

2020

授業計画

Syllabus

宝塚大学 東京メディア芸術学部



は じ め に

本学の東京メディア芸術学部メディア芸術学科は、2007年度開設以来の教育研究活動の蓄積をもとに、「メディア・コンテンツ」という学問領域を発展的に再解釈し、「メディア芸術」という学問領域として教育研究活動を展開することを志向し、2015年度より「東京メディア・コンテンツ学部メディア・コンテンツ学科」から学部学科名称を変更しました。東京メディア芸術学部は、学生の興味、関心及び適性などに基づいて体系的な学修が可能であり、学修分野は、「マンガ」「アニメーション」「ゲーム」「イラストレーション」「メディアデザイン」の5分野です。

この制度の導入は、幅広い学修を通して広い視野を身に付けたい、専門分野をより深く学びたい、といったような、学生一人一人の「学び」の要望に応え、なおかつ横断的に学修することを可能とし、加えて、学生の能動的な学修態度の育成を企図しています。

このシラバスは、本学部が2020年度に開講する授業科目と授業内容について説明したものです。授業科目の概要および目的と、到達目標、当該科目の履修により修得が見込める能力、事前に単位修得が必要な科目名、使用する教科書及び参考文献、予習・復習内容、成績評価方法などが記載されています。

また、全ての科目に対し、学修分野内でのその科目の位置が把握できるように、「科目ナンバー」を付けています。科目ナンバーを見ることで、その科目の専門分野、レベルなどが分かるようになっていきます。

毎回の授業内容を知り、各自の学修分野にあわせて受講するために、この「シラバス」を活用してください。

近年では、将来の進路を高等学校在学中に決定する方も多いため、受験生のみならず高等学校1、2年在学生、保護者の方からも本学の「シラバス」を希望されることが多くなりました。そういった方々にもご理解いただけるように、各科目を整理して体系化し、魅力ある詳細なシラバスとなるように心がけました。

2020年4月1日

宝 塚 大 学
東京メディア芸術学部

2020年度 授業計画 (SYLLABUS)

目 次

東京メディア芸術学部 メディア芸術学科

科目分類と卒業要件・シラバスの見方について……………	4
教育に関するポリシー……………	6
2020年度授業科目・授業担当一覧表……………	9
I 基礎科目……………	21
II 外国語科目……………	47
III 専門科目	
1. 学科必修科目 ……………	75
2. 専門必修科目 (1) ……………	83
専門必修科目 (2) ……………	86
3. 専門選択科目 (1) ……………	99
専門選択科目 (2) ……………	129
専門選択科目 (3) ……………	159
専門選択科目 (4) ……………	191
専門選択科目 (5) ……………	219

1. 科目分類と卒業要件について

科目分類と卒業要件は以下の通りです。(学則第25条規定)

「本学を卒業するためには4年間以上在学し、下記の区分にしたがって合計124単位以上の単位を修得しなければならない。」

科目分類	卒業要件単位		
	2017年度までの入学生 (4年次生)	2018年度入学生 (3年次生)	2019・2020年度入学生 (1・2年次生)
[基礎科目]	20単位以上	20単位以上	20単位以上
[外国語科目]	6単位以上	6単位以上	6単位以上
[専門科目]	98単位以上	98単位以上	98単位以上
〈学科必修科目〉	6単位	10単位	10単位
〈専門必修科目〉	16単位	16単位	20単位
〈専門選択科目〉	76単位以上	72単位以上	68単位以上
合 計	124単位以上	124単位以上	124単位以上

2. シラバスの見方について

今年度のシラバス見本をP.5に示します。太線枠部分は、以下の注釈も合わせて確認してください。

注①科目ナンバーについて

体系的履修の指針となるように、全ての授業科目にアルファベットと3桁の数字からなる科目ナンバーを付番しています。科目ナンバーは以下の規則に従って付番されています。科目ナンバーを見ることで、その科目の学修分野、レベルなどが分かるようになっていきます。

科目分野	+	科目レベル	+	科目形式
GE=基礎科目		1=1年次前期レベル		01～09 = 必修
FL=外国語科目		2=1年次後期レベル		10～49 = 講義形式
MM=学科共通		3=2年次前期レベル		50～89 = 演習形式
		4=2年次後期レベル		90～99 = 特殊(集中講義・学外活動等)
IL=イラストレーション		5=3年次以上レベル		
MD = メディアデザイン※				
CA=キャリア創造				

※2017年度までのIA(映像)及びCD(コンテンツデザイン)の表記は、MD(メディアデザイン)に統一されました。

【科目ナンバーの見方】

例えば、科目ナンバーMM104の「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」は、

MM 1 04
① ② ③ ①学科共通科目 ②1年次前期レベル ③必修の授業であることが分かります。

※なお科目ナンバーが2つ記載されている場合は、上：2020年度入学生用、下：2019年度以前入学生用となります。

注② アクティブ・ラーニング(AL)について

アクティブ・ラーニング(Active Learning 以下AL)とは、学生自らが主体的に授業へ取り組むことを通じて、より深い学びを実現できるよう設計された学修方法を指します。本学部では、ALを積極的に取り入れることで、思考力・協調性・課題解決力などの汎用的能力を育成します。本項目欄内に○がついている授業回は、AL実施授業であることを示しています。ALの具体例は下記の通りです。

- ・学生間でディベートをする
- ・2人以上のユニットで協働学習、グループ学習をする
- ・課題解決型学習
- ・学生個人または協働でプレゼンテーションをするなど

注③ ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応について

ディプロマ・ポリシー(以下DP)とは、本学科の教育理念に基づき、どのような力を身に付けた者に卒業を認定し、学位を授与するのかを定める基本的な方針を指します。いわば4年間の学修成果の目標となるものです。(本学科のDPについては、P.6を確認してください)本項目では、当該授業科目において、DPに掲げる6つの能力のうちどの能力を培うものであるかを図表で示しています。記号の意味は下記の通りです。

◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない

卒業までに、DPに掲げる6つの能力を身に付けることを意識し、各自の学修系統に合わせて履修計画を立てるようにしてください。

〈シラバス見本〉

※注①～③の説明はP.4を参照してください。

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータデザイン基礎Ⅰ	中村/神林 増田/松浦	演習	前期	2	2	MM 104

注①

科目の概要および目的

コンピュータを使用したデザイン制作の基礎を学ぶ。デザインの現場で使用される代表的なソフトウェア Adobe Photoshop、Adobe Illustrator の基本的な使用方法を学び、各ソフトウェアのアドビ認定アソシエイト資格を取得可能なレベルのスキル習得を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ Photoshop、Illustrator 各ソフトウェアの基本的な操作を行うことができる。
・ 習得したスキルを元に教科書レベルの課題制作を行うことができる。
・ 制作した作品についてコンセプト、工夫した点等をプレゼンテーションできる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：基本操作の説明と練習課題を行う Illustrator：基本操作の説明と練習課題を行う	事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
2	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、画像データの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、シェイプの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
3	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、カラー設定の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、カラー設定の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
4	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、選択範囲の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、パスの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
5	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、レイヤーの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、オブジェクトの配置と変形の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
6	Photoshop&Illustrator チュートリアル	デザインプロジェクトの基本を概説する Photoshop：中間まとめとして練習課題を行う Illustrator：中間まとめとして練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
7	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、画像データの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、シェイプの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
8	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、レタッチの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、効果と加工の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
9	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、ブラシ・グラデーション等の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、マスク・パターン等の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
10	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、テキストの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、テキストの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
11	Photoshop課題制作	課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事後学習（デザイン企画・素材制作:3h）	○
12	Photoshop課題制作	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
13	Photoshop課題制作 Illustrator課題制作	制作した作品のプレゼンテーションと講評を行う 課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:1.5h） 事後学習（デザイン企画・素材制作:1.5h）	○
14	Illustrator課題制作	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
15	Illustrator課題制作	制作した作品のプレゼンテーションと講評を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:3h） 事後学習（講評の振り返り:1.5h）	○

注②

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ 作品プレゼンテーション後に講評する。
--	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ 各ソフトウェアの基本スキルを覚える授業である。未経験者向けの内容であるが、PCの基本操作ができる必要がある。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
①『ACAアドビ認定アソシエイト対応Photoshop CC試験対策』②『ACAアドビ認定アソシエイト対応Illustrator CC試験対策』	Adobe Photoshop (https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html) Adobe Illustrator (https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html)

成績評価方法・評価割合・評価基準

①チュートリアル回の練習課題（30%）:各回のチュートリアルの理解度を評価する
②提出課題（50%）:課題制作に使用した機能と制作物の完成度を評価する
③発表プレゼンテーション（20%）:スライド、プレゼンテーション内容を評価する

注③

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力
○	◎	—	△	△	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

教育に関するポリシー

宝塚大学 ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

宝塚大学は、豊かな感性と、深い理解力と、高い実践力を持つ人材を育成するため、所定の期間在学し、所属学部において定める知識・技能・教養を身につけ、所定の単位を修得した学生に学位を授与します。

東京メディア芸術学部 ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

東京メディア芸術学部メディア芸術学科（以下、「本学科」という）は、所定の卒業要件単位を修得し、建学の精神である「芸術と科学の協調」を理解し、次のような能力、資質を備えたうえでメディア芸術の素養を基に、独創的な方法を用いて社会や文化の正常な発展に貢献できる学生に対し、卒業を認定し学位を授与する。

1. 主体的行動力

自身で目標を設定し、それを達成するために主体的且つ意欲的に行動することができる。

2. 表現力

自らの考えを、学修によって獲得した知識や技能を駆使して表現し、
社会の規範を遵守したうえで他者へ発信することができる。

3. 社会貢献力・コラボレーション力

組織や集団の目的を理解したうえで、違う考えや違う専門を有する多様な他者と協働し、
獲得した知識や技能を用いて、社会のために積極的に行動し、貢献することができる。

4. 課題発見力・課題解決力

社会の中にある様々な問題や課題を発見し、その解決のための方法を考え、
主体的に実行することができる。

5. コミュニケーション力

自身の考えを論理的に表現、発信し、他者と考えを交流させることができる。

6. 専門的知識・技能の活用力

学修によって獲得した知識や技能を統合し、社会の中で活用することができる。

東京メディア芸術学部 カリキュラム・ポリシー（教育課程編成の方針）

本学科では、建学の精神に基づき、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力や資質及び専門性を修得させるため、次のような方針に従って教育課程を編成し実施する。

1. メディア芸術に関する基礎的知識の修得と職業意識の醸成、コミュニケーション力及びコラボレーション力の育成を行い、実社会で活動するための知識や技能の基礎を築くことを目的に、初年次教育の科目群を設定する。
2. 現代社会の要請を的確に捉え、思考の方法や行動の原理を理解するための基礎となる、汎用的な能力や社会的規範の修得及び多様な文化の理解を目的に、「基礎科目」「外国語科目」の科目群を設定する。
3. メディア芸術の素養を身につけた人材として、社会において活躍するために求められる、体系的な専門的知識や技能を育成することを目的に、「専門科目」の科目群を設定する。
4. 大学での学修を実社会と接続させる実践的体験を通して、学修の意義を認識し、社会において活動する意欲と能力を育成することを目的に、ゼミ活動や学外連携活動を設定し、単位を付与する。
5. 本学科での学修により得た知識や技能を統合し、自らの思考を表現、発信する能力を育成することを目的に、「卒業研究Ⅰ及び卒業研究Ⅱ」を必修科目として設定する。

◆実施の方針

1. 各授業科目において、授業の目的、到達目標、ディプロマ・ポリシーとの関連、各回の授業内容、成績評価基準を明確にして周知する。
2. 主体的に問題を発見し、それを解決するために協働し、自らの思考を他者に伝える力を育成するために、多様な教育方法に対応した教室環境を整備し、アクティブ・ラーニングを積極的に導入するなど授業形態や教育方法を工夫する。
3. 大学での学修が実社会と接続していることを認識させるために、自治体や地域の団体等と連携した活動を積極的に実施する。
4. 授業の双方向性を高めるために、学生から提出された課題や制作物へのフィードバックを積極的に行うよう努める。
5. 教育課程の有効性について、学生の履修状況、単位修得状況、学生への各種アンケート調査及び教職員などへの調査に基づいて点検し、評価する。

◆教育評価

1. 1年次修了時に、自身の興味・関心や学修状況に基づき、2年次以降の専門分野を教員と話し合う専門選択面談を行う。
2. 3年次修了時に学修の到達度や成果に基づき、卒業制作や卒業論文に取り組む基礎能力の修得が完了しているかどうかの到達度評価を行う。
3. 4年次において、本学科での学修の成果を統合する「卒業研究Ⅰ及び卒業研究Ⅱ」を必修とし、評価担当教員において評価基準に基づいて公正に評価する。

東京メディア芸術学部 アドミッション・ポリシー（入学者選抜の方針）

本学科では、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに定める教育を行う条件として、次のような能力や意欲を備えた人物を求める。

1. 高等学校等卒業者としての基本的能力を携え、積極的にメディア芸術を学修したい人
2. 高等学校等の教育課程外（部活動やボランティア活動、社会貢献活動等）においても主体的に活動し、知識や技能を身につけてきた人
3. 明確な目的意識や目標を持ち、社会に貢献する意欲を持つ人
4. 社会の規範を遵守し、メディア芸術分野の知識や技能を用いた表現への意欲を持つ人
5. 計画性をもって他者と協力し、物事に取り組もうとする人
6. 知識や経験を基に理論的に判断し、物事を表現しようとする人

2020年度授業科目・担当者一覧表

<東京メディア芸術学部 メディア芸術学科>

I.基礎科目（GE）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
GE 110	☐ 世界観と人生観 I	前期	中川 明博	2	22
GE 210	☐ 世界観と人生観 II	後期	中川 明博	2	23
GE 111	☐ 日本文化史 I	前期	馬場 匡浩	2	24
GE 211	☐ 日本文化史 II	後期	馬場 匡浩	2	25
GE 112	☐ 西洋文化史 I	前期	勝又 俊雄	2	26
GE 212	☐ 西洋文化史 II	後期	勝又 俊雄	2	27
GE 113	☐ 芸術教養 I（書道と漢詩）	前期/後期	加藤 勉	2	28
GE 114	☐ 芸術教養 II（茶道・初級）	前期/後期	岩田 明子	2	29
GE 410	☐ 芸術教養 III（茶道・中級）	後期	岩田 明子	2	30
GE 115	☐ 心理学への招待 I	前期	小方 涼子	2	31
GE 213	☐ 心理学への招待 II	後期	小方 涼子	2	32
GE 116	☐ 音響概論	前期	渡辺千栄子	2	33
GE 214	☐ 音響心理学	後期	渡辺千栄子	2	34
GE 117	☐ 生活の中の法律 I	前期	清水 弥生	2	35
GE 215	☐ 生活の中の法律 II	後期	清水 弥生	2	36
GE 216	☐ 著作権法概論	集中	大和 淳	2	37
GE 118	☐ 情報と経済 I	前期	加藤 雅夫	2	38
GE 217	☐ 情報と経済 II	後期	加藤 雅夫	2	39
GE 119	☐ メディア社会学 I	前期	橋口 静思	2	40
GE 218	☐ メディア社会学 II	後期	橋口 静思	2	41
GE 120	☐ 日本と国際情勢	前期/後期	二村 克彦	2	42
GE 121	☐ 新しい美術解剖学 I	前期	櫻木 晃彦	2	43
GE 220	☐ 新しい美術解剖学 II	後期	櫻木 晃彦	2	44
GE 221	☐ 社会の中の芸術と科学	後期	櫻木 晃彦	2	45
GE 122	☐ ヒトと進化	前期/後期	櫻木 晃彦	2	46

Ⅱ.外国語科目（F L）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
FL 110	☐ 英会話Ⅰ	前期	David F Martin	1	48
FL 210	☐ 英会話Ⅱ	後期	David F Martin	1	49
FL 310	☐ 英会話Ⅲ	前期	David F Martin	1	50
FL 410	☐ 英会話Ⅳ	後期	David F Martin	1	51
FL 313	☐ ビジネス英語Ⅰ	前期	二村 克彦	1	52
FL 313	☐ ビジネス英語Ⅰ	前期	David F Martin	1	53
FL 413	☐ ビジネス英語Ⅱ	後期	二村 克彦	1	54
FL 413	☐ ビジネス英語Ⅱ	後期	David F Martin	1	55
FL 114	☐ 英語講読Ⅰ	前期	近藤 真彫	1	56
FL 214	☐ 英語講読Ⅱ	後期	近藤 真彫	1	57
FL 112	☐ 中国語会話Ⅰ	前期	李 春	1	58
FL 212	☐ 中国語会話Ⅱ	後期	李 春	1	59
FL 311	☐ 中国語会話Ⅲ	前期	范 文玲	1	60
FL 411	☐ 中国語会話Ⅳ	後期	范 文玲	1	61
FL 312	☐ ビジネス中国語Ⅰ	前期	范 文玲	1	62
FL 412	☐ ビジネス中国語Ⅱ	後期	范 文玲	1	63
FL 113	☐ ドイツ語Ⅰ	前期	中川 明博	1	64
FL 213	☐ ドイツ語Ⅱ	後期	中川 明博	1	65
FL 116	☐ フランス語Ⅰ	前期	瀧本 みわ	1	66
FL 216	☐ フランス語Ⅱ	後期	瀧本 みわ	1	67
FL 117	☐ イタリア語Ⅰ	前期	吉澤 早苗	1	68
FL 217	☐ イタリア語Ⅱ	後期	吉澤 早苗	1	69
FL 115	☐ 日本語Ⅰ	前期	本多由美子	1	70
FL 215	☐ 日本語Ⅱ	後期	本多由美子	1	71
FL 118	☐ 日本語会話Ⅰ	前期	竹内 直也	1	72
FL 218	☐ 日本語会話Ⅱ	後期	竹内 直也	1	73

Ⅲ.専門科目

1.学科必修科目 [対象学年：1年次]

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MM 101	☐ 表現実践Ⅰ	前期	中村 泰之 他	2	76
MM 201	☐ 表現実践Ⅱ	後期	中村 泰之 他	2	77
MM 102	☐ 表現思考Ⅰ	前期	橋口 静思 他	2	78
MM 202	☐ 表現思考Ⅱ	後期	近藤 真彫 他	2	79
MM 103	☐ 表現とICT	前期	増田 宗嶺 他	2	80
MM 103	☐ 表現とICT(再履修クラス)	後期	増田 宗嶺 他	2	81

2.専門必修科目 (1) [対象学年：1年次]

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MM 104	☐ コンピュータデザイン基礎Ⅰ※ ¹	前期	中村/神林/増田/松浦	2	84
MM 203	☐ コンピュータデザイン基礎Ⅱ※ ¹	後期	中村/神林/増田/松浦	2	85

※1 コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱは2018年度までの入学生は専門選択科目となります。

2.専門必修科目 (2) [対象学年：4年次]

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MA 501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	竹内・市野・芦谷	8	86
AN 501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	古瀬・芦谷	8	87
GA 501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	井上・吉岡・増田	8	88
IL 501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	北見・高田	8	89
MD 501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	渡邊 哲意	8	90
CA 501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	橋口 静思	8	91
MA 502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	竹内・市野・芦谷	8	92
AN 502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	古瀬・芦谷	8	93
GA 502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	井上・吉岡・増田	8	94
IL 502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	北見・高田	8	95
MD 502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	渡邊 哲意	8	96
CA 502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	橋口 静思	8	97

Ⅲ.専門科目

3.専門選択科目（1）（科目ナンバー100番台）

[科目ナンバー]		[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MM 110	☐	芸術学Ⅰ	前期	平山 敬二	2	100
MM 111	☐	西洋美術史Ⅰ	前期	近藤 真彰	2	101
MM 112	☐	日本美術史Ⅰ	前期	吉澤 早苗	2	102
MM 113	☐	東洋美術史Ⅰ	前期	田辺 理	2	103
MM 114	☐	ロックミュージック概論Ⅰ	前期	伊丹谷良介	2	104
MM 115	☐	音楽史	前期	渡辺千栄子	2	105
MM 104	☐	コンピュータデザイン基礎Ⅰ※2	前期	中村/神林/増田/松浦	2	84
MA 116	☐	現代漫画文化論Ⅰ	前期	松本零士・芦谷耕平	2	106
MA 118	☐	ストーリー創作基礎	前期	市野 治美	2	107
MA 131	☐	日本漫画史	前期	竹内 一郎	2	108
MA 164	☐	マンガ表現基礎	前期	たちばないさぎ	2	109
MA 165	☐	マンガ背景美術Ⅰ	前期/後期	平敷 隆	2	110
AN 132	☐	アニメ制作・研究基礎Ⅰ	前期	池田宏・古瀬登	2	111
AN 151	☐	アニメスキルⅠ	前期	古瀬 登	2	112
AN/MM 130	☐	現代アニメ文化論Ⅰ	前期	月岡 貞夫	2	113
AN/MM 154	☐	アニメ背景遠近法	前期	松平 聡	2	114
IL 121	☐	発想表現	前期	北見 隆	2	115
IL/MD 156	☐	色彩構成	前期	安田 隆浩	2	116
IL 157	☐	空間構成	前期	高田 美苗	2	117
MM/IL 158	☐	デッサンⅠ	前期	安田 隆浩	2	118
MM/IL 158	☐	デッサンⅠ	前期/後期	城芽ハヤト	2	119
MM/IL 158	☐	デッサンⅠ	後期	四宮義幸・清水友乃	2	120
GA/MD 160	☐	コンピュータグラフィックスⅠ	前期	吉岡 章夫	2	121
GA/MD 160	☐	コンピュータグラフィックスⅠ	前期	金子 修	2	122
GA/MD 161	☐	映像・演出Ⅰ	前期	真島ヒロシ	2	123
MD/MM 123	☐	総合芸術論	前期	竹内 一郎	2	124
MD/MM 125	☐	デザイン概論Ⅰ	前期	中村 泰之	2	125
IL/MM 162	☐	造形表現演習Ⅰ	前期	四宮義幸・清水友乃	2	126
MD 129	☐	放送概論	前期	田淵 俊彦	2	127
MM 190	☐	学外フィールドワーク	—	単位認定科目	2	128

※2 コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱは、2019年度以降入学生は専門必修科目となります。

3.専門選択科目（2）（科目ナンバー200番台）

[科目ナンバー]		[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MM 210	☐	芸術学Ⅱ	後期	平山 敬二	2	130
MM 211	☐	西洋美術史Ⅱ	後期	近藤 真彫	2	131
MM 212	☐	日本美術史Ⅱ	後期	吉澤 早苗	2	132
MM 213	☐	東洋美術史Ⅱ	後期	田辺 理	2	133
MM 214	☐	ロックミュージック概論Ⅱ	後期	伊丹谷良介	2	134
MM 215	☐	非言語コミュニケーション論	後期	竹内 一郎	2	135
MM 203	☐	コンピュータデザイン基礎Ⅱ※2	後期	中村/神林/増田/松浦	2	85
MM 265	☐	人物描写基礎	後期	安田 隆浩	2	136
MA 217	☐	現代漫画文化論Ⅱ	後期	松本零士・芦谷耕平	2	137
MA 227	☐	コミックイラスト概論	後期	市野 治美	2	138
MA 267	☐	マンガ表現研究	後期	たちばないさぎ	2	139
AN 229	☐	アニメ制作・研究基礎Ⅱ	後期	池田宏・古瀬登	2	140
AN 253	☐	アニメスキルⅡ	後期	古瀬 登	2	141
AN 266	☐	アニメデジタル基礎	後期	芦谷 耕平	2	142
AN/MM 226	☐	現代アニメ文化論Ⅱ	後期	月岡 貞夫	2	143
AN/MM 290	☐	水墨画	集中	李 宏偉	2	144
GA 256	☐	プログラム基礎	後期	薄井 隆	2	145
GA 268	☐	ゲームシナリオ制作	後期	井上 幸喜	2	146
GA/MD 255	☐	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	吉岡 章夫	2	147
GA/MD 255	☐	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	金子 修	2	148
GA/MD 257	☐	インタラクティブデザイン	後期	増田 宗嶺	2	149
IL 259	☐	絵画実習	後期	城芽ハヤト	2	150
IL 260	☐	版画表現	後期	四宮義幸・清水友乃	2	151
IL 219	☐	イラストレーション概論Ⅰ	後期	北見 隆	2	152
IL/MM 261	☐	イラストレーションⅠ	後期	高田 美苗	2	153
IL/MD 269	☐	視覚表現Ⅰ	後期	たぶき正博	2	154
MD/MM 221	☐	デザイン概論Ⅱ	後期	中村 泰之	2	155
MD 225	☐	メディアリテラシー	後期	北村伊知郎	2	156
MD 264	☐	映像・演出Ⅱ	後期	真島ヒロシ	2	157

※2 コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱは、2019年度以降入学生は専門必修科目となります。

3.専門選択科目（3）（科目ナンバー300番台）

[科目ナンバー]		[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MM 350	☐	デッサンⅡ	前期/後期	四宮義幸・清水友乃	2	160
MA 314	☐	物語創作作法	前期	竹内 一郎	2	161
MA 351	☐	ペン画表現研究Ⅰ	前期	吉田 光彦	2	162
MA 352	☐	コミックイラスト演習Ⅰ	前期	澤田 美樹	2	163
MA 369	☐	デジタルマンガ表現技法Ⅰ	前期	小高みちる	2	164
MA 372	☐	マンガ背景美術Ⅱ	前期/後期	平敷 隆	2	165
MA 373	☐	ストーリーマンガ制作基礎	前期	上原 愛弓	2	166
MA 374	☐	マンガ制作基礎	前期	萩原 京子	2	167
AN 354	☐	アニメ制作Ⅰ	前期	古瀬 登	2	168
AN 355	☐	アニメ撮影技術Ⅰ	前期	はとりあゆむ	2	169
AN 375	☐	アニメスキルⅢ（中割り）	前期	古瀬 登	2	170
AN 376	☐	アニメ背景美術Ⅰ	前期	松平 聡	2	171
AN/MD 312	☐	アニメ演出論Ⅰ	前期	橋本 三郎	2	172
GA/MD 316	☐	企画・発想法とプレゼンテーション技法	前期	井上 幸喜	2	173
GA 356	☐	ゲーム企画演習Ⅰ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	174
GA 357	☐	ゲームプログラミング入門	前期	澤口 奨吾	2	175
GA 358	☐	ゲームサウンド演習	前期	多和田 吏	2	176
GA 359	☐	3DCGⅠ	前期	増田 宗嶺	2	177
GA/MD 360	☐	ゲームキャラクターデザイン	前期	井上 幸喜	2	178
IL 361	☐	編集デザイン表現Ⅰ	前期	城芽ハヤト	2	179
IL 362	☐	イラストレーションⅡ	前期	安田 隆浩	2	180
IL 363	☐	視覚表現Ⅱ	前期	たぶき正博	2	181
IL 377	☐	造形表現演習Ⅱ	前期	高田 美苗	2	182
IL/MD 364	☐	グラフィックデザイン演習Ⅰ	前期	松吉 太郎	2	183
IL/MD/MM 313	☐	インデペンデント映像及びアニメーション概論	前期	芦谷 耕平	2	184
MD 317	☐	映像表現論	前期	池端 規恵子	2	185
MD 365	☐	映像制作Ⅰ	前期	仁藤 潤	2	186
MD 371	☐	撮影技術Ⅰ	前期	仁藤潤・神林優	2	187
MD/MM 367	☐	デザイン基礎演習	前期	川野 智美	2	188
MM 315	☐	仕事とキャリアデザインⅠ	前期	佐藤 宏樹	2	189

3.専門選択科目（4）（科目ナンバー400番台）

[科目ナンバー]		[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MA 417	☐	ストーリーマンガ論	後期	竹内 一郎	2	192
MA 450	☐	マンガ企画制作概論	後期	菊池 優	2	193
MA 469	☐	デジタルマンガ表現技法Ⅱ	後期	小高みちる	2	194
MA 472	☐	コミックイラスト演習Ⅱ	後期	澤田 美樹	2	195
MA 474	☐	ペン画表現研究Ⅱ	後期	吉田 光彦	2	196
MA/AN 415	☐	現代マンガアニメ研究	後期	芦谷 耕平	2	197
MA/IL/MD 479	☐	コンピュータデザイン演習	後期	松吉太郎・瀬戸早苗	2	198
AN 454	☐	アニメ制作Ⅱ	後期	古瀬 登	2	199
AN 455	☐	アニメ背景美術Ⅱ	後期	松平 聡	2	200
AN 466	☐	アニメ演出論Ⅱ	後期	橋本 三郎	2	201
AN 467	☐	アニメ撮影技術Ⅱ	後期	はとりあゆむ	2	202
AN 475	☐	キーフレーム	後期	古瀬 登	2	203
AN 476	☐	アニメ背景水彩表現	後期	松平 聡	2	204
AN 477	☐	ファンタジーと物語（物語作法）	後期	平野 靖士	2	205
AN/MD 478	☐	音響制作	後期	武澤 啓之	2	206
GA 458	☐	ゲーム企画演習Ⅱ	後期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	207
GA 459	☐	3DCGⅡ	後期	増田 宗嶺	2	208
GA/MD 460	☐	Webデザイン演習	後期	薄井 隆	2	209
IL 411	☐	視覚伝達論	後期	松吉 太郎	2	210
IL 412	☐	イラストレーション概論Ⅱ	後期	北見 隆	2	211
IL/MD 418	☐	広告表現概論	後期	川野 智美	2	212
IL/MD 461	☐	造形表現Ⅰ	後期	高田 美苗	2	213
MD 465	☐	映像制作Ⅱ	後期	仁藤 潤	2	214
MD 473	☐	撮影技術Ⅱ	後期	仁藤潤・神林優	2	215
MM 416	☐	展示論	後期	橋口 静思 他	2	216
MM 414	☐	仕事とキャリアデザインⅡ	後期	渡邊哲意・近藤真彫	2	217

3.専門選択科目 (5) (科目ナンバー500番台)

[科目ナンバー]		[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]	[ページ]
MM 550	☐	ポートフォリオ制作実習	前期	渡邊哲意／神林優	2	220
MA 511	☐	物語文化論	前期	市野 治美	2	221
MA 517	☐	マンガ編集論	前期	菊池 優	2	222
MA 554	☐	マンガ制作実習 I	前期	芦谷 耕平	2	223
AN 558	☐	アニメ制作Ⅲ	前期	古瀬 登	2	224
AN/MD 551	☐	音楽(劇場用・TV用・CM用・Web用)	前期	坂口 博樹	2	225
AN/MD 552	☐	シナリオ原作	前期	平野 靖士	2	226
GA 514	☐	Webデザイン論	前期	薄井 隆	2	227
GA 562	☐	ゲーム企画演習Ⅲ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	228
GA 564	☐	3DCGⅢ	前期	宮下善成・増田宗嶺	2	229
IL 557	☐	イラストレーションⅢ	前期	北見 隆	2	230
IL 561	☐	絵本表現Ⅰ	前期	柴田こずえ	2	231
IL 578	☐	挿絵表現	前期	吉田 光彦	2	232
IL/MD 556	☐	編集デザイン表現Ⅱ	前期	松吉太郎・瀬戸早苗	2	233
MD 570	☐	デザインサーベイ	前期	若林泰紀・渡邊哲意	2	234
MD 561	☐	CM表現研究	前期	真島ヒロシ	2	235
MD/IL 571	☐	インフォメーションデザイン	前期	川野 智美	2	236
MM 516	☐	就職活動とキャリアデザイン	前期	佐藤宏樹・神林優	2	237
MA 553	☐	キャラクター造形演習	後期	市野 治美	2	238
MA 555	☐	マンガ制作実習Ⅱ	後期	上原 愛弓	2	239
AN 559	☐	アニメ制作Ⅳ	後期	古瀬 登	2	240
GA 563	☐	ゲーム企画演習Ⅳ	後期	井上・吉岡・増田	2	241
GA 565	☐	3DCGⅣ	後期	宮下 善成	2	242
GA 566	☐	インタラクティブ映像制作	後期	西山 信行	2	243
IL 567	☐	絵本表現Ⅱ	後期	安田 隆浩	2	244
IL 568	☐	造形表現Ⅱ	後期	高田 美苗	2	245
IL/MD 569	☐	グラフィックデザイン演習Ⅱ	後期	松吉 太郎	2	246
MD 572	☐	コンテンツデザイン演習	後期	若林泰紀・渡邊哲意	2	247
MD/IL 573	☐	アドバタイジング演習	後期	川野 智美	2	248

科目レベルの変更により、2020年度入学生と2019年度以前入学生で、科目ナンバーが異なる授業科目は、下表の通りです。

授業科目名	科目ナンバー	
	2020年度入学生用	2019年度以前入学生用
日本漫画史	MA 131	MA 410
コンピュータグラフィックスⅠ	GA/MD 160	GA/MD 370
マンガ表現研究	MA 267	MA 451
ゲームシナリオ制作	GA 268	GA 159
コンピュータグラフィックスⅡ	GA/MD 255	GA/MD 471
視覚表現Ⅰ	IL/MD 269	IL 155
デッサンⅡ	MM 350	MM 251
ストーリーマンガ制作基礎	MA 373	MA 163
マンガ制作基礎	MA374	MA 252
アニメスキルⅢ（中割り）	AN 375	AN 453
アニメ背景美術Ⅰ	AN 376	AN 152
企画・発想法とプレゼンテーション技法	GA 316	GA/MD 228
造形表現演習Ⅱ	IL 377	IL/MD/MM 262
映像表現論	MD 317	MD 126
ストーリーマンガ論	MA 417	MA 510
ペン画表現研究Ⅱ	MA 474	MA 556
キーフレーム	AN 475	AN 560
アニメ背景水彩表現	AN 476	AN/MM 254
ファンタジーと物語（物語作法）	AN 477	AN 153
音響制作	AN/MD 478	AN/MD 366
コンピュータデザイン演習	MA/IL/MD 479	MA/IL/MD 353
広告表現概論	IL/MD 418	IL/MD 220
音楽（劇場用・TV用・CM用・Web用）	AN/MD 551	AN/MD 456
シナリオ原作	AN/MD 552	AN/MD 457
イラストレーションⅢ	IL 557	IL 463
絵本表現Ⅰ	IL 561	IL 464
編集デザイン表現Ⅱ	IL/MD 556	IL/MD 462
CM表現研究	MD 561	MD 413

実務経験のある教員による授業科目一覧

担当教員	専/兼	科目No	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
芦谷 耕平	専任	AN 266	専門選択	アニメデジタル基礎	2	映像作家・アニメーター。商業アニメーターとして多くの作画監督等を務める他、漫画家・映像作家としても作品を発表。	Adobe Premiere/After Effectsを使用し、動画編集ツールの基礎的な使用法を学ぶ。
		IL/MD/MM 313	専門選択	インデペンデント映像及びアニメーション概論	2		世界各国のアート系映像作家の作品から、歴史、映像分野の特性などを解説する。
		MA/AN 415	専門選択	現代マンガアニメ研究	2		「ジョジョの奇妙な冒険」「荒木飛呂彦の漫画術」を主な題材に、現代マンガの制作手法・発表形態・媒体等について学ぶ。
		MA 554	専門選択	マンガ制作実習I	2		卒業制作に向けアイデアを練る作業と、選考作家・過去作品研究の講義を並行して行う。
池端 規恵子	兼任	MD 317	専門選択	映像表現論	2	映画スポンサー編集、ドキュメンタリー番組演出を務める。映像作品が各国にて特別賞を受賞	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
市野 治美	専任	MA 118	専門選択	ストーリー創作基礎	2	漫画家としてファンタジーマンガを発表。その他、漫画原作者、イラストレーターとしても活動。現在は広告系・教育系マンガの企画制作なども手がけている。	オリジナルのストーリー作品を制作することを通じて、自らの意図を相手に伝えるための文章力を身につける。
		MA 227	専門選択	コミックイラスト概論	2		1900年から現在までのコミックイラスト作品を取り上げ、作家、技法を紹介する。
		MA 511	専門選択	物語文化論	2		日本の文芸、芸能の歴史を解説し、各自の創作に活用できる分析手法を修得する。
		MA 553	専門選択	キャラクター造形演習	2		オリジナルキャラクターを自在に創作する実力と、商業的な企画力、プレゼンテクニックを身につける。
伊丹谷 良介	兼任	MM 114	専門選択	ロックミュージック概論I	2	ミュージシャンとしてアジアを中心に年間300本のライブを敢行。著名人とのコラボレーションも多数。現在HATAKE BANDのヴォーカルとしても活動中。	ロックミュージックの誕生から現在までの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。
		MM 214	専門選択	ロックミュージック概論II	2		
井上 幸喜	専任	GA 501	専門必修	卒業研究I	2	ゲームクリエイター、アートデザイナー、シナリオライター。Play Station用ソフト『クーロンズゲート』の企画・アートディレクションを担当。ジェットグラフィックスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。	学びの集大成としてゲーム要素を含む作品を制作し、プレゼンテーションを行う。
		GA 502	専門必修	卒業研究II	2		
		GA 268	専門選択	ゲームシナリオ制作	2		ゲーム作品特有のシナリオ技法を学ぶ。ゲームシステムの中核となるストーリーを組み立て、ゲーム作品の企画原案まで発展させることを学ぶ。
		GA/MD 316	専門選択	企画・発想法とプレゼンテーション技法	2		ゲームの発想法、アイデアシートの作成法、企画書への落とし込みの手法を学ぶ。また、自ら作成した企画書を基に効果的なプレゼンテーションの手法を学ぶ。
		GA/MD 360	専門選択	ゲームキャラクターデザイン	2		デジタルコンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学ぶ。
		GA 563	専門選択	ゲーム企画演習IV	2		少人数グループによるゲームのプロトタイプ制作を通じて、UI/UX、スケジューリングやコミュニケーションなどの重要性を理解する。
上原 愛弓	兼任	MA 373	専門選択	ストーリーマンガ制作基礎	2	漫画家。単行本を刊行し、現在も定期雑誌で連載執筆を行う。	ネーム制作の要点を解説し、コマ・見開き単位の実習を重ねて最終的に短編のネームを制作する。
		MA 555	専門選択	マンガ制作実習II	2		投稿・持ち込みを前提としたオリジナルマンガ制作を行う。完成原稿の制作だけでなく、入稿に必要なスキルも身につける。
薄井 隆	兼任	GA 256	専門選択	プログラム基礎	2	フリーランスのWebデザイナーとして活動する。	演習を通してプログラムの基礎・基本を理解する。
		GA/MD 460	専門選択	Webデザイン演習	2		Webサイト制作の基本的なアプローチを学習し、その具体的な手法とスキルを修得する。
		GA 514	専門選択	Webデザイン論	2		講義・演習・課題を通して、Webページデザインに必要な基礎知識とグラフィックデザインの基本を修得する。
小高 みちる	兼任	MA 369	専門選択	デジタルマンガ表現技法I	2	漫画家としてデビューした後、デジタルコミック講座の講師を多数務めるなど、プロの漫画家を対象にデジタル制作環境の導入支援を行う。マンガ制作ソフト『Comic Studio』の開発に携わる	PCを使用してモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学ぶ。ツールは主にCLIP STUDIO PANTを使用する。
		MA 469	専門選択	デジタルマンガ表現技法II	2		CLIP STUDIO PANTにおけるトーンワークなどの基本技術の他、背景作画、特殊効果処理など、マンガ作品のクオリティアップに欠かせない技術を学ぶ。
加藤 雅夫	兼任	GE 118	基礎	情報と経済I	2	(株)テレビ東京上席執行役員等、メディア業界で長年活動。エンタテインメントとスポーツのコンテンツビジネスに従事。	情報メディアやエンタテインメント産業の最新動向を、経済的な側面を中心に紹介・検証しながら学習する。
		GE 217	基礎	情報と経済II	2		
金子 修	兼任	GA/MD 160	専門選択	コンピュータグラフィックスI	2	テレビ番組のディレクターを経て、現在は映像作家として活動。映画祭で数々の賞を受賞	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピュータグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		GA/MD 255	専門選択	コンピュータグラフィックスII	2		

担当教員	専/兼	科目No	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
川野 智美	兼任	MD/MM 367	専門選択	デザイン基礎演習	2	グラフィックデザイナー。広告の企画立案からプロダクトデザインまで、製品・サービスのトータルデザインを得意とする。	デザインに必要な基礎的要素を講義及び演習で学ぶ。演習ではPhotoshop、Illustratorを使用する。
		IL/MD 418	専門選択	広告表現概論	2		広告の基礎知識を身に着けた後、グループワークの手法で実践的な広告提案のテクニックを学ぶ。
		MD/IL 571	専門選択	インフォメーションデザイン	2		デザイナーに要求される分析力、情報処理力、編集力を課題を通して理解を深めていく。
		MD/IL 573	専門選択	アドバタイジング演習	2		デザイナー業務の実際の現場について、ディスカッションしながら演習を行い広告の知識、表現について学ぶ。
北見 隆	専任	IL 501	専門必修	卒業研究I	8	イラストレーターとして長年活躍し、作品発表と同時に多数の書籍の装丁・挿画を手がける。	各科目を通して、イラストレーションの基本的な技法、理論から実制作に関する具体的な技術指導まで、一貫して教授する。
		IL 502	専門必修	卒業研究II	8		
		IL 121	専門選択	発想表現	2		
		IL 219	専門選択	イラストレーション概論I	2		
		IL 412	専門選択	イラストレーション概論II	2		
		IL 557	専門選択	イラストレーションIII	2		
北村 伊知郎	兼任	MD 225	専門選択	メディアリテラシー	2	国際会議やコンベンションサービスを手がける企業にて、映像やメディア戦略に中心的に携わる。	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
坂口 博樹	兼任	AN/MD 551	専門選択	音楽	2	作編曲家、音楽プロデューサーとして活動し、様々なジャンルの音楽制作を行っている。	音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。
澤口 奨吾	兼任	GA 357	専門選択	ゲームプログラミング入門	2	モバイルゲーム開発から業務アプリケーションまで様々な開発に携わる。	実務経験をもとに、ゲーム制作の現場で用いられるプログラミング言語について、初級から教授する。
澤田 美樹	兼任	MA 352	専門選択	コミックイラスト演習I	2	クリエイティブ企業勤務の後、独立してフリーランスのイラストレーター・漫画家として活動する。	実務経験をもとに、作品制作の具体的な方法論、社会への発信の方法等を教授する。
		MA 472	専門選択	コミックイラスト演習II	2		
四宮 義幸	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサンI	2	版画工房を経営。版画表現にとどまらず、多様な表現方法を用いて作品制作を続け、発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL/MM 162	専門選択	造形表現演習I	2		
		IL 260	専門選択	版画表現	2		
		MM 350	専門選択	デッサンII	2		
柴田 こずえ	兼任	IL 561	専門選択	絵本表現I	2	長年にわたり絵本・画集の編集及び執筆の経験を有する。	表現としての絵本の制作について、実践的に教授する。
清水 友乃	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサンI	2	版画作家として多様な表現方法をもとに作品を発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL/MM 162	専門選択	造形表現演習I	2		
		IL 260	専門選択	版画表現	2		
		MM 350	専門選択	デッサンII	2		
城芽 ハヤト	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサンI	2	イラストレーターとして作品発表を行うとともに、書籍の装丁や挿画を手がける。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした平面作品の表現方法を扱う。
		IL 259	専門選択	絵画実習	2		
		IL 361	専門選択	編集デザイン表現I	2		
瀬戸 早苗	兼任	MA/IL/MD 479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2	デザイナー、DTPオペレーターとしてエディトリアルデザインや広告などを手がける。	DTPの基本から実制作までを、実際の現場の実例も挙げながら詳説する。
		IL/MD 556	専門選択	編集デザイン表現II	2		
高田 美苗	専任	IL 157	専門選択	空間構成	2	企業においてデザイナーとして勤務後、フリーランスのイラストレーター・画家・デザイナーとして活動し、多数の作品を発表している。	平面から立体物まで、多様な表現技法を用いた作品制作の方法を教授する。
		IL/MM 261	専門選択	イラストレーションI	2		
		IL 377	専門選択	造形表現演習II	2		
		IL/MD 461	専門選択	造形表現I	2		
		IL 568	専門選択	造形表現II	2		
武澤 啓之	兼任	AN/MD 478	専門選択	音響制作	2	音楽プロデューサーとして活動し、CDのプロデュースも行っている。	音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。
たちばな いさぎ	兼任	MA 164	専門選択	マンガ表現基礎	2	漫画家として、漫画誌に連載を行う。	漫画の背景で日常的によく出てくるものなどの描き方を教授し、実際の作画方法について指導する。
		MA 267	専門選択	マンガ表現研究	2		
たぶき 正博	兼任	IL/MD 269	専門選択	視覚表現I	2	広告代理店にて勤務後、イラストレーターとして活躍。広告や商品パッケージを手掛けている。	製図などに必要な基本的な技術を教授し、イラストやCGなどの作品を制作の指導を行う。
		IL 363	専門選択	視覚表現II	2		
田淵 俊彦	兼任	MD 129	専門選択	放送概論	2	テレビ局のプロデューサーとして、TV番組の制作に携わり、本の執筆も行っている。	事例を交えながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力を教授する。
多和田 吏	兼任	GA 358	専門選択	ゲームサウンド演習	2	作曲家、ピアニストとして活躍し、多くのゲーム音楽の制作に携わっている。	音楽や効果音が、どのように作られるのかを解説し、音源制作の指導を行う。
月岡 貞夫	特任	AN/MM 130	専門選択	現代アニメ文化論I	2	アニメーターとして長年活躍し、数多くのアニメ作品を制作、後進の育成も手掛けている。	アニメーションの歴史やアニメーション制作に必要な様々な表現について概説する。
		AN/MM 226	専門選択	現代アニメ文化論II	2		

担当教員	専/兼	科目No	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
西山 信行	兼任	GA 566	専門選択	インタラクティブ映像制作	2	ゲームプログラマとして長年活躍し、アプリケーションの開発に携わる。	インタラクティブコンテンツ制作に必要な手法と技術を基本から修得する。演習と課題制作を通して、プログラミングによる機能実装の仕組みを学習する。
萩原 京子	兼任	MA 374	専門選択	マンガ制作基礎	2	漫画家、ゲームシナリオライターとして活躍している。	実務経験を基にプロットの書き方や、ネーム作成の方法を教授し、マンガ原稿の制作を指導する。
橋本 三郎	兼任	AN/MD 312	専門選択	アニメ演出論I	2	企業でのアニメーション業務を経て、アニメーションディレクターの他、TV、コマーシャルの分野で活動している。	実際のアニメーションの絵コンテを作成を通して、アニメ演出の役割を教授する。
		AN 466	専門選択	アニメ演出論II	2		
はとり あゆむ	兼任	AN 355	専門選択	アニメ撮影技術I	2	アニメーション撮影監督、プロデューサーとして、アニメーション撮影の素材提供などに携わっている。	実務経験を基にしたデジタルアニメーションの制作過程と、編集技術の教授を行う。
		AN 467	専門選択	アニメ撮影技術II	2		
平野 靖士	兼任	AN 477	専門選択	ファンタジーと物語（物語作法）	2	シナリオライターとして、アニメーションや映像作品の制作に携わっている。	物語を創る発想力、基本的スキルを教授し、シナリオ制作の指導を行う。
		AN/MD 552	専門選択	シナリオ原作	2		
古瀬 登	専任	AN 501	専門必修	卒業研究I	8	アニメーター、作画監督。多数の商業アニメーション作品で作画監督を務める。	アニメーション制作の基本から、作品制作に必要なあらゆる技術を、業界の最新の動向を踏まえながら実践する。
		AN 502	専門必修	卒業研究II	8		
		AN 151	専門選択	アニメスキルI	2		
		AN 253	専門選択	アニメスキルII	2		
		AN 354	専門選択	アニメ制作I	2		
		AN 375	専門選択	アニメスキルIII（中割り）	2		
		AN 454	専門選択	アニメ制作II	2		
		AN 475	専門選択	キーフレーム	2		
		AN 558	専門選択	アニメ制作III	2		
平敷 隆	兼任	AN 559	専門選択	アニメ制作IV	2		
		MA 165	専門選択	マンガ背景美術I	2	漫画家、アシスタントの業務経験を有する。	マンガを制作する際に必要な背景の技術を、実例を示しながら実践する。
		MA 372	専門選択	マンガ背景美術II	2		
真島 ヒロシ	兼任	GA/MD 161	専門選択	映像・演出I	2	ミュージックビデオ・TVCM企画演出の業務経験を有する。	長編映像作品を制作する際に必要な撮影・編集技術を、実例を示しながら実践する。 効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。
		MD 264	専門選択	映像・演出II	2		
		MD 561	専門選択	CM表現研究	2		
松平 聡	兼任	AN/MM 154	専門選択	アニメ背景遠近法	2	アニメーション美術監督の業務経験を有する。	アニメーション制作における背景美術の技術を、実例を示しながら実践する。
		AN 376	専門選択	アニメ背景美術I	2		
		AN 455	専門選択	アニメ背景美術II	2		
		AN 476	専門選択	アニメ背景水彩表現	2		
松本 零士	兼任	MA 116	専門選択	現代漫画文化論I	2	『銀河鉄道999』などの代表作を有する日本漫画界の第一人者。	漫画制作の基礎的理論や発想法を、実例を示しながら実践する。
		MA 217	専門選択	現代漫画文化論II	2		
松吉 太郎	兼任	IL/MD 364	専門選択	グラフィックデザイン演習I	2	グラフィックデザイナー。ブックデザインからポスター、ロゴ、マーク、サイン計画などを手がける。	ポスターやパンフレットをデザインする際に必要なグラフィックデザインの技術を、実例を示しながら実践する。
		MA/IL/MD 479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2		
		IL 411	専門選択	視覚伝達論	2		
		IL/MD 556	専門選択	編集デザイン表現II	2		
		IL/MD 569	専門選択	グラフィックデザイン演習II	2		
宮下 善成	兼任	GA 564	専門選択	3DCGIII	2	CGデザイナー。CG制作会社の代表取締役を務める。	3DCGソフトHoudiniを用いたアニメーションを制作する際に必要な基本技術を、実例を示しながら実践する。
		GA 565	専門選択	3DCGIV	2		
安田 隆浩	兼任	IL/MD 156	専門選択	色彩構成	2	イラストレーター。童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行っている。	表現の基礎的な技術を、実例を示しながら実践する。
		MM/IL 158	専門選択	デッサンI	2		
		MM 265	専門選択	人物描写基礎	2		
		IL 362	専門選択	イラストレーションII	2		
		IL 567	専門選択	絵本表現II	2		
吉岡 章夫	専任	GA/MD 160	専門選択	コンピュータグラフィックスI	2	(株)JETMAN取締役、クリエイティブディレクター。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画の業務経験を有する。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。 ゲーム制作に必要な企画発想力、デザイン・プログラムの技術を、実例を示しながら実践する。
		GA/MD 255	専門選択	コンピュータグラフィックスII	2		
		GA 356	専門選択	ゲーム企画演習I	2		
		GA 458	専門選択	ゲーム企画演習II	2		
		GA 562	専門選択	ゲーム企画演習III	2		
吉田 光彦	兼任	MA 351	専門選択	ペン画表現研究I	2	漫画家、イラストレーター。劇団のポスター、挿絵、イラストなどを手がける。	ペン画に必要な描写の技術を、実例を示しながら実践する。 挿絵を描く際に必要な技術を、実例を示しながら実践する。
		MA 474	専門選択	ペン画表現研究II	2		
		IL 578	専門選択	挿絵表現	2		
若林 泰紀	兼任	MD570	専門選択	デザインサーベイ	2	デザイナーとして、飲料関係のパッケージデザインを担当	デザイン計画における「調査」と「評価」の手法・重要性について演習形式で学ぶ。 様々なメディアデザイン提案を個人もしくはグループで行い、企画・提案・表現・伝達のスキルを身につける。
		MD572	専門選択	コンテンツデザイン演習	2		

I. 基礎科目 (GE)

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
GE 110	世界観と人生観 I	前期	中川 明博	2	22
GE 210	世界観と人生観 II	後期	中川 明博	2	23
GE 111	日本文化史 I	前期	馬場 匡浩	2	24
GE 211	日本文化史 II	後期	馬場 匡浩	2	25
GE 112	西洋文化史 I	前期	勝又 俊雄	2	26
GE 212	西洋文化史 II	後期	勝又 俊雄	2	27
GE 113	芸術教養 I (書道と漢詩)	前期/後期	加藤 勉	2	28
GE 114	芸術教養 II (茶道・初級)	前期/後期	岩田 明子	2	29
GE 410	芸術教養 III (茶道・中級)	後期	岩田 明子	2	30
GE 115	心理学への招待 I	前期	小方 涼子	2	31
GE 213	心理学への招待 II	後期	小方 涼子	2	32
GE 116	音響概論	前期	渡辺千栄子	2	33
GE 214	音響心理学	後期	渡辺千栄子	2	34
GE 117	生活の中の法律 I	前期	清水 弥生	2	35
GE 215	生活の中の法律 II	後期	清水 弥生	2	36
GE 216	著作権法概論	集中	大和 淳	2	37
GE 118	情報と経済 I	前期	加藤 雅夫	2	38
GE 217	情報と経済 II	後期	加藤 雅夫	2	39
GE 119	メディア社会学 I	前期	橋口 静思	2	40
GE 218	メディア社会学 II	後期	橋口 静思	2	41
GE 120	日本と国際情勢	前期/後期	二村 克彦	2	42
GE 121	新しい美術解剖学 I	前期	櫻木 晃彦	2	43
GE 220	新しい美術解剖学 II	後期	櫻木 晃彦	2	44
GE 221	社会の中の芸術と科学	後期	櫻木 晃彦	2	45
GE 122	ヒトと進化	前期/後期	櫻木 晃彦	2	46

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
世界観と人生観 I	中川 明博	講義	前期	2	1	GE 110

科目の概要および目的

西洋の主な哲学者の考え方を紹介し、その内容について検討していく授業。まず、毎回のテーマに沿ったテキスト（プリント）を受講者に音読してもらう。次に、そのテーマについて解説し、皆でディスカッションする。最後に、自分の考えをカードに書いて提出してもらう。自分とは異なる考え方を理解し、柔軟かつ批判的に受けとめる力をつけ、自分の考えを論理的に表現できるようにすることで、視野を広げ、豊かなものの見方を身につけてもらいたい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・世界観・人生観にはどのような考え方があるのかを知る。
- ・異なる考え方の違いを説明できる。
- ・問題を提起できる。
- ・自分の考えを論理的に述べることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の概要、授業の進め方、受講の心得などについて説明する。	事前/シラバスを読んでおくこと（10分）	
2	タレス	万物の根源は水である	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
3	ピタゴラス	あらゆることに数がある	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
4	ヘラクレイトス	同じ川に二度入ることはできない	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
5	パルメニデス	あるものはある。ないものはない。	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
6	プロタゴラス	人間は万物の尺度である	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
7	ソクラテス（1）	無知の知	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
8	ソクラテス（2）	魂への配慮	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
9	プラトン（1）	ただ生きるのではなく善く生きる	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
10	プラトン（2）	イデア	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
11	アリストテレス（1）	人間は生まれつき知ること欲する	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
12	アリストテレス（2）	人間はボリスの動物である	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
13	ゼノン	自然に従って生きよ	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
14	エピクロス	死はわれわれにとって無関係である	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
15	まとめ	今学期のまとめ	事前/試験準備（90分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出されたコメントカードの講評を行う。
--	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

哲学・思想に興味があること。日本語が読めること。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
なし（プリントを配布する）。	授業内で適宜紹介する。

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（80%）：各回の内容を理解できているか、自分の言葉で説明・問題提起ができているかを評価する。
②平常点（20%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕1・2限の前後 場所：7F非常勤講師控室
△	○	—	△	◎	△	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
世界観と人生観Ⅱ	中川 明博	講義	後期	2	1	GE 210

科目の概要および目的

西洋の主な哲学者の考え方を紹介し、その内容について検討していく授業。まず、毎回のテーマに沿ったテキスト（プリント）を受講者に音読してもらう。次に、そのテーマについて解説し、皆でディスカッションする。最後に、自分の考えをカードに書いて提出してもらう。自分とは異なる考え方を理解し、柔軟かつ批判的に受けとめる力をつけ、自分の考えを論理的に表現できるようにすることで、視野を広げ、豊かなものの見方を身につけてもらいたい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・世界観・人生観にはどのような考え方があるのかを知る。
- ・異なる考え方の違いを説明できる。
- ・問題を提起できる。
- ・自分の考えを論理的に述べることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の概要、授業の進め方、受講の心得などについて説明する。	事前/シラバスを読んでおくこと（20分）	
2	ニーチェ（1）	神は死んだ	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
3	ニーチェ（2）	奴隷道徳	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
4	ベンサム	最大多数の最大幸福	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
5	J.S.ミル	満足した豚であるより不満足な人間である方がよい	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
6	フロイト	夢には意味がある	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
7	ウィトゲンシュタイン（1）	語りえぬものについては沈黙しなければならない	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
8	ウィトゲンシュタイン（2）	言語ゲーム	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
9	サルトル	実存は本質に先立つ	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
10	ソシュール	言葉が世界を秩序づけている	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
11	レヴィ＝ストロース	社会には目に見えない普遍的構造がある	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
12	クーン	パラダイム	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
13	ホルクハイマー	なぜ人類は野蛮状態へと落ち込んでいくのか	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
14	ロールズ	正義とは	事前/プリントを読んでおく（2時間） 事後/小レポート（2.5時間）	○
15	まとめ	今学期のまとめ	事前/試験準備（4.5時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出されたコメントカードの講評を行う。
--	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

哲学・思想に興味があること。日本語が読めること。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
なし（プリントを配布する）。	授業内で適宜紹介する。

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（80%）：各回の内容を理解できているか、自分の言葉で説明・問題提起ができているかを評価する。
 ②平常点（20%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕1・2限の前後 場所：7F非常勤講師控室
△	○	—	△	◎	△	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本文化史 I	馬場 匡浩	講義	前期	2	1	GE 111

科目の概要および目的

本講義では、日本列島の先史時代にあたる旧石器・縄文・弥生・古墳時代の文化と社会のあり方について概説する。こうした前文字社会では、道具や建造物といったモノが、人々のまとまりを示したり、情報を伝達する唯一のメディアであった。そこで、モノのデザインについても時代ごとに紹介し、そこに盛り込まれた社会的メッセージについて述べる。日本の先史時代を学び、製作されたモノの形状や文様に込められた意味を理解することを目的とする。授業を通じて、学生には創作活動の刺激とアイデアを得てもらいたい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日本列島の歴史と文化を自分の言葉で説明できる。
- ・先史時代のモノづくりを述べることができる。
- ・日本の歴史と文化を創作活動に活用できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	講義の目的と進め方等について説明する	事前/シラバス・参考文献等で予習（1.5時間）	
2	旧石器時代	列島に現れた人類とその文化を概説する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
3	縄文時代①	縄文時代の社会と文化を概説する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
4	縄文時代②	縄文土器はなぜ凝っているのか	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
5	縄文時代③	縄文のモニュメント	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	○
6	縄文時代④	土偶と石棒の正体	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
7	弥生時代①	弥生時代の社会と文化を概説する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
8	弥生時代②	武器生産と戦い	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
9	弥生時代③	鏡と銅鐸の意味	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
10	弥生時代④	邪馬台国はどこか	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	○
11	古墳時代①	古墳時代の社会と文化を概説する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
12	古墳時代②	埴輪生産と儀礼祭祀	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
13	古墳時代③	巨大古墳の目的	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
14	古墳時代④	古墳の調査とは	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	○
15	まとめ	講義内容のまとめとレポート評価	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・コメントシートで疑問点や興味のある点を翌週にフィードバック、共有する
--	-------------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・高校までに学んだ日本史の知識と確認

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『列島創世記』／松木武彦／小学館／2,400円
-----	----	------	-------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①レポート（60%）：授業を通じて得られた創作アイデアの論述を評価
 ②平常点（20%）：積極的に授業に参加しているかを評価
 ③コメントシート（20%）：コミュニケーション力と意欲を評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕の授業後（16：30以降） 場所：7F非常勤講師控室
△	○	—	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本文化史Ⅱ	馬場 匡浩	講義	後期	2	1	GE 211

科目の概要および目的

本講義では、世界との比較を通じて、日本列島の先史時代にあたる旧石器・縄文・弥生・古墳時代の文化と社会について考える。様々なトピックスを設け、日本を軸に他の古代社会と比較考察し、その独自性または人類の多様性と普遍性について考える。日本の先史時代について、比較文化の視点から考え、人類の歩んできた歴史と文化の多様性と普遍性について理解を深めることを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日本列島の歴史と文化を自分の言葉で説明できる。
- ・日本と世界を比較して考えることができる。
- ・日本と世界の歴史と文化を創作活動に活用できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	講義の目的と進め方等について説明する	事前/シラバス・参考文献等で予習（4.5時間）	
2	環境	日本列島の自然環境を概観し、環境と文化の関係を地球規模で考える	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
3	神と宗教①	記紀にみられる日本の神とその系譜を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
4	神と宗教②	記紀にみられる日本の神とその系譜を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（4時間）	
5	王権と国家	日本における王権と国家の形成過程を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	○
6	文字	日本における文字の誕生とその系譜を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
7	モニュメント①	日本における大型建造物を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
8	モニュメント②	日本における大型建造物を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
9	墓と埋葬①	日本における墓と埋葬の変遷を概観し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
10	墓と埋葬②	日本における墓と埋葬の変遷を概観し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	○
11	祭り	日本における儀礼や祭祀の特徴を紹介し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
12	食べ物①	日本における食文化の変遷を概観し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
13	食べ物②	日本における食文化の変遷を概観し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	
14	食べ物③	日本における食文化の変遷を概観し、他文明のそれらと比較考察する	事前/参考文献等で予習（1.5時間） 事後/レジュメ等で復習（3時間）	○
15	まとめ	講義内容のまとめとレポート評価	事後/レポートの推敲（4.5時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・コメントシートで疑問点や興味のある点を翌週にフィードバック、共有する
--	-------------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・高校までに学んだ日本史の知識と確認

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業にて適宜紹介する
-----	----	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①レポート（60%）：授業を通じて得られた創作アイデアの論述を評価
②平常点（20%）：積極的に授業に参加しているかを評価
③コメントシート（20%）：コミュニケーション力と意欲を評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕の授業後（16：30以降） 場所：7F非常勤講師控室
△	○	—	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
西洋文化史 I	勝又 俊雄	講義	前期	2	1	GE 112

科目の概要および目的

この講義は、西欧における精神や思想にみられる潮流を歴史に沿って論じるのではなく、人々が日常の身近な品々の形に託した西欧のさまざまな時代の意思のあり方を取りあげる。しかも、それは前期では西欧身体論（第1～6週）、西欧の精神の諸相（第7～11週）、西欧における古代ギリシアの影響（第12～15週）という切り口を方法として用い論じる。私たちの身の周りの視覚された作品は、常に材料によって形となった「イメージ」をもっている。それはなにも美術館に展示された名画に限らず、日常の身近な品々、例えば、紙幣、キッチン絵、室内インテリア、解剖学／模型、山高帽、窓辺、演奏される楽器、スペクタクルな映画などは、従来の価値観すれば到底「美術」作品ではなく、当然美術館でありがたく「参拝」されることもなかった。ここではそれらを、イメージ史を形成する重要な手掛かりと捉えなおし、芸術の社会史、記号論、精神分析、ジェンダー研究などの切り口を臨機応変に用いてそれらを再解釈することを目標としている。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・他者の話を分析的に理解できる
- ・それを各自の体験に置き直すことを学ぶ
- ・その際の疑問を徹底的に自らで調べることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容／時間） 事後学習（内容／時間）	AL
1	鼻筋の通った人の顔がなぜもっとも美しいのか	もっとも美しいと一方的に評価される白人の顔の基準はじつは額と鼻の角度から決められ、しかもそれが生身の人間からではなくギリシア彫刻に起源をもつことを論じる。	事前／シラバスを読むこと（第15回まで継続すること）（15分）	
2	ミスコンテストの女性はなぜプロポーションを問われるのか？	ミスコンでは女性はいつも男性から計られることになっているが、それはじつは古代ギリシア建築の円柱に起源をさかのぼることに由来することを論じる。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
3	手や足によるジェスチャーはいつもある意思を語っている	身体各部、なかでも人間の意思を示すことが可能な手、足そして背中に込められた各時代の精神文化を論じる。	事後／講義内容の復習（30分）	
4	ヴィーナス女神の身体は見られ／診られるためにある	古代ギリシアの愛と美の女神は、なにも古代においてのみ意味をもったわけではなく、18～19世紀では医者が見る／診るための存在と化したことを論じる。	事後／講義内容の復習（30分）	
5	女性のヌード画はどこまで描いていいのか？	19世紀には古代ルネサンス以来の伝統に基づいた美に類する女性ヌード像は写実主義とのせめぎ合いのなかで危機的な行き詰まりを迎え、それを打開するためにようやく印象派が登場することを論じる。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
6	立派な人物の肖像画は誰のために描かれるのか？	古来より描かれ続けて来た肖像画が後期近代に至って肖像画を専門とする特定の画家と上流社会とのよき関係に絞られていく様子に焦点に論じる。	事後／講義内容の復習（30分）	
7	人の心（インテリア）はその人の部屋（インテリア）である	19世紀において初めて心の内側を表す言葉であったインテリアがその人間が住む部屋の内側を意味するようになることを論じる。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
8	フランケンシュタインの生き物のような醜い人はなぜ嫌われるのか	人造人間フランケンシュタインはその醜さ故にいかなる社会からも排除され傷つくが、それは男性中心社会から排除された作家の性／女性への男性側の恐怖の表象でもあった。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
9	人はなぜアンドロギュノス（両性具有）に惹かれるのか	プラトン以来、西欧では数多くの解釈が両性具有についてなされた。これをD.ボウイ（ジギー）を切り口にその表象を説く。	事後／講義内容の復習（30分）	
10	醜いものを好むことは人間の本性である！	美が西欧の造形表現においてもっとも重要な要素であるが、それと共にその裏にある醜が肝要であり、それを結び合わせるのがユーモアであることを論じる。	事後／講義内容の復習（30分）	
11	ある特定の風景は誰にとっても思いうでである	風景が漠然とした自然ではなく、そこには人間が歴史を記憶し、それを想起するための事物が存在することを論じる。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
12	誰かの絵のアイデアはいつでも繰り返される	近代絵画の原点ともいえるマネの『パリの審判』が古代神話の忠実な反復であり、そこには同様に美とそれへの男性の欲望が込められていることを論じる。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
13	ガリヴァーは人間として馬族やフーに憧れる	人は身体の大きさを変えれば今まで見えなかったものが見えるようになる。	事後／講義内容の復習（30分）	
14	「グロテスク」とは洞窟を飾る壁画だった！	醜怪と意味する「グロテスク」という言葉がじつは「洞窟のような」を意味する形容詞で、それは埋められ薄暗い洞窟のようになった古代ローマのネロ帝の宮殿とその壁画に由来することを論じる。	事後／講義内容の復習（30分）	
15	なぜ彫刻家ピュグマリオンは自らの彫刻と恋に落ちたのか？	モデルを忠実に模倣した超現実の分身は、古代以来文学／演劇／絵画／写真／映画に重要な主客逆転あるいは主客再逆転を起こし、観者に知的な「めまい」を引きおこしてきた。	事後／「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・一分間ペーパーは翌週に挙げられた疑問点を取り上げ共有する
--	-------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

もし知らないことにいくわしたら、すぐに調べることを忘れない。知らないことを識ることは喜びであることを忘れない。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	必要に応じ講義内で指示する。
-----	----	------	----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（90％）：明晰な言語で具体的な論説で解答できているか
 ②平常点（5％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
 ③一分間ペーパー（5％）：アクティブラーニングとして取り組んでいるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔金〕の授業後（15：00以降） 場所：7F 非常勤講師控室
○	—	—	△	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
西洋文化史Ⅱ	勝又 俊雄	講義	後期	2	1	GE 212

科目の概要および目的

この講義は、西欧における精神や思想にみられる潮流を歴史に沿って論じるのではなく、人々が日常の身近な品々の形に託した西欧のさまざまな時代の意思のあり方を取りあげる。しかも、それは後期では西欧の絵画論（第1～3週）、日常の振る舞いと品々（第4～10週）、メタ絵画論（第11～14週）、映画と絵画（第15週）という切り口を方法として用い論じる。

私たちの身の周りの視覚された作品は、常に材料によって形となった「イメージ」をもっている。それはなにも美術館に展示された名画に限らず、日常の身近な品々あるいは無意識の日常の振る舞い、スペクタクルな映画などは、従来の価値観では「美術」作品ではなく、当然美術館でありがたく「参拝」されることもなかった。ここではそれらを、イメージ史を形成する重要な手掛かりと捉えなおし、芸術の社会史、記号論、精神分析、ジェンダー研究などの切り口を臨機応変に用いてそれらを再解釈することを目標としている。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・他者の話を分析的に理解できる
- ・それを各自の体験に置き直すことを学ぶ
- ・その際の疑問を徹底的に自らで調べることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	影はどのように人像につきまとうてきたのか？	「肉の影」である影は、常に投影で現れ、不在の人間の現前/魂を表してきた。それはキリスト教社会では神の真の現前の象徴と見なされ、絵画や映画で大きな役割を担ってきた。	事前/シラバスを読むこと（第15回まで継続すること）（15分）	
2	天使はチョコレートの化粧箱だけを愛くるしく飾るだけか？	神と人間との「中間的存在」である天使は19世紀に商業主義化し現在にいたるが、元来古代ローマの勝利の女神に遡り、16世紀によく子供としての表現されるようになる。	事後/講義内容の復習（30分）	
3	青色は格好よく黄色と緑色は悪の色であった	色彩にはさまざまな意味が込められる。ここでは夢見のような高価で高貴な青色、さらには悪魔やユダヤ人識別の色としての黄色と緑色の歴史における意味を論じる。	事後/「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
4	チャップリンは山高帽をM. ジャクソンはシルクハットをかぶるのはなぜか？	山高帽はブルジョワが行楽時に被る帽子で、余暇という「モダン」な生活を意味した。一方、チャップリンの主人公は貧しい背伸びした小市民であり、他方、マグリットは体裁のよさで中産階級の欺瞞を暴きだしたことを論じる。	事後/講義内容の復習（30分）	
5	黒い色の服はなぜ「ちゃんと」していることの象徴なのか？	19世紀に男性の黒服は、白服の女性との対比からジェンダー（男女の性差）の表象の基軸となり、その黒布の肌理（きめ）に女性への嫌悪/蔑視/恐怖の物語（テキスト）を織り込まれる。	事後/講義内容の復習（30分）	
6	窓は人の眼差しが向けられる先を示している	窓を通して外を眺める行為は視線のあり方を意味する。それは、古代オリエントから近代を経て現代までさまざまなものである。ここではそれらを歴史的に跡づけ論じる。	事後/講義内容の復習（30分）	
7	風景画は手に入れられないものを手にすることである	18世紀の流行した「ピクチャレスク」という言葉はまさに「絵のような」を意味する。それは土地から一方的に農民を道連れに追い込むことによって成立した田園を描く風景画に適用された。それは「所有」する快楽を表していた。	事後/「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
8	結婚指輪ははめる相手を誤ると厄介なことに陥る！	大切な結婚指輪を失くさないように古代ローマの女神像の指にはめた男はその夜石像と一夜を過ごし圧死する。	事後/講義内容の復習（30分）	
9	もっとも大切な液体の血はキリストの血/ワインに由来する？	キリストの血は聖堂内では赤ワインとなり信者に飲まれる。そこから様々な文化史上の問題が起こる。	事後/「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
10	吸血鬼は世紀末の象徴である	ホラーのキャラクター、吸血鬼は19世紀末の西欧とその周縁との関係の縮図であり、例えば、帝国主義、外国人嫌い、女嫌い、血液学、魔術などである。しかもそれは21世紀の問題でもある	事後/「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○
11	誰かが誰かを見るのは支配し/支配されることか？	19世紀以来、男性が関心のある女性を凝視する行為はジェンダー（男女性差）論的に男性社会における女性の被支配的地位を意味してきた。しかし、女性も主体的に男性を凝視していることを論じる。	事後/講義内容の復習（30分）	
12	トランプのハートは心臓で感情を入れた箱である	トランプのハートは心臓はその情念の源泉であり、また、キリスト教では神の愛に充つ聖なる存在と見なされ、その結果心臓は願掛けの対象となり、記憶や知識の宝庫とも考えられるにいたる。	事後/講義内容の復習（30分）	
13	絵の中の絵は見る人に訴えかけるためにある	絵画のなかに描き込まれた絵や鏡は重要な意味をもたされ、注意深く読み解く必要がある。それらは一般の絵画を越えた絵画つまりメタ絵画と呼ばれる。	事後/講義内容の復習（30分）	
14	絵の中の鏡は好奇心や驚きをおこそりと教えてくれる	鏡をすり抜ける鏡の国のアリスは鏡によるまやかしの象徴であるが、絵画の鏡は画家の真の意図を伝える読むための画中画として好奇心や驚きをはじめさまざまな複雑な意味をもたされてきた。	事後/講義内容の復習（30分）	
15	キリストを刻んだコインを飲みこめば元気になる！	貨幣に施されたキリスト像はキリスト教社会で重要な意味をもち、貨幣経済を否定するキリスト教の教えと反比例するようにキリスト教と貨幣との密接な関係を示していることを論じる。	事後/「一分間ペーパー」（10分） 講義内容の復習（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・一分間ペーパーは翌週に挙げられた疑問点を取り上げ共有する
--	-------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

もし知らないことに気づいたら、すぐに調べることを忘れない。知らないことを識ることは喜びであることを忘れない。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	必要に応じ講義内で指示する。
-----	----	------	----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（90%）：明晰な言語で具体的な論説で解答できているか
 ②平常点（5%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
 ③一分間ペーパー（5%）：アクティブラーニングとして取り組んでいるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：出講日〔金〕の授業後（15：00以降） 場所：7F 非常勤講師控室
○	—	—	△	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
芸術教養Ⅰ (書道と漢詩)	加藤 勉	講義	前期 後期	2	1	GE 113

科目の概要および目的

・日本や中国の書の歴史や書体の変遷を理解する。名品（古典）を習字（臨書）することで、秀れた書の筆使いの技法や構成の工夫を理解し、身につける。
・学んだ技法を生かして、名品に触れた感動を、漢詩などに託して作品を制作する。
・状況や目的に応じて様々な書体や書風で文字を表現できる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・楷書や行書で漢詩などを書くことができる。
・毛筆で、篆書・隸書・草書・かなを書くことができる。
・古典の学習で学んだ様々な線の特徴を生かし、能動的に作品を制作することができる。
・古今の様々な書に興味を持つことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方、用具・用材の説明、試書。（とりあえず筆を執って書いてみよう）	事後/書道用品店模索（90分）	○
2	篆書	殷～秦時代「甲骨文」、「金文」、「小篆」の鑑賞と臨書。	事前/用具・用材準備（45分） 事後/市中の篆書探索（45分）	○
3	隸書（1）	漢時代「曹全碑」の鑑賞と臨書。	事後/市中の隸書探索（90分）	○
4	隸書（2）	隸書作品（漢詩）制作。鑑賞と批評。	事前/漢詩の用意と隸書作品構想（90分）	○
6	楷書（1）	唐時代「九成宮醴泉銘」の鑑賞と臨書。	事前/楷書体の印刷文字探索（90分）	○
7	楷書（2）	唐時代「孔子廟堂碑」「雁塔聖教序」の鑑賞と臨書。	事後/市中の楷書探索（90分）	○
8	楷書（3）	北魏時代「牛橛造像記」「鄭義下碑」の鑑賞と臨書。	事前/氏名などを楷書で書く（45分） 事後/色々な楷書で文字を書く（45分）	○
9	楷書（4）	楷書作品（漢詩）制作。鑑賞と批評。	事前/漢詩の用意と楷書作品の構想（90分）	○
10	行書（1）	東晋時代「蘭亭叙」の鑑賞と臨書。（指定）	事前/市中の行書探索（45分） 事後/行書作品鑑賞（45分）	○
11	行書（2）	東晋時代「蘭亭叙」の鑑賞と臨書。（選択）	事前/「蘭亭叙」の通読（90分）	○
11	行書（3）	平安時代「空海」「行成」「道風」の書の鑑賞と臨書。	事前/日本の能書道家研究（45分） 事後/氏名を行書で書く（45分）	○
12	行書（4）	行書作品（漢詩）制作。鑑賞と批評。	事前/漢詩の用意と行書作品の構想（90分）	○
13	かな	高野切本古今集の鑑賞と臨書。	事前/「いろは」の考察（45分） 事後/市中の「かな」の探索（45分）	○
14	創作	雅仙紙に作品を書く。鑑賞と批評。	事前/好きな書体での作品制作の構想（90分）	○
15	まとめ	好きな言葉を適当な書体・書風で書く。	事前/言葉の用意と作品構想（90分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題練習、制作に対して個別にコメントします。 ・提出物に評価をつけて返却します。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・日本・中国で書かれた優れた書（古典といいます）を鑑賞し、手本として習字（臨書するといいます）する。
・今までの学習経験は問いません。
・用具は各自用意する。（参考）セットで4000円～。半紙50枚で150円位。

教科書・参考文献

教科書	なし。毎授業時に資料を配付	参考文献	なし
-----	---------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：「意欲」「授業態度」について評価する。
②課題（50％）：「提出」「理解度・完成度」について評価する。
③作品制作（20％）：「創意・工夫・技法」など総合的に評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：出講日〔月曜日〕16：40～18：40（授業時間除く） 場所：7F非常勤講師控室
○	◎	—	○	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
芸術教養Ⅱ (茶道・初級)	岩田 明子	講義	前期 後期	2	1	GE 114

科目の概要および目的

日本に特有な総合芸術文化の茶道は、四百年以上前に千利休によって大成されたものである。千玄室氏は、茶道は宗教性、哲学性、道徳性、芸術性、修道性、社交性の要素を内包し、相互に関連しつつ総合性を形成していると述べている。茶道はおもてなしの心でもある。お茶をいただき合うという主客の交流を通して、人とかかわりの大切さ、自然や美に対する心をも養う。本授業（講義と実技）を学ぶ中で、譲り合いや思いやる心、感謝し、仕えあう心を学び、人や自然に対しての感性を磨き、受講生ひとりひとりが文化とは何かの本質を、自らの体験を通じて考える契機となることを期待する。実技では小グループに分かれて実技指導、学生間で協力しながら学び支え合う。実技の際には毎回、床の禅語、花、菓子などの説明、日本の年中行事の由来や意味の解説を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・おもいやりの心、感謝する心を意識し、自らを振り返り、その心を日常生活に生かすことができる。
・日々の生活の中で五感を意識し季節の変化を感じ取ることができる。
・伝統文化に対する理解を基盤とし、異文化を尊重できる態度や資質を育む。
・お客様に季節感のある菓子を用意し、抹茶を点ててもてなすことができる。
・単位履修者（成績が良以上の学生）で、希望者は、裏千家今日庵へ許状取得と初級資格の申請が可能（有料）。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	講義・実技 茶道概要	茶の湯とは、ビデオ鑑賞「お茶で豊かな心」、茶道を学ぶ心構え、服装、懐中物・帛紗の扱いの説明、履物の脱ぎ方・揃え方、坐り方、真行草の挨拶の仕方、歩き方、ふすまの扱い	事後／挨拶の仕方・歩き方の復習、ふすまの扱いの復習（30分）	
2	実技 基本所作	グループ編成・自己紹介・帛紗のつけ方・捌き方、藁・茶杓の清め方、抹茶の点て方、運び方、菓子・薄茶のいただき方	事後／帛紗捌き・清め方、お菓子とお茶のいただき方の反復練習（60分）	○
3	実技 基本所作・盆略点前	茶碗に茶巾、茶筌、茶杓を仕組む、茶巾を畳み茶碗を清める・茶筌通しの仕方、点前の準備と後片付けについて	事前／帛紗捌き・清め方反復練習（15分） 事後／帛紗捌き・茶巾の扱いの反復練習（45分）	○
4	講義 茶道の意義	茶道のころ（和敬清寂、利休七則、茶事） 茶事のビデオ鑑賞	事後／課題1（DVDを観ておもてなしの心について感じたことをまとめる）（120分）	○
5	実技 盆略点前（1）	盆略点前	事前／盆略点前の反復練習（30分） 事後／盆略点前の反復練習（30分）	○
6	実技 盆略点前（2）	盆略点前		○
7	講義 茶の歴史	茶の伝来と発展、茶道の成立、グループワーク	事後／道具の銘から亭主の心入れや思いやりを考える（30分）	○
8	講義・実技 道具に親しむ	茶杓削り、茶杓に銘をつける	事後／課題2（茶杓の面取り・權先・切止など細部の仕上げ）（120分）	○
9	実技 薄茶点前 割稽古	風炉の柄杓の扱い（鏡柄杓・置柄杓・切柄杓・引柄杓）など	事前／帛紗さばきの反復練習（30分） 事後／柄杓の扱いの点前の反復練習（30分）	○
10	実技 薄茶点前（1）	以後の実技は自作の茶杓を用いて、風炉にて薄茶点前	事前／柄杓の扱いの反復練習（30分） 事後／薄茶点前の反復練習（30分）	○
11	講義 点前の意義・利休百首	点前の意義、利休百首、感謝・季節の変化についてグループワーク	事前／薄茶点前の反復練習（30分） 事後／課題3 感謝・季節の変化のダイアリー（60分）	○
12	実技 薄茶点前（2）	風炉にて薄茶点前	事前／道具の正しい位置と手順を一つ一つ学ぶ中で型について考える（30分） 事後／薄茶点前の反復練習（30分）	○
13	実技 薄茶点前（3）	風炉にて薄茶点前	事前／薄茶点前の反復練習（30分） 事後／薄茶点前の反復練習（30分） ※レポート提出	○
14	実技 薄茶点前（4）	風炉にて薄茶点前	事前／薄茶点前の反復練習（30分） 事後／薄茶点前の反復練習（30分）	○
15	まとめ	茶会	事後／茶室や露地から自然との調和の精神を考える（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で全体にコメントします ・実技に対しては個別にコメントします
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・実技は初歩から学ぶので、茶道の経験の有無は問わない。（1 講義につき、定員12名） ・遅刻をしないようにしてください。
・実技での服装の注意点:白靴下持参・時計やアクセサリは身につけない。女子はお稽古着（大学備品）を洋服の上から着用する。
・実習費（茶・菓子・香・柄杓など）5000円、帛紗セット・茶筌3200円

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	講義資料は毎回ハードコピーを配布
-----	----	------	------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：「授業態度」「意欲」「主体的行動力」について評価。
②レポート（40%）：「理解度」「コミュニケーション力」「表現力」「行動力」を評価。
③課題の提出（30%）：「理解力」「表現力」を評価。（課題1/DVD感想、課題2/茶杓制作・銘をつける、課題3/感謝・季節の変化等のダイアリー）

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：金曜日12：30～13：00 場所：授業実施教室
◎	○	—	△	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
芸術教養Ⅲ (茶道・中級)	岩田 明子	講義	後期	2	1	GE 410

科目の概要および目的

本授業は芸術教養Ⅱ（茶道・初級）の修了者を対象にしたもので、実技は二グループに分かれ、小習事を中心に一対一で指導を行う。初級に引き続き、譲り合いや思いやる心、感謝し、仕え合う心を学び、人や自然に対する感性を磨く。受講生一人ひとりが文化とは何かの本質について体験を通して考える契機となることを期待する。実技の際には、床の禪語・花・香合や菓子などの説明に加え、日本の年中行事の由来や意味の解説も行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・おもいやりの心、感謝する心を意識し、自らを振り返り、その心を日常生活に生かすことができる。
- ・伝統文化に対する理解を基盤とし、異文化を尊重できる態度や資質を育む。
- ・茶道の歴史や作法を説明できる。
- ・立居振舞が美しくなる。
- ・単位履修者（成績が良以上の学生）で、希望者は、裏千家今日庵へ許状取得と中級資格の申請が可能（有料）。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	講義・実技 茶道のこころ	茶道のこころ 薄茶点前や客の作法の復習、課題についての説明	事前:帛紗捌きの練習/20分 事後:課題制作/180分	○
2	実技 薄茶点前（1）	薄茶点前	事前・事後:薄茶点前の練習（各20分）	○
3	実技 薄茶点前（2）	薄茶点前	事前・事後:薄茶点前の練習（各20分）	○
4	講義・実技 七事式について 花月之式	七事式とは 歴史・基本理念、花月之式	事前・事後:薄茶点前の練習（各20分）	○
5	実技 貴人点 薄茶点前	貴人点についての説明 貴人点	事前:薄茶点前の練習/20分 事後:貴人点の復習/20分	○
6	実技 入子点	入子点についての説明 入子点	事前:薄茶点前の練習/20分 事後:入子点の復習/20分	○
7	講義・実技 茶花について 廻り花之式	利休居士の茶花の教え 茶席の花とは 花の生け方 廻り花之式	事前:薄茶点前の練習/20分 事後:小レポート/10分	○
8	講義・実技 濃茶について 割稽古	濃茶点前についての説明 四方捌き 茶入の清め方 仕覆の扱い、縁高の扱い 濃茶のいただき方 拝見の仕方など	事前:点前の練習/20分 事後:小レポート/10分	○
9	実技 濃茶点前（1）	濃茶点前	事前:帛紗捌き、茶入の清め方練習/20分 事後:濃茶点前の復習/20分	○
10	実技 濃茶点前（2）	濃茶点前	事前・事後:濃茶点前の練習（各20分）	○
11	講義 茶と香	香の歴史 茶席の香 聞香	事前:濃茶点前の練習/20分 事後:小レポート/10分	○
12	実技 大津袋	大津袋の由来 大津袋	事前:濃茶点前の練習/20分 事後:大津袋の復習/20分	○
13	実技 長緒茶入	長緒茶入 ※レポート提出	事前:濃茶点前の練習/20分 事後:長緒点前の復習/20分	○
14	実技 茶入荘、茶碗荘	茶入荘もしくは茶碗荘	事前:濃茶点前の練習/20分 事後:点前の復習/20分	○
15	実技 投げ込み花月・結び帛紗花月	投げ込み花月、結び帛紗花月	事前:薄茶点前の練習/20分	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「芸術教養Ⅱ（茶道・初級）」	・提出後の授業で全体にコメントします ・実技に対しては個別にコメントします
-----------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・定員は6名まで。開始時間には遅れないようにしてください。
- ・実習費5000円（抹茶・菓子・炭・香・小茶巾など）。帛紗セットと小茶巾入は各自でご用意ください。
- ・服装の注意点:白靴下持参・時計やアクセサリは身につけない。女子はお稽古着（大学備品）を洋服の上から着用。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	講義資料は毎回ハードコピーを配布
-----	----	------	------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：「授業態度」「意欲」「主体的行動力」について評価する
- ②学年末レポート（40%）：「理解度」「コミュニケーション力」「表現力」「行動力」を評価する
- ③課題の提出（30%）：「理解力」「表現力」「主体的行動力」を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：金曜日12：30～13：00 場所：授業実施教室
◎	○	—	○	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
心理学への招待 I	小方 涼子	講義	前期	2	1	GE 115

科目の概要および目的

心理学とは、こころの働きと行動を科学的に研究する学問であり、その領域は多岐にわたっている。心理学の基礎と呼ばれる感覚・知覚・学習・認知の分野を取り上げ、日常生活における身近な現象を例示しながら授業を進める。芸術分野に心理学が貢献できるようなトピックも挙げる。授業は主に講義形式だが、実習も取り入れ、心理学を体感することを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・心理学の基礎的知識を修得することができる
- ・様々な視点から人や物事をとらえることができる
- ・心理学を利用した芸術に触れ、創出することができる
- ・人の行動について理解することができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	心理学とは	「心理学」について説明しながら、授業内容について解説する。	事前／シラバスを読んでおくこと（30分）	
2	心理学の方法	時計のデザインを評定する実習を通じて、心理学の方法について学ぶ。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
3	感覚 —人間の五感—	様々な刺激情報が渦巻く環境で、我々は何を感じているのか。主に、視覚と色について取り上げる。	事後／先週提出したプリントを見ながら復習（30分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
4	知覚 —心理的世界—	外界に存在している刺激を、我々はそのままだに知覚しているわけではない。様々な図形を見ながら、視覚の不思議さを体験する。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
5	知覚 —奥行知覚—	奥行感や立体感を、どのように表現しているのか。様々な方法を心理学的にとらえよう。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
6	知覚 —錯視①—	錯視図形を用いた実習を通して、ものの見方を検証する。	事後／日常で身近な錯視図形を探索（60分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
7	知覚 —錯視②—	錯視図形を用いた実習を通して、ものの見方を検証する。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、感覚・知覚について総復習（120分）	○
8	学習 —古典的条件づけ—	有名なパブロフの犬の実験から、条件反射・条件反応について、その形成過程について学ぶ。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
9	学習 —オペラント条件づけ①—	ある行動をとった後に、ごほうびがもらえるのか、お仕置きされるのか。繰り返しとる行動には、どのような意味があるのか考える。	事後／古典的条件づけとの違いを確認（60分）	
10	学習 —オペラント条件づけ②—	複雑な一連の行動を学ぶ方法や、嫌な刺激を回避する行動について学ぶ。	事後／古典的条件づけとの違いを確認（60分）	
11	学習 —社会的学習—	人のまねをすることはあるだろう。望ましくない行動をまねさせないためには、どのような点に注意すればよいか考える。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、様々な学習について総復習（120分）	○
12	記憶 —記憶の仕組み—	少しの間だけ覚えている事柄もあれば、何年経っても鮮明な事柄もある。ものを覚えていることについて学ぶ。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
13	記憶 —忘却の仕組み—	なぜ物事を忘れてしまうのか。その仕組みについて学ぶ。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
14	記憶 —記憶の変容—	覚えたつもりでも、正確に覚えているわけではない。記憶がどのように変わるのかについて体験する。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、記憶について総復習（120分）	○
15	まとめ	学習内容のまとめ	事後／テストに向けての準備（180分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・コメントペーパーに書かれた質問は通常、次週に解説する
--	-----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・実習に積極的に参加すること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業内容を踏まえて自分で考えたことをコメントに表出しているか、および授業への積極的参加を評価する
 ②定期試験（70％）：心理学の基礎的知識に関する理解度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：火曜日の授業の前後10分間 場所：授業実施教室
△	○	—	△	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
心理学への招待Ⅱ	小方 涼子	講義	後期	2	1	GE 213

科目の概要および目的

心理学とは、こころの働きと行動を科学的に研究する学問であり、その領域は多岐にわたっている。心理学の応用と呼ばれる教育・発達・臨床・社会の分野を取り上げ、日々の身近な現象を例示しながら授業を進める。授業は主に講義形式だが、授業中に行う質問紙を通して自分への理解を促し、また他者への認識をも深めることを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・心理学の応用的知識を修得することができる
- ・様々な視点から人や物事をとらえることができる
- ・自分と他者への理解が深まる
- ・乳児や幼児の行動について理解することができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	心理学とは	「心理学」について説明しながら、授業内容について解説する。	事前／シラバスを読んでおくこと（30分）	
2	動機づけ —行動を起こす過程—	やりたいと思って行動することもあれば、勧められて行うこともあるだろう。行動を起こすきっかけについて考える。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
3	動機づけ —無力感—	やる気が出ない、という経験をしたことがあるのではないだろうか。このような状態を克服する方法について調べる。	事後／質問紙の回答を自分で省みる（30分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、動機づけについて総復習（120分）	○
4	情動 —体内の状態との関連—	日常生活では、絶えず様々な感情を抱えている。体内の状態をどのような感情と結びつけているか、その関連性について学ぶ。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
5	情動 —表情—	言葉を交わさなくても、表情一つで気持ちが伝わる。様々な表情を比べ、その特徴について調べる。	事後／日常場面で確認（60分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、情動について総復習（120分）	○
6	発達 —社会性の発達—	生まれてから、人は自分を取り巻く環境とどのように関わるのであろうか。周囲との関係に触れながら、その発達過程について学ぶ。	事後／日常場面で確認（60分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
7	発達 —認知的な発達—	物事への理解の深まりを、発達段階にそって、映像を交えながら説明する。	事後／日常場面で確認（60分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、子どもの発達について総復習（120分）	
8	知能と性格	知能と性格の様々な側面を列挙し、各々の測定方法について調べる。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
9	性格 —性格検査—	実際にパーソナリティ・テストを行い、自分への理解を深める。	事前／自分の性格について概観（30分） 事後／検査結果の解釈（30分）、知能・性格について総復習（120分）	○
10	臨床 —フロイトについて—	フロイトの提唱した精神分析学について学ぶ。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
11	臨床 —心理療法—	様々な心理療法を取り上げ、その一端に触れる。	事後／レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、臨床場面について総復習（120分）	
12	社会 —自己意識—	自分への意識が高まると、どのような行動をとるのか。自分を意識しない場合と比べて、検証する。	事後／質問紙の回答を自分で省みる（30分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	○
13	社会 —対人魅力—	何をきっかけに人と仲良くなり、また人を好きになるのか。自分の友人を思い浮かべながら、そのきっかけを探る。	事後／日常場面で確認（60分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
14	社会 —他者からの影響—	皆がしているから同じようにする。反対に、一人の主張が周りに受け入れられることもある。多数派、少数派の影響について調べる。	事後／日常場面で確認（60分）、レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）、社会的現象について総復習（120分）	
15	まとめ	学習内容のまとめ	事後／テストに向けての準備（180分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・コメントペーパーに書かれた質問は通常、次週に解説する
--	-----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「心理学への招待Ⅰ」の修得が望ましい
- ・質問紙への回答に積極的に参加すること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業内容を踏まえて自分で考えたことをコメントに表出しているか、および授業への積極的参加を評価する
 ②定期試験（70％）：心理学の応用的知識に関する理解度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：火曜日の授業の前後10分間 場所：授業実施教室
△	○	—	△	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
音響概論	渡辺 千栄子	講義	前期	2	1	GE 116

