作品を完成・入稿する。	4時間
第14回	卒業制作作品最終チェック 卒業制作作品の実物を持参し、最終チェックを受ける。	作品展示の最終チェックを行う。	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【MD】（月・火）				
担当教員名	市毛史朗（月）、弘司（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	それぞれプロの漫画家およびイラストレーターとして活動、作品発表の実績あり（全14回）				

授業概要

【後期・制作パート】

本授業では、4年間の集大成として卒業制作・研究を行う。前期に行った「仮卒業制作作品」で得た経験をもとに、卒業制作作品を本制作する。卒業制作作品には熟慮されたテーマ性と高い完成度が欠かせない。テーマに関しては改めて十分な調査・研究を行い、過去の事例や自身の体験なども活かしながら、制作に必要な取材を行うこと。「独自のアイデアを創出し、集大成にふさわしい作品作りとなるように努める。最終的には研究レポートと合わせ、卒業制作展に作品を出品・展示する。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

制作に必要な調査・研究を十分に行う。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

制作期間において、長期プランと短期プランを立てる。

研究テーマに沿った作品制作を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

自らの研究テーマに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

自らの研究テーマや問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

研究ノートとの整合性

評価の基準

： 研究ノートと作品が適切に関連しているかを評価する。

課題設定・独自性	10 %	: 独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができてきているかを評価する。
審査時発表	10 %	: 論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
試験評価：卒業制作作品・展示方法	20 %	: 授業終了後、作品提出。新規性、独自性、表現力を視点に評価する。
学修到達目標	50 %	: 学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特になし

履修上の注意・備考・メッセージ

制作パートにおいては、平均すると毎回2時間以上の授業外学修が求められる。
「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業の前後の時間 担当する教員より授業時に示します

場所： 南館3F研究室

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 後期企画書制作① 前期の授業、夏休み中の制作を踏まえ、卒業制作の最終企画書を制作する。 展示の方法、それを実行するための手段についてもよく検討し、企画を立てる。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	最終的な企画の内容検討を行う。	4時間
第2回 後期企画書制作②・個人面談 最終企画書の内容について個別に面談を行う。 アドバイスを受けた後、再度企画について検討する。	アドバイスを受け、企画内容の再検討、修正を行う。	4時間
第3回 後期企画書制作③・最終決定 面談の内容をもとに企画の修正を行い、ひとまずの最終決定とする。	最終企画に基づき制作の準備を進める。	4時間
第4回 卒業制作本制作① 企画については随時見直ししながら、制作を進める。 今後の制作スケジュールについても改めて検討する。	各自で作品制作を進めておく。	4時間
第5回 卒業制作本制作②／展示に必要な備品の準備 印刷用紙や額縁、机、モニター等、展示に必要な備品の手配を行う。 作品の制作を進める。	各自で作品制作を進めておく。	4時間
第6回 卒業制作本制作③／進捗確認 制作途中の状態をチェックし、アドバイスを受ける。 作品の制作を進める。	アドバイスの内容を取り入れながら制作を進める。	4時間
第7回 卒業制作本制作④／中間講評に向けたアドバイス 中間講評会に向けた目標点を設定し、制作を進める上での課題点を見つける。	現在の問題点を見直す。	4時間
第8回 卒業制作本制作⑤／中間講評前の作り込み 次回に予定される中間講評会のために、現時点での完成度を上げる。 ブラッシュアップを重ねていく。	卒業制作本制作④／中間講評に向け作り込み	4時間
第9回 中間講評 実物大の仮印刷を持参し、作品内容のチェックを行う。 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	中間講評を受け、制作プロセスを見直す。	4時間
第10回 卒業制作本制作⑦／中間講評を受けてのブラッシュアップ 中間講評を受けて作品を見直し、細部のブラッシュアップを行う。 作品完成度を上げる。	最終展示計画書の作成の準備を行う。	4時間
第11回 卒業制作本制作⑧／最終展示計画書の作成 一次審査プレゼン用資料として、コンセプト及び展示計画をまとめた書類を作成。 作品の制作を進める。	一次審査に向けて作品の完成度を上げる。	4時間

第12回	一次審査（予定） 最終展示計画書および実物大の仮印刷を持参し、審査を受ける。 作品の最終確認を行いつつ、展示準備を進めていく。	一次審査を受け、作品のブラッシュアップを行う。	4時間
第13回	作品の入稿および展示物全体の準備 一次審査を受け、ブラッシュアップした作品を入稿する。 展示計画に合わせ、展示物全体の準備を進める。	最終チェックに向け作品を完成・入稿する。	4時間
第14回	卒業制作作品最終チェック 卒業制作作品の実物を持参し、最終チェックを受ける。	作品展示の最終チェックを行う。	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【AC】（月・水）				
担当教員名	仲村学（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメ、ゲームの3DCGにおけるディレクションやアニメーション制作。（全14回）				

授業概要

卒業制作・研究においては、社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中から映像やアニメーション、キャラクターデザインなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究したうえで制作を進めることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際には、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたうえで、作品制作と遜色のない準備することが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アートディレクションないしクリエイションの専門知識に基づいた表現を計画し、品質と計画を同時にコントロールして制作を完遂させる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

社会のニーズを読み取り、作品をパッケージングする最適解を導き出す。そのための調査と実践を繰り返し行う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品制作のための調査・資料収集

評価の基準

科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

15 %

課題設定・新規性

独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができていないかを評価する。

作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術の問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	30 %	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	15 %	:	学修到達目標を4項目4段階で総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として10月から12月下旬にかけて報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間:	初回授業時に連絡する
場所:	初回授業時に連絡する
備考・注意事項:	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 糸曾: itoso@g.osaka-seikei.ac.jp 仲村: 初回授業時に連絡先を伝達 内田: 初回授業時に連絡先を伝達 加藤: kato-t@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 中間審査前の企画確認 中間審査でのプレゼンおよび講評に備え、卒業研究・制作の内容と進捗を再確認する。「卒業制作作品」を完成させるうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について確認する。 *学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	後期制作スケジュールの設定	4時間
第2回 中間審査 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「卒業制作作品」の内容に万全を期する。	作品内容の検証と改善	4時間
第3回 作品制作と報告 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作	4時間
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。		
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。		
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。		
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。		
第8回 仕上げに向けた制作 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。また、面談の際に中間学修到達度の確認を行う。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。		
第10回 仕上げに向けた制作と調整作業 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第11回 作品一次審査 12月下旬に作品一次審査を行う。 ※卒業制作作品展に出品する作品の選抜も併せて行う。 ※卒業制作作品展への出品と単位取得は切り離して考える。	作品の確認とブラッシュアップ	4時間
第12回 作品のブラッシュアップ 12月の一次審査合否に関わらず作品を完成させるための努力を続ける。制作レポートを作成し、自作についてふり返る。	作品のブラッシュアップ	4時間

第13回	最終審査に向けた研究・制作プロセスの振り返り	最終審査に向けた準備	4時間
	完成した研究ノートと卒業制作作品を照らし合わせ、企画内容を再確認するとともに、それをうまく実現できているかどうかを教員とともに検討する（つまり、最終の学修達成度の確認を行う）。この検討作業を踏まえ、最終審査での発表内容を洗練させる。		
第14回	最終審査	作品展を踏まえて反省と総括	4時間
	完成した作品を審査し最終の学修達成度の確認と面談等を行う。合格者は指定期間に展示・出品する。授業終了後、研究ノートと提出作品を審査し、期末試験として評価する。		

授業科目名	卒業研究・制作2【AC】（月・水）				
担当教員名	糸曾賢志（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメをはじめとした映像監督、キャラクターデザインなどを国内外で行う教員が担当。				

授業概要

卒業制作・研究においては、社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中から映像やアニメーション、キャラクターデザインなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究したうえで制作を進めることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際には、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたうえで、作品制作と遜色のない準備することが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アートディレクションないしクリエイションの専門知識

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

制作に対するアクションリサーチ能力

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品制作のための調査・資料収集

評価の基準

科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

15 %

課題設定・新規性

独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができていないかを評価する。

作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	30 %	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	15 %	:	学修到達目標を4項目4段階で総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として10月から12月下旬にかけて報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業時に連絡する。
場所：	南館情報デザイン研究室、芸術学部長室
備考・注意事項：	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 糸曾：itoso@g.osaka-seikei.ac.jp 加藤：kato-t@g.osaka-seikei.ac.jp 内田：uchida-h@osaka-seikei.ac.jp 中村：nakamura-m@osaka-seikei.ac.jp

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 中間審査前の企画確認 中間審査でのプレゼンおよび講評に備え、卒業研究・制作の内容と進捗を再確認する。また、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明するとともに、「卒業制作作品」を完成させるうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について確認する。	後期制作スケジュールの設定	4時間
第2回 中間審査 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「卒業制作作品」の内容に万全を期する。	作品内容の検証と改善	4時間
第3回 作品制作と報告 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作	4時間
第8回 仕上げに向けた制作 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。また、面談の際に中間学修到達度の確認を行う。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第10回 仕上げに向けた制作と調整作業 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第11回 作品一次審査 12月下旬に作品一次審査を行う。 ※卒業制作作品展に出品する作品の選抜も併せて行う。 ※卒業制作作品展への出品と単位取得は切り離して考える。	作品の確認とブラッシュアップ	4時間
第12回 作品のブラッシュアップ 12月の一次審査合否に関わらず作品を完成させるための努力を続ける。制作レポートを作成し、自作についてふり返る。	作品のブラッシュアップ	4時間
第13回 最終審査に向けた研究・制作プロセスの振り返り	最終審査に向けた準備	4時間

<p>完成した研究ノートと卒業制作作品を照らし合わせ、企画内容を再確認するとともに、それをうまく実現できているかどうかを教員とともに検討する（つまり、最終の学修達成度の確認を行う）。この検討作業を踏まえ、最終審査での発表内容を洗練させる。</p>		
<p>第14回 最終審査</p> <p>完成した作品を審査し最終の学修達成度の確認と面談等を行う。合格者は指定期間に展示・出品する。授業終了後、研究ノートと提出作品を審査し、期末試験として評価する。</p>	<p>作品展を踏まえて反省と総括</p>	<p>4時間</p>

