

## 教養科目

## 1 回生(令和5年度入学生)

## ■教養科目A

科目名	担当者	ページ
日本文学	石黒義昭	1
哲学概論	石黒義昭	2
文字文化論	喜多徹	3
漢字芸術	東山道成	4
法学(日本国憲法)	竹村和也	5
日本史	ト部行弘	6
飛鳥文化論	玉城一枝	7
明日香学	前園実知雄	8
生活文化史Ⅰ・Ⅱ	玉城一枝	9
やさしい化学	堀田政克	10
生物学概論	生田視義	11
心理学	恒松伸	12
キャリアワーク	澤井明裕	13
キャリアコミュニケーション	堀田政克	14
コミュニケーション実践	浦井文彦	15
情報コミュニケーションⅠ	天根静也	16
情報コミュニケーションⅡ	天根静也	17

## ■教養科目B

科目名	担当者	ページ
英語Ⅰ	横道仁志	18
英語Ⅱ	上村政文	19
フランス語Ⅰ	佐々木優	20
フランス語Ⅱ	折居耕拓	21
イタリア語(会話)	マッタ・ダニエラ	22
中国語	東山道成	23
体育A	山田房美	24
体育B	山田英和	25

## ■教養科目C

科目名	担当者	ページ
芸術論	アルバレス・ホセ	26
美術史各論	アルバレス・ホセ	27
西洋美術史概説	土肥泰子	28
現代芸術	東山道成	29
色彩学	中村成秀	30
造形論	小西佳子	31
美学	河合貞子	32
大和臨地研究	大矢良哲	33
アプリケーションデザイン	北村真成	34
水墨画	東山道成	35
解剖学	羽竹勝彦	36

## 2 回生(令和4年度入学生)

## ■教養科目A

科目名	担当者	ページ
国語学Ⅰ・Ⅱ	横道仁志	37
情報処理	天根静也	38
未来デザイン(地域連携授業)	大賀暁	39
	大西淳浩	

## ■教養科目C

科目名	担当者	ページ
美術概論(美術史含む)	ト部行弘	40
コミック概論	北村真二	41

## 専門科目

## 洋画コース

## 1 回生(令和5年度入学生)

## ■美術教養

科目名	担当者	ページ
線描基礎Ⅰ・Ⅱ	松浦直子	42
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ(A)	中村成秀	43
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ(B)	川端千絵	44
デザイン基礎	小西佳子	45
クラフト基礎Ⅰ(メタル)	北直人	46
クラフト基礎Ⅱ(メタル)	北直人	47
表現技法	廣田美乃	48
立体造形	中川賀照	49
色彩計画	小西佳子	50

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
西欧絵画史	石黒義昭	51

## ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
デッサンⅠ	小笠美華	52
デッサンⅡ	山下智子	52
デッサンⅢ	池田誠史	52
デッサンⅣ	廣田美乃	52
課題制作Ⅰ	高橋颯児	53
	小笠美華	

## 2 回生(令和4年度入学生)

## ■美術教養

科目名	担当者	ページ
工芸基礎	中川賀照	54

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
絵画論	高藤大樹	55
造形心理	白原真弘	56

## ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
油彩制作Ⅰ	廣田美乃	57
油彩制作Ⅱ	山下智子	57
油彩制作Ⅲ	池田誠史	57
油彩制作Ⅳ	小笠美華	57
油彩制作Ⅴ	片野ま	57
油彩制作Ⅵ	生島浩	57
油彩制作Ⅶ	平田泰延	57
油彩制作Ⅷ	廣田美乃	57
デッサン	山下智子	58
古典技法	小笠美華	59
版画	岸中延年	60
課題制作Ⅱ	小笠美華	61
卒業制作	小笠美華	62

# 目次

## 専門科目

### 日本画コース

#### 1 回生(令和5年度入学生)

##### ■美術教養

科目名	担当者	ページ
線描基礎Ⅰ・Ⅱ	松浦直子	42
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ(A)	中村成秀	43
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ(B)	川端千絵	44
デザイン基礎	小西佳子	45
クラフト基礎Ⅰ(メタル)	北直人	46
クラフト基礎Ⅱ(メタル)	北直人	47
色彩計画	小西佳子	50
立体造形基礎	中川賀照	63

##### ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
材料学	松浦直子	64

##### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
基礎描写Ⅰ	辻野宗一	65
基礎描写Ⅱ	広岡真彩彦	65
基礎描写Ⅲ	大槻睦子	65
基礎描写Ⅳ	辻野宗一	65
基礎描写Ⅴ	吉岡佐知	65
日本画素描Ⅰ	石股昭	66
課題制作Ⅰ	石股昭	67

#### 2 回生(令和4年度入学生)

##### ■美術教養

科目名	担当者	ページ
工芸基礎	中川賀照	54
日本画模写Ⅰ・Ⅱ	正垣雅子 松浦直子	68

##### ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
絵画論Ⅰ・Ⅱ	大槻睦子	69

##### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
日本画写生Ⅰ	辻野宗一	70
日本画写生Ⅱ	辻野宗一	70
日本画写生Ⅲ	大槻睦子	70
日本画素描Ⅱ	大槻睦子	71
表現技法Ⅰ・Ⅱ	吉岡佐知	72
日本画制作Ⅰ	石股昭	73
日本画制作Ⅱ	石股昭	73
日本画制作Ⅲ	石股昭	73
日本画制作Ⅳ	吉岡佐知	73
日本画制作Ⅴ	広岡真彩彦	73
課題制作Ⅱ	石股昭	74
卒業制作	石股昭	75

## 専門科目

### デザインコース

#### 1 回生(令和5年度入学生)

##### ■美術教養

科目名	担当者	ページ
線描基礎Ⅰ・Ⅱ	松浦直子	42
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ(A)	中村成秀	43
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ(B)	川端千絵	44
デザイン基礎	小西佳子	45
クラフト基礎Ⅰ(メタル)	北直人	46
クラフト基礎Ⅱ(メタル)	北直人	47
立体造形基礎	中川賀照	63

##### ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
デザイン概論Ⅰ(デザインの基本)	西岡幸二	76
デザイン概論Ⅱ(これからのデザイン)	西岡幸二	77

##### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
デザイン基礎Ⅰ (ビジュアルデザイン・アナログ)	山本史	78
デザイン基礎Ⅱ(タイポグラフィ)	神田友美	79
デザイン基礎Ⅲ(画像処理)	村松佳優	80
デザイン総合基礎(色彩・平面・立体)	関根祐司	81
ドローイング	中村成秀	82
C G 基礎(デザイン系ソフト入門)	小山彰	83
課題制作Ⅰ	西岡幸二	84

##### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
デザイン基礎Ⅳ (エディトリアルタイポグラフィ)	神田友美	85
デザイン基礎Ⅴ (色彩・レイアウト)	関根祐司	86
デザイン基礎Ⅵ (ビジュアルデザイン・デジタル)	山本史	87
デザイン基礎Ⅶ (Webデザイン基礎)	小山彰	88
写真・映像実習	村松佳優	89
印刷実習	迫畑和生	90
課題制作Ⅰ	西岡幸二	84

## 2 回生(令和4年度入学生)

## &lt;グラフィックデザイン&gt;

## ■美術教養

科目名	担当者	ページ
工芸基礎	中川 賀 照	54

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
コミュニケーション論	関根 祐 司	91
クリエイティブ論	高西 信 治	92

## ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
グラフィックデザイン実習Ⅰ (グラフィックデザイン1)	関根 祐 司	93
グラフィックデザイン実習Ⅱ (広告表現)	高西 信 治	94
グラフィックデザイン実習Ⅲ (編集デザイン)	アラサト ンカン	95
グラフィックデザイン実習Ⅳ (セールスプロモーション)	チャッピー岡本	96
グラフィックデザイン実習Ⅴ (Web デザイン)	湯 浅 史 丈	97
グラフィックデザイン実習Ⅵ (フォトグラフィー)	村 松 佳 優	98
グラフィックデザイン演習 (グラフィックデザイン2)	高西 信 治	99
課題制作Ⅱ	西岡 幸 二	100
卒業制作	西岡 幸 二	101

## 2 回生(令和4年度入学生)

## &lt;メディアデザイン&gt;

## ■美術教養

科目名	担当者	ページ
工芸基礎	中川 賀 照	54

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
コミュニケーション論	関根 祐 司	91
メディアデザイン論	ブラッキー中島	102

## ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
メディアデザイン実習Ⅰ (デジタル映像)	西岡 幸 二	103
メディアデザイン実習Ⅱ (写真・実写映像)	渡辺 富士男	104
メディアデザイン実習Ⅲ (アニメーション)	カズ・オオモリ	105
メディアデザイン実習Ⅳ (メディアコンテンツ)	ブラッキー中島	106
メディアデザイン実習Ⅴ (プランニング)	山田 いづみ	107
メディアデザイン実習Ⅵ (ゲームデザイン)	北村 真 二	108
メディアデザイン演習 (インタラクティブコンテンツ)	湯 浅 史 丈	109
課題制作Ⅱ	西岡 幸 二	100
卒業制作	西岡 幸 二	101

## 2 回生(令和4年度入学生)

## &lt;イラストレーション&gt;

## ■美術教養

科目名	担当者	ページ
工芸基礎	中川 賀 照	54

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
コミュニケーション論	関根 祐 司	91
イラストレーション論	カズ・オオモリ	110

## ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
イラストレーション実習Ⅰ (デジタルイラストレーション)	カズ・オオモリ	111
イラストレーション実習Ⅱ (キャラクターゲーム)	北村 真 二	112
イラストレーション実習Ⅲ (セールスプロモーション)	チャッピー岡本	113
イラストレーション実習Ⅳ (グラフィックイラストレーション)	山本 史	114
イラストレーション実習Ⅴ (Web ポートフォリオ)	湯 浅 史 丈	115
イラストレーション実習Ⅵ (アートワーク)	迫 畑 和 生	116
イラストレーション実習Ⅶ (コミックアートプロデュース)	神 澤 孝 宣	117
イラストレーション実習Ⅷ (作画)	中村 成 秀	118
イラストレーション演習 (イラストレーション)	カズ・オオモリ	119
課題制作Ⅱ	西岡 幸 二	100
卒業制作	西岡 幸 二	101

# 目 次

## 専 門 科 目

### 陶 芸 コー ス

#### 1 回 生 (令 和 5 年 度 入 学 生)

##### ■ 美 術 教 養

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
色彩計画	川 端 千 絵	120
線描基礎 I・II	松 浦 直 子	42
デッサン基礎 I・II (A)	中 村 成 秀	43
デッサン基礎 I・II (B)	川 端 千 絵	44
デザイン基礎	小 西 佳 子	45
クラフト基礎 I (メタル)	北 直 人	46
クラフト基礎 II (メタル)	北 直 人	47
立体造形基礎	中 川 賀 照	63

##### ■ 専 攻 理 論

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
陶芸論 I	大 塩 正	121
陶芸史	大 塩 正	122

##### ■ 制 作 演 習 ・ 制 作 実 習

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
陶芸基礎 I	惣 田 司	123
陶芸基礎 II	大 塩 正	123
陶芸基礎 III	石 黒 紀 子	124
陶芸基礎 IV	河 野 榮 一	124
陶芸基礎 V	松 本 康 代	125
陶芸基礎 VI	惣 田 司	125
課題制作 I	大 塩 正	126

#### 2 回 生 (令 和 4 年 度 入 学 生)

##### ■ 美 術 教 養

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
工芸基礎	中 川 賀 照	54
描写基礎	大 塩 正	127

##### ■ 専 攻 理 論

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
陶芸論 II	大 塩 正	128

##### ■ 制 作 演 習 ・ 制 作 実 習

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
陶芸制作 I	惣 田 司	129
陶芸制作 II	大 塩 正	129
陶芸制作 III	石 黒 紀 子	129
陶芸制作 IV	河 野 榮 一	130
陶芸制作 V	大 塩 正	130
陶芸制作 VI	大 塩 正	130
陶芸制作 VII	大 塩 正	131
陶芸制作 VIII	松 本 康 代	131
陶芸制作 IX	石 黒 紀 子	131
陶芸制作 X	松 本 康 代	131
課題制作 II	大 塩 正	132
卒業制作	大 塩 正	133

## 専 門 科 目

### 染 織 コー ス

#### 1 回 生 (令 和 5 年 度 入 学 生)

##### ■ 美 術 教 養

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
色彩計画	川 端 千 絵	120
線描基礎 I・II	松 浦 直 子	42
デッサン基礎 I・II (A)	中 村 成 秀	43
デッサン基礎 I・II (B)	川 端 千 絵	44
デザイン基礎	小 西 佳 子	45
クラフト基礎 I (メタル)	北 直 人	46
クラフト基礎 II (メタル)	北 直 人	47
立体造形基礎	中 川 賀 照	63

##### ■ 制 作 演 習 ・ 制 作 実 習

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
染色基礎 I	近 藤 卓 浪	134
染色基礎 II	河 合 芙 幸	134
染色基礎 III	中 井 由 希 子	134
織物基礎 I	酒 井 沙 織	135
織物基礎 II	門 田 綾 音	135
織物基礎 III	伊 藤 藍	135
課題制作 I	近 藤 卓 浪	136

#### 2 回 生 (令 和 4 年 度 入 学 生)

##### ■ 美 術 教 養

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
工芸基礎	中 川 賀 照	54
描写基礎	中 井 由 希 子	137

##### ■ 専 攻 理 論

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
色染織維概論 I	新 田 恭 子	138
色染織維概論 II	新 田 恭 子	139

##### ■ 制 作 演 習 ・ 制 作 実 習

科 目 名	担 当 者	ペ ー ジ
染色制作 I	中 井 由 希 子	140
染色制作 II	中 井 由 希 子	140
染色制作 III	近 藤 卓 浪	140
染色制作 IV	近 藤 卓 浪	140
染色制作 V	近 藤 卓 浪	140
染色制作 VI	近 藤 卓 浪	140
染色制作 VII	河 合 芙 幸	140
織物制作 I	酒 井 沙 織	141
織物制作 II	門 田 綾 音	141
織物制作 III	伊 藤 藍	141
織物制作 IV	伊 藤 藍	141
織物制作 V	酒 井 沙 織	141
織物制作 VI	伊 藤 藍	141
織物制作 VII	門 田 綾 音	141
基礎造形	新 田 恭 子	142
プリント基礎	河 合 芙 幸	143
課題制作 II	近 藤 卓 浪	144
卒業制作	近 藤 卓 浪	145

## 専門科目 クラフト(工芸)デザインコース

### 1 回生(令和5年度入学生)

#### ■美術教養

科目名	担当者	ページ
デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ	濱 久仁子	146
色彩計画	川 端 千 絵	120
デザイン基礎	はしもとともこ	147
クラフト基礎Ⅰ(メタル)	北 直 人	46
クラフト基礎Ⅱ(メタル)	北 直 人	47

#### ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
クラフトクリエイティブ論	濱 久仁子	148

#### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
クラフト基礎Ⅰ・ⅡA(メタル)	青 木 聖	149
クラフト基礎Ⅰ・ⅡA (テキスタイル)	和 田 誠 之	150
クラフト基礎Ⅰ・ⅡA(ウッド)	はしもとともこ	151
クラフト基礎Ⅰ・ⅡB(ガラス)	宮 里 茂 治	151
クラフト基礎Ⅰ・ⅡB (アートジュエリー)	北 浦 和 也	152
クラフト基礎ⅠB(レザー)	鷲 尾 朱 美	153
クラフト基礎ⅡB(レザー)	藤 本 菜 穂 子	154
立体造形基礎	片 山 知 佳	155
課題制作Ⅰ	和 田 誠 之	156
	濱 久仁子	157

### 2 回生(令和4年度入学生)

#### ■美術教養

科目名	担当者	ページ
デザイン実習	濱 久仁子	158
工芸基礎	中 川 賀 照	54

#### ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
クラフトデザイン論Ⅰ・Ⅱ	はしもとともこ	159

#### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
クラフト制作ⅠA(メタル)	北 直 人	160
クラフト制作Ⅱ・ⅢA(メタル)	青 木 聖	161
クラフト制作Ⅰ・Ⅱ・ⅢA (テキスタイル)	濱 久仁子	162
クラフト制作Ⅰ・Ⅱ・ⅢA (ウッド)	はしもとともこ	163
クラフト制作ⅠB(ガラス)	宮 里 茂 治	163
クラフト制作Ⅱ・ⅢB (ガラス)	北 浦 和 也	164
クラフト制作ⅠB (アートジュエリー)	三 倉 彩 果	164
クラフト制作ⅡB (アートジュエリー)	鷲 尾 朱 美	165
クラフト制作ⅢB (アートジュエリー)	藤 本 菜 穂 子	166
クラフト制作ⅡB (アートジュエリー)	岡 本 綾 子	167
クラフト制作ⅢB (アートジュエリー)	藤 本 菜 穂 子	168
クラフト制作ⅠB(レザー)	中 村 享 史	169
クラフト制作ⅡB(レザー)	片 山 知 佳	170
クラフト制作ⅢB(レザー)	片 山 知 佳	171

## 専門科目 クラフト(工芸)デザインコース

### 2 回生(令和4年度入学生)

#### ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
プロダクトデザイン演習	和 田 誠 之	172
	中 村 享 史	
立体造形演習	小 西 佳 子	173
デザイン演習	はしもとともこ	174
課題制作Ⅱ	濱 久仁子	175
卒業制作	濱 久仁子	176

## 教職に関する専門科目

### 1 回生(令和5年度入学生)

科目名	担当者	ページ
教師論(教育の制度と経営を含む)	秦 俊 彦	177
教育原理 (教育行政及び教育課程を含む)	須 永 哲 思	178
教育心理学	恒 松 伸	179
美術科教育法 (情報通信技術の活用を含む)	中 川 賀 照	180
特別支援教育	細 川 憲 次	181
生徒指導論(進路指導を含む)	秦 俊 彦	182
人権と教育	細 井 司	183
道徳教育の理論と方法	島 恒 生	184
特別活動の指導法	島 恒 生	185
教育における ICT 活用	佐 竹 一 郎	186

### 2 回生(令和4年度入学生)

科目名	担当者	ページ
教育相談(カウンセリングを含む)	白 原 真 弘	187
情報機器の操作	天 根 静 也	188
教育実習	秦 俊 彦	189
	中 川 賀 照	
教職実践演習	中 川 賀 照	190
	秦 俊 彦	
総合的な学習の時間の指導法 (教育の方法と技術を含む)	奥 田 智	191

## 制作演習・制作実習授業計画 専門科目構成図

■洋画コース	192
■日本画コース	193
■デザインコース	194
■陶芸コース	195
■染織コース	196
■クラフト(工芸)デザインコース	197
	198
■科目ナンバリングについて	199
■科目ナンバリング一覧表	
一般教養・教職課程	200
洋画コース・日本画コース	201
デザインコース〈GD〉〈MD〉	202
デザインコース〈I〉・陶芸コース	203
染織コース・クラフト(工芸)デザインコース	204

科目名	日本文学	担当者	石黒義昭
授業概要	<p>この講義ではおもに夏目漱石の作品を紹介していきます。漱石は「誰もが名前を知っているのに、きちんと読んだ人はすくない」という作家の代表です。これはとても勿体ないことです。実際に読んでみましょう。文学という芸術ジャンルを経験することによって、制作という行為をあらためて認識することが大きな目標です。</p> <p>講義ではおもに映像資料を参照しながら、『それから』について見ていきます。作品を読み解くために、漱石の文化論や文明論、さらに『こころ』も一部参照し、明治以降の日本がかかえている問題を考察します。</p>		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 講義で紹介した文献に目をとおし、漱石の思想を大まかに解釈できる。</li> <li>2. 日本人や日本社会の性格を分析し、異文化理解へとつなげることができる。</li> <li>3. 芸術諸ジャンルの特質を考察する態度を身につけ、制作に活かそうとすることができる。</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 漱石とその時代 1 —— 漱石の略歴。漱石と日本画、漱石と青木繁など</li> <li>3 漱石とその時代 2 —— 漱石と坂本繁二郎、漱石と浅井忠など</li> <li>4 『三四郎』</li> <li>5 『それから』1</li> <li>6 『それから』2</li> <li>7 『それから』3</li> <li>8 『それから』4</li> <li>9 『それから』5</li> <li>10 『それから』6</li> <li>11 漱石と現代 1 —— 講演集から</li> <li>12 漱石と現代 2 —— 講演集から</li> <li>13 『こころ』1</li> <li>14 『こころ』2</li> <li>15 試験（予定。最終週に変更することがあります）</li> <li>16 試験講評など（予定。最終週に試験をおこなうことがあります）</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p> <p><b>計</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 映像を視聴するときは部屋を暗くするので、手許を照らすものを持参してください</li> <li>* 映画のショットを絵画作品に見立てた場合、構成はどうなっているかといったことを考えてください。絵画における <i>matière</i> や <i>couleur</i> が映像ではどう表されるか注意すること。また、原作と映画を比較して、メディア（媒質）のちがいによって、表現がどう異なるのかといったことも考えてください</li> <li>* 授業計画は学生の様子を見ながら変更することがあります</li> </ul> <p><b>画</b></p>		
教科書 テキスト 参考書	<p>レジュメや参考文献一覧はメールに PDF ファイルを添付して配布します。指定された期間に空メールを送ってください。アドレス：ishiguro-s @ naragei.ac.jp</p> <p>多くの本に目とおして、文学という芸術ジャンルに馴染んでいってください。読書に慣れてきたら、造形芸術の作家や音楽家の書いた本など、読む範囲をひろげていってください。</p>		
評価の方法	<p>試験（80%）＋ 授業中に書いてもらうコメント（20%）</p>		
実務経験	<p>大阪市立大学、京都市立芸術大学、大阪大学、立命館大学大学院などで、美学や芸術学、西洋美術史の講義と演習を担当してきた経験を活かし、哲学的視点と歴史学的視点から芸術について考えてもらう。</p>		
備考	<p>視聴覚設備のない教室の場合、ふつうのTVで映像を紹介することになります。教室にあるTVの画面は一般家庭にあるものより小さいので、なるべく前方に座ってください。</p>		