科目の概要および目的

現代社会は多種多様な音に満ち溢れている。この講義では、まず音と音の聴こえについて概説した後、とりわけ私たちの生活に様々なかたちで密接に関わっている音楽に焦点を当て、CDやDVDを使って耳と目で確認しながら音楽音響の基礎知識について概説する。未来永劫に亘って続くであろう人間と音との関係をより良い方向へと導くために、いつもは無意識のうちに接していることが多い音と音楽についての意識と理解を深めることを目的とする。毎回最後に質問を出し授業内容の理解を確認する（「3分間ペーパー」）。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・音と音の聴こえについての概略を説明できる。
- ・音楽音響についての概略を説明できる。
- ・授業で習得した音と音楽音響についての知識を生活や仕事の中で活用できる。
- ・音の環境についての問題を協議し、問題を解決できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	音と人間の関わりについて概説する	事前：シラバスを読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
2	音とは何か（Ⅰ）	音の発生、音の三要素など、音の基礎知識について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
3	音とは何か（Ⅱ）	音の性質について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
4	音を聴く（Ⅰ）	音が聴こえるしくみについて概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
5	音を聴く（Ⅱ）	聴こえる音と聴こえない音について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
6	音を聴く（Ⅲ）	暮らしの中の水環境問題について解説する（次週レポート提出）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：レポート作成（120分）	○
7	音楽とは何か（Ⅰ）	音楽の三要素など、音楽の基礎知識について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
8	音楽とは何か（Ⅱ）	音楽と人間との関わりについて考察する（次週レポート提出）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：レポート作成（120分）	○
9	音響のパノラマ（Ⅰ）	発声のしくみについて概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
10	音響のパノラマ（Ⅱ）	管楽器のしくみと響きの特徴について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
11	音響のパノラマ（Ⅲ）	弦楽器のしくみと響きの特徴について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
12	音響のパノラマ（Ⅳ）	打楽器と鍵盤楽器のしくみと響きの特徴について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
13	音響のパノラマ（Ⅴ）	電子楽器のしくみと響きの特徴について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
14	音楽を響かせる	理想のコンサートホールについて概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
15	おわりに	これまでの講義のまとめと筆記試験	事前：試験に備え、これまでの講義内容の総復習（180分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・3分間ペーパーについては翌週の授業で説明します。 ・レポートについては評価を付けて返却します。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・予備知識は必要としない。
- ・復習の際には講義で取り上げたテーマについてその都度自身でも考えるよう心がけること。

教科書・参考文献

教科書	使用しない。講義資料を毎回配布する。	参考文献	必要に応じて講義内で紹介する。
-----	--------------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（50%）：音と聴こえについて、音楽音響について基礎知識を習得できているか。
 ②レポート（30%）：自分の考えが自分の言葉で述べられているか。
 ③3分間ペーパー（20%）：授業に積極的に参加し、授業内容を理解しているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水〕12：45～13：15 場所：7F非常勤講師控室
—	—	—	△	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
音響心理学	渡辺 千栄子	講義	後期	2	1	GE 214

科目の概要および目的

音響心理学とは音響と人の心との関係を多角度から研究する学際的な学問である。この講義では旧石器時代から現在まで絶えることなく発展してきた音楽に焦点を当て、まず人は音楽をどのようなものとして捉えて来たのかについて概説した後、CDでいろいろな曲を実際に聴きながら音楽を聴いた人の様々な反応について音楽心理学的な角度から考察する。人の心と音楽の関係、音楽効果について理解することを目的とする。毎回最後に質問を出し授業内容の理解を確認する（「3分間ペーパー」）。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・人はなぜ音楽を必要としてきたかについて音楽心理学的な角度から概略を説明できる。
- ・生活の中や仕事の中で音楽効果を活用できる。
- ・音楽のみならず様々な刺激に対する人の心理と行動を理解し、協調性を養う。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	音響心理学について概説する	事前：シラバスを読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
2	人の心と音楽の関係について（Ⅰ）	旧石器時代、古代メソポタミア・古代エジプトでの音楽の捉え方について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
3	人の心と音楽の関係について（Ⅱ）	古代ギリシャでの音楽の捉え方について概説する①：ギリシャ神話の場合	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
4	人の心と音楽の関係について（Ⅲ）	古代ギリシャでの音楽捉え方について概説する②：哲学者の場合（次週レポート提出）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：レポート作成（120分）	○
5	人の心と音楽の関係について（Ⅳ）	キリスト教における音楽の捉え方について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
6	音楽は人の心に作用するのか（Ⅰ）	いろいろな音楽を聴いて実験する	事前：これまでの講義の復習（30分）	○
7	音楽は人の心に作用するのか（Ⅱ）	実験の結果について解説する	事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
8	音楽の不思議（Ⅰ）	快いと感じる音楽と不快に感じる音楽について考察する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
9	音楽の不思議（Ⅱ）	明るいと感じる音楽と暗いと感じる音楽について考察する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
10	音楽の不思議（Ⅲ）	作曲について音楽心理学的な観点から考察する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
11	音楽の不思議（Ⅳ）	暮らしの中の音楽効果：様々な試みについて概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
12	音楽の不思議（Ⅴ）	映像メディアにおける音楽効果について概説する（次週レポート提出）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：レポート作成（120分）	○
13	音楽の不思議（Ⅵ）	音楽療法について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
14	音楽の不思議（Ⅶ）	生活に活かす音楽療法について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：配布資料、ノート等の整理、確認（30分）	○
15	おわりに	これまでの講義のまとめと筆記試験	事前：試験に備え、これまでの講義内容の総復習（180分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・3分間ペーパーは翌週の授業で説明します。 ・レポートは評価を付けて返却します。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・予備知識は必要としない。
- ・復習の際には講義で取り上げたテーマについてその都度自身でも考えるよう心がけること。

教科書・参考文献

教科書	使用しない。講義資料を毎回配布する。	参考文献	必要に応じて講義内で紹介する。
-----	--------------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（50%）：人の心と音楽の関係、音楽効果について概略を理解しているか。
 ②レポート（30%）：自分の考えが自分の言葉で述べられているか。
 ③3分間ペーパー（20%）：授業に積極的に参加し、授業内容を理解しているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水〕12：45～13：15 場所：7 F 非常勤講師控室
—	—	—	△	—	◎	

オフィスアワー

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
生活の中の法律 I	清水 弥生	講義	前期	2	1	GE 117

科目の概要および目的

私たちの生活のさまざまな場面における法律の基礎知識を学習する。まず刑法の基礎知識を学び私たちの社会における罪と罰の枠組みを知る。次に家族や財産という観点から民法の基礎知識を学びよりよく生きられるようにする。さらに働くために必要な労働法の基礎知識について学び、自分の権利と義務についての知識を獲得する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・自らの考えを、学修によって獲得した知識を駆使して表現し、社会の規範を遵守したうえで他者へ発信することができる。
 ・学修によって獲得した知識を統合し、社会の中で活用することができる。
 ・社会の中にある様々な問題や課題に気付き、その解決のための方法を考え主体的に実行することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	講義のガイダンス。法律が私たちの生活にどうかかわっているのかなど、全体像を説明する。	法とは何か予習（1H） 小テスト（3H）	
2	罪と罰①	私たちの社会では、何を罪とし、どのような罰を課すのかを説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
3	罪と罰②	私たちの社会では、何を罪とし、どのような罰を課すのかを説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
4	罪と罰③	私たちの社会では、何を罪とし、どのような罰を課すのかを説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
5	罪と罰④	私たちの社会では、何を罪とし、どのような罰を課すのかを説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
6	私生活と法 民法① 総則（1）	民法とはどのような法律なのか、全体を通じてどのようなルールがあるのかを説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
7	私生活と法 民法② 総則（2）	民法全体に通じるルールについて説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
8	私生活と法 民法③ 親族（1）	親戚や家族について、民法の観点から説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
9	私生活と法 民法④ 親族（2）	親子や扶養や相続について、民法の観点から説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
10	私生活と法 民法⑤ 契約	人と人との約束である契約について、民法の観点から説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
11	社会生活と法 労働法①	働くときに、会社と私たちが互いに守らなければならないルールについて、労働法を通じて説明する。	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
12	社会生活と法 労働法②	働くときに、会社と私たちが互いに守らなければならないルールについて、労働法を通じて説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
13	社会生活と法 労働法③	働くときに、会社と私たちが互いに守らなければならないルールについて、労働法を通じて説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
14	社会生活と法 労働法④	働くときに、会社と私たちが互いに守らなければならないルールについて、労働法を通じて説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
15	社会生活と法 労働法⑤ 試験	働くときに、会社と私たちが互いに守らなければならないルールについて、労働法を通じて説明し、試験を行う	テスト復習（4H）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で全体にコメントする。
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

日々自分に起きることを、法的にとらえる訓練

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①試験（70%）：刑法、民法、労働法について基本理解ができているか。
 ②平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕授業の前後 場所：授業実施教室
△	—	—	○	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
生活の中の法律Ⅱ	清水 弥生	講義	後期	2	1	GE 215

科目の概要および目的

我が国の根本法である日本国憲法について学習する。具体的には、そもそも憲法は何かを学び、人権について学修する。表現者として重要な21条の表現の自由の重要性について学ぶ。また、格差社会から階級社会になろうとしている今日における平等と社会保障について学ぶ。憲法改正が唱えられる中で、平和主義とは何かを学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・自らの考えを、学修によって獲得した知識を駆使して表現し、社会の規範を遵守したうえで他者へ発信することができる。
・学修によって獲得した知識を統合し、社会の中で活用することができる。
・社会の中にある様々な問題や課題に気付き、その解決のための方法を考え主体的に実行することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	国民生活と法 憲法の基本原理	憲法とはそもそも何なのか全体像を説明する	憲法とは何か調べる（1H） 小テスト（3H）	
2	基本的人権①	基本的人権の内容と対象、限界について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
3	基本的人権②	公共の福祉と基本的人権について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
4	基本的人権③	憲法13条幸福追求権について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
5	基本的人権④	法の下の平等について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
6	基本的人権⑤	内心の自由について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
7	基本的人権⑥	表現の自由について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
8	基本的人権⑦	表現の自由と検閲について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
9	基本的人権⑧	表現の自由とプライバシー権について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
10	社会権と社会保障①	社会権の全体像を説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
11	社会権と社会保障②	社会権の保障方法について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
12	社会権と社会保障③	社会権の保障と平等について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
13	平和主義①	平和主義の全体像について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	
14	平和主義②	憲法9条の解釈について説明する	レジュメ予習（1H） 小テスト（3H）	○
15	平和主義③ 試験	憲法9条と平和の保障について説明し、試験を行う	テスト復習（4H）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・コメントペーパー提出後の授業で全体にコメントする
--	---------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

日常に日本国憲法がどのように関わっているのかを常に意識して生活すること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①試験（70%）：憲法について基本理解ができているか。
②平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕授業の前後 場所：授業実施教室
△	—	—	○	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
著作権法概論	大和 淳	講義	8月 集中講義	2		GE 216

科目の概要および目的

メディアの多様化によって新たなコンテンツの創作・流通が活発化している。デジタル・コンテンツの多くは著作権法による保護を受ける場合が多く、また、それらを制作する場合、他の著作物等を利用することも多い。そのような環境で重要となる著作権制度の概要について、クリエイターの立場から基本的な内容を理解できるようになることを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・著作権などの知的財産をめぐる社会の具体的事象を論理的に考え判断できる。
- ・コンテンツの製作・流通の場面で生じる著作権に関する諸問題について、クリエイターとユーザーの両方の立場に立った解決策を考えることができる。
- ・この授業で身に付けた著作権に関する専門的な知識を、コンテンツの製作・流通の現場での業務に活かすことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	著作権制度の捉え方	授業の導入として、情報伝達技術が発達している今日において著作権制度が果たしている役割や機能について概説する。	事前学習：公益社団法人著作権情報センターのWebサイトの入門的解説を閲覧しておくことが望ましい（各日30分～60分）。 http://www.cric.or.jp/qa/hajime/index.html 事後学習：配布資料、板書内容等の整理・確認（各日30分～60分）	「学生同士による討論」、「小テスト」等を適宜取り入れる。
2	著作物の定義・例示	どのようなものが「著作物」としての権利を認められるのか、産業財産権とどのように異なるのか等について解説する。		
3	著作者の概念	「著作者」の基本的な概念及び法人等が著作者となる場合の要件について解説する。		
4	著作者の権利①	「著作者人格権」の種類、内容、保護の意義について解説する。		
5	著作者の権利②	「(財産権としての)著作権」の発生、種類、内容、保護の意義について解説する。		
6	著作者の権利の存続期間	著作者の権利の存続期間について解説する。		
7	実演家等の権利①	「著作隣接権」のうち実演家の権利の種類、内容、保護の意義について解説する。		
8	実演家等の権利②	「著作隣接権」のうちレコード製作者、放送事業者及び有線放送事業者の権利の種類等について解説する。		
9	著作権等の国際的保護	国境を越えて著作物等が利用される場合にどのような仕組みによって権利が保護されるのか解説する。		
10	著作物等の円滑な利用の仕組み	著作物等の利用に係る個別の契約、著作権等の集中的管理システム、出版権、権利の譲渡、裁定による利用などについて解説する。		
11	著作権等の制限①	著作者等の許諾を得ずに著作物等が利用できる「例外規定」のうち私的使用のための複製、付随対象著作物の利用に係る規定について解説する。		
12	著作権等の制限②	上記①のほか、図書館等における利用、福祉目的の利用、非営利・無料の上演等に係る規定について解説する。		
13	著作権等の制限③	上記①②のほか、美術・写真関係、コンピュータ・ネットワークにおける利用等に係る規定について解説する。		
14	権利侵害と救済、その他	著作権等の侵害を受けた場合の民事的・刑事的な救済制度や、著作権等に関する一定の事実を公示する登録制度について解説する。		
15	まとめ	コンテンツの創造・流通に関わるビジネスにおいて、著作権に関連してどのような課題が生じているか紹介する。		

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で全体にコメントします。
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・著作権制度について初めて学ぶ者を想定して授業を行うため、特別な予備知識は必要ない。
- ・新聞やテレビ等において著作権に関連するニュースが報道された場合には、問題意識をもって読み、又は視聴しておくこと。

教科書・参考文献

教科書	授業中にプリントを配布する	参考文献
		「著作権法入門2019-2020」/文化庁編著/公益社団法人著作権情報センター発行/2,400円（本体） 「映画・ゲームビジネスの著作権」/福井健策編、内藤寛・升本善郎著/公益社団法人著作権情報センター発行/2,500円（本体） 「出版・マンガビジネスの著作権」/福井健策編、桑野雄一郎・赤松健著/公益社団法人著作権情報センター発行/2,500円（本体）

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験の成績（70%）…著作権制度に関する用語や概念が理解できているか。自らの考えを分かりやすく論理的に表現できているか。
 ②平常点〔授業中に課す課題を含む〕（30%）…疑問をもち、課題を解決しようという意欲をもって授業に臨んでいるか。適切なマナーで授業に参加しているか。
 なお、出席時数が全授業（15回）の3分の2に満たない場合は、原則として成績評価の対象としない。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：開講期間中の授業終了後の30分間 場所：授業実施教室
△	—	—	○	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
情報と経済Ⅰ	加藤 雅夫	講義	前期	2	1	GE 118

科目の概要および目的

テレビ・新聞・ネット等の情報メディアや漫画・アニメ・映画・ゲーム・キャラクター等エンタテインメント産業の最新動向を、経済的・社会的な側面を中心に日々の報道記事や調査研究レポート等を紹介・検証しながら学習する。クリエイター志望の学生らを取り巻く業界・市場の「今」を、現在進行形で理解することを目的とする。常に最新情報を取り上げるので後期の「情報と経済Ⅱ」に続き受講できる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・日々の記事やニュースに関心を持ち、情報収集をして内容を理解できる。
・その内容について、自分なりの意見・感想を持ち発言できる。
・講師や他の学生の意見・感想に接し、比較して自分の意見・感想を発展させる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	本講義の趣旨を説明し、学生の興味・関心の高い分野を確認しつつ、講義の概要を紹介する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認する（4.5時間）	
2	メディア接触の変化	テレビや新聞、パソコン、スマホ等について、学生一人ひとりのメディア接触状況を調査・発表してもらい、現在そして今後のメディアの動向を一緒に考える。	事前：最近1週間の自分のメディア接触状況を記録する（3時間） 事後：自分と社会全体との差異を考える（1.5時間）	○
3				○
4	最近のメディアとエンタテインメント業界動向	最近のマスコミやネット報道記事や調査研究レポート等を紹介し、変化する業界・市場を解説する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認する（各3時間） 事後：授業で配布された資料を読み直し追加で情報収集等をする（各1.5時間）	
5				
6				
7	演習（1）	学生が見つけた気になる記事や調査研究レポートを紹介し、それを選んだ理由とそれに対する自分の感想や意見を発表する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認し、自分が発表する記事等を選択し発表原稿を作成する（9時間）	○
8				○
9	最近のメディアとエンタテインメント業界動向	最近のマスコミやネット報道記事や調査研究レポート等を紹介し、変化する業界・市場を解説する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認する（各3時間） 事後：授業で配布された資料を読み直し追加で情報収集等をする（各1.5時間）	
10				
11				
12				
13	演習（2）	専門領域を超えてグループを形成し、課題を選択しメンバー間で情報共有・意見交換する。最終的に、各人がその課題について意見・感想をレポートにまとめる。	事前：授業でのグループ議論を踏まえて提出する個人レポートを作成する（9時間）	○
14				○
15	まとめ	前期のまとめ。最終課題レポートを提出する。	事前：提出する個人レポートを推敲し仕上げる（4.5時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各演習で課題発表の際に、質疑応答と講評を行う。
--	--------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・漫画やアニメ、ゲーム、テレビ、ネット、映画、イベント、広告等に幅広い関心を持つこと。
・演習（1）と（2）のレポートでは、テーマについて調査し、簡潔に文章をまとめる力があること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業への関心度や質疑応答等への参加を評価する
②演習（1）（30%）：直近のマスコミ報道やネット記事等の理解度や発表の分かり易さや文章の表現力を評価する
③演習（2）（40%）：課題に対する発表内容や文章力を含めた総合的なコミュニケーション力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日の授業の前後 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
△	○	△	○	◎	—	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
情報と経済Ⅱ	加藤 雅夫	講義	後期	2	1	GE 217

科目の概要および目的

テレビ・新聞・ネット等の情報メディアや漫画・アニメ・映画・ゲーム・キャラクター等エンタテインメント産業の最新動向を、経済的・社会的な側面を中心に日々の報道記事や調査研究レポート等を紹介・検証しながら学習する。クリエイター志望の学生らを取り巻く業界・市場の「今」を、現在進行形で理解することを目的とする。常に最新情報を取り上げるので前期の「情報と経済Ⅰ」に続き受講できる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・日々の記事やニュースに関心を持ち、情報収集をして内容を理解できる。
 ・その内容について、自分なりの意見・感想を持ち発言できる。
 ・講師や他の学生の意見・感想に接し、比較して自分の意見・感想を発展させる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	本講義の趣旨を説明し、学生の興味・関心の高い分野を確認しつつ、講義の概要を紹介する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認する（4.5時間）	
2	メディア接触の変化	テレビや新聞、パソコン、スマホ等について、学生一人ひとりのメディア接触状況を調査・発表してもらい、現在そして今後のメディアの動向を一緒に考える。	事前：最近1週間の自分のメディア接触状況を記録する（3時間） 事後：自分と社会全体との差異を考える（1.5時間）	○
3				○
4	最近のメディアとエンタテインメント業界動向	最近のマスコミやネット報道記事や調査研究レポート等を紹介し、変化する業界・市場を解説する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認する（各3時間） 事後：授業で配布された資料を読み直し追加で情報収集等をする（各1.5時間）	
5				
6				
7	演習（1）	学生が見つけた気になる記事等を紹介し、それに対する自分の感想や意見を400字程度の中課題レポートにまとめて発表する。	事前：発表する記事を選択し個人レポートを作成する（7時間） 事後：他学生の発表を振り返る（各1時間）	○
8				○
9	最近のメディアとエンタテインメント業界動向	最近のマスコミやネット報道記事や調査研究レポート等を紹介し、変化する業界・市場を解説する。	事前：直近のマスコミやネット報道等を日々確認する（各3時間） 事後：授業で配布された資料を読み直し追加で情報収集等をする（各1.5時間）	
10				
11				
12				
13	演習（2）	専門領域を超えてグループを形成し、課題を選択しメンバー間で情報共有・意見交換する。最終的に、各人がその課題について意見・感想をレポートにまとめる。	事前：授業でのグループ議論を踏まえて提出する個人レポートを作成する（9時間）	○
14				○
15	まとめ	後期のまとめ。最終課題レポートを提出する。	事前：提出する個人レポートを推敲し仕上げる（4.5時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各演習で課題発表の際に、質疑応答と講評を行う。
--	--------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・漫画やアニメ、ゲーム、テレビ、ネット、映画、イベント、広告等に幅広い関心を持つこと。
 ・演習（1）と（2）のレポートでは、テーマについて調査し、簡潔に文章をまとめる力があること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業への関心度や質疑応答等への参加を評価する
 ②演習（1）（30%）：直近のマスコミ報道やネット記事等の理解度や発表の分かり易さや文章の表現力を評価する
 ③演習（2）（40%）：課題に対する発表内容や文章力を含めた総合的なコミュニケーション力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日の授業の前後 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
△	○	△	○	◎	—	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
メディア社会学 I	橋口 静思	講義	前期	2	1	GE 119

科目の概要および目的

この授業は、音楽を伴うイベント（音楽フェスティバルやゲーム・アニメ等の複合イベント）の企画を立案し、プレゼンテーションを行う。授業内では、企画を実現させるための知識や配慮を理解し、主体的に考えるために、様々な事例を用いて、他の学生との議論を行う。また、社会で通用するプレゼンテーション手法を数回にわたる実践によって習得する。本授業の目的は「実現性を持つ企画の立案手法」と、「社会で通用するプレゼンテーション能力」を習得することである。企画・プレゼンテーションを通じて、自らが扱うコンテンツを社会で活かすために、どのような視点を持つべきかを客観的な理由を挙げて説明することができるようになるための授業である。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- (1) コンテンツを実社会へ「発信する」ためのディレクターの視点を獲得する
- (2) 自らの意見や創造力を実現させるために必要な「伝える」ためのプレゼンテーション能力を獲得する
- (3) 発想を現実のものにするために前提となる「実現性」のための現場の視点を理解し、自らのことばで説明する能力を習得する

自らの専門だけに留まらない知識や視点を獲得することによって、卒業制作などでも、制作背景の広がりや論理的に説明することを目標とする。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	ガイダンスを行う。極力参加し、説明をしっかりと聞いてくれると嬉しい。	(前) シラバスを熟読すること /0.5h (後) 企画概要をたてる /1h	
2	フェス／イベントづくりとはなにかを知るためのダイアログ	フェス／イベントの概要を踏まえ、参加者ではなく、企画者としての思考を理解する。自らの参加体験を発表する時間も設ける。	(前) 自らの参加体験をメモなどにおこしておくこと /0.5h	○
3	コンセプトメイキング	企画のコンセプトづくりを行うためのワークショップを行う。	(前) コンセプトの候補を複数考えておく /1h (後) プラン制作 /1h	
4	プラン発表	企画の発表を行う。この時点では実現性より創造性を重視してプランを制作すること。「伝える」発表を心がけてほしい。	(前) 発表資料を揃える /1.5h (後) 企画の改善を行う /1h	○
5	音楽フェス事例 (1)	音楽を軸としたフェスの事例を解説する。都市型や地方型などの特色や個人的な事例を中心に扱う。	(前) 興味のあるフェス／イベントを事前に調べておき、メモを用意する /1h	○
6	音楽フェス事例 (2)	音楽と他の分野が連携した、複合的なフェス／イベントの事例を解説する。	(後) 紹介されたフェス／イベントをより詳細に調べて簡単にまとめる /1h	○
7	フェスと地域の連動について	フェス／イベントが開催される地域との連動事例を解説し、社会との関係性を理解する。	(後) 授業内容の復習と、地域と自分の関係性について考察すること /1h	○
8	プレゼンテーション手法 (1)	企画の魅力を伝えるプレゼンテーション手法を解説する。	(後) プレゼンのための原稿やリハーサルを入念に行うこと /2h	
9	中間プレゼン	中間プレゼンテーションを行う。企画の魅力を客観的な理由を挙げながらも、熱のこもった「伝わる」発表を期待する。	(前) 中間プレゼンの資料を揃える /2h (後) 企画の改善を行う /1h	○
10	動線・ステージ配置について	企画の実現性を重視し、主催側の視点や、人数配置なども含めて解説する。	(後) 授業内容から企画に反映させる /0.5h	○
11	安全性・倫理性への配慮	現代において必須となった安全性と倫理性への配慮について講義を行う。	(後) 事例をもとに企画に反映させること /0.5h	○
12	プレゼンテーション手法 (2)	実社会にて通用するプレゼンテーションとするために、実践を交えた講義を行う。	(後) 最終プレゼンのための原稿やプレゼンファイルの制作 /2h	○
13	最終プレゼン・講評	最終プレゼン会は長くなることを想定して二時間連続で行う。質疑応答の時間を設け、講評も行う。実社会にて通用するプレゼンとするために、「大人のクリエイター」としてコメントーターからの指摘を行う。	(前) 最終プレゼンの資料を揃える /2h	○
14			(前) 文章提出の形式を作る /1h (後) 発表の反省を行う /1h	
15	振り返り／実社会へのフィードバック	振り返りとともに、実社会に通用するために注意すべきことを解説する。	(後) 振り返りをもとに授業全体の反省点や実績を客観的に理解する /1.5h	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題のフィードバックはできる限り授業中に行います。 ・その他の時間でも、相談は随時受け付けます。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

1年生から4年生まで、履修が可能です。プレゼンテーションソフトが使用できることが前提となります。重要な点は、自分の知らないジャンルの音楽や、文化を好き嫌いをせずに体験する気持ちが必要です。知らないことを知ろうとする好奇心を強く持ってください。フェス／イベントに参加した経験は問いませんが、授業を通じて体験するようになると好ましい。授業の理解度や進度に応じて内容を適宜変更する場合があります。

教科書・参考文献

教科書	授業内において適宜指示、配布します	参考文献	・岡本俊浩（2010）『野外フェスの作り方』（フィルムアート社）、西田浩（2007）『ロック・フェスティバル』（新潮新書）など。授業中に指示する。
-----	-------------------	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①最終的な成果物（企画）（40%）：企画の独創性と、実現可能性などを含め、総合的に判断します。オリジナリティにより加点します。
- ②プレゼンテーション（30%）：考えを伝える能力と工夫に加点を行います。
- ③授業全体の貢献度（30%）：積極的にコミュニケーションを取っているか等に加点します。出席だけでも単位は取れません。また、プレゼンテーションに参加しないものの単位は認めません。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
◎	◎	—	◎	○	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
メディア社会学Ⅱ	橋口 静思	講義	後期	2	1	GE 218

科目の概要および目的

この授業は、地域とコンテンツに着目し、地域活性化のためのイベントの企画を立案し、プレゼンテーションを行う。授業内では、企画を実現させるための知識や配慮を理解し、主体的に考えるために、地域特有の食や伝統文化など様々な事例を用いて、他の学生との議論を行う。

本授業の目的は「地域社会における課題の発見と、課題を自分事として捉え、具体的な解決策を考える能力」、「実現性を持つ企画の立案手法」、「社会で通用するプレゼンテーション能力」を習得することである。企画・プレゼンテーションを通じて、自らが扱うコンテンツを社会で活かすために、どのような視点を持つべきかを客観的な理由を挙げて説明することができるようになるための授業である。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- （１）コンテンツを実社会へ「発信する」ためのディレクターの視点を獲得する
- （２）地域社会における伝統文化を現代の課題と結び付けて理解するリサーチ能力を獲得する
- （３）発想を現実のものにするために前提となる「実現性」のための現場の視点を理解し、自らのことばで説明する能力を習得する

自らの専門だけに留まらない知識や視点を獲得することによって、卒業制作などでも、制作背景の広がりや論理的に説明することを目標とする。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション ガイダンス	授業概要の説明	（前）シラバスを熟読すること /0.5h （後）経験した祭りについて調べる /1h	
2	祭と地域	地域における祭りが社会に果たす役割を解説する。受講生の出身地・地域特有の祭りについてディスカッションを行う。	（前）経験した祭りについて調べる /1h （後）講義をもとに地域の祭りをリサーチする /1h	○
3	ミュージアムと地域	地域の特性と、コンテンツや文化をアーカイブするミュージアムの機能について解説する。	（前）体験した地方のミュージアムをまとめる /1h （後）授業内容の復習 /1h	○
4	観光地とミュージアム	観光地におけるミュージアムの特性と、ツーリズムとの関係について解説する。	（前）訪れた観光地をまとめる /1h （後）授業内容の復習 /1h	○
5	地域芸術祭・国際芸術祭とサイト スペシフィックアート	各地の芸術祭とその構造について解説する。また、特定の土地において成立するサイトスペシフィックアートから地域を考察する。	（前）芸術祭について調べる /0.5h （後）授業内容の復習 /1h	○
6	キュレーションと地域	現代アートとキュレーションの実例から、アートと地域の関係性について考察する。	（前）芸術祭について調べる /0.5h （後）授業内容の復習 /1h	○
7	地域活性化とコンテンツ 1	地域特有のコンテンツによって地域活性化を推進している事例を中心に、地域の課題解決策を考察する。	（前）企画予定の地域についてリサーチする /2h （後）講義をもとに企画内容を立てる /1h	○
8	地域課題とリサーチ手法	地域における課題発見と解決策の実例をリサーチする手法と実践を行う。	（前）企画予定の地域についてリサーチする /2h （後）講義をもとに企画内容を立てる /1h	
9	地域活性化とコンテンツ 2	調べてきた地域活性化の実例をもとにディスカッションを行う。	（前）企画予定の地域についてリサーチする /2h （後）講義をもとに企画内容を立てる /1h	○
10	プレゼンテーション手法	実社会にて通用するプレゼンテーションとするために、実践を交えた講義を行う。	（前）プレゼンテーション素案を立てる /2h （後）講義をもとにプレゼン作業を行う /2h	○
11	地域の伝統と食文化 1	地域特有の気候・地理に基づいた伝統芸能や食文化について解説する	（前）企画予定の地域食文化をリサーチする /1.5h （後）授業内容の復習 /1h	○
12	地域の伝統と食文化 2	地域によって異なる食文化について解説を行う。受講生の出身地による食文化の差異をディスカッションする。	（前）企画予定の地域食文化をリサーチする /1.5h （後）授業内容の復習 /1h	○
13	企画立案手法	課題発表に向けた企画の構成法を解説し、発表準備を行う。	（前）企画予定の地域についてリサーチする /2h （後）プレゼンテーションを完成させる /2h	○
14	最終発表	課題発表を行う。発表するだけでなく、課題解決案に対してのコメントを重視する。	（前）プレゼンテーションを完成させる /2h （後）発表のリフレクションを行う /1h	○
15	まとめと振り返り	課題発表の講評を行い、課題の最終提出に向けてさらなるブラッシュアップを行う。	（前）企画案の改善を行う /1.5h （後）最終提出にむけて課題の改善を行う /2h	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題のフィードバックはできる限り授業中に行います。 ・その他の時間でも、相談は随時受け付けます。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

1年生から4年生まで、履修が可能です。プレゼンテーションソフトが使用できることが前提となります。

重要な点は、自分の知らない地域や、文化を好き嫌いをせずに体験する気持ちです。知らないことを知ろうとする好奇心を強く持ってください。授業の理解度や進捗に応じて内容を適宜変更する場合があります。

教科書・参考文献

教科書	授業内において適宜指示、配布します	参考文献	授業内において適宜指示します
-----	-------------------	------	----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①最終的な成果物（企画）（40％）：企画の独創性と、実現可能性などを含め、総合的に判断します。オリジナリティにより加点します。
- ②プレゼンテーション（30％）：考えを伝える能力と工夫に加点を行います。
- ③授業全体の貢献度（30％）：ディスカッションと事前／事後学習のリサーチを特に重視します。出席だけでも単位は取れません。また、プレゼンテーションに参加しないものの単位は認めません。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	○	○	◎	◎	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本と国際情勢	二村 克彦	講義	前期 後期	2	1	GE 120

科目の概要および目的

近代の国際社会は欧州を中心に発展、その後米国が台頭し第1次、第2次世界大戦、冷戦を経て現在の体制が形成された。米国をリーダーとするその体制は、米国の一国主義、中国などの急速な台頭により、紛争多発の時代を迎えた。経済面でも資本主義が暴走気味で貧富の格差が拡大している。日本にとって米国が重要なパートナーであることは変わりないが、急変する国際情勢にどう対応すべきか。授業では隣の朝鮮半島、中国に重点をおきつつ、日本が外国との間に抱える難題、憲法の解釈を180度転回させ集団的自衛権を行使できるとした安全保障問題を考察する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日本が直面する問題を認識できる
- ・その問題を歴史的に評価することができる
- ・当該問題に関して異なる当事者の主張を理解することができる
- ・対立する主張を冷静に分析し、解決への道筋を探ることができる
- ・偏狭な排外主義を見抜く力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	履修に関するガイダンス・オリエンテーション	授業の狙い、授業計画などの説明	事前/シラバスをよく読んでおくこと（30分）	
2	ポツダム宣言とは	戦後日本の基礎となったもの。それを変えようとする動きが強まっている。その狙いとは何か	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
3	危機に瀕する世界	トランプのアメリカ、ブレグジットなど、戦後築いたものを捨てるのか。世界の枠組みに大変動が起きている	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
4	戦争のイメージと実態	学生の皆さんの持つ戦争のイメージ。戦争の実態はどんなものか	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
5	戦争の歴史	度重なる戦争をなくそうとする努力の結果、国際法上は原則として戦争は禁止されている。しかし、なぜなくならないのか	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
6	資本主義の暴走	その結果は格差拡大として表れている。どう対応すべきか	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
7	日本の抱える難題	尖閣諸島、竹島をめぐる領土問題、従軍慰安婦問題、北方領土問題などの歴史的背景とそれぞれへの対応	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
8	日本の近代史	明治維新から世界第3の経済大国まで	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
9	日本と朝鮮半島	日本の植民地であった朝鮮半島の歴史	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
10	日本と中国・台湾	日中関係の近代史と現状	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
11	日本とアメリカ	日本の最重要パートナーであるアメリカとどのような関係を築けるのか	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
12	人権問題と難民	平和な国際社会の基礎である人権、国際社会の安定を脅かす難民問題。	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
13	9・11事件後の世界とテロ問題	国連の平和維持機能、テロ対策などで武力紛争を防げるのか。この観点からパレスチナ問題も取り上げる	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
14	安全保障、「戦争と平和」の問題	世界でも珍しく長期間にわたって戦争のない平和な時代に恵まれた日本。その安全保障の在り方を考える。	事前/前週配布の課題の調査・解答（60分） 事後/授業内容の整理（60分）	○
15	全体のレビュー・試験	14回にわたる講義をおさらい後、その一環として論文中心の試験を実施	事前/授業全体の復習（120分） 事後/試験解答とコメントの確認（60分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業で口頭報告の後、教員がコメントする ・試験終了後に文書による解答とコメントを配布
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・新聞による授業関連ニュースのチェックと情報整理
- ・高校レベルの近代史、世界史参考書による背景の予習。

教科書・参考文献

教科書	担当教員が講義概要を用意します	参考文献	勝野正恒・二村克彦共著「国連再生と日本外交」（国際書院）【図書館で参照してください。購入の必要はありません】
-----	-----------------	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：毎授業の課題の予習ができているか。2回程度の小論文の内容が評価ポイント
②テスト（70％）：日本の抱える問題を認識し、国際環境を理解できているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日（火曜日）授業の前後 場所：授業実施教室
△	○	○	◎	○	△	

オフィスアワー

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
新しい美術解剖学 I	櫻木 晃彦	講義	前期	2	1	GE 121

科目の概要および目的

造形の題材としてヒトの形態から体系的に学習することを目的とし、アーティスト・デザイナーに向けた人体解剖学の講義を行う。解剖学の基礎として、全身の骨の形態と骨格の基本構造を中心に概説する。また、ヒトのからだの三次元的な構造を解説するに当たり、実物の写真や解剖図さらには作品中の人体像を提示するにとどまらず、コンピュータグラフィックスを駆使して視覚に訴える。「超現実を描けるのは現実を知る者だけ」とのコンセプトをもとに、自然科学を基礎とする客観的な視点で正確な人体とはどのようなものを理解する。人体について細かい知識よりむしろ正確なイメージを構築することを目標とする。人体という生物体を自然科学的な視点でとらえることを教養として身につけることを目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・人体に関する正確なイメージを構築できる。
- ・人体を構成する骨格について、形態を説明できる。
- ・人体を構成する骨格について、構造を説明できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	人体の基本	人体について学ぶにあたって、最も基本的な知識を確認する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	
2	骨の基本	全身にはどのような骨があってどのように組み合わせられてヒトの形となっているかを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
3	筋肉とは何か	筋肉にはどのようなものがあり、どのようにしてからだを動かしているのかを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
4	共通の言語をもとう	複雑なヒトのからだを学ぶにあたって、同じことばで同じところを指すという約束がある。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
5	頭の形	ヒトの頭は球形でも楕円形でもないことを十分に理解する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
6	眼、鼻、口、耳	顔の部品はどのような動きでどの位置に配置されているのか。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
7	くびの形	生物の定義を考え、全ての生物に共通するしくみを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
8	肩の構造	ヒトとヒト型ロボットが最も異なるところが肩である。肩の骨格を学ぶとその理由が分かる。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
9	肩、それはマジック	肩の構造は肩の動き腕の動きにだけでなく全身の動きにも大きな影響を与える。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
10	腕	肩から肘までの上腕と肘から手首までの前腕ではその骨格構造が全く異なる。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
11	肘と手くびと手	手が示す弯曲が他の形の基本となっている。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
12	胸・腹・腰	胴体は入れ物と考えて、胸、腹、腰を3次的に見る。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
13	体幹の構造	胴体も変形しながら運動することを理解する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
14	下肢	上肢との共通点と相違点を学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
15	足のアーチ	足の裏にあるアーチは直立二足歩行するヒト特有のものであることを理解する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・レポートを作成することによって生まれた疑問には個別に対応する。
--	----------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・人体の形態に対する興味があることを必要とする。高校で生物を履修している必要はない。
- ・扱った内容について授業担当者の問いかけにいつでも答えられるようにする。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『CGクリエイターのための人体解剖学』 桜木晃彦・武田美幸（ポーンデジタル）
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①レポート（80％）：「理解度」を評価する。
②授業中の課題（20％）：「理解度」を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	
○	—	—	—	—	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
新しい美術解剖学Ⅱ	櫻木 晃彦	講義	後期	2	1	GE 220

科目の概要および目的

「新しい美術解剖学Ⅰ」で修得した人体に関する知識をもとに、人体の筋骨格系から内臓に至るまでの形態と構造について造形に必要な解剖学的知識を互いに関連付ながら解説する。また、男女の違い、子どものからだ、老人のからだのそれぞれの特徴を示す。更に、「動き」をキーワードとして人体の形態・構造と運動の関係を概説する。この授業は新しい美術解剖学Ⅰの履修者を対象に行われる。したがって、造形に必要な人体に関する基礎が既習であることが履修の条件となっている。目標の一つとしては生物としてヒトをやや詳細に理解することにある。もうひとつの目標は、ヒトの動きについて理解することにある。動きがその形態・構造と密接な関係にあることを掴むことができればこの科目の内容を習得したことになる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・人体が動くためのしくみとその結果生じる動きについて正確なイメージを構築できる。
- ・ヒトの感覚の特徴について説明できる。
- ・人体について男女のちがひ、子どもと老人のちがひを説明できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	人体の基本を再確認	人体について学ぶにあたって、最も基本的な知識を再確認する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	
2	人体を構成する組織	人体を構成する各素材である組織の基本構造、種類、それぞれの特徴を学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
3	人体を構成するシステム	人体を構成する各システムについて筋骨格系を中心に内臓に至るまで学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
4	個体発生と系統発生	人体が出来上がる過程について学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
5	感覚はすべてのはじまり	ヒトの感覚の特徴について学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
6	男のからだと女のからだ	男性・女性それぞれの解剖学的特徴、共通点と相違点を学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
7	子どものからだと老人のからだ	未熟で成長過程にある子どものからだと老化し衰えつつある老人のからだの特徴を学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
8	動きとは何か	人体が動くとはどういうことなのかを簡単な力学で解説する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
9	関節とは何か	関節の構造と機能を学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
10	筋の種類と収縮	収縮装置としての筋の種類と役割分担について学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
11	動きの基本	起きる；立ち上がる；歩く；走る；跳ぶなどの基本動作について学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
12	体幹の動き	頸・胸・腰の筋骨格系の特徴と動きを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
13	頭部の動き	咀嚼筋と表情筋の動きについて学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
14	上肢・下肢の動き	上肢・下肢の筋骨格系の特徴と動きを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
15	総復習	この授業で学んだ知識の概要を復習する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「新しい美術解剖学Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・レポートを作成することによって生まれた疑問には個別に対応する。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・人体の形態に対する興味があることを必要とする。高校で生物を履修している必要はない。
・扱った内容について授業担当者の問いかけにいつでも答えられるようにする。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『CGクリエイターのための人体解剖学』 桜木晃彦・武田美幸（ポーンデジタル）
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①レポート（80％）：「理解度」を評価する。
②授業中の課題（20％）：「理解度」を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	—	—	—	—	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
社会の中の芸術と科学	櫻木 晃彦	講義	後期	2	1	GE 221

科目の概要および目的

主に芸術系の教育を受け、社会の各分野で活躍している多様な人材を招聘して講演していただく。ゲストスピーカーとしては、ベストセラー・ゲームのモーション担当者、教育ソフトウェアのモデリング担当デザイナー、人体の動きを研究する舞踊家、美術の視点で恐竜から人体まで解説する研究者などを予定している。

この授業の目的は、メディア芸術学部学生として関連分野において実際に社会で活躍している人々に直接接することにより、自分の将来を考える上での材料とすることにある。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・社会で活躍する自分をイメージできる。
- ・自分と授業分担者との共通点を説明できる。
- ・自分が今、何をすべきかを説明できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	芸術と科学	芸術と科学の共通点と相違点を考える。また、授業の概要を説明する。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	
2	ゲスト・スピーカーによる講演 I	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
3	ゲスト・スピーカーによる講演 II	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
4	ゲスト・スピーカーによる講演 III	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
5	ゲスト・スピーカーによる講演 IV	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
6	ゲスト・スピーカーによる講演 V	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
7	解説と意見交換 I	前半5回の講演を振り返り、意見を出し合う。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
8	ゲスト・スピーカーによる講演 VI	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
9	ゲスト・スピーカーによる講演 VII	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
10	ゲスト・スピーカーによる講演 VIII	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
11	ゲスト・スピーカーによる講演 IX	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
12	ゲスト・スピーカーによる講演 X	この仕事の内容と将来性。どのようにしたらこの仕事に就けるか。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
13	解説と意見交換 II	後半5回の講演を振り返り、意見を出し合う。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
14	社会の中の芸術	社会の中で芸術が占める位置について考える。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○
15	まとめ	受講者からいただいた意見を参考にして将来を展望する。	事後学習（授業の内容が将来の自分とどのような関係があるかを考えること/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・レポートを作成することによって生まれた疑問には個別に対応する。
--	----------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・現在学んでいることが社会とどのようなつながりをもつことができるかを考えてから受講すること。
- ・扱った内容について授業担当者の問いかけにいつでも答えられるようにする。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①レポート（70%）：「理解度」を評価する。
- ②平常点（30%）：「積極性」を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	—	—	—	△	△	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ヒトと進化	櫻木 晃彦	講義	前期 後期	2	1	GE 122

科目の概要および目的

この授業の内容はヒトの生物学、すなわち生物学的観点に立って人間を探究するものである。具体的には、現在判っている限りの進化の道筋をたどり、人類の起源を考える。また、生物としてのヒトの特徴を学ぶ。あらゆる自然科学の究極の目的はおそらく自分自身を知ることであろう。生物としての人間は、どのようにして現在のような姿になったのかを学ぶことによって、「自らを知ろうとする」という知的作業を体験する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・人間を生物の一種としても見ることができる。
- ・生物の進化について大筋を説明できる。
- ・生物の進化についての正確な知識をもとにして生物としてのヒトの正確なイメージを構築する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンスとイントロダクション	ヒトの生物学を学ぶに当たっての基礎知識を確認する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	
2	生物としてのヒトの特徴	生物はどのように分類されヒトはどのグループに属しているかを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
3	ヒトの運動システム（1）	ヒトの概形を決めているのも運動の支えとなっているのも骨である。骨を中心に筋骨格系について学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
4	ヒトの運動システム（2）	生物としてのヒトの運動の特徴について学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
5	ヒトのエネルギーシステム	ヒトが生きていくこと、動くことにはエネルギーが必要。生物としてのヒトがどのようにエネルギーをつくり、利用しているのかを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
6	ヒトの情報システム	生物としてのヒトが情報を取り入れ伝達し処理するシステムについて、ヒトの特徴を考慮しながら学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
7	生物とは何か	生物の定義を考え、全ての生物に共通するしるしを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
8	細胞とDNA	生命活動の最小単位である細胞と生命の設計図といわれる物質DNAについて学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
9	進化とは何か	進化とはどのような現象か、また生物の進化はどのようなしくみで実現されているかを学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
10	進化学の歴史	生物の進化はどのように研究されてきたか、黎明期から最新の報告までを概観する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
11	ヒトへの進化	生命誕生からヒトに至る系統の進化を概観する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
12	直立二足歩行の起源	なぜヒトだけが直立二足歩行なのか。その謎に迫りながらヒトの進化を学ぶ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
13	ヒトの進化	直立二足歩行というロコモーション様式を獲得して以降のヒトの進化を概観する。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
14	ヒトから人間へ	人間は生物としてのヒトであることから逃れられない。このことが人間として生きていくことにどのように関わるかを考える。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○
15	総まとめと試験	生物としてのヒトについての総まとめと筆記試験を行う。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・レポートを作成することによって生まれた疑問には個別に対応する。
--	----------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・人体の形態に対する興味があることを必要とする。高校で生物を履修している必要はない。
- ・扱った内容について授業担当者の問いかけにいつでも答えられるようにする。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
『人体で学ぶ生物学』桜木晃彦／てらべいあ／2,050円	授業中に随時列挙する。

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（80％）：「理解度」を評価する。
- ②授業中の課題（20％）：「理解度」を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	—	—	—	△	△	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

Ⅱ．外国語科目（F L）

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
FL 110	英会話Ⅰ	前期	David F Martin	1	48
FL 210	英会話Ⅱ	後期	David F Martin	1	49
FL 310	英会話Ⅲ	前期	David F Martin	1	50
FL 410	英会話Ⅳ	後期	David F Martin	1	51
FL 313	ビジネス英語Ⅰ	前期	二村 克彦	1	52
FL 313	ビジネス英語Ⅰ	前期	David F Martin	1	53
FL 413	ビジネス英語Ⅱ	後期	二村 克彦	1	54
FL 413	ビジネス英語Ⅱ	後期	David F Martin	1	55
FL 114	英語講読Ⅰ	前期	近藤 真彫	1	56
FL 214	英語講読Ⅱ	後期	近藤 真彫	1	57
FL 112	中国語会話Ⅰ	前期	李 春	1	58
FL 212	中国語会話Ⅱ	後期	李 春	1	59
FL 311	中国語会話Ⅲ	前期	范 文玲	1	60
FL 411	中国語会話Ⅳ	後期	范 文玲	1	61
FL 312	ビジネス中国語Ⅰ	前期	范 文玲	1	62
FL 412	ビジネス中国語Ⅱ	後期	范 文玲	1	63
FL 113	ドイツ語Ⅰ	前期	中川 明博	1	64
FL 213	ドイツ語Ⅱ	後期	中川 明博	1	65
FL 116	フランス語Ⅰ	前期	瀧本 みわ	1	66
FL 216	フランス語Ⅱ	後期	瀧本 みわ	1	67
FL 117	イタリア語Ⅰ	前期	吉澤 早苗	1	68
FL 217	イタリア語Ⅱ	後期	吉澤 早苗	1	69
FL 115	日本語Ⅰ	前期	本多由美子	1	70
FL 215	日本語Ⅱ	後期	本多由美子	1	71
FL 118	日本語会話Ⅰ	前期	竹内 直也	1	72
FL 218	日本語会話Ⅱ	後期	竹内 直也	1	73

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
英会話 I	David F. Martin	講義	前期	1	1	FL 110

科目の概要および目的

Coach Daveの英会話へようこそ。あなたは物語を聞くことは好きですか？どの授業も初めの20分は「ベッドタイムストーリー（眠る前のお話）」を英語で行います。<ごめんね！でも寝ないでね！>
下のリストから分るように、5回の授業で1つの物語を読みすすめ、1学期で合計3つの物語を読みます。
あなたの初めの英語能力が高くても、低くても、自身のペースで課題を上手く終わらせ、英語コミュニケーション能力を上達させることを求めます。
課題は定期的に確認して評価し、チェックマークを与えます。単位修得するための合格点である60点に到達するためには最低15個のチェックマークが必要です。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日常会話程度のリーディングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のスピーキングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のリスニングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のライティングのスキルを身につける
- ・英語を使って自分の考えを他人に伝えることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	INTRO	Getting to know classmates/ Goldilocks	事後学習（今回の学習内容45分）	○
2	NICKNAME PRESENTATIONS	Self-introduction presentation/ Goldilocks	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
3	ASKING PERMISSION	Asking permission/ Goldilocks	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
4	PRACTICE AND PRESENTATION	Asking permission/ Goldilocks	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
5	TALKING ABOUT TIME AND SCHEDULES	Asking and answering about time/ Goldilocks	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
6	PRACTICE AND PRESENTATION	Asking and answering about time/Caterpillar	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
7	NG POLITE REQUESTS AND OFFERS	Asking for and accepting requests for help /Caterpillar	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
8	PRACTICE AND PRESENTATION	Asking for and accepting requests for help/Caterpillar	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
9	ASKING ABOUT LOCATIONS AND WHERE THINGS GO	Ask indoor locations. Answer with prepositions/Caterpillar	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
10	PRACTICE AND PRESENTATION	Ask indoor locations. Answer with prepositions/Caterpillar	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
11	ASKING WHERE PLACES ARE AND GIVING LOCATIONS	Ask indoor locations. Answer with prepositions/Zippy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
12	PRACTICE AND PRESENTATION	Ask indoor locations. Answer with prepositions/Zippy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
13	SHOPPING AND ASKING ABOUT PREFERENCES	Ask about what one would rather have/Zippy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
14	PRACTICE AND PRESENTATION	Ask about what one would rather have/Zippy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
15	CUMULATIVE TEST	ASSESSMENT IS FROM TEST AND NOTEBOOKS/Zippy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・全体や個別にコメントします ・提出後のノートは個別にチェックします
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
 ・基本英単語と文法を読み書きする能力を持っていること。 ・また、本授業は学生がすすんで会話し合う形式のため、共同作業ができること。
 ・履修人数制限あり。 ・楽しんで授業を受けること

教科書・参考文献

教科書	プリント配付	参考文献	なし
-----	--------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価します
 ②ノート評価（70%）：各課題の理解度を評価します

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 グローバル力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：出講日〔火・金〕の授業前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	◎	—	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
英会話Ⅱ	David F. Martin	講義	後期	1	1	FL 210

科目の概要および目的

Coach Daveの英会話へようこそ。あなたは物語を聞くことは好きですか？どの授業も初めの20分は「ベッドタイムストーリー（眠る前のお話）」を英語で行います。＜ごめんね！でも寝ないでね！＞
下のリストから分るように、5回の授業で1つの物語を読みすすめ、1学期で合計3つの物語を読みます。
あなたの初めの英語能力が高くても、低くても、自身のペースで課題を上手く終わらせ、英語コミュニケーション能力を向上させることを求めます。
課題は定期的に確認して評価し、チェックマークを与えます。単位修得するための合格点である60点に到達するためには最低15個のチェックマークが必要です。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日常会話程度のリーディングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のスピーキングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のリスニングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のライティングのスキルを身につける
- ・英語を使って自分の考えを他人に伝えることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	INTRO	Getting to know new classmates/Musical Donkey	事後学習（今回の学習内容45分）	○
2	GIVING DIRECTIONS SOMEWHERE	Give complicated outdoor instructions/Musical Donkey	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
3	PRACTICE AND PRESENTATION	Give complicated outdoor instructions/Musical Donkey	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
4	ORDERING FOOD IN A RESTAURANT	Order and serve food in a variety of restaurants/Musical Donkey	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
5	PRACTICE AND PRESENTATION	Order and serve food in a variety of restaurants/Musical Donkey	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
6	MAKING AND RESPONDING TO COMPLAINTS	Complain and practice customer service/If you Give a mouse...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
7	PRACTICE AND PRESENTATION	Complain and practice customer service/If you Give a mouse...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
8	MIDTERM CHECK	Assessment of above functions/If you Give a mouse...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
9	DESCRIBING A MEDICAL PROBLEM AND ASKING ADVICE	Describe medical conditions & give advice/If you Give a mouse...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
10	PRACTICE AND PRESENTATION	Describe medical conditions & give advice/If you Give a mouse...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
11	ASK FOR AND EXPLAIN INSTRUCTIONS	Give and understand step-by-step instructions/Mr.Coyote...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
12	PRACTICE AND PRESENTATION	Give and understand step-by-step instructions/Mr.Coyote...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
13	GETTING THINGS DONE THAT YOU DO NOT DO FOR YOURSELF	Negotiate about getting things done for you/Mr.Coyote...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
14	PRACTICE AND PRESENTATION	Negotiate about getting things done for you/Mr.Coyote...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
15	CUMULATIVE TEST	ASSESSMENT IS FROM TEST AND NOTEBOOKS/Mr.Coyote...	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・全体や個別にコメントします ・提出後のノートは個別にチェックします
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。 ・基本英単語と文法を読み書きする能力を持っていること。
・また、本授業は学生がすすんで会話し合う形式のため、共同作業ができること。 ・履修人数制限あり。
・楽しんで授業を受けること

教科書・参考文献

教科書	プリント配付	参考文献	なし
-----	--------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価します
②ノート評価（70％）：各課題の理解度を評価します

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔火・金〕の授業前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	◎	—	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
英会話Ⅲ	David F. Martin	講義	前期	1	1	FL 310

科目の概要および目的

Coach Daveの英会話へようこそ。あなたは物語を聞くことは好きですか？どの授業も初めの20分は「ベッドタイムストーリー（眠る前のお話）」を英語で行います。<ごめんね！でも寝ないでね！>下のリストから分かるように、5回の授業で1つの物語を読みすすめ、1学期で合計3つの物語を読みます。あなたの初めの英語能力が高くても、低くても、自身のペースで課題を上手く終わらせ、英語コミュニケーション能力を上達させることを求めます。課題は定期的に確認して評価し、チェックマークを与えます。単位修得するための合格点である60点に到達するためには最低15個のチェックマークが必要です。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日常会話程度のリーディングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のスピーキングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のリスニングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のライティングのスキルを身につける
- ・英語を使って自分の考えを他人に伝えることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	INTRO	Getting to know new classmates/Red Riding Hood	事後学習（今回の学習内容45分）	○
2	JOIN THE GAME	Asking and giving permission/Red Riding Hood	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
3	PRACTICE AND PRESENTATION	Asking and giving permission/Red Riding Hood	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
4	YOU HAVE A 4 O'CLOCK WITH...	Asking and answering about time/Red Riding Hood	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
5	PRACTICE AND PRESENTATION	Asking and answering about time/Red Riding Hood	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
6	PET SITTER	Asking for and accepting requests for help/Jack and Beanstalk	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
7	PRACTICE AND PRESENTATION	Asking for and accepting requests for help/Jack and Beanstalk	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
8	MIDTERM CHECK	Assessment of above functions/Jack and Beanstalk	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
9	WHERE SHOULD I FILE THIS?	Ask and answer about indoor locations/Jack and Beanstalk	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
10	PRACTICE AND PRESENTATION	Ask and answer about indoor locations/Jack and Beanstalk	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
11	WHERE WOULD YOU LIKE TO EAT?	Ask and answer about outdoor locations/Little Engine	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
12	PRACTICE AND PRESENTATION	Ask and answer about outdoor locations/Little Engine	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
13	CLOTHES FOR A SPECIAL OCCASION	Ask and answer about preferences/Little Engine	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
14	PRACTICE AND PRESENTATION	Ask and answer about preferences/Little Engine	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
15	CUMULATIVE TEST	ASSESSMENT IS FROM TEST AND NOTEBOOKS/Little Engine	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

「英会話Ⅰ」または「英会話Ⅱ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・全体や個別にコメントします
- ・提出後のノートは個別にチェックします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
・基本英単語と文法を読み書きする能力を持っていること。 ・また、本授業は学生がすすんで会話し合う形式のため、共同作業ができること。
・楽しんで授業を受けること

教科書・参考文献

教科書	プリント配付	参考文献	なし
-----	--------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価します
②ノート評価（70％）：各課題の理解度を評価します

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	—	—	◎	—

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業前後
場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
英会話Ⅳ	David F. Martin	講義	後期	1	1	FL 410

科目の概要および目的

Coach Daveの英会話へようこそ。あなたは物語を聞くことは好きですか？どの授業も初めの20分は「ベッドタイムストーリー（眠る前のお話）」を英語で行います。＜ごめんね！でも寝ないでね！＞
下のリストから分るように、5回の授業で1つの物語を読みすすめ、1学期で合計3つの物語を読みます。
あなたの初めの英語能力が高くても、低くても、自身のペースで課題を上手く終わらせ、英語コミュニケーション能力を上達させることを求めます。
課題は定期的に確認して評価し、チェックマークを与えます。単位修得するための合格点である60点に到達するためには最低15個のチェックマークが必要です。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日常会話程度のリーディングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のスピーキングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のリスニングのスキルを身につける
- ・日常会話程度のライティングのスキルを身につける
- ・英語を使って自分の考えを他人に伝えることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	INTRO	Getting to know new classmates/Leroy	事後学習（今回の学習内容45分）	○
2	WHERE ARE MY CLASSES	Give complicated outdoor instructions/Leroy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
3	PRACTICE AND PRESENTATION	Give complicated outdoor instructions/Leroy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
4	SPECIAL REQUESTS AT A RESTAURANT	Order and serve food in a variety of restaurants/Leroy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
5	PRACTICE AND PRESENTATION	Order and serve food in a variety of restaurants/Leroy	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
6	I WANT MY CABLE TV	Complain and practice customer service/Hare and Tortoise	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
7	PRACTICE AND PRESENTATION	Complain and practice customer service/Hare and Tortoise	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
8	MIDTERM CHECK	Assessment of above functions/Hare and Tortoise	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
9	IT HURTS WHEN I DO THIS	Describe medical conditions & give advice/Hare and Tortoise	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
10	PRACTICE AND PRESENTATION	Describe medical conditions & give advice/Hare and Tortoise	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
11	ASSEMBLY REQUIRED	Give and understand step-by-step instructions/Three Pigs	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
12	PRACTICE AND PRESENTATION	Give and understand step-by-step instructions/Three Pigs	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
13	WHERE CAN I GET…?	Negotiate about getting things done for you/Three Pigs	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
14	PRACTICE AND PRESENTATION	Negotiate about getting things done for you/Three Pigs	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
15	CUMULATIVE TEST	ASSESSMENT IS FROM TEST AND NOTEBOOKS/Three Pigs	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

「英会話Ⅰ」または「英会話Ⅱ」	・全体や個別にコメントします ・提出後のノートは個別にチェックします
-----------------	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
・基本英単語と文法を読み書きする能力を持っていること。 ・また、本授業は学生がすすんで会話し合う形式のため、共同作業ができること。
・楽しんで授業を受けること

教科書・参考文献

教科書	プリント配付	参考文献	なし
-----	--------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価します
②ノート評価（70％）：各課題の理解度を評価します

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・金〕の授業前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	◎	—	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ビジネス英語Ⅰ (最新ニュースの現場から)	二村 克彦	講義	前期	1	1	FL 313

科目の概要および目的

他国の人々と意思疎通をはかるうえで、英語は最も便利な言語・道具です。この授業では、みなさんが国際的な仕事に関わることを想定し、ニュースの英語を勉強します。教材は日本の伝統ある英字紙The Japan Timesとアメリカを代表する高級紙The New York Times国際版の記事が中心。高校英語からいきなりでは難しいが、単語を手掛かりに挑戦してもらいます。辞書を使えばだれでも単語の意味を調べることは可能。英語が苦手でも、記事に切り込む手掛かりを得ることができます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・単語力の強化。democracy, government, economy など基礎的な単語を身につける
- ・社会常識を豊かにする。世界では何に関心が集まっているか、実際のニュースにふれ、その中身を理解する
- ・仕事や生活で使われる英語の慣用的表現を理解できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習 (内容/時間) 事後学習 (内容/時間)	AL
1	最新のニュースから。経済、政治、芸術の分野が中心。(1)～(15)	担当者が用意するテキストを用いて、以下の点を勉強する。 (1)～(15) ★英語という言語について ①単語——辞書を引いて意味を調べる（予習）。授業では単語の発音、文中での使われ方。 ②文法の復習。 ★世界の常識を吸収——記事の内容を通じて主に経済、政治について学び、卒業後の仕事の場で必要な知識を身につける。 ★授業3回ごとにテスト（計5回）実施。30分程度の内容で、終了後に回答例を示す。	事前/記事中の単語の意味を辞書を使って調べる。記事のテーマについて、日本語資料（文献、インターネットなど）を用いて調べる（120分） 事後/文中の単語の意味を確認。文法と全体の意味を確認（60分）	
2				○
3				○
4				○
5				○
6				○
7				○
8				○
9				○
10				○
11				○
12				○
13				○
14				○
15				

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・5回のテストはそれぞれ実施後に解答を説明し、取得点数を示します

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
・高卒程度の単語力・文法の知識
・辞書（電子辞書を含む）は絶対に必要。必ず用意してください。

教科書・参考文献

教科書	担当教員がテキストを用意します	参考文献	『ジーニアス英和辞典』 大修館書店／『ロイヤル英文法』 旺文社／『広辞苑』 岩波書店
-----	-----------------	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業中の英文音読、内容説明を重視します。
②テスト（70％）：単語力と文法理解力について全5回のテストを合計します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	◎	○	○	○	◎

オフィスアワー

時間：出講日（火曜日）授業の前後
場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ビジネス英語 I (with everyday conversation)	David F. Martin	講義	前期	1	1	FL 313

科目の概要および目的

典型的なビジネス英語の4つの分野、リスニング、スピーキング、リーディング、ライティングで必要な基本的英語力が身につく。挨拶、電話、接客時の英語を練習し、クラスメイトとの寸劇などを通して実際に多用することで学習する。ミニTOEICタイプのテスト演習も行う。

ビジネス英語にはなじみのない単語が多く使われ、難しいと感じる学生が多いと思いますが、世の中がどんどんグローバル化し、就職先の社内公用語が英語だったり、TOEIC500点以上取得を命じられたりよく聞く話である。就職を考えている学生の皆さんにとってこのクラスが大きなメリットとなるよう、熟考された一連の練習メソッドを通じて無理なく実践的なビジネス英語を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・様々なビジネスの状況で使われる英会話の表現を身につける。
- ・学生が自ら考えた表現で、お互いに声を出しながら対話ができる。
- ・適切な体の動きやジェスチャーを使って、会話表現ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習 (内容/時間) 事後学習 (内容/時間)	AL
1	Introduction and Needs Analysis	Overview of course, expectations, and student needs, goals and nicknames.	After - Preview Unit 1 (20 min)	
2	"Go Fish"	Become accustomed to improving English fluency through an amusing card game. Expand your English message as you play.	After - Preview Unit 1 (20 min)	○
3	The newcomer to the office	A first day employee arrives at the office. Listen to three situations. Learn the conversation flow. Study grammar points on pg. 10	After - Complete pg 10 and 11 (40 min)	
4	The newcomer to the office	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
5	Closing time	A customer calls on the telephone to find out business information. Listen to three conversations. Learn the flow. Study grammar pg. 14	After - Complete pg 14 and 15 (40 min)	
6	Closing time	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
7	Changing an order	A customer needs to change an order over the telephone. Listen to three conversations. Learn the flow. Study grammar pg. 18	After - Complete pg 18 and 19 (40 min)	
8	Changing an order	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
9	Taking a message over the telephone	A customer calls on the telephone for someone who is out. Listen to three conversations. Learn the flow. Study grammar pg. 22	After - Complete pg 22 and 23 (40 min)	
10	Taking a message over the telephone	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
11	Practice the TOEIC	Take the practice TOEIC mini-test. / Perform role plays.	After - Review "Practice TOEIC Test" (30 min)	
12	Customer in retail	Assist a customer trying to find a product in a store. Listen to three conversations. Learn the flow. Study grammar points on pg. 30	After - Complete pg 30 and 31 (40 min)	
13	Customer in retail	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
14	Review and consolidate first semester.	Revisit areas of difficulty and practice. Begin performance of extended role plays.	After - PRACTICE ALL 5 conversations for test (60 min)	○
15	Role plays / Midterm Exam	Use final exam role sheets and a partner to perform many of this semester's roles.	Before - PRACTICE ALL 5 conversations for test (30 min)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

「英会話Ⅰ」または「英会話Ⅱ」	・全体と個別にコメントする
-----------------	---------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
・アルファベットが書けて、基礎的な英単語が読める最低限の英語力があれば十分である。あとは英語に対する前向きな態度と、英語を上達させたいというやる気があれば十分である。

教科書・参考文献

教科書	『Business Encounters』／Michael P. Critchley／NANUN-DO	参考文献	なし
-----	---	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点及び積極的参加 (30%)：授業マナーを守り、積極的に取り組む態度を評価する
②試験 (70%)：基本理解ができているかを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔火・金〕の授業前後 場所：授業実施教室
○	○	—	△	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ビジネス英語Ⅱ (最新ニュースの現場から)	二村 克彦	講義	後期	1	1	FL 413

科目の概要および目的

他国の人々と意思疎通をはかるうえで、英語は最も便利な言語・道具です。この授業では、みなさんが国際的な仕事に関わることを想定し、ニュースの英語を勉強します。教材は日本の伝統ある英字紙The Japan Timesとアメリカを代表する高級紙The New York Times国際版の記事が中心。高校英語からいきなりでは難しいが、単語を手掛かりに挑戦してもらいます。辞書を使えばだれでも単語の意味を調べることは可能。英語が苦手でも、記事に切り込む手掛かりを得ることができます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・単語力の強化。democracy, government, economy など基礎的な単語を身につける
- ・社会常識を豊かにする。世界では何に関心が集まっているか、実際のニュースにふれ、その中身を理解する
- ・仕事や生活で使われる英語の慣用的表現を理解できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習 (内容/時間) 事後学習 (内容/時間)	AL
1	最新のニュースから。経済、政治、芸術の分野が中心。(1)～(15)	担当者が用意するテキストを用いて、以下の点を勉強する。 (1)～(15) ★英語という言語について ①単語——辞書を引いて意味を調べる（予習）。授業では単語の発音、文中での使われ方。 ②文法の復習。 ★世界の常識を吸収——記事の内容を通じて主に経済、政治について学び、卒業後の仕事の場で必要な知識を身につける。 ★授業3回ごとにテスト（計5回）実施。30分程度の内容で、終了後に回答例を示す。	事前/記事中の単語の意味を辞書を使って調べる。記事のテーマについて、日本語資料（文献、インターネットなど）を用いて調べる（120分） 事後/文中の単語の意味を確認。文法と全体の意味を確認（60分）	
2				○
3				○
4				○
5				○
6				○
7				○
8				○
9				○
10				○
11				○
12				○
13				○
14				○
15				

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・5回のテストはそれぞれ実施後に解答を説明し、取得点数を示します

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
・高卒程度の単語力・文法の知識
・辞書（電子辞書を含む）は絶対に必要。必ず用意してください。

教科書・参考文献

教科書	担当教員がテキストを用意します	参考文献	『ジーニアス英和辞典』 大修館書店／『ロイヤル英文法』 旺文社／『広辞苑』 岩波書店
-----	-----------------	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業中の英文音読、内容説明を重視します。
②テスト（70％）：単語力と文法理解力について全5回のテストを合計します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	◎	○	○	○	◎

オフィスアワー

時間：出講日（火曜日）授業の前後
場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ビジネス英語Ⅱ (with everyday conversation)	David F. Martin	講義	後期	1	1	FL 413

科目の概要および目的

前期同様、典型的なビジネス英語の4つの分野、リスニング、スピーキング、リーディング、ライティングを学習し、海外からの顧客の接待、新製品を扱うとき、マーケティングなどに必要な英語の練習を、同じスタイルの会話をクラスメイトとの一連の寸劇でまねることなどによってビジネス英語に慣れ、自然な形で習得を目指す。
ビジネス英語にはなじみのない単語が多く使われ、難しいと感じる学生が多いと思うが、世の中がどんどんグローバル化し、就職先の社内公用語が英語だったり、TOEIC500点以上取得を命じられたりとはよく聞く話である。就職を考えている学生の皆さんにとってこのクラスが大きなメリットとなるよう、熟考された一連の練習メソッドを通じて無理なく実践的なビジネス英語を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・様々なビジネスの状況で使われる英会話の表現を身につける。
- ・学生が自ら考えた表現で、お互いに声を出しながら対話ができる。
- ・適切な体の動きやジェスチャーを使って、会話表現ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習 (内容/時間) 事後学習 (内容/時間)	AL
1	Welcome back and review and overview	Review skills learned in first semester. Greet any new students and assign nicknames.	After - Review expressions studied in 1st semester (10 min ~ 60 min)	
2	Visitor to the office	A customer needs help at an office. Listen to three situations. Learn the conversation flow. Study grammar points on pg. 34	After - Complete pg 34 and 35 (40 min)	
3	Visitor to the office	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
4	Complaining	A customer makes a complaint. Listen to three situations. Learn the conversation flow. Study grammar points on pg. 38.	After - Complete pg 38 and 39 (40 min)	
5	Complaining	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
6	Filling out a form	A customer needs to fill out a form. Listen to three situations. Learn the conversation flow. Study grammar points on pg. 42	After - Complete pg 42 and 43 (40 min)	
7	Filling out a form	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
8	Practice the TOEIC	Take the practice TOEIC mini-test / Perform role plays.	After - Review "Practice TOEIC Test" (20 min)	
9	Welcome to Japan	A customer arrives at Narita Airport. Listen to three situations. Learn the conversation flow. Study grammar points on pg. 50	After - Complete pg 50 and 51 (40 min)	
10	Welcome to Japan	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
11	Business small talk	Get to know your customer by asking background questions. Listen to three situations. Learn the flow. Study grammar points pg. 54	After - Complete pg 54 and 55 (40 min)	
12	Business small talk	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - Practice ad-lib conversation for test (30 min)	○
13	Going over a schedule	A customer needs schedule details. Listen to three situations. Learn the conversation flow. Study grammar points on pg. 58	After - Complete pg 58 and 59 (40 min)	
14	Going over a schedule	Use the flow and grammar points to create your own conversation. Practice with a partner.	After - PRACTICE ALL 6 ad-lib conversations (60 min)	○
15	Role plays / Final exam	Use the final exam role sheets and a partner to perform many of this semester's roles.	Before - PRACTICE ALL 6 ad-lib conversations (30 min)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

「英会話Ⅰ」または「英会話Ⅱ」	・全体と個別にコメントする
-----------------	---------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません。
・アルファベットが書けて、基礎的な英単語が読める最低限の英語力があれば十分である。あとは英語に対する前向きな態度と、英語を上達させたいというやる気があれば十分である。

教科書・参考文献

教科書	『Business Encounters』／Michael P. Critchley ／NANUN-DO	参考文献	なし
-----	---	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点及び積極的参加 (30%) : 授業マナーを守り、積極的に取り組む態度を評価する
②試験 (70%) : 基本理解ができているかを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・金〕の授業前後 場所：授業実施教室
○	○	—	△	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
英語講読 I	近藤 真彫	講義	前期	1	1	FL 114

科目の概要および目的

初級から中級レベルの英語の文章を読んで、基本的な語彙、文法、構文、表現を確認しながら読解力を養い、学んだことをもとに簡単な英作文の練習を行う。主なテキストは芸術に関わる人物や作品の基本的な紹介文で、実生活で情報収集と発信に活用できる英語力の基礎を養う。また、文化や社会、政治等の背景についても解説することで、外国語の学習によって多文化社会への理解が深まることも学んでいく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・基本的な語彙、文法、構文、表現を確認して、英語での情報を正確に読解することができる
- ・適切な構成に基づいて簡単な英文が作成できる
- ・外国語を通して文化の多様性を知る

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業内容の説明。授業で取り上げるテキストの選択のために履修者の希望も調査するので必ず出席すること。	事前/シラバスを読む（30分） 事後/次回テキストの予習（2時間）	○
2	人物紹介を読む（1）	人物紹介を読んで基本的な表現を学ぶ。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
3	人物紹介を読む（2）	人物紹介を読んで基本的な表現を学ぶ。自己紹介を英作。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
4	作品紹介（1）を読む	いくつかのジャンルの作品紹介を読んで基本的な表現を学ぶ。（テキストの選択には履修者の希望を取り入れる）	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
5	作品紹介（1）を読む		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
6	作品紹介を書く	第4～5回で読んだテキストをもとに英作。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
7	作品紹介（2）を読む	いくつかのジャンルの作品紹介を読んで基本的な表現を学ぶ。（テキストの選択には履修者の希望を取り入れる）	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
8	作品紹介（2）を読む		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
9	作品紹介を書く	第7～8回で読んだテキストをもとに英作。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
10	映像作品を観る	第11～13回で扱う映像作品を鑑賞する。	事後/授業内容の復習（1時間）	○
11	作品紹介（3）を読む	第10回で鑑賞した作品の紹介文を読んで基本的な表現を学ぶ。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
12	作品紹介（3）を読む		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
13	作品紹介を書く	第11～12回で読んだテキストをもとに英作。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
14	まとめ（1）	前期で学んだポイントを復習する。	事前/これまでの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
15	まとめ（2）	前期で学んだポイントを復習する。	事前/これまでの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	提出後の授業で返却またはコメントします
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません
・高校卒業程度の英語読解力（文法等、授業内でも復習する）
・必ず辞書を持参すること

教科書・参考文献

教科書	ハンドアウトを配布します	参考文献	授業で適宜紹介します
-----	--------------	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①定期試験（50％）：授業で学んだこと（主に読解力）を習得しているか
②授業における取り組みを含めた平常点（25％）：自分が理解できているかを確認しているか。授業内での課題（英作文等）に積極的に参加しているか
③課題（25％）：指示されたテキストの予習をしているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
△	○	△	△	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
英語講読Ⅱ	近藤 真彫	講義	後期	1	1	FL 214

科目の概要および目的

中級レベルの英語の物語を読んで、基本的な語彙、文法、構文、表現を確認しながら読解力を養い、学んだことをもとに簡単な英作文の練習を行う。実生活で情報収集と発信に活用できる英語力の基礎を養うと同時に、物語の構成や言葉の表現を分析して、英語の語りの面白さを味わう。また、文化や社会、政治等の背景についても解説することで、外国語の学習による多文化社会への理解を深めていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・基本的な語彙、文法、構文、表現を確認して、英語での中級程度の物語を理解することができる
- ・出来事の流れを伝えるパラグラフを英作できる
- ・外国語を通して文化の多様性を知る

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業内容の説明。授業で取り上げるテキストの選択のために履修者の希望も調査するので必ず出席すること。	事前/シラバスを読む（30分） 事後/次回テキストの予習（2時間）	○
2	インターネットで英語のサイトを読む（1）情報	広く読まれている英語圏のサイトを使い、情報を検索して、読んでみる。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
3	インターネットで英語のサイトを読む（2）ニュース		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
4	出来事を書く	出来事を時系列に英作する	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
5	物語（1）を読む	物語を読んで基本的な表現を学ぶ。（テキストの選択には履修者の希望を取り入れる） ・物語の映像作品がある場合は一部視聴する。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
6	物語（1）を読む		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
7	物語を書く	第5～6回で読んだテキストをもとに英作	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
8	物語（2）を読む	物語を読んで基本的な表現を学ぶ。（テキストの選択には履修者の希望を取り入れる） ・物語の映像作品がある場合は一部視聴する。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
9	物語（2）を読む		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
10	物語を書く	第8～9回で読んだテキストをもとに英作	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
11	物語（3）を読む	物語を読んで基本的な表現を学ぶ。（テキストの選択には履修者の希望を取り入れる） ・物語の映像作品がある場合は一部視聴する。	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
12	物語（3）を読む		事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
13	物語を書く	第11～12回で読んだテキストをもとに英作	事前/次回テキストの予習（2時間） 事後/授業内容の復習（1.5時間）	○
14	まとめ（1）	後期で学んだポイントを復習する	事前/これまでの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○
15	まとめ（2）	後期で学んだポイントを復習する	事前/これまでの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	提出後の授業で返却またはコメントします
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 英語を母国語とする学生は履修できません
 ・「英語講読Ⅰ（前期科目）」から継続して履修することが望ましい ・高校卒業程度の英語読解力（文法等、授業内でも復習する）
 ・必ず辞書を持参すること

教科書・参考文献

教科書	ハンドアウトを配布します	参考文献	授業で適宜紹介します
-----	--------------	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①定期試験（50%）：授業で学んだこと（主に読解力）を習得しているか
 ②授業における取り組みを含めた平常点（25%）：自分が理解できているかを確認しているか。授業内での課題（英作文等）に積極的に参加しているか
 ③課題（25%）：指示されたテキストの予習をしているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
△	○	△	△	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
中国語会話Ⅰ	李 春	講義	前期	1	1	FL 112

科目の概要および目的

本授業の目標は、中国語を初めて学習する人が一般的な会話や簡単な文書の読み書きができるようになることにある。「聞く」「話す」「読む」「書く」「訳す」訓練を通じて、中国語の理解から表現への練習を行う。そのために、本授業は主に三つの内容で構成される。1) 中国語の発音を学習し、正しい中国語発音を身につけること。2) 日常生活における常用文型や単語を中心に学習し、中国語の基礎会話と基礎文法を身につけること。3) 中国の文化や習慣などを学習し、それらに対する理解を深めること。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・正しい中国語の発音ができる。
- ・簡単な日常会話と簡単な読み書きができる。
- ・中国の文化や習慣などを理解できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス 発音（1）	授業内容、学習方法、評価方法などを説明する。 ピンイン、子音、母音を解説する。会話練習。	事前準備（スマホ中国語入力設定） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
2	発音（2） 日常用語	声調、つづり方、音節を解説する。 日常用語の学習。会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
3	第1課 挨拶（1） こんにちは	形容詞述語文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
4	第2課 挨拶（2） お変わりありませんか	主述述語文、指数字を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
5	第3課 挨拶（3） お仕事はお忙しいですか	「不太」を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
6	第4課 初めて会う（1） お名前は何かとおっしゃいますか	「是」構文（1）、動詞述語文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
7	第5課 初めて会う（2） ちょっと紹介します	疑問詞疑問文、「在」構文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
8	復習1	第1課～第5課の復習。 ロールプレイで実会話練習。翻訳練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
9	第6課 尋ねる（1） お誕生日は何時何日ですか	名詞述語文、年月日曜日の表し方を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
10	第7課 尋ねる（2） ご家族は何人ですか	「有」構文、前置詞構文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
11	第8課 尋ねる（3） 今は何時ですか	時間詞、「太～了」、「吧」を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
12	第9課 尋ねる（4） お住まいはどちらですか	連動文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
13	第10課 尋ねる（5） 郵便局はどこですか	方位詞、反復疑問文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
14	復習2	第6課～第10課の復習。 ロールプレイで実会話練習。翻訳練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
15	まとめ、小テスト	前期内容のまとめ、理解度確認テストを行う。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出された課題を添削し、学生に返却する。 ・提出後の授業で全体にコメントする。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- (1) 「中国語会話Ⅱ」も履修することが望ましい。
(2) 授業中の私語、居眠り、携帯電話の無許可使用、飲食、内職は禁止する。また、遅刻や授業中の無断退出、教科書の不携帯は認めない。
※注 ①中国語を母国語とする学生は履修できません。②受講者の到達度に合わせてカリキュラムを調整する場合があります。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
『中国語会話301文』（上）、康玉華・来思平編著、語文研究社、1,300円＋税	『中国語学習ハンドブック（改訂版）』、相原茂、大修館書店、2,200円＋税

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
②課題完成（30%）：指示された翻訳・入力課題の完成状況及びグループ練習の参加状況を評価する。
③実技（40%）：学習した簡単な日常会話や簡単な読み書きができるかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	○	○	○	◎	△	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
中国語会話Ⅱ	李 春	講義	後期	1	1	FL 212

科目の概要および目的

本授業の目標は、「中国語会話Ⅰ」を学習した人を対象とし、「聞く」「話す」「読む」「書く」「訳す」訓練を通じて、一般的な会話や簡単な文書の読み書きをレベルアップするところにある。そのために、本授業は主に三つの内容で構成される。1) 中国語の発音を復習し、美しい中国語発音を身につけること。2) 日常生活における常用文型や単語を中心に学習し、中国語の基礎会話と基礎文法を身につけること。3) 中国の文化や習慣などを学習し、それらに対する理解を深めること。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・美しい中国語の発音ができる。
- ・常用日常会話と簡単な読み書きができる。
- ・中国の文化や習慣などを理解できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス 前期内容の復習	授業内容、学習方法、評価方法などを説明する。 前期文法事項、会話を復習する。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
2	第11課 必要（1） みかんを買いたいです	人民元、数え方、能願動詞を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
3	第12課 必要（2） セーターを買いたいです	変化の「了」、重ね型動詞を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
4	第13課 必要（3） 乗り換えが必要です	二重目的語文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
5	第14課 必要（4） 両替に行きたいです	謙語文、完了の「了」を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
6	第15課 必要（5） 写真を撮りたいです	「是」構文（2）、結果補語を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
7	復習3	第11課～第15課の復習。 ロールプレイで実会話練習。翻訳練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
8	第16課 約束（1） 京劇を見たことがありますか	経験を表す文を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
9	第17課 約束（2） 動物園に行きます	選択疑問文、方向補語を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
10	第18課 迎える（1） 道中お疲れさまでした	「要～了」、「是～的」を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
11	第19課 迎える（2） 歓迎いたします	「从」、「在」の目的語、動量補語を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
12	第20課 招待する 私たちの友情のために乾杯	程度補語を解説する。 会話練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
13	復習4	第16課～第20課の復習。 ロールプレイで実会話練習。翻訳練習。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
14	実会話練習	グループに分けてロールプレイで「自己紹介」「買い物」「両替」。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○
15	まとめ、小テスト	後期内容のまとめ、理解度確認テストを行う。	事前学習（前回の学習内容45分） 事後学習（今回の学習内容45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出された課題を添削し、学生に返却する。 ・提出後の授業で全体にコメントする。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- (1) 「中国語会話Ⅰ」を履修したことが望ましい。
(2) 授業中の私語、居眠り、携帯電話の無許可使用、飲食、内職は禁止する。また、遅刻や授業中の無断退出、教科書の不携帯は認めない。
※注 ①中国語を母国語とする学生は履修できません。②受講者の到達度に合わせてカリキュラムを調整する場合があります。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
『中国語会話301文』（上）、康玉華・来思平編著、語文研究社、1,300円＋税	『中国語学習ハンドブック（改訂版）』、相原茂、大修館書店、2,200円＋税

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
②課題完成（30%）：指示された翻訳・入力課題の完成状況及びグループ練習の参加状況を評価する。
③実技（40%）：学習した常用日常会話や簡単な読み書きができるかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	
○	○	○	○	◎	△	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
中国語会話Ⅲ	范 文玲	講義	前期	1	1	FL 311

科目の概要および目的

近年、中国からの旅行者や留学生は増え続け、至る所で中国語を耳にするようになりました。今後中国語のニーズは益々高くなるでしょう。本科目は、中国語の発音および基本的な文法の学習を終えた学生向けの実践会話コースであり、中国人とのコミュニケーションを図れるようになること、また、中国の文化・習慣・伝統・流行などに対する理解を深めることを目的とします。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日常生活における中国語の簡単な会話が聞き取れる。
- ・日常生活において自分の考えを簡単な中国語で伝えることができる。
- ・中国語の簡単な文章を読んで理解することができる（日本語に訳すことができる）。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方の説明、成績評価方法の説明	事前/シラバス確認（10分）	
2	自己紹介の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
3	「ご遠慮なく」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
4	「失礼します」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
5	「たいしたことはない」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
6	「まあまあだ」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
7	「お願いしますね」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
8	「冗談でしょう？」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
9	「大げさすぎる」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
10	「わかったわかった」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
11	「申し訳ない」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
12	「会えるまでいよう」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
13	「お疲れ様」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
14	映画鑑賞	中国の映画を鑑賞	事後/定期試験準備（120分）	○
15	前期のまとめ、定期試験	前期の復習・まとめ、定期試験	事前/定期試験準備（120分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・小テストなどに対してコメント・評価をつけて返却します。
--	------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 中国語を母国語とする学生は履修できません。
・「中国語会話Ⅰ」（発音の基礎）を修得済みであることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし（授業中にプリントを配布します）	参考文献	なし
-----	--------------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
②小テストなど（40％）：授業で扱った中国語の漢字の書き方や語彙の意味を覚えているかどうか
③定期試験（30％）：授業で扱った中国語を自分の言葉として表現できるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：木曜日12：20～13：20 場所：7 F 非常勤講師控室
△	○	—	—	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
中国語会話Ⅳ	范 文玲	講義	後期	1	1	FL 411

科目の概要および目的

近年、中国からの旅行者や留学生は増え続け、至る所で中国語を耳にするようになりました。今後中国語のニーズは益々高くなるでしょう。本科目は、中国語の発音および基本的な文法の学習を終えた学生向けの実践会話コースであり、中国人とのコミュニケーションを図れるようになること、また、中国の文化・習慣・伝統・流行などに対する理解を深めることを目的とします。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日常生活における中国語の簡単な会話が聞き取れる。
- ・日常生活において自分の考えを簡単な中国語で伝えることができる。
- ・中国語の簡単な文章を読んで理解することができる（日本語に訳すことができる）。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方の説明、成績評価方法の説明	事前/シラバス確認（10分）	
2	「なんなら」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
3	「どおりで」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
4	「何だって？」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
5	「もういい」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
6	「なんてことだ」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
7	「本当に？」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
8	「そんなわけがない」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
9	「まったくもう」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
10	「約束だよ」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
11	「きりがない」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
12	「がんばれ」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
13	「心ここにあらず」の表現をマスター	スキット文の発音指導、文法事項の説明、意味の確認、漢字・関連語句の解説	事後/復習、小テスト準備（90分）	○
14	映画鑑賞	中国の映画を鑑賞	事後/定期試験準備（120分）	○
15	後期のまとめ、定期試験	後期の復習・まとめ、定期試験	事前/定期試験準備（120分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・小テストなどに対してコメント・評価をつけて返却します。
--	------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 中国語を母国語とする学生は履修できません。
・「中国語会話Ⅰ」（発音の基礎）を修得済みであることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし（授業中にプリントを配布します）	参考文献	なし
-----	--------------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
②小テストなど（40％）：授業で扱った中国語の漢字の書き方や語彙の意味を覚えているかどうか
③定期試験（30％）：授業で扱った中国語を自分の言葉として表現できるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：木曜日12：20～13：20 場所：7 F 非常勤講師控室
△	○	—	—	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ビジネス中国語 I	范 文玲	講義	前期	1	1	FL 312

科目の概要および目的

日本企業の中国進出に伴い、日本人社員の中国駐在や出張、中国側との取引など、ビジネスにおいて中国語が必要なシーンはたくさんあり、企業でも中国語スキルのある人材を高く評価するようになってきました。本科目は、ビジネスシーンに特化した中国語会話の授業です。様々なビジネスシーンにおいて、中国語である程度コミュニケーションがとれるようになること、また、ビジネスメールの内容を理解できる力をつけることを目的とします。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ビジネス用語を習得する。
- ・ビジネスシーンにおける中国語の簡単な会話が聞き取れる。
- ・ビジネスシーンにおいて自分の考えを簡単な中国語で伝えることができる。
- ・中国語の簡単なビジネスメールを読んで理解することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方の説明、成績評価方法の説明	事前/シラバス確認（10分）	
2	自己紹介・名刺交換（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
3	自己紹介・名刺交換（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
4	自己紹介・名刺交換（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
5	電話対応（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
6	電話対応（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
7	電話対応（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
8	お店の予約（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
9	お店の予約（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
10	お店の予約（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
11	会食（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
12	会食（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
13	会食（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
14	映画鑑賞	中国の映画を鑑賞	事後/定期試験準備（120分）	○
15	前期のまとめ、定期試験	前期の復習・まとめ、定期試験	事前/定期試験準備（120分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・小テストなどに対してコメント・評価をつけて返却します。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 中国語を母国語とする学生は履修できません。
・「中国語会話 I」（発音の基礎）を修得済みであることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし（授業中にプリントを配布します）	参考文献	なし
-----	--------------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
 ②小テストなど（40％）：授業で扱った中国語の単語や表現の聞き取り・書き取りができるか
 ③定期試験（30％）：授業で扱った中国語を自分の言葉として表現できるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	○	—	—	◎	◎

オフィスアワー

時間：木曜日12：20～13：20
場所：7 F 非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ビジネス中国語Ⅱ	范 文玲	講義	後期	1	1	FL 412

科目の概要および目的

日本企業の中国進出に伴い、日本人社員の中国駐在や出張、中国側との取引など、ビジネスにおいて中国語が必要なシーンはたくさんあり、企業でも中国語スキルのある人材を高く評価するようになってきました。本科目は、ビジネスシーンに特化した中国語会話の授業です。様々なビジネスシーンにおいて、中国語である程度コミュニケーションがとれるようになること、また、ビジネスメールの内容を理解できる力をつけることを目的とします。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ビジネス用語を習得する。
- ・ビジネスシーンにおける中国語の簡単な会話が聞き取れる。
- ・ビジネスシーンにおいて自分の考えを簡単な中国語で伝えることができる。
- ・中国語の簡単なビジネスメールを読んで理解することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方の説明、成績評価方法の説明	事前/シラバス確認（10分）	
2	会議（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
3	会議（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
4	会議（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
5	クレーム対応（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
6	クレーム対応（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
7	クレーム対応（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
8	休暇申請（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
9	休暇申請（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
10	休暇申請（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
11	商談（1） 会話練習および関連用語	スキット文の発音指導、漢字・語彙・関連語句の解説、意味の確認	事後/復習（90分）	○
12	商談（2） 会話練習	スキット文の発音指導、会話練習の指導	事後/復習（90分）	○
13	商談（3） 演劇実践	演劇実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	○
14	映画鑑賞	中国の映画を鑑賞	事後/定期試験準備（120分）	○
15	後期のまとめ、定期試験	後期の復習・まとめ、定期試験	事前/定期試験準備（120分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・小テストなどに対してコメント・評価をつけて返却します。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 中国語を母国語とする学生は履修できません。
・「中国語会話Ⅰ」（発音の基礎）を修得済みであることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし（授業中にプリントを配布します）	参考文献	なし
-----	--------------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
②小テストなど（40%）：授業で扱った中国語の単語や表現の聞き取り・書き取りができるか
③定期試験（30%）：授業で扱った中国語を自分の言葉として表現できるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	○	—	—	◎	◎

オフィスアワー

時間：木曜日12：20～13：20 場所：7 F 非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ドイツ語 I	中川 明博	講義	前期	1	1	FL113

科目の概要および目的

初めてドイツ語を学ぶ人のための授業です。発音のルールからはじめて、文のしくみを理解し、場面ごとの表現をマスターすることを通じて、徐々にドイツ語の基礎力をつけていきます。あいさつ、自己紹介、買いもの、レストランでの注文の仕方などの、かんたんな会話にもチャレンジしていきます。またDVDなどを利用してながら、ドイツ語圏の人々の生活・文化なども紹介します。ドイツ語検定にトライすることもおすすめします。楽しく学んでいきましょう。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ドイツ語を正しく発音できる。
- ・文法の知識をつける。
- ・かんたんな会話がでる。
- ・ドイツ語圏の文化について理解を深める。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の概要、授業の進め方、受講の心得などについて説明する。	事前/シラバスを読んでおくこと（20分）	
2	発音（1）	アルファベット	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
3	発音（2）	注意すべき複母音の発音	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
4	発音（3）	注意すべき子音の発音	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
5	あいさつ	日常のあいさつ表現	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
6	2課（1）	動詞「好きですか」	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
7	2課（2）	何が好きですか 好きですか、嫌いですか	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
8	2課（3）	旅行会話（空港、駅）	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
9	3課（1）	sein と haben 「熱があります」	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
10	3課（2）	疲れています 熱があります	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
11	3課（3）	旅行会話（ホテル、レストラン）	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
12	4課（1）	名詞の性	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
13	4課（2）	これは何ですか いくらですか	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
14	4課（3）	旅行会話（軽食スタンド、ショッピング）	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
15	まとめ	DVDでドイツ事情を知る	事前/予習（90分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課のテスト結果について講評を行う。
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 ドイツ語を母国語とする学生は履修できません
ドイツ語に限らず、外国語を学ぶときには、よく聞き、しっかり発音することが不可欠です。

教科書・参考文献

教科書	なし（プリントを配布する）。	参考文献	必要に応じて授業内で適宜紹介する。
-----	----------------	------	-------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①テスト（80％）：各課の発音・会話・文法事項の理解度を評価する
②平常点（20％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：出講日〔水曜日〕1・2限の前後 場所：7F非常勤講師控室
△	◎	—	—	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ドイツ語Ⅱ	中川 明博	講義	後期	1	1	FL213

科目の概要および目的

ドイツ語Ⅰで学んだ内容をベースに、さらに歩を進めていきます。まずは復習からはじめて、各課の表現と文法をしっかりと理解し、ボキャブラリーを増やしながらドイツ語の基礎力をつけることをめざします。ドイツ語Ⅰと同様に、かんたんな会話にもチャレンジしてもらいます。またDVDなどを見ながら、ドイツ語圏の人々の生活・文化などについての理解も深めていきます。ドイツ語検定で力試しをすることもお勧めします。楽しく学んでいきましょう。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ドイツ語を正しく発音できる。
- ・文法の知識をつける。
- ・かんたんな会話がでる。
- ・ドイツ語圏の文化について理解を深める。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の概要、授業の進め方、受講の心得などについて説明する。 これまで学んだことの復習をする。	事前/シラバスを読んでおくこと (20分)	
2	5課（1）	助動詞「～できますか」	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
3	5課（2）	できますか したいですか	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
4	5課（3）	日常で使う動詞	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
5	6課（1）	名詞の格変化「持っていますか」	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
6	6課（2）	もっていますか お元気ですか どう思いますか	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
7	6課（3）	ドイツの祝日と祭り	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
8	7課（1）	前置詞「どこへ？ だれと？」	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
9	7課（2）	どこへ 誰と どうやって	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
10	7課（3）	手段や場所を表す前置詞	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
11	8課（1）	不規則動詞「よく行きますか？」	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
12	8課（2）	運転はしますか それをとってください	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
13	8課（3）	ヨーロッパの国・人・言語	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
14	補足	ドイツ語特有の動詞、語順	事前/予習（45分） 事後/宿題（45分）	○
15	まとめ	ドイツ語のDVDを見る。	事前/予習（90分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「ドイツ語Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・各課のテスト結果について講評を行う。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 ドイツ語を母国語とする学生は履修できません
ドイツ語に限らず、外国語を学ぶときには、よく聞き、しっかりと発音することが不可欠です。

