

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | ボランティア・スタディ1   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 門脇英純・福本章   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～3年   | 開講時期 | 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          | 門脇：(社)教育支援人材認証協会 運営委員としてボランティア、支援人材に従事、コーチング指導として英国エディンバラ公国際アワード認証取得 (UK)。(全15回) |      |    |     |   |

## 授業概要

子どもたちを対象として開講する「動物と触れ合う写生会」の運営支援を行なうボランティア・スタディです。子どもたちと触れ合いながら、ものづくりの面白さを子どもと一緒に体感していきます。本学園の社会貢献事業の一つで、毎年、併設高校の成蹊女子高校の生徒さん達も参加されます。(※本科目の単位認定者は、「子どもパートナー」および「子どもサポーター」として認証され、「認証証」と「パスポート」の取得資格が与えられます。)

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP1. 幅広い教養やスキル
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

子どもと関わるボランティアの実践に関する知識とスキル  
「動物と触れ合う写生会」「子ども未来学校」の企画・運営力

### 目標：

「子どもパートナー」および「子どもサポーター」として認証される。  
企画立案、役割、運営を経験することにより、プロジェクトについての専門知識、スキルを身につけ、実施することができる。

### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP8. 意思疎通
5. DP9. 役割理解・連携行動

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。  
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。  
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。  
仲間および参加者の子どもたちと適切なコミュニケーションがとれる。  
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）

- ・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

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 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。  |
| 企画提案書           | 15% | ： 企画提案で積極的に意見を出せたか、グループ準備での作業への参加姿勢を評価する。  |
| プレゼンテーション発表     | 25% | ： 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ったかを評価する。グループ発表準備での作業への参加姿勢を評価する。               |
| 授業への協働による取り組み状況 | 25% | ： 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、子どもたち・参加者と良い関わりができたか。     |
| 最終（期末課題）レポート    | 15% | ： 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、今後に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。 |

## 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： 火2限（門脇）、水3限（福本）

場所： 門脇 南館1階、福本 デザイン研究室

備考・注意事項： 火2限（門脇）、水3限（福本）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。門脇 (kadowaki@g.osaka-seikei.ac.jp) 福本 (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、グループNO）とすること。

## 授業計画

：

： 授業外学修課題にかかるとかかる目安の時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第1回  | <b>ボランティアについて（授業計画と目標設定）</b><br>①ボランティアとは<br>②授業オリエンテーション<br>③目標設定<br>④担当する仕事の紹介・担当決め・グループ分け                  | 授業概要を整理し行動計画を文章化して2回目の授業に持参してください           | 4時間 |
| 第2回  | <b>子どもパートナー認証講座（1：教育支援人材の役割と学校教育支援）</b><br>①人権についての事前教育<br>②子どもパートナー・子どもサポーターについて<br>③学校教育支援を考える              | 子どもパートナー講座1の内容を文章にまとめてください                  | 4時間 |
| 第3回  | <b>子どもパートナー認証講座（2：子どもパートナーの理念と役割）</b><br>講義：子どもパートナーの役割と理念<br>①子どもを取りまく環境<br>②グループワーク・振り返り                    | 子どもパートナー講座2の内容を文章にまとめてください                  | 4時間 |
| 第4回  | <b>子どもパートナー認証講座（3：学校教育と教育支援活動）</b><br>講義：学校教育と教育支援活動<br>①地域と教育力<br>②地域のニーズに応える学生参画事業                          | 子どもパートナー講座3の内容を文章にまとめてください。また身近な地域の貢献活動を考える | 4時間 |
| 第5回  | <b>子どもパートナー認証講座（4：家庭教育のあり方・人権配慮）</b><br>講義：親を対象とした家庭教育支援<br>①社会における家庭教育支援<br>②子どもの生活環境の変化<br>③人権配慮について        | 子どもパートナーとして具体的にできる事を考え文章化してください             | 4時間 |
| 第6回  | <b>地域支援プログラム準備1</b><br>動物と触れ合う写生会（6/2）の準備<br>①仕事内容の明確化<br>②環境の把握と課題発見<br>③運営業務の明確化<br>④役割分担                   | 役割を明確にし行動計画を立て、課題を洗い出してください                 | 4時間 |
| 第7回  | <b>地域支援プログラム準備2</b><br>動物と触れ合う写生会の準備<br>グループワーク<br>①準備物・場所確認<br>②会場設営・機器備品の搬入<br>③役割分担から当日のシュミレーション           | 個人の役割とチームの役割を明確にチームで話し合いを行ってください            | 4時間 |
| 第8回  | <b>地域支援プログラム：前日の会場準備2</b><br>6/1：動物と触れ合う写生会（6/2）前日の準備<br>チーム活動として役割分担<br>①集合場所・集合時間・事前打ち合わせ・片付けまで<br>②当日の予行演習 | 地域支援プログラムの実施に関する自身の業務の明確化を行う                | 4時間 |
| 第9回  | <b>動物と触れ合う写生会：運営①</b><br>6/2：1限<br>当日の役割に応じて業務遂行  | 業務の振り返りを行い文章にまとめてください                       | 4時間 |
| 第10回 | <b>動物と触れ合う写生会：運営②</b><br>6/2：2限<br>当日の役割に応じて業務遂行  | 業務の振り返りを行い文章にまとめてください                       | 4時間 |
| 第11回 | <b>動物と触れ合う写生会：運営③</b><br>6/2：3限<br>当日の役割に応じて業務遂行  | 業務の振り返りを行い文章にまとめてください                       | 4時間 |
| 第12回 | <b>動物と触れ合う写生会：運営④</b><br>6/2：4限<br>当日の役割に応じて業務遂行  | 業務の振り返りを行い文章にまとめてください                       | 4時間 |
| 第13回 | <b>動物と触れ合う写生会：運営⑤</b><br>6/2：5限<br>当日の役割に応じて業務遂行  | 業務の振り返りを行い文章化してください                         | 4時間 |
| 第14回 | <b>振り返りとディスカッション</b><br>①動物と触れ合う写生会の研鑽<br>②運営時の課題発見、「気づき」の整理<br>③発表   | 実施した各運営支援の成果と課題を文章化してください                   | 4時間 |
| 第15回 | <b>振り返り・総括</b><br>①課題発見<br>②今後の目標設定<br>③行動計画<br>④ルーブリックを活用し相互評価   | 運営時の課題を発見し、気づきをテキストにまとめる                    | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>ボランティア・スタディ2</b>                                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大島一晃  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年  | 開講時期 | 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          | 兵庫県を中心にボランティアアドバイザーやNPO支援(立ち上げ相談、運営相談等)の活動を15年以上取り組んでいます。 |      |    |     |   |

### 授業概要

あなたはボランティアをしていますか？ ボランティアは「いいことをしている人(だから自分には関係なさそう)」と思いませんか？ ボランティア=社会参加のひとつの手段と捉え、さまざまな事例をもとに「なぜボランティアが必要なのか？」について考えます。今はボランティアに興味がなくとも「社会課題で気になることはあるけれど、何をどう行動に移せばいいのかわからない」と思う人の受講をお待ちしています。また、ボランティアの現場に行ったときに少しでも役に立つようなコミュニケーショントレーニングも授業内で実施します

### 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. 幅広い教養やスキル | ボランティアに関連する知識 | インターネットや書籍をはじめとした情報収集やさまざまな人との出会いを通して、ボランティアに関する多面的な特徴を理解し、自分自身の感じたことを論理的に伝えることができるようになる |
| 汎用的な力              |               | 身近な社会課題に対する興味を持ち、テーマに対する多面的な分析ができる力を育成する   |
| 1 . DP4. 課題発見      |               |  |
| 2 . DP6. 行動・実践     |               | 実践を通して得られた知識や体験、出会いを自分自身の経験値へと再構成できる力を育成する   |

### 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)
- ・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

|      |   |
|------|---|
| 受講態度 | ： 各回の講義における授業態度およびコメントペーパーへの記入状況から各回4点×15回で計算する。また、コメントペーパーへの特筆すべきコメント、講義中での積極的な発言や参加が認められた場合に10点分加算する。 |
| レポート | ： 中間レポート10%、期末レポート20%   |
|      | 70%   |
|      | 30%   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

さまざまな書籍に目を通してください。授業内でもなるべく紹介します。

- ・伊勢崎賢治(2010)『国際貢献のウソ』ちくまプリマー新書
- ・岡本栄一(2006)『学生のためのボランティア論』大阪ボランティア協会
- ・鬼丸昌也(2008)『こうして僕は世界を変えるために一步を踏み出した』こう書房
- ・加藤哲夫(2002)『市民の日本語—NPOの可能性とコミュニケーション』ひつじ市民新書
- ・西條剛央(2012)『人を助けるすんごい仕組み—ボランティア経験のない僕が、日本最大級の支援組織をどうつくったのか』ダイヤモンド社
- ・田中優(2010)『幸せを届けるボランティア、不幸を招くボランティア』河出書房新社
- ・秦辰也(1999)『ボランティアの考え方』岩波ジュニア新書
- ・早瀬昇(2018)『「参加の力」が創る共生社会:市民の共感・主体性をどう醸成するか』ミネルヴァ書房
- ・村井雅清(2011)『災害ボランティアの心構え』ソフトバンク新書

[雑誌]

- ・大阪ボランティア協会「ボランティア情報誌 Volo(ヴォロ)」 <http://www.osakavol.org/volo/>
- ・大阪府市民活動・ボランティアセンター情報誌「COMVO」 <http://comvo.lekumo.biz/> (地下鉄駅等に無料で置いてあります)

### 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。意欲ある人は歓迎です。もちろん、ボランティアに懐疑的な人も歓迎です。講義ではなるべく多くの事例を紹介します。学外でのボランティア活動への積極的な参加を推奨しますし、紹介も行います。日常とは異なる世界が広がっているかもしれません。

「私たち一人ひとりの力は微力かもしれないが、無力ではない。」—中学生が語ったこの言葉は、ボランティアに限らず私たちの一人ひとりの生活を見直す原点かもしれません。ボランティアにはそんな可能性がある、かも!?

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：

場所：

備考・注意事項： 授業終了後にしばらく時間をとります。それ以外の時間はメールでご連絡下さい。ohshima@g.osaka-seikei.ac.jp

### 授業計画

| 第1回 | オリエンテーション ～身近で起きている「ボランティア」  | 授業の振り返り、参考図書を読む | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------------|------------------|
|     | ボランティアは遠い世界のもの？ ボランティアと無縁な人はどれくらいいるのだろうか？ 私たちの日常生活にいろんなカタチで登場するボランティアを思い返しながら、ボランティアと現代社会の関係を考えます。 |                 | 4時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <p><b>ヒトはなぜ、ボランティアをするのか？</b></p> <p>ボランティア＝奉仕と考ええると、なんか自分には合わないような気がする・・・奉仕活動との違いの理解をとおして、ボランティアだからこそ得られる体験とは何か、考えます。</p>                             | 身の回りにある「ボランティア」の活動例を洗い出してみましょう                                 | 4時間 |
| 第3回  | <p><b>ボランティアの「誕生」と歴史</b></p> <p>ボランティアはいつ、どこで、誰が始めたのだろうか？ ボランティアは社会の動きにあわせて変化してきています。視野を広げて見てみましょう。どんなボランティアがあるのか、全体像を考えます。</p>                       | 学生にとって今日のボランティアの意義とは何か、を考えて下さい。必要に応じて次回発表してもらいます               | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>事例から考える ～災害支援ボランティア①</b></p> <p>日本でボランティアが着目されたきっかけは震災支援でした。震災時、現場はどういう状況だったのか・・・ゲームを通して考えます。</p>   | ゲームを通して「他人とのちがいを」を振り返り、少数派の意義について考えて下さい                        | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>事例から考える ～災害支援ボランティア②</b></p> <p>前回到引き続き、そのような状況の中でボランティアがどんな活躍できるのかを考えます。</p>   | 災害が起きた時に自分は何ができるのかを考えてください                                     | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>ボランティアを探そう！ 情報のありかと思見め方</b></p> <p>ボランティアってどうやって探せばいいの？ どこに行けば現場に出会えるの？ 誰に相談すればいいの？ 今の時代だからこそそのボランティアの探し方をお伝えします。</p>                           | 配布するボランティア情報誌を参考に、ボランティア情報を実際に取得してみてください                       | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>事例から考える ～高齢者や障害者を支えるボランティア①</b></p> <p>福祉の世界はボランティアとともに育ってきた歴史があります。そもそも「福祉」とは何か、なぜボランティアの力が必要なのか。私たちの身近な生活に「福祉」がどう関わっているのかを考えます。</p>           | 福祉とは何か、どうして必要なのか、を考えて下さい                                       | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>事例から考える ～高齢者や障害者を支えるボランティア②</b></p> <p>前回到引き続き、そのような状況の中でボランティアがどんな活躍できるのかを考えます。</p>  | 自分の生活の中でどんなことができるかを考えて下さい。                                     | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>ボランティアとお金 ～ボランティアはタダじゃないのいけないの？</b></p> <p>ボランティアという無償なイメージ。お金をもらっていいの？ 実際に活動現場に行ったときに、切っても切り離せないお金のはなし。さまざまな形態のボランティア（とそのメリット・デメリット）を考えます。</p> | 継続的にボランティアができるようにするためには何が必要か、それぞれの立場から考えて下さい                   | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>事例から考える ～国際協力ボランティア①</b></p> <p>ボランティア活動は日本だけでなく世界でもできる！ そもそも、世界ではどんな困りごとがあるのでしょうか。それを通して「内なる国際化」をはじめとした、国内の国際問題についても考えます。</p>                  | 参考図書を読み、なぜ国際協力をする必要があるのか、何を指すべきなのか、を考えて下さい                     | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>事例から考える ～国際協力ボランティア②</b></p> <p>前回到引き続き、そのような状況の中でボランティアがどんな活躍できるのかを考えます。</p>   | 自分の生活の中でどんなことができるかを考えて下さい。                                     | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>企業とボランティア ～ボランティアは働きながらでもできる</b></p> <p>ボランティアは「ヒマな」人がやるもの？ 働きながらもさまざまなカタチで社会貢献している姿をお伝えします。</p>  | 自分の家族や親戚、先輩など働いている身近な方にどのような提案ができるか、また、就職後に自分ができることはないかを考えて下さい | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>事例から考える ～子どもを支えるボランティア①</b></p> <p>子どもの貧困問題をはじめ、子どもを取り巻く社会環境は昔と比べて悪化しています。どのような課題があるのかを探ります。</p>  | 子どもの貧困対策はなぜ必要なのか、をまとめてください                                     | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>事例から考える ～子どもを支えるボランティア②</b></p> <p>前回到引き続き、そのような状況の中でボランティアがどんな活躍できるのかを考えます。</p>  | 自分の生活の中でどんなことができるかを考えて下さい。                                     | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>まとめ： ボランティアをはじめようと思ってくれたあなたへ</b></p> <p>ボランティアをはじめするには勇気が必要！？ 自分のちょっとした時間で、なるべく負担のないやり方で取り組むことができる方法を考えます。</p>                                  | ボランティアがこの社会にほんとうに必要なのかを考えて、最終レポートを作成して下さい                      | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>芸術学</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 稲垣貴士・加藤隆文   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義形式による授業   |      |    |     |   |
| 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          | 加藤は私立高校で教員をしていたという実務経験を持つ。特に教職志望の学生のニーズに応じ、教育現場と芸術文化の関わりを論じることができる。稲垣は美術館の客員研究員として展覧会、映像作品上映等の企画・運営の実務経験を持ち、同時代の作家と作品、美術館の現場を踏まえて論じることができる。 |      |    |     |   |

## 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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 西洋美術（主にルネサンス以降の美術）の歴史的理解 | 西洋美術における「ルネサンス」から「バロック」にいたる時期の歴史的展開、及び、近・現代のアートの歴史的展開とその意義を具体的な作品に即して理解し、説明できるリテラシーを身につける |
| 2．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 芸術学の基礎概念の理解              | 芸術学にかかわる基礎的な概念を理解し、説明できる。またそれを、具体的な作品に即して正確に適用、使用できる                                      |
| 汎用的な力                |                          |   |
| 1．DP6. 行動・実践         |                          | ヴィジュアル・リテラシーを身につけるための演習に積極的に参加し、生きた知識の修得に主体的に取り組むことができる。                                  |

## 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）

## 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

|          |     |                                     |
|----------|-----|-------------------------------------|
| 平常点      | 30% | ： 毎回授業後に提出するシャトルシートのコメントによって評価する    |
| 展覧会見学報告書 | 10% | ： 授業関連の美術展を各自見学後提出する「見学報告書」によって評価する |
| レポート     | 60% | ： 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 |

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

マルティン・ハイデッガー『芸術作品の根源』関口浩訳、平凡社ライブラリー  
 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  
 浅田彰、他共同編集『批評空間』1995臨時増刊号『モダニズムのハード・コア 現代美術批評の地平』太田出版  
 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  
 西村清和『現代アートの哲学』産業出版  
 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  
 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』藤原えりみ、ブリュッケ

## 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。

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。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 加藤：月曜2限、稲垣：水曜3限  
 場所： 南館2F 情報デザイン研究室  
 備考・注意事項： 授業中に指示するメールアドレスでも質問を受け付ける。

## 授業計画

| 回数  | テーマ                         | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|-----------------------------|--|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス——「芸術」「芸術作品」とは？</b> | 配布資料による予復習。キーワード：デュシャン、ウォーホル、「芸術」と「アート」                  | 4時間              |
| 第2回 | <b>ルネサンス以前の「芸術」のかたち</b>     | 配布資料による予復習。キーワード：スクロヴェーニ礼拝堂、ジョット、キリスト教図像学、ボンベイ、ミメシス、テクネー | 4時間              |
| 第3回 | <b>ルネサンス期の「芸術」とその概念</b>     | 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              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | 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。  |   |     |
| 第4回  | <b>ルネサンス以降の「芸術」とその概念</b><br>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5回  | <b>芸術における「オリジナリティ」を巡る問題</b><br>芸術における「獨創性」「個性」の問題を、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：ルネサンス、アトリビューション、個性と創造性、レディメイド、アヴエンギャルド                               | 4時間 |
| 第6回  | <b>「芸術」と歴史的・社会的コンテクスト</b><br>ルネサンス芸術とバロック芸術を対比して捉えつつ、「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：バロック、対抗宗教改革、様式分析   | 4時間 |
| 第7回  | <b>モダン・アートと大衆社会</b><br>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、マネ   | 4時間 |
| 第8回  | <b>モダニズム</b><br>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、進歩の観念   | 4時間 |
| 第9回  | <b>アヴエンギャルド</b><br>グリーンバーグの考え方を中心に、美術における「アヴエンギャルド」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、アヴエンギャルド  | 4時間 |
| 第10回 | <b>美術館の歴史</b><br>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、ヴァンダーカンマー   | 4時間 |
| 第11回 | <b>芸術表現の諸領域（1）映像芸術、音響芸術</b><br>美術館で展示される映像インスタレーション作品やサウンド・インスタレーション作品、さらにはライブ・エレクトロニック・ミュージックに至るまで、現代の多様な芸術表現について学びます。 | 配布資料による予復習。キーワード：未来派、ダダ、ジョン・ケージ、ビル・ウィオリ、ライブ・エレクトロニック・ミュージック                           | 4時間 |
| 第12回 | <b>芸術表現の諸領域（2）舞台芸術、インスタレーション、パフォーマンス・アート</b><br>「絵画」「彫刻」といった美術ジャンルに収まらない領域横断的な作品について学び、「芸術」という概念について考えます。               | 配布資料による予復習。キーワード：オブジェ、インスタレーション、パフォーマンス、ハプニング、インターメディア、フルクサス、コンクリート・ポエム               | 4時間 |
| 第13回 | <b>芸術と技術（機械技術、電子技術、デジタル技術、AI）</b><br>近現代のテクノロジーが芸術の領域に引き起こした（あるいは、引き起こしつつある）様々な変容について考えます。                              | 配布資料による予復習。キーワード：未来派、複製技術、テクネー、アルス、コンピュータ、EAT、AI                                      | 4時間 |
| 第14回 | <b>情報メディアとデジタル・ネットワーク社会における芸術</b><br>芸術における「サイト・スペシフィック」「アトピック」などの概念も踏まえ、作品存在の「場」、作品の「物質性・非物質性」などについて考えます。              | 配布資料による予復習。キーワード：ランド・アート、コンセプチュアル・アート、VR、メディア・アート、ネット・アート、ポスト・モダニズム、サイト・スペシフィック、アトピック | 4時間 |
| 第15回 | <b>芸術概念の拡張と変容</b><br>芸術（art）にあたる言葉の歴史を振り返りつつ、近代における「芸術」概念の成立過程を学び、その「芸術」概念が現代においてどのように拡張し変容しつつあるかを考えます。                 | これまでの学修内容全体の振り返り  | 4時間 |

|                  |             |      |    |     |   |
|------------------|-------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>美学</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 前川志織        |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年        | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義形式による授業です |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない       |      |    |     |   |
| 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。美的な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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 美学の基礎的概念の理解               | 美学についての主要なテーマと概念を理解する                                 |
| 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 近現代の西洋と日本の美学に関連する歴史的事項の理解 | 近現代の西洋と日本の美学に関連する歴史的な事項を理解する                          |
| 汎用的な力                  |                           |   |
| 1 . DP6. 行動・実践         |                           | 美学の基礎的な概念やそれに関わる歴史的事項について、主体的に知識を習得し、自分の言葉で説明することができる |

### 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

- ・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  |
|---------------|-------|--|
| 毎回のコメントシート    | 30%   | : 毎回授業の終わりに提出するコメントシート（授業の内容に準拠した解答式コメント1問を含む）によって評価する（2点×15回） |
| 授業内小テスト（中間試験） | 20%   | : 授業内で実施する問題演習（授業前半の内容に準拠した記述式）により、授業前半の内容の理解度などを評価する          |
| 授業内小テスト（期末試験） | 40%   | : 授業内で実施する問題演習（授業全体の内容に準拠した記述式）により、授業全体の内容の理解度などを評価する          |
| 試験（レポート）      | 10%   | : 授業に関連する展覧会を各自で見学後、定期試験期間中に提出する「展覧会見学レポート」によって評価する            |

### 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          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

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：

場所：

備考・注意事項： 質問は授業の前後に受け付けます

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 配布資料                                     | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|--|------------------|
| 第1回 | <b>はじめに 美学とは何か</b><br>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 | <b>西洋古代からルネサンス期の美術と美学</b><br>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 | <b>西洋近代の美術の美学</b><br>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 | <b>モダニズムとアヴァンギャルドの美学</b><br>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  | <b>日本近代の美術と美学</b><br>近代日本におけ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：「美術」の成立、日本画と洋画  | 4時間 |
| 第6回  | <b>風景をめぐる美学</b><br>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7回  | <b>グロテスクの美学</b><br>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8回  | <b>美術と美学、問題演習による前半の学習内容の振り返り</b><br>西洋と日本の美術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前半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：美術、美学           | 4時間 |
| 第9回  | <b>大衆社会とデザインの美学</b><br>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 | <b>モダン・デザインの美学</b><br>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、バウハウス | 4時間 |
| 第11回 | <b>写真にみる複製技術と美学</b><br>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 | <b>消費文化と広告の美学</b><br>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 | <b>広告のレトリックと女性イメージ</b><br>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 | <b>少女文化とその美学</b><br>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15回 | <b>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</b><br>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            | <b>西洋美術史 1</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 内海涼子           |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年           | 開講時期 | 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 | 該当しない          |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                |      |    |     |   |

### 授業概要

【テーマ】西洋美術の源流からゴシック美術まで。美術やデザインを学ぶ学生たちが知っていなければならない西洋美術史の基礎を、古代エジプト・メソポタミア、古代ギリシアからはじまり、ルネサンス時代の前のゴシック様式15世紀初頭あたりまでの美術を彫刻・絵画を中心に概観します。美術史上の時代区分ごとに、代表的な作品を分析し、表現の特色や歴史的背景表現との関係を学びます。15回の授業のうち1回を美術展の見学に当てる予定（必参加）。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性               | 具体的内容：                           | 目標：   |
|----------------------|----------------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 西洋美術の源流から、古代、中世の美術の流れについての知識を得る。 | 西洋の時代や地域ごとの美術について、特徴的な作品のイメージを思い浮かべることができる。 |
| 汎用的な力                |                                  | 毎回の授業内容を必ず復習し、西洋美術の流れを確実に理解する。              |

### 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）

- ・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

- ・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。  
単位取得には以下の条件の両方を満たすこと。  
1) 復習小テストの獲得点数合計が満点の40%以上。  
2) 学外授業レポートを指示どおりに仕上げ、期限までに提出。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|          |        |     |  |
|----------|--------|-----|--|
| 授業内容の理解度 | 復習小テスト | 80% | ： 授業内容と理解に必要な基礎知識がみについているか。ほぼ毎回実施する復習小テストではかる。満点総計の40%以上必須。    |
| 期末レポート   |        | 20% | ： 美術展を見学する学外授業に参加し、レポートを執筆する。指示された形式で自分の観点から感想分析がなされているか。提出必須。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

- 芳賀京子／芳賀満 著 2017『西洋美術の歴史1 古代 ギリシアとローマ、美の曙光』中央公論社。  
加藤磨珠枝／益田朋幸 著 2016 『西洋美術の歴史2 中世Ⅰ キリスト教美術の誕生とビザンティン世界』中央公論社。

### 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。

毎回授業冒頭で予復習小テストを10分程度実施するので、遅刻しないように。小テストの点数が成績に反映されます。総点数が満点合計の40%以上あることが単位取得に必須です。  
また、授業内容に関連する美術展の見学を実施します。その際、観覧料や交通費がかかります。見学のレポート課題の提出も単位取得に必須ですので、かならず参加してください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|     |           |
|-----|-----------|
| 時間： | 金曜日3限     |
| 場所： | 南館3F第2研究室 |

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                      |
|-----|---|---|
| 第1回 | <b>西洋美術の源流（エジプト メソポタミア）</b><br><br>西洋美術の源流のひとつである古代エジプトおよび古代メソポタミアの造形を人物表現を中心に学ぶ。   | 4時間<br>古代エジプト、メソポタミアにおける造形表現について復習。授業に関連する地域について予習する。 |
| 第2回 | <b>古代エーゲ海文化における造形</b><br><br>紀元前3000年頃から紀元前1000年頃にさかえた地中海のキュクラデス諸島の大理石彫刻、クレタ島のミノア文明の壁画、プロボネソス半島に栄えたミケーネ文化などの古代の造形について。        | 4時間<br>古代に地中海で展開した造形表現について復習。関連地域について調べる。             |
| 第3回 | <b>古代ギリシア1 陶器にあらわされた図像。男性彫刻の展開</b><br><br>紀元前900年頃に古代ギリシアの造形が展開しはじめる。古代の陶器にあらわされた図像表現および古代ギリシア若者裸体像クーロスから始まる丸彫り人体彫刻の表現変化について。 | 4時間<br>古代ギリシアの陶器や男性裸体彫刻像をよく比較し、イメージを描けるようにする。         |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第4回  | <p><b>古代ギリシア2 女性彫刻の表現</b></p> <p>女性の人体丸彫り彫刻 コレーをとりあげる。男性彫像が裸体で筋肉や骨格の表現を極める方向にあったのに対し、初期の女性像は着衣で、衣服の襞の表現をとおして内側にある肉体を表現した。</p>  | 古代ギリシアの女性の女性像をよく観察し、イメージを描けるようにする。                            | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>古代イタリア エトルリアの 土器造形</b></p> <p>イタリアにローマ人がやって来て、ローマを築く以前くる以前の先住民による、土器棺や、墓地彫刻、壁画などについて</p>   | エトルリアの造形作品について復習し、イメージを描けるようにする。                              | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>古代ローマ 彫刻と壁画</b></p> <p>紀元前8世紀に古代ローマが建国されたが、造形芸術に関しては、古代ギリシア作品からのコピーが多かった。肖像彫刻や紀元前1世紀のポンペイなどにこの壁画は独自の発展をとげた</p>   | ポンペイなどの壁画について復習し、イメージを描けるようにする。                               | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>初期キリスト教美術</b></p> <p>宗教美術として発展していった西洋美術を理解するためキリスト教の略史を学ぶ。偶像崇拝を禁じていた初期キリスト教において「キリスト」の姿はどのようにして表現されたか。</p>   | 初期キリスト教美術が古代ギリシア・ローマの美術とどのように関連するか理解し、イメージを描けるようにする。          | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>ビザンチン美術とコプト</b></p> <p>東ローマ帝国、すなわちイタリア東部からトルコに至る地域で、14世紀まで続くビザンチン美術のキリスト教美術のアイコンやモザイクなどを取り上げる。エジプトのキリスト教徒たちによるアイコンや肖像画、繒織りなどの表現などもとりあげる。</p>   | ビザンチン美術の特徴とはなにかをよく調べ、復習する。                                    | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>ケルトとバイキングの造形</b></p> <p>ギリシアやイタリア周辺に根付いたキリスト教は5世紀末以降からヨーロッパ各地にひろがり、同時に古代ギリシア、ローマの伝統もひろがっていった。またそれ以前から北西ヨーロッパに住んでいたケルト人やゲルマン民族の造形感覚と合体し、西洋独自の美術が形成されていった。アイルランド、イギリス等に残るケルト写本等と古代北方ヨーロッパの造形について。</p>  | ケルトの写本美術などについて復習し、イメージを描けるようにする。                              | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>カロリング朝とオットー朝の造形</b></p> <p>フランク王国のカルル大帝の治世であった9世紀後半から9世紀末ころまでをカロリング朝時代ともいう。カルル大帝の時代、美術では古代ローマや初期キリスト教美術からまなび、動きと立体感のある人物描写、奥行きのある空間表現などがみられるようになった。10世紀前半のドイツでは、オットー大帝が王位を継承した。オットー朝の美術は、各地の異なる様式をもつ写本がうまれ、より鮮やかな色使いやドラマティックな表現がみられる。9～10世紀の写本挿絵等を取りあげる。</p> | 9世紀、10世紀のフランス、ドイツの美術について復習し、イメージを描けるようにする。                    | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>ロマネスク様式時代の造形</b></p> <p>フランスで制作された『サン・スヴェールの黙示録』など11世紀の写本絵画や、ロマネスク様式の教会建築について。</p>   | 11世紀、12世紀の西洋美術作品を鑑賞分析し、イメージを描けるようにする。                         | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>柱頭デザインの展開</b></p> <p>古代エジプトで柱の上部にヤシやパルメットなどの植物餅一輪のデザインがほどこされ、それを継承しギリシアでは、ドーリア式、イオニア式、コリント式の柱頭デザインが確立された。なかでもコリント式の柱頭のスタイルはキリスト教時代には、新たな解釈と造形を加えられ継承された。ロマネスク時代には動物や人物などを配した独特の柱頭が登場する。</p>  | 古代からロマネスクにいたる柱頭デザインの変遷を復習し、イメージを描けるようにする。街中にある古代的な柱頭のデザインを探す。 | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>ゴシック 1 建築 スタンドグラス 彫刻</b></p> <p>12世紀中頃、フランス北部やパリ周辺では、新しい様式の協会建築やそれにとまなう造形美術が展開してきた。より高い尖塔、バットレスによって外から壁を支えることで高い天井と大きな窓を配することが可能となり、スタンドグラスによる光の造形が発展した。14世紀になると、ドイツでは戦争や飢饉による不安が高まり、宗教美術の力が増す。華麗な教会建築や、より写実的な感情表現やがみられる。</p>                                | ゴシック建築の特徴について復習し理解する。   | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>学外美術展研修</b></p> <p>西洋美術史にかかわる美術展（4月以降に確定する）を見学する。あらかじめ、展示内容についてよく調べ、実際の作品を観て分析する。多様な作品を取りあげて、イラストと解説、分析と感想を期末レポートにまとめる。</p>  | 展覧会内容の予習。   | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>ゴシック2 タペストリー</b></p> <p>ヨーロッパの石造りの城などでは、14世紀頃からは、多様な色糸を用いた繒織りの技法でキリスト教に関連する図像などを表した染織品、タペストリーが、壁面装飾として用いられるようになった。とりわけ有名なふたつの「ユニコーン・タペストリー」などを紹介する。</p>  | ゴシック期のタペストリーについて復習し、イメージを描けるようにする。                            | 2時間 |
| 第16回 | <p><b>期末レポートの提出</b></p> <p>学外見学から、指定する点数の作品をとりあげ、イラストを描いたうえで、分析する。詳細は授業内で指示。</p>   |   | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>西洋美術史 1</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 宇笠直子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義形式で行う。毎回小テストを実施および課題を課し、コメントを付して翌週返却する。また期末レポートのほかに、展覧会レポートを義務付けるが、多人数授業のため見学は各自で行うこと。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 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、毎回、作品記述とクローキータを含む小テストを行う。③実際に美術作品を鑑賞するとき、美術史および歴史的知識に基づいて考察する態度を育成する。このため指定した展覧会の見学レポートの作成を課す。

### 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. 幅広い教養やスキル         | 古代からゴシック期までの西洋美術史の理解 | 古代から15世紀末までの西洋美術史の基礎的な知識を歴史的背景とともに習得し、各時代・各地域の美術の特徴を基本的な作品を挙げながら説明することができる。 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 西洋美術のより深い鑑賞への応用      | 美術作品を鑑賞するとき、知識や経験をもとに自分なりに分析・解釈し、評価することができる。                                |
| 汎用的な力                    |                      | 何がどのように表現されており、何を意味するかについての的確に記述することができる。作品の成立背景について、事象の構造をあきらかにすることができる。   |
| 1．DP4. 課題発見              |                      |   |

### 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

規定回数以上の出席がなければ放棄とみなす。また、展覧会レポートおよび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

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| 小テストおよび課題 | 60% | ： 講義内容の理解度を測る。   |
| 展覧会レポート   | 20% | ： 指定する展覧会を見学し、レポートを作成する。事前の講義内容や展示物から得た知識をもとに自分なりに分析・解釈できているかを評価する。            |
| 期末レポート    | 20% | ： 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

特に指定しない

### 参考文献等

千足伸行監修『新西洋美術史』西村書店、1999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。美術史のより深い理解のために予習・復習に努めること。多人数授業のため展覧会見学は各自で行うこと。

### 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、授業の前後にも受け付ける。また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

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>先史時代、メソポタミアの美術、エジプトの美術</b><br>西洋美術の源流である先史時代、メソポタミアの美術、エジプトの美術について理解します。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>ギリシア美術 1</b><br>クレタ文明およびミュケナイ文明の美術、またギリシア・アルカイック様式の陶器画と彫刻について理解します。      | 4時間              |
| 第3回 | <b>ギリシア美術 2</b><br>クラシック様式とヘレニズム様式の陶器画と彫刻、建築について理解します。                      | 4時間              |
| 第4回 | <b>ローマ美術</b><br>エトルリア美術および帝政ローマの美術の壁画、彫刻、レリーフについて理解します。                     | 4時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第5回  | <b>初期キリスト教美術</b><br>初期キリスト教美術の埋葬美術およびキリスト教図像の形成について理解します。                | ローマ美術と初期キリスト教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6回  | <b>中世初期の美術</b><br>カロリング朝の美術およびケルトの美術の壁画、写本、工芸について理解します。                  | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第7回  | <b>ビザンティン美術</b><br>ビザンティン美術の壁画とイコンについて理解します。                             | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第8回  | <b>ロマネスク美術 1</b><br>ロマネスク美術の建築と聖堂装飾について理解します。                            | 授業内容の復習および次回の予習                         | 4時間 |
| 第9回  | <b>ロマネスク美術 2</b><br>ロマネスク美術の壁画、写本、板絵について理解します。                           | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第10回 | <b>展覧会鑑賞のポイント</b><br>見学を指定する展覧会のみどころについて講義します。なお展覧会は各自で見学してください。(展覧会未定)  | 講義内容を踏まえ、各自で展覧会を見学し、レポートを作成する。          | 4時間 |
| 第11回 | <b>ゴシック美術 1</b><br>フランスのゴシック建築、彫刻、ステンドグラスについて理解します。                      | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第12回 | <b>ゴシック美術 2</b><br>イギリス、ドイツのゴシック建築、彫刻について理解します。                          | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第13回 | <b>イタリアのゴシック美術 1</b><br>イタリアのゴシック彫刻およびジョットとジョットেসキを中心にイタリアのゴシック絵画を理解します。 | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第14回 | <b>イタリアのゴシック美術 2</b><br>シモーネ・マルティニーとロレンツェッティ兄弟を中心にシエナ派の絵画を理解します。         | 授業内容の復習および次回の予習。                        | 4時間 |
| 第15回 | <b>イタリアのゴシック美術 3</b><br>ベスト後のイタリア絵画と国際ゴシック様式について理解します。                   | イタリアのゴシック美術についてについて整理し、その推移と特徴を把握する。    | 4時間 |

|                  |                |      |    |     |   |
|------------------|----------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>西洋美術史 2</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 古川真宏           |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年           | 開講時期 | 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 | 該当しない          |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                |      |    |     |   |

### 授業概要

ルネサンスから20世紀前半までの西洋美術の流れを、主要な作品と作者をとりあげながら時代ごとに概観する。後半には、19世紀以降にあらわれた美術の多様な「運動」あるいは「主義」を、時代背景を踏まえながら説明する。美術史学におけるいくつかの方法論も紹介しながら、美術作品を多角的に見る目を養ってもらい、各時代の芸術の特徴を理解して自分の言葉で述べられるようにする。歴史的な美術作品に対する理解を深めることで、学生自身の表現を発展させる手がかりを探ると同時に、自分の作品を説明する訓練を積んでもらいたい。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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

#### 目標：

代表的な美術作品について時代、地域、作者、特徴などを述べることができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP7. 完遂

毎回の授業内容を必ず復習し、西洋美術の流れを確実に理解する。

### 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)
- ・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

- ・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。期末レポートが未提出の場合は小テストの点数にかかわらず不可。復習小テストの獲得点数が40%に満たないものはレポートが提出されていても不可。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|         |        |     |   |
|---------|--------|-----|---|
| 授業内容の理解 | 復習小テスト | 80% | ： 授業内容と理解に必要な基礎知識が身についているか。ほぼ毎回実施する復習小テストではかかる。満点総計の40%以下は不可。 |
| 期末レポート  |        | 20% | ： 美術展を見学し、レポートを執筆する。自分の考えや分析が自分の言葉で記述されているか。未提出は不可。           |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

H・W・ジャンソン、アンソニー・F・ジャンソン著『西洋美術の歴史』木村重信、藤田治彦訳、創元社、2001年。  
『西洋美術の歴史』第3-8巻、小佐野重利、小池寿子、三浦篤監修、中央公論新社、2016-2017年。  
『名画への旅』第4-24巻、木村重信、高階秀爾、権山紘一監修、講談社、1992-1994年。  
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。ほぼ毎回、授業の冒頭に復習小テストを行うので、遅刻は厳禁。  
学外美術展には、入場料、交通費が必要な場合がある。

### 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：      | 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(romeje900@hotmail.com)。メールには必ず氏名と所属、学籍番号を明記してください。 |

### 授業計画

| 第1回 | オリエンテーションと西洋美術史のイントロダクション  |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|---|------------------|
|     | 西洋美術史における時代区分を概観し、各絵画ジャンル等を紹介したうえで、ルネサンスにおいて美術にどのような変化がおこったのかを説明する。                              | 授業内でとりあげた作品、芸術家、文化について復習する。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。          | 4時間              |
| 第2回 | <b>初期ルネサンス 1 フィレンツェ</b><br><br>フィレンツェにおける初期ルネサンス美術を概観。(受胎告知)を主題とした複数の作品を見ながら、聖母マリアの感情表現を詳しく解説する。 | 授業内でとりあげた作品、芸術家、文化について復習する。絵画作品において聖書のなかの物語がどのように表現されたのかについて理解を深める。 | 4時間              |
| 第3回 | <b>初期ルネサンス 2 北部・中部イタリア</b>   | 授業内でとりあげた作品、芸術家、文化について復習する。授業中にとりあげた絵画作品に登場する聖人を見分けられるようにする。        | 4時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | <p>ピエロ・デッラ・フランチェスカやマンテーニャの作品を紹介。イタリア・ルネサンスにおける肖像画の特徴と、絵画作品に登場するキリスト教の聖人について、具体的な作例をあげながら解説する。</p>   |   |     |
| 第4回  | <p><b>盛期ルネサンス</b></p> <p>ルネサンスの三大巨匠、レオナルド・ダ・ヴィンチ、ラファエロ、ミケランジェロの作品を紹介する。</p>   | <p>ルネサンスの巨匠たちの作品を、授業でとりあげなかったものも含めできるだけ多数鑑賞して理解を深める。</p>                              | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>マニエリスムとその他の傾向</b></p> <p>ロッソ・フィオレンティーノ、ブロンズイーノ、ポントルモ、バルミジャニーノらを取り上げて、マニエリスムの特徴を捉える。また、ジョルジョーネ、ティツィアーノ等、ヴェネツィアの傾向も概観する。イコノロジーという方法論の功罪について、具体的な作例を踏まえながら論じる。</p> | <p>授業内でとりあげた作品、芸術家、文化について復習する。マニエリスムの特徴を述べられるようにする。</p>                               | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>北方ルネサンス</b></p> <p>ロベール・カンパン、ヤン・ファン・エイク、ヒエロニムス・ボッス、ブリュゲル（父）等のネーデルラントの美術を概観する。グリュネヴァルト、デューラー、クラーナハ（父）等のドイツの美術におけるアダムとイヴの図像について説明する。</p>                          | <p>授業内でとりあげた作品をよく分析し、特徴を理解する。初期フランドル絵画の特徴を述べられるようにする。美術作品に表されたアダムとイヴについて理解を深める。</p>   | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>バロック美術 1 イタリア</b></p> <p>カラヴァッジオ、アンニーバレ・カラッチ、ベルニーニ等を取り上げながら、バロック美術の特徴について説明する。カラヴァジエスキと呼ばれるカラヴァッジオの追隨者たちの作品を概観する。</p>   | <p>授業内でとりあげた作品、芸術家、文化について復習する。バロックの特徴を述べられるようにする。</p>                                 | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>バロック美術 2 イタリア</b></p> <p>カラヴァッジオの《聖トマスの不信》と《マグダラのマリヤ》を取り上げて、関連作品を踏まえながら詳しく作品分析する。</p>   | <p>授業で取り上げた作品について復習し、自分の言葉で説明できるようにする。</p>  | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>バロック美術 3 スペインとフランス</b></p> <p>ベラスケス、スルバラン、スペイン、ムリーリョ等のスペインのバロック美術について説明する。とりわけ《無現在の御宿り》を詳しく取り上げる。フランスにおけるバロック古典主義の動向についても概観する。</p>                              | <p>多数作品を鑑賞し、作品と作者、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。</p> | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>17世紀のオランダ黄金時代の美術</b></p> <p>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。とりわけフェルメール作品を詳しく見ていく。</p>   | <p>レンブラントやハルスが集団肖像画について復習する。フェルメールの技法の特徴を説明できるようにする。</p>                              | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>ロココ美術</b></p> <p>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。</p>  | <p>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。授業で取り上げた作品について復習する。</p>                                  | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>新古典主義とロマン主義</b></p> <p>古典古代への憧憬の表れ方について、具体的な作成を踏まえながら論じる。新古典主義における合理主義と、ロマン主義における人間の感性、情動、内面を重視した主観主義について解説する。</p>  | <p>それぞれの画家の特徴を比較し、作品のテーマを理解する。</p>  | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>レアリズムから印象派・ポスト印象派へ</b></p> <p>19世紀のレアリズム美術について説明する。レアリズムと印象派・ポスト印象派における農民画や田園風景を概観する。</p>   | <p>授業でとりあげた作品をよく分析し、説明できるようにする。</p>   | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>フォーヴィスムからキュビスムへ、未来派と構成主義</b></p> <p>フォーヴィスムはマティスを中心にドラク、ヴラマンク、デュフィ等、キュビスムについては、ピカソを中心に、ブラック、グリズ、ドローネー、レジェ等を概観する。20世紀の美術におけるキュビスムの影響圏について説明する。</p>               | <p>授業でとりあげた作品について復習する。キュビスムの方法論の展開について説明できるようにする。</p>                                 | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>ダダイスム、抽象表現主義ほか20世紀の芸術傾向</b></p> <p>西洋美術の中心地がヨーロッパからアメリカへ移っていく過程について説明する。</p>  | <p>これまで授業で取り上げた西洋美術の流れを復習する。</p>  | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>西洋美術史特論 1</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 宇埜直子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義形式で進める。毎回2点の作品について、講義内容を踏まえた作品記述とクロッキーの提出を義務付ける。提出物は採点の上、翌週返却する。その際、作品記述の過程で生じた疑問などがあれば回答する。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |  |      |    |     |   |

### 授業概要

本講義では、15世紀から16世紀前半までのイタリア・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、およびアトリビュート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

1. DP1. 幅広い教養やスキル
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見

#### 具体的内容：

- ルネサンス美術に関する知識
- 西洋美術のより深い鑑賞と制作への応用

#### 目標：

- ルネサンス美術の歴史について、基本的な作品を挙げながら、説明することができる。
- 西洋美術に関する基礎的知識を理解し、鑑賞および制作に反映させることができる。

作品について何がどう描かれているかを読み解き、記述することができる。作品の成立背景について、事象の構造をあきらかにすることができる。

### 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

提出物

#### 評価の基準

- ： 授業内の提出物は各回5点×15回とする。
- 5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。
- 3点：作品をよく見て、講義内容を論じることができている。

75%

レポート

- ： 授業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。

25%

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

宮下規久朗『知識ゼロからのルネサンス絵画』幻冬舎、2012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。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、授業の前後にも受け付ける。また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

| 第1回 | イントロダクションルネサンスとは何か<br>前提となるルネサンスの定義と美術史の基礎知識を理解します。                                  | 授業内容の復習                     | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------------------------|------------------|
| 第2回 | <b>フィレンツェにおける15世紀前半の絵画1</b><br>マザッチョの革新とマザッチョに影響を受けたマゾリーノの様式変遷を理解します。                | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる   | 4時間              |
| 第3回 | <b>フィレンツェにおける15世紀前半の絵画2</b><br>ベアト・アンジェリコの制作態度とドメニコ・ヴェネツィアーノがフィレンツェ美術にもたらした影響を理解します。 | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる   | 4時間              |
| 第4回 | <b>フィレンツェにおける15世紀前半の絵画3</b><br>フィリッポ・リッピの作品と様式について理解します。                             | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる   | 4時間              |
| 第5回 | <b>フィレンツェにおける15世紀前半の絵画4</b><br>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6回  | <b>フィレンツェにおける15世紀後半の絵画1</b><br>アンドレア・デル・ヴェロッキオとギル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、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第7回  | <b>フィレンツェにおける15世紀後半の絵画2</b><br>フィリッピノ・リッピとピエロ・ディ・コジモの作品を通して、フィレンツェ・ルネサンスの多様性を理解します。         | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第8回  | <b>フィレンツェにおける15世紀後半の絵画3</b><br>ボ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。                   | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第9回  | <b>フィレンツェ以外の初期ルネサンス絵画1</b><br>マンテーニャやフェッラーラ派の作品と様式を通して、北イタリアの初期ルネサンスを理解します。                 | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第10回 | <b>フィレンツェ以外の初期ルネサンス絵画2</b><br>ピエロ・デッラ・フランチェスカやメロツォ・ダ・フォルリの作品と様式を通して、中部イタリアの初期ルネサンスを理解します。   | 初期ルネサンス絵画全体を整理し、特徴と推移を把握する | 4時間 |
| 第11回 | <b>盛期ルネサンス絵画1</b><br>レオナルド・ダ・ヴィンチの作品と様式、およびレオナルドが後世に与えた影響を理解します。                            | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第12回 | <b>盛期ルネサンス絵画2</b><br>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、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第13回 | <b>盛期ルネサンス絵画3</b><br>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。                               | 盛期ルネサンスの絵画について、特徴を把握する     | 4時間 |
| 第14回 | <b>ヴェネツィアにおける初期ルネサンス絵画</b><br>ベッリーニ兄弟やカルパッチョらの作品を通して、ヴェネツィアの初期ルネサンス絵画を理解します。                | 授業内容の復習、取り上げた画家のほかの作品も調べる  | 4時間 |
| 第15回 | <b>ヴェネツィアにおける盛期ルネサンス絵画</b><br>ジョルジョーネやティツィアーノの作品を通して、ヴェネツィアのルネサンス絵画を理解します。                  | ヴェネツィア派の絵画について、特徴と推移を把握する  | 4時間 |

|                  |           |      |    |     |   |
|------------------|-----------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 西洋美術史特論 2 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 古川真宏      |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年      | 開講時期 | 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 | 該当しない     |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |           |      |    |     |   |

### 授業概要

授業毎にテーマを設定して、その切り口から西洋美術史上のいくつかの作品を概観していく。それぞれの時代・作者によって、同主題の表現がどのように異なるか/共通しているかを検討しながら、西洋の社会と文化の構造的性質について考える。その際に、19世紀～20世紀前半の近代美術に重点を置きながら論じる。過去の美術作品を多角的に見ながらアクチュアルなものとして捉えられる思考力を身につけ、美術作品を自分の言葉で記述する力を養ってもらう。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

西洋の美術・文化についての知識と理解

#### 目標：

西洋美術の代表的な作品について作者やその美術史的な意義を、文化的背景と結びつけて理解する。

#### 汎用的な力

- 1 . DP7. 完遂

授業課題に積極的に取り組み、知識と鑑賞力を獲得する。

### 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)
- ・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

- ・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。学外授業レポートが未提出の場合は小テストの点数にかかわらず不可。  
復習小テストの獲得点数が40%に満たないものはレポートが提出されていても不可。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

授業内容の理解 復習小テスト

： 授業内容と理解に必要な基礎知識が身についているか。ほぼ毎回実施する復習小テストではかる。満点総計の40%以下は不可。

50%

期末レポート

： 文章表現力と美術に関する基礎的知識、及び、文化や芸術を享受する力について、主に「論理性」「説得力」から評価。

50%

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

『パリ I 19世紀の首都（西洋近代の都市と芸術 2）』喜多崎親編、竹林社、2014年。  
『パリII 近代の相克（西洋近代の都市と芸術 3）』天野知香編、2015年。  
『ウィーン 総合芸術に宿る夢（西洋近代の都市と芸術 4）』池田祐子編、竹林社、2016年。  
『ベルリン 砂上のメトロポール（西洋近代の都市と芸術 5）』尾関幸編、2015年。  
『ニューヨーク 錯乱する都市の夢と現実（西洋近代の都市と芸術 7）』田中正之編、2015年。  
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(romeje900@hotmail.com)。メールには必ず氏名と所属、学籍番号を明記してください。

### 授業計画

| 第1回 | イントロダクション   | 配布プリントを見直し、各自の興味に応じた作品について調べる。                      | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|---|------------------|
|     | 以降の授業で取り上げるテーマや美術作品について紹介し、小テストとレポート課題による評価方法について説明する。  |   | 4時間              |
| 第2回 | <b>ヌード</b><br>西洋美術における裸体表現の変遷をたどる。ヴィーナス等の神話上の登場人物から現実の女性まで様々な女性像を取り上げながら、各時代・作家が対象に向けた眼差しと表現方法について説明する。 | 授業で取り上げた作品について復習。                                   | 4時間              |
| 第3回 | <b>静物</b><br>16～17世紀のヴァニタス画から、19～20世紀のセザンヌやモランディの静物画を概観し、そこに込められた意味合いや表現上の特質を説明する。                      | 授業で取り上げた作品だけでなく関連する作品を鑑賞しておく。また、授業中に紹介した参考文献を読んでおく。 | 4時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第4回  | <b>光</b><br><br>西洋美術史において「光」はどのように表現されてきたか。絵画における「虹」からスーラの点描までを概観する。                                     | 授業内で取り上げた作品について復習する。また、授業中に紹介した参考文献を読んでおく。   | 4時間 |
| 第5回  | <b>自然</b><br><br>17世紀から19世紀末までの風景画を概観する。とりわけ、モネをはじめとした印象派の作品を詳しく取り上げる。                                   | 具体的な作例をできるだけ多く見ながら復習する。                      | 4時間 |
| 第6回  | <b>都市</b><br><br>絵画に描かれた都市空間について、印象派以降の作例を中心に解説する。   | 授業中に配布・指示する参考文献を読んで、美術と社会・文化との関わりについて理解を深める。 | 4時間 |
| 第7回  | <b>ファッション</b><br><br>絵画に表された「ファッション」の観点から西洋美術史を捉える。とりわけ、印象派と19世紀末ウィーンに焦点を当てる。                            | 授業中に配布・指示する参考文献を読んで、美術と社会・文化との関わりについて理解を深める。 | 4時間 |
| 第8回  | <b>狂気</b><br><br>美術において表された「狂気」を、その時代背景を踏まえながら検討する。  | できるだけ多くの作品を見て、それぞれの作例についての理解を深める。            | 4時間 |
| 第9回  | <b>人形（ヒトガタ）</b><br><br>西洋美術史で登場する人形（ヒトガタ）を取り上げて、その機能・役割について考える。ギリシア神話、ルネサンスの奉納像、蠟人形から、近代美術における人形までを概観する。 | 授業内容を復習する。興味のある作品について調べる。                    | 4時間 |
| 第10回 | <b>夢</b><br><br>西洋美術史において「夢」はどのように表現されてきたのか。シュルレアリスムの作品など具体的な作例を紹介しながら、「夢」の表象（不）可能性について考える。              | 「夢」に関連する作品を探して、見つけた作品について自分なりに考えてみる。         | 4時間 |
| 第11回 | <b>死</b><br>「死」の表現について、宗教画からポップアートまで概観する。  | 授業で取り上げた作品について復習する。                          | 4時間 |
| 第12回 | <b>自画像</b><br><br>画家はどのようにして自己を表象してきたのかを、それぞれの時代の芸術家像を踏まえながら概観していく。                                      | 各自興味のある画家の自画像をよく見て、調べる。                      | 4時間 |
| 第13回 | <b>肖像画</b><br>ルネサンスから近代までの肖像画を概観しながら、いくつかの作例について詳しく解説する。   | 各自興味のある肖像画をよく見て、調べる。                         | 4時間 |
| 第14回 | <b>展示空間</b><br><br>美術作品が展示されてきた空間の変遷を辿りながら、それぞれの時代において美術作品がどのように鑑賞されてきたのかを考える。                           | 第1回からの授業を振り返り、レポート提出に向けて準備をする。               | 4時間 |
| 第15回 | <b>抽象表現</b><br><br>抽象表現主義の影響圏を概観する。  | 抽象表現主義について復習し、これまでの授業全体を振り返る。                | 4時間 |

|                  |                                  |      |    |     |   |
|------------------|----------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 東洋美術史（2018年度生～）/東洋美術史2（2017年度生迄） |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 加須屋誠                             |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年～2年/3年～4                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                            |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                                  |      |    |     |   |

### 授業概要

中国美術のなかから、人々が祈りを託した神や仏、そして人々が身を委ねた自然をテーマに代表的な作例を紹介する。また、飛鳥時代、奈良時代の代表的な仏像を紹介する。なお、学外の見学授業を計画している（見学の費用は各自で負担）。講義ではスライドで映す作品をじっくりと見て、できれば作品をとおしてその時代の人々に思いを馳せてほしい。授業以外でもできるだけたくさん、いろいろな美術を実際に見に行き、その魅力を肌で感じてほしい。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 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。

#### 目標：

東アジアの美術の魅力をたくさん味わう。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP6. 行動・実践

美術を見る目をひろげる。

美術をたくさん見に行く。

### 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）
- 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、成績評価を行わない。

#### 成績評価の方法・評価の割合

学期末試験

#### 評価の基準

： 15回の授業終了後にテストを実施する。授業内容をどれだけ理解できたか。授業で学んだ内容をもとに自分の創造力をどれくらい発揮できるか。

80%

授業参加度

： 授業マナーをまもり、授業内容に興味をもち参加しているか。

20%

### 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：

場所：

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

| 回   | 内容  | 各自の見学の計画を立てる。           | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス。 東洋美術の魅力とは。</b><br>授業の進め方、見学授業などについてガイダンスし、あわせて講師の自己紹介をかね東洋美術の魅力について論じる。 | 各自の見学の計画を立てる。           | 4時間              |
| 第2回 | <b>祭祀に用いた青銅器、その精緻の技</b><br>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。               | 泉屋博古館について調べる。あるいは行ってみる。 | 4時間              |
| 第3回 | <b>昇仙への願い・死者への祈り</b><br>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。             | 4時間              |
| 第4回 | <b>仏像の登場</b><br>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、モノの受容を身近が例で考えてみる。 | 4時間              |
| 第5回 | <b>砂漠の美術館～敦煌莫高窟～</b><br>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。        | 4時間              |
| 第6回 | <b>北魏の石窟寺院～雲岡と龍門～</b><br>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。       | 4時間              |
| 第7回 | <b>北斉～隋・唐の石窟寺院～響堂山・曇首寺・龍門を中心に～</b><br>北魏時代に続く北斉、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。       | 4時間              |

|      |  |                                    |     |
|------|--|------------------------------------|-----|
| 第8回  | <b>日本仏教のふるさと、寧波と杭州の美術</b><br>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する。                     | 4時間 |
| 第9回  | <b>岩石は天地の骨、水は天地の血～宋代の絵画～</b><br>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。                    | 4時間 |
| 第10回 | <b>文人の思い～明清の絵画～</b><br>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。                    | 4時間 |
| 第11回 | <b>仏像きらきらし～飛鳥時代の仏像～</b><br>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。できれば法隆寺に行ってみる。     | 4時間 |
| 第12回 | <b>天平仏の技～奈良時代の仏像～</b><br>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。できれば薬師寺、興福寺に行ってみる。 | 4時間 |
| 第13回 | <b>東洋美術見学</b><br>授業の2コマを関西の博物館、美術館、寺社の行き、現地の詳細な解説をおこなう。                            | 見学先の予習とレポート作成。                     | 4時間 |
| 第14回 | <b>東洋美術見学</b><br>関西の博物館、美術館、寺社に行き、現地の詳細な解説をおこなう                                    | 見学する博物館や美術館等の予習とレポート作成。            | 4時間 |
| 第15回 | <b>授業全体のまとめと、習熟度確認</b><br>授業の内容について、レポートを作成。                                       | 授業の総復習。                            | 4時間 |

|                  |         |      |    |     |   |
|------------------|---------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 東洋美術史 1 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福内千絵    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3,4年    | 開講時期 | 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 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |         |      |    |     |   |

### 授業概要

古代から近代までのインドの「美術」の展開を歴史的に通観します。芸術活動の背景にある神観念や宗教行為に留意するとともに、従来の「美術」の枠に収まらない民画や大量複製されたポピュラー・アートも「インド美術」の流れに位置づけてみていくことで、インド美術の展開のダイナミズムを捉えます。本授業では、インド美術の展開を把握することに主眼を置きますが、常に「ジェンダー」や「身体性」「ハイブリッド性」「中心と周縁」等、多角的な観点からの問いかけも行いながら、インド美術のあり方を考えていきます。

### 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. 幅広い教養やスキル | インドの美術に対する理解 | インドの美術のあり方を、多角的な視点から考察できるようになること。                           |
| 汎用的な力              |              | 授業内容に対して抱いた違和感や小さな疑問を大事にし、文献調査を行うなかでレポートのテーマを見つけられるようになること。 |
| 1 . DP4. 課題発見      |              | 自身が調べて得た知見に基づいて考えたことを、根拠を示して論理的に記述できるようになること。               |
| 2 . DP6. 行動・実践     |              |   |

### 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)

### 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

|            |     |   |
|------------|-----|---|
| 授業内レポート    | 50% | ： レポート作成への「積極性」から評価します。                     |
| 試験（期末レポート） | 50% | ： レポート内容について、「正確性」「論理性」「独自性」の三つの観点により評価します。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

『インド美術』 ヴィディヤ・デヘージア著／宮治昭・平岡三保子訳（岩波書店）  
『インド ポピュラー・アートの世界 ―近代西欧との出会いと展開』 三尾稔・福内千絵編（千里文化財団）

### 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。知識を定着させるため、授業の内容を丁寧に復習すること。また期末のレポート作成（3000字）に向けて、日頃からインドや美術に関する様々な情報を収集しておくことが期待される。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：

場所：

備考・注意事項： 授業後お昼休みの時間に教室にて質問に応じます。

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                   |
|------|---|------------------------------------|
| 第1回  | <b>1. イントロダクション インドの人々の生活と信仰</b><br>インドでは、人々がどのように生活し、何を信仰してきたのかなど、多様なインドの美術の理解するために、その背景にある生活文化の在り方をみていきます。      | 授業内容の復習：インドの人々の生活と信仰のあり方の把握<br>4時間 |
| 第2回  | <b>2. 「インド美術」と美的体験「ラサ」</b><br>古代よりインドのあらゆる芸術において重要とされてきた「ラサ」という美的概念を取り上げ、ラサとはどのようなものなのか、具体的に絵画や彫刻などの作例を挙げてみていきます。 | 授業内容の復習：美的体験「ラサ」への理解<br>4時間        |
| 第3回  | <b>3. インダス文明の造形</b><br>インド美術の黎明であるインダス文明期の造形の成り立ちについて、現代に引き継がれる宗教的概念や聖なるものの表現との関連性を考えながら、具体的な作例を通してみていきます。        | 授業内容の復習：インダス文明の造形表現への理解<br>4時間     |
| 第4回  | <b>4. 仏教美術の展開：仏像の誕生</b><br>インドで仏教が隆盛した時代に礼拝対象としての仏像が誕生した経緯について、ブッタ・イメーの展開を追いながらみていきます。                            | 授業内容の復習：仏像の誕生の仕方への理解<br>4時間        |

|      |  |                                  |     |
|------|--|----------------------------------|-----|
| 第5回  | <p><b>5. ヒンドゥー教美術の展開①：石窟寺院</b></p> <p>ヒンドゥー教隆盛の時代に入り、神の家として造営された石窟寺院について、建築構造とヒンドゥー教の宇宙観との関わりを中心に、その特色を考察します。</p>                                    | 授業内容の復習：石窟寺院の成り立ちへの理解            | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>6. ヒンドゥー教美術の展開②：神像とシルパ・シャーストラ</b></p> <p>ヒンドゥー寺院に安置されるさまざまな神像について、美術指南書であるシルパ・シャーストラを手がかりとして、その造形の成り立ちを探ります。</p>                               | 授業内容の復習：神像の表現上の約束事への理解           | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>7. ヒンドゥー教美術の展開③：ラージプート画</b></p> <p>ヒンドゥー諸王国で制作された細密画であるラージプート画について、主題別に分類し、主題の背景にある宗教的思想をみていながら、その全体像を探ります。</p>                                | 授業内容の復習：ラージプート画の全体像への理解          | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>8. イスラーム美術の展開①：ムガル画</b></p> <p>ムガル朝やイスラーム諸王国で制作された細密画のムガル画について、ラージプート画と比較することで明らかとなる、絵画的特徴を考察します。</p>  | 授業内容の復習：ムガル画の特徴への理解              | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>9. イスラーム美術の展開②：廟建築</b></p> <p>イスラームが隆盛する中で造営された墓廟について、イスラームの宗教思想と造形との関連を中心にみていき、インド・イスラームの廟建築の特色を探ります。</p>                                     | 授業内容の復習：廟建築の成り立ちとインド的特色の理解       | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>10. 近代西欧との出会いとインド画壇</b></p> <p>英国植民地期に入り誕生したいわゆる近代的な意味での「画壇」について、英国主導の美術教育や制度・組織を通じて成立する過程をみていき、美術規範の伝達におけるその役割を考察します。</p>                     | 授業内容の復習：インド画壇の成り立ちへの理解           | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>11. 複製画とヒンドゥー儀礼</b></p> <p>石版印刷技術の到来によって絵画の複製が可能となり、盛んに印刷複製された神イメージについて、ヒンドゥー教の礼拝実践との関係からその特色を考察します。</p>                                       | 授業内容の復習：複製画と儀礼行為との関係への理解         | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>12. インドのナショナリズムとアート</b></p> <p>インドにおけるナショナリズムの機運のなかで制作された石版印刷画について、国家イメージの変容をみていながら、インドの国家形成における視覚表象の役割を考察します。</p>                             | 授業内容の復習：インドの国家形成における視覚表象のあり方への理解 | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>13. ベンガル派の美術運動</b></p> <p>植民地都市カルカッタを中心に沸き起こったベンガル派の美術運動について、インド各地の文化復興の動きや岡倉天心ら日本の美術関係者との関わりをみながら、その歴史的意義を考察します。</p>                          | 授業内容の復習：ベンガル派の活動への理解             | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>14. 「ポピュラー・アート」の展開</b></p> <p>近代以降、印刷機械によって大量生産され、人々の生活の場に浸透するインドの「ポピュラー・アート」について、ポスターやラベル、コラージュなどの作例を挙げて、商業と宗教、そして政治との関わりによる多様な展開をみていきます。</p> | 授業内容の復習：多面的なポピュラー・アートのあり方への理解    | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>15. 「インド美術」の流れについてのまとめ</b></p> <p>授業前半は、インド美術の全体的な流れをおさらいします。後半は、前回は提出された期末レポートについて、評価できる点や改善点など具体例を挙げながら、総評をおこないます。</p>                       | 授業内容の復習：インド美術史の流れの理解とレポートの改善点の認識 | 4時間 |

|                  |         |      |    |     |   |
|------------------|---------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 日本美術史 1 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 加須屋誠    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年    | 開講時期 | 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 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |         |      |    |     |   |

### 授業概要

現存する美術作品を通して、日本東洋の歴史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」。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）。授業は基本的に教室にてスライドを用いての作品鑑賞。ただし、美術館・博物館などの学外見学授業をする予定もある。なお、見学を行う際には交通費、観覧料が各自負担となる。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

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

#### 目標：

日本美術に関する知識と鑑賞力を身につける。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP6. 行動・実践

美術を核にして日本文化全般について知見を深めることができる。

古社寺や展覧会に積極的にでかけ、仏画や絵巻物、障壁画など古い美術作品を自分の目で鑑賞する力を養う。

### 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）
- ・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

- ・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

： 授業マナーをまもり、授業内容に興味をもち参加しているか。  
20%

期末テスト

： 15回の授業終了後に、テストを実施する。授業や見学で得た日本美術の知識と感性について、論述式の試験を行う。試験は持ち込み可。  
80%

### 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：

場所：

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

|     |   |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|--|------------------|
| 第1回 | <b>はじめに～ガイダンス</b><br><br>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。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>イントロダクション</b><br>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。                                    | 4時間              |
| 第3回 | <b>飛鳥奈良時代の美術</b><br><br>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。            | 4時間              |
| 第4回 | <b>平安時代の美術 (1) 平安前期の仏画</b><br><br>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。            | 4時間              |
| 第5回 | <b>平安時代の美術 (2) 平安中後期の仏画</b><br><br>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。            | 4時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第6回  | <b>平安時代の美術 (3) 平安中後期の絵巻</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第7回  | <b>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</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第8回  | <b>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</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第9回  | <b>平安時代の美術 (6) 平安末期の絵巻</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第10回 | <b>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</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第11回 | <b>鎌倉時代の美術 (1) 光明寺蔵の二河白道図を中心に</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第12回 | <b>鎌倉時代の美術 (2) 聖衆来迎寺蔵の六道絵を中心に</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第13回 | <b>鎌倉時代の美術 (3) 清浄光寺蔵の一遍聖絵を中心に</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第14回 | <b>鎌倉・南北朝時代の美術 神護寺蔵の伝源頼朝像を中心に</b><br><br>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、とくに関心を持ったものについて調べる。         | 4時間 |
| 第15回 | <b>日本美術史1のまとめ</b><br><br>これまでの授業の復習と今後への展望  | これまでの授業で考察した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。 | 4時間 |

|                  |         |      |    |     |   |
|------------------|---------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 日本美術史 2 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 前川志織    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年    | 開講時期 | 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 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |         |      |    |     |   |

### 授業概要

近世・近代・現代の日本美術を、その歴史的な過程とともに学びます。美術作品の造形的特徴や制作者について学ぶだけでなく、作品・制作者・受容者をめぐる文化的・社会的背景についても検討し、作品の具体的な目的や用途などにも目を配ります。これらのことを通して、作品と作品が生きた時代を立体的に捉えることを目標とします。毎回パワーポイントで作品の画像を見ながら進め、講義全体を通じて日本美術の基礎知識が習得できるよう配慮します。

### 養うべき力と到達目標

|   |                             |  |
|---|-----------------------------|--|
| <b>確かな専門性</b><br>1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解<br><br><b>汎用的な力</b><br>1 . DP6. 行動・実践 | <b>具体的内容：</b><br>日本美術の歴史的理解 | <b>目標：</b><br>日本美術の基礎的事項を歴史的に理解する<br><br>レポートなどにおいて、授業を通して得た知識を整理し記述することができる |
|---|-----------------------------|--|

### 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)

### 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   |
|---------------|---|
| 毎回のコメントシート    | ： 毎回授業後に提出するコメントシートの記述によって評価する<br>30%                     |
| 授業内小テスト（中間試験） | ： 授業内で実施する問題演習（中間試験）によって、授業前半の内容の理解などを評価する<br>20%         |
| 授業内小テスト（期末試験） | ： 授業内で実施する問題演習（期末試験）によって、授業後半の内容の理解などを評価する<br>40%         |
| 試験（レポート）      | ： 授業に関連する美術展を各自見学後、定期試験期間中に提出する「展覧会見学レポート」によって評価する<br>10% |

### 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

### 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。展覧会や図録などを通して、日本美術に触れる機会を自主的に作りましょう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：

場所：

備考・注意事項： 質問は、授業の前後に受け付けます

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：美術史、日本美術        | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|--|------------------|
| 第1回 | <b>はじめに 美術史とはどのような学問か</b><br>授業の目標と進め方を確認し、美術史学とはどのような学問かを概観します。          | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：美術史、日本美術        | 4時間              |
| 第2回 | <b>桃山時代から江戸時代へ：障壁画の時代</b><br>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を学びます。 | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：障壁画、長谷川等伯、狩野派   | 4時間              |
| 第3回 | <b>江戸時代①：都市と風俗</b><br>洛中洛外図屏風や近世初期風俗画を辿ることで、都市と風俗をめぐり江戸時代の美術を学びます。        | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：都市を描く、洛中洛外図、風俗画 | 4時間              |
| 第4回 | <b>江戸時代②：琳派と装飾</b><br>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学びます。              | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：琳派、装飾、尾形光琳      | 4時間              |
| 第5回 | <b>江戸時代③：18世紀の京都画壇</b><br>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します。   | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：京都画壇、伊藤若冲、円山応挙  | 4時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第6回  | <b>江戸時代④：肉筆浮世絵から錦絵へ</b><br>葛飾北斎の風景画や歌川国芳の戯画などを辿ることで、浮世絵の多彩な展開を学びます。               | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：肉筆浮世絵、錦絵、美人画      | 4時間 |
| 第7回  | <b>江戸時代⑤：浮世絵の多彩な展開</b><br>葛飾北斎の風景画や歌川国芳の戯画などを辿ることで、浮世絵の多彩な展開を学びます。                | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：葛飾北斎、戯画、風景画       | 4時間 |
| 第8回  | <b>近世期の日本美術：権力者にとっての美術、民衆にとっての美術</b><br>近世期の日本美術について、受容者や時代背景などの観点から総括します。        | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：近世、権力者、民衆         | 4時間 |
| 第9回  | <b>江戸時代から明治時代へ：「日本美術」の成立</b><br>西洋から移入された「美術」という概念や、日本画と洋画というジャンルの誕生について学びます。     | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：「美術」という概念、日本画、洋画  | 4時間 |
| 第10回 | <b>明治時代①：初期写真の世界</b><br>横浜写真などの初期写真や絵葉書を辿ることで、写真と絵画との関係や写真の果たした役割を学びます。           | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：初期写真、横浜写真、絵葉書     | 4時間 |
| 第11回 | <b>明治時代②：風景画をめぐる</b><br>西洋美術の影響による風景画の成立について、浅井忠、菱田春草らの作品を通して学びます。                | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：写生と風景、浅井忠、菱田春草    | 4時間 |
| 第12回 | <b>明治・大正・昭和戦前：デザインの世界</b><br>日本のアール・ヌーヴォーの特質、図案からデザインへの変遷について、杉浦非水らの作品を通して学びます。   | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：図案、アール・ヌーヴォー、杉浦非水 | 4時間 |
| 第13回 | <b>明治・大正・昭和戦前：女性像と東アジア</b><br>日本画や洋画の女性像の変遷、東アジア女性の表象について、北野恒富や梅原龍三郎らの作品を通して学びます。 | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：女性像、東アジア、梅原龍三郎    | 4時間 |
| 第14回 | <b>昭和時代（戦後）：反芸術から漫画まで</b><br>多様な展開をみせる現代の美術について、読売アンデパンダン、漫画などを例に学びます。            | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：反芸術、読売アンデパンダン、漫画  | 4時間 |
| 第15回 | <b>近代・現代の日本美術：国家にとっての美術、大衆にとっての美術</b><br>近現代の日本美術について、受容者や時代背景などの観点から総括します。       | 配布資料に基づき授業の内容を復習する。キーワード：近代、国家、大衆          | 4時間 |

|                  |              |      |    |     |   |
|------------------|--------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>現代美術論</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 石谷治寛         |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年         | 開講時期 | 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 | 該当しない        |      |    |     |   |
| 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

|                                     |                             |   |
|-------------------------------------|-----------------------------|---|
| <b>確かな専門性</b><br>1 . DP1. 幅広い教養やスキル | <b>具体的内容：</b><br>現代美術に関する知識 | <b>目標：</b><br>図版や映像、書籍の情報をもとに、現代美術作品や美術業界の動向を理解できる。 |
| <b>汎用的な力</b><br>1 . DP4. 課題発見       |                             | 様々な作家や作品を通して、グローバル化、アイデンティティ、歴史の記憶という課題を発見し分析できる。   |

### 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)

### 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「不可」とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|            |     |  |
|------------|-----|--|
| 各回の授業内コメント | 75% | ： 授業内容を踏まえたコメントができていれば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15回実施。 |
| 学期末レポート    | 25% | ： 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。                |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

小崎哲哉『現代アートとは何か』河出書房新社、2018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 (ishihal@gmail.com)。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 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                 |
|------|---|----------------------------------|
| 第1回  | <b>世界の国際芸術展から</b><br>2016年のヴェネツィア・ビエンナーレの様子を見ながら、現代アートの表現方法の多様性やテーマとなっている事柄について学ぶ。      | ビエンナーレなどについての記事を読む<br>4時間        |
| 第2回  | <b>冷戦崩壊以後と『新しい世界』</b><br>ヴォルフガング・ティルマンズの1990年代から現代までの表現を通して、グローバル化とその変化、写真の変容について学ぶ。    | インタビュー記事を配るのでそれを読んでくる。<br>4時間    |
| 第3回  | <b>グローバル化の中のアートワールド</b><br>ガブリエル・オロスコの試みなど、グローバル化のなかでの日常の創作行為の意味や価値を表現しようとしている作家について学ぶ。 | ガブリエル・オロスコの作品について、動画を閲覧する<br>4時間 |
| 第4回  | <b>映画鑑賞 都市開発とジェントリフィケーション</b><br>都市開発をテーマにしたミュージカル映画を観て、コレオグラフィやビジュアル表現について考える。         | 前半のビジュアル表現についてまとめる。<br>4時間       |
| 第5回  | <b>映画鑑賞 都市開発とジェントリフィケーション</b><br>都市開発をテーマにしたミュージカル映画を観て、コレオグラフィやビジュアル表現について考える。         | 4回の続き<br>4時間                     |

|      |   |                             |     |
|------|---|-----------------------------|-----|
| 第6回  | <b>ファッションとアイデンティティの政治</b><br>ファッションやアイデンティティをテーマにしたドキュメンタリーを観ながら、見かけとその表現、ジェンダーと眼差しなどのテーマについて理解を深める。ウィリアム・クラインのドキュメンタリーを通して、ファッションとアイデンティティとの関連について考える。 | 動画を指定するので、それを鑑賞して意見をまとめてくる。 | 4時間 |
| 第7回  | <b>公民権運動以後のアフリカン・アート</b><br>人種をテーマにした画家ジェームス・ケリー・マーシャルの作品を中心に、アフリカン・アメリカンのアーティストの表現について学ぶ。  | 作家を一人選び、動画を鑑賞する。            | 4時間 |
| 第8回  | <b>多文化主義と異装</b><br>キリスト教文化圏だけでなく、アラブ圏の作家の例もとりあげるため、地中海文明博物館での、ジェンダーや人種をテーマにした展覧会を通して、多文化主義の表現について考える。   | 授業中に指示する。                   | 4時間 |
| 第9回  | <b>デジタル時代のパフォーマンス</b><br>テート美術館などでの展示会場でパフォーマンスを行う試みを通して、現代の美術館でのパフォーマンス・アートの意義を考える。  | タイムベースト・メディアの保存と修復ガイドを参照    | 4時間 |
| 第10回 | <b>注意経済とデジタルアート</b><br>ダムタイプや池田亮司の作品を通して、現代のデジタル時代における、人間の知覚の変容について考える。   | タイムベースト・メディアの保存と修復ガイドを参照    | 4時間 |
| 第11回 | <b>トラウマと近代の影</b><br>ウィリアム・ケントリッジのアニメーションを通して、個人と歴史の記憶お表現について学ぶ。   | ケントリッジの作品を鑑賞してくる。           | 4時間 |
| 第12回 | <b>喪失の年代記とアーカイブ</b><br>冷戦崩壊期以降の表現に見られる、記憶文化や一時的な反=記念碑的な作品の傾向についてイザ・ゲンツケン、モナ・ハトゥームやエミリー・ジャーシルらの作品を通して考察する。   | 授業中に指示する。                   | 4時間 |
| 第13回 | <b>参加芸術とセラピー</b><br>リジア・クラークやエルネスト・ネット、ペドロ・レイエスら南米のアーティストの作例を通して、セラピー的な方法を用いる現代アートの方法について学ぶ。  | 不平のコーラスの作品を鑑賞する             | 4時間 |
| 第14回 | <b>生物と人間のエコシステム</b><br>ビエール・ユイグの作例を通して、生態系の問題に取り組むアーティストたちの活動について考える。   | 授業中に指示する。                   | 4時間 |
| 第15回 | <b>光と眠りとアート</b><br>授業のまとめ。眠りをテーマにしたアート、ピピロッチェ・リストやダグ・エイケンの作品を中心に。   | 授業中に指示する動画を鑑賞する。            | 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年    | 開講時期 | 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 | 該当しない |      |    |     |   |
| 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、(1)近代グラフィック・デザインが成立していく歴史的経緯を辿ること、(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に留意して考察していきます。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、グラフィック・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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 欧米・日本におけるデザインの歴史的な知識 | 欧米および日本における近代グラフィック・デザインの歴史的な流れを理解し、説明することができる   |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 欧米・日本におけるデザイン作品の理解   | 代表的な作家や作品の特徴などを把握し指摘することができる                     |
| 汎用的な力                    |                      |  |
| 1．DP6. 行動・実践             |                      | デザインに対する基礎的鑑賞力を身につけ、過去のデザインの知識を活かして制作・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）

- ・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)

### 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

|         |     |   |
|---------|-----|---|
| コメントシート | 30% | ： 授業内容を的確に理解できているかという観点から評価する   |
| レポート    | 70% | ： 授業で得たデザインに対する知識および文献などの情報や資料を活用しているか、論理的な説明ができているか、独自の見解が示されているかという観点から評価する |

### 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  
 フィリップ・B・メッグズ『グラフィック・デザイン全史』藤田治彦監修、淡交社、1996年  
 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  
 新島実『新版graphic design』武蔵野美術大学出版局、2004年  
 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  
 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：

場所：

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>イントロダクション：近代グラフィック・デザインの誕生</b><br>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  | 4時間              |
| 第2回  | <b>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</b><br>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           | 4時間              |
| 第3回  | <b>アール・ヌーヴォー①：イギリス・フランス・ベルギーの展開</b><br>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 | 4時間              |
| 第4回  | <b>アール・ヌーヴォー②：ユゲントシュティールとウィーン分離派</b><br>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    | 4時間              |

|         |  |   |      |
|---------|--|---|------|
| 第5 5 回目 | <b>明治ハイカラ・大正ロマン：日本のアール・ヌーヴォー</b><br><br>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、竹久夢二の他の作品に関して書籍などで調べる        | 4 時間 |
| 第5 6 回目 | <b>ロシア構成主義：紙上のアヴァンギャルド</b><br><br>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                  | 4 時間 |
| 第5 7 回目 | <b>バウハウス：教育とデザイン</b><br><br>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                              | 4 時間 |
| 第5 8 回目 | <b>アール・デコ①：ポスターの成熟</b><br><br>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                                    | 4 時間 |
| 第5 9 回目 | <b>アール・デコ②：タイポ・写真・イラストレーション</b><br><br>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       | 4 時間 |
| 第1 0 回目 | <b>都市化と大衆：日本のモダン・グラフィックス</b><br><br>1920年代～30年代の日本におけるポスターの変容やデザイン研究団体の動向について理解する                            | 配布資料を用いて、1920年代～30年代日本のグラフィック・デザイナーの作品および造形的特徴について復習する            | 4 時間 |
| 第1 1 回目 | <b>撃ちて止まん：戦中の宣伝・広告</b><br><br>日本の戦中（1930年代後半～40年代半ば）における国内向け／国外向けの宣伝・プロパガンダの様相を学ぶ                            | 配布資料を用いて、日本の国内向けプロパガンダと国外向けプロパガンダの違いについて復習する                      | 4 時間 |
| 第1 2 回目 | <b>国際タイポグラフィック様式：欧米の視覚言語</b><br><br>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                     | 4 時間 |
| 第1 3 回目 | <b>消費社会とグラフィズム：戦後のデザイン動向</b><br><br>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 | 4 時間 |
| 第1 4 回目 | <b>五輪・万博・高度成長：日本のデザイナー団体</b><br><br>高度経済成長期（1950～60年代）に勃興したグラフィックデザイナー団体や東京オリンピックおよび大阪万博におけるグラフィックデザインについて学ぶ | 配布資料を用いて、高度経済成長期のグラフィックデザインの特徴を復習する                               | 4 時間 |
| 第1 5 回目 | <b>まとめ：現代グラフィック・デザインの様相</b><br><br>現代の社会とデザイン領域の推移および商業以外のヴィジュアルコミュニケーションデザインについて学ぶ                          | 配布資料を用いて、ヴィジュアルコミュニケーションデザインの展開を復習する。また、これまでの授業を振り返り、レポート提出の準備をする | 4 時間 |

|                  |              |      |    |     |   |
|------------------|--------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>民族芸術論</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 内海涼子         |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年         | 開講時期 | 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 | 該当しない        |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |              |      |    |     |   |

### 授業概要

【テーマ】美術の始源・民族の造形  
ヒトが洞窟や岩に絵を描いたり、道具などに装飾をしたりするようになったのはなぜか。美術やデザインの始源について洞窟絵画をはじめとする考古学的資料から考える。また、ヨーロッパ、アフリカ、中南米、オセアニア、東南アジアなどの多様な造形表現を歴史的、文化的な背景とともに概観する。ヨーロッパを中心とするファイン・アート以外に、高い芸術性をもつ多様な造形表現があることを理解する。  
1回の授業を国立民族学博物館で実施する。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性               | 具体的内容：                     | 目標：  |
|----------------------|----------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 美術やデザインの歴史・作品・作家等に関する専門知識。 | 造形表現やデザインの始源について理解する世界の民族造形の地域や民族、時代による造形のおよその特徴がわかる |
| 2．DP1. 幅広い教養やスキル     | 異なる文化、異なる美の価値観を理解する。       | さまざまな民族造形を興味をもって鑑賞することができる。                          |
| 汎用的な力                |                            |  |
| 1．DP6. 行動・実践         |                            | マナーを守って授業に出席し、課題を含め積極的に取り組むことができる。                   |

### 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。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。  
国立民族学博物館の見学に必ず参加し、レポートを提出すること。  
授業の冒頭に復習小テストをほぼ毎回実施する。獲得点数が満点総合計の40%以上必須。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|          |     |   |
|----------|-----|---|
| 授業内容理解度  | 80% | ： 民族造形についての理解度は、ほぼ毎回おこなう確認小テストで判断する。満点の総合計の40%以上必須。 |
| 期末レポート課題 | 20% | ： 国立民族学博物館の見学授業のレポート。提出必須。                          |

### 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。

ほぼ毎回、授業冒頭に復習テストを実施するので遅刻しないように。出席の不正・カンニング等の不正が発覚した場合、1回でも単位不可とする。

国立民族博物館での学外見学に授業1回をあてる。11月の土曜日を予定しているが詳細は授業内で伝える。必ず出席すること。交通費と観覧料が必要な場合がある。

### 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 第2研究室 |

### 授業計画

| 回   | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>美術と造形デザインの始源</b><br><br>ホモ・サピエンス以前には造形芸術とみなしうる作品が存在した証拠はない。なぜホモ・サピエンスは美術をうみだしたのか。  | 3時間              |
| 第2回 | <b>旧石器時代美術 ヨーロッパの洞窟絵画 1</b><br><br>現在のところ年代が明らかな洞窟壁画や岩陰画で最古といわれているものの多くは フランス南部やスペインから見つかっている。フランスの31000年前のシュヴェ洞窟の絵について、絵が描かれる理由や場所について考える。 | 3時間              |
| 第3回 | <b>旧石器時代美術 ヨーロッパの洞窟絵画 2</b><br><br>27000年～19000年前の絵がのこるCosquer洞窟は、フランスの南部の地中海に面したところにあり氷河期独特のモチーフが観られる。17000年前のラスコー洞窟には動物のほか、不思議な人物像もみられる。  | 4時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第4回  | <p><b>アフリカの岩絵</b></p> <p>サハラ砂漠にのこる岩絵の特徴と歴史<br/>アフリカでは、すでに11万年以上前に、造形的表現活動がはじまっていた。アフリカでは洞窟の奥ではなく、おもに岩の表面に絵を彫ったり描いたりすることが、先史時代から20世紀にいたるまで行われてきた。世界遺産でもあるサハラ砂漠のタッシリ・ナジェールに多くの岩陰画が残る。</p>  | タッシリ・ナジェールに多くの岩陰画などについて復習                    | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>世界のハンドステンシル</b></p> <p>ヨーロッパ、アフリカ、東南アジア、オーストラリア、南米など世界の各地には、洞窟や岩などに、先史時代に描かれた手の形が多数みつかると。最も古いものには、フランスのショヴェ洞窟やコスケール洞窟にのこるものがある。洞窟等の岩面に手を押しつけて、その上から顔料などを吹き付けるなどの方法でつくられたハンドステンシルが、顔料を手につけて押しつけた手形よりも多数みつがっている。それは何故か。</p>  | ハンドステンシルに関する内容を復習する。                         | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>旧石器時代の動産美術</b></p> <p>18000年前頃からフランス南部用いられていた槍を遠くまで投げるための道具（槍投具）の柄は、水牛やアイベックス、トリなどのデザインで装飾されていた。同じデザインのものが複数発見されており、一種のマスプロダクトであったといわれる。槍投具はヨーロッパだけでなく、オーストラリアやアメリカの先住民の間にも継承されている。フランス南部 や 槍投具の柄や、動物像について。</p>  | 槍投具をはじめとする動産美術について復習する。                      | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>先史時代の「ヴィーナス」像</b></p> <p>旧石器時代の造形表現のうち、動産美術（持って移動できるもの）として、ヨーロッパ南部やシベリアなどから発掘された小型の女性の裸体像がある。手足や顔の表現が省略されたものが多く、女性の多産や安産などを願い、ひいては豊穡を祈願するお守りであったと推測されている。欧米の研究者たちにはギリシャの理想の女性像である「美と愛の女神」にちなみ「ヴィーナス像」とよばれてきた。</p>  | 多産と豊穡を願う女性像について復習し、イメージが描けるようにする。            | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>植民地化以前の中米の造形 オルメカ 1 巨石</b></p> <p>前1200～前600頃、メキシコ湾岸低地に栄えたオルメカ文明は南北アメリカの最古の文明で、熱帯雨林のなかに、巨大な人頭彫刻が点在しているのが発見されて明らかになった。強力な支配権。紀元前後より1年は360日とし、正確に時を刻む暦を使用していた。</p>   | オルメカ文化の造形について復習する。                           | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>植民地化以前の中米の造形 オルメカ 2 石彫と土器</b></p> <p>オルメカ時代の石彫には、歯のない口をへの字に曲げ、ネコ科の猛獣ジャガーのような頭部とヒトの体をもっている像がしばしば登場する。また、人間と動物、あるいは聖霊などが融合しているような不思議な造形がみられる。</p>  | オルメカ時代の石彫や土器について復習し、イメージが描けるようにする。           | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>植民地化以前の中米の造形 メキシコ西岸の土器</b></p> <p>メキシコ中部現在のメキシコシティあたりにあったテスココ湖の西に紀元前1250～前800年頃に展開し、オルメカとも交易があり、影響関係にあったトラティルコ文化などの土器の特徴。</p>  | トラティルコなどの造形について復習し、イメージが描けるようにする。            | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>植民地化以前の中米の造形と文化</b></p> <p>スペインによって侵略をうける以前に中米に栄えた、トルテカ文化、サボテカ文化、マヤ文化、アステカ文化の多様な造形作品をとりあげる。</p>  | 中米の造形文化について復習し、イメージが描けるようにする。                | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>インドネシア、 オーストラリアの民族造形</b></p> <p>インドネシアは3000におよぶ島々で構成され、地域ごと、民族ごとに特徴のある木彫、土器、染織をうみだしてきた。そこには外来の文化との交流の歴史が反映されている。オーストラリアのアボリジニは、ヨーロッパ人に征服する以前から自分達の世界観を砂絵やボディペインティングなどとして表してきた。それらの精神は、アボリジニの現代美術作品にも継承されている。</p>   | インドネシアとオーストラリアのアボリジニの芸術作品をできるだけ多数観る。         | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>アフリカの民族造形</b></p> <p>古イフェ王朝と古ベニン宮廷文化の造形をおもにとりあげる。イフェは、アフリカのナイジェリアにかつてあったヨルバ族の王国で、8世紀にはすでに成立していた。古イフェは銅、スズ、青銅、石、テラコッタなどで、非常に写実的な肖像彫刻など、すぐれた造形がみられる。12世紀～14世紀頃に制作されたものが、技術的にも芸術的にも高水準にある。古ベニン王国は現在のナイジェリアのベニン・シティを首都として、10～19世紀まで続いたエド族の王国で、王の写実的な肖像彫刻などをつくっていた。</p> | アフリカの肖像彫刻などについて復習し、イメージが描けるようにする。            | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>国立民族学博物館にて学外授業</b></p> <p>多様な地域や民族の作品をとりあげ、詳細なイラストを作成し、解説と自分の観点からの比較分析をおこない、レポートにまとめる。</p>   | 見学研修において異文化比較のレポートの作成準備                      | 6時間 |
| 第15回 | <p><b>民族造形と現代美術</b></p> <p>19世紀末以降、ヨーロッパやアメリカの現代美術の作家たちは、アフリカやオセアニアの民族芸術から多大な影響を受け、新しい表現を獲得した。これらの関係について考察する。</p>  | 授業でとりあげた民族造形と現代美術作品を復習し、対応するイメージ替えが描けるようにする。 | 4時間 |
| 第16回 | <p><b>期末レポート提出</b></p> <p>授業内容を踏まえたうえ、国立民族学博物館において収集した資料をもとに、レポートを作成し、提出。</p>  |  | 8時間 |

|                  |            |      |    |     |   |
|------------------|------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>工芸論</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 内海涼子/田川真千子 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年       | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義（オムニバス）  |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない      |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |            |      |    |     |   |

### 授業概要

【テーマ】漆芸と染織  
二人の教員が漆（田川）（5回）と、染織（内海）（10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。染織は、素材、糸作り、織機、染色、模様を表す織り技法や防染技法などさまざまな技法について学ぶ。また、世界の民族の天然素材による染織作品を鑑賞する。

### 養うべき力と到達目標

|                        |                       |                                     |
|------------------------|-----------------------|-------------------------------------|
| 確かな専門性                 | 具体的内容：                | 目標：                                 |
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 漆芸、染織の二工芸分野の基礎的知識の獲得。 | 漆芸、染織の素材や制作工程と歴史について基本的な知識を身につけている。 |
| 汎用的な力                  |                       |                                     |
| 1 . DP6. 行動・実践         |                       | 美術館、博物館などにおいて工芸作品に興味を持ち、鑑賞する。       |

### 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)
- ・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。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。担当教員それぞれに見学や実習体験的なレポート課題が課せられる。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 | 80% | ： 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。すべての課題を提出しているか。 |
| 授業内課題  | 20% | ： 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。                             |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

『インドネシア染織大系』（上下巻）吉本忍（著）1978 紫紅社。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。  
2回の学外見学には交通費と観覧料などの費用が必要。  
見学参加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：

場所：

備考・注意事項： 内海：金曜日 3時間目 場所：南館3F第2研究室。  
田川：授業終了後教室で受け付けます。

### 授業計画

| 回数  | 授業内容   | 材料と道具 | 素材の特徴  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-------|--|------------------|
| 第1回 | <b>漆工芸 1 材料と道具 素材の特徴</b><br>漆の素材や制作方法について                      | 材料と道具 | 素材の特徴 について復習する。                                | 4時間              |
| 第2回 | <b>漆工芸 2 漆工史</b><br>日本の漆工芸の歴史について                              |       | 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。    | 4時間              |
| 第3回 | <b>漆工芸 3 アジアの漆工</b><br>中国や東南アジアなどの漆工芸                          |       | 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4回 | <b>漆工芸 4 近現代の漆工とその課題について</b><br>近代、現代における漆工芸のデザイン・技法           |       | 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 | <b>漆工芸 5 漆工芸作品の鑑賞 学外授業</b><br>高台寺掌美術館にて見学研修 日程は10月中の土曜日の午前中を予定 |       | 見学のレポートを作成する。                                  | 4時間              |
| 第6回 | <b>染織 1 組物、編物、織物、不織布</b>                                       |       | 身の回りにある細い素材でつくられた物が、組物、編物、織物、不織布のどれに相当するかを考える。 | 4時間              |

|      |   |                                       |     |
|------|---|---------------------------------------|-----|
|      | 繊維素材を面、あるいは布帛にする技法には組む、編む、織るなどの技術がある。ほかに、樹皮布やフェルトのような不織布系のものである。これらの違いを理解し、繊維がどのように布帛となるかを理解する。   |                                       |     |
| 第7回  | <b>染織2 繊維素材</b><br>織物に用いられる天然の繊維素材には、麻、木綿、羊毛、絹などがある。日本で麻と呼ばれている繊維素材は、一種の植物を意味するのではなく、茎や葉柄（葉っぱのじく）、葉脈などからとった繊維を広く意味しており、様々な麻について紹介する。また羊毛以外のウールや、絹の種類について学ぶ。   | 身近な衣服やインテリアテキスタイルが、どのような素材でできているか考える。 | 4時間 |
| 第8回  | <b>染織3 糸を作る方法</b><br>植物から繊維をとりだし糸にする方法。大麻、苧麻、オヒョウ、木綿について、績む、結ぶ、紡ぐなどの方法を紹介する。布をつくるうえで、最も時間のかかる作業であり、糸によって、布の美しさは左右されることを理解する。  | 簡単な素材で糸作りを行ってみる                       | 4時間 |
| 第9回  | <b>染織4 織りの組織 織機の基本</b><br>平織、綾織、縞子織りなどの織組織について違いを理解する。織機の基本構造である綜統と箆の機能について説明する。  | 経糸を張る方法について考える。                       | 4時間 |
| 第10回 | <b>染織5 様々な織機</b><br>世界の織機の形式展開などについて。糸を平面にするには編むというやり方もあるが、平行に並んで張力がかかった経糸に、直角に緯糸を交差させて作るのが、織物組織である。織機とは、この組織をより早く、整然とした組織につくる道具である。あらかじめ並べて張力をかけてある糸を経糸、その間に通していく糸を緯糸という。地球の経度、緯度ということばは、このような織りの技術に関連づけた表現である | 多くの経糸を上下2層に合理的に分ける方法について考える。          | 4時間 |
| 第11回 | <b>染織6 模様をあらわす技法1 織り模様</b><br>布を織りながら模様を表す方法。縞、綴、紋織 と、緋について技法と作品を紹介する。  | 既製織機はつかわずに経糸50本で、長さ20cmの布を織る方法を考案する。  | 4時間 |
| 第12回 | <b>染織7 模様を表す技法1 防染技法</b><br>ろうけつ染め、絞り、樹脂防染、夾纈染めなどの防染技法について解説し、日本やアジアの作品を紹介する。   | 日本ではどのような防染技法があるか調べてみる。               | 4時間 |
| 第13回 | <b>染織8 模様を表す技法2 型染、直接捺染など</b><br>型染、友禅染、手書き更紗などを解説。さまざまな刺繍やドローワークも紹介する。   | みのまわりにある模様染めの布がどのような技法を考える。           | 4時間 |
| 第14回 | <b>染織9 世界の染織工芸 1 インドネシアとインドの染織</b><br>インドネシアの縹緋染め、緋、絞り、紋織などを中心に解説。布に模様をつける方法としては、異なる色の糸を使う縹や紋織、縹織り、染め分けた糸をつかう緋がある。織り上がったから模様をつける方法としては、手書きのほか、ロウや糊で図柄を描き防染する技法、布の一部を糸で縛るなどして防染する絞りなどの技法がある。                     | 小さな織物を作る課題を完成させる。                     | 4時間 |
| 第15回 | <b>染織10 世界の染織工芸 2 (学外見学授業)</b><br>博物館または美術館を見学し、さまざまな染織作品の質感や色、細部などを確認し、鑑賞する。見学先は見学先は国立民族学博物館を予定しているが、2019年度4月以降に明らかとなる展覧会スケジュールにより変更する場合もある。   | 見学研修のレポート課題を作成する。                     | 4時間 |
| 第16回 | <b>レポート提出</b><br>作成した、？に関するレポート、織り技法に関するレポート、学関するレポートを提出する。   |                                       | 4時間 |

|                  |            |      |    |     |   |
|------------------|------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>建築史</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 殿井環        |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年       | 開講時期 | 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 | 該当しない      |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |            |      |    |     |   |

### 授業概要

私たちの生活全般に関わる「建築」の歴史を、その背景に着目して振り返ります。同時に、各自が過去の建築のデザインに学び、自身がデザインする際の手がかりを見出すために、西洋の伝統的建築、日本の伝統的建築、近代建築、現代建築について年代順に概観します。その際、特に宗教や政治といった社会的な時代背景、各時代に共有されていた建築家の思想、さらには建築技術の進歩等に目し、それらが個々の建築物の成立に与えた影響についても言及します。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力

#### 具体的内容：

建築物を通して、世界各地の社会性、地域性、風土についての知見を深める。

#### 目標：

世界各地の代表的な建築物についての基本的な知識を身につけられる。

過去に先行する事例に学んで、自身の計画や提案を組み立てきつかけとすることができる。

### 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）

- ・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

- ・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

|                     |     |  |
|---------------------|-----|--|
| 授業内レポートの内容          | 30% | ： 講義の内容を踏まえた上で、独自の視点で歴史的な建築物や、その時代背景を考察できているか。 |
| 発表への取り組み            | 30% | ： 写真や図版を積極的に収集しているか。資料として他者に伝わり易いようまとめられているか。  |
| 発表時のプレゼンテーションシートの内容 | 40% | ： 写真や図版を使って伝わり易く積極的にプレゼンテーションできているか。           |

### 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：

場所：

備考・注意事項： 木曜（12:20-13:00）、場所は環境デザイン研究室（東館2階）。授業の前後にも質問に応じる。

### 授業計画

| 回   | 授業内容  | 授業内容                      | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|---------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>西洋建築1（古代ギリシャ建築、古代ローマ建築）</b><br>・西洋建築の原点として「美」の理論を打ち立てた古代ギリシャ建築<br>・古代ローマ帝国の「権力・栄光」を表現した古代ローマ建築 | 西洋建築1で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間              |
| 第2回 | <b>西洋建築2（初期キリスト教建築、ビザンティン建築）</b><br>・キリスト教教会堂の原型<br>・集中式教会堂の発展                                    | 西洋建築2で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間              |
| 第3回 | <b>西洋建築3（ロマネスク建築、ゴシック建築）</b><br>・バシリカ式教会堂の発展  | 西洋建築3で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間              |
| 第4回 | <b>西洋建築4（ルネサンス建築、バロック建築）</b><br>・近世の建築<br>・古典建築の復活としてのルネサンス建築<br>・力と幻想性のバロック建築                    | 西洋建築4で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間              |
| 第5回 | <b>西洋建築5（新古典主義建築、歴史主義建築）</b><br>・古典建築の再復活<br>・西洋建築の終焉   | 西洋建築5で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間              |
| 第6回 | <b>近代建築1（アールヌーボーと他国への伝播）</b>  | 近代建築1で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間              |

|      |   |                           |     |
|------|---|---------------------------|-----|
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・初期近代建築、アーツアンドクラフツ運動、アールヌーボー</li> <li>・モダンデザインの誕生と展開</li> </ul>  |                           |     |
| 第7回  | <b>近代建築2（前衛の運動）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・デ・ステイル、ロシアアバンギャルド</li> </ul>   | 近代建築2で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第8回  | <b>近代建築3（インターナショナルスタイルの成立）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・ドイツ工作連盟、バウハウス</li> <li>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。</li> </ul>                   | 近代建築3で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第9回  | <b>近代建築4（ライト、コルビュジエ、ミース）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・近代建築3巨匠の思想とその作品</li> </ul>  | 近代建築4で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第10回 | <b>日本建築1（神社建築）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・伊勢神宮、出雲大社など代表的の神社に見られる建築的特性</li> </ul>  | 日本建築1で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第11回 | <b>日本建築2（寺院建築）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・初期仏教寺院、密教寺院、浄土教寺院、禅宗寺院の建築的特性</li> </ul>   | 日本建築2で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第12回 | <b>日本建築3（住宅建築）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・平安時代の貴族の住宅形式である寝殿造</li> <li>・室町時代以降の武士の住宅形式である書院造</li> <li>・一般庶民の民家</li> </ul>          | 日本建築3で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第13回 | <b>日本建築4（城郭建築、茶室、数寄屋建築）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・「草」のスタイルとしての茶室、数寄屋風書院</li> <li>・防衛施設、町のシンボルとしての城郭建築</li> </ul>                 | 日本建築4で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第14回 | <b>日本建築5（日本における近代建築の展開）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・西洋建築の登場・模倣・習熟</li> <li>・モダンデザインからモダニズムへ</li> </ul>                             | 日本建築5で紹介した建築に関するミニレポートの作成 | 4時間 |
| 第15回 | <b>現代建築（現代建築の潮流）</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・ポストモダニズム、構造表現主義、ハイテクスタイルなど</li> </ul> <p>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> | 現代建築で紹介した建築に関するミニレポートの作成  | 4時間 |

|                  |              |      |    |     |   |
|------------------|--------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>メディア論</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 倉橋耕平         |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年         | 開講時期 | 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 | 該当しない        |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |              |      |    |     |   |

### 授業概要

「メディア」とは、人びとの間で情報や知識を媒介するだけの技術やテクノロジーを指しているのではない。人びとの想い（欲望や思想）や社会の力関係（政治や利用者の思惑あるいはメディアが置かれる制度）などを映す鏡であり、情報内容の存在の形式である。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、メディアの歴史、現代メディアへの理解、メディアを捉える理論の3点を軸として、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. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

メディア論に関する知識

#### 目標：

- ①メディアに関する基礎知識を身につけること。  
 ②現代メディアの特性と社会の状況を概観できるようにすること。  
 ③メディアと現代社会を捉える枠組みの基礎理論を理解し、援用できるようになる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

メディアの作り出す現実を批評し、社会の課題を発見できる。

### 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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                        |     |  |
|------------------------|-----|--|
| 期末試験（講義全体の到達度確認と論述）    | 60% | ： 一問一答式、概念解説、論述などで試験を構成する予定。採点基準は、問題に応じて講義で紹介する。 |
| 中間小テスト（到達度確認の小テスト）     | 20% | ： 一問一答式で、持ち込みなし。                                 |
| その他、ミニッツペーパーなどを総合的に評価。 | 20% | ： 5回の提出で満点。その他は、提出回数に応じて減点（授業内で相談して基準を決める）。      |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

講義内で各テーマに沿って参考文献を提示。

### 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： 授業後、またはメール  
 場所： 授業終了時、授業後の教室、非常勤講師控え室、メール  
 備考・注意事項： kohei.kmt@gmail.comにメール。  
 必ず受講授業名、氏名、学生番号を記述してメールすること。

### 授業計画

| 回数  | タイトル                           | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--------------------------------|--|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス メディアとはなにか？</b>        | メディアの働き。情報の「存在様式」としてのメディアになぜ着目するか？                     | 4時間              |
| 第2回 | <b>メディア文化論① 日米出版制度とマンガ文化</b>   | 日本とアメリカでは、同じ「マンガ」でも出版文化が異なる。マンガ単行本というメディアを取り上げて比較を行う。  | 4時間              |
| 第3回 | <b>メディア文化論② 日米放送文化とアニメ文化</b>   | アニメという1つの文化を取り上げる際に、テレビを中心に放送制度が作品との間にどのような関係持つのか検討する。 | 4時間              |
| 第4回 | <b>メディア文化論③ 日米音楽産業成立史と独自文化</b> | 現在の音楽産業の展開方法をインターネットで調べてみる。                            | 4時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第5回  | <b>メディア文化論④ 日米映画成立史と文化的差異</b><br><br>映画技術は、輸入された国の文化にローカライズされ特色が出ると言われている。映画の成立とグローバル化を日米比較しながらメディア文化を考える。 | なぜ香港はカンフー、インドはミュージカル、イタリアは歴史長編、日本は時代劇映画が得意なのか、その土地の文化と映画の接点を調べる。 | 4時間 |
| 第6回  | <b>映像から考えるメディア文化① 作品未定</b><br><br>映画からメディア文化を検討する。   | 告知した映画について、インターネットで下調べをしておく。                                     | 4時間 |
| 第7回  | <b>映像から考えるメディア文化② 映画解説、中間テスト</b><br><br>映画の解説と中間テスト  | 中間テストのためにこれまでの授業内容を振り返っておく。                                      | 4時間 |
| 第8回  | <b>現代メディア論① 広告文化論</b><br><br>現代広告の表現の仕方について、「ジェンダー」や「外国イメージ」などを視点に解説。                                      | できるだけたくさんのテレビCMをみて、その特徴を検討しておく。そして、授業に望む。                        | 4時間 |
| 第9回  | <b>現代メディア論② メディアと現実の融合</b><br><br>AR、AIなど、現実社会とメディアの融合する現代について解説   | 最新の情報テクノロジーについて（3Dプリンター、AR、VR、AIなど）どこまで技術が発展しているのかしらべ、予習する。      | 4時間 |
| 第10回 | <b>現代メディア論③ インターネットの仕組み</b><br><br>インターネット上のユーザー参加型メディアとそれを読み解く視点を解説。                                      | YouTube、ニコニコ動画などでどのようにして作品のコラボレーションができるのか、調べておく。                 | 4時間 |
| 第11回 | <b>現代メディア論③ インターネットとフェイクニュース</b><br><br>インターネット上のユーザー参加型メディアとそれを読み解く視点を解説。                                 | 参加型メディアを中心に解説するので、その事例を予習・復習しておく。                                | 4時間 |
| 第12回 | <b>現代メディア論④ ビッグデータと情報管理社会</b><br><br>現在主流のインターネットのシステムについて解説し、流通の変容を捉える。                                   | インターネット社会の負の部分はなにか、事前学習をしておく。                                    | 4時間 |
| 第13回 | <b>メディアの理論① メディアの作る「質感」</b><br><br>メディアが生成する様式のあり方を考えていく。  | 現代メディアの複数性と複雑性をもとにメディア研究の課題と可能性を考えておく。                           | 4時間 |
| 第14回 | <b>メディアの理論② 情報社会を捉える視点</b><br><br>情報社会論が捉える「社会の変化」を考える。  | 情報社会論が捉える社会の性質と倫理についてまとめる。                                       | 4時間 |
| 第15回 | <b>メディア論のまとめ</b><br><br>全講義の要点をまとめ、かつ試験対策、試験の採点基準などを紹介する。  | これまでの復習を行う。特に、分からなかった点を明確にしておく。                                  | 4時間 |

|                  |            |      |    |     |   |
|------------------|------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>色彩論</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子      |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年       | 開講時期 | 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 | 該当しない      |      |    |     |   |
| 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影響することを知っていなければなりません。ものづくりをする上で、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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

色彩効果を学習し、基礎知識として定着させ、その上で自身の作品に応用、反映させる。  
色彩理論の発展について、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：

修得した色彩の知識を取り入れて、的確にイメージや情報が伝わる配色、色彩計画ができるようになる。  
現代の色彩理論が生まれるまでの流れを歴史的、社会的背景と結びつけながら理解し、自分自身の色彩感覚への影響を推論し、述べる事ができる。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

配色を考える際、修得した色彩の知識を生かして、求められる情報伝達のための色彩計画が提案できる力を養う。

### 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)
- 振り返り(振り返りシート、シャトルシートなど)
  - 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色彩を絵の具で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

#### 評価の基準

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 復習プリントとその内容のテスト | 50% | ： 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。 |
| 配色カードを使った演習     | 20% | ： 学んだ色彩効果を、配色カードで正しく色彩を選び、丁寧に貼られているかどうか。       |
| レポート            | 30% | ： 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。         |

### 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199b」を引き続き使用します。

### 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。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。

### 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3F研究室  
備考・注意事項： 質問は 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

| 回数  | 授業内容   | 宿題                          | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>色のはたらき～光と色</b><br>・色はなぜ見えるのか？ ・眼のしくみ ・照明と色の見え方                          | 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 | 4時間              |
| 第2回 | <b>光と色 ・混色</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・混色                                  | 混色の宿題プリント                   | 4時間              |
| 第3回 | <b>色の表示 ・色の分類と三属性</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・色の表示 ・色の分類と三属性<br>・様々な色表示の方法 | PCCS(色相・明度・彩度)の宿題プリント       | 4時間              |
| 第4回 | <b>色の表示・PCCS</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・PCCS(色相・明度・彩度)                    | PCCSの宿題プリント                 | 4時間              |

|      |  |                          |     |
|------|--|--------------------------|-----|
| 第5回  | <b>PCCS（トーン）、言葉による色表示</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・PCCS（トーン）、言葉による色表示               | PCCS（トーン）、言葉による色表示プリント   | 4時間 |
| 第6回  | <b>色彩心理、色の心理的効果</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・色の視覚効果 ・色の知覚的効果<br>・色彩心理、色の心理的効果       | 色彩心理、色の心理的効果の宿題プリント      | 4時間 |
| 第7回  | <b>色彩調和、色相から配色を考える トーンから配色を考える</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・色相から配色を考える ・トーンから配色を考える | 色相とトーンから配色を考える宿題プリント     | 4時間 |
| 第8回  | <b>色彩効果 色彩と生活</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・色彩調和、色彩効果、色彩と生活<br>それぞれの考え方と具体例          | 色彩調和、色彩効果、色彩と生活の宿題プリント   | 4時間 |
| 第9回  | <b>色彩効果 ファッションとインテリア</b><br>・宿題答え合わせと授業内容の復習<br>・色彩効果 ファッションとインテリア<br>それぞれの考え方と具体例 | 色彩効果 ファッションとインテリアの宿題プリント | 4時間 |
| 第10回 | <b>アート、デザイン分野における色彩論とその歴史 1</b><br>西洋における色彩文化の発展                                   | 西洋における色彩文化の発展の復習         | 4時間 |
| 第11回 | <b>アート、デザイン分野における色彩論とその歴史 2</b><br>日本の色彩文化   | 日本の色彩文化について復習            | 4時間 |
| 第12回 | <b>様々な表色系</b><br>マンセル・オストワルト・PCCS  | マンセル・オストワルトの復習           | 4時間 |
| 第13回 | <b>配色の基本と様々な配色理論 1</b><br>ムーン・スペンサーの調和論  | 配色カードを使った宿題①             | 4時間 |
| 第14回 | <b>配色の基本と様々な配色理論 2</b><br>応用的な配色理論   | 配色カードを使った宿題②             | 4時間 |
| 第15回 | <b>デジタルカラー</b><br>デバイスによるカラースペースの違いについて<br>デジタルカラーとHSBモード                          | これまでの復習                  | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>視覚文化論</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 加藤隆文   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年   | 開講時期 | 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          | 私立高校で教員をしていたという実務経験を持つ。特に教職志望の学生のニーズに応じ、教育現場と芸術文化の関わりを論じることができる。 |      |    |     |   |

## 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、普段なにげなく行っている「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

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

視覚文化論の基礎概念の理解と応用

### 目標：

具体的な事象に即して視覚文化論の基礎概念を理解し、説明することができる。また、それぞれの関心に従い、実践に応用できる。

- DP1. 幅広い教養やスキル

視覚文化の歴史的理解

西洋近代を中心とする視覚文化の歴史の概略を理解し、説明することができる。

### 汎用的な力

- DP4. 課題発見

近現代の視覚文化に幅広く関心を持ち、柔軟な発想でそれを享受し、自らの発想や活動に活かすことができる。

## 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）
- ・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）

## 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

試験（レポート）

### 評価の基準

： 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。

60%

平常点

： 出席状況、授業態度、毎回のシャトルシートのコメントなどを総合的に評価する。

40%

## 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  
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 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。

## 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                     |
|-----|---|--------------------------------------|
| 第1回 | <b>イントロダクション／視覚文化論とは</b><br>授業内容の説明<br>視覚文化論という学問領域についてその概略を理解する。   | 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<br>4時間 |
| 第2回 | <b>文化をめぐる様々な言説</b><br>「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まず理解する。 | 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<br>4時間 |
| 第3回 | <b>「見る」とはどういうことか</b>  | 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<br>4時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
|      | 「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。   |  |     |
| 第4回  | <b>クリエイターと理論の関係</b><br>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思い描いてもらう。   | 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  | <b>視覚文化の生産・流通・消費</b><br>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6回  | <b>様々な制度と視覚文化の関係</b><br>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んでもらう。  | 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  | <b>視線、眼差し、監視</b><br>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、窃視や監視といった特異な「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＋次回の中間テストに向け、前半の授業全体の復習         | 4時間 |
| 第8回  | <b>前半の内容のまとめと振り返り</b><br>これまでの授業内容を振り返り、学習の達成度をチェックする。  | チェック作業の結果を踏まえて前半の授業全体の復習、次回の授業で扱う配布テキストの予習 | 4時間 |
| 第9回  | <b>ヴィジュアル・リテラシーと視覚の詩学</b><br>「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10回 | <b>視覚文化を分析する様々な方法</b><br>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11回 | <b>視覚文化における快楽</b><br>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12回 | <b>規範について：どうやって価値づける？</b><br>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。「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。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。 | 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13回 | <b>視覚文化と商業</b><br>視覚文化は商業的利用と相性が良い。各種ポピュラー文化を普及させて市場を活性化させるため、あるいは単純に広告の一要素として、実社会の中で視覚文化がどのように利用されているのかを検討する。  | 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14回 | <b>新しいテクノロジー</b><br>今やコンピュータとインターネットは、人間の日常生活に欠かせないものとなっている。コンピュータ技術の発展に伴い、どういった視覚文化が登場してきたのか、また、インターネットの特性を活かし、各種SNS等を介してどのような視覚文化が展開しているのかを見てゆく。  | 配布プリントの復習＋期末テストに向けて授業全体の総復習                | 4時間 |
| 第15回 | <b>授業全体の振り返りと達成度チェック</b><br>これまでの授業内容を振り返り、学習の達成度をチェックします。また、試験に向けてのアドバイスなども行います。   | 授業全体の総復習と試験対策                              | 4時間 |

|                  |                                    |      |    |     |   |
|------------------|------------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>広告論</b>                         |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 姜尚均                                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年                               | 開講時期 | 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 | 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15) |      |    |     |   |

### 授業概要

広告の表現とは、広告主の伝えたい事柄がターゲットに伝わるような広告を、広告目標を達成するために企画、制作することであり、非常に論理的な側面をもっている。同時に、高い芸術性や創造性を必要とし、感性の産物という側面も強い。広告主からの課題に対して、さまざまな答えが考えられる。この授業では、広告の考え方や時代別のコミュニケーション変化の事例を紹介し、「広告」の本質について楽しみながら理解を深めて行きたい。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                     | 具体的内容：          | 目標：   |
|----------------------------|-----------------|---|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 広告の専門知識         | 広告の歴史の理解、現代の広告（広告媒体、広告手法、広告計画、マーケティング）についての専門知識が理解できる                       |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | アートディレクションの専門知識 | 広告、デザインなどクリエイティブにおけるクオリティーコ広告媒体、広告手法、広告計画、マーケティングについての専門技術を理解することができる。      |
| 汎用的な力                      |                 |   |
| 1 . DP5. 計画・立案力            |                 | 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<br>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、変更・修正できる |
| 2 . DP8. 意思疎通              |                 | 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る<br>相手や場面に応じた、言葉遣いやふるまいが相手に好印象を与える      |

### 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)
- ・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)

### 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

|                |     |  |
|----------------|-----|--|
| 授業振り返り試験（期末試験） | 60% | ： 授業を通じて学修した様々な基礎知識の総括として、15回授業後に試験をおこない評価します。 |
| 期末レポート         | 30% | ： 授業の理解ができていないかを視点に評価します。                      |
| 振り返りシート        | 10% | ： 授業の理解、学修の振り返りができていないかを視点に評価します               |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

- 『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（編集）  
『「これからの広告」の教科書』 佐藤 達郎（著） NOをYESにする力! 佐藤 達郎（著）  
『わかる!! 広告営業マニュアル』 戸練直木（著） この1冊ですべてわかる 広告の基本 波田 浩之（著）  
『現代広告論 新版』 (有斐閣アルマ) 岸 志津江（著）、田中 洋（著）、嶋村 和恵（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 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。<br>kang@osaka-seikei.ac.jp（Eメール件名としては「広告論について（氏名、学籍番号）」とすること。） |

### 授業計画

| 回数  | 授業内容   | 復習内容                             | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|----------------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>広告の種類、広告業界の職種分析</b><br>授業概要の理解と広告業界について学習。                        | 広告業界の業種について復習する。                 | 2時間              |
| 第2回 | <b>広告制作の流れ（広告が世に出るまでのプロセス）</b><br>広告制作の仕組みを理解・学習。                    | 広告制作のプロセスについて復習する                | 2時間              |
| 第3回 | <b>日本の広告①「1950年代から始まる消費財生産の復活と広告活動」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。 | 1950年代から始まる消費財生産の復活と広告活動について復習する | 2時間              |

|      |  |                                     |     |
|------|--|-------------------------------------|-----|
| 第4回  | <b>日本の広告②「1970年代以後の広告活動」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。                            | 1970年代以後の広告活動について復習する               | 2時間 |
| 第5回  | <b>日本の広告③「1980年代の広告活動_1」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。                            | 980年代の時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について復習する  | 2時間 |
| 第6回  | <b>日本の広告④「1980年代の広告活動_2」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。                            | 1980年代の時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について復習する | 2時間 |
| 第7回  | <b>日本の広告⑤「日本宣伝美術家会とアートディレクターズ・クラブ_1」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。                | 日本宣伝美術家会とアートディレクターズ・クラブについて復習する     | 2時間 |
| 第8回  | <b>日本の広告⑥「日本宣伝美術家会とアートディレクターズ・クラブ_2」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。                | 日本宣伝美術家会とアートディレクターズ・クラブについて復習する     | 2時間 |
| 第9回  | <b>日本の広告⑦「1990年（平成時代が始まる）以降の広告」</b><br>時代背景、消費者の動向を反映した広告活動について。                     | 1990年以降の広告について復習する                  | 2時間 |
| 第10回 | <b>世界の広告①「比較広告_1」 海外と日本の「比較広告」を比べる。</b><br>日本と世界の広告表現の違いを事例をあげて考える。                  | 日本と世界の比較広告の違いについて復習する               | 2時間 |
| 第11回 | <b>世界の広告②「比較広告_2」 日本と世界の広告表現の違いを考える。</b><br>海外と日本の広告の表現のちがいでについて、事例を研究する。            | 日本と世界の広告表現の違いについて復習する               | 2時間 |
| 第12回 | <b>世界の広告③「プリントメディアとCM_1」 大規模広告</b><br>大規模の広告やアイデア満載の広告など、世界のユニークな広告を近年の作品を中心に紹介。     | 広告媒体の違いについて、理解・復習する                 | 2時間 |
| 第13回 | <b>世界の広告④「プリントメディアとCM_2」 アイデア満載の広告</b><br>大規模の広告やアイデア満載の広告など、世界のユニークな広告を近年の作品を中心に紹介。 | 広告媒体の違いについて、理解・復習する                 | 2時間 |
| 第14回 | <b>世界の広告⑤「世界の広告賞」</b><br>世界三大広告賞の紹介と近年の受賞作を解説。                                       | 世界の広告賞について、理解・復習する                  | 2時間 |
| 第15回 | <b>講義全体の総括</b><br>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。<br>後日各自提出するレポートについて、案内します。         | 授業全体の復習                             | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>アートマネジメント論</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 加藤義夫  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年  | 開講時期 | 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 | 該当する  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          | 大阪府主催の文化事業「大阪アートカレイドスコープ」を2度にわたり総括プロデュースする。あいちトリエンナーレ地域展開事業「アーツチャレンジ」の選考委員やキュレーターを5度にわたり担当する。アートフェア「ARTOSAKA」の実行委員を担当中。 |      |    |     |   |

### 授業概要

アートマネジメントとは、「アートと社会の出会いをアレンジし、社会とアートの橋渡しをコーディネートすること」だといえます。アートの本質を知らずして真の意味でのマネジメントはできません。美術館、ギャラリーなどの歴史や展覧会、アートイベントなどのシステムを学びます。さらに国際芸術祭を事例とした、ビエンナーレやトリエンナーレなどの実体を学び、研究することをテーマとします。現代社会におけるアートマネジメントの重要性とアートの社会的価値を認識し、アートによる社会変革を目指すような企画書を創造しましょう。

### 養うべき力と到達目標

|                                     |  |                                       |
|-------------------------------------|--|---------------------------------------|
| <b>確かな専門性</b><br>1 . DP1. 幅広い教養やスキル | <b>具体的内容：</b><br>アートを鑑賞する高い能力と理解度を身に付けること。 | <b>目標：</b><br>アートの本質と神髄を理解するチカラをつけます。 |
| <b>汎用的な力</b><br>1 . DP5. 計画・立案力     |  | 独創的で独自性の高いアイデアで「企画書」を作成できるようになること。    |

### 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)

### 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

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| 授業への取り組み          | 10% | ： 毎回の授業への意気込み、姿勢、態度。                   |
| 授業中の課題、簡単なミニ・コメント | 30% | ： 授業内での発言やプレゼンテーションなど。                 |
| レポート課題「企画書」       | 60% | ： 展覧会やアートイベントの企画立案となり、成績評価の最も重要な対象となる。 |

### 使用教科書

指定する

| 著者                      | タイトル         | 出版社        | 出版年   |
|-------------------------|--------------|------------|-------|
| 新見隆・伊東正伸・加藤義夫・金子伸二・山出淳也 | アートマネジメントを学ぶ | 武蔵野美術大学出版局 | 2018年 |

### 参考文献等

「芸術経営学講座 1 美術編」 佐々木晃彦 監修 土屋良雄 編 東海大学出版会

### 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時間の学外授業がもとめられる。「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。展覧会やアートイベントの企画・制作・立案・運営に、特に興味と好奇心のある学生たちを対象とします。授業中の居眠りと私語、スマホは厳禁とします。日頃から、美術館・ギャラリー、アートフェア、アートイベントの他、国際芸術祭などへ積極的に出向き、見聞を広めることがアートマネジメントではたいへん重要となり、経験値として身に付くでしょう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |   |
|----------|---|
| 時間：      | 木曜日2時限終了後   |
| 場所：      | 非常勤講師控え室  |
| 備考・注意事項： | 授業時間外での質問等は、メールでお願いします。<br>Eメールアドレス yoshiokatoh1997@s7.dion.ne.jp |

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス。アートマネジメントとは、何か</b><br>授業の進め方、評価方法などの説明をします。アートマネジメントとは、何かをみんなで考える。                                 | 4時間              |
| 第2回 | <b>美術館を知るpart1 美術館の成立について</b><br>近代における美術館の成り立ちを紹介し、美術館の運営・経営を学びます。   | 4時間              |
| 第3回 | <b>美術館を知るpart2 美術館の機能、役割について</b><br>美術館の機能、役割について紹介します。作品収集・保存・研究・公開・展示・教育普及など「ナショナル・ギャラリー-英国の至宝」の映画で紹介します。 | 4時間              |
| 第4回 | <b>展覧会を知る</b><br>18世紀末に制度化された展覧会の歴史を知り、現在どのような展覧会があるか学びます。  | 4時間              |

|      |   |                               |     |
|------|---|-------------------------------|-----|
| 第5回  | <b>海外の国際芸術祭について</b><br>ヴェネツィア・ビエンナーレ(イタリア)やドクメンタ(ドイツ)といった代表的な国際芸術祭の歴史を紹介します。                  | 国際芸術祭の意義について調べてみる             | 4時間 |
| 第6回  | <b>日本の国際芸術祭について</b><br>越後妻有アートトリエンナーレ、瀬戸内国際芸術祭、ヨコハマ・トリエンナーレなどを紹介します。                          | 国内の芸術祭について調べてみる               | 4時間 |
| 第7回  | <b>ギャラリーの歴史を知る</b><br>欧米や日本のギャラリー成立の歴史を紹介します。   | ギャラリーの社会的役割を考えてみる             | 4時間 |
| 第8回  | <b>ギャラリーのアートマネジメントpart1</b><br>コマース・ギャラリーとレンタル・ギャラリーの違いについて紹介します。                             | 関西のギャラリーを調べる                  | 4時間 |
| 第9回  | <b>ギャラリーのアートマネジメントpart2</b><br>コマース・ギャラリー、いわゆる企画画廊の運営方法に言及します。<br>また国内外のアートフェアについても紹介します。     | アートフェアについて調べる                 | 4時間 |
| 第10回 | <b>ギャラリーのアートマネジメントpart3</b><br>コレクターについて「ハーブ&amp;ドロシー」の映画で紹介しています。                            | 世界のコレクターについて調べる               | 4時間 |
| 第11回 | <b>11, 展覧会のつくり方</b><br>ギャラリーにおける展覧会のつくり方を具体的に紹介します。   | グループ展と個展の展覧会形式について考察          | 4時間 |
| 第12回 | <b>アートプロジェクトについてpart1</b><br>アートプロジェクトとは何か。<br>クリスト&ジャンヌ・クロードのアートプロジェクトを紹介します。                | 海外のアートプロジェクトを調べてみる            | 4時間 |
| 第13回 | <b>アートプロジェクトについてpart2</b><br>日本のアーティストによるアートプロジェクトでは、川俣正や大久保英治、PHスタジオなど、国内外のアート・プロジェクトを紹介します。 | 国内のアートプロジェクトを調べてみる            | 4時間 |
| 第14回 | <b>アートスペースの運営について</b><br>アートNPOと指定管理者制度や企業メセナについて学びます。企業による芸術支援活動を紹介します。                      | 興味を持った企業の理念や企業メセナ協議会について調べてみる | 4時間 |
| 第15回 | <b>アートに関する仕事</b><br>アートに関する様々な仕事を紹介します。   | アートそのものやアート周辺の仕事を調べてみる        | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>デザインマネージメント論</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山下麻子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年   | 開講時期 | 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 | 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15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。「デザインマネージメント」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、デザインマネー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おして、「デザインマネージメント」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                     | 具体的内容：               | 目標：   |
|----------------------------|----------------------|---|
| 1 . DP1. 幅広い教養やスキル         | デザインマネージメントが必要とされる現場 | 世界のデザイン成功事例を取り上げながら、デザインマネージメントに関する自身の考えを述べる事が出来る。                      |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | デザインマネージメントの運用能力     | 建築、インテリア、プロダクト、テキスタイルなど学科の分野を問わず、デザインの「創造的能力」、「分析力」を実社会の場面で有効に生かす事が出来る。 |
| 汎用的な力                      |                      |   |
| 1 . DP5. 計画・立案力            |                      | 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。                       |

### 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出来ます。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。  
毎回授業毎に提出する「講義ノート」と「期末レポート」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

|        |     |  |
|--------|-----|--|
| 講義ノート  | 60% | ： 毎回の授業内容を踏まえた記述が出来ているかについて評価する。                           |
| 期末レポート | 40% | ： 指定の書式に添って独自の視点からデザインマネー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。 |

### 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、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： 授業時間前後1時間

場所： 環境デザイン研究室（東館2階）

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

| 回数  | 授業内容  | 講義ノート  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|--|------------------|
| 第1回 | <b>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</b><br>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。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>デザインマネージメントの必要性</b><br>デザインマネー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。        | 4時間              |
| 第3回 | <b>北欧編 ヘルシンキ アルヴァーアールの作品</b><br>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。      | 4時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第4回  | <b>北欧編 ストックホルム グンナールアスブルンドの建築</b><br><br>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。<br>現地を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。   | 4時間 |
| 第5回  | <b>フランス編 ル・コルビジェの建築</b><br><br>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。<br>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。  | 4時間 |
| 第6回  | <b>スウェーデンのモダニズムデザインの背景</b><br><br>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。  | 4時間 |
| 第7回  | <b>スウェーデンのモダニズムデザインの事例</b><br><br>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<br>中間ループリックの実施、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。                           | 4時間 |
| 第8回  | <b>日本における民芸運動</b><br><br>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。<br>民芸品に必要な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<br>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。<br>身の回りにおけるアノニマス・デザインを2点見つけ出す。 | 4時間 |
| 第9回  | <b>ミッドセンチュリーモダン</b><br><br>ジョージネルソン/ チャールズ&amp;amp;amp;amp;レイイムスなど、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。  | 4時間 |
| 第10回 | <b>無印良品の戦略</b><br><br>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。                    | 4時間 |
| 第11回 | <b>サムソンのデザイン戦略</b><br><br>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。  | 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。                                       | 4時間 |
| 第12回 | <b>Googleのマテリアルデザイン</b><br><br>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。          | 4時間 |
| 第13回 | <b>世界の見本市 ミラノサローネ</b><br><br>見本市の役割や見本市で行われることを解説。<br>ミラノサローネの特徴や何故デザイナーにとって参加する意味が有るのか現地の写真を元に解説。   | 講義ノート：今まで見たもの（デザイン、映画、本、etc）の中で自分に影響を及ぼしたものや忘れられないものを記述する。また何故影響を与えたのか、忘れられないのか理由も記述する。       | 4時間 |
| 第14回 | <b>デザインが目指すもの</b><br><br>デザインマネジメントの重要性を振り返りながら、いつの時代も変わらないデザインに対する姿勢やデザインが目指すところを再確認する。   | これまでの授業内容を振り返り、次週の最終レポートに向けて備える。  | 4時間 |
| 第15回 | <b>総論 デザインの果たす社会的役割</b><br><br>世の中や普段の生活のどの部分にデザインないしはデザインマネジメントの思考を取り入れれば、より新たな価値観を生み出し、豊かな社会、環境、暮らしを作り出すことができると思うのか、またそれによる社会的役割を解説。<br>最終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） | 最終レポート：デザインの果たす社会的役割について論述する  | 4時間 |

|                  |   |      |       |     |   |
|------------------|---|------|-------|-----|---|
| 授業科目名            | <b>芸術療法論</b>                                  |      |       |     |   |
| 担当教員名            | 藤原雪絵  |      |       |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年  | 開講時期 | 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 | 該当する  |      |       |     |   |
| 実務経験の概要          | 臨床心理士として精神科・心療内科のクリニックや学校、カウンセリングルーム等で芸術療法を実施 |      |       |     |   |

### 授業概要

芸術療法は、芸術表現からパーソナリティの理解を深めたり、創造的活動がもつ治癒効果や生命力を強める効果を心理治療や教育場面に応用したりしようとする技法です。本科目では、まず、芸術療法の前提として必要になる、人間の心理-社会的発達や表現の発達、障害や病理についての心理学を学びます。それらの知識をふまえて、事例をとおして芸術療法の方法や対人援助のあり方を学ぶとともに、その心理的・教育的な効果や課題についても考察します。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性               | 具体的内容：                              | 目標：   |
|----------------------|-------------------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 芸術表現をとおした人間理解、対人援助のあり方を理解する         | 人間の発達や問題について知識をふまえて、芸術療法の技法や対人援助あり方についての理解を論理的に述べるができる        |
| 2．DP1. 幅広い教養やスキル     | 人間の心理-社会的発達や表現の発達について事例や自分の体験をもとに学ぶ | 学んだ発達の知識をもとに、人間の心理や表現を理解する客観的指標を身につける                         |
| 汎用的な力                |                                     |   |
| 1．DP6. 行動・実践         |                                     | 毎回の小レポート作成とフィードバックにより、主体的に課題を発見し、それについての省察を深めて実践につなげる         |
| 2．DP10. 忠恕の心         |                                     | 心理学の知識獲得に加え、実際に心理検査などを体験することを通して、常に人の立場に立って考えることができるようになる     |
| 3．DP4. 課題発見          |                                     | 発達や表現について得た知識をもとに、自分や身近な人への理解を深め、その心理、表現、対人関係について課題を見出せるようになる |

### 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

授業内の小レポート

#### 評価の基準

： 各回2～4点×15回とする。  
講義内容を踏まえて疑問点や問題点を論じることができていれば4点、自分なりの意見や感想を述べていれば3点、一般的な考えや感想は2点とする。

60%

期末レポート

： 重要概念の説明(20点)、講義内容を通して得た対人援助についての考え(10点)・自分自身についての考え(10点)が述べら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

『あなたと創る教育心理学—新しい教育課題にどう応えるか』羽野ゆつ子・倉盛美穂子・梶井芳明 [編] ナカニシヤ出版

### 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。毎回の発達や心理的特徴とその表現について学ぶので、その回の授業の内容を丁寧に復習し、自分や自分の周りの人のあり方をもとに考えを深めること。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業時間の前後

場所： 授業教室

備考・注意事項： 質問には授業前後に応じます。

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション</b><br>授業概要の説明、芸術療法の印象について話し合う。      | 4時間              |
| 第2回 | <b>芸術療法とは(1)</b><br>芸術療法という概念についての理解              | 4時間              |
| 第3回 | <b>芸術療法とは(2)—治療(cure)とケア(care)</b><br>治療とケアの異同の理解 | 4時間              |
| 第4回 | <b>人間の発達と表現(1) 認知の発達と心理</b>                       | 4時間              |

| 人間の発達(認知の発達と心理 - 社会的発達) |   |                            |     |
|-------------------------|---|----------------------------|-----|
| 第5回                     | <b>人間の発達と表現(2) 乳幼児期</b><br>乳幼児期の発達と表現                 | 講義を復習し、乳幼児への理解を深める         | 4時間 |
| 第6回                     | <b>人間の発達と表現(3) 児童期</b><br>児童期の発達と表現                   | 講義を復習し、自分の子ども時代を振り返る       | 4時間 |
| 第7回                     | <b>人間の発達と表現(4) 思春期・青年期</b><br>思春期・青年期の発達と表現           | 現在の自分についての考えを深める           | 4時間 |
| 第8回                     | <b>人間の発達と表現(5) 成人期・老年期</b><br>成人期・老年期の発達と表現           | 身近な大人を観察し、理解を深める           | 4時間 |
| 第9回                     | <b>芸術表現による人間理解(1) 心理検査</b><br>心理検査における表現とその理解         | 心理検査の特徴を復習する               | 4時間 |
| 第10回                    | <b>芸術表現による人間理解(2) 事例・体験</b><br>事例・体験を通して理解を深める        | 表現から自分や身近な人への理解を深める        | 4時間 |
| 第11回                    | <b>心理療法としての芸術療法(1) 治療的側面</b><br>治療的側面；心理臨床における表現とその理解 | 治療としての芸術療法について復習する         | 4時間 |
| 第12回                    | <b>心理療法としての芸術療法(2) 事例研究</b><br>事例を通して理解を深める           | 事例を振り返り、人間の表現や心理について考えを深める | 4時間 |
| 第13回                    | <b>ケアとしての芸術療法</b><br>自己理解を深めるための表現                    | 表現から自分について考える              | 4時間 |
| 第14回                    | <b>エデュケアとしての芸術療法</b><br>教育における芸術療法                    | 教育における表現の効用について考える         | 4時間 |
| 第15回                    | <b>芸術療法についてのまとめ</b><br>講義全体のふりかえり・レポートの作成と提出          | 講義内容、自分についての理解や気づきについてまとめる | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>芸術療法演習</b>                                 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤原雪絵  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年  | 開講時期 | 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 | 該当する  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          | 臨床心理士として精神科・心療内科のクリニックや学校、カウンセリングルーム等で芸術療法を実施 |      |    |     |   |

### 授業概要

芸術療法は、芸術表現からパーソナリティの理解を深めたり、創造的活動がもつ治癒効果や生命力を強める効果を心理治療や教育場面に応用したりしようとする技法です。本科目は、様々な芸術療法を実際に体験し、それについて話し合うという実習を通してその技法に習熟することを目指します。また、対人援助に欠くことができない自己理解と対人関係のあり方についても理解を深め、学外施設における実習での実践に活かす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

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

芸術療法の技法や治療的要因について体験的に学ぶ

#### 目標：

実際に芸術療法を体験し、その技法について習熟するとともに、観察や介入の際に役立つ視点を身につける

#### 汎用的な力

- 1 . DP8. 意思疎通
- 2 . DP10. 忠恕の心
- 3 . DP5. 計画・立案力
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

グループワークを通して、他者の意見をよく聞いた上で、自分の意図を他者に的確に伝える力を身につける

人の立場に立って物事を考え、主体的に働きかけるといふ対人援助に欠かせない能力を育む

実際に芸術療法を学外施設で実施するために、ワークの計画、立案、準備を行う。

グループワークを通して自分自身やグループの心の動きについて学んだ上で、ファシリテーターとしての役割を理解し、連携して学外実習に取り組む。

### 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

実習の参加度と発表・小レポート  
52%

学外実習と振り返り（話し合いとレポート）  
28%

期末レポート  
20%

#### 評価の基準

： 実習への参加度と発表・小レポートを各回2～4点×13で評価する。実習内容を踏まえて疑問点や問題点を論じていれば4点、自分なりの意見を述べていれば3点、一般的な考えや感想は2点とする・

： 学外実習後の報告と感想・考察についてレポート作成を求める。実習での参加度(14点)と授業で得た知見を踏まえて自分なりの考察がなされているかを評価する(14点)

： 授業全体で学んだことを踏まえて対人援助についての考え・自分自身についての考えが述べられているかを評価する(20点)

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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2時間の授業外学習が求められる。「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：

場所：

備考・注意事項： 質問には授業前後に応じます。

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|---|------------------|
| 第1回  | <b>オリエンテーション 芸術療法の実際</b><br>自己紹介、自分の旗の作成と発表   | 2時間              |
| 第2回  | <b>イメージと内的体験</b><br>イメージ体験のワークとふりかえり<br>理論の解説 | 2時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第3回  | <b>コラージュ(1) 芸術療法におけるコラージュ</b><br>コラージュの作成  | 制作過程や作品についてのふりかえり                                      | 2時間 |
| 第4回  | <b>コラージュ(2) 鑑賞と理論</b><br>作品の鑑賞、ふりかえり<br>理論の解説  | コラージュの理論を復習し、自分の作品について理解を深める                           | 2時間 |
| 第5回  | <b>臨床事例に学ぶ(1) 箱庭療法</b><br>箱庭療法の理論と事例について学ぶ   | 事例についてふりかえり、理論と照らし合わせて考えてみる                            | 2時間 |
| 第6回  | <b>バウムテスト</b><br>バウムテストの体験・解説<br>セラピストとしての立場を体験する<br>自分で分析してみる   | 自分の表現の解釈を試み、自分についての理解を深める                              | 2時間 |
| 第7回  | <b>相互スクリブル</b><br>実習と理論についての解説<br>グループで作品を鑑賞し、感想などを話し合う  | 他者を観察し、理解するための視点、自分自身の対人関係について考える                      | 2時間 |
| 第8回  | <b>実習の事前学習と「聴く」実習</b><br>老年期、認知症についての講義<br>人の話を「聴く」ことについて体験を通して考える<br>グループでその様子を観察しあい、話し合う                               | 知識の復習、「聴く」ことについて考えを深める                                 | 2時間 |
| 第9回  | <b>実習の準備(1) 手順とグループワークについて</b><br>実習の詳細決定<br>実習に必要な素材作り  | 実施手順、グループワークについて考える                                    | 2時間 |
| 第10回 | <b>実習の準備(2) 実習シュミレーション</b><br>実習の内容を確認し、必要なものを確認<br>流れをシュミレーションする  | 実習の流れをシュミレーションし、問題点や改善点を考える                            | 2時間 |
| 第11回 | <b>実習 老人介護施設</b><br>老人介護施設にて芸術療法の実施  | 実習のふりかえり、レポートの構想                                       | 2時間 |
| 第12回 | <b>実習のふりかえり</b><br>実習のふりかえりと共有<br>成果と問題点・課題を検討し、レポートにまとめる  | 対人援助職について考えを深める  | 2時間 |
| 第13回 | <b>フィンガーペインティング(1) 制作</b><br>フィンガーペインティングの実習と制作過程のふりかえり  | グループの中の自分(振る舞い方、感じ方、役割など)について考える                       | 2時間 |
| 第14回 | <b>フィンガーペインティング(2) グループコラージュ</b><br>(1)の作品を素材としてグループコラージュを作成<br>グループのありようについてふりかえり                                       | 自分自身について、グループワークについて、実習についての体験から学んだことをまとめ、レポート作成の準備をする | 2時間 |
| 第15回 | <b>芸術療法の振り返りとまとめ</b><br>演習全体のふりかえり<br>「授業の中で学んだこと(芸術療法について、自分自身について、対人関係について、グループワークについて)」「実習で学んだこと(対人援助について)」をレポートにまとめる | 授業を通して得た知識や体験から、自分自身や対人援助について考えを深める                    | 2時間 |

|                  |                           |      |    |     |   |
|------------------|---------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>映像(映画)論【AC・MD以外優先】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 稲垣貴士                      |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年                      | 開講時期 | 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 | 該当しない                     |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                           |      |    |     |   |

### 授業概要

映画史と映画理論、及び、映画／アニメーションの表現技法に関する知識をジャンル横断的に学びます。授業で取り上げる作品は、映画会社によって製作された名作映画から、個人の映像作家によって制作された映像作品（国内外の実験的なアニメーションやヨーロッパ・アヴァンギャルド・シネマ、アメリカ実験映画、映像インスタレーションなど）まで多岐にわたります。多様な映画・映像作品にふれ、映像芸術に対する視野を広げると共に、その本質的な創造性と可能性についての理解を深めます。

### 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. 幅広い教養やスキル     | 映画と映画史についての知識と理解 | 映画史における重要な作品を見、その作品が切り開いた新たな表現世界や影響力、映画史上の位置づけなどを知る |
| 2．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 映像芸術についての理解      | 映像表現の多様性と創造性について理解し、深く豊かな芸術・文化を享受できる教養を身につける        |
| 汎用的な力                |                  |   |
| 1．DP4. 課題発見          |                  | 知的好奇心を高めるとともに、芸術的感性を豊かにし、知識を自らの創作活動に活かすことが出来る       |

### 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)
- ・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

|        |     |   |
|--------|-----|---|
| 平常点    | 45% | ： 毎回の授業後に提出するコメントシートの内容から講義内容の理解度や学修に対する積極度などを評価する。 |
| 期末レポート | 55% | ： 期末レポートの内容から参考文献の調査、理解度、テーマにおける着眼点の独自性など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

松本俊夫『映像の発見』（清流出版）  
 ジル・ドゥルーズ『シネマ1 運動イメージ』（法政大学出版）  
 ジル・ドゥルーズ『シネマ2 時間イメージ』（法政大学出版）  
 アンドレ・バザン『映画とは何か 上下』（岩波文庫）  
 ロラン・バルト『明るい部屋 写真についての覚書』（みすず書房）  
 ミシェル・シオン『映画の音楽』（みすず書房）  
 アンドレイ・タルコフスキー『映像のボエミア —— 刻印された時間』（キネマ旬報社）  
 D. ボードウェル、K. トンプソン『『フィルムアート』映画芸術入門』（名古屋大学出版会）  
 ルイス・ジアネッティ『映画技法のリテラシー（1）映像の法則』（フィルムアート社）  
 ルイス・ジアネッティ『映画技法のリテラシー（2）物語とクリエイティブ』（フィルムアート社）  
 ヴァルター・ベンヤミン『複製技術時代の芸術作品（第二稿）』（『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』（ちくま学芸文庫）所収）  
 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。

授業で取り上げた映画・映像作品については、大学図書館の映像ライブラリーや南館情報ファクトリー管理のDVD、BDなどを利用して積極的に鑑賞してください。また、美術館や映画祭などで上映される映像作品にも関心をもって積極的に観に行くようにしてください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日 5 時限  
 場所： 南館2F 情報デザイン研究室

### 授業計画

#### 第1回 映像芸術の世界：さまざまな映像表現

多様な映像作品にふれ、映像表現の可能性について考える。  
 ミュージック・ビデオ  
 ノーマン・マクラレンの実験的アニメーション（『プリンキティ・プランク』など、シネカリグラフィ）  
 ヤン・シュヴァンクマイエルのアニメーション（『対話の可能性』など）  
 アンディ・ウォーホルの実験映画（『エンパイア』など）  
 ジョナス・メカスの日記映画（『リトアニアへの旅の追憶』、『ウォールデン』など）

講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。

#### 授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <p><b>映画の誕生と初期映画：ファンタスマゴリアからシネマトグラフへ</b></p> <p>映画前史から映画の誕生、及び初期映画について学ぶ。<br/>キルヒャーのマジック・ランタン<br/>ロベルトソンのファンタスマゴリア<br/>エジソンのキネトグラフ<br/>リュミエール兄弟のシネマトグラフ<br/>ジョルジュ・メリエス『月世界旅行』<br/>セルジュ・プロムバーク『メリエスの素晴らしい映画魔術』（ドキュメンタリー）</p> | ファンタスマゴリア、キネトグラフ、シネマトグラフなどについて調べる。ドキュメンタリー『メリエスの素晴らしい映画魔術』を観る。                                   | 4時間 |
| 第3回  | <p><b>映画文法の成立とロシア・モンタージュ理論</b></p> <p>映画の文法とモンタージュ理論について考える。<br/>D.W. グリフィス『イントレランス』<br/>セルゲイ・エイゼンシュテイン『戦艦ポチョムキン』<br/>ジガ・ヴェルトフ『カメラを持った男』</p>  | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。ロシア・モンタージュ理論について調べる。                                       | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>「視覚イメージ」と「意味」</b></p> <p>映画における「視覚イメージ」と「意味」の問題について考える。<br/>ドイツ表現主義の映画（ロベルト・ウィーネ『カリガリ博士』）<br/>ヨーロッパ・アヴァンギャルド・シネマ（ドイツ絶対映画、フランス純粋映画）<br/>シュルレアリスムの映画（ルイス・ブニュエル『アンダルシアの犬』）<br/>ラウル・セルヴェ『夜の蝶』、『ハーピア』</p>                  | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>「視覚イメージ」と「表象」</b></p> <p>SF映画を題材に「視覚イメージ」と「表象」の問題について考える。<br/>フリッツ・ラング『メトロポリス』<br/>スタンリー・キューブリック『2001年宇宙の旅』<br/>リドリー・スコット『ブレード・ランナー』</p>  | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>映画の音・音楽 1：サイレント映画の伴奏音楽、サイレントからトーキーへ</b></p> <p>映画における音・音楽の問題について、2つの観点から考える。ひとつはサウンドトラックの音響技術的観点から、もうひとつは表現・演出上の観点から。<br/>カール・ドライヤー『裁かるるジャンヌ』<br/>アラン・クロスランド『ジャズ・シンガー』<br/>ジーン・ケリー『雨に唄えば』</p>                         | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>映画の音・音楽 2：映画のサウンドデザインについて考える</b></p> <p>参考作品を組上に載せ、映画のサウンドデザインが実際にどのようなになっているか分析する。<br/>ミロス・フォアマン『アマデウス』<br/>スタンリー・キューブリック『2001年宇宙の旅』、『時計仕掛けのオレンジ』<br/>大友克洋『AKIRA』</p>  | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>映画のドラマツルギー</b></p> <p>ハリウッドの映画文法と映画のドラマツルギーについて考える。<br/>ビクター・フレミング『風と共に去りぬ』<br/>ジョン・ヒューストン『マルタの鷹』<br/>マイケル・カーティス『カサブランカ』<br/>エリア・カザン『欲望という名の電車』<br/>オーソン・ウェルズ『市民ケーン』<br/>ルーブリックを用いて中間段階での学修到達状況を確認する。</p>             | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>カートゥーン・アニメーション：ディズニーとフライシャー兄弟</b></p> <p>初期アニメーションの紹介とアニメーションの魅力について考える。<br/>ウィンザー・マッケイ『恐竜ガーター』<br/>ディズニー『蒸気船ウィリー』<br/>フライシャー兄弟のアニメーション「ココ」のシリーズ、及び「ベティ・ブープ」のシリーズより</p>   | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。イタリア・ネオリアリズム、ヌーヴェル・ヴァーグ、ニュー・ジャーマン・シネマ、アメリカン・ニューシネマについて調べる。 | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>アニメーションの技法と多様なアニメーション表現</b></p> <p>多様なアニメーション作品の紹介と解説。<br/>ジョルジュ・シュヴィッツゲベル『78回転』<br/>ジョージ・ダニング『イエロー・サブマリン』<br/>ルネ・ラルー『ファンタスティック・ブラネット』</p>  | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>ヌーヴェル・ヴァーグの映画</b></p> <p>映画史におけるヌーヴェル・ヴァーグの衝撃について考える。<br/>ジャン＝ジュック・ゴダール『勝手にしやがれ』、『気狂いピエロ』</p>   | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。イタリア・ネオリアリズム、ヌーヴェル・ヴァーグについて調べる。                            | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>ヌーヴェル・ヴァーグの映画とその系譜</b></p> <p>映画史におけるヌーヴェル・ヴァーグの位置づけとその影響について考える。<br/>アラン・レネ『去年マリエンバードで』<br/>ヴィム・ヴェンダース『ピナ・バウシュ 踊り続けるいのち』</p>   | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。ニュー・ジャーマンシネマ、アメリカン・ニューシネマについて調べる。                          | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>映像作家（監督）の表現世界 1</b></p> <p>内面世界（意識と無意識）の表現と時間イメージについて考える。<br/>ミケランジェロ・アントニオーニ『太陽はひとりぼっち』<br/>フェデリコ・フェリーニ『8 1/2』</p>   | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>映像作家（監督）の表現世界 2</b></p> <p>映画における「時間の圧力」について考える。<br/>アンドレイ・タルコフスキー『鏡』</p>   | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>映像作家（監督）の表現世界 2</b></p>   | 講義で言及した映画・映像作品について調べ、大学図書館などを利用して鑑賞する。   | 4時間 |

映画における「ストゥディウム」と「プンクトウム」、及び「時間  
のプンクトウム」について考える。  
ヴィクトル・エリセ『ミツバチのささやき』  
リンゼイ・アンダーソン『八月の鯨』  
学修内容全体の振り返りとループリックを用いた学修到達状況  
の確認。

---

|                  |       |      |    |     |   |
|------------------|-------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | シナリオ論 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 稲垣貴士  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年  | 開講時期 | 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 | 該当しない |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |       |      |    |     |   |

### 授業概要

TVドラマや映画の脚本において、ストーリー構成（起承転結、三幕構成、トップダウン・アプローチ、ボトムアップ・アプローチ）やキャラクター設定がどのようになされ、どのように場面（シーン）が書かれているかを学ぶ。また、向田邦子賞をとったTVドラマ、小説やマンガを原作としたTVドラマの秀作、話題にのぼった近年の映画や往年の名画など、多様な作品を祖上に上げ、その映像と脚本とを比較対照しつつ、書かれた脚本がどのように演出され映像化されているかの分析を踏まえて、ドラマの創造的本質について考察する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

映像、映画、ドラマなどにおける構成、発想、考え方の方法を実例を元に学ぶ

#### 目標：

学んだ専門的知識や技能を自らの作品に活かす

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見

映像、映画、ドラマなどにおける構成、発想、考え方の方法を学び、自作品の課題発見に活かす

### 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)

### 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

平常点

#### 評価の基準

： 毎回授業後に提出するコメントシートの記述内容によって評価する

40%

期末レポート

： 期末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

60%

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

ソポクレス『オイディプス王』河合祥一郎訳、光文社、2017年  
シナリオ作家協会編『年鑑代表シナリオ集』  
『月刊ドラマ』映人社  
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3限  
場所： 南館2F 情報デザイン研究室

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間   |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>シナリオの基礎／脚本とは何か</b><br>ドラマの脚本は実際にどのように書かれているか。脚本の書き方について学ぶ。                    | 脚本の仕様や書き方について復習する<br>4時間                                 |
| 第2回  | <b>脚本の映像化</b><br>書かれた脚本が演出家、出演者らによってどのように映像化されるかを考える。                            | 配布資料による予復習<br>4時間  |
| 第3回  | <b>ストーリー構成とキャラクター設定</b><br><br>TVドラマとその脚本を比較対照しつつ、ストーリーの構成と登場人物のキャラクター設定について考える。 | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の脚本を読む。<br>4時間 |
| 第4回  | <b>シチュエーションとセリフ</b><br><br>TVドラマとその脚本を比較対照しつつ、脚本家の視点からシチュエーションとセリフについて考える        | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の脚本を読む。<br>4時間 |
| 第5回  | <b>脚本と演出、演技</b><br><br>TVドラマとその脚本を比較対照しつつ、演出家（監督）の視点から演出と演技について考える               | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の脚本を読む。<br>4時間 |
| 第6回  | <b>ドラマのテーマと展開</b>  | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の脚本を読む。<br>4時間 |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | TVドラマとその脚本を比較対照しつつ、脚本家の視点からドラマのテーマと展開について考える   |   |     |
| 第7回  | <b>脚本と舞台美術（撮影セット）、特殊撮影</b><br><br>映画とその脚本を比較対照しつつ、脚本に書かれたシーンが視覚イメージとしてどのように具体化されているかを分析する。脚本にはシーンがどこまで具体的に書かれているか、脚本に書かれていない視覚イメージについて考える。 | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の脚本を読む。   | 4時間 |
| 第8回  | <b>脚本と撮影、映像編集</b><br><br>映画とその脚本を比較対照しつつ、脚本に書かれたシーンがいかに撮影され、編集されて映画として完成しているかを分析する。シーンとカット割り、照明、カメラワークについて考える。ルーブリックを用いて中間段階での学修到達状況を確認する。 | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の脚本を読む。   | 4時間 |
| 第9回  | <b>小説やマンガのTVドラマ化（1）</b><br><br>小説やマンガを原作とするTVドラマについて考える。原作と脚本の違いは何か。原作の表現世界（イメージ）をいかに脚本化するか。   | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の原作を参照する。 | 4時間 |
| 第10回 | <b>小説、マンガのTVドラマ化（2）</b><br><br>ドラマの山場をどのように設定するか。原作の省略と強調、脚色について考える。   | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の原作を参照する。 | 4時間 |
| 第11回 | <b>小説、マンガのTVドラマ化（3）</b><br><br>脚本における心理描写と情景について考える  | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。授業で取り上げたTVドラマや映画の原作を参照する。 | 4時間 |
| 第12回 | <b>キャラクター設定とドラマツルギー（前編）</b><br><br>シドニー・ルメット監督の映画『十二人の怒れる男』を題材に、キャラクター設定の重要性とドラマツルギーについて2回に渡って考える（前編）                                      | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。課題レポートの準備。                | 4時間 |
| 第13回 | <b>キャラクター設定とドラマツルギー（後編）</b><br><br>シドニー・ルメット監督の映画『十二人の怒れる男』を題材に、キャラクター設定の重要性とドラマツルギーについて考える（後編）  | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。課題レポートの準備。                | 4時間 |
| 第14回 | <b>物語の構造とドラマツルギー</b><br><br>ギリシア悲劇の傑作とされるソポクレス『オイディプス王』を題材に、物語の構造とドラマツルギーについて考える   | 配布資料による予復習。大学図書館で関連書籍を調べる。課題レポートの準備。                | 4時間 |
| 第15回 | <b>シナリオについて まとめ</b><br><br>演劇、ラジオドラマ、TVドラマ、映画の脚本における創造性について<br>これまでの学修内容全体の振り返りとルーブリックを用いた学修到達状況の確認。                                       | これまでの学修内容全体の振り返り。課題レポートを仕上げ、提出する。                   | 4時間 |

|                  |             |      |    |     |   |
|------------------|-------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | ユニバーサルデザイン論 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 深水浩         |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2～4年        | 開講時期 | 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 | 該当しない       |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |             |      |    |     |   |

### 授業概要

近年、身障者や高齢者に配慮した環境整備が、社会全般的に進められるとともに、いかに地球環境に負荷をかけずに「持続可能な社会」が実現できるかが模索され続けている。「人と地球にやさしいデザイン」は、デザインする上で当然考慮すべきこととして、今後ますます求められていくであろう。このような時代背景のもと、建築などのデザイン分野において、福祉問題や環境問題に配慮した環境工学的なデザインのあり方を、具体的な取り組み事例を通して教授する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

福祉問題や環境問題に関する事項・知識の網羅的理解

#### 目標：

福祉問題や環境問題に関して現状を踏まえて、今後のあるべき姿を考察するとともに、学生各自の専門分野と関連付けて応用する能力を養う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP8. 意思疎通
- 3 . DP9. 役割理解・連携行動

福祉問題や環境問題に関して現状の問題点を抽出する。

グループ発表において、自身の意見を的確に伝えるプレゼンテーションを行う。

グループ発表において、自身の役割を理解し、準備、プレゼンテーションでグループ内の他の学生と連携した行動をとる。

### 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「不可」とする。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| 最終試験      | 60% | ： 本講義における、全般的な内容の理解とそれを基にした考察能力を評価する。             |
| グループ調査・発表 | 30% | ： テーマ設定、調査能力、分析・考察力、プレゼン能力を総合的に評価。学生による相互評価も行う。   |
| 受講姿勢      | 10% | ： 講義中の自発的発言をプラス点、過度の私語や居眠りをマイナス点として受講意欲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

「環境社会検定試験eco検定公式テキスト」（東京商工会議所 2018）  
「福祉住環境コーディネーター検定試験3級公式テキスト」（東京商工会議所2019）  
これら以外については講義中に適宜紹介する

### 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（10:30-11:00）  
場所： 環境デザイン研究室（東館2階）  
備考・注意事項： 授業前にも質問に応じる。

### 授業計画

| 回   | 講義内容概観   | キーワードについてより深く調べる。           | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------------------------|------------------|
| 第1回 | 「人」と「地球」にやさしいデザインとは。20程度のキーワードをもとに、現在、必要とされているデザインのあり方を学ぶ。                           | キーワードについてより深く調べる。           | 4時間              |
| 第2回 | 福祉問題概観<br>各国の福祉問題に対する社会的取り組みを概観するとともに、建築における「ノーマライゼーション」「バリアフリー」「ユニバーサルデザイン」等の概念を学ぶ。 | 福祉問題の基本概念について復習する。          | 4時間              |
| 第3回 | 建築デザインにおける事例1  | 住宅における「バリアフリー」のあり方について復習する。 | 4時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
|      | 住宅の諸部分におけるデザインポイント「バリアフリー」が住宅の玄関、浴室、便所、階段などでいかに実現されているかを詳細に学ぶ。  |  |     |
| 第4回  | <b>建築デザインにおける事例2</b><br>公共建築物の諸部分におけるデザインポイント「バリアフリー」が公共建築物の廊下、便所、階段、エレベーターなどでいかに実現されているかを詳細に学ぶ。  | 公共建築物における「バリアフリー」のあり方について復習する。                     | 4時間 |
| 第5回  | <b>都市デザインにおける事例</b><br>駅、駐車スペース等におけるデザインポイント「バリアフリー」が駅や駐車場など都市レベルでいかに実現されているかを詳細に学ぶ。  | 都市デザインにおける「バリアフリー」のあり方について復習する。グループ調査・発表の準備を行う。    | 4時間 |
| 第6回  | <b>生活にまつわる様々なデザインにおける事例</b><br>プロダクトデザイン、グラフィックデザイン等、生活の中でみられる「ユニバーサルデザイン」のデザインポイントを学ぶ。   | 生活の中でみられる「ユニバーサルデザイン」のあり方について復習する。グループ調査・発表の準備を行う。 | 4時間 |
| 第7回  | <b>福祉問題にかかわるデザインについて学生によるグループ発表1</b><br>グループごとに、福祉問題にかかわるテーマを設定し、現状をインターネットや書籍等で調査する。ワークショップ形式で意見交換を行い、現状を整理した上で課題や問題点を抽出するとともに、今後に向けた改善案を提案する。以上を、パワーポイント上にまとめる。 | 発表の準備を行う。  | 4時間 |
| 第8回  | <b>福祉問題にかかわるデザインについて学生によるグループ発表2</b><br>グループごとに発表、評価、意見交換<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。  | グループ発表の振り返りを行う。                                    | 4時間 |
| 第9回  | <b>環境問題概観</b><br>「持続可能性」「循環型社会」等の概念を中心に環境問題全般の現状の問題点と取り組みを概観する。   | 環境問題の現状の問題点と取り組みについて復習する。                          | 4時間 |
| 第10回 | <b>建築デザインにおける事例</b><br>建築における環境問題への取り組みとして、環境共生建築、コンバージョンなどのデザイン手法を学ぶ。  | 建築における環境問題への取り組みについて復習する。                          | 4時間 |
| 第11回 | <b>都市デザインにおける事例</b><br>都市交通のあり方、コンパクトシティなど、都市的レベルでの環境問題への取り組みを学ぶ。   | 都市的レベルでの環境問題への取り組みについて復習する。グループ調査・発表の準備を行う。        | 4時間 |
| 第12回 | <b>生活にまつわるデザインにおける事例</b><br>プロダクトデザイン、グラフィックデザイン等からライフスタイル全般まで多様に展開される環境に配慮したデザインの取り組みを学ぶ。  | 多様に展開される環境に配慮したデザインの取り組みについて復習する。グループ調査・発表の準備を行う。  | 4時間 |
| 第13回 | <b>環境問題にかかわるデザインについて学生によるグループ発表1</b><br>グループごとに、環境問題にかかわるテーマを設定し、現状をインターネットや書籍等で調査する。ワークショップ形式で意見交換を行い、現状を整理した上で課題や問題点を抽出するとともに、今後に向けた改善案を提案する。以上を、パワーポイント上にまとめる。 | 発表の準備を行う   | 4時間 |
| 第14回 | <b>環境問題にかかわるデザインについて学生によるグループ発表2</b><br>グループごとに発表、評価、意見交換   | グループ発表の振り返りを行う。                                    | 4時間 |
| 第15回 | <b>総まとめおよび福祉問題・環境問題の今後への課題</b><br>講義内容全体のまとめと習熟度チェックを行う。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）  | 最終試験に向けて、より一層の復習を行う。                               | 4時間 |

|                  |             |      |    |     |   |
|------------------|-------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | ファッションデザイン史 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 内海涼子        |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年        | 開講時期 | 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 | 該当しない       |      |    |     |   |
| 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、デザイナーについて、社会や経済、大衆文化などとの関連を理解する。  
同時に現代の最新ファッションについて知見も獲得する。コンテンポラリーファッションについては、世界の最新のコレクション映像で、解説する。15回の授業のうち1回は神戸ファッション美術館または国立民族学博物館で学外授業とする。1