授業科目名	卒業研究・制作2【AC】（月・水）				
担当教員名	内田英武（月）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	アニメーションやゲームタイトル等のディレクター経験を複数有する。（全14回）				

授業概要

卒業制作・研究においては、社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中から映像やアニメーション、キャラクターデザインなどの表現にふさわしいテーマを調査・研究したうえで制作を進めることが求められる。発表形式や媒体は問わないが、確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際には、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえたうえで、作品制作と遜色のない準備することが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

アートディレクションないしクリエイションの専門知識に基づいた表現を計画し、品質と計画のを同時にコントロールして制作を完遂させる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

社会のニーズを読み取り、作品をパッケージングする最適解を導き出す。そのための調査と実践を繰り返し行う。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・実験、実技、実習
- ・振り返り（振り返りシート、シャトルシートなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

作品制作のための調査・資料収集

評価の基準

科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。

15 %

課題設定・新規性

独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができていないかを評価する。

作品制作の企画・作品作りの計画性	30 %	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術の問題に対して適切に設定しているかを評価する。
審査時発表	30 %	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	15 %	:	学修到達目標を4項目4段階で総合指数を評価する。
	10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として10月から12月下旬にかけて報告と発表を行う。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	初回授業時に連絡する
場所：	初回授業時に連絡する
備考・注意事項：	授業内に連絡。 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。 糸曾：itoso@g.osaka-seikei.ac.jp 仲村：nakamura-m@g.osaka-seikei.ac.jp 内田：uchida-h@g.osaka-seikei.ac.jp 加藤：kato-t@g.osaka-seikei.ac.jp

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 中間審査前の企画確認 中間審査でのプレゼンおよび講評に備え、卒業研究・制作の内容と進捗を再確認する。「卒業制作作品」を完成させるうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について確認する。 ＊学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	後期制作スケジュールの設定	4時間
第2回 中間審査 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「卒業制作作品」の内容に万全を期する。	作品内容の検証と改善	4時間
第3回 作品制作と報告 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作	4時間
第8回 仕上げに向けた制作 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。また、面談の際に中間学修到達度の確認を行う。 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第10回 仕上げに向けた制作と調整作業 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第11回 作品一次審査 12月下旬に作品一次審査を行う。 ※卒業制作作品展に出品する作品の選抜も併せて行う。 ※卒業制作作品展への出品と単位取得は切り離して考える。	作品の確認とブラッシュアップ	4時間
第12回 作品のブラッシュアップ	作品のブラッシュアップ	4時間

	12月の一次審査合否に関わらず作品を完成させるための努力を続ける。制作レポートを作成し、自作についてふり返る。		
第13回	最終審査に向けた研究・制作プロセスの振り返り 完成した研究ノートと卒業制作作品を照らし合わせ、企画内容を再確認するとともに、それをうまく実現できているかどうかを教員とともに検討する（つまり、最終の学修達成度の確認を行う）。この検討作業を踏まえ、最終審査での発表内容を洗練させる。	最終審査に向けた準備	4時間
第14回	最終審査 完成した作品を審査し最終の学修達成度の確認と面談等を行う。合格者は指定期間に展示・出品する。授業終了後、研究ノートと提出作品を審査し、期末試験として評価する。	作品展を踏まえて反省と総括	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【GA】（金・金）				
担当教員名	丹羽学（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業研究・制作は社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、スマートフォンゲーム、コンシューマーゲーム、アーケードゲーム、アナログゲームなど様々なジャンルのゲームデザインにふさわしいテーマを調査・研究する。発表形式や媒体は問わないが確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、そのための研究調査のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業研究・制作の一環とする。また、卒業制作に関連した研究ノートの作成を課す。調査研究報告資料や研究ノートを作成する際は、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえ、作品制作と遜色のない準備をすることが求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

具体的なアートディレクション、表現。専門知識による素材の選定、表現方法の確立。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

成果物の効果的な表現をするための専門的な知識に加えて各々で自立して学習できるスキルを身に着ける。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

適切な文章表記・引用方法

： 正しい文章表記、出典の書き方、適切な引用をしているかを評価する。

課題設定・独自性	15 %	:	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができていないか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
研究発表	15 %	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
試験評価：研究ノート50%	10 %	:	授業終了後、研究ノート提出。新規性、独自性、論理性を評価する。
学修到達目標	50 %	:	学修到達目標について4項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日3限

場所： 南館情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で質問がある場合や、面談を希望する場合は以下のメールアドレスに連絡すること。
niwa@g.osaka-seikei.ac.jp
Eメールの件名には、タイトルのあとに氏名・学籍番号を記入してください。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 中間審査前の企画確認 中間審査でのプレゼンおよび講評に備え、卒業研究・制作の内容と進捗を再確認する。また、学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明するとともに、「研究ノート」を完成させるうえで必ず知っておかねばならない研究倫理について確認する。	後期制作スケジュールの設定	4時間
第2回 研究成果発表 (Aグループ) 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」の内容に万全を期する。	研究ノートの内容検証と改善	4時間
第3回 研究成果発表 (Bグループ) 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」の内容に万全を期する。	研究ノートの内容検証と改善	4時間
第4回 研究成果発表 (Cグループ) 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」の内容に万全を期する。	研究ノートの内容検証と改善	4時間
第5回 研究成果発表 (Dグループ) 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」の内容に万全を期する。	研究ノートの内容検証と改善	4時間
第6回 研究成果発表 (Eグループ) 夏期休暇中にさらに展開・洗練させた個々の研究成果を、スライドを用いて口頭発表する。教室でのピアレビューや質疑応答を通して、「研究ノート」の内容に万全を期する。	研究ノートの内容検証と改善	4時間
第7回 アカデミック・ライティングの心得 正しい文章表記、出典の書き方、適切な引用の方法など、研究倫理を踏まえたアカデミック・ライティングの実践的作法について、再確認する。	研究ノートの原稿推敲	4時間
第8回 研究ノート入稿のための行程チェック 研究ノートの論集入稿用原稿完成を見据えて、担当教員と最終調整の個人面談を進める。また、この際に中間学修到達度の確認を行う。	研究ノート最終段階へ向けての調整	4時間
第9回 研究ノート入稿用原稿完成 (Aグループ)	研究ノート入稿用原稿執筆の仕上げ	4時間

	研究ノート入稿用原稿について担当教員に報告するとともにフィードバックを受け取り、最終入稿用原稿を完成させる。		
第10回	研究ノート入稿用原稿完成 (Bグループ) 研究ノート入稿用原稿について担当教員に報告するとともにフィードバックを受け取り、最終入稿用原稿を完成させる。	研究ノート入稿用原稿執筆の仕上げ	4時間
第11回	研究ノート入稿用原稿完成 (Cグループ) 研究ノート入稿用原稿について担当教員に報告するとともにフィードバックを受け取り、最終入稿用原稿を完成させる。	研究ノート入稿用原稿執筆の仕上げ	4時間
第12回	研究ノート入稿用原稿完成 (Dグループ) 研究ノート入稿用原稿について担当教員に報告するとともにフィードバックを受け取り、最終入稿用原稿を完成させる。	研究ノート入稿用原稿執筆の仕上げ	4時間
第13回	研究ノート入稿用原稿完成 (Eグループ) 研究ノート入稿用原稿について担当教員に報告するとともにフィードバックを受け取り、最終入稿用原稿を完成させる。	研究ノート入稿用原稿執筆の仕上げ	4時間
第14回	最終審査に向けた研究・制作プロセスの振り返り 完成した研究ノートと卒業制作作品を照らし合わせ、企画内容を再確認するとともに、それをうまく実現できているかどうかを教員とともに検討する(つまり、最終の学修達成度の確認を行う)。この検討作業を踏まえ、最終審査での発表内容を洗練させる。	研究ノート完成までのプロセスについての反省と総括	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【GA】（金・金）				
担当教員名	伊藤俊輔（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	コンシューマ、モバイルゲーム開発にプログラマとして携わる。開発ディレクション経験も有り。（全14回）				

授業概要

卒業制作・研究は社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化などを考察し、その中からデジタルコンテンツ（ゲーム・CG）に関わる表現にふさわしいテーマを調査・研究する。発表形式や媒体は問わないが確実な調査研究を行い、表現や素材についても実験を通して技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において展示発表するが、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も卒業制作・研究の一環とする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

ゲーム作品には、コンセプトやターゲットを意識した制作フローが必須となる。その設定を初期の企画設計から落とし込み作品へと昇華させることができる。

他の類似性のある作品調査を行い、それらの情報を踏まえ自身の作品のクオリティアップにつなげる事ができる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

研究ノートとの整合性

評価の基準

： 研究ノートと作品が適切に関連しているかを評価。10点満点とし、関連性の高さに応じて10点満点の3段階（10点、5点、0点）で評価する）

課題設定・独自性	10 %	: 独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができていているかに応じて10点満点の3段階（10点、5点、0点）で評価する
審査時発表	10 %	: 論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に4段階（20点、15点、10点、5点）で評価する。
試験評価：卒業制作作品・展示方法	20 %	: 授業終了後、作品提出。新規性（10点）、独自性（10点）、完成度（30点）を視点に評価する。
学修到達度評価	50 %	: 学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

使用しない。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。また、集中授業として9月下旬、12月下旬の2日それぞれに報告と発表を行う

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜3限

場所： 南館情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業時間外で連絡をとりたい場合やオフィスアワーでの相談時間を前もって予約しておきたい場合には、Eメールを下記の下記教員のアドレスに送ってください。
伊藤 (ito@g.osaka-seikei.ac.jp)
丹羽 (niwa@g.osaka-seikei.ac.jp)
熊倉 (kumakura@g.osaka-seikei.ac.jp)
Eメールの件名には氏名と学籍番号を記入してください。（例：UE4、BPの使用方法について【氏名、学籍番号】）

