2021
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2021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。

2021年４月１日

宝　塚　大　学
東京メディア芸術学部

2021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
2021年度授業科目・授業担当一覧表…… 9
Ⅰ　基礎科目…… 23
Ⅱ　外国語科目…… 49
Ⅲ　専門科目
1. 学科必修科目 …… 79
2. 専門必修科目（1） …… 87
専門必修科目（2） …… 90
3. 専門選択科目（1） ……121
専門選択科目（2） ……151
専門選択科目（3） ……179
専門選択科目（4） ……213
専門選択科目（5） ……243

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		
	2019年度以降入学生	2018年度入学生	2017年度までの入学生
［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〉	10単位	10単位	6単位
〈専門必修科目〉	20単位	16単位	16単位
〈専門選択科目〉	68単位以上	72単位以上	76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ます。

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

【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 1 ② 04 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年度以降入学生用、下：2019年度以前入学生用となります。

注② 授業形式について

授業形式は以下の数字で示しています。1～5はオンライン授業です。6は対面授業です。

1 【動画型１】講義風景の録画（＋講義資料）
　（例）YouTubeや放送大学等。講義ビデオのストリーミング配信
2 【動画型２】PC画面の録画＋音声（＋講義資料）
　（例）PDFを表示しながら喋る、PowerPointのスライドに音声を乗せる等
3 【資料型】PowerPointのスライドやワード資料などを提示
　（例）通信添削講座
4 【自習中心型】学習課題や視聴すべき外部教材を提示し、学生が自習した成果をテストやレポート/提出課題等によって確認する
5 【同時双方向型】Microsoft Teamsを利用したライブ講義
　（例）ビデオ会議
6 【対面型】機材等や教育効果を担保するために対面で授業を行うもの

注③ 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学修方法を指します。本学部では、主体的な学修方法を積極的に取り入れることで、協調性や課題解決力を養成します。ALの要素を含む手法を取り入れる授業回については、以下のALの種別をAL欄に記載しています。

A. 学生間でディベートをさせる。
B. ２人以上のユニットで協働学習、グループ学習をさせている。
C. 学生個人または協働でプレゼンテーションを取り入れている。
D. 映像を見た後で、感想を述べさせる。学生同士で講評させる。
E. 発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等の授業を行う。
F. その他（上記A～Eに当てはまらないアクティブラーニング）

注④ 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〉

※注釈の説明はP.4・5を参照してください。

注①　注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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

コンピューター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

注③

回	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1　基本操作	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：1h）	
2	Photoshop&Illustratorチュートリアル2　画像データ、シェイプ	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
3	Photoshop&Illustratorチュートリアル3　カラー	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
4	Photoshop&Illustratorチュートリアル4　選択範囲、パス	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
5	Photoshop&Illustratorチュートリアル5　レイヤー、配置	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
6	Photoshop&Illustratorチュートリアル6　練習課題	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
7	Photoshop&Illustratorチュートリアル7　テキスト	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
8	Photoshop&Illustratorチュートリアル8　レタッチ、効果	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
9	Photoshop&Illustratorチュートリアル9　ブラシ、マスク	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
１０	Photoshop&Illustratorチュートリアル10　出力、デザインプロジェクト	デザインプロジェクトの概説を行う Photoshop：前回の復習、出力の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、出力の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
１１	Photoshop課題制作1　企画	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：1.5h）	
１２	Photoshop課題制作2　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:1h) 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3　プレゼンテーション Illustrator課題制作1　きかく	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:1h) 事後学習(デザイン企画･素材制作:1.5h)	C
１４	Illustrator課題制作2　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:1h) 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3　プレゼンテーション	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：1h) 事後学習(講評の振り返り)：1h	C

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の際に行う。
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	ワークデータの提出による
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回の復習20分 作業等（途中でワークデータの提出）150分 まとめ・次回の連絡等10分		
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		
教科書	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』	参考文献	Adobe Photoshop（https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html） Adobe Illustrator（https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html）

注④

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掲示板に掲示）
	○	◎	―	△	△	◎		

宝塚大学　東京メディア芸術学部　メディア芸術学科

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

2021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	24
GE 210	□	世界観と人生観Ⅱ	後期	中川　明博	2	25
GE 111	□	日本文化史Ⅰ	前期	馬場　匡浩	2	26
GE 211	□	日本文化史Ⅱ	後期	馬場　匡浩	2	27
GE 112	□	西洋文化史Ⅰ	前期	近藤　真彫	2	28
GE 212	□	西洋文化史Ⅱ	後期	近藤　真彫	2	29
GE 114	□	芸術教養Ⅱ（茶道・初級）	前期/後期	岩田　明子	2	30
GE 410	□	芸術教養Ⅲ（茶道・中級）	後期	岩田　明子	2	31
GE 115	□	心理学への招待Ⅰ	前期	小方　涼子	2	32
GE 213	□	心理学への招待Ⅱ	後期	小方　涼子	2	33
GE 116	□	音響概論	前期	東川　　愛	2	34
GE 214	□	音響心理学	後期	東川　　愛	2	35
GE 117	□	生活の中の法律Ⅰ	前期	青木　亮祐	2	36
GE 215	□	生活の中の法律Ⅱ	後期	青木　亮祐	2	37
GE 216	□	著作権法概論	集中	大和　　淳	2	38
GE 118	□	情報と経済Ⅰ	前期	加藤　雅夫	2	39
GE 217	□	情報と経済Ⅱ	後期	加藤　雅夫	2	40
GE 119	□	メディア社会学Ⅰ	前期	橋口　静思	2	41
GE 218	□	メディア社会学Ⅱ	後期	橋口　静思	2	42
GE 120	□	日本と国際情勢	前期/後期	二村　克彦	2	43
GE 121	□	新しい美術解剖学Ⅰ	前期	櫻木　晃彦	2	44
GE 220	□	新しい美術解剖学Ⅱ	後期	櫻木　晃彦	2	45
GE 221	□	社会の中の芸術と科学	後期	櫻木　晃彦	2	46
GE 122	□	ヒトと進化	前期/後期	櫻木　晃彦	2	47
GE 123	□	健康科学	前期/後期	真山　葉瑠	2	48

Ⅱ.外国語科目（ＦＬ）

［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		木戸口聡子	1	50
FL 110	□	英会話Ⅰ	前期		伊東　美穂	1	51
FL 210	□	英会話Ⅱ		後期	木戸口聡子	1	52
FL 210	□	英会話Ⅱ		後期	伊東　美穂	1	53
FL 310	□	英会話Ⅲ	前期		秋山まき子	1	54
FL 410	□	英会話Ⅳ		後期	秋山まき子	1	55
FL 313	□	ビジネス英語Ⅰ	前期		二村　克彦	1	56
FL 313	□	ビジネス英語Ⅰ	前期		稲葉麻里子	1	57
FL 413	□	ビジネス英語Ⅱ		後期	二村　克彦	1	58
FL 413	□	ビジネス英語Ⅱ		後期	稲葉麻里子	1	59
FL 114	□	英語講読Ⅰ	前期		近藤　真彫	1	60
FL 214	□	英語講読Ⅱ		後期	近藤　真彫	1	61
FL 112	□	中国語会話Ⅰ	前期		李　　春	1	62
FL 212	□	中国語会話Ⅱ		後期	李　　春	1	63
FL 311	□	中国語会話Ⅲ	前期		范　　文玲	1	64
FL 411	□	中国語会話Ⅳ		後期	范　　文玲	1	65
FL 312	□	ビジネス中国語Ⅰ	前期		范　　文玲	1	66
FL 412	□	ビジネス中国語Ⅱ		後期	范　　文玲	1	67
FL 113	□	ドイツ語Ⅰ	前期		中川　明博	1	68
FL 213	□	ドイツ語Ⅱ		後期	中川　明博	1	69
FL 116	□	フランス語Ⅰ	前期		瀧本　みわ	1	70
FL 216	□	フランス語Ⅱ		後期	瀧本　みわ	1	71
FL 117	□	イタリア語Ⅰ	前期		吉澤　早苗	1	72
FL 217	□	イタリア語Ⅱ		後期	吉澤　早苗	1	73
FL 115	□	日本語Ⅰ	前期		石川　晶子	1	74
FL 215	□	日本語Ⅱ		後期	石川　晶子	1	75
FL 118	□	日本語会話Ⅰ	前期		竹内　直也	1	76
FL 218	□	日本語会話Ⅱ		後期	竹内　直也	1	77

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	80
MM 201	□	表現実践Ⅱ		後期	中村　泰之　他	2	81
MM 102	□	表現思考Ⅰ	前期		橋口　静思　他	2	82
MM 202	□	表現思考Ⅱ		後期	近藤　真彫　他	2	83
MM 103	□	表現とICT	前期		吉岡　章夫　他	2	84
MM 103	□	表現とICT(再履修クラス)		後期	橋口　静思　他	2	85

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	88
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	89

※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。

Ⅲ.専門科目

2.専門必修科目（2）［対象学年：４年次］

＊分野順に掲載しています

［科目ナンバー］		［科目名］	［授業期間］	［担当者］	［単位数］	［ページ］
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	竹内　一郎	8	90
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	市野　治美	8	91
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	芦谷　耕平	8	92
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	古瀬　　登	8	93
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	井上　幸喜	8	94
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	吉岡　章夫	8	95
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	増田　宗嶺	8	96
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	北見　　隆	8	97
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	高田　美苗	8	98
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	渡邉　哲意	8	99
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	中村　泰之	8	100
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	櫻木　晃彦	8	101
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	近藤　真彫	8	102
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	李　　春	8	103
MM501	□	卒業研究Ⅰ	前期	橋口　静思	8	104
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	竹内　一郎	8	105
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	市野　治美	8	106
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	芦谷　耕平	8	107
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	古瀬　　登	8	108
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	井上　幸喜	8	109
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	吉岡　章夫	8	110
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	増田　宗嶺	8	111
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	北見　　隆	8	112
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	高田　美苗	8	113
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	渡邉　哲意	8	114
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	中村　泰之	8	115
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	櫻木　晃彦	8	116
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	近藤　真彫	8	117
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	李　　春	8	118
MM502	□	卒業研究Ⅱ	後期	橋口　静思	8	119

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	122
MM 111	□	西洋美術史Ⅰ	前期	近藤　真彫	2	123
MM 112	□	日本美術史Ⅰ	前期	吉澤　早苗	2	124
MM 113	□	東洋美術史Ⅰ	前期	田辺　　理	2	125
MM 114	□	ロックミュージック概論Ⅰ	前期	伊丹谷良介	2	126
MM 115	□	音楽史	前期	東川　　愛	2	127
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	88
MA 118	□	ストーリー創作基礎	前期	市野　治美	2	128
MA 131	□	日本漫画史	前期	竹内　一郎	2	129
MA 164	□	マンガ表現基礎	前期	たちばないさぎ	2	130
MA 165	□	マンガ背景美術Ⅰ	前期/後期	平敷　　隆	2	131
AN 132	□	アニメ制作・研究基礎Ⅰ	前期	橋本　三郎	2	132
AN 151	□	アニメスキルⅠ	前期	古瀬　　登	2	133
AN/MM 130	□	現代アニメ文化論Ⅰ	前期	月岡　貞夫	2	134
AN/MM 154	□	アニメ背景遠近法	前期	松平　　聡	2	135
IL 121	□	発想表現	前期	北見　　隆	2	136
IL/MD 156	□	色彩構成	前期	安田　隆浩	2	137
IL 157	□	空間構成	前期	高田　美苗	2	138
MM/IL 158	□	デッサンⅠ	前期	安田　隆浩	2	139
MM/IL 158	□	デッサンⅠ	前期/後期	城芽ハヤト	2	140
MM/IL 158	□	デッサンⅠ	後期	四宮義幸・清水友乃	2	141
GA 160	□	コンピュータグラフィックスⅠ	前期	吉岡　章夫	2	142
MD 166	□	モーショングラフィックスⅠ	前期	金子　　修	2	143
GA/MD 161	□	映像・演出Ⅰ	前期	真島ヒロシ	2	144
MD/MM 123	□	総合芸術論	前期	竹内　一郎	2	145
MD/MM 125	□	デザイン概論Ⅰ	前期	中村　泰之	2	146
IL/MM 162	□	造形表現演習Ⅰ	前期	四宮義幸・清水友乃	2	147
MD 129	□	放送概論	前期	田淵　俊彦	2	148
MM 190	□	学外フィールドワーク	－	単位認定科目	2	149

※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	152
MM 211	□	西洋美術史Ⅱ	後期	近藤　真彫	2	153
MM 212	□	日本美術史Ⅱ	後期	吉澤　早苗	2	154
MM 213	□	東洋美術史Ⅱ	後期	田辺　　理	2	155
MM 214	□	ロックミュージック概論Ⅱ	後期	伊丹谷良介	2	156
MM 215	□	非言語コミュニケーション論	後期	竹内　一郎	2	157
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	89
MM 265	□	人物描写基礎	後期	安田　隆浩	2	158
MA 227	□	コミックイラスト概論	後期	市野　治美	2	159
MA 267	□	マンガ表現研究	後期	たちばないさぎ	2	160
AN 229	□	アニメ制作・研究基礎Ⅱ	後期	橋本　三郎	2	161
AN 253	□	アニメスキルⅡ	後期	古瀬　　登	2	162
AN 266	□	アニメデジタル基礎	後期	芦谷　耕平	2	163
AN/MM 226	□	現代アニメ文化論Ⅱ	後期	月岡　貞夫	2	164
AN/MM 290	□	水墨画	集中	王　　子江	2	165
GA 256	□	プログラム基礎	後期	薄井　　隆	2	166
GA 268	□	ゲームシナリオ制作	後期	井上　幸喜	2	167
GA 255	□	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	吉岡　章夫	2	168
MD 270	□	モーショングラフィックスⅡ	後期	金子　　修	2	169
GA/MD 257	□	インタラクティブデザイン	後期	増田　宗嶺	2	170
IL 259	□	絵画実習	後期	城芽ハヤト	2	171
IL 260	□	版画表現	後期	四宮義幸・清水友乃	2	172
IL 219	□	イラストレーション概論Ⅰ	後期	北見　　隆	2	173
IL/MM 261	□	イラストレーションⅠ	後期	高田　美苗	2	174
IL/MD 269	□	視覚表現Ⅰ	後期	たぶき正博	2	175
MD/MM 221	□	デザイン概論Ⅱ	後期	中村　泰之	2	176
MD 225	□	メディアリテラシー	集中	北村伊知郎	2	177
MD 264	□	映像・演出Ⅱ	後期	真島ヒロシ	2	178

※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	180
MA 314	□	物語創作作法	前期	竹内　一郎	2	181
MA 351	□	ペン画表現研究Ⅰ	前期	吉田　光彦	2	182
MA 352	□	コミックイラスト演習Ⅰ	前期	澤田　美樹	2	183
MA 369	□	デジタルマンガ表現技法Ⅰ	前期	小高みちる	2	184
MA 372	□	マンガ背景美術Ⅱ	前期/後期	平敷　　隆	2	185
MA 373	□	ストーリーマンガ制作基礎	前期	深谷　　陽	2	186
MA 374	□	マンガ制作基礎	前期	楠木あると	2	187
AN 354	□	アニメ制作Ⅰ	前期	古瀬　　登	2	188
AN 355	□	アニメ撮影技術Ⅰ	前期	はとりあゆむ	2	189
AN 375	□	アニメスキルⅢ（中割り）	前期	古瀬　　登	2	190
AN 376	□	アニメ背景美術Ⅰ	前期	松平　　聡	2	191
AN/MD 312	□	アニメ演出論Ⅰ	前期	橋本　三郎	2	192
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	193
GA 356	□	ゲーム企画演習Ⅰ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	194
GA 357	□	ゲームプログラミング入門	前期	武　　啓志	2	195
GA 358	□	ゲームサウンド演習	前期	多和田　吏	2	196
GA 359	□	3DCGⅠ	前期	有冨　洋平	2	197
GA/MD 360	□	ゲームキャラクターデザイン	前期	井上　幸喜	2	198
IL 361	□	編集デザイン表現Ⅰ	前期	城芽ハヤト	2	199
IL 362	□	イラストレーションⅡ	前期	安田　隆浩	2	200
IL 363	□	視覚表現Ⅱ	前期	たぶき正博	2	201
IL 377	□	造形表現演習Ⅱ	前期	高田　美苗	2	202
IL/MD 364	□	グラフィックデザイン演習Ⅰ	前期	松吉　太郎	2	203
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	204
MD 317	□	映像表現論	前期	池端規恵子	2	205
MD 365	□	映像制作Ⅰ	前期	仁藤　　潤	2	206
MD 371	□	撮影技術Ⅰ	前期	神林　　優	2	207
MD 378	□	メディアプログラミング基礎	前期	原田　　康	2	208
MD 379	□	メディアCG表現Ⅰ	前期	有冨　洋平	2	209
MD/MM 367	□	デザイン基礎演習	前期	川野　智美	2	210
MM 315	□	仕事とキャリアデザインⅠ	前期	佐藤　宏樹	2	211

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	214
MA 450	□	マンガ企画制作概論	後期	菊池　　優	2	215
MA 469	□	デジタルマンガ表現技法Ⅱ	後期	小高みちる	2	216
MA 472	□	コミックイラスト演習Ⅱ	後期	澤田　美樹	2	217
MA 474	□	ペン画表現研究Ⅱ	後期	吉田　光彦	2	218
MA/AN 415	□	現代マンガアニメ研究	後期	芦谷　耕平	2	219
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	220
AN 454	□	アニメ制作Ⅱ	後期	古瀬　　登	2	221
AN 455	□	アニメ背景美術Ⅱ	後期	松平　　聡	2	222
AN 466	□	アニメ演出論Ⅱ	後期	橋本　三郎	2	223
AN 467	□	アニメ撮影技術Ⅱ	後期	はとりあゆむ	2	224
AN 475	□	キーフレーム	後期	古瀬　　登	2	225
AN 476	□	アニメ背景水彩表現	後期	松平　　聡	2	226
AN 477	□	ファンタジーと物語（物語作法）	後期	平野　靖士	2	227
AN/MD 478	□	音響制作	後期	坂口　博樹	2	228
GA 458	□	ゲーム企画演習Ⅱ	後期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	229
GA 459	□	3DCGⅡ	後期	有冨　洋平	2	230
GA/MD 460	□	Webデザイン演習	後期	薄井　　隆	2	231
IL 411	□	視覚伝達論	後期	松吉　太郎	2	232
IL 412	□	イラストレーション概論Ⅱ	後期	北見　　隆	2	233
IL/MD 418	□	広告表現概論	後期	川野　智美	2	234
IL/MD 461	□	造形表現Ⅰ	後期	高田　美苗	2	235
MD 419	□	デザイン企画論	後期	川野　智美	2	236
MD 465	□	映像制作Ⅱ	後期	仁藤　　潤	2	237
MD 473	□	撮影技術Ⅱ	後期	神林　　優	2	238
MD 480	□	メディアCG表現Ⅱ	後期	有冨　洋平	2	239
MD 481	□	空間演出演習	後期	山本　圭太	2	240
MM 416	□	展示論	後期	橋口　静思　他	2	241
MM 414	□	仕事とキャリアデザインⅡ	後期	佐藤　宏樹	2	242

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	渡邉哲意／神林優	2	244
MA 511	□	物語文化論	前期	市野　治美	2	245
MA 517	□	マンガ編集論	前期	菊池　　優	2	246
MA 554	□	マンガ制作実習Ⅰ	前期	芦谷　耕平	2	247
AN 558	□	アニメ制作Ⅲ	前期	古瀬　　登	2	248
AN/MD 551	□	音楽(劇場用･TV用･CM用･Web用)	前期	坂口　博樹	2	249
AN 552	□	シナリオ原作Ⅰ	前期	平野　靖士	2	250
GA 514	□	Webデザイン論	前期	薄井　　隆	2	251
GA 562	□	ゲーム企画演習Ⅲ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	252
GA 564	□	3DCGⅢ	前期	宮下善成・増田宗嶺	2	253
IL 557	□	イラストレーションⅢ	前期	北見　　隆	2	254
IL 561	□	絵本表現Ⅰ	前期	柴田こずえ	2	255
IL 578	□	挿絵表現	前期	吉田　光彦	2	256
IL/MD 556	□	編集デザイン表現Ⅱ	前期	松吉太郎・瀬戸早苗	2	257
MD 570	□	デザインサーベイ	前期	中村　泰之	2	258
MD 561	□	CM表現研究	前期	真島ヒロシ	2	259
MD/IL 571	□	インフォメーションデザイン	前期	川野　智美	2	260
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	261
MA 553	□	キャラクター造形演習	後期	市野　治美	2	262
MA 555	□	マンガ制作実習Ⅱ	後期	深谷　　陽	2	263
AN 559	□	アニメ制作Ⅳ	後期	古瀬　　登	2	264
AN 579	□	シナリオ原作Ⅱ	後期	平野　靖士	2	265
GA 563	□	ゲーム企画演習Ⅳ	後期	井上幸喜・吉岡章夫	2	266
GA 565	□	3DCGⅣ	後期	宮下　善成	2	267
GA 566	□	インタラクティブ映像制作	後期	西山　信行	2	268
IL 567	□	絵本表現Ⅱ	後期	安田　隆浩	2	269
IL 568	□	造形表現Ⅱ	後期	高田　美苗	2	270
IL/MD 569	□	グラフィックデザイン演習Ⅱ	後期	松吉　太郎	2	271
MD 572	□	コンテンツデザイン演習	後期	渡邉哲意・中村泰之	2	272
MD/IL 573	□	アドバタイジング演習	後期	木村　　亮	2	273

科目レベルの変更により、2020年度以降入学生と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年度以降入学生用	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Ⅰ（旧シナリオ原作）	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。
有冨 洋平	兼任	GA 359	専門選択	3DCGI	2	クリエイターとしてキャラクターモデリング業務やVRイベント空間の構築を行う。	Blenderによるモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成などを身につける。
		MD 379	専門選択	メディアCG表現I	2		Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作方法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法などを学ぶ。
		GA 459	専門選択	3DCGII	2		背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャの質感を向上させる方法を身につける。
		MD 480	専門選択	メディアCG表現II	2		Blenderでのアニメーション作成を中心に、パーティクルを使用した効率的な背景モデルの配置や動画として書き出す方法を学ぶ。
池端 規恵子	兼任	MD 319	専門選択	映像表現論	2	映画スポット編集、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	MM 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。
		MM 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。
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。
王 子江	兼任	AN/MM 290	専門選択	水墨画	2	水墨画家。内閣総理大臣賞など受賞歴多数。NHKテレビ水墨画講師経験あり。	水墨画初心者向けに、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学ぶ。
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。

担当教員	専/兼	科目№	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
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	MD 166	専門選択	モーショングラフィックス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。
		MD 270	専門選択	モーショングラフィックスII	2		
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 419	専門選択	デザイン企画論	2		デザイナーとして必要となる企画力や、企画に必要な、調査・発想・表現・伝達を学ぶ。
		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。
菊池 優	兼任	MA 450	専門選択	マンガ企画制作概論	2	マンガ家、原作者、作家、ゲーム作家、作詞家、映画監督等のマネージャーとして、スケジュール管理、作品制作補助、交渉窓口等を25年ほど担当し、その間、マーチャンダイジング、アニメーションのプロデューサー、編集者等を兼任。現在は作家志望者を通信添削で指導している。	課題制作を通じてドラマづくりのテクニックを学ぶと同時に、課題を受講生の前でプレゼンし、その後の講評会で意見交換をしながら、編集者的な視点を身につける。
		MA 517	専門選択	マンガ編集論	2		「マンガ家」や「アシスタント」以外のマンガに関連した職業を紹介し、将来の進路についての選択肢を広げてもらうことを目的とする。また3名のゲストから現場の声を聴き、現場の実態を学んでほしい。
北見 隆	専任	MM 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。
		MM 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 126	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。
楠木 あると	兼任	MA 374	専門選択	マンガ制作基礎	2	マンガ家。コメディやビジネスドラマなど幅広い分野での作品を出版している。	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。
坂口 博樹	兼任	AN/MD 478	専門選択	音響制作	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。
		AN/MD 551	専門選択	音楽	2		
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 啓志	兼任	GA 357	専門選択	ゲームプログラミング入門	2	Webシステム開発やアプリやゲームの開発を行う。Unityを用いたゲーム開発経験あり。	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の基礎知識と技能を習得する。

担当教員	専/兼	科目№	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
竹内 一郎	専任	MM 501	専門必修	卒業研究I	8	漫画原作者として、多くの漫画雑誌で連載を行う。また、演劇の演出家、劇作家として活動するなかで、非言語コミュニケーションの啓蒙活動も行っている。	漫画、小説、脚本などの制作を行う。
		MM 502	専門必修	卒業研究II	8		漫画、小説、脚本などの制作を行う。
		MA 131	専門選択	日本漫画史	2		日本の漫画史を概説する。
		MM 215	専門選択	非言語コミュニケーション論	2		非言語コミュニケーションを概説する。
		MA 314	専門選択	物語創作作法	2		物語の構成を講義し、実作する。
		MA 417	専門選択	ストーリマンガ論	2		キャラ表、絵コンテ、ネームを作成する。
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。	実例を交えながら、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/MD 226	専門選択	現代アニメ文化論II	2		
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。
橋本 三郎	兼任	AN 132	専門選択	アニメ制作・研究基礎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。	アニメ制作の基本となる知識と考え方を学ぶ。アニメの歴史・技術の進化、表現力を研究する。
		AN 229	専門選択	アニメ制作・研究基礎II	2		
		AN/MD 312	専門選択	アニメ演出論I	2		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		
原田 康	兼任	MD 378	専門選択	メディアプログラミング基礎	2	エンジニア、テクニカルディレクター。インタラクティブコンテンツの領域で長年活躍。	TouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言った言語についても触れる。
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I	2		
		AN/MD 579	専門選択	シナリオ原作II	2		
深谷 陽	兼任	MA 373	専門選択	ストーリーマンガ制作基礎	2	マンガ家。数多くの単行本を発刊しており、映像化された作品もある。	ネーム制作の要点を解説し、コマ割りの手法や、キャラクターについて学び、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。
古瀬 登	専任	MM 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。
		MM 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		
		AN 559	専門選択	アニメ制作IV	2		
平敷 隆	兼任	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。
		MD 264	専門選択	映像・演出II	2		
		MD 561	専門選択	CM表現研究	2		効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。
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		

担当教員	専/兼	科目№	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
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		
真山 葉瑠	兼任	GE 123	基礎	健康科学	2	宝塚歌劇団・フィットネスクラブインストラクターとして活躍した経験を有する。舞台出演等多数。	身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減。身体表現の楽しさ等を学ぶ。
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 216	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		
山本 圭太	兼任	MD 481	専門選択	空間演出演習	2	空間演出・舞台照明演出などの実務経験を有する。	映像コンテンツと組み合わされる照明・音響の基本的な知識を学び、映像コンテンツ制作に応用できる力を身につける。
吉岡 章夫	専任	GA 160	専門選択	コンピュータグラフィックスI	2	㈱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。
		GA 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		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 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。
		MA 474	専門選択	ペン画表現研究Ⅱ	2		
		IL 515	専門選択	挿絵表現	2		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。

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	24
GE 210	世界観と人生観Ⅱ	後期	中川　明博	2	25
GE 111	日本文化史Ⅰ	前期	馬場　匡浩	2	26
GE 211	日本文化史Ⅱ	後期	馬場　匡浩	2	27
GE 112	西洋文化史Ⅰ	前期	近藤　真彫	2	28
GE 212	西洋文化史Ⅱ	後期	近藤　真彫	2	29
GE 114	芸術教養Ⅱ（茶道・初級）	前期/後期	岩田　明子	2	30
GE 410	芸術教養Ⅲ（茶道・中級）	後期	岩田　明子	2	31
GE 115	心理学への招待Ⅰ	前期	小方　涼子	2	32
GE 213	心理学への招待Ⅱ	後期	小方　涼子	2	33
GE 116	音響概論	前期	東川　　愛	2	34
GE 214	音響心理学	後期	東川　　愛	2	35
GE 117	生活の中の法律Ⅰ	前期	青木　亮祐	2	36
GE 215	生活の中の法律Ⅱ	後期	青木　亮祐	2	37
GE 216	著作権法概論	集中	大和　　淳	2	38
GE 118	情報と経済Ⅰ	前期	加藤　雅夫	2	39
GE 217	情報と経済Ⅱ	後期	加藤　雅夫	2	40
GE 119	メディア社会学Ⅰ	前期	橋口　静思	2	41
GE 218	メディア社会学Ⅱ	後期	橋口　静思	2	42
GE 120	日本と国際情勢	前期/後期	二村　克彦	2	43
GE 121	新しい美術解剖学Ⅰ	前期	櫻木　晃彦	2	44
GE 220	新しい美術解剖学Ⅱ	後期	櫻木　晃彦	2	45
GE 221	社会の中の芸術と科学	後期	櫻木　晃彦	2	46
GE 122	ヒトと進化	前期/後期	櫻木　晃彦	2	47
GE 123	健康科学	前期/後期	真山　葉瑠	2	48

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	授業形式
世界観と人生観Ⅰ	中川　明博	講義	前期	2	1	GE 110	2

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、その世界観・人生観について検討していく授業。毎回のテーマについてテキストに沿って解説していく。今学期は古代ギリシャの最初期の哲学からはじめて、近代の哲学までを取り上げる。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と根拠を説明できる。
・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

回	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(2時間) 事後/受講の仕方を整理する(2時間)	
2	自然学者とソフィスト（1）	哲学のはじまり（万物の根源は何か）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
3	自然学者とソフィスト（2）	プロタゴラスの相対主義（人間は万物の尺度である）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
4	ソクラテス（1）	無知の知とは	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
5	ソクラテス（2）	魂への配慮（一番大切なことは何か）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
6	プラトン（1）	イデア論（真実の世界はあるか）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
7	プラトン（2）	想起説と二世界説	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
8	イデア論批判	イデア論への批判をいくつか紹介する	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
9	アリストテレス	プラトン批判と四原因説	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１０	デカルト（1）	方法的懐疑（疑うことのできないこととは）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
１１	デカルト（2）	主観とは、客観とは	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１２	ロック	イギリス経験論の祖（知識は経験にもとづく）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１３	バークリ	イギリス経験論の継承（存在するとは知覚されること）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
１４	ヒューム	イギリス経験論の展開（因果関係は疑わしい）	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１５	まとめ	今学期の授業をふりかえって	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（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	課題の結果について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	哲学・思想に興味があること。日本語が読めて書けること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teamsを使用できるPC	出席確認の方法	課題の提出による。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分 ・その日の講義１：説明25分 ・その日の講義２：説明25分 ・課題への取り組み：30分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	毎回の課題（100%）：各回の内容を理解できているか、自分の考えを自分の言葉で説明でき、問題提起ができているか等を評価する。		
教科書	なし（教科書PDFを使用します）。	参考文献	必要に応じて授業内で適宜紹介します。

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	Microsoft Teamsのチャットを使用します。
	△	○	―	△	◎	△		

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	授業形式
世界観と人生観Ⅱ	中川　明博	講義	後期	2	1	GE 210	2

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、その世界観・人生観について検討していく授業。毎回のテーマについてテキストに沿って解説していく。今学期は現代哲学を取り上げる。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と根拠を説明できる。
・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

回	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(2時間) 事後/受講の仕方を整理する(2時間)	
2	ニーチェ（1）	神は死んだ	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
3	ニーチェ（2）	奴隷道徳	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
4	ベンサム	最大多数の最大幸福	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
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/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
6	フロイト	夢には意味がある	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5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/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
8	ウィトゲンシュタイン（2）	言語ゲーム	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
9	ソシュール	言葉が世界を秩序づけている	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
１０	ハイデガー	死への存在	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１１	サルトル	実存は本質に先立つ	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１２	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/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１３	ロールズ	正義とは	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	E(発見学習・問題解決学習の授業)
１４	生命倫理・環境倫理	生命・環境に関する倫理的問題とは	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（2時間）	
１５	まとめ	今学期の授業をふりかえって	事前/教科書の予習（2時間） 事後/課題を解く（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	課題の結果について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	哲学・思想に興味があること。日本語が読めて書けること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teamsを使用できるPC	出席確認の方法	課題の提出による。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分 ・その日の講義１：説明25分 ・その日の講義２：説明25分 ・課題への取り組み：30分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	毎回の課題（100%）：各回の内容を理解できているか、自分の考えを自分の言葉で説明でき、問題提起ができているか等を評価する。		
教科書	なし（教科書PDFを使用します）。	参考文献	必要に応じて授業内で適宜紹介します。

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	Microsoft Teamsのチャットを使用します。
	△	○	―	△	◎	△		

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	授業形式
日本文化史Ⅰ	馬場　匡浩	講義	前期	2	1	GE 111	5

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

回	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①	アフリカ大陸に出現した人類の進化を概説する	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	旧石器時代②	日本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）	E
4	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）	
5	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）	
6	縄文時代③	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	縄文時代④	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）	E
8	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）	
9	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）	
１０	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）	
１１	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）	
１２	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）	
１３	古墳時代②	埴輪の生産	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③	巨大古墳の築造	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）	E
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	MicrosoftFormsを用いてコメント欄で疑問点や興味のある点を記載、翌週までにフィードバックする
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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	MicrosoftTeams,MicrosoftForms,MicrosoftPowerPoint,AdobeAcrobat	出席確認の方法	授業中に提示するMicrosoftFormsのURLにアクセスして出席確認をおこなう
基本的な授業の進め方(90～180分の配分)	MicrosoftTeamsを用いて、時間割どおりに講義をおこなう。講義資料（主にPowerPoint）はTeams内のフォルダーに格納されているので各自ダウンロードして使用すること		
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コメント欄（20%）：疑問・興味を持ったことを質問や調べることで解決する姿勢とその意欲を評価		

教科書	特になし	参考文献	『列島創世記』／松木武彦／小学館／2,400円

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〔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	授業形式
日本文化史Ⅱ	馬場　匡浩	講義	後期	2	1	GE 211	5

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

回	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	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）	E
6	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）	
7	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）	
8	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）	
9	美術	日本における美的作品を紹介し、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）	
１０	食べ物①	日本における食文化（お酒）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）	E
１１	食べ物②	日本における食文化（お酒）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）	
１２	食べ物③	日本における食文化（穀物）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	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）	
１４	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）	E
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	MicrosoftFormsを用いてコメント欄で疑問点や興味のある点を記載、翌週までにフィードバックする
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と世界史の知識と確認		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	MicrosoftTeams,MicrosoftForms,MicrosoftPowerPoint,AdobeAcrobat	出席確認の方法	授業中に提示するMicrosoftFormsのURLにアクセスして出席確認をおこなう
基本的な授業の進め方(90～180分の配分)	MicrosoftTeamsを用いて、時間割どおりに講義をおこなう。講義資料（主にPowerPoint）はTeams内のフォルダーに格納されているので各自ダウンロードして使用すること		
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コメント欄（20%）：疑問・興味を持ったことを質問や調べることで解決する姿勢とその意欲を評価		

教科書	特になし	参考文献	授業にて適宜紹介する

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〔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	授業形式
西洋文化史Ⅰ	近藤　真彫	講義	前期	2	1	GE 112	2・5

科目の概要および目的

各授業で西洋文化の主要なテーマについて、主に視覚芸術での表現を紹介しながら解説する。西洋の文化圏で人々がどのような価値観を共有して社会を形成したか、それらはどのようなメディアでどう表現されたか、時代によって変化したものと変わらないものはどのような点かを考察する。メディア芸術学部の学生として、西洋文化の基礎的な知識を得ると共に、人間の営みの多様な構造の理解を未来の創造に活かすことを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・西洋文化の基本的なテーマや事例の知識を得る
・文化の視覚的表現の多様性を理解する
・過去の文化を未来に活かす発想が身につく

授業内容

回	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	「西洋」「文化」「歴史」とは何か。授業の概要を説明し、履修者の関心を確認する	事前/シラバスを読む（30分） 事後/内容の復習（1時間）	E
2	西洋における人間像	西洋における人間の定義と役割について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
3	人間の表象	西洋における人間の表象の伝統と変遷を概観する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
4	擬人化と擬人像	西洋の擬人像の伝統と発展を概観する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
5	神々の姿	ヨーロッパの神話の神々と英雄の表象について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
6	神の姿	キリスト教の神、天使、聖人の表象について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
7	動物	人間が見た動物と空想された動物について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
8	異形の他者	人間を脅かす存在としてのモンスターについて解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
9	世界の表象	西洋における世界像（天と地、冥界、地獄）の構造と表象について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１０	自然と人間	西洋における自然の定義を確認して人間との関係を考える	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１１	人間を包む環境	人間を取巻く自然環境の例として風景と庭について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１２	人間が造る環境	人工的な環境としての都市と建築について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１３	人間が支配した世界	ミクロコスモスとしてのミュージアムについて解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１４	異界	ユートピアとディストピアについて解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１５	まとめ	西洋の世界像の表象について復習する	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	E

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る
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 ・関心を持った点、疑問点は積極的に調べること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでのppt講義の視聴ができること	出席確認の方法	開始時のforms記入と終了時のコメントペーパー提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	10分　出席確認、授業説明 70分　講義（ppt+参考資料＋チャットでの意見交換） 10分　コメントペーパーの記入		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①毎回のコメント（60%）：解説を理解し、要点を自分で説明できるか。学んだことを現在と未来につなげて活かす視点を持っているか。 ②レポート（40%）：与えられたテーマについて授業内容を理解しているか。自分の意見を客観的に論じられるか。適切なリサーチができるか。		
教科書	適宜ハンドアウトを配布する	参考文献	適宜紹介する

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	授業形式
西洋文化史Ⅱ	近藤　真彫	講義	後期	2	1	GE 212	2・5

科目の概要および目的

各授業で西洋文化の主要なテーマについて、主に視覚芸術での表現を紹介しながら解説する。西洋の文化圏で人々がどのような価値観を共有して社会を形成したか、それらはどのようなメディアでどう表現されたか、時代によって変化したものと変わらないものはどのような点かを考察する。メディア芸術学部の学生として、西洋文化の基礎的な知識を得ると共に、人間の営みの多様な構造の理解を未来の創造に活かすことを目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・西洋文化の基本的なテーマや事例の知識を得る
・文化の視覚的表現の多様性を理解する
・過去の文化を未来に活かす発想が身につく

授業内容

回	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	「西洋」「文化」「歴史」とは何か。授業の概要を説明し、履修者の関心を確認する	事前/シラバスを読む（30分） 事後/内容の復習（1時間）	E
2	西洋の世界像	「西洋文化史Ⅰ」を復習して西洋の伝統的な世界の表象について確認する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
3	時間	西洋における時間と暦について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
4	四季	四季の表象とそのアレゴリーについて解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
5	歴史の形成	人々の記憶と記録のメディアについて解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
6	歴史のなかの歴史	西洋近代の古典主義と中世主義について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
7	物語のなかの歴史	ファンタジーにおける中世趣味について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
8	旅	中世の聖地巡礼と近代の観光を比較する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
9	戦い	十字軍と第一次世界大戦を比較する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１０	娯楽	キリスト教文化における娯楽の否定と発展について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１１	病と死	西洋近代における恐怖の娯楽化について解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１２	技術	西洋の技術史とアートについて解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１３	西洋と東洋	西洋文化における東洋、東洋文化における西洋について影響関係を解説する	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１４	歴史と未来	過去の文化の知識を未来のアートにどう活かすかを考える	事前/テーマの確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１５	まとめ	人間の営みの西洋文化史について復習する	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	E

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る
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・「西洋文化史Ⅰ」から継続して履修することが望ましい ・基本的な世界史の知識があることが望ましい ・関心を持った点、疑問点は積極的に調べること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでのppt講義の視聴ができること	出席確認の方法	開始時のforms記入と終了時のコメントペーパー提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	10分　出席確認、授業説明 70分　講義（ppt+参考資料＋チャットでの意見交換） 10分　コメントペーパーの記入		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①毎回のコメント（60%）：解説を理解し、要点を自分で説明できるか。学んだことを現在と未来につなげて活かす視点を持っているか。 ②レポート（40%）：与えられたテーマについて授業内容を理解しているか。自分の意見を客観的に論じられるか。適切なリサーチができるか。		
教科書	適宜ハンドアウトを配布する	参考文献	適宜紹介する

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	授業形式
芸術教養Ⅱ （茶道・初級）	岩田　明子	講義	前期 後期	2	1	GE 114	6

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。茶道とはもてなしとしつらいの美学といわれている。主客の交流を通して、人との関りの大切さ、自然や美に対する心をも養う。本授業を学ぶ中で、譲り合いや思いやる心、感謝し、仕えあう心を学び、人や自然に対する感性を磨き、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。また、道具の扱いについて解説を行う。

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、その心を日常生活の中で生かせる。
・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ようになる。
・自ら菓子を用意し、抹茶を点てて季節感のあるもてなしを実施することができる。
・希望者は、一般社団法人裏千家今日庵へ初級資格の申請が可能（有料）。

授業内容

回	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　本講義の概要	本講義の趣旨、授業内容についての説明、茶の湯とは、茶道を学ぶ心構え、和敬清寂、利休七則、ビデオ鑑賞「お茶で豊かな心を」、自己紹介、など	事後学習/シラバスを読み、特に興味をもったことについて調べる。(1時間)	B
2	講義　茶の歴史	茶とは、茶の分類、茶の効用、中国における喫茶の始まり、日本での喫茶の普及、茶の湯の誕生、千利休の時代	事前学習/中国茶、日本茶(煎茶など)、紅茶の茶葉を観察し、淹れ方を調べ、飲み比べる。(2時間) 事後学習/配布資料を読み直す（0.5時間）	
3	講義　茶事	茶事とは何か、茶事七式、型について、教材ビデオの解説、ビデオ鑑賞	事前学習/和敬清寂、利休七則の復習（0.5時間） 事後学習/茶事の流れ、亭主と客の役割を確認し、次週レポート1を提出する。(6時間)	
4	講義　点前の意義・利休百首	茶の十徳、利休百首、課題1（感謝、季節の変化など）の説明 【レポート1提出】	事前学習/配布資料を読む（1時間） 事後学習/おもいやりとは何か、これまで誰かから受けたおもいやりで感謝したことは何かについて考える。課題への取り組み（3時間）	
5	講義　茶室・露地について	茶室の起源、茶室の構造、国宝の茶室、太閤の美意識　黄金の茶室、清めの場露地について、課題1続き（親切など）の説明	事前学習/岡倉天心の資料を読む（1.5時間） 事後学習/都内近郊の茶室について調べる（3時間）、課題への取り組み（3時間）	
6	講義・実技　道具に親しむ	茶杓について、茶杓削り、茶杓に銘をつける。【課題1提出】	事前学習/道具の銘について調べ茶杓につける銘を考える（1時間） 事後学習/茶杓の仕上げ(3時間)【課題2　茶杓の提出】	
7	実技 基本所作	実技についての説明、軸、花についての説明、道具の扱い①(扇子)、客の心得(挨拶の仕方、座り方、歩き方、襖の開け閉め、菓子・薄茶のいただき方、服装、懐中物、履物の脱ぎ方・揃え方)、帛紗捌き	事後学習/挨拶の仕方（真・行・草）・歩き方の復習、ふすまの開け方・閉め方の復習・帛紗捌きの反復練習（1時間）	B
8	実技 基本所作・盆略点前	軸、花の説明、道具の扱い②（棗）帛紗のつけ方、捌き方、棗・茶杓の清め方、抹茶の点て方、お干菓子のいただき方、8回から実技はグループごとに分かれて行う	事前学習/帛紗さばきの反復練習（各0.5時間） 事後学習/点前の三要素（位置の決定・点前の順序・動作）を確認・復習。位置の決定とは、座る位置、立つ位置、道具を置く位置。（各0.5時間） レポートの課題：テーマや演出を考え準備し、おもてなしを行って、レポートにまとめる。（12時間）	B
9	実技　盆略点前（1）	軸、花の説明、道具の扱い③（茶巾）、茶碗に茶巾・茶筅・茶杓を仕組む、茶巾を畳み、茶碗を清める、茶筅通しの仕方		B
１０	実技　盆略点前（2）	軸、花の説明、道具の扱い④（茶筅）、道具の位置と点前の順序		B
１１	実技　盆略点前（3）	軸、花の説明、道具の扱い⑤（帛紗）		B
１２	実技　薄茶点前（1）	軸、花の説明、道具の説明⑥（柄杓）、風炉にて薄茶点前、柄杓の扱い		B
１３	実技　薄茶点前（2）	軸、花の説明、道具の説明⑦（茶碗）、風炉にて薄茶点前		B
１４	実技　薄茶点前（3）	軸、花の説明、風炉にて薄茶点前、濃茶をいただく。 【学期末レポートの提出】		B
１５	実技　まとめ　体験茶会	まとめ　体験茶会	事前学習/茶事の流れ、亭主と客の役割を確認する。(1時間) 事後学習/茶室や露地から自然との調和の精神を考える。体験茶会を踏まえて、五感で何を感じることができたかをまとめる。また、日常生活の中で活かせることは何かを考える。(0.5時間)	ＢＥ

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	なし	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	実習費（菓子・抹茶・香・荒曲げ茶杓、キッチンペーパー、消毒液など）4200円、道具セット（帛紗・棗・茶筅・懐紙・楊枝・新茶巾）3020円 茶道の経験の有無は問わない。 実技での服装の注意点：白靴下持参・時計やアクセサリーは身につけない。女子はお稽古着（大学備品）を洋服の上から着用する。状況次第でマスク着用。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席をとる
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	【講義の場合】授業説明：5分、解説80分、授業の振り返り5分、リアクションペーパー記入5分 【実技の場合】授業説明・床の軸や花の説明　10分　実技75分 授業の振り返りと次週の説明　5分 実技の際、受講生が難しかった点については復習用の動画を作成して、Teamsで送付する。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）:「他者に対するおもいやりや協力」「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」「主体的行動力」「専門的技能の活用力」を評価する ③課題の提出（30%）:「理解力」「表現力」を評価する		

教科書	なし	参考文献	講義資料はハードコピーを配布

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	授業形式
芸術教養Ⅲ （茶道・中級）	岩田　明子	講義	後期	2	1	GE 410	6

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、床の禅語・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。
・茶の湯の趣向をとりいれたおもてなしができる。
・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中級資格の申請が可能（有料）。

授業内容

回	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　帛紗捌きの復習	事前：帛紗捌き、茶巾の扱い、茶筅通しの練習１時間、事前の配布資料を読む/1時間 事後：配布資料を読み、リアクションペーパーをTeamsに提出/2時間	B
2	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/0.5時間、自宅や街の中で活けてある花を探し写真を撮り、授業内で発表/1.5時間 事後：/自宅に花を持ち帰り、活ける/0.5時間、配布資料を読み、リアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B C
3	講義 茶と香　薄茶点前割稽古	香の歴史　蘭奢待について　茶席の香　聞香　薄茶点前割稽古	事前：薄茶点前の復習/0.5時間、自宅や街の中でのどのような香りがしたか列挙して、授業内で発表する準備/1.5時間 事後：薄茶点前の練習/0.5時間、配布資料を読み、リアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B C
4	講義 茶の湯の趣向と年中行事	日本の宮廷行事､中国から伝わった宮廷の年中行事「五節句｣､茶の湯の趣向について説明する｡年中行事を画題として色紙に絵を描き､以後の実技では授業内で床に掛ける	事前：日本の年中行事について調べ、自分が描きたい題材の候補を挙げる/2時間 事後：課題制作/2時間	B
5	実技 薄茶点前（1）	薄茶点前　※課題提出	事前学習：課題制作つづき/2時間 事後学習：薄茶点前の練習､点前の順序/0.5時間､配布資料を読み､リアクションペーパーをTeamsに提出/15時間	B
6	実技 薄茶点前（2）	薄茶点前　棚 期末レポート（茶の湯の趣向を取り入れたおもてなし）についての説明	事前学習：薄茶点前の練習・点前の順序/1時間、レポートに向けての準備/1時間 事後学習:棚の薄茶点前の練習･道具の位置、足の運び方の確認/0.5時間､配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
7	実技 貴人点　薄茶点前	貴人点についての説明　貴人点　レポート指導	事前：薄茶点前の練習/0.5時間、おもてなしのレポートに向けての準備、企画書の作成/1.5時間 事後：貴人点の復習/0.5時間、配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
8	実技 入子点	入子点についての説明　入子点　レポート指導	事前：薄茶点前の練習/0.5時間、企画書の作成/テーマの確定/1.5時間 事後：入子点の復習/0.5時間、配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
9	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　濃茶の点て方・いただき方　道具の拝見の仕方など　レポート指導	事前：濃茶点前の練習/0.5時間、企画書の作成/テーマの確定/1.5時間 事後：四方捌き、濃茶器の扱いの復習/0.5時間、配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
１０	実技 濃茶点前（1）	濃茶点前　レポート指導	事前：濃茶点前の練習/0.5時間、企画書の作成/趣向を考える/1.5時間 事後：濃茶の復習/0.5時間、配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
１１	実技 濃茶点前（2）	濃茶点前　レポート指導	事前：濃茶点前の練習/0.5時間、企画書の作成/テー趣向を考える/1.5時間 事後：おもてなしの実践のための準備/2時間	B
１２	実技 大津袋	大津袋の由来　大津袋　レポート指導	事前：おもてなしの実践/2時間 事後：レポート作成/2時間	B
１３	実技 長緒茶入	長緒茶入 ※レポート提出	事前レポート作成/2時間 事後：長緒の復習/0.5時間、配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
１４	実技 茶入荘、茶碗荘	茶入荘もしくは茶碗荘　レポートについてのコメント	事前：荘り物点前についての配布資料を読む/1時間、濃茶点前の復習/1時間 事後：点前の復習/0.5時間、配布資料を読みリアクションペーパーをTeamsに提出/1.5時間	B
１５	講義・実技 七事式について　花月之式	七事式とは　七事式の歴史・基本理念、花月之式	事前：七事式についての配布資料を読む/1.5時間、点前の復習/0.5時間 事後：七事式の復習/0.5時間、授業全体を通した感想をTeamsに提出/1.5時間	B

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「芸術教養Ⅱ（茶道・初級）」	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	・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・時計やアクセサリーは身につけない。女子はお稽古着（大学備品）を洋服の上から着用。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席をとる
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	【講義の場合】授業説明：5分、解説80分、事前・事後学習の説明5分 【実技の場合】授業説明・床の軸や花の説明・レポート指導　10分、実技75分、事前・事後学習の説明　5分 実技の際、受講生が難しかった点については復習用の動画を作成して、Teamsで送付する。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）:「他者に対するおもいやりや協力」「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」「主体的行動力」「専門的技能の活用力」を評価する ③課題の提出（30%）:「理解力」「表現力」を評価する		

教科書	なし				参考文献	講義資料はハードコピーを配布		
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	授業形式
心理学への招待Ⅰ	小方　涼子	講義	前期	2	1	GE 115	2

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

回	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	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。	事前/日常における五感の役割を列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
3	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。	事前/形をどのようにとらえているかを考える（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
4	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。	事前/奥行きのある図形を列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
5	知覚 -錯視-	錯視図形を用いた実習を通して、ものの見方を検証する。	事前/日常で身近な錯視図形を探索する（30分） 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（60分）	E
6	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。	事前/自分の行動とその習得について列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
7	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。	事前/リアクションペーパーを見ながら復習（30分） 事後/古典的条件づけとの違いを確認（60分）	
8	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。	事前/オペラント条件づけによる行動を列挙する（30分） 事後/古典的条件づけとの違いを再確認（60分）	
9	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。	事前/人のまねによって身について行動について列挙する(30分) 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習(60分),学習について総復習（60分）	
１０	認知 -問題解決-	問題解決を容易にするとき、困難にするときを実際に体験し、解決に至るプロセスを探る。	事前/身近な問題解決の方法について列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
１１	認知 -概念・知識-	どのように概念や知識が蓄積されるかを考える。	事前/すでに獲得している概念や知識の関係について考える（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
１２	認知 -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。	事前/覚えるために心がけていることを列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
１３	認知 -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。	事前/忘れる現象について列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
１４	認知 -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。	事前/記憶内容は変わらないのかについて考える(30分) 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習(60分)、認知について総復習(60分)	E
１５	まとめ	学習内容のまとめ	事前/レジュメ・ノートを見ながら復習（120分） 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	リアクション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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PowerPointを使用できるPC	出席確認の方法	Teamsでの出席確認、また、リアクションペーパーの提出も課す
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・授業説明：10分 ・出席確認 ・各自、PowerPointの資料を読む ・最後に、リアクションペーパーの提出		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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：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	授業形式
心理学への招待Ⅱ	小方　涼子	講義	後期	2	1	GE 213	2

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

回	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。	事前/やりたいこと、その理由について列挙する（30分） 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。	事前/動機づけについて見返す（30分） 事後/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（60分）	E
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いている。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。	事前/情動とそれに伴う行動を列挙する（30分） 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。	事前/様々な顔の表情や絵文字を列挙する(30分) 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（60分）	E
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。	事前/顔の表情について見返す（30分） 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。	事前/自分の子どもの頃の話を聞いておく(30分) 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（60分）	
8	知能	知能の様々な側面を列挙し、各々の測定方法について調べる。	事前/知能の様々な側面について考える（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	
9	パーソナリティ	パーソナリティの様々な側面を列挙し、各々の測定方法について調べる。	事前/自分の性格について考える（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習(60分)、知能・パーソナリティについて総復習(60分)	E
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。	事前/パーソナリティについて見返す（30分） 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。	事前/リアクションペーパーに記入した内容を掘り下げる(30分) 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習(60分)、臨床について総復習(60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。	事前/自分を意識する場面、意識しない場面を列挙する（30分） 事後/レジュメ・ノートを見ながら復習（60分）	E
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。	事前/自分の交友関係について考える（30分） 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。	事前/集団における他者と自分の関係について考える(30分) 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(60分)	
１５	まとめ	学習内容のまとめ	事前/レジュメ・ノートを見ながら復習（120分） 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	リアクション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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PowerPointを使用できるPC	出席確認の方法	Teamsでの出席確認、また、リアクションペーパーの提出も課す
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分 ・出席確認 ・各自、PowerPointの資料を読む ・最後に、リアクションペーパーの提出		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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：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	授業形式
音響概論	東川　愛	講義	前期	2	1	GE 116	2

科目の概要および目的

現代の音響学は情報理論や工学、認知科学、心理学、音楽学など学際的な領域を融合した分野である。こうした音響学の発展に呼応するように、実際の音楽、音響制作においても音に対するアプローチは大きく広がり、多岐に渡っている。本講義では、音響学の基礎的な入門を音の例を聴きながら学んだ上で、その応用編として実際の音楽・音響作品を聴き比べ、音響創作のさまざまな実践とその聴取のあり方を学ぶことを目的にする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・音響学の基礎的な知識を理解し、その概要を説明することができる。
・さまざまな音に対する見方を深め、それぞれの音や音楽の特徴を体感し、考えたことを自分の言葉で説明することができる。
・音響の知識を実際の創作活動に活かすことができる。

授業内容

回	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	導入編	音から音楽へ：人間の営みと音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/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
2	音の概説	音の分類、構成など基礎知識を概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
3	音を聴く仕組み（1）	聴覚的な構造とその知覚を概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
4	音を聴く仕組み（2）	音の高さ、音色をどう知覚するか概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
5	音声の概説（1）	音声の発話と基本構造について概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
6	音声の概説（2）	音声の合成、音声の知覚について概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノート整理、課題の作成(120分)	○
7	音響の基礎（1）	音楽のシステム（音律）について概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
8	音響の基礎（2）	楽器音の特徴と音響合成について概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
9	音響の基礎（3）	マイクロフォンと録音、音響システムについて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
１０	音楽と音響（1）	楽音とノイズ、音色について音楽作品を聴き比べて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノートの整理、音楽鑑賞(40分)	○
１１	音楽と音響（2）	音声（言葉）とその合成について音楽作品を聴き比べて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノートの整理、音楽鑑賞(40分)	○
１２	音楽と音響（3）	音響と空間について音楽作品を聴き比べて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・音楽鑑賞、課題の作成(120分)	○
１３	音楽と音響（4）	日常の音と録音について音楽作品を聴き比べて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノートの整理、音楽鑑賞(40分)	○
１４	音楽と音響（5）	音響と映像について音楽作品を聴き比べて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノートの整理、音楽鑑賞(40分)	○
１５	音楽と音響（6）	楽器音と音響合成・変調について音楽作品を聴き比べて概観する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・音楽鑑賞、課題の作成(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	授業課題はその後の授業で触れます。学期末課題は評価と短い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	予備知識は特に必要ありませんが、音響に対する探究心を持って授業に臨むこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン（音や映像の視聴）	出席確認の方法	授業課題（2回）
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義の録音（40分-50分程度）を講義資料を見ながら視聴し、重要な箇所は各自ノートを取る。講義を聴きながら、あるいは講義を聴いたあとに音響例の音源を視聴する（30分-40分）。授業課題は第6回と第12回の授業後に二回に分けて出しますので、それまで受けた授業内容を踏まえて設問に回答して提出すること。学期末の課題は授業終了後所定の締切日までに提出すること。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①学期末課題（設問・記述式、50%）：音響学の基礎知識を理解し、自分の言葉で説明することができるか。 ②授業課題（設問・記述式、50%）：授業内容を理解し、自分で考えたことを言葉にできるか。		
教科書	毎回、講義資料を配布する。	参考文献	授業内で適宜指示する。

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	オンデマンド授業のため基本的にはメールで質問等は受け付けます（アドレスは授業でお知らせします）
	○	○	―	△	―	◎		

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	授業形式
音響心理学	東川　愛	講義	後期	2	1	GE 214	2

科目の概要および目的

音響心理学はに音響に関するさまざまな経験を研究する実験科学であると同時に、音響学、哲学、脳科学、音楽学、人類学など幅広い領域と連携した学際的な分野である。本講義では、そのなかでも比較的新しい研究領域である音楽と感情についての心理学に焦点を当て、具体的な音楽作品や音響の例を聴くことを通して、音楽心理学の基礎的な理論や概念、考え方を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）

・音響心理学の基礎的な知識や考え方を理解し、その概要を自分で説明することができる
・異なる状況・文脈の中で「音を聴く」ことの多様な側面を理解し、幅広い視点から音響の特徴とその心理作用について自ら考えることができる
・これらの学んだ知識を自身の専門や創作に活かすことができる

授業内容

回	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	導入編	音響心理学の成り立ちと主な研究の方向を概説する	事前/シラバスを読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
2	音現象と感覚	音の属性と音声（言葉）に対する感覚について概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
3	音楽と感情（1）	さまざまな音楽論を通して音楽と感情の関係について概説する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
4	音楽と感情（2）	音楽の三要素、調性とその感情的反応について考察・実験する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
5	音楽と感情（3）	好悪、感情や情景など音楽が喚起する感情的反応について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
6	音楽の演奏と感情伝達（1）	西洋音楽の作品（楽譜）、演奏、聴取の関係について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノート整理、課題の作成(120分)	○
7	音楽の演奏と感情伝達（2）	同一作品の多様な演奏解釈と聴取の関係について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
8	音楽の演奏と感情伝達（3）	楽譜の形態（図形楽譜等）と演奏、聴取の関係について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
9	音楽経験と心理作用（1）	日常の音（楽）の聴取とその感情について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
１０	音楽経験と心理作用（2）	音楽経験が人の記憶・感情に及ぼす影響について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
１１	音響と聴取（1）	楽音・非楽音など音素材の拡大とその聴取について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノート整理、課題の作成(120分)	○
１２	音響と聴取（2）	映像・映画における音楽の効果とその心理作用について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
１３	音響と聴取（3）	さまざまなメディアとその聴取について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
１４	文化のなかの音響（1）	文化的・社会的な条件と音楽行動、聴取習慣について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/講義資料の復習、ノートの整理(30分)	○
１５	文化のなかの音響（2）	音響・楽器のコミュニケーション機能と意味について考察する	事前/配布資料を読む（30分） 事後/復習・ノート整理、課題の作成(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	授業課題はその後の授業で触れます。学期末課題は評価と短い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	特に予備知識は必要ありませんが、音を聴くということに対して探究心を持って授業に取り組むこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン（音や映像の視聴）	出席確認の方法	授業課題（2回）
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	講義の録音（40分-50分程度）を講義資料を見ながら視聴し、重要な箇所は各自ノートを取る。講義を聴きながら、あるいは講義を聴いたあとに音響例の音源を視聴する（30分-40分）。授業課題は第6回と第11回の授業後に二回に分けて出しますので、それまで受けた授業内容を踏まえて設問に回答して提出すること。学期末の課題は授業終了後所定の締切日までに提出すること。		
成績評価方法・評価割合・評価基準	①学期末課題（設問・記述式、50%）：音響心理学の基礎知識を理解し、自分の言葉で説明することができるか。 ②授業課題（設問・記述式、50%）：授業内容を理解し、自分で考えたことを言葉にできるか。		
教科書	特に使用しない。講義資料を配布する。	参考文献	必要に応じて講義内で紹介する。

