

# 大阪総合デザイン専門学校

## 2014年度 講義概要

### -目次-

ブランド創造学科：P.2～P.47

ビジュアルコミュニケーションデザイン学科：P.48～P.71

ビジュアルクリエイター学科：P.72～P.137

漫画学科：P.138～P.161

インテリアデザイン学科：P.162～P.188

コミックアート学科：P.189～P.221

**ブランド創造学科**  
**デザインプロデュース専攻**  
**1年**  
**2014年度 講義概要**

科目名 エスキース演習

担当教員/中島 麦

授業の解説と評価基準

<p>授業の解説</p>	<p>「見ること」(観察力)                  「感じること・考えること」(分析力)                  「表現する事」(伝達力)                  クリエイターとして必要な3つの力を養います。目の前にあるものを的確にとらえる描写力はもちろん、頭の中にあるイメージを魅力的にビジュアル化できることを目指します。                  主に演習形式で行います。</p>
<p>評価基準</p>	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。                  作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
<p>テキスト: 参考文献:</p>	<p>関係資料は授業時に配付します。</p>

カリキュラム・タイムスケジュール

<p>前期</p>	<p>4月      オリエンテーション、導入                  物の見方の約束、素材の使い方の約束</p> <p>5月      基本的な形態の把握                  絵を描く基礎トレーニング                  透視図法、幾何学形を描くなど、絵を描く基礎トレーニング</p> <p>6月      基本的な明暗の把握                  (光りと影・陰、色彩表現)</p> <p>7月      形態+明暗を総合的把握。                  基礎から応用へ①</p> <p>8月      夏期休暇</p> <p>9月      基礎から応用へ②</p>
<p>後期</p>	<p>10月     基礎から応用へ③                  校外実習</p> <p>11月     課題制作 ①</p> <p>12月     課題制作 ②</p> <p>1月      課題制作 ③</p> <p>2月</p>

## 平成26年度 講義概要

科目名 紙学

担当教員 池田 毅

### 授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	紙素材の特性と可能性について知識を得る事と同時に 視覚と触覚による紙の魅力を深く探る。
評 価 基 準	疑問と興味をいかに多く持ち、それに自信の答えをどう反映し、 独創的な作品に仕上げるか。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前    期	4月 紙の歴史と現代の紙の可能性  5月 紙素材の立体見本帳の製作  6月 和紙の紙漉き体験  7月 和紙を生かした日用雑貨の開発 製紙会社見学  8月 (夏期休暇)  9月 紙のパッケージデザイン
後    期	10月  11月  12月  1月  2月

## 平成26年度 講義概要

科目名 カラーコーディネーション

担当教員 矢代 恵

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	日々、生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学び、感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課題の理解度</li> <li>2. 出席率・課題に取り組む姿勢</li> <li>3. 作品提出期限・内容（課題作品未提出の場合は評価対象外とする）</li> </ol>
<p>テキスト： カラーコーディネーター入門 色彩 改訂増補版 （日本色彩研究所）                  新配色カラーカード 199b （日本色研事業）</p> <p>参考文献：                  使用ソフト：</p>	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	色とイメージ、色彩基礎、色彩と文化
	5月	色彩調和、色彩心理、色彩効果
	6月	光と色彩 3色配色のコーディネート（四季の行事と色のカラーコーディネーション作成）
	7月	空間と色 5色配色のコーディネート（BARのカラーコーディネーション作成）
	8月	（夏期休暇）
	9月	5色配色のコーディネート（BARのカラーコーディネーション作成）
後     期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	

平成26年度 講義概要

科目名 プロデュース論

担当教員 吉野早苗

**授業の解説と評価基準**

授業の解説	<p>例として異なる業界の仕組みを概説しながら、マーケティングの基本を説明する。</p> <p>「価値の交換」を理解し、市場を取り巻く環境、社会を意識して消費者の視点から世の中のニーズを見つけ問題解決することをプロデューサーの仕事と認識し、自分に何ができるか、自分だからこそ提供できる「独自のビジネスセンス」を培う。その基本となる「自分だけの個性、魅力」を探す。マーケティング用語を理解することも重視する。将来、独自のブランディング、マーケティングデザインに立ち向かうための基礎力を養うことを目的とする。</p>
評価基準	<p>マーケティング用語の基礎的な理解度を評価する。</p> <p>この授業、最終提出物のアイデア創出の考え方に重点を置く。</p> <p>自分の、「他にはない個性」を見つけ、「独特の形で表現」できたか評価する。</p>
<p>テキスト：授業毎に、必要に応じて配布する。</p> <p>参考文献：参考書物は、必要な時点で推薦する。</p> <p>使用ソフト：Illustrator Photoshop PowerPoint</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前       期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月</p>
後       期	<p>10月 自己分析 個性とは? 自分キャラクターをつくる。自分プロデュース 「自分の取扱説明書」自己分析と表現、伝達の訓練 自分キャラクターから、ノベルティに発展させる。</p> <p>11月 市場の要素を分解し、市場、モノの流れと「価値の交換」「付加価値」を理解する。</p> <p>12月 Needs, Wants, Seeds, Products, Money 等 マーケティングの戦略を考える</p> <p>1月 「自分キャラクターのノベルティ」をマーケティング戦略の中で有効に扱う。</p> <p>2月 その戦略ストーリーを5W1Hでまとめる。判りやすく解説する。</p>

## 平成 26 年度 講義概要

科目名 WEB デザイン基礎 (前期)

担当教員 濱本修徳

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	WEB サイトの企画立案を重視し、WEB の特性を生かしたビジュアルデザインの知識と技術を基礎演習する。
評価基準	基本的な WWW 知識・PC オペレーション操作を総合評価する。 出席率 70%以上、課題提出率 100%厳守、総合評価 60 点以上を単位認定とする。
テキスト：適宜配布 参考文献：『Web デザイン-コンセプトメイキングから運用まで-』CG-ARTS 協会 使用用具：ノート PC、スケッチブック	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 1. WEB サイトのコンセプト コンセプトの立案とコンテンツ作り 5月 2. WEB サイトの概略図 サイトリンクとフローチャートの作成 6月 3. WEB ページのグラフィック テキスト、グラフィック、画像の作成 7月 4. WEB ページのレイアウト 情報のレイアウトとナビゲーションの仕方 8月 (夏期休暇) 9月 5. 総括 WEB サイトとページのレビュー
後 期	10月 11月 12月 1月 2月

平成26年度 講義概要

科目名 ビジュアルコミュニケーション

担当教員 吉田順年

授業の解説と評価基準

授業の解説	「ブランディングにおけるビジュアルコミュニケーション」の理論を理解し、「ブランディングに必要なデザインの資質・感性」を養う。 ブランディングにおけるコミュニケーションデザインの視覚的な表現の基礎を学び、ビジュアルコミュニケーションの手法を研究。さらに、プランナー・クリエイターとしての予備的体験を進める事によって、実務に対するカンを養うことを目的とする。
評価基準	1. 課題分析・立案 能力 2. 表現技術 能力 3. 客観評価・修正 能力 4. 上記以外の、プランナー・クリエイターとしての適性
テキスト：	講師作成（プリント配付・PPスライド上映）
使用ソフト：	PowerPoint、Illustrator、Photoshop 他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）
その他：	科目専用のノートを使用（学生用）

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	ビジュアルコミュニケーションデザインの実際(実例の調査・分析) 実習課題:CI・VI・BIの研究(ネーミング、ロゴ、シンボルマークなどの展開)
	5月	ビジュアルコミュニケーションデザインの発想(実例の調査・分析) 実習課題:テーマ抽出のための情報収集(販売の在り方、ショップの在り方 etc)
	6月	ビジュアルコミュニケーションデザインの発想(企画・立案) 実習課題:ブランドの企画・立案(ブランドコンセプト)
	7月	ビジュアルコミュニケーションデザインの制作(デザインコンセプト) 実習課題:ブランドの基本デザインエレメント研究(ロゴ、シンボルマーク、カラープラン)
	8月	(夏期休暇)
	9月	ビジュアルコミュニケーションデザインの制作(デザイン展開) 実習課題:基本デザインエレメントの展開・運用
後期	10月	ビジュアルコミュニケーションデザインの制作(デザイン展開) 実習課題:アプリケーションツールへの展開①
	11月	ビジュアルコミュニケーションデザインの制作(デザイン展開) 実習課題:アプリケーションツールへの展開②
	12月	ビジュアルコミュニケーションデザインの制作(デザイン展開) 実習課題:プロモーションツールの研究
	1月	ビジュアルコミュニケーションの管理(客観評価・修正) 実習課題:コンセプトボードの制作
	2月	ビジュアルコミュニケーションデザインの総括



## 平成26年度 講義概要

科目名 フィールド学 I (後期)

担当教員 濱本修徳

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	お菓子のデザインをテーマに、MY スイーツを製作する職業実践型の実習（弟子入り授業）をする。実際のパティシエから商品作りの製菓指導を受け、コンセプトメイキングから始め実際のスイーツ作りまでを実習する。
評価基準	パティシエとの交渉・製菓実習・試作実習・プレゼンテーションを総合評価する。 MY ブランドスイーツとして 2015 年作品展で発表する。 出席率 70%以上、課題提出率 100%厳守、総合評価 60 点以上を単位認定とする。
テキスト：適宜配布 参考文献：適宜紹介（テレビ、流通新聞、スイーツ雑誌、百貨店、店舗、WEB ショップ等） 使用用具：デジタルカメラ、PM パッド、色鉛筆、マーカー、インクペン、エプロン	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月	(夏期休暇)
	9月	
後    期	10月	1. スイーツフィールドワーク スイーツの調査・分析・製菓演習
	11月	2. MY スイーツ・コンセプトメイキング スイーツの視覚と味覚のアイデア発想
	12月	3. 商品検証 材料・製法の検証
	1月	3. 試作実習 撮影及びプレゼンテーションボードの制作
	2月	4. 製菓発表 実食評価・統括（作品展プロジェクトの進行）

## 平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習 I (前期) 担当教員 濱本修徳

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	グラフィックデザインの実務に必要な知識・技能を習得します。図形、文字、レイアウトと画像の編集を基本に演習する。
評価基準	基本操作の習得、データ化における専門知識、実務知識を総合評価する。 演習課題の成果を積み重ねて問う。 出席率 70%以上、課題提出率 100%厳守、総合評価 60 点以上を単位認定とする。
テキスト：操作手法に応じて都度配布 参考文献：適宜紹介（ソフトウェア操作技能参考書） 使用用具：ノート PC、筆記具、専用ノート	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 1. グラフィックデザイン 平面図形を作成する基本的な技術 5月 2. 文字とテキスト 文字のデザイン 6月 3. 図形 図形を作成する基本的な技術 7月 4. デジタル画像 デジタル画像を撮影・編集する基本的な技術 8月 (夏期休暇) 9月 5. レイアウト 紙面レイアウトを構成する基本的な手法
後 期	10月 11月 12月 1月 2月

## 平成26年度 講義概要

科目名 製菓ショップ計画

担当教員 中村博次

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>製菓ショップに必要な要素についての知識を持たせる。ディスプレイの基本と販売促進の重要な演出としての季節や年間行事について学ばせ、季節や環境についてのアイテムを学ばせる。その上、実践教育としてインテリアデザインの表現技術として透視図法を学ばせ図面から完成予想図を描けるようにする。その為の製図知識と実践をする。インイートのショップ作りの知識を身につけさせる。食器の歴史やメーカーの知識をつける。自分のお店のデザインをし、模型製作も行う。パティシエのフランス語の専門知識を身につけさせる。</p>
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 物をデザインする過程を十分に理解し完成させたか。</li> <li>2. デザインする為の資料収集をしているか。</li> <li>3. 課題の提出物の精度と完成度の評価。</li> <li>4. アイデア（二次元）を物・空間（三次元）に出来たかどうか。</li> <li>5. 各週の小課題の成果物の内容の評価。</li> </ol>

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 製菓ショップのリサーチ</p> <p>5月 リサーチの結果をまとめる</p> <p>6月 ディスプレイの知識と実践</p> <p>7月 製図の表現</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 透視図法の習得</p>
後 期	<p>10月 製菓ショップのデザイン</p> <p>11月 上記の課題の継続、図面・模型の完成</p> <p>12月 製菓ショップの運営計画</p> <p>1月 季節ごとのディスプレイ計画と表現</p> <p>2月 上記の継続</p>

平成 26 年度 講義概要

科目名 製菓パッケージ計画

担当教員 章本明平

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>「自分のブランド化」のテーマに添って「自己をどれだけ売り出せるか」を目指してお菓子のパッケージをブランドイメージの創造の一分野として計画及び制作します。イメージ計画を作り、それをビジュアルデザインとして表現する手法を習得します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パッケージの内訳：プレゼントボックス、しおり、シール、ペーパーバッグ</li> <li>・習得手順：コンセプトシート作成、イメージマップ制作、ロゴ・マーク制作、パッケージ計画、パッケージモデル制作</li> </ul>	
評価基準	<p>計画書（イメージマップを含む） パッケージ制作物。</p>	<p>100点満点で評価します。 100点満点で評価します。</p>
<p>テキスト：特にありません。 参考文献：その都度伝達します。 使用ソフト Mac adobe illustrator adobePhotoshop</p>		

カリキュラム・スケジュールの概略

前	期	<p>4月 イメージコミュニケーションの基本／講義および実習 S.H変換、イメージ変換（カラー）、線／面のイメージ実習</p> <p>5月 パッケージ計画のためのコンセプトシート作成 「洋生菓子」を自分ブランドのパッケージを制作 イメージマップの制作</p> <p>6月 文字組の演習 パッケージのためのブランドロゴ・マークを制作</p> <p>7月 パッケージコンストラクション計画及び制作（基本パッケージ作図及び制作） ビジュアルデザインのためのイメージソース収集</p> <p>8月（夏期休暇）</p> <p>9月 「プレゼントボックス、ペーパーバッグ」ビジュアルデザイン計画 パッケージのを制作（3点）</p>
後	期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月 「ペーパーバッグ」 上記の試作を制作（1～2点）</p> <p>2月 制作物をクラス内でプレゼンテーション&amp;一言アドバイス</p>

平成26年度 講義概要

科目名 フード造形デザイン技法

担当教員 加藤涼子

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	オリジナルのデザインを平面から立体へと作り上げる為に必要な「デザイン～素材～造形～表現方法」を身に付けます。イメージを立体意匠にする為に必要な表現・手法を体験しながら、言葉だけでは伝わりにくい箇所を立体物にする事で、自己のイメージ再確認と新たな構築・立体物を相手に分かりやすく伝えるための提案力・表現力を身に付けます。
評 価 基 準	出席率・課題の提出・完成度・授業態度
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前    期	4月	道具や素材について学習（素材ごとのサンプル作り、素材の特性を知る）
	5月	【課題制作1】 粘土による菓子立体造形 アイディアスケッチチェック～立体へ造形
	6月	（技法・表現手法・食の色彩・時節の色・盛り付）
	7月	【課題制作2】 粘土による菓子立体造形 アイディアスケッチチェック～立体へ造形～ （テーマに沿ったデザイン・技法・表現手法など）
	8月	—————（夏期休暇）—————
後    期	9月	制作実習～完成～発表
	10月	【課題制作3】 道具や樹脂素材・技法について学習
	11月	原型制作～ゴム型取り～樹脂注入
	12月	【課題制作4】 オリジナルの雑貨展開 アイディアスケッチチェック～立体へ造形
	1月	制作作業
	2月	組み立て～完成～発表

**ブランド創造学科**  
**2年**  
**2014年度 講義概要**

平成26年度 講義概要

科目名 フィールド学Ⅱ（後期）

担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授業の解説	新商品と販売を重視し、商品のパッケージングの実際から、商品アイテムの展開目的を、市場をフィールドワークして広く考察する。
評価基準	パッケージング計画に対する評価。 出席率 70%以上と課題提出 100%、総合評価 60 点以上で単位認定する。
テキスト：フィールドノート課題シート 参考文献：適宜紹介（テレビ、新聞、雑誌、街角情報、インターネット、クチコミ等） 使用用具：デジタルカメラ、スケッチブック、PM パッド、色鉛筆、マーカー、インクペン	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月	（夏期休暇）
	9月	
後    期	10月	1. 商品と販売の展開 商品の目的と展開対象
	11月	2. POP 広告 POP 広告と販売什器
	12月	3. パッケージングの実際 (1) マーチャンダイジング・パック
	1月	(2) スペシャル・エディション (3) スペシャル・アイテム
	2月	4. 店舗活動及び売り場展開の構成 総括

## 平成 26 年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習 2

担当教員 岡田尚子

### 授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	DTP デザインにおける効果的なビジュアル展開の習得を目指した Adobe Photoshop の指導を行います。基本的な写真のレタッチから加工～合成画像の作成まで、各種ツールの使用方法や目的に合致したビジュアル展開のスキルを磨きます。
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 基本操作の習得（ソフトのバージョンに左右されないもの）</li> <li>2. 企画力・提案力</li> <li>3. データの正確さ</li> </ol> 年間を通じて 70%以上の出席率と課題 100%の提出及び締きり厳守。
テキスト：講義内容に応じたプリントを配布 使用ソフト：Adobe Photoshop CS5~	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 Photoshop の特徴・役割・用途の紹介及びソフトのアウトラインをつかむ  5月 画像の全体補正（明るさ・コントラスト・シャープネス・トーンカーブ等）  6月 画像の部分補正（ブラシツール・スタンプツール・ゆがみツール等）  7月 選択範囲の作成と応用・アルファチャンネルの理解  8月 理解度を測る筆記・実技テスト  9月 全内容集約課題
後 期	10月 11月 12月 1月 2月



## 平成 26 年度 講義概要

科目名 流通論

担当教員 津川義明

### 授業の解説と評価基準

授業 の 解説	流通の世界がどのようなものであるか、事例を通じて学びます。次に、流通の世界がどのようなしくみによって支えられているのか、そのフォーマットがどう変化していったのかを理解します。その上で、自分のブランド創造に必要な流通フォーマットを見つけ出します。
評価 基 準	授業への参加度（30%）、都度レポート（20%）、課題発表（50%）により総合的に評価します。
テキスト：講師作成テキスト 参考文献：都度紹介 使用ソフト：適時 MyBook PC 使用、Twitter 使用。アプリはパワポ中心	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 流通とは 流通の世界への案内。身近なお店の観察を通じて流通の基本を学びます。 5月 神戸スイーツと鶴屋八幡（流通の歴史） 身近にある素材の観察を通じて、これまでの流通の歴史をざっと学びます。 6月 百貨店・スーパーマーケット・ショッピングセンター・コンビニ お店の規模や業態によって異なるさまざまな流通フォーマットを理解します。 7月 ブランドと流通戦略 成功事例を通して、流通者（企業）のブランディングを学びます。 8月 （夏期休暇）※宿題あるかも 9月 課題研究・発表
後 期	10月 11月 12月 1月 2月

平成26年度 講義概要

科目名 プレゼンテーション技法（後期）

担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	アイデア発想を基礎にして、課題発見から企画立案の手法や、プレゼンテーションの仕方までを習得する実習を行う。
評 価 基 準	企画立案からプレゼンテーション発表迄を総合評価する。 積極的に『話す』訓練を通して評価する。 出席率 70%以上、課題提出率 100%厳守、総合評価 60 点以上を単位認定とする。
テキスト：適宜配布 参考文献：川喜田二郎『発想法』中公新書、 齋藤嘉則『問題解決プロフェッショナル 思考と技術』ダイヤモンド社 使用用具：ノート PC	

カリキュラム・スケジュールの概略

前      期	4月  5月  6月  7月  8月 （夏期休暇）  9月	
後    期	10月  11月  12月  1月  2月	1. アイデア発想と企画作りの演習 アイデアを発想し、選択と課題発見をする。 2. 構想のまとめ方の演習 全体構想と部分構想を作る。 3. 企画の見せ方を実習 文書作り及び図解作成をする。 4. 企画書の書き方を実習 情報のビジュアル化とレイアウトをする。 5. プレゼンテーションの手法 プレゼンテーション作業及び発表をする。

平成26年度 講義概要

科目名 ブランディング実習 I

担当教員 吉田順年

授業の解説と評価基準

授業の解説	「ブランド」という概念の本質的な理解と認識を深め、 「ブランディングに必要なクリエイティブ能力・マネジメント能力」を養う。 商品や地域のブランディングにおいて、ブランドの「創造」だけでなく「再構築」「拡張」という異なるアプローチを研究。さらに、ブランドマネージャーやプランナー・クリエイターとしての予備的体験を進め、実務に対する理論と技術を習得することを目的にする。
評価基準	1. 課題分析・立案 能力 2. 表現技術 能力 3. 客観評価・修正 能力 4. 上記以外の、プランナー・クリエイターとしての適性
テキスト：	講師作成（プリント配付・PPスライド上映）
使用ソフト：	PowerPoint、Illustrator、Photoshop 他
その他：	科目専用のノートを使用（学生用）

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	ブランディングにおけるビジュアルコミュニケーション(確認と考察) 実習課題:ブランドアイデンティティの研究(ロゴ、シンボルマークの運用)
	5月	ブランドの再構築(調査・分析) 実習課題:テーマ抽出のための情報収集(都市型地域ブランドの研究)
	6月	ブランドの再構築(企画・立案) 実習課題:都市型地域ブランドの企画・立案
	7月	ブランドの創造(調査・分析) 実習課題:テーマ抽出のための情報収集(過疎地型地域ブランドの研究)
	8月	(夏期休暇)
	9月	ブランドの創造(企画・立案) 実習課題:過疎地型地域ブランドの企画・立案
後期	10月	ブランドの拡張(調査・分析) 実習課題:テーマ抽出のための情報収集(既存ブランドの研究)
	11月	ブランドの拡張(企画・立案) 実習課題:新商品ブランドの企画・立案
	12月	ブランディングにおけるマネジメント 実習課題:デザインマネジメント手法研究
	1月	ブランディング実習総括 実習課題:企画書、コンセプトボードの研究
	2月	ブランディング実習総括



## 平成26年度 講義概要

科目名 店舗計画

担当教員 中村博次

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>店舗の立ち上げに必要な知識を実践課題に伴って、学ぶ。前年度で身に付けた表現技術をさらに、グレードアップさせる。リサーチや商品の研究、係るメーカーの調査や流通についての知識も身につける。業界用語・専門用語、必要外国語（フランス語・英語）などを知る。テーブルセッティングや食文化についての講義、世界的なテーブルウェアの様々なメーカーを知る。店舗計画する場合のコスト計画や季節・地域のコストの差等も知った上で、利益の計画と企業としての売上目標設定と事業計画も行う。</p>
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 夫々の知識を身につけたか。</li> <li>2. リサーチを正確にしているか。</li> <li>3. コンセプトにリアリティがあるか。</li> <li>4. 店舗の内装デザインができて、表現できているか。</li> <li>5. コストの計画に実現性があるか。</li> <li>6. 実際の店を出店出来るレベルの内容計画を提案できたか。</li> </ol>

### カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	1年時の授業を基に出店計画
	5月	
	6月	店舗のデザインと出店コスト計画
	7月	リサーチ研究をまとめ発表
	8月	(夏期休暇)
	9月	コンセプトのまとめと提案 (図面・模型・計画書)
後    期	10月	地域産業と密着する店舗計画
	11月	場所を見つけて調査
	12月	店舗のデザイン計画
	1月	
	2月	プレゼンテーション

## 平成 26 年度 講義概要

科目名 ユニバーサルデザイン (UD)

担当教員 中島 巖

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	ユニバーサルデザインの内容、障害者や高齢者などを含むすべての人の生活上の不便さと配慮すべき点を認識し、ユニバーサルデザイン視点による各種開発手法を学ぶ。これを踏まえて、様々な分野における課題の具体的な解決方法を模索し、どのようにして利便性や快適性を向上させるかを検討し解決策を提案できる力をつける。さらに、施設開発を課題に、ハードとソフトの両面を包含する総合的な開発計画の進め方を演習する。
評価基準	障害者や高齢者など少数者の特徴と生活上の不便を理解したか。 UD の考え方、各分野の UD のあり方、進め方、心配りの視点を理解し体得したか。 以上の学びを生かし、UD を前提にした施設総合計画を巧みに立案できるか。
テキスト：各授業の前に配布するレジュメ	
参考文献：	
使用ソフト：	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前         期	4月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユニバーサルデザイン (UD) とは。ブランド創造と UD。UD 製品使用体験。</li> <li>・障害者や高齢者など少数者の特徴と生活上の不便の理解。車いす体験。</li> </ul>
	5月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インダストリアルデザインの概要、ものづくりの UD。</li> <li>・色彩・情報の UD。</li> <li>・ケーキカフェのコンセプト立案、UD 視点のメニューのデザイン制作。(2 週間)</li> </ul>
	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・環境の UD。環境調査体験、改善案考察。</li> <li>・UD 関連の開発手法実習 (インクルーシブデザイン手法、タスク分析)</li> </ul>
	7月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・箸置き等を UD 視点で開発。スケッチ練習 (3 週間)</li> <li>・「パラリンピック選手村の交流スペース開発計画」(5 週間) (グループ作業)</li> <li>オリエンテーション、方向付け。</li> </ul>
	8月	(夏期休暇)
	9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・利用者の要望考察 (KJ 法)、ポリシー考案、機能検討、アイデア発想、施設活用計画。平面図作成、建物のイメージ構築、プレゼンテーション。</li> </ul>
	10月	
	11月	
	12月	
後  期	1月	
	2月	

平成 26 年度 講義概要

科目名 エコデザイン

担当教員 市原増夫

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>エコロジーデザイン・サステイナブルデザインなど地球環境問題の解決策の取り組みが注目されている。何故、そのような取り組みを行わなければならないのか、エネルギー問題、環境問題等も含めてエコロジーデザインについての基礎的な知識・知見を学びます。</p> <p>また、エコデザインを進めていく中で新聞紙のリユースを考えたエコバッグの制作と LED 照明+和紙などを使用した照明器具を制作する。</p> <p>それらを進める中で、モノづくりのアイデア発想から制作まで一貫したデザインプロセスを学びます。さらに、毎回講義と合わせワークショップとしてアイデア発想や立体構成の基礎知識とスキルを習得。</p>
評価基準	<p>出席率：70%以上</p> <p>授業態度：20%・・・積極的な態度</p> <p>レポート・ミニテスト・演習課題提出：30%・・・理解度、提出などを評価</p> <p>エコロジーデザイン成果物（エコバッグ・照明器具制作）：50%                  ・・・アイデア、コンセプト構築力、成果物の出来、プレゼンテーション能力などを評価</p>
	<p>テキスト：授業の進捗に合わせ、随時コピーを配布</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	エコロジーデザインの基礎知識Ⅰ アイデア発想訓練Ⅰ
	5月	エコロジーデザインの基礎知識Ⅱ アイデア発想訓練Ⅱ…基礎立体構成（紙を使ったアイデア作品）とスケッチ訓練
	6月	エコロジーデザインの基礎知識Ⅲ・・・エコデザインを進めていくデザイン手法 演習Ⅰ：新聞紙を利用してエコバッグの制作
	7月	演習Ⅱ：エコロジー照明器具制作（LED と和紙を使った照明器具） アイデアスケッチ・図面化・作品制作
	8月	（夏期休暇）
	9月	エコロジー照明器具制作（継続） 作品制作、プレゼンテーションパネル制作、作品のプレゼンテーション
後 期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	

## 平成 26 年度 講義概要

科目名 ソーシャルネットワーク演習

担当教員 林 芳男

### 授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>ソーシャルメディアの歴史を概観して、リアルタイム化がすすみ、現実世界との関わりを深めつつあるネット・メディアを取り巻く状況を知り、これらメディアの利用も踏まえつつ、その利点と問題意識と分析力を養う。</p> <p>また、今後のコミュニケーション環境の構築に向けて、主としてツールやサービスの提供者として必要な知識や考え方と正しいコミュニケーション能力を身につける。</p> <p>主として、情報社会でのネットワークとその現状について構想設計から概念まで多岐にわたり分析。最終的にはソーシャルメディアを利用して実生活・実社会にて、正しく有益なネットワークの利用や参加を定着させる。</p>
評 価 基 準	<p>(1) 試験・テストについて 期末に試験を実施。</p> <p>(2) 試験以外の評価方法 授業期間中にレポート課題を課す。レポートが未提出もしくは一定のレベルに達していない場合は単位修得を認めない。</p> <p>また、授業内に授業への参加度合を測るための確認問題を随時課す。</p>
<p>テキスト：教科書はなし。講義資料は講義時に配布する適宜資料を配布します。</p> <p>参考文献：参考資料は講義時に紹介する。</p> <p>使用ソフト：Microsoft Office、</p>	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月 ソーシャルネットワークガイダンスとイントロダクション</p> <p>5月 ソーシャルメディアの可能性</p> <p>6月 ソーシャルメディアを利用したブランディング手法の会得</p> <p>7月 ソーシャルメディアコンテンツの効果的なライティング方法</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 複数のソーシャルメディアへの実名参加による社会人とのネットワーク化</p>
後    期	<p>10月 後期なし</p> <p>11月 後期なし</p> <p>12月 後期なし</p> <p>1月 後期なし</p> <p>2月 後期なし</p>



平成 26 年度 講義概要

科目名 キャリアデザイン

担当教員 中西 かおり

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>社会環境・生活様式の変化に伴い、市場が激しいスピードで突き進んでいる昨今、自分観や先見性をもって新しい付加価値を生み出せる人材が求められており、自身が創造したブランド（商品・サービス）をただの自己満足で終わらせるのではなく、社会・人へ確実に繋いでいける実務家が、社会では必要不可欠となってきています。</p> <p>キャリアデザインでは、実務家として活躍するために専門技術・知識以外に必要とされる『BS（ベーシックスキル）・SS（ソーシャルスキル）トレーニング』を行うのと共に、私自身をどのようにすれば社会・人へ繋いでいくことができるのかを知り、商品をプロデュースする（生み出していく）際に必要な『まわりの人を動かす力（巻き込む力）』を養います。</p> <p>また今以上に視野を広げていくために、「様々な価値」を生み出している具体的企業を事例に使い、『価格戦略・価格戦術の検証』や『付加価値の仕組みとGDPの関係』『社会経済（株式市場）の仕組み』を理解しながら、財務諸表までもざっとよめる知識を身につけ、学生でありながらも自分自身のエンプロイアビリティを向上させていきます。 ※適宜、外部から招き特別講師を招き、特別授業も行います。</p>
評 価 基 準	<p>理解度、主体的な取り組み姿勢、出席率 70%以上、課題（レポート）提出率 100%厳守。</p>
<p>テキスト：オリジナルテキスト 参考文献：その都度、紹介していきます。 使用ソフト：各自ノート PC</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月（夏期休暇）</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 現段階での社会人・職業人度チェックと社会の仕組み理解 ①業とは何か ②商品とは何か ③企業とは何か ④職種とは何か ⑤企業を取り巻く環境 ⑥企業経営の基本的な仕組み</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>11月 FPによる金銭感覚養成ライフプラン講座 実務家として必要なベーシックスキル・ソーシャルスキル強化 ①企画体質を作る基礎体力作り7箇条 ②読みとく力（要点をつかみ理解する） ③聞きだす力（的確に相手の意図を理解する） ④伝える力（相手の意図に沿って創意工夫しながら発信する） ⑤大人の文章構成力 etc...</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>12月 中小企業診断士から学ぶ経営理論の基礎講座 ①モノの価格構造（付加価値の仕組み） ②企業活動を支えるお金の仕組みと流れ</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>1月 企業担当者から学ぶ「相手視点を意識した企画書の作り方」特別講座</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月</p>

## 平成26年度 講義概要

科目名 起業学 1

担当教員 吉野早苗

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>「自分ブランド」を立ち上げるための準備として、自分の個性を分析する。</p> <p>個々に、またグループワークにより、各々の個性・特性・特有の能力・価値を探る。</p> <p>得意分野の開拓、差別化できる独自の能力を見つけ「自分がブランドとなる」要素を磨く。</p> <p>自分のアピールできる「売り」を商品として、形あるもので表現しプロモーションを考える。</p> <p>マーケティングの視点からも、それが顧客ベネフィットになるという観念を自分の中に定着させ、自信を持って勇敢に独立、起業にチャレンジする「自分だけのテーマ」を探る。</p>
評価基準	<p>如何に積極的に自分の中の「創造性」「独自性」を開発できたか、またそれを基に、ものづくりの観点から、ビジネスに結び付く具体的な「かたちあるもの」に転化、表現できたか、プレゼンを含む授業課題の提出物で評価する。</p>
<p>テキスト：授業毎に、必要に応じて配布する。</p> <p>参考文献：参考書物は、必要な時点で推薦する。</p> <p>使用ソフト：Illustrator Photoshop PowerPoint</p>	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 各々の個性・特性・特有の能力・価値の抽出および自己分析 グループワークを基本とした「観察」「分析」と「解説」の練習</p> <p>5月 徹底してブレインストーミングを繰り返す</p> <p>6月 差別化できる独自の能力 「〇〇力」= 自分の特性 個性を最大限にアピールできる「タイトル」「キーワード」のアイデアラッシュ 順番 BS/KJ 法で分類・整理 イメージスケール/マップなどのツール使用</p> <p>7月 ビジネスにつなげていく得意分野の開拓 (モノ・コト)「テーマ」設定 作品 (商品) ポンチ絵 ----- 自分を差別化できるアイテムを描く</p> <p>8月 (夏期休暇) 宿題「マーケットリサーチ」</p> <p>9月 「独自のビジネステーマ」と「それを取り巻く環境」の関連付けまとめ</p>
後 期	<p>毎回ディスカッションと商品企画を繰り返しながら、自分ブランドへの情熱を強くする。</p> <p>10月 ターゲティング 顧客ベネフィット 自分が提供するモノ・コトで誰を喜ばせるか、誰がしあわせになるか ターゲット像の蒐集と分類、解説</p> <p>11月 事業コンセプト 類似商品 競合他社 SWOT 分析</p> <p>12月 商品企画とプロモーション</p> <p>1月 商品企画とプロモーション</p> <p>2月 2年次の総まとめ</p>

**ブランド創造学科**  
**3年**  
**2014年度 講義概要**

平成26年度 講義概要

科目名 フィールド学Ⅲ 担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授業の解説	セールスプロモーションを重視し、フィールドワークによって新商品のキャンペーンや催事イベントの実際から、販売促進全体のプロモーション計画や策定法を考察する。
評価基準	セールスプロモーション計画の策定に対する評価。 出席率 70%以上と課題提出 100%、総合評価 60 点以上で単位認定する。
テキスト：フィールドノート課題シート 参考文献：適宜紹介（テレビ、新聞、雑誌、街角情報、インターネット、クチコミ等） 使用用具：デジタルカメラ、スケッチブック、PM パッド、色鉛筆、マーカー、インクペン、PC	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	1. 売り場・店頭情報の読み取り方 (1) プロモーションの目的と手法
	5月	(2) 売り場展開の構成
		(3) 商品陳列の展開
	6月	2. 「売り」と「集客」の仕掛けづくり (1) サンプリング・プロモーション (仮定)
	7月	(2) プライス・プロモーション (仮定)
		(3) プレミアム・プロモーション (仮定)
	8月	(夏期休暇)
	9月	3. セールスプロモーション企画 売り場課題の設定
後    期	10月	4. セールスプロモーション計画の策定 ・販売戦略の設定
	11月	・販売戦略の具体的な活動 ・顧客基準の設定と店づくり
	12月	・販売促進ツール
	1月	5. プレゼンテーション作業 プレゼンテーションボードの制作
	2月	6. 課題のプレゼンテーション 課題発表と講評