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 授業内容説明と中間審査前の企画確認 企画発表会にてプレゼンおよび講評し、卒業制作・研究企画書の提出をする。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	後期制作スケジュールの設定	4時間
第2回 中間審査 9月下旬に前期～夏季休暇の進行具合を報告する。この時点で全体の7割の完成度を求める。	進行状況のチェック	4時間
第3回 作品制作と報告 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する	進行状況のチェック	4時間
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する		
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する		
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する		
制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する		
第8回 学修到達度の確認と仕上げに向けた制作 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。 中間学修到達度の確認と面談等を行う	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第9回 仕上げに向けた制作 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作最終段階へ向けての調整	4時間
第10回 仕上げに向けた制作と調整作業 制作の進行管理のため毎回のゼミにおいて担当教員に報告する。	作品制作の仕上げ	4時間
第11回 作品一次審査 12月下旬に作品一次審査を行う。 ※卒業制作作品展に出品する作品の選抜も併せて行う。 ※卒業制作作品展への出品と単位取得は切り離して考える。	作品の確認とブラッシュアップ	4時間
第12回 作品のブラッシュアップ	作品のブラッシュアップ	4時間

	12月の最終審査可否に関わらず作品を完成させるための努力を続ける。 制作レポートを作成し、自作についてふり返る。		
第13回	展示準備、作品制作 卒業制作展の展示計画と運営、設置準備を進める。 制作レポートの提出。	卒業制作展に向けた準備	4時間
第14回	最終審査と学習達成度の最終確認 完成した作品を展示・出品する。 授業終了後、レポートと提出作品を審査し、期末試験として評価する。 最終の学修達成度の確認と面談等を行う	作品展を踏まえて反省と総括	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【V】（火・水）				
担当教員名	辰巳清（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	株式会社アミューズにてコンサート、演劇・ミュージカル、美術展など5000以上の公演を演出・プロデュース。国内外で大型プロジェクトの経験多数。文化庁専門委員など芸術文化による地域活性化の社会活動も行っている。				

授業概要

卒業研究・制作では現代から未来に向けた社会文化の趨勢を考察し、メディア上で表現に値するテーマを調査・研究する。発表形式や媒体を鑑みる上では確実な情報の収集を行い、手法や素材については実践を通し関連する技術を得ておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において発表するが、そのための調査および研究のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も本授業の一環とする。また、卒業制作に関連する研究ノートの執筆においては、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえ、作品制作に比べて遜色ない充実した内容を記述する姿勢が求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

メディアを駆使した表現を多角的に演出する。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

研究成果を基に作品の質的向上を図る。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題（演習、調査、レポート、ケースメソッドなど）
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・協同学習（ペアワーク、グループワークなど）
- ・発表（スピーチ、プレゼンテーションなど）
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

成績評価の方法・評価の割合

適切な記述方法

評価の基準

： 正しい文章表記、出典の書き方、適切な引用をしているかを評価する。

課題設定	:	独自の観点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	15 %	
研究発表	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
	10 %	
成果物	:	制作された作品および研究ノートについて、各々の整合性、作品の獨創性・技量・完成度を評価する。
	50 %	
学修到達度評価	:	学修到達目標について4項目3段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特に指定しない

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業時間外学修が必要である。実際には卒業制作という科目の重要性から後期には毎週8時間以上制作研究に取り組むことを求める。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館 情報デザイン研究室

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	中間審査に向けた振り返り 中間審査でのプレゼンに備え、卒業研究・制作の内容と進捗を再確認する。また学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明するとともに、「研究ノート」を執筆する上で不可欠な研究倫理について確認する。	制作スケジュールの精査 4時間
第2回	研究成果発表（第1グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善 4時間
第3回	研究成果発表（第2グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善 4時間
第4回	研究成果発表（第3グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善 4時間
第5回	研究成果発表（第4グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善 4時間
第6回	研究成果発表（第5グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善 4時間
第7回	アカデミックライティングの心得 正しい文章表記、出典の記し方、適切な引用の方法など研究倫理を踏まえたアカデミック・ライティングの実践的作法について再確認する。	研究ノートを推敲 4時間
第8回	研究成果の集約 研究（ノート）の完成を見据え、担当教員と最終調整するための個人面談を行う。またこの際、中間学修到達度を確認する。	成果物の修正 4時間
第9回	研究ノートの完成（第1グループ） 担当教員へ内容を報告してフィードバックを受け、原稿を完成へと導く。	作品および研究ノートの仕上げ 4時間
第10回	研究ノートの完成（第2グループ） 担当教員へ内容を報告してフィードバックを受け、原稿を完成へと導く。	作品および研究ノートの仕上げ 4時間
第11回	研究ノートの完成（第3グループ） 担当教員へ内容を報告してフィードバックを受け、原稿を完成へと導く。	作品および研究ノートの仕上げ 4時間

第12回	研究ノートの完成（第4グループ） 担当教員へ内容を報告してフィードバックを受け、原稿を完成へと導く。	作品および研究ノートの仕上げ	4時間
第13回	研究ノートの完成（第5グループ） 担当教員へ内容を報告してフィードバックを受け、原稿を完成へと導く。	作品および研究ノートの仕上げ	4時間
第14回	最終審査に向けた振り返り 企画の内容を再確認しつつ、成果物である研究ノートおよび作品を検証し、最終学修達成度の確認を行う。また最終審査に向けて、発表すべき内容を洗練させる。	研究・制作の反省と総括	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【V】（火・水）				
担当教員名	浅田伸（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業研究・制作では現代から未来に向けた社会文化の趨勢を考察し、メディア上で表現に値するテーマを調査・研究し、作品を制作する。発表形式や媒体を鑑みの上では確実な情報の収集を行い、手法や素材については実践を通し関連する技術を習得しておくことが重要である。審査会において合格した成果物は卒業制作展において発表するが、そのための調査および研究のプロセス、展示方法、会場運営、展示記録のあり方も本授業の一環とする。また研究の際、授業内で随時実施する研究倫理教育をしっかりと踏まえ、作品制作に比べて遜色ない充実した内容を研究ノートに記述する姿勢が求められる。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

具体的内容：

目標：

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

演出の企画に適した素材の選定と制作プロセスの選択

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

演出の企画に適したシナリオの技法

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

調査	:	合理的な資料の収集を行っているかを評価する。
	10 %	
課題設定	:	独創性のある観点・着想から有意義な課題設定ができたか、および研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。
	15 %	
研究発表	:	論理性、説得力、資料の質、聴衆の理解度や共感度を評価する。
	15 %	
成果物	:	新規性、独自性、論理性を評価する。
	50 %	
学修到達目標	:	学修到達目標について4項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

特に指定しない

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業時間外学修が必要である。実際には卒業制作という科目の重要性から後期には毎週8時間以上制作研究に取り組むことを求める。

「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 初回授業にて連絡

場所： 南館 情報デザイン研究室

備考・注意事項：

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 中間審査に向けた振り返り 中間審査でのプレゼンに備え、卒業研究・制作の内容と進捗を再確認する。また学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明するとともに、研究倫理について確認する。	制作スケジュールの精査	4時間
第2回 進捗発表（第1グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善	4時間
第3回 進捗発表（第2グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善	4時間
第4回 進捗発表（第3グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善	4時間
第5回 進捗発表（第4グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善	4時間
第6回 進捗発表（第5グループ） 夏期休暇中に洗練させた各人の成果を口頭発表する。その際、学生同士のピアレビューや質疑応答を通じ、内容の向上に努める。	作品および研究ノートの検証および改善	4時間
第7回 完成に向けたディスカッション1（個別指導/制作） 作品制作の詳細を面談形式にてブラッシュアップする。	作品の洗練	4時間
第8回 完成に向けたディスカッション2（個別指導/制作）および中間学修到達度の確認 作品制作の詳細を面談形式にてブラッシュアップすると同時に、中間学修到達度の確認もあわせて行う。	作品の洗練	4時間
第9回 完成に向けたディスカッション3（個別指導/制作） 作品制作の詳細を面談形式にてブラッシュアップする。	作品の洗練	4時間
第10回 完成に向けたディスカッション4（個別指導/制作） 作品制作の詳細を面談形式にてブラッシュアップする。	作品および研究ノートの仕上げ	4時間
第11回 卒業制作1次審査	作品の洗練および卒業制作展の準備	4時間

	各自プレゼンテーション（5分） コースで今まで学修してきたことを活かした研究、作品制作が行えているかどうかを審査。不合格の場合は2次審査に向けて作品を洗練させる。		
第12回	卒業制作作品の最終調整 1次審査合格者は卒業制作展に向けた準備を行う。不合格者は2次審査に向けて作品を洗練させる。	作品の洗練および卒業制作展の準備	4時間
第13回	卒業制作2次審査 各自プレゼンテーション（5分） コースで今まで学修してきたことを活かした研究、作品制作が行えているかどうかを審査。不合格の場合は最終審査に備えて作品を洗練させる。	作品の洗練および卒業制作展の準備	4時間
第14回	作品の提出と展覧会における展示 卒業制作展への出品者は、展示準備を行う。また卒業アルバムに掲載する図版、コンセプトなど編集を行う。最終の学修達成度の確認と面談等を行う。授業終了後、期末試験評価として、卒業制作作品、卒業研究論文を評価する。	研究・制作の反省と総括	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【VD】（水・金）				
担当教員名	門脇英純（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	企画制作会社でクリエイティブディレクターとして、企業の広告を計画・商品ブランド開発、コミュニケーションデザインの実務（全14回）				

授業概要

芸術学部のディプロマポリシーのうち、「芸術・デザインに関する知識と理解：芸術・デザインに関する歴史的・理論的な学修に基づいた能力を有し、これを有効に活用する」「創作する意義を理解し、制作・発表にのぞむことができる」を基に、4年間の総決算として卒業作品を研究する。大学での講義や、演習における口頭発表、調査・研究など、これまで蓄積してきた成果をもとに各自で題目を設定し、「卒業制作研究」として完成させ提出する。作成に当たっては、担当教員が助言・指導を与えながら完成を目指す。卒業作品の制作に必要とされる専門知識や技術を学びつつ、完成に向けて準備を進めていくための指導を適宜行う。作品コンセプトの設定、事例調査・表現メディア研究、さらにはその内容を理解してもらうために必要なプレゼンテーション能力等である。卒業制作の完成に向けて多角的な視点からアドバイスを行うことにより、ビジュアルデザイン研究に関する専門知識を深めるとともに、卒業制作の作品がスムーズに進められるようにする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

自律的な学習力をもとに、研究成果を基に多角的な視点から作品の質の向上を図る。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・eラーニング、反転授業
- ・協同学習(ペアワーク、グループワークなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
論文に関しては、対面式で個別にコメントします。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。就職活動でやむ無く欠席する場合は、事前報告を行うこと。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