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	オンデマンド授業のため基本的にはメールで質問等は受け付けます（アドレスは授業でお知らせします）
	○	○	―	△	―	◎		

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	授業形式
生活の中の法律Ⅰ	青木　亮祐	講義	前期	2	1	GE 117	2

科目の概要および目的

法律はわれわれの日常生活上で重要な基準となるものである。
「もう少し法律を知っていればよかったのに」という事態を避けられるように、法的思考を獲得できることを目標とする。
授業では、わが国の最高法規である日本国憲法からはじまり、民法・刑法なども取り扱う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・自己の考えを、学修によって得られた知識等を用いて、社会の規範を踏まえて、他者に表現できる能力の獲得。
・学修によって得られた知識を藤堂氏、社会生活において活用できる能力の獲得。
・社会のなかの様々な問題に関心を持ち、自分なりの解決策を発見して行動できる能力の獲得。

授業内容

回	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	法学とは何か	法学の誕生とその目的	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
2	憲法の目的と仕組み	憲法の目的・全体像を確認する	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
3	基本的人権①	基本的人権（公共の福祉・憲法１３条・表現の自由等）	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
4	基本的人権②	基本的人権（精神的自由権・経済的自由権・社会権）	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
5	統治機構	日本の統治機構の仕組み	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
6	憲法（まとめ）	憲法のまとめ	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E
7	民法総論（民法総則）	民法の目的と概要	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
8	物権法・債権法	民法における物権法・債権法	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
9	親族法・相続法	民法における家族像・相続の内容	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１０	民事訴訟法	民事の裁判手続	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１１	民事法（まとめ）	民事法のまとめ	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E
１２	刑法総論	刑法の目的・解釈の方法	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１３	刑法各論	主要な犯罪に関する構成要件等	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１４	刑事訴訟法	刑事の裁判手続	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１５	刑事法（まとめ）	刑事法のまとめ	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	なし	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に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	日常生活で見えない部分であるけれども、それぞれの法規がどのように関わっているのかを意識すること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	ＰＤＦファイルやパワーポイントの閲覧が可能であるＰＣ	出席確認の方法	指定のタイミングでコメントの投稿、出席票、リアクションペーパーの提出などをもって行う
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明　１０分 ・その日の講義説明　６０分 ・講義の振返りのためのリアクションペーパーの作成　２０分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①試験（７０％）：憲法などの法規について、正確に理解しているか。 ②平常点（３０％）：授業マナーを守り、授業に積極的に参加しているか。		

教科書	なし	参考文献	なし

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）の授業の前後 場所：オンライン
	△	－	－	○	－	○		

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	授業形式
生活の中の法律Ⅱ	青木　亮祐	講義	後期	2	1	GE 215	2

科目の概要および目的

日常生活では様々な紛争に巻き込まれることがある。また、事前に法律を知っていれば、大きな悩みとならずに済むことも多い。
授業では、労働法・社会保障法のほか、日常生活上のトラブルになりやすい分野を取り上げる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・自己の考えを、学修によって得られた知識等を用いて、社会の規範を踏まえて、他者に表現できる能力の獲得。
・学修によって得られた知識を藤堂氏、社会生活において活用できる能力の獲得。
・社会のなかの様々な問題に関心を持ち、自分なりの解決策を発見して行動できる能力の獲得。

授業内容

回	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	労働法①	労働法の目的・総論	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
2	労働法②	雇用上のルール	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
3	労働法③	懲戒などの会社の規律	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
4	労働法④	労働災害・休業	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
5	労働法⑤	色々な働き方	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E
6	社会保障法①	社会保障法の目的・総論	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
7	社会保障法②	年金保険	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
8	社会保障法③	医療保険	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E
9	社会保障法④	社会福祉（高齢者福祉・児童福祉）	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１０	社会保障法⑤	社会福祉（障害者福祉）	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E
１１	社会保障法⑥	生活保護	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	E
１２	借金問題	破産・民事再生などの借金問題	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１３	家庭の問題	離婚・相続	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１４	不動産問題	不動産に関するトラブル（賃貸を含む）	事後/レジメ資料の確認　1(時間)	
１５	交通事故	交通事故をめぐる諸問題	事後/レジメ資料の確認　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	なし	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に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	日常生活で見えない部分であるけれども、それぞれの法規がどのように関わっているのかを意識すること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	ＰＤＦファイルやパワーポイントの閲覧が可能であるＰＣ	出席確認の方法	指定のタイミングでコメントの投稿、出席票、リアクションペーパーの提出などをもって行う
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明　１０分 ・その日の講義説明　６０分 ・講義の振返りのためのリアクションペーパーの作成　２０分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①試験（７０％）：憲法などの法規について、正確に理解しているか。 ②平常点（３０％）：授業マナーを守り、授業に積極的に参加しているか。		

教科書	なし	参考文献	なし

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）の授業の前後 場所：オンライン

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	授業形式
著作権法概論	大和　淳	講義	8月 集中講義	2		GE 216	3、5

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。

授業内容

回	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/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	A、D
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	A、D
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。	事前/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	A、D
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。	事前/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	A、D
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	A、D
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。	事前/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	A、D
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に提示した内容　1（時間） 事後/課題　1（時間）	
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。	事前/資料に示した内容　1（時間） 事後/課題　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。
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1回、2回、6回、7回、11回、12回：同時双方向（資料の説明・解説と質疑応答（口頭又はチャット）） それ以外の回：オンデマンド（資料の通読（30分）、資料に基づく調べ学修（30分）、課題の演習（30分））		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（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。 ②提出物（30％）…各回で示す課題に取り組んでいるか。 ③レポート（40％）…問われていることに的確に答えているか、本人の主張が分かりやすくまとめられているか、適切な表現が用いられているか。 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。		
教科書	なし（Teamに資料を掲載する）	参考文献	『著作権法入門2020－2021』、文化庁、著作権情報センター、2,750円 『映画・ゲームビジネスの著作権（第2版）』、福井健策、内藤篤、升本喜郎、著作権情報センター、2,750円 『出版・マンガビジネスの著作権（第2版）』、福井健策、桑野雄一郎、赤松健、著作権情報センター、2,750円

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：開講期間中の授業終了後（予定） 場所：オンライン
	△	―	―	○	―	◎		

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	授業形式
情報と経済Ⅰ	加藤　雅夫	講義	前期	2	1	GE 118	5

科目の概要および目的

テレビ・新聞・雑誌・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・マーケティング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」に続けて受講できる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

①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。
②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。
③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

回	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	講義の趣旨を説明し、概要や評価方法を紹介する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
2	広告費とメディア接触動向	最近の日本の広告費ととメディア接触の状況を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
3	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
4	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
5	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
6	演習（1）－①	学生が記事を選定し意見等を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で講評させる。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
7	演習（1）－②	学生が記事を選定し意見等を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で講評させる。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
8	演習（1）－③	学生が記事を選定し意見等を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で講評させる。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
9	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
１０	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
１１	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
１２	演習（2）－①	グループを形成し課題の情報・意見交換。各人が選択したテーマを最終課題レポートにまとめ発表する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
１３	演習（2）－②	グループを形成し課題の情報・意見交換。各人が選択したテーマを最終課題レポートにまとめ発表する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
１４	演習（2）－③	グループを形成し課題の情報・意見交換。各人が選択したテーマを最終課題レポートにまとめ発表する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
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/レポートの仕上げ（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	なし	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	授業で全体のコメントをする。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	①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。 ②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、発表する力があること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PDF等の小さい文字も読みやすいPCが好ましい。	出席確認の方法	授業終了時に各自簡単なコメントを付けチャットに投稿する。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	①前回の振り返りと本日の講義の概要（10分） ②その日の講義1～5：解説（各10分×5）＋質疑応答等（各5分×5） ③簡単なコメントを付けチャットに投稿（5分）		
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%）：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、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		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日のオンライン授業の前または後（要予約） 場所：オンライン上
	△	○	―	○	◎	―		

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	授業形式
情報と経済Ⅱ	加藤　雅夫	講義	後期	2	1	GE 217	5

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・マーケティング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）

①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。
②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。
③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

回	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、概要や評価方法を紹介する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
2	広告費とメディア接触動向	最近の日本の広告費ととメディア接触の状況を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
3	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
4	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	
5	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	
6	演習（1）－①	学生が記事を選定し意見等を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で講評させる。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
7	演習（1）－②	学生が記事を選定し意見等を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で講評させる。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
8	演習（1）－③	学生が記事を選定し意見等を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で講評させる。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
9	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
１０	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
１１	最近のメディアとエンタテインメントの業界動向	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取り上げ、変化する業界・市場を解説する。	事前/日々の報道を確認（3時間） 事後/授業の資料を確認（1時間）	
１２	演習（2）－①	グループを形成し課題の情報・意見交換。各人が選択したテーマを最終課題レポートにまとめ発表する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
１３	演習（2）－②	グループを形成し課題の情報・意見交換。各人が選択したテーマを最終課題レポートにまとめ発表する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
１４	演習（2）－③	グループを形成し課題の情報・意見交換。各人が選択したテーマを最終課題レポートにまとめ発表する。	事前/レポート発表準備（3時間） 事後/レポート仕上げ（1時間）	C
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/レポートの仕上げ（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	なし	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	授業で全体のコメントをする。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	①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。 ②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、発表する力があること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PDF等の小さい文字も読みやすいPCが好ましい。	出席確認の方法	授業終了時に各自簡単なコメントを付けチャットに投稿する。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	①前回の振り返りと本日の講義の概要（10分） ②その日の講義1～5：解説（各10分×5）＋質疑応答等（各5分×5） ③簡単なコメントを付けチャットに投稿（5分）		
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%）：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、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。		
教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日のオンライン授業の前または後（要予約） 場所：オンライン上
	△	○	―	○	◎	―		

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	授業形式
メディア社会学Ⅰ	橋口　静思	講義	前期	2	1	GE 119	5

科目の概要および目的

本授業はオンラインとコンテンツがどのように社会と関係するのか講義と実践を行い、最終的に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なることである。

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、制作背景の広がりを論理的に説明することを目標とする。

授業内容

回	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：方向性・身につける力を理解する	授業の目的を理解する／課題の説明	事前/シラバスを読み込む（時間）1 事後/課題の理解・企画　（時間）2	A
2	クリエイターの動きを理解する・オーダーの理解1	オーダーの理解・独自性を理解する／課題説明	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A
3	クリエイターの動きを理解する・オーダーの理解2	現代アートと歴史／現代アートとポップカルチャーなどを事例に解説する	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A
4	クリエイターの動きを理解する・オーダーの理解3	現代アート事例・イベントの事例を解説する	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A/D
5	クリエイターの動きを理解する・オーダーの理解4	講評／チェックからリテイクの必要性を理解する	事前/課題を仕上げる　（時間）2 事後/講評を踏まえて改善(時間)2	A/C
6	ディレクターの動きを理解する・コンテンツのチェック1	ディレクションの仕組み・チェックとリサーチを解説する	事前/コンテンツのリサーチ(時間)1.5 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A
7	ディレクターの動きを理解する・コンテンツのチェック2	リテラシー／安全性の確保について概説する	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A
8	ディレクターの動きを理解する・コンテンツのチェック3	ブレインストーミングとアイデア出しについての解説・実践	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	C/D
9	プロデュースを理解する・方向性を定める1	プランニングとは／問題解決のためのリサーチ・ブレストの実践	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	C/D
１０	プロデュースを理解する・方向性を定める2	コンセプトの背景を理解する／現代アート的思考の解説	事前/リサーチ・ブレスト(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A
１１	プロデュースを理解する・方向性を定める3	課題の講評	事前/課題を仕上げる　（時間）2 事後/講評を踏まえて改善(時間)2	A/C
１２	発信の実践・プロジェクトの検証1	広報とプランニングについての解説	事前/課題のアイデア出し(時間)2 事後/授業内容の復習　（時間）1.5	A
１３	発信の実践・プロジェクトの検証2	プロジェクトの相互チェック	事前/課題の実践（時間）2 事後/課題の改善（時間）2	C/D
１４	発信の実践・プロジェクトの検証3	講評／改善案のリサーチ	事前/課題を仕上げる（時間）3 事後/課題の改善　（時間）3	C/D
１５	発信の実践・プロジェクトの検証4	振り返り	事前/課題最終稿の完成(時間)3 事後/授業の振り返り　（時間）2	A

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。授業の理解度や進度に応じて内容を適宜変更する場合があります。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams/office	出席確認の方法	（オンライン）forms
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・授業説明：5分 ・その日の講義1：説明20分 →ワーク1：10分 → 解説10分 ・その日の講義2：説明20分→ ワーク2：10分 → 解説10分 ・授業の振り返り５分 ※授業内容によって変更します。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①最終的な成果物（企画）（50%）：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　（20%）：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。 出席だけして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。		
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

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
	◎	◎	○	◎	◎	○		

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	授業形式
メディア社会学Ⅱ	橋口　静思	講義	後期	2	1	GE 218	5

科目の概要および目的

この授業では音楽フェスを事例に、「オンラインのイベント/音楽フェスがこれまでの対面式より魅力のあるものとするためには」という命題に取り組む。昨今の状況によりイベントの開催はこれまでと異なる形式となった。対面の代替としてのオンラインではなく、オンラインだからこそやる意味のある催しとは何か、現代社会でも明確な答えは出ていないが、受講生が主体的にリサーチや思考をし、教員とともに議論する。
本授業の目的は「実現性を持つ企画の立案手法」と、「正解のない問いに取り組む力」を習得することである。企画や対話を通じて、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、制作背景の広がりを論理的に説明することを目標とする。
これらに加えて「正解のない問いに取り組む力」である問題発見力・問題解決力を身につける

授業内容

回	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	ガイダンスを行う。対面授業との違いと内容を説明する	事前/シラバスを熟読すること(時間)1 事後/企画概要をたてる　(時間)2	D/E
2	フェス/イベントとは何か	音楽フェスやイベントについて講義する。人が集まることの意味を考える	事前/予習と体験をメモする(時間)1 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
3	祭りと地域の固有性	祭りの歴史から地域固有の事例について理解する	事前/祭りの事例を調べる(時間)2 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
4	オンラインとリアル	対面コミュニケーションの意義についてディスカッションを行う	事前/対面/オンラインの差を考察(時間)1.5 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
5	正解のない問いについて	問いの立て方・リサーチ手法を理解する	事前/前回の授業内容を復習(時間)1.5 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
6	批評と比較	批評について解説する	事前/テキストを読み込む(時間)1.5 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
7	音楽フェスの歴史１	音楽フェスの歴史について解説する	事前/企画制作　(時間) 2 事後/授業内容を復習（時間）1.5	D/E
8	音楽フェスの歴史２	音楽フェスの歴史について解説する	事前/ニュースをリサーチ(時間)1.5 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
9	音楽フェスの事例１	特徴のある音楽フェスから、各イベントのステイトメントを理解する	事前/ニュースをリサーチ(時間)1.5 事後/授業内容を復習　(時間)1.5	D/E
１０	音楽フェスの事例２	2020年に開催されたフェス事例から今後を考える	事前/企画制作　(時間) 2 事後/授業内容を復習（時間）1.5	D/E
１１	フェス現場について	オンラインで音楽フェスの現場での現況を講義する	事前/企画制作　(時間) 2 事後/授業内容を復習（時間）1.5	D/E
１２	企画と見せ方について	企画の構成方法と伝え方を知る	事前/企画制作（時間）2 事後/企画制作（時間）2	D/E
１３	企画講評	完成した企画を講評する	事前/企画制作（時間）4 事後/企画修正（時間）2	D/E
１４	企画修正	フィードバックをもとに企画を修正する	事前/企画修正（時間）2 事後/企画完成（時間）2	D/E
１５	まとめ	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	事前/企画完成　(時間) 2 事後/授業全体の復習（時間）2	D/E

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を必要とします。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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams/office	出席確認の方法	・指定のタイミングでコメントを投稿させる ・授業参加 ・formsによる出欠入力を複合して行う
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・Ａブロック：テーマの説明・講義（30分） ・Ｂブロック：テーマに基づいた事例の紹介・チャットによるディスカッション（40分） ・Ｃブロック：質疑応答・次回のテーマについての事前学習（20分）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	1.最終的な成果物（企画）(50%)：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.リアクションペーパー（20%)：授業内のリアクションペーパーを評価します。特に思考力や批評力を評価 します。 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。 出席だけしても単位は取れません。		
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

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
	○	○	◎	◎	○	○		

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	授業形式
日本と国際情勢	二村　克彦	講義	前期 後期	2	1	GE 120	5

科目の概要および目的

第2次大戦後にアメリカを中心として作られてきた世界秩序が、いま大きく変わりつつあります。アメリカの指導力に衰えが見える一方、中国が影響力を強めています。このなかで日本はどのように国を運営し、国益の確保をはかっていくのか、について考えます。民主主義が揺らぎ、貧富の格差が開く国際社会の具体的問題、戦争を根絶するための国際連合の役割、日本の安全保障の軍事的仕組みとさらに重要な非軍事的努力、資本主義、民族主義、宗教など国際関係を動かす要素を学ぶことにより、市民としてより紛争の少ない国際社会のためにできることを探ります。

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

回	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	授業の狙い、各回内容、勉強の仕方など説明する	事前/シラバスをよく読む（30分）	
2	日本の国家目標	時代と国境を超える国家目標を、日本はかつて持ったことがあるのか。具体的な目標を考えてみる	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
3	日本を規定するもの	ポツダム宣言は戦後日本の在り方を決めたが、それを変えようとする力が強まっている。その狙いはなにかを説明する	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
4	不安定化する世界	国際情勢は不安定化しているが、その要因としてアメリカの指導力衰退、中国台頭、コロナ禍の影響どを考える。	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
5	日本が抱える問題	領土問題、戦後処理が未完など、日本の難問を紹介する	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
6	日本の難問の歴史的背景	明治以降の歴史の中で、前授業で取り上げた問題が生まれた背景について説明する	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
7	戦争の歴史	国際法は戦争を禁止しているが、そこまでに至る歴史を説明。それでも戦争がなくならないのはなぜか、を考える	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
8	国際連合による国際紛争の解決	国際紛争の平和的解決のために国連が定めている仕組みを説明。	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
9	日本を守るための軍事的な仕組み	日本を国際的武力紛争から守る国連、日米安保条約の仕組みを概説する	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
１０	日本を守るために非軍事面で大切なこと	4割に届かない日本の食料自給率、1割を下回るエネルギー自給率などを参照しながら、非軍事面の安全保障を考える	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
１１	世界第3位の経済大国日本	国内総生産（GDP）の推移、国際比較などについて説明。世界の中での日本経済の実力、今後の見通しを考える	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
１２	資本主義の世界	資本主義の仕組みを説明し、健全な資本主義を考える	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
１３	拡大する格差	資本主義のもとでの経済格差の拡大、それに対する対応を議論する	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
１４	国際情勢を動かすもの	経済、民族、宗教の影響を説明。	事前/前々日までにアップロードされたテキスト・参考資料をよく読む（60分） 事後/　授業内容の整理（60分）	
１５	全体のレビュー・テスト	14回の授業をおさらいの後、テストを実施する。	事前/授業全体の復習（60分） 事後/テスト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	オンライン授業中のコメント、メール
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PC、タブレットなど	出席確認の方法	始業時に音声通話での点呼
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・授業説明と点呼 ・講義25分 ・課題取り組み20分と講義　45分 ・授業とりまとめと質疑　10分 ・次回の予定		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）：毎授業の課題のへの取り組みが評価ポイント 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		

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】		
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	Microsoft Teams　のチャット、音声通話やメールを使います。
	△	○	○	◎	△	△		

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	授業形式
新しい美術解剖学Ⅰ	櫻木　晃彦	講義	前期	2	1	GE 121	2

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かを理解する。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

回	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さ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）	F
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）	F
6	眼、鼻、口、耳	顔の部品はどのような働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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
１２	胸・腹・腰	胴体は入れ物と考えて、胸、腹、腰を３次元的に見る。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	F
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）	F
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）	F
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	必要に応じて授業中に解説する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・MSTeams	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	会議チャットで出席確認（５分） ビデオ映像を見て学ぶ（85分）		
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。		
教科書	とくになし。プリントを配布する。	参考文献	必要に応じて授業中に紹介する。

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	授業形式
新しい美術解剖学Ⅱ	櫻木　晃彦	講義	後期	2	1	GE 220	2

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い、子どもと老人のちがいを説明できる。

授業内容

回	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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	頚・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）	F
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）	F
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）	F
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）	0

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	必要に応じて授業中に解説する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・MSTeams	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	会議チャットで出席確認（５分） ビデオ映像を見て学ぶ（85分）		
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。		

教科書	とくになし。プリントを配布する。				参考文献	必要に応じて授業中に紹介する。		
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	授業形式
社会の中の芸術と科学	櫻木　晃彦	講義	後期	2	1	GE 221	5

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、メディア芸術学部の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に接することにより、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

回	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てみること／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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	C
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	F
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てみること／1時間)	C
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てみること／1時間)	C
１５	まとめ	受講者からだされ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てみること／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	必要に応じて授業中に解説する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・MSTeams	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	会議チャットで出席確認（５分） ビデオ映像を見て学ぶ（85分）		
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。		
教科書	とくになし。	参考文献	必要に応じて授業中に紹介する。

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	授業形式
ヒトと進化	櫻木　晃彦	講義	前期 後期	2	1	GE 122	2

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求するものである。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ということであろう。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

回	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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は逃れられない。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）	F
１５	総まとめ	生物としてのヒトについての総まとめ。	事後学習（授業内容に関連する事項を調べる／1時間）	F

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	必要に応じて授業中に解説する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・MSTeams	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	会議チャットで出席確認（５分） ビデオ映像を見て学ぶ（85分）		
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。		

教科書	人体で学ぶ生物学　桜木晃彦　てらぺいあ　￥1,900	参考文献	授業中に紹介する

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	授業形式
健康科学	真山葉瑠	講義	前期/後期	2	1	GE 123	6

科目の概要および目的

身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減、身体表現の楽しさ等を学ぶ。
(状況によっては、発声のワークショップを行う場合もあり)

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・身体を自己で管理する方法を学ぶ。
・筋力をアップするトレーニング方法を身に付ける。
・リズム運動やリトミック運動を体験する。
・身体表現の様々な方法を学ぶ。

授業内容

回	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	ストレッチ、有酸素運動、身体表現	ストレッチ・有酸素運動、柔軟な体の作り方について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/ストレッチの復習（1時間）	C
2	挑戦！筋トレ！①	ストレッチ・有酸素運動、自分が望む体の作り方、楽曲を利用して下半身トレーニング等について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/下半身トレーニングの復習（1時間）	C
3	挑戦！筋トレ！②	ストレッチ・有酸素運動、自分が望む体の作り方、楽曲を利用して上半身トレーニング等について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/上半身トレーニングの復習（1時間）	C
4	リズム感って？ リズム天国！！	ストレッチ・有酸素運動、リズムの取り方等について、様々な音楽を使用し指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/身体表現の復習（1時間）	C
5	ダンディズム① 宝塚式美学１	ストレッチ・有酸素運動、宝塚式、男が憧れる男・女が憧れる男の歩き方や所作について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/宝塚式歩き方の復習(1時間)	C
6	アイドル風ダンスを踊ってみる① 男性アイドル編	ストレッチ・有酸素運動、J-pop、K-popなどの男性アイドルダンスの特徴と構成について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/ダンスの復習（1時間）	C
7	アイドル風ダンスを踊ってみる② 男性アイドル編	ストレッチ・有酸素運動、J-pop、K-popなどの男性アイドルダンスの特徴と構成について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/ダンスの復習（1時間）	C
8	アイドル風ダンスを踊ってみる① 女性アイドル編	ストレッチ・有酸素運動、J-pop、K-popなどの女性アイドルダンスの特徴と構成について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/ダンスの復習（1時間）	C
9	アイドル風ダンスを踊ってみる② 女性アイドル編	ストレッチ・有酸素運動、J-pop、K-popなどの女性アイドルダンスの特徴と構成について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/ダンスの復習（1時間）	C
１０	ミュージカル？！宝塚式ミュージカル風ダンス	ストレッチ・有酸素運動、ミュージカル風ダンスの特徴と構成について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/ダンスの復習（1時間）	C
１１	声を出してみよう① 発声と滑舌	ストレッチ・有酸素運動、通る声、詰まる声、地声、裏声等の違いについて指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/発声の復習（1時間）	C
１２	声を出してみよう② 宝塚式発声	ストレッチ・有酸素運動、通る声、詰まる声、地声、裏声等の違いについて指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/発声の復習（1時間）	C
１３	声を出してみよう③	ストレッチ・有酸素運動、通る声、詰まる声、地声、裏声等の違いについて指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/発声の復習（1時間）	C
１４	ダンディズム② 宝塚式美学２	ストレッチ・有酸素運動、宝塚式、男が憧れる男・女が憧れる男の歩き方や所作について指導する。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/発声の復習（1時間）	C
１５	favorite thing	ストレッチ・有酸素運動、ワークショップ全体を通してまとめの指導を行う。	事前/ストレッチの予習（1時間） 事後/表現活動の復習（1時間）	C

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。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	運動しやすい服装で履修してください		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席表、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・ウォーミングアップ、ストレッチ：１０分 ・課題説明：１０分 ・実技：６０分 ・授業振り返り：５分 ・次回課題説明：５分		
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実技（７０％）表現力、理解度等を評価する。		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業終了後３０分 場所：授業実施教室
	◎	○	－	○	○	－		

Ⅱ．外国語科目（ＦＬ）

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	木戸口聡子	1	50
FL 110	英会話Ⅰ	前期	伊東　美穂	1	51
FL 210	英会話Ⅱ	後期	木戸口聡子	1	52
FL 210	英会話Ⅱ	後期	伊東　美穂	1	53
FL 310	英会話Ⅲ	前期	秋山まき子	1	54
FL 410	英会話Ⅳ	後期	秋山まき子	1	55
FL 313	ビジネス英語Ⅰ	前期	二村　克彦	1	56
FL 313	ビジネス英語Ⅰ	前期	稲葉麻里子	1	57
FL 413	ビジネス英語Ⅱ	後期	二村　克彦	1	58
FL 413	ビジネス英語Ⅱ	後期	稲葉麻里子	1	59
FL 114	英語講読Ⅰ	前期	近藤　真彫	1	60
FL 214	英語講読Ⅱ	後期	近藤　真彫	1	61
FL 112	中国語会話Ⅰ	前期	李　　春	1	62
FL 212	中国語会話Ⅱ	後期	李　　春	1	63
FL 311	中国語会話Ⅲ	前期	范　　文玲	1	64
FL 411	中国語会話Ⅳ	後期	范　　文玲	1	65
FL 312	ビジネス中国語Ⅰ	前期	范　　文玲	1	66
FL 412	ビジネス中国語Ⅱ	後期	范　　文玲	1	67
FL 113	ドイツ語Ⅰ	前期	中川　明博	1	68
FL 213	ドイツ語Ⅱ	後期	中川　明博	1	69
FL 116	フランス語Ⅰ	前期	瀧本　みわ	1	70
FL 216	フランス語Ⅱ	後期	瀧本　みわ	1	71
FL 117	イタリア語Ⅰ	前期	吉澤　早苗	1	72
FL 217	イタリア語Ⅱ	後期	吉澤　早苗	1	73
FL 115	日本語Ⅰ	前期	石川　晶子	1	74
FL 215	日本語Ⅱ	後期	石川　晶子	1	75
FL 118	日本語会話Ⅰ	前期	竹内　直也	1	76
FL 218	日本語会話Ⅱ	後期	竹内　直也	1	77

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	授業形式
英会話Ⅰ	木戸口　聡子	講義	前期	1	1	FL 110	5

科目の概要および目的

教科書『World English ＜Level 1＞』の課題に取り組みながら、社会生活に役立つ初級の英語を身につけることを目標にしている。「英会話I」では、Unit1～6までを取り扱う。授業内では、英語でコミュニケーションを取る機会が多くあるので、失敗を恐れず積極的に参加して欲しい。また、学期の最後には、1人1人スピーチをする機会を設ける。授業で学んだことを使って、自分のこと・自分の考えを他者に伝えてみよう。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・日常生活程度の英語が理解できる（リーディング・リスニング）
・日常生活程度の英語を使って、自分の考えを他者に伝えることができる（スピーキング・ライティング）
・日常生活程度の英語を使って、他者と議論することができる（スピーキング）

授業内容

回	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	授業内容と、リスニング、映像教材の視聴方法の説明。受講者の自己紹介タイム（日本語）。必ず出席すること。	事前/シラバスを読む　（1時間） 事後/次回の授業の予習（1時間）	
2	Unit 1 People（1）前半	人物紹介に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
3	Unit 1 People（2）後半	人物紹介に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
4	Unit 2 A Day in the Life(1)前半	日常生活に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
5	Unit 2 A Day in the Life(2)後半	日常生活に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
6	Unit 3 Going Places（1）前半	場所に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
7	Unit 3 Going Places（2）後半	場所に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
8	Unit 4 Food（1）前半	食に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
9	Unit 4 Food（2）後半	食に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
１０	Unit 5 Sports（1）前半	スポーツに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
１１	Unit 5 Sports（2）後半	スポーツに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
１２	Unit 6 Destinations（1）前半	旅行に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
１３	Unit 6 Destinations（2）後半	旅行に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
１４	まとめ（1）	「英会話Ⅰ」で学んだポイントを復習する。 英語でスピーチと質疑応答を行う。	事前/スピーチ･質問の準備(2時間) 事後/授業の復習・課題　(1時間)	C
１５	まとめ（2）	「英会話Ⅰ」で学んだポイントを復習する。 英語でスピーチと質疑応答を行う。	事前/スピーチ･質問の準備(2時間) 事後/授業の復習・課題　(1時間)	C

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・評価をつけて返却します。 ・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	※注　英語を母国語とする学生は履修できません　※注　初級英語の授業です　・履修人数制限あり ・高校卒業程度の英語能力（文法等、授業内でも復習する）　・積極的に会話に参加し、共同作業ができること ・必ず辞書（紙の辞書か電子辞書）を準備すること　・「英会話Ⅱ」を履修することが望ましい　・指定した教科書は半期分を使用する		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・Microsoft Teamsを使用できるPC ・マイクオンは必須 ・できるだけ（特に発言時に）カメラをオンにすること	出席確認の方法	・指定のタイミングでコメントを投稿させる ・リアクションペーパーの提出
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・授業の説明：10分 ・5分間スピーキングとコメント投稿：10分 ・講義（教科書のワーク、リスニングかリーディングの小テスト、映像教材視聴、スピーチ、議論等）：50分 ・振り返り、次回の授業、課題の説明：10分 ・リアクションペーパーの記入、提出：10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点、授業における取り組み（25%）：主体的に授業に参加しているか、積極的に英語で会話しようとしているか ②授業内の小テスト（30%）：授業で学んだこと（主にリーディングとリスニング）を理解しているか ③課題（30%）：授業で学んだこと（主にリーディングとライティング）を理解しているか、締め切りが守れているか ④スピーチと質疑応答（15%）：授業で学んだこと（主にスピーキング）を理解しているか		
教科書	『World English ＜Level 1＞』第3版、Becky Tarver Chase John Hughes他著、Cengage Learning、3000円	参考文献	リスニング、映像教材はhttps://eltngl.com/sites/world-english-3e/introducing-world-english-third-editionで視聴

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	出講日の5限終了後30分 オンライン
	○	◎	△	―	◎	△		

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	授業形式
英会話Ⅰ	伊東　美穂	講義	前期	1	1	FL 110	5

科目の概要および目的

"Let the world know who you are!"世界に向かって自分のアイデアを発信するためのベーシックな英語コミュニケーション能力を修得する－これがクラスゴールです。
15回の講義を通して①自分の意見／アイデアを述べるマイ・スピーチ②カジュアルな1分スピーチ③簡易な英語記事のリスニング＆読解④英語発声リズムを学びます。
将来英語で自分の意見を日本の外へ伝えたい！という意欲があることが履修必須条件。単位修得には、スピーチ発表の成果、クラス貢献度等を合わせた60点以上が求められます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ベーシックな英語で自己紹介スキルを修得
・ベーシックな英語で公式なスピーチスキルを修得
・世界に向けて自分が発信したいアイデア・意見を認知
・グローバルな場面で求められる学術的エチケットを修得

授業内容

回	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	CLASS INTRODUCTION	Class ground rules, goals and objectives.	事後/今回の学習内容（45分）	E
2	SELF-INTRODUCTION CLUB	Design and practice your self-introduction. Game:We both	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
3	5 KEY EXPRESSIONS	Learn and practice 5 basic phrases for having a good English conversation.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B
4	BASIC OUTLINE OF A SPEECH #1	Learn the basic outline of a speech. Define the theme for your speech.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
5	BASIC OUTLINE OF A SPEECH #2	Learn the basic outline of a speech. Define the problems/agenda for your speech.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
6	ASKING QUESTIONS IN CLASS	Learn the academic etiquettes for making questions and the appropriate response to it.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
7	PREPARATION FOR PRESENTATION	Discuss and practice your speech with the peers.	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（60分）	B
8	MIDTERM PRESENTATION	Deliver your speech: The theme and the agenda	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（45分）	A&C
9	BASIC OUTLINE OF A SPEECH #3	Learn the basic outline of a speech. Define the proposal/solution for your speech	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
１０	BASIC OUTLINE OF A SPEECH #4	Learn the basic outline of a speech. Define the argument for the counter opinions.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
１１	BASIC OUTLINE OF A SPEECH #5	Learn the basic outline of a speech. Define the conclusion; what is the take-away?	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
１２	ACTING vs. PUBLIC SPEAKING	Oral practice for speech delivery. Game: The deserted island - Role playing	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
１３	PREPARATION FOR PRESENTATION	Discuss and practice your final speech with the peers.	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（60分）	B&C
１４	FINAL PRESENTATION	Deliver your final speech	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（45分）	A&C
１５	PRESENTATION REVIEW	Review and develop your final speech.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	A&C

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	・授業内にて全体フィードバックを実施 ・評価フォームにて個別フィードバックを実施 ・クラス内で個別指導を実施
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。　※初級英語の授業です。　※履修人数制限あり。 ・ベーシックな英単語力、文法理解・読解力・ライティング力・リスニング力があること。 ・英語で自分の意見を伝えたいという意欲があること。 ・クラス内でしっかりと発言ができ、共同作業ができること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・Microsoft Teamsを使用できるPC ・マイクオンは必須 ・発言時はカメラをオンにすること	出席確認の方法	・授業開始時にコメント投稿等 ・クラス最後に"Today's takeaway"を提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・前回の授業のレビュー、及び本日の授業内容・到達ゴールの説明：10分 ・発音リズム練習：10分 ・1分間スピーチとディスカッション／コメント投稿：20分 ・レクチャー／ワークショップ（含：英文記事のリスニング／リーディング／ディスカッション）：40分 ・次回の授業、課題の説明、及び"Today's takeaway"の記入、提出：10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①グランドルールに則った積極的な発言等の授業参加・クラスへの貢献度→20% ②中間・期末スピーチ発表成果→50% ③1分間スピーチ・クイズ・takeawayに対する評価→30%		

教科書	オンライン上にて配布				参考文献	特になし		
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：授業の授業前後 場所：オンライン上
	○	◎	△	△	◎	△		

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	授業形式
英会話Ⅱ	木戸口　聡子	講義	後期	1	1	FL 210	5

科目の概要および目的

教科書『World English ＜Level 1＞』の課題に取り組みながら、社会生活に役立つ初級の英語を身につけることを目標にしている。「英会話Ⅱ」では、Unit7～12までを取り扱う。授業内では、英語でコミュニケーションを取る機会が多くあるので、失敗を恐れず積極的に参加して欲しい。また、学期の最後には、1人1人スピーチをする機会を設ける。授業で学んだことを使って、自分のこと・自分の考えを他者に伝えてみよう。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・日常生活程度の英語が理解できる（リーディング・リスニング）
・日常生活程度の英語を使って、自分の考えを他者に伝えることができる（スピーキング・ライティング）
・日常生活程度の英語を使って、他者と議論することができる（スピーキング）

授業内容

回	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	授業内容と、リスニング、映像教材の視聴方法の説明。受講者の自己紹介タイム（日本語）。必ず出席すること。	事前/シラバスを読む　（1時間） 事後/次回の授業の予習（1時間）	
2	Unit 7 Communication（1）前半	コミュニケーションとそのツールに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
3	Unit 7 Communication（2）後半	コミュニケーションとそのツールに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
4	Unit 8 Making Plans（1）前半	スケジューリングに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
5	Unit 8 Making Plans（2）後半	スケジューリングに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
6	Unit 9 Types of Clothing(1)前半	衣服に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
7	Unit 9 Types of Clothing(2)後半	衣服に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
8	Unit 10 Lifestyles（1）前半	ライフスタイルに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
9	Unit 10 Lifestyles（2）後半	ライフスタイルに関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
１０	Unit 11 Achievements（1）前半	目標・業績に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
１１	Unit 11 Achievements（2）後半	目標・業績に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
１２	Unit 12 Decisions（1）前半	金銭・決定に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B
１３	Unit 12 Decisions（2）後半	金銭・決定に関する表現を学ぶ。	事前/授業の予習　（1時間） 事後/授業の復習・課題（1時間）	B、D
１４	まとめ（1）	「英会話Ⅱ」で学んだポイントを復習する。 英語でスピーチと質疑応答を行う。	事前/スピーチ･質問の準備(2時間) 事後/授業の復習・課題　(1時間)	C
１５	まとめ（2）	「英会話Ⅱ」で学んだポイントを復習する。 英語でスピーチと質疑応答を行う。	事前/スピーチ･質問の準備(2時間) 事後/授業の復習・課題　(1時間)	C

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・評価をつけて返却します。 ・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	※注　英語を母国語とする学生は履修できません　※注　初級英語の授業です　・履修人数制限あり ・高校卒業程度の英語能力（文法等、授業内でも復習する）　・積極的に会話に参加し、共同作業ができること ・必ず辞書（紙の辞書か電子辞書）を準備すること　・「英会話Ⅰ」を履修することが望ましい　・指定した教科書は半期分を使用する		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・Microsoft Teamsを使用できるPC ・マイクオンは必須 ・できるだけ（特に発言時に）カメラをオンにすること	出席確認の方法	・指定のタイミングでコメントを投稿させる ・リアクションペーパーの提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業の説明：10分 ・5分間スピーキングとコメント投稿：10分 ・講義（教科書のワーク、リスニングかリーディングの小テスト、映像教材視聴、スピーチ、議論等）：50分 ・振り返り、次回の授業、課題の説明：10分 ・リアクションペーパーの記入、提出：10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点、授業における取り組み（25%）：主体的に授業に参加しているか、積極的に英語で会話しようとしているか ②授業内の小テスト（30%）：授業で学んだこと（主にリーディングとリスニング）を理解しているか ③課題（30%）：授業で学んだこと（主にリーディングとライティング）を理解しているか、締め切りが守れているか ④スピーチと質疑応答（15%）：授業で学んだこと（主にスピーキング）を理解しているか		
教科書	『World English ＜Level 1＞』第3版、Becky Tarver Chase John Hughes他著、Cengage Learning、3000円	参考文献	リスニング、映像教材はhttps://eltngl.com/sites/world-english-3e/introducing-world-english-third-editionで視聴

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	出講日の5限終了後30分 オンライン
	○	◎	△	―	◎	△		

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	授業形式
英会話Ⅱ	伊東　美穂	講義	後期	1	1	FL 210	5

科目の概要および目的

"Let the world know who you are!"世界に向かって自分のアイデアを発信するための英語コミュニケーション能力を修得する－これがクラスゴールです。
15回の講義を通して①自分の意見／アイデアを述べるマイ・スピーチ②カジュアルな1分スピーチ③英語記事のリスニング＆読解④英語発声リズムを学びます。
将来英語で自分の意見を日本の外へ伝えたい！という意欲があることが履修必須条件。単位修得には、スピーチ発表の成果、クラス貢献度等を合わせた60点以上が求められます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ベーシックな英語で自己紹介スキルを修得
・ベーシックな英語で公式なスピーチスキルを修得
・世界に向けて自分が発信したいアイデア・意見を認知
・グローバルな場面で求められる学術的エチケットを修得

授業内容

回	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	CLASS INTRODUCTION	Class ground rules, goals and objectives.	事後/今回の学習内容（45分）	E
2	SELF-INTRODUCTION CLUB	Design and practice your self-introduction. Game:We both ..... Reading an article.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
3	VOCABULARY LINKAGE	Learn a diagram of vocabulary. Game: My neighbour has a .... cat.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	C
4	BASIC OUTLINE OF SPEECH #1	Learn the basic outline of a speech Reading an article.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
5	BASIC OUTLINE OF SPEECH #2	Define the outline of your speech and discuss it in the class. Reading an article.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	C
6	ASKING QUESTIONS IN CLASS	Learn the academic etiquettes for making questions and the appropriate response to it.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B
7	PREPARATION FOR PRESENTATION	Discuss and practice your speech with the peers. Reading an article.	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（60分）	B&C
8	MIDTERM PRESENTATION	Deliver your speech: the whole outline	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（45分）	A&C
9	SUB-MATERIALS AND ACADEMIC ETIQUETTES	Learn the effective usage of slides and academic etiquettes for introducing data/graphs.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	E
１０	ACTING vs. PUBLIC SPEAKING	Oral practice for speech delivery. Game: Role playing Reading an article.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
１１	REVIEW THE OUTLINE OF SPEECH	Develop the outline of your speech. Reading an article.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	B&C
１２	PREPARATION FOR FINAL PRESENTATION #1	Discuss and practice your final speech with the peers. Reading an article.	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（60分）	B&C
１３	PREPARATION FOR FINAL PRESENTATION #2	Discuss and practice your final speech with the peers. Reading an article.	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（60分）	B&C
１４	FINAL PRESENTATION	Deliver your final speech.	事前/前回の学習内容（60分） 事後/今回の学習内容（45分））	A&C
１５	REVIEW	Review and develop your final speech.	事前/前回の学習内容（45分） 事後/今回の学習内容（45分）	A&C

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	・授業内にて全体フィードバックを実施 ・評価フォームをにて個別フィードバックを実施 ・クラス内で個別指導を実施
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。　※初級英語の授業です。　※履修人数制限あり。 ・「英会話Ⅰ」から続けて履修することが望ましい。 ・ベーシックな英単語力、文法理解・読解力・ライティング力・リスニング力があること。 ・英語で自分の意見を伝えたいという意欲があること。 ・クラス内でしっかりと発言ができ、共同作業ができること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・Microsoft Teamsを使用できるPC ・マイクオンは必須 ・発言時はカメラをオンにすること	出席確認の方法	・授業開始時にコメント投稿等 ・クラス最後に"Today's takeaway"を提出
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・前回の授業のレビュー、及び本日の授業内容・到達ゴールの説明：10分 ・発音リズム練習：10分 ・1分間スピーチとディスカッション／コメント投稿：20分 ・レクチャー／ワークショップ（含：英文記事のリスニング／リーディング／ディスカッション）：40分 ・次回の授業、課題の説明、及び"Today's takeaway"の記入、提出：10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①グランドルールに則った積極的な発言等の授業参加・クラスへの貢献度→20% ②中間・期末スピーチ発表成果→50% ③1分間スピーチ・クイズ・Today's takeawayに対する評価→30%		

教科書	オンライン上にて配布	参考文献	特になし

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：授業の授業前後 場所：オンライン上
	○	◎	△	△	◎	△		

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	授業形式
英会話Ⅲ	秋山　まき子	講義	前期	1	1	FL 310	5

科目の概要および目的

In this course, you will learn the basic skills necessary to be a confident and capable speaker of English. You will mainly study listening and speaking. You will also study reading and writing when necessary. Learn English that will help you to function as an adult and a member of society.

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・Listen to and participate in conversations on everyday work and life topics.
・Understand English documents in everyday life.
・Not to be afraid to communicate in English.

授業内容

回	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	Orientation	Explanation of the class and how the class will be conducted		C
2	Unit 1	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
3	Unit 1	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
4	Unit 2	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
5	Unit 2	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
6	Unit 3	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
7	Unit 3	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review for Exam 2（時間）	B
8	Midteram Exam	About Your ideal job		
9	Unit 4	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１０	Unit 4	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１１	Unit 5	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１２	Unit 5	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１３	Unit 6	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１４	Unit 6	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review for Assignment 2(時間)	B
１５	Final Assignment	If you are not feeling well, what do you do?		C

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	Individualized response to each issue
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。　※中級英語の授業です。　※指定した教科書は半期分を使用します。 It is not necessary to have completed English Conversation 1 or 2, but an exit level is required.		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teams	出席確認の方法	Attendance will be taken at the beginning of class by calling your name.
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	Non-face-to-face（media）classes, which combine distance learning（simultaneous interactive class）and assignment delivery learning（on-demand class）, are basically provided. Classes using the textbook are 60 minutes, and class activities are 30 minutes. Schedule is subject to change depending on the progress of the class.		
成績評価方法・評価割合・評価基準	Based on Final Assignment's performance and Midterm Exam 40% Based on class performance, participation, attendance 30%, and assignments 30%		
教科書	PROJECT SUCCESSS 1, Susan Gaer & Sarah Lynn, Pearson, ISBN#978-0-13-248297-4, ￥3,190	参考文献	Dictionary

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	There will be no specific office hours. If you have any questions, please contact me by e-mail
	―	△	△	△	◎	―		

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	授業形式
英会話Ⅳ	秋山　まき子	講義	後期	1	1	FL 410	5

科目の概要および目的

In this course, you will learn the basic skills necessary to be a confident and capable speaker of English. You will mainly study listening and speaking. You will also study reading and writing when necessary. Learn English that will help you to function as an adult and a member of society.

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・Listen to and participate in conversations on everyday work and life topics.
・Understand English documents in everyday life.
・Not to be afraid to communicate in English.

授業内容

回	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	Orientation	Explanation of the class and how the class will be conducted		C
2	Unit 7	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
3	Unit 7	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
4	Unit 8	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
5	Unit 8	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
6	Midteram Assignment 1	About Myself（1）	事後/Review and assignment 1(時間)	C
7	Midteram Assignment 2	About Myself（2）	事前/assignment 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	C
8	Midteram Assignment 3	About Myself（3）	事前/assignment 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	C
9	Unit 9	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１０	Unit 9	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１１	Unit 10	Lesson 1 to 5	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１２	Unit 10	Lesson 6 to 11	事前/Textbook Preparation 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	B
１３	Final Assingment 1	Story Telling（1）	事前/assignment 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	C
１４	Final Assignment 2	Story Telling（2）	事前/assignment 1（時間） 事後/Review and assignment 1(時間)	C
１５	Final Assingment 3	Story Telling（3）		C

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	Individualized response to each issue
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。　※中級英語の授業です。　※指定した教科書は半期分を使用します。 It is not necessary to have completed English Conversation 1 or 2, but an exit level is required.		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teams	出席確認の方法	Attendance will be taken at the beginning of class by calling your name.
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	Non-face-to-face（media）classes, which combine distance learning（simultaneous interactive class）and assignment delivery learning（on-demand class）, are basically provided. Classes using the textbook are 60 minutes, and class activities are 30 minutes. Schedule is subject to change depending on the progress of the class.		
成績評価方法・評価割合・評価基準	Based on Special Assignments's and Midterm Assingments' performance 40% Based on class performance, participation, attendance 30%, and assignments 30%		
教科書	PROJECT SUCCESSS 1, Susan Gaer & Sarah Lynn, Pearson, ISBN#978-0-13-248297-4, ￥3,190	参考文献	Dictionary

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	There will be no specific office hours. If you have any questions, please contact me by e-mail
	―	△	△	△	◎	―		

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	授業形式
ビジネス英語Ⅰ	二村　克彦	講義	前期	1	1	FL 313	5

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です。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。大学生として知っているべき単語を身に着ける。
・ニュースを通してそのような単語が使われる社会的状況への理解も深める。
・大学で学ぶ日本文化、専門知識を海外へ伝える英語のコツを摂取する。
・海外文化に対する包容力を強める。

授業内容

回	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。 ★授業の途中と最後に計2回のテストを実施する予定。30分程度の内容で、終了後に回答例を示す。	事前 記事中の単語を調べる。テキストの内容について調べる（120分） 事後 文中の単語の確認。文法、全体の文意を講義の内容をもとに確認する。（60分）	
2				
3				C
4				C
5				C
6				C
7				C
8				C
9				C
１０				C
１１				C
１２				C
１３				C
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	オンライン授業のコメント、メールによって
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。 高卒程度の英語力と文法の知識 辞書は必須です。忘れずに用意してください		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PC、タブレットなど	出席確認の方法	始業時に音声通話で点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明と点呼 ・講義25分 ・課題取り組み20分と講義　45分 ・授業とりまとめと質疑　10分 ・次回の予定		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）：授業の中の英文音読、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計2回のテストを合計します。		

教科書	担当者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		
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	Microsoft Teams のチャット、音声通話やメールを使います。
	△	◎	○	○	○	◎		

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	授業形式
ビジネス英語I	稲葉　麻里子	講義	前期	1	1	FL 313	5

科目の概要および目的

テキストを始め、中級レベル以上の、ビジネスや日常生活、メディアなどの様々な実社会の英語を教材とする。それらを読解・視聴して正確に理解し、それについて自分の意見を英語で書く・話し、発信する訓練をする。パンデミック下の世界では、英語はオンラインでのコミュニケーションが中心となることを見据え、メールで円滑にやりとりができ、また、画面を通じた会話や、簡単なスピーチを行えるようにする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ビジネスの基本的な英語のEメールを、円滑に作成できる
・テキストの各ユニットの会話を練習・応用し、現場に即した英語での意思疎通ができる
・海外のメディアをはじめ。様々な場面の英語を読み、聴き取るコツを身につける

授業内容

回	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	ガイダンスと自己紹介	授業の進め方、テキストの使い方を説明し、履修者が自己紹介を英語で行う。必ず出席すること。	事前/シラバスの確認　(30分) 事後/次回テキストの予習（1時間）	E
2	Lesson 1	ウォームアップ テキスト：Stating the Purpose of a Contact 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
3	Lesson 2	ウォームアップ テキスト：Meeting for the First Time　解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
4	Lesson 3	ウォームアップ テキスト：Presenting a Business Card 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
5	Lesson 4	ウォームアップ テキスト：Transferring a Call 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
6	Lesson 5	ウォームアップ テキスト：Phone Troubles 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
7	Lesson 6	ウォームアップ テキスト：At the Airport Abroad 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
8	Lesson 7	ウォームアップ テキスト：Making Polite Requess 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
9	Lesson 8	ウォームアップ テキスト：Taking and Leaving Telephone Messages 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１０	Lesson 9	ウォームアップ テキスト：Making Inquiries 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１１	Lesson 10	ウォームアップ テキスト：Making Appointments 1 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１２	Lesson 11	ウォームアップ テキスト：Stating Requests Clearly 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１３	Lesson 12	ウォームアップ テキスト：Making Apologies 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１４	Lesson 13	ウォームアップ テキスト：Making Appointments 2 解説及美練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１５	Lesson 1- 13 review	今学期の復習	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E

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	提出後の授業あるいはメールで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。 ・高校卒業程度の英語読解力 ・「ビジネス英語II」とあわせて履修することが望ましい。教科書は同じものを半期分使用する。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受講	出席確認の方法	授業時に口頭で出欠確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	１５分　出欠及び英語で近況報告（毎回２－３センテンスで答える） １０分　ウォームアップとして、英語のリズム・発音を練習 １０分　ウォームアップとして、リスニング訓練　（数字の聞き取り、シャドーイング、クイック・リスポンスなど） ４０分　テキスト（解説、問題に答える） １５分　海外メディアの視聴と内容確認		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①学期末課題（３０％）：到達目標に達成できているか ②授業への参加度（３０％）：指名された時や、意見を求められた時に積極的に答えているか ③授業内課題（４０％）：テキストや指示された教材についての課題の成果		
教科書	①『A Shorter Course in English for Business Communication 5 分間ビジネスコミュニケーション』②新田亜紀子③南雲堂④700円＋税	参考文献	適宜授業内に紹介する

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	出講日の授業前後 オンライン
	◎	○	◎	○	◎	△		

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	授業形式
ビジネス英語Ⅱ	二村　克彦	講義	後期	1	1	FL 413	5

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です。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。大学生として知っているべき単語を身に着ける。
・ニュースを通してそのような単語が使われる社会的状況への理解も深める。
・大学で学ぶ日本文化、専門知識を海外へ伝える英語のコツを摂取する。
・海外文化に対する包容力を強める。

授業内容

回	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。 ★授業の途中と最後に計2回のテストを実施する予定。30分程度の内容で、終了後に回答例を示す。	事前 記事中の単語を調べる。テキストの内容について調べる（120分） 事後 文中の単語の確認。文法、全体の文意を講義の内容をもとに確認する。（60分）	
2				
3				C
4				C
5				C
6				C
7				C
8				C
9				C
１０				C
１１				C
１２				C
１３				C
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	オンライン授業のコメント、メールによって
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。 高卒程度の英語力と文法の知識 辞書は必須です。忘れずに用意してください		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PC、タブレットなど	出席確認の方法	始業時に音声通話で点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明と点呼 ・講義25分 ・課題取り組み20分と講義　45分 ・授業とりまとめと質疑　10分 ・次回の予定		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）：授業の中の英文音読、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計2回のテストを合計します。		

教科書	担当者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		
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	Microsoft Teams のチャット、音声通話、メールを使用します。
	△	◎	○	○	○	◎		

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	授業形式
ビジネス英語II	稲葉　麻里子	講義	後期	1	1	FL 413	5

科目の概要および目的

テキストを始め、中級レベル以上の、ビジネス・日常生活・メディアなどの様々な実社会の英語を教材とする。それらを読解・視聴して正確に理解し、それについて自分の意見を英語で書く・話し、発信する訓練をする。特に後期はテキスト中のメールについての章を中心にとりあげる。パンデミック下の世界では、英語はオンラインでのコミュニケーションが中心となることを見据え、メールで円滑にやりとりができ、また、画面を通じた会話や、簡単なスピーチを行えるようにする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ビジネスの基本的な英語のEメールを、円滑に作成できる
・テキストの各ユニットの会話を練習・応用し、現場に即した英語での意思疎通ができる
・海外のメディアをはじめ、様々な場面の英語を読み、聴き取るコツを身につける

授業内容

回	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	ガイダンスと自己紹介	授業の進め方、テキストの使い方を説明し、履修者が自己紹介を英語で行う。必ず出席すること。	事前/シラバスの確認　(30分) 事後/次回テキストの予習（1時間）	E
2	Lesson 1	ウォームアップ テキスト：Stating the Purpose of a Contact 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
3	Lesson 14	ウォームアップ テキスト：Notification of Absence 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
4	Lesson 16	ウォームアップ テキスト：Informing of Email Atachments 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
5	Lesson 17	ウォームアップ テキスト：Inquiring about Job Openings 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
6	Lesson 18	ウォームアップ テキスト：Making Suggestions 1 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
7	Lesson 19	ウォームアップ テキスト：Making Suggestions 2解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
8	Lesson 14	ウォームアップ テキスト：Notification of Absence 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
9	Lesson 15	ウォームアップ テキスト：Confirming Your Understanding 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１０	Lesson 16	ウォームアップ テキスト：Informing of Email Atachments 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１１	Lesson 17	ウォームアップ テキスト：Inquiring about Job Openings 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１２	Lesson 18	ウォームアップ テキスト：Making Suggestions 1 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１３	Lesson 19	ウォームアップ テキスト：Making Suggestions 2解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１４	Lesson 21	ウォームアップ テキスト：Parting 解説及び練習問題	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E
１５	review	今学期の復習	事前/次回テキストの予習（1時間） 事後/授業内容の復習　（1時間）	E

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	提出後の授業あるいはメールで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。 ・高校卒業程度の英語読解力 ・「ビジネス英語I」とあわせて履修することが望ましい。教科書は同じものを半期分使用する。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受講	出席確認の方法	授業時に口頭で出欠確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	１５分　出欠及び英語で近況報告（毎回２－３センテンスで答える） １０分　ウォームアップとして、英語のリズム・発音を練習 １０分　ウォームアップとして、リスニング訓練　（数字の聞き取り、シャドーイング、クイック・リスポンスなど） ４０分　テキスト（解説、問題に答える） １５分　海外メディアの視聴と内容確認		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①学期末課題（３０％）：到達目標に達成できているか ②授業への参加度（３０％）：指名された時や、意見を求められた時に積極的に答えているか。 ③授業内課題（４０％）：テキストや指示された教材についての課題の成果		
教科書	①『A Shorter Course in English for Business Communication 5 分間ビジネスコミュニケーション』②新田亜紀子③南雲堂④700円＋税	参考文献	適宜授業内に紹介する

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	出講日の授業前後 オンライン
	◎	○	◎	○	◎	△		

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	授業形式
英語講読Ⅰ	近藤　真彫	講義	前期	1	1	FL 114	5

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。身近な社会問題を扱った意見発信型のテキストを読むことで、実生活での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の解説も加え、外国語の学習を通して多文化社会への理解を深めることも重視する。

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

回	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。補足資料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）	E
2	Unit1	Dogs or Cats? テキスト読解	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）	E
3	Unit1 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
4	Unit2	Dubbing or Subtitling?　テキスト読解	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）	E
5	Unit2 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
6	Unit3	Traveling on Your Own or in a Group Tour?　テキスト読解	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）	E
7	Unit3 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
8	Unit4	Paper Bags or Plastic Bags? テキスト読解	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）	E
9	Unit4 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
１０	Unit5	Do We Need TV Broadcasting or Not?　テキスト読解	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）	E
１１	Unit5 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
１２	Unit6	Age-based or Performance-based?　テキスト読解	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）	E
１３	Unit6 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
１４	Unit7	Buying Music Online or Buying CDs?	事前/次回テキストの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	E
１５	Units 1-7 review	今学期に学んだテーマと要点を復習する	事前/これまでの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	E

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 ・高校卒業程度の英語読解力 ・必ず辞書を用意すること ・この授業を履修した後、継続して「英語講読Ⅱ」を履修することが望ましい（同じ教科書の前半をⅠ、後半をⅡで使用）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受講、wordでのワークシートの作成ができること	出席確認の方法	開始時のforms記入とコースワーク
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	10分　授業説明 20分　解説 20分　コースワーク（テキスト） 15分　解説 15分　コースワーク（設問） 10分　課題説明		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①学期末課題（30%）：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（30%）：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授業内課題（40%）：指示されたテキストの予習や授業内課題の成果		
教科書	①『In My Opinion　話して伸ばす　発信型英語演習』②飯野厚ほか③金星堂④1,900円（税別）、他に配布資料	参考文献	必要に応じて紹介する

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	授業形式
英語講読Ⅱ	近藤　真彫	講義	後期	1	1	FL 214	5

科目の概要および目的

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とパラグラフ構成の練習を行う。身近な社会問題を扱った意見発信型のテキストを読むことで、実生活での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の解説も加え、外国語の学習を通して多文化社会への理解を深めることも重視する。

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エッセイや小論文を理解することができる
・自分の関心のあるテーマについて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

回	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。補足資料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）	E
2	Unit8	Living with Family or Living Alone? テキスト読解	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）	E
3	Unit8 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
4	Unit9	Team Sports or Individual Sports?　テキスト読解	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）	E
5	Unit9 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
6	Unit10	Online Shopping or In-store Shopping?　テキスト読解	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）	E
7	Unit10 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
8	Unit11	Professional Training or Liberal Arts? テキスト読解	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）	E
9	Unit11 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
１０	Unit12	Self-driving Cars or Human-driven Cars?　テキスト読解	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）	E
１１	Unit12 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
１２	Unit13	Boxed Lunch or School Cafeteria?　テキスト読解	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）	E
１３	Unit13 review	テーマを復習し補足資料を読む	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）	E
１４	Unit14	Manga or Novels?	事前/次回テキストの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	E
１５	Units8-14 review	今学期に学んだテーマと要点を復習する	事前/これまでの復習（2時間） 事後/授業内容の復習（1時間）	E