平成 26 年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習 3

担当教員 岡田尚子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	1・2年で習得した企画提案力、レイアウト技術（Illustrator）、画像加工技術（Photoshop）を用いて、クライアントを想定した、様々な媒体の総合的なデザインに取り組みます。また、現場視点にこだわった、より効率的なコンピュータの使い方も指導・補足していきます。
評 価 基 準	1. 企画・提案力 2. デザイン力（作品のクオリティ） 3. データの正確さ 年間を通じて 70%以上の出席率と課題 100%の提出及び締まり厳守。
テキスト：講義内容に応じたプリントを配布 使用ソフト：Adobe Illustrator CS5・Photoshop CS5	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	1・2年の習得内容と現レベルの確認…広告デザイン（練習課題①）
	5月	1・2年の習得内容をいかした応用課題…広告デザイン（練習課題②）
	6月	Photoshop と Illustrator の併用課題…エディトリアルデザイン（応用課題①）
	7月	Photoshop と Illustrator の併用課題…エディトリアルデザイン（応用課題②）
	8月	（夏期休暇）
後 期	9月	Photoshop と Illustrator の併用課題…複数の広告デザイン（応用課題①）
	10月	Photoshop と Illustrator の併用課題…複数の広告デザイン（応用課題②）
	11月	Photoshop と Illustrator の併用課題…複数の広告デザイン（応用課題③）
	12月	Photoshop と Illustrator の併用課題…複数の広告デザイン（応用課題④）
	1月	進級課題制作
	2月	進級課題制作



平成26年度 講義概要

科目名 デザインコンフェクショナリー

担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授業の解説	『自分がブランドになる』をテーマにしたデザインプロデュースは、デザインによって制作し発表(2015年)するものです。3年次専門科目「起業学Ⅱ」と連携して進めていき、2015年作品展に向けて、各自が目指すブランドを起ち上げる計画を発表します。通年維持できるモチベーションを高め、綿密な調査・計画を立て実行する総合実習です。(4年次に向けた重要なステップになるものです)
評価基準	総合評価：綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到的準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。 出席率 70%以上、課題提出率 100%厳守、総合評価 60 点以上を認定する。
テキスト：必要に応じて配布 参考文献：適宜紹介 使用ソフト：各自ノート PC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	1. 課題の設定 アイデア発想、着想、5W1H の設定
	5月	2. マスタープランの計画 企画からデザインまでの計画
	6月	3. プロトタイプやラフモデル等の考案 デザインの試作・テスト
	7月	4. ラフチェック 評価項目の強化及び課題解決の調整と更新
	8月	(夏期休暇)
	9月	5. デザインプランの展開 全体構成の展開
後     期	10月	6. アプリケーションの展開 部分構成の展開
	11月	7. デザイン作業 製作作業
	12月	8. デザイン作業 製作作業
	1月	9. プレゼンテーションの構成 プレゼンテーションボードの制作
	2月	10. 課題プレゼンテーション 総括

平成26年度 講義概要

科目名 起業学 2

担当教員 吉野早苗

**授業の解説と評価基準**

授業の解説	ものづくりを旨として、独立し、自分ブランドを立ち上げる意義を考えることから始め、起業に際しての諸条件を知る。ブランド化成功イメージを仮設定し、企業運営の立場を仮想体験させることで、起業から企業へと育てる経営戦略（事業計画）立案の力をつける。マーケティング分析、商品開発、プロモーション企画など、起業後の達成目標を設定し事業主として会社運営に不可欠な財務の要素も学びながらビジネスプランを作成、ブランド化までをシミュレーションする。
評価基準	課題：仮想体験「ブランド化成功／マイサクセスストーリー」の独創性を評価 課題：商品となる試作品を基に作成する「事業計画書」の説得力を総合評価する。
テキスト：必要に応じ講師から配布 参考文献：必要なタイミングで紹介する 使用ソフト：PowerPoint, Illustrator, PhotoShop, Excel 等	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前          期          後          期	4月	自分の得意分野・自信を持って売り込める特性を武器に、ブランドを立ち上げる。世の中で他から差別化できる「商品」を作り出す徹底シミュレーションを行う。
	5月	仮想体験：独自の「商品」にふさわしい業態を決め、すでに起業したと仮定する。ブランド化成功までのイメージを「マイ・サクセスストーリー」としてポンチ絵の形で可視化する。 類似商品、競合他社の有無チェック SWOT 分析
	6月	作業「マイ・サクセスストーリー」 ターゲティング 事業コンセプト ネーミング
	7月	仮想体験「マイ・サクセスストーリー」発表、批評、アドバイスの収集と分析 ストーリーの方向修正、ブラッシュアップなど
	8月	(夏期休暇) 宿題：目指す業界の市場調査をレポートにまとめる。
	9月	自分の成功イメージから業態を確定。仮想ブランド化成功要因や将来的な発展の可能性を、客観的に分析。類似体験「起業の準備」を始める。
	10月	起業準備 演習課題：事業計画書 作成
	11月	演習の続き 「マイブランド・ビジネスプラン（事業計画）」プレゼンテーション
	12月	プレゼンテーションの批評とアドバイスを反映してB.Pをブラッシュアップ。 演習の続き
1月	演習課題 まとめ 発表方法シミュレーション	
2月	演習課題 成果発表 まとめ	



平成 26 年度 講義概要

科目名 知的財産法

担当教員 小柴 昌也

**授業の解説と評価基準**

授 業 の 解 説	国家試験である「知的財産管理技能検定 3 級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、「実社会で求められる」知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。
評 価 基 準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。
テキスト：『知的財産管理技能検定 3 級テキスト[改訂 6 版]』知的財産教育協会編、株式会社アップロード 参考文献：適宜紹介 使用ソフト：	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前       期	4月    オリエンテーション・知的財産法を学ぶ意義 法律の基礎的な考え方・民法の基礎 5月    特許法・実用新案法の基礎 意匠法の基礎 6月    商標法の基礎 著作権法の基礎 7月    不正競争防止法・独占禁止法の基礎 国際的な側面（条約など）・弁理士法の基礎 8月（夏期休暇） 9月    実社会に見る知的財産の重要性
後     期	10月 11月 12月 1月 2月

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本のラッピング（包装）の知識を伝え、慶弔贈答の基本包装技術が身につくレベルを目標とする。</li> <li>・中身に応じた材質、包み方を判断し、選択できるようにする。</li> <li>・ラッピングされたプレゼントを贈る喜び・受け取る喜びを感じてもらいたい。</li> </ul>
評 価 基 準	<p>現場で役立つ、合理的で、実用的なラッピングの基本技術を、理解し、身につけているか。</p> <p>芸術性は、その確かな基本の上にあるか。</p>
<p>テキスト：ギフトラッピングハンドブック 1 （シモジマ 1417円）</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	ラッピングの基本知識 道具の使い方・箱の組み立て方・日本のしきたり（水引・のし） ↓
	5月	基本の包み方の技術（四角箱、ビン、円柱、不定形） 基本リボンの技術（掛け方、結び方、貼り付けリボン、ワイヤーリボン）
	6月	↓
	7月	↓
	8月	↓
	9月	（夏期休暇） 包み方・リボンの応用技術 テーマ、目的に合わせたラッピングの表現 ※ギフトラッピングコーディネーター資格取得
後 期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	

平成26年度 講義概要

科目名 リビングデザイン

担当教員 中村博次

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	食文化の歴史と共に、食事に必要な廻りの道具の歴史と産業についての知識を得る。テーブル・ウェアの国内メーカー・海外の著名なメーカーなどの資料作成、テーブル・セッティングの計画としては、ブライダル・プランナーのメインパーティーの料理の選択・テーブルセッティング・フラワーアレンジメント・空間デコレイトまでを計画し表現する。レストランのレーブル・セッティングや、家庭内の招待客に対しての心使いなどを体系的に学ぶ。モデルルームやギフトショー等のテーブルコーディネーションの違いを実践によって学ぶ。
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 夫々の知識を身につけたか。</li> <li>2. リサーチを正確にしているか。</li> <li>3. コンセプトにリアリティがあるか。</li> <li>4. 空間全体との調和、表現できているか。</li> <li>5. テーブル・コーディネーション、テーブル・セッティングの違いを理解表現できたか。</li> <li>6. 全ての提出物の内容と成果物の精度を評価する。</li> </ol>

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	さまざまな食器の国内外のメーカーリサーチ
	5月	リサーチのまとめ
	6月	テーブル・セッティングの計画
	7月	パーティー・プロデュース計画
	8月	(夏期休暇)
	9月	コンセプトのまとめと提案 (図面・模型・計画書)
後     期	10月	食文化の歴史
	11月	茶の湯の和食の歴史
	12月	ブライダルプロデュース
	1月	コンセプト図面・パース・プレゼンボード作成
	2月	プレゼンテーション

平成 26 年度 講義概要

科目名 EC 計画

担当教員 林 芳男

授業の解説と評価基準

授業の解説	インターネット通販の市場はますます拡大を続けており、インターネット通販に関する基本的な知識は今後、ビジネスを行う上でも日常生活を送る上でも重要になっていきます。 インターネット上で販売しやすい商品特性や決済手段など、インターネット通販サイト構築を行いながら、実践的で効果的な結果を導くのにどのような物が必要なのかを学びます。
評価基準	(1)試験・テストについて 期末に試験を実施。 (2)試験以外の評価方法 授業期間中にレポート課題を課す。レポートが未提出もしくは一定のレベルに達していない場合は単位修得を認めない。 また、授業内に授業への参加度合を測るための確認問題を随時課す。
<p>テキスト：テキストは特に指定しない。ただし、指定する統計資料などは必要に応じて配布する</p> <p>参考文献：参考資料は講義時に紹介する。</p> <p>使用ソフト：Microsoft Office</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月 (夏期休暇)	
	9月	
後    期	10月	インターネット通販の歴史と概要
	11月	楽天サイト研究
	12月	ECCUBE による通販サイト構築 (デモ)
	1月	決済方法と物流手法研究
	2月	キュレーションサービス

平成26年度 講義概要

科目名 ファッションデザイン計画

担当教員 吉川栄治

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>「人と企業と社会」を結ぶコミュニケーションツールとしての役割を果たす、これからの時代に対応したユニフォーム作りについて学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■一般衣料と異なるユニフォームの特異性や役割・効用等を概説。</li> <li>■企業イメージや着用シーンに対応したユニフォームの組み立てに必要な知識の習得（素材知識、機能的なカッティング、適正カラーの選定）。</li> <li>■デザイン企画作成に必要な情報収集、コンセプト作成、デザイン画作成、企画マップ作成等の実習。</li> <li>■ユニフォームデザインのプレゼンテーション。</li> </ul>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>■応用力・創造力</li> <li>■企画提案書、プレゼン力</li> </ul>
<p>テキスト：適時テキストを配布                  参考文献：必要になれば紹介                  使用ソフト：フォトショップ,イラストレーター</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月 ユニフォームの基礎知識：役割・効用・歴史・流通等の概要。</p> <p>5月 基本的な素材の知識：繊維の分類と特性・機能加工・機能素材等の知識。</p> <p>6月 ユニフォームの機能性：職種別要求機能・カラーの持つ機能性・機能カッティング等。</p> <p>7月 デザイン実習：(1)デザイン画演習（ハンガーイラスト・着色・柄作成）                  (2)デザイン画作成（人体着装向き原型）</p> <p>8月 （夏期休暇）</p> <p>9月 プレゼン用のユニフォームデザイン企画書（コンセプト、デザイン画等）作成。</p>
後   期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月</p>

**ブランド創造学科**  
**4年**  
**2014 年度 講義概要**

平成26年度 講義概要

科目名 フィールド学IV

担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	課題に必要な情報を収集し、ビジュアル要素を活用したダイアグラムを制作実習する。
評 価 基 準	課題のフィニッシュワークを評価 出席率 70%以上と課題提出 100%、総合評価 60 点以上で単位認定する。
テキスト：適宜配布 参考文献：適宜紹介 使用用具：デジタルカメラ、スケッチブック、PM パッド、色鉛筆、マーカー、インクペン、PC	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	1. 企画とコンセプト立案
	5月	2. 目標設定と概略作り
	6月	3. 構成要素の設定
	7月	4. ラフスケッチ及び図解
	8月	(夏期休暇)
後     期	9月	5. 設計・制作
	10月	6. デザインとレイアウト
	11月	7. フィニッシュワーク
	12月	8. プレゼンテーション作業
	1月	9. 課題プレゼンテーション
	2月	総括





平成26年度 講義概要

科目名 プロデュース実習

担当教員 吉野早苗

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>地域、物、製品 等の特性を生かし、店舗の展開や販売の方法、プロモーション計画 等全ての企画・計画から実施まで、更に継続方法の運営までを含むプロデュースの実践を目指す。一つの店舗や生産物を如何に認知度を上げ、ブランド化していくか、の計画と実践の問題点をあげて、解決策を提案し、販売や開店までつなげる力を身につけさせることを目標とする。</p>
評価基準	<p>総合的な視野での思考ができるかが評価の基準となる。 詳細はサンプルにより、今の段階では未定。</p>
<p>テキスト：授業毎に、必要に応じて配布する。 参考文献：参考書物は、必要な時点で推薦する。 使用ソフト：Illustrator Photoshop PowerPoint</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	言葉の意味と役割の違いの説明をする。
	5月	ものづくりの業界にあつて、「プロデュース」の総合的な制作管理業務とは実際にどんなものかを実社会のサンプルを探して学習する。-----サンプル未定-----
	6月	課題：プロデュース実践
	7月	課題のつづき
	8月	(夏期休暇)
	9月	課題：集大成 まとめ
後     期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	

## 平成 26 年度 講義概要

科目名 CRM 実習

担当教員 林 芳男

### 授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>「CRM 戦略」は、多くの企業共通の重要課題として捉えられている証拠である。しかし、その活用フェーズにおける課題・ケースはまだ研究分野として未開の新しい分野であり、顧客に深く・長期的に価値を提供できる CRM モデルを構築することは企業経営にとって大きなテーマでもある。成功例・失敗例を通してその本質を突き詰めると共に、大きな収益改善、事業モデルの変革に繋げるための具体的手法を種々の事例などを踏まえながら考察していきます。最終的には、授業で学んだ理論・視点を活用して、ある企業の CRM 戦略を分析した事例研究は発表もしくは各学生が所属する自社の CRM 戦略立案の形式でレポートにまとめる。この授業で学ぶことは、各企業や各ビジネスにおける「CRM」とは何か? という①CRM の定義、②顧客の把握・識別、③顧客データの活用法検討といった課題認識、④課題解決の為の CRM 戦略プランニング・目標設定、⑤CRM 導入における結果の測定・検証のフェーズに分けられる。</p>
評 価 基 準	<p>(1) 試験・テストについて 前期試験を実施。</p> <p>(2) 試験以外の評価方法 授業期間中にレポート課題を課す。レポートが未提出もしくは一定のレベルに達していない場合は単位修得を認めない。 また、授業内に授業への参加度合を測るための確認問題を随時課す。</p>
<p>テキスト：「CRM 顧客はそこにいる」東洋経済新報社 参考文献：参考資料は講義時に紹介する。 使用ソフト：Microsoft Office、</p>	

### カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	オリエンテーション、CS と CRM はなぜ必要なのか?
	5月	企業における CRM の実態研究
	6月	B2B、B2C における CRM
	7月	CRM セグメントによる顧客管理
	8月	(夏期休暇)
後 期	9月	CRM によるブランディング手法
	10月	CRM プロモーション手法
	11月	Eメールプロモーション実践
	12月	ソーシャルメディア利用による CRM 実践
	1月	これからの CRM サービス
	2月	CRM 戦略最前線

平成26年度 講義概要

科目名 地域ブランディング

担当教員 吉田順年

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>「地域ブランド」という概念の本質的な理解と認識を深め、                  「地域ブランディングに必要な分析力・企画力・プロデュース能力」を養う。                  「地域ブランド」という概念を体系的に理解し、実例を題材に分析・考察を進め「地域ブランディング」に対する理解を深める。さらに、ブランドプロデューサーとしての予備的体験を進め、実務に対する理論と技術を習得することを目的にする。</p>
評価基準	<p>1. 課題分析・立案 能力                  2. 表現技術 能力                  3. 客観評価・修正 能力                  4. 上記以外の、プランナー・クリエイターとしての適性</p>
テキスト：	講師作成（プリント配付・PPスライド上映）
使用ソフト：	PowerPoint、Illustrator、Photoshop 他
その他：	科目専用のノートを使用（学生用）

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	地域ブランドの本質(調査・分析) 実習課題:情報収集と分析
	5月	国内地域ブランドの実例考察(調査・分析) 実習課題:ブランド実例の情報収集と分析(レポート)
	6月	国内地域ブランドの実例考察①(企画・立案) 実習課題:課題点の抽出と解決提案(企画書)
	7月	国内地域ブランドの実例考察②(企画・立案) 実習課題:課題点の抽出と解決提案(企画書)
	8月	(夏期休暇)
	9月	グローバルブランドと地域ブランド(調査・分析) 実習課題:情報収集と分析
後期	10月	ジャパン・ブランドの考察①(調査分析) 実習課題:ブランド実例の情報収集と分析(レポート)
	11月	ジャパン・ブランドの考察②(調査分析) 実習課題:ブランド実例の情報収集と分析(レポート)
	12月	ジャパン・ブランドの考察①(企画・立案) 実習課題:課題点の抽出と解決提案(企画書)
	1月	ジャパン・ブランドの考察②(企画・立案) 実習課題:課題点の抽出と解決提案(企画書)
	2月	地域ブランディング総括

平成26年度 講義概要

科目名 インターンシップ

担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	4カ年を通じて、インターンシップの実習（4月～12月／夏期休暇期間の実施を含む）への参加しないし企業実習又は企業セミナー等の、社会実習として有用な事柄を実学する。
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. インターンシップは、キャリアサポートのもと一定期間、実際の業務に従事する。</li> <li>2. 企業実習又は企業セミナーは、複数回の実地研修を実行すること。</li> </ol> <p>※1・2・3・4年次のいずれかの実施を既に終えている場合はこれを含む。</p>
テキスト：インターンシップ情報に関し適宜配布	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	入学・進級ガイダンス（説明）
	5月	※学年始に係り実施不可
	6月	（1）実施期間
	7月	（2）実施期間
	8月	（3）夏期休暇～実施期間
	9月	（4）実施期間
後     期	10月	（5）実施期間
	11月	（6）実施期間
	12月	（7）実施期間
	1月	※学年末に係り実施不可
	2月	※学年末に係り実施不可


科目名 卒業ゼミナール1

担当教員 章本明平

授業の解説と評価基準

授業の解説	既存する物の中から「自由な発想」「遊び心」「デザイン性が高い」「素敵な色使い」の要素をピックアップして、その良い点を「まねる」演習をします。 卒業制作は上記の要素を採り入れたオリジナルな視点による作品の制作をします。	
評価基準	各課題	100点満点で評価します。
	各制作物	100点満点で評価します。
テキスト： 特にありません。 参考文献： 特にありません。 使用ソフト adobe illustrator adobePhtoshop		

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	既存する物の中から「自由な発想」「遊び心」「デザイン性が高い」「素敵な色使い」の商品を選ぶ。
	5月	上記の商品の良い点を「まねる」技術を習得する。
	6月	上記の商品の良い点を「まねる」技術を習得する。
	7月	卒業制作のテーマの検討。
	8月	(夏期休暇)
	9月	卒業作品展に向けての制作
後     期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	

平成26年度 講義概要

科目名 卒業ゼミナールⅡ

担当教員 中村博次

授業の解説と評価基準

授業の解説	4年制の集大成といえる卒業制作に取り組む。
評価基準	卒業制作を完成し提出する。

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	卒業ゼミナール（オリエンテーション）
	5月	（1）課題研究
	6月	（2）課題研究
	7月	（3）課題研究・発案発表 第一回卒業ゼミナール企画発表会の実施
	8月	（夏期休暇）
	9月	（4）課題研究
後 期	10月	（5）課題研究
	11月	（6）課題研究・企画発表会 第二回卒業ゼミナール企画発表会の実施
	12月	（7）課題研究
	1月	（8）課題研究
	2月	卒業制作審査会

平成26年度 講義概要

科目名 卒業制作

担当教員 濱本修徳

授業の解説と評価基準

授業の解説	卒業論文「ブランド創造～デザインプロデュース」
評価基準	卒業論文の評価。 単位：6単位
テキスト：卒業制作ゼミナールガイド（10月配布）	

カリキュラム・スケジュールの概略

前      期	4月 卒業論文ガイダンス  5月  6月  7月  8月（夏期休暇）  9月
後    期	10月  11月  12月  1月  2月 卒業論文の提出

**ビジュアルコミュニケーションデザイン学科**

**ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻**

**1年**

**2014年度 講義概要**



平成26年度 講義概要

科目名 エスキース (構想描写) 演習

担当教員 鯉坂兼充

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	デザイナーとしてまた、クリエイターにとって基本的な表現方法となる描写力並びに伝えたい相手（クライアントを想定して）に、ビジュアルを用いて明確に意志や方向性を示す為の技術を習得します。
評 価 基 準	授業態度は勿論の事、課題に対する姿勢、完成度はもとより、製作過程を重んじます。
テキスト：適時指示 参考文献：適時指示 使用ソフト：適時指示	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前     期	4月 オリエンテーション 描写表現：基礎編
	5月 描写表現：基礎編
	6月 描写表現：応用編
	7月 描写表現：応用編
	8月 (夏期休暇)
	9月 プレゼンテーションの為の描写法
後    期	10月 プレゼンテーションの為の描写法
	11月 プレゼンテーションの為の描写法
	12月 課題研究
	1月 課題研究
	2月 課題研究

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>美しい色の組み合わせは無数に存在します。その中から求められるイメージに最適な配色を選び出す方法を学ぶことが目的です。</p> <p>体系的な色彩学とさまざまな角度からの知識、および多様な配色テーマを実際に表現しながら、色を選ぶ根拠や配色の構成を自由自在かつ理論的に展開出来るように指導します。</p>
評価基準	<p>1.課題 2.前期テスト 3.その他 を評価します。</p> <p>期末テスト 70 点以上、70%以上の出席率と課題 100%の提出及び締め切り厳守。</p>
<p>テキスト：授業中に呈示</p> <p>参考文献：授業中に呈示</p> <p>使用ソフト：..</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前      期	4月	色彩学の基礎①
	5月	色彩学の基礎②
	6月	色彩学の基礎③、色彩学の応用と実践①
	7月	色彩学の応用と実践②
	8月	(夏期休暇)
	9月	色彩学の応用と実践③、前期テスト
後    期	10月	<p>配色には理論があり、それを学ぶことが第一の目的です。また、配色技術は幅広い知識を持ち、感覚を磨くことによって、自由度が格段に向上します。そのため、体系的な色彩学を身につけ、明確なコンセプトを持った配色を行うことが出来るように指導します。授業はカラーコーディネーター検定試験のテキスト内容に準拠していますので、12月の検定受験に合格出来るよう解説しながらの講義となります。</p> <p>求められる配色を的確に呈示するために必要なことを学びます。体系的な色彩学とさまざまな角度からの知識、およびその実践を通して色を選ぶ根拠、配色の構成を自由自在かつ理論的に展開出来るように指導します</p>
	11月	
	12月	
	1月	

平成 26 年度 講義概要

科目名 キャリアデザイン

担当教員 中西 かおり

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>社会がデザイナー職に求める人物像は昔とは大きく異なってきています。 「デザインにおける専門知識・技術」を身につけていることは専門学校なら当たり前であり、むしろそれにプラスして『様々な変化に自ら考え行動できる自律した人材』が強く求められるようになりました。</p> <p>キャリアデザインでは、『様々な変化に自ら考え行動できる自律した人材』に必要とされる「職業人としての基礎能力（経産省発表 社会人基礎力）向上」を目指し、仕事で必要な専門知識・技術以外のベーシックスキルを養っていきます。 ※社会へ出るためのスキルアップトレーニングを少しずつ行いながら社会経済の仕組みにもふれ、「業界・職種理解」を深めつつ「未来へ向かう力」「自分を自分で作る力」を習得していきます。 ※適宜、特別講師を招いての特別授業も行います。</p>
評 価 基 準	<p>出席率、レポート提出率、授業態度、主体的な取り組み姿勢。 ※最低70%以上の出席率と、100%のレポート提出及び締め切り厳守。</p>
<p>テキスト：オリジナルテキスト 参考文献：その都度、紹介していきます。 使用ソフト：無</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 キャリアデザインとは？ 働くとは？ プロとは？</p> <p>↓</p> <p>5月 デザイナーに必要な要素とは？ デザイナーの役割と活躍フィールド</p> <p>↓</p> <p>6月 卒業生から学ぶ 採用担当者から学ぶ</p> <p>↓</p> <p>7月 会社の仕組みとは？ (職業＝業種+職種+企業)</p> <p>↓</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>↓</p> <p>9月</p>	<p>ソーシャルスキルトレーニング</p> <p>①対人能力とは？ ②ペア・GPにおける対人力の強化 ③質問力の向上 ④TPOをわきまえた対処法の強化 ⑤組織で働くための基礎習得 ⑥基礎学力の強化 (漢字・四字熟語・四則計算) ⑦文章作成力の向上</p> <p>↓</p>
後 期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月</p> <p>3月</p>	

平成 26 年度 講義概要

科目名 イラストレーション (半期・後期のみ)

担当教員 引野 裕詞

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>商業イラストは伝えたいことをより明確にするという役割があります。 それはただ自由に描いてるわけではなく、ある条件下のもと、 テイストや色合いなどが論理立って決められています。 授業を通して、どのようなイラストが適切で伝わりやすいかを学びます。</p> <p>将来のデザイン業務時に使えるようなイラストを中心に習得します。</p>
評 価 基 準	<p>取り組み姿勢と制作課題等の成果物を総合的に評価 ※最低 70%以上の出席率と、100%のレポート提出及び締め切り厳守。</p>
<p>テキスト：それぞれ適時指示 参考文献： 使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月</p>
後    期	<p>10月 オリエンテーション (自己紹介、授業の概要説明)</p> <p>11月 イラスト演習 (小物を描いたり、トレースイラストなど描くことの練習・慣れの期間)</p> <p>12月 テーマ1; イラストレーション技法</p> <p>1月 テーマ2; イラストレーション技法</p> <p>2月 テーマ3; イラストレーション技法</p>

平成 26 年度 講義概要

科目名 コピーライティング

担当教員 津川義明

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	ビジュアルだけではメッセージは伝わりません。コピーだけではイメージがふくらみません。ビジュアルとコピーが適切な関係で結ばれて、はじめて広告はその機能を発揮します。この関係を踏まえ、広告キャッチコピーの作成を通じて、広告デザインを中心とした企業コミュニケーションのプランニング手法を学びます。実例と演習を中心に授業を進めます。
評 価 基 準	次の3つのポイントで評価します。 1) 広告の良し悪しがわかるか 2) 広告の切り口をいくつか示せるか 3) コピーとビジュアルの適切な関係を見つけられるか
<p>テキスト：とくに必要なし（必ずA4専用ノートを用意すること）。</p> <p>参考文献：その都度、紹介していきます。</p> <p>使用ソフト：授業で携帯メールを使用（携帯はカメラ付）。課題をデータで提出する場合は、パワーポイントまたはPDFファイルを使用。</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月（夏期休暇）	
	9月	
後 期	10月	広告をデザインする前に－ 基礎知識、広告の成り立ち
	11月	広告の組み立て－ キャッチコピーの考え方
	12月	キャッチ・コピーの作成手順（演習）
	1月	コピーとビジュアルの関係（サムネイル制作）
	2月	プレゼンテーション（課題制作・発表）

平成 26 年度 講義概要

科目名 コンピュータデザイン1

担当教員 岡田尚子

授業の解説と評価基準

授業の解説	DTP デザインの必須スキルである Adobe Illustrator の指導を行います。 具体的には、メニューの機能やツールの基本的な使い方にはじまり、様々な課題を通してスピーディーかつ完成度の高い制作につなげるまでの基礎作り、現場で通用するスキル習得を目指します。 指導の三大柱は、《ビジュアルだけに偏らない文字組を重要視したデザイン》・《クライアントの想定》・《企画・提案力の素地作り》です。
評価基準	1. 基本操作の習得（ソフトのバージョンに左右されないもの） 2. スピード（手の早さ・作業手順の構築） 3. データの正確さ 年間を通じて 70%以上の出席率と課題 100%の提出及び締きり厳守。
<p>テキスト：講義内容に応じたオリジナルテキスト（プリント）を配布。 配布プリントは、年間を通じてファイリングすれば 1 冊の[自分専用マニュアル]ができる仕様。 使用ソフト：Adobe Illustrator CS5～CC</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	Illustrator の特徴・役割・用途の紹介及びソフトのアウトラインをつかむ (オブジェクトの作成及びツールとの連携)
	5月	カラーの扱い、線オブジェクトの作成と応用
	6月	オブジェクトの変形1 (各種変形ツール、パスファインダなど)
	7月	オブジェクトの変形2 (ブレンド、パスのパスの平均と連結など)
	8月	(夏期休暇)
後期	9月	デザイン実践1 : (複雑な図形の描画と種類の違う情報の組合せ)
	10月	文字組について (文字ツールと日本語の文字組)
	11月	デザイン実践2 : (文字情報とビジュアルとの提案 : グリッドシステムレイアウト)
	12月	デザイン実践3 : (文字情報とビジュアルとの提案 : V.I 課題制作)
	1月	V.I 課題制
2月	V.I 課題制 (まとめ総括)	

平成 26 年度 講義概要

科目名 コンピュータデザインⅡ

担当教員 徳山 ゆう子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>Photoshop の基本操作、技術を習得する事を目的としています。</p> <p>前期では紙・Web 媒体で必須になる画像操作・合成の基礎作り、後期では実際の現場の Web デザイナーの業務内容と同等のサイト制作の実施訓練を行い、ユーザー目線を踏まえたデザイン力の向上、制作物のプレゼンテーションを行います。</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業の取り組み姿勢、発想を総合的に判断</li> <li>・ 課題の 100%提出、提出期限の厳守</li> <li>・ 70%以上の出席率</li> </ul>
<p>テキスト：配布プリント（必ずファイリング出来るようにファイルを用意する事）</p> <p>参考文献：適時</p> <p>使用ソフト：Photoshop</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	Photoshop の基本知識と基本操作 1（ツールなどの基本知識、レイヤー構造など）
	5月	Photoshop 基本操作 2（解像度・画面構成・トリミングなど）
	6月	Photoshop 基本操作 3（加工・色相・文字組などの画像加工）
	7月	Photoshop 基本操作 4（加工・色相・文字組などの画像加工）、課題制作 1
	8月	（夏期休暇）
	9月	復習/課題制作 2
後	10月	Web サイト制作訓練 1（UI デザイン、PC サイト制作 1）
	11月	Web サイト制作訓練 2（UI デザイン、PC サイト制作 2）
	12月	Web サイト制作訓練 3（スマートフォンデザイン制作）
	1月	課題制作 3
	2月	課題制作 3





科目名 パッケージデザイン I (半期・後期のみ)

担当教員 今北 絢一

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>パッケージの役割とデザインについて学ぶ。</p> <p>授業を通して、身の回りのパッケージ（包装）を調査・収集、分類、分析し平面と立体から成るパッケージデザインが、いかに生活に役立っているかを理解し、デザイン制作に結びつける。</p>
評 価 基 準	<p>取り組み姿勢と制作課題等の成果物を総合的に評価</p> <p>※最低 70%以上の出席率と、課題提出及び締め切り厳守。</p>
<p>テキスト：それぞれ適時指示</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月（夏期休暇）</p> <p>9月</p>
後    期	<p>10月 オリエンテーション 練習課題 制作①</p> <p>11月 練習課題 制作②</p> <p>12月 練習課題 制作③</p> <p>1月 研究課題</p> <p>2月</p>

科目名 プレゼンテーション技法 I (半期・前期のみ)

担当教員 細見保彦

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>コミュニケーションデザインの業界で、自分がどんな立場で仕事をして行くのかを見つめながら、アートディレクターに必要な企画立案・提案体質を身につけていきます。</p> <p>5～6人のグループを組み、ブレインストーミングのルールで企画会議を行い、企画の立案からプレゼンテーションまでの一貫した流れを演習します。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>●出席率：グループ演習の価値は、皆が一緒にいるから意味があるので、補習はききません。70%以上の出席率がないとこの授業の単位はとれません。</li> <li>●プレスト時の態度、プレストシートの充実度、プレゼンテーションの工夫など総合的に評価。</li> </ul>
<p>テキスト・参考文献とも：特になし (適時 紹介)</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	<p>4月 オリエンテーション、グループの組み合わせ、第一回課題の提示、プレスト開始。</p> <p>5月 取材活動、プレスト、企画書作成、プレゼンテーション。</p> <p>6月 第二回課題の提示、プレスト開始。</p> <p>7月 取材活動、プレスト、企画書作成、プレゼンテーション。</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 第三回課題の提示、プレスト開始。企画書作成、プレゼンテーション。</p>
後期	

科目名 フィールド学 (半期・後期のみ)

担当教員 今西 英

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>フィールドを、社会にある人を取り巻く環境とし、さまざまな角度よりデザインをとらえる。</p> <p>本年においては、広告をとりあげ、グラフィックデザインの表現に対する「眼」を養う。</p>
評 価 基 準	<p>取り組み姿勢と提出物、制作課題等の成果物を総合的に評価</p>
<p>テキスト：それぞれ適時指示</p> <p>参考文献：それぞれ適時指示</p> <p>使用ソフト：それぞれ適時指示</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月		
	5月		
	6月		
	7月		
	8月 (夏期休暇)		
	9月		
後    期	10月	「広告とデザイン」	①
		広告 練習課題	
	11月	「広告とデザイン」	②
		広告 練習課題	
	12月	「広告とデザイン」	③
	広告 練習課題		
	1月	広告 研究課題	
	2月		

平成26年度 講義概要

科目名 デジタルフォトグラフィー (半期・後期のみ)

担当教員 タケダトオル

授業の解説と評価基準

授業の解説	グラフィックデザインにおけるデジタル写真データの扱い方 デザイナー（ディレクター）とフォトグラファーとの適切なコミュニケーション術 カラーマッチングや基本的な撮影技法などを習得
評価基準	70%以上の出席率 100%の課題提出 授業態度 理解度
テキスト：特に無し 参考文献： 使用ソフト：Photoshop illustrator	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月
	5月
	6月
	7月
	8月（夏期休暇）
	9月
後    期	10月 デジタル写真の基礎などの講義
	11月 ラフスケッチ制作および写真撮影実習
	12月 (作品出力提出)
	1月 作品出力提出
	2月

**ビジュアルコミュニケーションデザイン学科**

**ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻**

**2年**

**2014年度 講義概要**

平成26年度 講義概要

科目名 デジタルフォトグラフィー

担当教員 タケダトオル

授業の解説と評価基準

授業の解説	グラフィックデザインにおけるデジタル写真データの扱い方 デザイナー（ディレクター）とフォトグラファーとの適切なコミュニケーション術 カラーマッチングや基本的な撮影技法などを習得
評価基準	70%以上の出席率 100%の課題提出 授業態度 理解度
テキスト：特に無し 参考文献： 使用ソフト：Photoshop illustrator	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月 デジタル写真の基礎などの講義
	5月 ラフスケッチ制作および写真撮影実習
	6月
	7月
	8月（夏期休暇）
	9月 作品出力提出
後     期	10月
	11月
	12月
	1月
	2月