教科書・参考文献

教科書	なし（プリントを配布する）。	参考文献	必要に応じて授業内で適宜紹介する。
-----	----------------	------	-------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①テスト（80％）：各課の発音・会話・文法事項の理解度を評価する
②平常点（20％）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	◎	—	—	◎	○

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕1・2限の前後
場所：7F 非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
フランス語 I	瀧本 みわ	講義	前期	1	1	FL 116

科目の概要および目的

本授業は、フランス語初心者のための初級授業である。教科書を用いながら、初歩的な文法を習得し、フランスに旅行する際に必要最低限のコミュニケーション能力を培う。そのため、授業では、練習問題による文法の基礎を身につけた上で、旅先のシチュエーションや、友人たちとの会話を想定した表現をクラスメートたちと学び、フランス語を話す楽しさを実感してもらいたい。また、美術や芸術家を扱った映画、アニメーション、バンド・デシネの一場面を取り上げて、フランス語の美しさだけでなく、フランスおよびフランス語圏の芸術・文化の理解を深めることを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・通年の授業を通して、フランス語の基礎的な文法を習得し、応用することができる。
・発音、会話、聞き取りの力を高め、初級文法を用いた短文の読み書きができる。
・旅先や友人たちとの会話で必要とされるフランス語の基礎表現を身につけ、実践することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス/フランス語のアルファベと発音、挨拶	授業の説明/フランス語のアルファベ、発音と挨拶を学ぶ	事後学習（授業の復習/3時間）	○
2	第1課 自己紹介をしてみよう	動詞êtreと-er動詞の活用	事後学習（授業の復習/3時間）	○
3	第1課 自己紹介をしてみよう	動詞êtreと-er動詞の活用	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
4	第2課 国籍や言語について話そう	名詞の性と数、不定冠詞、疑問文	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
5	第2課 国籍や言語について話そう	名詞の性と数、不定冠詞、疑問文	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
6	第3課 身の回りのものについて話そう	名詞の性と数、数詞、定冠詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
7	第3課 身の回りのものについて話そう	名詞の性と数、数詞、定冠詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
8	第4課 家族について話そう（1）	所有形容詞、動詞avoirとfaireの活用	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
9	第4課 家族について話そう（1）	所有形容詞、動詞avoirとfaireの活用	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
10	第5課 家族について話そう（2）	形容詞の性と数、疑問形容詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
11	第5課 家族について話そう（2）	形容詞の性と数、疑問形容詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
12	第6課 好きなもの・好きなことについて話そう	-er動詞の活用、部分冠詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
13	第6課 好きなもの・好きなことについて話そう	-er動詞の活用、部分冠詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
14	前期の復習・試験対策	前期の復習・試験対策	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/期末試験のための復習（6時間以上）	○
15	前期の復習・期末試験	前期の復習・期末試験	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/期末試験のための復習（6時間以上）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・毎授業の冒頭で、前回の復習を兼ねた確認のための小テスト（筆記あるいは会話）を行い、小テストの返却時にコメントをする。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 フランス語を母国語とする学生は履修できません。
・「フランス語II」と合わせて履修することが望ましい。
・授業で学んだことを復習する習慣をつけ、音声（教科書の音源）を聞きながら、発音練習をすること。

教科書・参考文献

教科書	『Mon petit cahier de français 私だけのフランス語ノート』 鈞馨、武内英公子／朝日出版社／2020年／2200円＋税	参考文献	『クラウン仏和辞典 第7版』 天羽均ほか編／三省堂／2015年／4000円＋税
-----	--	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業への積極的な取り組みを評価する。
②小テスト（20%）：毎回の授業の理解度について評価する。
③期末試験（50%）：授業で学んだ文法と会話表現の習得を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	—	—	—	◎	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔火曜日〕の授業前後30分 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
--

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
フランス語Ⅱ	瀧本 みわ	講義	後期	1	1	FL 216

科目の概要および目的

本授業は、フランス語初心者のための初級授業である。教科書を用いながら、初歩的な文法を習得し、フランスに旅行する際に必要最低限のコミュニケーション能力を培う。そのため、授業では、練習問題による文法の基礎を身につけた上で、旅先のシチュエーションや、友人たちとの会話を想定した表現をクラスメートたちと学び、フランス語を話す楽しさを実感してもらいたい。また、美術や芸術家を扱った映画、アニメーション、バンド・デシネの一場面を取り上げて、フランス語の美しさだけでなく、フランスおよびフランス語圏の芸術・文化の理解を深めることを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・通年の授業を通して、フランス語の基礎的な文法を習得し、応用することができる。
・発音、会話、聞き取りの力を高め、初級文法を用いた短文の読み書きができる。
・旅先や友人たちとの会話で必要とされるフランス語の基礎表現を身につけ、実践することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	第7課 食事について話そう	疑問文、指示形容詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
2	第7課 食事について話そう	疑問文、指示形容詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
3	第8課 旅行に出かけよう	動詞allerの活用、前置詞àと定冠詞の縮約形、近未来	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
4	第8課 旅行に出かけよう	動詞allerの活用、前置詞àと定冠詞の縮約形、近未来	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
5	第9課 天候について話そう	時刻や天気の状態、Il fautの表現	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
6	第9課 天候について話そう	時刻や天気の状態、Il fautの表現	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
7	第10課 比較してみよう	比較級、最上級	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
8	第10課 比較してみよう	比較級、最上級	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
9	第11課 買い物をしてみよう。道を尋ねてみよう。	命令形、人に頼んだり、尋ねたりする表現	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
10	第11課 買い物をしてみよう。道を尋ねてみよう。	命令形、人に頼んだり、尋ねたりする表現	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
11	第12課 1日の行動を説明してみよう	代名動詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
12	第12課 1日の行動を説明してみよう	代名動詞	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
13	第13課 習慣について話してみよう	補語人称代名詞、命令文と代名詞、pouvoirの活用	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（3時間）	○
14	第13課 習慣について話してみよう	補語人称代名詞、命令文と代名詞、pouvoirの活用	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/期末試験のための復習（6時間以上）	○
15	後期の復習・期末試験	後期の復習・期末試験	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/期末試験のための復習（6時間以上）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「フランス語Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・毎授業の冒頭で、前回の復習を兼ねた確認のための小テスト（筆記あるいは会話）を行い、小テストの返却時にコメントをする。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 フランス語を母国語とする学生は履修できません。
・「フランス語Ⅰ」履修者のみを登録可能とする。
・授業で学んだことを復習する習慣をつけ、音声（教科書の音源）を聞きながら、発音練習をすること。

教科書・参考文献

教科書	『Mon petit cahier de français 私だけのフランス語ノート』 釣響、武内英公子／朝日出版社／2020年／2200円＋税	参考文献	『クラウン仏和辞典 第7版』 天羽均ほか編／三省堂／2015年／4000円＋税
-----	--	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業への積極的な取り組みを評価する。
②小テスト（20%）：毎回の授業の理解度について評価する。
③期末試験（50%）：授業で学んだ文法と会話表現の習得を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	—	—	—	◎	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔火曜日〕の授業前後30分 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
--

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イタリア語 I	吉澤 早苗	講義	前期	1	1	FL 117

科目の概要および目的

イタリア語のもっとも基本的なしくみを学ぶ。イタリア語に初めて触れる学生が対象。アルファベットと発音の練習からはじめ、初級文法の学習を中心としながら、日常の挨拶やコミュニケーションに必要な語彙や表現を身につけてゆく。語学を通じ、イタリアの社会や文化についても関心を広げてゆきたい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・イタリア語のアルファベットと発音、名詞、冠詞、形容詞、動詞の用法を理解できる。
- ・簡単な単語を使って基本的な挨拶や自己紹介ができる。
- ・イタリアの社会や文化について理解する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イタリア語の文字と発音（1）	イタリア語のアルファベット、今日の一言	事前/教科書に目を通し、付属の音声教材を試聴（80分） 事後/授業の復習（200分）	○
2	イタリア語の文字と発音（2）	イタリア語の発音、今日の一言	事前/教科書に目を通し、付属の音声教材を試聴（80分） 事後/授業の復習（200分）	○
3	教科書 Unità 1（1）	名詞と形容詞（pp.6-9）、今日の一言	事前/Unità 1の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 1の練習問題を行う（200分）	○
4	教科書 Unità 1（2）	名詞と形容詞（pp.10-13）、今日の一言	事前/Unità 1の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 1の練習問題を行う（200分）	○
5	教科書 Unità 2（1）	essereとavere（pp.14-19）、今日の一言	事前/Unità 2の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 2の練習問題を行う（200分）	○
6	教科書 Unità 2（2）	essereとavere（pp.18-23）、今日の一言	事前/Unità 2の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 2の練習問題を行う（200分）	○
7	教科書 Unità 3（1）	are動詞（pp.24-27）、今日の一言	事前/Unità 3の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 3の練習問題を行う（200分）	○
8	教科書 Unità 3（2）	are動詞（pp.28-31）、今日の一言	事前/Unità 3の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 3の練習問題を行う（200分）	○
9	教科書 Unità 4（1）	are動詞・ere動詞・ire動詞（pp.32-35）、今日の一言	事前/Unità 4の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 4の練習問題を行う（200分）	○
10	教科書 Unità 4（2）	are動詞・ere動詞・ire動詞（pp.36-39）、今日の一言	事前/Unità 4の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 4の練習問題を行う（200分）	○
11	教科書 Unità 5（1）	piacere（pp.40-43）、今日の一言	事前/Unità 5の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 5の練習問題を行う（200分）	○
12	教科書 Unità 5（2）	piacere（pp.44-47）、今日の一言	事前/Unità 5の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 5の練習問題を行う（200分）	○
13	教科書 Unità 6（1）	再帰動詞・不規則動詞（pp.48-53）、今日の一言	事前/Unità 6の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 6の練習問題を行う（200分）	○
14	教科書 Unità 6（2）	再帰動詞・不規則動詞（pp.52-57）、今日の一言	事前/Unità 6の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 6の練習問題を行う（200分）	○
15	まとめ	Unità 1-6の総まとめ	事前/Unità 1-6の総復習（80分） 事後/授業の復習（200分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・小課題は添削の上で返却、あるいは提出後の授業で解説を行う。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 イタリア語を母国語とする学生は履修できません。
・イタリア語初学者のための科目です。

教科書・参考文献

教科書	遠藤礼子『Un piatto d'italiano イタリア語ひとさら 改訂版』白水社 2,592円	参考文献	辞書等の参考文献については授業時に紹介する。
-----	--	------	------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①小課題（20%）：その日の授業の理解度をはかる。
②期末試験（80%）：教科書Unità 1-6の単語や文法、表現の理解度をはかる。
※ 評価割合は目安。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	◎	○	○	◎	◎

オフィスアワー

時間：水曜日1限の授業後
場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イタリア語Ⅱ	吉澤 早苗	講義	後期	1	1	FL 217

科目の概要および目的

イタリア語のもっとも基本的なしくみを学ぶ。「イタリア語Ⅰ」（前期）の続き。動詞の用法を中心に初級文法の学習を進めながら、日常の挨拶やコミュニケーションに必要な語彙や表現を身につけてゆく。語学を通じ、イタリアの社会や文化についても関心を広げてゆきたい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・過去や未来の時制をはじめ、動詞の用法についての理解を深める。
- ・簡単な単語を使った日常の会話表現を身につける。
- ・イタリアの社会や文化について理解する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	教科書 Unità 1-3	Unità 1-3の復習、今日の一言	事前/Unità 1-3の復習（80分） 事後/授業の復習（200分）	○
2	教科書 Unità 4-6	Unità 4-6の復習、今日の一言	事前/Unità 4-6の復習（80分） 事後/授業の復習（200分）	○
3	教科書 Unità 7（1）	補助動詞（pp.58-61）、今日の一言	事前/Unità 7の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 7の練習問題を行う（200分）	○
4	教科書 Unità 7（2）	補助動詞（pp.62-65）、今日の一言	事前/Unità 7の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 7の練習問題を行う（200分）	○
5	教科書 Unità 8（1）	近過去（pp.66-67）、今日の一言	事前/Unità 8の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 8の練習問題を行う（200分）	○
6	教科書 Unità 8（2）	近過去（pp.68-69）、今日の一言	事前/Unità 8の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 8の練習問題を行う（200分）	○
7	教科書 Unità 8（3）	近過去（pp.70-73）、今日の一言	事前/Unità 8の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 8の練習問題を行う（200分）	○
8	教科書 Unità 9（1）	半過去（pp.74-75）、今日の一言	事前/Unità 9の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 9の練習問題を行う（200分）	○
9	教科書 Unità 9（2）	半過去（pp.76-79）、今日の一言	事前/Unità 9の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 9の練習問題を行う（200分）	○
10	教科書 Unità 10（1）	未来（pp.80-81）、今日の一言	事前/Unità 10の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 10の練習問題を行う（200分）	○
11	教科書 Unità 10（2）	未来（pp.82-85）、今日の一言	事前/Unità 10の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 10の練習問題を行う（200分）	○
12	教科書 Unità 11（1）	命令法（pp.86-87）、今日の一言	事前/Unità 11の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 11の練習問題を行う（200分）	○
13	教科書 Unità 11（2）	命令法（pp.88-91）、今日の一言	事前/Unità 11の単語の意味と発音を確認（80分） 事後/授業の復習とUnità 11の練習問題を行う（200分）	○
14	イタリアの社会・文化（教材を配布）	イタリアの社会・文化をイタリア語で学ぶ、今日の一言	事前/Unità 7-11の総復習（80分） 事後/授業の復習（200分）	○
15	まとめ	Unità 7-11の総まとめ	事前/Unità 7-11の総復習（80分） 事後/授業の復習（200分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「イタリア語Ⅰ」	・小課題は添削の上で返却、あるいは提出後の授業で解説を行う。
-----------	--------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 イタリア語を母国語とする学生は履修できません。
・「イタリア語Ⅰ」の続きとなるので、前期からの継続受講が必要。

教科書・参考文献

教科書	遠藤礼子『Un piatto d'italiano イタリア語ひとさら 改訂版』白水社 2,592円	参考文献	辞書等の参考文献については授業時に紹介する。
-----	--	------	------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①小課題（20％）：その日の授業の理解度をはかる。
②期末試験（80％）：教科書Unità 7-11の単語や文法、表現の理解度をはかる。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：水曜日1限の授業後 場所：授業実施教室
○	◎	○	○	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本語 I	本多 由美子	講義	前期	1	1	FL115

科目の概要および目的

外国人留学生が、日本国内での就職や日本企業への就職を希望する場合、日本語力の証明として日本語能力試験の結果を提出することが多い。
 本授業では、日本語能力試験N1合格を目指し、問題演習を通して、各科目（読解、聴解、文法、文字・語彙）のレベルを上げることを目的とする。
 授業内容は受講者の日本語のレベルや、7月に行われる本試験の申し込み状況によって、変更する場合がある。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日本語能力試験の各科目について、N1合格に必要な語彙や表現、文法を理解することができる。
- ・読解問題や聴解問題の解き方を身につける。
- ・限られた時間内に問題を解くことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	レベルチェック	オリエンテーション、レベルチェックのためのテストと学習アンケートを行う	事前/シラバスを読んでくる（40分） 事後/宿題をする（60分）	
2	問題演習（1）	読解①、語彙①、文法①	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
3	問題演習（2）	聴解①、語彙②、文法②	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
4	問題演習（3）	読解②、語彙③、文法③	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
5	問題演習（4）	聴解②、語彙④、文法④	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
6	問題演習（5）	読解③、語彙⑤、文法⑤	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
7	問題演習（6）	聴解③、語彙⑥、文法⑥	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
8	問題演習（7）	読解④、語彙⑦、文法⑦	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
9	問題演習（8）	聴解④、語彙⑧、文法⑧	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
10	問題演習（9）	読解⑤、語彙⑨、文法⑨	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
11	問題演習（10）	聴解⑤、語彙⑩、文法⑩	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
12	問題演習（11）	読解⑥、語彙⑪、文法⑪	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
13	問題演習（12）	聴解⑥、語彙⑫、文法⑫	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
14	問題演習（13）	読解⑦、語彙⑬、文法⑬	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
15	まとめ	各科目の総まとめ	事前/課題を行う（90分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業で解説する。
--	-----------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 日本語を母国語とする者の履修はできません。
 ・N1に合格していない学生向けの内容である。毎回、宿題を出す。
 ・本授業の受講を希望する学生は、初回の授業に必ず出席すること。
 ・クラスの定員は27名とする。受講希望者が多い場合は、初回の出席者の中から、受講者を決める。その場合は、日本語能力試験の受験予定と日本語のレベルを参考にする。

教科書・参考文献

教科書	なし 毎回プリントを使用する。	参考文献	授業内で紹介する。
-----	-----------------	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①宿題と小テスト（50%）：理解度を評価する
- ②平常点（30%）：授業に取り組む態度と意欲を評価する
- ③学期末の課題（20%）：知識の応用力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔水曜日〕の昼休み12:20～13:20 場所：7F非常勤講師控室
—	—	—	—	△	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本語Ⅱ	本多 由美子	講義	後期	1	1	FL215

科目の概要および目的

外国人留学生が、日本国内での就職や日本企業への就職を希望する場合、日本語力の証明として日本語能力試験の結果を提出することが多い。
本授業では、日本語能力試験N1合格を目指し、問題演習を通して、各科目（読解、聴解、文法、文字・語彙）のレベルを上げることを目的とする。
授業内容は受講者の日本語のレベルや、12月に行われる本試験の申し込み状況によって、変更する場合がある。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・日本語能力試験の各科目について、N1合格に必要な語彙や表現、文法を理解することができる。
- ・読解問題や聴解問題の解き方を身につける。
- ・限られた時間内に問題を解くことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	レベルチェック	オリエンテーション、レベルチェックのためのテストと学習アンケートを行う	事前/シラバスを読んてくる（40分） 事後/宿題をする（60分）	
2	問題演習（1）	読解①、聴解①、語彙①、文法①	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
3	問題演習（2）	読解②、聴解②、語彙②、文法②	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
4	問題演習（3）	読解③、聴解③、語彙③、文法③	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
5	問題演習（4）	読解④、聴解④、語彙④、文法④	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
6	問題演習（5）	読解⑤、聴解⑤、語彙⑤、文法⑤	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
7	問題演習（6）	読解⑥、聴解⑥、語彙⑥、文法⑥	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
8	問題演習（7）	読解⑦、聴解⑦、語彙⑦、文法⑦	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
9	問題演習（8）	読解⑧、聴解⑧、語彙⑧、文法⑧	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
10	問題演習（9）	読解⑨、聴解⑨、語彙⑨、文法⑨	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
11	問題演習（10）	読解⑩、聴解⑩、語彙⑩、文法⑩	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
12	問題演習（11）	読解⑪、聴解⑪、語彙⑪、文法⑪	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
13	問題演習（12）	読解⑫、聴解⑫、語彙⑫、文法⑫	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
14	問題演習（13）	読解⑬、聴解⑬、語彙⑬、文法⑬	事前/文字・語彙、文法の宿題（60分） 事後/間違えた問題の確認（30分）	
15	まとめ	各科目の総まとめ	事前/課題を行う（90分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業で解説する。
--	-----------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 日本語を母国語とする者の履修はできません。
・N1に合格していない学生向けの内容である。毎回、宿題を出す。
・本授業の受講を希望する学生は、初回の授業に必ず出席すること。
・クラスの定員は27名とする。受講希望者が多い場合は、初回の出席者の中から、受講者を決める。その場合は、日本語能力試験の受験予定と日本語のレベルを参考にする。

教科書・参考文献

教科書	なし 毎回プリントを使用する。	参考文献	授業内で紹介する。
-----	-----------------	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①宿題と小テスト（50％）：理解度を評価する
②平常点（30％）：授業に取り組む態度と意欲を評価する
③学期末の課題（20％）：知識の応用力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔水曜日〕の昼休み12:20～13:20 場所：7F非常勤講師控室
—	—	—	—	△	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本語会話Ⅰ	竹内 直也	講義	前期	1	1	FL 118

科目の概要および目的

日本語の敬語表現について、場面ごとにあった表現を使えるようにし、敬語を使う場面で運用できるようにする。日本語の敬語のバターンを理解し定着させ、さまざまな場面に応じて適切な表現を学習し運用練習を行うことで、就職活動やアルバイトの面接などの場面でも敬語を用いてコミュニケーションができるようになる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・敬語が理解できる
- ・敬語を使うべき場面で使えるようになる
- ・日本人と適切な表現でコミュニケーションができるようになる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	敬語の基礎	敬語を使う場面、使う目的を解説する	事前/敬語の確認（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
2	尊敬語の基礎	尊敬語の使い方、バターンを解説する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
3	謙譲語の基礎	謙譲語の使い方、バターンを解説する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
4	運用練習「誘う」	目上の人を誘う方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
5	運用練習「お願いする」	目上の人をお願いする言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
6	運用練習「断る」	目上の人を断る言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
7	運用練習「申し出る」	目上の人に申し出る言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
8	運用練習「おわびする」	目上の人にわびる言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
9	運用練習「意見を言う」	目上の人に意見する言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
10	運用練習「予約を受ける」	予約を受ける言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
11	運用練習「相談を受ける」	相手の相談に答える言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
12	スピーチをする	スピーチに適した表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
13	面接を受ける	面接の際に適した表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
14	報告をする	報告の際に適した表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
15	ふりかえり	これまで練習したことを確認する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/これまでの敬語表現の練習（45分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・授業時にコメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 日本語を母国語とする学生は履修できません。
・日本語学習者のための科目です。・履修人数制限あり（40名まで）。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
プリントを配布する	なし

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（50%）：敬語が定着できているかを評価する
②ロールプレイ（30%）：場面に応じた会話ができているかを評価する
③平常点（20%）：授業時の練習への取り組みを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	—	—	◎	—

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕の授業の前後30分 場所：7F非常勤講師控室または授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本語会話Ⅱ	竹内 直也	講義	後期	1	1	FL 218

科目の概要および目的

「日本語会話Ⅰ」の敬語表現を受け、敬語コミュニケーションの実践的な場面、ビジネス会話を練習し、社会人として必要な日本語を学習する。敬語の確認を行い、さまざまなビジネス場面の中で用いるべき表現および用いてはいけない表現を確認し練習する。そのほか名刺交換、おじぎなど日本で就職した際に必要な表現も練習し定着する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・敬語を使うべき場面で使えるようになる
- ・日本人と適切な表現でコミュニケーションできるようになる
- ・就職活動、就職したときに適切な表現を用いることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ビジネス日本語の基礎	ビジネス日本語とは何かを知り、敬語を確認する	事前/敬語の確認（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
2	自己紹介・他者紹介	第三者に紹介する方法と表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
3	名刺交換	名刺交換をしながら、初対面のあいさつを練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
4	あいさつをする	休んだり早退したりした時のあいさつを練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
5	お祝いを言う	相手にお祝いを言う表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
6	電話をかける	会社での電話のかけかた、受けかたを練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
7	伝言を伝える	電話で相手に伝言する言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
8	注意をする	相手に注意する言い方、注意を受けた時の言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
9	お願いする	上司に依頼する表現、依頼を受ける表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
10	依頼を断る	上司からの依頼を断る表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
11	許可をもらう	上司に許可をもらう表現を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
12	アポイントをとる	アポイントの取り方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
13	予定を変更する	予定を変更する言い方を練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
14	訪問のマナー	相手のところへ訪問する際の表現、マナーを練習する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/授業で出てきた表現の練習（45分）	○
15	ふりかえり	これまで練習したことを確認する	事前/前回会話例の練習（45分） 事後/これまで出てきた表現の練習（45分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業時にコメントします
--	--------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

※注 日本語を母国語とする学生は履修できません。
・日本語学習者のための科目です。・履修人数制限あり（40名まで）。
・「日本語会話Ⅰ」を履修していることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
プリントを配布する	なし

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（50%）：ビジネス日本語が定着できているか評価する
②ロールプレイ：（30%）場面に応じた会話ができていないか評価する
③平常点（20%）：授業時の練習への取り組みを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	—	—	◎	—

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕の授業の前後30分
場所：7F非常勤講師控室または授業実施教室

Ⅲ. 専門科目

1. 学科必修科目 [対象学年：1年次]

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM 101	表現実践Ⅰ	前期	中村 泰之 他	2	76
MM 201	表現実践Ⅱ	後期	中村 泰之 他	2	77
MM 102	表現思考Ⅰ	前期	橋口 静思 他	2	78
MM 202	表現思考Ⅱ	後期	近藤 真彫 他	2	79
MM 103	表現とICT	前期	増田 宗嶺 他	2	80
MM 103	表現とICT（再履修者クラス）	後期	増田 宗嶺 他	2	81

合計10単位必修

Ⅲ-1

学科必修科目

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
表現実践Ⅰ	中村 泰之 松浦 李恵 他	演習	前期	2	2	MM 101

科目の概要および目的

表現するためには「制作する力」が必要となります。クリエイティブ産業で活躍する人材となることを目標とし、制作表現能力を身につけます。また、知識や技術だけではなく、協働やインプット／アウトプットの仕方などをアクティブラーニングで習得します。思考する力を中心とする「表現思考Ⅰ」と連動し、考えながら制作する基礎力を身につけます。後期（「表現実践Ⅱ」）では、2年次以降に専門分野を選択することを念頭に置き、学習方針を定めるためのクリエイティブワークショップなどを行い、よりよい制作力を身につけます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

この授業で、皆さんに身につけてほしい能力や視点として、
 (1) コンテンツを表現するための思考力
 (2) コンテンツを表現するための制作力
 (3) 自らの意見や創造力を伝えるための制作表現力の獲得
 (4) 他人の話をきく傾聴力と意見発信能力の獲得
 が挙げられます。
 基礎ながらも幅広い知識や視点を獲得することによって、社会や大学において活躍する能力を身につけます。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	コミュニケーション基礎1	1.事前に作成したオリジナルの名刺を用いて、コミュニケーションを行う。 2.制作基礎1の課題説明	事前：名刺制作（3h） 事後：名刺交換した相手の確認（1.5h）	○
2	制作基礎1（1）	自分とグループを両立しながら作品を制作する。	事前：作品制作準備（1.5h） 事後：制作、表現手法の再考（1.5h）	○
3	制作基礎1（2）	自分とグループを両立しながら作品を制作する。	事前：作品制作準備（1.5h） 事後：制作、表現手法の再考（1.5h）	○
4	制作基礎1（3）	自分とグループを両立しながら作品を制作する。	事前：作品制作準備（1.5h） 事後：制作、表現手法の再考（1.5h）	○
5	制作基礎1（4）	1.作品プレゼンテーションと講評 2.コミュニケーション基礎2の課題説明	事前：プレゼンテーションの準備（1.5h） 事後：プレゼンテーションの振り返り（1.5h）	○
6	リフレクション	エンタテインメントを知る・授業を楽しむためのグループワークを行う	事後：授業内容の振り返り（1.5h）	○
7	コミュニケーション基礎2（1） 制作基礎2（1）	1.各分野の概要説明1 2.基礎デッサン1	事前：各分野のリサーチ（1.5h） 事後：授業内容の振り返り（1.5h）	○
8	コミュニケーション基礎2（2） 制作基礎2（2）	1.各分野の概要説明2 2.基礎デッサン2	事前：各分野のリサーチ（1.5h） 事後：授業内容の振り返り（1.5h）	○
9	コミュニケーション基礎2（3） 制作基礎2（3）	1.各分野の概要説明3 2.基礎デッサン3	事前：各分野のリサーチ（1.5h） 事後：授業内容の振り返り（1.5h）	○
10	コミュニケーション基礎2（4）	1.教員インタビューの実施と撮影 2.プレゼンテーション準備	事前：インタビュー対象のリサーチ（1.5h） 事後：授業内容の振り返り（1.5h）	○
11	コミュニケーション基礎2（5）	1.教員インタビューのプレゼンテーションを行う。 2.制作基礎3の課題説明	事前：プレゼンテーションの準備（1.5h） 事後：授業内容の振り返り（1.5h）	○
12	制作基礎3（1）	外部に展示され、学園祭にてショーを実演することを前提とした個人制作を行う。	事前：作品制作準備（1.5h） 事後：制作、表現手法の再考（1.5h）	○
13	制作基礎3（2）	外部に展示され、学園祭にてショーを実演することを前提とした個人制作を行う。	事前：作品制作準備（1.5h） 事後：制作、表現手法の再考（1.5h）	○
14	制作基礎3（3）	外部に展示され、学園祭にてショーを実演することを前提とした個人制作を行う。	事前：作品制作準備（1.5h） 事後：制作、表現手法の再考（1.5h）	○
15	1.展示基礎1 2.振り返りとまとめ	1.ファッションショーの準備 2.授業を振り返り、また自分の将来を考えることを通して夏休み及び後期に「やるべきこと」を明確化する。	事前：制作、表現手法の再考（1.5h） 事後：夏休みと後期の内容を確認（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題のフィードバックはできる限り授業中に行います。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・知識や技術は求めません。大学で学び、成長することの基礎力を養う授業です。そのためには「他人の話をきく（傾聴）」「自分自身の意見を持ち、発信する」「必要な情報を収集する」ことが重要です。授業への積極的な参加、柔軟な思考を求めます。
 ・授業中は、担当教員が許可した場合を除き、私語・居眠り・私物電子機器の利用（電子辞書を除く）・この授業と関係のない作業を一切禁止します。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

授業への積極的な参加や、柔軟な思考、意欲的な態度を評価します。
 ①授業内の課題・プレゼンテーション（60%）：企画の独創性と、実現可能性などを含め、総合的に判断します。オリジナリティにより加点します。
 ②授業内のワークシート（40%）：考えを伝える能力と工夫に加点を行います。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力
◎	○	△	△	○	○

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
表現実践Ⅱ	中村 泰之 松浦 李恵 他	演習	後期	2	2	MM 201

科目の概要および目的

表現するためには「制作する力」が必要となります。クリエイティブ産業で活躍する人材となることを目標とし、制作表現能力を身につけます。また、知識や技術だけではなく、協働やインプット／アウトプットの仕方などをアクティブラーニングで習得します。思考する力を中心とする「表現思考Ⅱ」と連動し、考えながら制作する基礎力を身につけます。後期は、2年次以降に専門分野を選択することを念頭に置き、学習方針を定めるためのクリエイティブワークショップなどを行い、よりよい制作力を身につけます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

この授業で、皆さんに身につけてほしい能力や視点として、
 (1) コンテンツを表現するための思考力
 (2) コンテンツを表現するための制作力
 (3) 自らの意見や創造力を伝えるための制作表現力の獲得
 (4) 他人の話をきく傾聴力と意見発信能力の獲得
 が挙げられます。
 基礎ながらも幅広い知識や視点を獲得することによって、社会や大学において活躍する能力を身につけます。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習 (内容/時間) 事後学習 (内容/時間)	AL
1	展示基礎 1 (1)	ファッションショーの準備	事前：作品制作準備 (1.5h) 事後：制作、表現手法の再考 (1.5h)	○
2	展示基礎 1 (2)	ファッションショーの準備	事前：作品制作準備 (1.5h) 事後：制作、表現手法の再考 (1.5h)	○
3	展示基礎 1 (3)	学園祭でのファッションショーの実践	事前：作品制作準備 (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
4	展示基礎1 (4) ゼミナール説明会 (1)	1.ファッションショーの振り返り 2.ゼミナールについての全体説明	事前：各分野のリサーチ (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
5	ゼミナール説明会 (2) リサーチ基礎1 (1)	1.ゼミナール説明会1 2.新宿を舞台としたリサーチ・フィールドワーク1	事前：各分野のリサーチ (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
6	ゼミナール説明会 (3) リサーチ基礎1 (2)	1.ゼミナール説明会2 2.新宿を舞台としたリサーチ・フィールドワーク2	事前：各分野のリサーチ (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
7	ゼミナール説明会 (4) リサーチ基礎1 (3)	1.ゼミナール説明会3 2.新宿を舞台としたリサーチ・フィールドワーク3	事前：各分野のリサーチ (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
8	展示基礎 2	1.表現思考での本のリサーチプレゼンテーション準備 2.表現思考での本のリサーチプレゼンテーションと講評	事前：プレゼンテーション準備 (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
9	リサーチ基礎2 (1)	1.リサーチ、フィールドワークの手法を学ぶ 2.新宿区との地域連携企画説明とリサーチ	事前：リサーチ (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
10	リサーチ基礎2 (2) グループワーク基礎 (1)	1.新宿区との地域連携企画リサーチのまとめ 2.グループワークの意義と方法を学ぶ	事前：リサーチ (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
11	グループワーク基礎 (2)	1.グループによる新宿区との地域連携企画ブレインストーミング 2.リサーチ・フィールドワークの準備	事前：リサーチ (1.5h) 事後：フィールドワーク (1.5h)	○
12	グループワーク基礎 (3)	1.リサーチ・フィールドワーク 2.新宿区との地域連携企画まとめ	事前：フィールドワーク (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○
13	グループワーク基礎 (4)	1.新宿区との地域連携企画ポスター制作	事前：リサーチ (1.5h) 事後：ポスター制作 (1.5h)	○
14	グループワーク基礎 (5)	1.新宿区との地域連携企画ポスター制作 2.新宿区との地域連携企画プレゼンテーション準備	事前：ポスター制作 (1.5h) 事後：プレゼンテーション準備 (1.5h)	○
15	1.グループワーク基礎 (6) 2.振り返りとまとめ	1.新宿区との地域連携企画プレゼンテーションと講評 2.授業を振り返り、2年次に「やるべきこと」を明確化する。	事前：プレゼンテーション準備 (1.5h) 事後：授業内容の振り返り (1.5h)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・原則として「表現実践Ⅰ」を履修済みであること	・課題のフィードバックはできる限り授業中に行います。
-------------------------	----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・知識や技術は求めません。大学で学び、成長することの基礎力を養う授業です。そのためには「他人の話をきく（傾聴）」「自分自身の意見を持ち、発信する」「必要な情報を収集する」ことが重要です。授業への積極的な参加、柔軟な思考を求めます。
 ・授業中は、担当教員が許可した場合を除き、私語・居眠り・私物電子機器の利用（電子辞書を除く）・この授業と関係のない作業を一切禁止します。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

授業への積極的な参加や、柔軟な思考、意欲的な態度を評価します。
 ①授業内の課題・プレゼンテーション (60%)：企画の独創性と、実現可能性などを含め、総合的に判断します。オリジナリティにより加点します。
 ②授業内のワークシート (40%)：考えを伝える能力と工夫に加点を行います。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
◎	○	○	◎	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧を参照 (7F掲示板上に掲示)

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
表現思考Ⅰ	橋口静思・近藤真彫 李春・篠田雅人 他	講義	前期	2	1	MM 102

科目の概要および目的

表現するためには「思考する力」が必要となります。資料・書籍などのリサーチや作品の鑑賞を通じて、インプットを理解し実践します。また、自分の思考を適切に伝えるために、言葉による表現や、コミュニケーション手法の習得から、アウトプットを理解し実践します。クリエイティブ業界で活躍する人材となることを目標として、大学生としての学び方や考え方を身につけます。
この授業は他の初年次必修科目と連動しています。制作やクリエイティブ能力は「表現実践Ⅰ」、言語表現やPCスキルなどは「表現とICT」と関連します。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・コンテンツを制作するための思考力を獲得する。
- ・自分の意見や発想を論理的に他人に伝える力を習得する。
- ・他人の話を聴く傾聴力と理解力を獲得する。
- ・大学や社会で活用できる知識とリサーチ方法を理解する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	学びの手法の獲得・履修の組み方 実践	ガイダンスとして大学で学習することとは何かを学ぶ。そして学習目標を達成するための履修科目を検討する。	事前：シラバスを熟読する（2h） 事後：シラバスを読み込み履修計画を立てる（3h）	○
2	論理的思考	現状を分析して情報を整理し、自分で目標を見つけて取り組むために必要な思考法を学ぶ。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業課題に取り組む（1.5h）	○
3	思考の伝達	自分の考えを他者と共有するために必要なことを学ぶ。情報の伝達のための適切な表現を理解する。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○
4	傾聴体験	傾聴の心構え、技術を学び、実りのあるコミュニケーションを実践する。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：傾聴を実践する（3h）	○
5	リサーチ力1	図書館を中心とした書籍や資料のリサーチ手法を習得する。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○
6	リフレクション	「振り返り」によって学習した内容を定着させることを知る。未来履歴書を記述し、過去を活かす思考力を養う。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業課題に取り組む（1.5h）	○
7	自己分析	自己を適切に把握するために、社会人基礎力測定の結果を正しく分析する。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○
8	社会人基礎力	社会で活躍するために、「遊ぶ人」から「創る人」へ視点をチェンジする。「創る人」になるための計画を立てる。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業後の鑑賞の計画を立てる（1.5h）	○
9	鑑賞について・観察力を養う	観察力を養うために、ミュージアム鑑賞の手法を学ぶ。	事前：前回の授業の復習（0.5h） 事後：他のミュージアムを鑑賞する（4h）	○
10	展示鑑賞	ミュージアム鑑賞を実際に行う。東京国立博物館を予定。作品資料と環境のつながりを五感で経験する。	事前：ワークシートの記入（1.5h） 事後：授業課題に取り組む（1.5h）	○
11	展示鑑賞の振り返り	展示鑑賞で記入したワークシートをもとに振り返りを行う。経験した思考を伝達するための言語化能力を養う。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○
12	リサーチ力2	図書館を中心とした書籍や資料のリサーチ手法を習得する。	事前：書籍リサーチを行う（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○
13	リサーチ力3	図書館を中心とした書籍や資料のリサーチ手法を習得する。	事前：書籍リサーチを行う（1.5h） 事後：授業課題に取り組む（3h）	○
14	まとめ1	これまでの学習の振り返りを行い、未来履歴書を充実した内容とする。	事前：前回の授業の復習（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○
15	まとめ2	夏休みのインプットの重要性について説明する。さらに未来を計画的に考えるために夏休みの行動計画を立てる。ゼミナールの説明を行う。	事前：夏休みの計画を立てる（1.5h） 事後：授業内容の復習（1.5h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題のフィードバックはできる限り授業中に行います。 ・その他の時間でも、相談は随時受け付けます。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・知識や技術は求めません。大学で学び、成長するための基礎力を養う授業です。そのためには「他人の話を聴く（傾聴）」「自分自身の意見を持ち、発信する」「必要な情報を収集する」ことが重要です。授業への積極的な参加、柔軟な思考を求めます。
・授業中は、担当教員が許可した場合を除き、私語・居眠り・私物電子機器の利用（電子辞書を除く）・この授業と関係のない作業を一切禁止します。

教科書・参考文献

教科書	授業内において適宜指示、配布します	参考文献	授業内において適宜指示、配布します
-----	-------------------	------	-------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、課題意識をもって積極的に授業に参加しているか。
②授業内の課題・ワークシート（30％）：授業をしっかりと傾聴して、内容と課題に合った記述や対応ができていないか。
③授業外の課題（40％）：指示されたことを理解して授業に必要なリサーチを期限内に行い、主体的な考えが反映されているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	○	△	◎	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
表現思考Ⅱ	近藤真彫・渡邊哲意 李春・篠田雅人 他	講義	後期	2	1	MM 202

科目の概要および目的

表現するためには「思考する力」が必要となります。資料・書籍などのリサーチや作品の鑑賞を通じて、インプットを理解し実践します。また、思考を適切に伝えるために、言葉による表現や、コミュニケーション手法の習得から、アウトプットを理解し実践します。クリエイティブ業界で活躍する人材となることを目標として、大学生としての学び方や考え方を身につけます。

この授業は他の初年次必修科目と連動しています。制作やクリエイティブ能力、さらに協働力は「表現実践Ⅱ」と関連します。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・コンテンツを制作するための思考力を獲得する。 ・自分の意見や発想を論理的に他人に伝える力を習得する。 ・他人の話を聴く傾聴力と理解力を獲得する。 ・大学や社会で活用できる知識とリサーチ方法を理解する。
--

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	履修の組み方実践	後期の学習目標を達成するための履修科目を検討する。	事前：シラバスを読み込み履修計画を立てる（3h） 事後：シラバスを読み込み履修計画を立てる（3h）	○
2	リフレクション・「自分成長マップ」振り返り	夏休みのインプットを振り返り、習得した力を認識し、分析する。	事前：夏休みの振り返りを行う（2h） 事後：分析内容から学習計画に活かす（15h）	○
3	学園祭のため休講	表現実践と兼ねて学園祭のため休講する。第6・7回で提示される課題が補填内容となる。	事前：前回の授業の復習（1h） 事後：授業内容の復習（1h）	
4	鑑賞力・VTS（Visual Thinking Strategy）	「観る」から「考える」そして「書く」の流れを理解し習得するために、鑑賞手法であるVTSを実践する。	事前：前期の鑑賞手法について復習する（15h） 事後：授業内容の復習・実際の鑑賞（3h）	○
5	考えを伝えるための文章表現	自己の思考をより伝わる表現にするための、適切な文章能力を得る。	事前：前回の授業の復習（15h） 事後：授業内容の復習（15h）	○
6	リサーチ力1	資料の読み込みの手法を学び、情報を読み解く修練を行う。	事前：資料を探す（15h） 事後：資料を読み込む（25h）	○
7	リサーチ力2	選んだ資料を正しく理解し、内容を伝えるための手法を思考する。表現実践Ⅱと連携する。	事前：資料を読み込む（45h） 事後：授業課題に取り組む（6h）	○
8	ゼミナール計画書作成	リサーチと自己分析をもとに、ゼミ申請のためのエントリーシートを記入する。	事前：ゼミ選択について計画を立てる（15h） 事後：エントリーシートの作成（3.5h）	○
9	リサーチ力のリフレクション	リサーチをして展示実践を行った図書資料のまとめについてリフレクションを行う。	事前：表現実践の展示の振り返りを行う（15h） 事後：授業内容の復習（15h）	○
10	クリエイターゲストによるキャリア形成のための講義	外部のゲストクリエイターを呼び講義を行う。クリエイティブ業界の現状を知り、今後の成長のための課題を理解する。	事前：前回の授業の復習（0.5h） 事後：授業内容の復習（2.5h）	○
11	ポートフォリオ基礎	クリエイターに必要なポートフォリオ制作に関して基礎知識を知り、学びをアークイブする。	事前：業界研究を行う（15h） 事後：授業内容の復習3.5h）	○
12	ストレスコントロール	制作や学習、そして社会で心身ともに健康に生きるためのストレスコントロールについて学ぶ。	事前：前回の授業の復習（15h） 事後：授業内容の復習（15h）	○
13	映像鑑賞	映像を鑑賞し、読み解いた内容を文章で表現する。	事前：前回の授業の復習（15h） 事後：授業内容の復習し、実践する（15h）	○
14	初年次振り返り	初年次の学びを確認するために、ワークシートを記入する。ワークシートをもとに今年度の振り返りを実施。	事前：前期の授業の復習（15h） 事後：授業内容の復習（15h）	○
15	大学学修・社会での計画を立てる	これまでの積み重ねた学修を認識し、今後の学習計画を立てる。	事前：前期の授業の復習（15h） 事後：学修計画を立てる（15h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題のフィードバックはできる限り授業中に行います。 ・その他の時間でも、相談は随時受け付けます。
--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・知識や技術は求めません。大学で学び、成長するための基礎力を養う授業です。そのためには「他人の話を聴く（傾聴）」「自分自身の意見を持ち、発信する」「必要な情報を収集する」ことが重要です。授業への積極的な参加、柔軟な思考を求めます。

・授業中は、担当教員が許可した場合を除き、私語・居眠り・私物電子機器の利用（電子辞書を除く）・この授業と関係のない作業を一切禁止します。

教科書・参考文献

教科書	授業内において適宜指示、配布します	参考文献	授業内において適宜指示、配布します
-----	-------------------	------	-------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業マナーを守り、課題意識をもって積極的に授業に参加しているか。

②授業内の課題・ワークシート（40％）：授業をしっかりと傾聴して、内容と課題に合った記述や対応ができているか。

③授業外の課題（30％）：指示されたことを理解して授業に必要なリサーチを期限内に行い、主体的な考えが反映されているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	○	△	◎	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
表現とICT	増田宗嶺・吉岡章夫 篠田雅人	講義	前期	2	1	MM 103

科目の概要および目的

一般社会では、企画書や報告書等は、通常ワープロソフトや計算ソフト、プレゼンテーションソフトを使用して作成することが求められています。また、様々な情報をインターネットを利用して取得することも多くなってきています。そのため、この授業は、「表現思考Ⅰ」と連動し、大学における学習や将来の工作上必要となるワープロソフトや計算ソフト、プレゼンテーションソフトを使用して、「しっかり考えて」文書等の作成ができるようになることを目的とします。加えて、インターネットの使用法やネットリテラシーをはじめとした社会常識や情報倫理に関する基礎知識、情報共有に有用な各種ツールの利用法、クリエイターとしての就職活動にも活用することができるWebポートフォリオとは何かについても学びます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・社会常識としてのネットリテラシーや情報倫理を理解することができる。
- ・PCでワープロソフトや計算ソフト、プレゼンテーションソフトを利用して、指示された条件を満たした提出物等の作成ができる。
- ・適切な日本語を用いた文章等を作成することができる。
- ・プレゼンテーションソフトを利用して、時間と分量に配慮した発表ができる。
- ・情報共有に有用な各種ツールを利用することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス PCの基本的な使い方 電子メールの利用①	ガイダンス、学内のPC環境の説明 PCのon・offの仕方、OS、MS-Word・Excel・PowerPoint、インターネット・電子メールの基本的説明 電子メールのアドレス取得 タイピング練習	事前／シラバスの確認 30分 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
2	ネットリテラシー① 文書作成ソフトの利用① 電子メールの利用②	タイピング練習 インターネットセキュリティと情報倫理 MS-Word、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
3	文書作成ソフトの利用② 電子メールの利用③	タイピング練習 MS-Word（表や画像の添付含む）、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
4	ネットリテラシー② 文書作成ソフトの利用③ 電子メールの利用④	タイピング練習 SNSの活用法、クリエイターとしてのSNS活用法 MS-Word（文書作成）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書の提出）、Google Driveの使い方	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
5	文書作成ソフトの利用④ 図書検索 電子メールの利用⑤	タイピング練習 MS-Word、OPACを利用した図書検索、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
6	ネットリテラシー③ 文書作成ソフトの利用⑤ 電子メールの利用⑥	タイピング練習 ネットリテラシーの小テスト MS-Word（文書作成）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書を後日提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習・提出課題の作成 1.5時間	○
7	文書作成ソフトの利用⑥ 電子メールの利用⑦	タイピング練習 www上での情報検索、SlackやFaceBookの特徴・使い方、電子メールの送受信（作成した文書の提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
8	文書作成ソフトの利用⑦ 電子メールの利用⑧	タイピング練習 MS-Word（文書作成）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書の提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
9	表計算ソフトの利用① 電子メールの利用⑧	タイピング練習 MS-Excel、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
10	表計算ソフトの利用② 電子メールの利用⑨	タイピング練習 MS-WordとExcelの連携（表・グラフの添付）、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
11	プレゼンテーションソフト① 電子メールの利用⑩	タイピング練習 MS-PowerPoint、MS-Word・Excel・PowerPointの連携（表・グラフの添付）、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
12	プレゼンテーションソフト② Webポートフォリオの説明 電子メールの利用⑪	タイピング練習、MS-PowerPoint（「表現思考Ⅰ」で学んだリサーチ法を用いてプレゼン資料を作成する）、www上での情報検索、Webポートフォリオの説明、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
13	プレゼンテーションソフト③ 電子メールの利用⑫	タイピング練習 MS-PowerPoint（「表現思考Ⅰ」で学んだリサーチ法を用いてプレゼン資料を作成する）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書を後日提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
14	プレゼンテーションソフト④ 発表会①	MS-PowerPoint（「表現思考Ⅰ」で学んだリサーチ法を用いて作成したプレゼン資料を個人発表する）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
15	プレゼンテーションソフト⑤ 発表会②	MS-PowerPoint（「表現思考Ⅰ」で学んだリサーチ法を用いて作成したプレゼン資料を個人発表する）、電子メールの送受信（プレゼン資料の提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・PCスキル・PCソフトスキルに関する評価は、毎回の授業で講評します。 ・提出物の内容に関する評価はこの授業だけでなく、「表現思考Ⅰ」の授業内でも講評します。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・新入生オリエンテーション期に実施されるPCスキルアセスメントテストを必ず受けること（結果によりクラス分けを行います）。
- ・授業中は、担当教員が許可した場合を除き、私語・居眠り・私物電子機器の利用（電子辞書を除く）・この授業と関係のない作業を一切禁止します。

教科書・参考文献

教科書	授業中にプリントを配付します	参考文献	授業中に指示します
-----	----------------	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20%）：授業マナーを守り、課題意識をもって積極的に授業に参加しているか。
- ②タイピング練習の向上度（10%）：毎回の授業の最初に実施するタイピング練習の結果、どの程度上達したか。
- ③ネットリテラシー・情報倫理の理解（小テスト）（10%）：大学生・社会人として知っておかなければならない基礎知識がどの程度理解できたか。
- ④提出物（50%）：提出期限・体裁を守っているか、文章等に誤字・脱字等がないか。
- ⑤プレゼンテーション（10%）：発表時間と分量の関係は適切か、適切な言葉遣いで発表できたか、しっかり傾聴できていたか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧を参照（7F掲示板上に掲示）
△	○	△	△	△	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
表現とICT（再履修者指定クラス）	増田宗嶺 他	講義	後期	2	1	MM 103

科目の概要および目的

一般社会では、企画書や報告書等は、通常ワープロソフトや計算ソフト、プレゼンテーションソフトを使用して作成することが求められています。また、様々な情報をインターネットを利用して取得することも多くなってきています。そのため、この授業は、「表現思考Ⅰ」と連動し、大学における学習や将来の工作上必要となるワープロソフトや計算ソフト、プレゼンテーションソフトを使用して、「しっかり考えて」文書等の作成ができるようになることを目的とします。加えて、インターネットの使用法やネットリテラシーをはじめとした社会常識や情報倫理に関する基礎知識、情報共有に有用な各種ツールの利用法、クリエイターとしての就職活動にも活用することができるWebポートフォリオとは何かについても学びます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・社会常識としてのネットリテラシーや情報倫理を理解することができる。
- ・PCでワープロソフトや計算ソフト、プレゼンテーションソフトを利用して、指示された条件を満たした提出物等の作成ができる。
- ・適切な日本語を用いた文章等を作成することができる。
- ・プレゼンテーションソフトを利用して、時間と分量に配慮した発表ができる。
- ・情報共有に有用な各種ツールを利用することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス PCの基本的な使い方 電子メールの利用①	ガイダンス、学内のPC環境の説明 PCの応用、文書の保存、OS、MS-Word・Excel・PowerPoint、インターネット・電子メールの基本的説明 電子メールのアドレス取得 タイピング練習	事前／シラバスの確認 30分 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
2	ネットリテラシー① 文書作成ソフトの利用① 電子メールの利用②	タイピング練習 インターネットセキュリティと情報倫理 MS-Word、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
3	文書作成ソフトの利用② 電子メールの利用③	タイピング練習 MS-Word（表や画像の添付含む）、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
4	ネットリテラシー② 文書作成ソフトの利用③ 電子メールの利用④	タイピング練習 SNSの活用法、クリエイターとしてのSNS使用法 MS-Word（文書作成）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書の提出）、Google Driveの使い方	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
5	文書作成ソフトの利用④ 図書検索 電子メールの利用⑤	タイピング練習 MS-Word、OPACを利用した図書検索、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
6	ネットリテラシー③ 文書作成ソフトの利用⑤ 電子メールの利用⑥	タイピング練習 ネットリテラシーの小テスト MS-Word（文書作成）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書を後日提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習・提出課題の作成 1.5時間	○
7	文書作成ソフトの利用⑥ 電子メールの利用⑦	タイピング練習 www上での情報検索、SlackやFaceBookの特徴・使い方、電子メールの送受信（作成した文書の提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
8	文書作成ソフトの利用⑦ 電子メールの利用⑧	タイピング練習 MS-Word（文書作成）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書の提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
9	表計算ソフトの利用① 電子メールの利用⑧	タイピング練習 MS-Excel、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
10	表計算ソフトの利用② 電子メールの利用⑩	タイピング練習 MS-WordとExcelの連携（表・グラフの添付）、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
11	プレゼンテーションソフト① 電子メールの利用⑪	タイピング練習 MS-PowerPoint、MS-Word・Excel・PowerPointの連携（表・グラフの添付）、www上での情報検索、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
12	プレゼンテーションソフト② Webポートフォリオの説明 電子メールの利用⑫	タイピング練習 MS-PowerPoint（表現思考Ⅰで学んだリサーチ法を用いてプレゼン資料を作成する）、www上での情報検索、Webポートフォリオの説明、電子メールの送受信	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
13	プレゼンテーションソフト③ 電子メールの利用⑫	タイピング練習 MS-PowerPoint（表現思考Ⅰで学んだリサーチ法を用いてプレゼン資料を作成する）、www上での情報検索、電子メールの送受信（作成した文書を後日提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
14	プレゼンテーションソフト④ 発表会①	MS-PowerPoint（思考思考Ⅰで学んだリサーチ法を用いて作成したプレゼン資料を個人発表する）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○
15	プレゼンテーションソフト⑤ 発表会②	MS-PowerPoint（表現思考Ⅰで学んだリサーチ法を用いて作成したプレゼン資料を個人発表する）、電子メールの送受信（プレゼン資料の提出）	事前／前回の授業の復習 1.5時間 事後／授業の内容の復習 1.5時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出物の内容・PCスキル・PCソフトスキルに関する評価は、毎回の授業で講評します。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・この授業は、2018・2019年度前期に開講された「表現とICT」の単位を修得できていない学生向けの再履修指定クラスです。2020年度入学の1年生は、2020年度前期開講の「表現とICT」の指定クラスを履修しますが、単位が修得できなかった場合は、このクラスで再履修することが必須となります。
- ・初回の授業に必ず出席すること。
- ・授業中は、担当教員が許可した場合を除き、私語・居眠り・私物電子機器の利用（電子辞書を除く）、この授業と関係のない作業を一切禁止します。

教科書・参考文献

教科書	授業中にプリントを配付します	参考文献	授業中に指示します
-----	----------------	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20％）：授業マナーを守り、課題意識をもって積極的に授業に参加しているか。
- ②タイピング練習の向上度（10％）：毎回の授業の最初に実施するタイピング練習の結果、どの程度上達したか。
- ③ネットリテラシー・情報倫理の理解（小テスト）（10％）：大学生・社会人として知っておかなければならない基礎知識がどの程度理解できたか。
- ④提出物（50％）：提出期限・体裁を守っているか、文章等に誤字・脱字等がないか。
- ⑤プレゼンテーション（10％）：発表時間と分量の関係は適切か、適切な言葉遣いで発表できたか、しっかり傾聴できていたか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧を参照（7F掲示板上に掲示）
△	○	△	△	△	○	

Ⅲ. 専門科目

2. 専門必修科目 (1) [対象学年：1 年次]

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM 104	コンピュータデザイン基礎Ⅰ※ ¹	前期	中村/神林/増田/松浦	2	84
MM 203	コンピュータデザイン基礎Ⅱ※ ¹	後期	中村/神林/増田/松浦	2	85

※1 コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱは、2018年度までの入学生は専門選択科目となります。

合計 4 単位必修

2. 専門必修科目 (2) [対象学年：4 年次]

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MA 501	卒業研究Ⅰ	前期	竹内・市野・芦谷	8	86
AN 501	卒業研究Ⅰ	前期	古瀬・芦谷	8	87
GA 501	卒業研究Ⅰ	前期	井上・吉岡・増田	8	88
IL 501	卒業研究Ⅰ	前期	北見・高田	8	89
MD 501	卒業研究Ⅰ	前期	渡邊 哲意	8	90
CA 501	卒業研究Ⅰ	前期	橋口 静思	8	91
MA 502	卒業研究Ⅱ	後期	竹内・市野・芦谷	8	92
AN 502	卒業研究Ⅱ	後期	古瀬・芦谷	8	93
GA 502	卒業研究Ⅱ	後期	井上・吉岡・増田	8	94
IL 502	卒業研究Ⅱ	後期	北見・高田	8	95
MD 502	卒業研究Ⅱ	後期	渡邊 哲意	8	96
CA 502	卒業研究Ⅱ	後期	橋口 静思	8	97

合計16単位必修（前期 8 単位選択・後期 8 単位選択）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータデザイン基礎Ⅰ	中村/神林 増田/松浦	演習	前期	2	2	MM 104

科目の概要および目的

コンピュータを使用したデザイン制作の基礎を学ぶ。デザインの現場で使用される代表的なソフトウェア Adobe Photoshop、Adobe Illustrator の基本的な使用方法を学び、各ソフトウェアのアドビ認定アソシエイト資格を取得可能なレベルのスキル習得を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ Photoshop、Illustrator 各ソフトウェアの基本的な操作を行うことができる。
- ・ 習得したスキルを元に教科書レベルの課題制作を行うことができる。
- ・ 制作した作品についてコンセプト、工夫した点等をプレゼンテーションできる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：基本操作の説明と練習課題を行う Illustrator：基本操作の説明と練習課題を行う	事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
2	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、画像データの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、シェイプの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
3	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、カラー設定の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、カラー設定の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
4	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、選択範囲の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、パスの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
5	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、レイヤーの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、オブジェクトの配置と変形の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
6	Photoshop&Illustrator チュートリアル	デザインプロジェクトの基本を概説する Photoshop：中間まとめとして練習課題を行う Illustrator：中間まとめとして練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
7	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、画像データの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、シェイプの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
8	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、レタッチの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、効果と加工の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
9	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、ブラシ・グラデーション等の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、マスク・パターン等の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
10	Photoshop&Illustrator チュートリアル	Photoshop：前回の復習、テキストの解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、テキストの解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習:1.5h） 事後学習（演習内容の復習:1.5h）	○
11	Photoshop 課題制作	課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事後学習（デザイン企画・素材制作:3h）	○
12	Photoshop 課題制作	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
13	Photoshop 課題制作 Illustrator 課題制作	制作した作品のプレゼンテーションと講評を行う 課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:1.5h） 事後学習（デザイン企画・素材制作:1.5h）	○
14	Illustrator 課題制作	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
15	Illustrator 課題制作	制作した作品のプレゼンテーションと講評を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:3h） 事後学習（講評の振り返り）:1.5h	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ 作品プレゼンテーション後に講評する。
--	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ 各ソフトウェアの基本スキルを覚える授業である。未経験者向けの内容であるが、PCの基本操作ができる必要がある。
--

教科書・参考文献

教科書	参考文献
①『ACA アドビ認定アソシエイト対応 Photoshop CC 試験対策』②『ACA アドビ認定アソシエイト対応 Illustrator CC 試験対策』	Adobe Photoshop (https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html) Adobe Illustrator (https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html)

成績評価方法・評価割合・評価基準

①チュートリアル回の練習課題（30%）:各回のチュートリアルの理解度を評価する ②提出課題（50%）:課題制作に使用した機能と制作物の完成度を評価する ③発表プレゼンテーション（20%）:スライド、プレゼンテーション内容を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	—	△	△	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータデザイン基礎Ⅱ	中村/神林 増田/松浦	演習	後期	2	2	MM 203

科目の概要および目的

コンピュータを使用したデザイン制作の基礎を学ぶ。デザインの現場で使用される代表的なソフトウェア Adobe Photoshop、Adobe Illustrator の基本的な使用方法を学び、各ソフトウェアのアドビ認定アソシエイト資格を取得可能なレベルのスキル習得を目指す。また、ポートフォリオ制作に必要な Adobe Indesign の基本的な使用方法を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ Photoshop、Illustrator 各ソフトウェアの教科書レベルのスキルを複合的に用いた操作を行うことができる。
- ・ Indesign の基本的な操作を行うことができる。
- ・ 習得したスキルを元にアドビ認定アソシエイト資格を取得可能なレベルの課題制作を行うことができる。
- ・ 制作した作品についてコンセプト、工夫した点等をプレゼンテーションできる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	名刺デザイン	課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事後学習（デザイン企画・素材制作:3h）	○
2	名刺デザイン	課題の仕上げと提出用データの作成、作品プレゼンテーションと講評を行う	事前学習（提出用データの作成とプレゼンテーション準備:3h）	○
3	ポスターデザイン	課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事後学習（デザイン企画・素材制作:3h）	○
4	ポスターデザイン	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
5	ポスターデザイン パッケージデザイン	作品プレゼンテーションと講評を行う 課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:1.5h） 事後学習（デザイン企画・素材制作:1.5h）	○
6	パッケージデザイン	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げ:1.5h）	○
7	パッケージデザイン	作品プレゼンテーションと講評を行う	事前学習（提出用データの作成とプレゼンテーション準備:3h）	○
8	ACA 模試	ACA 模試を行う	事前学習（模試準備:3h）	○
9	Indesign チュートリアル	Indesign の基礎を学ぶ	事後学習（演習内容の復習:3h）	○
10	カレンダーデザイン	課題説明とデザインの企画・素材制作を行う	事後学習（デザイン企画・素材制作:3h）	○
11	カレンダーデザイン	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
12	カレンダーデザイン	作品プレゼンテーションと講評を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:3h）	
13	ポートフォリオデザイン	課題説明とデザイン企画・素材制作を行う	事後学習（デザイン企画・素材制作:3h）	○
14	ポートフォリオデザイン	課題の仕上げと提出用データの作成を行う	事前学習（デザイン企画・素材制作:1.5h） 事後学習（課題の仕上げと提出用データの作成:1.5h）	○
15	ポートフォリオデザイン	作品プレゼンテーションと講評を行う	事前学習（プレゼンテーション準備:3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・原則として「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」を履修済みであること	・作品プレゼンテーション後に講評する。
---------------------------------	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

--

教科書・参考文献

教科書	参考文献
①『ACA アドビ認定アソシエイト対応 Photoshop CC 試験対策』②『ACA アドビ認定アソシエイト対応 Illustrator CC 試験対策』	Adobe Photoshop (https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html) Adobe Illustrator (https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html) Adobe Indesign (https://helpx.adobe.com/jp/indesign/tutorials.html)

成績評価方法・評価割合・評価基準

①提出課題（70%）:課題制作に使用した機能と制作物の完成度を評価する ②発表プレゼンテーション（20%）:スライド、プレゼンテーション内容を評価する ③ACA 模試（10%）:模試の点数を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	△	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅰ (旧 マンガ制作)	竹内 一郎 市野 治美 芦谷 耕平	演習	前期	8	2	MA 501

科目の概要および目的

4年間学んだ、漫画に関する学びの集大成を行う。就職活動をにらみ、ポートフォリオの制作を行う。作品の物語や世界観が、未知の読者に伝わっているか、客観性が問われる。漫画作品、小説作品、シークエンシャル・アート、作品研究などの研究に取り組む。授業内容は漫画の形式で書かれているが、他の作品形式もそれに準ずる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・自ら世界観を構築し、伝達する方法を考えることができる。
- ・論理的表現力を身につける。
- ・中間発表に向けた発信力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	卒業制作完成までの流れを説明	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	
2	シナリオ制作（1）	荒筋をつくる	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
3	シナリオ制作（2）	ハコ書きをつくる	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
4	シナリオ制作（3）	脚本の作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
5	中間発表（1）	発表と講評	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
6	キャラ表（1）	主要登場人物のキャラ表作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
7	キャラ表（2）	サブキャラのキャラ表作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
8	キャラ表（3）	等身表の作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
9	中間発表（2）	発表と講評	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
10	ネーム制作（1）	カメラアングルを考える	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
11	ネーム制作（2）	コマ割りをつくる	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
12	ネーム制作（3）	カメラアングルの再構成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
13	ネーム制作（4）	コマ割りの再構成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
14	中間発表（3）	発表と講評	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
15	ネーム完成	全体講評	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

- ・マンガ領域のコアカリキュラムを履修していること。

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・毎週、実技の進行状況を見て講評します。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・主人公や登場人物のキャラクター設定、世界観に斬新性があることが望ましい。
- ・24ページ以上のマンガ作品、800字以上のシナリオ・小説の骨子が完成していること。
- ・中間発表を数回行う。この際にはパワーポイントなどを使用してプレゼンテーションをする。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
コピーで配布する。	授業内で紹介する。

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：主体的な授業参加態度を評価する
 ②作品（50%）：表現力・伝達力・完成度を評価する
 ③中間発表（20%）：コミュニケーション力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	◎	—	—	○	○

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅰ (旧 アニメコンテンツ制作)	古瀬 登 芦谷 耕平	演習	前期	8	2	AN 501

科目の概要および目的

3年間コンテンツという括りの中で学んだ集大成としての卒業制作又は卒業論文の指導を行う。コンテンツのキーワードは共感であり、そしてそれがすべてなのだ。共感とはすべての表現に共通するキーワードだが、共に感ずるとは、人が表現したいモノや考えていることに対して感ずることを言うのである。
前期「卒業研究Ⅰ」では、企画～コンテ撮までを行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメーション用の企画書（論文の場合は研究計画書）を作成できる
- ・2、3年次の経験を活かし、クオリティーの高いコンテンツを作成することができる
- ・アニメーション制作フローに必要なスキルを総合的に身につけることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	企画書の発表	事前/企画書の作成（6h）	○
2	企画内容の検討～確定	企画内容を元に人員を配置する	事前/企画書の作成（6h）	○
3	年間計画	提出までのスケジュール作成	事後/課題の制作（3h）	○
4	イメージボード	物語の中心となるイメージボードを作成	事後/課題の制作（3h）	○
5	脚本・プロット・構成	物語のシーン構成を決定する	事後/課題の制作（3h）	○
6	キャラクター	メインキャラクターのビジュアル・内面を確立させる	事後/課題の制作（3h）	○
7	背景美術	シーンごとの美術設定を作成する	事後/課題の制作（3h）	○
8	絵コンテの作成（1）	アニメーションの設計図と呼ばれる絵コンテの作成	事後/課題の制作（3h）	○
9	絵コンテの作成（2） 第一項のチェック	アイレベル、パース感などは絵コンテのうちに決めておく	事後/課題の制作（3h）	○
10	絵コンテの作成（3） 第二項のチェック	カットナンバーとカット尺は必ず記載する	事後/課題の制作（3h）	○
11	絵コンテの作成（4） 決定稿のチェック	全体を見通して、カット数を調整する	事後/課題の制作（3h）	○
12	音響の選択	世界観を決める上で音源（劇伴）・SEは重要な選択 自作も可	事後/課題の制作（3h）	○
13	コンテ撮の作成（1）	絵コンテと音響を合わせる重要な作業	事後/課題の制作（3h）	○
14	コンテ撮の作成（2）	スポッティングはこの段階のうちに調整する	事後/課題の制作（3h）	○
15	コンテ撮の発表・提出	コンテ撮を用いてプレゼンし、他人の意見を収集する 指導教員のチェック&リテイク	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で個別にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・卒業制作または論文の「企画」「テーマ」を自由に選択。制作においてはクオリティを維持するためにもグループ制作が望ましい。（個人製作は要相談）
- ・随時担当教員とのミーティング、或いは指導を受けること。論文希望者は専門教員の指導を受けること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業に積極的に参加できているか。スケジュールを管理できているか。
- ②課題（70％）：企画の内容・完成度。作品発表でのプレゼン・内容について評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
△	◎	—	◎	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅰ (旧 デジタルコンテンツ制作)	井上 幸喜 吉岡 章夫 増田 宗嶺	演習	前期	8	4	GA 501

科目の概要および目的

ゲームショウ等、外部公開向けにゲームコンテンツ制作を行う。表現の手法はムービーを用いたイメージ映像や、コンピューター上で操作するインタラクティブな作品などを想定する。ゲーム制作における問題点やそれらの解決方法や自己表現の方法を学ぶ。また、出来上がった作品をインターネットや外部のイベントを通じて発表する機会を設ける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・自らの企画の具現化・スケジュールの管理・外部展示クオリティを有する作品を制作できる
- ・イベント企画運営の共同作業を体験する
- ・作品を第三者へプレゼンと試遊を行い、感想を回収、作品修正に必要なことが理解できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	中間発表の結果をうけ、今後の作品の方向性を決める	事後／企画準備 6時間	○
2	企画完成	ゲーム企画を完成させ、プレゼンを行う。その後見直し変更作業	事前／企画草案完成 6時間 事後／企画見直し 3時間	○
3	素材作り（1）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事前／企画完成 3時間 事後／企画見直し 2時間	○
4	素材作り（2）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／中間発表版の完成 6時間	○
5	素材作り（3）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／中間発表版の作成 6時間	○
6	素材作り（4）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／中間発表版の作成 6時間	○
7	素材の組み立て	中間発表にそなえての準備を行う	事後／α版の完成 6時間	○
8	中間発表／講評	途中の進捗をプレゼンテーションする	事前／プレゼン資料の準備 6時間	○
9	素材作り（5）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／中間発表版の作成 6時間	○
10	素材作り（6）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／中間発表版の作成 6時間	○
11	β試遊版完成チェック	実機でのデモを含む進捗確認と最終版に向けての問題抽出	事前／β版の完成 6時間 プレゼン資料の準備 6時間	○
12	素材作り（7）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／評価版の作成 6時間	○
13	素材作り（8）	CGモデルデータやアニメーションデータ、サウンドデータ、プログラミングなど、企画書・仕様書に基づいて材料の製作を行う	事後／評価版の作成 6時間	○
14	仕上げ	最終調整し、素材を組み立てる	事前／完成準備作業 6時間	○
15	作品発表／講評	出来上がった作品をプレゼンテーションする	事後／修正箇所洗い出し 3時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「ゲーム企画演習Ⅳ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・指導教員より個別に回収指示を発表毎に行う。
- ・多数の学外試遊者よりの感想を直接ヒアリングする。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Unity又はUnreal Engine、Webツールを使用して個人でコンテンツを作成できる事。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業態度
 ②中間提出物（30％）：完成度、クオリティ、プレゼンテーション
 ③最終時課題（40％）：完成度、クオリティ、プレゼンテーション

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	○	△	○	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅰ (旧 イラストレーション制作)	北見 隆 高田 美苗	演習	前期	8	2	IL 501

科目の概要および目的

・授業の概要：イラストレーション領域3年間の総まとめ的な実技授業である。本年度用作品集のためのイラストレーションの制作をはじめ、個人卒業アルバムの制作の他、卒業研究のチェックや中間発表が行われるが、講師のアドバイスのもと、卒業研究につらなる作品を制作する時間も設けられている。合間に校外授業等も行う予定である。
・科目の目的：3年間に身に付けた技術の応用と展開を行い、自己のスキルを再確認しながら、更に完成度の高い作品を目指して制作する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・講師による個別指導のもと、完成度の高い作品を制作することができる。
・3年間で客観的に振り返り、自分が進むべき道や作風を確認することができる。
・課題を通して、社会に出て役立つスキルの再確認と、再学習ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業オリエンテーション作品集のためのイラストレーション制作（1）	卒業研究の企画に関するアンケート 作品集「鳥獣戯画」の為のアイデアスケッチを何案か考案。	次の課題が把握できている場合は、事前にアイデア等を考えて来ると作業がスムーズに進む。また授業内に仕上がらなかった作品は全て自宅制作とし、提出日を厳守すること。(3H)	○
2	作品集のためのイラストレーション制作（2）	アイデアスケッチをもとに、下書きを描く。		○
3	作品集のためのイラストレーション制作（3）	イラストレーション制作。		○
4	作品集のためのイラストレーション制作（4）卒業研究企画発表	学生による完成作品プレゼンテーションと講評会。第一回の卒業研究の企画発表。	やり残した制作物を仕上げてくる。(3H) 企画発表の時の講評を元に企画を練り直す。(2H)	○
5	学外学習	深大寺遠足（手びねり、絵付け等）。雨天延期有り。	手びねり、絵付けの案を練ってくる。(2H)	○
6	卒業研究試作（1）	卒業研究に繋がる作品、もしくはB1サイズ作品を制作する。現状発表の後、アイデアを講師と個別に相談する。	どのような作品を描くか（創るか）案を練ってくる。(3H)	○
7	卒業研究試作（2）	卒業研究に繋がる作品制作。	下絵を描いてくる。画材、資料集め等（3H）	○
8	卒業研究試作（3）	卒業研究に繋がる作品制作。	本描きを進めてくる。(3H)	○
9	卒業研究試作（4）	卒業研究に繋がる作品制作。	描き込みを進めてくる。(3H)	○
10	卒業研究企画発表	第二回の卒業研究の企画発表。卒業研究試作作品講評会。	試作を仕上げてくる。(3H) 企画発表の時の講評を元に企画を練り直す。(2H)	○
11	卒業アルバム制作（1） 卒業研究個別相談	個人の卒業アルバム制作。 平行して、卒業研究に関する個人面談も行われる。	卒業アルバム用の画像を集めてくる。(3H)	○
12	卒業アルバム制作（2） 卒業研究個別相談	個人の卒業アルバム制作。 平行して、卒業研究に関する個人面談も行われる。	画像の選定。(2H) プリント。(1H)	○
13	卒業アルバム制作（3） 卒業研究個別相談	個人の卒業アルバム制作。 平行して、卒業研究に関する個人面談も行われる。	アルバムの構成を考える。(1H) 製本を仕上げる。(3H)	○
14	卒業アルバム制作（4） メ切、卒業研究個別相談	卒業アルバム講評会。完成作品プレゼンテーションと講評会。	卒業研究のレジュメを用意する。(3H)	○
15	卒業研究企画発表	第三回の卒業研究の企画発表。	企画発表の時の講評を元に企画案のブラッシュアップ。(3H)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・イラストレーション領域のコアカリキュラムを履修していること

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題ごとに全体講評会が行われる。
・作品裏に採点が記入され、返却される。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・学生時代最後にふさわしい、最終学年に恥じぬ、完成度の高い作品を提出すること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題（70%）：表現力・完成度を評価する。
②平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	◎	△	○	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅰ (旧 コンテンツデザイン制作)	渡邊 哲意	演習	前期	8	2	MD 501

科目の概要および目的

アドバタイジング・クリエイティブ・マルチメディアなど各自将来の進路を念頭に制作分野を選択し、実践的な計画立案、制作を行う。各自の企画書やアイデアスケッチなどをもとに選定テーマに合わせた個別指導を行う。この授業を通じて時代を見据えたこれから求められるデザインスキル（デザインに何が必要か、人々の生活にとって真に必要なデザインの企画提案実行力）を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・コンテンツのデザイン企画を制作できる
- ・デザイン方法論を実践できる
- ・考えた企画を発表できる
- ・企画を作品として表現できる
- ・制作した作品を発表できる
- ・社会と連携した作品制作・提案ができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス・講義	授業の進め方を説明、コンテンツデザインの概要説明、課題対してディスカッション	復習：授業振り返り、次週の準備（1時間）	○
2	講義・演習（1）	課題のコンテンツに対し調査、分析、アイデア出し	予習：課題準備（1時間）	○
3	講義・演習（2）	分析、アイデア出し	復習：調査（4時間30分）	○
4	講義・演習（3）	分析結果・アイデアの整理、個別指導	復習：アイデアの再考（2時間30分）	○
5	講義・演習（4）	分析結果・アイデアの整理、資料化	復習：資料化（4時間30分）	○
6	発表	プレゼンテーション	予習：制作完成、プレゼンテーション準備（27時間）	○
7	研究テーマの設定（1）	テーマ設定と企画書の作成	予習：研究テーマを考える（4時間30分）	○
8	研究テーマの設定（2）	企画内容についての個別指導	予習：研究テーマを考える（4時間30分）	○
9	アイデアスケッチ（1）	個別指導による再考、修正、追加	復習：アイデアの再考（4時間30分）	○
10	アイデアスケッチ（2）	最終表現決定	復習：デザイン制作に向けての準備（5時間）	○
11	デザイン制作（1）	最終完成に向けて制作開始	予習：制作準備（1時間）	○
12	デザイン制作（2）	表現方法や技術的指導	予習：進行報告準備（1時間）	○
13	デザイン制作（3）	表現方法や技術的指導	予習：進行報告準備（1時間）	○
14	デザイン制作（4）	表現方法や技術的指導	予習：進行報告準備（1時間）	○
15	作品審査	プレゼンテーション	予習：制作完成、プレゼンテーション準備（27時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「コンテンツデザイン演習」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題発表後、評価・コメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

社会力・観察力・発見力・分析力・企画力・表現力・実行力を習得する意欲

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①制作進行（20%）：計画的な制作進行度を評価する
- ②企画発表（30%）：企画の立案精度を評価する
- ③課題発表（30%）：制作意図の伝達度を評価する
- ④発表聴講（20%）：他の発表者との意見交換度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	○	△	○	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅰ (旧 キャリア創造演習Ⅴ)	橋口 静思	演習	前期	8	2	CA 501

科目の概要および目的

卒業論文の執筆に向けた準備科目として、必要となる基本および専門的情報を整理しながら研究テーマを掘り下げて、学術論文にふさわしい構成を考えていく。関心のあるテーマについてその特徴や背景を客観的に分析したうえで自分の問題意識を明確にし、それを論じるための情報の扱い方、言葉の使い方を習得する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・卒業研究計画を立てることができる
- ・卒業研究の具体的な内容を考えることができる
- ・作品やテーマについて必要な情報収集ができる
- ・自分が持っている情報や考えを論理的に他者に伝えることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	授業の進め方の説明	事前/シラバスを読む（30分）	
2	履歴書の作成	研究に関わるデータを言葉にして整理する	事前/事前調査（2時間） 事後/復習・確認（2時間）	○
3	情報を集める（1）	辞典や事典、文献、インターネットの使い方を学ぶ	事前/研究テーマの整理（2時間） 事後/復習・確認（3時間）	○
4	情報を集める（2）	図書室を使って情報を集める	事前/研究テーマの整理（2時間） 事後/復習・確認（3時間）	○
5	レポート作成準備（1）研究計画	テーマを決めて、情報を収集、構成し、レポートを作成する	事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
6	レポート作成（1）研究計画		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
7	レポート作成準備（2）テーマの特徴	テーマを決めて、情報を収集、構成し、レポートを作成する	事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
8	レポート作成（2）テーマの特徴		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
9	レポート作成準備（3）関連・背景	テーマを決めて、情報を収集、構成し、レポートを作成する	事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
10	レポート作成（3）関連・背景		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
11	レポート作成準備（4）問題提起	テーマを決めて、情報を収集、構成し、レポートを作成する	事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
12	レポート作成（4）問題提起		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
13	レポート作成準備（5）論文構成	テーマを決めて、情報を収集、構成し、レポートを作成する	事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
14	レポート作成（5）論文構成		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	○
15	まとめ	論文作成のポイントを復習する	事前/整理（3時間） 事後/内容の復習（3時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で各自にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・日常的にさまざまな芸術に接し、文献を読み、自分の関心を確認していく
- ・気になったこと、浮かんだアイデアのメモを取る

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業で適宜紹介します
-----	----	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業における取り組みを含めた平常点（30%）：必要な情報収集ができているか、特徴や問題を客観的に理解しているか
 ②レポート（70%）：卒業研究（論文）に向けたテーマと要点が適切にまとまっているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
◎	○	△	◎	○	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅱ (旧 卒業制作及び論文)	竹内 一郎 市野 治美 芦谷 耕平	演習	後期	8	2	MA 502

科目の概要および目的

4年間学んだ、漫画に関する学びの集大成を行う。就職活動をにらみ、ポートフォリオの制作を行う。作品の物語や世界観が、未知の読者に伝わっているか、客観性が問われる。漫画作品、小説作品、シークエンシャル・アート、作品研究などの研究に取り組む。授業内容は漫画の形式で書かれているが、他の作品形式もそれに準ずる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・自ら世界観を構築し、伝達する方法を考えることができる。
- ・論理的表現力を身につける。
- ・協調性を持って卒展展示に取り組み、プレゼンテーション力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	下絵（1）	主要キャラを描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
2	下絵（2）	サブキャラを描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
3	下絵（3）	背景を描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
4	ペン入れ（1）	主要キャラを描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
5	ペン入れ（2）	サブキャラを描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
6	ペン入れ（3）	背景を描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
7	中間発表（1）	発表と講評	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
8	作品制作（1）	ネームを整える	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
9	作品制作（2）	中間発表の準備をする	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
10	中間発表（2）	発表と講評	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
11	作品制作（3）	表情を整える	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
12	作品制作（4）	背景を描く	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
13	作品制作（5）	トーンを貼る	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
14	論文発表	自作を発表し、講評し合う	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○
15	合評	合評会をする	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・マンガ領域のコアカリキュラムを履修していること。

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・毎週、実技の進行状況を見て講評します。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・少しでも水準の高い作品を創るための努力を惜しまないこと。
- ・24ページ以上のマンガ作品、800字以上のシナリオ・小説の骨子が完成していること。
- ・中間発表を数回行う。この際にはパワーポイントなどを使用しプレゼンテーションする。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
コピーで配布する。	授業内で紹介する。

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：積極的な授業参加態度を評価する
 ②作品（50%）：表現力・伝達力・完成度を評価する
 ③卒業制作展の展示（20%）：協調性・コミュニケーション力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	—	—	○	—

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅱ (旧 卒業制作及び論文)	古瀬 登 芦谷 耕平	演習	後期	8	2	AN 502

科目の概要および目的

優れたコンテンツなら即ビジネスに直結していく。それは独立、フリーランスを目指す人間にはいわば看板にもなりうるもの。AO試験を行うプロダクションなどでは最高のプレゼンテーションにもなる。そうした目標目的意識をもってアニメーション作品を制作する。卒業制作作品としての完成度を鑑み、客観的、且つ包括的な視点で指導を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ 臨機応変にスケジュールを管理できる
- ・ 一本のアニメーション作品または論文を発表できる
- ・ アニメーション作品としてワールドワイドに発表、配信ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	スケジュールの見直し	現状の成果を報告し、後半のスケジュールを立て直す	事後/課題の制作（3h）	○
2	レイアウト	絵コンテを元にレイアウトを作成する。	事後/課題の制作（3h）	○
3	原画（1）	レイアウトを元に大まかな動きのラフを作成する。	事後/課題の制作（3h）	○
4	原画（2）	ラフの動きをさらに正確にし、動きのチェック。	事後/課題の制作（3h）	○
5	動画（1）	中割作業	事後/課題の制作（3h）	○
6	動画（2）	クリンナップ	事後/課題の制作（3h）	○
7	仕上げ・撮影（1）	スキャン	事後/課題の制作（3h）	○
8	中間発表（仮提出）	全体で発表、プレゼンテーション。 この時点で絵コンテの決定稿として発表。	事後/課題の制作（3h）	○
9	仕上げ・撮影（2）	彩色	事後/課題の制作（3h）	○
1 0	撮影・編集（1）	AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンボジットする）。	事後/課題の制作（3h）	○
1 1	撮影・編集（2）	前回に引き続き、組み合わせたコンボジションに効果を加えていく。	事後/課題の制作（3h）	○
1 2	講評会	アニメ指導教員、全員での講評会の実施	事後/課題の制作（3h）	○
1 3	リテイク及びブラッシュアップ	講評会で指摘された箇所を修正、ブラッシュアップを行う	事後/課題の制作（3h）	○
1 4	最終仕上げ	アニメーション全体を見て、不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	○
1 5	最終チェック	指導教員から最終チェックを経て、提出	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ 講評会にて全体の課題発表と講評を行う
--	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ 卒業制作または論文の「企画」「テーマ」を自由に選択。制作においては個人制作も可
・ 随時担当教員とのミーティング、或いは指導を受けること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題（20%）：スケジュールを管理できているか。表現力・完成度はどうか。
②成果発表（30%）：講評会でのプレゼン・内容について評価する。
③卒展制作展示（50%）：アニメーション映像メディアとして、アニメ作品を学内の発表に留まらず世界中に配信出来る事について評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
△	◎	—	—	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅱ (旧 卒業制作及び論文)	井上 幸喜 吉岡 章夫 増田 宗嶺	演習	後期	8	4	GA 502

科目の概要および目的

個人作品最低1作品、他にグループ制作にて作品を制作。これまでの授業のみでなく学生生活を通じて学んだことを集大成し、自らの企画し設計したものを制作し作品展示及びプレゼンテーションを行う。形式は問わないがゲーム的要素を含むこと。本学で学んだことの締めくくりとしての成果を確認し外部へ発表を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・卒業に値する集大成の作品企画力を学ぶ。
- ・プレゼンテーション力を高めることができる。
- ・自己制作物、論文を用いた外部者向けへ発表力を身につける。
- ・グループ制作での役割把握と協力制作力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	本科目の概要の説明と各人の計画作り。	事前／企画草案 6時間	○
2	企画の提出	企画の評価と指導を行う。	事後／プレゼンシートの完成（4時間）	○
3	企画テーマ発表Ⅰ	企画をプレゼンし、意見を収集し企画に反映する。	事後／企画書完成（4時間）	○
4	企画テーマ発表Ⅱ	企画をプレゼンし、意見を収集し企画に反映する。	事後／企画書完成（4時間）	○
5	作業進捗会議（1）	進捗状況を報告し合い、必要な修正又は、助言を受ける。	作品制作（20時間）	○
6	作業進捗会議（2）	進捗状況を報告し合い、必要な修正又は、助言を受ける。	作品制作（20時間）	○
7	制作進捗の見極めⅠ α 版	進捗をプレゼンし、意見を聞き、必要な指導を受ける。	事前／α 試遊版と企画書の完成（15時間）	○
8	作業進捗会議（3）	進捗状況を報告し合い、必要な修正又は、助言を受ける。	作品制作（20時間）	○
9	作業進捗会議（4）	進捗状況を報告し合い、必要な修正又は、助言を受ける。	作品制作（20時間）	○
10	制作進捗の見極めⅡ β 版	進捗をプレゼンし、意見を聞き、必要な指導を受ける。	作品制作（20時間）	○
11	作業進捗会議（5）	進捗状況を報告し合い、必要な修正又は、助言を受ける。	事前／β 試遊版と企画書の完成（15時間）	○
12	作業進捗会議（6）	進捗状況を報告し合い、必要な修正又は、助言を受ける。	作品制作（20時間）	○
13	制作進捗の見極めⅢ リリース版	進捗をプレゼンし、意見を聞き、必要な指導を受ける。	作品制作（20時間）	○
14	成果発表Ⅰ	各人、各チームの成果をプレゼンテーションする。	事後／プレゼン準備（4時間）	○
15	成果発表Ⅱ	各人、各チームの成果をプレゼンテーションし、総評を行う。	事後／プレイデモ、プレゼンシート完成（16時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「デジタルコンテンツ制作」	・ 個々面談、進行確認後制作アドバイスとスケジュール確認を行う ・ 外部被験者より感想をヒアリング
----------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・最低限個人にて習得したツールを駆使しコンテンツの作成を企画より完成、展示法を提案できる技能を有する者。各自展示には自己出費が必要となります。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業態度 ②中間提出物 α 版、β 版（30％）：完成度、クオリティ ③最終提出展示評価（40％）：完成度、クオリティ

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
◎	◎	△	○	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅱ (旧 卒業研究及び論文)	北見 隆 高田 美苗	演習	後期	8	2	IL 502

科目の概要および目的

・授業の概要：卒業研究として質、量共に充実した作品を制作する。平面作品ではB1サイズ4～5枚程度が目安となる。趣味的な方向に陥り過ぎること無く、4年間の集大成に相応しい作品を制作してもらいたい。その為にも担当講師との密な報告が必要となり、中間チェックと発表の場が定期的に設けられている。また展示会までを最終目標としており、提出期限を含め、展示効果も考慮された、完成度の高い作品づくりが要求される。12月に提出となるが、不十分な作品は再提出となる。

・科目の目的：卒業研究は一生に一度のことであり、学生生活の間に身に付けた技術と発想力の応用と展開を最大限行い、一層完成度の高い、悔いのない作品を目指して制作する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・講師による個別指導のもと、完成度の高い作品を制作することができる。

・4年間を客観的に振り返り、自分が進むべき道や作風を確認することができる。

・課題を通して、社会に出て役立つスキルの再確認と、再学習ができる。

・作品展示と自己作品のプレゼンテーションを通して、コミュニケーションスキルを向上させる事ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	中間発表	ひとり持ち時間10分で、これまでの経過と計画を発表。作品もできているところまで持って来て、具体的に。	次の課題が把握できている場合は、事前にアイデア等を考えて来ると作業がスムーズに進む。また授業内に仕上がらなかった作品は全て自宅制作とし、提出日を厳守すること。(3H)	○
2	制作（随時相談）	各自、制作。担当講師と密に連絡をとって、相談しつつ進行。	卒業研究のラフを全て仕上げてくる。(3H) 材料を購入する。(1H)	○
3			卒業研究を進める。(5H)	○
4			卒業研究を進める。(5H)	○
5			卒業研究全体の半分まで仕上げてくる。(3H)	○
6	個人相談	北見教授、高田講師、2人で個人相談。一人持ち時間15分。必ず面談を受けて下さい。面談中も他の学生は、制作する。	個人相談の結果を卒業研究に反映させる。(3H)	○
7			個人相談の結果を卒業研究に反映させる。(3H)	○
8	制作（随時相談）	制作（随時相談）	卒業研究を進める。(5H)	○
9			卒業研究を進める。(5H)	○
10			卒業研究を進める。(5H)	○
11			卒業研究を進める。(3H) 発表の準備をする。(2H)	○
12	発表、採点	集合写真撮影。卒業研究メッチ。一人持ち時間15分。全員、参加すること。発表後採点。その日のうちに合格発表。	発表で不合格の場合は、作品を修正、描き足しをする。(5H)	○
13	再提出及び採点	前回不合格（60点未満）の学生は、再提出。その日のうちに採点、及び、合格発表。	再度発表の準備をする。(2H) 不合格の場合は、修正・描き足し。(3H)	○
14	個別相談及び卒業研究展準備	個別に相談したい人は、予約の上、相談してください。	卒業研究展準備 (3H) 不合格の学生は、修正・描き足し。(3H)	○
15			卒業研究展準備 (3H) 不合格の学生は、修正・描き足し。(3H)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「卒業研究Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・プレゼンテーションと作品講評会 ・不合格作品に対する個別指導 ・作品講評後採点され、不合格者はブラッシュアップ後、再提出

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・全ての科目の単位を満たしておくこと。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①作品評価（70％）：表現力・完成度及び、4年間の集大成としての作品基準を満たすかを評価する。 ②平常点（15％）：授業マナーを守り、授業及び展示活動に積極的に取り組む態度を評価する。 ③展示評価（15％）：作品内容に相応しい展示となっているかを評価する。
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	○	◎	◎	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅱ (旧 卒業制作及び論文)	渡邊 哲意	演習	後期	8	2	MD 502

科目の概要および目的

各自の将来志向しようとするジャンルの仕事や作品制作など、自由な観点から各自のテーマを選び提案性のある制作を行う。この授業では実社会でも運用する個性的で高いレベルの作品に結実させるとともに、自信を持って自身が携わるデザイン分野を示す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・コンテンツのデザイン企画を制作できる
- ・デザイン方法論を実践できる
- ・考えた企画を発表できる
- ・企画を作品として表現できる
- ・制作した作品を発表できる
- ・社会と連携した作品制作・提案ができる
- ・制作した作品の展示発表ができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	研究テーマの設定	テーマ設定と企画書の作成	復習：企画書の作成（9時間）	○
2	企画検討（1）	企画内容についての個別指導	復習：企画内容の再考（4時間30分）	○
3	企画検討（2）	企画の具体化と決定	復習：調査に向けての手順整理（4時間30分）	○
4	テーマコンセプトの作成	調査、分析、ポジショニング	復習：調査結果の整理（2時間30分）	○
5	テーマコンセプトの作成	資料、分析結果の整理、マップ化	予習：資料準備（2時間）	○
6	中間審査（1）	テーマ、進行内容の確認、プレゼンテーション	復習：ビジュアルコンセプトの作成（4時間30分）	○
7	アイデアスケッチ（1）	個別指導による再考、修正、追加	復習：アイデアの再考（2時間30分）	○
8	アイデアスケッチ（2）	個別指導による再考、修正、追加	復習：アイデアの再考（2時間30分）	○
9	アイデアスケッチ（3）	最終表現決定	復習：デザイン制作に向けての準備（4時間）	○
10	展示計画	卒業制作展の展示方法についての話し合い、技術確認	復習：展示イメージ作成（2時間）	○
11	中間審査（2）	企画プレゼンテーション、最終完成に向けて制作開始	復習：指摘事項の訂正（1時間）	○
12	アイデアスケッチ（4）	表現方法や技術的指導	予習：アイデアスケッチの準備（1時間）	○
13	アイデアスケッチ（5）	表現方法や技術的指導	予習：アイデアスケッチの修正（1時間）	○
14	発表事前確認	発表内容の最終確認指導	予習：発表内容の準備（1時間）	○
15	作品・論文審査	プレゼンテーション	予習：制作完成、プレゼンテーション準備（27時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「卒業研究Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・授業内のコミュニケーションで対応

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

観察力・発見力・分析力・企画力・表現力・実行力を習得する意欲

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①制作進行（20%）：計画的な制作進行度を評価する
- ②作品表現（30%）：企画からの作品精度を評価する
- ③作品発表（30%）：制作意図の伝達度を評価する
- ④発表聴講（20%）：他の発表者との意見交換度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	○	○	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
卒業研究Ⅱ (旧 卒業制作及び論文)	橋口 静思	演習	後期	8	2	CA 502