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 ・「英語講読Ⅰ」から継続して履修することが望ましい（同じ教科書の前半をⅠ、後半をⅡで使用） ・高校卒業程度の英語読解力 ・必ず辞書を用意すること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受講、wordでのワークシートの作成ができること	出席確認の方法	開始時のforms記入とコースワーク
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	10分　授業説明 20分　解説 20分　コースワーク（テキスト） 15分　解説 15分　コースワーク（設問） 10分　課題説明		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①学期末課題（30%）：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（30%）：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授業内課題（40%）：指示されたテキストの予習や授業内課題の成果		
教科書	①『In My Opinion　話して伸ばす　発信型英語演習』②飯野厚ほか③金星堂④1,900円（税別）、他に配布資料	参考文献	必要に応じて紹介する

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	授業形式
中国語会話Ⅰ	李　春	講義	前期	1	1	FL 112	5

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ところにある。「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

回	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）	B
2	発音（2） 日常用語	声調、つづり方、音節表を解説する。 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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
6	第4課　初めて会う（1） お名前は何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）	B
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）	B
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）	B
9	第6課　尋ねる（1） お誕生日は何月何日ですか	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）	B
１０	第7課　尋ねる（2） ご家族は何人ですか	「有」構文、前置詞構造を解説する。 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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B

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	・提出された課題をチェックした後、次の授業で参考答えを発表し、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る。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、ipad、スマートフォンのいずれか	出席確認の方法	授業開始時の出席確認と授業後の課題提出の二点セットで一回の出席としてカウントする。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・出席確認・前回の復習（20分） ・新しい文法の学習（20分） ・新しい会話本文の学習（25分） ・日中文化比較（10分） ・課題完成（15分）		
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。		
教科書	『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	参考文献	『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

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	授業形式
中国語会話Ⅱ	李　春	講義	後期	1	1	FL 212	5

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

回	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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B

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	・提出された課題をチェックした後、次の授業で参考答えを発表し、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る。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、ipad、スマートフォンのいずれか	出席確認の方法	授業開始時の出席確認と授業後の課題提出の二点セットで一回の出席としてカウントする。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・出席確認・前回の復習（20分） ・新しい文法の学習（20分） ・新しい会話本文の学習（25分） ・日中文化比較（10分） ・課題完成（15分）		
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。		
教科書	『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	参考文献	『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

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	授業形式
中国語会話Ⅲ	范　文玲	講義	前期	1	1	FL 311	5

科目の概要および目的

近年、中国からの旅行客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出来る。
・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

回	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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
１４	総復習	これまでのスキットの総復習	事後/定期試験準備（120分）	B
１５	前期のまとめ、定期試験	前期のまとめ、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	・課題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。 ・毎回声を出して練習してもらいますので、声を出せる環境を整えておくこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、マイク	出席確認の方法	授業開始時および授業終了時にTeamsに氏名を投稿。また、授業後に授業中にとったノートの写真を提出。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	出欠の確認（5分）→スキットの提示・前回の復習（10分）→スキットのピンイン・漢字の書き写し（20分）→発音練習・ポイント説明・意味の確認・関連語句の解説等（40分）→各自スキット発音練習（15分）		
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し、声を出しているか、ノートをしっかりとっているか。 ②課題など（40%）：授業で扱ったスキットを自力で読めているか。 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。		
教科書	なし（授業中にスライドを表示します）	参考文献	なし

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	木曜2限と3限の間の休み時間（オンライン対応）
	△	○	―	―	◎	◎		

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	授業形式
中国語会話Ⅳ	范　文玲	講義	後期	1	1	FL 411	5

科目の概要および目的

近年、中国からの旅行客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出来る。
・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

回	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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
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、音読練習（90分）	B
１４	総復習	これまでのスキットの総復習	事後/定期試験準備（120分）	B
１５	後期のまとめ、定期試験	前期のまとめ、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	・課題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。 ・毎回声を出して練習してもらいますので、声を出せる環境を整えておくこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、マイク	出席確認の方法	授業開始時および授業終了時にTeamsに氏名を投稿。また、授業後に授業中にとったノートの写真を提出。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	出欠の確認（5分）→スキットの提示・前回の復習（10分）→スキットのピンイン・漢字の書き写し（20分）→発音練習・ポイント説明・意味の確認・関連語句の解説等（40分）→各自スキット発音練習（15分）		
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し、声を出しているか、ノートをしっかりとっているか。 ②課題など（40%）：授業で扱ったスキットを自力で読めているか。 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。		
教科書	なし（授業中にスライドを表示します）	参考文献	なし

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	木曜2限と3限の間の休み時間（オンライン対応）
	△	○	―	―	◎	◎		

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	授業形式
ビジネス中国語Ⅰ	范　文玲	講義	前期	1	1	FL 312	5

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出来る。
・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

回	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） 発音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）	B
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）	B
4	自己紹介・名刺交換（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
5	電話対応（1） 発音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）	B
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）	B
7	電話対応（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
8	お店の予約（1） 発音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）	B
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）	B
１０	お店の予約（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
１１	会食（1） 発音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）	B
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）	B
１３	会食（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
１４	総復習	これまでのスキットの総復習	事後/定期試験準備（120分）	B
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	
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。 ・毎回声を出して練習してもらいますので、声を出せる環境を整えておくこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、マイク	出席確認の方法	授業開始時および授業終了時にTeamsに氏名を投稿。また、授業後に授業中にとったノートの写真を提出。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認・復習（10分）→解説・発音指導・発音練習等（80分）		
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し、声を出しているか、ノートをしっかりとっているか。 ②課題など（40%）：授業で扱ったスキットを自力で読めているか。 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。		

教科書	なし（授業中にスライドを表示します）	参考文献	なし

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	木曜2限と3限の間の休み時間（オンライン対応）
	△	○	―	―	◎	◎		

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	授業形式
ビジネス中国語Ⅱ	范　文玲	講義	後期	1	1	FL 412	5

科目の概要および目的

・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出来る。
・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。

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出来る。
・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

回	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）	B
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）	B
4	会議（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
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）	B
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）	B
7	クレーム対応（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
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）	B
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）	B
１０	休暇申請（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
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）	B
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）	B
１３	商談（3） 会話実践	会話実践の指導、ビジネスメール読解指導	事後/復習（90分）	B
１４	総復習	これまでのスキットの総復習	事後/定期試験準備（120分）	B
１５	後期のまとめ、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	
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。 ・毎回声を出して練習してもらいますので、声を出せる環境を整えておくこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、マイク	出席確認の方法	授業開始時および授業終了時にTeamsに氏名を投稿。また、授業後に授業中にとったノートの写真を提出。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認・復習（10分）→解説・発音指導・発音練習等（80分）		
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し、声を出しているか、ノートをしっかりとっているか。 ②課題など（40%）：授業で扱ったスキットを自力で読めているか。 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。		
教科書	なし（授業中にスライドを表示します）	参考文献	なし

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	木曜2限と3限の間の休み時間（オンライン対応）
	△	○	―	―	◎	◎		

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	授業形式
ドイツ語Ⅰ	中川　明博	講義	前期	1	1	FL 113	5

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、職業名、趣味の表現などの、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きる。
・ドイツ語圏の文化について理解を深める。

授業内容

回	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/シラバスを読む(0.5時間) 事後/受講の仕方の確認(0.5時間)	
2	発音（1）	アルファベート	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
3	発音（2）	注意すべき母音の発音、あいさつ（1）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
4	発音（3）	注意すべき子音の発音（1）、あいさつ（2）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
5	発音（4）	注意すべき子音の発音（2）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
6	語彙と発音	曜日、四季、月、数詞	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
7	1課（1）	人称代名詞、動詞の現在人称変化	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
8	1課（2）	sein, habenの現在人称変化	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
9	1課（3）	sein, habenの現在人称変化の復習、語順	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１０	1課（4）	Dialog（自己紹介）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	D
１１	2課（1）	名詞の姓と格、定冠詞＋名詞の格変化	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１２	2課（2）	不定冠詞＋名詞の格変化	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１３	2課（3）	名詞の格変化の復習	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１４	2課（4）	疑問代名詞、並列の接続詞	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１５	2課（5）	Dialog（職業は何ですか）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	D

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	課題の結果について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	※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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teamsを使用できるPC	出席確認の方法	指定のタイミングでチャットを利用します。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：5分 ・その日の講義１：説明20分 → 確認問題を解く：10分 → 解説10分 ・その日の講義２：説明20分 → 確認問題を解く：10分 → 解説10分 ・授業の振り返りと課題説明：５分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①課題（80%）：各課の内容（発音・会話・文法事項など）の理解度、締切が守られ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		

教科書	なし（教科書PDFを使用します）。	参考文献	必要に応じて授業内で適宜紹介します。

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	Microsoft Teamsのチャットを利用します。
	△	◎	―	―	◎	○		

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	授業形式
ドイツ語Ⅱ	中川 明博	講義	後期	1	1	FL 213	5

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、さらに歩みを進めていきます。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ます。また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きる。
・ドイツ語圏の文化について理解を深める。

授業内容

回	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(0.5時間) 事後/受講の仕方を整理する(0.5時間)	
2	あいさつ	挨拶の復習	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
3	１課の復習	人称代名詞、sein, habenの現在人称変化の復習	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
4	２課の復習	名詞の姓・格変化の復習	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
5	３課（1）	不規則動詞の現在人称変化	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
6	３課（2）	命令形	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
7	３課（3）	人称代名詞の３・４格	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
8	３課（4）	３・４格の目的語の語順、非人称のes	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
9	３課（5）	Dialog（趣味は何？）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	D
１０	４課（1）	名詞の複数形	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１１	４課（2）	定冠詞類	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１２	４課（3）	不定冠詞類	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１３	４課（4）	keinとnichtの使い方、否定疑問分	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	
１４	４課（5）	Dialog（買い物）	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	D
１５	まとめ	授業の振り返りとドイツ語圏の文化についての説明	事前/教科書の予習（0.5時間） 事後/課題を解く（0.5時間）	

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「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	課題の結果について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	※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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teamsを使用できるPC	出席確認の方法	指定のタイミングでチャットを利用します。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：5分 ・その日の講義１：説明20分 → 確認問題を解く：10分 → 解説10分 ・その日の講義２：説明20分 → 確認問題を解く：10分 → 解説10分 ・授業の振り返りと課題説明：５分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①課題（80%）：各課の内容（発音・会話・文法事項など）の理解度、締切が守られ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		
教科書	なし（教科書PDFを使用します）。	参考文献	必要に応じて授業内で適宜紹介します

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	Microsoft Teamsのチャットを利用します。
	△	◎	―	―	◎	○		

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	授業形式
フランス語Ⅰ	瀧本 みわ	講義	前期	1	1	FL 116	5

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、講師やクラスメートと練習し、フランス語の実践力をつける。

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

回	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/第０課　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/１時間）	F
2	第０課　フランス語のアルファベと発音、挨拶	フランス語のアルファベ、発音と挨拶、数を学ぶ	事後学習（授業の復習/１時間）	F
3	第1課　自己紹介をしてみよう	動詞êtreと-er動詞の活用、基本的な自己紹介を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
4	第1課　自己紹介をしてみよう	動詞êtreと-er動詞の活用、基本的な自己紹介を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
5	第1課　自己紹介をしてみよう	動詞êtreと-er動詞の活用、基本的な自己紹介を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
6	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、国籍と言語について話すことを学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
7	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、国籍と言語について話すことを学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
8	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、国籍と言語について話すことを学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
9	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、身の回りのものを説明することを学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
１０	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、身の回りのものを説明することを学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
１１	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、身の回りのものを説明することを学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
１２	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、家族の紹介の仕方を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
１３	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、家族の紹介の仕方を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習(30分) 事後/復習（1時間）	F
１４	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、家族の紹介の仕方を学ぶ	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）	F
１５	前期のまとめ	前期で学んだ全課の文法と表現方法を復習する	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）	F

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、その後、皆で答え合わせを行いながら、間違いやすい点など復習する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・授業中は、カメラとマイクをオンした状態での参加を必須とする。 ・「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。 ※注　フランス語を母国語とする学生は履修できません。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	授業は、ZOOMによって行う。カメラ及びマイクを使用できるよう準備すること。	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・前回の復習小テストの実施と答え合わせ：20分 ・その日に学ぶ文法や表現の説明：30分 ・練習問題や会話の実践：30分 ・その日に学んだ文法や表現のまとめ：10分		
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。		
教科書	『Mon petit cahier de français 私だけのフランス語ノート』釣馨、武内英公子／朝日出版社／2020年/2200円＋税	参考文献	授業内で紹介

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	授業形式
フランス語Ⅱ	瀧本 みわ	講義	後期	1	1	FL 216	5

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、講師やクラスメートと練習し、フランス語の実践力をつける。

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

回	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/前期の復習	授業の説明/前期に学んだ文法と基礎表現を復習する	事後学習（授業の復習/１時間）	F
2	第5課　家族について話そう（2）	形容詞の性と数、疑問形容詞を学ぶ	事後学習（授業の復習/１時間）	F
3	第5課　家族について話そう（2）	形容詞の性と数、疑問形容詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
4	第5課　家族について話そう（2）	形容詞の性と数、疑問形容詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
5	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、部分冠詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
6	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、部分冠詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
7	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、部分冠詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
8	第7課　食事について話そう	疑問文、指示形容詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
9	第7課　食事について話そう	疑問文、指示形容詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
１０	第7課　食事について話そう	疑問文、指示形容詞を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
１１	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、近未来を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
１２	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、近未来を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
１３	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、近未来を学ぶ	事前/学んだ動詞活用の反復練習（30分） 事後/復習（1時間）	F
１４	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、近未来を学ぶ	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）	F
１５	後期のまとめ	後期で学んだ全課の文法と表現方法を復習する	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）	F

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を履修済み、あるいは同等のレベルを有していること	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、その後、皆で答え合わせを行いながら、間違いやすい点など復習する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・授業中は、カメラとマイクをオンした状態での参加を必須とする。 ・「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。 ※注　フランス語を母国語とする学生は履修できません。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	授業は、ZOOMによって行う。カメラ及びマイクを使用できるよう準備すること。	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・前回の復習小テストの実施と答え合わせ：20分 ・その日に学ぶ文法や表現の説明：30分 ・練習問題や会話の実践：30分 ・その日に学んだ文法や表現のまとめ：10分		
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。		
教科書	『Mon petit cahier de français 私だけのフランス語ノート』釣馨、武内英公子／朝日出版社／2020年/2200円＋税	参考文献	授業内で紹介

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	授業形式
イタリア語Ⅰ	吉澤　早苗	講義	前期	1	1	FL 117	5

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。アルファベー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、よく使う挨拶など日常の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）

本学のディプロマ・ポリシー（とくに表現力・コミュニケーション力の養成）にもとづき、以下を主な到達目標とする。
・イタリア語のアルファベートと発音、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

回	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 イタリア語の文字と発音（1）	授業に関する概要説明 イタリア語のアルファベート	事前/教科書に目を通し、付属の音声教材を試聴（1.5時間） 事後/授業の復習（2.5時間）	F
2	イタリア語の文字と発音（2）	イタリア語の発音	事前/教科書に目を通し、付属の音声教材を試聴（1.5時間） 事後/授業の復習（2.5時間）	F
3	教科書 Unità 1（1）	名詞と形容詞（pp.6-9）	事前/Unità 1の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 1の練習問題を行う(2.5時間)	F
4	教科書 Unità 1（2）	名詞と形容詞（pp.10-13）	事前/Unità 1の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 1の練習問題を行う(2.5時間)	F
5	教科書 Unità 2（1）	essereとavere（pp.14-19）	事前/Unità 2の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 2の練習問題を行う(2.5時間)	F
6	教科書 Unità 2（2）	essereとavere（pp.18-23）	事前/Unità 2の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 2の練習問題を行う(2.5時間)	F
7	教科書 Unità 3（1）	are動詞（pp.24-27）	事前/Unità 3の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 3の練習問題を行う(2.5時間)	F
8	教科書 Unità 3（2）	are動詞（pp.28-31）	事前/Unità 3の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 3の練習問題を行う(2.5時間)	F
9	教科書 Unità 4（1）	are動詞・ere動詞・ire動詞（pp.32-35）	事前/Unità 4の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 4の練習問題を行う(2.5時間)	F
１０	教科書 Unità 4（2）	are動詞・ere動詞・ire動詞（pp.36-39）	事前/Unità 4の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 4の練習問題を行う(2.5時間)	F
１１	教科書 Unità 5（1）	piacere（pp.40-43）	事前/Unità 5の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 5の練習問題を行う(2.5時間)	F
１２	教科書 Unità 5（2）	piacere（pp.44-47）	事前/Unità 5の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 5の練習問題を行う(2.5時間)	F
１３	教科書 Unità 6（1）	再帰動詞・不規則動詞（pp.48-53）	事前/Unità 6の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 6の練習問題を行う(2.5時間)	F
１４	教科書 Unità 6（2）	再帰動詞・不規則動詞（pp.52-57）	事前/Unità 6の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 6の練習問題を行う(2.5時間)	F
１５	まとめ	Unità 1-6の総まとめ	事前/Unità 1-6の総復習（1.5時間） 事後/授業の復習（2.5時間）	F

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	毎回提示する課題については、原則的に当日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　イタリア語を母語とする学生は履修できません。 イタリア語の初学者が対象。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	テクストを表示するので、文字の読みやすい大きな画面をもつ機器（PC）の利用が望ましい。 Microsoft Teamsは必須。	出席確認の方法	Microsoft Teamsの機能（「出席者リスト」）および提出課題により確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	①出席確認、授業概要説明［5分程度］ ②（ライブ講義＋課題演習＋解説）×2セット程度［75分程度］ ③授業連絡、質疑応答等［10分程度］		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	評価方法：主に毎回の提出課題により評価する（すべての課題を提出することが成績評価の前提となる）。 評価割合：平常点（課題への取り組み姿勢）（10%）＋提出課題の成績（90%）　※　割合は目安 評価基準：イタリア語のアルファベートと発音、および教科書Unità 1-6の単語や文法、表現の理解度をはかる。		
教科書	『Un piatto d'italiano イタリア語ひとさら　改訂版』　遠藤礼子 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。

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	授業の前後（Microsoft Teamsの音声通話やチャットを利用）。
	―	◎	○	―	◎	◎		

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	授業形式
イタリア語Ⅱ	吉澤　早苗	講義	後期	1	1	FL 217	5

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）

本学のディプロマ・ポリシー（とくに表現力・コミュニケーション力の養成）にもとづき、以下を主な到達目標とする。
・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

回	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 教科書 Unità 1 - 3	授業に関する概要説明 Unità 1 - 3 の復習	事前/Unità 1 - 3 の復習（1.5時間） 事後/授業の復習（2.5時間）	F
2	教科書 Unità 4 - 6	Unità 4 - 6 の復習	事前/Unità 4 - 6 の復習（1.5時間） 事後/授業の復習（2.5時間）	F
3	教科書 Unità 7（1）	補助動詞（pp.58-61）	事前/Unità 7の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 7 の練習問題を行う(2.5時間)	F
4	教科書 Unità 7（2）	補助動詞（pp.62-65）	事前/Unità 7の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 7 の練習問題を行う(2.5時間)	F
5	教科書 Unità 8（1）	近過去（pp.66-67）	事前/Unità 8の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 8 の練習問題を行う(2.5時間)	F
6	教科書 Unità 8（2）	近過去（pp.68-69）	事前/Unità 8の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 8 の練習問題を行う(2.5時間)	F
7	教科書 Unità 8（3）	近過去（pp.70-73）	事前/Unità 8の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 8 の練習問題を行う(2.5時間)	F
8	教科書 Unità 9（1）	半過去（pp.74-75）	事前/Unità 9の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 9 の練習問題を行う(2.5時間)	F
9	教科書 Unità 9（2）	半過去（pp.76-79）	事前/Unità 9の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità 9 の練習問題を行う(2.5時間)	F
１０	教科書 Unità10（1）	未来（pp.80-81）	事前/Unità10の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità10の練習問題を行う(2.5時間)	F
１１	教科書 Unità10（2）	未来（pp.82-85）	事前/Unità10の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità10の練習問題を行う(2.5時間)	F
１２	教科書 Unità11（1）	命令法（pp.86-87）	事前/Unità11の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità11の練習問題を行う(2.5時間)	F
１３	教科書 Unità11（2）	命令法（pp.88-91）	事前/Unità11の単語の意味と発音を確認(1.5時間) 事後/授業の復習とUnità11の練習問題を行う(2.5時間)	F
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	事前/Unità 7 -11の総復習(1.5時間) 事後/授業の復習（2.5時間）	F
１５	まとめ	Unità 7 -11の総まとめ	事前/Unità 7 -11の総復習(1.5時間) 事後/授業の復習（2.5時間）	F

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「イタリア語Ⅰ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	毎回提示する課題については、原則的に当日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　イタリア語を母語とする学生は履修できません。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	テクストを表示するので、文字の読みやすい大きな画面をもつ機器（PC）の利用が望ましい。Microsoft Teamsは必須。	出席確認の方法	Microsoft Teamsの機能（「出席者リスト」）および提出課題により確認。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	①出席確認、授業概要説明［5分程度］ ②（ライブ講義＋課題演習＋解説）×2セット程度［75分程度］ ③授業連絡、質疑応答等［10分程度］		
成績評価方法・評価割合・評価基準	評価方法：主に毎回の提出課題により評価する（すべての課題を提出することが成績評価の前提となる）。 評価割合：平常点（課題への取り組み姿勢）（10%）＋提出課題の成績（90%）　※　割合は目安 評価基準：教科書Unità 7-11の単語や文法、表現の理解度をはかる。		
教科書	『Un piatto d'italiano イタリア語ひとさら　改訂版』　遠藤礼子　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。

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	授業の前後（Microsoft Teamsの音声通話やチャットを利用）。
	―	◎	○	―	◎	◎		

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	授業形式
日本語Ⅰ	石川　晶子	講義	前期	1	1	FL 115	5

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が求められることが多い。
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Ｎ１の各科目について、合格に必要なレベルの語彙や表現、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

回	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>、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	・授業で説明する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	※注意　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。原則として毎回宿題を課し、小テストを実施する。 ・本授業の受講を希望する学生は、必ず初回の授業に参加すること。 ・クラスの定員は27名。希望者が多い場合は、初回出席状況及び日本語能力試験の受験予定、日本語レベルを参考にする。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teams を利用できる環境であること	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、宿題提出、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・前回の課題の全体フィードバック：10分 ・読解：30分、聴解：20分、語彙：文法：20分 ・本日の授業まとめ：5分 ・本日の課題説明：5分		
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		
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。

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：出講日の授業終了後30分 Microsoft Teamsでのチャットや音声通話を使用します。
	―	―	―	―	△	○		

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	授業形式
日本語Ⅱ	石川　晶子	講義	後期	1	1	FL 215	5

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が求められることが多い。
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Ｎ１の各科目について、合格に必要なレベルの語彙や表現、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

回	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>、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	・授業で説明する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	※注意　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。原則として毎回宿題を課し、小テストを実施する。 ・本授業の受講を希望する学生は、必ず初回の授業に参加すること。 ・クラスの定員は27名。希望者が多い場合は、初回出席状況及び日本語能力試験の受験予定、日本語レベルを参考にする。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Microsoft Teams を利用できる環境であること	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、宿題提出、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・前回の課題の全体フィードバック：10分 ・読解：30分、聴解：20分、語彙：文法：20分 ・本日の授業まとめ：5分 ・本日の課題説明：5分		
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		

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。

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：出講日の授業終了後30分 Microsoft Teamsでのチャットや音声通話を使用します。
	―	―	―	―	△	○		

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	授業形式
日本語会話Ⅰ	竹内　直也	講義	前期	1	1	FL 118	5

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。日本語の敬語のパ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できるようになる

授業内容

回	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)	B
2	尊敬語の基礎	尊敬語の使い方、パターンを解説する	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)	B
3	謙譲語の基礎	謙譲語の使い方、パターンを解説する	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)	B
4	運用練習「誘う」	目上の人の誘い方を練習する	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)	B
5	運用練習「お願いする」	目上の人に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)	B
6	運用練習「断る」	目上の人の誘い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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B

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。 ・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）。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	microsoft teamsが動くPC マイク（毎回当てて答えてもらいます）	出席確認の方法	授業前のチャット入力および授業中に当てることで出欠を確認する。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認および前回復習（５分） 配布プリントの講義（50分） ロールプレイ（35分）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①会話試験（40%）：敬語が定着できているかを評価する ②ロールプレイ（40%）：授業内で場面に応じた会話ができているか評価する ③平常点（20%）：授業時の練習への取り組みを評価する		
教科書	プリントを配布する	参考文献	なし

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	授業後およびメールで受け付ける。メールアドレスは授業時に示します。
	○	◎	―	―	◎	―		

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	授業形式
日本語会話Ⅱ	竹内　直也	講義	後期	1	1	FL 218	5

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講義する。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

回	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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B
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)	B

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	microsoft teamsが動くPC マイク（毎回当てて答えてもらいます）	出席確認の方法	授業前のチャット入力および授業中に当てることで出欠を確認する。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認および前回復習（５分） 配布プリントの講義（50分） ロールプレイ（35分）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①会話試験（40%）：ビジネス日本語が定着できているかを評価する ②ロールプレイ（40%）：授業内で場面に応じた会話ができているか評価する ③平常点（20%）：授業時の練習への取り組みを評価する		
教科書	プリントを配布する	参考文献	なし

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	授業後およびメールで受け付ける。メールアドレスは授業時に示します。
	○	◎	―	―	◎	―		

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	80
MM 201	表現実践Ⅱ	後期	中村　泰之　他	2	81
MM 102	表現思考Ⅰ	前期	橋口　静思　他	2	82
MM 202	表現思考Ⅱ	後期	近藤　真彫　他	2	83
MM 103	表現とICT	前期	吉岡　章夫　他	2	84
MM 103	表現とICT（再履修者クラス）	後期	橋口　静思　他	2	85

合計10単位必修

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	授業形式
表現実践Ⅰ	中村泰之・松浦李恵	演習	前期	2	2	MM 101	6

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。クリエイティブ業界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

回	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）	B、C
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。	事後：制作、表現手法の再考(1h)	B
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（1h） 事後：制作、表現手法の再考(1h)	B
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（1h） 事後：制作、表現手法の再考(1h)	B
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(1h) 事後：プレゼンテーションの振り返り(1h)	B、C
6	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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	
7	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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	
8	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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	
9	コミュニケーション基礎２(4)	1.教員インタビューの準備	事前：インタビュー対象のリサーチ(1h) 事後：授業内容の振り返り（1h）	B
１０	コミュニケーション基礎２(5)	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(1h) 事後：授業内容の振り返り（1h）	B
１１	コミュニケーション基礎２(6)	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(1h) 事後：授業内容の振り返り（1h）	B、C
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（1h） 事後：制作、表現手法の再考(1h)	
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（1h） 事後：制作、表現手法の再考(1h)	
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（1h） 事後：制作、表現手法の再考(1h)	
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(1h) 事後：夏休みと後期の内容を確認(1h)	B

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	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	formsによる確認を予定
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回のフィードバック10分 作業等160分 まとめ・次回の連絡等10分		
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。		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
表現実践Ⅱ	中村泰之・松浦李恵 神林 優	演習	後期	2	2	MM 201	6

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

回	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（1h） 事後：制作､表現手法の再考(1h)	B
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（1h） 事後：制作､表現手法の再考(1h)	B
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	B、C
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	E
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	E
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	E
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	E
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(5h) 事後：授業内容の振り返り(1h)	C
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	B、E
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	B、E
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ーンストーミング 2.リサーチ・フィールドワークの準備	事前：リサーチ（1h） 事後：フィールドワーク（1h）	B、E
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（1h） 事後：授業内容の振り返り（1h）	B、E
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（1h） 事後：ポスター制作（1h）	B
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（1h） 事後：プレゼンテーション準備(1h)	B
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(1h) 事後：授業内容の振り返り（1h）	B、C

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	・原則として表現実践Ⅰを履修済みであること ・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	formsによる確認を予定
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回のフィードバック10分 作業等160分 まとめ・次回の連絡等10分		
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。		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
表現思考Ⅰ	橋口・近藤・李 篠田・数実	講義	前期	2	1	MM 102	6（5）

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

回	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(時間)2 事後/履修計画を立てる（時間)3	A
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（時間)1.5 事後/授業課題に取り組む(時間)1.5	C/E
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（時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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（時間)1.5 事後/傾聴を実践する　(時間)3	C/E
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（時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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（時間)1.5 事後/授業課題に取り組む(時間)1.5	C/E
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（時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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（時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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（時間)1.5 事後/鑑賞の計画を立てる(時間)1.5	C/E
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(時間)3 事後/授業課題に取り組む(時間)3	E
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（時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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(時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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(時間)1.5 事後/授業課題に取り組む(時間)3	C/E
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（時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E
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/ゼミ説明	事前/夏休みの計画を立てる(時間)1.5 事後/授業内容の復習　(時間)1.5	C/E

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams/office	出席確認の方法	（対面）出席点呼 （オンライン）forms
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：5分 ・その日の講義1：説明20分 →ワーク1：10分 → 解説10分 ・その日の講義2：説明20分→ ワーク2：10分 → 解説15分 ・授業の振り返り５分 ※授業内容によって変更します。		
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（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。		
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

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
	○	○	△	◎	○	◎		

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	授業形式
表現思考Ⅱ	近藤・橋口・李 篠田・数実	講義	後期	2	1	MM 202	6（5）

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

回	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/履修計画を立てる(時間)2 事後/履修計画を立てる(時間)2	A
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 (時間)2 事後/分析して学習計画を立てる(時間)2	A/B/C
3	学園祭の振り返り	表現実践と兼ねて学園祭の振り返りを行う	事前/前回の授業の復習(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	A/B/C/E
4	鑑賞力・VTS（Visual Thinking Strategy）	「観る」から「考える」そして「表現する」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/鑑賞方法の復習 (時間)1 事後/実際に鑑賞する (時間)3	A/B/C/D/E
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(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	C/E
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 (時間)1.5 事後/資料を読み込む (時間)2.5	C/E
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。表現実践と連携する	事前/資料を読み込む (時間)4 事後/授業課題に取り組む(時間)4	A/C/E
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/ゼミ選択の計画を立てる(時間)2 事後/エントリーシート作成 (時間)4	A/C
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/表現実践の課題を振り返る(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	A/B/C
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(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	E
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、学びをアーカイブする	事前/業界研究を行う (時間)2 事後/授業内容の復習 (時間)2	A/E
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(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	A/B/C
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(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	D
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る	事前/前回の授業の復習(時間)1.5 事後/授業内容の復習 (時間)1.5	A/B/C/E
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(時間)1.5 事後/学習計画を立てる(時間)1.5	A/B/C/E

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams/office	出席確認の方法	（対面）出席点呼 （オンライン）forms
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：5分 ・その日の講義1：説明20分 → ワーク1：10分 → 解説10分 ・その日の講義2：説明20分 → ワーク2：10分 → 解説15分 ・授業の振り返り５分 ※授業内容によって変更します。		
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。		

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

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
	○	○	△	◎	○	◎		

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	授業形式
表現とICT	吉岡章夫・橋口静思 篠田雅人・数実浩佑	講義	前期	2	1	MM 103	6

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仕事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

回	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 ITリテラシー基礎	授業の目的、概要説明、ビジネスメールの書き方・提出、メールログイン確認、ファイル提出、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	E
2	インターネットリテラシー	インターネットセキュリティ解説、情報倫理の小テスト、タイピング練習	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	E
3	クリエイターが知っておきたい著作権	SNS活用法解説、著作権解説、Web検索解説、タイピング練習	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	E
4	MS Office Word	Word機能解説、タイピング練習	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	E
5	レポート作成	レシピレポート作成、引用の仕方、タイピング練習	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	E
6	MS Office Excel（1）	Excel機能解説、タイピング練習	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	E
7	MS Office Excel（2）	Excel機能解説、タイピング練習	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	E
8	MS Office Excel（3）	Excel機能解説、Excel小テスト、タイピング練習	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	E
9	ウェブポートフォリオ	ウェブポートフォリオ作成、タイピング練習	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	E
１０	MS Office PowerPoint（1）	PowerPoint機能解説、タイピング練習	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	E
１１	MS Office PowerPoint（2）	PowerPoint機能解説、タイピング練習	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	E
１２	プレゼンテーション課題作成（1）	プレゼンテーション作成、タイピング練習	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	E
１３	プレゼンテーション課題作成（2）	プレゼンテーション作成、プレゼンテーション練習、タイピング練習	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	E
１４	グループプレゼンテーション 相互評価	グループ内プレゼンテーション、相互評価、タイピング練習	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	B
１５	全体プレゼンテーション	全体プレゼンテーション、講評、タイピング練習	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	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼 タイピングスコアの提出
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	20分：該当回の授業の内容の説明 60分：講義・実技 10分：クロージング解説		
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レポート、ウェブポートフォリオ、プレゼンシート（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。		

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

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	授業形式
表現とICT（再履修者指定クラス）	橋口静思・数実浩佑	講義	後期	2	1	MM 103	6

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仕事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

回	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 ITリテラシー基礎	授業の目的、概要説明、ビジネスメールの書き方・提出、メールログイン確認、ファイル提出、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	E
2	インターネットリテラシー	インターネットセキュリティ解説、情報倫理の小テスト、タイピング練習	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	E
3	クリエイターが知っておきたい著作権	SNS活用法解説、著作権解説、Web検索解説、タイピング練習	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	E
4	MS Office Word	Word機能解説、タイピング練習	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	E
5	レポート作成	レシピレポート作成、引用の仕方、タイピング練習	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	E
6	MS Office Excel（1）	Excel機能解説、タイピング練習	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	E
7	MS Office Excel（2）	Excel機能解説、タイピング練習	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	E
8	MS Office Excel（3）	Excel機能解説、Excel小テスト、タイピング練習	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	E
9	ウェブポートフォリオ	ウェブポートフォリオ作成、タイピング練習	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	E
１０	MS Office PowerPoint（1）	PowerPoint機能解説、タイピング練習	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	E
１１	MS Office PowerPoint（2）	PowerPoint機能解説、タイピング練習	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	E
１２	プレゼンテーション課題作成（1）	プレゼンテーション作成、タイピング練習	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	E
１３	プレゼンテーション課題作成（2）	プレゼンテーション作成、プレゼンテーション練習、タイピング練習	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	E
１４	グループプレゼンテーション 相互評価	グループ内プレゼンテーション、相互評価、タイピング練習	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	B
１５	全体プレゼンテーション	全体プレゼンテーション、講評、タイピング練習	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	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼 タイピングスコアの提出
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	20分：該当回の授業の内容の説明 60分：講義・実技 10分：クロージング解説		
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レポート、ウェブポートフォリオ、プレゼンシート（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。		

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

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を参照（7F掲示板に掲示）
	△	○	△	△	△	○		

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	88
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	89

※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］　＊分野順に掲載しています

科目ナンバー	科　目　名	授業期間	担当者	単位数	ページ
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	竹内　一郎	8	90
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	市野　治美	8	91
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	芦谷　耕平	8	92
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	古瀬　　登	8	93
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	井上　幸喜	8	94
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	吉岡　章夫	8	95
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	増田　宗嶺	8	96
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	北見　　隆	8	97
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	高田　美苗	8	98
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	渡邉　哲意	8	99
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	中村　泰之	8	100
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	櫻木　晃彦	8	101
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	近藤　真彫	8	102
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	李　　春	8	103
MM501	卒業研究Ⅰ	前期	橋口　静思	8	104
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	竹内　一郎	8	105
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	市野　治美	8	106
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	芦谷　耕平	8	107
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	古瀬　　登	8	108
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	井上　幸喜	8	109
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	吉岡　章夫	8	110
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	増田　宗嶺	8	111
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	北見　　隆	8	112
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	高田　美苗	8	113
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	渡邉　哲意	8	114
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	中村　泰之	8	115
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	櫻木　晃彦	8	116
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	近藤　真彫	8	117
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	李　　春	8	118
MM502	卒業研究Ⅱ	後期	橋口　静思	8	119

合計16単位必修

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

コンピューター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

回	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1　基本操作	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：1h）	
2	Photoshop&Illustratorチュートリアル2　画像データ、シェイプ	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
3	Photoshop&Illustratorチュートリアル3　カラー	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
4	Photoshop&Illustratorチュートリアル4　選択範囲、パス	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
5	Photoshop&Illustratorチュートリアル5　レイヤー、配置	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
6	Photoshop&Illustratorチュートリアル6　練習課題	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
7	Photoshop&Illustratorチュートリアル7　テキスト	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
8	Photoshop&Illustratorチュートリアル8　レタッチ、効果	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
9	Photoshop&Illustratorチュートリアル9　ブラシ、マスク	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：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
１０	Photoshop&Illustratorチュートリアル10　出力、デザインプロジェクト	デザインプロジェクトの概説を行う Photoshop：前回の復習、出力の解説、練習課題を行う Illustrator：前回の復習、出力の解説、練習課題を行う	事前学習（演習内容の予習：1h） 事後学習（演習内容の復習：1h）	
１１	Photoshop課題制作1　企画	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：1.5h）	
１２	Photoshop課題制作2　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:1h) 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3　プレゼンテーション Illustrator課題制作1　きかく	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:1h) 事後学習(デザイン企画･素材制作:1.5h)	C
１４	Illustrator課題制作2　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:1h) 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3　プレゼンテーション	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：1h) 事後学習(講評の振り返り)：1h	C

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の際に行う。
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	ワークデータの提出による
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回の復習20分 作業等（途中でワークデータの提出）150分 まとめ・次回の連絡等10分		
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		
教科書	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』	参考文献	Adobe Photoshop（https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html） Adobe Illustrator（https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html）

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

コンピューター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

回	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1　企画	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：2h）	
2	名刺デザイン2　制作・プレゼンテーション	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：1h） 事後学習（講評の振り返り：1h）	C
3	ポスターデザイン1　企画	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：2h）	
4	ポスターデザイン2　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:1h) 事後学習(課題の仕上げと提出用データの作成:1h)	
5	ポスターデザイン3　プレゼーション パッケージデザイン1　企画	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:1h) 事後学習(デザイン企画・素材制作:1h)	C
6	パッケージデザイン2　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:1h) 事後学習(課題の仕上げ:1h)	
7	パッケージデザイン3　プレゼンテーション	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：2h）	C
8	ACA模試	ACA模試を行う	事前学習（模試準備：2h）	
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：2h）	
１０	カレンダーデザイン1　企画	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：2h）	
１１	カレンダーデザイン2　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:1h) 事後学習(課題の仕上げと提出用データの作成:1h)	
１２	カレンダーデザイン3　プレゼンテーション	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：2h）	C
１３	ポートフォリオデザイン1　企画	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：2h）	
１４	ポートフォリオデザイン2　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:1h) 事後学習(課題の仕上げと提出用データの作成:1h)	
１５	ポートフォリオデザイン3　プレゼンテーション	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：2h）	C

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の際に行う。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	ワークデータの提出による
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回の復習20分 作業等（途中でワークデータの提出）150分 まとめ・次回の連絡等10分		
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		
教科書	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』	参考文献	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）

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	竹内　一郎	演習	前期	8	2	MM 501	5

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

回	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）	A
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）	A
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）	D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・マンガ分野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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCあるいは画像を送受信できる機器	出席確認の方法	オンライン
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	40分（講義）100分（実技）40分（講評）		
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		

教科書	印刷物で渡す	参考文献	授業内で紹介する

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	市野　治美	演習	前期	8	2	MM 501	5

科目の概要および目的

当科目は、前期後期を通じて、個人、又はグループにて作品を企画し制作する。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、数回のプレゼンによりブラシュアップを図り、教員の指導により、完成度を上げていく。研究のジャンルは、マンガ、メディアストーリー、メディアイラスト、キャラクターデザイン、企画編集などから、各自選択する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・世界観を構築し、伝達する方法を考えることができる。
・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
・卒業に値する集大成の作品企画力を培う。

授業内容

回	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	卒業研究の流れの説明、企画発想書の制作	事前/研究のテーマを考える(2時間) 事後/企画書を制作する(2時間)	F
2	企画制作1	研究ジャンルの決定	事前/企画の準備（２時間） 事後/企画の準備（２時間）	F
3	企画制作2	研究コンテンツの決定	事前/企画の準備（２時間） 事後/企画の準備（２時間）	F
4	企画制作3	研究企画のテーマの決定	事前/企画の準備(2時間) 事後/研究企画発表の準備(2時間)	F
5	研究企画発表1	第一回の企画内容のプレゼンを行う	事前/研究企画発表の準備(2時間)	F
6	企画制作4	企画についての指導を受け、方向の見直し、修正を行う	事前/企画のブラシュアップ(2時間) 事後/企画のブラシュアップ(2時間)	F
7	企画制作5	企画についての指導を受け、方向の見直し、修正を行う	事前/企画のブラシュアップ(2時間) 事後/企画のブラシュアップ(2時間)	F
8	企画制作6	企画書の制作	事前/企画のブラシュアップ(2時間) 事後/企画のブラシュアップ(2時間)	F
9	研究企画発表2	第二回の企画内容のプレゼンを行う	事前/研究企画発表の準備(2時間)	F
１０	作品制作1	テーマに基づき、研究制作を進める。-世界観-	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１１	作品制作2	テーマに基づき、研究制作を進める。-世界観-	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１２	作品制作3	テーマに基づき、研究制作を進める。-キャラクター-	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１３	作品制作4	テーマに基づき、研究制作を進める。-キャラクター-	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１４	作品制作5	テーマに基づき、研究制作を進める。-キービジュアルの提出	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１５	卒業研究中間発表1	進捗状況をプレゼンする	事前/中間発表の準備（２時間）	F

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	マンガ分野のコアカリキュラムを履修していること (ジャンルによっては、すべてのコアを履修していなくても可)	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	・毎週、進捗状況を確認、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	・研究制作を完成させる意欲があること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・PC、マイク、カメラ等、通信環境の成り立つデバイス ・Adobeなどドローイングソフト：PowerPoint	出席確認の方法	・点呼確認 ・提出課題発表
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・導入・授業のガイダンス ・講義　20分 ・演習　研究制作　教員との面談　70分+80分 ・今日のまとめ　10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（20%）：授業受講態度 ②企画書（30%）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 ③中間発表+キービジュアル（50%）：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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	芦谷　耕平	演習	前期	8	2	MM 501	1+5+6

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。
・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
・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

回	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/企画書の発表	事前／企画書の作成（180分） 事後／企画書の作成（180分）	
2	シナリオ/企画制作（1）	荒筋をつくる/企画内容を元に人員を配置する	事前／企画書の作成（180分） 事後／企画書の作成（180分）	B・F
3	シナリオ/企画制作（2）	ハコ書きをつくる/提出までのスケジュール作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	B・F
4	シナリオ/企画制作（3）	脚本の作成/物語の中心となるイメージボードを作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	B・F
5	中間発表（1）	発表と講評/物語のシーン構成を決定する	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	C・D
6	キャラ表/絵コンテの作成（1）	主要登場人物のキャラ表作成/メインキャラクターのビジュアル・内面を確立させる	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
7	キャラ表/絵コンテの作成（2）	サブキャラのキャラ表作成/シーンごとの美術設定を作成する	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
8	キャラ表/絵コンテの作成（3）	等身表の作成/アニメーションの設計図と呼ばれる絵コンテの作成	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
9	中間発表（2）	発表と講評/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	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	C・D
１０	ネーム/コンテ撮制作（1）	カメラアングルを考える/カットナンバーとカット尺は必ず記載する	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
１１	ネーム/コンテ撮制作（2）	コマ割りをつくる/全体を見通して、カット数を調整する	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
１２	ネーム/コンテ撮制作（3）	カメラアングルの再構成/世界観を決める上で音源（劇伴）・SEは重要な選択、自作も可	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
１３	ネーム/コンテ撮制作（4）	コマ割りの再構成/絵コンテと音響を合わせる重要な作業	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	F
１４	中間発表（3）	発表と講評/スポッティングはこの段階のうちに調整する	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	C・D
１５	ネーム/コンテ撮の完成	全体講評/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／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・各自の分野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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	特になし	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿 出席票、出席者リスト、リアクションペーパー、その日の課題提出など
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義1：説明10分 → 実制作：70分 ・その日のチェック：10分 → 実作業：70分 ・授業の振り返り10分 ・その授業回によってフレキシブルに対応		
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		

教科書	コピー・オンラインで配布する。	参考文献	授業内で紹介する。

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	古瀬　登	演習	前期	8	2	MM 501	6

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、すべての表現において共通認識が薄い。従って共感に至らないモノもまた山のように存在する。美しい光景を見て共感した、とは言わない。これは感動だ。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。

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
・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

回	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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
5	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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
１２	音響の選択	世界観を決める上で音は重要な選択 自作も可	事後/課題の制作（3h）	B
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）	B
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）	B
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 指導師のチェック＆リテイク	事前/課題の制作（3h）	B

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。論文希望者は専門教員の指導を受けること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	教員からの指示を適宜受けながらグループ及び個人で制作を続ける（180分）		
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%）：企画書の内容・完成度。コンテ撮発表でのプレゼン・内容について評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	井上　幸喜	演習	前期	8	4	MM 501	6

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

回	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	E
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）	C、E
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）	C、E
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）	C、E
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）	C
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）	C
7	制作進捗の見極めⅠα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）	C、E
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）	C
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）	C
１０	制作進捗の見極めⅡβ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）	C
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）	C
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）	C
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）	C、E
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）	C、E
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）	C、E

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	・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。 ・Adobeアプリ各種、Unity、maya、ue、他		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出確認 20分～360分授業（個別指導）（全体進捗プレゼン）		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	吉岡　章夫	演習	前期	8	4	MM 501	6

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

回	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	E
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）	C、E
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）	C、E
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）	C、E
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）	C
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）	C
7	制作進捗の見極めⅠα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）	C、E
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）	C
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）	C
１０	制作進捗の見極めⅡβ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）	C
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）	C
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）	C
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）	C、E
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）	C、E
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）	C、E

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	・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。 ・Adobeアプリ各種、Unity、maya、ue、他		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出確認 20分～360分授業（個別指導）（全体進捗プレゼン）		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	増田　宗嶺	演習	前期	8	4	MM 501	6

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

回	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	E
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Ⅰα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）	E
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）	C、E
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Ⅱβ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）	E
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）	E
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）	C、E

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	・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。 ・Adobeアプリ各種、Unity、maya、ue、他		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出確認 20分～360分授業（個別指導）（全体進捗プレゼン）		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	北見　隆	演習	前期	8	2	MM 501	5/6

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４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、３年間に学んだスキルを用いた「個人卒業アルバム」（内容、表現方法自由）の制作の他、卒業制作のチェックや中間発表が行われる。講師のアドバイスのもと、卒業制作作品を制作する時間も設けられている。社会状況を見ながら、校外授業等も行う予定である（費用3,000円程度）。状況に応じて対面、オンライン共に活用した授業を予定。手書き、デジタル共に制作方法は自由とする。
・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、自己の足りない部分は再学習を行いながら制作を進めていく。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・講師による個別指導のもと、質量共に伴った、完成度の高い作品を完遂させることができる。
・卒業制作の企画から製作、展示方法等を考える作業を通し、4年間を客観的に振り返り、自己が進むべき道や作風を、確認、確立することができる。
・様々な課題を通して、社会に出てからも役立つスキルの再確認と、再学習を行うことができる。
・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

回	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	作品集のためのイラストレーション制作（1）	授業オリエンテーション、自己の卒業制作の企画に関するアンケート。作品集の為のアイデアスケッチを何案か提出する。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	D
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。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
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。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
4	作品集のためのイラストレーション制作（4）	学生による完成作品プレゼンテーションと講評会。　第一回の卒業制作の企画発表。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	C
5	学外学習（予定）	例：深大寺遠足（絵付け体験等、費用3,000円程度、状況に応じて予定は変更される場合あり）	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	D
6	卒業制作作品制作（1）	卒業制作作品（もしくはその試作）をB1サイズ相当の大きさで制作する。進捗状況発表の後、アイデアを講師と個別に相談する。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	C
7	卒業制作作品制作（2）	卒業制作に繋がる作品制作。アイデアを講師と個別相談する。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
8	卒業制作作品制作（3）	卒業制作に繋がる作品制作。アイデアを講師と個別相談する。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
9	卒業制作作品制作（4）	卒業制作に繋がる作品制作。アイデアを講師と個別相談する。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
１０	卒業制作企画発表	第二回の卒業制作の企画発表。卒業制作試作作品講評会。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	C
１１	「卒業」をテーマにした作品制作（1）と卒制個別相談	卒業をテーマにした作品制作。（例：アルバム、作品集等）平行して、この期間、卒業制作に関する個人面談も行われる。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	D
１２	「卒業」をテーマにした作品制作（2）と卒制個別相談	卒業をテーマにした作品制作。講師によるアイデアチェックの後、制作に入る。卒制個別相談。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
１３	「卒業」をテーマにした作品制作（3）と卒制個別相談	卒業をテーマにした作品制作。卒制個別相談。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	E
１４	「卒業」をテーマにした作品制作（4）と卒制個別相談	卒業をテーマにした作品、講評会。完成作品のプレゼンテーションと講評会。卒制個別相談	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	C
１５	卒業制作企画発表	第三回の卒業制作の企画発表。卒業制作のレジュメと現状の作品を用意してくる。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描画練習/1時間）	C

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分野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、完成度の高い作品を提出すること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	オンライン提出の場合は、デジタルカメラ（カメラ付き携帯電話可）また作品をPCで作画する学生は、任意の作画ソフト。	出席確認の方法	チャットと音声による確認。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	講師による講義（４０分）、課題制作（１３０分）出席確認（１０分）。作品講評のある日の場合は、講義（２０分）、課題制作（６０分）講評（６０分）、次回課題説明（３０分）、出席確認（１０分）程度の配分を予定。制作時間中に１４分程度の面談が行われる場合もある。		
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。		

教科書	無し	参考文献	無し

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	高田　美苗	演習	前期	8	2	MM 501	6

科目の概要および目的

・科目の概要：イラストレーション分野で毎年出版する作品集のための作品制作。2021年度出版予定の「映画ポスター」と「次年度作品集用のイラストレーション」の２つの課題をA3サイズで描く。立体物を作りたい人は、立体でも可。その場合、サイズは小さくても良い。要所要所で、卒業制作のアイデアを練り発表する。イラストレーション分野3年間の総まとめ的な実技授業である。講師のアドバイスのもと、卒業研究の相談の時間もとる。
・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）

・スケジュール管理をしっかりして、決められた締切を守ることができる。
・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。

授業内容

回	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、卒業制作中間発表	北見ゼミと合同で、前期の課題と、後期の卒業制作についての説明を行う	事前/卒制中間発表準備(4時間) 事後/卒制中間発表振り返り(1時間)	C
2	「映画ポスター」課題制作（1）	ラフ	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
3	「映画ポスター」課題制作（2）	下絵	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
4	「映画ポスター」課題制作（3）	彩色（1）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
5	「映画ポスター」課題制作（4）	彩色（2）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
6	「映画ポスター」課題制作（5）	彩色（3）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
7	「映画ポスター」課題制作（6）	仕上げ	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
8	「映画ポスター」発表と講評、卒業制作中間発表	北見ゼミと合同で中間発表	事前/卒制中間発表準備(4時間) 事後/卒制中間発表振り返り(1時間)	C
9	次年度作品集用課題制作（1）	ラフ	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１０	次年度作品集用課題制作（2）	下絵	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１１	次年度作品集用課題制作（3）	彩色（1）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１２	次年度作品集用課題制作（4）	彩色（2）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１３	次年度作品集用課題制作（5）	彩色（3）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１４	次年度作品集用課題制作（6）	仕上げ	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１５	課題発表と講評、卒業制作中間発表	次年度作品集用課題発表と講評、北見ゼミと合同で卒業制作中間発表	事前/卒制中間発表準備(4時間) 事後/卒制中間発表振り返り(1時間)	C

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分野の推薦する科目	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	各自、必要な画材を用意する。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsが使え、画面共有で発表ができるPCなど。	出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・出席確認：５分　・授業説明：10分　・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック　・その日の振り返り：10分・出席確認：５分 ・授業説明：10分　・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック　・その日の振り返り：10分		
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。		

教科書	なし				参考文献	なし	
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	授業形式
卒業研究Ⅰ	渡邉　哲意	演習	前期	8	2	MM 501	6

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

回	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（18時間）	A
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（22時間）	E
3	講義・演習（2）	分析、アイデア出し	復習：調査（22時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（28時間）	C
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（20時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（20時間）	E
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（20時間）	E
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（20時間）	E
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（28時間）	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時の点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出席確認・授業説明　20分 各自の制作進行/制作指導　140分 授業まとめ/次回の確認事項　20分		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	中村　泰之	演習	前期	8	1	MM 501	6

科目の概要および目的

グラフィックデザインを中心として各自将来の進路を念頭に制作分野を選択し、卒業研究の企画立案、制作を行う。各自企画した卒業研究の計画書を元にテーマを設定し、個別指導を行う。
まずテーマについてのリサーチを行いレポートにまとめ、リサーチの成果を元にして作品制作を開始する。作品制作の過程は記録し、最終的にリサーチのレポートと合わせて卒業論文の形式にまとめる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・デザイン企画の立案をすることができる
・企画に必要なリサーチを行うことができる
・リサーチの成果をレポートにまとめることができる
・リサーチの成果を作品制作に活用することができる
・作品を適切に記録・展示することができる

授業内容

回	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	卒業研究についての全体説明	卒業研究の内容、進め方を概説する	事後/授業内容の復習（1時間）	
2	研究テーマの設定1　リサーチ	各自の研究テーマについてのリサーチを行う	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
3	研究テーマの設定2　分析・整理	リサーチ結果を分析・整理してテーマの設定を行う	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/プレゼンテーションの準備(3時間)	
4	研究テーマの設定3 プレゼンテーション	設定したテーマについてプレゼンテーションとディスカッションを行う	事前/プレゼンテーションの準備(2時間) 事後/ディスカッション結果の整理(2時間)	C、D
5	研究テーマのリサーチ1　リサーチ	研究テーマについてより深くリサーチする	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
6	研究テーマのリサーチ2　分析・整理	リサーチ結果を分析・整理してレポートにまとめる内容を検討する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/プレゼンテーションの準備(3時間)	
7	研究テーマのリサーチ3 プレゼンテーション	レポートにまとめる内容についてプレゼンテーションとディスカッションを行う	事前/プレゼンテーションの準備(2時間) 事後/ディスカッション結果の整理(2時間)	C、D
8	研究テーマのレポート作成1 分析・整理	レポートの作成のため情報を整理する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
9	研究テーマのレポート作成2 文章作成	レポートを作成する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
１０	研究テーマのレポート作成3　推敲	作成したレポートの内容を推敲する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
１１	デザイン企画1　分析・整理	レポートの内容を元にデザイン企画を検討する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
１２	デザイン企画2　企画書作成	企画書を作成する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
１３	デザイン企画3　推敲	企画書を推敲する	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
１４	デザイン企画4　まとめ	レポート、デザイン企画書を完成させる	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/研究テーマについてのリサーチ(2時間)	
１５	レポート・デザイン企画中間審査	レポート、デザイン企画書の中間審査を行う	事前/研究テーマについてのリサーチ(2時間) 事後/審査結果の整理（3時間）	C、D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「デザイン概論Ⅰ、Ⅱ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	個別指導、プレゼンテーションの際コメントする
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	デザインを企画・リサーチ・制作する意欲		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼による
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	全体的な連絡10分 個別指導もしくはプレゼンテーション60分 全体でのディスカッション20分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	1.計画（20%）：計画通り作業が進行しているかどうかを評価する 2.レポート（40%）：テーマに沿ってリサーチがなされているか、文章・表記が適切かどうかを評価する 3.企画書（40%）：リサーチの成果を取り入れて企画がなされているかを評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	櫻木　晃彦	演習	前期	8	2	MM 501	5

科目の概要および目的

授業内容は、文章を書くことにより論理的な文章を作成することに慣れることに専念する。具体的には文章の基本から始まり、要約文を書くこと、自分の考えを文章にすることを通じて論文を書くことに結び付ける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

首尾一貫が明確になるように文章を作る。
誤字脱字がないようにする。
論理が明確な文章を作成する。

授業内容

回	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	文章とは何かを学ぶ	事前/　0　（時間） 事後/　1　（時間）	
2	読む練習（1）	論理的な文章を読む（1）	事前/　0.5　（時間） 事後/　1　（時間）	
3	読む練習（2）	論理的な文章を読む（2）	事前/　1　（時間） 事後/　1.5　（時間）	
4	読む練習（3）	論理的な文章を読む（3）	事前/　1　（時間） 事後/　1.5　（時間）	
5	読む練習（4）	論理的な文章を読む（4）	事前/　1　（時間） 事後/　1.5　（時間）	C
6	要約する練習（1）	論理的な文章を要約する（1）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
7	要約する練習（2）	論理的な文章を要約する（2）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
8	要約する練習（3）	論理的な文章を要約する（3）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
9	要約する練習（4）	論理的な文章を要約する（4）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	C
１０	文章を書く練習（1）	自分の考えを文章にする（1）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
１１	文章を書く練習（2）	自分の考えを文章にする（2）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
１２	文章を書く練習（3）	自分の考えを文章にする（3）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
１３	文章を書く練習（4）	自分の考えを文章にする（4）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
１４	文章を書く練習（5）	自分の考えを文章にする（5）	事前/　1　（時間） 事後/　2　（時間）	
１５	エピローグ	論文とは何かを学ぶ	事前/　0　（時間） 事後/　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			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	MS Teamsが動く環境	出席確認の方法	MS Teamsの会議チャットを用いる
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	受講者の意見を聞く時間をできる限り多くとる		
成績評価方法・評価割合・評価基準	レポート（80%）と平常点（20%）		
教科書	とくになし	参考文献	授業中に紹介する

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	授業中に紹介する
	―	◎	―	○	△	○		

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	近藤　真彫	演習	前期	8	2	MM 501	4・5・6

科目の概要および目的

卒業研究の準備科目となる。基本的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ながら、小テーマについてレポートを作成していく。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）

・研究計画を立てることができる
・関心があるテーマについて適切な問いを立てることができる
・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

回	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）	E
2	研究計画書の作成	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）	E・C
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）	E
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）	E
5	レポート作成準備：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）	E・C
6	レポート作成		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	E
7	レポート作成準備：テーマの論述	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）	E・C
8	レポート作成		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	E
9	レポート作成準備：関連・背景のリサーチ	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）	E・C
１０	レポート作成		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	E
１１	レポート作成準備：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）	E・C
１２	レポート作成		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	E
１３	レポート作成準備：論文構成と結論	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）	E・C
１４	レポート作成		事前/事前調査（3時間以上） 事後/復習・確認（3時間以上）	E
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）	E・C

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する
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こと ・研究テーマに関わる資料を集め、整理、分析すること ・疑問、問題がある場合は早めに担当教員に相談すること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受講、wordでのコースワークの作成ができること	出席確認の方法	各授業で進捗について面談
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	10分　授業説明 20分　講義（ppt） 60分　制作・執筆（教員による各自の指導） 10分　要点確認 70分　制作・執筆（教員による各自の指導） 10分　課題の説明		
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（40%）：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（60%）：卒業研究（論文）に向けたテーマと要点が論理的にまとまっているか。研究論文の構成を理解しているか。正確なリサーチが行えているか。		

教科書	適宜資料を配布する	参考文献	授業で適宜紹介する

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	李　春	演習	前期	8	2	MM 501	6

科目の概要および目的

本授業の目的は、研究論文の書き方を学習することである。研究テーマの選択をはじめ、論文の構成や先行研究、研究意義、研究方法などの分析及び研究内容の論述、参考文献の記入などについて勉強し、卒業論文作成の基礎を築ける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・研究テーマの選定方法を理解することができる。
・研究論文の構成方法を理解することができる。
・研究論文の各部分の書き方を理解することができる。

授業内容

回	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 研究論文とはなにか	授業内容、学習方法、評価方法などを説明する。 研究論文とほかの文体との相違を説明する。	事前学習(シラバスを熟読30分以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
2	研究論文の構成	研究論文はどのような要素で構成されるかを説明する。 研究論文の構成について練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
3	研究テーマ（1）	研究テーマとはなにか、研究テーマをどのように選択するかを説明する。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
4	研究テーマ（2）	研究テーマ選択の練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
5	先行研究（1）	先行研究とはなにか、先行研究をどのように分析するかを説明する。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
6	先行研究（2）	先行研究分析の練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
7	研究意義（1）	研究の意義とはなにか、研究意義をどのように分析するかを説明する。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
8	研究意義（2）	研究意義分析の練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
9	研究内容（1）	研究の内容とはなにか、研究内容をどのように選定するかを説明する。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
１０	研究内容（2）	研究内容選定の練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
１１	研究方法（1）	研究方法とはなにか、研究方法をどのように選択するかを説明する。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
１２	研究方法（2）	研究方法の選択練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
１３	参考文献（1）	参考文献とはなにか、参考文献をどのように収集し記入するかを説明する。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
１４	参考文献（2）	参考文献の収集記入練習を行う。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C
１５	まとめ	研究論文作成に必要な作業をまとめる。	事前学習(前回の学習内容3時間以上) 事後学習(今回の学習内容3時間以上)	C