平成 26 年度 講義概要

科目名 マーケティング&リサーチ

担当教員 細見保彦

授業の解説と評価基準

授業の解説	卒業認定にむけて、企画・立案から制作、発表まで、総合した研究作品を制作。 その範囲を、ビジュアルコミュニケーションデザインの視座から、広告デザイン、パッケージデザイン、WEBデザイン、その他の領域、そして 販売促進の側面 よりとらえ、独自のテーマをもって毛問題提起・提案をし、表現・発表する
評価基準	ビジュアルコミュニケーションデザインとしての発想・分析・展開を重要視。 制作物、プレゼンテーション・発表 等を審査により総合的に評価する。
テキスト・参考文献 等：特になし（適時 紹介）	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	
	5月	企画 立案
	6月	(企画審査会 / 昨年度 10月 実施)
	7月	制作企画
	8月 (夏期休暇)	
	9月	
後 期	10月	(実制作)
	11月	
	12月	
	1月	(卒業作品審査会 / 昨年度 2月 実施)
	2月	(作品修正期間)・作品展

平成 26 年度 講義概要

科目名 コンピュータデザインⅢ

担当教員 倉田 浩平

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>デザインの現場における事例を課題として、コンピュータを駆使した表現技術を学びます。□</p> <p>さまざまな媒体制作を通して、必要な文章・写真・イラストレーションやタイポグラフィ的要素の効果的な考え方・手法を理解しながら進めます。特に就活用のオリジナル作品制作のため、企画からの一連の流れを通して進め、内容を深めた各種グラフィックのデザイン制作を実践します。</p>
評 価 基 準	<p>① デザイン表現技術（表現技術力）</p> <p>② 課題の 100%提出と厳守（取組姿勢）</p> <p>③ 最低 70%以上の年間授業出席率（継続力）</p>
<p>テキスト：オリジナルテキスト 他、必要に応じて参考文献あり</p> <p>使用ソフト：Illustrator, Photoshop</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 コンピュータデザインの実践_1（インフォグラフィックス）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>5月 コンピュータデザインの実践_2（イラストと広告）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>6月 コンピュータデザインの実践_3（写真と編集）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>7月</p> <p>8月 〈 夏期休暇 〉</p> <p>9月 コンピュータデザインの実践_4〔指定課題〕</p>
後 期	<p>10月 コンピュータデザインの実践_5〔選択課題〕</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>11月</p> <p>12月 卒業制作 〈 冬期休暇 〉</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>1月</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月</p>



## ■授業の解説と評価基準

授業の解説	<前期授業>	プロに必要とされる、さまざまなミッションに応じ、形容詞を適格に表現する力をつけていただきます。自分たちで決めたテーマ、全12課題をこなすことで、得意・不得意を見極めることができます。また、毎週担当を決め、授業の最後に次週テーマの基礎情報を研究発表していただきます。また、よいタイミングで有益と思われるデザインのコンペやレクチャーがあれば、全員で参加します。
	<後期授業>	前期で開発したアートディレクション能力の応用です。学生の「作品」ではなく、実際に社会と関わり「仕事」として職業体験をしてもらいます。夏休みの間に自分でミッションをみつけていただきます。どうしてもコミュニケーションが苦手という方は、公募しているコンペに参加していただき、それを課題として提出してもかまいません。
評価基準		前期は9月の最終日までに、後期は12月最終授業日までに全課題提出・再提出 人前で積極的に話すこと 説得力の有無 表現の幅の広がりを確認 クリエイティブに対する探究心 研究の深さ・情報伝達の責任感
テキスト		無し（インターネットで情報検索）
参考文献		随時推奨図書説明
使用ソフト		一般的なグラフィックデザインソフト/プレゼン用PDF

## ■カリキュラム・スケジュールの概略

前期授業	4月	1週目のみ講義。以後毎週課題提出
	5月	毎週課題提出／第3週目に、AB全員プレゼン
	6月	毎週課題提出／第3週目に、AB全員プレゼン
	7月	毎週課題提出／第3週目に、AB全員プレゼン
	夏休み	前期課題のブラッシュアップ & 後期課題のテーマを発掘して研究
	9月	毎週課題提出 外部デザイナーを招き、最終プレゼン採点
後期授業	10月	後期課題研究
	11月	後期課題制作
	12月	後期課題提出
	1月	授業時間は卒制制作に割当
	2月	授業時間は卒制制作に割当

平成 26 年度 講義概要

科目名 広告デザイン

担当教員 今西 英

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>広告（広告物）における表現方法を学ぶ。</p> <p>さまざまな媒体を通しての、ビジュアル・写真、イラストレーションやコピー、タイポグラフィー等の効果的な使用実例を理解しながら進めます。</p>
評 価 基 準	<p>広告表現についてのレポート、発表、制作課題 など具体的な成果物、取組姿勢 等を総合的に評価</p>
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	} 必要に応じ紹介・指示

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	「広告とデザイン」 広告 練習課題	①
	5月	「広告とデザイン」 広告 練習課題	②
	6月	「広告とデザイン」 広告 練習課題	③
	7月	広告 研究課題	
	8月	〈 夏期休暇 〉	↓
	9月		
後    期	10月		
	11月	(卒業制作)	
	12月	↓ 〈 冬期休暇 〉	
	1月 2月		

平成 26 年度 講義概要

科目名 パッケージデザイン II

担当教員 阪東 勲

授業の解説と評価基準

授業の解説	生産、流通、消費の過程で重要なパッケージの役割デザインについて学ぶ。身の回りの商品パッケージ（包装）を収集、分類、分析し、デザインと販売促進、環境問題などについても考える。紙の種類、サイズ、重さ、加工方法とともに、基本的な箱の形式や形態を実際に作りながら勉強する。パッケージはグラフィックとプロダクツデザインの知識と技能が必要だと言われるように、平面と立体から成るパッケージの制作は多面的思考を深め、ものづくりの楽しさを実感できるように、知識、技術、実地、応用へとつなげていく。デザインがいかにかに日常制作に密着しているかが解り、自らデザイン制作ができるようになる。
評価基準	70%以上の年間授業出席率、授業態度、課題の完成度 等、総合的に評価
テキスト：資料コピーを適宜配布	
参考文献：	
使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	オリエンテーション	パッケージデザインとは？	その役割とデザイン (VTR)	
	5月	パッケージの機能について	その素材と形態	収集と分類、分析	
	6月	パッケージの素材紙、その種類と加工	制作実習 1	■紙のショールーム見学	
	7月	パッケージの構造	紙の基本形態について	制作実習 2、3	
	8月	〈 夏期休暇 〉			
	9月	紙器と形態	基本形態の箱の制作 (1) (2)	■製作の現場見学	
後期	10月	クリスマスギフトパッケージ制作— 1			
	11月	クリスマスギフトパッケージ制作— 2	■デザインの現場見学		
	12月	クリスマスギフトパッケージ制作— 3	クリスマス期の売り場見学と商品調査		
	〈 冬期休暇 〉				
	1月	バレンタインデーにおける商品とギフトパッケージ	デザイン制作		
2月	デザイン制作	発表			

平成 26 年度 講義概要

科目名 BOOK デザイン

担当教員 餘坂兼充

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<本>という視覚伝達媒体に焦点をあて、課題制作と分析、積み重ねることを主旨とします。 また出版物には、様々な広報戦略が必要とされます。その研究や検証を制作を通じて学びます。
評 価 基 準	授業態度は勿論の事、課題に対する姿勢、完成度を重視。 課題に対する、適時の判断力と創造に対する追求力を評価基準に加えます。
テキスト：適時 指示 参考文献：適時 指示 使用ソフト：主に illustrator photoshop indesign (PC 制作室が使用可能な場合に限り)	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月 オリエンテーション <本>の専門知識の習得
	5月 課題研究：基礎編 1
	6月 課題研究：基礎編 2
	7月 課題研究：基礎編 3
	8月 (夏期休暇)
	9月 課題研究：応用編 1
後    期	10月 課題研究：応用編 2
	11月 課題研究：応用編 3 卒業制作
	12月 卒業制作
	1月 卒業制作
	2月 卒業制作

科目名 WEBデザイン

担当教員 片山 智博

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>[ 目的 ]</p> <p>Dreamweaver や Fireworks, Flash の基本操作並びに、基本的な知識と双方向性コンテンツ作成の方法を習得することを目的にする。</p> <p>[習得内容]</p> <p>ターゲットユーザーの明確化を重要視した WEB サイトの構築並びにその技法を習得する。</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 70%以上の出席率と課題 100%の提出</li> <li>・ 前期評価課題 60 点以上</li> <li>・ 卒業制作</li> </ul>
<p>テキスト：配布プリント</p> <p>使用ソフト：Dreamweaver, Fireworks, Flash</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	<p>4月 Dreamweaver &amp; Fireworks の基本的な操作</p> <p>5月 サイトの画面構成計画</p> <p>6月 訓練課題制作 1</p> <p>7月 訓練課題制作 2</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 前期課題評価</p>
後  期	<p>10月 訓練課題制作 3</p> <p>11月 後期課題評価</p> <p>12月 卒業制作</p> <p>1月 卒業制作</p> <p>2月 卒業制作</p>

科目名 プレゼンテーション技法

担当講師 細見 保彦

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>プレゼンテーションの良し悪しは、提案する企画・戦略の良し悪しと、企画推進者に対する信頼度で決まります。プレゼンテーションの手法は画一的なものではありません。企画・戦略にオリジナリティーが要求されるのと同じように、プレゼンテーションの仕方も、その企画が如何に相手にインパクトをもつて的確に伝えられるかをよく考え、企画ごとに工夫する習慣を身につける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ビジュアルデザイナー(アートディレクター)は、常に企画の中心に位置します。プレゼンテーションは、その企画を立案したキーパーソンが自信を持って情熱的に行うのが最も効果的です。</li> <li>●ブレインストーミングのルールで、企画のキーパーソン体質を養成します。ブレストは、頭の中にある考えや思いつきを洗いざらい吐き出してみる作業です。ルールは、どんな考えや思いつきに対しても絶対に否定しないことです。むしろ、自分と異なる思いや考えに意識を向けて、その上に自分の思いを派生させていきます。この演習を繰り返すことで、より広くて深い「独りブレスト」ができる企画マン体質を身につけ、同時に、日常生活の中での情報収集の習慣も習得していきます。</li> <li>●グループを組み、設定された課題に向けてブレストを実施します。そして、各人でブレストシートを作成します。数回のブレストを経て、最終的にグループの企画書をまとめて、発表し合います。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ブレスト時の態度、ブレストシートの充実度の評価。</li> <li>●企画・アイデアに対する評価。この講座でのプレゼンテーションは、完成させたい制作物が想定できるアイデアスケッチやラフコンテと、説明のための添付資料程度の完成度で行います。広告表現に必要なAIDMAの要素を満足し得る企画提案になっているか等の観点から評価する。</li> <li>●プレゼンテーションの工夫に対する評価。</li> <li>●出席率70%以上。</li> </ul>
テキスト、参考文献:特になし(適時 紹介)	

カリキュラム・スケジュールの概要

前期	<p>4月 オリエンテーション、グループの組み合わせ、第1回課題の提示、ブレストの開始。</p> <p>5月 取材活動、ブレスト、企画のまとめ。</p> <p>6月 グループ毎のプレゼンテーション。</p> <p>7月 第2回課題の提示、ブレストの開始。</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 取材活動、ブレスト、企画のまとめ。</p>
後期	<p>10月 グループ毎のプレゼンテーション。</p> <p>11月 第3回課題の提示、ブレストの開始。</p> <p>12月 取材活動、ブレスト、各個人の企画案をのまとめる。</p> <p>1月</p> <p>2月 まとめ総括。卒業制作。</p> <p>3月</p>

科目名 卒業制作

担当教員 細見保彦

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>ビジュアルコミュニケーション (デザイン) としての問題提起をするうえで、(時代・社会) 背景・市場調査、そしてコンセプトを起草し、卒業制作の構想を明確にしてゆかなければならない。</p> <p>自ら取り組むべき卒業制作を提案するための調査・分析を行い、アイデアや構想を、実務レベルに合わせ検証する。そして、さらに 分析・検証を行い、立案、企画、制作に取り組んでゆく。</p>
評 価 基 準	<p>卒業制作の構想においては、制作することが主体のため、“企画書のための企画” に陥らないよう十分に留意すること。</p> <p>企画立案期間は、年々早くなりつつあるので、情報収集 等は、2 年次開始 4 月より開始・継続してゆくことが必要である。</p> <p>卒業制作 に対する意欲と自負心を個々で持つことが最重要である。</p>
<p>テキスト・参考文献とも：特になし (適時 紹介)</p> <p>使用ソフト：DTPソフト、ビジネスソフト 各種</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4 月	マーケティング&リサーチ 授業 開始
	5 月	
	6 月	企画・立案
	7 月	
	8 月 (夏期休暇)	
	9 月	制作企画
後     期	10 月	(実制作)
	11 月	<p>※ 卒業制作に必要なスケジュールと計画を練る</p> <p>※ 制作上生じる問題や課題を解決しブラッシュアップしてゆく</p>
	12 月	
	1 月	
	2 月	(卒業作品審査会 / 昨年度 2 月 実施)
		(作品修正期間)・作品展

**ビジュアルクリエイター学科**  
**イラストレーション専攻**  
**1年**  
**2014年度 講義概要**



科目名 デッサン

担当教員/中島 麦

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を見る(観察する)、かんじる・かんがえる(分析・構想する)、あらわす(表現する)</p> <p>という創作者としての内なる基本を学びます。</p> <p>具体的には、様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するといったそれら繰り返しの中で、自分の中の循環を高める授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
テキスト: 参考文献:	<p>関係資料は授業時に配付します。</p>

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	物の見方の約束、素材の使い方の約束
	5月	形態の把握(長さの比率、傾斜の計測法)・絵を描く基礎トレーニング 透視図法、幾何学形を描くなど
	6月	明暗の把握(光りと影・陰、調子を見る・知る)(点、線、面の考え方) 幾何学形を描くなど
	7月	形態と明暗の把握(総合) 幾何学形を描くなど
	8月	夏期休暇
	9月	材質の把握(材質を描き分ける) 静物画を中心として
後 期	10月	奥行き、空間の把握(遠近を描き分ける、空気遠近法) 色彩の把握(水彩、ガッシュ) 静物画と風景画
	11月	動勢の把握(動きを捉える) 人物、動物クロッキーを中心として
	12月	瞬間のセルフポートレート
	1月	瞬間のセルフポートレート
	2月	瞬間のセルフポートレート

平成26年度 講義概要

科目名 色彩・造形演習

担当教員 三村逸子・川勝五大

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>全てのモノには色があります。色彩を体系的に学ぶ中で、日常世界の中での使い方も含めたその役割・機能を演習形式で学びます。</p> <p>全てのモノには素材があります。</p> <p>様々な素材に触れ、日常世界の中での使い方も含めた造形感覚の向上を、演習形式で学びます。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、筆記テスト、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、造形としての美しさ、配色の美しさ、素材に基づいた機能性、構成力などの造形感覚を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	色彩の基礎理論と演習①	<p>色の概念と物理的特性・色の知覚と目の構造</p> <p>色彩三属性と色彩体系(カラーシステム)</p> <p>画材の基本的な使用方法</p>	
	5月	色彩の基礎理論と演習②	<p>混色(加法混色・減法混色)</p> <p>色彩心理(色の機能とイメージ、錯視、対比と同化)</p>	
	6月	色彩の基礎理論と応用演習①	<p>色彩調和と配色(基本技法・配色用語・一般原理)</p> <p>色彩の心理的效果</p> <p>色彩構成の基本</p>	
	7月	色彩の基礎理論と応用演習②	<p>配色計画とその種類・技法</p>	
			筆記試験	<p>配色計画から実践へ</p>
	8月			<p>色彩調査(生活の中における色彩)</p>
	9月	最終課題(上記の統合的課題)	<p>日常世界での色彩の役割とその機能</p> <p>事前調査～分析～設計～提案～制作</p>	
後期	10月	<p>素材の理論と演習</p> <p>描画素材(絵の具と支持体)</p>		
	11月	<p>物質的素材からの基礎造形①(紙・粘土)</p> <p>物質的素材からの基礎造形②(木・樹脂)</p>		
	12月	物質的素材からの応用的造形		
	1月	物質的素材と非物質的素材の統合～アイデアから作品へ～		
	2月	・インタラクティブな作品制作(作品計画～素材選択～造形～作品化)		

# 平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習

担当教員 島 直哉

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	Windowsコンピュータの基本操作と2次元グラフィックソフトウェアAdobe Illustrator及びPhotoshopのオペレーション習得と、イラストレーションの作成、画像処理、DTPLレイアウトの基本を理解する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトウェアの特徴を理解し、用途や目的に合わせて効率よく作業できる事</li> <li>・出席率(70%以上)</li> <li>・作品提出率(100%)</li> <li>・アイデア、完成度</li> </ul>
<p>テキスト:オリジナルテキスト                  参考文献:アプリケーション関連書籍                  使用ソフト:Adobe Illustrator. Adobe Photoshop</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	ソフトウェアの概要説明、基本操作の練習
	5月	Illustrator練習 練習課題1
	6月	練習課題2
	7月	練習課題3 課題制作:下絵を使用したトレース(キャラクター制作)
	8月	(夏季休暇)
	9月	課題制作:オリジナルワッペン図案制作 合評
後 期	10月	Photoshopの概要説明、基本操作の練習 練習課題1
	11月	練習課題2 課題制作:ポスター/クーポン/チラシ制作
	12月	進級課題制作開始
	1月	(冬期休暇)
	2月	合評

科目名 プランニング実習(前期)

担当教員 吉坂 峰子

授業の解説と評価基準

授業の解説	ものづくりの種は「アイデア」です。たくさんアイデアから、テーマ～企画(コンセプト)に基づき、展開方法～情報・資料の収集～材料の整理～制作に関する一連の流れを、実習を通して確認します。自分の伝えたいことがうまく伝わるように構成していくための力を養います。また、出版物や映像などで、基礎知識や情報収集の仕方を学びます。専門用語・著作権についても学習します。グループ企画として「キャンドルナイト2014」(茶屋町エリア)野外アートイベントに参加します。
評価基準	理解度・課題への取り組み。課題提出率。 前期試験
テキスト：「はじめての著作権講座」(著作権情報センター)他、必要な資料は、適宜配付します。 参考資料： 出版物・印刷物・映像作品・絵本など 使用ソフト：	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 企画/編集することを学ぶ(アイデアを出す…100のアイデア)●自己紹介ゲーム ※参考資料をもとに説明・解説…プレスト・グループワーク グループ企画「キャンドルナイト」の趣旨説明 ◎ワーク1…展示物をテーマに描く・作る(民族学博物館見学) 5月 ◎ワーク2…テーマを決めてコラージュによる編集…雑誌のコラージュ ●グループ企画制作「キャンドルナイト」アート参加…企画・制作 6月 ◎著作権・個人情報保護について～課題小テスト～ ●グループ企画制作「キャンドルナイト」アート参加…イベント参加 7月 ◎ワーク3「空間を自分色に変える」(小空間アート)…アイデア～ラフ…テーマ～コンセプト～制作 中身の確認・資料の整理 8月 (夏期休暇) 9月 ◎ワーク3(続き)「空間を自分色に変える」…合評 ※11月頃、展示予定 ■前期試験
後期	10月 11月 12月 (冬期休暇) 1月 2月

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を創作するには、誰もが思い付かないような新鮮な発想が必要です。また結果としてその発想を他者にうまく表現し伝えることが重要です。</p> <p>個人制作・グループ制作を反復する中で、私自身の発想と他者の発想との差異を考え、私自身の発想の領域を拡大してゆきます。私自身の発想表現を他者が如何にとらえたかという伝達の領域まで知る事が大切です。</p> <p>発想から表現、表現から伝達という基本プロセスを学ぶ授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、発表された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>発表作品のレベルは、発想が新鮮で独自性に富んでいるか、またその発想をうまく他者に伝えたかを基準に評価します。</p>
<p>テキスト：関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 発想から表現への演習1(複眼的思考表現…固定概念の打破、異なる表現方法を知る)</p> <p>発想から表現への演習2(言葉とイメージの関係を解体…言葉からの展開によるイメージの変化を知る)</p> <p>発想から表現への演習3(アイデアラッシュ…アイデアの中から自己判断による取捨選択を知る)</p> <p>11月 発想から表現への演習4(フィールドワーク、擬人法…グループ制作のプロセスの意味を知る)</p> <p>発想から表現への演習5(異なる感覚からの発想転換…抽象的なものを作品化する事を知る)</p> <p>12月 発想から表現への演習6(ディペイズマン…意味の置換すること、アイデアから表現へとつなげる事を知る)</p> <p>発想法について(K J法、ブレンストーミング法、ゴードン法などを軸にした発想法)</p> <p>発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p> <p>1月 夏期休暇</p> <p>2月 発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p>

## 平成 26年度 講義概要

科目名 ビジュアルデザイン

担当教員 カズ オオモリ

### 授業の解説と基準

授業の解説	視覚伝達に必要な表現技法を学ぶ。 点、線、面、色彩構成、コラージュなど、実習を行う事により、スキルやメソッドの上達を目指し、現場に必要な力をつける。
評価基準	受講態度、出席、課題のクオリティを評価の基準とする。
テキスト： 参考文献： 講師による演習を基本とし、内容により適切な資料を配布する。 使用ソフト：	

### カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 ●課題：点、線の制作 5月 ●課題：面、カラー平面構成の制作 6月 ●課題：面、(平面構成)コラージュの制作 7月 ●課題：シズル感の制作 8月 (夏期休暇) *資料集め 9月 ●課題：タイポグラフィ／ロゴの制作
後期	10月 ●課題：グラフィックデザインの制作 11月 ●課題：タンブラーの制作 12月 ●課題：グリーティングカードの制作 1月 ●課題：進級課題／マイ・フェバリットの制作 2月

# 平成26年度 講義概要

科目名 イラストレーション〈通年〉

担当教員 中森康夫

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	この授業では、イラストを描くための基礎的な技法とテーマに合ったオリジナリティ豊かな作品を制作してもらいます。又、作品表現を通して作家としての意識と技術の向上を目的としています。
評価基準	① 提出作品の完成度 ② 授業での取組姿勢と意欲・出席状況 上記内容を総合的に評価を行う
テキスト： プリント等の配布・解説 参考資料： 使用ソフト：	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 ○オリエンテーション授業                      イラストレーターの仕事とは  5月 ○色鉛筆を使った表現【静物】  6月 ○水彩を使った表現【風景】  7月 ○アクリル絵具を使った表現【テーマ課題】 媒体:カレンダー ↓ 8月    夏季休暇期間 ↓ 9月 ○オリジナルイラスト【展示を目的とした作品制作】 69×30cm タテ位置
後期	↓ 10月 ↓ 11月 ○オペラ告知用【広告イラスト作品制作】 A3ボード仕上げ ↓ 12月    冬季休暇期間 ↓ 1月 ○オリジナルイラスト【売り込みを考えた作品制作】 A4ボード仕上げ×3枚 ↓ 2月

# 平成26年度 講義概要

科目名 平面表現実習<前期>

担当教員 ワクイアキラ

## 授業の解説と評価基準

使用教室…305教室

授業の解説	絵の具などを使って描く方法だけではなく、違った素材を使って平面的な表現を行う事で、描く表現の可能性を探り、独自の表現技法を見つけるきっかけことについて考える授業とする。
評価基準	1:コンセプトとアイデアのバランス 2:課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り 3:独創性と表現技術力 4:欠席と遅刻の有無
テキスト: 参考資料: 使用ソフト:	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	「課題1」紙を使った平面表現	
		↓	
	5月	「課題2」偶然性を使った平面表現	
	6月	↓	
	7月	「課題3」バリエーションを生む平面表現	
	8月	↓	(夏期休暇)
	9月	「課題4」半立表現	
後期	10月		
	11月		
	12月		
	1月		(冬期休暇)
	2月		



科目名 立体表現実習〈後期〉

担当教員 ワクイアキラ

授業の解説と評価基準

授業の解説	基礎的な素材を使用して作品制作を行ないながら素材の特性を体感し、自らのイメージを立体的に表現する基礎的な技術力を養う。
評価基準	1: コンセプトとアイデアのバランス 2: 課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り 3: 独創性と表現技術力 4: 欠席と遅刻の有無
テキスト: 参考資料: 使用ソフト:	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 5月 6月 7月 8月 (夏期休暇) 9月
後期	10月 【課題1】 針金の立体造形／制作 ↓ 11月 【課題2】 平面と立体の組み合わせの表現／構想、下絵作成 ↓ 12月 1月 (冬期休暇) ↓ 2月 【課題3】 オリジナルキャラの造形／心材の削り出し

## 平成26年度 講義概要

科目名 デジタル表現実習 I (後期)

担当教員 いのもとまさひろ

### 授業の解説と評価基準

授業の解説	ペンタブレット・Photoshop・Illustratorを使用し、デジタルで描くイラストレーションの一連の作業の実習・習得。表現方法による、アプリケーションの使い方、使い分け、およびその習得。2Dによる立体的なイラストレーションの、制作。立体的に描く、知識の習得。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学んだ事柄を、作品へ反映させようとする姿勢。</li> <li>・応用・感性・技術向上の姿勢、成果。</li> <li>・課題の提出。</li> <li>・授業の出席。学び・制作に対する姿勢。</li> </ul>
<p>テキスト： 授業内容に応じて、PDF形式にて配布。</p> <p>参考資料：</p> <p>使用ソフト： Photoshop・Illustrator</p>	

### カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月</p>
後期	<p>10月 ●Illustratorを使い平面的なイラストの制作-01</p> <p>●Illustratorを使い平面的なイラストの制作-02</p> <p>11月 ●Photoshopを使い2Dによる立体的な着色-01</p> <p>12月 ●Photoshopを使い2Dによる立体的な-02 オリジナルキャラクターイラストレーションの制作 (立体表現実習の授業とコラボ授業)</p> <p>1月 (冬期休暇)</p> <p>2月 ●雑誌の本文カットイラストレーション制作 ～記事を多角的に捉え、表イラスト</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 イラスト・絵本表現実習 (前期)

担当教員 吉坂 峰子

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	この授業ではイラストレーターや絵本作家とはどのような仕事なのかを理解した上で仕事としてやっていくために大切な考え方や表現を学ぶ。また、本の基礎知識とともに、1枚のイラストレーションと絵本の違いも学ぶ。 さらに、校外やゲスト講師を招いた講義も効果的に行う。
評価基準	①提出物の完成度 ②作家としての意識と意欲・出席状況 上記内容を総合的に評価を行う
テキスト：プリント等の配布・解説 参考資料：出版物・印刷物・映像作品・絵本など 使用ソフト：なし	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	オリエンテーション(五感を使ってアンケートに答える)※グループワーク ◇イラストレーションの仕事について ※イラストレーターと絵本作家の違い	
	5月	●イラストレーション実習課題 ↓①言葉から連想して描く	
	6月	↓②文章から連想して描く(昔話より) ◇絵本の仕事について	
	7月	●絵本の実習課題 …コラージュ絵本(色紙「トータルカラー」のみ使用) ↓絵とことばの役割 (*ボローニャコンペの紹介)	
	8月		(夏期休暇)
	9月	↓コラージュ絵本の仕上げ・合評	
	後期	10月	
11月			
12月			(冬期休暇)
1月			
2月			

**ビジュアルクリエイター学科**  
**イラストレーション専攻**  
**2年**  
**2014年度 講義概要**

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>作品制作をする場合、対象の構造を踏まえ動作・動勢を瞬時に把握する能力と</p> <p>継続して対象を見る観察力が必要です。</p> <p>描く中で対象の本質に迫り、自由に作画できる描写力を養います。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、「対象の構造を踏まえ動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」、</p> <p>継続して描く中で対象の本質までとらえたか」を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	基礎 トレ ー ニ ン グ か ら 応 用 へ	夏期休暇	<p>●人物画を中心に様々な基礎トレーニング</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.右脳トレーニング…感覚を磨く</li> <li>2.線の強弱のコントロール</li> <li>3.大きさスペースを目で測る…感覚を磨く</li> <li>4.線を目で追う…感覚を磨く</li> <li>5.記憶で描く…感覚を磨く、記憶で似顔絵を描く、隠した静物を記憶で描く</li> <li>6.画材を変えて描く</li> <li>7.パースペクティブ基礎…遠近法と透視図法</li> <li>8.街の風景のスケッチ(水彩で描く、色彩表現)</li> <li>9.人体測定</li> <li>10.骨格、筋肉の仕組みとプロポーション</li> <li>11.シルエットで描く、ブロックで描く、プランクで描く、袋で描く、ガイドラインにはめ込む</li> <li>12.視点の変化(仰観と俯瞰)</li> <li>13.友人を描く</li> <li>14.人体・全身の特殊なアングルとその連なり</li> <li>15.動くものを捉える</li> <li>16.衣服の表現</li> <li>17.ヌードクロッキー</li> <li>18.西洋・東洋の巨匠の線をまねる</li> <li>19.drawing bookの制作</li> </ol>
	5月			
	6月			
	7月			
	8月			
	9月			
後 期	10月	セル フ ポ ー ト レ イ ト		<p>●フォトリアリズムによる拡大された自画像</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.客観視</li> <li>2.写真と絵画</li> <li>4.ハード・ソフトフォーカス</li> <li>3.光と陰影</li> <li>5.質感表現</li> </ol>
	11月			
	12月			
	1月			
	2月			

# 平成26年度 講義概要

科目名 **クリエイター研究〈通年〉**

担当教員 **西野昌克**

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	クリエイターとしての社会における役割・活動方法・発信方法・自己マネジメント等を学ぶと共に、社会の中でのプロフェッショナルとしての在り方（姿勢）を学びます。
評価基準	定期試験30% 授業内レポート30% 課題提出・授業内発表30% 授業への取り組み10%
テキスト： 適時配布します。 参考資料： 美術史・デザイン史では作品画像をプロジェクターで見せます。 使用ソフト： 特になし。	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	①【オリエンテーション】他人紹介「相手を知る・紹介する」+年間授業の進め方 ②【ライフマネジメント1】幸福論ーブータン王国に学ぶ GDPとGNH～幸せについて考えてみる。 ③【ライフマネジメント2】仕事論-様々なクリエイターの職業意識。クリエイターの生きがいと社会的役割 ④【ライフマネジメント3】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。
	5月	⑤【ライフマネジメント4】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 ⑥【西洋美術史1】原始美術～印象派まで ⑦【西洋美術史2】印象派～現代まで
	6月	⑧【デザイン史】産業革命～コンピューターまで ⑨【日本美術史1】淋派～神坂雪佳～伊藤若冲～浮世絵 ⑩【中間試験】これまでのまとめ+新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。
	7月	⑪【フィールドワーク1】美術館へ行こう1 資料となるチラシ集め ⑫【アートマネジメント1】額縁屋さんで講義。額の演出、注文、買い方について。
	8月	(夏期休暇)
後期	9月	⑬【アートマネジメント2】展覧会の作り方 主催・後援・協賛・協力の意味。ギャラリーとは何か? ⑭【アートマネジメント3】絵の買い方、売り方、アートマーケットについて ⑮【アートマネジメント4】コレクターって何?「ハープ&ドロシー(DVD)」を観て。 ⑯予備授業
	10月	⑰【アートマネジメント5】尊敬する(好きな)アーティストの展覧会を企画してみよう。 ⑱【アートマネジメント5】//A4フライヤーの制作 ⑲【アートマネジメント5】//A4フライヤーの制作 ⑳【アートマネジメント5】//A4フライヤーのプレゼンテーション
	11月	㉑【アートと社会1】「地域活性化とアート」について 瀬戸内国際芸術祭、六甲ミーツアートなど ㉒【アートと社会2】「福祉とアートについて」 アールブリュットって何? アートセラピーって何? ㉓【アートと社会3】アーティストのグローバリズムとは何か? 海外で活躍する日本人アーティストたち ㉔【現代美術演習1】パロディーとは何か? 既製品をパロディー化してみよう。
	12月	㉕【現代美術演習2】コラージュ表現による「襖絵」の制作。 ㉖【現代美術演習3】町歩きゲーヅツ1「トマソンって何?」前週に説明～撮影(宿題) ㉗【現代美術演習4】町歩きゲーヅツ2「VOWって何?」前週に説明～撮影(宿題) ㉘【ライフマネジメント5】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。
	1月	(冬期休暇)
	2月	㉙【ライフマネジメント6】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 ㉚【期末試験】これまでのまとめ ㉛【フィールドワーク2】美術館へ行こう2 ㉜予備授業

科目名 デジタル表現実習Ⅱ〈通年〉

担当教員 涌井 晃

授業の解説と評価基準

授業 の 解説	主にillustrator、Photoshop、sculptrisの3つのアプリケーションを用いて、平面的な表現や、立体的な表現を行い、デジタルイラストレーションの制作行程を学ぶ。またソフトの組み合わせだけでなく、写真素材やアナログ素材を加えて行く事で、独自の表現を探求することを目的とする。
評価 基準	1:アプリケーションの基本的な扱い。 2:課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り。 3:独創性と表現技術力 4:欠席と遅刻の有無
テキスト: ■ アプリケーション:illustrator、Photoshop、sculptris (フリーダウンロード可能) 参考資料: 使用ソフト: ■ 参考文献:カリキュラムに応じた書籍やプリントを使用する	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前 期	4月	デジタルイラスト 1 (illustrator と photoshop)	●写真コラージュと線画トレース
	5月	デジタルイラスト 2 (photoshop と sculptris)	●3D 技術を用いたデジタル表現
	6月		
	7月	デジタルイラスト 3 (illustrator と photoshop)	●疑似プロジェクションマッピング
	8月	(夏期休暇)	
後 期	9月		
	10月	デジタルイラスト 4 (illustrator と photoshop)	●オブジェ (立体) とデジタル表現
	11月	デジタルイラスト 5 (photoshop と sculptris)	●リアルな質感とデジタル表現
	12月	(冬期休暇)	
	1月	デジタルイラスト 6	●オリジナルのデジタル作品制作
	2月		

# 平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラスト〈通年〉

担当教員 いのもとまさひろ

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>キャラクターイラストの役割、表現、技術を考え、制作する。                  制作にあたって、パソコン(デジタル)・ペンタブレットを使いながら、デジタル制作におけるスキルも得る。                  大きな背景・バックボーン無く使用される、キャラクターイラストから、                  設定・世界観全てを含んだキャラクター作家としての制作、                  そしてビジネスとして、プレゼンしていく力までを学ぶ。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学んだ事柄を、作品へ反映させようとする姿勢。</li> <li>・応用・感性・技術向上の姿勢、成果。</li> <li>・課題の提出。授業の出席。</li> <li>・授業態度。学び・制作に対する姿勢。</li> </ul>
<p>テキスト： 必要に応じて、プリント配布。                  参考資料：                  使用ソフト：Photoshop、Illustrator</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	●課題A-頭身・バランスを考える	<p>●最終課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最終課題に向けての動きをはじめ。</li> <li>・独自のキャラクターを年間通じて育てる。</li> <li>・「毎月月末」提出物あり。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     4月から通常課題(課題A・B…)と                      並行して、最終課題に向けての動きも                      行います。                 </div>
	5月	●課題B-マスコット・キャラクター	
	6月		
	7月	●課題C-シリーズキャラクター制作	
	8月		
	9月	●課題D-スポーツテーマキャラクター	
後期	10月	●課題E-ブックカバー(装丁)の制作	
	11月	●最終課題 ・「キャラクター作家」として、オリジナルキャラクター制作。	
	12月		
	1月		(冬期休暇)
	2月		