科目名	哲学概論	担当者	石 黒 義 昭
授業概要	<p>「驚き thaumazein」、それが哲学のはじまりです。なにかおもいもよらぬものを見つけたとき、私たちはおもわずハッとします。そして、それがなんなのか、もっとよく知りたいとおもいます。哲学とはそうした行為のことであって、概念を覚えるような作業ではありません。まずなにかに興味をもつことが大切です。</p> <p>この講義では哲学について全般的に紹介していきますが、昨年度より、かねてから要望の強かった美学〔感性論〕Ästhetik (18 世紀に成立した、人間の認識と芸術、美を問う分野) の説明もしています。「趣味の批判 Kritik des Geschmacks」としての美学の基礎づけなど、基本的な事柄を説明していきます。</p>		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 講義で紹介した文献に目をとおし、「哲学すること Philosophieren」ができる。</li> <li>2. 講義で紹介した哲学者の考え（ものの見方）を簡潔にまとめることができる。</li> <li>3. 「哲学すること」を制作に活かす態度を身につけることができる。</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 真理をもとめて。よく生きること。美しいものがわかること</li> <li>3 古代ギリシア（教室にプロジェクターやスピーカーなどの設備があれば、映像資料を紹介しながら全般的な説明をします。設備がなければ、口頭での説明にとどまります）</li> <li>4 Platon, B.C. 427 - B.C. 347</li> <li>5 Aristoteles, B.C. 384 - B.C. 322</li> <li>6 Descartes, 1596 - 1650</li> <li>7 Leibniz, 1646 - 1716 (1)</li> <li>8 Leibniz, 1646 - 1716 (2)</li> <li>9 感性的認識 scientia cognitionis sensitivae は学として問うことができるか</li> <li>10 Baumgarten, 1714 - 1762 (『美学 [感性論] aethetica』)</li> <li>11 Kant, 1724 - 1804 —— 認識 (『純粋理性批判』)</li> <li>12 Kant, 1724 - 1804 —— 趣味と無関心性 (『判断力批判』)</li> <li>13 Kant, 1724 - 1804 —— 趣味と無概念性 (『判断力批判』)</li> <li>14 Kant, 1724 - 1804 —— 芸術と天才 (『判断力批判』)</li> <li>15 試験（予定。最終週になることがあります）</li> <li>16 試験講評（予定。試験を最終週に実施する場合があります）。まとめ</li> </ol> <p>・なお、授業計画は学生の様子を見ながら変更することがあります</p> <p><b>後 期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	<p>レジュメや参考文献一覧は、メールに PDF ファイルを添付して配布します。指定された期間に空メールを送ってください。アドレス：ishiguro-s @ naragei.ac.jp</p> <p>多くの本を読んで、さまざまな問題を考えてください。作品を見るのも、作品をつくるのも、脳です。本を読みながら種々の事柄を考えると、「作品」を見る眼や制作態度も変わってくるようです。</p>		
評価の方法	試験（80%）+ 授業中に書いてもらうコメント（20%）。		
実務経験	大阪市立大学、京都市立芸術大学、大阪大学、立命館大学大学院などで、美学や芸術学、西洋美術史の講義と演習を担当してきた経験を活かし、哲学的視点と歴史学的視点から芸術について考えてもらう。		
備考	<p>・哲学は美しさや「芸術」と密接に関係しています。多くの「作品」に接し、自然の美しさにも目をむけてください。西欧の伝統だけではなく、日本的なものや東洋的なものにも親しんでいってください。</p> <p>・前期は、午後、他大学の講義があるので、多少慌しくなるかもしれません。</p>		

科目名	文字文化論	担当者	喜 多 徹
授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>中国における甲骨文や金文など漢字の発生から書体の変遷を知るため、古典及び書作品を鑑賞及び臨書を行います。</li> <li>日本に伝えられた漢字から仮名が成立するまでを学び、文字文化の果たす役割と書の伝統を尊重する態度を身に付けます。</li> <li>石碑、標柱、実用的な書など、日常生活の中にある書を学びます。</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>漢字や仮名の歴史を説明できる。</li> <li>文字文化である多様な書を見極めることができる。</li> <li>鑑賞力を身に付け、日常生活に役立つ書の基礎的な各書体を表現することができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 文字文化と書について (文房四宝と生活の書)</li> <li>2 篆書を学ぶ① (甲骨文・金文)</li> <li>3 篆書を学ぶ② (小篆の成立)</li> <li>4 隸書を学ぶ① (隸書の成立)</li> <li>5 隸書を学ぶ② (隸書の名跡)</li> <li>6 篆刻を学ぶ① (印章の歴史)</li> <li>7 篆刻を学ぶ② (姓名印制作)</li> <li>8 草書を学ぶ① (草書の成立)</li> <li>9 草書を学ぶ② (草書の名跡)</li> <li>10 行書を学ぶ① (行書の成立)</li> <li>11 行書を学ぶ② (行書の名跡)</li> <li>12 楷書を学ぶ① (楷書の成立)</li> <li>13 楷書を学ぶ② (楷書の名跡)</li> <li>14 仮名を学ぶ① (仮名の成立)</li> <li>15 仮名を学ぶ② (日本の名筆)</li> <li>16 現代の書を学ぶ まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	教科書を使用します。(500 円程度) 印材 (300 円程度) 毎時プリント資料を作成の上配布します。		
評価の 方法	筆記試験及び課題作品によって評価する。		
実務経験	書作品の制作発表及び高校、大学での指導経験を生かして、書表現の魅力や楽しさを指導する。		
備考	筆、墨、硯及び下敷は備えてあります。また半紙、その他用紙も配布します。		



科目名	漢字芸術	担当者	東 山 道 成
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・漢字の由来、各時代によって書その時代の特徴、及びその形式</li> <li>・漢字の実用性と漢字の芸術性</li> <li>・漢字と書の三要素 漢字の黄金比</li> <li>・漢字と書の芸術のチャラリズムとジャペンリズム</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・漢字芸術の魅力を知る、漢字の理解と漢字を上手に使用するセンス、書の芸術鑑賞能力を高めさせる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 文字と言語について</li> <li>2 漢字が独特な生態形式</li> <li>3 漢字の誕生、甲骨文</li> <li>4 金文、石鼓文</li> <li>5 六書：象形、指事</li> <li>6 会意、形声</li> <li>7 転注、仮借</li> <li>8 五体：篆書体、隸書体</li> <li>9 草書体、真書体</li> <li>10 行書、楷書</li> <li>11 筆と墨について</li> <li>12 筆と墨の使い方</li> <li>13 書道—芸術のチャラリズム形式</li> <li>14 書の三要素 漢字の黄金比</li> <li>15 中国書法と日本書道</li> <li>16 テスト</li> </ol> <p>後 期</p> <p>同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	中国書法と日本書道		
評価の方法	各書体の臨書体験を通してそれぞれ2枚の練習作を提出、授業に取り組む姿勢、漢字芸術の魅力についてレポートを発表するなどにより総合的に評価する。		
実務経験	芸術研究者として、15年以上の教職して経験があり、芸術というものは体に染み込んでいると思う。芸術の魅力にもとりつかれている。また学生時代から美術も教えた、以上の実践と美術知識生かして生徒に指導する。		
備考			

科目名	法学（日本国憲法）	担当者	竹村 和也
授業概要	日常生活の中で我々が法を直接意識することは稀ですが、我々の社会は法（強制力を背景にした社会規範）によって動いています。憲法という法は、統治の基本的原理を定めた法であり、憲法の下にある法律や命令（という法）の基準となります。そのため、憲法についての理解は社会生活を送るうえで、また新聞を理解するためにも不可欠であるといえます。本授業では憲法の幾つかのトピックおよびそのトピックに関する法律を取り扱います。法律は大きく私法と公法に区別されますが、本講義では民法を中心に私法分野、憲法、刑法・刑事訴訟法を中心に公法分野について授業を行います。講義終了時に毎回小テストを行います。		
到達目標	わが国の法的仕組みのあり方を理解し、その概略を説明することができる。また、わが国の法的仕組みに対する批判的検討を行い、その問題点を指摘することができる。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 わが国の法体系・憲法とは何か（イントロダクション）</li> <li>2 統治の仕組み①（国会と内閣）</li> <li>3 統治の仕組み②（立法過程）</li> <li>4 統治の仕組み③（裁判所・「裁判官はどのように判決を下しているのか」）</li> <li>5 財産権と財産法①（物権）</li> <li>6 財産権と財産法②（契約）</li> <li>7 財産権と財産法③（不法行為）</li> <li>8 平等権と家族①（憲法 14・24 条と婚姻）①</li> <li>9 平等権と家族②（離婚と子）②</li> <li>10 幸福追求権・自己決定権と家族（医療における自己決定）</li> <li>11 幸福追求権・自己決定権と家族②（生む権利・生まない権利）</li> <li>12 物権変動と法（相続）</li> <li>13 捜査・裁判と法①（憲法 31 条と捜査のプロセス）</li> <li>14 捜査・裁判と法②（憲法 31 条と裁判のプロセス）</li> <li>15 身体的自由権（憲法 31-40 条）</li> <li>16 国民の司法参加</li> </ol> <p>授業計画は一応の目安です。法に関わる新たな重要問題が発生したり、重要な判例が出た場合には、それを授業で優先して取り扱うこともあります。</p>		
教科書 テキスト 参考書	参考書として、竹下賢・沼口智則・角田猛之・竹村和也編『入門法学（第 5 版）』（晃洋書房、2018 年）、森炎『裁判所ってどんなところ？』（ちくまプリマー新書、2016 年）、青井未帆『憲法を守るのは誰か』（幻冬舎ルネッサンス新書、2013 年）、後藤昭『わたしたちと裁判』（岩波ジュニア新書、2006 年）、池田真朗『民法はおもしろい』（講談社現代新書、2013 年）、二宮周平『家族と法』（岩波新書、2007 年）、今村核『冤罪と裁判』（講談社現代新書、2012 年）など。他の参考文献は授業で適宜紹介します。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、提出物を求めた場合はその提出物、試験（もしくはレポート）を総合して評価しますが、試験（レポート）が全体を占める割合を 80%とします。		
実務経験			
備考	社会の動きについて日常的な関心を持つことが必要です。具体的には新聞を購読することは、大学生として当然に行うべきことです。		

科目名	日 本 史	担当者	ト 部 行 弘
授 業 概 要	歴史を研究し、明らかにすることは、人間社会の発展してきた過程を知ることであり、その目的は私たちの将来進むべき道を探ることである。新資料の発見によって、刻々と書き換えられる日本の古代史を中心に考えてみたい。「国制」をキーワードとして、今から二千年前に東アジアの国際社会に登場した「倭」が、どのような過程を経て「日本」という国号を持つ国家となっていったのかを、現代と重ねながらグローバルな見方でたどってみたい。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 古代の日本が国家として発展する過程を具体的に把握することができる。</li> <li>・ 古代の日本の国際環境を通して、現代の私達が東アジアの中でどのように進むべきかを論じることができる。</li> <li>・ テキストを正確、批判的に読み込むことができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 歴史は何のために学ぶのか</li> <li>2 それでは憶良がかawaiiそうだ</li> <li>3 東アジア世界の中の倭</li> <li>4 魏志倭人伝を読む (1)</li> <li>5 魏志倭人伝を読む (2)</li> <li>6 考古学から見た邪馬台国</li> <li>7 統一国家を目指して (古墳時代)</li> <li>8 ワカタケル大王の時代</li> <li>9 六世紀の倭と大陸の動向</li> <li>10 東海の帝国への道</li> <li>11 クーデターと革命</li> <li>12 壬申の乱</li> <li>13 「日本」の国号の成立</li> <li>14 大仏開眼と金</li> <li>15 ヤマトと「日本」</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	吉田孝『日本の誕生』岩波新書 プリント資料配布		
評価の 方法	授業へ取り組む姿勢やレポートなどで評価する。		
実務経験	博物館学芸員などの実務経験や報告書、論文などの執筆経験を生かして授業を行う。		
備考			

科目名	飛鳥文化論	担当者	玉 城 一 枝
授業概要	<p>飛鳥時代の政治の中心であり、古墳、宮殿、寺院などさまざまな遺跡が点在する飛鳥。そこで生活した天皇や貴族の動向、古墳壁画の意味するもの、謎の石造物など飛鳥文化全般を系統的に理解できるよう、歴史的背景を掘り下げて解説する。</p> <p>最新の調査成果も取り入れ、映像資料などを使いながら視覚的に授業を進める。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・古代の飛鳥の文化的・歴史的背景を知ることによって歴史への関心を深める。</li> <li>・飛鳥文化全般の基礎的知識を深めるために積極的に現地を訪れて講義内容を追認する。</li> <li>・遺跡見学で得たインスピレーションを、個々の創作活動に幅を持たせることにもつなげていく。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 “飛鳥”とは</li> <li>2 飛鳥の史跡と風土</li> <li>3 高松塚古墳の歴史的意義</li> <li>4 高松塚古墳壁画が語ること</li> <li>5 キトラ古墳と四神思想</li> <li>6 飛鳥の古墳</li> <li>7 五条野丸山古墳と天皇陵</li> <li>8 斉明天皇とその時代</li> <li>9 謎の石造物</li> <li>10 飛鳥寺と仏教文化</li> <li>11 蘇我氏の興亡</li> <li>12 飛鳥の水時計</li> <li>13 飛鳥の工房</li> <li>14 飛鳥の諸宮</li> <li>15 藤原京</li> <li>16 予備（まとめ）</li> </ol> <p>後 期</p> <p>同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	<p>毎回、資料配布。 テキストは使用しない。</p>		
評価の 方法	レポート		
実務経験	発掘調査や報告書作成などの実務経験を生かして、遺跡に親しみをもてるよう指導する。		
備考	授業時間内での近隣の遺跡見学を実施(1回)		

科目名	明日香学	担当者	前園 実知雄 他
授業概要	飛鳥に残る古代遺跡（古墳、宮殿跡、寺院跡など）、文学、伝承などについて各分野の専門の研究者を招いて、リレー式で講義を行い、日本古代文化の発祥の地である飛鳥を多角的に学ぶ。		
到達目標	さまざまな角度から飛鳥に迫り、古代の人々の生き方を学び、現代の私達の進むべき方向の糧としたい。		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 飛鳥の寺々</li> <li>2 飛鳥時代以前の飛鳥</li> <li>3 渡来人と飛鳥文化</li> <li>4 飛鳥の庭園と石造物</li> <li>5 航空レーザー計画を使つての遺跡の分析</li> <li>6 飛鳥の壁画古墳</li> <li>7 中世の飛鳥</li> <li>8 蘇我氏と飛鳥</li> <li>9 壁画の顔料—ベンガラについて—</li> <li>10 飛鳥と万葉</li> <li>11 飛鳥の王宮</li> <li>12 飛鳥を歩く（現地講座）</li> <li>13 飛鳥の庶民を描く</li> <li>14 飛鳥時代前期の古墳</li> <li>15 飛鳥時代後期の古墳</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢を重視。レポートの提出。		
実務経験	各テーマの専門の研究者の実務経験を生かして授業を行う。		
備考			

科目名	生活文化史Ⅰ・Ⅱ	担当者	玉 城 一 枝
授業概要	古代から近世・中世にいたる生活にかかわるさまざまな文化の様相を、個別テーマに沿って、映像資料なども併用しながらわかりやすく解説する。世界の事例にも目を向けながら、生活文化全般についての理解を深める。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生活に欠かせない身近なモノには具体的な進化の過程があることを知る。</li> <li>・モノの発明や進化には想像を超える技術や気候風土に合う工夫もあることに気付く。</li> <li>・インターネット情報に頼ることなく複数の関連図書にあたり、自らの言葉で簡潔にまとめたレポートを作成する。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 スポーツの歴史</li> <li>2 日本の住まいの歴史</li> <li>3 世界の特色ある住宅①</li> <li>4 世界の特色ある住宅②</li> <li>5 台所の移り変わり</li> <li>6 トイレの文化史</li> <li>7 風呂の文化史</li> <li>8 古代エジプトの生活①</li> <li>9 古代エジプトの生活②</li> <li>10 古代エジプトの生活③</li> <li>11 ミイラの話①</li> <li>12 ミイラの話②</li> <li>13 ミイラの話③</li> <li>14 ポンペイの暮らし①</li> <li>15 ポンペイの暮らし②</li> <li>16 予備 (まとめ)</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 歴史にみる地震災害</li> <li>2 ヒスイと真珠の文化史</li> <li>3 世界の食文化</li> <li>4 日本古代の食文化</li> <li>5 コムギの食文化</li> <li>6 江戸の食文化</li> <li>7 カレー・ラーメン</li> <li>8 豆腐・昆虫食</li> <li>9 ガラスの歴史</li> <li>10 正倉院ガラス器の謎</li> <li>11 旅と道の文化</li> <li>12 江戸の暮らし</li> <li>13 安倍晴明と陰陽道</li> <li>14 まじないの文化史</li> <li>15 古代の図像を読み解く</li> <li>16 予備(まとめ)</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	毎回、資料配布。 テキストは使用しない。		
評価の 方法	レポート		
実務経験			
備考			

科目名	やさしい化学	担当者	堀 田 政 克
授業概要	化学の目的は、物質を理解しまた創造し利用することである。この授業を通して身近にある物質、身近にひそんでいる化学の知識と技術、化学変化や化学反応を理解することにより、化学の基本と科学的なものの方や考え方を身につける。人類は、化学物質なしでは生活できないこと、身の回りにいつも化学反応があること、取り巻く自然環境に影響されて生活していることを理解して自然環境の破壊を防止し自然環境を保護する心も育てる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・化学の本質、功績や化学の目指すものを説明できる。</li> <li>・原子の構造や結晶構造を理解し、最新の科学情報などを交えて説明できる。</li> <li>・物質の三態の性質を説明し、特に気体の性質に基づいてセ氏温度と絶対温度について述べるができる。</li> <li>・高分子化合物の性質や機能について述べるができる。</li> <li>・光や絵具の3原色について、光りの性質や顔料について理解した上で説明できる。</li> <li>・身近な最新の技術(LED、電池)等について説明できる。</li> <li>・化学物質としての食べ物や飲料、発酵食品の種類や効能について、分子式や反応式を用いて説明できる。</li> <li>・身近な薬品や医薬品の構造、効能や使用法を理解したうえで、「地球温暖化」「地球の資源の有効利用」「SDGs」といった環境に配慮した持続可能な生活をおくる上で注意すべきことを述べるができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 化学の歴史と化学の目指すもの</li> <li>2 水の化学(平凡であるが非凡な物質)…原子、分子、状態変化、化学反応について</li> <li>3 水の硬度、飲み物の役割や効果について化学的視点で考えてみよう</li> <li>4 固体の性質…身近な物質(雪の結晶、塩、宝石など)について学ぶ</li> <li>5 気体の性質…身近な物(ペットボトル、パンなど)について学ぶ</li> <li>6 高分子化合物…衣料、プラスチック、食物など (模型提示)</li> <li>7 溶解、凝固点降下、沸点上昇…海水、洗濯、凍結防止剤などで理解する。</li> <li>8 身近な化学物質について…調味料(塩、酢、砂糖、ベーキングパウダーなど) (演示実験：CO<sub>2</sub>の性質)</li> <li>9 身近な化学物質について…光と絵具の三原色、塗料、染料など</li> <li>10 身近な化学物質について…体を作っている物質(髪の毛、爪、骨など)</li> <li>11 身の回りの酸化還元反応…各種電池、燃焼(消火についてを含む)など</li> <li>12 身の回りの酸化還元反応…さび、食品添加物、レモンなど (演示実験：10円玉の酸化還元反応)</li> <li>13 発酵について…発酵食品、日本酒、ワインなどの醸造技術</li> <li>14 薬品について…医薬品、医薬部外品、化粧品など</li> <li>15 地球環境の化学①…SDGsについて</li> <li>16 地球環境の化学②…オゾンホール、地球温暖化、公害など</li> </ol> <p>・学生による授業評価アンケート</p> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。毎回プリント資料を配付する。		
評価の方法	定期試験と講義への受講意欲と態度、課題提出状況や提出課題の内容等による総合評価。		
実務経験	長年の高校教諭(化学)・管理職の実務経験を生かして、論理的な考え方、身近にある化学物質について教えることにより化学の楽しさを実感させる。		
備考	内容の理解を深めるため、ビデオ視聴、模型提示や簡単な演示実験などを行う。		