科目の概要および目的

卒業論文を作成し発表する。「卒業研究Ⅰ」で調査研究を進めたメディア芸術に関わるテーマについて、必要な情報を収集整理しながら、独自の問題意識に基づいて客観的に分析した学術論文を執筆する。また、その論文の内容に基づいた成果（ポスター等）を作成し、卒業制作展で発表する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・メディア芸術に関わるテーマについて適切な情報を収集できる
- ・設定したテーマについて客観的な特徴を理解したうえで独自の視点から分析することができる
- ・以上の成果を論理的に他者に伝えることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	授業内容の説明、スケジュールの作成	事前/シラバスを読む（30分）論文で扱う研究テーマを整理する（2時間）	○
2	テーマと構成（1）	テーマを設定し、基本的な素材を調べる	事前/事前調査（2時間） 事後/復習・確認（2時間）	○
3	テーマと構成（2）	論文全体の章立てを考えながら、論点を整理する	事前/事前調査（4時間以上） 事後/復習・確認（4時間以上）	○
4	制作・執筆（1）	各自で論文作成を進める。教員は適宜、個別に助言する	事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
5	制作・執筆（2）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
6	制作・執筆（3）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
7	中間報告	各自が進捗状況を報告する。互いに批評する	事前/整理（3時間） 事後/復習・確認（3時間）	○
8	制作・執筆（4）	各自で論文作成を進める。教員は適宜、個別に助言する	事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
9	制作・執筆（5）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
10	制作・執筆（6）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
11	制作・執筆（7）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
12	制作・執筆（8）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
13	制作・執筆（9）		事前/事前調査（6時間以上） 事後/復習・確認（6時間以上）	○
14	最終発表	作成した論文の概要を発表。互いに批評する	事前/整理（3時間） 事後/復習・確認（3時間）	○
15	仕上げ	発表後の意見をもとに修正。論文の形式の最終確認	事前/整理（3時間） 事後/確認（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「卒業研究Ⅰ」	・授業内外で個別にコメントします
----------	------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・気になった情報や浮かんだアイディアのメモを取ることを習慣づける
- ・研究テーマに関わる資料を集め、整理、分析する
- ・疑問、問題がある場合は早めに担当教員に相談すること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業で適宜紹介します
-----	----	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業における取り組みを含めた平常点（25％）：研究対象について論理的に分析し、必要な情報収集ができているか
 ②課題（25％）：段階的に論文の執筆が進められているか
 ③卒論成果（50％）：メディア芸術に関連する独自の問題提起からなるテーマについて、客観的な論述、適切な資料の扱いがされているか
 また、その成果を発表する方法として、卒業制作展で適切な展示がなされているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
◎	○	○	◎	○	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

Ⅲ. 専門科目

3. 専門選択科目 (1) (科目ナンバー100番台)

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM 110	芸術学 I	前期	平山 敬二	2	100
MM 111	西洋美術史 I	前期	近藤 真彫	2	101
MM 112	日本美術史 I	前期	吉澤 早苗	2	102
MM 113	東洋美術史 I	前期	田辺 理	2	103
MM 114	ロックミュージック概論 I	前期	伊丹谷良介	2	104
MM 115	音楽史	前期	渡辺千栄子	2	105
MM 104	コンピュータデザイン基礎 I ※2	前期	中村/神林/増田/松浦	2	84
MA 116	現代漫画文化論 I	前期	松本零士・芦谷耕平	2	106
MA 118	ストーリー創作基礎	前期	市野 治美	2	107
MA 131	日本漫画史	前期	竹内 一郎	2	108
MA 164	マンガ表現基礎	前期	たちばないさぎ	2	109
MA 165	マンガ背景美術 I	前期/後期	平敷 隆	2	110
AN 132	アニメ制作・研究基礎 I	前期	池田宏・古瀬登	2	111
AN 151	アニメスキル I	前期	古瀬 登	2	112
AN/MM 130	現代アニメ文化論 I	前期	月岡 貞夫	2	113
AN/MM 154	アニメ背景遠近法	前期	松平 聡	2	114
IL 121	発想表現	前期	北見 隆	2	115
IL/MD 156	色彩構成	前期	安田 隆浩	2	116
IL 157	空間構成	前期	高田 美苗	2	117
MM/IL 158	デッサン I	前期	安田 隆浩	2	118
MM/IL 158	デッサン I	前期/後期	城芽ハヤト	2	119
MM/IL 158	デッサン I	後期	四宮義幸・清水友乃	2	120
GA/MD 160	コンピュータグラフィックス I	前期	吉岡 章夫	2	121
GA/MD 160	コンピュータグラフィックス I	前期	金子 修	2	122
GA/MD 161	映像・演出 I	前期	真島ヒロシ	2	123
MD/MM 123	総合芸術論	前期	竹内 一郎	2	124
MD/MM 125	デザイン概論 I	前期	中村 泰之	2	125
IL/MM 162	造形表現演習 I	前期	四宮義幸・清水友乃	2	126
MD 129	放送概論	前期	田淵 俊彦	2	127
MM 190	学外フィールドワーク	—	単位認定科目	2	128

※2 コンピュータデザイン基礎 I・II は、2019年度以降入学生は専門必修科目となります。

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
芸術学Ⅰ	平山 敬二	講義	前期	2	1	MM 110

科目の概要および目的

本講義では芸術概念の歴史の変遷をそれぞれの時代の芸術表現との連関を基に解説し、近代および現代における芸術概念の特質と現代における芸術上の課題とについて考察する。西洋近代において確立された芸術概念の意味内容と特質とを他の時代や地域との比較の中で理解するとともに、現代におけるより広い芸術についての考え方についても理解する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・芸術概念の歴史の変遷についてその概略を理解し説明することができる。
- ・芸術史を哲学的に考察することに関心を持つ。
- ・現代における芸術の特質と意義とについて主体的に考えることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	「芸術学Ⅰ」の講義を始めるに当たり、その内容と目的、講義の進め方および受講上の注意点等について説明する。	事前/シラバスの読解と考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	
2	「芸術」とは何か	「芸術」という日本語の成立事情とその本来の意味を説明し、現代における芸術概念の状況について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
3	芸術概念の歴史の変遷	タタル・キューヴィッチ等の説を紹介し、近代的芸術概念がどのようにして成立したのかを歴史的に解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
4	近代的芸術概念の特質	独創性や個性を重視する近代的芸術概念とそれ以前の芸術概念とを対比し、その相違について説明する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
5	日本における「芸」と芸道思想	近代以前の日本における「芸」という言葉の意味契機と、芸道思想の特質について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
6	西洋古代における芸術思想と表現	古代ギリシャ・ローマ時代の芸術表現とその背後にある芸術思想との関連について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
7	西洋中世における芸術思想と表現	西洋中世における芸術表現とキリスト教思想における芸術についての考え方との関連について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
8	西洋近代における芸術思想と表現（1）	ルネサンスにおける芸術思想と芸術表現との関連を理解し、近代芸術の特質について説明する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
9	西洋近代における芸術思想と表現（2）	17世紀以降20世紀前半までの芸術表現の展開と近代的芸術概念との必然的連関について説明する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
10	現代における芸術思想と表現（1）	現代における芸術表現の展開を近代批判の視点から把握し、現代における芸術活動の課題について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
11	現代における芸術思想と表現（2）	19世紀末から20世紀におけるデザイン・工芸運動について学び、現代芸術との関連を説明する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
12	現代における芸術思想と表現（3）	現代芸術に決定的な影響を与えたヨーゼフ・ボイスの「社会彫刻」および「拡張された芸術概念」について概説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
13	グローバリズムとブルーリズム（1）	芸術文化におけるグローバリズム（世界主義）とブルーリズム（複数主義）とのあるべき関係について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
14	グローバリズムとブルーリズム（2）	芸術文化におけるグローバリズム（世界主義）とブルーリズム（複数主義）とのあるべき関係について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
15	まとめ 論述テスト	これまでの講義の内容全般について質問の機会を設け、必要な解説と論述テストを行う。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で全体にコメントします。
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

講義を受講するに際しては、ノートをとること。美術史の基本的知識を積極的に身につけることを心掛ける。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『芸術学』／渡辺護／東京大学出版会／1,890円、『美学のキーワード』／W.ヘンクマン他編／勁草書房／4,200円
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか。
 ②リアクションペーパー（20%）：授業内容について主体的に考察する姿勢を持っているか。
 ③論述テスト（50%）：授業内容についての「理解度」および「考察力」を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	○	—	△	△	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕2限の前後
 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
西洋美術史Ⅰ	近藤 真彫	講義	前期	2	1	MM 111

科目の概要および目的

現在の美術史学における分類と解釈をもとに、古代ギリシアからルネサンス期までの西欧の美術について、主な作品とその特徴を解説する。各時代の美術の基本的な知識を得るだけでなく、歴史のなかでの表象の連続性や変化を確認する。また、作品の制作環境や評価の形成なども学ぶことで、社会のなかの美術の役割を理解し、客観的にその価値を考えていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・西洋美術の歴史を構成する主な作品の具体的な特徴を把握して、「名作」の価値を検証することができる
- ・美術と社会とのつながりを認識し、広い視野で作品をとらえることができる
- ・美術史からの学びを現代の芸術制作に活かすことができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	西洋における美術（アート）の定義、美術作品の歴史を学ぶことの意味を確認する	事前/シラバスを読む（30分） 事後/内容の復習（1時間）	
2	古典古代（1）	西洋美術史における古典古代の意義	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
3	古典古代（2）	ギリシア美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
4	古典古代（3）	ローマ美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
5	中世（1）	初期キリスト教美術から初期中世美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
6	中世（2）	ロマネスク美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
7	中世（3）	ゴシック美術：建築と彫刻	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
8	中世（4）	ゴシック美術：絵画	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
9	中世からルネサンス	国際ゴシック美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
10	イタリア・ルネサンス（1）	15世紀のイタリア美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
11	イタリア・ルネサンス（2）	16世紀のイタリア美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
12	北方ルネサンス（1）	15世紀のアルプス以北の美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
13	北方ルネサンス（2）	16世紀のアルプス以北の美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
14	まとめ（1）	古典古代から中世までの復習	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	○
15	まとめ（2）	ルネサンス期の復習	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業でコメントし、必要に応じて講義内容に反映させます
--	---------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・基本的な世界史の知識があることが望ましい
- ・作品をよく観察し、疑問点は調べる

教科書・参考文献

教科書	適宜ハンドアウトを配布します	参考文献	授業で適宜紹介します
-----	----------------	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①ほぼ毎回のコメント〔授業の最後10分程度〕（50％）：解説を理解し作品をよく見ているか。自分の制作に活かそうという視点があるか
- ②レポート（50％）：作品をよく見て特徴を自分で分析し、その価値を客観的に論じることができるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
△	△	—	○	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本美術史Ⅰ	吉澤 早苗	講義	前期	2	1	MM 112

科目の概要および目的

この講義では、先史・古墳時代から平安時代にかけての日本美術の歴史を取り上げる。異なる時代、異なる社会の美術においてなにが課題となったのか、またその課題に対し人々がどのように取り組んだのかを問いながら、造形作品のかたちを見る目を養い、そのかたちが表す意味を当時の社会的背景とともに考えてゆく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ 絵画、彫刻、工芸、建築といった、各ジャンルの造形作品の見方を学ぶ。
- ・ 各時代の表現様式の特徴を知り、それを見分ける力を身につける。
- ・ 作品のかたちとそれが表す意味、そして作品成立の背景にある社会との結びつきについて理解する。
- ・ 造形作品をことばで説明する力を養う。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	講義に関する説明（講義概要、成績評価方法など） 展覧会案内	事後/レポート作成（80分）	
2	先史・古墳時代（1）	縄文時代の美術・弥生時代の美術	事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
3	先史・古墳時代（2）	古墳時代の美術	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
4	飛鳥時代（1）	仏教美術の誕生と伝播	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	○
5	飛鳥時代（2）	飛鳥時代の美術（前期）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	○
6	飛鳥時代（3）	飛鳥時代の美術（後期）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
7	奈良時代（1）	奈良時代の美術（建築・彫刻）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
8	奈良時代（2）	奈良時代の美術（彫刻）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	○
9	奈良時代（3）	奈良時代の美術（絵画・工芸）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	○
10	平安時代（1）	平安時代の美術（前期：彫刻）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
11	平安時代（2）	平安時代の美術（前期：絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	
12	平安時代（3）	平安時代の美術（後期：建築・彫刻）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	
13	平安時代（4）	平安時代の美術（後期：工芸・絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	
14	平安時代（5）	平安時代の美術（後期：絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	
15	まとめ	先史時代から平安時代にかけての日本美術史を振り返って レポート講評	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ レポートについては、提出後の授業で講評を行う。
--	---------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ 講義を聞くのみならず、日頃から展覧会やギャラリーなどに出かけ、実作品にも触れて欲しい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	辻惟雄監修『カラー版 日本美術史』（増補新装）美術出版社 2,052円ほか（オリエンテーションの際に紹介する）
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①レポート（40％）：造形作品の魅力を自分のことばで伝える記述力をはかる。 ②期末試験（60％）：各時代の代表的な作品に対する基本的な理解度をはかる。
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：水曜日2限の授業前後 場所：授業実施教室
△	○	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
東洋美術史Ⅰ	田辺 理	講義	前期	2	1	MM 113

科目の概要および目的

美術は、我々の身近にあり、歴史上連綿と作り上げられてきた造形芸術である。本講義では、西アジア、南アジア、中央アジア、中国に至るまでの東洋の美術作品の特徴と歴史を概説する。具体的な美術作品と共に学び、美術についての基礎知識を得ることによって、美術への興味と作品を鑑賞する目を養うことが目標である。本講義を通して、個々の優れた美術作品に親しみ、それらを生み出してきた歴史的背景や文化について理解や共感を深めてもらいたい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ユーラシア大陸の各地域の歴史と美術について基礎知識が身につく
- ・世界的視野を広げることができる
- ・美術作品への見方が身につく、博物館において作品鑑賞を楽しむことができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	西アジアの美術 1	はじめに東洋美術とは何かを概説する。その後、シュメール、アッカド、新シュメール時代などの古代西アジアの美術について説明する。	事前/古代西アジアの歴史（1時間） 事後/古代西アジアの美術（1時間）	
2	西アジアの美術 2	第一回目の授業に引き続き、古代西アジアの美術を概説する、古バビロニア、アッシリア、新バビロニア時代の美術作品を中心に説明する。	事前/古代西アジアの歴史（1時間） 事後/古代西アジアの美術（1時間）	
3	西アジアの美術 3	古代の西アジアの美術とギリシア美術を折衷した、アケメネス朝ペルシアの美術とその歴史について概説する。	事前/アケメネス朝の歴史（1時間） 事後/アケメネス朝の美術（1時間）	
4	西アジアの美術 4	ギリシア美術の特色をもつアルサケス朝パルティアと、パルティア美術とローマ美術を折衷したササン朝ペルシアの歴史と美術について解説する。	事前/パルティア・ササン朝の歴史（1時間） 事後/パルティア・ササン朝の美術（1時間）	
5	インドの美術 1	マウリヤ朝、シュンガ朝、サータヴァーハナ朝の歴史と美術について解説する。主に仏教美術に焦点を当てて、彫刻作品を紹介し、その特徴について解説する。	事前/古代インドの歴史（1時間） 事後/古代インドの美術（1時間）	
6	インドの美術 2	第五回目の授業に引き続き、古代インドの美術作品について解説する。特に、クシャナ朝、グプタ朝のマトゥラー、サールナートなどの仏教彫刻と、アジャンター石窟の壁画などの仏教美術作品について概説する。	事前/古代インドの歴史（1時間） 事後/古代インドの美術（1時間）	
7	中央アジアの美術 1	グレコ・バクトリア、クシャナ朝（ガンダーラ）、パーミヤンなどの仏教美術作品を通して現在のバキスタンやアフガニスタンの歴史や美術作品について概説する。	事前/北西インドの歴史（1時間） 事後/北西インドの美術（1時間）	
8	中央アジアの美術 2	ソグディアナ、ミールーン、クチャなどのいわゆる西域といわれている地域とその周辺地域の美術作品の特徴について概説する。	事前/中央アジアの歴史（1時間） 事後/中央アジアの美術（1時間）	
9	中国の美術 1	殷代から三国時代の美術作品について概説する。殷代の青銅器や、秦代の兵马俑、漢代の画像石などについて解説する。	事前/古代中国の歴史（1時間） 事後/古代中国の美術（1時間）	
10	中国の美術 2	南北朝時代の美術作品について解説する。中国の敦煌莫高窟に代表される石窟寺院の壁画や仏像彫刻、南北朝期に描かれた絵画などについて解説する。	事前/古代中国の歴史（1時間） 事後/古代中国の美術（1時間）	
11	中国の美術 3	中国の隋・唐時代の美術作品を解説する。隋・唐時代の仏教美術、絵画、工芸、書などの多種多様な美術作品について説明する。	事前/古代中国の歴史（1時間） 事後/古代中国の美術（1時間）	
12	中国の美術 4	五代十国から北宋・南宋の美術作品を概説する。特に、五代十国時代から北宋・南宋の絵画、仏教美術を中心に解説する。	事前/中国の歴史（1時間） 事後/中国の美術（1時間）	
13	中国の美術 5	元代及び明代の歴史と美術作品を概説する。特に絵画と陶磁器、仏教芸術を中心に解説する。	事前/中国の歴史（1時間） 事後/中国の美術（1時間）	
14	中国の美術 6	清代の歴史と美術作品を概説する。清代の絵画、工芸品などを見ることによって、中国美術史の集大成ともいえる美術作品について学ぶ。	事前/中国の歴史（1時間） 事後/中国の美術（1時間）	
15	まとめ・復習	各地域の美術作品の特徴についてまとめる。この授業によって各地域の美術作品の特徴や異同を再確認する。	事前/これまでの復習（1時間） 事後/これまでの復習（1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・試験を行った後に、全体にコメントやアドバイスをを行う

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・高校の世界史を復習しておくとうわかりやすい。
- ・博物館や美術館に行き、美術作品に触れておくこと。特に、東京国立博物館と古代オリエント博物館を推薦する。

教科書・参考文献

教科書	なし。プリントを配布する	参考文献	『世界美術大全集』東洋編、平凡社 『【カラー版】東洋美術史』美術出版社
-----	--------------	------	-------------------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（70%）：授業の「理解度」を評価する（授業で配布したプリント及び自身で書いたメモなどは持ち込み可）。
- ②平常点（30%）：主体的な授業参加度を重視する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	○	—	△	—	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔火曜日〕の授業前後
場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ロックミュージック概論Ⅰ	伊丹谷 良介	講義	前期	2	1	MM 114

科目の概要および目的

ロックミュージックの誕生から70年代までのロックミュージックの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。この授業を通じて、現代聴かれる音楽として主流にあるロック・ミュージックの歴史、ジャンルスタイルの特徴について理解し、音楽的知識を深めるとともに、自身の作品へ応用する力を育む。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ロックミュージックの生い立ちと進化を説明できる
- ・背景にある文化（ファッション、サウンド、ビジュアル等）との関わりについて説明できる
- ・理解と勘考し、自分の行動につなげることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	歴史的概観	ロックミュージックの歴史観	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
2	ロック・ミュージックのブルース・ルーツ	ブルースの音楽的ルーツ、ブルース及びリズム＆ブルースに基づいた50年代のロックについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
3	ジャズの歴史	ジャズの歴史について	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
4	ロック・ミュージックのカントリー・ルーツ	ロック・ミュージックに影響を与えたカントリー・スタイルについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
5	ゴスペル・ルーツ	ゴスペル・ミュージック、ドゥー・ワップについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
6	ポップ・スタイルのロックミュージック	ティーン・アイドル・ポップ、ウォール・オブ・サウンド・プロダクションについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
7	フォーク・ミュージック	ボブ・ディラン、英国のフォーク・ロックについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
8	ソウル・ミュージック	ソウルのスタイルとその後のスタイルに及ぼした影響について	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
9	ブリティッシュ・インヴェンション	ロンドンにおけるロック、マーギー・グループについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
10	ビートルズ	ビートルズについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
11	ブリティッシュ・ブルース・リヴァイバル	ローリングストーンズ、その他重要なバンドについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
12	ブリティッシュ・インヴェンションに対するアメリカの反応	ガレージバンド、英国の影響を受けたその他のロック・スタイルについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
13	サイケデリック・ロック	サンフランシスコ・サウンド、サイケデリックロックについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
14	カントリー・スタイルのリヴァイバル	カントリーロック、ロカビリー・リヴァイバルについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
15	まとめ	これまでのロック・ミュージックスタイルのまとめ	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業毎のコメントカードを翌週の授業で回答します
--	--------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

積極的な授業態度

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『ロックミュージックの歴史（上）』キャサリン・チャールトン著 佐藤実訳 音楽之友社
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①授業毎の質問（60%）：質問、気付きが書かれたコメントカードから授業ごとの理解を評価する
②最終日のレポート（40%）：提出された「ロックミュージックの生い立ちと進化」のレポートを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕の授業終了後 場所：授業実施教室
—	—	—	△	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
音楽史	渡辺 千栄子	講義	前期	2	1	MM 115

科目の概要および目的

音楽にもいろいろな種類があるが、この講義では世界中で広く愛聴されているいわゆる西洋クラシック音楽を取り上げる。目頃よく耳にする曲をできる限り多くCDやDVD等で鑑賞することによって曲の特徴を耳で確認しつつ、曲の誕生の経緯や時代背景、それに伴う曲の特徴等を概説する。クラシック音楽の歴史の概略のみならず、時代的、社会的、思想的背景についても理解することを目的とする。毎回最後に質問を出し授業内容の理解を確認する（「3分間ペーパー」）。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・西洋クラシック音楽の歴史の概略を説明できる。
- ・曲と同じ時代の他の芸術作品への関心を高め、感性を豊かにする。
- ・クラシック音楽を生活や仕事の中で活用できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	西洋音楽史の時代区分について概説する	事前：シラバスを読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
2	中世・ルネサンス	西洋音楽の始まりとその後の発展への第1歩について概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
3	バロック（Ⅰ）	オペラの誕生と発展について作品を鑑賞しながら概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
4	バロック（Ⅱ）	器楽曲①室内楽の興隆について作品を鑑賞しながら概説する（バッハを中心に）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
5	バロック（Ⅲ）	器楽曲②協奏曲の誕生と発展について作品を鑑賞しながら概説する（ヴィヴァルディを中心に）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
6	古典派（Ⅰ）	交響曲の誕生と発展について作品を鑑賞しながら概説する（ハイドン、モーツァルト、ベートーヴェンを中心に）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
7	古典派（Ⅱ）	室内楽の新たな展開について作品を鑑賞しながら概説する（ハイドン、モーツァルト、ベートーヴェンを中心に）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
8	古典派（Ⅲ）	協奏曲の新たな展開について作品を鑑賞しながら概説する（モーツァルト、ベートーヴェンを中心に）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
9	古典派（Ⅳ）	オペラの新たな展開について作品を鑑賞しながら概説する（モーツァルトを中心に）（次週レポート提出）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：レポート作成（120分）	○
10	ロマン派（Ⅰ）	器楽曲①標題音楽について作品を鑑賞しながら概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
11	ロマン派（Ⅱ）	器楽曲②民族主義の音楽について作品を鑑賞しながら概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
12	ロマン派（Ⅲ）	歌曲の隆盛についてについて作品を鑑賞しながら概説する（シューベルト、シューマンを中心に）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
13	ロマン派（Ⅳ）	オペラのさらなる展開について作品を鑑賞しながら概説する（ヴァーグナー、ヴェルディを中心に）（次週レポート提出）	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：レポート作成（120分）	○
14	20世紀	新しい響き、新しい領域の開拓と多様化について作品を鑑賞しながら概説する	事前：前週配布資料を読む（30分） 事後：Youtube等で曲を聴き配布資料、ノート等の整理確認（30分）	○
15	おわりに	これまでの講義のまとめと筆記試験	事前：試験に備え、これまでの講義内容の総復習（180分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・3分間ペーパーは翌週の授業で説明します。
- ・レポートは評価を付けて返却します。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・予備知識は必要としません。
- ・復習の際には講義で取り上げた曲をYoutubeなどを利用して聴くように心がけること。

教科書・参考文献

教科書	使用しない。講義資料を毎回配布する。	参考文献	必要に応じて講義内で紹介する。
-----	--------------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①試験（50％）：西洋クラシック音楽の歴史の概略を理解しているか。
 ②レポート（30％）：時代の特徴を理解できているか。
 ③3分間ペーパー（20％）：授業に積極的に参加し、授業内容を理解しているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	△	—	—	—	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔水〕15：30～15：45 場所：7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
現代漫画文化論Ⅰ (旧 マンガ原作設定デザイン)	松本 零士 芦谷 耕平	講義	前期	2	1	MA 116

科目の概要および目的

一つのお話にはキャラクター・舞台(時代背景)・ストーリーが必要である。ストーリーの中には何(ネタ)をマンガにするかを考える作業があり、考えたことが読者に伝わるかどうか問われる。描きは始める前に準備(設定)をできるだけきちんとしておかねばならない。ストーリーが進み複数のキャラクターが登場しても話の流れを見失わないためにも、最初の準備はおろそかにできないのである。そのために、経験豊かな先人の経験談を基にして、自分の今後の作品制作に活かすエッセンスを抽出していく。

到達目標(授業を通じて身につく能力・スキル)

- ・漫画制作の基礎的理論を学び、自分のオリジナル作品を作ることができる
- ・漫画制作の心構えを学び、自分に置き換えて心構えを持つことができる
- ・漫画制作の発想法を学び、自分ではどうするかの方法論を考えることができる
- ・男女のキャラクター設定の描き分けができるようになる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習(内容/時間) 事後学習(内容/時間)	AL
1	ガイダンス	授業概要、課題についての説明。 DVD上映・サンプル作品を見ながら解説。	事前/漫画の描き方基本の予習(1時間) 事後/「銀河鉄道999」についての復習(3時間)	○
2	原作設定デザイン(1)印象に残る場面	DVD上映「風と共に去りぬ」などのインターミッション前・ラストシーン・エンドロール前後の解説。自身の体験を振り返って「日本三大芋蔓事件」など。	事前/漫画の描き方基本の予習(1時間) 事後/「風と共に去りぬ」についての復習(3時間)	○
3	原作設定デザイン(2)体験を基にする	VHS上映「男おいどん」「海の子兵衛」「THEコクピット」自身が体験した物が作品に如実に投影される。「ジャニー・ギターCD鑑賞」	事前/漫画の描き方基本の予習(1時間) 事後/「男おいどん」についての復習(3時間)	○
4	原作設定デザイン(3)構成	著書「銀のコーシカ」の原稿を解説。仕事仲間や実体験した怪我や事故・病気について。マンガの構成、言葉遣い、年齢層の漢字制限など。	事前/漫画の描き方発展の予習(1時間) 事後/「銀のコーシカ」についての復習(3時間)	○
5	原作設定デザイン(4)語彙力	古文漢文を学び、言い回しを覚える。VHS上映「ガリバー旅行記」初のフルカラーアニメーションからアニメーションの原点をみる。	事前/漫画の描き方発展の予習(1時間) 事後/「ガリバー旅行記」についての復習(3時間)	○
6	原作設定デザイン(5)戦争体験	CGを使用した漫画原稿の解説。DVD上映「THEコクピットⅠ.成層圏気流」現実には起きた戦争が反映されている作品の解説。	事前/漫画の描き方発展の予習(1時間) 事後/「THEコクピットⅠ.成層圏気流」についての復習(3時間)	○
7	原作設定デザイン(6)アニメの魅力	DVD上映「海賊ブラッド」「死闘!南太平洋」「バツくん街へ行く」「銀河鉄道999」アニメの魅力伝える方法。	事前/漫画の描き方発展の予習(1時間) 事後/「海賊ブラッド」についての復習(3時間)	○
8	原作設定デザイン(7)CGによる制作	過去から未来へ、科学の進化に伴うCGと手描きの合成原稿、動画を組み合わせたマンガの登場。	事前/漫画の描き方実践の予習(1時間) 事後/「バツくん街へ行く」についての復習(3時間)	○
9	原作設定デザイン(8)マンガ業界	日本のマンガ業界の危機、昔と今の原稿の違い。実技作例	事前/漫画の描き方実践の予習(1時間) 事後/「キャプテンハーロック」についての復習(3時間)	○
10	原作設定デザイン(9)タイトル	ネーミングタイトルのセンス。宇宙戦艦ヤマトの実写化・銀河鉄道999の劇映画化について。	事前/漫画の描き方実践の予習(1時間) 事後/「宇宙戦艦ヤマト」についての復習(3時間)	○
11	原作設定トレーニング(1)	課題に取り組む「テーマに沿ったキャラクター制作」立案・ラフ	事前/漫画の描き方実践の予習(1時間) 事後/最終課題の自主作業(6時間)	○
12	原作設定トレーニング(2)	課題に取り組む「テーマに沿ったキャラクター制作」下書き	事前/漫画の描き方実践の実技練習(1時間) 事後/最終課題の自主作業(6時間)	○
13	原作設定トレーニング(3)	課題に取り組む「テーマに沿ったキャラクター制作」作画	事前/漫画の描き方実践の実技練習(1時間) 事後/最終課題の自主作業(6時間)	○
14	原作設定トレーニング(4)	課題を完成させる「テーマに沿ったキャラクター制作」完成	事前/最終課題の自主作業(1時間) 事後/最終課題の自主作業(5時間)	○
15	まとめ	前期講義の総括	事前/最終課題を完成させる(15時間)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業内で折に触れ訓示として全体にコメントします ・提出後の授業で全体にコメントします
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・授業には必ず出席し、授業内で課す課題は必ず完成させて、提出すること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点(30%)：授業態度・授業でのディスカッション発言の積極性や授業態度を評価 ②提出物(70%)：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照(7F掲示板上に掲示)
—	◎	—	○	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ストーリー創作基礎 (旧 マンガシナリオ基礎)	市野 治美	講義	前期	2	1	MA 118

科目の概要および目的

的確に何かを伝達する方法は、ハードとしてのメディアだけに依存するものではない。ここではストーリーというコンテンツに特化し、日記から始まり、何かを相手に伝える為に必要な文章力を身につけ、オリジナルのストーリー作品（ライトノベル又はマンガネーム）を制作、完了を目指す科目である。おとぎ話や名作の分解研究、キャラクター制作法、三幕構成やプロットの物語論などをストーリー創作の基本メソッドの学習及び、日本語の文法、熟語の再学習も行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・的確に自分の考えを相手に伝える事ができる
- ・考えたストーリーを破綻なく構成することができる
- ・プレストやプレゼンなど、実際に他者との意思疎通をはかり、作品分析を行う事ができる
- ・一本の作品を完成する事ができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	ストーリーとは何か 最終課題の説明	前）ストーリー創作の意義を考える（1時間）	
2	人に伝わる文章を書く（1）	日記を書く利点と技術	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
3	人に伝わる文章を書く（2）	人間の五感の描写法	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
4	人に伝わる文章を書く（3）	場面描写法	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
5	人に伝わる文章を書く（4）	演出の種類	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
6	物語の構成（1）	昔話の構造	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
7	物語の構成（2）	物語を構成するもの	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
8	物語の構成（3）	キャラクター制作法Ⅰ	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
9	物語の構成（4）	キャラクター制作法Ⅱ	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
10	物語の構成（5）	三幕構成とは	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
11	物語の構成（6）	プロットの立て方	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
12	物語の構成（7）	ジャンルとは	前）毎回ごとの講義内容をふまえて、習作を制作する。（3時間）	
13	ストーリー創作（1）	読者を引きつけるものとは	前）最終課題の準備（3時間）	
14	ストーリー創作（2）	個性	前）最終課題の準備（3時間）	
15	総括	これまでの授業の総括	後）講評を振り返り、作品のブラッシュアップを行う（1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・事前レポートは毎回提出、評価後、返却
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・基本日本語力（N2以上）
- ・電子辞書、機能付き携帯電話を辞書として使用は可

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む姿勢を評価する
 ②授業内での課題（50％）：授業の内容を反映しているか、作品性やオリジナリティがあるか、文章力の総合評価
 ③最終課題（20％）：授業の内容を反映しているか、作品性やオリジナリティがあるか、意欲、期日、完成度の総合評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
○	◎	—	○	○	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本漫画史 (旧 マンガ・アニメ文化論)	竹内 一郎	講義	前期	2	1	MA 131
						MA 410

科目の概要および目的

日本の漫画史を概説する。漫画大国となった日本文化の豊かさに触れる。現代日本文化を代表する漫画の誕生からの歴史を知る。また、日本漫画史で特筆すべき作品のキャラクター相関図・荒筋を毎回書いてもらう。マンガを源流とした日本アニメの発達史についても概説する。キャラクター相関図や荒筋を書くことで、要点をまとめて簡潔に伝える力を育む。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・漫画史を通じて、明治以降の日本文化に関心を持つことができる。
- ・先達のキャラ相関表を描く事で、物語の骨格を主体的に考えることができる。
- ・あらすじを書くことで、要素を簡潔に表現する力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	明治とビゴー	イギリス文化の流入	事前/漫画史について考える（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
2	楽天と一平	明治期の二大巨人	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
3	ストーリー漫画の誕生	マンガと物語	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
4	講談社と中村書店	戦前を牽引した出版社	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
5	田河水泡と大城のぼる	戦前の巨人	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
6	手塚治虫の登場	マンガの革新者	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
7	トキワ荘の存在	集団創作の源流	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
8	売本から貸本へ	マンガの大衆化	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
9	少女漫画の発展	少女漫画という世界	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
10	週刊漫画の登場	多作の時代	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
11	ジャンプの登場	人気の潮流	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
12	青年誌の出現	読者層の拡大	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
13	キャラクタービジネス	広告代理店の参入	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
14	メディアミックス	インターネットと漫画	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○
15	ジャパニメーション	世界市場への拡がり	事前/扱うテーマについて予習する（30分） 事後/キャラクター表・相関図の作成（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題返却時に講評します。
--	---------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・講義科目なので、しっかりとノートをとって覚えてほしい。

教科書・参考文献

教科書	『漫画の祖、楽天と一平』竹内一郎 集英社新書 780円	参考文献	『図説 漫画の歴史』清水勲（河出書房新社）
-----	--------------------------------	------	-----------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：積極的な授業への参加態度を評価する
②授業内レポート（60%）：理解度を評価する
③授業中発言（10%）：積極性を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
—	◎	—	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ表現基礎 (旧 短編マンガ基礎)	たちばな いさぎ	演習	前期	2	1	MA 164

科目の概要および目的

漫画作りの方法を原稿用紙の使い方から始め、話作り、人物、背景を描く基本を学ぶ。授業最終日を「締切」と設定して、8ページの作品を完成させる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・作画にまつわる構図や遠近法などが理解できる
- ・描きたい話や絵の表現方法を考えることができる
- ・話作り、作画方法の基本が身につく

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	クロッキー／原稿用紙の使い方を説明する・枠線引きまで実践する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
2	手描き効果基本（1）	クロッキー／手描き効果を実践する（2カケ・4カケ）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
3	手描き効果基本（2）	クロッキー／手描き効果を実践する（ナワカケ・点描）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
4	手描き効果基本（3）	クロッキー／集中線を実践する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
5	トーン効果	クロッキー／トーン処理を実践する（フラッシュ・ボカン削り）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
6	背景基本（1）	クロッキー／1点透視図法・2点透視図法を実践する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
7	背景基本（2）	クロッキー／3点透視図法・空気遠近法を実践する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
8	ストーリー基本（1）	クロッキー／話、世界観、構図、キャラ作りの基本を実践する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
9	ストーリー基本（2）	クロッキー／3題晰5本を作成・講評しあう	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	○
10	エッセイ漫画プロット制作	クロッキー／8Pのエッセイ漫画を考える	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
11	エッセイ漫画ネーム作成	クロッキー／8Pのエッセイ漫画ネームを作成する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
12	エッセイ漫画下書き	クロッキー／8Pのエッセイ漫画下書きを作成する (アナログのみ)	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
13	エッセイ漫画ペン入れ	クロッキー／作業8Pのエッセイ漫画のペン入れをする（アナログのみ）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
14	エッセイ漫画仕上げ	クロッキー／8Pのエッセイ漫画のベタ塗り・トーン貼り作業などをする	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
15	講評会	原稿を仕上げて互いに講評しあう	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・講評会で、担当教員、学生が作品を読み合って、それぞれの作品のコメントを書く
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・自分が好きな漫画について①話の面白いと思う点②構図はどう描かれているか③キャラの魅力④世間の評価を研究しておく
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、集中して作業ができているか
②小課題（20%）：手書き効果課題・3題晰課題演習の完成度を評価する
③最終課題（50%）：8ページ漫画を提出できているか・締切が守れているか・完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕12：40～13：10 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
◎	◎	—	○	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ背景美術Ⅰ	平敷 隆	演習	前期 後期	2	1	MA 165

科目の概要および目的

基本的な背景技術として、1. 真に実践的なマンガ技術として、つけペンによる線の引き方
2. 複雑な背景の前に、基本としてのパースを学びます。キチンと線を引くことを覚え、背景の完成度を上げることを目的とします。更にその先の表現力の習熟までを目指します。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・自己流に行く前の、正確な線を引くことができる
- ・実践的な技術を身につける
- ・現場で求められることを理解できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	講師紹介、イラスト制作	講師、学生の自己紹介、アンケート（創作の傾向、絵柄、テーマ） プロフィールイラストの制作と学生の志望傾向について面談。	事後/ふりかえり（1時間）	
2	斜線とりゅう線	定規を使ったりゅう線の練習と、それに付随する修正技術、ベタフラッシュ	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
3	斜線とりゅう線、ホワイト技術の実習	多様な集中線と効果線による感情表現及び読者の目の誘導。効果バック処理による意味合いの持たせ方並びにペンの習熟法の解説、他ホワイト技術に触れる。	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
4	スクリーントーンの基本的な処理①	トーンの基本的な処理法を解説。その削り方や二重張り法を学習。削り、はかし、トーンフラッシュ、時間が有れば応用編まで。	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
5	スクリーントーンの基本的な処理②	多様なトーンとその効果的な処理方法を実習指導する。空、削りはかし、湯気等々	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
6	トーン処理の応用	トーン処理の応用による空（夕焼け雲）や水の表現等。今後トーン表現をする際の基本を学ぶ	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
7	小道具の表現学習	コップなどの基本的な食器類の処理法を解説、実習指導する。 （漫画家アシスタントの漫画制作についての話）	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
8	分割とパースの基礎①	同じ大きさの物を分割、増殖させて、教室やビルの窓等を正確に描いていく技術を学ぶ。	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
9	分割とパースの基礎②	前回の技術の応用とおさらい	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
10	透視図の基礎鍛練①	透視図法の基礎的実習その①。透視図の基本的なやり方を学ぶ	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
11	透視図の基礎鍛練②	前回の技術に引き続き、それに伴う線の引き分けを学ぶ（※試験課題の配布）	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
12	建築物の表現学習①	「全体像を掴む」事から透視図法で建築物（ビル等）の一般的な表現を実習指導する。（鉛筆による下書き、アタリを学ぶ）	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
13	建築物の表現学習②	「全体像を掴む」復習と建築物実習指導。（アシスタントの個性と先生からの影響）パッチング（時間的余裕があれば）	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
14	建築物の表現学習③	今まで学んだことを確認しつつ背景の線画にトーン仕上げなどを入れる	事後/未完成課題は、持ち帰って自宅で完成させる（1時間～）	○
15	試験課題の講評	試験課題を講評。実践的な個人アドバイス。 最終回の授業。総評質問の受付等。	事前/全ての課題を完成させる（1時間～）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出時に個別にアドバイスをします
--	-------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・背景画の透視図法やスクリーントーンの削り法など、基礎的な理解が必要です。
- ・次の道具を用意し持参してください。2・3回：ペン、インク、筆記具、直定規、ホワイトとホワイト用の筆/4～6回：スクリーントーン、カッター、トーン用品/9～11回：直定規

教科書・参考文献

教科書	授業内容に応じて作成、プリントを配布する	参考文献	授業内容に応じて作成、プリントを配布する
-----	----------------------	------	----------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①各課題（50%）：習熟度＋理解度を評価します
- ②平常点（30%）：積極的な授業態度を評価します
- ③試験課題（20%）：完成度＋表現力を評価します

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	—	○	—	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔金曜日〕の授業終了後
場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ制作・研究基礎Ⅰ (旧 アニメ制作・研究基礎)	池田 宏 古瀬 登	講義	前期	2	2	AN 132

科目の概要および目的

1年次の受講生に対し、アニメの概念・特性、人間の知覚の特性、などの理解の上でアニメの歴史、作家・作品、その技術などを提示、理解・把握することでアニメ作品制作及び研究の基盤構築を図る。更に研究（論文）志向の受講生には個別に指導を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・制作・研究基盤の理解
- ・制作・研究基盤の修得
- ・制作・研究基盤の確信を持って実行

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	【授業内容】 予定 受講法 スキル修得法 調査 各資料提示	前：学習法について考える（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
2	アニメの概念	【概念規定】 旧概念 問題提起 映像メディア参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
3	アニメの特性	【映像】 基盤科学 4分類 生成系映像 新概念 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
4	人間の視聴覚機能①	【狭隘】 可視・可聴領域 知覚時空間 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
5	人間の視聴覚機能②	【歪み】 錯視 錯聴 マスキング 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
6	人間の情報処理	【メカニズム】 学習 特定回路生成 人工知能 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
7	世界観	【生成基盤・表現】 アニミズム ファンタジー 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
8	アニメの歴史①	【草創期・海外】 年表提示 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
9	アニメの歴史②	【草創期・日本】 年表提示 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
10	アニメの作家・作品	【特異な作家・作品】 意図 素材 手法 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
11	アニメの技術①	【動画像作成】 原理 研究資料 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
12	アニメの技術②	【各種制作事例】 メーキング 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
13	アニメの技術③	【作画技術】 事例アニメーター 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
14	アニメの技術④	【CGアニメ】 研究開発 事業化 多様化 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
15	社会に於けるアニメ	【産業構造】 革新 著作権 ◆まとめ・レポート 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・個別に授業内にて講評。次回の授業内容に反映させる。
--	----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・旺盛な好奇心。向上心。

教科書・参考文献

教科書	授業内にて提示・配布	参考文献	授業内にて紹介
-----	------------	------	---------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①レポート（70%）：問題点の把握・解決策の提示有無を評価する
②平常点（30%）：授業態度・意欲を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日（木曜日）授業の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	◎	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメスキルⅠ (旧 アニメ基礎・人物素描)	古瀬 登	演習	前期	2	2	AN 151

科目の概要および目的

アニメーション作画をする上で「タイミング」を習得する事は、映像としてのアニメーションにおいて「画を描く」事と同じくらい大切であり、人によって画に個性があるようにタイミングによってその動きの個性が出るものである。タイミングとは何か、「画の数」、「尺」、画を動かすためのスピードをコントロールする事である。実技では手描きによる作画の基本を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・動画の基本である動きを表現できる
- ・動かすタイミングを習得し、基本的なタイムシートを作成することができる
- ・アニメーション制作向けPCツールを操作できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	タイミングの基礎（1）	タイムシートを使い、画を動かすタイミングを学ぶ	事前/タイムシートについて調べる（1.5h） 事後/課題の制作（1.5h）	○
2	タイミングの基礎（2）	作画（線画）したものを撮影、確認する	事前/課題の制作（3h）	○
3	動きの表現（1）レイアウト	レイアウトの作成	事前/レイアウトについて調べる（1.5h） 事後/課題の制作（1.5h）	○
4	動きの表現（2）キーフレーム	与えられたテーマに沿って作画（キーフレーム）	事前/キーフレームについて調べる（1.5h） 事後/課題の制作（1.5h）	○
5	動きの表現（3）中割	キーフレーム（原画）を動画、中割り	事前/中割りについて調べる（1.5h） 事後/課題の制作（1.5h）	○
6	動きの表現（4）仕上げ・撮影	PCによるペイント・撮影・タイミング編集	事後/課題の制作（3h）	○
7	課題提出	課題提出と指導教員のチェック&リテイク	事後/課題の制作（3h）	○
8	作画（1）キャラクター	実際のキャラクターを使い作画、指導	事後/課題の制作（3h）	○
9	作画（2）レイアウト	レイアウト・原画	事後/課題の制作（3h）	○
10	作画（3）原画	序走や慣性の性質を学ぶ。人間をはじめ動きは想像より軟らかいもの	事後/課題の制作（3h）	○
11	作画（4）原画	大まかな動きのラフを作成し、更にタイミングのチェック	事後/課題の制作（3h）	○
12	作画（5）動画	動画作業	事後/課題の制作（3h）	○
13	作画（6）動画	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	○
14	撮影	PCによる撮影・タイミング編集	事後/課題の制作（3h）	○
15	課題提出	課題提出と指導教員のチェック&リテイク	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で個別にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・動画用紙（7階事務局にて販売）、タップを事前に購入しておくこと ・デジタル作業可
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	課題ごとに資料配布
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業態度・積極性を評価する ②課題評価（70%）：アニメーション独特の表現を理解できているか。PCツールを使いこなせているか。完成度はどうか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
◎	○	—	—	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
現代アニメ文化論Ⅰ	月岡 貞夫	講義	前期	2	1	AN/MM 130

科目の概要および目的

アニメはクールジャパンの先陣を進んでいて海外にもJアニメのファンを広げている。ではアニメの作り手たちは何を考えて作っているのかという研究は海外においても盛んである。Jアニメを一言で言うならば物語をつくる、その意味ではマンガ家の仕事、小説家の仕事と同じであるが、小説家が修辭法を学ぶように、アニメは絵で表現、動きで表現、と学ぶことは多岐に渡る。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・作る楽しさを理解することができる。
- ・アニメーションの基本的な理論について理解することができる。
- ・過去のアニメーション作品を研究し、自身の作品づくりに繋げることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	アニメーションの成り立ち（1）	パワーポイントで作品を見ながら解説 （自作のパワーポイントを使用）	事前/毎回、神話、寓話、おとぎ話、民話、伝説の違いについて調べる（30分） 事後/毎回、各自が一本の物語を読み、どうしたところに物語性をみたか、好感、共感、感動があればそれをレポートに纏めてみる（60分）	
2	アニメーションの成り立ち（2）	影絵からフィルムを経てデジタルの時代		
3	実験と芸術の時代（1）	作品研究 1930年代後期印象派から起こった実験映像「アヴァンギャルド」を題材とする		
4	実験と芸術の時代（2）	作品研究 キュビズム、フォービズム、シュールリアリズムを経た新たなこころみ		
5	実験と芸術の時代（3）	アニメの歴史を概括することにより未来につなげる 再び実験とは何か、前衛とは何かについて考える		
6	ビジネスの時代（1）	作品研究 手塚治虫から始まるジャパニメーションの特質について考える		
7	ビジネスの時代（2）	作品研究 リミテッドアニメの様式、2次元の動きとはいかなるものか		
8	ビジネスの時代（3）	作品研究 宇宙戦艦ヤマトに始まる群像劇とその後の隆盛		
9	ビジネスの時代（4）	作品研究 ガンダム、エヴァンゲリオンに受け継がれる群像主義は何か		
10	ビジネスの時代（5）	作品研究 インターネット時代のアニメ、「星の声」で始まった自主アニメとマス・アニメのコラボ		
11	比喩と寓意（1）	作品に込められる作者の思い アニメのおもしろさは短編に有り（ノーマン・マクラレンの作品を参考に解説）		
12	比喩と寓意（2）	パロディと笑いあるいはソクラテスが言う悲劇と喜劇 2つのカタルシスについて		
13	アニメの未来社会の未来（1）	アニメーションというのも社会の動きと無縁ではない偶有性のなかで想像力を養う方法について		
14	アニメの未来社会の未来（2）	作品研究 ①テーマ②物語③キャラクターの重要性・偶有性に切り込むための、テーマという武器をもつ必要性		
15	まとめ	これからアニメーションを目指す人へのアドバイス		

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

アニメーションについて深く興味を持ち、授業への積極的な参加を求める。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（10%）：積極的に授業に参加しているか
②レポート（90%）：授業内容が理解できているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔金曜日〕12：30～18：30（ただし授業時間を除く） 場所：807研究室または授業実施教室
○	△	△	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ背景遠近法 (旧 アニメ背景美術基礎)	松平 聡	演習	前期	2	2	AN/MM 154

科目の概要および目的

アニメーションの背景美術における遠近法の授業である。アニメーションでは、キャラクターの存在（動く）する世界を画面（平面）に奥行きのある空間（立体）として表現しなければならない。そのための遠近法を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・絵を描くための基礎的な遠近法を習得する。
(特にアニメーションで重要な線遠近法（パース）の技術を習得する。)
- ・遠近法を学ぶ事により形態の理解、画面構成などの描画力を習得する。
- ・図法に頼らずに描けるパース感覚を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業の概要説明	事後/授業内容の復習（1H）	
2	線透視図法（1）	パースの基本概要、アニメーションにおけるパースの必要性、パースの基本的な構成と用語、一点透視図法（1）	事後/授業内容の復習（1H）	○
3	線透視図法（2）	一点透視図法（2）、視点の位置	事後/授業内容の復習（1H）	○
4	線透視図法（3）	分割と増殖、傾斜と階段	事後/授業内容の復習（1H）	○
5	線透視図法（4）	消失点の複数ある一点透視図法	事後/授業内容の復習（1H）	○
6	線透視図法（5）	二点透視図法	事後/授業内容の復習（1H）	○
7	線透視図法（6）	三点透視図法、その他の特殊な透視図法	事後/授業内容の復習（1H）	○
8	線透視図法（7）	円と円柱、反映像、影を描く	事後/授業内容の復習（1H）	○
9	線透視図法（8）	人物の配置	事後/授業内容の復習（1H）	○
10	線透視図法（9）	カメラ位置、視野角、構図	事後/授業内容の復習（1H）	○
11	線透視図法（10）	隠されたパース線を使った描写	事後/授業内容の復習（1H）	○
12	遠近法	線透視図法以外の遠近法	事後/授業内容の復習（1H）	○
13	形態 デッサンの基礎（1）	形の捉え方と立体感の表現方法、陰影法	事後/授業内容の復習（1H）	○
14	形態 デッサンの基礎（2）	形の捉え方と立体感の表現方法、陰影法	事後/授業内容の復習（1H）	○
15	課題制作	課題制作	事後/授業内容の復習（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題に対し、個別にコメント、指導を行う。
--	------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・準備するもの：素描道具（鉛筆（B、2B、4B）、消しゴム、直定規30cm、スケッチブック又はクロッキー帳サイズA4以上）
- ・履修人数制限あり（25名まで）

教科書・参考文献

教科書	参考文献
「初めて学ぶ遠近法」イリッパ・W・メッツガー 著 エムディエヌコーポレーション 2050円	なし

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ②提出課題（30%）：理解度、表現力、完成度を評価する。
- ③試験課題（40%）：課題の総合的な完成度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・木〕の授業（9：10～12：20）の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
発想表現 (旧 イラストレーション表現基礎Ⅰ)	北見 隆	講義	前期	2	1	IL 121

科目の概要および目的

・授業の概要：表現者にとって自己の作品を制作する上で必要な事は、技術的な描写力だけではなく、アイデア、発想、自己の世界観といったイマジネーションこそが、最も重要な資質として求められることになる。この授業では柔軟な発想の育成やトレーニングと共に、自己の世界観の確認作業を行う事になる。既成の価値観や過去の経験にとらわれる事無く、オリジナリティのある作品を構築して行くための授業である。またイラストレーションやアートを志向する学生だけに留まらず、全分野の学生にも対応した内容が考慮されているが、アクリル絵の具等、画材の用意が必要となる。

・科目の目的：従来の価値観から脱却し、発想力の柔軟さと豊かさを身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・柔軟な発想力と、それを最低限人に伝えることの出来る表現力を身につける。

・完成度のある作品を作り上げる力を身につける。

・自己の作品や制作姿勢に対する批評的態度を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	事前講義	授業概要説明、受講生の似顔絵を描く	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
2	一本の鉛筆から（1）	鉛筆表現の可能性と試み	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
3	一本の鉛筆から（2）	鉛筆による自画像の可能性を	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
4	3つの題材	物語性のある絵を考える	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
5	抽象表現	抽象的に描くとは	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（抽象思考練習/1時間）	○
6	4コマ表現	起承転結とは	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（4コマ表現練習/1時間）	○
7	4頁の絵本制作（1）	自分が絵を描く理由をもとに、4頁の絵本を作る①アイデアスケッチ提出	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（水彩描写練習/1時間）	○
8	4頁の絵本制作（2）	自分が絵を描く理由をもとに、4頁の絵本を作る②決まったアイデアをもとに作画作業に入る	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（水彩描写練習/1時間）	○
9	4頁の絵本制作（3）	自分が絵を描く理由をもとに、4頁の絵本を作る③作画作業	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（水彩描写練習/1時間）	○
10	4頁の絵本制作（4）	自分が絵を描く理由をもとに、4頁の絵本を作る④作画作業	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（水彩描写練習/1時間）	○
11	絵本講評会	自己の作品解説と講師による講評会	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（水彩描写練習/1時間）	
12	人生双六（1）	双六の歴史解説 自分を主人公にA3サイズの双六を描く①アイデア決定	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（色鉛筆描写練習/1時間）	○
13	人生双六（2）	自分を主人公にA3サイズの双六を描く②任意の画材による着彩作業	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（色鉛筆描写練習/1時間）	○
14	人生双六（3）講評会	自分を主人公にA3サイズの双六を描く③自己の作品解説と講評会	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（色鉛筆描写練習/1時間）	
15	授業の総括と筆記試験	この授業のまとめと筆記試験（アイデアスケッチとレポート）	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・作画課題が2点出題され、その講評会も行われる。その際、学生による解説も求められる。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・特に予備知識や技術は必要無いが、アクリル絵具等の画材、およびイラストボード（A3サイズ）の自己負担が必要となる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①作品評価（50％）：表現力・完成度を評価する。
②平常点（25％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
③筆記試験（25％）：授業の内容を理解してしているか評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	△	△	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
色彩構成 (旧 グラフィックデザインⅠ)	安田 隆浩	演習	前期	2	2	IL/MD 156

科目の概要および目的

課題それぞれのテーマ（色彩効果、構図、文字のデザインなど）を考えながら、アクリルガッシュ、製図用具を用いて手作業で制作する。画材や製図用具の扱い方、丁寧な表現を体験していく事で、今後の作品制作において完成度の高い作品づくりに活かしていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・製図用具の使い方を理解し、使いこなすことができる。
- ・色彩効果を理解し自作に活かす力を身につける。
- ・構図を考え、画面構成に活かす力を身につける。
- ・デザイン体験を通し専門分野に活かす力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業解説及び製図用具を用いて簡単な下図を描く。 持ち物／直定規・三角定規／筆記用具	事前：シラバスを熟読する。(30分程度) 事後：画材を揃える。製図用具を使ってみる。(1時間程度)	
2	用具の使い方	製図用具を用いて簡単な作図をする。 持ち物／アクリル絵具（黒）／筆／筆洗／パレット／ティッシュ／製図用具（コンパス・烏口など）／直定規・三角定規／筆記用具	事前：下図を仕上げる。(30分程度) 事後：課題の仕上げ及び烏口の練習をする。(1時間程度)	○
3	色彩1	配色を考えるうえでのベースになる明度、彩度、色相等の対比と効果を学習する。	事前：テキスト（色彩）を読んでおく（30分程度） 事後：課題の進行（1時間程度）	○
4	色彩2	配色を考えるうえでのベースになる明度、彩度、色相等の対比と効果を学習する。	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題の進行（1時間程度）	○
5	色彩3	配色を考えるうえでのベースになる明度、彩度、色相等の対比と効果を学習する。	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題の仕上げ（1時間程度）	○
6	幾何構成1	幾何図形を用いた構成を行う。疎密の対比を考えた構図を考える。	事前：『色彩』課題の修正（1時間程度） 事後：アイデアを考える。（1時間程度）	○
7	幾何構成2	構図と色彩のバランスを考え彩色する。	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題の進行（1時間程度）	○
8	幾何構成3	幾何構図を仕上げる。	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題を仕上げる。（1時間程度）	○
9	ロゴタイプ1	文字を用いたデザインを考える。文字の形、バランスを活かし、自分のマークをつくる。	事前：『幾何構成』課題の修正をする（1時間程度） 事後：街で目にするロゴタイプ、ロゴマークを撮影する。アイデアを考える。（2時間程度）	○
10	ロゴタイプ2	ロゴタイプの作図と仕上げ	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題を仕上げる。（1時間程度）	○
11	デザイン1	自分のポートレートとロゴタイプ用いて	事前：『ロゴタイプ』課題の修正をする（30分程度） 事後：アイデアを考える（1時間程度）	○
12	デザイン2	アイデアの決定と作画	事前：アイデアを考える（1時間程度） 事後：課題の進行（1時間程度）	○
13	デザイン3	作画作業	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題の進行（1時間程度）	○
14	デザイン4	作画作業	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題の進行（1時間程度）	○
15	デザイン5	仕上げと講評	事前：課題の進行（1時間程度） 事後：課題を仕上げる（1時間程度）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題返却時に個別にコメントまたは講評会で全体にコメントします。
--	----------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・絵具や製図用具の使い方等基礎的な内容を含むので1年次に受講することが望ましい。
- ・授業には製図用具【直定規（溝つき）30cm以上／三角定規／コンパス（烏口がつくもの）烏口】、アクリルガッシュ24色以上／彩色用具が必要になる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし 随時貸与。
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業への参加姿勢（20%）：授業マナーを守り、積極的に参加出来ているか。
②課題（80%）：テーマを理解出来ているか。完成度にこだわられているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・金〕の授業後30分 教室：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）
◎	◎	—	◎	△	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
空間構成 (旧 立体アート)	高田 美苗	演習	前期	2	2	IL 157

科目の概要および目的

3つの課題を制作しながら、立体造形の体験を行う。紙、粘土等、それぞれの素材の特性を考え、造形を工夫する。作品を制作するうえで必要な、立体的にものを捉える力をつけるだけでなく、素材・表現の多様性を学び、体験することを通して、制作の楽しさ、造形の魅力を知る。また『遊び』とは何かを考え、表現者としての自己をひろげるきっかけとする。「ボックスアート」では、自分自身を見つめ直し、自分にとって「意味のあるもの」を蒐集し、箱の中に自分自身を表現する小宇宙を創り上げる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・立体構成能力を身につける
- ・企画力、造形力を身につける
- ・様々な素材を知り、応用する能力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション 紙粘土のパペット（1）	授業全体のオリエンテーションと演習。パペットのラフ案を考える。	事前/道具の使い方を知る（1h） 事後/ラフ案を練る（3h）	○
2	紙粘土のパペット（2）	制作（粘土の地下造り）	事前/ラフ案を練る（3h） 事後/制作（1h）	○
3	紙粘土のパペット（3）	制作（粘土の造形の造り込み）	事前/材料購入、制作（1h） 事後/制作（1h）	○
4	紙粘土のパペット（4）	制作（服の制作）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
5	紙粘土のパペット（5）	作品の仕上げと発表	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○
6	ペーパークラフト（1）	紙の素材を理解するための演習と、ラフスケッチ	事前/紙の特性について調べる（1h） 事後/復習（1h）	○
7	ペーパークラフト（2）	制作（試作制作）	事前/ラフ案を練る（1h） 事後/材料購入、制作（1h）	○
8	ペーパークラフト（3）	制作（本制作）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
9	ペーパークラフト（4）	制作（組み立て）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
10	ペーパークラフト（5）	作品の仕上げと発表	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○
11	ボックスアート（1）	ラフスケッチと制作	事前/ボックスアートについて調べる（1h） 事後/ラフスケッチ（1h）	○
12	ボックスアート（2）	制作（木材加工、素材制作）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
13	ボックスアート（3）	制作（素材制作）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
14	ボックスアート（4）	制作（組み立て、彩色等）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
15	ボックスアート（5）	作品の仕上げと発表	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとに、全体の課題発表と講評を行う
--	-----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・定員20名（初回参加必須。初回参加者の中から先着）。
- ・パペット（粘土ペラ、紙やすり、布等）、ペーパークラフト、ボックスアートの課題に使用する素材は、各自が用意する。
- ・筆記具、60センチ定規、カッター、ハサミは、常に用意する。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題制作点（60%）：課題の表現力・独創性・完成度を評価する。
- ②平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ③課題発表（10%）：課題の制作意図をしっかりと発表できているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
○	◎	△	○	△	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デッサンⅠ	安田 隆浩	演習	前期	2	2	MM/IL 158

科目の概要および目的

シンプルな形態のモチーフ描写から始め、課題毎に難易度を上げて行きます。モチーフは静物、石膏像、手など。
構図の取り方、立体感の描き方、質の書き分け等体験しながら描いて行きます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・表現の基礎となる観察力を身につけます。
- ・描く対象を客観的に捉える経験が出来ます。
- ・表現対象の形や質、陰影等モチーフを描き分ける力をつけます。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	構成デッサン①	手を描く。	事前：シラバスを熟読する。画材を準備する。(30分程度) 事後：鉛筆の濃さ・硬さの違いを体験しておく(1時間程度)	○
2	構成デッサン②	手を描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
3	構成デッサン③	手を描く。 ※講評	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
4	静物デッサン①	幾つかのモチーフを組み合わせた静物モチーフを描く。	事前：課題の自己講評を行い、次の課題に備える。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
5	静物デッサン②	幾つかのモチーフを組み合わせた静物モチーフを描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
6	静物デッサン③	幾つかのモチーフを組み合わせた静物モチーフを描く。 ※講評	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
7	石膏デッサン①	小石膏像を描く。	事前：課題の自己講評を行い、次の課題に備える。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
8	石膏デッサン②	小石膏像を描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
9	石膏デッサン③	小石膏像を描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
10	石膏デッサン④	小石膏像を描く。 ※講評	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
11	石膏／静物デッサン①	石膏像か静物を選択して描く。	事前：課題の自己講評を行い、次の課題に備える。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
12	石膏／静物デッサン②	石膏像か静物を選択して描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
13	石膏／静物デッサン③	石膏像か静物を選択して描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
14	石膏／静物デッサン④	石膏像か静物を選択して描く。	事前：次週の計画、目標を考え設定する。(30分程度) 事後：与えられたテーマでスケッチ、デッサンを描く。(2時間程度)	○
15	石膏／静物デッサン⑤	石膏像か静物を選択して描く。 ※講評	事前：次週の計画、目標を考え設定する(30分程度) 事後：描いたデッサンを整理し今後に生かす(1時間程度)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題終了毎に講評会を行い、個人毎にコメントします。
--	----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・描写力、観察力の基礎を身につけるための授業なので1年次の受講が望ましい。
- ・授業の定員を24人とします。希望者が定員を超える場合は初回授業時に抽選を行います。希望者は必ず、初回に参加してください。
- ・モチーフ、用紙費用として、1,500円程度を徴収します。 ・デッサン用鉛筆2H・H・F・HB・B・2B・3B・4B、粘りゴム（消具）、カッターを用意してください。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業への参加姿勢（20％）：授業マナーを守り、積極的に参加出来ているか。
②作品の評価（80％）：表現力・拘り・完成度を評価します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	◎	—	△	—	○

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業後30分
教室：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デッサンⅠ	城芽 ハヤト	演習	前期 後期	2	2	MM/IL 158

科目の概要および目的

単体のモチーフからはじめ、静物、石膏像と徐々にモチーフの難易度を上げて鉛筆で表現していく。集中力と根気強さが必要になる。「描く」ことの基本となるデッサン。そのデッサン力の元となる「観る力」を養う。静物や石膏像に始まり、人体デッサンまでを鉛筆で表現する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デッサンで人に伝えられる力を身につける
- ・基本的な構成する力を身につける
- ・客観的に作品を見る力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス・静物デッサン（1）	授業内容の説明。構図を考え、モチーフを描き出し	事前/複数の鉛筆（3H～6B）消しゴムの試使用（1H）過去作品のある者はサンプル持参 事後/図書館・インターネット等での技法研究（1H）	○
2	静物デッサン（2）	対象物の質感・カタチに留意して描く	事前/図書館・インターネット等での技法研究（1H） 事後/モチーフ画像と実視モチーフの差異研究（0.5H）	○
3	静物デッサン（3）	完成に向けて細部を描き込む	事前/図書館・インターネット等での技法研究（0.5H） 事後/完成作品データ画像化 ファイリング（1H）	○
4	石膏デッサン（1） （後期はヌードデッサン）	構図を考えモチーフを描く	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/モチーフを実視で描く自習（1H）	○
5	石膏デッサン（2） （後期はヌードデッサン）	明暗によるカタチの表現	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/モチーフを実視で描く自習（1H）	○
6	石膏デッサン（3） （後期はヌードデッサン）	鉛筆で白い像を描く思考	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/完成作品データ画像化 ファイリング（1H）	○
7	構成デッサン「髪と手」（1）	自身の髪と手だけをモチーフにして、シチュエーションを表現する	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/モチーフに構成を加える自習（1H）	○
8	構成デッサン「髪と手」（2）	鏡と画像データを比較し、目と脳の変換力も学ぶ	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/完成作品データ画像化 ファイリング（1H）	○
9	ヌードデッサン（1）	毎週冒頭はクロッキー。全身が入るようにレイアウト。	事前/図書館・ネット・実描での人体骨格 技法研究（1H） 事後/制作過程の作品画像記録（1H）	○
10	ヌードデッサン（2）	肌・髪の質感、人体の骨格・質量に留意して描く	事前/図書館・ネット・実描での人体骨格 技法研究（1H） 事後/制作過程の作品画像記録（1H）	○
11	ヌードデッサン（3）	音楽を使ったムービングを交えて、課題ポーズの完成まで。	事前/図書館・ネット・実描での人体骨格 技法研究（1H） 事後/完成作品データ画像化 ファイリング（1H）	○
12	石膏/静物デッサン（1）	大きな組み合わせ静物を描く	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/モチーフを実視で描く自習（1H）	○
13	石膏/静物デッサン（1）	陰と影を見極め、モチーフ間の関係性も描く	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/制作過程の作品画像記録・作画自習（1H）	○
14	石膏/静物デッサン（1）	モチーフ全体に目を配り、部分の描き込みに偏りなく描く	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/制作過程の作品画像記録・作画自習（1H）	○
15	石膏/静物デッサン（1）	完成・合評。	事前/図書館・ネット・実描での技法研究（1H） 事後/完成作品データ画像化 ファイリング（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題作品は授業内で随時個人にコメント/合評会で全体コメント ・課題は画像データ保存/原画作品は返却します
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・履修定員25名（後期履修定員は20名） ・定員以内であれば履修生以外でも単独課題の参加を受け付けます
- ・ヌードデッサン課題では毎回クロッキータイムがあるため、クロッキー帳持参のこと
- ・デッサン用鉛筆2H・H・F・HB・B・2B・3B・4B、粘りゴム（消具）、カッターを用意してください

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20％）：授業マナーを守り、積極的に参加できているか。
②作品の評価（80％）：表現力、完成度を評価します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	オフィスアワー
○	◎	—	△	—	○	時間：出講日〔水曜〕12：20～13：00 場所：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デッサンⅠ	四宮 義幸 清水 友乃	演習	後期	2	2	MM/IL 158

科目の概要および目的

単体のモチーフからはじめ、静物、石膏像と徐々にモチーフの難易度をあげて鉛筆で表現していく。集中力と根気強さが必要になる。「描く」ことの基礎となるデッサン。そのデッサン力の元となる「観る力」を養う。静物や石膏像に始まり、人体デッサンまでを鉛筆で表現する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デッサンで人に伝えられる力をつける
- ・基本的な構成する力をつける
- ・客観的に作品を見る力をつける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	デッサンの基礎学習	デッサンの基本的な考え方や、形、陰影のとらえ方を学習する	鉛筆、消しゴム等の用意	○
2	静物を描く（1）	B3の画用紙に静物を描く	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
3	静物を描く（2）	対象物をよく観察し、形を理解して描く	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
4	石膏像を描く（1）	構図を決めて、形を正確にとらえる	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
5	石膏像を描く（2）	陰影による立体表現を学ぶ	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
6	石膏像を描く（3）	全体をよく描きこみ、仕上げる	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
7	石膏像を描く（4）	仕上げる	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
8	合評クロッキー	デッサンの合評をする 互いにモデルになりクロッキーをする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
9	裸婦クロッキー（1）	ヌードモデルをのクロッキーをする （男性モデル）	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
10	裸婦クロッキー（2）	10分、5分のポーズでクロッキーをする （女性モデル）	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
11	静物デッサン（1）	B2パネルに静物をデッサンする	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
12	静物デッサン（2）	形を確認し、形に合った線を入れていく	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
13	静物デッサン（3）	モチーフの奥行き、質感を表現する	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
14	静物デッサン（4）	仕上げる、合評する	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
15	合評/クロッキー	各自の作品について合評する/学生がモデルになりクロッキーをする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題作品について制作途中及び完成提出後、授業で合評し、コメントします。 ・作品には評価点をつけて返却します。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・3H～6Bの鉛筆（5段階など）、練り消しゴム、消しゴム、デスケールなどを用意すること
- ・教材費（クロッキー帳、紙、モチーフ等）として1,500円程必要

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	クロッキー帳を配布
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業への取り組み態度を評価する
②課題（70％）：作品の表現力、完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：月曜日 13:00～15:00 木曜日 14:00～15:00 場所：イラストレーション研究室（812）または501教室
△	◎	—	△	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータグラフィックスⅠ	吉岡 章夫	演習	前期	2	2	GA/MD 160
						GA/MD 370

科目の概要および目的

Adobe PhotoShop、Illustratorといった2次元画像を制作する手法と、Adobe AfterEffectsをつかった動画制作の手法を学ぶ。ゲーム、映像、web、広告、プロダクトなど、どの業界でも必要とされるコンピュータグラフィックスの基本ツールの使い方とともに、ここではゲームやWebコンテンツに特化した制作技法を習得する。ドット画、GIFアニメーション、高精細なアイコン、画面レイアウト、音楽に合わせた動画作成を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デザイナーとして精度の高い描画ができる。
- ・デザイナーとして精度の高いレイアウトができる。
- ・デザイナーとして高度な動画編集ができる。
- ・制作上の問題解決ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	ゲーム業界の動向紹介、授業の進め方の説明、ゲーム表現の構成要素を考える	授業の復習/予習（3時間）	○
2	ドット画	Photoshopを使って、ドットを打って物体やキャラクターを描く	授業の復習/予習（3時間）	○
3	GIFアニメーション	フレームアニメーションの概念を学ぶ	授業の復習/予習（3時間）	○
4	中間課題制作（1）	オリジナルのドット画キャラアニメーションを作成	授業の復習/予習（3時間）	○
5	中間課題制作（2）	オリジナルのドット画キャラアニメーションを作成	授業の復習/予習（3時間）	○
6	発表会/アイコン制作	ドット画キャラアニメの発表会 高精細なアイコンの作成	授業の復習/予習（3時間）	○
7	アイコン制作/画面レイアウト	高精細なアイコンの作成 ゲーム画面の要素を考え、レイアウトを制作する	授業の復習/予習（3時間）	○
8	画面レイアウト	ゲーム内広告の要素を考え、バナー広告のレイアウトを制作する	授業の復習/予習（3時間）	○
9	トレース	パスツールでキャラクターをトレースする	授業の復習/予習（3時間）	○
10	動画制作（1）	AfterEffectsを使って短い動画制作をする	授業の復習/予習（3時間）	○
11	動画制作（2）	AfterEffectsを使って短い動画制作をする	授業の復習/予習（3時間）	○
12	最終課題制作（1）	自分の好きな音楽に合わせたイメージ動画を制作する	課題の制作（6時間）	○
13	最終課題制作（2）	自分の好きな音楽に合わせたイメージ動画を制作する	課題の制作（6時間）	○
14	最終課題制作（3）	自分の好きな音楽に合わせたイメージ動画を制作する	課題の制作（6時間）	○
15	プレゼン・講評	イメージ動画の講評会	プレゼンテーション準備（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出後の授業で全体にコメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・キャラクターのアイディアを考えられること。 ・楽曲からイメージを発想できること。
--

教科書・参考文献

教科書	参考ウェブサイトを授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
 ②中間課題（最大30点）：表現力・完成度を評価する。 ③最終課題（最大30点）：表現力・完成度を評価する。
 ④プレゼンテーション（最大10点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	—	—	△	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータグラフィックスⅠ	金子 修	演習	前期	2	2	GA/MD 160
						GA/MD 370

科目の概要および目的

Adobe Photoshop、Illustratorといった2次元画像を制作する手法と、Adobe AfterEffectsをつかった動画制作の手法を学ぶ。ゲーム、映像、web、広告、プロダクトなど、どの業界でも必要とされるコンピュータグラフィックスの基本ツールの使い方とともに、ここでは映像やデザインに特化した制作技法を習得する。ドット画、GIFアニメーション、画面レイアウト、音楽に合わせた動画作成を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・AfterEffectsによる動画制作を習得する。
- ・Photoshop、Illustratorによる精度の高い描画力を身につける。
- ・音楽に合わせた、映像制作を習得する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス・Photoshop基本	到達目標を明確にし、授業の進行について理解する Photoshopの操作確認	事前学習（シラバスを確認する/1時間） 事後学習（本日の復習/1時間）	
2	GIFアニメーション（1） Photoshopの動画編集	フレームアニメーションの基本を学ぶ 実写と手描きアニメーションの合成動画	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（アニメーションを作成する/1時間）	
3	GIFアニメーション（2） ドット絵作画	Photoshopでドットを打って物体やキャラクターを描く	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（Photoshopを使いドット絵を描く/1時間）	
4	GIFアニメーション（2） キャラアニメーション	オリジナルのドット画キャラアニメーションを作成する	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（Photoshopを使いドット絵を描く/1時間）	
5	発表会	ドット画キャラアニメの発表会	事前学習（発表の準備を行う/1時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1時間）	○
6	AfterEffectsの基本（1）	AfterEffectsの画面レイアウトとキーフレームアニメーションを説明する	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（AfterEffectsの操作に慣れる/1時間）	
7	AfterEffectsの基本（2）	エフェクトやクロマキー、時間操作を説明する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（AfterEffectsの操作に慣れる/1時間）	
8	AfterEffectsの応用	3Dの概念やパーティキュラー、モーショングラフィックスを学習する	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（AfterEffectsの操作に慣れる/1時間）	
9	動画制作（1）	AfterEffectsを使って短いアニメ制作をする	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（アニメーションを作成する/1時間）	
10	動画制作（2）	AfterEffectsを使って短いアニメ制作をする	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（アニメーションを作成する/1時間）	
11	発表会	中間課題の発表会を行う	事前学習（発表の準備を行う/1時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1時間）	○
12	最終課題制作（1）準備	音楽に合わせたイメージ動画を制作する 素材の準備やラフ動画を作りイメージを固める	事前学習（課題で使用する音楽を選ぶ/1時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1時間）	
13	最終課題制作（2）実作業	音楽に合わせたイメージ動画を制作する 音のタイミングに合わせてアニメーションを作る	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（映像制作をする/1時間）	
14	最終課題制作（3）仕上げ	音楽に合わせたイメージ動画を制作する 修正や追加を繰り返しクオリティを上げる	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（映像制作をする/1時間）	
15	プレゼン・講評とまとめ	イメージ動画の講評会とまとめ	事前学習（発表の準備を行う/1時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題発表に対して全体にコメントします。 ・コメントシートに対して、全体にコメントします。 ・最終課題に対して、個別にコメントします。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Photoshop、Illustratorの基礎知識を習得している。 ・楽曲からイメージを発想できる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（最大15点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
②コメントシート（最大15点）：課題の意図をしっかりと理解しているかを評価する。
③通常課題（最大50点）：理解度・完成度を評価する。
④最終課題（最大20点）：理解度・完成度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔木曜日〕の授業前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
映像・演出Ⅰ	真島 ヒロシ	演習	前期	2	2	GA/MD 161

科目の概要および目的

授業概要：映像制作の各行程／企画→撮影準備→撮影→編集における基本的な作業の流れを理解した上で、実際の現場では分業化された各セクションの作業をロールプレイング形式で学んでいく。
 科目の目的：短編作品（CM等）における企画立案のポイント、その企画をもとに実際に撮影するための準備や撮影方法、撮影した素材を作品として表現するための編集作業といった映像制作の全行程を、実際に作品の制作を行い映像作品として表現するためには何が必要かをトータルで理解する事で基本スキルを習得する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・短編作品（CM等）の企画／撮影／編集の全ての行程を実体験する事で、基礎的な映像表現力を身につける。
- ・業務用カメラを用いた基礎的な撮影技術を習得する。
- ・特殊効果を含めた基礎的な編集技術を習得する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	映像媒体の各メディアごとの簡単な特性と、制作ワークフローにおける作業の流れと各パートの役割解説	事後：メディア特性と制作ワークフローの復習（3.0H）	AL
2	企画（参考事例／作品検証）～企画立案	数名ずつのグループに分かれ、各グループごとに仮想のオリエンテーションに対する企画立案を行う。（企画コンテ作成）	事後：企画コンテの完成（3.0H）	○
3	プレゼンテーション	前週立てた企画をグループ内で個別にプレゼンテーション（企画説明）し、企画を決定する	事前：企画コンテの完成（1.5H） 事後：決定した企画の推敲（1.5H）	○
4	講義（映像演出手法）	映像制作（制作・演出）における基本的な手法や知識、用語解説	事後：様々な映像演出手法の復習（3.0H）	○
5	演出プラン作成	前々週決定した企画に対して、前週学んだ知識を活かして実際の演出プランを考え、演出コンテを作成する	事前：決定した企画の推敲（1.5H） 事後：演出コンテの完成（1.5H）	○
6	講義（撮影機材／撮影手法）実技（カメラ機材操作実習）	実際の編集作業に関する手法や知識、用語の解説、ビデオカメラの操作方法の実習	事後：撮影技法やカメラの取り扱い方法の復習（3.0H）	○
7	講義（編集機材／編集手法）	実際の編集作業に関する手法や知識、用語の解説	事後：編集技法や編集ソフトの取り扱い方法の復習（3.0H）	○
8	撮影（1）／実技（ノンリニア編集操作実習）	撮影／ノンリニア編集ソフトの操作方法の実習	事後：ノンリニア編集ソフト取り扱いの復習（3.0H）	○
9	撮影（2）／実技（ノンリニア編集操作実習）	撮影／ノンリニア編集ソフトの操作方法の実習	事後：ノンリニア編集ソフト取り扱いの復習（3.0H）	○
10	撮影（3）	各グループ単位でのテーマに沿った撮影。撮影していないグループは編集ソフト操作の復習等。	事前：撮影プランの再確認（1.5H） 事後：撮影素材整理・編集準備（1.5H）	○
11	撮影（4）	各グループ単位でのテーマに沿った撮影。撮影していないグループは編集ソフト操作の復習等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
12	編集（1）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
13	編集（2）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
14	編集（3）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：作品が完成していない場合は編集（1.5H）	○
15	発表（試写）／講評	作品試写／講評、終了後に各自レポート作成	事前：作品が完成していない場合は編集（3.0H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・制作チームごとに個別に指導する
--	------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・映像制作の基礎知識と技術の習得が目標なので、特になし

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	必要に応じて適宜プリント配布
-----	----	------	----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業態度・共同制作での作品づくりへの積極性を評価する
②企画力（20％）：優れた企画ができるか・プレゼンテーション能力があるかを評価する
③課題作品（50％）：完成した作品を総合的に採点し、その中での個人の貢献度に応じて評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	オフィスアワー
○	◎	—	△	◎	◎	時間：金曜日の授業前後 場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
総合芸術論	竹内 一郎	講義	前期	2	1	MD/MM 123

科目の概要および目的

演劇は、総合芸術と呼ばれる。脚本（言葉）、演出、演技、衣装、メイク、音楽、照明、それらを総合して一つの表現とする。表現を断片ではなく、つながりの中で考える方法を育むのが目的である。実際に、台詞をいい、身体を動かして演じ、相手との関係をとる。コミュニケーションを観念ではなく、具体的に覚える科目である。いくつもの役を演じることで、人格によって、同じ事象でも感じ方が異なることを実際に体験する。言語は、そもそも発語される形で発展したことを実感する。現在の漫画やアニメは、演劇が発展したものである。芸術の出発点を身をもって体験することで、その原初的な力の大きさを知りたい。また、アニメーションの脚本を使い、実際にマイクの前に立ち、ナレーションや声優を演じてもらう。アニメーションの制作にも役立つ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・非言語コミュニケーション力を身につける。
- ・表現力を身に付け、協調性が育めるようになる。
- ・他者への関心を持ち、どうやって社会に貢献できるかを考える力を身につける。
- ・声優にはどういう技能が必要か気付くことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	身体へのデッサン	演劇で使われるエクソサイズを解説し、実際に身体を動かして体験する	事後／エクソサイズを反復する（60分）	○
2	発声練習	発声のメカニズムを解説し、実践する	事前／前回の復習（30分） 事後／発声練習（30分）	○
3	朗読（1）	日本語の名文を解説し、音読する	事前／発声練習（30分） 事後／文章のイメージを膨らます（30分）	○
4	朗読（2）	登場人物の感情を解説し、ほり下げる	事前／発声練習（30分） 事後／文章のイメージを膨らます（30分）	○
5	朗読（3）	言葉を相手に届ける方法を解説し、実践する	事前／発声練習（30分） 事後／文章のイメージを膨らます（30分）	○
6	素読み	脚本の構成を解説し、音読する。	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
7	解説と立ち稽古（1）	台本を放して、演じてみる	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
8	解説と立ち稽古（2）	台本を放して、演じてみる	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
9	解説と立ち稽古（3）	役を入れ替え、他者を観察する	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
10	解説と立ち稽古（4）	役を入れ替え、他者を観察する	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
11	ナレーションの解説と実践	マイクに向かって、ナレーションの練習をする	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
12	声優の解説と実習（1）	第一線で活躍する声優をゲストに、実習をする	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
13	声優の解説と実習（2）	アニメ作品を見ながら、マイクに向かって台詞をいう	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
14	声優の解説と実習（3）	役を入れかえて、講評しあう	事前／脚本を読みイメージづくりをする（30分） 事後／役の反復練習（30分）	○
15	作品発表（1）	録音作品を発表し、解説をする	事前／自分の役を整理する（30分） 事後／反省点を復習する（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・その場でアドバイス、チェック、本人の再確認を行います。
--	------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・動きやすい服装（ジャージ等）をすること。女子学生のハイヒールは不可。

教科書・参考文献

教科書	適宜プリントを配付	参考文献	千田是也『演劇入門』（岩波新書）
-----	-----------	------	------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：積極的な授業参加態度を評価する
②授業内レポート（30%）：理解度を評価する
③実技（40%）：表現力・積極性を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
—	◎	○	—	◎	—	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デザイン概論Ⅰ	中村 泰之	講義	前期	2	1	MD/MM 125

科目の概要および目的

デザインの概念について解説を行い、近代芸術の誕生から現代のデザインに至るまでの歴史と、多様なデザインのジャンルについて講義を行う。この講義を通じてデザインの多様な概念について理解し、各自の表現の多様性を育む。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デザインの歴史について概要を説明できる
- ・色彩や文字等のデザインに必要な基礎知識を説明できる
- ・デザインの役割について概要を説明できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	デザインの意味	デザインという言葉の意味、デザインの概念について	事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
2	デザイン前史	デザインという言葉ができるまでの表現について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
3	近代デザインの始まり	アーツ・アンド・クラフツ運動に代表されるデザイン黎明期について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
4	芸術とデザインの関係	20世紀初頭の芸術とデザインの関わりについて	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
5	バウハウスのデザイン教育	デザイン教育に大きな影響を与えた総合デザイン学校バウハウスについて	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
6	20世紀のデザイン概説	バウハウス後のデザインの流れについて	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
7	デザイン史まとめ	デザインの歴史概説のまとめと小テスト	事前学習（ノート全体のまとめ:5h） 事後学習（小テストの振り返り:1.5h）	
8	特別講義	デザインの現場で活躍するゲストスピーカーによる、デザインという仕事についての特別講義（日程は前後する場合がある）	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
9	デザインとデジタル	コンピューターとデザインについて	事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
10	デザインと形	形とデザインの関係について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
11	デザインと色彩	色彩とデザインの関係について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
12	デザインと文字	文字とデザインの関係について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
13	デザインと印刷	印刷とデザインの関係について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
14	デザインとレイアウト	レイアウトとデザインの関係について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
15	まとめ	まとめと小テスト	事前学習（ノート全体のまとめ:5h） 事後学習（小テストの振り返り:1.5h）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・毎回記述するリアクションシートへの回答

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『デザイン概論』飯岡正麻 白石和也 / 編著 グヴィット社 その他授業で紹介する
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①授業毎のリアクションシートへの記入（30%）：毎回授業の理解度を評価する
②2回の小テスト（70%）：授業で説明のあったデザインに対する理解度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
—	△	△	—	—	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
造形表現演習Ⅰ	四宮 義幸 清水 友乃	演習	前期	2	2	IL/MM 162

科目の概要および目的

描画材について学び、立体表現、版表現、染色、古典技法など、幅広い表現方法の実技を通して、知識と感性を養い、各自の分野での展開や、制作のきっかけとする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・様々な技法を理解し、実施できる。
- ・表現者として、表現の幅を広げ、よりの確かな発信ができる。
- ・興味深い技法を発見し、計画をたてて研究することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	デッサンから水彩表現へ（1）	描画材について知識を深める	事後／配布資料を読む（1H）	○
2	デッサンから水彩表現へ（2）	透明水彩絵の具を作り、描画する	事前／描画案を考える（2H）	○
3	版表現ドライポイント（1）	版表現について、ドライポイントについて学ぶ	事前／原画案を作成する（3H）	○
4	版表現ドライポイント（2）	銅版をプレス機で刷って作品を創る	事後／乾燥して仕上げる（2H）	○
5	土器の制作（1）	縄文土器について学ぶ	事前／縄文土器について調べ、レポートにまとめる（3H）	○
6	土器の制作（2）	野焼き粘度で土器を制作する	事後／野焼きをして焼成する（3H）	○
7	染色（1）	藍染を通して染色技法を学ぶ	事前／身近な染物を見つける	○
8	染色（2）	シャツや布を草木染めで染める	事前／作品のプランを考える（2H）	○
9	染色（3）	絞りや抜染をして作品を完成させる	事前／作品のプランを考える（2H）	○
10	各種技法の研究（1）	各自で決めたテーマを研究し、作品を制作する	事前／テーマの選択とプランニング（2H）	○
11	各種技法の研究（2）	研究技法による作品を制作する	事前／プランに合わせて準備する（3H）	○
12	各種技法の研究（3）	研究技法による作品を制作する	事前／プランに合わせて準備する（3H）	○
13	各種技法の研究（4）	研究技法による作品を制作する	事前／プランに合わせて準備する（3H）	○
14	各種技法の研究（5）	研究技法による作品を制作する	事前／プランに合わせて準備する（3H）	○
15	各種技法の研究（6）	作品を完成させ、発表する	事前／プランに合わせて準備する（3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題作品について、制作途中及び完成、提出後、授業で合評しコメントします。
--	---------------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・未知なる表現技法に興味を持つ
- ・技法によっては特別な準備のもとに授業を行うので欠席をしないように
- ・教材費（銅版、布、染料、顔料、粘土等）として3,000円程必要

教科書・参考文献

教科書	授業内で資料配付。	参考文献	なし
-----	-----------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業への取り組み態度を評価する
②課題（70％）：技法を理解しているかと、作品の表現力、完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：月曜日 13:00～15:00 木曜日 14:00～15:00 場所：イラストレーション研究室（812）または501教室
○	◎	—	△	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
放送概論	田淵 俊彦	講義	前期	2	1	MD 129

科目の概要および目的

この授業は、日々テレビの現場で働く現役のテレビ局プロデューサーによる実践的な講義です。近年、テレビ業界には「配信」という劇的な変化が訪れています。テレビ現場のエピソードや隠れた逸話を事例としながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力、問題点をわかりやすく学んでいきます。皆さんの中には将来、様々なコンテンツをプロデュースする仕事に就く人も多いでしょう。この授業で放送の仕組みを総合的に理解することができれば、自らの作品をメディアで発信することも可能になります。そんな社会で役立つ「実践力」や現場で必要とされる「プロデュース能力」を養っていきます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

1. 表現力…放送に関する考えを述べられる。
2. 専門的知識・技術の活用力…放送に関わるコンテンツのアイデアが浮かぶ。
3. コミュニケーション力…グループで課題について意思疎通を行いながら話ができる。
4. 課題発見力・課題解決力…「放送に関するカネ・モノ・ヒト」の仕組みを説明でき、「メディアの嘘」を見抜くことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	放送の劇的な変化	劇的な変化の渦に巻き込まれつつある放送業界。「配信」を組み込んだ「三位一体の流れ」を理解し、放送の現状と問題点を学ぶ。	事前（シラバス上の講義の意図・内容を理解し、テレビ番組をいくつか視聴しておくこと/1時間）	○
2	放送の「ヒト」～どんな役目があるのか？	テレビ局の組織図を元に、様々な人々の役割と苦労やリアルな苦労話を伝え、放送メディアにおける「ヒト」について考察する。	事前/前回のレジュメを再度読み込み、今回の授業に繋げる努力を行うこと（30分） 事後/今回のレジュメで復習し、授業内容を咀嚼する努力を行うこと（30分）	○
3	放送の「カネ」～お金はどこから来てどう消える？	テレビ番組の予算はどこから来て、どうやって決まるのか？実際の予算書を参考に、「カネ」を取り巻く様々な真実を知る。		○
4	放送の「モノ」～番組の企画はどうやって決まる？	企画を提案し、番組（「モノ」）として成立するまでを説く。実際の企画書が実際の映像成果物となってゆく過程をイメージ考察してゆく。		○
5	テレビは嘘をつく？～「メディアリテラシー」を考える	テレビとの付き合い方、映像の読み解き方を理解し、「メディアに利用されない」スキルを身につける。		○
6	放送の罠～メディアの裏側に潜むもの	テレビの現場には様々なリスクが満ち溢れている。それらを予知・回避する能力の重要性について学ぶ。		○
7	どんな人がメディアに必要とされるのか？～スキルを身につける	放送メディアにおいてどんな人物が必要とされているのか？どんなスキルや能力があればよいのだろうか？実践力を身につける。		○
8	放送の裏側を覗く①～ドキュメンタリー番組	ドキュメンタリーが直面する現状と問題点を検証する。		○
9	放送の裏側を覗く②～ドラマ番組	フィクションが産み出す夢とそこに潜む落とし穴を熟知する。		○
10	放送の裏側を覗く③～バラエティ番組	バラエティ番組のリスクとそれに対処する力の重要性を学ぶ。		○
11	放送の裏側を覗く④～アニメ番組	ビジネスとしてのアニメーションの実現を知る。		○
12	放送の裏側を覗く⑤～ニュース・報道番組	グローバルメディアの長所と短所を理解する。		○
13	放送の裏側を覗く⑥～スポーツ番組	エンターテインメントの世界に見え隠れする様々な立場の思惑を考察する。		○
14	放送の未来～テレビやラジオに未来はあるのか？	「おわコン」と揶揄されるテレビ。経営難のラジオ。放送の可能性を模索する。		○
15	まとめ	総まとめと質疑応答	事前（前回のレジュメを再度読み込み、今回の授業に繋げる努力を行うこと/30分） 事後（全体のレジュメを復習し、全体像をイメージする努力を行うこと/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ 次回の授業の冒頭で全体的にコメントします。 ・ 希望があれば、個別で質問や疑問、意見などに答えます。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ 毎回、私が作成した具体的な映像視聴を行うため、映像表現やコンテンツ制作に興味を持ってほしい。
- ・ 上記の映像に伴い、問題提起、グループによるディスカッションやプレゼンテーションなどを行ってゆくため、授業に積極的に参加する意識を持ってほしい。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
なし。毎日の講義時にレジュメを教科書として配布する。	授業内で紹介してゆく。

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①ディスカッション（20%）：グループで議題について話す中でのコミュニケーション力の到達度を見る
- ②プレゼンテーション（20%）：放送について考えを述べることについての到達度を見る
- ③課題（40%）：毎回の小レポートで「放送に関するカネ・モノ・ヒト」などについての知識・理解度を見る
- ④平常点（20%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加している姿勢がみられるかを見る

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔金曜日〕講義後の30分程度 場所：授業実施教室
△	○	△	◎	○	○	

授業科目名	授業形態	単位数	科目ナンバー
学外フィールドワーク（旧 学外フィールドワークⅠ・Ⅱ／旧 領域ゼミⅠ～Ⅷ）	単位認定科目	2	MM 190

科目の概要および目的

学生の、内外におけるボランティア活動、インターンシップ、短期留学、及び学内における授業以外の地域イベント活動や学内奉仕活動を単位として認定する。これまで大学で学修した内容に加えて、地域・社会に奉仕活動として参画することにより、活きたスキル・活きた知識を実体験し、そこで得た経験を更なる学びの動機づけへと転化できることを目標とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・それぞれの興味、関心に応じた諸活動を通じ、主体的思考力、社会貢献力、コラボレーション力、コミュニケーション力、課題解決力など、教育課程内のみでは身につけにくい、実践的・総合的能力を身につける
・社会的な活動に携わることのよろこびを知ることができる
・諸活動によって得た経験をその後の学びへの動機につなげることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業内では経験することができない諸活動には多様なものが存在する。それらの活動の、内容及び時間を所定の申請用紙に詳細に記録すること。さらに、その活動を経験したことで、何をどのように感じ、現在及び今後の自らの学びにどのような影響を与えるか等について記録したものを提出する。			○
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

学内外における活動には、一個人としての社会的責任が伴う。またことに学外活動では自他の安全に十分気をつけることに留意し、有意義な活動に主体的に関わってほしい。なお学外活動を行う場合は、必ず事前に大学へ届け出ることが必要である。

教科書・参考文献

教科書	個別に指示する	参考文献	個別に指示する

成績評価方法・評価割合・評価基準

活動内容及び活動時間、活動記録、総括レポートなど、所定様式の提出物をもとに、メディア芸術学科長が単位認定の可否を総合的に判断する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
※	※	※	※	※	※	学外活動に関する相談は、専任教員が随時受け付ける。

※活動内容による

Ⅲ. 専門科目

3. 専門選択科目 (2) (科目ナンバー200番台)