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	提出された課題を確認し、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	・取り組みたい課題に関連する資料を随時収集すること。 ・各回の課題を指示通り完成すること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、ipad、スマートフォンのいずれか	出席確認の方法	出席カードを配布すること。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・前回の復習（20分） ・新しい内容の説明（60分） ・課題の完成（60分） ・課題の発表と講評（40分）		
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（70%）：指示された課題の完成状況を評価する。		

教科書	なし	参考文献	授業中に適宜紹介する。

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	授業形式
卒業研究Ⅰ	橋口　静思	演習	前期	8	2	MM 501	6（5）

科目の概要および目的

卒業研究（作品制作・論文執筆）に向けた準備科目として、必要となる基本的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、作品制作・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

回	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　(時間)1 事後/計画立て　(時間)2	C/E
2	情報の整理	研究に関わるデータを言葉にして整理する	事前/研究テーマの整理　(時間)2 事後/復習・確認　(時間)2	C/E
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　(時間)2 事後/復習・確認　(時間)2	C/E
4	情報を集める（2）	図書室を使って情報を集める	事前/事前調査　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
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　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
6	レポート作成（1）研究計画		事前/事前調査　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
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　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)5	C/E
8	レポート作成（2）テーマの特徴		事前/事前調査　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
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　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
10	レポート作成（3）関連・背景		事前/事前調査　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
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　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
12	レポート作成（4）問題提起		事前/事前調査　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
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　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
14	レポート作成（5）論文構成		事前/事前調査　(時間)4 事後/復習・確認　(時間)4	C/E
15	まとめ	作品・論文作成のポイントを復習する	事前/研究の整理　(時間)3 事後/内容の復習　(時間)4	C/E

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	・履修にあたっては、担当教員による選考を行います ・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、浮かんだアイディアのメモを取る		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams/その他制作に必要なソフト（各自指示します）	出席確認の方法	出席点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1：授業内容解説：２０分 2：各自作業：８０分 3：フィードバック：３０分 4：FBを受けて制作：５０分		
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		

教科書	なし	参考文献	授業中に適宜資料を提示する

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
	◎	◎	○	◎	◎	◎		

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	竹内　一郎	演習	後期	8	2	MM 502	5

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

回	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）	C
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）	C
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	論文発表	事前／マンガ制作（180分） 事後／マンガ制作（180分）	C
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）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	マンガ分野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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCなど画像を送受信できる機器	出席確認の方法	オンラインで行なう
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義（40分）　実技（100分）　講評　（40分）		
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		

教科書	印刷物を渡す	参考文献	授業内で紹介する

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を参照
	◎	◎	―	―	○	―		

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	市野　治美	演習	後期	8	2	MM 502	5/6

科目の概要および目的

当科目は、前期後期を通じて、マンガ、メディアストーリー、メディアイラスト、キャラクターデザイン、企画編集などから、各自選択、個人、又はグループにて作品を企画し制作する。後期は作品の完成度を上げていくとともに、研究の発表にたいして明確な方向性を確立し、卒業展に向けての準備を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・世界観を構築し、伝達する方法を考えることができる。
・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
・卒業に値する集大成の作品企画力を培う。
・自身の作品を世の中に発信する方法を学ぶ。

授業内容

回	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	作品制作５	指導を受け、制作を進行する-下絵	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
2	作品制作６	指導を受け、制作を進行する-下絵	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
3	作品制作７	指導を受け、制作を進行する-下絵	事前/作品の制作（２時間） 事後/中間発表の準備（２時間）	F
4	卒業研究中間発表2	進捗状況をプレゼンする	事前/中間発表の準備（２時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
5	作品制作８	指導を受け、制作を進行する-主線	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
6	作品制作９	指導を受け、制作を進行する-主線	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
7	作品制作１０	指導を受け、制作を進行する-カラーリング	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
8	作品制作１１	指導を受け、制作を進行する-仕上げ	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
9	作品制作１２	指導を受け、制作を進行する-仕上げ	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１０	作品制作１３	指導を受け、制作を進行する-最終チェック	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１１	卒業研究提出	作品を提出、教員からチェックを受ける	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（3時間）	F
１２	卒業研究発表	プレゼン・講評を行う	事前/プレゼンの準備（2時間）	F
１３	卒業展示準備	卒展の準備、印刷、展示物、プロダクツなどの用意	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１４	卒業展示準備	卒展の準備、印刷、展示物、プロダクツなどの用意	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（2時間）	F
１５	卒業展示準備・総括	卒展の準備、印刷、展示物、プロダクツなどの用意 ・一年間の総括	事前/作品の制作（2時間） 事後/作品の制作（4時間）	F

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	・毎週、進捗状況を確認、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	・研究制作を完成させる意欲があること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・PC、マイク、カメラ等、通信環境の成り立つデバイス ・Adobeなどドローイングソフト：PowerPoint	出席確認の方法	・点呼確認 ・提出課題発表
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・導入・授業のガイダンス ・講義　20分 ・演習　研究制作　教員との面談　70分+80分 ・今日のまとめ　10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（20%）：授業受講態度 ②卒業展示（30%）展示、他制作物、展示に対する協力の総合評価 ③卒業研究制作物（50%）：オリジナリティがあるか、技術レベル、完成度の総合評価		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	芦谷　耕平	演習	後期	8	2	MM 502	1+5+6

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。
・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

回	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/原画（1）	主要キャラを描く/現状の成果を報告し、後半のスケジュールを立て直す	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	B・F
2	下絵/原画（2）	サブキャラを描く/絵コンテを元にレイアウトを作成する。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	B・F
3	下絵/原画（3）	背景を描く/レイアウトを元に大まかな動きのラフを作成する。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	B・F
4	ペン入れ/動画（1）	主要キャラを描く/ラフの動きをさらに正確にし、動きのチェック。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	F
5	ペン入れ/動画（2）	サブキャラを描く/中割作業	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	F
6	ペン入れ/動画（3）	背景を描く/クリンナップ	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	F
7	中間発表（1）	発表と講評/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。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	C・D
8	作品制作/仕上げ・撮影（1）	ネームを整える/スキャン	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	F
9	作品制作/仕上げ・撮影（2）	中間発表の準備をする/	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	F
１０	中間発表（2）	発表と講評/彩色	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	C・D
１１	作品制作/撮影・編集（3）	表情を整える/AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンポジットする）。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	B・F
１２	作品制作/撮影・編集（4）	背景を描く/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。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	B・F
１３	作品制作/撮影・編集（5）	トーンを貼る/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。	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	B・F
１４	論文発表/リテイク及びブラッシュアップ	自作を発表し、講評し合う/指導教員から最終チェックを経て、提出	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	C・D
１５	合評/講評会	合評会をする/アニメ指導教員、全員での講評会の実施	事前／実制作（180分） 事後／実制作（180分）	D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・各自の分野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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	特になし	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿 出席票、出席者リスト、リアクションペーパー、その日の課題提出など
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義1：説明10分 → 実制作：70分 ・その日のチェック：10分 → 実作業：70分 ・授業の振り返り10分 ・その授業回によってフレキシブルに対応		
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		

教科書	コピー・オンラインで配布する。	参考文献	授業内で紹介する。

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	古瀬　登	演習	後期	8	2	MM 502	6

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制作指導を行う。

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
・卒業制作展では魅力的な展示を実施することができる

授業内容

回	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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
5	動画（1）	中割作業	事後/課題の制作（3h）	B
6	動画（2）	クリンナップ	事後/課題の制作（3h）	B
7	仕上げ（1）	スキャン	事後/課題の制作（3h）	B
8	中間発表（仮提出）	全体で発表、プレゼン。 講評会へ向けた予行練習を兼ねて	事後/課題の制作（3h）	B
9	仕上げ（2）	彩色	事後/課題の制作（3h）	B
１０	撮影	AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンポジットする）。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）	B
１１	第一稿提出・発表	Adobe Premiereを使い撮影したカットを繋ぎ合わせる。不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	B
１２	修正	第一稿の修正	事後/課題の制作（3h）	B
１３	第二稿提出・発表	Adobe Premiereを使い撮影したカットを繋ぎ合わせる。不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	B
１４	編集	最終的な編集	事後/課題の制作（3h）	B
１５	講評会	全体で発表、プレゼン 各専門の指導師から講評を受ける	事前/課題の制作（3h）	B

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	教員からの指示を適宜受けながらグループ及び個人で制作を続ける（180分）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①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 ②成果発表（50%）：講評会でのプレゼン・内容について評価する。卒業制作展示の内容を評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	井上　幸喜	演習	後期	8	4	MM 502	6

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

回	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	E
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	E
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	C、E
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度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	E
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	E
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	C、E

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」「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	・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。 ・Adobeアプリ各種、Unity、maya、ue、他		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出確認 20分～360分授業（個別指導）（全体進捗プレゼン）		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	吉岡　章夫	演習	後期	8	4	MM 502	6

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

回	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	E
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	E
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	C、E
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度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	E
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	E
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	C、E

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」「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	・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。 ・Adobeアプリ各種、Unity、maya、ue、他		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出確認 20分～360分授業（個別指導）（全体進捗プレゼン）		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	増田　宗嶺	演習	後期	8	4	MM 502	6

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

回	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	E
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	E
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	C、E
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度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	E
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	E
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	C、E

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」「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	・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。 ・Adobeアプリ各種、Unity、maya、ue、他		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出確認 20分～360分授業（個別指導）（全体進捗プレゼン）		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	北見　隆	演習	後期	8	2	MM 502	5・6

科目の概要および目的

・授業の概要：卒業制作として質、量共に充実した作品を製作する。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、不充分な作品は再提出となる。
・科目の目的：卒業制作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、質量共に伴った、完成度の高い作品を完遂させることができる。
・卒業制作の企画から製作、展示方法等を考える作業を通し、4年間を客観的に振り返り、自己が進むべき道や作風を、確認、確立することができる。
・様々な課題を通して、社会に出てからも役立つスキルの再確認と、再学習を行うことができる。
・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

回	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スに進む。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)	C
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。	卒制のラフを全て仕上げてくる。(3H) 材料を購入する。(1H)	E
3	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。	卒制を進める。(5H)	E
4	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。	卒制を進める。(5H)	E
5	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。	卒制全体の半分まで仕上げてくる。(3H)	E
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制に反映させる。(3H)	C
7	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制に反映させる。(3H)	C
8	制作（随時相談）	制作（随時相談）	卒制を進める。(5H)	E
9	制作（随時相談）	制作（随時相談）	卒制を進める。(5H)	E
１０	制作（随時相談）	制作（随時相談）	卒制を進める。(5H)	E
１１	制作（随時相談）	制作（随時相談）	卒制を進める。(3H) 発表の準備をする。(2H)	E
１２	発表、採点	集合写真撮影。卒業制作〆切。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)	C
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)	E
１４	個別相談及び卒業制作展準備	個別に相談したい人は、予約の上、相談してください。	卒業制作展準備（3H) 不合格の学生は、修正・描き足し。(3H)	F
１５	個別相談及び卒業制作展準備	個別に相談したい人は、予約の上、相談してください。	卒業制作展準備（3H) 不合格の学生は、修正・描き足し。(3H)	F

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分野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、完成度の高い作品を提出すること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	オンライン提出の場合は、デジタルカメラ（カメラ付き携帯電話可）また作品をPCで作画する学生は、任意の作画ソフト。	出席確認の方法	チャットと音声による確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講師による講義（４０分)、課題制作（１３０分）出席確認（１０分)。作品講評のある日の場合は、講義（２０分)、課題制作（６０分）講評（６０分)、次回課題説明（３０分)、出席確認（１０分）程度の配分を予定。制作時間中に１４分程度の面談が行われる場合もある。		
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。		

教科書	無し	参考文献	無し

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	高田　美苗	演習	後期	8	2	MM 502	6

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、不充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

回	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、卒業制作中間発表	北見ゼミと合同で中間発表	事前/卒制中間発表準備（4時間） 事後/制作（3時間）	C
2	卒業制作（1）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
3	卒業制作（2）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
4	卒業制作（3）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
5	卒業制作（4）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
6	卒業制作（5）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	C
7	卒業制作（6）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	C
8	卒業制作（7）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
9	卒業制作（8）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
１０	卒業制作（9）	随時、講師によるチェックを受ける	事前/制作（3時間） 事後/制作（3時間）	E
１１	卒業制作発表、講評	北見ゼミと合同で発表と講評会	事前/卒制発表準備（4時間） 事後/制作（３時間）	E
１２	個人相談	第11回目の発表で合格点に達しなかったひとは、制作を続ける。合格点に達したひとは、卒業制作展の準備。	事前/卒業制作展準備（１時間） 事後/卒業制作展準備（１時間）	C
１３	個人相談	第11回目の発表で合格点に達しなかったひとは、制作を続ける。合格点に達したひとは、卒業制作展の準備。	事前/卒業制作展準備（１時間） 事後/卒業制作展準備（１時間）	E
１４	個人相談	第11回目の発表で合格点に達しなかったひとは、制作を続ける。合格点に達したひとは、卒業制作展の準備。	事前/卒業制作展準備（１時間） 事後/卒業制作展準備（１時間）	F
１５	個人相談	第11回目の発表で合格点に達しなかったひとは、制作を続ける。合格点に達したひとは、卒業制作展の準備。	事前/卒業制作展準備（１時間） 事後/卒業制作展準備（１時間）	F

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分野の推薦する科目	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	各自、必要な画材を用意する。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsが使え、画面共有で発表ができるPCなど。	出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・出席確認：５分　・授業説明：10分　・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック　・その日の振り返り：10分・出席確認：５分 ・授業説明：10分　・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック　・その日の振り返り：10分		
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。		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	渡邉　哲意	演習	後期	8	2	MM 502	6

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

回	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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	C
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（20時間）	E
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（20時間）	E
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（20時間）	E
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（22時間）	A
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（20時間）	C
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（22時間）	E
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（30時間）	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時の点呼
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	出席確認・授業説明　20分 各自の制作進行/制作指導　140分 授業まとめ/次回の確認事項　20分		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	中村　泰之	演習	後期	8	1	MM 502	6

科目の概要および目的

グラフィックデザインを中心として各自将来の進路を念頭に制作分野を選択し、卒業研究の企画立案、制作を行う。各自企画した卒業研究の計画書を元にテーマを設定し、個別指導を行う。
まずテーマについてのリサーチを行いレポートにまとめ、リサーチの成果を元にして作品制作を開始する。作品制作の過程は記録し、最終的にリサーチのレポートと合わせて卒業論文の形式にまとめる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・デザイン企画の立案をすることができる
・企画に必要なリサーチを行うことができる
・リサーチの成果をレポートにまとめることができる
・リサーチの成果を作品制作に活用することができる
・作品を適切に記録・展示することができる

授業内容

回	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	デザイン企画中間審査	前期終了以降に追加されたデザイン企画の内容についてプレゼンテーション、ディスカッションを行う	事前/プレゼンテーションの準備(2時間) 事後/ディスカッション結果の整理(2時間)	C、D
2	デザイン制作1　準備	デザイン制作のための準備を行う	事前/デザイン制作（2時間） 事後/デザイン制作（2時間）	
3	デザイン制作2　制作	デザイン制作を開始する	事前/デザイン制作（2時間） 事後/デザイン制作（2時間）	
4	中間審査準備1	デザイン制作の全体像が分かるように発表の準備を行う	事前/デザイン制作（2時間） 事後/プレゼンテーションの準備(2時間)	
5	卒業研究中間審査1	デザイン制作についてプレゼンテーション、ディスカッションを行う	事前/プレゼンテーションの準備(2時間) 事後/ディスカッション結果の整理(2時間)	C、D
6	デザイン制作3　推敲	中間審査の結果を受けて改善点を検討する	事前/デザイン制作（2時間） 事後/デザイン制作（2時間）	
7	デザイン制作4　制作	デザイン制作の改善を行う	事前/デザイン制作（2時間） 事後/デザイン制作（2時間）	
8	デザイン制作5　仕上げ	デザイン制作の仕上げを行う	事前/デザイン制作（2時間） 事後/デザイン制作（2時間）	
9	中間審査準備2	デザイン制作についてプレゼンテーションの準備を行う	事前/デザイン制作（2時間） 事後/プレゼンテーションの準備(2時間)	
１０	卒業研究中間審査2	デザイン制作についてプレゼンテーション、ディスカッションを行う	事前/プレゼンテーションの準備(2時間) 事後/ディスカッション結果の整理(2時間)	C、D
１１	展示企画	卒業制作展の展示について全体で企画を行う	事前/デザイン制作（2時間） 事後/デザイン制作（2時間）	
１２	卒業論文1　文章作成	レポートとデザイン制作の過程を卒業論文としてまとめる	事前/卒業論文作成（2時間） 事後/卒業論文作成（2時間）	
１３	卒業論文2　推敲	卒業論文を推敲する	事前/卒業論文作成（2時間） 事後/卒業論文作成（2時間）	
１４	卒業研究発表準備	卒業制作・卒業論文のプレゼンテーションの準備を行う	事前/卒業論文作成（2時間） 事後/プレゼンテーションの準備(2時間)	
１５	卒業研究最終審査	卒業制作・卒業論文のプレゼンテーションを行う	事前/プレゼンテーションの準備(2時間) 事後/審査結果の整理（2時間）	C、D

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	個別指導、プレゼンテーションの際コメントする
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	デザインを企画・リサーチ・制作する意欲		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼による
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	全体的な連絡10分 個別指導もしくはプレゼンテーション60分 全体でのディスカッション20分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	1.計画（20%）：計画通り作業が進行しているかどうかを評価する 2.卒業論文（40%）：テーマに沿ってリサーチがなされているか、制作過程の記録は適切か、文章・表記が適切かどうかを評価する 3.卒業制作（40%）：リサーチの成果を取り入れて制作がなされているかを評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	櫻木　晃彦	演習	後期	8	2	MM 502	5

科目の概要および目的

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かを理解する。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）

・論文とは何かを明確に答えることができる。
・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。
・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。

授業内容

回	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	文章の書き方	文章の書き方についての基本を学ぶ（1）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
2	文章の書き方	文章の書き方についての基本を学ぶ（2）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
3	文章の書き方	文章の書き方についての基本を学ぶ（3）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
4	文章の書き方	文章の書き方についての基本を学ぶ（4）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
5	文章の書き方	文章の書き方についての基本を学ぶ（5）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	C
6	人体についての基礎知識（1）	人体を題材として研究するための基礎知識を学ぶ（1）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
7	人体についての基礎知識（2）	人体を題材として研究するための基礎知識を学ぶ（2）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
8	人体についての基礎知識（3）	人体を題材として研究するための基礎知識を学ぶ（3）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
9	人体についての基礎知識（4）	人体を題材として研究するための基礎知識を学ぶ（4）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
１０	人体についての基礎知識（5）	人体を題材として研究するための基礎知識を学ぶ（5）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	C
１１	論文の書き方	論文の書き方についての基本を学ぶ（1）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
１２	論文の書き方	論文の書き方についての基本を学ぶ（2）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
１３	論文の書き方	論文の書き方についての基本を学ぶ（3）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
１４	論文の書き方	論文の書き方についての基本を学ぶ（4）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	
１５	論文の書き方	論文の書き方についての基本を学ぶ（5）	事前/　1　（時間） 事後/　1　（時間）	C

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・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			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	MS Teamsが動く環境	出席確認の方法	MS Teamsの会議チャットを用いる
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	受講者の意見を聞く時間をできる限り多くとる		
成績評価方法・評価割合・評価基準	レポート（80%）と平常点（20%）		

教科書	とくになし	参考文献	授業中に紹介する

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	授業中に紹介する
	―	◎	―	○	△	○		

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	近藤　真彫	演習	後期	8	2	MM 502	4・5・6

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。必要に応じて研究作品を加える場合は、論文の内容に合わせて作品を制作し、適切な形式で発表する。

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正確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

回	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)	E
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）	E
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）	E
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）	A・E
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）	A・E
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）	A・E
7	中間報告	各自が進歩状況を報告する。互いに批評する	事前/整理（3時間） 事後/復習・確認（3時間）	A・C
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）	A・E
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）	A・E
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）	A・E
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）	A・E
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）	A・E
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）	A・E
１４	最終発表	作成した論文の概要を発表し批評する	事前/整理（3時間） 事後/復習・確認（3時間）	A・C
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）	E

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	提出後の授業で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	・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こと ・研究テーマに関わる資料を集め、整理、分析すること ・疑問、問題がある場合は早めに担当教員に相談すること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受講、wordでのコースワークの作成、pptでの発表ができること	出席確認の方法	各授業で進捗について面談
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	10分　授業説明 20分　講義（ppt） 60分　制作・執筆（教員による各自の指導） 10分　要点確認 70分　制作・執筆（教員による各自の指導） 10分　課題の説明		
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。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		
教科書	適宜資料を配布する	参考文献	授業で適宜紹介する

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	李　春	演習	後期	8	2	MM 502	6

科目の概要および目的

本授業の目的は卒業論文を作成し発表することである。「卒業研究Ⅰ」で学習した研究論文の書き方を応用し、卒業論文の作成に必要な素材を収集し解析したうえ、卒業論文を作成し発表する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・研究テーマにかかわる資料を収集することができる。
・論題の展開や論証のための資料を分析することができる。
・研究成果を発表することができる。

授業内容

回	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、学習方法、評価方法などを説明する。 前期の学習内容を復習する。	事前学習（シラバスを熟読30分以上） 事後学習（前期の学習内容6時間以上）	C
2	論文のテーマ確定	卒業論文のテーマを確定する。	事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習･改善6時間以上）	C
3	論文の構成確定	卒業論文の各部分の主な内容を確定する。	事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習･改善6時間以上）	C
4	執筆（1）	各自で論文を作成する。必要に応じて教員は助言する。	事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習･改善6時間以上）	C
5	執筆（2）		事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習･改善6時間以上）	C
6	執筆（3）		事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習･改善6時間以上）	C
7	執筆（4）		事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習･改善6時間以上）	C
8	中間報告	論文の進捗状況を報告する。教員はコメントする。	事前学習（整理･準備3時間以上） 事後学習（確認･改善6時間以上）	C
9	執筆（5）	各自で論文を作成する。必要に応じて教員は助言する。	事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習・改善6時間以上）	C
１０	執筆（6）		事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習・改善6時間以上）	C
１１	執筆（7）		事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習・改善6時間以上）	C
１２	執筆（8）		事前学習（資料調査･分析6時間以上） 事後学習（復習・改善6時間以上）	C
１３	論文全体審査	論文の各部分をチェックする。	事前学習（整理･準備6時間以上） 事後学習（確認･改善6時間以上）	C
１４	最終発表	表現方法などを指導する。	事前学習（整理･準備6時間以上） 事後学習（確認･改善6時間以上）	C
１５	仕上げ	最終チェックを経て、提出する。	事前学習（整理･準備6時間以上） 事後学習（確認･改善6時間以上）	C

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	提出された課題を確認し、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	・卒業論文に関連する資料を随時収集し分析すること。 ・各回の課題を指示通り完成すること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン、ipad、スマートフォンのいずれか	出席確認の方法	出席カードを配布すること。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・前回の確認（20分） ・新しい内容の説明（30分） ・課題の完成（90分） ・課題の発表と講評（40分）		
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（70%）：指示された課題の完成状況を評価する。		
教科書	なし	参考文献	授業中に適宜紹介する。

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	授業形式
卒業研究Ⅱ	橋口　静思	演習	後期	8	2	MM 502	6（5）

科目の概要および目的

卒業作品・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上で作品を作成または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。特に展示を意識して研究結果を適切に伝え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）

・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

回	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/作品・論文の計画立て（時間)3 事後/制作・発表準備　（時間)3	C/E
2	研究計画発表	卒業研究Ｉで作成したテーマを発表する	事前/制作・発表準備　（時間)3 事後/制作　（時間)3	C/E
3	テーマと構成（1）	テーマ設定を修正し、基本的な素材を調べる	事前/事前調査　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
4	テーマと構成（2）	論点を整理し、素材の整理をする	事前/事前調査　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
5	制作・執筆（1）	各自で作品制作・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　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
6	制作・執筆（2）		事前/事前調査　（時間)6 事後/制作・発表準備　（時間)6	C/E
7	中間報告（1）	各自が進歩状況を報告する。互いに批評する	事前/制作・発表準備　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
8	制作・執筆（3）	各自で作品制作・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　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
9	制作・執筆（4）		事前/事前調査　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
１０	制作・執筆（5）		事前/事前調査　（時間)6 事後/制作・発表準備　（時間)6	C/E
１１	中間報告（2）	各自が進歩状況を報告する。互いに批評する	事前/制作・発表準備　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
１２	制作・執筆（6）	各自で作品制作・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　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
１３	制作・執筆（7）		事前/事前調査　（時間)6 事後/制作・発表準備　（時間)6	C/E
１４	最終発表	作成した作品・論文を発表。互いに批評する	事前/制作・発表準備　（時間)6 事後/制作・リサーチ　（時間)6	C/E
１５	展示計画・仕上げ	発表後の意見をもとに修正。展示の形式の最終確認	事前/展示計画　（時間)6 事後/展示作成　（時間)6	C/E

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	・履修にあたっては、担当教員による選考を行います ・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams/その他制作に必要なソフト（各自指示します）	出席確認の方法	出席点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	１：授業内容解説：１０分 ２：各自作業：９０分 ３：フィードバック：３０分 ４：FBを受けて制作：５０分		
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・作品の制作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		
教科書	なし	参考文献	授業中に適宜資料を提示する

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
	◎	◎	○	◎	○	◎		

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	122
MM 111	西洋美術史Ⅰ	前期	近藤　真彫	2	123
MM 112	日本美術史Ⅰ	前期	吉澤　早苗	2	124
MM 113	東洋美術史Ⅰ	前期	田辺　　理	2	125
MM 114	ロックミュージック概論Ⅰ	前期	伊丹谷良介	2	126
MM 115	音楽史	前期	東川　　愛	2	127
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	88
MA 118	ストーリー創作基礎	前期	市野　治美	2	128
MA 131	日本漫画史	前期	竹内　一郎	2	129
MA 164	マンガ表現基礎	前期	たちばないさぎ	2	130
MA 165	マンガ背景美術Ⅰ	前期/後期	平敷　　隆	2	131
AN 132	アニメ制作・研究基礎Ⅰ	前期	橋本　三郎	2	132
AN 151	アニメスキルⅠ	前期	古瀬　　登	2	133
AN/MM 130	現代アニメ文化論Ⅰ	前期	月岡　貞夫	2	134
AN/MM 154	アニメ背景遠近法	前期	松平　　聡	2	135
IL 121	発想表現	前期	北見　　隆	2	136
IL/MD 156	色彩構成	前期	安田　隆浩	2	137
IL 157	空間構成	前期	高田　美苗	2	138
MM/IL 158	デッサンⅠ	前期	安田　隆浩	2	139
MM/IL 158	デッサンⅠ	前期/後期	城芽ハヤト	2	140
MM/IL 158	デッサンⅠ	後期	四宮義幸・清水友乃	2	141
GA 160	コンピュータグラフィックスⅠ	前期	吉岡　章夫	2	142
MD 166	モーショングラフィックスⅠ	前期	金子　　修	2	143
GA/MD 161	映像・演出Ⅰ	前期	真島ヒロシ	2	144
MD/MM 123	総合芸術論	前期	竹内　一郎	2	145
MD/MM 125	デザイン概論Ⅰ	前期	中村　泰之	2	146
IL/MM 162	造形表現演習Ⅰ	前期	四宮義幸・清水友乃	2	147
MD 129	放送概論	前期	田淵　俊彦	2	148
MM 190	学外フィールドワーク	－	単位認定科目	2	149

※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	授業形式
芸術学Ⅰ	平山　敬二	講義	前期	2	1	MM 110	2

科目の概要および目的

本講義では芸術概念の歴史的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）

・芸術概念の歴史的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

回	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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
3	芸術概念の歴史的変遷	タタルキェ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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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、現代芸術との連関を説明する。	事前/授業内容についての事前考察(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
１３	グローバリズムとプルーラリズム（1）	芸術文化におけるグローバリズム（世界主義）とプルーラリズム（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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
１４	グローバリズムとプルーラリズム（2）	芸術文化におけるグローバリズム（世界主義）とプルーラリズム（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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	なし	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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・Microsoft Word/Microsoft PowerPoint	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分 ・講義ブロック1：講義・説明15分→リアクションペーパー1の作成（5分） ・講義ブロック2：講義・説明20分→リアクションペーパー2の作成（10分） ・講義ブロック3：講義・説明15分→リアクションペーパー3の作成（10分） ・連絡事項・その他：5分（毎回リアクションペーパー1・2・3のすべての提出で出席とする。）		
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。		

教科書	なし	参考文献	『芸術学（改訂版）』／渡辺護／東京大学出版会／3,520円、『美学のキーワード』／W. ヘンクマン他編／勁草書房／4,400円

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 teams等を使用
	△	○	―	△	△	◎		

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	授業形式
西洋美術史Ⅰ	近藤　真彫	講義	前期	2	1	MM 111	2・5

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

回	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）	E
2	古典古代	西洋美術史における古典古代の意義について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
3	ギリシア美術	古代ギリシアの人間像について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
4	ローマ美術	古代ローマの彫刻と建築について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
5	初期中世美術	古典古代の継承とキリスト教美術の発展について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
6	ロマネスク美術	修道院芸術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
7	ゴシック美術：建築	都市の発展と大聖堂について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
8	ゴシック美術：絵画	写本挿絵と壁画について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
9	中世からルネサンス	国際ゴシック美術の展開について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１０	イタリア・ルネサンス（1）	15世紀のイタリア美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１１	イタリア・ルネサンス（2）	16世紀のイタリア美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１２	北方ルネサンス（1）	15世紀のアルプス以北の美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１３	北方ルネサンス（2）	16世紀のアルプス以北の美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１４	前半まとめ	古典古代から中世までの美術史を復習する	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	E
１５	後半まとめ	ルネサンス期の美術史を復習する	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	E

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る
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、疑問点は調べること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでのppt講義の視聴ができること	出席確認の方法	開始時のforms記入と終了時のコメントペーパー提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	10分　出席確認、授業説明 70分　講義（ppt+参考資料＋チャットでの意見交換） 10分　コメントペーパーの記入		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①毎回のコメント（60%）：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。自分の印象を具体的に言葉で説明ができるか。 ②レポート（40%）：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		
教科書	適宜ハンドアウトを配布する	参考文献	適宜紹介する

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	授業形式
日本美術史Ⅰ	吉澤　早苗	講義	前期	2	1	MM 112	2

科目の概要および目的

この授業では、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）

本学のディプロマ・ポリシー（とくに専門的知識や技能の活用力の養成）にもとづき、以下を主な到達目標とする。
・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。
・各時代や作家など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記述する力を養う。

授業内容

回	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	授業に関する説明 日本美術史関連資料の紹介	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/授業で紹介された資料等の閲覧(2.5時間)	
2	先史・古墳時代（1）	縄文時代の美術・弥生時代の美術	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	
3	先史・古墳時代（2）	古墳時代の美術	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	
4	飛鳥時代（1）	仏教美術の誕生と伝播	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
5	飛鳥時代（2）	飛鳥時代の美術（前期）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
6	飛鳥時代（3）	飛鳥時代の美術（後期）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
7	奈良時代（1）	奈良時代の美術（建築・彫刻）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
8	奈良時代（2）	奈良時代の美術（彫刻）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
9	奈良時代（3）	奈良時代の美術（絵画・工芸）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
１０	平安時代（1）	平安時代の美術（前期：彫刻）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
１１	平安時代（2）	平安時代の美術（前期：絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
１２	平安時代（3）	平安時代の美術（後期：建築・彫刻）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
１３	平安時代（4）	平安時代の美術（後期：工芸・絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
１４	平安時代（5）	平安時代の美術（後期：絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F
１５	まとめ	先史時代から平安時代にかけての日本美術史の総まとめ	事前/高校レベルの日本史の復習　(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習（2.5時間）	F

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	毎回提示する課題については、次回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	日本美術史の背景にある一般史（日本史）について、高校の教科書レベルの内容は理解しておくこと。 授業で取り上げる作品のみならず、日頃からさまざまな美術作品に関心を向けることが大切。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	造形作品の図版を表示するので、大きな画面をもつ機器（PC）の利用が望ましい。 Microsoft Teamsは必須。	出席確認の方法	Microsoft Teamsの機能（「出席者リスト」）および提出課題により確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	①出席確認、授業概要説明等［5分程度］ ②課題解説（Microsoft Teamsを利用したライブ講義）［15分程度］ ③授業連絡、質疑応答等［10分程度］ ④オンデマンド講義＋課題演習［60分程度］		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	評価方法：主に毎回の提出課題により評価する（すべての課題を提出することが成績評価の前提となる）。 評価割合：平常点（課題への取り組み姿勢）（10%）＋提出課題の成績（90%）　※　割合は目安 評価基準：各時代の代表的な作品についての理解度、および造形作品についての記述力をはかる。		

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

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	Teams上のチャットなどを利用
	―	○	―	○	△	◎		

Ⅲ-3 専門選択科目（1）

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	授業形式
東洋美術史Ⅰ	田辺　理	講義	前期	2	1	MM 113	2

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、地域や時代ごとの特徴を理解し、さらにそれらの作品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き、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

回	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(2時間) 事後/古代西アジアの美術(2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(2時間) 事後/古代西アジアの美術(2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(2時間) 事後/アケメネス朝の美術(2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(2時間) 事後/パルティア・ササン朝の美術(2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（2時間） 事後/古代インドの美術（2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、クシャン朝、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（2時間） 事後/古代インドの美術（2時間）	
7	中央アジアの美術１	グレコ・バクトリア、クシャン朝(ガンダーラ)、バーミヤンなどの仏教美術作品を通して現在のパ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（2時間） 事後/北西インドの美術（2時間）	
8	中央アジアの美術２	ソグディアナ、ミーラーン、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（2時間） 事後/中央アジアの美術（2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、秦代の兵馬俑、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（2時間） 事後/古代中国の美術（2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（2時間） 事後/古代中国の美術（2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説明する。	事前/古代中国の歴史（2時間） 事後/古代中国の美術（2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（2時間） 事後/中国の美術（2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（2時間） 事後/中国の美術（2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（2時間） 事後/中国の美術（2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（2時間） 事後/これまでの復習（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	なし	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	・提出後に全体にコメントやアドバイスを行う
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコンが望ましい	出席確認の方法	毎授業後に小レポートを提出すれば出席となる
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業毎に10分から15分で授業内容の確認と質問に回答を行う。その後、およそ50分から60分の授業を見る。 授業終了後、15分から30分の時間で授業内容をまとめた小レポートを書いて提出する		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	小レポート提出（70%）：毎回の授業後に授業内容（感想・疑問点を含む）をまとめた小レポートを提出。理解度を評価する。 なお、配布資料やインターネット上からコピー＆ペーストされたものは評価しない。 平常点（30%）：小レポートの提出状況で評価する。		

教科書	なし。プリントを配布する	参考文献	前田耕作『【カラー版】東洋美術史』美術出版社 2700円

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	Teams上のチャットなどで質問などは常時受け付けている
	○	○	―	○	―	◎		

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	授業形式
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	5

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

回	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
5	ゴズペル・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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
9	ブリティッシュ・インヴェーション	ロンドンにおけるロック、マージー・グループについて	事後/授業内容の確認（4時間30分）	F
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）	F
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）	F
１２	ブリティッシュ・インヴェー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）	F
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）	F
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）	F
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）	F

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受信ができるPC、端末	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント提出。リアクションペーパーの提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業説明　10分 ワーク１　講義5分　ワーク①10分　解説10分 ワーク２　講義5分　ワーク②15分　解説15分 授業の振り返り　10分　　次回課題説明　5分		
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		

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

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〕の授業終了後 場所：オンライン
	―	―	―	△	―	◎		

Ⅲ-3 専門選択科目（1）

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	授業形式
音楽史	東川　愛	講義	前期	2	1	MM 115	2

科目の概要および目的

本講義では、主に西洋クラシック音楽の流れと各時代の作曲家、音楽作品の変遷（古代ギリシア～２０世紀後半以降）を文化史・芸術史的な視点も含めながら概観する。ヨーロッパのキリスト教社会と文化（諸芸術）のなかで音楽がどのように発展していったのか、各時代の社会的・文化的な背景とともに作曲家と音楽作品の成り立ちを学び、実際に音楽を耳で聴きながら音楽様式や音楽思想の特徴を理解することを目的にする。授業の終盤では、西洋音楽の伝統的な価値観が根底から見直され、新たなフェーズに入った第二次世界大戦以降の現代音楽の流れを概観する。

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および現代音楽の歴史と基本概念・理論・用語を理解し、説明できる。
・音楽作品の特徴を捉え、各時代の音楽の変遷を耳で体感することができる。
・学んだ知識を自身の制作・研究活動に活用できる。

授業内容

回	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	導入編：西洋音楽の始まり	音楽のメディア：記譜（楽譜）と器楽（楽器）	事前/シラバスを読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
2	古代ギリシア～初期キリスト教の音楽	古代ギリシアの音楽論～典礼音楽の始まりについて概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
3	中世～ルネサンスの多声音楽	中世の多声音楽とルネサンスの各楽派を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
4	バロックの音楽（1）	オペラの誕生と教会音楽を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
5	バロックの音楽（2）	バロックの器楽音楽（室内楽・管弦楽）を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、復習、課題の作成(120分)	○
6	古典派の音楽（1）	古典派の器楽音楽と交響曲を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
7	古典派の音楽（2）	古典派のオペラと教会音楽を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
8	ロマン派の音楽（1）	ロマン派のピアノ音楽と室内楽を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
9	ロマン派の音楽（2）	ロマン派の管弦楽作品（標題交響曲と交響詩）を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
１０	ロマン派の音楽（3）	ロマン派のオペラを概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、復習、課題の作成(120分)	○
１１	後期ロマン派～印象主義の音楽	ヴァーグナーの楽劇と印象主義の音楽（器楽・オペラ）を概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
１２	新古典主義～旋法・非西洋への眼差し	フランス6人組、若きフランスを中心に概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
１３	前衛音楽とアメリカ実験音楽	戦後の二大潮流において西洋音楽の伝統的な音楽概念がどのように刷新されたのか概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
１４	前衛の終焉と多様性の時代	1970年代前後のさまざまな傾向を持った音楽の流れを概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、講義資料の復習(40分)	○
１５	音楽とエレクトロニクス	20世紀後半以降に生まれたテクノロジーを用いた新たな音響作品の流れを概観する。	事前/配布資料を読む(30分) 事後/音楽鑑賞、学期末課題の作成(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	授業課題の内容は、その後の授業で取り上げます。学期末課題は評価と短い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	予備的な知識は必要ありませんが、音楽を聴こうとする主体的・積極的な姿勢で授業に取り組むこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン（YouTube等の視聴）	出席確認の方法	授業課題（2回）の提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義の録音（40分-50分程度）を講義資料を見ながら視聴し、重要な箇所は各自ノートを取る。講義を聴きながら、あるいは講義を聴いたあとに講義資料に貼られたリンクから各作品の音源を視聴する（40分）。授業課題は第5回と第10回の授業後に二回に分けて出しますので、それまで受けた授業内容を踏まえて設問に回答して提出すること。学期末の課題は授業終了後所定の締切日までに提出すること。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①学期末課題（設問・記述式、50%）：音楽史の流れを理解し、音楽を聴いて感じたことを自分の言葉で説明することができるか。 ②授業課題（設問・記述式、50%）：授業内容を理解し、自分で考えたことを言葉にできるか。		
教科書	特に使用しない。講義資料を配布する。	参考文献	必要に応じて講義内で紹介する。

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	オンデマンド授業のため基本的にはメールで質問等は受け付けます（アドレスは授業でお知らせします）
	○	○	―	△	―	◎		

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	授業形式
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	5

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、三幕構成やプロップ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事ができる
・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

回	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	事前/キャラクターを作るとは何かを思索する(1時間)	F
2	人に伝わる文章を書く（1）	日記を書く利点と技術	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
3	人に伝わる文章を書く（2）	人間の五感の描写法	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
4	人に伝わる文章を書く（3）	場面描写法	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
5	人に伝わる文章を書く（4）	演出の種類	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
6	物語の構成（1）	昔話の構造	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
7	物語の構成（2）	物語を構成するもの	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
8	物語の構成（3）	キャラクター創作法Ⅰ	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
9	物語の構成（4）	キャラクター創作法Ⅱ	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
１０	物語の構成（5）	三幕構成とは	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
１１	物語の構成（6）	プロットの立て方	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
１２	物語の構成（7）	ジャンルとは	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
１３	ストーリー創作（1）	読者を引きつけるものとは	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
１４	ストーリー創作（2）	個性	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F
１５	総括	これまでの授業の総括	事前/授業課題のブラッシュアップ(1時間)	F

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	・課題により、全体の課題発表と講評を行う ・最終課題は、講義最終回に提出、講師による評価を行い、のちに返却
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・PC、マイク、カメラ等、通信環境の成り立つデバイス ・Word。アクロバットなど作文ツール	出席確認の方法	・点呼確認 ・提出課題発表
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・導入・授業のガイダンス ・ストーリー創作の講義　20分 ・演習　課題制作　提出課題講評　60分 ・今日のまとめと課題説明　10分		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
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	5

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

回	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／扱うテーマについて予習する(30分) 事後／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B
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／キャラクター表の作成（30分）	B

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	特になし	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。リアクションペーパーは次回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	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCあるいは、画像を送受信できる機器	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパーの併用。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義（40分）画像視聴（25分）実技（15分）講評（10分）		
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		
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	授業内で紹介する

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	授業形式
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	6

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

回	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・ボカシ削り）	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・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)	
7	背景基本（2）	クロッキー／2点透視図法・3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)	
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題噺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)	D
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/講評の結果を以後の自分の作品に生かす	D

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票を提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・クロッキー：20分 ・その日の演習説明：10～20分 ・実践のワーク：45～55分 ・振り返り／次回課題説明：5分		
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提出物（70%）：課題の完成度・〆切が守られているかを評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業終了後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	授業形式
マンガ背景美術Ⅰ	平敷　隆	演習	前期 後期	2	1	MA 165	6

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

回	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	事後/ふりかえり（1時間）	E、F
2	斜線と流線	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～）	E、F
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、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～）	E、F
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、その削り方や二重張り法を学習。削り、ぼかし、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～）	E、F
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、削りぼかし、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～）	E、F
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～）	E、F
7	小道具の表現学習	コップ、スマホ等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～）	E、F
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～）	E、F
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～）	E、F
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～）	E、F
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～）	E、F
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～）	E、F
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）パッティング（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～）	E、F
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～）	E、F
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～）	E、F

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。 ・基本的な漫画用品。筆記用具、紙、定規全般が必要です。 ・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業に応じた課題提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業内容の説明。実際の作業の見本の実演。実作業により体を通して技術を自分の物とする。		
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		

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

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	授業形式
アニメ制作・研究基礎Ⅰ （旧 アニメ制作・研究基礎）	橋本　三郎	講義	前期	2	1	AN 132	6

科目の概要および目的

アニメ制作の基本となる知識と考え方を学ぶ。ウォルトディズニーが築き上げた古典作品を素材に、アニメの歴史・技術の進化、表現力を研究。作品制作時に反映させる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

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

授業内容

回	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］構成・予定　学習法の説明	事後/復習（レポート作成） （4時間）	
2	アニメの概念	［概念規定］旧概念　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
3	アニメの特性	［映像］新概念　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
4	アニメの歴史①	［草創期・海外］年表提示　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
5	アニメの歴史②	［草創期・日本］年表提示　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
6	アニメの作家・作品①	［特異な作家・作品］新しい表現　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
7	アニメの作家・作品②	［特異な作家・作品］実験的な表現　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	D
8	アニメにおけるエンターテイメント①	［作品の分析］シーン・カットの意味と効果　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
9	アニメにおけるエンターテイメント②	［作品の分析］キャラクターの造形と世界観　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１０	アニメにおけるエンターテイメント③	［作品の分析］メインとサブのキャラの役割　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１１	アニメにおけるエンターテイメント④	［作品の分析］作品のもつカリカチュア性について　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１２	アニメにおけるエンターテイメント⑤	［作品の分析］リアリティとアニメ的リアルについて　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１３	アニメにおけるエンターテイメント⑥	［作品の分析］ストーリーとスタイルについて　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１４	アニメにおけるエンターテイメント⑦	［作品の分析］作品のメイキングに学ぶ　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１５	まとめ	アニメの未来　可能性の追求	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（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		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
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	旺盛な好奇心と向上心		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼もしくは出席カード
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	出欠確認（10分） 資料鑑賞・講義（80分）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①レポート（70%）：授業内容の理解度を評価 ②平常点（30%）：授業態度を評価		

教科書	授業内にて指示	参考文献	授業内にて紹介

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〕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	授業形式
アニメスキルⅠ	古瀬　登	演習	前期	2	2	AN 151	6

科目の概要および目的

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（２Ｄに限らず）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り、その故に感覚的要素が強く曖昧である。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・生き物（人間も含む）独特の動きのやわらかさを表現できる
・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

回	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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
7	課題提出	課題提出と指導師のチェック＆リテイク	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
9	作画　(2) レイアウト	レイアウト・原画	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
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）	E
１２	作画　(5) 動画	動画作業	事後/課題の制作（3h）	E
１３	作画　(6) 動画	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	E
１４	撮影	PCによる撮影・タイミング編集	事後/課題の制作（3h）	E
１５	課題提出	課題提出と指導師のチェック＆リテイク	事前/課題の制作（3h）	E

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	・必要な用具①アニメーション用タップ ②動画用紙（7階事務局にて販売）③鉛筆Bまたは2B ④色鉛筆赤・青を初回授業時までに事前に購入しておくこと ・デジタル作業可		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・作画作業65分 2コマ目 ・作成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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		

教科書	なし	参考文献	課題ごとに資料配布

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	授業形式
現代アニメ文化論Ⅰ	月岡　貞夫	講義	前期	2	1	AN/MM 130	5

科目の概要および目的

日本のアニメは国際的に評価が高いのだが、この50年間日本のアニメは殆ど進化はしていないし、むしろ退化しているのである。然るに何故それほど人気があるのかと言えば物語にあったのだ。物語こそ世界に類がないほど多様なのであり、中国でもアメリカでもＥＵにおいても、そこはリードされているところなのだ。従って日本で学ぶべきは、物語であり登場するキャラクターなのだ。同時に学ぶものとして、皆さんがプロとして習得しなければならないものが、ウケるという概念なのだ。アニメに限らずマンガでも同じだがウケなければプロの扉さえ開けられないのがデジタル時代で習得しなければならない必須条件といってもよいのである。

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

回	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	ウケる・とは	お笑いタレントたちは懸命にウケることを研究しているのだ。ただウケるだけならタレントでもできるだろう。コンテンツはウケること以外にも必要なものがあるのだ。面白いとはウケることと同義であるが、必要なものとはオーディエンスの心の中に何事かを残すことだ。これもウケることと同義だと考えてほしいのだ。	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。（対象物語は各自が選ぶこと）（60分）	
2	おもしろい・とは	起こっているはずだ。おもしろいと感ずるセンスは人それぞれ千差万別だ。		
3	「鬼滅の刃」「半沢直樹」「ハリーポッター」の共通点	おもしろいコンテンツにはツカミという専門用語がある。ものを掴むという言葉から転嫁したものだろう。こちらはウケると同様		
4	物語とは	モノを語る・が物語で、 何を語るかだ。人は昔から人と人の関係を語ってきたのだ。人の悩みとはすべて人間関係からくる。		
5	小説と寓話について	小説は映画と相性がよい。アニメーションは寓話と相性がよい小説はありうる世界で、アニメはあり得ない世界である。		
6	笑話と怪異譚－喜劇と悲劇	古代ギリシャには人間は悲劇と喜劇を観なければならないといわれた。古代中国には笑話と怪異譚（悲劇ではない）が残された。		
7	アニメと寓話の親和性	村上春樹は小説家だ。石黒和夫は寓話作家である。お二人とも売れっ子の作家である。二人の違いから学ぶもの。		
8	リアリズムとリアリティ	あり得る世界にはリアリズムが必要だ。あり得ない世界にはリアリティが必要なのだ。		
9	他人を知る・自分を知る	自分がされて厭なことは人にもしない、相手が喜ぶことをしたい、道徳の黄金律だ。人は自分をどう見ているかを知ろうとする。		
１０	感動と共感	良い音楽を聴いてるとき、良い景色を見ている時共感したり感動もするものだ。さて自分でそれを表現するとなるとどうなるか。		
１１	幸福観と自己実現	人は何のために生きるのか、永遠のアンサーだろう。人の生き方を語っているのが物語（ナラティブ）なのだ。		
１２	ピノキオとペルセウスと孫悟空	前二つに共通するものは自己確立の物語である。西遊記の孫悟空は成長したか、自己確立は。		
１３	「敦盛」「狼王ロボ」	二つに共通するものは”思いやる”である。誰に対して思いやるのか。		
１４	ＫＹと出る杭	空気を読むと出る杭は打たれる、と思いやるということは同じ心の作用である。		
１５	思いやる	共感と感動の集大成		

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	授業内で紹介
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでの受信ができるPC、端末	出席確認の方法	授業冒頭にTeams上のチャットで確認を行う
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認（10分） テーマに関する講義・質疑応答①（20分）／テーマに関する講義・質疑応答②（20分） テーマに関する講義・質疑応答③（20分）／テーマに関する講義・質疑応答④（20分）		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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〔木曜日〕12：30～18：30（ただし授業時間を除く）オンライン
	○	△	△	―	○	◎		

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	授業形式
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	6

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。
パース感覚の習得から始め、そして技法としての線遠近法を学び、さらにアニメーションにおけるカメラレンズの遠近効果までを学ぶ。

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が習得できる。
(特にアニメーションで重要な線遠近法（パース）の技術が習得できる。)
・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が習得できる。
・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

回	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、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を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
2	線透視図法（1）遠近法の基本	重ねあわせ、サイズとスペースの変化を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
3	線透視図法（2）遠近法の基本	モデリング、ディテールと端部、色彩とバリューの変化を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
4	線透視図法（3）一点透視図法	線の収束、視点と目の高さ、角度を目測するを学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
5	線透視図法（4）一点透視図法	グリッドを使い一点透視図法で室内を描く	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
6	線透視図法（5）二点透視図法	シンプルな箱を遠近法で描く、透かし描き、隠れた端部を見つける学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
7	線透視図法（6）二点透視図法	消点を自由に扱う、角度を正しくとらえる、遠近法の中心を使うを学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
8	線透視図法（7）二点透視図法	スケッチの修正、ドアと窓を描く、箱の組み合わせを学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
9	線透視図法（8）二点透視図法	家を描く、対象物の集まり、高さの違う対象物を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１０	線透視図法（9）曲線	円と楕円、円筒形の対象物、円筒形の組み合わせを学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１１	線透視図法（10）曲線	アーチを学ぶ.橋を描く。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１２	線透視図法（11）傾斜	複数の消点、垂直線の収束、傾斜のある対象物を描く	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１３	線透視図法（11）傾斜	道、畑、川を描く。階段を描く。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１４	カメラのレンズと遠近感	カメラ位置、焦点距離、視野角、構図を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１５	課題制作	課題制作	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F

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）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席簿に記入
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・その日の授業説明：10分／・講義：80分 ・演習実技：80分／・その日の授業の振り返り：10分		
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。		
教科書	「初めて学ぶ遠近法」フィリップ・W・メッツガー著 エムディエヌコーポレーション 2090円	参考文献	なし

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・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	授業形式
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	5

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無い。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生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、本来は手描き指導の授業であるため、アクリル絵の具等、画材の用意が必要となるが、オンライン授業でもあるため、PCによる課題提出も可とする。
・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

回	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	前提講義	授業概要説明、受講生の自己紹介画を描き、送信してもらう	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	D
2	自己紹介	自己紹介画の講評	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	C
3	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/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
4	一本の鉛筆から（2）	前回の授業で知った鉛筆による技法を用いて、自画像を描く	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
5	３つの題材	自画像講評、物語性のある絵を考える。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	C
6	抽象表現	抽象的に描くとはどういう事か。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
7	起承転結とは	4コマ漫画を描いてみる	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
8	４頁の絵本制作（1）	「絵を描く理由」をテーマに、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/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	D
9	４頁の絵本制作（2）	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/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
１０	４頁の絵本制作（3）	③作画作業	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
１１	絵本の講評会	自己の作品解説と講師による講評。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	C
１２	人生双六（1）	双六の歴史解説の後、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/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
１３	人生双六（2）	②任意の画材による着彩作業。	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	E
１４	人生双六（3）講評会	③ 自己の作品解説と講評会	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	C
１５	授業の総括と小課題	この授業のまとめと小課題（制作時間１時間程度）	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（鉛筆描写練習/1時間）	D

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	・メインの作画課題が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、手書き指導中心の従行であるため、アクリル絵具等の画材、およびＡ４～３サイズのイラストボードや紙の準備が必要となる。PCによる課題提出も可とする。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	デジタルカメラ（カメラ付き携帯電話可）また作品をPCで作画する学生は、任意の作画ソフト。	出席確認の方法	チャットと音声による確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講師による講義（４０分）、課題制作（４０分）出席確認（１０分）。作品講評日の場合は、講義（２０分）、課題制作（６０分）出席確認（１０分）程度の配分を予定。		
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最終小課題（25%）：授業の内容を理解してしているか評価する。		

教科書	無し	参考文献	無し

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

視覚デザインの入門として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）

・デザインの体験を通しそれぞれの専門分野に活かす力を身につける。
・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。
・構図の効果をを考え、画面構成に活かす力を身につける。

授業内容

回	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／用具の使い方	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)	E
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)	E
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) 事後：課題の進行(1時間程度)	E
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）	E
5	色彩３／幾何構成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／課題の進行(1時間程度) 事後／課題を仕上げる。(1時間程度)	E
6	幾何構成２	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)	E
7	幾何構成３	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）	E
8	幾何構成４	幾何構図を仕上る。	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） 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）	E
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	自分のポートレイトとロゴタイプ用いて	事後／アイデアを考える(1時間程度) 事前／アイデアを考える(1時間程度)	E
１２	デザイン２	アイデアの決定と作画	事前／課題の進行（1時間程度） 事後／課題の進行（1時間程度）	E
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）	E
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）	E
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30cm以上／三角定規24cm以上／コンパス／烏口】、アクリルガッシュ24色以上／彩色用具が必要になる。 ・モチーフ、用紙費用として、700円程度を徴収します。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業初めに出欠を点呼をとります。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分空30分 ・その日のワーク／全体への課題解説や個人毎の質疑応答、アドバイス ・次回課題説明５分（講評時は１時間ほど）授業初めに出欠を点呼をとります。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①授業への参加姿勢（30%）：授業マナーを守り、積極的に参加出来ているか。 ②課題（70%）：テーマを理解出来ているか。完成度にこだわれているか。		

教科書	なし	参考文献	随時貸与。

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	授業形式
空間構成 （旧 立体アート）	高田　美苗	演習	前期	2	2	IL 157	6

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はなく、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

回	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（1時間） 事後/ラフ案を練る（3時間）	E
2	紙粘土のパペット（2）	制作（粘土の下地造り）	事前/ラフ案を練る（３時間） 事後/制作（１時間）	E
3	紙粘土のパペット（3）	制作（粘土の造形の造り込み）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
4	紙粘土のパペット（4）	制作（服の制作）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
5	紙粘土のパペット（5）	作品の仕上げと発表	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	C
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/発表の予習（１時間） 事後/復習（１時間）	E
7	ペーパークラフト（2）	制作（試作制作）	事前/ラフ案を練る（１時間） 事後/材料購入、制作（１時間）	E
8	ペーパークラフト（3）	制作（本制作）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
9	ペーパークラフト（4）	制作（組み立て）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/復習（１時間）	C
１１	ボックスアート（1）	ラフスケッチと制作	事前/先行作品を調べる（１時間） 事後/ラフスケッチ（１時間）	E
１２	ボックスアート（2）	制作（木材加工、素材制作）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１３	ボックスアート（3）	制作（素材制作）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１４	ボックスアート（4）	制作（組み立て、彩色等）	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/復習（１時間）	C

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）。 ・パペット（粘土、粘土ベラ、紙やすり、布、ボンド等）、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。材料費は、各自負担。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・出席確認：５分 ・授業説明：10分 ・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック ・作業の片付け：20分		
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。		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
デッサンⅠ	安田　隆浩	演習	前期	2	2	MM/IL 158	6

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進めて行きます。

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

回	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	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：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)	E
2	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)	E
3	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)	
4	構成デッサン①	手をモチーフに構成し描く。	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)	E
5	構成デッサン②	手をモチーフに構成し描く。	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	構成デッサン③	手をモチーフに構成し描く。 ※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)	E
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)	E
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。希望者が定員が超える場合は抽選を行います。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、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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業初めに出欠を点呼をとります。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10 分 ・その日の ワーク／全体への課題解説や個人毎の質疑応答、アドバイス ・次回課題説明５分（講評時は１時間ほど）		
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。		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
デッサンⅠ	城芽　ハヤト	演習	前期 後期	2	2	MM/IL 158	6

科目の概要および目的

基礎的単体の静物モチーフからはじめ、徐々に質感・形態の複雑性などモチーフの難易度を上げて人体までを鉛筆で表現していく。さまざまなビジュアル創作現場で基礎力となるデッサン力には「観る力」「考える力」も含まれるが、これらも実技を重ねることで向上する。モノクロームの一見単調な作業は、集中力と根気強さも必要になるが、授業中ついノートのラクガキに夢中になった経験があれば素質は充分。

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

回	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）レイアウト下描き	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) 事後/図書室・ネット等での技法研究（1H）	F
2	静物デッサン（2）描きこみ	対象物の質感・カタチを意識して描く	事前/図書室・ネット等での技法研究（1H） 事後/画像と実視の歪み差研究（1H）	F
3	静物デッサン（3）仕上げ完成	完成に向けて細部を描き込む	事前/図書室・ネット等での技法研究（1H） 事後/完成作品データ画像化　ファイリング(1H)	F
4	静物デッサン２（1）レイアウト下描き	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）	F
5	静物デッサン２（2）描きこみ	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）	F
6	静物デッサン２（3）仕上げ完成	鉛筆の黒で光を描く思考	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)	F
7	構成デッサン「髪と手」(1) ポーズレイアウト	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）	F
8	構成デッサン「髪と手」(2) 描きこみ仕上げ	実体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)	F
9	人体デッサン（1）レイアウト描き出し	人体ポーズは動きと重心を考えて全身が入るようにレイアウト。	事前/図書館・ネットでの人体骨格研究（1H） 事後/制作過程の作品画像記録（1H）	F
１０	人体デッサン（2）細部観察描きこみ	肌・髪の質感、人体の骨格・質量に注意をはらって描く	事前/図書館・ネットでの技法研究（1H） 事後/制作過程の作品画像記録（1H）	F
１１	人体デッサン（3）質感調整完成	ポーズの表情・意思まで描きこむ意識で、課題の完成まで。	事前/図書館・ネットで人体骨格 技法研究(1H) 事後/完成作品データ画像化　ファイリング(1H)	F
１２	人物/静物デッサン（1）構成レイアウト	異質な複数の組み合わせモチーフを描く	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）	F
１３	人物/静物デッサン（2）描きこみ	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)	F
１４	人物/静物デッサン（3）関係性描きこみ	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)	F
１５	人物/静物デッサン（4）仕上げまで	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)	F

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	・特にモデルデッサンの場合、時間厳守･電子機器禁止･足早に横切らないなど、敬意を持った対人マナーが備わっていることが絶対 ・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼により確認をします。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	毎回冒頭２０分は人物クロッキー。各課題初回授業で課題説明。授業中は学生の自習制作を基本とし、机間巡視で状況を見て随時個人指導コメント。制作初心者へは初歩的技法指導コメント。城芽も可能な範囲で同課題制作。９０分時点で１０分間の休憩。各課題終了時で全体講評４０分。（モデルデッサンではポーズのタイムテーブル優先。ポーズ２０分／休憩１０分。ポーズ中の入室禁止）		
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・向上度合いを評価します。		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業後 場所：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）／Teams
	○	◎	―	△	―	○		