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                 | 具体的内容：   | 目標：  |
|------------------------|--|--|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 西洋のファッションの歴史について理解し、現代のトップデザイナーたちの作品について知識を得る。 | 歴史上の衣装様式を年代ごとに思い浮かべることができる。現代の主要なデザイナーの作品が識別できる。 |
| 汎用的な力                  |  | 授業でとりあげたファッションから発想を得て、独自のデザイン画を毎回提出する。           |
| 1 . DP6. 行動・実践         |  |  |

### 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)
- ・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、成績評価を行わない。  
見学レポートの提出が無い場合は不可とする。  
授業内課題は全て授業冒頭に提出すること。毎回数名に仕上げてきたデザイン画についてプレゼンテーションをしてもらう。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|        |     |  |
|--------|-----|--|
| 授業内課題  | 80% | ： 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・デザイン画の内容の独創性と完成度。 |
| 期末レポート | 20% | ： 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。  |

### 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

### 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。

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。授業冒頭で数名ずつプレゼンをしてもらいます。

### 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

| 第1回 | オリエンテーション ファッションの起源  | 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 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------------------------|------------------|
|     | 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。                  |                                    | 4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・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   | 4時間              |
|     | 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。 |                                    |                  |
| 第3回 | ヨーロッパのファッション 中世  | 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 | 4時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
|      | 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う傾向にある。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。   |  |     |
| 第4回  | <b>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</b><br>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、コッドピース、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                        | 4時間 |
| 第5回  | <b>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</b><br>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ディング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                         | 4時間 |
| 第6回  | <b>ロココ時代のファッション 1</b><br>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。スカートをよこ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                          | 4時間 |
| 第7回  | <b>ロココ時代のファッション 2</b><br>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                   | 4時間 |
| 第8回  | <b>フランス革命後のファッション エンパイア・スタイル</b><br>コットンのウエ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、カシミア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                  | 4時間 |
| 第9回  | <b>ロマンチック・スタイル、ビクトリアン・スタイル</b><br>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                       | 4時間 |
| 第10回 | <b>19世紀中期、後期のファッション。</b><br>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スすたいが流行する。  | 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                       | 4時間 |
| 第11回 | <b>19世紀末 アール・ヌーボーとファッション</b><br>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                     | 4時間 |
| 第12回 | <b>コルセットからの解放</b><br>20世紀初頭にバリーにメゾンを開いたデザイナー、ポール・ポ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・ポ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                 | 4時間 |
| 第13回 | <b>20世紀のファッション・デザイナーたち</b><br>20世紀前半に登場したシャネルやスキヤパレリ、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                  | 4時間 |
| 第14回 | <b>21世紀のデザイナーたち</b><br>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。   | 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。 | 4時間 |
| 第15回 | <b>学外研修 神戸ファッション美術館（または国立民族学博物館）</b><br>15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。<br>(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。)  | 見学研修レポートの作成。                                       | 4時間 |
| 第16回 | <b>レポート提出</b><br>見学先で収集した資料を発想源として、デザイン画とコンセプト解説を、指示された点数レポートにまとめる。   |  | 8時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形初動演習</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市毛史朗・赤西信哉・阿部緑・津田やよい・松田一聡・藪仲仁司・石井理之・大村みな子・室田泉・村岡幸信  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 4 |
| 授業形態             | 演習授業 前半に「デッサン」後半に「色彩」のグループと 前半に「色彩」後半に「デッサン」のグループに分かれ受講。「デッサン」「色彩」ともに初級クラス、中級クラスに分かれて受講する。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 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。「デッサン」と「色彩表現」の基礎に取り組み、造形の未経験者はもちろん、多少の経験者も4年間の大学での表現・造形活動の根幹としての基礎を学びます。デッサングレードおよび色彩グレードとしてガイドを設けており、それぞれのグレード認定試験を受けることで、各々の課題に目標をもって取り組み、各専門コースの学びに必要なデッサン力および色彩表現力を身につけていきます。前期末にそれぞれのグレード認定試験を実施します。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 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習得する。  
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習得する。

### 目標：

デッサンで対象を表すことの基礎を、色彩での表現基礎を備え表すことができる。  
鉛筆デッサンで対象を描く技術を修め表すことができる。また、色彩の基礎を理解し色彩での表現を活用できる

### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

対象をしっかりと視て描くことができる。色彩の基礎的な表現の仕組みを習得する。  
鉛筆で対象を正確に描き表すことに取り組むこと、彩色による構成や配色を考え表現することができる。  
対象を把握し描き表すこと、色彩での表現効果を知り、塗り方の向上を図る。  
デッサンにより、対象を把握し表現することができる。また、色彩の効果的な表現を知り活用することができる。

## 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行います。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、成績評価を行わない。  
デッサンで50点。色彩で50点を配点する。それぞれの観点を総合し100点満点とし、60点以上を単位修得とし評価する。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

|                  |     |   |
|------------------|-----|---|
| 授業時デッサン、試験（課題提出） | 40% | ： デッサンに関する授業内容の理解およ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。<br>試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| デッサングレード試験       | 10% | ： デッサングレード試験で前期期間に学び修得したデッサン力を確認し、最終的な到達度を評価する。                                 |
| 色彩課題作品、試験（課題提出）  | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。塗り方、構成、仕上げが美しいかを判断します。<br>試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。             |
| 授業内テスト（色彩）       | 20% | ： 授業内テキストから出題するテストでの評価をもとに判断します。  |

## 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： 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 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                        |
|------|---|---|
| 第1回  | <b>ガイダンス・習熟度調査アンケート・入門課題</b><br>今後の学習計画説明と入学前の専門学習についてアンケートを行う。<br>デッサン、色彩ともに簡単な課題に取り組み、アンケートと合わせ次回以降の初級・中級クラス分けの参考とする。   | デッサン、色彩についての復習。<br>6時間                  |
| 第2回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 1</b><br>デッサン初級クラス：デッサン用具の使い方、デッサンに臨む姿勢を学ぶ。続いて静物デッサン①直方体を描く。<br>デッサン中級クラス：静物描写① モチーフ：石膏基本形態・折り鶴（白色）〈合評〉<br>色彩表現クラス：色彩基礎講義・配色カード演習と彩色技術の説明と実習                     | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第3回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 2</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン②直方体を描く 透視図法・パースを学習する。<br>デッサン中級クラス：静物描写② モチーフ：レンガ2個・レモン 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色の三属性「色相」__色相環作成と混色理論に基づいた実習                                   | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第4回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 3</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン③直方体と円柱を描く 楕円の描き方を学習する。<br>デッサン中級クラス：静物描写③ モチーフ：プラスチックジョーロ・ストライプ布・プチトマト 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色の三属性「明度」__明度表作成の実習                             | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第5回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 4</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン④ 直方体と円柱と球体を描く 球体の描き方を学習する。<br>デッサン中級クラス：静物描写④ モチーフ：ペンキ缶・軍手・紙テープ 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色の三属性「彩度」__彩度を理解するための実習                                | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第6回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 5</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン⑤3点モチーフを描くための構図を意識して描く。<br>デッサン中級クラス：静物描写⑤ モチーフ：金属製スコップ・植木鉢・綿ロープ 〈合評〉<br>色彩表現クラス：トーン概念の理解__トーンを利用した色彩構成実習                               | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第7回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 6</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン⑥発展課題として、質感を描くことにチャレンジする。<br>デッサン中級クラス：静物描写⑥ モチーフ：ブロック・ネット・ガラスコップ 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色彩調和__色相とトーンを利用した配色実習                                 | 色彩クラス（色彩テストを理解し習得する。作品を完成し提出する。）<br>6時間 |
| 第8回  | <b>まとめ 振り返り / 合評会</b><br>・デッサン初級4クラスおよびデッサン中級1クラスはデッサングレード認定試験を実施<br>・色彩2クラスは、色彩理論の筆記テストを実施後に、講評会。色彩表現実技力は、これまでの提出作品の評価をもってグレード認定を行います。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック   | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第9回  | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 1</b><br>※色彩クラスとデッサンクラス交替<br>デッサン初級クラス：デッサン用具の使い方、デッサンに臨む姿勢を学ぶ。続いて静物デッサン①直方体を描く。<br>デッサン中級クラス：静物描写① モチーフ：石膏基本形態・折り鶴（白色）〈合評〉<br>色彩表現クラス：色彩基礎講義・配色カード演習と彩色技術の説明と実習 | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第10回 | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 2</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン②直方体を描く 透視図法・パースを学習する。<br>デッサン中級クラス：静物描写② モチーフ：レンガ2個・レモン 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色の三属性「色相」__色相環作成と混色理論に基づいた実習                                   | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第11回 | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 3</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン③直方体と円柱を描く 楕円の描き方を学習する。<br>デッサン中級クラス：静物描写③モチーフ：プラスチックジョーロ・ストライプ布・プチトマト 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色の三属性「明度」__明度表作成の実習                              | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第12回 | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 4</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン④ 直方体と円柱と球体を描く 球体の描き方を学習する。<br>デッサン中級クラス：静物描写④ モチーフ：ペンキ缶・軍手・紙テープ 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色の三属性「彩度」__彩度を理解するための実習                                | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第13回 | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 5</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン⑤3点モチーフを描くための構図を意識して描く。<br>デッサン中級クラス：静物描写⑤ モチーフ：金属製スコップ・植木鉢・綿ロープ 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色相から考える配色をしてトーンの実習<br>トーン概念の理解__トーンを利用した色彩構成実習         | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |
| 第14回 | <b>「デッサン初級3クラス・デッサン中級1クラス」／「色彩初級3クラス・色彩中級1クラス」に分かれ学習 6</b><br>デッサン初級クラス：静物デッサン⑥発展課題として、質感を描くことにチャレンジする。<br>デッサン中級クラス：静物描写⑥ モチーフ：ブロック・ネット・ガラスコップ 〈合評〉<br>色彩表現クラス：色彩調和__色相とトーンを利用した配色実習                                 | 色彩クラス（色彩テストを理解し習得する。作品を完成し提出する。）<br>6時間 |
| 第15回 | <b>まとめ 振り返り / 合評会</b>   | 作品を完成させ提出する。<br>6時間                     |

- ・デッサン初級4クラスおよびデッサン中級1クラスはデッサングレード認定試験を実施
  - ・色彩2クラスは、色彩理論の筆記テストを実施後に、講評会。色彩表現実技力は、これまでの提出作品の評価をもってグレード認定を行います。
  - ・期末ルーブリックを用いて自己評価
-

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【MD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 津田やよい/桃井優月   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 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          | 桃井：小学館、講談社で数々のマンガ賞受賞。マンガ制作に必要な基礎カリキュラムの開発（全15回）<br>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15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

各コースの専門性の基礎力を高めることを目的とします。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想、展開力を広げます。  
今後、学びが深まる各コースの専門性に合わせた、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行います。また、最終授業では、各コースからの課題の成果をプレゼンテーションし、専門コース以外の表現について学びます。前期の造形初動演習に続く科目ですが、よりコースが求める専門的な基礎力と表現力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. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き素描力をつける。色彩の心理的な影響を理解し効果を習得する。  
素描力をつけるため、クロッキーから細密描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題より学ぶ。

#### 目標：

多様にわたる対象物を描く事が出来る。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用することができる。  
素早く対象物や、各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用い色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の専門分野に活用できる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技術の向上と色彩の心理的効果の仕組みを習得する。

モチーフを的確に捉え描写する事が出来る。課題内容の理解し色彩心理や画面構成をコントロールする。

授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身につける。

課題内容を理解し作品を完成させ自分の考えを述べる。

### 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)

授業の中間段階および最終段階において、ループリックを用いて、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。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。  
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。  
試験期間中に提出の課題を評価の対象とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                |     |   |
|----------------|-----|---|
| 課題作品-素描、デッサン系  | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断します。       |
| 課題作品-色彩系       | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。課題の理解、塗り方、構成力から判断します。         |
| コース別課題（レポート含む） | 30% | ： 規定の画材の特性を活かした作品が制作出来ていること。描写力、色彩バランス、構成力を判断します。 |
| プレゼンテーション(口述)  | 10% | ： 各自のコース別課題を、コンセプトからアピールポイントまでを適切に説明出来るかを判断します。   |

### 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。  
特に色彩系、コース別課題は授業外での制作が求められます。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達へと繋がります。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 津田：火曜日1,2限/桃井：水曜日1,2限

場所： 津田：美術研究室/桃井：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。詳細は授業時に説明します。

| 授業計画   |                       | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|--|-----------------------|------------------|
| 第1回 <b>人体クロッキー</b><br>全てのクラス共通で、人物のクロッキーをおこなう。<br>鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用する。   | クロッキーの枚数を増やす。         | 2時間              |
| 第2回 <b>デッサン—人体をモチーフとした基本速写から、表現を展開①</b><br>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。<br>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 <b>デッサン—人体をモチーフとした基本速写から、表現を展開②</b><br>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 <b>デッサン—課題の講評と人物デッサン①</b><br>前回までの課題の講評をおこないます。各自の上達した点、まだ未熟な点などを確認し次の課題へと役立てていきます。<br>講評後、人体をテーマとしたデッサンに入ります。   | デッサンの補充               | 2時間              |
| 第5回 <b>デッサン—人体デッサンの仕上げと講評</b><br>前回から描き始めたデッサンを仕上げていきます。<br>素材感や陰影に加え、空間を感じさせるための描き方を習得します。<br>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。<br>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。  | デッサンの仕上げ              | 2時間              |
| 第6回 <b>色の進出性と後退性</b><br>色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みを学びます。<br>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。<br><br>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仕仕上げ      | 4時間              |
| 第7回 <b>色の膨張と収縮性</b><br>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。<br>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。<br><br>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       | 4時間              |
| 第8回 <b>色の透明視についてと課題講評</b><br>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。<br>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。<br>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。<br><br>透明視に関する色彩構成課題をおこないます。   | 透明視の課題を制作             | 4時間              |
| 第9回 <b>画面構成—リズム感、反復、バランスに関して</b><br><br>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。<br>配色と形や構成の密接な関係を学びます。<br>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。<br>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。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘアフィードバック   | 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 <b>コース専門課題の導入と色彩課題講評</b><br><br>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。<br>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。  | アイデアスケッチの充実、プロポーザルの作成 | 4時間              |
| 第11回 <b>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」アイデアからの展開①細密描写</b><br>「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、基礎造形演習で使用した画材を使用して描きます。<br>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。 | 表情のためのアイデアスケッチの進行     | 4時間              |
| 第12回 <b>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」アイデアからの展開②プロポーザル確認後、本制作</b><br>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。  | プロポーザル準備 アイデアのまとめ     | 4時間              |
| 第13回 <b>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本制作</b><br>完成に向けて、制作を進めていきます。描いている画面について、使用画材の有効的な描法など、個人の持つ特性や表現を活かせるよう、個別に指導を行います。   | 作品の仕上げから完成            | 4時間              |
| 第14回 <b>コース専門課題 友人を描く④完成へ 次回プレゼンテーションのためのミーティング</b><br>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、クラスでのミーティングをおこないます。  | プレゼンテーション準備           | 4時間              |
| 第15回 <b>課題作品の合評会とまとめ</b><br>これまでの学習内容の振り返りを全クラスでおこないます。<br>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。<br><br>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）  | 課題提出                  | 1時間              |

|                  |                                      |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【VD】</b>                    |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 石井理之                                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                                   | 開講時期 | 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          | 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 |      |    |     |   |

### 授業概要

各コースの専門性の基礎力を高めることを目的とします。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想、展開力を広げます。  
 今後、学びが深まる各コースの専門性に合わせた、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行います。また、最終授業では、各コースからの課題の成果をプレゼンテーションし、専門コース以外の表現について学びます。前期の造形初動演習に続く科目ですが、よりコースが求める専門的な基礎力と表現力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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き素描力をつける。色彩の心理的影響を理解し効果を習得する。  
 素描力をつけるため、クロッキーから細密描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題より学ぶ。

#### 目標：

多様にわたる対象物を描く事が出来る。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用することができる。  
 素早く対象物や、各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用い色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の専門分野に活用できる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技術の向上と色彩の心理的効果の仕組みを習得する。

モチーフを的確に捉え描写する事が出来る。課題内容の理解し色彩心理や画面構成をコントロールする。

授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身につける。

課題内容を理解し作品を完成させ自分の考えを述べる。

### 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。  
 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。  
 試験期間中に提出の課題を評価の対象とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| 課題作品-素描、デッサン系 | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断します。       |
| 課題作品-色彩系      | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。課題の理解、塗り方、構成力から判断します。         |
| 試験（コース別課題提出）  | 30% | ： 規定の画材の特性を活かした作品が制作出来ていること。描写力、色彩バランス、構成力を判断します。 |
| プレゼンテーション     | 10% | ： 各自のコース別課題を、コンセプトからアピールポイントまでを適切に説明出来るかを判断します。   |

### 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単位の科目であるため、平均すると毎回2～4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。  
 特に色彩系、コース別課題は授業外での制作が求められます。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達へと繋がります。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日3時間目

場所： 南館研究室

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

第1回

クロッキー

： クロッキーの枚数を増やす。

授業外学修課題にか  
かる目安の時間

2時間

|      |   |                       |     |
|------|---|-----------------------|-----|
|      | 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。   |                       |     |
| 第2回  | <b>手のデッサン</b><br>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  | <b>手のデッサン講評会</b><br>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がります。  | 手のデッサンの復習             | 2時間 |
| 第4回  | <b>自画像デッサン</b><br>人体デッサンの仕上げとして自画像を描きます。人体の構造を把握するだけでなく、表情や感情を描くことにより一枚の絵として鑑賞できる作品を目指します。  | デッサンの見直し、描き込み         | 2時間 |
| 第5回  | <b>自画像デッサン講評会</b><br>自画像デッサンの講評会を行います。1年生のデッサンとしては最後の作品になるので、これまでのデッサンとあわせて成果と課題を振り返ります。  | デッサンの振り返り             | 2時間 |
| 第6回  | <b>色の進出性と後退性</b><br>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。<br><br>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      | 3時間 |
| 第7回  | <b>色の膨張と収縮性</b><br>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。<br><br>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       | 3時間 |
| 第8回  | <b>色の透明視についてと課題講評</b><br>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。<br><br>透明視に関する色彩構成課題をおこないます。                                  | 透明視の課題を制作             | 3時間 |
| 第9回  | <b>画面構成-リズム感、反復、バランスに関して</b><br>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。<br>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。                          | リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ | 3時間 |
| 第10回 | <b>コース専門課題の導入と色彩課題講評</b><br>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「情報内容の視覚化」をコースの特性にあわせた形で制作に入っていきます。   | アイデアスケッチの充実           | 2時間 |
| 第11回 | <b>「情報内容の視覚化」・点を中心とした構成</b><br>各自が用意した写真から「点」をデザイン要素の中心としてグラフィックを制作します。写真からのイメージでできる言葉を数多く抽出し、「点」という言葉にとらわれないユニークな構成をめざします。   | 「点」のグラフィック描き込み        | 3時間 |
| 第12回 | <b>「情報内容の視覚化」・線を中心とした構成</b><br>点の構成と同じ写真から、今度は「線」を中心にグラフィックを制作します。同じ写真でも前回の課題とは違った表現ができるよう、アイデア出しを行い、新しいグラフィック表現を目指します。   | 「線」のグラフィック描き込み        | 3時間 |
| 第13回 | <b>「情報内容の視覚化」・面を中心とした構成</b><br>これまでと同じ写真から最終課題として「面」を中心に構成します。デザインの大切な要素である「点」「線」「面」それぞれの特性を把握し、今後のデザインに活かせるよう構成を工夫します。   | 「面」のグラフィック描き込み        | 1時間 |
| 第14回 | <b>「情報内容の視覚化」講評会</b><br>これまでの3課題の講評会を行います。デザインの基礎となる課題ですので、今後の学びに活かせる課題点をそれぞれが発見できることを目指します。また、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、クラスでのミーティングをおこないます。                           | プレゼンテーション準備           | 2時間 |
| 第15回 | <b>課題作品の合評会とまとめ</b><br>これまでの学習内容の振り返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、基礎から応用へする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) | 課題提出                  | 1時間 |

|                  |                       |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【TF】【AE】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 村岡幸信                  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                    | 開講時期 | 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 | 該当しない                 |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                       |      |    |     |   |

### 授業概要

各コースの専門性の基礎力を高めることを目的とします。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想、展開力を広げます。今後、学びが深まる各コースの専門性に合わせた、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行います。また、最終授業では、各コースからの課題の成果をプレゼンテーションし、専門コース以外の表現について学びます。前期の造形初動演習に続く科目ですが、よりコースが求める専門的な基礎力と表現力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. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き素描力をつける。色彩の心理的な影響を理解し効果を習得する。  
素描力をつけるため、クロッキーから細密描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題より学ぶ。

#### 目標：

多様にわたる対象物を描く事が出来る。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用することができる。  
素早く対象物や、各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用い色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の専門分野に活用できる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技術の向上と色彩の心理的効果の仕組みを習得する。

モチーフを的確に捉え描写する事が出来る。課題内容の理解し色彩心理や画面構成をコントロールする。

授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身につける。

課題内容を理解し作品を完成させ自分の考えを述べる。

### 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、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。  
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■：試験(作品提出) 15回授業終了後(定期試験期間)に実施(提出)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)-素描、デッサン系 | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断します。       |
| 試験(作品提出)-色彩系      | 30% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。課題の理解、塗り方、構成力から判断します。         |
| 試験(作品提出) - コース別課題 | 30% | ： 規定の画材の特性を活かした作品が制作出来ていること。描写力、色彩バランス、構成力を判断します。 |
| プレゼンテーション         | 10% | ： 各自のコース別課題を、コンセプトからアピールポイントまでを適切に説明出来るかを判断します。   |

### 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単位の科目であるため、平均すると毎回2～4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。特に色彩系、コース別課題は授業外での制作が求められます。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達へと繋がります。

### 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： 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で指導します。詳細は授業時に説明します。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                     |
|------|--|--------------------------------------|
| 第1回  | <b>クロッキー</b><br>全てのクラス共通で、人物のクロッキーをおこなう。（学生が交替でなど）<br>鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用する。   | クロッキーの枚数を増やす。<br>2時間                 |
| 第2回  | <b>クロッキーからデッサンへ</b><br>人体を観察し描く。人体構造を理解し、人物の動きなど形態を素早く把握して描きます。トレーシングとして、様々な角度からクロッキー、スケッチを行い、その後木炭紙大の画紙のデッサンへと展開します。  | 構造を理解し形態、動きをつかむ。<br>2時間              |
| 第3回  | <b>人物デッサン（コスチューム）</b><br>人物（コスチューム）を描く。対象をよく観察し、クロッキー、スケッチから一枚のデッサンへと進めます。ズボン、スカートなど服を描くことにも意識を持って取り組みます。木炭紙大の用紙に描く。   | 各デッサンの後に確認して仕上げる<br>2時間              |
| 第4回  | <b>デッサン—人物デッサン1</b><br>木炭紙大用紙に描画材を用いて、人物デッサンを行います。体の構造、動きなどを掴み徹底して描いていきます。いろいろな角度から捉えるを試みます。   | デッサンの仕上げの補充<br>2時間                   |
| 第5回  | <b>デッサン—人物デッサン2 仕上げと講評</b><br>量感、動勢、空間を掴み表現の工夫をし人物を描きます。デッサンを完成に向け描いていきます。<br>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。<br>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。   | デッサンの仕上げ 確認<br>2時間                   |
| 第6回  | <b>色の進出性と後退性</b><br>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。<br><br>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<br>3時間              |
| 第7回  | <b>色の膨張と収縮性</b><br>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。<br><br>色の膨張性と収縮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<br>3時間               |
| 第8回  | <b>色の透明視についてと課題講評</b><br>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。<br>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。<br>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。<br><br>透明視に関する色彩構成課題をおこないます。                                       | 透明視の課題を制作<br>3時間                     |
| 第9回  | <b>画面構成—リズム感、反復、バランスに関して</b><br>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。<br>配色と形や構成の密接な関係を学びます。<br>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。<br><br>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。                            | リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ<br>3時間         |
| 第10回 | <b>コース専門課題の導入と色彩課題講評</b><br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック<br>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修得します。<br>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。                  | アイデアスケッチの充実<br>2時間                   |
| 第11回 | <b>アイデアスケッチから造形へ 作品化1—①</b><br>「アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現」からこのクラスでは、言葉からの構想し、あるテーマをもとに各自のアイデア、イメージ展開した彩色による表現を行います。構成を検討しイメージからエスキースの作成、それから作品へと制作します。また、コンセプトをしっかりとたてるのが重要です。この時間には、イメージをもとに多くのエスキース、徹底したエスキース作成に時間を取ります。 | エスキースを完成する<br>3時間                    |
| 第12回 | <b>構想と作品化 エスキースから作品へ 作品化1—②</b><br>エスキースからの進行。前回に続く制作。鉛筆とアクリルガッシュで各自のイメージの平面への具体化を図る。色彩による表現がイメージ適っているか確認して進める。<br>制作物として、どこに特徴やアピールポイントがあるのかも検討して制作の準備に入ります。<br>再度、コンセプトを見直します。                                   | 構成を仕上げる<br>3時間                       |
| 第13回 | <b>立体への展開 作品化2—①</b><br>紙素材による立体制作。テーマをもとに空間を構成する作品をつくる。エスキースの作成と作品。   | 作品の仕上げ<br>1時間                        |
| 第14回 | <b>作品化3 3次元を2次元に 表現手法マチエール、テクスチャー</b><br>立体作品を平面に置き換え。単純化への表現。前作品からの展開。色彩、形態、テクスチャーによる表現の移行。   | 作品の完成 表現手法の研究 下調べ プレゼンテーション準備<br>2時間 |
| 第15回 | <b>課題作品の合評会とまとめ</b><br>これまでの学習内容の振り返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、基礎から応用へ方法などを学びます。<br>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）                                      | 課題提出<br>2時間                          |

|                  |                    |      |    |     |   |
|------------------|--------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【I L】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 松田一聡               |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                 | 開講時期 | 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 | 該当しない              |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                    |      |    |     |   |

### 授業概要

各コースの専門性の基礎力を高めることを目的とします。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想、展開力を広げます。今後、学びが深まる各コースの専門性に合わせた、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行います。また、最終授業では、各コースからの課題の成果をプレゼンテーションし、専門コース以外の表現について学びます。前期の造形初動演習に続く科目ですが、よりコースが求める専門的な基礎力と表現力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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き素描力をつける。色彩の心理的影響を理解し効果を習得する。  
素描力をつけるため、クロッキーから細密描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題より学ぶ。

#### 目標：

多様にわたる対象物を描く事が出来る。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用することができる。  
素早く対象物や、各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用い色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の専門分野に活用できる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技術の向上と色彩の心理的効果の仕組みを習得する。

モチーフを的確に捉え描写する事が出来る。課題内容の理解し色彩心理や画面構成をコントロールする。

授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身につける。

課題内容を理解し作品を完成させ自分の考えを述べる。

### 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。  
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

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| 課題作品-素描、デッサン系 | 30% | 規定枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断します。       |
| 課題作品-色彩系      | 30% | 規定枚数の課題が提出されていること。課題の理解、塗り方、構成員から判断します。         |
| コース別課題        | 30% | 規定の画材の特性を活かした作品が制作出来ていること。描写力、色彩バランス、構成員を判断します。 |
| プレゼンテーション     | 10% | 各自のコース別課題を、コンセプトからアピールポイントまでを適切に説明出来るかを判断します。   |

### 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単位の科目であるため、平均すると毎回2～4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。特に色彩系、コース別課題は授業外での制作が求められます。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達へと繋がります。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜13:00～15:00

場所： 南館研究室

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

第1回

クロッキー

クロッキーの枚数を増やす。

授業外学修課題にかかるとの目安の時間

2時間

|      |   |                       |     |
|------|---|-----------------------|-----|
|      | 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。   |                       |     |
| 第2回  | <b>手のデッサン</b><br>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  | <b>手のデッサン講評会</b><br>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がります。  | 手のデッサンの復習             | 2時間 |
| 第4回  | <b>自画像デッサン</b><br>人体デッサンの仕上げとして自画像を描きます。人体の構造を把握するだけでなく、表情や感情を描くことにより一枚の絵として鑑賞できる作品を目指します。  | デッサンの見直し、描き込み         | 2時間 |
| 第5回  | <b>自画像デッサン講評会</b><br>自画像デッサンの講評会を行います。1年生のデッサンとしては最後の作品になるので、これまでのデッサンとあわせて成果と課題を振り返ります。  | デッサンの振り返り             | 2時間 |
| 第6回  | <b>色の進出性と後退性</b><br>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。<br><br>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      | 3時間 |
| 第7回  | <b>色の膨張と収縮性</b><br>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。<br><br>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       | 3時間 |
| 第8回  | <b>色の透明視についてと課題講評</b><br>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。<br><br>透明視に関する色彩構成課題をおこないます。        | 透明視の課題を制作             | 3時間 |
| 第9回  | <b>画面構成-リズム感、反復、バランスに関して</b><br>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。<br>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。 | リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ | 3時間 |
| 第10回 | <b>コース専門課題の導入と色彩課題講評</b><br>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「情報内容の視覚化」をコースの特性にあわせた形で制作に入っていきます。                   | アイデアスケッチの充実           | 2時間 |
| 第11回 | <b>「情報内容の視覚化」・点を中心とした構成</b><br>各自が用意した写真から「点」をデザイン要素の中心としてグラフィックを制作します。写真からのイメージでできる言葉を数多く抽出し、「点」という言葉にとらわれないユニークな構成をめざします。   | 「点」のグラフィック描き込み        | 3時間 |
| 第12回 | <b>「情報内容の視覚化」・線を中心とした構成</b><br>点の構成と同じ写真から、今度は「線」を中心にグラフィックを制作します。同じ写真でも前回の課題とは違った表現ができるよう、アイデア出しを行い、新しいグラフィック表現を目指します。   | 「線」のグラフィック描き込み        | 3時間 |
| 第13回 | <b>「情報内容の視覚化」・面を中心とした構成</b><br>これまでと同じ写真から最終課題として「面」を中心に構成します。デザインの大切な要素である「点」「線」「面」それぞれの特性を把握し、今後のデザインに活かせるよう構成を工夫します。   | 「面」のグラフィック描き込み        | 1時間 |
| 第14回 | <b>「情報内容の視覚化」講評会</b><br>これまでの3課題の講評会を行います。デザインの基礎となる課題ですので、今後の学びに活かせる課題点をそれぞれが発見できることを目指します。また、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、クラスでのミーティングをおこないます。 | プレゼンテーション準備           | 2時間 |
| 第15回 | <b>課題作品の合評会とまとめ</b><br>これまでの学習内容の振り返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。  | 課題提出                  | 1時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【AC】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 阿部緑/藪仲仁司   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 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          | 全専門コースにおいて必要な造形基礎教育「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、および色彩指導、また、多様な造形表現指導を担当。 |      |    |     |   |

### 授業概要

アニメーション・キャラクターデザインコースの専門性の基礎力を高めることを目的とする。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想・展開力を広げる。今後、学びが深まるコースの専門性に合わせ必要とする、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行う。また、後半授業では、コースの専門性に特化した課題を設定、制作に必要とする表現の特性・方法、効果的な画材使用方法を学ぶ。最終授業では、各自の成果をプレゼンテーションし、適切な言葉で端的に発表する力を養う。前期の造形初動演習

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き、描写力を身に付ける。色彩の心理的な影響を理解し、効果を習得する。  
専門に応じた描写力を養うため、人物クロッキー、静物描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題から学ぶ。

#### 目標：

多様な質感の対象物を描く事ができる。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用する事ができる。  
素早く対象物や各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用いて色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の作品に応用できる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技法の向上と色紙あいの心理的効果の仕組みを習得する。  
モチーフを的確に捉え、描写することができる。課題内容を理解し、色彩心理や画面構成をコントロールする。  
授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身に付ける。  
課題内容を理解し、作品を完成させ、自らの考えを述べる。

### 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

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、更に文章での振り返りも行う。これによって学生は自らの成長度合いを知ることができる。また、演習授業の成果物はプレゼンテーション、制作に関する資料をまとめ（ファイル）を行い、以上を総合して評価を行う。

### 成績評価

#### 注意事項等

原則として毎授業出席することを評価の前提とする。規程回数以上の出席が無い場合は放棄とみなし、成績評価を行わない。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

|                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| 課題作品一素描、デッサン系      | 30% | 規程枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断する。                             |
| 課題作品一色彩系           | 30% | 規程枚数の課題が提出されていること。課題の理解、色の塗り方、構成員から判断する。                             |
| コース課題              | 30% | 規程の画材の特性を活かした作品が制作できていること。描写力、色彩バランス、構成員を判断する。                       |
| プレゼンテーション・試験（作品提出） | 10% | コース別課題において、コンセプトからアピールポイントまでを適切に説明できるかを判断する。15回終了後（定期試験期間）に実施（提出）する。 |

### 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から4時間の授業外学修が求められる。「授業外学修」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。特に色彩系、コース課題は授業外での制作が求められる。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達につながる。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月・火曜日昼休み及び3限目

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します。詳細は授業時に説明する。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                              |
|------|--|---|
| 第1回  | <b>人体クロッキー</b><br>全てのクラス共通で人物のクロッキーを行う。<br>鉛筆、木炭、コンテ等、コースに合った画材を使用する。  | クロッキーの枚数を増やす<br>2時間                           |
| 第2回  | <b>デッサン—人体をモチーフとした基本形態から素材の表現</b><br>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、新たな描写へ展開する。<br>形を描くトレーニングとして、さまざまな角度からスケッチし、デッサンに入る。   | グレースケールの幅を広げる<br>2時間                          |
| 第3回  | <b>デッサン—制作したモチーフのデッサン</b><br>前回より描き始めたデッサンを完成させる。<br>特に、素材感、陰影を意識してデッサンを仕上げる。  | デッサンの継続、仕上げ<br>2時間                            |
| 第4回  | <b>デッサン—課題の講評と新しいモチーフの制作</b><br>前回までの課題の講評を行う。各自の上達した点、まだ未熟な点などを確認し、次課題へと役立てる。<br>新たなモチーフの制作を行う。与えられたケント紙を用いて、定義された内容に沿って立体物を制作する。<br>モチーフを良く観察し、スケッチからデッサンへと進める。  | デッサンの継続<br>2時間                                |
| 第5回  | <b>デッサン—2 課題目のデッサンの仕上げと講評</b><br>前回から描き始めたデッサンを仕上げる。<br>素材感や陰影を加え、空間を感じさせるための描き方を習得する。<br>課題の講評を行う。各自の課題を振り返り、さらに上達した箇所、また描き足りない箇所を見直す。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る。                                | デッサンの仕上げ<br>2時間                               |
| 第6回  | <b>色の進出性と後退性</b><br>色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みを万部。<br>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し学ぶ。<br>色の進出、後退性に関わる色彩構成課題を行う。   | 課題を仕上げる<br>3時間                                |
| 第7回  | <b>色の膨張性と収縮性</b><br>色の心理的効果として、膨張、収縮性の仕組みを学ぶ。<br>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し学ぶ。<br>色の膨張、収縮性に関わる色彩構成課題を行う。   | 課題の仕上げを行う<br>3時間                              |
| 第8回  | <b>色の透明視についてと課題講評 ・ 中間ルーブリックの実施、学生へのフィードバック</b><br>色の進出、後退性、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を学ぶ。<br>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ぶ。<br>色の重なりだけではなく、形の見え方が重要である点を学ぶ。<br>統計しに関する色彩構成課題を行う。                   | 透明視の課題を制作<br>3時間                              |
| 第9回  | <b>画面構成—リズム、反復、バランスに関して</b><br>画面構成を行っていく上で、リズム感、反復、バランスに関して学ぶ。<br>配色と形や構成の密接な関係について学ぶ。<br>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。<br>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、彩色する。                                   | リズム感、反復、バランスに関する課題の仕上げ<br>3時間                 |
| 第10回 | <b>コース専門課題の導入と色彩課題の講評</b><br>リズム感、反復、バランスに関する課題の講評を行い、これまでのデッサン、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する。<br>コース別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」をコースの特性に合わせた形で制作に入る。   | 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、描画サンプルを作成する。<br>2時間 |
| 第11回 | <b>コース専門課題—アイデアスケッチ</b><br>アニメーション・キャラクターデザインコースでは、各自が選択、またはオリジナルストーリーから一場面を選択し、中心となるキャラクターの作成と背景の描写を行う。<br>作品のコンセプトを立て、「アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現」の可能性を考察し、さらに表現に必要となる画材を考え、アイデアスケッチを描く。                        | アイデアスケッチの完成<br>3時間                            |
| 第12回 | <b>本画の作成</b><br>アイデアスケッチをもとに、本画の制作に入る。<br>用いる描材の特性や表現の可能性を効果的に使用し、コンセプトに沿った作品をめざす。   | 本画制作の継続<br>3時間                                |
| 第13回 | <b>本画制作の深化</b><br>本画制作の継続を行う。<br>細部の描写を重ね、全体的に完成度を上げていく。   | 本画の完成度を上げる。<br>1時間                            |
| 第14回 | <b>本画の完成</b><br>本画の最後の仕上げを行い、完成に向かう。<br>また、次週のプレゼンテーションへの準備を行う。本クラスで学んだ内容を作品と共にプレゼンテーションするため、クラスでミーティングを行う。  | プレゼンテーション準備<br>2時間                            |
| 第15回 | <b>課題作品の合評会とまとめ ・ 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）</b><br>これまでの学習内容の振り返りを全クラスで行う。<br>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。<br>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。 | 課題提出<br>1時間                                   |

|                  |                   |      |    |     |   |
|------------------|-------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【IP】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉               |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年 インテリアプロ        | 開講時期 | 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 | 該当しない             |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                   |      |    |     |   |

### 授業概要

各コースの専門性の基礎力を高めることを目的とします。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想、展開力を広げます。今後、学びが深まる各コースの専門性に合わせた、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行います。また、最終授業では、各コースからの課題の成果をプレゼンテーションし、専門コース以外の表現について学びます。前期の造形初動演習に続く科目ですが、よりコースが求める専門的な基礎力と表現力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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き素描力をつける。色彩の心理的な影響を理解し効果を習得する。  
素描力をつけるため、クロッキーから細密描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題より学ぶ。

#### 目標：

多様にわたる対象物を描く事が出来る。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用することができる。  
素早く対象物や、各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用い色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の専門分野に活用できる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技術の向上と色彩の心理的効果の仕組みを習得する。

モチーフを的確に捉え描写する事が出来る。課題内容の理解し色彩心理や画面構成をコントロールする。

授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身につける。

課題内容を理解し作品を完成させ自分の考えを述べる。

### 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。  
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

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| 課題作品-素描、デッサン系、プレゼンテーション<br>25% | ： 規定枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断しますまた、作品に対しての考えをプレゼンテーションします。       |
| 課題作品-色彩系、プレゼンテーション<br>25%      | ： 規定枚数の課題が提出されていること。課題の理解、塗り方、構合力から判断します。また、作品に対しての考えをプレゼンテーションします。        |
| コース別課題、プレゼンテーション<br>30%        | ： 規定の画材の特性を活かした作品が制作出来ていること。描写力、色彩バランス、構合力を判断します。た、作品に対しての考えをプレゼンテーションします。 |
| 期末試験評価、作品提出<br>20%             | ： 各自のコース別課題を、色彩、デッサンに関して、基礎力として技術や観察力知識が着いているかを評価します。                      |

### 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単位の科目であるため、平均すると毎回2～4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。特に色彩系、コース別課題は授業外での制作が求められます。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達へと繋がります。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日 18：00～19：30

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

：

： 授業外学修課題にかかるとかかる目安の時間

|      |  |                       |     |
|------|--|-----------------------|-----|
| 第1回  | <b>クロッキー</b><br>全てのクラス共通で、人物のクロッキーをおこなう。<br>鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用する。   | クロッキーの枚数を増やす。         | 2時間 |
| 第2回  | <b>デッサン—基本形態から、素材の表現、モチーフの制作</b><br>基本形態のトレーニングから、新たなモチーフの素材を観察し描く。<br>与えられた段ボール板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。<br>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  | <b>デッサン—制作したモチーフのデッサン</b><br>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  | <b>デッサン—課題の講評と新しいモチーフの制作</b><br>回までの課題の講評をおこないます。各自の上達した点、まだ未熟な点などを確認し次の課題へと役立てていきます。<br>新たなモチーフの制作をおこないます。与えられたケント紙を用い、定義された内容に沿って立体物を制作します。<br>モチーフを良く観察し、スケッチからデッサンへと進めます。  | デッサンの補充               | 2時間 |
| 第5回  | <b>デッサン—2個目のデッサンの仕上げと講評</b><br>前回から描き始めたデッサンを仕上げていきます。<br>素材感や陰影に加え、空間を感じさせるための描き方を習得します。<br>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。<br>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。  | デッサンの仕上げ              | 2時間 |
| 第6回  | <b>色の進出性と後退性</b><br>色の心理的効果として、進出、後退性の仕組みを学びます。<br>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。<br><br>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      | 3時間 |
| 第7回  | <b>色の膨張と収縮性</b><br>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。<br>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。<br><br>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       | 3時間 |
| 第8回  | <b>色の透明視についてと課題講評</b><br>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。<br>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。<br>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。<br><br>透明視に関する色彩構成課題をおこないます。<br>(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。 | 透明視の課題を制作             | 3時間 |
| 第9回  | <b>画面構成—リズム感、反復、バランスに関して</b><br>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。<br>配色と形や構成の密接な関係を学びます。<br>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。<br>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。  | リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ | 3時間 |
| 第10回 | <b>コース専門課題の導入と色彩課題講評</b><br>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。<br>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。   | アイデアスケッチの充実           | 2時間 |
| 第11回 | <b>アイデアスケッチから造形へ</b><br>「アクリルガッシュと鉛筆を用いた表現」からインテリアプロダクトコースではカライドサイクルを制作していきます。<br>設計図自体は、シンプルですが無限に連続させる模様や使用する素材を検討しイメージ図からデザイン画を制作します。また、コンセプトをしっかりとたてます。  | デザイン画の進行              | 3時間 |
| 第12回 | <b>製図と配色の検討</b><br>カライドサイクルの製図を行います。どのような素材でカライドサイクルを制作するのか、また、鉛筆とアクリルガッシュが使用する素材とマッチするのかを検討。<br>制作物として、どこに特徴やアピールポイントがあるのかも検討して制作の準備に入ります。<br>再度、コンセプトを見直します。   | 材料の準備。コンセプトボードの準備     | 3時間 |
| 第13回 | <b>立体への展開</b><br>選んだ素材を用いてカライドサイクルの制作に入ります。造形ファクトリーや金工室での作業がありますので、早い段階にライセンスを習得しておいてください。   | 作品の仕上げから完成            | 1時間 |
| 第14回 | <b>コース専門課題</b><br>カライドサイクルの仕上げをおこないます。<br>また、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。   | プレゼンテーション準備           | 2時間 |
| 第15回 | <b>課題作品の合評会とまとめ</b><br>これまでの学習内容の振り返りを全クラスでおこないます。<br>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、基礎から応用へする方法などを学びます。<br>(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。<br>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)                | 課題提出                  | 1時間 |

|                  |                                      |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>基礎造形演習【GA】</b>                    |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 江村忠彦                                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                                   | 開講時期 | 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          | 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

各コースの専門性の基礎力を高めることを目的とします。デッサン、クロッキー等の素描、色彩表現、画材や素材からの発想、展開力を広げます。今後、学びが深まる各コースの専門性に合わせた、素描のモチーフ、色彩構成課題、共通した画材を用いた制作を行います。また、最終授業では、各コースからの課題の成果をプレゼンテーションし、専門コース以外の表現について学びます。前期の造形初動演習に続く科目ですが、よりコースが求める専門的な基礎力と表現力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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

様々なモチーフを描き素描力をつける。色彩の心理的影響を理解し効果を習得する。  
素描力をつけるため、クロッキーから細密描写を行う。色彩の心理的な効果と影響をテキストと演習課題より学ぶ。

#### 目標：

多様にわたる対象物を描く事が出来る。色彩が与える心理的影響や効果を理解し、配色や構成へ活用することができる。  
素早く対象物や、各自のイメージが描けるようになる。配色カード、ガッシュを用い色彩の心理的な効果に関する課題ができ、各自の専門分野に活用できる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

各自の素描力向上と彩色技術の向上と色彩の心理的効果の仕組みを習得する。

モチーフを的確に捉え描写する事が出来る。課題内容の理解し色彩心理や画面構成をコントロールする。

授業内課題を積極的にこなし、技術の習得と応用力の基礎を身につける。

課題内容を理解し作品を完成させ自分の考えを述べる。

### 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）

授業の中間段階および最終段階において、ループリックを用いて、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。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。  
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

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| 試験（課題作品-素描、デッサン系） | 30% | 規定枚数の課題が提出されていること。モチーフの捉え方、描き方、表現力を判断します。          |
| 試験（課題作品-色彩系）      | 30% | 規定枚数の課題が提出されていること。課題の理解、塗り方、構成力から判断します。            |
| 試験（コース別課題-レリーフ制作） | 30% | 規定の素材・テーマの特性を活かした作品が制作出来ていること。内容の理解、構成力、造形力を判断します。 |
| 試験（プレゼンテーション）     | 10% | 各自のコース別課題を、コンセプトからアピールポイントまでを適切に説明出来るかを判断します。      |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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単位の科目であるため、平均すると毎回2～4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。特に色彩系、コース別課題は授業外での制作が求められます。また、デッサン、素描系も日常の学習が上達へと繋がります。

### 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： 美術アトリエ棟美術研究室

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で指導します。詳細は授業時に説明します。

### 授業計画

：

： 授業外学修課題にかかるとかかる目安の時間

|      |   |                       |     |
|------|---|-----------------------|-----|
| 第1回  | <b>人体クロッキー</b><br>全てのクラス共通で、人物のクロッキーをおこなう。<br>鉛筆、木炭、コンテ等、コースにあった画材を使用する。  | クロッキーの枚数を増やす。         | 2時間 |
| 第2回  | <b>デッサン—人体をモチーフとした基本速写から、表現を展開①</b><br>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。<br>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  | <b>デッサン—人体をモチーフとした基本速写から、表現を展開②</b><br>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。<br>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  | <b>デッサン—課題の講評と人物デッサン①</b><br>前回までの課題の講評をおこないます。各自の上達した点、まだ未熟な点などを確認し次の課題へと役立てていきます。講評後、人体をテーマとしたデッサンに入ります。  | デッサンの補充               | 2時間 |
| 第5回  | <b>デッサン—人体デッサンの仕上げと講評</b><br>前回から描き始めたデッサンを仕上げていきます。素材感や陰影に加え、空間を感じさせるための描き方を習得します。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。                     | デッサンの仕上げ              | 2時間 |
| 第6回  | <b>色の進出性と後退性</b><br>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仕上げ       | 3時間 |
| 第7回  | <b>色の膨張と収縮性</b><br>色の心理的効果として、色の膨張性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。  | 色の膨張性と収縮性の課題仕上げ       | 3時間 |
| 第8回  | <b>色の透明視についてと課題講評</b><br>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。                                  | 透明視の課題を制作             | 3時間 |
| 第9回  | <b>画面構成—リズム感、反復、バランスに関して</b><br>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。中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック | リズム感、反復、バランスに関する課題仕上げ | 3時間 |
| 第10回 | <b>コース専門課題の導入と色彩課題講評</b><br>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「私にしか語れないストーリー」をコースの特性にあわせた形で制作に入っていきます。                                | アイデアスケッチの充実           | 2時間 |
| 第11回 | <b>コース専門課題 構想（ストーリーの言語化～描写）</b><br>ゲームアプリケーションコースでは、「私にしか語れないストーリー」をテーマにレリーフ制作を行います。最初にストーリーを言語化し、そのストーリー展開をいかに一つの画面に収めていくかについて、構想を練っていきます。いかなる箇所に奥行きを与えていくかについても、これまでの内容を踏まえながら振り返ります。       | 構想の具体化と道具の準備          | 3時間 |
| 第12回 | <b>コース専門課題—塑造制作（描写の半立体化）</b><br>前回の構想に基づき、粘土を用いてレリーフ（浮き彫り）を制作していきます。塑造板に粘土をつけながら、平面であったイメージを半立体として浮き上がらせていきます。必要に応じて適宜、鑑賞も行います。   | 塑造制作の進展               | 3時間 |
| 第13回 | <b>コース専門課題—型取り（雌型制作）</b><br>前回制作した塑造によるレリーフの型取り（雌型制作）を行います。型取りの工程を理解するとともに、使用する素材である石膏の性質についても理解します。  | 雌型の補修等                | 3時間 |
| 第14回 | <b>コース専門課題—型取り（雄型制作～割り出し～修正・推敲）</b><br>前回制作したレリーフの雌型を用いて、最終的な雄型に置き換えます。割り出しを行った後、ヤスリ等を用いて作品の修正・推敲を行います。   | 作品のさらなる推敲             | 2時間 |
| 第15回 | <b>課題作品の合評会とまとめ</b><br>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、基礎から応用へ方法などを学びます。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）                       | 課題提出                  | 1時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>美術・デザイン学外演習</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 加藤隆文   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1～4年   | 開講時期 | 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          | 私立高校で教員をしていたという実務経験を持つ。特に教職志望の学生のニーズに応じ、教育現場と芸術文化の関わりを論じることができる。 |      |    |     |   |

### 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」が社会のなかに存在し、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いきます。見学場所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。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

関西の美術館・ギャラリーに関する専門知識の獲得

#### 目標：

関西の主な美術館の性格や社会的役割について、具体的な展覧会・展示作品を通じて分析し、コメントすることができる

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践
- 2 . DP8. 意思疎通
- 3 . DP4. 課題発見
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

展覧会の見学に際して、事前準備、実際の見学、そして振り返りというステップを主体的かつ積極的に遂行することができる。

美術館学芸員のミニレクチャーの機会を積極的に捉えて、適切な質問や受け答えをすることができる。

多様な美術・デザインのかたちに幅広く関心を持ち、柔軟な発想でそれを享受し、自らの発想や活動に活かすことができる。

学外見学時に、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する事ができる。

### 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

#### 評価の基準

|        |     |   |
|--------|-----|---|
| 試験（筆記） | 40% | ： 授業に継続的に出席していれば身につけているはずの基礎的知識を問う簡単な確認テストを実施する。        |
| 見学報告書  | 30% | ： 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。 |
| 平常点    | 30% | ： 出席状況や授業態度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

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。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

| 回数  | 内容  | 準備         | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション／さまざまな展示空間／京都の美術館とギャラリー（事前学習）</b><br>・授業の内容、見学計画などについて説明します。<br>・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。<br>・学外見学にかかわる学習、ビデオ視聴など | 配布資料による予復習 | 4時間              |
| 第2回 | <b>京都の美術館とギャラリー／実地見学1（仮）</b><br>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   | 4時間              |
| 第3回 | <b>京都の美術館とギャラリー／実地見学2（仮）</b>  | 見学報告書の作成   | 4時間              |

|      |   |                         |     |
|------|---|-------------------------|-----|
|      | 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。  |                         |     |
| 第4回  | <b>京都の美術館とギャラリー／実地見学3（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第5回  | <b>大阪の美術館とギャラリー／事前学習（仮）</b><br>学外見学にかかわる学習、ビデオ視聴など  | 配布資料等による予復習             | 4時間 |
| 第6回  | <b>大阪の美術館とギャラリー／実地見学4（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第7回  | <b>大阪の美術館とギャラリー／実地見学5（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第8回  | <b>大阪の美術館とギャラリー／事前学習（仮）</b><br>学外見学にかかわる学習、ビデオ視聴など  | 配布資料等による予復習             | 4時間 |
| 第9回  | <b>大阪の美術館とギャラリー／実地見学6（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第10回 | <b>兵庫の美術館とギャラリー／事前学習（仮）</b><br>学外見学にかかわる学習、ビデオ視聴など  | 配布資料等による予復習             | 4時間 |
| 第11回 | <b>兵庫の美術館とギャラリー／実地見学7（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第12回 | <b>兵庫の美術館とギャラリー／事前学習（仮）</b><br>学外見学にかかわる学習、ビデオ視聴など  | 配布資料等による予復習             | 4時間 |
| 第13回 | <b>兵庫の美術館とギャラリー／実地見学8（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第14回 | <b>兵庫の美術館とギャラリー／実地見学9（仮）</b><br>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                | 4時間 |
| 第15回 | <b>振り返り</b><br>受講者同士で意見交換しつつ、授業全体を振り返ります。   | 授業全体の総復習と授業全体に関する報告書の作成 | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習1【企業連携：デザイン提案】</b>                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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、プロデューサーとして、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（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

社会での実践力、協働できる素養を踏まえ学生から社会人に意識改革を図り、社会人としての姿勢を身につけます。企業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。企業が抱える課題に対し、グループで調査、分析、考察を重ね、出版会社の視点で提案を行います。専門知識を応用し課題に生かし、その知識を定着させ実社会との繋がりを深めます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

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。  
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。

#### 目標：

業界や市場の理解を深め、問題解決に向けて学生の立場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きます。  
連携先企業の業界動向や市場戦略を理解し、調査や分析をもとに考察を進め、企画やデザインの提案に結びつけます。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP9. 役割理解・連携行動

調査や分析はもちろん、実際に連携先企業の方に来校いただき、様々な話を伺うことで、課題や問題を発見し、解決の糸口を模索します。  
グループ学修を通じて、各メンバーの役割分担や責任領域を明確にし、協議や精査を繰り返すことで、チームワークの大切さを学びます。

### 学外連携学修

有り（連携先：株式会社小学館）

### 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）として実施します。授業の始めに連携先企業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企業側へのプレゼンテーションを行い、講評をいただきます。

### 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

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おこないます。

### 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

|                    |     |   |
|--------------------|-----|---|
| 各授業に対する取組み姿勢       | 10% | ： 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。  |
| 協力姿勢と分業責任          | 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します。                               |
| 授業レスポンスシート         | 20% | ： 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。         |
| プレゼンテーション          | 35% | ： 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。 |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 25% | ： 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15回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

連携先企業からの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。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を用意します。

### 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： 火曜日 5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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                     |
|------|--|--------------------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンスとプロジェクト演習授業の概要説明</b><br>* 授業概要と進め方説明<br>* PBL型演習授業の目的<br>* プロジェクト演習授業を通じて身につくスキル<br>* 授業評価基準<br>* 受講上のルールと注意事項<br>* 授業計画 (スケジュール)<br>* グループ分け            | 協力企業についての事前調査<br>2時間                 |
| 第2回  | <b>企業調査のまとめと企業紹介</b><br>* 企業事前調査の共有 (グループ内)<br>* 協力企業紹介 (株式会社 小学館)<br>* 編集社の仕事と現場について<br>* 企業からの課題提供・説明<br>* 企業が学生に期待すること<br>* 企業の方との質疑・応答<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出 | 企業紹介を経て、業界の仕事について調べる<br>2時間          |
| 第3回  | <b>企業調査報告会</b><br>* 調査内容の共有 (グループ内)<br>* 報告・発表資料作成<br>* 発表の役割分担<br>* 報告会実施<br>* 報告会の振り返り<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出   | 課題に対する必要情報の収集<br>2時間                 |
| 第4回  | <b>商品・業界分析 (商品を知る・市場を知る)</b><br>* ポジショニングマッピングの作成・分析<br>* マッピングと分析の発表<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 課題に対する、アイデアの検討・創出<br>2時間             |
| 第5回  | <b>アイデア (発想) の着眼点とヒント</b><br>* 柔軟な思考とユニークな発想<br>* 事例紹介<br>* 個々のアイデアについての共有とディスカッション<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | アイデアの再創出<br>2時間                      |
| 第6回  | <b>課題制作 1</b><br>* アイデアの創出と分類<br>* カスタマージャーニーの理解<br>* 提案領域について<br>* ターゲットカスタマーを意識した斬新なアイデア<br>* アイデアのグループ内共有 (ラフ案共有)<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出                       | 個々のアイデアに対する材料収集<br>2時間               |
| 第7回  | <b>課題制作 2</b><br>* アイデアの絞り込みとまとめ<br>* アイデア発表会に向けた準備 (発表資料・発表プロセス・役割分担など)<br>* プレゼンテーションのコツとポイント<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | アイデア発表会の準備<br>2時間                    |
| 第8回  | <b>アイデア発表会 (企業に対して)</b><br>* アイデア発表会 (企業担当者出席)<br>* グループごとの発表<br>* 企業からの講評<br>* 企業の方との質疑・応答<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | アイデア発表会の簡素とまとめ<br>2時間                |
| 第9回  | <b>アイデア発表会を終えて (復習とまとめ)</b><br>* アイデア発表会の振り返り<br>* アイデア評価シートによる分析<br>* グループ内ディスカッション<br>* アイデアの絞り込み<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | グループで決めた宿題の対応<br>2時間                 |
| 第10回 | <b>課題制作 3</b><br>* 提案における目的とゴール設定<br>* 提案実現のために必要な準備<br>* 制作物の検討<br>* 制作スケジュールの立案<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 役割分担に沿った宿題 (活動)<br>2時間               |
| 第11回 | <b>課題制作 4</b><br>* 制作進捗上の役割分担の確認<br>* メンバーの方向性 (足並み) 確認<br>* 制作スケジュール全体の確認<br>* 修正・変更点の洗い出し<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 制作活動の継続 (授業時間作業の補完)<br>2時間           |
| 第12回 | <b>課題制作 5</b><br>* 制作物の進捗確認<br>* プレゼンテーションの設計 (時間配分・役割確認)<br>* 制作物の見せ方・活用の仕方の確認<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | プレゼンテーション (リハーサル) 準備<br>2時間          |
| 第13回 | <b>プレゼンテーションリハーサル</b><br>* グループプレゼンテーション<br>* 教員からの講評・アドバイス<br>* 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)<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 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)<br>2時間 |
| 第14回 | <b>プレゼンテーション (企業に向けた最終プレゼンテーション)</b><br>* グループ プレゼンテーション (企業担当者出席)<br>* 企業の方からの講評 (グループごと)<br>* 企業の方との質疑・応答<br>* 総評<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出                        | プレゼンテーションの感想とまとめ<br>2時間              |
| 第15回 | <b>演習のまとめ・振り返り</b><br>* 最終プレゼンテーションの振り返り<br>* プロジェクト演習全体の振り返り (ルーブリックなど)<br>* 授業のまとめ (担当教員)<br>◎ 優秀提案グループは後日、企業 (小学館) 訪問を予定                                      | 各自、プロジェクト演習を振り返り、資料などを整理しておく<br>2時間  |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習1【マンガ】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなども担当。（全15回） |      |    |     |   |

## 授業概要

### 【マンガ制作】

漫画作品制作において汎用性の高い「シナリオ論」や、映画・ドラマの手法を元にした「映像論」を元に作品制作を行う。ストーリー漫画への理解、ストーリーのあるもの（映画、ドラマ、アニメなど）への理解を深め、自らの作品を制作する。また、制作した作品の中から優秀だと認められた場合は、マンガ・デジタルアートコースが主催する東京出版社持ち込みツアーに参加し、希望の出版社において編集者から指導を受けることが出来る。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

漫画、映画などのストーリーについてシナリオを分析・理解できる。漫画のコマ割りについての効果を理解できる。  
東京出版社持ち込みツアーに参加し、実際の出版社において編集者からの指導を受ける。

### 目標：

読み切りや連載に向けたストーリー漫画を作ることができる。  
実際の出版社の編集者の指導を受けて、その指導に応える作品に仕上げるができる。

### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP6. 行動・実践
3. DP7. 完遂

自分にあった作品のテーマを見つけてマンガ作品に展開することができる。  
身に着けた技術で具体的なマンガ作品を制作することができる。  
プロの指導を受け、その要請に応えた漫画作品を完成することができる。

## 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

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。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                 | 20% | ： 確かな目的、需要を意識し具体的なかつ確かな表現方法を用いる計画性があるか。  |
| 作品を完成させる力<br>課題、試験（課題提出） | 30% | ： 制作に必要なとする知識・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。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| 作品のクオリティ                 | 50% | ： 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。   |

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

漫画を描くのに必要と思われる画材は揃えて持ってくること。また追加必要な画材は随時追加すること。デジタル、アナログは問わない。デジタルに関してはソフトは問わないが、出力可能であること。必要な資料は随時配布される。

## 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。

ストーリー漫画の制作、構成研究に興味あることを必要とする。

## 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： 南館3F研究室

## 授業計画

| 回   | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>制作を行う際の必要な考え方</b><br>シナリオ論におけるコードを学び、漫画のプロットを作成する。            | 2時間              |
| 第2回 | <b>参考映像とプロット</b><br>参考映像を視聴し、作成したプロットについて担当教員とディスカッションしながら理解を深める | 2時間              |

|      |  |             |     |
|------|--|-------------|-----|
| 第3回  | <b>プロットを完成させる</b><br>参考映像を視聴し、プロットからストーリーラインを組み立てて完成させる。                                 | プロット制作      | 2時間 |
| 第4回  | <b>参考映像とネーム</b><br>参考映像を視聴しながら、ネームを制作する  | ネーム制作       | 2時間 |
| 第5回  | <b>ネーム/ディスカッション</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                        | ネーム制作       | 2時間 |
| 第6回  | <b>ネーム/修正</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | ネーム制作       | 2時間 |
| 第7回  | <b>下描き</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを元に下描きをする。   | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <b>下描き/ディスカッション、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。 | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第9回  | <b>下描き/修正</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第10回 | <b>中間合評</b><br>互いの作品を合評する。また見られることで更なる修正点についての気づきを行い、ブラッシュアップを図る。                        | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>下描きを完成させた後、ペン入れを行い、作品を完成させる。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評、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）</b><br>最終合評において、東京編集部持ち込みツアーのメンバーを決定する。 | 作品を完成させ提出する | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | プロジェクト演習 1                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全30回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識を備えてゲームを制作する。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行い、実際の制作現場で必要とされる力を培う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

デザインアイデア

20%

#### 評価の基準

：制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。

作品成果

20%

：期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。

プレゼンテーション

20%

：制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。

受講態度

30%

：チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含みます）

試験（レポート）

10%

：作品制作に関してのレポート提出

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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

### 授業計画

第1回

#### 自己紹介

合同授業なので自己紹介をかねて自分自身を考える課題を出し発表してもらいます。（アナログ課題）

今回はゲーム制作に関しての講義なので質問など考えておいてください。

#### 授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第2回  | <b>ゲーム開発とは</b><br>前半はこの1週間であったことを各自発表してもらいます。(何気ない日常でも色々考える、興味をもつ脳を作っていくため)<br>後半はゲーム開発の流れ、ゲーム業界の話聞いてもらいます。質疑応答の時間もとります。 | 気になるアナログゲームなどあれば調べておいてください。                                      | 4時間 |
| 第3回  | <b>アナログゲーム体験</b><br>複数のグループにわかれてアナログゲームを体験してもらいます。   | 次回からアナログゲーム企画を考えていくので資料集めなどをしておいてください。                           | 4時間 |
| 第4回  | <b>アナログゲーム企画案を出す(各自)</b><br>各自 アナログゲーム案を考える。随時、アドバイスをを行います。  | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。                                     | 4時間 |
| 第5回  | <b>アナログゲーム企画発表(各自)</b><br>前半は各自企画を発表してもらいます。(プレゼンテーション)<br>後半は発表された企画の中から興味があるもの面白いと思うものを数点決めていきます。                      | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください                                | 4時間 |
| 第6回  | <b>チームわけ</b><br>複数の企画を実際チームにわかれて制作していきましょう。チーム内の役割をしっかりと決めていきましょう。   | 制作に必要な資料などを各自用意しておいてください   | 4時間 |
| 第7回  | <b>アナログゲーム制作</b><br>チーム制作。役割、スケジュールを決める。各チームにまわりチェックしていきます。  | 制作に必要な資料などを用意しておいてください。  | 4時間 |
| 第8回  | <b>アナログゲーム制作、中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | 次講は中間発表をしてもらうので発表ができるよう準備を進めておいてください。                            | 4時間 |
| 第9回  | <b>制作中間発表</b><br>仮ゲーム(途中で可)を各チーム発表。チーム外からの意見を聞きブラッシュアップをしていきましょう。  | 今回の意見交換、アドバイスがあった場合はできるところは反映して行ってください。                          | 4時間 |
| 第10回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。前回の意見交換、アドバイスなど反映できるものがあればとりいれましょう。   | 各自担当部分の制作を進めておいてください。  | 4時間 |
| 第11回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください   | 4時間 |
| 第12回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください   | 4時間 |
| 第13回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>次講から発表にはいりますので、準備をしておいてください。   | 次講での発表に間に合うよう制作して行ってください。  | 4時間 |
| 第14回 | <b>体験発表1(定期試験対象)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。                               | 4時間 |
| 第15回 | <b>体験発表2(定期試験対象)、ループリックの実施、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)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。     | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこないきましょう。 | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習3【マンガ】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなども担当。（全15回） |      |    |     |   |

## 授業概要

### 【マンガ制作】

漫画作品制作において汎用性の高い「シナリオ論」や、映画・ドラマの手法を元にした「映像論」を元に作品制作を行う。ストーリー漫画への理解、ストーリーのあるもの（映画、ドラマ、アニメなど）への理解を深め、自らの作品を制作する。また、制作した作品の中から優秀だと認められた場合は、マンガ・デジタルアートコースが主催する東京出版社持ち込みツアーに参加し、希望の出版社において編集者から指導を受けることができる。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

漫画、映画などのストーリーについてシナリオを分析・理解できる。漫画のコマ割りについての効果を理解できる。  
東京出版社持ち込みツアーに参加し、実際の出版社において編集者からの指導を受ける。

### 目標：

読み切りや連載に向けたストーリー漫画を作ることができる。  
実際の出版社の編集者の指導を受けて、その指導に応える作品に仕上げるができる。

### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP6. 行動・実践
- 3 . DP7. 完遂

自分にあった作品のテーマを見つけてマンガ作品に展開することができる。  
身に着けた技術で具体的なマンガ作品を制作することができる。  
プロの指導を受け、その要請に応えた漫画作品を完成することができる。

## 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

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。

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  | 20% | ： 確かな目的、需要を意識し具体的かつ確かな表現方法を用いる計画性があるか。                                |
| 作品を完成させる力 | 30% | ： 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。 |
| 作品のクオリティ  | 50% | ： 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。                      |

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

漫画を描くのに必要と思われる画材は揃えて持ってくること。  
また追加必要な画材は随時追加すること  
デジタル、アナログは問わない。  
デジタルに関してはソフトは問わないが、出力可能であること。  
必要な資料は随時配布される。

## 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。

ストーリー漫画の制作、構成研究に興味あることを必要とする。

## 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： 南館3F研究室

## 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>制作を行う際の必要な考え方</b><br>シナリオ論におけるコードを学び、漫画のプロットを作成する。            | プロット制作<br>2時間    |
| 第2回  | <b>参考映像とプロット</b><br>参考映像を視聴し、作成したプロットについて担当教員とディスカッションしながら理解を深める | プロット制作<br>2時間    |

|      |  |             |     |
|------|--|-------------|-----|
| 第3回  | <b>プロットを完成させる</b><br>参考映像を視聴し、プロットからストーリーラインを組み立てて完成させる。                                 | プロット制作      | 2時間 |
| 第4回  | <b>参考映像とネーム</b><br>参考映像を視聴しながら、ネームを制作する  | ネーム制作       | 2時間 |
| 第5回  | <b>ネーム/ディスカッション</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                        | ネーム制作       | 2時間 |
| 第6回  | <b>ネーム/修正</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | ネーム制作       | 2時間 |
| 第7回  | <b>下描き</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを元に下描きをする。   | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <b>下描き/ディスカッション、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。 | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第9回  | <b>下描き/修正</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第10回 | <b>中間合評</b><br>互いの作品を合評する。また見られることで更なる修正点についての気づきを行い、ブラッシュアップを図る。                        | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>下描きを完成させた後、ペン入れを行い、作品を完成させる。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評、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）</b><br>最終合評において、東京編集部持ち込みツアーのメンバーを決定する。 | 作品を完成させ提出する | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | プロジェクト演習2【マンガ】   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなども担当。（全15回） |      |    |     |   |

## 授業概要

### 【マンガ制作】

漫画作品制作において汎用性の高い「シナリオ論」や、映画・ドラマの手法を元にした「映像論」を元に作品制作を行う。ストーリー漫画への理解、ストーリーのあるもの（映画、ドラマ、アニメなど）への理解を深め、自らの作品を制作する。また、制作した作品の中から優秀だと認められた場合は、マンガ・デジタルアートコースが主催する東京出版社持ち込みツアーに参加し、希望の出版社において編集者から指導を受けることができる。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

漫画、映画などのストーリーについてシナリオを分析・理解できる。漫画のコマ割りについての効果を理解できる。  
東京出版社持ち込みツアーに参加し、実際の出版社において編集者からの指導を受ける。

### 目標：

読み切りや連載に向けたストーリー漫画を作ることができる。  
実際の出版社の編集者の指導を受けて、その指導に応える作品に仕上げるができる。

### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP6. 行動・実践
- 3 . DP7. 完遂

自分にあった作品のテーマを見つけてマンガ作品に展開することができる。  
身に着けた技術で具体的なマンガ作品を制作することができる。  
プロの指導を受け、その要請に応えた漫画作品を完成することができる。

## 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

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。

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  | 20% | ： 確かな目的、需要を意識し具体的かつ確かな表現方法を用いる計画性があるか。                               |
| 作品を完成させる力 | 30% | ： 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。 |
| 作品のクオリティ  | 50% | ： 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。                     |

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

漫画を描くのに必要と思われる画材は揃えて持ってくること。  
また追加必要な画材は随時追加すること  
デジタル、アナログは問わない。  
デジタルに関してはソフトは問わないが、出力可能であること。  
必要な資料は随時配布される。

## 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。

ストーリー漫画の制作、構成研究に興味あることを必要とする。

## 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： 南館3F研究室

## 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>制作を行う際の必要な考え方</b><br>シナリオ論におけるコードを学び、漫画のプロットを作成する。            | プロット制作<br>2時間    |
| 第2回  | <b>参考映像とプロット</b><br>参考映像を視聴し、作成したプロットについて担当教員とディスカッションしながら理解を深める | プロット制作<br>2時間    |

|      |  |             |     |
|------|--|-------------|-----|
| 第3回  | <b>プロットを完成させる</b><br>参考映像を視聴し、プロットからストーリーラインを組み立てて完成させる。                                 | プロット制作      | 2時間 |
| 第4回  | <b>参考映像とネーム</b><br>参考映像を視聴しながら、ネームを制作する  | ネーム制作       | 2時間 |
| 第5回  | <b>ネーム/ディスカッション</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                        | ネーム制作       | 2時間 |
| 第6回  | <b>ネーム/修正</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | ネーム制作       | 2時間 |
| 第7回  | <b>下描き</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを元に下描きをする。   | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <b>下描き/ディスカッション、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。 | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第9回  | <b>下描き/修正</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第10回 | <b>中間合評</b><br>互いの作品を合評する。また見られることで更なる修正点についての気づきを行い、ブラッシュアップを図る。                        | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>下描きを完成させた後、ペン入れを行い、作品を完成させる。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評、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）</b><br>最終合評において、東京編集部持ち込みツアーのメンバーを決定する。 | 作品を完成させ提出する | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習 2</b>                        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全30回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識を備えてゲームを制作する。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行い、実際の制作現場で必要とされる力を培う。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP7. 完遂
- DP8. 意思疎通
- DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。  
色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。  
グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。  
グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| デザインアイデア  | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果      | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度      | 30% | ： チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含みます）           |
| 試験 レポート   | 10% | ： 作品制作に関するレポート提出                                  |

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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

### 授業計画

第1回 **体験発表2（定期試験対象）**

体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。

発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこないましょう。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>外部コンペに参加しよう</b><br>色々な外部コンペを探し企画、期間があうものにチームで参加していこう。  | 決定したコンペの資料あつめなどをしておい<br>てください。                               | 2時間 |
| 第3回  | <b>チームわけ</b><br>チームを決定しアイデア出しからはじめます。役割分担、スケ<br>ジュールを決めていきましょう。                                     | 次講で役割分担、スケジュールのチェックを<br>するので決めておいてください。                      | 2時間 |
| 第4回  | <b>コンペ用作品制作（アイデア出し）</b><br>役割分担、スケジュールを各チームをまわり確認していきま<br>す。チームでのアイデア出しを進めていきましょう。                  | アイデア出しをすすめてください。   | 4時間 |
| 第5回  | <b>コンペ作品制作（アイデア出し）</b><br>アイデア出し。最低5つ以上はアイデアを出し進めていきましょ<br>う。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。                | アイデアの中から作成していくデザインをし<br>ぼる作業をしていきましょう。中間発表の準<br>備をしておいてください。 | 1時間 |
| 第6回  | <b>中間発表</b><br>途中経過でよいので発表し、多くの意見をもらいましょう。プレゼ<br>ンの勉強もしていきます。                                       | 今回の意見交換でアドバイスがあった場合は<br>できるところは反映して行ってください。                  | 1時間 |
| 第7回  | <b>コンペ作品制作</b><br>アイデアの中から作成していくデザインをしぼり制作をしていき<br>ます。多くの意見を聞き納得するものは取り入れていきましょ<br>う。               | スケジュールを確認し制作していきましょ<br>う。                                    | 2時間 |
| 第8回  | <b>コンペ作品制作、中間ルーブリックの実施、学生ヘフィード<br/>バック</b><br>制作を進めていきましょう。完成までのスケジュールを確認して<br>いきます。                | スケジュール確認をしっかりとしましょう。   | 2時間 |
| 第9回  | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。  | 次講ではチーム毎にチェックをしていきま<br>すので問題点などあればまとめておいてくだ<br>さい。           | 2時間 |
| 第10回 | <b>コンペ作品制作</b><br>完成まで残り少ないので各チーム毎にまわりチェックしていきま<br>す。ブラッシュアップしていきましょう。                              | 制作はもちろんの事、プレゼン準備もしてい<br>くようにしてください。                          | 2時間 |
| 第11回 | <b>コンペ作品制作</b><br>前講でのアドバイスをふまえてブラッシュアップをしていきま<br>しょう。  | プレゼン準備もしていくようにしましょう。   | 2時間 |
| 第12回 | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。  | 次講で発表をしてもらいますので完成させて<br>おいてください。                             | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品発表（定期試験対象）</b><br>各チーム制作発表。チーム発表なので各自なんらか役割を決め<br>て発表をしてください。                                  | フィードバックがあったものは対応し、応募<br>準備にはいりましょう                           | 3時間 |
| 第14回 | <b>応募準備（参加するコンペによってはスケジュール変更がある<br/>かもしれません）</b><br>発表でのフィードバックの対応と応募準備をしましょう                       | 応募準備、最終確認をしましょう。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>応募 または ポートフォリオまとめ、最終ルーブリックの実<br/>施、振り返りシートの作成。</b><br>応募がまだの場合は応募準備をし、応募後の場合は作品まとめを<br>していきましょう。 | 作品まとめの準備をしておきましょう  | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習2【学外連携：デザイン提案】</b>                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | デザイナー、プロデューサーとして、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（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

社会での実践力、協働できる素養を踏まえ学生から社会人に意識改革を図り、社会人としての姿勢を身につけます。社会の団体・組織や地域が提供する課題に対して、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。グループで調査、考察、分析、ディスカッションを重ね、デザイン視点で提案を行います。専門知識を応用し課題に生かし、その知識を定着させ実社会との繋がりを深めます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP9. 役割理解・連携行動

#### 具体的内容：

実社会で活躍する外部組織・団体との接触により様々な課題からソリューションを導くPBL授業を実施します。  
課題や問題を理解し、デザインの提案を行います。

#### 目標：

仕事や業務領域など、理解を深め、問題解決に向けて新鮮な目で物事を捉え、提案からソリューションを導きます。  
調査や分析からアイデアを模索し、最終的にデザインの提案に結びつけます。

調査や分析はもちろん、実際に現場を訪問したり、話を聞いたりすることで課題や問題を発見し、解決への糸口を模索します。

連携する組織・団体のイントロダクションから始まり、PBLを通じて最終のプレゼンテーションまで提案活動を遂行し、サマリとして連携先から講評をいただきます。

グループ学修を通じて各メンバーの役割分担を行い、協議や精査を繰り返すことでチーム力の向上につなげます。

### 学外連携学修

有り（連携先：現在、調整中）

### 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）

本授業は学外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）として実施します。授業の始めに連携先団体・組織の方に来ていただき、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おこないます。

### 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

|                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| 各授業に対する取組み姿勢       | 10% | ： 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。   |
| 協力姿勢と分業責任          | 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と、役割分担における責任感について評価します。                             |
| 授業レスポンスシート         | 20% | ： 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。        |
| プレゼンテーション力         | 35% | ： 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評価します。 |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 25% | ： 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15回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

連携先からのパンフレットや業務紹介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、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業界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。

## オフィサー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日 5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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                               |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>プロジェクトの目的説明&amp;チームづくり</b><br>①連携先団体・組織の業務説明と背景、現状、動向についての理解します。<br>②授業外学修でのポイント説明します。  | 各自で授業の振り返りを行い連携先団体・組織に関する調査を実施する。<br>2時間       |
| 第2回  | <b>連携先組織・団体に関する情報提示&amp;課題の把握</b><br>①連携先組織・団体の方に来校いただき、課題をいただきます。<br>②各自で調査してきた情報を持ち寄り、グループ内で共有します。<br>③質疑・応答を通じて、課題に対して理解を深めます。  | 課題に対して、必要と思われる情報収集を行います。<br>2時間                |
| 第3回  | <b>組織・団体に関する調査・分析の発表会</b><br>①連携先組織・団体、その業界の動向や業務範囲について調査・分析した内容を各グループごとにまとめます。<br>②グループごとに、まとめた情報について、発表を行います。  | 各自で授業の振り返りを行い、要点についてまとめます。<br>2時間              |
| 第4回  | <b>発表会を終えて</b><br>①前回授業での発表について、各グループで整理・まとめを行います。<br>②グループごとに、課題についてのブレインストーミングを行います。   | ブレインストーミングで出てきた内容について、必要な情報の補完を行います。<br>2時間    |
| 第5回  | <b>フィールド調査について</b><br>①課題に対する、現場調査（フィールド調査）の計画を立てます。<br>②今後の活動に対して、グループ内で役割分担を行います。  | 課題制作を視野に必要なに応じて再度調査・考察を進め、参考資料の補完を行います。<br>2時間 |
| 第6回  | <b>課題制作 1 グループディスカッションとアイデアの展開</b><br>①課題の確認を行います（教員からのリマインド）<br>②調査や分析から得た情報と気づきをもとにグループ内で意見交換を行います。<br>③企画・デザインのアイデア検討を開始します。  | 企画・デザインのアイデア展開を継続してください。<br>2時間                |
| 第7回  | <b>課題制作 2 企画・デザインのアイデアの展開からラフスケッチへ</b><br>①個々に持ち寄った企画・デザインのアイデアについてグループ内で共有し、方向性についてディスカッションします。<br>②複数の企画・デザインのアイデアに対してラフスケッチを展開します。<br>③次回授業（中間発表会）の準備を行います。                                       | 各自でラフスケッチの展開を継続するとともに、中間発表会の準備を行います。<br>2時間    |
| 第8回  | <b>中間アイデア発表会、中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</b><br>①連携先団体・組織の方に来校いただき、グループごとにアイデアの発表を行います。<br>②アドバイスを受け、今後の進め方の確認を行います。<br>③企画・デザインのアイデアの絞り込みを行います。<br>④制作におけるグループ内の役割分担の再確認を行います。                           | 中間発表会で受けたアドバイスをアイデアに反映させていきます。<br>2時間          |
| 第9回  | <b>課題制作 3 ラフスケッチからのデータ化</b><br>①PCを使って、デザインのデータ化を進めます。<br>②グループ内でアイデアの方向性を検討し、絞り込みを行います。   | アイデアの絞り込みを継続してください。<br>2時間                     |
| 第10回 | <b>課題制作 4 デザイン案の決定とブラッシュアップ</b><br>①企画・デザイン案を決定します。<br>②PCを使って作品のブラッシュアップを行います。<br>③グループごとに面談形式で教員と作品の確認を行います。   | 作品のブラッシュアップを継続します。<br>2時間                      |
| 第11回 | <b>課題制作 5 デザイン（作品）の完成とプレゼンテーションアイテム準備</b><br>①作品を完成させます。<br>②作品の最終確認を教員と行い入稿データをまとめます。   | 出力（印刷）などの準備を行います。<br>2時間                       |
| 第12回 | <b>プレゼンテーションに必要な制作物の準備</b><br>①プレゼンテーションの準備を行います（制作物・発表資料など）<br>②プレゼンテーションにおける、役割分担などの確認を行います。   | 次回プレゼンテーションのリハーサルに向けた準備を行う。<br>2時間             |
| 第13回 | <b>プレゼンテーションのリハーサル</b><br>①各グループごとに、実際のプレゼンテーションを想定してリハーサルを行います。<br>②グループごとに、リハーサルの振り返りを行います。  | 最終プレゼンテーション（提案発表会）の準備を行います。<br>2時間             |
| 第14回 | <b>最終プレゼンテーション（提案発表会）と講評</b><br>①グループごとに作品のプレゼンテーションを行い講評を得ます（連携先団体・組織の方に来校いただきます）<br>②各グループごとに作品のプレゼンテーションを実施します。<br>③連携先団体・組織の方より講評を頂きます。<br>④フリーディスカッション（質疑・応答）<br>⑤振り返りを行い（PDCAを知り）、今後の課題を整理します。 | 各自、プレゼンテーションと講評についてのまとめを行います。<br>2時間           |
| 第15回 | <b>授業全体のまとめと振り返り</b><br>①プレゼンテーションの振り返りと授業全体のまとめを行います。<br>②プレゼンテーションと連携先団体・組織の方からの講評をもとに、グループごとにまとめを行います。<br>③授業全体のまとめと振り返りを行います。  | 各自制作した作品の記録（写真など）をとり、プロジェクトの整理を行います。<br>4時間    |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習4【マンガ】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなども担当。（全15回） |      |    |     |   |

## 授業概要

### 【マンガ制作】

漫画作品制作において汎用性の高い「シナリオ論」や、映画・ドラマの手法を元にした「映像論」を元に作品制作を行う。ストーリー漫画への理解、ストーリーのあるもの（映画、ドラマ、アニメなど）への理解を深め、自らの作品を制作する。また、制作した作品の中から優秀だと認められた場合は、マンガ・デジタルアートコースが主催する東京出版社持ち込みツアーに参加し、希望の出版社において編集者から指導を受けることができる。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP6. 行動・実践
- 3 . DP7. 完遂

### 具体的内容：

漫画、映画などのストーリーについてシナリオを分析・理解できる。漫画のコマわりについての効果を理解できる。  
東京出版社持ち込みツアーに参加し、実際の出版社において編集者からの指導を受ける。

### 目標：

読み切りや連載に向けたストーリー漫画を作ることができる。  
実際の出版社の編集者の指導を受けて、その指導に応える作品に仕上げるができる。  
自分にあった作品のテーマを見つけてなマンガ作品に展開することができる。  
身に着けた技術で具体的なマンガ作品を制作することができる。  
プロの指導を受け、その要請に応えた漫画作品を完成することができる。

## 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

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

### 成績評価の方法・評価の割合

企画・立案の内容

20%

作品を完成させる力

30%

作品のクオリティ

50%

### 評価の基準

： 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。  
： 制作に必要とする知識・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。  
： 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。

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

漫画を描くのに必要と思われる画材は揃えて持ってくること。  
また追加必要な画材は随時追加すること  
デジタル、アナログは問わない。  
デジタルに関してはソフトは問わないが、出力可能であること。  
必要な資料は随時配布される。

## 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。

ストーリー漫画の制作、構成研究に興味あることを必要とする。

## 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： 南館3F研究室

## 授業計画

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>制作を行う際の必要な考え方</b><br>シナリオ論におけるコードを学び、漫画のプロットを作成する。             | プロット制作<br>2時間    |
| 第2回 | <b>参考映像とプロット</b><br>参考映像を視聴し、作成したプロットについて担当教員とディスカッションしながら理解を深める。 | プロット制作<br>2時間    |
| 第3回 | <b>プロットを完成させる</b><br>参考映像を視聴し、プロットからストーリーラインを組み立てて完成させる           | プロット制作<br>2時間    |
| 第4回 | <b>参考映像とネーム</b>   | ネーム制作<br>2時間     |

|      |  |             |     |
|------|--|-------------|-----|
|      | 参考映像を視聴しながら、ネームを制作する   |             |     |
| 第5回  | <b>ネーム/ディスカッション</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                        | ネーム制作       | 2時間 |
| 第6回  | <b>ネーム/修正</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | ネーム制作       | 2時間 |
| 第7回  | <b>下描き</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを元に下描きをする。   | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <b>下描き/ディスカッション、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。 | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第9回  | <b>下描き/修正</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。                              | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第10回 | <b>中間合評</b><br>互いの作品を合評する。また見られることで更なる修正点に関しての気づきを行い、ブラッシュアップを図る。                        | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>下描きを完成させた後、ペン入れを行い、作品を完成させる。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評、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）</b><br>最終合評において、東京編集部持ち込みツアーのメンバーを決定する。 | 作品を完成させ提出する | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習4【街づくり】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山中コ〜ジ   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 当授業は京田辺市にある”キララ商店街”にて研修体験を中心に行います。事前学習、外部での研修、大学での事後学習を行います。事前授業では言葉づかいとマナー、京田辺市について、キララ商店街について |      |    |     |   |
| 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15回)   |      |    |     |   |

### 授業概要

シャッターが閉まっている様子が目立つ商店街の復興プロジェクトです。当授業は京田辺市にある”キララ商店街”にてストリートファニチャーのデザインと制作を通じた街づくりを行います。事前授業では言葉づかいとマナー、京田辺市について、キララ商店街についてのリサーチ。ストリートファニチャーのデザインでは、リサーチを元に街の為のオブジェを念頭にデザイン検討し、実作として制作することで、街づくり活動を通して人間関係、チームワークとコミュニケーション力を養います。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：   | 目標：   |
|--------------------------|--|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 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。 | 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。                      |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | これまでコースで学んだ事柄を元にした専門分野での活動                       | 授業で学んでいる事柄を実社会において活用する事でリアルな体験や経験を通して自身の知識や技能に応用する。 |
| 汎用的な力                    |  |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |  | 自身の持っているスキルを元に、何が実践で応用できるかの検討を行い、実際の計画と立案へと結びつける。   |
| 2．DP7. 完遂                |  | それぞれに委ねられた課題を最後までやり遂げる能力と根気を養う。                     |
| 3．DP8. 意思疎通              |  | 商店街組合の方、地域住民、学生との共同作業を行う事で必要なコミュニケーション能力を養う。        |

### 学外連携学修

有り (連携先：キララ商店街組合)

### 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)
- ・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                     | 30% | ： 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                    | 30% | ： 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 | 40% | ： 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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

著者：山崎 亮／タイトル：コミュニティデザイン—人がつながるしくみをつくる／出版社：学芸出版社／出版年：2011年

街づくりについて実践的な経験を元にした資料として一読すること。本授業ではコミュニティデザインにて紹介されている内容に近い事もあるほか、本文中に出る実例を参考にしつつも、独自の展開を授業内で興すことを目的としています。

### 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 環境デザイン研究室  
 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

第1回

**キララ商店街の紹介と当プロジェクト演習授業についての説明／外部講師によるレクチャー**

独自で京田辺市の特徴をリサーチする事。図を盛り込み1000字程度のレポートに纏める。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | <p>2017年から取り組んでいるキララ商店街での街づくりについて、これまでの成果を共有すると同時に、京田辺市の特徴からキララ商店街について、また、昨今のシャッター通り商店街の持つ社会問題について授業形式で紹介する。本年行う街づくりについての、大枠についての説明。実社会で活動する事に対するの諸注意事項の確認など。また、類似のプロジェクトを行っている人材を外部から御呼びして、実践を通したレクチャーを行う。</p> |   |     |
| 第2回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動1～人物紹介編～</b></p> <p>キララ商店街にて組合の方々と面会しグループディスカッションを行い、当地域に対する街づくりに関係する人々の把握と理解を行う。</p>   | キララ商店街の問題点をディスカッションから想定し、何が問題なのかを文章にて可視化する。     | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動2～街歩き編1～</b></p> <p>自分達の脚でキララ商店街を中心とした周辺をリサーチする。リサーチをもとに自身が気付いた事柄をマップに落とし込む作業を行う。</p>   | マップに記入したリサーチ結果を元に、独自の視点を持った地域マップを作成する。          | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動3～デザイン検討 議論編～</b></p> <p>リサーチ結果を元にした地域にとって本当に必要なストリートファニチャー（オブジェ）は何かを議論し、デザインの検討をおこなう。</p>  | 議論した内容を議事メモ化する。またスケッチを開始する。                     | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動4～デザイン検討 企画編～</b></p> <p>デザインを行う為の議論をベースにした企画案の検討を行う。特に、ロジカルシンキング（言語化した事柄）によって文字化した事柄を企画案としてまとめる。</p>   | 企画書の作成を行う。                                      | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動5～デザイン検討 スケッチ編～</b></p> <p>デザインを行う為の議論を通して作った企画案を、デザインという手法に転化して行く。特に、企画案の重視によるストリートファニチャーデザインの骨子を検討。</p>   | 企画案からデザイン化への転換作業として、テキストからスケッチを描く。              | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動6～デザイン検討 スケッチ編～</b></p> <p>デザインを行う為の議論を通して作った企画案を、デザインという手法に転化して行く。特に、企画案の重視によるストリートファニチャーデザインデザインの細部を検討。</p>   | 企画案からデザイン化への転換作業として、テキストからスケッチを描く。より詳しいスケッチを描く。 | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動7～デザイン検討 作図編～</b></p> <p>デザイン案のスケッチを元にした設計図の作図。スケール感を考慮に入れた設計図を作図。</p>  | スケッチでは検討できない寸法を考慮に入れた設計をおこなう。                   | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動8～デザイン検討 作図編～</b></p> <p>デザイン案のスケッチを元にした設計図の作図。強度を考慮に入れた設計図を作図。</p>   | スケッチでは検討できない強度を考慮に入れた設計をおこなう。                   | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動9～デザイン検討 作図編～</b></p> <p>デザイン案のプレゼンテーションを行う。デザイン案を複数案から一案に絞る。</p>   | プレゼンテーション（講評会）で指摘された事柄の振り返りを行う。                 | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動10～実施図面／制作編～</b></p> <p>実作を作る為の実施図面の作図。</p>   | 授業内で指導された実施図面を描く為の指摘事項を反映させた作図。制作の為の材料調達。       | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動11～制作編～</b></p> <p>実施図を元にした制作の開始。材料への墨つけと材料の確保。</p>   | 足りない設計図書の追記作業や部材の調達等。                           | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動12～制作編～</b></p> <p>実施図を元にした制作作業。</p>  | 足りない設計図書の追記作業や部材の調達等。工程のチェックと更新                 | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動13～制作編～</b></p> <p>制作のフィニッシュ工程。</p>   | プレゼンテーションおよび納入に向けて、最終の完成を目指す。                   | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>最終プレゼンテーション（振り返り）、最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成、納入</b></p> <p>制作物の納入とプレゼンテーション作業をメインに行う。自身がどう言った意図でストリートファニチャーを制作したのかの可視化と内容の発表。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>                        | プレゼンテーションによる指摘内容をまとめる。                          | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習4【学外連携：デザイン提案】</b>                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | デザイナー、プロデューサーとして、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（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

社会での実践力、協働できる素養を踏まえ学生から社会人に意識改革を図り、社会人としての姿勢を身につけます。社会の団体・組織や地域が提供する課題に対して、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。グループで調査、考察、分析、ディスカッションを重ね、デザイン視点で提案を行います。専門知識を応用し課題に生かし、その知識を定着させ実社会との繋がりを深めます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- 1．DP4. 課題発見
- 2．DP7. 完遂
- 3．DP9. 役割理解・連携行動

#### 具体的内容：

実社会で活躍する外部組織・団体との接触により様々な課題からソリューションを導くPBL授業を実施します。  
課題や問題を理解し、デザインの提案を行います。

#### 目標：

仕事や業務領域など、理解を深め、問題解決に向けて新鮮な目で物事を捉え、提案からソリューションを導きます。  
調査や分析からアイデアを模索し、最終的にデザインの提案に結びつけます。

調査や分析はもちろん、実際に現場を訪問したり、話を聞いたりすることで課題や問題を発見し、解決への糸口を模索します。  
連携する組織・団体のイントロダクションから始まり、PBLを通じて最終のプレゼンテーションまで提案活動を遂行し、サマリとして連携先から講評をいただきます。  
グループ学修を通じて各メンバーの役割分担を行い、協議や精査を繰り返すことでチーム力の向上につなげます。

### 学外連携学修

有り（連携先：現在、調整中）

### 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）

本授業は学外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）として実施します。授業の始めに連携先団体・組織の方にお願いいただき、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おこないます。

### 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

|                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| 各授業に対する取組み姿勢       | 10% | ： 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。   |
| 協力姿勢と分業責任          | 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と、役割分担における責任感について評価します。                             |
| 授業レスポンスシート         | 20% | ： 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で評価します。           |
| プレゼンテーション力         | 35% | ： 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評価します。 |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 25% | ： 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15回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

連携先からのパンフレットや業務紹介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： 火曜日 5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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                               |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>プロジェクトの目的説明&amp;チームづくり</b><br>①連携先団体・組織の業務説明と背景、現状、動向についての理解します。<br>②授業外学修でのポイント説明します。  | 各自で授業の振り返りを行い連携先団体・組織に関する調査を実施します。<br>2時間      |
| 第2回  | <b>連携先組織・団体に関する情報提示&amp;課題の把握</b><br>①連携先組織・団体の方に来校いただき、課題をいただきます。<br>②各自で調査してきた情報を持ち寄り、グループ内で共有します。<br>③質疑・応答を通じて、課題に対して理解を深めます。  | 課題に対して、必要と思われる情報収集を行います。<br>2時間                |
| 第3回  | <b>組織・団体に関する調査・分析の発表会</b><br>①連携先組織・団体、その業界の動向や業務範囲について調査・分析した内容をグループごとにまとめます。<br>②グループごとに、まとめた情報について、発表を行います。   | 各自で授業の振り返りを行い、要点についてまとめます。<br>2時間              |
| 第4回  | <b>発表会を終えて</b><br>①前回授業での発表について、各グループで整理・まとめを行います。<br>②グループごとに、課題についてのブレインストーミングを行います。   | ブレインストーミングで出てきた内容について、必要な情報の補完を行います。<br>2時間    |
| 第5回  | <b>フィールド調査について</b><br>①課題に対する、現場調査（フィールド調査）の計画を立てます。<br>②今後の活動に対して、グループ内で役割分担を行います。  | 課題制作を視野に必要なに応じて再度調査・考察を進め、参考資料の補完を行います。<br>2時間 |
| 第6回  | <b>課題制作 1 グループディスカッションとアイデアの展開</b><br>①課題の確認を行います（教員からのリマインド）<br>②調査や分析から得た情報と気づきをもとにグループ内で意見交換を行います。<br>③企画・デザインのアイデア検討を開始します。  | 企画・デザインのアイデア展開を継続してください。<br>2時間                |
| 第7回  | <b>課題制作 2 企画・デザインのアイデアの展開からラフスケッチへ</b><br>①個々に持ち寄った企画・デザインのアイデアについてグループ内で共有し、方向性についてディスカッションします。<br>②複数の企画・デザインのアイデアに対してラフスケッチを展開します。<br>③次回授業（中間発表会）の準備を行います。                                       | 各自でラフスケッチの展開を継続するとともに、中間発表会の準備を行います。<br>2時間    |
| 第8回  | <b>中間アイデア発表会、中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</b><br>①連携先団体・組織の方に来校いただき、グループごとにアイデアの発表を行います。<br>②アドバイスを受け、今後の進め方の確認を行います。<br>③企画・デザインのアイデアの絞り込みを行います。<br>④制作におけるグループ内の役割分担の再確認します。                             | 中間発表会で受けたアドバイスをアイデアに反映させていきます。<br>2時間          |
| 第9回  | <b>課題制作 3 ラフスケッチからのデータ化</b><br>①PCを使って、デザインのデータ化を進めます。<br>②グループ内でアイデアの方向性を検討し、絞り込みを行います。   | アイデアの絞り込みを継続してください。<br>2時間                     |
| 第10回 | <b>課題制作 4 デザイン案の決定とブラッシュアップ</b><br>①企画・デザイン案を決定します。<br>②PCを使って作品のブラッシュアップを行います。<br>③グループごとに面談形式で教員と作品の確認を行います。   | 作品のブラッシュアップを継続します。<br>2時間                      |
| 第11回 | <b>課題制作 5 デザイン（作品）の完成とプレゼンテーションアイテム準備</b><br>①作品を完成させます。<br>②作品の最終確認を教員と行い入稿データをまとめます。   | 出力（印刷）などの準備を行います。<br>2時間                       |
| 第12回 | <b>プレゼンテーションに必要な制作物の準備</b><br>①プレゼンテーションの準備を行います（制作物・発表資料など）<br>②プレゼンテーションデータにおける、役割分担などの確認を行います。  | 次回プレゼンテーションのリハーサルに向けた準備を行う。<br>2時間             |
| 第13回 | <b>プレゼンテーションのリハーサル</b><br>①各グループごとに、実際のプレゼンテーションを想定してリハーサルを行います。<br>②グループごとに、リハーサルの振り返りを行います。  | 最終プレゼンテーション（提案発表会）の準備を行います。<br>2時間             |
| 第14回 | <b>最終プレゼンテーション（提案発表会）と講評</b><br>①グループごとに作品のプレゼンテーションを行い講評を得ます（連携先団体・組織の方に来校いただきます）<br>②各グループごとに作品のプレゼンテーションを実施します。<br>③連携先団体・組織の方より講評を頂きます。<br>④フリーディスカッション（質疑・応答）<br>⑤振り返りを行い（PDCAを知り）、今後の課題を整理します。 | 各自、プレゼンテーションと講評についてのまとめを行います。<br>2時間           |
| 第15回 | <b>授業全体のまとめと振り返り</b><br>①プレゼンテーションの振り返りと授業全体のまとめを行います。<br>②プレゼンテーションと連携先団体・組織の方からの講評をもとに、グループごとにまとめを行います。<br>③授業全体のまとめと振り返りを行います。  | 各自制作した作品の記録（写真など）をとり、プロジェクトの整理を行います。<br>2時間    |

|                  |                     |      |    |     |   |
|------------------|---------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | プロジェクト演習4【病院プロジェクト】 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子               |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                  | 開講時期 | 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 | 該当しない               |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                     |      |    |     |   |

### 授業概要

医療機関との社会連携を目的として、院内装飾や作業療法支援などさまざまな媒体を通じてヒーリングアートについて学びます。この授業では、学生がチームを組んで、病院の施設や物理的環境、そこで働く人々、そして患者たちとのかかわりを十分に調査・研究したうえで、各自の専門性を生かし、作品制作に取り組みます。医療施設において、このような取り組みを通じて芸術・デザインの社会的使命について考え、自分自身の表現の幅を広げてもらいたいと考えます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP9. 役割理解・連携行動
5. DP10. 忠恕の心

#### 具体的内容：

芸術を通じた社会貢献を行うための実践的なPBL授業。  
各自の専門知識や技能に基づいた、ヒーリングアートの作品制作。

#### 目標：

医療機関での作品制作を通して、より客観的な造形の価値を認識する。  
各自の専門領域での学修を、ヒーリングアートを学び実践的に活かす力を養う。

長期療養者における「癒し」とは何かについて考察し、その解決方策としてテーマを設定する

テーマを実践に移すための計画的な作業工程を立案する。

社会での芸術の役割を認識し、その実現のための作品制作を実践する。

グループ作業での役割分担を認識し、スムーズな制作作業のための連携行動を行う。

患者や職員の希望が実現できるように、社会貢献としての芸術の役割を知り、行動する。

### 学外連携学修

有り（連携先：医療法人 晴風園 今井病院）

### 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）
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習（PBL）
- ・その他（以下に概要を記述）

本授業は産学連携授業のプロジェクト型（チーム編成によるPBL型授業）として行います。  
授業の初めに提携先の病院の見学と壁面計測等を行い、最終授業において制作物の搬入と設置・展示を行います。

### 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

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

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| 企画立案、計画的な実践力、     | 20% | ： 積極的な授業への参加態度として、周到な調査研究と活発な発言を評価する。              |
| 作業における協働性、協力体制の認識 | 20% | ： グループ制作を前提とするため、その役割分担と計画完遂への情熱を評価する。             |
| 授業外作業への参加         | 20% | ： 病院見学と作品設置のための搬入作業は必須のものであり、各自の協力的態度と協働性について評価する。 |
| 目的を認識した作品の造形性     | 40% | ： 作品評価。<br>ヒーリングアートという客観的な作品制作を認識した、豊かな造形性と技術力を評価。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要なものは授業内で提示する

### 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、授業の最初と最終の2回行う学外授業は、授業時間外に約10時間を要するので、各自のスケジュールの調整が必要である。  
病院には治療や入院を目的として多様な人々が訪れます。特に高齢者の長期療養施設では、患者にとって生活の場であり、環境そのものが「癒し（ヒーリング）」となる必要があります。このような病院の空間においては、人々の心をなごませ、ストレスを軽減できるビジュアルアート作品やデザイン作品などが、ヒーリング・アートとして有効であると考えられます。そのため受講生は各専門コースで身に付けた知識や技能を生かして協働する姿勢が重要です。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日2時限目

場所： 南館 3F研究室

備考・注意事項： 指定した水曜日以外にも質問、相談を随時実施する。  
またメール： omura@osaka-seikei.ac.jp でも受け付ける。その際は「授業名」「学籍番号」「氏名」を明記すること。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                  |
|------|--|-----------------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンス、グループ分けと今年度のテーマ設定</b><br>過年度の成果資料をもとにして、今年度の全体テーマについて話し合い、検討する。特にヒーリングアートに関して各自が自己の問題として捉え、その方法や目的についてディスカッションを行う。 | ヒーリングアートに関する資料研究とテーマの模索<br>2時間    |
| 第2回  | <b>現地見学（午後から3時間程度）</b><br>各自、グループ等で役割分担を決め、採寸や採光を調査すること。<br>長期療養患者の生活や通院患者の実態に接して、具体的な課題解決の方法を模索する。                        | 見学を通じた作品設置場所の測量とその見取り図の制作<br>2時間  |
| 第3回  | <b>現地見学を踏まえて、テーマ設定と各グループの提案とディスカッションする</b><br>現地調査を踏まえて、現場のデータ化を行い、採光、壁や天井、床などについて受講生同士の共通理解を語る。                           | 調査研究に基づいたテーマ設定とラフスケッチの作成<br>2時間   |
| 第4回  | <b>作品制作1 グループディスカッションとテーマの確定</b><br>全体テーマのもと、グループごとにテーマを決め、企画を立てる。<br>資料収集、ディスカッション、下書き等を繰り返して決定案を作成する。                    | ラフスケッチの制作<br>2時間                  |
| 第5回  | <b>作品制作2 制作工程の確定とラフスケッチの完成</b><br>完成までのスケジュールを立て、各グループに分かれての制作に入る。   | 役割分担による各担当部署の活動<br>2時間            |
| 第6回  | <b>作品制作3 原図の作成とデータ入力</b><br>各グループに分かれての制作  | 分担製作の継続的な作業<br>2時間                |
| 第7回  | <b>作品制作4 データの入力と修正</b><br>作品のデータ化と修正   | 分担製作の継続的な作業<br>2時間                |
| 第8回  | <b>作品の調整と印刷発注、中間ルーブリックの実施、学生ヘッパードバック</b><br>グループ毎に、色調整・構成のバランスチェックなどを行い、入稿   | 分担製作の継続的な作業、DTPコーナーへの印刷発注<br>2時間  |
| 第9回  | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り1</b><br>出力原稿を確認し、パネル貼りからカット作業   | 各グループごとの出力作品の精査とカット作業<br>2時間      |
| 第10回 | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り2</b><br>パネル貼りからカット作業  | 各グループごとの出力作品の精査とカット作業<br>2時間      |
| 第11回 | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り3</b><br>病院に設置する際のプレゼンボードの作成   | 各グループごとの出力作品の制作<br>2時間            |
| 第12回 | <b>作品チェック</b><br>パネル貼り・カット作業が終了したら、全体で不足するパーツの有無など確認   | 作品の精査<br>2時間                      |
| 第13回 | <b>梱包作業と搬入準備</b><br>病院への設置作業に移るために、作品梱包作業と、設置に必要な用具の準備をする。   | 作品梱包作業と、設置に必要な用具の準備<br>2時間        |
| 第14回 | <b>作品搬入と展示（学外授業；終日、土曜日を予定している）</b><br>作品の搬入と展示の作業は終日かかるので時間を調整し必ず出席すること。   | 協働して作品設置を行い、設置記録を作成する<br>2時間      |
| 第15回 | <b>反省とまとめ、最終ルーブリックの実施、振り返りシート（ポートフォリオ）の作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）</b><br>各グループによる展示のまとめ  | 展示作品を振り返り、そのまとめを通してレポートを作成<br>4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習2/プロジェクト演習4【病院プロジェクト】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2・3年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実技。実際にある病院のために壁面設置をメインとした作品を制作します。個人の作品制作ではなく、病院にいる人々を癒し、楽しませる企画をグループで討議して制作へと進みます。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

## 授業概要

医療機関との社会連携を目的として、院内装飾や作業療法支援などさまざまな媒体を通じてヒーリングアートについて学びます。この授業では、学生がチームを組んで、病院の施設や物理的環境、そこで働く人々、そして患者たちとのかかわりを十分に調査・研究したうえで、各自の専門性を生かし、作品制作に取り組みます。医療施設において、このような取り組みを通じて芸術・デザインの社会的使命について考え、自分自身の表現の幅を広げてもらいたいと考えます。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP9. 役割理解・連携行動
5. DP10. 忠恕の心

### 具体的内容：

芸術を通じた社会貢献を行うための実践的なPBL授業。  
各自の専門知識や技能に基づいた、ヒーリングアートの作品制作。

### 目標：

医療機関での作品制作を通して、より客観的な造形の価値を認識する。  
各自の専門領域での学修を、ヒーリングアートを学び実践的に活かす力を養う。

長期療養者における「癒し」とは何かについて考察し、その解決方策としてテーマを設定する

テーマを実践に移すための計画的な作業工程を立案する。

社会での芸術の役割を認識し、その実現のための作品制作を実践する。

グループ作業での役割分担を認識し、スムーズな制作作業のための連携行動を行う。

患者や職員の希望が実現できるように、社会貢献としての芸術の役割を知り、行動する。

## 学外連携学修

有り（連携先：医療法人 晴風園 今井病院）

## 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）
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習（PBL）
- ・その他（以下に概要を記述）

本授業は産学連携授業のプロジェクト型（チーム編成によるPBL型授業）として行います。  
授業の初めに提携先の病院の見学と壁面計測等を行い、最終授業において制作物の搬入と設置・展示を行います。

## 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

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。

### 成績評価の方法・評価の割合

### 評価の基準

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| 企画立案、計画的な実践力、     | 20% | ： 積極的な授業への参加態度として、周到な調査研究と活発な発言を評価する。              |
| 作業における協働性、協力体制の認識 | 20% | ： グループ制作を前提とするため、その役割分担と計画完遂への情熱を評価する。             |
| 授業外作業への参加         | 20% | ： 病院見学と作品設置のための搬入作業は必須のものであり、各自の協力的態度と協働性について評価する。 |
| 目的を認識した作品の造形性     | 40% | ： 作品評価。<br>ヒーリングアートという客観的な作品制作を認識した、豊かな造形性と技術力を評価。 |

## 使用教科書

特に指定しない

## 参考文献等

必要なものは授業内で提示する

## 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、授業の最初と最終の2回行う学外授業は、授業時間外に約10時間を要するので、各自のスケジュールの調整が必要である。  
病院には治療や入院を目的として多様な人々が訪れます。特に高齢者の長期療養施設では、患者にとって生活の場であり、環境そのものが「癒し（ヒーリング）」となる必要があります。このような病院の空間においては、人々の心をなごませ、ストレスを軽減できるビジュアルアート作品やデザイン作品などが、ヒーリング・アートとして有効であると考えられます。そのため受講生は各専門コースで身に付けた知識や技能を生かして協働する姿勢が重要です。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日2時限目

場所： 南館 3F研究室

備考・注意事項： 指定した水曜日以外にも質問、相談を随時実施する。  
またメール： omura@osaka-seikei.ac.jp でも受け付ける。その際は「授業名」「学籍番号」「氏名」を明記すること。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                  |
|------|--|-----------------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンス、グループ分けと今年度のテーマ設定</b><br>過年度の成果資料をもとにして、今年度の全体テーマについて話し合い、検討する。特にヒーリングアートに関して各自が自己の問題として捉え、その方法や目的についてディスカッションを行う。 | ヒーリングアートに関する資料研究とテーマの模索<br>2時間    |
| 第2回  | <b>現地見学（午後から3時間程度）</b><br>各自、グループ等で役割分担を決め、採寸や採光を調査すること。<br>長期療養患者の生活や通院患者の実態に接して、具体的な課題解決の方法を模索する。                        | 見学を通じた作品設置場所の測量とその見取り図の制作<br>2時間  |
| 第3回  | <b>現地見学を踏まえて、テーマ設定と各グループの提案とディスカッションする</b><br>現地調査を踏まえて、現場のデータ化を行い、採光、壁や天井、床などについて受講生同士の共通理解を語る。                           | 調査研究に基づいたテーマ設定とラフスケッチの作成<br>2時間   |
| 第4回  | <b>作品制作1 グループディスカッションとテーマの確定</b><br>全体テーマのもと、グループごとにテーマを決め、企画を立てる。<br>資料収集、ディスカッション、下書き等を繰り返して決定案を作成する。                    | ラフスケッチの制作<br>2時間                  |
| 第5回  | <b>作品制作2 制作工程の確定とラフスケッチの完成</b><br>完成までのスケジュールを立て、各グループに分かれての制作に入る。   | 役割分担による各担当部署の活動<br>2時間            |
| 第6回  | <b>作品制作3 原図の作成とデータ入力</b><br>各グループに分かれての制作  | 分担製作の継続的な作業<br>2時間                |
| 第7回  | <b>作品制作4 データの入力と修正</b><br>作品のデータ化と修正   | 分担製作の継続的な作業<br>2時間                |
| 第8回  | <b>作品の調整と印刷発注、中間ルーブリックの実施、学生ヘッパードバック</b><br>グループ毎に、色調整・構成のバランスチェックなどを行い、入稿   | 分担製作の継続的な作業、DTPコーナーへの印刷発注<br>2時間  |
| 第9回  | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り1</b><br>出力原稿を確認し、パネル貼りからカット作業   | 各グループごとの出力作品の精査とカット<br>2時間        |
| 第10回 | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り2</b><br>パネル貼りからカット作業  | 各グループごとの出力作品の精査とカット<br>2時間        |
| 第11回 | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り3</b><br>病院に設置する際のプレゼンボードの作成   | 各グループごとの出力作品の制作<br>2時間            |
| 第12回 | <b>作品チェック</b><br>パネル貼り・カット作業が終了したら、全体で不足するパーツの有無など確認   | 作品の精査<br>2時間                      |
| 第13回 | <b>梱包作業と搬入準備</b><br>病院への設置作業に移るために、作品梱包作業と、設置に必要な用具の準備をする。   | 作品梱包作業と、設置に必要な用具の準備<br>2時間        |
| 第14回 | <b>作品搬入と展示（学外授業；終日、土曜日を予定している）</b><br>作品の搬入と展示の作業は終日かかるので時間を調整し必ず出席すること。   | 協働して作品設置を行い、設置記録を作成する<br>2時間      |
| 第15回 | <b>反省とまとめ、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）</b><br>各グループによる展示のまとめ   | 展示作品を振り返り、そのまとめを通してレポートを作成<br>4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習1/プロジェクト演習3【ボーダレス・アート】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年/4年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | ・障がいがある人の表現の現場と直接関わるため、彼らを本学に招いて共に描くことや制作のサポート等の実習を行います。・15回のうち2～3回は福祉施設等や展覧会など学外での実習、見学なども実施します。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

## 授業概要

このプロジェクト演習では、主に知的障がいがある人の表現活動と関わる中で、まず彼らの表現、自己の表現について発見しさらに人とアートが社会と結びついていく過程を体験的に学ぶことを目的とします。具体的には、障がいがある人の表現活動の現場に立ち会い「表現すること」の根源的な力を再確認することを出発点に、彼らの作品との関わり方を自発的に見つけ何らかのかたちをとっていきように導きます。(例えば、ヤコラボレーション制作、商品化を目的としたデザインワークおよび商品制作、ドキュメンタリー写真・映画の制作など)

## 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                                   | 目標：  |
|--------------------------|--|--|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 障がいがある人の表現活動と実際に関わることを通じてその展開の新たな可能性を探る。 | 実際の活動を通じて自分のスキルや特徴を生かし、作品制作や展示、広報、商品提案などを行う。   |
| 汎用的な力                    |  |  |
| 1．DP4. 課題発見              |  | 障がいがある人の表現活動の背景を理解し自ら関わる意義を見出す。                |
| 2．DP6. 行動・実践             |  | 障がいがある人の表現活動と直接関わり、自らの表現や行動を関係づけることで新たな提案を行う。  |
| 3．DP7. 完遂                |  | 新たに提案しようとすることを形にするため、必要な準備やマネジメントを行い実践を完了する。   |
| 4．DP9. 役割理解・連携行動         |  | 仲間や、施設スタッフの方々や意思疎通し、自身の役割を果たし協働することでより良い成果を生む。 |

## 学外連携学修

有り (連携先：社会福祉法人西淡路希望の家)

## 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)
- ・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)
- ・その他(以下に概要を記述)

本授業では、障がいがある人々の表現活動と直接関わるために、学外の福祉施設等に協力いただき、見学やコラボレーション制作などの実習を行う。見学は施設とアール・ブリュット関連の展覧会に各1回、協働による制作活動は7回(うち1回は学外での写生を実施)を実施する予定である。障がいがある人との協働活動では、まず彼らの表現の過程や特徴について観察し、その後仲間との情報交換や、施設スタッフからの助言なども受け、自らの働きかけの方向を探り提案する。最終的成果として、コラボレーション制作や、商品展開への提案などを行い、展示やプレゼンテーションにより発表する。

## 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
- ・その他(以下に概要を記述)

授業の最後に行う展示やプレゼンテーションにおいて、最終的な成果に対して、受講者同士の相互評価を行うとともに、施設スタッフと担当教員からの評価、振り返りをコメントします。授業の中間段階および最終段階において、ループリックを用いて、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

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| 授業に対する取組み姿勢   | 10% | ： ・障がいがある人と関わる授業における積極性、行動力など<br>・自分の関わり方を探ることへの積極性、行動力など<br>上記を総合的に評価する。 |
| 協力姿勢と分業責任     | 20% | ： ・障害ある方、施設関係者、学生メンバーとの協力を適切に行い、自分が果たすべき役割を完遂したかどうかを評価する。                 |
| 提案としての完成度・到達度 | 30% | ： ・コラボレーション作品やコミュニケーションの記録など<br>・障害ある人の作品を原画とした商品提案、試作など<br>上記を総合的に評価する。  |
| プレゼンテーション力    | 20% | ： ・活動経過やそこから発想した新たな提案を、伝えたい対象に向けて適切にプレゼンテーションすることができたかどうか。                |
| 試験(期末レポート)    | 20% | ： ・活動ごとに記録する活動内容レポート6回、見学についてのレポート2回。                                     |

## 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。

## オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |   |
|----------|---|
| 時間：      | 月曜日3時限目                                   |
| 場所：      | 美術アトリエ棟 2F研究室                             |
| 備考・注意事項： | その他連絡を取りたい場合はEメールで受け付ける。（メールアドレスは授業内で伝える） |

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間  |
|------|--|---|
| 第1回  | <p><b>授業概要の説明、これまでの活動の紹介</b></p> <p>この授業で対象となる人たちの表現の特徴について知り、それを取り巻く今の社会の状況などについての概要を学ぶ。また、過年度の活動の例を紹介し、受講者自身が今後取り組むことへの具体的なイメージを形成する。</p>  | <p>受講した内容を振り返り、福祉と芸術の関わりについてリサーチする。</p> <p>2時間</p>                                |
| 第2回  | <p><b>福祉施設・西淡路希望の家のメンバーとの協働アート・ワーク・ショップ①</b></p> <p>まずは相手をを知るために互いを描きあう「似顔絵ワークショップ」を実施する。更に、メンバーさんの自由な描画に立ち会い、それぞれの方の表現の特徴に触れる。それを元に自己紹介、自己アピール、また、学生から見たメンバーさんの紹介などを行う。</p>                             | <p>活動記録をまとめ、振り返りのレポートを作成する。ペアを組んだ障害ある方とのコミュニケーション方法の特徴も記録しておく。</p> <p>2時間</p>     |
| 第3回  | <p><b>障害ある人の作業所・施設訪問し日常の様子について知る（見学①）</b></p> <p>活動の協力施設である西淡路希望の家を訪問し、施設の担当者から、施設のことについて紹介いただく。その後施設内を見学させていただき、利用者の日常の活動の様子を見せていただく。更に、「美術部」の活動を見学し、施設内での表現活動にも触れる。</p>                                | <p>見学について振り返り、記録と感想をレポートとしてまとめる。福祉施設におけるアートの取り組みについて現段階での考えもまとめる。</p> <p>2時間</p>  |
| 第4回  | <p><b>福祉施設・西淡路希望の家のメンバーとの協働アート・ワーク・ショップ②</b></p> <p>第2回授業でのコミュニケーションの様子や、メンバーと受講学生それぞれの特徴により、ペア/グループを仮に設定し、そのペア/グループごとに、学生からの声かけ、提案を元に「モチーフを見て描く」活動を行う。</p>  | <p>活動記録をまとめ、振り返りのレポートを作成する。ペアを組んだ障害ある方の表現の特徴についてもまとめておく。</p> <p>2時間</p>           |
| 第5回  | <p><b>アウトサイダーアートやそれを取り巻く現在の状況などについてのレクチャー</b></p> <p>アールブリュット、アウトサイダーアートなどの概念についてや、日本における障がいがある人の表現との関係について解説する。歴史的経過と現在の状況の概要を画像などを通して知るとともに、受講者間で、その印象や特徴について意見を述べ合う。</p>                              | <p>受講した内容について振り返り、それぞれの言葉の意味や歴史的背景をまとめておく</p> <p>2時間</p>                          |
| 第6回  | <p><b>展覧会鑑賞（見学②）</b></p> <p>滋賀にあるボーダレス・アート・ミュージアムNOMAに出掛け、作品を直接鑑賞すると共に展示の在り方などについて考察します。</p>   | <p>見学について振り返り、記録と感想をレポートとしてまとめる。NOMAの意義や取り組みの特徴についてもまとめておく。</p> <p>2時間</p>        |
| 第7回  | <p><b>福祉施設・西淡路希望の家のメンバーとの協働アート・ワーク・ショップ③</b></p> <p>第4回授業でのペア/グルーピングを検証した上で、必要な調整を行い、新たなペア/グループを組み、屋外での写生を行う。通常の描画活動時とは異なる環境、条件の元で、それぞれの表現がどのような広がりを見せるか関わりながら検証する。</p>                                  | <p>活動記録をまとめ、振り返りのレポートを作成する。制作する環境の変化がメンバーさんにどのような影響をもたらしたかもまとめておく。</p> <p>2時間</p> |
| 第8回  | <p><b>福祉施設・西淡路希望の家のメンバーとの協働アート・ワーク・ショップ④、中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</b></p> <p>前回の経過を踏まえ、各ペア/グループごとに学生側から提案する内容により活動を行う。具体的には、相手の方に合わせた、或いは表現の幅を広げる可能性があると考えられる画材、紙、モチーフ等を学生が準備し描いていただく。終了後その成果について検証する。</p> | <p>活動記録をまとめ、振り返りのレポートを作成する。自分達が用意した画材等に対して適切であったかどうかなど検証しまとめておく。</p> <p>2時間</p>   |
| 第9回  | <p><b>ペア/グループによる活動経過の振り返りと各自の制作、研究、企画への準備①</b></p> <p>前回までの経過について、発表し合い、意見交換を行う。その結果を元に、各グループごとに学生側のスキルや制作の方向性などに関係づけてどのように関わりを持つか、障害ある方と受講学生が共に作り出すことで生まれるものの可能性について考える。</p>                            | <p>ミーティングの内容についてふりかえり、要点をまとめておく。今後の活動の展望についてもアイデアを記録する。</p> <p>2時間</p>            |
| 第10回 | <p><b>福祉施設・西淡路希望の家のメンバーとの協働アート・ワーク・ショップ⑤</b></p> <p>前回の考察を元に、最終の成果の方向に向かう制作を進める。引き続き、画材、素材、モチーフ等は学生側で用意しコミュニケーションを密にとりながら協働で制作する。</p>  | <p>活動記録をまとめ、振り返りのレポートを作成する。今後の展開について企画していることが適切か検証しまとめておく。</p> <p>2時間</p>         |
| 第11回 | <p><b>ペア/グループによる活動経過の振り返りと各自の制作、研究、企画への準備②</b></p> <p>前回の制作活動について、発表し合い、意見交換を行う。それぞれのグループの目指すものについて、確認し次回の制作への準備を行う。</p>   | <p>ミーティングの内容についてふりかえり、要点をまとめておく。企画案を実施に向けて確定し準備する。</p> <p>2時間</p>                 |
| 第12回 | <p><b>福祉施設・西淡路希望の家のメンバーとの協働アート・ワーク・ショップ⑥</b></p> <p>合同での制作は最終となる。前回までの制作から続いて、完成に向けての作業を進める。引き続き、画材、素材、モチーフ等は学生側で用意しコミュニケーションを密にとりながら協働で制作する。</p>  | <p>活動記録をまとめ、振り返りのレポートを作成する。制作の学生が担当する内容についての作業を進める。</p> <p>2時間</p>                |
| 第13回 | <p><b>企画、研究、制作①（制作の仕上げ）</b></p> <p>協働の制作による作品を元に学生が行う作業を進める。（展示のための準備を行う、編集を行う、デザインを元に試作を行う等）</p>  | <p>ミーティングの内容についてふりかえり、要点をまとめておく。制作の学生が担当する内容についての作業を進める。</p> <p>2時間</p>           |
| 第14回 | <p><b>企画、研究、制作②（展示や報告の方法についての確認）</b></p> <p>前回の作業の仕上げを継続して行うと共に、発表に向けての準備を進める。作品等の成果物に加えて、関わった障がいがある人の紹介、制作の背景をまとめる。</p>   | <p>制作の学生が担当する内容についての作業を進める。発表に向けての準備も行う。</p> <p>2時間</p>                           |
| 第15回 | <p><b>成果発表と振り返り、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）</b></p> <p>制作物、企画案や試作品などを発表し、互いに感想、意見を述べ合う。施設担当者からも講評いただく。その後、授業の総括を行う。</p>   | <p>全ての過程を振り返り、障がいがある人の表現活動に対してどのようなアプローチができたのか検証する。</p> <p>4時間</p>                |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習3【企業連携：デザイン提案】</b>                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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、プロデューサーとして、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（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

社会での実践力、協働できる素養を踏まえ学生から社会人に意識改革を図り、社会人としての姿勢を身につけます。企業や地域が提供する課題に全受講者が取り組み、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。企業が抱える課題に対し、グループで調査、分析、考察を重ね、出版会社の視点で提案を行います。専門知識を応用し課題に生かし、その知識を定着させ実社会との繋がりを深めます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

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。  
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。

#### 目標：

業界や市場の理解を深め、問題解決に向けて学生の立場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きます。  
連携先企業の業界動向や市場戦略を理解し、調査や分析をもとに考察を進め、企画やデザインの提案に結びつけます。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP9. 役割理解・連携行動

調査や分析はもちろん、実際に連携先企業の方に来校いただき、様々な話を伺うことで、課題や問題を発見し、解決の糸口を模索します。  
グループ学修を通じて、各メンバーの役割分担や責任領域を明確にし、協議や精査を繰り返すことで、チームワークの大切さを学びます。

### 学外連携学修

有り（連携先：株式会社小学館）

### 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）として実施します。授業の始めに連携先企業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企業側へのプレゼンテーションを行い、講評をいただきます。

### 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

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おこないます。

### 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

|                    |     |   |
|--------------------|-----|---|
| 各授業に対する取り組み姿勢      | 10% | ： 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。  |
| 協力姿勢と分業責任          | 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します。                               |
| 授業レスポンスシート         | 20% | ： 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で評価します。            |
| プレゼンテーション力         | 35% | ： 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。 |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 25% | ： 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15回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

連携先企業からの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。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を用意します。

### 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： 火曜日 5時限

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」を表記してください。  
メールアドレス： kirihara@osaka-seikei.ac.jp

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                     |
|------|--|--------------------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンスとプロジェクト演習授業の概要説明</b><br>* 授業概要と進め方説明<br>* PBL型演習授業の目的<br>* プロジェクト演習授業を通じて身につくスキル<br>* 授業評価基準<br>* 受講上のルールと注意事項<br>* 授業計画 (スケジュール)<br>* グループ分け            | 協力企業についての事前調査<br>2時間                 |
| 第2回  | <b>企業調査のまとめと企業紹介</b><br>* 企業事前調査の共有 (グループ内)<br>* 協力企業紹介 (株式会社 小学館)<br>* 編集社の仕事と現場について<br>* 企業からの課題提供・説明<br>* 企業が学生に期待すること<br>* 企業の方との質疑・応答<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出 | 企業紹介を経て、業界の仕事について調べる<br>2時間          |
| 第3回  | <b>企業調査報告会</b><br>* 調査内容の共有 (グループ内)<br>* 報告・発表資料作成<br>* 発表の役割分担<br>* 報告会実施<br>* 報告会の振り返り<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出   | 課題に対する必要情報の収集<br>2時間                 |
| 第4回  | <b>商品・業界分析 (商品を知る・市場を知る)</b><br>* ポジショニングマッピングの作成・分析<br>* マッピングと分析の発表<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 課題に対する、アイデアの検討・創出<br>2時間             |
| 第5回  | <b>アイデア (発想) の着眼点とヒント</b><br>* 柔軟な思考とユニークな発想<br>* 事例紹介<br>* 個々のアイデアについての共有とディスカッション<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | アイデアの再創出<br>2時間                      |
| 第6回  | <b>課題制作 1</b><br>* アイデアの創出と分類<br>* カスタマージャーニーの理解<br>* 提案領域について<br>* ターゲットカスタマーを意識した斬新なアイデア<br>* アイデアのグループ内共有 (ラフ案共有)<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出                       | 個々のアイデアに対する材料収集<br>2時間               |
| 第7回  | <b>課題制作 2</b><br>* アイデアの絞り込みとまとめ<br>* アイデア発表会に向けた準備 (発表資料・発表プロセス・役割分担など)<br>* プレゼンテーションのコツとポイント<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | アイデア発表会の準備<br>2時間                    |
| 第8回  | <b>アイデア発表会 (企業に対して)</b><br>* アイデア発表会 (企業担当者出席)<br>* グループごとの発表<br>* 企業からの講評<br>* 企業の方との質疑・応答<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | アイデア発表会の簡素とまとめ<br>2時間                |
| 第9回  | <b>アイデア発表会を終えて (復習とまとめ)</b><br>* アイデア発表会の振り返り<br>* アイデア評価シートによる分析<br>* グループ内ディスカッション<br>* アイデアの絞り込み<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | グループで決めた宿題の対応<br>2時間                 |
| 第10回 | <b>課題制作 3</b><br>* 提案における目的とゴール設定<br>* 提案実現のために必要な準備<br>* 制作物の検討<br>* 制作スケジュールの立案<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 役割分担に沿った宿題 (活動)<br>2時間               |
| 第11回 | <b>課題制作 4</b><br>* 制作進捗上の役割分担の確認<br>* メンバーの方向性 (足並み) 確認<br>* 制作スケジュール全体の確認<br>* 修正・変更点の洗い出し<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 制作活動の継続 (授業時間作業の補完)<br>2時間           |
| 第12回 | <b>課題制作 5</b><br>* 制作物の進捗確認<br>* プレゼンテーションの設計 (時間配分・役割確認)<br>* 制作物の見せ方・活用の仕方の確認<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | プレゼンテーション (リハーサル) 準備<br>2時間          |
| 第13回 | <b>プレゼンテーションリハーサル</b><br>* グループプレゼンテーション<br>* 教員からの講評・アドバイス<br>* 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)<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出  | 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)<br>2時間 |
| 第14回 | <b>プレゼンテーション (企業に向けた最終プレゼンテーション)</b><br>* グループ プレゼンテーション (企業担当者出席)<br>* 企業の方からの講評 (グループごと)<br>* 企業の方との質疑・応答<br>* 総評<br>* 授業レスポンスシートの記入・提出                        | プレゼンテーションの感想とまとめ<br>2時間              |
| 第15回 | <b>演習のまとめ・振り返り</b><br>* 最終プレゼンテーションの振り返り<br>* プロジェクト演習全体の振り返り (ルーブリックなど)<br>* 授業のまとめ (担当教員)<br>◎ 優秀提案グループは後日、企業 (小学館) 訪問を予定                                      | 各自、プロジェクト演習を振り返り、資料などを整理しておく<br>2時間  |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | プロジェクト演習 3                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全30回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識を備えてゲームを制作する。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行い、実際の制作現場で必要とされる力を培う。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP7. 完遂
- DP8. 意思疎通
- DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

デザインアイデア

20%

：制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。

作品成果

20%

：期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。

プレゼンテーション

20%

：制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。

受講態度

30%

：チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含みます）

試験 レポート

10%

：作品制作に関してのレポート提出

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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

### 授業計画

第1回

#### 自己紹介

合同授業なので自己紹介をかねて自分自身を考える課題を出し発表してもらいます。（アナログ課題）

今回はゲーム制作に関しての講義なので質問など考えておいてください。

#### 授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第2回  | <b>ゲーム開発とは</b><br>前半はこの1週間であったことを各自発表してもらいます。(何気ない日常でも色々考える、興味をもつ脳を作っていくため)<br>後半はゲーム開発の流れ、ゲーム業界の話聞いてもらいます。質疑応答の時間もとります。 | 気になるアナログゲームなどあれば調べておいてください。                                      | 2時間 |
| 第3回  | <b>アナログゲーム体験</b><br>複数のグループにわかれてアナログゲームを体験してもらいます。   | 次回からアナログゲーム企画を考えていくので資料集めなどをしておいてください。                           | 2時間 |
| 第4回  | <b>アナログゲーム企画案を出す(各自)</b><br>各自 アナログゲーム案を考える。随時、アドバイスをを行います。  | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。                                     | 2時間 |
| 第5回  | <b>アナログゲーム企画発表(各自)</b><br>前半は各自企画を発表してもらいます。(プレゼンテーション)<br>後半は発表された企画の中から興味があるもの面白いと思うものを数点決めていきます。                      | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください                                | 2時間 |
| 第6回  | <b>チームわけ</b><br>複数の企画を実際チームにわかれて制作していきましょう。チーム内の役割をしっかりと決めていきましょう。   | 制作に必要な資料などを各自用意しておいてください   | 2時間 |
| 第7回  | <b>アナログゲーム制作</b><br>チーム制作。役割、スケジュールを決める。各チームにまわりチェックしていきます。  | 制作に必要な資料などを用意しておいてください。  | 2時間 |
| 第8回  | <b>アナログゲーム制作、中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | 次講は中間発表をしてもらうので発表ができるよう準備を進めておいてください。                            | 2時間 |
| 第9回  | <b>制作中間発表</b><br>仮ゲーム(途中で可)を各チーム発表。チーム外からの意見を聞きブラッシュアップをしていきましょう。  | 今回の意見交換、アドバイスがあった場合はできるところは反映して行ってください。                          | 2時間 |
| 第10回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。前回の意見交換、アドバイスなど反映できるものがあればとりいれましょう。   | 各自担当部分の制作を進めておいてください。  | 2時間 |
| 第11回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください   | 2時間 |
| 第12回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください   | 2時間 |
| 第13回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>次講から発表にはいりますので、準備をしておいてください。   | 次講での発表に間に合うよう制作して行ってください。  | 2時間 |
| 第14回 | <b>体験発表1(定期試験対象)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。                               | 2時間 |
| 第15回 | <b>体験発表2(定期試験対象)、ループリックの実施、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)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。     | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこないきましょう。 | 2時間 |

|                  |                            |      |    |     |   |
|------------------|----------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>プロジェクト演習2【病院プロジェクト】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子                      |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                         | 開講時期 | 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 | 該当しない                      |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                            |      |    |     |   |

### 授業概要

医療機関との社会連携を目的として、院内装飾や作業療法支援などさまざまな媒体を通じてヒーリングアートについて学びます。この授業では、学生がチームを組んで、病院の施設や物理的環境、そこで働く人々、そして患者たちとのかかわりを十分に調査・研究したうえで、各自の専門性を生かし、作品制作に取り組みます。医療施設において、このような取り組みを通じて芸術・デザインの社会的使命について考え、自分自身の表現の幅を広げてもらいたいと考えます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP9. 役割理解・連携行動
5. DP10. 忠恕の心

#### 具体的内容：

芸術を通じた社会貢献を行うための実践的なPBL授業。  
各自の専門知識や技能に基づいた、ヒーリングアートの作品制作。

#### 目標：

医療機関での作品制作を通して、より客観的な造形の価値を認識する。  
各自の専門領域での学修を、ヒーリングアートを学び実践的に活かす力を養う。

長期療養者における「癒し」とは何かについて考察し、その解決方策としてテーマを設定する

テーマを実践に移すための計画的な作業工程を立案する。

社会での芸術の役割を認識し、その実現のための作品制作を実践する。

グループ作業での役割分担を認識し、スムーズな制作作業のための連携行動を行う。

患者や職員の希望が実現できるように、社会貢献としての芸術の役割を知り、行動する。

### 学外連携学修

有り（連携先：医療法人 晴風園 今井病院）

### 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）
- ・見学、フィールドワーク
- ・課題解決学習（PBL）
- ・その他（以下に概要を記述）

本授業は産学連携授業のプロジェクト型（チーム編成によるPBL型授業）として行います。  
授業の初めに提携先の病院の見学と壁面計測等を行い、最終授業において制作物の搬入と設置・展示を行います。

### 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

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

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| 企画立案、計画的な実践力、     | 20% | ： 積極的な授業への参加態度として、周到な調査研究と活発な発言を評価する。              |
| 作業における協働性、協力体制の認識 | 20% | ： グループ制作を前提とするため、その役割分担と計画完遂への情熱を評価する。             |
| 授業外作業への参加         | 20% | ： 病院見学と作品設置のための搬入作業は必須のものであり、各自の協力的態度と協働性について評価する。 |
| 目的を認識した作品の造形性     | 40% | ： 作品評価。<br>ヒーリングアートという客観的な作品制作を認識した、豊かな造形性と技術力を評価。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要なものは授業内で提示する

### 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、授業の最初と最終の2回行う学外授業は、授業時間外に約10時間を要するので、各自のスケジュールの調整が必要である。  
病院には治療や入院を目的として多様な人々が訪れます。特に高齢者の長期療養施設では、患者にとって生活の場であり、環境そのものが「癒し（ヒーリング）」となる必要があります。このような病院の空間においては、人々の心をなごませ、ストレスを軽減できるビジュアルアート作品やデザイン作品などが、ヒーリング・アートとして有効であると考えられます。そのため受講生は各専門コースで身に付けた知識や技能を生かして協働する姿勢が重要です。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日2時限目

場所： 南館 3F研究室

備考・注意事項： 指定した水曜日以外にも質問、相談を随時実施する。  
またメール： omura@osaka-seikei.ac.jp でも受け付ける。その際は「授業名」「学籍番号」「氏名」を明記すること。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                  |
|------|--|-----------------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンス、グループ分けと今年度のテーマ設定</b><br>過年度の成果資料をもとにして、今年度の全体テーマについて話し合い、検討する。特にヒーリングアートに関して各自が自己の問題として捉え、その方法や目的についてディスカッションを行う。 | ヒーリングアートに関する資料研究とテーマの模索<br>2時間    |
| 第2回  | <b>現地見学（午後から3時間程度）</b><br>各自、グループ等で役割分担を決め、採寸や採光を調査すること。<br>長期療養患者の生活や通院患者の実態に接して、具体的な課題解決の方法を模索する。                        | 見学を通じた作品設置場所の測量とその見取り図の制作<br>2時間  |
| 第3回  | <b>現地見学を踏まえて、テーマ設定と各グループの提案とディスカッションする</b><br>現地調査を踏まえて、現場のデータ化を行い、採光、壁や天井、床などについて受講生同士の共通理解を語る。                           | 調査研究に基づいたテーマ設定とラフスケッチの作成<br>2時間   |
| 第4回  | <b>作品制作1 グループディスカッションとテーマの確定</b><br>全体テーマのもと、グループごとにテーマを決め、企画を立てる。<br>資料収集、ディスカッション、下書き等を繰り返して決定案を作成する。                    | ラフスケッチの制作<br>2時間                  |
| 第5回  | <b>作品制作2 制作工程の確定とラフスケッチの完成</b><br>完成までのスケジュールを立て、各グループに分かれての制作に入る。   | 役割分担による各担当部署の活動<br>2時間            |
| 第6回  | <b>作品制作3 原図の作成とデータ入力</b><br>各グループに分かれての制作  | 分担製作の継続的な作業<br>2時間                |
| 第7回  | <b>作品制作4 データの入力と修正</b><br>作品のデータ化と修正   | 分担製作の継続的な作業<br>2時間                |
| 第8回  | <b>作品の調整と印刷発注、中間ルーブリックの実施、学生ヘッパードバック</b><br>グループ毎に、色調整・構成のバランスチェックなど行い、入稿  | 分担製作の継続的な作業、DTPコーナーへの印刷発注<br>2時間  |
| 第9回  | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り1</b><br>出力原稿を確認し、パネル貼りからカット作業   | 各グループごとの出力作品の精査とカット<br>2時間        |
| 第10回 | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り2</b><br>パネル貼りからカット作業  | 各グループごとの出力作品の精査とカット<br>2時間        |
| 第11回 | <b>出力原稿のパネル貼りと切り取り3</b><br>病院に設置する際のプレゼンボードの作成   | 各グループごとの出力作品の制作<br>2時間            |
| 第12回 | <b>作品チェック</b><br>パネル貼り・カット作業が終了したら、全体で不足するパーツの有無など確認   | 作品の精査<br>2時間                      |
| 第13回 | <b>梱包作業と搬入準備</b><br>病院への設置作業に移るために、作品梱包作業と、設置に必要な用具の準備をする。   | 作品梱包作業と、設置に必要な用具の準備<br>2時間        |
| 第14回 | <b>作品搬入と展示（学外授業；終日、土曜日を予定している）</b><br>作品の搬入と展示の作業は終日かかるので時間を調整し必ず出席すること。   | 協働して作品設置を行い、設置記録を作成する<br>2時間      |
| 第15回 | <b>反省とまとめ、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）</b><br>各グループによる展示のまとめ   | 展示作品を振り返り、そのまとめを通してレポートを作成<br>4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | プロジェクト演習2【街づくり】   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山中コ〜ジ   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 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          | 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。<br>(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

シャッターが閉まっている様子が目立つ商店街の復興プロジェクトです。当授業は京田辺市にある”キララ商店街”にてストリートファニチャーのデザインと制作を通じた街づくりを行います。事前授業では言葉づかいとマナー、京田辺市について、キララ商店街についてのリサーチ。ストリートファニチャーのデザインでは、リサーチを元に街の為のオブジェを念頭にデザイン検討し、実作として制作することで、街づくり活動を通して人間関係、チームワークとコミュニケーション力を養います。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：   | 目標：   |
|--------------------------|--|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 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。 | 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。                      |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | これまでコースで学んだ事柄を元にした専門分野での活動                       | 授業で学んでいる事柄を実社会において活用する事でリアルな体験や経験を通して自身の知識や技能に応用する。 |
| 汎用的な力                    |  |   |
| 1．DP8. 意思疎通              |  | 商店街組合の方、地域住民、学生との共同作業を行う事で必要なコミュニケーション能力を養う。        |
| 2．DP7. 完遂                |  | それぞれに委ねられた課題を最後までやり遂げる能力と根気を養う。                     |
| 3．DP5. 計画・立案力            |  | 自身の持っているスキルを元に、何が実践で応用できるかの検討を行い、実際の計画と立案へと結びつける。   |

### 学外連携学修

有り（連携先：キララ商店街組合）

### 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 | 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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

著者：山崎 亮／タイトル：コミュニティデザイン—人がつながるしくみをつくる／出版社：学芸出版社／出版年：2011年

街づくりについて実践的な経験を元にした資料として一読すること。本授業ではコミュニティデザインにて紹介されている内容に近い事もあるほか、本文中に出る実例を参考にしつつも、独自の展開を授業内で興すことを目的としています。

### 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。

### 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 環境デザイン研究室  
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

授業外学修課題にかかる目安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>キララ商店街の紹介と当プロジェクト演習授業についての説明/外部講師によるレクチャー</b></p> <p>2017年から取り組んでいるキララ商店街での街づくりについて、これまでの成果を共有すると同時に、京田辺市の特徴からキララ商店街について、また、昨今のシャッター通り商店街の持つ社会問題について授業形式で紹介する。本年行う街づくりについての、大枠についての説明。実社会で活動する事に対するの諸注意事項の確認など。また、類似のプロジェクトを行っている人材を外部から御呼びして、実践を通じたレクチャーを行う。</p> | <p>独自で京田辺市の特徴をリサーチする事。図を盛り込み1000字程度のレポートに纏める。</p>      | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動1～人物紹介編～</b></p> <p>キララ商店街にて組合の方々と面会しグループディスカッションを行い、当地域に対する街づくりに関係する人々の把握と理解を行う。</p>   | <p>キララ商店街の問題点をディスカッションから想定し、何が問題なのかを文章にて可視化する。</p>     | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動2～街歩き編1～</b></p> <p>自分達の脚でキララ商店街を中心とした周辺をリサーチする。リサーチをもとに自身が気付いた事柄をマップに落とし込む作業を行う。</p>   | <p>マップに記入したリサーチ結果を元に、独自の視点を持った地域マップを作成する。</p>          | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動3～デザイン検討 議論編～</b></p> <p>リサーチ結果を元にした地域にとって本当に必要なストリートファニチャー（オブジェ）は何かを議論し、デザインの検討をおこなう。</p>  | <p>議論した内容を議事メモ化する。またスケッチを開始する。</p>                     | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動4～デザイン検討 企画編～</b></p> <p>デザインを行う為の議論をベースにした企画案の検討を行う。特に、ロジカルシンキング（言語化した事柄）によって文字化した事柄を企画案としてまとめる。</p>   | <p>企画書の作成を行う。</p>                                      | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動5～デザイン検討 スケッチ編～</b></p> <p>デザインを行う為の議論を通して作った企画案を、デザインという手法に転化して行く。特に、企画案の重視によるストリートファニチャーデザインの骨子を検討。</p>   | <p>企画案からデザイン化への転換作業として、テキストからスケッチを描く。</p>              | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動6～デザイン検討 スケッチ編～</b></p> <p>デザインを行う為の議論を通して作った企画案を、デザインという手法に転化して行く。特に、企画案の重視によるストリートファニチャーデザインデザインの細部を検討。</p>   | <p>企画案からデザイン化への転換作業として、テキストからスケッチを描く。より詳しいスケッチを描く。</p> | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動7～デザイン検討 作図編～</b></p> <p>デザイン案のスケッチを元にした設計図の作図。スケール感を考慮に入れた設計図を作図。</p>  | <p>スケッチでは検討できない寸法を考慮に入れた設計をおこなう。</p>                   | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>キララ商店街での街づくり活動8～デザイン検討 作図編～</b></p> <p>デザイン案のスケッチを元にした設計図の作図。強度を考慮に入れた設計図を作図。</p>   | <p>スケッチでは検討できない強度を考慮に入れた設計をおこなう。</p>                   | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動9～デザイン検討 作図編～</b></p> <p>デザイン案のプレゼンテーションを行う。デザイン案を複数案から一案に絞る。</p>   | <p>プレゼンテーション（講評会）で指摘された事柄の振り返りを行う。</p>                 | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動10～実施図面/制作編～</b></p> <p>実作を作る為の実施図面の作図。</p>   | <p>授業内で指導された実施図面を描く為の指摘事項を反映させた作図。制作の為の材料調達。</p>       | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動11～制作編～</b></p> <p>実施図を元にした制作の開始。材料への墨つけと材料の確保。</p>   | <p>足りない設計図書の追記作業や部材の調達等。</p>                           | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動12～制作編～</b></p> <p>実施図を元にした制作作業。</p>  | <p>足りない設計図書の追記作業や部材の調達等。工程のチェックと更新</p>                 | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>キララ商店街での街づくり活動13～制作編～</b></p> <p>制作のフィニッシュ工程。</p>   | <p>プレゼンテーションおよび納入に向けて、最終の完成を目指す。</p>                   | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>最終プレゼンテーション（振り返り）、最終ループリックの実施、振り返りシートの作成、納入</b></p> <p>制作物の納入とプレゼンテーション作業をメインに行う。自身がどう言った意図でストリートファニチャーを制作したのかの可視化と内容の発表。最終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）（期末試験として評価する）</p>  | <p>プレゼンテーションによる指摘内容をまとめる。</p>                          | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | プロジェクト演習 4                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全30回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識を備えてゲームを制作する。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行い、実際の制作現場で必要とされる力を培う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。  
色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。  
グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。  
グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| デザインアイデア  | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果      | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度      | 30% | ： チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含まれます）          |
| 試験 レポート   | 10% | ： 作品制作に関するレポート提出                                  |

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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

### 授業計画

第1回 体験発表2（定期試験対象）

体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。

発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこないましょう。

### 授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>外部コンペに参加しよう</b><br>色々な外部コンペを探し企画、期間があうものにチームで参加していこう。  | 決定したコンペの資料あつめなどをしておい<br>てください。                               | 2時間 |
| 第3回  | <b>チームわけ</b><br>チームを決定しアイデア出しからはじめます。役割分担、スケ<br>ジュールを決めていきましょう。                                     | 次講で役割分担、スケジュールのチェックを<br>するので決めておいてください。                      | 2時間 |
| 第4回  | <b>コンペ用作品制作（アイデア出し）</b><br>役割分担、スケジュールを各チームをまわり確認していきま<br>す。チームでのアイデア出しを進めていきましょう。                  | アイデア出しをすすめてください。   | 2時間 |
| 第5回  | <b>コンペ作品制作（アイデア出し）</b><br>アイデア出し。最低5つ以上はアイデアを出し進めていきましょ<br>う。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。                | アイデアの中から作成していくデザインをし<br>ぼる作業をしていきましょう。中間発表の準<br>備をしておいてください。 | 2時間 |
| 第6回  | <b>中間発表</b><br>途中経過でよいので発表し、多くの意見をもらいましょう。プレゼ<br>ンの勉強もしていきます。                                       | 今回の意見交換でアドバイスがあった場合は<br>できるところは反映して行ってください。                  | 2時間 |
| 第7回  | <b>コンペ作品制作</b><br>アイデアの中から作成していくデザインをしぼり制作をしていき<br>ます。多くの意見を聞き納得するものは取り入れていきましょ<br>う。               | スケジュールを確認し制作していきましょ<br>う。                                    | 2時間 |
| 第8回  | <b>コンペ作品制作、中間ルーブリックの実施、学生ヘフィード<br/>バック</b><br>制作を進めていきましょう。完成までのスケジュールを確認して<br>いきます。                | スケジュール確認をしっかりとしましょう。   | 2時間 |
| 第9回  | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。  | 次講ではチーム毎にチェックをしていきま<br>すので問題点などあればまとめておいてくだ<br>さい。           | 2時間 |
| 第10回 | <b>コンペ作品制作</b><br>完成まで残り少ないので各チーム毎にまわりチェックしていきま<br>す。ブラッシュアップしていきましょう。                              | 制作はもちろんの事、プレゼン準備もしてい<br>くようにしてください。                          | 2時間 |
| 第11回 | <b>コンペ作品制作</b><br>前講でのアドバイスをふまえてブラッシュアップをしていきま<br>しょう。  | プレゼン準備もしていくようにしましょう。   | 2時間 |
| 第12回 | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。  | 次講で発表をしてもらいますので完成させて<br>おいてください。                             | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品発表（定期試験対象）</b><br>各チーム制作発表。チーム発表なので各自なんらか役割を決め<br>て発表をしてください。                                  | フィードバックがあったものは対応し、応募<br>準備にはいりましょう                           | 3時間 |
| 第14回 | <b>応募準備（参加するコンペによってはスケジュール変更がある<br/>かもしれません）</b><br>発表でのフィードバックの対応と応募準備をしましょう                       | 応募準備、最終確認をしましょう。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>応募 または ポートフォリオまとめ、最終ルーブリックの実<br/>施、振り返りシートの作成。</b><br>応募がまだの場合は応募準備をし、応募後の場合は作品まとめを<br>していきましょう。 | 作品まとめの準備をしておきましょう  | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形演習 1（絵画）</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 津田やよい  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 年  | 開講時期 | 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          | 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。<br>(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では、中学校美術科・高等学校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実地を通し学んでいきます。美術教師としての実技の専門性を磨くため根幹となる「見て描く」ための教養やスキルを身につけ、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、解体し、分析し、設定した課題に沿った制作に独自に反映していける方法を考えます。

### 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.幅広い教養やスキル         | 描画材によっての表現できる描法の違いを身につける                        | 絵画の基礎力を身につける                            |
| 2．DP3.専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 描法、使用画材の技法材料において研究し、自らの経験から生徒を想定し、指導ができる力を身につける | 使用する描画材の特性を知り、説明できる                     |
| 汎用的な力                   |   |   |
| 1．DP4.課題発見              |   | 課題に対し、自らの問題点や他者作品への理解、分析できる             |
| 2．DP5.計画・立案力            |   | 将来、生徒を指導する上で、作業時間など展開できるか、計画性を持って制作できるか |

### 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

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     | 40% | ： 授業で課す実技課題において独自のルーブリックを基に総合的に評価する。尚、課題においての評価方法は授業初めに説明する。 |
| 予習復習課題    | 10% | ： 次回の課題について構成、完成までの体系など計画しておく。また描き終わった作品において問題点を明確にしておく      |
| 中間及び期末テスト | 30% | ： 実際の実技試験を想定したデッサンのテストを実施し、その作品について評価する                      |
| 受講状況      | 20% | ： 各回授業への積極的参加、授業態度において総合的に評価する。                              |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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3限の時間に受け付けます。美術研究室・津田まで。 |

### 授業計画

| 第1回 | オリエンテーション 鉛筆デッサン①静物2点モチーフを描く  | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-----------------------------|------------------|
|     | 教員採用試験（美術実技）を想定し、目標、学習内容について確認します。オリエンテーション後、静物2点モチーフ（バケツ缶、紐）の鉛筆デッサンを行います。デッサン用紙は準備します。学生持参物：カルトン、鉛筆デッサンのための描画材一式、下粗描に必要なクローキータ |                             | 2時間              |

|      |  |                                 |     |
|------|--|---------------------------------|-----|
| 第2回  | <p><b>鉛筆デッサン②静物3点モチーフを描く</b></p> <p>静物3点モチーフ（スコップ、軍手、紙袋）の鉛筆デッサンを行います。デッサン用紙は準備します。学生持参物：カルトン、鉛筆デッサンのための描画材一式、下粗描に必要なクロッキー帳</p>   | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する     | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>鉛筆デッサン③静物3点モチーフを描く</b></p> <p>静物3点モチーフ（プラスチックコップ2つ、紙テープ）の鉛筆デッサンを行います。デッサン用紙は準備します。学生持参物：カルトン、鉛筆デッサンのための描画材一式、下粗描に必要なクロッキー帳</p>   | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する     | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>鉛筆デッサン④静物3点モチーフを描く</b></p> <p>静物3点モチーフ（ジョウロ、シュロ縄、ビニールシート）の鉛筆デッサンを行います。デッサン用紙は準備します。学生持参物：カルトン、鉛筆デッサンのための描画材一式、下粗描に必要なクロッキー帳</p>  | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する     | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>着彩デッサン① 静物2点モチーフを描くための水彩絵具の研究（様々な水彩絵具の特性について）</b></p> <p>透明水彩絵具を使用したデッサンに向けて透明水彩の混色、描画について研究を行います。まずは水彩絵具の特性をつかみます</p>   | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する     | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>着彩デッサン② 静物2点モチーフを描くための描画方法の研究（透明水彩を用いた描画の研究）</b></p> <p>透明水彩絵具を使用したデッサンに向けて透明水彩の混色、描画について実技制作を通して研究を行います。学生持参物：透明水彩絵具、水彩描画に必要な用具一式、鉛筆、スケッチブック</p>  | 時間内で完成できるようにタイムスケジュールを確認する      | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>着彩デッサン③静物2点（缶、カラーボール）モチーフを描く</b></p> <p>透明水彩絵具を使用したデッサンに向けて透明水彩の混色、描画について研究を行います。モチーフを自由に組み、実際に見て描画に入ります。学生持参物：透明水彩絵具、水彩描画に必要な用具一式、鉛筆、スケッチブック</p>  | 描画法の研究                          | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>石膏デッサン①-1 マルス</b></p> <p>鉛筆、または木炭を使用したデッサン（マルス）構図の取り方～木炭の描法について学び、制作に入ります。学生準備物：木炭デッサンに必要な用具一式</p>   | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する     | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>石膏デッサン①-2 マルス</b></p> <p>鉛筆、または木炭を使用したデッサン（マルス）構図の取り方～木炭の描法について学び、制作に入ります。学生準備物：木炭デッサンに必要な用具一式</p> <p>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</p>   | 授業を振り返り、鉛筆デッサンや水彩画デッサンを完遂する     | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>油画制作（模写研究）①-1</b></p> <p>鑑賞教育のために、模写研究をF10号キャンバスに油絵具を用いて行います。油絵具は水彩絵具とは違い、化学的な変化を伴います。また、仕上がっていく体系も違います。実際に使用し、絵具の重層構造や用具の使い方を学んでいきます。学生準備物：油画制作に必要な用具一式</p>   | 授業を振り返り、作品を完遂するさせるために美術史を復習しておく | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>油画制作（模写研究）①-2</b></p> <p>身近にいる友人をテーマにF10号キャンバスに油画制作を行います。油絵具は水彩絵具とは違い、化学的な変化を伴います。また、仕上がっていく体系も違います。実際に使用し、絵具の重層構造や用具の使い方を学んでいきます。学生準備物：油画制作に必要な用具一式</p>   | 授業を振り返り、完遂する                    | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>油画制作（模写研究）①-3 合評会</b></p> <p>身近にいる友人をテーマにF10号キャンバスに油画制作を行います。油絵具は水彩絵具とは違い、化学的な変化を伴います。また、また仕上がっていく体系も違います。実際に使用し、絵具の重層構造や用具の使い方を学んでいきます。作品完成後に合評会を行います。学生準備物：油画制作に必要な用具一式</p>                                    | 授業を振り返り、完遂する                    | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>様々な映像表現について①～想定デッサンへの展開</b></p> <p>アニメ、コラージュ、映像作品を鑑賞し、それらをもとにストーリー性のある想定デッサンを試みます。作画にあたり、資料を構成し、アイデアスケッチを行い、ストーリーを展開し、そのうちの1シーンをデッサンで表現します。</p>  | 想定デッサンに向けての予習、エスキース             | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>様々な映像表現について②～写真表現</b></p> <p>ピンホールカメラを自作し、撮影、現像するしてみます。すべてがデジタル化している時代ですが、現像するまではどうなるかわからないピンホールカメラ。もっとも原始的なピンホールを通る光の現象は古代ギリシャ時代から知られていたとされている。簡単な構造でカメラを自作し、撮影し、予想できない偶発的な現像写真により、感性を刺激し、絵画への展開となるか検討してみる。</p> | カメラの歴史について調べておくこと               | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>作品検討会</b></p> <p>これまでの作品の総まとめを行い、全員で検討会を行います。発表を通し、自作、他作を見ることで客観的に問題を確認し、描画における理解度の確認を行います。その後、授業の総括を行います。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）</p>   | これまでの作品を通したレポートの作成              | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形演習2（彫刻）</b>                                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 江村忠彦  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 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          | 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員／高等学校・大学における教育経験等（全15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もとめ、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目指す。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

日常生活と立体表現の関係性に関する理解

#### 目標：

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ことができる。

- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

彫刻や立体表現に関する制作技法の習得

立体制作の各種技法を通じて、準備～構想～完成～鑑賞と省察という一連のプロセスを理解し、基本的な道具の扱い方について習得することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

彫刻や立体造形が教育現場において、どのような学びの意味を持つのかについて自身の考えを深めることができる。

- 2 . DP5. 計画・立案力

思い描くイメージの実現および技能の習得に向けて到達すべき点を見定め、確かな準備、計画、立案ができる。

- 3 . DP6. 行動・実践

自らが立てた計画に沿って、その実現に向けて積極的、自主的に行動することができる。また、状況に応じた課題を自ら捉え、自分なりに解決することができる。

- 4 . DP7. 完遂

各自の作品制作・研究について最終地点まで努力し、完成させることができる。

- 5 . DP9. 役割理解・連携行動

制作・鑑賞に関して、受講生同士で協力・連携し、各自の役割について責任を持って果たすことができる。

### 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
- ・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）
- ・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

この授業は教職の資格取得において最低限必要な内容を含んでいるため、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（制作課題）  | 50% | ： 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。     |
| 試験（制作ノート） | 50% | ： 達成点と課題について明確にしなが、自身の制作を振り返り、わかりやすくまとめることができる。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

【使用教科書】  
各回課題に沿って、必要とされる資料を適宜配布します。  
【参考文献等】  
中学校学習指導要領（平成20年3月告示 平成27年3月一部改正 文部科学省）  
高等学校学習指導要領（平成21年3月告示 文部科学省）  
『美術教育概論（改訂版）』（大橋 功 監修／日本文教出版）

### 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。
- ・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： 授業時間前後または月曜3限  
 場所： 美術研究室