卒業研究発表	:	論理性、説得力、スライドの表現性、聴衆の理解と共感を視点に評価する。(10点、5点)
	10 %	
卒業研究の課題設定・独自性	:	独自の視点・発想で有意義な課題設定ができているか、研究方法がコンセプトに沿っているかを評価する。(15点、10点、5点)
	15 %	
卒業制作の企画・アイデア	:	企画性、新規性、表現力を評価する。(15点、10点、6点)
	15 %	
卒業制作作品	:	独創性、創意工夫、完成度を評価する。(S:50点、A:40点、B:30点、C:25点)
	50 %	
学修到達目標評価	:	学修到達目標について4項目3段階の総合指数を評価する。(10点、8点、6点)
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

○各自、研究内容が異なるので授業内で参考となる文献、書籍は示します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業時間外学修が必要である。実際には卒業制作という科目の重要性から後期には毎週8時間以上制作研究に取り組むことを求める。

「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜1.2限

場所： 南館1階研究室

備考・注意事項： 門脇：金曜1.2限目をオフィスアワーとしている。授業前後の質問も歓迎する。その他の連絡の取り方としてEメールで対応する。
(kadowaki@g.osaka-seikei.ac.jp) Eメール件名としては「卒業制作について(氏名、学籍番号)とすること。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回	<p>卒業制作・研究のガイドライン&卒業制作・研究倫理教育について</p> <p>ビジュアルデザインコースの卒業制作・研究ガイドラインを説明する。 ①学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 ビジュアルデザインコースの学びのカテゴリーの項目には、広告、ポスター、フォトグラフィー、パッケージ、タイポグラフィー、コピーライティング、マーケティングコミュニケーションなどがあります。カテゴリーの項目を絞り、調査、研究した事を、論文してまとめたものが研究論文です。研究論文から、作品を作るにあたり制作テーマの設定を行ってもらいます。 卒業研究論文作成のための研究倫理を学ぶ。 ②ラストレクチャーと位置付ける。キャリアプラン課題の説明を行う。7.8回の授業で課題の発表を行う。</p>	4時間
第2回	<p>卒業制作研究テーマ・プレゼンテーション 名列1~16</p> <p>制作テーマのプレゼンテーションを行います。 一人5分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。 制作テーマ、コンセプト、媒体の3点を企画書としてパワーポイントにまとめプレゼンテーションしてください。 ●名列17~30の学生は発表者のレビューを行います。</p>	4時間
第3回	<p>卒業制作研究テーマ・プレゼンテーション 名列17~30</p> <p>制作テーマのプレゼンテーションを行います。 一人5分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。 制作テーマ、コンセプト、媒体の3点を企画書としてパワーポイントにまとめプレゼンテーションしてください。 ●名列1~16の学生は発表者のレビューを行います。</p>	4時間
第4回	<p>自分のクリエイティビティに自信を持つ方法？ デビッド・ケリーの事例</p> <p>自分のクリエイティビティに自信を持つ方法？ デビッド・ケリーの事例を紹介 クリエイティビティに自信がもてないロジカル思考だった技術者が、子供にとって恐怖体験だったMRIを楽しい冒険体験に変えた例が紹介されています。私は、デザインの良し悪しは才能の有無で別れるのではないかと考えていた時期がありました。しかし、この動画を見て、人は皆クリエイティブの素質があり、努力次第でクリエイティビティは後天的に伸ばせるものだと思えました。特に、クリエイティビティやデザインとは無縁だと考えている人に、最初に見ていただきたい動画です。 ●ビデオレクチャー30分 ●討論40分 ●レポート30分</p>	4時間
第5回	<p>デザイナーはもっと大きく考えるべきだ？ ティム・ブラウンの事例</p>	4時間

	<p>デザイナーはもっと大きく考えるべきだ？ ティム・ブラウンの事例</p> <p>ティム・ブラウンは、デザイン思考が広まるきっかけとなった『デザイン思考が世界を変える』の著者であり、デザインコンサルティングファームIDEOのCEOです。この講演で「DESIGN' S TOO IMPORTANT TO BE LEFT TO DESIGNERS (デザインはデザイナーだけに任せるには重要過ぎる)」という有名な言葉を残しました。デザイン思考は、発散的なアプローチで、今までになかった新しい選択肢、解決策を生み出すために有効な手法です。</p> <p>デザイン思考の活用例として、アメリカの医療機関カイザー・パーマネンテの患者体験の向上を目指すプロジェクトを紹介しています。観察調査とブレインストーミング、プロトタイピングを通じて、新たな勤務シフトの引継ぎ方を生み出し、看護師が患者から目を離す時間を平均40分から12分に縮めたことで、患者の安心感と看護師の満足度をともに向上させました。動画内では、他にもデザイン思考を活用したプロジェクトを複数紹介しています。●ビデオレクチャー30分 ●討論40分 ●レポート30分</p>		
第6回	<p>Rob Forbes 世界が見えてくるもの見方</p> <p>Design Within Reachの創設者であるロブ・フォーブスがスナップ写真を交えて、彼のものの見方を紹介します。このスライドショーでは皆さんの周囲にあるかわいらしい配置、ファウンドアート、都市にみられるパターンなど今まで気づきもしなかった世界が見えてくるもの見方について。●ビデオレクチャー30分 ●討論40分 ●レポート30分</p>	Rob Forbesの事例から自身で活用できる事を文章でまとめてください。	4時間
第7回	<p>デザイナーとしてのキャリアプランニング 名列1~16</p> <p>課題のプレゼンテーションを行います。 一人5-8分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。</p> <p>10年間のデザイナーとしてのキャリアアップを企画書としてパワーポイントにまとめプレゼンテーションしてください。 ●名列17~30の学生は発表者のレビューを行います。</p>	講師よりアドバイスを受けた内容に企画書を修正してください。	4時間
第8回	<p>デザイナーとしてのキャリアプランニング名列17~30</p> <p>課題のプレゼンテーションを行います。 一人5-8分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。</p> <p>10年間のデザイナーとしてのキャリアアップを企画書としてパワーポイントにまとめプレゼンテーションしてください。 ●名列1~16の学生は発表者のレビューを行います。</p>	講師よりアドバイスを受けた内容に企画書を修正してください。	4時間
第9回	<p>制作表現の調整とディスカッション5 (個別指導/制作・最終決定)</p> <p>①中間学修到達度の確認と面談等を行う。90分 ・中間時点までの成長度を確認し、成長点、さらに伸ばしていく点をアドバイスします。 ②個人作品のデザイン作成(個人の制作)180分 ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。</p>	1次審査に向けて作品の完成度を上げてください。説明する内容を文章化してプレゼンテーションの準備を行ってください。	4時間
第10回	<p>制作表現の調整とディスカッション6 一次審査に向けての仕上げ</p> <p>個人作品の最終仕上げを行う。 ポスターパネルにグラフィック作品を張り合わせる。</p>	1次審査に向けて作品の完成度を上げてください。説明する内容を文章化してプレゼンテーションの準備を行ってください。 8時間	4時間
第11回	<p>卒業制作1次審査1(1~16)</p> <p>11回、12回を使い卒業制作の1次審査を行います。各自プレゼンテーション5分 審査基準/ビジュアルデザインコースで今まで学修してきたこと活かした研究、作品制作 ●作品がほぼ完成し、展示計画が考えられている。 ●作品完成の見通しが見えている。 上記に達していない作品は不合格とする。 ●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。 ●名列17~30学生は発表者の見学およびフィードバックコメント記入</p>	1次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。不合格者は、2次試験に向けて作品を仕上げてください。	4時間
第12回	<p>卒業制作1次審査2(17~30)</p> <p>11回、12回を使い卒業制作の1次審査を行います。各自プレゼンテーション5分 審査基準/ビジュアルデザインコースで今まで学修してきたこと活かした研究、作品制作 ●作品がほぼ完成し、展示計画が考えられている。 ●作品完成の見通しが見えている。 上記に達していない作品は不合格とする。 ●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。 ●名列1~16学生は発表者の見学およびフィードバックコメント記入</p>	1次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。不合格者は、2次試験に向けて作品を仕上げてください。	4時間
第13回	卒業制作2次審査	次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。不合格者は、卒業に向けて作品を完成されてください。	4時間

	<p>卒業制作の1次審査を行います。各自プレゼンテーション5分 審査基準／ビジュアルデザインコースで今まで学修してきたこと活かした研究、作品制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ●作品完成の見通しが見えている。 ●上記に達していない作品は不合格とする。 ●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。 		
第14回	<p>最終作品の提出、展覧会展示。振り返りシートの作成、学習成果の可視化</p> <p>卒業制作展を前に、卒業研究レポート、制作成果物の振り返りを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①卒業制作展への出品者は、展示準備を行う。 ②卒業アルバムに掲載する図版、コンセプトなど編集を行う。 <p>授業終了後、期末試験評価として、卒業制作作品、卒業研究論文を評価する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ③学修到達目標調査及び個人面談を行います。 <ul style="list-style-type: none"> ・最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 ・成長度を確認し、成長点、さらに伸ばしていく点をアドバイスします。 	<p>授業の振り返りを行い、学習成果として作品ポートフォリオの制作を行ってください。に卒業制作展への展示準備を行う。</p>	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【VD】（水・金）				
担当教員名	姜尚均（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	広告会社でアートディレクターとして企業の広告を企画・制作。（全14）				

授業概要

芸術学部のディプロマポリシーのうち、「芸術・デザインに関する知識と理解：芸術・デザインに関する歴史的・理論的な学修に基づいた能力を有し、これを有効に活用する」「創作する意義を理解し、制作・発表にのぞむことができる」を基に、4年間の総決算として卒業作品を研究する。大学での講義や、演習における口頭発表、調査・研究など、これまで蓄積してきた成果をもとに各自で題目を設定し、「卒業制作研究」として完成させ提出する。作成に当たっては、担当教員が助言・指導を与えながら完成を目指す。卒業作品の制作に必要とされる専門知識や技術を学びつつ、完成に向けて準備を進めていくための指導を適宜行う。作品コンセプトの設定、事例調査・表現メディア研究、さらにはその内容を理解してもらうために必要なプレゼンテーション能力等である。卒業制作の完成に向けて多角的な視点からアドバイスを行うことにより、ビジュアルデザイン研究に関する専門知識を深めるとともに、卒業制作の作品がスムーズに進められるようにする。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