科目名	生物学概論	担当者	生 田 視 義
授業概要	この講義では、細胞や発生、ホメオスタシス、生態系や生物の進化等の学習をとおして、さまざまな生物、ヒトのからだや生物現象に関する知識を深めて、生物にみられる共通性について理解するとともに、生命を大切に、自然環境の保全に寄与する態度を養います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>細胞の構造や機能、動物の発生過程、血液成分や免疫の仕組みについて述べることができる。</li> <li>種内、種間関係や植物群落の遷移と群系、生態系の構造と保全、おもな環境問題について説明することができる。</li> <li>地球における生物の誕生や進化の過程について概要を説明することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>細胞の構造と機能(1)…生物の共通性 細胞内の役割分担</li> <li>細胞の構造と機能(2)…生体膜の構造と性質 細胞膜はなぜ二重層</li> <li>細胞分裂と生殖…体細胞と生殖細胞の分裂のちがい 生殖いろいろ</li> <li>動物の発生…受精卵から体のかたちができるまで～あなたもこんな姿でした</li> <li>恒常性の維持(1)…血液の成分と循環器系 腎臓・肝臓のはたらき</li> <li>恒常性の維持(2)…免疫とアレルギー 免疫と病気 血液型</li> <li>個体群と相互関係…群れの関係 バッタの大群 ミツバチの世界</li> <li>生態系の構造…生態系とは 物質循環 生態ピラミッド 植物の冬越し</li> <li>植物群落の遷移とバイオーム…植物群落の移り変わり 世界の植物と日本の植物</li> <li>生態系バランスと保全(1)…野生生物の数バランス 外来生物はなぜ増殖するか</li> <li>生態系バランスと保全(2)…環境問題 琵琶湖は近畿の水がめ 生物濃縮 SDGs</li> <li>生物の進化(1)…生命のはじまり 酸素をつくったもの エディアカラの生物</li> <li>生物の進化(2)…カンブリア紀の大爆発 古生代の生物 生物の上陸</li> <li>生物の進化(3)…恐竜の繁栄と絶滅 人類の進化 進化のしくみ</li> <li>系統と分類…進化の道筋と分類 イヌはネコ目？</li> <li>まとめ (考査を含む)</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	資料プリントを配布します。 テキストは使用しません。		
評価の方法	考査の結果と課題の提出状況・内容により評価します。		
実務経験	長年の高校教諭(生物)・管理職の実務経験を活かして、日常生活や社会と関連させながら生物に関する内容をわかりやすく解説します。		
備考			



科目名	心理学	担当者	恒松 伸
授業概要	心理学は、人や動物の心の働きや行動の科学的な理解を目指す学問である。本科目では、心理学のいくつかの領域やテーマで明らかにされてきた事実を紹介するとともに、心理学の基礎的な概念・原理・理論などについて、時間の許す範囲で概説する。また、簡単な心理学の実験や日常行動の分析を通して、心の働きや行動に対する心理学的な接近や分析方法の理解の促進を試みる。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 心理学とはどのような特徴を持つ学問か、どのような領域があるかを説明できる。</li> <li>2. 眼の構造と視覚の働きについて説明できる。</li> <li>3. 視知覚の諸特性や錯視の現象について説明できる。</li> <li>4. 心理学における行動とは何かを理解し、それを8種類に分類することができる。</li> <li>5. 心理学の基礎的な概念・理論・原理について説明できる。</li> <li>6. 心理学実験の参加を通して、心理学がどのような方法で、私たちの心の働きに接近するかを説明できる。</li> <li>7. 私たちの日常行動を7種類の行動随伴性（自発的な行動とそれを取り巻く環境との関係性）に分類することができる。</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 心理学とは：定義と領域</li> <li>2 感覚：眼の構造と視覚の働き</li> <li>3 知覚 I：視知覚の諸特性</li> <li>4 知覚 II：錯視</li> <li>5 行動の基礎 I：心理学における行動の定義と分類</li> <li>6 行動の基礎 II：行動の変化に影響を与える要因</li> <li>7 学習 I：レスポナント条件づけ</li> <li>8 学習 II：オペラント条件づけ</li> <li>9 心理学実験：心の働きに対する心理学的接近</li> <li>10 記憶 I：記憶の情報処理モデル</li> <li>11 記憶 II：忘却</li> <li>12 行動分析 I：行動随伴性の理解</li> <li>13 行動分析 II：ABC 分析を用いた行動随伴性の分類</li> <li>14 日常的な行動の分析：ABC 分析の練習</li> <li>15 総括：この科目で何を学んだか</li> <li>16 定期試験</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	教科書は使用しない。適宜スライドの原稿や資料を配布する。		
評価の方法	定期試験により評価を行う。		
実務経験	心理学実験科目の実習経験を生かして、知覚や記憶の簡単な心理学実験を体験させる。それを通して、単なる知識の伝達に留まらない心理学の科学的な理解を促進するように指導する。		
備考	スライドとホワイトボードを活用して講義を行う。 受講者の関心と理解度に応じて計画を一部変更することがある。		

科目名	キャリアワーク	担当者	澤井明裕
授業概要	奈良県内の地場産業靴下関係企業から依頼がある企業紹介紙制作をする。 奈良県内の様々な歴史、情報など取材を通し学習し、紙面に仕上げることを学習する。		
到達目標	実際に奈良県内への取材を行える、取材した情報を記事にして紙面を仕上げる。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 はじめに：授業の進め方、年間スケジュール説明、今年度の目標説明</li> <li>2 奈良を知る、奈良についてのアンケート</li> <li>3 課題による奈良の情報報告、アンケート結果によるグループ分け</li> <li>4 連携企業紹介、合同ミーティング①</li> <li>5 今までの制作紙を題材に見直し、発案</li> <li>6 グループ毎の打ち合わせ①</li> <li>7 グループ毎の打ち合わせ②</li> <li>8 連携企業との合同ミーティング②</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 夏期課題提出、連携企業からの指摘によるグループミーティング</li> <li>2 グループ毎の取材による記事起こし開始</li> <li>3 グループ毎の取材による記事の練り直し</li> <li>4 連携企業との合同ミーティング③</li> <li>5 記事編集、デザイン、レイアウト開始</li> <li>6 記事編集、デザイン、レイアウト</li> <li>7 記事編集、デザイン、レイアウト最終校正</li> <li>8 連携企業との最終合同ミーティング</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリント等資料を配布、参考文献紹介		
評価の方法	授業態度や意欲、積極的な参加等 総合評価		
実務経験	長年の進路指導や同授業を担当したことにより、連携企業とのコミュニケーション及び紙面の取材や記事内容の着目点、社会的配慮の指導を行う。		
備考	この講義は隔週毎に行う、休業中の取材や課題あり。		

科目名	キャリアコミュニケーション	担当者	堀 田 政 克
授業概要	キャリア（自分の生き方や働き方）について考え、自分の将来設計について学びます。このため、自分を知る（自己理解）、他者を知る（他者理解とコミュニケーション）、社会を知る（現代社会に関する理解）の3つをキーワードで講義を展開します。その結果、人生の岐路に立ったとき何をすべきか、人生を豊かにワークライフバランスについて学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の性格、能力、強み、アピールポイントについて述べるができる。</li> <li>・社会で生きていくために、他者を理解するとともに、円滑なコミュニケーションを心がける必要性について述べるができる。</li> <li>・コミュニケーション能力や関係構築力などの社会性の発達の重要性を述べる事ができる。</li> <li>・キャリアについて考えることは、他の教養科目や専門科目の内容とも無関係ではなく、さまざまな授業で学んだ知識やスキルを、自分のキャリアデザインとして構築できる。</li> <li>・現代社会を理解することによって、就職活動の準備やテクニックを学ぶことにはなるが、広い意味での生き方や働き方及びワークライフバランスについて考える契機となることを説明できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 心や思いを表現すること、他の人と協力することの大切さについて及びキャリアについて</p> <p>2 コミュニケーションの定義と正確に伝えることの難しさについて</p> <p>3 自分を知る ① 人生のステージ・役割(キャリアレインボウ)について</p> <p>4 ② 自分はこんな人(ジョハリの窓)について</p> <p>5 ③ 適職探しに役立つホランド理論について</p> <p>6 社会を知る ① 100歳まで生きる時代の生き方について</p> <p>7 ② Society 5.0 について学び課題について考える</p> <p>8 コミュニケーションに ① カール・ロジャース「クライアント中心療法」について</p> <p>9 ついて ② 「コンセンサスを得る」について</p> <p>10 ③ 自分をスマートに主張するアサーティブコミュニケーションについて</p> <p>11 キャリアプランニング ① 人生の岐路に立ったときに役立つトランジション理論について</p> <p>12 ④ クランボルツの「計画された偶発性理論」について</p> <p>13 ⑤ 「キャリアパス」「キャリアプランニング」について</p> <p>14 ⑥ 就職状況（エントリーシート・履歴書）について</p> <p>15 ⑦ 人生を豊かにワークライフバランスについて</p> <p>16 ⑧ 自分の強みを知りキャリアプランを立てる</p> <p><b>後 期</b></p> <p>同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。毎回プリント資料を配付する。		
評価の方法	講義への受講意欲とワークショップに取り組む態度、提出課題の内容及び振り返り課題等による総合評価。		
実務経験	キャリアコンサルタントとして、高校のキャリア教育HR、講演会や研修会の講師として活動した経験を生かしてコミュニケーションの取り方、ワークライフバランスについての考え方などを指導する。		
備考	内容の理解を深めるため、ビデオ視聴、ワークショップ、アクティブラーニングの手法を用いる。		

科目名	コミュニケーション実践	担当者	浦井文彦
授業概要	コミュニケーション能力が必要とされる現在、他者に働きかけていく手段としての言語表現や文章表現を学んでいきコミュニケーションの総合的な力を身につけます。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 話すことの恐怖心をとる。</li> <li>2. 語彙力や読解力をつける。</li> <li>3. 社会事象や社会課題への理解を深める。</li> <li>4. レポート作成やプレゼンテーションを行えるようにする。</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス(授業の進め方等)</li> <li>2 コミュニケーション概説</li> <li>3 ショートスピーチの仕方</li> <li>4 声とコミュニケーション</li> <li>5 面接やスピーチの方法(声にだす)</li> <li>6 プレゼンテーションの方法</li> <li>7 プレゼンテーションの工夫</li> <li>8 正確に言葉を伝達する</li> <li>9 美しい日本語を使う</li> <li>10 語彙運用力</li> <li>11 文章表現の基礎①</li> <li>12 文章表現の基礎②</li> <li>13 文章表現の基礎③</li> <li>14 意見文の作成(自分の意見を発表する)</li> <li>15 論文とレポートの基本的な書き方</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは学生の状況を見て判断します。基本的には独自プリントを配布します。		
評価の方法	定期試験と授業に取り組む姿勢、課題提出や内容、総合評価。		
実務経験	公立高校の教諭・管理職の実務経験を生かし、総合的なコミュニケーション能力を育成する。		
備考	授業計画は適宜変更する場合があります。		

科目名	情報コミュニケーション I	担当者	天根 静也
授業概要	インターネット上で、スマホやパソコンを使ったコミュニケーションは便利な反面、正しい知識がないと様々なトラブルをまねくことにもなりかねません。前期の情報コミュニケーション I では、まずは対面のリアルなコミュニケーション力を鍛える事から始め、インターネットを使った情報発信方法や発信する際に気をつけなければならない著作権や肖像権などの法的知識について学んでいきます。始業時にタイピングの練習を毎回行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初対面の人と円滑なコミュニケーションを行えるようになる。</li> <li>・instagram、twitter などのソーシャルネットワークサービスの扱い方を理解する。</li> <li>・著作権、肖像権など情報発信をする際に遵守すべき事柄を説明できるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 対面コミュニケーション実践 1</li> <li>3 対面コミュニケーション実践 2</li> <li>4 パソコン・スマホの基本的操作について</li> <li>5 コミュニケーションツールの登録・設定</li> <li>6 対面コミュニケーション実践 3</li> <li>7 対面コミュニケーションのまとめ</li> <li>8 各種 SNS サービスについて</li> <li>9 情報発信とその責任について</li> <li>10 著作権について 1</li> <li>11 著作権について 2</li> <li>12 著作権について 3</li> <li>13 肖像権について</li> <li>14 AI の進化について 1</li> <li>15 AI の進化について 2</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料等配布。		
評価の方法	授業態度、課題内容により総合評価。		
実務経験	WEB 制作会社での勤務の実績を生かして、インターネット上での情報発信の適切な方法を指導する。		
備考			

科目名	情報コミュニケーションⅡ	担当者	天 根 静 也
授 業 概 要	後期の情報コミュニケーションⅡでは、前半では、リアルな対人コミュニケーションの力の付け方や、インターネット上での情報発信についての法的な知識を養っていきます。後半では、仮想のお店をネット上に作る制作実習をおこないます。始業時にタイピングの練習を毎回行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・InstagramなどのSNS(ソーシャルネットワークサービス)の扱い方を理解する。</li> <li>・自分でCMS(コンテンツマネジメントサービス)を使ったホームページを作れるようになる。</li> <li>・ホームページとその他のインターネットサービスとの連動について説明できるようになる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 オリエンテーション 2 対面コミュニケーション実践1 3 対面コミュニケーション実践2 4 インターネット上の情報発信の設計について 5 CMS(コンテンツマネジメントサービス)について 6 情報発信をする際の法的知識について 7 企画検討1 8 企画検討2 9 企画検討3 10 企画検討4 11 課題制作1 12 課題制作2 13 課題制作3 14 課題制作4 15 課題制作5 16 まとめ		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料等配布。		
評価の 方法	授業態度、課題内容により総合評価。		
実務経験	WEB制作会社での勤務の実績を生かして、WEBサイトの制作やインターネット上での情報発信の適切な方法を指導する。		
備考			

科目名	英語 I	担当者	横道 仁志
授業概要	みなさんは、英語を中学高校で学んだはずですが、じっさいのところ、英語の本をスラスラ読めるようになっていたり、ペラペラしゃべれるようになっていたりしたひとはあまりいないのではないのでしょうか。この授業では、基礎文法を復習しながら、英語に対する苦手意識を少し改善できるよう目指します。そのために、みなさんには、詩や小説を題材にして、英語と日本語の違いについて取り組んでもらうつもりです。日本語には日本語にしかできない表現があるように英語には英語にしかできない表現があります。その面白さに触れるなら、ちょっぴり英語が好きになれるかもしれません。		
到達目標	みなさんが、英語に対する苦手意識を克服して、授業修了後も自分で英語学習を続けていきたいと思えるようにつとめます。そのために、英語を独力で勉強するさいに必要な基本知識と方法論を習得することを目指します。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス 英語と日本語の表現の違いを考えてみよう (1)</li> <li>2 英語と日本語の表現の違いを考えてみよう (2)</li> <li>3 英語でしかできない表現って何? 英語の詩を読んでみよう (1)</li> <li>4 英語でしかできない表現って何? 英語の詩を読んでみよう (2)</li> <li>5 英語でしかできない表現って何? 英語の詩を読んでみよう (3)</li> <li>6 翻訳者の苦勞を体験してみよう 日本語の英訳を考えてみる (1)</li> <li>7 翻訳者の苦勞を体験してみよう 日本語の英訳を考えてみる (2)</li> <li>8 翻訳者の苦勞を体験してみよう 日本語の英訳を考えてみる (3)</li> <li>9 英語でしかできない表現って何? 英語の詩を読んでみよう (4)</li> <li>10 英語でしかできない表現って何? 英語の詩を読んでみよう (5)</li> <li>11 英語でしかできない表現って何? 英語の詩を読んでみよう (6)</li> <li>12 あなたの英語は伝わるか? 絵画を英語で説明してみる (1)</li> <li>13 あなたの英語は伝わるか? 絵画を英語で説明してみる (2)</li> <li>14 あなたの英語は伝わるか? 絵画を英語で説明してみる (3)</li> <li>15 試験</li> <li>16 試験の答え合わせと解説</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	必要な場合、資料を配布します。		
評価の方法	授業内でグループワークなどの課題を与える他、試験と合わせて評価を決めます。		
実務経験	中世美学研究者としての英仏羅希の知識と教養を活かして、語学と芸術に関する柔軟な思考法を指導します。		
備考	授業内容は適宜変更する可能性があります。		

科目名	英 語 II	担当者	上 村 政 文
授業概要	<p>私達は毎日日本語を口にして話をしています。言葉はコミュニケーションのツールです。だから言葉（日本語）は声に発することにより言葉となります。英語も同様です。だから、英語も声に出すことが重要になります。このことから、これから学習する英語の内容を十分理解した後に、声に出して読むことを重要視します。</p> <p>授業は内容把握した後に英語を聞いたり、声にだして読んだりすることにより英語に慣れ親しみ、授業外においても英語を聞きながら、声に出して読んだりすることを宿題にします。</p>		
到達目標	<p>・英文の内容を理解しながら英文を声に出して読めるようになる。</p>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ディズニー映画の主題歌を読む。また歌ってみる。</li> <li>2 Chapter 1</li> <li>3 Chapter 1</li> <li>4 Chapter 1のテスト。Chapter 2の worksheet の作業</li> <li>5 Chapter 2</li> <li>6 Chapter 2</li> <li>7 Chapter 2のテスト。Chapter 3の worksheet の作業</li> <li>8 Chapter 3</li> <li>9 Chapter 3</li> <li>10 Chapter 3のテスト。と Chapter 4の worksheet の作業</li> <li>11 Chapter 5</li> <li>12 Chapter 5</li> <li>13 Chapter 5のテスト。Chapter 6の worksheet の作業</li> <li>14 Chapter 6</li> <li>15 Chapter 6</li> <li>16 Chapter 6のテスト。とまとめ。</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	<p>・English in Disney stories 2 Frozen KADOKAWA (English in Disney stories 5 Frozen KADOKAWA)</p>		
評価の方法	<p>テキストを間違わないで音読する。worksheet の提出。</p>		
実務経験	<p>英語理解やコミュニケーションなどの英語教育や海外留学の経験。</p>		
備考	<p>辞書やスマホ、パソコン等の英語の意味を調べることができるものを持参してください。</p>		



科目名	フランス語 I	担当者	佐々木 優
授業概要	<p>本授業は、初めてフランス語に触れる人のための授業です。  語学の基本はなんといっても「音」ですから、まずは、正しく発音できる能力を時間をかけて身につけてもらいます。  次に、フランス語の初歩的な文法を学んでいきます。その際、こちらからの講義だけでなく、みなさんにフランス語での会話を実際に経験してもらい、フランス語を実践的に習得していきます（フランス語を使った「遊び」のようなイメージです）。  楽しみながらフランス語を学んでみませんか？</p>		
到達目標	1) フランス語の発音が分かる 2) フランス語の基本的な単語が分かる 3) フランス語の初歩的な文法が分かる 4) フランス語で簡単な会話ができる		
授業計画	<p><b>前期</b></p> 1 ガイダンス、発音（1） 2 発音（2） 3 文字の読み方（1） 4 文字の読み方（2） 5 文字の読み方（3） 6 「ここに学校があります」：名詞の性・数と不定冠詞 7 「これはピエールの鉛筆です」：定冠詞 8 「わたしは大学生です」：人称代名詞と動詞 être（～である） 9 中間テスト 10 「お腹がすきました」：動詞 avoir（持つ） 11 「あれはホテルですか？」：疑問文と否定文 12 「わたしは奈良に住んでいます」：-er で終わる規則動詞とその活用 13 「この絵は美しい」：形容詞 14 「彼女は 4 人の子供がいます」：数詞 15 期末試験 16 「わたしたちと一緒にいきます」：動詞 aller（行く） <p><b>後期</b>  同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	講義中にプリントを配布する。また、必要に応じて、参考文献を紹介する。		
評価の方法	試験と授業に取り組む姿勢等によって総合的に評価する。		
実務経験			
備考	● 受講者の定員：12 名まで 特別な事由なく初回のガイダンス授業を休んだものは、受講を認めない。		

科目名	フランス語Ⅱ	担当者	折居 耕 拓
授業概要	この授業では、フランス語の発音、簡単な会話、初歩的な文法について学びます。まず、文字と単語の読み方について確認します。次に、挨拶や自己紹介の会話をもとにして、それぞれの品詞の変化や文の構成について、ひとつずつ学んでいきます。授業のなかで、単語や文章を実際に声に出して読んでいただいたり、文法についての練習問題を解いていただく予定です。また、フランス語圏の文化や芸術について、適宜紹介しながら進めていきたいと思います。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フランス語を発音することができる。</li> <li>2. フランス語で簡単な会話をするすることができる。</li> <li>3. フランス語の簡単な文章を読む・書くことができる</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 文字と単語の発音(1)</li> <li>3 文字と単語の発音(2)</li> <li>4 フランス語の挨拶(1)：男性名詞・女性名詞</li> <li>5 フランス語の挨拶(2)：人称代名詞(私、あなた、彼、彼ら…)</li> <li>6 フランス語の自己紹介(1)：être の活用</li> <li>7 フランス語の自己紹介(2)：er 動詞の活用、所有形容詞(私の、彼の、彼女の)</li> <li>8 中間試験</li> <li>9 フランス語で注文する：冠詞と不定冠詞</li> <li>10 フランス語の数、時間の表現</li> <li>11 カフェでの会話(1)：aller の活用／venir の活用</li> <li>12 カフェでの会話(2)：近い未来と近い過去の表現</li> <li>13 美術館を訪ねる(1)：pouvoir の活用</li> <li>14 美術館を訪ねる(2)：avoir の活用、疑問文の作り方と答え方</li> <li>15 美術館を訪ねる(3)：願望と理由の表現</li> <li>16 学期末試験</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	資料を配布します。適宜、参考書を紹介します。		
評価の方法	授業内の課題(40%)、中間試験(30%)、学期末試験(30%)		
実務経験			
備考	授業の進行にそくして、内容を変更する可能性があります。		