## 平成26年度 講義概要

科目名 アドバタイジング・デザイン

担当教員 カズ オオモリ

### 授業の解説と基準

授業の解説	広告デザインを学ぶ事により、イラストレーションとグラフィックの効果的な役割を知る事が出来る。また、産学協同によるプロジェクトを前提に課題の進行を行う。
評価基準	受講態度、出席、課題のクオリティを評価の基準とする。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	講師による演習を基本とし、内容により適切な資料を配布する。

### カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 ●講義：プロモーションについて *プロジェクターを使用 5月 ●講義+課題：イラストとフォントの関係性を検証。 6月 ●課題：新聞広告 7月 ●課題：ポスター(イベント) 8月(夏期休暇) *リサーチ/広告の収集 9月 ●課題：雑誌広告
後期	10月 ●課題：フライヤー/展覧会 11月 ●課題：サイネージ/モーション・グラフィック 12月 ●課題：次世代広告の提案/グループワーク 1月 ●課題：プロモーション・ツール_1/卒制会場にて配布を想定 2月 ●課題：プロモーション・ツール_2/卒制会場にて配布を想定

# 平成26年度 講義概要

科目名 エディトリアルデザイン〈通年〉

担当教員 神原 宏一

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>●InDesignと言うソフトを使い、テキスト重視のデザイン媒体(雑誌・書籍・冊子・絵本など)のデザイン制作を行う。</li> <li>●エディトリアルデザイン・ブックデザイン・DTPなどの知識の習得</li> <li>●文章の内容から受けたイメージをビジュアル化・イラストレーション化する技術の習得</li> <li>●エディトリアルデザイン(雑誌・書籍のデザイン制作)の制作プロセス(取材・打ち合わせ～資料収集～企画案の制作・プレゼンテーション～フィニッシュワーク)の実地的な実技制作、またその成果の検証</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>●作品の完成度、作品の提出率、授業の出席率</li> <li>●作品コンセプトなどのプレゼンテーション能力、また人とのコミュニケーション能力</li> <li>●授業態度、制作に対する姿勢</li> </ul>
<p>テキスト： 適時プリント、PDFプリントを配布                  参考資料： 課題内容に適したデザイン関連書籍を回覧します。                  使用ソフト： イラストレーターCC、フォトショップCC、インデザインCC</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	・インデザインの操作方法の講義～操作練習 ・エディトリアルデザイン・ブックデザイン・DTPなどの知識についての講義説明	
	5月	[課題] 挿絵の制作	
	6月	[課題] 情報誌の企画・制作	
	7月	↓	
	8月		(夏期休暇)
	9月	[課題] 自分の紹介のパンフレット(小冊子)の制作	
後期	10月	[課題] ブックデザインの制作	
	11月	↓	
	12月	[課題] 卒業制作 絵本(文字・イラストをレイアウトするなどのフィニッシュワーク)	
	1月		(冬期休暇)
	2月	[課題] オリジナルブックカバーとしおりの制作	

科目名 イラスト表現実習〈通年〉

担当教員 中森康夫

授業の解説と評価基準

授業の解説	この授業では、イラスト表現の幅を広げ、卒業後の方向性を考えた上で外部へ向けてのアプローチ出来る作品を制作していきます。又、イラストレーターとして必要な作品表現力、行動力を身につけてもらいます。 作品表現の幅や作品の見せ方にこだわりをもつ事を目的にイラスト展の見学などを効果的に入れる予定にしています。
評価基準	①提出作品の完成度 ②授業での取組姿勢と意欲・出席状況・マナー 上記内容を総合的に評価を行う
テキスト：      プリント等の配布・解説 参考資料： 使用ソフト：	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	●ポスター原画課題 資料収集→イラスト制作 A2ボード×1枚	
	5月	●媒体を選択課題 資料収集→媒体設定→イラスト制作 A4～A3ボード	
	6月	●企業カレンダーイラスト課題(公募制作)	《イラスト展搬入陳列5月23日(金)》 《オペラ見学・作品搬出5月25日(日)》
	7月	資料収集→デザインラフ→イラスト制作 B2ベニアパネル仕上げ	●企画展(展覧会内容・DM制作) 学生主体の展示を予定
	8月	(夏期休暇)	
後期	9月	●企画展作品制作	
	10月		★企画展《11月17日～28日》
	11月	●バナーイラスト課題 A3ボード仕上げ	
	12月	●最終課題作品作業時間 約1年をかけ作品展に向け自分自身の世界観を全面に出した作品を制作してもらいます。構想がかたまった時点でチェックします。基本的には各自課題制作 B1ベニアパネル仕上げ	
	1月	(冬季休暇期間)	
	2月		

# 平成26年度 講義概要

科目名 絵本表現実習〈通年〉

担当教員 吉坂 峰子

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>絵本で「誰に」「何を」伝えたいか?を問いながら、各自個性を生かした絵本創作を行う。                  先にいくつかの製本スタイルを学び、それぞれのテーマに合わせた造本を目指す。                  テーマ～アイデア～ラフスケッチ～ダミー制作～編集～造本の過程をチェックしながら、                  表現の質を高めていく。内容と造本スタイルをうまくマッチングさせながら、表現したいイメージをカタチにする。                  グループ展や国内外の発表の場を視野に入れつつ、質の高い作品創りを目指す。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。</li> <li>・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視する。</li> </ul>
<p>テキスト：必要な資料は、各自で収集整理する。                  参考資料：出版印刷物・絵本など                  使用ソフト：備考：S(スモール)、M(ミディアム)、L(ラージ)</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	<p>4月 ●S作品(課題1～3)…全員共通テーマで3種類の製本を行う。                  ～アイデア出し・素材～ラフ～制作→制作開始</p> <p>5月 ↓制作チェック1(内容/素材/仕上がりイメージ)…詳細検討                  ↓制作チェック2(途中～仕上げ)…S作品(課題1～3)完成 …合評</p> <p>6月 ●M作品(課題4～5)…選択テーマ～アイデア出し・素材～ラフ～制作→制作開始                  ↓制作チェック(内容/造本スタイル/素材/仕上がりイメージ)…詳細検討</p> <p>7月 ※▼後期課題「L作品」のアイデア出し(内容/造本スタイル)</p> <p>8月 ◎宿題「めちゃくちゃアートな絵日記」 (夏期休暇)</p> <p>9月 ↓M作品・仕上げ(途中経過を記録～完成)…M作品(課題4～5)合評                  M作品完成→校内展示(10～11月頃に予定)</p>
後期	<p>10月 ●L作品(課題6:アップグレード作品)開始                  :アイデア(テーマ/内容/仕上がりラフ)検討…制作準備(検討)…制作</p> <p>11月 ↓制作過程のチェック(素材/内容/仕上がりイメージ/造本スタイルなど)</p> <p>12月 完成に向けてチェック・指導(途中経過を記録～経過報告) (冬期休暇)</p> <p>1月 ◆L作品仕上げ(造本の最終確認)</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月 卒業制作展出品作の手直し→卒業制作展出品準備。</p>

**ビジュアルクリエイター学科**

**声優専攻**

**1年**

**2014年度 講義概要**

科目名 ボイストレーニング I

担当教員 永田 順子

**授業の解説と評価基準**

授 業 の 解 説	<p>純粋に歌う楽しみを味わいながら、各自が魅力的な声を手に入れることを目指し、基本的な発声のスキルを学ぶ。(トレーニングを重ねることにより、発声に必要な筋力を身につける)</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席率</li> <li>・ どれだけ声に関する知識を身につけ自分の楽器(声)を把握し、理解しコントロールして歌うスキルを体得したかを総合評価します。</li> </ul>
<p>テキスト：授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前 期	4月	発声のための身体の使い方を知る声の仕組みを理解する
	5月	音程の確保
	6月	音程の確保
	7月	ブレンディング (歌っている時に、声区の中の "つなぎめのない移行" をし、音色の違いをあいまいにさせる筋肉の動きを調和させる方法)
	8月	(夏期休暇)
	9月	↓
後 期	10月	舌や唇の使い方
	11月	音量のコントロール
	12月	アタック
	1月	フレーズで歌う(腹式呼吸との連携により、より楽にコントロールする方法をつかむ)
	2月	↓

科目名 ダンスI

担当教員 つかさ瑠美

**授業の解説と評価基準**

授 業 の 解 説	ジャズダンスエクササイズを習得する事で、腹筋や首筋を鍛え美しい発声の為の身体を作る。又あらゆるジャンルの曲に反応できるリズム感を身につけ感性を磨く事が演技力にもつながります。
評 価 基 準	授業態度 ステップの習得力 表現力
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前     期	4月	ジャズダンスエクササイズを覚える。
	5月	ステップを覚える。
	6月	} ステップとコンビネーションを覚える。
	7月	
	8月	(夏期休暇)
	9月	振り付けを覚えて踊る。
後     期	10月	} 前期で覚えた事をいかし、スローバラードを踊る。
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	振り付けを覚えて踊る。

科目名 英語 I

担当教員 David Hall

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	Early lessons will focus on grammar review, pronunciation, and conversation practice. Later lessons will cover presentation skills and speech-making, including organization, body language, and use of visual aids.
評 価 基 準	Communication ability will be the primary focus. Grammar and vocabulary usage, pronunciation, and organization will also be covered.
テキスト : All materials will be provided by the teacher. 参考文献 : 使用ソフト :	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4 月	Introductions. Basic grammar Review. Conversation practice. Pronunciation training starts.
	5 月	Continued Grammar, Pronunciation and Conversation practice.
	6 月	Continued.
	7 月	Continued.
	8 月	(夏休み休暇)
	9 月	Continued.
後     期	10 月	Begin introduction to speech-making and presentations. Speech organization.
	11 月	Continued. Body language practice.
	12 月	Continued. Intonation and visual aids.
	1 月	Speech practice. Making information speeches.
	2 月	Final Presentations.



科目名：音響技術

担当教員：小松 賢次

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	制作実習授業と連携して映像制作を行い、その中で録音、整音技術ならび編集テクニックを学ぶ。声優として、映像制作に関わる技術習得を目指す。
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 通常授業の理解力</li> <li>・ 作品の評価</li> <li>・ 授業態度</li> </ul>
テキスト： プリント作成配布 参考文献： 使用ソフト： Adobe Premiere / Adobe After Effects / Adobe Photoshop / Adobe Illustrator / Office / その他 ※使用教室により変更若しくは不可	

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	4月 オリエンテーション 5月 Adobe Premiere の操作 6月 課題、制作説明 7月 課題制作 I 8月 (夏期休暇) 9月 課題制作 II
後  期	10月 11月 12月 1月 2月

平成 26 年度 講義概要

科目名 日本語表現基礎

担当教員 石原 由理

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>日本語の基礎である文法や語彙を正しく使う意識を養います。</p> <p>書き言葉と話し言葉の違い・敬語の使い分け・慣用表現など、日本語独特の表現の基礎を学びます。</p> <p>漢字や文章を正しく読み、理解する力を育てます。</p> <p>情報や自分の感想・意見を第三者に伝えられる文章表現力を身につけることを目指します。</p>
評 価 基 準	<p>出席率</p> <p>課題の提出率</p> <p>授業に臨む姿勢</p> <p>各テーマや課題への取り組みの積極性</p>
<p>テキスト：随時プリントを配布します。</p> <p>参考文献：国語辞典、類語辞典；その他、必要に応じて随時紹介。</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	日本語の特徴をおおまかに理解する。
	5月	第三者に情報を伝える。状況に応じて表現を使い分ける。
	6月	日本語の語彙や熟語・読み分けなどについて学ぶ。
	7月	日本語独特の表現の豊かさを知る。表現の幅を広げる。
	8月	(夏期休暇)
	9月	様々な日本語の表現を学ぶ。自分の考えを述べる。
後     期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	

2014年度 講義概要

科目名: 映像制作

担当教員: 小松 賢次

授業の解説と評価基準

授業 の 解説	映像制作の基礎を学び、映像制作の実践的な課題に挑戦し、映像作品が出来るまでの工程を実際に体験する事で、自身の表現力をより豊かにする事がこの授業の目標です。
評価 基準	課題提出、完成度、授業態度、出席率から総合的に評価します。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：Adobe Premiere / Adobe After Effects/ Adobe Photoshop / Adobe Illustrator / Office / その他 ※使用教室により変更若しくは不可	

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	4月 5月 6月 7月 8月 (夏期休暇) 9月
後  期	10月 ガイダンス・構想・インスパイア論・制作過程の着眼点 11月 映像制作1 計画 12月 映像制作1 発表 1月 映像制作2 計画 2月 映像制作2 発表

平成 26 年度 講義概要

科目名 ナレーション実習 1

担当教員 山本恵子

授業の解説と評価基準

授業の解説	声優やナレーター、DJ 等、言葉を使う仕事をする上で大切なく発声・滑舌・共通語のアクセントの3つを中心に、しっかりとした基礎作りをする。その上で文章の把握力や表現力、伝える力を培い、聞く人に伝わるナレーションの習得を目指す。
評価基準	出席率、授業に対する積極さ・熱心さ、ナレーションレベルを総合的に評価します。 ナレーションレベルとは発声・滑舌・アクセント力等の基礎力と、文章の理解力・表現力等を合わせて評価します。
テキスト：「声を出して読む日本語の本」 他に授業時にプリント配布 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	共通語アクセントの理解と練習。発声・滑舌練習。 基礎練習（アクセント・発声・滑舌）は1年を通して行なう。
	5月	同上
	6月	同上
	7月	文章把握と表現練習。お知らせ文や告知 CM 等、短い文章を使つての練習。
	8月	（夏期休暇）
	9月	文章の組み立てを考え、お知らせ文やラジオ CM 原稿を作る。
後     期	10月	ラジオ CM の制作。 BGM の選曲なども行なう。
	11月	朗読練習。童話や絵本。
	12月	映像に合わせたナレーション練習。
	1月	朗読劇・作品制作。 数人でグループとなり、協力して作品を制作。
	2月	同上

科目名 アテレコ実習 I

担当教員 加藤くみ子

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	<p>声で表現する事の基本を学ぶ</p> <p>映像だけでなく様々な作品を通して、その内容や制作者の意図を把握し、それをどう伝えるのか考え、イメージし、声による豊かな感情表現を目指す。</p>
評 価 基 準	<p>出席率。課題に取り組む姿勢。音声表現のレベルを総合評価する。</p> <p>音声表現のレベルは発声・滑舌・アクセント等の基礎修得度。</p> <p>作品内容を理解する力。イメージする力。表現する力を基準に評価する。</p>
<p>テキスト：関係資料は授業時に配布します。</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：当校学生のアニメーション作品他。</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前 期	<p>4月 自然で力強い発声ができるようになるための練習。 滑舌などのトレーニング。</p> <p>5月 様々なごまる語彙や台詞等からイメージする感情を声で表現する 言葉を正確に、表現をよりの確に伝えるための練習。(CM・絵本朗読等)</p> <p>6月 声だけで情景や空気感などのイメージを膨らませる訓練。掛け合いの練習。 (ラジオドラマやスタジオ体験)</p> <p>7月 自分の得意なキャラクターを認識する。ボキャブラリーを広げる。 (キャラクターもののCM・VPナレーション)</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 アテレコ実習</p>
後 期	<p>10月 アテレコ実習</p> <p>11月 アテレコ実習 (スタジオ実習)</p> <p>12月 アテレコ実習</p> <p>1月 アテレコ実習 (スタジオ実習)</p> <p>2月 アテレコ実習</p>

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	演技は心（感情・思考・精神）を言葉と身体で語るものです。ただ、その語るべき「こころ」は自分自身の心だけではなく、台本や脚本に描かれた登場人物のもので。だから登場人物に対する理解と思いやり（想像力）が必要です。さらにそれを表現するにあたっては、単なる「自然」を至上とするのではなく、より効果的な手法をめざします。
評 価 基 準	出席率および主体的な参加状況（ただ、授業に来ているだけではだめです）と、実演テストでどれだけ「こころ」を動かしているかを判断します。
テキスト： 必要なものはその都度コピーしてお渡します。 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	演技理論と訓練の内容について解説。短いセリフで構成された戯曲を読む。
	5月	演技理論の解説と戯曲を使って実演をします。
	6月	演技理論の解説と戯曲を使って実演をします。
	7月	登場人物が4人だけの短い戯曲を使って実演をします。
	8月	上記戯曲のセリフを入れます。
	9月	夏休み中に入れたセリフと動きで実演をします。
後 期	10月	登場人物が3人だけの短い戯曲を使って実演をします。
	11月	同上
	12月	登場人物が2人だけの短い戯曲を使って実演をします。
	1月	同上
	2月	同上

科目名 MC実習 I

担当教員 松田 青華

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	アナウンス技術の基本を習得。 インタビュー・レポートの実習を取り入れ、表現力、伝える力、聞く力を学びながら技術向上と共にコミュニケーション力を身に付ける。 MCに必要な総合的な力を学習していき、タレント業を目指す上での基礎人間力が備わるよう実習。
評 価 基 準	出席率、意欲、積極性、レベル等総合的に評価。
テキスト：関係資料は授業時にコピーしたものを配布。 参考文献：アクセント辞典（出版社は自由） 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月 アナウンス基礎①（人前で話す・腹式呼吸）  5月 アナウンス基礎②（発声・アクセントなど言葉の基本を学ぶ）  6月 テーマに沿って話す  7月 MC演習①（基礎）  8月 （夏期休暇）  9月 MC実習②（レポート）
後    期	10月 MC実習③（インタビュー）  11月 MC実習④（影アナウンス、セレモニー）  12月 実際のイベント台本での実習（MC）  1月 実際のイベント台本での実習（トークショー）  2月 まとめ

科目名 DJ実習 I

担当教員 尾崎 智子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	何を話すか、どんな言葉を選ぶかは、その人の考え方や生き方を表します。 それを理解した上で、思ったこと、感じたこと、伝えたいことを、自分の言葉で表現できる事を目指します。
評 価 基 準	出席率・授業態度・課題に取り組む姿勢・話し方・センス・勘の良さ・発声・発音 など総合的に評価します。
テキスト：資料は、授業時に配布します。 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 自己紹介
	5月 話し方(パブリックトールキング)について
	6月 言葉の使い方 (選び方・不適切な言葉など)
	7月 話すテーマについて
	8月 (夏期休暇)
	9月 ラジオ番組について
後 期	10月 オープニング、コーナートーク
	11月 決められた時間内で話す
	12月 曲紹介
	1月 模擬番組で練習
	2月 1年間の見直し



# 平成26年度 講義概要

科目名 制作実習I

担当教員 平原 栄治

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	音響技術授業と連携して映像制作を行い、映像制作のプロセスから各スタッフの役割を知り、声優としてのポジションの理解を深める。
評価基準	作品の評価を始め、課題への積極性・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。
<p>テキスト：</p> <p>参考文献： Adobe Premiere, Photoshop, After Effects / その他</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション</p> <p>5月 録音・映像制作演習</p> <p>6月 課題制作① 映像の制作実習①</p> <p>7月 課題制作② 映像の制作実習②(グループ制作)</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月 課題制作② 映像の制作実習②(グループ制作)</p>
後 期 (半期授業)	<p>10月 課題制作③ アテレコ・編集作品実習</p> <p>11月 課題制作③ アテレコ・編集作品実習</p> <p>12月 課題制作④ 映像の制作実習③(グループ制作) (冬季休暇)</p> <p>1月 課題制作④ 映像の制作実習③(グループ制作)</p> <p>2月 課題制作④ 映像の制作実習③(グループ制作)</p>

**ビジュアルクリエイター学科**

**声優専攻**

**2年**

**2014年度 講義概要**

科目名 ボイストレーニングII

担当教員 永田順子

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	<p>個々の声、感性をいかしての歌唱を目指す。</p> <p>より楽により自由に声をコントロールする事により表現を豊かなものにする。 (話す声と歌う声の違いを知り、使い分けを目指す)</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・どれだけ声に関する知識を身に付け把握・理解し、コントロールし歌うことによる表現力を習得したかを総合評価</li> </ul>
<p>テキスト：授業時に随時配布</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前     期	4月	基本発声の確認
	5月	〃
	6月	子音・母音の処理を中心に歌詞の処理によってリズムを出すことを学ぶ
	7月	〃
	8月	(夏期休暇)
	9月	マイクを使って歌う技術を身に付ける
後    期	10月	〃
	11月	オリジナルアレンジによるコーラスを作る。 ひとつの曲を歌い込み、表現力を最大に発揮することを目指す
	12月	〃
	1月	〃
	2月	最終           スタジオ録音

科目名 ダンス II

担当教員 つかさ瑠美

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>前期では、ジャズダンスやすべての基本となるクラシックバレエを学ぶことで、よりダンステクニックの向上をはかります。</p> <p>後期には、クラシックバレエとジャズダンスを隔週で行い、しっかりしたダンス力を身につける事が、演技力にもつながります。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業態度</li> <li>・ステップの習得力</li> <li>・表現力</li> </ul>
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	授業の解説とバーレッスン
	5月	} バレエ用語の解説とバーレッスン
	6月	
	7月	} クラシックバレエ：バーレッスンとピルエット(回転)
	8月	
	9月	クラシックバレエ：バーレッスンとセンターレッスン 前期試験
後 期	10月	} 隔週で クラシックバレエ ジャズダンス
	11月	
	12月	
期	1月	後期試験の振り付けを覚える
	2月	後期試験

科目名 英語 II

担当教員 David Hall

**授業の解説と評価基準**

授 業 の 解 説	<p>Early lessons will focus on grammar review, pronunciation practice.</p> <p>Later lessons will cover presentation, communication activities, and role-playing.</p>
評 価 基 準	<p>Communication ability will be the primary focus. Grammar and vocabulary usage, pronunciation, and organization will also be covered.</p>
<p>テキスト : New All Talk I and II, Tree or Three, Speaking of Speech</p> <p>参考文献 :</p> <p>使用ソフト :</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前    期	<p>4月 Introductions. Basic grammar and Pronunciation.</p> <p>5月 Continued.</p> <p>6月 Persuasive Speeches.</p> <p>7月 Grammar Practice.</p> <p>8月 (夏休み休暇)</p> <p>9月 Role playing, mid-term exam.</p>
後   期	<p>10月 Role playing and communication activities.</p> <p>11月 Continued.</p> <p>12月 Continued.</p> <p>1月 Continued.</p> <p>2月 Final exam or Presentations.</p>

科目名 ナレーション実習Ⅱ

担当教員 山本 恵子

**授業の解説と評価基準**

授 業 の 解 説	1年生で習得した基礎力（アクセント、発声、滑舌）を、よりレベルアップする。また、基礎力の上に成り立つ様々な力を養う。それは、文章内容を理解した上で相手に伝えるためにいかに表現するかという力であって、多様な表現方法を研究しながら表現の面白さを実感し、実現できることを目標とする。
評 価 基 準	出席率、授業態度、ナレーション技術のレベルを総合評価します。 ナレーション技術は、基礎力（発声、アクセント、滑舌）と、文章把握力と表現力をそれぞれ評価し、その総合で評価します。
テキスト：「声を出して読む日本語の本」他に授業時にプリント配布 参考文献： 使用ソフト：	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前    期	4月	} アクセント記号の記入練習。1年生で練習してきたアクセント記入を、2ヶ月間で確実なものにするため授業に取り入れる。
	5月	
	6月	ボイスオーバー練習
	7月	映像に合わせたナレーション練習。番組ナレーションやVPナレーション、CMなど映像に合わせてのナレーション練習。
	8月	(夏期休暇) 告知文、告知CM等 短い文章のナレーション練習。
後    期	9月	映像に合わせたナレーション練習。番組ナレーションやVPナレーション、CMなど映像に合わせてのナレーション練習。
	10月	} 基礎的なナレーション練習。 オーディション対策として、最も基本的な比較的短い文章を確実に表現できることを目的として、基礎的な練習に重点を置く。
	11月	
	12月	欠点の克服。 各自、それぞれの欠点を確認し、その克服に取り組む。
	1月	} 作品制作。
2月	2年間のまとめとして、作品を制作。	

科目名 アテレコ実習Ⅱ

担当教員 東中 あけみ

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>一年次で身につけた基礎力をさらに強化しつつ、応用へと進む。                  応用では、様々なジャンル・長さの作品を用いた実習を通して、                  声のバリエーションの幅を広げ、より豊かな感情表現を目指す。                  プロとして現場で対応できる力の向上を目指す。</p>
評 価 基 準	<p>出席率・課題に取り組む姿勢・音声表現のレベルを総合評価する。                  音声表現のレベルは、発声・滑舌・アクセント等の基礎修得度と、                  作品内容を理解する力・イメージする力・表現する力を基準に評価する。</p>
<p>テキスト： 関係資料は講義時に配布する                  参考文献：                  使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	レベルチェック・一年次の復習
	5月	アニメーション
	6月	アニメーション・校外スタジオ実習
	7月	学生希望作品予定
	8月	(夏期休暇)
	9月	学生希望作品予定・校外スタジオ実習
後     期	10月	海外TVドラマ
	11月	校外スタジオ実習・卒業公演稽古
	12月	アニメーション専攻卒業制作作品予定・卒業公演稽古
	1月	校外スタジオ実習・卒業公演稽古
	2月	卒業公演

科目名 演技研究Ⅱ

担当教員 中井敬二

**授業の解説と評価基準**

授業の解説	<p>専門学校での役割は「実学教育」にあると考えています。</p> <p>プロとしての基準到達を目標に、自己のスキルと人間的成長とを研鑽することが大切です。</p> <p>演劇というカテゴリーでは、俳優としての全ての素養が必要になってくるので、そのための実力を養う場として授業を位置づけたいと思います。</p>
評価基準	<p>出席率と平常時の授業に対する姿勢と成果によって評価します。</p>
<p>テキスト：未定</p> <p>参考文献：オリジナルに作成したプリントの配布</p> <p>使用ソフト：</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前 期	<p>4月 基本的スキルを身に付けるための「主体性」を身に付ける 呼吸法・開口訓練・体幹トレーニングの徹底と悪弊の除去</p> <p>5月 基本的スキルを身に付けるための「主体性」を身に付ける 呼吸法・開口訓練・体幹トレーニングの徹底</p> <p>6月 簡単なテキスト、レジユメを使用しての演劇的アプローチ① 感情の解放と五感の記憶</p> <p>7月 簡単なテキスト、レジユメを使用しての演劇的アプローチ② 客観性を持つ。アクション動詞の活用と応用</p> <p>8月 制作展用のシナリオの決定と読み合わせ。学生の個性を掌握 (夏期休暇)</p> <p>9月 制作展用のシナリオの決定と読み合わせ。モチベーションアップを図る アンダースタディを含むキャスティング(仮) そのための準備、各担当者、予算などの仮組の終了</p>
—	<p>10月 読み合わせ～荒立ち キャスティングの変更、台本の変更</p> <p>11月 立ち稽古を中心に、抜き稽古と小返し稽古 スキルアップのために必要なことを各自で追求していく</p> <p>12月 通し稽古に移行。道具類の作成 衣装パレード、音源の作成、会場打ち合わせ、照明プランなど</p> <p>1月 会場スタッフとのグリーンイング並びに稽古見(複数回)※実担当者と</p> <p>2月 本番に向けての最終調整</p>



科目名 MC実習Ⅱ

担当教員 加藤くみ子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	基礎的な音声表現、発声・滑舌・アクセント等に加え、 イベント司会～式典やブライダルの司会など状況に応じた言葉の選び方、 進行の仕方など実践に役立つ力を身につける。
評 価 基 準	出席率。 授業に取り組み姿勢。 基礎的な音声表現の修得度、実践に役立つ力の修得度を総合評価する。
テキスト： 関係資料は授業時に配布します。上田校とのコラボレーション司会の台本等。 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前    期	4月	基礎的な音声表現、発声・滑舌・アクセント等 司会の種類などについての知識
	5月	キャラクターショーやイベント司会
	6月	キャラクターショーやイベント司会
	7月	テープカットなどの式典 (夏期休暇)
	8月	↓
後    期	9月	ブライダル司会
	10月	ブライダル司会
	11月	上田コレクションなど実践に向けて
	12月	卒業公演などに向けて
	1月	台本作り
	2月	まとめ

科目名 DJ実習Ⅱ

担当教員 藤原 了

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	喋る仕事の根本的な能力である『言葉での表現力』の向上に取り組みます。 声のみの媒体であるラジオの特性から、正しく、的確に、シンプルに物事・感覚を表現する力の会得を目指します。
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロフェッショナルな発想への移行</li> <li>・熱意・意欲</li> <li>・個性</li> <li>・表現力の向上</li> </ul>
テキスト：（授業毎に製作し、配布） 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月 ラジオという媒体について  5月 物事を紹介する表現  6月 物事を紹介する表現  7月 状況に応じたトーク  8月 (夏期休暇)  9月 状況に応じたトーク
後    期	10月 曲紹介  11月 曲紹介  12月 卒業制作に向けて  1月 卒業制作に向けて  2月 年間の総括

# 平成26年度 講義概要

科目名 制作実習 II

担当教員 平原 栄治

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	自身の今後の活動を支える「自己プロモーション」の意義を学び、評価に耐えうるプロモーションのための作品を制作する。
評価基準	作品の評価を始め、課題への積極性・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。
<p>テキスト：</p> <p>参考文献： Adobe Premiere, Photoshop, After Effects / その他</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション</p> <p>5月 プロモーション素材制作(名刺・プロフィール等)</p> <p>6月 宣伝資料制作(写真撮影等)・プロモーション素材制作(デモCD等)</p> <p>7月 プロモーション素材制作(デモCD等)</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月 プロモーション素材制作(デモCD等)</p>
後 期 (半期授業)	<p>10月 卒業制作(ヴォイス・映像を組み合わせた作品)</p> <p>11月 卒業制作(ヴォイス・映像を組み合わせた作品)・卒業発表企画プランニング</p> <p>12月 卒業制作(ヴォイス・映像を組み合わせた作品)・卒業発表会準備 (冬季休暇)</p> <p>1月 卒業発表会準備</p> <p>2月 卒業発表会</p>

科目名 サウンドデザイン

担当教員 河合正嗣

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	CUBASE の操作方法を学習し、MIDI データの制作を通して作曲と編曲およびサウンド編集について学習します。また、卒業制作の映像作品におけるサウンドの使用に関する作曲についても授業の中で制作していきます。
評 価 基 準	デジタルサウンドの理解と利用に関する知識、技術の習得度を出席率、試験結果を含めて総合的に判断します。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：CUBASE	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	作曲について
	5月	作曲について（簡単な音楽理論も含めて）
	6月	オリジナル作品の打ち込み
	7月	楽器の種類による打ち込み
	8月	（夏季休暇）
	9月	MIDI 編集
後 期	10月	テーマの設定について
	11月	テーマに基づいた作曲の課題（卒業制作とのリンク）
	12月	同上
	1月	テーマに基づいた作曲の課題（卒業制作とのリンク）・データ変換と映像とのリンク
	2月	同上

**ビジュアルクリエイター学科**  
**フィギュア専攻**  
**1年**  
**2014年度 講義概要**

科目名 デッサン

担当教員/中島 麦

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を見る(観察する)、かんじる・かんがえる(分析・構想する)、あらわす(表現する)</p> <p>という創作者としての内なる基本を学びます。</p> <p>具体的には、様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するといったそれら繰り返しの中で、自分の中の循環を高める授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
テキスト: 参考文献:	<p>関係資料は授業時に配付します。</p>

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	物の見方の約束、素材の使い方の約束
	5月	形態の把握(長さの比率、傾斜の計測法)・絵を描く基礎トレーニング 透視図法、幾何学形を描くなど
	6月	明暗の把握(光りと影・陰、調子を見る・知る)(点、線、面の考え方) 幾何学形を描くなど
	7月	形態と明暗の把握(総合) 幾何学形を描くなど
	8月	夏期休暇
	9月	材質の把握(材質を描き分ける) 静物画を中心として
後 期	10月	奥行き、空間の把握(遠近を描き分ける、空気遠近法) 色彩の把握(水彩、ガッシュ) 静物画と風景画
	11月	動勢の把握(動きを捉える) 人物、動物クロッキーを中心として
	12月	瞬間のセルフポートレート
	1月	瞬間のセルフポートレート
	2月	瞬間のセルフポートレート

平成26年度 講義概要

科目名 色彩・造形演習

担当教員 三村逸子・川勝五大

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>全てのモノには色があります。色彩を体系的に学ぶ中で、日常世界の中での使い方使われ方を含めたその役割・機能を演習形式で学びます。</p> <p>全てのモノには素材があります。</p> <p>様々な素材に触れ、日常世界の中での使い方使われ方を含めた造形感覚の向上を、演習形式で学びます。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、筆記テスト、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、造形としての美しさ、配色の美しさ、素材に基づいた機能性、構成力などの造形感覚を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	色彩の基礎理論と演習①	<p>色の概念と物理的特性・色の知覚と目の構造</p> <p>色彩三属性と色彩体系(カラーシステム)</p> <p>画材の基本的な使用方法</p>	
	5月	色彩の基礎理論と演習②	<p>混色(加法混色・減法混色)</p> <p>色彩心理(色の機能とイメージ、錯視、対比と同化)</p>	
	6月	色彩の基礎理論と応用演習①	<p>色彩調和と配色(基本技法・配色用語・一般原理)</p> <p>色彩の心理的効果</p> <p>色彩構成の基本</p>	
	7月	色彩の基礎理論と応用演習②	<p>配色計画とその種類・技法</p>	
			筆記試験	<p>配色計画から実践へ</p>
	8月			<p>色彩調査(生活の中における色彩)</p>
	9月	最終課題(上記の統合的課題)	<p>日常世界での色彩の役割とその機能</p> <p>事前調査～分析～設計～提案～制作</p>	
後期	10月	<p>素材の理論と演習</p> <p>描画素材(絵の具と支持体)</p>		
	11月	<p>物質的素材からの基礎造形①(紙・粘土)</p> <p>物質的素材からの基礎造形②(木・樹脂)</p>		
	12月	物質的素材からの応用的造形		
	1月	物質的素材と非物質的素材の統合～アイデアから作品へ～		
	2月	・インタラクティブな作品制作(作品計画～素材選択～造形～作品化)		

# 平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習

担当教員 島 直哉

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	Windowsコンピュータの基本操作と2次元グラフィックソフトウェアAdobe Illustrator及びPhotoshopのオペレーション習得と、イラストレーションの作成、画像処理、DTPレイアウトの基本を理解する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトウェアの特徴を理解し、用途や目的に合わせて効率よく作業できる事</li> <li>・出席率(70%以上)</li> <li>・作品提出率(100%)</li> <li>・アイデア、完成度</li> </ul>
<p>テキスト:オリジナルテキスト                  参考文献:アプリケーション関連書籍                  使用ソフト:Adobe Illustrator . Adobe Photoshop</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 ソフトウェアの概要説明、基本操作の練習</p> <p>5月 Illustrator練習 練習課題1</p> <p>6月 練習課題2</p> <p>7月 練習課題3 課題制作:下絵を使用したトレース(キャラクター制作)</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月 課題制作:オリジナルワッペン図案制作 合評</p>
後 期	<p>10月 Photoshopの概要説明、基本操作の練習 練習課題1</p> <p>11月 練習課題2 課題制作:ポスター/クーポン/チラシ制作</p> <p>12月 進級課題制作開始 (冬期休暇)</p> <p>1月</p> <p>2月 合評</p>