広告、グラフィックデザイン、装幀、パッケージなどにおいて、主に視覚的表現手段を計画し、総括、監督する。デザインなどクリエイティブにおけるクオリティコントロール全般を行う専門知識が理解できる

アートディレクションの専門知識を活かし、制作の幅を広げる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします
- ・その他(以下に概要を記述)

制作に関しては、対面式で個別にコメントします。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。
・質問等は授業中、または放課後に行うようにして下さい。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集	:	制作研究課題に対して科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
15 %		
課題設定・新規性	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
30 %		
作品制作の企画・作品作りの計画性	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
30 %		
審査時発表	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
15 %		
学修到達目標	:	学修到達目標を5項目4段階で総合指数を評価する。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

アートディレクションの「型」 誠文堂新光社
 GRAPHIC DESIGN THEORY グラフィックデザイナーたちの（理論） ビー・エヌ・エヌ新社
 Grid Systems in Graphic Design/Raster Systeme Fur Die Visuele Gestaltung (ドイツ語) Josef Muller-Brockmann (著)
 グラフィック 認知心理学 (Graphic text book) 森 敏昭 (著)
 デザインマネジメント 日経BP社

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業時間外学修が必要である。実際には卒業制作という科目の重要性から毎週8時間以上制作研究に取り組むことを求める。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜3限

場所： 南館3階

備考・注意事項： オフィスアワー：金曜3限。※事前にアポイントを取ること。
 kang@osaka-seikei.ac.jp Eメール件名としては「卒業制作について（氏名、学籍番号）」とすること。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作研究テーマプレゼンテーション・研究の研究倫理について・学修到達目標について 前期に引き続き、制作を行います。制作テーマ、コンセプト、媒体の3点を企画書にまとめプレゼンテーションしてください。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明	教員よりアドバイスを受けて企画書を作成してください。	4時間
第2回 卒業制作研究テーマプレゼンテーション 個人作品のデザイン作成（個人の制作）制作テーマのプレゼンテーションを行います。一人5分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。	教員よりアドバイスを受けた内容に企画書を修正してください。	4時間
第3回 個人作品の制作チェック 1-1（個別指導/制作） 個人作品のデザイン作成（個人の制作） ・個人制作のテーマ、コンセプトの確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。	教員よりアドバイスを受けた内容に企画書を修正してください。	4時間
第4回 個人作品の制作チェック 1-2（個別指導/制作） 個人作品のデザイン作成（個人の制作） ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。	教員よりアドバイスを受けた内容に企画書を修正してください。	4時間
第5回 個人作品の制作チェック 1-3（個別指導/制作） 個人作品のデザイン作成（個人の制作） ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。	講師よりアドバイスをうけた内容を制作に反映してください。	4時間
第6回 制作表現の調整とディスカッション 1（個別指導/制作） 個人作品のデザイン作成（個人の制作） ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。	個人作品のブラッシュアップを行ってください。素材などの検討をしてください。	4時間
第7回 制作表現の調整とディスカッション 2（個別指導/制作）	個人作品のブラッシュアップを行ってください。素材などの検討をしてください。	2時間

	<p>個人作品のデザイン作成（個人の制作）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。 		
第8回	<p>制作表現の調整とディスカッション3（個別指導/制作）・中間学修到達度の確認</p> <p>個人作品のデザイン作成（個人の制作）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。 ・中間学修到達度の確認と面談等を行う。 	個人作品のブラッシュアップを行ってください。展示計画を考えてください。	4時間
第9回	<p>制作表現の調整とディスカッション4（個別指導/制作）</p> <p>個人作品のデザイン作成（個人の制作）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人制作の確認を個人面談形式で行います。 ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行ってください。 	個人作品のブラッシュアップを行ってください。	4時間
第10回	<p>制作表現の調整とディスカッション5 一次審査に向けての仕上げ</p> <p>個人作品の最終仕上げを行う。</p>	1次審査に向けて作品の完成度を上げてください。説明する内容を文章化してプレゼンテーションの準備を行ってください	4時間
第11回	<p>卒業制作1次審査</p> <p>卒業制作の1次審査を行います。各自プレゼンテーション5分 審査基準/ビジュアルデザインコースで今まで学修してきたこと活かした研究、作品制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ●作品がほぼ完成し、展示計画が考えられている。 ●作品完成の見通しが見えている。 <p>上記に達していない作品は不合格とする。 ●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。</p>	次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。不合格者は、2次試験に向けて作品を仕上げてください。	4時間
第12回	<p>卒業制作作品の最終調整</p> <p>1次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①素材の吟味、統一性のある素材と色 ②展示計画を立てます。展示方法の工夫、設置方法や設置器具などを考察してください。 <p>不合格者は、2次試験に向けて作品を仕上げてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①素材の吟味、統一性のある素材と色を良く考えてください。 ②プレゼンテーションを想定して2次審査に備えてください。 	1次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。不合格者は、2次試験に向けて作品を仕上げてください。	4時間
第13回	<p>卒業制作2次審査</p> <p>卒業制作の1次審査を行います。各自プレゼンテーション5分 審査基準/ビジュアルデザインコースで今まで学修してきたこと活かした研究、作品制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ●作品完成の見通しが見えている。 <p>上記に達していない作品は不合格とする。 ●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。</p>	次合格者は、卒業制作展に向けて作品の完成度を上げてください。不合格者は、卒業に向けて作品を完成されてください。	4時間
第14回	<p>最終作品の提出、展覧会展示。卒業制作研究ルーブリックの実施。最終の学修達成度の確認、学習成果の可視化</p> <ol style="list-style-type: none"> ①卒業制作展への出品者は、展示準備を行う。 ②卒業アルバムに掲載する図版、コンセプトなど編集を行う。 <p>最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 授業終了後、期末試験評価として、卒業制作作品、卒業研究論文を評価する。</p>	授業の振り返りを行い、学習成果として作品ポートフォリオの制作を行ってください。に卒業制作展への展示準備を行う。	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【IA】（木・金）				
担当教員名	寺田順三（木）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	寺田_イラストレーター、絵本作家、デザイナーとして仕事をしています（全14回）				

授業概要

卒業制作・研究は社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化など人間生活の総合的なありようを考察し、その中からイラストレーションやデザイン表現にふさわしいテーマを調査・研究します。発表形式や媒体は問いませんが、確実な調査研究（先行作品、文献の研究、フィールド調査など）、表現や素材についても実験し、緻密な計画のもと作品制作を行います。年度末の卒業制作展においてその成果を広く社会に問い、授業内のみならず広く客観的な評価を得ることと自己成長につなげます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(4). 自律的な学習力

具体的内容：

イラストレーションコースの専門的知識技能を發揮できる課題発見とその解決のため周到な調査研究と、計画的な作品制作を行うことができる。

目標とする作品の完成形を実現するため、自ら必要な作業工程を考え、行動に移すことができる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を發揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を發揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究ノートとの整合性	:	研究ノートと作品が適切に関連しているかを評価する。
	10 %	
課題設定・独自性10%	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
	10 %	
審査時発表	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。 3. 作品内容の伝達力 4. 卒業制作についての小論文
	20 %	
試験評価：卒業制作作品・展示方法	:	授業終了後、作品提出。新規性、独自性、表現力を視点に評価する。
	50 %	
学修到達目標	:	学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすることが必要です。夏期休暇に2コマの集中授業を行います。前期授業内での企画書に従い、研究内容の推敲と資料収集、取材調査、材料研究、実験制作など後期実制作に向けての活動を行うと共に、その成果を「研究ノート」にまとめます。各集中授業内での制作と研究ノートのチェックと発表を行います。卒業制作研究においては、特に授業外学修に関しての自己管理が必要となるため、専用教室を与えて実験・制作に供しており、自宅での研究や制作のみならず、常時教室での制作を継続して行い、受講生であるクラスメートや教職員のより客観的な目で批評されることが前提となります。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	授業の前後
場所：	アトリエ棟研究室
備考・注意事項：	授業の前後以外で質問したい場合は、事前に予約を取り、研究室を訪ねてください。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒研制作の報告と後期の取り組み ・後期ガイダンス ・学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明。 ・最終企画書書に基づいた夏期休暇中の実験制作の発表と制作計画に基づいた後期の制作の発表。 (本授業は、大村と谷原2名の担当教員で行う。)	教員からのアドバイスを基に、今後の制作計画を立案する。	4時間
第2回 各担当教員に分かれた企画書のチェックと、実験制作から導かれる卒業作品のラフチェック 各担当教員に分かれた企画書のチェックと、実験制作から導かれる卒業作品のラフチェック。修正があれば、案を練り直す。	各自の計画に基づいてラフを描き進める	4時間
第3回 各人の制作計画の精査と指導 本制作に向けて確実なラフにかためていく。サイズ、構成を本制作のスケールで実作し検証する。	アドバイスから必要なラフ修正を行う	4時間
第4回 作品制作/材料の決定と購入 ・作品制作と担当教員への報告 ・本制作へ入るために、支持体、画材、サイズや数量を確認し、購入したものに制作を進めていく。	作品制作 (ラフスケッチの完成)	4時間
第5回 作品制作/本制作の土台を固める ・作品制作と担当教員への報告 ・前回の修正すべき点を直し、制作を進めていける土台を固める。	中間審査会に向けて制作を進める	2時間
第6回 作品制作/本制作を軌道にのせる ・作品制作と担当教員への報告 ・このまま制作を進めていけるような状態に到達できるよう、本制作の画材、色材、制作方法を確認し、実際に制作を進めはじめる。中間発表できる段階まで制作をすすめる。	中間審査会に向けて制作を進める	4時間
第7回 中間審査会 【中間審査会】 ・各受講者によるプレゼンテーション (2教員合同で開催) ・本番の作品に取り掛かった状態の審査。この審査を経て、最終形態にむけて改めて計画を練り直す。	制作計画の再考	4時間
第8回 作品制作/中間発表を受けて、作業の見直しを行う	新しい計画に沿って制作を進める	2時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 中間学修到達度の確認と面談等を行う ・ 作品制作と担当者への報告 ・ 中間発表の結果を受け、表現内容、構成、色彩計画の見直しが必要であれば手直しする。 ・ 中間発表で、制作のテーマが客観的に伝わる内容かどうか、担当教員と検討する。 ・ 作品ボリューム、形式を再度、確認し、最終の提出期日までの、制作スケジュールを設計する。 		
第9回	作品制作/完成形を具体的に設定して制作を押し進める <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 個別の制作スケジュールを確認しながら、制作を押し進める。 ・ デジタル作品の場合は、毎回、出力して担当教員と状況確認する。また、最適な印刷用紙を検討しておく。 	計画に沿って制作を進める	4時間
第10回	作品制作/最終講評会に向けた制作 <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 想定した完成形を目指して、妥協のない制作を行う。 	計画に沿って制作を進める	4時間
第11回	作品制作/講評会までの作業を具体的に確認する <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 講評会までの作業を具体的に確認する。絵本、冊子、立体など、作品形式によって確認すべき事項を担当教員と検討する。 	作品制作と合評会の準備	4時間
第12回	最終の作品審査会 <p>【最終の作品審査】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品の進捗が単位修得目標に到達しているかどうかの審査となる。 ・ 展示会での展示方法として額装や展示形式はこの合評会で確認し、準備をすすめる。 	合評会で得た修正事項をとりまとめ、作業をすすめる。	4時間
第13回	作品制作/最終修正完了と展示方法の確定 <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 修正点が修正できているのか、目標の表現レベルに達しているのか検討。 ・ 額装やパネルなど、完成作品の最適な展示準備を行う。 	展示のための作品仕上げと作品設置のための準備。	4時間
第14回	最終作品提出と展示会での展示計画書の提出 <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品提出と最終合評により展示会への展示計画を確認する。 ・ 学修成果の可視化（ポートフォリオ） ・ 最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 	作品クレジットの制作	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【IA】（木・金）				
担当教員名	（ ）（金）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目					
実務経験の概要					