科目名	イタリア語（会話）	担当者	マッタ・ダニエラ
授業概要	イタリア語の授業が週に1回だけなので、実践的で楽しく習えるイタリア語を教えたいと思います。具体的に言いますと、出来るだけ文法の説明を必要最低限に押えて、日常会話に力を入れたいと思います。講義の目標はイタリアに見学に行った学生が現地の人と簡単なイタリア語で交流できるようにすることです。生徒さんは日本の日常生活にイタリア語を使う必要がないんですが生徒さんの就職活動を考えるともしかしたらイタリアにつながる可能性が出てくるかもしれない。その場合には私は生徒さんにイタリアに関する必要な経験を教えてあげたいと思います。したがって、自己紹介と挨拶を中心にして覚えやすい日常会話を教えていきたいと思います。		
到達目標	自己紹介と挨拶を中心に現地の人と簡単なイタリア語で交流できるようになること。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 イタリア語のアルファベットと発音。日本語とイタリア語の違うところ。</li> <li>2 あいさつを交わす。イタリア語で敬語を使いますか？</li> <li>3 お元気ですか。会話の始まり、言葉の使い方、発音を変えるだけで質問できる？</li> <li>4 はじめまして、手をつなごう。イタリアと日本のご挨拶のやり方。</li> <li>5 初対面の挨拶</li> <li>6 場所をたずねる。～はどこですか。スマホを使ってもイタリア人に聞いて行先を確認する。</li> <li>7 道をたずねる</li> <li>8 近くに～はありますか。銀行・駅・トレビの泉まで行きたいですけど～</li> <li>9 話せる言葉をたずねる…を分かりますか？</li> <li>10 レストランでコーヒーをお願いします～イタリアに行くための必要なイタリア語</li> <li>11 ～が好きです。会話のやり取り、好みの話</li> <li>12 外国語が話せますか？</li> <li>13 イタリア語を上手に使いますねえ。イタリアに行ったら使いそうなイタリア語をまとめて使いましょう。</li> <li>14 どのぐらいわかりましたか？先生と練習しましょう。</li> <li>15 まとめ</li> <li>16 期末テスト</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	授業に取り組む姿勢とテストによる。		
実務経験	イタリア語の会話を学ぶことだけが足りないかもしれないので、できるだけコースが終わる前に生徒さんにはイタリアで活動をしたことある日本人の話聞かせてあげたいと思います。		
備考			

科目名	中国語	担当者	東山道成
授業概要	1. 中国語には4つの高低アクセントがあり、すべての音節が高低調子で発音されます。中国語は陰平声、陽平声、上声、去声の四つの声調と軽声がある、ピンインの発音、2、日常会話の練習実践の会話 3、初級の文法事項の学習 4. 漢字のお話、以上、四つのポイントを通して中国語を勉強するには、この基本の勉強であります。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ピンインの発音がマスターすること。</li> <li>・中国語の勉強は今後に自立できるような力が確実に身に付け置く。</li> <li>・標準中国語発音徹底的に学び、正しい発音を身につける。</li> </ul> 基本表現では挨拶や基本単語の用法・基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること、ある程度書面をかける能力をつけるように目標とします。		
授業計画	後期 1 ピンインの発音の練習① 2 ピンインの発音の練習② 3 ピンインの発音の練習③ 4 ピンインの発音の練習④ 5 本文を読む練習、ピンインの発音の練習① 本文を読む練習、基本文型を学び、ピンインの発音の練習① 6 本文を読む練習、ピンインの発音の練習② 本文を読む練習、基本文型を学び、ピンインの発音の練習② 7 本文を読む練習、日中簡体字と繁体字についての対照学習① 本文を読む練習、基本文型を学び、日中簡体字と繁体字についての対照学習① 8 本文を読む練習、日中簡体字と繁体字についての対照学習② 本文を読む練習、基本文型を学び、日中簡体字と繁体字についての対照学習② 9 基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること① 10 基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること② 11 基本文型を学び、基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること① 12 基本文型を学び、基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること② 13 基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること① 14 基本文型を学び、教科書を自然に熟読ができること② 15 総復習 16 試験日		
教科書 テキスト 参考書	語順から学ぶ中国語（朱捷/朱鳳 著）		
評価の方法	必ず前もって本文を予習しておくこと。授業に取り組む姿勢、期末テストなどにより総合的に評価する。		
実務経験	日本文化の専門家として、留学した経験も有り、それを生かして発音の出し方を探り、言葉の表現基礎をしっかりと訓練し、漢字の魅力を教え、より覚えやすく、理解しやすく指導する。		
備考			

科目名	体 育 A	担当者	山 田 房 美	
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・エアロビクスを通じて、体力の向上を図ると共にリズムに合わせて体を動かすことの楽しさを知る。</li> <li>・効果的で正しい柔軟の方法を知り、それを実践できる。</li> <li>・リズム感と表現力を身につける。</li> <li>・様々なステップや振り付けを覚え、踊ることの楽しさを知る。</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・有酸素運動を含む90分の授業の内容をこなせる体力を身につける。</li> <li>・柔軟性を高め、関節の可動域を広げる。</li> <li>・様々なステップや振り付けを覚えることで、音楽に合わせて踊れるようになる。</li> <li>・体を動かすことの爽快感や踊ることの楽しさを知る。</li> </ul>			
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 通年にわたっての授業内容の説明と注意事項。簡単な自己紹介</li> <li>2 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①</li> <li>3 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②</li> <li>4 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③</li> <li>5 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④</li> <li>6 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤</li> <li>7 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥</li> <li>8 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦</li> <li>9 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧</li> <li>10 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨</li> <li>11 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩</li> <li>12 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪</li> <li>13 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</li> <li>14 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬</li> <li>15 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ全ての確認と躍り込み</li> <li>16 前期のまとめ及び実技試験</li> </ol> <p><b>後 期</b> 後期のステップは前期より難易度を上げる</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①</li> <li>2 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②</li> <li>3 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③</li> <li>4 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④</li> <li>5 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤</li> <li>6 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥</li> <li>7 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦</li> <li>8 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧</li> <li>9 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨</li> <li>10 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑩</li> <li>11 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪</li> <li>12 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</li> <li>13 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬</li> <li>14 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭</li> <li>15 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ ステップ全ての確認と躍り込み</li> <li>16 後期のまとめ及び実技試験</li> </ol>			
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。			
評価の方法	実技試験に加え、上達への意欲や授業態度により総合評価。			
実務経験	ダンサーやダンス、エアロビクスのインストラクターの経験、また中高生の授業や部活動でのダンス指導経験を生かして、年齢、体力や実力に応じた指導をする。			
備考	月に1回程度、球技やゲーム等のレクリエーションを行い、交流を深める。運動に適した服装と靴で参加する。汗ふき用のタオルと水分補給の準備をする。			

科目名	体 育 B	担当者	小 川 英 和
授 業 概 要	男女合同で手軽にできるスポーツを工夫して実践します。		
到達目標	男女の運動能力の違いから競技進行をスムーズに行うための様々な発見をする。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 はじめに、オリエンテーション</li> <li>2 バドミントン</li> <li>3 バスケットボール</li> <li>4 フライングディスク</li> <li>5 サッカー</li> <li>6 ハンドボール</li> <li>7 キックベース</li> <li>8 まとめ：前期中で最も良かった競技を確認後行う</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9 ドッジボール</li> <li>10 フライングディスク</li> <li>11 Toy ラクロス</li> <li>12 ユニバサールホッケー</li> <li>13 サッカー</li> <li>14 ゼッケンボール</li> <li>15 ソフトラグビー</li> <li>16 まとめ：前後期で最も良かった競技を確認後行う</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。		
評価の 方法	実技試験に加え、上達への意欲や授業態度により総合評価。		
実務経験	ダンサーやダンス、エアロビクスのインストラクターの経験、また中高生の授業や部活動でのダンス指導経験を生かして、年齢、体力や実力に応じた指導をする。		
備考	月に1回程度、球技やゲーム等のレクリエーションを行い、交流を深める。運動に適した服装と靴で参加する。汗ふき用のタオルと水分補給の準備をする。		

科目名	芸術論	担当者	アルバレス・ホセ
授業概要	視覚芸術のみにとらわれず、広く、音楽・演劇・映画・話芸等にも目を向け、「人間の生の営み」の中で、芸術がどのような位置を占めてきたのかを概観する。 共時的視点と通時的視点とを、バランスよく用いて、講義を進める。		
到達目標	「美とは？」や「芸術作品とは？」という問いに、自ら対峙することで解答を導き、他者に説明することができる		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 専攻及び興味のある分野等についてのアンケートの実施。</li> <li>2 「美」と芸術の成立について、概観する。(1) 「美」そのものの成立について</li> <li>3 「美」と芸術の成立について、概観する。(2) 芸術の在り方について</li> <li>4 「美」と芸術の成立について、概観する。(3) 「美」と芸術の関係について</li> <li>5 芸術の分類を考える。</li> <li>6 愛について考える。 西洋における「愛」の3態</li> <li>7 象徴について考える。</li> <li>8 何が作品なのかを考える。 偽作の存在や、パロディーの存在を足掛かりとして</li> <li>9 「芸術の対象者の変遷」について、通時的視点で講ずる。 「神と芸術」、「人と芸術」、「人々の為の芸術」と変化していく過程を講ずる。</li> <li>10 様式について</li> <li>11 創作活動と芸術学的知識の関係</li> <li>12 芸術作品と複製 芸術作品の網羅的定義を考える。</li> <li>13 芸術家とは</li> <li>14 全体をまとめて、講義をしめくくる。</li> <li>15 テスト実施</li> <li>16 テストの返却と講評</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p> <p>(講義を進めるのに必要な事項や語句についての解説の時間も設ける。)</p>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。 適宜、参考文献を指示する。		
評価の方法	筆記試験、授業に取り組む姿勢により総合評価する。		
実務経験	在大阪スペイン領事館文化担当時に経験した展覧会の実務経験等を講義に活かすようにした。		
備考	能動的に講義に参加している場合のみを、出席と認める。		

科目名	美術史各論	担当者	アルバレス・ホセ
授業概要	美術史上重要とされている画家の生涯を概観し、技法や時代様式と、個人様式との関係を、作品に当たり探っていく。時代様式等をふまえ、講義で取り上げた画家の作風等を具体的に認識できるように努める。パワーポイント等を用いて、できる限り視覚に訴える講義にする予定である。 5回目以降はアンケートで取り上げる画家を決定する。		
到達目標	具体的作品に即して、作風や様式を理解し、説明できる。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 専攻及び興味のある分野等についてのアンケートの実施。</li> <li>2 ゴヤ — その人と作品 (1) ある美術様式に属したと言うよりは、常にゴヤでありつづけた彼の生涯と作風を概観した後、パワーポイント等を用いて作品に迫る。</li> <li>3 ゴヤ — その人と作品 (2) 生涯と作風を概観</li> <li>4 ゴヤ — その人と作品 (3) 絵画を観ながら時代様式・個人様式等の解説を加える</li> <li>5 以降は、アンケートの結果等から、受講生の意見も加味し、画家を選び、2～3週に一人の割合で、講義を行なう。</li> <li>6 選ばれた画家の講義</li> <li>7 選ばれた画家の講義とパワーポイント</li> <li>8 選ばれた画家の講義</li> <li>9 選ばれた画家の講義とパワーポイント</li> <li>10 選ばれた画家の講義</li> <li>11 選ばれた画家の講義とパワーポイント</li> <li>12 選ばれた画家の講義</li> <li>13 選ばれた画家の講義とパワーポイント</li> <li>14 全体をまとめて、講義をしめくくる。</li> <li>15 テスト実施</li> <li>16 テストの返却と講評</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。 適宜、参考文献を指示する。 必要に応じて、参考資料のプリントを配布する。		
評価の方法	筆記試験、授業に取り組む姿勢により総合評価する。		
実務経験	在大阪スペイン領事館文化担当時に経験した展覧会の実務経験等を講義に活かすようにした。		
備考	能動的に講義に参加している場合のみを、出席と認める。		



科目名	西洋美術史概説	担当者	土 肥 泰 子
授 業 概 要	西洋美術学習の基礎になる西洋美術史の基本的流れをおおまかに先史からに現代まで初心者にわかりやすく解説していきます。古代ギリシア・ローマやキリスト教美術の苦手な学生さんにも毎回スライドや映画のDVDを沢山紹介しますので、楽しんで授業に参加して頂きます。西洋美術の基本的図像学や物語をこの授業で理解しておかれると今後の学習に役立つことと思います。		
到達目標	西洋美術史の基本的流れや西洋美術史の理解において必須のギリシア神話やキリスト教の図像の基礎を理解できるようになる。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション、「美術史通史概観」、「芸術の起源—原始美術」</li> <li>2 身近な題材を扱った美術「風俗画」「静物画」</li> <li>3 身近な題材を扱った美術「風景画」</li> <li>4 古代エジプト美術 「エジプト美術の特徴と神々の見分け方」</li> <li>5 古代ギリシア・ローマ美術（1）「美術とアトリビュートについて」</li> <li>6 古代ギリシア・ローマ美術（2）「ギリシア彫刻の歴史」「ギリシアにおける裸体論」</li> <li>7 古代ギリシア・ローマ美術（3）「古代ローマ世界について」「ローマ建築」</li> <li>8 キリスト教美術（1）「旧約聖書の世界から 天地創造、アダムとイヴの物語」</li> <li>9 キリスト教美術（2）「聖母マリアとイエス誕生秘話」</li> <li>10 キリスト教美術（3）「イエスの奇跡と最後の晩餐」</li> <li>11 キリスト教美術（4）「磔刑 復活 最後の審判」</li> <li>12 フランスの宮廷美術 「フォンテーヌブローからヴェルサイユへ なぜフランスが芸術の都となったのか」</li> <li>13 ロマン派芸術</li> <li>14 新古典主義 「アカデミーの権威と他流派の誕生」</li> <li>15 印象派 「新しい芸術の観点の誕生」</li> <li>16 まとめ 期末試験</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	毎回授業の流れに沿った記入式のプリントを配布します。		
評価の 方法	授業ごとにクイズの答えやアンケート、感想コメント等、出席チェックを兼ねて（小さな付箋程度の大きさ）提出して頂きます。最終授業では筆記試験を行い、平常点と両方合わせて評価致します。		
実務経験	奈良芸術短期大学だけでなく同志社大学においても幅広い学部 of 学生さんに多数接しています。学生さんの年齢層は、ほぼ同じですが、両校の指導経験によって皆さんの興味をいち早く理解し、授業に反映させていけるとと思います。		
備考			

科目名	現代芸術	担当者	東山道成
授業概要	21世紀の現代芸術を、20世紀を生き抜いた美術家達の生き様、彼らの残した作品群や言葉を通して、ビデオを中心に視覚的な理解を中心に考えて行きます。		
到達目標	19世紀末から20世紀に至る現代芸術の流れを通して、美術家の考え方とその魅力を合わせて、基本理念と特徴を概説し、現代芸術の認識と理解を深める目標です。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 現代芸術の概念</li> <li>2 セザンヌ</li> <li>3 ピカソの20世紀</li> <li>4 レオナルド・ダ・ヴィンチとピカソ</li> <li>5 ダーナーと葛飾北斎</li> <li>6 ポロックと白髪一雄</li> <li>7 レンブラントとモネ</li> <li>8 ガレとミュシャ</li> <li>9 ゴッホとエゴン・シーレ</li> <li>10 ルネ・マグリットと堀内正和</li> <li>11 ロダンとシーガル</li> <li>12 アンリ・ルソーと田中一村</li> <li>13 ティンゲリーと新宮晋</li> <li>14 イサム・ノグチの場合</li> <li>15 まとめ</li> <li>16 レポートの発表</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	毎時プリント資料配布する。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、毎時レポート、期末レポートの発表などにより総合的に評価する。		
実務経験	芸術研究者として、十五年以上の教職して経験があり、芸術というものは体に染み込んでいると思う。芸術の魅力にもとりつかれている。また学生時代から美術も教えた、以上の実践と美術知識生かして生徒に指導する。		
備考	毎時プリントなど		

科目名	色彩学		担当者	中村 成秀
授業概要	造形表現の基礎としての色彩について、広い視野から知識・理論・表現法を修得する。色彩について体系的に考察するとともに、分類や整理の方法についてワーク課題を含めて学ぶ。「自然の色彩」・「アートと社会」をテーマに色彩の表現方法についても研究する。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩についての諸理論を理解し、色彩の原理、人間への心理的影響を分析できる。</li> <li>・色彩について体系的に理解し色彩の配色ができる。</li> <li>・造形活動においての色彩について論理的に説明ができる。</li> </ul>			
授業計画	前期	1 ガイダンス 色彩学について 2 色彩の三属性 明度について 3 色立体のカラーシステム 彩度の変化 4 トーンについて 5 加法混色と減法混色 RGB と CMYK 6 印象派の色彩 補色について 7 赤系・青系・緑系・黄系の色がもたらすイメージ 8 配色の決め方① 9 配色の決め方② 10 多色によるまとめ グラデーション・セパレーション・ドミナント 11 色彩表現研究「自然の色彩を見る」① 12 色彩表現研究「自然の色彩を見る」② 13 色彩表現研究「アートと社会」① 14 色彩表現研究「アートと社会」② 15 研究発表 16 テスト		
		後期	1 ガイダンス 色彩学について 2 色彩の三属性 明度について 3 色立体のカラーシステム 彩度の変化 4 トーンについて 5 加法混色と減法混色 RGB と CMYK 6 印象派の色彩 補色について 7 赤系・青系・緑系・黄系の色がもたらすイメージ 8 配色の決め方① 9 配色の決め方② 10 多色によるまとめ グラデーション・セパレーション・ドミナント 11 色彩表現研究「自然の色彩を見る」① 12 色彩表現研究「自然の色彩を見る」② 13 色彩表現研究「アートと社会」① 14 色彩表現研究「アートと社会」② 15 研究発表 16 テスト	
教科書 テキスト 参考書	「デザインの色彩」中田満雄・北島耀・細野尚志 著（日本色研事業株式会社）を授業で使用します。その他「色彩の基礎」美術出版、「ヨハネスイッテン色彩論」美術出版、「すべての人に知っておいてほしい配色の基本原則」Mdn を参考文献とします。			
評価の方法	ワーク課題と期末テストと授業に取り組む姿勢を総合的に評価します。			
実務経験	絵画作品を制作し個展やグループ展などで発表。デッサンや絵画構造や表現技法の研究をしてきた経験から、造形活動においての色彩の諸理論やコンセプトの組み立て方を指導します。			
備考	授業内でおこなうワーク課題でアクリルガッシュ絵の具用具一式を使用します。各自準備してください。			

科目名	造形論	担当者	小西佳子
授業概要	西洋絵画を中心に代表的な作家を例に、ルネッサンスから現代にいたる美術の流れを、創作者の立場から解説。 ビデオや画像を使い、作品と作家について視覚的に理解を進める。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・時代背景を理解し、芸術家が果たしてきた社会的役割について説明することができる。</li> <li>・作家の制作や考え方について、自らの意見をもつことができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 オリエンテーション 授業内容説明 アンケート</p> <p>2 ルネッサンス 講義・VTR</p> <p>3 印象派1 講義・VTR</p> <p>4 印象派2 講義・VTR</p> <p>5 後期印象派1 講義・VTR</p> <p>6 後期印象派2 講義・VTR</p> <p>7 後期印象派3 講義・VTR</p> <p>8 キュビズム 講義・VTR</p> <p>9 フォービズム 講義・VTR</p> <p>10 シュールレアリスム1 講義・VTR</p> <p>11 シュールレアリスム2 講義・VTR</p> <p>12 シュールレアリスム3 講義・VTR</p> <p>13 抽象 講義・VTR</p> <p>14 ポップアート 講義・VTR</p> <p>15 コンセプチュアルアート 講義・VTR</p> <p>16 抽象表現主義 講義・VTR</p> <p><b>後期</b></p> <p>同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	ビデオ、画像、図録を提示し、参考プリントを適宜配布する。		
評価の方法	授業への理解・取り組み、レポート、提出作品による総合評価。		
実務経験	造形作家としての制作・発表の活動経験を生かし、作品鑑賞、制作意図の汲み取りや考え方を講義する。 (日本美術家連盟会員)		
備考			

科目名	美 学	担当者	河 合 貞 子
授業概要	様々な時代によって美のあり方は変化してきた。この美の変遷を主として、西洋の絵画と音楽をとらえ、異なるジャンルでありながらその共通点を概観する。その過程で、現代の芸術諸相の理解につながることをめざす。授業では実際に音楽と画像を扱う。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・西洋美術における様々な時代の様式美を説明できる。</li> <li>・西洋絵画と音楽という、異なるジャンルでありながら、近代に始まるその共通点を把握し、そのことによって現代芸術の諸相の歴史的要因を説明できる。</li> <li>・これらを学ぶことで、自分自身の作品制作に応用することができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 はじめに 「美」とは何か、「芸術」とは何か？</p> <p>2 中世 神に捧げる音楽と美術 ロマネスク、ゴシック グレゴリオ聖歌</p> <p>3 ルネサンス 新しい人間精神の美1 ギリシャ美術との関わり</p> <p>4 ルネサンス 新しい人間精神の美2 レオナルド・ダ・ヴィンチなど、ルネサンス音楽</p> <p>5 マニエリスム 不安な時代の美 エル・グレコなど</p> <p>6 バロック 不思議なバロックの美 宮廷芸術ベルニーニ バッハ など</p> <p>7 ロココ 繊細なロココの美 ヴァトー、ラモーなど</p> <p>8 新古典主義 古典志向の美 ダヴィド、ベートーヴェン</p> <p>9 ロマン主義 反逆するロマン主義の美1 小芸術の隆盛、ロッシェニ</p> <p>10 ロマン主義 反逆するロマン主義の美2 ドラクロー、ショパン</p> <p>11 近代 豊かな市民社会の美1 音楽を指す絵画とは？ ジャポニズムの影響1 印象派 モネ、ドビュッシー</p> <p>12 近代 豊かな市民社会の美2 音楽を指す絵画とは？ ジャポニズムの影響2 象徴派 ドビュッシー</p> <p>13 20世紀 科学技術時代の美1 写真、映画</p> <p>14 20世紀 科学技術時代の美2 マティス、シャガール</p> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリント配布。		
評価の 方法	授業に取り組む姿勢、レポートによる評価。		
実務経験	講演、TV 出演、著作、他大学講座などによって論文の書き方などを教える。		
備考			