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	授業形式
デッサンⅠ	四宮　義幸 清水　友乃	演習	後期	2	2	MM/IL 158	6

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。
・基本的な構成ができる。
・客観的に作品を見ることができる。

授業内容

回	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	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
7	石膏像を描く（4）	仕上げる	事後/クロッキー帳に描く（1H）	E
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）	ＥＤ
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	ＥＤ
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）	ＥＤ

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	対面での確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	課題のデッサンに取り組むなかで適時、アドバイスなどをして完成させ、完成後は合評の時間を取る。		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業前後 場所：イラストレーション研究室（812）または501教室
	△	◎	―	△	―	○		

Ⅲ-3 専門選択科目（1）

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	授業形式
コンピュータグラフィックスⅠ	吉岡　章夫	演習	前期	2	2	GA160 GA/MD 370	6

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ー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

回	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	事前/業界調査3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
9	トレース	パスツールでキャラクターをトレースする	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１０	動画制作（1）	AfterEffectsを使って短い動画制作をする	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１１	動画制作（2）	AfterEffectsを使って短い動画制作をする	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１５	プレゼン・講評	イメージ動画の講評会	事前/制作3（時間） 事後/フィードバック確認3(時間)	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	20分：該当回の授業の内容の説明 150分：実技 10分：クロージング解説		
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。		

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

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	授業形式
モーショングラフィックスⅠ	金子　修	演習	前期	2	2	MD 166	6

科目の概要および目的

アニメーションの基本を学ぶことで、CGと動画制作の関係性を理解する
現代と今後の社会におけるCGの使われ方、活用方法を模索する
この授業はAfterEffects（以後AEと呼ぶ）を用いたモーショングラフィックス制作を行う

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・AEの基本的な操作
・アニメーションの基本的な考え方
・実践的なモーショングラフィックスのスキル

授業内容

回	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	AEの基本的な使い方①	「飛行機アニメ」、SNSの広告	事前/シラバス確認（1時間） 事後/本日の復習（1時間）	
2	AEの基本的な使い方②	「検索クリックアニメ」、課題制作	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/課題を作成（1時間）	
3	発表/シェイプレイヤー①	課題発表：架空の広告を作る 「時計のフラットアニメ」「幾何学アニメ」	事前/発表準備（1時間） 事後/本日の復習（1時間）	C
4	シェイプレイヤー②	「ポップアップアニメーション」 「モーフィングアニメーション」	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	
5	シェイプレイヤー③	「アクセントグラフィックス」	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/課題を作成（1時間）	
6	発表/テキストアニメ	課題発表：音に合わせたアニメーション 「テキストアニメーション」	事前/発表準備（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	C
7	キャラクターアニメ①	「パペットツール」「キャラクターアニメーション」	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	
8	キャラクターアニメ②	「歩きと走り」	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/課題を作成（1時間）	
9	キャラクターアニメ③	「グリーティングカード」	事前/発表準備（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	
10	発表/インフォグラフィックス	課題発表：グリーティングカード 「インフォグラフィックス」	事前/発表準備（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	C
11	カメラレイヤー①	「基本」「2Dアニメーションの疑似3D化」	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	
12	カメラレイヤー②	「立体的なスライドショー」「コラージュムービー」	事前/本日の内容を予習（1時間） 事後/課題を作成（1時間）	
13	発表/最終課題制作	最終課題作成「音楽に合わせた映像」	事前/発表準備（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	
14	最終課題作成	最終課題作成	事前/制作準備（1時間） 事後/内容の振り返り（1時間）	
15	最終課題発表	最終課題発表	事前/発表準備（1時間） 事後/本日の内容を復習（1時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	なし	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。 ・受講する学生の人数や授業の進行状況によって内容が適宜変わる		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	映像制作に最低限必要とされるスペックのPCもしくはMac、AdobeCC（AfterEffects,Photoshop,Illustrator）、Googleドキュメント	出席確認の方法	Teams内のチャット
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	①授業の説明と前回のおさらい（10分） ②基礎技術：その日の課題をPC画面を見ながら一緒に作業→練習（40分） ③実践ワーク：練習課題を学生が各自作業→解説（40分） ※②～③の繰り返し ④授業の振り返りと次回課題の説明（10分） ２～３週に一度、学生が課題の発表を行う		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（最大10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通常課題（最大50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。		

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介

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	授業時間前後もしくはTeamsのチャットにて質問
	◎	◎	―	―	―	◎		

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	授業形式
映像・演出Ⅰ	真島　ヒロシ	演習	前期	2	2	GA/MD 161	6

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が習得できる。
・特殊効果を含めた基礎的な編集技術が習得できる。

授業内容

回	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(時間)3.0H	A
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（時間）3.0H	B
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　(時間)1.5H 事後/決定した企画の推敲(時間)1.5H	C
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(時間)3.0H	F
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(時間)1.5H 事後/演出コンテの完成　(時間)1.5H	A
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(時間)3.0H	B
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(時間)3.0H	B
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(時間)3.0H	B
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(時間)3.0H	B
１０	撮影（3）	撮影	事前/撮影プランの再確認　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理･編集準備(時間)1.5H	B
１１	撮影（4）	撮影	事前/撮影プランの再確認　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理･編集準備(時間)1.5H	B
１２	編集（1）	編集	事前/撮影素材整理･編集準備(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備 (時間)1.5H	B
１３	編集（2）	編集	事前/撮影素材整理･編集準備(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備 (時間)1.5H	B
１４	編集（3）	編集	事前/撮影素材整理･編集準備(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備 (時間)1.5H	B
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(時間)3.0H	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	対面授業のため直接点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義or実践ワーク：140分・質疑応答：30分		
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		

教科書	なし	参考文献	必要に応じて適宜プリント配布

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	授業形式
総合芸術論	竹内　一郎	講義	前期	2	1	MD/MM 123	6

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。いくつのも役を演じることで、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。

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。
・表現力を身に着け、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

回	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)	B
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）	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	C
7	解説と立ち稽古（1）	台本をはなして、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)	B
8	解説と立ち稽古（2）	台本をはなして、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)	B
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)	B
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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）	E

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	・授業内でアドバイス、チェック、本人の再確認を行います。リアクションペーパーは次回にフィードバックする。
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	オンラインの場合は不開講	出席確認の方法	点呼又は出席票
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義（30分）　実技（50分）講評（10分）		
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		

教科書	適宜プリントを配布	参考文献	授業内で紹介

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	授業形式
デザイン概論Ⅰ	中村　泰之	講義	前期	2	1	MD/MM 125	1

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

回	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概説する	事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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歴史に沿って概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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20世紀を中心に概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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を行う	事前学習(ノート全体のまとめ:4h) 事後学習(小テストの振り返り:1h)	
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を行う（日程は前後する場合がある）	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：2h）	
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概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
１０	デザインと形	形とデザインの関係について概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
１１	デザインと色彩	色彩とデザインの関係について概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
１２	デザインと文字	文字とデザインの関係について概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
１３	デザインと印刷	印刷とデザインの関係について概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
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概説する	事前学習（リサーチ：1h） 事後学習（ノートのまとめ：3h）	
１５	まとめ	全体のまとめと小テストを行う	事前学習(ノート全体のまとめ:4h) 事後学習(小テストの振り返り: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	毎回記述するリアクションシートへの回答を授業内で行う
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	ノートのまとめが重要となるのできちんとメモを取ること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsで受講できれば問題ない	出席確認の方法	期限を設定したリアクションシートの提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1.10～15分程度：前回のフィードバック 2.70～75分程度：講義 3.5～10分程度：リアクションシート記入		
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		

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　ダヴィッド社 その他授業で紹介する		
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	授業形式
造形表現演習Ⅰ	四宮　義幸 清水　友乃	演習	前期	2	2	IL/MM 162	6

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、より的確な発信ができる。
・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

回	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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	C E
6	土器の制作（2）	野焼き粘土で土器を制作する	事後/野焼きをして焼成する(3H)	E
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(2H)	E
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)	C E
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)	E
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）	C E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	C E

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とう。 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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	対面による確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	参考作品などを見ながらの講義の後、各自の作品制作のプラン作り、実践。制作課程での適時の相談、アドバイスなどを経て完成させる。　完成後、合評をする。		
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		
教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業前後 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	授業形式
放送概論	田淵　俊彦	講義	前期	2	1	MD 129	5

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ある。近年、テレビ業界には「配信」という劇的な変化が訪れている。そんなリアルタイムの情報やテレビ現場のエピソード、隠れた逸話を実例としながら、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ゆく。受講生の中には将来、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あろう。この授業で放送の仕組みを総合的、複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自由自在に発信することも可能になる。受講生の先入観や常識を覆すことで、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」を養ってゆく。

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

回	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」を解き明かし、放送の現状と問題点を浮き彫りにする。	事前/「反転授業」を推進するため、事前に配布されるレジュメを必ず読み込み、内容を理解しておくこと。また、出された課題に取り組み疑問点を洗い出しておく。(3時間) 事後/授業のPPTを見直す。後半のレジュメを読み復習を行い不明点を解消する。(1時間)	A、C
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。		A、C
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、放送を取り巻く「カネ」に関する様々な真実を伝える。		A、C
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解明してゆく。		A、C
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教示し、「メディアに利用されない」スキルを伝授する。		A、C
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説く。		A、C
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秘策を伝える。		A、C
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。		A、C
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看破してゆく。		A、C
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解き明かす。		A、C
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現実を俯瞰する。		A、C
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伝え、メディア報道のリスクについて究明する。		A、C
１３	放送の裏側を覗く⑥ ～スポーツ番組	エンターテイ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。		A、C
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。		A、C
１５	まとめ	総まとめと質疑応答		A、C

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	・Teams上で毎回提出してもらう小レポートにコメントをフィードバックする。 ・次回の授業の冒頭で小レポートに対する全体的な考察を行う。 ・希望があれば、個別で質問や疑問、意見などにも答えてゆく。
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いてほしい。 ・豊富な映像を視聴し、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のALを駆使した講義を展開してゆくため、授業に積極的に参加する意識を持ってほしい。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCもしくはスマホなど、Teamsを使用できるデバイスを使用し、必ずマイク機能、カメラ機能を「ONにできる状態」にして授業に参加すること。	出席確認の方法	授業参加状態をオンラインで記録、録画して出欠を確認する。同時に、毎回授業の最後に提出する小レポートが出席の条件となる。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	リアルタイムのオンラインで、以下のような流れに従って時間割通りに授業を開始、終了する。 ①レジュメに従いPPTを視聴しながら講師が講義を行う：40分　②講義内容に関係する映像視聴などを行う：5分 ③ALによるディスカッションやディベートを行う：10分　④ディスカッションの成果をプレゼンテーションする：20分 ⑤プレゼンテーションに講師から考察、コメントを加える：5分　⑥小レポート作成→提出でその回の授業の理解度をはかる：10分		
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。 　レポートは5段階評価で数値化され加点される。欠席をすると小レポートを提出できないため、加点対象にならない。 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。		
教科書	特に指定図書はないが、事前にTeamsの「ファイル」機能を利用して毎回のレジュメを教科書として配布する。講師が作成した映像も教科書として使用する。	参考文献	授業内で紹介してゆく。

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：講義後の30分程度 場所：授業実施教室
	△	○	△	◎	○	○		

Ⅲ-3 専門選択科目（1）

授業科目名	授業形態	単位数	科目ナンバー	授業形式
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	6

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

回	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。			F
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）			
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、教務委員会において単位認定の可否を総合的に判断する。		

教科書	個別に指示する				参考文献	個別に指示する		
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	学外活動に関する相談は、専任教員が随時受け付ける。
	※	※	※	※	※	※		

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	152
MM 211	西洋美術史Ⅱ	後期	近藤　真彫	2	153
MM 212	日本美術史Ⅱ	後期	吉澤　早苗	2	154
MM 213	東洋美術史Ⅱ	後期	田辺　　理	2	155
MM 214	ロックミュージック概論Ⅱ	後期	伊丹谷良介	2	156
MM 215	非言語コミュニケーション論	後期	竹内　一郎	2	157
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	89
MM 265	人物描写基礎	後期	安田　隆浩	2	158
MA 227	コミックイラスト概論	後期	市野　治美	2	159
MA 267	マンガ表現研究	後期	たちばないさぎ	2	160
AN 229	アニメ制作・研究基礎Ⅱ	後期	橋本　三郎	2	161
AN 253	アニメスキルⅡ	後期	古瀬　　登	2	162
AN 266	アニメデジタル基礎	後期	芦谷　耕平	2	163
AN/MM 226	現代アニメ文化論Ⅱ	後期	月岡　貞夫	2	164
AN/MM 290	水墨画	集中	王　　子江	2	165
GA 256	プログラム基礎	後期	薄井　　隆	2	166
GA 268	ゲームシナリオ制作	後期	井上　幸喜	2	167
GA 255	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	吉岡　章夫	2	168
MD 270	モーショングラフィックスⅡ	後期	金子　　修	2	169
GA/MD 257	インタラクティブデザイン	後期	増田　宗嶺	2	170
IL 259	絵画実習	後期	城芽ハヤト	2	171
IL 260	版画表現	後期	四宮義幸・清水友乃	2	172
IL 219	イラストレーション概論Ⅰ	後期	北見　　隆	2	173
IL/MM 261	イラストレーションⅠ	後期	高田　美苗	2	174
IL/MD 269	視覚表現Ⅰ	後期	たぶき正博	2	175
MD/MM 221	デザイン概論Ⅱ	後期	中村　泰之	2	176
MD 225	メディアリテラシー	集中	北村伊知郎	2	177
MD 264	映像・演出Ⅱ	後期	真島ヒロシ	2	178

※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	授業形式
芸術学Ⅱ	平山　敬二	講義	後期	2	1	MM 210	2

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

回	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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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、その相違についても解説する。	事前/授業内容についての事前考察(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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、両者の相違についても解説する。	事前/授業内容についての事前考察(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E
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(2.0H) 事後/講義ノートの復習と考察・読書(2.5H)	D・E

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・Microsoft Word/Microsoft PowerPoint	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分 ・講義ブロック1：講義・説明15分→リアクションペーパー1の作成（5分） ・講義ブロック2：講義・説明20分→リアクションペーパー2の作成（10分） ・講義ブロック3：講義・説明15分→リアクションペーパー3の作成（10分） ・連絡事項・その他：5分（毎回リアクションペーパー1・2・3のすべての提出で出席とする。）		
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。		

教科書	なし	参考文献	『芸術学（改訂版）』／渡辺護／東京大学出版会／3,520円、『美学のキーワード』／W. ヘンクマン他編／勁草書房／4,400円

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 teams等を使用
	△	○	―	△	△	◎		

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	授業形式
西洋美術史Ⅱ	近藤　真彫	講義	後期	2	1	MM 211	2・5

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

回	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）	E
2	バロック美術	17世紀のスペインとイタリアの美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
3	北方のバロック美術	17世紀のフランドルとオランダの美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
4	ロココ	18世紀のフランスを中心としたロココ美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
5	古典主義：フランス	17世紀から18世紀のフランス美術の古典主義について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
6	古典主義：イギリス	18世紀イギリス美術の古典主義について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
7	ロマン主義	19世紀前半のフランス美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
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について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
9	世紀末美術	世紀転換期のヨーロッパ美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１０	モダン・アート：ヨーロッパ	20世紀前半のヨーロッパ美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１１	モダン・アート：アメリカ	20世紀前半のアメリカ美術について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１２	現代アート	美術史において現代をどう捉えるかを考える	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１３	日本美術との関係	日本美術と西洋美術の影響と相違について解説する	事前/時代背景の確認（1時間） 事後/内容の復習（2時間）	E
１４	前半まとめ	17世紀から18世紀までの美術史を復習する	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	E
１５	後半まとめ	19世紀以降の美術史を復習する	事前/これまでの整理（3時間） 事後/内容の復習（1.5時間）	E

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る
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、疑問点は調べること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsでのppt講義の視聴ができること	出席確認の方法	開始時のforms記入と終了時のコメントペーパー提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	10分　出席確認、授業説明 70分　講義（ppt+参考資料＋チャットでの意見交換） 10分　コメントペーパーの記入		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①毎回のコメント（60%）：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。自分の印象を具体的に言葉で説明ができるか。 ②レポート（40%）：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		
教科書	適宜ハンドアウトを配布する	参考文献	適宜紹介する

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	授業形式
日本美術史Ⅱ	吉澤　早苗	講義	後期	2	1	MM 212	2

科目の概要および目的

この授業では、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）

本学のディプロマ・ポリシー（とくに専門的知識や技能の活用力の養成）にもとづき、以下を主な到達目標とする。
・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。
・各時代や作家など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記述する力を養う。

授業内容

回	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	授業に関する説明 日本美術史関連資料の紹介	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/授業で紹介された資料等の閲覧(2.5時間)	F
2	鎌倉時代（1）	鎌倉時代の美術（彫刻）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
3	鎌倉時代（2）	鎌倉時代の美術（建築・絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
4	鎌倉時代（3）	鎌倉時代の美術（絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
5	室町時代（1）	室町時代の美術（絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
6	室町時代（2）	室町時代の美術（絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
7	室町時代（3）	室町時代の美術（工芸・建築）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
8	桃山時代（1）	桃山時代の美術（建築・絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習（1.5時間） 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
9	桃山時代（2）	桃山時代の美術（絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
10	桃山時代（3）	桃山時代の美術（絵画・工芸）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
11	江戸時代（1）	江戸時代の美術（前期：建築・絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
12	江戸時代（2）	江戸時代の美術（前期：絵画・工芸）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
13	江戸時代（3）	江戸時代の美術（中期・後期：工芸・絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
14	江戸時代（4）	江戸時代の美術（中期・後期：絵画）	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F
15	まとめ	鎌倉時代から江戸時代にかけての日本美術史の総まとめ	事前/高校レベルの日本史の復習(1.5時間) 事後/配付教材等による授業の復習(2.5時間)	F

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	毎回提示する課題については、次回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	日本美術史の背景にある一般史（日本史）について、高校の教科書レベルの内容は理解しておくこと。 授業で取り上げる作品のみならず、日頃からさまざまな美術作品に関心を向けることが大切。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	造形作品の図版を表示するので、大きな画面をもつ機器（PC）の利用が望ましい。 Microsoft Teamsは必須。	出席確認の方法	Microsoft Teamsの機能（「出席者リスト」）および提出課題により確認。
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	①出席確認、授業概要説明等［5分程度］ ②課題解説（Microsoft Teamsを利用したライブ講義）［15分程度］ ③授業連絡、質疑応答等［10分程度］ ④オンデマンド講義＋課題演習［60分程度］		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	評価方法：主に毎回の提出課題により評価する（すべての課題を提出することが成績評価の前提となる）。 評価割合：平常点（課題への取り組み姿勢）（10%）＋提出課題の成績（90%）　※　割合は目安 評価基準：各時代の代表的な作品についての理解度、および造形作品についての記述力をはかる。		
教科書	なし	参考文献	『カラー版 日本美術史』（増補新装）　辻惟雄監修 美術出版社 2,052円ほか（その他の文献についてはオリエンテーションの際に紹介する）

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	Teams上のチャットなどを利用
	―	○	―	○	△	◎		

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	授業形式
東洋美術史Ⅱ	田辺　理	講義	後期	2	1	MM 213	2

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

回	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（2時間） 事後/仏像について（2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(2時間) 事後/仏像の種類について(2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（2時間） 事後/釈迦牟尼について（2時間）	
4	インド初期仏教美術史１	古代インドのバールフット、サーンチー、ボドガヤ、マトゥラー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(2時間) 事後/古代インドの仏教美術(2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(2時間) 事後/古代インドの仏教美術(2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(2時間) 事後/ガンダーラの歴史（2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（2時間） 事後/仏教寺院に行く（2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(2時間) 事後/ガンダーラの仏教彫刻(2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（2時間） 事後/仏像の起源の確認（2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(2時間) 事後/風神雷神図の確認(2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(2時間) 事後/仁王像を確認(2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(2時間) 事後/四天王の図像を確認(2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(大地の豊穣、子供の守護、安産の女神)像まで遡って解説する。	事前/鬼子母神を確認（2時間） 事後/鬼子母神像を確認（2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(2時間) 事後/バッカス神像について確認(2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（2時間） 事後/これまでの確認（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	・提出した後、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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコン	出席確認の方法	毎授業後に小レポートを提出すれば出席となる
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業毎に10分から15分で授業内容の確認と質問に回答を行う。その後、およそ50分から60分の授業を見る。授業終了後、15分から30分の時間で授業内容をまとめた小レポートを書いて提出する		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	小レポート提出（70%）：毎回の授業後に授業内容（感想・疑問点を含む）をまとめた小レポートを提出。理解度を評価する。なお、配布資料やインターネット上からコピー＆ペーストされたものは評価しない。 平常点（30%）：小レポートの提出状況で評価する。		

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		
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	Teams上のチャットなどで質問などは常時受け付けている
	○	○	―	○	―	◎		

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	授業形式
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	5

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

回	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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F
１１	ヒップホップとラップ	他のスタイルと組み合わされたラップについて	事後/授業内容の確認(4時間30分)	F
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)	F
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)	F
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)	F
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)	F

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	特になし	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント提出。リアクションペーパーの提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業説明　10分 ワーク１　講義5分　ワーク①10分　解説10分 ワーク２　講義5分　ワーク②15分　解説15分 授業の振り返り　10分　　次回課題説明　5分		
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		

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

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〕の授業終了後 場所：オンライン
	―	―	―	△	―	◎		

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	授業形式
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	5

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、伝達の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。

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付き、実践の一歩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

回	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	ハイコンテクスト	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	ローコンテクスト	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）	C
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）	E
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）	E

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCあるいは、画像を送受信できる機器	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパーの併用。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義（60分）　エクソサイズ（20分）講評（10分）		
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		

教科書	竹内一郎『やっぱり見た目が9割』（新潮社）814円	参考文献	竹内一郎『人は見た目が9割』新潮社　680円

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	授業形式
人物描写基礎	安田　隆浩	演習	後期	2	1	MM 265	6

科目の概要および目的

7、8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

回	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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
１５	クロッキー１４	自由ポーズを描く	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)	E

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。 ・最終課題は提出日に個人ごとにコメントします。
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抽選を行います。 ・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業初めに出欠を点呼をとります。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：５分～10分 ・クロッキー：15分／全体へのアドバイスや個人毎の質疑応答、アドバイスを５回繰り返します。 ・次回課題説明５分（講評時は１時間ほど）		
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。 ①クロッキーの枚数（20%）：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（60%）：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。		

教科書	なし	参考文献	随時貸与。

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)
	○	◎	―	○	―	△		

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	授業形式
コミックイラスト概論	市野　治美	講義	後期	2	1	MA 227	5

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繋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

回	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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
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/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)	E
１５	総括とレポート提出	課題レポート提出		E

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、授業内でプレゼン、講評。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・PC、マイク、カメラ等、通信環境の成り立つデバイス ・Word。アクロバットなど作文ツール	出席確認の方法	・点呼確認 ・提出課題発表
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・導入・授業のガイダンス ・コミックイラスト概論の講義　20分 ・提出課題講評　60分 ・今日のまとめと課題説明　10分		
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）		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

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や、分かっているようで分からない建築物や動植物などの構成を詳しく学んで描き、作品に生かせるようにする。
その比率に合わせて人間も描き、絵に違和感が出ない画面構成を研究する。

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背景技能、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
・指定の入ったネームから原稿を完成させる

授業内容

回	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／ドア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／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）	
4	基本背景（4）	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）	
5	基本背景（5）	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）	
6	基本背景（6）	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）	
7	基本背景（7）	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）	
8	基本背景（8）	クロッキー／馬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）	
9	基本背景（9）	クロッキー／音楽イメージ漫画講評会／料理を作画する	事後/授業内の課題を完成させる（1時間）	D
１０	基本背景（10）	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）	
１１	基本背景（11）	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）	
１２	基本背景（12）	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）	
１３	基本背景（14）	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）	
１４	基本背景（15）	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	講評会	背景・原作付き２Ｐ漫画の発表、講評会	事後/講評の結果を以後の自分の作品に生かす	D

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票を提出
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・クロッキー：20分 ・ペン使い練習：10分 ・その日の演習説明：10～20分 ・実践のワーク：65～75分 ・振り返り／次回課題説明：5分		
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提出物（70%）：課題の完成度・〆切が守られているかを評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業終了後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	授業形式
アニメ制作・研究基礎Ⅱ （旧 アニメ制作・研究基礎）	橋本　三郎	講義	後期	2	1	AN 229	6

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、さらに作品の制作設計・作品の内容、目的（メッセージ）について基礎的問題の理解・把握をさせ、作品構成技法の修得を目的とする。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

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

授業内容

回	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　構成・予定　学習法　課題説明	事後/復習(レポート作成)(4時間)	
2	長編アニメの歴史	アニメ映画の年表提示　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
3	映像構成①	アニメ映画の制作メイキングから学ぶ　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
4	映像構成②	アニメ映画の制作メイキングから学ぶ　ストーリーからストーリーボードへ 参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
5	映像構成③	アニメ映画の制作メイキングから学ぶ　ストーリーから世界観へ　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	D
6	映像構成④	アニメ映画の制作メイキングから学ぶ　ストーリーからキャラクターへ　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
7	映像構成⑤	ストーリーから美術設定へ　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
8	映像構成⑥	ストーリーからアニメーションスタイルへ　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
9	巨匠達における真理	数々の長編映画から学ぶ真理　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１０	ステージング	アニメ画面と舞台の相違点とは　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１１	コンポジション	画面構成の効果的手法とは　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１２	アクションの分析Ⅰ	カット中のキャラの動きの意味　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１３	アクションの分析Ⅱ	キャラクターの存在感のあるアニメとは　参考映像視聴	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１４	アクションの分析Ⅲ	キャラクター間の相関図の重要性とは	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（2時間）	
１５	まとめ	アニメに必要な技術について	事前/課題の確認（2時間） 事後/課題の復習（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	・「アニメ制作・研究基礎Ⅰ」	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
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	旺盛な好奇心と向上心。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼もしくは出席カード
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認（10分） 資料鑑賞・講義（80分）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①レポート（70%）：授業内容の理解度を評価 ②平常点（30%）：授業態度を評価		
教科書	授業内にて指示	参考文献	授業内にて紹介

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〕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	授業形式
アニメスキルⅡ	古瀬　登	演習	後期	2	2	AN 253	6

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。もっともアニメーション的でありもっとも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はずすことのできない講座である。

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

回	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）	B、E
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）	B、E
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）	B、E
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）	B、E
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）	B、E
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）	B、E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
１２	課題b　動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
１４	課題b　撮影	撮影・書き出しして提出	事後/課題の制作（3h）	E
１５	課題b　提出・講評	課題提出と指導師のチェック＆リテイク	事前/課題の制作（3h）	E

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」の単位を修得していることが望ましい ・必要な用具①アニメーション用タップ ②動画用紙（7階事務局にて販売）③鉛筆Bまたは2B ④色鉛筆赤・青　を初回授業時までに事前に購入しておくこと ・デジタル作業可		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・作画作業65分 2コマ目 ・作成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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・完成度はどうか。PCツールを使いこなせているか		

教科書	なし	参考文献	課題ごとに資料配布

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	授業形式
アニメデジタル基礎	芦谷　耕平	演習	後期	2	1	AN 266	1+5（6）

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

回	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/動画編集の基本の予習(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/動画編集の基本の予習(毎週1時間) 事後/Adobe CSシリーズの起動練習(毎週1時間)	F
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		F
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		F
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		F
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	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)	F
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		F
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/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)	F
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/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)	D
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/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)	F
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	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)	F
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		F
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)	F
１４	作品提出（１）	仕上がった課題を指導師にチェックしてもらう		C
１５	作品提出（２）	制作課題の講評会を行う	事前/最終課題を完成させる(15時間)	D

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のたちあげ、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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・Adobe Premiere/After Effects	出席確認の方法	・指定のタイミングでコメント投稿や出席票、出席者リスト、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義1：説明10分 →思考の ワーク1：10分 → 解説10分・その日の講義2：説明10分→ 実践のワーク2：15分 → 解説15分 ・授業の振り返り5分 ・次回課題説明5分 ワーク1とワーク2の提出で出席など ・その授業回によってフレキシブルに対応。		
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		

教科書	なし				参考文献	アニメーションの基礎知識大百科・AfterEects for アニメーション（の冒頭）		
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
	○	◎	―	―	―	◎		

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	授業形式
現代アニメ文化論Ⅱ	月岡　貞夫	講義	後期	2	1	AN/MM 226	5

科目の概要および目的

私の先輩プロデューサーの著書「娯楽映画の骨法」の中に映画は悪が面白いほどおもしろくなる、という一文がある。これに共感した私は物語における悪というものの研究をしてきた。世界の三大宗教の戒律では、取るな盗るなかれ、騙すな嘘はダメ、殺すなまではある。物語の中には宗教の戒律を越えた悪が多く存在する。シェークスピア物語群16世紀、古くは我が国の「忠臣蔵」17世紀。ビクトル・ユーゴー「ノートルダム・イン・パリ」アレクサンドル・デュマ「モンテクリスト伯」18世紀、の悪はなにか。19世紀「ハリーポッター」2.360万部、映画興収77,706億ドル。「半沢直樹」最高視聴率42%。「鬼滅の刃」１億２千万部、映画興収３百億突破。この大ヒットコンテンツに共通する悪はなにか。合わせて共通する面白さの研究は必要である。
講座は諸事情によりゼミ形式にはならないので、一方的なスピーチ形式となるので、基本的に事前の準備は不要だが簡単なレジュメは発信するとして、生徒は必ずメモをとることを要望する。不明な単語や言葉が出てきた場合、メモをとり、スピーカーに質問するなり辞書で調べてほしい。

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、自分の作品づくりに繋げることができる。

授業内容

回	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	アニメにおける短編と長編	長編とは劇場用アニメ、短編とは個人又は大学におけるアニメ。その間にあるテレビシリースは22分の中編だ。何を学ぶのか。	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。（対象物語は各自が選ぶこと）（60分）	
2	物語の骨法は悪にある	物語を語る人は人に何を伝えたいのか、必ず何か伝えたいものがあるはずなのだ。		
3	宗教の悪は欲望にあり	人間の欲望に終わりはないというが、このコロナ渦で生きる欲望すら見いだせず、自死を選ぶ人が多いのは残念だ。		
4	奪う・取る・嘘・騙す・殺すなかれ	こうした悪は法律でも書かれているが、世の中には法でも宗教でも書かれていない悪というものが、山のようにあるのだ。		
5	キリスト教の悪	悪はキリスト教がつくった・ニーチェ。朱子学の悪について		
6	ｊｊルソー、Ｅカント、Ｆニーチェ、の悪論	宗教が語らない悪		
7	悪の象徴としてのキャラクター	悪魔サタンは象徴としてのキャラクターだ。日本のキャラは言わずもがな、鬼であった。		
8	殺す＝復讐（仇討ちもの」	殺人行為は絶対悪だが、これは結果である。その原因こそをさくるべきだ。		
9	現代の悪は苛め	「忠臣蔵」から「モンテクリスト伯」まで		
１０	嫉妬	「メデア」、「カルメン」、「オセロ」、「出世景清」		
１１	「ノートルダム・イン・パリ」	嫉妬は男と女の間にだけ発生するものではない。競争相手間にはよく発生するし、女性だけの特有のものでもない。		
１２	オイデェプス王の物語	父と男の子の葛藤はイデプスコンプレックスという		
１３	劣等コンプレックスと優越コンプレックス	コンプレックスは諸悪の根源か		
１４	「白雪姫」と「シンデレラ」「雪の女王」	魔女列伝と中国の三大悪女。ディズニーのアナはダイアナコンプレックスという。		
１５	自然悪と怨霊について	自然悪は象徴として、例えばホラーNo1「ドラキュラ」は蝙蝠であり疫病でありコロナ・ウイルスの象徴なのである。		

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	授業内で紹介
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	なし	出席確認の方法	授業冒頭にTeams上のチャットで確認を行う
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出欠確認（10分） テーマに関する講義・質疑応答①（20分）／テーマに関する講義・質疑応答②（20分） テーマに関する講義・質疑応答③（20分）／テーマに関する講義・質疑応答④（20分）		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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〔木曜日〕12：30～18：30（ただし授業時間を除く） オンライン
	○	△	△	―	○	◎		

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	授業形式
水墨画	王　子江	講義	8月 集中講義	2		AN/MM 290	6

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

回	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	事前・事後／授業中に描いた作品の復習（90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	・授業中に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。）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	指定のタイミングで出席票を提出させる。
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	集中講義のため、授業内で説明予定。		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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：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	授業形式
プログラム基礎	薄井　隆	演習	後期	2	2	GA 256	6

科目の概要および目的

プログラムは、コンピューター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

回	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1.0(時間) 事後/授業内容の復習2.0(時間)	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
4	関数	「関数」の説明と演習	事前/疑問点の整理 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
7	中間課題演習（1）	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 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
8	中間課題演習（2）	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 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
9	中間課題演習（3）	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 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
１０	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 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	
１１	課題制作（2）	企画、プログラムデザイン	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
１２	課題制作（3）	プログラムコーディング	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
１３	課題制作（4）	プログラムコーディング	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
１４	課題制作（5）	制作、疑問点の解決	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
１５	課題発表	課題の提出、発表、講評	事前/発表準備 2.5（時間） 事後/まとめ・整理 0.5（時間）	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票、またはそれに準ずるものにより確認
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	前回の振り返り（10分）実習を伴う講義（120分）演習、質疑応答（50分） 10回以降 前回の振り返り（10分）実習を伴う講義（50分）演習、質疑応答（120分）		
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。		

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します。

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：出講日前後、これ以外については応相談
	◎	△	―	―	△	◎		

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	授業形式
ゲームシナリオ制作	井上　幸喜	演習	後期	2	2	GA 268 GA 159	6

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の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

回	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)	A
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)	E
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	F
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	A
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	F
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	F
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	E
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2時	E
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	A
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/参考映画の構成検証　3時間	B
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/参考映画の構成検証　3時間	B
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	C
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	C
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	C
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2時間	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼及び課題提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出 20分～150分授業 150分～180分　内容見返り、課題出題と質疑応答		
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		

教科書	なし	参考文献	授業内で随時紹介

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	授業形式
コンピュータグラフィックスⅡ	吉岡　章夫	演習	後期	2	2	GA 255 GA/MD 471	6

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、レンダラーといったCGの概念を理解する。

授業内容

回	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	事前/業界調査3（時間） 事後/制作3（時間）	E
2	モデリングの基本	静物のモデリング②	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
3	親子関係	オブジェクトの親子関係を学ぶ	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
7	リギング	ボーンのセットアップ、ウェイト調整	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１０	シーンの作成	カメラの作成、シーンのマージ	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１５	プレゼン・講評	制作した作品を全員で講評する	事前/制作3(時間) 事後/フィードバック確認3(時間)	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	20分：該当回の授業の内容の説明 150分：実技 10分：クロージング解説		
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。		
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

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	授業形式
モーショングラフィックスⅡ	金子　修	演習	後期	2	2	MD 270	6

科目の概要および目的

Adobe PremiereとAfterEffectsをつか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ー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。VFX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～納品式の実践的な作業工程を学ぶ。
※授業科目はモーショングラフィックスではあるが、実写編集作業やVFXなど幅広く学習する

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。
・VFX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行えるようになる

授業内容

回	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	Premiere 基礎1	配布素材を使った編集、ナレーションと音楽、テロップをつける。LumetriやAEの連携、音編集	事前/シラバス確認　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	
2	Premiere 基礎2	youtubeを意識したコンテンツを作成　テロップなど	事前/本日の内容を予習　（1時間） 事後/課題を作成　（1時間）	
3	Premiere 応用1	課題制作～発表　台本・撮影の仕方について	事前/課題制作　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	C
4	Premiere 応用2	課題制作（自己紹介ムービー）撮影・編集	事前/撮影　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	
5	Premiere 応用3	課題制作（自己紹介ムービー）撮影・編集	事前/編集作業　（1時間） 事後/ムービーを完成させる（1時間）	
6	発表/AE 合成の基礎	前回の課題を発表、考察。合成の基本。花火、分身などFixを使った合成	事前/発表の準備　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	C
7	AE 合成の応用	グリーンバックを使ったキーイングなど　トリックムービーについて	事前/撮影を終わらせる　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	
8	トリックムービー	課題制作（トリックムービー）	事前/撮影を終わらせる　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	
9	発表/トラッキングの基礎	前回の課題を発表、考察。３Dの貼り付け、邪魔ものを消す、HUDなど	事前/本日の内容を予習　（1時間） 事後/課題を作成　（1時間）	C
１０	トラッキングの応用	トラッキングを使ったアニメーション制作	事前/本日の内容を予習　（1時間） 事後/課題を作成　（1時間）	
１１	VFX（1）	前回の課題を発表、考察。エフェクト、Particularの使い方。プラグイン。 炎、煙、水の表現、プラグイン	事前/発表の準備　（1時間） 事後/本日の復習　（1時間）	C
１２	VFX（2）	映画のタイトルを作る	事前/本日の内容を予習　（1時間） 事後/課題を作成　（1時間）	
１３	発表/最終課題制作	前回の課題を発表、考察。最終課題制作	事前/発表の準備　（2時間） 事後/本日の復習　（1時間）	C
１４	最終課題制作	最終課題制作	事後/ムービーを完成させる（2時間）	
１５	最終課題発表	課題を発表、考察。	事前/発表の準備　（2時間） 事後/本日の復習　（1時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「モーショングラフィックスⅠ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	・課題発表に対してコメントします。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・AfterEffectsの基礎知識を習得している。 ・動画撮影するため機材が必要（動画撮影機能付きのスマホ、デジカメラ、一眼レフなどでよい） 安いものでよいので三脚があるとよい		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	Teams内のチャット
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	①授業の説明と前回のおさらい（10分） ②基礎技術：その日の課題をPC画面を見ながら一緒に作業→練習（40分） ③実践ワーク：練習課題を学生が各自作業→解説（40分） ※②～③の繰り返し ④授業の振り返りと次回課題の説明（10分） ２～３週に一度、学生が課題の発表を行う		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（最大10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通常課題（最大60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。		

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介

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	授業時間前後もしくはTeamsのチャットにて質問
	◎	◎	―	―	―	◎		

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	授業形式
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	6

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

回	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	E
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	C、E
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	C、E
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	C、E
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	C
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）	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	B、E
１１	グループ制作（3）	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	B、E
１２	グループ制作（4）	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	B、E
１３	グループ制作（5）	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	B、E
１４	グループ制作（6）	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	B、E
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	C

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。 ・Adobeソフト各種、Unity, VisualStudioCode		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業内点呼、または講義内提出物
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 10分：業界トピックの紹介 5分：出席点呼 10分：先週の振り返り、本日の講義内容の説明 65分：作業の説明 実作業	2コマ目 70分：作業の説明 実作業 10分：進捗ファイル提出 10分：まとめ	
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		

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

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	授業形式
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	6

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

回	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）ポーズ構成	描いている学生同士のデッサンを指導します。週をまたいでの制作につき、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(1H)	F/B
2	人物デッサン（2）描きこみ	動いているひと同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(0.5H)	F/B
3	人物デッサン（3）ビジュアルとしての考察	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/完成データ化 ファイリング(1.5H)	F/D
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　（感染症状況によって変更あり）	事前/プリント読み 対象作家チェック(1H) 事後/感想文作成(1H)	B/E
5	音楽を描く／LPレコードジャケット（1）構成アイディア	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)	F
6	音楽を描く／LPレコードジャケット（2）下描き	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)	F
7	音楽を描く／LPレコードジャケット（3）本画制作	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)	F
8	音楽を描く／LPレコードジャケット（4）音楽を感じる	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(1.5H)	F/D
9	細密着彩／自画像（1）構成	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)	F
１０	細密着彩／自画像（2）作画	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)	F
１１	細密着彩／自画像（3）仕上げ	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)	F/D
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)	F/E
１３	人体ヌード（着彩）(1) レイアウト	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(1.5H) 事後/制作作品過程画像(0.5H)	F
１４	人体ヌード（着彩）（2）作画	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/彩色画材描法研究(1H)	F
１５	人体ヌード（着彩）(3) 彩色完成	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)	F/D

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 ・モデルデッサンの場合、時間厳守・電子機器禁止・足早に横切らないなど、敬意を持った対人マナーが備わっていることが絶対		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼により確認をします。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	毎回冒頭２０分は人物クロッキー。各課題初回授業で課題説明。授業中は学生の自習制作を基本とし、制作状況を見て随時個人指導コメント。制作初心者へは初歩的技法指導コメント。城芽も可能な範囲で同課題制作。９０分時点で１０分間の休憩。　各課題終了時で全体講評４０分。（モデルデッサンではポーズのタイムテーブル優先。ポーズ２０分／休憩１０分。ポーズ中の入室禁止）		
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。		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業後 場所：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）／Teams
	○	◎	―	―	◎	◎		

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	授業形式
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	6

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

回	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）	E
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
8	凸版印刷の実習（2）	版分解と彫り	事前/原画を作成（3H）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
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）	E、C
１５	合評	作品の発表と合評	事前／発表の準備（1H）	C、D

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	・制作途中のコメント、及び完成後に合評します。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・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しないように。 ・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	対面による確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	参考作品などを見ながらの講義の後、各自の作品制作のプラン作り、実践。制作課程での適時の相談、アドバイスなどを経て完成させる。　完成後、合評でのプレゼンテーションと講評など。		
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		

教科書	授業内で資料を配布する				参考文献	なし		
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：出講日の授業前 場所：イラストレーション研究室（812）または501教室
	○	◎	―	△	―	○		

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	授業形式
イラストレーション概論Ⅰ	北見　隆	講義	後期	2	1	IL 219	5

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事ができる。
・配色等、自己の色彩感覚が確認できる。

授業内容

回	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/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	D
2	古代美術	エジプト美術解説と、エジプト流の絵を描いてみる。作品講評	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
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。中世の写本を例に装飾文字を描いてみる（1）	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
4	ヨーロッパ中世美術（2）	中世の写本を例に装飾文字を描いてみる（２）作品講評	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	C
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（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
6	日本における印刷の歴史と木版画　浮世絵を描く（1）	知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　講師チエック	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	D
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　PCによる作画も可	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
8	浮世絵を描く（3）	現代の浮世絵を描く（3）制作作業	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
9	浮世絵を描く（4）講評会	現代の浮世絵を描く　作品講評	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	C
１０	アールヌーボーとジャポニズム/産業革命と児童図書	１９世紀末ヨーロッパにおける、日本美術の影響と装飾様式について。当時のイギリスにおける、挿絵の黄金時代について	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
１１	写真機の発明と絵画の関係	写真が絵画に与えた影響を解説	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
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（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	D
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（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	E
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（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	C
１５	授業の総括と小課題	この授業のまとめと小課題（アイデアスケッチと授業感想）	事前学習（授業概要の認識/1時間） 事後学習（描写練習/1時間）	D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	発想表現を履修している事が望ましい	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、手書きの場合は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。PCによる課題提出も可とする。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	デジタルカメラ（カメラ付き携帯電話可）また作品をPCで作画する学生は、任意の作画ソフト。	出席確認の方法	チャットと音声による確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講師による講義（４０分）、課題制作（４０分）出席確認（１０分）。作品講評の場合は、講義（２０分）、講評（６０分）出席確認（１０分）程度の配分を予定。		
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。		
教科書	無し	参考文献	無し

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	授業形式
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	6

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
・条件の制限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

回	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	課題説明。「不思議の国のアリス」DVD鑑賞。	事前/「不思議の国のアリス」を読む（3時間） 事後/アクリル画のラフ案を練る（1時間）	D
2	アクリル画講座（1）	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（1時間） 事後/ラフ案を練る（1時間）	E
3	アクリル画講座（2）	アクリル画制作。講評会。	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	C
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/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
5	絵本（2）	台割に従って下絵を描く。	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
6	絵本（3）	「不思議の国のアリス」の１見開き目を描く。	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/制作（１時間）	E
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（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１３	絵本（10）	「不思議の国のアリス」の扉・奥付を描く。	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１４	絵本（11）	「不思議の国のアリス」の表紙を描く。	事前/制作（１時間） 事後/制作（１時間）	E
１５	講評、及び発表	講評会	事前/発表の予習（１時間） 事後/復習（１時間）	C

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。２回目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、SM（サムホール）サイズのキャンバスボードを持参すること。 ・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・出席確認：５分 ・授業説明：10分 ・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック ・作業の片付け：20分		
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。		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
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 115	6

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、人工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
・製図用具を使い複雑な立体を描ける
・図形やグリッドを使い模様やパターンを作れる
・パース（遠近）を使いリアルな人工物が描ける
・パース（遠近）を使い背景が描ける

授業内容

回	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/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と技術を説明する　三角定規とコンパスを使い作図の基礎演習を行う	事前/製図用具準備（1.5時間） 事後/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/製図用具練習（1時間） 事後/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/参考書で予習（1.5時間） 事後/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 部屋を描く　演習作品の講評	事前/参考書で予習（1.5時間） 事後/演習完成と復習（1.5時間）	F
6	立体図法３演習	軸測投影（アイソメトリック）図法の説明と演習 絵地図を描く　演習作品の講評	事前/参考書で予習（1.5時間） 事後/演習完成と復習（1.5時間）	F
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/参考書で予習（1.5時間） 事後/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/参考書で予習（1.5時間） 事後/演習完成と復習（1.5時間）	F
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/参考書で予習（1.5時間） 事後/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/参考書で予習（1.5時間） 事後/演習完成と復習（1.5時間）	F
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/画材準備（1時間） 事後/アイデア考案（2時間）	D
１２	パース作品制作２	課題制作作業　アイデアを確認し指導を行う	事前/アイデア考案（1時間） 事後/下書き作業等（2時間）	
１３	パース作品制作３	課題制作作業　下描きを確認し指導を行う	事前/参考書で確認（1時間） 事後/転写作業等（3時間）	
１４	パース作品制作４	課題制作作業　個別に指導を行う	事前/制作進行（2時間） 事後/制作進行（3時間）	
１５	パース作品制作５と講評	課題制作作業、個別に指導を行う まとめと講評　感想発表	事前/制作進行（2時間）	F

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時の点呼と演習プリントの提出
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	前回演習課題の講評（30分） 演習内容の講義と説明（40～60分） 演習と指導（90～120分） 演習のまとめと次回の説明（20分）		
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		
教科書	なし　（プリント配布）	参考文献	「パースの描き方」K's Art著　グラフィック社　1,540円

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：出講日の授業前後30分 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	授業形式
デザイン概論Ⅱ	中村　泰之	講義	後期	2	1	MD/MM 221	5

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

回	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どのように分類されるのかを概説する	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について歴史や技術、事例を概説する	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	スペースデザインについて歴史や技術、事例を概説する	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1　歴史	グラフィックデザインの歴史について概説する	事前学習(リサーチ:2h) 事後学習(ノートのまとめ:2.5h)	
5	グラフィックデザイン2　技術	グラフィックデザインの技術について、主にレイアウト。タイポグラフィの観点から概説する	事前学習(リサーチ:2h) 事後学習(ノートのまとめ:2.5h)	
6	グラフィックデザイン3　事例	グラフィックデザインの事例について、主にレイアウト。タイポグラフィの観点から概説する	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を行う（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	ウェブデザイン1　歴史	ウェブデザインの歴史について､インターネット関連の歴史も含めて概説する	事前学習(リサーチ:2h) 事後学習(ノートのまとめ:2.5h)	
１０	ウェブデザイン2　技術	ウェブデザインの技術について、主にHTML、CSS等の基礎技法について概説する	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3　事例	ウェブデザインの事例について、歴史的な流れも含めて概説する	事前学習(リサーチ:2h) 事後学習(ノートのまとめ:2.5h)	
１２	UI/UXデザイン1　歴史	UI/UXデザインの歴史について概説する	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2　技術	UI/UXデザインの技術について､主にペルソナ等の基礎技法について概説する	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3　事例	UI/UXデザインの事例について、歴史的な流れも含めて概説する	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を行う	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を授業内で行う
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	「デザイン概論1」を履修済みであることが望ましい		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsで受講できれば問題ない	出席確認の方法	期限を設定したリアクションシートの提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1.10～15分程度：前回のフィードバック 2.70～75分程度：講義 3.5～10分程度：リアクションシート記入		
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		

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　ダヴィッド社 その他授業で紹介する

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	授業形式
メディアリテラシー	北村　伊知郎	講義	8月集中講義	2		MD 225	2、5

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）

・メディアを通じて得られる情報を批判的に受け取ることができる。
・メディアの特性を理解し、メッセージを発信する上での媒体を使い分けることができる。
・コミュニケーション、メディア、情報などの概念を正しく理解する。

授業内容

回	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	メディアとリテラシー	メディア、及び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）	F
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）	F
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	視ること	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	視られること	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）	D
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）	C
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	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）	
１３	情報	情報という言葉の成り立ちについての解説	事後/内容の復習（30分）	
１４	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	事後/内容の復習（30分）	E
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	授業中にワークや小レポートを課すことがあるため、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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	パソコンでの受講を推奨（授業内でEXCELを使ったワークを行う）	出席確認の方法	コメント投稿や授業終了後の出席提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分 ・講義30分 →ワーク：10分 → 解説30分 ・授業の振り返り、出席10分		
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		

教科書	なし	参考文献	授業中に紹介する

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	授業終了後
	○	○	―	○	◎	△		

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	授業形式
映像・演出Ⅱ	真島　ヒロシ	演習	後期	2	2	MD 264	6

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が習得できる。

授業内容

回	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　(時間)3.0H	A
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　(時間)3.0H	B
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　(時間)3.0H	F
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　(時間)1.5H 事後/演出コンテの完成　(時間)1.5H	A
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　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理・編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理・編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理・編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理・編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/撮影素材整理・編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備　(時間)1.5H	B
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　(時間)1.5H 事後/次週のための編集準備　(時間)1.5H	B
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(時間)3.0H	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	対面授業のため直接点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義or実践ワーク：140分・質疑応答：30分		
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		

教科書	なし	参考文献	必要に応じて適宜プリント配布

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
	○	◎	―	△	◎	◎		

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	180
MA 314	物語創作作法	前期	竹内　一郎	2	181
MA 351	ペン画表現研究Ⅰ	前期	吉田　光彦	2	182
MA 352	コミックイラスト演習Ⅰ	前期	澤田　美樹	2	183
MA 369	デジタルマンガ表現技法Ⅰ	前期	小高みちる	2	184
MA 372	マンガ背景美術Ⅱ	前期/後期	平敷　　隆	2	185
MA 373	ストーリーマンガ制作基礎	前期	深谷　　陽	2	186
MA 374	マンガ制作基礎	前期	楠木あると	2	187
AN 354	アニメ制作Ⅰ	前期	古瀬　　登	2	188
AN 355	アニメ撮影技術Ⅰ	前期	はとりあゆむ	2	189
AN 375	アニメスキルⅢ（中割り）	前期	古瀬　　登	2	190
AN 376	アニメ背景美術Ⅰ	前期	松平　　聡	2	191
AN/MD 312	アニメ演出論Ⅰ	前期	橋本　三郎	2	192
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	193
GA 356	ゲーム企画演習Ⅰ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	194
GA 357	ゲームプログラミング入門	前期	武　　啓志	2	195
GA 358	ゲームサウンド演習	前期	多和田　吏	2	196
GA 359	3DCGⅠ	前期	有冨　洋平	2	197
GA/MD 360	ゲームキャラクターデザイン	前期	井上　幸喜	2	198
IL 361	編集デザイン表現Ⅰ	前期	城芽ハヤト	2	199
IL 362	イラストレーションⅡ	前期	安田　隆浩	2	200
IL 363	視覚表現Ⅱ	前期	たぶき正博	2	201
IL 377	造形表現演習Ⅱ	前期	高田　美苗	2	202
IL/MD 364	グラフィックデザイン演習Ⅰ	前期	松吉　太郎	2	203
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	204
MD 317	映像表現論	前期	池端規恵子	2	205
MD 365	映像制作Ⅰ	前期	仁藤　　潤	2	206
MD 371	撮影技術Ⅰ	前期	神林　　優	2	207
MD 378	メディアプログラミング基礎	前期	原田　　康	2	208
MD 379	メディアCG表現Ⅰ	前期	有冨　洋平	2	209
MD/MM 367	デザイン基礎演習	前期	川野　智美	2	210
MM 315	仕事とキャリアデザインⅠ	前期	佐藤　宏樹	2	211

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	授業形式
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	6

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、客観的に作品をみることができる
・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

回	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）	E
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）	E
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）	E D
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）	E
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）	E
6	静物デッサン（3）	充分に描き込む	事後/クロッキー帳に描く（1H）	E
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）	E D
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E D
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）	E
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）	E
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）	E D

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	・教材費（クロッキー帳、紙、モチーフ等）として1,500円程必要　・「デッサンⅠ」あるいは相当の経験があること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	対面による確認
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	課題のデッサンに取り組むなかで適時、アドバイスなどをして完成させ、完成後は合評の時間を取る。		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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：出講日の授業前 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	授業形式
物語創作作法	竹内　一郎	講義	前期	2	1	MA 314	5

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。

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

回	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	伝統的物語つ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	ブレーンストーミング（1）	他者の意見を聞く	事前／自分の意見をまとめる(30分) 事後／人の意見を整理する(30分)	B
6	ブレーンストーミング（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)	B
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)	E
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）	E
9	ハコの作成（3）	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）	E
１０	作品制作（1）	実際に、シナリオや小説を書く	事前／資料をあつめる（30分） 事後／ハコの完成をする（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)	B

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	一工程ごとに公表します。リアクションペーパーは次回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	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCあるいは画像を送受信できる機器	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパーの併用。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義（30分）実技（40分）講評）（20分）		
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		

教科書	印刷物で配布				参考文献	授業中に適宜紹介する。		
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	授業形式
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	6

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

回	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	各自、出席簿に記入
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	教材のプリントを参考に作品を制作。 前半、作画のポイント等、各自と話し合いアドバイス。後半作品制作。		
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。		

教科書	授業でプリントを配布する。	参考文献	なし

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	授業形式
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	5

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

回	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授業の概要説明。模擬課題の作成と発表。	事前/コミックイラスト とは何かを思索する（１時間）	C
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）	C
5	イラスト講義B（1）	擬人化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）	擬人化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）	擬人化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）	C
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）	C
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）	C
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）	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	CLIP STUDIO PAINT PROまたはEX	出席確認の方法	授業開始時にコメント投稿
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・出席確認および授業説明30分 ・ワーク60分 ・質疑応答タイム10分 ・ワーク70分 ・制作物提出（途中経過含む）5分 ・次回課題説明5分		
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（90%）：授業の内容を理解しているかや表現力、完成度を評価。		

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

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	授業形式
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	6

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

回	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)	E
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(5h)	E
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、　つやベタの塗り方「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(5h)	E
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（5h）	E
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（5h）	E
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ュミレーション 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）	E
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（4h）	E
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(5h)	E
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(5h)	E
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 ・ホワイトペタブラッシュを作る　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(5h)	E
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(5h)	E
１２	これまでの総復習2	アシスタント作業シュミレーション ・・・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)	E
１３	これまでの総復習3	アシスタント作業シュミレーション ・・・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)	E
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）	E
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）	E

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ある程度知っていること。 ・パソコンの基本キー操作ができる、またはiPadでCLIPSTUDIO PAINTの操作ができる、ことが必須。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席を取る 授業で作業した課題を毎回提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	毎回課題データを配布 解説に従って、各自実作業 各自の作業の様子を確認するため、随所でスクリーンショットの送信をしてもらう ※授業中にリアルタイムに質問を受けるので、マイクを用意していただくか、キー入力のスピードが必要です。 授業最後に、作業したデータを提出		
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		

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）

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	授業形式
マンガ背景美術Ⅱ	平敷　隆	演習	前期 後期	2	1	MA 372	6

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。それに付随しての技術、パース定規、グレー、LT化その他を身につけます。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・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

回	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	15回を通して学んでいく事を説明します。主な写真加工について、それに付随する技術等。	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	ショートカットとグレー処理について	クリスタを使用するに際して最低限覚えておく事とグレー処理の下準備	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	定規ツールの使い方と線の引き方	定規ツールの使い方と基礎的な線の引き方を学ぶ。	事前/パース等を理解していた方が入りやすい。(1時間～)	
4	写真の読み込みとLT化の後処理	LT化した写真を使用をいかに使うか学ぶ（線のゴミ取りやパース定規の使い方など）	事前/事前にLT化し、処理した背景などを見ておくと理解がしやすい。(1時間～)	
5	パース定規を使用し実際の背景処理を体験する①	実作業開始。パース定規を使い、実際に本番の線を引いてみる。	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～)	E、F
6	パース定規を使用し実際の背景処理を体験する②	引き続きパー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～)	E、F
7	実際に原稿に使用して雑誌に載る場合の注意点を学ぶ。	実際に原稿に使用して雑誌に載る場合の注意点と、書き文字、及び変形を学ぶ。	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～)	E、F
8	パターンブラシを作成してみる	パターンブラシの作成とそれに伴う使用の仕方を学ぶ。	事前/ツールで簡単な操作などをしていると学びやすい。(1時間～)	E、F
9	曲線ツール、変形などを学ぶ	補助的に曲線、直線を使う事を学び、作業効率を上げます。	事前/やりたい事などが有れば入りやすい。(1時間～)	E、F
１０	グレーの塗り方。選択範囲の取り方を学ぶ。	実際にグレー作業を体に通して理屈を学ぶ。選択範囲の早い取り方を学んで作業効率を上げる	事前/分からない事、出来ない事などを上げておく。(1時間～)	E、F
１１	引き続きグレーを学びます。	ぼかし、重ね等を覚えてグレー効果を理解します。	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～)	E、F
１２	仕上げ技術の確認。	最終仕上げの際して、グレー汚し技術の再確認。	事前/今までに学んだ事等を復習しておく	E、F
１３	グレー処理と汚しを入れる。	実際の背景らしく見えるような処理を学んで無機質な背景から出来るだけアナログに近づけることを学ぶ。	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～)	E、F
１４	曲線ツールの応用と最終的な仕上げ（グレー等）	最終課題に向けて、線のメリハリ、グレーの最終確認と曲線ツールの応用	事前/前回の疑問点が有れば上げておく。(1時間～)	E、F
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～)	E、F

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			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	クリップスタジオEX。タブレット等	出席確認の方法	その授業の課題の時間内の提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業内容の説明（以下に本番の背景に役立てるか？の説明など）やり方を見せた後に実作業をしてもらい自分自身の作品に生かせるように習熟してもらう。		
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		

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

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］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	授業形式
ストーリーマンガ制作基礎	深谷　陽	演習	前期	2	2	MA 373 MA 163	6

科目の概要および目的

漫画独特の表現であるコマワリの手法、そして最も重要と言われるキャラクターについて学び、短編のネームを制作する

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・自分の表現したいテーマ、感情を把握し読者に明確に伝えることが出来る
・コマワリの基本的スキル並びに最適な構図の作り方が身につく

授業内容

回	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	初めに	ガイダンス・コマワリ課題の体験	事後/好きな作品の1p模写　(3時間)	
2	絵変わり	絵変わりについての講義とそれを意識したコマワリ課題	事前/好きな作品の1p模写　(3時間)	
3	アングル	アングルについての講義とそれを意識したコマワリ課題	事前/好きな作品の1p模写　(3時間)	
4	奥行き	奥行きについての講義とそれを意識したコマワリ課題	事前/好きな作品の1p模写　(3時間)	
5	フレーミング	フレーミングについての講義とそれを意識したコマワリ課題	事前/好きな作品の1p模写　(3時間)	
6	フリとウケ	フリとウケについての講義と実践課題	事前/好きな作品の1p模写　(3時間)	
7	キャラクター①基本描写・ゲーム	基本的な人体と顔の描き方についての講義とアイデアを出し合ったキャラクターデザインゲーム	事前/好きな作品のキャラクター研究　(3時間)	
8	キャラクター②設定	自分が漫画に登場させたいキャラクターの設定	事前/自作のキャラクターについて考える　(3時間)	
9	キャラクター③実践	自作のキャラクターを実際にコマの中で動かしてみる課題	事前/自作キャラクターについて考える　(3時間)	
１０	短編ネーム制作①（1）アイデア・構成	8pネームのためのアイデア出しと基本プロットの構成	事前/自分が漫画に描いてみたい要素を考える（3時間）	
１１	短編ネーム制作①（2）制作	8pネームの制作	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	16pネームのためのアイデア出しとプロットの基本構成	事前/自分の漫画に描いてみたい要素を考える（3時間）	
１３	短編ネーム制作②（2）制作	16pのネームの制作	事前/内容を考える（3時間）	
１４	短編ネーム制作②（3）修正	16pネームのブラッシュアップ	事前/内容を考える（3時間）	
１５	講評	講評を行う	事前/自作についての検討（3時間）	C