授業概要

卒業制作・研究は社会や個人、そしてそれらを取り巻く文化など人間生活の総合的なありようを考察し、その中からイラストレーション表現にふさわしいテーマを調査・研究します。発表形式や媒体は問いませんが、確実な調査研究（先行作品、文献の研究、フィールド調査など）、表現や素材についても実験し、緻密な計画もと作品制作を行います。年度末の卒業制作展においてその成果を広く社会に問い、授業内のみならず広く客観的な評価を得ることで自己成長につなげます。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

イラストレーションコースの専門的知識技能を發揮できる課題発見とその解決のため周到な調査研究と、計画的な作品制作を行うことができる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

2. DP2(4). 自律的な学習力

綿密な計画のもと研究を進め、作品として完成させる。

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を發揮することができる。

2. DP4(1). 取組みへの主体性

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を發揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・ディベート、討論
- ・見学、フィールドワーク

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、ルーブリックを用いて、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りもを行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究ノートとの整合性	:	研究ノートと作品が適切に関連しているかを評価する。
	10 %	
課題設定・独自性10%	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
	10 %	
審査時発表	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。 3. 作品内容の伝達力 4. 卒業制作についての小論文
	20 %	
試験評価：卒業制作作品・展示方法	:	授業終了後、作品提出。新規性、独自性、表現力を視点に評価する。
	50 %	
学修到達目標	:	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

必要に応じて紹介します。

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められます。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすることが必要です。夏期休暇に2コマの集中授業を行います。前期授業内での企画書に従い、研究内容の推敲と資料収集、取材調査、材料研究、実験制作など後期実制作に向けての活動を行うと共に、その成果を「研究ノート」にまとめます。各集中授業内での制作と研究ノートのチェックと発表を行います。卒業制作研究においては、特に授業外学修に関しての自己管理が必要となるため、専用教室を与えて実験・制作に供しており、自宅での研究や制作のみならず、常時教室での制作を継続して行い、受講生であるクラスメートや教職員のより客観的な目で批評されることが前提となります。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：	金曜日2限
場所：	アトリエ棟研究室
備考・注意事項：	授業の前後以外で質問したい場合は、事前に予約を取り、研究室を訪ねてください。 メールでも受け付けます。 メールには必ず氏名と所属を明記してください。

授業計画

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる自らの時間
第1回 卒研制作の報告と後期の取り組み ・後期ガイダンス ・学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明。 ・最終企画書書に基づいた夏期休暇中の実験制作の発表と制作計画に基づいた後期の制作の発表。 (本授業は、大村と谷原2名の担当教員で行う。)	教員からのアドバイスを基に、今後の制作計画を立案する。	4時間
第2回 各担当教員に分かれた企画書のチェックと、実験制作から導かれる卒業作品のラフチェック 各担当教員に分かれた企画書のチェックと、実験制作から導かれる卒業作品のラフチェック。修正があれば、案を練り直す。	各自の計画に基づいてラフを描き進める	4時間
第3回 各人の制作計画の精査と指導 本制作に向けて確実なラフにかためていく。サイズ、構成を本制作のスケールで実作し検証する。	アドバイスから必要なラフ修正を行う	4時間
第4回 作品制作/材料の決定と購入 ・作品制作と担当教員への報告 ・本制作へ入るために、支持体、画材、サイズや数量を確認し、購入したものに制作を進めていく。	作品制作 (ラフスケッチの完成)	4時間
第5回 作品制作/本制作の土台を固める ・作品制作と担当教員への報告 ・前回の修正すべき点を直し、制作を進めていける土台を固める。	中間審査会に向けて制作を進める	4時間
第6回 作品制作/本制作を軌道にのせる ・作品制作と担当教員への報告 ・このまま制作を進めていけるような状態に到達できるよう、本制作の画材、色材、制作方法を確認し、実際に制作を進めはじめる。中間発表できる段階まで制作をすすめる。	中間審査会に向けて制作を進める	4時間
第7回 中間審査会 【中間審査会】 ・各受講者によるプレゼンテーション (2教員合同で開催) ・本番の作品に取り掛かった状態の審査。この審査を経て、最終形態にむけて改めて計画を練り直す。	制作計画の再考	4時間
第8回 作品制作/中間発表を受けて、作業の見直しを行う	新しい計画に沿って制作を進める	4時間

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 中間学修到達度の確認と面談等を行う ・ 作品制作と担当者への報告 ・ 中間発表の結果を受け、表現内容、構成、色彩計画の見直しが必要であれば手直しする。 ・ 中間発表で、制作のテーマが客観的に伝わる内容かどうか、担当教員と検討する。 ・ 作品ボリューム、形式を再度、確認し、最終の提出期日までの、制作スケジュールを設計する。 		
第9回	作品制作/完成形を具体的に設定して制作を押し進める <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 個別の制作スケジュールを確認しながら、制作を押し進める。 ・ デジタル作品の場合は、毎回、出力して担当教員と状況確認する。また、最適な印刷用紙を検討しておく。 	計画に沿って制作を進める	4時間
第10回	作品制作/最終講評会に向けた制作 <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 想定した完成形を目指して、妥協のない制作を行う。 	計画に沿って制作を進める	4時間
第11回	作品制作/講評会までの作業を具体的に確認する <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 講評会までの作業を具体的に確認する。絵本、冊子、立体など、作品形式によって確認すべき事項を担当教員と検討する。 	作品制作と合評会の準備	4時間
第12回	最終の作品審査会 <p>【最終の作品審査】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品の進捗が単位修得目標に到達しているかどうかの審査となる。 ・ 展示会での展示方法として額装や展示形式はこの合評会で確認し、準備をすすめる。 	合評会で得た修正事項をとりまとめ、作業をすすめる。	4時間
第13回	作品制作/最終修正完了と展示方法の確定 <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品制作と担当教員への報告 ・ 修正点が修正できているのか、目標の表現レベルに達しているのか検討。 ・ 額装やパネルなど、完成作品の最適な展示準備を行う。 	展示のための作品仕上げと作品設置のための準備。	4時間
第14回	最終作品提出と展示会での展示計画書の提出 <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品提出と最終合評により展示会への展示計画を確認する。 ・ 学修成果の可視化（ポートフォリオ） ・ 最終の学修達成度の確認と面談等を行う。 	作品クレジットの制作	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【FC】（月・水）				
担当教員名	齋藤英樹（水）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションディレクター・デザイナーとしてブランドの立ち上げから企画・生産・PR・営業等に関わっている。（全14回）				

授業概要

各自の研究テーマに沿って、数体以上のファッション作品を制作し、ブース展示と卒業制作展示で発表する。現代のファッション界に対して意義があり、新しさや驚きがあり、強い印象を残すことができる成果が求められる。独創的であると同時に、衣服としての機能を十分に果たし、市場性も考慮しなければならない。丁寧な染色や縫製による仕上がりは当然求められる。展示においては、各自のブースにてブランドコンセプトと合わせた展示方法を意識しプレゼンテーションを行う。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

具体的内容：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げる事ができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

目標：

オリジナリティの高いプリント技術、パターン、縫製を理解し自分のデザインを落とし込める。

2. DP2(4). 自律的な学習力

与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。

授業外学習の時間、自主的な取り組みから、各自の制作リズムを身につける

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

与えられた課題や問題について、提供された情報に加え、積極的に独自の調査を行い、必要な情報を正しく収集することができる。

2. DP4(1). 取り組みへの主体性

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

3. DP4(2). 計画的な行動力

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

4. DP5(1). 忠恕の心

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

卒業制作ファッションショーにて発表、卒業制作展にて展示を行う。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

研究ノートとの整合性

評価の基準

： 各自のデザインイメージとコンセプトが明確であり、オリジナリティ、論理性があるかを視点に評価します。

課題設定・独自性	10 %	:	コンセプトに基づき、オリジナリティのあるテキスタイル（素材の選択、色、柄）・衣服が表現出来ているかを評価します。
審査時発表	10 %	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
試験評価：卒業制作作品・展示方法	20 %	:	各自のデザインイメージと展示での演出が効果的であるか、論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
学修到達目標	50 %	:	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
	10 %	:	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で指示する、