## 授業計画

|      |  | 授業外学修課題にかかると見込まれる時間       |
|------|--|---------------------------|
| 第1回  | <b>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</b><br>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」「彫刻を通して学ぶこと」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<br>2時間   |
| 第2回  | <b>平面が立体になるとき 2：「お祝い」をテーマにしたポップアップカードの制作</b><br>「お祝い」をテーマにしたポップアップカードの制作を通じて、平面である紙が立体になる瞬間を、自らの経験を通して学びます。  | 制作課題の完成／制作ノートの作成<br>2時間   |
| 第3回  | <b>平面が立体になるとき 3：「あそび」をテーマにした遊具模型の制作</b><br>面材を立体的に構成することで遊具模型の制作、すなわち人間にとって欠かせない活動の一つである「あそび」をデザインしていきます。  | 制作課題の完成／制作ノートの作成<br>2時間   |
| 第4回  | <b>紙で立体をつくる 1：張り子でつくる（粘土原型の制作）</b><br>伝統的な立体造形技法である「張り子」の制作手法を通じて、紙を素材とした立体造形について学びます。ここでは制作工程の概要を確認しながら自ら構想し、それに基づき粘土原型を制作します。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成<br>2時間 |
| 第5回  | <b>紙で立体をつくる 2：張り子でつくる（紙の貼り重ね）</b><br>前回制作した粘土原型に基づき、紙を用いて貼り重ねていきます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成<br>2時間 |
| 第6回  | <b>紙で立体をつくる 3：張り子でつくる（粘土抜き／彩色）</b><br>紙を貼り重ねてできた張り子の形から、粘土を抜き取り、再接合の上で造形を調整します。適宜、彩色を施すなどして、完成を目指します。  | 制作課題の完成／制作ノートの作成<br>2時間   |
| 第7回  | <b>作品と制作ノート鑑賞・講評／彫刻鑑賞①</b><br>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、次なる課題を発見します。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。  | 鑑賞をふまえた制作ノートの作成<br>2時間    |
| 第8回  | <b>立体表現と構造 1：石膏直付けで動物をつくる（構想と骨組みづくり）</b><br>人も含めて動物には、自身の身体を支えるための骨格と筋肉があります。立体物として表現するためには構造を的確に捉えることが必要です。ここでは、自重に耐えることのできる構造を理解し、形作ります。<br>（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。                                    | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成<br>2時間 |
| 第9回  | <b>立体表現と構造 2：石膏直付けで動物をつくる（石膏の使い方と造形方法）</b><br>石膏は、立体的な表現を行う上で主要な素材の一つです。ここでは、石膏の基本的な使い方を学び、彫刻的な立体感覚の一つである量感に留意しながら、この素材を生かした表現方法について学びます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成<br>2時間 |
| 第10回 | <b>立体表現と構造 3：石膏直付けで動物をつくる（モデリングとカービング）</b><br>その動物の姿を表現する上で必要なヴォリュームを捉えながら、構造となる芯材に適した石膏をつけていきます。骨ばったところ、柔らかいところ、ねじれているところなど、そのポーズの特徴を見つけながら、大まかに形作ります。同時に削ることで、形を推敲していきます。付けることによって形作る（モデリング）技法と削ることによって形作る（カービング）技法それぞれの特質を理解していきます。 | 制作課題の完成／制作ノートの作成<br>2時間   |
| 第11回 | <b>型取りと鑄造 1：鑄造技法で果物をつくる（粘土原型の制作と石膏型取り／粘土抜き）</b><br>型取りによる鑄造の方法を学びます。ここでは、粘土で小さな作品（果物）を作り、石膏を用いて雌型を完成させます。型取りの意味や鑄造工程について、制作を通して理解を深めていきます。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成<br>2時間 |
| 第12回 | <b>型取りと鑄造 2：鑄造技法で果物をつくる（粘土抜き／金属に関する知識習得と鑄込み／割り出し）</b><br>雌型から粘土を抜き取り、型を乾燥させた上で、金属を流し込み、割り出します。金属の扱い方について、制作を通して理解を深めていきます。   | 制作課題の完成／制作ノートの作成<br>2時間   |
| 第13回 | <b>木彫表現 1：「魂」をテーマにした制作（道具の使い方／構想と荒取り）</b><br>木材を用いて「私の魂のかたち」をテーマに作品を作ります。ここでは、木材を扱う上で必須となる道具の使用方法について理解するとともに、木材の特性を踏まえた造形方法について、制作実践を通して学んでいきます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成<br>2時間 |
| 第14回 | <b>木彫表現 2：「魂」をテーマにした制作（彫り込みから推敲へ）</b><br>木材を用いて「私の魂のかたち」をテーマに作品を作ります。ここでは、道具を駆使して自身の思い描く形へと形を昇華させていきながら、木彫の基礎を学んでいきます。   | 制作課題の完成／制作ノートの作成<br>2時間   |
| 第15回 | <b>作品と制作ノート鑑賞・講評／彫刻鑑賞②</b><br>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。<br>（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。                                    | 授業全体をふまえたノートまとめの作成<br>2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形演習3（工芸）</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 阿部緑・大手裕子・赤西信哉  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 染色、織、木工の各分野についてそれぞれの素材、技法、道具などについての基礎的知識を伝えながら小作品を制作する実習を各分野5週ずつ、リレー式に行います。  |      |    |     |   |
| 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"> <li>・阿部「染色」（5回）染色作家として国内外にて作品発表、技法・素材研究を行う。高校での教授経験を有する。</li> <li>・大手「織」（5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</li> </ul> |      |    |     |   |

### 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、工芸における染色・織・木工を取り上げ、3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道具の使用法を学び、それぞれの作品制作を行う。工芸としての作品のあり方をも考えながら自由な発想のもと、各工程の作業を積み重ねることにより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整理、記録しておく。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

染色、織、木工に関する専門知識と技および中学校・高等学校の工芸教育に対する理解とスキル

#### 目標：

将来、中学校・高等学校の教師として工芸の授業を指導するための知識、経験を習得することができる。

#### 汎用的な力

- 1．DP5. 計画・立案力
- 2．DP6. 行動・実践
- 3．DP7. 完遂

各工芸技法の特徴、制約、特殊な素材、材料、道具などを踏まえた上で、それらを生かした作品のデザインができる。

教師として教授する立場を想定し、多様な素材、道具、技法を理解、習得し、積極的に制作に向かうことができる。

各技法の全工程をたどり、作品を完成させることができる。

### 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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                          |     |  |
|--------------------------|-----|--|
| ルーブリックに基づき、受講態度、制作に向かう姿勢 | 40% | ： 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。       |
| 作品(定期試験に相当する各課題ごと)の提出作品  | 40% | ： 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、すぐれた作品に仕上げる事ができているかを評価する。         |
| プレゼンテーション                | 20% | ： 合評会で自作についてしっかりプレゼンテーションを行い、また、他者の作品について積極的に意見を述べる事ができ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：      | 美術研究室（阿部・大手）環境デザイン研究室（赤西）   |
| 備考・注意事項： | <p>その他連絡を取りたい場合はEメールで対応します。</p> <p>大手 ote@osaka-seikei.ac.jp<br/> 阿部 abe@osaka-seikei.ac.jp<br/> 赤西 akanishi@osaka-seikei.ac.jp</p> <p>Eメールには氏名、コース名、学籍番号を記入すること。</p> |

### 授業計画

第1回

**染色① 染色についての概論、課題1（ステンシル）についての説明・作品のデザイン・色草稿**

・染色による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ます。その上で制作のためのスケッチ、デザインなどを行う。

講義内容を基に、染色について技法、工程をファイルにまとめる。作品のデザイン、色草稿を完成させる。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第2回  | <b>染色② 型（洗紙）彫り</b><br>・作成したデザイン画、色草稿を元にステンシルのための型紙を作成する。   | 型紙を完成しておく                                      | 2時間 |
| 第3回  | <b>染色③ 染色（ステンシル）・作品の仕上げ</b><br>・型紙と、バインダー、顔料、刷毛などを用いてステンシル技法、型紙の特性を生かした作品を制作する。  | 染色を終え、熱処理を行い定着して作品を完成する。                       | 2時間 |
| 第4回  | <b>染色④ 課題2 ろうけつ染技法と植物染料及び課題の説明</b><br><br>・ろうけつ染技法の多様な表現技法を試し、植物染料の色見本を作成する。<br>・作品のデザインを行う。   | 授業内容を振り返り、色サンプルなどをファイルにまとめておく。また、作品のデザインを完成する。 | 2時間 |
| 第5回  | <b>染色⑤ ろうけつ染技法を使用し、植物染料を用いた実習</b><br>・植物染料の色サンプルから2種類の染料、媒染材を選択し、ろうけつ染技法による作品制作を行う。<br>*脱蠟と蒸しの作業は業者委託とする。  | 染色を完成させ、制作工程をファイルにまとめる。                        | 2時間 |
| 第6回  | <b>繊維造形① 様々な繊維素材 フェルティング技法についての解説と実習</b><br><br>・様々な繊維素材による造形表現について知り、羊毛によるフェルティング技法を体験する。技法の特性を理解し小作品をデザインする。   | ・技法について、素材、工程をまとめ、記録しておく。小作品のデザインを完成しておく。      | 2時間 |
| 第7回  | <b>繊維造形② 様々な繊維素材 フェルティング技法についての実習</b><br><br>・技法の特性を生かした作品を制作し完成させる。カーダーによる混色法、プレフェルトによる模様表現、型を用いての立体化を制作を通して学ぶ。   | ・作品を完成する。自他の作品について、デザインや表現の特徴等についてまとめ、記録しておく。  | 2時間 |
| 第8回  | <b>繊維造形③ バスケタリー技法についての概論 コイリング技法についての解説と実習</b><br><br>・様々なバスケタリー技法、表現について知り、そのうちのコイリング技法を体験する。基本の技法を学んだ後、技法の特性を理解し小作品をデザインする。<br><br>中間ルーブリックの実施し、学生ヘフィードバックを行う。 | ・技法について、素材、工程をまとめ、記録しておく。小作品のデザインを完成しておく。      | 2時間 |
| 第9回  | <b>繊維造形④ バスケタリー技法 コイリング技法についての実習</b><br><br>・技法の特性を生かした作品を制作し完成させる。素材の選択、形に合わせた技法の変化法等を体験を通して学ぶ。   | ・技法について、素材、工程をまとめ、記録しておく。小作品のデザインを完成しておく。      | 2時間 |
| 第10回 | <b>染織作品の鑑賞および講評会</b><br><br>・染、繊維造形の商品制作で制作した作品を鑑賞し合い、互いに講評する。また、担当教員によるものやその他の分野での代表的な作品例なども鑑賞し、染織の表現の豊かさについて認識を深める。<br>・制作した全ての作品と制作ファイルを提出する。                 | ・染織作品についての鑑賞のポイントや、各作例などの技法、表現における特徴をまとめ、記録する。 | 2時間 |
| 第11回 | <b>木工① 導入、課題説明（ネームプレート制作）/ 木質材料の知識</b><br>・様々な木質材料を実際に手に取りその特徴等を学ぶ。  | 木工の素材について、特長などをまとめておく。                         | 2時間 |
| 第12回 | <b>木工② 課題制作（ネームプレート制作）/ 道具、加工技術の知識</b><br>・造形ファクトリーの工具、機械などについてその扱いや、加工法について学ぶ。  | 木工に使用する工具、機械の扱いや加工法についてまとめておく。                 | 2時間 |
| 第13回 | <b>木工③ 課題制作（ネームプレート制作）</b><br>・課題に沿ってデザインし、材料を選ぶ。その後制作の作業を進める。   | 木材の加工作業を進めておく。                                 | 2時間 |
| 第14回 | <b>木工④ 課題制作（ネームプレート制作） / 塗装工程の知識</b><br>・木材加工を終えたら、仕上げの塗装を行う。  | 加工作業を終え、塗装作業を進めておく。                            | 2時間 |
| 第15回 | <b>木工⑤ 作品仕上げ / まとめ</b><br><br>・作品制作の仕上げと鑑賞合評を行う。作品と、ファイルを提出する。<br><br>・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）を行う。  | 木工の素材、加工法、工程、道具などについてまとめ、記録しておく。               | 2時間 |

|                  |                     |      |    |     |   |
|------------------|---------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形演習 4（デザイン）</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市毛史朗                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                  | 開講時期 | 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 | 該当しない               |      |    |     |   |
| 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知り、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.幅広い教養やスキル     | デザイン、美術の幅広い知識と技能を身につける。  | あらゆる技法に精通し、人にそれを教授する方法を学ぶ。              |
| 2．DP2.専門的知識・技能、職業理解 | 教職に対する理解を深め、指導する力を身につける。 | 作品の制作プロセスや批評を論理的に行うことができる。              |
| 汎用的な力               |                          |   |
| 1．DP8.意思疎通          |                          | 課題を明確に把握し答えられるとともに、他人の答えにも批評を加えることができる。 |

### 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)
  - ・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  | 評価の基準   |
|----------------|---|
| 作品提出、プレゼンテーション | 50% : 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。 |
| 講評会での発表        | 30% : 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。                  |
| 受講態度           | 20% : 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。    |

### 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

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                    |
|------|---|-------------------------------------|
| 第1回  | <b>課題1:色彩構成 課題説明と制作</b><br>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<br>4時間             |
| 第2回  | <b>課題1:色彩構成 制作進行</b><br>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<br>4時間                  |
| 第3回  | <b>課題1:色彩構成 講評会</b><br>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。<br>4時間 |
| 第4回  | <b>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</b><br>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<br>4時間                   |

|      |   |                     |     |
|------|---|---------------------|-----|
| 第5回  | <b>課題2:グラフィックイラストレーション 制作進行</b><br>制作を進める。教員のアドバイスを受けるとともに、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         | 4時間 |
| 第6回  | <b>課題2:グラフィックイラストレーション 講評会</b><br>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を行う。                         | 課題の振り返りと今後へのフィードバック | 4時間 |
| 第7回  | <b>課題3:紙立体 課題説明と制作</b><br>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      | 4時間 |
| 第8回  | <b>課題3:紙立体 制作進行</b><br>紙立体の制作を進める。刃物や糊、定規を正しく使う方法を身につける。  | 講評会に向け仕上げ作業         | 4時間 |
| 第9回  | <b>課題3:紙立体 講評会</b><br>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。中間ループ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    | 4時間 |
| 第10回 | <b>課題4:ポスター制作 課題説明と制作</b><br>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          | 4時間 |
| 第11回 | <b>課題4:ポスター制作 制作進行</b><br>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         | 4時間 |
| 第12回 | <b>課題4:ポスター制作 講評会</b><br>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。                                      | ポスターの振り返りとフィードバック   | 4時間 |
| 第13回 | <b>課題5:受講生による課題制作 課題説明</b><br>受講生自らが課題設定を行う。限られた材料、時間の中で制作できる課題を考え、生徒役の学生に課題説明と指導を行う。受講生は教師役を務めるとともに、他の受講生からの課題を制作し、生徒役も同時に務める。 | 課題の復習、自主制作          | 4時間 |
| 第14回 | <b>課題5:受講生による課題制作 制作進行</b><br>制作を進める。受講生同士でアドバイスを言い議論をする。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。   | 講評会に向け仕上げ作業         | 4時間 |
| 第15回 | <b>課題5:受講生による課題制作 講評会</b><br>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。最終ループリックを用いて自己評価を行う。                             | 授業全体の振り返り、自己評価      | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術概論</b>                                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原 一史  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 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          | デザイナー、プロデューサーとして、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（全15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します。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ます。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がります。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

#### 具体的内容：

ビジュアルコミュニケーションデザインにおける基礎知識の習得と様々な可能性について知見を増します。

様々なデザインの仕事におけるプロセスやその成り立ち、役割や機能について理解を深めます。

#### 目標：

デザインやイラストレーションを制作するうえでの基礎力を育てます。

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ます。

授業での事例（ビジュアルサンプル）紹介からの考察はもちろん、授業外学修においてもデザインの興味や探求の度合いを深めます。

### 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）

### 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

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 各授業に対する理解と取組み状況 | 20% | ： 興味をもって学修しようとする積極的な姿勢を評価します。                  |
| 授業レスポンスシート      | 40% | ： 各授業に対する振替りと感想を中心に評価します。                      |
| 授業振り返り試験（期末試験）  | 40% | ： 授業を通じて学修した様々な基礎知識の総括として、15回授業後に試験をおこない評価します。 |

### 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（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）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： 火曜日 5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：kiri-hara@osaka-seikei.ac.jp

### 授業計画

| 第1回 | 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   | 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行っていただきます。                                   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|--|------------------|
|     | ビジュアルデザインとイラストレーションの両コースにおいて、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ます。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いただきます。 |  | 2時間              |
| 第2回 | デザインの歴史と役割  | 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行っていただきます。次回授業の冒頭で振り返りのための感想をいくつか発表していただきます。 | 2時間              |

|      |   |  |
|------|---|--|
|      | 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します。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します。  |  |
| 第3回  | <b>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</b><br><br>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ます。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カスタマーの行動や思考、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します。   | 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行っておいてください。カスタマージャーニーにおける様々なタッチポイントの中で自分が特に興味をもったデザインのポイントに関しての発見や気づきをまとめておいてください。次回授業の冒頭でいくつか発表していただきます。                  |
| 第4回  | <b>デザインの仕事とプロセス</b><br><br>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びます。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ます。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ます。  | 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行っておいてください。次回のタイポグラフィの授業のために、スケッチブックとペン先が平型のマジック or マーカー、鉛筆などを用意しておいてください（手持ちの無い人は鉛筆2本と輪ゴムを用意しておいてください）                    |
| 第5回  | <b>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</b><br><br>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重要です。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します。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します。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ます。 | 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行っておいてください。また、宿題として興味のある複数の欧文書体で自分の名前を題材に表札をデザインしてみましょう。制作の際に文字組みや字詰めなど、授業で学修したポイントを反映してみてください。次回授業の冒頭でいくつかの作品を紹介していただきます。 |
| 第6回  | <b>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</b><br><br>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、性格について認識します。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びます。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します。  | 宿題として「本」のタイトル（題名は自由）を仮定し、漢字とひらがな、カタカナの組み合わせから実際にタイトル文字を制作します（横組み、縦組みは自由）。レイアウトのためのフォーマット（縦横寸法）については授業内で連絡します。次回授業の冒頭でいくつか作品を紹介していただきます。                      |
| 第7回  | <b>レイアウトの基本 目的・媒体・手法</b><br><br>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します。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、偶然的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します。  | 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行っておいてください。  |
| 第8回  | <b>レイアウトの応用 バランス・トリミング・対比</b><br><br>物事を視覚化して伝える時にいかに効果的、かつ印象的に伝えることができるかが重要です。そのためにデザイン要素をバランスよく配置することはもちろん、対比やコントラストで強い印象を与えたり、効果的な写真やイラストのトリミングについて事例を用いて学修します。  | 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行っておいてください。  |
| 第9回  | <b>色のしくみとカラーデザイン 生活デザインと色彩文化</b><br><br>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します。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します。  | 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行っておいてください。  |
| 第10回 | <b>ピクトグラムとシンボルマーク ビジュアルの標準化と多様化</b><br><br>説明や解説を必要とせず相互間のコミュニケーションを容易にするグラフィックアイテムとして、ピクトグラムやサイン、シンボルマークの役割や機能について学修します。グローバルに通用するミニマムなビジュアルコミュニケーション手段としての認識を深め、様々な事例を通じてその目的や機能について理解します。  | 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行っておいてください。  |
| 第11回 | <b>マスコットキャラクター ブランド訴求</b><br><br>組織や団体、プロジェクトなどのシンボルとして位置付けられているマスコットキャラクターの利用法やその効果、影響について学修します。元来「マスコット」とはお守りや開運のシンボルという意味がありますが、昨今ではブランディングとしての役割も大きく、様々なビジネスでそのビジュアルデザインは活性化し続けています。  | 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行っておいてください。宿題として、組織や団体、地域等を自分なりにテーマ設定を行ったマスコットキャラクターを1案制作してきてください。次回授業の冒頭でいくつか発表していただきます。                                  |
| 第12回 | <b>イラストレーション 役割・技法と発展</b>   | 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行っておいてください。  |

|             |  |  |            |
|-------------|--|--|------------|
|             | <p>イラストレーションの歴史をひも解くとともに様々な表現技法について事例をもって学修します。ビジュアルコミュニケーションデザインにおけるイラスト表現は写真表現とは異なり、リアルな細密画から非現実的なシーンも表現することができます。伝えたいことに対してどのような表現技法が的確か？考察します。</p>   |  |            |
| <p>第13回</p> | <p><b>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</b></p> <p>顧客との一瞬のタッチポイントにおいて、その商品を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、工夫について学修します。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ます。</p> | <p>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行っておいてください。各自が興味のある（好きな）パッケージデザインをひとつピックアップしておいてください。なぜ興味を持ったのか？どこが気になったのか？次回授業時にいくつか発表してもらいます。</p> | <p>2時間</p> |
| <p>第14回</p> | <p><b>印刷とDTP 歴史と基礎知識</b></p> <p>印刷とDTPに関する様々な学修を目標に事例をもって解説します。また、DTP誕生からの歴史を理解し、プロセスやワークフローを学ぶことでこれからデザインやイラストレーションを志す受講生にとって必要不可欠な基礎知識習得の場とします。</p>  | <p>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行っておいてください。</p>   | <p>2時間</p> |
| <p>第15回</p> | <p><b>総評と授業のまとめ</b></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。後日各自提出するレポートについて、案内します。</p>  | <p>後々のスキルアップのために、授業内に配布されたプリントを参考に学修した内容を振り返り、自分なりにまとめを行っていきましょう。</p>  | <p>2時間</p> |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術概論【AC】 【MD】 【GA】</b>                    |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 糸曾賢志   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 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15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. 幅広い教養やスキル

#### 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。

#### 目標：

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、新しい発想を産み出し、自分自身の考えを企画にまとめることができるようになることを目標にする。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

専門的な知識を通じて作品を企画し、自分自身の考えるテーマやコンセプトといった作品の核となる重要事項を聞き手に分かりやすく、かつ相手のメリットも考えながら伝えられる能力を育む事を目標とする。

### 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)
- 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

指定する

| 著者   | タイトル                     | 出版社          | 出版年   |
|------|--------------------------|--------------|-------|
| 糸曾賢志 | アニメーション・キャラクターデザインカリキュラム | KENJI STUDIO | 2017年 |

### 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、水曜3限  |
| 場所：      | 南館研究室  |
| 備考・注意事項： | 授業内に連絡。<br>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。<br>面談などの予約も受け付ける。<br>itoso@osaka-seikei.ac.jp |

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>近年におけるアニメ演出の種類</b><br>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。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>近年におけるゲーム演出の動向</b>   | 4時間              |

|      |   |                              |     |
|------|---|------------------------------|-----|
|      | 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。  |                              |     |
| 第3回  | <b>近年におけるマンガの動向</b><br>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。        | 4時間 |
| 第4回  | <b>アニメやゲームの専門用語、職種の勉強</b><br>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                   | 4時間 |
| 第5回  | <b>ゲームの演出理論</b><br>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。 | 4時間 |
| 第6回  | <b>マンガの演出理論</b><br>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。   | 4時間 |
| 第7回  | <b>アニメの演出理論</b><br>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。   | 4時間 |
| 第8回  | <b>CGの可能性</b><br>3DCGで制作されたアニメの紹介、様々な技術の紹介。   | CGあるべき姿とそれを生かした作品を検討。        | 4時間 |
| 第9回  | <b>ゲーム業界におけるキャラクターデザインの仕事内容</b><br>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。                   | 4時間 |
| 第10回 | <b>マンガ業界における仕事の仕組みと内容</b><br>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。                 | 4時間 |
| 第11回 | <b>商品プロデュース理論</b><br>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。            | 4時間 |
| 第12回 | <b>様々なアニメ</b><br>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。               | 4時間 |
| 第13回 | <b>映像の演出手法</b><br>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。                | 4時間 |
| 第14回 | <b>エンタテインメント業界の現状</b><br>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。      | 自分の興味のある業界を調査。               | 4時間 |
| 第15回 | <b>エンタテインメント業界の未来</b><br>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。               | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演1【MD】</b>                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤川亜美  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習  |      |    |     |   |
| 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          | アナログ画材を使用した作品制作の実務経験有。雑誌にアナログの漫画作品、イラストを掲載。 |      |    |     |   |

### 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

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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。  
人体・風景・質感等を描写するための技術を学習し、マンガやイラストレーションを専門的に制作する土台となる力を身につける。

#### 目標：

画材の使用方法を学び、基本的なデッサン力を身につける。  
様々なモチーフを正しく描くことができる描写力を身につける。  
  
自身の得意なモチーフ、苦手なモチーフを理解し、苦手なものは克服できるよう技術を高める。  
課題を正しく理解し、完成までに必要な調査・研究を計画的に行う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力

### 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ているか。  
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： 月曜10:40～12:10  
場所： 南館3階研究室

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                         |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>課題1「人体クロッキーからキャラクターを制作する」</b><br>人体クロッキーを行い、基礎的なデッサンを身につける。クロッキーは短い時間で区切り、10～15枚程度を制作。出来の良いものを選び、オリジナルキャラクターのベースとする。                            | クロッキーの見直し、復習、キャラクター制作にむけたブラッシュアップ<br>2時間 |
| 第2回  | <b>課題1「人体クロッキーからキャラクターを制作する」-オリジナルキャラクター制作</b><br>前回のクロッキーをブラッシュアップし、オリジナルキャラクターをデザインする。人体のフォルムが正しく把握できているかに注意しながらデフォルメを加え、描き込みを行う。                | 作品の描き込みを行い完成度を高める。<br>2時間                |
| 第3回  | <b>課題1「人体クロッキーからキャラクターを制作する」-講評会</b><br>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るか、しっかりと描き込みができているかの評価を受ける。 | 講評会での評価を受け、反省点を復習する。<br>2時間              |

|      |   |                        |     |
|------|---|------------------------|-----|
| 第4回  | <p><b>課題2「キャラクターの3面図を描く」</b></p> <p>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。</p>                 | 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5回  | <p><b>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</b></p> <p>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。</p>  | 講評会に向け、作品の仕上げ          | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題2「キャラクターの3面図を描く」-講評会</b></p> <p>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。</p>               | 講評会の内容を踏まえ作品の出来栄えを振り返る | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題3「街を描く」</b></p> <p>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。</p>  | 透視図法について復習し、下描きを進める    | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>課題3「街を描く」-修正、描き込み</b></p> <p>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、中止して制作を進める。</p>   | 講評会に向け、作品の仕上げ          | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>課題3「街を描く」-講評会</b></p> <p>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。</p>                                   | 講評会の内容を踏まえ、透視図法の復習     | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題4「自然の風景を描く」</b></p> <p>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。風景や植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によって独創的な風景を作り出すことを目指す。</p>                            | 資料をもとに下描き、色彩設計         | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題4「自然の風景を描く」-修正、描き込み</b></p> <p>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。</p>   | 講評会に向け、作品の仕上げ          | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題4「自然の風景を描く」-講評会</b></p> <p>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るか、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。</p>  | 講評会を踏まえ、色彩の復習          | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題5「人物+風景のカラーイラストレーション」</b></p> <p>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。</p> | 構想・下描きを進める             | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題5「人物+風景のカラーイラストレーション」-描き込み</b></p> <p>画面構成・デッサンに注意しながら制作を進める。</p>   | 講評会に向け、作品の仕上げ          | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>課題5「人物+風景のカラーイラストレーション」-講評会</b></p> <p>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。</p>           | 前期に学んだ技術の復習            | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演1【IL】【VD】</b>               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子・姜尚均                               |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                                      | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 教員が課題のテーマを説明し、そのテーマ沿った作品を手描きで制作してもらいます。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                                   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

### 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とイラストレーションの両コースが目指す視覚伝達について専門的に学ぶにあたり、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して、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、色彩を用いることで色調が画面の印象に及ぼす効果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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

画材の種類によっての特徴を知り表現する。画面構成においては「図」と「地」の関係を考慮されているかを考えていきます。

修得した知識や技術で作品を完成させます。そして、完成させた作品を講習会でプレゼンテーションする力へと高めていきます。

#### 目標：

画材の扱い、画面の構成ともに、ごく基本的なことですが、イラストレーターにもデザイナーにも常に必要とされる項目を確実に身につけていきます。

鉛筆は種類によっての濃淡を描き分け、空間を描けるよう目指します。色彩の課題ではテーマに沿った色域を正確に混色し美しく彩色して、その内容をプレゼンテーションできることを目指します。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践
- DP4. 課題発見

とにかく手を動かして制作することの実行力を求めます。実践と振り返りの黒返しが着実な実力となっていきます。

この授業の課題ごとに、学ぶべき課題設定があります。自分の課題作品ではその「課題テーマ」を捉えてクリアしているのか、常に感じながら進んでいくことを目指します。

### 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

試験（作品提出）

50%

丁寧に魅力的な表現になっているかどうか

30%

プレゼンテーション

10%

締め切りを守れたか

10%

#### 評価の基準

： 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）

： 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）

： 提案力、可視化力を視点に2段階で評価します。（10点、5点）

： 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

ヨハネス・イッテン色彩論 発行先：美術出版社  
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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水2限

場所： 南館3階研究室

備考・注意事項： オフィスアワー：水曜2限（南館3階研究室）

### 授業計画

| 回   | 内容   | 準備               | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|------------------|
| 第1回 | <b>制作用具の説明と課題の説明</b><br>手の描き方や構図を優秀作品から考察してみる。水張り。 | 手のクロッキー、他のモチーフ探し | 2時間              |
| 第2回 | <b>基礎造形演習1_描画</b><br>ラフチェックと制作開始。                  | 本制作              | 2時間              |

|      |   |                               |     |
|------|---|-------------------------------|-----|
| 第3回  | <b>基礎造形演習1__描画・チェック</b><br>チェックと制作。   | 本制作                           | 2時間 |
| 第4回  | <b>基礎造形演習1__描画・全体講評会</b><br>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  | <b>基礎造形演習2__色彩構成 モデル画の制作1</b><br>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  | <b>基礎造形演習2__色彩構成 モデル画の制作2__次課題説明。</b><br>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  | <b>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。</b><br>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  | <b>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。</b><br>明度のチェックと制作。 次課題説明。<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック   | 高明度、低明度の作品制作                  | 2時間 |
| 第9回  | <b>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。</b><br>明度の全体合評と彩度の制作開始。<br>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 | <b>学外見学__ファンシーペーパーの専門店</b><br>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。<br>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 | <b>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。</b><br>彩度の全体合評と色相の制作開始。   | 色相の作品制作                       | 2時間 |
| 第12回 | <b>基礎造形演習5__色彩構成 色相を考慮した基調色調2__次課題説明。</b><br>色相のチェックと制作。 次課題説明。   | 色相の作品制作と基調色調の全課題を準備           | 2時間 |
| 第13回 | <b>基礎造形演習5__講評会と振り返り__次課題説明。</b><br>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14回 | <b>基礎造形演習6 Design by Accident 1__制作。</b><br>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15回 | <b>基礎造形演習6 Design by Accident 2__制作プラン。</b><br>コンセプト発表と制作。<br>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）                            | Design by Accident 2__制作プラン制作 | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演1【AC】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 和田真一   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 2部構成になっていて、前半は前回の提出物の添削を通じて講義を行います。人体を描く技術を得る過程というのは、皆に共通した課題が浮かび上がることが多いです。従って、添削する絵は成績優秀者に限定せず |      |    |     |   |
| 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          | 商業原型としてフィギュア・玩具のデザイン・設計・3D造形。コンシューマーゲームタイトルのコンセプトアート・デザイン制作。(全15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、人物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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

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ズングを学び運動力学の基礎知識を得る。  
 観察力を高める。  
 美術解剖学が内側からの知識だとすると、観察は全体感(雰囲気)やバランス感覚を習得する。

#### 目標：

人体を絵として描画する際に、学んだ美術解剖学の知識を基にして破綻のない人体を描くことができる。

人体描画のコツやテクニックを学び、限られた時間を効率よく使えるようにする。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

与えられた課題の意図を正しく理解し、考えながら取り組むことができる。

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。

### 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

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| 授業各回のテーマ別課題 | 60% | ： 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)  |

### 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 (株)ポーンデジタル  
 スカルプターのための美術解剖学 2 表情編 (株)ポーンデジタル  
 人物画の基礎技法 エルテ出版  
 メール・ヌード・コレクション 視覚デザイン研究所・編

### 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。

授業の序盤の内容は習得済みで、より高度な内容が必要な場合は申し出てください。画力の審査後に必要ありと認められれば、別途課題を用意します。

ポーズングは各自自由なので、自信の無い方はポーズ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、課題実践が捗ります。

最終課題がカラーイラストの提出になっており、短い期間でのハードスケジュールになることが予想されます。授業の中盤あたりから構想を練っておくことを推奨します。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜3限

場所： 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。  
 wada-s@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：美術解剖学について【氏名、学籍番号】)

### 授業計画

授業外学修課題にかかる目安の時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第1回  | <b>授業内容の解説・頭部の構造的解説と描写</b><br><br>1 限目：授業の全体像の解説、描画力診断<br>2 限目：頭部と頭蓋骨の解説、描画                         | 全15回の授業の全体像を把握し、苦手な部分を書籍等で補強する準備を行う。自宅でクローッキー等を行う。                | 2時間 |
| 第2回  | <b>姿勢と重心</b><br><br>1 限目：前回授業の添削合評、顔の立体感。側面の重要性。<br>2 限目：姿勢と重心を意識した人体描画(ポージング込)                     | この姿勢と重心の授業内容は今後様々な部分で出てくる重要な要素なので復習しておく。                          | 2時間 |
| 第3回  | <b>骨格を意識する</b><br><br>1 限目：第2回の添削・講義<br>2 限目：3Dモデルの骨格を元に人物化を行う                                      | 美術解剖学の書籍を見ておく。本が手にはいない場合はネット閲覧でも可。予習しておくことを推奨します。                 | 2時間 |
| 第4回  | <b>筋肉組成（体幹・腕部・脚部）</b><br><br>1 限目：第3回の添削・講義<br>2 限目：全身の筋肉組成を学び、作画に応用してみる                            | 第4回までの知識をつかって、既存の版權キャラクターの裸体を想像して描きます。資料の準備をしておくこと。               | 2時間 |
| 第5回  | <b>キャラクターを描く(版權)</b><br><br>1 限目：第4回の添削・講義<br>2 限目：事前に用意した版權キャラ・人物の裸体を描く                            | 大多数の人が中肉中背の人物しか描いたことがないというのが実情です。今回は様々なバリエーションを要求するので予習しておくこと。    | 2時間 |
| 第6回  | <b>年齢・体型を描き分ける。I 描き分けの基礎</b><br><br>1 限目：第5回の添削・講義<br>2 限目：テーマは、赤子・幼児・肥満・老人                         | 顔について骨格から学び、リアルな描写を要求します。漫画顔しか描いたことがない人は特に予習が必要です。                | 2時間 |
| 第7回  | <b>顔. I 骨格と表情</b><br><br>1 限目：第6回の添削・講義<br>2 限目：顔の骨格と表情の表現を描く                                       | 第6回の内容の発展系を行います。グループ画を描くので、事前にポージングを考えたり資料を集めておくこと。               | 2時間 |
| 第8回  | <b>年齢・体型を描き分ける. II 描き分けをキャラクターへの落とし込む方法</b><br><br>1 限目：第7回の添削・講義<br>2 限目：3名以上のグループ画で年齢・体型・性別を描き分ける | 老化がテーマなので、最低限3世代分の描き分けの情報を集めておきましょう。第6回の内容の応用が必要です。               | 2時間 |
| 第9回  | <b>キャラの一生</b><br><br>1 限目：第8回の添削・講義<br>2 限目：キャラクターの一生を描くことで年齢差を描き分ける                                | 多くの人が苦手とする下から見上げたときの顔、上から見下ろした顔を描きます。難しいので資料があると良いです。             | 2時間 |
| 第10回 | <b>顔. II 様々なアングルによる描き分け</b><br><br>1 限目：第9回の添削・講義<br>2 限目：顔を多角度で描く（アオリ・フカン）                         | これまでの授業についてこられていない人は第10回の内容を全身に適用する内容です。難度が高いのでしっかりと準備してください。     | 2時間 |
| 第11回 | <b>選択課題：11-a カメラワーク / 11-b トレース</b><br><br>1 限目：第10回の添削・講義<br>2 限目：カメラワーク(全体像のアオリ・フカン) / トレース画制作    | 筆ペンを使い普段と違った筆致や一発描きで絵を描きます。筆ペンは必ず持参すること。慣れてないと難しいです。              | 2時間 |
| 第12回 | <b>筆ペンで描く</b><br><br>1 限目：第11回の添削・講義<br>2 限目：筆ペンを使用し、大胆・スピーディに描写する                                  | 4コマで動くアニメーションを制作します。テーマはスポーツなので4コマで表現できそうな起承転結の表現できる題材を探しておきましょう。 | 2時間 |
| 第13回 | <b>スポーツ4コマ</b><br><br>1 限目：スポーツを題材とした4コマアニメーション<br>2 限目：スポーツを題材とした4コマアニメーション                        | 最終課題に向けてキャラクターデザインを行います。ここでも筆ペンを使います。沢山のサムネイルによる候補出しが目的です。        | 2時間 |
| 第14回 | <b>シルエットデザイン</b><br><br>1 限目：第13回の添削・講義（優秀作品はGIFにして発表します）<br>2 限目：第15回に向けてサムネイルサイズのキャラを描く(筆ペン)      | 最終課題はハードスケジュールなので、事前に下書きを済ませ、時間外でも良いので見せに来てください。                  | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終課題：カラーイラスト</b><br>1 限目：下絵のチェック<br>2 限目：色彩  | ポートフォリオに収録  | 2時間 |

|                  |                       |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演1【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市毛史朗                  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                    | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習                    |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                 |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                       |      |    |     |   |

### 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

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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。  
人体・風景・質感等を描写するための技術を学習し、マンガやイラストレーションを専門的に制作する土台となる力を身につける。

#### 目標：

画材の使用方法を学び、基本的なデッサン力を身につける。  
様々なモチーフを正しく描くことができる描写力を身につける。  
  
自身の得意なモチーフ、苦手なモチーフを理解し、苦手なものは克服できるよう技術を高める。  
課題を正しく理解し、完成までに必要な調査・研究を計画的に行う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力

### 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ているか。  
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： 木曜13:30～15:00  
場所： 南館3階研究室

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                         |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>課題1「人体クロッキーからキャラクターを制作する」</b><br>人体クロッキーを行い、基礎的なデッサンを身につける。クロッキーは短い時間で区切り、10～15枚程度を制作。出来の良いものを選び、オリジナルキャラクターのベースとする。                            | クロッキーの見直し、復習、キャラクター制作にむけたブラッシュアップ<br>2時間 |
| 第2回  | <b>課題1「人体クロッキーからキャラクターを制作する」-オリジナルキャラクター制作</b><br>前回のクロッキーをブラッシュアップし、オリジナルキャラクターをデザインする。人体のフォルムが正しく把握できているかに注意しながらデフォルメを加え、描き込みを行う。                | 作品の描き込みを行い完成度を高める。<br>2時間                |
| 第3回  | <b>課題1「人体クロッキーからキャラクターを制作する」-講評会</b><br>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るか、しっかりと描き込みができているかの評価を受ける。 | 講評会での評価を受け、反省点を復習する。<br>2時間              |

|      |   |                         |     |
|------|---|-------------------------|-----|
| 第4回  | <p><b>課題2「キャラクターの3面図を描く」</b></p> <p>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。</p>                 | キャラクターデザインのアアイデア出し、描き込み | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>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</b></p> <p>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。</p>  | 講評会に向け、作品の仕上げ           | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題2「キャラクターの3面図を描く」-講評会</b></p> <p>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。</p>               | 講評会の内容を踏まえ作品の出来栄えを振り返る  | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題3「街を描く」</b></p> <p>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。</p>  | 透視図法について復習し、下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>課題3「街を描く」-修正、描き込み</b></p> <p>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、中止して制作を進める。</p>   | 講評会に向け、作品の仕上げ           | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>課題3「街を描く」-講評会</b></p> <p>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。</p>                                   | 講評会の内容を踏まえ、透視図法の復習      | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題4「自然の風景を描く」</b></p> <p>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。風景や植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によって独創的な風景を作り出すことを目指す。</p>                            | 資料をもとに下描き、色彩設計          | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題4「自然の風景を描く」-修正、描き込み</b></p> <p>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。</p>   | 講評会に向け、作品の仕上げ           | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題4「自然の風景を描く」-講評会</b></p> <p>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るか、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。</p>  | 講評会を踏まえ、色彩の復習           | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題5「人物+風景のカラーイラストレーション」</b></p> <p>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。</p> | 構想・下描きを進める              | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題5「人物+風景のカラーイラストレーション」-描き込み</b></p> <p>画面構成・デッサンに注意しながら制作を進める。</p>   | 講評会に向け、作品の仕上げ           | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>課題5「人物+風景のカラーイラストレーション」-講評会</b></p> <p>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。</p>           | 前期に学んだ技術の復習             | 2時間 |

|                  |                       |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演1【GA】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中野邦彦                  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                    | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習                    |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                 |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                       |      |    |     |   |

### 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。背景アートを描くことも、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                   | 具体的内容：  | 目標：  |
|--------------------------|---|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 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。 | 美術解剖学の知識を知りどんなポーズでも無理なく描けるようになる。                       |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 人物を描くことを通し観察力を高める。観察によりイメージ作りや表現力を高めていきます。          | 解剖学を大幅に単純化して実用的なものにしていきます。基礎的な練習の繰り返しで人物描写を洗練されたものにする。 |
| 汎用的な力                    |   |  |
| 1．DP6. 行動・実践             |   | 課題の意図を理解し考えながら取り組むことが出来る。                              |
| 2．DP7. 完遂                |   | あきらめずにやり遂げることが出来る。                                     |

### 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、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

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、授業への取り組む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）   | ： 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。 |
| 50%             |  |
| 授業各回でのテーマ別課題の提出 | ： 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。                            |
| 40%             |  |
| 授業態度            | ： 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、取り組む姿勢。          |
| 10%             |  |

### 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) パインインターナショナル  
 スーパー何頭身デッサン グラフィック社  
 人体解剖学から学ぶキャラクターデッサンの描き方 誠文堂新光社  
 スカルプターのための美術解剖学 (株) ボーンデジタル

### 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、映画鑑賞や、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：      | 月曜、木曜の午後  |
| 場所：      | 情報デザイン研究室   |
| 備考・注意事項： | 月曜と木曜日の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出来て頂ければ、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。<br>ideal-na@leto.eonet.ne.jp |

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>授業内容の解説</b><br>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。 | 4時間              |
| 第2回  | <b>理想頭身の作図</b><br>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。アングルによる遠近描写を学ぶ。練習課題。                  | 4時間              |

|      |   |                               |     |
|------|---|-------------------------------|-----|
| 第3回  | <p><b>略図からの組み立て</b></p> <p>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。<br/>練習課題。</p>  | 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  | <p><b>骨格、筋肉を意識して</b></p> <p>骨格、筋肉を意識した腕の描写、脚の描写。<br/>練習課題・</p>  | 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  | <p><b>手と足を描く</b></p> <p>手は仕草や、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。<br/>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。<br/>提出する。</p>  | 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  | <p><b>顔を描く（様々なアングルで描く）</b></p> <p>人体の構造を意識してあらゆる角度の顔を描く。<br/>男性と女性のそれぞれを描く。<br/>練習課題。</p>   | 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  | <p><b>顔を描く（表情を描き分ける）</b></p> <p>顔の表情<br/>喜・怒・哀・楽を描き分ける。<br/>提出する。</p>   | 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  | <p><b>デフォルメ</b></p> <p>様々な頭身と体型。<br/>アオリやフカンも考え絵に動きを付ける。<br/>提出する。</p>  | 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  | <p><b>キャラクターの一生を描く</b></p> <p>男女で、それぞれ年齢差をつけ表情を描き分けていく。<br/>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。</p>  | 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 | <p><b>同一地平上の複数人</b></p> <p>同一地平上の複数人を遠近を付けて表現する。<br/>講義とプリント資料を元にオリジナルで絵描いて提出する。</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11回 | <p><b>様々な動作を描く（歩く、走る）</b></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。<br/>講義とプリント資料を参考に描いて提出。<br/>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><b>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。</b></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。<br/>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><b>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。</b></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）<br/>ペン入れをしてイラストとして仕上げ、提出する。<br/>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><b>オリジナル作品に制作</b></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。<br/>仕上げは、得意とする技法で仕上げてください。仕様画材は自由です。<br/>制作にあたり下描きも提出課題といたします。</p>                                 | 制作を進める。                       | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>オリジナル作品の制作</b></p> <p>オリジナル作品の制作。<br/>提出する。</p>   | ポートフォリオに収録。                   | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演2【MD/AC/GA/IL/VD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 松永順子・藤居大樹・浅井康・小川智亮  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実際にパソコンを操作し、Webページ作成において必須知識である、HTML/CSSコーディング記述の基本修得と、PhotoshopとIllustratorの発展的的操作を修得する。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

### 授業概要

【HTML/CSSコーディングの基本とPhotoshop/Illustratorの発展的的操作修得。[Webクリエイター能力認定試験スタンダード]合格を目指した授業】  
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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

HTML/CSSコーディングの基本修得。Photoshop/Illustratorの発展的的操作修得。

#### 目標：

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/Illustratorを正しく効率的に発展的活用ができる。

#### 汎用的な力

- DP7. 完遂

取り組んだ課題の意図を理解し、HTML/CSSコーディング記述でWebページを完成させる。

### 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)

### 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

|      |     |  |
|------|-----|--|
| 期末試験 | 80% | ・HTML/CSSコーディングの習熟度（「理解度」「完成度」）について評価する。<br>・ソフトの発展的的操作スキルと制作物（「提案性」「表現力」「独自性」）について評価する。 |
| 受講姿勢 | 20% | ・「締め切りの厳守」「作業への集中度合い」を評価する。  |

### 使用教科書

#### 指定する

| 著者                    | タイトル                                 | 出版社      | 出版年    |
|-----------------------|--------------------------------------|----------|--------|
| サーティファイWeb利用・技術・認定委員会 | Webクリエイター能力認定試験スタンダード 問題集 (HTML5 対応) | ・サーティファイ | ・2017年 |

### 参考文献等

Webクリエイター能力認定試験 HTML5対応 スタンダード 公式テキスト FOM出版 貸出対応

以下は、前期授業「情報リテラシー3」で使用した教科書です。本授業でも使用します。  
Photoshopクリエイター能力認定試験問題集(CC/CC2014/CC2015/CC2015.5/CC2017対応) ウィネット  
Illustratorクリエイター能力認定試験問題集(CC/CC2014/CC2015/CC2015.5/CC2017対応) ウィネット

### 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：

場所：

備考・注意事項： 授業内で指示します。

### 授業計画

第1回 **HTML/CSS基礎-1・Illustratorコンテンツ制作-1**

[HTML/CSS基礎-1]  
第1章 Webサイト・制作の基礎知識 (Webサイトの基礎知識、ページの構成、HTMLとCSSの編集基本操作)

[Illustratorコンテンツ制作-1]  
イラストレーションの作成 (パスファインダー、グラデーション、シンボル、ブラシ、グラデーションメッシュ)

予習：[Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第1章 Webサイト・制作の基礎知識・[Illustratorクリエイタースタンダード公式テキスト]第1章 Webサイト・制作の基礎知識 復習：本授業回で学修した内容を復習

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <p><b>HTML/CSS基礎-2・Illustratorコンテンツ制作-2</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-2]<br/>第2章 HTMLの基礎 (HTMLの基礎知識, HTMLの記述法, トップページの作成)</p> <p>[Illustratorコンテンツ制作-2]<br/>ロゴデザイン (下絵の配置, トレース, アピアランス, グラフィックスタイル)</p>                                       | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第2章 HTMLの基礎知識<br/>識・[Illustratorクリエイタースタンダード公式テキスト]第3部 Chapter2 ロゴデザイン 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>  | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>HTML/CSS基礎-3・Illustratorコンテンツ制作-3</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-3]<br/>第3章 CSSの基礎 (CSSの基礎知識, セレクター, 外部CSS, トップページのCSS)</p> <p>[Illustratorコンテンツ制作-3]<br/>印刷原稿の作成 (DTP, 名刺のデザイン, DM (ダイレクトメール) の作成)</p>                                   | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第3章 CSSの基礎知識<br/>識・[Illustratorクリエイタースタンダード公式テキスト]第3部 Chapter5 印刷原稿の作成 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>  | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>HTML/CSS基礎-4・Photoshopコンテンツ制作-1</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-4]<br/>第4章 各ページの作成 (共通部分のHTML作成, タイトル, リンク, 各ページ共通部分のCSS作成, 背景画像, パディング, マージン, フォントサイズ, テキスト)</p> <p>[Photoshopコンテンツ制作-1]<br/>フォトレタッチ (ヒストグラム, レベル補正, トーンカーブ, レイヤーマスク)</p> | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第4章 各ページの作成<br/>成・[Photoshopクリエイタースタンダード公式テキスト]第2部 Chapter1 フォトレタッチ 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>HTML/CSS基礎-5・Photoshopコンテンツ制作-2</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-5]<br/>第4章 各ページの作成 (箇条書き, 画像の挿入, 回り込み, 箇条書きのスタイル)</p> <p>[Photoshopコンテンツ制作-1]<br/>フォトコラージュ (画像の合成, クリッピングマスク, ベクトルマスク)</p>   | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第4章 各ページの作成<br/>成・[Photoshopクリエイタースタンダード公式テキスト]第2部 Chapter4 フォトコラージュ 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>  | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>HTML/CSS基礎-6・Photoshopコンテンツ制作-3</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-6]<br/>第5章 テーブルとそのスタイル (タイトル, 見出し, テーブル, 見出しセル, テーブルのCSS)</p> <p>[Photoshopコンテンツ制作-1]<br/>Webサイトのデザイン (Webページの制作, Web用画像の保存・書き出し)</p>                                      | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第5章 テーブルとそのスタイル<br/>ル・[Photoshopクリエイタースタンダード公式テキスト]第2部 Chapter5 Webサイトのデザイン 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>HTML/CSS基礎-7・IllustratorとPhotoshopの課題制作</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-7]<br/>第6章 フォーム (フォーム領域, テキストフィールド, ラベルテキスト, テキストエリア, 送信ボタン, フォームのCSS)</p> <p>[IllustratorとPhotoshopの課題制作]<br/>IllustratorとPhotoshopを併用した制作</p>                    | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第6章 フォーム・[Illustratorクリエイタースタンダード公式テキスト]第3部 Chapter5 印刷原稿の作成<br/>成・[Photoshopクリエイタースタンダード公式テキスト]第2部 Chapter4 フォトコラージュ 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p> | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>HTML/CSS基礎-8</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-8]<br/>第7章 サンプル問題 (トップページと基本レイアウトの作成, 各ページのフォーマットの複製, その他のページ作成)</p>  | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]第7章 サンプル問題 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>HTML/CSS基礎-9</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-9]<br/>Webページ作成-1 (スタンダード模擬問題1)<br/>HTML/CSSコーディングによるWebページの作成</p>  | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダード模擬問題1 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>HTML/CSS基礎-10</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-10]<br/>Webページ作成-2 (スタンダード模擬問題2)<br/>HTML/CSSコーディングによるWebページの作成</p>  | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダード模擬問題2 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>HTML/CSS基礎-11</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-11]<br/>Webページ作成-3: 第1回 学修習得度確認<br/>HTML/CSSコーディングによるWebページの作成の習得度を確認</p>  | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダード模擬問題1、2 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>HTML/CSS基礎-12</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-12]<br/>Webページ作成-4 (スタンダード模擬問題3)<br/>HTML/CSSコーディングによるWebページの作成</p>  | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダード模擬問題3 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>HTML/CSS基礎-13</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-13]<br/>Webページ作成-5 (スタンダードサンプル問題)<br/>HTML/CSSコーディングによるWebページの作成</p>   | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダードサンプル問題 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>  | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>HTML/CSS基礎-14</b></p> <p>[HTML/CSS基礎-14]<br/>Webページ作成-6: 第2回 学修習得度確認<br/>HTML/CSSコーディングによるWebページの作成の習得度を確認</p>  | <p>予習: [Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダード模擬問題1~3 復習: 本授業回で学修した内容を復習</p>   | 2時間 |

第15回

**HTML/CSS基礎-15**

[HTML/CSS基礎-15]  
Webページ作成-7 (総復習・総仕上げ)  
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)、期末試験として評価する

予習：[Webクリエイタースタンダード公式テキスト]スタンダード模擬問題1～3 復習：本授業回で学修した内容を復習

2時間

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究 1 【AC】 【GA】 【MD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 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 | 該当する  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、イラストレーション、デザインなども担当。また、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなどでの作品制作も担当している。（全15回） |      |    |     |   |

## 授業概要

【造形とデザイン】  
幅広いコンテンツ分野の知識と概要を包括的に学び、企画・制作から提案、プレゼンテーションまでの一貫した発想、思想を身に付ける。  
また、ビジュアルデザイン、キャラクターデザインからアニメーション、マンガ、広告、イラストに至るまで、エンタテインメント分野における、クリエイターとして必要な基本的なモノの捉え方、考え方、表現法、発想法を重点的に学び、自作品に活かす。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

- DP1. 幅広い教養やスキル

### 具体的内容：

幅広いコンテンツ分野の知識と概要を包括的に学ぶ

### 目標：

クリエイターとして必要な基本的なモノの捉え方、発想法を重点的に学び、自作品に活かす。

### 汎用的な力

- DP4. 課題発見

自分の作品には何が足りないのかを授業内で見つけ、自作品に活かし発表する。

## 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)
- 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

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、試験（課題提出）

### 評価の基準

： 授業ごとに出す課題について、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します。  
試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

60%

発表

： 授業中に行う課題などの発表時に、聞き手の反応を想像した準備と発表ができているかを評価します。

20%

受講状況

： 各回授業への積極的参加（発表や質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）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

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時間合計90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： 毎週木曜14時30分～16時

場所： 南館3F研究室

備考・注意事項： 野口に関しては、アポイントが必要なため、メールアドレスを記載します：noguchi-s@osaka-seikei.ac.jp

## 授業計画

| 回   | 内容   | 課題について理解できたかを復習   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-------------------|------------------|
| 第1回 | <b>デザイン、エンタテインメント分野における表現方法</b><br>デザインのミッションとは何か。<br>授業内課題として「単純線への付加における劇的効果」を行う                           | 課題について理解できたかを復習   | 4時間              |
| 第2回 | <b>デザイン、エンタテインメント分野における表現方法と技術</b><br>デザイン、エンタテインメント分野における表現方法と技術を紹介。<br>前回授業の課題「単純線への付加における劇的効果」について発表と振り返り | 課題発表について理解できたかを復習 | 4時間              |
| 第3回 | <b>ゲスト講義</b><br>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内容を復習する  | 4時間              |
| 第4回 | <b>発想脳をつくる/ルールは破られるためにある</b><br>授業内課題を行い、ルールに縛られない、新しい発想を考えてみる   | 授業内課題を掘り下げて考える    | 4時間              |
| 第5回 | <b>発想脳をつくる/つくり方を知る</b>   | パターン分析を自分でも考える    | 4時間              |

|      |  |                              |     |
|------|--|------------------------------|-----|
|      | パターン分析を通じて、作品制作の作り方を学ぶ   |                              |     |
| 第6回  | <b>発想脳をつくる/パターン分析</b><br>様々なパターン分析を通じて、作品制作の作り方を学ぶ。授業内課題「自分でパターン分析してみたい事柄」を選定。最終授業にて提出すること | パターン分析課題を掘り下げて考える            | 4時間 |
| 第7回  | <b>ゲスト講義</b><br>エンタテインメント分野における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内容を復習する             | 4時間 |
| 第8回  | <b>マーケティングと発想</b><br>マーケティングを通じて、発想の仕方を学ぶ  | マーケティングとは何かを自分でも調べる          | 4時間 |
| 第9回  | <b>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</b><br>学修到達状況を確認し、学生へフィードバックを行う                                  | 発想メソッドを自作品にも活用する             | 4時間 |
| 第10回 | <b>発想メソッドとモノ作りの技術</b><br>発想メソッドの技術を通じて、モノ作りの技術を学ぶ  | 発想メソッドの技術を自作品にも活用する          | 4時間 |
| 第11回 | <b>プレゼンテーションの技術</b><br>プレゼンテーションメソッドを通じて、プレゼンテーションの仕方を学ぶ。授業内にて参考VTRを観覧する                   | 参考VTRのポイントを復習し理解する           | 4時間 |
| 第12回 | <b>ゲスト講義</b><br>エンタテインメント分野における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内容を復習する             | 4時間 |
| 第13回 | <b>発想と人脈/大学時代に培うネットワーク</b><br>大学時代に培うべきネットワークに関して学ぶ  | ネットワークに関する授業内容を復習する          | 4時間 |
| 第14回 | <b>発想と人脈/大学以外で培うネットワーク</b><br>大学以外で培うべきネットワークに関して学ぶ  | 大学以外で培うべきネットワークに関する授業内容を復習する | 4時間 |
| 第15回 | <b>デザインのミッションとは何か/まとめ</b><br>最終ルーブリックの実施、振り返りシートを作成し学生へのフィードバックを行う<br>期末試験として評価する          | 授業内で提示された課題を提出               | 4時間 |

|                  |                                     |        |      |    |       |
|------------------|-------------------------------------|--------|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究 1</b>                   |        |      |    |       |
| 担当教員名            | 西山雅子                                |        |      |    |       |
| 学年・コース等          | 1～2年                                | I L・VD | 開講時期 | 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 | 該当する                                |        |      |    |       |
| 実務経験の概要          | 美術雑誌、児童書の出版社の編集部にて、絵本の制作に携わる。(全15回) |        |      |    |       |

### 授業概要

時代とともに成熟し多様化する絵本のもつさまざまな特徴を、2日間×3回の集中講義で300冊ほどの絵本に実際に触れながら学びます。講義のほか、適宜、読み聞かせや発表、課題に取り組んでもらいます。講師が編集した絵本の制作舞台裏を交え、読者・作者・編集者の観点から絵本を知ることで、ものごとを切り取る視点を増やし、それぞれの創作活動に役立てる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             | 具体的内容：     | 目標：                            |
|--------------------|------------|--------------------------------|
| 1 . DP1. 幅広い教養やスキル | 絵本全般に関する知識 | さまざまな絵本の味わい方、読み解き方や特徴的な動向を理解する |
| 汎用的な力              |            |                                |
| 1 . DP8. 意思疎通      |            | 絵本に触れて感じたこと、課題を通して考えたことを発表する   |
| 2 . DP5. 計画・立案力    |            | 課題の内容を理解し、オリジナリティのある企画を立案する    |

### 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)
- ・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

- ・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

|                    |     |   |
|--------------------|-----|---|
| 全3回ごとの小レポート        | 20% | ： 講義内容を踏まえた考察が論理的な文章でなされているか、意欲的に取り組んでいるかを総合的に評価      |
| 小絵本の制作と発表          | 20% | ： 題の内容やルールを理解度、実技に取り組む姿勢、内容のオリジナリティ、プレゼンテーションの表現力から評価 |
| 期末レポート（「おすすめ絵本5冊」） | 60% | ： あらすじや内容の要約的確さ、アピールポイントの着眼点、プレゼンテーションの表現力から評価        |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

開講時に紹介します。

### 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： | 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。アドレスは開講時にお知らせします。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

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>絵本との再会（1日目）</b><br><br>子どもの頃に読んで印象に残っている絵本について、どんなところが印象的だったか全員でひと言ずつ発表。15回の講義を通しての観点から、「おすすめ絵本5冊」を選び、その魅力について考察レポートを提出。講義の最終で発表を行う。ほか、この講義の概要を説明。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>絵本の多様性（1日目）</b><br><br>ロングセラーから近年の注目作まで100冊の絵本を実際に手をとって、絵本をジャンルから考察する。   | 4時間              |
| 第3回 | <b>表現法としての絵本（1日目）</b><br><br>絵本のもつ特徴を他ジャンルの本やメディアと比較しながら考える。  | 4時間              |
| 第4回 | <b>日本の絵本史 1（2日目）</b>  | 4時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | 平安末期の「絵巻」から明治初期の「赤本」まで絵本のルーツを辿る。   |   |     |
| 第5回  | <b>日本の絵本史 2 (2日目)</b><br>西欧文明と交流が生まれる明治中期から、戦後の絵本隆盛時代までを辿る。                          | 最終考察レポートの作成にそなえ絵本をリサーチし、考察を深める。             | 4時間 |
| 第6回  | <b>赤ちゃん絵本とブックスタート (3日目)</b><br>012歳の絵本の特徴とあわせ、自治体が0歳児に絵本を配布するブックスタートの活動を知る。          | 講義内容を参考に、最終考察レポートの作成にそなえ絵本のリサーチし、執筆準備をすすめる。 | 4時間 |
| 第7回  | <b>五感を刺激する絵本 (3日目)</b><br>ブルーノ・ムナーリ、駒形克己を中心に、絵本の視覚・触覚によるコミュニケーション力を考える。              | 講義内容を参考に、最終考察レポートの作成にそなえ絵本のリサーチし、執筆準備をすすめる。 | 4時間 |
| 第8回  | <b>ワークショップ 小さな絵本をつくろう (3日目)</b><br>二人ひと組でシンプルな形から短いストーリーを作り、絵本の基本構成を知る               | 講義内容を参考に、最終考察レポートの作成にそなえ絵本のリサーチし、執筆準備をすすめる。 | 4時間 |
| 第9回  | <b>世界の絵本賞と名作絵本 (4日目)</b><br>「コルデット賞」をはじめ世界三大絵本賞ほか、世界の主な絵本賞を紹介。受賞作の中から名作を読み解く。        | 講義内容を参考に、最終考察レポートの作成にそなえ絵本のリサーチし、執筆準備をすすめる。 | 4時間 |
| 第10回 | <b>科学絵本 (4日目)</b><br>かこさとし、安野光雅、谷川俊太郎の絵本作品から、「客観性」「合理性」をそなえ、ものの見方に新しい視点をあたえる作品を読み解く  | 講義内容を参考に、最終考察レポートを作成、プレゼンテーションの準備をする。       | 4時間 |
| 第11回 | <b>進化するしかけ絵本 (5日目)</b><br>絵本のモノとしての形を生かした新感覚絵本を考察する。                                 | 講義内容を参考に、最終考察レポートを作成、プレゼンテーションの準備をする。       | 4時間 |
| 第12回 | <b>絵本のキャラクターと世界観 (5日目)</b><br>人気の絵本の登場人物や世界観の作り方を読み解く。                               | 講義内容を参考に、最終考察レポートの作成、プレゼンテーションの準備をする。       | 4時間 |
| 第13回 | <b>絵本の今 (6日目)</b><br>いま絵本業界で注目の若手作家の作品や最新動向を検証する                                     | 最終課題のプレゼンテーションの準備                           | 4時間 |
| 第14回 | <b>「おすすめ絵本5冊」プレゼンテーション (6日目)</b><br>最終課題「おすすめ絵本5冊」について、あらかじめレポートにまとめた内容をプレゼンテーションする。 | 発表者が選んだ絵本と自身が選んだ絵本とを比較し、視点の相違点を検証する         | 4時間 |
| 第15回 | <b>「おすすめ絵本5冊」プレゼンテーション (6日目)</b><br>最終課題「おすすめ絵本5冊」について、あらかじめレポートにまとめた内容をプレゼンテーションする。 | 発表者が選んだ絵本と自身が選んだ絵本とを比較し、視点の相違点を検証する         | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究2【VD】</b>                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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、プロデューサーとして、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（全15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します。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います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

イラストレーションの探求

#### 目標：

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します。

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

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、その技法に触れます。

様々なイラストレーションを通じてビジュアルコミュニケーションとしての役割や目的を理解します。

#### 汎用的な力

- DP7. 完遂

最終成果として発表会を実施し、授業のまとめを行うことで探求活動を完遂することができます。

### 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）
- ・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

|                    |     |   |
|--------------------|-----|---|
| 各授業における取組み状況       | 10% | ： 興味をもって学修しようとする積極的な姿勢を評価します。   |
| 授業レスポンスシート         | 20% | ： 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します。                                  |
| 発表（探求発表）           | 40% | ： 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します。 |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 30% | ： 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15回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

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しておきましょう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日 5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

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

- ①授業の目的と授業全体の進め方についての説明をおこないます。
- ②イラストレーションとは何かについて解説します。
- ③イラストレーションの定義について共有します。
- ④イラストレーションの役割について認識します。

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。

#### 授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>イラストレーションの歴史（海外・日本）</b><br><br>①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します。<br>②各国の発展と展開に関して興味を持ちます。  | 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。                                      | 2時間 |
| 第3回  | <b>日本のイラストレーションの変遷（中世～近世）</b><br><br>①装飾絵画・絵巻物の黄金時代<br>②桃山文化と浮世絵文化<br>③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。                                      | 2時間 |
| 第4回  | <b>日本のイラストレーションの変遷（1950年代～1970年代）</b><br><br>①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）<br>②抽象と具象について解説します。                                       | 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。                                      | 2時間 |
| 第5回  | <b>日本のイラストレーションの変遷（1970年代～1980年代）</b><br><br>①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します。<br>②イラストレーション年鑑<br>③スーパーリアルとヘタうま                                      | 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。                                      | 2時間 |
| 第6回  | <b>日本のイラストレーションの変遷（1990年代～2010年代）</b><br><br>①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、事例をもって解説します。<br>②コンペティションブーム（日本グラフィック展、ザ・チョイス）<br>③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します。次回授業までに各自復習を行っておいください。                                   | 2時間 |
| 第7回  | <b>今後のイラストレーションの展望</b><br><br>①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します。<br>②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します。                        | 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。                                      | 2時間 |
| 第8回  | <b>イラストレーションの画材と技法</b><br><br>①様々な画材とそれらの特徴について解説します。<br>②多種多様な表現技法について学修します。   | 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。                                      | 2時間 |
| 第9回  | <b>高度情報化時代におけるメディアの多様化</b><br><br>①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します。<br>②イラストレーションの活躍の場（市場・メディア）の事例を紹介しします。<br>③授業後半に次回からの探求課題の説明をおこないます。 | 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。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いでください。 | 2時間 |
| 第10回 | <b>イラストレーション探求 1 調査・分析</b><br><br>①各自が興味を持ったイラストレーションのジャンル、作品について資料をまとめます。<br>②興味のあるジャンルについて調査・分析をおこないます（作者情報、作品の特徴、社会への影響、時代性、流行性など）                   | 次回、自分が興味を持ったイラストレーションジャンル（候補）を決めておいてください。                                      | 2時間 |
| 第11回 | <b>イラストレーション探求 2 興味を持ったイラストレーションのジャンルと作品の発表（共有）</b><br><br>①興味を持ったイラストレーションのジャンルと作品の発表（共有）をおこないます。<br>②ジャンルや作品の探求のために必要なことを確認します。                       | グループの進め方に沿って各自興味のあるジャンルや作品に関する情報・資料の収集をおこないます。                                 | 2時間 |
| 第12回 | <b>イラストレーション探求 3 情報共有とディスカッション</b><br><br>①調査、収集した情報をもとに、情報共有を行い、気づきや発見についてまとめます。<br>②探求発表に向けての方向性の確認と役割分担について話し合います。                                   | 授業内で決定した探求の方向性に基づき、調査・情報収集を進めます。   | 2時間 |
| 第13回 | <b>イラストレーション探求 4 発表会の準備</b><br><br>①発表に向けての整理とまとめをおこないます（探求から得られたこと、わかったこと）<br>②発表のプロセスを決定します。<br>③発表会の準備（資料作成（PPTにて））について相談します。                        | 役割に沿って次回以降の発表会の準備を行います。  | 2時間 |
| 第14回 | <b>探求発表会 1</b><br><br>①探求発表会を実施します。<br>②発表の総評をおこないます。   | 役割に沿って次回の発表会の準備をおこないます。発表を終えた人は各自でまとめと授業の振り返りをおこないます。                          | 2時間 |
| 第15回 | <b>探求発表会 2</b><br><br>①探求発表会を実施します。<br>②意見交換と発表の総評をおこないます。<br>③授業全体の振り返りとまとめをおこないます。<br>④後日各自提出するレポートについて案内します。   | 発表会を終えた人は各自でまとめと授業の振り返りをおこないます。  | 2時間 |

|                  |               |      |    |     |   |
|------------------|---------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 造形芸術専門研究2【IL】 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子         |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年            | 開講時期 | 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 | 該当しない         |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |               |      |    |     |   |

### 授業概要

自分自身の表現に影響を与えたり、表現方法について強い興味を持つイラストレーターの調査・研究から、自分自身の制作スタイルを確認し、深めていきます。対象とするイラストレーターの表現の変遷がどのような経緯によって生じたものなのか、使用した画材や使用方法の特徴は何か。さらに、時代背景や社会的状況の影響なども考慮に入れ考えていきます。講義形式に限らず、個人、またはグループでリサーチし、発見したことや、そこから類推できる状況についてプレゼンテーションしてもらいます。

### 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. 幅広い教養やスキル     | イラストレーター研究                                 | 魅力ある表現が生まれるプロセスを具体的に知り、表現スタイルの確立がどのようになされたのかを知り、自分の作風への影響を分析して言語化する。 |
| 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 様々なイラストレーター、イラストレーション技法、イラストレーターの仕事の流れを知る。 | イラストレーターとイラストレーションについての専門的な知識を調査や研究を通して知る。                           |
| 汎用的な力                  |  |  |
| 1 . DP9. 役割理解・連携行動     |  | 複数人数の中でコミュニケーションをとり、役割を振り分け、共通の目的に向かって作業を進めることができる。                  |
| 2 . DP7. 完遂            |  | グループで目的を共有して、研究を完遂することができる。  |

### 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
- ・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、ループリックを用いて、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

試験（口述発表とレポート提出）

#### 評価の基準

： 研究対象のイラストレーターについて、研究の目的、調査の具体的項目、調査内容から得た成果（結論）などについての深度。画材や画法は模写などで実証し、自分の作風へ活かす試みがなされているかどうか。

80%

取り組みの姿勢

： グループ討論、作業が円滑で発展性があり、主体性があるか。個人で取り組む際は、自分自身の画材や画法との比較が、模写などのプロセスを経ているかどうか。

20%

### 使用教科書

指定する

著者

秋山 孝

タイトル

・ イラストレーションスタディーズ

出版社

・ 玄光社

出版年

・ 2013年

### 参考文献等

参考文献：

「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）

「世紀末のイラストレーターたち」（美術出版社）

その他、適宜教員が用意。また、グループワークにより、共有すべき文献資料がある場合は、授業内で指導。

### 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。

### 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： 南館3F研究室

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

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <b>オリエンテーション イラストレーションとは？</b><br><br>・授業の進め方についての説明<br>・イラストレーションの起源と発展史について  | 調べたいイラストレーターのリストアップ10名(時代、ジャンル、国)をリストアップし、それぞれを選んだ理由を具体的にあげておく。    | 2時間 |
| 第2回  | <b>美術史にイラストレーションを位置づける(海外)</b><br><br>・海外のイラストレーション史<br>・授業外学修の発表「興味あるイラストレーター」   | 海外のイラストレーション史復習と日本のイラストレーション予習(テキスト通読)                             | 2時間 |
| 第3回  | <b>美術史にイラストレーションを位置づける(日本)</b><br><br>・日本のイラストレーション史<br>・「興味あるイラストレーター」の発表で、同じイラストレーター、同じ分野に興味を持つなどの人でグループ結成<br>・グループ内で自己紹介、リーダーを決定。<br>・研究対象のイラストレーターを決定するためのディスカッション。研究テーマについて話し合う。 | 研究テーマを決めるには、様々な資料を数多く調べるプロセスが必要となるため、図書やインターネットなどを使ってあらゆる角度からリサーチ。 | 2時間 |
| 第4回  | <b>イラストレーションの表現手法と画材の発展</b><br><br>・画材の誕生と発達。<br>・様々な表現手法について。<br>・グループの研究テーマの中間発表  | 授業内の復習と、中間発表を受けて、再度グループ内で研究テーマを検討                                  | 2時間 |
| 第5回  | <b>イラストレーションのシステムとメディア</b><br><br>・イラストレーションのビジネス構造<br>・コミュニケーションツールとしてのイラストレーション<br>・イラストレーションが活躍するメディア<br>・グループの研究テーマに沿った、リサーチ方法について討議  | 授業内の復習と、グループ研究のリサーチ  | 2時間 |
| 第6回  | <b>イラストレーター研究の具体的スタート</b><br><br>・グループ決定、研究対象の決定、テーマの研究とその発表という準備段階を終えて、具体的に資料を集めて、自分たちの目で情報を読み解く。わかったことなどを報告し合い、また検証のための実験などを行う。   | 資料集め、実験  | 2時間 |
| 第7回  | <b>イラストレーション研究例の紹介</b><br><br>・イラストレーション、イラストレーターに関する研究例の紹介をし、それを受けてグループ内で方向性の確認。   | 資料集め、画材や技法などの実験  | 2時間 |
| 第8回  | <b>グループ内討議。中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック。</b><br>・役割ごとに、グループ内で成果を報告。現状確認したのち、作業。   | 不足する資料探し。  | 2時間 |
| 第9回  | <b>グループ内討議、プレゼンテーションの準備</b><br>・各担当の成果を持ち寄り、進捗確認の後、作業。  | 資料整理と表現方法の実験   | 2時間 |
| 第10回 | <b>プレゼンテーションの準備</b><br>・グループで今までのまとめを行い、調査や実験から得られたことを報告し合う。  | 発表内容を考える   | 2時間 |
| 第11回 | <b>プレゼンテーションの準備</b><br>・発表内容の確認とPowerPointでスライド作成準備。グループでの役割り分担を決める。  | 役割に沿って発表準備   | 2時間 |
| 第12回 | <b>プレゼンテーションの準備</b><br><br>・発表すべき項目、順序の確認。PowerPointでスライド作成。発表者の決定。   | プレゼンテーションのトレーニング。グループでリハーサルを行い、伝えたいことが表現できているかを確認し、発表の完成度を高める。     | 2時間 |
| 第13回 | <b>グループ別プレゼンテーション グループA/B/C</b><br>グループ別発表。   | 授業でのプレゼンテーションの振り返り。  | 2時間 |
| 第14回 | <b>グループ別プレゼンテーション グループA/B/C</b><br>グループ別発表。   | 授業でのプレゼンテーションの振り返り。  | 2時間 |
| 第15回 | <b>グループ別プレゼンテーション グループE/F。最終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)</b><br>続きのグループ別発表。   | 授業でのプレゼンテーションの振り返りからまとめ  | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究 2 【AC】 【MD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三/牧野翔大  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、イラストレーション、デザインなども担当。また、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなどでの作品制作も担当している。（全8回隔週） |      |    |     |   |

### 授業概要

【企画・プロデュース】  
 様々なエンタテインメントコンテンツ企画・アイデア出しのノウハウや実例を学び、複数の発想方法やフォーマット・手法に基づいて自らも取材し、企画を考える取り組みを行う。  
 「アイデアの考え方」と「アイデアの伝え方」という二つの軸をメインに学習・実践を行い、その両者に共通する「想像力」を磨くことでコンテンツ制作（企画・創作）、プレゼンテーション（発表・訴求）の両面で、相手に伝わる表現ができることを目指す。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                                | 目標：   |
|--------------------------|---------------------------------------|---|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | ユーザーを予め想定し、マーケティングを意識したコンテンツ制作の理解と実践。 | 受け手のリアクションを想像し、感情を動かすアイデア、コンテンツ制作、プレゼンテーションを行うことができる。 |
| 2．DP1. 幅広い教養やスキル         | 自ら企画を立案し取材を通して企画・プロデュースを理解する。         | 企画を成立させるには何が必要かを理解し、受け手の感情を動かすプレゼンテーションを行うことができる。     |
| 汎用的な力                    |                                       |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                                       | 企画の本質である「価値」を理解し、学んだ発想方法を実践して新しいアイデアをまとめて発表することができる。  |
| 2．DP6. 行動・実践             |                                       | 自分のアイデアや好きなものを、相手の想像力を有効に活用することで資料以上に十全に伝えることができる。    |
| 3．DP8. 意思疎通              |                                       | 面白さを表現、伝えるために、相手の反応を想像しながら様々な準備や工夫をこらすことができる。         |

### 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）
- ・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
- ・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。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

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| 課題、試験（課題提出） | 40% | ： 授業ごとに提出課題について、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します。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| 発表          | 30% | ： 授業中に行う課題などの発表時に、聞き手の反応を想像した準備と発表ができているかを評価します。                      |
| 受講状況        | 30% | ： 各回授業への積極的参加（発表や質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |  |
|----------|--|
| 時間：      | 野口：毎週木曜14時30分～16時  |
| 場所：      | 3階研究室  |
| 備考・注意事項： | 牧野（授業内で指示）<br>野口に関しては、アポイントが必要なため、メールアドレスを記載します：noguchi-s@osaka-seikei.ac.jp |

### 授業計画

| 回数  | 内容                                     | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>企画とは何か</b><br>企画とは何かを様々な「実例」を通じて学ぶ。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>自分を棚卸しよう</b><br>自分の棚卸リストをまとめてくる     | 4時間              |

|      |  |                                  |     |
|------|--|----------------------------------|-----|
|      | 好きでこだわっていることは創作のための強力な「道具」です。そちらを自分で理解し、他人に説明できるようになることで自分の中の道具を「棚卸」しましょう。   |                                  |     |
| 第3回  | <b>自分CMを企画する</b><br>他人に自分を知ってもらうため、自分CMを企画する。どのような自分を表現するかは自由。また形式についても映像、絵コンテ、漫画、アニメなど、自らが考え、実践する。                                      | 自分CMの企画を掘り下げて考える                 | 4時間 |
| 第4回  | <b>カテゴリで自分を客観視しよう</b><br>自分が持っている「道具」が、「世の中においてなんと呼ばれているか」を分類し、そちらをキーワードとして類似したアイデアを探します。<br>また比較することで新たなものを生み出したりアイデアの基盤を作る方法を学びます。     | 類似アイデア、商品サービスの分析結果をまとめる          | 4時間 |
| 第5回  | <b>自分CMの企画書作成</b><br>企画書の作り方を「実例」を通じて学び、自分CMの企画書を作成する。   | 自分CMの企画書を作成する                    | 4時間 |
| 第6回  | <b>アイデアを作り出すツールを使おう</b><br>マインドマップ、ポストイット、アイデアリレー、オズボーンのチェックリストなど、世の中で使われている「考えるためのツール」を紹介、実際に使用し企画をさらに具体的なものとして練っていきます。                 | 次回発表用のアイデア、資料作成、プレゼン準備           | 4時間 |
| 第7回  | <b>自分CMの企画書とプレゼンテーション</b><br>自分CMの企画書作成を担当教員と相談しながら作成し、中間合評へ向けてプレゼンの流れを考える。  | 次回発表の企画書を完成させる                   | 4時間 |
| 第8回  | <b>伝え方を選ぼう</b><br>言い方、見せる形、タイミングなど、「どのように伝えるか」により相手の受ける印象が大きく変わることを、広告を例に学び、さらにより良い伝え方を全員で議論します。   | 企画書中間合評用のプレゼンテーション内容をまとめる        | 4時間 |
| 第9回  | <b>自分CM企画書中間合評</b><br>自分CM企画書についてプレゼンテーションを行い、合評する。合評を通じて企画書の修正を行い、担当教員のOKが出た時点で課題制作に着手する。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。                    | 自分CMの課題制作に着手する                   | 4時間 |
| 第10回 | <b>他者の力を借りよう</b><br>ペア、もしくはグループを組み、お互いに現在進行中の企画を一度交換します。それを「自分ならどうするか」考え他者と自分の視点を入れ替えることで新たなアイデアや問題の突破口がひけるということを体験します。                  | 交換した相手に渡す用にまとめたノート（紙・電子媒体問わず）を作成 | 4時間 |
| 第11回 | <b>自分CMの課題制作</b><br>自分CMの企画書に従い、課題制作を進める。課題は随時、担当教員と相談しながら制作を進める。  | 自分CMの課題制作を進める                    | 4時間 |
| 第12回 | <b>イラスト・漫画の有用性を知ろう</b><br>広告を中心に世の中でイラスト・漫画・キャラクターなどどのような使い方をされているのか学びます。<br>また、それらがどのような狙いの元、どのような効果を生んでいるかデザインの観点から学び、さらなる利用方法を話し合います。 | プレゼン練習のための準備                     | 4時間 |
| 第13回 | <b>自分CMの課題制作を進める</b><br>課題は随時、担当教員と相談しながら制作を進める。常に最終締め切りを意識しながら課題を制作する。  | 課題制作と最終プレゼンの流れを考える               | 4時間 |
| 第14回 | <b>価値を感じさせよう</b><br>プレゼンテーションを前に、他者に「どうやって価値を感じてもらおうか」について今まで漫画・イラスト・広告デザインの観点から経済心理学も交え学びます。<br>またそれらを踏まえ自らのプレゼンテーションを見直していただきます。       | 最終プレゼンテーションの準備を行う                | 4時間 |
| 第15回 | <b>最終プレゼンテーション</b><br>自分CMを完成させ、最終プレゼンテーションと合評を行う。<br>最終ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。<br>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。                          | 課題提出                             | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究 3</b>                            |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 堀内ななみ  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 通年 | 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          | 広告代理店でCMプランニング、コピーライティング、アートディレクション、制作統括を担当。 |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では、実際に広告表現をつくってみます。そのことを通して「物事の課題と本質を正確に捉え、それを伝えるためのアイデアの出し方＝企画力」を学ぶのが目的です。広告業はもちろん、様々な分野の職業で自分のスキルを活かす力を養います。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                     | 具体的内容：           | 目標：                              |
|----------------------------|------------------|----------------------------------|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 広告制作の流れと内容を理解する  | 自分のスキルを職業で活かすことをイメージできるようになる     |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 広告現場の実制作に近い形での実技 | 一貫して行うことで、アイデアを出すだけにとどまらない実践力を養う |
| 汎用的な力                      |                  |                                  |
| 1 . DP4. 課題発見              |                  | 常に「目的」を設定する力を養う                  |
| 2 . DP5. 計画・立案力            |                  | 様々な切り口からアイデアをたくさん生む「癖」を身につける     |
| 3 . DP7. 完遂                |                  | 良いものを粘り強く作り上げる力を養う               |

### 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）

- ・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「不可」とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                        |     |  |
|------------------------|-----|--|
| プレゼンテーション              | 30% | ： 内容がわかりやすいか、十分な準備ができているか、という観点から評価します。            |
| 試験（最終課題15秒CM動画と企画書の提出） | 30% | ： 目的に沿った企画・表現になっているか、また魅力的な表現になっているか、という観点から評価します。 |
| 小課題（キャラクターをつくる）の提出     | 40% | ： 目的に沿った企画・表現になっているか、また魅力的な表現になっているか、という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

参考文献がある場合は、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。

### 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

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>情報の編集</b><br>講師の作品事例と講師の自己紹介をもとに、広告制作の実際と「情報の編集」という企画力の基礎を学びます。                                    | 4時間              |
| 第2回 | <b>「自分を伝える 1」</b><br>60秒前後で自己紹介をまとめ発表します。伝える力を養うとともに、「自分の売り」を自覚し、自身の就職活動に役立つポートフォリオ作りにつなげます。          | 4時間              |
| 第3回 | <b>「自分を伝える 2」</b><br>前回の発表で印象に残った他学生の自己紹介について発表しあい、「情報の編集」「表現の仕方」のコツやヒントを学びます。                        | 4時間              |
| 第4回 | <b>「買う気にさせる」</b><br>自分が好きな商品を他人に買わせる「一言」を考え、書き、提出します。講師主導でディスカッションを行い、フィードバックします。言葉から企画することを学ぶのが目的です。 | 4時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第5回  | <b>「キャラクターをつくる 1」</b><br>ビジュアルもコピーも、「目的」のための手法であることを学ぶのが目的です。事例をもとにキャラクターの役割や考え方を学びます。講師から「ある企業のキャラクターをつくる」オリエンテーションを行います。   | キャラクター案を3案考えてきてください。                   | 4時間 |
| 第6回  | <b>「キャラクターをつくる 2」</b><br>3案を発表しあいます。講師主導でディスカッションを行い、フィードバックし、1案に絞ります。   | 絞ったキャラクターのビジュアルの仕上げをします。正面・横・後ろをつくります。 | 4時間 |
| 第7回  | <b>「キャラクターをつくる 3」</b><br>仕上がったキャラクターを展開させます。アニメーション（案でも良い）、漫画、広告展開など、各々が「目的」に沿ったアプローチであれば内容は自由とします。  | 各自が展開制作を仕上げ、簡単な企画書にまとめてください。           | 4時間 |
| 第8回  | <b>「キャラクターをつくる 4」 講評</b><br>キャラクターと企画書のプレゼンテーションを行い、講評します。   | 講評をもとにブラッシュアップして企画書を完成させてください。         | 4時間 |
| 第9回  | <b>「15秒CMをつくる 1」オリエンテーション</b><br>5人程度のグループに分かれ、全グループ同じ商品で15秒CMをスマホで制作します。「課題抽出」「情報の編集」「企画力」「表現力」を学ぶのが目的です。CM制作の流れと、完成までにどんな職種のどんな作業があるかを知り、職業へのイメージを持つことも目的のひとつです。第一回目では、講師から学習の概要と流れ、および商品オリエンテーションを行います。 | 各々が課題を抽出し、CMで伝えるべきことを一文でまとめてください。      | 4時間 |
| 第10回 | <b>「15秒CMをつくる 2」メッセージを絞る</b><br>各々が考えてきた商品の課題と、伝えるべきこと＝メッセージをグループ内でディスカッションし、一つに絞ります。  | 絞った「伝えるべきこと」をもとに、各々CM案を考えてください。        | 4時間 |
| 第11回 | <b>「15秒CMをつくる 2」メッセージを絞る</b><br>(↑上記修正したいのですが、変更できなくなりました。<br>「15秒CMをつくる 3」アイデアをひろげる としていたです。) CM案を引き続き考え、各々が考えてきたCM案をディスカッションし、1本のコンテにまとめ、簡単な企画書も作成します。講師から、アイデアをひろげるための方法も紹介します。                         | 各グループで企画書とコンテをまとめてください。                | 4時間 |
| 第12回 | <b>「15秒CMをつくる 4」企画プレゼンテーション</b><br>各グループで企画書とコンテを発表し、講評を行います。ブラッシュアップの仕方を探ります。   | 各グループで、企画とコンテをブラッシュアップしてください。          | 4時間 |
| 第13回 | <b>「15秒CMをつくる 5」制作</b><br>制作案が決まったグループから制作に移ります。   | 各グループで制作をすすめてください。                     | 4時間 |
| 第14回 | <b>「15秒CMをつくる 6」制作</b><br>前回に引き続き制作をすすめます。仕上がった後のブラッシュアップなど、「良いモノ」を作り上げるための習慣も学びます。  | 各グループで制作をすすめてください。                     | 4時間 |
| 第15回 | <b>「15秒CMをつくる 7」講評</b><br>各グループが、出来上がったCMを発表し、講評を行います。同じ商品でも様々な切り口や表現の幅があることを学びます。15回の総括を行います。   | 最終課題の提出、ブラッシュアップ、振り返りを行ってください。         | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 造形芸術専門研究3【AC】 【MD】  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三・大谷佳久   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 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 | 該当する  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          | 現在までに150本を超えるスマートフォンアプリ開発に参画。企画やデザイン、機能提案からアプリ開発までを担当。<br>また、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10年以 |      |    |     |   |

## 授業概要

【企画・プロデュース・実習】  
スマートフォンアプリのコンテンツ企画・アイデア出しのノウハウや実例を学び、複数の発想方法やフォーマット・手法に基づいて自らも実践し、企画を考える取り組みを行う。  
「アイデアの考え方」と「アイデアの伝え方」と「コンテンツ業界で求められていること」いう3つの軸をメインに学習を進め、実際にアプリデザイン制作やポートフォリオ作成の実習の中で「相手に伝わる表現」ができることを目指す。

## 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：   | 目標：   |
|--------------------------|--|---|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | ユーザー体験を予め想定し、マーケティングを意識したコンテンツ制作の理解と実践。        | 受け手のリアクションを想像し、感情を動かすアイデア、コンテンツ制作、プレゼンテーションを行うことができる。 |
| 2．DP1. 幅広い教養やスキル         | 就職活動時のターゲットとなりえる業界の「ポートフォリオのチェックポイント」などを解説します。 | ポイントを理解し、ポートフォリオ企画・作成時に活かせるようになる。                     |
| 汎用的な力                    |  |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |  | 企画の本質である「価値」を理解し、学んだ発想方法を実践して新しいアイデアをまとめて具現化することができる。 |
| 2．DP6. 行動・実践             |  | 自分のアイデアや好きなものを、相手の想像力を有効に活用することで資料以上に十全に伝えることができる。    |
| 3．DP8. 意思疎通              |  | 面白さを表現、伝えるために、相手の反応を想像しながら様々な準備や工夫をこらさることができる。        |

## 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)

## 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。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% | ： 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。<br>試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| 講義内容の理解度          | 30% | ： 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します。                         |
| 受講状況              | 30% | ： 各回授業への積極的参加（発表や質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）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： 野口：毎週木曜14時30分～16時  
場所： 3階研究室  
備考・注意事項： 【大谷】 時間：授業前後、各20分程度 場所：教室または研究室

## 授業計画

|     |   |                       |                         |
|-----|---|-----------------------|-------------------------|
| 第1回 | 企画について考えよう<br>企画とは何か、企画がどうして大事なのか、実例を通じて学びます。 | 企画について興味を持ち、自分でも調べてみる | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|-----|---|-----------------------|-------------------------|

|      |   |                                      |     |
|------|---|--------------------------------------|-----|
| 第2回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ企画</b><br>スマートフォンのアプリであるLINE内に使用できるスタンプの作成ルールを学び、どのようなスタンプにするかを企画します。                                  | 自分が使っているLINEスタンプの確認。人気のスタンプの確認。      | 4時間 |
| 第3回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成①</b><br>企画を元にスタンプのパターンを検討、作成。同時にスタンプの制作数も決定します。   | 人気のあるスタンプを自分なりに分析する。                 | 4時間 |
| 第4回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成②</b><br>実際にスタンプ制作を進める。また前回で決めたスタンプの数を元にどのようなペースで進めるべきかも検討する。  | 人気のあるスタンプを自分なりに分析する。                 | 4時間 |
| 第5回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成③</b><br>実際にスタンプ制作を進めます。途中経過のものを実際のアプリにインストールし確認します。   | LINEスタンプの申請方法を調べてみる。                 | 4時間 |
| 第6回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成④</b><br>実際にスタンプ制作を進めます。途中経過のものを実際のアプリにインストールし確認し自ら設定したスケジュールを確認し必要があればスケジュールを検討します。                 | LINE以外のコミュニケーションツールにおけるスタンプなどを調べてみる。 | 4時間 |
| 第7回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成⑤</b><br>実際にスタンプ制作を進めます。講師からのフィードバックも参考にクオリティーをアップする為の方法と必要な時間を検討します。                                | 海外のSNSツールの人気などを調べてみる。                | 4時間 |
| 第8回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成⑥</b><br>実際にスタンプ制作を進めます。完成したものを実際のアプリにインストールし確認。想定通りに出来た点、出来なかった点を纏めブラッシュアップを実施します。                  | スタンプを申請する為に不足しているものを認識する。            | 4時間 |
| 第9回  | <b>コンテンツ業界における就職活動</b><br>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します。   | 自分の特技や興味のあることを確認しておく。                | 4時間 |
| 第10回 | <b>業界研究①</b><br>コンテンツ業界の中から「アニメーション」「出版」をピックアップし、該当する業界におけるポートフォリオの重要ポイントを学びます。また学んだことをベースにポートフォリオを企画する準備となる課題を進めます。      | 興味のあるゲーム、雑誌などを確認しておく。                | 4時間 |
| 第11回 | <b>業界研究②</b><br>コンテンツ業界の中から「広告」「ゲーム」をピックアップし、該当する業界におけるポートフォリオの重要ポイントを学びます。また学んだことをベースにポートフォリオを企画する準備となる課題を進めます。          | 好きなゲーム、印象深いCMなどを確認しておく。              | 4時間 |
| 第12回 | <b>業界研究③</b><br>コンテンツ業界の中から「Web」「プロダクトデザイン」をピックアップし、該当する業界におけるポートフォリオの重要ポイントを学びます。また学んだことをベースにポートフォリオを企画する準備となる課題を進めます。   | 良く使うWebサイト、お気に入りの文房具などを確認しておく。       | 4時間 |
| 第13回 | <b>業界研究④</b><br>コンテンツ業界の中から「映像・CG」「パチンコ・パチスロ」をピックアップし、該当する業界におけるポートフォリオの重要ポイントを学びます。また学んだことをベースにポートフォリオを企画する準備となる課題を進めます。 | 好きな映像作品、キャラクターを確認しておく。               | 4時間 |
| 第14回 | <b>ポートフォリオ企画</b><br>今回までに学んだこと、纏めた稼働をベースに、自分が目指す「職業」に適したポートフォリオを企画し試作を進めます。   | ポートフォリオのサンプルなどを確認しておく。               | 4時間 |
| 第15回 | <b>ポートフォリオ作成</b><br>引き続き、自分が目指す「職業」「業界」に適したポートフォリオの試作を進め、講師への説明も行います。最終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）、期末試験として評価する | 自分のポートフォリオの企画を再確認しておく。               | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究3【AC】【MD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大谷佳久   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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 | 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10年以上、年間平均50名を超える採用選考に携わる。 |      |    |     |   |

### 授業概要

【ポートフォリオ制作概論】  
就職活動において重要な役割を果たす「ポートフォリオ」について、その役割と作法を学び、自己アピールの手段として運用できる能力を培う。  
また、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することで、自身の目標と能力とを把握する訓練を行う。  
「ポートフォリオ」については、その青写真である企画書とそれにもとづく制作を行うことにより、具体的に来るべき就職活動の準備を行う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

就職活動時のターゲットとなりえる業界の「ポートフォリオのチェックポイント」などを解説します。

#### 目標：

ポイントを理解し、ポートフォリオ作成時に活かせるようになる。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

自分の作品数や追加したい作品の数を把握し、目指す作品数に到達するまでのロードマップを認識する。

### 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
- ・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。  
※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% | ： 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。<br>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             | 30% | ： 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、自身の現状分析とそれを踏まえた上でのポートフォリオになっているかどうかを確認し評価する。               |

### 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20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

| 回数  | 内容  | 自分の特技や興味のあることを確認しておく。   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>コンテンツ業界における就職活動</b><br>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。   | 2時間              |
| 第2回 | <b>アニメ制作産業の業態</b><br>アニメ制作産業の業態を把握する                  | 興味のある業界を改めて確認しておく。      | 2時間              |
| 第3回 | <b>番組制作・映画製作産業の業態</b><br>番組制作・映画製作産業の業態を把握する          | 興味のあるゲーム、アニメを改めて確認しておく。 | 2時間              |
| 第4回 | <b>出版メディア産業の業態</b><br>出版メディア産業の業態を把握する                | 興味のある雑誌などを改めて確認しておく。    | 2時間              |

|      |  |                         |     |
|------|--|-------------------------|-----|
| 第5回  | <b>コンテンツ産業と広告業界</b><br>コンテンツ産業と広告業界の役割を把握する  | 印象に残っている広告があれば列挙しておく。   | 2時間 |
| 第6回  | <b>「創る」と「造る」と「作る」</b><br>エンタテインメントの業種による、「創る」「造る」「作る」の違いを把握する  | 興味のある番組やCMを改めて確認しておく。   | 2時間 |
| 第7回  | <b>ポートフォリオの意味と役割</b><br>ポートフォリオの意味と役割を把握する   | 自分の強み（得意分野）を再確認してみる。    | 2時間 |
| 第8回  | <b>ポートフォリオ実作に向けての分析</b><br>ポートフォリオ実作に向けての分析を行い、自己の目標を把握する  | 自分の弱み（不得意分野）を再確認してみる。   | 2時間 |
| 第9回  | <b>ポートフォリオ企画書実作</b><br>ポートフォリオの制作準備を行う   | 友達にポートフォリオの制作状況を確認してみる。 | 2時間 |
| 第10回 | <b>ポートフォリオ企画書実作演習</b><br>ポートフォリオ企画書実作演習を行う   | 自分の作品数を再度確認する。          | 2時間 |
| 第11回 | <b>ポートフォリオ企画書実作解題</b><br>ポートフォリオ企画書実作を再行し、ブラッシュアップを行う  | この1年で制作したい作品数を再度確認する。   | 2時間 |
| 第12回 | <b>「職業」の場としてのコンテンツ産業</b><br>自分が目指す「職業」は何なのかを把握し考える   | 先輩・友達のポートフォリオを見せてもらう。   | 2時間 |
| 第13回 | <b>「職業」の場としてのコンテンツ産業/実例</b><br>自分が目指す「職業」は何なのかを実例に触れながら考える   | 課題で出来ていないものの制作を進める。     | 2時間 |
| 第14回 | <b>ポートフォリオ実作</b><br>自分が目指す「職業」に適したポートフォリオを実作する   | 課題で出来ていないものの制作を進める。     | 2時間 |
| 第15回 | <b>ポートフォリオ実作/説明</b><br>自分が目指す「職業」「業界」に適したポートフォリオを実作し、講師への説明を行う<br>最終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）、期末試験として評価する | 説明を踏まえて反省と総括。           | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1【IL】</b>                                   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 唐仁原 希   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 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          | 画家として活動しており、絵画制作という実践の中で、画材の扱い方、デッサン、人物や風景の描き方の研究を行っています。 |      |    |     |   |

### 授業概要

イラストレーション表現に必要な基礎的描写力の向上を目的とする。イラストレーションの領域では、デフォルメの技術を用い、モチーフを誇張、変形し、自由に表現することが可能である。しかし、その前段階として、基礎的なデッサン力を有して空間を把握して描く力、さらに、色彩表現を自在に行うために画材を扱う技術は欠かせない。本授業では、あらゆる表現の根幹となる写真描写力を高め、それをイラストレーションに応用する技術を学ぶ。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 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  
問題解決し、実践する力

#### 目標：

モチーフを正確に描写するためのデッサンの技術や、画材の特性を学び、「表現」の基本となる描写力を身につける。  
・与えられた課題の意図を把握し、適切な作品を制作することができる。  
・課題で学んだ技術を応用し、様々な表現技法に対応することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP8. 意思疎通
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

合評会での作品発表を通じ、自分の作品を客観的に振り返り、課題の発見ができる。  
・合評会での発表時、論理的な思考を心がけ、オーディエンスに分かりやすく内容を伝達することができる。  
・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  
作品制作に必要な資料の収集や、実験的な制作を自主的に行うことができる。  
・志を高く持ち、良質な作品を完成させる意識を持つことができる。  
・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。

### 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、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

試験（実技と課題提出）

#### 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。

60%

表現の完成度の度合い

： ・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%

課題に取り組む態度

： ・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 2限

場所： 南館3F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、メールにて受け付けます(toujimbara-n@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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間  |     |
|------|--|---|-----|
| 第1回  | <p><b>オリエンテーション</b></p> <p>[1]講師紹介<br/>[2]今後の授業の進め方についての説明<br/>[3]スケッチブック（制作ノート）の扱いについて説明<br/>[4]イラストレーションを描くための、基礎的なデッサン力、描画力の重要性を確認する。<br/>[5]「マインドマップ」を作成し、自分自身の制作の癖について、自己分析を行う（無意識下にある他者の影響を、意識の上に押し上げることを目的としている。他者の影響から脱し、「自分らしさ」を構築するために、基礎的な描画力が必要であることを説明する。）。</p> | <p>・マインドマップを見直し、自己分析を進める。（課題とは関係なく継続して行うこと。）<br/>・次週課題に使用する画材を準備する。</p> | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>基礎課題【1】-1～絵の具のマチエールと筆致による表現（基本編）～</b></p> <p>[1]絵の具のマチエールと筆致による表現を学ぶ<br/>・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。<br/>[2]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。<br/>・「喜」「怒」「哀」「楽」の4つの感情の中から好きなものを選ぶ。<br/>・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）</p>       | <p>復習を兼ねて、授業で選択したものは別のテーマで「感情的な手」を描く。</p>                               | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>基礎課題【1】-2～絵の具のマチエールと筆致による表現（応用編）～</b></p> <p>前回学んだマチエールと筆致による表現を使用し「感情的な顔」を描く。<br/>・「喜」「怒」「哀」「楽」の4つの感情をくじ引きでランダムに選ぶ。<br/>・選んだテーマに合わせてマチエール、筆致、色彩を選択し、自分の顔を描写する。（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）<br/>・ポーズやモチーフの配置、図と地の関係性等、テーマに合わせた画面全体の構成を意識する。</p>                       | <p>・合評会までに作品を仕上げる。</p>  | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>基礎課題【1】-2～絵の具のマチエールと筆致による表現（応用編）～合評会</b></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。<br/>[2]講師がそれぞれの作品について批評する。<br/>[3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br/>[4]課題提出</p>  | <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を準備する。</p>                               | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>応用課題 スケッチ【2】-1～人物スケッチ～</b></p> <p>大学内にいる人物を配布した巻物にスケッチする。<br/>・巻物は1本以上描き切ること。（画材は自由）</p>   | <p>課題を継続して巻物に人物スケッチ。（大学外でも可）</p>  | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>応用課題 スケッチ【2】-2～風景スケッチ～</b></p> <p>大学内の風景を配布した巻物にスケッチ<br/>・巻物は1本以上描き切ること。（画材は自由）</p>  | <p>・課題を継続して巻物に風景スケッチ。（大学外でも可）<br/>・次週課題のための資料収集（画集が望ましい）</p>            | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>応用課題 スケッチ【2】-3～スケッチを作品に利用する（人物編）～</b></p> <p>スケッチ課題【2】-1で描いた人物スケッチを2つ選択し、自分の好きな作家風に描き変える。<br/>・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>   | <p>課題作品を完成させる。</p>  | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>応用課題 スケッチ【2】-4～スケッチを作品に利用する（風景編）</b></p> <p>スケッチ課題【2】-2で描いた風景スケッチを1つ選択し、自分の好きな作家風に描き変える。<br/>・持参した資料を元に好きな作家の癖や技法を研究し、自分の描いた風景スケッチに落とし込む。</p>  | <p>・合評会までに課題作品を完成させる。・次の合評会で話すべきことを考える。</p>                             | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>応用課題 スケッチ【2】-5～合評会～</b></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。<br/>[2]講師がそれぞれの作品について批評する。<br/>[3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br/>[4]課題提出<br/>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</p>  | <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。</p>                            | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>応用課題 作品制作のための調査【3】-1～バロック時代の人物を描く～</b></p> <p>バロック時代に実在した人物を調査し、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）<br/>・人物だけでなくバロック時代の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。<br/>・選択した人物について収集した資料をファイリングする。（ファイルも合評会後提出する）</p>   | <p>・進行が遅れている者は制作を進める。・引き続き、資料収集は行いファイリングする。</p>                         | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>応用課題 作品制作のための調査【3】-2～バロック時代の人物を描く～</b></p> <p>制作日<br/>・前回の続き<br/>・中間チェック</p>   | <p>・合評会までに作品を仕上げる。・引き続き資料収集は行い、ファイリングする。</p>                            | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>応用課題 作品制作のための調査【3】-3～合評会～</b></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。<br/>[2]講師がそれぞれの作品について批評する。<br/>[3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br/>[4]課題提出</p>   | <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。</p>                            | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>作品制作【1】-1～自己紹介パネルの制作～</b></p> <p>自分自身を紹介する自己紹介パネルを制作する。<br/>・今まで課題で制作した作品を、材料として利用する。<br/>・単に自分自身を描くだけでなく、自分らしさを示す事柄も描き入れる。<br/>・テーマに合致した画材を選択する。アナログの画材や技法であれば、何を利用して良い。<br/>・初回は、エスキースやラフスケッチを描き、制作の計画を立てる。</p>  | <p>・自分を表現するのに必要な資料の収集、画材の準備を行う。・進行が遅れている者は制作を進める。</p>                   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>作品制作【4】-1～自己紹介パネルの制作～</b></p> <p>制作日<br/>・前回の続き<br/>・中間チェック</p>  | <p>・合評会までに作品を仕上げる。</p>  | 2時間 |

|      |   |                          |     |
|------|---|--------------------------|-----|
| 第15回 | <b>作品制作【4】-3 ～合評会～</b><br>[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。<br>[2]講師がそれぞれの作品について批評する。<br>[3]クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br>[4]課題提出<br>最終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) | 合評会をこれまでの課題を振り返り、感想文を書く。 | 4時間 |
|------|---|--------------------------|-----|

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1 【VD】</b>                           |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 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          | デザイナー、プロデューサーとして、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（全15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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力

#### 具体的内容：

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します。  
自分が撮影した写真や描いたイラストレーションをキービジュアルとして用いてフライヤーやポスター制作を行い、そのプロセスを学修します。

#### 目標：

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ます。  
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ます。

制作過程でのアドバイスから様々な課題を認識し、修正していくプロセスを身につけます。

作品の制作において立案力を養うとともに様々なデザイン要素に対して計画的に制作を進めていく力を培います。

### 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）
- ・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「不可」とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| 各授業に対する取組み姿勢       | 15% | ： 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。                           |
| 課題制作における計画性        | 15% | ： 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します。                         |
| 作品としてのオリジナリティと完成度  | 50% | ： オリジナリティを大切にし、また完成度を持って魅力的に表現できているかを評価します。                  |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 20% | ： 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15回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

デザイン・レイアウト「プロの流儀」(MdN)、DTPベーシックガイダンス（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しましょう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日 5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：kiri-hara@osaka-seikei.ac.jp

### 授業計画

第1回

**ガイダンス デザインレイアウト演習：基礎**

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いてください。

**授業外学修課題にかかる目安の時間**

2時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | <p>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）</p> <p>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）で検討します。</p> <p>③面談形式にて質問などの対応とアドバイスをさせていただきます。</p>   |   |     |
| 第2回  | <p><b>デザインレイアウト演習：基礎 レイアウト手法の選択</b></p> <p>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してみましょう。</p> <p>②効果的な書体やキーカラーなどの検討をおこないます。</p> <p>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをさせていただきます。</p>  | 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おこないます。   | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>デザインレイアウト演習：基礎 PCによる完成度向上</b></p> <p>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い完成を目指します。</p> <p>②面談形式にて、制作の進捗確認とアドバイスをさせていただきます。</p>  | 制作を継続し、フライヤーを完成させておいてください。次回授業の合評のためにA4カラー出力をおこなっておいてください。                            | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>デザインレイアウト演習：基礎 作品の合評とまとめ</b></p> <p>①作品についての合評をおこないます。</p> <p>②デザインレイアウト演習：基礎についての総評とまとめをおこないます。</p> <p>③デザインレイアウト演習：応用の課題説明をおこないます。</p>  | 次の課題について独自のアイデアの検討をおこなっておいてください。  | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作（テーマ：自分の個展）</b></p> <p>①与えられたテーマ設定のもとに独自のコンセプトとポスターとして必要な情報について考察します。</p> <p>②テーマに沿って表現に必要なビジュアル案（アイデア）の検討をおこないます。</p> <p>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをさせていただきます。</p>                               | この制作上のキービジュアルについて幅広いアイデアの検討をおこなってみてください。  | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①独自のコンセプトとポスターとして必要な情報の整理を行い、テキストと必要なアイテム（構成要素）の立案をおこないます。</p> <p>②キービジュアルのラフ案をスケッチブック上で複数検討します。</p> <p>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをさせていただきます。</p>                                     | キービジュアルについてアイデア検討を継続してください。ネットや実物など参考になるもの（ポスター）を独自で調査しましょう。                          | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①キービジュアルと必要なテキストを含め、ポスター全体のレイアウト案を検討します。</p> <p>②キービジュアルのラフ案の絞り込みをおこないます。</p> <p>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをさせていただきます。</p>  | キービジュアルの作成方法について検討しておいてください。PC上で制作するか、またはアナログ手法で紙面上に制作した後にスキャンしてPCに取り込むか検討をおこなってください。 | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①キービジュアルと必要テキストなどを含めたポスター全体のレイアウトのキャンパスを手書きにて作成します。</p> <p>②面談形式で出来上がったキャンパスの確認を行い、アドバイスのもと本制作に進みます。</p> <p>③キービジュアル自体をアナログ制作するか、PC制作するか、そのスタイルにて判断をおこないます。</p>                 | キービジュアルの本制作を進めてください。  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①キービジュアルの本制作については個々に教員と確認、相談をしながら進めます。</p> <p>②ポスター全体の表現をイメージしながらビジュアルの構図やカラーについて検討を進めます。</p>   | 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てください。   | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①キービジュアルの本制作を進めます。</p> <p>②ポスター全体のすべてのデザイン要素をPC上で仮にレイアウトしてバランスを見ます。</p> <p>③仮のレイアウトからの発見や気づきをもとに、教員と修正ポイントについて確認をおこないます。</p>  | 授業での修正ポイントについて、本制作に反映させておいてください。  | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①キービジュアルを完成させます。</p> <p>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させていただきます。</p> <p>③キービジュアルとテキストのレイアウト手法とそのバランスや印象を決めるキーカラーについての確認とアドバイスをさせていただきます。</p>               | 授業での修正箇所について本制作に反映させておいてください。   | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①完成したキービジュアルについてPC上でレイアウト検討を行ったり、色の調整等をおこないます。</p> <p>②アナログのビジュアルについてはスキャンを行いデジタルデータへの変換を行いPCに取り込みます。</p> <p>③PC上でポスター全体のレイアウト構想を行う際に、基礎演習で学修したレイアウトの手法や効果についてその応用を検討します。</p>   | PC上で本制作を進めてください。  | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①ポスター全体のデザイン、およびレイアウトの完成を目指します。</p> <p>②教員と一緒に最終チェックを行い、修正箇所があれば、次回入稿データ準備までに修正をおこないます。</p>   | 修正箇所について対応しておいてください。  | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>デザインレイアウト演習：応用 ビジュアル（イラストレーション、写真）を用いたポスター制作</b></p> <p>①A3サイズでの出力のための入稿データの準備をおこないます。</p> <p>②入稿データとして張り込みデータ（ビジュアルデータ）の解像度や印刷のためのデータの種類の確認など教員とおこないます。</p>  | データを入稿し、A3サイズの出力を依頼します。   | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>完成したポスターの講評会とまとめ</b></p> <p>①完成したポスターについて個々に発表を行い、講評をおこないます。</p> <p>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おこないます。</p> <p>③授業全体の振り返り（総評）とまとめを行い、制作上のポイントについて復習します。</p> <p>④後日各自提出予定のレポートについて、案内します。</p> <p>*課題への取り組みの自己評価を、ルーブリックによっておこないます。</p> | 学修した内容を振り返り、自分なりにまとめをおこなっておきましょう。また、制作データを大切に保管しておいてください。                             | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1 【AC】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 和田真一  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | ZBrushの講義とデジタル彫刻の実制作を行います。10回目の授業までは、1限目でZBrushの機能の講義を受けて、2限目で学んだ機能を使って与えられたテーマに沿ったデジタル3D造形を作成し、提出しても |      |    |     |   |
| 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          | 商業原型としてフィギュア・玩具のデザイン・設計・3D造形。コンシューマーゲームタイトルのコンセプトアート・デザイン制作。(全15回)                                    |      |    |     |   |

## 授業概要

●●●3Dデジタル彫刻を学ぶ●●●  
3DCGのデジタル彫刻分野における事実上の標準アプリケーション「ZBrush」の基本的な機能と操作方法を学びます。講義を通じて3Dデジタル彫刻を作成するための考え方、ワークフローを習得し、最終的にオリジナルの人型キャラクターデジタル彫刻作品を作成出来る技術を身につけます。毎時間、講義内容に沿ったスピード彫刻課題がだされます。それらをこなしていく事でZBrushの機能の理解を深めると同時に、モノを見る目を養い、質の高い作品を作ることができるよう学習します。

## 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性               | 具体的内容：             | 目標：  |
|----------------------|--------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | ZBrush操作とデジタル彫刻の理解 | ZBrushの基本的操作ができ、ZBrushを使用して人型のキャラクターをデジタル彫刻し、作成することができる。 |
| 汎用的な力                |                    |  |
| 1．DP5. 計画・立案力        |                    | 新しく学んだデジタル彫刻技術をどのように使用して、課題を達成することができるかを計画し、実行することができる。  |
| 2．DP6. 行動・実践         |                    | デザイン画に沿って3Dデジタル彫刻キャラクター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
- ・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

## 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 | 60% | ： 各回の講義内容を理解し、その内容を踏まえた造形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)制作工程と機能習熟度(30点)完成品の評価(40点)  |

## 使用教科書

指定する

| 著者   | タイトル                   | 出版社       | 出版年     |
|------|------------------------|-----------|---------|
| 和田真一 | ・ BLESTAR ZBrush ベーシック | ・ BLESTAR | ・ 2013年 |

## 参考文献等

スカルプターのための美術解剖学  
フィギュアスカルプティング 粘土で作る全身像: アナトミーと面からの構築  
ZBrush キャラクター&クリーチャー - ZBrush Characters & Creatures 日本語版  
ZBrushフィギュア制作の教科書  
ZBrush スタジオプロジェクト: リアルゲームキャラクター  
ZBrush キャラクタークリエーション - 高度なスカルプティングテクニック  
The Art of Mystical Beasts ZBrush, Photoshopほか、デジタル技法で描く幻獣アート

## 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。  
最終課題では、ZBrushを使用して人型のキャラクターまたは、人型のクリーチャーを作成します。前もって自分の作りたいオリジナルキャラクターのデザインを考え、造形に必要な資料を集めておくようにしてください。  
毎時間の講義内容の積み重ねによって、最終課題を作成することができる技術が身につきます。一日の欠席が技術の習得に大きく影響を及ぼします。積極的にノートをとり、わからない部分ができた場合には積極的に質問し、すぐに解消していくようにしましょう。

## 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：      | 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。<br>wada-s@osaka-seikei.ac.jp<br>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：ZBrushの機能について【氏名、学籍番号】) |

## 授業計画

| 第1回 | デジタルスカルプトソフト、ZBrushとは  | 教材Lesson 3「キャンバスナビゲーション」、Lesson 12「スカルプト」を視聴し予習しておく。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|--|------------------|
|     | 3Dデジタル彫刻とはなにか? ZBrushを使用するにあたって習得が必須のキャンバスナビゲーションについて学習します。基本的なスカルプトブラシ、ダイナメッシュ。学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。 |  | 2時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>ブラシの基本</b><br><br>デジタル彫刻をするうえで最低限必要なブラシの機能を学習します。スカルプトブラシ、スムーズ、マスク、セレクトブラシ、ブラシのストローク、ブラシのアルファ。<br>学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。   | 教材Lesson 8「マスキング」、Lesson 9「ビジビリティ」、Lesson 14「アルファ」、Lesson 15「ストローク」を視聴し予習しておく。 | 2時間 |
| 第3回  | <b>複数メッシュを使用した造形物作成方法</b><br><br>PolyMesh3Dとは？複数メッシュで構成された造形物の作成方法、SubTool、TransposeのGizmo3Dの使用方法を学習します。学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。  | 教材Lesson 11「トランスポーズ」、Lesson 19「サブツール」を視聴し予習しておく。                               | 2時間 |
| 第4回  | <b>キャラクターをポーシングする</b><br><br>ポリゴンをグループ化できるポリグループ、またそれを利用した作業の効率化を学習します。<br>第3回で学習するGizmo3Dの詳細な機能を習得し、人型のオブジェクトをポーシングさせます。   | 教材Lesson 10「ポリグループ」を視聴し予習しておく。   | 2時間 |
| 第5回  | <b>スカルプトブラシ詳解</b><br><br>3D彫刻におけるもっとも重要なツール。スカルプトブラシを詳しく解説します。<br>学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。  | 教材Lesson 16「ブラシの種類」を視聴し予習しておく。   | 2時間 |
| 第6回  | <b>ポリペイントによる着色</b><br><br>3D彫刻に着色できる機能、ポリペイントについて学習します。ZBrushは形状を彫刻するだけでなく、色を塗ることも可能です。学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。   | 教材Lesson 18「ポリペイント」を視聴し予習しておく。   | 2時間 |
| 第7回  | <b>ベースメッシュの作成、ZSphereについて</b><br><br>DynaMeshでベースメッシュを作成していく方法以外にも、ZSphereという機能を使用してスカルプトのベースメッシュを作成する方法があるということを学習します。<br>学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。   | 教材Lesson 26「ZSphere」を視聴し予習しておく。  | 2時間 |
| 第8回  | <b>レンダリングによる絵づくり</b><br><br>作成した彫刻を2D画像として書き出す方法を学習します。ZBrushから書き出したレンダリング画像をいかにして仕上げられるのかをPhotoShopを使用して解説します。<br>第7回で作成する課題をブラッシュアップし2D画像として仕上げます。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。                 | 教材Lesson 42「BPR」を視聴し予習しておく。  | 2時間 |
| 第9回  | <b>ディテール彫刻カスタムアルファ</b><br><br>ブラシのアルファ画像の利用。ZBrushに用意されている画像だけでなく、自分で自由に作成した画像を使用する方法を学習します。<br>学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。  | 教材Lesson 14「アルファ」を視聴し予習しておく。   | 2時間 |
| 第10回 | <b>衣服の作成</b><br><br>人型のオブジェクトから衣服のオブジェクトを作成し、皺をスカルプトする方法を学習します。<br>学習した機能を使用し、テーマに沿った3D彫刻の作成。   | 教材Lesson 19「サブツール」を視聴し予習しておく。  | 2時間 |
| 第11回 | <b>複数解像度を維持したスカルプト方法(Multi-Resolution Mesh Editing)</b><br><br>ZBrushでスカルプト作品をつくる上で避けては通れないMulti-Resolution Mesh Editingについて学習します。それにともなって必要なZRemesher、Projectの機能も解説します。<br>最終課題制作開始。デザイン案チェック。 | 教材Lesson 7「ポリゴン分割」、Lesson 20「プロジェクト」、Lesson 32「Qリメッシュャー」を視聴し予習しておく。            | 2時間 |
| 第12回 | <b>複数SubToolを持ったオブジェクトのポーシング</b><br><br>単一のSubToolを持ったオブジェクトのポーシングは第4回で学びますが、この回では複数のSubToolで構成されたオブジェクトのポーシングを学習します。<br>最終課題制作。シルエット作成。  | 教材Lesson 33「トランスポーズマスター」を視聴し予習しておく。  | 2時間 |
| 第13回 | <b>毛髪の実成方法</b><br><br>キャラクターに毛髪を追加するための制作方法を学習します。<br>最終課題制作開始。スカルプト。   | 教材Lesson 37「ファイバーメッシュ」を視聴し予習しておく。  | 2時間 |
| 第14回 | <b>シルエットとディテールを考える</b><br><br>最終課題制作完成に向けて、ここまで作成してきた造形物のシルエット、ディテールともにクオリティ高く制作できているかを確認していきます。  | 次回の作品提出、合評に向けて作業を調整しておく  | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終課題提出、合評、まとめ</b><br><br>最終課題を提出し、その合評を通じてZBrushを使用した3D彫刻について考え、今後の学習方法や展開について考えます。  | 合評において出された意見や感想をまとめておく   | 2時間 |

|                  |                                   |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1 【MD】</b>          |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤川亜美                              |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                                | 開講時期 | 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          | Photoshopを使用してのイラストレーション制作の実務経験有。 |      |    |     |   |

### 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のがAdobe社の「Photoshop」である。この授業では、Photoshopにおけるデジタルイラスト制作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、Photoshop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

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践

#### 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。

与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図を考え、提案することができる。

学んできたことを振り返り、自己の課題に活かすことができる。

### 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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。課題作品はすべて提出すること。

#### 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： 月曜3限（13:00～14:30）

場所： 南館3階 研究室2にて

備考・注意事項： 特になし

### 授業計画

| 回   | 授業内容  | 授業内で紹介した以外のフィルターやテキストを試す。                                 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|---|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション／塗り絵</b><br>Photoshopでオリジナルのブラシ・テキストなどを制作し、ツールの位置や機能を把握する。あらかじめ用意された線画に着色を行い、マスク機能などを学習する。                              | 授業内で紹介した以外のフィルターやテキストを試す。                                 | 2時間              |
| 第2回 | <b>食べ物の擬人化①／ラフ</b><br>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」の一つ選びそれを「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。 | 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 | <b>食べ物の擬人化②／線画</b>  | 様々なブラシを試しながらペンタブの扱いに慣れる。                                  | 2時間              |

|      |  |                                |     |
|------|--|--------------------------------|-----|
|      | 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。<br>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。   |                                |     |
| 第4回  | <b>食べ物の人化③/着色</b><br>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ら、キャラクターの着色を進める。<br>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5回  | <b>3コマ漫画を作画する①/ラフ</b><br>二つ目の課題では、テキスト機能を学習する。<br>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。<br>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6回  | <b>3コマ漫画を作画する②/線画</b><br>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7回  | <b>3コマ漫画を作画する③/着色</b><br>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8回  | <b>3コマ漫画を作画する④/仕上げ</b><br>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。<br>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9回  | <b>写真加工とキャラクター①/加工</b><br>三つ目の課題では、フィルター機能を学習する。<br>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。<br>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10回 | <b>写真加工とキャラクター②/線画</b><br>イラスト風に加工した写真の上に、サイズ感やバ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11回 | <b>写真加工とキャラクター③/着色</b><br>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。<br>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12回 | <b>走るアニメーション作成①/ラフ</b><br>四つ目の課題では、アニメーション機能を学習する。<br>自由にキャラクターをデザインし、「走り」の表現を行う。<br>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13回 | <b>走るアニメーション作成②/線画</b><br>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。<br>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ア出し及び描き込みを行う。    | 2時間 |
| 第14回 | <b>走るアニメーション作成③/着色</b><br>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。<br>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15回 | <b>走るアニメーション作成④/仕上げ</b><br>コマごとに装飾が違っていないか、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。<br>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            | <b>造形芸術専門基幹演習 1 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 品川千陽                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

【背景・パース技術】  
 漫画制作の基礎技術を学び、漫画やイラストの作品を引き立たせる「背景」の制作理解を深める。また、パースや透視図法についての基礎を学ぶ。  
 一点透視技法を用いた立方体制作から始まり、分割や増殖といった技法を使った一点透視での学園漫画に必要な不可欠となる廊下や教室の制作をする。  
 また課題は背景を描くだけでなく、自身のキャラクターを配置させることにより、背景画とのサイズ感やバランス感、白黒のバランスなどを学び、実践的に応用するための基礎技術を学ぶ。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                 | 具体的内容：                | 目標：  |
|------------------------|-----------------------|--|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 漫画制作と背景技術の基礎について理解する。 | 制作実習を通して背景制作の技術を身に付けることを目標とする。   |
| 汎用的な力                  |                       |  |
| 1 . DP6. 行動・実践         |                       | イラストや漫画を制作する際の世界観、アイデアを効果的に表現するための背景を、一点透視、二点透視と技術をルールに基づいて論理的に思考し、理解し制作できる。 |

### 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

### 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・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おり、仕上がりの完成度が上がっていることを重視する。<br>試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| 平常点             | ： 毎回の面接、ヒアリングによる進行チェックで評価  |

### 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： | 水曜 5 限     |
| 場所： | 南館 3 F 研究室 |

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学習課題にかかる目安の時間              |
|------|---|-------------------------------|
| 第1回  | <b>漫画制作基礎 1</b><br>原稿用紙の使い方、ペン、インクの使い方、ネーム、下書き、ペン入れ、トーンの使い方など、基本を一通り解説。そしてそれを応用したキャラクターを描く。                           | 原稿用紙の扱い方など基本の復習を十分に行う。<br>2時間 |
| 第2回  | <b>漫画制作基礎 2</b><br>前回に引き続き基礎演習。ペンテクニックによる背景効果(カケアミ等)を学ぶ。また漫画、イラストの背景の役割、多様性などについて学ぶ。                                  | ペンテクニックなど基本の復習を十分に行う。<br>2時間  |
| 第3回  | <b>一点透視 立方体を描く</b><br>一点透視の説明と実技を行う。立方体を描くことで一点透視を理解し、前回の漫画基礎、ペンテクニック、トーンなどを応用することにより、基礎技術も課題で体験させる。課題は完成させ、次回の冒頭に提出。 | 一点透視の理解を深めるため自宅で復習する。<br>2時間  |
| 第4回  | <b>一点透視 分割、増殖 1</b><br>分割、増殖の説明と実技。窓を分割、床を増殖させ、ビルを制作する。次回の授業提出。   | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。<br>2時間   |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第5回  | <b>一点透視 廊下を描く 1</b><br><br>写真資料を元に、学校の廊下を一点透視で描く。それぞれの廊下をイメージし複数の人物を配置する。一点透視を復習しつつ、漫画・イラスト制作への活用として奥行き感、人物の入れ方やサイズ感を学ぶ。         | 廊下など、学校関係の資料集めなどを行い課題にリアリティをもたせる。それぞれの廊下をイメージし複数の人物を配置する。 | 2時間 |
| 第6回  | <b>一点透視 廊下を描く 2</b><br>前回の引き続き。ペン入れし完成。次回の冒頭で提出。   | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。                                      | 2時間 |
| 第7回  | <b>一点透視 教室を描く 1</b><br><br>一点透視を復習しつつ、漫画・イラスト制作への活用として奥行き感、また、人物の入れ方やサイズ感を学ぶ。それぞれの教室をイメージし複数の人物を配置する。                            | 教室の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  | <b>一点透視 教室を描く 2</b><br>前回到続いて資料を元に一点透視で教室を描く。下書き～ペン入れ作業。   | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。                                      | 2時間 |
| 第9回  | <b>一点透視 教室を描く 3</b><br>前回到引き続きペン入れなど最終段階まで仕上げ、次回の冒頭で提出。  | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。                                      | 2時間 |
| 第10回 | <b>二点透視</b><br>二点透視の説明と実技。二点透視を用いて立方体を描く。ペン入れをし完成させる。  | 二点透視の理解を深め、復習を十分に行う。                                      | 2時間 |
| 第11回 | <b>二点透視 町並みを描く 1</b><br>前回の復習と実技。今までの課題で学んだ技法を駆使し、写真資料を見て自身の考える二点透視の町並みをイラストの一枚絵として作成する。描く。そのために資料集めを行う。下書き迄                     | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。                                      | 2時間 |
| 第12回 | <b>二点透視 町並みを描く 2</b><br>前回到続いて資料を元に二点透視の町並みを描く。  | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。                                      | 2時間 |
| 第13回 | <b>二点透視 町並みを描く 3</b><br>前回到引き続きペン入れなど最終段階まで仕上げ、次回の冒頭で提出。   | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める。                                      | 2時間 |
| 第14回 | <b>漫画背景 1</b><br>漫画資料を使い背景部分のあいている漫画作品に背景、人物を当てる。今までに学んだ背景課題での技法の応用。漫画だけでなくイラスト制作の応用の活用として奥行き感、また、人物の入れ方やサイズ感を学ぶ。そして自身の創造力を活用する。 | ペン入れなど、課題制作を自主的に進める                                       | 2時間 |
| 第15回 | <b>漫画背景 2</b><br>前回到引き続き制作を続け完成させ、背景の理解を進める。   | 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            | <b>造形芸術専門基幹演習 1</b>                      |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡美紀                                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業ではゲームを開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力、チームワーク）を学んでもらいます。ゲーム開発の面白さ、難しさ、楽しさを個人制作、またチーム制作を通し知ってもらいます。技術はもちろんですが多くの事に興味をもち制作にプラスになる体験や考えを養っていきます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
グラフィックデザインソフトの技術とゲームグラフィックの知識。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりとアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
自分のデザインをコンピューターを使って制作することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

自分の考えをわかりやすく説明することができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|              |     |   |
|--------------|-----|---|
| デザインアイデア     | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果         | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション    | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度         | 30% | ： 制作時の態度や積極性を評価します。（チーム制作も含みます）                   |
| 試験 作品提出（課題5） | 10% | ： 作品発表時のアドバイスを反映し提出                               |

### 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： 授業の前後  
場所： 授業の教室

### 授業計画

第1回

#### 自分自身について考えてみよう

初めての授業ということで自己紹介をかねて自分自身を考える時間を持ちます。  
当日、課題を発表し各自対応（デジタル）し発表してもらいます。短時間で色々な事に対応できる力、考える癖を養っていきます。

1週間であったこと、興味をもったものを考え次回発表してもらいます。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第2回  | <p><b>ゲーム開発とは</b></p> <p>前半はこの1週間であったことを各自発表してもらいます。(何気ない日常でも色々考える、興味をもつ脳を作っていくため)<br/>後半はゲーム開発の流れ、ゲーム業界の話聞いてもらいます。質疑応答の時間もとります。</p>                      | 次回、今興味をもっているものを発表してもらうので用意しておいてください。  | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>課題1 : アイデア出し (デジタル・アナログどちらでも可)</b></p> <p>前半は今興味をもっているものを発表してもらいます。その後、課題1 既存するゲームのオリジナルキャラクターを作成してもらいます。デジタル、アナログどちらでも可で3体以上はアイデアを出してもらいます。</p>    | アイデア3体以上用意してください。次回最初に発表してもらいます。  | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>課題1 : 制作 (デジタル)</b></p> <p>前半はアイデア出しの発表をしてもらいます。その中から制作するものを決めていき制作にはいります。</p>  | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。  | 6時間 |
| 第5回  | <p><b>課題1 : 発表 (プレゼンテーション) 課題2 : アイデア出し</b></p> <p>前半は完成した作品を各自発表してもらいます。その際作品に関して自分の言葉で説明してもらいます。(プレゼンテーション)<br/>後半は課題2を発表しますのでアイデア出しを行ってもらいます。</p>      | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。課題2のアイデア出し制作準備を行ってください。                   | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>課題2 : 制作</b></p> <p>課題2ではお題の中から自分が描きたいものを1点チョイスし制作を進めていきます。選ぶ力もつけてもらいます。次回授業にて発表してもらいますのでプレゼンテーション準備も忘れずに行いましょう。</p>                                | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。発表準備もしておいてください。                                 | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>課題2 : 発表 (プレゼンテーション) 課題3 : 制作</b></p> <p>課題2の発表。課題3の制作。今までの制作をふまえて進めていってもらいます。随時、アドバイス、進行チェックをおこなっていきます。次回課題3の発表をしてもらうのでプレゼンテーション準備も忘れず行ってください。</p> | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。発表準備もしておいてください。                                 | 6時間 |
| 第8回  | <p><b>課題3 : 発表 (プレゼンテーション) 課題4 : チーム制作</b></p> <p>前半は課題3の作品を各自発表してもらいます。その際作品に関して自分の言葉で説明してもらいます。(プレゼンテーション)<br/>後半の課題4はチームで世界観、キャラクターを考えていきます。</p>       | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。また課題4の資料集めなど行ってください。                      | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>課題4 : チーム制作</b></p> <p>課題4 各チームで考えた世界観でのプレイヤー、背景、アイテム、敵の制作をしてもらいます。</p>   | 課題4 各チーム内で担当を決め制作準備をしてください。   | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>課題4 : チーム制作</b></p> <p>引き続き、課題4のチーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスを行います。</p>  | 各自担当部分の制作を進めておいてください。   | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>課題4 : チーム制作</b></p> <p>引き続き、課題4のチーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスを行います。</p>  | 次回 チームで発表をしてもらいますので準備をお願いします。   | 6時間 |
| 第12回 | <p><b>課題4 : チーム発表</b></p> <p>課題4で制作したものをチームで発表してもらいます。チーム発表なので各自なんらかの役割を決めてください。</p>  | 課題5の準備をしておいてください。   | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>課題5 メインイラスト制作</b></p> <p>課題4のメインビジュアルを各自で制作してもらいます。</p>   | 最終授業での発表に間に合うよう制作して行ってください。   | 6時間 |
| 第14回 | <p><b>課題5 メインイラスト制作</b></p> <p>引き続き作品制作を行ってもらいます。随時アドバイスをおこないます。次回発表なので完成度をあげていきましょう。</p>   | 課題5を次回発表してもらうので制作を進めてください。  | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>課題5 : 発表 (定期試験対象)</b></p> <p>課題5を各自で発表してもらいます。同じ題材のものでも作者によって表現の仕方が違うと思います。その部分を楽しみながら各自の発表を聞いてください。</p>  | 学修の振り返りとして作品の整理を行って行ってください。ラフ、アイデア出しなどもポートフォリオでは重要な作品となりますのでしっかりまとめておきましょう。 | 4時間 |

|                  |                         |      |    |     |   |
|------------------|-------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門展開演習 1【IL】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 田中和枝・宮野耕治               |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                      | 開講時期 | 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          | ブックデザイン イラストレーション       |      |    |     |   |

### 授業概要

イラストレーション表現に必要な基礎的描写力の向上を目的とする。イラストレーションの領域では、デフォルメの技術を用い、モチーフを誇張、変形し、自由に表現することが可能である。しかし、その前段階として、基礎的なデッサン力を有して空間を把握して描く力、さらに、色彩表現を自在に行うために画材を扱う技術は欠かせない。本授業では、あらゆる表現の根幹となる写実描写力を高め、それをイラストレーションに応用する技術を学ぶ。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                     | 具体的内容：               | 目標：  |
|----------------------------|----------------------|--|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | イラストレーションを描く上で必要な描写力 | ・モチーフを正確に描写するためのデッサンの技術や、画材の特性を学び、「表現」の基本となる描写力を身につける。   |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 問題解決し、実践する力          | ・与えられた課題の意図を把握し、適切な作品を制作することができる。<br>・課題で学んだ技術を応用し、様々な表現技法に対応することができる。                                 |
| 汎用的な力                      |                      |  |
| 1 . DP4. 課題発見              |                      | 合評会での作品発表を通じ、自分の作品を客観的に振り返り、課題の発見ができる。   |
| 2 . DP8. 意思疎通              |                      | ・合評会での発表時、論理的な思考を心がけ、オーディエンスに分かりやすく内容を伝達することができる。<br>・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 . DP6. 行動・実践             |                      | 作品制作に必要な資料の収集や、実験的な制作を自主的に行うことができる。  |
| 4 . DP7. 完遂                |                      | ・志を高く持ち、良質な作品を完成させる意識を持つことができる。<br>・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。                                     |

### 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、ループリックを用いて、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

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| 試験（作品の提出） | 60% | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・クオリティの面で隙のない作品を制作できたか。</li> <li>・画材の特性を理解し、創意工夫ができたか。</li> <li>・制作のために幅広い調査と研究が行えたか。</li> </ul> |
| 受講態度      | 20% | <ul style="list-style-type: none"> <li>・熱意を持って授業に取り組んでいるか。</li> <li>・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。</li> <li>・提出物などの期限を守れているか。</li> </ul>                                   |
| 合評会での発表内容 | 20% | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の作品を客観的に振り返り、課題発見ができたか。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>          |

### 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。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： 月曜3限  
 場所： 南館3F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、メールにて受け付けます。(連絡先は初回授業時にお知らせします。)  
 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 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                          |     |
|------|---|---|-----|
| 第1回  | <p><b>ポストカードをデザインする。</b><br/>           配色を考えて色紙3色を選びそれらを使い切り絵にてポストカードを制作する。</p> <p>画材：色紙 ハガキ(紙質は自由) ハサミ、カッター のり<br/>           サイズ：ハガキサイズ<br/>           テーマ：自由</p> <p>下書き・下書きチェック→制作・完成</p> <p>次回課題の説明</p>              | 課題に使用する画材、色紙を準備する。                        | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>文庫本のブックカバーを制作する。</b><br/>           前課題の個別講評</p> <p>文庫本のブックカバーを制作する。</p> <p>詳しい内容は事前授業にて説明。</p> <p>下書き→下書きチェック・制作</p>   | 前課題を完成させてくる。ブックカバーの研究                     | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>文庫本のブックカバーを制作する。</b><br/>           文庫本のブックカバーを制作する。</p> <p>下書きチェック→制作・完成</p>   | 下書きを完成させてくる。                              | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>文章の内容を描く</b><br/>           前課題の個別講評</p> <p>あたえられた文章の内容を描く</p> <p>画材：水彩絵具(黒 白の絵具)<br/>           サイズ：A4</p> <p>下書き→下書きチェック・制作</p>   | 前課題を完成させてくる。                              | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>文章の内容を描く</b><br/>           課題制作</p> <p>制作→課題の個別講評</p>  | 課題を時間内に完成させる。                             | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>文章の内容を描く2</b><br/>           あたえられた文章の内容を描く</p> <p>画材：水彩絵具<br/>           サイズ：A4</p> <p>下書き→下書きチェック・制作</p>  | 前課題の復習                                    | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>文章の内容を描く2</b></p> <p>課題制作</p> <p>制作→課題の個別講評</p>   | ・合評会までに課題作品を完成させる。・次回の課題のための資料収集(画集が望ましい) | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>オリエンテーション</b><br/>           講師紹介<br/>           ブックデザインについての説明。<br/>           エディトリアルにおけるイラストレーションの役割とその考察。<br/>           実際に出版された本とそのイラスト原画をみてもらい、プロの仕事を紹介。<br/>           イラストレーションの可能性について考察する。</p>           | 媒体についての理解度を深める。                           | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>エッセイの挿絵</b><br/>           エッセイの挿絵を制作<br/>           与えられたテキストを読んでイメージを膨らませ、文章によりそう挿絵に挑戦。<br/>           柔軟な姿勢で豊富なアイデアを出せるか。</p>  | テキストを読み込む。資料集め。                           | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>雑誌のエッセイページを作成</b><br/>           前回作成したイラストを用い雑誌を想定してエッセイページをデザインする。<br/>           デザインをする事で文字のあつかい、イラストのトリミング等レイアウトを学ぶ。</p>   | レイアウトソフトの理解を深め、高い完成度を目指す                  | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>文庫本の装丁1</b><br/>           本の内容を理解し、イラストレーション・ブックデザインも含め制作。</p> <p>テキストを読み込み、集めた資料を元にアイデアをまとめ、ラフの制作。<br/>           ラフを元にイラストレーション制作へと進めて行く。</p>  | テキストを読み込む。資料集め。イメージを膨らませます。               | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>文庫本の装丁2</b><br/>           ブックカバーの制作。<br/>           前回から引き続きイラストレーションの制作からブックカバーのデザインへと進めて行く。</p> <p>作品のクオリティを上げて、魅力的な本のカバーを目指す。</p>   | 完成度を高める努力を・・・。                            | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>イベントリーフレットの制作1</b><br/>           各自の個展を想定して、今までの課題を材料にそのリーフレットを制作。<br/>           表に魅力的でインパクトのあるキャッチになるイラストレーションの作成。<br/>           本と違い、情報量が多くなるリーフレットを限られたスペースでどのようにまとめるかが課題。<br/>           アイデアをまとめ、ラフの制作。</p> | 材料・情報の整理を。自分にあった資料を集める。                   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>イベントリーフレットの制作2</b><br/>           ともすれば埋もれがちになる個人のリーフレットを出来るだけ多くの目に留まるようにするにはどうすれば良いか考えながらリーフレット仕上げて行く。</p>   | イメージ通りに進んでいるか、常に見直し修正を加える。                | 2時間 |

|      |   |                         |     |
|------|---|-------------------------|-----|
| 第15回 | <b>作品制作【4】-3 ～合評会～ 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）</b><br>[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。<br>[2] 講師がそれぞれの作品について批評する。<br>[3] クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br>[4] 課題提出<br>[5] 可能であれば特別講師に来て頂く。 | 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            | <b>造形芸術専門展開演習 1【VD】</b>              |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山口晴久                                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                                   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義と撮影実習、画像処理実習（レタッチ技術） スタジオ撮影、スナップ撮影 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                                |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                                      |      |    |     |   |

### 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。作品をつくることにより、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。専門的技能として、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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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。

#### 目標：

光をコントロールする技能を習得する。

#### 汎用的な力

- DP7. 完遂

課題を作成する事により、一つの作品を仕上げる完遂能力を養う。

### 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）

- 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         | ： 人物 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         | ： 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 廣行（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  
プロに学ぶ発想と絵づくり、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 限目

場所：

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

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間           |
|------|--|----------------------------|
| 第1回  | <b>写真の話 写真をするという事</b><br>「ENJOY」テーマにグループ撮影                             | カメラに慣れる為に自由撮影<br>2時間       |
| 第2回  | <b>写真の基礎</b><br>カメラの使い方<br>露出 絞り シャッタースピード ISO感度<br>自然光での撮影スナップ 日中シンクロ | 露出を理解する為にスナップ撮影<br>2時間     |
| 第3回  | <b>写真の基礎 露出</b><br>光をコントロールする 自然光にてレフ板の使い方<br>人物を撮る                    | 身近な人物を撮影<br>2時間            |
| 第4回  | <b>ライティングについて アイランプを使つての撮影</b><br>人物撮影 ホワイトバランス                        | ホワイトバランスを変えてのスナップ撮影<br>2時間 |
| 第5回  | <b>物撮りの技術</b><br>クリップオン+ラジオスレーブ使用                                      | スナップ撮影<br>2時間              |
| 第6回  | <b>喜怒哀楽を表現する技法</b><br>オレンジを使つて喜怒哀楽の撮影実習                                | 作品制作のために自由撮影<br>2時間        |
| 第7回  | <b>作品作成</b>  | ポートレイト撮影<br>2時間            |

|      |   |                              |     |
|------|---|------------------------------|-----|
|      | ストロボ アイランプ クリップオン+ラジオスレーブ<br>自然光 レフ板使用<br>光をコントロールする  |                              |     |
| 第8回  | <b>写真の基礎Ⅱ 構図について</b><br>撮影実習 スナップ校外<br>(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。     | 構図を考えながらのスナップ撮影              | 2時間 |
| 第9回  | <b>レタッチ</b><br>レタッチの手法 演習   | 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 | <b>いままで撮影した自分のデータをレタッチ する</b><br>作品を印刷してみる  | 合評用にセレクトして3枚のレタッチ            | 2時間 |
| 第11回 | <b>合評 評価をする</b><br>第3者の写真を使い審査員になったつもりで審査する<br>個人で決める グループで話し合い評価<br>グループごとの評価をもとに全体の評価を討議しながら決定す | 授業の内容を考慮して再度セレクト レタッチ        | 2時間 |
| 第12回 | <b>組写真の作り方</b><br>第3者の作品を使い。組み写真を作成する。<br>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13回 | <b>撮影実習</b><br>個人撮影 スタジオ 校内 校外で撮影 協力し合ってもよい。<br>組み写真の作成 作品のレタッチ                                   | 自由撮影                         | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品のレタッチ</b><br>画像処理実習  | プレゼンテーションの準備                 | 2時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション</b><br>キャプションの制作<br>プレゼンテーション<br>(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。         | プレゼンテーション案の作成                | 2時間 |

|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門展開演習 1 【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中根友美                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                       | 開講時期 | 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          | クリップスタジオを用いた作品の仕事経験      |      |    |     |   |

### 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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | デジタルイラストソフトの機能を理解し、アニメーション制作方法を学ぶ。 | アニメーション制作に関わる就職を目指し、必要な知識と技術を身につける                         |
| 汎用的な力                |                                    |  |
| 1．DP5. 計画・立案力        |                                    | デジタルソフトの機能の理解と、アニメーション制作における計画を立てることによって効率的に制作できる思考を身につける。 |
| 2．DP6. 行動・実践         |                                    | 計画した内容に沿って作品を制作できる。  |

### 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

### 成績評価

#### 注意事項等

原則として毎回出席すること。遅刻は3回で1回の欠席とする。  
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・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。                                |
| ツール・技法の理解      | 30% : デジタルソフトの使い方を正しく理解し、使いこなせているか。アニメーション技法を理解し表現出来ているか。              |
| 受講態度           | 30% : 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。 |

### 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： 授業後30分  
場所： 285教室  
備考・注意事項： 授業終了後に教室で質問を受け付ける。

### 授業計画

| 第1回 | ボールを跳ねさせる/①ラフ  | ラフ完成、資料集めを各自行いアニメーションの動きの理解を深める。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>2時間 |
|-----|--|----------------------------------|-------------------------|
|     | 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。<br>動きの緩急、形の変動などがあることを知る。<br>キャラクターをデザインし、ラフを制作する。 |                                  |                         |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第2回  | <b>ボールを跳ねさせる/②線画</b><br>ラフを元に線画を描く。   | 線画を完成させておく。   | 2時間 |
| 第3回  | <b>ボールを跳ねさせる/③着色</b><br>キャラクターの着色を行う。   | 色を完成させておく。  | 2時間 |
| 第4回  | <b>ボールを跳ねさせる/④仕上げ</b><br><br>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。 | 2時間 |
| 第5回  | <b>キャラをジャンプさせる/①動きを理解する・キャラ作成</b><br>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。<br>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。                                      | 2時間 |
| 第6回  | <b>キャラをジャンプさせる/②ラフ</b><br>動きの法則を注意してラフを描く。  | 作品作成を進める。   | 2時間 |
| 第7回  | <b>キャラをジャンプさせる/③線画</b><br>ラフを元に線画を描く。   | 線画を完成させておく。   | 2時間 |
| 第8回  | <b>キャラをジャンプさせる/④着色</b><br>キャラクターの着色を行い完成させる。<br>中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック。   | 着色を完成させておく。   | 2時間 |
| 第9回  | <b>キャラをジャンプさせる/⑤仕上げ</b><br><br>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。   | 2時間 |
| 第10回 | <b>ロトスコープアニメーションを作る/①実写作成・キャラ作成</b><br>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。<br>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。<br>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。                            | 2時間 |
| 第11回 | <b>ロトスコープアニメーションを作る/②ラフ</b><br>実写を元にラフを描く。  | ラフを完成させておく。   | 2時間 |
| 第12回 | <b>ロトスコープアニメーションを作る/③線画</b><br>ラフを元に線画を描く。  | 線画を完成させておく。   | 2時間 |
| 第13回 | <b>ロトスコープアニメーションを作る/④着色</b><br>着色を行う。   | 着色を完成させておく。   | 2時間 |
| 第14回 | <b>ロトスコープアニメーションを作る/⑤背景作成</b><br>アニメーションに使用する背景を描く。   | 背景を完成させておく。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>ロトスコープアニメーションを作る/⑥仕上げ</b><br><br>作成した絵をアニメーションになるよう仕上げる。<br>最終ループリックの実施、振り返りシートの作成   | 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 |

|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門展開演習 1 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 品川千陽・桃井優月                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 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。  
 また最終合評ではグループで制作された漫画を発表、プレゼンテーションを行い、その結果が後日、オリジナル指導書として学生に配布される

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性               | 具体的内容：                              | 目標：                    |
|----------------------|-------------------------------------|------------------------|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 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職業を理解する | 写真漫画を通じて、グループ漫画を完成させる  |
| 汎用的な力                |                                     |                        |
| 1．DP9. 役割理解・連携行動     |                                     | グループワークを通じて役割の理解と連携を行う |

### 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）

- ・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
- ・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

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| 課題、試験（課題提出） | 40% | ： 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します。<br>試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| 発表          | 30% | ： 合評時に、聞き手の反応を想像した準備と発表ができているかを評価します。                                       |
| 受講状況        | 30% | ： 各回授業への積極的参加（発表や質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）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

オリジナルの指導書

### 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。

### 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3階研究室 |

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>グループ分けとテーマ</b><br>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る                | 2時間              |
| 第2回 | <b>グループワーク/プロット</b><br>各グループで、マンガのプロットを考える                       | 2時間              |
| 第3回 | <b>グループワーク/シナリオ</b><br>各グループで、マンガのシナリオを作成する                      | 2時間              |
| 第4回 | <b>グループワーク/ネーム</b><br>各グループで、マンガのネームを作成する                        | 2時間              |
| 第5回 | <b>グループワーク/シナリオ・ネーム</b><br>各グループで、マンガのシナリオ・ネームを作成し、担当教員のチェックを受ける | 2時間              |
| 第6回 | <b>グループワーク/中間合評</b><br>各グループで作成したネームを発表、プレゼンし、合評を行う              | 2時間              |
| 第7回 | <b>グループワーク/撮影</b><br>各グループで、マンガのネームを元に写真を撮影する                    | 2時間              |

|      |   |                 |     |
|------|---|-----------------|-----|
| 第8回  | <b>グループワーク/編集</b><br>各グループで、撮影した写真を編集しネームの形にする<br>(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。            | グループで写真ネームを作成する | 2時間 |
| 第9回  | <b>グループワーク/下描き</b><br>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   | グループで下描きを作成する   | 2時間 |
| 第10回 | <b>グループワーク/下描き進行</b><br>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。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 | <b>グループワーク/ペン入れ</b><br>各グループで、実写のネームを元に、マンガのペン入れを行い、完成させる   | グループでペン入れを行う    | 2時間 |
| 第12回 | <b>グループワーク/ペン入れ進行</b><br>各グループで、実写のネームを元に、マンガのペン入れを行い、担当教員のチェックを受ける   | グループでペン入れを行う    | 2時間 |
| 第13回 | <b>グループワーク/ペン入れ・仕上げ</b><br>各グループで、実写のネームを元に、マンガのペン入れと仕上げを行い、完成させる   | グループで仕上げを行う     | 2時間 |
| 第14回 | <b>グループワーク/ペン入れ・仕上げ進行</b><br>各グループで、実写のネームを元に、マンガのペン入れと仕上げを行い、担当教員のチェックを受ける   | グループで仕上げを行う     | 2時間 |
| 第15回 | <b>グループワーク/プレゼンテーション・合評</b><br>完成したマンガを各グループで発表・プレゼン、合評し、学生間で人気投票を行う<br>(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            | <b>造形芸術専門展開演習 1</b>                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 松本 文浩   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | G A 1年  | 開講時期 | 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          | 3DCGデザイナーとして、コンシューマゲーム、TV映像、VRコンテンツ、フィギュア原型などを制作。 |      |    |     |   |

### 授業概要

Mayaを用いた3DCG制作を学びます。ゲームやアニメ、映画製作などの幅広い分野で使用されている3DCGソフトウェア「Maya」の基本機能と操作方法を学びます。まずは3DCG制作における基本的な制作フローを習得し、最終的に人型のキャラクターを制作することで3次元環境下における発想力と表現方法を身につけることを目的とします。具体的には「モデリング」「マテリアル設定」「UV」「テクスチャアサイン」「ライティングとカメラ」「レンダリング」「アニメーション」の基本機能の学習と、各パートの実践による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                 | 具体的内容：                                | 目標：   |
|------------------------|---------------------------------------|---|
| 1 . DP1. 幅広い教養やスキル     | 3DCG制作における専門知識を身に付ける。                 | 多くの分野で使用されている3DCGソフト「Maya」を理解し、基本的な操作ができる。                |
| 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 「Maya」の操作と3次元制作環境下における発想力と表現方法を身につける。 | 「Maya」を使用し、人型のキャラクターを制作すること。オブジェクトに簡単なアニメーションさせることができること。 |
| 汎用的な力                  |                                       |   |
| 1 . DP5. 計画・立案力        |                                       | 学んだ3DCG制作の技術をどのように使えば課題を作ることができるか計画し、実行することができる。          |
| 2 . DP6. 行動・実践         |                                       | 与えられた課題条件に沿って3DCG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

### 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

授業テーマ別に課題を出します。

#### 評価の基準

： 各授業テーマ毎の課題提出物に対し、10点満点で評価します。提出遅れ減点とし、未提出が重なる場合は成績評価を行いません。

60%

最終課題

： 課題に必要な要素と条件を満たしているか。また制作した作品の完成度を評価します。

40%

### 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4  
その他、随時講師自身の制作したテキストや教材データを配布する予定です。

### 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。基礎的な課題を制作する過程を積み重ねる形式で進めるため、遅刻・欠席などの理由で作業が遅れる場合、次回の作業が極めて困難になることが予想されます。そのため、本授業では授業内容を十分に理解するために、授業外での自発的学習が必要です。授業外の自主制作を積極的に行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：

場所：

備考・注意事項： メールで対応致します。  
f.matsumoto@blinklab.me

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                   |
|-----|---|------------------------------------|
| 第1回 | <b>3DCGの基本概念、Mayaとは</b><br>3DCGの基本概念、Mayaとはモデリングとは何か。Mayaを使って作られたゲームや映像作品を紹介しながら”なにができるか”を学びます。<br>また、Mayaのインターフェイス基礎、操作方法について学習し、Mayaに実装されているプリミティブなオブジェクトを使って簡単なモデルを作成します。          | 授業内容を復習し、授業外で一度はMayaに触れておく。<br>4時間 |
| 第2回 | <b>色とマテリアル、座標空間と階層構造</b><br>プリミティブオブジェクトを組み合わせて積み木のようにロボットや飛行機、車などを作成します。<br>3D空間内での座標を使ったサイズ変更や移動方法を学ぶことで、スケール感の調整や3D空間での制作環境を学びます。<br>また、オブジェクト間の階層構造を理解することで、複数のオブジェクトを動かす基本を学びます。 | 授業内容を復習し、授業外で一度はMayaに触れておく。<br>4時間 |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第3回  | <p><b>ポリゴンモデリングの基本</b></p> <p>ポリゴンとは何かを理解します。ポリゴンを構成する「頂点」「エッジ」「フェース」を編集することで、自在に形を作り出す基本を学びます。課題として剣や盾などのモデルを制作します。</p>   | 授業内容を復習し、授業外で一度はMayaに触れておく  | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>ポリゴンモデリングの実践</b></p> <p>剣や盾などの比較的ポリゴン数の少ないモデルを実際に制作します。</p>  | 授業で制作したモデル以外に何か別のモデルをひとつ作ってみる。                                      | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>UVとテクスチャ1</b></p> <p>3次元立体物に2次元画像を貼り付ける基本概念である“UV”を学びます。剣や盾などのモデリングの続きと制作したモデルにテクスチャを貼り付ける基本を学びます。</p>   | ひとつ以上のテクスチャを完成させておく。  | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>UVとテクスチャ2、ライティングとレンダリング</b></p> <p>前回までに制作した剣や盾のモデルに貼るテクスチャを制作します。Photoshopなどの画像、イラスト作成ソフトで制作します。作成した3Dモデルをレンダリングし2D画像にレンダリングする方法を学びます。</p>  | 各モデルとテクスチャを完成させ、レンダリングしてみる。   | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>キャラクターモデリングとデザイン案について</b></p> <p>「Maya」を用いたキャラクターモデリングの制作フローについて学びます。分野ごとに異なるキャラクターモデルの特徴を学び、自分の制作するキャラクターのデザイン案を検討します。本授業ではMayaの基本操作を学ぶことと、視野を広げモデルの全体バランスを整えることを目的とするため、できるだけポリゴン数を減らしたモデルを制作します。制作に必要な3面図について学びます。次回までにデザイン案を決定しましょう。</p> | 授業の内容を踏まえたキャラクターデザイン案を考え、3面図を完成させておく。既存のキャラクターでも良いが、シンプルなデザインを選ぶこと。 | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>キャラクターベースモデルの作成「顔」</b></p> <p>汎用的に使える人体の「顔」のベースモデルを作成します。ある程度の人体解剖学の基礎を踏まえ、リアルな顔をアニメなどのデフォルメされた顔の特徴を表現するポイントを学びます。</p>   | ベースモデル「顔」を完成させておく   | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>キャラクターベースモデルの作成「体」</b></p> <p>汎用的に使える人体の「体」のベースモデルを作成します。上半身から作成しますが、ある程度の人体解剖学の基礎も学びつつ制作します。</p>  | ベースモデル「体」を完成させておく   | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>キャラクターベースモデルの作成「手」</b></p> <p>汎用的に使える人体の「手」のベースモデルを作成します。指と手のひら、手の甲などのバランスを理解します。</p>  | ベースモデル「手」を完成させておく   | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>髪の毛や服の作成とデザイン案の再検討</b></p> <p>カーブを使った髪の毛の作成方法やベースモデルから服を作成する方法を学びます。第7回以降の授業内容を踏まえ、第7・8回で提案したデザイン案を再検討し、フィックスします。</p>  | 授業内容を踏まえ、最終課題のデザイン案を決定し、3面図を修正する。                                   | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>キャラクターのUV展開、テクスチャ表現について</b></p> <p>人型キャラクターのUV展開についての基本を学びます。同時に最終的な完成イメージを固めていきます。ベースモデルに編集を加え、最終課題を制作開始します。全体のシルエットを整えます。</p>  | 最終課題の制作を進めておく。最終的な完成イメージを明確にしておく。                                   | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>アニメーションの基本とキャラクターアニメーションの概要</b></p> <p>キャラクターの名前を立体化し、動かしてみます。キャラクターを動かすための制作フローを学び、アニメーションを考慮したトポロジーの基礎を学びます。最終課題の制作</p>  | 3Dロゴを作り動かしてみる。最終課題の制作を進めておく。  | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>モデル全体のブラッシュアップ</b></p> <p>ここまで制作してきたモデルのシルエットを中心に調整し、完成度を上げていきます。テクスチャについても完成を目指します。</p>   | 次回の作品提出に向けて最終課題を完成させ、合評のための資料を準備しておく。                               | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>最終課題提出、合評とまとめ</b></p> <p>最終課題を提出し、合評を行います。</p>   | 合評において出された意見や感想をまとめておく  | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3</b>                         |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築。  
グラフィックデザインソフトの技術とゲームグラフィックの知識。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。  
自分のデザインをコンピューターを使って制作することができる。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP7. 完遂
- DP8. 意思疎通

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

自分の考えをわかりやすく説明することができる。

### 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

### 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

|              |     |  |
|--------------|-----|--|
| デザインアイデア     | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                   |
| 作品成果         | 30% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。                |
| プレゼンテーション    | 30% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際の態度も評価します。 |
| 受講態度         | 10% | ： 制作時の態度や積極性を評価します。                                  |
| 試験 作品提出（課題6） | 10% | ： 作品発表時のアドバイスを反映し提出                                  |

### 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： 授業の前後  
場所： 授業の教室

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                  |
|-----|--|-----------------------------------|
| 第1回 | <b>自分自身について考えてみよう</b><br>初めての授業ということで自己紹介をかねて自分自身を考える時間を持ちます。<br>当日、課題を発表し各自対応（デジタル）し発表してもらいます。短時間で色々な事に対応できる力、考える癖を養っていきます。 | 「自分の短所、長所」に関して考えてくる。<br>2時間       |
| 第2回 | <b>課題1：制作 アイデアチェック</b><br>課題1のアイデア出しを行いチェックをします。（アナログ・デジタルどちらでも可）<br>最低3点以上のアイデア出しをし考える力をつけていきます。                            | アイデアの中から制作していくものを固めていきましょう<br>4時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第3回  | <b>課題1 : 制作 (デジタル)</b><br>課題1の制作を進めていきます。前回のアイデアの中から完成させていく作品を確認し、制作に入ってもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。   | 4時間 |
| 第4回  | <b>課題1 : 発表 (プレゼンテーション) 課題2 : アイデア出し</b><br>前半は完成した作品を各自発表してもらいます。その際作品に関して自分の言葉で説明してもらいます。(プレゼンテーション) 後半は課題2を発表しますのでアイデア出しを行ってもらいます。                                     | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。課題2のアイデア出し制作準備を行ってください。                    | 4時間 |
| 第5回  | <b>課題2 : 制作</b><br>課題2ではお題の中から自分が描きたいものを1点チョイスし制作を進めていきます。選ぶ力もつけてもらいます。次回授業にて発表してもらいますのでプレゼンテーション準備も忘れずに行いましょう。   | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。発表準備もしておいてください。                                  | 4時間 |
| 第6回  | <b>課題2 : 発表 (プレゼンテーション) 課題3 : アイデア出し</b><br>前半は完成した作品を各自発表してもらいます。今回も作品に関して自分の言葉で説明してもらいます。(プレゼンテーション) 後半は課題3を発表しますのでアイデア出しを行ってもらいます。                                     | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。また課題3の制作準備を行っておいてください。                     | 4時間 |
| 第7回  | <b>課題3 : 制作</b><br>課題3の制作。今までの制作をふまえて進めていってもらいます。随時、アドバイス、進行チェックをおこなっていきます。次回発表をしてもらうのでプレゼンテーション準備も忘れず行ってください。  | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。発表準備もしておいてください。                                  | 6時間 |
| 第8回  | <b>課題3 : 発表 (プレゼンテーション) 課題4 : アイデア出し</b><br>前半は課題3の作品を各自発表してもらいます。その際作品に関して自分の言葉で説明してもらいます。(プレゼンテーション) 後半は課題4を発表します。こちらは課題3にひもづくものにしていきます。授業の折り返し地点なので面談方式でのアドバイスも考えています。 | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。また課題4の資料集めなど行ってください。                       | 4時間 |
| 第9回  | <b>課題4 : 制作</b><br>課題3にひもづいた課題です。作品の世界観をしっかりと固め進めていきます。ゲームグラフィックに必要な要素を学んでいきましょう。   | 課題4の制作や資料集めを行っておいてください。  | 4時間 |
| 第10回 | <b>課題5 : 制作</b><br>課題4にひもづいた作品制作を行っていきます。キャラクター作成以外も行っていき世界観をしっかりと固めていきましょう。  | アイデア出し、設定なども含めての発表を最終的にしてもらいますので準備をしておいてください。                                | 4時間 |
| 第11回 | <b>課題5 : 制作</b><br>課題5の制作を進めてもらいます。各自の進行状況チェックとアドバイスをっていきます。課題6に関して発表します。   | 課題4、5でのアドバイスなどあった場合は反映しておいてください。また課題6の準備を行っておいてください。                         | 4時間 |
| 第12回 | <b>課題6 : 課題3~5の集大成</b><br>課題3から行ってきた制作の集大成としてメインビジュアルを作成してもらいます。「見せる」を考えユーザー視点も頭に入れた作品制作を行ってもらいます。  | アイデアを固め発表にむけて作品制作を続けてください。   | 4時間 |
| 第13回 | <b>課題6 制作</b><br>ひき続き作品制作を行ってもらいます。随時アドバイスをさせていただきます。次回発表なので完成度をあげていきましょう。  | 発表準備を行ってください。  | 6時間 |
| 第14回 | <b>課題6 : 発表 (定期試験対象) 課題7 : 制作</b><br>前半は課題6の発表を行います。(課題4、5も含めたものになります) 後半は課題7として課題1の振り返りをしていきます。  | 課題7を次回後半に発表してもらうので制作を進めてください。  | 4時間 |
| 第15回 | <b>課題7 : 制作と発表</b><br>学修の振り返りとして課題7を発表してもらいます。自分の成長を目にできると思います。   | 学修の振り返りとして作品の整理を行っておいてください。ラフ、アイデア出しなどもポートフォリオでは重要な作品となりますのでしっかりとまとめておきましょう。 | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【IL】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 唐仁原希   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 短時間で完成させるトレーニング課題と、ある程度の時間をかけて制作する課題制作が主体。この課題制作によって作品の内容、表現力、構成力などを学ぶ。タイトな時間制限のなかでの集中力と想像力、そして速い判断力 |      |    |     |   |
| 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、絵画制作という実践の中で、画材の扱い方、デッサン、人物や風景の描き方の研究を行っています。  |      |    |     |   |

### 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する。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う。そして、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る。その過程で、自主的に作品制作に取り組む姿勢を習得する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 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独自性
- 問題解決し、実践する力

#### 目標：

- ・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。
- ・画材の特性を学び、幅広い表現力を身につける。
- ・自身の独自性を理解し、研究、発展させることができる。
- ・与えられた課題の意図を把握し、適切な作品を制作することができる。
- ・課題で学んだ技術を応用し、様々な表現技法に対応することができる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP8. 意思疎通
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

合評会での作品発表を通じ、自分の作品を客観的に振り返り、課題の発見ができる。

- ・合評会や討論での発表時、論理的な思考を心がけ、聞き手に分かりやすく内容を伝達することができる。
- ・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。

作品制作に必要な資料の収集や、実験的な制作を自主的に行うことができる。

- ・志を高く持ち、良質な作品を完成させる意識を持つことができる。
- ・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。

### 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
- ・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）
- ・ディベート、討論