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM 210	芸術学Ⅱ	後期	平山 敬二	2	130
MM 211	西洋美術史Ⅱ	後期	近藤 真彫	2	131
MM 212	日本美術史Ⅱ	後期	吉澤 早苗	2	132
MM 213	東洋美術史Ⅱ	後期	田辺 理	2	133
MM 214	ロックミュージック概論Ⅱ	後期	伊丹谷良介	2	134
MM 215	非言語コミュニケーション論	後期	竹内 一郎	2	135
MM 203	コンピュータデザイン基礎Ⅱ※2	後期	中村/神林/増田/松浦	2	85
MM 265	人物描写基礎	後期	安田 隆浩	2	136
MA 217	現代漫画文化論Ⅱ	後期	松本零士・芦谷耕平	2	137
MA 227	コミックイラスト概論	後期	市野 治美	2	138
MA 267	マンガ表現研究	後期	たちばないさぎ	2	139
AN 229	アニメ制作・研究基礎Ⅱ	後期	池田宏・古瀬登	2	140
AN 253	アニメスキルⅡ	後期	古瀬 登	2	141
AN 266	アニメデジタル基礎	後期	芦谷 耕平	2	142
AN/MM 226	現代アニメ文化論Ⅱ	後期	月岡 貞夫	2	143
AN/MM 290	水墨画	集中	李 宏偉	2	144
GA 256	プログラム基礎	後期	薄井 隆	2	145
GA 268	ゲームシナリオ制作	後期	井上 幸喜	2	146
GA/MD 255	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	吉岡 章夫	2	147
GA/MD 255	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	金子 修	2	148
GA/MD 257	インタラクティブデザイン	後期	増田 宗嶺	2	149
IL 259	絵画実習	後期	城芽ハヤト	2	150
IL 260	版画表現	後期	四宮義幸・清水友乃	2	151
IL 219	イラストレーション概論Ⅰ	後期	北見 隆	2	152
IL/MM 261	イラストレーションⅠ	後期	高田 美苗	2	153
IL/MD 269	視覚表現Ⅰ	後期	たぶき正博	2	154
MD/MM 221	デザイン概論Ⅱ	後期	中村 泰之	2	155
MD 225	メディアリテラシー	後期	北村伊知郎	2	156
MD 264	映像・演出Ⅱ	後期	真島ヒロシ	2	157

※2 コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱは、2019年度以降入学生は専門必修科目となります。

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
芸術学Ⅱ	平山 敬二	講義	後期	2	1	MM 210

科目の概要および目的

本講義では芸術の本質を明らかにすべく、芸術と道徳、芸術と娯楽、芸術と学問、芸術と呪術、芸術と遊戯、芸術と風土等との関係を順次考察し、さらに現代における芸術上の諸問題を近代批判の文脈の中で論ずる。芸術を芸術たらしめているいわば「芸術の原理」とでもいうべきものをまず基本として理解するとともに、現代におけるさまざまな芸術現象の多様さの意味を整理して把握する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・芸術を芸術たらしめている「芸術の原理」について理解する。
- ・芸術という文化的営みの特質と価値を哲学的に考察し説明することができる。
- ・芸術現象の多様さの意味について主体的に考えることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	「芸術学Ⅱ」の講義を始めるに当たり、その内容と目的、講義の進め方および受講上の注意点等について説明する。	事前/シラバスの読解と考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	
2	芸術とは何か	近代的芸術概念を基礎づけたカントの哲学を基に、近代において芸術がどのように定義されたかを解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
3	芸術と美的価値（Ⅰ）	芸術を「美的価値を実現する技術」として捉え、美的価値の本質から芸術という技術の意味を解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
4	芸術と美的価値（Ⅱ）	「芸術と道徳」、「芸術と娯楽」、「芸術と技術」、「芸術と学問」それぞれの関係について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
5	芸術の分類	芸術の体系的分類について代表的な例を幾つか挙げて説明し、それぞれの芸術表現の特質について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
6	芸術体験の諸相	芸術活動における「自然観照」、「芸術創作」、「芸術観照」という3つの位相の弁証法的関係について説明する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
7	芸術作品の構造	芸術作品における「素材」、「形式」、「内容」の結びつきについて説明し、併せて美的形式原理について概説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
8	芸術と遊戯	カントおよびシラーの美学を基に、芸術と遊戯との関係について説明するとともに、その相連についても解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
9	芸術と呪術	芸術と呪術の比較を基に、芸術の起源としての呪術の意味を考えると同時に、両者の相連についても解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
10	芸術と歴史	芸術表現とその背後にある芸術精神との関連について説明し、芸術表現の歴史性について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
11	芸術の様式	歴史様式、ジャンル様式、基本様式等の芸術における様式の多様な現れ方とそれらの相互関係を解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
12	芸術と風土	和辻哲郎の『風土』を基に、芸術表現と風土との関連について説明し、文化的多元主義の意味について概説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
13	現代における諸問題（Ⅰ）	近代芸術の果たした意味と現代における問題点とを検証し、現代において芸術に課せられた課題について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
14	現代における諸問題（Ⅱ）	近代芸術の果たした意味と現代における問題点とを検証し、現代において芸術に課せられた課題について解説する。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○
15	まとめ 論述テスト	これまでの講義の内容全般について質問の機会を設け、必要な解説と論述テストを行う。	事前/授業内容についての事前考察（20H） 事後/講義ノートの復習と考察・読書（25H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出後の授業で全体にコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

講義を受講するに際しては、必ずノートをとること。美術史の基本的知識を積極的に身につけることを心掛ける。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『芸術学』／渡辺護／東京大学出版会／1,890円、『美学のキーワード』／W. ヘンクマン他編／勁草書房／4,200円
-----	----	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか。 ②リアクションペーパー（20%）：授業内容について主体的に考察する姿勢を持っているか。 ③論述テスト（50%）：授業内容についての「理解度」および「考察力」を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	○	—	△	△	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕2限の前後 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
西洋美術史Ⅱ	近藤 真彫	講義	後期	2	1	MM 211

科目の概要および目的

現在の美術史学の分類と解釈をもとに、17世紀から現代までの欧米の美術について、主な作品とその特徴を解説する。各時代の美術の基本的な知識を得るだけでなく、歴史のなかでの表象の連続性や変化を確認する。また、作品の制作環境や評価の形成について学ぶことで、社会のなかの美術の役割を理解し、客観的にその価値を考えていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・西洋美術の歴史を構成する主な作品の具体的な特徴を把握して、「名作」の価値を検証することができる
- ・美術と社会とのつながりを認識し、広い視野で作品をとらえることができる
- ・美術史からの学びを現代の芸術制作に活かすことができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	西洋における美術（アート）の定義、美術作品の歴史を学ぶことの意味を確認する	事前/シラバスを読む（30分） 事後/内容の復習（1時間）	
2	バロック（1）	17世紀のスペインとイタリアの美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
3	バロック（2）	17世紀のフランドルとオランダの美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
4	ロココ	18世紀のフランスを中心としたロココ美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
5	古典主義（1）	17世紀から18世紀のフランス美術の古典主義	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
6	古典主義（2）	18世紀イギリス美術の古典主義	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
7	ロマン主義	19世紀のフランス美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
8	19世紀後半	19世紀後半のヨーロッパ美術における伝統と革新	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
9	世紀末美術	世紀転換期のヨーロッパ美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
10	モダン・アート（1）	20世紀前半のヨーロッパ美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
11	モダン・アート（2）	20世紀前半のアメリカ美術	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
12	現代アート	現代アートにおける過去	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
13	日本美術との関係	日本美術と西洋美術：影響と相違	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	○
14	まとめ（1）	17世紀から18世紀までの復習	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	○
15	まとめ（2）	19世紀以降の復習	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出後の授業でコメントし、必要に応じて講義内容に反映させます

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「西洋美術史Ⅰ」から継続して履修することが望ましい
- ・基本的な世界史知識があることが望ましい
- ・作品をよく観察し、疑問点は調べる

教科書・参考文献

教科書	適宜ハンドアウトを配布します	参考文献	授業で適宜紹介します
-----	----------------	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①ほぼ毎回のコメント〔授業の最後10分程度〕（50％）：解説を理解し作品をよく見ているか。自分の制作に活かそうという視点があるか
②レポート（50％）：作品をよく見て特徴を自分で分析し、その価値を客観的に論じることができるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
△	△	—	○	△	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
日本美術史Ⅱ	吉澤 早苗	講義	後期	2	1	MM 212

科目の概要および目的

この講義では、鎌倉時代から江戸時代にかけての日本美術の歴史を取り上げる。異なる時代、異なる社会の美術においてなにが課題となったのか、またその課題に対し人々がどのように取り組んだのかを問いながら、造形作品のかたちを見る目を養い、そのかたちが表す意味を当時の社会的背景とともに考えてゆく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ 絵画、彫刻、工芸、建築といった、各ジャンルの造形作品の見方を学ぶ。
- ・ 各時代の表現様式の特徴を知り、それを見分ける力を身につける。
- ・ 作品のかたちとそれが表す意味、そして作品成立の背景にある社会との結びつきについて理解する。
- ・ 造形作品をことばで説明する力を養う。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	講義に関する説明（講義概要、成績評価方法など） 展覧会案内	事後/レポート作成（80分）	
2	鎌倉時代（1）	鎌倉時代の美術（彫刻）	事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	○
3	鎌倉時代（2）	鎌倉時代の美術（建築・絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	○
4	鎌倉時代（3）	鎌倉時代の美術（絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
5	室町時代（1）	室町時代の美術（絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
6	室町時代（2）	室町時代の美術（絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
7	室町時代（3）	室町時代の美術（工芸・建築）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
8	桃山時代（1）	桃山時代の美術（建築・絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
9	桃山時代（2）	桃山時代の美術（絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
10	桃山時代（3）	桃山時代の美術（絵画・工芸）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習、レポート作成（200分）	
11	江戸時代（1）	江戸時代の美術（前期：建築・絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	
12	江戸時代（2）	江戸時代の美術（前期：絵画・工芸）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	○
13	江戸時代（3）	江戸時代の美術（中期・後期：工芸・絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	○
14	江戸時代（4）	江戸時代の美術（中期・後期：絵画）	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	
15	まとめ	鎌倉時代から江戸時代にかけての日本美術史を振り返って レポート講評	事前/配布資料等による前回講義の復習（90分） 事後/配布資料等による講義の復習（200分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ レポートについては、提出後の授業で講評を行う。
--	---------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ 「日本美術史Ⅰ」（前期）の続きとなるので、前期からの継続受講が望ましい。
- ・ 講義を聞くのみならず、日頃から展覧会やギャラリーなどに出かけ、実作品にも触れて欲しい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	辻惟雄監修『カラー版 日本美術史』（増補新装）美術出版社 2,052円ほか（オリエンテーションの際に紹介する）
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①レポート（40％）：造形作品の魅力を自分のことばで伝える記述力をはかる。
- ②期末試験（60％）：各時代の代表的な作品に対する基本的な理解度をはかる。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	○	—	—	—	◎

オフィスアワー

時間：水曜日2限の授業前後 場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
東洋美術史Ⅱ	田辺 理	講義	後期	2	1	MM 213

科目の概要および目的

本講義では、前半はインドやガンダーラの仏教美術を中心に講義を行う。はじめに、仏教美術の基礎的な概説を行う。次に、ストゥーパと呼ばれる仏塔とそれを飾っていた彫刻を見る。後半は、インドやガンダーラから東漸し、中国や日本まで伝来した仏教美術について、テーマ別に解説する。文化交流史を学ぶことによって、日本文化の源流を理解することが目標である。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ 仏教美術の基礎知識が身につく
- ・ インドやガンダーラの珍しい美術作品の見方や歴史がわかる
- ・ 文化交流史が理解できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	仏教と仏像の伝播	ブッダ像の変遷とインドから日本までの各地域の仏教美術の特徴を解説する	事前/仏教について（1時間） 事後/仏像について（1時間）	
2	仏像の種類	仏教美術を理解する上で必要な基礎知識の解説を行う。特にインド、ガンダーラ、中央アジア、中国、日本などの仏像の種類及び名称、専門用語を解説する	事前/仏像の種類について（1時間） 事後/仏像の種類について（1時間）	
3	釈迦牟尼の生涯	仏教の開祖釈迦牟尼の生涯を仏伝図を見ながら解説する。仏伝図とは、釈迦牟尼の生涯を表した彫刻や絵画であり、それらを見ることによって、仏教説話の登場人物や基礎知識を学んで欲しい。	事前/釈迦牟尼について（1時間） 事後/釈迦牟尼について（1時間）	
4	インド初期仏教美術史 1	古代インドのバルフット、サーンチー、ボドガヤ、マトゥラーナなどの仏教彫刻の特徴について解説する	事前/古代インドの歴史（1時間） 事後/古代インドの仏教美術（1時間）	
5	インド初期仏教美術史 2	古代インドのカナガナハリ、ナーガルジュナコンダ、アマラーヴァティーなどの仏教彫刻について解説する	事前/古代インドの歴史（1時間） 事後/古代インドの仏教美術（1時間）	
6	ガンダーラの歴史	ガンダーラの歴史について、コインに刻印された王の肖像や神々、彫刻を例に挙げて解説する	事前/ガンダーラがどこにあるか（1時間） 事後/ガンダーラの歴史（1時間）	
7	ガンダーラの仏教遺跡	仏教寺院（お寺）の遺跡を見ながら、寺院について解説する	事前/仏教寺院とは（1時間） 事後/仏教寺院に行く（1時間）	
8	ガンダーラの仏教彫刻の種類	ガンダーラ仏教彫刻について、ギリシア・ローマ美術の影響を受けた彫刻と、仏像などの尊像について詳細に解説する	事前/ガンダーラの場所と歴史（1時間） 事後/ガンダーラの仏教彫刻（1時間）	
9	仏像の起源	仏像がどのようにして生まれたのか？これまでの研究成果を示しながら解説する	事前/仏像の種類を確認（1時間） 事後/仏像の起源の確認（1時間）	
10	風神雷神の東漸	日本に残る風神雷神図の起源を、中国、インド、西アジアを経由し、ギリシア・ローマまで遡って解説する。	事前/日本の風神雷神図を確認（1時間） 事後/風神雷神図の確認（1時間）	
11	ヘラクレスと執金剛神	ギリシア神話に登場するヘラクレス像が東漸し、仏教に採り入れられて執金剛神（仁王）像となるまでの課程について解説する	事前/ヘラクレス像を確認（1時間） 事後/仁王像を確認（1時間）	
12	四天王と毘沙門天	四天王像の東漸について解説する。特に、毘沙門天については、特別に採り上げて起源について説明する	事前/四天王の種類を確認（1時間） 事後/四天王の図像を確認（1時間）	
13	ハーリティー女神と鬼子母神	日本の安産と子供守護女神である鬼子母神の起源を、ガンダーラのハーリティー女神やアルドクショー女神（大地の豊穡、子供の守護、安産の女神）像まで遡って解説する。途中石榴ジュースを味わって、感想を言ってもらおう。	事前/鬼子母神を確認（1時間） 事後/鬼子母神像を確認（1時間）	○
14	バッカス神と葡萄唐草文	ギリシア神話に登場する酒神バッカスとそれに関連する葡萄唐草文について、その東漸と意味を解説する	事前/バッカス神を確認（1時間） 事後/バッカス神像について確認（1時間）	
15	まとめ・復習	これまでの文化交流史をまとめ、日本文化の源流が西方にあることを認識する	事前/これまでの確認（1時間） 事後/これまでの確認（1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ 試験を行った後、全体にアドバイスやコメントを行う
--	----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ 仏教美術について書かれた本を何でもいいので一読する ・ 博物館、美術館に行く。東京国立博物館の東洋館及び松岡美術館を推薦する。
--

教科書・参考文献

教科書	なし。プリントを配布する	参考文献	『仏像の事典』成美堂出版
-----	--------------	------	--------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①試験（70%）：書籍及び授業で配布したレジュメ、自身で書いたメモなどは持ち込み可。「理解度」を評価する ②平常点（30%）：主体的な授業参加度を重視する
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火曜日〕の授業前後 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
○	○	—	△	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ロックミュージック概論Ⅱ	伊丹谷 良介	講義	後期	2	1	MM 214

科目の概要および目的

70年代から90年代までのロックミュージックの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。この授業を通じて、現代聴かれる音楽として主流にあるロック・ミュージックの歴史、ジャンルスタイルの特徴について理解し、音楽的知識を深めるとともに、自身の作品へ応用する力を育む。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ロックミュージックの生い立ちと進化を説明できる
・背景にある文化（ファッション、サウンド、ビジュアル等）との関わりについて説明できる
・理解と勘考し、自身の行動につなげることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	歴史的概観（2）	ロックミュージックの歴史観（2）	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
2	シンガー・ソングライター	70年代からのシンガーの主張について	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
3	ファンク	アフリカ音楽に共通する明確なスタイルについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
4	ジャズ・ロックとフュージョン	ジャズがロックに及ぼした影響について	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
5	アート・ロック	ロックとクラシックの楽器編成を結合したアートロックについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
6	グリッターとグラム	80年代から90年代初期までのグラムバンドについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
7	ハードロックとヘヴィメタル	80年代後半から90年代前半のハードロックおよびヘヴィメタルについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
8	グローバル・メタル	世界各地で独自の進化を遂げるメタル・ロックについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
9	パンクロックとニューウェーブ	アメリカ、ブリティッシュのパンク、ニューウェーブについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
10	スカとレゲエ	スカとレゲエがロックに与えた影響について	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
11	ヒップホップとラップ	他のスタイルと組み合わせられたラップについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
12	オルタナティブロック	英国発、アメリカ発のオルタナティブロックについて	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
13	モダンメインストリームロック	インターナショナル・ミュージックとしてのロック	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
14	ロック・ミュージックの様々な試み	現代の音楽におけるロックの存在について	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	
15	まとめ	ロックミュージック概論まとめ	事後／授業内容の確認 (4時間30分)	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業毎のコメントカードを翌週の授業で回答します
--	--------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

積極的な授業態度

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『ロックミュージックの歴史（下）』キャサリン・チャールトン著 佐藤実訳 音楽之友社
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①授業毎の質問（60%）：質問、気付きが書かれたコメントカードから授業ごとの理解を評価する
②最終日のレポート（40%）：提出された「ロックミュージックの生い立ちと進化」のレポートを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕の授業終了後 場所：授業実施教室
—	—	—	△	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
非言語コミュニケーション論	竹内 一郎	講義	後期	2	1	MM 215

科目の概要および目的

非言語コミュニケーションの重要性を認識する。日本では、伝達的手段として言葉だけが取りあげられる傾向が強い。しかし、実際は非言語情報の方が圧倒的に重要な伝達手段なのである。心理学・社会学の研究成果、漫画・演劇など技法を通じた概論を講義する。アフリカに「一人の老人が死ぬことは一つの図書館がなくなるのと同じことである」という諺がある。人間は、たとえ一冊の本も読まなくとも、見て、聞いて、味わって、触って、嗅いで得た知識を膨大に集積した記憶装置である。書物以外から得られる情報に目を向ける習慣を養うきっかけになり、メディア芸術研究の助けとなる考え方を育む。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・日本の伝達力の重要な部分を占める非言語コミュニケーションの高い知識を得る。
・自分のコミュニケーション能力の何が足りなかったかに気づき、実践の一步を踏み出すことができる。
・日本社会の特性に関心を持ち、諸外国とのコミュニケーションの違いに気付くことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	非言語コミュニケーションとは何か	言葉の伝達力・非言語力、信頼できる行動	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
2	「見た目」の虜	野生動物と市民の違い	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
3	言葉の無力さ	活字の世紀からテレビの世紀へ	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
4	受信力	コミュニケーションの2つの側面	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
5	ハイコンテキスト	日本文化の特徴	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
6	ローコンテキスト	西洋文化の特徴	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
7	オーラのある人	オーラとは何か	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
8	背筋の意味	姿勢の根本	事前/テキストを読む（30分） 事後/姿勢よく歩いてみる（30分）	○
9	表情とは何か	嘘を見破れるか	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
10	目力とは何か	目線の向け方	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
11	声の力	高い声、低い声	事前/テキストを読む（30分） 事後/発声をしてくる（30分）	○
12	空間も伝達力	距離感を正しくつかおう	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
13	IQとEQ	感情のコントロール	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
14	SQの時代	社会的知性とは何か	事前/テキストを読む（30分） 事後/社会の中の非言語情報に目を向ける（30分）	○
15	面接力	マナーの基本	事前/テキストを読む（30分） 事後/マナーの復習（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・毎週提出するリアクションペーパーは、次回にその講評を行います。
--	----------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・60分の講義のあと班に分かれて、フリー・ディスカッション、さらにリアクションペーパーを作成する。コミュニケーション力・文章表現力が身に付く。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
竹内一郎『やっぱり見た目が9割』（新潮新書）	竹内一郎『人は見た目が9割』（新潮新書）

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的な授業参加態度を評価する
②授業内レポート（60%）：理解度について評価する
③発表（10%）：表現力について評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
—	—	—	○	◎	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
人物描写基礎	安田 隆浩	演習	後期	2	1	MM 265

科目の概要および目的

78人のグループで、順にモデルになり、1ポーズ15分程、毎回5ポーズのクロッキーを描きます。また、プロのモデルを呼び、セミヌード、ヌードの人体クロッキーも描きます。描いたクロッキーを基にペン画を制作し、オリジナルのポーズ集を完成させます。人体のプロポーション、動作のバランスを理解するのは作品制作において重要です。その基礎づくり、観察力、表現力をクロッキー体験を通して身につけていきます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・描く対象に対しての観察力を身につける。
- ・人体を観察していく事でプロポーション、動きにともなうバランスが理解できる。
- ・人体表現の基礎力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業説明とクロッキー 持ち物／4Bの鉛筆、消し具	事前/シラバスを読む（30分程度） 事後/画材を揃える（30分程度）	
2	クロッキー 1	立ちポーズを描く（1） ペン画の説明、演習	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（1時間程度）	○
3	クロッキー 2	立ちポーズを描く（2）	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
4	クロッキー 3	座りポーズを描く（1）	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
5	クロッキー 4	座りポーズを描く（2）	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
6	クロッキー 5	モデルを描く1（セミヌード/男性）を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
7	クロッキー 6	モデルを描く2（セミヌード/女性）を描く ＊ペン画の中間チェック	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
8	クロッキー 7	顔／上半身を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
9	クロッキー 8	手を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
10	クロッキー 9	モデルを描く3（ヌード/男性）を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
11	クロッキー 10	モデルを描く4（ヌード/女性）を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
12	クロッキー 11	道具を持ったポーズを描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
13	クロッキー 12	モデルを描く5（ヌード/男性）を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/クロッキーを基にペン画を書く（2時間程度）	○
14	クロッキー 13	モデルを描く6（ヌード/女性）を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/ポーズ集を完成させる①（2時間程度）	○
15	クロッキー 14	2人組を描く	事前/自分の課題を見つける（30分程度） 事後/ポーズ集を完成させる②（2時間程度）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・中間提出課題は返却時に個人ごとにコメントをします。 ・最終課題は最終日に全体にコメントします。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・人体表現の基礎力を身につける目的なので1年次の受講が望ましい。
- ・授業の定員を21人とします。希望者が定員を超える場合は初回授業時に抽選を行います。希望者は必ず、初回に参加してください。
- ・モデル費用として2,000円を徴収します。
- ・A3程度のクロッキー帳、デッサン用鉛筆が必要になります。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①クロッキーの枚数（30％）：授業参加日数によりクロッキーの体験数が変わります。50枚以上のクロッキーを描く。
②クロッキー及びペン画課題（70％）：人体のプロポーションの正確さ、表現力、完成度を評価します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	◎	—	○	△	—

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業後30分 教室：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
現代漫画文化論Ⅱ (旧 マンガワークショップ)	松本 零士 芦谷 耕平	講義	後期	2	1	MA 217

科目の概要および目的

オリジナリティーのある漫画を制作するためには、作者の人生観、世界観、価値観をより豊かにするための常日頃の努力が必要である。そのためには世の中のあらゆることに関心と探究心を持ち続けなければならない。こうした努力は作品のバックボーンとして表れてくるものである。
プロの「私はこうやってきた」という方法には現場で格闘しながら育まれてきた叡智が含まれており、技法書では語りきれないものがある。古今の作品を鑑賞しながら、マンガを描くための指針となるよう筆者の体験を交え語り、ともに考えていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・自身の人生観を作品世界に昇華させるため、業界の大先輩である巨匠と一緒に作品を描くことができる
- ・創造した世界観を8ページ前後のオリジナルマンガ作品に描くことができる
- ・生きる上での価値観を自分の作品に反映させることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	サンプル作品・資料を見ながら前期課題の講評等。	事前/漫画の読み解き方基本の予習（1時間） 事後/「銀河鉄道999」についての復習（3時間）	
2	作品から学ぶ（1）作品とテーマ	DVD鑑賞、映像からタイトル文字の構成方法、テーマの絞り方、マンガの登場人物の構成・構図の方法・夢をかけて仕事ができるマンガ家は何のために何を描くのか。	事前/漫画の読み解き方基本の予習（1時間） 事後/「元祖大喧嘩大物語」についての復習（3時間）	
3	作品から学ぶ（2）キャラクター	DVD鑑賞（商品化できるキャラクターとは）、漢詩から学ぶ言葉の選び方、使い方について・趣味をとことん追求する意味とは。	事前/漫画の読み解き方基本の予習（1時間） 事後/「新撰組血風録」についての復習（3時間）	
4	作品から学ぶ（3）物語作法	DVD鑑賞、物語の資料、物語の作り方。長編作品と短編作品との違いについて。現代の言語・表記の問題について。・手書きカットと大きいカット	事前/漫画の読み解き方発展の予習（1時間） 事後/「わが青春のマリアン」についての復習（3時間）	
5	作品から学ぶ（4）画風の確立	・CD視聴、長生きする作品とは。マンガの画風の確立について、音楽的素養と合わせた作品の作り方。	事前/漫画の読み解き方発展の予習（1時間） 事後/「キャプテンハーロック（フルCG版）」についての復習（3時間）	
6	作品から学ぶ（5）原稿の描き方	・DVD上映、原稿と完成原稿の描き方、リアルに描くための手法。・リアルに描くための手法、デフォルメの画風	事前/漫画の読み解き方発展の予習（1時間） 事後/授業内練習画風復習（2時間）	○
7	作品から学ぶ（6）マンガを描くこと	・VHS上映、マンガを描くとはどういうことか。 ・誰のために何のために描くのか。	事前/漫画の読み解き方実践の予習（1時間） 事後/授業内講義および鑑賞作品の振り返り（2時間）	
8	作品から学ぶ（7）思想と政治	・DVD上映、物語を描く上で思想・政治的なあり方とは。	事前/漫画の読み解き方実践の予習（1時間） 事後/授業内講義および鑑賞作品の振り返り（2時間）	
9	作品から学ぶ（8）大長編	・VHS上映、CD視聴。大長編作品を作ることとは。	事前/漫画作品を実際に読み解く（1時間） 事後/授業内講義および鑑賞作品の振り返り（2時間）	
10	作品から学ぶ（9）説得力	・DVD上映、物語に説得力を盛り込むにはどうするか。	事前/漫画の読み解き方実践の予習（1時間） 事後/授業内講義および鑑賞作品の振り返り（2時間）	
11	作品から学ぶ（10）キャラや符号の描き方	・吹き出しの形状、吹き出しは形で感情表現もできる。 ・キャラクターの描き方	事前/漫画作品を実際に読み解く（1時間） 事後/最終課題の自主作業（6時間）	○
12	作品から学ぶ（11）下積み	・アシスタント時代の下積みの経験・DVD鑑賞「NHK私が子どもだった頃」 ・マンガ家の年末年始の仕事	事前/漫画作品を実際に読み解く（1時間） 事後/「NHK私が子どもだった頃」についての復習（3時間）	
13	マンガワークトレーニング（1）	課題に取り組む「教員とのコラボレーション作品」	事前/漫画作品を実際に読み解く（1時間） 事後/最終課題の自主作業（6時間）	○
14	マンガワークトレーニング（2）	課題に取り組む「漫画文化論特別ペーパー試験」	事前/最終課題の自主作業（1時間） 事後/最終課題の自主作業（5時間）	○
15	まとめ	後期講義の総括	事前/最終課題を完成させる（15時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業内で折に触れ訓示として全体にコメントします ・実技に対して個別にコメントします
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・マンガ原稿の基本的な制作工程を理解している。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業態度・授業でのディスカッション発言の積極性や授業態度を評価 ②提出物（70％）：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
△	○	—	○	—	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コミックイラスト概論	市野 治美	講義	後期	2	1	MA 227

科目の概要および目的

1950年から現在まで一回あたり約10年刻みで、コミックイラストの歴史の講義を行う。講義内容はその時代のコミックイラストの作家、技法の紹介、社会における立ち位置などを画像、動画などで紹介する。
100年以上にわたるコミックイラストの種類や展開を学ぶことにより、自身のコミックイラスト制作の幅の広がりにつなげることを目的とする。学生は次の講義のテーマの作品をリサーチし、簡易レポートにまとめ、次の授業で提出。発表なども行う。最終課題は14週通しての事前学習と授業の総括をレポートにまとめたものを提出する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・コミックイラストに通じる絵画・サブカルチャーの歴史知識を習得する
- ・コミックイラストに通じる作画技法の知識を習得する
- ・予習レポートを行うことによってリサーチ能力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	コミックイラストとは何かの問いかけを行う。	事後学習）コミックイラストとは何かを思索する（1時間）	
2	コミックイラスト前史I	コミックイラスト誕生までー日本編ー	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
3	コミックイラスト前史II	コミックイラスト誕生までー海外編ー	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
4	～1950コミックイラスト史I	イラストレーション・バンド・デシネ・漫画作品、作家、技法の紹介	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
5	～1950コミックイラスト史II	アニメーション・キャラクターデザイン作品、作家、技法の紹介	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
6	1950～コミックイラスト史	昭和サブカルチャーコンテンツ・マンガ・TV・アニメーション作品、作家、技法の紹介	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
7	1960～コミックイラスト史	昭和サブカルチャーコンテンツ・マンガ・雑誌・アニメーション作品、作家、技法の紹介	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
8	1970～コミックイラスト史	昭和サブカルチャーコンテンツ・マンガ・SF・アニメーション作品、作家、技法の紹介	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
9	1980～コミックイラスト史	昭和サブカルチャーコンテンツ・マンガ・ゲーム・アニメーション作品、作家、技法の紹介	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
10	1990～コミックイラスト史	平成サブカルチャーコンテンツ作品、作家、技法の紹介I	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
11	2000～コミックイラスト史	平成サブカルチャーコンテンツ作品、作家、技法の紹介II	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
12	2010～コミックイラスト史	平成サブカルチャーコンテンツ作品、作家、技法の紹介III	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
13	昭和・平成コミックイラスト	昭和・平成コミックイラストの比較検証	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
14	2020～コミックイラスト史	コミックイラスト今後の展開予想	事後学習）次の講義のテーマになる時代の作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
15	総括とレポート提出	課題レポート提出	事前学習）14週通しての事前学習と授業の総括をレポートにまとめる（20時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・事前レポートは毎回提出、評価後、返却

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（10%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む姿勢を評価する
②事前学習のレポート（50%）：事前学習に積極的に取り組む姿勢と内容の二方面から評価する（レポートは毎回の授業内において提出）
③最終課題レポート（40%）：14回の事前学習の成果と講義内容の理解度、レポート制作の構成、表現力をもって評価する（事前制作、講義最終回に提出）

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力
—	○	—	◎	—	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ表現研究 (旧 マンガドローイングⅡ)	たちばな いさぎ	演習	後期	2	2	MA 267
						MA 451

科目の概要および目的

漫画の背景で日常的によく出てくるもの、分かっているようで分からない構成などを詳しく学んで描き、自分の作品に生かせるようにする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・パースの応用ができる
- ・漫画家、漫画家アシスタントに必要な技能、表現力を身につける
- ・曲をイメージした内容をオリジナルに表現する漫画をセリフなしで4ページで描く

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	基本背景（1）	クロッキー／窓・ドアの構造を理解し作画する 音楽イメージ漫画の構想を練る	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
2	基本背景（2）	クロッキー／和室の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
3	基本背景（3）	クロッキー／花、樹木、葉の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
4	基本背景（4）	クロッキー／筋肉の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
5	基本背景（5）	クロッキー／犬、猫の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
6	基本背景（6）	クロッキー／机、椅子の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
7	基本背景（7）	クロッキー／馬の構造を理解し作画する／音楽イメージ漫画ネーム提出	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
8	基本背景（8）	クロッキー／料理を作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
9	基本背景（9）	クロッキー／鳥の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
10	基本背景（10）	クロッキー／日本刀の構造を理解し作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
11	基本背景（11）	クロッキー／原作付き漫画2Pを描く（下書き）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
12	基本背景（12）	クロッキー／原作付き漫画2Pを描く（ペン入れ）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
13	基本背景（13）	クロッキー／日本髪のかき方と着物を作画する	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
14	基本背景（14）	クロッキー／（未定）	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	
15	プレゼン・講評会	音楽イメージ漫画・原作付き漫画の発表、講評	事後/授業内の課題を完成させる (1時間)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・講評会で、担当教員、学生が作品を読み合って、それぞれの作品のコメントを書く
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・普段から背景に使えそうなものや周囲の風景などを観察しておく

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20％）：授業マナーを守り、集中して作業ができているか
- ②小課題（40％）：授業ごとの演習の完成度を評価する
- ③音楽イメージ漫画ネーム（20％）：4ページ漫画のネームを期限までに完成させる
- ④音楽イメージ漫画（20％）：期限内までに完成させる

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕授業後 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
◎	◎	—	○	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ制作・研究基礎Ⅱ (旧 アニメ制作・研究基礎)	池田 宏 古瀬 登	講義	後期	2	2	AN 229

科目の概要および目的

「アニメ制作・研究基礎Ⅰ」を受講した受講生に対し、作品の企画、作品の制作設計、作品の内容・目的（メッセージ）、について基礎的問題の理解・把握させる。作品構成技法修得の課題提示。
更に研究（論文）志向の受講生には個別に指導を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

制作・研究基盤の理解
制作・研究活動基盤の修得
制作・研究基盤の確信をもって実行

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	【授業の内容】 構成・予定 学習法 課題説明	前：学習法について考える（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
2	映像構成①	【監督技法】 カット 視線 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
3	映像構成②	【画面のつながり】 モンタージュ 情報生成 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
4	映像構成③	【視線の転移】 注視 形状 変化 興味の喚起 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
5	アニメ作品構成①	【デザイン】 キャラクター 動き 創造性 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
6	アニメ作品構成②	【画面構成(1)】 シナリオ 絵コンテ 必要事項 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
7	アニメ作品構成③	【画面構成(2)】 イメージ ストーリーボード 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
8	作品のメッセージ①	【意図の有意性】 受け手 社会性 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
9	作品のメッセージ②	【制作環境：統制下】 独自の意図に変換 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の確認（0.5H）	○
10	作品のメッセージ③	【制作環境：シリーズ内】 独自の意図の併存 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
11	制作・研究①	【卒業制作・研究】 規模 制約 参考映像視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の復習（0.5H）	○
12	制作・研究②	【音楽主導作品事例】 発想 展開 参考作品視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の実行（0.5H）	○
13	制作・研究③	【物語主導作品事例】 発想 展開 参考作品視聴	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の実行（0.5H）	○
14	制作・研究目的	【企画意図】 制作企画書 研究計画書 参考資料解説	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の実行（0.5H）	○
15	まとめ	【課題提出】 作品構成法 【まとめ 質疑応答】	前：課題の確認（0.5H） 後：課題の確認（0.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「アニメ制作・研究基礎Ⅰ」	個別に授業内にて講評。次回の授業に反映させる。
----------------	-------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

旺盛な好奇心。向上心

教科書・参考文献

教科書	授業内にて提示・配布	参考文献	授業内にて紹介
-----	------------	------	---------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題（70%）：問題点の把握・解決策の提示有無を評価する ②平常点（30%）：授業態度・意欲を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日（木曜日）授業の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	◎	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメスキルⅡ (旧 アニメスキルⅠ)	古瀬 登	演習	後期	2	2	AN 253

科目の概要および目的

あらゆる動物の動きの基本は歩きであり、走りであることは論をまたない。もともとアニメーション的でありもともと基本的な作業だといえよう。アニメーションを目指す学生にとっては必ずすることのできない授業である。ここでは、実際のキャラクターを使った作画技法を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメーターとして必要な精度の高い原画・動画を作成することができる
- ・動かすタイミングを習得し、基本的なタイムシートを作成することができる
- ・アニメーション制作向けPCツールを操作できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	課題a レイアウト	資料を元にアイレベルを決め,原図を作成する	事後/課題の制作（3h）	○
2	課題a 原画（1）	「キーフレーム」を描く 軸足と運び足の運動曲線	事後/課題の制作（3h）	○
3	課題a 原画（2）	間接から間接までの骨格の長さは不変	事後/課題の制作（3h）	○
4	課題a 動画（1）	人間の動き（歩き）は柔軟であり、そのやわらかさを表現するものは…	事後/課題の制作（3h）	○
5	課題a 動画（2）	タイミングシートを付けて中割りを入れる	事後/課題の制作（3h）	○
6	課題a 撮影・提出	撮影・書き出しして提出	事後/課題の制作（3h）	○
7	課題b 絵コンテ	動きの元となる資料を選ぶ 短い絵コンテの作成	事後/課題の制作（3h）	○
8	課題b レイアウト	絵コンテを元にレイアウト作業	事後/課題の制作（3h）	○
9	課題b 原画（1）	実際のキャラクターを使い作画、指導 レイアウトを元に大まかな動きのラフを作成する。	事後/課題の制作（3h）	○
10	課題b 原画（2）	ラフの動きをさらに正確にし、動きのチェック。	事後/課題の制作（3h）	○
11	課題b 動画（1）	タイミングシートを付けて中割りを入れる	事後/課題の制作（3h）	○
12	課題b 動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	○
13	課題b スキャン・彩色	スキャンして彩色作業	事後/課題の制作（3h）	○
14	課題b 撮影	撮影・書き出しして提出	事後/課題の制作（3h）	○
15	課題b 提出・講評	課題提出と指導教員のチェック&リテイク	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で個別にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「アニメスキルⅠ」を修得済みであることが望ましい
- ・動画用紙（7階事務局にて販売）、タップを事前に購入しておくこと
- ・デジタル作業可

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	課題ごとに資料配布
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業態度・積極性を評価する
- ②課題評価（70％）：表現力・完成度かどうか。PCツールを使いこなせているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
○	○	—	—	—	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメデジタル基礎	芦谷 耕平	演習	後期	2	1	AN 266

科目の概要および目的

Adobe Premiere／After Effectsを使用し、動画編集ツールの基礎的な使用法を学ぶ。その際に人気TVアニメーションなどのオープニング映像集などを参考視聴し、主にアニメーション作品における動画制作の編集、録音を含む基本工程を理解する。映像編集の基本的なツールを扱いながら映像の概念を広く理解し、つなぎ方（モンタージュ）による効果の違いを研究し、オリジナルの映像作品を創作していく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ Adobe Premiere／After Effectsといった映像編集の基本的なソフトの、1分～2分程度の映像制作ができる操作方法を習得する
- ・ アニメーションにおけるカット編集、音との同期即ちスポッティングの技術を学ぶ
- ・ オリジナルの映像作品を編集、完成させ動画ファイルとして書き出すことができる
- ・ YouTubeなどの動画サイトも含め、発表できる形式に落とし込む

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	動画編集と映像とは、概念と用語の解説	事前/動画編集の基本的な予習（1時間） 事後/「映像編集用語」についての復習（3時間）	○
2	編集ソフトの基本操作	Premiereの基本操作の解説	事前/動画編集の基本的な予習（毎週1時間） 事後/Adobe CSシリーズの起動練習（毎週1時間）	○
3	素材を使用したモーション	Photoshopで制作した素材を動画編集ソフト上で実際に動かしてみる		○
4	レイヤーを使用したモーション	トラックとチャンネル、合成の概念を把握する		○
5	レイヤーを使用したアニメーション	トラック操作により背景、キャラクター、オブジェクトの配置を考察する	事前/Adobe CSシリーズの予習（毎週1時間） 事後/PC（Premiere）についての復習（毎週3時間）	○
6	素材の取り込みと書き出し	撮影素材の取り込み方、コーデック方式、出力の仕方とファイルの形式について		○
7	アフレコとスポッティング	アニメーション作品の制作に欠かせない、音源との同期の問題を考察する	事前/PC（Premiere）についての予習（1時間） 事後/第1課題の自主作業（2時間）	○
8	制作と録音	アニメーション素材に音を合わせ、シーンの創出を目指す。必要な音源（簡単な効果音素材など）の選定を試みる	事前/第1課題の自主作業（2時間） 事後/第1課題を完成させる（2時間）	○
9	既存のアニメーションから学ぶ	既存のアニメーション作品のオープニング/エンディング映像を鑑賞し、音楽とのコラボレーションを学ぶ	事前/PC（After Effects）についての予習（2時間） 事後/PC（After Effects）についての復習（3時間）	○
10	特殊効果（1）AE基本編	アニメのみならず映像業界全般で必須のAfter Effects、ソフトの使用法を修得する	事前/冬休み中に最終課題の内容を検討する（毎週2時間） 事後/PC（After Effects）についての復習（毎週3時間）	○
11	特殊効果（2）AE応用編	After Effectsによる特殊効果作成、Premiereとの使い分けについて		○
12	スポッティング	使用する音源を元に、スポッティングを試みる	事前/最終課題の自主作業（毎週2時間） 事後/最終課題の自主作業（毎週2時間30分）	○
13	アフレコ・MA	制作したシーンに合わせ、MAを行う。必要であれば、効果音等のアフレコも行う	事前/最終課題を完成させる（15時間）	○
14	作品提出（1）	仕上がった課題を指導者にチェックしてもらう		○
15	作品提出（2）	制作課題の講評会を行う		○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとに全体での講評
--	---------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「アニメスキルⅠ」、「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」は、ともに必須ではないが、単位を修得していることが望ましい。
- ・ Windows、Mac等のPCの立ち上げ、ソフトの汎用的な使用法を理解している。AdobeCS,CCシリーズに触れた経験がある。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	アニメーションの基礎知識大百科・AfterEffects for アニメーション（の冒頭）
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業態度・積極性で評価
②提出物（70%）：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
○	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
現代アニメ文化論Ⅱ	月岡 貞夫	講義	後期	2	1	AN/MM 226

科目の概要および目的

アニメはクールジャパンの先陣を進んでいて海外にもJアニメのファンを広げている。ではアニメの作り手たちは何を考えて作っているのかという研究は海外においても盛んである。Jアニメを一言で言うならば物語をつくる、その意味ではマンガ家の仕事、小説家の仕事と同じであるが、小説家が修辞法を学ぶように、アニメは絵で表現、動きで表現、と学ぶことは多岐に渡る。渡邊氏の著作『娯楽映画の骨法』の中で“映画は悪が強いほどおもしろい”という記述がある。悪の研究は意味があるし、日本映画や世界の物語を見渡しても悪は多様でありおもしろい。物語論の中における悪役、悪玉についての研究は必須だろう。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメ制作者としての基本的な知識を身につける。
- ・講義で学んだ様々な価値観を自分の作品づくりに活かすことができる。
- ・表現者としての自己を確立することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	表現について	各授業ごとにテーマに応じた映像・作品媒体を紹介する	事前/毎回、神話、寓話、おとぎ話、民話、伝説の違いについて調べること（30分） 事後/毎回、各自が一本の物語を読み、どうしたところに物語性をみたか、好感、共感、感動があればそれをレポートに纏めてみることに。（対象物語は各自が選ぶこと）（60分）	
2	伝えることと受け取ること（1）	人はコミュニケーションをとる動物である ほかの動物との差異（言葉と文字をもっているところだろう）		
3	伝えることと受け取ること（2）	表現物は全て伝えるものである、メディアリテラシーについて		
4	ウケルことについて（1）	コンテンツとは伝えることをビジネスとするものである では何を伝えるのかを考える（論理によって伝えるもの、情によって伝えるもの等）		
5	ウケルことについて（2）			
6	共感と情動について	コンテンツでは情理が求められる 共感なくしては何も伝えることができない		
7	ピノキオ、鉄腕アトム、一休さん	近代主義（合理主義）によって生み出されたキャラクターについて		
8	笑いとアイロニー	泣くことと同様に笑うことは人間だけの特権だと言われてきた（しかし近年、象や馬などは身内の死で涙を流すことが知られてきている）		
9	テーマについて	あらゆる表現にはテーマがなくてはならない		
10	ストーリーについて	テーマを具現化するのには物語である（テーマは物語の柱である）		
11	キャラクターについて	物語の担い手がインターフェイス、キャラクターである		
12	エデュテインメントについて	教育と娯楽の間に存在するアニメーション		
13	メッセージについて	テーマが目指すものの中身は何か		
14	再び伝えたと受け取るについて	マーケットリサーチの手法について		
15	まとめ	総まとめ 人間について		

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・アニメーションについて深く興味を持ち、授業への積極的な参加を求める。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（10％）：積極的に授業に参加しているか
②レポート（90％）：授業内容が理解できているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔金曜日〕12：30～18：30（ただし授業時間を除く） 場所：807研究室または授業実施教室
○	△	△	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
水墨画	李 宏伟	講義	8月 集中講義	2		AN/MM 290

科目の概要および目的

本科目は水墨画初心者向けの基礎作りの授業である。水墨画の画材説明・使い方から入り、水墨画の最も基礎となる「線」の練習と線描を中心として行う。水墨画の紙・筆・墨の性能と多様技法を学ぶ。山水画の構造法・透視法と、主要構成素材である山・石・樹木の表現方法を学んで、創作作品を完成させる。模写を通して山水画、花鳥画、人物画の基礎を学ぶ。写生などの資料をもとに学んだ技法を活用して、作品制作をする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・主に見本やモデルをモチーフに書きすすめる中で、個々のオリジナルな描線を描くことができる。
・自分のイメージだけでも正確な植物、動物、人物描写ができる。
・漫画、アニメ、ゲーム、イラスト製作キャラクター作りや、個性的な表現ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業内容の内容特徴、使用教材、参考書、学習の取り組み方などの説明	事後／授業中に描いた作品の復習 (30分)	
2	筆、墨、筆洗、皿、刷毛	線と筆法、墨と水の表現		○
3	山水画の技法（1）	樹木の画法		○
4	山水画の技法（2）	山、石の画法		○
5	山水画の技法（3）	雲、水の画法		○
6	山水画の技法（4）	山水画の構図		○
7	花鳥画の技法（1）	梅、蘭、竹、菊の画法		○
8	花鳥画の技法（2）	花卉の画法		○
9	花鳥画の技法（3）	鳥と昆虫の画法		○
10	花鳥画の技法（4）	写意花鳥画の創作		○
11	人物画の技法（1）	写意人物の線描		○
12	人物画の技法（2）	水墨クロッキー		○
13	人物画の技法（3）	人墨画の造型		○
14	人物画の技法（4）	人墨画の造型		○
15	基本技法のまとめ	水墨画の創作		○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・作品の指導をします
--	------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

水墨画描写の魅力を理解し、集中力を持って授業にのぞんでほしい。墨、筆、仙紙など各自で用意すること。
(準備物の詳細は、7月上旬頃に7F掲示板にてお知らせします。)

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題評価（70%）：「墨の濃淡・明度の調整」「筆の持ち方」「線の書き方」「構図のとり方」ができているか
②平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：開講期間の授業終了後 場所：授業実施教室
○	○	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
プログラム基礎	薄井 隆	演習	後期	2	2	GA 256

科目の概要および目的

プログラムは、コンピュータによる制御が必要な場面において多岐にわたり利用されています。
本授業では、プログラムに対する基礎・基本を修得することを目指します。演習を通し、「プログラムとはどのようなものであるかを理解」し、「文法の基本を学習」していきます。言語は主にJavascriptを使用しますが、特定言語の文法を単に暗記するのではなく、言語によらないプログラムに対する共通の基本的な理解が深まることを優先します。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プログラムに対する基本的な理解のもと、アプリケーションにおけるプログラムの役割を説明できる。
- ・実現したい基本的な機能に対して、プログラムによる解決策を提案できる。
- ・「変数」「関数」が使用できる。
- ・「条件分岐」「繰り返し処理」によりプログラムの流れを制御できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	本授業の概要、進め方、作業環境について	事前（パソコンの基本操作/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
2	プログラムの基本	ビジュアルプログラミングを使用した演習 （プログラムの基本と論理的思考を学習する。）	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	○
3	変数と演算子	「変数」と「演算子」の説明と演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	○
4	関数	「関数」の説明と演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	○
5	文脈の制御	「配列」と「繰り返し」及び、「条件分岐」による文脈の制御の説明と演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	○
6	イベント処理	「イベント処理」の説明と演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	○
7	プログラム演習	演習問題（学んできたことの理解を深める。）	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	○
8	課題制作（1）	内容の発表と進め方の説明	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
9	課題制作（2）	企画、プログラムデザイン	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
10	課題制作（3）	プログラムデザイン	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
11	課題制作（4）	プログラムコーディング	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
12	課題制作（5）	プログラムコーディング	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
13	課題制作（6）	プログラムテスト、デバッグ	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
14	課題制作（7）	制作、疑問点の解決	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
15	課題発表	課題の提出、発表、講評	事前（発表準備/2.5H） 事後（まとめ・整理/0.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・発表したものに対して授業全体で講評を行います。 ・質問に対して個別にコメントします。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・プログラム経験の有無は問いません。
- ・ファイル操作などWindowsパソコンに対する基本操作ができること。キーボードによる入力に慣れておくこと。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します。
-----	----	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組み、当日に演習課題がある場合は提出すること。
- ②課題制作（70%）：授業内容の理解と、制作意図の把握が、課題制作にしっかりと反映されているかどうかを評価し、各自の仕様に対する完成度を重視します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
◎	△	—	—	△	◎	時間：出講日〔水〕1・2限の前後、以外については応相談 場所：授業実施教室（905）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲームシナリオ制作	井上 幸喜	演習	後期	2	2	GA 268
						GA 159

科目の概要および目的

ゲーム特有のシナリオ技法を学ぶ、ゲームシナリオの考え方、テクニック基礎をゲーム制作の進行に沿って学習する。制作者の現場の知識、プロジェクト内での制作手段を理解する。ゲームシナリオの制作過程を理解し、ゲームシステムの中核となるストーリーを組み立てる。制作方法として起承転結をベースに箱書き、企画原案まで実際に制作することが目的。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ゲームシナリオの基本的考え方を身につける。
- ・シナリオ構成要素が理解できる。
- ・シナリオプロットの制作（10000字程度）を作成体験できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	自己プレゼンテーション	事後/シナリオ構成を抜き出し 1時間	○
2	シナリオの考え方	既存作品を用いてセリフで構成された物語を解く	事後/アニメの台本の抽出 2時間	○
3	ストーリーとシーンの考察	飽きさせない構成とは？ハリウッドスタイルエンターテインメントの秘密	事後/映画よりシナリオ構成を抜き出す 3時間	○
4	企画基礎（Ⅰ）	起承転結構成を学ぶ	事後/映画よりシナリオ構成を抜き出す 3時間	○
5	企画基礎（Ⅱ）	「起」パートの理解	事後/プロローグ制作作業 2時間	○
6	企画基礎（Ⅲ）	「承」パートの理解	事後/承パートレポート作業 2時間	○
7	企画基礎（Ⅳ）	「転」「結」パートの理解	事後/転パートレポート作業 2時間	○
8	プロローグ作成	「転」「結」パートの理解	事前/前回までの企画基礎の理解 1時間	○
9	イベントとフラグ	実際のイベントを作成しMap誘導と設計を学ぶ	事前/参考RPGの試遊検証 1時間	○
10	シナリオテクニック（Ⅰ）	ゲームシナリオに使われるテクニックの紹介	事前/参考RPGの試遊検証 1時間	○
11	シナリオテクニック（Ⅱ）	ゲームシナリオに使われるテクニックの紹介	事前/参考RPGの試遊検証 1時間	○
12	RPGシナリオ制作（Ⅰ）	シナリオ制作実習を行う チェックシート作成	事後/シートの完成 1時間	○
13	RPGシナリオ制作（Ⅱ）	シナリオ制作実習を行う 作成前編	事後/シートの完成 1時間	○
14	RPGシナリオ制作（Ⅲ）	シナリオ制作実習を行う 作成後編	事後/プロット、箱書きの完成 2時間	○
15	読み合わせと講評	作成したシナリオの読み合わせレポート作成と講評	事後/読み合わせレポート制作提出	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題について翌週授業冒頭に全体評価、個人評価 ・プロットは読み合わせを行い、学生間の感想を公開する。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・発表力と簡単なプレゼンテーション能力、日本語の基本的な理解と文章作成能力を有する事
- ・最終課題は10000字程度のシナリオ提出が必要
- ・基本的なPhotoshop、Illustratorのスキルが必要

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で随時紹介
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度
 ②中間提出物（30%）：完成度、クオリティ
 ③最終時課題（40%）：完成度、クオリティ

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	—	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータグラフィックスⅡ (3DCG)	吉岡 章夫	演習	後期	2	2	GA/MD 255
						GA/MD 471

科目の概要および目的

Mayaを使用して、3DCGの基本を学ぶ。映像制作、ゲーム制作に使える3Dデータの作成方法を身に付ける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・モデリング、UVテクスチャ、シェーダー、ボーンアニメーション、ライティング、カメラ、レンダリング等のCGデザイナーとして必要な操作ができる。
・ボーンアニメーションを使ったショートムービーが作成できる。
・オブジェクト、ポリゴンUV、マテリアル、レンダーラといったCGの概念を理解する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	3Dの概念を理解する/静物のモデリング①	授業の復習/予習（3時間）	○
2	モデリングの基本	静物のモデリング②	授業の復習/予習（3時間）	○
3	親子関係	オブジェクトの親子関係を学ぶ	授業の復習/予習（3時間）	○
4	ボーンアニメーション	ボーンアニメーションの基本を学ぶ	授業の復習/予習（3時間）	○
5	レンダリングの基本	レンダリングの基本を学び、アニメーションを映像化する	授業の復習/予習（3時間）	○
6	キャラクターモデリング	ポリゴンオブジェクトの分割、マージ	授業の復習/予習（3時間）	○
7	リギング	ボーンのセットアップ、ウェイト調整	授業の復習/予習（3時間）	○
8	キャラクターアニメーション	IK（インバースキネマティクス）の概念を学び、アニメーションの設定をする	授業の復習/予習（3時間）	○
9	パスアニメーション	相対座標系を作り、パスに沿わせたアニメーション作成	授業の復習/予習（3時間）	○
10	シーンの作成	カメラの作成、シーンのマージ	授業の復習/予習（3時間）	○
11	UV展開・テクスチャ作成	UV座標に合わせてテクスチャを描く MayaとPhotoshopの連携	授業の復習/予習（3時間）	○
12	課題制作（1）	字コンテ・絵コンテを用意して15秒～30秒のショートアニメーション作成	課題の制作（6時間）	○
13	課題制作（2）	字コンテ・絵コンテを用意して15秒～30秒のショートアニメーション作成	課題の制作（6時間）	○
14	課題制作（3）	字コンテ・絵コンテを用意して15秒～30秒のショートアニメーション作成	課題の制作（6時間）	○
15	プレゼン・講評	制作した作品を全員で講評する	プレゼンテーション準備（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「コンピュータグラフィックスⅠ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出後の授業で全体にコメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Photoshopが使えること

教科書・参考文献

教科書	参考ウェブサイトを授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	-----------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 ②中間課題1（最大20点）：表現力・完成度を評価する。
③中間課題2（最大20点）：表現力・完成度を評価する。 ④最終課題（最大20点）：表現力・完成度を評価する。
⑤プレゼンテーション（最大10点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	—	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

オフィスアワー

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータグラフィックスⅡ (映像制作)	金子 修	演習	後期	2	2	GA/MD 255
						GA/MD 471

科目の概要および目的

Adobe Premiere と AfterEffects を使った動画制作の手法を学ぶ。YouTube で必要とされるコンピュータグラフィックスの基本ツールの使い方とともに、ここでは映像やデザインに特化した制作技法を習得する。モーショングラフィックスや3DCG の概念や初歩的なスキルを学習する。また制作現場で仕事を依頼された時に対応できるように、発注～納品の実践的な作業工程を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・企画、演出、撮影、編集、CG合成、エフェクト等の映像制作に必要なスキルを身につける。
- ・モーショングラフィックスと3DCG の概念と初歩的なスキルを身につける
- ・YouTube を想定した動画コンテンツを一人でできるようになる
- ・再生数を伸ばすために必要な要素を分析する能力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス・Premiere 基本	到達目標を明確にし、授業の進行について説明する Premiere の操作確認 音楽に合わせたスライドショーを指導	事前学習（シラバスを確認する/1 時間） 事後学習（本日の復習/1 時間）	
2	YouTube 動画（1）	Premiere を使って大学の紹介動画を作成する テロップや NA 編集の説明	事前学習（大学内を動画撮影しておく/1 時間） 事後学習（動画を完成させる/1 時間）	
3	YouTube 動画（2） 発表会・台本制作	前回の動画を発表。自己紹介動画の台本を作成	事前学習（発表の準備を行う/1 時間） 事後学習（好きな YouTuber の動画を分析/1 時間）	○
4	YouTube 動画（3）	Premiere を使って YouTube を意識した自己紹介動画を作成する	事前学習（自己紹介を撮影しておく/1 時間） 事後学習（動画を完成させる/1 時間）	
5	YouTube 動画（4）発表会 トリック動画説明	YouTube 動画の発表会。 トリック動画を説明。身近なトリック動画を AE で作成する	事前学習（発表の準備を行う/1 時間） 事後学習（本日の復習/1 時間）	○
6	トリック動画制作	前回よりもクオリティの高いトリック動画を作成する	事前学習（動画を撮影する/1 時間） 事後学習（動画を完成させる/1 時間）	
7	発表会 モーショングラフィックス説明	トリック動画の発表。モーショングラフィックスについて	事前学習（発表の準備を行う/1 時間） 事後学習（本日の復習/1 時間）	○
8	モーショングラフィックス制作	タイトルアニメーションを作る	事前学習（ネットのタイトルアニメを予習/1 時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1 時間）	
9	発表会 3DCG について	前回のロゴアニメーションを発表 AE と 3DCG の連携について	事前学習（発表の準備を行う/1 時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1 時間）	○
10	AE の応用（1）	Cinema4Dlite で 3DCG のタイトルアニメーションを作る	事前学習（C4D を復習しておく/1 時間） 事後学習（動画を完成させる/1 時間）	
11	AE の応用（2）	Premiere と AE の連携について	事前学習（C4D を復習しておく/1 時間） 事後学習（動画を完成させる/1 時間）	
12	発表会 最終課題（1）準備	前回の発表。最終課題について説明 企画や台本作成	事前学習（最終課題のテーマを考えておく/1 時間） 事後学習（撮影をする/1 時間）	○
13	最終課題（2）実作業	編集、テロップ、CG 加工など各自作業	事前学習（本日の内容の予習/1 時間） 事後学習（映像制作をする/1 時間）	
14	最終課題（3）仕上げ	仕上げ、YouTube で公開することを想定したサムネイルなど作成	事前学習（本日の内容の予習/1 時間） 事後学習（映像制作をする/1 時間）	
15	プレゼン・講評とまとめ	YouTube 動画の講評会とまとめ	事前学習（発表の準備を行う/1 時間） 事後学習（本日の内容の振り返り/1 時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「コンピュータグラフィックスⅠ」 ・「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」	・課題発表に対して全体にコメントします。 ・コメントシートに対して、全体にコメントします。 ・最終課題に対して、個別にコメントします。
---------------------------------------	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ AfterEffects の基礎知識を習得している。YouTube 動画に対する関心と創作意欲。飽きさせないように見せる演出。カメラの前で演技する能力はある方がよい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大 15 点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ②コメントシート（最大 15 点）：課題の意図をしっかりと理解しているかを評価する。
- ③通常課題（最大 50 点）：理解度・完成度を評価する。
- ④最終課題（最大 20 点）：理解度・完成度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕の授業前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
インタラクティブデザイン	増田 宗嶺	演習	後期	2	2	GA/MD 257

科目の概要および目的

本科目ではUnityを用い、ユーザーによる操作とその結果の関係（インタラクティブ）におけるデザインを学ぶ。ゲームコンテンツ制作における基本的な考え方とプログラムの構造を理解し、インタラクティブなコンテンツを作成する。自分の描いた絵が自分の操作で動くようになる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プランナーとして必要な発想、企画が出来る
- ・デザイナーとして必要な精度の高い描画力があり、レイアウト作成が出来る
- ・開発者として必要な問題解決が出来る
- ・グループ制作を潤滑に進めるコミュニケーションが出来る

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	ゲーム業界の動向紹介、授業の進め方の説明、Unityの基本操作を説明する	事後/授業の復習3時間	○
2	ボタンアクション（1）	ボタンを押すと、アニメーションが再生されるコンテンツの作成	事後/授業の復習3時間	○
3	ボタンアクション（2）	ボタンを押すと、物語が進んでいくコンテンツの作成	事後/授業の復習3時間	○
4	ボタンアクション（3）	ボタンを押すと、画面が遷移するコンテンツの作成	事後/授業の復習3時間	○
5	中間課題制作（1）	分岐のあるコンテンツの制作	事後/授業の復習3時間	○
6	中間課題制作（2）	分岐のあるコンテンツの制作	事後/授業の復習3時間	○
7	中間課題制作（3）	分岐のあるコンテンツの制作	事後/授業の復習3時間	○
8	中間作品発表会	制作した作品を全員で講評する	事前/プレゼンテーション準備1時間	○
9	グループ制作（1）	新しいサンプルプログラム・復習問題を行う	事後/授業の復習3時間	○
10	グループ制作（2）	インタラクティブコンテンツの制作 グループに分かれ、コンテンツの企画、分担、スケジュールをたて制作を行う	事後/授業の復習3時間	○
11	グループ制作（3）	インタラクティブコンテンツの制作 グループに分かれ、コンテンツの企画、分担、スケジュールをたて制作を行う	事後/授業の復習3時間	○
12	グループ制作（4）	インタラクティブコンテンツの制作 グループに分かれ、コンテンツの企画、分担、スケジュールをたて制作を行う	事後/授業の復習3時間	○
13	グループ制作（5）	インタラクティブコンテンツの制作 グループに分かれ、コンテンツの企画、分担、スケジュールをたて制作を行う	事後/授業の復習3時間	○
14	グループ制作（6）	インタラクティブコンテンツの制作 グループに分かれ、コンテンツの企画、分担、スケジュールをたて制作を行う	事後/授業の復習3時間	○
15	講評会	制作した作品を全員で講評する	事前/プレゼンテーション準備1時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「コンピュータグラフィックスⅠ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出後の授業で全体にコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Adobe Photoshop、Illustratorを使って画素材の作成が可能な事。AfterEffects等で動画作成が出来ているとなお良い。

教科書・参考文献

教科書	適宜授業内で紹介する	参考文献	適宜授業内で紹介する
-----	------------	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（授業に積極的に取り組む態度を評価：最大30点）
 ②中間課題（ボタンアクションの理解具合と制作物の完成度を評価：最大30点）
 ③グループ制作（制作物の完成度を評価：最大30点）
 ④プレゼン（プレゼン資料、仕方を評価：最大10点）
 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	△	△	○	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
絵画実習 (旧 イラストレーションⅡ)	城芽 ハヤト	演習	後期	2	2	IL 259

科目の概要および目的

絵と、そこから派生する周辺産業にとってもっとも重要なスキルであるデッサン。本科目では、モノクローム画材によるデッサンから水彩などの彩色画材での表現まで、初歩画材に慣れ親しみ、使いこなせるよう、手描きの訓練を重ねます。また、本科課題で制作した自作品は、その都度データ化して保存し、自身の作品ファイルへの準備を進めます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・イラストレーターとして必要な基本的なデッサン力を身につける。
- ・手描き画材（鉛筆・絵具・紙）の特性の理解が進む。
- ・デッサンから他者に向けての表現（イラストレーション）に向かう自分らしい描写への手がかりが得られる。
- ・個人作品を発表するための準備が進められる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	人物デッサン（1）	描いている学生同士のデッサンを指導します。週をまたいで制作につき、服装などを画像保存	事前/用具準備 描法確認（1H） 事後/制作過程画像 被写体撮影（0.5H）	○
2	人物デッサン（2）	動いているひとと士をどのようにマネジメントするか、学生同士の自主的な調整も指導します。	事前/小説カバー研究（1H） 事後/作品制作過程画像撮影（0.2H）	○
3	人物デッサン（3）	観察と記憶を生かして細部と全体のバランスに気を配り完成までを指導します。	事前/小説カバー研究（1H） 事後/レイアウト完成データ化 ファイリング（1.5H）	○
4	ギャラリー見学	TISコンペ入賞作品展等、スケジュールの合う展示見学解説。現地までの電車賃負担があります	事前/プリント読み 対象作家チェック（0.5H） 事後/感想文作成（1H）	○
5	音楽を描く／LPレコードジャケット（1）	絵画表現と密接な関係のある音楽をテーマに、手描き着彩での表現を指導。	事前/プリント読み 楽曲選択（1.5H） 事後/ネットでLPジャケット研究（1H）	○
6	音楽を描く／LPレコードジャケット（2）	各自で選んだ楽曲の中に登場する「ふたり」をモチーフにしたジャケット表現の指導。	事前/図書館・ネットで描法研究（1H） 事後/資料収集 描法研究（1H）	○
7	音楽を描く／LPレコードジャケット（3）	他者の表現を別の他者に伝えるための、「描きすぎない」について解説。	事前/描法研究（1H） 事後/作品制作過程画像撮影 描法研究（1H）	○
8	音楽を描く／LPレコードジャケット（4）	完成から合評まで。	事前/描法研究（1H） 事後/完成データ化 ファイリング（1H）	○
9	人体セミヌード（着彩）（1）	ヌードモデルの鉛筆・デッサンから着彩までを指導。	事前/プリント読み 人体研究 用具確認（1H） 事後/制作過程画像（0.5H）	○
10	人体セミヌード（着彩）（2）	人体のつながりを確認しながら、着彩を意識したセーブしたデッサンについて解説。	事前/図書館、ネットで描法、人体研究（1H） 事後/彩色画材描方研究（1H）	○
11	人体セミヌード（着彩）（3）	着彩（肌質のニュアンスをつかみとる）完成までを指導	事前/図書館・ネットで描法研究（1H） 事後/完成データ化 ファイリング（1H）	○
12	明度研究WS・モノクロの色彩化	ワークショップ指導。モノクロの人物写真をカラーで描くことで、明度への理解を図ります。	事前/色の三要素確認（1H） 事後/データ化 ファイリング（0.5H）	○
13	細密着彩／自画像（1）	自身の顔の細密描写。エスキースを描き、作業の計画性について解説。	事前/プリント読み 描法研究（1H） 事後/鏡と画像で歪み差の把握（0.5H）	○
14	細密着彩／自画像（2）	レイアウトを考えてしっかりと観察し、表情・質感に気を配った作業を指導。	事前/描法研究（1H） 事後/過程データ化 描方研究（1H）	○
15	細密着彩／自画像（3）	修正作業を経て細密画の完成まで。	事前/描法研究（1H） 事後/完成データ化 ファイリング（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・手描き・デジタルともに、実技に対し個別にコメントします。 ・手描き提出課題にはコメントを添えて返却します。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Macの基本操作知識 ・絵具による技能-初級以上／音楽好き-初級以上 ・クロッキー帳必携

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（10%）：授業出席態度・クラスへの貢献などを評価する。ボーダーラインでの決め手。 ②提出課題（70%）：表現力・完成度を評価する。課題それぞれに点数を振り分けるので、提出漏れに注意。 ③クロッキー（20%）：毎授業冒頭のクロッキーの技能を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕16：00～18：30 場所：授業実施教室（501）
○	◎	—	—	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
版画表現 (旧 プリ ン テ ィ ン グ ワ ー ク)	四宮 義幸 清水 友乃	演習	後期	2	2	IL 260

科目の概要および目的

印刷技術の発達で簡単に複数生産、作刷ができるようになった現代であるが、作家の版画作品に接し、自ら版画を制作することで、直接描くのではない間接的な版表現の魅力をさぐる。印刷のそれぞれの版式の原理を学び、凸版、凹版の版画制作実習に重点を置き、技法を習得する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ 版画を制作することで版式の原理を深く理解することができる。
・ 技法の習得を通して各自の表現の幅を広げることができる。
・ 各版式の作家作品を実際に見て、その表現の違いを知ることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	印刷と版画について	授業の概要と、印刷と版画技法、及び紙について	事後／技法についての配布資料を読む（1H）	○
2	校外研修	印刷博物館見学	事後／レポート作成（3H）	○
3	凹版印刷の実習（1）	銅版画について	事前／作品の原案を構想（3H）	○
4	凹版印刷の実習（2）	腐蝕法を使って銅版を作る	事前／原画を作成（3H）	○
5	凹版印刷の実習（3）	銅版プレス機で刷る	事前／描版をすすめる（2H）	○
6	凹版印刷の実習（4）	作品を完成させる	事後／ 作品を乾燥させ仕上げる（2H）	○
7	凸版印刷の実習（1）	木版画について	事前／作品の原案を構想（3H）	○
8	凸版印刷の実習（2）	版分解と彫り	事前／原画を作成（3H）	○
9	凸版印刷の実習（3）	彫りの実習	事後／版を彫りすすめる（2H）	○
10	凸版印刷の実習（4）	彫りから摺りへ	事後／版を彫りすすめる（2H）	○
11	凸版印刷の実習（5）	摺りの実習	事後／試刷りを校正する（1H）	○
12	凸版印刷の実習（6）	作品を完成させる	事後／乾燥と仕上げ（2H）	○
13	自由制作（1）	木版画、銅版画を完成させる	事後／乾燥と仕上げ（2H）	○
14	自由制作（2）	木版画、銅版画を完成させる	事後／乾燥と仕上げ（2H）	○
15	合評	作品の発表と合評	事前／発表の準備（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・ 課題作品について制作途中及び完成、提出後、授業で合評しコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ 学校の設備を使い、特別な準備をして行う授業なので欠席は極力さけること。
・ 教材費（銅版、木版、インク、絵の具、溶剤等）として3,000円程必要
・ 第2回の校外研修の施設入館料として200円程必要

教科書・参考文献

教科書	授業内で資料を配布する	参考文献	なし
-----	-------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業への取り組み態度を評価する
②課題（70％）：技法とテーマを理解しているかと作品の表現力、完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	◎	—	△	—	○

オフィスアワー

時間：月曜日 13:00～15:00
木曜日 14:00～15:00
場所：イラストレーション研究室（812）または501教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イラストレーション概論Ⅰ	北見 隆	講義	後期	2	1	IL 219

科目の概要および目的

・授業の概要：現在私達が目に触れている美術やデザイン等の視覚表現は、全て先人達の試行錯誤の結果に基いている。東西の歴史上の美術、デザイン、イラストレーション作品を考察し、認識するだけで無く、歴史上の美術作品を、学生たちが実際に追体験（作画）することになる。手を動かす事によって、より美術の方法論やスタイルに対する理解を深めることが出来るであろう。講義の合間にトレーニング的な小課題（採点非対象）が4回と、時間をかけて制作する2課題（採点対象）が出題される。また授業最終日にはペーパーテストが行われる。

・科目の目的：先人達の創意工夫や努力を学ぶ事は、自己の表現方法を見出す上で有効な手段と思われる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・既存の美術作品に対する知識を得ることにより、日常生活に於いても、新たな発見や認識をすることができる。

・限られた条件の下で作品を制作することにより、自己の表現方法や、未発見の可能性を認識することができる。

・配色等、自己の色彩感覚が確認できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業概要と原始美術	授業概要説明、原始美術について解説する	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	
2	古代美術	エジプト美術解説と、エジプト美術流の絵を描いてみる	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
3	ヨーロッパ中世美術（1）	文字と絵の歴史的関係について解説 中世の写本を例に絵文字を描いてみる（1）	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
4	ヨーロッパ中世美術（2）	中世の写本を例に絵文字を描いてみる（2）	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	○
5	紙の伝来と印刷の歴史	西洋における紙の伝来と印刷機の発明について	事前学習（製紙技術の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	
6	日本における印刷の歴史と木版画 浮世絵を描く（1）	友人もしくは自分をモデルに、現代の浮世絵を描く（1）下書き作成	事前学習（版画技術の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
7	浮世絵を描く（2）	現代の浮世絵を描く（2）アクリル絵具にて彩色作業	事前学習（版画技術の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
8	浮世絵を描く（3）	現代の浮世絵を描く（3）アクリル絵具にて彩色作業	事前学習（版画技術の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
9	産業革命と児童図書	19世紀イギリスにおける挿絵の黄金時代について	事前学習（印刷技術の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	
10	アールヌーボーとジャポニズム	19世紀末におけるヨーロッパ装飾様式について	事前学習（印刷技術の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	
11	写真機の発明と絵画	写真が絵画に与えた影響を考察	事前学習（写真技術の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	
12	第一次世界大戦後の美術（1）	ダダイズムとシュールレアリズムについて解説する。シュールな絵を描く（1）制作	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
13	第一次世界大戦後の美術（2）	シュールな絵を描く（2）制作	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
14	第一次世界大戦後の美術（3）	シュールな絵を描く（3）制作と自己作品解説及びその講評会	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
15	授業の総括と筆記試験	この授業のまとめと筆記試験（アイデアスケッチとレポート）	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・作画課題が2点出題され、その講評会も行われる。その際、学生による解説も求められる。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・特に予備知識や技術は必要無いが、アクリル絵具等の画材、およびイラストボード（A3サイズ）の自己負担が必要となる。

教科書・参考文献

教科書	「美術資料」（秀学社）授業時に無償貸与。	参考文献	なし
-----	----------------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①作品評価（50％）：表現力・完成度を評価する。

②平常点（25％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。

③筆記試験（25％）：授業の内容を理解してしているか評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	◎	—	△	△	○

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イラストレーションⅠ (旧 イラストレーション)	高田 美苗	演習	後期	2	2	IL/MM 261

科目の概要および目的

最初の3回で、アクリル絵具の基本的な使用方法を学ぶ。イラストレーションとは他者とコミュニケーションを図るための一伝達手段である。様々な媒体に使用しているイラストレーションを参考に、具体的にどのような表現方法があるのかを学習し、第三者への見せ方を考察する。イラストレーションの存在意義と多様性を、楽しみながら理解する。主にアクリルガッシュを用いて制作する。また、「不思議の国のアリス」をテーマに、1冊の本に仕上げる過程で台割から考える。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・アクリル画の基本技術を身につける ・イラストレーションによる表現力を身につける ・スキャン及び初歩的なPhotoshopの使用方法を身につける ・条件の中でいかにクリエイティブになれるかを学ぶ
--

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス。アクリル画講座（1）	ガイダンス。アクリル画のラフから下絵制作。条件として、背景はグラデーション、虹を烏口つきコンパスで描く、地面か水面を描く、人物か動物を描く。	事前/道具の使い方を知る（1h） 事後/ラフ案を練る（1h）	○
2	アクリル画講座（2）	アクリル画制作。	事前/道具の使い方を知る（1h） 事後/復習（1h）	○
3	アクリル画講座（3）	アクリル画制作。講評会。	事前/道具の使い方を知る（1h） 事後/復習（1h）	○
4	絵本（1）	台割に従ってラフを描く。 仕上がりサイズA4、（開いた状態がA3サイズ）。本文は、7見開き＋扉＋奥付。	事前/ラフ案を練る（1h） 事後/制作（1h）	○
5	絵本（2）	台割に従って下絵を描く。	事前/ラフ案を練る（1h） 事後/制作（1h）	○
6	絵本（3）	「不思議の国のアリス」の1見開きを描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
7	絵本（4）	「不思議の国のアリス」の2見開き目を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
8	絵本（5）	「不思議の国のアリス」の3見開き目を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
9	絵本（6）	「不思議の国のアリス」の4見開き目を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
10	絵本（7）	「不思議の国のアリス」の5見開き目を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
11	絵本（8）	「不思議の国のアリス」の6見開き目を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
12	絵本（9）	「不思議の国のアリス」の7見開き目を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
13	絵本（10）	「不思議の国のアリス」の扉・奥付を描く。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
14	絵本（11）	「不思議の国のアリス」の原画スキャン。余裕があれば、表紙を描き、製本する。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
15	発表及び講評会	講評会	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとに、全体の課題発表と講評を行う
--	-----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・材料は各人が用意。初回から画材を使用するので、筆記具、筆、ボロ布、アクリルガッシュ24色以上セット、烏口付きコンパス、60センチ定規、カッターを持参すること。 ・定員20名（初回参加必須。初回参加者の中から先着）。 ・「不思議の国のアリス」を予め読んでおく。
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題制作点（60％）：課題の表現力・独創性・完成度を評価する。 ②平常点（30％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 ③課題発表（10％）：課題の制作意図をしっかりと発表できているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
○	◎	△	○	△	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
視覚表現Ⅰ (旧イラストレーションⅠ)	たぶき 正博	演習	後期	2	2	IL/MD 269
						IL 155

科目の概要および目的

絵画の重要な表現技術の分野である、作図法、立体図法、透視図法（パース）を、製図用具を使い基礎から演習して行きます。後半これらを統合的に発展させ遠近感のある作品を仕上げて行きます。デッサンとは思考の違うこれらの技術を習得することにより描写力が向上し、人物や背景をリアルに表現でき遠近感のある作品を描けるようになることが目標です。さらに、これらの技術を使いデザイン化、漫画化、デフォルメ、騙し絵など独創的なオリジナル表現に発展させることも目標です。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・正確な作図が描けるようになる
- ・製図用具を使い複雑な立体を描けるようになる
- ・図形やグリッドを使い模様やパターンを作れるようになる
- ・パース（遠近）を使いリアルな人物が描ける
- ・パース（遠近）を使い背景が描ける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業概要と基本演習	授業内容を画像を使い説明する 基本図形の演習を鉛筆を使いフリーハンドで行う	事前学習（製図用具の準備/1時間）	
2	作図の基礎 1 演習	製図用具の使用方法和技術を説明する 三角定規とコンパスを使い作図の基礎演習を行う	事前学習（製図用具準備/1.5時間） 事後学習（基本演習の復習/1.5時間）	
3	作図の基礎 2 演習	楕円の描き方を説明し、楕円を描く演習を行う グリッドを使い画像の拡大と変形演習を行う	事前学習（製図用具練習/1時間） 事後学習（演習完成と復習/2時間）	
4	立体図法 1 演習	立体図法の概要を講義する 三面図、展開図、見取り図の演習を行う	事前学習（参考書で予習/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	
5	立体図法 2 演習	斜投影（キャビネット）図法の説明と演習 体オブジェを描く 演習作品の講評	事前学習（参考書で予習/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	○
6	立体図法 3 演習	軸測投影（アインメトリック）図法の説明と演習 錯視絵（騙し絵）、模様を描く 演習作品の講評	事前学習（参考書で予習/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	○
7	透視図法（パース）1 演習	遠近法について説明する 一点透視図法の演習 公園の並木、標識、ベンチ、モニュメントを描く	事前学習（参考書で予習/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	
8	透視図法（パース）2 演習	一点透視図法の演習、イメージ展開 人物、乗り物、階段を描く 演習作品の講評	事前学習（参考書で確認/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	○
9	透視図法（パース）3 演習	二点透視図法の講義と演習 室内の椅子、テーブル、窓を描く	事前学習（参考書で予習/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	
10	透視図法（パース）4 演習	二点透視図法の講義と演習 街の交差点、ビルを描く 演習作品の講評	事前学習（参考書で確認/1.5時間） 事後学習（演習完成と復習/1.5時間）	○
11	パース作品制作 1	課題内容と制作手順の説明を行う アイデアスケッチを開始	事前学習（画材準備/1時間） 事後学習（アイデア考案/2時間）	
12	パース作品制作 2	課題制作作業 個別にアイデアを確認し指導を行う パースを使った下描き作業	事前学習（アイデア考案/1時間） 事後学習（下書き作業等/2時間）	
13	パース作品制作 3	課題制作作業 個別に下描きを確認し指導を行う トレーシングペーパーによる転写技法の説明	事前学習（参考書で確認/1.5時間） 事後学習（転写作業等/1.5時間）	
14	パース作品制作 4	課題制作作業 個別に着色指導を行う	事前学習（制作進行/2時間） 事後学習（制作進行/2時間）	
15	パース作品制作 5 と講評	課題制作作業、着色指導をし個別に指導を行う まとめと講評 感想発表	事前学習（制作進行/2時間） 事後学習（制作完成させる/2時間～）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で個別にコメントします ・最終課題は返却時にコメントします
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・製図用具（三角定規、コンパス、デバイダー、40～60cm直線定規）、鉛筆（3H～2B）を毎回持参のこと 工作・着彩用具は適時指示有り ・画材費（紙等）：300円
--

教科書・参考文献

教科書	なし（プリント配布）	参考文献	『パースの描き方』グラフィック社（貸し出し有り）
-----	------------	------	--------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業への集中度と積極性を評価
②演習課題点（30％）：演習の習得度と完成度を評価
③課題作品点（40％）：パースの正確さ、アイデア、完成度、熱意を総合評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日（金曜）の授業後18：10～19：00 場所：授業実施教室またはイラストレーション研究室（812）
△	○	—	△	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デザイン概論Ⅱ	中村 泰之	講義	後期	2	1	MD/MM 221

科目の概要および目的

デザインの技法について解説を行い、主にグラフィックデザイン・ウェブデザインなどの視覚情報としてのデザインを中心に実例を示しながら講義を行う。この講義を通じて視覚情報伝達におけるデザイン技法とはどのようなものであるかを理解し、各目的表現の多様性を育む。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デザインのジャンルについて基礎的な分類を説明できる
- ・グラフィックデザインやウェブデザインなどの基礎的な技法を説明できる
- ・習得した知識を元にデザインを発想できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	デザインのジャンル	デザインのジャンルについての概説	事前学習（デザイン概論Ⅰの復習:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
2	プロダクトデザイン	プロダクトデザインとは	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
3	スペースデザイン	スペースデザインとは	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
4	グラフィックデザイン	グラフィックデザインとは	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
5	ウェブデザイン	ウェブデザインとは	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
6	UI/UXデザイン	UI/UXデザインとは	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
7	特別講義	デザインの現場で活躍するゲストスピーカーによる、デザインという仕事についての特別講義（日程は前後する場合がある）	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
8	デザイン発想法	デザイン発想法のワークショップを行う	事後学習（ワークシートのまとめ:2.5h）	○
9	グラフィックデザインの技法	レイアウトの基本であるグリッドデザインについて	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
10	グラフィックデザインの技法	グリッドデザインを元にしたデザインの発展的技法について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
11	ウェブデザインの技法	HTML,CSS等ウェブデザインの基礎技法について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
12	ウェブデザインの技法	マテリアルデザイン等最新のウェブデザインの技法について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
13	UI/UXデザインの技法	UI/UXの基礎技法について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
14	UI/UXデザインの技法	ペルソナ等UI/UXの具体的技法について	事前学習（リサーチ:2h） 事後学習（ノートのまとめ:2.5h）	
15	まとめ	デザインの技法まとめと小テスト	事前学習（ノート全体のまとめ:5h） 事後学習（小テストの振り返り:1.5h）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・毎回記述するリアクションシートへの回答
--	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「デザイン概論Ⅰ」を履修済みであることが望ましい

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『デザイン概論』飯岡正麻 白石和也 / 編著 グヴィット社 その他授業で紹介する
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業毎のリアクションシートへの記入（30%）：毎回授業の理解度を評価する
 ②デザイン発想法ワークショップの成果（20%）：ワークショップの取り組みと成果を評価する
 ③小テスト（50%）：授業で説明のあったデザインに対する理解度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力
—	△	△	—	—	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

Ⅲ-3

専門選択科目
(2)

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
メディアリテラシー	北村 伊知郎	講義	後期	2	1	MD 225

科目の概要および目的

紙媒体からデジタルメディアまで、幅広くメディアの歴史や特徴を学び、情報を適切に読み解く力を養う。メディアを自分の道具として使いこなすための知識と、制作における基本的な考え方を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・メディアの特性を理解し、批判的に情報を受け取ることができる。
- ・メッセージを発信する媒体としてのメディアを使い分けることができる。
- ・近い未来のコミュニケーションを想像し、表現する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	講義全体の流れの説明、メディアの概説	事後/内容の復習（30分）	
2	リテラシー	リテラシーについての解説 メディアに関する小レポート作成	事後/内容の復習（30分）	○
3	話し言葉	言葉の成り立ち、噂やデマのメカニズムについての解説	事後/内容の復習（30分）	
4	絵、文字	文字に関するメディア、書体についての解説	事後/内容の復習（30分）	
5	通信	デジタルとアナログの違いに関するワーク 狼煙、手旗信号に関する解説	事後/内容の復習（30分）	○
6	紙	紙の性質、印刷、郵便制度についての解説	事後/内容の復習（30分）	
7	視る	眼とカメラの構造、「視る」ことについての解説	事後/内容の復習（30分）	
8	視られる	メディアを通して「視られる」ことについての解説	事後/内容の復習（30分）	
9	ドキュメンタリー	ドキュメンタリー映像の鑑賞	事後/レポート作成（60分）	
10	写真	写真表現（セルフポートレート）の作品解説 課題内容発表	事後/写真作品の制作（60分）	○
11	講評	課題に対する成果物の講評	事後/内容の復習（30分）	○
12	炎上	インターネット上での炎上に関する傾向と対策を説明	事後/内容の復習（30分）	
13	プロパガンダ	戦争や宗教におけるプロパガンダの歴史を説明 課題内容発表	事後/レポート作成（60分）	
14	知的財産	特許や著作権など、知的財産に関する解説	事後/内容の復習（30分）	
15	まとめ	本講義の振り返り、総括	事後/内容の復習（30分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業中に全体にコメントする ・専門家を招いて講評会を行う
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・授業中にワークや小レポートを課することがあるため、毎回の出席が望まれる。
- ・日常的に目にする情報がどのような意図を持って、どのような目的で運ばれてくるのか、積極的に興味を持って過ごすこと。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業中に紹介する
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：受講に際しての積極的な態度を評価する
- ②レポート（20%）：授業への理解力と言語化する力を評価する
- ③課題点（50%）：プレゼンの内容と成果物の完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：水曜日 18：10～19：00 場所：授業実施教室
○	○	—	○	◎	△	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
映像・演出Ⅱ	真島 ヒロシ	演習	後期	2	2	MD 264

科目の概要および目的

授業概要：「映像・演出Ⅰ」で学んだ知識をもとに、実際に長編映像作品（ショートフィルム・ミュージックビデオ等）の企画から演出、撮影、編集までを一貫して行う。
 科目の目的：各グループ内で役割分担を決め、ひとつのチームとして作品を完成させる。「映像・演出Ⅰ」よりさらに完成度の高い作品づくりを体験する事で、より進んだ現場作業への理解・関与を目的とする。知識・技術に対する個々のスキルアップと、チームとしての作品のクオリティ向上を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・長編作品（ショートフィルム・ミュージックビデオ等）の企画／撮影／編集の全ての行程を通して、より完成度の高い映像表現力を身につける。
- ・様々な撮影手法を実践し、より高度な撮影技術を習得する。
- ・CG表現や特殊効果を含めた、より高度な編集技術を習得する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション ～ 作品鑑賞	演習の全体像と制作スケジュールの解説、および様々なジャンルの映像作品の鑑賞を通じて様々な演出技法を学ぶ。	事後：演出技法の復習（3.0H）	
2	実技（カメラ機材操作実習）（ノンリニア編集操作実習）	「映像・演出Ⅰ」からより進んだカメラ機材の操作と編集のシュミレーション。	事後：撮影機材・編集の復習（3.0H）	○
3	企画	映像作品の企画・コンテ制作。	事後：企画コンテの完成（3.0H）	○
4	演出プラン決定／撮影準備	企画・演出プランの決定と、実制作にとりかかるための準備や撮影スケジュール作成。	事前：決定した企画の推敲（1.5H） 事後：演出コンテの完成（1.5H）	○
5	撮影準備	企画・演出プランの決定と、実制作にとりかかるための準備や撮影スケジュール作成。	事前：撮影プランの再確認（1.5H） 事後：撮影素材整理・編集準備（1.5H）	○
6	撮影（1）	各グループ単位でのテーマに沿った撮影。撮影していないグループは編集ソフト操作の復習等。	事前：撮影プランの再確認（1.5H） 事後：撮影素材整理・編集準備（1.5H）	○
7	撮影（2）	各グループ単位でのテーマに沿った撮影。撮影していないグループは編集ソフト操作の復習等。	事前：撮影プランの再確認（1.5H） 事後：撮影素材整理・編集準備（1.5H）	○
8	撮影（3）	各グループ単位でのテーマに沿った撮影。撮影していないグループは編集ソフト操作の復習等。	事前：撮影プランの再確認（1.5H） 事後：撮影素材整理・編集準備（1.5H）	○
9	撮影（4）	各グループ単位でのテーマに沿った撮影。撮影していないグループは編集ソフト操作の復習等。	事前：撮影プランの再確認（1.5H） 事後：撮影素材整理・編集準備（1.5H）	○
10	編集（1）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
11	編集（2）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
12	編集（3）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
13	編集（4）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：次週のための編集準備（1.5H）	○
14	編集（5）	撮影した素材をもとに編集作業。編集していないグループは再撮影等。	事前：撮影素材整理・編集準備（1.5H） 事後：作品が完成していない場合は編集（1.5H）	○
15	発表（試写）／講評	作品試写／講評、終了後に各自レポート作成	事前：作品が完成していない場合は編集（3.0H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・制作チームごとに個別に指導する
--	------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「映像・演出Ⅰ」を修得していることが望ましい ・映像制作の基礎知識と技術の習得が目標なので、特になし
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	必要に応じて適宜プリント配布
-----	----	------	----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業態度・共同制作での作品づくりへの積極性を評価する ②企画力（20％）：優れた企画ができるか・プレゼンテーション能力があるかを評価する ③課題作品（50％）：完成した作品を総合的に採点し、その中での個人の貢献度に応じて評価する
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：金曜日の授業前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	△	◎	◎	

Ⅲ. 専門科目

3. 専門選択科目 (3) (科目ナンバー300番台)

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM 350	デッサンⅡ	前期/後期	四宮義幸・清水友乃	2	160
MA 314	物語創作作法	前期	竹内 一郎	2	161
MA 351	ペン画表現研究Ⅰ	前期	吉田 光彦	2	162
MA 352	コミックイラスト演習Ⅰ	前期	澤田 美樹	2	163
MA 369	デジタルマンガ表現技法Ⅰ	前期	小高みちる	2	164
MA 372	マンガ背景美術Ⅱ	前期/後期	平敷 隆	2	165
MA 373	ストーリーマンガ制作基礎	前期	上原 愛弓	2	166
MA 374	マンガ制作基礎	前期	萩原 京子	2	167
AN 354	アニメ制作Ⅰ	前期	古瀬 登	2	168
AN 355	アニメ撮影技術Ⅰ	前期	はとりあゆむ	2	169
AN 375	アニメスキルⅢ (中割り)	前期	古瀬 登	2	170
AN 376	アニメ背景美術Ⅰ	前期	松平 聡	2	171
AN/MD 312	アニメ演出論Ⅰ	前期	橋本 三郎	2	172
GA 316	企画・発想法とプレゼンテーション技法	前期	井上 幸喜	2	173
GA 356	ゲーム企画演習Ⅰ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	174
GA 357	ゲームプログラミング入門	前期	澤口 奨吾	2	175
GA 358	ゲームサウンド演習	前期	多和田 吏	2	176
GA 359	3DCGⅠ	前期	増田 宗嶺	2	177
GA/MD 360	ゲームキャラクターデザイン	前期	井上 幸喜	2	178
IL 361	編集デザイン表現Ⅰ	前期	城芽ハヤト	2	179
IL 362	イラストレーションⅡ	前期	安田 隆浩	2	180
IL 363	視覚表現Ⅱ	前期	たぶき正博	2	181
IL 377	造形表現演習Ⅱ	前期	高田 美苗	2	182
IL/MD 364	グラフィックデザイン演習Ⅰ	前期	松吉 太郎	2	183
IL/MD/MM 313	インデペンデント映像及びアニメーション概論	前期	芦谷 耕平	2	184
MD 317	映像表現論	前期	池端 規恵子	2	185
MD 365	映像制作Ⅰ	前期	仁藤 潤	2	186
MD 371	撮影技術Ⅰ	前期	仁藤潤・神林優	2	187
MD/MM 367	デザイン基礎演習	前期	川野 智美	2	188
MM 315	仕事とキャリアデザインⅠ	前期	佐藤 宏樹	2	189

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デッサンⅡ	四宮 義幸 清水 友乃	演習	前期 後期	2	2	MM 350
						MM 251

科目の概要および目的

鉛筆だけではない表現や、ヌードモデルによるクロッキーや人体デッサンの機会を多くする。各自のデッサンを客観的に確認し、デッサン力を高めるためだけでなく、自分なりの表現や、デッサンの作品としてのおもしろさを見つけてほしい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デッサンで人に伝える力を高めることができる
- ・構成力を高めると同時に、客観的に作品を見る力を身につける
- ・色々な画材の表現の違いを理解することができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	黒い紙に描く	黒紙に白コンテでデッサンする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
2	黒い紙に描く	黒紙に白コンテでデッサンする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
3	合評とクロッキー	合評のあと、クロッキーをする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
4	静物デッサン（1）	各自にあったモチーフをデッサンする	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
5	静物デッサン（2）	形をしっかりと測って確認する	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
6	静物デッサン（3）	十分に描き込む	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
7	静物デッサン（4）	完成させ、合評する	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
8	人物クロッキー	ヌードモデルをクロッキーする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
9	人体デッサン（1）	ヌードモデルをデッサンする	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
10	人体デッサン（2）	ヌードモデルをデッサンする	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
11	人体デッサン（3）	完成させる	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
12	合評	合評する。クロッキーを提出	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
13	鉛筆淡彩デッサン（1）	墨による淡彩デッサンをする	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
14	鉛筆淡彩デッサン（2）	鉛筆と透明水彩でデッサンする	事前/パネルに水張り（1H） 事後/クロッキー帳に描く（1H）	○
15	鉛筆淡彩デッサン（3）	完成させて合評する	事後/クロッキー帳に描く（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「デッサンⅠ」あるいは相当の経験があること。	・課題作品について制作途中、及び完成、提出後、授業で合評し、コメントします。 ・作品には評価点をつけて返却します。
-------------------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・教材費（クロッキー帳、紙、モチーフ等）として1,500円程必要

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	クロッキー帳を配布
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業への取り組み態度を評価する ②課題（70％）：作品の表現力、完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：月曜日 13:00～15:00 木曜日 14:00～15:00 場所：イラストレーション研究室（812）または501教室
△	◎	—	△	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
物語創作作法	竹内 一郎	講義	前期	2	1	MA 314