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火・水・金 12:20～13:00

場所： 東館研究室

備考・注意事項： メールでも質問を受付します。メールタイトルには必ず「授業名」「学籍番号」「氏名」を表記してください。メールアドレスは授業開始時に共有します。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作・研究に関するガイダンス、研究倫理 前期の成果を振り返り、展示計画に対し意見交換を行い、本年度の展示のイメージを固めていく。また、研究倫理教育の実施。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。	ショー開催のための場所のリサーチ	4時間
第2回 各自テーマの検討、デザイン画の確定 卒業制作へ向けてのテーマ、コンセプトの確立のため、個人ミーティングとデザイン画を元に制作を開始する。	トレンドリサーチ	4時間
第3回 作品テーマ、コンセプトについてのプレゼンテーション 展示のタイトル、役割の決定し、個々の仕事に対する責任の確認を行う。個々のブースやブランドイメージを明確に計画を行う	ブースのイメージ作成	4時間
第4回 展示ブースのイメージ作成 展示ブースのイメージを作成する。 また、ブランドロゴやアイテム、広告などをデザインする。	展示ブースイメージ制作	4時間
第5回 中間プレゼンに向けた制作 各自の展示計画を項目ごとにピックアップし、展示図、模型を用い製作を行う	各自のデータ整理と制作	4時間
第6回 中間プレゼンへ向けたデータ制作 パワーポイントと展示模型、サンプルのまとめを行う	データの作成	4時間
第7回 中間プレゼンテーション 服デザイン画とあわせ、各自の考える展示計画をプレゼンテーションする。 プレゼン結果から方向性や制作物の修正をおこなっていく。	デザイン、展示案の修正	4時間
第8回 ブランドイメージに必要な印刷物の制作 確定した展示ブースに必要な印刷物のデータ作成を行う。 ポスター、ショップカード、値札に至るまでの細部までをコントロールする。 また中間学修到達度の確認と面談等を行う。	データ作成作業を進行	4時間
第9回 ブース展示に必要な印刷物の制作 制作している印刷物のデータ確認を行う。	データ制作	4時間
第10回 仕器の制作 展示に対し必要な仕器の制作 大きさ形、色までも各自のブランドイメージに合わせ制作する。また、印刷物のデータ確認も行う。	仕器の図面制作	4時間

第11回	什器の制作作業 作成した図面をもとに造形ファクトリーにて什器を制作	什器制作作業	4時間
第12回	印刷物の入稿 作成した印刷物データを確認し、各自、データを印刷会社に入稿する	什器製作の仕上げ	4時間
第13回	最終プレゼンテーションに向けた仮展示 最終授業でのプレゼンテーションに合わせ、ギャラリーにて設営を行い、プレゼンテーションのリハーサルを行う。	ブース展示の準備	4時間
第14回	最終プレゼンテーション ブース展示の最終プレゼンテーションを行う。 卒業制作2次審査もかねた展示と各自のプレゼンを行う。 また最終の学修達成度の確認と面談等を行う	本番へ向けてのブラッシュアップ	4時間
第15回	展示本番へ向けての制作 最終プレゼンにて、足りないもの制作物の追加を行う	最終レポートの提出	4時間
第16回			時間

授業科目名	卒業研究・制作2【FC】（月・水）				
担当教員名	川上須賀代（月）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	ファッションコスチュームクリエイターとして、デザイン、制作等に関わっている。（全14回）				

授業概要

各自の研究テーマに沿って、数体以上のコスチューム作品を制作し、卒業制作展示で発表する。現代のファッション界に対して意義があり、新しさや驚きがあり、強い印象を残すことができる成果が求められる。独創的であると同時に、衣服としての機能を十分に果たし、市場性も考慮しなければならない。丁寧な染色や縫製による仕上がりは当然求められる。展示においては、各自が演出を決定するがクラス内での共働、モデルさんをはじめとする協力者との連繋能力が重要である。

養うべき力と到達目標

確かな専門性	具体的内容：	目標：
1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力	オリジナルファッションデザインに関する知識を習得する	これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げるができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
2. DP2(4). 自律的な学習力	クリエイティブファッションのデザインから衣装への展開を行い仕上げる技術を習得する	与えられた課題を成し遂げるにあたり、質の高い成果を得るため、自らさまざまなことに興味を持ち、自律的な態度で取り組むことができる。
汎用的な力		
1. DP3(3). 課題解決の実践力		課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。
2. DP4(1). 取組みへの主体性		与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。
3. DP4(2). 計画的な行動力		与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。
4. DP5(1). 忠恕の心		相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。
5. DP5(2). 心を動かす作品制作		作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・問答法・コメントを求める
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)
- ・その他(以下に概要を記述)

卒業制作ファッションショーにて発表、卒業制作展にて展示を行う。

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

研究ノートとの整合性

： 研究ノートと作品が適切に関連しているかを評価する。

課題設定・独自性	10 %	: 独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
審査時発表	10 %	: 論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
試験評価：卒業制作作品・展示方法	20 %	: 授業終了後、作品提出。新規性、独自性、表現力を視点に評価する。
学修到達度評価	50 %	: 学修到達目標について5項目 4段階の総合指数を評価する。
	10 %	

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

授業内で指示する、

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上の授業外学修が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜 10:30～12:40

場所： 東館研究室

備考・注意事項： ほかに授業後も、月曜日、火曜日、に対応します。

授業計画

	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒業制作・研究に関するガイダンス、研究倫理 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する 取り組んでいるテーマとデザイン画のプレゼンテーションを各自5分間でプレゼンテーションを行ってもらいます。他者の発表を聞いて、ディスカッションを行います。卒制の目的を明確化していきます。研究倫理教育の実施。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第2回 デザインの再構想 コンセプト・テーマの見直しを行い、デザインの修正を行う。	デザインを修正し完成させる	4時間
第3回 パターンメイキング パターン製図を行う。	パターン製図作業	4時間
第4回 トワル組み立て（仮縫い） ・カットしたシーチングをボディに併せ、仮縫いしながらトワルを組み立てていく。 ・修正パターン	制作の続行	4時間
第5回 トワルチェック 立体でシルエットを確認し、パターン修正を行う 本生地での裁断準備	修正パターン完成	4時間
第6回 裁断、縫製 裁断した生地で縫製に入る	制作の続行	4時間
第7回 縫製作業 シルエットを確認しながら縫製（50%完成）	制作の続行	4時間
第8回 中間報告 中間学修到達度の確認と面談等を行う。到達度の確認から自己到達度を評価し、教師からアドバイスを受けます。展示に向け必要な体数分のデザイン画とトワルとをあわせて、プレゼンテーションを行う。展示で使用する動画や演出方法も提示し、全体としてのまとまりを確認する	作業の続行	4時間
第9回 縫製作業とバランス構成 シルエットの調整を行いながら縫製作業の続行、完成	制作の続行	4時間
第10回 縫製作業（立体でのシルエットチェック） 縫製した作品を立体で調整し、修正を行う	縫製作業の続行	4時間
第11回 縫製作業（装飾制作） 縫製した作品を立体で調整し、修正を行う 装飾作業	縫製作業の続行	4時間
第12回 卒制展示計画	作業の続行	4時間

	卒業制作展で展示するための会場レイアウト、マネキンの選定を体数、サイズから検討し発注へ結びつける。		
第13回	<p>トータルデザインとしてのアイテム</p> <p>デザイン画から読み取れる、アクセサリーやアイテムの確認を行い、制作方法や素材について検討を行う。ボタンや、ファスナーの配色や素材についての検討を含む。</p>	アイテムの制作。作業の続行	4時間
第14回	<p>最終作品の提出 展示での発表</p> <p>最終の学修達成度の確認と面談等を行う 展示前に論文、レポート、制作物の振り返りを行う。 展覧会にて展示発表を行う。 授業終了後、期末試験評価として、卒業制作作品、卒業研究論文を評価する。</p>	卒制展示準備と講評会の振り返り	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【IP】（火・金）				
担当教員名	根津武彦・赤西信哉（火）				
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数	4
授業形態	演習				
実務経験のある教員による授業科目	該当する				
実務経験の概要	自身が設立している設計事務所において、建築の設計から家具のデザイン／制作を行っている事から、その実務経験を活かします。（全14回）				

授業概要

4年間の制作や研究を通して習得した学びの集大成として、専門分野に関する設計・制作・研究を行います。各自がデザインの価値を理解し、時代や社会との関わりを意識したテーマ設定、コンセプト構築を行なう。表現のあり方を最大限に追求しつつ、作品制作を行い、その成果を、卒業制作展において社会に向けて発表します。大学で何をしてきたのか社会的に自分を代弁してくれるものであり、今後の社会活動のきっかけとなる大切な作業となります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力
2. DP2(1). 論理的な文章表現力

具体的内容：

社会のニーズを考察した上で、独創性を持った造形、表現を伴うデザイン提案を行う。また、そのデザインをモデル、パネル、動画など多様なコンテンツを持ってプレゼンテーションする。
自身の卒業制作に関わるテーマについて先行研究を参照しながら、独自の見解を研究ノートにまとめる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。
これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力
2. DP4(1). 取組みへの主体性
3. DP4(2). 計画的な行動力
4. DP5(1). 忠恕の心
5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取り組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取り組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集	:	科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
15 %		
課題設定・新規性	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
30 %		
作品制作の企画・作品作りの計画性	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
30 %		
審査時発表	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
15 %		
学修到達度評価	:	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・土居 義岳『建築キーワード』（住まいの図書館出版局、1999年、ISBN9784795221437）
- ・D. A. ノーマン『誰のためのデザイン？ 増補・改訂版認知科学者のデザイン原論』（新曜社、2015年、ISBN9784788514348）
- ・水野大二郎・津田和俊 著『サーキュラーデザイン 持続可能な社会をつくる製品・サービス・ビジネス』（学芸出版社／2022年／ISBN978-4-7615-2805-8）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上のの授業外学修時間が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次回の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 根津：火曜日5限 山中・赤西：金曜日5限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合はメールにて受け付けます。メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒制目的を明確化。プレゼンテーション 前期卒業制作研究1の成果発表。 卒業制作の内容をディスカッションし、目的を明確化。 学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する。 研究倫理教育の実施。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第2回 制作テーマの論理的構築から決定とスケッチの作図化 研究レポートの作成 学生間ディスカッションを通して、制作テーマの論理的構築を行いテーマを決定。 研究制作を行うスケッチの作図化。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第3回 卒制の敷地・材料の選定 卒制の敷地・材料の選定を行い、プランを具体化	卒制の敷地・材料選定準備をおこなう	4時間
第4回 デザインの構想 基本デザインのチェック コンセプトの見直し	基本デザインの発表資料の作成をおこなう	4時間
第5回 デザインの発表資料作成、プレゼンテーションボード化 基本デザインの発表資料作成、チェック プレゼンテーションボードへと変換する。	基本デザイン講評会の準備/プレゼンテーションボードの作成をおこなう	4時間
第6回 デザイン中間プレゼンテーション 基本デザイン 講評会 プレゼンテーションボードのチェック 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第7回 進捗状況発表（コンセプト、デザイン、製作時スケジュールの再確認） 進捗状況発表 ・個人制作のテーマ、コンセプトの確認を個人面談形式で行う ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行う。 詳細なデザインへとプロセスを移行して行く。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで指導された内容の明確化。	4時間
第8回 最終作品制作1 アウトプット方法を決定 各自の計画に合わせた、表現手法（パネル、模型、実作、3D表現、アニメーションなど）を決定 個別の指導	卒制の敷地・材料選定の準備をおこなう。	4時間