### 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

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

試験（作品提出）

- ：
- ・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。

60%

授業態度

- ：
- ・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%

合評会や討論会での発表内容

- ：
- ・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：      | 月曜3限   |
| 場所：      | 南館 3F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、メールにて受け付けます(toujimbara-n@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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間   |
|------|--|--|
| 第1回  | <p><b>・オリエンテーション・支持体についての基礎</b></p> <p>[1] 講師紹介<br/>[2] 授業説明</p> <p>支持体についての基本<br/>[3] 木枠に布を張るためのワークショップ<br/>[4] 木枠に張り付けた布にアクリル絵の具で絵を描く。</p>   | <p>次週課題の資料収集と画材の準備</p> <p>2時間</p>  |
| 第2回  | <p><b>分析から形へ【1】北斎漫画から学ぶ</b></p> <p>20種類以上の支持体（紙や布等）を準備し、1枚につき北斎漫画の中の1モチーフを模写する。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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・北斎の生き生きとした人物描写について観察する。</li> <li>・支持体と画材（線の種類）の相性について考える。</li> </ul>  | <p>次週課題の資料収集と画材準備</p> <p>2時間</p>   |
| 第3回  | <p><b>分析から形へ【2】クレアの作品分析から学ぶ 1</b></p> <p>クレアの作品の中でもっとも抽象性の高い作品と呼ばれる「魔法陣」のシリーズ。多彩な四角の形を規則的に構成しただけのシンプルな作品は、見るものに様々なイメージを呼び起こさせる。</p> <p>自分の好きな音楽をもとに、クレアの「魔法陣」絵画を描いてみる。クレアの作品から、自分独自の色彩や絵の具つかいについて学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の好きな音楽のイメージに合わせて色彩を選ぶ。</li> <li>・メディウムを使用するなどして、マチエール（絵肌）も工夫する。</li> <li>・エスキースを5パターン以上描く。</li> </ul> | <p>作品の制作</p> <p>2時間</p>  |
| 第4回  | <p><b>分析から形へ【3】クレアの作品分析から学ぶ 2</b></p> <p>制作</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の制作</li> <li>・次回の授業に使用する資料を収集する。</li> </ul> <p>2時間</p>             |
| 第5回  | <p><b>分析から形へ【4】ディック・ブルーナの作品分析から学ぶ 1</b></p> <p>オランダのデザイナー、ディック・ブルーナが描く絵本『ミッフィー（うさこちゃん）シリーズ』。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブルーナの作品はシンプルな色彩で構成されている。ブルーナの色彩を抽出、再構成し、彼の独自性がどこにあるのか、分析する。</li> <li>・自分自身の独自性のある色彩を見つけ出し、構成する。</li> </ul>  | <p>作品の制作</p> <p>2時間</p>  |
| 第6回  | <p><b>分析から形へ【5】ディック・ブルーナの作品分析から学ぶ 2</b></p> <p>制作</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・合評会までに課題作品を完成させる。</li> <li>・次回の合評会で話すべきことを考える。</li> </ul> <p>2時間</p> |
| 第7回  | <p><b>分析から形へ【3】合評会</b></p> <p>合評会</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・講師がそれぞれの作品について批評する。</li> <li>・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。</li> <li>・課題提出</li> </ul> <p>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</p>  | <p>課題作品を完成させる。</p> <p>2時間</p>  |
| 第8回  | <p><b>形を作品へ【1】デフォルメによる表現 1</b></p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・参考資料の観察とスケッチ</li> <li>・キャラクターのテーマを考える。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>   | <p>エスキースを完成させる。</p> <p>2時間</p>   |
| 第9回  | <p><b>形を作品へ【2】デフォルメによる表現 2</b></p> <p>制作</p>   | <p>進行に遅れのあるものは制作を進める。</p> <p>2時間</p>   |
| 第10回 | <p><b>形を作品へ【3】「作品」として完成させる 1</b></p> <p>[1] 季節「春」「夏」「秋」「冬」いずれかのテーマを選択し、前回の課題でデザインしたキャラクターが登場するイラストレーションを制作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>  | <p>下描きを完成させる。</p> <p>2時間</p>   |
| 第11回 | <p><b>形を作品へ【4】「作品」として完成させる 2</b></p> <p>制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・下描きのチェック</li> </ul>   | <p>作品の制作</p> <p>2時間</p>  |
| 第12回 | <p><b>形を作品へ【5】「作品」として完成させる 3</b></p> <p>制作</p>   | <p>作品の制作</p> <p>2時間</p>  |
| 第13回 | <p><b>形を作品へ【6】「作品」として完成させる 4</b></p> <p>制作</p> <p>中間チェック</p>   | <p>作品の制作</p> <p>2時間</p>  |
| 第14回 | <p><b>形を作品へ【7】「作品」として完成させる 5</b></p> <p>制作日</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・合評会に向けて最終仕上げ</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・合評会までに課題作品を完成させる。</li> <li>・次回の合評会で話すべきことを考える。</li> </ul> <p>2時間</p> |
| 第15回 | <p><b>形を作品へ【8】合評会</b></p> <p>合評会</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・講師がそれぞれの作品について批評する。</li> <li>・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。</li> <li>・課題提出</li> </ul> <p>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>  | <p>合評会を振り返り内省を行う。</p> <p>2時間</p>   |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【VD】</b>                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 姜尚均  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 課題に関しては、情報を選択・構成・視覚化します。授業は、個人面談型で進めていきます。 |      |    |     |   |
| 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15)         |      |    |     |   |

### 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. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

- グラフィックデザインの専門知識
- 企画からデザイン(ビジュアルデザイン)の専門技術

#### 目標：

- 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
- 市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集までを実際に計画(マーケティング)し、ビジュアルデザイン制作することができる

#### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力
2. DP6. 行動・実践
3. DP7. 完遂
4. DP10. 忠恕の心

- 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、変更・修正できる
- 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、チーム活動の内容を理解し主体的に取り組むことができる
- チーム活動の内容を理解し、主体的に取り組む、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
- 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

### 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

### 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 企画アイデア      | 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)         |
| 授業内課題、試験評価(課題提出) | 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) |
| 発表・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)                 |
| 振り返りシート          | 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

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：ビー・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

CI=マーク・ロゴの変遷 太田 徹也(著)、ニューロワールド—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 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3について(氏名、学籍番号)とすること。)

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>課題A 「ダイアグラム」</b><br>大阪成蹊大学のダイアグラムを制作します。  | 2時間              |
| 第2回  | <b>ラフデザイン&amp;アイデアチェック</b><br>個別にラフデザインをチェック、案を絞る。   | 2時間              |
| 第3回  | <b>資料チェック&amp;制作指導</b><br>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  | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ (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)   | 2時間              |
| 第5回  | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ (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  | <b>制作チェック&amp;DTP指導</b><br>個別チェック、DTP制作指導  | 2時間              |
| 第7回  | <b>制作チェック&amp;プレゼンテーション準備</b><br>個別チェック、DTP、入稿データの制作指導<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 2時間              |
| 第8回  | <b>全体講評：プレゼンテーション、課題B「CIシステム」説明</b><br>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。  | 2時間              |
| 第9回  | <b>資料チェック&amp;企画書配布</b><br>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 | <b>ラフデザイン&amp;企画書チェック</b><br>個別にラフデザイン&企画書をチェック、案を絞る。  | 2時間              |
| 第11回 | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ (A4サイズ、プリントアウト) チェック・発表。   | 2時間              |
| 第12回 | <b>CIシステムの構成内容チェック</b><br>個別チェック、構成内容の確認&修正  | 2時間              |
| 第13回 | <b>制作チェック&amp;DTP指導</b><br>個別チェック、DTP制作指導  | 2時間              |
| 第14回 | <b>制作チェック&amp;プレゼンテーション準備</b><br>個別チェック、CIシステムの構成内容の確認・修正&制作指導   | 2時間              |
| 第15回 | <b>全体講評：プレゼンテーション</b><br>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。<br>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)<br>終了後一週間以内に作品提出 (期末試験として評価する) | 4時間              |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【AC】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 和田真一  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 第6回目の授業までは、最終課題で作成するヴィネットに使用する為の人体素体オブジェクトを作成していきます。その間、ZBrushの機能と操作方法と共に美術解剖学を学び、骨格、筋肉構造が正しい素体作成を目指し |      |    |     |   |
| 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          | 商業原型としてフィギュア・玩具のデザイン・設計・3D造形。コンシューマーゲームタイトルのコンセプトアート・デザイン制作。(全15回)                                    |      |    |     |   |

### 授業概要

●●●3Dデジタル彫刻を学ぶ●●●  
3DCGのデジタル彫刻分野における事実上の標準アプリケーション「ZBrush」の基本を習得済みの学生を対象にした、より高度で応用的な機能と操作方法を学びます。既に習得済みの機能と本科目で新しく習得する機能を使用し、素体の作成から最終課題であるヴィネット（ミニジオラマ）の制作までを講義内容とします。素体の作成には正しい美術解剖学の知識が必要となりますので、ZBrushの学習と同時に美術解剖学の講義も行います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

ZBrush操作とデジタル彫刻、美術解剖学の理解。

#### 目標：

ZBrushの基本的操作ができ、美術解剖学に基づいた正しい人体、キャラクターを作ることができる。

#### 汎用的な力

1. DP5. 計画・立案力
2. DP6. 行動・実践

新しく学んだデジタル彫刻技術をどのように使用して、課題を達成することができるかを計画し、実行することができる。

デザイン画に沿って3Dデジタル彫刻ヴィネット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
- ・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

### 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

|          |     |   |
|----------|-----|---|
| 素体作成     | 40% | 作成した素体の解剖学的構造、シルエットの美しさ、ディテール、品質すべてを総合して100点満点で採点します。 |
| 試験（作品提出） | 60% | 各構成要素の個別点(30点)制作工程と機能習熟度(30点)完成品の評価(40点)              |

### 使用教科書

指定する

| 著者   | タイトル                   | 出版社       | 出版年     |
|------|------------------------|-----------|---------|
| 和田真一 | ・ BLESTAR ZBrush ベーシック | ・ BLESTAR | ・ 2013年 |

### 参考文献等

スカルプターのための美術解剖学  
ANATOMY SCULPTING(アナトミー・スカルプティング) 片桐裕司 造形テクニック  
ZBrush キャラクター&クリーチャー - ZBrush Characters & Creatures 日本語版  
ZBrushフィギュア制作の教科書  
ZBrush スタジオプロジェクト: リアルゲームキャラクター(DVD付)  
ZBrush キャラクターリレーション - 高度なスカルプティングテクニック (DVD付)  
はじめてのZBrush—直感的に使える「3D-CGソフト」  
デジタル原型師養成講座 プロとして通用するフィギュア作成技法

### 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。  
本授業は、前年度に「造形芸術専門演習1」を履修していた方が対象となります。前年度の講義内容を踏襲して本授業は構成しているため、授業開始までにしっかりと前年度講義内容の復習をしておいてください。  
最終課題では、ZBrushを使用してヴィネット（ミニジオラマ）を作成します。前もって自分の作りたい造形物デザインを考え、必要な資料を集めておくようにしてください。  
毎時間の講義内容の積み重ねによって、最終課題を作成することができる技術が身につきます。一日の欠席が技術の習得に大きく影響を及ぼします。積極的にノートを取り、わからない部分がでてきた場合にはすぐに解消していくようにしましょう。

### 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：      | 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。<br>wada-s@osaka-seikei.ac.jp<br>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：ZBrushの機能について【氏名、学籍番号】) |

### 授業計画

| 回数  | 授業内容   | 教材                   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|----------------------|------------------|
| 第1回 | <b>ZBrush基本機能復習とスピードスカルプト</b><br>前年度に習得済みの基本機能をまとめて復習し、スピードスカルプト課題としてテーマに沿った造形物を作成します。 | 教材DVDを見て、学習済みの機能を復習。 | 2時間              |
| 第2回 | <b>素体制作① 美術解剖学—頭蓋骨</b>   | 人体の頭蓋骨の資料を収集しておく。    | 2時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
|      | Grid機能を使用しリファレンス画像を元にしながらオブジェクトを彫刻する方法を学習します。頭蓋骨を彫刻し、構造を学びます。   |  |     |
| 第3回  | <b>素体制作② 美術解剖学一体幹</b><br>DynaMeshまたはSculptrisProを使用し、前回作成した頭蓋骨から体幹部分を追加して形状を作成していきます。同時に体幹の骨格、筋肉構造を学びます。                                | 人体の体幹の骨格・筋肉について資料を収集しておく。                                      | 2時間 |
| 第4回  | <b>素体制作③ 美術解剖学一腕</b><br>Insert Meshを使用し、前回作成した体幹部分から腕を追加して形状を作成していきます。同時に腕の骨格、筋肉構造を学びます。  | 人体の腕の骨格・筋肉について資料を収集しておく。                                       | 2時間 |
| 第5回  | <b>素体制作④ 美術解剖学一脚</b><br>Insert Meshを使用し、前々回に作成した体幹部分から脚を追加して形状を作成していきます。同時に脚の骨格、筋肉構造を学びます。  | 人体の脚の骨格・筋肉について資料を収集しておく。                                       | 2時間 |
| 第6回  | <b>素体制作⑤ 美術解剖学一顔</b><br>第2回で作成した頭蓋骨に筋肉を盛りながら、素体の顔を完成させます。全身をまとめてフィニッシュスカルプトを施します。   | 人体の顔の骨格・筋肉について資料を収集しておく。                                       | 2時間 |
| 第7回  | <b>MRME化、ポーキング、レンダリング</b><br>作成した素体をMRME化し、ポーキングして、レンダリングするまでの一連のワークフローを学習します。<br>Adobe MIXAMOを使用したモーション設定。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘファイードバック  | 教材該当Lessonと前年度配布資料「Multi-Resolution Mesh Editing化」を読んでおく。      | 2時間 |
| 第8回  | <b>ポリゴンモデリングの基本 最終課題ヴィネットラフチェック</b><br>ZBrush4R7からの新機能を、ZModelerとDynamic Subdivisionを学習し、ポリゴンモデリングの基本を学習します。<br>最終課題ヴィネット - デザインラフチェック。 | 【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R7 新機能解説 #2 ZModeler Basics」を視聴しておく。 | 2時間 |
| 第9回  | <b>SpotLight 最終課題ヴィネット制作①</b><br>ポリペイントツールSpotLightの使い方を学習し、特殊な使用方法も含めて作品制作に使用できるようにする。<br>最終課題ヴィネット - ベースメッシュ作成。                       | 教材Lesson 43「スポットライト」を視聴し予習しておく。                                | 2時間 |
| 第10回 | <b>Edge Loop 最終課題ヴィネット制作②</b><br>Group LoopsとPanel Loopを使用して厚みのあるオブジェクトの作成方法を学びます。<br>最終課題ヴィネット - シルエット確認。                              | 教材Lesson 46「パネルループ」を視聴し予習しておく。                                 | 2時間 |
| 第11回 | <b>ヴィネット制作に必須機能の復習 最終課題ヴィネット制作③</b><br>Transpose Master、オブジェクトコピー、ローカルシンメトリー等ヴィネット制作に必要な機能の復習と新規追加機能の学びます。<br>最終課題ヴィネット - スカルプト。        | 教材Lesson 33「トランスポーズマスター」を視聴し予習しておく。                            | 2時間 |
| 第12回 | <b>ZApplink、Projection Master 最終課題ヴィネット制作④</b><br>ポリペイント補助ツールZApplink、Projection Masterを学びます。<br>最終課題ヴィネット - キャラクターMRME化。               | 教材Lesson 18「ポリペイント」を視聴し予習しておく。                                 | 2時間 |
| 第13回 | <b>タイリングアルファ 最終課題ヴィネット制作⑤</b><br>カスタムアルファをタイリングして作成可能な方法を学びます。<br>最終課題ヴィネット - ヴィネットシーン構築。   | 教材Lesson 14「アルファ」を視聴し予習しておく。                                   | 2時間 |
| 第14回 | <b>シルエットとディテールを考える 最終課題ヴィネット制作⑥</b><br>最終課題制作完成に向けて、ここまで作成してきた造形物のシルエット、ディテール、共にクオリティ高く制作できているかを確認していきます。<br>最終課題ヴィネット - ディテールアップ、仕上げ。  | 次回の作品提出、合評に向けて作業を調整しておく。                                       | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終課題提出、合評、まとめ</b><br>最終課題を提出し、その合評を通じてZBrushを使用した3D彫刻についてディスカッションし、今後の学習方法や展開について考えます。<br>最終ルーブリックの実施、学修成果の可視化                       | 合評において出された意見や感想をまとめておく。  | 2時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桃井優月                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 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 | 該当しない                |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                      |      |    |     |   |

### 授業概要

マンガ、イラストの世界に必要な「背景制作」の理解を深め、パースなどの透視図法についての基礎から応用までを幅広く学ぶ。前期で行った1点透視法と2点透視法のおさらいを踏まえ、「元気なキャラ」「悪いキャラ」といったテーマを元に、背景、効果的な視線誘導を取り入れた構図を考える。また新たに3点透視法を加え、木や森などといった自然物をフリーハンドで描く。より自身のオリジナル作品としての意識を持って制作する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

マンガ制作の技術を用いて「背景制作」の基礎から応用について理解する。

#### 目標：

制作実習を通して背景制作の技術を身に付ける。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

背景を制作する手段として、「1点透視図法」「2点透視図法」「3点透視法」を理解し透視法のルールに基づいて、キャラにあった背景、効果的な視線誘導を踏まえた構図を考え、背景画を制作できる。

### 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

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・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

：各回授業への積極的参加（質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）を総合的に評価する

30%

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

オリジナルの指導書

### 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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日1,2限  
場所： 3F研究室①

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                    |     |
|------|--|-------------------------------------|-----|
| 第1回  | <b>漫画の背景を模写する①</b><br>授業冒頭は、授業の進め方の説明と、原稿用紙の使い方、ペン、インクの使い方、ネーム、下書き、ペン入れ、トーンの使い方など基本を一通り解説。ペンテクニック（カケアミ等）を使った背景効果を学ぶ。また、前期の「1点透視法」「2点透視法」の簡単なおさらいを行う。授業後半から課題制作に取り組む。 | パースのルールを再確認し、ラフの制作を行う。              | 2時間 |
| 第2回  | <b>漫画の背景を模写する②</b><br>引き続き作業を進め、授業内にラフチェックを終えること。完成した課題は次回授業冒頭に提出、合評を行う。   | 資料をきちんと活用し、完成させる。                   | 2時間 |
| 第3回  | <b>1枚絵①</b><br>「元気なキャラクター」を描く課題の説明を行った後、ラフ制作に取り組む。   | 資料集めを十分に行い、ラフ制作を進める。                | 2時間 |
| 第4回  | <b>1枚絵②</b><br>「元気なキャラクター」の続きを制作。（ラフチェック必ず）  | 資料を十分活用し、完成に向けて制作する。                | 2時間 |
| 第5回  | <b>1枚絵③</b>  | 合評で発見した自身の課題を活かし、アイデアを考え、ラフ制作に取り組む。 | 2時間 |

|      |                                    |   |   |
|------|------------------------------------|---|---|
|      |                                    | 授業前半の時間を使い、「元気なキャラ」の課題を完成させ、授業後半に合評を行う。<br>残り時間は次回からの「悪いキャラクター」課題説明を行う。                         |   |
| 第6回  | <b>1枚絵④</b>                        | 「悪いキャラクター」制作を進める。ラフチェックを終えた者からペン入れに進む。  | 各自ペン入れからトーン貼りの作業を進める。<br>2時間                        |
| 第7回  | <b>1枚絵⑤</b>                        | 「悪いキャラクター」のペン入れからトーン貼りなど、完成に向けて制作。(ラフチェック必ず)<br>次回の授業冒頭に課題提出と合評を行う。                             | 次の新たな題制作のために各自、「自然」の資料写真を2つ以上印刷し次回持参する。<br>2時間      |
| 第8回  | <b>自然物を描く①</b>                     | 授業前半に「悪いキャラクター」の合評をする。<br>後半からは自然物の描き方の説明と持参した資料を2つ以上組み合わせ、自然の背景を制作する。<br>画面に、自分のキャラクターも配置すること。 | 複数の資料を組み合わせる際に、違和感のないように取り入れ、資料を十分に活用すること。<br>2時間   |
| 第9回  | <b>自然物を描く②</b>                     | 引き続き自然の背景課題の制作。(ラフチェック必ず)<br>次回の授業後半に課題提出、合評を行う。  | 資料をよく見て、それぞれの質感の違いに気を付けながら自主的に制作。<br>2時間            |
| 第10回 | <b>自然物を描く③</b>                     | 授業前半は作業時間とし、後半開始と共に「自然の背景」の合評を行う。   | 授業内容を復習し、2点透視の理解を深める。また、資料を十分活用し、自主的に制作を進める。<br>2時間 |
| 第11回 | <b>2点透視法 応用①「自分のキャラクターの部屋をつくる」</b> | 「自分のキャラクターの部屋」を描く。<br>キャラクターの設定画と、1点透視法を用いて、今までのパースの考え方を総動員し、キャラクターの特徴を捉えた部屋をつくる。               | それぞれのモチーフや人物、室内のスケール感に気を付けて制作を進める。<br>2時間           |
| 第12回 | <b>2点透視法 応用②「自分のキャラクターの部屋をつくる」</b> | キャラクターの設定に説得力を持たせるモチーフ選び、部屋のレイアウトを心がける。   | 資料を活用し、自主的に制作を進める。<br>2時間                           |
| 第13回 | <b>2点透視法 応用③「自分のキャラクターの部屋をつくる」</b> | ペン入れ、トーン貼りなど、完成まで各自制作に取り掛かる。<br>(ラフチェック必ず)<br>次回の課題説明を行い、授業終わりに課題提出。                            | 資料集め、アイデア出し、ラフなど各自制作を進める。<br>2時間                    |
| 第14回 | <b>3点透視法 アオリとフカン①</b>              | 引き続き資料集め、ラフチェックを終えた者からペン入れ～トーン貼りまで、各自課題を進める。<br>次回は「自分のキャラクターの部屋をつくる」と3点透視課題の合評を行う。             | 資料を十分活用し、完成に向けて制作する。<br>2時間                         |
| 第15回 | <b>3点透視法 アオリとフカン②</b>              | 授業前半は、「自分のキャラクターの部屋」の合評する。<br>後半開始と共に3点透視法課題の合評。  | 合評の内容を復習し、自身の作品に活かせるよう課題を見つける。<br>2時間               |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【MD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤川亜美                   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                     | 開講時期 | 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          | アナログ画材を使用した作品制作の実務経験有。 |      |    |     |   |

### 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・煽りと俯瞰・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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | パース（透視図法）の専門的知識を身につける。 | マンガやイラストの世界に必要なパースについての理解を深め、実践できる。  |
| 汎用的な力                |                        |                                      |
| 1．DP5. 計画・立案力        |                        | 与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図を考え、提案することができる。 |
| 2．DP6. 行動・実践         |                        | 学んできたことを振り返り、自己の課題に活かすことができる。        |

### 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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。課題作品はすべて提出すること。

| 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） | ： 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。 |
| 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。                                      |
|                | 70%  |
|                | 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： 月曜3限（13:00～14:30）

場所： 南館3階 研究室2にて

備考・注意事項： 特になし

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>筋肉を描く①/ラフ</b><br>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。                         | 2時間              |
| 第2回 | <b>筋肉を描く②/ペン入れ</b><br>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。完成の後、講評会。                                 | 2時間              |
| 第3回 | <b>煽りと俯瞰を描く①/ラフ</b><br>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。 | 2時間              |
| 第4回 | <b>煽りと俯瞰を描く②/線画</b>  | 2時間              |

|      |  |                          |     |
|------|--|--------------------------|-----|
|      | 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。                                      |                          |     |
| 第5回  | <b>傾りと俯瞰を描く③／ペン入れ</b><br>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。<br>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6回  | <b>三角構図・アクションを描く①／ラフ</b><br>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。<br>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7回  | <b>三角構図・アクションを描く②／線画</b><br>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。                                    | 講評会へ向け、作品を仕上げる。          | 2時間 |
| 第8回  | <b>三角構図・アクションを描く③／ペン入れ</b><br>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。<br>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9回  | <b>鏡面イラストを描く①／ラフ</b><br>鏡に映ったかのような構図のイラストを描く。<br>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。 | 自然物の資料（写真・イラスト）を集めておく。   | 2時間 |
| 第10回 | <b>鏡面イラストを描く②／線画</b><br>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。         | 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 |
| 第11回 | <b>鏡面イラストを描く③／ペン入れ</b><br>画面の構図等を調整しながら描き込みを行う。<br>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12回 | <b>遠近のある背景付きのイラストを描く①／ラフ</b><br>これまでに学んだことを活かし、キャラクター同士の距離感、または背景の描写によって遠近感を演出する。                            | 建物やモチーフなど、必要な資料の収集を行う。   | 2時間 |
| 第13回 | <b>遠近のある背景付きのイラストを描く②／線画</b><br>キャラクターと背景のバランスに注意し、パースの修正を行いながら丁寧に描きこんでいく。                                   | パースについて復習をする。            | 2時間 |
| 第14回 | <b>遠近のある背景付きのイラストを描く③／着色</b><br>奥は淡く、手前は濃くなど、色彩でも遠近を表現することを意識しながら着色を進める。                                     | 講評会へ向け、作品を仕上げる。          | 2時間 |
| 第15回 | <b>遠近のある背景付きのイラストを描く④／仕上げ</b><br>自分が意図した通りに仕上がっているかを確認しながら、最後までしっかりと描写していく。<br>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            | <b>造形芸術専門演習 4 【IL】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 田中和枝/宮野耕治              |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                     | 開講時期 | 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          | ブックデザイン、イラストレーション制作    |      |    |     |   |

### 授業概要

本の表紙を飾る装画、雑誌の紙面を彩る挿絵は、出版というジャンルの中で大変重要な役割を担っています。ブックデザイナーという立場から現在進行している仕事もテキストに含めイラストレーションを依頼し、どう取り組んで制作していくのか、実際の仕事の流れに沿った授業を行っていきたくて思っております。何を伝えるのか？何をどう描くか？どの画材でどのように表現するのか？いろいろなジャンル、媒体、テキストにチャレンジしてもらいます。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                     | 目標：                        |
|--------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | エディトリアルにおけるイラストレーションの理解    | 媒体、テキストに沿って、柔軟にアイデアを思考できる。 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | イラストレーションの制作とそれを本としてデザインする | アイデアを商品として形にする。個性・表現力の追求。  |
| 汎用的な力                    |                            |                            |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                            | 締め切りに向けスケジュールをたて実行する。      |
| 2．DP6. 行動・実践             |                            | 精度の高い作品作り。                 |

### 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)
  - ・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)
- 最終課題で装画コンペへ応募するための制作に取り組みます。

### 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

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。

#### 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  | 40% | ： テーマについてよく考えて、資料を収集し、アイデアが練られているか。 |
| 試験（課題の提出） | 60% | ： 締め切り遵守。作品の完成度。                    |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

(田中)  
必要に応じ講師が配布

(宮野)  
玄光社 イラストレーション  
誠文堂新光社 イラストノート

### 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、一つ一つの課題の内容を丁寧に復習し、課題をみつけ次の授業に向けて意欲的に取り組んで下さい。  
ブックデザインには資料集めが重要なファクターを占めます。資料集めにかかる時間を惜しまないで下さい。  
また、普段からイラストレーションが使用されている商品・作品を意識して見るようにして下さい。  
「この人は何を表現したかったのか」「この商品に対してこのイラスト表現はどうか」など見て考える事で多くを学ぶ事が出来ます。

### 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

### 授業計画

第1回

**商品を描く。**  
無印良品の商品の各分野（家具、衣類、生活道具、植物等）から数点選び、A3用紙内に大小レイアウトして表現してもらおう。  
画材：水彩絵の具  
：A3用紙サイズの白またはベージュの紙。素材は自由。  
下書き制作→チェック→着色

課題のカタログ等、資料集め。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |  |                             |     |
|------|--|-----------------------------|-----|
| 第2回  | <b>商品を描く</b><br>課題制作<br>下書きチェック。   | 下書きを完成させておくこと。              | 2時間 |
| 第3回  | <b>商品を描く。</b><br>課題制作<br>着彩→完成   | 課題を完成させておくこと                | 2時間 |
| 第4回  | <b>人物と部屋を描く。</b><br>前回の課題の個別講評。<br>住人とその部屋を描く。<br>架空のマンション、アパートに住む、指定された内容の架空の住人3人とその部屋を描く。<br>画材：水彩絵の具<br>：A3用紙サイズの白またはページュの紙。素材は自由。<br>下書き制作→チェック→着彩 | インテリア雑誌等で部屋のモチーフをしらべておく。    | 2時間 |
| 第5回  | <b>人物と部屋を描く。</b><br>課題制作<br>下書き制作→下書きチェック。   | 下書きを完成させてくる                 | 2時間 |
| 第6回  | <b>人物と部屋を描く。</b><br>課題制作<br>下書きチェック→着彩へ  | この授業から着彩ができるようにしておく。        | 2時間 |
| 第7回  | <b>人物と部屋を描く。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</b><br>課題制作と課題の個別講評。<br>着彩→完成へ  | 課題を完成させておくこと                | 2時間 |
| 第8回  | <b>ブックデザインとイラストレーションについて</b><br>ブックデザインについての説明。<br>エディトリアルにおけるイラストレーションの役割とその考察。<br>実際に出版された本とそのイラスト原画をみてもらい、プロの仕事を実感してもらいます。                          | 媒体についての理解度を深める              | 2時間 |
| 第9回  | <b>小説とイラストレーション 1</b><br>課題の小説を読んで、装画＋タイトルも含めて本のデザインを作成してもらいます。<br>小説の醸し出すテーマ、雰囲気を読み取って、その小説の世界感を表現する事に挑戦してもらいます。<br>テキストを読み込みアイデアをまとめ、ラフの制作へ          | テキストを読み込む。資料集め。イメージを膨らませます。 | 2時間 |
| 第10回 | <b>小説とイラストレーション 2</b><br>イラスト、文字情報や構成などを考え、本制作へ。<br>自己のアイデアが高いクオリティで表現出来ているか常に思考しつつ制作にあたって下さい。   | 高い完成度を目指す                   | 2時間 |
| 第11回 | <b>挿画コンペに挑戦 1</b><br>ただ好きな絵を好きなように描くという段階からもう一歩すすめてテーマを決めて描く。<br>各々の個性、描くイラストの方向性などをよく考え課題図書の中から挑戦する本を選び、テキストを読み込んで構想を練る。                              | テキストを読み込む。資料集め。イメージを膨らませます。 | 2時間 |
| 第12回 | <b>挿画コンペに挑戦 2</b><br>選んだテキストを読み込み、集めた資料を元にアイデアをまとめ、ラフの制作→本制作へと進めて行く。   | テキストを読み込む。資料集め。イメージを膨らませます。 | 2時間 |
| 第13回 | <b>挿画コンペに挑戦 3</b><br>本制作。<br>作品のクオリティを上げて行く。   | 途中経過を見直し、完成度を高める努力を・・・。     | 2時間 |
| 第14回 | <b>挿画コンペに挑戦 4</b><br>作品を完成させ、<br>発送出来るところまで整え梱包する。   | 作品を創るとともにコンペ応募の手順も把握する      | 2時間 |
| 第15回 | <b>合同合評会、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）</b><br>授業全体を振り返り、学んだ事の総評。<br>出版界の現状とこれからの未来についての考察。  | アンテナを張って、自己表現方法を追求する        | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【VD】</b>                             |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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、プロデューサーとして、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（全15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」について学びます。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がります。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おこないます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

- 2 . DP5. 計画・立案力

#### 具体的内容：

ブランドにおけるビジュアルデザインの重要性

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

#### 目標：

ブランドデザインを通じてブランドの定義や役割、その機能や価値を理解するとともにビジュアルデザインとしての力を理解します。

文字の選択、文字組み、文字詰めの基本を学び、ブランドロゴのデザイン制作を行うことができます。パッケージデザイン制作の中でレイアウトやカラーデザインなど、ビジュアルデザインの基本を学びます。

テーマに対してマーケットリサーチを実施し、様々な発見や気づきをもとに分析を行い方向性を導くことができます。

与えられた時間で独自のアイデアを展開し、計画的に物事を進める為のプロセスを学ぶことができます。アクティブラーニングの中でアイデアやプランを客観的に見直す機会をもち、柔軟な対応力を養います。

### 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）
- ・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「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します。                        |
| 作品のオリジナリティーとクオリティー | 50% | 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します。                              |
| 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します。                  |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 20% | 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15回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

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） 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、次回の授業に向けて予習をしておきましょう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日 5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

：

： 授業外学修課題にかかるとの目安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>ガイダンス 製品ブランドデザインについて</b></p> <p>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お話しします。<br/>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ます。<br/>③ブランドの領域（種類）を認識し、その中の「製品ブランド」について事例をもって探求します。<br/>④授業後半に「課題1」の説明を行います（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します）</p> | <p>「課題1」のテーマに沿って、マーケットリサーチをおこない、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いてください。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きましょう。</p> | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>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）」</b></p> <p>①授業外学修（リサーチ）からの発見や気づきを共有し、発表を通じて情報交換をおこないます。<br/>②アイデア展開を行います（最初からひとつに絞り込むことなく複数のアイデア、コンセプトを展開してください）<br/>③面談形式にて制作上のアドバイスをおこないます。</p>                                    | <p>授業で得た様々な情報をベースにアイデアの展開をおこなっておいてください。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ください。</p>   | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>課題制作 1 コンセプトの絞り込みとアイデア検討</b></p> <p>①ブランドロゴデザインのラフ案の展開をおこないます。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。<br/>③次回製品コンセプト発表のためのPPTフォーマットを配布します。</p>  | <p>次回授業までに製品コンセプトについてまとめておいてください。並行してロゴデザイン案の絞り込みを行ってください。</p>   | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>課題制作 2 製品コンセプトの発表</b></p> <p>①製品コンセプトを発表すると同時にブランドロゴのデザイン案を紹介します（PPTフォーマット使用）<br/>②ブランドロゴデザインのブラシアップをおこないます（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、字詰めについても学びます）<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>   | <p>ブランドロゴデザインのブラシアップをおこなうと同時に、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いてください。</p>                                   | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>課題制作 3 ブランドロゴデザインのブラッシュアップ、完成</b></p> <p>①ブランドロゴデザインのブラッシュアップを行い、完成を目指します。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>   | <p>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いてください。</p>   | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題制作 4 パッケージとフライヤーのアイデア展開</b></p> <p>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います（ブランドロゴを効果的に扱きましょう）<br/>②それぞれのグラフィック要素（ビジュアル、カラーなど）について検討します。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>  | <p>完成に向けて制作を継続してください。</p>  | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題制作 5 作品の完成とプレゼンテーションの準備</b></p> <p>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、完成を目指します。<br/>②次回プレゼンテーションに向けての準備を進めてください。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>   | <p>次回プレゼンテーションに向けて準備をおこなってください（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出力を用意しておいてください。</p>  | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>課題制作 6 プレゼンテーションと課題の提出</b></p> <p>①個々に自分の作品のプレゼンテーションを行い、総評をおこないます。<br/>②作品データを提出します（プレゼンテーションデータ）<br/>③授業後半に「課題 1」の振り返りとまとめを行い、次回授業からの「課題 2」の説明をおこないます。</p>  | <p>「課題 2」のテーマに沿って、マーケットリサーチをおこない、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いてください。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みましょう。</p>    | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>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</b></p> <p>①授業外学修（リサーチ）からの発見や気づきを共有し、発表を通じて情報交換をおこないます。<br/>②アイデア展開を行います（最初からひとつに絞り込むことなく複数のアイデア、コンセプトを展開してください）<br/>③面談形式にて制作上のアドバイスをおこないます。</p>                                | <p>授業で得た様々な情報をベースにアイデアの展開をおこなってください。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ください。</p>  | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題制作 1 コンセプトの絞り込みとアイデア検討</b></p> <p>①ブランドロゴデザインのラフ案の展開をおこないます。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。<br/>③次回製品コンセプト発表のためのPPTフォーマットを配布します。</p>  | <p>次回授業までに製品コンセプトについてまとめておいてください。並行してロゴデザイン案の絞り込みを行ってください。</p>   | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題制作 2 製品コンセプトの発表</b></p> <p>①製品コンセプトを発表すると同時にブランドロゴ案を紹介します（PPTフォーマット使用）<br/>②ブランドロゴのブラシアップを行います（和文書体の基本を理解すると同時に、書体の種類、文字組み、字詰めについても学びます）<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>   | <p>ブランドロゴのブラシアップをおこなうと同時にパッケージとリーフレットの役割を考え、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いてください。</p>                                       | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題制作 3 ブランドロゴデザインのブラッシュアップ、完成</b></p> <p>①ブランドロゴのブラッシュアップをおこない、完成を目指します。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>   | <p>パッケージとリーフレット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いてください。</p>  | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題制作 4 パッケージとリーフレットのデザインのアイデア展開</b></p> <p>①パッケージとリーフレットのデザインのアイデア展開をおこないます（ブランドロゴを効果的に扱きましょう）<br/>②それぞれのグラフィック要素（ビジュアル、カラーなど）について検討します。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>   | <p>完成に向けて制作を進めてください。</p>   | 2時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第14回 | <b>課題制作 5 作品の完成とプレゼンテーションの準備</b>  | <p>次回プレゼンテーションに向けて準備を行ってください（プレゼンテーションのフォーマット使用）リーフレットについては出力を用意しておいてください（体裁は自由です）</p>       | 2時間 |
|      | <p>①課題制作：パッケージとリーフレットのデザインのブラッシュアップ後、完成を目指します。<br/>②次回プレゼンテーションに向けての準備を進めてください。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>  |  |     |
| 第15回 | <b>課題制作 6 プレゼンテーションと課題の提出</b>   | <p>この授業で製品ブランドに関して学んだことを自分の作品とともに振り返りましょう。製品ブランドを含めた様々なブランドデザインに関する知識とスキルについて整理しておきましょう。</p> | 2時間 |
|      | <p>①個々に自分の作品のプレゼンテーションを行い、総評をおこないます。<br/>②作品データを提出します（プレゼンテーションデータ）<br/>③授業後半に「課題 2」の振り返りとまとめを行い、このブランド授業で学んできたことのまとめをおこないます。<br/>④後日各自提出予定のレポートについて、案内します。</p> |  |     |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【AC】</b>                         |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 糸曾賢志   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

アニメーションには様々な表現手法があるが、当授業では「振り向く」「歩く」「走る」といった日常によく見られる動きの基礎をデジタルツールを用いながら作画することによって学んでいく。普段何気なく見ているものがどのような原理で動いているのか客観的に見る事により理解を深めてもらい、絵を描く技術だけでなく、「モノを客観的に見る力」「自ら検証する力」を鍛え養うことにより今までの絵を描くという事に対して新しいアプローチの仕方を学ぶことで、表現の幅を広げ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

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

アプリの現状を研究するとともに、PhotoshopやCLIP STUDIOといったツールを用いてデザインを行う。

#### 目標：

学んだ知識と技術を活用してデザイン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

- DP5. 計画・立案力

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、新しい発想を産み出し、自分自身の考えをデザインとしてまとめることを目標にする。

- DP7. 完遂

最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。

### 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
- 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
- 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：授業理解度40点、アイデア30点、作品完成度：30点。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|             |     |  |
|-------------|-----|--|
| 受講状況        | 30% | ： 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。       |
| 課題のアイデア力    | 20% | ： 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。         |
| 課題の作品完成度    | 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。 |
| 期末試験評価 作品提出 | 30% | ：  |

### 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。
- 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： 火曜3限、水曜3限

場所： 南館研究室

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。  
itoso@osaka-seikei.ac.jp  
面談などの予約も受け付ける。

### 授業計画

第1回

授業内容の説明と導入、簡単なイラストの制作

： 授業の内容を把握し、既存作品の研究を行う。

： 授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |                            |     |
|------|---|----------------------------|-----|
|      | 授業内容の説明、アニメーション技術の基礎説明。職種や仕事内容、基本知識、道具の使用方法なども解説。プランの使い方や素材の貼り方などの技術も習得。  |                            |     |
| 第2回  | <b>オリジナルのキャラクターデザイン（デフォルメ）</b><br>オリジナルのデフォルメキャラクターを考え、喜怒哀楽を表現した魅力的な表情集と、正面・横・背面の全身デザインを完成させる。  | オリジナルのキャラクターをデザインし、特徴を考える。 | 2時間 |
| 第3回  | <b>オリジナルのキャラクターデザイン（メカニック）</b><br>オリジナルのメカニックキャラクターを考え、喜怒哀楽を表現した魅力的な表情集と、正面・横・背面の全身デザインを完成させる。  | オリジナルのキャラクターをデザインし、特徴を考える。 | 2時間 |
| 第4回  | <b>オリジナルのキャラクターデザイン（リアル）</b><br>オリジナルのリアルキャラクターを考え、喜怒哀楽を表現した魅力的な表情集と、正面・横・背面の全身デザインを完成させる。  | オリジナルのキャラクターをデザインし、特徴を考える。 | 2時間 |
| 第5回  | <b>レイアウトの基本</b><br>構図の基本を習得。背景パースや色の塗り方を研究して技術を習得する。オリジナルのキャラクターを使用したイメージ絵を描く。  | 構図の研究と分析をする。               | 2時間 |
| 第6回  | <b>オリジナルのキャラクターを使用したイメージ絵を描く</b><br>オリジナルのキャラクターの色設定を作成し、それに合った世界観を構築して横位置のイラストを完成させる。  | イメージ絵を完成させる。               | 2時間 |
| 第7回  | <b>カードゲーム用イラストを制作</b><br>デジタルツールを応用し、設定したカードサイズに合わせて商品を意識した構図・ポーズでオリジナルのキャラクターを描く。  | カードゲーム用イラストを制作。            | 2時間 |
| 第8回  | <b>キャラクターの歩きを描く</b><br>動きの基本を習得。日常芝居の一つである「歩き」を分解し、動作の流れを研究する。デジタルツールの使用方法も習得。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。   | キャラクターの歩きを描く。              | 2時間 |
| 第9回  | <b>キャラクターの走りを描く</b><br>動きの基本を習得。日常芝居の一つである「走り」を分解し、動作の流れを研究する。  | キャラクターの走りを描く。              | 2時間 |
| 第10回 | <b>キャラクターの振り向きを描く</b><br>動きの基本を習得。日常芝居の一つである「振り向き」を分解し、動作の流れを研究する。立方体などを使用してパースの基本も習得。  | キャラクターの振り向きを描く。            | 2時間 |
| 第11回 | <b>8枚でキャラクターの演技を描く</b><br>今まで学んだ動きの基本を応用し、限られた枚数で演技を構築して描く。   | 8枚でキャラクターの演技を描く。           | 2時間 |
| 第12回 | <b>エフェクト作画</b><br>炎や水、爆発作画の基本を習得。実例を参考に、実際にエフェクトの作画を行う。   | エフェクト作画の復習。                | 2時間 |
| 第13回 | <b>絵コンテ技法・作成①</b><br>絵コンテの用語や技術の解説。既存の絵コンテを分析しながら、日常を切り取ってストーリー化して、実際に絵コンテを描いてみる。   | 絵コンテ技法の復習。                 | 2時間 |
| 第14回 | <b>絵コンテ技法・作成②</b><br>絵コンテの用語や技術の解説。既存の絵コンテを分析しながら、日常を切り取ってストーリー化して、実際に絵コンテを描いてみる。   | 課題で出来ていないものの制作を進める。        | 2時間 |
| 第15回 | <b>絵コンテ技法・作成③・合評</b><br>絵コンテの用語や技術の解説。既存の絵コンテを分析しながら、日常を切り取ってストーリー化して、実際に絵コンテを描いてみる。完成したものを合評する。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作品を提出（期末試験として評価する）。 | 合評を踏まえて反省と総括。              | 2時間 |

|                  |                                   |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 造形芸術専門演習4【MD】グラフィック / マットペイント     |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市                                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                | 開講時期 | 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          | グラフィックアーティストとして様々な活動を行っている。(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本科目では、Photoshopにおける専門技術を学びます。特に写真合成を中心とした授業となります。CG業界・映画業界ではマットペイントと呼ばれる技術です。Photoshopによって複数の写真を合成し、その技術を用いてフォトコラージュよりも高度でリアルな世界観を作り出すことを目指します。Photoshopは一番汎用性が高く、一番奥の深いアプリケーションとなっています。高度な合成技術はCGやイラスト、デザイン、漫画など様々な方面に役立てることができます。

### 養うべき力と到達目標

|                            |                    |                                   |
|----------------------------|--------------------|-----------------------------------|
| <b>確かな専門性</b>              | <b>具体的内容：</b>      | <b>目標：</b>                        |
| 1 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | Photoshopを用いての写真合成 | 自身が思い描く世界観を写実的に表現できる              |
| <b>汎用的な力</b>               |                    |                                   |
| 1 . DP6. 行動・実践             |                    | 自身が表現したい世界観に必要な素材を分別し、収集できる       |
| 2 . DP7. 完遂                |                    | 教員の視点から見て「完成」と認定できる作品を完遂させることができる |

### 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、成績評価を行わない。  
実技における作品提出を行うこと。期末の作品提出がない場合は放棄とみなし、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

|          |     |  |
|----------|-----|--|
| 授業への積極性  | 20% | ：制作に必要とする知識・技術について積極的な姿勢があるか。授業態度が良好かどうか。                        |
| 作品のクオリティ | 50% | ：目的を理解しており、達成するためにアイデアや工夫点があるか、また必要な技術の投入ができている、クオリティのラインを保っているか |
| 期末作品提出   | 30% | ：試験期間中に提出の課題を評価の対象とする  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

市 著:The ART of ANIMAREAL

### 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： | 講義終了後30分 |
| 場所： | 講義教室内    |

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 学習内容              | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-------------------|------------------|
| 第1回 | <b>Photoshopでのデジタルデッサン</b><br>自分が思い描く世界を表現するためにはデッサン力が必須です。デッサンとは光と影を追いかけることです。そこに重点を置いてデジタルでデッサンを学びます。 | 各個人が自分でデッサンをやってみる | 2時間              |
| 第2回 | <b>Photoshopでの簡易合成</b><br>Photoshopでの簡易合成を学びます。授業内で数点の合成を実践し、教員がチェックを行います。                              | 各個人が自分で合成をやってみる   | 2時間              |
| 第3回 | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。写真合成によって一枚の作品を作っていきます。                         | 各個人で制作を進める        | 2時間              |
| 第4回 | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。写真合成によって一枚の作品を作っていきます。                         | 各個人で制作を進める        | 2時間              |
| 第5回 | <b>選定課題</b>   | 各個人で制作を進める        | 2時間              |

|      |   |                            |     |
|------|---|----------------------------|-----|
|      | <p>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を实践します。<br/>写真合成によって一枚の作品を作っていきます。</p>  |                            |     |
| 第6回  | <p><b>選定課題</b><br/>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を实践します。<br/>写真合成によって一枚の作品を作っていきます。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>選定課題</b><br/>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を实践します。<br/>写真合成によって一枚の作品を作っていきます。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>合評 / 次回の準備</b><br/>全員の作品を8回の講義の時間を使用し合評していきます。<br/>まずは簡単なプレゼンテーション(5分ほど)を行なっていたため「プレゼンテーションのやり方」について講義します。<br/>作品を全員に見ていただいたのち、プレゼンテーションと答弁を行い、教員からのアドバイスや感想を伝えます。<br/>合評後、次回授業からの「自由課題」のテーマを各個人が決めていきます。</p> | 次回の準備をしておく                 | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>自由課題</b><br/>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。<br/>第9回から第14回までを使用し一枚の作品を作っていきます。<br/>テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。<br/>教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>自由課題</b><br/>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。<br/>第9回から第14回までを使用し一枚の作品を作っていきます。<br/>テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。<br/>教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>自由課題</b><br/>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。<br/>第9回から第14回までを使用し一枚の作品を作っていきます。<br/>テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。<br/>教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>自由課題</b><br/>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。<br/>第9回から第14回までを使用し一枚の作品を作っていきます。<br/>テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。<br/>教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>自由課題</b><br/>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。<br/>第9回から第14回までを使用し一枚の作品を作っていきます。<br/>テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。<br/>教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。</p>  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>自由課題</b><br/>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。<br/>第9回から第14回までを使用し一枚の作品を作っていきます。<br/>テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。<br/>教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。</p>  | 合評用の原稿(予備)を準備しておく、データ化しておく | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>合評</b><br/>全員の作品を15回の講義の時間を使用し合評していきます。<br/>プレゼンテーション(10分ほど)をし、作品を全員に見ていただいたのち、プレゼンテーションと答弁を行い、教員からのアドバイスや感想を伝えます。</p>  |                            | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【MD】</b>                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | フォトレタッチやデザインの分野で、アニマリアルという独自の手法で様々なアート表現を担当。 |      |    |     |   |

### 授業概要

#### 【デジタルアート制作】

現在、映像や映画、イラスト、漫画、アニメの世界においては、フォトレタッチ・ソフトウェアやペンタブレットなどを使用し、従来の技術では考えられなかった画像が日々生み出されている。本演習では、絵画における基本的なアナログ技術から高度に発展したデジタル技術を包括的に学び、デジタルアート制作を行う。具体的には、デッサン、合成、マットペインティング、コンセプトアートなど、数多くの手法を駆使し、自分のイメージする世界を創り上げ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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

フォトレタッチ・ソフトやペンタブレットを使用したデジタルアート作品制作  
デッサン、撮影、合成、マットペインティング、コンセプトアートなどを使用したデジタルアート作品制作

#### 目標：

フォトレタッチ・ソフトやペンタブレット技術の習得  
授業で学んだ数多くの手法を駆使し、自分のイメージする世界を創り上げる

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

学んだ技術を駆使して、自分のイメージする世界を創り上げる

### 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

### 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、試験（課題提出）

#### 評価の基準

： 授業で出す課題について、課題の目的を正しく理解して取り組み制作できて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。

70%

受講状況

： 各回授業への積極的参加（質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）を総合的に評価する

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： 野口：毎週木曜14時30分～16時

場所： 南館 3F研究室

備考・注意事項： 市：授業時間内や授業時間後に質問すること

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間          |
|------|---|---------------------------|
| 第1回  | <b>デッサン / 風景画 光と影の考え方</b><br>なぜ影がうまく描けないのか？「陰」と「影」の違いって？など、デッサンや風景画における光と影の考え方を学ぶ | 光と影を意識してデッサンを描く<br>2時間    |
| 第2回  | <b>影の付け方の基本</b><br>光を頭の中で限定して描く   | 光と影を意識してデッサンを描く<br>2時間    |
| 第3回  | <b>影の付け方の段階</b><br>影の濃さを段階に分けてみる。鈍い影の付け方を学ぶ                                       | 光と影を意識してデッサンを描く<br>2時間    |
| 第4回  | <b>立体感と空間</b><br>立体感と空間（奥行き感）を意識して描く。さらに空間表現に関連して「背景（空間）」と「床」の意識をもつ。              | 立体感と空間を意識してデッサンを描く<br>2時間 |
| 第5回  | <b>デッサン/まとめ</b><br>写真とデッサンの違い。写真では表現できない部分を観察して表現する力を養う                           | デッサンを描く<br>2時間            |
| 第6回  | <b>写真合成</b><br>リアルな合成のための「選択」のポイント。形や色にあわせて選択するツールを切り替える                          | 写真合成の基本を復習する<br>2時間       |

|      |   |              |     |
|------|---|--------------|-----|
| 第7回  | <b>写真合成/「アンチエイリアス」を有効にする</b><br>拡大表示して細かく選択範囲を編集する。大きめの画像を貼り付け縮小して大きさを調整                            | 写真合成の手順を復習する | 2時間 |
| 第8回  | <b>写真合成/遠近感</b><br>背景と似たような色の写真に貼り付ける。遠近感をそろえる（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。 | 写真合成の手順を復習する | 2時間 |
| 第9回  | <b>写真合成/光の色と影</b><br>光の色と影の方向に気をつけて合成を行う  | 写真合成の手順を復習する | 2時間 |
| 第10回 | <b>写真合成/まとめ</b><br>これまで学んだことを復習しながら、自作品に応用していく  | 自作品を考える      | 2時間 |
| 第11回 | <b>ラフ制作/各々が作る作品の世界観の選定</b><br>各々が作る作品の世界観の選定を行い、担当教員と相談しながらラフ案を考える                                  | ラフ案を考える      | 2時間 |
| 第12回 | <b>ラフ制作/世界観の選定</b><br>引き続き、世界観の選定を行い、担当教員と相談しながらラフ案を考える。担当教員からOKが出次第、作品制作に移る                        | ラフ案を考える      | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作</b><br>これまで学んだ技術を生かしながら、作品制作を行う   | 作品制作を進める     | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員と相談しながら作品制作を進める   | 作品制作を進める     | 2時間 |
| 第15回 | <b>作品制作/合評</b><br>互いの作品を批評しながら作品を見る目を養う（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。                   |              | 2時間 |

|                  |                                  |      |    |     |   |
|------------------|----------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【MD】</b>           |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中根友美                             |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                               | 開講時期 | 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を使用した作品の仕事経験 |      |    |     |   |

### 授業概要

デジタルイラストソフトを使ってデジタルイラスト制作での技術を身に付けると共に、イラストにおける効果的な構図の技法を習得する。キャラクターデザインからはじめ、作成したキャラがいる背景を含めたシーン、また場所、時間帯別の景色の捉え方、物体の見え方など、論理的に描写する力を付ける。  
なお、キャラクターデザインでは人物と小物などは個別に描き分け、最終的に授業課題をポートフォリオに活用できる作品を制作する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP6. 行動・実践

#### 具体的内容：

デジタルイラストソフトの機能を理解し、キャラクター作りや画面構成による演出を学ぶ。

#### 目標：

制作実習を通してデジタルイラストの技術を身に付ける

デジタルソフトの機能の理解と、資料をよく見ること、自分が描きたい場面をより明確にイメージしやすくする論理的な思考を身につける。

決められた時間内に、効果的な手順や技術の選択・工夫が出来る。

### 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、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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。

#### 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。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。

30%

受講態度

： 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。

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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業後30分

場所： 285教室

備考・注意事項： 授業終了後に教室で質問を受け付ける。

### 授業計画

| 回数  | 代表的な構図のイラスト/①ラフ  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | デジタルイラストソフトの基本的な機能の解説と、実例をあげた基本的な構図の解説を行う。<br>基本的な構図の作例を参考に、構図に注意してイラストのラフを描く        | 2時間              |
| 第2回 | 空間の奥行き表現に気を付け、ラフを元に線画を描く。  | 2時間              |
| 第3回 | キャラクターと背景の着色を行い完成させる。  | 2時間              |
| 第4回 | 基本的な構図を見本にして、第3回に完成させた作品と対になる構図のイラストのラフを作成する。<br>対にすることによって作品のストーリー性が表現できるようにデザインする。 | 2時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第5回  | <b>対になる構図のイラスト/②線画</b><br>ラフを元に線画を描く。   | 線画まで完成させておく。  | 2時間 |
| 第6回  | <b>対になる構図のイラスト/③着色</b><br>キャラクターや背景の着色を行い、完成させる。  | 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。                          | 2時間 |
| 第7回  | <b>小説の挿絵を描く/①ラフ・線画</b><br>用意された小説を元に、シーンを独自に解釈して挿絵を作画する。<br>着色はグレースケールで行い、より小説の内容が伝わりやすい構図を描く。  | ラフ、線画を完成させておく。  | 2時間 |
| 第8回  | <b>小説の挿絵を描く/②着色（グレースケール）</b><br><br>着色を行い、完成させる。<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。   | 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。次回授業で制作する作品の構想を考え、資料を集める。 | 2時間 |
| 第9回  | <b>オリジナル作品の3点のイラスト作成/全体の構想、キャラクターのラフ</b><br>ユーザーターゲットを絞ったオリジナル作品を考え、キャラクター、ストーリーボード、表紙の構想をねる。<br>続いてキャラクターを作成しラフを描く。作品として完成度が高くなるよう、カメラ位置など構図を意識して作成する。 | ラフを作成し、各自課題を進める   | 2時間 |
| 第10回 | <b>カメラ位置を意識したキャラクターイラストの作成/線画・着色</b><br>ラフを元に線画着色を行い完成させる。  | ストーリーボード作成に参考になる作品を調べ、用意する                                | 2時間 |
| 第11回 | <b>人物状況が伝わる構図表現のストーリーボードの作画/①ラフ・線画</b><br>構図による視覚的効果を用い、キャラの置かれている状況や感情がよりよく伝わるストーリーボードを作成する。   | ラフ・線画を完成させる   | 2時間 |
| 第12回 | <b>人物状況が伝わる構図表現のストーリーボードの作画/②着色・仕上げ</b><br>キャラクターと背景に着色し完成させる。  | 表紙イラストの構想を考え、資料を集める。                                      | 2時間 |
| 第13回 | <b>視線誘導を意識した表紙イラスト/①ラフ・線画</b><br>目を引かせたい箇所を決め、見る者の視線を意識した表紙を作成する。<br>ラフを作成し、線画を描く。  | ラフ、線画を描き、各自課題作成を進める。                                      | 2時間 |
| 第14回 | <b>視線誘導を意識した表紙イラスト/②着色・仕上げ</b><br>キャラクターと背景の着色を行う。<br>着色の際にも、陰影の具合が視線誘導に影響することをに気を配る。   | 着色し、各自課題作成を進める。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>構図表現を重視したイラスト作品3点/合評</b><br>授業前半は完成に向けて各自制作。後半、全ての作品を合わせて合評を行う。<br>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）。   | 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 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4</b>                        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全30回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行える。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| デザインアイデア  | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果      | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度      | 30% | ： チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含まれます）          |
| 試験 レポート   | 10% | ： 作品制作に関してのレポート提出                                 |

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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： 授業の前後  
場所： 授業の教室

### 授業計画

第1回

#### 自己紹介

合同授業なので自己紹介をかねて自分自身を考える課題を出し発表してもらいます。（アナログ課題）

次回はゲーム制作についての講義なので質問など考えておいてください。

#### 授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第2回  | <b>ゲーム開発とは</b><br>前半はこの1週間であったことを各自発表してもらいます。(何気ない日常でも色々考える、興味をもつ脳を作っていくため)<br>後半はゲーム開発の流れ、ゲーム業界の話聞いてもらい今まで以上にゲーム開発に興味をもってもらえたらと思っています。質疑応答の時間もとります。 | 気になるアナログゲームなどあれば調べておいてください。                                     | 2時間 |
| 第3回  | <b>アナログゲーム体験</b><br>複数のグループにわかれてアナログゲームを体験してもらいます。   | 次回からアナログゲーム企画を考えていくので資料集めなどをしておいてください。                          | 2時間 |
| 第4回  | <b>アナログゲーム企画案を出す(各自)</b><br>各自 アナログゲーム案を考える。随時、アドバイスをを行います。  | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。                                    | 2時間 |
| 第5回  | <b>アナログゲーム企画発表(各自)</b><br>前半は各自企画を発表してもらいます。(プレゼンテーション)<br>後半は発表された企画の中から興味があるもの面白いと思うものを数点決めていってもらいます。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください                               | 2時間 |
| 第6回  | <b>チームわけ</b><br>複数の企画を実際チームにわかれて制作していきましょう。チーム内の役割をしっかりと決めていきましょう。   | 制作に必要な資料などを各自用意しておいてください  | 2時間 |
| 第7回  | <b>アナログゲーム制作</b><br>チーム制作。役割、スケジュールを決める。各チームにまわりチェックしていきます。  | 制作に必要な資料などを用意しておいてください。   | 2時間 |
| 第8回  | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスをを行います。  | 次講は中間発表をしてもらうので発表ができるよう準備を進めておいてください。                           | 2時間 |
| 第9回  | <b>制作中間発表</b><br>仮ゲーム(途中でも可)を各チーム発表。チーム外からの意見を聞きブラッシュアップをしていきましょう。   | 今回の意見交換、アドバイスがあった場合はできるところは反映して行ってください。                         | 2時間 |
| 第10回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。前回の意見交換、アドバイスなど反映できるものがあればとりいれましょう。   | 各自担当部分の制作を進めておいてください。   | 2時間 |
| 第11回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください  | 2時間 |
| 第12回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください  | 2時間 |
| 第13回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>次講から発表にはいりますので、準備をしておいてください。   | 次講での発表に間に合うよう制作して行ってください。                                       | 2時間 |
| 第14回 | <b>体験発表1(定期試験対象)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。                              | 2時間 |
| 第15回 | <b>体験発表2(定期試験対象)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこなしましょう。 | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【IL】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 涌井晃   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 新たな課題が出題される際には、講師が参考作品持参し、学生に見てもらおう。自分の作品の構想を練り、素材を集め、制作。作品は写真に撮る。撮影した作品はメディア使用を想定してPCで編集作業を行う。 |      |    |     |   |
| 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          | 粘土を使った立体イラストの仕事を経験から、現在は3DCGの仕事へと移行しています。(全15)  |      |    |     |   |

### 授業概要

【粘土による立体造形、立体イラストの制作】  
粘土などの素材を用いて立体的な作品表現を行います。  
イラストレーションとしての立体作品を想定して制作する課題に関しては、具体的な媒体を設定し最終的にはその媒体の形態になるように、写真撮影、画像処理、デザインなどを行う。  
特に媒体としての使用を想定していない課題に関しては、作品展示をするために制作するなどの目的を設定して制作を行うことで、完成後のイメージを構築して制作を進める。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

立体イラストレーションの専門知識を学ぶ。

#### 目標：

・素材の特性を理解し、立体的に表現する技術を身に付けて制作することができる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見

・課題の内容や目的を理解し、創造的発想力を活かした表現を考え、実際に制作することで「課題発見・問題解決力」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

### 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

課題の取り組み方

10%

課題提出期限の厳守

10%

試験（作品提出）

40%

発想、アイデア

40%

#### 評価の基準

：すべての課題を提出しているか否か

：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。

：造形力、着色の際の丁寧さ、色彩の調和、などのポイントをクリアしているかどうか

：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。

### 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。  
講師自身の手によるオンライン上の学習教材、動画教材を使用することがある。

### 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： 毎週火曜日、授業前後

場所： 南館2階研究室

備考・注意事項： まずはデザイン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

| 回   | 内容   | 制作のつづきを行う | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション、立体作品の紹介と説明</b><br>どんな立体作品があるか調べ興味があった作品をチェック。 | 制作のつづきを行う | 2時間              |
| 第2回 | <b>課題1 課題説明と基礎的な造形説明。</b><br>作品のアイデア、三面図の制作                | 制作のつづきを行う | 2時間              |
| 第3回 | <b>作品制作。粘土で制作。</b><br>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 | 2時間              |
| 第4回 | <b>作品制作。粘土で制作。</b><br>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 | 2時間              |

|      |   |           |     |
|------|---|-----------|-----|
| 第5回  | <b>作品制作。粘土で制作。やすりで研磨。</b><br>次回着色に入れるよう造形を進める。<br>作品のスタジオ撮影。                    | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第6回  | <b>作品制作。着色。</b><br>各自の進行状況により着色を進める。作品のスタジオ撮影。                                  | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第7回  | <b>PCでの画像編集と、紙媒体へのデザイン</b><br>各自、媒体への使用を想定したPC作業を進める。                           | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第8回  | <b>課題2 課題説明と基礎的な造形説明。</b><br>次回までにラフスケッチと、三面図を描いておく。<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。 | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第9回  | <b>作品制作。粘土で制作。</b><br>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 | 2時間 |
| 第10回 | <b>作品制作。粘土で制作。</b><br>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 | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作。粘土で制作。やすりで研磨。</b><br>次回着色に入れるよう造形を進める。                                  | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作。着色。</b><br>各自の進行状況により着色を進める。作品のスタジオ撮影。                                  | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作。着色。</b><br>各自の進行状況により着色を進める。作品のスタジオ撮影。                                  | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第14回 | <b>PCでの画像編集と、紙媒体へのデザイン</b><br>各自、媒体への使用を想定したPC作業を進める。                           | 制作のつづきを行う | 2時間 |
| 第15回 | <b>まとめと合評</b><br>合評。作品提出<br><br>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）        | 制作のつづきを行う | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【VD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 田中友規  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年 VD   | 開講時期 | 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。 |      |    |     |   |

### 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

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践
- 2 . DP7. 完遂

#### 具体的内容：

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。  
パッケージデザインの企画・デザイン・プレゼンテーション技術

#### 目標：

事例をより多く知ることで、デザイン制作者の意図を理解できるようになる。  
コンセプトを明確に表現するために、押さえるべきポイントを理解する。

デザイン制作における順序を理解することで、あらゆる面で活用できる「計画性の向上」を目標とする。

アイデアを、形にして、プレゼンテーションすることで伝える、という一連の作業を最後までやり遂げる経験を得る。

### 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   | 20% | ： 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るか」という観点から評価します。 |
| 試験（最終課題の提出） | 40% | ： ASPac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  |
| 試験（仮想課題の提出） | 40% | ： ASPac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。     |

### 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

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                       |
|-----|---|--|
| 第1回 | <b>パッケージデザイン概論</b><br>パッケージデザインにおける必要性の変化を講義。   | 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。<br>4時間                   |
| 第2回 | <b>パッケージデザイン演習A 仮想課題</b><br>身近な既存商品をテーマに、パッケージデザインの企画を行う。商品を取り巻く環境分析、課題発見に取り組み、デザインする方向性を考える。                               | 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。<br>4時間 |
| 第3回 | <b>パッケージデザイン演習A 仮想課題</b><br>身近な既存商品をテーマに、パッケージデザインの企画を行う。商品を取り巻く環境分析、課題発見に取り組み、デザインする方向性を考え、配布する課題分析シート（A4）へデザインスケッチに落とし込む。 | 課題分析シートのブラッシュアップ<br>4時間                                |

|      |   |                        |     |
|------|---|------------------------|-----|
| 第4回  | <b>パッケージデザイン演習A 仮想課題</b><br>課題分析シートを元に、企画したパッケージデザインを制作。簡単な図面を制作し、実際に素材を使ってモックアップを組み立てる。  | モックアップのブラッシュアップ        | 4時間 |
| 第5回  | <b>パッケージデザイン演習A 仮想課題</b><br>前回から継続：課題分析シートを元に、企画したパッケージデザインを制作。簡単な図面を制作し、実際に素材を使ってモックアップを組み立てる。   | モックアップのブラッシュアップ        | 4時間 |
| 第6回  | <b>パッケージデザイン演習A 仮想課題</b><br>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。   | ASPaC作品出品にむけて各自課題を分析。  | 4時間 |
| 第7回  | <b>パッケージデザイン演習B ASPaC一次審査の準備</b><br>ASPaC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ながら、デザインへ取り組む。パッケージデザイン演習Aで使った課題分析シート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。  | 4時間 |
| 第8回  | <b>パッケージデザイン演習B ASPaC一次審査の準備</b><br>ASPaC作品出品にむけての分析シート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。      | 4時間 |
| 第9回  | <b>パッケージデザイン演習B ASPaC一次審査の準備</b><br>ASPaC作品出品にむけての分析シートのブラッシュアップ後、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。       | 4時間 |
| 第10回 | <b>パッケージデザイン演習B ASPaC一次審査提出</b><br>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。                                       | フィードバックを受けて、デザイン修正を行う。 | 4時間 |
| 第11回 | <b>パッケージデザイン演習C ASPaC作品実制作</b><br>ASPaC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。   | 必要な素材を集め、試作を繰り返す。      | 4時間 |
| 第12回 | <b>パッケージデザイン演習C ASPaC作品実制作</b><br>ASPaC応募作品を、各自制作進行。  | ASPaC応募作品を、各自制作進行。     | 4時間 |
| 第13回 | <b>パッケージデザイン演習C ASPaC作品実制作</b><br>ASPaC応募作品を、各自制作進行。  | ASPaC応募作品を、各自制作進行。     | 4時間 |
| 第14回 | <b>パッケージデザイン演習C ASPaC作品実制作</b><br>ASPaC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。  | プレゼンテーションに向けた準備        | 4時間 |
| 第15回 | <b>パッケージデザイン演習C ASPaC作品実制作</b><br>プレゼンテーションの実施。講評後、作品を提出。   | 最終課題の提出と振り返りをおこなう      | 4時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | はしもとまさむ              |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 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 | 該当しない                |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                      |      |    |     |   |

### 授業概要

授業では、立体アニメーションの制作に使用するのと同等の機材を使用し、グループ毎に映像制作を行います。映像制作は、グループで企画の立案から実制作を行っていただきます。映像の内容は、立体アニメーションに限定しませんが、視聴ターゲットや公に公開できるものを意識して制作していただきます。完成作品は、匿名で動画共有サイトに公開していただきます。本授業では、映像制作だけではなく、完成した作品を、どのようにして世間に周知していくのか、その手法についても研究・検討し、実践して頂きます。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                     | 目標：                      |
|--------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | ツールの習得。モノづくりのプロセスと作品周知の実践。 | より多くの人への作品の周知            |
| 汎用的な力                    |                            |                          |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                            | 目的に沿った企画立案ができる。          |
| 2．DP6. 行動・実践             |                            | 与えられたスケジュールに基づき、実制作を行える。 |
| 3．DP8. 意思疎通              |                            | グループワークの理解と実践を行える。       |
| 4．DP7. 完遂                |                            | 作品を最後まで粘り強く完成させることができる。  |

### 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)

### 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)
  - 映像作品については、動画共有サイトに公開してもらい、その再生数など周知状況をみていきます。取り組みについては、グループ毎に自己分析し評価してもらいます。

### 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。公開した映像作品と授業態度で評価を行います。基本的に、映像作品と動画共有サイトの周知状況そのものだけで評価するのではなく、制作、評価まで含めた課題への取り組み全体を評価します。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|            |     |   |
|------------|-----|---|
| 課題作品の制作    | 60% | ： 完成した映像作品と、その周知状況（再生数など）、及び、計画結果についてのレポートで判断します。             |
| 授業への積極的な参加 | 40% | ： 授業態度については、授業中の教員とのやりとり、グループ課題への取り組み具合、及び小レポート提出などの実績を考慮します。 |

### 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。

### 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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 講義前後1時間  
 場所： 情報デザイン研究室  
 備考・注意事項： 講義前後の時間、教員の許す限り直接質問を受け付けます。

### 授業計画

| 回数  | 演習   | 機材操作の復習          | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|------------------|
| 第1回 | <b>演習1</b><br>動画共有サイトの理解と研究                        | 機材操作の復習          | 2時間              |
| 第2回 | <b>映像制作1-1</b><br>グループの方針に則った映像の企画                 | 企画考案             | 2時間              |
| 第3回 | <b>映像制作1-2</b><br>画コンテ制作                           | 画コンテ制作           | 2時間              |
| 第4回 | <b>映像制作1-3</b><br>グループ・個人で映像の実制作（役割分担決定）           | 課題映像の制作（役割ごとに制作） | 2時間              |
| 第5回 | <b>映像制作1-4</b><br>グループ・個人で実写や粘土を用いて映像の実制作（素材制作、撮影） | 課題映像の制作（素材制作、撮影） | 2時間              |

|      |  |                  |     |
|------|--|------------------|-----|
| 第6回  | <b>映像制作 1-5</b><br>グループ・個人で実写や粘土を用いて課題映像の実制作（編集）   | 課題映像の制作（編集）      | 2時間 |
| 第7回  | <b>映像制作 1-6</b><br>グループ・個人の映像の公開・周知  | 課題映像の周知          | 2時間 |
| 第8回  | <b>課題映像上映</b><br>課題の提出と上映・及びグループ内で作品と制作プロセスを分析・評価する<br>中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック                | 評価を踏まえて反省、復習     | 2時間 |
| 第9回  | <b>映像制作 2-1</b><br>テーマに則った課題映像の企画  | 企画考案             | 2時間 |
| 第10回 | <b>映像制作 2-2</b><br>画コンテ制作  | 画コンテ制作           | 2時間 |
| 第11回 | <b>映像制作 2-3</b><br>グループ・個人で課題映像の実制作（役割分担決定）  | 課題映像の制作          | 2時間 |
| 第12回 | <b>映像制作 2-4</b><br>グループ・個人でCG、アニメ、実写など様々な手法を用いて課題映像の実制作（素材制作、撮影）                             | 課題映像の制作（素材制作、撮影） | 4時間 |
| 第13回 | <b>映像制作 2-5</b><br>グループ・個人でCG、アニメ、実写など様々な手法を用いて課題映像の実制作（編集）                                  | 課題映像の制作（編集）      | 2時間 |
| 第14回 | <b>映像制作 2-6</b><br>グループ・個人の映像の公開・周知  | 課題映像の周知          | 2時間 |
| 第15回 | <b>課題映像上映</b><br>課題の提出と上映・及びグループ内で作品と制作プロセスを評価する<br>最終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） | 評価を踏まえて反省        | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【AC】</b>                                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大谷佳久   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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150本を超えるスマートフォンアプリ開発に参画。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。 |      |    |     |   |

### 授業概要

スマートフォンの普及と発達に伴い、著しい発展を遂げるスマートフォンアプリ市場。それらアプリの現状を研究し分析するとともに、PhotoshopやIllustratorといったツールを用いてアプリのデザインを体験する。デザインとして優れているだけでなく、操作のしやすさなども考慮に入れた物にするための考え方を学び、人材募集も盛んなアプリ業界にも求められる人材を育む。オリジナル教材であるiPhone&Androidアプリフレームをベースとし実際にアプリデザインを制作。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. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

アプリの現状を研究するとともに、PhotoshopやIllustratorといったツールを用いてアプリのデザインを行う。

#### 目標：

学んだ知識と技術を活用してデザイン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

- DP5. 計画・立案力

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、新しい発想を産み出し、自分自身の考えをデザインとしてまとめることを目標にする。

- DP7. 完遂

最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。

### 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
- 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
- その他（以下に概要を記述）  
課題に対しフィードバックを実施します。

### 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40点、アイデア30点、課題・作品完成度：30点。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                   |     |   |
|-------------------|-----|---|
| 受講状況              | 40% | ： 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。                            |
| 課題のアイデア力          | 30% | ： 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。                              |
| 講義内容の理解度、試験（課題提出） | 30% | ： 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。評価は5点刻みとする。 |

### 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。
- 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： | 授業前後、各30分程度 |
| 場所： | 教室または研究室    |

### 授業計画

| 回   | 内容   | 確認事項                            | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|---------------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成①</b><br>スマートフォンのアプリであるLINE内に使用できるスタンプの作成ルールを学び、どのようなスタンプにするかを企画する。 | 自分が使っているLINEスタンプの確認。人気のスタンプの確認。 | 2時間              |
| 第2回 | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成②</b><br>企画を元にスタンプのパターンを検討、作成。同時にスタンプの制作数も決定する。                     | 人気のあるスタンプを自分なりに分析する。            | 2時間              |
| 第3回 | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成③</b><br>実際にスタンプ制作を進める。また前回で決めたスタンプの数を元にどのようなペースで進めるべきかも検討する。       | 人気のあるスタンプを自分なりに分析する。            | 2時間              |

|      |   |                            |     |
|------|---|----------------------------|-----|
| 第4回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成④</b><br>実際にスタンプ制作を進める。途中経過のものを実際のアプリにインストールし確認する。   | LINEスタンプの申請方法を調べてみる。       | 2時間 |
| 第5回  | <b>LINE風アプリを用いたスタンプ作成⑤</b><br>実際にスタンプ制作を進める。完成したものを実際のアプリにインストールし確認。想定通りに出来た点、出来なかった点を纏める。  | スタンプを申請する為に不足しているものを認識する。  | 2時間 |
| 第6回  | <b>カードバトル風アプリデザイン作成① 企画を検討</b><br>スマートフォン用のカードバトルアプリの構成を学び、企画を検討する。   | カードバトルアプリを実際に触ってみる。        | 2時間 |
| 第7回  | <b>カードバトル風アプリデザイン作成② 背景のラフ</b><br>企画を元に世界観やキャラクター、背景のラフを作成する。   | どのような世界観のゲームが多いか自分なりに分析する。 | 2時間 |
| 第8回  | <b>カードバトル風アプリデザイン作成③ 背景などの制作</b><br>実際にキャラクター、背景などの制作を進める。全体的な作業を確認し完成させるスケジュールを検討する。<br>(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。 | 自分がよく遊ぶゲームアプリを整理する。        | 2時間 |
| 第9回  | <b>カードバトル風アプリデザイン作成④ アプリにインストールし確認</b><br>実際にキャラクターや背景の制作を進める。途中経過のものを実際のアプリにインストールし確認する。   | 課題で出来ていないものの制作を進める。        | 2時間 |
| 第10回 | <b>カードバトル風アプリデザイン作成⑤ キャラクターや背景の制作</b><br>実際にキャラクターや背景の制作を進める。完成したものを実際のアプリにインストールし確認。想定通りに出来た点、出来なかった点を纏める。                                     | 課題で出来ていないものの制作を進める。        | 2時間 |
| 第11回 | <b>しりとリアプリデザイン作成① 仕組みを理解</b><br>スマートフォンのアプリ用のしりとリアプリの仕組みを理解し、実際に「16個の言葉が繋がるしりと」を検討。またそのイラスト案も考える  | 知育系アプリを触ってみる。              | 2時間 |
| 第12回 | <b>しりとリアプリデザイン作成② パーツを作成</b><br>作成したしりとりのイラスト案を元にしりとりのパーツを作成していく。   | アプリの知名度を上げる方法を考える。         | 2時間 |
| 第13回 | <b>しりとリアプリデザイン作成③ キャラクター、背景などの制作</b><br>実際にキャラクター、背景などの制作を進める。全体的な作業を確認し完成させるスケジュールを検討する。   | 海外の人気アプリの傾向を調査してみる。        | 2時間 |
| 第14回 | <b>しりとリアプリデザイン作成④ 実際のアプリにインストールし確認</b><br>実際にキャラクターや背景の制作を進める。途中経過のものを実際のアプリにインストールし確認する。   | 課題で出来ていないものの制作を進める。        | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評</b><br>実際にキャラクターや背景の制作を進める。完成したものを実際のアプリにインストールし確認。想定通りに出来た点、出来なかった点を纏める。   | 合評を踏まえて反省と総括。              | 2時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中野邦彦                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 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 | 該当しない                |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                      |      |    |     |   |

### 授業概要

【立体イラストレーション②】  
 最初に私の仕事の作品を見てもらって、仕事での立体作品を通して立体作品の、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。自分で描いたスケッチを立体にすることで、平面では一方での発想に対し、360度の見え方を考えることで、奥行きや空間を把握する力を養います。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、オブジェとしての見せ方、ディスプレイまで考えた仕上がりを目指す。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

立体にすることで、奥行きや空間を考える。

#### 目標：

立体にすることで、奥行きや空間の把握、観ている方向に対して裏面がどうなっているかを考える力を養う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践
- 2 . DP7. 完遂

アイデア出しからスケッチ、立体への展開、制作、着色とその工程ごとで、先生とコミュニケーションを取りながら進めていく。

難しいからと諦めないで、最後まで取り組む。

### 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
- ・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

|                     |     |   |
|---------------------|-----|---|
| 課題の完成度、技術、試験（課題提出）  | 70% | ： 全体の完成度はもちろん、発想力や細部へのこだわり、配慮がなされているか。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。   |
| 制作にあたり、進行のコミュニケーション | 20% | ： 制作にあたり、アイデア出しのスケッチ段階や、進行の途中での先生とのコミュニケーションをしっかりと取りながら進めていく。 |
| 授業態度                | 10% | ： 取り組む姿勢。   |

### 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： 基本いつの時間帯でも連絡は可能です。

場所： 必要ならば学校に向きます。

備考・注意事項： 立体物は授業の時間だけでは厳しいと思いますので、授業外での質問等、大いに歓迎致します。授業外で学校にいる時間や日に、またはSNS等での質問をどんどんしてください。

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>立体とは</b><br>私の仕事や作品を見てもらい、様々な仕事の形態や表現方法、素材、多方面への立体作品展開を知る。                | 2時間              |
| 第2回  | <b>アイデア出し</b><br>身近なモチーフ（果物、野菜、文具など）をそれぞれ自分に合った素材で表現、アイデアスケッチ、制作。            | 2時間              |
| 第3回  | <b>アイデア出し/チェック</b><br>身近なモチーフ（果物、野菜、文具など）をそれぞれ自分に合った素材で表現、アイデアスケッチのチェックを受ける。 | 2時間              |
| 第4回  | <b>オブジェ制作/チェック</b>   | 2時間              |

|      |  |                                    |     |
|------|--|------------------------------------|-----|
|      | オブジェ制作のチェックを受ける。   |                                    |     |
| 第5回  | <b>オブジェ制作</b><br>オブジェ制作を進め完成させる。                                   | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第6回  | <b>台座制作</b><br>ディスプレイを考えた台座の制作をする。                                 | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第7回  | <b>プレゼンテーション</b><br>次の制作のための資料収集、アイデアスケッチをする。                      | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第8回  | <b>オリジナル制作/アイデアスケッチ</b><br>オリジナルの立体オブジェ制作/各自制作する作品について教員と打ち合わせをする。 | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第9回  | <b>オリジナル制作/立体オブジェ制作</b><br>オリジナルの立体オブジェ制作をする。                      | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第10回 | <b>オリジナル制作</b><br>オリジナルの立体オブジェ制作、次の作業に移る場合は常に相談し、コミュニケーションを取る。     | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第11回 | <b>オリジナル制作/チェック</b><br>個人により作品が異なる為、面談を通して制作工程をチェックする。             | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第12回 | <b>オリジナル制作/着色</b><br>着色の必要な作品は着色にかかる。                              | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第13回 | <b>オリジナル制作</b><br>オリジナルの立体オブジェ制作、次の作業に移る場合は常に相談し、コミュニケーションを取る。     | 立体は粘土の乾燥も含め時間がかかりますので、授業以外にも作業を進める | 2時間 |
| 第14回 | <b>プレゼンテーション</b><br>完成した作品を元に、各自プレゼンテーションを行う。                      | 他の作品をみて、それぞれの作風や材質を知る。             | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評</b><br>最終プレゼンテーション、合評を行う。                                    | 他の作品をみて、それぞれの作風や材質を知る。             | 4時間 |

|                  |                                 |      |    |     |   |
|------------------|---------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【MD】</b>            |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中根友美                            |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                              | 開講時期 | 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          | デジタルイラストソフトを使用したグラフィックデザインの仕事経験 |      |    |     |   |

### 授業概要

デジタルソフト（Photoshop, clipstudio）におけるデジタルイラスト制作の基礎知識と技術、デザイン力を身につけ、今後のデジタル作品制作に役立たせることを目指す。デジタルソフトの基本的なツールの復習からはじめ、デジタルにおいての基礎的な塗り方などを学ぶ。人気モチーフを使ったキャラクターデザインではコミックアートの仕事の現場に必要な好まれやすいキャラクターデザインを作画する法則を理解し、動物を元に創作動物のデザインでは、現実にはない想像上のキャラクターの作り方を知り、デザインセンスを磨く。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践

#### 具体的内容：

デジタルイラスト・キャラクターデザインの専門知識

#### 目標：

デザイン現場でメインソフトとして使われているソフトを理解し、使いこなす事が出来る

与えられたテーマに沿ってキャラクターをデザインし、キャラクターの魅力を引き出すポーズや構図を考えて提案する事が出来る。

決められた時間内に、効果的な手順や技術の選択・工夫が出来る。

### 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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。

#### 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  
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

： デジタルイラストの使い方を正しく理解し、使いこなせているか

30%

受講態度

： 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。

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3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30分  
場所： 285教室  
備考・注意事項： 授業終了後に教室で質問を受け付ける。

### 授業計画

| 回数  | 授業内容   | 授業内容                             | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|----------------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション/塗り絵</b><br>デジタルソフトを使い、塗り方を理解する。                   | 塗り方の手順の理解を深める。                   | 2時間              |
| 第2回 | <b>人気モチーフを使ったキャラクターデザイン①/ラフ</b><br>提示されたモチーフを使い、キャラクターデザインを行う。 | キャラクターを完成させる。人気モチーフについて調べてくる。    | 2時間              |
| 第3回 | <b>人気モチーフを使ったキャラクターデザイン②/線画</b><br>デザインしたキャラクターを下書き、線画を起こす。    | 線画を完成させる。キャラクターデザイン画の線について調べてくる。 | 2時間              |
| 第4回 | <b>人気モチーフを使ったキャラクターデザイン③/着色</b><br>キャラクターデザイン画をカラーで着色する。       | 着色を進めておく。                        | 3時間              |
| 第5回 | <b>人気モチーフを使ったキャラクターデザイン④/仕上げ</b><br>キャラクターデザイン画を仕上げ、完成度を高める。   | 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。 | 2時間              |
| 第6回 | <b>テーマカラーを設定したイラストを描く①/線画</b>                                  | 線画完成まで進めておく。カラーによるイメージの違いを調べておく。 | 2時間              |

|      |  |                                      |     |
|------|--|--------------------------------------|-----|
|      | テーマカラーを決め、イラストのラフを作成、線画を起こす。   |                                      |     |
| 第7回  | <b>テーマカラーを設定したイラストを描く②/着色</b><br>テーマカラーに沿ってイラストを着色する。  | 着色を進めておく。                            | 3時間 |
| 第8回  | <b>テーマカラーを設定したイラストを描く③仕上げ</b><br>イラストを仕上げ、完成度を高める。<br>(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。 | 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 |
| 第9回  | <b>動物を元に創作動物をデザインする①/線画</b><br>モチーフの動物を選び、キャラクターをデザインし、線画を起こす。   | 動物について調べてくる。                         | 2時間 |
| 第10回 | <b>動物を元に創作動物をデザインする②/着色</b><br>カラーで着色する。   | 着色を進めておく。                            | 3時間 |
| 第11回 | <b>動物を元に創作動物をデザインする③/仕上げ</b><br>仕上げを行い、完成度を高める。  | 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。     | 2時間 |
| 第12回 | <b>CDジャケットイラストを描く①/ラフ</b><br>CDジャケットイラストを想定し、デザインしてラフを描く。  | CDジャケットデザインを調べておく。ジャケットを描きたい曲を選んでくる。 | 2時間 |
| 第13回 | <b>CDジャケットイラストを描く②/線画</b><br>ラフを元に下書き、線画を起こす。  | 線画を完成させておく。                          | 2時間 |
| 第14回 | <b>CDジャケットイラストを描く③/着色</b><br>カラーで着色する。   | 着色を進めておく。                            | 3時間 |
| 第15回 | <b>CDジャケットイラストを描く④/文字打ち</b><br>CDジャケットタイトルなど、文字を作成して完成させる。<br>(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。    | 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 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 6 【AC】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 涌井晃  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 3Dモデリングという表現を使って、プロジェクションマッピング、3Dプリント、3Dイラストレーションなどの制作を行っています。 |      |    |     |   |

### 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、テクスチャーの制作、リギング、アニメーション付けなどのワークフローを学びます。  
使用アプリケーションはMAYAを中心に用いますが、今までに習得してきたZBrushのスキルも活かせるよう、MAYAとZBrushの連携の基礎を学び、ゲーム開発の現場でのワークフローを想定したローポリゴンモデルのモデリング、UV展開、テクスチャー制作の基礎を学びます。  
アニメーションに関してはパスアニメーションなどの基礎的なものになります。

### 養うべき力と到達目標

|                          |                         |                                    |
|--------------------------|-------------------------|------------------------------------|
| <b>確かな専門性</b>            | <b>具体的内容：</b>           | <b>目標：</b>                         |
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | ゲーム開発の現場におけるワークフロー基礎の習得 | MAYAとZBrushの連携、アニメーション付けができる       |
| <b>汎用的な力</b>             |                         |                                    |
| 1．DP9. 役割理解・連携行動         |                         | MAYAに得意なこと、ZBrushに得意なことを見極め、使い分ける力 |

### 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

### 成績評価

| 成績評価の方法・評価の割合 | 評価の基準                              |
|---------------|------------------------------------|
| 課題作品の提出       | ： すべての課題作品を提出できているかどうか。<br>30%     |
| 課題作品の完成度      | ： モデルやテクスチャー、アニメーションの完成度<br>40%    |
| 授業の出席         | ： 授業の出席率<br>20%                    |
| 作品のアイデア       | ： オリジナリティを感じる要素がある、既視感がないもの<br>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

扱う内容も多く、制作が授業時間だけでは終わらないこともありますので、授業時間外には進んで復習しておくようにしていただきたいと思います。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：

場所：

備考・注意事項： 授業以外での質問は「info@wakuiweb.com」までご連絡ください。

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                           |
|------|---|--|
| 第1回  | <b>ゲーム業界におけるアニメーション</b><br>昨今のゲーム業界において、キャラクターの動きはどのように制作されているのか、人気のあるゲームタイトルにおけるアニメーション制作の事例をいくつか見ながら考察する。<br><br>各自が好きだと思うゲーム、あるいはプレイしたことがあるゲームに関して<br>どのような部分に魅力を感じるのか、世界観？キャラクター？ストーリー？<br>またアニメーション、モーーションはそれらのゲームの魅力の部分にどのように関連しているか<br>考え、文字としてまとめる。 | 課題シートへの記入<br><br>4時間                       |
| 第2回  | <b>MAYA_基礎知識 1</b><br>1、イントロダクション<br>2、インターフェース<br>3、カメラコントロール<br>4、プロジェクト  | この日の内容を復習しておき、授業外で一度はMAYAに触れておく<br><br>4時間 |
| 第3回  | <b>MAYA_ノードとトランスフォーメーション</b>  | この日の内容を復習しておき、授業外で一度はMAYAに触れておく<br><br>4時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>1、プリミティブオブジェクト</li> <li>2、トランスフォーミング オブジェクト</li> <li>3、ペアレンドティングとグルーピング</li> <li>4、ハイパーグラフ</li> <li>5、アウトライナー</li> <li>6、イメージプレーン</li> <li>7、カーブの説明</li> <li>8、カーブの編集</li> </ul>                       |  |     |
| 第4回  | <b>MAYA_ポリゴンモデリング1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、ポリゴンの理解</li> <li>2、ポリゴンコンポーネントのセレクト</li> <li>3、基礎的なポリゴン構築1</li> <li>4、基礎的なポリゴン構築2</li> <li>5、表面の引き伸ばし1 (エクストルド)</li> <li>6、表面の引き伸ばし2 (エクストルド)</li> <li>7、エッジループ</li> </ul>    | この日の内容を復習しておき、授業外で一度はMAYAに触れておく              | 4時間 |
| 第5回  | <b>MAYA_ポリゴンモデリング2 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、ミラージオメトリー</li> <li>2、ノーマルズ</li> <li>4、スカルプティング</li> <li>5、鳥を作る1</li> <li>6、鳥を作る2</li> <li>7、ベベル</li> <li>8、プーリアン</li> <li>9、クアッドドロ</li> </ul>                               | 鳥のモデルを完成させ、何か別のモチーフを1つ作ってみる                  | 4時間 |
| 第6回  | <b>MAYA_テクスチャー1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、UVマッピング1</li> <li>2、UVマッピング2</li> <li>4、ミラーとUVのレイアウトについて</li> <li>5、鳥を作る1</li> <li>6、鳥を作る2</li> <li>7、テクスチャーのカスタム1</li> <li>8、テクスチャーのカスタム2</li> </ul>                            | 鳥のテクスチャーを完成させ、別のモチーフにテクスチャーを貼ってみる            | 4時間 |
| 第7回  | <b>MAYA_リギングとウェイトイング</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、ジョイントを理解する</li> <li>2、スケルトンを作る</li> <li>3、ジオメトリーをバインドする</li> <li>4、ウェイトペイント</li> <li>5、ウェイトをミラーリングする</li> <li>6、IKハンドル</li> <li>7、リギングの基礎</li> <li>8、ノードエディターを使う</li> </ul> | 鳥のリギングとウェイトイングを完成。別のモチーフにリギングとウェイトイングを設定しておく | 4時間 |
| 第8回  | <b>MAYA_アニメーション</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、キーフレームの設定</li> <li>2、アニメーション</li> <li>3、ドープシート</li> <li>4、グラフエディター1</li> <li>5、グラフエディター2</li> <li>6、グラフエディター3</li> </ul>   | 鳥のアニメーション設定を完成。別のモチーフにアニメーションを設定してみる         | 4時間 |
| 第9回  | <b>MAYA_レンダリング</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、バッチレンダリング</li> <li>2、メンタルレイ</li> </ul>  | 鳥のレンダリングと、別のモチーフのレンダリング                      | 4時間 |
| 第10回 | <b>オリジナル作品の制作1</b> <p>オリジナルのキャラクターを動かすことを目的として、キャラクターデザインや、レンダリングの際のシチュエーションなどのアイデアを考える。<br/>キャラクターの正面、側面図の制作</p>   | キャラクターデザインや、レンダリングの際のシチュエーションなどのアイデアを考えておく。  | 4時間 |
| 第11回 | <b>オリジナル作品の制作2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、ZBrushでのモデルをMayaでUV展開</li> <li>2、再度、ZBrushでディテールのモデリングとディスプレイメントにベイク。</li> <li>3、ローポリゴンモデルを再びMayaにインポート。</li> </ul> <p>これらのワークフローを前提としてZBrushとMayaの連携をしながら、オリジナルモデルデザインする。</p>    | ZBrushとMayaの連携ワークフローを前提にオリジナルモデルデザインを完成させておく | 4時間 |
| 第12回 | <b>オリジナル作品の制作3</b> <p>オリジナルモデルの制作。<br/>背景、舞台の設定、制作</p>  | 背景、舞台のモデルを完成                                 | 4時間 |
| 第13回 | <b>オリジナル作品の制作4</b> <p>UV、テクスチャーの制作<br/>第11回の内容を反復説明。<br/>ZBrushとMayaの連携をしながら、オリジナルにテクスチャーを設定する。</p>   | UV、テクスチャーを完成させる                              | 4時間 |
| 第14回 | <b>オリジナル作品の制作5</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、ジョイントを理解する</li> <li>2、スケルトンを作る</li> <li>3、ジオメトリーをバインドする</li> <li>4、ウェイトペイント</li> <li>5、ウェイトをミラーリングする</li> <li>6、IKハンドル</li> <li>7、リギングの基礎</li> <li>8、ノードエディターを使う</li> </ul>       | ジョイント、スケルトン、ウェイトを完成させる                       | 4時間 |
| 第15回 | <b>オリジナル作品の制作6</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1、キーフレームの設定</li> <li>2、アニメーション</li> <li>3、レンダリング</li> </ul>   | レンダリングしてアニメーションを完成させる。                       | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【IL】【MD】</b>                     |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 廣瀬俊彦   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 映像制作・ディレクターとして、CF制作やイベント用映像の制作に携わってきた。全15回担当 |      |    |     |   |

### 授業概要

イラストレーション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求する。基礎的な内容として、アナログツールを用いた制作を通し、「動き」の基礎を学ぶ。その後「Photoshop」さらに様々な映像表現を可能にする「AfterEffects」の操作方法を学び、モーショングラフィックをモチーフとした作品制作、及び、動くイラストレーションをテーマに映像作品を制作する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

ライトボックスとアニメーションタップを用いたアナログツールでの制作、および、PhotoshopとAfterEffectsを用いたデジタルツールでの制作を学ぶ。

#### 目標：

アナログツールとデジタルツールを用いて、アニメーションの基礎を学び、映像制作のノウハウを習得する。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見

どのように修正すればより良い作品ができるのかを見つける力をつける。

### 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

### 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

試験（作品提出）

#### 評価の基準

：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の世界観を表現できたか。

75%

スキル習得

：Adobe Photoshop、AfterEffectsの基本的な操作を理解できたか。

15%

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。

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

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                |
|-----|--|---------------------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス・映像紹介</b><br>ショートアニメーションとモーショングラフィックの作品を見ていながら、イラストレーションと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作品を視聴すること<br>2時間     |
| 第2回 | <b>アナログアニメーションの基礎1・課題1/課題説明、制作</b><br>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。<br>ライトボックスとアニメーションタップを使用します。                      | アニメーションの動きをひとつこまずつ研究すること<br>2時間 |
| 第3回 | <b>アナログアニメーションの基礎2・課題2/制作、チェック、講評</b><br>二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。修正点を見つけて、描き直し、より自然な動きを目指します。<br>完成作品をひとつずつ上映し、講評をおこないます。 | 課題を繰り返し修正すること<br>2時間            |

|      |  |                                   |     |
|------|--|-----------------------------------|-----|
| 第4回  | <b>アナログアニメーションの応用1・課題3/課題説明、制作</b><br>初期のディズニーアニメなどで見られるデフォルメ、強調された動きを学びます。<br>全員でひとつのリレーアニメーションを制作します。  | デフォルメされたアニメーションの動きに注目して、作品を視聴すること | 2時間 |
| 第5回  | <b>アナログアニメーションの応用2・課題3/制作、中間チェック</b><br>個別に中間チェックをおこないます。タイミングや作画についてアドバイスします。   | 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  | <b>アナログアニメーションの応用3・課題3/制作、講評</b><br>課題2のリレーアニメーションの上映と、ひとつずつ作品講評をおこないます。   | 講評でできされた点を繰り返しみて、修正をおこなうこと。       | 2時間 |
| 第7回  | <b>デジタルアニメーションの基礎1・課題4/課題説明、制作</b><br>Photoshopを使用し、簡単なアニメーション制作を行います。基本的なひとの動きを学びます。  | Mac、Photoshopの基本操作を確認しておくこと       | 2時間 |
| 第8回  | <b>デジタルアニメーションの基礎2・課題4/制作、講評。</b><br>自由なキャラクターでデフォルメされた動きをPhotoshopで描きます。またエフェクトを加えたアニメーションも学びます。<br>制作した作品をひとりずつ上映し講評します。<br>中間ループリックの実施、学生ヘッフィードバック。 | 講評でできされた点を繰り返しみて、修正をおこなうこと。       | 2時間 |
| 第9回  | <b>AfterEffectsの基本操作1/インターフェイス/キーフレーム/レンダリング</b><br>AfterEffectsの基本操作を学びます。同時にデジタル映像の基礎も説明します。   | AfterEffectsの基本操作を復習しておくこと。       | 2時間 |
| 第10回 | <b>AfterEffectsの基本操作2/エフェクト</b><br>基本的なエフェクトツールの使い方を説明します。   | 様々なエフェクトのテストをしてみること。              | 2時間 |
| 第11回 | <b>デジタルアニメーションの応用1・課題5/課題説明、絵コンテ制作</b><br>動くイラストレーション課題の説明と企画アイデア出し及び絵コンテ制作をおこないます。  | 制作目標となるアニメーション作品を動画サイト等で視聴しておくこと  | 2時間 |
| 第12回 | <b>デジタルアニメーションの応用2・課題5/絵コンテチェック、制作</b><br>絵コンテを個別にチェックします。作品ごとにことなる制作上のポイントをアドバイスします。  | 制作の参考資料を収集しておくこと。                 | 2時間 |
| 第13回 | <b>デジタルアニメーションの応用3・課題5/制作、中間チェック</b><br>個別に中間チェックをおこないます。演出のポイントや作品に応じたAfterEffectsの操作をアドバイスします。   | 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14回 | <b>デジタルアニメーションの応用4・課題5/制作、最終チェック</b><br>個別に最終チェックをおこないます。作品完成に向けた調整をおこないます。  | 最終チェックで指摘されたことを修正すること             | 2時間 |
| 第15回 | <b>デジタルアニメーションの応用5・課題5/講評</b><br>課題4の作品講評を1つずつ上映しながら行います。<br>最終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）  | 自分の作品を繰り返し見て、講評でできされたことを修正すること。   | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【VD】</b>                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桐原一史   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | デザイナー、プロデューサーとして、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（全15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テムへの展開を行います。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ます。授業後半にはプレゼンテーションと総評を行います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

ブランドにおけるコミュニケーションデザインの可能性

#### 目標：

ブランドデザインを通じてブランドの定義や役割、その機能や価値を理解するとともに、コミュニケーションデザインの広がりや認識をします。

- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

タイポグラフィ、レイアウト、カラーデザインについての知識と理解

文字の選択、文字組み、文字詰め、レイアウトやカラーの基本を学び、ブランドロゴデザイン制作を行います。シンボルマークやキャラクターデザインなどの制作から、その役割や機能、効果など学ぶことができます。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

テーマに対してリサーチを実施し、様々な発見や気づきをもとに分析を行い、方向性を導くことができます。

- 2 . DP5. 計画・立案力

与えられた時間の中で独自のアイデアを展開し、計画的に制作を進めるためのプロセスを学びます。アクティブラーニングの中でアイデアやプランを客観的に見直す機会をもち、柔軟な対応力を養うことができます。

### 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）
- ・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「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します。                         |
| 作品のオリジナリティーとクオリティー | 50% | ： 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します。                               |
| 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します。                  |
| 授業振り返りレポート（期末レポート） | 20% | ： 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15回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

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しておきましょう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日 5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

：

： 授業外学修課題にかかるとかかる目安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>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</b></p> <p>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します。<br/>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びます。<br/>③授業後半に「課題 1」の説明をおこないます。</p>  | <p>「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・研究を行ってみてください。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いてください。</p> | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>課題 1：自分が経営する（考える）ショップ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</b></p> <p>①授業外学修からの発見や気づきを共有し、発表を通じて情報交換をおこないます。<br/>②課題についてのアイデア展開を行います（最初からひとつに絞り込むことなく方向性の異なる複数のアイデア、コンセプトを展開してください）<br/>③面談形式にて制作上のアドバイスををおこないます。</p>  | <p>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ってください。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ください。</p>  | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>課題制作 1 コンセプトの絞り込みとアイデアの検討</b></p> <p>①ブランドロゴ、並びにシンボルマークのデザインのラフ案の展開をおこないます。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。<br/>③次回製品コンセプト発表のためのPPTフォーマットを配布します。</p>  | <p>次回授業までにショップのコンセプトについて説明できるよう各自でまとめておいてください。並行してブランドロゴ、シンボルマークのデザイン案の絞り込みをおこなってください。</p>                                 | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>課題制作 2 ショップのコンセプト発表</b></p> <p>①ショップのコンセプトを発表すると同時に、ブランドロゴとシンボルマークのデザイン案を紹介します（PPTフォーマット使用）<br/>②ブランドロゴ、シンボルマークのデザインのブラッシュアップを行います（使用方法、用途を明確にします）<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>  | <p>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おこなうと同時に、ショッピングバッグのデザインについて検討を進めておいてください。</p>   | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>課題制作 3 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、完成</b></p> <p>①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い、完成を目指します。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>  | <p>ショッピングバッグの役割を考え、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いてください。</p>  | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題制作 4 ショッピングバッグのデザインアイデアの展開</b></p> <p>①ショッピングバッグのデザインアイデアの展開をおこないます（ブランドロゴやシンボルマークを効果的に扱きましょう）<br/>②ショッピングバッグ上のグラフィック要素（ビジュアル、カラーなど）やレイアウトについて検討します。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>  | <p>完成に向けて制作を進めてください。</p>   | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題制作 5 作品の完成とプレゼンテーションの準備</b></p> <p>①ショッピングバッグのデザインのブラッシュアップ後、完成を目指します。<br/>②次回プレゼンテーションに向けての準備を進めてください。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>   | <p>次回プレゼンテーションに向けて準備をおこなってください（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については実際に近い形で作品を完成しておいてください。</p>                                | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>課題制作 6 プレゼンテーションと課題提出</b></p> <p>①個々に作品のプレゼンテーションを行い、総評をおこないます。<br/>②作品を提出します。<br/>③授業後半に「課題 1」の振り返りとまとめを行い、次回授業からの「課題 2」の説明をおこないます。<br/>・中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。</p>   | <p>「課題 2」のテーマに沿ってリサーチをおこない、ブランド視点での発見や気づきを調査書にまとめておいてください。</p>   | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>課題 2：自分が考える団体や組織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 団体・組織例：スポーツ、教育、医療、芸術文化 他</b></p> <p>①授業外学修（リサーチ）からの発見や気づきを共有し、発表を通じて情報交換をおこないます。<br/>②ブランドロゴとシンボルマーク or キャラクターデザインのアイデア展開を行います（最初からひとつに絞り込むことなく方向性の異なる複数のアイデア、コンセプトを展開してください）<br/>③面談形式にて制作上のアドバイスををおこないます。</p> | <p>授業で得た様々な情報をベースにアイデアの展開をおこなってください。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ください。</p>  | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題制作1 コンセプトの絞り込みとアイデアの検討</b></p> <p>①ブランドロゴのデザインとシンボルマーク or キャラクターデザインのラフ案の展開をおこないます。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。<br/>③次回コンセプト発表のためのPPTフォーマットを配布します。</p>  | <p>次回授業までにコンセプトについて説明できるよう、まとめておいてください。並行してロゴデザイン案の絞り込みをおこなってください。</p>   | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題制作 2 コンセプトの発表</b></p> <p>①団体・組織のコンセプトを発表すると同時に、ブランドロゴデザイン案を紹介します（PPTフォーマット使用）<br/>②ブランドロゴ、シンボルマーク or キャラクターデザインのブラッシュアップをおこないます（使用方法、用途を明確にします）<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>   | <p>ブランドロゴ、シンボルマーク or キャラクターデザインのブラッシュアップを行うと同時に、メンバーズカードのデザインについて検討を進めておいてください。</p>  | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題制作 3 ブランドロゴのデザインのブラッシュアップ、完成</b></p> <p>①ブランドロゴのデザインのブラッシュアップをおこない、完成を目指します。<br/>②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>  | <p>メンバーズカードの役割を考え、グラフィック、レイアウト、カラーについて検討を進めておいてください。</p>   | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題制作 4 メンバーズカードデザインのアイデア展開</b></p> <p>①メンバーズカードのデザインのアイデア展開をおこないます（ブランドロゴ、シンボルマーク or キャラクターを効果的に扱きましょう）<br/>②コンセプトに基づき名刺のグラフィック、レイアウト、カラーについて検討します。<br/>③面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスををおこないます。</p>   | <p>完成に向けて制作を進めてください。</p>   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題制作 5 作品の完成とプレゼンテーションの準備</b></p>   | <p>次回プレゼンテーションに向けて準備をおこなってください（プレゼンテーションのフォーマット使用）</p>   | 2時間 |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
|      | <p>①メンバーズカードのデザインのブラッシュアップ後、完成を目指します。<br/>         ②次回プレゼンテーションに向けての準備を進めてください。<br/>         ②面談形式にて制作の進捗確認とアドバイスをおこないます。</p>  |  |     |
| 第15回 | <p><b>課題制作 6 プレゼンテーションと課題の提出</b></p> <p>①個々に自分の作品のプレゼンテーションをおこない、総評をおこないます。<br/>         ②作品を提出します (PPTデータのみ)<br/>         ③授業後半に「課題 2」の振り返りとまとめをおこない、このブランドの授業で学んできたことのまとめをおこないます。<br/>         ④後日各自提出予定のレポートについて、案内します。<br/>         ・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> | <p>この授業でブランドに関して学んだことを自分の作品とともに振り返りましょう。「コーポレートブランド」(組織としてのブランド) 含めた様々なブランドデザインに関する知識とスキルについて整理しておきましょう。</p> | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【AC】</b>                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 由良泰人                                       |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 映像作品を制作し、国内外の映画祭で発表、また企業PR映像の制作も行なう。(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

映像作品は画像、音声、時間、テキストなど様々な要素を組み合わせてつくられています。この授業では映像の持つ特性を考え、定められたテーマによる課題制作と各個人で設定した技法や内容の制作を通じて映像による表現を学び作品を制作します。制作する映像は、物語性を持ったものやイメージ主体のもの、アニメーションなど多様な表現が可能です。各自が設定した内容にあった手法で制作してください。また制作した作品はアニメーション・キャラクターデザインコースの3年生展での発表を目標とします。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                 | 具体的内容：       | 目標：                                       |
|------------------------|--------------|---|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 映像制作の専門知識と技能 | 学んだ専門知識や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 . DP6. 行動・実践         |              | 各自設定したテーマで映像作品を完成させ発表出来る。                 |
| 2 . DP7. 完遂            |              | 最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。                 |

### 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
- ・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   |
|-------------------|---|
| 作品内容の企画と途中経過発表の評価 | ： 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評価します。<br>20%                                 |
| テーマ課題の評価          | ： 与えられたテーマによって制作した課題の「伝える(10%)」「組み立てる(10%)」「表現する(10%)」の観点により評価します。<br>30%               |
| 試験（作品提出）          | ： 最終作品制作の完成度の評価。各自が設定したテーマによって制作された作品の「着眼点(10%)」「表現力(20%)」「完成度(20%)」の観点により評価します。<br>50% |

### 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2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： 南館情報デザイン研究室  
備考・注意事項： 注意事項： 授業前後、メール (yura@osaka-seikei.ac.jp) での質問や制作相談にも随時対応します。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間          |
|------|--|---------------------------|
| 第1回  | <b>ビデオカメラの使い方1と撮影</b><br>授業の概要説明とカメラ撮影の基礎について解説します。  | 授業の振り返りと作品制作を進める。<br>2時間  |
| 第2回  | <b>テーマ課題1の制作と映像編集1</b><br>あらかじめ設定されたテーマに沿って作品内容を考えます。映像編集のアプリケーションであるPremiereの映像取り込みから編集までの基礎操作について学びます。                 | 授業の振り返りと作品制作を進める。<br>2時間  |
| 第3回  | <b>映像編集2とテーマ課題1合評</b><br>映像編集のアプリケーションであるPremiereのトランジションやエフェクトの映像効果やファイル出力について学び、課題1の合評をします。また制作レポートを作成し、制作での問題点を確認します。 | 制作の振り返りを行なう。<br>2時間       |
| 第4回  | <b>参考作品鑑賞と課題2の制作準備</b><br>参考作品鑑賞を通じて作品理解を深め、課題2のプランニングを行ないます。  | カット編集、動画の書き出し方法を復習<br>2時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第5回  | <b>課題1：個人で作品を企画</b><br>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。またAftereffectsの操作の基礎を学びます。 | 授業の振り返りと作品制作を進める。  | 2時間 |
| 第6回  | <b>テーマ課題2の制作とアニメーション制作</b><br>問題点を相談し、制作を進めます。Aftereffectsを用いたアニメーションの制作を行います。                                      | テーマ課題2の制作と映像編集2  | 2時間 |
| 第7回  | <b>課題2の合評</b><br>完成したテーマ課題の発表を行います。また制作レポートを作成し、制作上の問題点を確認します。中間ループリックの実施、フィードバック                                   | 制作のふり返しを行なう。   | 2時間 |
| 第8回  | <b>映像作品の制作準備・参考作品鑑賞</b><br>作品制作の企画と試作を行い準備します。  | 作品企画の調査。   | 2時間 |
| 第9回  | <b>自由作品企画発表と審査</b><br>各自が設定した自由テーマによる作品の企画発表をします。   | 作品制作の準備と試作。  | 2時間 |
| 第10回 | <b>制作・相談</b><br>問題点を相談し、制作を進めます。  | 作品制作と中間報告のための準備。   | 2時間 |
| 第11回 | <b>中間合評</b><br>制作の進行状況を報告します。   | 作品制作を進める。  | 2時間 |
| 第12回 | <b>制作・相談</b><br>問題点を相談し、制作を進めます。  | 作品制作と中間報告のための準備。   | 2時間 |
| 第13回 | <b>中間合評</b><br>8割の完成を目指し、作品を発表します。  | 作品制作を進める。  | 2時間 |
| 第14回 | <b>制作・相談</b><br>問題点を相談し、制作を進めます。  | 作品制作を進める。  | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評</b><br><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。また制作した作品について制作レポートを作成し問題点を精査します。最終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）。     | 他の作品も参考にしながら、制作した作品につ<br>他の作品も参考にしながら、制作した作品について振り返りを行う。 | 2時間 |

|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【MD】【IL】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤川亜美                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 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最終的に建物の外観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               | 具体的内容：                        | 目標：                                  |
|----------------------|-------------------------------|--------------------------------------|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 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。 | 指定されたツールを用いてオリジナルイラストを完成させることができる。   |
| 汎用的な力                |                               |                                      |
| 1．DP5. 計画・立案力        |                               | 与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図を考え、提案することができる。 |
| 2．DP6. 行動・実践         |                               | 学んできたことを振り返り、自己の課題に活かすことができる。        |

### 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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。課題作品はすべて提出すること。

#### 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） | 70% | 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。 |
| 受講状況           | 30% | 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。                                      |

### 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： 月曜3限（13:00～14:30）  
場所： 南館3階 研究室2にて  
備考・注意事項： 特になし

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                         |
|------|---|--|
| 第1回  | <b>質感を表現する</b><br>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。<br>2時間 |
| 第2回  | <b>空・樹・地面を描く①/ラフ</b><br>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。<br>2時間               |
| 第3回  | <b>空・樹・地面を描く②/着色</b><br>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。<br>2時間              |
| 第4回  | <b>距離感のあるキャラクターを描く①/ラフ</b>  | 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。<br>2時間        |

|      |  |                                |     |
|------|--|--------------------------------|-----|
|      | 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。<br>パースを理解し、応用できる力を学ぶ。  |                                |     |
| 第5回  | <b>距離感のあるキャラクターを描く②／線画</b><br>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6回  | <b>距離感のあるキャラクターを描く③／着色</b><br>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。<br>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7回  | <b>椅子と机とキャラクターを描く①／ラフ</b><br>椅子に座ったオリジナルキャラクターを描く。<br>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。<br>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ことに。 | 参考にしたい椅子や机の資料を集めておく。           | 2時間 |
| 第8回  | <b>椅子と机とキャラクターを描く②／線画</b><br>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ながら作画を進める。<br>中間ルーブリックの実施、フィードバック。               | 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  | <b>椅子と机とキャラクターを描く③／着色</b><br>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。<br>椅子や机におちる影までをしっかりと描写する。  | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。              | 2時間 |
| 第10回 | <b>椅子と机とキャラクターを描く④／仕上げ</b><br>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。<br>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 | <b>建物の外観とキャラクターを描く①／ラフ</b><br>一軒家、商店、ビルなど、任意の建物を一棟描き上げる。<br>建物の周囲の描写（空、植物など）を含め、ここまでの学習を活かし作画を進める。                                 | 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 |
| 第12回 | <b>建物の外観とキャラクターを描く②／下書き</b><br>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。   | 想像で描かず、分からないところは資料を確認しながら描写する。 | 2時間 |
| 第13回 | <b>建物の外観とキャラクターを描く③／線画</b><br>パースの修正を行いながら、描き込みを行う。<br>一階部分に対する窓やドアの大きさなど、サイズ感が狂いやすいところは注意して作画を行う。                                 | 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14回 | <b>建物の外観とキャラクターを描く④／着色</b><br>キャラクターを描き入れる際は建物との比率やパースに気をつけながら行う。<br>大きさが比較しやすい窓や家具を基準にすると良い。                                      | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。              | 2時間 |
| 第15回 | <b>建物の外観とキャラクターを描く⑤／仕上げ</b><br>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。<br>完成の後、講評会。<br>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）。       | 制作を進める上で良かった所・悪かった所を振り返る。      | 2時間 |

|                  |                   |      |    |     |   |
|------------------|-------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | 造形芸術専門演習6【IL】【MD】 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桃井優月              |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                | 開講時期 | 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 | 該当しない             |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                   |      |    |     |   |

### 授業概要

マンガ、イラストの世界に必要な「背景制作」の理解を深め、パースなどの透視図法についての応用を幅広く学ぶ。前期で学んだ透視図法を踏まえつつ、それらを活用した少し複雑なパースに取り組む。また、時間帯の変化や画角といった、効果的な視線誘導を取り入れた高度な構図や様々なシチュエーションを考え、自身の作品の幅を広げるように取り組んでいく。パース理解のためという枠を超えて自分の作品としての認識を高めていく。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

マンガ制作の技術を用いて「背景制作」の応用について理解する。

#### 目標：

制作実習を通して背景制作の技術を身に付ける。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

背景を制作する手段として、「1点透視図法」「2点透視図法」「3点透視法」を理解し透視法のルールに基づいて、キャラにあった背景、効果的な視線誘導を踏まえた構図を考え、背景画を制作できる。

### 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

### 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・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

：各回授業への積極的参加（質問等は加点）や授業態度（受講マナーや私語、携帯電話等の授業の妨げになる場合は減点）を総合的に評価する

30%

### 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： 木曜日1,2限  
場所： 3F研究室①

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                         |
|-----|---|--|
| 第1回 | <b>背景を入れる①</b><br>透視図法のおさらいを終えて、課題の説明を行う。人物だけ描かれたコマに背景を違和感なく入れることで、アイレベルの認識を強める。  | パースのルールを再確認し、ラフの制作を進める。<br>2時間           |
| 第2回 | <b>背景を入れる②</b><br>引き続き制作を行い、授業終了次第、課題を提出。回答プリントを配布する。                             | 回答プリントを復習すること。<br>2時間                    |
| 第3回 | <b>2点透視 応用①「学校の階段を描く」</b><br>階段のパースの取り方を練習してから、課題に取り組む。階段を主体とした画面を考え、人物を必ず配置すること。 | 資料集めを行い、制作を進める。<br>2時間                   |
| 第4回 | <b>2点透視 応用②「学校の階段を描く」</b><br>引き続き制作を行う。ラフチェックを終えた者からペン入れに進む。次回の授業冒頭に提出、合評を行う。     | ペン入れからトーン貼りまで各自課題を仕上げる。<br>2時間           |
| 第5回 | <b>広角レンズと望遠レンズ①</b>   | 次の新たな題制作のために各自、「自然」の写真を印刷し次回持参する。<br>2時間 |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
|      | 授業前半は「学校の階段を描く」課題の合評。<br>後半は、広角レンズと望遠レンズの違いを解説し、課題に取り組む。   |  |     |
| 第6回  | <b>広角レンズと望遠レンズ②</b><br>引き続き制作を行う。<br>ラフチェックを終えた者からペン入れに進む。   | 建物と違い、きっちりとしたパースを取る必要はないが資料を十分に活用すること。 | 2時間 |
| 第7回  | <b>広角レンズと望遠レンズ③</b><br>引き続き制作を行い、完成させる。<br>次回の授業冒頭に提出。<br>中間ループリックの実施、フィードバック。   | 資料をよく見て、仕上げ作業を進める。次回の課題に使用する資料を集める。    | 2時間 |
| 第8回  | <b>夜の街を描く①</b><br>授業冒頭、広角レンズと望遠レンズの課題の合評をしたのち、次回の課題の説明を行う。<br>ベタの入れ方、光源の位置に注意しながら、集めた資料を元に、制作を行う。                            | 合評の内容を復習し、理解を深める。                      | 2時間 |
| 第9回  | <b>夜の街を描く②</b><br>引き続き制作を行う。<br>ラフチェックを終えた者からペン入れに進む。  | 資料を十分に活用し、制作を進める。                      | 2時間 |
| 第10回 | <b>夜の街を描く③</b><br>引き続き制作を行う。<br>必ずラフチェックを終えるようにすること。<br>次回の授業冒頭に提出、合評を行う。  | 資料を活用し、自主的に制作を進める。次回の課題に使用する資料を用意する。   | 2時間 |
| 第11回 | <b>乗り物を描く①</b><br>授業冒頭、「夜の街を描く」課題の合評をしたのち、次回の課題の説明を行う。<br>用意した資料を活用し、「乗り物を描く」課題に取り組む。<br>自身で選んだ乗り物の構造を意識し、人物との比率を考えながら、制作する。 | 資料を活用し、自主的に制作を進める。                     | 2時間 |
| 第12回 | <b>乗り物を描く②</b><br>引き続き制作を行う。<br>ラフチェックを終えた者からペン入れに進む。  | 資料を十分に活用し、制作を進める。                      | 2時間 |
| 第13回 | <b>食べてるキャラを描く①</b><br>授業前半は作業時間とし、1コマ目終了時「乗り物を描く」課題を提出。<br>次の課題の説明を行ったのちに、用意した資料を活用し、背景が入った食べてるキャラの一枚絵を描く。                   | 資料を活用し、自主的に制作を進める。                     | 2時間 |
| 第14回 | <b>食べてるキャラを描く②</b><br>引き続き制作を行う。<br>必ずラフチェックを終えるようにすること。<br>次回の授業冒頭に提出、合評を行う。  | 完成に向けて各自、自主的に制作する。                     | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評</b><br>前半は、「乗り物を描く」課題の合評を行う。<br>後半は、「食べてるキャラを描く」課題の合評、その後総評を行う。<br>最終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）。           | 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            | <b>造形芸術専門演習7【IL】【MD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 奥田一明   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 「2001山口きらら博」マスコットキャラクター 「富山県射水市」ブランドマーク 「ゴンチャロフ」「ピアンクール」「ショコラヴィミ」「パイソン」ほか多くのパッケージデザインとそれに関わるイラストやキャラクター。(全15回担当) |      |    |     |   |

### 授業概要

制作を中心に授業を進めます。各自オリジナルキャラクターを制作。手書き・コンピューター等各自の得意とする技法でキャラクターを仕上げ、グッズ(手作り)展開します。オリジナルグッズのダミー(カンパ)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を勉強します。さまざまな素材やメディアに挑戦し、色々なグッズを手作りする事で知識と経験を増やし、実感を自分のものにします。計画的に進めると期末には、かなりのボリュームのポートフォリオのツールが揃うはずで。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

オンリー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：

アイデアは形にしないと実態が無いので意味が無い。自己満足で終わる。市場に出ている様々なグッズやメディアを研究し具現化するスキルを養う。業界ではアイデアを商品化される事で価値を産む。想像を創造に変える。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

限られた時間内に、作品を完成させる体質作りと作品を展開する能力を養う。

### 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
- 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

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

#### 評価の基準

|                      |     |  |
|----------------------|-----|--|
| 授業態度・取組姿勢・理解力        | 30% | ： 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。 |
| 発想力・デザインセンス・独自性・纏める力 | 20% | ： 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。                           |
| 仕上げの丁寧さ・粘り強さ・作品量     | 20% | ： 自分の作品に愛情を持って仕上げているか、色や形など細かなディテールまで、満足がいくまで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。    |
| スケジュール感覚・集中力・期末レポート  | 20% | ： 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。                          |
| プレゼン能力               | 10% | ： 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。          |

### 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、先ほ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。手を動かす事が肝要です。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。新たな発見があるはずで。

### 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

授業外学修課題にかかる目安の時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第1回  | <p><b>スケジュール・期中必須指定課題を説明</b></p> <p>オリエンテーション・統一テーマの決定・制作のコツ・キャラクターの体系分類を学修、期末に提出する指定課題①～⑥の説明など。<br/>※指定課題①企画書 ②イメージボード・缶バッジ ③マニュアルまたは絵本ほか ④手作りグッズ ⑤名刺 ⑥ポートフォリオ。以上について、サイズや数量など具体的な説明をする。</p>   | <p>自分が作りたいキャラクターが社会に何を訴え・何が出来るかを考える。自分が作るキャラクターが体系のどの位置にあるか解ると制作し易くなる。それらを踏まえ、期中の見通しを立てる。</p>   | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>方向性を個別に相談</b></p> <p>キャラクターにはゆるキャラ・ファンシーキャラクター・商品のためのキャラクターなど様々な系統がある。各自、期中に制作したいと思うキャラクターの方向性を個別に相談し、制作を進行していく。</p>  | <p>各自、今まで描いて来た得意なキャラクターや新たに挑戦したいキャラクターがあると思う。描き慣れた得意なキャラクターを発展させ磨きをかけるのも良いし、過去に描いた事のないキャラクターに挑戦するのも良い。サムネール～アイデアスケッチをひとつでも多くのバリエーションを描いておく。</p> | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>デジタル版下の作り方とソリューション&lt;Illustrator編&gt;</b></p> <p>&lt;Illustrator&gt;ソフトを使い、基本的なデータの作り方やスマートな版下データの作り方を実習、解らない操作が有れば質疑応答・問題解決する。<br/>&lt;Illustrator&gt;でのキャラクターの描き方・描く時に役に立つポイントを教える。学修に必要なプリントを配布するので参考にする。習ったスキルは缶バッジの版下作成のほか、指定課題の制作に生かす。手描き原画の良さは大いにある。だがそこに留まらず、グッズなどに展開していく上で手描きとデジタルの両方を使いこなせば自身のとても大きな武器になる。</p>   | <p>&lt;Illustrator&gt;ソフトを予習しておく。疑問に思う事や、解決出来ない操作があるはずなので、質問事項を用意しておく。</p>  | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>デジタル版下の作り方とソリューション&lt;Photoshop編&gt;&amp; 各自が制作する基本的なオリジナルキャラクターを決定</b></p> <p>前半は&lt;Photoshop&gt;ソフトを使い、基本的なデータの作り方やスマートな版下データの作り方を実習、解らない操作が有れば質疑応答・問題解決する。<br/>&lt;Photoshop&gt;でのキャラクターの仕上げ方・仕上げの時に役に立つポイントを教える。学修に必要なプリントを配布し、それに沿って実習する。習ったスキルを缶バッジの版下作成に生かす。<br/>後半は個別にアイデアスケッチ・ラフスケッチをチェック。</p>  | <p>&lt;Photoshop&gt;ソフトを予習しておく。疑問に思う事や、解決出来ない操作があるはずなので、質問事項を用意しておく。各自ラフスケッチを進行しておく。</p>  | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>指定課題①企画書提出・ラフプレゼンテーション・合評</b></p> <p>指定課題①企画書を出し力とデータで提出。及びキャラクターラフスケッチをPDFファイルに落とし込み、スクリーンで発表。上手くなくても良いので自分の言葉でプレゼンテーションする事が大切である。<br/>他人のラフを見て、考え方や方向性を聞く事で、クリエイターの立場として刺激を貰えるはず。プレゼンテーションは発信する側も受信する側も重要な機会と捉えて欲しい。<br/>その後、個別に制作相談、制作進行。</p>  | <p>各自、プレゼンテーションがスムーズに進むようにアイデア・ラフ・資料をPDFに落とし込み、発表内容をまとめてプレゼンテーションの練習をしておく。</p>  | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>指定課題④手作り出来るグッズアイテムを提案</b></p> <p>指定課題④手作りが出来るグッズアイテムを具体的に提案、ブロックメモ帳・プチバッグ・ミニブック・マスキングテープ・キャリーバッグ・トートバッグ・しおり・LINEスタンプなど。缶バッジのデザイン版下用テンプレートデータを配布し、制作ポイントを説明。<br/>缶バッジ台紙・プチバッグ・ミニブック・ブロックメモ帳・自由帳などのデザイン版下用テンプレートデータも配布するので制作に役立たせる。<br/>個別に制作過程チェック・制作進行。</p>   | <p>次週の授業までの課題を個別にアドバイス。渡したデザイン版下用テンプレートデータに、各自制作したオリジナルキャラクターを配置・デザインを進める。</p>  | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>指定課題制作進行</b></p> <p>個別に制作過程チェック・制作進行。</p>   | <p>次週の授業までの課題を個別にアドバイス。</p>   | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>指定課題②缶バッジ2点の版下データ提出</b></p> <p>缶バッジの制作を専門業者に発注するので、各自オリジナルキャラクターの版下データを提出。缶バッジ版下データをチェック。不完全な版下データはアドバイスするので授業中に修正し提出する。<br/>その後、制作進行。<br/>出来上がった缶バッジは台紙のデザインをして、最終合評日に提出する事。<br/>台紙のデザイン版下用テンプレートデータを配布するので利用する。<br/>マグカップなど缶バッジ以外のグッズを本格的に作りたければ、専門業者に依頼するので希望者は事前に版下データを制作、そのデータをチェックする。<br/>※缶バッジ2点の制作費は不要、それ以上の点数は実費。缶バッジ以外の業者を介したグッズ制作は、実費+送料が必要。<br/>・中間ルーブリックの実施・学生ヘフィードバック</p> | <p>事前に渡しておいた缶バッジのデザイン版下用テンプレートデータに、各自が制作したオリジナルキャラクターを配置・デザインし、その版下データを持参する。</p>  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>指定課題④手作りグッズ&lt;ブロックメモ帳・または一筆箋&gt;制作実習</b></p> <p>各自制作したキャラクターで、ブロックメモ帳または一筆箋のどちらかひとつを選択し制作する。<br/>作り方は、この日デモンストレーションをする。</p>  | <p>事前に渡しておいたデザイン版下用テンプレートデータに、各自制作したオリジナルキャラクターを配置・デザインを仕上げ、プリントアウトして持参する。</p>  | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>指定課題④各自制作の手作りグッズ 1回目チェック</b></p> <p>各自、自主的にグッズアイテムを決め制作する。個別に制作過程・作品チェック（指定課題④各自制作の手作りグッズ1回目・進捗状況）・制作進行。</p>  | <p>次週の授業までの課題をアドバイス。</p>  | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>指定課題④手作りグッズ&lt;キャリーバッグ・プチバッグ・自由帳またはぬり絵帳&gt; 制作実習</b></p> <p>各自制作したオリジナルキャラクターを使い、キャリーバッグ・プチバッグ・自由帳・ぬり絵帳のいずれかひとつを選択し、制作する。<br/>作り方は、この日デモンストレーションをする。</p>  | <p>事前に渡しておいたデザイン版下用テンプレートデータに、各自制作したオリジナルキャラクターを配置・デザインし、プリントアウトして持参する。次週の授業までの課題を個別にアドバイス。</p>   | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>指定課題②イメージボード ③マニュアル・絵本など ⑤名刺 ほかチェック</b></p> <p>個別に制作過程・作品チェック（指定課題②イメージボード 指定課題③マニュアル・絵本など 指定課題⑤名刺 ほか）・制作進行。<br/>③のマニュアルは⑥のポートフォリオに組み込んでも可。</p>   | <p>イメージボード・マニュアル・絵本・名刺などのデザインを進めておく。次週の授業までの課題を個別にアドバイス。</p>  | 2時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第13回 | <p><b>指定課題⑥ポートフォリオ1回目チェック：フォーマット相談</b></p> <p>制作過程・作品チェック（指定課題⑥ポートフォリオ1回目：フォーマットを具体的に相談する）・制作進行。まずは各自のフォーマットを提案してもらおう。こちらが作ったポートフォリオのハードカバー表紙・中面レイアウト案や表現の仕方も提案するので応用し各自の制作に役立たせる。</p>  | <p>こちらが提案したポートフォリオ案を参考に展開・レイアウトを進めておく。次週の授業までの課題を個別にアドバイス。</p>                               | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>知的財産権(著作権)について学習・指定課題⑥ポートフォリオ2回目チェック：展開～ほか最終チェック</b></p> <p>デザイナーなら関わらざるを得ない知的財産権(著作権)について学修。</p> <p>制作過程・作品チェック（指定課題⑥ポートフォリオ2回目：展開～）・制作進行。個々のポートフォリオをチェック、より良い方向に向けてアドバイスする。</p>   | <p>ポートフォリオの完成に向けて進行しておく。</p>   | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>プレゼンテーション・合評</b></p> <p>各自制作した指定課題成果物全点を前にプレゼンテーション。メーカーや代理店などにプレゼンテーションする気持ちで臨む。各自のプレゼンテーション後、今後トライすべき事項をアドバイス。</p> <p>ほかに、◎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＝大学用に、ポートフォリオをPDFデータで提出 ◎奥田用にポートフォリオを出力とPDFデータで提出。</p> <p>・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（ポートフォリオ提出）</p> | <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イメージし、整理しておく。最終回の授業までの課題を個別にアドバイス。全ての指定課題を完成させて、この合評日当日に持参する。</p> | 3時間 |

|                  |                                    |      |    |     |   |
|------------------|------------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 7【VD】</b>              |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 姜尚均                                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                 | 開講時期 | 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          | 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15) |      |    |     |   |

### 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。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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

グラフィックデザインの専門知識  
 企画からデザイン（ビジュアルデザイン）の専門技術

#### 目標：

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  
 市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集までを実際に計画（マーケティング）し、ビジュアルデザイン制作することができる

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂
- 5 . DP10. 忠恕の心

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  
 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  
 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、チーム活動の内容を理解し主体的に取り組むことができる  
 チーム活動の内容を理解し、主体的に取り組み、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  
 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

### 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

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 企画アイデア      | 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)         |
| 授業内課題、試験評価(課題提出) | 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) |
| 発表・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)                 |
| 振り返りシート          | 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

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：ビー・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、ggg 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、佐藤卓、佐藤 可士和、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 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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                              |
|------|--|---|
| 第1回  | <b>「ポスターA」</b><br>個展のポスター(サイズ:B1)を制作します。   | 自分の作品を集めて、ポートフォリオの準備<br>2時間                   |
| 第2回  | <b>近作プレゼンテーション&amp;自己紹介カードを提出</b><br>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。<br>2時間           |
| 第3回  | <b>ラフデザイン&amp;資料チェック</b><br>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ブ制作に反映してください。<br>2時間        |
| 第4回  | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ(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、カンブ制作を行ってください。<br>2時間               |
| 第5回  | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ(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ブ案の修正作業を行ってください。<br>2時間        |
| 第6回  | <b>制作チェック&amp;DTP指導</b><br>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ブ案の修正作業を行ってください。<br>2時間        |
| 第7回  | <b>制作チェック&amp;プレゼンテーション準備</b><br>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。<br>2時間   |
| 第8回  | <b>全体講評：プレゼンテーション、課題B「ポスターB」説明</b><br>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。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。                          | 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<br>2時間 |
| 第9回  | <b>資料チェック&amp;企画書配布</b><br>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。<br>2時間           |
| 第10回 | <b>ラフデザイン&amp;資料チェック</b><br>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ブ制作に反映してください。<br>2時間        |
| 第11回 | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ(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、カンブ制作を行ってください。<br>2時間               |
| 第12回 | <b>カンブチェック&amp;制作指導</b><br>全体、カンブ(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ブ案の修正作業を行ってください。<br>2時間        |
| 第13回 | <b>制作チェック&amp;DTP指導</b><br>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ブ案の修正作業を行ってください。<br>2時間        |
| 第14回 | <b>制作チェック&amp;プレゼンテーション準備</b><br>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。<br>2時間   |
| 第15回 | <b>全体講評：プレゼンテーション</b><br>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。<br>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)<br>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。<br>4時間        |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 7 【AC】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 松本貞姫   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 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。<br>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。 |      |    |     |   |

### 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

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

背景デザインの基礎知識とPhotoshopなど描画ソフトを使用する表現技術の習得

#### 目標：

Photosopなどのソフトを使用して、デジタル背景作品を制作することが出来る

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践

作品に必要な資料の収集力、作業フローの構築  
イメージをビジュアル化して伝えるスキル  
必要なツールを使いこなす為の理解力・探求力

### 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

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| 試験（作品成果）  | 40% | ： 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。                                |
| 授業への取り組み  | 30% | ： 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。                              |
| プレゼンテーション | 20% | ： 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。               |
| 振り返りレポート  | 10% | ： 授業終了時に記入する振り返りレポート（向上した点・今後の課題・今後やりたい事）をルーブリックに基づいて評価します。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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  
建物&街角スケッチパース 単行本（ソフトカバー）  
「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  
男鹿和雄画集II（ジブリTHE ARTシリーズ）  
新海誠監督作品 君の名は。美術画集  
山本二三背景画集 単行本  
山本二三百景 新装版 単行本

### 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： 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

：

： 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|   |   |     |
|---|---|-----|
| <p>第1 1 回目 <b>背景デザインの役割と基本の構図</b></p> <p>授業前半(90分)<br/>全15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後<br/>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用紙に記入。<br/>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(90分)<br/>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<br/>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> | <p>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しておく、常に資料をストックすること。イメージ画像の収集も含む。次回からの授業「建物の外観をメインとした風景の作画」の準備 ①建物外観の資料写真 学校・ビル・その他②ラフスケッチ※自身で創作したキャラクターがあれば、それにマッチする資料・ラフ案を用意する。</p> | 4時間 |
| <p>第2 2 回目 <b>建物の外観をメインとした風景の作画①</b></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。<br/>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。<br/>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。</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き、次回の授業にて仕上げまで進める。</p>   | 4時間 |
| <p>第3 3 回目 <b>建物の外観をメインとした風景の作画②</b></p> <p>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。授業終了時に作画データをjpg形式で提出。</p>  | <p>提出した課題の修正と、ディテールを描き込む等のクオリティアップ。</p>   | 4時間 |
| <p>第4 4 回目 <b>樹木・岩など自然物を描く</b></p> <p>まず前回の課題「建物の外観をメインとした風景」について全体的な講評を行った後<br/>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。<br/>最初は単体で木・岩を作画する。形の取り方・塗りを指導。授業終了時に作画データを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 |
| <p>第5 5 回目 <b>自然・空間の広がり表現</b></p> <p>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。<br/>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。</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 |
| <p>第6 6 回目 <b>自然をメインとした風景の作画①</b></p> <p>第4回・第5回で学んだ技法を応用し、自然をメインとした風景を描く。<br/>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、空間の広がりや密度の高い画面作りを目指す。<br/>各自用意した資料とラフスケッチを元に構図・作業手順・色彩構成を決め、作画に入る次回授業終了時にデータを提出する。</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き、次回の授業にて仕上げまで進める。</p>   | 4時間 |
| <p>第7 7 回目 <b>自然をメインとした風景の作画②</b></p> <p>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。授業終了時に作画データをjpg形式で提出。</p>   | <p>次回からの授業「フォトバッシュによる作画」の準備。①表現したい世界観にマッチする資料写真(建物・風景・自然・街・遠景・近景その他) ②設定を考えてくる。③ラフスケッチ。</p>   | 4時間 |
| <p>第8 8 回目 <b>フォトバッシュによる作画①</b></p> <p>フォトバッシュ=複数の写真(Photo)をキャンバスに貼り込み、組み合わせ(bash)1枚のイラストを制作する技法を学ぶ。<br/>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。<br/>・中間ルーブリックの実施とフィードバック</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 |
| <p>第9 9 回目 <b>フォトバッシュによる作画②</b></p> <p>フォトバッシュによる作画の続き。作品のクオリティアップを行う。授業終了時に作画データをjpg形式で提出。<br/>加えて、第15回の最終授業で行うプレゼンテーションに向けて、背景作品をまとめたポートフォリオなどの資料の準備について説明を行う。<br/>発表に向けてこれまでの作品のクオリティアップと、今後の作品作りに取り組む。</p>  | <p>次回からの授業「屋内・室内の作画」の準備。①事前に自身で使いたいイメージの建物を取材し、写真を撮っておくこと。②シチュエーション・物語などの設定を考えてくる。③ラフスケッチ。</p>  | 4時間 |
| <p>第1 0 回目 <b>屋内・室内の作画①</b></p> <p>室内パースの理解と習得、密度の高い画面構成を目的とする。<br/>資料写真・ラフスケッチを元に構図を決め、作業手順・色彩構成を考えて作画に入る。</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き、次回の授業にて仕上げまで進める。</p>   | 4時間 |
| <p>第1 1 回目 <b>屋内・室内の作画②</b></p> <p>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。授業終了時に作画データをjpg形式で提出。<br/>次回からの授業「コンセプトアート」についての準備について解説を行う。</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 |
| <p>第1 2 回目 <b>コンセプトアート作画①</b></p> <p>【コンセプトアートについての解説】<br/>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。作品を作るうえで、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、イメージを「視覚的に」共有する為重要な役割を担う。<br/><br/>ラフスケッチを元に、メイン・近景・遠景の構図・ディテールを決め、下絵の作画に入る。</p>   | <p>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 |
| <p>第1 3 回目 <b>コンセプトアート作画②</b></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 |

|   |  |     |
|---|--|-----|
| <p>メイン・近景・遠景の塗り。バランスを見ながら徐々に画面の密度を上げていく。講師より個別にアドバイスを行う。<br/>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>第14回 <b>コンセプトアート作画③</b></p> <p>各自課題の作画を続け、ディテールをより描き込むなど完成度を高める。講師より個別にアドバイスを行う。<br/>授業終了時にデータをjpg形式で提出する。</p>                 | <p>次回プレゼンテーションの準備。制作意図・設定・画像などの資料をスライドにまとめること。</p> | 4時間 |
| <p>第15回 <b>プレゼンテーション・講評</b></p> <p>各自作品のプレゼンテーションを行った後、全員で合評。最後に講師より全体の講評を行う。<br/>・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（ポートフォリオ提出）</p> | <p>・今後の為資料のストックを続ける。・提出課題のクオリティアップとポートフォリオの作成。</p> | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習7【MD】【IL】グラフィック / マットペイン</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市                                       |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                      | 開講時期 | 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          | グラフィックアーティストとして様々な活動を行っている。(全15回)       |      |    |     |   |

### 授業概要

本科目では、Photoshopにおける専門技術を学びます。特に写真合成を中心とした授業となります。CG業界・映画業界ではマットペイントと呼ばれる技術です。Photoshopによって複数の写真を合成し、その技術を用いてフォトコラージュよりも高度でリアルな世界観を作り出すことを目指します。Photoshopは一番汎用性が高く、一番奥の深いアプリケーションとなっています。高度な合成技術はCGやイラスト、デザイン、漫画など様々な方面に役立てることができます。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：             | 目標：                               |
|--------------------------|--------------------|-----------------------------------|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | Photoshopを用いての写真合成 | 自身が思い描く世界観を写実的に表現できる              |
| 汎用的な力                    |                    |                                   |
| 1．DP6. 行動・実践             |                    | 自身が表現したい世界観に必要な素材を分別し、収集できる       |
| 2．DP7. 完遂                |                    | 教員の視点から見て「完成」と認定できる作品を完遂させることができる |

### 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

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。  
実技における作品提出を行うこと。期末の作品提出がない場合は放棄とみなし、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   |
|---------------|---|
| 授業への積極性       | ： 制作に必要とする知識・技術について積極的な姿勢があるか。 授業態度が良好かどうか<br>20%                         |
| 作品のクオリティ      | ： 目的を理解しており、達成するためにアイデアや工夫点があるか、 また必要な技術の投入ができている、クオリティのラインを保っているか<br>50% |
| 試験（期末作品提出）    | ： 試験期間中に提出の課題を評価の対象とする<br>30%   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

市 著:The ART of ANIMAREAL

### 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： | 講義終了後30分 |
| 場所： | 講義教室内    |

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間         |
|------|---|--------------------------|
| 第1回  | <b>Photoshopでのデジタルデッサン</b><br>自分が思い描く世界を表現するためにはデッサン力が必須です。デッサンとは光と影を追いかけることです。そこに重点を置いてデジタルでデッサンを学びます。 | 各個人が自分でデッサンをやってみる<br>2時間 |
| 第2回  | <b>Photoshopでの簡易合成</b><br>Photoshopでの簡易合成を学びます。授業内で教点の合成を実践し、教員がチェックを行います。                              | 着彩の課題制作を自主的に進める<br>2時間   |
| 第3回  | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。写真合成によって一枚の作品を作っていきます。                         | 各個人で制作を進める<br>2時間        |
| 第4回  | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。写真合成によって一枚の作品を作っていきます。                         | 各個人で制作を進める<br>2時間        |

|      |   |                            |     |
|------|---|----------------------------|-----|
| 第5回  | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。<br>写真合成によって一枚の作品を作っていきます。   | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第6回  | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。<br>写真合成によって一枚の作品を作っていきます。   | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第7回  | <b>選定課題</b><br>教員が選別した数シーンのイラストから一枚を選別し、そのイラストの実写化を実践します。<br>写真合成によって一枚の作品を作っていきます。   | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第8回  | <b>合評 / 次回の準備</b><br>全員の作品を8回の講義の時間を使用し合評していきます。まずは簡単なプレゼンテーション(5分ほど)を行なっていただくため「プレゼンテーションのやり方」について講義します。作品を全員に見ていただいたのち、プレゼンテーションと答弁を行い、教員からのアドバイスや感想を伝えます。合評後、次回授業からの「自由課題」のテーマを各個人が決めていきます。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。 | 次回の準備をしておく                 | 2時間 |
| 第9回  | <b>自由課題</b><br>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。第9回から第14回までを使用して一枚の作品を作っていきます。テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第10回 | <b>自由課題</b><br>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。第9回から第14回までを使用して一枚の作品を作っていきます。テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第11回 | <b>自由課題</b><br>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。第9回から第14回までを使用して一枚の作品を作っていきます。テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第12回 | <b>自由課題</b><br>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。第9回から第14回までを使用して一枚の作品を作っていきます。テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第13回 | <b>自由課題</b><br>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。第9回から第14回までを使用して一枚の作品を作っていきます。テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。  | 各個人で制作を進める                 | 2時間 |
| 第14回 | <b>自由課題</b><br>各個人が作りたい作品を思い描き、テーマを決めていきます。第9回から第14回までを使用して一枚の作品を作っていきます。テーマと参考資料を用意しておき、必要な素材をフリー素材サイトから探し、合成作業に入っていきます。教員に個別にアドバイスを受けながら作品の完成を目指します。  | 合評用の原稿(予備)を準備しておく、データ化しておく | 2時間 |
| 第15回 | <b>書籍用のカラーイラストを描く5</b><br>表紙用の1枚カラー絵制作、着彩完成。授業の最後に合評を行う。<br>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)。   | 合評を振り返り理解を深め授業の総括をする       | 2時間 |
| 第回   | <b>合評</b><br>全員の作品を15回の講義の時間を使用し合評していきます。プレゼンテーション(10分ほど)をし、作品を全員に見ていただいたのち、プレゼンテーションと答弁を行い、教員からのアドバイスや感想を伝えます。<br>・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(ポートフォリオ提出)  |                            | 時間  |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 7 【MD】 【IL】</b>                    |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中根友美   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | Photoshop、clipstudioを使用したグラフィックデザインの仕事経験（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

Photoshopやclipstudioにおける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、写真加工の項目では写真とイラストに親和性を持たせるテクニックを学ぶ。3コマ漫画、ブックカバー制作では、文字を含んだイラストにおいてのデザイン性の高い構図を考える力を養う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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

#### 目標：

デザイン現場でメインソフトとして使われているソフトを理解し、仕事として通用する作品作りが出来る

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP6. 行動・実践

与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図、ストーリーを考えて提案する事が出来る。

決められた時間内に、効果的な手順や技術の選択・工夫が出来る。

### 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

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」とする。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。

#### 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。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% | ： デジタルソフトの使い方を正しく理解し、使いこなせているか。                                    |
| 受講態度           | 30% | ： 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。 |

### 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： | 授業後30分 |
| 場所： | 282教室  |

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 説明                    | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------------------|------------------|
| 第1回 | <b>ブラシ等の設定・キャラクターの塗り分け①/線画</b><br>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。   | フィルターやテクスチャーなどの理解を深める | 2時間              |
| 第2回 | <b>キャラクターの塗り分け②/アニメ塗り</b><br>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 | <b>キャラクターの塗り分け③/水彩塗り</b><br>第1回で線画に起こしたキャラクターを水彩塗りで彩色する。                                     | 厚塗りをを用いた作品について調べてくる。  | 2時間              |
| 第4回 | <b>キャラクターの塗り分け④/厚塗り</b><br>第1回で線画に起こしたキャラクターを厚塗りで彩色する。                                       | 各塗りの彩色を進めておく。         | 2時間              |
| 第5回 | <b>キャラクターの塗り分け④/アニメ塗り水彩塗りの仕上げ</b>  | 彩色を進めておく。             | 2時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | アニメ塗り、水彩塗りの各塗りの仕上げを行い、完成度を高める。   |   |     |
| 第6回  | <b>キャラクターの塗り分け④/厚塗りの仕上げ</b><br><br>厚塗りの仕上げを行い、完成度を高める。   | 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。参考にしたいカードゲームを調べてくる。     | 2時間 |
| 第7回  | <b>カードゲームの絵を想定したイラスト作成①/ラフ</b><br>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。<br>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8回  | <b>カードゲームの絵を想定したイラスト作成②/線画</b><br>ラフを元に線画を描く。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。   | 線画まで完成させておく。  | 2時間 |
| 第9回  | <b>カードゲームの絵を想定したイラスト作成③/着色</b><br>キャラクターと背景の着色を行う。   | 着色を進める。   | 2時間 |
| 第10回 | <b>カードゲームの絵を想定したイラスト作成④/仕上げ</b><br><br>カード風に仕上げ、完成度を高める。<br>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11回 | <b>ブックカバー制作①/ラフ</b><br>実際のブックカバー作成の方法を学ぶ。<br>おとぎ話を題材に、ブックカバー（表紙・裏表紙・背表紙・折込）のデザインラフを2パターン作成し、決定稿を決める。<br>タイトルを入れるスペース、帯がかかることを想定し、表紙のイラスト用のデザインを行う。<br>また、トンボによる印刷部分、塗り足し部分など、実際に仕事用の原稿制作方法を学ぶ。 | ラフを完成させておく。   | 2時間 |
| 第12回 | <b>ブックカバー制作②/線画</b><br>ラフを元に線画を描く。   | 線画まで完成させておく。  | 2時間 |
| 第13回 | <b>ブックカバー制作③/着色</b><br>キャラクターや背景の着色を行う。  | 着色を進めておく。   | 2時間 |
| 第14回 | <b>ブックカバー制作④/文字打ち</b><br>タイトルなどを入れ、ブックカバーとしてのデザインを行う。  | 着色、文字入れなど課題制作を進めておく。                                    | 2時間 |
| 第15回 | <b>ブックカバー制作⑤/仕上げ</b><br>全体の完成度を高める。<br>最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成を行う。  | 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。                        | 4時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 7 【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中野邦彦                   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                     | 開講時期 | 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 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 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. 幅広い教養やスキル

#### 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：

立体思考を身につける。

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践
- 2 . DP7. 完遂

立体作品をどう動かしていくかを考え、先生とコミュニケーションを取りながら制作していく。

難しいと諦めずに、最後まで取り組んでいく。

### 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）               | 70% | ： 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。       |
| 制作にあたり、進行のコミュニケーションをとる | 20% | ： 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。 |
| 授業態度                   | 10% | ： 取り組む姿勢。  |

### 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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 基本いつの時間帯でも連絡は可能です。

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

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                     |
|------|--|--------------------------------------|
| 第1回  | <b>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</b><br>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。<br>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。<br>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<br>2時間 |
| 第2回  | <b>10cmくらいの立体作品を制作する。</b><br>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。  | 立体作品のアイディアスケッチをする。<br>2時間            |
| 第3回  | <b>立体作品の制作用スケッチ</b><br>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。<br>2時間                   |

|      |  |                      |     |
|------|--|----------------------|-----|
| 第4回  | <b>作品制作を進める。</b><br>先生と相談しながら作品制作を進めていく。   | 作品制作を進める。            | 2時間 |
| 第5回  | <b>作品制作を進める。</b><br>完成に近づけていく。<br>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  | <b>作品合評</b><br>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。<br>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。                   | 可動可能な作品のアイデアを練る。     | 2時間 |
| 第7回  | <b>可動可能な作品制作/ラフ案を進める</b><br>制作に入る。   | 可動可能な作品制作を進める        | 2時間 |
| 第8回  | <b>可動可能な作品制作。</b><br>作業を進める。<br>中間ループリックの実施、学生へフィードバック。  | 作業を進める。              | 2時間 |
| 第9回  | <b>作業を進める。</b><br>先生とも相談しながら進めていく。   | 作業を進める。              | 2時間 |
| 第10回 | <b>作業を進める。</b><br>要所、要所で、動きを確認しながら、作業を進める。   | 作業を進める。              | 2時間 |
| 第11回 | <b>作業を進める。</b><br>作業を進める。  | 作業を進める。              | 2時間 |
| 第12回 | <b>作業を進める。</b><br>作業を進める。  | 作業を進める。              | 2時間 |
| 第13回 | <b>作業を進める。</b><br>作業を進める。<br>仕上げに向けてチェックをしながら進める。  | 仕上げに向けてチェックをしながら進める。 | 2時間 |
| 第14回 | <b>最終チェックを行う。</b><br>合評プレゼンテーションへ向けて最終チェックと準備を行う。  | プレゼンテーションの準備         | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評プレゼンテーション</b><br>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。<br>最終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）。 | 課題の提出                | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【IL】 【MD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 駒原みのり  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | イラストレーターとして多くの仕事をした経験・絵本作家として絵本を制作した経験・編集顧問として編集に携わった経験・製本作家としてフランスで賞をいただいた経験などを有する。 |      |    |     |   |

### 授業概要

各々のイラストレーションを用い、絵本を制作する授業です。絵本は、作品集でも詩画集でも創作絵本でも名作絵本でもエッセイ集でも図鑑でもイラストレーションを用いた本であれば構いません。絵本の大きさはB5サイズ（見開きB4）で、15見開きを基本とします。使う画材は自由で、上製本に仕上げます。自身のイラストレーションを絵本として最大限に生かす方法をイメージし、またしっかりとしたコンセプトに基づき制作します。その工程である編集作業・文章表現・イラスト表現・装丁（デジタルの編集作業）・製本について学びます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

絵本制作に関わる知識

#### 目標：

コンセプトメイキングからイラスト表現・文章表現・装丁・製本に至る全てを実際の制作を通して学べる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP6. 行動・実践
- 3 . DP7. 完遂

一冊の絵本にまとめるための編集作業として、コンセプトメイキングとスケジュール管理を学びます。

一冊の絵本にまとめるためのマーケティング・イラスト実技などを通し、絵本の知識を深めイラストレーションの技術力を高めることができます。

最終的に一冊の上製本が出来上がります。

### 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） | 40% | ： 絵本のコンテンツとしてのイラストレーションの出来栄の評価               |
| 試験（作品提出のうち文章表現）   | 20% | ： 絵本の文章としての評価                                |
| 試験（作品提出のうち装丁）     | 15% | ： 絵本のデザイン編集の評価                               |
| 試験（作品提出のうち製本技術）   | 15% | ： 上製本の出来栄を評価                                 |
| プレゼンテーション         | 5%  | ： 人の前に立ち、ハキハキと自身の作品コンセプト・自己評価を述べることができたかどうか。 |
| 受講状況              | 5%  | ： 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。            |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

「世界の美しい本」監修：海野 弘 バイインターナショナル 「イギリスの絵本の歴史」著：三宅 興子 岩崎美術社

### 履修上の注意・備考・メッセージ

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。

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第1回  | <p><b>ガイドランス・アンケートと面談</b></p> <p>授業内容の具体的な説明。15回のスケジュールの内容確認。絵本に対する意識調査とどういった絵本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、学生一人一人の絵本のテーマに近づく。</p>   | 市場にどのような絵本が出回っているかのマーケティング。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  | <p><b>編集作業1・絵本のテーマ選択・再度面談</b></p> <p>学生達のマーケティングの成果を聞く。絵を使っている冊子の数々を紹介。学生達に今までに描いた作品を持参いただき、それを見ながら、テーマをつめる。できればテーマの決定まで。</p>  | テーマ探し。できればテーマを決定できるところまで。                        | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>編集作業2・サムネール作り・文章を有する人はプロットを考える。</b></p> <p>テーマが決まった人は資料を集めます。具体的にどういった本にするか、サムネールにおいて視覚化します。再度個人面談で個々の絵本作りの進捗をチェックします。</p>   | サムネール制作  | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>サムネールとプロットのチェック</b></p> <p>サムネールは、拡大すれば下描きとなるようなサイズにしていますので、チェックに通った人からサムネールをB4サイズに拡大し、下描きに移ります。サムネールが大きくなった分の手直しをして下描きの完成を目指して行きます。プロットのチェックに通った人は、文章を具体的に作成して行きます。</p>   | 絵本の下描きを進めます。文章も本書きを進めます。                         | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>イラストレーションの下描きから本描きへ・文章のブラッシュアップ</b></p> <p>イラストレーションは、自由画材ですので自身の手法に合わせて作画を始めます。デジタルの人は下描きをコンピュータに取り込み、アナログの人は紙に下描きを写します。文章もブラッシュアップして行きます。文章が完成した人は、文章を見開き毎に分けます。</p>   | 必要な画材・資料の調達                                      | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>イラストレーション本描き1・2見開き目の完成・文章のブラッシュアップ</b></p> <p>イラストレーションの下描きを写し終えたら、アナログの人もデジタルの人も着彩にとりかかります。文章はブラッシュアップして行きます。</p>   | イラストレーション3見開きを完成させる。                             | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>イラストレーション本描き4・5見開き目の完成・文章のブラッシュアップ</b></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>   | 見開き4・5のイラストレーションの完成を目指す。                         | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>イラストレーション本描き6・7見開き目の完成・文章のブラッシュアップ</b></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> <ul style="list-style-type: none"> <li>・中間ルーブリックの実施とフィードバック</li> </ul>                            | イラストレーション本描き8見開き目の完成                             | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>イラストレーション本描き9・10見開き目の完成・文章のブラッシュアップ</b></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>  | イラストレーション本描き11見開き目の完成                            | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>イラストレーション本描き12・13見開き目の完成・文章のブラッシュアップ</b></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>   | イラストレーション本描き14見開き目の完成                            | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>イラストレーション本描き15見開き目と表紙と扉絵の完成・文章のブラッシュアップ</b></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>  | コンテンツのアップを目指し作画する。                               | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>コンテンツのアップを目指す。コンテンツのプレゼンテーション</b></p> <p>中身であるイラストレーションの完成を目指します。4限目から、そのプレゼンテーションを行います。</p>   | 中身のイラストレーションの完成を目指す。                             | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>編集作業・上製本</b></p> <p>コンテンツをスキャンし、文字を入れコンピューター上で編集する。出力した人から、製本に移ります。</p>  | コンピューターでの編集作業を必ず済ませる。                            | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>上製本完成・ポートフォリオをの為に撮影</b></p> <p>上製本の完成を目指します。できた人から、作品を撮影する。</p>  | 上製本未完成の人は、できることを自身で行ってください。撮影を済ませておくこと。          | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>プレゼンテーション、合評。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）。</b></p> <p>指定課題成果物全点を前にプレゼンテーション。メーカーにプレゼンテーションする気持ちで臨む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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）。</li> </ul> | 未完成の人は、必ず完成させること。ポートフォリオを作り提出する。                 | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【VD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 佐山太一  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 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          | 広告代理店のアートディレクターとして、様々な企業のコミュニケーションデザインやインタラクティブコンテンツの企画・開発に従事（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

現代ではWEBを始め、インタラクティブ（双方向）なメディアが世の中に溢れています。メディアの特性やグラフィックデザインとの接点を理解し、実際につくってみることが授業の目的です。実習ではProcessing/p5.js（美大生をターゲットにしたビジュアルデザインのためのプログラミングツール）を学習し、作品制作をおこないます。作品はWEBで公開できるものになります。下記URLからProcessingの作例を掲載していますので参考にしてください（PC推奨）<https://www.openprocessing.org/user/159668>

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                    | 目標：  |
|--------------------------|---------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | インタラクティブデザインとテクノロジーに対する理解 | 事例観察をとおして、WEB・インタラクティブメディアの特性理解とトレンド把握ができる                                       |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | インタラクティブコンテンツの企画・デザイン     | インタラクティブコンテンツを企画して、Processingをつかった実装・プロトタイプングができる。<br>インタラクティブ領域で自分の作品・成果物を手に入れる |
| 汎用的な力                    |                           |  |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                           | これまでに得た知識を整理・活用して、企画・アイデアを立案できる  |
| 2．DP6. 行動・実践             |                           | 考えたことを実現するために、自発的な行動・模索ができる  |

### 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。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

|             |     |  |
|-------------|-----|--|
| プレゼンテーション   | 30% | ： 進行チェックと最終プレゼンテーションを、「経緯や考えを整理して伝えることができるか、十分な準備が出来ているか」という観点から評価します。 |
| 試験（最終課題の提出） | 30% | ： 最終課題を「企画性・アイデア・完成度」の観点から評価します  |
| 小課題の提出      | 40% | ： 小課題（全3回）を「与件の達成、内容理解」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

『Generative Design with p5.js ウェブでのクリエイティブ・コーディング』（ピー・エヌ・エヌ新社、2018年）  
その他参考文献については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。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： 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

| 回   | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                       |
|-----|--|--|
| 第1回 | <b>イントロダクション</b><br>WEBやインタラクティブの事例紹介を通して、ビジュアルデザインとプログラミングの接点について学びます。授業で使用するProcessing/p5.jsについても説明します | 事例を見て、これから取り組む表現への理解を深める<br>4時間        |
| 第2回 | <b>プログラミングで描く (1)</b><br>プログラミングを使った描画を学びます。プログラミングの基本的な構文と図形を描画する方法について解説します                            | 授業で扱った構文の理解、復習をする<br>4時間               |
| 第3回 | <b>プログラミングで描く (2)</b><br>コンピューターが得意とするビジュアル表現である反復と乱数について学習します   | 授業で扱ったプログラムを改変して、パターンビジュアルを作成する<br>4時間 |
| 第4回 | <b>動きとインタラクティブ (1)</b><br>インタラクティブを構成する上で必要不可欠な要素、アニメーションについて学習します                                       | 授業で扱った構文の理解、復習をする<br>4時間               |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第5回  | <b>動きとインタラクティブをプログラミングする (2)</b><br>インタラクティブを構成する上で必要不可欠な要素、インプット/アウトプットの概念について学習します                       | 授業で扱ったプログラムを改変して、マウスを使ったインタラクティブを作成する     | 4時間 |
| 第6回  | <b>画像をプログラミングで扱う (1) 画像データの扱い方法</b><br>プログラミングで画像データを扱う方法を学びます   | 授業で扱った構文の理解、復習をする                         | 4時間 |
| 第7回  | <b>画像をプログラミングで扱う (2) 画像の再構成</b><br><br>画像データをデータを分析、再構成することで可能になる表現について学習します                               | 授業で扱ったプログラムを改変して、画像を使ったジェネラティブなビジュアルを作成する | 4時間 |
| 第8回  | <b>最終課題に向けたオリエンテーション</b><br>これまでに学習したことを振り返りながら、最終課題に向けてインタラクティブコンテンツの企画、発想法を学習します<br>・中間ルーブリックの実施とフィードバック | 最終課題のアイデア、企画をおこなう                         | 4時間 |
| 第9回  | <b>リサーチと企画</b><br>最終課題に向けてサンプルコードの紹介をした後、企画を進めます。アイデア発想とリサーチを繰り返して、できることとやりたいことをすり合わせていきます                 | 企画をまとめて、伝えられるようにする                        | 4時間 |
| 第10回 | <b>進行チェックとフィードバック</b><br>企画のアイデア、リサーチ状況のプレゼンテーションを行います   | フィードバックを受けて、軌道修正・リサーチをする                  | 4時間 |
| 第11回 | <b>実装計画</b><br>フィードバックに基づいて、企画の軌道修正と実装に必要な素材の洗い出しを行います   | 実装に向けて必要な素材を用意する                          | 4時間 |
| 第12回 | <b>実装 (1)</b><br>最終課題のコーディングを進めます  | デザインとコーディング作業を進める                         | 4時間 |
| 第13回 | <b>実装 (2)</b><br>作品のブラッシュアップを行います  | 最終課題のブラッシュアップ、動作確認をする                     | 4時間 |
| 第14回 | <b>まとめ・ブラッシュアップ</b><br>作品のアップロード、企画書の作成を行います   | プレゼンテーションに向けた準備をする                        | 4時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーションと講評</b><br>制作物と企画書でプレゼンテーションを行います<br>・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)。               | 最終課題の提出と振り返りをおこなう                         | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8</b>                        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全30回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行える。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| デザインアイデア  | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果      | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度      | 30% | ： チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含まれます）          |
| 試験 レポート   | 10% | ： 作品制作に関してのレポート提出                                 |