科目名	大和臨地研究	担当者	大 矢 良 哲																																																
授業概要	奈良県には歴史文化の遺産が多い。美術を志す若い人にとっては、広く東西の名品を鑑賞することも大事なことである。本講座は日本的な古美術に憧れを感じ、奈良の歴史的風土を楽しみたいという人のための現地講義である。授業では現地現物を前に、歴史をはじめ、美術的な特徴・みどころを解説する。こうした奈良の古美術探求が学生の日本美術への入口を広げ、鑑賞のためのよきしるべとなれば幸いである。(下記の現地講義は順不同で実施する)																																																		
到達目標	学生自身が、建築・彫刻・絵画・工芸の名品を鑑賞し、日本美術への理解を深めることにある。日本美術の名品を実見することで、何が素晴らしいのか、工人たちの知恵、また語り継ぎたい技と美を理解し、加えて「鑑賞の術」を説明できるようにする。																																																		
授 業 計 画 画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>新沢千塚周辺</td> <td>橿原市西南部の古墳と渡来文化 新沢千塚古墳群・榊山古墳・宣化天皇陵・増田池堤跡・久米寺跡</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>飛鳥西方</td> <td>古代王権の歴史—古墳文化の風景 牽牛子塚古墳・岩屋山古墳・猿石・欽明天皇陵・天武持統天皇陵</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>飛鳥</td> <td>七世紀の歴史舞台となった宮と寺 水落遺跡・飛鳥寺(釈迦如来像)・飛鳥京跡</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>壁画古墳</td> <td>四神・星・男女像を描く壁画古墳 キトラ古墳・高松塚古墳</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>三輪山麓</td> <td>清々しい神体山をまつる大神神社 大神神社本殿・狭井神社・大美和の杜・若宮</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>法隆寺</td> <td>世界最古の木造建築群と飛鳥芸術 西院(釈迦三尊像・玉虫厨子・百済観音像)・東院 [午前・午後]</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>薬師寺</td> <td>甍る白鳳伽藍と古代金銅仏の大作 金堂(薬師三尊像)・東院堂(聖観音像)・玄奘三蔵院</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>東大寺</td> <td>仏教興隆の悲願と盧舎那大仏造立 大仏殿(盧舎那仏)・南大門・法華堂(不空罽索観音像・執金剛神像)</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>正倉院展</td> <td>校倉造の宝庫が伝えた天平の遺宝 正倉院正倉、奈良国立博物館正倉院展(宝物)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>唐招提寺</td> <td>盛唐文化を将来した大和上の偉業 金堂(盧舎那仏)・講堂・鑑真和上廟・垂仁天皇陵</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>聖林寺</td> <td>フェロノサが絶賛した十一面観音 聖林寺(十一面観音像)・メスリ古墳・文殊院西古墳</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>室生</td> <td>宇陀山中の自然と密教寺院の祈り 大野寺磨崖仏・室生寺金堂(釈迦如来像・十一面観音像)・五重塔</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>興福寺</td> <td>古寺の盛衰と残された天平鎌倉仏 興福寺国宝館(仏頭・阿修羅像)・植桜楓碑・猿沢池</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>平城宮跡</td> <td>奈良時代の都城の研究と宮跡保存 朱雀門・いざない館・大極殿</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>平等院</td> <td>彫刻的空間から優美な絵的世界へ 平等院(阿弥陀如来像)宇治神社・宇治上神社 [午前・午後]</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>特別展</td> <td>日本美を訪ねて博物館・美術館へ (行先は未定)</td> </tr> </table>			1	新沢千塚周辺	橿原市西南部の古墳と渡来文化 新沢千塚古墳群・榊山古墳・宣化天皇陵・増田池堤跡・久米寺跡	2	飛鳥西方	古代王権の歴史—古墳文化の風景 牽牛子塚古墳・岩屋山古墳・猿石・欽明天皇陵・天武持統天皇陵	3	飛鳥	七世紀の歴史舞台となった宮と寺 水落遺跡・飛鳥寺(釈迦如来像)・飛鳥京跡	4	壁画古墳	四神・星・男女像を描く壁画古墳 キトラ古墳・高松塚古墳	5	三輪山麓	清々しい神体山をまつる大神神社 大神神社本殿・狭井神社・大美和の杜・若宮	6	法隆寺	世界最古の木造建築群と飛鳥芸術 西院(釈迦三尊像・玉虫厨子・百済観音像)・東院 [午前・午後]	7	薬師寺	甍る白鳳伽藍と古代金銅仏の大作 金堂(薬師三尊像)・東院堂(聖観音像)・玄奘三蔵院	8	東大寺	仏教興隆の悲願と盧舎那大仏造立 大仏殿(盧舎那仏)・南大門・法華堂(不空罽索観音像・執金剛神像)	9	正倉院展	校倉造の宝庫が伝えた天平の遺宝 正倉院正倉、奈良国立博物館正倉院展(宝物)	10	唐招提寺	盛唐文化を将来した大和上の偉業 金堂(盧舎那仏)・講堂・鑑真和上廟・垂仁天皇陵	11	聖林寺	フェロノサが絶賛した十一面観音 聖林寺(十一面観音像)・メスリ古墳・文殊院西古墳	12	室生	宇陀山中の自然と密教寺院の祈り 大野寺磨崖仏・室生寺金堂(釈迦如来像・十一面観音像)・五重塔	13	興福寺	古寺の盛衰と残された天平鎌倉仏 興福寺国宝館(仏頭・阿修羅像)・植桜楓碑・猿沢池	14	平城宮跡	奈良時代の都城の研究と宮跡保存 朱雀門・いざない館・大極殿	15	平等院	彫刻的空間から優美な絵的世界へ 平等院(阿弥陀如来像)宇治神社・宇治上神社 [午前・午後]	16	特別展	日本美を訪ねて博物館・美術館へ (行先は未定)
1	新沢千塚周辺	橿原市西南部の古墳と渡来文化 新沢千塚古墳群・榊山古墳・宣化天皇陵・増田池堤跡・久米寺跡																																																	
2	飛鳥西方	古代王権の歴史—古墳文化の風景 牽牛子塚古墳・岩屋山古墳・猿石・欽明天皇陵・天武持統天皇陵																																																	
3	飛鳥	七世紀の歴史舞台となった宮と寺 水落遺跡・飛鳥寺(釈迦如来像)・飛鳥京跡																																																	
4	壁画古墳	四神・星・男女像を描く壁画古墳 キトラ古墳・高松塚古墳																																																	
5	三輪山麓	清々しい神体山をまつる大神神社 大神神社本殿・狭井神社・大美和の杜・若宮																																																	
6	法隆寺	世界最古の木造建築群と飛鳥芸術 西院(釈迦三尊像・玉虫厨子・百済観音像)・東院 [午前・午後]																																																	
7	薬師寺	甍る白鳳伽藍と古代金銅仏の大作 金堂(薬師三尊像)・東院堂(聖観音像)・玄奘三蔵院																																																	
8	東大寺	仏教興隆の悲願と盧舎那大仏造立 大仏殿(盧舎那仏)・南大門・法華堂(不空罽索観音像・執金剛神像)																																																	
9	正倉院展	校倉造の宝庫が伝えた天平の遺宝 正倉院正倉、奈良国立博物館正倉院展(宝物)																																																	
10	唐招提寺	盛唐文化を将来した大和上の偉業 金堂(盧舎那仏)・講堂・鑑真和上廟・垂仁天皇陵																																																	
11	聖林寺	フェロノサが絶賛した十一面観音 聖林寺(十一面観音像)・メスリ古墳・文殊院西古墳																																																	
12	室生	宇陀山中の自然と密教寺院の祈り 大野寺磨崖仏・室生寺金堂(釈迦如来像・十一面観音像)・五重塔																																																	
13	興福寺	古寺の盛衰と残された天平鎌倉仏 興福寺国宝館(仏頭・阿修羅像)・植桜楓碑・猿沢池																																																	
14	平城宮跡	奈良時代の都城の研究と宮跡保存 朱雀門・いざない館・大極殿																																																	
15	平等院	彫刻的空間から優美な絵的世界へ 平等院(阿弥陀如来像)宇治神社・宇治上神社 [午前・午後]																																																	
16	特別展	日本美を訪ねて博物館・美術館へ (行先は未定)																																																	
教科書 テキスト 参考書	毎回、プリント教材を配布して講義を行う。																																																		
評価の 方法	現地での授業に取り組む姿勢・受講状況(80%)に、レポート点(20%)を加え、その総合点で評価する。																																																		
実務経験	長年高等教育機関で教育・研究に携わり、奈良県内の総合文化学術調査に参加、歴史や社寺文化を調査。そうした実務経験から、現地現物を前に古文化の見方を指導する。																																																		
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・隔週土曜日に1講座4時間で実施(但し、行先・内容によっては解散時間が多少遅れることもある)。</li> <li>・上記の見学先は順不同で、変更もある。学生への連絡は本館ホール掲示板に「通知」を掲示する。</li> <li>・当日見学先・天候等、やむを得ない事由によって変更するときは、現地集合時に連絡する。</li> <li>・現地までの交通費および拝観・入館料は各自の負担となる。</li> </ul>																																																		

科目名	アプリケーションデザイン	担当者	北 村 真 二
授業概要	スマートフォン、タブレットのアプリケーションのデザインとプランニングについて学びます。授業では主に iPhone、iPad アプリ作成に関するデザインや企画の立て方についての講義とアプリの企画書作成を行います。また、授業内で作成した企画をプレゼンテーションすることで、自らの考えを第3者に伝える方法を学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・的確な企画案を創造することができる。</li> <li>・自分のアイデアを適切に他者に伝えることができる。</li> <li>・提示された課題を全て提出する。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 講義 (スマホ、タブレットアプリの UI/UX デザイン)</li> <li>2 講義 (GUI とアイコンデザイン)</li> <li>3 講義 (ゲーム企画と開発について)</li> <li>4 講義 (企画書について)</li> <li>5 実習 (アプリ企画書作成①)</li> <li>6 実習 (アプリ企画書作成②)</li> <li>7 提出企画の講評</li> <li>8 Unity 実習①</li> <li>9 Unity 実習②</li> <li>10 講義 (プレゼンテーションについて)</li> <li>11 実習 (プレゼンテーション作成①)</li> <li>12 実習 (プレゼンテーション作成②)</li> <li>13 企画のプレゼンテーション①</li> <li>14 企画のプレゼンテーション②</li> <li>15 企画のプレゼンテーション③</li> <li>16 まとめ、講義</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントを配布。		
評価の方法	実習提出物、プレゼン内容。		
実務経験	家庭用ゲーム、スマホゲーム開発の経験を活かし、人を楽しませる仕組みを創作することを指導する。		
備考			

科目名	水墨画	担当者	東山道成
授業概要	水墨画は、アジアでは最も東洋を代表するひとつ画種です。古代中国から日本に伝わり、日本の文化を支えてきました。特に中国宋時代から現代に至り、紙を作る技術発達により、水墨画の表現方法がいろいろ生まれました。芥子園画集は各流派の方法を紹介しています。この授業では芥子園画集を教材として、墨、宣紙、筆、硯を使い、水墨画技術を身につけます。		
到達目標	水墨画は墨の表現について、人物画、風景画を通して、墨、宣紙、筆、硯を使い、その同時に写生や平行しながら、水墨画技術を身につける。日本伝統文化を守り、多様な技術を習得することを目標とする。		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション、墨、宣紙、筆、硯について</li> <li>2 水墨画の基礎知識を紹介する。</li> <li>3 花の描き方</li> <li>4 線描人物の書き方</li> <li>5 写意山水画の書き方</li> <li>6 古典技法研究 [敦煌壁画の紹介と模写]</li> <li>7 古典技法研究 [模写一]</li> <li>8 古典技法研究 [模写二]</li> <li>9 古典技法研究 [模写三]</li> <li>10 人物写生 (一)</li> <li>11 人物写生 (二)</li> <li>12 山水画写生 (一)</li> <li>13 山水画写生 (二)</li> <li>14 山水画写生 (三)</li> <li>15 自由課題制作 (一)</li> <li>16 自由課題制作 (二)</li> </ol> <p>後期 同上</p>		
教科書 テキスト 参考書	[芥子園画本] 古代から今でも最高の水墨画範本とされている。		
評価の方法	模写、写生、制作に対しそれぞれ2枚の模写と作品を提出、授業に取り組む姿勢などにより総合的に評価する。		
実務経験	芸術研究者として、15年以上の教職して経験があり、芸術というものは体に染み込んでいると思う。芸術の魅力にもとりつかれている。また学生時代から美術も教えた、以上の実践と美術知識生かして生徒に指導する。		
備考			



科目名	解剖学	担当者	羽竹勝彦
授業概要	美術解剖学の基礎である人体解剖学について、その発展の歴史を知ることによって人体の生体観察において美術解剖の重要性を認識し、人体の体幹・上肢・下肢別に骨・関節・筋肉・体表の静脈などの局所解剖を学習する。		
到達目標	①骨・関節の構造、筋肉の動き、働きを説明できる。 ②骨格筋の表在筋の名称を述べることができる。 ③体表の静脈の名称・走行を説明できる。		
授業計画	<b>後期</b> 1 美術解剖学の歴史と発展を理解し、論じることができる 2 解剖学用語と結合組織について知り、説明できる 3 骨格系と関節の運動について説明できる 4 筋系（筋肉の構造、名称、起始と停止）と頭蓋の骨について述べることができる 5 頭頸部の解剖（顔面および頸部の筋）について名称・働きを述べることができる 6 胸の骨について名称を述べることができる 7 胸の筋肉について名称・走行・働きを述べることができる 8 胸の構造と表面の形状について述べることができる 9 上腕および前腕の骨、上腕の筋肉について述べることができる 10 前腕の筋肉、手の骨と筋、腕の構造と表面の形状を述べることができる 11 脚の骨と大腿の筋肉について述べることができる 12 下腿の筋・脚の構造と表面の形状を述べることができる 13 足の骨と筋肉を述べることができる 14 血管の構造を説明でき、上下肢の表在静脈の名称・走行を述べることができる 15 頭部・顔面・体幹の表在静脈の名称・走行を述べることができる 16 期末試験		
教科書 テキスト 参考書	毎回の配布資料を使用する。		
評価の方法	期末試験及び授業に取り組む姿勢により評価する。		
実務経験	日本法医学会認定医及び指導医の実務経験を生かして、解剖学を指導する。		
備考			

科目名	国語学Ⅰ・Ⅱ	担当者	横道仁志
授業概要	みなさんは、芸術作品を眺めて「面白い」と思うことはあっても、何がどう面白いのかを他の人に伝えようとする、つい言葉に詰まったり、説明に困ったりすることがありませんか？ この授業では、小説、絵画、映画、漫画などといった具体的な作品を取りあつかいながら、作品の面白さを「言葉」で表現して、自分の感想を説明するためのテクニックを教えるつもりです。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 作品の中から気になるポイント、疑問に思うポイントを見つけることができる。</li> <li>2 なぜそのポイントが気になるのかを言葉で説明できる。</li> <li>3 自分で発見した疑問に、ある程度まで納得のいく答えを推測してみるができる。</li> </ol>		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 小説の読みかた（1）</li> <li>2 小説の読みかた（2）</li> <li>3 小説の読みかた（3）</li> <li>4 絵画の見かた（1）</li> <li>5 絵画の見かた（2）</li> <li>6 絵画の見かた（3）</li> <li>7 漫画の読みかた（1）</li> <li>8 漫画の読みかた（2）</li> <li>9 漫画の読みかた（3）</li> <li>10 映画の見かた（1）</li> <li>11 映画の見かた（2）</li> <li>12 映画の見かた（3）</li> <li>13 小説の読みかた（1）</li> <li>14 小説の読みかた（2）</li> <li>15 小説の読みかた（3）</li> <li>16 テスト</li> </ol> <p>後期 同上</p> <p>*第1回から第3回までの授業では、3～40頁ほどの短編小説を題材にして、文章を分析して物語のすじを読みとるための基本的なテクニックを教えます。以降の授業では、映画、漫画など、小説以外の芸術でも同じテクニックが適用できることを学びます。取り扱う教材はみなさんの反応を見ながら選択していくので、授業内容は場合によって変更される可能性があることをあらかじめご了承ください。</p>		
教科書 テキスト 参考書	講師が必要に応じて資料を用意します。		
評価の方法	授業中に課題を与えますので、その取り組みかたをもとに評価を算定します。		
実務経験	プロ評論家としての芸術批評の実務経験を活かして、芸術読解のスキルを指導します。		
備考	この芸術作品を解説して欲しいというリクエストがあれば、いくらでも受けつけます。道場破り大歓迎です。		

科目名	情報処理	担当者	天根 静也
授業概要	パソコン（Windows パソコン）を使ってパソコンの基本的な操作方法から順を追って教えます。使用するソフトは主に Word と Excel です。内容は初級者向きです。始業時にタイピングの練習を毎回行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの基本的な操作とブラインドタッチが出来るようになる。</li> <li>・Word を使って自分が思うような文書を作成することが出来るようになる。</li> <li>・Excel を使った表計算の基本的なことが出来るようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 コンピュータの仕組みについて</li> <li>3 アプリケーション実習 Word 1</li> <li>4 アプリケーション実習 Word 2</li> <li>5 アプリケーション実習 Word 3</li> <li>6 アプリケーション実習 Word 4</li> <li>7 アプリケーション実習 Word 5</li> <li>8 アプリケーション実習 Word 6</li> <li>9 アプリケーション実習 Excel 1</li> <li>10 アプリケーション実習 Excel 2</li> <li>11 アプリケーション実習 Excel 3</li> <li>12 アプリケーション実習 Excel 4</li> <li>13 アプリケーション実習 Excel 5</li> <li>14 アプリケーション実習 Excel 6</li> <li>15 Word&amp;Excel 総合実習</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料等配布。		
評価の方法	授業態度、課題内容により総合評価。		
実務経験	企業の社員向けパソコン研修の実績を生かして、社会で必要なスキルを指導する。		
備考	情報教室実習室のパソコン使用。		

科目名	未来デザイン（地域連携授業）	担当者	大賀 暁・大西 淳浩 他
授業概要	<p>橿原市及びなら工芸館再生スタッフと連携し、各分野の専門家を招聘して多様な考え方や手法、技術を学びます。</p> <p>（前半）AIが急速に発達するなど、未来が従来の延長線上にはない時代に入っています。この授業では、皆さんが身近に感じるスマホやインターネットのこれから、社会との関わり方や地域の問題について学び、新しい領域で自分を生かす方法を考えていきます。</p> <p>（後半）この授業では、日本の工芸が奈良から生まれた物語を語るところから始まり、奈良工芸の作家の現状や日本のニーズ、世界のニーズの状況を学びます。工芸を専門とするプロデューサーの役割や必要な広報・営業・販売・広告などのスキルを専門家も招きながら解説し、奈良工芸、日本の工芸の課題を通して、新たな分野を目指す姿勢を養います。また、なら工芸館の役割も解説し、館を活用した企画立案のスキルも養います。</p>		
到達目標	<p>（前半）20年後の社会像と一人ひとりが生き方を考える基本が身に付く。</p> <p>（後半）・奈良工芸・日本の工芸について歴史的背景を述べるができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロデューサーという仕事の意味を理解し、工芸を専門とするプロデューサーの必要なスキルである、広報・営業・販売・広告について説明ができ、実践する意欲を持つ。</li> <li>・なら工芸館を使った企画立案ができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2040年の社会像と将来に向けて解決すべき諸問題について考える①</li> <li>2040年の社会像と将来に向けて解決すべき諸問題について考える②</li> <li>問題を解く手段について考える</li> <li>デジタルの力について考える</li> <li>課題を解決できる人を引き込む方法を考える</li> <li>解決策を考える</li> <li>外部講師①による特別講義（調整中）</li> <li>外部講師②による特別講義（調整中）</li> </ol> <p>※特別講義は期間中のいずれかの日に行います。</p> <p>（後半）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>奈良工芸と日本の工芸の歴史・・・大陸からの伝道と奈良との繋がり</li> <li>奈良の工芸と日本の工芸の取り巻く環境・・・奈良、京都、金沢の事例から</li> <li>工芸を売ることとは・・・中川政七商店やなら工芸館の事例</li> <li>プロデューサーの仕事・・・広報・営業・販売・広告など</li> <li>プロデュースの事例・・・実際の工芸プロデュースの事例から</li> <li>工芸プロデューサーの必要なスキル・・・スキルの内容を事例から</li> <li>広報とは・・・ディフェンスとオフェンスの広報</li> </ol> <p>株式会社アーベント代表 吉川公二氏（前フェリシモ広報部長）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>なら工芸館を活用した企画立案の発表・・・課題として掲げた内容を共有し発表</li> </ol> <p>※基本的にプロジェクトを使用します。</p>		
教科書 テキスト 参考書	教科書は使用しません。 資料プリントを配布します。		
評価の方法	受講意欲及び受講中の取組、レポートにより評価します。		
実務経験	<p>大賀 暁 橿原市デジタル戦略課に所属。また昭和女子大学でビジネスについて調査研究中。NEC在籍時に事業開発や未来を描く活動に従事した業務経験を生かし、デジタルや情報の強み弱みを踏まえた活かし方等について指導します。</p> <p>大西淳浩 トキトキ堂プロデューサー&amp;プランナー。なら工芸館のリニューアルをコンセプトづくりから担当。奈良の歴史的な事業を複数手掛けたノウハウをもとに、プランニングからプロデュースまで指導します。</p> <p>他、各分野のエキスパートである講師による講義を行います。</p>		
備考			