科目の概要および目的

物語創作法は、古代ローマ演劇、古代ギリシア演劇時代から、連綿と研究されてきた。だが、残念なことに物語創作の基礎理論が今日軽視されている現状がある。本講義では、伝統的な物語創作法の考え方を提示し、授業中に議論を深め、さらには、自ら一つの物語作品を創作することにある。漫画、アニメーション、ゲームを学ぶ学生が、普遍的な物語理論の基礎を学ぶことが有意義であることを実感する。また、文章による伝達技術の向上も図る。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・伝統的な物語創作の基本理論を身につける。
- ・物語を実作することで、伝達技術を磨くことが可能になる。
- ・作品を完成させる上で、何が足りないか、自分で考え、資料を収集する能力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	物語とは	伝統的物語づくりの方法を概説する	事前／物語について考える（30分） 事後／型の復習（30分）	
2	物語の分類法（1）	36の物語について、解説する	事前／型の復習（30分） 事後／型の復習（30分）	
3	物語の分類法（2）	36の物語について、解説する	事前／型の復習（30分） 事後／型の復習（30分）	
4	アイデア出し	自分の書きたい物語を考える	事前／物語を考える（30分） 事後／物語を整理する（30分）	○
5	ブレインストーミング（1）	他者の意見を聞く	事前／自分の意見をまとめておく（30分） 事後／人の意見を整理する（30分）	○
6	ブレインストーミング（2）	他者の意見を聞いて、自分なりに考え整理する	事前／復習する（30分） 事後／考えを整理しておく（30分）	○
7	ハコの作成（1）	物語の設計図を作る	事前／ハコの準備をする（30分） 事後／足りない資料をまとめる（30分）	○
8	ハコの作成（2）	物語の設計図を作る	事前／ハコを整理してみる（30分） 事後／再構成する（30分）	○
9	ハコの作成（3）	物語の設計図を作る	事前／資料をあつめる（30分） 事後／ハコの完成をする（30分）	○
10	作品制作（1）	実際に、シナリオや小説を書く	事前／作品制作の準備をする（30分） 事後／復習（30分）	○
11	作品制作（2）	実際に、シナリオや小説を書く	事前／作品制作の準備をする（30分） 事後／復習（30分）	○
12	作品制作（3）	実際に、シナリオや小説を書く	事前／作品制作の準備をする（30分） 事後／復習（30分）	○
13	作品制作（4）	実際に、シナリオや小説を書く	事前／作品制作の準備をする（30分） 事後／復習（30分）	○
14	作品制作（5）	実際に、シナリオや小説を書く	事前／作品制作の準備をする（30分） 事後／復習（30分）	○
15	講評	お互いの作品を講評する	事前／発表の準備（30分） 事後／自分の考えを整理する（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・一行程ごとに講評します。
--	---------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・脚本を実際に書くため、日本語能力・論理的思考力が求められる。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
プリントで配布する。	なし

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：マナーを守り、積極的な授業参加態度を評価する ②作品評価（70%）：構成力、表現力、伝達力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	—	△	○	◎

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ペン画表現研究Ⅰ (旧 マンガドローイングⅠ)	吉田 光彦	演習	前期	2	2	MA 351

科目の概要および目的

ペン画を用いた漫画やイラストでは、線の太さの描き分けや色の濃淡が立体表現の基本となる。そのため、授業の前半では、平面的な構図を立体的に表現できる空気遠近法を用いて、平面的な構図を立体的に伝える技術を学ぶ。また、登場人物の感情を読み手に効果的に伝えるフキダシのデザインとはどのようなものかを学ぶ。後半では、自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定して、カラー原稿および朱色と黒の2色で表現する描き方を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・線のみでデザインするという既成感覚にとらわれず、描く内容に適した技法を選択することができる。
・授業を通じて学んだ技法を用いて、平面的な構図で空間を表現することができる。
・登場人物の感情を読み手に効果的に伝えるフキダシをデザインすることができる。
・使用できる色が限られている中で効果的な彩色原稿づくりができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	空気遠近法 1	空気遠近法で背景描写をする。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
2	空気遠近法 2	空気遠近法で背景描写をする。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
3	フキダシのデザイン 1	オリジナルなフキダシのデザインで感情表現をする。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
4	フキダシのデザイン 2	オリジナルなフキダシのデザインで感情表現をする。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
5	図面を見て作画 1	床面図を見て家具の配置など、室内をイメージして描写する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
6	図面を見て作画 2	床面図を見て家具の配置など、室内をイメージして描写する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
7	図面を見て作画 3	床面図を見て家具の配置など、室内をイメージして描写する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
8	彩色の基本演習	各自、彩色演習にふさわしい画材や用紙の特質を知る。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
9	カラー原稿の制作 1	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
10	カラー原稿の制作 2	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
11	カラー原稿の制作 3	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
12	カラー原稿の制作 4	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
13	カラー原稿の制作 5	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
14	カラー原稿の制作 6	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○
15	カラー原稿の制作 7	自作マンガの扉絵や単行本のカバーイラスト、ポスターを想定したカラー原稿と朱色と黒2色で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめておくこと（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	課題作品を返却するとき、アドバイスやコメントを添付する。
--	------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・1週～15週の実習に必要な画材・用紙の特徴を知っておく。 ・各自マンガ画材、用紙を持参すること。
--

教科書・参考文献

教科書	授業でプリントを配布する。	参考文献	なし
-----	---------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①提出課題（70%）：構図に対する考えや技法の修得レベルを含め、作品の完成度を総合的に評価する。 ②平常点（30%）：授業態度を総合的に評価する。
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火曜日〕授業前後（30分） 場所：イラストレーション研究室（812）または授業実施教室
△	◎	—	○	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コミックイラスト演習Ⅰ (旧 コミック・イラスト演習)	澤田 美樹	演習	前期	2	2	MA 352

科目の概要および目的

教員のイラストレーション技法を参考にしつつ、実際に課題の制作を行うことによって、背景とキャラクターのバランス、1枚絵としての構成力、様々な等身や動きに対応する技術を習得し、自らの表現方法を見つける事ができる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・コミックイラストの表現技法の学習をし、技術を習得する
・様々なコミックイラスト技法を知ることによって、自分らしい表現方法の発見をする
・期日、テーマなど条件の中で、自分らしい作品を完成させるプロの仕事を実体験する

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	担当教員の作品紹介と制作における考え方を学ぶ。授業の概要説明。	事前/コミックイラスト とは何かを思索する（1時間）	○
2	イラスト講義A（1）	背景とそれに合わせたイラストレーションの説明および実技演習。	事後/作品制作（3時間）	○
3	イラスト講義A（2）	背景とそれに合わせたイラストレーションの実技演習。	事後/作品制作（3時間）	○
4	イラスト講義A（3）	背景とそれに合わせたイラストレーションの講評。	事後/作品制作（3時間）	○
5	イラスト講義B（1）	コンテストのテーマに合わせたイラストレーション構成の説明および実技演習。	事後/作品制作（3時間）	○
6	イラスト講義B（2）	コンテストのテーマに合わせたイラストレーション構成の実技演習。	事後/作品制作（3時間）	○
7	イラスト講義B（3）	コンテストのテーマに合わせたイラストレーション構成の講評。	事後/作品制作（3時間）	○
8	イラスト講義C（1）	デフォルメイラストレーションの説明および実技演習。	事後/作品制作（3時間）	○
9	イラスト講義C（2）	デフォルメイラストレーションの実技演習。	事後/作品制作（3時間）	○
10	イラスト講義C（3）	デフォルメイラストレーションの講評。	事後/作品制作（3時間）	○
11	イラスト制作（1）	今までの講義を参考に、仮想のコミックス第一巻のカバーイラストをイメージしたイラスト制作を行う。	事後/作品制作（3時間）	○
12	イラスト制作（2）		事後/作品制作（3時間）	○
13	イラスト制作（3）		事後/作品制作（3時間）	○
14	イラスト制作（4）	コミックスカバーイラストの講評。	事後/作品制作（3時間）	○
15	発表および全体講評	今までの4作品の総合講評会。	事前/作品のプレゼン準備をする（2時間） 事後/講評を振り返り、作品のブラッシュアップを行う（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各自が作成した作品について教員がコメントを行う。
--	---------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・2Dでの作業を周知している事 ・CLIP STUDIO PAINTの基本操作
--

教科書・参考文献

教科書	授業内で随時紹介し使用	参考文献	授業内で随時紹介
-----	-------------	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（10%）：授業出席態度、授業への参加意欲を持っているかを評価。 ②課題制作点（80%）：表現力や完成度を評価。1課題各20%。 ③課題発表点（10%）：授業の内容を理解しているかを評価。
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火曜日〕の授業前後 場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室
○	◎	—	◎	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デジタルマンガ表現技法Ⅰ (旧デジタルマンガドローイング)	小高 みちる	演習	前期	2	2	MA 369

科目の概要および目的

パソコンでモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学びます。アプリケーションは、主にCLIP STUDIO PAINTです。枠線、フキダシ、描き文字、効果線をはじめ、マンガ独特の効果表現方法について、効率の良い作業手順を模索し、身につけます。
また、パソコン機材、周辺機器、ネットワーク、ネットリテラシーなど、デジタルでマンガ作品を制作する際に必要になる事柄の最小限を学びます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・CLIP STUDIO PAINTのモノクロマンガ作品制作に関する基本機能を理解する。
- ・CLIP STUDIO PAINTで、マンガモノクロ作品を（技術的に）制作できるようになる。
- ・マンガ家のアシスタントとして仕事を得るための最小限の技術を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	CLIP STUDIO PAINTで何ができるか ペンツールの使い方	プロの漫画家のデジタル事情 マンガ作品のデータ配信の現状 CLIP STUDIO PAINTを体感する→下描き、ペン入れの仕方	事後：CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く練習をする（5h）	○
2	基本トーン ベタ	・アミ/線/ノイズトーンの貼り方 「隣接」「全てレイヤー」とは	事後：CLIP STUDIO PAINTで、キャラクターに“色付け”する（10h）	○
3	グラデーショントーン ツヤベタ 枠線	・グラデーショントーンの貼り方、調整の仕方 ・ベタの塗り方、ツヤベタの塗り方「選択範囲レイヤー」	事後：CLIP STUDIO PAINTで、キャラクターに“色付け”する（10h）	○
4	枠線 フキダシ	枠線の作り方 「コマ枠フォルダー」 「フキダシレイヤー」 など	事後：これまでの復習（10h）	○
5	枠線 フキダシ	「コマ枠フォルダー」のラスタライズ 効果フキダシ など	事後：これまでの復習（10h）	○
6	これまでの総復習1 デスクトップのキャプチャー	アシスタント作業シミュレーション 指示に従って、プロマンガ家の線画に“色付け”を施す スナップショットの作り方、利用法	事後：指示の入ったデータで練習（10h）	○
7	手描き原稿のスキャン	自分の原稿をスキャンして枠線、フキダシ、基本トーンを作業する ・柄トーン 効果トーンの貼り方「素材」パレットの利用法 ・外部素材の読み込み方法	事後：オリジナル作品をスキャンしてデータ化する（5h）	○
8	模様トーン、効果トーン	模様トーン、効果トーンの貼り方 素材の登録と管理	事後：オリジナル作品について作業する。枠線、フキダシ、ベタ、基本トーンなど（10h）	○
9	デコレーションブラシ	・[デコレーション]の使い方、設定方法 ・トーンのぼかし削り	事後：オリジナル作品について作業する。 グラデーショントーン、模様トーン、デコレーションブラシなど（10h）	○
10	デコレーションブラシ 集中 流線	・「放射線定規」「放射曲線定規」「平行線定規」 ・「集中線」「流線」フィルタの設定・トーンを削る ・ホワイトベタフラッシュを作る など	事後：オリジナル作品について作業する。効果線、効果タッチなど（10h）	○
11	特殊効果、描き文字 データの書き出し 入稿方法	・ベクターレイヤー、定規機能を使って描く ・[ペン] 設定による違い [テキスト] ツールを使って描く	事後：オリジナル作品について作業する。特殊効果、描き文字、データの書き出しなど（10h）	○
12	これまでの総復習2	アシスタント作業シミュレーション ・・・指示に従って、プロマンガ家の線画に“色付け”を施す 背景画にトーンワークを施す	事後：これまでの復習、オリジナル原稿を2p以上制作する（10h）	○
13	これまでの総復習3	アシスタント作業シミュレーション ・・・指示に従って、プロマンガ家の線画に“色付け”を施す 背景画にトーンワークを施す	事後：これまでの復習、オリジナル原稿を2p以上制作する（10h）	○
14	重要ポイントの総まとめとまとめ 試験	指示に従ってデータを完成させる	事後：テストの復習（5h）	○
15	テスト回答解説 印刷、書き出し、データ入稿	オリジナル作品2ページ提出 印刷設定、ファイル形式、データの圧縮送信	事後：オリジナル作品提出2p以上（10h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業中（作業中）に個別に添削します。
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・手描き、デジタルどちらでもいいですが、モノクロマンガ作品を完成させるまでの工程を知っている必要があります。 ・パソコンの基本キー操作ができることは必須です。
--

教科書・参考文献

教科書	参考文献
『プロが教える！ CLIP STUDIO PAINT最強デジコミ制作講座』 小高みちる著 ソーテック社 3,080円（税込）	『ComicStudioの教科書』『デジタルコミック概論』『デジタルコミックアシスタント概論』小高みちる著（日本マンガ文化教育普及協会）

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業に積極的に取り組んでいるか
②課題（45%）：作品のクオリティアップが実現しているか
③試験（25%）：モノクロ漫画原稿を完成させるための知識と技術

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	○	—	○	—	◎

時間：出講日〔月曜日〕授業終了後
場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ背景美術Ⅱ	平敷 隆	演習	前期 後期	2	1	MA 372

科目の概要および目的

クリップスタジオを使用しての背景技術、主に写真を起こして背景に加工する技術を学びます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・写真から背景を起こすまでの基本的な手順から、応用等を身につける
- ・上記に付随したツールの使い方、グレー処理などを身につける
- ・変形、仕上げ技術を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業内容紹介	写真加工について、資料写真の撮り方、取材などの重要性と実力確認のため、キャラクターイラストを提出	事前/出来れば簡単な操作は出来るようになっていることが望ましい。(1時間～)	
2	ショートカットと環境設定	クリスタを使用する場合に最低限覚えておく事とグレー処理の下準備等。	事前/ショートカットの使い方などの基本的な知識が有る事が望ましい。(1時間～)	○
3	グレーの基礎知識とパス定規の使い方	本格的な背景の前のグレーとパス定規の使い方による背景技術の基礎知識	事前/パス等を理解していた方が入りやすい。(1時間～)	○
4	写真の読み込み及びLT化と後処理	LT化した後の写真をいかに使うかを学ぶ。(線のゴミ取り処理やパス定規の実際の使い方など)	事前/事前にLT化し、処理した背景などを見ておくとう理解しやすい。(1時間～)	○
5	パス定規を使用し実際の背景処理を体験する①	パス定規を使い、線の引き方を覚える	事前/アナログでの線のメリハリを理解していると理解しやすい。(1時間～)	○
6	パス定規を使用し実際の背景処理を体験する②	引き続きパス定規を使い線を引く。よりアナログに近い感じを出していく事を学ぶ。	事前/アナログでの背景技術を習得している事が望ましい。(1時間～)	○
7	曲線ツール等の使い方を学ぶ	曲線ツールなどによる補助的な使い方及びベクター線を学ぶ。	事前/使用したことが無い場合は事前に多少操作していると入りやすい。(1時間～)	○
8	描き文字、変形などを学ぶ	看板文字の書き方、変形を学ぶ。	事前/ツールで簡単な操作などをしてしていると学びやすい。(1時間～)	○
9	ブラシツールを覚える	背景内の処理をブラシツールでやってみる事を学ぶ。(木の描き方や便利なオリジナルツールの作り方などを学ぶ)	事前/やりたい事などが有れば入りやすい。(1時間～)	○
10	今までの確認	通した技術の確認する。分からない事、出来ていない事などをここで再確認する。	事前/分からない事、出来ない事などを上げておく。(1時間～)	○
11	パス定規を使用し実際の背景処理を体験する②	難に進めることなく、処理を見直す。建物の質感など、デジタルだと表現しにくい部分をここで確認する。	事前/前回おさらいした事などを見つめ直しておく。(1時間～)	○
12	グレー処理を学ぶ①	本格的なグレー処理を学ぶ。(3で学んだ事を実践でして覚える)	事前/3回目で学んだグレーを出来るだけ操作しておく。(1時間～)	○
13	グレー処理を学ぶ②	最終課題に向けてグレー処理を確実に身につける	事前/自分でやり方が分からない処理は質問できるようにしておく。(1時間～)	○
14	仕上げを学ぶ	線のメリハリ、グレーの最終確認	事前/前回の疑問点が有れば上げておく。(1時間～)	○
15	課題提出とチェック	今まで学んだことの確認と総評。	事前/今までの中で分からなかった事や、応用などを知りたい方は上げておく。(1時間～)	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出翌週にアドバイスをします
--	-----------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・アナログによる基本的な背景技術…クリップスタジオによる背景技術ですので、アナログでも学べる部分は極力重ならないようにするため、パス等や、線のメリハリはアナログ等で学んだ後が望ましい。

教科書・参考文献

教科書	授業内容に応じて作成、プリントを配布する	参考文献	授業内容に応じて作成、プリントを配布する
-----	----------------------	------	----------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①各課題（50%）：習熟度＋理解度を評価します
 ②平常点（30%）：積極的な授業態度を評価します
 ③試験課題（20%）：完成度＋表現力を評価します

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	オフィスアワー
○	◎	—	○	—	◎	時間：出講日〔金曜日〕の授業終了後 場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ストーリーマンガ制作基礎	上原 愛弓	演習	前期	2	2	MA 373
						MA 163

科目の概要および目的

ネームを制作する際に気を付けたいポイントを解説した上でコマ・見開き単位の実習を重ね、最終的に短編のネーム制作をする。また、各テーマで少人数グループによるプレインストーリーミングや講評を行う。自分が何を伝えたいかを明確にし、それに必要な要素を引き出し、画面構成をするプロセスを体感する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・読者へのアプローチを明確にし、意図が伝わるネームの作成ができる
- ・状況説明に適した構図を引き出し、応用することができる
- ・ページ数に合わせた構成ができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	ガイダンス/キャラクター作成をする	事後：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
2	1コマ構成1コマ構成	1コマで状況を表示する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
3	1ページ構成1ページ構成	1ページでキャラクターを表示する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
4	見開き構成	見開きで関係性を表示する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
5	めくり効果	3ページでめくりを活かした表現をする	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
6	4ページ構成（1）1作目	4ページで1エピソードを表示する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
7	4ページ構成（2）2作目	4ページで1エピソードを表示する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
8	ページ調整	異なるページ数で同エピソードを表示する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
9	説明ページ構成	説明をキャラクターを用いて複数ページで表現する	事前：好きな作品の構成を研究・模写/3時間	○
10	短編ネーム制作①（1）アイデア・制作	8ページのネームを制作する	事前：内容を考える/3時間	○
11	短編ネーム制作①（2）制作・修正	8ページのネームを制作する	事前：内容を考える/3時間	○
12	短編ネーム制作②（1）アイデア	16ページのネームを制作する	事前：内容を考える/3時間	○
13	短編ネーム制作②（2）制作	16ページのネームを制作する	事前：内容を考える/3時間	○
14	短編ネーム制作②（3）修正	16ページのネームを制作する	事前：内容を考える/3時間	○
15	講評	講評を行う	事前：自身の課題を検討する/3時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・提出物にコメントをつけて返却します

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・独学でもコマ割り漫画を制作した経験があることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題（70%）：表現力・完成度を評価する
- ②平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	◎	—	○	—	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔月〕授業終了後
場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ制作基礎 (旧 ヒューマンコミックス)	萩原 京子	演習	前期	2	2	MA 374
						MA 252

科目の概要および目的

基本として16ページストーリーマンガの制作を目標とする。そのために、プロット、ネームの各段階でチェックする。場合によっては修正を必要とする。物語をまとめる力、表現する力を身につける。最終授業までに完成させて提出できるよう、自分の実力に応じて計画的に作業を進める。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プロット・ネームと段階を踏んでストーリーマンガを作成できる
- ・自分の伝えたいテーマをマンガで表現できる
- ・計画的に課題に取り組み、完成させることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ストーリー作りの基礎	授業の進め方の説明をする。ストーリー作りのウォーミングアップとして三題話を作り、提出してもらう。	事後/自分の描きたいテーマを考える 30分	○
2	プロットの基礎	プロットのまとめ方、構成について説明する。 200字程度のプロットを5本考える。	事後/プロット作成 30分	○
3	プロット作成	前回作成した5本のプロットから相談の上で1本を選び、16ページ作品用のプロットを作成する。	事後/プロット作成 30分	○
4	キャラクター基礎	自分の作品に登場するキャラクター表を作り、小課題として提出してもらう。	事前/プロット作成 30分 事後/キャラクター作成 1時間	○
5	ネームの基礎	構図、コマ割りなどネームについて説明する。短いシナリオをネームにし、小課題として提出してもらう。	事後/ネーム作成 1時間	○
6	ネーム（1）	プロットからネームを作成する。	事前・事後/ネーム作成 1時間	○
7	ネーム（2）	プロットからネームを作成する。	事前・事後/ネーム作成 1時間	○
8	ネーム（3）	プロットからネームを作成する。	事前・事後/ネーム作成 1時間	○
9	ネーム（4）	ネームを完成させる。予告カットを描き、小課題として提出してもらう。	事前/ネーム作成 1時間 事後/予告カット制作 30分	○
10	課題原稿制作（1）	マンガ原稿を制作する。	事後/課題原稿制作 3時間	○
11	課題原稿制作（2）	マンガ原稿を制作する。	事前・事後/課題原稿制作 3時間	○
12	課題原稿制作（3）	マンガ原稿を制作する。	事前・事後/課題原稿制作 3時間	○
13	課題原稿制作（4）	マンガ原稿を制作する。	事前・事後/課題原稿制作 3時間	○
14	課題原稿制作（5）	マンガ原稿を制作する。	事前・事後/課題原稿制作 3時間	○
15	講評会・まとめ	講評会。反省点・改善点をまとめる。	事前/課題原稿制作 3時間 事後/講評のチェック 30分	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題に対して個別にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・アナログの場合、ペン、インク等、デジタルの場合自分の使用しているソフトといった道具を持っている
- ・道具の使い方の基礎がわかっている

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介する。
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、積極的に取り組む態度を評価する
 ②課題（70％）：期限内の提出、表現力・完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木〕授業の前後 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室
◎	◎	—	—	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ制作Ⅰ	古瀬 登	演習	前期	2	2	AN 354

科目の概要および目的

アニメーション映像メディアの研究などを経て、アイデア発想法、起承転結、箱書きからプロット、コンテンツとしての画コンテ製作の指導と実践にいたる。作品制作において「尺」の概念と「音」の重要性について学ぶ。実技では指定された楽曲を使用しグループワークで「アニメ制作Ⅱ」と合わせて通年で作品を完成させる授業である。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメーション用の企画書を作成することができる
- ・グループ制作において柔軟なコミュニケーションを取ることができる
- ・スポッティングやタイミングを意識したコンテ撮影を作成できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	企画書の発表	企画をプレゼンし、他人の意見を収集する。	事前/企画書の作成（3h）	○
2	プリプロ作業	ドラマやマンガ構成上、考え易い構想として序破急や起承転結という形式を提示	事後/課題の制作（3h）	○
3	イメージボード作成（1）	指定された楽曲を元になにに全員でイメージボードの作成を行い、その中からイメージクリエイター（演出）を決定する。	事後/課題の制作（3h）	○
4	イメージボード作成（2）		事後/課題の制作（3h）	○
5	キャラクターデザイン・美術設定・脚本の作成（1）	イメージボードを元にアニメーション向けのキャラクターデザイン・脚本を作成。同じく背景美術の設定も各シーンごとに作成する。各メンバーで協力し合いながらスムーズに進める。	事後/課題の制作（3h）	○
6	キャラクターデザイン・美術設定・脚本の作成（2）		事後/課題の制作（3h）	○
7	キャラクターデザイン・美術設定・脚本の作成（3）		事後/課題の制作（3h）	○
8	絵コンテの作成（1）	作成された脚本を元にアニメーションの設計図と呼ばれる絵コンテの作成	事後/課題の制作（3h）	○
9	絵コンテの作成（2） 第一項のチェック	アイレベル、パース感などは絵コンテのうちに決めておく	事後/課題の制作（3h）	○
10	絵コンテの作成（3） 第二項のチェック	カットナンバーとカット尺は必ず記載する	事後/課題の制作（3h）	○
11	絵コンテの作成（4） 第三稿のチェック	全体を見通して、カット数を調整する	事後/課題の制作（3h）	○
12	コンテ撮の作成（1）	Adobe Premiereを使い音響とのスポッティングを図る（1）	事後/課題の制作（3h）	○
13	コンテ撮の作成（2）	Adobe Premiereを使い音響とのスポッティングを図る（2）	事後/課題の制作（3h）	○
14	コンテ撮の作成（3）	Adobe Premiereを使い音響とのスポッティングを図る（3）	事後/課題の制作（3h）	○
15	コンテ撮の発表・提出	コンテ撮を用いてプレゼンし、他人の意見を収集する。	事後/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「アニメスキルⅠ、Ⅱ」	・課題提出後の授業で個別にコメントします
--------------	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・後期授業「アニメ制作Ⅱ」を通して、通年で作品の完成させる
・随時担当教員とミーティングあるいは指導を受けること

教科書・参考文献

教科書	適宜、授業内にて資料を配布	参考文献	なし
-----	---------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業態度、グループ制作に積極的に参加できているか
②課題（40%）：企画書の内容・完成度。スケジュールを管理できているか
③成果発表（30%）：コンテ撮発表でのプレゼン・内容について評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
△	◎	—	—	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ撮影技術Ⅰ (旧 アニメスキルⅡ〔中割り〕)	はとり あゆむ	演習	前期	2	2	AN 355

科目の概要および目的

アニメーション撮影技術とTraceMan、PaintMan、Photoshopを使ったデジタルアニメーションのスキルを身につけることが目的です。
実際のTVアニメーションで使われたセル画の素材を使い、カメラワークやその演出意図を表現できるスキルを身につけます。
また火や水や光のエフェクトといった特殊効果技術の表現力と、開発や研究を行います。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デジタルアニメーションが完成するまでの全フローを理解できる
- ・制作現場でのアニメーション撮影マンとしてのスキルの育成（分からない？ではなく『何をするべきか？』を身につける）
- ・アニメーション撮影のスキルを身につける
- ・映像演出、デジタルエフェクトのスキルを身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	スキャニングの基本設定①	デジタルアニメーションの制作フローを理解する TraceMan基本操作	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	
2	スキャニングの基本設定②	TraceMan応用 効率の良いスキャニング方法	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
3	デジタル彩色①	PaintMan彩色・基本操作	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
4	デジタル彩色②	Photoshopを使った彩色	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
5	After Effectsの基本操作 コンテ撮①	絵コンテ素材を使った撮影①	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
6	コンテ撮②	絵コンテ素材を使った撮影②	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
7	原画撮影①	原画を使った撮影①	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
8	原画撮影②	原画を使った撮影②	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
9	本撮①	セルと背景を使った本番の撮影①	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
10	本撮②	セルと背景を使った本番の撮影②「光のエフェクト」	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
11	スキャンと色彩の復習	スキャニングの基本・デジタル彩色の基本	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
12	コンテ・原画撮影の復習	コンテ・原画撮影の基本	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
13	本撮の復習	本撮の基本	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
14	エフェクト撮影	水の処理を入れる「雨・雪・水面」	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
15	エフェクト撮影	光のエフェクトを入れる「T光・入射光」	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・「課題」をその場でフィードバック ・「提出物」を次回の授業で個人にフィードバック
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・過去に作った動画素材を使用する（特に歩きの作画）
- ・After Effectsの基本操作が出来ると好ましい
- ・授業で作成した課題は必ず提出してください

教科書・参考文献

教科書	実際にアニメ制作現場で使用した素材	参考文献	アニメーションの基礎知識大百科・AfterEffects for アニメーション
-----	-------------------	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度を評価する
②課題（35%）：理解度を評価する
③提出物（35%）：理解度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔土〕の授業後 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	○	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメスキルⅢ (中割り)	古瀬 登	演習	前期	2	2	AN 375
						AN 453

科目の概要および目的

ここでは中割りの技術指導を行う。プロダクションに入社した際真っ先にまっているのが、この中割りという仕事である。キーフレームがあつての中割りである。初期段階で中割りばかりやっているときーフレームが描けなくなる、という論理もあるので、ここではキーフレーム作画と中割りと交互に演習課題として行っていきたい。中割りは立体感覚を養うという意味でアニメーターのトレーニング上も不可欠なものだ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・キーフレーム（原画）と中割り（動画）を作成できる
- ・動かすタイミングを習得し、基本的なタイムシートを作成することができる
- ・アニメーション制作向けPCツールを操作できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	課題a テーマの提示	カメラワーク「Follow」の説明	事後/課題の制作（3h）	○
2	課題a レイアウト	資料を元にレイアウトの作成	事後/課題の制作（3h）	○
3	課題a 原画（1）	キャラクターアニメーションを元に動きを描く	事後/課題の制作（3h）	○
4	課題a 原画（2）	ラフの動きをさらに正確にし、動きのチェック	事後/課題の制作（3h）	○
5	課題a 動画（1）	中割り作業	事後/課題の制作（3h）	○
6	課題a 動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	○
7	課題a 仕上げ	スキャンと彩色	事後/課題の制作（3h）	○
8	課題a 撮影・提出	撮影して提出	事後/課題の制作（3h）	○
9	課題b テーマの提示	浮世絵をアニメーション化させる 炎・煙の観察	事後/課題の制作（3h）	○
10	課題b レイアウト	エフェクトについて理解する レイアウトの作成	事後/課題の制作（3h）	○
11	課題b 原画（1）	エフェクトの動きを描く	事後/課題の制作（3h）	○
12	課題b 動画（1）	中割り作業	事後/課題の制作（3h）	○
13	課題b 動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	○
14	課題b スキャン・彩色	スキャンして彩色作業	事後/課題の制作（3h）	○
15	課題b 撮影・提出	撮影・書き出しして提出	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で個別にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「アニメスキルⅡ」の単位を修得済みであることが望ましい
- ・動画用紙を事前購入しておくこと（7階事務局にて販売）
- ・デジタル作業可

教科書・参考文献

教科書	課題ごとに資料を配布	参考文献	なし
-----	------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業態度・積極性を評価する
 ②課題評価（70％）：表現力・完成度かどうか。PCツールを使いこなせているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
◎	○	—	—	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ背景美術Ⅰ (旧 背景美術Ⅰ)	松平 聡	演習	前期	2	2	AN 376
						AN 152

科目の概要および目的

アニメの背景美術は、そのアニメの世界観を決定する重要な仕事である。その世界観を表現するには、基礎的な絵を描く力が必要である。各自の自在なイメージを表現する力と、そのための確かな描写力を獲得し自己表現の能力を高める為に、絵を描く基本的な描き方や考え方の獲得を目指す。コンピューターソフト Adobe Photoshop を、描く道具として使い方を習得する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ Adobe Photoshop の基礎と応用を習得する。
- ・ 業界標準のプラットフォームとしての Photoshop の使い方を習得する。
- ・ 描画基礎として、一枚の絵を描きあげるためのプロセスを身につける。
- ・ Mac の操作基礎を習得する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション、Macの基本操作	授業の概要説明、授業に必要なMacの使い方	事後/授業内容の復習（1H）	○
2	フォトショップデジタルデッサン(1)	操作の基本手順、インターフェイス	事後/授業内容の復習（1H）	○
3	フォトショップデジタルデッサン(2)	画像操作、ブラシ機能、タブレット設定	事後/授業内容の復習（1H）	○
4	フォトショップデジタルデッサン(3)	形の捉え方と立体感の表現方法	事後/授業内容の復習（1H）	○
5	フォトショップデジタルデッサン(4)	色彩の設定方法、混色法、色彩理論	事後/授業内容の復習（1H）	○
6	フォトショップデジタルデッサン(5)	課題制作	事後/授業内容の復習（1H）	○
7	フォトショップを使った描画演習(1)	各自好きな画題を決めそれを描き進めながらPCとフォトショップのデジタル技術をさらにスキルアップ	事後/授業内容の復習（1H）	○
8	フォトショップを使った描画演習(2)	課題制作 線画の取り込み（スキャン）、線画の修正、線画のレイヤー化、選択範囲とチャンネル講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
9	フォトショップを使った描画演習(3)	課題制作 レイヤー機能講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
10	フォトショップを使った描画演習(4)	課題制作 塗り、ブラシ、描画機能講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
11	フォトショップを使った描画演習(5)	課題作品提出、色調補正機能講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
12	室内課題制作（1）	各自、自分の部屋を画題にして今まで学んだことの総合課題制作 フィルター機能講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
13	室内課題制作（2）	課題制作 文字作成、編集機能講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
14	室内課題制作（3）	課題制作 変形、形状編集講義	事後/授業内容の復習（1H）	○
15	室内課題制作（4）	課題制作	事後/授業内容の復習（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題に対し、個別にコメント、指導を行う。
--	------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ PC のマウスやキーボード入力など基本操作のできること。
- ・ 準備するもの：USBメモリー、素描道具（鉛筆（B,2B,4B）、消しゴム、直定規30cm、スケッチブック又はクロッキー帳サイズA4以上）。

教科書・参考文献

教科書	授業内で指示する	参考文献	なし
-----	----------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ②提出課題（30％）：理解度、表現力、完成度を評価する。
- ③試験課題（40％）：課題の総合的な完成度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・木〕の授業（9：10～12：20）の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ演出論Ⅰ	橋本 三郎	演習	前期	2	2	AN/MD 312

科目の概要および目的

アニメーション演出が実写フィルムの演出とどのように違うのかを考え、アニメーション演出ならではの特殊性を明確にし、より効果的な仕事をするための考え方を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメーション制作時の演出としての能力が身につく
- ・絵コンテから映像への過程での演出法が理解できる
- ・シナリオから絵コンテへの落とし込みの時の演出力を学びとることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	アニメ演出とは、何をすべきか（1）	演出家の役割、責任、権利について説明する。	事後／レポート作成（1時間）	○
2	アニメ演出とは、何をすべきか（2）	基本的な知識の解説をする。	事後／レポート作成（1時間）	○
3	アニメ演出とは、何をすべきか（3）	DVD、資料等を観ながら、その制作過程を分析し、解説する	事後／レポート作成（1時間）	○
4	アニメ演出とは、何をすべきか（4）	DVD、資料等を観ながら、その制作過程を分析し、解説する	事後／レポート作成（1時間）	○
5	アニメ演出とは、何をすべきか（5）	資料の絵コンテの1カットずつを解説。悪い表現を如何に修正すればよいかを説明する。	事後／レポート作成（1時間）	○
6	アニメ演出とは、何をすべきか（6）	資料の絵コンテの1カットずつを解説。悪い表現を如何に修正すればよいかを説明する。	事後／レポート作成（1時間）	○
7	アニメ演出とは、何をすべきか（7）	資料の絵コンテの1カットずつを解説。悪い表現を如何に修正すればよいかを説明する。	事後／レポート作成（1時間）	○
8	アニメ演出とは、何をすべきか（8）	アニメ制作上、最低限、守らなければならない約束事を説明する。	事後／レポート作成（1時間）	○
9	アニメ演出とは、何をすべきか（9）	アニメ制作上、最低限、守らなければならない約束事を説明する。	事後／レポート作成（1時間）	○
10	アニメ演出とは、何をすべきか（10）	登場人物たちの行動と芝居付けの意味を解説する。	事後／レポート作成（1時間）	○
11	アニメ演出とは、何をすべきか（11）	登場人物たちの行動と芝居付けの意味を解説する。	事後／レポート作成（1時間）	○
12	アニメ演出とは、何をすべきか（12）	海外作品と国内作品の相違点を解説する。	事後／レポート作成（1時間）	○
13	アニメ演出とは、何をすべきか（13）	海外作品と国内作品の相違点を解説する。	事後／レポート作成（1時間）	○
14	アニメ演出とは、何をすべきか（14）	海外作品と国内作品の相違点を解説する。	事後／レポート作成（1時間）	○
15	まとめ	総括	事後／ふりかえり（1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で全体にコメントします ・各課題にコメントをつけて返却します
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・アニメーション演出に必要となる基本用語の予備知識を学習しておく。

教科書・参考文献

教科書	資料を配布	参考文献	授業内で紹介する
-----	-------	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度（積極性）について評価する
- ②レポート（30%）：理解度を評価する
- ③課題（40%）：完成度より表現力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火〕の授業の前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
企画・発想法と プレゼンテーション技法	井上 幸喜	講義	前期	2	1	GA 316
						GA/MD 228

科目の概要および目的

様々なジャンルのケーススタディに基づき、ゲームの発想の仕方、アイデアシートの作成法、企画書への落とし込みの方法を学ぶ。また、自ら作成した企画書をもとに、いかに説得力のあるプレゼンテーションを行うことができるかを実際に人前でのプレゼンテーションを行うまでの過程で学ぶことで、必要とされるマーケティング力、企画力、プレゼンテーション力、ディレクション力を養う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・"企画"とは何かを理解し作成できる基礎能力を身につける。
- ・ゲームやアプリなどの発想・企画力を養う。
- ・発想・企画力を養うことで、明確なコンセプトのもとに企画書を作成することができる。
- ・自ら作成したゲームの企画書を用い各自発表する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業の概要を説明する	事前/ゲームを企画することについて事前に調べる（3時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	
2	業界研究	ゲーム産業についての基本的事柄と現状を知る	事前/ゲーム業界について調べる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	
3	製品研究	業務用・家庭用、パッケージ型そしてネットワーク型ゲーム製品など、ゲーム製品の特徴について学ぶ	事前/ゲーム製品について調べる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	
4	制作工程について	ゲーム制作の流れを概説し、企画書や仕様書の役割を知る	事前/ゲーム制作について調べる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	
5	発想法（Ⅰ）	実際の開発者はどうしているか、ゲームプラットフォームの違いを考慮しつつ学ぶ	事前/ゲームを"発想する"ことについて調べる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
6	発想法（Ⅱ）	アイデアの出し方と的確な表現について	事前/前回の講義を踏まえ"ゲームを発想する"ことについて考察する（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
7	企画書について	企画書を作る目的や役割を知る	事前/ゲームの企画書について事前に調べる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
8	企画書の書き方（Ⅰ）	関心を持たれる見せ方について知る	事前/ゲームの企画を如何に上手く伝えるか考えてみる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
9	企画書の書き方（Ⅱ）	企画書のレイアウトと文章法についての知識を得る	事前/前回の講義を踏まえゲームの企画概要を自ら試作してみる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
10	企画書の書き方（Ⅲ）	コンセプトの図式化の手法を理解する	事前/前回の講義を踏まえゲームの企画案を自ら試作してみる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
11	企画書の書き方（Ⅳ）	後の授業でプレゼンする企画書を作成する	事前/前回の講義を踏まえゲームの企画書を自ら試作してみる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
12	プレゼン技法（Ⅰ）	プレゼンの目的について	事前/プレゼンの目的や必要性を考えてみる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
13	プレゼン技法（Ⅱ）	上手なプレゼン、下手なプレゼン	事前/プレゼンの目的や必要性を考えてみる（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
14	プレゼン技法（Ⅲ）	作成した企画書をもとに人前でプレゼンする	事前/上手なプレゼンとはについて考え練習する（2時間） 事後/講義内容の振り返りと次回講義での質問事項などの準備（2時間）	○
15	プレゼン技法（Ⅳ）	前回のプレゼンについて評価会を行う	事前/前回のプレゼンについて自分なりの意見をまとめる（2時間） 事後/今後に活かすことを念頭に講義内容の振り返りを行う（2時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各自が作成した企画書について学生や教員がコメントを行う。 ・各自が作成した企画書をプレゼンし、それについてコメントを行う。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・受講生各自が持つ独特な視点や考え方を活かして、周囲のものや世の中の様々な出来事に興味を持ち、ゲームを発想し企画することの心構えを持つ。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	※別途授業時に資料を配布し紹介する。
-----	----	------	--------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：好ましい授業態度で積極的に意見を述べる等、授業への参加意欲を持っているか
 ②企画書作成（40％）：授業を理解し課題に提示された内容が企画書に記載されているか
 ③プレゼンテーション（30％）：自らの作成した企画案の発表を積極的に行っているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
○	◎	△	○	○	△	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲーム企画演習Ⅰ	吉岡 章夫 増田 宗嶺	演習	前期	2	2	GA 356

科目の概要および目的

ゲームのアイデアをテキストや図式に表すことを行い、相手に伝えることを訓練する。デザイン面では、精度の高いグラフィックスの作成、画面の設計を行う。後半ではグループに分かれ、企画書の作成とゲーム制作を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プランナーとして条件を踏まえた上で魅力的な発想ができる。
- ・プランナーとして相手に伝わる企画書を作れる。
- ・デザイナーとして必要な精度の高い描画力、レイアウト作成ができる。
- ・プログラマーとしてのロジカル思考ができる。
- ・グループ制作を円滑に進めるコミュニケーション力を持てる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	業界動向。必要なスキル。	授業の復習/予習3時間	○
2	ゲームの骨組み作成	UnityとJavaScriptを使って、ゲームの基本となるロジックを組み上げる。	授業の復習/予習3時間	○
3	アセットの置き換え	自分で作成したオブジェクトをMayaからUnityへ読み込ませ、ゲームプログラムの制御下に置く。	授業の復習/予習3時間	○
4	コンセプト出し	ベースとなるUnityゲームの仕様を理解し、ゲームコンセプトを考える。	授業の復習/予習3時間	○
5	世界観の構築	イメージの取捨、コラージュ、およびレビュー。	授業の復習/予習3時間	○
6	レベルデザイン	ステージデザイン、難易度の設計、およびレビュー。	授業の復習/予習3時間	○
7	個人制作（1）	ゲームに必要な仕組みを組み上げる。	授業の復習/予習3時間	○
8	動作試作確認	ゲームに必要な仕組みを組み上げる。	授業の復習/予習3時間	○
9	個人制作（2）	PC/iPad向けゲームの製作。	授業の復習/予習3時間	○
10	個人制作（3）	PC/iPad向けゲームの製作。	授業の復習/予習3時間	○
11	個人制作（4）	PC/iPad向けゲームの製作。	授業の復習/予習3時間	○
12	ベータ版確認	ゲームの表現、ゲームバランスの確認。	課題の制作6時間	○
13	個人制作（5）	PC/iPad向けゲームの製作。	課題の制作6時間	○
14	個人制作（6）	PC/iPad向けゲームの製作。	課題の制作6時間	○
15	プレゼン・講評	制作した作品を全員で講評する。	プレゼンテーション準備3時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・「コンピュータグラフィックスⅡ（3DCG）」
- ・「インタラクティブデザイン」
- ・「ゲームシナリオ制作」
- ・「企画・発想法とプレゼンテーション技法」

- ・提出後の授業で全体にコメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・Adobe Photoshop、Illustratorを使って画素材の作成が可能なこと。
- ・Unity、java script等でコンテンツ作成が出来ること。

教科書・参考文献

教科書	参考ウェブサイトを授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	-----------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 ②ゲームコンセプト（最大5点）：表現力・完成度を評価する。
 ③レベルデザイン（最大10点）：表現力・理解度を評価する。 ④ベータ版（最大20点）：表現力・理解度を評価する
 ⑤最終課題（最大30点）：表現力・完成度を評価する。 ⑥プレゼンテーション（最大5点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	○	○	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲームプログラミング入門	澤口 奨吾	演習	前期	2	2	GA 357

科目の概要および目的

ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作を学習しながら、Unityの基礎知識と技能の習得を行う。ゲームは2Dと3DのサンプルをベースとしスクリプトはC#を使用する。Unityを用いてオリジナルの作品を作ることを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・UnityとC#を用いてゲームが制作できる
- ・ゲーム制作の基礎知識について述べることができる
- ・3Dに対する基礎知識について述べるができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	Unityについて	Unityでの開発環境の構築 Unityの基礎を理解する	事後/授業の復習（3時間）	○
2	的当て（1）	的当ての制作	事後/授業の復習（3時間）	○
3	3Dブロック崩し（1）	ブロック崩しを作成する	事後/授業の復習（3時間）	○
4	3Dブロック崩し（2）	ブロック崩しを作成する	事後/授業の復習（3時間）	○
5	2Dアクションゲーム作成（1）	2Dのアクションゲームを作成	事後/授業の復習（3時間）	○
6	2Dアクションゲーム作成（2）	2Dのアクションゲームを作成	事後/授業の復習（3時間）	○
7	2Dアクションゲーム作成（3）	2Dのアクションゲームを作成	事後/授業の復習（3時間）	○
8	プレゼンテーション	作った作品の発表を行う	事前/プレゼンテーション準備（3時間）	○
9	FPS（1）	FPSの作成する	事後/授業の復習（3時間）	○
10	3Dゲームの作成（1）	3Dモデルを使ったゲームの作成	事後/授業の復習（3時間）	○
11	3Dゲームの作成（2）	3Dモデルを使ったゲームの作成	事後/授業の復習（3時間）	○
12	3Dゲームの作成（3）	3Dモデルを使ったゲームの作成	事後/授業の復習（3時間）	○
13	3Dゲームの作成（4）	3Dモデルを使ったゲームの作成	事後/授業の復習（3時間）	○
14	3Dゲームの作成（5）	3Dモデルを使ったゲームの作成	事後/授業の復習（3時間）	○
15	プレゼンテーション	作った作品の発表を行う、まとめと振り返り	事前/プレゼンテーション準備（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「プログラム基礎」	・提出後の授業で全体にコメントします
------------	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・プログラミングの基礎（変数と式、条件分岐、反復処理、関数）、もしくはプログラム経験があるのが望ましい。 ・3DCGに対する基礎知識があると良い

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 ②課題（最大60点）：表現力・完成度を評価する。 ③プレゼンテーション（最大10点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕の授業後 場所：授業実施教室
○	—	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲームサウンド演習	多和田 吏	演習	前期	2	2	GA 358

科目の概要および目的

・各種メディアで使われる音楽や効果音が、実際にどのようなプロセスで作られていくのかを実習を通して学ぶ。音楽に関する基礎知識やサウンド制作の制作フローをもとに、PCを使った実践的なMIDIの打ち込み、レコーディング、マスタリング作業を行いマスター音源を完成させる。

・サウンド自主制作が可能になるレベルの制作基礎知識や、音楽の基礎知識を習得すると同時に、クリエイティブ業種に必要とされる独自性や表現力に関して自己分析を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・各種メディアのサウンド制作に必要なとされる、MIDI、オーディオ、レコーディングなど、制作に必要な一連の専門的基礎知識を身につける

・抽象的な物象に対するイメージ力と表現力を身につける

・ロジカルな思考力、分析力、応用力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業の方針説明。ゲーム制作・サウンド制作の概要説明。制作フローの説明。PC/ソフトウェア等の環境を構築する。	事後/授業の復習（30分）	
2	実習準備	楽器や楽譜に関する説明。ソフトウェアの基本操作の解説。	事後/授業の復習、ソフトウェアのヘルプファイル参照（30分）	○
3	音楽を表す記号	音符や記号の種類、テンポの概念等の説明。	事後/授業の復習、配布資料参照（1時間）	○
4	MIDIデータの打ち込み	MIDIデータの打ち込みに関する説明。実習開始。	事後/授業の復習、配布資料参照（1時間）	○
5	ボーカロイド	ボーカロイド（初音ミク）の操作および他ソフトとの連携等の説明と実習。	事後/授業の復習、ソフトウェアのヘルプファイル参照（30分）	○
6	音空間の整理（1）	レコーディング基礎知識。ステレオ、パンポットなど音像に関する説明と実習。（レコーディング基礎知識）	事後/授業の復習（10分）	○
7	音空間の整理（2）	楽器個別またはサウンド全体の周波数に関する説明と実習。（レコーディング基礎知識）	事後/授業の復習（10分）	○
8	音空間の整理（3）	各トラックの音量とトラック間の音量バランスに関する説明と実習。（レコーディング基礎知識）	事後/授業の復習（10分）	○
9	レコーディング（1）	各種エフェクターやEQ（イコライザー）の機能や操作の説明と実習。MIDIトラックをオーディオトラックに変換。	事後/授業の復習（30分）	○
10	レコーディング（2）	実習。個別アドバイス。	事後/授業の復習（1時間）	○
11	レコーディング（3）	実習。個別アドバイス。	事後/授業の復習（1時間）	○
12	ミックスダウン	各トラックのバランスの取り方の説明。各トラックのミックスダウンを行いオーディオファイルを書き出す。	事後/授業の復習（1時間）	○
13	マスタリング	マスタリング（最終仕上げ）のプロセス説明と基本操作の解説。	事後/授業の復習（30分）	○
14	完パケ～発表準備	マスタリング作業後マスターオーディオファイルを書き出す。	事後/授業の復習（10分）	○
15	発表	発表と講評。レポートまとめ。課題提出。	事前/作品発表の準備（1時間～）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・最終日に全体コメント。 ・優秀作品に関しては全員の前で詳細コメント。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・パソコン基礎操作必須。 ・楽譜や音符などの専門知識は問わず。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：取り組み姿勢、理解度、創意工夫を評価。 ②提出課題（60%）：課題に対するS、A、B、C、D、Eの品質評価。 ③レポート（10%）：各目の実習の成果や未達の問題が具体的に客観的に捉えられているかを評価。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔金曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
—	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
3DCG I	増田 宗嶺	演習	前期	2	2	GA 359

科目の概要および目的

現在の3DCG制作において必要とされる制作スキルを理解し身につけることを目的とする。具体的には、Mayaによるモデリング、UV展開、リギング、アニメーション、Photoshopによるテクスチャ作成、Unityによる物理ベースレンダリング、静的・動的なライトの焼き付け、ポストエフェクト、アニメーション制御を理解する。2年次以降のゲームエンジンを用いたゲーム制作に必要なスキルである。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・モデリング、UVテクスチャ、シェーダー、ボーンアニメーション、ライティング、カメラ、レンダリング等のCGデザイナーとして必要な操作ができる。
- ・ボーンアニメーションを使ったショートムービーが作成できる。
- ・ゲームエンジン上で表示調整が行える。
- ・制作上の問題解決ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	キャラクターモデリング（1）	頭身の低いキャラクターモデルの制作（顔・髪）	授業の復習/予習3時間	○
2	キャラクターモデリング（2）	頭身の低いキャラクターモデルの制作（髪・胴体）	授業の復習/予習3時間	○
3	UV展開	UVの展開を行いキャラクターにテクスチャ（模様）を描く準備を行う	授業の復習/予習3時間	○
4	テクスチャ作成	UVの展開図を元にテクスチャ（模様）を描く	授業の復習/予習3時間	○
5	骨とリギングの設定	モデルを動かすための骨の作成とウェイトの調整	授業の復習/予習3時間	○
6	アニメーションの作成（1）	歩きモーションの作成	授業の復習/予習3時間	○
7	アニメーションの作成（2）	攻撃モーションの作成	授業の復習/予習3時間	○
8	背景の作成とUnityへの読み込み	背景のモデル作成とFBX形式での出力（Maya）、Unityへの読み込み	授業の復習/予習3時間	○
9	Unityマテリアルの理解	Unityへ読み込んだモデルへのマテリアルの調整	授業の復習/予習3時間	○
10	Unityのライト焼き付けとポストエフェクトの理解	静的・動的ライティングの調整とポストエフェクト効果の理解	授業の復習/予習3時間	○
11	Unityでアニメーション制御	Animator、Timelineの使い方を理解する	授業の復習/予習3時間	○
12	課題制作（1）	リアルタイムレンダリングのアニメーション制作	授業の復習/予習3時間	○
13	課題制作（2）	リアルタイムレンダリングのアニメーション制作	授業の復習/予習3時間	○
14	課題制作（3）	リアルタイムレンダリングのアニメーション制作	授業の復習/予習3時間	○
15	プレゼン・講評	プレゼン・講評	事前/プレゼンテーション準備1時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「コンピュータグラフィックスⅡ（3DCG）」	・提出後の授業で全体にコメントします
-------------------------	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Maya、Photoshopの基本操作を理解していること

教科書・参考文献

教科書	参考ウェブサイトを授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	-----------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
 ②課題（最大60点）：表現力・完成度を評価する。
 ③プレゼンテーション（最大10点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	
○	◎	—	—	○	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲームキャラクターデザイン	井上 幸喜	演習	前期	2	2	GA/MD 360

科目の概要および目的

デジタルコンテンツの世界観や登場人物の性格をアイコンとして表現すると共に、ゲーム表現配慮したデザイン作成。コンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学びます。また、マーチャンダイズにおけるキャラクタービジネスについても学習します。毎回課題作成と評価を行います。授業内でのソフト操作は中級レベルを学習します。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ゲームキャラクターの基本的な考え方を身につける。
- ・キャラクターディレクションシートの作り方の基礎を身につける。
- ・クライアント課題に合わせたデザイン創造と提案能力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	キャラクターデザイン作成の準備 プレゼンテーションの準備	事後/課題作成（2時間）	○
2	キャラクターデザインの現在	キャラクターデザイン作成の準備とIllustratorによるキャラクター作画	事前/プレゼンテーション準備（30分） 事後/課題作成（2時間）	○
3	キャラクターデザイン基礎	自分についてキャラクターで表現	事後/課題作成（2時間）	○
4	キャラクターデザイン作成（1）	キャラクターマトリックスについてアイデア出し	事前/プレゼンテーション準備（30分） 事後/課題作成（2時間）	○
5	キャラクターデザイン作成（2）	主人公キャラクターの作成と中間講評	事前/プレゼンテーション準備（30分） 事後/課題作成（2時間）	○
6	キャラクターデザイン作成（3）	ライバルキャラクターの作成	事前/プレゼンテーション準備（30分） 事後/課題作成（2時間）	○
7	キャラクターデザイン作成（4）	キャラクターシート制作と中間講評	事後/課題作成（4時間）	○
8	キャラクター設定基礎	設定資料の準備と心得	事後/課題作成（4時間）	○
9	ゲームキャラクターの作成（1）	ドット絵作成の基本技能	事後/課題作成（4時間）	○
10	ゲームキャラクターの作成（2）	2Dキャラクターの作成	事後/課題作成（4時間）	○
11	ゲームキャラクターの作成（3）	3Dポリゴンキャラクターの作成	事後/課題作成（4時間）	○
12	ゲームキャラクターシート作成（1）	ゲーム作成向けキャラクター仕様書作成 仕様作成	事後/課題作成（4時間）	○
13	ゲームキャラクターシート作成（2）	ゲーム作成向けキャラクター仕様書作成 設定決定	事後/課題作成（4時間）	○
14	ゲームキャラクターシート作成（3）	ゲーム作成向けキャラクター仕様書作成 完成	事後/最終課題作成（2時間）	○
15	発表と講評	全体総括と個別評価 振り返り	事前/プレゼンテーション準備（2時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「インタラクティブデザイン」または「コンピュータグラフィックスⅡ（3DCG）」	・提出後全体評価と個別評価 ・他学生の評価と講評
--	-----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・発表力とプレゼンテーション能力、日本語の理解と文章作成能力を有する事
- ・Illustrator、Photoshop、PowerPointの基礎操作習得者及びペンタブレットの使用が出来る事を前提とする
- ・各ソフトの基本操作が出来ない者の履修は不可

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	随時紹介使用する
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度
②中間提出物（30%）：完成度、クオリティ、プレゼンテーション
③最終時課題（40%）完成度、クオリティ、プレゼンテーション

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	○	—	○	◎	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
編集デザイン表現Ⅰ (旧 イラストレーション表現)	城芽 ハヤト	演習	前期	2	2	IL 361

科目の概要および目的

挿画装丁などの実際の仕事に照らして、デジタル・手描き両方でのイラストレーションの制作を進めます。また、衣類などへ応用できる連続パターンや、学外ギャラリーでの展覧会に出展するポストカード制作を通じて、イラストレーションの発表に結びつけるスキルを身につけます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・表現力：モノクローム・彩色、デジタル・手描きでの技能の基本を身につける
- ・コミュニケーション力：人物など目に見える描写の中に、他者である作家が伝えたいことばや思いを入れこむことができ、他者である読者に伝えることができる。
- ・社会貢献力・コラボレーション力：平和の絵はがき PEACE CARD展への参加で、絵で社会にアピールする体験を得る。
- ・専門的知識・技術の活用力：Photoshop作画の応用を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	挿画を描く／小説挿画のデジタル表現	城芽の実際のモノクロデジタル技法を解説し、自分のデジタルパレットを作ってもらいます。	事前/小説の読み込み（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
2	挿画を描く／小説挿画のデジタル表現	小説から二場面を選んでもらい、トビラ絵と文中絵の役割を解説します。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
3	挿画を描く／小説挿画のデジタル表現	自分独自のパレットからのコピーペーストによる手描きのようなデジタル表現を解説します。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/完成データの保存・提出（0.5H）	○
4	装丁を描く／上下巻のカバー絵	人間を追った上下巻の単行本表紙の制作。主役設定からラフまで。二巻の統一性を目指します。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
5	装丁を描く／上下巻のカバー絵	ラフ提出から本稿下描き。制作へ。制作時間から、完成可能な構成・分量を指示します。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
6	装丁を描く／上下巻のカバー絵	引き続き制作。背景の描き込みなど2点のレベルが同じになるよう指導します。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
7	装丁を描く／上下巻のカバー絵	引き続き制作。のこり時間から、完成に持ち込む力を引出します。2点の完成。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
8	装丁を描く／上下巻のカバー絵	完成作品を単行本カバー状にプリントアウトしたものを披露し、合評会	事前/ダミー制作（1.5H） 事後/データの保存（1H）	○
9	連続パターン表現の研究	絵を連続してパターン化する「オクリ」の表現を研究する。オクリのテクニックを各自研究。	事前/プリント読み オクリパターンの実際を研究（1H）	○
10	連続パターン表現の研究	ファブリック等応用ジャンルを考え、実際の絵柄作成。（手描き・手作り）	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
11	連続パターン表現の研究	コンピュータ上で版下データ作成。ポストカードでのオクリ共同制作の可能性の研究	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.5H）	○
12	ポストカードをつくる／ピースカード	実際のポストカード展への出展を前提としたカード原画制作、展示テーマを説明します。	事前/プリント読み ネット資料チェック（1H）	○
13	ポストカードをつくる／ピースカード	印刷物にするための、制作過程での細かな留意点などもチェック指導します。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
14	ポストカードをつくる／ピースカード	原画をデジタルデータ化し、印刷所への版下とするためのフィニッシュワークまでを解説します。	事前/図書室・インターネット等での印刷資料研究（1H） 事後/データの保存（0.2H）	○
15	ポストカードをつくる／ピースカード	データ完成まで。データは一括で入稿し（100枚印刷）、後日各自でピースカード展会場に送付し展示に参加。	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/完成カードを各展覧会場に発送・展示参加（2H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・手描き・デジタルともに、実技に対し個別にコメントします。 ・手描き提出課題にはコメントを添えて返却します。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・MacによるAdobe Photoshopの基本操作知識
- ・絵具による技能・初級以上
- ・日本語の小説読解力・中級以上
- ・ポストカード印刷費1,500円程度

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（10%）：授業出席態度・クラスへの貢献などを評価する。ボーダーラインでの決め手。
- ②提出課題（70%）：表現力・完成度を評価する。課題それぞれに点数を振り分けるので、提出漏れに注意。
- ③クロッキー（20%）：毎授業冒頭のクロッキーの技能を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	◎	△	△	◎	○

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕16：00～18：30（授業時間除く）
場所：授業実施教室（501）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イラストレーションⅡ (旧イラストレーション技法)	安田 隆浩	演習	前期	2	2	IL 362

科目の概要および目的

イラストレーションを描く上での様々な画材や技法を体験し、それらの中から自分に合った技法を選び、作品を制作する。
様々な画材や技法体験を通して、自分の表現を模索していく。それらの体験により表現世界を広げていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・画材体験を通してイラストレーションの表現が広がる。
- ・リアル表現を通して描写力が身につく。
- ・イラストレーションの多様性を知る。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	素材演習 1	パステル、透明水彩絵具、カラーインク等の異なる画材による表現の差異を体験する。	事前/シラバスを読む（30分程度） 事後/画材の研究。（30分程度）	○
2	素材演習 2	パステル、透明水彩絵具、カラーインク等の異なる画材による表現の差異を体験する。	事前/画材の研究。（30分程度） 事後/下書きを仕上げる。（1時間程度）	○
3	素材演習 3	パステル、透明水彩絵具、カラーインク等の異なる画材による表現の差異を体験する。	事前/画材の研究。（30分程度） 事後/自己評価、自分に合う画材を考える。（30分程度）	○
4	人物画	モデリングペースト等、下地剤を用いアクリル画を描く。下地作り	事前/画材の準備（30分程度） 事後/下書きを仕上げる（1時間程度）	○
5	人物画	スケッチ/アクリル画を描く	事前/制作（1時間程度） 事後/制作（1時間程度）	○
6	人物画	続き	事前/制作（1時間程度） 事後/制作（1時間程度）	○
7	人物画	続き	事前/制作（1時間程度） 事後/制作（1時間程度）	○
8	人物画	仕上げ/講評	事前/仕上げイメージを検討する。（1時間程度） 事後/自己評価、自分の課題を見つける。（30分程度）	○
9	写真演習	写真による表現研究/撮影	事前/写真演習のテーマを考える（1時間程度） 事後/テーマに合う写真撮影（1時間程度）	○
10	写真演習	続き	事前/写真撮影（1時間程度） 事後/写真撮影（1時間程度）	○
11	写真演習	続き	事前/デザイン作業（1時間程度） 事後/デザイン作業の仕上げ（1時間程度）	○
12	自由制作	前半の課題を活かしたイラストレーションを描く	事前/画材の準備（30分程度） 事後/資料を集める（1時間程度）	○
13	自由制作	続き	事前/画面の下地を仕上げる（1時間程度） 事後/下書きを仕上げる（2時間程度）	○
14	自由制作	続き	事前/制作（1時間程度） 事後/制作（1時間程度）	○
15	自由制作	仕上げ/講評	事前/仕上げイメージを検討する。（1時間程度） 事後/自己評価、自分の課題を見つける。（30分程度）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「イラストレーションⅠ」または「色彩構成」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題毎の講評会で各自にコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・画材、モチーフ費用として、2,500円程度を徴収します。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業への参加姿勢（20%）：授業マナーを守り、積極的に参加出来ているか。
②課題（80%）：テーマを理解出来ているか。完成度にこだわっているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	—	○	△	○

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業後30分
教室：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
視覚表現Ⅱ	たぶき 正博	演習	前期	2	2	IL 363

科目の概要および目的

動物（野鳥）と植物のイラストをアナログとデジタルの両方の技法でリアルに描く演習をします。単に描くだけではなく骨格や行動・習性などを学習し、種の識別も観察と知識で学んで行きます。最終課題はアナログとデジタルを併用しイメージ作品を制作します。自然や環境を含め対象を科学的に知った上で描けばよりリアルに表現できる事を学び、さらにアナログとデジタル両方で描く事により表現の幅を広げ、それぞれ自己の適性と可能性を発見する事が目標です。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・野鳥の構造や動きを知り正しいポーズの鳥が描ける
- ・身近な野鳥の識別ができるようになる
- ・ボタニカルアートの基礎を知り透明水彩が使えるようになる
- ・MacとPhotoshopの高度な技法が使えるようになる
- ・Photoshopで独自のイラスト作品が描けるようになる
- ・Photoshopでデザイン制作が出来るようになる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	講義の概要 リアルイラスト演習 1	授業の説明と参考画像の解説 動物のポーズを描く演習	事前学習（道具類の準備と確認/1時間） 事後学習（野鳥図鑑読書/2時間）	
2	リアルイラスト演習 2	動物（野鳥）を描く1 基本構造、骨格について画像で解説後、演習	事前学習（野鳥図鑑読書/1.5時間） 事後学習（野鳥スケッチ/1.5時間）	
3	リアルイラスト演習 3	動物（野鳥）を描く2 環境、行動や習性について画像で解説後、演習	事前学習（野鳥観察/1.5時間） 事後学習（野鳥スケッチ/1.5時間）	
4	リアルイラスト演習 4	動物（野鳥）を描く3 識別と季節について画像で解説後、演習と講評	事前学習（野鳥観察/1.5時間） 事後学習（野鳥スケッチ/1.5時間）	○
5	リアルイラスト演習 5	植物（花と果実）を描く1 観察とスケッチ 下書き	事前学習（植物図鑑読書/1.5時間） 事後学習（植物下書き/1.5時間）	
6	リアルイラスト演習 6	植物（花と果実）を描く2 透明水彩で着色	事前学習（着色/1.5時間） 事後学習（着色/1.5時間）	
7	リアルイラスト演習 7	植物（花と果実）を描く3 透明水彩で着色 講評	事前学習（着色/1時間） 事後学習（完成させる/2時間～）	○
8	Photoshopの技法演習 1	Mac&Photoshopの操作復習と演習	事前学習（Mac操作復習/1.5時間） 事後学習（Photoshop復習/1.5時間）	
9	Photoshopの技法演習 2	ツールカスタマイズとデザイン演習	事前学習（Photoshop操作/1.5時間） 事後学習（演習の復習/1.5時間）	
10	Photoshopで描くイラスト1	アナログイラスト・線画をデータ化してデジタルで着色	事前学習（アナログデータ準備/1時間） 事後学習（演習課題を完成する/2時間）	
11	Photoshopで描くイラスト2	野鳥をパスとチャンネルを使って描く演習と講評	事前学習（アナログデータ準備/1時間） 事後学習（演習課題を完成する/2時間）	○
12	Photoshopで描くイラスト3	植物を描く テクスチャとグラデーション演習と講評	事前学習（アナログデータ準備/1時間） 事後学習（演習課題を完成する/2時間）	○
13	イメージイラスト制作 1	デジタル作品制作 アナログ+デジタルでイメージイラストを制作	事前学習（アイデア考案/1時間） 事後学習（制作課題を続ける/2時間）	
14	イメージイラスト制作 2	デジタル作品制作 途中確認チェック	事前学習（制作課題を続ける/1時間） 事後学習（制作課題を続ける/2時間）	
15	イメージイラスト制作 3 講評とまとめ	デジタル作品制作 課題作品の提出と講評 技法要点のまとめ	事前学習（制作課題を完成する/3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」	・演習作品は翌週以降講評、個別にコメントします ・課題作品は提出日に個別にコメントします
------------------	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Macコンピュータの基本操作とPhotoshopの初級技能を持っている事 透明水彩絵の具と細い面相筆が必要。 ・画材教材費（紙、モチーフ素材）：300円位

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『ACAアドビ認定アソシエイト対応 PhotoshopCC試験対策』 築城厚三著 2,000円 オデッセイ コミュニケーションズ
-----	----	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業への集中度と積極性を評価 ②演習課題点（40％）：演習の習得度を評価 ③課題作品点（30％）：課題テーマに対するアイデア、完成度、熱意を総合評価
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日（水曜）の授業後18：10～19：00 場所：授業実施教室またはイラストレーション研究室（812）
○	◎	—	○	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
造形表現演習Ⅱ	高田 美苗	演習	前期	2	2	IL 377
						IL/MD/MM 262

科目の概要および目的

日本では古来より「万物に魂が宿る」という神道の思想より、物を物質ではなく有機的な視点で受け入れ、尊まれて来た。そのため、近代まで日本では人形が物以上の存在として深い愛着と共に、雛祭りや嫁入り道具、祭事の山車の装飾等として生活の中でも親しまれてきた。そうした「ひとがた」への愛着は、現代でもキャラクターのフィギュアや、衣装やメイクをカスタム出来るドールとして、現代の若い世代に深く浸透している。球体関節人形を制作する過程で、粘土や画材等、多くのマテリアルに直接触れ、素材の特質に触れる事が出来る。デジタル化により今後多くの仕事が無人化され、個々の更なる個性が問われていく中、独自の発想力や適応力を身に付けることができる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・平面での制作の表現にも役立つ立体造形力を身につけることができる。
- ・2次元ではなく現実のマテリアルの持つ特徴や素材の扱い方を経験する中で、より重さ、固さ、滑らかさといった視覚的に表現する基礎力を身につけることができる。
- ・様々な道具の使用方法を、実践的に学ぶことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス、人形の設計	授業内容の説明。設計図正面・側面図を描く。	事前学習：球体関節人形のイメージ作り（3時間）	○
2	人形の芯制作	芯のスチロール削り。	事後学習：素材購入、作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
3	芯に肉付けをする	土台に粘土を巻く。手足の土台（針金）を作る。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
4	芯を抜く	粘土から土台を抜く。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
5	粘土を盛る	粘土による造形。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
6	粘土を削る、盛る（1）	腕と脚部の肉付けと、解剖学。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
7	粘土を削る、盛る（2）	手足の造形。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
8	粘土を削る、盛る（3）	肉付けと鱧がけ。顔の造形。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
9	球体関節の球作り	球を付ける。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
10	全体のバランスを見る	仮繋ぎ。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
11	粘土を削る、盛る（4）	各パーツに粘土の受けを付ける。鱧がけ。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
12	塗装（1）	塗装（刷毛によるアクリル塗装）。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
13	塗装（2）	塗装、メイク。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
14	本体の完成	フックを作り、パーツの繋ぎ。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	
15	細部の仕上げ、講評会	かつら、ヘアーの作業完成。発表。	事後学習：作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題案の発表を行う・完成作品について発表、講評を行う
--	-----------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「空間構成」「デッサン」「色彩構成」を履修済みであることが望ましい。
・人形作家の清水真理先生をゲスト講師に招いての授業。必ず、人形1体を完成させること。人形は、人間以外の動物は不可とする。
・材料の購入予算を10,000円程度準備しておく。（筆記具、スチロール、金属ヤスリ、紙やすり、カッター、粘土ペラ、スポンジ、紙粘土、ドールヘアー、ドールアイ、針金、筆、アクリル絵具などが必要。初回に説明）・定員20名（初回参加必須。初回参加者の中から先着）

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題制作点（60％）：課題の表現力・独創性・完成度を評価する。
②平常点（30％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
③課題発表（10％）：課題の制作意図をしっかりと発表できているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
○	◎	△	◎	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
グラフィックデザイン演習Ⅰ (旧 グラフィックデザインⅡ)	松吉 太郎	演習	前期	2	2	IL/MD 364

科目の概要および目的

演劇のグラフィックをモチーフにデザインを学ぶ。劇団名を考えロゴタイプを作成。ポスター、パンフレットもデザインする。ロゴのレタリングやポスターは全て手描きで仕上げる。演劇をモチーフにする事で、単に情報を伝えるだけに留まらず、テーマを情緒豊かに芸術性を伴う表現で伝える事を学ぶ。イラストレーションとデザインの関係性を考え把握する。またロゴタイプ、ポスター、エディトリアルデザインを通してグラフィックの基本的表現を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・グラフィックデザインの基本概念を把握し表現することができる。
- ・デザインによるコミュニケーションができる。
- ・自分が表現したものについて他者に論理的に説明ができる。
- ・演劇と云う文化に触れる事で、感性を育みながら表現の幅を広げることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	全体の流れを説明。モチーフにする戯曲の紹介。但し、進行状況により多少講義内容を変更する事があります。	常に事前学習としてアイデアを練ることを習慣づける	
2	課題Ⅰ［ロゴタイプ］(1)	劇団名をそれぞれ考え、ラフスケッチをかさねて行く。	常に事前学習として課題についての報告・連絡・相談の準備	○
3	課題Ⅰ［ロゴタイプ］(2)	複数の出したアイデアをまとめ、制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
4	課題Ⅰ［ロゴタイプ］(3)	発表。 完成した作品を解説・説明する。	事前/課題の制作（3H） 事後/講評の確認（1H）	○
5	課題Ⅱ［ポスター］(1)	B2ポスターをデザインする。B2パネルに水張りしたものを使用。各自事前に用意する。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
6	課題Ⅱ［ポスター］(2)	ビジュアル案を考え、ラフスケッチをかさねて行く。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
7	課題Ⅱ［ポスター］(3)	複数の出したアイデアをまとめ表現も色々と試作しながら制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
8	課題Ⅱ［ポスター］(4)	ポスターの制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
9	課題Ⅱ［ポスター］(5)	ポスターの制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
10	課題Ⅱ［ポスター］(6)	発表。 完成した作品を解説・説明する。	事前/課題の制作（3H） 事後/講評の確認（1H）	○
11	課題Ⅲ［パンフレット］(1)	パンフレットをデザインする。どのような内容にするかページ構成を考える。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
12	課題Ⅲ［パンフレット］(2)	複数の出したアイデアをまとめ表現も色々と試作しながら制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
13	課題Ⅲ［パンフレット］(3)	パンフレットの制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
14	課題Ⅲ［パンフレット］(4)	パンフレットの制作。	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	○
15	講評会	各自、制作した作品すべてのプレゼンテーションを行う。最後に講評。	事前/課題の制作（3H） 事後/講評の確認	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・毎授業内で個別に課題に対する報告・連絡・相談を受けアドバイスします。 ・各課題ごとに、発表会を行いそれぞれに講評をする。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・演劇がモチーフになるので、普段芝居など見た事が無い人はこの機会にぜひ劇場に足を運び演劇を体験する事をお勧めします。演劇芸術はまずは体験してみないと豊かな表現に繋がりません。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	随時授業内で紹介します。
-----	----	------	--------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：報告・連絡・相談がきちんと行われているか。
②課題（50％）：理解力・表現力・芸術性を評価する。
③課題発表（20％）：表現をいかに理論的に説明出来るか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・金〕の授業後1時間 場所：授業実施教室
△	◎	—	△	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
インディペンデント映像及び アニメーション概論 (旧 アニメーション原理)	芦谷 耕平	講義	前期	2	1	IL/MD/MM 313

科目の概要および目的

現代で言う音楽アーティストのPVなどを含む独立系映像とは、映画史の発達とアートのムーブメントと共に成立していった。世界各国のアート系映像作家の作品から、歴史、映像分野の特性などを解説し、実際の参考映像などを上映しながら幅広い意味での映像原理を講義部分で、教員との密なディスカッションを通して学んでいく。また平行して、与えられたテーマに沿って実際に映像制作作業を行っていき、時間軸をもった映像特有の表現を理解し、実践的な技術の修得を独立系アート映像表現と密接に結びつけながら動画の完成を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・“物語を語るもの”以外の映像固有の表現を理解する
- ・積極的なディスカッションにより映像表現やアニメーション全般への造詣を深める
- ・課題を通してアニメーションも含めた映像全般の制作能力を身につける
- ・フリーランスとして仕事をする場合などを想定し、クライアントにプレゼンテーションするための企画力・イメージ喚起力や映像演出能力とアニメーション力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス・アート映像に触れる	「映像」の正体とは何か？を考察する	事前/映像の基本の予習（1時間） 事後/映像の基本の復習（2時間）	○
2	用語基礎・独立系映像略史	映像のアート表現の歴史、ソーマトロープなどアニメ前史の運動装置、アニメーション成立の略史を解説する	事前/映像の歴史の予習（1時間） 事後/映像の歴史の復習（2時間）	○
3	アートと独立系映像（1）	実験映画の解説 ジガ・ヴェルトフ、レフ・クレシヨフ、ロッセリーニ、ウエルズ、フェリーニ、ウォーホル	事前/アート映像史の予習（1時間） 事後/アート映像史の復習（2時間）	○
4	アートと独立系映像（2）	シュルレアリスムとビデオアートの解説 マンレイ、ブニエール、ルネ・クレール、ヴィル・ヴィオラ、N・J・バイク	事前/アート映像史の予習（1時間） 事後/アート映像史の復習（2時間）	○
5	アートとアニメーションデザイン	抽象アニメーションの解説 ノーマン・マクラレン、オスカー・フィッシング、レン・ライ	事前/アニメ映像史の予習（1時間） 事後/アニメ映像史の復習（2時間）	○
6	質感表現と個人アニメーション	絵本を飛び出したようなアニメーションの解説 シュバンクマイエル、ユリ・ノルシュテイン、フレデリック・バック、山村浩二	事前/アニメ映像史の予習（1時間） 事後/アニメ映像史の復習（2時間）	○
7	アートとCGデザイン	CGやテクノロジーとデザインの解説 ジョン・ウィットニー、ロバート・エイブル、神風動画、チームLab☆	事前/CG映像史の予習（1時間） 事後/CG映像史の復習（2時間）	○
8	テクノロジーと最新のPV表現（1）	CGやテクノロジーとMVの解説、ミシェル・ゴンドリー	事前/CG映像の予習（1時間） 事後/CG映像の復習（2時間）	○
9	テクノロジーと最新のPV表現（2）	高橋栄樹とTHE YELLOW MONKEY、映像表現の独自性、固有性	事前/MV映像の予習（1時間） 事後/MV映像の復習（2時間）	○
10	テクノロジーと最新のPV表現（3）	MVと女性シンガーの時代を牽引する表現、安室奈美恵・YUKI・Perfume	事前/MV映像の予習（1時間） 事後/MV映像の復習（2時間）	○
11	実制作（1）1分間×3T	与えられたテーマに沿って絵コンテ制作①	事前/絵コンテの予習（1時間） 事後/提出課題の自主作業（5時間）	○
12	実制作（2）	映像制作②「いろはかるた」	事前/提出課題の自主作業（1時間） 事後/提出課題の自主作業（5時間）	○
13	実制作（3）	映像制作③「タロットカードと行為項」	事前/提出課題の自主作業（1時間） 事後/提出課題の自主作業（5時間）	○
14	実制作（4）／講義のまとめ	着色、編集、必要があれば録音	事前/提出課題の自主作業（1時間） 事後/提出課題の自主作業（5時間）	○
15	課題提出／講評	編集ソフトで制作した課題をPC上で動画ファイルに書き出し提出し、全体で講評会を行う	事前/提出課題を最終的に完成させる自主制作時間（16時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとに全体でのプレゼンテーションと講評
--	-------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・ハンディカムやスマホなどで、ムービー撮影の経験がある。汎用的なPCのスキル（AdobeCS,CCシリーズを使用した経験がある）を有する。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業態度・授業でのディスカッション発言の積極性や授業態度を評価
②提出物（70％）：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	○	—	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
映像表現論	池端 規恵子	講義	前期	2	1	MD 317
						MD 126

科目の概要および目的

うまく説明できない、複雑な感情やメッセージ。それらは「表現」をすることで、人に伝えられる場合がある。文学や絵、音楽など様々な方法がある中で、それらを含んだ複合的な「映像」という分野では、どんな表現方法があるのか。多種多様な作品を鑑賞しつつ探ることで、自身の表現の可能性を広げることを目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・映像表現の面白さや多様性について見識を深める。
- ・自分のイメージを煮詰め、表現するための制作プロセスを理解する。
- ・映像表現を通じて、他者とコミュニケーションを取ることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	講義全体の流れの説明 様々な映像表現の例を簡単に紹介	事後/内容の復習（30分）	
2	プロモーション映像	ミュージックビデオやCM・プロモーション映像を鑑賞 撮影技法や宣伝意図の解説	事後/参考作品の鑑賞など（60分）	
3	課題（A）出題	ひとつめの課題内容を発表	事後/課題制作（60分）	○
4	ドキュメンタリー（1）	短編ドキュメンタリー映像などを鑑賞 撮影技法や企画について解説	事後/参考作品の鑑賞など（60分）	
5	ドキュメンタリー（2）	長編ドキュメンタリー映画鑑賞	事後/レポート作成（60分）	
6	課題（A）中間発表	課題（A）に対する進捗状況、方向性の確認	事後/課題制作（60分）	○
7	アートと映像	実験映画、インスタレーション作品などを紹介 表現技法や制作意図について解説	事後/参考作品の鑑賞など（60分）	
8	課題（A）成果発表	課題（A）に対する成果物の発表、講評	事前/発表準備（60分）	○
9	アニメーション（1）	短編アニメーション作品、メイキング映像などを鑑賞 編集技法や制作工程の解説	事後/参考作品の鑑賞など（60分）	
10	アニメーション（2）	長編アニメーション映画鑑賞	事後/レポート作成（60分）	
11	映像表現の現場から	現場で活躍するプロによる活動報告	事後/参考作品の鑑賞など（60分）	
12	課題（B）の出題	ふたつめの課題内容発表	事後/課題制作（60分）	○
13	課題（B）中間発表	課題（B）に対する進捗状況、方向性の確認	事後/課題制作（60分）	○
14	課題（B）成果発表	課題（B）に対する成果物の発表、講評	事前/発表準備（60分）	○
15	まとめ	本講義の振り返り、総括	事後/内容の復習（30分）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業中に全体にコメントする ・専門家を招いて講評を行う
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・授業中にグループワークやディスカッションを行うことがあるため、毎回の出席がのぞまれる。課題に対し、簡単な撮影や編集、動画ファイルの作成などを行う場合がある（高度な技術は必要ない）。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業中に紹介する
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業に積極的に取り組む態度を評価する
 ②レポート（20％）：内容への理解度、自分の言葉で自分の考えを述べられているかを評価する
 ③課題点（50％）：表現力と成果物の完成度、制作および発表時の参加・貢献度で評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	◎	—	—	○	○

オフィスアワー

時間：出講日〔水〕の授業後1時間 場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
映像制作 I	仁藤 潤	演習	前期	2	2	MD 365

科目の概要および目的

映像制作ソフトウェアを用いて映像表現の基礎演習を行う。この授業を通じて各ソフトウェアの操作を習得するとともに、企画、コンテ、撮影、仕上げ、上映までのプロセスを一通り学ぶ。撮影は、デジタルスチルカメラ、デジタルビデオカメラで行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・企画書を作る事ができる。
- ・絵コンテを作成する事ができる。
- ・撮影をする事ができる。
- ・動画編集をする事ができる。
- ・自分の作品をプレゼンテーションする事ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業のガイダンスを行なう。	事前学習（シラバスの内容を確認する/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
2	ストップモーション（1）	グループを作り、企画を立てる。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
3	ストップモーション（2）	デジタルカメラ等を使い撮影を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
4	ストップモーション（3）	動画編集を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
5	作品発表会	作品発表を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
6	ショートフィルム制作（1）	企画立案を行う。コンテ作成を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
7	ショートフィルム制作（2）	企画立案を行う。コンテ作成を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
8	ショートフィルム制作（3）	ビデオカメラを使い、撮影を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
9	ショートフィルム制作（4）	動画編集を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
10	作品発表会	作品発表会を行う	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
11	VFX映像制作（1）	企画立案を行う。コンテ作成を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
12	VFX映像制作（2）	映像制作を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
13	VFX映像制作（3）	映像制作を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
14	VFX映像制作（4）	作品制作の仕上げ。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
15	作品発表会	作品発表を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・課題発表に対して全体にコメントします。
- ・コメントシートに対して全体にコメントします。
- ・最終課題に対して、個別にコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「映像・演出I、II」を修得していることが望ましい。
- ・PC操作スキル（AfterEffects、Photoshop、Illustrator）を円滑に操作できる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ②中間課題（最大20点）：理解度・完成度を評価する。
- ③最終課題（最大30点）：理解度・完成度を評価する。
- ④コメントシート（最大20点）：課題の意図をしっかりと理解しているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題見 課題解決力	5. コミュニケー ション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	◎	○	△	◎	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕の授業の前後
 場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
撮影技術 I	仁藤 潤 神林 優	演習	前期	2	1	MD 371

科目の概要および目的

スチルおよび動画の基礎知識の理解を深め、スマホではなく一眼レフカメラや業務用ビデオカメラを使い、目的にあった撮影を行うことを目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・一眼レフカメラ及び業務用ビデオカメラを一人で操作できる。
- ・目的を明確にし、目的に合った撮影が一人で行える。
- ・ポートフォリオの必要性を理解し、作品集に入れられる作品を作る事ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス 写真の歴史	授業全体の説明。到達を目標を明確にし、授業の進行について理解する。 写真の発明からこれまでを概観し、基本的な知識を身につけよう。	事前学習（シラバスの内容を確認する/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
2	カメラの構造、撮影の基礎知識	カメラの基本操作、構図法やアングルについて理解を深める。 Rawやjpegやtifなど画像の記録方式について各々の特性を理解する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
3	レンズの特性と光の色	レンズの画角や絞り、被写界深度について学び理解を深める。 色温度について知り、適切なホワイトバランスについて理解を深める。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
4	テスト撮影	これまで学んだことを踏まえ、レンズの画角や絞り・シャッタースピードを意識しさまざまなバリエーションで撮影してみる。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
5	RAWデータ現像	Photoshop、Lightroomの基本操作方法を学ぶ。 撮影したRAWデータを現像する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
6	スチル課題制作（1）	組写真と群写真など写真表現の方法論を知り、課題のテーマを決定する。 テーマに沿って撮影を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
7	スチル課題制作（2）	テーマに沿って撮影を行う。 RAW現像をし、発表用の作品の編集作業を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
8	スチル課題プレゼン	各自の作品をプレゼンし講評する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
9	ビデオカメラの基本操作	ビデオカメラの基本操作、WBの取り方	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
10	カラーグレーディング	カラーグレーディングの基礎知識	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
11	カメラワーク基礎	パン、チルト、フォロー他	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
12	ライティング	動画の為のライティング技術基礎	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
13	サウンド	サウンド技術基礎	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
14	最終課題	最終課題に取り組む	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
15	講評会	作品講評会を実施する	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題発表に対して全体にコメントします。 ・コメントシートに対して、全体にコメントします。 ・最終課題に対して、個別にコメントします。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustratorがスムーズに使える。 ・写真や動画を日常的に撮っている。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（最大20点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
②スチル課題（最大30点）：理解度・完成度を評価する。
③動画課題（最大30点）：理解度・完成度を評価する。
④コメントシート（最大20点）：課題の意図をしっかりと理解しているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	△	○	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デザイン基礎演習	川野 智美	演習	前期	2	2	MD/MM 367

科目の概要および目的

デザインに必要な基礎的要素、「色」「形」「文字」「写真・イラスト」「レイアウト」の5つの要素を講義、演習と合わせて学ぶ。講義では基礎的な知識を学び、演習でより理解を深めるために、Photoshop、Illustratorを使用して課題を行い、デザインの表現方法を習得する。演習課題では、制作意図、表現について自ら発表を行い、それを聞いた他の学生とのディスカッション、講師による講評を通して学び合う。また授業内で名刺を制作し、自ら紙を選び、入稿データの作成、印刷所に印刷を発注することで実際の制作物ができる流れも体験する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デザイナーとして必要な基礎的要素を理解し、それを説明できる。
- ・基礎的要素を理解したうえで、自分の考えをデザインで表現することができる。
- ・自分の考え、制作意図をきちんと説明することができ、また他者のデザインを客観的に分析し意見を述べることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション / 名刺作成	これからの授業の流れの説明。 名刺制作（3週間ぐらいで締め切り、印刷所に発注）	事後/名刺作成（3H）	
2	デザインとは	「デザイン」とは何か、基本的な役割などの説明。 それを主とする職業・業界などの紹介。	事後/名刺作成（3H）	
3	形（講義）	「形」の役割、意味、表現方法の説明。 その後、演習課題の説明。（名刺提出締め切り）	事前/名刺作成（1.5H） 事後/ビクトグラムリサーチ（1.5H）	○
4	形（演習）	「形」を理解する上での演習課題。 -ビクトグラム-（Illustrator）	事後/ビクトグラム課題復習（3H）	○
5	色（講義）	「色」の役割、仕組み、原理、配色などの説明。 その後、演習課題の説明。	事後/色の授業内容を復習（3H）	○
6	色（演習）	「色」を理解する上での演習課題。 -カラー配色-（Illustrator）	事後/カラー配色課題復習（3H）	○
7	文字（講義）	「文字」の役割、書体、組版の説明。 その後、演習課題の説明。	事後/文字の授業内容復習（3H）	○
8	文字（演習）	「文字」を理解する上での演習課題。 -タイポグラフィ-（Illustrator）	事前/タイポグラフィのリサーチ（1.5H） 事後/タイポグラフィ課題復習（3H）	○
9	写真・イラスト（講義）	「写真・イラスト」の役割の説明。 その後、演習課題の説明。	事後/写真・イラストの授業内容復習（3H）	○
10	写真・イラスト（演習）	「写真・イラスト」を理解する上での演習課題。 -レタッチ・合成-（Photoshop）	事後/レタッチ・合成復習（3H）	○
11	レイアウト（講義）	「レイアウト」のルールや考え方、手法の説明。 その後、演習課題の説明。	事後/レイアウトの授業内容復習（1.5H） 課題で取り組みたいパッケージ商品を探す（1.5H）	○
12	レイアウト（演習-1）	「レイアウト」を理解する上での演習課題（1） -パッケージデザインと販促ツール（Illustrator）	事後/商品のリサーチ（3H）	○
13	レイアウト（演習-2）	「レイアウト」を理解する上での演習課題（2） -パッケージデザインと販促ツール（Illustrator）	事後/課題制作（3H）	○
14	レイアウト（演習-3）	「レイアウト」を理解する上での演習課題（3） -パッケージデザインと販促ツール（Illustrator）- デザイン完成を目標	事後/課題完成（3H）	○
15	プレゼン/まとめ	プレゼン / これまでの授業の総括	事前/プレゼン用意（1.5H） 事後/講評のポイント確認（1.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ」	・演習課題に対して発表を行い、その場で講評をする。
--------------------	---------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・課題を取り組むにあたり、基本的なIllustrator、Photoshopのスキルが必要となる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）:積極的に授業に参加をしているか、また、課題の取り組み姿勢を評価する
②課題（50%）:授業内容の理解力、表現力を評価する
③課題発表（20%）:課題の制作意図をしっかりと発表できるか評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕1・2限の講義前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
仕事とキャリアデザインⅠ (旧 仕事とキャリアデザイン)	佐藤 宏樹	講義	前期	2	1	MM 315

科目の概要および目的

この授業では、自分自身の興味関心を切り口に、みなさんが将来就く事になる「仕事」について考えていきます。仕事と言っても「どのように働くのか」「どこで働くのか」「何を仕事にするのか」と考える視点は様々です。そのためこの授業では働き方、企業や業界、職種・職業など、複数の視点から考えるために、自分自身が何に興味があり、なぜ大学に来たのか、根本を振り返ることから始めていきます。

授業形式は個人・チーム単位での演習が主体になります。グループワークや数度のプレゼンテーションという協働プロセスを通して、プレゼンテーション自体に慣れることや、他者と対話する力、意見をまとめる力なども身につけていきます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・授業で触れるトピック（自分の興味関心）をきっかけに、将来携わる「仕事」に意識を向けることができる。

・個人ワーク、個人プレゼン、グループワーク、チームプレゼンを通して、他者の考えに耳を傾けることができる。また他者に自分の想いをわかりやすく伝えることができる。

・自分の専攻分野の知識やスキルを用いて、社会の課題に対するアプローチ策を検討し、具現化することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	授業の目的、進め方、ルールなどについてガイダンスを行う。	事前/授業目的を理解しておく（0.5時間） 事後/授業内容を復習しておく（1時間）	
2	自分の興味関心を知る	何を学ぶために宝塚大学に来たのか、自分が真に興味関心のあることは何かを言語化する。	事前/授業目的を理解しておく（0.5時間） 事後/自分の興味関心を深掘りしてまとめておく（1時間）	○
3	自分の興味関心と仕事をつなげる①	2コマ目でまとめた「自分の興味関心」の延長線上にある「仕事」についてリサーチしてまとめる。	事前/自分の興味関心を深掘りしてまとめておく（1時間） 事後/リサーチ内容をまとめる（2時間）	○
4	自分の興味関心と仕事をつなげる②	3コマ目でまとめたリサーチについて進捗共有を行い、得られたフィードバックをもとに内容を深掘りする。	事前/リサーチ内容をまとめる（2時間） 事後/リサーチ内容をまとめ発表準備を行う（2時間）	○
5	自分の興味関心と仕事をつなげる③	3・4コマ目でまとめたリサーチ結果をグループ内で発表する。	事前/リサーチ内容をまとめ発表準備を行う（2時間） 事後/発表時に気づいたことなどをリサーチ結果に追記する（0.5時間）	○
6	自分の興味関心と社会をつなげる④	分野・興味関心をもとにグループを編成、グループワークに関するガイダンスを行う。	事前/これまでの授業でまとめたものを振り返る（0.5時間） 事後/グループワークを行うための準備（0.5時間）	○
7	自分の興味関心と社会をつなげる⑤	グループで扱うテーマ（社会課題）を決定、それらに対するアプローチ案を考える。	事前/事前に出される宿題を行う（0.5時間） 事後/アプローチ案の検討（2時間）	○
8	自分の興味関心と社会をつなげる⑥	アプローチ案の検討、進捗発表準備。	事前/アプローチ案の検討（2時間） 事後/アプローチ案の検討（2時間）	○
9	1stプレゼンテーション	各チームごとにアプローチ案をプレゼン、フィードバックと評価を行う。	事前/アプローチ案をまとめ、プレゼン練習する（2時間） 事後/フィードバックをもとに振り返る（1時間）	○
10	リフレクション	9コマ目で得た評価とフィードバックをもとにアプローチ案のブラッシュアップ。及びこれまでのグループワークの振り返りを行う。	事前/アプローチ案の検討（2時間） 事後/アプローチ案の修正（2時間）	○
11	プレゼンテーションレクチャー	プレゼンテーションに関するスキルのレクチャーを行う。	事前/アプローチ案の検討（2時間） 事後/プレゼンテーションレクチャーを振り返り、内容を確認（2時間）	○
12	アプローチ案ブラッシュアップ	アプローチ案をブラッシュアップ、本発表の準備を行う。	事前/アプローチ案の検討（2.5時間） 事後/アプローチ案をまとめ、プレゼン練習をする（2.5時間）	○
13	2ndプレゼンテーション①	各チームごとにアプローチ案をプレゼン、フィードバックと評価を行う。	事前/アプローチ案をまとめ、プレゼン練習をする（2時間） 事後/フィードバックをもとにプレゼンを振り返る（1時間）	○
14	2ndプレゼンテーション②	各チームごとにアプローチ案をプレゼン、フィードバックと評価を行う。	事前/アプローチ案をまとめ、プレゼン練習をする（2時間） 事後/フィードバックをもとにプレゼンを振り返る（1時間）	○
15	リフレクション	前期授業を振り返り、自分自身の成長・変化を考える。	事前/前期授業で行なったことを思い出す（1時間） 事後/前期授業での気づきをまとめる（2時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出またはプレゼン後、個別またはグループごとにコメントします（課題の種類による）。 ・コメントは教員からだけでなく、チームやクラスのメンバーお互いにも行います。
--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・2年生は可能な限り履修することが望ましい。

・特別なスキルは必要ありませんが、演習が主なので主体的に臨む姿勢が求められます。

・この授業では、ワークやアウトプット制作を通して、他者と協働することが多くあるため、協働作業に積極的に臨んでほしいと思います。

・この授業は「自分」を切り口に「仕事」など未来に目を向けます。その視点を常に持ちながら「外の世界」を意識する姿勢を歓迎します。

・将来必須のスキルを身につけるために、プレゼンテーションはパワーポイント活用を基本としますので得意不得意問わず活用してみましょう。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	適宜授業内で伝えます。
-----	----	------	-------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①授業におけるグループへの貢献度、授業への姿勢（40%）：この授業では他者との協働シーンが多いため、授業自体への積極性を重視します。