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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： 授業の前後  
場所： 授業の教室

### 授業計画

第1回 **体験発表2（定期試験対象）**

体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。

発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのもしっかり振り返りをおこないましょう。

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>外部コンペに参加しよう</b><br>色々な外部コンペを探し企画、期間があうものにチームで参加していこう。                              | 決定したコンペの資料あつめなどをしておい<br>てください。                               | 1時間 |
| 第3回  | <b>チームわけ</b><br>チームを決定しアイデア出しからはじめます。役割分担、スケ<br>ジュールを決めていきましょう。                       | 次講で役割分担、スケジュールのチェックを<br>するので決めておいってください。                     | 2時間 |
| 第4回  | <b>コンペ用作品制作（アイデア出し）</b><br>役割分担、スケジュールを各チームをまわり確認していきま<br>す。チームでのアイデア出しを進めていきましょう。    | アイデア出しをすすめてください。   | 1時間 |
| 第5回  | <b>コンペ作品制作（アイデア出し）</b><br>アイデア出し。最低5つ以上はアイデアを出し進めていきましょ<br>う。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。  | アイデアの中から作成していくデザインをし<br>ぼる作業をしていきましょう。中間発表の準<br>備をしておいてください。 | 1時間 |
| 第6回  | <b>中間発表</b><br>途中経過でよいので発表し、多くの意見をもらいましょう。プレゼ<br>ンの勉強もしていきます。                         | 今回の意見交換でアドバイスがあった場合は<br>できるところは反映していってください。                  | 1時間 |
| 第7回  | <b>コンペ作品制作</b><br>アイデアの中から作成していくデザインをしぼり制作をしていき<br>ます。多くの意見を聞き納得するものは取り入れていきましょ<br>う。 | スケジュールを確認し制作していきましょ<br>う。                                    | 2時間 |
| 第8回  | <b>コンペ作品制作</b><br>制作を進めていきましょう。完成までのスケジュールを確認して<br>いきます。                              | スケジュール確認をしっかりとしましょう。   | 2時間 |
| 第9回  | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。                                  | 次講ではチーム毎にチェックをしていきま<br>すので問題点などあればまとめておい<br>てください。           | 2時間 |
| 第10回 | <b>コンペ作品制作</b><br>完成まで残り少ないので各チーム毎にまわりチェックしていきま<br>す。ブラッシュアップしていきましょう。                | 制作はもちろんの事、プレゼン準備もしてい<br>くようにしてください。                          | 2時間 |
| 第11回 | <b>コンペ作品制作</b><br>前講でのアドバイスをふまえてブラッシュアップをしていきま<br>しょう。                                | プレゼン準備もしていくようにしましょ<br>う。                                     | 2時間 |
| 第12回 | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。                                  | 次講で発表をしてもらいますので完成させ<br>ておいってください。                            | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品発表（定期試験対象）</b><br>各チーム制作発表。チーム発表なので各自なんらか役割を決め<br>て発表をしてください。                    | フィードバックがあったものは対応し、応募<br>準備にはいりましょう                           | 3時間 |
| 第14回 | <b>応募準備（参加するコンペによってはスケジュール変更がある<br/>かもしれません）</b><br>発表でのフィードバックの対応と応募準備をしましょう         | 応募準備、最終確認をしましょう。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>応募 または ポートフォリオまとめ</b><br>応募がまだの場合は応募準備をし、応募後の場合は作品まとめを<br>していきましょう。                | 作品まとめの準備をしておきましょう  | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【AC】</b>                         |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 糸曾賢志   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 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15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

※当授業は専門演習7と合わせて履修すること。  
 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」を用いて、その使用方法を学び、また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んだ後に自身でオリジナル

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP10. 忠恕の心

#### 具体的内容：

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。

#### 目標：

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。

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、新しい発想を産み出し、自分自身の考えを作品としてまとめることを目標にする。

最後まで作品を完成する能力を育むことを目標にする。

プロジェクトワークを通じて、お互いの立場を思いやり共同目標をやり遂げることができる。

### 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)

### 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：授業理解度40点、アイデア30点、作品完成度：30点。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|              |     |  |
|--------------|-----|--|
| 受講状況         | 30% | ： 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。       |
| 課題のアイデア力     | 20% | ： 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。         |
| 課題の作品完成度     | 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。 |
| 期末試験評価（作品提出） | 30% | ：  |

### 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。

- ・他の受講生の邪魔をしっ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、水曜3限

場所： 南館研究室

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。  
 itoso@osaka-seikei.ac.jp  
 面談などの予約も受け付ける。

| 授業計画 |  | 授業外学習課題にかかると見込まれる自習の時間                   |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎①</b><br>セルアニメ素材を使用し歩きの動画を制作。AfterEffectsを使用した代表的な作品を見ていながら、映像表現の可能性を解説します。      | セルアニメ素材を使用し歩きの動画制作手法を復習。<br>2時間          |
| 第2回  | <b>AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎②</b><br>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。      | キャラクターの表情変化、天候の変化を表現する動画制作手法を復習。<br>2時間  |
| 第3回  | <b>AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎③</b><br>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。     | キャラクターの演技、エフェクト動画の制作手法を復習。<br>2時間        |
| 第4回  | <b>AfterEffectsを使用したアニメ制作の基礎④</b><br>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。                           | カット編集、動画の書き出し方法を復習。<br>2時間               |
| 第5回  | <b>課題1：個人で作品を企画</b><br>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。                    | 企画考案。<br>2時間                             |
| 第6回  | <b>課題1：企画プレゼン・作品制作</b><br>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。   | 作品制作。<br>2時間                             |
| 第7回  | <b>課題1：個人で作品制作</b><br>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。   | 作品制作。<br>2時間                             |
| 第8回  | <b>課題1：合評</b><br>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、学生ヘフィードバック。  | 反省を踏まえて、今まで学んだ技術を総復習。<br>2時間             |
| 第9回  | <b>AfterEffectsを使用した実写とCG合成制作の基礎①</b><br>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。                        | AfterEffectsの基本操作を復習。<br>2時間             |
| 第10回 | <b>AfterEffectsを使用した実写とCG合成制作の基礎②</b><br>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。              | 音符アニメを合成する手法を復習。<br>2時間                  |
| 第11回 | <b>AfterEffectsを使用した実写とCG合成制作の基礎③</b><br>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。         | 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。<br>2時間 |
| 第12回 | <b>課題2：チームで作品企画</b><br>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。<br>2時間                             |
| 第13回 | <b>課題2：企画プレゼン・作品制作</b><br>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。<br>2時間                             |
| 第14回 | <b>課題2：チーム作品制作</b><br>チームでオリジナル映像を制作します。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。<br>2時間                             |
| 第15回 | <b>合評</b><br>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。<br>2時間             |

|                  |                             |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【MD】 【IL】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市毛史朗                        |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                          | 開講時期 | 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 | 該当しない                       |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                             |      |    |     |   |

### 授業概要

アニメーション制作の基礎を学ぶ。アナログの手法で紙にアニメーションを描き、Photoshop等で画像の加工を行った後にAfter Effectsを使った動画の編集工程を経て、アニメーション制作に必要なプロセスを体験する。動画制作においては人体やキャラクター、風景等を様々な角度から描くことにより、描画力の向上を図る。また、デジタル編集を通し画像編集、動画編集の基礎力を身につける。通常の平面作品では体験できない「動き」「時間」の概念を用いた作品制作をすることにより、多角的な力を高めることを目指す。

### 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.幅広い教養やスキル     | アニメーションに対する理解           | 動き、時間を意識し動画ならではの表現を発見する                   |
| 2．DP2.専門的知識・技能、職業理解 | 作画の力を高め、ソフトウェアの操作を理解する。 | 作画におけるデッサン力を高め、表現したいものを実現するデジタルスキルを身につける。 |
| 汎用的な力               |                         |   |
| 1．DP5.計画・立案力        |                         | 作品制作に必要なスキルを理解し、アイデアと計画性を持って制作ができる。       |
| 2．DP6.行動・実践         |                         | アイデアを形にするために制作プロセスを工夫できる。                 |

### 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「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、試験（課題提出） | 70% | ： 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。 |
| 制作プロセス         | 20% | ： 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。               |
| 受講態度           | 10% | ： 作品制作のための研究を積極的に行い、計画的に制作できたか。                        |

### 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、平均すると毎回2時間の授業外学修が求められる。アニメーション制作には膨大な手間と時間がかかるため、制作の遅れは未提出や未完成につながりやすい。授業時間外の制作を積極的に行うと共に、計画性を持って制作を進めること。

### 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       |

### 授業計画

| 回数  | 使用する機材の基本的な操作   |                            | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|----------------------------|------------------|
| 第1回 | 使用する機材の基本的な操作<br>ノートPC、ライトボックス、タッピングと作画用紙の扱いを学ぶ。After Effects、Photoshopの初歩的な用法を学ぶ。  | 次回に向けて、アプリケーションの使用方法を復習する。 | 2時間              |
| 第2回 | <b>歩く動き①</b><br>サンプルの動画を用いてAfter Effectsの基本操作を学ぶ。歩く動きを課題とし、動画用紙とライトボックスを用いて動画制作を行う。 | 動画を完成させる                   | 2時間              |
| 第3回 | <b>歩く動き②</b><br>作成した動画をスキャンし、Photoshopで画像編集を行ったのちにAfter Effectsでアニメーションに変換する手順を学ぶ。  | 動画制作の仕上げ                   | 2時間              |
| 第4回 | <b>歩く動き③</b><br>歩く動きの提出、講評。動きの自然さをチェックし、どうしたら美しい動きになるかを振り返る。                        | 歩く動きの振り返り、改善点のチェック。        | 2時間              |
| 第5回 | <b>弾む動き①</b>  | 動画制作。                      | 2時間              |

|      |  |                            |     |
|------|--|----------------------------|-----|
|      | ディズニーのアニメーション等を参考に、弾むような動きを研究し動画を制作する。   |                            |     |
| 第6回  | <b>弾む動き②</b><br>弾む動きの動画をスキャンし、After Effectsでアニメーションに変換する。  | 動画編集。                      | 2時間 |
| 第7回  | <b>弾む動き③</b><br>弾む動きの提出と講評。歩く動きと比較して、より生き生きとした動画表現ができたかチェックする。   | 弾む動きの振り返り、改善点のチェック。        | 2時間 |
| 第8回  | <b>Photoshopを用いた画像加工</b><br>手描きの動画に着色、加工をする際のポイントを学ぶ。中間ループリックの実施、フィードバック                                 | これまで制作した動画を加工してみる。         | 2時間 |
| 第9回  | <b>After Effectsを用いた動画加工</b><br>After Effectsを使ってできる動画加工の基本を学ぶ。  | これまで制作したアニメーションにエフェクトを加える。 | 2時間 |
| 第10回 | <b>課題「音に合わせたアニメーション」①</b><br>最終課題として「音に合わせたアニメーション」を制作する。課題説明と参考作品鑑賞、絵コンテの制作を行う。                         | 絵コンテ制作                     | 2時間 |
| 第11回 | <b>課題「音に合わせたアニメーション」②</b><br>絵コンテをチェックし、作品の方向性を考える。作品の時間を考慮し、制作計画を立てる。                                   | 絵コンテ、動画制作                  | 2時間 |
| 第12回 | <b>課題「音に合わせたアニメーション」③</b><br>動画を制作する。音に合わせた秒数を計算し、動画の枚数の見当をつける。  | 動画制作を進める。                  | 2時間 |
| 第13回 | <b>課題「音に合わせたアニメーション」④</b><br>動画制作と共に編集作業を行い、アニメーションに変換していく。  | 動画制作、編集作業                  | 2時間 |
| 第14回 | <b>課題「音に合わせたアニメーション」⑤</b><br>制作作業を行う。動画の書き出しについて学び、作品を仕上げていく。  | 制作の仕上げ                     | 2時間 |
| 第15回 | <b>課題「音に合わせたアニメーション」⑥</b><br>課題を提出し、講評会を行う。他の学生の作品も鑑賞し、自己評価を行う。最終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）。 | 作品の振り返り                    | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【MD】 【IL】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三/漆崎憲介  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | 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15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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 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る

#### 目標：

広告制作を通して自分で考え、表現する力を養い、広告賞出品に向けて作品を制作する

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

コミュニケーション技術としての広告を学ぶと共に、広告の企画、デザイン、イラストレーションの制作を自分自身で行います

### 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          | 20% | ： 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。                                |
| 作品を完成させる力         | 30% | ： 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。  |
| 作品のクオリティ、試験（課題提出） | 50% | ： 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。 |

### 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： 南館 3F研究室

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>広告とは何か</b><br>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                       | 2時間              |
| 第2回  | <b>考える力を身につける</b><br>広告プランニングの基礎講座、ワークショップを行う                            | 2時間              |
| 第3回  | <b>伝える力を身につける</b><br>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 | 2時間              |
| 第4回  | <b>デザインラフ、広告を制作する</b><br>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                    | 2時間              |

|      |   |                |     |
|------|---|----------------|-----|
| 第5回  | <b>広告賞ヘントリー</b><br>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  | <b>デザイン、イラストの制作</b><br>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7回  | <b>ラフデザインのフィードバック</b><br>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 | ラフデザインを完成させる   | 2時間 |
| 第8回  | <b>写真、文章などの制作</b><br>ラフデザインを元に、写真、文章などを制作する                                   | 写真、文章を制作       | 2時間 |
| 第9回  | <b>制作物のプレゼンテーション</b><br>制作物のプレゼンテーションを行い、教員から修正に関するフィードバックを指示する               | 制作物を進める        | 2時間 |
| 第10回 | <b>産学連携プロジェクト</b><br>コンセプト、アイデアの構築を行う   | コンセプト、アイデアを考える | 2時間 |
| 第11回 | <b>産学連携作品制作</b><br>必要なデザイン、イラスト、写真、文章などを制作する                                  | 作品制作を進める       | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>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  | 作品制作を進める       | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>必要なデザイン、イラスト、写真、文章などを制作し、担当教員とディスカッション、修正作業を行う。             | 作品制作を進める       | 2時間 |
| 第14回 | <b>制作物のプレゼンテーション</b><br>制作物のプレゼンテーションを行い、教員から修正に関するフィードバックを指示する               | 作品制作を進める       | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評</b><br>プレゼンテーションの結果報告。振り返り、学修成果の可視化を行う                                | 作品を完成させ提出する    | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9 【IL】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 唐仁原 希  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 画家として活動しており、絵画制作という実践の中で、画材の扱い方、デッサン、人物や風景の描き方の研究を行っています。また、ギャラリーや美術館での展覧会経験があります。(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

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  
これまで培ってきた基礎をベースに、各自が技法を工夫した作品を制作し、3年生展を行う。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る。個人の作風を追求するのはもちろんのこと、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. 幅広い教養やスキル         | イラストレーションに関する専門的知識と技術。 | 作風を追求し、完成度の高いオリジナルイラストレーションを制作する。 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | イラストレーションと社会の結びつきを考える。 | 展覧会という場を通し、作品が学外でどのように見られるかを学ぶ。   |
| 汎用的な力                    |                        |                                   |
| 1．DP4. 課題発見              |                        | 展覧会のテーマを理解し、課題設定を明確にする。           |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                        | アイデア出しから制作予定まで綿密に考え、計画的に制作する。     |
| 3．DP9. 役割理解・連携行動         |                        | 展覧会の運営がスムーズに行われるよう、協力して作業する。      |

### 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
- ・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

|             |     |  |
|-------------|-----|--|
| 試験（作品提出）    | 60% | ： 作品の完成度。自分自身のイラストレーション表現を深く考え、これまでの制作を振り返りながら誠実に作品に向き合い、完成させているか。 |
| 展覧会への積極的な参加 | 20% | ： 展覧会のテーマにふさわしい作品を制作し、展覧会運営に協力できているか。                              |
| 制作に取り組む姿勢   | 20% | ： 主体的かつ熱意を持った姿勢で作品に向き合い、かつ計画的に制作を進められているか。                         |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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。  
「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：      | 火曜2限   |
| 場所：      | 南館3F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、メールにて受け付けます(toujimbara-n@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

| 回   | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション、展覧会の主旨説明</b><br><br>3年生展の意義、今後の制作に求めること等の説明。これまでの作品を一人づ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。 | 2時間              |
| 第2回 | <b>個人作品テーマ検討</b>   | 2時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | <p>展覧会全体のテーマを検討する。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。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、中心となつてとりまとめを行う役割を担う中心メンバーを選出する。</p> |   |     |
| 第3回  | <p><b>個人作品テーマ決定</b></p> <p>個人作品のテーマを決定し、制作に入る。一人よがりの作品とならないよう、並行して取材・リサーチを行う。</p>   | <p>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。</p> | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>ラフ制作</b></p> <p>テーマにそつて作品の計画をたて、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。</p>                                     | <p>授業内での指摘を踏まえ、さらにラフスケッチを描く。</p>          | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>ラフスケッチのブラッシュアップ</b></p> <p>複数案の中から、アイデアをブラッシュアップする。徐々に本制作のプランを固めていく。</p>  | <p>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。</p>   | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>制作計画の決定、本制作</b></p> <p>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。</p>                                      | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>本制作</b></p> <p>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。</p>   | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>中間講評</b></p> <p>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。中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック。</p>                     | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>中間講評の振り返り</b></p> <p>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。</p>  | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>本制作</b></p> <p>制作過程のチェック、アドバイス。ポスター案を固め、レイアウトを考案する。</p>   | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>本制作</b></p> <p>制作過程のチェック、アドバイス。ポスター以外の制作物を進める。</p>  | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>本制作</b></p> <p>制作過程のチェック、アドバイス。ポスター、その他の作品を通して、テーマが適切に表現されているか。</p>   | <p>授業内での指摘を踏まえ、制作を進める。</p>                | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>作品の仕上げに向けてのチェック</b></p> <p>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。展示に向けた作品の調整、展示備品の用意等を行う。</p>                                  | <p>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。</p>       | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>講評会</b></p> <p>完成した作品の講評と、展覧会に向けた調整。講評で指摘された点は搬入作業までに修正を行う。</p>   | <p>講評会の反省と作品の修正を行う。</p>                   | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>展覧会搬入作業</b></p> <p>展覧会の搬入作業を行い、展示を完成させる。展示された状態で改めて作品を振り返り、反省点や今後の課題を検討する。最終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）。</p> | <p>授業の反省、振り返り。</p>                        | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9【VD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 門脇英純   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 課題解決デザイン学習。授業課題に対して各自が問題を解決していく。課題に関しては、個人面談型で授業を進めていきます。授業理解を図る目的で、「LITE(Learning In Teaching)」学んだことを他者にアウト |      |    |     |   |
| 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でレクターとして、企業の広告を計画・制作。(全15)   |      |    |     |   |

### 授業概要

今まで知識や経験を十分に生かし3年生として作品発表のための作品制作を行います。作品制作は個人を基本とし、展示会の企画・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びます。プロのデザイナーが展示会を開催するペーパーボイスギャラリー大阪でビジュアルデザイン展を開催します。開催場所：ペーパーボイスギャラリー（7月30日～8月2日）。3年生作品制作の中での研究倫理を学ぶ。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                   | 目標：   |
|--------------------------|--------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | アートディレクションの専門知識          | 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 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 企画からデザイン（ビジュアルデザイン）の専門技術 | 市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集までを実際に計画（マーケティング）し、ビジュアルデザイン制作することができる                         |
| 汎用的な力                    |                          |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                          | 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<br>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、変更・修正できる                     |
| 2．DP6. 行動・実践             |                          | 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、チーム活動の内容を理解し主体的に取り組むことができる  |
| 3．DP7. 完遂                |                          | チーム活動の内容を理解し、主体的に取り組む、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                                      |
| 4．DP10. 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）

- ・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)
- ・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

### 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 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。(20点、15点、10点)     |
| 作品展示プレゼンテーション | ： 提案力、可視化力を視点に3段階で評価します。(20点、15点、10点)        |
| グループ活動評価      | ： 自主性、統率力、協調性を視点に3段階に評価します。(15点、10点、5点)      |
| 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します。(15点、10点、5点) |
| 期末試験評価 作品提出   | ： 独創性、新規性、表現力を視点に4段階に評価します。(30点、25点、20点、15点) |

### 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〉ピー・エヌ・エヌ新社  
デザイン思考が世界を変える 早川書房

### 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： 火曜日 2限  
場所： 南館 1階

備考・注意事項： 火曜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「演習9について (氏名、学籍番号) とすること。

| 授業計画 |  |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|---|------------------|
| 第1回  | <p><b>教室展、作品制作につて制作計画の発表&amp;研究倫理について</b></p> <p>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ぶ。開催場所 ベーバーボイスギャラリー（7月22日～8月1日）<br/>授業理解を図る目的で、「LITE(Learning In Teaching)」学んだことを他者にアウトプットすることを習慣とす。<br/>3年生作品制作の中での研究倫理を学ぶ。</p> | <p>個人制作のテーマを考えてください。社会で現在起きている課題、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。</p>   | 2時間              |
| 第2回  | <p><b>展覧会のテーマ、コンセプトの検討</b></p> <p>展覧会のテーマの話し合いを行います。各自3つのテーマ、概要をプレゼンテーションします。フィードバックシートに他の学生から受けた内容を記入してください。<br/>テーマの概要のよい点、問題点<br/>プレゼンテーションのよい点、問題点</p>   | <p>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。</p> | 2時間              |
| 第3回  | <p><b>展覧会での役割分担検討、テーマの決定</b></p> <p>①展覧会の役割分担（グループワーク）<br/>ブレイ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<br/>・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。<br/>・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。<br/>②展覧会テーマの決定<br/>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</p>  | <p>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。</p>  | 2時間              |
| 第4回  | <p><b>作品の企画立案（計画書）</b></p> <p>個人制作の企画立案<br/>・個人制作の企画書を基に個人面談形式で話し合います。<br/>・講師からの改善点を振り返り、企画書の作成を行います。<br/>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。</p>   | <p>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。</p>                                    | 2時間              |
| 第5回  | <p><b>作品コンセプトの発表&amp;運営計画の中間講評（方向性の再確認）</b></p> <p>個人制作のプレゼンテーションを行います。180分<br/>・各自8分間の発表時間内で個人制作テーマ、企画内容を発表してください。<br/>・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。<br/>テーマの概要のよい点、問題点、プレゼンテーションのよい点、問題点<br/>・講師から発表後、よい点、改善点をフィードバックします。<br/>①完成に向けて作品の完成度を上げる。<br/>②面談形式で、作品のアドバイスをこなう。</p>   | <p>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。</p>                              | 2時間              |
| 第6回  | <p><b>展覧会DMデザイン審査&amp;作品コンセプトのブラッシュアップ（個人の制作）</b></p> <p>①展覧会DMデザイン審査 40分<br/>・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。<br/>・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。<br/>②作品コンセプトのブラッシュアップ（個人の制作）140分<br/>・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。<br/>・他の学生が面談を行っている間、個人作品のラフデザインを行ってください。</p>  | <p>個人作品のラフデザインを10案作成してください。</p>   | 2時間              |
| 第7回  | <p><b>グラフィックデザイン制作1（個人制作）&amp;展覧会の運営企画</b></p> <p>①展覧会の運営企画 40分<br/>・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。<br/>②個人作品のデザイン作成（個人の制作）140分<br/>・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。<br/>・他の学生が面談を行っている間、個人作品のラフデザインを行ってください。</p>   | <p>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。</p>   | 2時間              |
| 第8回  | <p><b>グラフィックデザイン制作2（個人制作）</b></p> <p>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br/>・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。<br/>・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。<br/>（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。</p>   | <p>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。</p>   | 2時間              |
| 第9回  | <p><b>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）&amp;展覧会の運営企画</b></p> <p>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br/>・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。<br/>・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>  | <p>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。</p>   | 2時間              |
| 第10回 | <p><b>グラフィックデザイン制作4（個人またグループでの制作）&amp;展覧会展示の計画（個人制作）&amp;展覧会広報計画</b></p> <p>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<br/>・展覧会の作品展示計画<br/>・展覧会の広報計画<br/>・展覧会の記録計画<br/>②個人作品のデザイン作成（個人の制作）90分</p>  | <p>役割ごとに計画書を作成してください。</p>   | 2時間              |
| 第11回 | <p><b>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）</b></p> <p>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br/>・個人制作の作品確認を個人面談形式で行います。<br/>・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>   | <p>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。</p>   | 2時間              |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第12回 | <b>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）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の作品確認を個人面談形式で行います。<br>・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。   | 展示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13回 | <b>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</b><br>個人作品の最終仕上げを行う。<br>ポスターパネルにグラフィック作品を張り合わせる。<br>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14回 | <b>完成作品の講評</b><br><br>完成した作品の全体講評を行います。   | 本授業の振り返りを文章化しましょう。フィードバックシートに記入してください。         | 2時間 |
| 第15回 | <b>作品成果発表 展覧会 ペーパーボイスギャラリー、終了後作品提出</b><br>作品成果発表 展覧会 ペーパーボイスギャラリー（7月22日～8月1日）<br>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<br>（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。<br>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            | <b>造形芸術専門演習 9【AC】</b>                          |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 糸曾賢志   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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15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. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP7. 完遂

#### 具体的内容：

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ります。  
質の高い作品制作だけでなく、広報物の作成を通じ、今まで学んできたスキルを活用します。

#### 目標：

展覧会の開催と少しでも多くの観客動員を目指します。  
質の高い作品制作だけでなく、広報物の作成を通じ、今まで学んできたスキルを活用します。

展覧会までのスケジュールを把握して進行します。

各自の作品制作と平行して広報物や宣伝活動を行ないます。

### 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

| 成績評価の方法・評価の割合          | 評価の基準   |
|------------------------|---|
| 展覧会運営への取り組みと解決<br>20%  | ： 各担当部所への参加度と対応など運営状況を評価します。                                |
| 作品内容の企画と途中経過発表<br>20%  | ： 作品の独自性（10%）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（10%）を評価します。  |
| 期末試験評価・提出作品の完成度<br>30% | ： 各自が設定したテーマに沿った内容になっているか（10%）、作品としての仕上げが適切であるか（20%）を評価します。 |
| 展覧会の評価<br>30%          | ： 展覧会の開催がスムーズに行われたかを評価します。                                  |

### 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： 火曜3限、水曜3限  
場所： 情報デザイン研究室  
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。  
itoso@osaka-seikei.ac.jp（由良）

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 備考   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンスと役割分担の検討</b><br>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。 | 企画考案 | 2時間              |
| 第2回 | <b>展覧会企画を考える</b><br>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 | <b>展覧会をする場所の選定</b><br>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 | <b>作品企画発表</b><br>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  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>展覧会名、デザインワーク開始   | 作品制作          | 2時間 |
| 第6回  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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、プレゼン準備   | 2時間 |
| 第8回  | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。   | 作品制作          | 2時間 |
| 第9回  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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10回 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。                                | 作品制作          | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。   | 作品制作          | 2時間 |
| 第13回 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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14回 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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15回 | <b>振り返りとまとめ、展覧会の実施</b><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。<br>展覧会の開催をします。               | 作品制作          | 2時間 |
| 第16回 | <b>展覧会の実施</b><br>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。<br>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。 | 展示を踏まえての反省と総括 | 2時間 |

|                  |                       |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 由良 泰人                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                    | 開講時期 | 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 | 該当しない                 |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                       |      |    |     |   |

### 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. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP7. 完遂

#### 具体的内容：

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ります。  
質の高い作品制作だけでなく、広報物の作成を通じ、今まで学んできたスキルを活用します。

#### 目標：

展覧会の開催と少しでも多くの観客動員を目指します。  
質の高い作品制作だけでなく、広報物の作成を通じ、今まで学んできたスキルを活用します。

展覧会までのスケジュールを把握して進行します。

各自の作品制作と平行して広報物や宣伝活動を行ないます。

### 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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                |     |   |
|----------------|-----|---|
| 展覧会運営への取り組みと解決 | 20% | ： 各担当部所への参加度と対応など運営状況を評価します。                                |
| 作品内容の企画と途中経過発表 | 20% | ： 作品の独自性（10%）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（10%）を評価します。  |
| 作品の完成度         | 30% | ： 各自が設定したテーマに沿った内容になっているか（10%）、作品としての仕上げが適切であるか（20%）を評価します。 |
| 展覧会の評価         | 30% | ： 展覧会の開催がスムーズに行われたかを評価します。                                  |

### 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： 水曜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。  
yura@osaka-seikei.ac.j (由良)

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 担当   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンスと役割分担の検討／研究倫理について</b><br>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。 | 企画考案 | 2時間              |
| 第2回 | <b>展覧会企画を考える</b><br>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 | <b>展覧会をする場所の選定</b>  | 企画考案 | 2時間              |

|      |  |               |     |
|------|--|---------------|-----|
|      | 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。                          |               |     |
| 第4回  | <b>作品企画発表</b><br>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  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>展覧会名、デザインワーク開始                                     | 作品制作          | 2時間 |
| 第6回  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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、プレゼン準備   | 2時間 |
| 第8回  | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。                                       | 作品制作          | 2時間 |
| 第9回  | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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10回 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。                            | 作品制作          | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。                                       | 作品制作          | 2時間 |
| 第13回 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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14回 | <b>展覧会準備と作品の制作</b><br>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15回 | <b>振り返りとまとめ、展覧会の実施</b><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。展覧会の開催をします。               | 作品制作          | 2時間 |
| 第16回 | <b>展覧会の実施</b><br>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。 | 展示を踏まえての反省と総括 | 2時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 品川千陽                   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                     | 開講時期 | 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 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 授業概要

#### 【3年生展制作】

3年生後期に行われる3年生展に向けた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、体系的なマネー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

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

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ります。  
質の高い作品制作だけでなく、広報物の作成を通じ、今まで学んできたスキルを活用します。

#### 目標：

展覧会の開催と少しでも多くの観客動員を目指します。  
質の高い作品制作だけでなく、広報物の作成を通じ、今まで学んできたスキルを活用します。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂

展覧会までのスケジュールを把握して進行します。  
各自の作品制作と並行して広報物や宣伝活動を行います。

### 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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 展覧会運営への取り組みと解決  | 20% | ： 各担当部所への参加度と対応など運営状況を評価します。   |
| 作品内容の企画と途中経過発表  | 20% | ： 作品の独自性（10%）と、制作上のスケジュール技術的な問題に対して適切に設定しているか（10%）を評価します。                        |
| 作品の完成度、試験（課題提出） | 30% | ： 各自が設定したテーマに沿った内容になっているか（10%）、作品としての仕上げが適切であるか（20%）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。 |
| 展覧会の評価          | 30% | ： 展覧会の開催がスムーズに行われたかを評価します。   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要な資料は随時配布される。

### 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： 水曜 3限  
場所： 南館 3F研究室

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 担当   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンスと役割分担の検討</b><br>3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にかかわるよう、担当部所と役割を決め、作品制作を行う上での研究倫理について学ぶ。 | 企画考案 | 2時間              |
| 第2回 | <b>展覧会企画を考える</b><br>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 | <b>展覧会を行う場所の選定</b>  | 企画考案 | 2時間              |

|      |  |                  |     |
|------|--|------------------|-----|
|      | 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。   |                  |     |
| 第4回  | <b>作品企画発表</b><br>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  | <b>展覧会準備と作品制作 展覧会名、デザインワーク開始</b><br>展覧会名、デザインワーク開始   | 作品制作             | 2時間 |
| 第6回  | <b>展覧会準備と作品制作 展覧会のための準備</b><br>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  | <b>展覧会準備と作品制作 作品の問題点</b><br>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8回  | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します<br>(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。            | 作品制作             | 2時間 |
| 第9回  | <b>展覧会準備と作品制作 チェック と 準備</b><br>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10回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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12回 | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。   | テクニックを手際よく身につける2 | 2時間 |
| 第13回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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14回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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15回 | <b>振り返りとまとめ、展覧会の実施</b><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。展覧会の開催をします。   | 作品制作             | 2時間 |
| 第16回 | <b>展覧会の実施</b><br>後期に展覧会を実施する。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<br>(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。 | 展示を踏まえての反省と総括    | 2時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 桃井優月                   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                     | 開講時期 | 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 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 授業概要

#### 【3年生展制作】

3年生後期に行われる3年生展に向けた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、体系的なマネー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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

展覧会を企画運営し、世の中に作品発表するということについて理解する。

#### 目標：

グループワークを経て、各自のプレゼンテーションを行い、展覧会での作品発表を目標とする。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

展覧会の企画や、運営に携わりグループワークでの共同作業における役割分担や、スケジュールの進行管理、制作費用などの体系的なマネージメントを実践的かつ総合的に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）
- ・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

### 成績評価

#### 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、制作物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。

40%

合評会でのプレゼンテーション

： 展覧会においての、制作計画から制作物完成への一連の流れを合評会を通じてプレゼンテーションを行い、その成果をみる。

30%

平常点

： 毎回の面接・ヒアリングによる進行チェックで評価

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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 水曜日1,2限

場所： 3F研究室①

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|---|------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンスと役割分担の検討/研究倫理について</b><br>3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かかわる用、担当部所と役割を決めます。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びます。 | 企画考案<br>4時間      |
| 第2回  | <b>展覧会企画を考える</b><br>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<br>4時間      |
| 第3回  | <b>展覧会を行う場所の選定</b><br>幾つかの候補地に絞り、実際に見学も行き、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<br>4時間      |
| 第4回  | <b>作品企画発表</b><br>展覧会で発表する作品の内容を確定します。   | 企画考案<br>4時間      |
| 第5回  | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>展覧会名、デザインワーク開始   | 作品制作<br>4時間      |
| 第6回  | <b>展覧会準備と作品制作 展覧会のための準備</b><br>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<br>4時間      |

|      |  |               |     |
|------|--|---------------|-----|
| 第7回  | <b>展覧会準備と作品制作 作品の問題点</b><br>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          | 4時間 |
| 第8回  | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。<br>(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。           | 作品制作          | 4時間 |
| 第9回  | <b>展覧会準備と作品制作 チェック と 準備</b><br>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          | 4時間 |
| 第10回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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          | 4時間 |
| 第11回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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          | 4時間 |
| 第12回 | <b>作品制作の中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。   | 作品制作          | 4時間 |
| 第13回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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          | 4時間 |
| 第14回 | <b>展覧会準備と作品制作</b><br>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          | 4時間 |
| 第15回 | <b>振り返りとまとめ、展覧会の実施</b><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。展覧会の開催をします。   | 展示を踏まえての反省と総括 | 4時間 |
| 第16回 | <b>展覧会の実施</b><br>後期に展覧会を実施する。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<br>(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。 |               | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【IL】</b>                     |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 三浦美穂                                       |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 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。（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

一般的な制作現場におけるワークフローに沿って、小規模Webサイトの企画～制作を行います。Webサイト制作の技術（情報収集・分析から課題を明確にして制作を行う企画力、Webに適したグラフィックを制作できるデザイン力、HTML/CSSを理解し扱うことができる技術力）を総合的に習得できるように指導します。ワークフローを実践することで、Web制作における多様な職種と役割を理解し、多角的な視点からWebというメディア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                   | 具体的内容：                            | 目標：   |
|--------------------------|-----------------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | Webにおけるグラフィック表現や画面構成の専門知識         | グラフィックデザインソフトを使って、Webサイトのデザインカンプを制作することができる |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | HTML, CSS等、Webサイトのコーディングについての専門知識 | HTML, CSSを使って等Webサイトのコーディングを行うことができる        |
| 汎用的な力                    |                                   |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                                   | 情報収集や分析を活かして、企画を考案することができる                  |
| 2．DP6. 行動・実践             |                                   | 制作物の要点を分かりやすく説明することができる                     |

### 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)
- ・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)

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。

### 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、適切な企画の立案ができています。
  - 2) Webの特性を踏まえて情報設計とビジュアルデザインができています。
  - 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 | 30% | ： 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 |
| 試験（作品提出）最終課題2 | 40% | ： 提出された最終課題を企画/デザイン/HTML/創意工夫の4つの観点で評価する              |
| その他の課題1       | 20% | ： 最終課題以外の課題の提出状況                                      |
| その他の課題2       | 10% | ： 講義内での演習やグループワークにおいて、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

- ・瀧上 園枝 著『新人デザイナーのためのWebデザインを基礎から学べる本』（ソシム、2015年）
- ・こもりまさあき・赤間 公太郎 著『Webデザインの新しい教科書 改訂新版』（MdN、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。

### 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

第1回

#### Webワークフロー概論

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を復習しておく。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>Webデザイン基礎講座(1) HTML/CSS</b><br>HTML/CSSの記述方法を学び、課題を制作する。   | HTML/CSSを復習しておく。   | 4時間 |
| 第3回  | <b>Webデザイン基礎講座(2) 文字とレイアウト編</b><br><br>Webデザインにおける文字とレイアウトを学び、課題を制作する。                                      | 様々なサイトを見てデザインの情報収集しておく。<br>PhotoshopやIllustratorの使い方を復習しておく。 | 4時間 |
| 第4回  | <b>Webデザイン基礎講座(3) グラフィックパーツとバナー編</b><br><br>Webデザインにおけるグラフィックパーツとバナーの制作手法を学び、課題を制作する。                       | 様々なサイトを見てデザインの情報収集しておく。<br>PhotoshopやIllustratorの使い方を復習しておく。 | 4時間 |
| 第5回  | <b>企画と設計(1) 企画グループワーク</b><br>Webサイトの企画を考案するグループワークを行う。<br>企画に必要なリサーチや分析を行い、グループごとに企画をまとめて発表する。              | 様々なサイトを見てWebサイトの情報収集しておく。                                    | 4時間 |
| 第6回  | <b>企画と設計(2) 最終課題の企画をと設計</b><br>最終課題の企画と設計、デザインコンセプトの考案を行う。<br>この回から各自進捗管理を行う。                               | 最終課題で制作するものを考え、素材(テキスト・画像など)を準備しておく。                         | 4時間 |
| 第7回  | <b>デザイン制作(1) デザインカンパの作成方法</b><br>Photoshop または Illustrator を使用してデザインカンパを作成する方法を学ぶ。<br>各自、最終課題のデザインカンパを作成する。 | 最終課題に必要な素材(テキスト・画像など)を準備しておく。                                | 4時間 |
| 第8回  | <b>デザイン制作(2)</b><br>引き続き、最終課題のデザインカンパを作成する。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック                                       | 最終課題に必要な素材(テキスト・画像など)を準備しておく。                                | 4時間 |
| 第9回  | <b>デザイン制作(3) ブラッシュアップと中間チェック</b><br>引き続き、最終課題のデザインカンパを作成する。<br>デザインカンパ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。                                  | 4時間 |
| 第10回 | <b>デザイン制作(4) 仕上げ</b><br>最終課題のデザインカンパを完成させる。   | 中間チェックの内容をデザインに反映する。   | 4時間 |
| 第11回 | <b>コーディング(1) 基礎部分</b><br>コーディングの基礎部分を完成させる。   | HTML/CSSを復習しておく。動きを付けたい箇所などを検討する。                            | 4時間 |
| 第12回 | <b>コーディング(2) 各ページ</b><br>各ページのコーディングを進める。   | HTML/CSSを復習しておく。   | 4時間 |
| 第13回 | <b>コーディング(3) 仕上げ</b><br>全ページのコーディングを完成させる。  | コーディングを完成させ、動作確認をする。   | 4時間 |
| 第14回 | <b>動作チェックとブラッシュアップ、プレゼン準備</b><br>グループワークで動作の相互チェックを行い、問題があれば修正する。プレゼンの準備を行う。                                | 最終課題のブラッシュアップ、プレゼンで話すことを考える。                                 | 4時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーションと講評</b><br>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。<br>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)             | 提出物を全て完成させ、提出の準備をしておく。                                       | 4時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【VD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山口晴久                   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                     | 開講時期 | 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 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 授業概要

「写真表現技術と作品制作」  
 作品展に向けての作品制作を行う事により、実践的な写真技術の習得を行う。  
 目的を達成するためにどのような技術が必要か、その技術を習得する。また、技術とともに作品化するために表現者としての作品の言語化、プレゼンテーション技術を習得する。最終課題として48ページの写真集の作成をします。希望者には写真新世紀など写真家としての登壇となる作品の制作の指導を行います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

ストロボを使用した商品撮影を元にポスターの作成と編集作業の集大成として、写真集の作成を行う。

#### 目標：

デザインのための写真撮影をストロボを使う事により、クオリティーの高いデザインの素材を作る事を目標の1つとする。次に、写真集の作成で構成力 編集力を養う。

#### 汎用的な力

1. DP6. 行動・実践

48ページの写真集とポスターの作成を作る事により、自らが課題を持って撮影する力を養う。

### 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）

- ・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         | 30% | ： 課題 スナップ1回 商品撮影1回 ポートレイト1回 10回の組み写真作品1回 計4回の課題提出の完成度、技術力、表現力で評価 |
| 試験（最終課題作品提出） | 40% | ： 最終課題の完成度とプレゼンテーションの評価  |
| 受講態度         | 30% | ： 撮影実習に対する取り組みの積極性で評価する。   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

写真の本質—スティーヴン・ショアー入門書 大スティーヴン・ショアー（著）出版社：ファイドン

世界の写真家101 多木浩二 大島 洋 編 新書館

### 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 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

| 回数  | 授業内容   | 実習内容                               | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>写真で何を表現するのか</b><br>講義 撮影実習 心象風景など                         | 心象風景スナップ撮影                         | 2時間              |
| 第2回 | <b>撮影技法 光のコントロール人物</b><br>講義 スタジオ撮影実習で、人物撮影の光のコントロールについて学ぶ。  | スタジオ撮影での光のコントロールを生かして自然光でポートレイトの撮影 | 2時間              |
| 第3回 | <b>撮影技法 光のコントロール 商品撮影</b><br>撮影実習 スタジオにおける商品撮影               | 自宅で気に入った小物を撮影                      | 2時間              |
| 第4回 | <b>写真に関する画像処理技術</b><br>PHOTOSHOPを用いてのレタッチ                    | 人物 商品のレタッチ                         | 2時間              |
| 第5回 | <b>撮影技法 自然光での撮影 スナップ ポートレイト</b><br>撮影実習 屋外の自然光のもとでのポートレイトの撮影 | 人物 スナップ撮影                          | 2時間              |

|      |  |                        |     |
|------|--|------------------------|-----|
| 第6回  | <b>撮影技法 自由撮影</b><br>撮影実習 各自テーマと表現方法を模索しつつ自由に人物などを撮影する  | 人物 スナップ撮影              | 2時間 |
| 第7回  | <b>セレクトに関する技術</b><br>講義、撮影した写真のなかからセレクトする実習  | 10枚の写真を選別              | 2時間 |
| 第8回  | <b>作品化するための技法</b><br>講義、セレクトした写真からどのように作品化するかを学ぶ制作実習<br>(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。 | 10枚組の写真を編集する。足りない写真を撮影 | 2時間 |
| 第9回  | <b>作品のレタッチ</b><br>講義、制作実習。修正が必要な作品についてレタッチを検討する  | 変更すべき写真の取り直し           | 2時間 |
| 第10回 | <b>作品のレタッチ</b><br>講義、制作実習。写真の修正を実際におこなう  | 作品のレタッチ                | 2時間 |
| 第11回 | <b>写真作品を言語化する</b><br>講義、自分の作品を言語化する。および発表  | プレゼンテーションでの講評を受けて再撮影   | 2時間 |
| 第12回 | <b>PCによる写真のセレクト</b><br>PCを使って写真集のための写真をセレクトする。   | 自宅でセレクト作業              | 2時間 |
| 第13回 | <b>編集作業</b><br>各自の写真集のために、PCを使っての写真編集  | 写真の編集作業                | 2時間 |
| 第14回 | <b>一次写真集の入稿</b><br>写真集作成のための採取的な入稿の個人指導  | 写真の編集作業                | 2時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション</b><br>プレゼンテーションを行い講評。<br>(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。                             | 写真集の入稿決定               | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 0 【AC】</b>                            |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 涌井晃   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 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          | ゲームソフト制作会社にて、デザインディレクション、モデリング、テクスチャーなどの制作を経験（全15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、テクスチャーの制作、リギング、アニメーション付けなどのワークフローを学びます。  
使用アプリケーションはMAYAを中心に用いますが、今までに習得してきたZBrushのスキルも活かせるよう、MAYAとZBrushの連携を学び、ゲーム開発の現場でのワークフローを想定した課題制作を行います。  
MAYAでは主にポリゴン数の少ない3Dモデルの造形から始め、ライティング、レンダリングなど、具体的にシーンを製作していく過程を想定して課題などに取り組みながら進めます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

ゲーム開発の現場におけるワークフロー基礎の習得

#### 目標：

MAYAとZBrushの連携、アニメーション付けができる

#### 汎用的な力

- 1 . DP9. 役割理解・連携行動

MAYAに得意なこと、ZBrushに得意なことを見極め、使い分ける力

### 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

#### 成績評価の方法・評価の割合

課題作品の提出

30%

課題作品の完成度

40%

授業の出席

20%

作品のアイデア、期末試験評価

10%

#### 評価の基準

- ：すべての課題作品を提出できているかどうか。
- ：モデルやテクスチャー、アニメーションの完成度
- ：授業の出席率
- ：オリジナリティーを感じる要素がある、既視感がないもの

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

MAYAベーシックス 3DCG基礎力養成ブック

### 履修上の注意・備考・メッセージ

扱う内容も多く、制作が授業時間だけでは終わらないこともありますので、授業時間外には進んで復習しておくようにしていただきたいと思えます。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：

場所：

備考・注意事項：授業以外での質問は、初回授業でお伝えするオンライン上のメールボックス宛にご連絡ください。

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 到達目標                    | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>MAYA_基礎知識のおさらい</b><br>2年時に学習してきた基礎的な内容のおさらいを行います。さらに基礎の内容を深めるための内容を学習します。  | 基礎内容の不明点が無いように確認しておく    | 4時間              |
| 第2回 | <b>NURBSモデリング1</b><br>1、NURBSと、それぞれのツールについての解説<br>2、ロフトサーフェイスについて<br>3、回天によるサーフェイスについて<br>4、押し出し<br>5、ベベル<br>6、面取り<br>7、アタッチ<br>8、デタッチ<br>9、ノットの挿入<br>10、サーフェス反転、ポイントの追加、オフセットコピー | 学習内容の内容の不明点が無いように確認しておく | 4時間              |
| 第3回 | <b>NURBSモデリング2</b>  | 学習内容の内容の不明点が無いように確認しておく | 4時間              |

|      |  |                         |     |
|------|--|-------------------------|-----|
|      | 11, サーフェスの再構築<br>12, 境界<br>13, モデリングトレーニング<br>14, 穴を開ける<br>15, 平面から作るサーフェス<br>16, 滑らかに接続する方法<br>17, サーフェスの変形<br>18, レンダリングのテッセレーション                                    |                         |     |
| 第4回  | <b>ポリゴンモデリング_部屋を作る1_モデリング</b><br>これまでにやってきた内容を踏まえて、アニメーションを作るための準備を行う。今回は課題として「家」というテーマでモデリングから、UV、テクスチャーまでを行う。  | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第5回  | <b>ポリゴンモデリング_部屋を作る2_UV</b><br>これまでにやってきた内容を踏まえて、アニメーションを作るための準備を行う。今回は課題として「家」というテーマでモデリングから、UV、テクスチャーまでを行う。   | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第6回  | <b>ポリゴンモデリング_部屋を作る3_テクスチャー</b><br>これまでにやってきた内容を踏まえて、アニメーションを作るための準備を行う。今回は課題として「家」というテーマでモデリングから、UV、テクスチャーまでを行う。   | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第7回  | <b>カメラの操作</b><br>1、レンズの選択と設定<br>2、フォーカスのコントロール<br>3、環境の設定<br>余った時間でこれまでの「家」課題の制作の時間にする。  | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第8回  | <b>ライトの設定</b><br>1、ライトの種類と設定<br>2、影のコントロール<br>3、スポットライトとボリュームライト<br>4、ライトの当て方<br>5、ライトのエフェクト<br>6、水中の光の表現  | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第9回  | <b>シェーダとレンダリング</b><br>1、シェーディング<br>2、マテリアル<br>3、スペキュラシェーディング<br>4、2Dテクスチャーと3Dテクスチャー<br>5、ランプシェーダとレイヤシェーダ<br>6、レイトレース<br>7、屈折<br>8、車のライの作成<br>9、レイトレースシャドウ<br>10、レンダリング | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第10回 | <b>アニメーション1</b><br>車のアニメーションを作る  | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第11回 | <b>アニメーション2</b><br>1、階層のアニメーション<br>2、PlayBlast   | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第12回 | <b>アニメーション3</b><br>1、変形するアニメーション<br>2、モーションの軌跡の編集<br>3、Retime<br>4、作例のアニメーション制作1<br>5、作例のアニメーション制作2  | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第13回 | <b>アニメーション4</b><br>1、追尾するカメラの設定<br>2、カメラコントロールの応用<br>3、Expression<br>4、Driven Key<br>5、スナップショットとスイープ   | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第14回 | <b>課題制作1</b><br>今までの学習のまとめとして課題を製作する。  | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |
| 第15回 | <b>課題制作2</b><br>今までの学習のまとめとして課題を製作する。(期末試験として評価する)   | 学習内容の内容の不明点がないように確認しておく | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習10</b>                        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行える。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| デザインアイデア    | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果        | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション   | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度        | 30% | ： チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含まれます）          |
| 期末試験評価 レポート | 10% | ： 作品制作に関するレポート提出                                  |

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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： 授業の前後  
場所： 授業の教室

### 授業計画

第1回

#### 自己紹介

合同授業なので自己紹介をかねて自分自身を考える課題を出し発表してもらいます。（アナログ課題）

今回はゲーム制作に関する講義なので質問など考えておいてください。

#### 授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第2回  | <b>ゲーム開発とは</b><br>前半はこの1週間であったことを各自発表してもらいます。(何気ない日常でも色々考える、興味をもつ脳を作っていくため)<br>後半はゲーム開発の流れ、ゲーム業界の話聞いてもらい今まで以上にゲーム開発に興味をもってもらえたらと思っています。質疑応答の時間もとります。 | 気になるアナログゲームなどあれば調べておいてください。                                     | 2時間 |
| 第3回  | <b>アナログゲーム体験</b><br>複数のグループにわかれてアナログゲームを体験してもらいます。   | 次回からアナログゲーム企画を考えていくので資料集めなどをしておいてください。                          | 2時間 |
| 第4回  | <b>アナログゲーム企画案を出す(各自)</b><br>各自 アナログゲーム案を考える。随時、アドバイスをを行います。  | 次回授業にて各自発表できるよう完成させておいてください。                                    | 2時間 |
| 第5回  | <b>アナログゲーム企画発表(各自)</b><br>前半は各自企画を発表してもらいます。(プレゼンテーション)<br>後半は発表された企画の中から興味があるもの面白いと思うものを数点決めていってもらいます。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください                               | 2時間 |
| 第6回  | <b>チームわけ</b><br>複数の企画を実際チームにわかれて制作していきましょう。チーム内の役割をしっかりと決めていきましょう。   | 制作に必要な資料などを各自用意しておいてください  | 2時間 |
| 第7回  | <b>アナログゲーム制作</b><br>チーム制作。役割、スケジュールを決める。各チームにまわりチェックしていきます。  | 制作に必要な資料などを用意しておいてください。   | 2時間 |
| 第8回  | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスをを行います。  | 次講は中間発表をしてもらうので発表ができるよう準備を進めておいてください。                           | 2時間 |
| 第9回  | <b>制作中間発表</b><br>仮ゲーム(途中で可)を各チーム発表。チーム外からの意見を聞きブラッシュアップをしていきましょう。  | 今回の意見交換、アドバイスがあった場合はできるところは反映して行ってください。                         | 2時間 |
| 第10回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。前回の意見交換、アドバイスなど反映できるものがあればとりいれましょう。   | 各自担当部分の制作を進めておいてください。   | 2時間 |
| 第11回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください  | 2時間 |
| 第12回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>引き続き、チーム制作をしてもらいます。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。   | スケジュールの確認をしつつ制作をしてください  | 2時間 |
| 第13回 | <b>アナログゲーム制作</b><br>次講から発表にはいりますので、準備をしておいてください。   | 次講での発表に間に合うよう制作して行ってください。                                       | 2時間 |
| 第14回 | <b>体験発表1(定期試験対象)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。  | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。                              | 2時間 |
| 第15回 | <b>体験発表2(定期試験対象)</b><br>体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。(期末試験として評価する)   | 発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこなしましょう。 | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【MD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなども担当。（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

#### 【マンガ制作】

漫画作品制作において汎用性の高い「シナリオ論」や、映画・ドラマの手法を元にした「映像論」を元に作品制作を行う。ストーリー漫画への理解、ストーリーのあるもの（映画、ドラマ、アニメなど）への理解を深め、自らの作品を制作する。また、制作した作品の中から優秀だと認められた場合は、マンガ・デジタルアートコースが主催する東京出版社持ち込みツアーに参加し、希望の出版社において編集者から指導を受けることが出来る。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

漫画、映画などのストーリーについてシナリオを分析・理解できる。漫画のコマわりについての効果を理解できる。

#### 目標：

読み切りや連載に向けたストーリー漫画を作ることができる。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

身に着けた技術で具体的なマンガ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

### 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。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              | 20% | ： 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。                                   |
| 作品を完成させる力             | 30% | ： 制作に必要なとする知識・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。 |
| 作品のクオリティ、期末試験評価（課題提出） | 50% | ： 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。    |

### 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。

ストーリー漫画の制作、構成研究に興味あることを必要とする。

### 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： 南館3F研究室

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>制作を行う際の必要な考え方</b><br>シナリオ論におけるコードを学び、漫画のプロットを作成する。             | プロット制作<br>2時間    |
| 第2回 | <b>参考映像とプロット</b><br>参考映像を視聴し、作成したプロットについて担当教員とディスカッションしながら理解を深める  | プロット制作<br>2時間    |
| 第3回 | <b>プロットを完成させる</b><br>参考映像を視聴し、プロットからストーリーラインを組み立てて完成させる。          | プロット制作<br>2時間    |
| 第4回 | <b>参考映像とネーム</b><br>参考映像を視聴しながら、ネームを制作する                           | ネーム制作<br>2時間     |
| 第5回 | <b>ネーム/ディスカッション</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。 | ネーム制作<br>2時間     |
| 第6回 | <b>ネーム/修正</b>   | ネーム制作<br>2時間     |

|      |   |             |     |
|------|---|-------------|-----|
|      | 参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。  |             |     |
| 第7回  | <b>下描き</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを元に下描きをする。  | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <b>下描き/ディスカッション、中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。              | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第9回  | <b>下描き/修正</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 教下描きを進める    | 2時間 |
| 第10回 | <b>中間合評</b><br>互いの作品を合評する。また見られることで更なる修正点についての気づきを行い、ブラッシュアップを図る。                                     | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>下描きを完成させた後、ペン入れを行い、作品を完成させる。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評、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）</b><br>最終合評において、東京編集部持ち込みツアーのメンバーを決定する。（期末試験として評価する） | 作品を完成させ提出する | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【MD】</b>                                  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 涌井晃   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 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          | 映像用の3Dモデルの制作、イラストレーションとしての3DCG、3Dプリント用のデータ制作などを行っております。 |      |    |     |   |

### 授業概要

ZBrushでの基礎的なモデリングの技術を学びます。制作したキャラクターや、そのキャラクターの世界観において整合性のある動きやそれに伴うデザインは何かを考え、表現できるように指導します。CGの世界で動かす3Dのキャラクターのベーシックな造形方法を学びますが、これらの方法は今後さらに広がりが見込まれるバーチャルリアリティのコンテンツや、拡張現実のコンテンツを制作していく際にも重要な要素の1つになります。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                      | 目標：  |
|--------------------------|-----------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 3DモデリングソフトZBrushの基本操作ができる   | キャラクターの造形に必要な、モデリング、テクスチャーの専門知識                                  |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 3DモデリングソフトZBrushの基礎を理解し扱う技術 | ZBrushdでのテクスチャー書き出しができる。   |
| 汎用的な力                    |                             |  |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                             | ゲーム、映像などのコンテンツに必要なモデルデータ、テクスチャーデータについて考慮されているデザインを制作する。計画、立案できる。 |

### 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

#### 評価の基準

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| 企画アイデア        | 30% | ： 3つの課題をそれぞれの企画性、アイディアを10点満点で評価します。                   |
| 作品成果、試験（課題提出） | 30% | ： 3つの課題をそれぞれの作品の完成度を10点満点で評価します。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| プレゼンテーション     | 30% | ： 3つの課題をそれぞれの見せ方、伝え方を10点満点で評価します。                     |
| 理解と応用         | 10% | ： 基礎的な内容を踏まえて、応用できているかどうかを10点満点で評価します。                |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

ワクイアキラ 誰でもできるZBrushCore（オンライン講座）

### 履修上の注意・備考・メッセージ

各課題のボリュームや、個人の企画・アイディアによっては、長時間の制作時間が必要な場合もあります。その場合は、授業外の時間に制作を進め、合評に間に合うように作品を仕上げるようにします。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間：

場所：

備考・注意事項： emailで対応致します。 info@wakuiweb.com

### 授業計画

| 回   | 内容   | この日にやった内容を復習しておくこと | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|--------------------|------------------|
| 第1回 | <b>基本説明、UI、カメラ</b><br>ZBrushの基本的な扱い方、カメラの操作、UIの意味などを学びます。  | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間              |
| 第2回 | <b>ZBrush オブジェクトの扱いについて</b><br>モデルのドロップ<br>カメラの操作<br>ポリメッシュに変換する (Make poly Mesh3D)<br>ブラシの調整とシンメトリーモード<br>ブラシのコントロール<br>グリッドの紹介、XYZ軸と3D空間 | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間              |
| 第3回 | <b>ZBrush ポリゴンモデルでの簡単なモデリング 1</b>  | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間              |

|      |  |                    |     |
|------|--|--------------------|-----|
|      | 第1 課題ーキャラクターの造形<br>ポリゴンについて<br>モデリングとブラシ紹介<br>SaveとLoad                              |                    |     |
| 第4回  | <b>ZBrush ポリゴンモデルでの簡単なモデリング2</b><br>第1 課題ーキャラクターの造形<br>キャラクターメイキング1 ___Moveブラシ       | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第5回  | <b>ZBrush ポリゴンモデルでの簡単なモデリング2</b><br>第1 課題ーキャラクターの造形<br>キャラクターメイキング2 ___Dynameshとその概念 | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第6回  | <b>ZBrush キャラクターメイキング3</b><br>第1 課題ーキャラクターの造形<br>キャラクターメイキング3 ___Divideとサブディビジョンレベル  | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第7回  | <b>ZBrush キャラクターメイキング4</b><br>キャラクターメイキング4 ___clay、Dam Standerd、Smoothブラシ            | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第8回  | <b>ZBrush キャラクターメイキング5</b><br>キャラクターメイキング5 ___mask とMoveの併用                          | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第9回  | <b>ZBrush キャラクターメイキング6</b><br>キャラクターメイキング6 IMM Zipperで服のディテールをつける。                   | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第10回 | <b>ZBrush キャラクターメイキング7</b><br>キャラクターメイキング7 Maskを使った造形2                               | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第11回 | <b>ZBrush キャラクターメイキング8</b><br>キャラクターメイキング8 Maskを使う造形2                                | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第12回 | <b>ZBrush キャラクターメイキング9</b><br>キャラクターメイキング9 Stetchブラシ Inflateブラシ                      | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第13回 | <b>ZBrush キャラクターメイキング10</b><br>キャラクターメイキング10 MaterialとPaintについて                      | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第14回 | <b>ZBrush キャラクターメイキング11</b><br>静止画の書き出し BPRの説明、画像のエクスポート                             | この日にやった内容を復習しておくこと | 2時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション実践</b><br>データの容量とポリゴン数の削減<br>3Dプリントデータの書き出し<br>3D出力サービスを活用する             | 授業内容の振り返り          | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【AC】【MD】</b>              |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤川亜美                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                      | 開講時期 | 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          | グッズ用のイラスト制作、告知・宣伝用のイラスト制作の実務経験有り。(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業では、イラストレーターの仕事を想定した作品制作を行い、実践的な技術の向上を目指す。キャラクターデザインのその先には、グッズ展開用のイラストや商品パッケージ用のイラストを発注されることが多くある。「グッズを想定したイラスト」ではグッズならではの變形サイズでのイラストを、「多人数の集合イラスト」ではゲームのパッケージや本の表紙をイメージしたイラストの制作を行う。「告知・宣伝を想定したイラスト」はテーマや制限のある中で発想を膨らませ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

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践

#### 具体的内容：

印刷物を想定したデザインや色彩の選び方を身につける。

#### 目標：

より実際の仕事に近い装丁・要望を理解し実践することができる。

与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図を考え、提案することができる。

学んできたことを振り返り、自己の課題に活かすことができる。

### 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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。課題作品はすべて提出すること。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| 授業内課題、期末試験評価（課題提出） | 70% | 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。 |
| 受講状況               | 30% | 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。                                      |

### 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

時間： 月曜3限（13:00～14:30）  
場所： 南館3階 研究室2にて

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>食事を描く①/ラフ</b><br>好きな食べ物を一つ選び、オリジナルキャラクターが食事をしているシーンを描く。カトラリーを使用していたり、口に含んでいたたり、「食べている瞬間」であること。 | 2時間              |
| 第2回 | <b>食事を描く②/線画</b><br>自分の絵柄に合わせて「食べ物」のデフォルメの程度を調整する。主線のない方が美味しそうに見えるが、絵柄から浮く場合は描き入れて良い。             | 2時間              |
| 第3回 | <b>食事を描く③/着色</b><br>美味しそうに見えるよう、湯気や水滴などの演出も描き加えていく。完成の後、講評会。                                      | 2時間              |
| 第4回 | <b>グッズを想定したイラストを描く①/ラフ</b>  | 2時間              |

|      |  |                             |     |
|------|--|-----------------------------|-----|
|      | グッズ用のイラストはSDキャラクターを求められることも多いため、タンブラー（扇形）と缶バッジ（円形）を想定したイラストをSDキャラクターで描く。SDキャラクターの元となる等身大のキャラクターも別紙に描き添える。                      |                             |     |
| 第5回  | <b>グッズを想定したイラストを描く②／線画</b><br>SDキャラクターにする場合も、基本的な人体の比率は同じである。手足の長さ、太さを極端に誇張しないよう注意する。  | 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6回  | <b>グッズを想定したイラストを描く③／着色</b><br>SDキャラクターの場合、平面的な塗りが好まれることが多い。あえて影の段階を抑えた塗り方をするなど、頭身に合わせた彩色方法を考える。                                | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。           | 2時間 |
| 第7回  | <b>グッズを想定したイラストを描く④／仕上げ</b><br>背景のデザインまでを丁寧に描き込み、完成度を高める。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8回  | <b>多人数の集合イラストを描く①／ラフ</b><br>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9回  | <b>多人数の集合イラストを描く②／線画</b><br>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。  | バランスに注意しながら描き込みを進める。        | 2時間 |
| 第10回 | <b>多人数の集合イラストを描く③／着色</b><br>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。   | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。           | 2時間 |
| 第11回 | <b>多人数の集合イラストを描く④／仕上げ</b><br>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。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12回 | <b>告知・宣伝を想定したイラストを描く①／ラフ</b><br>雑誌の懸賞コーナーのハガキ募集告知、またはWEBラジオの宣伝を想定したイラストを描く。どちらも女性をターゲットとした雑誌に掲載されることを想定し、ハガキまたはラジオを必ず画面内に配置する。 | 描きたいテーマの資料をそれぞれ集めておく。       | 2時間 |
| 第13回 | <b>告知・宣伝を想定したイラストを描く②／線画</b><br>何を表現しているのか、メインは何なのか分かるように構図を決める。   | 資料をもとに下書き、色彩設計を進める。         | 2時間 |
| 第14回 | <b>告知・宣伝を想定したイラストを描く③／着色</b><br>ターゲット層を意識しつつも、オリジナルのデザイン要素を組み合わせ、着色を行う。  | 講評会に向け、作品の仕上げ。              | 2時間 |
| 第15回 | <b>告知・宣伝を想定したイラストを描く④／仕上げ</b><br>課題の趣旨から外れていないか、独創的な世界観が描けているかを振り返り、魅力的な絵作りを目指す。完成の後、講評会。（期末試験として評価する）                         | 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            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【IL】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子・黒田潔   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 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          | 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。（全15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、デザイン作業から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行い、3年次ならではの完成度に仕上げることを目標とし、的確な情報内容を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

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力
- DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

制作のテーマ設定をし、それに沿ったイラスト制作から、情報編集、デザイン、プレゼンテーションまでの制作を行います。

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る。

#### 目標：

見る人に的確な情報が瞬時に伝わる制作物を目指す。さらにオリジナリティを追求し、自分の表現の「強み」を見つける。

先入観や既成の概念にとらわれず、テーマがもつとも的確に表現できる方法の試行錯誤のチャレンジを繰り返し、完成度の高い作品を制作する。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

アイデアを実現するためにすぐに行動し、ラフやサムネールでの検討を繰り返し実践し、制作のベースを固める力をつける。

入念な準備をもとに、本制作では「完成度」のレベルを追求して、今までに経験したことがない次元の完成をやり遂げる。

### 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% | ： 自分らしく魅力的な「テーマ設定」に優れ、「画風」が確立されているか。<br>： 情報伝達のためのデザインの工夫、構成について考えられているか。     |
| 作業管理が適切になされているか        | 10% | ： 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。<br>： カンプ、ダミー制作を経た結果が反映されているか。      |
| 見る人に目的とする情報伝達がなされているか。 | 30% | ： 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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

○「世界の美しい本」海野弘 PIE ○「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  
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： 南館3F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

：

： 授業外学修課題にか  
： かる目安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>① 課題1 「きれいなもの」5点の制作開始</b></p> <p>好きなもの、というテーマでの制作は経験があると思うが、「きれいなもの」をイラストレーションにするときにどのような伝え方を工夫できるのか、5点という数をどのようにあつかうのか。これまでに身につけた技術と知識で表現してみる。</p>                                 | 授業内で考え始めた「きれいなもの」5点の制作。                            | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>① 課題1 「きれいなもの」5点のプレゼンテーションと講評</b></p> <p>黒田先生に向けて「きれいなもの」5点のイラストレーションをプレゼンテーションし、講評。その後、黒田先生の実際の仕事のスライドを見ながらレクチャーを受ける。</p> <p>②課題2 「母の日キャンペーン」の説明</p>                               | 課題2のアイデアを5案程度考えてくる。                                | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>②課題2 「母の日キャンペーン」アイデアのチェック</b></p> <p>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。</p>  | 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  | <p><b>②課題2 「母の日キャンペーン」プランチェックして制作案を決定</b></p> <p>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。</p>  | 決定した制作案の本制作を開始する。                                  | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>②課題2 「母の日キャンペーン」本制作</b></p> <p>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。</p>   | 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6回  | <p><b>②課題2 「母の日キャンペーン」カンパチェックと修正作業</b></p> <p>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。</p>  | 修正したものを再出力して検証する。                                  | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>②課題2 「母の日キャンペーン」ブラッシュアップ</b></p> <p>修正→出力→再修正→最終出力へ<br/>ポスターはハリバネに貼っておく。SBも出力。組立。</p>   | 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8回  | <p><b>②課題2 「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。</b></p> <p>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。</p> <p>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</p> | ポートフォリオ制作  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>③課題3 説明</b></p> <p>第2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>  | 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 |
| 第10回 | <p><b>③課題3 プランチェック</b></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11回 | <p><b>③課題3 本制作。イラストレーションの制作。</b></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、もっとも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12回 | <p><b>③課題3 本制作 デザイン制作</b></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13回 | <p><b>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</b></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。   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>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</b></p> <p>最終成果物の出力、組み立てなどの作業を行う。</p>  | 仕上げ作業  | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>講評会とまとめ</b></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>  | 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            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【VD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大谷佳久   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 現在までに150本を超えるスマートフォンアプリ開発に参画。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15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。当講座ではクリエイティブ要素の高いiPhoneやAndroidをベースに学習。「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、講座内でオリジナル教材であるiPhone&Androidアプリフレームをベースとし実際にアプリデザインを制作。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. 幅広い教養やスキル | 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。 | デザインに活かせる知識の習得を目指します。                      |
| 汎用的な力            |  |  |
| 1．DP5. 計画・立案力    |  | アプリデザインのフローや企画手法を学びゴールまでの時間を計画的に明示できるようにする |
| 2．DP6. 行動・実践     |  | 実際にアプリを企画・デザインし授業で得た知識をアウトプットする            |

### 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
- ・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。

※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              | 40% | ： 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。                            |
| アイデア力                 | 30% | ： 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。                              |
| 講義内容の理解度、期末試験評価（課題提出） | 30% | ： 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。 |

### 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。  
・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」を講義で学び「アプリデザイン」を実習で学びます。  
・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： | 月曜14時30分～18時 |
| 場所： | 教室内または研究室    |

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間       |
|------|---|------------------------|
| 第1回  | <b>スマホアプリ制作概論～使い手→作り手～</b><br>授業内容を実務で生かす方法、アプリを企画する時の注意点などを学びます。 | iPhoneを実際に触る<br>2時間    |
| 第2回  | <b>スマートフォン基礎知識</b><br>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。                  | Android端末を実際に触る<br>2時間 |
| 第3回  | <b>スマートフォンアプリを作るには</b><br>スマートフォンアプリの開発方法や開発言語などを学びます。            | アプリを新たに5個以上触る<br>2時間   |
| 第4回  | <b>アプリデザイン・開発で知っておくべきこと</b>                                       | アプリデザインをイメージする<br>2時間  |

|      |  |                     |     |
|------|--|---------------------|-----|
|      | アプリのジャンルやジャンルによる企画方法の違いなどを学びます。  |                     |     |
| 第5回  | <b>実際のアプリに学ぶ</b><br>人気アプリのダウンロード数や売り上げから、業界の傾向などを学びます。   | アプリを新たに5個以上触る       | 2時間 |
| 第6回  | <b>アプリを企画してみよう～準備編～</b><br>スマートフォンアプリの「企画」が必要とされるシーンと種類などを学びます。  | 新しいアプリの案を考える        | 2時間 |
| 第7回  | <b>アプリを企画してみよう～初級編～</b><br>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        | 2時間 |
| 第8回  | <b>アプリのマネタイズ</b><br>スマートフォンアプリを収益化する方法を学びます。<br>中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 有料・無料アプリの差を考える      | 2時間 |
| 第9回  | <b>どうやってアプリができるのか</b><br>スマートアプリ開発の一連の流れを学びます。   | アプリデザイン・開発の情報を集める   | 2時間 |
| 第10回 | <b>アプリデザインに必要な知識</b><br>アプリをデザインする際に注意すべき点や現時点でのトレンドを学びます。   | クールなデザインのアプリを探す     | 2時間 |
| 第11回 | <b>アプリデザインで重要なこと</b><br>スマートフォンアプリの開発、デザインに必要な環境やファイル形式、サイズなどのお作法を学びます。  | かわいいデザインのアプリを探す     | 2時間 |
| 第12回 | <b>アプリ制作の手法</b><br>スマートフォンアプリを開発する際の体制や注意しておくべき点などを学びます。   | 今までに学んだ知識を前提にアプリを見る | 2時間 |
| 第13回 | <b>最新アプリの事例に学ぶ1</b><br>海外のスマートフォンアプリ事情を学びます。   | 今までに学んだ知識を前提にアプリを見る | 2時間 |
| 第14回 | <b>最新アプリの事例に学ぶ2</b><br>今までに学んだことをIT企業などで活用する方法をアプリデザインなどを絡め学びます。<br>最終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）                               | 今までに学んだ知識を前提にアプリを見る | 2時間 |
| 第15回 | <b>スマホアプリデザインを学んで</b><br>今までに学んだスマートフォンアプリのデザインや企画に関する項目を総復習します。<br>最終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）、期末試験として評価する。<br>(期末試験として評価する) | 講座での経験をまとめておく       | 4時間 |

|                  |                               |      |    |     |   |
|------------------|-------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【AC】 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 稲垣貴士                          |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                            | 開講時期 | 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 | 該当しない                         |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                               |      |    |     |   |

### 授業概要

ラジオドラマ（オーディオドラマ）の企画・制作  
ラジオドラマ番組を企画し、その制作を通じてセリフや効果音の録音・編集、ミキシングなどの技術・技法、及びラジオドラマにおける音声・音楽の総合的な演出について実践的に学びます。ラジオドラマの制作にあたっては、オリジナルの脚本、もしくはマンガや小説などを原作とする脚本を各チームで話し合っ作成します。  
完成した作品は、実際にFMラジオ局（京都三条ラジオカフェ）より放送する予定です。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：           | 目標：                                   |
|--------------------------|------------------|---------------------------------------|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 音声や効果音の録音、サウンド編集 | 録音機器やサウンド編集ソフトなど、音響機材の操作ができる。         |
| 2．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | ラジオドラマの番組企画と制作   | ラジオドラマという音・音声による表現を企画・構想し、制作することができる。 |
| 汎用的な力                    |                  |                                       |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                  | 企画力を身につける                             |
| 2．DP8. 意思疎通              |                  | グループ制作を遂行するコミュニケーション力を身につける           |
| 3．DP9. 役割理解・連携行動         |                  | グループ制作を円滑に進める役割分担と連携                  |

### 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
- ・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。

グループ制作であるため、各自の役割分担、制作における貢献度などを考慮して平常点を評価する。

| 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、グループ制作における貢献度などを総合的に評価する。<br>50%     |
| 成果物（完成したラジオドラマ）の表<br>現的クオリティ | ： 脚本のクオリティ、声の演技と演出、音・音楽の演出など、ラジオドラマとしての芸術的表現力を総合的に評価する<br>30% |
| 成果物の技術的クオリティ、期末試験<br>評価      | ： 録音、編集、ミックスなど、ラジオドラマとしての技術的クオリティを評価する。<br>20%                |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

日本音楽スタジオ協会編『サウンドレコーディング技術概論』（再改訂版）、日本音楽スタジオ協会、2016年  
ジョン・アーグル『ハンドブック・オブ・レコーディング・エンジニアリング』沢口真生訳、ステレオサウンド、2001年  
木村哲人『音を作る。TV・映画の音の秘密』筑摩書房、1991年  
小川洋子原作『博士の愛した数式：ラジオドラマCD』新潮社、2006年  
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、次回の授業に向けて予習をすること。

制作のために授業時間外での打合せや録音・編集作業が多くなります。グループで役割分担をし、全員で協力して制作を進めてください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|     |                |
|-----|----------------|
| 時間： | 水曜日 3 時限       |
| 場所： | 南館2F 情報デザイン研究室 |

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                  |
|------|---|---|
| 第1回  | <b>ラジオドラマの表現特性と可能性 1 小説の朗読とラジオドラマの表現</b><br>ラジオドラマの参考作品（NHKのラジオドラマ「FMシアター」など）を聴き、小説の朗読とラジオドラマの表現の違いについて考える。 | 授業で言及した小説や戯曲を読む。大学図書館で関連書籍を調べる。<br>2時間            |
| 第2回  | <b>ラジオドラマの表現特性と可能性 2 情景や登場人物の内面世界</b><br>音や声（セリフ、モノローグ、ナレーション）によって表現される情景や登場人物の内面世界について考える                  | 配布資料による予復習。授業で言及した小説や戯曲を読む。大学図書館で関連書籍を調べる。<br>2時間 |

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第3回  | <b>ラジオドラマの番組企画・構想</b><br><br>制作チームを組み、各チームでラジオドラマの番組企画について話し合う。   | 配布資料による予復習。授業で言及した小説や戯曲を読む。大学図書館で関連書籍を調べる。ラジオドラマのテーマや内容についてチームで話し合う。 | 2時間 |
| 第4回  | <b>音響機器についての知識と操作① マイクとマイキング</b><br><br>マイクの種類と音響特性、目的に応じた適切なマイクの種類と設置の仕方について学ぶ。マイクの接続、ミキサーの設定や操作について学ぶ。        | 配布資料による予復習。大学図書館で参考となる図書を調べ、ラジオドラマのテーマや内容、制作における役割分担などについてチームで話し合う。  | 2時間 |
| 第5回  | <b>音響機器についての知識と操作② 録音・編集システム (ProTools HD) の基本操作</b><br><br>デジタル・オーディオについての基礎知識<br>録音したオーディオファイルを編集する基本操作について学ぶ | 配布資料による予復習。大学図書館で参考となる図書を調べ、ラジオドラマのテーマや内容などについてチームで話し合う。             | 2時間 |
| 第6回  | <b>音響機器についての知識と操作③ 録音・編集のテクニック</b><br><br>オーディオファイルの編集とミックスについて学ぶ。また、コンプレッサー、EQ、リヴァーブなど、基本的なエフェクターの効果と操作について学ぶ  | 配布資料による予復習。ラジオドラマの構成についてチームで話し合い、脚本を具体化する                            | 2時間 |
| 第7回  | <b>番組企画のプレゼンテーション</b><br><br>番組企画、ラジオドラマのテーマと構成についてプレゼンテーションを行う。  | 配布資料による予復習。ラジオドラマの脚本（第1稿）を書く。  | 2時間 |
| 第8回  | <b>脚本の作成</b><br><br>脚本の読み合わせ。<br>読み合わせを録音する。音声の録音に際してコンプレッサーの使い方を学ぶ。  | 配布資料による予復習。ラジオドラマの脚本の推敲。効果音や選曲についてチームで話し合う。                          | 2時間 |
| 第9回  | <b>声（セリフやモノログ、ナレーション）の録音と編集① 脚本の読み合わせ</b><br><br>推敲した脚本の読み合わせと声の演出。<br>実際に録音し、声の演出について考える                       | 配布資料による予復習。チームで録音・編集作業を進める。ラジオドラマの脚本（第2稿）を書く。                        | 2時間 |
| 第10回 | <b>声（セリフやモノログ、ナレーション）の録音と編集② 録音</b><br><br>声の出演者を決め、本番の録音を開始  | チームで録音・編集作業を進める。ラジオドラマの脚本の推敲   | 2時間 |
| 第11回 | <b>効果音の録音と編集</b><br><br>ドラマに使用する効果音を録音する。   | チームで録音・編集作業を進める。ラジオドラマの脚本を完成させる。                                     | 2時間 |
| 第12回 | <b>編集とミキシング① ラフミックス</b><br><br>セリフ、ナレーション、効果音、音楽のバランスを考えてラフミックスをする  | チームで録音・編集作業を進める。   | 2時間 |
| 第13回 | <b>編集とミキシング② オーディオ編集</b><br><br>オーディオ編集、ミックスを行う。<br>必要に応じてコンプレッサー、EQ、リヴァーブなどのプラグインを使用                           | チームで録音・編集作業を進める。   | 2時間 |
| 第14回 | <b>マスターオーディオファイルの作成</b><br><br>全体のバランス、ラウドネスを調整し、最終ミックスを行う。   | ラジオドラマを完成させる。  | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評、まとめ</b><br><br>各グループが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）          | 放送用パッケージを作成し、ラジオ局に納品する。  | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【AC】 【MD】</b>              |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 由良泰人                                       |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 映像作品を制作し、国内外の映画祭で発表、また企業PR映像の制作も行なう。(全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

映像は様々な場所で扱われています。映画、テレビ、ネット、スマートフォンや街角など用途によって変化し、また制作されるコンテンツも実写や各種様々な制作技法のアニメーションなど、それぞれの場所に合わせた表現が可能です。そのような幅広い映像の可能性を知るとともに、表現に合わせた技術や知識を参考作品の鑑賞や課題作品の制作を通じて学び、オリジナルな個人制作の映像作品を制作します。ここで制作された作品は学外での発表も視野に入れます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

映像制作の専門知識と技能

#### 目標：

撮影から編集、各種ビデオフォーマットでの出力を理解出来る

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

各自設定したテーマで映像作品を完成させ発表出来る

### 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、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

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| 作品内容の企画と途中経過発表の評価 | 20% | 計画に沿って適切に制作を進行させ、制作中の報告や相談によって授業への参加度を判断し評価します。                  |
| テーマ課題の評価          | 30% | 与えられたテーマによって制作した課題の「伝える(10%)」「組み立てる(10%)」「表現する(10%)」の観点により評価します。 |
| 最終作品制作の評価、期末試験評価  | 50% | 各自が設定したテーマによって制作された作品の「着眼点(10%)」「表現力(20%)」「完成度(20%)」の観点により評価します。 |

### 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： 火曜3限

場所： 南館情報デザイン研究室

備考・注意事項： 授業前後、メール(yura@osaka-seikei.ac.jp)での質問や制作相談にも随時対応します。

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間        |
|------|--|-------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンスと参考作品鑑賞。</b><br>授業の概要説明と参考作品の鑑賞を通して映像作品への理解を深め、課題作品の構想を練ります。       | 作品制作の準備と試作。<br>2時間      |
| 第2回  | <b>参考作品鑑賞、機材取扱ガイダンス</b><br>制作で使用するカメラ機材の取扱を解説し、参考作品の鑑賞を通して作品制作への準備をします。    | 作品制作の準備と試作。<br>2時間      |
| 第3回  | <b>参考作品鑑賞、機材取扱ガイダンス</b><br>制作で使用するコンピュータ機材の取扱を解説し、参考作品の鑑賞を通して作品制作への準備をします。 | 作品制作の準備と試作。<br>2時間      |
| 第4回  | <b>課題1の企画発表</b><br>設定された課題に沿って作品の企画を発表し、制作の準備を進めます。                        | 作品制作を進める。<br>2時間        |
| 第5回  | <b>参考作品鑑賞、制作相談</b><br>参考作品の鑑賞と、課題細作を進め、問題点を相談します。                          | 作品制作と中間報告のための準備。<br>2時間 |
| 第6回  | <b>中間発表</b>  | 作品制作を進める。<br>2時間        |

|      |   |                                 |     |
|------|---|---------------------------------|-----|
|      | 制作の途中経過を発表します。  |                                 |     |
| 第7回  | <b>制作・相談</b><br>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。   | 作品制作を進める。                       | 2時間 |
| 第8回  | <b>合評・提出</b><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。また制作レポートを作成し、問題点を抽出、精査します。                 | 制作した作品について振り返りを行う。次の作品制作の準備と試作。 | 2時間 |
| 第9回  | <b>最終課題企画発表</b><br>各自が設定したテーマによって制作する作品の企画発表を行います。                              | 作品制作を進める。                       | 2時間 |
| 第10回 | <b>制作・相談</b><br>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。   | 作品制作と中間報告のための準備。                | 2時間 |
| 第11回 | <b>中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。   | 作品制作を進める。                       | 2時間 |
| 第12回 | <b>制作・相談</b><br>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。   | 作品制作と中間報告のための準備。                | 2時間 |
| 第13回 | <b>中間発表</b><br>制作の途中経過を発表します。   | 作品制作を進める。                       | 2時間 |
| 第14回 | <b>制作・相談</b><br>企画した作品を制作し、問題点などを相談します。   | 作品制作を進める。                       | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評</b><br>完成した作品を発表し、意見交換を行います。また制作した作品について制作レポートを作成し問題点を精査します。(期末試験として評価する) | 他の作品も参考にしながら、制作した作品について振り返りを行う。 | 2時間 |

|                  |   |      |    |       |
|------------------|---|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【AC】 【MD】</b>   |      |    |       |
| 担当教員名            | 和田真一  |      |    |       |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 2 |
| 授業形態             | 実制作が中心となります。しかし一方的な制作になるのではなく、未学習な機能や便利な制作方法など、常に個々の作品に必要なテクニックをディスカッションと講義を通じて習得してもらいます。 |      |    |       |
| 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          | 商業原型としてフィギュア・玩具のデザイン・設計・3D造形。コンシューマーゲームタイトルのコンセプトアート・デザイン制作。(全15回)                        |      |    |       |

### 授業概要

●●●ZBrushを使用した3DCG作品制作●●●  
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、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、全工程の制作作業の中間と最終提出時にプレゼンテーションを行ってもらいます。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                     | 具体的内容：         | 目標：   |
|----------------------------|----------------|---|
| 1 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | ZBrush操作の理解と応用 | ZBrushを使用し、作品ポートフォリオに入れるレベルの高いスカルプト作品を制作することができる。       |
| 汎用的な力                      |                | デザイン画に沿って3Dデジタル彫刻物を制作し、作品ポートフォリオ用の印刷物を想定してまとめ上げることができる。 |
| 1 . DP6. 行動・実践             |                |   |

### 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   |
|---------------------|---|
| 各構成要素の個別点<br>30%    | : 10点   フェイスモデリング、5点   ボディバランス、5点   ポージング、5点   小物・パーツ・付属品、5点   デイティール                 |
| 機能習熟度<br>30%        | : 5点   基本操作工程、5点   ベースメッシュ作成工程、5点   スカルプト工程、5点   構成工程、5点   レンダリング工程、5点   ポストプロダクション工程 |
| 期末試験評価（作品提出）<br>40% | : 5点   中間プレゼンテーション、5点   最終プレゼンテーション、10点   中間合評点、10点   完成点、10点   美術点                   |

### 使用教科書

指定する

| 著者   | タイトル                   | 出版社       | 出版年     |
|------|------------------------|-----------|---------|
| 和田真一 | ・ BLESTAR ZBrush ベーシック | ・ BLESTAR | ・ 2013年 |

### 参考文献等

スカルプターのための美術解剖学  
フィギュアスカルプティング 粘土で作る全身像: アナトミーと面からの構築  
ZBrush キャラクター&クリーチャー - ZBrush Characters & Creatures 日本語版  
ZBrushフィギュア制作の教科書  
ZBrush スタジオプロジェクト: リアルゲームキャラクター  
ZBrush キャラクタークリエーション - 高度なスカルプティングテクニック  
The Art of Mystical Beasts ZBrush, Photoshopほか、デジタル技法で描く幻獣アート

### 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は基本的にZBrushの講義を半年以上受講済みで、ZBrushの基本操作を習得済みの方に限り履修することができます。ただし、自己学修によりZBrushの操作ができる方は履修前に相談し判断します。  
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。  
第一回の授業までにキャラクターデザイン画(カラー)の用意(前面・背面は必須、側面図は任意)。  
フィギュア原型師を目指す方は、既存の2Dキャラクターデザイン画も可とします(版元ありの設定)  
リアル系造形(人物・動物)を制作したい場合は写真をデザイン画として認めます。  
半年間のモチベーションを保つため、デザイン画は①テクニックや表現をアピールできそうなもの、②本当に好きなもの(重要)、③オリジナルキャラ等を推奨します。  
モチーフの相談は受け付けます。  
半年間の長い工程になるので一日の欠席がスケジュールに影響することを理解してください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |  |
|----------|--|
| 時間：      | 火曜3限   |
| 場所：      | 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。<br>wada-s@osaka-seikei.ac.jp<br>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: ZBrushの機能について【氏名、学籍番号】) |

### 授業計画

|     |            |   |                         |
|-----|------------|---|-------------------------|
| 第1回 | ZBrush操作復習 | 完成までのスケジュール作成【DVD】ZBrushベーシック 基本操作部分を視聴しておく | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>2時間 |
|-----|------------|---|-------------------------|

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | 1 限目：操作の復習を兼ねた指輪スカルプト<br>2 限目：3Dプリント用データの制作方法  |   |     |
| 第2回  | <b>オリジナル彫刻による指輪作成</b><br><br>1 限目：デザイン画確認、ベースメッシュ制作<br>2 限目：DynaMesh・ZRemesher・MRME復習、指輪データ提出          | キャラクターのポーズの案出し<br>【DVD】ZBrush ベーシック 2限目該当レッスンを視聴しておく  | 2時間 |
| 第3回  | <b>ポリゴンモデリングとは</b><br><br>1 限目：Gizmo3Dのパラメトリックメッシュ<br>2 限目：Dynamic Subdivisionの解説                      | キャラクターの表情のスケッチ多数<br>【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R8 新機能解説 #1 Gizmo 3D」を視聴しておく                  | 2時間 |
| 第4回  | <b>ZModelerの基礎知識</b><br><br>1 限目：ZModeler Action, Targetの詳細<br>2 限目：コンセプトアートチェック_1                     | 手足のスケッチ多数<br>【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R7 新機能解説 #2 ZModeler Basics」を視聴しておく                  | 2時間 |
| 第5回  | <b>インスタンスメッシュ_配列</b><br><br>1 限目：ArrayMeshを使用したオブジェクト制作<br>2 限目：コンセプトアートチェック_2                         | 素体以外のパーツのラフスケッチ多数<br>【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R7 新機能解説 #5 ArrayMesh」を視聴しておく                | 2時間 |
| 第6回  | <b>インスタンスメッシュ_ナノ</b><br><br>1 限目：NanoMeshを使用したオブジェクト制作<br>2 限目：ベースメッシュ作成                               | 素体以外のパーツのラフスケッチ多数<br>【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R7 新機能解説 #4 NanoMesh」を視聴しておく                 | 2時間 |
| 第7回  | <b>レイヤー機能の応用</b><br><br>1 限目：スカルプトレイヤーの活用<br>2 限目：タイリングアルファの制作方法を学ぶ                                    | ヴェネットラフ画スケッチ 【DVD】ZBrush ベーシック Lesson レイヤー  | 2時間 |
| 第8回  | <b>ノイズパターンのスカルプト適用とディテールリング</b><br><br>1 限目：サーフェースノイズ詳細<br>2 限目：第7回のタイリングアルファとサーフェースノイズの組み合わせ          | 作品制作プレゼンの草案（1～2分程度の原稿）<br>【DVD】ZBrush ベーシック Lesson サーフェースノイズ                                | 2時間 |
| 第9回  | <b>中間合評～ディスカッション</b><br>1 限目：中間合評～他者の意見を聞く、人の作品に意見を出す<br>2 限目：中間ループリックの実施、学生へフィードバック                   | 合評を踏まえて、修正箇所の書き出し   | 2時間 |
| 第10回 | <b>インサートブラシ</b><br><br>1 限目：InsertMeshとInsertCurve<br>2 限目：InsertCurveのトライパーツ化                         | ディテールデザインスケッチ・資料集め<br>【DVD】ZBrush ベーシック Lesson インサートメッシュ                                    | 2時間 |
| 第11回 | <b>Alpha 3D</b><br><br>1 限目：アルファ 3Dの作成方法と利用<br>2 限目：アルファ 3Dとレイヤーブラシの組み合わせ                              | 画像資料集め<br>【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R8 新機能解説 #4 Alpha 3D」を視聴しておく                            | 2時間 |
| 第12回 | <b>ブーリアン演算</b><br><br>1 限目：LiveBoolean詳細<br>2 限目：LiveBooleanの実践的使用方法                                   | 未完成の人は時間外にパソコンルームで仕上げを急ぎましょう。<br>【YouTube】BLESTARch「ZBrush4R8 新機能解説 #3 Live Boolean」を視聴しておく | 2時間 |
| 第13回 | <b>テクスチャリング、ペインティング</b><br><br>1 限目：SpotLight詳細<br>2 限目：Zaplinkを使用したPhotoShopとの連携                      | 各自画像処理ソフトの復習 【DVD】ZBrush ベーシック Lesson スポットライト   | 2時間 |
| 第14回 | <b>レンダリング～ポストプロダクション</b><br><br>1 限目：ライティング・レンダリング<br>2 限目：各要素をPhotoShop等でポストプロダクションする                 | 未完成の人は時間外にパソコンルームで仕上げを急ぎましょう。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評～ディスカッション</b><br>1 限目：ポストプロダクション・仕上げ<br>2 限目：完成品のプレゼンテーション<br>最終ループリックの実施、学修成果の可視化（期末試験として評価する） | ポートフォリオに収録  | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【MD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | 週刊少年ジャンプ（集英社）や、その他の漫画雑誌にて漫画制作経験があり、映画・ドラマの脚本（シナリオ）、企画・プロデュースなども担当。（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

#### 【マンガ制作】

漫画作品制作において汎用性の高い「シナリオ論」や、映画・ドラマの手法を元にした「映像論」を元に作品制作を行う。ストーリー漫画への理解、ストーリーのあるもの（映画、ドラマ、アニメなど）への理解を深め、自らの作品を制作する。また、制作した作品の中から優秀だと認められた場合は、マンガ・デジタルアートコースが主催する東京出版社持ち込みツアーに参加し、希望の出版社において編集者から指導を受けることが出来る。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

漫画、映画などのストーリーについてシナリオを分析・理解できる。漫画のコマわりについての効果を理解できる。

#### 目標：

読み切りや連載に向けたストーリー漫画を作ることができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践

身につけた技術で具体的なマンガ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

### 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。

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              | 20% | ： 確かな目的、需要を意識し具体的かつ確かな表現方法を用いる計画性があるか。                                 |
| 作品を完成させる力             | 30% | ： 制作に必要とする知識・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。 |
| 作品のクオリティ、期末試験評価（課題提出） | 50% | ： 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。  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

漫画を描くのに必要と思われる画材は揃えて持ってくる。また追加必要な画材は随時追加すること。デジタル、アナログは問わない。デジタルに関してはソフトは問わないが、出力可能であること。必要な資料は随時配布される。

### 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。

ストーリー漫画の制作、構成研究に興味あることを必要とする。

### 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： 南館 3F研究室

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>制作を行う際の必要な考え方</b><br>シナリオ論におけるコードを学び、漫画のプロットを作成する。             | プロット制作<br>2時間    |
| 第2回 | <b>参考映像とプロット</b><br>参考映像を視聴し、作成したプロットについて担当教員とディスカッションしながら理解を深める  | プロット制作<br>2時間    |
| 第3回 | <b>プロットを完成させる</b><br>参考映像を視聴し、プロットからストーリーラインを組み立てて完成させる。          | プロット制作<br>2時間    |
| 第4回 | <b>参考映像とネーム</b><br>参考映像を視聴しながら、ネームを制作する                           | ネーム制作<br>2時間     |
| 第5回 | <b>ネーム/ディスカッション</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。 | ネーム制作<br>2時間     |

|      |   |             |     |
|------|---|-------------|-----|
| 第6回  | <b>ネーム/修正</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | ネーム制作       | 2時間 |
| 第7回  | <b>下描き</b><br>参考映像を視聴し、作成したネームを元に下描きをする。  | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第8回  | <b>下描き/ディスカッション</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。<br>(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。 | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第9回  | <b>下描き/修正</b><br>作成したネームを元に下描きを行い、担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 下描きを進める     | 2時間 |
| 第10回 | <b>中間合評</b><br>互いの作品を合評する。また見られることで更なる修正点に関しての気づきを行い、ブラッシュアップを図る。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>下描きを完成させた後、ペン入れを行い、作品を完成させる。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作/修正</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作/ディスカッション</b><br>担当教員とディスカッションしながら修正作業を行う。   | 作品制作を進める    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終合評</b><br>最終合評において、東京編集部持ち込みツアーのメンバーを決定する。<br>(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。<br>(期末試験として評価する)             | 作品を完成させ提出する | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習11</b>                        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片岡 美紀                                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                       | 開講時期 | 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          | 株式会社カプコンにてグラフィックデザイナーとしてゲーム開発に携わる (全15回) |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では通年で2つのチーム制作を行います。1つはアナログゲームを研究しつつ、制作をしていきます。デザイン以外の部分を学ぶことで視野を広げることができます。2つめは外部で開催されるゲーム関連のコンペへのチーム参加です。2つの制作で開発するために必要なスキル（技術より考え、発想力）特にチームプレイの大切さを学んでもらいます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

発想力、対応力、プレゼンテーション能力の構築とチーム制作のノウハウを理解している。  
ゲーム制作の流れとゲームグラフィックの知識。

#### 目標：

色々な角度から考える事ができ、それをしっかりアウトプットできる。また協調性、積極性が養われている。  
デザインは勿論のこと、企画やゲーム制作管理等も行える。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

与えられた課題に対し柔軟に考え、また完成までの計画をたて変更・修正にも迅速に対応できる。

色々な角度からの課題であっても最後まであきらめず、オリジナリティをいれ完成する事ができる。

グループ制作なので自分の考えをしっかりと伝えまた相手の意見を理解する事ができる。

グループで制作することにより自分の強みを理解し、協力しながら作品を完成させる力をつける。

### 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）

- ・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

### 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

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| デザインアイデア    | 20% | ： 制作過程においてのアイデア出し、情報収集、取り組みを評価します。                |
| 作品成果        | 20% | ： 期日はもちろん、課題に対してのクオリティ、発想力、表現力を評価します。             |
| プレゼンテーション   | 20% | ： 制作課題のプレゼンテーション力、工夫、第三者への気配り等。また聞き手側になった際も評価します。 |
| 受講態度        | 30% | ： チーム内での役割をしっかりと行ったかを評価します。（チーム制作も含まれます）          |
| 期末試験評価 レポート | 10% | ： 作品制作に関してのレポート提出                                 |

### 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4単位の科目であるため、平均すると毎回1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： 授業の前後

場所： 授業の教室

備考・注意事項： 授業後以外での質問がある場合はメールで受け付けます。メールには必ず氏名と所属を明記する事。メールアドレスは授業内で伝えます。

### 授業計画

第1回

**体験発表2（定期試験対象）**

発表した作品にて指摘、アドバイスがあった場合は修正を行ってください。前期の最終講義ですのでしっかり振り返りをおこないましょう。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
|      | 体験発表。各チームのゲームを他チームにプレイしてもらいます。発表の際は各自なんらかの役割を決めてください。                                 |  |     |
| 第2回  | <b>外部コンペに参加しよう</b><br>色々な外部コンペを探し企画、期間があうものにチームで参加していこう。                              | 決定したコンペの資料あつめなどをしておい<br>てください。                               | 4時間 |
| 第3回  | <b>チームわけ</b><br>チームを決定しアイデア出しからはじめます。役割分担、スケ<br>ジュールを決めていきましょう。                       | 次講で役割分担、スケジュールのチェックを<br>するので決めておいてください。                      | 4時間 |
| 第4回  | <b>コンペ用作品制作（アイデア出し）</b><br>役割分担、スケジュールを各チームをまわり確認していきま<br>す。チームでのアイデア出しを進めていきましょう。    | アイデア出しをすすめてください。   | 4時間 |
| 第5回  | <b>コンペ作品制作（アイデア出し）</b><br>アイデア出し。最低5つ以上はアイデアを出し進めていきましょ<br>う。随時進行状況チェック、アドバイスをを行います。  | アイデアの中から作成していくデザインをし<br>ぼる作業をしていきましょう。中間発表の準<br>備をしておいてください。 | 4時間 |
| 第6回  | <b>中間発表</b><br>途中経過でよいので発表し、多くの意見をもらいましょう。プレゼ<br>ンの勉強もしていきます。                         | 今回の意見交換でアドバイスがあった場合は<br>できるところは反映して行ってください。                  | 4時間 |
| 第7回  | <b>コンペ作品制作</b><br>アイデアの中から作成していくデザインをしぼり制作をしていき<br>ます。多くの意見を聞き納得するものは取り入れていきましょ<br>う。 | スケジュールを確認し制作していきましょ<br>う。                                    | 4時間 |
| 第8回  | <b>コンペ作品制作</b><br>制作を進めていきましょう。完成までのスケジュールを確認して<br>いきます。                              | スケジュール確認をしっかりとしましょう。   | 4時間 |
| 第9回  | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。                                  | 次講ではチーム毎にチェックをしていきま<br>すので問題点などあればまとめておいてくだ<br>さい。           | 4時間 |
| 第10回 | <b>コンペ作品制作</b><br>完成まで残り少ないので各チーム毎にまわりチェックしていきま<br>す。ブラッシュアップしていきましょう。                | 制作はもちろんの事、プレゼン準備もしてい<br>くようにしてください。                          | 4時間 |
| 第11回 | <b>コンペ作品制作</b><br>前講でのアドバイスをふまえてブラッシュアップをしていきま<br>しょう。                                | プレゼン準備もしていくようにしましょう。   | 4時間 |
| 第12回 | <b>コンペ作品制作</b><br>引き続き制作。随時、進行状況チェック、アドバイスを行いま<br>す。                                  | 次講で発表してもらいますので完成させて<br>おいてください。                              | 4時間 |
| 第13回 | <b>作品発表（定期試験対象）</b><br>各チーム制作発表。チーム発表なので各自なんらか役割を決め<br>て発表をしてください。                    | フィードバックがあったものは対応し、応募<br>準備にはいりましょう                           | 4時間 |
| 第14回 | <b>応募準備（参加するコンペによってはスケジュール変更がある<br/>かもしれません）</b><br>発表でのフィードバックの対応と応募準備をしましょう         | 応募準備、最終確認をしましょう。   | 4時間 |
| 第15回 | <b>応募 または ポートフォリオまとめ</b><br>応募がまだの場合は応募準備をし、応募後の場合は作品まとめを<br>していきましょう。（期末試験として評価する）   | 作品まとめの準備をしておきましょう  | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【IL】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 唐仁原希  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 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          | 画家として絵画の制作に日々取り組んでいます。<br>絵画制作という実践の中で、画材の扱い方、デッサン、人物や風景の描き方の研究を行っています。<br>(全15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、自律性のある制作のスタイルを身につける。自己探求的なドローイングや作品の制作を通して生涯取り組みたい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。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 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
- 自律的に創意工夫し、実践する力

#### 目標：

- ・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ことができる。
- ・それぞれの画材の特性を理解し、幅広い表現に生かすことができる。
- ・自身の特性を理解し、研究、発展させることができる。
- ・自律的に制作や研究を継続的に行い、完成度の高い作品として他者に提示することができる。
- ・様々な表現技法を実験的に行い、他者に伝わる魅力を目指し創意工夫することができる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP8. 意思疎通
- DP7. 完遂

- 合評会での作品発表を通じ、自分の作品を客観的に振り返り、課題の発見ができる。
- ・合評会や討論会での発表時、論理的な思考を心がけ、聞き手に分かりやすく内容を伝達することができる。
  - ・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。
  - ・志を高く持ち、良質な作品を完成させる意識を持つことができる。
  - ・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。

### 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)
- ・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"> <li>・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。</li> <li>・クオリティーの面で隙のない作品を制作できたか。</li> <li>・画材の特性を理解し、創意工夫ができたか。</li> <li>・制作のために幅広い調査と研究が行えたか。</li> </ul> |
| 授業態度          | 20% | <ul style="list-style-type: none"> <li>・熱意を持って授業に取り組んでいるか。</li> <li>・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。</li> <li>・提出物などの期限を守れているか。</li> </ul>                                    |
| 合評会や討論会での発表内容 | 20% | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の作品を客観的に振り返り、課題発見ができたか。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>           |

### 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： 月曜3限  
場所： 南館 3F研究室 2  
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。(toujimbara-n@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 |  |                                   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|-----------------------------------|------------------|
| 第1回  | <b>オリエンテーションと100枚ドローイング</b><br>[1]講師紹介<br>[2]授業説明<br><br>[3]ドローイングを100枚描く<br>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。)  | ドローイングを100枚描く・次週の授業に使用する画材を準備     | 1時間              |
| 第2回  | <b>ドローイングの作品化【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</b><br>・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。<br>・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(支持体は紙)を5点制作する。(画材、表現形態は自由)   | 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  | <b>ドローイングの作品化【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</b><br>制作  | 制作に遅れのある者は、制作する。                  | 2時間              |
| 第4回  | <b>ドローイングの作品化【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</b><br>[1]制作<br><br>[2]次週課題の説明   | ・次週、ワークショップの担当の者は準備を行う。・作品を完成させる。 | 2時間              |
| 第5回  | <b>ドローイングの作品化【4】～幅広い作品制作のために～「予測ドローイング」のグループワーク</b><br>ドローイングの作品化【2】の授業で制作したドローイングを他者にワークショップする。<br>・1グループ3名に分かれ、グループでそれぞれのドローイングを互いにワークショップする。  | 制作したドローイングの額装を行う。                 | 3時間              |
| 第6回  | <b>ドローイングの作品化【5】～幅広い作品制作のために～ドローイング作品の展示</b><br>[1]額装したドローイングを大学内に展示する。<br>[2]他者のドローイングを鑑賞し、批評し合う。<br>[3]講師による評価   | ・作品を仕上げる・合評会で発表する内容を考える。          | 2時間              |
| 第7回  | <b>ドローイングの作品化【6】～作品の発展～合評会</b><br>合評会<br>・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。<br>・講師がそれぞれの作品について批評する。<br>・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br>・課題提出  | 合評会を振り返り、感想文を書く                   | 2時間              |
| 第8回  | <b>特別講師の授業</b><br>ファンシー文具メーカー、株式会社カミオジャパンの井畑実宝子講師から特別授業を受ける。<br>中間ルーブリックとフィードバック   | 授業の感想文を書く                         | 2時間              |
| 第9回  | <b>作品のシリーズ化【1】～小品の制作～シリーズとしての作品展開</b><br>複数点で完成する「シリーズ作品」の制作を行う。(サイズは小品/画材、表現形態は自由)<br>・これまでの授業を参考に、「継続的な制作」を視野に制作を行う。<br>・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。<br><br>[1]「春・夏・秋・冬」「黒・白」「花の種類」等、全体のテーマを決定する。<br>[2]エスキースやドローイングを行う。 | ・作品の制作計画を立てる。・次週授業に使用する画材を準備する。   | 2時間              |
| 第10回 | <b>シリーズ化【2】～小品の制作～シリーズとしての作品展開</b><br>制作日<br>・中間チェック   | 制作                                | 2時間              |
| 第11回 | <b>シリーズ化【3】～小品の制作～シリーズとしての作品展開</b><br>制作日  | 制作                                | 3時間              |
| 第12回 | <b>シリーズ化【4】～小品の制作～シリーズとしての作品展開</b><br>制作日<br>・中間チェック   | 制作                                | 2時間              |
| 第13回 | <b>作品のシリーズ化【5】～小品の制作～シリーズとしての作品展開</b><br>制作日   | 制作                                | 2時間              |
| 第14回 | <b>作品のシリーズ化【6】～小品の制作～シリーズとしての作品展開</b><br>制作日<br>・最終仕上げ   | ・作品を仕上げる・合評会で発表する内容を考える。          | 2時間              |
| 第15回 | <b>作品のシリーズ化【7】～小品の制作～合評会</b><br>合評会<br>・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。<br>・講師がそれぞれの作品について批評する。<br>・クラスメイトの作品を分析し、互いに批評し合う。<br>・作品提出<br>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)<br>(期末試験として評価する)   | ・合評会を振り返り感想文を書く。                  | 1時間              |

|                  |                                    |      |    |     |   |
|------------------|------------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【VD】</b>           |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 姜尚均                                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                 | 開講時期 | 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          | 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15) |      |    |     |   |

### 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るのです。制作実習は広告キャンペーン(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、具体化の方策を実習する。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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 広告における伝達デザインの専門知識        | 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 |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 企画からデザイン(ビジュアルデザイン)の専門技術 | 市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集までを実際に計画(マーケティング)し、ビジュアルデザイン制作することができる                         |
| 汎用的な力                      |                          |   |
| 1 . DP5. 計画・立案力            |                          | 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   |
| 2 . DP6. 行動・実践             |                          | 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、チーム活動の内容を理解し主体的に取り組むことができる  |
| 3 . DP10. 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)

- ・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。

#### 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        | 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)         |
| 授業内課題、期末試験評価(課題提出) | 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) |
| 発表・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)                 |
| 振り返りシート            | 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

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  
 ADC年鑑(Tokyo Art Directors Club)、TDC年鑑(Tokyo Type Directors Club)

### 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 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12について(氏名、学籍番号)とすること。)

### 授業計画

|     |   |                                  |                         |
|-----|---|----------------------------------|-------------------------|
| 第1回 | 「キャンペーン企画」<br>特定の企業や商品を選び、キャンペーンを企画。グループ分け。 | 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。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>2時間 |
|-----|---|----------------------------------|-------------------------|



|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 稲垣貴士                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業では、映像作品、アニメーション作品、映像インスタレーション作品、サウンド・インスタレーション作品などの構想と制作、及び、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、発想の幅を拓けるために同時代のアクチュアルな作品についての研究や、表現を実現するための素材研究（木、金属、プラスチックなどからセンサーなどの電子部品まで）なども併せて行います。また、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。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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

#### 目標：

自由な発想で斬新な作品を構想し、具体的な作品としてかたちにできる

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP7. 完遂

さまざまな作品や理論を知り、各自のテーマの発見する

与えられた課題の意図を正しく理解し、考えながら取り組むことができる。

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。

### 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           | 20% | ： 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 | 10% | ： プレゼンテーション能力を評価します。                                  |
| 作品の評価           | 50% | ： 作品の技術的完成度、芸術的表現力を評価します。                             |
| ポートフォリオ         | 10% | ： 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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

高階秀爾『20世紀美術』東京：筑摩書房、1993年  
 東京都現代美術館監修『レベッカ・ホルン』京都：淡交社、2009年  
 トーマス・ケライン、ジョン・ヘンドリックス編『フルクサス』ワタリウム美術館訳、東京：クレオ、1994年  
 キャサリン・イングラム『僕はウォーホル』安納令奈訳、東京：パイインターナショナル、2014年  
 Opie, Julian. Bijou, "Sara, Bryan and Monique" London: Lisson Gallery, 2004  
 Boltanski, Christian. "time" edited by Ralf Beil. Ostfildern: Hatje Cantz, 2006  
 Wodiczko, Krzysztof. "Instruments, Projections, Vehicles" Barcelona: Fundacio Antoni Tapies, 1992  
 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、次回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3限  
 場所： 南館2階 情報デザイン研究室

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
 かる目安の時間

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第1回  | <p><b>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</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説しながら課題の説明を行う。<br/>参考作品：岡上淑子のフォトコラージュや新国誠一のコンクリート・ポエトリー、フルクサスの芸術運動とフルクサス・キット、島袋道浩『箱に生まれて』(2001)など。</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> | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>作品の構想 1</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：アンディ・ウォーホルやロイ・リキテンスタイン、ジュリアン・オピエの作品など。</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> | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>作品の構想 2</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：マックス・フライシャーによるロトスコープを使った初期のアニメーション作品（インク壺シリーズ）、J.シュヴィッツゲベルやラウル・セルヴェ、クエイ兄弟のアニメーション作品など。</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> | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>作品の構想 3</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：ナムジュン・パイクやビル・ヴィオラのビデオ・インスタレーション作品、アルヴィン・ルシエやポール・デマリニスのサウンド・インスタレーションなど。</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> | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>作品の構想 4</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：ブライアン・イーノの環境映像作品、クシシュトフ・ウディチコのパブリック・プロジェクトン作品、ウィリアム・ケントリッジの映像インスタレーション作品、チウ・アンションのマルチプロジェクトンによるアニメーション作品『新山海経』など。</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> | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>作品の構想 5</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。プレゼンテーションに向けて準備を進める。<br/>参考作品：クリスチャン・ボルタンスキーやレベッカ・ホルンのインスタレーション作品など。</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> | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>作品プランのプレゼンテーション</b></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> | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>作品の制作 1</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>作品の制作 2</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>作品の制作 3</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>作品の制作 4</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>作品の制作 5</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>作品の制作 6</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>作品の制作 7</b></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。</p>   | <p>作品とポートフォリオを完成させる。</p>                                 | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>作品発表と講評</b></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。ルーブリックによる評価と講評を行う。</p>   | <p>これまでの学修内容全体の振り返り。</p>                                 | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【MD】</b>               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中根友美                                   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                                     | 開講時期 | 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          | photoshop、clipstudioを使用しての漫画、イラストの仕事経験 |      |    |     |   |

### 授業概要

デジタルイラストソフトを使ってデジタルイラスト制作での技術を身に付けると共に、イラストにおける効果的な構図の技法を習得する。キャラクターデザインからはじめ、作成したキャラがいる背景を含めたシーン、また場所、時間帯別の景色の捉え方、物体の見え方など、論理的に描写する力を付ける。  
なお、キャラクターデザインでは人物と小物などは個別に描き分け、最終的に授業課題をポートフォリオに活用できる作品を制作する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

デジタルイラストソフトの機能を理解し、キャラクター作りから演出を学ぶ。

#### 目標：

制作実習を通してデジタルイラストの技術を身に付け、ポートフォリオに加えられる作品を制作する。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP6. 行動・実践

デジタルソフトの機能の理解と、資料をよく見ること、自分が描きたい場面をより明確にイメージしやすくする論理的な思考を身につける。

イラストにおける効果的な構図の技法を習得し、自己の作品に生かすことが出来る

### 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、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。遅刻は3回で1回の欠席とする。  
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・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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業後30分

場所： 282教室

備考・注意事項： 授業終了後に教室で質問を受け付ける。

### 授業計画

| 回数  | 代表的な構図のイラスト/①ラフ  |                    | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|--------------------|------------------|
| 第1回 | デジタルイラストソフトの基本的な機能の解説と、実例をあげた基本的な構図の解説を行う。<br>基本的な構図の作例を参考に、構図に注意してイラストのラフを描く        | ラフ制作、資料を集めを各自行う。   | 2時間              |
| 第2回 | 空間の奥行き表現に気を付け、ラフを元に線画を描く。  | 線画を完成させておく。        | 2時間              |
| 第3回 | キャラクターと背景の着色を行い完成させる。  | 対になるイラストの資料を集めておく。 | 2時間              |
| 第4回 | 基本的な構図を見本にして、第3回に完成させた作品と対になる構図のイラストのラフを作成する。<br>対にすることによって作品のストーリー性が表現できるようにデザインする。 | ラフを完成させておく。        | 2時間              |
| 第5回 | ラフを元に線画を描く。  | 線画まで完成させておく。       | 2時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第6回  | <b>対になる構図のイラスト/③着色</b><br><br>キャラクターや背景の着色を行い、完成させる。  | 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。各自ことわざを調べ用意しておく。          | 2時間 |
| 第7回  | <b>ことわざを元にイラストを描く/①ラフ・線画</b><br>用意したことわざを元に、シーンを独自に解釈して挿絵作画する。ことわざの内容が伝わりやすいイラストになることを重視した作品作りをする。  | ラフ、線画を完成させておく。  | 2時間 |
| 第8回  | <b>ことわざを元にイラストを描く/②着色（グレースケール）</b><br><br>着色を行い、完成させる。<br>中間ループリックの実施、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。次回授業で制作する作品の構想を考え、資料を集める。 | 2時間 |
| 第9回  | <b>オリジナル作品の3点のイラスト作成/全体の構想、キャラクターのラフ</b><br>ユーザーターゲットを絞ったオリジナル作品を考え、キャラクター、ストーリーボード、表紙の構想をねる。続いてキャラクターを作成しラフを描く。作品として完成度が高くなるよう、カメラ位置など構図を意識して作成する。 | ラフを作成し、各自課題を進める   | 2時間 |
| 第10回 | <b>カメラ位置を意識したキャラクターイラストの作成/線画・着色</b><br>ラフを元に線画着色を行い完成させる。  | ストーリーボード作成に参考になる作品を調べ、用意する                                | 2時間 |
| 第11回 | <b>人物状況が伝わる構図表現のストーリーボードの作画/①ラフ・線画</b><br>構図による視覚的効果を用い、キャラの置かれている状況や感情がよりよく伝わるストーリーボードを作成する。   | ラフ・線画を完成させる   | 2時間 |
| 第12回 | <b>人物状況が伝わる構図表現のストーリーボードの作画/②着色・仕上げ</b><br><br>キャラクターと背景に着色し完成させる。  | 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。表紙イラストの構想を考え、資料を集める。      | 2時間 |
| 第13回 | <b>視線誘導を意識した表紙イラスト/①ラフ・線画</b><br>目を引かせたい箇所を決め、見る者の視線を意識した表紙を作成する。<br>ラフを作成し、線画を描く。  | ラフ、線画を描き、各自課題作成を進める。                                      | 2時間 |
| 第14回 | <b>視線誘導を意識した表紙イラスト/②着色・仕上げ</b><br>キャラクターと背景の着色を行う。<br>着色の際にも、陰影の具合が視線誘導に影響することをに気を配る。   | 着色し、各自課題作成を進める。   | 2時間 |
| 第15回 | <b>構図表現を重視したイラスト作品3点/合評</b><br>授業前半は完成に向けて各自制作。後半、全ての作品を合わせて合評を行う。<br>最終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）。                                     | 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            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 藤川亜美                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業では、全15回の授業を通して一つのキャラクター及び世界観を構築していく。キャラクターや世界観を一貫して描くことでより密度の高い作品作りを目指しながら、イラストレーションに対し深い理解と発想を得ることを目的とする。メインとなるキャラクターのデザインから始め、それらが生活する建築物のイラスト、キャラクター同士が対話するシチュエーションのあるイラストと段階を踏んで世界観を構築し、最終的には商品展開を想定したキービジュアルに落とし込んでいく。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                       | 目標：                                  |
|--------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | デジタルイラスト制作の応用技術とデザイン力を身につける。 | 構図や色彩を意識し、一枚絵としての完成度を高めることができる。      |
| 汎用的な力                    |                              |                                      |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                              | 与えられたテーマに沿ってキャラクターや構図を考え、提案することができる。 |
| 2．DP6. 行動・実践             |                              | 学んできたことを振り返り、自己の課題に活かすことができる。        |

### 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

### 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。20分以上の遅刻は欠席とみなし、3回の遅刻で1回の欠席とする。課題作品はすべて提出すること。

#### 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） | 70% | ： 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。 |
| 受講状況           | 30% | ： 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。                                      |

### 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： 月曜3限（13:00～14:30）  
場所： 南館3階 研究室2にて

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                         |
|------|---|--|
| 第1回  | <b>メインキャラクターを考える①/ラフ</b><br>主人公となるキャラクターを考える。デザインや種族、年齢などは自由だが、どのような性格なのか、どのような立場の人間なのか、どのような役割を担っているのかを想定しながらデザインすること。 | イメージを元に下書き、描き込みを進める。<br>2時間              |
| 第2回  | <b>メインキャラクターを考える②/仕上げ</b><br>キャラクターに付加したいイメージなどから色を決めると良い。色は足していくだけではなく、「引き算」も利用しながら考えていく。                              | 今後長く付き合うキャラクターのため、細かくブラッシュアップを行う。<br>2時間 |
| 第3回  | <b>サブキャラクターを考える①/ラフ</b><br>主人公の対となるようなキャラクターを考える。あえて狙うのでなければ、対照的なキャラクターとする方が展開がしやすい。                                    | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。<br>2時間                 |
| 第4回  | <b>サブキャラクターを考える②/仕上げ</b><br>メインキャラクター、サブキャラクターそれぞれの色の相性なども見ながら細部を描き込み、決定していく。どちらも完成の後、講評会。                              | 講評会での評価を受け、反省点を復習する。<br>2時間              |

|      |   |                              |     |
|------|---|------------------------------|-----|
| 第5回  | <b>世界観を考える①／ラフ</b><br>キャラクターたちが生活する建物の内装、外観、街並みなどを描く。<br>現代、中世、ファンタジーなど時代設定は問わないが、イメージの伝わりやすい構図にする。               | 参考にしたい建物の外観や内装、街並みの資料を集めておく。 | 2時間 |
| 第6回  | <b>世界観を考える②／線画</b><br>用意した資料をもとにデザインを考え、オリジナリティを加えながら独創的な建築物を作る。<br>小物などもしっかりと描き込むことで世界観が確立される。                   | 資料をもとに下描き、色彩設計を行う。           | 2時間 |
| 第7回  | <b>世界観を考える③／着色</b><br>色彩を効果的に用いることができているかを意識しながら着色を行う。<br>キャラクターのイメージから外れていないかどうか気を付ける。                           | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。            | 2時間 |
| 第8回  | <b>世界観を考える④／仕上げ</b><br>細部まで丁寧に描写し、完成度を高める。<br>完成の後、講評会。<br>中間ルーブリックを使用して自己評価。                                     | 講評会での評価を受け、反省点を復習する。         | 2時間 |
| 第9回  | <b>シーンを考える①／ラフ</b><br>これまでに考えたキャラクターや建築物を元に、シチュエーションのあるイラストを描く。<br>授業風景や戦闘描写など、キャラクターの関係性や世界のテーマが分かるシーンになっていると良い。 | キャラクターの関係性や世界観をしっかりと考えておく。   | 2時間 |
| 第10回 | <b>シーンを考える②／線画</b><br>誰がどこで何をしているかが分かるように構図を決める。<br>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。                                | 構想をまとめながら描き込みを行う。            | 2時間 |
| 第11回 | <b>シーンを考える③／着色</b><br>画面構成・デッサンに注意しながら制作を進める。<br>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12回 | <b>キービジュアルを考える①／ラフ</b><br>ゲームのパッケージや本の表紙となるようなキービジュアルを考える。<br>キャラクターの関係性や世界観を突き詰めながら、イメージを膨らませる。                  | 構想や下描きを進める。                  | 2時間 |
| 第13回 | <b>キービジュアルを考える②／線画</b><br>何を表現しているのか、メインは何なのか分かるように構図を決める。  | バランスに注意しながら描き込みを進める。         | 2時間 |
| 第14回 | <b>キービジュアルを考える③／着色</b><br>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。                                | 講評会に向け、作品の仕上げを行う。            | 2時間 |
| 第15回 | <b>キービジュアルを考える④／仕上げ</b><br>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。<br>完成の後、講評会。<br>最終ルーブリックを用いて自己評価。              | 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            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 涌井晃                      |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業では、映像作品、アニメーション作品、映像インスタレーション作品、サウンド・インスタレーション作品などの構想と制作、及び、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、発想の幅を拓けるために同時代のアクチュアルな作品についての研究や、表現を実現するための素材研究（木、金属、プラスチックなどからセンサーなどの電子部品まで）なども併せて行います。また、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。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

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

#### 目標：

自由な発想で斬新な作品を構想し、具体的な作品としてかたちにできる

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP7. 完遂

さまざまな作品や理論を知り、各自のテーマの発見する

与えられた課題の意図を正しく理解し、考えながら取り組むことができる。

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。

### 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           | 20% | ： 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 | 10% | ： プレゼンテーション能力を評価します。                                  |
| 作品の評価           | 50% | ： 作品の技術的完成度、芸術的表現力を評価します。                             |
| ポートフォリオ         | 10% | ： 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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

高階秀爾『20世紀美術』東京：筑摩書房、1993年  
 東京都現代美術館監修『レベッカ・ホルン』京都：淡交社、2009年  
 トーマス・ケライン、ジョン・ヘンドリックス編『フルクサス』ワタリウム美術館訳、東京：クレオ、1994年  
 キャサリン・イングラム『僕はウォーホル』安納令奈訳、東京：パイインターナショナル、2014年  
 Opie, Julian. Bijou, "Sara, Bryan and Monique" London: Lisson Gallery, 2004  
 Boltanski, Christian. "time" edited by Ralf Beil. Ostfildern: Hatje Cantz, 2006  
 Wodiczko, Krzysztof. "Instruments, Projections, Vehicles" Barcelona: Fundacio Antoni Tapies, 1992  
 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、次回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3限  
 場所： 南館2階 情報デザイン研究室

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題に  
 ⋮ かかる目安の時間

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第1回  | <p><b>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</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説しながら課題の説明を行う。<br/>参考作品：岡上淑子のフォトコラージュや新国誠一のコンクリート・ポエトリー、フルクサスの芸術運動とフルクサス・キット、島袋道浩『箱に生まれて』(2001)など。</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> | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>作品の構想 1</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：アンディ・ウォーホルやロイ・リキテンスタイン、ジュリアン・オピエの作品など。</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> | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>作品の構想 2</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：マックス・フライシャーによるロトスコープを使った初期のアニメーション作品（インク壺シリーズ）、J.シュヴィッツゲベルやラウル・セルヴェ、クエイ兄弟のアニメーション作品など。</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> | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>作品の構想 3</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：ナムジュン・パイクやビル・ヴィオラのビデオ・インスタレーション作品、アルヴィン・ルシエやポール・デマリニスのサウンド・インスタレーションなど。</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> | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>作品の構想 4</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。<br/>参考作品：ブライアン・イーノの環境映像作品、クシシュトフ・ウディチコのパブリック・プロジェクト作品、ウィリアム・ケントリッジの映像インスタレーション作品、チウ・アンションのマルチプロジェクトによるアニメーション作品『新山海経』など。</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> | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>作品の構想 5</b></p> <p>作品構想の参考となるようにさまざまな作品を紹介、解説する。各自の作品構想について個別指導を行う。プレゼンテーションに向けて準備を進める。<br/>参考作品：クリスチャン・ボルタンスキーやレベッカ・ホルンのインスタレーション作品など。</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> | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>作品プランのプレゼンテーション</b></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> | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>作品の制作 1</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>作品の制作 2</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>作品の制作 3</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>作品の制作 4</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>作品の制作 5</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>作品の制作 6</b></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。</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>                           | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>作品の制作 7</b></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。</p>   | <p>作品とポートフォリオを完成させる。</p>                                 | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>作品発表と講評</b></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。ルーブリックによる評価と講評を行う。</p>   | <p>これまでの学修内容全体の振り返り。</p>                                 | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【IL】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 唐仁原希   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習形態。まず自分自身を見つめ直すことからはじめ、オリジナル作品の制作にあたり個性的で可能性を秘めた新たな目標を定めたくて魅力ある作品づくりを目指す。できるだけ多くのイラストレーションを観 |      |    |     |   |
| 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          | 画家として絵画の活動を行い、制作という実践の中で、画材の扱い方、デッサン、人物や風景の描き方の研究を行っています。                                      |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業は、卒業制作の意識を高める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の立案をするにあたり、多角的に自分自身を見つめ3年間で得た知識や技術を整理及び再確認し、目標達成のための試作やオリジナル作品の制作を目的とする。特にこの授業は、平面イラストレーションからの発展として、立体イラストレーションや絵本作りなどのビジュアルブック制作を中心とした実技作品制作を行う。前半には課題による作品制作、後半は個人の自由制作を行い、卒業制作研究に向けた実験制作を行う。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：  | 目標：   |
|--------------------------|---|---|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 4年間の専門コースで習得した知識や技能を発揮するため、課題のテーマに沿った実技制作を行う。 | 本受授業では、平面イラストレーションの制作とその発展形態としての立体イラストや絵本作りを行い、卒業制作での思考錯誤につなげる。 |
| 汎用的な力                    |   | 各自のオリジナルなテーマの発見と、それに沿った実技制作を行う。                                 |
| 1．DP4. 課題発見              |   | 周到な調査研究に基づいた、構想力の確立と制作への実験と技術習得を行う。                             |
| 2．DP5. 計画・立案力            |   |   |

### 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

### 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

|               |     |  |
|---------------|-----|--|
| 課題1 作品の評価     | 40% | ： 企画力の評価（テーマ設定、調査研究、資料収集、制作計画など）。造形力の評価（材料用具・技法などの実験、美的設計力など）。プレゼンテーション能力。 |
| 試験（自由課題作品の提出） | 60% | ： 企画力の評価（テーマ設定、調査研究、資料収集、制作計画など）。造形力の評価（材料用具・技法などの実験、美的設計力など）。プレゼンテーション能力。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

「物語編集力」松岡正剛/ダイヤモンド社  
その他、各自のテーマに沿った研究資料について指示する。

### 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、平均すると毎週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

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜3限

場所： 南館3F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、メールにて受け付けます(toujimbara-n@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

| 回数  | 内容  | 課題作品の企画構想              | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>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</b><br>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厚誼を行う。また、各自既提出のポートフォリオとZINEを持参し、自分自身について様々な視点で見つめ直し、プレゼンテーションを行う。課題説明。 | 課題作品の企画構想              | 2時間              |
| 第2回 | <b>課題1の企画案作成</b><br>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な作品を見ながら、課題の解説を行う。課題1の企画について、構想をたてながらスケッチする。                          | 課題作品の企画案作成             | 2時間              |
| 第3回 | <b>作品制作1. 各自の企画案の個人指導</b>   | 企画を実施するための研究とラフスケッチの制作 | 2時間              |

|      |  |                             |     |
|------|--|-----------------------------|-----|
|      | 各自の企画書の個人指導。オリジナル作品のための資料収集。イメージの具体化。展示について考える。ラフスケッチの個人チェック。  |                             |     |
| 第4回  | <b>作品制作2. 企画書に基づいた作品制作の開始</b><br>実技制作1<br>個人指導を通して企画書をチェックし、企画書に沿って計画進捗状況に対してアドバイスを与える。  | 作品制作（材料収集と実験制作）             | 2時間 |
| 第5回  | <b>実技制作3. 課題制作</b><br>実技制作2<br>個人指導を通して企画書をチェックし、ラフスケッチと計画進捗状況にアドバイスを与える。  | 作品制作（ラフスケッチの完成）             | 2時間 |
| 第6回  | <b>実技制作4. 課題制作</b><br>実技制作3<br>個人指導を通して企画書をチェックし、ラフスケッチと計画進捗状況にアドバイスを与える。  | 作品制作（課題作品の完成）               | 2時間 |
| 第7回  | <b>課題1の合評</b><br>各自の課題作品の合評を行う。各自の発表と受講生全員の評価表の記入。<br>作品の質や魅力について考える。美的センス、美的要素、娯楽性、独創性、アイデア、物語制、象徴性及び、表現力、構成力、配色等について。スケッチを描く。<br>※、合評は教員に向けた発表ではなく、クラス全体に向けた発表であり、自分自身の作品をより客観的な場に置くことによって作品の質を高める機会である。 | 自由課題の構想と実験                  | 2時間 |
| 第8回  | <b>自由課題作品の構想について</b><br>授業の後半は、卒業制作に向けた各受講生の自由作品の個人制作を行う。<br>先ず全体構想から、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。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。   | 作品制作への準備となるラフスケッチの完成        | 2時間 |
| 第9回  | <b>「作品の制作」</b><br>自由作品の構想と企画チェック<br>企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。視覚優位性、構成、見せ場について考える。中間発表を行い、作品の企画に關してのクラスでの情報共有を行い、各自の造形性や価値観に關してディスカッションする。  | 作品制作（卒業制作研究に關する構想を立てる）      | 2時間 |
| 第10回 | <b>「作品の制作1」</b><br>自由作品の制作1<br>企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。視覚優位性、構成、見せ場について考える。進捗状況に關して個人チェックを行う。   | 作品制作（作品のメッセージ性とオリジナリティへの考察） | 2時間 |
| 第11回 | <b>「作品の制作2」</b><br>自由作品の制作2<br>企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。視覚度、構成、見せ場について考える。進捗状況に關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）            | 2時間 |
| 第12回 | <b>「作品制作3」</b><br>自由作品の制作3<br>企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。視覚度、構成、見せ場について考える。進捗状況に關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）            | 2時間 |
| 第13回 | <b>「作品の制作4」</b><br>自由作品の制作3<br>企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。視覚度、構成、見せ場について考える。進捗状況に關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）            | 2時間 |
| 第14回 | <b>「作品の制作5」</b><br>自由作品の制作4<br>企画書に基づいて、それぞれが目指す作品を制作する。視覚優位性、構成、見せ場について考える。進捗状況に關して個人チェックを行う。   | 作品制作（自由課題作品の完成）             | 2時間 |
| 第15回 | <b>「作品の合評」</b><br>作品について各自の説明・発表とその講評。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。<br>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）   | 卒業制作に向けてさらに実験制作を継続させる       | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【VD】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 姜尚均  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 課題解決デザイン学習。授業課題に対して各自が問題を解決していく。課題に関しては、個人面談型で授業を進めていきます。授業理解を図る目的で、「LITE(Learning In Teaching)」学んだことを他者にアウト |      |    |     |   |
| 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15)   |      |    |     |   |

## 授業概要

問題解決型デザイン演習(ディレクション)  
 企業や地域が提供する様々な課題に対し、受講者全体が取り組む。学習活動を通し、学生は学習手法、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を能動的に学ぶ。専門に特化した、問題にもとづく学習(PBL, Problem Based Learning)授業として、専門知識を応用し現実の課題に生かすことで、その知識を定着させ、専門知識と実社会とのつながりを学ぶ。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

### 具体的内容：

アートディレクションの専門知識

### 目標：

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  
 クライアントの要請を理解し企画立案から、広告、ロゴ、パッケージまで制作することができる

### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

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 . DP5. 計画・立案力

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、変更・修正できる

- 3 . DP6. 行動・実践

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、チーム活動の内容を理解し主体的に取り組むことができる

- 4 . DP7. 完遂

チーム活動の内容を理解し、主体的に取り組む、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

## 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。

### 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      | 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)         |
| 授業内課題、試験評価(課題提出) | 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) |
| 発表・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)                 |
| 振り返りシート          | 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

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：ビー・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  
 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13について(氏名、学籍番号)とすること。)

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                  |
|------|--|---|
| 第1回  | <b>課題1 「ミニプロジェクト・ビジュアルデザイン」</b><br>ビジュアルデザインとして他者へ伝える、伝わる効果を考える  | アイデアチェック及び制作を進める。<br>2時間                          |
| 第2回  | <b>課題1の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</b><br>課題に対して必要な情報の収集   | 教員よりアドバイスをうけた内容を元に企画書作成。<br>2時間                   |
| 第3回  | <b>課題1の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</b><br>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作成、発表準備。<br>2時間              |
| 第4回  | <b>中間発表会 ・課題1のアイデアチェック及び制作</b><br>課題1の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。<br>2時間                |
| 第5回  | <b>作品制作1 コンセプト・デザインの視点</b><br>課題1の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計画を考えてください。<br>2時間              |
| 第6回  | <b>作品制作2 グラフィックデザインの視点</b><br>課題1の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を制作してください。<br>2時間             |
| 第7回  | <b>作品制作3 作品全体のディレクションの視点</b><br>課題1の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  | 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。<br>2時間               |
| 第8回  | <b>講評：課題の提出とプレゼンテーション</b><br>学んだ事の振り返りレポートを作成する。<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。  | 評価に対する振り返りと次の課題に向けて、資料探し。<br>2時間                  |
| 第9回  | <b>課題2「チームプロジェクト・デザイン」</b><br>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   | チームでアイデア、表現方法を話し合ってください。<br>2時間                   |
| 第10回 | <b>制作チェック1 アイデア、表現方法の視点</b><br>課題2の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を制作、中間発表の準備をしてください。<br>2時間    |
| 第11回 | <b>作品制作・中間発表</b><br>クラス全体で、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。<br>2時間            |
| 第12回 | <b>制作チェック2 グラフィックデザインの視点</b><br>課題2の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。<br>2時間            |
| 第13回 | <b>制作チェック3 作品全体のディレクション</b><br>制作チェック・課題2の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。<br>2時間            |
| 第14回 | <b>講評に向けて作品を仕上げ</b><br>課題2の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完成プレゼンテーションの準備をしてください。<br>2時間 |
| 第15回 | <b>講評：課題の提出とプレゼンテーション</b><br>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。<br>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)<br>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。<br>2時間            |

|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中野邦彦                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

クレイアニメーション、コマ撮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の知識を広める。ここでは、動かせる立体作品を制作しコマ撮りが可能な立体作品を制作し、完成後、スマホかデジカメにて撮影し簡単な動画を試みる。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. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

アニメーションの様々な技法を知り、動画にすること前提とした立体作品を制作することで、奥行きや空間、アングルなどを考える力を付ける。

#### 目標：

立体作品を完成させる

#### 汎用的な力

- 1 . DP6. 行動・実践

立体作品をどう動かしていくかを考え、先生とのコミュニケーションを取りながら制作していく。

- 2 . DP7. 完遂

難しいからと諦めずに、最後まで取り組んでいく。

### 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

|                       |     |   |
|-----------------------|-----|---|
| 試験（課題の作品提出とその完成度と技術力） | 70% | ： 作品提出はもちろん、全体の完成度、発想力や細部への配慮がなされているか。                            |
| 制作にあたり、進行のコミュニケーション   | 20% | ： 制作に当たって、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。               |
| 授業態度                  | 10% | ： 授業での時間を有効に、疑問に思ったことや進行にあたり（下描などのチェック含め）コミュニケーションを取りながら取り組んでいるか。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要とあれば、その都度参考資料をプリント、もしくは画像で見せていきます。

### 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：

場所：

備考・注意事項： 立体物は授業の時間だけでは厳しいと思いますし、専門的な知識を必要とします。授業外での質問等、大いに歓迎致します。授業外で学校にいる時間や日に、またはSNS等での質問をどんどんしてください。

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|---|------------------|
| 第1回  | <b>コマ撮りアニメーションとクレイアニメーション</b><br>コマ撮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。<br>私の仕事や作品を見てもらい、様々な仕事の形態や表現方法、素材、多方面への立体作品展開を知る。<br>動画を観る。 | 4時間              |
| 第2回  | <b>10cmくらいの立体作品を制作</b><br>まずは、平面で考えて来た作品作りから立体制作に慣れてもらうために10cm程の立体作品を作る。  | 4時間              |
| 第3回  | <b>立体作品の制作/ラフ案</b><br>ラフ案を考えながら全体的な作品像をつかむ  | 4時間              |
| 第4回  | <b>立体作品の制作</b><br>ラフ案を進めながら全体的な作品像をつかむ  | 4時間              |

|      |  |                       |     |
|------|--|-----------------------|-----|
| 第5回  | <b>立体作品の制作と、合評</b><br>合評を通じて自作品を捉え直し完成作品として成立させる                               | 合評を通じて立体作品を修正する       | 4時間 |
| 第6回  | <b>可動可能な作品制作/ラフ案</b><br>ラフ案を考えながら全体的な作品像をつかむ                                   | 可動可能な作品制作についてラフ案を考える  | 4時間 |
| 第7回  | <b>可動可能な作品制作/ラフ案を進める</b><br>ラフ案を進めながら全体的な作品像をつかむ                               | 可動可能な作品制作についてラフ案を進める  | 4時間 |
| 第8回  | <b>可動可能な作品制作</b><br>中間ループリックの実施、学生へフィードバック。<br>担当教員と相談しながら作品制作を進める。            | 作品制作を進める              | 4時間 |
| 第9回  | <b>可動可能な作品制作/チェック</b><br>担当教員と相談しながら作品チェックを進める                                 | 作品制作を進める              | 4時間 |
| 第10回 | <b>可動可能な作品制作</b><br>要所、要所で動きを確認しながら画面での見え方を考えながら作業を進める。<br>個々でもクレイアニメーションを観て研究 | 作品制作作業を進める            | 4時間 |
| 第11回 | <b>可動可能な作品制作</b><br>動きの確認と画面での見え方を考えながら作業を進める。                                 | 個々でもクレイアニメーションを観て研究する | 4時間 |
| 第12回 | <b>可動可能な作品制作</b><br>作品に関する資料を見ながら研究する  | 研究を進める                | 4時間 |
| 第13回 | <b>可動可能な作品制作</b><br>担当教員と相談しながら作品チェックを進める                                      | 最終チェックを行う             | 4時間 |
| 第14回 | <b>可動可能な作品制作</b><br>合評プレゼンテーションへ向けて最終チェックと準備を行う                                | 合評プレゼンテーションへ向けて準備を行う  | 4時間 |
| 第15回 | <b>合評/プレゼンテーション</b><br>最終ループリックの実施、学修成果の可視化。<br>合評を通じて自作品を捉え直し完成作品として成立させる。    | 作品を提出する。ポートフォリオに収録。   | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【MD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 牧野翔太  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 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          | うまい棒クリエイターズ展 2018 企画・ディレクション、うまい棒 40 周年記念クリエイターズ展 2019 企画・ディレクション、新世界ほんまかわいい展企画・ディレクション |      |    |     |   |

### 授業概要

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、自分自身に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

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

イラスト、マンガ、ゲームなどこれまでに学んだ技術をもとに課題制作を行い、研究レポートを提出する

#### 目標：

課題を完成させる

#### 汎用的な力

- DP7. 完遂

課題を完成させる

### 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
- ・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。試験期間中に提出の課題を評価の対象とします。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| 企画・立案の内容  | 20% | ： 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。                                 |
| 作品を完成させる力 | 50% | ： 制作に必要とする知識・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。 |
| 作品のクオリティ  | 30% | ： 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。                       |

### 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： 備考に記載  
 場所： 備考に記載  
 備考・注意事項： 講義終了後30分 講義教室内 またメールでも対応/makino-s@osaka-seikei.ac.jp (牧野)

### 授業計画

| 回数  | 課題説明  | 授業目的を理解し、課題を考える | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-----------------|------------------|
| 第1回 | <b>課題説明</b><br>授業の目的を伝え、どのような課題を行うかを解説する。         | 授業目的を理解し、課題を考える | 2時間              |
| 第2回 | <b>コンセプトの設定</b><br>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     | 2時間              |
| 第3回 | <b>テーマの設定</b><br>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       | 2時間              |
| 第4回 | <b>制作と研究</b><br>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         | 2時間              |
| 第5回 | <b>中間講評</b><br>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  | 2時間              |
| 第6回 | <b>中間講評からの修正案</b><br>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        | 2時間              |
| 第7回 | <b>修正案チェック</b>                                    | 修正案をまとめる        | 2時間              |

|      |  |                 |     |
|------|--|-----------------|-----|
|      | 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。  |                 |     |
| 第8回  | <b>作品制作</b><br>作品制作を進める。<br>(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。 | 作品制作を進める        | 2時間 |
| 第9回  | <b>作品制作チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第10回 | <b>進行チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>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 | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第13回 | <b>進行チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第14回 | <b>最終講評に向けてのまとめ</b><br>最終講評に向けて、作品制作を行い、研究内容をまとめる                                  | 最終講評に向けて準備する    | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終講評</b><br>プレゼンテーションと最終講評を行う。<br>(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    | 作品を完成させ提出する     | 2時間 |

|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【MD】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 品川千陽                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

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、その目標に向けて、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

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

イラスト、マンガ、ゲームなどこれまでに学んだ技術をもとに課題制作を行い、研究レポートを提出する

#### 目標：

課題を完成させる

#### 汎用的な力

- DP7. 完遂

課題を完成させる

### 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
- ・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。

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           | 20% | ： 確かな目的、需要を意識し具体的かつ確かな表現方法を用いる計画性があるか。  |
| 作品を完成させる力、試験（課題提出） | 50% | ： 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。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。 |
| 作品のクオリティ           | 30% | ： 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。  |

### 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： | 水曜 3限    |
| 場所： | 南館 3F研究室 |

### 授業計画

| 回数  | 課題説明  | 授業目的を理解し、課題を考える | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-----------------|------------------|
| 第1回 | <b>課題説明</b><br>授業の目的を伝え、どのような課題を行うかを解説する。         | 授業目的を理解し、課題を考える | 2時間              |
| 第2回 | <b>コンセプトの設定</b><br>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     | 2時間              |
| 第3回 | <b>テーマの設定</b><br>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       | 2時間              |
| 第4回 | <b>制作と研究</b><br>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         | 2時間              |
| 第5回 | <b>中間講評</b><br>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  | 2時間              |
| 第6回 | <b>中間講評からの修正案</b><br>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        | 2時間              |
| 第7回 | <b>修正案チェック</b>                                    | 修正案をまとめる        | 2時間              |

|      |  |                  |     |
|------|--|------------------|-----|
|      | 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。  |                  |     |
| 第8回  | <b>作品制作</b><br>作品制作を進める。<br>(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。 | 制作を進める           | 2時間 |
| 第9回  | <b>作品制作チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第10回 | <b>進行チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品制作</b><br>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 | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第13回 | <b>進行チェック</b><br>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 | 2時間 |
| 第14回 | <b>最終講評に向けてのまとめ</b><br>最終講評に向けて、作品制作を行い、研究内容をまとめる                                  | 最終講評に向けて準備する     | 2時間 |
| 第15回 | <b>最終講評</b><br>プレゼンテーションと最終講評を行う。<br>(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。   | 作品を完成させ提出する      | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【IL】</b>                                  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大村みな子、唐仁原希  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 実習  |      |    |     |   |
| 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活動し、作品の制作を行っています。また、ギャラリーや美術館での展覧会経験があります。 |      |    |     |   |

### 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、その中からグラフィックデザインやイラストレ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。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）を行い、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自在にし計画的な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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 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発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。  
卒業制作研究は4年間の学修の総決算であるとともに、卒業後の将来設計の端緒となることを認識して制作を行う。

#### 目標：

獲得した専門知識や技能を十分に発揮できる卒業制作研究を行う。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動
- 5 . DP10. 忠恕の心

4年間の学修の集大成としての自己の研究課題を発見し、解決のための方策を立てる。  
課題、テーマを深く考察し、課題解決としての作品制作の周到な構想力により、具体的な計画を立てる。  
企画を実践的な制作に移すために、計画的に実験を積み重ねて作品制作を行う。  
卒業制作展を成功に導くため、コース、学科、学部の一員としての役割を認識して協働して展覧会運営に参加する。  
合評を通じたクラス構成員相互の制作意図を認識し、より良い展覧会に導くために努力する。

### 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
- ・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、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

|                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| 企画、構想、調査研究、資料収集、素材研究 | ： | 企画書の評価<br>1. 客観的な価値観の獲得<br>2. 確実な造形力の獲得<br>3. 端的で客観的な文章力の必要性                       |
| 20%                  |   |  |
| 実験制作、制作態度、展覧会運営での協働性 | ： | 作品制作及び展覧会出品の評価<br>1. 制作の計画性、熱心な制作態度<br>2. 作品を完遂させるための実行力<br>3. 展覧会を成功させるための協働力と責任感 |
| 20%                  |   |  |
| 試験（作品と論文の提出）         | ： | 作品自体の造形的評価<br>1. 造形的新規性<br>2. 制作技術の造形力<br>3. 作品内容の伝達力<br>4. 卒業制作についての小論文           |
| 60%                  |   |  |

### 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6単位の通年科目であるため、前期には30時間以上、後期には60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4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「小論文」にまとめる。各集中授業内での制作と小論文のチェックと発表を行う。  
 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。  
 卒業制作研究においては、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のより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、木曜日を除く 2限または11：10～12：50  
 場所： 南館3階、研究室2  
 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 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                    |
|------|---|-------------------------------------|
| 第1回  | <b>卒業制作への取り組みと各自の問題提起</b><br>4月初旬に卒業制作・研究に関する全体ガイダンスを行う。前期授業「専門演習13」と課外において、各自のモチベーションとなるテーマや技術を探ること。また就職活動を目的としたポートフォリオと3年次の最終作品であるZINEに基づいて、各自の卒業制作研究の企画構想の原点とする。 | 企画案1を作成する<br>2時間                    |
| 第2回  | <b>テーマ設定と企画書の作成</b><br>各人の研究課題の設定とその検討について、各人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指導を行う。テーマ設定に関しては研究レポートを執筆し、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。                            | 企画案1の完成<br>2時間                      |
| 第3回  | <b>企画書1の提出と発表</b><br>各人の研究課題の発表。各人の研究テーマと制作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。  | 企画案2への取り組み（専門演習13での提案と関係づける）<br>2時間 |
| 第4回  | <b>制作研究1 ゲストトーク</b><br>外部講師、または卒業生による作品制作のプレゼンテーション<br>社会で活躍するイラストレーターや作家の作品制作に関してのプレゼンテーションを聞くことで、各自の制作研究の糧とする。  | 企画案2への取り組み（材料研究と計画の立案）<br>2時間       |
| 第5回  | <b>制作研究2 プレゼンテーション（ゲスト未定）</b><br>外部講師、または卒業生による作品制作のプレゼンテーション<br>社会で活躍するイラストレーターや作家の作品制作に関してのプレゼンテーションを聞くことで、各自の制作研究の糧とする。  | 企画案2への取り組み（材料研究と計画の立案）<br>2時間       |
| 第6回  | <b>制作研究3 プレゼンテーション（ゲスト未定）</b><br>外部講師（非常勤教員などの作家）または卒業生による作品制作のプレゼンテーション<br>社会で活躍するイラストレーターや作家の作品制作に関してのプレゼンテーションを聞くことで、各自の制作研究の糧とする。                               | 企画案2への作成<br>2時間                     |
| 第7回  | <b>企画案2の提出と個人指導</b><br>ゲストトークを経てさらに検討を加えた企画書の提出と各担当教員による個人指導  | 企画案2の修正と発表準備<br>2時間                 |
| 第8回  | <b>企画案プレゼンテーション1</b><br>学生による企画書に沿ったプレゼンテーション<br>今回から3回にわたって、イラストレーションコース全学生の企画発表会を行う。<br>中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック。   | 企画案2の修正と発表準備<br>2時間                 |
| 第9回  | <b>企画案プレゼンテーション2</b><br>学生による企画書に沿ったプレゼンテーション   | 企画案2の修正と発表準備<br>2時間                 |
| 第10回 | <b>企画案プレゼンテーション3</b><br>学生による企画書に沿ったプレゼンテーション   | 企画書3の執筆<br>4時間                      |
| 第11回 | <b>企画書3と夏期休暇中の活動計画書の提出</b><br>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  | 夏期休暇中の活動計画書の作成<br>2時間               |
| 第12回 | <b>卒業制作ガイダンスと夏期休暇中の指導計画の説明</b><br>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<br>2時間         |
| 第13回 | <b>研究制作の報告1</b><br>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<br>2時間         |
| 第14回 | <b>研究制作の報告2</b><br>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<br>2時間         |
| 第15回 | <b>研究制作の報告3。最終ループリックの実施、振り返りシート作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。</b><br>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<br>4時間         |
| 第16回 | <b>企画発表（後期開始）</b><br>後期ガイダンス。最終企画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。2名の担当教員で行う。  | 最終企画書と実験制作のまとめと報告書作り<br>4時間         |
| 第17回 | <b>各人の制作計画の精査と指導</b><br>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。  | 作品制作（材料の決定と購入）<br>4時間               |
| 第18回 | <b>作品制作1～実験制作から本制作へ～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>本制作へ入る。サイズ、構成を本制作のスケールで実作し検証する。   | 作品制作（ラフスケッチの完成）<br>4時間              |
| 第19回 | <b>作品制作2～本制作の土台を固める～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>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。   | 計画表に沿った作品制作<br>6時間                  |
| 第20回 | <b>作品制作3～本制作を軌道にのせる～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>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。   | 計画表に沿った作品制作<br>4時間                  |
| 第21回 | <b>作品制作4～中間発表できる段階まで制作をすすめる～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>次週の中間発表までの到達点を確認し、目標に向けて制作を進める。   | 計画表に沿った作品制作と中間発表の準備<br>4時間          |
| 第22回 | <b>中間講評会、中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック</b><br>中間講評会。各受講者によるプレゼンテーション（2教員合同）  | 講評会後の修正と作品制作<br>4時間                 |

|      |  |                            |     |
|------|--|----------------------------|-----|
| 第23回 | <b>作品制作5～中間発表を受けて、作業の見直しを行う～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>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。<br>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。<br>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。 | 授業内での検討事項をまとめ、後半の制作体制を整える。 | 4時間 |
| 第24回 | <b>作品制作6～完成形を具体的に設定して制作を推し進める～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>個別の制作スケジュールを確認しながら、制作を推し進める。<br>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。   | 計画表に沿った作品制作                | 4時間 |
| 第25回 | <b>作品制作7～講評会までの作業を具体的に確認する～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>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。   | 計画表に沿った作品制作                | 6時間 |
| 第26回 | <b>作品制作8～最終講評会に向けた制作～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>想定した完成形を目指して、妥協のない制作を行う。  | 作品制作と合評会の準備                | 4時間 |
| 第27回 | <b>作品合評会</b><br>年末最終の授業において作品提出を行い、各自のプレゼンテーションを行う。<br>また、最終提出までの計画と、作品完成までの細部の検証を行う。（2教員合同）   | 計画表に沿った作品制作と最終修正           | 4時間 |
| 第28回 | <b>作品制作9～作品の最終修正と展示方法の確認～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>展覧会での展示方法の確認。   | 計画表に沿った作品制作                | 4時間 |
| 第29回 | <b>作品制作10～最終修正完了と展示方法の確定～</b><br>作品制作と担当者への報告<br>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。<br>額装やパネルなど、完成作品の最適な展示準備を行う。  | 作品の完成と完成データ作成              | 4時間 |
| 第30回 | <b>最終作品提出と展覧会での展示計画書の提出。</b><br>作品提出と最終合評により展覧会への展示計画を確認する<br>最終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）   | 作品クレジットの制作                 | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【VD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 門脇英純・姜尚均  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 課題に関しては、個人面談型で授業を進めていきます。授業理解を図る目的で、「LITE(Learning In Teaching)」学んだことを他者にアウトプットすることを習慣とします。 |      |    |     |   |
| 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15）、姜：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15）                    |      |    |     |   |

## 授業概要

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。発表形式や媒体は問いませんが、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、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。審査会（プレゼンテーション）において合格した成果物は卒業制作作品展において展示発表します。

## 養うべき力と到達目標

### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

### 具体的内容：

アートディレクションの専門知識  
 企画からデザイン（ビジュアルデザイン）の専門知識

### 目標：

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  
 市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集までを実際に計画（マーケティング）しビジュアルデザイン制作する専門知識が理解できる

### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂
- 5 . DP10. 忠恕の心

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

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、変更・修正できる

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

主体的に取り組む、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

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

## 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）
- ・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）

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。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

|             |     |  |
|-------------|-----|--|
| 試験評価 研究論文   | 30% | ： 新規性、論理性を視点に4段階に評価します。（30点、25点、20点、15点）         |
| 試験評価 卒業制作作品 | 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、35点、30点、25点） |
| 作品展示        | 10% | ： 企画性、新規性、表現力を視点に2段階に評価します。（10点、5点）              |
| 企画アイデア      | 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）                 |

## 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〉ピー・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）

## 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は6単位の科目であるため、90時間以上の授業外学修が求められる。前期と集中での授業外学修は合計30時間以上、後期は合計60時間以上（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。  
 前期 3限（90分×15回 担当：門脇 火曜）、後期 4.5.6限（270分×15回 担当：姜 水曜）、後期 4.5限（180分×15回 担当：門脇 金曜）

「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：火曜2限、姜：金曜3限   |
| 場所：      | 門脇：1階、姜、桐原：南館3階情   |
| 備考・注意事項： | 門脇：火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。<br>(kadowaki@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。<br>姜：オフィスアワー：金曜3限。※事前にアポイントを取ることを。<br>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

|      |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間   |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>卒業制作・研究のガイドライン&amp;卒業制作・研究の研究倫理について</b></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。<br/>・到達目標、評価の観点とルーブリック<br/>卒業制作研究レポートとは、ビジュアルデザインコースで学んできた事を研究し文章化することです。<br/>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、レポートしてまとめたものが研究レポートです。研究レポートから、作品を作るにあたり制作テーマの設定を行ってまいります。<br/>卒業研究論文作成のための研究倫理を学ぶ。</p> | <p>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。</p>    | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>卒業制作・研究のテーマ研究の資料収集および調査</b></p> <p>論文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。</p>  | <p>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。</p>                  | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>卒業制作・研究のテーマ設定への研究(1) テーマの設定</b></p> <p>各人の研究課題の設定とその検討<br/>研究テーマを中心とした資料の収集<br/>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。</p>  | <p>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。</p>                  | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>卒業制作・研究のテーマ設定への研究(2) テーマの検討</b></p> <p>テーマ設定のための文献調査、ディスカッション</p>   | <p>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。</p>                  | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>卒業制作・研究のテーマ設定への研究(3) テーマの再考</b></p> <p>各人の研究課題の設定とその検討<br/>研究テーマを中心とした資料の収集と文章の添削。<br/>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。</p>   | <p>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。</p>                            | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>卒業制作・研究の中間発表1-1(前半組)</b></p> <p>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。</p>   | <p>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。</p>                            | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>卒業制作・研究の中間発表1-2(後半組)</b></p> <p>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。</p>   | <p>卒業制作・研究レポ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。</p>                                 | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>制作テーマの論理的構築 卒業制作・研究レポートの作成(1) 導入、構成について</b></p> <p>卒業制作・研究レポ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レポートの作成を行う。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</p>   | <p>卒業制作・研究レポ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。</p>                                 | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>制作テーマの論理的構築 卒業制作・研究レポートの作成(2) 序論、本論の構成</b></p> <p>卒業制作・研究レポ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レポートの作成を行う。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。</p>  | <p>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。</p>             | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>制作テーマの論理的構築 卒業制作・研究レポートの作成(3) 結論への昇華</b></p> <p>卒業制作・研究レポ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レポートの作成を行う。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。</p>  | <p>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。</p>             | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>個人研究発表1-1</b></p> <p>個人個人研究発表を第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。</p>  | <p>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。</p> | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>個人研究発表1-2</b></p> <p>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。</p>  | <p>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。</p> | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>個人研究発表1-3</b></p> <p>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。</p>  | <p>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。</p>   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>卒業制作テーマを考える</b></p>   | <p>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。</p>              | 2時間 |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | 個人研究レポートから卒業制作展に向けての制作テーマを考えていきます。<br>①複数のキーワードを出し、制作テーマを考えていきます。90分<br>②媒体を想定して、考えた制作テーマでどのような作品が仕上がるかイメージしながら制作テーマを煮詰めていきます。  |   |     |
| 第15回 | <b>卒業制作研究テーマプレゼンテーション</b><br><br>制作テーマのプレゼンテーションを行います。<br>一人5分間で、制作テーマをプレゼンテーションします。<br>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。   | 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。                             | 2時間 |
| 第16回 | <b>個人作品のラフデザイン作成</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・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。<br>・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。   | 個人作品のラフデザイン・アイデアを考えてください。                                 | 8時間 |
| 第17回 | <b>個人作品のキャン作成</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・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。<br>・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キャン制作に反映してください。                           | 8時間 |
| 第18回 | <b>個人作品のキャンチェック1-1（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・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。<br>・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キャン制作に反映してください。                           | 8時間 |
| 第19回 | <b>個人作品のキャンチェック1-2（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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キャン制作に反映してください。                           | 8時間 |
| 第20回 | <b>個人作品のキャンチェック1-3（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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キャン制作に反映してください。                           | 8時間 |
| 第21回 | <b>制作表現の調整とディスカッション1（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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。プリントする紙素材の検討をしてください。                | 8時間 |
| 第22回 | <b>制作表現の調整とディスカッション2（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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。プリントする紙素材の出力テストしてください。              | 8時間 |
| 第23回 | <b>制作表現の調整とディスカッション3（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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。展示計画を考えてください。                       | 8時間 |
| 第24回 | <b>制作表現の調整とディスカッション4（個別指導/制作）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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。                                    | 8時間 |
| 第25回 | <b>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）</b><br><br>個人作品のデザイン作成（個人の制作）180分<br>・個人制作の確認を個人面談形式で行います。<br>・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。   | 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 |
| 第26回 | <b>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</b><br><br>個人作品の最終仕上げを行う。<br>ポスターパネルにグラフィック作品を張り合わせる。   | 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 |
| 第27回 | <b>卒業制作1次審査</b><br><br>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<br>●作品がほぼ完成し、展示計画が考えられている。<br>●作品完成の見通しが見えている。<br>上記に達していない作品は不合格とする。<br>●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。  | 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。  | 8時間 |
| 第28回 | <b>卒業制作作品の最終調整</b><br><br>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。<br>①DTPプリントする紙素材の吟味、統一性のある素材と色<br>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考察してください。<br>不合格者は、2次試験に向けて作品を仕上げてください。<br>①DTPプリントする紙素材の吟味、統一性のある素材と色を良く考えてください。<br>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。 | 8時間 |
| 第29回 | <b>卒業制作2次審査</b><br><br>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<br>●作品完成の見通しが見えている。<br>上記に達していない作品は不合格とする。<br>●審査結果は、審査終了後、口頭で伝えます。   | 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。   | 8時間 |

第30回

**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。振り返りシートの作成、学習成果の可視化**

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。  
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。  
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。

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下さい。に卒業制作展への展示準備を行う。

8時間

|                  |                    |      |    |     |   |
|------------------|--------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【AC】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 糸曾賢志/由良泰人/稲垣貴士     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                 | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 実習                 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない              |      |    |     |   |
| 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。また、卒業研究論文や調査研究報告書を執筆する場合は、作品制作と遜色のない準備すること。

### 養うべき力と到達目標

|                            |               |                            |
|----------------------------|---------------|----------------------------|
| <b>確かな専門性</b>              | <b>具体的内容：</b> | <b>目標：</b>                 |
| 1 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 専門的な作品の制作     | 4年間に学んだ知識と技術を活かした作品を制作する   |
| <b>汎用的な力</b>               |               |                            |
| 1 . DP7. 完遂                |               | 各紙設定したテーマに沿った完成度の高い作品を発表する |

### 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）

- ・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

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| 作品の企画と進行  | 30% | ： 作品の独自性と着眼点（10%）、企画発表（10%）、進行状況（10%）を総合的に評価する。 |
| 作品評価      | 50% | ： 作品での表現力（20%）と技術（10%）、完成度（20%）を総合的に評価する。       |
| 卒業制作展での展示 | 20% | ： 卒業制作展に向けて積極的に協力と準備し、卒展期間中の運営に関わっていること。        |

### 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6単位の科目であるため、平均すると毎週7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、9月下旬、12月下旬の4日それぞれ10:00～18:00の時間で報告と発表を行なう。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |   |
|----------|---|
| 時間：      | 水曜4限（由良）、水曜4限（糸曾）   |
| 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。<br>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。<br>itoso@osaka-seikei.ac.jp<br>yura@osaka-seikei.ac.jp |