科目名	美術概論（美術史含む）	担当者	ト 部 行 弘
授 業 概 要	西洋・東洋さらに日本の古代から中・近世に至る美術作品を概観し、その背景にある思想、歴史を大局的に把握する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・美術の背景に存在する人間の思考の共通性や、歴史や地域によって異なる美意識の固有性を認識し、区別することができる。</li> <li>・美術作品がどのような歴史的背景から生まれ、どのように変化していくのかを論じることができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 美術史とは</li> <li>2 日本美術史学史</li> <li>3 美術史学と歴史学</li> <li>4 原始の美術（1）旧石器時代</li> <li>5 原始の美術（2）中・新石器時代</li> <li>6 古代の美術（1）メソポタミア</li> <li>7 古代の美術（2）エジプト</li> <li>8 ギリシア、ローマの美術</li> <li>9 中世の美術</li> <li>10 近世の美術</li> <li>11 南アジア、中央アジアの美術</li> <li>12 中国の美術（1）新石器、秦、漢時代</li> <li>13 中国の美術（2）隋、唐時代</li> <li>14 日本の美術（1）縄文、弥生、古墳時代</li> <li>15 日本の美術（2）飛鳥、奈良時代</li> <li>16 日本の美術（3）平安時代</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料を配布。		
評価の 方法	授業へ取り組む姿勢やレポートなどで評価する。		
実務経験	博物館学芸員などの実務経験や報告書、論文などの執筆経験を生かして授業を行う。		
備考			

科目名	コミック概論	担当者	北村真二
授業概要	日本のサブカルチャーとしてのマンガ文化と歴史を学ぶ。 マンガの製作技法とプロットとシナリオの作り方を学ぶ。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミック文化の理解。</li> <li>・作画技法の習得。</li> <li>・短編コミックの制作。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 日本のコミック文化の成り立ちと歴史</li> <li>2 手塚治虫と戦後の漫画文化</li> <li>3 王道漫画の系譜と流行</li> <li>4 時代を作ったマンガ作品①</li> <li>5 時代を作ったマンガ作品②</li> <li>6 時代を作ったマンガ作品③</li> <li>7 おすすめマンガプレゼンテーション①</li> <li>8 おすすめマンガプレゼンテーション②</li> <li>9 時代と作家の変貌</li> <li>10 アイティアとストーリー作り</li> <li>11 短編漫画制作①</li> <li>12 短編漫画制作②</li> <li>13 短編漫画制作③</li> <li>14 おすすめマンガプレゼンテーション③</li> <li>15 おすすめマンガプレゼンテーション④</li> <li>16 まとめ講義</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントを配布。		
評価の方法	実習提出物。		
実務経験	家庭用ゲーム、スマホゲーム開発の経験を活かし、人を楽しませる仕組みを創作することを指導する。		
備考			

科目名	線描基礎Ⅰ・Ⅱ	担当者	松浦直子
授業概要	制作の基礎となる写生を学びます。見えるものを見えたように描く初歩的な写生学習ですが、観察を深め、陰影による描写方法を超えて、形の美しさや質感が意識できる線描表現を学びます。また、鉛筆の濃淡あるいは細い太いといった違いだけでなく、筆や割り箸ペンを使った墨線、絵具やコンテなど、材料の違いとその作用を自ら体験しながら表現力を養い、その幅を広げます。		
到達目標	① 対象の形を正確に捉えることができる。 ② 深い観察力を身につけることができる。 ③ 様々な画材の特質を理解することができる。 ④ 対象に抱いたイメージに対応して、材料と描法を工夫できる。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> 1 「対象の色1」～鉛筆～ 2 「対象の色2」～着色～ 3 「全体把握から細部描写へ」～付立筆～ 4 「対象の色3」～割り箸ペン～ 5 「ものの質感1-樹木の根」～コンテ～ 6 「自画像を描く1」～鉛筆～ 7 「自画像を描く2」～墨と筆～ 8 「ものの質感2-野菜」～細密描写～ 9 「人体を描く1」～クロッキー～ 10 「人体を描く2」～人体デッサン～ 11 「人体を描く3」～人体デッサン～ 12 「三次元と二次元」 13 「古典作品の線」 14 「付立て」 15 「自由課題」～自分の好きなモチーフを好みの材料で描く 16 合評 総括 <p><b>後期</b></p> 1 「対象の色1」～鉛筆～ 2 「対象の色2」～着色～ 3 「全体把握から細部描写へ」～付立筆～ 4 「考古遺物を描く」～榎原考古学研究所附属博物館に於いて 5 「ものの質感1-野菜」～細密描写～ 6 「大きなものの捉え方1」～コンテ～ 7 「大きなものの捉え方2」～コンテ～ 8 「ものの質感2」～割り箸ペン～ 9 「鳥を描く1」～動きの観察とクロッキー～ 10 「鳥を描く2」～構造の確認 11 「三次元と二次元」 12 「付立て」 13 「線と淡彩」 14 「古典作品の線」 15 「自由課題」～自分の好きなモチーフを好みの材料で描く 16 合評 総括		
教科書 テキスト 参考書	随時資料を配付します。		
評価の方法	課題に取り組む姿勢（60%）と作品評価（40%）によって総合評価します。		
実務経験	長年の文化財保存分野における模写模造製作の経験を活かして、素材と表現との関わりを深める教育を行います。		
備考	筆記用具・彩色道具一式は常時持参のこと。スケッチブック F8 を授業初日に用意してください。クロッキー帳や付立用の筆、スケッチ用の椅子も随時必要となります。また、天候およびモチーフの入手状況等により課題順序は前後することがあります。		

科目名	デッサン基礎 I・II (A)	担当者	中 村 成 秀
授 業 概 要	造形活動及びデザインワークにおいて基礎となるデッサンの基本を修得する。 描く姿勢、対象の見方、道具の使い方、表現技法など初歩から学び、様々な対象物をモチーフとして鉛筆デッサンを中心に作品制作をおこなう。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を基礎的な描写力で表現することができる。</li> <li>・鉛筆や木炭などの画材の特質を理解して表現に応じた使い方ができる。</li> <li>・明暗法・画面構成法を理解し、形態感・材質感・空間感が表現できる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業内容の説明</li> <li>2 静物デッサンー基礎形体ー① (モチーフ：石膏幾何形体など)</li> <li>3 静物デッサンー基礎形体ー② (モチーフ：石膏幾何形体など)</li> <li>4 構成静物デッサン① (モチーフ：瓶や箱、自然物など)</li> <li>5 構成静物デッサン② (モチーフ：瓶や箱、自然物など)</li> <li>6 構成静物デッサン③ (モチーフ：瓶や箱、自然物など)</li> <li>7 パースペクティブ① (モチーフ：室内風景や建物風景など)</li> <li>8 パースペクティブ② (モチーフ：室内風景や建物風景など)</li> <li>9 石膏デッサン/ 人体とモチーフ① (モチーフ：手と静物)</li> <li>10 石膏デッサン/ 人体とモチーフ② (モチーフ：手と静物)</li> <li>11 石膏デッサン/ 人体とモチーフ③ (モチーフ：手と静物)</li> <li>12 人物を描く①</li> <li>13 人物を描く②</li> <li>14 石膏デッサン/ 人体とモチーフ④ (モチーフ：手と静物)</li> <li>15 石膏デッサン/ 人体とモチーフ⑤ (モチーフ：手と静物)</li> <li>16 石膏デッサン/ 人体とモチーフ⑥ (モチーフ：手と静物)</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 石膏デッサン①</li> <li>2 石膏デッサン②</li> <li>3 石膏デッサン③</li> <li>4 大型モチーフの構成デッサン① (モチーフ：骨、瓶、ギター、布、支柱、貝殻など)</li> <li>5 大型モチーフの構成デッサン② (モチーフ：骨、瓶、ギター、布、支柱、貝殻など)</li> <li>6 大型モチーフの構成デッサン③ (モチーフ：骨、瓶、ギター、布、支柱、貝殻など)</li> <li>7 人物を描く①</li> <li>8 人物を描く②</li> <li>9 デッサン作品のレクチャー</li> <li>10 剥製のデッサン①</li> <li>11 剥製のデッサン②</li> <li>12 剥製のデッサン③</li> <li>13 自画像①</li> <li>14 自画像②</li> <li>15 自画像③</li> <li>16 自画像④</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントを配布する。 その他の技法書と画集を参照する。		
評価の 方法	提出作品と授業態度を総合的に評価します。		
実務経験	絵画作品を制作し個展やグループ展などで発表。 デッサンや絵画理論や表現技法の研究をしてきた経験から、デッサンを中心に描写技法や表現方法を指導する。		
備考	普段から様々な作品を鑑賞してもらいたい。		



科目名	デッサン基礎 I・II (B)	担当者	川 端 千 絵
授業概要	造形活動、デザインワークにおいて基礎となるデッサンを初歩から学び、さらには各々にとってのデッサンする意義を発見する。様々なモチーフを根気強く観察し、丁寧に描くことを繰り返し、鉛筆や木炭などの使い方、表現技法を探っていく。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>対象をじっくり観察し、先入観にとらわれない客観的なものの見方ができる。対象の形や構造、明暗の変化、材質感などを的確に把握し、基礎的な描写力で表現することができる。</li> <li>画面構成や空間表現を学び、絵画として魅力ある表現について考えを深めることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 静物デッサン (基礎形態) ①</li> <li>3 静物デッサン (基礎形態) ②</li> <li>4 静物デッサン (組みモチーフ) ①</li> <li>5 静物デッサン (組みモチーフ) ②</li> <li>6 静物デッサン (組みモチーフ) ③</li> <li>7 「パースを感じるもの」のデッサン①</li> <li>8 「パースを感じるもの」のデッサン②</li> <li>9 手とモチーフのデッサン①</li> <li>10 手とモチーフのデッサン②</li> <li>11 手とモチーフのデッサン③</li> <li>12 人物クロッキー</li> <li>13 人物デッサン</li> <li>14 石膏デッサン①</li> <li>15 石膏デッサン②</li> <li>16 石膏デッサン③</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 組みモチーフデッサン①</li> <li>3 組みモチーフデッサン②</li> <li>4 組みモチーフデッサン③</li> <li>5 石膏デッサン①</li> <li>6 石膏デッサン②</li> <li>7 石膏デッサン③</li> <li>8 人物クロッキー</li> <li>9 人物デッサン①</li> <li>10 人物デッサン②</li> <li>11 大型モチーフのデッサン①</li> <li>12 大型モチーフのデッサン②</li> <li>13 大型モチーフのデッサン③</li> <li>14 自画像制作①</li> <li>15 自画像制作②</li> <li>16 まとめ、レクチャー</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じて、ジャンルを問わずデッサンの様々な作例を紹介する。		
評価の方法	提出作品と授業への取り組み方を総合的に評価する。		
実務経験	版画作品を制作、作家として個展やグループ展などで発表してきた経験を生かし、デッサンを学ぶ意義や楽しさを伝え、描写技法や表現方法を指導する。		
備考	制作に集中できるよう、紙や道具類などを授業前に準備完了しておいて下さい。		

科目名	デザイン基礎	担当者	小 西 佳 子
授業概要	<p>デザインにおける基礎的な知識と社会的役割について学ぶ。            視覚的イメージの伝達や、テーマに呼应した表現を学ぶ。            マーケティングを通して目的と効果を検証し、社会で求められるデザインについて学習する。            プレゼンテーションの方法の学習と実践。            立体デザインの基礎知識と技法について学ぶ。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イメージを伝達するためにバランスの取れたわかりやすいレイアウトができる。</li> <li>・プレゼンテーションを通して考えを説明し、効果を検証できる。</li> <li>・紙を使った立体デザインの空間バランスを理解し、イメージを形にできる。</li> <li>・社会に求められるデザインを考えることができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション 授業内容と用具説明 「数の表記について」講義</li> <li>2 「数の表記」をテーマにしたデザイン演習</li> <li>3 「数の表記」をテーマにしたデザイン演習・合評</li> <li>4 ロゴ・タイポグラフィー 講義・演習</li> <li>5 ロゴ・タイポグラフィー 演習・合評</li> <li>6 ブックカバーデザイン 講義・演習</li> <li>7 ブックカバーデザイン 演習</li> <li>8 ブックカバーデザイン プレゼンテーション 演習・合評</li> <li>9 パッケージデザイン 講義・演習</li> <li>10 パッケージデザイン 演習・合評</li> <li>11 SDGs について講義</li> <li>12 キャラクターデザイン 講義・演習</li> <li>13 キャラクターデザイン 演習・合評</li> <li>14 広告・ポスターについて 講義・演習</li> <li>15 広告・ポスターについて 演習・合評</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜プリントを配布。		
評価の 方法	課題への理解・取り組み、制作過程、提出作品、プレゼンテーションによる総合評価。		
実務経験	造形作家としての創作・発表活動、デザイナーとしての実務経験を生かし、デザインの基礎的な知識の習得と、マーケティングリサーチやアイデアの展開方法、空間・立体デザインの基礎について指導する。(日本美術家連盟会員)		
備考			

科目名	クラフト基礎 I (メタル)	担当者	北 直 人
授業概要	真鍮板を加工しブローチを制作する。そのブローチを飾るコラージュ作品を制作。 糸鋸の使い方、ヤスリの掛け方、荒らし槌で金属にテクスチャーをつけるなど、金属工芸の基礎技術を学びます。		
到達目標	クラフト基礎の制作を通して金属素材の特性を理解し、今後の自身の作品展開の視野を広げることができる。		
授 業 計 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 真鍮を使い、ブローチ及びコラージュ作品の制作</li> <li>2 ブローチデザインの研究 デザインチェック</li> <li>3 ブローチ制作①</li> <li>4 ブローチ制作②</li> <li>5 ブローチ制作③</li> <li>6 ブローチ制作④</li> <li>7 ブローチ制作⑤</li> <li>8 ブローチ制作⑥</li> <li>9 コラージュ作品デザインの研究 デザインチェック</li> <li>10 コラージュ作品制作①</li> <li>11 コラージュ作品制作②</li> <li>12 コラージュ作品制作③</li> <li>13 コラージュ作品制作④</li> <li>14 コラージュ作品制作⑤</li> <li>15 コラージュ作品制作⑥</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の 方法	日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う。 作品内容・完成度と同様に、素材研究・オリジナルデザイン性を評価する。		
実務経験	作家としての実務経験を活かして授業内容に反映した知識と技術を教える。		
備考			

科目名	クラフト基礎Ⅱ (メタル)	担当者	北 直 人
授業概要	真鍮板を加工しモビールを制作する。モビールで制作した中から1点、身につけるブローチのデザインに適したものを最後にブローチに仕立てます。 糸鋸の使い方、ヤスリの掛け方、荒らし槌で金属にテクスチャーをつけるなど、金属工芸の基礎技術を学びます。		
到達目標	クラフト基礎の制作を通して金属素材の特性を理解し、今後の自身の作品展開の視野を広げることができる。		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 真鍮を使い、モビール作品の制作 2 モビールデザインの研究 デザインチェック 3 モビール制作① 4 モビール制作② 5 モビール制作③ 6 モビール制作④ 7 モビール制作⑤ 8 モビール制作⑥ 9 モビール制作⑦ 10 モビール制作⑧ 11 モビール制作⑨ 12 ブローチ作品デザインの研究 デザインチェック 13 ブローチ作品制作① 14 ブローチ作品制作② 15 ブローチ作品制作③ 16 作品講評		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う。 作品内容・完成度と同様に、素材研究・オリジナルデザイン性を評価する。		
実務経験	作家としての実務経験を活かして授業内容に反映した知識と技術を教える。		
備考			

科目名	表現技法	担当者	廣 田 美 乃
授業概要	水彩絵の具、アクリル絵の具を中心にそれぞれの画材の特性を学び、制作における表現の幅を広げる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・透明水彩、不透明水彩、各絵の具の特徴を活かした使い方ができる。</li> <li>・立体感や空間感の表現ができるようになる。</li> </ul>		
授業	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業説明 / 画材について クロッキー (鉛筆)</li> <li>2 鉛筆デッサン&lt;パース&gt; 「ブロック」</li> <li>3 鉛筆デッサン&lt;パース&gt; 「箱椅子」</li> <li>4 鉛筆デッサン&lt;ラベルのあるものを描く&gt; 「飲料ボトル」</li> <li>5 透明水彩で描く① 卓上モチーフ「静物」 1</li> <li>6 透明水彩で描く② 卓上モチーフ「静物」 2</li> <li>7 透明水彩で描く③ 卓上モチーフ「静物」 3</li> <li>8 透明水彩で描く④ 卓上モチーフ「静物」 4</li> <li>9 透明水彩で描く⑤ 卓上モチーフ「静物」 5</li> <li>10 水彩絵の具 (グワッシュ) で描く①グリザイユ「静物」 1</li> <li>11 水彩絵の具 (グワッシュ) で描く②グリザイユ「静物」 2</li> <li>12 水彩絵の具 (グワッシュ) で描く③グリザイユ「静物」 3</li> <li>13 アクリル絵の具で描く①カマイユ 1</li> <li>14 ビデオ鑑賞</li> <li>15 アクリル絵の具で描く②カマイユ 2</li> <li>16 アクリル絵の具で描く③カマイユ 3</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 アクリル絵の具で描く 任意の3色で描く①「自画像」 1</li> <li>2 アクリル絵の具で描く 任意の3色で描く②「自画像」 2</li> <li>3 アクリル絵の具で描く 任意の3色で描く③「自画像」 3</li> <li>4 アクリル画制作① 組モチーフ (静物 / キャンバス) 1</li> <li>5 アクリル画制作② 組モチーフ (静物 / キャンバス) 2</li> <li>6 アクリル画制作③ 組モチーフ (静物 / キャンバス) 3</li> <li>7 アクリル画制作④ 組モチーフ (静物 / キャンバス) 4</li> <li>8 アクリル画制作⑤ 組モチーフ (静物 / キャンバス) 5</li> <li>9 アクリル画制作⑥ 組モチーフ (静物 / キャンバス) 6</li> <li>10 アクリル画制作⑦ 組モチーフ (静物 / キャンバス) 7</li> <li>11 アクリル画制作⑧ 組モチーフ (静物 / キャンバス) 8</li> <li>12 制作と展示をするために (アトリエ・画廊・DM 作成等について)</li> <li>13 ドローイング制作① (水彩絵の具・アクリル絵の具・ペンシル / 水彩紙) 1</li> <li>14 ドローイング制作② (水彩絵の具・アクリル絵の具・ペンシル / 水彩紙) 2</li> <li>15 ドローイング制作③ (水彩絵の具・アクリル絵の具・ペンシル / 水彩紙) 3</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントや資料を配布。		
評価の 方法	授業に取り組む姿勢、制作した作品の内容、授業態度により評価します。		
実務経験	個展、グループ展での発表という作家としての活動経験を活かし、絵画表現におけるモノのとらえ方や基本を指導する。		
備考			

科目名	立体造形	担当者	中川 賀 照
授業概要	立体造形の基礎的な力を養うため、立体構成についてはアルミや銅、真鍮の線材による制作を通して、モデリング技法についてはテラコッタ造形とレリーフの制作を通して、カービング技法については石彫の制作を通して学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体構成に必要な材料の特性や加工方法を理解し、説明することができる。</li> <li>・テラコッタ造形に必要な材料や技法を理解し、作品にすることができる。</li> <li>・石彫制作によって、カービングに必要な道具の使い方等を習得できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ○ 立体造形概論・世界の彫刻</li> <li>2 ○ テラコッタによる制作</li> <li>3 ・粘土の性質</li> <li>4 ・制作①</li> <li>5 ・制作②</li> <li>6 ・制作③</li> <li>7 ・制作④</li> <li>8 ・制作⑤</li> <li>9 ・乾燥、焼成</li> <li>10 ○ 線材による立体構成</li> <li>11 ・アイデアスケッチ</li> <li>12 ・制作①</li> <li>13 ・制作②</li> <li>14 ・制作③</li> <li>15 ・制作④</li> <li>16 ・合評・評価</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ○ レリーフの制作</li> <li>2 ・エスキース</li> <li>3 ・制作①</li> <li>4 ・制作②</li> <li>5 ・制作③</li> <li>6 ・制作④</li> <li>7 ・乾燥、焼成</li> <li>8 ○ 石彫による制作</li> <li>9 ・スケッチ</li> <li>10 ・制作①</li> <li>11 ・制作②</li> <li>12 ・制作③</li> <li>13 ○ テラコッタ作品の着彩①</li> <li>14 ・テラコッタ作品の着彩②</li> <li>15 ・テラコッタ作品の着彩③</li> <li>16 ○合評・評価</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜プリントや資料を配布、教職履修生は中学校学習指導要領解説美術編を持参すること。		
評価の方法	発想や制作のプロセス、取り組む姿勢などの総合的に評価する。		
実務経験	大学や県民講座の講師、作家活動などの実務経験を生かし、立体造形に関する知識や技能などを指導する。		
備考	実習に適した服装、実習の準備や片付けの励行。		