授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を創作するには、誰もが思い付かないような新鮮な発想が必要です。また結果としてその発想を他者にうまく表現し伝えることが重要です。</p> <p>個人制作・グループ制作を反復する中で、私自身の発想と他者の発想との差異を考え、私自身の発想の領域を拡大してゆきます。</p> <p>私自身の発想表現を他者が如何にとらえたかという伝達の領域まで知る事が大切です。</p> <p>発想から表現、表現から伝達という基本プロセスを学ぶ授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、発表された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>発表作品のレベルは、発想が新鮮で独自性に富んでいるか、またその発想をうまく他者に伝えたかを基準に評価します。</p>
<p>テキスト：関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 発想から表現への演習1(複眼的思考表現…固定概念の打破、異なる表現方法を知る)</p> <p>発想から表現への演習2(言葉とイメージの関係を解体…言葉からの展開によるイメージの変化を知る)</p> <p>発想から表現への演習3(アイデアラッシュ…アイデアの中から自己判断による取捨選択を知る)</p> <p>11月 発想から表現への演習4(フィールドワーク、擬人法…グループ制作のプロセスの意味を知る)</p> <p>発想から表現への演習5(異なる感覚からの発想転換…抽象的なものを作品化する事を知る)</p> <p>12月 発想から表現への演習6(ディベイズマン…意味の置換すること、アイデアから表現へとつなげる事を知る)</p> <p>発想法について(KJ法、ブレンストーミング法、ゴードン法などを軸にした発想法)</p> <p>1月 発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p> <p>夏期休暇</p> <p>2月 発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 イラストレーション

担当教員 三浦康男

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	幾何形体を使った基本形状の理解から始まり、人体の構造を理解するためのワークショップ、トレーニングを含めた制作作業を行います。 また、制作だけに限らず、作業を進行するために必要な事項などを課題を通して体感実習します。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・課題提出率</li> <li>・授業態度</li> <li>・課題への取り組み姿勢と提出期限の厳守</li> <li>・課題精度</li> </ul>
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 授業オリエンテーション 「マスコットキャラクターアイデア」造形実習と連動 幾何形体について、練習課題「幾何形体」 サンディング</p> <p>5月 フローチャートに沿った作業の理解と実施</p> <p>6月 「クロッキー」鉛筆描画(立ち姿シルエットの把握) 人体構造 骨格 筋肉 皮膚 3週 各週で合評 「立体クロッキー」人体全身(立ち姿シルエットの把握) 1週で完結×3週 各週で合評</p> <p>7月 「立体デッサン1」人体全身(立ち姿シルエットの把握) 3週で完結 合評 (夏期休暇)</p> <p>8月 「立体デッサン2」人体胸像(形状の把握と確認) 3週で完結 合評</p> <p>9月 「立体デッサン3」人体胸像(形状の把握と確認) 3週で完結 合評</p>
後 期	<p>10月 塗装 質感の変換 既存の物の質感を別のものに置き換える 3週 有機体と無機物の表現と相互変換</p> <p>11月 進級課題 オリエンテーション 「自由制作」授業成果の確認台座も含めた世界観の表現 プラン→制作→塗装→ブラッシュアップ→フィニッシュワーク</p> <p>12月 ↓</p> <p>1月 ↓</p> <p>2月 ワンダーフェスティバル参加</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 造形実習

担当教員 津本治也

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物の形をとらえる力を身につけるという目標に向けて、一段目から順にステップを踏んでいきます。まず、立体制作に使われる主な素材と道具に触れます。それらの基本的な扱い感覚を習得すると共に、実際に立体造形物(フィギュア)を制作します。</p> <p>具体的には静物、人体等のモチーフの立体デッサンを試みます。</p> <p>それと共に課題制作物を主にシリコン複製型成型を中心とした成型法の確実な習得を目指します。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度</li> <li>・作業の丁寧さ</li> <li>・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率</li> <li>・提出課題の目標到達度</li> </ul>
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 造形素材の体験、必要に応じた道具の扱い 立体制作時の物のとらえ方(座標軸、虚と実など空間の読み取り) 静物の立体デッサン(モデルを観察して、原寸大に写し取る)</p> <p>5月 三面図による幾何形態のクロッキー 図面やイメージスケッチによるキャラクター(オリジナル)のモデリング</p> <p>6月 上記、キャラクターのシリコン成型 ウレタンキャスト樹脂による複製(イベント等で販売を想定) クラスメイト(ヘッド)の立体デッサン(芯棒の作り方からモデリング)</p> <p>7月 人体部位の立体デッサン</p> <p style="text-align: center;">↓ 夏季休暇</p> <p>8月</p> <p>9月 セルフポートレートもしくは創作キャラクター(人物)全身フィギュア制作 25cm全身セルフポートレートフィギュア制作</p>
後 期	<p>10月</p> <p>11月 歴史上架空の動物のフィギュアを制作の為に資料作りとイメージスケッチ 歴史上架空の動物のフィギュアを制作</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>12月</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>1月 シリコン複製型成型</p> <p>2月 シリコン複製型を用いてレジンキャスト成型</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 キャラクター造形実習

担当教員 中野範章

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>漫画やアニメーションのキャラクターを造形します。</p> <p>資料から情報を読み取る力を養い、原型の制作から塗装とトータル的に実習を中心に授業をおこないます。</p> <p>グッドスマイルカンパニー主催のスカルプターズトライアウトに応募できる造形を目指します。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・作業姿勢</li> <li>・課題提出率</li> <li>・提出課題の完成度</li> </ul>
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション 錫合金鑄造 キャラクター制作</p> <p>5月 キャラクターヘッド制作</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>6月</p> <p>7月 次課題プラン作成 夏期休暇</p> <p>8月</p> <p>9月 キャラクター制作 オリエンテーション (トライアウトチャレンジ)</p>
後 期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月 完成提出</p>

科目名 基礎造形演習（前期）

担当教員 水島 太郎

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>陶土を使用した制作実習をメインに学んでいきます。 土の特性や、フィギュアの成り立ちを学び、塑像の制作を中心に立体デッサン、空間把握、造形力を身に付けます。</p>
評 価 基 準	<p>出席率 課題提出率 授業態度 課題完成度</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション。 歴史上の造形物の成り立ち。</p> <p>5月 陶土（テラコッタ）の扱い方の実習。 歴史的造形物（銅鏡、五輪塔など）の模刻実習。 オリジナル造形課題の制作。</p> <p>6月 動物園に行き、動物の立体デッサン。 「月のアート展」出展制作</p> <p>7月 薪窯用造形制作</p> <p>8月 夏期休暇を利用した薪窯体験（希望者のみ）</p> <p>9月 月夜のマーケット ブース出展</p>
--------	--

# 平成26年度 講義概要

科目名 塗装テクニック(前期)

担当教員 中野 クニヒコ

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	フィギュアの塗装の方法を基礎から実習し、修得していきます。 キットを使い、バリ取りから下地作りをし、マスキング作業を経、ブラシワーク（筆塗り作業も含め）により仕上げまでの工程を学びます。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"><li>・出席率</li><li>・課題提出率</li><li>・提出課題評価</li><li>・作業の丁寧さ</li><li>・授業態度や取り組む姿勢、意欲、習熟度の評価</li></ul>
テキスト:必要に応じプリント配布	
参考文献:	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	仕事について スライド鑑賞 フィギュアの塗装表現技法の多様性の確認 フィニッシャーとしての仕事内容等紹介
	5月	塗装工程の解説 既存のキットを用い作業工程の解説、実際の作業を見学しながらの学習
	6月	エアブラシの基本 ・フラット塗装、グラデーション塗装、エアブラシでの線の描き方の練習
	7月	顔の塗装 エアブラシと筆との併用で仕上げる 瞳の描き方 (夏期休暇)
	8月	「チワワ制作」オリジナル動物キットを組み立て塗装し台座をつけて仕上げる
	9月	完成合評
	後期	

# 平成26年度 講義概要

科目名 写真技術

担当教員 平原 栄治

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、ビジュアル表現の重要要素である『写真』の基礎を学習します。</p> <p>また画像データの管理などのデジタル写真の基礎も学習します。</p>
評価基準	<p>課題作品の内容や表現力、授業態度を総合的に評価します。</p> <p>筆記試験も予定しています。</p>
<p>テキスト：</p> <p>参考文献： Adobe Photoshop / その他</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期 (半期授業)	<p>10月 ガイダンス・手近なカメラを使用して撮影演習</p> <p>11月 写真基礎講義及び実習 (カメラの仕組み・写真画像データの学習)</p> <p>12月 撮影技術講義及び実習 (露出・ライティング・構図等実際の撮影知識学習) (冬季休暇)</p> <p>1月 作品制作実習 (撮影から出力・作品制作への流れ)・筆記試験</p> <p>2月 最終課題制作</p>

**ビジュアルクリエイター学科**  
**フィギュア専攻**  
**2年**  
**2014年度 講義概要**



授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>作品制作をする場合、対象の構造を踏まえ動作・動勢を瞬時に把握する能力と</p> <p>継続して対象を見る観察力が必要です。</p> <p>描く中で対象の本質に迫り、自由に作画できる描写力を養います。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、「対象の構造を踏まえ動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」、</p> <p>継続して描く中で対象の本質までとらえたか」を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	基礎 トレーニングから応用へ	夏期休暇	<p>●人物画を中心に様々な基礎トレーニング</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.右脳トレーニング…感覚を磨く</li> <li>2.線の強弱のコントロール</li> <li>3.大きさスペースを目で測る…感覚を磨く</li> <li>4.線を目で追う…感覚を磨く</li> <li>5.記憶で描く…感覚を磨く、記憶で似顔絵を描く、隠した静物を記憶で描く</li> <li>6.画材を変えて描く</li> <li>7.パースベクティブ基礎…遠近法と透視図法</li> <li>8.街の風景のスケッチ(水彩で描く、色彩表現)</li> <li>9.人体測定</li> <li>10.骨格、筋肉の仕組みとプロポーション</li> <li>11.シルエットで描く、ブロックで描く、プランクで描く、袋で描く、ガイドラインにはめ込む</li> <li>12.視点の変化(仰観と俯瞰)</li> <li>13.友人を描く</li> <li>14.人体・全身の特殊なアングルとその運なり</li> <li>15.動くものを捉える</li> <li>16.衣服の表現</li> <li>17.ヌードクロッキー</li> <li>18.西洋・東洋の巨匠の線をまねる</li> <li>19.drawing bookの制作</li> </ol>
	5月			
	6月			
	7月			
	8月			
	9月			
後 期	10月	セルフ ポートレイト	<p>●フォトリアリズムによる拡大された自画像</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.客観視</li> <li>2.写真と絵画</li> <li>4.ハード・ソフトフォーカス</li> <li>3.光と陰影</li> <li>5.質感表現</li> </ol>	
	11月			
	12月			
	1月			
	2月			

# 平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラスト

担当教員 三浦康男

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>オリジナルキャラクターを発想し、デザインして世界感を広げ、立体的に造形物を制作することで、キャラクターを具現化する行程を学びます。</p> <p>またニーズとアイデアのズレを修正するために、「現状調査」→「分析」→「企画・提案」の行程を踏まえたキャラクター制作を行なうことで、より説得力を持たせる方法を学びます。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・課題提出率</li> <li>・授業態度</li> <li>・課題への取り組み姿勢と提出期限の厳守</li> <li>・課題精度</li> </ul>
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 授業オリエンテーション 魅力的なキャラクターについての考察 「デフォルメーションと簡略化」 ●「ワンダーフェスティバル用マスコットキャラクター設定」ビジュアル化</p> <p>5月 ●課題1「ワンフェス用マスコットキャラクターを詰め込む スクエア」 設定→ビジュアル化→確認→立体化→確認→完成→合評</p> <p>6月 ●課題2「要素の融合 クリーチャー」 設定→ビジュアル化→確認→立体化→確認→完成→合評</p> <p>7月 ●制作実習授業との合同課題 「20cmキャラクター設定(仮称)」ビジュアル化</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 ↓</p>
後 期	<p>10月 卒業制作</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月 ↓ ワンダーフェスティバル参加</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 プロモーションテクニック

担当教員 三浦康男

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>自分をプロモーションするためのスキルの修得。          情報を伝達するためのアプローチからデジタルツールを使ったレイアウトの応用や細部にこだわった見せ方、自身の作品の解説方法等を実習を通じて理解し実践する方法を学びます。          パッケージのデザインレイアウトや名刺、ポートフォリオから展示用の解説ツールなど見やすくデザイン・レイアウトできる事を目標とする。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・作業姿勢</li> <li>・課題提出率</li> <li>・提出課題の完成度</li> </ul>
<p>テキスト：          参考文献：</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション 情報伝達方法の解説</p> <p>5月 プロモーションツールの役割(名刺・ダイレクトメール・チラシ・ポスター・ブログ等) 商品パッケージ制作1(マスコットキャラクターパッケージ)</p> <p>6月 平面レイアウトの復習(名刺・ダイレクトメールの作成) 自分の作品をプレゼンテーションする</p> <p>7月 作品解説方法の掘り下げ</p> <p>8月 ↓ 夏期休暇</p> <p>9月 ↓</p>	<p>卒業制作制作記</p> <p>↓</p> <p>第一回確認 マスコットキャラクター</p>
後 期	<p>商品パッケージ制作2 10月 (商品解説書)</p> <p>↓</p> <p>11月 販売・展示ツール制作</p> <p>↓</p> <p>12月</p> <p>↓</p> <p>1月 最終確認提出</p> <p>↓</p> <p>2月 卒業制作制作記完成提出</p>	<p>↓</p> <p>第二回確認 20cmフィギュア原型</p> <p>↓</p> <p>第三回確認 デコレーションマスター</p> <p>↓</p> <p>第四回確認 イベント参加レポート</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 制作実習

担当教員 内野 祐生

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>フィギュア制作のデザインから完成までの一通り全てを学びます。                  アイデアスケッチ、原型製作、複製、組み立て、塗装さらに展示、販売を見据えパッケージングやディスプレイを考えイベント参加までを体験実習し、卒業後フリーで活動出来る力を身に付けます。                  2月のワンダーフェスティバル出展作品が卒業制作課題も兼ねます。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・授業態度</li> <li>・課題進行度</li> <li>・課題提出率</li> <li>・課題完成度</li> <li>・素材道具応用力</li> </ul>
<p>テキスト：                  参考文献：</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 マスコットサイズのオリジナルフィギュア制作 デザインラフスケッチ</p> <p>5月 原型製作 スカルピー造形 スカルピーの特性を学ぶ 複製、カラーレジン注型 仕上げ 完成した作品は個人的にイベント、レンタルケース等出展可</p> <p>6月 2月ワンダーフェスティバル用オリジナルフィギュアのデザイン 資料収集、市販フィギュアを観察しイメージを固める デザイン 完成予想図作成または油粘土でラフ作成</p> <p>7月 ● 卒業制作:ワンダーフェスティバル用オリジナルフィギュア原型製作 芯作り 盛り付け 左右対称に気を付ける。</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 切削、分割、キズ埋め、磨き、商品になる事を意識し丁寧に仕上げる。</p> <p>11月 原型完成、複製、シリコン型取り</p> <p>12月 完成見本制作 組み立て エアブラシでの塗装 (冬期休暇)</p> <p>1月 完成見本完成 パッケージ インスト作成 ディスプレイ 原型複製を量産する</p> <p>2月 クラスメートの作品をお互いに制作しあう。ガレージキットとしての品評、作品としての品評 ワンダーフェスティバル参加 卒業制作提出</p>

科目名 原型制作実習Ⅰ（前期）

担当教員 水島 太郎

授業の解説と評価基準

<p>授業の解説</p>	<p>陶土を使用した制作実習をメインに学んでいきます。 土の特性や、フィギュアの成り立ちを学び、塑像の制作を中心に立体デッサン、空間把握、造形力を身に付けます。</p>
<p>評価基準</p>	<p>出席率 課題提出率 授業態度 課題完成度</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

<p>前期</p>	<p>4月 オリエンテーション。 歴史上の造形物の成り立ち。 5月 陶土（テラコッタ）の扱い方の実習。 歴史的造形物（銅鏡、五輪塔など）の模刻実習。 オリジナル造形課題の制作。 6月 動物園に行き、動物の立体デッサン。 「月のアート展」出展制作 7月 薪窯用造形制作 8月 夏期休暇を利用した薪窯体験（希望者のみ） 9月 月夜のマーケット ブース出展</p>
-----------	---

# 平成26年度 講義概要

科目名 原型制作実習II

担当教員 中野範章

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>立体を把握する能力を養う。</p> <p>粘土以外の素材を使い制作の幅を広げます。</p> <p>真鍮線や真鍮板や銅板などの金属素材を用い、線や面で立体を表現する練習をし、平面図や展開図による立体の捉え方を学びます。</p> <p>最終的には実際の仕事で対応できる技術を習得する事を目標とする。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・作業姿勢</li> <li>・課題提出率</li> <li>・提出課題の完成度</li> </ul>
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション 錫合金鑄造 制作実習で作成したキャラクターを錫合金に置き換える</p> <p>5月 キット制作</p> <p>6月 真鍮線を使った立体制作 真鍮板、銅板を使った立体制作</p> <p>7月</p> <p>8月 夏期休暇 次課題プラン作成</p> <p>9月 キャラクターヘッド制作</p>
後 期	<p>10月 ↓</p> <p>11月 卒業制作</p> <p>12月 ↓</p> <p>1月 ↓</p> <p>2月 ↓</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 原型制作実習Ⅲ(後期)

担当教員 津本治也

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>原型制作実習Ⅰで習得したスキルをベースにより高度な制作への意識を高める。          形を確実に捉えるという軸をふまえて、卒業制作を見据えた課題内容を構築してゆく。          各生徒の卒業制作プランを元にその内容を検討する中から制作モチーフを見つけ出し、工程を組み立てて行く。モチーフ選択の後、工程表(スケジュール)作りを行い、完成度の高いモデリングを目指す。          練習課題では人体造形の基礎造形力をさらに習得するためのモデリング制作を行う。          それと共にシリコン複製型練習課題により確実な複製技術を習得する。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度</li> <li>・作業の丁寧さ</li> <li>・課題提出率</li> <li>・提出課題の目標到達度</li> </ul>
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 オリエンテーション 卒業制作のプラン確認 卒業制作のプラン検討、制作モチーフ決定 工程表作り 練習課題制作 シリコン複製型練習課題</p> <p>11月 卒業制作 練習課題制作 シリコン複製型練習課題</p> <p>12月 卒業制作 練習課題制作 冬季休暇</p> <p>1月 卒業制作</p> <p>2月 卒業制作</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 塗装実習

担当教員 中野 クニヒコ

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	一年時授業での内容を発展させ、授業用キットを使い商品として成立させる。 また卒業制作作品のデコレーションマスターを制作します。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率</li> <li>・課題提出率</li> <li>・提出課題評価</li> <li>・作業の丁寧さ</li> <li>・授業態度や取り組む姿勢、意欲、習熟度の評価</li> </ul>
<p>テキスト:必要に応じプリント配布</p> <p>参考文献:</p>	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 授業用キットの制作 バリ取りから下地作りを経てエアブラシ塗装を筆塗りを併用しながら仕上げる</p> <p>5月 ↓</p> <p>6月 展示を意識し台座を制作</p> <p>7月 ↓</p> <p>(冬期休暇)</p> <p>8月 完成合評 他の授業(制作実習)と連動し、ワンダーフェスティバルに向けての作品制作を</p> <p>9月 おこなう</p>
後 期	<p>10月 制作工程毎の作業スケジュール見直しチェック</p> <p>11月 原型完成→複製作業 デコレーションマスター塗装開始</p> <p>12月 ↓</p> <p>1月 完成提出</p> <p>2月 ワンダーフェスティバル出展</p>



科目名 デジタルモデリング実習<通年>

担当教員

涌井 晃

授業の解説と評価基準

授業の解説	フィギュア制作の分野においても広がりを見せるデジタルスカルプティングのツールである「Zbrush」を用いて基本的なデジタルモデリングの概念や制作行程を学ぶ。 また実際の仕事の流れを想定して、様々な形態のモデルデータの制作方法を学ぶ。
評価基準	1: アプリケーションの基本的な扱い。 2: 課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り。 3: 独創性と表現技術力 4: 欠席と遅刻の有無
テキスト: ★ペンタブレットを使用 ■ アプリケーション: Zbrush 参考資料: 使用ソフト ■ 参考文献: カリキュラムに応じた書籍やプリントを使用する	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	デジタルモデリング (sculptris)	基礎—モデリング	↓	
	5月	デジタルモデリング (Zbrush)	応用—モデリング、Z スフィア		
	6月				
	7月	デジタルモデリング (Zbrush)	応用—着色		
	8月				(夏期休暇)
	9月				
後期	10月	デジタルモデリング (Zbrush)	モデリングと 3D 出力について	↓	
	11月				
	12月	デジタルモデリング (Zbrush)	オリジナルモデルの造形		
	1月				(冬期休暇)
	2月				

**漫画学科**  
**漫画専攻**  
**1年**  
**2014年度 講義概要**

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を見る～かんじる(観察する)、かんがえる(分析・構想する)、あらわす(表現する)</p> <p>という創作者としての内なる基本を学びます。</p> <p>具体的には、様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するといったそれら繰り返しの中で、自分の中の創作者としての内部循環を高める授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
<p>テキスト:関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	絵を描く基礎トレーニング、線を目で追う、目で計る、スペースを見るなど
	5月	形態の把握(長さの比率、傾斜の計測法) 透視図法、幾何形態を描くなど
	6月	明暗の把握(光と影・陰、調子を見る・知る)(点、線、面の考え方) 幾何形態を描くなど
	7月	形態と明暗の把握から材質へ 材質の異なる幾何形態を描くなど
	8月	夏期休暇
	9月	材質の把握(材質を描き分ける) 静物画を中心として
後期	10月	奥行き、空間の把握(遠近を描き分ける、透視図法、空気遠近法) 色彩の把握(水彩、ガッシュ、色鉛筆) 風景画
	11月	基本から応用へ
	12月	最終課題
	1月	最終課題
	2月	最終課題

科目名 クロッキー

担当教員 浜本・三浦・原田

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>「絵を描くための基礎トレーニング」                  「やさしい美術解剖学」                  「魅力的な線・人体の表現」                  以上、3つの体験を授業の軸とし、毎回数多くの人物クロッキーを描きます。</p>
評価基準	<p>「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」                  「すばやく対象の本質までとらえることができるか」                  「魅力的な人物表現ができているか」                  出席率、作品提出率、提出された作品のレベル(上記3項目)を総合評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	■ 3つの体験を常時繰り返しながら人物の描き方を学びます。		
	5月	1、絵を描く為の基礎トレーニング	2、やさしい美術解剖学	
後 期	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目で測る、思い描く(図形)</li> <li>・線を目で追う(ロープ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・顔のプロポーション(正面と横顔)</li> <li>・頭部の骨格</li> </ul>	
	7月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スペースを見る(落書き)</li> <li>・地面の北海道(線のパズル)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目を描く</li> <li>・口を描く</li> </ul>	
	8月	夏期休暇	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記憶で描く(似顔絵)</li> <li>・記憶で描く(隠された静物)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鼻を描く</li> <li>・耳を描く</li> </ul>
	9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ガイドラインを基準にシルエットを描く</li> <li>・ポジスペースとネガスペース(白い紙と黒い布)</li> <li>・ポジスペースとネガスペース(床上の人物)</li> <li>・硝子板に描く(3次元から2次元へ)</li> <li>・人体のプロポーション</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手を描く</li> <li>・足を描く</li> <li>・漫画表現との比較</li> </ul>	
	10月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブランク人形を描く</li> <li>・透視図法の実験</li> <li>・右脳で手を描く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・腕の仕組み(筋肉と骨格)</li> <li>・脚の仕組み(筋肉と骨格)</li> <li>・肋骨と骨盤と脊柱</li> </ul>	
	11月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・骨格で描く</li> <li>・プレスレットで描く</li> <li>・目の高さ積み木の見え方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全身のプロポーション(成人男女)</li> <li>・筋肉を理解する(全身)</li> </ul>	
	12月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人体測定</li> <li>・床のグリッド(パースと位置関係)</li> <li>・目の高さ平行線の変化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・骨格(全身)</li> <li>・動物の骨格との比較</li> </ul>	
	1月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コラボレーション(友人の続きを描く、友人の言葉で描く)</li> <li>・筆法(強弱のコントロール)</li> </ul>		
	2月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人文字(カタカナとアルファベット)</li> <li>・ラジオ体操</li> </ul>		

平成26年度 講義概要

科目名 作画基礎

担当教員 米山美樹

授業の解説と評価基準

授業の解説	漫画作品の中に登場する様々なキャラクター。このキャラクター達をいかに生き活きと描けるかで作品の魅力も大きく左右されます。この授業は主に『キャラクター』の基本作画について講義、課題を行っていきます。
評価基準	各テーマごとに1回から3回の講義を元に課題を行います。単に絵が上手い下手というだけではなく、各人が、講義内容を如何に把握し、力をつけようとしているかの過程も重視します。
参考文献	その都度配付するプリント

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 ・キャラクターの顔のアングル</p> <p>5月 ・手や足などのパーツの基本描写</p> <p>6月 ・全身立ちポーズや男女の描き分け</p> <p>7月 ・歩く、走るなどの基本アクション ・キャラクター座りポーズ</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 ・基本ポーズ統括課題</p>
後 期	<p>10月 ・キャラクターアクション～手の動作～</p> <p>11月 ・課題作成</p> <p>12月 ・表情&amp;サブキャラクターの描きわけ</p> <p>1月 ・総括課題作成</p> <p>2月 ・総括課題作成</p>

科目名 イラストレーションⅠ

担当教員 南谷 直美

授業の解説と評価基準

授業の解説	それぞれの画材の特徴と表現方法、道具の使用方法、構図の取り方、資料の使い方、着彩の勉強。
評価基準	様々な画材についての知識、見識を深め、それぞれの特性をふまえた画材研究を実践しているか、またそれと同時に一枚のイラストにいかにか自分の世界観を表現出来ているかを評価していきます。
参考文献	画集、写真集、雑誌等

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 ・水彩絵の具・着彩の基本(立体感・光と影の使い方)</p> <p>5月 ・水彩絵の具(イラスト制作・キャラクターの着彩方法)</p> <p>6月 ・アクリル絵の具(画材の特性を生かした描き方～水彩タッチ・油絵タッチ)</p> <p>7月 ・アクリル絵の具(イラスト制作・キャラクター＋背景)</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月 ・カラーインク(色の作り方・模写)</p>
後 期	<p>10月 ・カラーインク(イラスト制作・物語性を出す)</p> <p>11月 ・色鉛筆／パステル</p> <p>12月 ・カラーイラスト制作</p> <p>1月 ・最終課題制作</p> <p>2月 ・最終課題制作</p>

平成26年度 講義概要

科目名 描写テクニック I

担当教員 水田孝彦

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	漫画における効果（集中線・カケアミetc.）を毎回の課題を通じて身につける。 後期からは基本的なパースを学び、各自の作品に生かせるよう指導していく。
評 価 基 準	出席率及び課題の提出と評価 （線に対する意識・作業の丁寧さ）
参 考 文 献	

カリキュラム・スケジュールの概略

前    期	4月	定規を使用した線
	5月	フリーハンドによる効果
	6月	ホワイトの効果的な使い方
	7月	前期試験
	8月	<夏期休暇>
	9月	トーンの基本的な削り方
後    期	10月	透視図法の基本
	11月	透視図法の応用
	12月	"
		<冬期休暇>
	1月	最終課題
	2月	"

平成26年度 講義概要

科目名 作品制作・基礎 I

担当教員 米山／梅本

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	多くの新生生にとって、初めての漫画制作。何よりも作品を完成させる事に重点を置く。 作品テーマは自由。プロットから完成まで、個人指導を原則とし、クラス担任による カウンセリングも併せて行う。
評 価 基 準	完成作品の提出。 各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。
参 考 文 献	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	ネーム(絵コンテ)の描き方 16ページ作品の制作	
	5月	16ページ作品の制作(ネーム)	
	6月	16ページ作品の制作(原稿)	
	7月	16ページ作品の制作(完成)	■ 7月24日(木) 締切
	8月	夏期休暇 (作品集完成)	
	9月	漫画作品の制作(ネーム)	※作品の制作ペースは目安です。
後     期	10月		
	11月		
	12月		
	1月		
	2月		



平成26年度 講義概要

科目名 作品制作・基礎Ⅱ

担当教員 米山／梅本

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	「作品制作・基礎Ⅰ」で制作した16ページ作品を踏まえ、投稿が可能なページ数で作品を制作していく。(ページ数は16ページ以上、上限は無し。)
評 価 基 準	完成作品の提出。 各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。
参 考 文 献	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月 5月 6月 7月 8月 9月	
後    期	10月 11月 12月 1月 2月	<p>漫画作品の制作(ネーム)</p> <p>漫画作品の制作(原稿／下描き)</p> <p>漫画作品の制作(原稿／ペン入れ)</p> <p>&lt;冬期休暇&gt;</p> <p>漫画作品の制作(原稿／ペン入れ)</p> <p>漫画作品の制作(原稿／仕上げ) <span style="float: right;">■ 2月13日(金) 締切</span></p> <p style="text-align: right;">※作品の制作ペースは目安です。</p>

科目名 漫画のカメラワークⅠ(後期)

担当教員 谷口龍彦

授業の解説と評価基準

授業の解説	どんな物語も絵(画)によって表現しなければならない。漫画作品における視覚的な効果、演出について考え、より分かりやすく見栄えの良い漫画を作る事が目的。
評価基準	漫画作品における視覚的な効果の重要性を理解し、それを課題、練習問題を通して実践できているか。または、工夫がなされているか。
参考文献	テキスト「漫画のカメラワーク」

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 5月 6月 7月 8月(夏季休暇) 9月
後 期	10月 画面構成.1(ショットサイズ/色について)※課題「自己紹介漫画」 11月 ロケーションをつなぐ(シーンに連続性と意味を持たせる)※課題「登校・下校」 12月 イマジナリーライン.1(対立と対話)※練習問題1 1月 イマジナリーライン.2(方向性)※練習問題2 2月 ↓

# 平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習 I

担当教員 小山 吏枝

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	コンピュータの基本的な知識・スキルの習得とアプリケーションソフトの操作方法を課題作成を通して理解する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率(70%以上)</li> <li>・作品提出率(100%)</li> <li>・アイデア、完成度</li> </ul>
テキスト:オリジナルテキスト 参考文献:アプリケーション関連書籍 使用ソフト:Adobe Photoshop	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前       期	4月 コンピュータの概要説明、基本操作の練習 (システム基本操作、ファイル・データの管理とバックアップ作業) 5月 アプリケーションソフトの基本操作(Adobe Photoshop) 練習課題1.練習課題2 6月 課題制作:コンピュータイラストレーション アプリケーションソフトの基本操作2(Adobe Photoshopアニメーション) 7月 練習課題1.練習課題2 課題制作:GIFアニメーション 8月(夏期休暇) 9月 課題制作:コンピュータイラストレーション2(イラスト アレンジ)
後    期	10月 11月 12月 1月 2月

# 平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習II

担当教員 中原 航

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	コンピュータの基本的な知識・スキルの習得とアプリケーションソフトの操作方法を課題作成を通して理解する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"><li>・出席率(70%以上)</li><li>・作品提出率(100%)</li><li>・アイデア、完成度</li></ul>
テキスト:オリジナルテキスト 参考文献:アプリケーション関連書籍 使用ソフト:Adobe Illustrator Photoshop	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月(夏期休暇)	
	9月	
後期	10月	イラストレーターの概要説明、基本操作の練習 (基本操作、ペンツール、テキストなど各種機能)
	11月	練習課題1、練習課題2
	12月	
	1月	イラストレーター・フォトショップを使用して 課題制作
	2月	

科目名 漫画研究（前期）

担当教員 梅本昌樹

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>前半は日本における漫画の歴史を、各時代背景を通して考察します。また、講義だけでなくDVDを観賞しながら視覚的にも漫画の歴史を学びます。</p> <p>その他、漫画の定義、出版社、編集部、表現法…等の知識を学びます。</p> <p>後半はストーリー構成の基本的な講義やプロット課題の作成をしていきます。</p>
評価基準	<p>課題の主旨の理解度と完成度。</p>
参考文献	<p>関係資料は授業時に配布します。</p>

## カリキュラム・スケジュールの概略

前期	<p>4月 漫画の基礎知識……………（漫画の定義）（出版社・編集部）等 日本における漫画の歴史…（平安時代～江戸時代）</p> <p>5月   ……（明治時代～大正時代～昭和初期）   ……（戦後～現代）</p> <p>6月</p> <p>7月 漫画の表現法……………（時間表現）（音声表現）（文学的表現）等</p> <p>8月 夏季休暇</p> <p>9月 ストーリー構成、最終課題（プロット作成）</p>
後期	<p>10月   2月</p>

**漫画学科**  
**漫画専攻**  
**2年**  
**2014年度 講義概要**

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p><b>みる～感じる</b>・・・自らの感性を通じて対象を注意深く観察する中で問題を発見し、多くの情報を収集蓄積・分析する能力</p> <p><b>分析・構想力</b>・・・知識の蓄積を基に様々な視点から対象を考察し、それらを組み立て構想する能力</p> <p><b>表現・伝達力</b>・・・観察によって収集した多くの情報を論理的或いは直感的に処理し、自己のイメージを他者に的確に伝え、双方向化する能力</p> <p>様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見えて観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するという、それら繰り返しの中で、自分の中の創作者としての内部循環を高める授業です。 1年次のデッサン及びクロッキー内容を踏まえてより高度な表現を目指す上での基礎となる授業です。</p>
評価基準	<p>継続して描く中で対象の「本質」までとらえたかを基準に評価します。 出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。 参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	デッサン演習(復習～様々な視点で描く)	描画素材は 鉛筆、色鉛筆、木炭、ペン、水彩など
	5月	デッサン演習(風景～空間を捉える)	
	6月	デッサン演習(人物～構造把握・応用表現へ)	
	7月	デッサン演習(アイデアから表現へ)	
	8月	夏期休暇	
	9月	復習 フォトリアリズムへの導入	
後期	10月	●フォトリアリズムによる拡大された自画像	セルフポートレイト
	11月	1.客観視	
	12月	2.写真と絵画 4.ハード・ソフトフォーカス	
	1月	3.光と陰影、ケアスクエアとスフマート 5.質感表現	
	2月	6.自己表現へ	

科目名 作画実習

担当教員 米山美樹/梅本昌樹

授業の解説と評価基準

授業の解説	1年次に行ったキャラクター作画の応用で、様々なアクションを加えて描いていく。 また、キャラのみならず自然物表現などの作画も行っていきます。
評価基準	各テーマごとに1回から3回の講義を元に課題を行います。 各人が、講義内容を如何に把握し、力をつけようとしているかの過程も重視します。
参考文献	その都度配付するプリント

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 ・基本の復習～服の描写</p> <p>5月 ・基本の復習～自然描写</p> <p>6月 ・体型 筋肉 課題</p> <p>7月 ・キャラクター描きわけ(サブキャラクター、世代別)</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 ・課題</p>
後 期	<p>10月 ・キャラクターアクション(殴る、殴られる)</p> <p>11月 ・キャラクターアクション(様々な運動、動作)</p> <p>12月 ・総括課題作成</p> <p>1月 ・総括課題作成</p> <p>2月 ・総括課題作成</p>