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 備考             | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|----------------|------------------|
| 第1回 | <b>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</b><br>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。 | 企画考案           | 7時間              |
| 第2回 | <b>実作品からみたデザイン・イラストにおける今日の問題の発見と解釈</b><br>昨今のビジュアル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           | 7時間              |
| 第3回 | <b>作品テーマの考察</b><br>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 | 7時間              |
| 第4回 | <b>各自の企画を確定する</b><br>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 | 7時間              |
| 第5回 | <b>作品の組立</b><br>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     | 7時間              |

|      |  |                       |     |
|------|--|-----------------------|-----|
| 第6回  | <b>企画考案</b><br>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            | 7時間 |
| 第7回  | <b>企画審査</b><br>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                  | 7時間 |
| 第8回  | <b>作品化に向けた準備</b><br>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                  | 7時間 |
| 第9回  | <b>作品化に向けた準備</b><br>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                  | 7時間 |
| 第10回 | <b>作品化に向けた準備</b><br>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                  | 7時間 |
| 第11回 | <b>作品化に向けた準備</b><br>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  | 作品制作                  | 7時間 |
| 第12回 | <b>作品の試作</b><br>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  | 作品制作                  | 7時間 |
| 第13回 | <b>作品の試作</b><br>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  | 作品制作                  | 7時間 |
| 第14回 | <b>作品企画の確定</b><br>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<br>具体的なイメージも準備する                     | 企画発表に向けた準備と試作         | 7時間 |
| 第15回 | <b>企画発表</b><br>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。   | 作品制作                  | 7時間 |
| 第16回 | <b>作品制作</b><br>夏期休暇中を有効に使い制作を進める   | 作品制作                  | 7時間 |
| 第17回 | <b>中間審査</b><br>9月下旬に夏期休暇中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。  | 作品制作                  | 7時間 |
| 第18回 | <b>作品制作と報告</b><br>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                  | 7時間 |
| 第19回 | <b>作品制作と報告</b><br>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                  | 7時間 |
| 第20回 | <b>作品制作と報告</b><br>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                  | 7時間 |
| 第21回 | <b>作品制作と報告</b><br>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                  | 7時間 |
| 第22回 | <b>仕上げに向けた制作</b><br>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                  | 7時間 |
| 第23回 | <b>仕上げに向けた制作</b><br>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                  | 7時間 |
| 第24回 | <b>作品制作</b><br>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                  | 7時間 |
| 第25回 | <b>仕上げに向けた制作</b><br>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                  | 7時間 |
| 第26回 | <b>仕上げに向けた制作</b><br>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。  |                       | 7時間 |
| 第27回 | <b>最終審査</b><br>12月下旬に提出および審査を行う。<br><br>※卒業制作作品展に出品する作品の選抜も併せて行う。<br>※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。 | 作品のブラッシュアップと制作レポートの執筆 | 7時間 |
| 第28回 | <b>作品のブラッシュアップ</b><br>12月の最終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。<br>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と制作レポートの執筆 | 7時間 |
| 第29回 | <b>展示準備、作品制作</b><br>卒業制作展の展示計画と運営、設置準備を進める。<br>制作レポートの提出。  | 卒業制作展に向けた準備           | 7時間 |
| 第30回 | <b>作品展示</b><br>完成した作品を展示・出品する。   | 作品展を踏まえて反省と総括         | 7時間 |

|                  |                     |      |    |     |   |
|------------------|---------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【MD】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 市毛史朗・品川千陽・野口周三・桃井優月 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                  | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 実習                  |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない               |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                     |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では、4年間の集大成として卒業制作・研究を行う。卒業制作には熟慮されたテーマ性と高い完成度が欠かせない。前期はテーマを検討し、「何を」表現するかを十分に考えるたうえで仮卒業制作作品を制作する。テーマに関しては十分な調査・研究を行い、過去の事例や自身の体験など制作に必要な取材を行うこと。「どうやって」表現するかという技術面においては、これまでの専門的学習を踏まえた高いレベルの作品を目指す。前期の制作をベースに後期から本格的な制作に入り、研究レポートを提出し、卒業制作展に作品を出品する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

制作に必要な調査・研究を十分に行う。  
大学で習得した専門知識・技法をしっかりと活用する。

#### 目標：

制作テーマに繋がる幅広い情報を集め、研究レポートにまとめる。  
大学の4年間を通して培った技術を活かし、卒業制作にふさわしい完成度の作品を制作する。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP7. 完遂

研究テーマを塾考し、有意義な課題設定をする。  
制作スケジュール管理を徹底して行い、十分な制作時間を確保する。  
目標とするレベルの制作・研究を高いレベルで完遂する。

### 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
- ・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

作品の完成度、試験（課題提出）

60%

研究レポート

20%

制作・研究姿勢

20%

#### 評価の基準

：卒業細作にふさわしい高いレベルの技術・発想があるか。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。

：研究テーマに関して十分な調査を行い、レポートにまとめることができたか。

：熱心に制作・研究に取り組み、計画性を持って取り組めたか。

### 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6単位の科目であるため、平均すると前期は毎週2時間、後期は毎週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13:00～15:00

場所： 南館研究室

### 授業計画

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>卒業制作企画書制作</b><br>卒業制作で取り組みたいテーマ、制作物に関して第一次企画書を制作する。    | 2時間              |
| 第2回 | <b>卒業制作企画書チェック、修正</b><br>制作した卒業制作企画書を元に面談を行い、今後の方向性を話し合う。 | 2時間              |
| 第3回 | <b>卒業制作企画書再構成</b><br>面談の内容を踏まえ、企画書を再構成する。                 | 2時間              |
| 第4回 | <b>卒業制作企画第一次発表</b><br>第一次企画のプレゼンテーションを行う。                 | 2時間              |
| 第5回 | <b>卒業制作企画第一次発表～前期制作作品検討</b>                               | 2時間              |

|      |  |                      |     |
|------|--|----------------------|-----|
|      | 第一次企画のプレゼンテーションを行うと共に、企画内容を研究するための前期制作計画を立てる。  |                      |     |
| 第6回  | <b>前期制作作品アイデアチェック</b><br>前期に制作する作品について、アイデアチェックと面談を行う。                                   | 作品のアイデア出し            | 2時間 |
| 第7回  | <b>前期制作作品アイデア修正</b><br>前回のアイデアを修正し、内容を深める。   | アイデアの検討、制作方向の決定      | 2時間 |
| 第8回  | <b>前期制作作品（仮卒業制作）制作開始</b><br>これまでのアドバイスを踏まえ、前期に制作する仮卒業制作をスタートする。                          | 制作に必要な技法・素材の研究       | 2時間 |
| 第9回  | <b>仮卒業制作の制作</b><br>作品の制作をしながら、適宜相談・アドバイスをを行う。  | 技法・素材を研究しながら制作を進める。  | 2時間 |
| 第10回 | <b>仮卒業制作中間発表</b><br>制作途中の作品についてプレゼンテーション、講評会を行う。研究レポートの制作をスタートする。                        | 講評の内容を踏まえ、修正         | 2時間 |
| 第11回 | <b>仮卒業制作の制作進行</b><br>中間講評を踏まえたうえで、修正を加えながら制作を進める。  | 作品制作・テーマ研究を進める       | 2時間 |
| 第12回 | <b>制作進行・作品面談</b><br>制作を進めながら平行して面談を行い、制作過程のチェックを行う。                                      | 面談内容を踏まえ制作内容の検討      | 2時間 |
| 第13回 | <b>仮卒業制作の作り込み</b><br>前期の到達点を考え、各自目標を達成できるよう制作・研究を進める。                                    | 作品の完成度を高める           | 2時間 |
| 第14回 | <b>前期講評に向けた制作</b><br>次回の講評会に向け、作品の完成度を高められるよう制作する。                                       | 講評会準備                | 2時間 |
| 第15回 | <b>前期仮卒業制作講評会</b><br>これまでに制作した作品の講評を行う。卒業制作につながるテーマ性、技術の高さを持っているか評価する。前期研究レポートを合わせて発表する。 | 講評会を踏まえ前期の反省         | 2時間 |
| 第16回 | <b>後期企画書制作</b><br>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。                                     | 企画書の内容検討             | 4時間 |
| 第17回 | <b>後期企画書制作・個人面談</b><br>後期企画書の内容について個別に面談し、アドバイスをを行う。                                     | アドバイスを受け、企画内容の再検討、修正 | 4時間 |
| 第18回 | <b>卒業制作最終企画決定</b><br>これまでの検討を通し、最終的な制作物を決定する。卒業制作研究レポートの骨子を定める。                          | 最終企画に基づき制作の準備        | 4時間 |
| 第19回 | <b>卒業制作本制作</b><br>随時企画を見直ししながら、制作を進める。   | 時間外制作、技法の研究          | 4時間 |
| 第20回 | <b>制作予定のチェック</b><br>今後の制作予定を検討しながら制作を進める。  | 制作スケジュールを立てる         | 6時間 |
| 第21回 | <b>制作途中チェック</b><br>制作途中の状態をチェックし、アドバイスをを行う。  | アドバイスの内容を取り入れながら制作   | 4時間 |
| 第22回 | <b>中間講評に向けたアドバイス</b><br>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。研究レポートは完成に向け執筆を進める。           | 現在の問題点を見直す           | 4時間 |
| 第23回 | <b>中間講評前の作り込み</b><br>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。                                     | 講評会に向け作り込み           | 4時間 |
| 第24回 | <b>卒業制作中間講評会・卒業制作研究レポート提出</b><br>中間講評会を行い、現時点での進行状況の評価する。卒業制作研究レポート提出。                   | 中間講評を受け、制作プロセスを見直す   | 4時間 |
| 第25回 | <b>最終提出に向けた制作</b><br>中間講評での評価を踏まえ、修正可能な点は修正し制作を進める。                                      | 最終提出を見据え、制作予定を立てる    | 4時間 |
| 第26回 | <b>制作計画、プロセスの見直し</b><br>最終提出までのスケジュールを各自見直し、今後必要となる素材等を検討する。                             | 必要な画材、素材の検討          | 4時間 |
| 第27回 | <b>展示方法に関する検討</b><br>作品の作り込みだけでなく、卒業制作展で展示するための方法、素材を検討する。                               | 展示方法の検討              | 4時間 |
| 第28回 | <b>卒業制作最終審査に向けアドバイス</b><br>最終審査のためのアドバイスと最終確認  | 最終審査に向け作品を完成させる      | 4時間 |
| 第29回 | <b>卒業制作最終審査</b><br>最終審査を行い、卒業制作としての可否を判定する。  | 審査結果の反省              | 4時間 |
| 第30回 | <b>展覧会準備</b><br>卒業制作展に向けて展示準備  | 卒業制作展で使用する物品の準備      | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術特講1【全コース】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 野口周三  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年/3年   | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 外部講師の参加による講義形式 授業理解を図る目的で、「LITE(Learning In Teaching)」学んだことを振り返りシートにアウトプットすることを習慣とします。授業内に活発な質疑応答を行います。 |      |    |     |   |
| 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、イラスト、アニメ、漫画、映画など様々なジャンルから実務経験のある特別講師を招聘しての授業。(全15回)  |      |    |     |   |

## 授業概要

デザインは、形あるものをつくるだけでなくシステムをデザイン、都市をデザインなど幅広い。本講義では、クリエイティブ業界の中で、活躍し高い支持や評価をえているゲスト講師(デザイナー、アーティスト、活動家、企業家など)を招き、デザイン業界や芸術活動を画像資料を中心に講義をすすめて、用語や人物の解説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を考える機会とする。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。

## 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                     | 具体的内容：                          | 目標：  |
|----------------------------|---------------------------------|--|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | アートディレクションの専門知識                 | 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。 |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 広告媒体、広告手法、広告計画、マーケティングについての専門技術 | 市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集までを実際に計画(マーケティング)し、ビジュアルデザイン制作することができる。                         |
| 汎用的な力                      |                                 |  |
| 1 . DP5. 計画・立案力            |                                 | 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<br>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、変更・修正できる。                     |
| 2 . DP9. 役割理解・連携行動         |                                 | 場の流れを理解し、適切に協働することができる<br>課題に対して、効率的な方法を考え、て取り組み、自ら次の指示を受けようとする。                                 |

## 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）

- ・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

- ・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

|                |     |   |
|----------------|-----|---|
| 課題試験レポート(課題提出) | 30% | : 授業内レポート課題(30点)6回×5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。試験期間中に提出の課題を評価の対象とする。                |
| 授業内発表          | 15% | : 自発的に発表できているかどうか(15点)。15点:自発的に4回以上発表できている。5点:自発的に2回以上発表できている。                                    |
| フィードバックシート     | 30% | : フィードバックシート(30点)6回×5点 業を理解し自分の言葉に置き換え書かれている。   |
| 振り返り総括レポート     | 25% | : 振り返り授業レポート1回(25点)25点:授業を理解し自分の言葉に置き換え書かれている。15点:授業を理解し、自身に活かせる内容が盛り込まれている。10点:授業を理解して振り返っている。5点 |

## 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：      | 火曜3限   |
| 場所：      | 南館研究室  |
| 備考・注意事項： | 授業内に連絡。<br>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。<br>itoso@osaka-seikei.ac.jp<br>面談などの予約も受け付ける。 |

## 授業計画

第1回 講座内容、日程、評価方法の説明、特別講師の紹介

7人の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る。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | <p>特講授業の進め方、養うべき力と到達目標を説明する。<br/>本授業に参加する7名の特別講師の経歴や活動を紹介する。<br/>イラストレーター、3DCGデザイナー、アートディレクター、映像作家、漫画家、アーティストなど</p>   |   |     |
| 第2回  | <p><b>特別講師－1</b></p> <p>第2回と3回は連続で行う。<br/>クリエイターによるプレゼンテーション<br/>「企画デザイン」・「構想設定」・「詳細設計」・「販前準備」・「販促、広告」<br/>①特別講師－1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<br/>②レポートテーマ発表</p> | 特別講師より出されたレポートを書く。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出。                        | 4時間 |
| 第3回  | <p><b>特別講師－1</b></p> <p>①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。その後、質疑応答を行う。80分<br/>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<br/>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る。 | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>特別講師－2</b></p> <p>第4回と5回は連続で行う。<br/>①特別講師－2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</p>   | 特別講師より出されたレポートを書く。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出。                        | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>特別講師－2</b></p> <p>①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。その後、質疑応答を行う。80分<br/>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<br/>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る。 | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>特別講師－3</b></p> <p>第6回と7回は連続で行う。<br/>①特別講師－3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</p>   | 特別講師より出されたレポートを書く。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出。                        | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>特別講師－3</b></p> <p>①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。その後、質疑応答を行う。80分<br/>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<br/>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る。 | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>特別講師－4 中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</b></p> <p>第8回と9回は連続で行う。<br/>①特別講師－4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</p>  | 特別講師より出されたレポートを書く。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出。                        | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>特別講師－4</b></p> <p>①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。その後、質疑応答を行う。80分<br/>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<br/>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る。 | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>特別講師－5</b></p> <p>第10回と11回は連続で行う。<br/>①特別講師－5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</p>   | 特別講師より出されたレポートを書く。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出。                        | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>特別講師－5</b></p> <p>①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。その後、質疑応答を行う。80分<br/>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<br/>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る。 | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>特別講師－6</b></p> <p>第12回と13回は連続で行う。<br/>①特別講師－6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</p>   | 特別講師より出されたレポートを書く。400～800字以内で作成し、次回授業内に提出。                        | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>特別講師－6</b></p> <p>①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。その後、質疑応答を行う。80分<br/>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<br/>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る。 | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>特別講師－7</b></p> <p>第14回と15回は連続で行う。<br/>①特別講師－7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</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る。 | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>特別講師－7最終ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</b></p>  | 本授業の総括レポートを書いてください。   | 4時間 |

- ①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いただく。その後、質疑応答を行う。80分
  - 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
-

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術特講2【全コース】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 松尾恵   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 基本的に講義。可能なかぎり、映像資料によって具体的なイメージを持ってもらう。学外授業では、美術館訪問（予定）をつうじて芸術の現場を体験してもらう。                   |      |    |     |   |
| 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          | 画廊運営で若手作家の育成に努める中で、現代芸術の普及、観客層拡大、社会と芸術の共同を課題としている。作り手兼感受性豊かな受け手（鑑賞者）としての学生に、芸術と社会に関する考察を促す。 |      |    |     |   |

### 授業概要

主に、芸術と社会の共同を考えます。現在、芸術家や芸術活動の発展とともに、芸術による街づくり・町おこし、伝統文化や産業の掘り起こしが活発です。また、多種多様な人々によってさまざまな表現が生み出されています。今を生きている芸術家が、現代社会の中でどのように活躍し、機能しているかを知り、社会における芸術の意義について考えます。表現の違いは、生き方の違いでもあります。多様な表現をつうじて、人や地域社会の相互理解や尊敬へとつなげていただきたいと思います。

### 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. 幅広い教養やスキル | 基礎知識   | 社会が求める「創造性」と芸術（アート）について、社会事象や古典から現代に至る芸術史を知る |
| 汎用的な力              |        | まず、自身で、表現とは何か、芸術とは何かを探る                      |
| 1 . DP4. 課題発見      |        | そのために必要な情報源として、芸術の具体的な現場を探る                  |
| 2 . DP5. 計画・立案力    |        | 表現活動全般としてアートをとらえ、自身が積極的に鑑賞の機会を得るようにする        |
| 3 . DP6. 行動・実践     |        |  |

### 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
  - ・見学、フィールドワーク
- 講義と映像資料により種々の表現活動、芸術の専門的な活動を紹介。学外授業では、展覧会鑑賞とともに、その芸術専用施設について検証する。

### 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
- 旧来の芸術史に則った「アート」や「美術」、世界の多種多様な表現など、幅広く表現活動を認識してもらう。インターネットやSNSで気に留めた表現などについても、自身での解釈や検証を促す。

### 成績評価

#### 注意事項等

既存の価値にとらわれない「表現活動」に対する柔軟な感性。  
プレゼン、ディベート（授業における積極的な発言等）=35%、コミュニケーション=25%、考察・分析（レポート作成）=40%

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|            |     |   |
|------------|-----|---|
| プレゼン、ディベート | 35% | ： 芸術作品や活動に関する感想・考察の形容（言語化）について、工夫がみられるか、独自のルーブリックに基づき3段階で評価します。 |
| コミュニケーション  | 25% | ： 対話する能力について、独自のルーブリックに基づき3段階で評価します。                            |
| 考察、分析      | 40% | ： 最終的に提出された資料（レポート等）について、全学ルーブリックに基づき評価します。                     |

### 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。  
職業・社会的役割としての芸術家、生きていくうえでのさまざまな表現など、芸術や芸術かの存在に興味を持って授業に臨んでいただくほか、アートマネジメントに興味がある人には、具体的な情報やアドバイスが可能で、積極的に質問をしてください。  
映像資料と講義により、授業を進めます。積極的な発言を求めるほか、授業内に小レポートを作成していただく場合があります。講義内容によっては、スマートフォンの使用を認める回もありますが、他の履修生の迷惑になりますので、基本的に授業中の勝手な操作は謹み、私語や居眠りも我慢してください。学外授業では、移動と展覧会鑑賞に半日を費やす予定ですので、歩きやすい服装・荷物を最少限に抑えて参加してください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |                              |
|----------|------------------------------|
| 時間：      | 授業時間前後                       |
| 場所：      | 教室にて                         |
| 備考・注意事項： | 授業外での質問に備え、講師のメールアドレスを公開します。 |

### 授業計画

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                  |
|-----|---|-----------------------------------|
| 第1回 | <b>アートと芸術はどう違うのか？</b><br>アートと芸術という言葉の違いについて講義し、国内外の事例を紹介し、果たしてそれは言葉だけの違いなのでしょうか。履修生同士の意見交換。 | 日常生活とアートや芸術について考える<br>4時間         |
| 第2回 | <b>多彩な表現</b>  | 大衆文化、地域の文化と現代の表現お数々を比較してみる<br>4時間 |

|      |   |                               |     |
|------|---|-------------------------------|-----|
|      | 地域コミュニティや社会は、芸術に何を求めているのでしょうか？<br>どんな人々が関わって、その答えを探っているか、事例紹介します。<br>現代の芸術を鑑賞する際に知っておくと便利な用語を解説します。   |                               |     |
| 第3回  | <b>身の回りのアート</b><br>そもそも日常に芸術を感じることはあるでしょうか。<br>芸術は娯楽なんでしょうか？<br>19世紀に遡り、芸術的な価値の変遷をたどります。  | アニメ、ゲームなど、現代の表現や娯楽について考える     | 4時間 |
| 第4回  | <b>国際的な芸術活動</b><br>各国では、芸術や芸術家の社会的位置づけや意味が異なります。<br>全国各地の大規模な「芸術祭」について紹介します。<br>多くは美術館を巻き込んだ芸術祭です。<br>美術館について、歴史的解説および、訪問する際のマナーとルールについて説明。 | 身近な都市における芸術祭について調べる           | 4時間 |
| 第5回  | <b>芸術の現場（学外授業）</b><br>神戸市の「横尾忠則現代美術館」（予定）を訪問し、展覧会を鑑賞。<br>学芸員より特別展、個人美術館の意義、美術館の歴史などを解説していただきます。   | 見学施設からの移動中、美術館の立地や町並みなどを観察する  | 4時間 |
| 第6回  | <b>鑑賞・観察・検証</b><br>ひとつの作品を選び、10分間つぶさに観察します。<br>通過するだけではわからなかった観察結果をレポート課題とします。  | 観察した内容を言語化する                  | 4時間 |
| 第7回  | <b>美術館と社会</b><br>美術館が都市で果たす役割について考えます。<br>訪問した美術館が、どのような集客の工夫や地域に開くプログラムを持っているか、観察します。  | 観客として美術館を考える                  | 4時間 |
| 第8回  | <b>アートの役割、届け先</b><br>美術館が、誰のために、何に向って芸術を届けているのでしょうか。<br>その効能や効力について想像し、意見交換します。   | 美術館を外から見る、中から考える              | 4時間 |
| 第9回  | <b>芸術の役割</b><br>美術館探訪をふまえて、日常生活において、芸術家や芸術作品が機能する条件や機能しない理由を考えます。   | 家族や学外の友人知人に鑑賞した展覧会を伝える難しさを再考察 | 4時間 |
| 第10回 | <b>芸術のいま</b><br>福祉、教育、行政などにおける芸術活動の現在について、事例を紹介します。   | アーツブリュットという言葉について調べる          | 4時間 |
| 第11回 | <b>生き延びるための表現？</b><br>芸術家として生き延びる方法。<br>人として生き延びるための表現。<br>芸術家は「生き方」なのか「特徴」なのか「職業」なのか「役割」なのか・・・。<br>事例紹介と意見交換をします。                          | 自身で「芸術だ」と思う身近な例を発掘する          | 4時間 |
| 第12回 | <b>芸術の未来</b><br>社会改革を目指そうとする芸術活動について、国内外の事例を紹介します。  | 芸術活動が社会活動であるという例を探す           | 4時間 |
| 第13回 | <b>経済と芸術の関係</b><br>実際のアートフェア、オークション、その他のアート作品の流通と作品の形態や価格等について事例紹介します。  | インターネットで芸術作品を購入できるかどうか調べる     | 4時間 |
| 第14回 | <b>「現代美術」とは</b><br>現代アートという呼び方、現代美術という呼び方。<br>実際の芸術活動例を挙げ、考察します。  | 「アート」という呼称の流通環境について考える        | 4時間 |
| 第15回 | <b>芸術の可能性</b><br>芸術を学ぶことは、卒業制作や就職活動、社会人としての暮らしへとつながるよう、さまざまな同世代の活躍を紹介します。   | 5年後のアートを想像し、レポートを作成           | 4時間 |

|                  |                   |      |    |     |   |
|------------------|-------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術概論【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 内海涼子              |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                | 開講時期 | 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 | 該当しない             |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                   |      |    |     |   |

### 授業概要

前半では、まず、ファッションや衣服デザインの分析的な研究方法について解説し、各自特定の作品について実践して学ぶ。つぎに、欧米以外の民族衣装を紹介し、その地域的な特徴について学ぶ。欧米とは異なる身体感覚や気候、素材環境において、それぞれの地域で形成され変容してきた衣服の形や装飾方法を画像資料と映像、一部実物資料で紹介する。また、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研究をおこなう。学生による調査と発表、デザイン提案をおこなう。見学授業を1回おこなう予定。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

多様な衣装スタイルを知る。現代活躍するファッションブランドに習熟する。

#### 目標：

民族の衣装について、およそその地域がわかる。現代のトップデザイナーの作品が識別できる。

#### 汎用的な力

- DP6. 行動・実践

各自が衣装・ファッションに広く興味をもち、実際に観たり、触ったりして、自分のデザイン力を高める。

### 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・発表

#### 評価の基準

： 現代のデザイナーについて各自調査、分析し、紹介し、デザイン提案する課題で、深く調べ、自分なりの分析ができているか、オリジナリティとリアリティのあるデザインが提案できているか。

80%

期末レポート

： 見学授業でみた作品について、十分な観察ができ、独自の分析、さらにオリジナリティのあるデザインが提案できているか。

20%

### 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

### 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。

2コマの授業を学外授業とする。見学先と日時は4月に知らせる。それぞれ交通費と見学費用がかかります。

授業は全回必ず出席すること。自分が発表の日は絶対に休まない。課題は期限をまもって提出する。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜日 4時間目

場所： 南館3F 第2研究室

### 授業計画

| 第1回 | オリエンテーション。 ファッションデザインの研究の仕方。   | 今期のコレクション映像を見て、デザイナーの名前、コンセプトをレポートにまとめる。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|--|------------------|
|     | オリジナリティがあり、ビジネスとしても成功できるファッションデザイナーになるには、世界のトップデザイナーたちが、どのようにコレクション、作品のコンセプトをたて、アプローチしているかを知ることが重要である。単に作品をみて、好き嫌いと思うだけで無く、その作品の素材からカットイング、様々なアイデアのどこに独自性があるのか、分析的にむる方法について説明する。 |  | 4時間              |
| 第2回 | ファッションの分析的な見方  | 特定のデザイナーの作品を徹底的に分析し、イラストレポートにする。         | 4時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
|      | 最新のコレクションからとりあげたデザイナーが、どのように作品を構築しているかを、分析する方法を説明する。まず、ブランドとデザイナーについて、歴史やアーカイブを調べる方法。さらに、あるコレクションのテーマやコンセプトの提示方法、衣服の素材、組み合わせ、全体のシルエット、衿袖、ポケットなどの細部のデザイン、コーディネートなど細かく調べていく方法を実践的におぼえてもらう。 |  |     |
| 第3回  | <b>東南アジア島嶼部の衣文化 島嶼部の衣装</b><br>台湾、フィリピン、インドネシア、マレーシアの様々な素材や技法による腰巻きやサロンなど。この地域には、新石器時代にはじまる染織文化の伝統がのこり、布そのものを身に纏う衣装形式が多い。   | デザイナー達の用いているテキスタイルデザインに注目し、映像や画像をあつめる。 | 4時間 |
| 第4回  | <b>東アジアの衣文化 中国 モンゴル 朝鮮 日本</b><br>東アジアの衣服の特徴、歴史的な関係について解説。モンゴルは騎馬文化に適応した、ズボンや脇開きの上衣が特徴である。中国では前開き垂首の衣装が展開し、朝鮮半島や日本にも影響をおよぼした。   | 授業でとりあげた地域の民族衣装から発想したデザイン画を作成する。       | 4時間 |
| 第5回  | <b>東南アジア大陸部の衣文化</b><br>タイ、カンボジア、ベトナム、および中国南部の、少数民族をふくむさまざまな衣装の形と染織技法   | 授業でとりあげた地域の染織デザインに注目しオリジナルデザイン画を描く。    | 4時間 |
| 第6回  | <b>南アジアの衣文化1 ブータンとナガランド</b><br>ブータンの衣文化と日本の衣文化の関係。ナガランドとインドネシアの古代的衣装は、経緯おりものの構成がインドネシアと共通している。衣装のスタイル、巻きつけ式で、アジアの古層の衣装文化がうかがわれる  | 授業で取り上げた民族の衣装から発想したデザイン画。発表の準備。        | 4時間 |
| 第7回  | <b>南アジアの衣文化2 インド</b><br>インドのサリーの種類や歴史、染織技法。パンジャブ地方の衣装などについて。実際にサリーを着用してみる。   | 南アジアの民族衣装から発想したデザイン画。発表資料の中間報告準備。      | 4時間 |
| 第8回  | <b>西アジアと東欧の衣文化</b><br>この地域の民族衣装、伝統衣装の特徴と歴史的な変遷について解説。東アジアとヨーロッパの間にある地域は、イスラーム文化とキリスト教文化の両方がみられ、さまざまな衣装がみられる。   | 発表内容の最終チェック。西アジア東欧の衣装から発想したデザイン画。      | 4時間 |
| 第9回  | <b>20世紀前期中期までのファッションデザイナー</b><br>20世紀初頭、フランスなどで活躍した、ボワレ、シャネル、スキヤパレリ、ヴィオネ 他について学生の発表をまじえて解説。  | 授業で取り上げられたデザイナー関連するデザイン画作成             | 4時間 |
| 第10回 | <b>20世紀後半のファッションデザイナー</b><br>ディオール、サンローラン、クレージュ、カルダン、アラリア等について学生の発表をまじえて解説   | 授業で取り上げられたデザイナー関連するデザイン画作成             | 4時間 |
| 第11回 | <b>20世紀の日本のデザイナーブランド</b><br>高田賢三、三宅一生、山本耀司、川久保玲、丸山啓太 他について学生の発表をまじえ解説。   | 授業で取り上げられたデザイナー関連するデザイン画作成             | 4時間 |
| 第12回 | <b>20世紀末のファッションデザイナーたち</b><br>ヴィヴィアン・ウエストウッド、ジョン・ガリアーノ、ジャンポール・ゴルチエ、ティエリー・ミュグレ等について学生の発表をまじえ解説  | 授業で取り上げられたデザイナー関連するデザイン画作成             | 4時間 |
| 第13回 | <b>20-21世紀のファッション・デザイナー 学生発表とレクチャー</b><br>ヴィクトール&ロフル、マルタン・マルジェラ、ドルチェ&ガッバーナ、アレキサンダー・マックイーンなどについて学生の発表をまじえ解説   | 授業で取り上げられたデザイナー関連するデザイン画作成             | 4時間 |
| 第14回 | <b>21世紀の日本のデザイナーたち</b><br>アンダーカバー、アン・レアレイジ、ミントデザインズ、ミナペルホネン等について。<br>見学の準備   | レポートの作成準備                              | 4時間 |
| 第15回 | <b>見学授業 国立民族学博物館 または 展覧会</b><br>授業内で学んだ民族の衣文化について、国立民族博物館において現物を見ながら大きさや質感、細部などを確認する。実施日程は授業内で指示する。  | レポートの作成                                | 4時間 |
| 第16回 | <b>レポート提出</b><br>見学席で収集した資料を基に、各自テーマを設定して、デザイン画10点と、それぞれのコンセプト解説等をレポートとしてまとめ、提出。   |  | 8時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術概論【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 赤西信哉   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義授業。一方的な知識の教授に終わることのないよう、「考え方」や「捉え方」といった視点形成に役立つ内容を中心に講義を行います。授業の振り返りを必ず行い、内容に関わる専門知識については自主学 |      |    |     |   |
| 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の複数の商品開発に関わっている。(全15回)  |      |    |     |   |

### 授業概要

生活を意識的に見つてみると、様々な「デザイン」に囲まれていることに気が付きます。「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。授業をととして「デザイン」とはどのようなものであるか、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.幅広い教養やスキル     | デザインにまつわる基礎知識        | デザインの概要について、自分なりの見解を持ち他者に説明ができる。      |
| 2．DP2.専門的知識・技能、職業理解 | インテリア・プロダクトデザインのトレンド | トレンドを理解し、最新デザインの調査分析ができる。             |
| 汎用的な力               |                      |                                       |
| 1．DP4.課題発見          |                      | 学びを振り返り、自己の専門学習の指針となる課題を省察することができる。   |
| 2．DP7.完遂            |                      | リサーチした情報を、定められた形式に沿った資料としてまとめることができる。 |

### 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)
- ・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)
- ・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
- ・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、ループリックを用いて、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。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      | 20% | ： 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。 |
| 小レポート          | 48% | ： 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。(4点×12回=48点)  |
| 学外視察レポート       | 12% | ： 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。(12点)           |
| 期末試験評価 まとめレポート | 20% | ： 授業内容の理解度、また自らの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。     |

### 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)

### 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位科目であり、授業・実習・授業外学習が合計90時間求められる。毎回授業終了時に小レポートの提出を求める。学外視察は3コマ分の集中授業としておこなう。

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： | 水曜日3限13:00-14:30 |
| 場所： | 東館2F IP研究室       |

### 授業計画

|     |  |                                       |                         |
|-----|--|---------------------------------------|-------------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス 導入講義</b>                          | 身の回りの「よいデザイン」に目を向け、気づいた点をレポートとしてまとめる。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|     | 授業構成、評価方法、スケジュールの確認。各自の「デザイン」に対する認識度を調査する。 |                                       |                         |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第2回  | <b>理想のデザインとは</b><br>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。   | 「理想のデザイン」についてレポートにまとめる。                            | 4時間 |
| 第3回  | <b>日常とデザイン</b><br>生活に関わるさまざまなデザイン物の観察し、デザイナーが何を求めてデザインを行っているのかを考察する。   | 日常とデザインについての自己学習。                                  | 4時間 |
| 第4回  | <b>デザイン概念の発端</b><br>「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。  | 近代デザイン史についての自己学習。                                  | 4時間 |
| 第5回  | <b>表現行為としてのデザイン</b><br>「アート」と「デザイン」の共通点、相違点に焦点をあて、表現行為としてのデザインの振る舞いについて考察する。   | 造形芸術についての自己学習。                                     | 4時間 |
| 第6回  | <b>デザインと経済</b><br>デザインとビジネスの関わり方について考察する。  | デザイン市場調査について自己学習。                                  | 4時間 |
| 第7回  | <b>環境とは</b><br>「環境」の概念理解と、インテリア・プロダクト分野と環境の関わりについて考察する。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。   | 環境デザインについて自己学習。                                    | 4時間 |
| 第8回  | <b>生活環境とデザイン</b><br>生活環境に焦点をあて、デザインによる効果を検証する。   | 現代のインテリアデザインについて自己学習。                              | 4時間 |
| 第9回  | <b>「もの」と「空間」のかかわり</b><br>「もの（プロダクト）」と「空間（インテリア）」の関係性について学ぶ。  | 自己の専門性について考察し、レポートを作成。                             | 4時間 |
| 第10回 | <b>最新デザインとトレンド1 学外見学</b><br>LIVING & DESIGN 2017視察   | 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 | <b>最新デザインとトレンド2 学外見学</b><br>LIVING & DESIGN 2017視察   | 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 | <b>最新デザインとトレンド3 学外見学</b><br>LIVING & DESIGN 2017視察   | 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13回 | <b>地域文化とデザイン</b><br>デザインと地域性について考察し、文化と価値の関係について理解する。  | 「民藝」について自己学習                                       | 4時間 |
| 第14回 | <b>日本文化と美意識</b><br>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。  | 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15回 | <b>環境デザインとこれから 総括</b><br>「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。<br>これまでの授業内容の振り返りをおこない、最終レポートの作成、提出をおこなう。<br>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)。<br>最終ルーブリックの実施。 | 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            | <b>造形芸術専門基礎演習 1【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                      | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習                      |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                   |      |    |     |   |
| 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」環境デザイ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用いピンワークを行い造形します。また、デザイン画の導入として、自分のイメージするファッションを描くトレーニングも行います。最終課題としてシルクスクリーンプリントの技法を用いオリジナル素材を制作し、ピンワークを行います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

シルクスクリーンプリント技法に関する知識  
様々な環境で用いられるテキスタイルの知識

#### 目標：

タピストリータイプの作品が制作出来る  
様々な環境の下におけるテキスタイルの見え方感じ方を認識出来る

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

身の回りに活用されているテキスタイルを認識し自分のデザイン案へ進行できる  
リサーチ結果をベースに自分のデザイン案を確立することができる。  
デザイン案を具体化するための素材や図柄を制作しプリント制作が行える。  
完成した作品の活用方法、空間の中での見せ方を作品とともにプレゼンテーションできる。

### 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            | 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       | 30% | 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。                              |

### 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、テキスタイル制作を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。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜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。  
火曜日、水曜日、金曜日に対応します。

### 授業計画

| 回   | 内容   | 実習           | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|--------------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス：授業について、ピンワークについての導入</b><br>イメージを写真からデザイン画へ展開する。素材に触れ特徴を探し、ピンワークの方法を導入 | 写真のリサーチ、トレース | 2時間              |
| 第2回 | <b>第1課題についての説明、テーマ設定</b>   | デザイン画の制作続行   | 2時間              |

|      |   |                |     |
|------|---|----------------|-----|
|      | デザイン画の制作から、トルソーにピンワークでシーチング生地を用い制作  |                |     |
| 第3回  | <b>ピンワーク制作</b><br>デザイン画と照らし合って、シーチング生地を用いて、ピンワークを行う。  | ピンワーク作品の手直し    | 2時間 |
| 第4回  | <b>ピンワーク作品のプレゼンテーション</b><br>各自のデザイン画とピンワークを完成させ、プレゼンテーションを行う、   | 作品の写真撮影とファイリング | 2時間 |
| 第5回  | <b>シルクスクリーンプリントの導入</b><br>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<br>紗張り作業<br>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  | <b>製版の導入</b><br>図案を完成させ、製版方法を習得<br>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  | <b>プリント制作</b><br>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  | <b>デザイン画の完成</b><br>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。<br>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  | <b>連続模様の完成～デザイン画の制作</b><br>完成したリピートデザインをベースに、服のデザイン画を制作します。<br>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 | <b>モノクローム化から製版へ</b><br>リピートデザインから版下原稿を制作します。<br>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 | <b>製版からテストプリント</b><br>原稿を製版し、連続模様が1m程度の生地にテストプリントする。  | テストプリント（配色）    | 2時間 |
| 第12回 | <b>プリント制作</b><br>2m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 | <b>ピンワークの制作</b><br>プリントの仕上がった、布を用いてデザイン画と照らし合わせながらピンワークを行います。   | ピンワーク完成        | 2時間 |
| 第14回 | <b>実習内容のまとめ</b><br>ピンワークを完成させ、写真を撮り、ファイルにまとめます。   | プレゼン準備         | 2時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション・合評</b><br>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。<br>（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。<br>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） | 課題物の提出         | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演習 1 【IP】</b>                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山中コ〜ジ  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目   |      |    |     |   |
| 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          | 自身が設立した企業において、プレゼンテーション資料としての模型制作を行っている。(全15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。インテリア系においては、サステイナブル、コミュニケーション、防災など、社会的なテーマをもとにデザインコンセプトを思案し、2.4m立方の内部に納まる原寸大モデルの制作を前提にした計画を求める。プロダクト系においては、本格的な木工工具の実作を通して、一つの素材としっかり向きあい、ものづくりのノウハウを体得する。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                     | 具体的内容：        | 目標：  |
|----------------------------|---------------|--|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 模型の立体造形に関する知識 | 模型制作、実物制作をもとに、インテリア・プロダクト業界で求められる基礎技術の習得ができる。            |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 実物の立体造形に関する知識 | 自身の身体や身の回りにある様々な物を実測し、その特徴に合った造形物を作成することにより、基礎技術の習得ができる。 |
| 汎用的な力                      |               |  |
| 1 . DP5. 計画・立案力            |               | 自身が立体造形の制作物を計画・立案し、それを実際に具体化する。                          |

### 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
- ・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

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

|                 |     |   |
|-----------------|-----|---|
| 課題の取組み状況        | 40% | ： 授業中に指導した物作りの手法や、ルールを遵守することを標準とし、積極的に学習しているかを評価する。具体的な評価は独自のルーブリック（初回授業で配布）を用いておこなう。 |
| 造形物の提出          | 20% | ： 技術力が身につけていることを評価する。   |
| 期末試験評価<br>形物の制作 | 30% | ： 発想力、表現力、技術力が身につけていることを評価する。   |
| 小課題の提出          | 10% | ： 表現力、リサーチ力が身につけていることを評価する。   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

授業にて紹介

### 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4時間以上の授業外学習時間が求められる。「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：      | 火曜日 3限 13:00-14:30  |
| 場所：      | 環境デザイン研究室   |
| 備考・注意事項： | メールでも対応するが、必ず学年と氏名を記述すること。<br>yamanaka-k@osaka-seikei.ac.jp |

### 授業計画

第1回 **オリエンテーション・課題説明・イメージワーク（スケッチ）**

インテリア・プロダクトデザインコースについて説明  
教員自身の作品を元にしたレクチャーを行う

聴講したレクチャーでは、教種類の具体的な作品を紹介します。紹介した中から学生が気になる作品を2種類選出、選んだ作品について自身の感想をレポートにまとめる。400字以上

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第2回  | <b>模型制作基礎1 (スケッチ/切断/折り曲げ)</b><br><br>・色紙による立方体の制作<br>毎回の授業と宿題により短期で決められた模型を制作する。  | 学生自身の身の回りでデザインされた文具を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。            | 4時間 |
| 第3回  | <b>模型制作基礎2 (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・段ボールによる立方体の制作<br>毎回の授業と宿題により短期で決められた模型を制作する。                                       | 学生自身の身の回りでデザインされた照明器具を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。          | 4時間 |
| 第4回  | <b>模型制作基礎3 (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・スチレンボードによる立方体の制作<br>毎回の授業と宿題により短期で決められた模型を制作する。                                    | 学生自身の身の回りでデザインされた時計を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。            | 4時間 |
| 第5回  | <b>模型制作基礎4 (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・スチレンボードによる立方体の制作<br>毎回の授業と宿題により短期で決められた模型を制作する。                                    | 学生自身の身の回りでデザインされた食器を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。            | 4時間 |
| 第6回  | <b>模型制作基礎5 (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・各自が選んだ模型材料による立方体の制作<br>毎回の授業と宿題により短期で決められた模型を制作する。                                 | 学生自身の身の回りでデザインされた椅子を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。            | 4時間 |
| 第7回  | <b>造形課題1a (スケッチ)</b><br><br>・ガイダンスおよびスケッチ (イメージワーク)<br>レクチャーによる参考例の提示   | 学生自身の身の回りでデザインされたソファを3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。           | 4時間 |
| 第8回  | <b>造形課題1b (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・模型制作<br>スケッチした内容を模型として表現する  | 学生自身の身の回りでデザインされた車を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。             | 4時間 |
| 第9回  | <b>造形課題1ab 講評会</b><br><br>制作した課題を発表<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 学生自身の身の回りでデザインされたプロダクト製品の中から学生が3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。 | 4時間 |
| 第10回 | <b>造形課題2a (スケッチ)</b><br><br>・ガイダンスおよびスケッチ (イメージワーク)<br>レクチャーによる参考例の提示   | デザイナーデザインしたインテリア (レストラン) を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。      | 4時間 |
| 第11回 | <b>造形課題2b (スケッチ/切断)</b><br><br>・スケッチおよび模型制作 (イメージワーク)<br>スケッチよりイメージの発想と具体化  | デザイナーデザインしたインテリア (個人宅) を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。        | 4時間 |
| 第12回 | <b>造形課題2c (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・スケッチおよび模型制作 (イメージワーク)<br>スケッチした内容を模型として表現する   | デザイナーデザインした建築 (家) を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。             | 4時間 |
| 第13回 | <b>造形課題2d (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・模型制作<br>スケッチした内容を模型として表現する  | デザイナーデザインした建築 (レストラン) を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。         | 4時間 |
| 第14回 | <b>造形課題2e (スケッチ/切断/折り曲げ/接着)</b><br><br>・模型制作<br>スケッチした内容を模型として表現する  | デザイナーデザインした建築 (協会/駅舎/飛行場) を3点選び出し、選んだ物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。     | 4時間 |
| 第15回 | <b>造形課題2abcde 講評会</b><br><br>制作した課題を発表および講評<br><br>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)<br>終了後一週間以内に作品提出 (期末試験として評価する) | これまで選定したデザイナーの中から3名を選び出し、選んだ人物のリサーチをおこない、写真付きのレポートを作成。各物につき写真2枚とレポート200字以上とする。             | 4時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演習2【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 水野摩利枝                  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                     | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習                     |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 授業概要

身の回りで用いられるテキスタイルをリサーチし、テキスタイルを分析・分類していくなかで、テキスタイルの多様性と可能性を考える。また、染織に関わる知識を学び、技術を習得し、それぞれの素材の特性や染織技法を用い、各自様々なテキスタイルサンプルを制作。BOOKへまとめる。最終、テキスタイルサンプルを基に各自テーマを設定テーマについてリサーチしオリジナルテキスタイルのデザインを行い、オリジナルテキスタイルでのファッションアイテムの制作をしプレゼンテーションします。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

染織についての素材と染織技法を正しく理解する。  
テーマや制作物に合わせた技法、素材を意識した制作ができる。

#### 目標：

素材と技法の関係性を知ることによってテキスタイルを分析・分類することができる。  
テーマや制作物についてリサーチを深め、正しい素材の選択と素材に対しての染織技法を選択することができる。

#### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP7. 完遂

テーマの発見を自らの考えとリサーチを基に見いだすことができる。  
必要な作業を見極め、制作スケジュールの管理ができる。  
テーマに沿ったリサーチを深め制作物に反映させることができる。  
作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

### 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

|                     |     |  |
|---------------------|-----|--|
| 授業への取り組み            | 30% | 積極的に自ら興味を持って、染織について理解しようと努力している。また積極的に授業に参加している。                     |
| テキスタイルサンプルBOOK      | 20% | テキスタイルスワッチを分類し、染織実験サンプルを適切にまとめられているか。オリジナルテキスタイルのサンプルをデータごとにまとめているか。 |
| プレゼンテーションリサーチブックの制作 | 20% | 作品制作にあたりリサーチと制作過程の記録などの資料をまとめられているか。また、各自のコンセプトや制作の意図をプレゼンテーションする。   |
| 期末試験評価、作品提出         | 30% | 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。                    |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

プリント資料を配布する。

### 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。本科目は実習科目のため、リサーチ、制作と授業外での学習、制作に取り組んでいただきます。毎回の制作進行を制作BOOK、テキスタイルBOOKを基にチェックします。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |  |
|----------|--|
| 時間：      | 18：00～19：00  |
| 場所：      | 環境デザイン研究室  |
| 備考・注意事項： | 質問は授業前後に受け付けます。<br>出講日以外に質問があればメールにて受け付けます。<br>m.marie.t.p@gmail.com |

### 授業計画

| 回数  | 授業ガイダンス  | テキスタイルのリサーチへの導入（講義）                | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------------------------|------------------|
| 第1回 | 身の回りの様々なテキスタイルについて知る。日常生活においてどれ程のテキスタイルに囲まれているのかを考え、どの様な種類や分類されるのかを学びます。 | テキスタイルスワッチの収集・1週間各自が着用した衣類の写真を記録する | 2時間              |
| 第2回 | テキスタイルの収集と分析   | オリジナルテキスタイル制作のためのリサーチ、イメージソースの収集   | 2時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | <p>学外にて、身の回りのテキスタイル収集してきたものを分析し、素材や組織、技法別に分類しスワッチ帳を制作します。また、1週間の着衣類の記録を分析しどのようなものが主に流通しているのかを考察します。</p> <p>分析考察のち、この授業を通して取り組むプロジェクトからオリジナルテキスタイルを制作するためのリサーチを開始します。</p> |   |     |
| 第3回  | <p><b>直接染料による染色実験</b><br/>直接染料の浸染による染色の知識と工程を学びます。</p>   | 染織サンプルのデータ整理・ファイリング                                 | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>酸性染料による染織実験</b><br/>酸性染料の浸染による染色の知識と工程を学びます。</p>   | 染織サンプルのデータ整理・ファイリング                                 | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>織り技法の基礎知識と基礎織り体験</b><br/>織りについての基礎知識三原組織の織り方を枠を利用した織り方で体験を行います。</p>  | オリジナルコースターのデザイン画の原案制作。                              | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>織のデザインと小作品制作</b><br/>三原組織を使いオリジナルチェックのミニコースターをデザイン制作します。</p>   | プリント演習のためのオリジナルデザインの原案制作。                           | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>シルクスクリーンプリント</b><br/>プリント演習のためのオリジナルデザインの作成、版下（モノクロ図案）の作成し製版します。製版までの工程とシルクスクリーンの知識と仕組みを学びます。</p>  | 織り物演習のサンプル資料まとめ、ファイリング。                             | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>反応性染料によるプリント実験</b><br/>反応性染料による糊プリントの染色の知識と工程を学びます。（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、教師からアドバイスを受けます。</p>   | 糊プリントの演習課題の完了                                       | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>反応性染料の定着作業・シルクスクリーンプリント特殊加工プリント実験</b><br/>前回の糊プリントの定着工程と発砲プリントと箔プリント、オパール加工の工程を学びます。</p>   | プリントサンプルのファイリングと次回2色プリントのデザイン制作のためのイメージソースの収集と原案作成。 | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>2色プリント演習のためのデザイン制作</b><br/>2色プリントのためのプリントデザインの版下（モノクロ図案）の作成し製版し実際にプリントしていく。</p>  | 2色プリント演習の完成。ファイリング。                                 | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>実験課題まとめ・オリジナルテキスタイルのためのリサーチチェック</b><br/>各染織実験をまとめ2色プリント演習について合評。<br/><br/>第2回授業より収集していたオリジナルテキスタイルためのリサーチを次回テーマ決定に向けて各自面談し方向性を探ります。</p>                            | ファイリング。課題テーマ決定に向けてのリサーチ                             | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題制作のテーマの決定</b><br/>学んできた染織技法を用い、オリジナルテキスタイルを制作し、ファッションアイテムを制作します。</p>   | テーマの決定と制作に向けてのリサーチ                                  | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題作品のためのリサーチ・実験</b><br/>オリジナルテキスタイルの制作のための実験サンプル制作をします。</p>  | 制作のリサーチ・記録のファイリング。                                  | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題制作</b><br/>各自作品完成に向けて制作にあたります。</p>   | 作品の完成とプレゼンテーションに向けてBOOKをまとめる。                       | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>合評／プレゼンテーション</b><br/>互いの作品を鑑賞、合評を行う。（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。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>  | BOOKのまとめ。   | 4時間 |

|                  |                         |      |    |     |   |
|------------------|-------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演習 2【IP】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 殿井 環                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                      | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目                    |      |    |     |   |
| 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          | 建築設計事務所での設計・監理の実務経験     |      |    |     |   |

### 授業概要

建築やインテリア、プロダクトといったデザインが実現に至るには、その源となる図面の存在が欠かせません。図面は設計者（デザイナー）がデザインにこめた意図や意思を、施主や施工者、製作者をはじめとする計画に関わる人々に伝え、デザインの方向性を全体で共有しながら計画を牽引する重要な役割を果たします。この授業では、身の周りのプロダクトや家具の実測と作図や、住宅作品の図面をトレースすることを通し、基本的な製図のルールを体得すると同時に、優れたデザインに欠かすことのできない寸法感覚を養う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

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

実測と作図、図面トレース

#### 目標：

身の周りのプロダクトや空間を実測し、作図することができる。図面のトレースを通して製図の基本的なルールを理解し、初歩的な図面を描くことができる。

#### 汎用的な力

- DP8. 意思疎通

美しく意図の伝わり易いレイアウトの資料を作成できる。

### 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

- 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）

課題での重要な内容は、ホワイトボードで実践し解説します。

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

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 各回の実測・作図課題、製図課題 | 30% | 製図のルールを意識しながら課題を最後まで完成させられているか。                            |
| 各課題への取り組み姿勢     | 25% | 各課題の疑問点を解決しながら取り組んでいるか。                                    |
| 期末試験評価 最終トレース課題 | 45% | 第13回、14回、15回のトレース課題について、製図のルールに則って完成させられているか。美しく仕上げられているか。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

特に無し

### 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4時間以上の授業外学習時間が求められる。「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：      | 授業時間前後1時間                                  |
| 場所：      | 環境デザイン研究室（東館2階）                            |
| 備考・注意事項： | 授業前にも質問に応じる。メールで随時受け付ける。メールアドレスは授業時間に知らせる。 |

### 授業計画

| 回   | 内容   | 製図の基本的なルールの復習        | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|----------------------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス・実測準備 / レクチャー</b><br>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・実測及び作図の練習 | 製図の基本的なルールの復習        | 4時間              |
| 第2回 | <b>実測課題1：身の周りの持ち物を実測する</b><br>実測し、作図を完成させる。                                | 見本図面と自身の図面を比べて改善点を探る | 4時間              |
| 第3回 | <b>実測課題2：椅子1を実測する</b><br>椅子1を実測し、フリーハンドで作図する。                              | 見本図面と自身の図面を比べて改善点を探る | 4時間              |
| 第4回 | <b>実測課題3-1：椅子2の実測図面を下書きする</b><br>椅子2を実測し、清書のための下書きを作成する。                   | 第5回までに下書きを完成させておく    | 4時間              |
| 第5回 | <b>実測課題3-2：椅子2の実測図面を清書する</b><br>ケント紙に実測した椅子2の清書を完成させる                      | 見本図面と自身の図面を比べて改善点を探る | 4時間              |

|      |  |                               |     |
|------|--|-------------------------------|-----|
| 第6回  | <b>トレース準備</b><br>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  | 製図の基本的なルールの復習                 | 4時間 |
| 第7回  | <b>トレース課題1：平面図トレース</b><br>小さな空間を題材に平面図をトレースする。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 平面図の描き方を復習する。                 | 4時間 |
| 第8回  | <b>トレース課題2：断面図トレース</b><br>小さな空間を題材に断面図をトレースする。   | 断面図の描き方を復習する。                 | 4時間 |
| 第9回  | <b>トレース課題3：立面図、展開図トレース</b><br>小さな空間を題材に立面図、断面図をトレースする。   | 立面図、展開図の描き方を復習する。             | 4時間 |
| 第10回 | <b>これまでの課題の振り返り</b><br>これまで制作した課題を振り返り、全体的な傾向や改善点を見つける。  | トレース課題の参考図面を自身の図面と比較して改善点を探る。 | 4時間 |
| 第11回 | <b>立体的な図面表現を知る。</b><br>アイソメトリックやアクソメトリック、パースペクティブといった様々な図面表現の描き方を解説し、練習する。   | 立体的な図面表現の種類と描き方を復習する。         | 4時間 |
| 第12回 | <b>立体的な図面表現を描く。</b><br>トレース課題1～3で取り上げた小さな空間をパースペクティブで描く。   | 見本図面と自身の図面を比べて改善点を探る          | 4時間 |
| 第13回 | <b>最終課題トレース：全体レイアウト・平面図</b><br>A2用紙に平面図、断面図、立面図、展開図をレイアウトし、まず平面図を仕上げる。   | 第15回で完成するようにトレースを進める          | 4時間 |
| 第14回 | <b>最終課題トレース2：断面図</b><br>断面図を仕上げる。  | 第15回で完成するようにトレースを進める          | 4時間 |
| 第15回 | <b>最終課題トレース3</b><br>立面図、展開図を仕上げ、添景や着色で図面を仕上げる。<br>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）<br>終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する) | 参考図面と自身の図面とを比較して改善点を探る。       | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究 1【TF】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 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          | メイクアップアーティストとして、舞台メイク、企業、個人向け講座、メイクアップサロンにて、個人のカラー・スタイル分析からパーソナルスタイリングの提案を担当。 |      |    |     |   |

### 授業概要

テキスタイルから衣服デザイン構成されたものを、様々な要素、観点からコーディネートをする基礎知識、スキルを学ぶ。トータルファッションの完成させる上で必要な要素となる、衣服、帽子、バック、シューズ、アクセサリ等の知識や、ファッションコーディネートに必要なカラーコーディネート、メイクアップの知識や技術を習得する。また、トレンドのリサーチと資料収集を行い、ファッションイメージの位置づけを確認しながら、カラー、シルエット、スタイリング等を分析し、各自のイメージをトータルで表現する技術と応用力を養う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

ファッションをコーディネートする知識とスキルをみにつける。  
テキスタイルの特徴を理解し、ファッションコーディネートを行うことができる。

#### 目標：

イメージに合わせたファッションのカラーコーディネートができる力をもつ。  
様々なアイテム、小物を含めたトータルコーディネートを表現することができる対応力をもつ。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂

デザインコンテから必要なアイテム、表現手段を考え、企画を計画する。

企画を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

企画書、プレゼンテーション

#### 評価の基準

： 独自のデザイン、アイデアや視点で企画、立案し、トータルコーディネートを作成して企画書として仕上がっているかで評価する。

40%

受講状況

： 各回の授業課題への取り組む姿勢、積極的参加（質問など）で評価する。

20%

前期試験評価、作品提出

： 授業ごとの内容を理解し、コーディネートの基礎（色、イメージ、構成）が習得できているかで評価する。

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 10:30~12:10

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業の前後で対応します。

### 授業計画

| 第1回  | 第2回  | 第3回  | 第4回   | 授業外学修課題にかかる目安の時間         |
|--|--|--|---|--------------------------|
| <b>ファッションコーディネートの必要性と考え方</b><br>授業についての目的と課題についての説明。ファッション・コーディネートの必要性、考え方を学ぶ。 | <b>色彩とファッション・コーディネート1 配色の基本</b><br>色のイメージと心理的効果、コーディネート配色の基本を学ぶ。 | <b>色彩とファッション・コーディネート2 配色バリエーション</b><br>テキスタイルを主にしたファッションから、様々な配色パターンを分析する。 | <b>ファッションイメージとコーディネート1 ファッションイメージについて</b><br>ファッション・イメージの捉え方、イメージを構成するキーワード、素材、色、配色を学ぶ。 | 4時間<br>4時間<br>4時間<br>4時間 |
| 色彩の復習  | 課題の進行  | テキスタイルが主のファッションの資料収集   | リサーチ、情報収集   |                          |

|      |   |                |     |
|------|---|----------------|-----|
| 第5回  | <b>ファッションイメージとコーディネート2 服飾小物の基礎知識</b><br>コーディネート完成させるアクセサリ、メガネ、帽子、シューズの基本的知識とコーディネート学ぶ。  | リサーチ、資料収集      | 4時間 |
| 第6回  | <b>メイクアップ 1 基礎知識と実践</b><br>メイクアップのベースメイクからポイントメイクの基本技術、道具の使い方を学ぶ。   | 道具の準備、手入れ      | 4時間 |
| 第7回  | <b>メイクアップ 2 応用テクニック</b><br>メイクにおける質感、カラーバリエーションで表現の幅を広げるテクニックを学ぶ。   | メイクデッサンを作成     | 4時間 |
| 第8回  | <b>ヘアメイクの描き方</b><br>イメージ表現のための顔の描きかた、ヘアスタイリングの描きかたを学ぶ。<br>(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。                  | 道具の扱いの復習       | 4時間 |
| 第9回  | <b>コーディネート企画 1 ブランドを作る</b><br>『自分のファッションブランド』をテーマに、各自のそれぞれのデザインソースからテキスタイルを主としたファッション・アイテムに落とし込む。                                 | リサーチ、情報収集      | 4時間 |
| 第10回 | <b>コーディネート企画 2 ファッションと小物のコーディネート</b><br>第9回の授業のファッションに合わせるアクセサリ、帽子、シューズ、小物をリサーチする。  | リサーチの続行        | 4時間 |
| 第11回 | <b>コーディネート企画 3 メイクアップデザイン</b><br>コーディネート企画1.2のトータルコーディネートのデザイン画、メイクアップ・デザインのスケッチの制作。  | デザイン画、スケッチ制作   | 4時間 |
| 第12回 | <b>コーディネート企画 4 スタイリング</b><br>コーディネート企画1.2.3から、撮影にむけて全身のスタイルを、デザイン画表現の方法を学ぶ。   | デザイン画を進める      | 4時間 |
| 第13回 | <b>コーディネート企画 5 撮影</b><br>企画プランに沿ったアイテムでコーディネートをし、撮影する。  | 画像の分類、整理       | 4時間 |
| 第14回 | <b>コーディネート企画 6 まとめ プレゼンテーション準備</b><br>課題をまとめて、発表に備える。   | 課題をまとめる        | 4時間 |
| 第15回 | <b>課題の完成 プレゼンテーション</b><br>課題を時間内に完成させて、プレゼンテーション行う。<br>(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。<br>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            | <b>造形芸術専門研究 1【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山中コ〜ジ                  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                     | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義・実習。また学外施設への見学を行います。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 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」についての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観点やこれからの「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る。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

インテリア・プロダクトデザインの思考を深めていく上で基礎となる、デザイン事例について調査し報告することができる。

#### 目標：

- 文章表現力：簡潔に要点をまとめ、伝えることが出来る。
- 伝える能力：聞き手の理解を確かめながら、対話を進めることが出来る。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP6. 行動・実践

分析力：情報を整理し、その関係性や本質を明らかにできる。

情報収集力：必要な情報を判断し、収集することが出来る。

### 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)
- 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 | 20% | 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。                                   |
| 分析考察における態度・姿勢      | 20% | 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。              |
| 期末試験評価 最終提出物       | 60% | デザインの事例に対して独自の観点を持って分析・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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 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 環境デザイン研究室

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

| 回数  | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                 |
|-----|---|----------------------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション 授業目標の確認</b><br>本講義の概要説明、世の中における多様なデザインの紹介。<br>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。<br>4時間      |
| 第2回 | <b>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</b><br>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現地調査。<br>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。<br>4時間 |

|      |  |                                       |     |
|------|--|---------------------------------------|-----|
| 第3回  | <b>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</b><br>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。<br>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  | <b>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）</b><br>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。<br>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  | <b>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</b><br>グループごとに発表、講評。<br>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  | <b>実地見学1（竹中大工道具館）#デザイン調査</b><br>デザインの歴史：竹中大工道具館<br>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  | <b>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</b><br>デザインの歴史：竹中大工道具館<br>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  | <b>実地見学2（積水ハウス納得工房）#デザイン調査</b><br>住まいとデザイン：積水ハウス納得工房<br>取り組まれている事柄や必要とされる性能等、総合的に情報を収集する。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。   | 積水ハウス納得工房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  | <b>実地見学2（積水ハウス納得工房）（第8回と同日連続で行います）#デザイン調査</b><br>住まいとデザイン：積水ハウス納得工房<br>取り組まれている事柄や必要とされる性能等、総合的に情報を収集する。   | 積水ハウス納得工房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 | <b>実地見学3（大阪くらしの今昔館）#デザイン調査</b><br>まちとデザイン：大阪くらしの今昔館<br>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 | <b>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</b><br>まちとデザイン：大阪くらしの今昔館<br>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 | <b>実地見学4（デザイン事務所:FHAMS）#デザイン調査</b><br>デザインの現場：デザイン事務所(FHAMS)の見学<br>現場で必要とされる仕事内容の種類や求められる対応スピードなど総合的に情報を収集する。  | 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 | <b>実地見学4（デザイン事務所:FHAMS）（第12回と同日連続で行います）#デザイン調査</b><br>デザインの現場：デザイン事務所(FHAMS)の見学<br>現場で必要とされる仕事内容の種類や求められる対応スピードなど総合的に情報を収集する。  | 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14回 | <b>実地見学1~4に関してデザインの分析と考察</b><br>実地見学1~4を踏まえて、デザインのあり方について考察<br>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。発表に向けて引き続き準備。       | 4時間 |
| 第15回 | <b>デザインの現状とそのあり方について最終発表</b><br>実地見学を踏まえた考察を一人ずつ個別に発表。<br>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。<br><br>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）<br>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            | <b>造形芸術専門研究2【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 根津武彦                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義科目                 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                      |      |    |     |   |

### 授業概要

客観的、社会的に見た環境デザインの価値を理解し、デザインに必要な専門的な技術、知識、理論、方法を、実例を通して学びます。また環境デザインに関わる広範な領域への興味を拡張するために、デザインにまつわる様々な社会動向の背景を学びます。講義は「デザインの役割」「環境デザインの動向」「環境デザインの発想と方法論」「環境デザインの領域の特殊性」「デザイナーの原点」について行われ、今後の作品制作、進路の判断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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

専門デザインにまつわる社会的背景、社会的動向の理解  
専門デザインに関する横断的知識、スキルの理解

#### 目標：

専門デザインにまつわる社会背景、動向を学び、社会的な価値を理解できる。  
専門デザインに共通する概念を横断的に学び、専門知識やスキルの汎用性を理解できる。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

専門デザインの社会的な価値を理解し、活用することができる。

### 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

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。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

- 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。  
欠席し毎回の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ません。毎回の講義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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

授業への取組み状況

25%

期末試験評価 講義レポート

75%

#### 評価の基準

： 授業内での質問や発表の姿勢、また講義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。

： 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。(5点×25回=75点)

### 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、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

| 第1回 | オリエンテーション 環境デザイン領域の横断   | 講義内容に関する自己学習と制作活動への活用。  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-------------------------|------------------|
|     | ・講義の内容・全体の構成<br>①デザインの動向 デザインをとりまく状況を知ろう。多様化/情報化/サステイナブル<br>②デザインの発想と方法 共通するデザインの考え方を学ぼう。素材/技術/機能・仕組み・構造<br>③デザイン領域の特殊性 専門性を高めよう。商業系/リビング系/パブリック・プロダクト系<br>④デザインの原点 変わらないものを考えよう。日本的/普遍性<br><input type="checkbox"/> 講義はなぜ必要なの？<br>スペシャリストになるために/選択肢を広げるために/先を読むために/客観性をもたせるために |                         | 4時間              |
| 第2回 | 環境デザインの動向① 多様化  | 「多様化」に関する自己学習と制作活動への活用。 | 4時間              |

|      |   |                                 |     |
|------|---|---------------------------------|-----|
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・多様化のきっかけ：第3次産業、顧客の要求、付加価値、差別化</li> <li>・多様化の状況01：ポストモダニズム：均一から多様性へ</li> <li>・多様化の状況02：デコンストラクション：構築されたものの解体</li> <li>・多様化の状況03：ハイテク・フューチャーリズム：未来へのあこがれ</li> <li>・多様化の状況04：アート：ポップアート、シュールレアリズム、レディメイド</li> <li>・多様化の状況05：ディズニールンダゼーション：ディズニールンドの影響</li> <li>・多様化の状況06：文化融合：異文化への関心</li> <li>・多様化の状況07：サブカルチャー：大衆文化への関心</li> <li>・多様化の状況08：フランクゲーリー</li> <li>・多様化の状況09：フェイリップスタルク</li> <li>・多様化の状況10：やりつくされた感</li> <li>・多様化に対する戦略</li> </ul> |                                 |     |
| 第3回  | <b>環境デザインの動向② 情報化</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報化のきっかけ：マスメディアの発達、PCの発達、インターネットの発達、携帯、スマートフォンの発達</li> <li>・情報化の状況01：メディアにつくられた世界</li> <li>・情報化の状況02：仕事の仕方</li> <li>・情報化の状況03：メディア化</li> <li>・情報化の状況04：フラット化 同時化</li> </ul>   | 「情報化」に関する自己学習と制作活動への活用。         | 4時間 |
| 第4回  | <b>環境デザインの動向③ サスティナブル</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・サスティナブルのきっかけ01：工業技術の発達 環境問題が表面化 エコロジー サスティナブル</li> <li>・サスティナブルのきっかけ02：宇宙船地球号 ホールアースカタログ</li> <li>・サスティナブルのきっかけ03：「多様化」「情報化」と「サスティナブル」の大きな違い</li> <li>・サスティナブルの状況01：エネルギー：省エネルギー、自然エネルギーの活用、長寿命、ライフサイクルアセスメント、重厚長大から軽薄短小へ</li> <li>・サスティナブルの状況02：Re：持続可能な世界、リサイクル再利用（素材レベル）、リサイクル再利用（製品レベル）</li> <li>・サスティナブルの状況03：健康：スローライフ、自然素材、セルフビルド、貧困格差</li> </ul>  | 「サスティナブル」に関する自己学習と制作活動への活用。     | 4時間 |
| 第5回  | <b>環境デザインの発想と方法論① 素材</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・素材からの発想と方法01：素材を生かすということ</li> <li>・素材からの発想と方法02：素材を知る</li> <li>・素材からの発想と方法03：新しい素材が生まれると、新しいデザインが生まれる</li> <li>・素材からの発想と方法04：素材を追究した作家</li> <li>・素材からの発想と方法05：先端素材に注目する</li> </ul>   | 「素材」に関する自己学習と制作活動への活用。          | 4時間 |
| 第6回  | <b>環境デザインの発想と方法論② 技術</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技術からの発想と方法01：技術にまつわる過去の動向</li> <li>・技術からの発想と方法02：デザインと技術の関係</li> <li>・技術からの発想と方法03：技術を追究した作家</li> <li>・技術からの発想と方法04：デザインテクノロジーの発達</li> <li>・技術からの発想と方法05：デザインが先か、技術が先か？</li> </ul>   | 「技術」に関する自己学習と制作活動への活用。          | 4時間 |
| 第7回  | <b>環境デザインの発想と方法論③ 機能・仕組み・構造</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・機能からの発想と方法01：モダニズムの巨匠</li> <li>・機能からの発想と方法02：機能美</li> <li>・機能からの発想と方法03：人間工学からの発想</li> <li>・仕組みからの発想と方法01：仕組み・システムからの発想</li> <li>・構造からの発想と方法01：構造からの発想</li> </ul>   | 「機能・仕組み・構造」に関する自己学習と制作活動への活用。   | 4時間 |
| 第8回  | <b>環境デザインの発想と方法論④ ミニマリズム</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミニマリズムからの発想と方法01：ミニマリズムのデザイン手法</li> <li>・ミニマリズムからの発想と方法02：想像力を駆り立てる余白・間</li> <li>・ミニマリズムからの発想と方法03：何を目立たせるのか</li> <li>・ミニマリズムからの発想と方法04：ミニマリズムを極めた作家</li> </ul>  | 「ミニマリズム」に関する自己学習と制作活動への活用。      | 4時間 |
| 第9回  | <b>デザインの役割</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの役割とは01：デザインの役割についての意識調査</li> <li>・デザインの役割とは02：デザインの法則</li> <li>・デザインの役割とは03：何のために自分がデザインをしていたのか考えてみた</li> </ul>   | 「デザインの役割」に関する自己学習と制作活動への活用。     | 4時間 |
| 第10回 | <b>環境デザイン領域の特殊性① コマーシャル系</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・商業をベースに置くデザインを取り巻く状況</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性01：バブル時代のショッピングインテリアの場合</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性02：ハレの世界</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性03：ブランドカルチャーとロゴ崇拜</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性04：社会に対する主張・政治的行動</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性05：音楽との関係</li> </ul>   | 「コマーシャル系の特殊性」に関する自己学習と制作活動への活用。 | 4時間 |
| 第11回 | <b>環境デザイン領域の特殊性② リビング系</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リビング領域の特殊性01：特殊解と一般解</li> <li>・リビング領域の特殊性02：敷地性 場所性</li> <li>・リビング領域の特殊性03：自分のためのデザイン</li> <li>・リビング領域の特殊性04：日常の変化（ライフスタイル・家族の変化）</li> </ul>   | 「リビング系の特殊性」に関する自己学習と制作活動への活用。   | 4時間 |
| 第12回 | <b>環境デザイン領域の特殊性③ パブリック系</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パブリック領域の特殊性01：企業の組織デザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性02：デザインマネジメント</li> <li>・パブリック領域の特殊性03：マーケティング</li> <li>・パブリック領域の特殊性04：過半のためのデザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性05：弱者のためのデザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性06：プロダクトデザインの変遷</li> <li>・パブリック領域の特殊性07：住民とつくるコミュニティデザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性08：社会が輝くソーシャルデザイン</li> </ul>  | 「パブリック系の特殊性」に関する自己学習と制作活動への活用。  | 4時間 |
| 第13回 | <b>デザイナーの原点① 日本的</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本から考える原点01：地産地消</li> <li>・日本から考える原点02：伝統を受け継ぐ</li> <li>・日本から考える原点03：Made in Japan</li> <li>・日本から考える原点04：日本のサブカルチャー</li> <li>・日本から考える原点05：カオス</li> </ul>   | 「日本的」に関する自己学習と制作活動への活用。         | 4時間 |
| 第14回 | <b>デザイナーの原点② 普遍性</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・普遍性から考える原点01：歴史は繰り返される</li> <li>・普遍性から考える原点02：原型</li> <li>・普遍性から考える原点03：自然をモチーフにしたデザイン</li> <li>・普遍性から考える原点04：自然を相手にしたデザイン</li> <li>・普遍性から考える原点05：原始的なデザイン</li> <li>・普遍性から考える原点06：自然／宇宙の法則</li> </ul>  | 「普遍性」に関する自己学習と制作活動への活用。         | 4時間 |

|      |   |                                     |     |
|------|---|-------------------------------------|-----|
| 第15回 | <b>総括 デザイン/デザイナーに求められていること</b><br>・デザイナーに求められていること01：デザイナーに必要な4つの素養<br>・デザイナーに求められていること02：精神性の大切さ<br>終了後一週間以内に講義レポート提出(期末試験として評価する) | 「デザイナー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 |
|------|---|-------------------------------------|-----|

---

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究2【IP】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 根津武彦                 |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義科目                 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                      |      |    |     |   |

### 授業概要

客観的、社会的に見た環境デザインの価値を理解し、デザインに必要な専門的な技術、知識、理論、方法を、実例を通して学びます。また環境デザインに関わる広範な領域への興味を拡張するために、デザインにまつわる様々な社会動向の背景を学びます。講義は「デザインの役割」「環境デザインの動向」「環境デザインの発想と方法論」「環境デザインの領域の特殊性」「デザイナーの原点」について行われ、今後の作品制作、進路の判断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

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

専門デザインにまつわる社会的背景、社会的動向の理解  
専門デザインに関する横断的知識、スキルの理解

#### 目標：

専門デザインにまつわる社会背景、動向を学び、社会的な価値を理解できる。  
専門デザインに共通する概念を横断的に学び、専門知識やスキルの汎用性を理解できる。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

専門デザインの社会的な価値を理解し、活用することができる。

### 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

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。

### 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。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。  
欠席し毎回の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ません。毎回の講義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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

授業への取組み状況

25%

期末試験評価 講義レポート

75%

#### 評価の基準

：授業内での質問や発表の姿勢、また講義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。

：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。(5点×25回=75点)

### 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、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

| 回数  | 授業内容  | 講義内容に関する自己学習と制作活動への活用   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション 環境デザイン領域の横断</b><br>・講義の内容・全体の構成<br>①デザインの動向 デザインをとりまく状況を知ろう。多様化/情報化/サステイナブル<br>②デザインの発想と方法 共通するデザインの考え方を学ぼう。素材/技術/機能・仕組み・構造<br>③デザイン領域の特殊性 専門性を高めよう。商業系/リビング系/パブリック・プロダクト系<br>④デザインの原点 変わらないものを考えよう。日本的/普遍性<br>□講義はなぜ必要なの？<br>スペシャリストになるために/選択肢を広げるために/先を読むために/客観性をもたせるために | 講義内容に関する自己学習と制作活動への活用。  | 4時間              |
| 第2回 | <b>環境デザインの動向① 多様化</b>   | 「多様化」に関する自己学習と制作活動への活用。 | 4時間              |

|      |   |                                 |     |
|------|---|---------------------------------|-----|
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・多様化のきっかけ：第3次産業、顧客の要求、付加価値、差別化</li> <li>・多様化の状況01：ポストモダニズム：均一から多様性へ</li> <li>・多様化の状況02：デコンストラクション：構築されたものの解体</li> <li>・多様化の状況03：ハイテク・フューチャーリズム：未来へのあこがれ</li> <li>・多様化の状況04：アート：ポップアート、シュールレアリスム、レディメイド</li> <li>・多様化の状況05：ディズニールンダゼーション：ディズニールンドの影響</li> <li>・多様化の状況06：文化融合：異文化への関心</li> <li>・多様化の状況07：サブカルチャー：大衆文化への関心</li> <li>・多様化の状況08：フランクゲーリー</li> <li>・多様化の状況09：フェイリップスタルク</li> <li>・多様化の状況10：やりつくされた感</li> <li>・多様化に対する戦略</li> </ul> |                                 |     |
| 第3回  | <b>環境デザインの動向② 情報化</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報化のきっかけ：マスメディアの発達、PCの発達、インターネットの発達、携帯、スマートフォンの発達</li> <li>・情報化の状況01：メディアにつくられた世界</li> <li>・情報化の状況02：仕事の仕方</li> <li>・情報化の状況03：メディア化</li> <li>・情報化の状況04：フラット化 同時化</li> </ul>   | 「情報化」に関する自己学習と制作活動への活用。         | 4時間 |
| 第4回  | <b>環境デザインの動向③ サスティナブル</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・サスティナブルのきっかけ01：工業技術の発達 環境問題が表面化 エコロジー サスティナブル</li> <li>・サスティナブルのきっかけ02：宇宙船地球号 ホールアースカタログ</li> <li>・サスティナブルのきっかけ03：「多様化」「情報化」と「サスティナブル」の大きな違い</li> <li>・サスティナブルの状況01：エネルギー：省エネルギー、自然エネルギーの活用、長寿命、ライフサイクルアセスメント、重厚長大から軽薄短小へ</li> <li>・サスティナブルの状況02：Re：持続可能な世界、リサイクル再利用（素材レベル）、リサイクル再利用（製品レベル）</li> <li>・サスティナブルの状況03：健康：スローライフ、自然素材、セルフビルド、貧困格差</li> </ul>  | 「サスティナブル」に関する自己学習と制作活動への活用。     | 4時間 |
| 第5回  | <b>環境デザインの発想と方法論① 素材</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・素材からの発想と方法01：素材を生かすということ</li> <li>・素材からの発想と方法02：素材を知る</li> <li>・素材からの発想と方法03：新しい素材が生まれると、新しいデザインが生まれる</li> <li>・素材からの発想と方法04：素材を追究した作家</li> <li>・素材からの発想と方法05：先端素材に注目する</li> </ul>   | 「素材」に関する自己学習と制作活動への活用。          | 4時間 |
| 第6回  | <b>環境デザインの発想と方法論② 技術</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技術からの発想と方法01：技術にまつわる過去の動向</li> <li>・技術からの発想と方法02：デザインと技術の関係</li> <li>・技術からの発想と方法03：技術を追究した作家</li> <li>・技術からの発想と方法04：デザインテクノロジーの発達</li> <li>・技術からの発想と方法05：デザインが先か、技術が先か？</li> </ul>   | 「技術」に関する自己学習と制作活動への活用。          | 4時間 |
| 第7回  | <b>環境デザインの発想と方法論③ 機能・仕組み・構造</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・機能からの発想と方法01：モダニズムの巨匠</li> <li>・機能からの発想と方法02：機能美</li> <li>・機能からの発想と方法03：人間工学からの発想</li> <li>・仕組みからの発想と方法01：仕組み・システムからの発想</li> <li>・構造からの発想と方法01：構造からの発想</li> </ul>   | 「機能・仕組み・構造」に関する自己学習と制作活動への活用。   | 4時間 |
| 第8回  | <b>環境デザインの発想と方法論④ ミニマリズム</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミニマリズムからの発想と方法01：ミニマリズムのデザイン手法</li> <li>・ミニマリズムからの発想と方法02：想像力を駆り立てる余白・間</li> <li>・ミニマリズムからの発想と方法03：何を目立たせるのか</li> <li>・ミニマリズムからの発想と方法04：ミニマリズムを極めた作家</li> </ul>  | 「ミニマリズム」に関する自己学習と制作活動への活用。      | 4時間 |
| 第9回  | <b>デザインの役割</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの役割とは01：デザインの役割についての意識調査</li> <li>・デザインの役割とは02：デザインの法則</li> <li>・デザインの役割とは03：何のために自分がデザインをしていたのか考えてみた</li> </ul>   | 「デザインの役割」に関する自己学習と制作活動への活用。     | 4時間 |
| 第10回 | <b>環境デザイン領域の特殊性① コマーシャル系</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・商業をベースに置くデザインを取り巻く状況</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性01：バブル時代のショッピングインテリアの場合</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性02：ハレの世界</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性03：ブランドカルチャーとロゴ崇拜</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性04：社会に対する主張・政治的行動</li> <li>・コマーシャル領域の特殊性05：音楽との関係</li> </ul>   | 「コマーシャル系の特殊性」に関する自己学習と制作活動への活用。 | 4時間 |
| 第11回 | <b>環境デザイン領域の特殊性② リビング系</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リビング領域の特殊性01：特殊解と一般解</li> <li>・リビング領域の特殊性02：敷地性 場所性</li> <li>・リビング領域の特殊性03：自分のためのデザイン</li> <li>・リビング領域の特殊性04：日常の変化（ライフスタイル・家族の変化）</li> </ul>   | 「リビング系の特殊性」に関する自己学習と制作活動への活用。   | 4時間 |
| 第12回 | <b>環境デザイン領域の特殊性③ パブリック系</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パブリック領域の特殊性01：企業の組織デザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性02：デザインマネジメント</li> <li>・パブリック領域の特殊性03：マーケティング</li> <li>・パブリック領域の特殊性04：過半のためのデザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性05：弱者のためのデザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性06：プロダクトデザインの変遷</li> <li>・パブリック領域の特殊性07：住民とつくるコミュニティデザイン</li> <li>・パブリック領域の特殊性08：社会が輝くソーシャルデザイン</li> </ul>  | 「パブリック系の特殊性」に関する自己学習と制作活動への活用。  | 4時間 |
| 第13回 | <b>デザイナーの原点① 日本的</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本から考える原点01：地産地消</li> <li>・日本から考える原点02：伝統を受け継ぐ</li> <li>・日本から考える原点03：Made in Japan</li> <li>・日本から考える原点04：日本のサブカルチャー</li> <li>・日本から考える原点05：カオス</li> </ul>   | 「日本的」に関する自己学習と制作活動への活用。         | 4時間 |
| 第14回 | <b>デザイナーの原点② 普遍性</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・普遍性から考える原点01：歴史は繰り返される</li> <li>・普遍性から考える原点02：原型</li> <li>・普遍性から考える原点03：自然をモチーフにしたデザイン</li> <li>・普遍性から考える原点04：自然を相手にしたデザイン</li> <li>・普遍性から考える原点05：原始的なデザイン</li> <li>・普遍性から考える原点06：自然／宇宙の法則</li> </ul>  | 「普遍性」に関する自己学習と制作活動への活用。         | 4時間 |

|      |   |                                     |     |
|------|---|-------------------------------------|-----|
| 第15回 | <b>総括 デザイン/デザイナーに求められていること</b><br>・デザイナーに求められていること01：デザイナーに必要な4つの素養<br>・デザイナーに求められていること02：精神性の大切さ<br>終了後一週間以内に講義レポート提出(期末試験として評価する) | 「デザイナー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 |
|------|---|-------------------------------------|-----|

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究3【TF】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 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          | メイクアップアーティストとして、舞台メイク、企業、個人向け講座、メイクアップサロンにて、個人のカラー・スタイル分析からパーソナルスタイリングの提案を担当。 |      |    |     |   |

### 授業概要

テキスタイルから衣服デザイン構成されたものを、様々な要素、観点からコーディネートをする基礎知識、スキルを学ぶ。トータルファッションの完成させる上で必要な要素となる、衣服、帽子、バック、シューズ、アクセサリ等の知識や、ファッションコーディネートに必要なカラーコーディネート、メイクアップの知識や技術を習得する。また、トレンドのリサーチと資料収集を行い、ファッションイメージの位置づけを確認しながら、カラー、シルエット、スタイリング等を分析し、各自のイメージをトータルで表現する技術と応用力を養う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

ファッションをコーディネートする知識とスキルをみにつける。  
テキスタイルの特徴を理解し、ファッションコーディネートをすることができる。

#### 目標：

イメージに合わせたファッションのカラーコーディネートができる力をもつ。  
様々なアイテム、小物を含めたトータルコーディネートを表現することができる対応力をもつ。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP7. 完遂

デザインコンテから必要なアイテム、表現手段を考え、企画を計画する。

企画を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

企画書、プレゼンテーション

#### 評価の基準

： 独自のデザイン、アイデアや視点で企画、立案し、トータルコーディネートを作成して企画書として仕上がっているかで評価する。

40%

期末試験評価、授業内の課題

： 授業ごとの内容を理解し、コーディネートの基礎（色、イメージ、構成）が習得できているかで評価する。

40%

受講状況

： 各回の授業課題への取り組み姿勢、積極的参加（質問など）で評価する。

20%

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

授業中に適宜紹介する

### 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 10:30~12:10

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業の前後で対応します。

### 授業計画

| 第1回  | 第2回   | 第3回   | 第4回                                 | 授業外学修課題にかかる目安の時間         |
|--|---|---|-------------------------------------|--------------------------|
| <b>ファッションコーディネートの必要性と考え方</b><br>授業についての目的と課題についての説明。ファッション・コーディネートの必要性、考え方を学ぶ。 | <b>色彩とファッション・コーディネート1 カラーコーディネート</b><br>色のイメージと心理的効果、コーディネート配色の基本を学ぶ。 | <b>色彩とファッション・コーディネート2 カラーコーディネートのバリエーション</b><br>テキスタイルを主にしたファッションから、様々な配色パターンを分析する。 | <b>ファッションイメージとコーディネート1 イメージを捉える</b> | 4時間<br>4時間<br>4時間<br>4時間 |
| 色彩の復習  | 課題の進行   | テキスタイルが主のファッションの資料収集  | リサーチ、情報収集                           |                          |

|      |   |              |     |
|------|---|--------------|-----|
|      | ファッション・イメージの捉え方、イメージを構成するキーワード、素材、色、配色を学ぶ。  |              |     |
| 第5回  | <b>ファッションイメージとコーディネート2 アクセサリー</b><br>コーディネート完成させるアクセサリー、メガネ、帽子、シューズの基本的知識とコーディネートを学ぶ。                 | リサーチ、資料収集    | 4時間 |
| 第6回  | <b>メイクアップ 1 基本編</b><br>メイクアップのベースメイクからポイントメイクの基本技術、道具の使い方を学ぶ。   | 道具の準備、手入れ    | 4時間 |
| 第7回  | <b>メイクアップ 2 イメージ表現</b><br>メイクにおける質感、カラーバリエーションで表現の幅を広げるテクニックを学ぶ。                                      | メイクデッサンを作成   | 4時間 |
| 第8回  | <b>ヘアメイク</b><br>イメージ表現のためのスタイリング、道具の使い方を学ぶ。<br>(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。 | 道具の扱いの復習     | 4時間 |
| 第9回  | <b>コーディネート企画 1 ファッション・デザイン</b><br>『アートとファッション』をテーマに、各自のそれぞれのデザインソースからテキスタイルを主としたファッション・アイテムに落とし込む。    | リサーチ、情報収集    | 4時間 |
| 第10回 | <b>コーディネート企画 2 アクセサリー・デザイン</b><br>第9回の授業のファッションに合わせるアクセサリー、帽子、シューズ、小物をデザインする。                         | デザインの続行      | 4時間 |
| 第11回 | <b>コーディネート企画 3 メイクアップデザイン</b><br>コーディネート企画1, 2のトータルコーディネートのデザイン画、メイクアップ・デザインのスケッチの制作。                 | デザイン画、スケッチ制作 | 4時間 |
| 第12回 | <b>コーディネート企画 4 企画</b><br>コーディネート企画1, 2, 3から、撮影にむけてアイテムの調達、制作案をまとめる。                                   | 企画を進める       | 4時間 |
| 第13回 | <b>コーディネート企画 5 撮影</b><br>企画プランに沿ったアイテムでコーディネートをし、撮影する。  | 画像の分類、整理     | 4時間 |
| 第14回 | <b>コーディネート企画 6 まとめとプレゼンテーション準備</b><br>課題をまとめ発表に備える。   | 課題をまとめる      | 4時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション 発表および講評</b><br>プレゼンテーションと講評を行う。<br>(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。           | 課題をまとめる      | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究3【IP】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 片山和也   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目   |      |    |     |   |
| 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          | 大阪のデザイン会社役員。大手企業の製品デザイン（主に工業デザイン）及び、グラフィック、プラネタリウム向け番組の3DCG映像等を手がける。 |      |    |     |   |

### 授業概要

近年の工業デザインにおけるプレゼンテーションなど実社会におけるデザイン業務の実例をもとに、社会に通用する表現方法として様々なデジタルデザイン展開を指導する。ポートフォリオ制作を通して、表現力、提案力などプレゼンテーションとデジタル表現の知識を学びます。また、「工業デザインの世界」「デジタルツールの可能性」「個性とデザイン」等、現場の声なども踏まえた講義も並行して行います。これら制作を通し、今後の作品制作、進路の判断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．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 表現、伝達に関する専門知識     | プレゼンテーション力、表現力を体得       |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | プロダクトデザインに関する専門知識 | 専門知識やスキルの汎用性を理解できる      |
| 汎用的な力                    |                   |                         |
| 1．DP6. 行動・実践             |                   | 実社会で通用する知識と表現を理解し実践ができる |

### 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
- ・ディベート、討論

授業の中間段階および最終段階において、講評を行い、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、ポートフォリオを冊子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

授業の各段階および最終段階において講評を行う。自主性と敬意を培い、それら成長を含めての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。  
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

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| 授業への取組み状況     | 50% | ： 積極性、自主性、協調性を評価する                        |
| 期末試験評価 講評会提出物 | 50% | ： 審美性、機能性、独自性、完成度、コンセプトを評価。<br>ポートフォリオの提出 |

### 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

本科目は全5日間（3コマ×5日＝15コマ）の夏期集中授業になります。  
1日欠席すると3コマの欠席になるため、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

| 回数  | 授業内容  | 備考            | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|---------------|------------------|
| 第1回 | <b>デジタルデザインの展開（1）プレゼンテーション、人に伝える力とは</b><br>・オリエンテーション/授業内容の解説<br>・近年の工業デザインのプレゼンテーションについて<br>・企業におけるポートフォリオの印象や事例紹介 | 集中講義のため3回目と同様 | 4時間              |
| 第2回 | <b>デジタルデザインの展開（1）現状把握(前半)</b>   | 集中講義のため3回目と同様 | 4時間              |

|      |   |                       |     |
|------|---|-----------------------|-----|
|      | <p>現在までの作品についてのプレゼンテーションを行ってもらう。実際にプレゼンテーションをする事で相手に伝わる表現力に到達しているか、また、より良い表現を模索する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現在まで制作した作品を持参し、面接形式でプレゼンテーション</li> <li>・ディスカッション、リポート</li> </ul>   |                       |     |
| 第3回  | <p><b>デジタルデザインの展開（１） 現状把握（後半）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現在まで制作した作品を持参し、面接形式でプレゼンテーション</li> <li>・ディスカッション、リポート</li> </ul>  | 資料収集、調査、報告            | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>デジタルデザインの展開（２）調査資料の報告</b></p> <p>良書、資料を参考に自分のスタイルを求め人への伝達方法について学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・収集した資料を分析・研究した結果を報告する</li> </ul>   | 集中講義のため6回目と同様         | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>デジタルデザインの展開（２）構想の検討・提案①</b></p> <p>現状作品の表現力の過不足を確認し、より魅力的で説得力のあるポートフォリオにする為の構想案を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全作品の再点検</li> <li>・ポートフォリオの形式（構成・デザイン）の検討</li> <li>・提案・ディスカッション（ラフ構想）</li> </ul>  | 集中講義のため6回目と同様         | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>デジタルデザインの展開（２）構想の検討・提案②</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの形式（構成・デザイン）の検討</li> <li>・提案・ディスカッション（ラフ構想）</li> </ul>   | ポートフォリオ構想の考案、レンダリング研究 | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>デジタルデザインの展開（３）魅力あるデザインとは①</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの構想案提出</li> <li>・個別ディスカッション</li> <li>・ディテールのブラッシュアップ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技能の研究：レンダリング、レタッチの研究</li> <li>・表現方法の研究：3D、2Dレンダリング、デジタルカメラ撮影等</li> </ul>  | 集中講義のため9回目と同様         | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>デジタルデザインの展開（３）魅力あるデザインとは②</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの構想案提出</li> <li>・個別ディスカッション</li> <li>・ディテールのブラッシュアップ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技能の研究：レンダリング、レタッチの研究</li> <li>・表現方法の研究：3D、2Dレンダリング、デジタルカメラ撮影等</li> </ul>  | 集中講義のため9回目と同様         | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>デジタルデザインの展開（３）魅力あるデザインとは③</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの構想案提出</li> <li>・個別ディスカッション</li> <li>・ディテールのブラッシュアップ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技能の研究：レンダリング、レタッチの研究</li> <li>・表現方法の研究：3D、2Dレンダリング、デジタルカメラ撮影等</li> </ul>  | ブラッシュアップ案制作、レンダリング研究  | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>デジタルデザインの展開（４）プレゼンテーション方法①</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオのブラッシュアップ案の提出</li> <li>・個別ディスカッション</li> <li>・ディテールのブラッシュアップ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技能の研究：レンダリング、レタッチの研究</li> <li>・表現方法の研究：3D、2Dレンダリング、デジタルカメラ撮影等</li> <li>・表現媒体の研究：プロジェクター、WEB、冊子等のプレゼン方法について</li> </ul> | 集中講義のため12回目と同様        | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>デジタルデザインの展開（４）プレゼンテーション方法②</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオのブラッシュアップ案の提出</li> <li>・個別ディスカッション</li> <li>・ディテールのブラッシュアップ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技能の研究：レンダリング、レタッチの研究</li> <li>・表現方法の研究：3D、2Dレンダリング、デジタルカメラ撮影等</li> <li>・表現媒体の研究：プロジェクター、WEB、冊子等のプレゼン方法について</li> </ul> | 集中講義のため12回目と同様        | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>デジタルデザインの展開（４）プレゼンテーション方法③</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオのブラッシュアップ案の提出</li> <li>・個別ディスカッション</li> <li>・ディテールのブラッシュアップ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技能の研究：レンダリング、レタッチの研究</li> <li>・表現方法の研究：3D、2Dレンダリング、デジタルカメラ撮影等</li> <li>・表現媒体の研究：プロジェクター、WEB、冊子等のプレゼン方法について</li> </ul> | ポートフォリオ最終案制作          | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>デジタルデザインの展開（５）研究報告・講評①</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・研究に基づく、レンダリング画像、プレゼンテーションの実践報告</li> <li>・プレゼンテーション・ポートフォリオの提出</li> <li>・ディスカッション</li> </ul>  | 集中講義のため15回目と同様        | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>デジタルデザインの展開（５）研究報告・講評②</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・研究に基づく、レンダリング画像、プレゼンテーションの実践報告</li> <li>・プレゼンテーション・ポートフォリオの提出</li> <li>・ディスカッション</li> </ul>  | 集中講義のため15回目と同様        | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>デジタルデザインの展開（５）研究報告・講評③</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・研究に基づく、レンダリング画像、プレゼンテーションの実践報告</li> <li>・プレゼンテーション・ポートフォリオの提出</li> <li>・ディスカッション</li> <li>・終了後一週間以内に ポートフォリオの提出(期末試験として評価する)</li> </ul>  | ポートフォリオ最終案制作          | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1【TF】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | ・テキスタイルデザインについて気付きから理解、それぞれの志向へと展開させるため、身の回りのテキスタイルについてのリサーチ、ブックの整理、デザインアイデアの蓄積などをおこないます。・プリン |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

### 授業概要

身の回りで用いられるテキスタイルをリサーチし、テキスタイルを分析・分類していくなかで、テキスタイルの多様性と可能性を考える。また、染織に関わる知識を学び、技術を習得し、それぞれの素材の特性や染織技法を用い、各自様々なテキスタイルサンプルを制作。BOOKへまとめる。最終、テキスタイルサンプルを基に各自テーマを設定テーマについてリサーチしオリジナルテキスタイルのデザインを行い、オリジナルテキスタイルでのファッションアイテムの制作をしプレゼンテーションします。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

#### 具体的内容：

染織についての素材と染織技法を正しく理解する。  
テーマや制作物に合わせた技法、素材を意識した制作ができる。

#### 目標：

素材と技法の関係性を知ることでテキスタイルを分析・分類することができる。  
テーマや制作物についてリサーチを深め、正しい素材の選択と素材に対しての染織技法を選択することができる。

テーマの発見を自らの考えとリサーチを基に見いだすことができる。

必要な作業を見極め、制作スケジュールの管理ができる。

テーマに沿ったリサーチを深め制作物に反映させることができる。

作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

### 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

|                |     |  |
|----------------|-----|--|
| 授業への取り組み       | 20% | ： 積極的に自ら興味を持って、染織について理解しようと努力している。また積極的に授業に参加している。                     |
| テキスタイルサンプルBOOK | 20% | ： テキスタイルスワッチを分類し、染織実験サンプルを適切にまとめられているか。オリジナルテキスタイルのサンプルをデータごとにまとめているか。 |
| 制作BOOK         | 30% | ： 作品制作にあたりリサーチと制作過程の記録などの資料をまとめられているか。                                 |
| 前期試験評価、作品提出    | 30% | ： 作品をテーマに沿ってイメージ通り完成させているか、独創性があるかを評価します。                              |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

プリント資料を配布する。

### 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。本科目は実習科目のため、リサーチ、制作と授業外での学習、制作に取り組んでいただきます。毎回の制作進行を制作BOOK、テキスタイルBOOKを基にチェックします。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 17：00～18：00  
場所： 環境デザイン研究室  
備考・注意事項： 質問は授業前後に受け付けます。

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                        |
|------|--|---|
| 第1回  | <b>授業ガイダンス テキスタイルのリサーチへの導入（講義）</b><br>身の回りの様々なテキスタイルについて知る。日常生活においてどれ程のテキスタイルに囲まれているのかを考え、どの様な種類や分類されるのかを学びます。 | テキスタイルスワッチの収集<br>2時間                    |
| 第2回  | <b>テキスタイルの収集と分析</b><br>学外にて、身の回りのテキスタイル収集してきたものを分析し、素材や組織、技法別に分類しスワッチ帳を制作する。                                   | オリジナルテキスタイル制作のためのリサーチ、イメージソースの収集<br>2時間 |
| 第3回  | <b>直接染料による染色実験</b>   | 染織サンプルのデータ整理・ファイリング<br>2時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | 直接染料の浸染による染色の知識と工程を学びます。   |   |     |
| 第4回  | <b>酸性染料による染織実験</b><br>酸性染料の浸染による染色の知識と工程を学びます。   | 染織サンプルのデータ整理・ファイリング                                 | 2時間 |
| 第5回  | <b>織り技法の基礎知識と基礎織り体験</b><br>織りについての基礎知識三原組織の織り方を枠を利用した織り方で体験を行います。  | オリジナルコースターのデザイン画の原案制作。                              | 2時間 |
| 第6回  | <b>織のデザインと小作品制作</b><br>三原組織を使いオリジナルチェックのミニコースターをデザイン制作します。   | プリント演習のためのオリジナルデザインの原案制作。                           | 2時間 |
| 第7回  | <b>シルクスクリーンプリント</b><br>プリント演習のためのデザインの作成、版下（モノクロ図案）の作成し製版します。製版までの工程とシルクスクリーンの知識と仕組みを学びます。   | 織り物演習のサンプル資料まとめ、ファイリング。                             | 2時間 |
| 第8回  | <b>反応性染料によるプリント実験</b><br>反応性染料による糊プリントの染色の知識と工程を学びます。（中間ルーブリック判定）授業の進捗状況を、ルーブリックをともに、自己評価し、教師からアドバイスを受けます（中間ルーブリック判定）授業の進捗状況を、ルーブリックをともに、自己評価し、教師からアドバイスを受けます。 | 糊プリントの演習課題の完了                                       | 2時間 |
| 第9回  | <b>反応性染料の定着作業・シルクスクリーンプリント特殊加工プリント実験</b><br>前回の糊プリントの定着工程と発砲プリントと箔プリント、オパール加工の工程を学びます。   | プリントサンプルのファイリングと次回2色プリントのデザイン制作のためのイメージソースの収集と原案作成。 | 2時間 |
| 第10回 | <b>2色プリント演習のためのデザイン制作</b><br>2色プリントのためのプリントデザインの版下（モノクロ図案）の作成し製版し実際にプリントしていきます。  | 2色プリント演習の完成。ファイリング。                                 | 2時間 |
| 第11回 | <b>課題制作に向けての見学</b><br>学外見学施設にて制作テーマになるものを探す。   | ファイリング。課題テーマ決定に向けてのリサーチ                             | 2時間 |
| 第12回 | <b>課題制作のテーマの決定</b><br>学んできた染織技法を用い、オリジナルテキスタイルを制作し、ファッションアイテムを制作します。   | テーマの決定と制作に向けてのリサーチ                                  | 2時間 |
| 第13回 | <b>課題作品のためのリサーチ・実験</b><br>オリジナルテキスタイルの制作のための実験サンプル制作をします。  | 制作のリサーチ・記録のファイリング。                                  | 2時間 |
| 第14回 | <b>課題制作</b><br>各自作品完成に向けて制作にあたります。   | 作品の完成とプレゼンテーションに向けてBOOKをまとめる。                       | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評／プレゼンテーション</b><br>互いの作品を鑑賞、合評を行う。（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。（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）        | BOOKのまとめ。   | 4時間 |

|                  |                                 |      |    |     |   |
|------------------|---------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1 【IP】</b>        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 根津武彦                            |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                              | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目                            |      |    |     |   |
| 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。 |      |    |     |   |

### 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。光のデザインとして照明器具を、空間のデザインとして現代の茶室を具体的に計画・制作することにより、デザインプロセスを身につけることも重要な目的となっている。

### 養うべき力と到達目標

|                        |                 |                          |
|------------------------|-----------------|--------------------------|
| <b>確かな専門性</b>          | <b>具体的内容：</b>   | <b>目標：</b>               |
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 空間、プロダクトデザインの作法 | 空間、プロダクトデザインのプロセスを体得できる。 |
| <b>汎用的な力</b>           |                 |                          |
| 1 . DP6. 行動・実践         |                 | 自身の意図を立体作品として表現できる。      |

### 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)

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。

### 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       | 60% | ： 授業内および時間外学習の成果を評価（15回×4%）。  |
| 照明講評会の提出        | 20% | ： 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)、ファイナルモデルS=1/1にて、審美性、独自性、完成度、コンセプトを評価。         |
| 期末試験評価 茶室講評会の提出 | 20% | ： 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)、ファイナルモデル(人物含む) S=1/10にて、審美性、独自性、完成度、コンセプトを評価。 |

### 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 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、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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                    |     |
|------|--|-------------------------------------|-----|
| 第1回  | <b>照明エスキス1：課題説明 デザインスタディ1（切込む、折る）</b><br>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。 | 4時間 |
| 第2回  | <b>照明エスキス2：デザインスタディ2（曲げる、ひねる、ずらす）</b><br>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。 | 4時間 |
| 第3回  | <b>照明エスキス3：デザインスタディ3（透かす、重ねる、開ける）</b>                                    | 照明スタディモデル3を完成させる。照明リサーチをアーカイブにまとめる。 | 4時間 |

|      |  |                                     |     |
|------|--|-------------------------------------|-----|
|      | 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。  |                                     |     |
| 第4回  | <b>照明プレゼン1：ファイナルモデル制作1</b><br>3つのスタディモデルのアイデア、デザインを1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。                      | 4時間 |
| 第5回  | <b>照明プレゼン2：ファイナルモデル制作2</b><br>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。                   | 4時間 |
| 第6回  | <b>照明プレゼン3：写真撮影</b><br>ファイナルモデルをスタジオで撮影する。<br>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。                 | 4時間 |
| 第7回  | <b>照明プレゼン4：講評会</b><br>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。<br>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）                               | 作品をポートフォリオにまとめる。                    | 4時間 |
| 第8回  | <b>学外授業：椅子展見学 プロダクトデザイナーによる特別講義</b><br>2年生前期専門演習4の成果発表として開催される椅子展の見学およびプロダクトデザイナーによる特別講義の聴講。   | 特別講義のレポート提出。                        | 4時間 |
| 第9回  | <b>茶室エスキース1：課題説明 デザインスタディ1（線、面、ボリューム）</b><br>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。   | 茶室スタディモデル1を完成させる。空間リサーチをアーカイブにまとめる。 | 4時間 |
| 第10回 | <b>茶室エスキース2：デザインスタディ2（連続、ランダム）</b><br>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。  | 茶室スタディモデル2を完成させる。空間リサーチをアーカイブにまとめる。 | 4時間 |
| 第11回 | <b>茶室エスキース3：デザインスタディ3（変形、変化）</b><br>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。  | 茶室スタディモデル3を完成させる。空間リサーチをアーカイブにまとめる。 | 4時間 |
| 第12回 | <b>茶室プレゼン1：ファイナルモデル制作1</b><br>3つのスタディモデルのアイデア、デザインを1つに絞り込み、ファイナルモデルの制作に取り組む。   | 茶室ファイナルモデルの制作。                      | 4時間 |
| 第13回 | <b>茶室プレゼン2：ファイナルモデル制作2</b><br>ファイナルモデルの制作に取り組む。  | 茶室ファイナルモデルを完成させる。                   | 4時間 |
| 第14回 | <b>茶室プレゼン4：写真撮影</b><br>ファイナルモデルを屋外で撮影する。   | プレゼンテーションパネルを完成させる。                 | 4時間 |
| 第15回 | <b>茶室プレゼン5：講評会</b><br>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。<br>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）<br>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。                    | 4時間 |

|                  |                         |      |    |     |   |
|------------------|-------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門展開演習 1【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 石井綾子                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                      | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習                      |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない                   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                         |      |    |     |   |

### 授業概要

テーマ：「デザインの構築と提案」  
 与えられた共通テーマから、どのようにデザインを構築し提案するかのプロセスを学ぶ。  
 まず、問題へのアプローチのしかた、様々な資料や市場の調査方法、発想のスキルを知り、有効なデータ収集を実践する。資料を分析し、それに基づきデザインの方向性や機能・意味(デザイン・コンセプト)を構築、コンセプトを具現したオリジナル・デザインを発案する。最終段階で、実際に布にプリントし、シンプルなデザインの衣服に縫製し制作ポートフォリオとともに発表。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力

#### 具体的内容：

実際に独自のファッションデザインが完成するまでを体験

#### 目標：

自分の作品を完成させ、プレゼンテーションができる。

計画的に作業をすすめ、自分のアイデアを実験や修正を加えながら最上のものに仕上げる。

### 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、成績評価を行わない。

課題の発表時に欠席すると重大な減点となる場合があります。イラストレータ検定の受検は必須です。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|              |     |  |
|--------------|-----|--|
| 課題への取り組み態度   | 30% | ： 与えられたテーマについて、前例の無い、自分だけのオリジナリティにある提案をし、より良い成果をめざし努力し、積み重ねを提示できるか。                |
| 作品とデザイン企画ブック | 30% | ： 作品に驚きと独自性があるか。それらが与えられたテーマに沿ったものか。現代性があり、商品として成立するか。丁寧にデザイン制作プロセスがポートフォリオされているか。 |
| 振り返りシート      | 10% | ： 授業の理解、学修の振り返りが出来ているかを評価します   |
| 期末試験評価、作品提出  | 30% | ： 課題を考え解釈し作品へ展開出来ているかを重視した評価を行います。   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

様々な現代のトップデザイナーの最新デザインが見られる雑誌を複数参照してください。

### 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。

特任教授のミント・デザインズの課題に取りくみます。1年生後期の学生にとっては難易度が高いですが、デザインの最初から最後までを経験し、アドバイスをもらうことで大きく成長できるので、是非とも最後までやりとおし、ベストをめざしてください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日2. 3時間目  
 場所： 南館3F研究室

### 授業計画

| 第1回 | 授業の進め方。ファッションデザインの考え方。            | ミント・デザインズについて調査しレポートを作成。デザイン画も       | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|-----------------------------------|--------------------------------------|------------------|
|     | 授業内容の説明<br>レクチャー：市場調査の方法、資料収集の方法。 |                                      | 2時間              |
| 第2回 | 課題テーマの解説と リサーチ計画。 イラストレータ練習       | テーマにどのようなアプローチが可能か、関連しそうな素材や資料をあつめる。 | 2時間              |

|      |   |                                 |     |
|------|---|---------------------------------|-----|
|      | <p>レクチャー：フィールドワークの流儀と資料の整理。引用の決まり事など<br/>         ミント・デザインズについて調べてブックの提示と、デザイン画のプレゼンテーション。<br/>         クラスは発表者にコメント、アドバイスする。</p>   |                                 |     |
| 第3回  | <p><b>テーマの調査 資料を吟味する。イラストレータ練習。</b></p> <p>各自集めてきた資料をもとに、自分がどのようにテーマを解釈し、どうすれば独創的な作品にむすびつくコンセプトがたてられるか、思索検討する。<br/>         各自、発表し、教員やクラスから、意見をもらう。</p>   | デザインコンセプトをたてる。制作の計画をたてる。        | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>テーマの デザイン企画 イラストレータ練習</b></p> <p>イラストレータやフォトショップを使って、集めた資料を整理し、デザインのアイデアをまとめる。<br/>         どのような最終作品にするのか、なにを主張しようとするのか、どのような印象の作品にするか、考える。</p>  | デザイン画を数点描く。テキスタイルのイメージも合わせて考える。 | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>テーマのプレゼンテーションの準備</b></p> <p>あつめた資料、コンセプト、実験などを制作するデザインのアイデアをブック形式にまとめて、プレゼンテーションをおこなう準備をする。</p>   | 中間プレゼンテーションの準備                  | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>中間プレゼンテーション</b></p> <p>特任教授、担当教員、他学年の学生にたいして、デザイン企画ブックを提示し、自分のデザインコンセプトや、制作方法について口頭発表する。</p>  | もらったアドバイスをうけて、今後の制作計画を修正する。     | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>デザインの検討</b></p> <p>イメージするファッションのオリジナリティーやターゲットを考える。また、既出の類似デザインがないか、調べ、重複を避ける。</p>  | プリント布のデザインを複数作成する。              | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>プリントデザインデータ制作</b></p> <p>ファッションスタイルとプリントデザインの組み合わせを検討し、自分のコンセプトに沿っているものを選び出す。<br/>         (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。</p>   | プリントのデザインにもちいるデータを作成する。         | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>テキスタイル 技法の検討とデータ作成</b></p> <p>インクジェットまたは、シルクスクリーンのいずれかによるプリントするためのデータ作成</p>   | プリントのデザインにもちいるデータを作成する。         | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>プレゼン資料の作成</b></p> <p>プリントテキスタイルをもちいて制作したスタイルサンプルをブックとあわせプレゼンテーションする。複数のバリエーションを完成させる。</p>   | プリントデザインの修正と、最終のデータ作成。          | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>シルクスクリーンまたはインクジェットによる染色準備</b></p> <p>自分のファッションフォルムと、イメージ、またプリント技法にあう、布を検討する。<br/>         また必要な布の長さも計算する。<br/>         イラストレータの練習</p>   | 適切な布を探し購入してくる。プリントの下準備。         | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>イラストレータの練習。発表用ブックの制作。デザインの修正。</b></p> <p>最終的にプレゼンテーションする作品に用いるプリントデザインを決定し、必要に応じて、シルクスクリーンの版を制作する。</p>  | プリントを完成させる。                     | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>デザインバリエーション画の制作 イラストレータの練習</b></p> <p>イラストレータ、フォトショップにより、ブック用にバリエーション提示資料の作成をする。</p>  | 作品の縫製仕上げ。                       | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>作品の最終仕上げ</b></p> <p>作品、リサーチブックの最終制作と確認をおこなう。</p>  | プレゼンテーション準備、リハーサルを行う            | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>イラストレータの応用練習</b></p> <p>モデルに作品を着装してもらい、自分のイメージにあう表現でみせる。本人はブックを提示して、中間発表から、最終作品にいたる過程を説明する。<br/>         (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。<br/>         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> | イラストレータの復習                      | 2時間 |

|                  |  |      |    |       |
|------------------|--|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門展開演習 1【IP】</b>  |      |    |       |
| 担当教員名            | 赤西信哉   |      |    |       |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 2 |
| 授業形態             | 演習授業。技能体得のため、複数の素材、技法を体験します。それぞれの課題に提出期限が設けられ、すべての課題提出が求められます。また造形ファクトリーでの作業を中心とします。 |      |    |       |
| 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15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「モデリングスキル」を身につける。またモデル作成の仕上げ行程として「表面処理・塗装技術」を学ぶ。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.幅広い教養やスキル     | プロダクト製品の生産技術に関する知識   | 「型取り」による複製技術のノウハウを理解する  |
| 2．DP2.専門的知識・技能、職業理解 | モデリングによる造形修練と塗装行程の実践 | 粘土を使った造形力の向上、塗装行程を理解する<br>・汎用的な力  |
| 汎用的な力               |                      | 課題の全体スケジュールを理解し、各工程の締め切りを守りながら進捗する。<br>求められる以上のクオリティを目指した前向きな姿勢で課題を完成させることができる。 |
| 1．DP6.行動・実践         |                      |   |
| 2．DP7.完遂            |                      |   |

### 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)
- ・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    | 30% | ： 実習課題内の3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。(10点×3回=30点) |
| 技術習得状況      | 30% | ： 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。(10点×3回=30点)            |
| 期末試験評価 完成作品 | 40% | ： 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。          |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

「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 Chris Lefteri 著 オライリージャパン発行

### 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4時間以上の授業外学習時間が求められる。授業導入時に行く「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。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： 水曜3限13:00-14:30

場所： 東館2F IP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

| 回   | ガイダンス 授業目標の明示、課題説明       | 演習課題テーマに対する情報収集       | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--------------------------|-----------------------|------------------|
| 第1回 | 授業構成、評価方法、スケジュールの確認をします。 |                       | 2時間              |
| 第2回 | 学外見学、調査                  | 学外見学での調査内容をレポートにまとめる。 | 2時間              |

|      |  |                                       |     |
|------|--|---------------------------------------|-----|
|      | 国立民俗学博物館（予定）において、実習課題テーマについてのリサーチを行う。  |                                       |     |
| 第3回  | <b>工作機械使用法についての基礎講習</b><br>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。   | 講習内容の振り返り、課題のアイデア出しを行う                | 2時間 |
| 第4回  | <b>デザインアイデア検討</b><br>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。   | 正面、断面のスケッチを描き、制作物を立体的にイメージする。         | 2時間 |
| 第5回  | <b>アイデアの立体化</b><br>粘土使用し「原型」の制作を行う。  | 原型制作を進捗させる。                           | 2時間 |
| 第6回  | <b>モデリングスキル</b><br>「原型」を完成させる。   | 抜き勾配を意識し、原型の仕上げを行う。<br>(第1行程締め切り)     | 2時間 |
| 第7回  | <b>型取りの知識</b><br>石膏型取り行程の説明、実践   | 石膏型取りを進捗させる。                          | 2時間 |
| 第8回  | <b>石膏型取り</b><br>石膏型取り行程の説明、実践。<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。  | 石膏型取りを進捗させる。                          | 2時間 |
| 第9回  | <b>型調整、剥離剤塗布</b><br>石膏型から原型を取り除き、剥離剤の塗布を行う。  | 石膏型を完成させる（第2行程締め切り）                   | 2時間 |
| 第10回 | <b>FRP技術の知識</b><br>FRP素材、作業行程の説明、実践。   | FRP張り込み作業を完了する。                       | 2時間 |
| 第11回 | <b>離型、下地調整</b><br>FRPによる制作物を型から外し、調整作業を行う。   | 離型、調整作業を完了する。（第3行程締め切り）               | 2時間 |
| 第12回 | <b>塗装行程の知識</b><br>パテを使用し、塗装下地を行う   | 下地調整を完了する。                            | 2時間 |
| 第13回 | <b>中塗り、上塗り行程</b><br>スプレーガンの使用方法の説明、実践。   | 中塗り行程を完了する。                           | 2時間 |
| 第14回 | <b>彩色、装飾</b><br>各自のテーマに基づいた独自の装飾を施し、仕上げ作業を行う。  | 作品を完成させる（第4行程締め切り）                    | 2時間 |
| 第15回 | <b>作品アーカイブ</b><br>完成作品のアーカイブのため、写真撮影を行う。<br>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）<br>終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する) | 第1行程から第4行程までを振り返り、すべての行程を理解しているか確認する。 | 2時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実習                   |      |    |     |   |
| 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、婦人服企画にて勤務。    |      |    |     |   |

### 授業概要

ファッション造形 身体と衣服  
一つのテーマに沿ったファッション・テキスタイルの制作を行います。その中で、ファッションをデザイン、形にする事を習得します。人体の構造と機能、それを包む被服の関わりを製図、縫製、仮縫いなどのプロセスの中で学んでいく。また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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

スカートの構造を理解し、自分自身でパターンから縫製ができる力をもつ。  
テキスタイルデザインからスカートそのもののデザインまでトータルに理解し、制作ができる。

#### 目標：

自分のデザインしたテキスタイルでスカートを完成させる。  
基本的なスカートだけでなく、様々なデザインの変化に対応できる制作技術をもつ。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

スカートそのものの成立を学び、テキスタイルと合わせてデザインする力をもつ。

デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画を立てる。

制作物を素材面とシルエット面からアプローチし、制作することができる。

作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

デザイン画、制作ノート

20%

制作物（服、テキスタイル）

40%

縫製能力

20%

期末試験評価、作品提出

20%

#### 評価の基準

： デザイン画とともに、衣服制作ができているか、コンセプト、テーマに合ったテキスタイルとシルエットの両方向からのアプローチがされているか。

： 制作物の仕上げ技術としての縫製のレベルを評価する。

： 丁寧な仕事ができているかで評価する。

： オリジナリティ、表現力、技術力を視点に評価します

### 使用教科書

指定する

#### 著者

文化服装学院編

まるやまはるみ

#### タイトル

・ 文化ファッション大系 服飾造

形講座 1 服飾造形の基礎

・ 誌上・パターン塾 Vol. 2 スカー

ト編

#### 出版社

・ 文化出版局

・ 文化出版局

#### 出版年

・ 2015年

・ 2015年

### 参考文献等

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 13:00~14:30

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

第1回

授業ガイダンス テーマの説明 リサーチ

スカートのリサーチ

授業外学修課題にか  
かる目安の時間

2時間

|      |   |              |     |
|------|---|--------------|-----|
|      | 与えられたテーマへのリサーチ、トレンドに対するリサーチを行う。   |              |     |
| 第2回  | <b>リサーチ発表からスカートの制作</b><br>各自のリサーチを発表する。今回制作するスカートのデザイン画へ進む。                                 | デザイン画の制作     | 2時間 |
| 第3回  | <b>パターンメイキングの説明、パターンメイキング</b><br>スカートのパターンを制作   | スカートの製図      | 2時間 |
| 第4回  | <b>パターンメイキング（シーチングに落とし込む）</b><br>採寸したパターンを仮縫いの為のシーチング生地に落とし込む。                              | パターンメイキング続行  | 2時間 |
| 第5回  | <b>縫製 裁断 仮縫い</b><br>シーチング生地を裁断、仮縫いし、仕上がりを想定する。  | 仮縫いの作業       | 2時間 |
| 第6回  | <b>縫製 ミシンとロックミシンを用いる</b><br>ミシンの使用方法を学び、仮縫いしたシーチング生地を本縫いする。                                 | 縫製作業         | 2時間 |
| 第7回  | <b>各自のテキスタイルを用いてスカートへ展開</b><br>完成した各自のテキスタイルを用いてスカート制作に入る。                                  | スカートデザイン決定   | 2時間 |
| 第8回  | <b>スカートの製図</b><br>デザインに基づくスカートを製図する。  | 製図の続行        | 2時間 |
| 第9回  | <b>パターンメイキング</b><br>パターンをトレースし、カットしていく。   | パターンメイキングの進行 | 2時間 |
| 第10回 | <b>テキスタイルへのトレース/カッティング</b><br>テキスタイル素材へ、パターンをトレースし裁断をする。                                    | 裁断作業         | 2時間 |
| 第11回 | <b>裁断から縫製作業</b><br>ミシン、ロックミシンを用い制作していく。   | 縫製作業の続行      | 2時間 |
| 第12回 | <b>縫製作業</b><br>スカートの明き部分の縫製、シルエットを構成しながら制作していく。   | 縫製作業の続行      | 2時間 |
| 第13回 | <b>縫製作業と全体のバランス構成</b><br>スカートの丈のバランスを検討をする。   | 縫製作業の続行      | 2時間 |
| 第14回 | <b>縫製作業から作品完成</b><br>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。                                    | 縫製作業の続行      | 2時間 |
| 第15回 | <b>縫製の仕上げとプレゼンテーション</b><br>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。<br>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準備 | 2時間 |

|                  |                             |      |    |     |   |
|------------------|-----------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【IP】</b>        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 根津武彦                        |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                          | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目                        |      |    |     |   |
| 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、住宅を計画・設計。 |      |    |     |   |

### 授業概要

インテリア・建築デザインの基本を、住居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の魅力をもった戸建て住宅を計画します。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                   | 具体的内容：                 | 目標：                                     |
|--------------------------|------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 住宅インテリア・建築デザインに関する基礎知識 | 住宅デザインに必要とされる基本的な知識を理解できる。              |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 住宅インテリア・建築デザインに関する基礎技術 | 住宅デザインに必要とされる基礎的な表現技術を使って作品をまとめることができる。 |
| 汎用的な力                    |                        |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                        | 日常生活を観察し、住環境を構想することができる。                |
| 2．DP6. 行動・実践             |                        | 基本的な考えを、指定の形式に沿った資料にまとめることができる。         |

### 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
- ・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。

### 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  |
|-------------------|--|
| インテリアエスキース模型・実測図面 | ： インテリアエスキースステージ（第1～3回）の成果物にて、作品に至るまでのプロセスの取組みを評価する。<br>10%                |
| インテリアコーディネートボード   | ： インテリアプレゼンステージ（第4回）のコーディネートボードにて、デザインポイントを的確に伝えることができているか表現力を評価する。<br>10% |
| インテリア作品提出         | ： インテリアプレゼンステージ（第5～6回）の完成模型、プレゼンボード、発表にて、審美性、独自性、完成度を総合評価する。<br>30%        |
| 建築エスキース模型・敷地図面    | ： 建築エスキースステージ（第7～10回）の成果物にて、作品に至るまでのプロセスの取組みを評価する。<br>10%                  |
| 建築完成模型・模型写真       | ： 建築プレゼンステージ（第11～12回）の完成模型にて、デザインポイントを的確に伝えることができているか表現力を評価する。<br>10%      |
| 期末試験評価 建築作品提出     | ： 建築プレゼンステージ（第13～15回）の模型写真、プレゼンボード、発表にて、審美性、独自性、完成度を総合評価する。<br>30%         |

### 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  
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  
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／六耀社  
雑誌 商店建築／FRAME 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4時間以上の授業外学習時間が求められる。毎回エスキースチェックを受け、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： 月曜日3限 13:00-14:30  
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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間  |
|------|--|---|
| 第1回  | <p><b>「私の住処」エスキース1：課題説明 敷地見学 実測</b></p> <p>課題説明を行った後、設計対象となる敷地の実測をグループで行う。</p>   | <p>自宅の水廻りを実測し、内容を図面としてまとめる。課題に対するアイデアを練り、イメージスケッチを描く。</p> <p>4時間</p>      |
| 第2回  | <p><b>「私の住処」エスキース2：デザインスタディ</b></p> <p>実測図面を提出して指導を受ける。個人のアプローチについて、グループで意見交換を行う。</p>  | <p>授業内での指導を参考に、コンセプトを決め、スタディ模型を制作する。</p> <p>4時間</p>                       |
| 第3回  | <p><b>「私の住処」エスキース3：コンセプト・空間構成決定</b></p> <p>スタディ模型を提出して指導を受け、コンセプト、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。</p>   | <p>コンセプト、空間デザインに合わせて、仕上げ、家具、備品を選び、コーディネートボードを制作する。</p> <p>4時間</p>         |
| 第4回  | <p><b>「私の住処」プレゼンテーション1：コーディネート決定</b></p> <p>コーディネートボードを提出して指導を受け、仕上げ、家具、備品などのインテリアコーディネートを決定する。</p>  | <p>講評会に向けて、最終模型を制作する。</p> <p>4時間</p>                                      |
| 第5回  | <p><b>「私の住処」プレゼンテーション2：模型チェック</b></p> <p>最終模型の途中経過を提出して指導を受ける。</p>   | <p>授業での指導を参考に、最終模型を制作する。</p> <p>4時間</p>                                   |
| 第6回  | <p><b>「私の住処」プレゼンテーション3：模型チェック</b></p> <p>最終模型を提出し、最終プレゼンテーションの指導を受ける。</p>  | <p>模型写真を撮影し、プリントアウトした写真をパネル化する。授業での指導を参考に、コーディネートボードを修正する。</p> <p>4時間</p> |
| 第7回  | <p><b>「私の住処」プレゼンテーション4：講評会</b></p> <p>完成模型S=1/20（仕上げ、家具、人物表現を含める）、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。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>                              | <p>提出した作品を、個人のポートフォリオにまとめる。</p> <p>4時間</p>                                |
| 第8回  | <p><b>「家族の住処」エスキース1：課題説明、敷地見学、実測</b></p> <p>課題説明を行った後、設計対象となる敷地の実測をグループで行う。</p>  | <p>敷地の実測結果を図面化し、敷地模型を制作する。課題に対するアイデアを練り、イメージスケッチを描く。</p> <p>4時間</p>       |
| 第9回  | <p><b>「家族の住処」エスキース2：デザインスタディ</b></p> <p>敷地模型の提出。個人のアプローチについて、グループで意見交換を行う。</p>   | <p>授業内での指導を参考に、コンセプトを決め、スタディ模型を制作する。</p> <p>4時間</p>                       |
| 第10回 | <p><b>「家族の住処」エスキース3：コンセプト・空間構成決定</b></p> <p>スタディ模型を提出して指導を受け、コンセプト、空間構成を決定する。</p>  | <p>講評会に向けて、最終模型を制作する。</p> <p>4時間</p>                                      |
| 第11回 | <p><b>「家族の住処」プレゼンテーション1：模型チェック</b></p> <p>最終模型の途中経過を提出して指導を受ける。</p>  | <p>授業での指導を参考に、最終模型を制作する。</p> <p>4時間</p>                                   |
| 第12回 | <p><b>「家族の住処」プレゼンテーション2：模型完成</b></p> <p>最終模型を提出し、最終プレゼンテーションの指導を受ける。</p>   | <p>平面図、立面図、断面図を書く。</p> <p>4時間</p>   |
| 第13回 | <p><b>「家族の住処」プレゼンテーション3：図面チェック</b></p> <p>平面図、立面図、断面図を提出して指導を受ける。</p>  | <p>図面を完成させる。コンセプト、模型写真、図面をプレゼンテーションパネルにまとめる。</p> <p>4時間</p>               |
| 第14回 | <p><b>「家族の住処」プレゼンテーション4：パネルチェック</b></p> <p>プレゼンテーションパネルを提出して指導を受ける。</p>  | <p>プレゼンテーションパネルを仕上げる。</p> <p>4時間</p>                                      |
| 第15回 | <p><b>「家族の住処」プレゼンテーション5：講評会</b></p> <p>完成模型S=1/20（仕上げ、家具、商品表現を含める）、平面図・立面図・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。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）<br/>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>提出した作品を、個人のポートフォリオにまとめる。</p> <p>4時間</p>                                |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【TF】</b>                   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 北谷五月                                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                                       | 開講時期 | 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          | アパレルメーカーでパタンナーとして勤務。量産パターンおよび縫製仕様書作成を担当。 |      |    |     |   |

### 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意識とパターン技術を学ぶ。  
 服の種類から、平面から立体への展開を理解し、スカート、ワンピースのアイテムのデザインからパターン展開を学ぶ。  
 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トワールの技術を身につける。スカート、ワンピースの作品を制作していき、ファッション造形の基礎からさらに発展、展開できる力を養う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

パターン製作におけるパターンの用語、記号などの基礎的知識、パターン展開できる力を持つ。  
 スカートからワンピースまでデザインからパターンまでトータルに理解し制作できる。

#### 目標：

デザインに応じたパターン製作ができる。

基本的なスタイルだけでなく、様々な形の変化やサイズの変化に対応できる制作技術をもつ。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

スカート、ワンピースの成立を学び、テキスタイルと合わせてデザインする力をもつ。

デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてる。

制作物と素材面とシルエット面からアプローチし制作することができる。

作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

#### 評価の基準

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| 授業内課題 1     | 30% | ： 基本的なパターン展開力、スカート、ブラウス、パンツのパターンの完成度で評価する。  |
| 授業内課題 2     | 30% | ： デザイン画をもとにパターンが制作されているか、トワールの完成度、理解度で評価する。 |
| 授業への取り組み    | 10% | ： 積極的参加、受講態度                                |
| 期末試験評価、作品提出 | 30% | ： 基礎力の評価として、課題1.2を評価します。                    |

### 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 Vol11 トップス編         | 文化出版局 | 2015年 |
| まるやまはるみ | 誌上パターン塾 Vol12 スカートの編        | 文化出版局 | 2015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

：

： 授業外学修課題にかかると自覚の時間

|      |  |               |     |
|------|--|---------------|-----|
| 第1回  | <b>授業ガイダンス 制作物について</b><br>授業に関する説明、パターンメイキングの基本、スカートの原型についての説明   | スカートのリサーチ     | 2時間 |
| 第2回  | <b>スカートデザインのパターン展開1 基本編</b><br>スカート原型を用いて、様々なシルエット変化したパターンを学ぶ。   | パターンの復習       | 2時間 |
| 第3回  | <b>スカートデザインのパターン展開2 応用編</b><br>スカート原型を用いて、様々なボリュームの変化したパターンを学ぶ。  | パターンの復習       | 2時間 |
| 第4回  | <b>スカートのトワール製作</b><br>スカートのパターンをトワールに組み立てる。  | トワールの完成       | 2時間 |
| 第5回  | <b>見頃パターンの基礎知識</b><br>見頃原型とダーツ移動について学ぶ。  | パターンメイキングの続行  | 2時間 |
| 第6回  | <b>見頃のパターンメイキング</b><br>ウエストシェイプ、フレアシルエットをパターン展開していく。   | 衿のリサーチ        | 2時間 |
| 第7回  | <b>衿の基礎知識とパターン</b><br>基本的な衿のパターンの作り方を学ぶ。   | 袖のリサーチ        | 2時間 |
| 第8回  | <b>袖の基礎知識とパターン</b><br>基本的な袖のパターンの作り方を学ぶ。<br>(中間ルーブリック判定) 授業の進捗状況を、ルーブリックをともに、自己評価し、教師からアドバイスを受けます。                               | パターンメイキングの復習  | 2時間 |
| 第9回  | <b>自由課題 (オリジナルデザインブラウス)</b><br>各自のデザインに応じたパターン作成   | パターンメイキングの進行  | 2時間 |
| 第10回 | <b>自由課題 (オリジナルデザインブラウスのトワール製作)</b><br>オリジナルデザインのトワール製作をし、完成する。   | トワールの完成       | 2時間 |
| 第11回 | <b>パンツ</b><br>パンツの構造・機能性等パンツの基礎に付いて説明<br>パンツ原型作成   | パンツの構造について調べる | 2時間 |
| 第12回 | <b>パンツデザインのパターン展開</b><br>パンツ原型を用いて様々なシルエット変化したパターンを学ぶ<br>(1/4パンツ原型使用)  | パンツデザインのリサーチ  | 2時間 |
| 第13回 | <b>ディテールパターン制作</b><br>ファスナー開き・ポケットなどディテールパターン説明<br>各自のサイズでベーシックパンツパターン作成・トワールを製作する   | トワールの準備を終えておく | 2時間 |
| 第14回 | <b>トワール制作</b><br>パンツトワール組み立て   | トワール制作の進行     | 2時間 |
| 第15回 | <b>パンツトワール完成チェック</b><br>パンツトワール完成チェック後パターン修正を行う<br>(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。<br>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) | トワールの完成       | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 赤西信哉  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習授業。アイデア発想、スケッチ、スケッチモデル、図面、スケールモデル、木取り検討、実物制作。プレゼンテーション。デザインのみならず、実物制作まで行うことがこの授業の特徴であり、学びの中 |      |    |     |   |
| 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、メーカーオリジナル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15回)                       |      |    |     |   |

### 授業概要

この演習では身体にもっとも近い道具と言われる「椅子」の制作を通して「身体スケール」の感覚の体得を目指す。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て行く、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り、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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解<br>2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | アイデアシート、モデル制作、図面作成のスキル<br>デザインを実際に機能する作品として制作する力 | 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。<br>作者自身の体重を支える力学的構造を備えた「椅子」を制作することができる。             |
| 汎用的な力<br>1 . DP6. 行動・実践<br>2 . DP8. 意思疎通             |  | 課題の全体スケジュールを理解し、各工程の締め切りを守りながら進捗する。<br>自分のアイデアを的確に伝えることができる。また他人のアイデアを分析し、ポイントを指摘できる。 |

### 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)

### 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「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        | 20% | ： 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。 |
| 資料に基づくプレゼンテーション | 20% | ： 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。                    |
| 提出物             | 20% | ： 図面、モデルの2点について、正確性、完成度を評価します。                          |
| 期末試験評価 完成作品     | 40% | ： 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。                       |

### 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』(GAIA BOOKS)

### 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4時間以上の授業外学習時間が求められる。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16:20-17:50  |
| 場所：      | 東館2F IP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

| 回数  | 内容  | 授業外学習課題にかかる目安の時間                  |
|-----|---|-----------------------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス 授業目標の明示 課題説明</b><br>授業構成、評価方法、スケジュールの確認をします。 | 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<br>4時間 |

|      |   |                                 |     |
|------|---|---------------------------------|-----|
| 第2回  | <b>家具デザイン視察</b><br>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    | 4時間 |
| 第3回  | <b>アイデア発表、デザイン展開</b><br>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。 | 4時間 |
| 第4回  | <b>デザインチェック</b><br>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。 | 4時間 |
| 第5回  | <b>1/5図面チェック</b><br>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。                    | 4時間 |
| 第6回  | <b>木取り図作成</b><br>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。               | 4時間 |
| 第7回  | <b>材料の知識「無垢材と合板」</b><br>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。                    | 4時間 |
| 第8回  | <b>実作行程 墨付け、木取り</b><br>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。                | 4時間 |
| 第9回  | <b>実作行程 部材調整</b><br>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。         | 4時間 |
| 第10回 | <b>実物制作 部材仕上げ</b><br>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。           | 4時間 |
| 第11回 | <b>実作行程 仮組み</b><br>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。  | 自主制作、授業進捗にあわせ完成部品を仮組みする。        | 4時間 |
| 第12回 | <b>実物制作 組み立て</b><br>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。      | 4時間 |
| 第13回 | <b>実物制作 仕上げ作業</b><br>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。   | 自主制作、授業進捗にあわせ椅子を完成させる。          | 4時間 |
| 第14回 | <b>作品アーカイブ</b><br>スタジオにて作品撮影を行い、プレゼンテーション準備を行います。   | 撮影画像、図面を活用したプレゼンテーションボードの制作。    | 4時間 |
| 第15回 | <b>合評、プレゼンテーション</b><br>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。       | 4時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 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          | アパレル企業の婦人服企画にて勤務。    |      |    |     |   |

### 授業概要

ファッション造形 服のアイテム・パーツの製作  
 ファッションを構成するアイテムのパーツについての知識と縫製方法を習得します。  
 服を構成する衿、袖、ポケット、ファスナーなどのパーツの製図、縫製、仮縫いなどのプロセスの中で学んでいく。  
 またトレンドデザインのリサーチと資料収集を行い、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。  
 ミントデザインズからの課題の縫製、仕上げを行います。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                                      | 目標：                                     |
|--------------------------|---|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | パーツの構造を理解し、自分自身でパターンから縫製ができる力をもつ。           | デザインの特性を生かしたパターンでパーツを完成させる。             |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | パーツのデザインを把握した上で、アイテムのデザインまでトータルに理解し、制作ができる。 | 基本的な形だけでなく、様々なデザインの変化に対応できる制作技術をもつ。     |
| 汎用的な力                    |   |   |
| 1．DP4. 課題発見              |   | 様々なパーツそのものの成立を学び、テキスタイルと合わせてデザインする力をもつ。 |
| 2．DP5. 計画・立案力            |   | デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画を立てる。             |
| 3．DP6. 行動・実践             |   | 制作物を素材面とシルエット面からアプローチし、制作することができる。      |
| 4．DP7. 完遂                |   | 作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。          |

### 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

#### 評価の基準

|                      |     |   |
|----------------------|-----|---|
| デザイン画                | 20% | ： デザイン画とともに、衣服制作ができているか、コンセプト、テーマに合ったテキスタイルとシルエットの両方向からのアプローチがされているか。 |
| 制作物（スカート、ミントデザインズ課題） | 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。   |
| 縫製能力                 | 20% | ： 丁寧な仕事ができているかで評価する。  |
| 期末試験評価、作品提出          | 20% | ： オリジナリティのあるテキスタイルと衣服をオリジナリティ、課題の解釈する力、リサーチ力より評価します。                  |

### 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 スカートの編      | ・ 文化出版局 | ・ 2015年 |

### 参考文献等

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 13:00~14:30  
 場所： 東館研究室  
 備考・注意事項： 授業前・終了後、研究室にて対応します。

| 授業計画 |   | 授業外学習課題にかかると見込まれる自習の時間    |
|------|---|---------------------------|
| 第1回  | <b>授業ガイダンス テーマの説明 リサーチ</b><br>服の製作にあたり、様々なアイテムの衿、袖、ポケット、ボタンなどの付属のリサーチ、トレンドに対するリサーチを行う。  | アイテムのパーツについてのリサーチ<br>2時間  |
| 第2回  | <b>リサーチ発表からパーツの制作</b><br>各自のリサーチを発表する。制作する衿・袖のデザインを選択し身頃からパーツのパターンへ進む。  | パーツの構成1 衿、見返しのパターン<br>2時間 |
| 第3回  | <b>衿、見返しのパターンメイキングの説明、パターンメイキング</b><br>デザインに基づく衿、見返しのパターンを制作  | パターンの完成<br>2時間            |
| 第4回  | <b>パーツの構成1 衿、見返しの生地を裁断・縫製</b><br>パターンから生地を裁断、接着芯の基礎知識、取り扱い方、衿作りの縫製方法を学ぶ。  | 縫製の続行<br>2時間              |
| 第5回  | <b>パーツの構成1 衿、見返しの縫製・完成</b><br>衿の付け方、見返し始末の方法、仕上げのアイロンのかけ方、完成へと進める。  | 縫製作業の続行・完成<br>2時間         |
| 第6回  | <b>袖のパターン制作</b><br>デザインに基づく袖のパターン制作。  | パターンの続行<br>2時間            |
| 第7回  | <b>特別授業</b><br>服を構成していく上で欠かせない服飾資材についての、知識とデザイン活用方法を講義と実践を通じて学ぶ。  | 制作を続行、完成させる。<br>2時間       |
| 第8回  | <b>パーツの構成2 袖のパターン制作、裁断と縫製</b><br>袖のパターン制作から、生地を裁断、縫製へと進む。<br>(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。                   | 縫製の続行<br>2時間              |
| 第9回  | <b>パーツの構成2 袖の縫製</b><br>いせこみ、ギャザー、タックなど様々な袖の表情に合わせた縫製方法を学ぶ。  | 縫製作業の続行<br>2時間            |
| 第10回 | <b>パーツの構成2 袖付け・完成</b><br>仕上げのアイロン方法、シルエットの確認後全体のバランス調整をして完成させる。   | 縫製から完成<br>2時間             |
| 第11回 | <b>ミントデザインズ課題のパターンメイキング</b><br>専門演習3と並行して、この授業は進行します。専門演習3で制作したデザイン画を元にパターンメイキングを行います。<br>また、製作中のテキスタイルとも確認しながら、シルエットの調整を行います。        | パターンメイキングの進行 トレース<br>2時間  |
| 第12回 | <b>テキスタイル素材との検討</b><br>完成したテキスタイル素材と、修正後のパターンを照らし合わせ、さらにブラッシュアップさせトレース、裁断へは入ります。<br>この際、トータルデザインとしての作品完成を考慮し、アイテムやプレゼンテーションの演出も検討します。 | テキスタイルへのトレース<br>2時間       |
| 第13回 | <b>トワル製作への進行</b><br>パターンを基本にシーチングをカットし、トワル製作に入ります。  | トワル製作の完了<br>2時間           |
| 第14回 | <b>テキスタイル素材の裁断と縫製作業の進行</b><br>トワルが完成したら、再度テキスタイルと照らし合わせ、形や素材そのものを修正します。<br>その上で、製作したテキスタイル素材を裁断して縫製作業に進めていきます。                        | プレゼンテーション準備<br>2時間        |
| 第15回 | <b>縫製作業から作品完成</b><br>個々の作品の縫製作業を完成させ、プレゼンテーションを行う。<br>(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。<br>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<br>2時間     |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5</b>                                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 脇 康隆   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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。 |      |    |     |   |

### 授業概要

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する。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う。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す。

### 養うべき力と到達目標

|                        |                        |                                |
|------------------------|------------------------|--------------------------------|
| <b>確かな専門性</b>          | <b>具体的内容：</b>          | <b>目標：</b>                     |
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 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ができる。 |
| <b>汎用的な力</b>           |                        |                                |
| 1 . DP7. 完遂            |                        | 定められた時間内に課題図作成ができる。            |

### 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）

### 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

|            |     |   |
|------------|-----|---|
| 授業への取り組み状況 | 30% | 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。 |
| CAD操作習得状況  | 30% | 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       | 40% | 決められた時間内において、図面を読図・作図する技能を評価します。  |

### 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 | 株式会社コステック | 2019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

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

| 回数  | 内容   | 授業内容                  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-----------------------|------------------|
| 第1回 | <b>2次元CADの基礎：CADとは、AutoCADのインターフェース、画面操作、線分、削除、円、円弧等</b><br>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 | <b>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</b><br>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 | <b>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</b><br>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 | <b>2次元CADの基礎：鏡像、尺度変更、ストレッチ、グリッパ操作、長さ変更、配列複写等</b><br>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 | <b>2次元CADの基礎：寸法記入、寸法編集、ブロック、属性定義等</b><br>寸法の記入・編集、ブロックの作成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  | <b>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</b><br>作図補助機能の設定、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  | <b>CAD総合演習①</b><br>AutoCADの基本操作について、操作の習得状況を課題作成により確認、自己解析する。                              | CAD基本操作状況の確認、改善および向上            | 2時間 |
| 第8回  | <b>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</b><br>住宅平面図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  | <b>平面図作成の基礎（1：100）：レイアウト、印刷設定等</b><br>住宅平面図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 | <b>平面図作成の基礎：階段平面図の作成</b><br>階段平面図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11回 | <b>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成</b><br>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 | <b>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成</b><br>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 | <b>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成</b><br>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 | <b>CAD操作実践演習：定められた時間内における図面作成</b><br>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15回 | <b>CAD総合演習②</b><br>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            | <b>造形芸術専門演習 6 【TF】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉・八木奈央   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 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          | ミントデザインズデザイナーによる、授業となります。現在のファッションの作られ方、デザインの方法、生産性についてのアドバイス、指導が入ります。 |      |    |     |   |

### 授業概要

客員教授 ミントデザインズからの課題を行う授業。定められたテーマ内容に沿い、ファッション制作を行う。与えられたテーマに対し、各自がコンセプトを設定し、リサーチから、適切な技法、素材を研究しサンプル制作を経て作品へ結び付けていく。自らのデザインに対する志向を明確にした制作を行います。また、専門演習 8 と連動しシャツのためのテキスタイル制作を行います。この授業では特に制作する衣服のテキスタイルをメインに制作していきます。また、演習授業 8 と連動しシャツ制作のテキスタイルプリントも行います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

テーマにあわせたリサーチと各自のイメージからデザイン構築ができる。  
デザイン画から衣服の制作へ至る素材制作と縫製までを一連の作業として完成させることができる。

#### 目標：

テーマから独自の視点でデザイン案が確立できまとめることができる。  
テキスタイルプリント技法とパターンメイキング、縫製の服作りが、各自のアイデアにあわせ応用できる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

テーマから独自のデザインへ発展するアイデアを見つける力を持つ。  
デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてる。  
制作物を素材面とシルエット面からアプローチし制作することができる。  
作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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

|                     |     |  |
|---------------------|-----|--|
| デザイン画、リサーチブック、コンセプト | 30% | ： テーマ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、規定枚数のデザイン画ができていないか。リサーチブックとしてまとめられているか。 |
| 制作物（服、テキスタイル）       | 30% | ： デザイン画をもとに、衣服が制作できているか。コンセプト、テーマに合わせテキスタイルとシルエットの両方向からのアプローチがされているか。                |
| プレゼンテーション           | 20% | ： モデルへ着装させ、プレゼンテーションできているか。  |
| 期末試験評価、作品提出         | 20% | ： 課題作品に対し、オリジナリティのある形、素材の加工が出来ているか、課題に対するリサーチ力を評価します。                                |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

MINTDESIGN: ミントデザインズ/株式会社青幻社/2016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2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。1「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。

テーマは未定ですが、ミントデザインズが提案する課題です。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： 月曜日 10:30～12:40  
場所： 東館研究室  
備考・注意事項： 授業開始前、研究室にて月曜日、火曜日、金曜日に対応します。

### 授業計画

|     |  |                |                                |
|-----|--|----------------|--------------------------------|
| 第1回 | <b>授業ガイダンス、導入、デザイン画制作</b><br>授業課題についての説明<br>①シャツ制作のためのテキスタイル制作--連続模様を用いる。<br>②ミントデザインズが提案する課題の制作 | テキスタイルデザイン画の制作 | <b>授業外学修課題にかかる目安の時間</b><br>4時間 |
|-----|--|----------------|--------------------------------|

|      |   |                           |     |
|------|---|---------------------------|-----|
| 第2回  | <b>シャツ制作のためのテキスタイルデザイン画制作</b><br>シャツ制作のためのテキスタイルデザイン画を制作。連続模様を用い2配色でデザインする。   | テキスタイルデザイン画の進行            | 4時間 |
| 第3回  | <b>製版作業、プリント作業</b><br>完成したテキスタイルデザイン画をプリントするためにシルクスクリーンプリントの製版作業を行う。<br>②ミントデザインズの課題が告知される時期なので、課題を発表します。課題内容にあわせてリサーチを開始する。  | 製版作業を完了させプリントを行う          | 4時間 |
| 第4回  | <b>プリント作業</b><br>シルクスクリーンプリントでシャツのためのテキスタイルを制作する<br>②のリサーチ状況の確認   | プリント作業を続行                 | 4時間 |
| 第5回  | <b>定着作業と仕上げ</b><br>プリントの完了したテキスタイルを定着し、縫製しやすい様に仕上げ加工をおこなう。<br>②のリサーチ状況の確認からデザイン画への移行。   | 仕上げ加工の完了                  | 4時間 |
| 第6回  | <b>ミントデザインズ課題の開始</b><br>進行していたリサーチ結果をまとめながら、デザイン画の制作に入る。<br>(中間ルーブリック判定) 授業の進捗状況を、ルーブリックをともに、自己評価し、教師からアドバイスを受けます。  | デザイン画の制作                  | 4時間 |
| 第7回  | <b>デザイン画の確定からテキスタイルサンプルの制作</b><br>規定枚数のデザイン画を描き上げ、制作するデザインを決定する。デザイン画より適した素材。加工方法を検討しサンプル制作に入る。   | サンプル制作続行                  | 4時間 |
| 第8回  | <b>中間合評</b><br>ミントデザインズの先生方による中間合評<br>個々にリサーチブックとデザイン画、テキスタイルサンプルを基にプレゼンテーションを行う。<br>中間ルーブリックの実施し、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。  | 方向性のミーティングをアフターアワーにおこなう   | 4時間 |
| 第9回  | <b>テキスタイル制作・パターンメイキング</b><br>個々の方向性により、制作のタイプが変わってきます。前回の授業からテキスタイルの制作からスタートするかパターンメイキングに入るかが決まります。個々の制作スタイルに合わせ作業を進行させます。  | テキスタイル制作・パターンメイキング続行      | 4時間 |
| 第10回 | <b>トワル制作とテキスタイルの完成</b><br>全員、この時点でトワルが組めて、テキスタイルが完成していること。縫製前の最終確認を行い足りない部分の制作を行う。  | トワル、テキスタイルの修正             | 4時間 |
| 第11回 | <b>テキスタイルのカッティング</b><br>制作したパターンをテキスタイルにトレースしカットしていく。この時点で、プリント作業を行う場合がある。  | カッティング、プリント作業             | 4時間 |
| 第12回 | <b>縫製作業から作品完成へ</b><br>個々の作品の縫製作業。   | 縫製作業続行                    | 4時間 |
| 第13回 | <b>作品制作仕上げ作業（縫製）</b><br>細部に至るまでの確認とモデルへ着装させての最終確認を行う。   | 仕上げ作業、プレゼンテーションに関するミーティング | 4時間 |
| 第14回 | <b>プレゼンテーション準備、最終作品確認</b><br>細部に至るまでの確認とモデルへ着装させての最終確認を行う。<br>プレゼンテーションのリハーサルを行い、次週にそなえる。   | プレゼンテーション準備               | 4時間 |
| 第15回 | <b>講評、プレゼンテーション</b><br>ミントデザインズを迎え合評、最終プレゼンテーション。モデルの着装させプレゼンテーションすることを原則とします。また、音響、照明の演出も行います。<br>(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。<br>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） | 提出物の仕上げ                   | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山中コ〜ジ   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習授業。前半は「テーマ」に対するリサーチ作業、ブレインストーミングを通じた考察をグループワークにて取り組みます。後半は個人ワークにて「テーマ」に対する発想を具体的なプロダクト製品に落と |      |    |     |   |
| 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          | 自身が設立した建築設計事務所において商業店舗の設計に関する実務経験を有している。(全15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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 商業店舗のインテリアデザインに関する基礎知識 | 商業店舗の必要とされる基本的な知識を理解できる。               |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 商業店舗のインテリアデザインに関する基礎知識 | 商業店舗に必要とされる基礎的な表現技術を用いて作品をまとめることができる。  |
| 汎用的な力                    |                        |  |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                        | 商業施設における計画と立案ができる。                     |
| 2．DP6. 行動・実践             |                        | 既存の商業施設のリサーチなどを指定の形式に沿った資料にまとめることができる。 |

### 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
- ・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。  
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   |
|---------------|---|
| 実測図面・図面・模型    | ： インテリアデザイン1-2（ブランドショップ、ポップアップショップの計画）のプロセスの成果物について、作品作りの取組みについて評価する。       |
| 20%           |   |
| 中間講評          | ： 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%           |   |
| 期末試験評価 最終作品提出 | ： インテリアデザイン1.2（ブランドショップ、ポップアップショップ）の模型とプレゼンテーションボードの完成度と、コンセプトの内容について評価します。 |
| 60%           |   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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： 月曜日3限 13:00-14:30  
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

| 第1回 | ガイダンス・第一課題発表・空間の実測・ショップの検討                         | 想定する空間の作図化、ブランドリサーチ（3候補とも）と内容をそれぞれA3資料に纏める。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|---|------------------|
|     | 授業趣旨説明<br>実際に想定する空間の作図化<br>設計する対象となるブランドをリサーチ（3候補） |   | 4時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第2回  | <b>設計図／ショップリサーチ結果の発表とディスカッション</b><br>設計図の内容チェック<br>リサーチしたブランドについて発表、発表内容を踏まえた内容をグループディスカッション   | ブランドリサーチ（3候補とも）と内容をそれぞれA3資料に纏める。空間の模型制作。                              | 4時間 |
| 第3回  | <b>ブランド決定／デザインチェック①：ブランドの魅力を読み解く</b><br>ブランド決定<br>デザインチェック①を行う（ブランドの魅力を読み解く）<br>空間の模型完成<br>グループディスカッション                              | デザインチェック①を踏まえたデザインの検討（スタディ模型やスケッチ）をおこなう。                              | 4時間 |
| 第4回  | <b>デザインチェック②：ブランドの魅力を明確化する</b><br><br>デザインチェック②を行う（ブランドの魅力を明確化する）<br>グループディスカッション  | デザインチェック②を踏まえたデザインの検討（明確化／スタディ模型やスケッチ）をおこなう                           | 4時間 |
| 第5回  | <b>デザインチェック③：ブランドの魅力をデザイン化する</b><br><br>デザインチェック③を行う（ブランドの魅力をデザイン化する）<br>模型制作およびグループディスカッション   | デザインチェック③を踏まえたデザインの検討（デザイン化／模型制作やスケッチ）と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  | <b>中間講評／デザインチェック④</b><br>中間講評<br>デザインチェック④を行う<br>模型制作およびプレゼンテーション作成<br>グループディスカッション<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。                       | デザインチェック④を踏まえたデザインの検討（振り返り／模型制作や作図）をおこなう                              | 4時間 |
| 第7回  | <b>椅子展レクチャー</b><br><br>前期に制作した椅子を元にした椅子の作品展会場でのレクチャー<br>プレゼンテーションボードの作成  | 椅子展レクチャーの振り返り、プレゼンテーションボードの作成   | 4時間 |
| 第8回  | <b>最終講評会／第二課題発表</b><br>最終講評会<br>学生ひとりあたり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）。<br>第二課題発表<br>設計する対象となるブランドをリサーチ | 講評会の振り返り。ブランドリサーチ（3候補とも）と内容をそれぞれA3資料に纏める。                             | 4時間 |
| 第9回  | <b>ブランドのリサーチ結果発表とブランドの決定</b><br><br>リサーチしたブランドについて発表、発表内容を踏まえた内容をグループディスカッション。<br>ブランドの決定。<br>ポップアップショップの設置想定場所の発表。                  | 設置想定場所の下見に行くこと。設置想定場所の模型作成をおこなう。                                      | 4時間 |
| 第10回 | <b>デザインチェック①：ブランドの魅力を読み解く</b><br><br>設置想定場所について発表と場所についての読み取りをグループディスカッションによりおこなう。<br>デザインチェック①をおこなう。（ブランドの魅力を読み解く）                  | デザインチェック①を踏まえたデザインの検討（文字化／スタディ模型やスケッチ）をおこなう                           | 4時間 |
| 第11回 | <b>デザインチェック②：ブランドの魅力を明確化する</b><br><br>デザインチェック②を行う。（ブランドの魅力を明確化する）<br>仮設性と移動性についてグループディスカッションにより検討                                   | デザインチェック②を踏まえたデザインの検討（明確化／スタディ模型やスケッチ）をおこなう                           | 4時間 |
| 第12回 | <b>デザインチェック③：ブランドの魅力をデザイン化する</b><br><br>デザインチェック③を行う。（ブランドの魅力をデザイン化する）<br>模型制作指導<br>グループディスカッション                                     | デザインチェック③を踏まえたデザインの検討（デザイン化／スタディ模型やスケッチ）と、模型制作およびプレゼンテーションボードの作成をおこなう | 4時間 |
| 第13回 | <b>中間講評／デザインチェック④</b><br>中間講評<br>デザインチェック④を行う。<br>模型制作方法と図面の指導   | デザインチェック④を踏まえたデザインの検討（振り返り／模型制作や作図）をおこなう                              | 4時間 |
| 第14回 | <b>デザインチェック⑤：ブランドの魅力を空間化する</b><br><br>デザインチェック⑤を行う<br>模型制作方法と図面の指導   | デザインチェック⑤を踏まえたデザインの検討（振り返り／模型制作や作図）をおこなう。また、プレゼンテーションボードの作成           | 4時間 |
| 第15回 | <b>最終講評会</b><br><br>プレゼンテーションボードの講評をおこなう。<br>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）<br>終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)                  | 最終講評会の振り返り。次年度に向けた自己の反省など   | 4時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習7【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                   | 開講時期 | 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          | アパレルメーカーの、婦人服企画にて勤務。 |      |    |     |   |

### 授業概要

衣服の基本構造を理解し、平面から立体へと構成するパターンの基礎技術を学びます。特にこの授業では各自のプリントしたテキスタイルを用いてワンピース、をデザインし、パターン制作します。ファッション造形の基礎となるシャツを各自のサイズに合わせ、パーツごとに意味合いを学び、パターンメイキングまでをおこないます。さらに、衿、袖のパターン展開、の幅を増やして、ファッションに必要な応用力、展開力をつけることを中心にこの授業は展開します。ミントデザインズからの課題の縫製、仕上げを行います。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

ワンピースの構造を理解し、自分自身でパターン展開できる力を持つ。  
ワンピースのデザインからパターンまでトータルに理解し制作ができる。

#### 目標：

デザインに応じたパターン展開ができる。

基本的なワンピースだけでなく、様々な形の変化やサイズの変化に対応した制作ができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

ワンピースそのものの成り立ちを学び、テキスタイルとあわせてデザインできる。

デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてられる。

制作物を素材面とシルエット面からアプローチし制作することができる。

課題を期限内で完成することができる。

### 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1      | 30% | ワンピース・シルエットのパターン展開力、作品の完成度で評価する。     |
| 授業内課題2      | 30% | デザイン画をもとにパターン製作できているか、作品の完成度で評価する。   |
| 授業への取り組み    | 15% | 積極的参加                                |
| 期末試験評価、作品提出 | 25% | 衣服を構成する知識、縫製、パターンの解釈が理解出来ているかを評価します。 |

### 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 Vol111 トップス編 | 文化出版局 | 2015年 |
| まるやまはるみ | 誌上パターン塾 Vol111 スカート編 | 文化出版局 | 2015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。本授業は専門演習6、7、8と連動しています。各々の授業の成果物が形を進化させ服になっていきます。各授業での習得しなければいけない技術、知識はもちろんのこと、デザインに対しての発想力やコーディネイト、まとめ方もあわせて学んでいきます。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜 13:00～14:30

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業終了外での製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

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|      |  |                |     |
|------|--|----------------|-----|
| 第1回  | <b>授業ガイダンス テーマ制作物について</b><br>授業、制作物についての説明。ワンピース制作の取り組み、   | ワンピースのリサーチ     | 2時間 |
| 第2回  | <b>ワンピースパターン製作の導入</b><br>制作したテキスタイルを用い、ワンピースの製作に入る。<br>各自のサイズでワンピースの製図に入る。   | ワンピースの製図       | 2時間 |
| 第3回  | <b>ワンピースパターン製作</b><br>各自の選んだ素材やデザインに対しての製図をする。   | ワンピースの製図       | 2時間 |
| 第4回  | <b>パターンメイキング</b><br>ワンピースのパターンをフレアーへとパターン展開していく。   | パターンメイキングの進行   | 2時間 |
| 第5回  | <b>パターンメイキング、トワール制作</b><br>半身頃でパターンからトワール制作、その後シルエットを確認する。   | パターンカット作業      | 2時間 |
| 第6回  | <b>パターンカットと生地のカット、接着芯について</b><br>マスターパターンから各パーツにトレースをして、縫い代をつけてパターンカットする。<br>生地に対してのパターンの配置、生地の方向とシルエットの関係、接着芯の基礎知識を学ぶ。          | 裁断の続行          | 2時間 |
| 第7回  | <b>縫製 ファスナーつけ</b><br>コンシールファスナーの縫製方法を学ぶ。   | 縫製の続行          | 2時間 |
| 第8回  | <b>縫製 見返しの付け方</b><br>衿ぐりの見返し、袖ぐりの見返しの縫製方法を学ぶ。<br>(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る。                           | 縫製作業の続行        | 2時間 |
| 第9回  | <b>縫製 全体の構成と裾始末</b><br>全体の構成に進み、それぞれの素材に合った裾始末をする。   | 縫製作業の続行        | 2時間 |
| 第10回 | <b>縫製の仕上げ プレゼンテーションの準備</b><br>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。  | プレゼンテーションの振り返り | 2時間 |
| 第11回 | <b>ミントデザイン課題のパターンメイキング</b><br>専門演習6と並行して、この授業は進行。専門演習6で制作したデザイン画をもとにパターンメイキングを行う。<br>また、制作中のテキスタイルとも確認しながら、シルエット調整を行う。           | パターンメイキングの進行   | 2時間 |
| 第12回 | <b>テキスタイル素材との検討</b><br>完成したテキスタイル素材と、修正後のパターンを照らし合わせ、さらにブラッシュアップさせトレース、裁断へ入る。  | テキスタイルへのトレース   | 2時間 |
| 第13回 | <b>トワール制作への進行</b><br>パターンを基本にシーチングをカットし、トワール制作に入る。   | トワール制作の完了      | 2時間 |
| 第14回 | <b>テキスタイル素材のカットと縫製作業の進行</b><br>トワールが完成したら、再度テキスタイルと照らし合わせ、形や素材そのものを修正する。<br>その上で、制作したテキスタイル素材を裁断して縫製作業に入る。                       | プレゼンテーション準備    | 2時間 |
| 第15回 | <b>縫製作業から作品完成</b><br>個々の作品の縫製作業を完成させ、プレゼンテーションを行う。<br>(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う。<br>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 | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習7【IP】</b>                     |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 竹内秀典                                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年 I P                                   | 開講時期 | 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          | 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15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、既成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、生活に根付いたアイテムを取り上げ、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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | アイデアと素材の関係に「必然性」を見出す | コンセプトの構築に挑み、その表現方法を模索する                 |
| 2 . DP1. 幅広い教養やスキル     | アイデアシート、モデル制作        | アイデアの具現化                                |
| 汎用的な力                  |                      |   |
| 1 . DP7. 完遂            |                      | 求められる以上のクオリティを目指した前向きな姿勢で課題を完成させることが出来る |
| 2 . DP6. 行動・実践         |                      | 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捗する       |

### 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
- ・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

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 授業への取組状況        | 40% | ： 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 | 20% | ： 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。       |
| 期末試験評価（作品提出）    | 40% | ： 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。（30点×2作品=60点） |