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	提出物へのコメント、添削
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	自分の好きな作品があること、自分自身が今後描きたい作品のイメージを持つこと		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	氏名読み上げまたは出席票
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義、課題説明15分　ワーク、指導75分　ワーク、指導80分　振り返り5分次回説明5分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①課題（70%）：表現力・完成度の評価 ②平常点（30%）授業時の積極性・マナーなどの評価		

教科書	無し	参考文献	①『もっと魅せる・面白くする魂に響く漫画コマワリ教室』②深谷陽/東京ネームタンク③ソーテック社④2300円（税別）

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	授業形式
マンガ制作基礎 （旧 ヒューマンコミックス）	楠木　あると	演習	前期	2	2	MA 374 MA 252	6

科目の概要および目的

オリジナルマンガを制作する。長さは雑誌用横読みで16?32ページを基本とするが、制限はなし。アナログ・デジタルどちらでも可。オリジナルがどうしても苦手という人は、既存の小説やノンフィクションを原作として漫画化してもよい。キャラクターの描き分けができたら、プロット、ネーム、原稿という手順で作成する。各段階でチェックを入れ、場合によっては修正を必要とする。読み物として成立する作品を一本完成させる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・自分の伝えたいテーマを明確にし、マンガで表現できる。
・プロット、ネームという段階を踏んで、ストーリーマンガを一定期間内に作成できる。
・他者の意見にも耳を傾け、加筆や修正を繰り返しながら作品の完成度を高めていくことができる。

授業内容

回	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・自己PRの作成	講義内容を説明する。商用にも使える自画像とPR文を各自作成する。	事後/何を描きたいか、何を描けるか考えをまとめる。(1時間)	
2	ネーム・キャラクター創作の演習	実際にプロが使った脚本の一部をネームにしてみる。コマ割り、構図の練習。	事後/課題プロット作成（１時間）	
3	プロット１	ストーリーの簡単な記述、キャラクターの造形と性格説明などをおおまかに描いて提出。	事前/キャラクターづくり（１時間） 事後/プロットからシーンを構想（１時間）	
4	プロット２	提出したプロットの構成を考える。起承転結、それぞれに何ページくらいとるか、など見通しを立てる。	事前/構想（１時間） 事後/ネームに必要な資料収集（１時間）	
5	ネーム１	各自の希望によりアナログ、デジタルに分かれて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）	
6	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）	
7	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）	
8	ネーム４	提出したネームを必要に応じて直す。予告カット提出。	事前/事後/ネーム作成（１時間） 予告カット制作（30分）	
9	課題原稿制作１	マンガ原稿を制作する。	事前/事後/課題原稿制作（３時間）	
１０	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）	
１１	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）	
１２	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）	
１３	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）	
１４	課題原稿制作６・提出	マンガ原稿を制作、提出し、指導師にチェックしてもらう。	事前/課題原稿制作（3時間） 事後/必要に応じて手直し（2時間）	
１５	講評会・まとめ	制作課題の講評会を行う。	事前/課題原稿の仕上げ（３時間）	D

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
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、デジタルいずれの場合も道具を所持し、使い方がわかっている。 ・デジタルはCLIP STUDIO PAINTなどのソフトを使用する。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	指定の出席票、提出物など
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・講義10分　思考・実践のワーク160分　適宜、個別に指導　・解説10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	1.課題（70%）:表現力・完成度はどうか、締め切りが守れているかを評価する 2.平常点（30%）:授業マナーを守り、積極的に授業に取り組む態度を評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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］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	授業形式
アニメ制作Ⅰ	古瀬　登	演習	前期	2	2	AN 354	6

科目の概要および目的

芝居の研究などを経て、アイデア発想法、起承転結、マンガの手法、アニメの手法など。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。あらゆる芝居は間だ、といわれている。とりわけアニメにとってもこの間は不可欠だろう、笑いを目指すアニメにとっては動きの間、芝居の間は重要である。

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

回	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）	B
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）	B
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）	B
4	イメージボード作成（2）		事後/課題の制作（3h）	B
5	キャラクターデザイン・美術設定の作成（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）	B
6	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）	B
7	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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・グループワーク65分 2コマ目 ・完成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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		

教科書	適宜、授業内にて資料を配布	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

アニメーション撮影技術After Effectsを使ったデジタルアニメーションの撮影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用されたセル画や背景の素材を使い、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。
アニメーション撮影はアニメーション制作スタジオでの最後の作業です、完成した映像がその場で確認できてクオリティアップにもつながるとても楽しくやりがいのある重要なパートです。

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
・映像編集能力を身につける
・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
・アニメーション制作現場でのスタッフ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？』という考え方を身につける）

授業内容

回	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の基本操作と基本設定 ・アニメーション撮影機能の説明	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
2	絵コンテ撮影	絵コンテを使った撮影 コンテ撮用のタイムシートの書き方	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
3	ラフ原画撮影	ラフ原画を使った撮影 セルに色をつけて動きを確認しやすくする	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
4	原画撮影	原画を使った撮影 数カットを撮影して、編集して動きを確かめます	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
5	本撮①	・実際のセルと背景を使った本番の撮影 ・コンポジションの整理整頓	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
6	本撮②	・カメラワーク（PAN、TU、TB） ・各種カメラワークのフェアリング（徐行）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
7	本撮③	・キャラクターのスライディング ・背景のFollow（引き）とキャラクターその場歩き	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
8	本撮④	スローモーション① キャラクターをスローモーションにします	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
9	エフェクト①	雨や雪を降らせます	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１０	エフェクト②	光の処理① 画面外からのフレア光や入射光	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１１	エフェクト③	光の処理② トーカ光を作る「閃光や爆発」	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１２	エフェクト④	水の処理 川の流れや水の揺らぎなど水面を作る	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１３	エフェクト⑤	実際のセル素材を使い光の処理のある撮影 トーカ光（ジェット噴射や電機の光）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１４	エフェクト⑥	実際のセル素材を使い水面の処理のある撮影 キャラクターの向こうに川や海がある時の撮影	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１５	編集	Atere EffectsとPremiereを使った編集	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F

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」を次回の授業までに個人へフィードバック
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・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期間内に提出してください		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票の提出
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	1、授業開始、出席（出席票の配布）、授業概要説明：30分 2、課題の実演：30分 3、課題の実習：30分 （90分を2限行います。）		
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%）：授業理解度を評価する ③提出課題（35%）：提出課題の表現度を評価する		
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』著者：大平幸輝 ビー・エヌ・エヌ新社（ISBN 978-4-8025-1003-5） 定価：本体3,200円＋税

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：出講日の授業前 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	授業形式
アニメスキルⅢ （中割り）	古瀬　登	演習	前期	2	2	AN 375 AN 453	6

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。
キーフレームがあっての中割りである。初期段階で中割りばかりやっているとキ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

回	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）	E
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）	E
3	課題a　原画（1）	ディズニーのアニメーションを元に動きを描く	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
5	課題a　動画（1）	中割り作業	事後/課題の制作（3h）	E
6	課題a　動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	E
7	課題a　仕上げ	スキャンと彩色	事後/課題の制作（3h）	E
8	課題a　撮影・提出	撮影して提出	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
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）	E
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）	E
１２	課題b　動画（1）	中割り作業	事後/課題の制作（3h）	E
１３	課題b　動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
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）	E

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 ・アナログ作業をする場合、必要な用具①アニメーション用タップ ②動画用紙（7階事務局にて販売）③鉛筆Bまたは2B ④色鉛筆赤･青　を初回授業時までに事前に購入しておくこと ・デジタル作業可		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・作画作業65分 2コマ目 ・作成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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・完成度はどうか。PCツールを使いこなせているか		

教科書	課題ごとに資料を配布	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

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を絵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の基礎と応用が習得できる。
(特に描くための道具としての基礎技術が学べる。
業界標準のプラットフォームとしてのPhotoshopの使い方が習得できる。)
・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学ぶことができる。
・Macの操作基礎が習得できる。

授業内容

回	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の基本を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
2	フォトショップデジタルデッサン（1）	Photoshopの基本操作手順、インターフェイスを学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
3	フォトショップデジタルデッサン（2）	リンゴ描写課題制作（1）Photoshopの画像操作、ブラシ機能、タブレット設定を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
4	フォトショップデジタルデッサン（3）	リンゴ描写課題制作（2）形の捉え方と立体感の表現方法を学ぶ。レイヤー機能を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
5	フォトショップデジタルデッサン（4）	リンゴ描写課題制作（3）課題提出 色彩の設定方法、混色法、色彩理論を学ぶ。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
6	フォトショップデジタルデッサン（5）	複数の物の描写課題（1）物と物との関係の描き方を学ぶ	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
7	フォトショップデジタルデッサン（6）	複数の物の描写課題（2）Photoshopの色調補正機能の講義	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
8	フォトショップデジタルデッサン（7）	複数の物の描写課題（3）課題提出	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
9	フォトショップを使った描画演習（1）	自由課題制作（1）課題線画の作成。今まで学んだことを使って描きたいものを自由に描いてみよう。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１０	フォトショップを使った描画演習（２）	自由課題制作（2）課題制作と線画の取り込み（スキャン）、線画の修正、線画のレイヤー化	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１１	フォトショップを使った描画演習（２）	自由課題制作（3）課題作品提出	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１２	室内課題制作（1）	自室描画課題制作（1）課題の説明。Photoshopのフィルター機能の講義	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１３	室内課題制作（2）	自室描画課題制作（2）Photoshopの文字の作成、編集機能の講義	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１４	室内課題制作（3）	自室描画課題制作（3）Photoshopの変形、形状編集の講義	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１５	室内課題制作（4）	自室描画課題制作（4）課題提出	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F

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：素描道具（鉛筆（B、2B、4B）、消しゴム、直定規30㎝、スケッチブック又はクロッキー帳サイズA4以上）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席簿に記入
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・その日の授業説明：10分／・講義：80分 ・演習実技：80分／・その日の授業の振り返り		
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。		

教科書	なし				参考文献	授業内で指示する		
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・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	授業形式
アニメ演出論Ⅰ	橋本　三郎	演習	前期	2	2	AN/MD 312	6

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

回	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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	D
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
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/復習（2時間）　レポート作成	
１１	アニメ演出とは、何をすべきか（１１）	編集の色々な技術を説明する	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１２	アニメ演出とは、何をすべきか（１２）	編集の色々な技術を説明する	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１３	アニメ演出とは、何をすべきか（１３）	編集の色々な技術を説明する	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１４	アニメ演出とは、何をすべきか（１４）	編集の色々な技術を説明する	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１５	まとめ	総括	事後/復習（2時間）　ふりかえり	

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼もしくは出席カード
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	出欠確認（10分） 講義（80分） 演習（90分）		
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		

教科書	資料を配布				参考文献	授業内で紹介する		
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〕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	授業形式
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	6

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

回	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)	A、B
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）	B
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）	B
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）	C
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）	A、B
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)	E
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)	E
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)	C
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)	B、C
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素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)	B、C
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)	B、C
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)	B、C
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)	B、C
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)	C
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)	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼及び課題提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出 20分～150分授業 150分～180分　内容見返り、課題出題と質疑応答		
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		

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。		
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	授業形式
ゲーム企画演習Ⅰ	吉岡　章夫 増田　宗嶺	演習	前期	2	2	GA 356	6

科目の概要および目的

ゲームのアイディ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が持てる。

授業内容

回	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。	事前/業界調査3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
5	世界観の構築	イメージの収拾、コラージュ、およびレビュー。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
7	個人制作（1）	ゲームに必要な仕組みを組み上げる。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
8	動作試作確認	ゲームに必要な仕組みを組み上げる。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
9	個人制作（2）	PC/iPad向けゲームの製作。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１０	個人制作（3）	PC/iPad向けゲームの製作。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１１	個人制作（4）	PC/iPad向けゲームの製作。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１２	ベータ版確認	ゲームの表現、ゲームバランスの確認。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
１３	個人制作（5）	PC/iPad向けゲームの製作。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１４	個人制作（6）	PC/iPad向けゲームの製作。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１５	プレゼン・講評	制作した作品を全員で講評する。	事前/制作3（時間） 事後/フィードバック確認3(時間)	C

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Ⅱ」 ・「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」	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等でコンテンツ作成が出来ること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	20分：該当回の授業の内容の説明 150分：実技 10分：クロージング解説		
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。		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
ゲームプログラミング入門	武　啓志	演習	前期	2	2	GA 357	6

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ことができる

授業内容

回	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)	E
2	的当て（1）	的当ての制作	事後/授業の復習　(3時間)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	C
9	FPS（1）	FPSゲームを作成する	事後/授業の復習　(3時間)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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)	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「プログラム基礎」	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	・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	【本授業は対面授業であるが参考として記載】 以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・Unity2019最新版 ・VisualStudio2019最新版	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・その日のワークに必要な技術、プログラミングについて説明：15～30分 ・その後はワークに取り組んでもらう。途中で疑問点などあれば回答する形式。		
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。		

教科書	なし	参考文献	参考ウェブサイトを授業内で紹介

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	授業実施教室にて、30分ほどは居残る予定（昼休み時間帯）
	○	―	―	○	―	◎		

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	授業形式
ゲームサウンド演習	多和田　吏	演習	前期	2	2	GA 358	6

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

回	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	授業方針と制作フローの説明。PC/ソフトウェア等の制作環境を構築する。	事後/講義中簡易メモ（5分）	
2	制作環境構築	ハードウェア、ソフトウェアの各種設定。ソフトウェアの基本操作の解説。		
3	音楽基礎知識1	楽譜の基礎知識。プロジェクトファイルの作成。MIDIトラック制作チュートリアル。	事後/配布資料で再確認（30分）	
4	音楽基礎知識2	楽譜の基礎知識。MIDIトラック制作開始。	事後/配布資料で再確認（30分）	
5	MIDIトラック制作1	MIDIトラック制作、ソフトウェア機能説明。	事後/ヘルプファイル再確認(20分)	
6	MIDIトラック制作2	MIDIドラムトラック制作、ソフトウェア機能説明。	事後/ヘルプファイル再確認(20分)	
7	音楽制作の実際	ゲームの開発資料やグラフィックデータと音楽制作の関連性を理解するために、現場同等の画面を用いたデモンストレーション。	事後/講義中簡易メモ（5分）	
8	レコーディング導入	レコーディングの基礎知識。	事後/講義中簡易メモ（10分）	
9	レコーディング1	音の整理整頓（空間）の仕方を解説。	事後/講義中簡易メモ（10分）	
１０	レコーディング2	音の整理整頓（周波数）の仕方を解説。	事後/講義中簡易メモ（10分）	
１１	レコーディング3	エフェクタープラグイン等による一歩進んだ音作りを解説。	事後/講義中簡易メモ（10分）	
１２	途中検証	プロジェクトファイルの途中検証。個別アドバイス。	事後/講義中簡易メモ（30分）	
１３	レコーディング4	各トラックのバランスのとり方やミックスダウンの方法を解説。	事後/講義中簡易メモ（10分）	
１４	マスタリング	最終仕上げ（マスタリング）解説。	事後/講義中簡易メモ（10分）	
１５	完パケ	課題提出用マスターファイルの作成。レポートファイル作成。発表と講評。	事前/作品発表準備（20分）	D

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	授業中に随時。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	講義内容（特に前半）は実習を進める上で非常に重要になってくるので、不明点があれば質問や自主的に調べるなどして、次週までにはクリアにしておくこと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	【本授業は対面授業ではあるが参考として記載】 WindowsPC（OSは64Bit） BandLab社 Cakewalkダウンロード～インストールして使用。	出席確認の方法	授業中に点呼にて行う。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	基本方針としては授業開始後に30分～60分程度の講義、残りは実習と質疑応答。 ただし、カリキュラム前半で行う授業は重要な基礎知識を含むことから、実習途中であっても15～30分程度の講義を臨機応変に行う予定。カリキュラム中盤以降は実習と個別指導が主体となる。専門的な作曲技術や音符・楽典等の知識がない学生でも、講義によって得た基礎知識の範囲で実習へ移行・応用できるよう配慮された授業内容。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	【評価方法】 1.平常点（30%）：理解するための努力をしているか。創意工夫をしているか。 2.提出課題（60%）：提出サウンドファイルをS、A、B、C、D、Eでランキング。 3.レポート（10%）：制作の過程や結果について文章でまとめる。 【評価基準】 1.授業中で得た知識や技術を毎回丁寧に積み上げて行ったかを、プロジェクトファイルの作業痕跡や各自の質問内容等から評価。 2.制作に対する意欲や作品への創意工夫が成果物に反映されているかを、課題ファイルとプロジェクトファイルから評価。音楽的品質よりも授業の内容が適切に反映されているかを優先して評価。 3.レポートでは、各自の実習の成果や未達の問題が具体的かつ客観性をもって記述できているかを評価。		
教科書	プリント配布	参考文献	なし

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	出講日の授業の前後。
	―	○	―	―	―	◎		

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	授業形式
3DCG Ⅰ	有冨 洋平	演習	前期	2	2	GA 359	6

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、Blenderによるにモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成、ゲームエンジン向けのファイル書き出し、Unityでの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）

・BlenderのUIを理解し３Dモデルの制作に必要な操作ができる
・3Dモデルの制作、UV展開、テクスチャを作ることができる。
・3Dモデルにリグを入れウェイトを調整し自然にポーズをとらせることができる
・基本的なボーンアニメーションを作成できる
・Blenderで作成したアニメーションをゲームエンジン向けに書き出すことができる

授業内容

回	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 Blenderの基本操作	本授業の目的、進め方について説明する Blenderの画面構成や基本的な操作方法を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
2	モデリング	Blenderでのモデリング、UV展開、テクスチャ作成の流れを実践しながら確認する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
3	マテリアルとUV展開	Blenderのマテリアル、ノードの理解を深める Blender上でのUV展開の方法を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　マテリアルの課題　1.0（時間）	B
4	テクスチャ作成	テクスチャに関する基本的な知識を理解する UVマップを元にBlender上でテクスチャを描く	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　テクスチャ作成課題　1.5（時間）	B
5	リギング	リギングの基本的な考え方を説明する Blender上でのリギング	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　リギング作成の課題　1.0（時間）	B
6	ウェイト調整	ウェイトペイントやモディファイアを使ったウェイトの調整方法を理解する。ポーズライブラリの使い方を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　ウェイト調整の課題　1.5（時間）	B
7	課題1（中間課題）	モデルにリグを入れウェイトの調整を行う	事前/課題制作への準備（復習）2.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
8	アニメーション作成	待機モーション/歩きモーション作成	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
9	アニメーションのエクスポートとインポート	Blenderで複数のアニメーションまとめて書き出す方法とUnityにインポートして使う方法を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
１０	Unity上でのアニメーション制御（1）	Animatorを使い、スクリプトからアニメーションを切り替えられるようにする。他モデルのアニメーションを流用する方法を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
１１	Unity上でのアニメーション制御（2）	Cinemachine、Timelineの使い方を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
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	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（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	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（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	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（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　1.5（時間） 事後/　（時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「コンピューターグラフィックスⅡ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	授業後の課題はTeamsにて全体にフィードバックします 課題制作は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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業時にTeamsのチャンネル上でのコメント投稿および点呼で確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業の概要説明：5分 ・その日の講義1：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・その日の講義2：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・授業の振り返り10分・次回課題説明5分		
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姿勢を評価する ②授業後の提出課題4つ（合計20点　各5点）：マテリアルが正常に表示できるか/テクスチャの完成度/リグの完成度/ウェイトの完成度を評価する。 ③中間課題（最大20点）：リギング、ウェイトの完成度を評価する。④最終課題（最大20点）：制作物の完成度を評価する。 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。		
教科書	①無料ではじめるBlender CGアニメーションテクニック　②大澤龍一　③技術評論社　④3,058円	参考文献	①Blender 2.8 3DCG スーパーテクニック②Benjamin③ソーテック社④4,159円　適宜授業内で参考ウェブサイト、書籍を紹介

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（月曜日）の授業後 場所：授業実施教室 それ以外の時間はTeamsにて受け付けます
	○	◎	―	△	△	◎		

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	授業形式
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	6

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

回	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）	A
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）	C
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）	B
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）	C
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）	C
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）	C
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）	C
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）	C、E
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)	C、E

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「インタラクティブデザイン」 「コンピュータグラフィックス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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼及び課題提出
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出 20分～150分授業 150分～180分　内容見返り、課題出題と質疑応答		
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		

教科書	なし	参考文献	随時紹介使用する

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	授業形式
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	6

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

回	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／小説挿画の表現（1）デジタルアナログ表現	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（2H） 事後/データの保存（0.5H）	F
2	挿画を描く／小説挿画の表現（2）文章を切り取る	小説から二場面を選び、トビラ絵と文中絵の役割を解説。独自パレットからのコピーペースト表現を実演。	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（1H）	F
3	装丁画を描く／小説表紙の表現（1）買わせる視覚化	（1）での小説挿画を、それを含む選集単行本の表紙カバー装丁へ発展させる際の違いを解説	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）	F
4	装丁画を描く／小説表紙の表現（2）色彩のイメージ	作品世界をコマーシャル化する色彩計画などビジュアル表現を解説	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）	F
5	装丁画を描く／小説表紙の表現（3）装丁完成	タイトル文字・オビを意識した仕上げまでを説明	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（1H）	F
6	装丁を描く／上下巻のカバー絵（1）つながるビジュアル構成	自身が主役の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すビジュアルのつなげ方を解説。	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）	F
7	装丁を描く／上下巻のカバー絵（2）下絵から本画へ	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（1H）	F
8	装丁を描く／上下巻のカバー絵（3）本製作	引き続き制作。二巻のつながりを意識し、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（0.5H）	F
9	装丁を描く／上下巻のカバー絵（4）上下巻のバランス	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（1H）	F
１０	装丁を描く／上下巻のカバー絵（5）想定要素完成	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/図書室・インターネット等での資料研究(1H) 事後/データ出力保存（1.5H）	D/F
１１	連続パターン表現の研究（1）オクリの理解	絵を連続してパターン化する「オクリ」の表現を解説する。オクリのテクニックを各自研究。	事前/図書室・インターネット等での資料研究(1H) 事後/テクニック研究（1H）	E/F
１２	連続パターン表現の研究（2）自作完成	ファブリック等応用ジャンルを考え、コンピュータも使った実際の絵柄作成を指導。	事前/図書室・インターネット等での資料研究(1H) 事後/データ出力保存（1H）	E/F
１３	ポストカードをつくる／ピースカード（1）アイディア出し	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）	F
１４	ポストカードをつくる／ピースカード（2）原画としての作画	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/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）	F
１５	ポストカードをつくる／ピースカード（3）印刷版下完成	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。その後各自入稿（100枚印刷）外部展示参加	事前/図書室・インターネット等での資料研究（1H） 事後/版下入稿・完成カードを各展覧会場に発送・展示参加（5H）	E/F

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。またはTeams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	Photoshopが使えること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼により確認をします。
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	毎回冒頭２０分は人物クロッキー。各課題初回授業で課題説明。授業中は学生の自習制作を基本とし、机間巡視で状況を見て随時個人指導コメント。制作初心者へは初歩的技法指導コメント。城芽も可能な範囲で同課題制作。９０分時点で１０分間の休憩。各課題終了時で全体講評４０分。		
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。		

教科書	なし				参考文献	なし		
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：出講日の授業後 場所：授業実施教室・イラストレーション研究室（812）／Teams
	○	◎	○	△	◎	○		

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

課題は全て手書き作業によります。
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、それらのたいけんから自分に合ったものを選び、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

回	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	授業説明／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）	E
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/コラージュの素材収集(1時間程度)	E
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/コラージュの素材収集（1時間程度） 事後/自己評価、自分に合う画材を考える。（30分程度）	E
4	素材演習　4	制作したコラージュを素に、アクリル絵の具でリアル描写を試みる。／コラージュの作成。	事前/コラージュの素材収集(1時間程度) 事後/課題制作(1時間程度)	
5	素材演習　4	制作したコラージュをトレースし、アクリル絵の具でリアル描写する。	事前/制作（１時間程度） 事後/制作（１時間程度）	
6	素材演習　4	続き。	事前/制作（１時間程度） 事後/制作（１時間程度）	
7	素材演習　4	続き。	事前/制作（１時間程度） 事後/制作（１時間程度）	
8	素材演習　4	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	人物画	素材演習で体験した画材を用い、人物画を描く。／スケッチ	事前/画材の準備（30分程度） 事後/構図を考え、作画計画を立てるを考え、（１分程度）	
１０	人物画	スケッチから下絵を制作する。作画。	事前/自由制作のアイデアを考える。(1時間程度) 事後/自由制作のアイデアを考える。(1時間程度)	
１１	人物画	続き。	事前/自由制作のアイデアを考える。(1時間程度) 事後/自由制作のアイデアを考える。(1時間程度)	
１２	人物画	続き。	事前/自由制作の資料を集める(1時間程度) 事後/自由制作の資料を集める。(1時間程度)	
１３	人物画	仕上げ。／講評。／自由制作の下絵の提出。	事前/自由制作のアイデアスケッチを描く。（1時間程度） 事後/ 自由制作の下絵を描く。（1 時間程度）	
１４	自由制作	制作。	事前/制作（１時間程度） 事後/制作（１時間程度）	E
１５	自由制作	仕上げ。	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）	E

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	課題毎に講評会、または個人毎にコメントをします。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・画材費用として、1000 円程度を徴収します。 ・アクリルガッシュ（彩色用画材含む）、定規類が必要になります。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業初めに出欠を点呼をとります。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分～20分 ・その日のワーク／全体への課題解説や個人毎の質疑応答、アドバイス ・次回課題説明５分（講評時は１時間ほど）		
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。完成度にこだわれているか。		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
視覚表現Ⅱ （旧 造形表現演習Ⅱ）	たぶき　正博	演習	前期	2	2	IL 363	6

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
・MacとPhotoshopの高度な技法を使える
・Photoshopで独自のイラスト作品が描ける
・Photoshopでデザイン制作が出来る

授業内容

回	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 野鳥のポーズを描く演習	事前/道具類の準備と確認(1時間) 事後/野鳥図鑑読書（2時間）	
2	リアルイラスト演習 2	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/野鳥図鑑読書（1.5時間） 事後/野鳥スケッチ（1.5時間）	
3	リアルイラスト演習 3	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/野鳥観察（1.5時間） 事後/野鳥スケッチ（1.5時間）	
4	リアルイラスト演習 4	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/野鳥観察（1.5時間） 事後/野鳥スケッチ（1.5時間）	F
5	リアルイラスト演習 5	植物を描く1　観察とスケッチ　下書き	事前/植物図鑑読書（1.5時間） 事後/植物下書き（1.5時間）	
6	リアルイラスト演習 6	植物を描く2　透明水彩で着彩	事前/着彩（1.5時間） 事後/着彩（1.5時間）	
7	リアルイラスト演習 7	植物を描く3　透明水彩で着彩　講評	事前/着彩（1時間） 事後/完成させる（2時間）	F
8	Photoshopの技法演習 1	Mac&Photoshopの操作復習と演習	事前/Mac操作復習（1.5時間） 事後/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/Photoshop操作（1.5時間） 事後/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彩	事前/アナログデータ準備(1時間) 事後/演習課題を完成する(2時間)	
１１	Photoshopで描くイラスト2	パスとチャンネルを使って描く演習と講評	事前/アナログデータ準備(1時間) 事後/演習課題を完成する(2時間)	F
１２	Photoshopで描くイラスト3	テクスチャーとグラデーション演習と講評	事前/アナログデータ準備(1時間) 事後/演習課題を完成する(2時間)	F
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/アイデア考案（1時間） 事後/制作課題を続行（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/制作課題を続行（1時間） 事後/制作課題を続行（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/制作課題を完成させる (3時間)	F

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時の点呼と演習プリント提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回演習課題の講評（30分） 演習内容の講義と説明（40～60分） 演習と指導（90～120分） 演習のまとめと次回の説明（20分）		
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		

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

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：出講日の授業前後30分 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	授業形式
造形表現演習Ⅱ （旧 視覚表現Ⅱ）	高田　美苗	演習	前期	2	2	IL 377 IL/MD/MM 262	6

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させる。

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出来る。
・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

回	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、材料等の説明。設計図正面・側面図を描く。	事前/球体関節人形のイメージ作り（3時間） 事後/設計図を完成させる（1時間）	D
2	人形の芯制作	芯のスチロール削り。	事前/球体関節人形のイメージ作り（3時間） 事後/設計図を完成させる（1時間）	E
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。	事前/素材購入（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
4	芯を抜く	粘土から土台を抜く。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
5	粘土を盛る	粘土による造形。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
6	粘土を削る、盛る（1）	腕と脚部の肉付けと、解剖学。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
7	粘土を削る、盛る（2）	手足の造形。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
8	粘土を削る、盛る（3）	肉付けと鑢がけ。顔の造形。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
9	球体関節の球作り	球を付ける。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
１０	全体のバランスを見る	仮繋ぎ。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
１１	粘土を削る、盛る（4）	各パーツに粘土の受けを付ける。鑢がけ。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
１２	塗装（1）	塗装（刷毛によるアクリル塗装）。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
１３	塗装（2）	塗装、メイク。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
１４	本体の完成	フックを作り、パーツの繋ぎ。	事前/作業の遅れがあれば家で進める（2時間） 事後/作業の遅れがあれば家で進める（2時間）	E
１５	細部の仕上げ、講評会	かつら、ヘアーの作業完成。発表。	事前/発表準備（2時間） 事後/復習（2時間）	C

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、彫刻刀、粘土ベラ、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、丸ゴムなどが必要。初回に説明）・定員20名（初回参加必須）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・出席確認：５分 ・授業説明：10分 ・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：70分　※随時、進行チェック ・作業の片付け：30分		
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。		

教科書	なし	参考文献	『吉田式 球体関節人形 制作技法書』吉田良著　HOBBY JAPAN 2,934円 『はじめて作る球体関節人形』アイミ著　Kindle版　1,980円

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	授業形式
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	6

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。B2サイズのポスター、パンフレットもデザインする。ロゴのレタリング、ポスターは全て手描きで仕上げる。演劇をテーマにする事で、単に情報を伝達するだけに留まらず、情緒豊かに芸術性を伴う表現で伝える事を学ぶ。またロゴタイプ、ポスター、エディトリアルの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する
・表現の目的と多様性を考え実践する
・デザインによるコミュニーケーションの習得
・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

回	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	事後/課題の制作（4時間）	
2	課題Ⅰ［ロゴタイプ］(1)	劇団名をそれぞれ考え、ラフスケッチを重ねる	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正点の確認(2時間)	
3	課題Ⅰ［ロゴタイプ］(2)	複数の出したアイデアをまとめ検証してから制作に入る	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正点の確認(2時間)	
4	課題Ⅰ［ロゴタイプ］(3)	講評会　完成した作品を解説・説明 次課題の説明　モチーフにする戯曲の選定	事前/課題の制作（4時間） 事後/講評の検証(1時間)　課題の制作(2時間)	C
5	課題Ⅱ［ポスター］(1)	B2サイズのポスターをデザインする　B2パネルもしくはイラストボードを使用、各自事前に用意する　ラフスケッチを始める	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
6	課題Ⅱ［ポスター］(2)	ビジュアル案を多数案考え、ラフスケッチを重ねる	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
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デザインを練り上げる　B2原寸のラフで検証の上、下描き作成	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
8	課題Ⅱ［ポスター］(4)	下描きチェックを受けた後、彩色など制作を進める	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
9	課題Ⅱ［ポスター］(5)	制作過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
１０	課題Ⅱ［ポスター］(6)	講評会　完成した作品を解説・説明する 次課題の説明	事前/課題の制作（4時間） 事後/講評の検証(1時間)　課題の制作(2時間)	C
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（4時間） 事後/課題の制作（4時間）	
１２	課題Ⅲ［パンフレット］(2)	コンテを作りページ構成のアイデアを練る　ダミーなども作成	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
１３	課題Ⅲ［パンフレット］(3)	構成案や試作したページデザインのチェックを受けながら制作を進める	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
１４	課題Ⅲ［パンフレット］(4)	制作過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/課題の制作（4時間） 事後/課題の修正・制作（2時間）	
１５	全作品の最終講評会	パンフレットのプレゼンテーション 先に制作した課題作品を含め全体を総括する	事前/課題の制作（4時間） 事後/講評の検証（1時間）	C

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	毎回の講義で必ず1度は発言をしてもらいますが、その際に質問を受け助言して行きます
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	この講義はグラフィックデザインの入門編ですので課題は基本手描きで仕上げます。またポスターデザインではB2サイズ（728×515mm）に対峙してもらい、これらを通してグラフィックデザインを実際に体感しながら学ぶ講義となります		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	講義の最初に出欠を取る。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	●授業全体説明15分 ●テーマ別レクチャー20分 ●課題の提出や進捗の報告55分 ●個別指導もしくは発表70分 ●まとめと次回の講義説明20分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）：毎回の発表・報告・連絡・相談がきちんと行われているかを評価する ②課題（50%）：理解力・発想・表現力・芸術性を総合的に評価する。 ③課題発表（20%）：作品をいかに理論的に説得力を持ってプレゼンテーション出来るかを評価する		

教科書	なし	参考文献	必要に応じて随時授業内で紹介します。

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：出講日の授業後30分程度 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	授業形式
インデ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	1+5

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

回	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）	A
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・クレショフ、ロッセリーニ、ウエルズ、フェリーニ、ウォーホール	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)	D
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、ブニュエル、ルネ・クレール、ヴィル・ヴィオラ、N・J・パイク	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)	D
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・マクラーレン、オスカー・フィッシンガー、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)	D
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、ユーリ・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)	D
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）	D
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）	D
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）	D
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）	D
１１	実制作（1）絵コンテ	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)	F
１２	実制作（2）１分間×３Ｔ	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)	F
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)	F
１４	実制作（4）・課題提出／講評	制作、編集、必要があれば録音。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①	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)	C
１５	課題提出／講評・講義のまとめ	全体で講評会を行う②全15回のまとめ・総評	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）	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	特になし	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿 出席票、出席者リスト、リアクションペーパー提出など
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義1：説明10分 →思考の ワーク1：10分 → 解説10分・その日の講義2：説明10分→ 実践のワーク2：15分 → 解説15分 ・授業の振り返り5分 ・次回課題説明5分 ワーク1とワーク2の提出で出席など ・その授業回によってフレキシブルに対応。		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
映像表現論	池端　規恵子	講義	前期	2	1	MD 317 MD 126	6

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

回	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	講義全体の流れを説明 様々な映像表現の例を紹介	事後/内容の復習、参考作品の鑑賞等（2時間）	
2	課題（A）企画	課題（A）の内容説明 企画の立案	事後/課題内容の検討、制作環境準備（4時間）	E
3	課題（A）構成	課題（A）の構成検討 制作スケジュールや方向性の確認	事後/課題内容の検討、制作環境準備（4時間）	E
4	映像の基礎知識	映像の成り立ち～基本概念 撮影および編集技法の解説	事後/内容の復習、参考作品の鑑賞等（2時間）	
5	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/内容の復習、参考作品の鑑賞等（2時間）	
6	課題（A）成果発表	課題（A）に対する成果物の発表、講評	事前/課題作品の制作～提出（12時間）	C、D
7	アニメーション（1）解説	短編アニメーション作品、メイキング映像などを鑑賞 制作工程や編集技法について解説	事後/内容の復習、参考作品の鑑賞等（2時間）	
8	アニメーション（2）鑑賞	長編アニメーション映画鑑賞	事後/レポート作成（2時間）	
9	課題（B）企画	課題（B）の内容説明 企画の立案	事後/課題内容の検討、制作環境準備（4時間）	E
１０	ドキュメンタリー（1）鑑賞	長編ドキュメンタリー映画鑑賞	事後/レポート作成（2時間）	
１１	ドキュメンタリー（2）解説	短編ドキュメンタリー映像などを鑑賞 制作意図や撮影手法について解説	事後/内容の復習、参考作品の鑑賞等（2時間）	
１２	課題（B）中間発表	課題（B）の中間発表 進捗状況や方向性の確認	事前/発表準備（2時間） 事後/課題内容の検討、制作環境準備（4時間）	E
１３	アートと映像	実験映画、メディアアート作品などを紹介 制作意図や表現技法について解説	事後/内容の復習、参考作品の鑑賞等（2時間）	
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/課題作品の制作～提出（12時間）	C、D
１５	まとめ	本講義の振り返り、総括	事後/内容の復習、参考作品の鑑賞等（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	・授業中に全体へコメントする ・必要な場合は個別チャットに送信する
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・課題に対し、簡単な撮影や編集、動画ファイルの作成を行う場合がある（高度な技術は必要ない）。 ・複数回に渡ってワークやディスカッションを進めるため、毎回の出席がのぞまれる。 ・感染状況によっては、一部の授業をオンライン化／グループワークを個人制作に切り替える等、変更の可能性がある。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	リアクションペーパーの提出
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・前回の振り返り、授業の流れ説明：10分 ・講義（参考映像の鑑賞と解説）もしくはワークや発表：60分 ・本日のまとめ、次回課題の確認：10分 ・リアクションペーパー（授業の感想や小レポート）の記入：10分		
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		

教科書	なし	参考文献	授業中に紹介する

	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	
ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応	△	◎	―	―	○	○		時間：出講日の授業終了後30分 場所：授業実施教室または7F非常勤講師控室 上記以外はMicrosoft Teamsの個別チャットにて対応

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	授業形式
映像制作Ⅰ	仁藤　　潤	演習	前期	2	2	MD 365	6

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基本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等で行う。

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。
・撮影をする事が出来る。
・動画編集をする事が出来る。
・自分の作品をプレゼンテーションする事が出来る

授業内容

回	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）	グループで企画を立てる。	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)	C
3	ストップモーション（2）	アニメーション撮影を行う。	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)	B
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)	B
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)	C
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)	B
7	ショートフィルム制作（2）	企画発表を行う。	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)	C
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)	B
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)	B
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)	C
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)	C
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)	B
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)	B
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)	B
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)	C

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。 ・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」を履修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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	Microsoft teamsのチャット機能で確認を行う。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・課題の説明（20分）、課題に取り組む（70分） ・課題に取り組む（70分）、質疑応答（20分）		
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70点）：理解度・完成度を評価する。		

教科書	なし	参考文献	適宜提示する

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	場所：授業を実施する教室 時間：授業前後に直接問い合わせてください。
	◎	◎	○	○	◎	◎		

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	授業形式
撮影技術Ⅰ	神林　　優	演習	前期	2	1	MD 371	6

科目の概要および目的

デジタル技術の興隆によって、メモを取るように撮影しソーシャルメディアなどを通して共有することが日常化している。それに伴い、写真や映像に関連する知識や技能が求められている。本科目では、撮影のための基礎知識＝カメラやレンズ、光と色、構図法、デジタル加工・編集の基礎を学ぶことで、写真や映像を媒介としたコミュニケーションを充実させる力とカメラを使った撮影（写真を軸に動画も）に必要な知識や技術の基礎を習得する。スマホだけで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）

・絞りとシャッタースピードの関係を理解し適切な露出で撮影することができる。
・レンズの特性を理解し撮影意図に沿った選択ができる。
・撮影したデータを適切にデジタル処理することができる。
・ビデオカメラの基本的な知識が理解できる。
・カメラワーク特性を理解できる。

授業内容

回	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 写真や映像の歴史	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る	事前/シラバスををよく読む(1時間) 事後/授業で学んだことをまとめる(1時間)	
2	カメラの構造と露出	カメラの基本操作、絞り、シャッタースピードやISO感度について学び露出の原理や被写界深度、設定による写りの違いを理解し撮影する。	事前/身近にあるカメラを使って撮影してみる(1時間) 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する(1時間)	B
3	カメラの基本操作	デジタル一眼・業務用ビデオカメラを実際に扱いながら基本操作を学び、写真や映像を撮影する。	事前/カメラの操作について調べる（1時間） 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
4	レンズの特性	レンズの画角ややパースペクティブ、レンズによる表現の違いについて理解し写真や映像を撮影する。	事前/レンズについて調べる（1時間） 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
5	光と色	見る」ことや、「光」と「色」の三原色、ホワイトバランスについて理解し自身の写真や映像の撮影や画像編集に活用する。	事前/可視光や三原色について調べる。(1時間) 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
6	さまざまな構図法	写真のフォーマットや構図の基礎を理解し、さまざまな構図法からイメージを構成することを学び写真や映像を撮影する。	事前/構図法について調べる。(1時間) 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
7	カメラポジションとアングル	カメラポジションやアングルによる効果を学び、撮影や映像を撮影する。	事前/ポジションやアングルについて調べる(1時間) 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
8	カメラワーク基礎	三脚を使用した撮影について学び、写真や映像を撮影する。	事前/三脚の使用法について調べる（1時間） 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
9	カメラワーク基礎	動画撮影　カメラワークの基礎（パンとチルト）を学び撮影する。	事前/パンとチルトについて調べる（1時間） 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
１０	カメラワーク基礎	動画撮影　カメラワークの基礎（ドリー）を学び撮影する。	事前/ドリー撮影について調べる（1時間） 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
１１	カメラワーク基礎	動画撮影　カメラワークの基礎（フォロー）を学び撮影する。	事前/フォロー撮影について調べる（1時間） 事後/授業で学んだことを踏まえ撮影する（1時間）	B
１２	撮影データの処理　基礎	Photoshop、Lightroomの基本操作方法を学び、撮影したRAWデータを現像する。Premiereで基礎的な映像編集を学ぶ。	事前/撮影したデータの整理と準備をする(1時間) 事後/授業で学んだことを踏まえデータ処理（1時間）	B
１３	課題作品企画	前期に学習した内容を踏まえ課題作品を企画する。	事前/課題企画の準備をする（1時間） 事後/課題制作の準備をする（1時間）	B
１４	課題作品制作	前期に学習した内容を踏まえ課題作品を制作する。	事前/課題制作の準備をする（1時間） 事後/課題制作を進める（1時間）	B
１５	課題作品講評	課題作品を相互鑑賞し講評する。	事前/課題プレゼンの準備をする（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	C

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。 ・課題作品に対して、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、Lightroom、Premiere、等が使える。 ・写真や動画を日常的に撮っている。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼（オンラインの場合はMicrosoft Teamsのチャット機能で確認を行う）
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	課題の説明１５分、課題に取り組む６０分、質疑応答１５分		
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課題ワークシート（最大40点）：理解度を評価する。 ③課題作品（最大40点）：理解度・完成度を評価する。		

教科書	なし	参考文献	適宜提示する。

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	場所：授業を実施する教室 時間：授業前後に直接問い合わせてください。
	◎	◎	△	○	○	◎		

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	授業形式
メディアプログラミング基礎	原田　康	演習	前期	2	2	MD 378	6

科目の概要および目的

ノードベースのビジュアルプログラミング環境であるTouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言ったTouchDesigner外においても広く使用されている言語についても触れる。ソフトウェアの基礎的な部分を学習していくことにより、講義の後も自主的に継続して学習を続けていく力を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・TouchDesignerの基本的な使い方を習得する。
・アイデアをソフトウェアで表現する方法を習得する。
・自主的な学習方法を習得する。

授業内容

回	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	ソフトウェアの使用例や、環境を学ぶ、最初の一歩	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	E
2	TOP基礎	2Dを扱うオペレータの基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
3	CHOP基礎	数字を扱うオペレータの基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
4	SOP基礎	3Dを扱うオペレータの基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
5	SOP/MAT基礎	3Dと質感を扱うオペレータの基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
6	Instancing基礎	インスタンシングの基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
7	音に反応するビジュアルを作る	オーディオの使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
8	DAT基礎	テキストデータやテーブルノア使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
9	Python基礎	Pythonの使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
１０	Python/OpenCV基礎	OpenCVの使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
１１	GLSL基礎	GLSLの使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
１２	他のソフトウェア、ハードウェアとの連携	OSC, MIDI, Spout, NDIの使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
１３	照明器具のコントロール	DMX, artnetの使い方の基礎を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
１４	作品制作、面談	仕上がった課題を指導師にチェックしてもらう	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	D、E
１５	講評会	制作課題の講評会を行う	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C

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	・次週の授業で質問に回答、課題の添削、質問者にDiscordで回答
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	PCの基本操作		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC ・Derivative TouchDesigner	出席確認の方法	課題提出
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・その日の講義1：先週の質問回答15分、説明75分 ・その日の講義2：課題説明10分、ワーク：40分、解説及び意見交換30分 ・授業の振り返り5分・次回課題説明5分 ワークの提出で出席とする		
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提出物（70%）：作品の出来を表現力・完成度・締め切りが守られているか評価を評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
メディアＣＧ表現Ｉ	有冨　洋平	演習	前期	2	2	MD 379	6

科目の概要および目的

Blenderの使い方を学習しつつ、CGを制作するために必要な基本的な知識や概念を身につけることを目的とする。

本科目では、Blenderの基本的な使い方を理解し、３Ｄモデルの制作方法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法、HDRI画像やポストエフェクト効果的に使い、説得力のある静止画を作成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）

・３DCG作成に必要な基礎知識が身につく
・３Ｄモデルを制作するスキルが身につく
・マテリアルやテクスチャの作り方を理解し、３Ｄモデルに質感をつけることができる
・Blenderでのポストエフェクトの使い方が理解できる
・Blenderを使って静止画を書き出すことができる
・リファレンスを集め、どのように活用するかを知ることができる

授業内容

回	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 Blenderの基本操作	本授業の目的、進め方について説明する Blenderの画面構成や基本的な操作方法を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
2	モデリング１（オブジェクトモード中心）	オブジェクトモードでの基本的なツールの使い方や、オブジェクトの追加、削除、分離、結合方法などを理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.5（時間）	B
3	モデリング２エディットモードで	エディットモードでよく使うツールやモディファイアの使い方を一通り解説し、実際にモデリングをしながら使い方を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
4	モデリング３	エディットモードでよく使うツールやモディファイアの使い方を一通り解説し、実際にモデリングをしながら使い方を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
5	シェーディング	ビューポートシェーディングの違い、マテリアルの基本を理解しオブジェクトに質感を付加できるようにする	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
6	テクスチャ	代表的なテクスチャの種類と使い方を知り、マテリアルにテクスチャを設定できるようにする	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習と課題　1.5（時間）	B
7	UV展開とテクスチャペイント	３Ｄオブジェクトに色を塗るための準備をする（UV展開） Blender上でテクスチャペイントする方法を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.5（時間）	B
8	課題制作1	作成した３Ｄモデルから１つ選び、UV展開しテクスチャをペイントする	事前/　本日の内容の予習　1.5（時間） 事後/　本日の復習　1.5（時間）	B
9	プレゼン・講評	制作した作品を個別にプレゼン 全員で講評する	事前/　プレゼン準備　1.5（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C
１０	レンダリング	Blenderで静止画を書き出す方法や詳しい設定を理解する Eeeveeでのポストプロセスの使い方を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
１１	リファレンス	最終課題制作にあたり、リファレンスの集め方やそれをどう活用するかを説明し、実際にリファレンス収集する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.5（時間）	B
１２	最終課題制作（1） モデリング	課題に沿ったものをモデリングする	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
１３	最終課題制作（2） マテリアル調整	課題に沿ったものをモデリング（引き続き） マテリアルやライティングの調整	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
１４	最終課題制作（3） レンダリング	カメラアングルを決め、ポストプロセスをかけてレンダリングする	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
１５	プレゼン・講評まとめ	制作した作品を全員で講評する	事前/　プレゼン準備　1.5（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C

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	授業後の課題はTeamsにて全体にフィードバックします 課題制作は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	Phothosopなどデジタルペイント系のソフトに関する知識があるとより良いです		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業時にTeamsのチャンネル上でのコメント投稿および点呼で確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業の概要説明：5分 ・その日の講義1：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・その日の講義2：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・授業の振り返り10分・次回課題説明5分		
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姿勢を評価する ②授業後の提出課題1つ（10点）：テクスチャのリンク切れが修正できているか ③課題制作1（最大10点）：UVの完成度5点、テクスチャの完成度5点　④最終課題（最大30点）：制作物の完成度を評価　⑤プレゼンテーション2回（合計20点　各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		
教科書	①Blender Launch Pad ②Zach Reinhardt ③CGBoost Academy ④$59+VAT　URL:https://academy.cgboost.com/p/blender-2-8-launch-pad	参考文献	参考ウェブサイト、書籍を授業内で紹介

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（月曜日）の授業後 場所：授業実施教室 それ以外の時間はTeamsにて受け付けます
	○	◎	―	○	△	◎		

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	授業形式
デザイン基礎演習	川野　智美	演習	前期	2	2	MD/MM 367	6

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

回	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をする。 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（2時間）	
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をする。 それを主とする職業・業界などの紹介。	事後/名刺作成（2時間）	E
3	形（1）講義	「形」の役割、意味、表現方法の説明をする。 その後、演習課題の説明と演習課題を行う。（名刺提出締め切り）	事前/名刺作成（1時間） 事後/ピクトグラムリサーチ(1時間)	E
4	形（2）演習 ピクトグラムを作成する	「形」を理解する上での演習課題を行う。 -ピクトグラム-（Illustrator）	事後/ピクトグラム課題復習（2時間）	E
5	色（1）講義	「色」の役割、仕組み、原理、配色などの説明をする。 その後、演習課題の説明と演習課題を行う。	事後/色の授業内容を復習（2時間）	E
6	色（2）演習 カラー配色を作成する	「色」を理解する上での演習課題を行う。 -カラー配色-（Illustrator）	事後/カラー配色課題復習（2時間）	E
7	文字（1）講義	「文字」の役割、書体、組版の説明をする。 その後、演習課題の説明と演習課題を行う。	事後/文字の授業内容復習（2時間）	E
8	文字（2）演習 タイポグラフィを作成する	「文字」を理解する上での演習課題を行う。 -タイポグラフィ-（Illustrator）	事前/タイポグラフィのリサーチ(1時間) 事後/タイポグラフィ課題復習(1時間)	E
9	写真・イラスト（1）講義	「写真・イラスト」の役割の説明をする。 その後、演習課題の説明と演習課題を行う。	事後/写真・イラストの授業内容復習（2時間）	E
１０	写真･イラスト（2）演習 レタッチ･合成 or イラストを作成する	「写真・イラスト」を理解する上での演習課題を行う。 -レタッチ・合成 or イラスト作成 -（Photoshop/illustrator）	事後/レタッチ・合成、イラスト復習（2時間）	E
１１	レイアウト（1）講義	「レイアウト」のルールや考え方、手法の説明をする。 その後、演習課題の説明と演習課題を行う。	事後/レイアウトの授業内容復習(1時間) 課題で取り組みたい商品を探す(1時間)	E
１２	レイアウト（2）演習 パッケージデザインを作成する	「レイアウト」を理解する上での演習課題を行う。 -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（2時間）	E
１３	レイアウト（3）演習 パッケージデザインを作成する	既存パッケージのリニューアル企画を考え、 パッケージデザインを作成する	事後/課題制作（2時間）	E
１４	レイアウト（4）演習 販促ツールを作成する	作成したパッケージデザインをもとに、販促ツールを作成する	事後/課題完成（2時間）	E
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時間) 事後/講評のポイント確認(1時間)	C、D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「コンピュータデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始後、名前を呼んで出席確認を行う。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業説明、出席（前回振り返り）：10分 / 講義or演習：70分 / 質疑応答：10分 ----------10分休憩---------- 講義or演習：70分 質疑応答：10分 連絡事項：10分 (演習の際は個別で相談、アドバイスを行う)		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	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 課題（50%）：授業内容の理解力、表現力を評価する 課題発表（20%）：課題の制作意図をしっかり発表できるか評価する		

教科書	なし	参考文献	なし

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〔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	授業形式
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	5

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

回	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ったのち、受講生同士自己紹介を行う。	事前/授業目的を理解しておく（1時間） 事後/次週に向けた宿題を行う（2時間）	F
2	1stセッション 「シゴトの"must"をリサーチする」①	「今」と「must」のギャップを知るⅠ 宿題をもとに個人とグループの視点でワークを深堀する。	事前/次週に向けた宿題を行う（2時間） 事後/授業内容を振り返る（1時間）	B
3	1stセッション 「シゴトの"must"をリサーチする」②	個人プレゼン準備 プレゼンの構成を考え、次週のプレゼン用スライドを作成する。	事前/プレゼンの準備を行う（1時間） 事後/プレゼンの準備を行う（2時間）	B
4	1stセッション 「シゴトの"must"をリサーチする」③	グループ内プレゼンテーション 3コマ目まででまとめたワーク内容を小グループのメンバー内でプレゼン。	事前/プレゼンの準備を行う（1時間） 事後/プレゼンの準備を行う（2時間）	C
5	1stセッションから2ndセッションへのBridge	1stセッションの振り返りと、2ndセッションの内容、進め方の説明を行ったのち、チーム編成を行う。	事前/プレゼンの準備を行う（2時間） 事後/フィードバックをまとめ提出する（2時間）	F
6	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」①	チーム内プレゼンテーション 「メディア作品に込められたメッセージを読み解く」ワーク内容をプレゼン。	事前/次週に向けた宿題を行う（2時間） 事後/チーム作業を行うための準備（1時間）	C
7	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」②	プレゼンで扱う題材の決定 チームで話し合い、取り組むテーマ（課題）を決定する	事前/次週に向けた宿題を行う（2時間） 事後/アプローチ案の検討（3時間）	E
8	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」③	企画立案の解像度を上げる 企画立案の行い方・視点を学ぶ。	事前/アプローチ案の検討（3時間） 事後/授業内容を振り返る（2時間）	E
9	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」④	マーケティング理論 企画案を考える上で重要な「マーケティング」の視点を学ぶ。	事前/アプローチ案の検討（3時間） 事後/授業内容を振り返る（2時間）	E
１０	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」⑤	プレゼントレーニング 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（3時間） 事後/授業内容を振り返る（2時間）	E
１１	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」⑥	企画プレゼン準備 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/プレゼンの準備を行う（3時間） 事後/プレゼンの準備を行う（4時間）	E
１２	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」⑦	企画案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/プレゼンの準備を行う（4時間） 事後/自他チームのプレゼンを振り返る（1時間）	C
１３	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」⑧	企画案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/プレゼン練習、自他チームの内容俯瞰（2時間） 事後/自他チームのプレゼンを振り返る（1時間）	C
１４	2ndセッション：「メディアを活用して社会の事象にアプローチする」⑨	企画案プレゼンテーション③ 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/プレゼン練習、自他チームの内容俯瞰（2時間） 事後/自他チームのプレゼンを振り返る（1時間）	C
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）	F

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）。
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です。作業ができる環境から参加してください（PCからの参加を推奨）。 ・特別なスキルは必要ありませんが、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、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関わらず活用しましょう。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	プレゼンテーションソフト（PowerPoint/Keynote）が使用できること ・マイク、カメラが使用可能であること	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や提出物などで確認
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・授業内容説明、ウォーミングアップ（15分） ・個人やグループでのワーク（60分） ・まとめ、次週への連絡事項等（15分） ＊知識面のレクチャーを行う日はワークの時間を割り当てます（30分程度）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①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。		
教科書	なし	参考文献	適宜授業内で伝えます。

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：授業（13：20～14：50）の後30分～1時間 場所：授業実施教室（オンラインの際はビデオ会議の延長上で対応）
	◎	○	○	◎	◎	○		

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	214
MA 450	マンガ企画制作概論	後期	菊池　　優	2	215
MA 469	デジタルマンガ表現技法Ⅱ	後期	小高みちる	2	216
MA 472	コミックイラスト演習Ⅱ	後期	澤田　美樹	2	217
MA 474	ペン画表現研究Ⅱ	後期	吉田　光彦	2	218
MA/AN 415	現代マンガアニメ研究	後期	芦谷　耕平	2	219
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	220
AN 454	アニメ制作Ⅱ	後期	古瀬　　登	2	221
AN 455	アニメ背景美術Ⅱ	後期	松平　　聡	2	222
AN 466	アニメ演出論Ⅱ	後期	橋本　三郎	2	223
AN 467	アニメ撮影技術Ⅱ	後期	はとりあゆむ	2	224
AN 475	キーフレーム	後期	古瀬　　登	2	225
AN 476	アニメ背景水彩表現	後期	松平　　聡	2	226
AN 477	ファンタジーと物語（物語作法）	後期	平野　靖士	2	227
AN/MD 478	音響制作	後期	坂口　博樹	2	228
GA 458	ゲーム企画演習Ⅱ	後期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	229
GA 459	3DCGⅡ	後期	有冨　洋平	2	230
GA/MD 460	Webデザイン演習	後期	薄井　　隆	2	231
IL 411	視覚伝達論	後期	松吉　太郎	2	232
IL 412	イラストレーション概論Ⅱ	後期	北見　　隆	2	233
IL/MD 418	広告表現概論	後期	川野　智美	2	234
IL/MD 461	造形表現Ⅰ	後期	高田　美苗	2	235
MD 419	デザイン企画論	後期	川野　智美	2	236
MD 465	映像制作Ⅱ	後期	仁藤　　潤	2	237
MD 473	撮影技術Ⅱ	後期	神林　　優	2	238
MD 480	メディアCG表現Ⅱ	後期	有冨　洋平	2	239
MD 481	空間演出演習	後期	山本　圭太	2	240
MM 416	展示論	後期	橋口　静思　他	2	241
MM 414	仕事とキャリアデザインⅡ	後期	佐藤　宏樹	2	242

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	授業形式
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	5

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

回	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／シナリオの予習（30分） 事後／シナリオの復習（30分）	
8	コマどり（2）	コマの流れを解説し、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)	
9	コマどり（3）	コマの流れを解説し、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)	
１０	コマどり（4）	コマの流れを解説し、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)	
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／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)	
１２	ネーム作成（2）	表情の表現法を解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	
１３	ネーム作成（3）	静物の表現法を解説し、実習する	事前／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（30分）	
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／ネームの準備（30分） 事後／ネームの整理（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。リアクションペーパーは次回にフィードバックする。
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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PCあるいは画像を送受信できる機器	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパーの併用。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講義（30分）　実技（50分）　講評（10分）		
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		
教科書	印刷物で配布	参考文献	授業内で紹介

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	授業形式
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	6

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、〆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、作品を編集者的な視線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的視線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

回	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）	事前/事前学習は不要（０ｈ） 事後/第1回課題制作（３ｈ）	F
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	事前/事前学習は不要(0ｈ) 事後/映画の重要ポイントを作成(2ｈ)	DF
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）	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ。第2回課題制作(3ｈ)	CDE
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	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ(1ｈ)	CDE
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）	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ。第3回課題制作(3ｈ)	CDE
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	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ(1ｈ)	CDE
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）	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ。第4回課題制作(3ｈ)	CDE
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	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ(1ｈ)	CDE
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）	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ。第5回課題制作(3ｈ)	CDE
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	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ(1ｈ)	CDE
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）	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ。第6回課題制作(3ｈ)	CDE
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	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ(1ｈ)	CDE
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）	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ。第7回課題制作(3ｈ)	CDE
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	事前/自分の作品のプレゼン準備(1ｈ) 事後/講評会のまとめ(1ｈ)	CDE
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）	事前/半期の授業での疑問点をリストアップ(1ｈ) 事後/総括授業のまとめ(2ｈ)	CDE

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、辞書を引いたり、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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出欠をとり、授業の最後にコメント用紙を回収する。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	①本日の授業の説明（10分）　②注意事項及び連絡事項（20分）　③課題プレゼン及び講評会（60分）　④休憩（10分）　⑤課題講評会の続き（80分）　⑦コメント記入及び回収（10分）		
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％）：出席率。授業における積極性、講評会発言内容等を評価する。		

教科書	特になし	参考文献	随時、こちらで用意する

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〔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	授業形式
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	6

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、オリジナル作品の完成度をあげるための技術を身につける
・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技術を身につける

授業内容

回	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（5ｈ）	E
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（5ｈ）	E
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（8ｈ）	E
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（5ｈ）	E
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（5ｈ）	E
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（8ｈ）	E
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(5ｈ)	E
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(5ｈ)	E
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(5ｈ)	E
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)	E
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)	E
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)	E
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）	E
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）	E
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）	E

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席を取る 授業で作業した課題を毎回提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	毎回課題データを配布 解説に従って、各自実作業 各自の作業の様子を確認するため、随所でスクリーンショットの送信をしてもらう ※授業中にリアルタイムに質問を受けるので、マイクを用意していただくか、キー入力のスピードが必要です。 授業最後に、作業したデータを提出		
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		
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）