平成26年度 講義概要

科目名 作品制作

担当教員 水田／南谷

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>漫画の内容・完成度などプロレベルを意識し、出版社への投稿を前提としたオリジナル漫画作品を制作。課題としては、オリジナル漫画作品2作。(平成26年12月22日締切)</p> <p>※課題(漫画作品)は、「投稿実習」と共通です。</p>
評価基準	<p>各自のテーマに基づいた漫画作品(完成したもの)における表現力、技術力と完成度。</p>
参考文献	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	1年次の作品を基にしたカウンセリング 漫画作品①の制作(ネーム)	
	5月		
	6月	漫画作品①の制作(原稿/下描き)	
	7月	漫画作品①の制作(原稿/ペン入れ・仕上げ)	
	8月	夏期休暇(東京持ち込みツアー/希望者のみ)	
	9月	漫画作品②の制作(ネーム)	※作品の制作ペースは目安です。
後    期	11月	漫画作品②の制作(原稿/ペン入れ)	
	12月	漫画作品②の制作(原稿/仕上げ)	■ 12月22日卒業制作締切 (漫画作品2作)
		<冬期休暇>	
	1月	漫画作品の制作(プロット・ネーム)	
	2月	※1月以降は、卒業後の制作・投稿を見据えて制作する。	

平成26年度 講義概要

科目名 描写テクニックⅡ

担当教員 水田孝彦

授業の解説と評価基準

授業の解説	漫画作品における背景処理について、毎回の講義・課題を通じて身につけていく。説得力のある画面づくりが出来るよう、背景・小物等の描写を進めていく。また1年次ではあまり時間のとれなかった、トーンワークにも力を入れる。
評価基準	出席率及び課題の提出と評価 (細かな背景描写・トーンワーク)
参考文献	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	透視図法の応用
	5月	机の上の小物
	6月	水の表現
	7月	前期試験(夜景の表現)
	8月	<夏期休暇>
	9月	車の描写
後 期	10月	学校の教室・外観の描写
	11月	小物の描写 (質感の表現)
	12月	<冬期休暇>
	1月	最終課題
	2月	〃

科目名 漫画のカメラワークII (前期)

担当教員 谷口龍彦

授業の解説と評価基準

授業 の 解説	どんな物語も絵(画)によって表現しなければならない。漫画作品における視覚的な効果、演出について考え、より分かりやすく見栄えの良い漫画を作る事が目的。
評価 基準	漫画作品における視覚的な効果の重要性を理解し、それを課題を通して実践できているか。または、工夫がなされているか。
参考 文献	テキスト「漫画のカメラワーク」

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 補完(断片的な情報から全体を思い描く)
	5月 補完(絵で伝える) ※課題「無声漫画」
	6月 方向性 ※練習問題3 / 課題「移動の表現」
	7月 実写映像を漫画にする ※課題「映画のワンシーンを漫画にする」
	8月 (夏季休暇)
	9月 期末テスト
後 期	10月
	11月
	12月
	1月
	2月

科目名 特別授業（後期）

担当教員 梅本昌樹

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	前半は作画授業を中心に原稿課題を作成します。 後半は作品展に向けての個人作品集の製本作業等の実習を主とした内容になります。
評価基準	それぞれの項目にそった課題に対する取り組む姿勢と完成度
参考文献	関係資料は授業時に配布します。

## カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月 ┌ 9月
後期	10月 特別作画授業（動物描写など） 11月 見開き作品制作 12月 製本実習および個人作品集の版下作成 （冬季休暇） 1月 個人作品集製本 2月 〃

平成26年度 講義概要

科目名 投稿実習・I、II共通(選択)

担当教員 谷口、南谷、かづさ、清水

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。                  作品の指導は個人の志向、能力をふまえた上で行き、出版社投稿に対する                  知識と意欲を高めていく。課題・オリジナル漫画作品2作品(12月21日締め切り/作品制作と共通)                  ※「投稿実習・I」と「投稿実習・II」は独立した単位(4単位)をもつ授業です。                  ※卒業制作の認定は投稿実習の担当講師が中心となって行います。</p>
評 価 基 準	<p>各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。                  作品を通じて作家としての可能性を広げる事ができたか。                  ※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。</p>
参 考 文 献	

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	<p>4月 ・1年次の作品をもとにしたカウンセリング                  ・漫画作品①の制作(ネーム)                  5月                    6月 ・漫画作品①の制作(原稿/下描き)                  7月 ・漫画作品①の制作(原稿/ペン入れ、仕上げ)                  8月 (夏季休暇)・8月後半「東京持込ツアー」(希望者のみ/未定)                  9月 ・漫画作品②の制作(ネーム)</p>
後  期	<p>10月 ・漫画作品②の制作(原稿/下描き)                  11月 ・漫画作品②の制作(原稿/ペン入れ)                  12月 ・漫画作品②の制作(原稿/仕上げ)・12月21日卒業制作締めきり(漫画作品2作品)                  1月 ・漫画作品③の制作(プロット、ネーム)                  ※1月以降は卒業後の制作、投稿を見据えて制作する。                  2月</p>

※作品の制作ペースは目安です。

科目名 CGテクニック (選択)

担当教員 中根 友美

授業の解説と評価基準

授業の解説	「CLIP STUDIO」を使い、デジタルでマンガを作成する方法を身につける。 出版物として印刷できる原稿の作成。
評価基準	出席率が70%未満の場合 課題が提出されない場合は不合格。 課題、出席状況を総合的に評価する
参考文献	プリント配布 写真集、雑誌など

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	<p>[04月] ・下書き、ペン入れ、トーン学習 ※課題 キャラクターイラスト</p> <p>[05月] 背景の描き方学習 ※課題 背景有りのキャラクターイラスト</p> <p>[06月] マンガ原稿の描き方 (枠線、ふきだし、効果線など) ※課題 マンガ1～2P制作</p> <p>[07月] ※課題 マンガ1～2P制作</p> <p>[08月] (夏期休暇)</p> <p>[09月] ※課題 アナログ原稿をスキャンしたマンガ原稿制作</p>
後期	<p>[10月] ・下書き、ペン入れ、トーン学習 ※課題 キャラクターイラスト</p> <p>[11月] 背景の描き方学習 ※課題 背景有りのキャラクターイラスト</p> <p>[12月] マンガ原稿の描き方</p> <p>[01月] ※課題 マンガ1～2P制作</p> <p>[02月] ※課題 マンガ1～2P制作 アナログ原稿をスキャンしたマンガ原稿制作学習</p>

科目名 イラストレーションⅡ(選択)

担当教員 津田 亜由美

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	構図の取り方、発想や表現方法のアドバイス。 画材の特徴。
評 価 基 準	作品の提出率 作品の完成度（自分の世界が表現できているか） 出席率
参 考 文 献	プリント配布、写真集、雑誌等

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	<p>4月 ・イラスト制作（A4サイズ）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>5月</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>6月 ・漫画作品表紙イラスト（カラー/B4サイズ）</p> <p>7月 ・着彩漫画原稿の制作（B4サイズ×2）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>8月（夏季休暇）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>9月</p>
後  期	<p>10月 ・イラスト制作（A4サイズ）</p> <p>11月 ・着彩漫画原稿の制作（B4サイズ×2）</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 写真(選択)

担当教員 平原 栄治

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、ビジュアル表現の重要要素である『写真』の基礎を学習します。 また画像データの管理などのデジタル写真の基礎も学習します。
評価基準	課題作品の内容や表現力、授業態度を総合的に評価します。 筆記試験も予定しています。
テキスト： 参考文献： Adobe Photoshop / その他	

## カリキュラム・スケジュールの概略

前期 (半期授業)	4月	ガイダンス・手近なカメラを使用して撮影演習
	5月	写真基礎講義及び実習 (カメラの仕組み・写真画像データの学習)
	6月	撮影技術講義及び実習 (露出・ライティング・構図等実際の撮影知識学習)
	7月	作品制作実習 (撮影から出力・作品制作への流れ)・筆記試験
	8月	(夏季休暇)
	9月	最終課題制作
後期 (半期授業)	10月	ガイダンス・手近なカメラを使用して撮影演習
	11月	写真基礎講義及び実習 (カメラの仕組み・写真画像データの学習)
	12月	撮影技術講義及び実習 (露出・ライティング・構図等実際の撮影知識学習) (冬季休暇)
	1月	作品制作実習 (撮影から出力・作品制作への流れ)・筆記試験
	2月	最終課題制作



平成26年度 講義概要

科目名 漫画立体造型 (選択)

担当教員 江藤 政行

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>漫画に必要な「臨場感」「奥行き」「立体感」「リアル感」等の表現を身に付けるため、実際に自分で創作したキャラクターを立体のフィギュアとして制作し、3次元の感覚を身につけます。</p> <p>フィギュア制作を通じて、漫画制作に大切な完成度の高さの追求を体感してもらう授業です。</p>
評価基準	<p>出席率・授業の取り組み方・提出作品の完成度にて総合評価します。</p> <p>作品評価については「キャラクターアイデア」「造作の丁寧さ」「カラーリング」の完成度を基準に評価します。</p>
参考文献	<p>テキスト：実際の作業工程を記したものを配布・完成したフィギュア (1/6スケール)</p> <p>道具：石粉粘土・パテ・ヘラなどの道具・接着剤・サーフェイサー・ヤスリ等</p> <p>オープン・アクリル絵の具</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	・作業工程ガイダンス、キャラクター作り (平面にて1/6の実寸表現・着彩)
	5月	骨組み作り、本体造形
	6月	本体造形
	7月	
	8月 (夏季休暇)	
	9月	地塗り・着彩・本体接着・修正等
後 期	10月	・作業工程ガイダンス、キャラクター作り (平面にて1/6の実寸表現・着彩)
	11月	骨組み作り、本体造形
	12月	本体造形
	1月	
	2月	地塗り・着彩・本体接着・修正等

**インテリアデザイン学科**  
**インテリアデザイン専攻**  
**1年**  
**2014年度 講義概要**

平成26年度 講義概要

科目名 エスキース演習

担当教員 佐々木 修

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>基本的な描写技術は、インテリアデザインを学ぶ学生にとって、物を表現する重要な手段であり、基本である。パースペクティブ（遠近法）の取り方・見せ方は、各人各様である。得意不得意によっても、学生の能力によっても異なるが、正しく相手に誤解が生じないように、誰が見ても同じ形に表現できることは大切である。プレゼンテーションテクニックと、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段を学び、造形力を養う。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼンテーションテクニックⅠⅡⅢ（パースの表現、質感/色の表現、図面表現/モデリング技術）</li> <li>・出席率と提出作品/授業態度</li> </ul>
テキスト	：
参考文献	：
使用ソフト	：

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	<p>プレゼンテーションテクニックⅠ（基礎技法）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ フリーハンドスケッチ技術の演習 (色々な材料を使い、自由に表現できる。)</li> </ul>	<p>【テーマ1】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ペーパーモデルの制作1</li> <li>■ 立方体</li> </ul>
	5月	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ パースペクティブスケッチⅠの演習 (簡単な幾何形体の表現。)</li> </ul>	<p>【テーマ2】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ペーパーモデルの制作2</li> <li>■ ベルトによる形体</li> <li>■ ペーパーモデルの制作3</li> <li>■ カットした直方体</li> </ul>
	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 単純な幾何形体の生活用具のマーカースケッチ演習 (いろいろな灰皿の表現、構造/機能の説明。)</li> </ul>	
	7月	<p>プレゼンテーションテクニックⅡ（レンダリング技法）</p>	<p>【テーマ3】</p> <p>三次元の形体表現</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ チューブ/エルボー</li> <li>■ 雑貨/家電製品</li> <li>■ 発泡材による三次元モデルの製作</li> </ul>
	8月 (夏期休暇)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ パースペクティブスケッチⅡの演習 (正確な立体表現/質感の表現。)</li> <li>■ マーカ技法の演習(光の方向を想定し、コントラストをつける。)</li> <li>■ ドローイングの演習(ディメンションスケッチ:三面図着色スケッチ) 外観形状、外観部品構成(機能/構造)、材料、仕上げ表記。</li> <li>■ 発泡材によるモデリング演習</li> </ul>	
後期	9月		
	10月	<p>プレゼンテーションテクニックⅢ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ドローイングの演習(ディメンションスケッチ:三面図着色スケッチ) 外観形状、外観部品構成(機能/構造)、材料、仕上げ表記。</li> </ul>	<p>【テーマ4】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 三次元形体の製作</li> </ul>
	11月	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ レンダリングの演習(パースペクティブ着色スケッチ)</li> </ul>	<p>【テーマ5】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 家具</li> </ul>
	12月	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ イメージ/アイデアスケッチ演習</li> <li>■ パースペクティブ着色スケッチ演習</li> </ul>	<p>【テーマ6】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 大きな構造物と空間</li> </ul>
	1月		
2月			

科目名 色彩演習（半期・前期のみ）

担当教員 駒井 友規子

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>日々、生活の中で何気なく感じている色について見直し「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、感覚やセンスに頼り配色パターンが片寄ったりせず、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する事を目的とします。</p>
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課題の理解度</li> <li>2. 出席率・課題に取り組む姿勢</li> <li>3. 作品提出率・作品提出期日・内容 等</li> </ol>
<p>テキスト・参考文献：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前        期	4月	色の基礎（色名・色の三属性・表式系について）
	5月	色彩調和（色彩調和論・配色調和について）
	6月	色と心理・目の構造と視覚について
	7月	色彩計画の考え方
	8月	色の歴史・店舗と色彩について調査 (夏期休暇)
	9月	上記分野の課題として、様々な練習課題を通じて色というものを今まで以上に様々な角度から楽しんで頂き、インテリアコーディネートや商品企画・景観計画等の際に活かしていけるようにする。
	10月	
	11月	
	12月	
後  期	1月	
	2月	

科目名 造形演習(半期・前期のみ)

担当教員 中村 博次

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>色彩演習で学んだ内容の応用と素材の表現を学ぶ。木材・金属・プラスチック・布・石材などの性質を造形物として表現する能力を開発する。 イメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させる。 モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。 想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン（無）から物事（有）へとたどる能力を身につけさせる。</p>
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 素材の研究をしているか。与えられた課題に対して適切に答えられたか。</li> <li>2. デザインした物を、うまくプレゼンテーションできたかどうか。</li> <li>3. デザインした物の完成度と、表現の精度を評価する。</li> <li>4. 各週に与えられた課題の成果の内容を評価する。</li> <li>5. 出席率と課題の提出率、受講態度も評価の基準である。</li> </ol>
<p>テキスト・参考文献：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前       期	<p>4月 各素材の特性を利用した造形物の制作</p> <p>5月 リサーチした内容に即した造形表現</p> <p>6月</p> <p>7月 道具としての造形物制作</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 上記課題の継続</p>
後     期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月</p>

科目名 製 図

担当教員 寺中 美加

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>設計図書の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる 図面の書き方、読み方等の技術、要領を体得する。 基本的なスケール感の体得をする。</p>
評 価 基 準	<p>提出期限を守られた作品に対し、指導、評価する。 授業時の取り組み方、出席率も加味する。</p>
<p>テキスト・参考文献： 初学者の建築講座 建築製図</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月 手書きトレース</p> <p>5月 手書きトレース</p> <p>6月 手書きトレース</p> <p>7月 手書きトレース</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 手書きトレース</p>
後    期	<p>10月 プランニングの基礎</p> <p>11月 プランニングの基礎</p> <p>12月 最終課題</p> <p>1月 最終課題</p> <p>2月 最終課題</p>

科目名 生活デザインコーディネーション

担当教員 駒井 友規子

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>インテリアを構成する要素（インテリアエレメント）について学びます。 各エレメントについての講義やショールーム見学等を通じて、商品知識（種類・素材・寸法・価格・メーカー等）を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネーションをする事を目的とします。 また、プレゼンテーションに必要な基礎表現（着彩・レイアウト等）を学びます。</p>
評 価 基 準	<p>1：各要素について理解できているか。 2：ユーザーの生活を理解し提案しているか。 3：課題テーマの理解度 4：出席率・作品提出率・作品提出期日・内容等</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月 イメージについて</p> <p>5月 プレゼンテーション基礎</p> <p>6月 家具について</p> <p>7月 照明器具について</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 照明器具について</p>
後    期	<p>10月 内装材・ウインドウトリートメント（窓装飾）について</p> <p>11月 内装材・ウインドウトリートメント（窓装飾）について</p> <p>12月 最終課題</p> <p>1月 最終課題</p> <p>2月 最終課題</p>

科目名 デザイン計画

担当教員 中村 博次

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	<p>生活のデザインとして、特に物をデザインする課題を最終的に行い、その過程を体験する。インテリア・デザインの基本的な内容を把握させる。スペース・デザイン、コーディネーション、グッズ・クリエーションのデザイン工程を体験させ、自分の本来進めるべきコースを決める機会を与える。</p> <p>指導目標は、技術面では、三面図の描法、ボード・ワークの基礎、着彩法、デザインのための資料収集法、完成予想図（透視図）の描法、等を課題をとうして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを判らせる。</p> <p>イメージを空間や物として、三次元に置き換える、演習をおこなう。家具デザイン・什器デザイン・照明デザイン・空間デザインを具体的に課題として完成させ、作品にさせる。2年進級と同時に就職活動をするためのポート・フォリオをつくる作品とする。最終課題では、住宅模型の制作と内部のインテリアデザインを行う。模型の作り方、完成予想図の表現を完成させる。</p>
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 物をデザインする過程を十分に理解し物を完成させたか。</li> <li>2. デザインをする為の資料収集をしているか。</li> <li>3. 課題の提出物の精度と完成度の評価</li> <li>4. アイデア（二次元）を物・空間（三次元）に出来たかどうか。</li> <li>5. 各週の小課題の成果物の内容の評価</li> <li>6. 模型の精度と完成予想図の表現を評価</li> </ol>

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前    期	<p>4月 インテリア小物の提案（ダンボール製）</p> <p>5月 物販店に用いる什器のデザイン提案</p> <p>6月 上記デザインの図面・模型の完成</p> <p>7月 飲食店に用いる家具デザイン（卓子・椅子）</p> <p>8月 （夏期休暇）</p> <p>9月 卓子・椅子デザインの図面・模型の完成</p>
後   期	<p>10月 前期でデザインした卓子と椅子を用いるCAFÉのデザインの提案</p> <p>11月 上記の課題の継続、図面・模型の完成</p> <p>12月 最終課題</p> <p>1月 最終課題</p> <p>2月 最終課題</p>



科目名 プレゼンテーション技法 I

担当教員 高橋 雅博

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	<p>パースの専門家の様に完成されたものを作るのではなく、あくまでも自分の考える空間をいかに早く図面に定着して相手（クライアント）に理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。 前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色。</p> <p>※一週抜けると前の週にした事柄が理解出来ないので必ず連続して出席する事。</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・透視図の基本を理解し、作図出来ているか</li> <li>・各自が持つ空間を、出来上がったものに表現出来ているか（作図および着色等したもの）</li> <li>・上記の事柄と出席率と課題の提出率を総合的に判断して評価する。</li> </ul>
<p>テキスト： 「インテリア・スケッチSuperトーク」 参考文献： 「色鉛筆パースSuperトーク」</p>	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前    期	<p>4月 空間の把握（パースとは何か 消点の意味と説明/視点の移動による見え方の変化） 透視図（一消点・二消点）の基本と平行足線 有角足線透視図法による作図</p> <p>5月 平行足線 有角足線透視図法による作図</p> <p>6月 簡略一消点の基本と作図</p> <p>7月 鉛筆によるスケッチパース</p> <p>8月 （夏期休暇） ※夏期課題有り</p> <p>9月 鉛筆によるスケッチパース（家具・照明・植物） 前期テスト（簡略による作図）</p>
後   期	<p>10月 鉛筆によるスケッチパース</p> <p>11月 ”</p> <p>12月 ”</p> <p>1月 透明水彩と色鉛筆による着彩</p> <p>2月 ”</p>

授業の解説と評価基準

授業の解説	Windowsの基本動作から始まります。保存の仕方や文字入力を習得してもらいます。次に、VectorWorksの基本動作を習得しテキストに沿って平面図を仕上げしていきます。以上が前期での作業になります。後期は平面図に高さを入力していき3Dパースを完成、自由にデザインした平面図、パース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードを提出してもらいます。 その他、簡単な家具図面も作成してもらいます。
評価基準	前期は基本動作が理解出来ているか、ソフトの習得力、正確な入力、操作の速さ、応用力を小テストを行いながら判断します。後期は前期の内容にプラスしてデザインセンスやプランの内容、作画の難易度を判断基準にします。
テキスト： 参考文献：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	Windowsの基本動作 VectorWorksの基本動作
	5月	平面図作成 + 店舗図面トレース作業 什器図面作成
	6月	"
	7月	"
	8月	(夏期休暇)
	9月	平面図完成 (完成した平面図を立体にしていきます。)
後 期	10月	"
	11月	簡単な家具図面の入力 3階のプランを作成してもらいます。
	12月	VectorWorksでパースを作成しプレゼン用ボード作成します。
	1月	"
	2月	完成・提出

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>色を出発点に「色から空間をイメージする」デザインは色、形、素材からなる。                  この3要素についての理解を深め、色の心理的效果や配色効果について学ぶ。                  ただなんとなく無意識におこなっていた色選びに法則を与える。                  色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。                  プランを明確に伝える実践的なカラーコーディネーションボードを作成する。</p>
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. コンセプトと色の適合性</li> <li>2. 空間およびエレメントと色の適合性</li> <li>3. パースの技術度</li> <li>4. ボードワークの技術度</li> <li>5. 課題(作品)の提出</li> </ol>
テキスト・参考文献 : インテリア・カラートーク	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 ベースカラー・サブカラー・アクセントカラーの基礎知識を身につける</p> <p>11月 3色配色でのカラーコーディネーションボード作成</p> <p>12月 3色配色でのカラーコーディネーションボード作成</p> <p>1月 5色配色でのカラーコーディネーションボード作成</p> <p>2月 5色配色でのカラーコーディネーションボード作成</p>

平成26年度 講義概要

科目名 ガーデニング

担当教員 水主川 重樹

授業の解説と評価基準

授業の解説	この科目では、生活環境に対する緑化の必要性や、日々の生活空間に植物の取り入れ方、又、人間的な生活デザインの演出と、その計画方法の基本を説明します。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆自分の目標に向かって、PROを目指す熱意</li> <li>☆日々の努力(あきらめない事)</li> <li>☆課題(作品)の内容と完成度と提出率100%が基本</li> <li>☆作品に対する思い入れ努力(中途半端にしない事)</li> </ul>
テキスト	緑のデザイン図鑑 グランドカバープランツ
参考文献	
使用ソフト	Adobe Photoshop Illustretor Microsoft Excle Word

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後期	<p>10月 植物の観察と意識変換</p> <p>11月 緑化計画デザインの和風と洋風の違い</p> <p>12月 生活デザインの演出方法</p> <p>1月 総集編</p> <p>2月 総集編</p>

**インテリアデザイン学科**

**インテリアデザイン専攻**

**2年**

**2014年度 講義概要**

科目名 住空間設計

担当教員 森村 政悦

**授業の解説と評価基準**

授業 の 解 説	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、 家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。 各課題を構造模型、全体模型、各種図面で表現する。
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、各条件を基にコンセプトが反映されているか</li> <li>2、各空間がバランスよく計画されているか</li> <li>3、空間と構造的、整合性があるか</li> <li>4、各図面の表現について整合性があるか</li> <li>5、出席率</li> <li>6、課題提出率</li> </ol>
テキスト・参考文献： 「構造用教材」 「ディテール入門」	

**カリキュラム・スケジュールの概略**

前 期	4月	RCの住宅（鉄筋コンクリート造）
	5月	↓
	6月	↓
	7月	傾斜地の住宅
	8月	（夏期休暇）
	9月	↓
後 期	10月	S造の住宅（鉄骨造）
	11月	↓
	12月	↓
	1月	卒業制作
	2月	↓

科目名 商空間設計

担当教員 林 茂勝

授業の解説と評価基準

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 商空間設計では表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成と実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現してみる</li> <li>・ デザインする業種も飲食、物販など 3 課題行う。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席及び課題に取り組む姿勢</li> <li>・ 課題作品の完成度（コンセプト・デザイン・クオリティ）</li> <li>・ 課題作品の提出期限の厳守</li> </ul>

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	製図の基本確認	
	5月	課題①	【アプローチのデザイン】 この課題では、デザインの発想の仕方を考える
	6月	↓	店舗を各自にて設定し、その店のデザインにより 路地状のお店のアプローチをデザインする。
	7月	課題②	【美容室のデザイン】 この課題では、決められたスペースで、美容室のコンセプト
	8月	(夏期休暇)	ターゲットを決め、自分のデザインを表現する。 デザイン・コンセプトの発表力・表現力を学ぶ。
	9月	↓	
後 期	10月	課題③	【物販店の設計】 この課題はスペイン研修旅行の課題であり、スペインの学生と 同じスペースで、各自のデザインを発表する。
	11月	↓	また、チームをつくり、ひとつのお店を完成させていくので、 打ち合わせ等で、自分デザインのアピールの仕方等を学びたい。
	12月	卒業制作	
	1月		【卒業制作】 授業時間を卒業制作にあて、それぞれにアドバイスする。
	2月	↓	

平成26年度 講義概要

科目名 法規・構造力学

担当教員 杉岡 重典

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>入門編として建築用語（法律用語）・建築物の面積の算定・高さの算定を学び、基本編として採光計算・換気計算・天井の高さの算定・床の高さ規定・階段の設計方法を修得する。その後、応用編として耐火要求建築物防火区画・二以上の直通階段・排煙設備・非常用照明・非常用進入口・内装制限・集団規定（用途地域・建ぺい率・容積率・斜線制限等）の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。</p> <p>建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造（木・組積・補強C B・鉄骨・鉄筋コンクリート造）を学び構造計画の演習を通じて構造知識の基本をしっかりと身につける。</p> <p>1年間の講義を受講し、評価が75点以上で2級建築士、95点以上で1級建築士の法規科目試験に合格するレベルである。</p>
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小テスト及び演習評価</li> <li>2. 前期試験</li> <li>3. 受講姿勢</li> <li>4. 出席率</li> </ol>
<p>テキスト：建築基準法関係法令集                  参考文献：                  使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前    期	<p>4月 法規の大系と構成 目的について(法律201号) 用語の定義(法二条、令一条) 面積、高さの算定方法(令二条)</p> <p>5月 採光に必要な開口部(令十九条) 換気に必要な開口部、換気設備(令二十条の二～)</p> <p>6月 居室の天井の高さ(令二十一条) 床の高さ(令二十二条) 階段(令二十三条～二十七条) 便所(令二十八条～令三十四条) 木造の構造(令四十条～四十九条)</p> <p>7月 組積造、補強コンクリートブロック造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造の構造(令五十一条～七十九条) 構造計算(令八十一条～九十九条)</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 構造計画演習、耐火構造</p>
後   期	<p>10月 防火構造、防火戸(令百七条～百十一条) 耐火、準耐火要求建築物(法二十七条、法六十一条、六十二条) 防火区画(令百十二条) 廊下幅(令百十九条) 歩行距離(令百二十条) 二以上の直通階段(令百二十一条) 避難階段、特別避難階段(令百二十二条～百二十三条)</p> <p>11月 排煙設備(令百二十六条の二) 非常用照明(令百二十六条の四～五) 非常用進入口(令百二十六条の六～百二十六条の七) 地下街(令百二十八条の三) 内装制限(令百二十八条の三の二～百二十九条)</p> <p>12月 道路(法四十二条～四十七条) 用途地域(法四十八条)</p> <p>1月 容積率(法五十二条) 建ぺい率(法五十三条) 道路斜線(法五十六条)</p> <p>2月 隣地斜線、北側斜線(法五十六条) その他の高さ制限条文</p>



科目名 施 工

担当教員 遠藤 敏

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>(1) 建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を説明します。特にその材料を使用する理由についても考えられるようにします。</p> <p>(2) 施工方法について、その変化と、何故そうなってきたかを色々な角度から見て説明します。</p>
評 価 基 準	<p>(1) 材料の特性を考え、使用場所、方法を考える。</p> <p>(2) 施工方法を設計にとり入れ、工夫する。</p> <p>(3) 色々な建築あるいは使用材料を見て歩き、その使い方を理解する。</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

前       期	<p>4月 施工の内容と業界の仕組み 木材の説明</p> <p>5月 コンクリート、鋼材の説明 木造の構造施工(基礎、躯体)</p> <p>6月 遣形、墨出し 屋根の設計、施工</p> <p>7月 木造の床、壁、天井</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 木造の外壁、階段、その他造作 テスト</p>
後     期	<p>10月 仮設工事 RC造の躯体施工及び内外装</p> <p>11月 鉄骨造の躯体施工及び内外装</p> <p>12月 木製建具、ガラス、建具金物</p> <p>1月 各設備工事</p> <p>2月 テスト</p>

科目名 プレゼンテーション技法II

担当教員 高橋 雅博

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。</li> <li>・ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現出来るようにする。</li> <li>・コンピューターによるパースの作成、着色、photoshopによる写真表現と合成</li> <li>・プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。</li> </ul> <p>※この授業は毎週の積み重ねに依るところが大きいので 一週抜けると前の週にした事柄が理解出来ないので必ず連続して出席すること。</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>○コンピューターの基本を理解し、操作が出来ているか</li> <li>○ソフトの基本を理解し、表現出来ているか（色彩も含めて）</li> <li>○各自が持つイメージを、出来上がったものに定着出来るか</li> <li>○上記の事柄と出席率と課題の提出率を総合的に判断して評価する。</li> </ul>
<p>参考文献 : 「新建築プレゼンテーションテクニック」グラフィック社</p> <p>使用ソフト : Adobe Illustrator ・ Adobe Photoshop ・ Power Point ・ Vector Works</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	<p>4月 Illustratorの説明と基本</p> <p>5月 Photoshopの説明と基本/スキャニングの仕方と補正</p> <p>6月 Illustratorの応用による様々な表現技法</p> <p>7月 ”</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 Photoshopの応用による様々な表現技法</p>
後  期	<p>10月 Vector Worksとの連動（パースを色々なソフトで作成する） 研修旅行の課題のプレゼンボード作成</p> <p>11月 ボードワークの制作と出力</p> <p>12月 卒業制作</p> <p>1月 ”</p> <p>2月 ”</p>

科目名 コンピューターデザインII

担当教員 松木 洋

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>進級制作のプランをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成します。                  その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習します。                  完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げたいきます。                  また、9月からはスペイン研修旅行での課題作成をCAD入力し立体まで作成してパースや立面図を作成、その後ボードを仕上げていきます。</p>
評価基準	<p>前期はVectorWorksが理解出来ているか、正確な入力、操作の速さ、応用力を作品を見ながら判断します。後期は3Dソフトやレタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。</p>
<p>テキスト：                  参考文献：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 進級制作で作成した平面図をCADデータに入力します。</p> <p>5月 入力したものに高さを入れていきます。</p> <p>6月 高さを入れたものでパース、立面図を作成します。</p> <p>7月 写真、添景データを使用しパースのレベルを上げていきます。</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 課題作成</p>
後 期	<p>10月 ↓</p> <p>11月 ボードにレイアウトしていきます。</p> <p>12月 卒業制作の作成に入ります。</p> <p>1月 ↓</p> <p>2月</p>

科目名 コーディネート演習

担当教員 為末 美智子

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>物寸法の把握・物を操作する人間の行動寸法・それらを収める空間寸法をおさえ、人と物と空間の関わりの中で安全で快適な空間提案力を身につける。各ショールームや現場見学等の見学体験を通じて基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション等、実践に即した課題を行う。</p>
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 商品特徴を理解できているか</li> <li>2. ユーザーの生活特性を把握し、リフォーム出来るか。</li> <li>3. 構造を理解し、リフォーム出来るか</li> <li>4. プレゼンテーション方法</li> <li>5. 出席率・作品提出率・作品提出期日</li> </ol>

カリキュラム・スケジュールの概略

前  期	<p>4月 収納計画・様々な作業について</p> <p>5月 //</p> <p>6月 戸建住宅リフォーム提案</p> <p>7月 //</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 インテリア産業協会コンペ</p>
後  期	<p>10月 //</p> <p>11月 住空間の収納計画</p> <p>12月 //</p> <p>1月 卒業制作</p> <p>2月 卒業制作</p>

科目名 商品研究

担当教員 駒井 友規子

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネート出来るようにする事を目的とする。 また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やWEBでの表現についても学ぶ。</p>
評価基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 商品の調査・分析が出来ているか</li> <li>2. 課題のテーマについての理解度</li> <li>3. 出席率・作品提出率・作品提出期日・内容等</li> </ol>

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 写真の撮り方と表現</p> <p>5月 家具・カーテン・照明について（リサーチ+提案）</p> <p>6月 キッチン・水廻りについて</p> <p>7月 WEBでの表現・HPの基礎等</p> <p>8月 （夏期休暇）</p> <p>9月 //</p>
後 期	<p>10月 小物雑貨を含む空間の提案（モデルルーム・住宅展示場などを踏まえて）</p> <p>11月 //</p> <p>12月 卒業制作</p> <p>1月 卒業制作</p> <p>2月 卒業制作</p>

科目名 課題研究 (構造)

担当教員 中村 博次

授業の解説と評価基準

授業の解説	住宅の構造を理解し、物寸法・行動寸法・空間寸法・動線を理解したうえで、1年次に提案した住宅が安全で快適な空間になっているか再度確認する。住宅の構造図面をかき、構造を理解し、図面から構造模型を作成する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>1、木造の構造を理解し、図面がかけるか</li> <li>2、自分の図面から構造模型をつくれるか</li> <li>3、出席率・提出期日・提出内容等</li> </ul>
テキスト：	
参考文献：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月	(夏期休暇)
	9月	
後    期	10月	構造の話
	11月	製 図
	12月	"
	1月	構造模型作成
	2月	"

科目名 課題研究 (テーブルコーディネート)

担当教員 駒井 友規子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	空間と同じようにテーブルの上にも様々な要素があり演出があります。その要素について学び、四季を通じて様々なテーブルコーディネートが出来るよう、また様々な工夫ができる力を身につける。
評 価 基 準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、コーディネートを楽しめているか</li> <li>2、オリジナルな視点で様々な表現を工夫するように取り組んでいるか</li> <li>3、出席率・提出期日・提出内容等</li> </ol>
テキスト： 参考文献：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	4月  5月  6月  7月  8月 (夏期休暇)  9月	
後    期	10月  11月  12月  1月  2月	テーブルコーディネートの要素・歴史等について テーブルコーディネート提案・実践 (コンペ予定) パーティ演出とテーブルコーディネート (グループ課題・空間演出含む) 紅茶にまつわるテーブルについて 課題・レポート提出等

平成26年度 講義概要

科目名 課題研究(インテリアプラント)

担当教員 水主川 重樹

授業の解説と評価基準

授業の解説	この科目では、花と緑が与える心理的影響や生活空間を華やかに表現する方法を説明します。
評価基準	☆自分の目標に向かって、PROを目指す熱意 ☆日々の努力(あきらめない事) ☆課題(作品)の内容と完成度と提出率100%が基本 ☆作品に対する思い入れ努力(中途半端にしない事)
テキスト:	
参考文献:	
使用ソフト:	Adobe Photoshop Illustretor      Microsoft Excle

カリキュラム・スケジュールの概略

前期	4月	室内空間と植物
	5月	ヒートアイランドとアウトターリビング
	6月	身近な植物の楽しみ方
	7月	室内に庭を創ろう。
	8月	室内に庭を創ろう。
	9月	室内に庭を創ろう。
後期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	



科目名 家具論

担当教員 トーマス・ペリー

授業の解説と評価基準

授業 の 解説	家具の基礎：材料、構造、製図 および アイデアを伝え、話し合う力
評価 基準	デザインの課題とプレゼンテーション用のパネル

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	図面 素材
	5月	木工所とショールームの見学
	6月	スケッチ 金物
	7月	Project1 キャビネットのデザイン
	8月	(夏期休暇)
	9月	Project1 キャビネットのデザイン
後 期	10月	椅子の研究
	11月	デザイン・スタジオの見学 デザイン・言語
	12月	椅子のデザイン
	1月	CAD / 図面
	2月	CAD / 図面