### 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4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。<br>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 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間              |
|------|--|-------------------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンス第1課題説明</b><br>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<br>4時間        |
| 第2回  | <b>リサーチ、イメージボード作成</b><br>イメージをまとめます。           | イメージボードの完成<br>4時間             |
| 第3回  | <b>アイデア検討</b><br>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<br>4時間               |
| 第4回  | <b>プラン、アイデアチェック</b>                            | スタディモデルの作成、デザインプランの再検討<br>4時間 |

|      |  |                                       |     |
|------|--|---------------------------------------|-----|
|      | プラン、アイデアの個別指導。   |                                       |     |
| 第5回  | <b>試作検討</b><br>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                          | 4時間 |
| 第6回  | <b>制作1</b><br>各自のプランに基づき、プロダクトモデルを制作する。  | 自主制作、授業の進捗に合わせ作品制作を進める                | 4時間 |
| 第7回  | <b>制作2</b><br>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、作品を完成させるプレゼンテーションの準備             | 4時間 |
| 第8回  | <b>第1課題プレゼンテーション、第2課題説明</b><br>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。第2課題の説明をします。         | 作品撮影し、ポートフォリオにまとめる演習<br>課題テーマに対する情報収集 | 4時間 |
| 第9回  | <b>リサーチ、イメージボード作成</b><br>イメージをまとめます。   | イメージボードの完成                            | 4時間 |
| 第10回 | <b>アイデア検討</b><br>イメージからデザインアイデアへの落とし込み。  | アイデアスケッチ使用素材のリサーチ、検討                  | 4時間 |
| 第11回 | <b>プラン、アイデアチェック</b><br>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           | 4時間 |
| 第12回 | <b>試作検討</b><br>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                          | 4時間 |
| 第13回 | <b>制作1</b><br>各自のプランに基づき、プロダクトモデルを制作する。  | 自主制作、授業の進捗に合わせ作品制作を進める                | 4時間 |
| 第14回 | <b>制作2</b><br>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、作品を完成させるプレゼンテーションの準備             | 4時間 |
| 第15回 | <b>第2回課題プレゼンテーション</b><br>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？後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する) | 作品撮影し、ポートフォリオにまとめる                    | 4時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子                  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年                     | 開講時期 | 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          | アパレル企業の婦人服企画にて勤務。      |      |    |     |   |

### 授業概要

シャツ制作と客員教授 ミントデザインズからの課題の縫製、仕上げを平行しておこないます。各自の制作したテキスタイルを用いシャツに仕上げます。ファッション制作の上で外すことのできないアイテム制作物になりますので、必ず技術を習得してください。また、ミントデザインズの授業では定められたテーマ内容に沿い、各自がコンセプトを設定し、リサーチから、適切な技法、素材を研究しサンプル制作を経て作品へ結び付けていきます。専門演習 6、7、8は連動していますので、授業担当者に応じて専門性に特化した内容となります。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                 | 具体的内容：                 | 目標：   |
|------------------------|------------------------|---|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | シャツの仕組みを理解したパターンメイキング。 | 各自の制作したテキスタイルがシャツに展開できる。                        |
| 2 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | シャツの特性を理解した正確な縫製と仕上げ。  | テキスタイルプリント技法とシャツのパターンメイキング、縫製が各自のアイデアにあわせ応用できる。 |
| 汎用的な力                  |                        |   |
| 1 . DP4. 課題発見          |                        | シャツそのものの成り立ちやパーツの持つ意味を理解しデザインができる。              |
| 2 . DP5. 計画・立案力        |                        | 各自のデザインするテキスタイルを展開しシャツとして成立できる。                 |
| 3 . DP6. 行動・実践         |                        | テキスタイル制作からパターンメイキング、裁断、縫製へと順序立てて制作を遂行できる。       |
| 4 . DP7. 完遂            |                        | 作品を完成させて、モデルに装着させ自分のコンセプトとともにプレゼンテーションできる。      |

### 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 |
|---------------------|-------|
| 制作物（シャツ、ミントデザインズ課題） | 40%   |
| 縫製技術（パターン、縫製）       | 30%   |
| 期末試験評価、作品提出         | 30%   |

： デザイン画をもとに、衣服が制作できているか、コンセプト、テーマに合わせてテキスタイルとシルエットの両方向からのアプローチがされているか、を評価します。

： 制作物（特にシャツ）の仕上げ技術としての縫製のレベルを評価します。

： シャツの構成力、縫製技術、成り立ちの仕組みを理解し、作品が制作出来ているか、課題に対し、リサーチが出来ているかを評価します。

### 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。本授業は専門演習 6、7、8と連動しています。各々の授業の成果物が形を進化させ服になっていきます。各授業での習得しなければいけない技術、知識はもちろんのこと、デザインに対するの発想力やコーディネイト、まとめ方もあわせて学んでいきます。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 木曜10:30~12:10  
 場所： 東館研究室  
 備考・注意事項： 授業前終了後、研究室にて対応します。

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|---|------------------|
| 第1回  | <b>導入・課題説明、デザイン画の制作</b><br>シャツ制作についての導入。シャツの歴史、パーツの意味を学び、シルエットを中心としたデザイン画へ展開する。 | 2時間              |
| 第2回  | <b>デザイン画の制作</b><br>専門演習6で考えているテキスタイルプリントを意識し、シャツのデザイン画を仕上げていく。                  | 2時間              |
| 第3回  | <b>シャツの製図</b><br>シャツ作りの基本となる、シャツの製図を学びます。                                       | 2時間              |

： シャツに関するリサーチ、デザイン画の進行

： デザイン画の仕上げ

： 製図の修正

|      |   |                  |     |
|------|---|------------------|-----|
| 第4回  | <b>パターンメイキング</b><br>各自の着用モデルの採寸から、シャツのパターンを作り出します。  | パターンメイキング続行      | 2時間 |
| 第5回  | <b>パターンメイキングから布へ</b><br>パターンメイキングを完了させ、シーチングヘトレース、カッティング作業へと進行します。  | トレース、カッティング作業の進行 | 2時間 |
| 第6回  | <b>トワルへのチャレンジ</b><br>ボディを用いて、カットしたシーチングでトワルを組んでいきます。この制作方法の流れが服作りの基本となります。  | トワル作業            | 2時間 |
| 第7回  | <b>トワル作業、縫製</b><br>トワルを組みながら、縫製に関するポイントを学んでいきます。全ての服を同じ調子で縫製するのではなく、目的にあわせ、シンや縫製の方法を変えて対応させていきます。                                 | 縫製環境の整理          | 2時間 |
| 第8回  | <b>テキスタイルを用いる</b><br>専門演習6で制作したテキスタイル素材へ、パターンをトレースし裁断します。後、トワルを組んだ流れと同様に制作へ結びつけます。  | トレース、裁断          | 2時間 |
| 第9回  | <b>ミントデザインズ課題のパターンメイキング</b><br>専門演習6と平行してこの授業は進行します。専門演習6で制作したデザイン画をもとにパターンメイキングをおこないます。また、製作中のテキスタイルとも確認しながら、シルエットの調整をおこないます。    | パターンメイキングの進行     | 2時間 |
| 第10回 | <b>テキスタイル素材との検討</b><br>完成したテキスタイル素材と、修正後のパターンを照らし合わせ、さらにブラッシュアップさせトレース、裁断へはいきます。この際、トータルデザインとしての作品完成を考慮し、アイテムやプレゼンテーションの演出も検討します。 | テキスタイルへのトレース     | 2時間 |
| 第11回 | <b>トワル制作への進行</b><br>パターンを基本にシーチングをカットしトワル制作に入ります。   | トワル制作作業の進行       | 2時間 |
| 第12回 | <b>トワル制作の完了、テキスタイル素材の裁断</b><br>トワルが完成したら、再度テキスタイルと照らし合わせ、形や素材そのものを修正します。そのうえで、制作したテキスタイル素材を裁断していきます。                              | 裁断作業の続行          | 2時間 |
| 第13回 | <b>縫製作業から作品完成へ</b><br>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。  | プレゼンテーション準備      | 2時間 |
| 第14回 | <b>シャツ制作の縫製</b><br>シャツ制作の課題再開します。8週目で裁断の終えたテキスタイルをトワル確認しながら縫製していきます。  | 縫製作業を進める。        | 2時間 |
| 第15回 | <b>縫製仕上げとプレゼンテーション</b><br>縫製作業を仕上げ、この時間内で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   | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 脇康隆／中村泰剛  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 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          | 中村先生：レンダラーとして、「Sketch-Up」等のソフトウェアを使用し、設計事務所、広告代理店などに対し、建築パース作成業務を行う。<br>脇先生：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 |      |    |     |   |

### 授業概要

インテリアデザイン（前半／中村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、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する。プロダクトデザイン（後半／脇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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | Fusion360によるプロダクトデザインの基本操作技能 | Fusion360による正確なモデリング作成ができる。         |
| 汎用的な力                  |                              |                                     |
| 1 . DP6. 行動・実践         |                              | 3次元モデリング技術を基に、自らのアイデアによるデザイン作成ができる。 |

### 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)

### 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

| 授業への取り組み状況 | 評価の基準   |                                   |
|------------|---|-----------------------------------|
| 30%        | 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。 |                                   |
| CAD操作習得状況  | 30%   | 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       | 40%   | 制作物のコンセプト、完成度を評価します。              |

### 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 | 株式会社コステック | 2018年 |

### 参考文献等

中村先生：  
「SketchUp パーフェクト 作図実践編」発行 エクスナレッジ  
「やさしく学ぶ SketchUp」発行 エクスナレッジ  
その他授業中に指導

### 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

| 第1回 | 3D CADの操作・基礎① (SketchUp ツールマスター)  | 配布図面の再作図と習得した操作の練習 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|--------------------|------------------|
|     | Sketch-Upの基本操作<br>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<br>必須ツールのマスターを学びます。 |                    | 2時間              |
| 第2回 | 3D CADの操作・基礎② (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              |
|     | Sketch-Upの基本操作<br>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。<br>室内モデルの作成を行います。              |                    |                  |
| 第3回 | 3D CADの操作・基礎③ (SketchUp 1階モデル)  | 配布図面の再作図と習得した操作の練習 | 2時間              |
|     | Sketch-Upの基本操作・応用<br>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。<br>1階モデルの作成を行います。           |                    |                  |

|      |   |                            |     |
|------|---|----------------------------|-----|
| 第4回  | <b>3D CADの操作・基礎④ (SketchUp 2階モデルと屋根)</b><br>Sketch-Upの基本操作・応用<br>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。<br>2階モデルと屋根の作成を行います。                                    | 配布図面の再作図と習得した操作の練習         | 2時間 |
| 第5回  | <b>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)</b><br>グループによるプレゼン概要の構成<br>習得したSketch-Upの応用、活用として課題提示にそれぞれの意見、発想を元に制作に取り掛かります。  | グループでの制作に必要な要素の収集          | 2時間 |
| 第6回  | <b>3Dモデリングによるプレゼン制作② (モデリング)</b><br>グループによる建造物の3Dモデリング<br>制作に関する必要な要素の収集、個人個人での作成を行います。   | グループでの制作に必要な要素の収集と作成<br>補充 | 2時間 |
| 第7回  | <b>3Dモデリングによるプレゼン制作③ (モデリングシーンの追加)</b><br>グループによる建造物の3Dモデリング<br>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。<br>プレゼン発表内容の内訳の作成に取り掛かります。                              | グループでの制作に必要な要素の収集と作成<br>補充 | 2時間 |
| 第8回  | <b>プレゼンテーション</b><br>グループによる発表と評価<br>それぞれのグループが発表、各々が評価できるようにします。<br>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<br>聞き手にしっかりと伝わるように。<br>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9回  | <b>3次元CADの基礎：インターフェース、画面操作、3次元モデリングの流れ、プリミティブソリッド</b><br>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10回 | <b>3次元CADの基礎：スケッチと拘束、基本フィーチャー</b><br>スケッチ機能と拘束機能の操作を理解・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11回 | <b>3次元CADの基礎：モデリング編集、応用フィーチャー</b><br>モデリング編集、スケッチ編集、様々なモデル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12回 | <b>3次元CADの基礎：アセンブリ基礎</b><br>アセンブリ機能の操作を理解・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13回 | <b>3次元CADの基礎および応用：アセンブリ応用、2次元図面化</b><br>アセンブリの応用技術、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14回 | <b>3次元CADの応用操作：レンダリング、データ変換技術、様々なデザイン制作</b><br>様々なモデリングおよびレンダリング、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15回 | <b>3次元CAD総合演習</b><br>Fusion360を用いた3次元モデリング総合・総括演習   | 3次元CAD操作の確認、改善および向上        | 2時間 |

|                  |                      |      |    |     |   |
|------------------|----------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習9【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                   | 開講時期 | 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          | アパレル企業の婦人服企画にて勤務。    |      |    |     |   |

### 授業概要

3年生展へ向けての制作として、ジャケット・パンツの制作を行う。2年時後期に制作したテキスタイル、新たに制作するテキスタイルを用いジャケット・パンツの基本的なデザインと制作方法を学ぶ。各自のデザイン画をパターンに展開でき、裁断から縫製まで応用できる能力を身につけることを目的とする。また、布素材の特性を知り、それぞれの扱いを理解することや、トータルコーディネートとしてのデザイン力を身につける。専門演習10と連動しテキスタイルの制作も併行して行う。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                              | 目標：  |
|--------------------------|-------------------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | テキスタイルの活きるジャケットパンツのデザイン。            | 素材とシルエットの両方向からデザインを構築できる。                                |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | デザインした衣服をテキスタイル素材から縫製までを一連の作業として完成。 | テキスタイルプリント技法とジャケットパンツパターンメイキング、縫製、服作りが、各自のアイデアにあわせ応用できる。 |
| 汎用的な力                    |                                     |  |
| 1．DP4. 課題発見              |                                     | 各自のイメージをジャケットパンツにデザイン化できる。                               |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                                     | デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてられる。                            |
| 3．DP6. 行動・実践             |                                     | デザインを素材面とシルエット面からアプローチし制作することができる。                       |
| 4．DP7. 完遂                |                                     | 作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。                           |

### 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
- ・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

|                   |     |  |
|-------------------|-----|--|
| デザイン画、リサーチブック     | 30% | ： ジャケットパンツのデザインに、テキスタイルが組み込まれ、色柄素材が計算できているかを評価する。        |
| テキスタイル制作          | 30% | ： テキスタイルが計画とおり色、柄、素材とマッチングしているか。また、制作過程で新たな発見があったかを評価する。 |
| 期末試験評価・作品（縫製技術含む） | 40% | ： 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。             |

### 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時間の授業外学習が求められる。本科目は、ファッション制作を行う上で、重要なジャケットパンツの制作課題です。自分自身のデザインを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3年生展ファッションショーではジャケットパンツコレクションとなりますので、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： 木曜 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

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>導入、ジャケット・パンツについての知識を学ぶ</b><br>課題の導入と新たに制作するジャケット・パンツについての知識を学ぶ。また、各自のデザインを提示する。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>デザイン画からパターン制作へ</b><br>各自のデザイン画から原寸サイズのパターンへ展開する。                                | 4時間              |
| 第3回 | <b>パターン制作</b><br>ジャケットのパターンを制作する   | 4時間              |
| 第4回 | <b>トレース作業</b>  | 4時間              |

|      |   |           |     |
|------|---|-----------|-----|
|      | パターンをシーチングにトレースしていく。  |           |     |
| 第5回  | <b>トワル制作</b><br>トレースしたシーチングをカットし、組み立て始める。   | トワル作業     | 4時間 |
| 第6回  | <b>パンツ制作の導入</b><br>パンツのデザインを原寸大のパターンに展開していく。  | パターンメイキング | 4時間 |
| 第7回  | <b>パンツパターン制作</b><br>パンツのパターンを制作する。  | パターン完成へ   | 4時間 |
| 第8回  | <b>トレース／カッティング</b><br>パターンをシーチングにトレースしカッティングする。<br>(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。 | 裁断作業      | 4時間 |
| 第9回  | <b>トワル制作</b><br>シーチングを組み立てる。  | トワル制作続行   | 4時間 |
| 第10回 | <b>オリジナルテキスタイルでの展開</b><br>ジャケット・パンツの製図／パターンが仕上がり、シーチングでトワルが組めれば、オリジナルのテキスタイルでジャケット・パンツを制作し始める。            | テキスタイルの確認 | 4時間 |
| 第11回 | <b>テキスタイルへのトレース、カッティング。</b><br>各自のテキスタイルへパターンをトレースし、裁断する。   | トレースの確認   | 4時間 |
| 第12回 | <b>裁断から縫製へ</b><br>ジャケットパンツの縫製に入る  | カッティング    | 4時間 |
| 第13回 | <b>縫製作業</b><br>ミシンの細かな使用方法を含め、ジャケットパンツの縫製技術をマスターする。   | 縫製作業進行    | 4時間 |
| 第14回 | <b>縫製作業から仕上げへ</b><br>糸や布の始末、ボタン等、服のディテールへの配慮を意識した仕上げを学ぶ。  | 仕上げ作業     | 4時間 |
| 第15回 | <b>ジャケット・パンツ完成～合評</b><br>合評、最終プレゼンテーション<br>(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      | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9 【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 中村泰剛／片山和也   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義と演習   |      |    |     |   |
| 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          | レンダラーとして、「Sketch-Up」等のソフトウェアを使用し、設計事務所、広告代理店などに対し、建築パース作成業務を行う。(中村) (全7.5回)<br>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。(片山) (全7.5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 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | インテリア・プロダクトデザインに関する専門知識 | CADの技術習得により、デザイン系の学生としての能力の強化ができる。       |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | インテリア・プロダクトデザインに関する専門知識 | 各分野において、専門的な表現および制作ができる。                 |
| 汎用的な力                      |                         |  |
| 1 . DP5. 計画・立案力            |                         | 社会問題に着目し、問題解決に向けて構想し提案ができる。              |
| 2 . DP6. 行動・実践             |                         | 学んだ情報を元に、自らが新たなアイデアを発想し、表現することができる。      |
| 3 . DP4. 課題発見              |                         | デザインを実現するための問題を見つけ出し、積極的に問題解決に向けた実践ができる。 |

### 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
- ・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、ループリックを用いて、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

|           |     |                                   |
|-----------|-----|-----------------------------------|
| 制作物       | 50% | ： 「提案性」「独自性」「コンセプト」「完成度」について評価する。 |
| プレゼンテーション | 20% | ： 「ソフトの理解度」「伝達度」「独自性」について評価する。    |
| 授業態度      | 10% | ： フトの理解度」「伝達度」「独自性」について評価する。      |
| 試験（作品提出）  | 20% | ： 「課題の理解度」「完成度」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

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4時間以上の授業外学習時間が求められる。  
「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。  
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

|     |   |                    |                         |
|-----|---|--------------------|-------------------------|
| 第1回 | <b>3D CADの操作・基礎① (SketchUp ツールマスター)</b> | 配布図面の再作図と習得した操作の練習 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|-----|---|--------------------|-------------------------|

|      |  |                                   |     |
|------|--|-----------------------------------|-----|
|      | Sketch-Upの基本操作<br>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<br>必須ツールのマスターを学びます。  |                                   |     |
| 第2回  | <b>3D CADの操作・基礎② (SketchUp 室内モデル)</b><br>Sketch-Upの基本操作<br>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。<br>室内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                | 4時間 |
| 第3回  | <b>3D CADの操作・基礎③ (SketchUp 1階モデル)</b><br>Sketch-Upの基本操作・応用<br>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。<br>1階モデルの作成を行います。   | 3D CADの操作・基礎④ (SketchUp 2階モデルと屋根) | 4時間 |
| 第4回  | <b>デザイン展開 (スケッチ・模型制作・作図)</b><br>Sketch-Upの基本操作・応用<br>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。<br>2階モデルと屋根の作成を行います。   | 配布図面の再作図と習得した操作の練習                | 4時間 |
| 第5回  | <b>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)</b><br>グループによるプレゼン概要の構成<br>習得したSketch-Upの応用、活用として課題提示にそれぞれの意見、発想を元に制作に取り掛かります。   | 3Dモデリングによるプレゼン制作② (モデリング)         | 4時間 |
| 第6回  | <b>デザイン展開、基礎設計、コンセプト再構築、決定 (スケッチ・模型制作・作図)</b><br>グループによる建造物の3Dモデリング<br>制作に関する必要な要素の収集、個人個人での作成を行います。   | グループでの制作に必要な要素の収集と作成補充            | 4時間 |
| 第7回  | <b>3Dモデリングによるプレゼン制作③ (モデリングシーンの追加)</b><br>グループによる建造物の3Dモデリング<br>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。<br>プレゼン発表内容の内訳の作成に取り掛かります。   | グループでの制作に必要な要素の収集と作成補充            | 4時間 |
| 第8回  | <b>プレゼンテーション</b><br>グループによる発表と評価<br>それぞれのグループが発表、各々が評価できるようにします。<br>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。<br>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                               | 4時間 |
| 第9回  | <b>3D CADの応用① (Solidworks応用 モデリング/レンダリング①)</b><br>Solidworks、Fusion360についての基礎講座<br>Solidworksモデリング①基礎立体 (2D図面を元に制作)<br>Solidworksモデリング②サイコロ (2D図面を元に制作)<br>Solidworksレンダリング ※③のサイコロをレンダリング | Solidworksモデリング制作①②               | 4時間 |
| 第10回 | <b>3D CADの応用② (Solidworks応用 モデリング/レンダリング②)</b><br>Solidworksモデリング③椅子 (2D図面を元に制作)<br>Solidworksレンダリング ※③の椅子をレンダリング<br>レンダリング基礎 (イラストレーターへのレイアウト、画質等について)<br>2D図面基礎<br>テーマ「椅子」条件の解説 アイデア検討   | Solidworksモデリング制作③及び課題のアイデア検討     | 4時間 |
| 第11回 | <b>3D CADの応用③ (Solidworks応用 アイデアから制作まで①)</b><br>テーマ「椅子」各自アイデアの発表<br>・プレゼンテーション<br>・モデリング<br>・レイアウト   | テーマ「椅子」モデリング                      | 4時間 |
| 第12回 | <b>3D CADの応用④ (Solidworks応用 アイデアから制作まで②)</b><br>テーマ「椅子」<br>・モデリング<br>・レイアウト  | テーマ「椅子」パネル制作                      | 4時間 |
| 第13回 | <b>3D CADの応用① (Fusion360 基礎)</b><br>Fusion360の基本操作<br>起動と終了、画面構成、ツールバーの表示と設定、画面操作等必須ツールのマスターを学びます。   | 復習                                | 4時間 |
| 第14回 | <b>3D CADの応用② (Fusion360 基礎)</b><br>Fusion360の基本操作<br>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。   | 復習                                | 4時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション</b><br>発表と評価<br>制限時間内にて、制作物の発表及び各自感想を述べる。<br>評価はすべての提出物及び、提出期限が主となり、各自の取り組み姿勢を評価します。<br>終？後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)  | 総復習                               | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【TF】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | ミントデザインズデザイナーによる、授業となります。現在のファッションの作られ方、デザインの方法、生産性についてのアドバイス、指導が入ります。 |      |    |     |   |

### 授業概要

2年生後期課題に引き続き、ミントデザインズが提案するプロジェクトの制作を行う。まず、与えられたテーマに対して様々な角度から考えたりリサーチをおこない、独自のコンセプトを定めます。さらに資料や素材の収集や実験を重ね、スタイルとテキスタイルの両面からデザインをおこない、制作します。テーマについての充分なリサーチ成果と独自の発想、実験結果などをリサーチブックにまとめ、プレゼンテーションを実施し、客員教授からのアドバイスをもらい、さらに研究制作を深めます。後期の進級展の方向性の礎となる。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

テーマにあわせてリサーチと各自のイメージから構築するデザイン  
デザイン画から衣服の制作へ至る素材制作と縫製までを一連の作業として完成

#### 目標：

テーマから独自の視点でデザイン案が確立できまとめることができる。  
テキスタイルプリント技法とパターンメイキング、縫製の服作りが、各自のアイデアにあわせ応用できる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

テーマから独自のデザインへ発展するアイデアを見つけられる。  
デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてることことができる。  
制作物を素材面とシルエット面からアプローチし制作することができる。  
作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。

### 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)

ミントデザインズの来校する授業の際に、リサーチブック、サンプルとともにプレゼンテーションをおこなう。  
また、最終プレゼンテーションでは、モデル着用の上ミントデザインズに対しプレゼンテーションをおこなう。

### 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  
担当教員だけでなく、ミントデザインズからの評価、コメントをもらいます。

### 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

|                     |     |   |
|---------------------|-----|---|
| デザイン画、リサーチブック、コンセプト | 30% | ： テーマ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、規定枚数のデザイン画ができていないか。リサーチブックとしてまとめられているかを評価する。 |
| 制作物（服、テキスタイル）       | 30% | ： デザイン画をもとに、衣服が制作できているか。コンセプト、テーマに合わせテキスタイルとシルエットの両方向からのアプローチがされているかを評価する。                |
| プレゼンテーション           | 15% | ： モデルへ着装させ、プレゼンテーションできているかを評価する。  |
| 期末試験評価、作品提出         | 25% | ： 課題に対し、適切な素材加工、シルエットの構成、ポートフォリオとしてのまとめが出来ているかを評価します。                                     |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

MINTDESIGN: ミントデザインズ/株式会社青幻社/2016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2時間以上の授業外学習が求められる。  
課題について十分な成果を得るためには、毎回4時間以上制作研究に取り組む必要がある。  
テーマは未定ですが、ミントデザインズが提案する課題です。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年生展へ向けてのアイデアの基礎となる要素も含んでいますので、今回の課題から自分の得意な点、不得意な点を見つけて、制作にフィードバックしてください。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月曜 10:30～12:40

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業開始前に研究室にて対応します。  
火曜日、金曜日にも対応します。

### 授業計画

：

： 授業外学修課題にかかるとかかる目安の時間

|      |  |                           |     |
|------|--|---------------------------|-----|
| 第1回  | <b>導入 ミントデザインズによるプロジェクトの課題内容、スケジュールの説明</b><br>導入<br>課題①ミントデザインズによるプロジェクトの課題内容、スケジュールの説明<br>課題に沿ったリサーチの開始   | リサーチ作業の続行                 | 4時間 |
| 第2回  | <b>リサーチ結果の報告</b><br>資料、情報の収集から個々のテーマ、コンセプトの設定を行う。  | リサーチブックの制作とデザイン画の進行       | 4時間 |
| 第3回  | <b>デザイン画の制作</b><br>リサーチから得た資料を基に、テーマ、コンセプトに沿ったデザイン画への展開する。   | デザイン画の進行                  | 4時間 |
| 第4回  | <b>テキスタイル素材の検討</b><br>リサーチから得た資料を基に設定されたテーマ、コンセプトとデザイン画をベースに素材や技法を決定していく。  | リサーチブックのまとめ、テキスタイルサンプルの準備 | 4時間 |
| 第5回  | <b>テキスタイルサンプルの制作（技法の選択）</b><br>選定した素材や技法を用いたサンプルを作成する。   | サンプル制作の続行                 | 4時間 |
| 第6回  | <b>デザイン画からシルエットを確定する</b><br>テキスタイルサンプルとデザイン画をあわせて、再度、デザイン画を修正する。素材から適切なシルエットを導き出す。また、シルエットから適切な素材の選択を行う。   | 素材の選定                     | 4時間 |
| 第7回  | <b>中間プレゼンテーション</b><br>ミントデザインズの先生方による中間合評。<br>学生個々にリサーチブックを基にプレゼンテーションを行う。   | 方向性のミーティング                | 4時間 |
| 第8回  | <b>方向性の修正と作品制作</b><br>中間プレゼンを受け、各自の方向性を確認、修正を行う。テキスタイル制作に入るか、トワル制作に入るかを個々の方向性によって確定する。<br>(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。                                   | 材料の調達と準備                  | 4時間 |
| 第9回  | <b>テキスタイル制作・パターンメイキング</b><br>個々の方向性により、制作のタイプが変わってきます。前回の授業からテキスタイルの制作からスタートするかパターンメイキングに入るかがきまります。個々の制作スタイルに合わせ作業を進行させます。   | テキスタイル制作・パターンメイキング続行      | 4時間 |
| 第10回 | <b>パターンメイキング</b><br>パターンメイキングの進行している学生はトワルへ。テキスタイルが進行している学生はパターンメイキングに入る。  | パターンメイキングとトワル制作。          | 4時間 |
| 第11回 | <b>トワル制作とテキスタイルの完成</b><br>全員、この時点でトワルが組めて、テキスタイルが完成していること。縫製前の最終確認を行い足りない部分の制作を行う。   | トワル、テキスタイルの修正             | 4時間 |
| 第12回 | <b>テキスタイルのカッティング</b><br>制作したパターンをテキスタイルにトレースしカットしていく。この時点で、プリント作業を行う場合がある。   | カッティング、プリント作業             | 4時間 |
| 第13回 | <b>縫製作業から作品完成へ</b><br>個々の作品の縫製作業。  | 縫製作業の進行                   | 4時間 |
| 第14回 | <b>作品制作仕上げ作業（縫製）</b><br>細部に至るまでの確認とモデルへ着装させての最終確認を行う。  | プレゼンテーション準備               | 4時間 |
| 第15回 | <b>最終プレゼンテーション</b><br>ミントデザインズを迎え合評、最終プレゼンテーション。<br>モデルの着装させプレゼンテーションすることを原則とします。また、音響、照明の演出も行います。<br>(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。<br>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） | リサーチブックのまとめ               | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【IP】</b>                        |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 赤西信哉・根津武彦                                     |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目  |      |    |     |   |
| 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15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                   | 具体的内容：     | 目標：                                      |
|--------------------------|------------|--|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 展覧会展示作品の制作 | 社会的な価値を見出した作品を制作し、社会に対して作品発表することができる。    |
| 汎用的な力                    |            |  |
| 1．DP4. 課題発見              |            | デザインを実現するための問題を見つけ出し、積極的に問題解決に向けた実践ができる。 |
| 2．DP6. 行動・実践             |            | 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、進捗する。      |
| 3．DP9. 役割理解・連携行動         |            | 「3年生展」において、自らの責任を果たし、仲間と連携した企画、運営をおこなう。  |

### 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
- ・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

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

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| 授業への取組み状況     | 40% | ： 「締切りの厳守」(10%) 「伝達のための創意工夫」(10%) 「展覧会運営に対する積極的な参加度」(20%)を評価する。 |
| 提出物           | 20% | ： 「課題の理解度」「創意工夫」「完成度」について評価する。                                  |
| 期末試験評価 最終作品提出 | 40% | ： 「社会に向けた提案性」「創意工夫」「完成度」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

授業にて紹介

### 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3限13:00-14:30

場所： 東館2F IP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

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間            |
|-----|--|-----------------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション、課題説明</b><br>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。 | 各課題テーマの検討、リサーチワーク<br>4時間    |
| 第2回 | <b>テーマ決定、ブレインストーミング</b><br>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<br>4時間 |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第3回  | <b>テーマに対する考察の発表</b><br>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                                   | 4時間 |
| 第4回  | <b>アイデア発表</b><br>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                             | 4時間 |
| 第5回  | <b>デザイン展開、基礎設計、コンセプト再構築</b><br>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  | 4時間 |
| 第6回  | <b>図面チェック、プラン決定</b><br>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                              | 4時間 |
| 第7回  | <b>中間講評会</b><br><br>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。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 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。 | 4時間 |
| 第8回  | <b>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）</b><br>インテリア系：展示用モデルの制作を開始する。<br>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                                      | 4時間 |
| 第9回  | <b>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）</b><br>インテリア系：展示用モデルの制作。<br>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。  | 作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展示計画、展覧会什器の制作。                  | 4時間 |
| 第10回 | <b>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）</b><br>インテリア系：展示用モデルを完成させる。<br>プロダクト系：必要部材を選定し調達する。  | 作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展覧会什器の制作。                       | 4時間 |
| 第11回 | <b>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）</b><br>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。<br>プロダクト系：作品を組み立てる。  | 作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展覧会什器の制作。                       | 4時間 |
| 第12回 | <b>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）</b><br>インテリア系：展示用プレゼンテーションボードの制作。<br>プロダクト系：作品を仕上げる。   | 作品制作。「3年生展」企画ミーティング、展覧会備品の準備。                       | 4時間 |
| 第13回 | <b>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）</b><br>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。<br>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。<br>「3年生展」搬入工程を確認する。                             | 「3年生展」企画ミーティング、作品梱包・搬入準備。                           | 4時間 |
| 第14回 | <b>作品プレゼンテーション</b><br>作品、プレゼンテーションボードを使用したデザインプレゼンテーション。   | 展覧会場当番、来場者の対応。                                      | 4時間 |
| 第15回 | <b>作品プレゼンテーション</b><br>作品、プレゼンテーションボードによる、「3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。<br>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）。<br>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。                                    | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【TF】</b>                     |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 石井綾子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 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          | テーマパークでの舞台、エンターテインメントの衣装制作の実務。オートクチュールのデザイン。 |      |    |     |   |

### 授業概要

3年生展ファッションショー（ジャケット／パンツコレクション）へ向けての制作。各自が今までに習得した表現や技法、素材に関する知識や経験を生かし、自らの制作・研究の方向性を確立していく。各自の立案したテーマ・コンセプトに沿って、ジャケット・パンツのスタイルデザイン、テキスタイルデザインを併せトータルなファッションデザインを完成させる。ショーでの演出、音楽とあわせ、新しく独自性のあるファッションの提示ができる力を身につける。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                            | 目標：   |
|--------------------------|-----------------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | リサーチと各自のイメージからデザイン構築              | デザインソースのリサーチとアイデアをまとめ独自性を出せる。                   |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | デザインした衣服をテキスタイル素材から縫製までの一連の作業の完成。 | テキスタイルプリント技法とパターン、縫製の服作りが、各自のアイデアにあわせ応用できる。     |
| 汎用的な力                    |                                   |   |
| 1．DP4. 課題発見              |                                   | 各自のイメージをデザイン化するリサーチ力を持つことができる。                  |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                                   | デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてることことができる。             |
| 3．DP6. 行動・実践             |                                   | デザインを素材面とシルエット面からアプローチし制作することことができる。            |
| 4．DP7. 完遂                |                                   | 作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。                  |
| 5．DP9. 役割理解・連携行動         |                                   | ファッションショーの企画・運営を分担し各自の担当を遂行し、ショーを成功させることことができる。 |

### 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

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

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| デザイン画、リサーチブック | 20% | ： 自分の発想だけでなく、身の回りをリサーチし様々な事柄を導入し考えたジャケットパンツのデザインに結びついているか。また、リサーチブックとしてまとめられているかを評価する |
| テキスタイル制作      | 30% | ： ジャケットパンツに適切なテキスタイルが制作できているかを評価する。   |
| パターン制作、縫製     | 30% | ： デザイン画のイメージにあわせてカタチが作れているか、丁寧な縫製ができているかを評価する。  |
| 期末試験評価、作品提出   | 20% | ： ファッションショーにてコンセプトにあった演出ができ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

MINTDESIGN: ミントデザインズ/株式会社青幻社/2016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2時間の授業外学習が求められる。3年生展ファッションショーに向けての制作になります。専門演習12と連動しますが4～6体の制作が求められます。また、ショーの企画、運営、演出も授業時間内外にて行いますので、欠席厳禁です。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 18:00～18:30 金曜日

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業終了後に研究室にて対応します。

### 授業計画

|     |   |                |                         |
|-----|---|----------------|-------------------------|
| 第1回 | <b>課題導入、デザイン画制作</b><br>ファッションショー、ミントデザインズからの提案課題説明「ジャケットパンツコレクション」への導入、デザイン画の制作。<br>夏期休暇中に、各自の発表するテーマリサーチをあらかじめ行っておくこと。 | デザイン画の進行をおこなう。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>2時間 |
|-----|---|----------------|-------------------------|

|      |  |                   |     |
|------|--|-------------------|-----|
| 第2回  | <b>デザイン案プレゼンテーション</b><br>各自のリサーチした結果とデザイン画をあわせてプレゼンテーションをおこないます。この結果から方向性の修正、テキスタイルの選定をおこなう。   | テキスタイル素材の選定       | 2時間 |
| 第3回  | <b>デザイン画の制作からシルエットの決定</b><br>デザイン画をもとに、服のシルエットを確定し制作する素材の決定をおこなう。  | パターンメイキングの準備      | 2時間 |
| 第4回  | <b>製図</b><br>デザイン画、シルエットからパターン（型紙）を作成する。デザイン画をベースにモデルの採寸を行い、製図作業にはいる。  | 製図作業の続行           | 2時間 |
| 第5回  | <b>パターンメイキング</b><br>製図作業から、パターン用紙をカットしパターン（型紙）を作成する。   | 用紙カットとテキスタイル制作の準備 | 2時間 |
| 第6回  | <b>パターンの修正からテキスタイル制作</b><br>修正したパターンを中心に、必要なテキスタイルの量を割り出し、デザイン画とあわせてテキスタイルデザインを確定していく。   | テキスタイルデザインの進行     | 2時間 |
| 第7回  | <b>テキスタイルデザイン制作からプリント作業</b><br>各自のデザイン画、パターンからマッチするテキスタイル素材を選び、色柄をどのような技法で定着させるかを確定し作業に入る。   | テキスタイルプリントの続行     | 2時間 |
| 第8回  | <b>トワルへ向けてのトレース作業</b><br>シーチングに、制作したパターン（型紙）をあわせ、トレースしカットする。<br>（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。                                  | カッティング作業の続行       | 2時間 |
| 第9回  | <b>トワル組み作業</b><br>本制作前に、トワルを組み、全体のバランスやシルエットを確認、修正する。  | トワル制作の続行          | 2時間 |
| 第10回 | <b>テキスタイルのカッティング作業</b><br>決定したトワルからパターンへ戻り、テキスタイルにトレースしカッティング作業に入る。  | テキスタイルの裁断         | 2時間 |
| 第11回 | <b>トワル、テキスタイルのプレゼンテーション</b><br>組み上がったトワルとテキスタイルをあわせて、ショーのイメージを確認するためプレゼンテーションをおこなう。  | ショーの役割、担当者確定      | 2時間 |
| 第12回 | <b>縫製作業、テキスタイル制作</b><br>制作したパターンを用いジャケット、パンツの制作に入る。平行して体数分のテキスタイル制作を進行させる。   | テキスタイル制作の進行       | 2時間 |
| 第13回 | <b>縫製作業からアイテムの確認</b><br>ショーへ出品する作品の制作と全体コーディネートを検討し、アクセサリー等のアイテムの確認を行い、制作に入る。  | アイテム制作            | 2時間 |
| 第14回 | <b>縫製仕上げ</b><br>衿、ポケット、ボタン等の細部の仕上げを行い、完成に結びつける。  | ショーの設営            | 2時間 |
| 第15回 | <b>ファッションショーでの発表</b><br>ファッションショーでの発表を行う。<br>ショー終了後、作品提出があるので、細部の補修を行う。<br>（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。<br>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） | ショーの振り返り          | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【IP】</b>                       |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山下麻子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目   |      |    |     |   |
| 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。（全15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、社会におけるデザインの影響力を学ぶためにすべての条件設定を自ら決定するパブリックデザインに取り組む。プロダクト系では、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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | デザインに対する社会からの要求の理解    | 社会の動向に着目し、自身のコンセプトに取り込むことができる。                        |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | インテリア・プロダクトデザインの社会的技能 | 社会的な背景に立脚し、企画から制作までトータルのデザインをマネジメントできる。               |
| 汎用的な力                    |                       | 客観的な判断をもとに立案できる。<br>豊かな発想力によって、未知の課題にも創造的に取り組むことができる。 |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                       |   |
| 2．DP6. 行動・実践             |                       |   |

### 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)

### 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   | 30% | 授業内および時間外学習の成果を評価（15回×2%）       |
| 期末試験評価 作品提出 | 70% | 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 |

### 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、毎回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。  
プロダクト系の課題成果物は、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。

### 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。<br>メールには必ず氏名、所属を明記すること。 |

### 授業計画

| 回   | 授業計画  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション、課題説明</b><br>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<br>プロダクト系・イントロダクション：製品概要の確認、製品調査について | 4時間              |
| 第2回 | <b>企画、調査 1</b><br>インテリア系：制作目的、コンセプトリサーチ<br>プロダクト系：調査結果の整理・確認                                  | 4時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
|      | インテリア系・プログラム設定：制作領域、プログラムの決定。<br>プロダクト系・シーンと製品の調査：一般的なプロダクトの調査。  |  |     |
| 第3回  | <b>企画、調査2</b><br>インテリア系・コンセプト設定：制作目的、コンセプトの決定。<br>プロダクト系・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。  | 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             | 4時間 |
| 第4回  | <b>企画、調査3</b><br>インテリア系・敷地設定：制作敷地、材料の決定。<br>プロダクト系・製品選定と構成：企画/アイデア展開/まとめ   | インテリア系：デザインエスキース。プロダクト系：メーカーカタログより製品選定資料作成       | 4時間 |
| 第5回  | <b>基本構想1</b><br>インテリア系・基本構想：デザインの骨格、立体表現<br>プロダクト系・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   | 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         | 4時間 |
| 第6回  | <b>基本構想2</b><br>インテリア系・基本構想：スタディモデル制作<br>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  | 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  | 4時間 |
| 第7回  | <b>デザイン実作業1</b><br>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。<br>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<br><br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。 | 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  | <b>デザイン実作業2</b><br>インテリア系・基本デザイン：スタディモデル制作1/100-1/20<br>プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業（スタイリングイメージ、エスキース）  | 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  | <b>デザイン実作業3</b><br>インテリア系・基本デザイン：スタディモデル制作1/100-1/20<br>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 | <b>デザイン実作業4</b><br>インテリア系・詳細デザイン：スタディモデル制作1/20-1/1<br>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 | <b>デザイン実作業5</b><br>インテリア系・詳細デザイン：スタディモデル制作1/20-1/1<br>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 | <b>デザイン実作業6</b><br>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<br>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 | <b>デザイン実作業7</b><br>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<br>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 | <b>講評会</b><br>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)<br>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） | 最終ルーブリックの実施、振り返りシーンの作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ） 講評会振り返り | 4時間 |
| 第15回 | <b>企業プレゼンテーション</b><br>インテリア系プロダクト系どちらも企業へのプレゼンテーションを行う。<br>講評会での内容を更にブラッシュアップさせた上で行う。<br>終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)  | これまでおこなった作業の振り返り                                 | 4時間 |

|                  |                          |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉                      |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年                       | 開講時期 | 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 | 該当しない                    |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                          |      |    |     |   |

### 授業概要

3年生展ファッションショー（ジャケット／パンツコレクション）へ向けての制作とミントデザインズが提案するテーマにあわせた制作をおこなう。各自が今までに習得した表現や技法、素材に関する知識や経験を生かし、自分自身の独創的な研究・制作の方向性を見だし確立していく。充分なリサーチや実験を重ね、新しさと驚きのある創造性がみられ、かつ現在のファッション市場をも意識した制作研究を行うことが求められる。さらにテキスタイル制作、縫製においても最高の結果を求めて、理解力と入念な作業が必要となる。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                                 | 目標：  |
|--------------------------|--|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 課題へのリサーチと各自のイメージからデザインを構築する。           | デザインソースのリサーチと独自性のあるアイデアをまとめることができる。        |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | デザインした衣服をテキスタイル素材から縫製までを一連の作業として完成させる。 | 各自のアイデアに合わせた、テキスタイルプリント技法とパターン、縫製の服作りができる。 |
| 汎用的な力                    |  |  |
| 1．DP4. 課題発見              |  | 課題と各自のイメージを対応させることができる。                    |
| 2．DP5. 計画・立案力            |  | デザイン画から必要な作業を見極め、制作の計画をたてることができる。          |
| 3．DP6. 行動・実践             |  | 素材面とシルエット面からアプローチしたデザインを制作することができる。        |
| 4．DP8. 意思疎通              |  | 作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションをできる。            |
| 5．DP9. 役割理解・連携行動         |  | ファッションショーの企画・運営を分担し、各自の担当を遂行することができる。      |

### 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

|                     |     |   |
|---------------------|-----|---|
| デザイン画、リサーチブック、コンセプト | 50% | ： 自分の発想だけでなく、身の回りをリサーチをジャケットパンツのデザインに反映させているか、リサーチブックとしてまとめられているか、ショーへ向けてのコンセプトが確立しているかを評価する。 |
| テキスタイル、制作物          | 30% | ： ジャケットパンツに適切なテキスタイルを制作できて、デザイン画のイメージにあわせてカタチが作れているか、丁寧な縫製ができていないかを評価する。                      |
| 期末試験評価、作品提出         | 20% | ： ファッションショーにて複数体をコンセプトにあった演出ができていないか、また、共同作業を円滑に行えたか。から評価する。                                  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

MINTDESIGN: ミントデザインズ/株式会社青幻社/2016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2時間以上の授業外学修が求められる。課題について十分な成果を得るためには、毎回4時間以上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： 18:00～18:30

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 月曜日、火曜日、金曜日、授業終了後研究室にて行います。

### 授業計画

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス「テーマ」についての説明</b><br>作品テーマについての説明                     | 4時間              |
| 第2回 | <b>方向性とテーマの設定</b><br>各自の作品の方向性、テーマ、内容についてのアイディア確認、リサーチ、資料収集。 | 4時間              |
| 第3回 | <b>各自のアイディアの具体化、デザイン画の作成</b>                                 | 4時間              |

|      |   |              |     |
|------|---|--------------|-----|
|      | 各自のアイデアをデザイン画として作成。テキスタイルの方向性、服のトータルイメージを固める。   |              |     |
| 第4回  | <b>素材・技法研究からテキスタイルの試作</b><br>リサーチした素材を使い、各々のイメージにあったテキスタイル制作に入る。  | テキスタイルサンプル制作 | 4時間 |
| 第5回  | <b>テキスタイルの確認から実制作へ</b><br>制作するテキスタイルの決定から実制作へ入り、テキスタイルを完成させる。   | サンプルの振り返り    | 4時間 |
| 第6回  | <b>中間プレゼンテーション</b><br>デザイン画と必要なテキスタイルを確認し、縫製へ入る。  | 縫製作業準備       | 4時間 |
| 第7回  | <b>ファッションショーのテーマから演出について</b><br>ショーでの各自の演出、全体の見せ方を検討する。   | 演出表の完成       | 4時間 |
| 第8回  | <b>音楽の選定</b><br>各自のシーンで使用する音楽、オープニング、フィナーレに併せた音楽をデザイン画やテキスタイルとともに検討し決定していく。<br>(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。         | 音楽の共有        | 4時間 |
| 第9回  | <b>トワルの確認</b><br>トワルと制作したテキスタイルの整合性を判断する。   | トワル制作続行      | 4時間 |
| 第10回 | <b>テキスタイルの裁断から縫製</b><br>トワルの確認が終われば、パターンの修正をすませ、制作したテキスタイルをカットしていく。   | 裁断作業         | 4時間 |
| 第11回 | <b>裁断から縫製作業</b><br>裁断を終了させ、縫製作業に入る。   | 縫製作業         | 4時間 |
| 第12回 | <b>ファッションショーの演出</b><br>ファッションショーについての詳細を決定し、外部講師を招きウォーキング練習を行う。   | ステージの確認      | 4時間 |
| 第13回 | <b>縫製作業から作品完成へ</b><br>作品制作の続行、ショーについての最終確認を行っていく。   | 照明確認         | 4時間 |
| 第14回 | <b>ファッションショーのリハーサル</b><br>本番と同じステージ設営でリハーサルを行う。   | リハーサルの続行     | 4時間 |
| 第15回 | <b>ファッションショーでの発表</b><br>ファッションショーにて発表をおこなう。後、展示にて作品講評をおこないます。<br>(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。<br>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) | 展示への準備       | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【IP】</b>                         |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福嶋賢二   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目   |      |    |     |   |
| 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、プロダクトデザイナーとして多くのブランドメーカーの商品開発に携わる。 |      |    |     |   |

### 授業概要

専門性の高い演習内容を実施するため、社会と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。授業内では特別講師を迎えてコンペとその課題に関わる講義を受ける。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．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | デザインに対する社会からの要求の理解 | 社会の動向に着目し、自身のコンセプトに取り込むことができる。 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 社会へのデザインの発信        | 自身の提案を社会に対して発信することができる。        |
| 汎用的な力                    |                    |                                |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                    | 客観的な判断をもとに立案できる。               |
| 2．DP6. 行動・実践             |                    | 客観的な判断を作品制作に反映させることができる。       |

### 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、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、インテリア系のコンペティションへの応募、プロダクト系の展示発表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。  
試験（作品提出）

#### 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  | 30% | ： 授業内および時間外学習の成果を評価（15回×2%）                         |
| 期末試験評価 提出物 | 70% | ： 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（インテリア系の場合2作品×35%） |

### 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、毎回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：      | 授業の前後  |
| 場所：      | 授業の教室  |
| 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

| 回数  | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション、企画調査1</b><br>コンペ企画調査1：ガイダンス、テーマに関するブレインストーミングを行う。 | 4時間              |
| 第2回 | <b>企画調査2</b><br>コンペ企画調査2：コンセプトに関するグループディスカッションを行う。             | 4時間              |
| 第3回 | <b>計画1</b>   | 4時間              |

|      |  |                                 |     |
|------|--|---------------------------------|-----|
|      | コンペ計画1：個人のアイデアについてグループディスカッションを行う。デザインスタディ。  |                                 |     |
| 第4回  | <b>計画2</b><br>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                           | 4時間 |
| 第5回  | <b>プレゼン制作1</b><br>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                       | 4時間 |
| 第6回  | <b>プレゼン制作2</b><br>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                       | 4時間 |
| 第7回  | <b>プレゼン制作3</b><br>特別講師講義・講評<br>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                          | 4時間 |
| 第8回  | <b>オリエンテーション、企画調査1</b><br>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ロミングを行う。<br>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                  | 4時間 |
| 第9回  | <b>企画調査2</b><br>コンペ企画調査2：コンセプトに関するグル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                 | 4時間 |
| 第10回 | <b>計画1</b><br>コンペ計画1：個人のアイデアについてグループディスカッションを行う。デザインスタディ。  | デザインスタディ                        | 4時間 |
| 第11回 | <b>計画2</b><br>特別講師講義・講評<br>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                         | 4時間 |
| 第12回 | <b>プレゼン制作1</b><br>コンペプレゼン1：中間講評会   | プレゼンパネル制作                       | 4時間 |
| 第13回 | <b>プレゼン制作2／最終講評会</b><br>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                       | 4時間 |
| 第14回 | <b>プレゼン制作3</b><br>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。   | プレゼンパネル制作                       | 4時間 |
| 第15回 | <b>プレゼン制作4</b><br>コンペプレゼン4：プレゼンパネルの内容について指導を受ける。<br>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）<br>終了後一週間以内に作品提出（期末試験として評価する） | インテリア系：応募作品の提出／プロダクト系：店舗販売の振り返り | 4時間 |

|                  |                        |      |    |     |   |
|------------------|------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 13【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉                    |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                     | 開講時期 | 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 | 該当しない                  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                        |      |    |     |   |

### 授業概要

卒業制作研究へむけての基板となる研究制作をおこなう。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、歴史、社会、芸術をはじめとする多様な文化などに広く目をむけコレクションのイメージを模索する。また、布素材の研究、染色技法、配色バランス、模様や柄などが、自分の作品においてどのような効果をもたらすかを調査実験を重ねて探る。自分のイメージを表現するだけでなく、現代のファッション界においての意義や、社会性、市場性を意識したデザイン提案が必要である。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                              | 目標：  |
|--------------------------|-------------------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 各自のイメージする形をファッションデザインに展開できる。        | 衣服の形、素材にオリジナリティがある。                        |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | デザインした衣服をテキスタイルから制作し、縫製し衣服として完成できる。 | テキスタイルプリント技法の多くを活用出来る。縫製作業が様々な形態に対して応用できる。 |
| 汎用的な力                    |                                     |  |
| 1．DP4. 課題発見              |                                     | 各自のイメージとトレンドをリサーチする力を持つ。                   |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                                     | リサーチ結果から自分のデザインを作り出すことができる。                |
| 3．DP6. 行動・実践             |                                     | デザインを素材面とシルエットの面からアプローチし制作することができる。        |
| 4．DP7. 完遂                |                                     | イメージにあった作品を完成させ、コンセプトとともにプレゼンテーションできる。     |

### 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

|               |     |  |
|---------------|-----|--|
| デザイン画、リサーチブック | 30% | ： 自分の発想だけでなく、身の回りをリサーチし様々な事柄を導入し考えたデザインに結びついているか。また、リサーチブックとしてまとめられているか。           |
| テキスタイル制作      | 30% | ： 卒業制作に用いることができるテキスタイルが作れているか。また、素材として通用する仕上がりであるか。                                |
| プレゼンテーション     | 10% | ： コンセプトとともにプレゼンテーションができていないか。  |
| 完成作品          | 30% | ： デザイン画のイメージにあわせて、カタチが作れているか。丁寧な縫製ができていないか。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。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

ミントデザインズ：MINTDESIGNS／株式会社青幻社／2016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2時間以上の授業外学修が求められる。最終学年の課題について十分な成果を得るためには、毎回4時間以上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： 18：00～18：30 金曜日

場所： 東館研究室

備考・注意事項： 授業日終了後、研究室にて対応。

### 授業計画

| 回   | 内容   | 備考          | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|-------------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス「テーマ」についての説明、リサーチ方法について</b><br>作品テーマについて、どのようなアプローチをおこなうか、リサーチの方法についての説明をおこない、3年生展での作品を中心にプレゼンテーション、ミーティングを行う。 | テーマに対するリサーチ | 4時間              |
| 第2回 | <b>各自の作品の方向性、テーマ、内容についてのアイディア確認、リサーチ、資料収集</b>  | リサーチブックのまとめ | 4時間              |

|      |   |                |     |
|------|---|----------------|-----|
|      | 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。  |                |     |
| 第3回  | <b>各自のアイデアの具体化、デザイン画の作成</b><br>各自のイメージするファッションデザインを素材やシルエットの両面から考え、デザイン画に展開していく。  | デザイン画制作の継続     | 4時間 |
| 第4回  | <b>素材・技法の研究と選択</b><br>制作したデザイン画を確認しながら、テーマにあった素材や技法の選択を行い、材料準備にはいる。   | 材料のリサーチと準備     | 4時間 |
| 第5回  | <b>テキスタイルサンプルの制作（技法の選択）</b><br>デザイン画から、マテリアルを確認し、シルエットとの整合性を確認しながら、テキスタイル制作の技法の選択を行い、サンプル制作に入る。   | テキスタイル制作、染色準備  | 4時間 |
| 第6回  | <b>テキスタイル素材の制作</b><br>サンプル結果とデザイン画を確認しながら、必要メータ数のテキスタイル制作に入る。   | テキスタイル制作の続行    | 4時間 |
| 第7回  | <b>中間合評（作品の方向性の確認と表現方法、素材、技法の決定）</b><br>完成したテキスタイルとデザイン画、リサーチ結果をあわせて方向性の確認もふくんだプレゼンテーションを行う。  | パターン制作準備       | 4時間 |
| 第8回  | <b>採寸、製図制作</b><br>制作する衣服のサイズの決定から、製図へと進行する。<br>（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   | 製図作業の続行        | 4時間 |
| 第9回  | <b>製図作業からパターン制作へ</b><br>製図した用紙をカットし、服のパターン（型紙）を制作する。  | 用紙のカットを行う      | 4時間 |
| 第10回 | <b>トレースとカッティング</b><br>制作したパターン用紙をシーチングにあわせて、トレースしカッティングしていく。  | カッティング作業を終わらせる | 4時間 |
| 第11回 | <b>トワル制作作業</b><br>カッティングしたシーチングをボディにあわせて、仮縫いしながらトワルをくんでいく。  | トワル制作作業続行      | 4時間 |
| 第12回 | <b>トワル制作完成</b><br>トワルの制作を完成させ、制作したテキスタイルとあわせて確認をする。<br>素材感、シルエットとの整合、トレンド感等を考慮し、再度テキスタイルを見直し制作する。   | テキスタイル修正作業     | 4時間 |
| 第13回 | <b>トレース、カッティング</b><br>トワルをベースに制作したテキスタイルをパターン用紙を用いてトレースしカッティングしていく。   | カッティング作業       | 4時間 |
| 第14回 | <b>縫製作業から仕上げへ</b><br>カットしたテキスタイルを縫い合わせ、作品に仕上げしていく。  | 縫製仕上げ          | 4時間 |
| 第15回 | <b>プレゼンテーション（合評）</b><br>制作した作品をコンセプト、リサーチブック、デザイン画とともにプレゼンテーションする。<br>（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。<br>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） | 提出物の仕上げ        | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【IP】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 山中コ〜ジ  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習科目   |      |    |     |   |
| 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15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 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | インテリア・プロダクトデザインの社会的技能 | 社会的な背景に立脚し、企画から制作までトータルのデザインをマネジメントできる。                      |
| 汎用的な力                      |                       | 論理的に考え、課題を明らかにすることができる。<br>豊かな発想力によって、未知の課題にも創造的に取り組むことができる。 |
| 1 . DP4. 課題発見              |                       |  |
| 2 . DP5. 計画・立案力            |                       |  |

### 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、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

|                     |  |
|---------------------|--|
| インテリア系：課題の取組み・中間提出物 | ： 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。 |
|                     | 40%  |
| 最終制作物、期末試験評価        | ： 社会的提案性、審美性、機能性、独自性、完成度の観点で評価。                |
|                     | 60%  |

### 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、毎回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

| 回数  | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション、課題説明</b><br>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<br>プロダクト系・イントロダクション：製品概要の確認、製品調査について | 4時間              |
| 第2回 | <b>企画、調査 1</b><br>インテリア系・プログラム設定：制作領域、プログラムの決定。<br>プロダクト系・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。       | 4時間              |

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第3回  | <b>企画、調査2</b><br>インテリア系・コンセプト設定：制作目的、コンセプトの決定。<br>プロダクト系・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。  | 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            | 4時間 |
| 第4回  | <b>企画、調査3</b><br>インテリア系・敷地設定：制作敷地、材料の決定。<br>プロダクト系・製品選定と構成：企画/アイデア展開/まとめ   | インテリア系：デザインエスキース。プロダクト系：メーカーカタログより製品選定資料作成      | 4時間 |
| 第5回  | <b>基本構想1</b><br>インテリア系・基本構想：デザインの骨格、立体表現<br>プロダクト系・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   | 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        | 4時間 |
| 第6回  | <b>基本構想2</b><br>インテリア系・基本構想：スタディモデル制作<br>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  | 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 | 4時間 |
| 第7回  | <b>デザイン実作業1</b><br>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<br>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<br><br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。  | 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  | <b>デザイン実作業2</b><br>インテリア系・基本デザイン：スタディモデル制作1/100-1/20<br>プロダクト系・シリーズ構築課題：デザイン実作業(スタイリングイメージ、エスキース)  | 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  | <b>デザイン実作業3</b><br>インテリア系・基本デザイン：スタディモデル制作1/100-1/20<br>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 | <b>デザイン実作業4</b><br>インテリア系・詳細デザイン：スタディモデル制作1/20-1/1<br>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 | <b>デザイン実作業5</b><br>インテリア系・詳細デザイン：スタディモデル制作1/20-1/1<br>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 | <b>デザイン実作業6</b><br>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<br>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 | <b>デザイン実作業7</b><br>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<br>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 | <b>デザイン実作業8</b><br>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<br>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：プレゼンテーションコンテツツまとめ  | 4時間 |
| 第15回 | <b>講評会</b><br>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)<br>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)<br>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)<br>終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する) | 講評会振り返り   | 4時間 |

|                  |                    |      |    |     |   |
|------------------|--------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【TF】</b> |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 室田泉                |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                 | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 実習                 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない              |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |                    |      |    |     |   |

### 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、卒業制作ファッションショーと展示で発表する。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。ショーにおいては、各自が演出/音楽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携能力が重要である。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

1. DP2. 専門的知識・技能、職業理解
2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

テキスタイル制作、ファッションデザインに関する知識  
オリジナルのテキスタイルの制作から衣服への展開を行い仕上げるができる。

#### 目標：

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。  
各自のデザインを衣服として完成させ、プレゼンテーション、ファッションショーにて発表することができる。

#### 汎用的な力

1. DP4. 課題発見
2. DP5. 計画・立案力
3. DP6. 行動・実践
4. DP7. 完遂
5. DP9. 役割理解・連携行動

各自の視点とトレンドからデザインを確立できる。  
デザイン案を具体化するためのスケジュール管理と素材調達と機材の管理を行える。  
デザイン案からテキスタイル制作、パターン、縫製へ作業を進ませられる。  
オリジナリティの高い衣服を完成させショーで発表することができる。  
ファッションショーにおける、個々の役割を遂行することができる。

### 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

| 試験評価、研究論文                     | 評価の基準  |
|-------------------------------|--|
| 30%                           | ： 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。        |
| 試験評価 テキスタイル・衣服など卒業制作作品<br>50% | ： 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。 |
| ショーでのプレゼンテーション<br>20%         | ： 各自のデザインイメージとショーでの演出が効果的であるかを評価します。                       |

### 使用教科書

指定する

| 著者       | タイトル          | 出版社       | 出版年     |
|----------|---------------|-----------|---------|
| ミントデザインズ | ・ MINTDESIGNS | ・ 株式会社青幻社 | ・ 2016年 |

### 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6単位の科目であるため、前期は平均すると毎週2時間以上、後期は毎週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： 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、金曜日に対応します。

### 授業計画

|     |                  |                  |                         |
|-----|------------------|------------------|-------------------------|
| 第1回 | 卒業制作・研究に関するガイダンス | ショー開催のための場所のリサーチ | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>6時間 |
|-----|------------------|------------------|-------------------------|

|      |   |                      |     |
|------|---|----------------------|-----|
|      | 前年度のショーの振り返りから意見交換を行い、本年度のショーのイメージを固めていく  |                      |     |
| 第2回  | <b>各自テーマの検討、デザイン画の制作</b><br>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の制作を行う   | トレンドリサーチ             | 6時間 |
| 第3回  | <b>作品テーマ、コンセプトについてのプレゼンテーション</b><br>リサーチした内容と各自の思考から作品のコンセプトやイメージ(スクラップ、カラージュ、ドローイング)をあわせてプレゼンテーションする。  | デザイン画の進行             | 6時間 |
| 第4回  | <b>テキスタイル素材の提案</b><br>デザイン画に基づき、テキスタイル素材に関しての選定を兼ねた提案を行う。   | テキスタイル技法の検討          | 6時間 |
| 第5回  | <b>テキスタイル技法の提案とサンプル制作</b><br>デザイン画、リサーチ結果にもとづき、テキスタイル技法の選定とサンプル制作を行う。   | テキスタイルサンプルの制作        | 6時間 |
| 第6回  | <b>ファッションデザイン画の仕上げ</b><br>各自のデザイン案に対するリサーチ、テキスタイルサンプルの結果をふまえ、制作物となるファッションデザイン画を完成させる。   | デザイン画の修正             | 6時間 |
| 第7回  | <b>中間プレゼンテーション</b><br>完成したデザイン画とあわせ、各自の考えるショーの演出をプレゼンテーションする。<br>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。  | デザイン案の修正             | 6時間 |
| 第8回  | <b>パターン用紙への製図</b><br>制作可能なデザインを実際に制作するために、モデルの採寸から服のパターンを割り出し、型紙の制作(パターン)を行う。<br>(前期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。                                       | 製図作業を進行              | 6時間 |
| 第9回  | <b>製図作業の完成</b><br>製図の作業を完成させ、パターン用紙をカットする。  | パターン用紙の制作            | 6時間 |
| 第10回 | <b>トワル制作への導入</b><br>出来上がった、パターン用紙をシーチングにトレースする。   | トレース作業の進行            | 6時間 |
| 第11回 | <b>トワル制作作業</b><br>シーチングをカットし、ボディに貼付けながら、仮縫いを行う。   | トワル制作作業の進行           | 6時間 |
| 第12回 | <b>トワル制作からテキスタイルの選定へ</b><br>トワル8割程度の仕上がりを確認し、最終の修正、プラスする作業等を見つけ出す。<br>同時に、予定していた素材が形に合うかを見極め、テキスタイル素材の選定を行う。  | テキスタイル素材のリサーチ        | 6時間 |
| 第13回 | <b>トワルの完成</b><br>トワルを完成させ、テキスタイル素材との整合瀬、シルエットの確認を行い、テキスタイル制作に入る。  | テキスタイル素材の下処理         | 6時間 |
| 第14回 | <b>テキスタイル制作</b><br>デザイン画と完成したトワルから、選び出したテキスタイル素材にどのような技法で、オリジナリティの高いテキスタイルに仕上げるかを検討し、制作に入る。   | シルクスクリーン、染色の下準備と作業   | 6時間 |
| 第15回 | <b>前期最終プレゼンテーション</b><br>トワルと、制作したテキスタイルとデザイン画でプレゼンテーションを行う。ショーに向けて制作する作品の基礎となる作品のため、全員出席を必須とする。<br>また、ショーの開催日程、場所についても全体で議論する。<br>(前期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。 | 夏期休暇中にテキスタイル素材を体数分制作 | 6時間 |
| 第16回 | <b>テキスタイル素材のプレゼンテーションとデザイン画の制作</b><br>夏期休暇中に制作したテキスタイルをプレゼンテーションする。そこから、デザイン画の再制作(修正含)を行う。  | ショーのための演出を検討         | 6時間 |
| 第17回 | <b>ファッションショーの演出</b><br>ファッションショーのタイトル、役割の決定し、個々の仕事に対する責任の確認を行う。個々の演出についてのミーティング(特に音楽、照明について)を行い、ショーのイメージを具現化していく。   | 提案された音楽等のリサーチ        | 6時間 |
| 第18回 | <b>ファッションショーの企画、運営</b><br>3年生も同時期にショーを行うため、2学年合同でのミーティングを行い、各リーダーの選出から企画内容の確認と運営方針を固める。   | 運営スタッフ、モデルの確保        | 6時間 |
| 第19回 | <b>モデル採寸、製図</b><br>ショーに出てもらうモデルの採寸から、パターン制作に向け製図を行う。  | パターン、製図制作作業          | 6時間 |
| 第20回 | <b>パターン制作から、トレース</b><br>モデルの採寸から割り出したサイズをベースに制作したパターンをシーチングにトレースする。   | トレースしたシーチングのカット      | 6時間 |
| 第21回 | <b>トワル制作(仮縫い)</b><br>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。  | トワル組みの作業             | 6時間 |
| 第22回 | <b>テキスタイル素材の仕上げ</b><br>トワル作業から、実際に制作するテキスタイル素材を再度確認し最終仕上げを行う。   | テキスタイル素材の仕上げ作業       | 6時間 |
| 第23回 | <b>実制作前プレゼンテーション</b><br>ショーに向け必要な体数分のトワルとテキスタイルをあわせて、プレゼンテーションを行う。ショーで使用する音楽や演出方法も提示し、全体としてのまとまりを確認する。<br>(後期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。              | ミシンの調整               | 6時間 |
| 第24回 | <b>テキスタイル素材へのトレース</b><br>制作した、テキスタイル素材へ、パターンをトレースする。  | テキスタイル素材へのトレース       | 6時間 |
| 第25回 | <b>トータルデザインとしてのアイテム</b><br>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。<br>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。  | アイテムの制作、データ制作        | 6時間 |
| 第26回 | <b>音響、照明、ステージに関するデザイン</b><br>照明業者、ステージ制作業者との打ち合わせを行い、イメージする演出と実際に可能な演出とを整合させていく。  | 演出の修正                | 6時間 |
| 第27回 | <b>卒業制作展示計画</b><br>ショー終了後、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。   | 業者との連絡               | 6時間 |
| 第28回 | <b>縫製作業</b>   | 縫製作業の進行              | 6時間 |

|      |  |                    |     |
|------|--|--------------------|-----|
|      | カッティングの終了したテキスタイルを縫製し、作品を完成させていく。  |                    |     |
| 第29回 | <b>縫製作業から仕上げへ</b><br>縫製作業が終了した作品から、アクセサリ等のアイテムと併せて最終確認をしていく。<br>また、ショーに向けて、モデルへの着装を行い、サイズ調整、しわのぼしなどを行う。  | 服の仕上げを行うとショーのリハーサル | 6時間 |
| 第30回 | <b>最終作品の提出、ショーでの発表、展示での発表</b><br>ショー、展示前に論文、レポート、制作物の振り返りを行う。<br>(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。)<br>ショーの準備からリハーサル、本番を運営し実施する。後、展覧会にて展示発表を行う。<br>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。 | 会場設営を行う            | 6時間 |

|                  |                                    |      |    |     |   |
|------------------|------------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【TF】</b>                 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 福西由美子                              |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年                                 | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 演習 卒業制作・研究の発表として、ファッションショーや作品展示を行う |      |    |     |   |
| 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          | アパレル企業の婦人服企画にて勤務。                  |      |    |     |   |

### 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、卒業制作ファッションショーと展示で発表する。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。ショーにおいては、各自が演出/音楽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携能力が重要である。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

テキスタイル制作、ファッションデザインに関する知識  
オリジナルのテキスタイルの制作から衣服への展開を行い上げることができる。

#### 目標：

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。  
各自のデザインを衣服として完成させ、プレゼンテーション、ファッションショーにて発表することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂
- 5 . DP9. 役割理解・連携行動

各自の視点とトレンドからデザインを確立できる。  
デザイン案を具体化するためのスケジュール管理と素材調達と機材の管理を行える。  
デザイン案からテキスタイル制作、パターン、縫製へ作業を進捗させられる。  
オリジナリティの高い衣服を完成させショーで発表することができる。  
ファッションショーにおける、個々の役割を遂行することができる。

### 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

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| コンセプト、デザイン画 | 20% | ： 各自のデザインイメージとコンセプトが明確であり、デザイン画へ展開が出来ている。           |
| テキスタイル制作    | 30% | ： 服のデザインにあったテキスタイル（素材の選択、色、柄）が制作出来ている。              |
| 衣服          | 30% | ： デザイン画のイメージにあわせて、衣服が制作出来ているか。また、テキスタイルの特徴をいかせているか。 |
| 期末試験評価、作品提出 | 20% | ： ファッションショー出品作品、演出を各自のコンセプトとともに評価します。               |

### 使用教科書

指定する

| 著者       | タイトル          | 出版社       | 出版年     |
|----------|---------------|-----------|---------|
| ミントデザインズ | ・ MINTDESIGNS | ・ 株式会社青幻社 | ・ 2016年 |

### 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6単位の科目であるため、前期は平均すると毎週2時間以上、後期は毎週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： 木曜 10:30～12:10  
場所： 東館研究室  
備考・注意事項： ほかに授業後も、月曜日、木曜日、金曜日に対応します。

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|      |  |                      |     |
|------|--|----------------------|-----|
| 第1回  | <b>卒業制作・研究に関するガイダンス</b><br>前年度のショーの振り返りから意見交換を行い、本年度のショーのイメージを固めていく  | ショー開催のための場所のリサーチ     | 6時間 |
| 第2回  | <b>各自テーマの検討、デザイン画の制作</b><br>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の制作を行う  | トレンドリサーチ             | 6時間 |
| 第3回  | <b>作品テーマ、コンセプトについてのプレゼンテーション</b><br>リサーチした内容と各自の思考から作品のコンセプトやイメージ（スクラップ、カラージュ、ドローイング）をあわせてプレゼンテーションする。   | デザイン画の進行             | 6時間 |
| 第4回  | <b>テキスタイル素材の提案</b><br>デザイン画に基づき、テキスタイル素材に関しての選定を兼ねた提案を行う。  | テキスタイル技法の検討          | 6時間 |
| 第5回  | <b>テキスタイル技法の提案とサンプル制作</b><br>デザイン画、リサーチ結果にもとづき、テキスタイル技法の選定とサンプル制作を行う。  | テキスタイルサンプルの制作        | 6時間 |
| 第6回  | <b>ファッションデザイン画の仕上げ</b><br>各自のデザイン案に対するリサーチ、テキスタイルサンプルの結果をふまえ、制作物となるファッションデザイン画を完成させる。  | デザイン画の修正             | 6時間 |
| 第7回  | <b>中間プレゼンテーション</b><br>完成したデザイン画とあわせ、各自の考えるショーの演出をプレゼンテーションする。<br>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。   | デザイン案の修正             | 6時間 |
| 第8回  | <b>パターン用紙への製図</b><br>制作可能なデザインを実際に制作するために、モデルの採寸から服のパターンを割り出し、型紙の制作（パターン）を行う。<br>（前期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。                                       | 製図作業を進行              | 6時間 |
| 第9回  | <b>製図作業の完成</b><br>製図の作業を完成させ、パターン用紙をカットする。   | パターン用紙の制作            | 6時間 |
| 第10回 | <b>トワル制作への導入</b><br>出来上がった、パターン用紙をシーチングにトレースする。  | トレース作業の進行            | 6時間 |
| 第11回 | <b>トワル制作作業</b><br>シーチングをカットし、ボディに貼付けながら、仮縫いを行う。  | トワル制作作業の進行           | 6時間 |
| 第12回 | <b>トワル制作からテキスタイルの選定へ</b><br>トワル8割程度の仕上がりを確認し、最終の修正、プラスする作業等を見つけ出す。<br>同時に、予定していた素材が形に合うかを見極め、テキスタイル素材の選定を行う。   | テキスタイル素材のリサーチ        | 6時間 |
| 第13回 | <b>トワルの完成</b><br>トワルを完成させ、テキスタイル素材との整合瀬、シルエットの確認を行い、テキスタイル制作に入る。   | テキスタイル素材の下処理         | 6時間 |
| 第14回 | <b>テキスタイル制作</b><br>デザイン画と完成したトワルから、選び出したテキスタイル素材にどのような技法で、オリジナリティの高いテキスタイルに仕上げるかを検討し、制作に入る。  | シルクスクリーン、染色の下準備と作業   | 6時間 |
| 第15回 | <b>前期最終プレゼンテーション</b><br>トワルと、制作したテキスタイルとデザイン画でプレゼンテーションを行う。ショーに向けて制作する作品の基礎となる作品のため、全員出席を必須とする。<br>また、ショーの開催日程、場所についても全体で議論する。<br>（前期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。 | 夏期休暇中にテキスタイル素材を体数分制作 | 6時間 |
| 第16回 | <b>テキスタイル素材のプレゼンテーションとデザイン画の制作</b><br>夏期休暇中に制作したテキスタイルをプレゼンテーションする。そこから、デザイン画の再制作（修正含）を行う。   | ショーのための演出を検討         | 6時間 |
| 第17回 | <b>ファッションショーの演出</b><br>ファッションショーのタイトル、役割の決定し、個々の仕事に対する責任の確認を行う。個々の演出についてのミーティング（特に音楽、照明について）を行い、ショーのイメージを具現化していく。  | 提案された音楽等のリサーチ        | 6時間 |
| 第18回 | <b>ファッションショーの企画、運営</b><br>3回生も同時期にショーを行うため、2学年合同でのミーティングを行い、各リーダーの選出から企画内容の確認と運営方針を固める。  | 運営スタッフ、モデルの確保        | 6時間 |
| 第19回 | <b>モデル採寸、製図</b><br>ショーに出てもらうモデルの採寸から、パターン制作に向け製図を行う。   | パターン、製図制作作業          | 6時間 |
| 第20回 | <b>パターン制作から、トレース</b><br>モデルの採寸から割り出したサイズをベースに制作したパターンをシーチングにトレースする。  | トレースしたシーチングのカット      | 6時間 |
| 第21回 | <b>トワル制作（仮縫い）</b><br>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。   | トワル組みの作業             | 6時間 |
| 第22回 | <b>テキスタイル素材の仕上げ</b><br>トワル作業から、実際に制作するテキスタイル素材を再度確認し最終仕上げを行う。  | テキスタイル素材の仕上げ作業       | 6時間 |
| 第23回 | <b>実制作前プレゼンテーション</b><br>ショーに向け必要な体数分のトワルとテキスタイルをあわせて、プレゼンテーションを行う。ショーで使用する音楽や演出方法も提示し、全体としてのまとまりを確認する。<br>（後期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。              | ミシンの調整               | 6時間 |
| 第24回 | <b>テキスタイル素材へのトレース</b><br>制作した、テキスタイル素材へ、パターンをトレースする。   | テキスタイル素材へのトレース       | 6時間 |
| 第25回 | <b>トータルデザインとしてのアイテム</b><br>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。<br>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。   | アイテムの制作、データ制作        | 6時間 |
| 第26回 | <b>音響、照明、ステージについてのデザイン</b><br>照明業者、ステージ制作業者との打ち合わせを行い、イメージする演出と実際に可能な演出とを整合させていく。  | 演出の修正                | 6時間 |
| 第27回 | <b>卒業制作展示計画</b><br>ショー終了後、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。  | 業者との連絡               | 6時間 |

|      |   |          |     |
|------|---|----------|-----|
| 第28回 | <b>縫製作業</b><br>カッティングの終了したテキスタイルを縫製し、作品を完成させていく。  | 縫製作業の進行  | 6時間 |
| 第29回 | <b>縫製作業から仕上げへ</b><br>縫製作業が終了した作品から、アクセサリ等のアイテムと併せて最終確認をしていく。<br>また、ショーに向けて、モデルへの着装を行い、サイズ調整、しわのぼしなどを行う。   | 服の仕上げを行う | 6時間 |
| 第30回 | <b>リハーサル</b><br>ファッションショーのリハーサルを行う。<br>照明、音響、ステージを本番と同じ状況に設営し、リハーサルを行う。<br>(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。<br>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) | 会場設営を行う  | 6時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【IP】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 根津武彦・赤西信哉・山中コ〜ジ   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 演習科目  |      |    |     |   |
| 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15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                   | 具体的内容：                 | 目標：  |
|--------------------------|------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | インテリア・プロダクトの専門知識、技能の理解 | 専門知識、技能を作品制作に応用することができる。                           |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | インテリア・プロダクトデザインの実践スキル  | 素材と機能、構造と意匠の必然性を見出し、インテリアの計画もしくは実作家具として実現することができる。 |
| 汎用的な力                    |                        |  |
| 1．DP4. 課題発見              |                        | 新たな企画やアイデアを発想することができる。                             |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                        | 課題解決に向けたプロセスを明らかにし準備することができる。                      |
| 3．DP6. 行動・実践             |                        | 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、進捗する。                |
| 4．DP7. 完遂                |                        | インテリア・プロダクトの作品をまとめ完成させることができる。                     |

### 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
- ・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

|              |     |   |
|--------------|-----|---|
| 授業への取組み状況    | 40% | ： 「締切りの厳守」(10%) 「伝達のための創意工夫」(10%) 「展覧会運営に対する積極的な参加度」(20%)を評価する。 |
| 期末試験評価 中間提出物 | 20% | ： 「課題の理解度」「創意工夫」「完成度」について評価する。                                  |
| 期末試験評価 最終成果物 | 40% | ： 「社会に向けた提案性」「創意工夫」「完成度」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

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6単位の科目であるため、毎週6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：      | 根津・赤西：水曜日3限 山中：月曜日3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

|     |                  |  |                         |
|-----|------------------|--|-------------------------|
| 第1回 | 課題説明、ポートフォリオチェック | 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。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|-----|------------------|--|-------------------------|

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | 卒業制作・研究ガイドラインを説明する。<br>・到達目標、評価の観点とルーブリック<br>インテリア・プロダクトデザインコースの学びのカテゴリーの項目には、インテリアを選考する学生は店舗、住居、浴場、礼拝場、その他があり、プロダクトを選考する学生は椅子、テーブル、シェルフその他があります。カテゴリーの項目を絞り、調査、研究した事を、レポートに纏めてください。研究レポートから、作品を作るにあたり制作テーマの設定を行ってまいります。 |   |     |
| 第2回  | <b>自己の興味、特性の確認、リサーチ</b><br><br>研究レポートから自己の興味、特性の確認とリサーチ個別にチェックします。<br>(発表とチェック)  | 教員との個別チェックをもとに研究テーマに沿った事例を調査と、卒制の領域、プログラム1準備をおこなう | 4時間 |
| 第3回  | <b>卒制の領域を検討する。個別チェックと決定</b><br><br>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リサーチをおこないます。<br>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、卒制の領域を決定します。<br>(ガイダンス)  | 研究テーマのリサーチと卒制の領域のプレゼン資料作成。パワーポイントに入力する。           | 4時間 |
| 第4回  | <b>卒制の領域の中間チェック</b><br><br>卒制の領域、プログラムについて授業全員で中間チェックをおこなう   | 中間チェックの振り返り、やり直し箇所を更新する。                          | 4時間 |
| 第5回  | <b>卒制の領域について深い検討と、リサーチ</b><br><br>卒制の領域についてスケッチやスタディ模型を用いた検討と、中間チェックであげられた訂正箇所の再チェック。<br>(最終チェック等)   | 卒制の目的、コンセプトについて資料かをおこなう。                          | 4時間 |
| 第6回  | <b>卒制の目的を明確化。、プレゼンテーションをおこなう</b><br><br>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まいります。<br>他者の発表を聞いて、ディスカッションを行います。<br>卒制の目的を明確化していきます。  | 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  | <b>卒制の目的のより明確化。プレゼンテーションをおこなう</b><br><br>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まいります。<br>他者の発表を聞いて、個別に教員と学生がディスカッションを行います。<br>卒制の目的を決定すると同時に明確化する。  | プレゼンテーションの振り返りと、ディスカッションで指導された内容の明確化。             | 4時間 |
| 第8回  | <b>制作テーマの論理的構築 研究レポートの作成とスケッチの作図化</b><br><br>制作テーマの論理的構築を同級生との会話の中から 研究する作成とスケッチの作図化<br>卒業制作・研究レポートの作成にあたり調査データ、関連書籍を収集  | 卒制の敷地・材料選定の準備をおこなう。                               | 4時間 |
| 第9回  | <b>卒制の敷地・材料の選定</b><br><br>卒制の敷地・材料の選定<br>様々な物事のリ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 | <b>卒制の敷地・材料の選定、グループディスカッション</b><br><br>卒制の敷地・材料の選定<br>様々なリサーチ物事のリサーチとグループディスカッション  | グループディスカッションの振り返り。卒制の敷地・材料選定3準備をおこなう              | 4時間 |
| 第11回 | <b>卒制の敷地・材料選定、リサーチ結果発表</b><br><br>卒制の敷地・材料選定<br>リサーチ結果発表と個別指導  | 個別指導の振り返り。基本デザイン1準備をおこなう                          | 4時間 |
| 第12回 | <b>基本デザインの構想をたてる</b><br><br>基本デザインのチェック<br>参考資料による授業   | 基本デザインの発表資料の作成をおこなう                               | 4時間 |
| 第13回 | <b>基本デザインの発表資料作成、グループディスカッション</b><br><br>基本デザインの発表資料作成チェック<br>グループディスカッション   | グループディスカッションの振り返り。基本デザインの発表資料作成の準備                | 4時間 |
| 第14回 | <b>基本デザインの発表資料作成、プレゼンテーションボード化</b><br><br>基本デザインの発表資料作成チェック<br>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15回 | <b>基本デザイン講評会</b><br><br>基本デザイン 講評会<br>プレゼンテーションボードのチェック<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック。<br>終了後一週間以内に作品提出(期末試験として評価する)   | 進捗状況発表の準備/プレゼンテーションボードの手直し                        | 4時間 |
| 第16回 | <b>進捗状況発表(テーマ、概要再確認)</b><br><br>進捗状況発表<br>・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<br>・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。<br>詳細なデザインへとプロセスを移行して行く。   | 詳細デザインの作業/振り返り                                    | 4時間 |
| 第17回 | <b>詳細デザイン1をおこなう(講評会の準備)</b><br><br>講評会の準備を各自行う。<br>詳細デザインを行う。(スケッチとスタディ模型で表現)  | 教員より受けたアドバイスをもとに、詳細デザインをつめていく。                    | 4時間 |
| 第18回 | <b>詳細デザイン2、グループディスカッション</b><br><br>講評会の準備を各自行う<br>グループディスカッションと資料作成  | グループディスカッションの振り返り、詳細デザイン3準備をおこなう                  | 4時間 |
| 第19回 | <b>詳細デザイン3、講評会の準備</b><br><br>講評会の準備3を各自行い、教員のチェックを受ける。<br>資料作成   | 詳細デザイン講評会準備をおこなう                                  | 4時間 |
| 第20回 | <b>詳細デザイン講評会(デザイン最終決定)</b><br><br>詳細デザインの全体講評会<br>各学生&#amp;#amp;#amp;#215;10分(発表と講評)   | 講評会の振り返り、最終作品制作1の準備をおこなう                          | 4時間 |
| 第21回 | <b>最終作品制作1 資料ボリュームを決定</b><br><br>講評会準備1<br>最終提出物の資料ボリュームを決定<br>個別の指導   | 最終作品制作2準備をおこなう                                    | 4時間 |
| 第22回 | <b>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</b><br><br>講評会準備2<br>最終提出物の資料(プレゼンテーションボード)を作成<br>模型/CG/図面  | 最終作品制作3準備をおこなう 模型/CG/図面                           | 4時間 |

|      |   |                                 |     |
|------|---|---------------------------------|-----|
| 第23回 | <b>最終作品制作3 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成</b><br>講評会準備3<br>最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成<br>模型/CG/図面   | 最終作品制作4 準備をおこなう 模型/CG/図面        | 4時間 |
| 第24回 | <b>最終作品制作4</b><br>講評会準備4<br>最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成<br>模型/CG/図面   | 最終作品制作5 準備をおこなう 模型/CG/図面        | 4時間 |
| 第25回 | <b>最終作品制作5 最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成</b><br>講評会準備5<br>最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成<br>模型/CG/図面   | 卒制展示判定講評会準備をおこなう プレゼンテーションボード全体 | 4時間 |
| 第26回 | <b>卒制展示判定講評会</b><br>卒制展示判定講評会<br>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27回 | <b>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</b><br>作品手直し、卒制展示計画1<br>最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成<br>模型/CG/図面  | 作品手直し、卒制展示計画2 準備をおこなう 模型/CG/図面  | 4時間 |
| 第28回 | <b>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</b><br>作品手直し、卒制展示計画2<br>最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成<br>模型/CG/図面  | 作品手直し、卒制展示計画3 準備をおこなう 模型/CG/図面  | 4時間 |
| 第29回 | <b>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</b><br>作品手直し、卒制展示計画3<br>最終提出物の資料（プレゼンテーションボード）を作成<br>模型/CG/図面  | 合否判定講評会準備をおこなう                  | 4時間 |
| 第30回 | <b>合否判定講評会 最終作品の提出 展覧会展示</b><br>合否判定講評会<br>プレゼンテーション内容について評価<br>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）<br>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。 | 卒制展示準備と講評会の振り返り                 | 4時間 |

|                  |                                |      |    |     |   |
|------------------|--------------------------------|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術概論【AE】</b>              |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子                           |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年                             | 開講時期 | 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 | 該当する                           |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          | 染織作家として制作、作品発表の活動を行っている。（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

絵画(洋画・日本画)、染・織の工芸作品、立体造形の基礎的知識から制作の探求までをそれぞれの表現において専門家として活動している作家(主に本学教員)との対話を交えながら講義する。美術における各領域をそれぞれの専門的立場から学び、制作表現をおこなう視点で探求する。絵画における絵画表現の変遷、材料や主題の問題、染・織の工芸作品の変遷、工芸作品の現代的表現の可能性など、平面上の空間あるいは立体的表現における三次元の造形空間をどのように考え、制作表現するかを様々な作品の紹介・解説により分析的に検討する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

制作する立場からの美術・造形芸術に関する知識

#### 目標：

授業で紹介した作品、図版、資料、講義内容から、造形芸術の変遷、芸術表現の可能性を考えることができる。

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見

授業の講義内容の理解度、質疑、演習に積極的に参加できる、今後の自分の表現活動と可能性を考えることができる。

### 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)

### 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うととも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の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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|            |     |  |
|------------|-----|--|
| 授業の演習理解度   | 40% | ： 授業を通じて造形芸術の学びが形成されているか。今後の自分の表現活動と可能性を考えることができる。そのことを課された小レポートの中で述べられているかどうかを評価する。 |
| 受講の取り組み状況  | 30% | ： 美術・工芸の様式や技法、歴史の変遷等を通して作品、作家の理解、分析ができる。各回授業への取り組み、自ら学ぼうとする意欲を各回ごとの提出物を元に評価する。       |
| 試験（期末レポート） | 30% | ： 課されたテーマに基づきレポートを作成する。  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

テキスト：プリントなど適宜配布  
参考文献：授業時に紹介

### 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： 金曜日3限  
場所： 美術アトリエ棟2F 研究室  
備考・注意事項： 授業以外でも質問があれば、研究室で歓迎します。その他連絡を取りたい場合はEメールで対応します。  
アドレス：muraoka@osaka-seikei.ac.jp (村岡) abe@osaka-seikei.ac.jp(阿部)  
ote@osaka-seikei.ac.jp (大手) tsuda-y@osaka-seikei.ac.jp (津田) まで。  
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

| 回   | 内容   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|------------------|
| 第1回 | <b>彫刻について1 「乾漆と彫刻」</b><br>日本ならではの彫刻について考える。(ゲスト対談者：江村先生)                             | 4時間              |
| 第2回 | <b>彫刻について2 「立体表現の広がり」</b><br>多様な立体表現について   | 4時間              |
| 第3回 | <b>絵画について1 「技法・材料論」</b><br>絵画表現のしくみについて考える。絵画技法史材料を美術史の観点とともに考察していく。(ゲスト対談者：津田やよい先生) | 4時間              |
| 第4回 | <b>絵画について2 「絵画表現の広がり」</b>  | 4時間              |

| 多様な絵画表現について |  |  |     |
|-------------|--|--|-----|
| 第5回         | <p><b>染織について1 「染織の伝統的技法と現代の表現への展開」</b></p> <p>現存する最古の染織布である正倉院御物（三纈）から近代の染織作品までの変遷を概観する。我が国の染織の歴史と各時代に主流であった染織技法の種類、染織布の特徴、アートとしての染織などの魅力について概説する。</p>   | <p>授業の振り返りを行い、文献や作品集等を参考にし、上代裂からファイバーアートまでの幅広い染織品について理解する。</p> | 4時間 |
| 第6回         | <p><b>染織について2 「様々な染織技法を用いた作品」</b></p> <p>近代の染織表現から現代の染織表現について、主要な作家の作品をたどり、多様な技法、素材、表現を概観する。工芸の一技法として存在した「用途」を持つ染織から造形表現の一技法として成立している芸術作品としての染織作品の数々を知ることにより、その魅力と表現の可能性を探る。<br/>(ゲスト対談者：阿部先生)</p> | <p>授業内で紹介した染織作家や作品について、その技法や素材、表現方法などについて調べ、レポートを作成する。</p>     | 4時間 |
| 第7回         | <p><b>映像表現について 「多様な映像表現—外部講師による」</b></p> <p>近年の美術作品には、映像を用いた表現が多に多い。その多様さは手法においてもメッセージにおいても大きな広がりを見せている。その一端を外部から招く講師の先生に講義いただき、あまり馴染みが無かった映像によるアートに触れるきっかけをつくる。</p>                               | <p>感想や、学んだことについてレポートを作成する。</p>                                 | 4時間 |
| 第8回         | <p><b>絵画・日本画について1 「作品を見る」</b></p> <p>絵画・日本画作品の紹介 近代の作品から現代の表現へ (ゲスト対談者：村岡先生)<br/>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>   | <p>授業で紹介した作品を調べる。</p>  | 4時間 |
| 第9回         | <p><b>絵画・日本画について2 「日本画の表現・表現材料」</b></p> <p>日本画の表現の紹介、表現素材を知る</p>   | <p>授業内で知り、考察したことのまとめ。</p>                                      | 4時間 |
| 第10回        | <p><b>工芸表現について 「様々な工芸表現」</b></p> <p>染織の外に、工芸分野における代表的な表現として、陶芸、漆工、木工、金工等について紹介し、その多様な表現を概説する。</p>  | <p>講義を聞いての感想をレポートにまとめる。</p>                                    | 4時間 |
| 第11回        | <p><b>社会におけるアート1 「アートは誰のもの？」</b></p> <p>社会におけるアートの位置づけは、時代、地域の変化によりさまざまに変遷してきました。その流れに触れ、現代において、どのような動きがあるのか、事例を紹介する。</p>  | <p>授業内で知り、考察したことのまとめ。</p>                                      | 4時間 |
| 第12回        | <p><b>社会におけるアート2 「アートプログラム体験」</b></p> <p>社会において課題解決やコミュニケーション形成といった目的を担って開催されるアートプログラム。その実践者から事例について話を聞く。(ゲスト対談者：学外講師)</p>   | <p>学外講師からの講義について、レポートをまとめる。</p>                                | 4時間 |
| 第13回        | <p><b>アールブリュット／アウトサイダーアート 概説</b></p> <p>アールブリュット、アウトサイダーアートと呼ばれているアート作品についてその歴史的な背景や現代におけるそれらの作品を取り巻く状況について概説すると共にそれらと日本における「障害ある人による表現、作品」についての現状についても概説する。</p>                                   | <p>授業の内容を振り返り整理、記録する。</p>                                      | 4時間 |
| 第14回        | <p><b>鑑賞について</b></p> <p>美術の分野における鑑賞について、意義、多様な手法等について概説する。</p>   | <p>1作品を選び、鑑賞レポートを作成する。</p>                                     | 4時間 |
| 第15回        | <p><b>美術活動・表現について</b></p> <p>これから制作を行っていく上での表現活動の意味・心構えを各自の作家研究を通して考える。</p>  | <p>作家研究を行いレポートを作成する。</p>                                       | 4時間 |

|                  |  |      |    |       |
|------------------|--|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演習 1 【AE】</b>   |      |    |       |
| 担当教員名            | 津田やよい  |      |    |       |
| 学年・コース等          | 1年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 2 |
| 授業形態             | この授業では絵画の基礎であるデッサン、基本表現となるいくつかのテクニックから「見ること・描くこと・表現すること」を体感し、徐々に大作の制作にチャレンジしていきます。絵画制作を通して自己制作の基 |      |    |       |
| 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、企業との画材の開発、教育機関でのカリキュラム開発や指導を担当。（全15回）   |      |    |       |

### 授業概要

この授業では、絵画の基礎的である、見ること・描くこと・表現することを探求するとともに、多様な表現手法の試みとして描くこと・造ることなどを通して、また応用した美術の表現の可能性も探求します。絵画的な表現を中心に学びを進めますが、描くことを展開とした表現、立体的表現も試み、表現方法を知り、それに伴う表現の技術を備える。また、表現の可能性を、素材からの試み、手法を変えての表現の試みなど、作品制作を通して表現することを探求していきます。

### 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. 幅広い教養やスキル     | 絵画的な表現を中心に学ぶが、描くことを展開とした表現方法を知り、表現の技術を備える | 絵画的表現のほか美術としての表現手法を知り、表現技術を備えることができる。         |
| 2．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 絵画的表現、応用した表現技術を身につける                      | 美術の表現技術を幅広くを修得し表現することができる                     |
| 汎用的な力                |   |   |
| 1．DP4. 課題発見          |   | 問題意識を持って制作に取り組むことで、自身の表現の問題、表現への気付きを得ることができる。 |

### 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)
- ・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。作品及び制作姿勢、授業に対する取り組み姿勢を観点に日頃の授業に対する姿勢、取り組みから総合評価する。

| 成績評価の方法・評価の割合 | 評価の基準  |
|---------------|--|
| 作品および制作への構想   | ： 課題、テーマの内容を理解し、よりよい作品に昇華できる創意工夫や努力の跡が感じられるかどうか<br>課題ごとに一定の基準を満たす作品制作ができたかどうか  |
| 50%           |  |
| 授業に対する取り組み姿勢  | ： 取り組むべき計画を具体化し、制作をやり遂げたかどうか<br>作品への取り組み方が真摯であったかどうか<br>知識、技術を積極的に身につけようとしているか |
| 30%           |  |
| 期末レポート        | ： これまでの取り組みについての記録、制作ノートを評価する  |
| 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、提示します

### 履修上の注意・備考・メッセージ

半期2単位の演習科目では、授業時間を含めて合計90時間の学修時間が目安となります。これは1回2時間の授業を行った場合、授業1回あたり4時間の授業がい学修が必要となる計算です。

### 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： 美術研究室  
備考・注意事項： 授業前後にも時間をとります。オフィスアワー時間内に質問が難しい学生は適宜対応します。

### 授業計画

|     |                         |                     |                           |
|-----|-------------------------|---------------------|---------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション 石膏デッサン①ー1 マルス | ： 次回授業への準備（授業時に伝える） | ： 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|-----|-------------------------|---------------------|---------------------------|

|      |  |                             |     |
|------|--|-----------------------------|-----|
|      | 入学後初めての実技の授業では、「見る」「描く」を考え、問い直して行きます。まずは石膏デッサンを行います。石膏像の多くはギリシア・ローマ時代の理想美・秩序美を追求した有名な彫刻を複製しているもの。形態の美しさを学ぶことは当然ですが、石膏像は白いため、光による陰影の変化をよみやすく、形態の起伏の変化をより観察でき、画面の中で明暗のみで立体物を表現することを徹底して実地できます。画架を用いて木炭紙に木炭での描画。見て描くための距離や姿勢、形の取り方、描画用具の特性について基礎から学びます。 |                             |     |
| 第2回  | <b>石膏デッサン①-2 マルス 制作続き</b><br>石膏デッサンは考え方はシンプルですが、使用する描画材が黒のみであること、紙は白くあることから、どこまで形態の起伏を明暗のみで表現できるかがカギとなります。そのためには量感、形態感、空間などすべての相乗効果が必要となります。ここでは完成に向かい、個々の力に合わせた個別指導と、全体指導を行います。   | 課題制作                        | 4時間 |
| 第3回  | <b>石膏デッサン①-3 マルス 完成 合評会及び次回課題導入</b><br>石膏デッサンの合評会を行います。客観的な視点からデッサンを問うことで、自作を再考します。合評後、次回課題説明を行います。  | 課題完成、次回課題のための取材             | 4時間 |
| 第4回  | <b>空間を描く～静物と石膏像の組み素描①-1</b><br>前回の課題より大きい木炭紙倍寸にデッサンを行います。支持体が大きいと、描く範囲が広がり、モチーフを描くための情報をより精査し、昇華していく必要があります。徹底して、見て、描くことに重点をおき、デッサンして行きます。個々の制作進行状況に合わせた個別指導を行います。   | 描画材研究および課題制作                | 4時間 |
| 第5回  | <b>空間を描く～静物と石膏像の組み素描①-2 中間合評</b><br>木炭紙倍寸にデッサンを行います。支持体が大きいと、描く範囲が広がり、モチーフを描くための情報をより精査し、昇華していく必要があります。徹底して、見て、描くことに重点をおき、デッサンして行きます。この回では制作の途中に、全員で作品検討会も行います。制作途中で客観的な視点を取り入れ、自作に向かい直します。  | 描画材研究および課題制作                | 4時間 |
| 第6回  | <b>空間を描く～静物と石膏像の組み素描①-3 完成 合評回</b><br>合評回を行います。どういった視点でどう描いたのか、自作についてのプレゼンテーションを行うことで、自分の考え、他社の考えを聞くことで、学修成果を確認。合評後、次回課題について説明を行います。   | 課題の完成                       | 4時間 |
| 第7回  | <b>自然観察素描① 植物を描く</b><br>スケッチブックに鉛筆、色鉛筆、水彩を使用し、自然観察素描を行う。実際に生えている植物を観察し、植物本体、生える場所を描画することで、構造を知る。細密描写、全体描写を求める。   | 描画材研究および課題制作                | 4時間 |
| 第8回  | <b>自然観察素描② 植物がある風景を描く</b><br>スケッチブックをオールオーバーに鉛筆、色鉛筆、水彩を使用し、自然観察素描を行う。実際に生えている植物を観察し、植物本体、生える場所を描画すること以外に、どのような場に存在しているのかを探り、細密描写、全体描写を求める。   | 描画材研究および課題制作                | 4時間 |
| 第9回  | <b>自然観察素描③ 偶発形態によるドローイング</b><br>スケッチブックをオールオーバーに鉛筆、色鉛筆、水彩を使用し、自然観察素描を行う。実際に生えている植物を観察し、植物本体、生える場所を描画すること以外に、どのような場に存在しているのかを探り、細密描写、全体描写を試みてきましたが、この回では、鉛筆などの描画材での表現ではなく、モダンテクニックを使用し、偶発形態を利用した作品展開することで潜在的発想力を探ります。これまでの学修成果の確認のため中間ルーブリック実施        | 描画材研究および課題制作                | 4時間 |
| 第10回 | <b>絵画表現の研究 支持体と絵具の関係について</b><br>この回ではさまざまな色材の組成を研究し、水彩絵具の、油絵具、パステル、コンテ、染料と顔料の違いなどを探ることで、特性を体系的に学んで行きます。  | 絵具の科学について資料を配布するので予習・復習を求める | 4時間 |
| 第11回 | <b>絵画表現の研究 油画制作導入</b><br>あらゆる絵具の頂点である油絵具を使用した課題に取り組みます。これまで使用してきた色材とは違い、重層構造で絵具の色が成り立って行きます。この回では油画のための用具の使い方から、絵画体系について学びます。  | 描画材研究および課題制作                | 4時間 |
| 第12回 | <b>絵画表現の研究 油画制作のための下粗描 及び中間検討会</b><br>題材として自画像を油画で制作していくための、エスキース、キャンバスへの下粗描を実地して行きます。ここでは単なる自身の描写で終わることなく、どのような自画像を描くのか作品化していくためのエスキースを実地。エスキースについては全員で中間検討会を行い、次回より本格的な油画制作に入ります   | 課題制作、プレゼンテーションの準備           | 4時間 |
| 第13回 | <b>絵画表現の研究 油画制作①</b><br>必要な作品の支持体、素材、材料を整え、油画制作を行ってきます。個々の進捗状況により、個別指導を行います。また授業内で、自作についてのプレゼンテーションを実施し、作品にしていくためのプロセスを再確認して行きます。  | 制作の進展させる                    | 4時間 |
| 第14回 | <b>絵画表現の研究 油画制作②</b><br>最終合評に向かい、作品制作を行います。個々の進捗状況により、個別指導を行います。また授業内で、自作についてのプレゼンテーションを実施し、作品にしていくためのプロセスを再確認して行きます。  | 授業全体の振り返り 自作についてまとめる        | 4時間 |
| 第15回 | <b>合評回/課題提出と振り返り</b><br>最終合評回では、これまでの課題を全て振り返ります。これまでの学習についてレポートの作成、及び発表。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）  | 作品制作のまとめ、およびレポート            | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基礎演習 2【AE】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 江村忠彦  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 制作と講評・相互鑑賞を交えながら、彫刻表現の基礎技法について習得する。授業の前半では、塑造制作によって作品制作を行い、後半では、石彫による作品制作を学ぶ。またこれらをノートに記録することで省 |      |    |     |   |
| 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          | 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員（全15回）  |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業では、立体造形表現の基礎となる塑造技法と彫刻技法を修得する。制作と講評・相互鑑賞を交えながら、彫刻表現の基礎技法について習得する。授業の前半では、塑造制作によって作品制作を行い、後半では、石彫による作品制作を学ぶ。これら取り組みを通して、立体表現全般に対する基本的理解を深めることを目標とする。各課題において作品とともに制作ノートをまとめ、経験を言葉によって振り返ることで、学びの確かな修得を目指す。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル

#### 具体的内容：

日常生活と立体表現の関係性に関する理解

#### 目標：

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ことができる。

- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

彫刻や立体表現に関する制作技法の習得

立体制作の各種技法を通じて、準備～構想～完成～鑑賞と省察という一連のプロセスを知り、基本的な道具の扱い方について習得することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

表現の主体となる制作者が自己の独自性を見つめ直すことによって、彫刻や立体表現に関する表現・研究テーマを見出すことができる。

- 2 . DP5. 計画・立案力

思い描く作品の実現および技能の習得に向けて到達すべき点を見定め、確かな準備、計画、立案ができる。

- 3 . DP6. 行動・実践

自らが立てた作品制作・研究計画に沿って、その実現に向けて積極的、自主的に行動することができる。また、状況に応じた課題を自ら捉え、自分なりに解決することができる。

- 4 . DP7. 完遂

各自の作品制作・研究について最終地点まで努力し、完成させることができる。

- 5 . DP9. 役割理解・連携行動

制作・鑑賞に関して、受講生同士で協力・連携し、各自の役割について責任を持って果たすことができる。

### 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
- ・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）
- ・課題解決学習（PBL）

### 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）
  - ・作品について、随時ならびに定期的な講評会において指導・助言を行います
  - ・制作ノートについて、発表および提出により指導・助言を行います

### 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

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| 試験（制作課題）  | 50% | ： 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。  |
| 試験（制作ノート） | 50% | ： 達成点と課題点について明確にしなが、自身の制作を振り返り、わかりやすくまとめることができる。また、自身の経験と結びつけながら、他者の表現を理解することができる。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

参考資料を適宜配布

### 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： 水曜日 3限  
場所： 美術研究室

| 授業計画 |  |                    | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|--------------------|------------------|
| 第1回  | <b>立体を学ぶことについて／彫刻の世界を知る（鑑賞）</b><br>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。   | 制作ノートの作成           | 2時間              |
| 第2回  | <b>張り子（１）：スケッチから塑造制作へ</b><br>“私の空に浮かぶ雲”をテーマに、張り子による塑造制作を始める。制作にあたって、スケッチを行い、対象となるかたちの性質（比率・凹凸の関係など）を捉え、それを塑造によつて的確に表現できるよう制作を進めます。さらに粘土の性質や種類について、知識を深めます。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第3回  | <b>張り子（２）：観察からモデリングへ</b><br>モデルとなる雲の素描や資料を確かめながら塑造制作を進め、また、適切な硬さの粘土を自ら準備できるよう、基本的な粘土の練り方についても実践を行います。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第4回  | <b>張り子（３）：紙の貼り重ね</b><br>塑造によって形作った原型に、手漉き和紙を貼り重ねていきます。同時に、紙の種類や性質などについても知識を深めていきます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第5回  | <b>張り子（４）：粘土抜き～造形の推敲</b><br>和紙を貼り重ねた塑造原型の粘土を抜き取ります。ふたを閉めた上で、さらに紙を貼り重ねるなどして、さらなる造形の推敲を目指していきます。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第6回  | <b>作品鑑賞（１）と今後の制作の確認</b><br>ここまで制作してきた作品を相互鑑賞によって振り返ります。同時に、活動記録となる制作ノートについても相互鑑賞することで、共同研究とします。これらに関して、適宜プレゼンテーションを行いながら、次なる課題を発見します。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第7回  | <b>塑造による胸像制作（１）：観察とモデリング</b><br>“リアルな私”をテーマに、心棒制作～塑造制作を行います。モデルの観察を通して、基準となるプロポーションや骨格、凹凸の関係などを確かめ、塑造制作を進めていきます。骨格を基準としながらも、骨ばったところと柔軟なところ、張りど縮みなどにも留意しながら、造形を推敲していきます。また導入として、彫刻芸術における胸像にはどのようなものがあるのかについても鑑賞します。 | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第8回  | <b>塑造による胸像制作（３）：切金、針金、補強材の準備</b><br>これまで制作してきた塑造作品を原型として、型取り技法によって石膏へ材質転換を行います。型取りに必要な切金や針金などといった補助材料、像内部の補強材などを準備します。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第9回  | <b>塑造による胸像制作（４）：雌型制作</b><br>粘土原型の雌型を制作していきます。塑造原型の表面に石膏をふりかけ、補強を入れていきます。雌型に埋まる塑造原型の粘土抜きを行い、その内側に離型剤を塗布します。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第10回 | <b>塑造による胸像制作（５）：雄型制作</b><br>雌型に、雄型（最終的な像となるもの）の素材となる石膏を貼りこみ、さらに補強を入れていきます。完全に固まったら、慎重に割り出しを行い、適宜修正を行います。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第11回 | <b>塑造による胸像制作（６）：造形の推敲</b><br>割り出した石膏像を修正しながら、さらなる表現の深化を目指して推敲を行います。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第12回 | <b>作品鑑賞（２）と今後の制作の確認</b><br>ここまで制作してきた作品を相互鑑賞によって振り返ります。同時に、活動記録となる制作ノートについても相互鑑賞することで、共同研究とします。これらに関して、適宜プレゼンテーションを行いながら、次なる課題を発見します。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第13回 | <b>石彫（１）：道具・素材の扱い～面出し</b><br>「大地の存在感を引き出す」をテーマに石を彫り始めます。ここでは、石に点を打つことで、基準となる面を探っていきます。これと同時に、大きな部位の落とし方などについても触れます。また導入として、安全な道具の扱い方や、石の種類・性質などについても知識を深められるよう鑑賞を行います。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第14回 | <b>石彫（２）：彫り進める（上面と側面・裏面）</b><br>面出しによって見出した基準を意識しながら、表面のみならず側面についても彫り進めていくことで、石の存在感（量塊性）をより三次元的に引き出していきます。適宜、実演も行います。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成 | 2時間              |
| 第15回 | <b>作品鑑賞（３）と制作ノート研究</b><br>ここまで制作してきた作品を相互鑑賞によって振り返ります。同時に、活動記録となる制作ノートについても相互鑑賞することで、共同研究とします。これらに関して、適宜プレゼンテーションを行いながら、今後の課題を発見します。   | 制作ノートのまとめ          | 2時間              |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究 1【美術】【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 高坂玲子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 講義形式とグループディスカッション等の演習形式、双方を組み合わせながら進めます                              |      |    |     |   |
| 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          | 芸術祭やアートプロジェクト、文化施設でのアートプログラム、展覧会、鑑賞教育プログラム、地域活性化支援事業などの企画・運営経験（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

近年、アートは地域活性化やまちづくり、観光や産業、教育、社会包摂等社会の様々な事象や課題に対して、重要な役割を果たすものとして期待を寄せられています。それにともない発表や活動のフィールドも広がっています。多様化する社会と「アート/美術/表現」の現状を知るとともに、なぜ美術や表現というものを行うのか、自分の表現や活動をどう意義付けていくのか、そして自分にとって美術や表現はどのようなものなのかということ、事例紹介や他者との議論などを通して考え、伝えることを学びます。

### 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. 幅広い教養やスキル     | 自分が美術や表現に関わることについて考えることができる | 今自分たちが生きる現在社会におけるアートの動向、果たすべき役割について自分なりに理解することができる |
| 2．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | アーティストやそれを支える人の活動に関する理解を深める | 他者の言葉・専門用語など分からない言葉の意味を調べたり、考えることができる              |
| 汎用的な力                |                             |  |
| 1．DP4. 課題発見          |                             | 社会とアートについて自分なりの問題意識を持つことができる                       |
| 2．DP5. 計画・立案力        |                             | リサーチしたことや設定した課題に対して、新たな発想を展開することができる。              |
| 3．DP8. 意思疎通          |                             | 他人の意見に耳を傾け、自分の表現や活動についても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)
- ・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)
- ・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
- ・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棄権とみなし、不合格とする。

#### 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  |
|----------------|--|
| 授業への個々の取組み状況   | ： 授業で扱った内容についての事例等を自ら調べたり、それについて考え、発言することができるか<br>40%                |
| 授業への協働による取組み状況 | ： ディスカッション時には、自分の意見を述べるだけでなく、仲間の意見に耳を傾けることができているかを評価する<br>30%        |
| レポート課題への取り組み   | ： レポート課題に対してきちんとリサーチができたかどうか、また文章にて自分の意見や主張を適切に述べるできているかを評価する<br>30% |

### 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：      | 授業前後   |
| 場所：      | 美術研究室  |
| 備考・注意事項： | 授業前後もしくはメール・こちらが指定する質問フォームにて対応する。メールアドレス・フォームへのアクセス方法については授業中に指示します。 |

### 授業計画

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                          |
|------|---|---|
| 第1回  | <b>オリエンテーション・今の美術と社会の見取り図（導入）</b><br>概要説明。□今の美術と社会について概観する。 | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する<br>4時間 |
| 第2回  | <b>美術と表現の現場（1）美術館と文化施設</b>                                  | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する<br>4時間 |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | 美術館の歴史・役割、その他の文化施設についてその特色や運営形態について知る   |   |     |
| 第3回  | <b>美術と表現の現場 (2) ギャラリー・画廊、マーケット</b><br><br>ギャラリーや画廊の役割や現状、アートフェアについて知る   | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について実際に現場を訪れる、調べる、メモを作成する  | 4時間 |
| 第4回  | <b>美術と表現の現場 (3) 地域とアート</b><br>主に1990年代以降の地域型アートプロジェクト、芸術祭についてその歴史(概略)や特徴、課題について知る。  | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する            | 4時間 |
| 第5回  | <b>美術と表現の現場 (4) 都市とアート</b><br>主に1990年代以降の都市を舞台としたアートプロジェクト、パブリックアート、芸術祭についてその歴史(概略)や特徴、課題について知る。  | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する            | 4時間 |
| 第6回  | <b>美術と表現の現場 (5) アートの担い手たちの協働と労働</b><br><br>美術と表現の現場にはどんな人がいるか、その多様性と協働の意義や困難について知る。またそこにおける労働と雇用について考える。  | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する            | 4時間 |
| 第7回  | <b>美術と表現の現場 (6) アートセンター、アートスペース</b><br><br>多様化するアートセンター・アートスペース、アーティストの活動の広がりについて知る   | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する            | 4時間 |
| 第8回  | <b>美術と表現の現場 (7) コンセプトとステートメント</b><br><br>アーティストのステートメントと展覧会のコンセプトを、作品や展覧会資料とあわせて読む。今の表現について知り、自分自身の表現や美術の可能性や方向性について考える。中間ループリックの実施、学生へフィードバック  | 議論で出された意見の記録と整理、自分が話した内容についての振り返り             | 4時間 |
| 第9回  | <b>グループディスカッション</b><br><br>これまでの講義を踏まえて、個別の作業の上、グループに分かれて共有・議論する。また、今現在の自分の表現や活動について、他者の話を聞き、自分の考えを伝える。   | 授業内容の記録と整理、興味を持った作家・展覧会について調べる、メモを作成する        | 4時間 |
| 第10回 | <b>美術と表現の現場 (8) 発表すること・記録すること</b><br><br>□前回の講義をもとに、作品を発表すること、活動を行うことの意味や、第三者に伝えること・伝えることについて考える。また、実際に起こった問題等について事例を知る。また展覧会やアートプロジェクトの発案～実践までのプロセスをどう記録するかについて知る。また実際の記録をもとにグループで分析を行う。 | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する            | 4時間 |
| 第11回 | <b>美術と表現の現場 (9) 教育や福祉・医療との連携</b><br><br>教育や福祉・医療といった領域における美術・表現の役割、重要性について事例を知る。教育現場におけるさまざまな「鑑賞プログラム」について知る。   | 授業内容の記録と整理、興味を持った事例について調べる、メモを作成する            | 4時間 |
| 第12回 | <b>グループワーク：対話型鑑賞</b><br><br>美術作品を通じて鑑賞者の観察力やコミュニケーション力を育成するプログラムである「対話型鑑賞」を体験する。  | 授業内容の記録と整理、取り扱った作品について調べる                     | 4時間 |
| 第13回 | <b>美術と表現の現場 (11) 大阪・関西の美術と社会の見取り図</b><br><br>大阪・関西の美術・社会の状況について知る。  | 授業内容の記録と整理、興味のあるプロジェクトや展覧会のカタログやドキュメントについて調べる | 4時間 |
| 第14回 | <b>美術と表現の現場 (12) 「リサーチ」する</b><br><br>□レポート課題に向けて、リサーチをすること、リサーチ方法について知る。  | 授業内容の記録と整理、これまでの講義で考えたこと・疑問に思ったことの整理          | 4時間 |
| 第15回 | <b>全体のまとめ</b><br>授業全体のまとめ。学生同士の意見交換。最終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)  | 授業内容の記録と整理                                    | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門研究3【美術】【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 江村忠彦  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 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          | 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員／学外専門機関における論文審査委員／各種展覧会実施における指導・助言およびカタログ等の編集・校正経験多数。（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

各専門領域にて行っている作品制作・芸術表現を一つの研究として捉え、その研究をいかにまとめ、省察し、社会に発信していくかについて確かな学びの修得を目指す。講義（知識の修得と解釈およびノートにおける編集）・演習（リサーチポートフォリオの制作—視覚化・言語化）を基盤としながら、学内外における実地調査（感受と理解—作品対言語）、受講生による討論・協議（経験の共有—言語対言語）、プレゼンテーション（作品を交えた言語による発信）等を交えることで、自身の研究を多角的かつ重層的に捉えることができる構造を成す。

### 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. 幅広い教養やスキル         | 芸術表現と他の学問領域および日常生活のつながりに関する理解 | 芸術表現の学問的かつ多角的な解釈を深めることで、自己の研究の客観化と深まりを促すことができる。また、作品制作や芸術表現が社会において、どのような存在意義を持つのかについて考えを深めることができる。 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 学問としての制作研究のあり方を身に付ける          | 作品制作における準備～構想～完成～発表という一連のプロセスを記録しながら解釈し、これら自身の感覚・経験を言語化しながら省察していくことで、表現の意義を学術的に再発見することができる。        |
| 汎用的な力                    |                               |  |
| 1．DP4. 課題発見              |                               | 制作活動が芸術学という分野において、どのような学びの意味を持つのかについて自身の考えを深めることができる。  |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                               | 研究成果を有意義に社会に向けて発信していく上で、到達すべき点を見定め、確かな準備、計画、立案ができる。  |
| 3．DP6. 行動・実践             |                               | 自らが立てた計画に沿って、その実現に向けて積極的、自主的に行動することができる。また、状況に応じた課題を自ら捉え、自分なりに解決することができる。                          |
| 4．DP7. 完遂                |                               | 各自のリサーチならびにその編集・推敲について最終地点まで努力し、完成させることができる。   |
| 5．DP9. 役割理解・連携行動         |                               | リサーチならびにプレゼンテーションに関して、受講生同士で協力・連携し、各自の役割について責任を持って果たすことができる。                                       |

### 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
- ・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）
- ・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
- ・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）

リサーチポートフォリオの制作およびプレゼンテーションについては、随時ならびに定期的に指導・助言を行います。

### 成績評価

#### 注意事項等

この授業は卒業研究や三年生展に向けたトピックを含んでおり、各回単独の内容ではなく、連続性を伴う授業計画となっているため、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   |
|------------------------|---|
| 試験（プロジェクトノート）<br>30%   | ： 授業の聴講内容および自身のアイデア等について文章化ないし図示化しながら、適切かつ柔軟にまとめることができる。        |
| 試験（リサーチポートフォリオ）<br>35% | ： 自身の制作プロセスを主軸として、他の観点も適宜取り入れながら、学術的かつ独創的、ならびにわかりやすくまとめることができる。 |
| プレゼンテーション<br>35%       | ： 研究ノートの内容を基盤として、それらを言葉、視覚媒体等によって、効果的かつわかりやすく他者に向けて発信することができる。  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

各回課題に沿って、必要とされる資料を適宜配布します。

### 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： | 授業時間前後または火曜5限 |
| 場所： | 美術研究室         |

| 授業計画 |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                  |
|------|---|---|
| 第1回  | <b>自己の制作を見つめるー“制作研究”とは</b><br>授業概要の説明を行います。また、自身が各専門領域にて行っている制作活動を一つの研究と捉え、それをいかにしてまとめ、有意義なる次に繋げていくかについて概観します。  | プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間                            |
| 第2回  | <b>自己の制作を見つめるー私の作品について語る</b><br>自己の作品を一点取り上げて、他者に向けて紹介します。技法、素材、アイデア、形態など、どのような観点からのリサーチを深めていくか、比較対象はいかなるものがあり得るのかについて検討・確定していきます。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第3回  | <b>自己の制作を見つめるー私の作品の背後にあるもの</b><br>自身の今の作品に至るまでの個人的経緯について、文章化しながらまとめしていきます。また、経緯にまつわる出来事について詳細を調べ、作品との関係を鑑みながら分析していきます。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第4回  | <b>自己の制作を見つめるー私の作品群について振り返る</b><br>自身の制作してきた一連の作品を系譜化し、ストーリーとしてまとめしていきます。その際、第2回にて取り上げた1点の作品との比較・検討を行っていくことで、自己の制作や作品世界を相対化していきます。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第5回  | <b>自己の制作を見つめるー発表・相互講評</b><br>ここまで分析してきた自己の制作・作品について、他者に向けて発表します。相互の主体的な意見交換によって、発表者・聴講者の別なく各トピックを自身の問題や課題として捉え、提案や共有、理解を目指します。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第6回  | <b>他者の作品を見つめるー私の作品と他者の作品</b><br>自己の作品を一点取り上げて、共通する点を有する（美術史上の）他者の作品と比較しながらまとめ、共通していると思われる点と相違する点などを適切に捉えながら鑑賞していきます。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第7回  | <b>他者の作品を見つめるー作家研究</b><br>比較対象とした作品を制作した作者について文献調査し、比較対象とした作品の位置づけを探ります。また、同時に自己の作品の経緯とも照らし合わせながら、自己の表現を相対化していきます。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第8回  | <b>他者の作品を見つめるー実物をリサーチすること</b><br>美術館などにおける実物作品の実見調査の手法を学びます。文献によって知ることができること／実物によってのみ知ることのできることを深く理解し、「何を観察し経験するか」について学びます。   | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第9回  | <b>他者の作品を見つめるーリサーチのまとめ方</b><br>自他の作品を比較・検討する方法、文献調査と実験調査をふまえて、これらで得た情報や解釈をいかにまとめていくかについて学びを進めていきます。   | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第10回 | <b>他者の作品を見つめるー発表・相互講評</b><br>ここまで分析してきた自己と他者の制作・作品の比較・検討・調査について、他者に向けて発表します。相互の主体的な意見交換によって、発表者・聴講者の別なく各トピックを自身の問題や課題として捉え、提案や共有、理解を目指します。  | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集／次回用受講シートの記入<br>4時間 |
| 第11回 | <b>キュレーターの視点ー芸術の拡張機能とアートの現場（1）</b><br>キュレーターをゲストとしてお招きし、専門の立場から講義していただくー美術・芸術が「アート」と呼ばれるようになって久しい現在、そのあり方も多岐に渡る。美術館やギャラリー、アートフェアなど美術の文脈を司る場の一方で、まちの活性化を目的としたアートプロジェクトやレジデンス、医療や福祉／教育の場でのワークショップ、休眠施設を再利用したオルタナティブスペースやアートNPOなど、実社会にコミットする「アート」も台頭している。本講座では、大阪という都市における文化と経済の両輪をなす、諸活動の現場を実際に訪問（フィールドワーク）し、現代における芸術の可能性や社会とアートの関わりについて考察を深める。 | フィールドワーク後のレポート提出<br>4時間                           |
| 第12回 | <b>キュレーターの視点ー芸術の拡張機能とアートの現場（2）</b><br>キュレーターをゲストとしてお招きし、専門の立場から講義していただくー美術・芸術が「アート」と呼ばれるようになって久しい現在、そのあり方も多岐に渡る。美術館やギャラリー、アートフェアなど美術の文脈を司る場の一方で、まちの活性化を目的としたアートプロジェクトやレジデンス、医療や福祉／教育の場でのワークショップ、休眠施設を再利用したオルタナティブスペースやアートNPOなど、実社会にコミットする「アート」も台頭している。本講座では、大阪という都市における文化と経済の両輪をなす、諸活動の現場を実際に訪問（フィールドワーク）し、現代における芸術の可能性や社会とアートの関わりについて考察を深める。 | フィールドワーク後のレポート提出<br>4時間                           |
| 第13回 | <b>作ることと語ること・考えることー表現者が成果を発表すること（表現者の視点）</b><br>ここまでの内容に基づき、表現者が単なる表現にとどまらず、それを社会に向けて発信していくことについて、クロストークという形式を通して、表現者の視点から考えや提案を発信・共有・協議していきます。   | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第14回 | <b>作ることと語ること・考えることーリサーチ成果の公開</b><br>ここまで分析してきた自己の作品・表現にまつわる研究の成果についてまとめ、他者に向けて発表・公開します。相互の主体的な意見交換によって、発表者・聴講者の別なく各トピックを自身の問題や課題として捉え、提案や共有、理解を目指します。   | リサーチポートフォリオの編集／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |
| 第15回 | <b>作ることと語ること・考えることーここまでとこれから</b><br>リサーチ成果の公開に関する省察を経て、今後の研究の進展に繋げていけるよう、到達点と今後の課題をまとめていきます。また「制作と研究」をテーマにしたディベートを行い、受講者全員で次なる課題を共有します。   | リサーチポートフォリオの完成／プロジェクトノートの執筆・編集<br>4時間             |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門基幹演習 1【AE】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 村岡幸信  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 演習 平面・絵画について作品化、日本画の表現素材を用いての制作。日本画の表現を通じた作品制作。余白としての空間の捉え方をはじめとして絵画空間についても制作を通して学ぶ |      |    |     |   |
| 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          | 村岡：日本画の作品制作活動ほか、壁画、襖絵、扇面屏風制作など共同制作プロジェクトにも参加  |      |    |     |   |

### 授業概要

ものの見方、遠近法など絵画の基本的表現方法を確認するところから、平面・絵画についての作品化への考察をまじえ、日本画画材を用いた絵画の制作を中心に表現素材による制作に取り組む。絵画・平面表現の一つとして日本画制作を、日本画の表現素材、表現技法を知り、基礎的な制作を通してその表現の魅力、可能性を体験、研究します。また、絵画・平面表現に関わる様々な素材、色材、技法、その背景を探り、写生、デッサンなど、対象を観察することから絵画化していくことに取り組みます。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                     | 目標：                                       |
|--------------------------|----------------------------|---|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解     | 日本画制作に関する基礎的知識の理解          | 映像メディアを用いた表現、日本画での基礎を修得し表現することができる        |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 日本画の表現方法を修得し、自身の新たな表現を探索する | 日本画の表現素材を用いて、表現を見出す                       |
| 汎用的な力                    |                            |   |
| 1．DP4. 課題発見              |                            | 日本画、油彩など絵画制作に関する表現への問題意識を持つことができる         |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                            | 専門技法の制作工程、課題のスケジュールなど制作の計画を立て制作に向かうことができる |
| 3．DP6. 行動・実践             |                            | 作品表現を意欲的に探求し、より良い作品につなげる工夫、努力ができる         |
| 4．DP7. 完遂                |                            | 絵画制作等、自分の作品へのイメージを表現し完成することができる           |

### 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)
- ・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、ループ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。それぞれの課題に対する理解、取り組み、制作物および作品プレゼンテーションをもとに判断する。  
※上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■：試験（作品提出）15回授業終了後（定期試験期間）に実施（提出）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）        | 60% | ： 専門に関する知識と理解および表現に関する技能<br>課題の内容を理解し、より良い作品へと創意工夫や努力の跡が感じられるかどうか。課題ごとに一定の基準を満たす作品制作ができたかどうか |
| 授業、作品制作に対する取り組み | 30% | ： 取り組むべき計画を具体化し、制作を遣り逃げたかどうか。作品への取り組み方が真摯であったかどうか。知識、技術を積極的に身につけようとしたかどうか。                   |
| 作品のプレゼンテーション    | 10% | ： 作品の構想および制作を通しての一貫性、制作を通して得た表現への意識の向上   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

絵画作品画集、プリント資料など適宜用意する

### 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補いまた完了し、次回の授業に向けて必要な準備をすること。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜2限目

場所： 美術研究室

備考・注意事項： 授業終了後にも時間をとります。

### 授業計画

第1回 **絵画表現への説明 描くことと作品を見ることについて**

着色写生の完成（授業時に提出）日本画での表現法、描画材にはどのようなものがあるのか事前に各自調べておくこと

授業外学修課題にかかる目安の時間

2時間

|      |  |                                  |     |
|------|--|----------------------------------|-----|
|      | <p>絵画表現について<br/>写生、構想、制作など作品化へ取り組み方、表現へのとらえ方を考え、日本画での表現素材の特質を紹介。授業資料や画集などで日本画作品を見て、近現代の日本画と現在の日本画作品について知る<br/>鉛筆および水彩絵の具による着色写生（着色写生-静物）</p>           |                                  |     |
| 第2回  | <p><b>写生から日本画制作導入 日本画制作1（静物）</b><br/>着色写生から本紙制作へ 余白を残しての作品制作、完成<br/>写生をもとに構成し本紙に写す<br/>美濃紙をパネル張りする<br/>胡粉、水干絵具、膠の説明 胡粉、水干絵具の作り方の習得</p>                 | 作品の完成（授業時に提出する）                  | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>日本画制作2（果物・野菜）</b><br/>果物をモチーフに着色写生<br/>モチーフの微妙な色の違いを見る</p>   | 着色写生の完成（授業時に提出） 日本画作品を調べる        | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>日本画制作2（果実・野菜）</b><br/>写生をもとに作品制作<br/>水干絵具で微妙な色の違いも表現する</p>   | 作品完成(授業時に提出) 絵画表現を調べる            | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>日本画制作3（花卉）</b><br/>花卉をモチーフに着色写生<br/>花びら、葉、茎など形の変化、微妙な色の変化も捉える</p>  | 着色写生の完成（授業時に提出） 作品の構想を練る         | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>日本画制作3（花卉）</b><br/>写生の充実・確認（微妙な色の違いを描き分ける） 写生から本紙制作へ<br/>本紙制作への準備</p>  | 写生の充実 作品制作                       | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>日本画制作3（花卉）</b><br/>作品制作 空間表現も進める</p>   | 作品制作の充実 日本画作品について調べる             | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>日本画制作3（花卉）</b><br/>作品の完成</p>   | 作品制作の充実 作品の考察                    | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>作品の考察</b><br/>作品の完成 合評会<br/>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック</p>   | 制作記録（レポート、作品撮影）                  | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>展覧会見学 日本画の表現を知る</b><br/>現在の日本画作品の鑑賞 美術館で展示されている作家による展覧会作品の鑑賞<br/>学生または若手作家などが発表している個展、グループ展などギャラリー作品も見て廻る<br/>視ることにより改めて日本画について知り、日本画での表現を学ぶ</p> | 記録（レポート提出） 描く対象を決めて写生を行う         | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>日本画制作4（最終課題に向けての表現技法についての考察）</b><br/>日本画表現素材による技法などの紹介および試行<br/>箔による表現（金箔を貼る）、紙の表現（揉み紙）、岩絵具による表現 など実施<br/>表現することについて-画面の表現への工夫（マチエールなど）</p>      | 描く対象を決めて写生を行う 表現の試行を行う           | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>日本画制作4（樹木・地面を描く）</b><br/>描く対象を決めて写生実施（樹木・地面を描く） 写生の確認・完成<br/>日本画表現素材を用いての自身の表現を試行する<br/>新たな表現の可能性と従来の絵具を使った表現の良さの双方を考える</p>                      | 作品制作 制作記録（レポート、作品撮影）             | 3時間 |
| 第13回 | <p><b>日本画制作4（樹木・地面を描く）</b><br/>作品制作（樹木・地面を描く）<br/>写生から作品へ 構想（小下絵） 草稿（構成） 本紙制作<br/>新たな表現の可能性と従来の絵具を使った表現の良さの双方を考える</p>                                  | 作品制作 制作記録（レポート、作品撮影）             | 3時間 |
| 第14回 | <p><b>日本画制作4（樹木・地面を描く）</b><br/>作品制作（樹木・地面を描く） 絵画制作 日本画本紙制作<br/>表現の考察 日本画表現素材を用いての自身の表現を試行する<br/>新たな表現の可能性と従来の絵具を使った表現の良さの双方を考える</p>                    | 作品制作 制作記録（レポート、作品撮影） プレゼンテーション準備 | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>日本画制作4（樹木・地面を描く） 作品完成 作品講評会</b><br/>制作完成 作品の合評会<br/>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>   | 今後の振り返りとしての自作についての考察をまとめ確認する     | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門展開演習 1【AE】</b>                           |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 阿部 緑  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 1年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 各染織技法を用いた作品制作を中心とした実習授業となる。                       |      |    |     |   |
| 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          | 染織作家として長きにわたり多数の作品制作・発表を行う。各染織技法に関する専門的知識、経験を有する。 |      |    |     |   |

### 授業概要

工芸における染織を取り上げ、「型染」「綴織」の基本的な技法や繊維素材の特性、制約を生かした作品制作を通して、技法の理解、習得を行う。「型染」「綴織」は、スケッチから始まる各工程の作業を重ね、染織独自の絵画的表現の可能性を探る。また、染織作家による展覧会を見学し、染織技法による表現の多様性、可能性、魅力を学ぶ機会とする。更に教職課程履修者が中学校・高等学校において工芸的内容の授業を教授、実践する際の能力の育成をもめざす。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                 | 具体的内容：                       | 目標：   |
|------------------------|------------------------------|---|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 染織に関する多様な技法、素材、道具、表現に関する専門知識 | 多様な染織技法を用いた作品制作を通し、専門知識や技法の理解と習得、平面、立体作品へ応用する能力を身に付ける。さらに将来、教育の現場で実践する力を育成する。 |
| 汎用的な力                  |                              |   |
| 1 . DP5. 計画・立案力        |                              | 染織技法を用いた制作において、授業内容をしっかり理解した上で、各工程の作業計画、草稿、デザインを立案することができる。                   |
| 2 . DP6. 行動・実践         |                              | 制作の計画、草稿に沿って積極的に作品制作に取り組むことができる。  |
| 3 . DP7. 完遂            |                              | 染織技法の各工程を経て、各自のコンセプトに沿った作品を完成させることができる。                                       |

### 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）
- ・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、学生へフィードバックを行うとともに文章での振り返りも行う。これによって学生は自らの成長の度合いを自分で知ることができる。制作物は、学修成果ポートフォリオにまとめていく。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

|                      |     |   |
|----------------------|-----|---|
| 授業への参加度と理解度、積極的な取り組み | 40% | ： 染織技法を用いた制作の各工程で授業内容をしっかり理解した上で、積極的に意欲を持ち制作に臨んでいるかを評価する。                                     |
| 作品に関するプレゼンテーション      | 20% | ： 合評時、完成した作品に対して、各自のコンセプトをしっかりと述べ、プレゼンテーションができていないか、さらに他者の作品に関する自分の考えを述べているかを評価する。            |
| 試験（作品提出）完成作品         | 40% | ： 15回授業終了後（定期試験期間）に実施（提出）する。完成された作品（3点）を評価対象とし、各染織技法の特性を生かし、独自の工夫、個性が生かされているか、また、作品の完成度を評価する。 |

### 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、染織工芸作家の作品集・図録等を参考資料として用いる。

### 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。毎授業において、制作技法、行程の説明、デモンストレーションを行うため、欠席、遅刻をしないように心掛ける。「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、制作作業の遅れは自主的に取戻し、次回の授業に備えること。また、本授業での学びや経験は2年次から自らの専門を選択する際の重要な内容となるため、造形表現の一技法としての可能性を模索すること。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 月・火曜日昼休および3限目

場所： 美術アトリエ棟2階美術研究室

備考・注意事項： この時間以外にも研究室にいることはありますが、授業や会議で不在の時もあります。連絡を取りたい場合はEメールにて受け付けます。（アドレス：abe @osaka-seikei. ac. jp）Eメールには氏名、コース、学籍番号を必ず入れること。

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
| 第1回  | <p><b>オリエンテーション：工芸について・染織についての導入と課題1「型染」①の説明およびスケッチ</b></p> <p>型染技法の特性や制約を理解した上で、モチーフを選択、対象を観察し、しっかりしたスケッチを重ねることにより、魅力ある形や色彩を捉える。<br/>また、型染作家や日本画作家の作品集、素描集を参考にし、スケッチする意味や染色表現の可能性を学ぶ。</p>   | さらにスケッチを何枚も重ね、形の要約を試みるとともに、作品へのイメージを高める。また、作家の作品集から構図や色彩などのすぐれた造形性を学ぶ。        | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>課題1 「型染」② スケッチから小下絵、実物大草稿への移行</b></p> <p>スケッチから得たモチーフの形象や色彩とイメージ、また、技法上の制約を生かして、いくつものアイデアスケッチを描き、その中から小下絵を作成する。その際、作品に対するコンセプト、イメージをしっかり持ち、その具現化を試みる。さら具体的な構図を決定し、「実物大草稿」を作成する。</p>  | 本授業の振り返りと本工程のまとめを行う。スケッチやアイデアスケッチを補足しながら「実物大草稿」を仕上げる。                         | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>課題1 「型染」③ 白黒草稿の作成</b></p> <p>「実物大草稿」をもとに、次の工程である「型彫り」を想定した「白黒草稿」を作成する。白黒草稿の原理をしっかり理解した上で、型染技法上の制約から生まれる魅力ある形と線の要約を行い、さらに型の安定を考慮し作成する。この草稿は型染技法の制作工程の中で、特に大切なものであり、今後の工程、作品の完成度を左右するため、十分に練る必要がある。</p>  | 本授業の振り返りと本工程をまとめるとともに「白黒草稿」を完成させる。  | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>課題1 「型染」④ 型（洗紙）ヘトレース・型彫り</b></p> <p>「白黒草稿」をもとに型の安定を図るため「つり」を付け加える。型紙に草稿をトレースし、デザインカッターナイフにて彫る。その際、刀による勢いあるシャープな線を意識する。</p>   | 本授業の振り返りと本工程をまとめるとともに「型彫り」を完成させる。   | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>課題1 「型染」⑤ 糊置き・地入れ工程</b></p> <p>綿布の上に型紙を固定し型糊を置く。その際、型の下に糊が入らないように細心の注意を払い、特に型紙が不安定な部分に気を付けて一定の厚さを保ち「糊置き」を行う。型紙を取り除き「つり」の部分に糊を補充し、さらに完全に糊が乾燥した後、糊の防染力を高め、染色時の染ムラを防ぐための「地入れ」を行う。</p>   | 本授業の振り返りと本工程をまとめる。授業内に糊が乾燥しなかった作品は「地入れ」を行う。また、次回の授業のため、作品の色について計画し「色草稿」を仕上げる。 | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題1 「型染」⑥ 染色工程（染料についての説明・染料の準備・染色）</b></p> <p>染料と繊維素材の関係やその定着方法など、染料についての説明を行い、本授業で使用する反応性染料（レマゾール染料）3%溶液（一部5%）を準備する。また、薄め液として用いるアルギン酸ソーダ溶液も準備し「色草稿」に従い染色を行う。染色用の刷り込み刷毛は染料の含みが良く、防染糊の下に染料が滲まないよう調整しつつ細心の注意を払い行う。淡色から濃色へと染料を重ね、染色ならではのぼかし技法も有効に用いる。（染色方法についてはデモンストレーションを行う）</p> | 本授業の振り返りと本工程をまとめる。  | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題1 「型染」⑦ 定着・水洗・作品の完成</b></p> <p>制作に用いた反応性染料の定着・発色のため、強アルカリ溶剤を塗布し、化学反応のため約1時間置き、その後、糊と余分な染料、アルカリ溶剤を水洗し仕上げる。水洗する水の中に白場汚染防止溶剤を加え、作品の汚染を防ぐ。</p>   | 本授業の振り返りと本工程をまとめる。また、合評に向けて作品を展示可能な形に仕上げる。                                    | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>学外見学・学習</b></p> <p>学外のギャラリーや美術館、博物館で開催されている染織作家による展覧会を鑑賞する。本授業で制作を通して習得した「染織」に関する基礎知識をもとに、染織技法、素材を活かした表現の魅力、可能性など学び、今後の制作に生かすことをめざす。また、作家との交流を通して、作品についての理解を深める。</p>   | 鑑賞した展覧会、作品についてレポートをまとめる。  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>課題2 「綴れ織」① 綴れ織の説明と基礎織</b></p> <p>「綴れ織」技法は多様な織技法の中でも絵画的表現に適しており、本技法を用いた作品を制作する。最初に「綴れ織」の基礎技法の原理を理解するとともに、いくつかの基礎織りを通して技法の習得を行う。本課題では枠機、ワール糸を用いる。</p> <p>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバックを行う。</p>  | 本授業の振り返りと本技法についてまとめる。また、基礎織りを習得するため、基礎制作を継続する                                 | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題2 「綴れ織」② 基礎織の完成とスケッチ・デザイン（下絵作成）</b></p> <p>共通テーマに応じて、各自モチーフを選択し、そのスケッチからデザイン（下絵）を作成する。その際、基礎織りで理解、習得した技法の特性、表現の可能性、また、制約を考慮し、形と色彩を考える。</p>   | 基礎織と下絵を完成させる。   | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題2 「綴れ織」③ 織下図の完成と、緯糸の準備</b></p> <p>完成した織下絵をもとに、織物の縮率を考慮に入れて織下図を作成する。また、下絵の着彩をもとにして、色糸見本と照らし、緯糸の配色を決め糸を巻いて準備する。</p>  | 織下図の完成と緯糸の準備を終えておく。   | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題2 「綴れ織」④ 織作業①（織り始めと織り表現の決定）</b></p> <p>枠機に経糸を張り、織下絵を下に置き、織り始める。配色については織下絵での着彩を見ながら、準備した緯糸を用いて織進める。テクスチャは基礎織での表現を参考に技法を決定して織り進める。</p>   | 織り作業の継続と表現法を決定しておく。   | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題2 「綴れ織」⑤ 織作業②（織作業の継続）</b></p> <p>各自、織作業を継続し、草稿に従い、色糸の選択、織技法表現を考慮しつつ作品制作を行う。</p>  | 織作業を継続し、作品制作を進める。   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題3 「綴れ織」⑥ 織作業②（織終わり仕上げ作業）</b></p> <p>織作業を継続し、完成させる。織作業の完成後、織り機から作品を外し、経糸の始末、緯糸の始末を行い、展示のための準備をする。（台紙、フレームなど）</p>  | 作品の完成と仕上げ作業の完了および本授業の振り返りと本技法についてまとめる。  | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>課題1ー3 作品合評会（プレゼンテーションとまとめ）</b></p> <p>合評会を実施し、課題1から課題3までのすべての作品について各自プレゼンテーションを行う。また、他者の作品について、しっかりと自らの意見をまとめ述べる機会とする。さらに、合評会では自分の作品を客観視するとともに、他者の作品と比較することでの気づきや制作の振り返りを行う。最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成と学修成果の可視化（ポートフォリオ）を行う。</p>   | すべての染織技法に関する資料、作品工程、完成作品の写真をまとめたファイルを作成する。                                    | 5時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習3【美術】【表現】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 阿部緑  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 作品制作実習を中心とし、作品完成後、合評において各自プレゼンテーションを行う。また、各専門表現技法や素材、材料学などの講義、実験も行い、それらをまとめたファイルを作成する。 |      |    |     |   |
| 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          | 染織作家として長年の染織技法を用いた専門研究、作品制作・国際的な展覧会、個展、グループ展での発表のキャリアを有する。                             |      |    |     |   |

### 授業概要

一年次の授業で習得した染織に関する知識、作品制作を通じた経験をもとに、本授業ではさらに多様な染織技法、素材を用いた授業を展開する。「ろうけつ染」「ステンシル」「フェルティンク」の各技法を用いた作品制作に伴う素材、道具の特性を理解・習得し、造形表現としての染織の可能性を追求することをめざし、さらに独自の表現の巾を広げることをめざす。各課題に対する独自のアプローチやコンセプトをしっかりと定め、リサーチやスケッチ、実験を重ねることにより、イメージを確実に具現化することを学ぶ。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP7. 完遂

#### 具体的内容：

多様な染織技法、素材、道具に関する知識の習得し、各制作工程学び、コンセプトを作品につなげる。

#### 目標：

課題制作を通して、染織技法ならではの特性、魅力を理解し、さらに各自の表現の巾、視野を広げる事をめざす。

染織技法、素材、独自の表現方法を用いた作品制作の可能性をリサーチ、試作、実験を通して習熟する。

コンセプトの立案から課題作品完成までの工程を考察、工夫し、妥協せずにより良い作品を完成させる。さらに習得した技法、プロセスなどを制作ノートにまとめる。

### 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

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。演習授業内の制作物は、学修成果ポートフォリオ、制作ファイルにまとめ、自らの成果の確認と今後の制作の展開を考察する。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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                       |     |   |
|-----------------------|-----|---|
| 授業内課題（小作品提出）          | 40% | ： 染織技法、素材、表現の特徴の理解力、各課題内容の理解力、コンセプトから作品完成まで全工程における展開力、および作品の完成度について評価する。評価方法については初回授業で説明する。 |
| 受講状況                  | 30% | ： 各回授業への積極的参加や授業態度、作品制作に対する取り組み方について評価する。   |
| 作品プレゼンテーション           | 10% | ： 課題ごとに合評会を行う。自作についての考察を整理し、適切に発表できているかについて評価する。  |
| 試験（作品提出）制作ファイル・期末レポート | 20% | ： 各課題制作において使用した技法、素材、道具、リサーチ内容、試作サンプル、工程、作品についてまとめたファイルと期末レポートを評価する。                        |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

作家や展覧会などの作品集、図録などを参考資料として用いる。

### 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。自主的、積極的に「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： 授業の前後および月3限目

場所： 美術アトリエ棟2F美術研究室

備考・注意事項： 基本的には授業の前後で質問を受け付けます。授業時間前後以外の場合は月曜日3限に美術研究室で受け付けます。

### 授業計画

|     |  |                                   |                                |
|-----|--|-----------------------------------|--------------------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション/ 課題1 ① 授業の導入―課題説明・染色実験（色サンプル作成）</b> | 授業内容のふり返りとまとめ、および「樹木」の選定とスケッチを行う。 | <b>授業外学修課題にかかる目安の時間</b><br>2時間 |
|-----|--|-----------------------------------|--------------------------------|

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | <p>全15回の授業内容についてのオリエンテーションを行う。<br/>オリエンテーション後、課題①「ろうけつ染め技法を用いた作品制作・研究：モチーフ『樹木』」の説明を行う。本課題で使用する技法、素材について、参考作品をもとに理解を深め、実際に技法、素材、染料、道具に触れ、本技法による作品制作の可能性を考察する。また、染色実験を行い、使用する反応性染料の色見本を作成する。</p> <p>学生準備物：筆記用具、ノート、作業用衣服</p>   |   |     |
| 第2回  | <p><b>課題1 ② ろうけつ染め技法を用いた作品制作1：「樹木」のスケッチ</b><br/>「ろうけつ染め技法を用いた作品制作・研究：モチーフ『樹木』」のためのスケッチを行う。<br/>なぜ、スケッチが必要なのかを理解し、自らの作品に必要なモチーフの表情、魅力、特徴をスケッチを通して捉え、作品のイメージが得られるまで、あらゆる視点でのスケッチを重ねる。</p> <p>学生準備物：スケッチに必要な用具一式</p>  | 授業の振り返りとまとめ、および樹木のスケッチを継続し、作品のイメージをつかむ。           | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>課題1 ③ ろうけつ染め技法を用いた作品制作2：アイデアスケッチ・小下絵・実物大草稿の制作</b><br/>スケッチのチェック後、スケッチをもとに作品のアイデアスケッチを重ね小下絵を作成する。<br/>小下絵をもとに実物大の草稿を作成（拡大）し、色彩のプラン（色草稿）を練る。</p> <p>学生準備物：スケッチブック、制作に必要な筆記道具、絵具、色鉛筆</p>  | 実物大草稿の完成と色草稿の仕上げを行う。                              | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>課題1④ ろうけつ染め技法を用いた作品制作3：染色の準備・開始</b><br/>草稿のデザインを布にトレースし、木枠に押しピンを用いて布を張り染色作業の準備をする。<br/>また、染料を適切な濃度に溶解し準備を行う。蠟鍋に二種類の蠟を混合、溶解し、適切な温度を保つ。ろうけつ専用筆を準備し、染色を開始する。</p> <p>学生準備物：実物大草稿、色草稿、5Bの鉛筆、ろうけつ用筆作業衣服</p>  | 授業の振り返りとまとめ、および制作の継続。                             | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>課題1 ⑤ ろうけつ染め技法を用いた作品制作4：作品制作（染色作業1）</b><br/>各自、色草稿に従い染色作業を行う。</p> <p>学生準備物：実物大草稿、色草稿、5Bの鉛筆、ろうけつ用筆作業衣服</p> <p>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</p>  | 授業の振り返りとまとめ、および染色作業を継続する。                         | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題1 ⑥ ろうけつ染め技法を用いた作品制作5：作品制作（染色作業2）</b><br/>色草稿をもとに、染色、蠟伏せ・せき出しを重ね、染色工程の終了に向かう。</p> <p>学生準備物：実物大草稿、色草稿、5Bの鉛筆、ろうけつ用筆作業衣服</p>  | 授業の振り返りとまとめ、および染色作業を終わらせる。次回の授業までに脱蠟を済ませておく（業者依頼） | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題1 ⑦ ろうけつ染め技法を用いた作品制作6：染料の定着、水洗、仕上げ</b><br/>作品の脱蠟後、強アルカリ剤（フィキサー）を作品に塗布し、約1時間染料と反応させ、色の定着、発色を行う。その後、十分に水洗を行い、乾燥させ仕上げ作業を行い、作品の完成とする。</p> <p>学生準備物：脱蠟後の作品、ゴム手袋、作業用衣服</p>   | 授業の振り返りとまとめ、作品の仕上げ作業を終わらせる。                       | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>課題2 ① ステンシル技法を用いた染色作品制作1：デザイン</b><br/>染色技法の中でも、簡便で応用範囲の広い「ステンシル技法」を用いた作品制作を行う。<br/>課題の説明の後、技法上の特性、制約を生かした作品のデザインを行う。ステンシルはデザインを型紙におこすため、繰り返し使用することが可能であり、リピート作品としてデザインを考案する。本課題では2枚の型紙を使用し、基本的に2色を使用し、混色による色も考慮する。<br/>また、使用する顔料の色見本を作成する。</p> <p>学生準備物：スケッチブック、デザインに必要な筆記用具、色鉛筆</p> <p>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</p> | 授業の振り返りとまとめ、およびステンシルのデザインを完成させる。                  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>課題2 ② ステンシル技法を用いた染色作品制作2：型彫り</b><br/>ステンシルのデザインを型紙に転写し、型を彫る作業を行う。2枚の型紙を使用するため、それぞれの型紙を合わせた際のズレを極力少なくするための配慮を行い、慎重に作業を進める。</p> <p>学生準備物：デザイン、筆記用具、型紙、デザインカーターナイフ、カッティングボード</p>  | 授業の振り返りとまとめ、および型を完成させる。                           | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題2 ③ ステンシル技法を用いた染色作品制作3：染色</b><br/>染色する布にリピートのための線を引き、それに従い型紙を置き染色を行う。2枚の型紙を使用する際にずれないように、正確に染色の作業を行い作品を完成させる。</p> <p>学生準備物：型紙、筆記用具、マスキングテープ、作業用衣服</p>  | 授業の振り返りとまとめ、および作品の完成                              | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題3 ① フェルト技法による作品制作1：素材・技法について、作品のデザイン、プレフェルト制作</b><br/>フェルト技法、素材、制作工程についての説明、およびフェルト技法を用いた作品のデザインを行う。フェルト技法は羊毛の繊維を絡めることで平面のみならず立体表現が可能となる。技法、素材の特性を生かしたデザインを考え、デザインに応じた型紙を準備する。<br/>また、プレフェルト作成を体験し、フェルトの原理（縮絨）を理解する。</p> <p>学生準備物：スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、はさみ、カッターナイフ、タオル</p>   | 授業の振り返りとまとめ、作品のデザインを完成させる。                        | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題3 ② フェルト技法による作品制作2：フェルト制作、仕上げ</b><br/>デザインに準じてウールトップを重ね、繊維を縮絨しフェルト作品制作を行う。<br/>ウール繊維を用いた立体表現の可能性を学ぶ。</p> <p>学生準備物：スケッチブック、筆記用具、ペットボトル、タオル2枚</p>  | 授業の振り返りとまとめ、およびフェルト作品を仕上げる。                       | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題4 ① 染色実験1：植物染料</b><br/>植物染料についての講義と数種類の植物染料、媒染剤を用いた染色方法を実験を通して習得する。染色した布は色サンプルとまとめ。化学染料とは大きく異なる植物染料の染色方法、色の特徴を理解し、作品への応用を考察する。</p>   | 授業の振り返りとまとめ、植物染料の色サンプルを染料と媒染ごとにまとめる。              | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題4 染色実験2：多様な染織技法・表現の実験・サンプル作成</b></p>   | 授業内容の振り返りとまとめ、合評、プレゼンテーションのための準備                  | 2時間 |

|      |   |   |
|------|---|---|
|      | <p>課題制作で使用した染織技法以外の様々な染色技法を染色実験を通して習得する。染色サンプルを作成し、ファイルにまとめる。今後の各自の制作の巾と表現の可能性を広げることにつなげる。</p> <p>学生準備物：筆記用具、ノート、ファイル、作業用衣服</p>   |   |
| 第15回 | <p><b>合評会 総括</b></p> <p>各自の作品に対するコンセプト、素材、技法に関する研究や実験、工夫を含め、プレゼンテーションを行い、自らの言葉で語るとともに、他学生の意見を聞くことにより今後の作品制作の可能性や展開を模索する機会とする。</p> <p>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> <p>学生準備物：筆記用具、ノート</p> | <p>制作ノートのまとめ、資料、作品を合わせて提出する。</p> <p>2時間</p> |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 村岡幸信／江村忠彦   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 基本的には手を動かす、制作を通し、各専門表現や技法および材料学などの講義も行います。また自作についての考察、作品鑑賞の小レポートも課します。                              |      |    |     |   |
| 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          | 【江村忠彦】 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員（1～7および15）<br>【村岡幸信】 日本画の作品制作活動ほか、壁画、襖絵、扇面屏風制作など共同制作プロジェクトにも参加 |      |    |     |   |

### 授業概要

「日本画」「立体」の表現に関して、それぞれの造形活動に必要な技法や表現を学び、作品制作を通して更なる理解、修得することをめざす。さらにスケッチやデッサン、クロッキーなど、平面・立体造形、空間表現の礎となる造形基礎力の養成を心掛け、その上に各表現においての多様な素材、技法を用いた作品制作、経験を重ね、専門的な表現の可能性、幅を広げる機会とする。合評会では各自のプレゼンテーションや多様な思考・視点からの意見をもとに今後の表現を探索する機会とする。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

「日本画」「立体」各専門の造形表現技法・素材・知識、作品制作

#### 目標：

「日本画」「立体」各専門の現技法を用いた作品制作を通し、技法・知素材などについて習得し、表現の可能性を探索することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見

「日本画」「立体」各専門の造形表現を追求するために必要とされる能力、知識を探り、自らの課題を発見、克服する努力をすることができる。

- 2 . DP5. 計画・立案力

自らのコンセプト、専門技法の制作工程、課題のスケジュール等を踏まえ、制作の計画をしっかりと立案し、制作に向かうことができる。

- 3 . DP6. 行動・実践

授業内、授業外において常に作品を念頭に置き自主的、意欲的に探求し、より良い作品につなげる工夫、努力ができる。

- 4 . DP7. 完遂

各自のコンセプトに沿った納得のいく作品に仕上げることができる。

### 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)
- ・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)

合評会を実施し、各自プレゼンテーションを行い、他者の作品について学生相互で意見を述べる機会を設ける。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■：試験（作品提出）15回授業終了後（定期試験期間）に実施（提出）する。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                           |     |   |
|---------------------------|-----|---|
| 授業課題に対する取り組み姿勢（課題研究・作品制作） | 40% | 各課題内容に対する理解度と習熟度、自主的、積極的に取り組む姿勢を評価する。                           |
| 合評会におけるプレゼンテーションと意見交換     | 20% | 各課題ごとの合評会において、各自の作品に対するプレゼンテーションの実施、また、他者との作品に対する意見を述べる能力を評価する。 |
| 試験（作品提出）                  | 40% | 作品（完成作、デッサン、スケッチ、エスキースなど）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

授業内で各自の学び、制作に合わせた資料や作品集を適宜配布、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時間以上の学習が求められる。作品制作は授業時間内のみならず、授業外の研究、学び、制作の継続が必要であり、自主的な制作活動のための時間をできるだけ作るようにすること。また、与えられた課題をこなすだけでなく、意欲的に学ぶ姿勢を持って臨むこと。

### 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： 研究室および実習室

備考・注意事項： これ以外の時間は、美術アトリエ棟2階の美術研究室にて受け付けます。

| 授業計画 |  |   | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|---|------------------|
| 第1回  | <b>立体を学ぶことについて／彫刻の世界を深める</b><br>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、自身の課題を見出ししていきます。   | 制作ノートの作成                                    | 2時間              |
| 第2回  | <b>立体表現（１）：構想～構造計画～道具の準備</b><br>“私しか語ることのできないこと”をテーマに、素材を選定し、その素材に適した加工方法を確認しながら制作を始めます。道具の基本的な使用方法を確認し、模型制作を通じて自身の構想や観察すべき対象を捉え、多角的に確かめていきます。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成                          | 2時間              |
| 第3回  | <b>立体表現（２）：素材の選定～粗造り</b><br>模型を参照しながら、選定した素材に大まかな形を見出し、作り始めます。その際、素材の性質を見極めながら自身の構想する形を引き出していきます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成                          | 2時間              |
| 第4回  | <b>立体表現（３）：制作の進展と省察</b><br>前回までの内容を踏まえ、更に制作を進展させます。授業の後半では、一度自身の制作を省察するための中間報告の機会を設け、自身の取り組みを見直ししながら、次なる目標を見出ししていきます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成                          | 2時間              |
| 第5回  | <b>立体表現（４）：省察を踏まえた制作の深化</b><br>前回行った省察を踏まえて、表現が更に深まるよう意識しながら、制作を進めます。デッサンの見直しや重心と重さの再認識、骨格を含めた構造上のバランスやヴォリュームの関係などに注目しながら、作品が一体となっていくよう表現を深化させていきます。   | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成                          | 2時間              |
| 第6回  | <b>立体表現（５）：造形の推敲</b><br>自身の思い描く（もしくは見出す）形と、（最終的な）素材の持つ性質の関係を見極めながら、さらなる造形の推敲を目指していきます。また、型取りなどを介して材質転換が必要な場合においては、適切な工程を踏まえて作品を実現していくことができるよう進めていきます。  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成                          | 2時間              |
| 第7回  | <b>作品鑑賞と今後の制作の確認</b><br>ここまでに制作してきた作品を相互鑑賞によって振り返ります。同時に、活動記録となる制作ノートについても相互鑑賞することで、共同研究とします。これらに関して、適宜プレゼンテーションを行いながら、次なる研究に向けて課題を発見します。<br><br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック  | 制作課題の目標到達／制作ノートの作成                          | 2時間              |
| 第8回  | <b>日本画制作 1 樹木を描く（写生・デッサン） 日本画表現に就いての考察</b><br>鉛筆、水彩絵具、クレパス、パステルなど描画材料を用いて写生、デッサンをする<br>徹底した写生、デッサンを求める（自身の表現の探求）<br><br>日本画表現素材による技法などの紹介および試行<br>箔による表現（金箔を貼る）、紙の表現（揉み紙）、岩絵具による表現 など実施<br>表現することについて-画面の表現への工夫（マチエールなど） | 写生・デッサンを重ね、作品のイメージを高める                      | 2時間              |
| 第9回  | <b>日本画制作 1（樹木を描く） 写生・デッサンの確認（合評）</b><br>日本画表現素材を用いての自身の表現を試行する<br>新たな表現の可能性と従来の絵具を使った表現の良さの双方を考える<br>写生・デッサンの確認（合評）<br>作品制作の準備。写生から作品へ 構想（小下絵）草稿（構成）本紙制作   | 作品のイメージを高める 制作の継続                           | 2時間              |
| 第10回 | <b>展覧会見学 日本画の表現を知る</b><br>現在の日本画作品の鑑賞 美術館で展示されている作家による展覧会作品の鑑賞<br>学生または若手作家などが発表する個展、グループ展などギャラリー作品見学<br>視ることにより改めて日本画について知り、日本画での表現を学ぶ  | 制作の継続。記録（レポート提出）                            | 2時間              |
| 第11回 | <b>日本画制作 1（樹木を描く） 作品制作</b><br>日本画本紙制作 表現の考察 日本画表現素材を用いての自身の表現を試行する<br>新たな表現の可能性と従来の絵具を使った表現の良さの双方を考える<br>技法の特性、素材の探求および制作した作品の考察   | 完成に向けて制作の継続。作品の完成                           | 2時間              |
| 第12回 | <b>日本画制作 2（日常空間を描く） 写生・デッサン</b><br>日常空間を描く（自分の部屋、日常目にする風景など）<br>鉛筆、水彩絵具、クレパス、パステルなど描画材料を用いて写生、デッサンをする<br>徹底した写生、デッサンを求める（自身の表現の探求）   | 写生・デッサンの完成 制作への準備                           | 3時間              |
| 第13回 | <b>日本画制作 2（日常空間を描く） 作品制作</b><br>日本画表現素材を用いての自身の表現を試行する<br>新たな表現の可能性と従来の絵具を使った表現の良さの双方を考える<br>写生・デッサンの確認（合評）<br>作品制作の準備。写生から作品へ 構想（小下絵）草稿（構成）本紙制作   | 日本画制作の継続 表現の工夫を試みる                          | 3時間              |
| 第14回 | <b>日本画制作 4（日常空間を描く） 作品制作</b><br>日本画表現素材を用いての自身の表現を試行し表現の可能性を考える<br>細部の表現を高め、完成度を上げる  | 日本画制作の継続（細部の表現を高め、完成度を上げる）仕上げ               | 2時間              |
| 第15回 | <b>作品講評会〈作品プレゼンテーション〉</b><br><br>合評会を実施し、各自制作した作品のプレゼンテーションを行うとともに他者の作品、意見から表現の多様性、可能性について学ぶ機会とする<br>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）  | 合評会を通して自作の振り返りを行うとともに、本授業の内容をファイルにまとめ、記録を残す | 2時間              |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 4 【表現】</b>                                 |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 実践例についての講義。実践現場へのリサーチと考察をもとに受講者で協働してワークショップ実践を企画、実施する。 |      |    |     |   |
| 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          | 小学校の造形専科教員として勤務。（全15回）                                 |      |    |     |   |

### 授業概要

幼児～児童までの子供たちを対象とした造形を通してのコミュニケーションや場作りについて、実践例等から学ぶ。また、アートを通して幼児～対象と関わるために必要となる基礎的な造形表現方法についても研究、習得する。その後、協同して、実際にアートワークショップを企画、実践する。その対象は幼稚園児、保育園児、児童館利用児童等であるが、対象やその環境をリサーチし目的等について考察の上、実践内容を企画し実施する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP8. 意思疎通
- DP9. 役割理解・連携行動

#### 具体的内容：

アートワークショップを実施していくために必要な造形についての知識、技術を習得する。  
習得した造形力を、実施するワークショップにおいて活用し参加者に伝える方法を学ぶ。