②提出物（30%）：提出物は内容はもちろんのこと、社会ルールとして期限が守られているのかも重視します。

③プレゼンテーション（30%）：プレゼンテーションでは上手さよりも、臨む姿勢を重視します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	○	△	◎	◎	○

オフィスアワー

時間：出講日〔火曜日〕の授業（13：20～14：50）の前後30分～1時間 場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室

Ⅲ. 専門科目

3. 専門選択科目 (4) (科目ナンバー400番台)

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MA 417	ストーリーマンガ論	後期	竹内 一郎	2	192
MA 450	マンガ企画制作概論	後期	菊池 優	2	193
MA 469	デジタルマンガ表現技法Ⅱ	後期	小高みちる	2	194
MA 472	コミックイラスト演習Ⅱ	後期	澤田 美樹	2	195
MA 474	ペン画表現研究Ⅱ	後期	吉田 光彦	2	196
MA/AN 415	現代マンガアニメ研究	後期	芦谷 耕平	2	197
MA/IL/MD 479	コンピュータデザイン演習	後期	松吉太郎・瀬戸早苗	2	198
AN 454	アニメ制作Ⅱ	後期	古瀬 登	2	199
AN 455	アニメ背景美術Ⅱ	後期	松平 聡	2	200
AN 466	アニメ演出論Ⅱ	後期	橋本 三郎	2	201
AN 467	アニメ撮影技術Ⅱ	後期	はとりあゆむ	2	202
AN 475	キーフレーム	後期	古瀬 登	2	203
AN 476	アニメ背景水彩表現	後期	松平 聡	2	204
AN 477	ファンタジーと物語 (物語作法)	後期	平野 靖士	2	205
AN/MD 478	音響制作	後期	武澤 啓之	2	206
GA 458	ゲーム企画演習Ⅱ	後期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	207
GA 459	3DCGⅡ	後期	増田 宗嶺	2	208
GA/MD 460	Webデザイン演習	後期	薄井 隆	2	209
IL 411	視覚伝達論	後期	松吉 太郎	2	210
IL 412	イラストレーション概論Ⅱ	後期	北見 隆	2	211
IL/MD 418	広告表現概論	後期	川野 智美	2	212
IL/MD 461	造形表現Ⅰ	後期	高田 美苗	2	213
MD 465	映像制作Ⅱ	後期	仁藤 潤	2	214
MD 473	撮影技術Ⅱ	後期	仁藤潤・神林優	2	215
MM 416	展示論	後期	橋口 静思 他	2	216
MM 414	仕事とキャリアデザインⅡ	後期	渡邊哲意・近藤真彫	2	217

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ストーリーマンガ論 (旧 マンガストーリー論)	竹内 一郎	講義	後期	2	1	MA 417
						MA 510

科目の概要および目的

起承転結がしっかり構成できているストーリーマンガのキャラ表、ネームを完成させる。設定した物語を使い、「絵を描くこと」に集中してマンガ制作を学修する。マンガの基本である、感情表現の基礎、コマどりの基礎を学修する。絵そのものの上達も目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・文章読解力を身につけ、コミュニケーション力を上げる。
- ・日本マンガの表現法、コマの流れの基本を身につける。
- ・豊かな感情表現を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	物語を読む（1）	物語の全体像を解説する	事前／原作付きマンガを読む（30分） 事後／シナリオの復習（30分）	○
2	物語を読む（2）	物語の構成を読み解く	事前／シナリオの予習（30分） 事後／シナリオの復習（30分）	○
3	キャラクター設定（1）	全身の描き方を解説し、実習する	事前／キャラクター表の準備（30分） 事後／キャラクター表の整理（30分）	○
4	キャラクター設定（2）	表情の描き方を解説し、実習する	事前／キャラクター表の準備（30分） 事後／キャラクター表の整理（30分）	○
5	キャラクター設定（3）	男女別の描き方を解説し、実習する	事前／キャラクター表の準備（30分） 事後／キャラクター表の整理（30分）	○
6	キャラクター設定（4）	モブの描き方を解説し、実習する	事前／キャラクター表の準備（30分） 事後／キャラクター表の整理（30分）	○
7	コマどり（1）	コマの流れを解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	○
8	コマどり（2）	コマの流れを解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	○
9	コマどり（3）	コマの流れを解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	○
10	コマどり（4）	コマの流れを解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	○
11	ネーム作成（1）	キャラクターの動かし方を解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	○
12	ネーム作成（2）	表情の表現法を解説し、実習する	事前／表情の準備（30分） 事後／表情の調整（30分）	○
13	ネーム作成（3）	静物の表現法を解説し、実習する	事前／表情の準備（30分） 事後／表情の調整（30分）	○
14	ネーム作成（4）	動くものの表現法を解説し、実習する	事前／表情の準備（30分） 事後／表情の調整（30分）	○
15	講評・まとめ	グループをつくって講評しあう	事前／発表の準備（30分） 事後／ネームのチェック（30分）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「マンガ背景美術Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・作成された課題毎に、講評を行います。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・日本語の読解力
- ・日本マンガのコマの流れの基本

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介する。
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：積極的な授業参加態度を評価する
②課題（70%）：表現力・コミュニケーション力・完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	◎	—	○	△	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ企画制作概論 (旧 メディアⅡ)	菊池 優	演習	後期	2	2	MA 450

科目の概要および目的

隔週で提示する課題（漫画のプロット及びキャラクター制作）を通して、メ切に関する意識を強く持ち、ドラマづくりのテクニックを学ぶ。この課題は授業の中で書き手本人が受講者全員に対してプレゼンを行う。その後、その内容について意見交換会を行い、最終的には、作品を編集者の視点で見られるようになることを目的とする。但し履修登録者が10名に満たない場合は、課題制作を毎週行う。また、課題の内容に関しては変更する場合がある。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・受講者全員に対して自分の作品を発表することによって、プレゼン能力を身につける。
・他の受講生が、どんな目標ややり方で作品づくりをしているかを学ぶ。
・他の受講生の作品を編集者の視点で見ることを繰り返すことで、最終的には自分の作品を見る能力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	マンガを学ぶ上での注意	本講義の説明及びアンケートの実施。第1回課題提示（テーマ及びジャンル自由）	事後/第1回課題制作（3H）	○
2	壁を乗り越えるための方法論	アンケートに関する回答及び映写会。第1回課題回収	事後/アンケート回答に関するメモ作成（3H）	○
3	この作品には何が欠けているのか？ その1	第1回課題講評会その1。第2回課題提示（ジャンル＝ファンタジー）	事後/第2回課題制作（3H）	○
4	この作品には何が欠けているのか？ その2	第1回課題講評会その2。第2回課題回収	事後/講評会のメモ作成（3H）	○
5	ファンタジーとは何か？ その1	第2回課題講評会その1。第3回課題提示（ジャンル＝バトル物）	事後/第3回課題制作（3H）	○
6	ファンタジーとは何か？ その2	第2回課題講評会その2。第3回課題回収	事後/講評会のメモ作成（3H）	○
7	バトル物に求められるものは？ その1	第3回課題講評会その1。第4回課題提示（ジャンル＝恋愛物）	事後/第4回課題制作（3H）	○
8	バトル物に求められるものは？ その2	第3回課題講評会その2。第4回課題回収	事後/講評会のメモ作成（3H）	○
9	恋愛物に求められるものは？ その1	第4回課題講評会その1。第5回課題提示（テーマ＝笑い）	事後/第5回課題制作（3H）	○
10	恋愛物に求められるものは？ その2	第4回課題講評会その2。第5回課題回収	事後/講評会のメモ作成（3H）	○
11	笑いとは？ その1	第5回課題講評会その1。第6回課題提示（ジャンル＝ホラー）	事後/第6回課題制作（3H）	○
12	笑いとは？ その2	第5回課題講評会その2。第6回課題回収	事後/講評会のメモ作成（3H）	○
13	怖いということを考えてみよう その1	第6回課題講評会その1。第7回課題提示（テーマ及びジャンル＝自由）	事後/第7回課題制作（3H）	○
14	怖いということを考えてみよう その2	第6回課題講評会その2。第7回課題回収	事後/講評会のメモ作成（3H）	○
15	総括授業	半期の授業で行ったことの総括。（第7回課題に関してはコメントを作成し、後日、当人に配布する）	事後/講評会のメモまとめ（3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・毎回行う課題講評会において、プレゼンや意見交換、質疑応答等によるフィードバックを行う。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・特に必要なスキル、予備知識、技能等は必要ない。ただプロット制作にあたっては、パソコンに向かって自分の頭の中だけで構想を練るのではなく、辞書を行ったり、参考資料を読んだりという行為を日常的に行うことが重要である。また、時間があり、経済的にも余裕があるのであれば取材等も行うこと。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題提出率及び内容（70％）：作品制作意欲及び内容を評価する
②平常点（30％）：授業における積極性、講評会発言内容等を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕の授業終了後 場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室
○	◎	—	◎	◎	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デジタルマンガ表現技法Ⅱ	小高 みちる	演習	後期	2	2	MA 469

科目の概要および目的

CLIP STUDIO PAINTにおける、トーンワークなどの基本技術のほか、背景を描く、特殊効果処理など、モノクロマンガ作品のクオリティアップの技術を学びます。
アシスタントをする際の、デジタルデータのやり取りの仕方、デジタル入稿の仕方、カラー作品の描き方についても触れます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・CLIP STUDIO PAINTで、オリジナル作品制作の完成度をあげる技術を身につける
・デジタル配信のマンガサイトに、マンガ作品を応募できるような知識と技術を身につける
・デジタルアシスタントの仕事を得られるような技術を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	基本作業の確認 1	指示に従って、プロマンガ家の線画に作業を施す トーンワーク、グラデーショントーン、ツヤベタ、効果・模様トーン など	事後：作業内容総復習（10h）	○
2	基本作業の確認 1 入稿用データへの書き出し	指示に従って、プロマンガ家の線画に作業を施す 枠線、フキダシ、デコレーションブラシ、効果線、オリジナル素材の使い方 など	事後：作業内容総復習（10h）	○
3	背景効果1 写真トレス 1	写真データの変形、色調補正 ベクターレイヤー、直線、曲線ツール など	事後：トレス作業を進める（10h）	○
4	背景効果2 写真トレス2	写真データをトレスする際のポイント～トーンワーク	事後：トレス作業、トーンワークを進める（10h）	○
5	背景効果3 写真データのLT変換	LT変換の使い方、色調補正～レタッチ	事後：LT変換を利用して背景画を作成する（10h）	○
6	背景効果4 3Dオブジェクトの利用1	3Dオブジェクトの操作方法～LT変換～レタッチ 作成した背景素材の使い方	事後：3Dオブジェクトを利用して背景画を作成する（10h）	○
7	背景効果5 3Dオブジェクトの利用2	パース定規を使って学校の廊下を描く アイレベル、消失点とは	事後：背景画を完成して提出する 12回目の授業までに合計3点（10h）	○
8	背景効果6 パース定規	草木を描く デコレーションブラシの利用 素材の管理	事後：背景画を完成して提出する 12回目の授業までに合計3点（10h）	○
9	総合1 完成見本に従ってモノクロ作品の1ページを作業する	写真を参考にして6時間で背景画を描く	事後：背景画を完成して提出する 12回目の授業までに合計3点（10h）	○
10	総合2 完成見本に従ってモノクロ作品の1ページを作業する	背景画を仕上げる	事後：背景画を完成して提出する 12回目の授業までに合計3点（10h）	○
11	総合3 完成見本に従ってモノクロ作品の1ページを作業する	カラーを塗る基本手順	事後：背景画を完成して提出する 12回目の授業までに合計3点（10h）	○
12	カラー作品の描き方1	Webで発表する作品の作り方	事後：背景画を完成して提出する 12回目の授業までに合計3点（10h）	○
13	カラー作品の描き方2	指示に従って、マンガ作品1ページを完成させる アクションを利用する	事後：オリジナル作品を作成する 2p以上（10h）	○
14	重要ポイントの総まとめと総まとめ試験	指示に従って完成させる	事後：オリジナル作品を作成して提出する 2p以上（10h）	○
15	テスト回答解説 オリジナル作品の制作について質疑応答	オリジナル作品4ページ提出	事後：総復習（10h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業中（作業中）に個別に添削します
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「デジタルマンガ表現技法Ⅰ」を履修済であることが望ましい。 ・CLIP STUDIO PAINT で作品を描いているなど、基本操作を理解していることが前提となります。

教科書・参考文献

教科書	『プロが教える！ CLIP STUDIO PAINT最強デジコミ制作講座』 小高みちる著 ソーテック社 3,080円（税込）	参考文献	『ComicStudioの教科書』『デジタルコミック概論』『デジタルコミックアシスタント概論』小高みちる著（日本マンガ文化教育普及協会）
-----	--	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業に積極的に取り組んでいるか ②課題（45%）：作品のクオリティアップが実現しているか ③試験（25%）：モノクロ漫画原稿を完成させるための知識と技術
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔月曜日〕 授業終了後 場所：授業実施教室
△	○	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コミックイラスト演習Ⅱ	澤田 美樹	演習	後期	2	2	MA 472

科目の概要および目的

イラストレーション業務の一連のワークフローを実際に体験することで、コミックイラストへの理解を深めることができる。また、イラストレーション業務におけるトレンドを知ることにより、経営的観点からコンテンツ制作の本質を理解し、クリエイターとしての経営知識とセンスを兼ね備えることができる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・イラストレーター業務における一連の流れ把握し、スケジュールに合わせて作業をする力が身につく。
・各過程におけるリテイクの重要性を理解することができる。
・既存のイラストにテイストを寄せて描くことにより技術面で新たな気づきを得られ、画力向上に繋がる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業の概要説明。	事前/コミックイラスト ビジネスについて、リサーチする（1時間）	○
2	作品制作から納品までのスケジュールの考え方	イラストレーション業務の説明。	事後/作品制作（3時間）	○
3	仮想発注およびラフ作成	仮想発注の説明。ラフ作成。	事後/作品制作（3時間）	○
4	ラフ講評	ラフの講評およびリテイク出し。	事後/ラフ修正（3時間）	○
5	線画作成	線画の説明。	事後/作品制作（3時間）	○
6	線画講評	線画の講評およびリテイク出し。	事後/作品制作（3時間）	○
7	着色作成	着色の説明。	事後/作品制作（3時間）	○
8	完成講評	完成した作品の講評。	事後/作品制作（3時間）	○
9	最終課題用仮想発注設定	課題用の仮想発注の説明。	事後/作品制作（3時間）	○
10	テイスト寄せにおけるラフ作成	テイスト寄せにおけるラフ作成の説明。	事後/作品制作（3時間）	○
11	ラフ講評	ラフの講評およびリテイク出し。	事後/作品制作（3時間）	○
12	テイスト寄せにおける線画作成	テイスト寄せにおける線画作成の説明。	事後/作品制作（3時間）	○
13	中間確認	中間の経過確認、およびリテイク出し。	事後/作品制作（3時間）	○
14	テイスト寄せにおける着色作成	テイスト寄せにおける着色の説明。Photoshopを使用した仕上げ方。	事後/作業（3時間）	○
15	発表および講評	作品完成。講評会。	事前/作品のプレゼン準備をする（2時間） 事後/講評を振り返り、作品のブラッシュアップを行う（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「コミックイラスト演習Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・各自が作成した作品について教員がコメントを行う。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・2Dでの作業を周知している事
・CLIP STUDIO PAINTの基本操作

教科書・参考文献

教科書	授業内で随時紹介し使用	参考文献	授業内で随時紹介
-----	-------------	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（10%）：授業出席態度、授業への参加意欲を持っているかを評価。
②課題制作点（40%）：表現力や完成度を評価。
③課題発表点（50%）：授業の内容を理解しているかを評価。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	◎	—	○	○	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔火曜日〕の授業前後
場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ペン画表現研究Ⅱ (旧 漫画ペン画表現)	吉田 光彦	演習	後期	2	2	MA 474
						MA 556

科目の概要および目的

紙の白地とインクの黒地のコントラストを活かす空気遠近法の画法を基本にして、平面的な構図の絵を効果的に表現するペン画を学ぶ。また、輪郭線のみ・輪郭線と陰影・陰影のみという3タイプの表現、写真や浮世絵作品をモチーフにしてリアルな画を描くことを通じて、物の質感を表現するペンタッチを学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・いろいろな明度のグレートーンを描写できる。
- ・作品を通じて現物を見通す観察力を身につけることができる。
- ・授業を通じて学んだ技法を用いて、物の質感描写や細部描写ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	トーン構成と明暗	ペン画の基本となるグレー・トーンやグラデーションの技法を学ぶ。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
2	3タイプの表現	オリジナルキャラクターを3タイプの画法で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
3		オリジナルキャラクターを3タイプの画法で表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
4	空気遠近描法	描いてみたいモチーフを空気遠近法で描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
5		描いてみたいモチーフを空気遠近法で描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
6	幻獣を描く	具体的なイメージを膨らませ、幻想的に表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
7		具体的なイメージを膨らませ、幻想的に表現する。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
8	輪郭線描法	線描のみでモチーフを表情豊かに描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
9		線描のみでモチーフを表情豊かに描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
10	ペン画を模写	ペンタッチなどを追体験してみる。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
11		ペンタッチなどを追体験してみる。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
12	写真からペン画に	写真をモチーフにペン画を描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
13		写真をモチーフにペン画を描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
14	広重が見た風景	浮世絵版画を参考に、リアルな風景画を描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○
15		浮世絵版画を参考に、リアルな風景画を描く。	事後：課題提出日に間に合うように制作をすすめる（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	課題作品を返却するとき、アドバイスやコメントを添付する。
--	------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ペンの特長を活かした描法。
- ・ペンタッチの工夫。
- ・1週～15週の実習に必要な画材・用紙の特徴を知っておく。
- ・各自マンガ画材、用紙を持参すること。

教科書・参考文献

教科書	プリントを配布。	参考文献	なし
-----	----------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①提出課題（70％）：構図に対する考えや技法の修得レベルを含め、作品の完成度を総合的に評価する。
- ②平常点（30％）：授業態度を総合的に評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火曜日〕授業前後（30分） 場所：イラストレーション研究室（812）または授業実施教室
△	◎	—	○	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
現代マンガアニメ研究	芦谷 耕平	講義	後期	2	1	MA/AN 415

科目の概要および目的

現在のマンガ制作は、制作方法、発表形態、媒体などが多種多様に入り乱れ、時代的、技術的にも過渡期ではある。しかし、将来の制作者諸君にとってはチャンスの方が広がっているとも言える。荒木飛呂彦先生・著「ジョジョの奇妙な冒険」の原作やアニメと、その漫画指南書「荒木飛呂彦の漫画術」を主な題材に、また周辺の関連作品にも触れながら、その制作技術や背景について、何が斬新で何が時代を超越して愛される秘訣なのか、その真髄を学ぶ。昨今のアナログとデジタルの融合の時代においても、ハートがある記憶に残る作品制作法を研究していく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ストーリーのあるマンガやアニメ制作における「基本四大構造」を習得する
・荒木飛呂彦作品の解説をもとに、自分の漫画・アニメ制作の制作技術とテーマに基づいた内容を論理的に説明出来る
・身上調査書をもとにキャラクターデザインし、クライアントからの発注～納品の流れを実際に即して制作出来る
・マンガ完成原稿、またはネーム16ページ以上に相当する（形式応相談）、完全オリジナルの作品を完成させる技術を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	漫画・アニメの教科書	荒木飛呂彦先生・著「ジョジョの奇妙な冒険」の紹介	事前/「ジョジョの奇妙な冒険」の予習（5時間） 事後/「ジョジョの奇妙な冒険」の復習（3時間）	○
2	王道漫画の描き方	ジョジョは王道漫画である、そこにシビれる!導入の描き方、基本四大構造を学ぶ	事前/漫画の描き方基本の予習（1時間） 事後/基本四大構造の復習（2時間）	
3	キャラクターの作り方	よい動機とは、キャラクター「身上調査書」、どう描き分けるか:「空条承太郎」	事前/漫画の描き方基本の予習（1時間） 事後/身上調査書の自主制作作業（2時間）	○
4	小課題（1）キャラクター制作	前週学んだ「身上調査書」を使用し、具体的に1キャラクター以上を考案する	事前/身上調査書の自主制作作業（1時間） 事後/第1課題の自主制作作業（2時間）	○
5	原作者・漫画家 荒木飛呂彦	漫画「デビュー秘話・挑戦＝進化のマンガ術」DVD視聴	事前/第1課題の振り返り（1時間） 事後/最終課題の企画立案（2時間）	
6	ストーリーの作り方	起承転結、「常にプラス」、やってはいけないタブー、困難な状況:「スターダストクルセイダース」	事前/最終課題の企画立案（2時間） 事後/最終課題のプロット制作（4時間）	
7	絵がすべてを表現する	ヒットする漫画の絵の条件、憧れの漫画家の絵、ボーjing、ライブ感:「イタリヤ」「柱の男とシーザー」	事前/最終課題のプロット制作（2時間） 事後/最終課題のネーム制作（4時間）	○
8	「世界観」と「テーマ」	世界観とは、ネットではリサーチできないこと、テーマはぐらつかせない、「人間讃歌」:「5部」ローマ	事前/最終課題のネーム制作（2時間） 事後/最終課題のネーム制作（4時間）	
9	漫画ができるまで－実践編	アイディアは尽きない、コマ割りはリズム、最初の三ページ、確信の決めカット:岸辺露伴「富豪村」	事前/最終課題の下書き制作（2時間） 事後/最終課題の下書き制作（4時間）	○
10	ジョジョ原作とアニメの演出（1）	「ダービー・ザ・ギャングラー」その演出の異端さと先進性の解説	事前/最終課題の下書き制作（2時間） 事後/最終課題の制作（4時間）	○
11	ジョジョ原作とアニメの演出（2）	「フィレンツェ行き超特急」極限の闘いに身を投じるキャラたちを描く覚悟を解説	事前/最終課題の制作（2時間） 事後/冬休み中に最終課題の制作（8時間）	○
12	小課題（2）アナログとデジタルの融合の時代 着手	第二課題制作演習 デザイナーとしてキャラクターデザインの発注を受ける	事前/冬休み中に最終課題の制作（1時間） 事後/第2課題の自主制作作業（3時間）	
13	小課題（2）キャラクターデザイン 完成	制作演習（第二課題提出）、キャラクターデザイン納品	事前/第2課題の自主制作作業（2時間） 事前/第2課題の自主制作作業（4時間）	○
14	「最期の波紋」講義の総括	キャラクターデザイン、イラストレーション、デジタル作画、更にはアニメーション制作も、個人でWEB及びSNS配信ができる時代である。ClipStudio、Medibang Paintなどのソフト、ipadに代表されるタブレットやスマホメディアをも駆使し、課題を制作、発表し、提出する	事前/最終課題の制作（2時間） 事後/最終課題の制作（4時間）	
15	最終課題プレゼン、提出		事前/最終課題を完成させる（12時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	- 各課題ごとに全体での講評 - 最終課題の添削とプレゼンテーションへの講評
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「現代漫画文化論」「マンガ表現基礎」「マンガ制作基礎」「現代アニメ文化論」「アニメスキルI」のいずれかの科目を修得していることが望ましい
- ・「ジョジョの奇妙な冒険」の原作またはアニメ版や、その周辺の少年マンガ原作作品などに興味・関心がある

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『荒木飛呂彦の漫画術』荒木飛呂彦／集英社文庫／¥780
-----	----	------	-----------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20%）：授業態度・授業でのディスカッション発言の積極性や授業態度を評価
- ②提出物・小課題（合わせて30%）：原稿及びそれに類する提出物（50%）：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
—	◎	—	—	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンピュータデザイン演習	松吉 太郎 瀬戸 早苗	演習	後期	2	2	MA/IL/MD 479
						MA/IL/MD 353

科目の概要および目的

書店で本を購入したときにつけてくれる書皮のデザインからスタートします。その後、自分の個展を想定してそれに必要なフライヤーやポスター、冊子などをデザイン制作ソフトウェアを使ってデザインして行きます。身近なテーマを扱うことでデザイン思考を理解し、またソフトウェアによる制作方法の習得を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・紙面デザインの手順がわかる
- ・アイテム別にデザインの目的を理解できる
- ・デザイン制作ソフトウェアを使うことができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	全体の流れの説明	事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	
2	グラフィックデザインワークⅠ（1）	書皮デザイン	事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
3	グラフィックデザインワークⅠ（2）	書皮デザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
4	グラフィックデザインワークⅠ（3）	発表。完成した作品を解説・説明する。	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
5	グラフィックデザインワークⅡ（1）	フライヤーデザイン	事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
6	グラフィックデザインワークⅡ（2）	フライヤーデザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
7	グラフィックデザインワークⅡ（3）	フライヤーデザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
8	グラフィックデザインワークⅡ（4）	フライヤーデザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
9	グラフィックデザインワークⅢ（1）	ポスターデザイン	事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
10	グラフィックデザインワークⅢ（2）	ポスターデザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
11	グラフィックデザインワークⅢ（3）	発表。フライヤーとポスターの完成した作品を解説・説明する。	事前／発表準備（1.5H）	○
12	グラフィックデザインワークⅣ（1）	冊子デザイン	事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
13	グラフィックデザインワークⅣ（2）	冊子デザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
14	グラフィックデザインワークⅣ（3）	冊子デザインの制作	事前／デザイン進行（1.5H） 事後／ソフトの使い方の復習（1.5H）	○
15	講評	各自、制作した作品すべてのプレゼンテーションを行う。最後に講評。	事前／発表準備（4.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・毎授業内で個別に制作過程を確認、アドバイスしながら修得度をチェック。
- ・各課題ごとに、全体での課題発表と講評を行う。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・デザイン制作ソフトウェア Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign について関心がある、あるいは基本操作はわかる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『DTP基礎』波多江潤子著 エムディーエヌコーポレーション 2500円＋税
-----	----	------	---------------------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20％）：授業に積極的に取り組む態度を評価する
- ②課題（50％）：表現力・完成度を評価する
- ③課題発表（30％）：課題の制作意図をしっかりと発表できるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・金〕の授業後 場所：授業実施教室
○	○	—	○	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ制作Ⅱ	古瀬 登	演習	後期	2	2	AN 454

科目の概要および目的

後期は、前期（「アニメ制作Ⅰ」）で作成した絵コンテを元に作業を進め、更に前期の制作状況を見て、スケジュールを調整し、中間発表、講評会を経て作品を完成させる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・絵コンテを基にアニメーションを制作できる
・臨機応変にスケジュールを管理することができる
・グループ制作において柔軟なコミュニケーションを取ることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	スケジュールの見直し	現状の成果を報告し、後半のスケジュールを立て直す	事後/課題の制作（3h）	○
2	レイアウト	レイアウト作業	事後/課題の制作（3h）	○
3	原画（1）	レイアウトを元に大まかな動きのラフを作成する。	事後/課題の制作（3h）	○
4	原画（2）	ラフの動きをさらに正確にし、動きのチェック。	事後/課題の制作（3h）	○
5	動画（1）	中割作業	事後/課題の制作（3h）	○
6	動画（2）	クリンナップ	事後/課題の制作（3h）	○
7	仕上げ・撮影（Ⅰ）	全てのスキャン・彩色・撮影	事後/課題の制作（3h）	○
8	中間発表	各グループ全体で発表、プレゼンテーションを行う。（この時点で絵コンテの決定稿を出す）	事後/課題の制作（3h）	○
9	仕上げ・撮影（Ⅱ）	全てのカットの調整	事後/課題の制作（3h）	○
10	撮影・編集（Ⅰ）	AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンボジットする）。	事後/課題の制作（3h）	○
11	撮影・編集（Ⅱ）	前回に引き続き、組み合わせたコンポジションに効果を加えていく。	事後/課題の制作（3h）	○
12	講評会	アニメ指導教員全員での講評会の実施	事後/課題の制作（3h）	○
13	リテイク・ブラッシュアップ	講評会で指摘された箇所を修正、ブラッシュアップする。	事後/課題の制作（3h）	○
14	最終仕上げ	アニメーション全体を見て、不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	○
15	最終チェック	指導教員からの最終チェック後、提出	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「アニメ制作Ⅰ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・講評会にて全体の課題発表と講評を行う

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・随時担当教員とミーティングあるいは指導を受けること

教科書・参考文献

教科書	適宜授業で資料を配布	参考文献	なし
-----	------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業態度、グループ制作に積極的に参加できているか
②課題（40%）：スケジュールを管理できているか。表現力・完成度はどうか
③成果発表（30%）：講評会でのプレゼン・内容について評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
△	◎	—	◎	○	○

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ背景美術Ⅱ (旧 背景美術Ⅱ)	松平 聡	演習	後期	2	2	AN 455

科目の概要および目的

「アニメ背景美術Ⅰ」で学んだ絵づくりからアニメーション美術という職域に必要な専門的知識と技術を学ぶ。
アニメーション制作の全体の流れの中で、背景美術をどう設定するかを習得する。描画技術としては、特に自然物を理解し、描く技術を習得する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・アニメーション制作における背景美術の設定プラン、美術デザイン、作品のカラープランニングを習得する。
・Photoshopなどのペイントソフトの実践的応用技術を習得する。
・描画力の向上。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	模写課題制作①	実際の現場で使う背景美術ボードを見本にテクニックを学ぶ。特に手描きの色の豊かさを学ぶ。	事後/授業内容の復習（1H）	○
2	模写課題制作②	制作実習 実践技術講義、book,組み、イメージBG,流背	事後/授業内容の復習（1H）	○
3	模写課題制作③	制作実習 実践技術講義、Follow,PAN,カメラアングル	事後/授業内容の復習（1H）	○
4	模写課題制作④	制作実習（課題提出）	事後/授業内容の復習（1H）	○
5	自然課題制作①	課題として樹木のある風景を描く。樹木は身近にありながらも非常に複雑な自然物です。その樹木を描くことによって物をとらえる力を養う。	事後/授業内容の復習（1H）	○
6	自然課題制作②		事後/授業内容の復習（1H）	○
7	自然課題制作③	制作実習 光の設定	事後/授業内容の復習（1H）	○
8	自然課題制作④	制作実習（課題提出）	事後/授業内容の復習（1H）	○
9	作品制作①	各自アニメの作品を設定し、美術設定のプランを作成する。	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 0	作品制作②	美術設定制作 イメージスケッチの作成	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 1	作品制作③	美術設定制作 参考資料の収集	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 2	作品制作④	美術設定制作 線画の作成	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 3	作品制作⑤	美術ボード制作 線画のスキャン カラーデザインの検討	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 4	作品制作⑥	美術ボード制作 Photoshopで描写	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 5	作品制作⑦	美術ボード制作 Photoshopで描写完成	事後/授業内容の復習（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「アニメ背景美術Ⅰ」	・各課題に対し、個別にコメント、指導を行う。
-------------	------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・準備するもの：USBメモリー、素描道具（鉛筆（B、2B、4B）、消しゴム、直定規30cm、スケッチブック又はクロッキー帳サイズA4以上）

教科書・参考文献

教科書	授業内で指示する	参考文献	なし
-----	----------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
②提出課題（30％）：理解度、表現力、完成度を評価する。
③試験課題（40％）：課題の総合的な完成度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・木〕の授業（9：10～12：20）の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ演出論Ⅱ (旧 コンテンツⅠ)	橋本 三郎	演習	後期	2	2	AN 466

科目の概要および目的

完成したアニメーション映像が正しく観る側に伝わる為に、一番重要な設計図となる絵コンテを全15週で問題解決しつつ完成させる。
「アニメ演出論Ⅰ」よりも更に踏み込んだ演出力を学ぶ。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・絵コンテの基礎知識が理解できる
- ・破綻のないカットつなぎのできる絵コンテをつくることができる
- ・レイアウト、カメラワーク等の表現力を身につける
- ・説得力のある演出ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	絵コンテ作成 配置演出（1）	絵コンテの基礎知識（型、紙、用語etc）、配置演出を解説	レポート作成（1時間）	○
2	絵コンテ作成 配置演出（2）	シナリオの決定（呟、カット数etc）、配置演出を解説	事前にストーリーを選択（2時間）	○
3	絵コンテ作成 配置演出（3）	カット割り（ラフ作成）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
4	絵コンテ作成 配置演出（4）	カット割り（ラフ作成）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
5	絵コンテ作成 配置演出（5）	カット割り（ラフ作成）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
6	絵コンテ作成 配置演出（6）	カット割り（ラフ作成）（呟調整）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
7	絵コンテ作成 配置演出（7）	カット割り（ラフ作成）（呟調整）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
8	絵コンテ作成 配置演出（8）	カット割り（ラフ作成）（呟調整）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
9	絵コンテ作成 配置演出（9）	カット割り（ラフ作成）（呟調整）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
10	絵コンテ作成 配置演出（10）	カット割り（ラフ作成）（呟調整）、配置演出を解説	キャラクター作成（1時間）	○
11	絵コンテ作成 エンタメについて（1）	クリーンアップ 資料を参照	絵の修正（1時間）	○
12	絵コンテ作成 エンタメについて（2）	クリーンアップ 資料を参照	絵の修正（1時間）	○
13	絵コンテ作成 エンタメについて（3）	クリーンアップ 資料を参照	絵の修正（1時間）	○
14	絵コンテ作成 エンタメについて（4）	完成 資料を参照	絵の修正（1時間）	○
15	まとめ	総括	絵の修正（1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとにコメントをつけ返却する
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「アニメ演出論Ⅰ」を修得済みであることが望ましい
- ・アニメーション制作用語の知識

教科書・参考文献

教科書	資料を配布	参考文献	授業内で紹介する
-----	-------	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業態度（積極性）を評価する
- ②課題提出（70％）：理解力と表現力を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔火〕の授業の前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ撮影技術Ⅱ	はとり あゆむ	演習	後期	2	2	AN 467

科目の概要および目的

「アニメ撮影技術Ⅰ」で習得した技術をより掘り下げて、次の様な表現力を身につけます。
 ・カメラワークにプレーキや加速をつける。
 ・3Dワークを使った立体感のあるカメラワークを使い映像表現にメリハリをつける。
 ・キャラクターの動きをスローモーションや早送りをさせる。
 ・エフェクトも、火から炎、水面のキラキラから波のテクスチャ、ただの光から熱量や冷気を感じる光、キャラクターの周りを漂うオーラ光、雨や雪も台風並みの自然現象などより高度なエフェクトを表現する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デジタルアニメーションが完成するまでの全フローを理解できる
- ・制作現場でのアニメーション撮影マンとしてのスキルの育成（分からない？ではなく『何をするべきか？』を身につける）
- ・アニメーション撮影のスキルを身につける
- ・映像演出、デジタルエフェクトのスキルを身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	After Effectsの基本操作	After Effectsでセルと背景の合成 整理整頓されたコンボの組み方	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
2	絵コンテを使った撮影	絵コンテを使った撮影と説明 本撮練習	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
3	線画を使った撮影	ラフ原画/原画を使った撮影と説明 本撮練習	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
4	本撮①	本番の撮影	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
5	本撮②	本番の撮影（カメラワーク）	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
6	セルワーク	セルSL（スライド）、Follw（BG引き）とその違い	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
7	3Dセルワーク	After Effectsの3D機能の説明（地面パース引き、本の張り込み）	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
8	スローモーション	連続OLを使用したスローモーション	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
9	エフェクト①	T光の作り方 画面外からのフレア光と入射光	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
10	エフェクト②	パーティクル（光の粒子を飛ばす）	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
11	エフェクト③	水のエフェクト キラキラした水面・ゆらゆらした水中	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
12	エフェクト④	雨と雪を降らせる	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
13	エフェクト⑤	湯気・煙・蒸気を作る	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
14	エフェクト⑥	オーラ光・霧・DF（ディフュージョン）	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○
15	レンダリングと編集	ムービーにレンダリングして編集をする	復習 1時間（AfterEffects for アニメーション）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・「課題」をその場でフィードバック ・「提出物」を次回の授業で個人にフィードバック
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「アニメ撮影技術Ⅰ」を修得済みであることが望ましい
- ・過去に作った動画素材を使用する（特に歩きの作画）
- ・After Effectsの基本操作が出来ると好ましい
- ・授業で作成した課題は必ず提出してください

教科書・参考文献

教科書	実際にアニメ制作現場で使用した素材	参考文献	アニメーションの基礎知識大百科・AfterEffects for アニメーション
-----	-------------------	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度を評価する
 ②課題（35%）：理解度を評価する
 ③提出物（35%）：理解度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔土〕の授業後 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	○	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
キーフレーム	古瀬 登	演習	後期	2	2	AN 475
						AN 560

科目の概要および目的

アニメ制作にとってもっとも必要不可欠な工程である。いくつかのキャラクターをあたえ、そのキャラクターに芝居をさせるためのキーフレーム作画が課題である。短いカットに慣らされたアニメーターは動きを付く出す能力が低いと言われる。ここではフル・アニメの伝統を絶やさぬためにもキーフレームをしっかりつくれる人材を育成していく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・絵コンテの基本的な作成方法を理解する
- ・キーフレーム（原画）と中割り（動画）を作成できる
- ・作画・仕上げ・撮影用のPCツールを操作できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	課題a レイアウト デジタル作画について	CLIP STUDIOを用いたデジタル作画についての説明	事後/課題の制作（3h）	○
2	課題a 絵コンテ	四足動物の動き・メタモルフォーゼへの理解 パターンを考え、コンテに書き起こす	事後/課題の制作（3h）	○
3	課題a レイアウト・原画	コンテを元にレイアウト・原画を作成	事後/課題の制作（3h）	○
4	課題a 動画（1）	中割り作業	事後/課題の制作（3h）	○
5	課題a 動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	○
6	課題a スキャン・彩色	スキャンして彩色作業	事後/課題の制作（3h）	○
7	課題a 撮影	撮影作業	事後/課題の制作（3h）	○
8	課題a 提出・講評	課題提出と指導教員のチェック&リテイク	事後/課題の制作（3h）	○
9	課題b テーマの揭示	カメラワーク「つけPAN」について理解する	事後/課題の制作（3h）	○
10	課題b レイアウト	レイアウトの作成	事後/課題の制作（3h）	○
11	課題b 原画（1）	参考資料を元にキャラクターに動きを付ける	事後/課題の制作（3h）	○
12	課題b 原画（2）	動きのタイミングチェックをしながら修正を加える	事後/課題の制作（3h）	○
13	課題b 動画	中割りをしてクリンナップ	事後/課題の制作（3h）	○
14	課題b スキャン・彩色	スキャンして彩色作業	事後/課題の制作（3h）	○
15	課題b 撮影・編集	撮影・編集して提出	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・提出後の授業で個別にコメントします
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「アニメスキルⅢ」を修得済みであることが望ましい

教科書・参考文献

教科書	課題ごとに資料を配布	参考文献	なし
-----	------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度・積極性を評価する
②課題評価（70%）：表現力・完成度かどうか。PCツールを使いこなせているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
◎	○	—	—	—	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ背景水彩表現 (旧 背景美術 [水彩系])	松平 聡	演習	後期	2	2	AN 476
						AN/MM 254

科目の概要および目的

ポスターカラーによるアニメーション背景美術の演習科目である。手描きの描写による筆使いの味や、色の深みといった各自の感性と手技による表現方法を学ぶ。
アニメーション美術の独特な描画法を限られた授業時間内になるべく多く体験してもらう。
自然物の描写に主眼をおいている。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメーション背景美術の基本技法を習得する。
- ・自然物の描写力を習得する。
- ・アナログ画材で描く事による描画力を習得する。
- ・絵の具の混色により自ら色をつくりだす力を習得する。
- ・筆使いの多彩な表現力を習得する。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業の概要説明。画材道具の説明。画材の購入。	事後/授業内容の復習（1H）	
2	ポスターカラーの基本技法と画材道具の使用基本（1）	各種筆の使い方、絵の具の塗り方、グラデーションの作り方	事後/授業内容の復習（1H）	○
3	ポスターカラーの基本技法と画材道具の使用基本（2）	溝引き定規の使い方、カラバケ技法など特殊技法	事後/授業内容の復習（1H）	○
4	背景実技・静物描画	立体感描写のための光と影の設定と色彩表現	事後/授業内容の復習（1H）	○
5	背景実技・室内描画（1）	壁、床、天井の描写からはじめ、背景作業の描く手順を学ぶ 窓などの細部を描くテクニックについて学ぶ	事後/授業内容の復習（1H）	○
6	背景実技・室内描画（2）		事後/授業内容の復習（1H）	○
7	背景実技・自然物描画（1）	空と雲を描くためのテクニックを学ぶ 色彩遠近法の表現方法	事後/授業内容の復習（1H）	○
8	背景実技・自然物描画（2）	樹木、茂み、草などを描くためのテクニックを学ぶ 落葉樹、針葉樹の表現。四季の表現	事後/授業内容の復習（1H）	○
9	背景実技・自然物描画（3）		事後/授業内容の復習（1H）	○
1 0	背景実技・自然物描画（4）	土、地面、草地の表現方法	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 1	背景実技・自然物描画（5）	石、岩、崖の表現方法	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 2	背景実技・自然物描画（6）	時間帯、気象条件、季節による違いの表現方法	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 3	課題制作（1）	課題作品制作	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 4	課題制作（2）	課題作品制作	事後/授業内容の復習（1H）	○
1 5	課題制作（3）	課題作品制作	事後/授業内容の復習（1H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題に対し、個別にコメント、指導を行う。
--	------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・準備するもの：画材（ポスターカラーや筆等）※アニメーション領域にて貸出用の画材を用意します。一部の画材は、各自購入が必要です。（詳細は、掲示等で別途お知らせします。）
- ・履修人数制限あり（20名程度）

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	「学校では教えてくれない風景スケッチの法則」増山 修著 日貿出版社 2,200円
-----	----	------	--

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
 ②提出課題（30％）：理解度、表現力、完成度を評価する。
 ③試験課題（40％）：課題の総合的な完成度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・木〕の授業（9：10～12：20）の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	—	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ファンタジーと物語（物語作法） （旧 メルヘンファンタジー）	平野 靖士	演習	後期	2	2	AN 477
						AN 153

科目の概要および目的

神話、童話、昔話、SFなどに描かれた物語世界の構成やドラマを学習し、それらとアニメや漫画及び映像作品との関わりを考え、物語の仕組みや作り方を学習し、実習する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・物語を創る発想力、基本的スキルをつける
- ・物語とファンタジーの関係性を理解する
- ・物語と構造を理解する

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	この講義の内容と目的を説明、ファンタジーと物語（ドラマ）の関わりについて説明する	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
2	神とファンタジー	人の想像力から生まれた神の世界がファンタジーであることを学習し、物語の基本的概念ドラマとは何かを解説する	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
3	神話とファンタジー（Ⅰ）	ギリシア神話の世界に描かれた物語から、そのドラマと物語の作り方を説明する（そのⅠ）	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
4	神話とファンタジー（Ⅱ）	ギリシア神話の世界に描かれた物語から、そのドラマと物語の作り方を説明する（そのⅡ）	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
5	神話とファンタジー（Ⅲ）	日本神話の世界に描かれた物語から、そのドラマと物語の作り方を説明する	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
6	魔法と物語	物語と魔法の関係から物語の構造やドラマを説明する	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
7	SF	SFの物語の構造やドラマを説明する	事後/授業内容の再確認（2時間）	○
8	ファンタジーの発想	ファンタジーとは何かをあらためて考え、お話を発想してみる	事後/お話の作成（3時間）	○
9	物語（お話）のドラマと構造	様々なファンタジーの構造から、お話の構成の基本を学習し、ドラマとは何かを再考する	事後/お話の作成（3時間）	○
10	ファンタジーを創る（Ⅰ）	連想ゲームでお話を考えてみる	事後/ストーリーの作成（4時間）	○
11	ファンタジーを創る（Ⅱ）	グループでストーリーを組み立ててみる（そのⅠ）	事後/ストーリーの作成（4時間）	○
12	ファンタジーを創る（Ⅲ）	グループでストーリーを組み立ててみる（そのⅡ）	事後/ストーリーの作成（4時間）	○
13	ファンタジーを創る（Ⅳ）	個人の発想（アイデア）で物語を考えてみる	事後/ストーリーの作成（4時間）	○
14	ファンタジーを創る（Ⅴ）	個人の物語を構成して作品にしてみる	事後/ストーリーの作成（4時間）	○
15	まとめ	個人の作品を完成させる	事前/ストーリーの作成（5時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題に対して個別にコメントします。
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・日本語の読み書きができること。 ・履修者数制限あり（20名程度）。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する ②課題（70%）：表現力および完成度を評価する
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	○	—	△	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
音響制作	武澤 啓之	演習	後期	2	2	AN/MD 478
						AN/MD 366

科目の概要および目的

世界には必ず「音」が存在する。聞き逃しがちなその音を再確認することによって、それに伴うヒトの感情の動きを体感し、映像作品に不可欠な音響演出を理解する。音響効果の実践を中心に映像一般に必要なナレーションの録音や編集技術を学ぶ。五感（とくに視覚）に対する音とのシナジー効果を学ぶ。警報音やチャイムなど日常にある音コミュニケーションを通して、社会生活（広くは民族）が表意する音の考察をする。音楽経験がなくても受講できる内容となっている。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・未聴な音の創造と制作をする。 ・映像作品を生かす音の演出の能力を習得できる。 ・音響編集ソフトの操作をマスターできる。 ・録音技術の習得ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに（音風景についての考察）	授業概要の説明。身近な生活音を注意深く聞き分けることによって、世界がどんな音で構築されているかを確認するためのエクササイズ。	事前学習/音風景について調べる（1時間）	○
2	音響効果の種類と用途	音響製作の現場を説明する。マンガにみるオノマトペを解説する。実際に使用されている効果音、音楽を試聴、サンプリングする。	事後学習/効果音の調査（2時間）	○
3	編集ソフトの基本操作 1	編集ソフトの基本的な操作の実習。映像への効果音の当て込み。	事後学習/編集ソフト操作の復習（3時間）	○
4	編集ソフトの基本操作 2	同上。BGMの選曲。	事後学習/編集ソフト操作の復習（3時間）	○
5	編集ソフトの基本操作 3	同上。効果音の創作。	事後学習/編集ソフト操作の復習（3時間）	○
6	制作1-1	既成の楽曲、音を効果的に映像と結びつける実習。サンプル映像に実際に音をつけ、効果を検討する。	事後学習/作品の完成（5時間）	○
7	制作1-2	楽曲編集による時間調整の実習。	事後学習/作品の完成（5時間）	○
8	録音ソフトの基本操作	録音ソフトの基本的な操作の実習。	事後学習/録音ソフト操作の復習（3時間）	○
9	録音の実践	ナレーション録音の実践。	事前学習/台本の精査、演出案（3時間）	○
10	制作2-1～整音	録音物の音をきれいに整える実践。	事後学習/作品の完成（7時間）	○
11	制作2-2	ナレーション等の入れ替えによる演出実践。	事後学習/作品の完成（7時間）	○
12	制作2-3	録音物、効果音、選曲等の要素を含んだ作品の制作。発表プレゼンテーション、講評。	事前学習/プレゼン準備（4時間）	○
13	音の制作	音楽ソフトを使った、新しい（未知の）音の創造法。各自プレゼン及びディスカッション。	事後学習/自作作品の修正（2時間）	○
14	制作3	授業を通して体得したスキルを用いた総合的な作品の制作。	事後学習/作品の完成（10時間）	○
15	作品講評会	制作3の作品の発表、プレゼンテーション。相互講評。	事前学習/プレゼン準備（7時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・制作物に対して個別にコメント指導します。 ・ソフト、器材操作は現場で指導します。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・今まで自らが制作した作品の音をリストアップしてみる。 ・興味のある映像作品を見て音（音楽、効果音他）をリストアップしてみる。
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介する
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①実習時、毎回の作品提出（50％）：テーマに対する制作アプローチができているか ②課題制作〔最終〕（20％）：自身の表現力を重視する ③平常点（30％）：積極的な創作態度を評価する
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：月曜日 15時～19時 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	—	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲーム企画演習Ⅱ	吉岡 章夫 増田 宗嶺	演習	後期	2	2	GA 458

科目の概要および目的

ゲームの難易度や世界観を図式に表すことを行い、相手に伝えることを訓練する。デザイン面では、精度の高いグラフィックスの作成、画面の設計を行う。後半ではベースとなるプログラムを解析し、自分なりに工夫を加えたゲーム制作を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プランナーとして条件を踏まえた上で魅力的な発想ができる。
- ・プランナーとして相手に伝わる企画書を作れる。
- ・デザイナーとして必要な精度の高い描画力、レイアウト作成ができる。
- ・プログラマーとしてのロジカル思考ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	業界動向。UE4の基礎。発想法。	ゲームのアイデア出し/1時間 発想法の復習/1時間	○
2	UE4でゲームロジック作成（1）	ブループリントを使ってアイテム取得等、ゲームの基本となるロジックの作成	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
3	UE4でゲームロジック作成（2）	ブループリントを使ってアイテム取得等、ゲームの基本となるロジックの作成	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
4	UE4でレベルデザイン（1）	ホワイトボックスを使って、プレイヤーの誘導、ゲームの進行を考慮したレベルデザインの実践	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
5	UE4でレベルデザイン（2）	ホワイトボックスを使って、プレイヤーの誘導、ゲームの進行を考慮したレベルデザインの実践	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
6	レベルデザインチェック	進捗と方向性の確認。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
7	UE4でビジュアル作成（1）	作成したレベルデザインを基に、アセットを使って目指す世界観を表現する	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
8	UE4でビジュアル作成（2）	作成したレベルデザインを基に、アセットを使って目指す世界観を表現する	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
9	UE4でビジュアル作成（3）	作成したレベルデザインを基に、アセットを使って目指す世界観を表現する	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
10	アルファ版確認	進捗と方向性の確認	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
11	UE4で表現の調整（1）	ゲームエンジンならではの機能を使い、サウンドを含むよりハイクオリティな表現を目指す。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
12	UE4で表現の調整（2）	ゲームエンジンならではの機能を使い、サウンドを含むよりハイクオリティな表現を目指す。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
13	ベータ版確認	進捗と方向性の確認。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
14	ゲームバランス調整	ゲームとしての面白さの調整を行う	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
15	プレゼン・講評	レベルデザインから最終成果物までの工程、差異をプレゼン・講評	予定に沿った制作/3時間 講評ポイントの確認/3時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「ゲーム企画演習Ⅰ」 ・「ゲームプログラミング入門」	・提出後の授業で全体にコメントします
--------------------------------	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ Adobe Photoshop、Illustrator を使って画素材の作成が可能なこと。
- ・ Unity、java script、C#、UnrealEngine 等でコンテンツ作成が出来ること。

教科書・参考文献

教科書	参考ウェブサイトを授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	-----------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 ②ゲーム企画書（最大10点）：表現力・完成度を評価する。
 ③アルファ版（最大10点）：表現力・完成度を評価する。 ④ベータ版（最大10点）：表現力・完成度を評価する
 ⑤最終課題（最大30点）：表現力・完成度を評価する。 ⑥プレゼンテーション（最大10点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
◎	◎	—	○	◎	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
3DCGⅡ	増田 宗嶺	演習	後期	2	2	GA 459

科目の概要および目的

3DCG制作において必要とされる制作スキルを理解し身につけることを目的とする。具体的には、Maya（モデリング、UV展開、リギング、アニメーション、ゲーム制作に利用するためのアウトプットの作成）、Photoshop（テクスチャ作成）、Unity（物理ベースレンダリング、静的・動的なライトの焼き付け、ポストエフェクト、アニメーション制御）等を理解し、制作を行う。ゲームエンジンを用いたゲーム制作において必要な3Dスキルが含まれる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デザイナーとして必要な3DCGの制作ができる
- ・ゲームエンジン（Unity）を用いた3Dモデルの制御ができる
- ・開発者として必要な問題解決ができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	モデリング（1）	5頭身キャラクターのモデリングを行う（顔）	事後/授業の復習3時間	○
2	モデリング（2）	5頭身キャラクターのモデリングを行う（髪）	事後/授業の復習3時間	○
3	モデリング（3）	5頭身キャラクターのモデリングを行う（胴体）	事後/授業の復習3時間	○
4	モデリング（4）	5頭身キャラクターのモデリングを行う（服）	事後/授業の復習3時間	○
5	ブレンドシェイプの作成	顔に表情をつけるためのモデリング、設定を行う	事後/授業の復習3時間	○
6	骨とリギングの作成	骨、IKハンドル、ウェイトの設定を行いポーズを変えられるように設定する	事後/授業の復習3時間	○
7	骨とリギングの調整	骨、IKハンドル、ウェイトの調整を行う	事後/授業の復習3時間	○
8	課題1	モデリングしたキャラクターにポーズを取らせる	事後/授業の復習3時間	○
9	プレゼン・講評	プレゼン・講評	事前/プレゼンテーション準備1時間	○
10	課題2（1）	台詞に合わせた口パク、目パチ等を使用したアニメーションの作成	事後/授業の復習3時間	○
11	課題2（2）	台詞に合わせた口パク、目パチ等を使用したアニメーションの作成	事後/授業の復習3時間	○
12	プレゼン・講評	プレゼン・講評	事前/プレゼンテーション準備1時間	○
13	課題3（1）	動きのあるキャラクターアニメーションの作成	事後/授業の復習3時間	○
14	課題3（2）	動きのあるキャラクターアニメーションの作成	事後/授業の復習3時間	○
15	課題3（3）/プレゼン・講評	プレゼン・講評	事前/プレゼンテーション準備1時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「3DCGⅠ」	・提出後の授業で全体にコメントします。
----------	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Maya、Photoshopの基本操作を理解していること。

教科書・参考文献

教科書	適宜授業内で紹介する	参考文献	適宜授業内で紹介する
-----	------------	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（最大30点）：授業に積極的に取り組む態度を評価 ②課題（最大70点）：（制作物の完成度を評価）およびプレゼン（プレゼン資料・仕方を評価）による評価 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
○	◎	—	△	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
Webデザイン演習	薄井 隆	演習	後期	2	2	GA/MD 460

科目の概要および目的

情報を世界中に伝達することが可能な World Wide Web は、今日においてデジタルコンテンツ制作者のみならずとも欠かすことのできない主要なメディアの一つです。本授業では、Web サイト制作の基本的アプローチを学習し、その具体的な方法とスキルを修得することを目指します。日々の演習や課題制作を通して、主に、HTML によるマークアップと CSS によるプレゼンテーションの作成について学習し、Web メディアにより情報発信するための制作方法の理解を深めます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ HTML, CSS, Javascript の Web ページでの役割を理解し適切に利用できる。
- ・ テキストエディタを使用し実践的なマークアップができる。
- ・ 複数の Web ページを作成し、1つの Web サイトとして制作することができる。
- ・ Web デザインが果たす役割について説明できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	本授業の概要、進め方、作業環境について サイトマップ、インターネットリテラシーについて	事前（パソコンの基本操作/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
2	Webページ制作演習（1）	HTML, CSS, Javascript について説明と演習 (Web ページにおける各役割を理解する。)	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
3	Webページ制作演習（2）	HTML, CSS, Javascript について説明と演習 (Web ページにおける各役割を理解する。)	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
4	Webページ制作演習（3）	HTML, CSS, Javascript について説明と演習 (Web ページにおける各役割を理解する。)	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
5	スライス	デザイン画像から部分的に切り出す方法についての説明と演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
6	スマートフォンページ制作演習	メディアクエリーについての説明と演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（授業内容の復習/2.0H）	
7	演習（1）	CSSと画像によるページ制作演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（CSS演習課題/2.0H）	○
8	演習（2）	CSSと画像によるページ制作演習	事前（疑問点の整理/1.0H） 事後（CSS演習課題/2.0H）	○
9	課題制作（1）	内容の発表と進め方の説明	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
10	課題制作（2）	制作、疑問点の解決	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
11	課題制作（3）	制作、疑問点の解決	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
12	課題制作（4）	制作、疑問点の解決	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
13	課題制作（5）	制作、疑問点の解決	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
14	課題制作（6）	制作、疑問点の解決	事前（疑問点の整理/0.5H） 事後（課題制作/2.5H）	○
15	課題発表	課題の提出、発表、講評	事前（発表準備/2.5H） 事後（まとめ・整理/0.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「ゲームプログラミング入門」	・ 発表したものに対して授業全体で講評を行います。 ・ 質問に対して個別にコメントします。
-----------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ ファイル操作などWindows/パソコンに対する基本操作ができること。キーボードによる入力に慣れておくこと。
- ・ Photoshopの基本操作ができること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します。
-----	----	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組み、当日に演習課題がある場合は提出すること。
②課題制作（70%）：授業内容の理解と、制作意図の把握が、課題制作にしっかりと反映されているかどうかを評価し、各自の仕様に対する完成度を重視します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	○	—	—	△	◎

時間：出講日〔火〕1・2限の前後、以外については応相談
場所：授業実施教室（905）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
視覚伝達論 (旧 イラストレーション概論Ⅱ)	松吉 太郎	講義	後期	2	1	IL 411

科目の概要および目的

ビクトグラム（絵文字）によるサインデザインをおこない、ビジュアルによるコミュニケーションの基本を学ぶ。情報を正確に伝える事はとても重要だが、そこにも豊かな表現の可能性を探りたい。イラストレーションを描く事で獲得して来た表現力を使いビジュアルによる情報伝達を試みる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・グラフィックデザインの初歩的な概念が理解できる。
- ・デザインによるコミュニケーションができる。
- ・自分が表現したものについて他者に論理的に説明ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション 課題Ⅰ（1）	全体の流れを説明。進行状況により多少講義内容を変更することがあります。	事後/課題の制作（3H）	
2	オリエンテーション 課題Ⅰ（2）	アイデアを練り、デザインラフを作る 制作	事前/ラフデザイン（1.5H） 事後/課題の制作（3H）	○
3	発表	各自デザイン意図を発表する	事前/課題の制作（3H） 事後/講評からの反省	○
4	課題Ⅱ（1）	アイデアを練り、デザインラフを作る	事後/ラフデザイン（1.5H）	○
5	課題Ⅱ（2）	制作	事前/ラフデザイン（1.5H） 事後/課題の制作（3H）	○
6	発表	各自デザイン意図を発表する	事前/課題の制作（3H） 事後/講評からの反省	○
7	課題Ⅲ（1）	アイデアを練り、デザインラフを作る	事後/ラフデザイン（1.5H）	○
8	課題Ⅲ（2）	制作	事前/ラフデザイン（1.5H） 事後/課題の制作（3H）	○
9	発表	各自デザイン意図を発表する	事前/課題の制作（3H） 事後/講評からの反省	○
10	課題Ⅳ（1）	アイデアを練り、デザインラフを作る	事後/ラフデザイン（1.5H）	○
11	課題Ⅳ（2）	制作	事前/ラフデザイン（1.5H） 事後/課題の制作（3H）	○
12	発表	各自デザイン意図を発表する	事前/課題の制作（3H） 事後/講評からの反省	○
13	課題Ⅴ（1）	各自デザイン意図を発表する	事後/ラフデザイン（1.5H）	○
14	課題Ⅴ（2）	制作	事前/ラフデザイン（1.5H） 事後/課題の制作（3H）	○
15	全体講評	各自、いままでの作品に対するプレゼンテーションを行う。最後に講評	事後/講評からの反省	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・毎授業内で個別に課題に対する報告・連絡・相談を受けアドバイスをします。
- ・各課題ごとに、発表会を行いそれぞれに講評をする。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

デザイン制作ソフトウェア Adobe Illustratorなどを使えることが望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％）：報告・連絡・相談がきちんと行われているか。
 ②課題（50％）：理解力・表現力・芸術性を評価する。
 ③課題発表（20％）：表現をいかに理論的に説明出来るか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
—	◎	—	—	○	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業後1時間
 場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イラストレーション概論Ⅱ (旧 イラストレーション表現基礎Ⅱ)	北見 隆	講義	後期	2	1	IL 412

科目の概要および目的

・授業の概要：絵画やイラストレーションの歴史を解説すると共に、歴史上の作品スタイルを体験（作画）する、イラストレーション概論Ⅰに連なる授業である。概論Ⅰでは第一次世界大戦までの美術やデザインを紹介したが、概論Ⅱでは第2次世界大戦後から現代までのアートの動きを紹介する。また演劇や詩など他のメディアを題材に、自己表現としてのイラストレーションを考察する。講義の合間にトレーニング的な小課題（採点非対象）が4回と、時間をかけて制作する2課題（採点対象）が出題される。また授業最終日にはペーパーテストが行われる。
・科目の目的：先人達の創意工夫や努力を学び、自己の創作活動に活かしていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・限られた条件の下で作品を制作することにより、自己の表現方法の未知の可能性を認識することができる。
・様々なジャンルのアートに対する知識を得ることで、美術館や日常生活で接する美術作品に対し、新たな興味を持って見ることが出来る。
・表現したいテーマを、形にして伝達する技術を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業概要と第一次世界大戦前後の美術（1）	ダダイズムについて、作品紹介と解説。	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	
2	第一次世界大戦前後の美術（2）	ロシア構成主義について、作品紹介と解説。構成主義的ポスターを制作。	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	○
3	第一次世界大戦前後の美術（3）	赤と黒2色による自己を励ますポスターを描く。（1） サイズは A3	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	○
4	第一次世界大戦前後の美術（4）	赤と黒2色による自己を励ますポスターを描く。（2）	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	○
5	第一次世界大戦前後の美術（5）	赤と黒2色による自己を励ますポスターを描く。（3） 自己作品解説と講評会	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	○
6	第二次世界大戦後の美術	アメリカにおけるポップアートの誕生。	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	
7	戦後の日本におけるアート状況（1）	1960年代の日本のアート、イラストレーションを紹介。	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	
8	戦後の日本におけるアート状況（2）	1970年代の日本のアート、イラストレーションを紹介。	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	
9	戦後の日本におけるアート状況（2）	現代へと続く1980～90年代のアートを紹介。 資料DVD上映。	事前学習（歴史的背景の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	
10	詩と絵（1）	寺山修司の詩をテキストに4頁の詩画集を作る。 映像紹介と解説。アイデアを考える。	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
11	詩と絵（2）	詩画集制作。作画と着色。過去作品紹介。	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
12	詩と絵（3）	詩画集制作。作画と着色。	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
13	詩と絵（4）	制作と自己作品解説及びその講評会。	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（絵具描写練習/1時間）	○
14	新しい表現	現代における新しい表現方法を紹介する。	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（描写描写練習/1時間）	
15	授業の総括と筆記試験	この授業のまとめと筆記試験（アイデアスケッチとレポート）	事前学習（授業概要の認識/30分） 事後学習（描写練習/1時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・作画課題が2点出題され、その講評会も行われる。その際、学生による解説も求められる。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「イラストレーション概論Ⅰ」を修得しておくことが望ましいが、限定はしない。
・大まかで良いが、世界史の流れを事前に認識しておいて欲しい。

教科書・参考文献

教科書	「美術資料」（秀学社）授業時に無償貸与。	参考文献	なし
-----	----------------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①作品評価（50%）：表現力・完成度を評価する。
②平常点（25%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
③筆記試験（25%）：授業の内容を理解してしているか評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
○	◎	—	○	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
広告表現概論	川野 智美	講義	後期	2	1	IL/MD 418
						IL/MD 220

科目の概要および目的

現場で働くデザイナーが広告について講義する。身の周りにある「広告」とは何なのか、広告全体の知識を身につけ、それに関わるクリエイターや業界、広告が作り出される仕事の流れ、様々なメディアやテクノロジー、それを取り巻く周辺環境を学ぶ。授業後半では、広告を考えるテクニックを学ぶとともに、広告ができる流れを体験し、企画を考えていく。課題を通して広告の理解を深めていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ 広告とはなにか、広告業界の概要やメディアの種類などを理解し、それを説明できる。
- ・ 広告クリエイティブを生み出すためのフローや役割を理解し、それを説明できる。
- ・ 問題を提起し、その解決方法を考えることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション / 広告に触れる	これからの授業の流れと広告の目的や社会的影響力などの説明。CMを視聴し、まずは広告に触れ、見て感じることから始める。その中で気になるCMの感想を提出。	事後/広告に関する感想を提出（web提出）（3H）	○
2	広告業界 / クリエイター	広告業界の基礎知識と、それに伴う様々な会社の説明。また、広告制作に関わる様々なクリエイター（デザイナー、フォトグラファー、イラストレーターなど）の説明。	事後/興味のある会社やクリエイターを調べる（3H）	
3	広告媒体（4マス媒体）	広告媒体の種類と特徴を3週にわたり説明する。1週目は、4マス媒体（テレビ・ラジオ・新聞・雑誌）の特徴を説明。	事後/4マス媒体の授業を受け、改めてそれぞれの広告を気をつけて見てみる（3H）	
4	広告媒体（SP媒体、OOH）	2週目は、SP媒体（POP、DM、チラシ、フリーペーパーなど）とOOH（屋外広告、交通広告）の特徴を説明。	事後/SP媒体、OOHの授業を受け、改めてそれぞれの広告を気をつけて見てみる（3H）	
5	広告媒体（Web媒体）	3週目は、今一番勢いがあり、これからも強い影響を与えるWeb媒体の特徴を説明。	事後/Web媒体の授業を受け、改めて広告を気をつけて見てみる（3H）	
6	ブランドとは	広告と密接に関係がある「ブランド」とはなにかを説明。世に出ていく流れを知り、新たな価値とはなにかを考える。	事後/身の回りのブランドをリサーチする（3H）	○
7	公共広告とは	広告の持つみんなに伝える発信力を公共に役立て、社会啓発を行う公共広告についての説明。	事後/公共広告についてリサーチする（3H）	○
8	海外との広告の違い	日本と海外の広告の違いに関して、それぞれの表現方法の違いなどの説明。	事後/海外の広告についてリサーチする（3H）	○
9	広告企画_商品説明（1）	広告制作の流れを学ぶため、広告課題を行う。3つの商品の成り立ち、過去の広告事例の説明を受け、商品の理解を深める。	事後/それぞれの商品のリサーチをする（3H）	○
10	広告企画_商品説明（2）	理解を深めるために2週に分けて説明。説明後、自分が考えたい広告の商品を決定。	事後/それぞれの商品のリサーチを行い、取り扱うテーマを決める（3H）	○
11	広告企画_ターゲット	広告を向けるターゲット設定、フレームワークを学び、ターゲットに合わせた戦略を考えていく。	事後/フレームワークを埋め、ターゲットを決める（3H）	
12	広告企画_媒体	前半で説明した媒体の特徴を振り返るとともに、ターゲットに合わせた媒体を選定していく。	事後/媒体を決める（3H）	
13	広告企画_アイデア	アイデアを生み出すための発想法の説明。コンセプト、アイデアを考える。	事後/アイデアをまとめる（3H）	
14	広告企画_表現方法	設定したターゲット、媒体、コンセプトやアイデアをもとに、表現方法を考える。	事後/表現方法をまとめる / 次週までに全体をまとめてレポート提出する（3H）	
15	課題提出 / まとめ	提出されたレポートの中から講評を行う / これまでの授業の総括	事後/講評のポイント確認（3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・ Webにて感想やレポートを提出し、その後各自にフィードバックします。
--	--------------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）:積極的に授業に参加をしているか、また、課題の取り組み姿勢を評価する
 ②レポート（30%）:講義内容の理解度を確認するレポートを講義後に取り評価する
 ③課題（40%）:広告企画を理解し、制作意図をしっかりと自分の言葉で説明ができているか評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕2限の前後 場所：授業実施教室
○	△	—	○	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
造形表現Ⅰ (旧 イラストレーション演習)	高田 美苗	演習	後期	2	2	IL/MD 461

科目の概要および目的

西洋絵画はルネサンスの頃に、展色剤の試行を繰り返しながら、テンペラ絵具から油彩へとゆるやかに移行していった。その過渡期に使われた技法が混合技法である。前半は、混合技法（アルキド樹脂絵具と油絵具）による自画像制作をし古典的な技法を学び、それをイラストレーションに活かす方法を考える。画家・イラストレーターの建石修志先生をお迎えしての特別講義。本格的なアート志向の授業。筆などの道具の扱い方を知る。後半は、その自画像につける額縁を制作する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デッサン力を身につける
- ・古典的絵画技法の習得
- ・アートへの興味を持つ
- ・時間配分が大事な技法であるので、手順を守り計画的に描き進めることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス、撮影、混合技法による自画像（1）	授業内容の説明。写真撮影、イラストレーションボードに下塗り。建石修志先生特別講義。	事前/道具の使い方を知る（1h） 事後/復習（1h）	○
2	混合技法による自画像（2）	下絵トレース・有色下地。建石修志先生特別講義。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
3	混合技法による自画像（3）	アルキド樹脂絵具（T.W.）によるインプリミトゥーラ。建石修志先生特別講義。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
4	混合技法による自画像（4）	油彩による下層描き（不透明色・アキークラ）。建石修志先生特別講義。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
5	混合技法による自画像（5）	油彩による下層描き（不透明色・アキークラ）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
6	混合技法による自画像（6）	油彩による中層描き（不・半透明色・アキークラ）。建石修志先生特別講義。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
7	混合技法による自画像（7）	油彩による中層描き（不・半透明色・アキークラ）	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
8	混合技法による自画像（8）	油彩による上層描き（不・半透明色）。建石修志先生特別講義。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
9	混合技法による自画像（9）	仕上げ。	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○
10	混合技法による自画像（10）	混合技法による「ポートレート」課題提出。建石修志先生特別講義。講評会	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○
11	額縁制作（1）	額縁のアイデアを練る。	事前/ラフ案を練る（4h） 事後/制作（1h）	○
12	額縁制作（2）	額縁の下地作り。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
13	額縁制作（3）	額の装飾部を作る。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
14	額縁制作（4）	額縁の彩色。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
15	講評会	額縁に自画像をセットする。講評会	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「デッサンⅠ」	・各課題ごとに、全体の課題発表と講評を行う
----------	-----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・筆等の購入予算を10,000円程度準備しておく。（詳細は初回に説明）
- ・定員20名（初回参加必須。初回参加者の中から先着）。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題制作点（60%）：課題の表現力・独創性・完成度を評価する。
 ②平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
 ③課題発表（10%）：課題の制作意図をしっかりと発表できているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
○	◎	△	○	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
映像制作Ⅱ	仁藤 潤	演習	後期	2	2	MD 465

科目の概要および目的

基本的な映像制作の基礎知識を踏まえ、応用的な表現方法を習得する。企画、プレゼン、絵コンテ、撮影、動画編集、サウンドデザイン、上映、プレゼンテーションの一通りを円滑に行えるスキルを身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・企画書を作る事ができる。
- ・絵コンテを作成する事ができる。
- ・撮影をする事ができる。
- ・動画編集をする事ができる。
- ・自分の作品をプレゼンテーションする事ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	到達目標を明確にし、授業の進行について理解する。	事前学習（シラバスの内容を確認する/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
2	短編アニメ制作（1）	企画を立てる。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
3	短編アニメ制作（2）	制作を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
4	短編アニメ制作（3）	制作を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
5	短編アニメ制作（4）	制作を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
6	作品発表会	作品発表会を行う	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
7	ドキュメンタリー映像（1）	企画立案を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
8	ドキュメンタリー映像（2）	進捗を報告する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
9	ドキュメンタリー映像（3）	進捗を報告する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
10	ドキュメンタリー映像（4）	作品発表を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
11	最終課題制作（1）	グループで企画会議を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
12	最終課題制作（2）	スケジュールを立てる。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
13	最終課題制作（3）	コンテ作成を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
14	最終課題制作（4）	撮影を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
15	作品発表会	作品発表を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題発表に対して全体にコメントします。 ・コメントシートに対して、全体にコメントします。 ・最終課題に対して、個別にコメントします。
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「映像制作I」、「映像・演出I、II」を修得していることが望ましい。
- ・AfterEffects、Premiereの映像制作ソフトスキルを習得している。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
 ②中間課題（最大20点）：理解度・完成度を評価する。
 ③最終課題（最大30点）：理解度・完成度を評価する。
 ④コメントシート（最大20点）：課題の意図をしっかりと理解しているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	○	△	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
撮影技術Ⅱ	仁藤 潤 神林 優	演習	後期	2	1	MD 473

科目の概要および目的

基本的な撮影知識を踏まえ、作品制作を行う。ライティング技術、カラーグレーディングの理解を深め、表現者としての作品制作を行う。また、サウンドの理解を深め、鑑賞者を意識したサウンドデザインを行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・照明機材を使い分け、演出する事ができる。
- ・人工的な照明と自然光の違いを理解する事ができる。
- ・芸術作品と商業的な仕事の違いを理解して撮影に取り組める。
- ・映像における、サウンドの役割を理解して演出ができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業全体の説明。到達を目標を明確にし、授業の進行について理解する。	事前学習（シラバスの内容を確認する/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
2	スタジオ撮影とライティングの基礎	ストロボを使ったライティングについて、自然光との違いなどを考察しながら学ぶ。レムブラントライト・ライティングを基本にライティングについて理解を深める。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
3	スタジオ撮影 ポートレート（テザリング撮影）	順光や逆光、その効果について撮影しながら理解を深める。またスタジオ撮影の基本であるテザリング撮影についても学ぶ。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
4	スタジオ撮影 物撮・複写（テザリング撮影）	生物や商品の撮影、平面の複写について撮影しながら学ぶ。スタジオ撮影の基本であるテザリング撮影について理解を深める。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
5	スチル課題制作（1）テーマ決定、撮影	最終課題のテーマを決定する。ロケーション撮影orスタジオでライティングでの撮影など方法も決定する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
6	スチル課題制作（2）撮影	テーマに沿って撮影を行う。RAW現像をし、発表用の作品の編集作業を行う。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
7	スチル課題制作（3）プリント作成	紙による表現の違いなどを学ぶ。作品データを調整しプリントを制作する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
8	スチル最終課題プレゼン	各自の作品をプレゼンし講評する。	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
9	ビデオカメラの操作	ビデオカメラの基本操作、WBの取り方	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
10	カメラワーク応用	カメラワーク応用	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
11	ライティング	動画の為のライティング技術応用	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
12	サウンド	サウンド技術応用	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
13	最終課題	最終課題に取り組む	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
14	最終課題	最終課題に取り組む	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○
15	講評会	作品講評会を実施する	事前学習（本日の内容の予習/1時間） 事後学習（復習をする/1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「撮影技術Ⅰ」	・課題発表に対して全体にコメントします。 ・コメントシートに対して、全体にコメントします。 ・最終課題に対して、個別にコメントします。
----------	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustratorがスムーズに使える。
- ・写真や動画を日常的に撮っている。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	----	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大20点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ②スチル課題（最大30点）：理解度・完成度を評価する。
- ③動画課題（最大30点）：理解度・完成度を評価する。
- ④コメントシート（最大20点）：課題の意図をしっかりと理解しているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔水曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
◎	◎	△	○	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
展示論	橋口 静思 他	講義	後期	2	1	MM 416

科目の概要および目的

本授業は展示に関する基礎的な知識・概念を理解するものである。作品は制作されただけでは、受け手には完全には届かない。作品を展示して、作品の意図をより鮮明に伝えることができる。展示は作品のジャンルや保存方法など多岐にわたる知識が必要となるが、本授業においては各専門家が平面・立体・映像・写真・空間展示などの基礎的な展示手法を開発し、内容を理解する。この授業を通じて、展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解することを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・専攻する分野の展示の基本的な考え方/技術を理解する（専門的知識・技能の活用力）
・展示の考え方を理解し、幅広い作品を見せることを意識する（コミュニケーション力・専門的知識・技能の活用力）
・作品の意図だけではなく、展示空間の意図を読み取ることができる（主体的行動力・課題発見力／解決力）
・展示空間の構成を行うことができ、実践まで用いることができる（表現力・課題発見力／解決力・社会貢献力）
※到達目標は順に難度が増しています

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス・なぜ展示をするのか	展示の思考・技術はなぜ必要なのか、展示することで鑑賞者に伝わるのかをどう変化するかを理解する	事前/「展示」をイメージする（1～2h） 事後/実践をイメージして復習（1～2h）	○
2	平面作品の展示について	平面作品を展示する際の基本的ルールの理解と、基礎技術の習得を行う。実際に壁掛けを行う	事前/平面作品の展示を想像する（1～2h） 事後/実践をイメージして復習（1～2h）	
3	絵画の額装について	絵画の額装について歴史を踏まえて実践的な知識を習得する	事前/額に注目して作品鑑賞（2h） 事後/授業内容を復習（1h）	
4	博物館展示と美術館展示 アーカイブすることの意義	美術作品と博物館資料の展示の違いを理解する。また保存とアーカイブについての意義を理解する。	事前/前回の授業内容を復習する（1h） 事後/授業内容を復習（1h）	○
5	展示器具・什器について知る	資料の保存方法について基礎的な知識を理解する	事前/展示器具を実際に観に行く（0.5h） 事後/ミュージアム鑑賞を行う（1h以上）	○
6	映像の展示	映像作品の展示手法について実例を基に理解する	事前/映像展示の鑑賞（1h以上） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
7	写真の展示	写真作品の展示手法について理解する	事前/写真展示の鑑賞（1h以上） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
8	展示鑑賞	実際に展示を鑑賞し、これまで得た知識を体験として習得する	事前/鑑賞の下調べをする（1h以上） 事後/鑑賞体験を振り返る（1h）	○
9	立体展示とインスタレーション 展示について	立体作品の展示手法の基礎知識を理解する。また、空間そのものを作品として見せることの知識・感覚を習得する	事前/立体作品の下調べをする（1h以上） 事後/授業内容を踏まえて鑑賞（1h以上）	
10	展示照明について	展示照明に関する知識を習得し、実践的に使える基礎力を身につける	事前/照明に注目して鑑賞（1h以上） 事後/照明器具を実際に観に行く（1h以上）	○
11	キャプションについて	展示に欠かせないキャプションの意図や具体例を理解し、実際に制作できるようにする	事前/キャプション注視して鑑賞（1h以上） 事後/展示企画を考える（1h以上）	○
12	マンガ・アニメーション・ゲーム の展示手法について	本学特有のコンテンツに関する展示手法を理解し、実際の展示に役立てる基礎的な考え方を習得する。	事前/展示企画を考える（1h以上） 事後/授業を踏まえて企画立案（1h以上）	○
13	展示企画について1	自ら展示企画を立案する。授業内では考えてきた企画を実現させるための改善を中心とする	事前/展示企画を考える（1h以上） 事後/授業を踏まえて企画立案（1h以上）	○
14	展示構成について	展示空間を構成するためにはどのような思考が必要かを理解し、立体的に展示空間を提示できるようにする	事前/展示企画をつめる（1h） 事後/模型や企画を完成させる（1h以上）	○
15	展示企画について2 振り返り	展示企画の構成を理解し、自ら展示企画を立案することができる	事前/全体の振り返りをする（1h） 事後/自らの実践に活かす	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・授業内において展示実践や企画に対するフィードバックを行います ・課題に対してはフィードバックを行います ・実際に企画している展示計画がある場合には、より具体的なアドバイスをします
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・スキルは必要ありません。授業内容を理解しようとする姿勢を求めます
・「自分が作品を展示するのであれば」という想像を常に働かせてください。自分のこととして考えることが最も自分の力となります
・ミュージアムなどの展示構成や展示手法を気にして鑑賞してください。観察力を重視します。また理解度と進度に合わせて授業内容を変更する場合があります

教科書・参考文献

教科書	授業内容に合わせて適宜配布を行う	参考文献	『思想としてのミュージアム』村田麻里子／人文書院／2014年／3,200円（税別） 『展示の政治学』川口幸也編／水声社／2009年／
-----	------------------	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①展示企画またはレポート（50%）：「主体的行動力」「表現力」「課題発見力／解決力」「専門的知識・技能の活用力」を評価する
②授業内の実践活動（ワークシート・展示技術実践など）（30%）：「表現力」「課題発見力／解決力」を評価する
③積極的な授業参加と、思考力／実践力を総合的に評価する（20%）

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
◎	◎	○	◎	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
仕事とキャリアデザインⅡ	渡邊哲意・近藤真彫	講義	後期	2	1	MM 414

科目の概要および目的

3年生で本格化する就職活動を前に、これまでの自分自身の活動を振り返りつつ、様々な業界のしくみと仕事の存在を理解します。また、将来の進路選択の指針を立てるために、様々なワークや複数回にわたるゲストスピーカーによる解説を通じて、大学での学び（経験・スキル・知識）が仕事とどう結びつくのかを考えます。これらを通じて、自分としての判断基準をしっかりと持ち、今後のキャリアプランを具体的に描くことを目的としています。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・様々な業界のしくみと仕事の存在を理解することができる。
・大学での学び（経験・スキル・知識）が職業とどう結びつくのか理解することができる。
・様々なワークを通じて自己理解、他者理解を深め、コミュニケーション力を向上させることができる。
・将来の進路選択に際して自分としての判断基準となる知識を持つことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンスとイントロダクション	大学に入った意味を再度考え、入学後15年の活動（インプットとアウトプット）を振り返る。キャリアデザインの必要性。	事前/シラバスを熟読する（0.5h） 事後/インプットとアウトプットのワークを仕上げる（0.5h）	○
2	自己分析と自己理解①	自己分析と自己理解ーやりたいこと（Will）と現時点でのできること（Can）の再確認。	事前/やりたいことを再確認しておく（1h） 事後/willとcanのシートを完成させる（1h）	○
3	仕事探求のための質問力を学ぶ	深く知るための「問いを見つめる力」を学ぶ。「開かれた質問」と「閉じた質問」を学ぶ。	事前/仕事についての疑問を考えてくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
4	仕事探求のための質問づくり①	チームになり、ゲストスピーカーについての質問づくりを行う。	事前/業界と仕事について調べてくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
5	仕事研究・業界研究ーゲストスピーカーから学ぶ①	ゲストスピーカーに質問をしていき、回答と解説から業界理解、仕事理解をする。	事前/質問を確認してくる（0.5h） 事後/「仕事研究シート」にまとめる（1h）	○
6	仕事探求のための質問づくり②	前回のゲストスピーカーから学んだことの共有。チームになり、次のゲストスピーカーについての質問づくりを行う。	事前/業界と仕事について調べてくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
7	仕事研究・業界研究ーゲストスピーカーから学ぶ②	ゲストスピーカーに質問をしていき、回答と解説から業界理解、仕事理解をする。	事前/質問を確認してくる（0.5h） 事後/「仕事研究シート」にまとめる（1h）	○
8	仕事探求のための質問づくり③	前回のゲストスピーカーから学んだことの共有。チームになり、次のゲストスピーカーについての質問づくりを行う。	事前/業界と仕事について調べてくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
9	仕事研究・業界研究ーゲストスピーカーから学ぶ③	ゲストスピーカーに質問をしていき、回答と解説から業界理解、仕事理解をする。	事前/質問を確認してくる（0.5h） 事後/「仕事研究シート」にまとめる（1h）	○
10	仕事探求のための質問づくり④	前回のゲストスピーカーから学んだことの共有。チームになり、次のゲストスピーカーについての質問づくりを行う。	事前/業界と仕事について調べてくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
11	仕事研究・業界研究ーゲストスピーカーから学ぶ④	ゲストスピーカーに質問をしていき、回答と解説から業界理解、仕事理解をする。	事前/質問を確認してくる（0.5h） 事後/「仕事研究シート」にまとめる（1h）	○
12	クリエイティブ業界に必要な人材とはーゲストスピーカーから学ぶ⑤	クリエイティブ各業界の人事側が学生にも求めていることを学ぶ。	事前/人材採用についての質問を考えてくる（1h） 事後/聞いた内容をレポートする（1h）	○
13	クリエイティブ職以外の仕事を知る	大学で学んだことを幅広く展開した事例から学ぶ。	事前/業界マップから職種を選んでくる（0.5h） 事後/聞いた内容をレポートする（1h）	○
14	自己分析と自己理解②	改めて定めた志望職種について、大学の学びと自分自身のスキルの結びつきをワークシートで再確認する。	事前/ワークシートに記入する（1h） 事後/今後の計画をまとめる（1h）	○
15	振り返りとアクションプラン	就職活動の流れを学び、アクションプランを立てる。	事前/ワークシートに記入する（1h） 事後/学んだことをどう実践できるか考える（1h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・ワークシートについて提出後の授業で全体にコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・2年生は可能な限り履修することが望ましい。
・「仕事とキャリアデザインⅠ」を履修していることが望ましい。
・日本での就職を希望する留学生は日本語能力（N1）を取得していることが望ましい。
・本授業では、ほぼ毎回ワークシート作成があり、適宜ディスカッションやプレゼンテーションが入ります。それらに積極的に取り組む必要があります。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30点）：授業態度や発言内容、ワークシートやグループワークへの積極的な取り組みを評価する。
②課題（70点）：「仕事研究シート」、ワークシート、アクションプラン、レポートの内容について授業で学んだことを生かし具体的に記入されているかを評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	○	○	◎	○	○

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧を参照（7F掲示板に掲示）

Ⅲ. 専門科目

3. 専門選択科目 (5) (科目ナンバー500番台)

科目ナンバー	科 目 名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM 550	ポートフォリオ制作実習	前期	渡邊哲意／神林優	2	220
MA 511	物語文化論	前期	市野 治美	2	221
MA 517	マンガ編集論	前期	菊池 優	2	222
MA 554	マンガ制作実習Ⅰ	前期	芦谷 耕平	2	223
AN 558	アニメ制作Ⅲ	前期	古瀬 登	2	224
AN/MD 551	音楽（劇場用・TV用・CM用・Web用）	前期	坂口 博樹	2	225
AN/MD 552	シナリオ原作	前期	平野 靖士	2	226
GA 514	Webデザイン論	前期	薄井 隆	2	227
GA 562	ゲーム企画演習Ⅲ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	228
GA 564	3DCGⅢ	前期	宮下善成・増田宗嶺	2	229
IL 557	イラストレーションⅢ	前期	北見 隆	2	230
IL 561	絵本表現Ⅰ	前期	柴田こずえ	2	231
IL 578	挿絵表現	前期	吉田 光彦	2	232
IL/MD 556	編集デザイン表現Ⅱ	前期	松吉太郎・瀬戸早苗	2	233
MD 570	デザインサーベイ	前期	若林泰紀・渡邊哲意	2	234
MD 561	CM表現研究	前期	真島ヒロシ	2	235
MD/IL 571	インフォメーションデザイン	前期	川野 智美	2	236
MM 516	就職活動とキャリアデザイン	前期	佐藤宏樹・神林優	2	237
MA 553	キャラクター造形演習	後期	市野 治美	2	238
MA 555	マンガ制作実習Ⅱ	後期	上原 愛弓	2	239
AN 559	アニメ制作Ⅳ	後期	古瀬 登	2	240
GA 563	ゲーム企画演習Ⅳ	後期	井上・吉岡・増田	2	241
GA 565	3DCGⅣ	後期	宮下 善成	2	242
GA 566	インタラクティブ映像制作	後期	西山 信行	2	243
IL 567	絵本表現Ⅱ	後期	安田 隆浩	2	244
IL 568	造形表現Ⅱ	後期	高田 美苗	2	245
IL/MD 569	グラフィックデザイン演習Ⅱ	後期	松吉 太郎	2	246
MD 572	コンテンツデザイン演習	後期	若林泰紀・渡邊哲意	2	247
MD/IL 573	アドバタイジング演習	後期	川野 智美	2	248

Ⅲ-3

専門選択科目
(5)

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ポートフォリオ制作実習	渡邊 哲意 ／神林 優	演習	前期	2	1	MM 550

科目の概要および目的

就職活動用のポートフォリオを作成します。自身の作品や、思い、学びの成果をまとめ、分類・整理し、他者に魅力的に伝わるポートフォリオとは何かを考察しながら制作を進めます。業種や会社ごとに求められる人材像やそれを表すポートフォリオは異なります。コアとなる自分の魅力が表現されたポートフォリオを作成し、相手に合わせて戦略的に内容を変更したり更新したりできる思考力とスキルを身につけることを目的としています。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・業種や会社ごとに求められる人材像やそれを表すポートフォリオを理解することができる。
・作品や学びの成果を的確に把握し、専門的な知識・技術を活用して他者に発信する魅力的な表現力を身につけることができる。
・コアとなる自分の魅力が表現されたポートフォリオを作成し、発表することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	授業全体の説明。受講希望者が多数の場合は選抜を行うため、必ず出席してください。ウィッシュリストの作成、未来を可視化しましょう。	事前/ポートフォリオについて調べる（0.5時間） 事後/オリエンテーションの内容をまとめる（1時間）	○
2	ポートフォリオ・リサーチワーク	業界ごとに求められるスキルやポートフォリオは異なります。自身の希望する業界で求められるポートフォリオはどのようなものか、また必要なスキルなどをリサーチしましょう。	事前/自身の希望する業界について調べる（1時間） 事後/自身の希望する業界ではどんな人材が求められるかをまとめる（1時間）	○
3	ポートフォリオに必要な作品や自身のスキルを可視化する	自身が希望する業界のポートフォリオに必要な内容を考察し、それに合わせて必要な作品や要素を書き出し、整理・分類しましょう。	事前/自身の希望する業界で求められるポートフォリオについて調べる（1時間） 事後/授業内で完成しない場合は次回までに作業を進めておく（1時間）	○
4	これまでに制作した作品を整理し足りない作品の制作計画を立てる	これまでに制作した作品をポートフォリオに掲載できるようにデータを整理しましょう。ポートフォリオに必要なが、まだ制作できていない作品の制作スケジュールを作成しましょう。	事前/これまで制作した作品をまとめておく（1時間） 事後/授業内で終わらない場合は次回までに完成させておく（1時間）	○
5	複写・ブツ撮り	アナログ作品やブック形式の作品、印刷物などをポートフォリオ用に撮影します。今後、作品が増えた場合に備えて複写やブツ撮り、スキャンについて学びます。	事前/撮影する作品を整理・準備する（1時間） 事後/撮影したデータを整理しておく（1時間）	○
6	デザイン案・コンテ作成制作①	希望職種に沿ってポートフォリオの内容を決め、全体の構成やページ数に合わせた配置を考え、デザイン案・コンテを作成しましょう。	事前/ポートフォリオの構成や全体像を考えておく（1時間） 事後/作業を進めておく（1時間）	○
7	デザイン案・コンテ作成制作②	デザイン案・コンテを完成させましょう。各作品のキャプションや作品概要も作成します。	事前/作業を進めておく（1時間） 事後/授業内で完成しない場合は次回までにコンテを完成させておく（1時間）	○
8	表紙、プロフィールページ作成	表紙と自己紹介ページを作成する。数社に応募することを踏まえ、コアとなる自己PRやアピールポイントの文章やビジュアルに起こし作成しましょう。	事前/自己PR、アピールポイントのメモを作成する（1時間） 事後/授業内で終わらない場合は次回までに完成させておく（1時間）	○
9	レイアウト作成①	まずInDesignの復習をし、デザイン案・コンテ案に沿ってベースデザインをし、レイアウトを作成します。（基本的にはInDesignでマスターページをデザインし制作していきましょう。）	事前：InDesignの復習をする（1時間） 事後/授業内で終わらない場合は次回までに進める（1時間）	○
10	レイアウト作成②	ページデザイン、レイアウトを完了しましょう。	事前：作業を進めておく（1時間） 事後/授業内で終わらない場合は次回までに完成させておく（1時間）	○
11	作品を配置する①	作成したレイアウトに作品やキャプションを実際に流し込んでいきます。	事前/キャプション制作や作品整理を済ませておく（1時間） 事後/作業を進めておく（1時間）	○
12	作品を配置する②	プリント前の最終調整を行い、データを完成させましょう。	事前/作業を進めておく（1時間） 事後/プリント作業に向け準備を進める（1時間）	○
13	プリントアウト、ファイル作成①	データから「もの」へ。紙やファイルにも多くの種類がある。自分の作品を魅力的に見せる紙やファイルなどの体裁について学び、ファイルを作成します。	事前/プリント作業に向け準備を進める（1時間） 事後/授業内で完成しない場合は次回までに作業を進めておく（1時間）	○
14	プリントアウト、ファイル作成②	プリントアウトとファイリングを行い最終確認します。（基本は各自で紙を準備し、高品質インクジェットプリンタでプリントします）	事前/プリント作業に向け準備を進める（1時間） 事後/授業内で完成しない場合は次回までに完成させる（1時間）	○
15	最終プレゼン	完成したポートフォリオのプレゼンテーションと講評をおこないます。	事前/ポートフォリオを完済させ、プレゼンの準備を済ませておく（1時間） 事後/授業の成果をまとめる（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・プレゼンテーションごとに講評を行う
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・履修者数制限あり（30名） ・ポートフォリオが必要な職種や業界を目標としている学生対象 ・Adobe Photoshop、Illustrator、InDesignの基本操作ができること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	・授業内で適宜プリントを配布する
-----	----	------	------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点30点：積極的に取り組む姿勢を評価する。 ②プレゼンテーション30点：制作意図がしっかり発表できているかを評価する。 ③ポートフォリオ40点：表現力・完成度を評価する。
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
◎	◎	—	○	△	◎	専任教員のオフィスアワー一覧を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
物語文化論 (旧 ファンタジー概説)	市野 治美	講義	前期	2	1	MA 511

科目の概要および目的

メディアコンテンツの重要な一要素である“物語”の概要と、各物語が生まれた文化を知る手がかりとして、日本の文芸、芸能の歴史を紹介し、概説を行い、各自が研究する際の分析方法を習得する授業である。各講義では毎回映像を上映、作品を形態と内容の2方面から解説、物語の形式（神話あるいは英雄譚などといった）と表現の形式（ギリシャ悲劇あるいは歌舞伎、落語など）を学ぶ。学生は次の講義のテーマの作品をリサーチし、簡易レポートにまとめ、次の授業で提出。発表なども行う。最終課題は14週通しての事前学習と授業の総括をレポートにまとめたものを提出する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・様々なジャンル、メディアの物語作品を鑑賞することにより、物語文化の知識を深めることができる。
・物語文化の知識を得ることにより、自身の制作に反映、より高度な作品制作を目指すことができる。
・講義のテーマの事前学習を行うことにより、的確な資料の収集方法を学び、リサーチ能力が高まる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	物語とは何か	物語文化についての、現段階での考察のレポート作成（授業内30分）	前）物語文化とは何かを思考する（1時間） 後）次回のテーマの作品を、事前にリーする（2時間）	
2	物語文化概説（1）	神話について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
3	物語文化概説（2）	民話について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
4	物語文化概説（3）	伝承について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
5	物語文化概説（4）	日記について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
6	物語文化概説（5）	歴史について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
7	物語文化概説（6）	人物伝について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
8	物語文化概説（7）	戦記について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
9	物語文化概説（8）	奇談について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
10	物語文化概説（9）	喜劇について（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
11	物語文化概説（10）	ホラーについて（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
12	物語文化概説（11）	不条理について（映像鑑賞：文芸輪読） 最終日発表課題出題	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
13	物語文化概説（12）	ミステリーについて（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
14	物語文化概説（13）	SFについて（映像鑑賞：文芸輪読）	前）次の講義のテーマの作品を調査し、レポートにまとめる（2時間）	
15	総括：最終課題レポート提出	・総括 ・14週通しての事前学習の総括をレポートにまとめたものを提出する	前）最終課題レポート（14週通しての事後学習の総括）を完成させる（20時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・事前レポートは毎回提出、評価後、返却
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（10％）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む姿勢を評価する
②事前学習のレポート（50％）：事前学習に積極的に取り組む姿勢と内容の二方面から評価する（レポートは毎回の授業内において提出）
③最終課題レポート（40％）：14回の事前学習の成果と講義内容の理解度、レポート制作の構成、表現力をもって判定する（事前制作、講義最終回に提出）