科目名 照明デザイン

担当教員 高浦 邦彦

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>ひかりの効果や照明手法を紹介し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを紹介する。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、会得する。製作した照明器具をスタジオ撮影し、写真を使用して販促用リーフレットや（仮想）クライアントへのプレゼンテーションボードを製作する。</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 照明計画や照明器具設計を理解したか</li> <li>・ 商品計画プロセスを理解したか</li> <li>・ 説得力のあるプレゼンテーションボードを製作することができたか</li> <li>・ 課題を時間内で製作・提出できたか</li> </ul>

カリキュラム・スケジュールの概略

前     期	<p>4月 照明設計と器具設計の紹介 商品開発ガイダンス（商品化プロセスの説明）</p> <p>5月 商品計画Ⅰ：素材研究（透過・反射素材やランプの調査）</p> <p>6月 照明オブジェクト製作</p> <p>7月 商品計画Ⅱ-1：癒しの照明器具（テーブルスタンド） プランニング、モデリング</p> <p>8月 （夏期休暇）</p> <p>9月 商品計画Ⅱ-2：テーブルスタンドモデル製作 商品計画Ⅱ-3：プレゼボードワーク作成</p>
後     期	<p>10月 ホテル照明計画、住宅照明ガイダンス 照明計画Ⅰ-1：商業施設の照明計画 （ネット検索による資料収集）</p> <p>11月 照明計画Ⅰ-2：計画具体化 写真コラージュ、モデルによるシュミレーション</p> <p>12月 モデル写真撮影、プレゼンテーションボード作成</p> <p>1月 卒業制作</p> <p>2月 卒業制作</p>

科目名 課題研究a (染と織)

担当教員 元木 節子

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>インテリアテキスタイルの制作—生活空間をトータルな計画を基に染と織で表現する。 カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具 インテリアパネル・テーブルセンター・コースター等</p> <p>1. 染色のコース (染色技法の習得) 2. 織のコース (手織技法の取得)</p> <p>素材・色・形の研究から生活空間への展開を計り、作品の制作とプレゼンテーションボードを作る。</p>
評価基準	<p>○染色技法、手織技法の理解度・習得度。 ○目的に合った素材・色・形の研究が充分成されているか。 ○生活空間に魅力ある作品として生かされているか ○作品の完成度 (学習態度・出席率も含め評価する。)</p>
<p>(テキスト・参考文献) 『TEXTILE DESIGN ヨーロッパとアメリカのパターン200年』 (同朋舎) 『染色の基礎知識』・『染織α』 (染織と生活社) 『日本の絞り技法』 (日本放送出版協会)</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	<u>染色のコース</u>	←平行して行う→	<u>織のコース</u>
	5月	1: 染色技法の実習 (3種) 絞り染・ろうけつ染・ステンシル		1: 手織技法の実習 2: 織用糸の染色
	6月	2: プランニング (スケッチ制作含) 3: 実物制作		3: プランニング (スケッチ制作含) 4: 実物制作
	7月			
	8月	(夏期休暇)		染作品・織作品の合評会と写真撮影
	9月	* 染と織作品のプレゼンテーションボード制作		
後 期	/			

科目名 課題研究b

担当教員 木山 容子

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>彫金（ジュエリーデザイン）から金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを指導する。デザインから金属の地金（平面）から形（立体）にする為の1つ1つのプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を学んでもらう。課題は常にデザインから実物を制作する（ジュエリーメーカーリング）                  実物を自分の手で1から制作する中で生まれた問題点は生徒と向き合いながら常に進めていく。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題の提出の内容についての評価</li> <li>・ 課題の完成度・実物の完成度を評価</li> <li>・ 課題のプレゼンテーションボードの内容の評価</li> <li>・ 出席率と課題の提出率も評価の対象となる。</li> </ul>

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月		
	5月		
	6月		
	7月		
	8月	(夏期休暇)	
	9月		
後 期	10月	ジュエリーデザイン（彫金）	《基礎→デザイン→制作（ジュエリーメーカーリング）》
	11月	デザインから実物を制作	
	12月	上記内容の継続	
	1月	上記内容の継続	
	2月	デザイン・実物・完成度を合評	

**コミックアート学科**  
**コミックアート専攻**  
**1年**  
**2014年度 講義概要**

科目名 デッサン

担当教員/元永・川勝・浜本・江藤

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を見る(観察する)、かんじる・かんがえる(分析・構想する)、あらわす(表現する)</p> <p>という創作者としての内なる基本を学びます。</p> <p>具体的には、様々なモチーフ(静物、人物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するといったそれら繰り返しの中で、自分の中の循環を高める授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
テキスト: 参考文献:	<p>関係資料は授業時に配付します。</p>

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	物の見方の約束、素材の使い方の約束
	5月	形態の把握(長さの比率、傾斜の計測法)・右脳で描くトレーニング 透視図法、幾何学形を描くなど
	6月	明暗の把握(光りと影・陰、調子を見る・知る)(点、線、面の考え方) 幾何学形を描くなど
	7月	形態と明暗の把握(総合) 幾何学形を描くなど
	8月	夏期休暇
後期	9月	材質の把握(材質を描き分ける) 白黒の変換
	10月	奥行き、空間の把握(遠近を描き分ける、空気遠近法)スケッチ 色彩の把握(水彩、色鉛筆)
	11月	基本から応用へ
	12月	最終課題
	1月	最終課題
2月	最終課題	

科目名 クロッキー

担当教員／中島・立嶋・三浦・元永

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>「絵を描くための基礎トレーニング」                  「やさしい美術解剖学」                  「魅力的な線・人体の表現」                  以上、3つの体験を授業の軸とし、毎回数多くの人物クロッキーを描きます。</p>
評価基準	<p>「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」                  「すばやく対象の本質までとらえることができているか」                  「魅力的な人物表現ができているか」                  出席率、作品提出率、提出された作品のレベル(上記3項目)を総合評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	<p>■ 3つの体験を常時繰り返しながら人物の描き方を学びます。                  * 様々な方法を用いて、対象の本質をとらえるためのトレーニングを主に演習形式で授業を進めます。</p>	
	5月	<p>・絵を描く為の基礎トレーニング                  ・魅力的な線・人物の表現</p>	<p>・やさしい美術解剖学</p>
後 期	6月	<p>・目で測る、思い描く                  ・描画材を知る                  ・線を目で追う                  ・スペース、余白を見る                  ・記憶で描く                  ・ガイドラインを基準にシルエットを描く                  ・ポジスペースとネガスペース                  ・硝子板に描く(3次元から2次元へ)                  ・人体のプロポーション                  ・ブランク人形を描く                  ・透視図法の実験                  ・右脳で手を描く                  ・骨格で描く                  ・プレスレットで描く                  ・目の高さ(視点)を意識する                  ・人体測定(実物のサイズを知る)                  ・床のグリッド(パースと位置関係)                  ・空間の中での人物表現                  ・コラボレーション                  ・筆法(線に抑揚を付ける)                  ・魅力的な線の表現</p>	<p>・顔のプロポーション(正面と横顔)                  ・頭部の骨格                  ・目を描く                  ・口を描く                  ・鼻を描く                  ・耳を描く                  ・手を描く                  ・足を描く                  ・マンガ的な表現との比較                  ・人体の単純化                  ・頭部と首の筋肉                  ・腕の仕組み(筋肉と骨格)                  ・脚の仕組み(筋肉と骨格)                  ・肋骨と骨盤と脊柱                  ・全身のプロポーション(成人男女)                  ・筋肉を理解する(全身)                  ・骨格(全身)</p>
	7月		
	8月 夏期休暇		
	9月		
	10月		
	11月		
	12月		
	1月		
	2月		1年間のまとめ作品の制作

# 平成26年度 講義概要

科目名 **コンピュータ演習 《通年》**

担当教員 **石原 志保美**

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	デザイン現場におけるデジタルデータには制作する最終成果物によりさまざまな種類があり、それぞれに制約や決まりごとがある。コンピュータ演習では、アプリケーションの基本操作からフィニッシュワークまで DTP(紙媒体への印刷)を中心に、実践現場で必要となるルールと知識の修得と、データを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術の修得を目指す。
評価基準	前期試験(筆記・実技)(50%) デジタルデータの特性やルールの理解およびアプリケーションソフトの操作技術 課題制作 (50%) 提出期日の厳守と、完成度 80%・企画デザイン力 20%
テキスト： プリント配布 参考資料： グラフィックデザイン必携 MdN BOOKS 使用画材等： Adobe Creative Cloud, IllustratorCC, PhotoshopCC, Acrobat Professional 他	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	・オリエンテーション・DTP ソフトウェア概論 【Illustrator 基本操作】 ①オブジェクトの描画、選択、色指定	・練習課題1
	5月	②ペンツール、直線・ベジェ曲線	
	6月	③ベジェ曲線とトレース・パスの操作 ④ベジェ曲線とトレース2、線の設定 ⑤パスファインダの活用	・練習課題2
	7月	⑥文字の入力と設定、テキスト入力のルール ⑦フォント、レイヤーの活用 ⑧レイアウト用紙の作成、グラデーション ⑨テキスト入力のルール2、ブレンド ⑩フィルタ・効果、様々なカタチを作る ⑪クリッピングマスク、文字の装飾 ◎前期試験(筆記・実技)	・練習課題3
8月		○リサーチ、素材準備期間 (夏期休暇)	
	9月	⑫ライブトレースの活用、スウォッチ、出力方 ・Illustrator 基本操作から応用へ	【課題1】Post Card ↓ 出力まで
後期	10月	【Photoshop 基本操作】 ①作業環境設定、データ入力と解像度、画像の補正	【課題2】パッケージデザイン 画像と文字のレイアウト
	11月	②画像の選択、アルファチャンネル ③レイヤーの操作と画像合成1 ④レイヤーの操作と画像合成2 ⑤レイヤーの操作と画像合成3 【Illustrator とPhotoshop の連携】 ①ファイル形式	↓ 出力、パッケージングまで
	12月	②画像の配置とマスク処理 【デザイン制作のプロセスとレイアウトデザイン1~3】 ◎合評	【課題3】多くの人に知らせるデザイン イベント告知を前提とする ポスター・フライヤー制作 ↓ 出力まで
	1月	(冬期休暇)	
	2月	【Photoshop 応用操作】・スキャニング・水彩イラストの入力と補正 【Illustrator 応用】・カレンダーの基本レイアウト 【印刷知識】・オフセット・オンデマンド印刷、紙の知識 ◎合評	【課題4】オリジナルイラストカレンダー オリジナル水彩イラストを活用した 商品の企画・デザイン・制作 ↓ 出力、製本まで



平成26年度 講義概要

科目名 人物描写 《通年》

担当教員 福嶋 敏信

授業の解説と評価基準

授業の解説	お手本を参考にした作画、及び模写による練習課題にて人物の描き方を習得する。主に人物の骨格や動きにともなう筋肉のつき方などを学ぶ。プロポーション、年齢、性別、表情、アクションポーズ、服の構造や布地の質感表現など。
評価基準	人物描写の習得度とオリジナルな表現力、制作課題の完成度。(90%) 授業への取組みの姿勢。(10%)
テキスト：データとプリントによる配布。(iPad を使用) 参考資料：データによる配布、及び各自で用意する。 使用画材等：鉛筆、消ゴム、ケント紙、イラストボード、定規、画材等。	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	前期授業概要/人物描写について ・基本的な描き方 1 [ P1~4 ] ・人体構成と構造:各部名称:[ P5~8 ] ・バランス:プロポーション:[ P9~12 ]	・練習課題:重要な部位と名称 アイレベル、コントラポスト、リズム
	5月	【身体のパーツ】 [P13~29]	
	6月	↓	
	7月	【全身像】 [P30~63]	・練習課題:全身 【課題1】立つ、歩く ※課題シート、ケント紙
	8月	↓	(夏期休暇)
	9月	【文章からイメージして描く】	【課題2】文章からイメージして描く ※課題シート、ケント紙
後期	10月	【年齢を描き分ける】	・練習課題:赤ちゃん、子供、中年、老人など
	11月	↓ 【表情を描き分ける】 【髪型を描き分ける】 【服装を描き分ける】 【動物を描く】 【ペンで描く】	・練習課題:喜怒哀楽 ・練習課題:男女別ヘアスタイル 【課題3】服のシワの描き方、季節別 ※課題シート、ケント紙 ・練習課題:動物を描いてみる ・練習課題:つけペンで描いてみる
	12月	【ペン画+カラー作品の制作】 ・ラフチェック ・下絵	【課題4】言葉からイメージする ※課題シート、ボード
	1月	↓	(冬期休暇)
	2月	↓ ・作画 ・仕上げ ◎最終課題提出	進行チェック 1年間のまとめ

# 平成26年度 講義概要

科目名 イラスト表現 《通年》

担当教員 立花 千栄子

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	様々なアナログ画材の使い方や、自分の作品世界を効果的に表現するための方法（技法・絵作りの考え方・構成など）を学ぶ。
評価基準	課題作品の提出率・取り組み姿勢・作品レベルを総合的に評価。 作品は表現力・独自性・技術力を基準に評価。
<p>テキスト：必要に応じてプリントを配布。                  参考資料：課題制作に必要な資料は各自持参。iPad持ち込み可。                  使用画材等：色鉛筆・ペン・パステル・透明水彩・アクリルガッシュ・アクリル。様々な紙、メディウム。</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	<ul style="list-style-type: none"> <li>【イラストレーションについて】</li> <li>【ラフスケッチ・トレースとトレースダウン】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画材の基礎演習1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・練習課題① 色鉛筆</li> <li>・練習課題② ペン</li> <li>・練習課題③ パステル</li> </ul>	
	5月	<ul style="list-style-type: none"> <li>【擬人化の考え方と作品制作】</li> <li>【陰影とグリザイユ画法】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・水張りの方法①</li> <li>・水張りの方法②</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【課題1】擬人化</li> <li>・練習課題④ 透明水彩</li> </ul>	
	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>【仕事の流れ・トンボのとり方】</li> <li>・日本文化と昔話</li> <li>・水彩紙について①</li> <li>・いろいろな遠近法</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・練習課題⑤ アクリルガッシュ</li> </ul>	
	7月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・構図</li> <li>・ジャポニズムと浮世絵</li> <li>・薄引き、マスキング</li> <li>・日本の色①</li> <li>・日本の色②</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>【課題2】日本の昔話</li> </ul>	
	8月	(夏期休暇)			
	9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>○国立民族学博物館見学</li> <li>・メディウム① ジェツソ</li> <li>・画面構成Ⅰ 視線とアングル/民族を描く</li> <li>・画面構成Ⅱ トリミングと余白</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画材の基礎演習6</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・練習課題⑥ アクリル</li> <li>【課題3】民族</li> </ul>	
後期	10月				
	11月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メディウム② 様々なメディウム</li> <li>【オリジナル額と絵のコラボレーション】</li> <li>・画面構成Ⅲ 明暗</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々なメディウムを使って試し描き</li> <li>【課題4】額</li> <li>・メディウムの応用</li> </ul>	
	12月	<ul style="list-style-type: none"> <li>【最終課題】</li> <li>・画面構成Ⅳ 版画率と粗密対比</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>【課題5】歌のイメージ</li> </ul>	
	1月	(冬期休暇)			
	2月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・水彩紙について② 違いと作例</li> </ul>			

科目名 キャラクターデザイン 《通年》

担当教員 吉本・蘇・奥田・岡根

授業の解説と評価基準

授業の解説	キャラクターをデザインするための発想・想像力を膨らますコツを身につける。 テーマや企画に沿ったキャラクターデザインの手法を学ぶ。 課題は学年末の進級制作展に出品。
評価基準	課題作品の完成度・提出率(80%) 授業への取組みの姿勢(20%)
テキスト：プリントを配布。 参考資料：課題に応じて適宜提示。 使用画材等：自由画材-デジタルorアナログ	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	・オリエンテーション 【オリジナルキャラクター制作】 【モノを持つ、身体を動かすを主題に作品の制作】	・自己紹介
	5月	↓ ・パーツを描く ・身体の動きの練習	・全体課題
	6月	↓ 【メインキャラクターの制作】	【課題1】-メインキャラクターの制作
	7月	↓ 【服のシワ、小物を描く】 ・シワ作法 ・身辺雑貨を描く	↓ ・全体課題
	8月	(夏期休暇)	
	9月	↓	↓
後期	10月	【SS裏表紙コンペ作品を描く】 ・キャラクターメインのコミックアート	【課題2】-SS裏表紙コンペ
	11月	【SSで描いたキャラクターを用い世界観を描く】 ・デジタルorアナログ(線画仕上げ) ※締め切り厳守	・全体課題
	12月	【ライバル、サブキャラを描く】 【進級作品展の用意】	
	1月	(冬期休暇)	
	2月	↓ ◎進級展示会 イロムラ	

# 平成26年度 講義概要

科目名 イラストパース《前期》

担当教員 駒井春樹

## 授業の解説と評価基準の概略

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストレーションにおける背景の重要な要素である、パースペクティブ(遠近法)を基礎から徹底的に習得します。</li> <li>・空間内の物、人物のサイズ感覚などの理解を深め、鉛筆画やペン画の課題製作を通し、自然な空間描写を可能にするテクニックを学びます。</li> </ul>
	<p>作品の完成度、課題の理解度、表現力 90% (内訳: 練習課題 20%、本課題 70%)</p> <p>取り組み姿勢と熱意 10%</p>
	<p>テキスト：テキスト類は、授業の際、必要に応じてプリント、データを配布。</p> <p>参考資料：</p> <p>使用画材：鉛筆、ミリペン</p>

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	パースの概要ガイダンスプリント資料配布 一点透視図法の理解と実践。 坂道と角度の異なるものの理解と実践。資料配布	練習課題① 一点透視で簡単な部屋をA4用紙に描き即日提出。
	5月	階段のある空間。資料配布 一点透視図法を使った作品制作 随時必要に応じて資料配布	練習課題② 一点透視で坂道をA4用紙に描き即日提出。 練習課題③ 一点透視で階段のある風景をA4用紙に描き即日提出。 【課題1】一点透視図法を用いて描く B4ケント紙に鉛筆画で作成。
	6月	2点透視図法の理解と実践。 角のある建物/室内描写と階段 資料配布	練習課題④ 二点透視で建物を描くA4用紙に描き即日提出。 練習課題⑤ 二点透視で室内と階段を描くA4用紙に描き即日提出。
	7月	2点透視図法を使った作品制作 3点透視の理解と実践 資料配布 誇張表現の理解と実践 資料配布	【課題2】二点透視図法を用いて描く B4ケント紙にペン画で作成。 練習課題⑥ 三点透視で見上げか見下ろしの構図を描く A4用紙に描き即日提出。 練習課題⑦ 魚眼などの誇張表現を实践。A4用紙に描き即日提出。
	8月		(夏期休暇)
	9月	3点透視を使った作品制作	【課題3】三点透視図法を用いて描く B4ケント紙にペン画又は鉛筆画もしくはその両方を用いて作成。
	後期	10月	
11月			
12月			
1月			(冬期休暇)
2月			

# 平成26年度 講義概要

科目名 **背景描写 《後期》**

担当教員 **村山 ゆかり**

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	主にアクリル、アクリルガッシュを使い人物やキャラクターの背景の処理の仕方、基礎的な遠近法、特に空気遠近法を取り入れながら、風景や花や静物の描き方を実習します。
評価基準	課題作品の完成度、課題作品の提出率(80%) 授業や課題への取り組み姿勢(20%)
<p>テキスト：必要に応じてプリントを配布。                  参考資料：課題制作に必要な資料は各自持参。iPad持ち込み可。                  使用画材等：アクリル、アクリルガッシュ。</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	
	5月	
	6月	
	7月	
	8月	(夏期休暇)
	9月	
後期	10月	<p>【背景の表現の仕方を学ぶ】 アクリル、アクリルガッシュを主に使い、基本的なバックの処理の仕方を学ぶ。</p> <p>・練習課題① 描いた静物のバックを入れ仕上げる。                  ・練習課題② スケッチを前に、空、雲、水辺、山、木等の描き方を練習</p>
	11月	<p>【遠近法を学ぶ】 空、山、水辺、木等の風景を描きながら、基礎的な遠近法と主に空気遠近法を取り入れる。</p> <p>【課題1】服部緑地公園でスケッチ大会                  【課題2】想像の町、家、部屋を描く。(登場人物を描かない)</p>
	12月	<p>【最終課題制作】 春夏秋冬をテーマにカレンダー制作。</p> <p>【課題3】カレンダー制作 春・夏・秋・冬各1点計4点で一課題とします。</p>
	1月	(冬期休暇)
	2月	

平成26年度 講義概要

科目名 テクニカルイラストレーション I 《前期》

担当教員 笹川 淳平

授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<p>フォトショップの基礎を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描けるテーマやモチーフを増やす努力をし、表現の幅を広げるきっかけとする。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提出作品(80%)</li> <li>・授業への取り組み(20%)</li> </ul>
<p>テキスト：適宜プリント配布                  参考資料：担当教員の絵。各パソコンでのインターネット検索。                  使用画材：各パソコンにインストールされているペイントツール。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	<p>【ガイダンス】                      ラフ、線画などを取り込んで、デジタルで彩色をする。夏服冬服を描く。スキャン方法やレイヤーの概念などを学ぶ。</p>	【課題1】アナログを取り込んでのイラスト
	5月	<p>【ブラシのカスタマイズ】                      オリジナルのブラシを作りって質感を活かした絵を描く。ブラシカスタマイズを学ぶ。</p>	【課題2】自作ブラシによるイラスト
	6月	<p>【厚塗り】                      描画にレイヤーを使用せずに塗りで形を取る描き方の練習。調整レイヤーの使い方を学ぶ。</p>	【課題3】厚塗りイラスト
	7月	<p>【作品内部の情報量を増やす】                      物を13種類以上入れる。作品の情報量を上げる練習。</p>	【課題4】ハロウィンイラスト
	8月	(夏期休暇)	
後期	9月		
	10月		
	11月		
	12月		
	1月	(冬期休暇)	
	2月		

# 平成26年度 講義概要

科目名 テクニカルイラストレーションⅡ《後期》

担当教員 笹川淳平、上嶋めぐみ  
吉本亜衣・和塚信太郎

## 授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	デジタルイラストレーションに用いられる代表的なドローソフト別に講師を4名設定し、クラスごとに全ての講師の授業を一ヶ月ずつ受け、どの学生も全てのソフトについて経験・理解できるような授業とする。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提出作品(80%)</li> <li>・授業への取り組み(20%)</li> </ul>
<p>テキスト：適宜プリント配布                  参考資料：担当教員の絵。各パソコンでのインターネット検索。                  使用画材：各パソコンにインストールされているペイントツール。</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月					
	5月					
	6月					
	7月					
	8月	(夏期休暇)				
	9月					
後期	10月	ドローツールごとに講師を設定。各クラスは1ヶ月ごとに別の講師につき、4クラスでローテーションする。				
	11月	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;">                     《Photoshop1》 講師：笹川淳平 ・前期授業の継続 ・Photoshopの描画機能をさらに詳しく知る。 【課題1】                 </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;">                     《Photoshop2》 講師：上嶋めぐみ ・レイヤー機能を重視したPhotoshopの描画機能を学ぶ。 【課題1】                 </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;">                     《SAI》 講師：吉本亜衣 ・SAIの基本描画ツールを学ぶ。 ・SAI特有の描画機能を学ぶ。 【課題1】                 </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;">                     《ClipStudio》 講師：和塚信太郎 ・ClipStudioの基本描画ツールを学ぶ。 ・ClipStudio特有の描画機能を学ぶ。 【課題1】                 </td> </tr> </table>	《Photoshop1》 講師：笹川淳平 ・前期授業の継続 ・Photoshopの描画機能をさらに詳しく知る。 【課題1】	《Photoshop2》 講師：上嶋めぐみ ・レイヤー機能を重視したPhotoshopの描画機能を学ぶ。 【課題1】	《SAI》 講師：吉本亜衣 ・SAIの基本描画ツールを学ぶ。 ・SAI特有の描画機能を学ぶ。 【課題1】	《ClipStudio》 講師：和塚信太郎 ・ClipStudioの基本描画ツールを学ぶ。 ・ClipStudio特有の描画機能を学ぶ。 【課題1】
	《Photoshop1》 講師：笹川淳平 ・前期授業の継続 ・Photoshopの描画機能をさらに詳しく知る。 【課題1】	《Photoshop2》 講師：上嶋めぐみ ・レイヤー機能を重視したPhotoshopの描画機能を学ぶ。 【課題1】	《SAI》 講師：吉本亜衣 ・SAIの基本描画ツールを学ぶ。 ・SAI特有の描画機能を学ぶ。 【課題1】	《ClipStudio》 講師：和塚信太郎 ・ClipStudioの基本描画ツールを学ぶ。 ・ClipStudio特有の描画機能を学ぶ。 【課題1】		
	12月	Photoshop特有の機能を生かしたイラスト作品制作				
	1月	(冬期休暇)				
2月						

**コミックアート学科**

**コミックアート専攻**

**2年**

**2014年度 講義概要**



平成26年度 講義概要

科目名 クロッキー&ドローイング

担当教員／宇野・浜本・中島・立嶋

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p><b>みる～感じる</b>・・・自らの感性を通じて対象を注意深く観察する中で問題を発見し、多くの情報を収集蓄積・分析する能力</p> <p><b>分析・構想力</b>・・・知識の蓄積を基に様々な視点から対象を考察し、それらを組み立て構想する能力</p> <p><b>表現・伝達力</b>・・・観察によって収集した多くの情報を論理的或いは直感的に処理し、自己のイメージを他者に的確に伝え、双方向化する能力</p> <p>様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するという、それら繰り返しの中で、自分の中の創作者としての内部循環を高める授業です。 1年次のデッサン及びクロッキー内容を踏まえてより高度な表現を目指す上での基礎となる授業です。</p>
評価基準	<p>継続して描く中で対象の「本質」までとらえたかを基準に評価します。 出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。 参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	基礎トレーニングから応用へ	デッサン演習(復習～様々な視点で描く)	
	5月		デッサン演習(風景～空間を捉える)	
	6月		デッサン演習(人物～構造把握・応用表現へ)	
	7月		デッサン演習(アイデアから表現へ)	描画素材は 鉛筆、色鉛筆、木炭、ペン、水彩など
	8月		夏期休暇	
	9月		復習 フォトリアリズムへの導入	
後期	10月	セルフポートレート	●フォトリアリズムによる拡大された自画像	
	11月			
	12月		1.客観視 2.写真と絵画 4.ハード・ソフトフォーカス	
	1月		3.光と陰影、ケアスクーロとスフマート 5.質感表現	
	2月		6.自己表現へ	

# 平成26年度 講義概要

科目名 イラストプロモーション《通年》

担当教員 小幡・蘇・奥田・岡根

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	自分の作品を発表する方法を身につける。グループ展を通して、展示方法や見せ方を学び、作品展に繋がる実践を行う。それに付随してギャラリーとのやりとりや広報・宣伝活動も行い、制作と発表を通して社会との繋がりを学ぶ。 また、ワークシートや発表を通して自らの制作等について客観的に考える。
評価基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)  ※展示会に参加することが単位取得の必須条件です。
テキスト： 適時プリントを配布 参考資料： 担当教員が用意した資料また課題に応じて各自が持参するipad持ち込み可。 使用ソフト： Adobe Photoshop・Adobe Illustrator その他	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月 ①自己紹介、ガイダンス【グループ展について、展示会について】・イラストプロモーション授業説明 ②【課題①】自己プロモーションシート自己PRの基本である自分の事について思考探求する。各自発表 ③【課題②】仮想グループ展企画書(グループ制作)・展示会の作り方の説明 5月 ④仮想グループ制作話し合い(グループ制作) ⑤仮想グループ制作話し合い(グループ制作) ⑥【課題③】【課題④】壁面図制作、DM制作(グループ制作) 6月 ⑦仮想で考えたグループ展プランのDMを制作する。その際に印刷所の紹介や入稿の方法なども講義する。入稿に際しての注意点なども学ぶ。 ⑧ギャラリーを使用すると仮定し、ギャラリーの展開図を使用して、各個人のスペースを決定し配置図を制作。 ⑨【額・画材紹介・展示方法の紹介】・額縁屋・画材屋など店舗紹介 7月 ⑩【課題⑤】プレゼンシート制作(グループ制作) ⑪プレゼン発表 【グループ展作品制作】【展示シュミレーション】 8月 (夏期休暇) 9月 ⑫展示シュミレーションを講義 ⑬【グループ展本番】(予定期間9月終～11月の初めの間の中で1週間程度(期日未定)) ⑭ ⑮
後期	10月 ① ② ③ ④ 11月 ⑤ ⑥ ⑦【卒業制作作業】 12月 ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ 1月 (冬期休暇) 2月 ⑫ ⑬ ⑭ ⑮

科目名 プロダクトイラストレーション 《通年》

担当教員 上嶋・蘇・葛西

授業の解説と評価基準

授業の解説	イラストコンテンツの商品化を前提とした授業です。 制作する商品やグッズの仕様に応じたイラストを含めた総合的なデザイン力を重視します。 商品やグッズそのものの仕上げは、購入・使用する人を想定して取り組みます。
評価基準	作品の完成度、作品の提出率(80%) 授業への取り組みの姿勢(20%)
テキスト：適時プリントを配布 参考資料：担当教員が用意したグッズサンプル等。また課題に応じて各自が持参する。ipad持ち込み可。 使用画材等：photoshop等ドローツール、illustratorほか	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	・プロダクトイラストの授業説明 ・課題説明 【課題作成：ペーパードール】	【課題1】キャラクターブックマーク キャラクター/パッケージデザインに共通のテーマを設定し企画書にまとめつ。規定通りに商品化することが重要。※次回の授業始めに課題提出。
	5月	5/20までにラフと企画書提出	【課題2】ペーパードール キャラクター/パッケージデザインに共通のテーマを設定し企画書にまとめる。販売ターゲット層を明確にデザインすること。
	6月	6/17の授業終わりに課題提出 【課題作成：12星座】	【課題3】12星座 キャラクター/パッケージデザインに共通のテーマを設定し企画書にまとめる。課題の性質上、商品と同等以上にキャラクターデザインを重視する。パッケージデザインやどんな商品にするかは自由
	7月	7/8までにラフと企画書提出	
	8月	(夏期休暇)	
	9月	次回の課題についての説明	
後期	10月	【課題作成：小物】 10/7までにラフと企画書提出	【課題4】小物 キャラクター/パッケージデザインに共通のテーマを設定し企画書にまとめる。パッケージデザインは自由。商品も小物類であれば何を作ってもよい。自分の絵にあったグッズを作る力をつける。
	11月	◎12星座と小物の課題の合評 ※課題は合評後提出 【課題作成：ポストカードセット】 11/18までにラフと企画書提出	【課題5】ポストカードセット キャラクター/パッケージデザインに共通のテーマを設定し企画書にまとめる。ポストカード枚数は3~5枚。全て描きおろし。パッケージ方法は自由。セット販売のため、セット内容のわかりやすさや商品として完成されていることが重要
	12月		
	1月	(冬期休暇)	
	2月	◎合評	

# 平成26年度 講義概要

科目名 デジタルデザイン 《通年》

担当教員 神原 宏一

## 授業の解説と評価基準の概略

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・InDesignと言うソフトを使い、書籍・冊子のデザイン制作を行います。</li> <li>また自分の作品を使用して、「eポートフォリオ・フリーコンテンツ」の制作を行います。</li> <li>・自分で制作した作品(コミックアートというコンテンツ)を使ったプロモーション能力の習得、商品化や自ら情報発信できるスキルを身につけます。</li> <li>・広告やグラフィック・エディトリアルデザイン分野での、発展的な技術の習得をします。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の完成度、作品の提出率</li> <li>・作品コンセプトの説明などのコミュニケーション能力</li> </ul>
<p>テキスト：適時プリント、PDFプリントを配布                  参考資料：課題内容に適したデザイン関連書籍を回覧します。                  使用画材：イラストレーター、フォトショップ、インデザイン、Adobe Digital Publishing Suite</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルデザインの講義概要説明</li> <li>・イラストレーター・フォトショップの操作の復習</li> <li>・インデザインの操作方法の講義～操作練習</li> </ul>	練習課題①イラストレーター・フォトショップの復習の練習課題 練習課題② 操作を理解するためにレイアウトなどがある程度決まった簡単なポートフォリオ冊子を作成する。
	5月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・エディトリアルデザイン・DTPなどの知識についての講義説明</li> <li>・インデザインの操作方法の講義～操作練習</li> <li>・課題説明</li> </ul>	練習課題③ 操作を理解するために見本に沿って書籍の本文レイアウトを作成する 【課題1】ブックデザイン
	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PDFデータの提出～修正部分のチェック～修正後に提出</li> <li>・課題説明</li> </ul>	【課題2】広告制作(POP広告の制作)
	7月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PDFデータの提出～修正部分のチェック～修正後に提出</li> <li>・課題説明</li> </ul>	【課題3】パッケージデザインの制作
	8月	↓	(夏期休暇)
	9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PDFデータの提出～修正部分のチェック～修正後に提出</li> </ul>	【課題④】
後期	10月	<ul style="list-style-type: none"> <li>インデザイン+Adobe Digital Publishing Suiteを使用したコンテンツ制作の講義と練習</li> </ul>	練習課題① インデザイン+Adobe Digital Publishing Suiteで制作出来るインタラクティブなコンテンツの制作練習
	11月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> <li>・データの提出～修正部分のチェック～修正後に提出</li> </ul>	練習課題② 練習課題①で制作したフォーマットデータを使い画像や文字を編集して各自オリジナルのコンテンツに再編集する 【課題4】eポートフォリオなどiPadコンテンツの制作
	12月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> </ul>	【課題5】フリーコンテンツ制作
	1月	↓	(冬期休暇)
	2月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データの提出～修正部分のチェック～修正後に提出</li> </ul>	

平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラストa《通年》

担当教員 吉本亜衣

授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・商業イラストを意識した作品の制作実習を行います。</li> <li>・消費者を意識し作品のクォリティを高めることを重視します。</li> <li>・ドローツールは主にSAIを使用した授業となります。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の完成度と提出率。</li> <li>・授業や課題への取組み姿勢。</li> </ul>
<p>テキスト：プリントを配布                  参考資料：担当教員が用意した画集、イラスト集等。課題に応じて各自持参する。検索可。                  使用ソフト：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ガイダンス キャラクターイラスト講義概要</li> <li>・アンケート用紙を配布→回収→個々の方向性などを確認</li> <li>・課題シート、資料プリントを配布</li> </ul>	【課題1】キャラクターデザイン 布などの質感を意識した立ち絵 背景なしのキャラクターを制作
	5月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出/次の課題シート、資料プリントを配布</li> </ul>	【課題2】ご当地キャラ 地方、名物を各々で選択し 立ち絵・SDキャラ・詳細設定テキストを制作する
	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出/次回の課題についての説明</li> <li>・課題シート、資料プリントを配布</li> </ul>	【課題3】イベントスチル ご当地キャラで制作したキャラクターを使用し、各々で考えた設定で制作する
	7月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出/次回の課題についての説明</li> <li>・課題シート、バハマート等ソーシャルカードイラストの資料プリントを配布</li> <li>・ラフチェック</li> </ul>	【課題4】ソーシャルカードイラスト ソーシャルカードイラストを設定としイラストを制作 背景あり、エフェクトあり、罫罫りで作成(新規+差分+差分+新規の計4枚)
	8月	(夏期休暇)	
	9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出/次回の課題についての説明</li> </ul>	
後期	10月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題シート、資料プリントを配布</li> </ul>	【課題5】電撃イラスト大賞 2015年4月10日締め切りの電撃イラスト大賞に応募 カラーイラスト2枚モノクロイラスト3枚の計5枚 カラー1点とモノクロ1点は電撃文庫・メディアワークス 文庫作品を想定した作品
	11月		
	12月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト5点のラフチェック締切</li> </ul>	
	1月	(冬期休暇)	
	2月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出・投稿準備</li> </ul>	