科目名	色彩計画	担当者	小西佳子
授業概要	<p>色彩の基礎を学ぶ。            色彩の専門的な用語、色材、用具、用法について理解を深める。            講義と演習を繰り返すことにより、色を理論的、実践的に修得する。            色彩の基礎的な知識を生かし、計画的に配色し着色する演習。            様々な色彩表現と配色効果について実例をもとに検証する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩の基礎的な知識（語彙・分類方法）をもとに、色彩体系について説明できる。</li> <li>・絵具を混色して色見本が作れる。</li> <li>・色彩の社会的な役割を理解して色を使うことができる。</li> <li>・色彩の基礎的な知識を生かし、計画的な配色ができるようになる。</li> <li>・言葉や形、イメージを色彩で表現できる。</li> <li>・配色効果を理解し、配色計画に反映することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション 授業内容・用具説明</li> <li>2 「色彩」より 色とは・色の三属性・色相環・トーンについて講義</li> <li>3 明度・彩度スケール作成①</li> <li>4 明度・彩度スケール作成②</li> <li>5 明度・彩度スケール作成・合評</li> <li>6 色の混合・照明、同時対比について講義</li> <li>7 色相対比によるグリッドパターン作成（ヨハネス・イッテン研究）①</li> <li>8 色相対比によるグリッドパターン作成（ヨハネス・イッテン研究）②</li> <li>9 アクリル絵の具の混合の演習①</li> <li>10 アクリル絵の具の混合の演習②</li> <li>11 色相対比によるグリッドパターン作成・応用編①</li> <li>12 色相対比によるグリッドパターン作成・応用編②</li> <li>13 合評 標識・マークの社会的役割と色の視認性について講義</li> <li>14 ユニバーサルデザイン・マークのデザイン</li> <li>15 ユニバーサルデザイン・マークのデザイン・合評</li> <li>16 前期試験 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 配色技法の学習その1 課題説明</li> <li>2 配色技法の演習①</li> <li>3 配色技法の演習②</li> <li>4 配色技法の学習その2 課題説明</li> <li>5 配色技法の演習①</li> <li>6 配色技法の演習②</li> <li>7 配色技法の学習その3 課題説明</li> <li>8 配色技法の演習</li> <li>9 配色技法の演習・合評 / 配色によるイメージ表現 課題説明</li> <li>10 配色によるイメージ表現 演習①</li> <li>11 配色によるイメージ表現 演習②</li> <li>12 配色によるイメージ表現 合評 / 広告物、パッケージの配色研究 課題説明</li> <li>13 広告物、パッケージの配色研究 演習①</li> <li>14 広告物、パッケージの配色研究 演習②</li> <li>15 広告物、パッケージの配色研究 演習③</li> <li>16 合評・まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	カラーコーディネーター入門 「色彩」（日本色研事業） 配色カード、 トーナルカラー		
評価の方法	授業の理解・課題の取り組み、制作過程、提出作品、試験による総合評価。		
実務経験	造形作家としての創作・発表活動、デザイナーとしての実務経験を生かし、色彩の基礎的な知識の習得と配色の技法を指導します。（日本美術家連盟会員）		
備考			

科目名	西欧絵画史	担当者	石 黒 義 昭
授業概要	この講義では 13 世紀から 16 世紀にいたる西欧（ならびに中欧）における絵画「作品」を、じっくり見ていきます。美術史学においてかならず言及される諸々の「作品」から感じとったなにかを、自分なりに理解し、納得すること、あるいは、違和感を覚えた場合、その理由をきちんと考えることが、この講義でいちばん大切なことです。「作品」名などを覚えることも大切ですが、とにかく「作品」を経験するよう、こころがけてください。 アウグスティヌスやトマス・アキナスらの思想を学んだり、12 世紀ルネサンスにかんして学修しておく、一つひとつの作品が多様で豊かな内容をもっていることが腑に落ちるでしょう。		
到達目標	1. 紹介する「作品」をしっかりと経験することによって、「作品」の意図を大まかに解釈できる 2. 「作品」の制作された背景や、「作品」の受容史について説明できる 3. 制作者の視点で「作品」をながめ、技法その他、実践的な事柄についても考えることができる		
授業計画	<p>後 期</p> <p>1 ガイダンス —— 試験や注意点などについて</p> <p>2 Duccio di Buoninsegna, ca. 1255 bis 1260 - ca. 1318 bis 1319 Ambrogio Lorenzetti, ca. 1290 - 1348 Simone Martini, ca. 1284 - 1344 Il Sassetta, 1392 - 1450 oder 1451</p> <p>3 Giotto di Bondone, ca. 1267 - 1337</p> <p>4 Gebroeders van Limburg Robert Campin, 1375 - 1444 Rogier van der Weyden, ca. 1399 oder 1400 - 1464</p> <p>5 Jan van Eyck, ca. 1395 - 1441</p> <p>6 Fra' Angelico, ca. 1390 oder 1395 - 1455 Paolo Uccello, 1397 - 1475 Masaccio, 1401 - 1428</p> <p>7 Andrea Mantegna, 1431 - 1506 Piero della Francesca, 1412 - 1492 Sandro Botticelli, ca. 1445 - 1510</p> <p>8 Domenico Ghirlandaio, 1449 - 1494 Leonardo da Vinci, 1452 - 1519</p> <p>9 Leonardo da Vinci, 1452 - 1519</p> <p>10 Leonardo da Vinci, 1452 - 1519</p> <p>11 Michelangelo di Lodovico Buonarroti, 1475 - 1564</p> <p>12 Raffaello Santi, 1483 - 1520</p> <p>13 Albrecht Dürer, 1471 - 1528</p> <p>14 Jacopo Bellini, ca. 1400 - ca. 1470 Gentile Bellini, 1429 - 1507 Giovanni Bellini, ca. 1430 - 1516</p> <p>15 Giorgione, 1477 oder 1478 - 1510 Tiziano Vecellio, 1488 oder. 1490 - 1576 Tintoretto, 1518 - 1594</p> <p>16 試験</p> <p>* 画像や映像を使用するときは部屋を暗くするので、手許を照らすものを持参してください</p>		
教科書 テキスト 参考書	1. レジュメや参考文献一覧はメールに PDF ファイルを添付して配布します。指定された時期に空メールを送ってください。アドレス：ishiguro-s@naragei.ac.jp 2. 主な参考文献（一部） ・チェンニーニ『絵画術の書』石原他訳、岩波書店、1991。 ・トドロフ『個の礼讃 —— ルネサンス期フランドルの肖像画』岡田他訳、白水社、2002。 ・アルベルティ『絵画論』三輪福松訳、中央公論美術出版、2011。 ・『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記』（上）（下） 杉浦明平訳、岩波文庫、1954。		
評価の方法	試験（70%）+ 授業中に書いてもらうコメント（30%）		
実務経験	大阪市立大学、京都市立芸術大学、大阪大学、立命館大学大学院などで、美学や芸術学、西洋美術史の講義と演習を担当してきた経験を活かし、哲学的視点と歴史学的視点から芸術について考えてもらう。		
備考	・授業計画は学生の様子を見ながら変更することがあります ・視聴覚設備のない教室の場合、ふつうのTVで映像を紹介することになります		



科目名	デッサン I ～IV		担当者	小笠 美華・池田 誠史・山下 智子 廣田 美乃・高橋 顕児
授業概要	洋画の基本的なことから学ぶ。 前期はデッサンを中心に、油彩では静物、風景を、後期は油彩で風景と人物の描写、そして自身の選んだ主題による作品の制作に取り組む。目の前の対象を実践的に画面に描き出しながら、観察力と造形力を身に付けていく。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>対象物を観察し形態を正確に把握できる。</li> <li>対象物の位置関係を意識し遠近感を表現できる。</li> <li>光と影を明暗の階調で表し立体的な表現が出来る。</li> <li>色の作り方を知り、工夫して色を使える。</li> </ul>			
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 鉛筆デッサン 静物</li> <li>3 静物 I 油彩 8号①</li> <li>4 静物 I 油彩 8号②</li> <li>5 静物 I 油彩 8号③</li> <li>6 木炭デッサン</li> <li>7 風景 榎原神宮 油彩 P15号①</li> <li>8 講評会</li> <li>9 風景 榎原神宮 油彩 P15号②</li> <li>10 静物 II デッサン</li> <li>11 静物 II 油彩 F15号</li> <li>12 DVD鑑賞</li> <li>13 自画像 油彩 F6号</li> <li>14 木炭デッサン 石膏像</li> <li>15 合同講評会 採点</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 夏期休業中の課題画評</li> <li>2 木炭デッサン 石膏像</li> <li>3 風景 今井町 デッサン</li> <li>4 風景 今井町 油彩 P20号</li> <li>5 人物 立ちポーズ デッサン</li> <li>6 人物 立ちポーズ 油彩 P30号</li> <li>7 講評会</li> <li>8 人物 座りポーズ デッサン</li> <li>9 人物 座りポーズ 油彩 F30号①</li> <li>10 人物 座りポーズ 油彩 F30号②</li> <li>11 制作 エスキース</li> <li>12 制作 油彩 50号①</li> <li>13 合同講評会 採点</li> <li>14 制作 油彩 50号②</li> <li>15 制作 油彩 50号③</li> <li>16 審査 判定</li> </ol>	<p>解説 デッサンの基礎を学ぶ 教材を組み、構成し、デッサンする 構成、構図、油彩画材の使い方、技法を学ぶ 明暗、色調、質感の表現、立体感の表現 計り方、形の取り方、木炭の使い方説明 制作 遠近法、透視図法を意識し形にする 進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る 明暗、色調、空気遠近法 空間の表現 教材を選び、構成してデッサンする 明暗、色調、質感の表現、立体感の表現 作家、作品から学ぶ 明暗による光の表現、肌色の工夫、立体感の表現 計り方、形の取り方、明暗の調子 進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る</p> <p>油彩 20号 1点、水彩 1点 形の取り方、構造の理解、立体感、明暗の調子 今井町歴史理解と取材、スケッチ 遠近法、透視図法、色調、空気遠近法 計り方、形の取り方、構造 身体のバランス、構図、色調、立体感の表現 進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る 計り方、形の取り方、構造 身体のバランス、構図、色調、立体感の表現 肌色の工夫、人物の背景や周囲の描出 エスキースの進め方の説明、作品への考え方、構想を錬る 制作 進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る 制作 作品の完成度を高める 進級制作作品を審査、判定する</p>		
教科書 テキスト 参考書	資料を適宜配布、提示。参考作品や作家、画集の紹介。			
評価の 方法	制作した作品、受講態度により評価。			
実務経験	個展、展覧会での発表や受賞歴などの作家としての活動経験と、幼児、児童の教室や高校、大学等での教員としての経験を活かし、学生一人ひとりの特性に配慮しつつ、基本的な造形力を付け表現の可能性が広がるよう指導する。			
備考	夏期、冬期休業中に課題を出す。			

科目名	課題制作 I	担当者	小笠美華
授業概要	描く対象を自身で選択して制作することにより、自分らしさと絵画表現の両立を探る。 作品を鑑賞して感性を養う。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分らしい着眼点で描く対象を選ぶことができる。</li> <li>・対象を観察し、適切に描出できる。</li> <li>・関心のある展覧会选择び作品鑑賞し、自身の見方を文章で伝えられる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・夏期休業課題 ①美術鑑賞レポート</li> <li>②「身近なもの」をテーマに 水彩（四切サイズ）1点 油彩15号 1点</li> </ul> <p>夏期休業終了後 講評 提出</p> <p><b>後期</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・冬期休業課題 「自画像」 油彩20号 1点 冬期休業終了後 講評 提出</li> <li>・春期休業課題 「身近なもの」をテーマに 油彩15号 1点</li> </ul>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	課題への取り組み方と、提出された作品で評価する。		
実務経験	個展、展覧会での作品発表と、大学等での教員としての経験を活かし、学生一人ひとりの特性に配慮しつつ、基本的な造形力を付け表現の可能性が広がるよう指導する。		
備考			

科目名	工芸基礎	担当者	中川 賀 照
授業概要	中学校の造形指導に必要な教材教具の取扱いや題材の設定の仕方等について、一つの題材例を通して知識理解だけでなく技術・技能面の習得もできるようにします。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎基本的な造形表現における知識や技能等を理解し、説明できるようになる。</li> <li>・題材に使う材料や素材の特性を理解し、説明できるようになる。</li> <li>・パッケージの制作を通し、具体的に題材における適切な条件の提示や技術指導ができるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 講義の概要と評価</li> <li>2 学習指導要領における工芸指導の在り方</li> <li>3 題材例『土笛からオカリナへの進化』</li> <li>4 「紙でつくる1」箱づくり①</li> <li>5 「紙でつくる1」箱づくり②</li> <li>6 「木でつくる」道具づくり①</li> <li>7 「木でつくる」道具づくり②</li> <li>8 「金属でつくる」道具づくり①</li> <li>9 「金属でつくる」道具づくり②</li> <li>10 「土でつくる」粘土の性質①</li> <li>11 「土でつくる」粘土の性質②</li> <li>12 「土でつくる」土鈴づくり</li> <li>13 「土でつくる」土笛づくり</li> <li>14 「土でつくる」オカリナづくり</li> <li>15 「土でつくる」焼成</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 「紙でつくる2」パッケージづくり①</li> <li>2 「紙でつくる2」パッケージづくり②</li> <li>3 「紙でつくる2」パッケージづくり③</li> <li>4 「紙でつくる2」パッケージづくり④</li> <li>5 「紙でつくる2」パッケージづくり⑤</li> <li>6 「紙でつくる2」パッケージづくり⑥</li> <li>7 「紙でつくる2」パッケージづくり⑦</li> <li>8 「紙でつくる2」パッケージづくり⑧</li> <li>9 「紙でつくる2」パッケージづくり⑨</li> <li>10 「紙でつくる2」パッケージづくり⑩</li> <li>11 「色をつける」①</li> <li>12 「色をつける」②</li> <li>13 「展示・保存する」①</li> <li>14 「展示・保存する」②</li> <li>15 「鑑賞する」</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	教科書は中学校学習指導要領解説美術編を使用し、必要に応じて中学校で使用されている教科書や資料、プリントを配布する。		
評価の方法	発想や制作のプロセス、取り組む姿勢などを総合的に評価する。		
実務経験	大学や県民講座の講師、作家活動などの実務経験を生かし、工芸指導に関する知識や技能などを身に付けられるように指導する。		
備考	実習に適した服装、実習の準備や片付けの励行。		

科目名	絵 画 論		担当者	高 藤 大 樹
授 業 概 要	この授業では、西洋絵画の変遷を歴史的にたどりながら、各時代に特有の表現や、その表現が含み持つ広がりや問題について理解を深めることを目指します。画家たちは何を描き、それはどのように評価されてきたのでしょうか。毎回の授業ごとに、さまざまな絵画を見ながら重要なトピックをテーマ史のかたちで取り上げていきます。実際の制作に携わるみなさんにとって絵画とより深く接していく機会としてください。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵画の歴史的な流れを把握し、自らの理解で説明することができる。(期末テストで確認)</li> <li>・各回のテーマの要点や関連事項に対して自らの意見を述べるができる。また、その意見を限られた時間の中でまとめることができる。(毎回の小レポートで確認)</li> </ul>			
授 業 計 画 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 見えないものを描く</li> <li>3 整いを描く</li> <li>4 歪みを描く</li> <li>5 ドラマティックに描く</li> <li>6 身近なものを描く</li> <li>7 メッセージを描く</li> <li>8 風景を描く</li> <li>9 移ろいを描く</li> <li>10 内面・感情を描く</li> <li>11 「本質」を描く</li> <li>12 幻想を描く</li> <li>13 追憶を描く</li> <li>14 誤解して描く</li> <li>15 まとめ</li> <li>16 テスト</li> </ol>			
教科書 テキスト 参考書	適宜、プリントを配布します。			
評価の 方法	授業に取り組む姿勢（毎回の小レポート 30%）と期末テスト（レポート試験 70%）により評価します。			
実務経験	大学における教育職および研究職の経験を生かして、西洋絵画についての歴史知識や造形上の理論の基礎が身に付く指導をする。			
備考				

科目名	造形心理	担当者	白原真弘																																
授業概要	人間が物事をどのように捉え、どのように感じるのか。そしてどのようにそれを表現するのかという問題は、芸術と心理学の両方に関わることです。造形心理学という、芸術作品を見る側の心に起こっていることを知ることで、作品を制作する際により鑑賞者の心に働きかけが出来るのではないかと考えます。本講義では、視知覚や認知を中心とした心理学の理論や知識を学び、著名な作家や絵画、デザイン、映画など実際の芸術作品等を鑑賞、対応させながら考えていく。																																		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・造形心理学という心理学の一分野について知り、その基本的な考え方を理解する。</li> <li>・芸術作品の表現方法、技法、効果について、心理学からの考え方を出来るようになる。</li> </ul>																																		
授業計画	<p>後期</p> <table border="0"> <tr> <td>1 &lt;はじめに&gt;</td> <td>オリエンテーション</td> </tr> <tr> <td>2 &lt;造形心理学とは何か①&gt;</td> <td>心理学・造形心理学について学ぶ</td> </tr> <tr> <td>3 &lt;造形心理学とは何か②&gt;</td> <td>人間の心と美意識の普遍性</td> </tr> <tr> <td>4 &lt;芸術と構図①&gt;</td> <td>画面・四角に働く心理学的な力</td> </tr> <tr> <td>5 &lt;芸術と構図②&gt;</td> <td>左右 向きの心理学</td> </tr> <tr> <td>6 &lt;芸術と構図③&gt;</td> <td>辺や中心に働く力</td> </tr> <tr> <td>7 &lt;芸術と構図④&gt;</td> <td>構図とグランスカーブ</td> </tr> <tr> <td>8 &lt;視知覚①&gt;</td> <td>見え方 感じ方の心理学</td> </tr> <tr> <td>9 &lt;視知覚②&gt;</td> <td>図と地</td> </tr> <tr> <td>10 &lt;視知覚③&gt;</td> <td>色覚・色のイメージ</td> </tr> <tr> <td>11 &lt;視知覚④&gt;</td> <td>恒常性</td> </tr> <tr> <td>12 芸術と心理療法</td> <td>心理学における芸術療法とは</td> </tr> <tr> <td>13 &lt;芸術と評価&gt;</td> <td>芸術作品の「よい」とは、「好き」とは</td> </tr> <tr> <td>14 &lt;芸術の創造過程とは&gt;</td> <td>芸術の創造手法と「ひらめき」</td> </tr> <tr> <td>15 &lt;あらためて造形心理学とは何か&gt;</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16 &lt;まとめ&gt;</td> <td></td> </tr> </table>			1 <はじめに>	オリエンテーション	2 <造形心理学とは何か①>	心理学・造形心理学について学ぶ	3 <造形心理学とは何か②>	人間の心と美意識の普遍性	4 <芸術と構図①>	画面・四角に働く心理学的な力	5 <芸術と構図②>	左右 向きの心理学	6 <芸術と構図③>	辺や中心に働く力	7 <芸術と構図④>	構図とグランスカーブ	8 <視知覚①>	見え方 感じ方の心理学	9 <視知覚②>	図と地	10 <視知覚③>	色覚・色のイメージ	11 <視知覚④>	恒常性	12 芸術と心理療法	心理学における芸術療法とは	13 <芸術と評価>	芸術作品の「よい」とは、「好き」とは	14 <芸術の創造過程とは>	芸術の創造手法と「ひらめき」	15 <あらためて造形心理学とは何か>		16 <まとめ>	
1 <はじめに>	オリエンテーション																																		
2 <造形心理学とは何か①>	心理学・造形心理学について学ぶ																																		
3 <造形心理学とは何か②>	人間の心と美意識の普遍性																																		
4 <芸術と構図①>	画面・四角に働く心理学的な力																																		
5 <芸術と構図②>	左右 向きの心理学																																		
6 <芸術と構図③>	辺や中心に働く力																																		
7 <芸術と構図④>	構図とグランスカーブ																																		
8 <視知覚①>	見え方 感じ方の心理学																																		
9 <視知覚②>	図と地																																		
10 <視知覚③>	色覚・色のイメージ																																		
11 <視知覚④>	恒常性																																		
12 芸術と心理療法	心理学における芸術療法とは																																		
13 <芸術と評価>	芸術作品の「よい」とは、「好き」とは																																		
14 <芸術の創造過程とは>	芸術の創造手法と「ひらめき」																																		
15 <あらためて造形心理学とは何か>																																			
16 <まとめ>																																			
教科書 テキスト 参考書	特になし。適宜授業でプリント等資料を配布。																																		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、授業態度、小レポート等による総合評価。																																		
実務経験	カウンセリングの中で芸術療法の活用をしています。																																		
備考	グループワークや体験等もしますので、遅刻や欠席をしないように。																																		