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	
○	○	—	○	—	◎	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ編集論	菊池 優	講義	前期	2	1	MA 517

科目の概要および目的

本講座の受講生に将来の夢を訊くと、「漫画家かイラストレーター等、絵に携わる仕事がしたい」という答が異口同音に返ってくる。これは、マンガを勉強した学生達の進路に関する知識がないからだと考える。そこで「マンガ編集論」では、マンガの業界はもちろんのこと、それ以外の業界においても大学で学んだことを活かせる選択肢があることを理解して欲しい。もちろん編集に必要な知識の講義も実施する。ゲストは、プロの漫画家、アナログゲーム会社の代表者、元編集者であり、映像部門（アニメ、TVドラマ、映画等）のプロデューサー経験者。卒業後の進路を決める指針にして欲しい。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・マンガ編集に関する基本的な知識を習得できる。
- ・編集者としての視点で作品を見られるようになる。
- ・自分自身の創作にも役立てることができる。
- ・3名のゲスト講師との対談を通じて、業界の現状を知ることができる。ただしゲストとの対談は、先方のスケジュールによって変更する場合がある。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	授業概要の説明及び講師略歴紹介	本講座の内容及び出版業界での講師の略歴を紹介	事前/出版界で知りたいことを用意しておくこと（3H）	○
2	小池一夫という作家①	原作者・小池一夫氏の創作に関するエピソード①	事前/「小池一夫」原作を一作品読んでおくこと（3H）	○
3	編集者というお仕事	講師が接点のあった魅力的な編集者のエピソードを仮名で紹介	事前/編集者に対するイメージをリスタアップ（3H）	○
4	漫画家というお仕事	講師が接点のあった魅力的な漫画家のエピソードを仮名で紹介	事前/好きなマンガ家とその理由を用意すること（3H）	○
5	原作者というお仕事	竹内一郎先生との合同授業	事前/好きな原作者とその理由を用意すること（3H）	○
6	ゲストトーク①	ゲーム業界の現状に関する対談	事前/事前に質問事項を用意しておくこと（3H）	○
7	新人漫画編集者の手引き①「キャラクター篇」	マンガ制作で最も重要なキャラクターづくりに関する講義	事前/キャラクターづくりで苦労していることを準備（3H）	○
8	作家マネジメントというお仕事	講師が接点のあった魅力的な作家のエピソードを仮名で紹介	事前/作家マネジメントに関するイメージは？（3H）	○
9	プロデューサーというお仕事	講師がプロデューサーとして関わった仕事のエピソードを紹介	事前/プロデューサーに関するイメージは？（3H）	○
10	ゲストトーク②	現役マンガ家との対談	事前/事前に質問事項を用意しておくこと（3H）	○
11	新人漫画編集者の手引き②「テーマ篇」	テーマのないドラマにはなぜ魅力がないのか？	事前/作品のテーマをどうやって決めているのか？（3H）	○
12	マーチャンダイジングというお仕事	キャラクターグッズの企画販売と動物占い	事前/好きなキャラクター商品とその理由？（3H）	○
13	小池一夫という作家②	原作者・小池一夫氏の創作に関するエピソード②	事前/前回と違う小池作品を読んでおくこと（3H）	○
14	新人漫画編集者の手引き③「ストーリー篇」	ドラマのストーリー創りのノウハウ	事前/ドラマづくりで苦労していること（3H）	○
15	ゲストトーク③	マンガの持ち込み方法とか映像化に関する対談	事前/事前に質問事項を用意しておくこと（3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・毎回提出させるミニレポート（質問事項や理解できなかったこと）に関しては、次回講義で回答する。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・特に必要なスキル、予備知識、技能などは無し。ただし、基本的には講師である私自身の体験談をベースにした講義なので、他では耳にしたり眼にしたりすることはできない内容である。重要だと思う事項はメモをとり、今後の実作や進路決定に活かして欲しい。
- ・講義の中で、いろいろな作品名（漫画・小説・映画等々）が出てくると思うが、それを聞き流すのではなく、できるだけその作品を見る機会をつくるようにして欲しい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①毎回の講義終了時及び期末に提出させるレポート（70%）：講義内容に関する理解度を評価する
- ②平常点（30%）：受講時における積極性及び集中度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	—	—	◎	○	◎

オフィスアワー

時間：出講日〔木曜日〕の授業終了後 場所：授業実施教室・7F非常勤講師控室
--

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ制作実習Ⅰ (旧 オリジナル漫画制作Ⅰ)	芦谷 耕平	演習	前期	2	2	MA 554

科目の概要および目的

企画・脚本・構成・配役・演出・撮影・照明・美術・衣装・編集（特効）…これらは全ての漫画家に必要な職能である。そしてマンガは、これら全てをたった一人の「個」の才能によって表現できる、大きな可能性を持ったメディアである。卒業研究を後に控えた時期に、今までこれまで学んできたマンガ制作のいろはを、多角的に分析・研究するために、科目前半は作品制作のアイデアを練りながら、先行作家・作品研究の講義を並行して行う。後半は本格的な作品制作に集中していくことになる。マンガに限らず作品制作とは、押しなべて他者とのコミュニケーションである。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・「自己表出」であれ、「コンテンツ」であれ、ターゲットにした「読者」を想定したプロ意識に根差した作品制作法を理解する
・マンガ原稿16ページ以上に相当する、完全オリジナルの作品を完成させる技術を身につける
・常に読み手を想定し、「書きたい」作品づくりから「読みたい」作品創りへのプロ目線を持つように意識を変化させる
・持込や投稿への意欲を向上させる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	マンガの企画（1）企画立案	先ずはどの出版社のどのコンペに応募するのか、持ち込むのか、或いは投稿や持込はしないのかも含めて、調査のうえ決定する。（一般的には12～50頁）	事前/漫画の基本の予習（1時間） 事後/漫画の企画制作（3時間）	○
2	マンガの企画（2）企画完成	アイデア、着想、発想法。何万人が挑む王道の難関に挑むのか、誰も手を付けていない前人未到の領域に挑むのか。具体的な読者層を想定する。	事前/漫画の企画制作（1時間） 事後/漫画の企画完成（3時間）	○
3	マンガの脚本（1）大筋とページ数	序破急、起承転結を、漫画の読みきりに当てはめた際のページ配分、ドラマの展開法セオリー（マンガの企画（1）に基づき、ページ数を決定。）ハリウッドの三幕構成。	事前/漫画のプロットの予習（1時間） 事後/プロット制作（10時間）	○
4	マンガの脚本（2）プロットの完成	プロットではキャラクターや物語の設定ばかりに囚われてはいけない。むしろクライマックスのスペクタクル、カタルシスから描いて物語を連算する。欧米ドラマの手法を考察。[シックスセンス] [HEROES]	事前/プロットの振り返り（1時間） 事後/キャラクター表作成（8時間）	○
5	マンガの構成（1）	漫画の設計図であり、作品のほぼ全てを左右するネーム作りに入る。井上雄彦、大作家の生みの苦しみを知る。グレマスの行為項。	事前/キャラクター表の振り返り（1時間） 事後/授業課題ネーム制作（5時間）	○
6	マンガの配役（1）キャラ表のラフ	DRAGONBALL、SLAMDUNK、ONEPIECEなど、国民的人気漫画に共通する、大ヒットするキャラクター作りの秘訣とは。	事前/授業課題ネーム制作（1時間） 事後/授業課題ネーム制作（5時間）	○
7	マンガの配役（2）キャラ表完成	ネーム制作と並行して、適切な配役を行う。プロット段階で、どの位置にどんな役割を持ったキャラクターを配置するか、計算出来るようになる。	事前/授業課題ネーム制作（1時間） 事後/授業課題ネーム制作（5時間）	○
8	マンガの構成（2）原稿執筆（下描き）	ネームの推敲を重ね、この週までで完結稿とする。ここまでは作品作りのセオリーについて、主に辿ってきた。ここから、その枠を如何に壊していくか考察する。プロップの機能分類。	事前/ネーム制作の振り返り（1時間） 事後/漫画の原稿執筆開始（3時間）	○
9	マンガの演出、原稿執筆	演出は、いわばその作家の持ち味をいかに効果的に表出していくか。「間」の妙技。ジョジョの奇妙な冒険、荒木飛呂彦や井上雄彦などの演出法を採り上げる。	事前/ネーム制作の振り返り（2時間） 事後/授業課題原稿を制作する（6時間）	○
10	マンガの撮影・照明、原稿執筆	分かり易く印象的な構図、魅力的な空間演出。舞台のどの場面を切り取るか。画面作りは撮影と照明のセンスにかかっている。	事前/授業課題原稿を制作する（2時間） 事後/授業課題原稿を制作する（6時間）	○
11	マンガの美術・衣装。原稿執筆	背景美術やキャラクターの衣装は、作品の世界観を示す上で最も重要な位置を占める。時代考証や空気感の演出。視野範囲、描いてはいけないパス。水木しげる。	事前/授業課題原稿を制作する（2時間） 事後/授業課題原稿を制作する（6時間）	○
12	マンガの編集（特効）、原稿執筆	シーンをより際立たせるための、適切な画面効果、あるいはトーンワークの、演出面からの必要性。	事前/授業課題原稿を制作する（2時間） 事後/授業課題原稿を制作する（6時間）	○
13	原稿執筆、仕上げ	原稿執筆の大詰めの段階となる。	事前/授業課題原稿を制作する（2時間） 事後/授業課題原稿を制作する（6時間）	○
14	原稿執筆、仕上げ	読み手を意識し、最終仕上げ、調整。	事前/授業課題原稿を制作する（2時間） 事後/課題原稿の最終確認（10時間）	○
15	原稿完成、講評会	完成原稿を提出し、全員でプレゼンテーション及び合評会を行う。	事前/授業課題を完成させる（15時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごと教員による個別添削指導、プレゼンテーションへの講評
--	---------------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「マンガ表現基礎」、「マンガ制作基礎」、「マンガ表現」、「マンガ表現研究」のいずれかの科目を習得していることが望ましい ・マンガ原稿の基本的な制作工程を理解している。制作は、アナログ、デジタルどちらでも可。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『10年メシが食える漫画家入門 悪魔の脚本 魔法のデッサン』／樹崎聖／講談社／819円
-----	----	------	---

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（10％）：授業態度・積極性で評価 ②提出物 ・企画とプロット（30％）・原稿及びそれに類する提出物（60％）：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
△	◎	—	—	—	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ制作Ⅲ (旧 動画技術Ⅰ (アニメ制作))	古瀬 登	演習	前期	2	2	AN 558

科目の概要および目的

アイデア発想法、起承転結、筋書きからプロット、コンテンツとしての作品制作を行う。3年次のアニメ制作では、コンテンツを考える意味でも、テーマを再度反復したい。ここでは2年次にあった楽曲の尺の縛りはなく、各自のプロットにおいてプリプロからポストプロまで全てをグループ全員でアニメーション作品を制作する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・アニメーション用の企画書を作成することができる
- ・グループ制作において柔軟なコミュニケーションを取ることができる
- ・アニメーション制作フローに必要なスキルを総合的に身につけま

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	企画書の発表	アニメーション制作の一般行程を踏襲し、各学生のスタッフ構成を決定	事前/企画書の作成（3h）	○
2	プリプロ作業	ドラマやアニメーション構成上、考え易い構想として序破急や起承転結という形式を提示	事後/課題の制作（3h）	○
3	イメージボード作成（1）	全員でイメージボードの作成を行い、その中からイメージクリエイタ（演出）を決定する。	事後/課題の制作（3h）	○
4	イメージボード作成（2）		事後/課題の制作（3h）	○
5	脚本・キャラクターデザイン・美術設定の作成（1）	脚本・イメージボードを元にアニメーション向けのキャラクターデザインを作成。同じく背景美術の設定も各シーンごとに作成する。各メンバーで協力し合いながらスムーズに進める。	事後/課題の制作（3h）	○
6	脚本・キャラクターデザイン・美術設定の作成（2）		事後/課題の制作（3h）	○
7	脚本・キャラクターデザイン・美術設定の作成（3）		事後/課題の制作（3h）	○
8	絵コンテの作成（1）	アニメーションの設計図と呼ばれる絵コンテの作成	事後/課題の制作（3h）	○
9	絵コンテの作成（2） 第一項のチェック	アイレベル、パース感などは絵コンテのうちに決めておく	事後/課題の制作（3h）	○
10	絵コンテの作成（3） 第二項のチェック	カットナンバーとカット尺は必ず記載する	事後/課題の制作（3h）	○
11	絵コンテの作成（4） 第三稿のチェック	全体を見通して、カット数を調整する	事後/課題の制作（3h）	○
12	コンテ撮の作成（1）	Adobe Premiereを使い 音響とのスポッティングを図る（1）	事後/課題の制作（3h）	○
13	コンテ撮の作成（2）	Adobe Premiereを使い 音響とのスポッティングを図る（2）	事後/課題の制作（3h）	○
14	コンテ撮の作成（3）	Adobe Premiereを使い 音響とのスポッティングを図る（3）	事後/課題の制作（3h）	○
15	コンテ撮の発表	コンテ撮を用いてプレゼンし、他人の意見を収集する。	事後/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「アニメ制作Ⅰ、Ⅱ」	・課題提出後の授業で個別にコメントします
-------------	----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・後期授業「アニメ制作Ⅳ（旧 動画技術Ⅱ（アニメ制作）」を通して、通年で作品の完成させる
- ・アニメ制作中は随時担当教員とのミーティング、あるいは指導を受けること。

教科書・参考文献

教科書	適宜授業で資料を配布	参考文献	なし
-----	------------	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20%）：授業態度、グループ制作に積極的に参加できているか
 ②課題（50%）：企画書の内容・完成度。スケジュールを管理できているか
 ③成果発表（30%）：コンテ撮発表でのプレゼン・内容について評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	
△	◎	—	—	○	○	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
音楽 (劇場用・TV用・CM用・Web用)	坂口 博樹	演習	前期	2	2	AN/MD 551
						AN/MD 456

科目の概要および目的

マルチメディア化する映像作品にとって、音楽は必要不可欠な要素となっている。音楽効果から選曲まで幅広く理解を深め、映像と効果的にシンクロする音の探し方から始め、基本的な音楽制作ソフトを使用して音楽理論だけにとらわれることなく、音楽の持つイメージを効果的に表現する力を会得する。実演でなく再生聴取を前提として創られることの多い音楽を、各メディアごとの再生特色を熟考しながら簡単な制作実習を行う。媒体を意識するという全く新しい視点からコンテンツがメディアごとにどう特化すべきかを考察する。中学校程度の音楽知識があれば受講に対応できる内容。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・音楽（作曲を含む）の構造が理解できる。
- ・編集ソフトを操作し、音楽を制作できる。
- ・メディアごとの音楽特性が理解できる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに（メディアが音楽を変える）	商業音楽とメディアの変遷についての考察。授業の進め方と音楽を通して学ぶべきことのガイダンス。音楽に発生する権利を学び制作者及び使用者としての認識と理解。	事前学習/音楽教科書（楽典）再読（2時間）	○
2	音楽制作ソフトの基礎演習-1	基本的な音楽制作の流れを学ぶ。録音から再生までの流れ。マルチトラックレコーディングの理解。	事前学習/映像ソフト他の操作演習（4時間）	○
3	音楽制作ソフトの基礎演習-2	同上。	事前学習/映像ソフト他の操作演習（4時間）	○
4	音楽制作法-1	音楽制作の実践-1。録音ルーティングの学習。	事前学習/初期楽典の通読（中学程度の音楽教科書）（2時間）	○
5	音楽制作法-2	音楽制作の実践-2。マルチトラックの作成、編集～タイムラインのカット、ペースト。	事後学習/映像ソフト他の操作演習（3時間）	○
6	音楽制作法-3	音楽制作の実践-3。効果のつけ方～各種エフェクターの効果と操作方法。	事後学習/映像ソフト他の操作演習（3時間）	○
7	音楽制作法-4	映像のシンクロの方法。	事後学習/音楽ソフト操作の復習（3時間）	○
8	TD/MAの実践	音楽の最終調整であるミックスダウン、マスターの制作を実践する。音の聞こえ方を理解し、作り手から聴き手への伝わり方を考察する。	事後学習/音楽ソフト操作の復習（3時間）	○
9	作曲法-1	初歩の音楽理論。譜面の読み方。譜面からMIDIデータを作成する。	事後学習/授業課題の完成（4時間）	○
10	作曲法-2	PC上での作曲演習（MIDI制作）。作曲した音楽を実際にPCにデータとして入力し、再生させる演習。	事後学習/授業課題の完成（4時間）	○
11	ボーカロイドの作成	ボーカロイドを実際に操作し、簡単な作品を制作する。	事後学習/授業課題の完成（4時間）	○
12	メディア対応の音楽制作	劇場、TV、CM、Webなど、各メディアのサウンド特性を理解し、効果を十分に発揮できる音楽作りを実習する。	事後学習/授業課題の完成（3時間）	○
13	課題制作-1	同一テーマによる自由制作1	事後学習/課題制作の完成（5時間）	○
14	課題制作-2	同一テーマによる自由制作2	事後学習/課題制作の完成（5時間）	○
15	制作発表	各自制作した音楽の発表とプレゼンテーション	事前学習/課題制作に対する意見まとめ（4時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・制作物に対して個別にコメントします。 ・ソフト、機材等の操作はその都度教室で指導します。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・映像、ゲーム音楽の再視聴。
- ・中学の音楽教科書（楽典）の再読。音符記号を理解しておくこと。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介する
-----	----	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①実習時、毎回の作品提出（50%）：自身の意図した作品アプローチができていないか
 ②課題制作〔最終〕（20%）：作品の全体像を把握し、自身の作品が有効に影響しているか
 ③平常点（30%）：積極的な創作態度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用能力	時間：出講日〔月曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	—	—	◎	

オフィスアワー

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
シナリオ原作 (旧 シナリオ・コミック原作)	平野 靖士	演習	前期	2	2	AN/MD 552
						AN/MD 457

科目の概要および目的

映像作品の基本であるシナリオを創る。アニメや漫画の演出はシナリオを読み解くことが重要である。そのためには書けることが必要であり、それを学習する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・シナリオ作成の基本的スキルをつける
- ・映像におけるシナリオの重要性と役割を理解する
- ・シナリオの読み解き方を理解する

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	はじめに	シナリオの概論を解説する。企画書の書き方を説明し、オリジナルの企画（アイデア）を募集する。	事後/企画のアイデアを考える。（3時間）	○
2	企画Ⅰ	募集した企画を検討し、今後、創りあげる企画をまとめ、作品のテーマとは何かを解説する	事後/企画作成（3時間）	○
3	企画Ⅱ	まとめた企画の設定（世界観）を構築し、その創り方を解説する	事後/企画作成（3時間）	○
4	企画Ⅲ	登場キャラクターや背景を考え、その創り方を解説する	事後/設定作成（3時間）	○
5	企画Ⅳ	ストーリーを考え、物語の発想の仕方とその創り方を解説する	事後/ストーリーを考え、物語の発想の仕方とその創り方を学習する。（4時間）	○
6	シノブシス	シノブシスとは何かを学習し、ストーリーからシノブシスを起こす実例を説明し実習する	事後/シノブシスの作成（4時間）	○
7	プロットⅠ	プロットを考え、物語の構成とは何かを説明し実習する（そのⅠ）	事後/プロットの作成（4時間）	○
8	プロットⅡ	プロットを考え、物語の構成とは何かを説明し実習する（そのⅡ）	事後/プロットの作成（4時間）	○
9	シナリオⅠ	シナリオのプロローグ部分を考える。起承転結の起の意味とシナリオの書き方を説明し実習する	事後/シナリオの作成（4時間）	○
10	シナリオⅡ	シナリオの中盤を考える。起承転結の承の意味とシナリオの書き方を説明し実習する（そのⅠ）	事後/シナリオの作成（4時間）	○
11	シナリオⅢ	シナリオの中盤を考える。起承転結の承の意味とシナリオの書き方を説明し実習する（そのⅡ）	事後/シナリオの作成（4時間）	○
12	シナリオⅣ	シナリオの中盤を考える。起承転結の承の意味とシナリオの書き方を説明し実習する（そのⅢ）	事後/シナリオの作成（4時間）	○
13	シナリオⅤ	シナリオのクライマックスを考える。起承転結の転の意味とシナリオの書き方を説明し実習する	事後/シナリオの作成（4時間）	○
14	シナリオⅥ	シナリオのラストシーンを考える。起承転結の転の意味とシナリオの書き方を説明し実習する	事後/シナリオの作成（4時間）	○
15	シナリオⅦ まとめ	シナリオのラストシーンを考える。まとめとして、シナリオとはなにかをあらためて考え、今後の勉強方法などを解決する	事後/シナリオの完成（4時間以上）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・課題に対して個別にコメントします。
--	--------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「ファンタジーと物語（物語作法）」を履修していることが望ましい
・日本語の読み書きができること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する
②課題（70%）：表現力および完成度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔木曜日〕の授業の前後 場所：授業実施教室
○	◎	—	○	—	△	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
Webデザイン論 (旧 Webデザイン論・入門演習)	薄井 隆	講義	前期	2	1	GA 514

科目の概要および目的

情報を世界中に伝達することが可能な World Wide Web は、今日においてデジタルコンテンツ制作者のみならずとも欠かすことのできない主要なメディアの一つです。本授業は、Web ページデザインに必要な基礎知識とグラフィックデザインの基本を修得することを旨とし、伝えるためのグラフィックデザインを学習します。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ Web メディアの特徴を理解し、Web ページの基本的なグラフィックデザインができる。
・ ページ内の構成要素を整理し、情報の重要性の差や、情報の類似性を考慮し表現することができる。
・ スタイルによる違いを理解し、選択したスタイルに応じ適切に表現することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	本授業の概要、進め方、作業環境について	事前（HTML, CSS の基本/3.0H） 事後（授業内容の復習/1.5H）	
2	ページレイアウト	構成要素とワイヤーフレームについて	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
3	サイトデザイン基礎	UXフローとプロトタイプについて	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
4	グラフィックデザイン（1）	デザインルールの基本（造形のルール）について	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
5	グラフィックデザイン（2）	デザインルールの基本（造形のルール）について	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
6	グラフィックデザイン（3）	デザインルールの基本（造形のルール）について	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
7	グラフィックデザイン（4）	デザインルールの基本（表現のスタイル）について	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
8	グラフィックデザイン（5）	デザインルールの基本（表現のスタイル）について	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
9	グラフィックデザイン（6）	デザインルールの基本（表現のスタイル）について	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（授業内容の復習/3.0H）	
10	解説と課題制作（1）	内容の発表と進め方の説明。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3.0H）	○
11	解説と課題制作（2）	制作、疑問点の解決。解説。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3.0H）	○
12	解説と課題制作（3）	制作、疑問点の解決。解説。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3.0H）	○
13	解説と課題制作（4）	制作、疑問点の解決。解説。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3.0H）	○
14	解説と課題制作（5）	制作、疑問点の解決。解説。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3.0H）	○
15	課題発表	課題の提出、発表、講評	事前（発表準備/4.0H） 事後（まとめ・整理/0.5H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「Webデザイン演習」	・ 発表したものに対して授業全体で講評を行います。 ・ 質問に対して個別にコメントします。
--------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「Webデザイン演習」修得済、または、同等の知識・理解があること。 ・ Photoshopの基本操作ができること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します
-----	----	------	-----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組み、当日に演習課題がある場合は提出すること。 ②課題制作（70%）：授業内容の理解と、制作意図の把握が、課題制作にしっかりと反映されているかどうかを評価し、各自の仕様に対する完成度を重視します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火〕3限の前後、以外については応相談 場所：授業実施教室（905）
◎	○	—	—	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲーム企画演習Ⅲ	吉岡 章夫 増田 宗嶺	演習	前期	2	2	GA 562

科目の概要および目的

特定のキーワードから発想の幅を広げる訓練をする。企画発想力のスピードと内容を高めるとともに、相手に伝える手段を学ぶ。デザイナーとしてゲームデザインに必要とされるグラフィックスのスキルを身につける。頭の中のアイデアを目に見える形にする。ゲームショウ等のイベント出展も視野に入れる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プランナーとして条件を踏まえた上で魅力的な発想ができる。
- ・プランナーとして相手に伝わる企画書を作れる。
- ・デザイナーとして必要な精度の高い描画力、レイアウト作成ができる。
- ・プログラマーとしてのロジカル思考ができる。
- ・グループ制作を円滑に進めるコミュニケーション力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	イントロダクション	業界動向。必要なスキル。発想法。	ゲームのアイデア出し/1時間 発想法の復習/1時間	○
2	企画を考える	特定のキーワードをもとに企画発想する。グループ分け。	発想法の復習/1時間 出した企画の見直し/1時間	○
3	企画書プレゼン	企画書のプレゼンテーション。	発想法の復習/1時間 仕様書の見直し/1時間	○
4	技術試作（1）	企画の根幹となる仕組みの試作と実現度の検証。	発想法の復習/1時間 出した企画の見直し/1時間	○
5	技術試作（2）	企画の根幹となる仕組みの試作と実現度の検証。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
6	グループ制作（1）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
7	グループ制作（2）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
8	グループ制作（3）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
9	アルファ版確認	進捗と方向性の確認。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
10	グループ制作（4）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
11	グループ制作（5）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
12	グループ制作（6）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
13	ベータ版確認	進捗と方向性の確認。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
14	グループ制作（7）	グループでゲームを制作する。	予定に沿った制作/3時間 予定に沿った制作/3時間	○
15	プレゼン・講評	制作した作品を全員で講評する。	予定に沿った制作/3時間 講評ポイントの確認/3時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「ゲーム企画演習Ⅱ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・提出後の授業で全体にコメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・ Adobe Photoshop、Illustrator を使って画素材の作成が可能なこと。
- ・ Unity、java script、C#、UnrealEngine 等でコンテンツ作成が出来ること。

教科書・参考文献

教科書	参考ウェブサイトを授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介
-----	-----------------	------	-----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（最大30点）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 ②ゲーム企画書（最大10点）：表現力・完成度を評価する。
 ③アルファ版（最大10点）：表現力・完成度を評価する。 ④ベータ版（最大10点）：表現力・完成度を評価する
 ⑤最終課題（最大30点）：表現力・完成度を評価する。 ⑥プレゼンテーション（最大10点）：課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
 平常点が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	◎	—	○	◎	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
3DCGⅢ	宮下 善成 増田 宗嶺	演習	前期	2	2	GA 564

科目の概要および目的

3DCGソフト「Houdini」はハリウッド映画には欠かせないVFXツールとなっている。このHoudiniを使用し、アニメーションの制作演習を行う。基礎的な操作方法から覚え、エフェクトなどプロシージャルなアニメーションを習得する。また、実写との合成を行うことにより、ライティングやカメラなどの設定方法を習得し作品制作を進めていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・3DCGソフトHoudiniの基本概念を理解し、基本操作の習得ができる。
- ・3DCGと実写合成におけるライティング、カメラを理解する事により、リアルな映像作品が制作できるようになる。
- ・機能の組み合わせを工夫することにより、オリジナリティのある作品制作を行えるようになる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	Houdini と Unity の説明（関連性含め）（担当：宮下、増田）	事前（Houdiniというソフトについて調べる/3H）	
2	操作してみる	形状の衝突や破壊のアニメーションを経験し、操作画面に慣れる。（担当：宮下）	事後（衝突アニメーションの復習/3H）	○
3	モデリングの体験	テーブルのモデリング。モデリングからレンダリングまで一連作業を体験する。（担当：宮下）	事後（テーブルモデリングの復習/3H）	○
4	アニメーションの体験	キーフレームアニメーションを習得し、絵コンテ通りにフライングロゴを作ってみる。（担当：宮下）	事後（キーフレームアニメーションの復習/3H）	○
5	出力から合成まで	UFOモデル制作とアニメーションを設定。画像編集とムービー化を行う。（担当：宮下）	事前（背景に使う空素材の選定/1.5H） 事後（ムービーファイルの提出/1.5H）	○
6	ビルと車のモデリング	UFOアニメーション講評会。Houdiniによるモデリング習得する。（担当：宮下）	事後（モデリングの復習/3H）	○
7	地形や高速道路のモデリング	Houdiniによるモデリングやマッピングを習得する。（担当：宮下）	事後（モデリングの復習/3H）	○
8	バスアニメーションとUnity用モデリング	バスアニメーションの制作とUnityで使うモデルを制作する。（担当：宮下）	事後バスアニメーションの制作/3H）	○
9	HoudiniとUnityの連携	衝突HoudiniからUnityへのExportとImport作業（担当：増田）	事後（HoudiniからのExportの復習、Unity内へのImport、編集の復習/1H）	○
10	Unityを用いたエフェクト作成1	基本的なエフェクトの作成（担当：増田）	事後（エフェクトの作成の復習/1.5H）	○
11	Unityを用いたエフェクト作成2	闇の柱エフェクトの作成（担当：増田）	事後（エフェクトの作成の復習/1.5H）	○
12	Unityを用いたエフェクト作成3	斬撃エフェクトの作成（担当：増田）	事後（エフェクトの作成の復習/1.5H）	○
13	最終課題	リアルタイムレンダリングを用いたアニメーションの作成（担当：増田）	事後（講義外で課題作成/3H）	○
14	最終課題	リアルタイムレンダリングを用いたアニメーションの作成（担当：増田）	事後（講義外で課題作成/3H）	○
15	講評	講評会（担当：宮下、増田）		○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとに、課題発表と講評を行う。
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Photoshop及びAfter Effectsの基礎知識。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
PDFファイルでテキストを用意しています。	「Houdiniではじめる3Dビジュアルエフェクト」平井 豊和（I・O BOOKS）¥2,484 「Unity ゲームエフェクト マスターガイド」秋山高廣（技術評論社）¥4,620

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
 ②成果発表（10%）：自作発表の場でのプレゼンの姿勢・内容について評価する
 ③課題（60%）：課題意図が理解できているか・完成度はどうか・締め切りが守られているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	—	—	△	○

オフィスアワー

宮下先生
時間：出講日〔金曜日〕の授業（1・2限）の前後
場所：授業実施教室（601）

増田先生
専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
イラストレーションⅢ (旧 イラストレーションアートⅠ)	北見 隆	演習	前期	2	2	IL 557
						IL 463

科目の概要および目的

・授業の概要：講師の持つイラストレーションを描く上での様々な画材や技法を紹介することにより、プロフェッショナルの世界を知ることにより、更なる自己表現のステップアップを目指す。様々な課題を通して、新たな技法や作風に挑戦する事により、オリジナリティのある表現世界を確立していったらいい。手書き中心の作業となるが、最終課題の画材は自由選択であり、デジタル作品も可とする。途中、ギャラリー見学等校外学習も行われる。
・科目の目的：学生生活も後半に入り、現時点での自己の作風の確立を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

探究心を持って課題に取り組むことにより、
・新たな技術を体得できる。
・未知の技法による自己表現力を確認できる。
・完成度の高い作品を作ることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	映画のためのポスター作品制作①	海外向けの映画ポスターを自己のイメージで、B2サイズで制作する。欧文文字も手書きする。	事前学習（過去ポスター作品の確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
2	映画のためのポスター作品制作②	講師によるアイデアスケッチのチェックの後、作画に入る。表現方法は自由とする。	事前学習（色彩研究/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
3	映画のためのポスター作品制作③	作画作業	事前学習（色彩研究/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
4	映画のためのポスター作品制作④	作画作業の後、学生による作品プレゼンテーションと講評会。次回課題説明。	事前学習（自己作品の説明確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
5	ギャラリー見学	外部会場における同時代の作家の作品を鑑賞する。（変更の場合あり）	事前学習（展示内容の確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
6	イラストレーション分野作品集のための作品制作①	定められたテーマをもとにB3画面に作画する。アイデアスケッチとコンセプト設定。	事前学習（テーマ物語確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
7	イラストレーション分野作品集のための作品制作②	講師によるアイデアスケッチのチェックの後、作画に入る。表現方法は自由とする。	事前学習（マチュエル研究/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
8	イラストレーション分野作品集のための作品制作③	作画作業。	事前学習（マチュエル研究/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
9	イラストレーション分野作品集のための作品制作④	作画作業の後、学生による作品プレゼンテーションと講評会。次回課題説明。	事前学習（自己作品の説明確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
10	紙間屋、古書店街散策	次の課題のための素材探しと資料探し。（雨天順延）	事前学習（紙に関する概要認識/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
11	画文集「1千1秒物語」①	定められた規定の元に、画文集を制作する。講師によるアイデアスケッチのチェックの後、作画に入る。	事前学習（稲垣足穂研究/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
12	画文集「1千1秒物語」②	画文集の制作。作画。	事前学習（作画方法研究/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
13	画文集「1千1秒物語」③	画文集の制作。作画。	事前学習（製本作業の確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
14	画文集「1千1秒物語」④	画文集の制作。作画と製本。	事前学習（装丁デザインの確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○
15	画文集「1千1秒物語」⑤	画文集の制作。作画と製本。 学生による作品プレゼンテーションと講評会。	事前学習（自己作品の説明確認/1時間） 事後学習（描写練習/2時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・1～2年時におけるイラストレーション分野のカリキュラムを履修していること。

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・3課題が出題され、課題ごとに全体講評会が行われる。自己の作品に対するプレゼンテーション。
・作品は採点が記入され、返却される。コメントが記入される場合もある。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・モチーフとなる作品や作家を事前に調べておく事。また絵を描くだけでなく、製本作業も自分で研究して行う。紙や素材は、自己調達する。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①作品評価（70%）：表現力・完成度を評価する。
②平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
○	◎	—	○	△	◎

オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
絵本表現 I	柴田 こずえ	演習	前期	2	2	IL 561
						IL 464

科目の概要および目的

絵本の基本的な構造、さまざまなジャンルなどを課題を通して知る。絵本制作の基礎を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・表現したいものを絵、文章、本というものに、どのように落とし込めばよいかを知る。
- ・長いスパンの中で作品を作品を仕上げる能力を身につける。
- ・他者に伝えること、他者へ発信することの意味・意義・楽しみを知る。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	絵本の基礎（1）	さまざまな絵本を紹介し、絵本のジャンルや構造を解説する	事後/興味あるジャンルの作品チェック（1時間）	○
2	絵本の基礎（2）	課題を通して絵本構造の理解へと導く	事後/課題を仕上げる（2時間）	○
3	ミニ絵本の制作（1）	視覚を軸にした絵本制作し、チェックとアドバイスを	事後/絵コンテを仕上げる（2時間）	○
4	ミニ絵本の制作（2）	視覚を軸にした絵本制作し、チェックとアドバイスを	事後/ミニ絵本を仕上げる（1時間）	○
5	絵本の基礎（3）	絵本の絵について解説する	事後/課題のチェック（2時間）	○
6	絵本の制作（1）	絵本のキャラクターと設定について解説する	事後/キャラクターを仕上げる（2時間）	○
7	絵本の制作（2）	キャラクターのチェックとアドバイス	事後/ストーリーを考える（1時間）	○
8	絵本の制作（3）	絵本の文章のチェックとアドバイス	事後/文章の仕上げ、絵コンテ作成（3時間）	○
9	絵本の制作（4）	絵コンテのチェックとアドバイス	事後/絵コンテを進める（3時間）	○
10	絵本の制作（5）	絵コンテのチェックとアドバイス	事後/ダミー作成（3時間）	○
11	絵本の制作（6）	絵本ダミーのチェックとアドバイス	事後/ダミーを進める（3時間）	○
12	絵本の制作（7）	絵本ダミーのチェックとアドバイス	事後/ダミーを仕上げる（3時間）	○
13	絵本の制作（8）	絵本ダミー、表紙、扉のチェックとアドバイス	事後/表紙と扉案を仕上げる（2時間）	○
14	絵本の制作（9）	絵の本描きのチェック	事後/本描きを仕上げる（3時間）	○
15	講評会	完成した絵本の講評	事前/課題をすべて完成させる（5時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・講評会にてコメントします
--	---------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：「授業態度」「意欲」について評価する
②課題（70%）：「表現力」と「完成度」を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：木曜日の授業前後（14：30～15：00/18：10～18：30） 場所：イラストレーション研究室（812）
◎	◎	—	—	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
挿絵表現	吉田 光彦	演習	前期	2	1	IL 578

科目の概要および目的

小説やエッセイに用いられる挿絵は、物語の世界へ読者を誘う務めはあるが物語の種明かしはいけないという暗黙のルールが存在する。この授業では、そのような挿絵表現に求められる特徴を理解するとともに、教材として使用する複数の短編小説やエッセイの熟読を通じて、それぞれの物語のイメージを膨らませ、印刷効果に適した画材を使用し、挿絵原稿を描くことを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・物語のイメージを膨らませて挿絵の場面構成を考えることができる。
・紙の白地とインクの黒地のバランスを考えて挿絵原稿を描くことができる。
・印刷効果に適した画材を使用して、挿絵原稿を描くことができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	小説雑誌の挿絵	挿絵鑑賞と印刷効果について	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
2	演習（1）	教材の短編小説（1）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
3	演習（1）	教材の短編小説（1）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
4	演習（2）	教材の短編小説（2）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
5	演習（2）	教材の短編小説（2）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
6	演習（3）	教材の短編小説（3）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
7	演習（3）	教材の短編小説（3）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
8	演習（3）	教材の短編小説（3）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
9	新聞エッセイ	教材のエッセイ（1）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
10	演習（4）	教材のエッセイ（1）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
11	演習（4）	教材のエッセイ（1）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
12	演習（5）	教材のエッセイ（2）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
13	演習（5）	教材のエッセイ（2）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
14	演習（5）	教材のエッセイ（2）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○
15	演習（5）・まとめ	教材のエッセイ（2）の挿絵制作	事後：課題提出日に間に合うように制作を進めておくこと（3時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

--

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

課題作品を返却するとき、アドバイスやコメントを添付する。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

各自画材用具・用紙を持参すること。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
プリントを配布	なし

成績評価方法・評価割合・評価基準

①提出課題（70%）：構図に対する考えや技法の修得レベルを含め、作品の完成度を総合的に評価する。 ②平常点（30%）：授業態度を総合的に評価する。
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
△	◎	—	○	—	○

オフィスアワー

時間：出講日〔水曜日〕授業前後（30分） 場所：イラストレーション研究室（812）または授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
編集デザイン表現Ⅱ (旧 エディトリアルデザインⅠ)	松吉 太郎 瀬戸 早苗	演習	前期	2	2	IL/MD 556
						IL/MD 462

科目の概要および目的

3年生を中心とし、毎年作成している「イラストレーション作品集」または個人の作品集を題材にデザイン制作ソフトウェアを使い実際にデザインする。編集デザインに関する基本的な考え方や必要な知識と、ソフトウェアの使い方の習得を目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・編集に関する基本的な知識と、本の組み立てや構成を理解できる
- ・InDesignを使用して、編集デザインができる
- ・デザイン制作ソフトウェアを使用して、印刷のための正しい入稿データを作成できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス、編集デザイン、InDesign	作品集に関するガイダンス。編集デザインの基本を学習する。InDesignの概念と使い方を学習する。	事前／作品集のテーマ作品を読んで、絵（30センチ角）を描いておく。	
2	ページデザインⅠ（1）	InDesignを使用して見開き2ページのデザインをする方法を学習する。	事前／InDesignの使い方の復習（3時間）	○
3	ページデザインⅠ（2）	ページデザインⅠの制作。	事前／InDesignの使い方の復習（3時間）	○
4	ページデザインⅠ（3）	ページデザインⅠの制作。	事前／InDesignの使い方の復習（3時間）	○
5	ソフトウェアⅠ	デザイン制作ソフトウェアの基本を学習する。	事前／InDesignの使い方の復習（3時間）	○
6	ページデザインⅡ（1）	InDesignを使用して8ページのデザインをする方法を学習する。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
7	ページデザインⅡ（2）	ページデザインⅡの制作。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
8	ページデザインⅡ（3）	ページデザインⅡの制作。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
9	ソフトウェアⅡ	デザイン制作ソフトウェアの基本を学習する。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
10	ページデザインⅢ（1）	InDesignを使用して16ページのデザインをする方法を学習する。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
11	ページデザインⅢ（2）	ページデザインⅢの制作。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
12	ページデザインⅢ（3）	ページデザインⅢの制作。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
13	ページデザインⅢ（4）	ページデザインⅢの制作。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
14	ページデザインⅢ（5）	ページデザインⅢの制作。	事前／ソフトウェアの使い方の復習（3時間）	○
15	講評会	講評会。	事前／プレゼンの準備（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「コンピュータデザイン演習」	・毎授業内で個別に制作過程を確認、アドバイスしながら修得度をチェック。 ・各課題ごとに、全体での課題発表と講評を行う。
-----------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「コンピュータデザイン演習」を修得済である。あるいは、デザイン制作ソフトウェア Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe InDesignの基本操作ができる。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	『DTP基礎』波多江潤子著 エムディーエヌコーポレーション 2500円＋税
-----	----	------	---------------------------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20%）：授業に積極的に取り組む態度を評価する
- ②課題（50%）：表現力・完成度を評価する
- ③課題発表（30%）：課題の制作意図をしっかりと発表できるか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔火・金〕の授業後 場所：授業実施教室
○	○	—	△	△	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
デザインサーベイ	若林 泰紀 渡邊 哲意	演習	前期	2	2	MD 570

科目の概要および目的

使用者にとってわかりやすい、使いやすいなどの快適なデザインを行うには、デザインの計画を行う段階での使用者のニーズや特性などを理解した上で提案を進めていくことが必要となる。また提案に対する使用者からの評価などを反映し最終的なデザインとして仕上げていく過程も重要である。この講義では各自のデザイン計画に対する「調査」「評価」に対する方法とその重要性について演習形式で学ぶことで、デザイン計画における「調査」と「評価」に対する重要性を理解するとともにその実施方法を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・リサーチから問題を発見することができる
- ・客観的な視点からデザインを発想することができる
- ・デザイナーとして必要な伝達のスキルを身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方説明、デザインサーベイの概要説明	事後：調査の復習（2時間）	○
2	講義、演習（1）	調査のポイントを講義 課題に対し調査、ディスカッション	事後：調査ポイントの復習（2時間）	○
3	講義、演習（2）	調査のポイントを講義 課題に対し調査、ディスカッション	事後：調査ポイントの復習（2時間）	○
4	講義、演習（3）	調査のポイントを講義 課題に対し調査、ディスカッション	事後：調査ポイントの復習（2時間）	○
5	講義、実演（1）	プレゼン資料の作り方を講義 資料作成	事後：まとめ、発表準備（4時間）	○
6	講義、実演（2）	資料作成、プレゼンテーション	事前：制作完成、発表準備（4時間）	○
7	演習、実技Ⅰ（1）	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事後：課題設定、調査（4時間）	○
8	演習、実技Ⅰ（2）	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事後：調査、アイデア出し（4時間）	○
9	演習、実技Ⅰ（3）	分析結果・アイデアの整理、資料化、個別指導	事後：まとめ、発表準備（4時間）	○
10	評価Ⅰ	資料化、プレゼンテーション	事前：制作完成、発表準備（4時間）	○
11	演習、実技Ⅱ（1）	課題に対し調査、アイデア出し	事後：課題設定、調査（4時間）	○
12	演習、実技Ⅱ（2）	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事後：調査、アイデア出し（4時間）	○
13	演習、実技Ⅱ（3）	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事後：調査、アイデア出し（4時間）	○
14	演習、実技Ⅱ（4）	分析結果・アイデアの整理、資料化、個別指導	事後：まとめ、発表準備（4時間）	○
15	評価Ⅱ	資料化、プレゼンテーション	事前：制作完成、発表準備（4時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「デザイン基礎演習」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題発表後、評価・コメントします

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

デザイン企画・制作に必要なPC操作スキル（Photoshop／Illustrator）を習得していること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題制作（30％）：授業態度・意欲を評価する
 ②制作発表（40％）：課題の完成度を評価する
 ③課題発表（30％）：課題の制作意図がしっかり発表できているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	○	—	○	△	◎

オフィスアワー

時間：木曜日の授業前後。その他については相談に応じる。
 場所：授業実施教室・803研究室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
CM表現研究	真島 ヒロシ	講義	前期	2	1	MD 561
						MD 413

科目の概要および目的

授業概要：広告主からのオリエンテーションをうけてからの企画立案、プレゼンテーション、そして実制作のための準備など一連の作業行程を体験しながら学習する。
 科目の目的：様々な映像メディアの中でも他のメディアとは違った特殊なシステムの中で求められるCM（広告）表現の手法をシミュレーションを通して学んでいく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・CMやグラフィック広告などの作品を研究し、より効果的な広告表現手法を身につける。
- ・実際にCM企画～プレゼンを行いグループ単位で競う事で、独自性のある企画力を身につける。
- ・共同研究作業を通して、コミュニケーション能力を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション／様々な広告表現について	本科目での履修内容と目的を説明。様々な映像メディアの中での広告表現の特異性を例示する。	事後：メディア特性と広告表現手法の復習（3.0H）	
2	広告表現技法	広告の企画における重要ポイントの解説	事後：効果的な企画手法の復習（3.0H）	
3	様々な表現手法	優れた企画を研究し、そのポイントを解明する。	事後：効果的な企画方法の復習（3.0H）	
4	特殊な企画	より進んだ「他社より目立つための表現手法」の研究	事前：効果的な企画方法の復習（1.5H） 事後：目立つ広告表現の復習（1.5H）	
5	コピーの重要性	あらゆる企画作業の礎となるコピーライティングの重要性を理解し、実際にコピーを書いてみる。	事後：コピーから企画に結びつける発想手法の復習（3.0H）	
6	ネーミングの研究	商品などの「ネーミング」の手法の解説	事後：ネーミング手法の復習（3.0H）	
7	企画とコピー	前週までに課題として書いたコピーの発表。今まで学んだ知識を活かしたCM企画のシミュレーション。	事後：企画コンテの完成（3.0H）	
8	プレゼンテーション	実際に企画した内容をプレゼンテーション形式で発表する。	事後：グループ分けし次回以降の広告プロジェクトに取り組む（3.0H）	○
9	プロジェクト実習-1	商品の広告プロジェクトを組み、ネーミングやCM企画、パッケージデザインなどを行う。	事前：商品特性の研究（1.5H） 事後：プレゼン準備（1.5H）	○
10	プロジェクト実習-2	商品の広告プロジェクトを組み、ネーミングやCM企画、パッケージデザインなどを行う。	事前：商品特性の研究（1.5H） 事後：プレゼン準備（1.5H）	○
11	プロジェクト実習-3	商品の広告プロジェクトを組み、ネーミングやCM企画、パッケージデザインなどを行う。	事前：商品特性の研究（1.5H） 事後：プレゼン準備（1.5H）	○
12	ビデオコンテ制作-1	前週までにまとめたCM企画を、ビデオコンテ形式で制作する。	事後：ビデオコンテ編集（3.0H）	○
13	ビデオコンテ制作-2	前週までにまとめたCM企画を、ビデオコンテ形式で制作する	事後：ビデオコンテ編集（3.0H）	○
14	ビデオコンテ制作-3	前週までにまとめたCM企画を、ビデオコンテ形式で制作する。	事後：ビデオコンテ編集（3.0H）	○
15	企画発表（プレゼン）	各グループごとに、企画のプレゼンテーション～講評	事前：完成していない場合はビデオコンテ編集（3.0H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・制作チームごとに個別に指導する
--	------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・広告表現の基礎から講義するので、特になし。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	必要に応じて適宜プリント配布
-----	----	------	----------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30%）：授業態度・共同研究での企画作業への積極性を評価する
 ②レポート（20%）：学んだ広告表現手法への理解度を評価する
 ③課題企画（50%）：完成した企画とプレゼンテーション能力を総合的に採点し、その中での個人の貢献度に応じて評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：金曜日の授業前後 場所：授業実施教室
○	◎	△	△	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
インフォメーションデザイン	川野 智美	演習	前期	2	2	MD/IL 571

科目の概要および目的

デザイナーとして必要となる分析力、情報処理力、それをきちんと視覚的に伝えるデザイン編集力を、課題を通して理解を深めていく。自らが課題のテーマを決め、それに合わせたデザイン表現、プレゼンテーションを行い、自分の考えや表現を他者に伝える能力も合わせて身につける。その際、聞く側も他者のデザインを見て感じたことを述べ、ディスカッションをし、表現のインプットを行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・情報をわかりやすく正確に伝えるにはどういう事が必要なのかを自ら考え、それを表現することができる。
・自分の考え、制作意図をきちんと説明することができる。
・他者のデザインを客観的に分析し意見を述べるすることができる。
・身の回りのデザイン、クリエイティブに対して興味・関心を持つ習慣をリサーチを通して身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション/ 情報デザインについて	これからの授業の流れと「情報デザイン」とは何か、基本的な役割などの説明。	事後/身の回りにあるデザインを見る（3H）	
2	課題1 課題説明	「自分をインフォグラフィック化」。見てすぐに自分のことが理解してもらえるようなインフォグラフィックを課題で制作していく。	事後/様々なインフォグラフィックをリサーチ（3H）	○
3	課題1 情報の整理	まずは自分の情報を書き出して自己分析を行い、そこから情報の整理を行う。	事後/情報の整理を完成させる（3H）	○
4	課題1 全体構成	整理した情報からどれを視覚化するか精査し、どんな見せ方をすると自分らしさができるかを意識しながら全体のデザイン構成を考える。	事後/構成を固める（3H）	○
5	課題1 デザイン制作（1）	2週にわたり制作を進める。課題は、紙面媒体、映像媒体、web媒体など固定はしないので、自分らしい媒体を選定し制作。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
6	課題1 デザイン制作（2）	前週と同様にデザイン制作を行い、プレゼンにむけてデザインを完成させていく。	事後/プレゼンに向けてまとめる（3H）	○
7	課題1 プレゼンテーション	自己紹介とともに課題プレゼンを行い、表現のディスカッション、講評を行う。	事後/プレゼン後の意見を取り入れ、修正が必要であれば変更などを加えて完成させる（3H）	○
8	課題2 課題説明	自分で特集したいテーマを考え、情報をグラフィック化する。表現方法（媒体）も自分で選定し制作していく。	事後/テーマを次週までに確定する（3H）	○
9	課題2 情報収集	テーマの立案、それに伴うリサーチを行い、いろんな観点から情報を収集する。	事後/テーマについて考え、リサーチを行う（3H）	○
10	課題2 情報収集・整理	集めた情報の中から内容に含める情報の精査を行う。情報を整理し、必要な情報だけをまとめていく。	事後/情報をまとめる（3H）	○
11	課題2 全体構成	自分が決めた媒体（紙面、映像、webなど）に合わせた全体の構成を考え、構成案を作成。	事後/構成案を完成させる（3H）	○
12	課題2 デザイン制作（1）	整理した情報と構成をもとに、3週にわたりデザイン制作を行う。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
13	課題2 デザイン制作（2）	前週と同様に整理した情報と構成をもとに、デザイン制作を行う。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
14	課題2 デザイン制作（3）	デザイン制作を行い、プレゼンにむけて完成を目指す。	事後/課題デザインを完成させる（3H）	○
15	課題2 プレゼンテーション/まとめ	プレゼンテーションを行い、ディスカッション、講評を行う。これまでの授業の総括	事後/プレゼン後の意見を取り入れ、修正が必要であれば変更などを加えて完成させる（3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「デザイン基礎演習」 ・「グラフィックデザイン演習Ⅰ」	・課題に対して発表を行い、その場で講評をする。
---------------------------------	-------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・課題を取り組むにあたり、媒体に合わせたソフトの操作ができるスキルが必要となる（Illustrator、Photoshop、After Effectsなど）
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：積極的に授業に参加をしているか、また、課題の取り組み姿勢を評価する ②課題（50%）：情報処理力、発想力、表現力、完成度を評価する ③課題発表（20%）：課題の制作意図をしっかりと発表できるか評価する
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	時間：出講日〔土曜日〕1・2限の 講義前後 場所：授業実施教室
◎	◎	—	○	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
就職活動とキャリアデザイン	佐藤 宏樹 神林 優	講義	前期	2	1	MM 516

科目の概要および目的

キャリアデザインとは主体的に自らの人生をデザインしていくことです。本授業では、自分自身の大学生活を振り返り、大学での学び（経験・スキル・知識）が将来の職業にどう結びつくのかを考えます。自己理解、職業理解を深め、自らの卒業後の進路を具体的に考え、実際の就職活動での目標設定と行動計画を立てます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・就職活動の流れを理解し、社会に出るまでの行動計画書を作成することができる。
・様々なワークシートの作成を通して、自分自身の強みを言語化し、自己PRを作成することができる。
・自分自身の大学での学び（経験・スキル・知識）をどのように将来のことに生かすか考えることができる。
・プレゼンテーションを通して、高いコミュニケーション能力を身につけることができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンスとイントロダクション	就職活動における「受け取る人」から「創る人」への視点の変換を解説する。社会に出るまでのスケジュールを解説し、仕事についてリサーチ・ワークを行う。	事前/シラバスを熟読してくる（0.5h） 事後/授業内容を復習する（1h）	○
2	フリーランスと作家の働き方の違い	仕事と報酬、対価とはなにかを解説し、社員、フリーランス、契約社員など雇用形態別の働き方・税金・保険などの違いを説明する。	事前/就職活動のスケジュールを調べてくる（1h） 事後/授業内容を復習する（1h）	○
3	自分を知る①	自分の学生生活を振り返り、学生生活振り返りシートとライフラインチャートを記入する。	事前/強みのエピソードを書きしておく（1h） 事後/LLチャート、振り返りシートの記入（1h）	○
4	自分を知る② 映像から自己PRのポイントを学ぶ	就職活動の流れを理解し、なぜ自己理解が重要なのかを学ぶ。映像から自分自身が強く語れるエピソードは何か検証する。	事前/就活手帳の10-11Pを熟読してくる（0.5h） 事後/LLチャート、振り返りシートからエピソードを選び、具体的に書く（1h）	○
5	自分を知る③	社会人基礎力測定の結果から自分の長所・短所を知る／自分の強みをまとめる。	事前/前回の授業内容を復習する（0.5h） 事後/授業内容を復習する（1h）	○
6	自己PRと履歴書①	短所から長所へ視点を変えて捉えてみる／大学履歴書「学生生活を通じて得た力」欄と「長所、短所、自己PR」欄の解説／文章化する。	事前/就活手帳の12P～15Pを熟読してくる（1h） 事後/履歴書の欄の書き分けを決める（1h）	○
7	自己PRと履歴書②	宝塚大学の指定履歴書の個人情報欄を解説する／先輩の自己PRのサンプル紹介／自己PRを文章化する。	事前/中学と高校の正式名を調べてくる（0.5h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
8	仕事を知る① 求人票、求人情報の見方	求人票の見方を学ぶ／自分の働く条件のこだわりを考えてみる。	事前/志望職種について調べてくる（1h） 事後/ワークシートを仕上げてくる（1h）	○
9	仕事を知る② 応募情報と選考フローの理解	希望する仕事を深掘する一業界情報サイト、就活サイト、求人票から各職種の応募条件や選考フローを理解する／求人情報から仕事と会社を知る	事前/求人票を見てくる（0.5h） 事後/自己PRワークシート、履歴書自己PR欄を完成させてくる（1h）	○
10	仕事を知る③ 志望動機の文章化	今のWILL・CAN・MUSTを整理し、求められていることを意識して志望動機を言葉にしてみる／志望動機の書き方のポイントを学ぶ。	事前/志望動機欄以外を記入してくる（1.5h） 事後/WILL・Can・Mustワークシートを完成させる（1h）	○
11	就職活動の流れを学ぶ① 企業とのやりとりの作法	企業とのメールのやりとりを学ぶ。選考連絡にメールで返信する際のビジネスメールのルールと書き方を学ぶ。	事前/就活手帳18P-21Pを読んでくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（1h）	○
12	就職活動の流れを学ぶ② 筆記試験対策	筆記試験の内容と対策の仕方を学ぶ。SPIの非言語、言語問題を解いてみる。	事前/言語問題、非言語問題を1問ずつ問いてくる（0.5h） 事後/SPI対策の勉強をする（1h以上）	○
13	就職活動の流れを学ぶ③ 面接とグループディスカッション	選考段階別の面接の種類とポイントを学ぶ／就活で行われるグループディスカッションの疑似体験を行い、ポイントを学ぶ	事前/就活手帳90P-95Pを読んでくる（1h） 事後/授業内容の復習と実践（2h）	○
14	就職活動の流れを学ぶ④ 模擬面接・プレゼンテーション	面接の流れ（入室から自己紹介まで）を体験し、自己PRを声に出してみる。公開模擬面接にチャレンジする。	事前/履歴書の自己PRをもう一度読んでくる（0.5h） 事後/行動計画書を記入してくる（0.5h）	○
15	プレゼンテーションとまとめ	今後の自分自身の行動計画を立てる。授業の振り返りと総括を行う。	事前/行動計画書を完成させてくる（1h） 事後/自らの実践に活かす（1h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各ワークシートは授業内でアドバイスと共に返却を行います。 ・履歴書と行動計画書は授業後に返却します（後日返却日を指示）。
--	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・3年生は可能な限り履修することが望ましい。
・日本での就職を希望する留学生は日本語能力（N1）を取得していることが望ましい。授業時間内で文章を書く時間、発表をする時間があります。
・本授業では、毎回のようにワークシート作成、ディスカッション、プレゼンテーションがあり、それらに積極的に取り組む必要があります。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	宝塚大学「就活手帳」（初回授業時に配布）
-----	----	------	----------------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30点）：授業態度や発言内容、ワークシートやグループワークに積極的に取り組んでいるかを評価する。
②課題（40点）：履歴書と行動計画書の記入内容について授業で学んだことを生かし具体的に記入されているかを評価する。
③最終プレゼン（30点）：プレゼンテーションの方法と内容について評価する。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	○	○	◎	○

オフィスアワー

時間：授業前後（30分） 場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
キャラクター造形演習 (旧 ファンシーキャラクター創作)	市野 治美	演習	後期	2	2	MA 553

科目の概要および目的

巨大産業である日本のキャラクタービジネス。魅力的なキャラクターとはどのようなもので、どのような工程を経てつくられていくのか。ストーリー漫画キャラクターと、商業キャラクターの両面から、課題を通しオリジナルキャラクターを自在に作る実力と、企画力、プレゼンテクニックを身につける。既存キャラクターや、企業の広報戦略の分析、発想法や造形法のメソッドの学習を行い、各演習ごとにキャラクターを制作、プレゼンする。最終課題は集大成として、12種のキャラクター関連作品を制作する。(チーム可)

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・求められているものは何なのかを把握することができる
- ・発想し、形にすることができる
- ・Illustratorでキャラクターを描画できる
- ・効果的なプレゼンができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	ガイダンス：授業内容と最終課題の説明 課題1：オリジナルキャラクターの制作（鉛筆）	前）キャラクターを作るとは何かを思索する（1時間）	○
2	キャラクター造形とは	キャラクターとは何か。概論の講義 課題2：既存のキャラクター作品を分析：PowerPointにまとめる	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
3	キャラクター発想法：1	抽象イメージとは何か。発想法の講義－マインドマップ 課題3：抽象イメージから発想し、キャラクターを制作する	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
4	キャラクター発想法：2（1）	具象イメージとは何か。発想法の講義－造形模写 課題4：具象イメージから発想し、キャラクターを制作する（ラフ）	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
5	キャラクター発想法：2（2）	具象イメージとは何か。発想法の講義－合成と拡張 課題4：具象イメージから発想し、キャラクターを制作する（仕上げ）	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
6	キャラクター発想法：3	色とは何か。意味と効果 課題4：色のイメージから発想し、キャラクターを制作する	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
7	キャラクター発想法：4	数とヴァリエーションとは何か。意味と効果 課題4：1、2、3、の復習と展開の作品を制作	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
8	中間発表	課題4の発表及び講評 最終課題の計画発表	前）課題作品と最終課題の計画発表プレゼンに向けての準備・練習（3時間）	○
9	キャラクター造形：1	広報用キャラクター企画の概論 課題5：商品からキャラクターを創作する1	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
10	キャラクター造形：2	キャラクタービジネスの概論。 課題5：商品からキャラクターを創作する2	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
11	キャラクター造形：3	最終課題の最終企画発表 課題5：商品からキャラクターを創作する3	後）授業課題のブラッシュアップ（3時間）	○
12	最終課題制作（1）	12種のキャラクター関連作品の制作	後）作品制作（3時間）	○
13	最終課題制作（2）	12種のキャラクター関連作品の制作	後）作品制作（3時間）	○
14	最終課題制作（3）	12種のキャラクター関連作品の制作	後）作品制作（3時間）	○
15	講評会	最終課題のプレゼンテーション、講評	前）作品のプレゼン準備をする（2時間） 後）講評を振り返り、作品のブラッシュアップを行う（1時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・事前レポートは毎回提出、評価後、返却
--	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Illustrator、Photoshop、PowerPointの基礎操作技術があること ・演習課題を完成させる意欲があること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（20%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む姿勢を評価する
②課題（50%）：授業の内容を反映しているか、作品性オリジナリティがあるか、期限、技術レベルの総合評価（1課題につき10%）
③最終課題（30%）：授業の内容を反映しているか、作品性オリジナリティがあるか、技術レベル、プレゼン表現力の総合評価
※各課題の未完成作品は評価の対象にしない

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
◎	◎	—	○	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
マンガ制作実習Ⅱ (旧 オリジナル漫画制作Ⅱ)	上原 愛弓	演習	後期	2	2	MA 555

科目の概要および目的

シナリオ、演出、作画技法など、これまで学習してきたことを基に、投稿・持ち込みを前提としたオリジナルマンガ制作を行う。完成原稿のみならず、入稿に必須なスキルも身につける。同時に小課題にてより商業マンガらしい画面構成に挑戦する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・魅力のある、商業的なオリジナルマンガの創作ができる
- ・デジタルコミックとして発信することができる
- ・入稿に適した原稿データを作成することができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	アイディア	課題説明/マンガの画面構成について/アイディア出し	事後：制作のための取材/3時間	○
2	設定・プロット（1）アイディア	キャラクター（デザイン）について説明する/設定・大筋作成	事前：制作のための取材/3時間	○
3	設定・プロット（2）設定	キャラクター（多方向からの描写）について説明する/設定・大筋作成	事前：制作のための取材/3時間	○
4	ネーム（1）ネーム制作	キャラクター（動き）について説明する/ネーム制作	事前：模写・研究・ネーム制作/3時間	○
5	ネーム（2）ネーム制作	背景とキャラクターについて説明する/ネーム制作	事前：模写・研究・ネーム制作/3時間	○
6	ネーム（3）ネーム制作	マンガの現状（座学）/ネーム制作	事前：模写・研究・ネーム制作/3時間	○
7	ネーム（4）ネーム修正	マンガの現状（座学）/ネーム修正	事前：模写・研究・ネーム制作/3時間	○
8	ネーム（5）ネーム修正	マンガの現状（座学）/ネーム修正	事前：模写・研究・原稿制作/3時間	○
9	原稿（1）作画	マンガの現状（座学）/原稿制作	事前：模写・研究・原稿制作/3時間	○
10	原稿（2）作画	マンガの現状（座学）/原稿制作	事前：模写・研究・原稿制作/3時間	○
11	原稿（3）作画	マンガの現状（座学）/原稿制作	事前：模写・研究・原稿制作/3時間	○
12	原稿（4）作画	マンガの現状（座学）/原稿制作	事前：模写・研究・原稿制作/3時間	○
13	原稿（5）作画	マンガの現状（座学）/原稿制作	事前：模写・研究・原稿制作/3時間	○
14	編集	完成原稿の編集、製本	事前：模写・研究・製本について調べる/3時間	○
15	講評会	完成作品の講評、ディスカッション	事前：自身の課題を検討する/3時間	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・実技に対して個別にコメントします ・提出物にコメントをつけて返却します
--	---

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・短編ストーリーマンガにするためのアイディアを持っておくこと

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題（70%）：表現力・完成度を評価する
②平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているかを評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔月〕授業終了後 場所：授業実施教室
△	◎	—	○	—	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アニメ制作Ⅳ (旧 動画技術Ⅱ (アニメ制作))	古瀬 登	演習	後期	2	2	AN 559

科目の概要および目的

後期は、前期（アニメ制作Ⅲ（旧 動画技術Ⅰ（アニメ制作））で作成した絵コンテを基に作業を進め、作品を完成させる。
アニメーション制作において、台詞ではなくモンタージュでもなく、アニメーション作品で人を感動、共感、ユーモア等を表現できれば、それはたいへんな技術力でありアニメの総合力なのだ。そうした能力を磨くための指導を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・絵コンテを基にアニメーションを制作できる
- ・臨機応変にスケジュールを管理することができる
- ・グループ制作において柔軟なコミュニケーションを取ることができる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	スケジュールの見直し	現状の成果を報告し、後半のスケジュールを立て直す	事後/課題の制作（3h）	○
2	レイアウト	レイアウト作業	事後/課題の制作（3h）	○
3	原画（1）	レイアウトを元に大まかな動きのラフを作成する。	事後/課題の制作（3h）	○
4	原画（2）	ラフの動きをさらに正確にし、動きのチェック。	事後/課題の制作（3h）	○
5	動画（1）	中割作業	事後/課題の制作（3h）	○
6	動画（2）	クリンナップ	事後/課題の制作（3h）	○
7	仕上げ・撮影（1）	全てのカットをスキャン・撮影	事後/課題の制作（3h）	○
8	中間発表（仮提出）	各グループ全体で発表、プレゼン。この時点で絵コンテの決定稿とする。	事後/課題の制作（3h）	○
9	仕上げ・撮影（2）	全てのカットを調整	事後/課題の制作（3h）	○
10	撮影・編集（1）	AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンボジットする）。	事後/課題の制作（3h）	○
11	撮影・編集（2）	前回到引き続き、組み合わせたコンボジションに効果を加えていく。	事後/課題の制作（3h）	○
12	講評会	アニメ指導教員全員での講評会を実施	事後/課題の制作（3h）	○
13	リテイク及びブラッシュアップ	講評会で指摘された箇所を修正、ブラッシュアップを行う	事後/課題の制作（3h）	○
14	最終仕上げ	アニメーション全体を見て、不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	○
15	最終チェック	指導教員からの最終チェックを経て、提出	事前/課題の制作（3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「アニメ制作Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」	・講評会にて全体の課題発表と講評を行う
---------------	---------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・アニメ制作中は随時担当教員とのミーティング、あるいは指導を受けること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（20%）：授業態度、グループ制作に積極的に参加できているか ②課題（50%）：スケジュールを管理できているか。表現力・完成度はどうか ③成果発表（30%）：講評会でのプレゼン・内容について評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
△	◎	—	—	○	○	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
ゲーム企画演習Ⅳ	井上・吉岡・増田	演習	後期	2	2	GA 563

科目の概要および目的

ゲーム制作における、作業の流れを習得し運用することを目的とする。
UI/UX、スケジュールやコミュニケーションなどの重要性を理解する。企画よりXDでのプロトタイプ制作を行い、Unityでの実機でのデモンストレーションを行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・プロジェクトマネジメント・スケジュールリング能力を身につける。
- ・画面遷移とUI/UXの基礎を身につける。
- ・実践的なゲーム制作手法とプロジェクトコミュニケーション力を身につける。
- ・企画書、仕様書、画面遷移図、プロトタイプ、実機データの作成

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション・企画	授業の進め方の説明 個人での作成にあたり大まかなスケジュールを立てる	事前及び事後／企画準備 6 時間	○
2	ゲーム企画書の書き方Ⅰ	実際のゲーム企画書の書き方を学びながら、自己制作物の作成を行う。	事前及び事後／企画書作業 6 時間	○
3	ゲーム企画書の書き方Ⅱ	実際のゲーム企画書の書き方を学びながら、自己制作物の作成を行う。	事前及び事後／企画書作業 6 時間	○
4	画面遷移の考え方Ⅰ	フローチャート作成法、XDの使い方	フロー作業 6 時間	○
5	少画面遷移の考え方Ⅱ	UI、UXの基礎 及びシミュレーション	事前及び事後／フロー作業 6 時間	○
6	仕様書作成Ⅰ	仕様書の作成を行う	事前及び事後／仕様書作成 6 時間	○
7	仕様書作成Ⅱ（提出）	仕様書の作成を行う	事前及び事後／仕様書作成 6 時間	○
8	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成する。	事後／プレゼン準備 6 時間	○
9	プレゼンテーションと講評	プレゼンを行い他作品の評価レポートを提出	制作と進捗報告の準備 3 時間	○
10	チームプロト制作（1）	チームにてプロトタイプを企画作成する プレスト	事前及び事後／企画作業 2 時間	○
11	チームプロト制作（2）	チームにてプロトタイプを企画作成する まとめ	事前及び事後／企画作業 2 時間	○
12	チームプロト制作（3）	中間提出と進捗確認 プレゼン	制作と進捗報告の準備 3 時間	○
13	チームプロト制作（4）	チームにてプロトタイプを企画作成する プレスト	事前及び事後／企画作業 6 時間	○
14	チームプロト制作（5）	チームにてプロトタイプを企画作成する 完成	事前及び事後／企画作業 6 時間	○
15	プレゼンテーション	作品提出とプレゼン、講評 振り返り	プレゼンテーション準備	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「ゲーム企画演習Ⅲ」	・提出物に対し各自へ講評を行う。 ・全体のプレゼンテーションと学生同士の評価と合わせ教員より指導する
-------------	---

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Unity、Unreal Engine プログラムやモデリングなどの専門技能、3Dモデル、2Dでの作業を周知している事
--

教科書・参考文献

教科書	授業内で随時紹介し使用	参考文献	授業内で随時紹介
-----	-------------	------	----------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30％）：授業態度 ②中間提出物（30％）：完成度、クオリティ、プレゼンテーション ③最終時課題（40％）：完成度、クオリティ、プレゼンテーション
--

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F 掲示板に掲示）
○	△	—	◎	◎	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
3 DCGⅣ	宮下 善成	演習	後期	2	2	GA 565

科目の概要および目的

3DCGソフト“Houdini”はハリウッド映画には欠かせないVFXツールとなっている。このHoudiniを使用し、アニメーションの制作演習を行う。基礎的な操作方法から覚え、エフェクトなどプロシージャルなアニメーションを習得する。また、実写との合成を行うことにより、ライティングやカメラなどの設定方法を習得し作品制作を進めていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・3DCGソフトHoudiniの基本概念を理解し、基本操作の習得ができる。
・3DCGと実写合成におけるライティング、カメラを理解する事により、リアルな映像作品が制作できるようになる。
・機能の組み合わせを工夫することにより、オリジナリティのある作品制作を行えるようになる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	前期授業の概要を説明する。CG作品を鑑賞する。	事前（Houdiniというソフトについて調べる/3H）	
2	粒子（パーティクル）の制作	粒子の制作方法を習得する。	事後（粒子制作の復習/3H）	○
3	粒子（パーティクル）の制作	粒子の制作方法を習得する。	事後（粒子制作の復習/3H）	○
4	CGと実写の合成（1）	CGと実写の合成を習得する。	事後（CG合成の復習/3H）	○
5	CGと実写の合成（2）	CG合成のムービー作品を作ってみる。	事後（CG合成の復習/3H）	○
6	変形アニメーション	変形アニメーションを習得する。	事後（変形アニメーションの復習/3H）	○
7	変形アニメーション作品制作（1）	企画・絵コンテを制作した上で、変形アニメーション作品を制作する。	事後（変形アニメーションの制作/3H）	○
8	変形アニメーション作品制作（2）	変形アニメーション作品を制作する。	事後（変形アニメーションの制作/3H）	○
9	変形アニメーション作品制作（3）	変形アニメーション作品を制作する。	事後（変形アニメーションの制作/3H）	○
10	変形アニメーション作品制作（4）	変形アニメーション作品を制作する。	事後（変形アニメーションの制作/3H）	○
11	連動するアニメーション	変形アニメーション作品講評会。連動するアニメーションを習得する。	事後（連動アニメーションの復習/3H）	○
12	連動アニメーション作品制作（1）	企画・絵コンテを制作した上で、変形アニメーション作品を制作する。	事後（連動アニメーションの制作/3H）	○
13	連動アニメーション作品制作（2）	連動アニメーション作品を制作する。	事後（連動アニメーションの制作/3H）	○
14	連動アニメーション作品制作（3）	連動アニメーション作品を制作する。	事後（連動アニメーションの制作/3H）	○
15	連動アニメーション作品制作（4）	連動アニメーション作品を制作する。作品講評会。	事後（連動アニメーションの制作/3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「3 DCGⅢ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・各課題ごとに、課題発表と講評を行う。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・Photoshop及びAfter Effectsの基礎知識。

教科書・参考文献

教科書	参考文献
PDFファイルでテキストを用意しています。	『Houdiniではじめる3Dビジュアルエフェクト』平井 豊和（I・O BOOKS） ¥2,484

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか
②成果発表（10%）：自作発表の場でのプレゼンの姿勢・内容について評価する
③課題（60%）：課題意図が理解できているか・完成度はどうか・締め切りが守られているか

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	◎	—	—	△	○

オフィスアワー

時間：出講日〔金曜日〕の授業（1・2限）の前後
場所：授業実施教室（601）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
インタラクティブ映像制作 (旧 映像制作演習)	西山 信行	演習	後期	2	2	GA 566

科目の概要および目的

Unityを使ったインタラクティブな映像制作に挑戦してもらいます。
その体験を通じて、「自らが考えた作品を完成させるために、どんな能力が必要なのか」を一緒に学んでいきましょう！

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・Unityを使ったオリジナルの映像作品を作る
- ・インタラクティブな映像作品についての知見を得る
- ・本人が実現したいと考えたことを実現する力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	道具の使い方を知る	Unityの基本的な使い方をおさらいします	事後（授業内容の復習/1.5H）	
2	物体をを1つ扱う	物理法則の世界に物体を1つ召喚します。	事後（授業内容の復習/1.5H）	
3	物体をたくさん扱う	物体を「たくさん」召喚したら、世界はどう変化するのでしょうか	事後（授業内容の復習/1.5H）	
4	世界に触れる	自ら作った世界に干渉してみましょう	事後（授業内容の復習/1.5H）	
5	「台本」を用意する	役者たちに演技をしてもらうためには台本が必要です	事後（授業内容の復習/1.5H）	
6	PCにサイコロを振ってもらう	予測不能な動きを表現する手法とは？いかさまはダメです。	事後（授業内容の復習/1.5H）	
7	サウンドエフェクト	映像作品には音も重要な演出要素です	事後（授業内容の復習/1.5H）	
8	中間課題	これまで学んだ事をフル活用して作品を1つ手掛けてください	事後（授業内容の復習/1.5H）	
9	品評会	皆さんの課題を互いに評価。今後のより良い作品作りに活かします。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3H）	
10	出演要請	あなたが手掛けた素材、作品に登場してもらいましょう	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3H）	
11	動きの制御	物理演算以外で表現する「気持ちの良い動き（アニメーション）」を学ぶ	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3H）	
12	カメラ撮影	3Dの世界は画面の捉え方で印象を大きく変えることができます。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3H）	
13	ポストプロセッシング	作品が「Unityっぽい」印象から脱却する最初の一步について知ろう	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3H）	
14	最終課題	これまで学んだ事をフル活用して作品を1つ手掛けてください。容赦はいりません。	事前（疑問点の整理/1.5H） 事後（課題制作/3H）	
15	品評会2	これまで学んだ事をフル活用して作品を1つ手掛けてください。容赦はいりません。	事前（課題制作/4.5H） 事後（まとめ・整理/1.5H）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「プログラム基礎」	・発表したものに対して授業全体で講評を行います。 ・質問に対して個別にコメントします。
------------	--

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・「プログラム基礎」修得済、または、同等の知識・理解があること。 ・Photoshopの基本操作ができること。
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します。
-----	----	------	------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組み、当日に演習課題がある場合は提出すること。 ②課題制作（70%）：授業内容の理解と、制作意図の把握が、課題制作にしっかりと反映されているかどうかを評価し、各自の仕様に対する完成度を重視します。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔 水 〕の授業前後 場所：授業実施教室または7 F 非常勤講師控室
◎	◎	○	◎	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
絵本表現Ⅱ	安田 隆浩	演習	後期	2	2	IL 567

科目の概要および目的

短い文章や詩などにイラストレーションをつけ、絵本・画集を制作していきます。
テキストとイラストレーションの関係を考え、手描きで作品を制作します。
これまでの課題制作や独自の創作体験を活かし、自分ならではの作品作りを目指していきます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・文章からの自由な発想力を身につける
- ・“本”という形態の中でテキストと絵の関係、見せ方、構成を考える力を身につける
- ・イラストレーションの役割を考え、実践する力を身につける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業説明と課題の導入。授業参加者で1冊の詩画集を作る。	事前：シラバスを熟読する。（30分程度） 事後：詩を選びイメージを広げる（1時間程度）	○
2	詩画集（1）	アイデアを考える。	事前：アイデアを考える。下図を描く（2時間程度） 事後：絵本にふれる（1～2時間）	○
3	詩画集（2）	イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：絵本にふれる（1～2時間）	○
4	詩画集（3）	イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：絵本にふれる、レポート（2時間程度）	○
5	詩画集（4）	一枚目を仕上げる。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：アイデアを考える（1～2時間）	○
6	詩画集（5）	二枚目のアイデアの決定、イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間）	○
7	詩画集（6）	イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：次課題のテキストを読む（1時間程度）	○
8	詩画集（7）、講評会	仕上げと講評。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：次課題のアイデアを考える（1～2時間）	○
9	物語とイラストレーション（1）	短編の物語、文章から絵本を作る。アイデアを考える。	事前：アイデアを考える。（1～2時間） 事後：製本について学ぶ（1～2時間）	○
10	物語とイラストレーション（2）	アイデアを決定し、イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：製本について学ぶ（1～2時間）	○
11	物語とイラストレーション（3）	イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：製本について学ぶ（1～2時間）	○
12	物語とイラストレーション（4）	イラストを制作する。	事前：製本工程をレポートにて提出（1時間程度） 事後：課題の進行（1～2時間）	○
13	物語とイラストレーション（5）	イラストを制作する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：製本の準備をする（30分程度）	○
14	物語とイラストレーション（6）	イラストを制作する。製本する。	事前：課題の進行（1～2h） 事後：製本の準備をする（30分程度）	○
15	講評会	仕上げと講評。	事前：課題の進行（1～3h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「絵本表現Ⅰ」または「イラストレーションⅠ又はⅡ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・課題毎の講評会で各自にコメントします。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・一課題の中で数枚のイラストレーションを描くので計画性をもって時間配分を考えること。
- ・製本作業を各自工夫して行なう。紙や製本工程等の研究、準備をする。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介。
-----	----	------	---------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業への取り組み姿勢（30%）：計画性・積極性・作品へのこだわりを評価します。
②作品の評価（70%）：文章とイラストレーションの関係性を考えられているか。独創性があるか。完成度が高いか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
◎	◎	—	◎	△	○

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業後30分
教室：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
造形表現Ⅱ (旧 イラストレーションアートⅡ)	高田 美苗	演習	後期	2	2	IL 568

科目の概要および目的

1年、2年、3年の各学年で、一番興味を持った授業をテーマに、B1サイズ相当（立体、版画等でも良い）の作品を2点仕上げる。4年の卒業研究に向けて、自分が学んで来たことを振り返り、もう一度自分を見つめ直す。実際にアートの現場（ギャラリーなどの展示）に足を運び、卒業研究を展示方法まで見据えて企画するための力をつける。また、制作物は、3年前期までの授業の課題にかかわらず、自由に選んだテーマでも良い。この授業は、自分を見つめ直し、自分が何に興味を持っているのか、何を掘り下げて制作したいのかを考え直し、主体性を持つための授業である。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・企画力を身に付ける
- ・観察力を身に付ける
- ・立てた目標を完遂する力を付ける

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	課題説明	卒業制作についての説明（テーマ、ボリューム、技法等）。	事前/「卒業制作手帳」を読む（1h） 事後/「卒業制作手帳」を読む（1h）	○
2	アートの現場を知る（1）	展示を3ヶ所以上見てください。個展、グループ展、プロ、アマチュア、若手、ベテラン等、なるべく色々な展示を見るようにする。	事前/展示まわり（1h） 事後/展示まわり（1h）	○
3	アートの現場を知る（2）	展示のレポート提出及び、発表。	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○
4	自分の課題作品を考える（1）	4ヶ月の授業内で出来るボリュームの課題を考える。	事前/テーマを考える（1h） 事後/テーマを考える（1h）	○
5	自分の課題作品を考える（2）	4ヶ月の授業内で出来るボリュームの課題を考える。課題発表	事前/テーマを考える（1h） 事後/テーマを考える（1h）	○
6	制作（1）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。課題全体の案を出す。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
7	制作（2）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。細かいラフ案を出す。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
8	制作（3）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。ラフ案に沿って下描き等の作業。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
9	制作（4）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。下描きを完成させる。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
10	制作（5）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。本描きに入る。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
11	制作（6）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。全体の四分の一を完成させる。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
12	制作（7）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。全体の二分の一を完成させる。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
13	制作（8）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。全体の四分の三を完成させる。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
14	制作（9）	自分の立てたスケジュールに沿って進んでいるか、進捗状況のチェックを受ける。すべての課題を完成させる。	事前/制作（1h） 事後/制作（1h）	○
15	講評会及び発表	講評会及び発表。	事前/発表の予習（1h） 事後/復習（1h）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

	・各課題ごとに、全体の課題発表と講評を行う
--	-----------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・材料の購入予算を10,000円程度準備しておく。
- ・筆記具は初回から用意すること。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①課題制作点（60%）：課題の表現力・独創性・完成度を評価する。
- ②平常点（30%）：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。
- ③課題発表（10%）：課題の制作意図をしっかりと発表できているか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板上に掲示）
○	◎	○	○	○	◎	

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
グラフィックデザイン演習Ⅱ (旧 グラフィックデザインⅢ)	松吉 太郎	演習	後期	2	2	IL/MD 569

科目の概要および目的

架空の会社を想定し、その業務内容、社名のネーミングも含め企画書を作成。会社のマークをデザインし、ステーションナリー等に展開する。最後にその会社を最も良く表現できる展開（広告展開、パッケージやサインなど幅広く）を考え、作成する。会社のコンセプトとビジュアルを練り上げながら完成させるので、デザインの総合力を問われます。また自己完結せず広く社会との繋がりを意識した、より深い思考と造形力が必要になってきます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デザインによるコミュニケーションができる。
- ・自分が表現したものについて他者に論理的に説明ができる。
- ・デザインと社会の繋がりを考え、獲得した表現方法で様々な課題を発見、解決することができる。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション	全体の流れを説明。進行状況により多少講義内容が変更することがあります。また報告、発表は随時おこないます。	常に事前学習としてリサーチ、アイデア出しを繰り返す。	
2	課題Ⅰ〔企画書〕(1)	どのような会社にするか、仕事内容、社名のネーミングなど企画書にまとめる。	常に事前学習として課題についての報告・連絡・相談の準備	○
3	課題Ⅰ〔企画書〕(2)	企画書の制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
4	課題Ⅱ〔ロゴマーク〕(1)	ロゴマーク、シンボルマークをデザインする。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
5	課題Ⅱ〔ロゴマーク〕(2)	ロゴマークの制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
6	課題Ⅱ〔ロゴマーク〕(3)	ロゴマークの制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
7	課題Ⅲ〔アプリケーション〕(1)	ロゴマークを使い、名刺やステーションナリー（封筒・便箋）に展開する。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
8	課題Ⅲ〔アプリケーション〕(2)	制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
9	中間発表	各自、現時点での課題の進行状況の発表を行う。	事前/課題の制作 (3H) 事後/講評の確認	○
10	課題Ⅳ〔デザイン展開〕(1)	会社を表現するのに相応しいデザイン展開を考える。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
11	課題Ⅳ〔デザイン展開〕(2)	会社のブランディングを意識し、明快な企業イメージ作りを考える。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
12	課題Ⅳ〔デザイン展開〕(3)	デザイン展開の制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
13	課題Ⅳ〔デザイン展開〕(4)	デザイン展開の制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
14	課題Ⅳ〔デザイン展開〕(5)	デザイン展開の制作。	事前/課題の制作 (3H) 事後/修正点の確認 (1.5H)	○
15	講評会	各自、作品に対するプレゼンテーションを行う。最後に講評。	事前/課題の制作 (3H) 事後/講評の確認	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・毎授業内で個別に課題に対する報告・連絡・相談を受けアドバイスします。
- ・各課題ごとに、発表会を行いそれぞれに講評をする。

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・「グラフィックデザイン演習Ⅰ」を修得済みであることが望ましい。
- ・デザイン制作ソフトウェア Adobe Illustrator、Photoshop、InDesign など使える事が望ましい。

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	随時授業内で紹介します。
-----	----	------	--------------

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点（30％） 報告・連絡・相談がきちんと行われているか。
 ②課題（50％） 理解力・表現力・芸術性を評価する。
 ③課題発表（20％） 表現をいかに理論的に説明出来るか。

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力
○	◎	—	○	◎	○

オフィスアワー

時間：出講日〔火・金〕の授業後1時間
 場所：授業実施教室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
コンテンツデザイン演習	若林 泰紀 渡邊 哲意	演習	後期	2	2	MD 572

科目の概要および目的

現在のコンテンツ業界はメディアミックスによる企画はもちろんのこと、既存コンテンツについても新たなメディア展開によりリデザインが行われるなどデザインに企画による新たな価値が生み出されている。この授業ではコンテンツを発信する様々なメディアデザイン提案を個人もしくはグループで行い、企画だけでなく実際の完成されたモデルまで制作を行ない、メディアにおけるデザイン方法論を理解し、企画・提案・表現・伝達のスキルを身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・メディアにおけるデザイン方法を理解する
- ・デザインの企画ができる
- ・デザインの提案ができる
- ・考えた提案を表現できる

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	ガイダンス	授業の進め方説明、コンテンツデザインの概要説明	事後：コンテンツデザインの復習（2時間）	○
2	講義、演習（1）	コンテンツデザインを講義、課題を設定	事後：課題を設定（2時間）	○
3	講義、演習（2）	コンテンツをデザインするにあたり、必要な調査を講義。設定した課題に対してアイデア出し	事後：設定した課題に対して調査、アイデア出し（4時間）	○
4	講義、演習（3）	様々なメディア（紙・動画・商品・空間メディア）に展開するコンテンツのデザインを講義。設定した課題に対してアイデア出し	事後：設定した課題に対して調査、アイデア出し（4時間）	○
5	講義、演習（4）	設定した課題に対しアイデア出し、制作、個別指導	事後：アイデア出し、制作（4時間）	○
6	講義、演習（5）	設定した課題に対しアイデア出し、制作、個別指導	事後：アイデア出し、制作（4時間）	○
7	講義、演習（6）	アイデアの整理、資料化、個別指導	事後：まとめ、発表準備（4時間）	○
8	評価Ⅰ	資料化、プレゼンテーション	事前：制作完成、発表準備（4時間）	○
9	実技（1）	研究するコンテンツを設定、アイデア出し、個別指	事後：研究するコンテンツを設定（2時間）	○
10	実技（2）	設定したコンテンツに対しアイデア出し、個別指導	事後：研究コンテンツの制作（4時間）	○
11	実技（3）	設定したコンテンツに対しモデルを制作、個別指導	事後：研究コンテンツの制作（4時間）	○
12	実技（4）	設定したコンテンツに対しモデルを制作、個別指導	事後：研究コンテンツの制作（4時間）	○
13	実技（5）	設定したコンテンツに対しモデルを制作、個別指導	事後：研究コンテンツの制作（4時間）	○
14	実技（6）	まとめ、資料化、個別指導	事後：まとめ、発表準備（4時間）	○
15	評価Ⅱ	資料化、プレゼンテーション	事前：制作完成、発表準備（4時間）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

・「デザイナーズペイ」

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・授業内のコミュニケーションで対応します

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

デザイン企画・制作に必要なPC操作スキル（Photoshop/Illustrator）を習得していること

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①授業毎の報告書（25%）：報告書記載内容の精度で評価する
 ②中間発表（25%）：発表の内容、発言、態度を評価する
 ③完成作品（50%）：作品コンセプト、そのアウトプットの精度を評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用
◎	○	—	○	△	◎

オフィスアワー

時間：木曜日の授業前後。その他については相談に応じる。
 場所：授業実施教室・803研究室

授業科目名	担当者名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	科目ナンバー
アドバタイジング演習	川野 智美	演習	後期	2	2	MD/IL 573

科目の概要および目的

現場ではどのような流れで広告がつくられていくのか、現場で働くデザイナーが広告や仕事の流れを説明するとともに、毎週ディスカッションをしながら演習を行い、広告の知識、表現について学ぶ。自らが設定する自由課題と、実際のブランドを使用した実践課題の二つの課題を通して、世の中に商品やサービスが発売されるまでのプロセスを学び、広告への関心、知識を高め、自らが広告表現できるように身につけていく。クリエイティブ業界の就活などの話も授業中に織り交ぜ、今後の就活に向けての準備としてクリエイティブ業界への興味・関心も高める。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・ 広告に対する知識、手法、技術を理解し、それを説明できる。
- ・ 広告がつくられる流れを理解し、リサーチ、企画立案、デザイン表現まで自ら行うことができる。
- ・ 就活に向けて、デザイン、クリエイティブ業界に対して興味・関心を持つ習慣を身につける。

授業内容

週	テーマ	授業内容	事前学習（内容/時間） 事後学習（内容/時間）	AL
1	オリエンテーション / 広告について	これからの授業の流れと、広告業界、各クリエイターの役割、広告媒体の種類や特徴、製作プロセスなどの説明。	事後/身の回りにある広告を気にして見る（3H）	
2	課題1 説明（自由課題）	自らがテーマを設定して、広告を作る演習を行う。毎週講師とのディスカッションの場を設けるため、その際に疑問など進め方についてもアドバイスしていく。	事後/世の中のブランドをリサーチする（1.5H） 自分がやりたい広告テーマを考える（1.5H）	
3	課題1 テーマ決定	まずは自分がやりたい広告テーマを見つけ出し決定を行い講師に報告。アドバイスをもらい、決定したテーマのリサーチを行う。	事後/決定テーマをリサーチする（3H）	○
4	課題1 アイデアを考える	広告アイデアを考える。ターゲットに合わせて、媒体、ビジュアル、キャッチコピー、表現方法などを探っていく。	事後/授業内で終わらなかった部分を考える（3H）	○
5	課題1 広告制作	アイデアをもとに、いろんな方向性からのサムネイルを書き、決定したサムネイルをもとに広告制作を始める。	事後/デザイン制作（3H）	○
6	課題1 広告制作	前週と同様にデザイン制作に時間をあてる。	事後/デザイン制作（3H）	○
7	課題1 プレゼンテーション	広告のプレゼンテーションを行い、講評を行う。	事後/プレゼン後の意見を取り入れ、修正が必要であれば変更などを加えて完成させる（3H）	○
8	課題2 説明（実践課題）	実践課題のブランドを知るために、校外でオリエンテーションを行う。オリエン後グループに分かれてプレストを行う。（校外学習）	事後/ブランドに関してリサーチをする（3H）	○
9	課題2 グループディスカッション	グループに分かれて自分がリサーチしてきたことをもとにディスカッションを行ない、ブランドの理解と広告に関して議論する。	事後/ディスカッション内容を元にリサーチ（3H）	○
10	課題2 企画立案、表現方法を探る	広告アイデアを考える。ターゲットに合わせて、媒体、ビジュアル、キャッチコピー、表現方法などを探っていく。	事後/アイデアをまとめていく（3H）	○
11	課題2 企画書の作り方	企画書の基本的な作り方の説明。広告制作とともに企画書も同時に制作を始める。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
12	課題2 広告、企画書制作（1）	自分が決めた媒体に合わせた広告を制作、企画書制作に取り組む。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
13	課題2 広告、企画書制作（2）	前週と同様に広告制作、企画書制作に時間をあてる。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
14	課題2 広告、企画書制作（3）	前週と同様に広告制作、企画書制作に時間をあけるとともに、来週のプレゼンテーションに向けて準備を始める。	事後/課題デザイン制作（3H）	○
15	課題2 プレゼンテーション / まとめ	実践課題のプレゼンテーションと講評を行う / これまでの授業の総括	事後/プレゼン後の意見を取り入れ、修正が必要であれば変更などを加えて完成させる（3H）	○

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目

課題やレポート等に対するフィードバックの方法

・「デザイン基礎演習」・「広告表現概論」 ・「インフォメーションデザイン」	・課題に対して発表を行い、その場で講評をする。
--	-------------------------

履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

・課題に取り組むにあたり、媒体に合わせたソフトの操作ができるスキルが必要となる（Illustrator、Photoshop、After Effectsなど）
--

教科書・参考文献

教科書	なし	参考文献	なし
-----	----	------	----

成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点（30%）:積極的に授業に参加をしているか、また、課題の取り組み姿勢を評価する
②課題（50%）:情報処理力、発想力、表現力、完成度を評価する
③課題発表（20%）:課題の制作意図をしっかりと発表できるか評価する

ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

オフィスアワー

1. 主体的行動力	2. 表現力	3. 社会貢献力 コラボレーション力	4. 課題発見力 課題解決力	5. コミュニケーション力	6. 専門的知識・ 技能の活用力	時間：出講日〔土曜日〕1・2限の 講義前後 場所：授業実施教室
◎	◎	△	◎	◎	○	

2020年度 シラバス（授業計画）

編集・発行 宝塚大学 東京新宿キャンパス
〒160-0023 東京都新宿区西新宿7-11-1
☎ 03-3367-3411
FAX 03-3367-6761
発 行 日 2020年4月1日