第9回	最終作品制作2 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 卒制の敷地・材料の選定 様々な物事のサーチについて講習	講習をもとに卒制の敷地・材料選定準備をおこなう	4時間
第10回	卒制展示判定講評会 卒制展示判定講評会 各学生毎に指導	作品手直し、卒制展示計画1準備をおこなう	4時間
第11回	作品手直し、卒制展示計画1 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 作品手直し 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 模型/CG/図面	作品手直し、卒制展示計画2の準備をおこなう	4時間
第12回	作品手直し、卒制展示計画2 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 作品手直し 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 模型/CG/図面	作品手直し、卒制展示計画3の準備をおこなう	4時間
第13回	作品手直し、卒制展示計画3 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 作品手直し 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 模型/CG/図面	合否判定講評会準備をおこなう	4時間
第14回	合否判定講評会 最終作品の提出 展覧会展示 合否判定講評会にて、プレゼンテーション内容について評価。 授業終了後、期末試験評価として、卒業制作作品、卒業研究論文を評価する。 最終の学修達成度の確認と面談等を行う。	卒制展示準備と講評会の振り返り	4時間

授業科目名	卒業研究・制作2【IP】（火・金）			
担当教員名	山中コ〜ジ・赤西信哉（金）			
学年・コース等	4年	開講期間	後期	単位数 4
授業形態	演習			
実務経験のある教員による授業科目	該当する			
実務経験の概要	自身が設立している設計事務所において、建築の設計から家具のデザイン／制作を行っている事から、その実務経験を活かします。（全14回）			

授業概要

4年間の制作や研究を通して習得した学びの集大成として、専門分野に関する設計・制作・研究を行います。各自がデザインの価値を理解し、時代や社会との関わりを意識したテーマ設定、コンセプト構築を行なう。表現のあり方を最大限に追求しつつ、作品制作を行い、その成果を、卒業制作展において社会に向けて発表します。大学で何をしてきたのか社会的に自分を代弁してくれるものであり、今後の社会活動のきっかけとなる大切な作業となります。

養うべき力と到達目標

確かな専門性

1. DP1(2). 独創性のある新しい造形表現/実践における技術力/作品をまとめる構成力/効果的なプレゼンテーション能力

2. DP2(5). 文化、社会と自然に関する知識と理解

具体的内容：

社会のニーズを考察した上で、独創性を持った造形、表現を伴うデザイン提案を行う。また、そのデザインをモデル、パネル、動画など多様なコンテンツを持ってプレゼンテーションする。

自身の卒業制作に関わるテーマについて先行研究を参照しながら、独自の見解を研究ノートにまとめる。

目標：

これまでに修得した専門に関する造形技能を応用して、独創性のある新しい表現として作品を仕上げることができる。さらにその制作物や企画を効果的に発信するプレゼンテーションを行うことができる。

これまでに修得した基礎的な文章表現力を応用して、論述テーマについて深く考察し、客観的根拠を引用、参照するなどして、テーマを研究した成果を正しく伝える文章表現力を身につける。

汎用的な力

1. DP3(3). 課題解決の実践力

2. DP4(1). 取組みへの主体性

3. DP4(2). 計画的な行動力

4. DP5(1). 忠恕の心

5. DP5(2). 心を動かす作品制作

課題・問題に対する調査・分析から考察に至るまでのプロセスが計画的に進められ、レベルの高い最終提案、最終成果物に結びつける実践力を発揮することができる。

与えられた取組みに対して興味を持って積極的に行動し、柔軟な態度で、高い成果を得られるような主体性を発揮できる。

与えられた課題や問題解決のため、実効性のある計画を立案し、実際に行動に移すことができる。

相手が伝えたいことを共感的に理解し、自分の考えや思いを適切に伝えられるよう感情コントロールを行い、取組みのモチベーションを維持することができる。

作品制作を通じて人々に感動を伝えられるよう、これまで学んだ知識と技術を統合して応用し、作品のクオリティに反映することができる。

学外連携学修

無し

授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・課題(演習、調査、レポート、ケースメソッドなど)
- ・実験、実技、実習
- ・振り返り(振り返りシート、チャトルシートなど)
- ・発表(スピーチ、プレゼンテーションなど)

課題や取組に対する評価・振り返り

- ・実習や実技に対して個別にコメントします
- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・提出物にコメント・評価をつけて返却します
- ・提出後の授業で、全体的な傾向についてコメントします

授業の中間段階および最終段階において、学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行います。文章での振り返りも行います。これによって学生たちは自分の成長の度合いを自分で知ることができます。演習授業の制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていきます。以上を総合して評価を行います。

成績評価

注意事項等

原則として毎回出席すること。規定回数以上の出席がなければ放棄とみなし、成績評価を行わない。

成績評価の方法・評価の割合

評価の基準

作品制作のための調査・資料収集	:	科学的・論理的な調査、資料収集しているかを評価する。
15 %		
課題設定・新規性	:	独自の観点・発想により有意義なテーマ設定ができているかを評価する。
30 %		
作品制作の企画・作品作りの計画性	:	コンセプトが明確で、制作のスケジュールや技術的問題に対して適切に設定しているかを評価する。
30 %		
審査時発表	:	論理性、説得力、聴衆の理解と共感を視点に評価する。
15 %		
学修到達度評価	:	学修到達目標について5項目4段階の総合指数を評価する。
10 %		

使用教科書

特に指定しない

参考文献等

- ・土居 義岳『建築キーワード』（住まいの図書館出版局、1999年、ISBN9784795221437）
- ・D. A. ノーマン『誰のためのデザイン？ 増補・改訂版認知科学者のデザイン原論』（新曜社、2015年、ISBN9784788514348）
- ・水野大二郎・津田和俊 著『サーキュラーデザイン 持続可能な社会をつくる製品・サービス・ビジネス』（学芸出版社／2022年／ISBN978-4-7615-2805-8）

履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は半期合計4単位の科目であるため、研究と制作の各パートを合わせて平均すると合計毎週4時間以上のの授業外学修時間が求められる。「授業外学修課題」に取り組むことに加え、その回の授業の内容を丁寧に復習し、次の授業に向けて予習をすること。

オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 根津：火曜日5限 山中・赤西：金曜日5限

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業後以外で質問がある場合はメールにて受け付けます。メールには必ず氏名、所属を明記すること。メールアドレスは授業内で伝えます。

授業計画	学修課題	授業外学修課題にかかる目安の時間
第1回 卒制目的を明確化。プレゼンテーション 取り組んでいる領域のプレゼンテーションを各自5分間でプレゼンテーションを行ってもらいます。他者の発表を聞いて、ディスカッションを行います。卒制の目的を明確化していきます。学修到達目標について、この授業の学びと養われる力を説明する	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第2回 制作テーマの論理的構築から決定 研究レポートの作成とスケッチの作図化 学生間ディスカッションを通して、制作テーマの論理的構築を行いテーマを決定。研究制作を行うスケッチの作図化。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第3回 卒制の敷地・材料の選定 卒制の敷地・材料の選定を行い、プランを具体化	卒制の敷地・材料選定準備をおこなう	4時間
第4回 デザインの構想 基本デザインのチェック コンセプトの見直し	基本デザインの発表資料の作成をおこなう	4時間
第5回 デザインの発表資料作成、プレゼンテーションボード化 基本デザインの発表資料作成、チェック プレゼンテーションボードへと変換する。	基本デザイン講評会の準備/プレゼンテーションボードの作成をおこなう	4時間
第6回 デザイン中間プレゼンテーション 基本デザイン 講評会 プレゼンテーションボードのチェック 中間学修到達度の確認と面談等を行う。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで出て来た内容の整理。	4時間
第7回 進捗状況発表（コンセプト、デザイン、製作時スケジュールの再確認） 進捗状況発表 ・個人制作のテーマ、コンセプトの確認を個人面談形式で行う ・他の学生が面談を行っている間、個人作品のデザインを行う 詳細なデザインへとプロセスを移行して行く。	プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで指導された内容の明確化。	4時間
第8回 最終作品制作1 アウトプット方法を決定 各自の計画に合わせた、表現手法（パネル、模型、実作、3D表現、アニメーションなど）を決定 個別の指導	卒制の敷地・材料選定の準備をおこなう。	4時間

第9回	最終作品制作2 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 卒制の敷地・材料の選定 様々な物事のリサーチについて講習 【中間】学習到達度の確認	講習をもとに卒制の敷地・材料選定準備をおこなう	4時間
第10回	卒制展示判定講評会 卒制展示判定講評会 各学生毎に指導	作品手直し、卒制展示計画1準備をおこなう	4時間
第11回	作品手直し、卒制展示計画1 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 作品手直し 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 模型/CG/図面	作品手直し、卒制展示計画2の準備をおこなう	4時間
第12回	作品手直し、卒制展示計画2 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 作品手直し 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 模型/CG/図面	作品手直し、卒制展示計画3の準備をおこなう	4時間
第13回	作品手直し、卒制展示計画3 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 作品手直し 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成 模型/CG/図面	合否判定講評会準備をおこなう	2時間
第14回	合否判定講評会 最終作品の提出 展覧会展示 合否判定講評会 プレゼンテーション内容について評価 最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 授業終了後、期末試験評価として、卒業制作作品、卒業研究論文を評価する。 最終の学修達成度の確認と面談等を行う。	卒制展示準備と講評会の振り返り	4時間