#### 目標：

与えられた素材、技法を用いて基礎的造形が行えると共に、応用して表現することを身につける。  
アートワークショップにおいて、造形表現することの楽しさを他者に伝えることができる。  
対象についてのリサーチをもとに、アートワークショップを企画することができる。  
アートワークショップの準備作業や連絡調整、実施等必要となる行動を適切に行うことができる。  
共に企画、実施を行う仲間および関係者、参加者との良好な意思疎通ができる。  
全ての過程を通して全体の中での自分が果たす役割を理解し、仲間との協力により完遂することができる。

### 学外連携学修

有り（連携先：こみち幼稚園、相川保育園、児童館（吹田市立））

### 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）
- ・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

- ・実技・実習後、全体に向けてコメントします
- ・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、成績評価を行わない。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                  |     |   |
|------------------|-----|---|
| 企画・実施の成果         | 30% | ： 課題として与えられたテーマを理解し、企画、準備、実施の各段階において実働と成果物の両面で評価する。             |
| 個々の受講状況          | 30% | ： 企画段階で積極的に意見を述べたか、準備や企画の段階における参加態度によって評価する。                    |
| 協働することにおける受講状況   | 20% | ： 企画から実施に至るまでの過程において積極的に自分の役割を果たせたか、仲間や参加者と良い関わり方ができたかを評価する。    |
| 試験（期末レポート・アーカイブ） | 20% | ： 実施を完了したアートワークショップについて、その経過と成果についてまとめ、作成されたアーカイブと各自のレポートを評価する。 |

### 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

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3時間目  
場所： 美術アトリエ棟 2F 研究室  
備考・注意事項： 上記以外に質問などあるときはメールにて。

### 授業計画

⋮

⋮ 授業外学修課題にか  
かる目安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>子ども対象のアートワークショップ、造形体験教室等について</b></p> <p>子どもを対象としたアートワークショップ等のなかで、その成果や子供たちへの影響ということにおいて、特徴的な過去の実践例について紹介する。また、過年度に本学表現教育コースにおいて実施した例についても挙げ、その成果についても検証する。</p>  | 学内外の実践例について整理し、考察を加えてまとめる                              | 4時間 |
| 第2回  | <p><b>子どもの発達と造形表現の特徴について</b></p> <p>幼児造形の分野の専門家の講師を招き、幼児の発達と造形について、講義いただく。また、現場での実践例等について演習等を通して、実体験することを通して、子どもとの対応において必要不可欠な知識を習得する。</p>  | 講義の内容についてまとめ、取得したことについてまとめる。                           | 4時間 |
| 第3回  | <p><b>子どもの造形活動の現場リサーチ 1 こみち幼稚園の見学</b></p> <p>こみち幼稚園が課外保育として行っている「アトリエ」活動を見学、実際の子供の活動の様子を知ると共に、その特性、造形的能力の在りよう、意欲、興味等について、観察し実感する。</p>   | こみち幼稚園での園児について、それぞれの観点から見聞きできた内容をまとめる。                 | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>子どもの造形活動の現場リサーチ 1 こみち幼稚園の活動サポート</b></p> <p>こみち幼稚園が課外保育として行っている「アトリエ」活動時に、指導者のサポートとして参加し、実際に園児と関わる。造形活動のサポートを通して、自身がどのように動くことができたかまた、より良いかわり方はどのようなことなのかを探る。また、実施内容についても自ら企画する場合について、考察を始める。</p>   | こみち幼稚園での園児について、体験できた内容をまとめる。また、自ら企画する造形活動のアイデアを書き留めておく | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>身近な素材による造形表現研究 1 - ①</b></p> <p>新聞紙等の古紙による造形表現について、試作とテーマ設定による作品制作を行う。立体化や、巨大化など、子どもにとって有効で意義ある造形を通しての働きかけに繋がる表現を探る。この回は、素材の特徴を探り、どのような働きかけでどのような造形が可能か、試作する。</p>   | 素材研究および試作を継続して行い、サンプルを完成する。                            | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>身近な素材による造形表現研究 1 - ②</b></p> <p>新聞紙等の古紙による造形表現について、試作とテーマ設定による作品制作を行う。立体化や、巨大化など、子どもにとって有効で意義ある造形を通しての働きかけに繋がる表現を探る。この回は、前回の試作を踏まえて、作品或いは、協同による造形活動に繋がる制作を行う。</p>   | 前回からの経過、成果について振り返り、まとめておく                              | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>身近な場を起点とした造形表現研究 1 - ①</b></p> <p>場の特徴や、風景などを基にしてそれに対し働きかけることによる（造形要素を交えた）子供の共同活動の可能性を探る。例えば、「秘密基地を作る」等、遊びと造形表現の要素を併せ持つ活動を仕掛けることにより、子どもの積極性や造形性を引き出せるプログラムを発想する。今回は、身近な場所をリサーチし、そこに対する造形的働きかけのアイデアを出し合う。</p>  | 授業内での活動について振り返り、実際に挙げられた内容について記録しまとめておく。               | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>身近な場を起点とした造形表現研究 1 - ②</b></p> <p>場の特徴や、風景などを基にしてそれに対し働きかけることによる（造形要素を交えた）子供の共同活動の可能性を探る。例えば、「秘密基地を作る」等、遊びと造形表現の要素を併せ持つ活動を仕掛けることにより、子どもの積極性や造形性を引き出せるプログラムを発想する。今回は、前回の成果を踏まえて、実際に設定した場においてシミュレーションを行い、プログラムとしての可能性について検証する。<br/>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック</p> | シミュレーションの経過と成果について記録し、考察もまとめておく                        | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>子どもの造形活動の現場リサーチ2</b></p> <p>幼稚園、保育園、学校以外に活動している子供の現場（例えば、児童館や学童保育など）へのヒアリングや見学を実施し、運営の側と子供たちの側に求められている造形活動はどのようなものかをリサーチする。</p>   | リサーチで得られた情報について記録しまとめておく。                              | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>子ども対象のアートワークショップの企画を立案する</b></p> <p>リサーチを元に対象を決め、目的を定めて内容についてアイデアを出し合う。その後、経験してきた造形表現をアートワークショップでの展開へとつなげる方法も視野に入れながら具体的な方法等を検討する。</p>  | アートワークショップの企画立案の過程について記録しまとめておく                        | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>子ども対象のアートワークショップの準備①</b></p> <p>アートワークショップの内容を確定し、必要な素材や道具などの準備を進める。また、対象施設へのプレゼンテーションの準備も行う。役割分担をして進める。</p>  | 確定した内容の記録とプレゼンテーションの準備を完了する。                           | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>子ども対象のアートワークショップの準備②</b></p> <p>対象施設において、内容等のプレゼンテーションと意見聴取を元に、実施内容について必要な修正を行う。実施のための準備を進める。</p>   | プレゼンテーションの記録と実施のための準備を進めておく。                           | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>子ども対象のアートワークショップの準備③</b></p> <p>実施に向けて、時間配分、記録の方法などを検討し、人員の配置や準備物の確認を行う。また、必要な部分についてのシミュレーションも行う。</p>   | シミュレーションの結果について検討と修正を行い準備を完了しておく。                      | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>子ども対象のアートワークショップの実施</b></p> <p>対象施設において子ども対象のアートワークショップを実施する。映像や写真の他に、参加者の声や取り組みの様子を記録として残す。また、実施側の動きや気付き等についても、終了後に記録としてもれなく残しておく。</p>   | 当日の記録について、整理しまとめておく。                                   | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>成果の振り返りとアーカイブの作成</b></p> <p>活動の記録を写真やレポートでまとめる。成果についての各自の考察と参加者の感想、実施施設指導者からの評価も含んだアーカイブを作成する。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）</p>  | アーカイブ冊子と個人レポートを完成する。                                   | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 北城貴子  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 大型モチーフを中心に写生、制作していきます。基本的には各自の作品の制作が中心を中心として、制作中は個別指導を行っていきます。毎回の課題の最後には全体合評を行います。基本的な画法や表現を理 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では、絵画制作に必要な描写力を養い、注意深く対象を描写することにより、写生の意識を探って行きます。すでに身近に感じている画材や、透明水彩絵具、アクリル絵具、油絵具などを使用し、マチエールなど表現技法を工夫し、画材の特性を理解し、さらに、表現を支える色彩、形態、構成、空間などの造形要素について考察を加え、それらと自己と創作との関わりを見出して行きます。課題制作のみならず、全ての行程において制作日誌を導入、全ての課題において合評会を実施しますので、学修成果

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                 | 具体的内容：               | 目標：                                  |
|------------------------|----------------------|--------------------------------------|
| 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 表現への技法・表現素材・材料の研究を行う | 制作を通して各専門技術の基本について習熟し自身の表現に備えることができる |
| 汎用的な力                  |                      |                                      |
| 1 . DP5. 計画・立案力        |                      | それぞれの制作の工程を理解し、作品制作を計画的に行うことができる     |
| 2 . DP6. 行動・実践         |                      | 制作に積極的に取り組み作品制作を自ら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
- ・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)

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うとともに文章での振り返りも行う。これによって学生は自分の成長の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ていく。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。
- 毎回の制作、作品プレゼンテーション、制作研究で評価します。
- ・制作への取り組み:15回:30点
- ・作品制作と完成作品および制作レポート:50点
- ・プレゼンテーション:20点

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                |     |  |
|----------------|-----|--|
| 作品および制作、制作レポート | 50% | : 課題、テーマの内容を理解し、よりよい作品に昇華できる創意工夫や努力の跡が感じられるかどうか 課題ごとに一定の基準を満たす作品制作ができたかどうか |
| 作品プレゼンテーション    | 20% | : 作品の構想および制作を通しての一貫性、制作を通して得た表現への意識の向上                                     |
| 授業に対する取り組み姿勢   | 30% | : 取り組むべき計画を具体化し、制作をやり遂げたかどうか 作品への取り組み方が真摯であったかどうか 知識、技術を積極的に身につけようとしているか   |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

授業内で適宜配布します

### 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。

造形芸術学科美術コースの選択必修科目です。授業時間外での積極的な制作および研究を求めます。授業では制作に集中できるように、授業時間外に授業に必要な準備は済ませておくこと。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日3限目  
場所： 美術研究室  
備考・注意事項： 授業後にも質問を受け付けます。

### 授業計画

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|------|--|------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンス/コンテによる写生(人体①)</b><br>ガイダンスの後に、人体写生を行う。準備物として、木炭紙大のクロッキー紙、画板、コンテなどクロッキーに必要な描画材を準備しておくこと。 | 事後の復習<br>4時間     |
| 第2回  | <b>水彩絵具による写生(人体②)</b><br>描画材を変え、写生(人体)を行う。水彩に必要な用具を準備しておくこと。                                     | 自主研究及び制作<br>4時間  |

|      |   |                           |     |
|------|---|---------------------------|-----|
| 第3回  | <b>人体～友人を描く① 水彩の展開</b><br>水彩絵具を使用し、様々な表現を探る。実像である友人をモデルとし、この授業では様々な角度から人体を見て、形を起こすことから背景も含めて描画について制作を通し、研究する。         | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第4回  | <b>人体～友人を描く②水彩表現の研究</b><br>前回に引き続き、水彩絵具を使用し、様々な表現を探る。実像である友人をモデルとし、背景も含めて描画について制作を通し、研究する。                            | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第5回  | <b>研究素材から作品への展開 合評</b><br>実験的に行ってきたマチエールなどの表現を使用し、作品への昇華していく。これまでの制作の振り返りとして全体合評会を行う                                  | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第6回  | <b>静物油画制作①</b><br>モチーフを組み、静物油画制作を行っていく。F20号キャンパスの準備。  | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第7回  | <b>静物油画制作②</b><br>前回の続き。静物油画制作を行う。  | 作品プレゼンテーション準備、自主研究及び制作    | 4時間 |
| 第8回  | <b>静物油画制作③合評回</b><br>制作後、合評会を行う。<br><br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバックを行う。  | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第9回  | <b>粗描から作品への展開①</b><br>作品制作① 粗描から作品への展開を行っていく。<br>描画材については水彩または油彩、コラージュなど展開を選び、題材として、風景画（30号）と静物画（20号）の2枚を同時進行で制作していく。 | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第10回 | <b>粗描から作品への展開②</b><br>作品制作① 粗描から作品への展開を行っていく。<br>描画材については水彩または油彩、コラージュなど展開を選び、題材として、風景画（30号）と静物画（20号）の2枚を同時進行で制作していく。 | 自主研究及び制作、次回プレゼンテーション用資料作成 | 4時間 |
| 第11回 | <b>粗描から作品への展開③ 合評回</b><br>作品を完成させ、のちに作品プレゼンテーションを行います。  | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第12回 | <b>自由制作 制作の展開を考える</b><br>制作展開する題材・テーマを設定し作品制作する。制作に向けての計画をする。   | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第13回 | <b>自由制作テーマ設定から作品へ</b><br>制作展開する題材・テーマを設定し作品制作する。<br>作品計画から準備、エスキース・マケットから制作を展開する。                                     | 自主研究及び制作                  | 4時間 |
| 第14回 | <b>自由制作 完成の向けての取り組み</b><br>制作展開する題材・テーマを設定し作品制作する。<br>制作を展開する。作品を完成させる。次回合評会に向けての作品レポート作成                             | 作品プレゼンテーション準備、自主研究及び制作    | 4時間 |
| 第15回 | <b>合評会②</b><br>作品、制作に関するレポート提出、口述発表<br><br>最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成および学修成果の可視化（ポートフォリオ）を行う。<br><br>期末レポート（制作日誌）の提出      | 作品、制作に関するレポート提出           | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習5【表現】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 必要となる造形スキルを習得するため基礎的実習を行う。(絵画的表現を中心に) また後半は箕面公園、昆虫館を活動の場として前半に学んだアートを通して関わる活動を企画し、実施する。リサーチとプランニング |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |  |      |    |     |   |

### 授業概要

美術を通して社会への様々なアプローチを試みるために必要な造形表現の基礎を習得する。主に平面表現の基礎的技術や、身近な素材による展開等を体験し表現、制作に必要な知識、技術を身につける。  
後半は箕面公園およびそこに立地する昆虫館という場についてリサーチし、前半で得た造形表現を活かして箕面公園(或いは昆虫館)においてアートと自然、或いはアートとそこに集う人々との結びつきを創出することを試みる。成果としては様々な可能性が考えられるが、現地担当者とのコミュニケーション形成も重要な要素となる。

### 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. 幅広い教養やスキル         | 主に絵画的表現の基礎的技術や素材についての知識の習得     | 習得した絵画表現の基礎的知識や技術を元に社会へのアプローチを発想していくことができる。        |
| 2. DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 与えられた場においてアートを介してその場所や人との関係を築く | 場所や対象者についての理解を深め、そこに働きかけるアートによる手法を発想することができる。      |
| 汎用的な力                     |                                |  |
| 1. DP4. 課題発見              |                                | 与えられた場や対象者についての確かなリサーチを元にそこで有用なアートの在り方を発想することができる。 |
| 2. DP5. 計画・立案力            |                                | 課題を通じて自分が感じたこと、伝えたいことを的確に表現できる力をつける。               |
| 3. DP6. 行動・実践             |                                | アイデアを具現化するための行動力をつける。                              |
| 4. DP7. 完遂                |                                | 展示やプレゼンテーションに合わせて課題をやり遂げる力をつける。                    |

### 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
- ・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
- ・課題解決学習(PBL)

### 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
- ・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。

#### 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。課題に対する姿勢、熱意  | 40% | 授業への参加態度、課題に対する能動的な姿勢について評価する。   |
| 期末レポート(成果のアーカイブとレポート) | 30% | 素材、技法の特性を理解しそれを活かし独自性のある表現へと展開できたかどうかを評価する。また、実施を完了後に、その経過と成果についてまとめ、作成されたアーカイブと個人レポートを評価する。 |
| 協働することにおける状況          | 30% | 自分の役割を果たし、全体の流れを見通して仲間と協力できたかどうか、また、外部の協力者と良好な関係が築けたかを評価する。                                  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

参考文献は授業内容に合わせた資料を適宜配布する。

### 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3限  
場所: 美術アトリエ棟2F 研究室  
備考・注意事項: 上記以外はメールで受け付ける。

### 授業計画

|     |                       |                  |                         |
|-----|-----------------------|------------------|-------------------------|
| 第1回 | 俯瞰図制作1 表現の「場」について調べる。 | 制作及び作品研究を継続して行う。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|-----|-----------------------|------------------|-------------------------|

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | 表現の「場」について調べ、テーマに沿った技法研究を行う。<br>(基本的に平面表現で行う) 作業は個別で行うが、研究内容は全体と共有する。   |   |     |
| 第2回  | <b>俯瞰図制作2 表現の「場」についての研究</b><br><br>表現の「場」についての研究から、提示されたフォーマットで各自作品制作し、まとめたものを発表する。「場」と平面表現の可能性について互いの作品を通して意見交換し各自の考察を深める。   | 制作及び作品研究を継続して行い、作品を完成する。                  | 4時間 |
| 第3回  | <b>ドローイング1 作品鑑賞とディスカッション</b><br><br>社会の中での「個」の表現力について考え、作品鑑賞を通して造形活動に必要な「ものの見方」について意見交換をおこなったうえで、身近なものを描写する。その作品についても鑑賞と意見交換を行う。  | 作品鑑賞について自ら感じたこと、意見交換での他者の発言などについて整理し記録する。 | 4時間 |
| 第4回  | <b>ドローイング2 技法、素材の考察および造形表現の可能性を探る</b><br>線の表現演習により、描画材と画面の素材に対する考察と、造形表現としての可能性を探る。多様な線による表現を描写やその他の平面表現に展開する。基本的に作業は個別で行うが、研究内容は全体と共有する。                                       | 線のみによる表現の作品制作を継続し、研究ノートにまとめる。             | 4時間 |
| 第5回  | <b>ドローイング3 風景/場を描画、コラージュ等により再構築し表現する</b><br>多様な画材や技法による描写の外に独自の技法を重ねて、新たな風景/場を表現する。表現された風景/場と、モチーフとなっている現実の風景/場との間にどのような関係、往還が生まれるか、鑑賞し合い、言葉に表す。                                | 自らの考察と他者の意見について整理し記録しておく。                 | 4時間 |
| 第6回  | <b>経験した造形表現の展開についての考察、意見交換</b><br><br>経験してきた造形表現をアートイベントでの展開へとつなげる可能性について具体的なアイデアを出し合う。ここでは、後半の対象者が幼児～学童であることからその年齢に対応したテーマ設定をするための対象研究も行う。                                     | 造形表現の展開案と対象研究の成果を整理し記録する。                 | 4時間 |
| 第7回  | <b>活動場所(箕面公園)の現地リサーチ(学外授業)</b><br>箕面公園および昆虫館に出かけ、実際にどのような場所であるか、どのような人が利用しているか、公園や昆虫館としての機能、魅力等について訪問者の視点でリサーチする。更に公園管理事務所や昆虫館のスタッフの方から話を伺い、管理者側からの場所についての特徴、留意することについてもリサーチする。 | リサーチ内容について整理、記録しておく。                      | 4時間 |
| 第8回  | <b>活動場所(箕面公園)における独自性のあるアートイベントの提案</b><br>場所とそこに関わる人々に対して、その場の魅力を際立たせることや新たな発見をもたらす等、アートの手法を通して関わることで自分たちができることを発想する。そのために前回のリサーチについて検証すると共に、他の事例研究も行う。中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック    | アイデアや事例研究について整理し、記録しておく。                  | 4時間 |
| 第9回  | <b>活動場所(箕面公園)におけるアートイベントの内容決定</b><br><br>アートプログラムの中でく箕面という場所・風景・環境・人>に対して働きかけることを目的として、前回に各自から出されたアイデアについて検証の上、内容を絞り決定する。その際に、これまで経験してきた造形技法や、試してみたい素材、技法を活かすことのできる活動内容を検討する。   | 決定された内容について整理し記録しておく。                     | 4時間 |
| 第10回 | <b>試作、シミュレーション(素材、技法等の実験)</b><br><br>これまで経験してきた造形技法や、試してみたい素材、技法により、試作を行う。また、風景/場に対する働きかけについてもシミュレーションを行い、実施の具体的内容を決定する。  | 試作・シミュレーションの結果を記録する。決定された内容についても文章化しておく。  | 4時間 |
| 第11回 | <b>アートイベントへの展開を企画</b><br><br>前回の試作・シミュレーションを元にプログラムを作成する。各過程の詳細についても検討し、箕面公園の管理者に対してプレゼンテーションできるよう資料等の準備をする。  | プレゼンテーションのための資料を完成させる。                    | 4時間 |
| 第12回 | <b>プレゼンテーションと意見聴取</b><br><br>箕面公園管理事務所のスタッフの方たちに企画案についてのプレゼンテーションを行い、意見聴取する。必要な修正、改善点について指摘を受け対応を検討する。また、実施に向けて必要な準備、留意点等をミーティングの中で確認する。  | プレゼンテーション時に確認できたことを整理し記録する。必要な修正等の対応を行う。  | 4時間 |
| 第13回 | <b>アートイベントの実施準備</b><br>必要な画材、素材等を準備する。当日の流れと人員配置について確定し実施側の最終確認を行う。(現場での広報、記録等も予めどのように動くか決めておく)   | 必要な準備を完了しておく。                             | 4時間 |
| 第14回 | <b>アートイベントの実施(学外授業)</b><br><br>現地において、イベントを実施する。造形活動の記録と共に、参加者との直接の交流を重視しその具体的内容についても記録する。また、実施側、参加側双方の表現活動を通しての感じ方、変化について、言葉等を通じて抽出する。   | 映像、写真等で実施の様子を記録し、参加者の反応等については文章化して記録する。   | 4時間 |
| 第15回 | <b>成果の振り返りとアーカイブの作成</b><br><br>現地のリサーチ、技法研究から試作と考察を経て決定されたアート活動の内容、準備段階とプレゼンテーション、実施当日の成果、の各段階について振り返りと記録と考察を加えて全てをアーカイブ冊子を作成する。  | アーカイブ冊子と個人レポートを完成する。                      | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 阿部緑   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 素材・技法研究、コンセプト研究を中心とし、その後、それらの知識や経験をもとに作品制作につなげる。習作から自作への応用と習熟を図る。 |      |    |     |   |
| 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          | 伝統的な染色技法を工芸作品の域からタブロー作品へと昇華し、国内外での展覧会多数。教育機関でのカリキュラム開発多数。         |      |    |     |   |

### 授業概要

前期に習得したさまざまな造形表現に関する知識、技法を礎にし、後期は各自1つの造形表現を選択し、各専門において作品制作に必要な技法、多様な素材、材料、支持体等について、実験や試作を通してデータを収集し、より専門的な原理を研究し、各自の作品へと応用、展開していきます。さらに、作品制作・研究を行うにあたり重要な各自のテーマやコンセプトについて個人面談を行い、しっかりと確立した上でイメージの具現化、作品への昇華をめざします。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性               | 具体的内容：                            | 目標：  |
|----------------------|-----------------------------------|--|
| 1．DP2. 専門的知識・技能、職業理解 | 造形表現と技法、および素材、材料などに関する知識とコンセプトの確立 | 自己表現のための知識、経験の蓄積と作品の志向、方向性の確立により、作品の確かな実現ができる。                   |
| 汎用的な力                |                                   |  |
| 1．DP4. 課題発見          |                                   | 造形表現の知識や経験を深めることで、自己表現に必要な課題を解決できる。                              |
| 2．DP5. 計画・立案力        |                                   | 作品制作・研究を行うために必要なコンセプト、方向性を定め、熟考して遂行することができる。                     |
| 3．DP6. 行動・実践         |                                   | 定めたコンセプトや制作上の計画に応じて、自主的に作業を進め、常に探求心を持ち作品に向かい合うことができる。            |
| 4．DP7. 完遂            |                                   | 各自のコンセプトに沿ったより良い作品を完成させることができるとともに、制作ノートや実験ファイルをまとめ今後にかかすことができる。 |

### 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）

- ・実験、実技、実習
- ・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）  
制作ノートと実験ファイルの作成

### 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、また、文章での振り返りも行う。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。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く。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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 研究課題、作品制作に臨む姿勢  | 30% | ： 作品の方向性、コンセプトの確立と素材・技法研究、実験および作品制作に対する姿勢を評価する。                                  |
| 制作ノートと実験ファイル    | 20% | ： 研究や実験、実習で得たデータを今後役に立つ自らの資料としてしっかりとまとめられているかを評価する。                              |
| 試験（作品提出）        | 40% | ： 15回授業終了後（定期試験期間）に実施（提出）する。各自のコンセプトに沿い、素材、技法研究の成果が反映された作品を完成させているかを評価する。        |
| 口述発表（プレゼンテーション） | 10% | ： 合評時にコンセプトをはじめ、作品についてまとめた分かりやすいプレゼンテーションができていないか、他者の作品、意見に対して自分の考えを述べ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

授業内で必要な資料、文献、作品集などを適宜配布・提示する。

### 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は2単位の実習科目であるため、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、次の授業に向けて予習をすること。また、制作ノート、実験ファイルの作成を行い、授業内容をまとめること。

### 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：      | 美術アトリエ等実習室、体育館実習室および美術研究室   |
| 備考・注意事項： | 授業前後に質問を受け付けます。その他の場合は美術研究室（美術アトリエ棟2階）で対応します。授業や会議等で不在のこともありますので、連絡を取りたい場合はEメールにて受け付けます。<br>（アドレス：abe@osaka-seikei.ac.jp）<br>Eメールには氏名と所属、学籍番号を必ず明記してください。 |

| 授業計画 | ガイダンス／各選択表現の技法材料論および研究・実験                                  | 授業内容の振り返りと研究・実験内容、結果、サンプルをファイルにまとめる。日本画・油画：技法、材料について、染織：直接染料 色サンプル・資料のまとめ、原型作成の継続・完成  | 授業外学習課題にかかる目安の時間 |
|------|--|---|------------------|
| 第1回  | <b>ガイダンス／各選択表現の技法材料論および研究・実験</b>                           | 授業内容の振り返りと研究・実験内容、結果、サンプルをファイルにまとめる。日本画・油画：技法、材料について、染織：直接染料 色サンプル・資料のまとめ、原型作成の継続・完成  | 2時間              |
| 第2回  | <b>造形表現のための素材・技法研究1（描画の支持体作成・染色実験・石膏の型取り）</b>              | 授業内容の振り返りと研究、反応染料染色実験内容、結果、サンプルをファイルにまとめる。また、石膏の型取り、パネルを完成させる。                        | 2時間              |
| 第3回  | <b>造形表現のための素材・技法研究2（スケッチ・基底材研究、原型抜き・洗浄）</b>                | 授業内容の振り返りと研究、酸性染料染色実験内容、結果、サンプルをファイルにまとめる。また、スケッチの継続と型の洗浄を終える。                        | 2時間              |
| 第4回  | <b>造形表現のための素材・技法研究3（草稿・コンセプト作成・各種染色技法の実験・樹脂による立体）</b>      | 授業内容の振り返りと研究・実験の内容とサンプルをファイルにまとめる。また、草稿、コンセプトの確立、シリコンの注入まで進める。                        | 2時間              |
| 第5回  | <b>造形表現のための素材・技法研究4（本画、プリント、組織、立体仕上げ加工）</b>                | 制作の継続と研究内容、制作工程をファイルにまとめる。また、各技法を用いた作品制作を進める。   | 2時間              |
| 第6回  | <b>造形表現のための素材・技法研究5（スケッチ、草稿、描きこみ、仕上げ作業）</b>                | 各技法による制作の継続と研究内容、制作工程をファイルにまとめる。さらに合評会に向けて発表内容をまとめ、レポートの作成を行う。                        | 2時間              |
| 第7回  | <b>造形表現のための素材・技法研究6 ・ 合評会 I</b>                            | 授業内容、プレゼンテーションの振り返り・各技法の制作の継続と研究内容、制作工程、作品についてファイルにまとめる。また、次作の題材、コンセプトを考え、プロポーザルに備える。 | 2時間              |
| 第8回  | <b>造形表現のための素材・技法研究7 ・ 自由制作 I-① 中間ルーブリックの実施、学生へのフィードバック</b> | 制作の継続と深化、研究内容とプロポーザルの振り返り、制作工程をファイルにまとめる。   | 2時間              |
| 第9回  | <b>造形表現のための素材・技法研究8 ・ 自由制作 I-②</b>                         | 制作の継続、脱ろう、仕上げと研究内容と制作工程をファイルにまとめる。  | 2時間              |
| 第10回 | <b>造形表現のための素材・技法研究9 ・ 自由制作 I-③</b>                         | 作品の継続・完成、仕上げと研究内容、制作工程をファイルにまとめる。また、合評会に向けて発表内容を整理し、制作に関するレポートを作成する。                  | 2時間              |
| 第11回 | <b>造形表現のための素材・技法研究10 ・ 自由制作 I-④作品完成に向けて</b>                | 授業内容、合評内容の振り返りと研究内容をファイルにまとめる。また、自由制作に向けて、題材、コンセプトなどを考察し、プロポーザルに備える。                  | 2時間              |
| 第12回 | <b>造形表現のための素材・技法研究11 ・ 自由制作 II- (1)</b>                    | 制作の継続と研究内容、プロポーザルの内容、制作工程についてファイルにまとめる。   | 2時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | <p>日本画：各自のテーマによる制作①（題材設定・作品コンセプト・プロポーザル発表）<br/>         油画：各自のテーマによる制作①（大作）①（題材設定・作品コンセプト・プロポーザル発表）<br/>         染織：各自のテーマによる制作①（題材設定・作品コンセプト・プロポーザル発表）<br/>         立体：素材・技法研究⑩「金属を用いた作品制作②」（作品制作—金属の切断）</p>   |   |     |
| 第13回 | <p><b>造形表現のための素材・技法研究12 ・ 自由制作Ⅱー(2)</b></p> <p>日本画：各自のテーマによる制作②（作品制作）<br/>         油画：各自のテーマによる制作②（作品制作）<br/>         染織：各自のテーマによる制作②（作品制作）<br/>         立体：素材・技法研究⑩「金属を用いた作品制作③」（作品制作—金属の溶接）</p>               | 各技法を用いた制作の継続と研究内容、制作工程についてファイルにまとめる。                | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>造形表現のための素材・技法研究13 ・ 自由制作Ⅱー(3)</b></p> <p>日本画：各自のテーマによる制作③（作品制作）<br/>         油画：各自のテーマによる制作③（作品制作）<br/>         染織：各自のテーマによる制作③（各技法による作品制作・仕上げ）<br/>         立体：素材・技法研究⑩「金属を用いた作品制作④」（作品制作—仕上げ、作品完成へ）</p> | 制作の完成と仕上げ、研究内容をファイルにまとめる。また、合評会に向けて作品の仕上げと発表の準備を行う。 | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>合評会Ⅱ・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）</b><br/>         日本画・油画・染織・立体：合評会（プレゼンテーション）</p> <p>最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成および学修成果の可視化（ポートフォリオ）を行う。</p>  | 素材・技法研究および作品制作に関するファイルの完成とレポート作成と提出。                | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習6【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 森野晋次  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 前半は基礎的造形表現を個々の実制作を通して習得する。後半は社会における課題解決の一つとしてアート・イベントを提案し実施するまでの過程を実習として行う。 ※美術専門演習8と連動して授業を行う。 |      |    |     |   |
| 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          | 美術作家（立体）として、また、アート社会を結ぶアートプロジェクトや芸術祭におけるディレクター等として活動している。                                       |      |    |     |   |

### 授業概要

前半は前期のアートワークショップの実施についての振り返りをもとに、更に必要となる造形表現力を習得するため、課題による作品制作に取り組む。ここでは、主に設置される場、空間との関係において成立する造形表現について、発想し制作、設置して鑑賞し合うことによりこの表現の持つ魅力に触れる。  
後半は、3年生と共にアートが社会の中で担う役割や、その展開の可能性を考えていきます。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プログラムを企画、実施する過程を学年を越えて協働することで経験し、学ぶ。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

空間、環境と関わる作品について研究と制作。また、社会と関わるアートの実践に関する知識の習得。  
アートイベント、プロジェクトの企画・運営に携わる中で必要な知識や技術の習得。

#### 目標：

空間や環境と関わるアートを発想することができる。社会におけるアートの動向、役割を理解できる。  
リサーチや、企画立案、シミュレーション等の過程を経験することにより、アートプロジェクトについての専門的知識、スキルを身につけ、実施することができる。

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP8. 意思疎通
- DP9. 役割理解・連携行動

対象についてのリサーチをもとに、アートプロジェクトを企画することができる。  
アートプロジェクトの準備作業や連絡調整、実施等必要となる行動を適切に行うことができる。  
共に企画、実施を行う仲間および関係者、参加者との良好な意思疎通ができる。  
全ての過程を通して全体の中での自分が果たす役割を理解し、仲間との協力により完遂することができる。

### 学外連携学修

有り（連携先：大阪府立江之子島文化芸術創造センター、豊中市）

### 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
- ・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、ループリックを用いて、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

|                      |     |   |
|----------------------|-----|---|
| 授業への個々の取組み状況         | 40% | ： 発案の段階で積極的に意見を出せたか、準備や実施の段階での作業への参加態度によって評価する                |
| 授業への協働による取組み状況       | 30% | ： 発想から実践に至るまでのプロセスにおいて積極的に自分の役割を果たせたか、仲間や参加者と良い関わり方ができたかを評価する |
| 期末レポート（アーカイブ・個人レポート） | 30% | ： 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               |

### 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： 授業の前後の時間  
場所： 授業の教室または美術研究室  
備考・注意事項： 質問等は、授業の前後に受け付けます。

### 授業計画

第1回 **オリエンテーション —アートと社会を考えるスタートとして—**

空間や環境と関わるアートについて、個々にリサーチを行い、資料としてまとめる。

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | 授業の概要説明（前半の作品制作についてと後半のアートプロジェクトについて）<br>設置される場、空間との関係において成立する造形表現について事例の紹介と感想、意見交換を行う。   |   |     |
| 第2回  | <b>作品の構想</b><br>作品を設置する空間（身近な場所なら選定）を想定し、コンセプト作成と作品イメージのスケッチを行う。イメージがまとまったら、制作のための素材等について調べ、準備を進める。   | コンセプト、イメージ画の完成と材料の調達や試作を行う  | 4時間 |
| 第3回  | <b>作品の制作</b><br>計画に基づき作品制作を行う。作業を進めると共に、選んでいる場所についても設置の条件などを確認し、実際の設置をどのように行うか、その手段や必要な材料を確定し準備する。  | 制作の完成と設置のための準備の完了   | 4時間 |
| 第4回  | <b>作品の設置と合評（プレゼンテーションとディスカッション）</b><br>予定している空間に作品の設置を行う。（終了後、すぐ撤去するため、写真撮影等の記録を行う）<br>それぞれの作品について作者のプレゼンテーションを聞き、他の学生はその空間を体感し、感想を述べ、コンセプトと実作品について意見を述べ合う。<br>中間ループリックの実施、学生へフィードバック | 設置した作品についての写真等のデータの整理と合評での意見等の記録と整理を行う。                           | 4時間 |
| 第5回  | <b>3年生によるアートプログラムの現場リサーチについてのブリーフィング</b><br>3年生から既に行われたアートプログラムを実施する場の背景と課題について、説明を受ける。その後、実施内容についての3年生と共同の役割分担を考える（現場担当者との渉外、広報、材料等の準備、事務的作業等）。また、プレゼンテーションの準備を始める。                  | 役割に従ってプレゼンテーション準備の作業を進める  | 4時間 |
| 第6回  | <b>アートプログラムの企画プレゼンテーション</b><br>現地にて連携先の担当者を交えて、企画内容についてのプレゼンテーションを行う。連携先の担当者の意見を受けて必要な修正や更に良い提案ができるかの検討を行う。   | プレゼンテーションの結果と修正について記録、整理する。                                       | 4時間 |
| 第7回  | <b>アートプログラムの現場リサーチ</b><br>企画した内容に応じて、さらに必要な情報を現場にてリサーチし、企画内容に応じた適切な広報手段やツールについても検討する。   | 収集した情報の記録と整理を行う。資料となるような他のアートプログラムの広報物を収集する                       | 4時間 |
| 第8回  | <b>アートプログラムの詳細プランニング、広報資料の作成</b><br>企画内容を具体化し、広報資料の作成のため、対象者に対してわかりやすく伝えるための情報整理を行う。<br>中間ループリックの実施、学生へのフィードバックを行う。   | チラシなどの広報物を作成する  | 4時間 |
| 第9回  | <b>アートプログラムの実施に向けての準備1 プログラムの具体的な流れを決定</b><br>プログラムの具体的な流れを決定し、担当ごとに必要な準備物を洗い出し、調達する。制作作業についてはスケジュールを立て、それに従い作業を開始する。   | 各担当ごとに必要な準備物を整理しておく。必要に応じて準備作業を進める。                               | 4時間 |
| 第10回 | <b>アートプログラムの実施に向けての準備2 現地で必要な準備と調整</b><br>プランニングの内容にしたがって、現地で必要な準備と調整を行い、広報活動も行う。作業は役割に分かれて行うが、全体に対して進捗状況を共有すること。   | 各担当ごとに必要な準備物を整理しておく。必要に応じて準備作業を進める。                               | 4時間 |
| 第11回 | <b>アートプログラムの運営計画</b><br>プランニングの内容に従って、当日の運営計画を行う。タイムスケジュールの策定、役割分担などについて検討を行う。<br>中間ループリックの実施、学生へフィードバック  | 運営計画表を作成し、シミュレーションに向けて必要な準備を行う。                                   | 4時間 |
| 第12回 | <b>アートプログラムの実施前のシミュレーション</b><br>実施側と参加者側に分かれ、当日のシミュレーションを行う。準備物、機材等のチェック、タイムスケジュールのチェック、想定される問題点等を確認し、改善すべき点について検討を行う。  | シミュレーションの結果と内容についての記録、運営計画表の修正、搬入物の準備。実施現場の担当者や関係者に詳細の確認・連絡をしておく。 | 4時間 |
| 第13回 | <b>アートプログラムの実施にむけての準備</b><br>実施に向けて、現場にて準備物の搬入と設営を行う。また、参加者に向けての説明やプレゼンテーションのシナリオ、運営計画表、マニュアルの作成、サポートメンバーの配置、動きなどを確認しておく。   | 不足物がないかの確認を行い、運営計画表最終版とマニュアルを作成する。                                | 4時間 |
| 第14回 | <b>アートプログラムの実施</b><br>アートプログラムを実施する。参加者との直接にコミュニケーションを最優先し感想や意見を収集しておく。また現場担当者・関係者からの意見も収集、記録する。  | 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 |
| 第15回 | <b>振り返りとアーカイブ作成</b><br>アートプログラムの実施を受けて、良かった点/課題点/改善ポイント等についての意見をまとめ、アーカイブに掲載する内容を決定する。<br>最終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）  | アーカイブ冊子、個人レポートの作成を行う。   | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習7【美術】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 津田やよい  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 共通課題より、基本的な画法や表現を理解し、素描の習熟を図ります。それらを踏まえた上での個々の発想及び新たな取り組み、表現に関する技能・個性を反映した表現の開拓を試みる展開に、個別指導を行い、毎 |      |    |     |   |
| 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          | 画家として国内外年間展覧会多数参加。企業との画材開発に携わるほか、教育機関での画材講座、実技レクチャー担当。   |      |    |     |   |

### 授業概要

美術表現を支える色彩・形態・構成・空間などの造形要素についての考察を加え、それらと自己の創作へのかかわりを見出していくためにも、前期での徹底した素描から更に徹底して造形の意識を探り、描き表わすこと、立体造形としての形態の表出について研究していきます。題材を設定し、どう作品化していくか。それをもとに多くのものから一つの普遍的判断を汲み取り、それぞれが、表現作品へとしていくことを目的として、全ての表現の根幹となるを徹底して身につけていきます。

### 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.幅広い教養やスキル         | 美術作品の研究 | 昔日の作品から現代までどのように美術作品が成り立ってきたのか研究し、考察し、自作へつなげていく       |
| 2．DP3.専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 美術表現の理解 | 使用する描画材の基本的な組成、体系、定義を理解し、技法上の特性を生かして表現の可能性を広げることができる。 |
| 汎用的な力                   |         |   |
| 1．DP4.課題発見              |         | 個々の問題に対して論理的に考え、課題を明らかにすることができる                       |
| 2．DP6.行動・実践             |         | 個々の興味を作品化するにあたり、資料を作成する                               |

### 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
- ・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)

本授業では、専門性の礎を築くために、実技課題を通して、知識や技能を身につけます。また作品を制作して行く過程で重要となってくる、使用素材研究・課題発見・作品制作におけるプロポーザルおよびプレゼンテーションを行います。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   |
|--------------------------|---|
| 課題に対するの予習・復習<br>20%      | ： 課題に対し、どのような表現を選択し、それを具体化していくか。また制作の結果どうであったかの振り返り、その後の展開について評価する    |
| 課題研究及び制作への取り組み<br>60%    | ： 専門実技につながる使用材料研究及び作品化するまでの行程について評価する                                 |
| 試験（口述（プレゼンテーション））<br>20% | ： 与えられた課題に対し、個々にテーマを持ち、作品化するための計画の発表、作品の完成度、作品合評会でのプレゼンテーションについて評価する。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

授業内で適宜配布します。

### 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： 授業時間の前後及び火曜日2限

場所： 美術研究室（美術棟2階）

備考・注意事項： 授業前後に各担当教員が質問を受け付けます。授業時間前後以外で質問があれば火曜日2限の時間帯で受け付けます。

### 授業計画

| 回   | 内容  | 備考                    | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|-----------------------|------------------|
| 第1回 | <b>ガイダンス／人体速写</b><br>授業の進め方についてのガイダンスを行います。ガイダンス後、木炭紙大画用紙にコンテで人物クロッキーを行います。用紙とコンテは各自で準備すること。                            | 美術解剖学の資料の通読 人物デッサン    | 2時間              |
| 第2回 | <b>人物デッサン①-1 ノードモデルの描写（クロッキーからの展開）</b><br>木炭紙大画用紙に描画材を用いて、人体デッサンを行います。気韻生動、骨格を意識し、しっかりとしたデッサンができるよう、クロッキーからデッサンへと展開します。 | 美術解剖学の資料の通読 ノードモデルの描写 | 2時間              |

|      |  |                                |     |
|------|--|--------------------------------|-----|
| 第3回  | <b>人物デッサン①-2 ヌードモデルの描写（本画）</b><br>木炭紙大画用紙に描画材を用いて、人体デッサンを行います。構図を決め、徹底的に描いていきます。描画に必要な用具は各自で準備すること。  | 美術解剖学の資料の通読 ヌードモデルの描写と応用       | 2時間 |
| 第4回  | <b>人物デッサン①-3 ヌードモデルの描写（本画の完成）</b><br>ヌードデッサンを完成させます。各自がデッサンのプレゼンテーションを行い、全体での作品制作の考察を目的とした講評を行います。   | デッサンの完成                        | 2時間 |
| 第5回  | <b>選択した技法での人物表現①-1 「絵画、塑像」の導入</b><br>日本画・油画・水彩・ミクストメディアの描画表現の中から1つ技法を選択し、作品へと展開していきます。日本画を選択した学生は日本画の材料を使用した日本画制作、油画を選択した学生は油画制作、染色を選択した学生は染色での制作、ミクストメディアを選択した学生が粘土を使用した模刻を実地します。 | 各メディア表現の研究                     | 2時間 |
| 第6回  | <b>選択した技法での人物表現①-2 「絵画、塑像」作品への展開</b><br>選択したメディアでの制作を行います。目の前の人物をただ見て表現するのではなく、個々に目的を持ち作品へと展開します。作品展開のために個別指導を行います。  | 各メディア表現の研究                     | 2時間 |
| 第7回  | <b>選択した技法での人物表現①-3 「絵画、塑像」作品への展開</b><br>日本画・油画・水彩・ミクストメディアの描画表現の中から1つ技法を選択し、作品へと展開していきます。必要な用具は各自で準備すること。  | 授業を振り返り、次回につなげる研究 プレゼンテーション準備  | 2時間 |
| 第8回  | <b>作品の完成/プレゼンテーション/次回課題説明</b><br>作品について合評会を行います。各自がデッサンのプレゼンテーションを行い、全体での作品制作の考察を目的とした講評を行います。<br>中間ルーブリックの実施、学生へフィードバック   | 授業を振り返り、次回につなげる研究 課題設定         | 2時間 |
| 第9回  | <b>写生からの展開①-1 題材の設定、検討</b><br>個々に自由な題材を設定し、日本画・油画・水彩・ミクストメディアの表現の中から1つ技法を選択し、作品へと展開していきます。描画に必要な用具は各自で準備すること。初回は作品についてのプロポーザル発表を行い、その作品について検討し、考察し、より良い制作ができるよう検討します。              | プロポーザルの検討 選択範囲の検討              | 2時間 |
| 第10回 | <b>写生からの展開①-2 本制作への導入</b><br>日本画・油画・水彩・ミクストメディアの表現の中から1つ技法を選択し、作品へと展開していきます。描画に必要な用具は各自で準備すること。  | 設定したテーマにおける行程の確認               | 2時間 |
| 第11回 | <b>写生からの展開①-2 本制作</b><br>日本画・油画・水彩・ミクストメディアの表現の中から1つ技法を選択し、作品へと展開していきます。描画に必要な用具は各自で準備すること。  | 設定したテーマにおける行程の確認 中間プレゼンテーション準備 | 2時間 |
| 第12回 | <b>写生からの展開①-3 本制作及び中間検討会</b><br>任意の作品サイズでの制作で日本画・油画・水彩・ミクストメディアの描画表現の中から1つ技法を選択し制作している自作についての中間プレゼンテーションを実施します。最初の1限は制作、2限目に発表を行いますのでプレゼンテーション配布資料と描画に必要な用具は各自で準備すること。             | 設定したテーマにおける行程の確認、プレゼン資料の作成     | 2時間 |
| 第13回 | <b>写生からの展開①-4 本制作</b><br>中間プレゼンテーションにおいて他者から出た意見を踏まえて、自作について再考し、完成に向かい、客観的に作品について考察する。   | 設定したテーマにおける行程の確認               | 2時間 |
| 第14回 | <b>写生からの展開①-4 本制作の完成</b><br>日本画・油画・水彩・ミクストメディアの表現の中から1つ技法を選択し制作している作品を完成させます。描画に必要な用具は各自で準備すること。   | 次回統括の回までに作品を完成させる。プレゼンテーション準備  | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評会/総括</b><br>作品および制作に関するレポート提出、全体で口述発表を行う。また授業を振り返り、個々のこれまでの制作について統括する。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）  | プレゼンテーションのための資料作成              | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習7【表現】</b>   |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 対話型鑑賞の手法を習得し、扱う作品や場について企画を立て、対象者についても認識を深めた上で実際に対話型鑑賞ワークショップを実施する。そのことを通してアートを通してのコミュニケーションの一つのあ |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |  |      |    |     |   |

### 授業概要

現在、学校の美術教育の現場では、「鑑賞」を重要な要素として位置づけ、様々な授業の研究・実践が行われている。表現教育コースでは目的としている「美術を通して人と関わる、人と人とを繋ぐ」というテーマの追求の一環としてMOMAから発信されて今では大きく広がりを見せている「対話型鑑賞」について、その成り立ち、目的、意義、事例等について学び、学生自らもプログラムを企画し、実践までを行います。実践の場や作品使用については、学内や学生作品等も視野に入れ、参加者も含め選定する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解

#### 具体的内容：

対話型鑑賞ワークショップを実施していくために必要な知識・手法を習得する。

#### 目標：

対話型鑑賞について専門的な知識と手法を習得し、企画、実施することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP6. 行動・実践
- 3 . DP8. 意思疎通
- 4 . DP9. 役割理解・連携行動

対話型鑑賞についてのリサーチをもとに、鑑賞ワークショップを企画することができる。

ワークショップの目的を達成するために必要なことが何かを考え行動することができる。

共に企画、実施を行う仲間および関係者、参加者との良好な意思疎通ができる。

全ての過程を通して全体の中での自分が果たす役割を理解し、仲間との協力により完遂することができる。

### 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

### 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

|                  |     |   |
|------------------|-----|---|
| 対話型鑑賞の理解と手法の習得   | 20% | 対話型鑑賞についてのリサーチや講習において、積極的な参加や、理解ができたか、手法を習得できたか       |
| 鑑賞ワークショップの企画、実施  | 40% | 企画段階で積極的に意見を出せたか、準備や実施の段階における参加の姿勢、成果について。            |
| 協働することにおける状況     | 20% | 企画から実施に至るまでの過程において積極的に自分の役割を果たせたか、仲間や参加者と良い関わり方ができたか。 |
| 試験（期末レポート・アーカイブ） | 20% | 振り返りと成果・課題を整理し、作成されたアーカイブと個人レポートを評価する。                |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

参考文献：参考資料を適宜配布

### 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3限

場所： 美術アトリエ棟2F研究室

備考・注意事項： 上記時間以外で質問がある場合はメールにて受け付ける。（メールアドレスは授業内で伝える）

### 授業計画

| 回数  | 対話型鑑賞についての基礎知識①  | 対話型鑑賞についての基礎知識②   | 授業外学修課題にかかる目安の時間   |     |
|-----|--|---|--|-----|
| 第1回 | <b>対話型鑑賞についての基礎知識① リサーチ</b><br>対話型鑑賞の歴史的、また社会的な背景についてそれぞれのリサーチを発表する。また、先輩たちの実践の記録動画などを通して実際の鑑賞ワークショップの感触を得る。 | <b>対話型鑑賞についての基礎知識② 講義（外部講師による）</b><br>対話型鑑賞のエデュケーターによる講義により、専門的な情報を得る。また、多様な場面での実践例についても概説していただく。 | 自らのリサーチと、仲間からの情報をまとめ、記録する<br>講義内容のまとめと記録。体験の内容と気持ちを記録する。 | 4時間 |
| 第2回 |  |   | 4時間  |     |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第3回  | <p><b>対話型鑑賞についての基礎知識③ ディスカッション</b></p> <p>対話型鑑賞の基礎知識習得を通して得たことを基に、その目的や効果について話し合う。また、自分たちが行う時に設定する目的についても話し合う。</p>   | <p>ディスカッションにおいて出された意見をまとめ記録しておく。</p>             | 4時間 |
| 第4回  | <p><b>「鑑賞者体験①」(対話型鑑賞の目的について)</b></p> <p>鑑賞者としての体験をすることにより、対話型鑑賞の実際の場がどのようなものかを知る。まず、鑑賞者として自らが作品とどのように関わられたかを分析し、ワークショップの効果について実感する。</p>                        | <p>自らの鑑賞に対する印象を体験前と後でどのように変化したかを記録しておく</p>       | 4時間 |
| 第5回  | <p><b>「鑑賞者体験②」(対話型鑑賞の方法について)</b></p> <p>鑑賞者としてワークショップでの体験を通して、ナビゲーターの発言、進め方、コミュニケーションの取り方に注目し、その役割の実際や重要性について深く知る。</p>   | <p>対話型鑑賞ワークショップにおけるナビゲーターの役割について、まとめ、記録しておく。</p> | 4時間 |
| 第6回  | <p><b>「鑑賞者体験③」(対話型鑑賞の効果について)</b></p> <p>鑑賞者としてのワークショップでの体験を通して、対話型鑑賞によって「観察力」「批判的思考力」「セルフエデュケーション力」「コミュニケーション力」等の能力の養成においてどのような効果が具体的に得られるのかを分析する。</p>         | <p>鑑賞ワークショップに必要とされる能力について、気付いたことをまとめ、記録しておく。</p> | 4時間 |
| 第7回  | <p><b>自ら行う対話型鑑賞ワークショップ企画についてのミーティング</b></p> <p>3回にわたる鑑賞者としての体験を通して対話型鑑賞において、各メンバーの成果について発表しあう。また、自分たちがナビゲーターとして実施側になった時の目的の立て方や、実施内容についての意見を出し合う。</p>          | <p>出された意見をまとめ、記録し、実施に向けて有効なものを抽出する。</p>          | 4時間 |
| 第8回  | <p><b>対話型鑑賞ワークショップ(こみち幼稚園)の企画、実施①(作品選定と実施内容について)</b></p> <p>こみち幼稚園における対話型鑑賞ワークショップの実施に向けての企画(作品選定、対話に加えて行う表現活動など)について話し合い、決定する。中間ループリックの実施、学生へのフィードバックを行う。</p> | <p>実施の目的、プログラム、対象作品の決定などを記録しておく</p>              | 4時間 |
| 第9回  | <p><b>対話型鑑賞ワークショップ(こみち幼稚園)の企画、実施②(実施のシミュレーション)</b></p> <p>前回決定した内容に沿って、準備と、ナビゲーターとしてのシミュレーションを行い、対園児の対話の進め方を研究する。</p>  | <p>準備の完了と、園児との対話における留意点をまとめておく</p>               | 4時間 |
| 第10回 | <p><b>対話型鑑賞ワークショップ(こみち幼稚園)の企画、実施③(実施と振り返り)</b></p> <p>こみち幼稚園において対話型鑑賞ワークショップを実施する。写真、動画等で記録し、園児の代表的な発言も記録しておく。終了後成果について振り返る。</p>                               | <p>記録画像、発言等の整理。振り返り時の意見の整理、記録。</p>               | 4時間 |
| 第11回 | <p><b>対話型鑑賞ワークショップの企画、実施①(作品選定と実施内容について)</b></p> <p>対話型鑑賞ワークショップの実施に向けての企画(作品選定、ワークシートの作成など)について話し合い、決定する。</p>   | <p>実施の目的、プログラム、対象作品の決定などを記録しておく</p>              | 4時間 |
| 第12回 | <p><b>対話型鑑賞ワークショップの企画、実施②(実施のシミュレーション)</b></p> <p>前回決定した内容に沿って、準備と、ナビゲーターとしてのシミュレーションを行い、対児童の対話の進め方を研究する。</p>  | <p>準備の完了と、児童との対話における留意点をまとめておく</p>               | 4時間 |
| 第13回 | <p><b>対話型鑑賞ワークショップの企画、実施③(実施と振り返り)</b></p> <p>対話型鑑賞ワークショップを実施する。写真、動画等で記録し、園児の代表的な発言も記録しておく。終了後成果について振り返る。</p>   | <p>記録画像、発言等の整理。振り返り時の意見の整理、記録。</p>               | 4時間 |
| 第14回 | <p><b>対話型鑑賞ワークショップの実施について、振り返りと成果、課題の確認</b></p> <p>画像や、記録を基に、対話型鑑賞のエデュケーターの批評なども得て、成果と課題について意見を出し合う。また、課題解決に向けてのアイデアについても話し合う。アーカイブ作成のための資料整理と原稿作成を行う。</p>     | <p>批評、意見の記録。アーカイブ作成の準備。</p>                      | 4時間 |
| 第15回 | <p><b>対話型鑑賞ワークショップのアーカイブの作成</b></p> <p>アーカイブ冊子の編集、印刷原稿の作成、出力、製本までを行う。最終ループリックの実施、振り返りシートの作成。学修成果の見える化(ポートフォリオの作成)</p>  | <p>アーカイブ冊子を完成し、個人レポートを完成し提出する。</p>               | 4時間 |

|                  |  |      |    |       |
|------------------|--|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 8 【美術】 【表現】</b>  |      |    |       |
| 担当教員名            | 大手裕子   |      |    |       |
| 学年・コース等          | 2年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 2 |
| 授業形態             | 各自で研究テーマを決め、制作やアートを通じた活動等に活用できる内容となるようリサーチと試作・試行を行う。成果はポートフォリオにまとめ、プレゼンテーションを行う。 |      |    |       |
| 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。   |      |    |       |

### 授業概要

日本画、油画、染織、立体、アートプロジェクトの各専門から選択して各自で研究テーマを設定する。テーマを設定する際には、2年前期までに経験した技法や材料、表現の主題、アートプロジェクトのプランニングなどの中から発展させたい内容、或いは新たな試みとして取り組みたいことを取り上げる。リサーチと試作・試行(シミュレーション)を繰り返した後、小作品を制作する。アートプロジェクト企画についてはシミュレーションを実施する。以降の実制作やアートプログラムの実施等に反映できる内容まで成果をまとめる。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP1. 幅広い教養やスキル
- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP4. 課題発見
- DP5. 計画・立案力
- DP7. 完遂

#### 具体的内容：

探究しようとする題材について、リサーチおよび試作・試行を重ねて表現の幅を広げる。  
習得した知識と造形力を、制作や実施するアートイベントにおいて活用できるよう、整理、記録をまとめる。

#### 目標：

研究した知識と技術を確実に習得し応用することができる。  
研究内容を造形表現、アートプロジェクト等に活用できる。

自分今後の制作、活動にとって有効となる研究テーマを設定できる。

リサーチをもとに、必要な試作や試行を計画的に行うことができる。

研究として行ってきた全ての過程を、応用に備えてポートフォリオにまとめ、プレゼンテーションできる。

### 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)
- ・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
- ・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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

授業への個々の取り組み状況

#### 評価の基準

： 研究テーマの設定、研究・制作を進め完遂し、ファイルをまとめる等全ての過程での取り組み状況を評価する。

40%

研究に基づく、制作物

： 制作を進めるにあたり研究による成果を十分に生かし、独自性に富んだ表現ができたかどうかを評価する。

30%

試験（ファイル・期末レポート）

： 客観性を持った柔軟な観点で振り返り、個々の考察ができてき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

必要に応じて授業内で提示する。

### 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、内容の性質上、学外に出かけての見学やリサーチを行うことも多いので、スケジュールの調整を密に行い、各回とも出席すること。クラス全員で協働する事が主となるので、役割りを果たし協力し合うように努めることを求める。

### 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： 美術アトリエ棟2階研究室

備考・注意事項： 上記以外の質問は、メールで受け付ける。メールアドレスは授業内で伝える。

### 授業計画

第1回

**オリエンテーション** これまでの制作についての振り返りと考察

プレゼンテーションにおいて得られた意見について整理しまとめておく

授業外学修課題にかかる目安の時間

4時間

|      |  |                                     |     |
|------|--|-------------------------------------|-----|
|      | 全15回の授業内容についてのオリエンテーション<br>各自がそれぞれのこれまでの制作内容、志向について作品等を見せながらプレゼンテーションを行う。他のクラスのメンバーの作品やプレゼンテーションを見て互いの特徴、違いなどを見出す。その上で探究したい或いは試行してみたいテーマを設定する。表現教育生はアートプロジェクトの事例研究も可とする。   |                                     |     |
| 第2回  | <b>第1次テーマのリサーチと試作、シミュレーションの準備</b><br>前回設定したテーマについて、文献やインターネット等でリサーチし、わかったことを整理しまとめると共に技法等は自ら試作も行う。事例研究に対してはシミュレーションの準備を行う。   | 試作やシミュレーションの準備を進める。                 | 4時間 |
| 第3回  | <b>第1次テーマのリサーチと試作、シミュレーション① テーマ設定の妥当性について</b><br>試作、試行、シミュレーションを行う。画材、素材、技法等についてはデータを整理しておく。それぞれの結果について考察も加え、テーマ設定が妥当かどうか検討する。修正が必要であれば修正し、次の試作・試行・シミュレーションの準備をする。   | 試作・試行の結果について整理し記録する。                | 4時間 |
| 第4回  | <b>第1次テーマのリサーチと試作、シミュレーション② テーマ研究についての成果のまとめ（第1次）</b><br>前回に続き、試作、試行、シミュレーションを行う。それに基づく小品の制作やアートプログラムの実施を行うために、必要な準備を行う。テーマ設定の背景、リサーチ、試作・試行に基づく小品制作／ミニアートプロジェクト実施の過程をまとめておき、この後に制作する作品／実施するアートプロジェクトに反映させ期待できる成果についても見直しを立てておく。            | 第1次のテーマ研究についての成果をまとめる。              | 4時間 |
| 第5回  | <b>第1次テーマ研究成果に基づく小作品制作／ミニアートプロジェクト実施の準備 ①</b><br>各専門領域ごとに定められた作品規模に従って制作する／ミニアートプロジェクトの実施の準備を行う。   | 準備作業を進める。                           | 4時間 |
| 第6回  | <b>第1次テーマ研究成果に基づく小作品制作／ミニアートプロジェクト実施の準備 ②</b><br>前回に続き、各専門領域ごとに定められた作品規模に従って制作する／ミニアートプロジェクトを学内もしくはこみち幼稚園対象で企画する のどちらかを進める。  | 作業の継続と、準備の完了（アートプロジェクト）             | 4時間 |
| 第7回  | <b>第1次テーマ研究成果に基づく小作品完成／ミニアートプロジェクト実施</b><br>作品制作を進めている場合は、完成させ、テーマ研究の成果がどのように反映されたか検証する。ミニアートプロジェクトについては実施を終え、成果について研究成果の影響について検証する。それらを、まとめ、次回の講評会でプレゼンテーションできるよう準備を行う。   | 作品の完成／アートプロジェクトの実施と成果のまとめを行う。       | 4時間 |
| 第8回  | <b>第1次テーマ研究成果の合評</b><br>研究成果とそれに基づき制作した作品／実施したアートプロジェクトをプレゼンテーションし、互いに講評を行う。講評を経て、更に同じテーマを発展させる可能性があるか、或いは方向を変えて第2次テーマを設定するか、検討する。中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 自身のプレゼンテーションを含め合評全体の振り返りを行い、記録しておく。 | 4時間 |
| 第9回  | <b>第2次テーマの設定 リサーチ</b><br>第1次テーマの合評後の検討を経て第2次の研究テーマを設定しリサーチを始める。このテーマは、3年次に3年生展に向けての作品制作やアートプロジェクトについて企画していく際にその基礎的研究とし、発展させていくことができることを目的として取り組む。  | 第2次テーマの設定に基づき、リサーチを始める。             | 4時間 |
| 第10回 | <b>第2次テーマに基くリサーチと試作・試行 テーマ設定の妥当性について</b><br>第2次テーマについて、試作、試行、シミュレーションを行う。画材、素材、技法等についてはデータを整理しておく。それぞれの結果について考察も加え、テーマ設定が妥当かどうか検討する。修正が必要であれば修正し、次の試作・試行・シミュレーションの準備をする。   | 試作・試行の結果について整理し記録する。                | 4時間 |
| 第11回 | <b>第2次テーマのリサーチと試作、シミュレーション② テーマ研究についての成果のまとめ（第2次）</b><br>前回に続き、試作、試行、シミュレーションを行う。第1次の成果をまとめそれに基づく小品の制作やアートプログラムの実施を行うために、必要な準備を行う。テーマ設定の背景、リサーチ、試作・試行に基づく小作品制作／ミニアートプロジェクト実施の過程をまとめておき、この後に制作する作品／実施するアートプロジェクトに反映させ期待できる成果についても見直しを立てておく。 | 第2次のテーマ研究についての成果をまとめる。              | 4時間 |
| 第12回 | <b>第2次テーマ研究成果に基づく作品制作／アートプロジェクト実施の準備 ①</b><br>各専門領域ごとに定められた作品規模に従って制作する／ミニアートプロジェクトを企画、実施の準備を進める。（内容において、実施可能な対象を設定する）   | 準備作業を進める。                           | 4時間 |
| 第13回 | <b>第2次テーマ研究成果に基づく作品制作／アートプロジェクト実施の準備 ②</b><br>前回に続き、各専門領域ごとに定められた作品規模に従って制作する／アートプロジェクトを企画、実施の準備を行う。   | 作業の継続と、準備の完了（アートプロジェクト）             | 4時間 |
| 第14回 | <b>第2次テーマ研究成果に基づく小作品完成／ミニアートプロジェクト実施</b><br>作品制作を進めている場合は、完成させ、テーマ研究の成果がどのように反映されたか検証する。ミニアートプロジェクトについては実施を終え、成果について研究成果の影響について検証する。それらを、まとめ、次回の講評会でプレゼンテーションできるよう準備を行う。   | 作品の完成／アートプロジェクトの実施と成果のまとめを行う。       | 4時間 |
| 第15回 | <b>第2次テーマ研究成果の合評</b><br>研究成果とそれに基づき制作した作品／実施したアートプロジェクトをプレゼンテーションし、互いに講評を行う。成果を次年度の制作・研究に役立てるようまとめておく。期末ループリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 研究成果と講評の結果をファイルにまとめ、作品と共に完成する。      | 4時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 9【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 阿部 緑   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 洋画、日本画、染織、立体技法を用いた制作実習および学外での展示・発表（3年生展）                               |      |    |     |   |
| 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          | 作家として長らく染織技法を用いた作品の制作、研究、発表を行う。多様な造形表現経験を有し、また、公募展出品、個展、グループ展開催の経験を持つ。 |      |    |     |   |

### 授業概要

7/31から8/31に開催する「3年生展」に向けて、各自の表現への志向、適性、可能性を考え、作品のテーマを検討し計画性を持った作品制作を行う。これまで取り組み作品化してきた自作に対して、客観的に見ることから、次への制作の展開を考察します。自身の表現への関りについて振り返り、描き・作ることへの根源性も確かめながら、各自の表現の方向性や課題を発見し、表現の展開および社会への発信を意識した制作となるよう制作に取り組む。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂
- 5 . DP9. 役割理解・連携行動

#### 具体的内容：

習得した専門技法や知識を作品制作に生かし、独自の表現に繋げる力の育成

#### 目標：

表現の試行から作品制作、発表までのプロセスについて学び、専門知識を習得する。

3年次までに習得してきた専門的知識、経験をもとに、自らのテーマや志向、方向性等課題を策定することができる。

各自の課題に基づき、その研究、作品制作を実現するために必要な具体的かつ確実な計画、準備、立案ができる。

各自が立てた計画のもと、その実現、完成に向け、積極的、自主的に活動することができる。

各自のテーマ、コンセプトに準じた作品を最後まで完成させると共に3年生展の企画、展示計画を経て展覧会を開催し、成果発表の場とすることができる。

「3年生展」を開催するにあたって、学生各自が与えられた役割を責任を持って果たし、協同して展覧会を実施することができる。

### 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
- ・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うとともに文章での振り返りも行う。これによって学生は自らの成長の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ていく。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。作品の完成度および日頃の制作への取り組みにより評価する。

#### 成績評価の方法・評価の割合

試験（作品提出）・作品評価

#### 評価の基準

：制作による成果（作品）を「発想」「展開」「表現」の3つの観点から評価、さらに作品についてのプレゼンテーションを含め評価する。

70%

制作への取り組み・3年生展への取組

：制作上の問題点の解決、作品を客観視した上での制作への取り組みを評価する。3年生展開催に向け、他者との協同作業や個々の役割を担い、企画、準備などの過程全てに関わる姿勢を評価する。

20%

3年生展への取り組み

：3年生展開催に向け、他者との協同作業や個々の役割を担い、企画、準備などの過程全てに関わる姿勢を評価する。

10%

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

作家の図録や作品集、技法集などの専門書など、各自の制作に必要な資料を適宜資料として提示する。

### 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時間の授業外学修が求められる。自主的、積極的な授業時間外研究、作品制作に取り組む姿勢を求める。

### 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： アトリエ棟2階 美術研究室

備考・注意事項： 授業前後以外で質問がある場合は月・火曜に美術研究室（阿部）まで。授業や会議等で不在のこともありますので、連絡を取りたい場合はEメールにて受け付けます。  
（アドレス：abe@osaka-seikei.ac.jp）  
Eメールには氏名と所属、学籍番号を必ず明記してください。

### 授業計画

：

：授業外学修課題にかかると自安の時間

|      |   |  |     |
|------|---|--|-----|
| 第1回  | <p><b>オリエンテーション・各自の作品の考察、作品制作の計画・「研究倫理」について</b></p> <p>授業内容についてオリエンテーションを行った後、各自の作品に対する課題、テーマ、作品の方向性などを定め、作品制作の展開を考察する。また、研究倫理について学ぶ。</p>   | <p>授業の振り返りと作品のテーマや方向性を定める。必要な資料収集、スケッチなどを行い、今後の展開をより具体化する。</p> | 2時間 |
| 第2回  | <p><b>課題1 ① プロポーザル発表</b></p> <p>各自のテーマによる作品制作に入る前に、作品についてテーマ、サイズ、使用メディア、素材などを企画したプロポーザルを作成し、各自の作品に必要な資料と合わせ、イメージの具現化を考察する。</p>  | <p>授業の振り返りと更なるスケッチや資料収集の継続、アイデアスケッチの作成を行い作品の構想を練る。</p>         | 2時間 |
| 第3回  | <p><b>課題1 ② 構想を形にする（草稿）</b></p> <p>プロポーザル、アイデアスケッチを元に各自が定めたテーマ、技法による作品の草稿（色草稿を含む）を作成する。授業内で個別指導による制作行程の検討も行います。</p>   | <p>授業の振り返りとまとめ、および草稿を完成させる。</p>                                | 2時間 |
| 第4回  | <p><b>課題1 ③ 制作のための下準備と制作開始</b></p> <p>各自の草稿に従い、制作に必要な素材、材料、道具、作品スペースの準備を行い、順次作品制作を開始する。</p>   | <p>授業の振り返りとまとめ、および各自の制作計画に従い作品制作を進める。</p>                      | 2時間 |
| 第5回  | <p><b>課題1 ④ 作品制作の継続</b></p> <p>各自、制作工程に従い作品制作を進める。必要に応じて具体的にデモンストレーションを通して技法上のテクニック、道具の使い方、材料、色材使用について説明を行う。また、草稿をもとに完成に向けて方向性の確認を行う。</p>   | <p>授業の振り返りとまとめ、および作品制作の継続。</p>                                 | 2時間 |
| 第6回  | <p><b>課題1 ⑤ 作品制作、仕上げ</b></p> <p>作品制作を継続し、作品の完成度を上げ、各自の作品に必要な仕上げ作業を行う。</p>   | <p>作品の完成、仕上げを行い、プレゼンテーションに備える。また、制作過程記録を制作ノートにまとめる。</p>        | 2時間 |
| 第7回  | <p><b>課題1 ⑥ 作品プレゼンテーション（合評）</b></p> <p>各自のテーマにより制作した作品について口述発表（プレゼンテーション）を行う。<br/>自らの作品を客観的な視点で評価し、また、他者の作品の鑑賞を行い、積極的に意見交換を行うことで、互いの学び、更に次作（3年生展出品作）への展開につなげる機会とする。</p>   | <p>授業の振り返り、および制作ノートのまとめを作成する。</p>                              | 2時間 |
| 第8回  | <p><b>課題2 ① 3年生展を念頭に置いた作品の考察</b></p> <p>これまでの制作をふまえ、展覧会での発表を念頭に置いた作品制作を計画する。<br/>まず、作品についてプロポーザル、アイデアスケッチをもとに考察し、作品の具体的な内容、方向性を決定する。<br/>また、全員で3年生展開催のための会議を行い、実施のスケジュール、必要な役割を決め、協同、分担で展覧会の準備にあたる。<br/><br/>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバックを行う。</p> | <p>授業の振り返りとまとめ、および作品の構想を決定し、具体的な草稿の作成を行う。</p>                  | 2時間 |
| 第9回  | <p><b>課題2 ② 構想を形におこす</b></p> <p>各自のテーマによる作品制作に入る。<br/>各自の自由なテーマで選択した技法に対し、個別に指導を行う。個別指導の中で、作品表現における作業の行程をより確かなものとし、技能向上を図る。</p>   | <p>作品に必要な表現技法の研究を行い、作品に生かす。</p>                                | 2時間 |
| 第10回 | <p><b>課題2 ③ 各自のテーマによる制作</b></p> <p>各自のテーマによる作品制作を行う。作業行程を確認し、進行状況を把握する。制作行程において必ず記録し、客観的に制作していけるようレポートにまとめ、自作について考える。</p>   | <p>作品制作の継続、制作過程記録を取る。</p>                                      | 2時間 |
| 第11回 | <p><b>課題2 ④ 作品制作の進行</b></p> <p>作品制作の作業行程を確認し、進行状況を把握する。</p>   | <p>作品制作の継続を行う。</p>   | 2時間 |
| 第12回 | <p><b>課題2 ⑤ 作品制作</b></p> <p>作品制作を進める。構想どおりに制作が進んでいるか確認する。展覧会のための準備の説明会を行う。</p>  | <p>作品制作の継続を行う。</p>   | 2時間 |
| 第13回 | <p><b>課題2 ⑥ 作品制作・展覧会についての会議</b></p> <p>各自の作品制作を進める。<br/>また展覧会における準備の進行について全体で検討する。</p>  | <p>作品制作の継続を行う。</p>   | 2時間 |
| 第14回 | <p><b>課題2 ⑦ 作品制作・仕上げ</b></p> <p>作品制作を深化、完成度を上げ、展示を前提にした仕上げを行う。</p>  | <p>プレゼンテーションに向けて作品の仕上げと資料の作成を行う。</p>                           | 2時間 |
| 第15回 | <p><b>課題2 合評会 プレゼンテーション</b></p> <p>課題2で制作した作品について口述発表、合評会を行う。<br/><br/>最終ルーブリックの実施、振り返りシートの作成および学修成果の可視化（ポートフォリオ）を行う。</p>   | <p>プレゼンテーションの振り返りとポートフォリオの作成。</p>                              | 2時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習9【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 前半はリサーチ、プレゼンテーション、ディスカッションを行い、独自のプログラムを発想、企画へとつなげる。後半は企画から実施までに必要な工程について各々役割を分担・協働しながら行う実習。協働と各自の研究 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない   |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |   |      |    |     |   |

### 授業概要

アートが社会・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ということを考える。社会において、課題の解決や発見などにアートの持つ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・地域に関わっていくプログラムを自ら企画する。また、実践にあたっては、対象を地域の人々や地域に通う学生や高校生、こども達等の中から抽出して協働、或いは協力を得る形で行う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

社会・地域と関わるアートの実践に関する知識  
アートイベント、プロジェクトの企画・運営力

#### 目標：

今自分たちが生きる現在社会におけるアートの動向、果たすべき役割を理解することができる  
リサーチや、企画立案、シミュレーション等の過程を経験することにより、アートプロジェクトについての専門的知識、スキルを身につけ、実施することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP8. 意思疎通
- 5 . DP9. 役割理解・連携行動

リサーチを実施し、取り組むべき課題を検討できる。  
リサーチの結果や設定した課題に対して新たな発想を展開することができる。  
発想から実践に至るプロセスにおいて、自らの能動的に行動することができる。  
仲間や連携先、の人々、参加者と適切なコミュニケーションをとることができる。  
仲間と協力して必要な作業を進めることができる。

### 学外連携学修

有り（連携先：相川町会、大阪成蹊女子高校、相川保育園など）

### 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
- ・課題解決学習（PBL）

### 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
- ・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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                    |     |   |
|--------------------|-----|---|
| 個々の取り組み状況と成果       | 40% | ： 発案の段階で積極的に意見を出せたか、準備や実施の段階で作業等への取り組み方、その成果物により評価する。         |
| 協働による取り組み状況        | 30% | ： 発想から実践に至るまでのプロセスにおいて積極的に自分の役割を果たせたか、仲間や参加者と良いかわりができたかを評価する。 |
| 試験（期末レポート・ポートフォリオ） | 30% | ： 過程の振り返りと成果、課題の整理、第3者にも伝わるポートフォリオとレポートができたかを評価する。            |

### 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3限

場所： 美術アトリエ棟2F 研究室

備考・注意事項： 上記に時間帯以外で、質問がある場合は、メールにて質問可能。（メールアドレス：ote@osaka-seikei.ac.jp）

### 授業計画

|     |                                      |                          |                         |
|-----|--------------------------------------|--------------------------|-------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション テーマ研究についての説明とリサーチ 研究倫理について | 各自、関心を持っている事例についてリサーチする。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>4時間 |
|-----|--------------------------------------|--------------------------|-------------------------|

|      |  |   |     |
|------|--|---|-----|
|      | 概要説明。2年次までの実施経験についての感想や意見を共有し、今後取り組みたい内容、関心があり、課題に感じているアートの事例などについてリサーチを行い、発表し合う。研究倫理について学ぶ。   |   |     |
| 第2回  | <b>テーマ研究のためのリサーチ① 資料収集</b><br>アートと社会が関わる様々な在りかたの中から、協働・分担してリサーチと考察を進める。内容としては事例について「主催・目的・対象等の洗い出しと分類」、「成果、効果」、「継続性、波及性」等できるだけ多くの情報を集め整理する。  | 事例についてのリサーチを進め、資料をまとめておく。               | 4時間 |
| 第3回  | <b>テーマ研究のためのリサーチ② 資料分類</b><br>前回のリサーチにおいて個々に集めた資料について、発表して情報を共有したのち、分類、整理を行う。また、そこから独自に発想するアートプログラムについて、アイデアを出し合う。   | リサーチ内容について、記録しまとめておく。                   | 4時間 |
| 第4回  | <b>アートプログラムのテーマ研究① 各自の研究—テーマ設定と意義について</b><br>共通の基礎的テーマは「人／アート／社会」とし、「いつも傍にあるアート」「人と人を繋ぐアート」「アートは違いを超える?!」等、それぞれが試みたいテーマを設定し、地域や対象者、プログラムの表現的要素、社会的意義などについて、考察する。   | 各自が考えたテーマ、要素について整理し記録しておく。              | 4時間 |
| 第5回  | <b>アートプログラムのテーマ研究② 各自の研究—具体的実施内容の設定</b><br>前回個々に研究し、設定したテーマやその意義を具体化するために必要となる詳細な企画内容、準備等について考察しプログラムを構築する。<br><br>想定する地域や対象者について、プログラムによるアプローチ法を探り、必要に応じて試作、試行を行う。結果を踏まえて対象にフィットする内容を確定する。  | 検討の結果を整理し記録しておく。                        | 4時間 |
| 第6回  | <b>アートプログラムのテーマ研究③ 各自のテーマによるプレゼンテーションと意見交換</b><br>各自が作り上げたテーマ、プログラムについてプレゼンテーションを行い、意見、助言を出し合う。それを元にそれぞれのプログラム内容をブラッシュアップする。   | プレゼンテーションに対する意見等を整理し記録する。必要な修正を行う。      | 4時間 |
| 第7回  | <b>アートプログラムのシミュレーション準備 各自のプログラムの具体化</b><br>前回までに発表された各自のプログラムから、意見交換により統合や選定を経てそれぞれのプログラムを具体化する。個々のプログラムのシミュレーションを行うための準備をする。<br><br>シミュレーションを行うことで、企画全体の検証と、修正、準備物の不足を補う。前回の検討やリサーチをもとにプログラムの内容を確定し、実施内容についての役割分担を考える。また、必要な素材、機材の準備、造形物の制作などを行う。                               | 個々のプログラムについて考えられた内容等を整理し記録しておく。         | 4時間 |
| 第8回  | <b>アートプログラムのシミュレーション① シミュレーションの実施（1）2～3プログラムの実施</b><br>2～3のプログラムにより、互いに実施者と参加者を交代しながら実施のシミュレーションを行い、それぞれに実施側、参加側としての経験に基づく検証を行う。中間ルーブリックの実施と学生へのフィードバックを行う。<br><br>シミュレーションを行うことで、企画全体の検証と、修正、準備物の不足を補う。前回の検討やリサーチをもとにプログラムの内容を確定し、実施内容についての役割分担を考える。また、必要な素材、機材の準備、造形物の制作などを行う。 | 実施されたプログラムについて、その検証結果を整理し記録する。          | 4時間 |
| 第9回  | <b>アートプログラムのシミュレーション② シミュレーションの実施（2）2～3プログラムの実施</b><br>前回到続き残りの2～3のプログラムにより、互いに実施者と参加者を交代しながら実施のシミュレーションを行い、それぞれに実施側、参加側としての経験に基づく検証を行う。終了後、教員より全てについてコメントし、互いの評価が高かったものから外部での実施に移す一つのプログラムを決める。対象、日時についても調整の上確定する。  | 準備作業行程の作成と必要な素材の準備。                     | 4時間 |
| 第10回 | <b>アートプログラムの実施に向けての準備① 実施までの作業マップ制作</b><br>実施場所への交渉、必要な準備物のリストアップと発注、広報計画、広報物のデザイン、準備に関わる役割分担を決め、必要な制作物についての作業などを開始する。   | 決定事項を整理し記録する。制作等の作業を進める。                | 4時間 |
| 第11回 | <b>アートプログラムの実施に向けての準備① 実施に必要な制作作業とプレゼンテーション準備</b><br>前回到続き作業を進めると共に、現地関係者へのプレゼンテーションのための資料等を準備する。プレゼンテーションの詳細（場所日時など）の調整と確定。   | プレゼンテーション準備を完了する。                       | 4時間 |
| 第12回 | <b>アートプログラムのプレゼンテーション（学外授業）</b><br>プレゼンテーションにおいて、対象者にわかりやすく趣旨、内容、準備、依頼すべき内容等を伝える。また、先方からの要望、必要な修正点等をヒアリングする。互いに当日の動き方について確認しておく。   | プレゼンテーションにおいて提示された修正や改良点について対応を検討しておく。  | 4時間 |
| 第13回 | <b>アートプログラムの実施のための準備② 制作作業、確認作業</b><br>実施に必要な材料等の準備や、当日の進行、役割の確定、必要な造形物などの制作を行う。   | 必要な準備を完了しておく。                           | 4時間 |
| 第14回 | <b>アートプログラムの実施（学外授業）</b><br>アートプログラムを実施し、アートを通してねらい通りの成果を挙げる事ができたかどうか確認しながら進める。実施者と参加者が共に今まで気づいていなかったアートの役割や可能性についてどのようなことを実感できたか、実施後に振り返りを行う。   | 映像、写真等で実施の様子を記録し、参加者の反応等については文章化して記録する。 | 4時間 |
| 第15回 | <b>アートプログラムのテーマ研究から実施までのポートフォリオ制作</b><br>アートプログラムの実施を終えて、成果、課題、改善点、参加者からの意見、などについてまとめ、ポートフォリオ作成のための準備をする。ポートフォリオ作成については、その実施に至る前に各個人がテーマに基づいて企画しシミュレーションを行った内容についてもまとめ、記録を記しておく。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・個人レポートを完成する。                    | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 10【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 江村忠彦  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 作品制作実習を中心とする。2年生までの共通課題による基礎的な作品制作とは異なり、学生個々が独自のテーマや技法、方向性により個人制作を行うこととなる。そのため、基本的には個人指導となり、毎授業 |      |    |     |   |
| 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          | 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員（全15回）  |      |    |     |   |

### 授業概要

本授業では、作品制作に取り組むとともに、学内作品展「3年生展」への展示も計画実施し、自らの発表の機会に備える。これまでの制作を通して習得した技法や素材、道具に関する知識や経験、また作品制作に対する考え方をもとに、各自の作品の方向性、テーマを明確にした独自の造形表現について十分に考え、作品化を行う。絵画、染織、立体各表現において、コンセプトやイメージなど自らの表現を更に探求し、幅を広げ、独自の技法による制作に取り組む。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 汎用的な力

- DP5. 計画・立案力
- DP6. 行動・実践
- DP7. 完遂

#### 具体的内容：

習得した表現方法をもとに自身のテーマ、作品の方向性を探求する。

#### 目標：

独自の造形表現について深く考え、作品化することができる。

作品制作とともに「3年生展」への展示への必要な準備、計画をすることができる。

作品制作の展開を図ることができる。展覧会を自らの力で実施することができる。

個々の作品目標に向けて制作し達成することができる。

### 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、成績評価を行わない。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|            |     |   |
|------------|-----|---|
| 試験（制作）     | 60% | ： これまでに修得した表現を用いて作品を進展することができたか、作品の達成度および制作の過程を評価する。    |
| 作品展示への取り組み | 20% | ： 展覧会に向けての役割を協同し行うことができたか、個々の取り組みを評価する。                 |
| プレゼンテーション  | 20% | ： 作品のコンセプト、構想などを含め、自分の作品を通しての意図を伝えることができたかどうかを確認し、評価する。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要に応じて、作家や展覧会の作品集、図録を提示する。

### 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。

前期末に「3年生展」を学内に実施、作品展示を行う。協同して行う「3年生展」では、会場の選定、展覧会の企画、展示計画、DM作成、作品展示すべてにおいて学生全員が主体となり、役割分担により与えられた役割を責任を持って遂行し、一致協力して展覧会を実施する。また、展示会場で公開の発表、プレゼンテーションを行い、個々の作品についての作品について意見交換をして相互に学びを深める。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 金曜日 5限  
場所： 美術研究室  
備考・注意事項： 授業の前後、実習室でも応じます。

### 授業計画

|     |   |                                |                         |
|-----|---|--------------------------------|-------------------------|
| 第1回 | <b>制作についてのガイダンス</b> テーマの検討・ディスカッション①<br>全15回の授業内容および3年生展の説明を行う。また、絵画、染織、立体各表現による作品の方向性、イメージ、コンセプトを定め、テーマを決定するため、ディスカッションすると同時に、必要なスケッチ、アイデアスケッチ、資料収集等を行う。 | スケッチ、アイデアスケッチ、資料収集およびテーマの検討の継続 | 授業外学修課題にかかる目安の時間<br>2時間 |
|-----|---|--------------------------------|-------------------------|

|      |   |                                   |     |
|------|---|-----------------------------------|-----|
| 第2回  | <b>テーマの検討・ディスカッション②</b><br>重ねた取材やアイデアスケッチ、資料をもとに、作品のテーマを模索する。   | スケッチ、アイデアスケッチ、資料取集をさらに重ね、構想の検討の継続 | 2時間 |
| 第3回  | <b>テーマ・構想の決定・ディスカッション</b><br>今迄蓄積したスケッチ、アイデアスケッチ、資料をもとにテーマ、構想を決定し、必要な素材、技法による試作、実験を行う。  | 試作、実験を重ね、細部を詰めていく。                | 2時間 |
| 第4回  | <b>構想の展開</b><br>決定した構想に応じて、より明確にプランを具体化する（マケット、エスキース、草稿の作成）   | マケット、エスキース、草稿等の継続                 | 2時間 |
| 第5回  | <b>エスキース、草稿の完成（ディスカッション）</b><br>スムーズに実制作に移行できるように、エスキース、草稿の細部を詰めることにより、問題点、検討事項を解決し完成させる。   | 制作準備をする                           | 2時間 |
| 第6回  | <b>制作の準備</b><br>各表現技法による制作に向けて、必要な素材、パネルなど制作の準備を行う。   | 制作準備の継続                           | 2時間 |
| 第7回  | <b>作品制作開始</b><br>作品制作を進めるため、テーマを再確認し制作する。   | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第8回  | <b>作品制作の継続</b><br>作品制作の進みを確認する。アイデア、スケッチ、マケットとの比較・検証し制作する。  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第9回  | <b>作品制作の中間合評</b><br>制作の中間検証 学生相互の意見交換 作品制作を継続する中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック   | 検証から作品制作を継続する                     | 2時間 |
| 第10回 | <b>10. 作品制作④・3年生展DM作成</b><br>中間合評をもとに確認し作品制作を進める。<br>3年生展用DMのデザインの作成  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第11回 | <b>作品の展示計画と制作の継続</b><br>作品展示のレイアウト配置計画。展示計画のミーティング。作品制作を進め、完成に向かう。  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第12回 | <b>作品制作の検討</b><br>完成に向けての再確認。<br>作品を個別に検証し、あらためて完成に向けて取り組む。   | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第13回 | <b>作品制作の継続 展示計画・作品タイトルの決定</b><br>作品制作を進める。<br>3年生展の展示計画を決定する。<br>展示の準備を計画し行う。   | 作品制作の継続（完成に近づける）                  | 2時間 |
| 第14回 | <b>作品制作 仕上げ</b><br>検証から制作。合評をめざし作品を完成、作品に応じた仕上げを行う。   | 作品の完成と仕上げおよび合評の準備                 | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評会</b><br>各自の作品についてコンセプトや独自の表現について、自らの言葉で簡潔に述べるとともに、他学生と意見を交わすことにより、次作へのステップとする機会とする。<br>最終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） | 制作の振り返りと作品の資料作成                   | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習10【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 前半はリサーチ、プレゼンテーション、ディスカッションを繰り返し行い、実践の現場となる場やその目的、インパクトについて考察する協働型・参加型の実習授業形式で進める。後半は企画から実施までに必 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |  |      |    |     |   |

### 授業概要

3年生展に向けてのテーマ研究と発表準備から実施までを行う。テーマ研究においては、社会において課題の解決や発見などにアートの持つ創造性等を活かして社会や人、地域等に関わっていくプログラムを事例などを踏まえて創出していく。後半では演習10と連動しながら、そのプログラムを実施する準備を進め、展示やアートイベント、ワークショップ等何らかの形で発表を行う。準備から実施までの記録を残し、終了後の検証を含めて成果をアーカイブなどにまとめる。

### 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. 幅広い教養やスキル         | 社会・地域と関わるアートの実践に関する知識 | 今自分たちが生きる現在社会におけるアートの動向、果たすべき役割を理解することができる                                 |
| 2．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | アートイベント、プロジェクトの企画・運営力 | リサーチや、企画立案、シミュレーション等の過程を経験することにより、アートプロジェクトについての専門的知識、スキルを身につけ、実施することができる。 |
| 汎用的な力                    |                       |  |
| 1．DP4. 課題発見              |                       | リサーチを実施し、取り組むべき課題を検討できる  |
| 2．DP5. 計画・立案力            |                       | リサーチしたことや設定した課題に対して、新たな発想を展開することができる。                                      |
| 3．DP6. 行動・実践             |                       | 発想から実践に至るまでのプロセスにおいて、自ら能動的に行動することができる                                      |
| 4．DP8. 意思疎通              |                       | 仲間や連携先の人々、参加者と適切なコミュニケーションをとることができる  |
| 5．DP9. 役割理解・連携行動         |                       | 仲間と協力して必要な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）

- ・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
- ・課題解決学習（PBL）

### 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
- ・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、ループリックを用いて、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。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く。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棄権とみなし、不合格とする。

| 成績評価の方法・評価の割合    | 評価の基準   |
|------------------|---|
| 授業への個々の取組み状況     | 40% : 発案の段階で積極的に意見を出せたか、準備や実施の段階での作業への参加態度によって評価する                |
| 授業への協働による取組み状況   | 30% : 発想から実践に至るまでのプロセスにおいて積極的に自分の役割を果たせたか、仲間や参加者と良い関わり方ができたかを評価する |
| 試験（期末レポート・アーカイブ） | 30% : 振り返りと成果・課題の整理を元に第三者にも伝わるアーカイブ・個人レポートの作成ができたかを評価する           |

### 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3限  
 場所： 美術アトリエ棟2F 研究室  
 備考・注意事項： 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

| 第1回 | オリエンテーション 課題研究とディスカッション | 各自、関心を持っている事例についてリサーチをする。 | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|-------------------------|---------------------------|------------------|
|     |                         |                           | 4時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | 概要説明。2年次までの実施経験についての感想や意見を共有し、現在、関心を持っている・課題に感じているアートの事例などについて述べ合う。   |   |     |
| 第2回  | <b>アートプログラムの課題抽出とアイデア出し</b><br><br>アートプログラムで取り組みたい課題やアイデアについて話し合い、次回のリサーチで取り組むことを考える。   | 類似の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。アイデア次回訪れる現場についてWebサイト等でリサーチしておく。  | 4時間 |
| 第3回  | <b>アートプログラムの現場リサーチ（学外授業）</b><br><br>アートプログラムを実施する現場を訪れ、リサーチをする。現場の状況の確認、関係者へのヒアリングなどを通して、現場の状況やプログラムを実施する際の要件などを整理する。               | 収集した情報の記録、整理、図面等の資料の確認を行う。  | 4時間 |
| 第4回  | <b>アートプログラムの考察とディスカッション</b><br><br>リサーチをもとに、プログラムの方向性を決定し、企画の概要を決定する。   | チーム内での意見の収集、記録と整理を行い、メモを作成する。                                     | 4時間 |
| 第5回  | <b>先進事例・参考事例のリサーチと考察</b><br><br>自分たちが考察した企画について、先進事例がないかリサーチする。また参考になりそうな事例についてもリサーチを行い、企画をブラッシュアップする。                              | 事例に関して参考になる点などについてメモを作成する。さらに資料を収集する。                             | 4時間 |
| 第6回  | <b>アートプログラムの企画書づくり</b><br><br>前回の議論やリサーチを元に、プログラムの内容をかため、実施内容についての役割分担を考える（渉外、広報、材料等の準備、事務的作業、会計等）。プレゼンテーションの準備をする。                 | 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7回  | <b>アートプログラムの企画プレゼンテーション</b><br><br>企画内容についてのプレゼンテーションを行う。プレゼンテーションに対しての意見、助言等を聴取し、必要な対応、修正等を行う。                                     | プレゼンテーションの結果と修正について記録、整理する。                                       | 4時間 |
| 第8回  | <b>アートプログラムの詳細プランニング、広報資料の作成</b><br><br>企画内容を具体化し、広報資料の作成のため、対象者に対してわかりやすく伝えるための情報整理を行う。中間ループリックの実施、学生へフィードバック。                     | チラシなどの広報物を作成する  | 4時間 |
| 第9回  | <b>アートプログラムの準備1 必要な素材、機材等の準備と制作</b><br><br>プログラムの具体的な流れを決定し、担当ごとに必要な準備物を洗い出し、制作作業を開始する。   | 各担当ごとに必要な準備物を整理しておく。必要に応じて準備作業を進める。                               | 4時間 |
| 第10回 | <b>アートプログラムの準備2 実施場所の確認と広報の準備</b><br><br>プランニングの内容にしたがって、現地で必要な準備を調整、地域への広報活動を行う。作業は役割に分かれて行うが、全体に対して進捗状況を共有すること。                   | 各担当ごとに必要な準備物を整理しておく。必要に応じて準備作業を進める。                               | 4時間 |
| 第11回 | <b>アートプログラムの運営計画</b><br><br>プランニングの内容に従って、当日の運営計画を行う。タイムスケジュールの策定、役割分担などについて検討を行う。  | 運営計画表を作成し、シミュレーションに向けて必要な準備を行う。                                   | 4時間 |
| 第12回 | <b>アートプログラムの実施前のシミュレーション</b><br><br>実施側と参加者側に分かかれ、当日のシミュレーションを行う。準備物、機材等のチェック、タイムスケジュールのチェック、想定される問題点等を確認し、改善すべき点について検討を行う。         | シミュレーションの結果と内容についての記録、運営計画表の修正、搬入物の準備。実施現場の担当者や関係者に詳細の確認・連絡をしておく。 | 4時間 |
| 第13回 | <b>アートプログラムの実施にむけての準備</b><br><br>実施に向けて、現地で準備物の搬入と設営を行う。  | 不足物がないかの確認を行い、運営計画表最終版とマニュアルを作成する。                                | 4時間 |
| 第14回 | <b>アートプログラムの実施（3年生展、学外授業）</b><br><br>アートプログラムを実施する。参加者および現場担当者・関係者からの意見を収集、記録する。  | 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 |
| 第15回 | <b>振り返りとアーカイブ作成</b><br><br>アートプログラムの実施を受けて、良かった点/課題点/改善ポイント等についての意見をまとめ、アーカイブに掲載する内容を決定する。最終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）。 | アーカイブ冊子の作成を行う   | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 江村忠彦  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 基本的には各自の作品の制作が中心で、個別指導を行う。その他、技法・材料に関しての実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。 |      |    |     |   |
| 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          | 作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員（全15回）  |      |    |     |   |

### 授業概要

学外への発表など、作品発表を前提とした作品制作。各自が自由にテーマを設定し、プレゼンテーションを通して外部での作品発表も意識し、独自の表現方法を探求する。コンセプト、スケジュールの立て方、見せ方の工夫など、より美術の現場を意識した作品制作を通して、見えてくる自分と美術との在り方を確認、検証する。基本的には各自の作品の制作が中心の個別指導を行うが、合評会を実施し学生相互に意見を交わし作品の考察を深める。その他、技法・材料に関しての実地による研究から作品への展開も行い、習作から自作への習熟を図る。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：  | 目標：   |
|--------------------------|---------|---|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 作品制作の展開 | 作品制作を通して自分の表現の可能性を広げることができる。                    |
| 汎用的な力                    |         |   |
| 1．DP5. 計画・立案力            |         | オリジナリティーある発想への展開能力を身につけることができる。                 |
| 2．DP6. 行動・実践             |         | 出来上がった作品を展示することで、作品と人、そして社会との関わりについて考察することができる。 |

### 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

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。  
作品、毎回の制作、作品プレゼンテーション、専攻の研究で総合的に評価します。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                         |     |  |
|-------------------------|-----|--|
| 試験（作品制作）                | 45% | ： 計画する制作への取り組みを評価する。作品制作を通して自分の表現の可能性を広げることができたか。                  |
| 試験（制作に向けての研究）           | 20% | ： 制作に対して意識を持ち、作品制作の展開が図られたかを評価する。オリジナリティーある発想への展開能力が身についたか。        |
| 試験（作品プレゼンテーション・最終作品の到達） | 35% | ： 合評会での作品紹介、作品レポートも含めて最終作品の到達を確認し評価する。作品と人、社会との関わりについて考察することができたか。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

参考文献：適宜提示

### 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時間の授業外学修が求められる。作品化することへの、自分と美術との在り方を探究する積極的な取り組みを求める。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

|          |   |
|----------|---|
| 時間：      | 木曜日 3・4限                                      |
| 場所：      | 美術研究室   |
| 備考・注意事項： | 授業の前後、実習室でも応じます。<br>外部での作品発表も意識し、独自の表現方法を探求する |

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                   |
|-----|---|--|
| 第1回 | <b>1、オリエンテーション／導入</b><br><br>授業の流れの説明と制作への準備<br>前期までの制作のふりかえり | 2時間<br>課題提出期限に合わせて作品を完成させるために、授業時間外での制作をすることもあります。 |
| 第2回 | <b>2、作品コンセプトの組立</b><br>エスキース、マケットの作成。                         | 2時間<br>プロポーザルの作成、資料準備                              |
| 第3回 | <b>3、作品コンセプトの立案、エスキース、マケットの作成</b>                             | 2時間<br>エスキースの完成、作品プレゼンのためのレジュメの作成、授業時間外での制作、準備を求める |

| 個別でのプロポーザル発表、制作計画の作成、検討会 |  |   |
|--------------------------|--|---|
| 第4回                      | <b>4、作品プラン、マケットの提出/検討会</b><br>提出されたプランを口述発表し、全体ミーティング、ディスカッション。年度末に企画している進級展での作品発表を目標とした制作内容であるか検討する     | レジュメやマケットの作成<br>2時間                                   |
| 第5回                      | <b>5、各自のプランに即した作品制作 1-1 構想を形にする</b><br>各自専門の表現による制作を行う。制作にあたり、行程を確認。個別指導によるテーマの再考。                       | 制作プランの再考<br>2時間                                       |
| 第6回                      | <b>6、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</b><br>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。また授業内において展覧会にむけた企画、役割を検討していく。 | 振り返り、授業時間外での制作を進める。<br>2時間                            |
| 第7回                      | <b>7、作品制作 1-3 技法の検討</b><br>各自専門の表現による制作を行う。授業内において展覧会にむけた会場マケットの確認                                       | 授業時間外での制作も求める<br>2時間                                  |
| 第8回                      | <b>8、作品制作 1-4 完成にむけて</b><br>各自専門の表現による制作を行う  | 授業時間外での制作も求める。合評会のためのプレゼンテーション準備<br>2時間               |
| 第9回                      | <b>9、中間合評会、方向性の確認と修正</b><br>全体ミーティング 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。<br>中間ループリックの実施、学生ヘフィードバック                | 作品制作計画により、授業時間外でも制作をする<br>2時間                         |
| 第10回                     | <b>10、作品制作2-1 作品発表に向けての制作の再考</b><br>各自専門の表現による制作を行う。個別に制作およびレポートについて指導を行う。                               | 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。<br>2時間                 |
| 第11回                     | <b>11、作品制作2-2 本制作の確認</b><br>各自専門の表現による制作を行う  | 授業時間外でも制作をする事が必然。<br>2時間                              |
| 第12回                     | <b>12、作品制作2-3 本制作仕上げの行程確認</b><br>各自専門の表現による制作を行う   | 作品についてのレポートの作成。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。<br>2時間  |
| 第13回                     | <b>13、作品制作2-4 レポートの個別検討会</b><br>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。<br>2時間                 |
| 第14回                     | <b>14、作品制作2-5 完成にむけて</b><br>作品の仕上げと見せ方の確認  | 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。<br>2時間 |
| 第15回                     | <b>15、作品展示、合評、総括</b><br>今後の展開について考察する<br>作品発表など<br>最終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）              | 作品の考察。振り返りレポート作成。<br>2時間                              |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 1 【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 森野晋次  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年  | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 前半はリサーチ、プレゼンテーション、ディスカッションを繰り返し行い、実践の現場となる場やその目的、インパクトについて考察する協働型・参加型の実習授業形式で進めます。後半は企画から実施までに必 |      |    |     |   |
| 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、多数のアートプログラム、各地の芸術祭においてディレクター、アーティストとして活動している。  |      |    |     |   |

### 授業概要

前期の授業で取り組んだ内容を踏まえて、アートが社会・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プログラムを自ら企画して実践していきます。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP1. 幅広い教養やスキル
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

社会・地域と関わるアートの実践に関する知識  
アートイベント、プロジェクトの企画・運営力

#### 目標：

今自分たちが生きる現在社会におけるアートの動向、果たすべき役割を理解することができる  
リサーチや、企画立案、シミュレーション等の過程を経験することにより、アートプロジェクトについての専門的知識、スキルを身につけ、実施することができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP8. 意思疎通
- 5 . DP9. 役割理解・連携行動

リサーチを実施し、取り組むべき課題を検討できる  
リサーチしたことや設定した課題に対して、新たな発想を展開することができる。  
発想から実践に至るまでのプロセスにおいて、自ら能動的に行動することができる  
仲間や連携先の人々、参加者と適切なコミュニケーションをとることができる  
仲間と協力して必要な作業を進めることができる

### 学外連携学修

有り (連携先：未定)

### 授業方法（アクティブラーニングを促す方法について）

- ・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

授業への個々の取組み状況

#### 評価の基準

： 発案の段階で積極的に意見を出せたか、準備や実施の段階での作業への参加態度によって評価する

40%

授業への協働による取組み状況

： 発想から実践に至るまでのプロセスにおいて積極的に自分の役割を果たせたか、仲間や参加者と良い関わり方ができたかを評価する

30%

期末レポート（アーカイブとレポート作成）

： 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

30%

### 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： 授業のある教室

備考・注意事項： 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

| 回   | 授業内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                  |
|-----|---|---|
| 第1回 | <b>オリエンテーションとディスカッション</b><br>概要説明。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。 | 各自、関心を持っている事例についてリサーチをする。<br>4時間                  |
| 第2回 | <b>アートプログラムの現場リサーチ1</b>   | 授業内容の記録と整理を行う。次回訪れる現場についてWebサイト等でリサーチしておく。<br>4時間 |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
|      | グループごとにアートプログラムを実施する現場を訪れ、リサーチをする。周辺エリアの地域性の考察、関係者へのヒアリングなどを通して、現場の状況や課題、プログラムを実施する際の要件などの情報を収集・整理する。                           |   |     |
| 第3回  | <b>アートプログラムについての考察とディスカッション</b><br><br>前回の議論をもとに、プログラムの方向性を決定し、企画の概要を決定する。  | 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  | <b>アートプログラムの課題抽出とアイデア出し</b><br><br>前回のリサーチをもとに取り組み課題を抽出し、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。                                       | チーム内での意見の収集、記録と整理を行い、メモを作成する。                                     | 4時間 |
| 第5回  | <b>アートプログラムの企画書づくり</b><br><br>前回の議論を元に、プログラムの内容をかため、実施内容についての役割分担を考える（現場担当者との渉外、広報、材料等の準備、事務的作業等）。プレゼンテーションの準備をする。              | 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  | <b>アートプログラムの企画プレゼンテーション</b><br><br>現地にて連携先の担当者を交えて、企画内容についてのプレゼンテーションを行う。   | プレゼンテーションの結果と修正について記録、整理する。                                       | 4時間 |
| 第7回  | <b>アートプログラムの現場リサーチ2</b><br><br>企画した内容に応じて、さらに必要な情報を現場にてリサーチし、企画内容に応じた適切な広報手段やツールについても検討する。                                      | 収集した情報の記録と整理を行う。資料となるような他のアートプログラムの広報物を収集する                       | 4時間 |
| 第8回  | <b>アートプログラムの詳細プランニング、広報資料の作成</b><br>企画内容を具体化し、広報資料の作成のため、対象者に対してわかりやすく伝えるための情報整理を行う。中間ループリックの実施。学生へのフィードバックを行う。                 | チラシなどの広報物を作成する  | 4時間 |
| 第9回  | <b>アートプログラムの準備1</b><br><br>プログラムの具体的な流れを決定し、担当ごとに必要な準備物を洗い出し、制作作業を開始する。   | 各担当ごとに必要な準備物を整理しておく。必要に応じて準備作業を進める。                               | 4時間 |
| 第10回 | <b>アートプログラムの準備2</b><br><br>プランニングの内容にしたがって、現地で必要な準備と調整を行い、広報活動も行う。作業は役割に分かれて行うが、全体に対して進捗状況を共有すること。                              | 各担当ごとに必要な準備物を整理しておく。必要に応じて準備作業を進める。                               | 4時間 |
| 第11回 | <b>アートプログラムの運営計画</b><br><br>プランニングの内容に従って、当日の運営計画を行う。タイムスケジュールの策定、役割分担などについて検討を行う。  | 運営計画表を作成し、シミュレーションに向けて必要な準備を行う。                                   | 4時間 |
| 第12回 | <b>アートプログラムの実施前のシミュレーション</b><br><br>実施側と参加者側に分かれ、当日のシミュレーションを行う。準備物、機材等のチェック、タイムスケジュールのチェック、想定される問題点等を確認し、改善すべき点について検討を行う。      | シミュレーションの結果と内容についての記録、運営計画表の修正、搬入物の準備。実施現場の担当者や関係者に詳細の確認・連絡をしておく。 | 4時間 |
| 第13回 | <b>アートプログラムの実施にむけての準備</b><br><br>実施に向けて、現場にて準備物の搬入と設営を行う。   | 不足物がないかの確認を行い、運営計画表最終版とマニュアルを作成する。                                | 4時間 |
| 第14回 | <b>アートプログラムの実施</b><br><br>アートプログラムを実施する。参加者および現場担当者・関係者からの意見を収集、記録する。   | 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 |
| 第15回 | <b>振り返りとアーカイブ作成</b><br>アートプログラムの実施を受けて、良かった点/課題点/改善ポイント等についての意見をまとめ、アーカイブに掲載する内容を決定する。最終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）。 | アーカイブ冊子、個人レポートの作成   | 4時間 |

|                  |  |      |    |       |
|------------------|--|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【美術】</b>   |      |    |       |
| 担当教員名            | 村岡幸信   |      |    |       |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 2 |
| 授業形態             | 作品制作実習を中心とする。前期に引き続き学生個々が独自のテーマや技法、方向性により個人制作を行うこととなる。そのため、基本的には個人指導となり、毎授業において個々の作品制作についてディスカッション |      |    |       |
| 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          | 日本画の作品制作活動ほか、壁画、襖絵、扇面屏風制作など共同制作プロジェクトにも参加  |      |    |       |

### 授業概要

学生個々が独自のテーマや技法、方向性により個人制作を行うこととする。基本的には個人指導となり、授業において個々の作品制作についてアドバイスを行い制作を進める。絵画、立体表現、染織、に関する専門に基づいた様々な知識や技術、表現力を生かし、これらを有効的に活用、応用することで、積極的な表現の展開を試み、オリジナリティーのある造形表現、作品とする。また、同様のテーマや方向性、コンセプトで制作を継続し作風を深化させる一方、新しいテーマや試みを行うことで、自らの「創作の引き出し」を増やすチャレンジも行う。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

専門的知識・技能を実践で発揮する力、さまざまな造形表現を用いた作品制作・研究に対する能力  
専門的表現力の向上

#### 目標：

各自が多くの学びから得た造形表現に関する知識や技法を作品制作に生かすことができる。

創作する意義を理解し、主体的、積極的に制作に臨み、専門に関する知識や技術を生かして、独創的なまとめあげることができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP4. 課題発見
- 2 . DP5. 計画・立案力
- 3 . DP6. 行動・実践
- 4 . DP7. 完遂

表現を追求するために必要とされる能力、知識を探り、自らの課題を発見、克服する努力をすることができる。

自らのコンセプト、専門技法の制作工程、課題スケジュールを考え、制作の計画を立て制作に向かうことができる。

積極的な表現の展開を試み、オリジナリティーのある造形表現ができる。

様々な知識や技術を生かして作品にまとめあげることができる。

### 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）
- ・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■**：試験（作品提出）15回授業終了後（定期試験期間）に実施（提出）する。  
 創作する意義を理解し、主体的、積極的に制作に臨み、専門分野に関する知識や技術を生かして、独創的な作品にまとめあげることができたか。また、完成作品がコンセプトをしっかり追求したものになっているかを評価する。  
 さらに作品の完成度、作品発表時のプレゼンテーション及び授業内制作姿勢により評価する。  
 制作過程および制作に対する姿勢（40%）・提出作品（50%）プレゼンテーション（10%）を総合して評価する。  
 上記の評価の観点に基づいて点数化し、100点満点で評価し、総合評価が60点以上を合格とする。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                 |     |   |
|-----------------|-----|---|
| 制作過程および制作に対する姿勢 | 40% | ： 創作する意義を理解し、主体的、積極的に制作に臨むことができたかを評価する。         |
| 試験（作品提出）        | 50% | ： 専門分野に関する知識や技術を生かして、独創的な作品にまとめあげることができたかを評価する。 |
| 作品のプレゼンテーション    | 10% | ： 完成作品がコンセプトをしっかり追求したものになっ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

必要に応じて、作家や展覧会の作品集、図録を提示する。

### 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。  
 1つのコンセプト、表現方法に固執することなく、積極的に新しいものにチャレンジし、自らの表現の幅を広げること。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 授業前後または火曜2限  
 場所： 美術研究室  
 備考・注意事項： 授業前後実習室でも応じる。  
 アフターアワー等の授業時間外を有効に使い、自主的、積極的な姿勢で制作、研究を行うこと。

### 授業計画

⋮

授業外学修課題にかかる目安の時間

|      |  |                                   |     |
|------|--|-----------------------------------|-----|
| 第1回  | <b>1. 制作についてのガイダンス テーマの検討・ディスカッション①</b><br>全15回の授業内容の流れを説明する。<br>また、表現による作品の方向性、イメージ、コンセプトを定め、テーマを決定するため、ディスカッションすると同時に、必要なスケッチ、アイデアスケッチ、資料収集等を行う。 | スケッチ、アイデアスケッチ、資料収集およびテーマの検討の継続    | 2時間 |
| 第2回  | <b>2. テーマの検討・ディスカッション②</b><br>重ねたスケッチやアイデアスケッチ、資料をもとに、作品のテーマを模索する。   | スケッチ、アイデアスケッチ、資料収集をさらに重ね、構想の検討の継続 | 2時間 |
| 第3回  | <b>3. スケッチ、アイデアスケッチ、資料収集をさらに重ね、構想の検討の継続</b><br>今迄蓄積したスケッチ、アイデアスケッチ、資料をもとにテーマ、構想を決定し、必要な素材、技法による試作、実験を行う。   | 試作、実験を重ね、細部を詰めていく。                | 2時間 |
| 第4回  | <b>4. 構想の展開</b><br>決定した構想に応じて、エスキース、マケット、草稿の作成   | エスキース、マケット、草稿の継続                  | 2時間 |
| 第5回  | <b>5. 下絵、草稿の完成 (ディスカッション)</b><br>スムーズに実制作に移行できるように、エスキース、マケットの細部を詰めることにより、問題点、検討事項を解決し完成させる。   | エスキース、マケット、草稿の最後の詰めを行う。           | 2時間 |
| 第6回  | <b>6. 制作の準備</b><br>各表現技法による制作に向けて、必要な素材、道具、木枠、パネル等の準備を行う。  | 制作準備の継続                           | 2時間 |
| 第7回  | <b>7. 作品制作開始 制作の準備</b><br>各表現技法による制作に向けて、必要な素材、パネルなど制作の準備を行う。  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第8回  | <b>8. 作品制作 作品への確認</b><br>作品制作を進めるため、テーマを再確認し制作する。  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第9回  | <b>9. 作品制作の継続</b><br>作品制作の進みを確認する。アイデア、スケッチ、マケットとの比較・検証し制作する。  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第10回 | <b>10. 作品制作の中間合評</b><br>制作の中間検証 学生相互の意見交換 作品制作を継続する  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第11回 | <b>11. 学外見学 展覧会、ギャラリーでの作品展の作品見学</b><br>展覧会、ギャラリーでの作品見学<br>作家作品を観ることから、自身の作品について確認し作品制作を進める。  | 作品制作の継続・見学レポート                    | 2時間 |
| 第12回 | <b>12. 作品制作</b><br>作品制作を進め、完成に向かう。<br>制作テーマと作品を確認し制作を進める。  | 作品制作の継続                           | 3時間 |
| 第13回 | <b>13. 作品制作の検討</b><br>完成に向けての再確認。<br>作品を個別に検証し、あらためて完成に向けて取り組む。  | 作品制作の継続                           | 2時間 |
| 第14回 | <b>14. 作品制作・仕上げ</b><br>合評をめざし作品を完成、各作品に準じた仕上げを行う。  | 作品の完成と仕上げおよび合評の準備                 | 2時間 |
| 第15回 | <b>15. 合評</b><br>各自の作品についてコンセプトや独自の表現について、自らの言葉で簡潔に述べるとともに、他学生と意見を交わすことにより、次作へのステップとする機会とする。   | 制作の振り返りと作品の資料作成                   | 2時間 |

|                  |  |      |    |     |   |
|------------------|--|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 2 【表現】</b>                               |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 3年   | 開講時期 | 後期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 個人によるテーマ設定に基づいた制作や研究を行う実習。個人の進度に応じて担当教員が必要なサポート、指導を行う。 |      |    |     |   |
| 実務経験のある教員による授業科目 | 該当しない  |      |    |     |   |
| 実務経験の概要          |  |      |    |     |   |

### 授業概要

3年前期までに経験してきた様々な活動を振り返り、各個人ごとにポートフォリオを作成し自身の方向性を確認する。また、対象としての幼児～学童、中・高生、一般の成人、高齢の方、障がいのある方、等それぞれにおいて、アートとの関わりにおける特徴、可能性などを検証、課題を抽出する。また、その人々を取り巻く環境、地域についても課題解決或いはコミュニケーションの活性化等にアートが果たせる役割の可能性についても考察する。基本的にはこれらを個々に進めポートフォリオの中で各人のテーマとなり得る素材を発見または創出する。

### 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. 幅広い教養やスキル         | 社会と関わるアートの実践に関する知識    | 今自分たちが生きる現代社会におけるアートの動向、果たすべき役割を理解することができる                                 |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | アートイベント、プロジェクトの企画・運営力 | リサーチや、企画立案、シミュレーション等の過程を経験することにより、アートプロジェクトについての専門的知識、スキルを身につけ、実施することができる。 |
| 汎用的な力                      |                       |  |
| 1 . DP4. 課題発見              |                       | リサーチを実施し、取り組むべき課題を検討できる  |
| 2 . DP5. 計画・立案力            |                       | リサーチしたことや設定した課題に対して、新たな発想を展開することができる。                                      |
| 3 . DP6. 行動・実践             |                       | 発想から実践に至るまでのプロセスにおいて、自ら能動的に行動することができる                                      |

### 学外連携学修

有り（連携先：相川町会、こみち幼稚園、西淡路希望の家）

### 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)
- ・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

### 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

|                       |     |  |
|-----------------------|-----|--|
| 授業への個々の取組み状況          | 30% | ： これまでの経過について、客観性と独自性の両面から振り返り、分析を行い、分かりやすくまとめることができたかどうか。課題の発見、新たな方向性を見出すことにおける取り組み方について評価する。 |
| 試作やシミュレーションの実践状況      | 20% | ： 課題設定の検証に必要な実践やシミュレーションを的確に行えたかどうかを評価する。  |
| 個々の取り組みについてのポートフォリオ作成 | 30% | ： 振り返りと成果・課題の整理、第三者にも伝わるポートフォリオとアートプログラムの企画書の作成ができたかを評価する。                                     |
| 試験（期末レポート）            | 20% | ： 授業から抽出された課題により、レポートを作成する。  |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

参考文献：必要に応じて適宜提示します。

### 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： 月曜日3限

場所： 美術アトリエ棟2F 研究室

備考・注意事項： 上記以外の時間帯はメールにて随時受け付ける。（メールアドレスは授業内で伝える）

### 授業計画

| 回   | 内容   | 確認事項                      | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|---------------------------|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション 個々の振り返りの要素について、まとめ方について</b><br>概要説明。これまでの活動を振り返り全ての要素を協働して挙げる。その後、個々にそのまとめ方（重点を置くポイント）などについて考察する。 | 全ての内容についての確認と各人の重点ポイントの設定 | 4時間              |
| 第2回 | <b>振り返りポートフォリオの作成① 各自により、まとめ方のテーマを設定</b>   | 各自の記録、整理を行う。              | 4時間              |

|      |   |                                     |     |
|------|---|-------------------------------------|-----|
|      | 各自、全ての項目から重要な観点を絞り、情報を整理、再構成する。   |                                     |     |
| 第3回  | <b>振り返りポートフォリオの作成② 各自による資料を整理</b><br>各自、定めたテーマに従い、考察を加えて過去の実践をまとめる。   | 各自の整理作業を進める。                        | 4時間 |
| 第4回  | <b>各自の振り返りのプレゼンテーションと考察についての意見交換</b><br>各自がまとめた振り返りをそれぞれの観点からプレゼンテーションし、問題意識の共有と意見交換を行う。そのことにより、今後のテーマ研究のヒントを得る。  | クラスの意見の収集、整理し記録しておく。                | 4時間 |
| 第5回  | <b>各自のテーマ設定のためのリサーチ① 外部の事例研究1 資料による調査</b><br>前回までの自分たちの実践からの検証を元に、外部の事例について、関連或いは展開の例について情報を収集する。必要に応じて取材に出かける準備も行う。  | リサーチにより得られた情報を整理、記録しておく。            | 4時間 |
| 第6回  | <b>各自のテーマ設定のためのリサーチ① 外部の事例研究2 直接取材</b><br>関心のある事例について可能な場合直接の取材により、関係者からの聴取、現場や成果の実物を実際に見ることを通して内容や成果について探求する。直接訪れることが困難な場合は、関係者に電話やメール等でコンタクトを取り取材させていただく。 | リサーチにより得られた情報を整理、記録しておく。            | 4時間 |
| 第7回  | <b>各自のテーマ設定のためのリサーチ① 外部の事例研究3 リサーチのまとめ</b><br>各自のリサーチ内容を先にまとめているポートフォリオに加え、テーマを絞る材料として他者にも伝わるようにわかりやすくまとめる。   | 外部リサーチの成果をポートフォリオにまとめる。             | 4時間 |
| 第8回  | <b>各自のテーマ設定のための要素抽出および考察</b><br>ポートフォリオで自身の観点、関心の方向性を確認しながら、テーマとしたい要素を挙げていく。それがどのような効果、成果を期待できるのか考察する。中間ルーブリックの実施。学生へのフィードバック。                              | 各自が進めた考察について整理し記録する。                | 4時間 |
| 第9回  | <b>各自のテーマに沿って外部の事例研究</b><br>それぞれが想定するテーマに類似或いは関連する事例をリサーチする。可能な場合は、当事者へのインタビューや実施現地の取材などを行う。  | リサーチによって得た情報を整理しポートフォリオに記録しておく。     | 4時間 |
| 第10回 | <b>自身の考察と事例研究に基づく研究テーマ確定</b><br>研究テーマを確定し、対象者、場、環境、その特性や課題、そこに自分が投げかけたいこと、期待できる効果等について抽出していく。   | 確定テーマに沿って設定する具体的内容を整理し企画への準備を進める。   | 4時間 |
| 第11回 | <b>テーマに基づくアートプログラムのための試作・シミュレーション</b><br>造形的要素において必要と考えられる試作やシミュレーションを行う。これらは基本的には学生同士で実施するが可能な場合は想定する現地対象者で行う。   | 試作・シミュレーションの結果を整理、検証し記録しておく。        | 4時間 |
| 第12回 | <b>テーマ研究に基づくアートプログラムについてクラスにおけるプレゼンテーション</b><br>これまでの成果に基づき、企画するプログラムについてクラス内の仲間同士でプレゼンテーションを行う。意見や助言を互いに出し合い、必要な修正を加える。                                    | プレゼンに対して出された意見等を整理し記録する。            | 4時間 |
| 第13回 | <b>検討、修正に基づく最終の試作・シミュレーション</b><br>再度の試作やシミュレーションを行うことを通して、プログラムの更なるブラッシュアップを図る。その後、企画案の詳細までを確定する。   | 最終の試作・シミュレーションとその検証に基づき企画案を完成する。    | 4時間 |
| 第14回 | <b>企画案のプレゼンテーション</b><br>クラスにおいてプレゼンテーションを行い、互いに検証し合う。可能であれば、対象者や対象地域の関係者等にも参加していただき、感想や助言を頂く。   | 企画案について出された意見をまとめ、それを反映させて企画書をまとめる。 | 4時間 |
| 第15回 | <b>テーマ研究ポートフォリオと企画書の完成</b><br>テーマ研究の過程、成果を受け企画したプログラムが、目的としていたことを最大限可能にするものであるかどうか検証しポートフォリオと企画書を完成させる。   | ポートフォリオと企画書を完成し提出する。                | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【美術】</b>                                |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 津田やよい   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 前期 | 単位数 | 2 |
| 授業形態             | 制作実習 自身と作品と社会との関わり方について考察し、卒業制作に向けての試行も含め卒業制作につながる制作を行う |      |    |     |   |
| 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、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15回）        |      |    |     |   |

### 授業概要

この授業では、自由テーマ設定課題での成果をふまえて、自らの可能性ある表現を自覚し、その様式やテーマをさらに深化、後期に開催される卒業制作展を念頭におき、追求する制作に取り組む。制作の過程では3年生以降の各自が取り組んだテーマについて、また、これまで制作してきた作品について検証し、自身と作品と社会との関わり方について考察し、卒業制作に向けての制作の試行も含め、レポートも課する。自分にとって作品を作ることとは何かと意識した上での作品化に進む。

### 養うべき力と到達目標

| 確かな専門性                   | 具体的内容：                       | 目標：                                  |
|--------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| 1．DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 選択した表現技術を用いて、自分のテーマを作品へと昇華する | これまでの制作で研究してきた技法を確かなものにし、表現できる       |
| 汎用的な力                    |                              |                                      |
| 1．DP5. 計画・立案力            |                              | 作品についてのプロポーザルを作成し、自分の意図や主張を伝えることができる |
| 2．DP4. 課題発見              |                              | 他人の意見を踏まえて、自分の問題点を再考し、展開していくことができる   |

### 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

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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                           |     |  |
|---------------------------|-----|--|
| 授業内課題                     | 50% | ： 授業内での作品制作について評価する                          |
| 受講状況                      | 20% | ： 各回授業への積極的参加を独自のルーブリックを基に評価する               |
| 試験（口述（プロポーザル及びプレゼンテーション）） | 30% | ： 自作についてのテーマの考察、検証、再考についてのレポート作成及び発表について評価する |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要に応じ適宜プリントを配布します

### 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： 火曜日 16:20~17:50

場所： 美術研究室

備考・注意事項： 授業後の時間を活用します。授業前後以外の質問がある場合は火曜日5限美術研究室の津田まで。

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                    |
|-----|---|-------------------------------------|
| 第1回 | <b>制作・計画についてのガイダンス 作品のための構想</b><br>今後の授業の進め方について説明を行い、卒業制作に向けての作品制作に関するイメージの確認を行う。各自のこれまでの制作についてポートフォリオをまとめ、これまでの制作における発表を行う。 | これまでの作品についてプレゼン資料と次作プロポーザル作成<br>2時間 |
| 第2回 | <b>作品テーマ設定の発表</b><br>作品化に向う前のミーティングを行う。3年生後期に作成したポートフォリオを使い、これまでの制作の取り組みを発表し、社会と自分の関連性を再考する。また、次作についてプロポーザルの発表も行い、自作について考察する。 | これまでの作品についてプレゼン資料を作成<br>2時間         |
| 第3回 | <b>各自テーマを設定した作品制作①ー1 下図の制作</b><br>プロポーザルで発表した作品構想を具体的に制作していくための準備を行い、制作に取り組む。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行う。                     | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる<br>2時間          |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第4回  | <b>各自テーマを設定した作品制作①-2 下図からの展開</b><br>プロポーザルで発表した作品を具体的に制作していくため、技法により、個別に指導を行う。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行うこと。   | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる                        | 2時間 |
| 第5回  | <b>各自テーマを設定した作品制作①-3 本制作</b><br>プロポーザルで発表した作品を具体的に制作していく。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行うこと。  | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる。記録した内容についての文書作成準備      | 2時間 |
| 第6回  | <b>各自テーマを設定した作品制作①-4 完遂に向けて</b><br>プロポーザルで発表した作品を具体的に制作していく。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行う。次回の合評会では作品と作品についてのレポートの発表を行う。                                    | 口述発表のための準備                                 | 2時間 |
| 第7回  | <b>制作①のプレゼンテーション及び批評会</b><br>自作についてプレゼンテーションを行う。制作のみならず、プレゼンのための作品展示及び資料作成を行うこと。また次作についてもプロポーザル発表も行う。自作について発表することでテーマを自らも再考する。<br>中間ループリックの実施、学生へフィードバック | 各自の課題について振り返り、レポート作成                       | 2時間 |
| 第8回  | <b>各自のテーマの再考 設定した作品制作②-1 プロポーザルの発表</b><br>制作①を踏まえて、社会での作品発表を念頭に置いた新しい作品制作に取り組んでいく。作品化に向けて構想を明確にするため資料収集・取材に取り組み、それらについてプロポーザルを作成する。全体での作品の妥当性を検討する。      | 資料収集・取材し、それらについてまとめておく                     | 2時間 |
| 第9回  | <b>各自テーマを設定した作品制作②-2 構想から作品へ</b><br>作品を具体的に制作していく。プロポーザルで発表した作品を具体的に制作していくため、技法により、個別に指導を行う。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行うこと。またそれらをレポートにまとめ、自分の考えを文書化していく。  | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる                        | 2時間 |
| 第10回 | <b>各自テーマを設定した作品制作②-3 本制作</b><br>作品を具体的に制作していく。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行い、自分の考えを文書化していく。個別指導の中で、制作行程の確認、テーマの遂行について検討していく。                                | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる                        | 2時間 |
| 第11回 | <b>各自テーマを設定した作品制作②-4 本制作</b><br>作品を具体的に制作していく。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行うこと。また最終合評に向けてのプレゼンテーション資料作成も進める。  | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる                        | 2時間 |
| 第12回 | <b>中間発表 各自テーマを設定した作品制作②-5 本制作</b><br>制作中の作品について過程及び完成に向けての進行・経過について発表する。制作途中で自作を再考し、完遂に向けて全体での作品の検討、確認を行う。   | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる。中間発表のためのレジメ作成          | 2時間 |
| 第13回 | <b>各自テーマを設定した作品制作②-6 再考からの展開</b><br><br>作品を具体的に制作していく。制作の過程は全て記録（画像での記録、行程の記録）を行う。また最終合評に向けてのプレゼンテーション資料作成も進める。  | 授業内での指導を踏まえて制作進行させる。最終プレゼンに向けてのレポートの作成を行う。 | 2時間 |
| 第14回 | <b>各自テーマを設定した作品制作②-7 作品の完成</b><br>作品を完成させる。次回授業で作品のプレゼンテーションを行うためのレポートの確認、指導を個別に行う。  | プレゼンテーション資料作成                              | 2時間 |
| 第15回 | <b>合評会 全員の作品を考察する</b><br>自作についてプレゼンテーション。授業の総括を行う。最終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）   | これまでの作品についてポートフォリオをまとめておく                  | 2時間 |

|                  |  |      |    |       |
|------------------|--|------|----|-------|
| 授業科目名            | <b>造形芸術専門演習 1 3 【表現】</b>   |      |    |       |
| 担当教員名            | 高坂玲子   |      |    |       |
| 学年・コース等          | 4年   | 開講時期 | 前期 | 単位数 2 |
| 授業形態             | 3年生までの表現教育コースでの活動の振り返りと方向性についての考察をおこない、卒業制作・研究に向けて、参加型のアートプロジェクト・プログラム、教育現場の現状やそれを取り巻く社会、美術の状況について |      |    |       |
| 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          | 芸術祭やアートプロジェクト、文化施設でのアートプログラム、展覧会、鑑賞教育プログラム、地域活性化支援事業などの企画・運営経験（全15回）                               |      |    |       |

### 授業概要

4年間の成果として仕上げる卒業研究・制作は、1年間における様々な段階でのリサーチ、検証を必要とする。その第一段階をこの授業として捉え、これまでの「社会と美術」の関わり、実際に考案・実施したワークショップやプロジェクトの振り返りからスタートし、より広く、より深くリサーチを試み、研究や制作を進める準備をする。その中で、現在の社会、美術の状況をリサーチするとともに、多様なアートの事例についてもリサーチをする。その上でアートプログラムを様々なフィールドで活用し実践していく影響とその可能性を考察する。

### 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. 幅広い教養やスキル         | 総合的視野に立つ美術の専門的知識とスキルの獲得 | あらゆる他者に向かうプレゼンテーションでの上記能力の発揮  |
| 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力 | 社会に向けて開かれた「美術」の力を発揮する力  | あらゆる他者に向かうプレゼンテーションでの上記能力の発揮  |
| 汎用的な力                      |                         |                               |
| 1 . DP4. 課題発見              |                         | 課題抽出とそれらの解決へ導く努力              |
| 2 . DP5. 計画・立案力            |                         | 明確な方向性を共有出来るプランニング力           |
| 3 . DP6. 行動・実践             |                         | あらゆる状況判断からの成果に向かうアクティビティ      |
| 4 . DP8. 意思疎通              |                         | 開かれた言語によるコミュニケーション能力          |
| 5 . DP9. 役割理解・連携行動         |                         | 有機的なグループ内連動とあらゆるポジショニングによる判断力 |

### 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）
- ・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

### 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

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| 個々の取り組み   | 60% | ： 自分の制作・研究を深めるべく、積極的に取り組めたか。検証と考察深度、幅広い創造的な思考の広がりをはかる。                   |
| 協働の取り組み状況 | 10% | ： 相互協力的に意見交換や論考整理が出来、新しい気付きを共有出来ているか。                                    |
| 期末レポート    | 30% | ： 制作や研究の参考となる事例を調査し、分析を行う。情報収集がしっかりできているか、自らの制作・研究に向けての分析・考察がしっかりできているか。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

参考資料を適宜配布します。

### 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： 授業の前後  
 場所： 授業のある教室もしくは美術研究室  
 備考・注意事項： 授業の前後もしくはメールにて質問を受け付けます。メールアドレスは授業中に指示します。

### 授業計画

| 第1回 | オリエンテーション 授業計画についての説明と導入                         | 過去の卒業制作・研究を知る。これまでの活動のアーカイブ整理とリサーチ対象の候補の下調べ | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|--|---|------------------|
|     | 3年次までの経過、成果の資料の準備。卒業制作・研究の進め方についてのオリエンテーション（合同）。 |   | 4時間              |

|      |   |   |     |
|------|---|---|-----|
| 第2回  | <b>これまでの実践の考察①</b><br><br>これまでの取り組みを1つの大きな流れとした「総括」を合同ディスカッションで行う。<br>それを卒業制作・研究へと発展させていく手法や考え方を学ぶ。   | ディスカッションからテーマやキーワードを抽出し、卒業制作・研究へとつなげる個人的な視点と方向性を検討する。 | 4時間 |
| 第3回  | <b>これまでの実践の考察②</b><br><br>これまでの活動や個人の興味関心、課題をもとに、テーマやキーワードを抽出・整理しフロー図（イメージマップ）を作成する。それをもとに各自の卒業制作・研究に結びつけるための個別ディスカッションを行う。                             | 卒業制作・研究に向けてのアイデアマップ、企画概要を作成する。                        | 4時間 |
| 第4回  | <b>今後の方向性確認①</b><br><br>個別の対話から導き出されたキーワードをもとに、研究、制作の方向性をより明確にするための事例や先行研究リサーチ、対象のヒアリング方法についての方向性の確認。手法の検討とスケジューリング。                                    | リサーチ・ヒアリング対象の整理と先行事例のファイリング。                          | 4時間 |
| 第5回  | <b>今後の方向性確認②</b><br><br>研究計画書の作成と個別ディスカッション。  | 研究計画書のブラッシュアップ。リサーチ対象の最終リストアップ。                       | 4時間 |
| 第6回  | <b>リサーチと対象研究①</b><br><br>個別の制作・研究に向けた、現地への訪問やヒアリング、先行研究や情報、データ整理。   | リサーチ、ヒアリング成果資料からの論点整理とファイリング。                         | 4時間 |
| 第7回  | <b>リサーチと対象研究②</b><br><br>個別の制作・研究に向けた、現地への訪問やヒアリング、先行研究や情報、データ整理。<br>そこから個別の制作・研究の方向性、社会へと接続する方法論や仮説の提示を行う。   | リサーチ、ヒアリング成果資料からの論点整理とファイリング。                         | 4時間 |
| 第8回  | <b>プランニングと中間ループリック</b><br><br>卒業制作、研究に向けての具体的なプランニング。<br>研究→情報整理と成果構築への論理的整理。<br>制作→素材や技法の検討とビジュアルイメージ、スケッチのアウトプット作業をそれぞれ行う。<br>中間ループリックの実施、学生へフィードバック。 | プランニング資料の論点整理とファイリング、制作に必要な技法、素材の吟味                   | 4時間 |
| 第9回  | <b>プランニングと企画書作成</b><br><br>卒業制作、研究に向けての具体的なプランニング。研究計画書の作成。<br>また、自らの制作・研究に必要な協力者・関係者への説明資料となる企画書を作成する。   | 企画書の作成  | 4時間 |
| 第10回 | <b>プランニングとシミュレーション①</b><br><br>卒業制作、研究に向けての具体的なプランニング。<br>研究→成果構築への資料、データ収集整理。事例研究。<br>制作→ビジュアルイメージからの試作、実験的制作。   | ペアワークあるいはグループワークでの内部シミュレーション。                         | 4時間 |
| 第11回 | <b>プランニングとシミュレーション②</b><br><br>卒業制作、研究に向けての具体的なプランニング。<br>研究→成果構築への資料、データ収集整理。事例研究。<br>制作→協力者等を交えた実験的なワーク、制作など  | データや事例の整理、実験の記録                                       | 4時間 |
| 第12回 | <b>プランニングの修正</b><br><br>シミュレーションを受け、コンセプトの確認・修正。仮説の提示。<br>研究計画書への落とし込みなど。   | 研究計画書の見直し、企画書の修正                                      | 4時間 |
| 第13回 | <b>プランニングとシミュレーション③</b><br><br>表現教育コース内プレゼンテーションに対する準備。<br>研究→パワーポイントを用いたプレゼンデータの制作<br>制作→20分の1スケールでの模型づくり、シミュレーションと実験的ワークショップ。                         | プレゼンデータ・ワークショップのシナリオの相互確認                             | 4時間 |
| 第14回 | <b>表現教育コース内でのプレゼンテーション</b><br><br>コース内の教員（複数）にむけてのプレゼンテーション。<br>アドバイスや新たな視点からの気づきを考察。   | プレゼンテーションを踏まえた振り返りシートの作成。研究計画書の見直し。                   | 4時間 |
| 第15回 | <b>まとめと今後の方向性検討</b><br><br>プレゼンテーションを省みた、今後の方向性とスケジュールの確認。<br>卒業制作、研究の次の段階へ移行する。<br>最終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）。                           | 新たな段階へと進むための検証と考察。後期の制作・研究にむけたスケジューリング。               | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【美術】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 村岡幸信・阿部緑・津田やよい  |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 研究・制作実習 各自がテーマを設定し4年間の学習の締めくくりとしての研究および作品制作   |      |    |     |   |
| 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          | 村岡：日本画の作品制作活動ほか、壁画、襖絵、扇面屏風制作など共同制作プロジェクトにも参加<br>阿部：染色作家として作品制作、国内外で発表、染色技法、素材の研究を行う。<br>津田：画家として活動のほか、企業との画材の開発、教育機関でのカリキュラム開発や指導を担当。（後 |      |    |     |   |

### 授業概要

4年間の研究や制作を通して修得した学び全ての集大成として、各自がテーマを設定し研究および作品制作を行う。これまでの制作において考察し、各自が最も関心を持つテーマを選定し、現代における美術表現の一つとして、絵画・立体・染織各専門での作品の在り方、メッセージ性、独自性について再確認した上で制作、研究につなげる。さらに、学習の締めくくりとして卒業制作論文および卒業制作展での作品展示発表を行う。作品展示計画・準備および搬入・展示、搬出に関しても主体的に取り組む。

### 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.幅広い教養やスキル         | 絵画や染織、立体など造形表現に関する専門知識と技術  | さまざまな展覧会や美術専門書の理解を助け、また、自作の制作、研究についてより深く探求できる。      |
| 2．DP3.専門的知識・技能を実践で発揮する力 | さまざまな造形表現を用いた作品制作・研究に対する能力 | 各自が多くの学びから得た造形表現に関する知識や技法を作品制作に生かすことができる。           |
| 汎用的な力                   |                            |   |
| 1．DP4.課題発見              |                            | 卒業制作・研究について、自らのテーマや方向性など課題を策定することができる。              |
| 2．DP5.計画・立案力            |                            | 各自の課題や作品制作の実現に向けて、ゴールをしっかりと見定め、確実な準備、計画、立案ができる。     |
| 3．DP6.行動・実践             |                            | 自らが立てた作品制作・研究計画に沿って、その実現、完成に向けて積極的、自主的に行動することができる。  |
| 4．DP7.完遂                |                            | 各自の作品制作・研究について最後まで努力し、完成させることができる。                  |
| 5．DP9.役割理解・連携行動         |                            | 卒業制作展に関連する諸事に関して、コース内で協力、連携し、各自の役割を責任を持って果たすことができる。 |

### 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
- ・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■：試験（作品提出）15回授業終了後（定期試験期間）に実施（提出）する。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                |     |   |
|----------------|-----|---|
| 制作・研究に向かう学びの姿勢 | 40% | ： 創作する意義を理解し、今迄に取得した専門的な能力、専門分野に関する技法を生かし、各自の作品に真摯に向き合い、努力を重ね制作に臨むことができたかを評価する。                   |
| 試験（作品提出）       | 50% | ： 各自の作品・研究において、積極的な試み、メッセージ性、独自性、創造的発想力等を持ったものとなっているかを評価する。                                       |
| プレゼンテーション、展示   | 10% | ： 合評時のプレゼンテーション内容と他者の作品に対する発言内容、さらに卒業制作展において、展示計画や搬入・展示、搬出作業に積極的に関わり効果的な展示空間を創出、発信することができたかを評価する。 |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

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6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準備をすること。また、制作・研究課程において、コミュニケーションを重視し、コンセプトや方向性、技法、材料などの確認を行うとともに、すべてにおいて自主的、積極的な姿勢を求める。さらに計画性を持った作品制作・研究となるように制作スケジュールの作成・提出を求める。特に前期は就職活動、教育実習等のため時間が取られるので、確実に制作を進められるよう、しっかりと計画を立てること。

### オフィスアワー・授業外での質問の方法

時間： 火曜日3限  
場所： 美術アトリエ棟、体育館実習室および美術研究室  
備考・注意事項： この時間以外は美術研究室にて対応します。

| 授業計画 |  | 授業外学修課題にかかる目安の時間                                       |
|------|--|--|
| 第1回  | <b>卒業制作、研究についてのガイダンス 作品制作・研究に関する年間計画の策定</b><br>卒業制作展に出品する意識付けを行い、各自の作品に関するテーマや方向性、年間の制作計画を考える。   | 作品のテーマ、コンセプト、表現方法、技法を定め、必要な年間計画を策定する。<br>4時間           |
| 第2回  | <b>課題Ⅰ－①テーマ、コンセプト、制作計画の確認（個人面談）</b><br><br>各自の作品制作に関するテーマ、コンセプト、イメージや制作を進める計画について、担当教員と個人面談を行い、確認をするとともに、不確定な部分や修正を必要とする部分について、再考する機会とする。  | 面談内容に応じて個々の作品について見直し、必要に応じて再度構想を検討し、新たな計画を立て直す。<br>4時間 |
| 第3回  | <b>課題Ⅰ－②スケッチ、アイデアスケッチ、エスキース、資料収集</b><br>作品のテーマやコンセプト、アイデアなどを具体化するため、各自の表現に必要なスケッチやアイデアスケッチ、エスキース、小下絵などを重ねるとともに、その他、必要とする資料を収集する。   | スケッチや資料収集の継続<br>4時間                                    |
| 第4回  | <b>課題Ⅰ－③草稿、下絵の作成</b><br>スケッチや資料にもとづき、各表現方法に応じた実物大草稿、色草稿、下絵を作成する。   | 草稿、色草稿、下絵の完成<br>4時間                                    |
| 第5回  | <b>課題Ⅰ－④材料、素材、技法の検討（試作、実験など）と確定</b><br>作品に必要な材料、素材、技法について、作品の具現化に適切なものを選定するため、多様な材料、素材の収集と試作や実験を重ね、検討、確定する。  | 材料の収集と試作、実験を継続し、データを分析し、まとめる。<br>4時間                   |
| 第6回  | <b>課題Ⅰ－⑤制作の準備</b><br><br>各自の制作を始めるにあたり、必要な材料、道具、場所などを整え、木枠やパネル、支持体などを準備する。   | 各自、作品に必要な材料などの準備を行い、スムーズに制作に入れるよう準備を行う。<br>4時間         |
| 第7回  | <b>課題Ⅰ－⑥作品制作①（構想から制作へ）</b><br>各自の表現方法、制作計画に基づき、作品制作を進める。   | 制作の継続。<br>4時間  |
| 第8回  | <b>課題Ⅰ－⑦作品制作②</b><br>各表現方法に応じた工程をたどり、丁寧に制作を進める。  | 制作の継続。<br>4時間  |
| 第9回  | <b>課題Ⅰ－⑧作品制作③</b><br>制作に必要な実験、試作を並行して行い、表現をさらに深化させる。   | 制作を進め、中間合評に備える。<br>4時間                                 |
| 第10回 | <b>課題Ⅰ－⑨中間合評（作品の検討、確認）</b><br><br>作品制作の途中経過において、その方向性、表現内容、方法を確認し、今後の制作に対する指導、アドバイスを行い、軌道修正を行う。各自、作品のコンセプトを再確認し、自作を客観視する機会を通して作品を見直す機会とする。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック               | 合評内容を踏まえ、作品と向き合い、今後の進め方を模索する。<br>4時間                   |
| 第11回 | <b>課題Ⅰ－⑩作品制作④（作品の振り返りと確認）</b><br>中間合評の内容を作品制作に生かし、今後の制作の方向性を再確認しつつ作品制作を進める。  | 制作の継続<br>4時間   |
| 第12回 | <b>課題Ⅰ－⑪作品制作⑤（部分と全体の把握）</b><br>視野を広く持ち、部分と全体を把握しながら作品制作を進める。   | 制作の継続<br>4時間   |
| 第13回 | <b>課題Ⅰ－⑫作品制作⑥（作品の充実）</b><br><br>作品制作を進め、より細部にわたり表現を進め、確実に作品をまとめていく。  | 制作の継続および細部の仕上げと全体のバランスを確認する。<br>4時間                    |
| 第14回 | <b>課題Ⅰ－⑬作品制作⑦および作品の仕上げ</b><br><br>作品制作の完成度を上げ、パネルアップや額縁を付けるなど、最後の仕上げを行う。   | 各表現方法、作品の形態に応じて、作品を仕上げ、合評会に備える。<br>4時間                 |
| 第15回 | <b>合評会Ⅰ</b><br><br>各自、プレゼンテーションを行うとともに、自作についての今後の展開を模索する。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック  | 合評会の内容を振り返り、作品についてファイルにまとめる。<br>4時間                    |
| 第16回 | <b>課題Ⅱ－①テーマ、コンセプト、制作計画の確認（個人面談）</b><br><br>前期の作品制作に引き続き、卒業制作展に向けた作品制作（新作・連作）を行う。<br>各自の作品制作に関するテーマ、コンセプト、イメージや制作を進める計画について、担当教員と個人面談を行い、確認をするとともに、不確定な部分や修正を必要とする部分について、再考する機会とする。 | 作品のテーマ、コンセプト、表現方法、技法を定め、制作計画を策定する。<br>4時間              |
| 第17回 | <b>課題Ⅱ－②スケッチ、アイデアスケッチ、エスキース、資料収集</b><br>作品のテーマやコンセプト、アイデアなどを具体化するため、各自の表現に必要なスケッチやアイデアスケッチ、エスキース、小下絵などを重ねるとともに、その他、必要とする資料を収集する。   | スケッチや資料収集の継続<br>4時間                                    |
| 第18回 | <b>課題Ⅱ－③草稿、下絵の作成</b><br>スケッチや資料にもとづき、各表現方法に応じた実物大草稿、色草稿、下絵を作成する。   | 草稿、色草稿、下絵の完成<br>4時間                                    |
| 第19回 | <b>課題Ⅱ－④材料、素材、技法の検討（試作、実験など）と確定</b><br>作品に必要な材料、素材、技法について、作品の具現化に適切なものを選定するため、多様な材料、素材の収集と試作や実験を重ね、検討、確定する。  | 材料の収集と試作、実験を継続し、データを分析し、まとめる。<br>4時間                   |
| 第20回 | <b>課題Ⅱ－⑤制作の準備</b><br><br>各自の制作を始めるにあたり、必要な材料、道具、場所などを整え、木枠やパネル、支持体などを準備する。   | 各自、作品に必要な材料などの準備を行い、スムーズに制作に入れるよう準備を行う。<br>4時間         |
| 第21回 | <b>課題Ⅱ－⑥作品制作①（構想から制作へ）</b><br>各自の表現方法、制作計画に基づき、作品制作を進める。   | 制作の継続。<br>4時間  |
| 第22回 | <b>課題Ⅱ－⑦作品制作②</b><br>各表現方法に応じた工程をたどり、丁寧に制作を進める。  | 制作の継続。<br>4時間  |
| 第23回 | <b>課題Ⅱ－⑧作品制作③</b><br>制作に必要な実験、試作を並行して行い、表現をさらに深化させる。   | 制作を進め、中間合評に備える。<br>4時間                                 |
| 第24回 | <b>課題Ⅱ－⑨中間合評（作品の検討、確認）</b><br><br>合評内容を踏まえ、作品と向き合い、今後の進め方を模索する。  | 合評内容を踏まえ、作品と向き合い、今後の進め方を模索する。<br>4時間                   |

|      |   |                               |     |
|------|---|-------------------------------|-----|
|      | 作品制作の途中経過において、その方向性、表現内容、方法を確認し、今後の制作に対する指導、アドバイスをを行い、軌道修正を行う。各自、作品のコンセプトを再確認し、自作を客観視する機会を通して作品を見直す機会とする。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック |                               |     |
| 第25回 | <b>課題Ⅱ一⑩作品制作④（作品の振り返りと確認）</b><br>中間合評の内容を作品制作に生かし、今後の制作の方向性を再確認しつつ作品制作を進める。   | 制作の継続                         | 4時間 |
| 第26回 | <b>課題Ⅱ一⑪作品制作⑤（部分と全体の把握）</b><br>視野を広く持ち、部分と全体を把握しながら作品制作を進める。  | 制作の継続                         | 4時間 |
| 第27回 | <b>課題Ⅱ一⑫作品制作⑥（作品の充実）</b><br>作品制作を進め、より細部にわたり表現を進め、確実に作品をまとめていく。   | 制作の継続および細部の仕上げと全体のバランスを確認する。  | 4時間 |
| 第28回 | <b>課題Ⅱ一⑬作品制作⑦および作品仕上げの準備</b><br>作品制作の完成度を仕上げ、パネルや額縁、展示台などを作成する。   | 各表現方法、作品の形態に応じて必要なパネルなどを仕上げる。 | 4時間 |
| 第29回 | <b>課題Ⅱ一⑭作品の仕上げ</b><br>各自の作品の完成に必要な額縁を付けたり、パネルアップなどを行い、作品を仕上げる。  | 作品を完成させ、合評会に備える。              | 4時間 |
| 第30回 | <b>合評会Ⅱ</b><br>各自、作品に関してプレゼンテーションを行う。また、他者の作品について学生相互で意見を述べる機会とする。また展覧会展示に向けた準備計画を行う。<br>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）   | 展示に向けての計画、準備を進め、計画書の作成、提出を行う。 | 4時間 |

|                  |   |      |    |     |   |
|------------------|---|------|----|-----|---|
| 授業科目名            | <b>卒業制作・研究【表現】</b>  |      |    |     |   |
| 担当教員名            | 大手裕子・江村忠彦   |      |    |     |   |
| 学年・コース等          | 4年  | 開講時期 | 通年 | 単位数 | 6 |
| 授業形態             | 個人によるテーマ設定に基づいた制作や研究を行う実習。個人の進度に応じて担当教員が必要なサポート、指導を行うと共に、後期は週ごとの報告、意見交換と8回目に中間合評を行う。                        |      |    |     |   |
| 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          | 【大手裕子】染色作家として作品を制作、発表している。（全15回）<br>【江村忠彦】作品について受賞多数／現在、新制作協会彫刻部会員および審査員／学外専門機関における論文審査委員／高校・大学での教育経験（全15回） |      |    |     |   |

### 授業概要

卒業制作・研究として、これまでの研究や制作を通して習得した手段や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。（内容によって、グループによる共同の研究となっても良い）社会に向けて提起したい題材を4年間の集大成として展覧会やアートプロジェクトの企画、またはワークショップや造形系の授業実施、作品制作等の形を取って行う。成果は卒業研究論文としてまとめ、作品や活動内容は卒業制作展において、その成果を展示によって発表する。

### 養うべき力と到達目標

#### 確かな専門性

- 1 . DP2. 専門的知識・技能、職業理解
- 2 . DP3. 専門的知識・技能を実践で発揮する力

#### 具体的内容：

3年次までの経験を再確認し、自らの方向（専門性）に従ってテーマを設定し、制作・研究を進める。  
定めたテーマに従い必要なリサーチや試作などを経て、集大成となる卒業生制作、研究を行う。

#### 目標：

自己を分析し自分とアートと社会の繋がりの中で最も適切と考えられるテーマを見出し、その追求を進めることができる。  
4年間の成果としてふさわしい、社会に発信できる内容を備えた制作、研究を完成させることができる。

#### 汎用的な力

- 1 . DP5. 計画・立案力
- 2 . DP6. 行動・実践
- 3 . DP7. 完遂

表現教育コースにおける学びを生かして、独自性、社会性を持ったアートを通しての実践を計画、立案できる。  
計画に従ってリサーチや考察を行い、実作業を進めることができる。  
計画したことを最後まで完成させ、資料や画像などの記録も交えてわかりやすく人に伝えられるようまとめることができる。

### 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）

- ・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。

#### 成績評価の方法・評価の割合

#### 評価の基準

|                 |     |  |
|-----------------|-----|--|
| 制作、研究に取り組む姿勢、態度 | 40% | ： 意欲を持って制作、研究ができたか。それぞれの過程で、広い視野を持ち正確に検証ができたか。アートと社会を繋ぐという命題の中で自分の立ち位置を定めて進めることができていたかを総合的に評価する。     |
| 試験（作品提出・論文）     | 50% | ： 作品、研究が十分な時間的、労力的な経過を経た成果物であり本人による独自性が発揮されたものであったものであるか。また、その作品、研究が社会において新たな提案や意義をもたらす可能性があるかを評価する。 |
| 展示・プレゼンテーション    | 10% | ： 卒業レポート発表会におけるプレゼンテーション内容と他者の発表に対する発言内容、さらに卒業制作展において、展示計画や搬入・展示、搬出作業に積極的に関わり効果的な展示、発表ができたかを評価する。    |

### 使用教科書

特に指定しない

### 参考文献等

必要に応じて授業内で配布する。

### 履修上の注意・備考・メッセージ

本科目は6単位の通年科目であるため、平均すると毎週3時間以上の授業外学修がもたられる。「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(前期)、月曜3限(後期)  
場所： 美術アトリエ棟2F 研究室  
備考・注意事項： 上記以外での質問はメールにて随時受け付けます。（メールアドレスは授業内で伝える。）

### 授業計画

| 回   | 内容  | 授業外学修課題にかかる目安の時間 |
|-----|---|------------------|
| 第1回 | <b>オリエンテーション ―卒業制作・研究について―</b><br>卒業制作・研究について、その進め方、求められる内容やポートフォリオ／表現教育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。 | 2時間              |
| 第2回 | <b>テーマについてリサーチ①とヒアリング</b><br>テーマ設定に向けてのリサーチを進める。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。  | 2時間              |

|      |  |  |     |
|------|--|--|-----|
| 第3回  | <b>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①</b><br><br>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。   | 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。 | 2時間 |
| 第4回  | <b>テーマについてのリサーチ②とヒアリング</b><br><br>プレゼンテーション後に新たに出た課題に沿ってリサーチを継続する。その内容を個人面談によりヒアリングし、具体的取材先や過去の事例について提案する。   | 制作、研究において必要となる取材先等について調べる。                 | 2時間 |
| 第5回  | <b>テーマについてのリサーチ③とヒアリング</b><br>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、個々のヒアリングにより、必要に応じて外部への取材や、事例研究のための見学等について計画を立てる。   | 取材、見学等の計画と先方への連絡を行う                        | 2時間 |
| 第6回  | <b>取材、見学及び試作のプランニング①</b><br><br>外部への取材や見学を実施する。制作等を行う場合は素材や技法の可能性や妥当性を判断するための試作の準備を進める。  | 取材等の成果をまとめておく。試作準備を進める。                    | 2時間 |
| 第7回  | <b>取材、見学及び試作のプランニング②</b><br>前回の内容を検証して不足をカバーする取材、見学、試作等を継続する。期待しているような成果が得られない場合は方向を変えるかどうか教員と共に検討する。  | 取材等の成果をまとめておく。試作を行う。                       | 2時間 |
| 第8回  | <b>リサーチ等のまとめとヒアリング</b><br><br>取材や見学、試作などを含めた企画のためのリサーチの経過をまとめ、方向性を絞りこむ。個別のヒアリングにより、その可能性、妥当性を確認し、次回のプレゼンの準備をする。  | これまでのリサーチ等をまとめ、プレゼンテーション資料を準備する。           | 2時間 |
| 第9回  | <b>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②</b><br><br>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、それぞれがテーマを絞り込めるよう検討し合う。   | プレゼンテーションに対して出された意見を記録しまとめる。               | 2時間 |
| 第10回 | <b>企画内容の絞り込みとヒアリング</b><br><br>プレゼンテーションの結果を受けて企画内容を絞り、ヒアリングと意見交換を経て、テーマを決定する。それを受けて更に必要となるリサーチや試作について考察する。   | 決定したテーマについて、更に必要な研究や試作を抽出しておく。             | 2時間 |
| 第11回 | <b>制作、研究を具体化させるための準備作業①</b><br>これまでのリサーチに基づいて、それぞれ下記のような事項について具体的な考察とプランニングを行う。<br>・作品制作の場合は、その作品がコミュニケーションツールとなる等、人や社会に働きかける要素を取り入れて成立させるための具体的な設置場所や方法等<br>・アートプロジェクト、アートワークショップ等を企画する場合は対象者や実施場所、求める効果等<br>・学校や学校以外の教育現場等における美術教育の計画については、対象者や目的等 | 考察とプランニング、試作等を継続する。                        | 2時間 |
| 第12回 | <b>制作、研究を具体化させるための準備作業②</b><br>準備作業を進める。<br>・作品制作については、素材や技法の検討、全体像のイメージスケッチ作成などに進む。<br>・アートプロジェクト・教育等の研究はシミュレーション実施のための準備などに進む。   | 考察とプランニング、試作等を継続する。                        | 2時間 |
| 第13回 | <b>制作、研究を具体化させるための準備作業③</b><br>準備作業を進める。<br>・作品制作については、素材や技法の検討、全体像のイメージスケッチ作成などを継続して進める。<br>・アートプロジェクト・教育等の研究はシミュレーション実施のための準備などを継続して進める。<br>以上について、次回の経過報告プレゼンテーションに向けてこれまでの経過についてまとめる。  | 考察とプランニング、試作等を継続し経過報告プレゼンテーションの準備をする。      | 2時間 |
| 第14回 | <b>経過報告のプレゼンテーション</b><br><br>決定した制作、研究の内容と試作やシミュレーション企画についてプレゼンテーションを行う。感想や意見を出し合い、進め方の確認をする。  | プレゼンテーションに対して出された意見を記録しまとめておく。             | 2時間 |
| 第15回 | <b>企画書の作成と試作及びシミュレーション等の企画</b><br>作品制作、アートプロジェクトや授業等の企画について最終決定し、企画書としてまとめる。また、以後の制作、研究のスケジュールを作成する。スケジュールには夏期の授業外の活動も含める。<br>中間ルーブリックの実施、学生ヘフィードバック。  | 企画書、スケジュール表を完成し提出する。                       | 2時間 |
| 第16回 | <b>制作、研究① 試作及び準備1</b><br><br>前回までにまとめた企画案に従って、必要な素材の調達、試作を始める。<br>アートプロジェクト、授業計画等は実施に向けて必要な準備作業を始める。   | 試作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆                      | 4時間 |
| 第17回 | <b>制作、研究② 試作及び準備2</b><br><br>前回までにまとめた企画案に従って、必要な素材の調達、試作を継続して行う。<br>アートプロジェクト、授業計画等は実施に向けて必要な準備作業を継続して行う。   | 試作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆                      | 4時間 |
| 第18回 | <b>制作、研究③ 本制作及びシミュレーション実施準備1</b><br><br>素材、技法、最終作品とその役割について決定し本制作を始める。<br>アートプロジェクト、模擬授業等については最終実施と同様のシミュレーション実施の準備を始める。   | 制作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆                      | 4時間 |
| 第19回 | <b>制作、研究④ 本制作及びシミュレーション実施準備2</b><br><br>素材、技法、最終作品とその役割について決定し本制作を継続して行う。<br>アートプロジェクト、模擬授業等については最終実施と同様のシミュレーション実施の準備を継続して行う。   | 制作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆                      | 4時間 |
| 第20回 | <b>制作、研究⑤ 本制作及びシミュレーション実施準備3</b><br>素材、技法、最終作品とその役割について決定し本制作を継続して行う。<br>アートプロジェクト、模擬授業等については最終実施と同様のシミュレーション実施の準備を継続して行う。<br>更に、次回の中間プレゼンテーションに向けての準備を行う。   | 中間プレゼンテーションの準備                             | 4時間 |
| 第21回 | <b>中間プレゼンテーション</b><br><br>これまで進めてきた制作やアートプロジェクト、模擬授業の準備について、プレゼンテーションを行い、感想、意見を述べ合い改善や補足などについて確認し対応の方法を考える。  | 意見の集約と記録、完成に向けての改善等を行う。                    | 4時間 |

|      |  |                           |     |
|------|--|---------------------------|-----|
| 第22回 | <b>制作・研究⑥ 本制作及びシミュレーション実施準備4</b><br>完成に向けての制作とシミュレーション実施に向けての準備を進める。いずれも参加者等が関わっている場面を想定して安全面や対人の対応についての考察を進める。                                      | 制作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆     | 4時間 |
| 第23回 | <b>制作、研究⑦ 本制作及びシミュレーション実施準備5</b><br>完成に向けての制作とシミュレーション実施に向けての準備を進める。設置、実施の際の参加者との関わりを想定し、説明やその他必要なコミュニケーションのツールの準備を進める。                              | 制作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆     | 4時間 |
| 第24回 | <b>制作、研究⑧ 本制作及びシミュレーション実施準備6</b><br>完成に向けての制作とシミュレーション実施に向けての準備を進める。設置、実施の際の参加者との関わりを想定し、説明やその他必要なコミュニケーションのツールの準備を進める。また、実施に向けた広報の準備も行う。            | 制作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆     | 4時間 |
| 第25回 | <b>制作、研究⑨ 本制作及びシミュレーション実施準備7</b><br>完成に向けての制作とシミュレーション実施に向けての準備を進める。設置、実施の際の参加者との関わりを想定し、説明やその他必要なコミュニケーションのツールの準備を完了する。また、実施に向けた広報を行う。              | 制作と準備作業の継続、経過の記録、論文執筆     | 4時間 |
| 第26回 | <b>作品設置、アートプロジェクト、模擬授業などのシミュレーションを行う</b><br>対象者、場所を設定し、シミュレーションを実施する。撮影、録画、録音なども行う。また当日の参加者、参観者等からの感想、意見を収集し検証を行う。                                   | 記録を整理し、収集した意見を記録しまとめておく。  | 4時間 |
| 第27回 | <b>シミュレーションの結果の検証と論文作成</b><br>前回のシミュレーション等について、検証に必要な修正等を行う。また卒業制作・研究レポートを作成する。  | 成果物の最終調整、論文の完成。           | 4時間 |
| 第28回 | <b>卒業制作・研究論文発表会</b><br>発表会において、制作・研究の全過程と成果について発表する。互いに意見を述べ合い、評価と今後への継続的研究の提案など（本人および後輩に向けての）を行う。   | 論文の提出と出された意見、評価を記録する。     | 4時間 |
| 第29回 | <b>卒業研究論文集の作成と展示の準備</b><br>卒業研究論文集を作成する。（印刷、製本を行う。）また、卒業制作展における展示に向けて作品の完成とアートプロジェクト、模擬授業等の準備を完了する。  | 作品の完成と、設置、プロジェクト等の実施準備の完了 | 4時間 |
| 第30回 | <b>作品展示や、アートプログラム、模擬授業等の実施に対する合評</b><br>・作品展示及び設置時の設置現場での人との関わり・アートプロジェクト、模擬授業等の実施を振り返り、合評を行う。意見交換と相互評価を行う。最終ルーブリックの実施、振り返りシートを作成、学修成果の可視化（ポートフォリオ）。 | 合評での意見を記録しまとめておく。         | 4時間 |