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	授業形式
コミックイラスト演習Ⅱ	澤田　美樹	演習	後期	2	2	MA 472	5

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付きを得られ、画力向上に繋がる。
・コミックイラストビジネス業界の現状を認識し、将来の仕事にどのようなスキルが必要かを考える能力が身につく。

授業内容

回	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。模擬発注による課題作成および発表。	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）	C
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	C
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	C
7	着色作成	着色の説明。Photoshopを使用した仕上げ方。	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	C
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	C
１２	テイスト寄せにおける線画・着色作成	テイスト寄せにおける線画・着色作成の説明。	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	C
１４	テイスト寄せのポイント	テイスト寄せにおけるポイントの説明。	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）	C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	CLIP STUDIO PAINT PROまたはEX	出席確認の方法	授業開始時にコメント投稿
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・出席確認および授業説明30分 ・ワーク60分 ・質疑応答タイム10分 ・ワーク70分 ・制作物提出（途中経過含む）5分 ・次回課題説明5分		
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（90%）：授業の内容を理解しているかや表現力、完成度を評価。		

教科書	授業内で随時紹介し使用	参考文献	授業内で随時紹介し使用

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	授業形式
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	6

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

回	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	各自、出席簿に記入
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	教材のプリントを参考に作品を制作。 前半、作画のポイント等、各自と話し合いアドバイス。後半作品制作。		
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。		
教科書	プリントを配布。	参考文献	なし

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	授業形式
現代マンガアニメ研究	芦谷　耕平	講義	後期	2	1	MA/AN 415	1+5

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場が拡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、ハートがふるえ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

回	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)	D
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)	D
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)	D
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)	D
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)	D
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、ポージング、ライブ感：イタリア「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)	D
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)	D
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)	D
１０	ジョジョ原作とアニメの演出(1)	「ダービー・ザ・ギャンブラー」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)	D
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)	D
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)	F
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)	F
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）	D
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）	F

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	特になし	出席確認の方法	・指定のタイミングでコメント投稿や出席票、出席者リスト、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義1：説明10分 →思考の ワーク1：10分 → 解説10分・その日の講義2：説明10分 → 実践のワーク2：15分 → 解説15分 ・授業の振り返り5分 ・次回課題説明5分 ワーク1とワーク2の提出で出席など ・その授業回によってフレキシブルに対応。		
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信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		

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

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

Illustratorでデザインするために必要な基本的な操作を学ぶため、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（12ページ程度）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いきます。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）

・デザイン制作の手順かわかる
・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

回	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　　課題Ⅰ出題　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	課題Ⅰ［書皮デザイン］(1)	自分の書店を想定し　書皮のデザインを複数考える Illustratorの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
3	課題Ⅰ［書皮デザイン］(2)	デザインをまとめ、ソフトを使い仕上げる Illustratorの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
4	課題Ⅰ［書皮デザイン］(3)	講評会。完成した書皮の解説・説明する。 課題Ⅱ出題　自分の個展を想定する。	事前/デザイン進行(3H) 発表準備(1H) 事後/講評の検証(1H) 次回課題の確認(1H)	C
5	課題Ⅱ［フライヤーデザイン］(1)	アイデアを出し、掲載する画像、原稿など素材集め Illustratorの使い方　Photoshopの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
6	課題Ⅱ［フライヤーデザイン］(2)	アイデアをまとめながら、掲載する内容の検証 Illustratorの使い方　Photoshopの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
7	課題Ⅱ［フライヤーデザイン］(3)	デザインをまとめ、ソフトを使い仕上げる Illustratorの使い方　Photoshopの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
8	課題Ⅱ［フライヤーデザイン］(4)	講評会。完成したフライヤーの解説・説明する。 課題Ⅲ出題　ポスターの内容を確認する。	事前/デザイン進行(3H) 発表準備(1H) 事後/講評の検証(1H) 次回課題の確認(1H)	E
9	課題Ⅲ［ポスターデザイン］(1)	デザインをまとめ、ソフトを使い仕上げる Illustratorの使い方　Photoshopの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
１０	課題Ⅲ［ポスターデザイン］(2)	講評会。完成した作品を解説・説明する。 課題Ⅳ出題　作品集の内容を検討する。	事前/デザイン進行(3H) 発表準備(1H) 事後/講評の検証(1H) 次回課題の確認(1H)	C
１１	課題Ⅳ［作品集］(1)	作品集の編集内容を考え、掲載する画像、原稿など素材集め InDesignの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
１２	課題Ⅳ［作品集］(2)	編集内容に合わせてデザインを考え、フォーマットを考える InDesignの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
１３	課題Ⅳ［作品集］(3)	デザインを進めて行く InDesignの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)	E
１４	課題Ⅳ［作品集］(4)	デザインをまとめ、ソフトを使い仕上げる InDesignの使い方	事前/デザイン進行(3H) 事後/ソフトの使い方の復習(1.5H)発	E
１５	全体講評	講評会。課題Ⅳおよび、先に制作した課題作品すべてのプレゼンテーションを行い総括する	事前/デザイン進行(3H) 発表準備(1H) 事後/講評の検証(1H)	C

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習得度をチェック。 ・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 Illustrator、Adobe Photoshop、Adobe InDesignについて関心がある、あるいは基本操作はわかる。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	講義の最初に出欠を取る。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	●授業全体説明15分 ●テーマ別レクチャー20分 ●課題の提出や進捗の報告55分 ●個別指導もしくは発表70分 ●まとめと次回の講義説明20分		
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課題（50%）：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		

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 2,500円＋税

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：出講日の授業終了後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	授業形式
アニメ制作Ⅱ	古瀬　登	演習	後期	2	2	AN 454	6

科目の概要および目的

アイデアは発想法、起承転結、マンガの手法、アニメの手法など。箱書きからプロット、コンテンツとしての画コンテ制作の指導と実践にいたる。後期に作品を完成させる。

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

回	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）	B
2	レイアウト	レイアウト作業	事後/課題の制作（3h）	B
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）	B
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）	B
5	動画（1）	中割作業	事後/課題の制作（3h）	B
6	動画（2）	クリンナップ	事後/課題の制作（3h）	B
7	仕上げ	スキャン・彩色	事後/課題の制作（3h）	B
8	中間発表（仮提出）	全体で発表、プレゼン。 講評会へ向けた予行練習を兼ねて	事後/課題の制作（3h）	B
9	撮影	AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンポジットする）。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）	B
１０	第一稿提出・発表	Adobe Premiere を使い撮影したカットを繋ぎ合わせる。不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	B
１１	修正	第一稿の修正	事後/課題の制作（3h）	B
１２	第二稿提出・発表	Adobe Premiere を使い撮影したカットを繋ぎ合わせる。不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	B
１３	編集	最終的な編集	事後/課題の制作（3h）	B
１４	講評会	課題の提出と講評会の実施	事後/課題の制作（3h）	B
１５	作品完成	講評会で指摘された部分の修正	事前/課題の制作（3h）	B

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・グループワーク65分 2コマ目 ・完成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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		

教科書	適宜授業で資料を配布	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

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が習得できる。
・Photoshopなどのペイントソフトの実践的応用技術が習得できる。
・描画力の向上。

授業内容

回	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。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
4	模写課題制作④	制作実習（課題提出）	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
6	自然課題制作②		事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
7	自然課題制作③	制作実習 光の設定	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
8	自然課題制作④	制作実習（課題提出）	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
9	背景美術作品制作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。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１０	背景美術作品制作②	美術設定制作　イメージスケッチの作成	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１１	背景美術作品制作③	美術設定制作　参考資料の収集	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１２	背景美術作品制作④	美術設定制作　線画の作成	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１３	背景美術作品制作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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１４	背景美術作品制作⑥	美術ボード制作　Photoshopで描写	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１５	背景美術作品制作⑥	美術ボード制作　Photoshopで描写完成	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F

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	・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：素描道具（鉛筆（B、2B、4B）、消しゴム、直定規30㎝、スケッチブック又はクロッキー帳サイズA4以上）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席簿に記入
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・その日の授業説明：10分／・講義：80分 ・演習実技：80分／・その日の授業の振り返り：10分		
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。		
教科書	なし	参考文献	授業内で指示する

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・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	授業形式
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	6

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

回	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	事前/絵コンテを確認（1時間） 事後/復習（1時間）	
2	絵コンテ作成 配置演出（2）	シナリオの決定（呎、カット数etc）、配置演出を解説	事後/復習（2時間）　レポート作成	
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	事後/復習（2時間）　レポート作成	C
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	事後/復習（2時間）　レポート作成	
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	事後/復習（2時間）　レポート作成	
6	絵コンテ作成 配置演出（6）	カット割り（ラフ作成）（呎調整）、配置演出を解説	事後/復習（2時間）　レポート作成	
7	絵コンテ作成 配置演出（7）	カット割り（ラフ作成）（呎調整）、配置演出を解説	事後/復習（2時間）　レポート作成	
8	絵コンテ作成 配置演出（8）	カット割り（ラフ作成）（呎調整）、配置演出を解説	事後/復習（2時間）　レポート作成	
9	絵コンテ作成 配置演出（9）	カット割り（ラフ作成）（呎調整）、配置演出を解説	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１０	絵コンテ作成 配置演出（10）	カット割り（ラフ作成）（呎調整）、配置演出を解説	事後/復習（2時間）　レポート作成	
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	事後/復習（2時間）　レポート作成	
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	事後/復習（2時間）　レポート作成	
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	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１４	絵コンテ作成 エンタメについて（4）	完成　資料を参照	事後/復習（2時間）　レポート作成	
１５	まとめ	総括	事後/復習（2時間）　ふりかえり	

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼もしくは出席カード
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	出欠確認（10分） 講義（80分） 演習（90分）		
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		

教科書	資料を配布	参考文献	授業内で紹介する

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〕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	授業形式
アニメ撮影技術Ⅱ	はとり　あゆむ	演習	後期	2	2	AN 467	6

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、さらなる表現力を身につけます。
・カメラワークにブレーキや加速をつける
・3D機能を使った立体感のあるセルワークやカメラワークで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クイックモーションを使い強弱をつける
・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、トーカ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と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）

・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
・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
・アニメーション制作現場でのスタッフ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？』という考え方を身につける）

授業内容

回	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ポの組み方	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
2	絵コンテと原画を使った撮影	絵コンテと原画を使った撮影 本撮練習（整理整頓された綺麗なコンポ作り）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
3	本撮⑤	スピード感のあるアクションカット撮影 ・バトルでぶつかり合い飛び散る火花のトーカ光など	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
4	本撮⑥	格好いいアクションカット撮影 ・斬撃エフェクトを作る（刀の閃光が走るエフェクト）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
5	本撮⑦	テンポのよいアクション撮影 ・数カットを撮影して、編集でテンポよく繋ぎます	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
6	セルワーク	セルSL（スライド）、Follw（BG引き）とその違い 背景の無限ループを作る	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
7	3Dセルワーク	After Effectsの3D機能を使った撮影 ・地面のパース引きや、長距離を移動するカメラワーク	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
8	スローモーション②	連続OLを使用したスローモーション撮影 キャラクターに残像を付けるハイスピード撮影	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
9	エフェクト⑦	T光の作り方（揺らめく動きのある光） 画面外からの入射光（スペクトル効果のある入射光）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１０	エフェクト⑧	パーティクル（光の粒子を飛ばす）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１１	エフェクト⑨	水のエフェクト（キャラクターの映り込み） ゆらゆらした水中（水中の処理）	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１２	エフェクト⑩	雨と雪を降らせる 風にあおられる雨や雪を作る	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１３	エフェクト⑪	湯気・煙・蒸気を作る	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
１４	エフェクト⑫	オーラ光・霧・DF（ディフュージョン） キャラクターの周りから立ち上るトーカ光など	復習1時間（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F
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（参考書「AfterEffects for アニメーション」）	F

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」を次回の授業までに個人へフィードバック
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・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期間内に提出してください		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票の提出
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	1、授業開始、出席（出席票の配布）、授業概要説明：30分 2、課題の実演：30分 3、課題の実習：30分 （90分を2限行います。）		
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%）：授業理解度を評価する ③提出課題（35%）：提出課題の表現度を評価する		
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』著者：大平幸輝 ビー・エヌ・エヌ新社（ISBN 978-4-8025-1003-5） 定価：本体3,200円＋税

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	授業形式
キーフレーム	古瀬　登	演習	後期	2	2	AN 475 AN 560	6

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

回	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）	E
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）	E
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）	E
4	課題a 動画（1）	中割り作業	事後/課題の制作（3h）	E
5	課題a 動画（2）	クリンナップする	事後/課題の制作（3h）	E
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）	E
7	課題a 撮影	撮影作業	事後/課題の制作（3h）	E
8	課題a 提出・講評	課題提出と指導師のチェック＆リテイク	事後/課題の制作（3h）	E
9	課題b テーマの掲示	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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
１５	課題b　撮影・編集	撮影・編集して提出	事前/課題の制作（3h）	E

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」の単位を修得していることが望ましい		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・作画作業65分 2コマ目 ・作成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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・完成度はどうか。PCツールを使いこなせているか		

教科書	課題ごとに資料を配布	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

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。
手描きから得られるアナログ的な描画技法と表現思考を学び、現在のデジタルにおける表現力の向上に生かす。

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が習得できる。
・自然物の描写力が習得できる。
・アナログ画材で描く事による描画力が向上する。
・絵の具の混色により自ら色をつくりだす力が習得できる。
・筆使いの多彩な表現力が習得できる。

授業内容

回	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。	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
6	背景実技・室内描画（2）		事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
9	背景実技・自然物描画（3）		事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１０	背景実技・自然物描画（4）	土、地面、草地の表現方法	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１１	背景実技・自然物描画（5）	石、岩、崖の表現方法	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１２	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	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１３	課題制作（1）	課題作品制作	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１４	課題制作（2）	課題作品制作	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F
１５	課題制作（3）	課題作品制作	事前/授業内容の予習（1時間） 事後/授業内容の予習（1時間）	F

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）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席簿に記入
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・その日の授業説明：10分／・講義：80分 ・講習実技：80分／・その日の授業の振り返り：10分		
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。		

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

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・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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

ファンタジーと物語の関わり、映像作品との関わりを知り、物語の表現とは何か、そしてその発想方法や構造を学習して、物語を考え、実習する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・ファンタジーと物語の関係性を説明できる。
・物語の本質がドラマであることが説明できる。
・ストーリー創作の発想力の基本的スキルが習得できる。
・ストーリー創作の構成力の基本的スキルが習得できる。

授業内容

回	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	この講義の内容と目的の説明。映像によるファンタジー作品を観る。	事後/授業内容の再確認(1時間)	
2	ファンタジーとは何か	ファンタジーの歴史と定義、そして、物語や演劇、映像などの始まりがファンタジーであることを解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	D
3	神話と物語	ファンタジーの例としてギリシア神話冒頭の物語を説明し、物語の本質であるドラマとは何かを解説する。	事後/授業内容の再確認(1時間)	D
4	神話と登場人物	神話から生まれたキャラクターと現代コミックやアニメとの関係を解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	D
5	物語の構造	神話のエピソードを使って、物語の構造を解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	D
6	物語の構築法	発想したアイデアから物語を構築するためには､何から考えるかを解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	D
7	物語の展開と構成	物語の構成を説明し、伝えたいことの展開の仕方や伝え方を解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	D
8	童話の写筆	幼児向けの童話を写筆して、物語を書く作業を体験しつつ、書いた物語の内容を考えさせる。	事後/授業内容の再確認（3時間）	D
9	物語の理解と発展	８時限で写筆した幼児向けの童話を大人向けにするための内容の理解を深め、ディスカッションさせる。	事後/授業内容の再確認（2時間）	E
１０	物語の整合性	グループで連想ゲーム形式の支離滅裂なストーリーを創り、自由な発想で整合性のあるストーリーにする。	事後/授業内容の再確認（2時間）	B
１１	ストーリーとドラマ	10時限で創ったストーリーを､グループでドラマのある物語にして発表する。	事後/授業内容の再確認（2時間）	C
１２	物語を面白くするために	自由に発想した登場キャラを使って、ディスカッションで物語を作ってみる。	事後/授業内容の再確認（2時間）	A
１３	物語の創作Ⅰ（テーマ）	自分が伝えたい話しのテーマを考え、一行で表現し、それを肉付けしてストーリー構成を組み立てていく。	事後/ストーリーの作成（4時間）	C
１４	物語の創作Ⅱ（執筆）	テーマから組み立てたストーリーをオリジナルの物語(課題)として執筆する。	事後/ストーリーの作成（4時間）	
１５	まとめ	課題を仕上げる。	事後/ストーリーの作成（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	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	留学生は日本語の読み書きを習得していること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時、出席確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明　５分 ・その日の講義　７５分 ・映像（映画その他）観賞：観賞　７０分 → 感想　２０分 ・授業振り返り　５分　・次回講義説明　５分		
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、積極的に授業に参加しているか。 ②課題（８０％）：表現力、完成度はどうか。締切りは守れたか。		

教科書	なし	参考文献	必要に応じてプリント配布

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	授業形式
音響制作	坂口　博樹	演習	後期	2	2	AN/MD 478 AN/MD 366	6

科目の概要および目的

・音とは何か、音の性質を理解する。
・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音声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。
・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。
・制作にはDAW（デジタル・オーディオ・ワークステーション）ソフトと映像編集ソフトを使い、録音や編集のスキルを高める。
・音楽経験がなくても受講できる。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・音への理解を深め、聴く力を高める。
・音声の編集、制作ができるようになる。
・音響編集ソフトの操作をマスターできる。
・映像作品を生かす音の演出の能力を習得できる。
・録音技術の習得ができる。
・未聴な音の創造と制作をする。

授業内容

回	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/自分の音体験を考えておく /1(時間) 事後/音風景について調べる /1(時間)	A/E
2	音響効果の種類と用途	音響制作の現場を説明する。実際に使用されている効果音、音楽を聴く映像視聴。オノマトペを使って表現する。	事前/効果音の調査 /1(時間) 事後/オノマトペを音にする /1(時間)	D/E
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。サンプル映像視聴。映像への効果音の当て込み。	事前/編集ソフト操作の予習 /1(時間) 事後/編集ソフト操作の復習 /2(時間)	D/E
4	編集ソフトの基本操作2	同上。BGMの選曲。映像とリズム–音楽ソフトでドラムトラックを制作して映像と合わせる。	事前/編集ソフト操作の予習 /1(時間) 事後/編集ソフト操作の復習 /2(時間)	E
5	編集ソフトの基本操作3	同上。効果音の創作。	事前/編集ソフト操作の予習 /1(時間) 事後/編集ソフト操作の復習 /2(時間)	E
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。	事前/選曲をしておく /1(時間) 事後/作品の完成 /3(時間)	B/E
7	制作1-2	楽曲編集による時間調整の実習等。	事前/楽曲編集予習 /1(時間) 事後/作品の完成 /2(時間)	B/E
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。	事前/録音ソフトの使い方予習 /1(時間) 事後/録音ソフト操作の復習 /2(時間)	E
9	録音の実践	ナレーション録音の実践。	事前/台本の精査、演出案 /2(時間) 事後/ナレーションの編集 /2(時間)	B/E
１０	制作2-1~整音	録音物の音をきれいに整える実践。	事前/録音ソフト使い方予習 /2(時間) 事後/作品の完成 /3(時間)	E
１１	制作2-2	ナレーション、効果音等の入れ替えによる音響演出実践。	事前/音響演出予習 /1(時間) 事後/作品の完成 /3(時間)	D/E
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/プレゼン準備 /2(時間) 事後/作品修正 /2(時間)	C/E
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。	事前/新しい(未知の)音を調べる /2(時間) 事後/作品の修正 /2(時間)	A/E
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。	事前/作品制作 /2(時間) 事後/作品の完成 /5(時間)	E
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/プレゼン準備 /3(時間) 事後/授業の感想 /1(時間)	C

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	・基礎的なコンピュータの扱い。 ・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こと。 ・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こと。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	名前読み上げ又は出席票
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明等：10分 ・前回のワーク評価20分 ・講義1：30分 ワーク30分 ・講義2：30分 ワーク40分 ・まとめ、課題節目、予告など：20分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	・最終作品提出（試験に相当）---音響制作を理解し、創造的な作品が作れるか（40%） ・授業ごとの課題提出---指示した内容に沿った課題ができているか、期限が守れたか（30%） ・成果発表---自作の発表の場でのプレゼンの姿勢・内容について評価（20%） ・平常点---授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか（10%）		

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介する

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	授業形式
ゲーム企画演習Ⅱ	吉岡　章夫 増田　宗嶺	演習	後期	2	2	GA 458	6

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

回	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。	事前/業界調査3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
6	レベルデザインチェック	進捗と方向性の確認。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１０	アルファ版確認	進捗と方向性の確認	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
１３	ベータ版確認	進捗と方向性の確認。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
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	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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	事前/制作3（時間） 事後/フィードバック確認3(時間)	C

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Ⅰ」 ・「ゲームプログラミング入門」	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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	20分：該当回の授業の内容の説明 150分：実技 10分：クロージング解説		
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。		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
3DCGⅡ	有冨 洋平	演習	後期	2	2	GA 459	6

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。
今期の授業では、背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャの質感を向上させる方法を身につける。
具体的にはモディファイアやスカルプトを用いたハイポリゴンモデルの作成、Blender上で様々なテクスチャをベイクする方法を理解する。ハイポリゴンモデルの質感をローポリゴンモデルへ転用する方法を身につける。
Unityでのポストエフェクトの使い方を学び、CinemachineとTimelineを駆使したリアルタイムレンダリングのアニメーション制作を行う。ゲームエンジンを用いたゲーム制作に必要な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）

・Blenderで任意のテクスチャをベイクして作ることができる
・モディファイアやスカルプトを使って効率よくハイポリゴンのモデルが制作できる
・ハイポリゴンモデルを使いローポリゴンモデルの質感をアップさせることができる（ノーマルマップのベイク）
・リトポロジーのやり方を理解する
・Unityでのポストエフェクトの使い方がわかる

授業内容

回	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	本授業で学ぶことの概要を説明する リファレンスの集め方、活用の仕方を紹介する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/課題：リファレンス集め　1.0（時間）	B
2	背景モデル作成1 モデリング	オブジェクトの流用を考慮に入れたモデリング スカルプトを使って岩のモデルを作成する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
3	背景モデル作成2　マテリアル、プロップスモデリング	マテリアル、ライトの設定、プロップスモデリング。 Decimate Modifierの使ったポリゴン削減法を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
4	背景モデル作成3 アニメーション	水面をアニメーションさせる 旗をアニメーションさせる	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
5	課題制作１（中間課題1）	作成した背景モデルに今までに作成した３Ｄモデルをインポートしポーズを取らせる。	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
6	テクスチャリング1 テクスチャの種類とベイク	Blenderを使った様々なテクスチャの作り方を解説する Blenderでテクスチャをベイクする方法を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/課題：ノーマルベイク　1.0（時間）	B
7	テクスチャリング2 ハイポリモデル作成	モディファイア、スカルプトを使ったハイポリモデルの作り方を学び、ノーマルマップにベイクする	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
8	リトポロジー	リトポロジーの概念を理解する Blenderでのリトポロジーのやり方を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/課題：リトポロジー　1.5（時間）	B
9	課題制作2（中間課題2）	リトポロジーしたモデルをUV展開しノーマルマップをベイクしマテリアルにアサインして着色	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.5（時間）	
１０	LOD作成	LODの概念を理解する BlenderでLODを作成する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.5（時間）	B
１１	Unityでのライティング・ポストエフェクトの理解	Unityでのライティングの方法、ポストエフェクトの使い方を理解する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
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作成	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（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作成	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（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作成	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１５	プレゼン・講評まとめ	制作した作品を全員で講評する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「3DCGⅠ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	授業後の課題はTeamsにて全体にフィードバックします 課題制作は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	Blenderの基本操作を理解していること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業時にTeamsのチャンネル上でのコメント投稿および点呼で確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業の概要説明：5分 ・その日の講義1：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・その日の講義2：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・授業の振り返り10分・次回課題説明5分		
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姿勢を評価する。 ②授業後の提出課題4つ（合計15点 各5点）：リファレンス集めが要件を満たしているか/ノーマルマップの完成度/トポロジーの完成度 ③中間課題1（最大10点）：シーンの完成度　④中間課題2（最大10点）：リトポモデルの完成度　⑤課題（最大25点）：制作物の完成度を評価 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。		
教科書	参考ウェブサイト、書籍を授業内で紹介	参考文献	参考ウェブサイト、書籍を授業内で紹介

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（月曜日）の授業後 場所：授業実施教室 それ以外の時間はTeamsにて受け付けます
	○	◎	―	△	△	◎		

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	授業形式
Webデザイン演習	薄井　隆	演習	後期	2	2	GA/MD 460	6

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

回	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 1.0(時間) 事後/授業内容の復習 2.0(時間)	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
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 1.0（時間） 事後/授業内容の復習 2.0（時間）	
7	中間課題演習（1）	CSSと画像によるページ制作演習	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
8	中間課題演習（2）	CSSと画像によるページ制作演習	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
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 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	
10	課題制作（2）	制作、疑問点の解決	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
11	課題制作（3）	制作、疑問点の解決	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
12	課題制作（4）	制作、疑問点の解決	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
13	課題制作（5）	制作、疑問点の解決	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
14	課題制作（6）	制作、疑問点の解決	事前/疑問点の整理 0.5（時間） 事後/課題制作 2.5（時間）	A
15	課題発表	課題の提出、発表、講評	事前/発表準備 2.5（時間） 事後/まとめ・整理 0.5（時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「ゲームプログラミング入門」	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	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票またはそれに準ずるものにより確認
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	前回の振り返り（10分）実習を伴う講義（120分）演習、質疑応答（50分） 9回以降 前回の振り返り（10分）実習を伴う講義（50分）演習、質疑応答（120分）		
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。		
教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します。

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：出講日前後、これ以外については応相談
	◎	○	―	―	△	◎		

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	授業形式
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	5

科目の概要および目的

身の回りにある事物をモチーフに、ピクトグラム（絵文字）やマークのデザインを行い、ビジュアルによるコミュニケーションを試みる。誰にでもわかる単純な造形とイラストレーションを描く事で獲得して来た表現力を両立させたビジュアル表現を実践する。比較的容易なモチーフでの演習によりシンボルマークについての基本的な事柄を実践しながら学ぶ。

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理解する
・目的に合わせたビジュアルによる表現の習得
・ビジュアルによるコミュニーケーションの実践
・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

回	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ピクトグラム（1）	全体の流れを説明　◎課題Ⅰ出題 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	事後/課題Ⅰラフ制作（2時間）	
2	課題Ⅰピクトグラム（2）	モチーフを選び、アイデアを練りラフを複数制作する。 デザイン過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/ラフ点検(1.5時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
3	課題Ⅰピクトグラム（3） 提出・講評	課題Ⅰの発表 ◎課題Ⅱ出題	事前/課題Ⅰの制作・発表準備(4時間) 事後/講評の検証(1時間) 課題Ⅱラフ制作(2時間)	C
4	課題Ⅱシンボルマーク（1）	モチーフを選びアイデアを練り、デザインラフを作る	事前/ラフ点検(1.5時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
5	課題Ⅱシンボルマーク（2）	テーマを考え、アイデアを練りラフを複数制作する デザイン過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/課題Ⅱの制作(4時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
6	課題Ⅱシンボルマーク（3） 提出・講評	課題Ⅱの発表 ◎課題Ⅲ出題	事前/課題Ⅱの制作・発表準備(4時間) 事後/講評の検証(1時間) 課題Ⅲラフ制作(2時間)	C
7	課題Ⅲシンボルマーク＆ロゴタイプ（1）	モチーフを選びアイデアを練り、デザインラフを作る	事前/ラフ点検(1.5時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
8	課題Ⅲシンボルマーク＆ロゴタイプ（2）	テーマを考え、アイデアを練りラフを複数制作する デザイン過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/課題Ⅲの制作(4時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
9	課題Ⅲシンボルマーク＆ロゴタイプ（3）提出・講評	課題Ⅲの発表 ◎課題Ⅳ出題	事前/課題Ⅲの制作・発表準備(4時間) 事後/講評の検証(1時間) 課題Ⅳラフ制作(2時間)	C
１０	課題Ⅳシンボルマーク（1）	モチーフを選びアイデアを練り、デザインラフを作る	事前/ラフ点検(1.5時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
１１	課題Ⅳシンボルマーク（2）	テーマを考え、アイデアを練りラフを複数制作する デザイン過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/課題Ⅳの制作(4時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
１２	課題Ⅳシンボルマーク（1） 提出・講評	課題Ⅳの発表 ◎課題Ⅴ出題	事前/課題Ⅳの制作・発表準備(4時間) 事後/講評の検証(1時間) 課題Ⅴラフ制作(2時間)	C
１３	課題Ⅴシンボルマーク＆ロゴタイプ（1）	モチーフを選びアイデアを練り、デザインラフを作る	事前/ラフ点検(1.5時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
１４	課題Ⅴシンボルマーク＆ロゴタイプ（2）	テーマを考え、アイデアを練りラフを複数制作する。 デザイン過程のチェックを受けながら仕上げる	事前/課題Ⅴの制作(4時間) 事後/課題の修正点の確認(1.5時間)	
１５	全体講評	課題Ⅴの発表　先に制作した課題作品すべてを総括する	事前/課題Ⅴの制作・発表準備(4時間) 事後/講評の検証(1時間)	C

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。 ・各課題の発表時に講評をする。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	課題は基本Adobe Acrobatにて提出　画像での提出も認めるがデザイン制作ソフトウェアAdobe Illustratorなどが使えることが望ましい		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	課題提出用のソフトAdobe Acrobatなど 画像での提出の場合は要相談	出席確認の方法	音声での出席確認および指定のタイミングでコメントの投稿
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	●授業説明15分　●個別指導もしくは発表65分　●まとめと次回の講義説明10分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）：毎回の発表・報告・連絡・相談がきちんと行われているかを評価する ②課題（50%）：理解力・発想・表現力・芸術性を総合的に評価する。 ③課題発表（20%）：作品をいかに理論的に説得力を持ってプレゼンテーション出来るかを評価する		
教科書	なし	参考文献	必要に応じて随時授業内で紹介します。

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：出講日の授業後30分程度 Microsoft Teamsでのチャットや音声通話を使用
	―	◎	―	―	○	○		

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	授業形式
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	5

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追体験（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が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事ができる。
・様々なジャンルのアートに対する知識を得る事で、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

回	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）	第一次世界大戦前後の作品紹介と解説。ロシア構成主義的ポスターを制作(1)	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	D
2	第一次世界大戦前後の美術（2）	ロシア構成主義的ポスターを制作（1）	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
3	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(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
4	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(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
5	第一次世界大戦前後の美術（4） 講評会	自己作品解説と講評会	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	C
6	第二次世界大戦後の美術（1）	抽象画、ネオダダ、	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
7	第二次世界大戦後の美術（2）	アメリカにおけるポップアートの誕生。	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
8	第二次世界大戦後の美術	ポップな絵を描いて見る試み。	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
9	戦後の日本におけるアート状況(1)	作品講評と1960年代の日本の美術状況。	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	C・E
１０	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(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
１１	詩と絵（1）	一編の詩をもとに４頁の詩画集を作る。 資料作品の紹介と解説。アイデアを考える。作画と着彩。	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
１２	詩と絵（2）	詩画集制作。作画と着彩。	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
１３	詩と絵（3）	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/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	C
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/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	E
１５	授業の総括と小課題	この授業のまとめと小課題（アイデアスケッチと授業感想）	事前学習(授業概要の認識/1時間) 事後学習(描写練習/1時間)	D

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概論Ⅰ	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、手書きの場合は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。PCによる課題提出も可とする。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	デジタルカメラ（カメラ付き携帯電話可）また作品をPCで作画する学生は、任意の作画ソフト。	出席確認の方法	チャットと音声による確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講師による講義（４０分）、課題制作（４０分）出席確認（１０分）。作品講評の場合は、講義（２０分）、講評（６０分）出席確認（１０分）程度の配分を予定。		
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。		

教科書	無し	参考文献	無し

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	授業形式
広告表現概論	川野　智美	講義	後期	2	1	IL/MD 418 IL/MD 220	5

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

回	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	授業の流れと広告の目的や社会的影響力などの説明をする。 CMを視聴し、その中で気になるCMの感想を記入。	事後/広告に関しての感想を提出（4時間）	D
2	広告業界 / クリエイター	広告業界の基礎知識、それに伴う様々な会社、クリエイターの説明をする。	事後/興味のある会社やクリエイターを調べる（4時間）	E
3	4マス媒体	広告媒体の種類と特徴を３週にわたり説明をする。 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､気になる4マス媒体の広告を見つけて感想を提出(4時間)	E
4	プロモーションメディア媒体	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）の特徴を説明をする。	事後/プロモーションメディア媒体の広告を見つけて感想を提出(4時間)	E
5	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媒体の特徴を説明をする。	事後/Web媒体の広告を見つけて感想を提出（4時間）	E
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（4時間）	E
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をする。映像を見て感想を書く。	事後/公共広告ついてリサーチする（4時間）	D
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をする。	事後/海外の広告についてリサーチする（4時間）	E
9	広告企画（1）__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（4時間）	E
１０	広告企画（2）__商品説明2	理解を深めるために２週に分けて説明をする。 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(4時間)	E
１１	広告企画（3）_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（4時間）	E
１２	広告企画（4）_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/媒体をリサーチし、媒体を決める（4時間）	E
１３	広告企画（5）_アイデア	アイデアを生み出すための発想法の説明をする。 コンセプト、アイデアを考える。	事後/アイデアをまとめる(4時間)	E
１４	広告企画（6）_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を完成させる(4時間)	E
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(4時間)	E

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			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PC or スマホ or タブレット / office365 /	出席確認の方法	授業開始後、会議チャットにて出席を行う。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業説明、出席（前回振り返り）：10分 / 講義：35分 / 質疑応答：5分 / 講義：35分 / 質疑応答：5分 （講義は２パートor３パートに分けます）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	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 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 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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	質問がある場合は、Teamsの個別チャットにて随時回答します。
	○	△	―	○	○	◎		

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	授業形式
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	6

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。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、同じ写真を元に、鉛筆で自画像を制作する。

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

回	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	事前/道具の使い方を強いる(1時間) 事後/道具の購入（2時間）	D
2	混合技法による自画像（2）	下絵トレース・有色下地	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
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	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
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・アキーラ）	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
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・アキーラ）	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
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・アキーラ）	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
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・アキーラ）	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
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）	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
9	混合技法による自画像（9）	油彩による上層描き（不透明色）	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
１０	混合技法による自画像（10）	仕上げ	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
１１	混合技法による自画像（11）	混合技法による「ポートレイト」課題提出。講評会	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	C
１２	鉛筆による自画像（1）	イラストレーションボードにトレースする	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
１３	鉛筆による自画像（2）	大まかな描画をする	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
１４	鉛筆による自画像（3）	描き込む	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	E
１５	鉛筆による自画像（4）、講評会	細部まで仕上げる。講評会	事前/制作（1時間） 事後/制作（1時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「デッサン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	・筆等の道具の購入予算を20,000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）。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Teamsが使え、画面共有で発表ができるPCなど。	出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・出席確認：５分 ・授業説明：10分 ・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック ・作業の片付け：20分		
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。		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
デザイン企画論	川野　智美	講義	後期	2	1	MD 419	5

科目の概要および目的

デザイナーとして必要となる企画力、プレゼンテーション力を講義、課題を通して理解を深めていく。企画に必要な、調査、発想、表現、伝達を学び、自分が設定したテーマに対して、企画書をまとめていく。また、論理的な話し方を習得し、作成した企画書をもとに、説得力のあるプレゼンテーションを行うまでの過程を学び、社会人として必要とされる、企画力、ディレクション力、プレゼンテーション力を身につける。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・企画とはなにかを理解し、自らが作成できる能力を身につける。
・調査、発想、表現、企画力を養うことで、コンセプトをもとに企画書を作成することができる。
・論理的な話し方を身につけ、相手に伝わりやすいプレゼンテーションを行うことができる。

授業内容

回	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	これからの授業の流れ、身に付くスキルを説明する。	事後/身の回りにあるデザインを見る（4時間）	
2	企画とは / 課題説明	企画についての概要を説明する。課題説明を行う。	事後/授業振り返りと次回までにテーマの設定、リサーチを行っておく（4時間）	E
3	調査（1）_説明	情報の収集、様々な調査方法について説明する。	事後/テーマに対して調査を行う（4時間）	E
4	調査（1）_調査を行う	実際に課題に対して調査を行い、報告書にまとめる作業を行う。	事後/来週にむけて報告書を完成させる（4時間）	E
5	調査報告	テーマに対しての調査報告書を作成し、報告を行う。	事後/他の人の報告を聞いて、報告書を見直す時間をつくる（4時間）	C
6	調査報告フィードバック	報告してもらったものに対して個別でアドバイスを行う。それを受けてさらに調査行う。	事後/フィードバック内容から再度調査を行う（4時間）	D
7	アイデア、発想法	アイデアやコンセプトの作り方、表現方法などの説明を行う。	事後/テーマに対してアイデア、コンセプトを固める（4時間）	E
8	企画書について	企画書を作る目的や役割の説明を行う。	事後/様々な企画書を見る（web）（4時間）	E
9	企画書作成（1）_参考	実際に現場で使われた企画書を見せながら、企画内容、企画書の作り方の流れについて説明を行う。	事後/企画書に入れる情報をまとめる（4時間）	E
１０	企画書作成（2）_レイアウト	企画書のレイアウトや文章、まとめかたについての説明を行う。	事後/授業を受けてレイアウト、文章の見直しをして企画書を作成する（4時間）	E
１１	企画書作成（3）_報告	企画書に入れる情報をまとめ、講師に報告、フィードバックを行う	事後/フィードバックをもとに企画書を完成していく（4時間）	C、D
１２	プレゼン技法（1）_説明	プレゼンの目的についてや、相手に伝わりやすい話の基本を説明する。	事前/プレゼンに関しての質問を準備（2時間） 事後/相手に伝わりやすい話し方を意識してみる（2時間）	E
１３	プレゼン技法（2）_説明	論理的な話し方のコツ、プレゼンテーションスキルを説明する。	事後/論理的な話し方を意識し、プレゼンテーションの練習を行う（4時間）	E
１４	プレゼンテーション	作成した企画書をもとにプレゼンテーションを行う。	事後/他の人の企画書、プレゼンを聞いて自分の企画書を見直す時間をつくる（4時間）	C
１５	フィードバック / まとめ	前回のプレゼンについての講評、ディスカッションを行う。 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（4時間）	E、D

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			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	PC or スマホ or タブレット / office365 /	出席確認の方法	授業開始後、会議チャットにて出席を行う。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	授業説明、出席（前回振り返り）：10分 / 講義or演習：70分 / 質疑応答、連絡事項：10分 （演習の際は個別で相談、アドバイスを行う）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	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 企画書製作（40%）：授業を理解し、内容を整理しながら作成できているかを評価する プレゼンテーション（30%）：企画書に合わせて積極的に発表を行えているかを評価する		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
映像制作Ⅱ	仁藤　潤	演習	後期	2	2	MD 465	6

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）

・企画書を作る事が出来る。
・撮影をする事が出来る。
・動画編集をする事が出来る。
・自分の作品をプレゼンテーションする事が出来る

授業内容

回	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）	C
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）	B
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）	B
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）	B
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）	C
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）	C
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）	B
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）	B
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）	B
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）	C
１２	最終課題制作（2）	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）	B
１３	最終課題制作（3）	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）	B
１４	最終課題制作（4）	仕上げを行う。	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）	B
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）	C

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。 ・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」を修得しておく事が望ましい ・Aftereffects、Premiereの映像制作ソフトスキルを習得している。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・ ソフトウェア：Aftereffects、Premiere ・撮影機材（スマホも可）	出席確認の方法	Microsoft teamsのチャット機能で確認を行う。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・課題の説明（20分）、課題に取り組む（70分） ・課題に取り組む（70分）、質疑応答（20分）		
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70点）：理解度・完成度を評価する。		

教科書	なし	参考文献	適宜提示する

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	場所：授業を実施する教室 時間：授業前後に直接問い合わせてください。
	◎	◎	○	○	◎	◎		

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	授業形式
撮影技術Ⅱ	神林　　優	演習	後期	2	1	MD 473	6

科目の概要および目的

デジタル技術の興隆によって、メモを取るように撮影しソーシャルメディアなどを通して共有することが日常化している。それに伴い、写真や映像に関連する知識や技能が求められている。本科目では、撮影技術Ⅰで習得した基礎的な技術を踏まえ、次の段階としてライティングを使用した撮影技術の習得を目指す。
また、表現者として応用的な撮影や作品制作を行う。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・基本的な撮影技術を理解し実践的な撮影ができる。
・ライティングの基礎知識を理解し撮影に活用できる。
・撮影したデータを適切に編集・処理できる
・撮影技術を活用した撮影で作品を制作し発表することができる。

授業内容

回	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/シラバスをよく読む（1時間） 事後/ガイダンスを踏まえ学習計画を立てる（1時間）	
2	ライティングの基礎	照明機材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。レンプラントライト・ライティングを基本に学ぶ。	事前/ライティングについて調べる（1時間） 事後/授業で学んだこと振り返り、まとめておく（1時間）	B
3	写真　スタジオ撮影　ポートレート	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/ポートレイト撮影に向け準備をする(1時間) 事後/撮影したデータを確認･整理しておく(1時間)	B
4	写真　スタジオ撮影　ポートレート	交互にカメラマン・モデルとなり、ライティングをしポートレート撮影を行う	事前/ポートレイト撮影に向け準備をする(1時間) 事後/撮影したデータを確認･整理しておく(1時間)	B
5	写真　スタジオ撮影　物撮･複写	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/ブツ撮り･複写撮影に向け準備をする(1時間) 事後/撮影したデータを確認・整理しておく(1時間)	B
6	写真　スタジオ撮影　物撮･複写	被写体を用意しライティングしブツ撮り、複写撮影を行う	事前/ブツ撮り･複写撮影に向け準備をする(1時間) 事後/撮影したデータを確認・整理しておく(1時間)	B
7	撮影データの処理	ライティングして撮影したデータをPhotoshop、Lightroomで現像する。	事前/撮影したデータの整理と準備をする(1時間) 事後/データ処理を完了させる(1時間)	B
8	動画のライティング	動画のためのライティングの基礎を学ぶ。	事前/動画のライティング撮影について調べる(1時間) 事後/撮影したデータを確認･整理しておく(1時間)	B
9	動画のライティング	ライティングして動画を撮影する。	事前/撮影に向け準備をする(1時間) 事後/撮影したデータを確認･整理しておく(1時間)	B
１０	撮影データの処理	ライティングして撮影したデータをPremiereで編集する。 映像の色調について学ぶ。	事前/撮影したデータの整理と準備をする(1時間) 事後/データ処理を完了させる(1時間)	B
１１	中間課題講評	ライティングして撮影した課題作品を相互鑑賞し講評する	事前/課題作品のプレゼンの準備を行う(1時間) 事後/振り返りとまとめを行う(1時間)	C
１２	最終課題作品企画	最終課題の作品テーマを決定する。 ロケーション撮影orスタジオにてライティングでの撮影など、方法も決定する。	事前/最終課題企画の準備をする(1時間) 事後/最終課題制作の準備をする(1時間)	B
１３	最終課題作品制作	学習した内容を踏まえ課題作品を制作する。	事前/最終課題制作の準備をする(1時間) 事後/最終課題制作を進める(1時間)	B
１４	最終課題作品制作	学習した内容を踏まえ課題作品を制作する。	事前/最終課題制作の準備をする(1時間) 事後/最終課題制作を進める(1時間)	B
１５	最終課題作品講評	課題作品を相互鑑賞し講評する。	事前/最終課題プレゼンの準備をする(1時間) 事後/学んだことをまとめる(1時間)	C

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。 ・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	・「撮影技術I」を修得しておく事が望ましい ・Photoshop、Lightroom、Premiere等がスムーズに使える。 ・写真や動画を日常的に撮っている。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	ソフトウェア：Photoshop、Lightroom、Premiere 機材：カメラ（写真・動画）スマホも可	出席確認の方法	点呼（オンラインの場合はMicrosoft teamsのチャット機能で確認を行う）
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	課題の説明１５分、課題に取り組む６０分、質疑応答１５分		
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ライティング課題作品（最大40点）：理解度・完成度を評価する。 ③最終課題課題（最大40点）：理解度・完成度を評価する。		
教科書	なし	参考文献	適宜提示する。

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	場所：授業を実施する教室 時間：授業前後に直接問い合わせてください。
	◎	◎	△	○	○	◎		

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	授業形式
メディアＣＧ表現Ⅱ	有冨　洋平	演習	後期	2	2	MD 480	6

科目の概要および目的

Blenderの使い方を学習しつつ、CGを制作するために必要な基本的な知識や概念を身につけることを目的とする。

本科目では、Blenderでのアニメーション作成を中心に、パーティクルを使用した効率的な背景モデルの配置や動画として書き出す方法を学ぶ。カメラアニメーションやカメラの切り替える方法を学ぶ。実際にレンダリングの際に起こりがちなトラブルの対処法などを学び、最終的に説得力のある動画を作成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）

・Blenderでのアニメーションの作り方を理解することができる
・パーティクルを使ってオブジェクトを効率的にシーンに配置することができる
・カメラのアニメーションや切り替えができるようになる
・画像で書き出したを動画として書き出す方法を学ぶ
・画像書き出しの際の不具合を修正することができる

授業内容

回	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１	アニメーション作成によく使うエディターの解説後、実際に簡単なアニメーションを作成する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
2	アニメーション２	モディファイアを使ったプロシージャルなアニメーションの作り方を学び、実際に簡単なアニメーションを作成する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
3	課題制作１	課題に沿う形でオブジェクトにアニメーションをつける	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
4	プレゼン、講評	オブジェクトにアニメーションを発表 フィードバックを元にブラッシュアップする	事前/　プレゼン準備　1.5（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C
5	モデリング	パーティクルの講義で使うプロップス（環境物）をモデリングしマテリアルを割り当てる	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
6	パーティクル	パーティクルの概念を理解する。実際の使い方として任意のオブジェクトを画面上に効率よく配置する方法を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
7	パーティクル	ウェイトペイントという機能を使い、プロップスを意図を持って効率的に配置する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	B
8	課題制作2	パーティクルとウェイトペイントを使い、意図した風景を制作する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C
9	プレゼン、講評	制作した背景を発表 フィードバックを元にブラッシュアップ	事前/　プレゼン準備　1.5（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１０	レンダリング	Blenderを使って動画をレンダリングする方法とその際おこりがちなトラブルの解決法を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１１	カメラのアニメーション	カメラをアニメーションさせる方法を学ぶ	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１２	最終課題制作（1） シーンを構成	課題1と課題2で制作したモデルを組み込み、カメラアニメーションをつける	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１３	最終課題制作（2） ルック調整	自分のイメージに沿うように、HDRIやライト、ポストエフェクトを調整する	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１４	最終課題制作（3） 動画書き出し	静止画レンダリング、不具合のあるフレームの調整、動画として書き出す	事前/　本日の内容の予習　1.0（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	
１５	プレゼン・講評まとめ	制作した作品を全員で講評する	事前/　プレゼン準備　1.5（時間） 事後/　本日の復習　1.0（時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「メディアCG表現Ⅰ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	授業後の課題はTeamsにて全体にフィードバックします 課題制作は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	Phothosopなどデジタルペイント系のソフトに関する知識があるとより良いです		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業時にTeamsのチャンネル上でのコメント投稿および点呼で確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業の概要説明：5分 ・その日の講義1：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・その日の講義2：説明　20分 →ハンズオン形式：60分 ・授業の振り返り10分・次回課題説明5分		
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姿勢を評価する。②課題制作1（10点）：アニメーションの完成度 ③課題制作2（最大10点）：背景の完成度、④最終課題（最大35点）：カメラワーク/アニメーション/動画のクオリティを総合的に評価　⑤プレゼンテーション3回（合計15点　各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。		

教科書	メディアCG表現Ⅰで購入したものを引き続き使用	参考文献	参考ウェブサイト、書籍を授業内で紹介

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（月曜日）の授業後 場所：授業実施教室 それ以外の時間はTeamsにて受け付けます
	○	◎	―	○	△	◎		

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	授業形式
空間演出演習	山本　圭太	演習	後期	2	2	MD 481	6

科目の概要および目的

・LED等の照明進歩により、生活空間における照明が変化し、多くの人が照明機器を持ち歩く事になった。照明演出は身近になり自然と利用している日常がある。
その様な生活の中で身近な所から「ひかり」を見つめ直し、コントロールする基礎を身につける。
基礎を身につけた上で各々が求める表現、演出を実践をする為に演出技術習得を行う。
最終的に課題制作を行う事で他者の視点を学び、自らを客観的に捉える。技術基礎から次戦までを目的とする。
インプットするだけの「音」に対しても同様に捉え、上記実践、アウトプットを目指す。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・照明/音響を通して表現メディアの入り口を基礎的なところから見直し「理解」「実践」「活用」を行えるようになる。
・基本的な照明演出技術を理解し実践的活用ができる。
・基本的な音響演出技術を理解し実践的活用ができる。
・上記技術を活用し作品作人に活かすことができる。

授業内容

回	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。 「照明」「音響」演出の基本的な知識を身につける。	事前/シラバスををよく読む（1時間） 事後/授業で学んだことをまとめる（1時間）	
2	照明基礎　講義１	「照明演出」の歴史、技術進化を理解し、基礎を学ぶ。	事前/興味のある照明演出を探す（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	
3	照明技術習得１	照明機材（灯台）の特性、使用方法を理解する。	事前/照明技術基礎を復習する（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	B
4	照明技術習得２	照明機材（ミキサー、照明卓）の特性、使用方法を理解する。	事前/照明技術基礎を復習する（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	B
5	照明基礎　講義２	技術基礎を基に「表現」を行うための基礎技術を学ぶ。	事前/照明演出を考える（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	
6	照明技術習得３	照明技術における　仕込み → 本番 → 撤収 を実践。	事前/照明技術基礎を復習する（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	B
7	照明技術習得４	学習した内容を踏まえ課題構成を行い、課題制作を行う。	事前/照明技術の復習をする（1時間） 事後/課題制作（1時間以上）	C
8	課題作品講評	課題作品を相互鑑賞し講評する。	事前/課題プレゼンの準備をする（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	C
9	音響基礎　講義１	「音響演出」の歴史、技術進化を理解し、基礎を学ぶ。	事前/興味のある音響演出を探す（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	
１０	音響技術習得１	音響機材（マイク、音響素材）の特性、使用方法を理解する。	事前/音響技術基礎を復習する（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	B
１１	音響技術習得２	音響機材（ミキサー、音響卓）の特性、使用方法を理解する。	事前/音響技術基礎を復習する（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	B
１２	音響基礎　講義２	技術基礎を基に「表現」を行うための技術基礎を学ぶ。	事前/音響演出を考える（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	
１３	音響技術習得３	音響技術における　仕込み → 本番 → 撤収 を実践。	事前/音響技術基礎を復習する（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	B
１４	音響技術習得４	学習した内容を踏まえ課題構成を行い、課題制作を行う。	事前/音響技術の復習をする（1時間） 事後/課題制作（1時間以上）	C
１５	課題作品講評	課題作品を相互鑑賞し講評する。	事前/課題プレゼンの準備をする（1時間） 事後/学んだことをまとめる（1時間）	C

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	・照明・音響に興味がある。実践的に機器機材を利用したいと考えている。 ・基礎的なPCスキル。 ・ソフトウェア：DoctorMX（照明ソフトウェア）、機材：写真・動画・音楽 使用可能なスマホ、事前購入：カラーフィルター（講義内で説明）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマの配分 ・授業説明：10分・講義：20分 ・課題説明：10分 → 実践のワーク：40分 ・授業の振り返り５分・次回課題説明５分		
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課題ワークシート（最大40点）：理解度を評価する。 ③課題作品（最大40点）：理解度・完成度を評価する。		

教科書	なし	参考文献	適宜提示する。

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	場所：授業を実施する教室 時間：授業前後に直接問い合わせてください。
	○	◎	△	○	○	◎		

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	授業形式
展示論	橋口　静思　他	講義	後期	2	1	MM 416	6（5）

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設し、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

回	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ことがどう変化するかを理解する	事前/「展示」をイメージする（時間)1 事後/実践をイメージして復習(時間)1.5	A
2	課題説明・展示のメッセージを考える	授業を通じた課題を発表・意図を説明する。展示構成とテーマ設定の必要性を理解する	事前/前回授業の復習（時間)1 事後/課題の計画を立てる（時間)4	A
3	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/平面作品の展示を調べる(時間)2 事後/実践をイメージして復習（時間)1.5	E
4	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/立体作品の展示を調べる(時間)2 事後/実践をイメージして復習（時間)1.5	E
5	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/該当の展示を調べる（時間)2 事後/授業内容を復習して鑑賞(時間)3	E
6	写真と映像の展示１	写真の成立とともに変遷した展示手法について理解する	事前/映像・写真展示をリサーチ(時間)2 事後/授業内容を復習して鑑賞（時間)2	A
7	写真と映像の展示２	写真の成立とともに変遷した展示手法について理解する	事前/映像・写真展示を鑑賞（時間)2 事後/授業内容を復習して鑑賞(時間)2	A
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（時間)1 事後/鑑賞体験を振り返る（時間)2	E
9	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する(時間)2 事後/課題に取り組む（時間)5	E
１０	中間発表・講評	写真の展示配置を実際に行う。講評をもとに展示をブラッシュアップする	事前/課題に取り組む（時間)5 事後/講評をもとに修正（時間)5	C、E
１１	絵画の展示１	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/額に注目して鑑賞する（時間)2 事後/授業内容の復習（時間)1.5	A
１２	絵画の展示２	展覧会の開催の手順や実践的な知識を習得する	事前/絵画作品の展示を調べる(時間)1.5 事後/授業内容の復習（時間)2	A
１３	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なる	事前/キャプションを調べる（時間)1 事後/授業内容の復習（時間)2	A
１４	展示構成について１	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/課題に取り組む（時間)5 事後/授業を踏まえて課題制作(時間)5	C、E
１５	展示構成について２・講評・振り返り	最終課題の展示を講評し、授業全体を振り返り知識と実践を定着する	事前/課題を完成させる（時間)5 事後/授業全体の復習（時間)2	C、E

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	teams	出席確認の方法	（対面）出席カード （オンライン）forms
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・授業説明：5分 ・その日の講義1：説明20分 → ワーク1：10分 → 解説10分 ・その日の講義2：説明20分→ ワーク2：10分 → 解説15分 ・授業の振り返り５分 ※授業内容によって変更します。		
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%）		
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／

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	授業形式
仕事とキャリアデザインⅡ	佐藤　宏樹	講義	後期	2	1	MM 414	5

科目の概要および目的

この授業では、仕事とキャリアデザインⅠで扱った内容をベースに、マーケティング理論を用いて分析することで、自分自身や、仕事をさらに深く知っていきます。このプロセスを通して、将来自分のなりたい職業に就くために、今やるべきことを明確にし、就職活動自体はもちろん、就職したあとまでイメージを持てるようになっていきます。
授業形式は個人・グループ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、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をきっかけに、将来携わる「仕事」や「自分自身」について深く知る、深く調べる手法を身につけることができる。
・マーケティング理論の基本的なフレームワークを知り、それを用いて分析を行うことによって、仕事や就職活動で使える知識に昇華する。
・個人ワーク、個人プレゼン、グループワークを通して、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。

授業内容

回	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ったのち、受講生同士自己紹介を行う。	事前/授業目的を理解しておく(1時間) 事後/次週に向けた宿題を行う(2時間)	F
2	「今」と「must」のギャップを知るⅡ	宿題をもとに個人とグループの視点でワークを深堀する。 前期授業受講者は、前期の内容との比較も行う。	事前/次週に向けた宿題を行う(2時間) 事後/授業内容を振り返る(1時間)	B
3	自分SWOT分析①	マーケティング理論のSWOTフレームを用いて、自分自身を分析する。	事前/前週行ったワークを見返し深掘り(2時間) 事後/授業内容を振り返る(1時間)	E
4	ロールモデルから学ぶⅠ-①	次週行うゲストスピーカーによる授業に向けた準備。 就活や働くこと、キャリアについて聞きたいことを引き出す質問を考える。	事前/前週行ったワークを見返し深掘り(2時間) 事後/質問内容を個人ごとにまとめる(2時間)	B
5	ロールモデルから学ぶⅠ-②	ゲストスピーカーによる講義。 ゲストによるプレゼン、グループでのワーク、質疑等を想定。	事前/質問内容を個人ごとにまとめる(2時間) 事後/ゲスの講義内容をまとめる(2.5時間)	B
6	ロールモデルから学ぶⅠ-③	ゲストスピーカーによる講義内容を振り返る。 個々人のメモをもとにグループで重要ポイントなどをまとめていく。	事前/ゲストの講義内容をまとめる(2.5時間) 事後/授業内容を振り返る(1時間)	B
7	ロールモデルから学ぶⅡ-①	次週行うゲストスピーカーによる授業に向けた準備。 就活や働くこと、キャリアについて聞きたいことを引き出す質問を考える。	事前/前週行ったワークを見返し深掘り(2時間) 事後/授業内容を振り返る(1時間)	B
8	ロールモデルから学ぶⅡ-②	ゲストスピーカーによる講義。 ゲストによるプレゼン、グループでのワーク、質疑等を想定。	事前/質問内容を個人ごとにまとめる(2時間) 事後/ゲストの講義内容をまとめる(2.5時間)	B
9	ロールモデルから学ぶⅡ-③	ゲストスピーカーによる講義内容を振り返る。 個々人のメモをもとにグループで重要ポイントなどをまとめていく。	事前/ゲストの講義内容をまとめる(2.5時間) 事後/授業内容を振り返る(1時間)	B
１０	企業SWOT分析①	マーケティング理論のSWOTフレームを用いて、興味のある企業・業界状況を分析する。	事前/マーケティング講義を復習(2時間) 事後/プレゼンの準備(4時間)	E
１１	企業SWOT分析②	前週及び宿題でまとめた内容をグループ内でプレゼンする。	事前/プレゼンの準備(4時間) 事後/フィードバックをもとに振り返り(1.5時間)	C
１２	仕事4P4C分析①	マーケティング理論の4P4Cフレームを用いて、興味のある企業の製品やサービスを分析する。	事前/授業内容を振り返る(1時間) 事後/プレゼンの準備(4時間)	E
１３	仕事4P4C分析②	前週及び宿題でまとめた内容をグループ内でプレゼンする。	事前/プレゼンの準備(4時間) 事後/フィードバックをもとに振り返り(1.5時間)	B
１４	自分SWOT分析②	3コマ目に行った自分SWOT分析を見直し、追加分析を行う。	事前/3コマ目の自分SWOT分析を復習(1時間) 事後/自分SWOT分析を深掘り(2時間)	B
１５	リフレクション	後期授業を振り返り、自分自身の成長・変化を考える。	事前/後期授業で行なったことを復習(1時間) 事後/後期授業での気づきをまとめる(2時間)	F

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）。
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です。作業ができる環境から参加してください（PCからの参加を推奨）。 ・「仕事とキャリアデザインⅠ」を受講していると内容をより深めることができます ・特別なスキルは必要ありませんが、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「マーケティング理論」を用いて「仕事」や「自分自身」を深掘りしますので、就職活動に紐付ける意識を持って受講してください。 ・将来必須のスキルを身につけるため、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関わらず活用しましょう。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・プレゼンテーションソフト（PowerPoint/Keynote）が使用できること ・マイク、カメラが使用可能であること	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や提出物などで確認
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・授業内容説明、ウォーミングアップ（15分） ・個人やグループでのワーク（60分） ・まとめ、次週への連絡事項等（15分） ＊知識面のレクチャーを行う日はワークの時間を割り当てます（30分程度）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①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。		
教科書	なし	参考文献	適宜授業内で伝えます。

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：授業の後30分～1時間 場所：授業実施教室（オンラインの際はビデオ会議の延長上で対応）
	◎	△	△	○	◎	◎		