# 平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラストb 《通年》

担当教員 駒井春樹

## 授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	世界観と物語をテーマにした作品制作を通し、個性豊かなキャラクター表現と独自世界の構築を学びます。表現面では、空間とキャラクターを一体とした、光と質感に重点を置き指導。アクリル絵具を中心に、多様な手法、表現の可能性を探求。
評価基準	作品の完成度、表現力 80% 構成力、合評でのプレゼンテーション他 10% 取り組み姿勢と熱意 10%
テキスト：テキスト類は、授業の際、必要に応じてプリント、データを配布。 参考資料： 使用画材：キャンバス、アクリル絵具、メディウム類	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	F4キャンバスを各自用意。 製作下書きはせず絵の具やテクスチャーを生かし偶然性を生かした画面を作る。	【課題1】無意識から生まれるもの モデリングベースやジェンなど、下地やテクスチャーの特性を学び絵具の色の混ざりほかし垂れなど偶然性を生かし作品に仕上げて行く。
	5月	作品提出・合評 あらすじキャラクターのラフイメージを製作。A4プリントにまとめて提出。	【課題2】双極のキャラクター・設定 双極の対立軸を想定したキャラクターの設定を考えそれぞれを主人公にした物語のあらすじとラフイメージを考える。
	6月	F6キャンバス×2 基本アクリル絵の具をベースに各自の工夫でミクス・メディア。	【課題3・4】双極のキャラクター 考えたあらすじを基にそれぞれを主人公にした本の表紙をイメージし各1枚づつ、計2枚をセットで作成。
	7月	中間チェック提出。 後半のキャラクター製作。	
	8月		(夏期休暇)
	9月	最終回に学生ホールで展示搬入 (2週間展示) 作業終了後合評。	
後期	10月	設定を考える。 環境街生活様式などをまとめラフイメージと解説をA4プリントで提出。	【課題5】空想世界の文明設定 空想世界とそこに存在する文明をテーマに設定を考える。
	11月	キービジュアル① 日常をテーマに世界観をシンボリックに表現。 サイズA3以上の任意の媒体 絵の具画材自由。	【課題6・7】空想世界の文明・キービジュアル 設定を元にその世界での日常非日常をテーマにそれぞれキービジュアルを作成。 課題シートと技法解説などのプリントまたはデータを随時配布。
	12月	中間チェック①提出 キービジュアル② 非日常をテーマに重大事件などで一変した状況など日常とは異なる一面を描く。 サイズA3以上の任意の媒体 絵の具画材自由	
	1月		(冬期休暇)
	2月	最終回合評 空想世界の観光ガイド風にプレゼンテーションを行い魅力を伝える。	

科目名 キャラクターイラストc 《通年》

担当教員 葛西遊季

授業の解説と評価基準

授業の解説	色彩の持つ力、効果的な扱い方などを、実験や合同発表を通して自ら発見し、自身のイラストの魅力を最大限に引き出す技術を学ぶ。 主に透明水彩絵具を使用したイラスト制作
評価基準	作品の完成度、作品の提出率(80%) 合同発表の内容、授業への取り組みの姿勢(20%)
テキスト： 随時配布 参考資料： 画集・ファッション誌等を各自持参 使用画材等： 透明水彩絵具・水彩紙・マスキングテープ等	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	【自由イラスト制作】 ・初回授業説明	【課題1】自由イラスト制作 3週で自由にイラストを制作、現在の実力を把握し、一年間で愚痴的に改善したい点を合評で発表する。
	5月	【合評:自由イラスト制作】 【雑誌へのイラスト投稿】	【課題2】雑誌投稿実習 4週で学外へ作品を投稿し、学校とは異なる評価基準によって自分のイラストを客観視する。。また他の作家の作品との比較で、これから制作したい作品のイメージを具体化させる。
	6月	【テーマイラスト制作】 ・テーマ「美しい色彩」	【課題3】テーマイラスト制作 4週でテーマに沿ったイラストを制作。オリジナリティーの根源となる色彩感覚を探るとともに、単色ではなく他の色との響き合いで表現することを学ぶ
	7月	【テーマイラスト制作Ⅱ】 ・テーマ「ミクストメディア」	【課題4】テーマイラスト制作Ⅱ テーマに沿ったイラストを制作。透明水彩のみでの表現には限界がある。より自分のイメージを明確にする。もしくは全く異なった価値観を発見する。
	8月	↓	(夏期休暇)
	9月	↓	
後期	10月	【自由イラスト制作Ⅱ】 ・『イラストを言葉で伝える』	【課題5】自由イラスト制作Ⅱ 4週で自由にイラストを制作し、その作品の制作意図を別紙にまとめ作品と共に提出。自分の作品を自分の言葉で紐解くことで無意識の表現に表れている個性に焦点を当てる。
	11月	【テーマイラスト制作Ⅲ】 ・テーマ「三原色」	【課題6】テーマイラスト制作Ⅲ 4週でテーマに沿ったイラストを制作。赤、黄、青の3色に、任意の一色を加えた4色のみでイラストを制作する。混色により思い通りの色を表現する技術。または一色を最大限に活かす配色を学ぶ。
	12月	【テーマイラスト制作Ⅳ】 ・テーマ「二人以上のキャラクターの構図」	【課題7】テーマイラスト制作Ⅳ テーマに沿ったイラストを制作。画面に人物を二人以上配置したイラストを制作する。鑑賞者の視線を意識しながら、複雑な構図にどのように配色するかを学ぶ。
	1月	↓	(冬期休暇)
	2月	↓	

# 平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラストd 《通年》

担当教員 上嶋めぐみ

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	キャラクターをメインにした課題を提出し、各々の技術を高めていく。 パソコンを使っての課題制作。使用するドローソフトは各自自由とします。
評価基準	作品の完成度、作品の提出率(90%) 授業への取り組みの姿勢(10%)
テキスト：JPEGデータにして配布 参考資料：課題に応じて各自で持参 使用画材等：Photoshop,SAI,illusrator,その他ソフト	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月 ↓ 5月 ↓ 6月 ↓ 7月 ↓ 8月 ↓ 9月	【授業説明・1回目課題】 ・課題について、採点方法などの説明 【SS投稿実習(テーマ)】 ・7月発売のSSの募集テーマに合わせてイラスト制作。 4/28までにラフ提出 5/19の授業中に課題提出。投稿 【フィギュアデザイン作成実習】 6/2までにラフ提出 6/30に課題提出 【キャラ挑戦】 7/14までにラフ提出 ・合評 9/22に課題提出	【課題1】もちもの擬人化 自分の持ち物を擬人化してキャラクターを描く。一回の授業回数で描ける範囲のクオリティで描く。※次回の授業始めに課題提出 【課題2】SS雑誌投稿実習(テーマ) 4週で7月発売のSS募集テーマに沿ったイラストを制作。課題最終日に実際に作品を投稿する。 【課題3】フィギュアデザイン作成実習 6週でフィギュアのキャラクターデザインの仕事を依頼されたら仮定し課題を作成する。1枚絵とキャラクターの3面図を作成。 【課題4】キャラ挑戦 人間以外のキャラクターを作る課題。キャラクター数は最低2対。その内1体は人間のキャラクターでも構わない。 (夏期休暇)
後期	10月 ↓ 11月 ↓ 12月 ↓ 1月 ↓ 2月	【SS投稿実習(フリー)】 ・1月発売のSSに合わせてイラスト制作。 10/20までにラフ提出 11/10の授業中に課題提出。投稿 【大人数に挑戦】 12/1までにラフ提出	【課題5】SS投稿実習(フリー) 4週で1月発売のSSに合わせて今回はフリーでイラストを作成する。前回投稿していない生徒は必ず投稿すること。課題最終日に実際に作品を投稿する。 【課題6】大人数に挑戦 多人数の1枚絵に挑戦する。人数は最低6人。課題提出日は最終課題提出日までとする。 (冬期休暇)



# 平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラストe 《通年》

担当教員 蘇 忠男

## 授業の解説と評価基準

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人体作画を注視したキャラクターイラストを学ぶ。</li> <li>・ストーリーコミックの制作に取り組む。</li> </ul>
評価基準	<p>作品の完成度、作品の提出率(80%) 授業への取り組みの姿勢(20%)</p>
<p>テキスト：適宜プリント配布 参考資料：課題に応じて各自で持参 使用画材等：Photoshop,SAI,illusutrator,その他ソフト</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>	<p>【オリエンテーション】 ・年間スケジュール発表 【ヒネリの効いた身体の描き方】 ・身体・曲がり・ヒネリの考え方 【キャラクターイラスト制作】</p> <p>【ヒネリの効いた擬人化キャラクター】 食べ物、植物、メカなど。</p> <p>【ストーリーコミックの制作】 ストーリーコミックの制作過程&amp;コマ割り4ページネーム作り &amp;チェック・レイアウト図</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>作品完成と提出</p>	<p>【課題1】ヒネリの効いた身体のキャラクターを1体作る</p> <p>【課題2】課題1を踏まえたキャラクターイラスト制作</p> <p>【課題3】ヒネリの効いた擬人化キャラクターを1体作る</p> <p>【課題4】ストーリーコミックの制作</p> <p style="text-align: right;">(夏期休暇)</p> <p style="text-align: center;">4ページ完成の締め切り日(前期の評価)</p>
後期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月</p>	<p>【ストーリーコミックの添削と修正(表紙画スタート)】</p> <p>作品完成と提出 パネルづくり 品評会 展示</p> <p>終了後は卒業制作へ</p>	<p style="text-align: right;">(冬期休暇)</p>

# 平成26年度 講義概要

科目名 アートテクニックa 《通年》

担当教員 西垣 絢菜

## 授業の解説と評価基準の概略

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分で考えた世界間に基づいた資料や立体物を観察し、得た異メーを参考に、画面の構成・キャラクターを構築する技術を学び、1枚絵としての完成度を高めます。</li> <li>・主に鉛筆・シャープペンシルとphotoshopを使用します。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の完成度、作品の提出率(80%)</li> <li>・表現された作品の説明・プレゼン(20%)</li> </ul>
<p>テキスト：                  参考資料：風景写真や立体物、課題に応じて各自が持参                  使用画材：紙と鉛筆・シャープペン(Hから4B)、Photoshop、透明水彩など</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明・ガイダンス</li> <li>・授業内表の説明</li> <li>・キャラクターデザインラフを4月18日までに提出。</li> </ul>	【課題1】キャラクターデザイン photoshopや水彩を使用し、キャラクターをデザインする。人物キャラクターや人物以外のキャラクターに躍動感をつける。
	5月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5月2日に課題提出</li> <li>・課題内容説明/ガイダンス</li> <li>・風景スケッチを5月16日までに提出</li> </ul>	【課題2】背景実習 実在する風景、モチーフの写真などを参考に、背景を作成。
	6月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・風景線画、着色作業-5月30日までに課題を提出。</li> <li>・課題説明、コンセプトアートについての説明</li> <li>・ストーリー・キャラクターのラフ作成</li> </ul>	【課題3】コンセプトアート実習 人物と背景を描き、ストーリー性のある一枚絵を描きます。ストーリーを考えてイメージラフを作成、画面構成力を注視します。
	7月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・6月18日までにラフ提出</li> <li>・線画、着色作業</li> <li>・合評プレゼン(18日)</li> </ul>	
	8月		(夏期休暇)
	9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題内容説明/ガイダンス</li> <li>・9月12日までにラフを提出</li> <li>・風景線画、着色作業-9月26日までに課題を提出。</li> </ul>	【課題4】生物キャラクターイラスト実習 資料などを参考に、生物を題材としたキャラクターを作成し1枚絵を描きます。表現に必要であれば、人間キャラクターをいれも構いません。
後期	10月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明・ガイダンス</li> <li>・ラフの作成。</li> </ul>	【課題5】表紙イラスト実習 絵本やコミックス・画集などの表紙に使用することを想定し、イラストを構成、作成します。タイトルロゴを作成し、作成したロゴを置いて画面のバランスをとり構成力を注視します。
	11月		
	12月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明・ガイダンス</li> <li>・プロットの作成</li> <li>・イメージボードの作成</li> </ul>	【課題6】カラーマンガ・絵本実習 イラストにお話をつけて絵本を作成します。一年間の講義の集大成的なものとなりますようにします。
	1月		(冬期休暇)
	2月		

科目名 アートテクニックb《通年》

担当教員 小幡高久

授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストコンテンツが活用されるビジネスプロジェクトを設定し、ビジネスの目的に応じた制作業務、納品に向けたデータ加工などを含めた実践的な演習を行います。</li> <li>・作家個人の個性は活かしながらも、ビジネス目的に沿った作画とデザイン展開、スケジュールコントロールができるということがポイントになります。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の完成度（20%）</li> <li>・授業、課題への取り組みの姿勢（80%）</li> </ul>
<p>テキスト：授業・課題ごとにプロジェクトシート(企画書)の形で提供します。</p> <p>参考資料：ほとんどはプロジェクトシートに含まれているので特に指定はありませんが独自で用意またはiPad活用。</p> <p>使用ソフト：photoshop、illustratorなど基本ソフトの他、学校に導入されている範囲の動画編集ソフトなど。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	【ガイダンスと目標管理シートの作成】 イラストコンテンツビジネスの実際について学ぶとともに各自が目指すビジネスの領域を明確にしてみます。	
	5月	【イメージキャラクター制作実習Ⅰ】 商品、サービス、イベントなどを題材に実際のビジネスプロセスで制作実習を行います。	【課題1】イメージキャラクター制作Ⅰ
	6月	【キャラクターコンテンツ開発実習】 実在する人物や動物、事象のキャラクター化業務を実際のビジネスプロセスで制作実習します。	【課題2】キャラクターコンテンツ制作
	7月	【イメージイラスト制作実習】 特定された音楽の歌詞や小説、詩などを題材に一枚以上のイラストレーションで表現します。	【課題3】イメージイラスト制作
	8月	↓	(夏期休暇)
後期	9月		
	10月	【イメージキャラクター制作実習Ⅱ】 前期の授業をベースにしながら、実際の企業とのコラボレーションによるキャラクター開発演習を行います。異なる分野の2～3社にご協力いただき、学生は1つプロジェクトを選択し演習を行います。 ★実際の業務ではありませんが、企業側から具体的な評価をいただく形の演習とします。	【課題4】イメージキャラクター制作Ⅱ
	11月		
	12月	↓	
	1月	↓	(冬期休暇)
	2月	■課題4 合同発表会	

科目名 アートテクニックc 《通年》

担当教員 吉坂峰子

授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「何のために、絵本を創るのか？」を問いながら、各自個性を生かした絵本制作を行います。</li> <li>・アイデア～ラフスケッチ～ダミー制作～造本の工程を経て表現の質を高めていきます。内容と造本スタイルをうまくマッチングさせながら、表現したいイメージをカタチにしていきます。</li> <li>・グループ展や国内外の発表の場を視野に入れつつ、質の高い作品づくりを目指します。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の内容・質により総合評価する。</li> <li>・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視する。</li> </ul>
<p>テキスト：必要な資料は、各自で収集整理する。                  参考資料：出版印刷物・絵本など                  使用ソフト：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月 ●A作品【課題1～2】…全員共通テーマ～アイデア出し・素材～ラフ～制作→制作開始 制作チェック(内容/造本スタイル/素材/仕上がりのイメージ)…詳細検討
	5月 制作チェック(途中経過を記録～仕上げ)…A作品(課題1～2)合評 ↓
	6月 ●B作品【課題3】…自由テーマ～アイデア出し・素材～ラフ～制作→制作開始 制作チェック(内容/造本スタイル/素材/仕上がりのイメージ)…詳細検討 ↓
	7月 ※▼後期課題「C作品」のアイデア出し(内容/造本スタイル)
8月 (夏季休暇)◎宿題「アートな絵日記」 (夏期休暇)	
9月 B作品・仕上げ(途中経過を記録～完成)…B作品(課題3)合評 B作品完成→校内展示(10～11月頃に予定)	
後期	10月 ●C作品(【課題4】アップグレード作品)開始:アイデア(テーマ/内容/仕上がりのラフ) 検討…制作準備(検討)…制作開始 ↓
	11月 制作過程のチェック(素材/内容/仕上がりのイメージ/造本スタイルなど) ↓
	12月 完成に向けてチェック・指導(途中経過を記録～経過報告) ↓
	1月 (冬期休暇)
2月 C作品仕上げ(造本の最終確認)～完成… 合評 ↓ 卒業制作展出品作の手直し→卒業制作展出品準備。	

科目名 アートテクニックd 《通年》

担当教員 奥田一生

授業の解説と評価基準

授業の解説	自分のイメージした世界観、また実物の対象物の観察から得られるイメージ、資料の観察から得られるイメージを具体的な線として表現する技術を学び、1枚の絵としての完成度を高める。 主にペン画を使用した授業。
評価基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)
<p>テキスト： 適時プリントを配布                  参考資料： 担当教員が用意した画集、イラスト集等。また課題に応じて各自が持参する。ipad持ち込み可。                  使用ソフト： 付けペンや耐水性のペン、透明性のある画材、紙、その他画材。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	①【オリエンテーション】担当教員紹介、課題説明 ②【課題1】線画の練習をかねたタロットカードを制作・課題説明・ラフ案制作開始 ③ ラフ案制作、下書き開始
	5月	④ ペン入れ又は着色 ⑤ 合評 作品提出 ⑥【課題2】モチーフの重なりを意識した一枚絵・課題説明・ラフ案制作開始
	6月	⑦ ラフ案制作、下書き開始 ⑧ ペン入れ又は着色 ⑨ 合評 作品提出
	7月	⑩【課題3】モチーフを観察し疎密を意識した画面作り・課題説明・ラフ案制作開始 ⑪ ラフ案制作、下書き開始
	8月	(夏期休暇)
後期	9月	⑫ ペン入れ開始 ⑬ ペン入れ又は着色 ⑭ ペン入れ又は着色 ⑮ 合評・作品提出
	10月	①【課題4】平面と空間を意識した画面作り・課題説明・ラフ案制作開始 ② ラフ案制作、下書き開始 ③ 下書き、ペン入れ開始 ④ ペン入れ又は着色
	11月	⑤ ペン入れ又は着色 ⑥ ペン入れ又は着色 ⑦ ペン入れ又は着色 ⑧ 合評 作品提出
	12月	⑨【課題5】自分で考えた世界に基づいた画面作り・課題説明・ラフ案制作開始 ⑩ ラフ案制作、下書き開始 ⑪ 下書き、ペン入れ開始
	1月	(冬期休暇)
	2月	⑫ ペン入れ又は着色 ⑬ ペン入れ又は着色 ⑭ ペン入れ又は着色 ⑮ 合評 作品提出

授業の解説と評価基準

授業の解説	アートやデザインの歴史を学びながら卒業後の活動を視野に入れ、クリエイターとして、社会における役割・活動方法・発信方法・自己マネジメント等。「アートと社会」をテーマに分かり易く学びます。スライド講義・演習。
評価基準	中間試験、期末試験、レポート、作品提出80% フィールドワークへの参加20%
テキスト： 適時プリントを配布するが、できるだけ画像として見せる。 参考資料： 美術史・デザイン史的に必要な画像をプロジェクターで見る。学生のiPad持ち込み可。 使用ソフト： 特になし	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	①【オリエンテーション】他人紹介「相手を知る-紹介する」～「コミックアートとは何か？」 ②【ライフマネジメント1】幸福論—ブータン王国に学ぶ 幸せについて考えてみる。 ③【ライフマネジメント2】「仕事論」 様々なクリエイターの職業意識。
	5月	④【ライフマネジメント3】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 ⑤【西洋美術史1】原始美術～印象派まで ⑥【西洋美術史2】印象派～現代まで
	6月	⑦【デザイン史】産業革命～コンピューターまで ⑧【日本美術史1】淋派～神坂雪佳～伊藤若冲 ⑨【日本美術史2】美人画の系譜—上村松園～竹久夢二～中原淳一～高橋真琴
	7月	⑩【中間試験】これまでのまとめとしての中間試験(復習)+新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 ⑪【アートマネジメント1】額縁を解体してしくみを知る。額の注文、買い方、額縁ワークショップ。
	8月	(夏期休暇)
	9月	⑬【アートマネジメント2】まんが大国ニッポンについて～クールジャパンとは何か? ⑭【アートマネジメント3】ギャラリーで発表することの意義と目的。ギャラリーのしくみ ⑮【アートマネジメント4】絵の買い方、売り方、アートマーケットについて。アートフェア、オークション、コミックマーケットなど
後期	10月	①【アートと社会1】ゆるキャラの地域経済効果とその実態 ②【アートと社会2】コミュニティーアートとは何か? 瀬戸内国際芸術祭、六甲ミーツアートなど ③【アートと社会3】「福祉とアートについて」 アウトサイダーアート(アールブリュット)って何? ④【アートと社会4】海外で活躍する日本人アーティスト
	11月	⑤【フィールドワーク1】美術館へ行こう2 絵を見ること描くこと ⑥【フィールドワーク2】京都国際マンガミュージアム ⑦【現代美術演習1】バロディーとは何か? お札になる有名人をバロディー化してみよう。 作品提出。
	12月	⑧【現代美術演習2】町歩きゲージツ「トマソンって何?」説明～撮影～報告。 作品提出。 ⑨【現代美術演習3】カラージュ表現による「襖絵×コミックアート」の制作。 作品提出。 ⑩【現代美術演習4】町の中でシャッターやウインドー、車や電車など公共物にコミックアートを施せば…。 作品提出。 ⑪【ライフマネジメント4】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。
	1月	(冬期休暇)
	2月	⑫【ライフマネジメント5】仕事論-フリーランスで食べていくために ⑬【アートマネジメント5】コレクターって何?「ハープ&ドロシー(DVD)」を観て。 ⑭【アートマネジメント6】クリエイターのための知的財産権とは? ⑮【期末試験】これまでのまとめとしての期末試験(復習)+新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。

# 平成26年度 講義概要

科目名 デジタルアートa 《通年》

担当教員 吉岡 聡

## 授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開発の仕事を想定してキャラクターデザイン実習を行います。実習中はゲーム開発にまつわる話や、社会人デザイナーとしての流儀などの講義も行います。</li> <li>・前期の授業の総括としてTGS(東京ゲームショー)に出展を計画しています。</li> <li>・後期では前期のキャラクターを使ったポスターグラフィックを制作し、ゲームイラストの市場クオリティについて学びます。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の完成度80%</li> <li>・授業への取組み姿勢・合評20%</li> </ul>
テキスト：必要に応じて配布 参考資料：各自で用意 使用ソフト：主にphotoshop、必要に応じて他のドローツール。	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	講師紹介・生徒自己紹介・授業ガイダンス ゲーム内容構想・キャラクター構想-ゲーム内容をテキストにまとめ提出	
	5月	メインキャラクター設定画作成（正面図・背面図）	
	↓		
	6月	サブキャラクター設定画作成（正面図・背面図）	【課題1】メインキャラクター設定画提出
	↓		
	7月	マスコットキャラ設定画作成（正面図・背面図）	【課題2】サブキャラクター設定画提出
	↓		
	8月		(夏期休暇)
	9月	設定画の紙面デザイン調整 18日～21日 東京ゲームショー	【課題3】マスコットキャラクター設定画提出
後期	10月	ゲーム販促用ポスターイラストの制作 修正指示にしたがって修正作業	【課題4】ラフ画の提出
	11月		【課題5】中間チェック
	12月		
	↓		
	1月		(冬期休暇)
	↓		
	2月	仕上げ・デザイン調整 合評	【課題6】完成データ提出

授業の解説と評価基準

授業の解説	多様なメディアに対応できる知識とディレクション能力を鍛える。 コミックアートをアート&ビジネスシーンでのツールとして完成度をアップする。 既成の表現方法に囚われないワークショップを展開する。 個人製作・チーム制作で、より個性を引き出す演習と実習。
評価基準	積極的なアプローチ姿勢・好奇心の発揮度(20%) 作品の完成度・提出率(70%) 合評でのプレゼン力(10%)
テキスト： 随時PDFで説明 参考資料： WEB検索中心 使用画材等： フォトショップ、アフターエフェクト、アナログ画材など	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	【オリエンテーション】 ・授業概要、授業ルールの確認 ・自己アピールシート作成	■「自己アピールシート作成」 2回目の授業で発表 ※影響を受けた・薦めたい画集写真集、雑誌などを最低2冊を各自持参
	5月	【課題1】 ・日常がアートに進化したプロセスを解説 ◎合評プレゼン：作品提出	【課題1】ポップアートの思想を学ぶ コミックアートをポップアート化する。
	6月	【課題2】 ・ショートムービーを中心に映像の魅力を解説 ・映像制作演習1、2	【課題2】表現を広げる 映像とコミックアートを融合させる PVをチームで作成 制作のためのチーム編成を実地 チームの中で役割を決め、スケジュールを作成する。 夏季休暇を利用して完成度をアップさせる。
	7月	・企画作成スタート ・素材制作・編集作業・修正作業	
	8月		(夏期休暇)
	9月	◎合評プレゼン：作品提出 【課題3】 ・広告業界、アートディレクションの現場とクライアントの関係説明	
後期	10月	・デザインラフスケッチ数案を作成チェック ・プレゼンシートの作成 ◎合評プレゼン：作品提出	【課題3】広告作業の制約を学ぶ コミックアートでの映画ポスターを作成 ポスター作成する映画を選定、アートディレクターの目で作品を自己評価する。 ●様々なクリエイターの資料を用意します。
	11月	【クリエイター研究Ⅰ】・クリエイティブに生きることを学ぶ 【課題4】 ・現代美術家の発想を研究して作品に反映 制作プラン・ラフ案のチェック・プレゼンシートの作成 ◎合評プレゼン：作品提出	【課題4】スタンダードを進化させる 有名童話を現代美術化する コミックアートで現代美術化する童話を日本と西洋から各1篇チョイス
	12月	【課題5】 ・ブランディングの基礎と戦略を解説。 ブランドの研究と、カテゴリーの選定	【課題5】ブランドの力を学ぶ 有名ブランドのイメージ戦略を担当する 国内外のブランドクリエイティブを検索
	1月	・プレゼンシート作成 ◎合評プレゼン：作品提出	(冬期休暇)
	2月	【クリエイター研究Ⅱ】・クリエイティブに生きることを学ぶ	●様々なクリエイターの資料を用意します。



# 平成26年度 講義概要

科目名 デジタルアートC 《通年》

担当教員 笹川 淳平

## 授業の解説と評価基準の概略

	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタルソフトを使って、表現の幅を広げたり、自分の世界間を掘り下げの中で、見応えのある一枚絵を仕上げることを目指す。</li> <li>実際の仕事を想定したイラストを描く。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>提出作品(80%)</li> <li>授業への取り組み(20%)</li> </ul>
<p>テキスト：適宜プリント配布                  参考資料：担当教員の絵。各パソコンでのインターネット検索。                  使用画材：各パソコンにインストールされているペイントツール。</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	ガイダンス及び講義 ・指定されたテーマでイラストを制作。	【課題1】SS投稿用イラスト1
	5月	・状況表現の手法を学ぶ。	【課題2】梅雨イラスト
	6月	・自分でテーマを設定して制作	【課題3】SS投稿用イラスト2
	7月	・複雑なシチュエーションの制約を受けたイラスト制作実習。	【課題4】お題に沿ったイラスト いつ、どこで、誰が、何を、など、いくつかのシチュエーションパターンの中から選んで描く。
	8月		(夏期休暇)
	9月		
後期	10月	・実際の仕事を想定し、ランダムに指定された設定でキャラクターを描く。	【課題5】ソーシャルカードゲームイラスト 差分×3。計4枚。ラフチェックあり。
	11月		
	12月	・自分の部屋の間取りを使って、情報量とストーリー性と見応えのある絵を目指す。	【課題6】ストーリー性のある室内イラスト
	1月		(冬期休暇)
	2月		



# 平成26年度 講義概要

科目名 デジタルアートe 《通年》

担当教員 和塚 信太郎

## 授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>主にCLIPSTUDIO系のペイントソフトを使った作業の進め方、機能解説を行います。</li> <li>アニメ塗り、グラデーション塗りといった業界でもよく使われる技法への理解を深めていただき将来的に実際に活かせる技術を学んでもらう授業です。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品の完成度、作品の提出率(80%)</li> <li>ペイントソフトへの理解、作品の説明や合評(20%)</li> </ul>
<p>テキスト：適宜プリントを配布                  参考資料：担当教員が用意した画集、イラスト等。また各自が持参する。iPad持ち込み可。                  使用画材：CLIPSTUDIO PAINT</p>	

## カリキュラム・タイムスケジュール

前期	<p>4月 【ガイダンス】                  ・デジタルアートd講義概要                  ・講義内容に沿ったイラスト紹介【レイヤー構成の整理】</p> <p>5月 【マスク塗りイラスト】                  ベタ塗りレイヤー マスクといったレイヤーの特殊な使い方の説明                  ↓                  それを利用した例の紹介</p> <p>6月 【特殊レイヤー機能の説明】                  ↓</p> <p>7月 【差分】                  ・デジタル特有であるレイヤー機能を使って作ることができる差分を学ぶ。                  ↓</p> <p>8月</p> <p>9月 【課題イラスト1】</p>	<p>【課題1】各レイヤーの整理                  3週でイラストをデジタルで描いてもらい、その際に行ったレイヤーに名前をつけ、構成データを相手に見せる時に見やすいようにすることを年頭に置いて整理したPSDデータ(非統合)を作成する。</p> <p>【課題2】マスク塗り彩色                  レイヤーマスクを使用して彩色したキャラクターイラストを作成してもらい、ファイルサイズが大きくなるため、解像度は低めに設定してもらい容量も簡易的か無しにする。</p> <p>【課題3】カラーバリエーション                  1体のキャラを描いてもらい、そのキャラクターイラストの複数のカラーバリエーションを作る。明確になぜこの配色にしたのかも考えてもらう。</p> <p>【課題4】パーツ差分                  1枚イラストの差分を作成する。表情、ポーズ、服装、道具 差分の種類はこだわらずにまずはパーツ差分を作るということを体験してもらう。</p> <p style="text-align: right;">(夏期休暇)</p> <p>【課題5】ガジェット                  キャラクターと道具を組み合わせたイラストを描く課題。スマートフォンや音楽プレイヤーといったものから電動工具や兵器 SFチックな創作機械など複数の題目を指定するのでその中から選んで描く。</p>
後期	<p>10月 【課題イラスト2】                  ↓</p> <p>11月 【課題イラスト3】                  ↓</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月</p>	<p>【課題6】シチュエーションCG                  ゲームや小説の挿絵にあるようなイベントCGを描く課題。シチュエーションは講師側で提示する他 要望あれば生徒が考えたものでも可。また、CG差分も用意してもらい。表情変化、ポーズ変化等シチュエーションに沿った内容で差分を用意する。それも主にこちらが指定                  課題提出期間については随機応変で延長させる。</p> <p>【課題7】カードゲームイラスト                  実際にソーシャルゲームで使うことを想定したイラスト。ソーシャルゲーム特有の一つのキャラにおける進化差分背景差分、フレームといったものも自作してもらい、1年間の講義の集大成的なものになるようにする。</p> <p style="text-align: right;">(冬期休暇)</p>

科目名 ポートフォリオ《前期》

担当教員 小幡・蘇・奥田

授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターとしてのポートフォリオ制作の知識と制作実技。</li> <li>・作品整理、作品の見せ方、アプローチ対象を想定したプレゼンテーションなどを行います。</li> <li>・作成したポートフォリオは後期の同じ時間枠のコミュニケーションの授業でも活用します。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の完成度（50%）</li> <li>・授業、課題への取り組みの姿勢（50%）</li> </ul>
<p>テキスト：授業ごとに資料提供                  参考資料：ポートフォリオの主な分野別サンプルを提供                  使用ソフト：photoshop、illustrator、indesign、acrobat</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	【ガイダンスとアプローチ計画シートの作成】 現時点から卒業直後を視野に、「誰に対してのポートフォリオなのか？」を各学生が当面のアプローチ先の業界や分野を定めて計画化します。	
	5月	【ポートフォリオ素材の収集、加工、整理】 ・アプローチ計画にしたがい、現時点で必要な素材をデータ化し集約または新しい作品の追加をポートフォリオの種類ごとに行います。	
	6月	【ファイリング作業・プレゼンテーション】 ・イラストレーターデータ(ai)でレイアウトし、各ページをPDFデータ化します。	
	7月	【ファイリング作業・プレゼンテーション】 ・プロフィールシートの作成、素材データの編集とページネーション、全体デザインの調整などを行い、実際のポートフォリオ化の作業を行います。 ・作成したポートフォリオを担当教員にプレゼンテーションし、アドバイスや修正指示等を受けます。	
	8月	↓	(夏期休暇)
	9月	【ポートフォリオ提出】 7月段階で修正指示を受けた内容を反映したPDF修正版を提出。	
後期	10月		
	11月		
	12月		
	1月		(冬期休暇)
	2月		

科目名 コミュニケーション 《後期》

担当教員 小幡・蘇・奥田

授業の解説と評価基準の概略

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作家、クリエイター、会社員、立場の違いこそあれ、社会で生きていくためには周囲の人たちといかにより関係をつくりあげることが重要となり、コミュニケーション能力の向上はとても大切です。</li> <li>・この授業では仕事や働くことの意義をひもとき、なぜコミュニケーション能力が重要なのかを知り、そのスキルアップとなる実践的なノウハウを学習します。</li> </ul>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業への取り組みの姿勢 (100%)</li> </ul>
テキスト： 参考資料： 使用ソフト： マイクロソフトオフィス(ワード、エクセル、PPT)	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月		
	5月		
	6月		
	7月		
	8月	(夏期休暇)	
	9月		
後期	10月	<b>【ガイダンスーコミュニケーション能力が求められる理由】</b> ・仕事、社会人とは何か、学生とは何が違うのか、なぜコミュニケーション能力が求められるのか？ ・ケーススタディー 会社員・フリーランサー・作家 その他	コミュニケーションの授業では、講義や演習で全ての授業時間を使うことがないため、演習や講義を除いた時間でポートフォリオの作成や更新、教員への相談などに授業時間を使用できます。
	11月	・社会人になるための自己分析シートに記入しながら学習。 <b>【プレゼンテーション演習ー自分の強みをアピールする】</b> ・前期「ポートフォリオ」の授業で作成した自分のポートフォリオで自分を売り込む練習。	
	12月	・3人～5人のグループにわかれ、1人が売り込み役、他が聞き役に回り、10分程度でプレゼンテーション。 ・プレゼンテーション中は聞き役は質問をすること、終了後は聞き役から感想をもらい、長所短所を見極めます。 ・自分の強み＝自分の価値をアピールしてみましょう。ただ主張するだけではなく、相手の立場や目線にたって、根拠をもった納得しやすいプレゼンテーションを心がけます。	
	1月	(冬期休暇)	
2月	<b>【卒業制作(原画)を売り込む】</b> ・出版社や広告会社などに自分の作品を売り込むー担任がクライアント(売り込み先)役となり、学生が売り込む形をとります。		