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	渡邉哲意／神林優	2	244
MA 511	物語文化論	前期	市野　治美	2	245
MA 517	マンガ編集論	前期	菊池　　優	2	246
MA 554	マンガ制作実習Ⅰ	前期	芦谷　耕平	2	247
AN 558	アニメ制作Ⅲ	前期	古瀬　　登	2	248
AN/MD 551	音楽（劇場用･TV用･CM用･Web用）	前期	坂口　博樹	2	249
AN 552	シナリオ原作Ⅰ	前期	平野　靖士	2	250
GA 514	Webデザイン論	前期	薄井　　隆	2	251
GA 562	ゲーム企画演習Ⅲ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2	252
GA 564	3DCGⅢ	前期	宮下善成・増田宗嶺	2	253
IL 557	イラストレーションⅢ	前期	北見　　隆	2	254
IL 561	絵本表現Ⅰ	前期	柴田こずえ	2	255
IL 578	挿絵表現	前期	吉田　光彦	2	256
IL/MD 556	編集デザイン表現Ⅱ	前期	松吉太郎・瀬戸早苗	2	257
MD 570	デザインサーベイ	前期	中村　泰之	2	258
MD 561	CM表現研究	前期	真島ヒロシ	2	259
MD/IL 571	インフォメーションデザイン	前期	川野　智美	2	260
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	261
MA 553	キャラクター造形演習	後期	市野　治美	2	262
MA 555	マンガ制作実習Ⅱ	後期	深谷　　陽	2	263
AN 559	アニメ制作Ⅳ	後期	古瀬　　登	2	264
AN 579	シナリオ原作Ⅱ	後期	平野　靖士	2	265
GA 563	ゲーム企画演習Ⅳ	後期	井上幸喜・吉岡章夫	2	266
GA 565	3DCGⅣ	後期	宮下　善成	2	267
GA 566	インタラクティブ映像制作	後期	西山　信行	2	268
IL 567	絵本表現Ⅱ	後期	安田　隆浩	2	269
IL 568	造形表現Ⅱ	後期	高田　美苗	2	270
IL/MD 569	グラフィックデザイン演習Ⅱ	後期	松吉　太郎	2	271
MD 572	コンテンツデザイン演習	後期	渡邉哲意・中村泰之	2	272
MD/IL 573	アドバタイジング演習	後期	木村　　亮	2	273

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	授業形式
ポートフォリオ制作実習	渡邉　哲意 神林　優	演習	前期	2	1	MM 550	6

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

回	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、未来を可視化する。	事前/ポートフォリオについて調べる（1.5時間） 事後/オリエンテーションの内容をまとめる（1時間）	E
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/自身の志望する業界について調べる（1.5時間） 事後/自身の志望する業界ではどんな人材が求められるかをまとめる（1.5時間）	E
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・分類する。	事前/自身の志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（1.5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（1.5時間）	E
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整理し、ポートフォリオに掲載できるようにしよう。 ポートフォリオに必要だが、まだ制作できていない作品の制作スケジュールを作成する。	事前/これまで製作した作品をまとめておく（1.5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（1.5時間）	E
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よう。 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ぶ。	事前/撮影する作品を整理・準備する（1.5時間） 事後/撮影したデータを整理しテオく（1.5時間）	E
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・コンテを作成しよう。	事前/ポートフォリの構成や全体像を考えておく（1.5時間） 事後/作業を進めておく（1.5時間）	E
7	デザイン案・コンテ作成制作②	デザイン案・コンテを完成させよう。 各作品のキャプションや作品概要も作成する。	事前/作業を進めておく（1.5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（1.5時間）	E
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を文章やビジュアルに起こし作成しよう。	事前/自己PR、アピールポイントのメモを作成する（1.5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（1.5時間）	E
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、レイアウトを作成する。 （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く。	事前/InDesignの復習をする（1.5時間） 事後/授業内で終わらない場合は次回までに進める（1.5時間）	E
１０	レイアウト作成②	ページデザイン、レイアウトを完成させよう。	事前/作業を進めておく（1.5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（1.5時間）	E
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く。	事前/キャプション制作や作品整理を済ませておく（1.5時間） 事後/作業を進めておく（1.5時間）	E
１２	作品を配置する②	プリント前の最終調整を行い、データを完成させる。	事前/作業を進めておく（1.5時間） 事後/プリント作業に向け準備を進める（1.5時間）	E
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、ファイル作成をする。	事前/プリント作業に向け準備を進める（1.5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（1.5時間）	E
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する。 （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する）	事前/プリント作業に向け準備を進める（1.5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（1.5時間）	E
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。 講評会。	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（1.5時間） 事後/授業の成果をまとめる（1.5時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	コンピューターデザイン基礎	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	提出、プレゼン毎にフィードバックします 授業内で個別面談も行います
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・フォトショップ、イラストレーター、インデザインの基本操作ができること ・ポートフォリオが必要な職種や業界を目指している学生対象 ・履修者数制限あり（各クラス20名程度）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	Adobe Photoshop、Illustrator、InDesign	出席確認の方法	対面の場合は点呼及び課題の提出で確認します オンライの場合はチャットへの書き込みと 提出物の確認で確認します
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	通常は講義・ワークや課題の説明（30～40分程度）、ワーク作業（40～50分程度）、まとめ（10分程度） プレゼンテーションの回は各学生プレゼンテーションとフィードバック5分程度×受講生数、全体講評（10分程度）		
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。		
教科書	なし（授業内で適宜プリント配布します）	参考文献	なし

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	授業形式
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	5

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、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

回	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）	事後/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）	E
2	物語文化概説（1）	神話について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
3	物語文化概説（2）	民話について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
4	物語文化概説（3）	伝承について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
5	物語文化概説（4）	日記について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
6	物語文化概説（5）	歴史について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
7	物語文化概説（6）	人物伝について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
8	物語文化概説（7）	戦記について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
9	物語文化概説（8）	奇談について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
１０	物語文化概説（9）	喜劇について（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
１１	物語文化概説（１０）	ホラーについて（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
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	事後/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）	E
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）	事後/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）	E
１４	物語文化概説（１３）	SFについて（映像鑑賞：文芸輪読）	事後/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）	E
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		E

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、授業内でプレゼン、講評。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・PC、マイク、カメラ等、通信環境の成り立つデバイス ・Word。アクロバットなど作文ツール	出席確認の方法	・点呼確認 ・提出課題発表
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・導入・授業のガイダンス ・物語文化論の講義　　20分 ・提出課題講評　　60分 ・今日のまとめと課題説明　　10分		
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）		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
マンガ編集論	菊池　優	講義	前期	2	1	MA 517	6

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

回	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/シラバスに関する質問をリストアップ（2h） 事後/授業内容のまとめ（2h）	E F
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/小池一夫作品を一作以上読んでくること(2h) 事後/授業内容のまとめ（2h）	E F
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/編集者に関するイメージをリストアップ(2h) 事後/授業内容のまとめ（2h）	E F
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/好きなマンガ家と作品、その理由を準備(2h) 事後/授業内容のまとめ（2h）	E F
5	原作者というお仕事	竹内一郎先生との合同授業	事前/竹内一郎作品を一作以上読んでくること(2h) 事後/授業のまとめ（2h）	E F
6	ゲストトーク①	ゲーム業界の現状に関する対談	事前/ゲームに関する質問事項をリストアップ(2h) 事後/授業のまとめ（2h）	E F
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/キャラクター創りに関する質問をリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
8	作家マネー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/作家マネージメントに関するイメージをリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
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をリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
１０	ゲストトーク②	現役マンガ家との対談	事前/現役マンガ家に対する質問事項をリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
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？（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
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莉湯をリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
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/前回と違う小池一夫作品を読んでくること（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
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をリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F
１５	ゲストトーク③	マンガの持ち込み方法とか編集に関する対談	事前/編集者に対する質問事項をリストアップ（2h） 事後/授業のまとめ（2h）	E F

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であろうという内容である。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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出欠をとり、授業の最後にコメント用紙を回収する。
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	①当日のテーマに関する説明（10分）　②テーマに関する講義（70分）　③コメント記入及び回収（10分）		
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%）：出席率、受講時における積極性及び集中度を評価する。		

教科書	なし	参考文献	なし

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〔木曜日〕の授業終了後
	◎	―	―	◎	○	◎		

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	授業形式
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	6（1+5）

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、今一度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

回	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）	C
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）	C
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逆算する。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)	D
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)	D
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)	F
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)	F
8	マンガの構成（2） 原稿執筆（下描き）	ネームの推敲を重ね、この週までで完成稿とする。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)	D
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ース。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)	F
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)	F
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)	F
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)	C・D

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修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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿 出席票、出席者リスト、リアクションペーパー、その日の課題提出など
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分・その日の講義1：説明10分 → ワーク1：10分 → 解説10分 ・その日の講義2：説明10分 → ワーク2：15分 → 解説15分・その日の講義3：説明10分 → 実作業：70分 ・授業の振り返り10分、次回課題説明10分 ワーク1とワーク2の提出で出席 ・提出方法は最後に説明・その授業回によってフレキシブルに対応		
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		

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

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	授業形式
アニメ制作Ⅲ	古瀬　登	演習	前期	2	2	AN 558	6

科目の概要および目的

アイデア発想法、起承転結、マンガの手法、アニメの手法等。箱書きからプロット、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、人間を考えるという点でも、テーマを再度反復したい。２年次同様各自プロットの作成を行い、OKの出たものから画コンテ作成に入る。

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

回	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）	B
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）	B
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）	B
4	イメージボード作成（2）		事後/課題の制作（3h）	B
5	キャラクターデザイン・美術設定の作成（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）	B
6	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）	B
7	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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B
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）	B

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」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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・グループワーク65分 2コマ目 ・完成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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		

教科書	適宜授業で資料を配布	参考文献	なし

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	授業形式
音楽(劇場用･TV用･CM用･Web用)	坂口　博樹	演習	前期	2	2	AN/MD 551	6

科目の概要および目的

・現代において映像作品は多様な形態、多様なメディアによって表現されるが、その中で音楽の役割はますます重要になってきている。映像の中の音楽、そして音楽そのものへの理解を深め、音楽をどのように使うのか、また音楽を作るにはどうしたらよいのか、本授業では音楽制作の基礎を学び、実際に制作し、映像に音楽をつける実習を行っていく。
・制作にはDAW（デジタル・オーディオ・ワークステーション）ソフトを使い、楽曲の打ち込み、歌や楽器の録音の基礎を学ぶ。
・作った楽曲は映像制作ソフトを使い映像と合わせ動画ファイルとして出力し作品とする。
・最低限の音楽理論や作曲技法を学習し、多様なメディアコンテンツに対しどう音楽を作るのか考察し実践する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・映像と音楽の関係を理解し、実際に映像に音楽をつける。
・DAWソフトを使い基礎的な楽曲制作を学び、オリジナル楽曲を発信する。
・音楽制作の概要を学び、多様な音楽を理解し、映像制作の他の部門と協働し制作に貢献できる。
・音楽の意味と音楽理論の基礎を習得する。
・実際の作品制作・提出をもって評価する。

授業内容

回	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	本授業について	通信状況確認／授業概観／音楽アプリについて／〈ワーク〉音楽鑑賞	事前/自分の音楽体験等をまとめる /1(時間) 事後/聴いた音楽の感想を書く /1(時間)	D
2	音楽の意味と映像	音楽とはなにか？／音楽と映像／〈ワーク〉映像鑑賞-1（音楽を中心に）	事前/音楽と映像事前学習 /1(時間) 事後/映像鑑賞の感想を書く /1(時間)	A/D
3	音楽の理解と制作基礎	音楽ジャンル概観／音楽アプリの使い方-1／〈ワーク〉映像鑑賞-2（音楽を中心に）	事前/音楽アプリの使い方予習 /1(時間) 事後/音楽アプリの使い方復習 /1(時間)	D/E
4	音楽史（西洋）と制作基礎	音楽史-1（西洋音楽）／音楽アプリの使い方-3／〈ワーク〉打ち込み-1（ドラム）	事前/音楽アプリの使い方予習 /1(時間) 事後/打ち込み課題 /2(時間)	B/E
5	音楽史（日本）と制作基礎	音楽史-2（日本音楽）／音楽アプリの使い方-4／〈ワーク〉打ち込み-2（リズムセクション）	事前/音楽アプリの使い方予習 /1(時間) 事後/打ち込み課題 /2(時間)	B/E
6	音楽史（世界）と制作基礎	音楽史-3（世界音楽）／音楽アプリの使い方-5／〈ワーク〉録音（声、現実音）	事前/音楽アプリの使い方予習 /1(時間) 事後/録音課題 /2(時間)	B/E
7	音楽史（ジャズ・ロック）と制作基礎	音楽史-4（ロック／ジャズ史）／〈ワーク〉サウンド・コンポジション-1	事前/自分の好きなロック・ジャズ /1(時間) 事後/サウンド・コンポジション課題 /2(時間)	B/E
8	音楽史（映画音楽）と制作基礎	音楽史-6（映像音楽史）／〈ワーク〉サウンド・コンポジション-2	事前/映画音楽予習 /1(時間) 事後/サウンド・コンポジション仕上 /2(時間)	B/E
9	音楽理論の基礎と音楽制作	初級音楽理論-1／〈ワーク〉音楽制作-1	事前/音楽理論予習 /1(時間) 事後/音楽制作課題 /2(時間)	E
１０	音楽理論の基礎と音楽制作	初級音楽理論-2／〈ワーク〉音楽制作-2	事前/音楽理論予習 /1(時間) 事後/音楽制作課題 /2(時間)	E
１１	音楽理論の基礎と音楽制作	初級音楽理論-3／〈ワーク〉音楽制作-3	事前/音楽理論予習 /1(時間) 事後/音楽制作課題 /2(時間)	E
１２	作曲の基礎と音楽制作	初級作曲法-1／〈ワーク〉音楽制作-4	事前/作曲法予習 /1(時間) 事後/音楽制作課題 /2(時間)	E
１３	作曲の基礎と音楽制作	初級作曲法-2／〈ワーク〉ラップ制作	事前/作曲法予習 /1(時間) 事後/音楽制作課題(ラップ) /2(時間)	E
１４	終了作品制作	音楽制作法-1／〈ワーク〉最終作品制作	事前/音楽制作法予習 /1(時間) 事後/最終作品制作 /2(時間)	E
１５	終了作品制作	音楽制作法-2／〈ワーク〉最終作品発表	事前/最終作品仕上 /2(時間) 事後/作品感想(自分以外の作品) /1(時間)	C

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	受講には、中学校程度の音楽知識と基礎的なコンピュータの扱いができれば可能だが、初歩的なところから教えるのであまり気にしなくても良い。それより音楽が好きだという学生を歓迎する。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	名前読み上げ又は出席票
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明等：10分 ・前回のワーク評価20分 ・講義1：30分 ワーク30分 ・講義2：30分 ワーク40分 ・まとめ、課題節目、予告など：20分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	・最終作品提出（試験に相当）---音楽制作を理解し、創造的な作品が作れるか（40%） ・授業ごとの課題提出---指示した内容に沿った課題ができているか、期限が守れたか（30%） ・成果発表---自作の発表の場でのプレゼンの姿勢・内容について評価（20%） ・平常点---授業マナーを守り、積極的に授業に参加しているか（10%）		

教科書	なし（講師の資料）	参考文献	「音楽の不思議を解く」坂口博樹：著（ヤマハミュージックエンタテインメント）\1,890

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	出講日の授業の前後授業実施教室
	○	◎	―	○	○	◎		

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	授業形式
シナリオ原作Ⅰ (旧 シナリオ原作(シナリオ・コミック原作))	平野　靖士	演習	前期	2	2	AN 552 AN/MD 457	6

科目の概要および目的

映像作品の設計図であるシナリオとは何かを学び、制作過程を知ることによって、基礎的なシナリオ創作を実習する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・シナリオとは何か、そして、映像作品にとっての重要性を説明できる。
・シナリオの書き方が習得できる。
・ショート・シナリオを創作できる。

授業内容

回	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	この講義の内容と目的の説明。映像を観ながらシナリオの概要を説明する。	事後/脚本を読む（1時間）	
2	シナリオとは	シナリオ（脚本）と戯曲の関係を説明し、映像における脚本の重要性を解説する。また、脚本の用語や書式を説明解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	
3	シナリオの製作過程と企画	脚本が製作される過程を説明し、その前段階にある企画のことを解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	
4	テーマ（作者の視点）	脚本を書く上でのテーマの必要性を解説し、ディスカッション形式で若者に共通するテーマを考えてみる。	事後/授業内容の再確認（1時間）	C
5	ストーリー作りとドラマ	テーマをストーリーにする方法論、ドラマの重要性を解説し、ディスカッションでドラマがあるストーリーを創ってみる。	事後/授業内容の再確認（1時間）	C
6	キャラクター作り	ストーリーに登場するキャラクターの作り方を解説し、ディスカッションで共通のキャラクターを創ってみる。	事後/授業内容の再確認（1時間）	C
7	プロット書き基本	構成であるプロットの重要性を解説し、その作り方を説明し、ディスカッションで一本のプロットを組み立ててみる。	事後/授業内容の再確認（1時間）	C
8	脚本書き基本	プロットから脚本を書く方法を説明して、ディスカッションで短い脚本を書いてみる。	事後/授業内容の再確認（1時間）	E
9	脚本の直しの概要	既存の簡単な脚本を複写して、ディテールの修正を解説する。	事後/授業内容の再確認（1時間）	
１０	一枚の脚本を書く	あるシチュエーションを設定して、脚本のワンシーンを書いてみる。	事後/授業内容の再確認（1時間）	
１１	オリジナル・ストーリー作り	簡単なテーマを提示して、登場キャラクターや短いストーリーを考え、書いてみる。	事後/ストーリーの完成（3時間）	C
１２	プロット書き実践	オリジナル・ストーリーをプロットにしてみる。	事後/プロットの完成（4時間）	C
１３	脚本書き実践　Ⅰ（起）	オリジナル・プロットの前半部をシナリオにしてみる。	事後/シナリオの作成（4時間）	C
１４	脚本書き実践　Ⅱ（承）	オリジナル・プロットの中盤をシナリオにしてみる。	事後/シナリオの作成（4時間）	C
１５	脚本書き実践　Ⅱ（転結）	オリジナル・プロットの後半部をシナリオにして、オリジナル・シナリオを仕上げる。	事後/シナリオの完成（5時間）	C

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。 留学生は日本語の読み書きができること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時、出席確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明　５分 ・講義　７０分 ・筆記実習：筆記　５０分　→　講評４０分 ・授業振り返り　１０分　・次回講義説明　５分		
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、積極的に授業に参加しているか。 ②課題（８０％）表現力、完成度はどうか。締切りは守れたか。		

教科書	なし	参考文献	必要に応じてプリント配布

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	授業形式
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	6

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目指し、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

回	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 3.0(時間) 事後/授業内容の復習 1.5(時間)	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
6	グラフィックデザイン（3）	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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/授業内容の復習 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/課題制作 3.0（時間）	
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 1.5（時間） 事後/課題制作 3.0（時間）	A
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 1.5（時間） 事後/課題制作 3.0（時間）	A
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 1.5（時間） 事後/課題制作 3.0（時間）	A
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 1.5（時間） 事後/課題制作 3.0（時間）	A
１５	課題発表	課題の提出、発表、講評	事前/発表準備 4.0（時間） 事後/まとめ・整理 0.5（時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「Web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	・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（または XD 等のグラフィックデザインアプリケーション）の基本操作ができること。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票、またはそれに準ずるものにより確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	前回の振り返り（10分）実習を伴う講義（80分） 10回以降 前回の振り返り（10分）演習、質疑応答（80分）		
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。		

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介します

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：出講日前後、これ以外については応相談
	◎	○	―	―	△	◎		

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	授業形式
ゲーム企画演習Ⅲ	吉岡　章夫 増田　宗嶺	演習	前期	2	2	GA 562	6

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。頭の中のアイディ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

回	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。	事前/業界調査3（時間） 事後/制作3（時間）	E
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
3	企画書プレゼン	企画書のプレゼンテーション。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
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。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
6	グループ制作（1）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
7	グループ制作（2）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
8	グループ制作（3）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
9	アルファ版確認	進捗と方向性の確認。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
１０	グループ制作（4）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
１１	グループ制作（5）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
１２	グループ制作（6）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
１３	ベータ版確認	進捗と方向性の確認。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	C
１４	グループ制作（7）	グループでゲームを制作する。	事前/制作3（時間） 事後/制作3（時間）	B
１５	プレゼン・講評	制作した作品を全員で講評する。	事前/制作3（時間） 事後/フィードバック確認3(時間)	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	20分：該当回の授業の内容の説明 150分：実技 10分：クロージング解説		
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。		
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

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	授業形式
3DCGⅢ	宮下　善成 増田　宗嶺	演習	前期	2	2	GA 564	6

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

回	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）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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)	E
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）	E
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）	E
8	パスアニメーションとレンダリング	パ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）	事後パスアニメーションの制作/3H）	D
9	Unity用モデリング	UnityにHoudiniのモデルを持っていく為の素材作りを習得する。（担当：宮下）		E
１０	HoudiniとUnityの連携 Unityを用いたEffect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)	E
１１	Unityを用いたEffect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)	E
１２	Unityを用いたEffect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)	E
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：宮下）	事後（講義外で課題作成 / 3H）	D
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：宮下）	事後（講義外で課題作成 / 3H）	
１５	講評	講評会（担当：宮下）		

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	講義開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出席確認 講義内容説明 10分、 作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分、作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分 作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分、作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分 まとめ、次回予告 10分		
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		

教科書	PDFファイルでテキストを用意しています。	参考文献	「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

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：授業の前後 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	授業形式
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	5/6

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、新たなる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てもらいたい。手書き中心の作業となるが、の画材の選択は自由であり、教員の許可が得られれば、デジタル作品も可とする。対面型の授業を予定しているが、オンラインを活用した講義授業や講評会も予定。・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や世界観の確立を目指す。また状況を見ながら、作品の展示会も予定。

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

回	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、B3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)	D
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)	E
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)	E
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)	C
5	春休み課題講評と課題説明	講評ののち、新しい課題の説明。定められたテーマをもとに作画する。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)	E・D
6	イラストレーション分野作品集のための作品制作①	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(テーマ物語確認/1時間) 事後学習(描写練習/2時間)	E
7	イラストレーション分野作品集のための作品制作②	作画作業。	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)	E
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)	C
9	イラストレーション分野作品集のための作品制作④	次の課題のための解説と講義。アイデアスケッチとコンセプト設定。講師によるスケッチのチェックの後、作画に入る。	事前学習(作画方法研究/1時間) 事後学習(描写練習/2時間)	E
１０	イラストレーション分野作品集のための作品制作⑤	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(作画方法研究/1時間) 事後学習(描写練習/2時間)	C
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(作画方法研究/1時間) 事後学習(描写練習/2時間)	D
１２	画文集「１千１秒物語」②	画文集の制作。作画。	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)	E
１３	画文集「１千１秒物語」③	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)	E
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(作画方法研究/1時間) 事後学習(描写練習/2時間)	E
１５	画文集の制作、及び講評と総評	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)	C

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概論Ⅰ・Ⅱ、他に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ある程度履修していること。	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。オンラインを活用して、指導、講評が行われる場合もある。
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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	オンライン提出の場合は、デジタルカメラ（カメラ付き携帯電話可）また作品をPCで作画する学生は、任意の作画ソフト。	出席確認の方法	チャットと音声による確認。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	講師による講義（４０分)、課題制作（１３０分）出席確認（１０分)。作品講評のある日の場合は、講義（２０分)、課題制作（６０分）講評（６０分)、次回課題説明（３０分)、出席確認（１０分）程度の配分を予定。		
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。		

教科書	無し	参考文献	無し

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	授業形式
絵本表現Ⅰ	柴田　こずえ	演習	前期	2	2	IL 561 IL 464	6

科目の概要および目的

絵本の構造というハード面と、ジャンルやテーマというソフト面を、課題を通して知る。実際に絵本をかたちにしていきながら、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）

絵本という媒体に、自身の表現したいものを落とし込むにはどうしたらよいかを身につける／長いスパンの中で、順序だてて作品を仕上げる能力を身につける／他者に伝えることの楽しみを知る

授業内容

回	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、ジャンルや、基本的構造を知ってもらう	事後/興味ある作品のチェック(1時間)	B
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/興味ある作品のチェック(1時間)	E
3	ミニ絵本の制作（1）	視覚を軸にした絵本を制作してもらい、チェックとアドバイスをする	事後/課題を仕上げる（2時間）	F
4	ミニ絵本の制作（2）	視覚を軸にした絵本を制作してもらい、チェックとアドバイスをする	事後/絵コンテを仕上げる(2時間)	F
5	絵本の基礎（3）	課題を通して絵本の絵の理解へと導く	事後/ミニ絵本を仕上げる(3時間)	F
6	絵本の制作（1）	絵本の設定とキャラクターについて解説する	事後/課題を仕上げる（2時間）	A
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/キャラクターを仕上げる(2時間)	F
8	絵本の制作（3）	絵本のストーリーのチェックとアドバイス	事後/ストーリーを考える(3時間)	F
9	絵本の制作（4）	絵コンテのチェックとアドバイス	事後/ストーリーの仕上げと絵コンテ作成（3時間）	F
１０	絵本の制作（5）	絵本ダミーのチェックとアドバイス	事後/絵本ダミーの（作成3時間）	F
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/絵本ダミーを進める(3時間)	F
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/絵本ダミーを仕上げる(3時間)	F
１３	絵本の制作（8）	絵本ダミー、表紙、扉案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)	F
１４	絵本の制作（9）	場面の本描きのチェック	事後/本描きを仕上げる（3時間）	F
１５	講評会	完成した絵本ダミーと絵の講評	事前/課題を完成させておく	F

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	コメントをつけて返却または講評会にてコメント
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	出席票の提出
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	時間割通りに実施します。		
成績評価方法・評価割合・評価基準	表現力／完成度／締切がまもれているか/積極的に授業に参加しているか		
教科書	なし	参考文献	なし

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	授業終了後30分　812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	授業形式
挿絵表現	吉田　光彦	演習	前期	2	1	IL 578	6

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

回	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	各自、出席簿に記入
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	前半は教材の短編小説を熟読。後半はイメージを具体化。資料を参考に作画。		
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。		
教科書	プリントを配布	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

自分の興味のあるものをテーマにした雑誌を、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、データ作成に関する基本的な知識を身につけ、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）

・編集デザインに関する基本的な知識と、本や雑誌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

回	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	全体の流れの説明。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。	事後/復習（1.5H）	
2	課題Ⅰ雑誌のコンセプト（1）	雑誌のコンセプトと企画を考える。 InDesignの使い方	事前/材料収集（3H） 事後/InDesignの使い方の復習（1.5H）	E
3	課題1雑誌のコンセプト（2）	集めた材料をもとにラフスケッチを作成。 InDesignの使い方	事前/材料収集（3H） 事後/InDesignの使い方の復習（1.5H）	E
4	ページデザインについて	雑誌のページを構成する要素について学習する。 InDesignの使い方	事後/InDesignの使い方の復習（1.5H）	E
5	課題Ⅱ雑誌のコンテンツ（1）	雑誌内容、構成を考え取材、素材集めをする InDesignの使い方	事前/材料収集（3H） 事後/InDesignの使い方の復習（1.5H）	E
6	画像について	印刷データ用の画像について学習する InDesignの使い方	事後/InDesignの使い方の復習（1.5H）	E
7	課題Ⅱ雑誌のコンテンツ（2）	雑誌内容、構成を考え取材、素材集めをする InDesignの使い方	事前/材料収集（3H） 事後/InDesignの使い方の復習（1.5H）	E
8	中間発表	進行状況の報告・相談 InDesignの使い方	事後/InDesignの使い方の復習（3H）	C
9	文字について	フォントと文字組の基本的なことを学習する。 InDesignの使い方	事後/InDesignの使い方の復習（3H）	E
10	課題Ⅲ雑誌のデザイン（1）	特集ごとに編集内容からデザインを決めていく 実際にInDesignを使いながら指導	事後/InDesignの使い方の復習（3H）	E
11	課題Ⅲ雑誌のデザイン（2）	特集ごとに編集内容からデザインを決めていく 実際にInDesignを使いながら指導	事後/InDesignの使い方の復習（3H）	E
12	課題Ⅲ雑誌のデザイン（3）	表紙のデザインなども進める 実際にInDesignを使いながら指導	事後/InDesignの使い方の復習（3H））	E
13	課題Ⅲ雑誌のデザイン（4）	全体の構成を確認しながら変更修正を検討する 実際にInDesignを使いながら指導	事後/InDesignの使い方の復習（3H）	E
14	課題Ⅲ雑誌のデザイン（5）	表紙から全ページトータルで編集・デザインを検証する 実際にInDesignを使いながら指導	事後/InDesignの使い方の復習（3H）	E
15	全体講評	制作した雑誌のプレゼンテーションと講評	事前/発表準備（4.5H）	C

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	・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	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	講義の最初に出欠を取る。
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	●授業全体説明15分 ●テーマ別レクチャー20分 ●課題の提出や進捗の報告55分 ●個別指導もしくは発表70分 ●まとめと次回の講義説明20分		
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		

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

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：出講日の授業終了後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	授業形式
デザインサーベイ	中村　泰之	演習	前期	2	2	MD 570	6

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

回	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/調査ポイントの復習（2時間）	
2	調査のポイント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）	A
3	調査のポイント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）	A
4	調査のポイント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）	A
5	資料作成のポイント	プレゼン資料の作り方を講義 資料作成	事前/調査ポイントの復習（1時間） 事後/資料作成（1時間）	A
6	評価1	資料作成、プレゼンテーション	事前/資料作成（1時間） 事後/評価の復習（1時間）	A、C
7	調査1-1	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事後/調査（2時間）	
8	調査1-2	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/調査（1時間）	
9	調査1-3	分析結果・アイデアの整理、資料作成、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/資料作成（1時間）	
１０	評価2	資料作成、プレゼンテーション	事前/資料作成（1時間） 事後/評価の復習（1時間）	A、C
１１	調査2-1	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事後/調査（2時間）	
１２	調査2-2	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/調査（1時間）	
１３	調査2-3	課題に対し調査、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/調査（1時間）	
１４	調査2-4	分析結果・アイデアの整理、資料作成、個別指導	事前/資料作成（1時間） 事後/評価の復習（1時間）	
１５	評価3	資料作成、プレゼンテーション	事前/資料作成（1時間） 事後/評価の復習（1時間）	A、C

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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	リアクションシートによる
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	前回のフィードバック　10分 調査・制作・資料作成（個別指導含む）　160分 リアクションシート記入　10分		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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
	◎	○	―	○	△	◎		

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	授業形式
CM表現研究	真島　ヒロシ	講義	前期	2	1	MD 561 MD 413	5

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養う。
・共同研究作業を通して、コミュニケーション能力を培う。

授業内容

回	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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	A
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/効果的な企画手法の復習（時間）3.0H	A
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（時間）1.5H 事後/目立つ広告表現の復習（時間）1.5H	A
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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	C
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（時間）1.5H 事後/プレゼン準備（時間）1.5H	A
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（時間）1.5H 事後/プレゼン準備（時間）1.5H	A
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（時間）1.5H 事後/プレゼン準備（時間）1.5H	A
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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	A
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（時間）3.0H	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・以下のソフトウェアが問題なく動作するPC・Microsoft PowerPoint Adobe PhotoShop／Illstrator	出席確認の方法	指定のタイミングでコメントを投稿させる
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	・授業説明：10分・その日の講義or実践ワーク＆個別の質疑応答：80分		
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		
教科書	なし	参考文献	必要に応じて適宜プリント配布

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	授業形式
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	6

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

回	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	これからの授業の流れ、身に付くスキルを説明する。	事後/身の回りにあるデザインを見る（2時間）	
2	情報デザインとは	情報デザインの歴史、社会における情報デザインの役割を説明する。	事後/情報デザインに関してのレポートを作成(2時間)	E
3	情報とモラル	情報社会において、正しいモラルを身に付けるために情報社会のルールについて説明する。	事後/情報モラルに関してのレポートを作成(2時間)	E
4	インフォグラフィック	課題では自分のインフォグラフィックを作成してもらうため、インフォグラフィックの歴史や役割について説明する。	事後/様々なインフォグラフィックをリサーチ(2時間)	E
5	調査_（1）	課題に向けて情報の収集、様々な調査方法について説明する。	事後/調査を行う（2時間）	E
6	調査_（2）	自分が決めたテーマに対して調査を行う。集めた情報を整理し、必要な情報をまとめていく。	事後/来週にむけて報告書を完成させる（2時間）	E
7	調査報告	テーマに対しての調査報告書を作成し、報告を行う。	事後/他の人の報告を聞いて見直す時間をつくる（2時間）	C
8	調査報告フィードバック	報告してもらったものに対して個別でアドバイスを行う。それを受けてさらに調査行う又は制作に進める。	事後/フィードバック内容から再度調査を行う(2時間)	A、E
9	課題1_自己分析	課題のための自己分析を行う。用意されたワークシートを記入しながら自分を見つめ直す。	事後/ワークシートの記入をし、まとめておく(2時間)	E
１０	課題1_デザイン制作（1）	「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/課題デザイン制作（2時間）	E
１１	課題1_デザイン制作（2）	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るかを意識しながら全体のデザイン構成を考える。	事後/課題デザイン制作（2時間）	E
１２	課題2_デザイン制作（1）	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/課題デザイン制作（2時間）	E
１３	課題2_デザイン制作（2）	調査内容から導き出した内容を整理し、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/課題デザイン制作（2時間）	E
１４	課題2_デザイン制作（3）	13週と同様デザインの製作を行う。	事後/課題デザイン制作（2時間）	E
１５	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(2時間)	A、C

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」 ・「グラフィックデザイン演習Ⅰ」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	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（Illutstrator、Photoshop、After Effects など）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始後、名前を呼んで出席確認を行う。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	授業説明、出席（前回振り返り）：10分 / 講義or演習：70分 / 質疑応答：10分 ----------10分休憩---------- 講義or演習：70分 質疑応答：10分 連絡事項：10分 （演習の際は個別で相談、アドバイスを行う）		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	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 課題（50%）：情報処理力、発想力、表現力、完成度を評価する 課題発表（20%）：課題の制作意図をしっかり発表できるか評価する		
教科書	なし	参考文献	なし

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〔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	授業形式
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	5

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仕事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

回	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（1h） 事後/授業内容を復習する（2h）	E
2	雇用形態の違いを理解する	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(2h) 事後/授業内容を復習する(2h)	E
3	自分を知る①	仕事を解剖し、「求められる力」を理解していく。「できること」の言語化を進める。	事前/強みのエピソードを書きしておく(2h) 事後/振り返りシートの記入(2h)	E
4	自分を知る②	説得力のある自己PRのポイントを学ぶ。「体験の言語化」を行い、根拠のある内容にしていく。	事前/就活手帳の10-11Pを熟読してくる（1h） 事後/振り返りシートからエピソードを選び、具体的に書く（2h）	D
5	自分を知る③	短所を長所に変換してみる。「体験の言語化」から自分を表す力をまとめていく。	事前/前回の授業内容を復習する(1h) 事後/授業内容を復習する(2h)	E
6	自分を知る④	大学指定の履歴書を学び、「学生生活を通じて得た力」「長所・自己PR」の文章化を仕上げていく	事前/就活手帳の12P～15Pを熟読してくる(2h) 事後/履歴書の欄の書き分けを決める(2h)	E
7	仕事を知る①	キャリア・アンカー／自分の中にあるこだわりたいことを知る。仕事と企業を多角的にとらえてみる	事前/中学と高校の正式名を調べてくる(1h) 事後/授業内容の復習と実践(2h)	E
8	仕事を知る②	求人票に記載されている内容を理解する。はたらく条件のこだわりと自身の価値基準を知る。	事前/求人サイトを見てくる(1h) 事後/ワークシートを仕上げてくる(2h)	E
9	仕事を知る③	提供する側の視点にたち、希望する仕事への志望動機を考えてみる。	事前/志望職種について調べてくる(3h) 事後/自己PRWS、履歴書自己PR欄を完成(3h)	E
１０	自分を知る⑤	企業のエントリーシートについて知る。企業は学生の何を知りたいのか、学ぶ。選考時のビジネスメールを学ぶ。	事前/志望動機欄以外を記入してくる(3h) 事後/Will・Can・Mustワークシートを完成(2h)	E
１１	就職活動の流れを学ぶ①	筆記試験対策―SPIを理解し、解いてみる。	事前/就活手帳18P-21Pを読んでくる(2h) 事後/授業内容の復習と実践(2h)	E
１２	就職活動の流れを学ぶ②	面接の種類とマナーを学ぶ。Web選考、オンライン面接のポイントを学ぶ。	事前/言語問題、非言語問題を1問以上問く(3h) 事後/SPI対策の勉強をする(3h以上)	E
１３	就職活動の流れを学ぶ③	面接映像から自己PRと志望動機を検証する	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(3h)	A
１４	就職活動の流れを学ぶ④	自己PRを声に出して伝える。オンライン・グループ面接を行う。	事前/履歴書の自己PRを読んでくる(1h) 事後/行動計画書を記入してくる(2h)	C
１５	活動計画とリフレクション	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(3h) 事後/自らの実践に活かす(2h)	E

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WSは授業内でアドバイスと共に返却します。 ・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件	・Microsoft Officeが使用できること ・マイク、カメラが使用可能であること	出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や提出物などで確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業内容説明、ウォーミングアップ（15分） ・レクチャー（30分） ・個人やグループでのワーク（30分） ・まとめ、次週への連絡事項等（15分）		
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。		

教科書	なし	参考文献	宝塚大学「就活手帳」

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（オンラインの際はビデオ会議の延長上で対応）
	◎	◎	○	○	◎	○		

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	授業形式
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	5

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

回	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）	事前/キャラクターを作るとは何かを思索する(1時間)	F
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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
3	キャラクター発想法：１	抽象イメージとは何か。発想法の講義ーマインドマップ 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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
4	キャラクター発想法：２（1）	具象イメージとは何か。発想法の講義ー造形模写 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）	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
5	キャラクター発想法：２（2）	具象イメージとは何か。発想法の講義ー合成と拡張 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）	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
8	中間発表	課題４の発表及び講評 最終課題の計画発表	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
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	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
１２	最終課題制作（1）	12種のキャラクター関連作品の制作	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
１３	最終課題制作（2）	12種のキャラクター関連作品の制作	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
１４	最終課題制作（3）	12種のキャラクター関連作品の制作	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間) 事後/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F
１５	講評会	最終課題のプレゼンテーション、講評	事前/授業課題のブラッシュアップ (1時間)	F

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	・各課題は、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	・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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	・点呼確認 ・提出課題発表
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・導入・授業のガイダンス ・キャラクターについての講義　20分 ・演習　課題制作　提出課題発表+講評　70分+80分 ・今日のまとめと課題説明　10分		
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		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
マンガ制作実習Ⅱ （旧 オリジナル漫画制作Ⅱ）	深谷　陽	演習	後期	2	2	MA 555	6

科目の概要および目的

投稿・持ち込みを想定した商業的オリジナル作品の制作を工程ごとに学ぶ

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・商業的オリジナル漫画の創作が出来る
・作品のデータ化が出来る
・SNSなどを通じて作品の発信が出来る

授業内容

回	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	各自が持ち寄った作品へのイメージ、アイデアを少人数のブレインストーミングで練り上げる	事後/ブレスト結果、アイデアの整理。必要な情報の取材（3時間）	B
2	設定・プロット①アイデア	キャラクターとログラインの検討、設定	事前/アイデアの整理と取材（3時間）	
3	設定・プロット②構成	キャラクターとログラインに基づくプロット構築	事前/プロットの構想　（3時間）	
4	ネーム①	改めてコマワリの基本講義＼ネーム制作	事前/ネーム制作　（3時間）	
5	ネーム②	事実と感情について講義＼ネーム制作	事前/ネーム制作　（3時間）	
6	ネーム③	構成とキャラクターについて講義＼ネーム制作	事前/ネーム制作　（3時間）	
7	ネーム④	興味型と共感型、語り役目線について講義＼ネーム制作	事前/ネーム制作　（3時間）	
8	ネーム⑤	マンガ情勢講義＼ネーム制作	事前/ネーム制作　（3時間）	
9	原稿①	個別指導と原稿制作	事前/原稿制作　（3時間）	
１０	原稿②	個別指導と原稿制作	事前/原稿制作　（3時間）	
１１	原稿③	個別指導と原稿制作	事前/原稿制作　（3時間）	
１２	原稿④	個別指導と原稿制作	事前/原稿制作　（3時間）	
１３	原稿⑤	個別指導と原稿制作	事前/原稿制作　（3時間）	
１４	原稿⑥	個別指導と原稿制作	事前/原稿制作　（3時間）	
１５	講評会	講評会を行う。業界へのアプローチの実際を講義	事前/原稿制作　（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	制作中、巡回指導します。都度コメント、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	描きたい作品のイメージを断片的にでも持っていること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	氏名読み上げまたは出席票
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	冒頭20分ほど講義、ワークと巡回指導、終了際10分ほどまとめと次回への確認		
成績評価方法・評価割合・評価基準	①課題（70%）：表現力・完成度の評価　②平常点（30%）授業時の積極性・マナーなどの評価		
教科書	無し	参考文献	①『もっと魅せる・面白くする魂に響く漫画コマワリ教室』②深谷陽/東京ネームタンク③ソーテック社④2300円（税別）

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	授業形式
アニメ制作Ⅳ	古瀬　登	演習	後期	2	2	AN 559	6

科目の概要および目的

後期は、前期（アニメ制作Ⅲ）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。後期後半そのコンテに基づいてアニメーション制作を行う。台詞ではなくモンタージュでもなく、アニメで他人を笑わせることができれば、結果として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

回	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）	B
2	レイアウト	レイアウト作業	事後/課題の制作（3h）	B
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）	B
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）	B
5	動画（1）	中割作業	事後/課題の制作（3h）	B
6	動画（2）	クリンナップ	事後/課題の制作（3h）	B
7	仕上げ	スキャン・彩色	事後/課題の制作（3h）	B
8	中間発表（仮提出）	全体で発表、プレゼン。 講評会へ向けた予行練習を兼ねて	事後/課題の制作（3h）	B
9	撮影	AfterEffectsを使用し、背景とセルを組み合わせる（コンポジットする）。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）	B
１０	第一稿提出・発表	Adobe Premiere を使い撮影したカットを繋ぎ合わせる。不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	B
１１	修正	第一稿の修正	事後/課題の制作（3h）	B
１２	第二稿提出・発表	Adobe Premiere を使い撮影したカットを繋ぎ合わせる。不自然な箇所がないかチェックする。	事後/課題の制作（3h）	B
１３	編集	最終的な編集	事後/課題の制作（3h）	B
１４	講評会	課題の提出と講評会の実施	事後/課題の制作（3h）	B
１５	作品完成	講評会で指摘された部分の修正	事前/課題の制作（3h）	B

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Ⅲ」	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	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に名前を読み上げて確認します
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	1コマ目 ・出席確認：5分　・資料配布、課題説明：10分・講義10分　・グループワーク65分 2コマ目 ・完成した課題のチェック、添削の繰り返し80分 ・課題提出5分・次回説明5分		
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		

教科書	課題ごとに資料を配布	参考文献	なし

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	授業形式
シナリオ原作Ⅱ	平野　靖士	演習	後期	2	2	AN 579	6

科目の概要および目的

シナリオ原作Ⅰで学んだ知識を応用して、より専門的な企画作りやシナリオの知識を解説し、オリジナルの企画書とシナリオを創作する。

到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

・シナリオに描かれた感情や情況を読み取り、より深く映像に昇華させることができる。
・映像制作の企画書を作成するスキルを習得できる。
・映像シナリオの構成力のスキルを習得できる。
・映像シナリオを書くスキルを習得できる。

授業内容

回	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	この講義の内容と目的の説明。シナリオ原作Ⅰで学習した知識の再確認。	事後/復習（1時間）	
2	企画書作りⅠ（テーマ）	グループ単位で企画書作りつくり、最初の企画意図（テーマ）を考え、作成する。	事後/企画意図の完成（１時間）	B
3	企画書作りⅡ(世界観と登場キャラ)	グールプで作成した企画意図に沿った、物語の世界観と主な登場キャラクターを考え、作成する。	事後/企画書の作成（１時間）	B
4	企画書作りⅢ（ストーリー）	グループで作成している企画のストーリーを考え、作成する。	事後/企画書の完成（２時間）	B
5	企画書の講評	各グループで企画書を仕上げて発表し、講評しあう。	事後/復習（1時間）	A・C
6	個人的テーマの作成	オリジナル脚本を作成するにあたっての個人的なテーマ、を考え、作成する。	事後/テーマの文章化（１時間）	
7	脚本の構想	個人的テーマから派生する世界観、登場キャラクター、ストーリーを考える。	事後/設定の構想（１時間）	
8	脚本の基礎構築	考えた世界観、登場キャラクターを文章化する。	事後/設定の文書化（２時間）	
9	脚本のストーリー	個人的テーマから考えたストーリーを文章化する。	事後/ストーリーの文章化(2時間)	
１０	脚本のプロット作成Ⅰ	ストーリーをプロットにして書く。	事後/プロットを書く（３時間）	
１１	脚本のプロット作成Ⅱ（直し）	出来上がったプロットをディスカッションで修正する。	事後/プロットの仕上げ（３時間）	
１２	脚本作成Ⅰ（起）	プロットの前半部を脚本にしていく。	事後/脚本作成（４時間）	
１３	脚本作成Ⅱ（承）	プロットの中盤を脚本にしていく。	事後/脚本作成（５時間）	
１４	脚本作成Ⅲ（転結）	プロットの後半部を脚本にしていく。	事後/脚本作成（５時間）	
１５	脚本作成Ⅳ（仕上げ）	脚本を仕上げ完成させる。		

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「シナリオ原作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			
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時、出席確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明　５分 ・講義　２５分 ・筆記実習：筆記　６０分　→　講評２５分　→　筆記４０分　→　講評１５分 ・授業振り返り　５分　・次回講義説明　５分		
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、積極的に授業に参加しているか。 ②課題（８０％）表現力、完成度はどうか。締切りは守れたか。		

教科書	なし	参考文献	必要に応じてプリント配布

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	授業形式
ゲーム企画演習Ⅳ	井上幸喜・吉岡章夫	演習	後期	2	2	GA 563	6

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標目的とする。
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。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方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

回	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	A
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	A
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　及びシュミュレーション	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	B
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　ブレスト	事前及び事後/企画作業２時間	B、C、E
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	B、C、E
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	C、E
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　ブレスト	事前及び事後/企画作業６時間	B、C、E
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	B、C、E
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	C、E

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」	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
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・Unity、Unrial 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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	点呼及び課題提出
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	開始～15分TOPICS業界の情報や市場動向について 15分～出席点呼・課題提出 20分～150分授業 150分～180分　内容見返り、課題出題と質疑応答		
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		
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

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	授業形式
3DCGⅣ	宮下　善成	演習	後期	2	2	GA 565	6

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

回	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	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。	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)	
2	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。	事後（モデリングの復習/3H）	
3	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。	事後（モデリングの復習/3H）	
4	パスアニメーションの制作	パスアニメーションやカメラの切り替えを習得する。	事後（パスアニメーションの復習/3H）	
5	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）	E
6	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）	E
7	CGと実写の合成（3）	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）	D
8	衝突アニメーション（1）	CG実写合成作品講評会。衝突・破壊アニメーションを習得する。	事後（衝突・破壊アニメーションの復習/3H）	E
9	衝突アニメーション（1）	CG実写合成作品講評会。衝突・破壊アニメーションを習得する。	事後（衝突・破壊アニメーションの復習/3H）	E
１０	衝突アニメーション（2）	衝突・破壊アニメーションによるアニメーションを制作する。	事前（衝突・破壊アニメーションの企画・絵コンテ制作/3H）	D
１１	Timeshift機能	Timeshift機能を使ってドミノ倒しアニメーションを制作する。	事後（連動アニメーションの復習/3H）	E
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）	E
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）	E
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）	E
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）	D

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「3DCGⅢ」	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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	講義開始時に点呼
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	出席確認 講義内容説明 10分、 作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分、作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分 作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分、作業説明 5分、制作 20分、進行確認 15分 まとめ、次回予告 10分		
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		
教科書	PDFファイルでテキストを用意しています。	参考文献	「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

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	授業形式
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	6

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（映像に干渉できる作品）に挑戦してもらいます。

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

回	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	これまでのUnityの復習を兼ねて自己紹介アプリを作ってみましょう！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
2	物体に触れる（2D編）	シーン内のGameObjectをドラッグ＆ドロップする手法について学びます。2Dと3Dではやり方が違うので、まずは2Dから！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
3	物体に触れる（3D編）	3Dの世界の物体をドラッグ＆ドロップする手法について学びます！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
4	向きを変える（2D編）	シーン内のGameObjectがマウスカーソルの位置に応じて向きを変える手法について学びます。まずは2D編！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
5	向きを変える（3D編）	シーン内のGameObjectがマウスカーソルの位置に応じて向きを変える手法について学びます。その3D編です！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
6	物理挙動と共存する（2D編）	シーン内の物理法則と、これまで学んできた干渉方法を共存するにはちょっとしたコツが必要です。まずは2D編から！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
7	物理挙動と共存する（3D編）	シーン内の物理法則と、これまで学んできた干渉方法を共存するにはちょっとしたコツが必要です。その3D編！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
8	マイク入力を扱う１	PCのマイク入力を使って作品に干渉してみましょう！まずは、マイク入力の扱い方と、音の大きさを調べる手法について学びます！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
9	マイク入力を扱う２	PCのマイク入力を使って作品に干渉してみましょう！続いて音の高さを調べる手法を学びましょう！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
１０	マイク入力を扱う３	PCのマイク入力を使って作品に干渉してみましょう！最後はマイク入力をその場で録音して作品内で使う手法について学びます！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
１１	カメラ入力を扱う１	PCに繋げられたカメラ入力をUnityで扱う方法について学びます！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
１２	カメラ入力を扱う２	カメラ入力から得られた画像に色々と演出を付け足す手法について学びましょう！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
１３	映像の分岐	途中の操作で展開が変化するような演出の手法について学びます！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
１４	期末課題	これまで学んだことを活用して一つ、作品を手掛けてみてください！	事後/2時間（内容の復習、課題の作品制作）（時間）	E
１５	品評会	提出してもらった課題をみんなで鑑賞し、互いの作品を評価し合ってもらいます！	事後/2時間（内容の復習、他作品のレビュー）（時間）	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・プログラム基礎 ・Unity演習	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	・「プログラム基礎」修得済、または、同等の知識・理解があること ・Unityの基本操作ができること		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	指定のタイミングでコメント投稿や出席票、リアクションペーパー提出などを併用
基本的な授業の進め方 （90～180分の配分）	・授業説明：10分 ・演出：演習資料を基に実際に動かしてみる（40分程度） ・補足説明：資料の補足説明など（30分程度） ・作品制作：その日に学んだ事を使って作品作り（80分程度） ・作品提出：20分		
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		
教科書	なし	参考文献	演習内で随時紹介します

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	授業形式
絵本表現Ⅱ	安田　隆浩	演習	後期	2	2	IL 567	6

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

回	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／詩画集（1）	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。(20分程度) 事後：詩のイメージを広げる(1時間程度)	B
2	詩画集（2）	アイデアを考える。	事前：アイデアを考える。(1時間程度) 事後：アイデアを考える。下図を描く(2時間程度)	B
3	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)	B
4	詩画集（4）	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)	B
5	詩画集（5）	一枚目を仕上げる	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)	B
6	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：次課題のイメージを考える(1時間程度)	B
7	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/自己評価､自分の課題を見つける。(30分程度)	B
8	物語とイラストレーション（1）	既存の物語、文章から絵本を作る。アイデアを考える。	事前：次課題のアイデアを考える(1時間程度) 事後：課題のアイデアを考える(1～2時間)	E
9	物語とイラストレーション（2）	物語の展開流れを考え下絵を描く。	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）	E
１０	物語とイラストレーション（3）	イラストを制作する。彩色をする。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：課題の進行（1～2時間）	E
１１	物語とイラストレーション（4）	イラストを制作する。彩色をする。	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）	E
１２	物語とイラストレーション（5）	イラストを制作する。彩色をする。	事前：製本工程をレポートにして提出(1時間程度) 事後：製本の準備をする(1時間程度)	E
１３	物語とイラストレーション（6）	イラストを制作する。彩色をする。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：製本の準備をする（1時間程度）	E
１４	物語とイラストレーション（7）	イラストを制作／製本する。	事前：課題の進行（1～2時間） 事後：課題の進行（1～2時間）	E
１５	物語とイラストレーション（7） 講評会	仕上げと講評。	事前：課題の進行(1～2時間) 事後/自己評価､自分の課題を見つける。(30分程度)	E

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	・課題毎に講評会、または個人毎にコメントをします。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・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。 ・画材費用として、500 円程度を徴収します。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業初めに出欠を点呼をとります。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・授業説明：10分～２０分 ・その日のワーク／全体への課題解説や個人毎の質疑応答、アドバイス ・次回課題説明５分（講評時は１時間ほど）		
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。		

教科書	なし	参考文献	授業内で紹介

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	授業形式
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	6

科目の概要および目的

半年を通して、絵日記のように小さな作品（サイズは、はがき大程度を目安にする。紙の種類は自由）を沢山描く。この授業の中で70枚の作品を描きあげる。毎日、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かのかを考え直し、主体性を持った制作をする。70枚を描くことで根気を養い、最後まで仕上げる気力を養うことができる。アートの現場、展示方法などを具体的に目的を持って知り、卒制までつなげる。

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

回	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。テーマの決定	課題についての説明。	事前/興味のある展示を探す（2時間） 事後/課題のテーマを決める（1時間）	D
2	ギャラリー周り	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/ギャラリー周り（２時間） 事後/ギャラリー周り（２時間）	E
3	ギャラリー周りレポート発表	展示のレポート提出及び、発表。	事前/レポートをまとめて発表の準備（3時間） 事後/復習（1時間）	C
4	課題にするテーマを決める 制作（1）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
5	制作（2）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
6	制作（3）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
7	制作（4）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
8	制作（5）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
9	制作（6）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
１０	制作（7）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
１１	制作（8）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
１２	制作（9）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
１３	制作（１０）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
１４	制作（１１）	１週間（平日５日）に考えた日記を絵にする。	事前/1週間振り返って短い文章にする(1時間) 事後/描ききれなかった作品を描く(1時間)	E
１５	発表、及び講評会	作品７０枚をキレイにまとめる。箱に入れる、綴る等。	事前/製本、カルトナージュをする（5時間） 事後/復習（1時間）	C

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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	授業開始時に出席票で確認、又は、名前を呼んで確認
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	・出席確認：５分 ・授業説明：10分 ・その日の作業：75分　※随時、進行チェック ・その日の作業：80分　※随時、進行チェック ・作業の片付け：20分		
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。		

教科書	なし	参考文献	なし

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	授業形式
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	6

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。会社のシンボルマークやロゴタイプをデザインし、ステーショ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、ブランディング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ー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

回	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課題についての報告・連絡・相談の準備をする	
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	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	
3	課題Ⅰ［企画書］(2)	企画書について説明	事前/課題の制作(3H) 事後/修正点の確認,時課題の検証(3H)	C
4	課題Ⅱ［シンボルマーク、ロゴタイプ］(1)	シンボルマーク、ロゴタイプをデザインする	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	
5	課題Ⅱ［シンボルマーク、ロゴタイプ］(2)	ラフスケッチを多数作成し、様々な角度からアイデアを検証する	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	
6	課題Ⅱ［シンボルマーク、ロゴタイプ］(3)	デザイン案を複数作成し検証。1点に絞り込みまとめる その際シンボルマーク、ロゴタイプの色や基本展開も考え説明	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	C
7	課題Ⅲ［アプリケーション］(1)	シンボルマーク、ロゴタイプを使い、名刺やステーショナリー（封筒・便箋）などに展開する	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。原寸でダミーを作成	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,発表準備(4H) 事後/修正点の確認,時課題の検証(3H)	C
１０	課題Ⅳ［デザイン展開］(1)	シンボルマーク、ロゴタイプを使いそのデザイン展開を考える。　企業広告、パッケージ、企業のPR誌、店舗展開など自由に	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を作り出せるかなど様々な事を考慮しながら方向性を決める	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)	試作品作りは常に行い、複数のアイデアの中から検証し、報告や相談を繰り返しながら課題作成	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)	課題を仕上げながら、修正点等の検証	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)	最終チェックの完成させる	事前/課題の制作（3H） 事後/修正点の確認（1.5H）	
１５	講評会	各自、課題作品すべての最終プレゼンテーションを行う。	事前/課題の制作,発表準備(4H) 事後/修正点の確認,時課題の検証(3H)	C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「グラフィックデザイン演習Ⅰ」 ・「視覚伝達論」	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。 ・各課題のプレゼンテーション時に講評する。
履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など	・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。		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	講義の最初に出欠を取る。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	●授業全体説明15分 ●テーマ別レクチャー20分 ●課題の提出や進捗の報告55分 ●個別指導もしくは発表70分 ●まとめと次回の講義説明20分		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	①平常点（30%）：毎回の発表・報告・連絡・相談がきちんと行われているかを評価する ②課題（50%）：理解力・発想・表現力・芸術性を総合的に評価する。 ③課題発表（20%）：作品をいかに理論的に説得力を持ってプレゼンテーション出来るかを評価する		

教科書	なし	参考文献	必要に応じて随時授業内で紹介します。

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：出講日の授業後30分程度 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	授業形式
コンテンツデザイン演習	渡邉　哲意 中村　泰之	演習	後期	2	2	MD 572	6

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

回	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	課題設定	コンテンツデザインの講義、課題を設定	事後/課題設定（2時間）	
3	調査1-1	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	事前/課題設定（1時間） 事後/調査（1時間）	
4	調査1-2	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	事前/調査（1時間） 事後/調査（1時間）	
5	制作1-1	設定した課題に対しアイデア出し、制作、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
6	制作1-2	設定した課題に対しアイデア出し、制作、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
7	資料作成1	アイデアの整理、資料作成、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
8	評価1	資料作成、プレゼンテーション	事前/制作（1時間） 事後/評価の振り返り（1時間）	A、C
9	課題設定2-1	研究するコンテンツを設定、アイデア出し、個別指導	事前/課題設定（1時間） 事後/調査（1時間）	
１０	調査2-1	研究するコンテンツを設定、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
１１	調査2-2	研究するコンテンツを設定、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
１２	制作2-1	研究するコンテンツを設定、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
１３	制作2-2	研究するコンテンツを設定、アイデア出し、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
１４	資料作成2	アイデアの整理、資料作成、個別指導	事前/調査（1時間） 事後/制作（1時間）	
１５	評価2	資料作成、プレゼンテーション	事前/制作（1時間） 事後/評価の振り返り（1時間）	A、C

修得済み科目 事前に修得しておく必要のある科目	・「デザインサーベイ」	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		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	リアクションシートによる
基本的な授業の進め方（90～180分の配分）	前回のフィードバック　10分 調査・制作・資料作成（個別指導含む）　160分 リアクションシート記入　10分		
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（25%）：リアクションシート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		

教科書	なし	参考文献	なし

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
	◎	○	―	○	△	◎		

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	授業形式
アドバタイジング演習	木村　亮	演習	後期	2	2	MD/IL 573	6

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、実際の企業や商品を想定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）

・広告がつくられる流れを理解し、説明できる。
・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と関心を持つ習慣を身につけられる。

授業内容

回	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（課題自由）	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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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)	C
8	課題２ 説明（課題指定）	指定された課題に対して、リサーチを行いブランドに関して理解を深める。	事後/ブランドに関してリサーチをする（3H）	
9	課題２ 企画立案	リサーチしてきた内容を元に、ターゲット、媒体、広告企画アイデアを考える。	リサーチした内容を元に アイデアを考える（3H）	F
１０	課題２ 表現方法を探る	アイデアのビジュアル、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）	F
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）	F
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）	F
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）	F
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てるとともに、 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）	F
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)	C

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」・「広告表現概論」 ・「インフォメーションデザイン」	課題やレポート等に対するフィードバックの方法	・課題に対してプレゼンテーションを行い、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（Illutstrator、Photoshop、After Effects など）		
オンライン受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件		出席確認の方法	Teamsのチャット機能で確認する。
基本的な授業の進め方 (90～180分の配分)	冒頭に今週の授業の説明・講義を行う（30～60分）その後は各自の制作時間とする。 必要に応じ、個別で講師と学生がディスカッションする場を設ける。		
成績評価方法 ・評価割合・評価基準	（例）試験（30%）:「理解度」を評価する 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発表できるか評価する		
教科書	なし	参考文献	なし

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〔土曜日〕1・2限の講義前後 場所：授業実施教室、またはメールやチャットなど
	◎	◎	△	◎	◎	○		

2021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　　2021年４月１日