科目名	油彩制作Ⅰ～Ⅷ		担当者	廣田 美乃・山下 智子・池田 誠史 小笠 美華・片野 まん 生島 浩・平田 泰延
授業概要	前期はデッサン、油彩の課題を通してしっかりものを見る目を養い、描く技術を向上させ、作品作家の研究や、作品への講評を通して自身の表現力を高める。 後期は自身が選択したテーマで油彩作品の制作に取り組む。作品制作を展開していけるようデッサンやドローイング、下絵などで構想を練る方法を学び、制作過程で生じてくる様々な問題に取り組みつつ充実した作品を完成させる。			
到達目標	前期：課題に積極的に取り組み、主題と、主題が存在する空間を画面上に適切に表現することが出来る。 後期：作品制作のための計画を立てられる。制作過程で生じた問題を解決しながら、作品を完成させることができる。			
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 手 油彩 6号F</li> <li>3 風景Ⅰ 鳥屋町 油彩 20号P</li> <li>4 静物Ⅰ 油彩 20号F</li> <li>5 人体Ⅰ 女性立ちポーズ デッサン</li> <li>6 人体Ⅰ 女性立ちポーズ 油彩 30号P</li> <li>7 風景Ⅱ 榎原神宮樹木 油彩 25号F</li> <li>8 人体Ⅱ 女性寝ポーズ デッサン</li> <li>9 講評会</li> <li>10 人体Ⅱ 女性寝ポーズ 油彩 30号F</li> <li>11 静物Ⅱ 油彩 50号①</li> <li>12 静物Ⅱ 油彩 50号②</li> <li>13 人物 着衣 デッサン</li> <li>14 人物 着衣 油彩 30号</li> <li>15 テーマによる制作 油彩 10号 2点</li> <li>16 合同講評会</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作のためのエスキースⅠ</li> <li>2 制作のためのエスキースⅡ</li> <li>3 制作Ⅰ 油彩 100号①</li> <li>4 制作Ⅰ 油彩 100号②</li> <li>5 制作Ⅰ 油彩 100号③</li> <li>6 制作Ⅰ 油彩 100号④</li> <li>7 制作Ⅰ 油彩 100号⑤</li> <li>8 合同講評会</li> <li>9 制作Ⅱ 油彩 100号①</li> <li>10 制作Ⅱ 油彩 100号②</li> <li>11 制作Ⅱ 油彩 100号③</li> <li>12 制作Ⅱ 油彩 100号④</li> <li>13 合同講評会</li> <li>14 制作Ⅱ 油彩 100号⑤</li> <li>15 制作ⅠとⅡを完成させる</li> <li>16 審査</li> </ol>	<p>形の描出、質感の描写 自然の描写 自然物の形態の把握、色彩表現 人体の比率、ポーズの把握 人体の色彩表現 対象の表現 空間や空気の表現 人体のポーズの把握 他者の作品から学ぶ、作品を客観的に見る 人体の色彩表現、周辺の空間の表現 構図 静物の色彩表現 質感表現 物と物の関係、物と空間の関係の表現 衣服と人体の形状の把握、衣服の描写 衣服と人体の表現 色彩表現 着眼点、色彩の工夫 他者の作品から学ぶ、作品を客観的に見る</p> <p>表現意図 構想 進め方 表現意図 構想 進め方 自分らしい表現への展開 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 他者の作品から学ぶ、作品を客観的に見る 自分らしい表現への展開 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 作品としての制作の学習 他者の作品から学ぶ、作品を客観的に見る 作品としての制作の学習 完成</p>		
教科書 テキスト 参考書	参考作品、作家、書籍を随時紹介。			
評価の方法	授業に取り組む姿勢と、作品による評価。			
実務経験	個展、展覧会での発表や受賞歴などの作家としての活動経験と、幼児、児童の教室や高校、大学等での教員としての経験を活かし、学生一人ひとりの特性に配慮しつつ、基本的な造形力を付け表現の可能性が広がるよう指導する。			
備考				

科目名	デッサン	担当者	山下 智子
授業概要	大石膏室で大石膏を 180 cm×90 cm以上のカルトン（パネル）にデッサンします。グランデッサン（大きなデッサン、等身大デッサンなどの意味）と呼ばれます。小さな紙に描くデッサンと違い、描けば描くほど多くの問題を投げかけてきます。グランデッサンをすることにより自然に画家の眼を修得することになります。また、鉛筆のほか様々な素描材料を紹介、研究します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・二等分法で計測することができる。</li> <li>・ハッチングで描き込み完成させる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 前期オリエンテーション、パネル作り、モチーフとなる大石膏像の選定</li> <li>2 グランデッサンについて、2等分法（計測法）について</li> <li>3 実習 描く範囲について、その比率について</li> <li>4 実習 グリッドについて、描く範囲の中心について</li> <li>5 実習 2等分法による形の端部の計測①</li> <li>6 実習 2等分法による形の端部の計測②</li> <li>7 実習 2等分法による形の端部の計測③</li> <li>8 実習 2等分法による形の端部の計測④</li> <li>9 実習 2等分法による形の端部の計測⑤</li> <li>10 実習 2等分法による形の端部の計測⑥</li> <li>11 実習 2等分法による形の端部の計測⑦</li> <li>12 実習 2等分法による形の端部の計測⑧</li> <li>13 実習 2等分法による形の端部の計測⑨</li> <li>14 実習 2等分法による形の端部の計測⑩</li> <li>15 実習 2等分法による形の端部の計測⑪</li> <li>16 前期まとめ、夏季休業課題（モチーフとしている彫刻についてのレポート）の説明</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 後期オリエンテーション、ハッチングについて、レポート提出</li> <li>2 実習 ハッチングによる描画、素描材料研究</li> <li>3 実習 ハッチングによる描画①</li> <li>4 実習 ハッチングによる描画②</li> <li>5 実習 ハッチングによる描画③</li> <li>6 実習 ハッチングによる描画④</li> <li>7 実習 ハッチングによる描画⑤</li> <li>8 実習 ハッチングによる描画⑥</li> <li>9 実習 ハッチングによる描画⑦</li> <li>10 実習 ハッチングによる描画⑧</li> <li>11 実習 ハッチングによる描画⑨</li> <li>12 実習 ハッチングによる描画、墨入れ①</li> <li>13 実習 ハッチングによる描画、墨入れ②</li> <li>14 実習 ハッチングによる描画、墨入れ③</li> <li>15 実習 ハッチングによる描画、墨入れ④</li> <li>16 後期まとめ、評価、展示準備</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	なし。参考書籍は随時紹介。		
評価の方法	授業への取り組み（前期／二等分法の理解と実践、後期／ハッチングによる描きこみ）、レポート提出、作品の完成度で総合的に評価。		
実務経験	個展、グループ展での発表や、洋画に関わる様々な描画材料を用いた制作経験と指導実績を活かし、基礎から丁寧に関わり指導する。		
備考			

科目名	古典技法	担当者	小笠美華
授業概要	テンペラ画(模写)、フレスコ画(自画像)の作品制作と、半油性下地キャンバスの製作に取り組む。半油性下地キャンバスには冬期休業中の課題として自画像を描く。実習を通して、支持体、地塗り、メディウム、顔料等の絵画材料について学び、技法の歴史や特性を理解しながら技術を習得する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・支持体の製作や下地塗りでは手順を理解し丁寧に完成させることができる。</li> <li>・テンペラ画、フレスコ画の技法の特性を学び、特性を生かした作品を完成させる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 オリエンテーション 年間のスケジュール、画材料の説明、DVD鑑賞</p> <p>2 テンペラ画について 作品、技法について解説</p> <p>3 テンペラ画模写 1. 模写作品の選定、下絵制作①</p> <p>4 テンペラ画模写 2. 模写作品の選定、下絵制作②</p> <p>5 テンペラ画模写 3. 木板調整、前膠、下絵制作</p> <p>6 テンペラ画模写 4. 麻布張り付け、下絵制作</p> <p>7 テンペラ画模写 5. 石膏地塗り、下絵制作</p> <p>8 テンペラ画模写 6. 地塗り調整、下絵制作</p> <p>9 テンペラ画模写 7. メディウム作り、下絵の転写</p> <p>10 テンペラ画模写 8. 描画 デッサンを起こす</p> <p>11 テンペラ画模写 9. 描画 立体感の表現を意識しながら暗部に下色を施す</p> <p>12 テンペラ画模写 10. 描画 下色よりさらに一段階暗い色を重ね立体感を強める</p> <p>13 テンペラ画模写 11. 描画 肌の赤みのある部分に赤い下色を施す</p> <p>14 テンペラ画模写 12. 描画 肌色を作って色を重ねる</p> <p>15 テンペラ画模写 13. 描画 肌の色を重ねる</p> <p>16 前期まとめ、夏期休業課題(フレスコ画のための下絵)の説明、技法ノート提出</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 テンペラ画模写 14. 描画 明部にさらに一段階明るい色を重ねていき立体感を描出</p> <p>2 テンペラ画模写 15. 描画 顔の細部の描出</p> <p>3 テンペラ画模写 16. 描画 背景を描く</p> <p>4 テンペラ画模写 17. 描画 頭部、毛髪、被り物、衣などを描く①</p> <p>5 テンペラ画模写 18. 描画 頭部、毛髪、被り物、衣などを描く②</p> <p>6 半油性下地キャンバスの製作 1. 解説、木枠と麻生地準備</p> <p>7 半油性下地キャンバスの製作 2. 麻生地張り</p> <p>8 半油性下地キャンバスの製作 3. 前膠</p> <p>9 半油性下地キャンバスの製作 4. 半油性地塗り</p> <p>10 半油性下地キャンバスの製作 5. タックスを打ち込むなど仕上げ 完成</p> <p>11 フレスコ画「自画像」1. 解説、パネル調整、漆喰の準備</p> <p>12 フレスコ画「自画像」2. 漆喰下塗り</p> <p>13 フレスコ画「自画像」3. 描画</p> <p>14 テンペラ画模 19. 描画 装飾品、模様などを描く</p> <p>15 テンペラ画模 20. 仕上げ、技法ノート提出</p> <p>16 まとめ、評価</p>		
教科書 テキスト 参考書	参考作品、作家、書籍を随時紹介し、参考となる資料を配布。		
評価の方法	授業への取り組み、作品で総合的に評価。受講生はノートをしっかり取り各自の技法ノートを作る。そのノートも授業への取り組みとして評価に加える。		
実務経験	個展、展覧会での作品発表や、フレスコ等様々な画材料での壁画制作の経験を活かし、画材料の取り扱いや技法の特性を具体的に指導する。		
備考	デリケートな仕事なので、画材料、道具の丁寧な使用と、制作室を使いやすく清潔に保つことを心がけること。		



科目名	版 画	担当者	岸 中 延 年
授 業 概 要	前期は銅版画の制作を通して、ドライポイント技法とエッチング技法の制作プロセスを学び技法と特質を理解する。 後期は習得した技術を用い、自己の考えを基に、技術・内容の高い作品制作を目指す。 各課題の始めには、版画の技法・表現の移り変わりを学ぶ。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・製版と試刷りを繰り返し、作品の完成度を高めていける。</li> <li>・技法の特質を理解し、表現に応じた技法を使い分けて質の高い銅版画を完成できる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 銅版画実習年間授業計画の説明 材料購入の説明 版の準備</p> <p>2 制作1 ドライポイント 説明(歴史・技法) 下絵制作「自画像」 (下絵提出)</p> <p>3 下絵転写 製版の説明 ニードルで描画</p> <p>4 ニードルで描画 刷り説明 試刷り①</p> <p>5 ニードルで描画 試刷り② (試刷り提出)</p> <p>6 ニードルで描画 試刷り③</p> <p>7 本刷り 合評 (本刷り提出)</p> <p>8 制作2 エッチング 説明(歴史、技法) 版の準備</p> <p>9 下絵制作「静物」 (下絵提出)</p> <p>10 下絵転写 製版説明 ニードルで描画 腐蝕①</p> <p>11 ニードルで描画 腐蝕②</p> <p>12 ニードルで描画 腐蝕③</p> <p>13 ニードルで描画 腐蝕④ (試刷り提出)</p> <p>14 ニードルで描画 腐蝕⑤</p> <p>15 ニードルで描画 腐蝕⑥</p> <p>16 本刷り 合評 (本刷り提出)</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 制作3 ドライポイント、エッチングを使って小品制作 コラージュから銅版画へ</p> <p>2 コラージュ制作 テーマ「私」 コラージュの説明(歴史、表現方法) (コラージュ提出)</p> <p>3 版下制作 コラージュを描きオリジナルの下絵を作成 (下絵提出)</p> <p>4 下絵転写 エッチング、ドライポイントを使って製版</p> <p>5 ニードルで描画 腐蝕 試刷り (試刷り提出)</p> <p>6 ニードルで描画 腐蝕 本刷り (本刷り提出)</p> <p>7 制作4 ドライポイント、エッチングを使って制作 テーマ「私の日常」</p> <p>8 下絵制作①</p> <p>9 下絵制作② (下絵提出)</p> <p>10 下絵転写 ニードルで描画 腐蝕①</p> <p>11 ニードルで描画 腐蝕②</p> <p>12 ニードルで描画 腐蝕③ 試刷り (試刷り提出)</p> <p>13 ニードルで描画 腐蝕④</p> <p>14 ニードルで描画 腐蝕⑤ 試刷り (試刷り提出)</p> <p>15 ニードルで描画 腐蝕⑥</p> <p>16 本刷り 合評 (本刷り提出)</p>		
教科書 テキスト 参考書	プリントを配布		
評価の 方法	課題に取り組む姿勢、学習した技術の習熟度、制作した版画の完成度を合わせた総合的評価。		
実務経験	個展や企画展の発表と多数の受賞歴を有し、版画家として活動する実務経験を生かして、版画の知識と技術・表現方法を指導する。		
備考			

科目名	課題制作Ⅱ	担当者	小笠美華
授業概要	スケッチやドローイング、デッサンによる取材や、作品鑑賞を通して、作品の主題の発見、発想につなげ、自身の作品制作の可能性を広げる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分らしい着眼点で対象を選択し適切に描出できる。</li> <li>・関心のある展覧会选择び作品鑑賞し、自身の見方を文章で伝えられる。</li> <li>・作品制作のための取材をしてエスキースの制作につなげることが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・春期休業課題の講評</li> <li>・夏期休業課題 <ul style="list-style-type: none"> <li>①美術鑑賞レポート</li> <li>②卒業制作のための構想、取材</li> <li>③卒業制作につながる作品 油彩 30号 1点</li> </ul> </li> </ul> <p>夏期休業終了後 講評 提出</p> <p><b>後期</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・冬期休業課題 「自画像」 油彩 10号</li> </ul> <p>古典技法の授業で作成した半油性地塗りキャンバスに自画像を描く 冬期休業終了後 提出</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	課題への積極的な取り組みと提出物で評価。		
実務経験	個展、展覧会での作品発表と、大学等での教員としての経験を活かし、学生一人ひとりの特性に配慮しつつ、基本的な造形力を付け表現の可能性が広がるよう指導する。		
備考			

科目名	卒業制作（必修）	担当者	小笠美華																																																																
授業概要	自身が選択した主題で卒業制作作品に取り組む。デッサンやドローイングなどで主題を作品へと展開する方法を学ぶ。作品制作では、過程で生じてくる様々な問題に取り組み、充実した作品を完成させる。卒業制作作品展においては作品を効果的に展示して見せることについても学び、卒業後の活動につなげる。																																																																		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>自身が選択した主題を絵画表現へとつなげられる。</li> <li>表現のための造形力を向上させる努力が出来、絵画材料を効果的に使う工夫が出来る。</li> <li>自身の作品について説明できる。</li> </ul>																																																																		
授業計画	<table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>卒業制作のためのエスキース I</td> <td>デッサン、ドローイング</td> <td>発想と作品への展開</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>卒業制作のためのエスキース II</td> <td>デッサン、ドローイング</td> <td>発想と作品への展開</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>講評会</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>卒業制作 I 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>自分らしい表現への展開</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>卒業制作 I 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>作品としての制作の学習①</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>卒業制作 I 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>作品としての制作の学習②</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>卒業制作 I 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>作品としての制作の学習③</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>卒業制作 I 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>完成</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>卒業制作 II 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>自分らしい表現への展開</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>卒業制作 II 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>作品としての制作の学習①</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>卒業制作 II 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>作品としての制作の学習②</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>合同講評会</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>卒業制作 II 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>作品としての制作の学習③</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>卒業制作 II 油彩 100号 制作</td> <td></td> <td>完成</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>I、IIの作品 描き込み 完成</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>審査判定 展示のための準備</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			1	卒業制作のためのエスキース I	デッサン、ドローイング	発想と作品への展開	2	卒業制作のためのエスキース II	デッサン、ドローイング	発想と作品への展開	3	講評会			4	卒業制作 I 油彩 100号 制作		自分らしい表現への展開	5	卒業制作 I 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習①	6	卒業制作 I 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習②	7	卒業制作 I 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習③	8	卒業制作 I 油彩 100号 制作		完成	9	卒業制作 II 油彩 100号 制作		自分らしい表現への展開	10	卒業制作 II 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習①	11	卒業制作 II 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習②	12	合同講評会			13	卒業制作 II 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習③	14	卒業制作 II 油彩 100号 制作		完成	15	I、IIの作品 描き込み 完成			16	審査判定 展示のための準備		
1	卒業制作のためのエスキース I	デッサン、ドローイング	発想と作品への展開																																																																
2	卒業制作のためのエスキース II	デッサン、ドローイング	発想と作品への展開																																																																
3	講評会																																																																		
4	卒業制作 I 油彩 100号 制作		自分らしい表現への展開																																																																
5	卒業制作 I 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習①																																																																
6	卒業制作 I 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習②																																																																
7	卒業制作 I 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習③																																																																
8	卒業制作 I 油彩 100号 制作		完成																																																																
9	卒業制作 II 油彩 100号 制作		自分らしい表現への展開																																																																
10	卒業制作 II 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習①																																																																
11	卒業制作 II 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習②																																																																
12	合同講評会																																																																		
13	卒業制作 II 油彩 100号 制作		作品としての制作の学習③																																																																
14	卒業制作 II 油彩 100号 制作		完成																																																																
15	I、IIの作品 描き込み 完成																																																																		
16	審査判定 展示のための準備																																																																		
教科書 テキスト 参考書																																																																			
評価の方法	作品制作に取り組む姿勢と、作品の到達度による評価。																																																																		
実務経験	個展、展覧会での作品発表と、大学等での教員としての経験を活かし、学生一人ひとりの特性に配慮しつつ、基本的な造形力を付け表現の可能性が広がるよう指導する。																																																																		
備考																																																																			

科目名	立体造形基礎	担当者	中 川 賀 照
授業概要	立体造形の基礎的な力を養うために、立体構成についてはアルミや銅、真鍮などの線材による造形を通じて、モデリング技法についてはテラコッタによる造形を通じて、カービング技法については石彫による造形を通じて学びます。		
到達目標	立体構成に必要な材料の特性や加工方法を理解し、作品にすることができる。 テラコッタ造形に必要な材料や技法を理解し、作品にすることができる。 石彫制作によって、カービングに必要な道具の使い方等を習得できる。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 ○ 立体造形概論、世界の彫刻</li> <li>2 ○ 線材による立体構成</li> <li>3     ・アイデアスケッチ</li> <li>4     ・制作①</li> <li>5     ・制作②</li> <li>6 ○ テラコッタによるモデリング造形</li> <li>7     ・アイデアスケッチ</li> <li>8     ・制作①</li> <li>9     ・制作②</li> <li>10    ・制作③</li> <li>11 ○ 石彫によるカービング造形</li> <li>12    ・アイデアスケッチ</li> <li>13    ・制作①</li> <li>14    ・制作②</li> <li>15    ・制作③</li> <li>16 ○ 合評、まとめ</li> </ul> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜プリントや資料を配布、教職履修生は中学校学習指導要領解説美術編を持参。		
評価の方法	発想や制作のプロセス、取り組む姿勢などの総合的評価。		
実務経験	大学や県民講座の講師、作家活動などの実務経験を生かし、立体造形に関する基礎的な知識や技能などを指導する。		
備考	実習に適した服装、実習の準備や片付けの励行。		

科目名	材料学	担当者	松 浦 直 子
授業概要	日本美術における絵画材料は、古代からの長い歴史の中で大きく変わることはほとんどありませんでしたが、近世以来、表現の多様化に伴い新しい材料が増え続けています。科学の進歩がそれを後押ししていますが、新しい表現欲求が材料を進化させてもいます。この授業では従来の日本画材を中心に、それぞれの材料の特質を学びます。材料に対する一つの基準を持つことで、自らの表現に見合ったものを選択できる能力を身につけます。		
到達目標	①日本画材の様々な素材の、その名称と用途、特長などを述べることができる。 ②様々な表現とその表現に対する素材や扱い方の選択は必然であることを認識し、自身の制作にも同様に向き合うことができる。		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業ガイダンス 材料と表現</li> <li>2 筆</li> <li>3 膠</li> <li>4 礬水（滲み止め）</li> <li>5 基底材 1-紙のいろいろ</li> <li>6 基底材 2-布/板/皮/壁</li> <li>7 色料 1</li> <li>8 色料 2</li> <li>9 色料 3</li> <li>10 色料 4</li> <li>11 色料 5</li> <li>12 色料 6</li> <li>13 古文化財と科学 1</li> <li>14 古文化財と科学 2</li> <li>15 レポート提出</li> <li>16 レポート講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	随時資料を配付します。		
評価の方法	講義への受講意欲と取り組む姿勢（40%）とレポート提出（60%）によって総合評価します。		
実務経験	長年の文化財保存分野における模写模造製作の経験を活かして、素材と表現との関わりを深める教育を行います。		
備考	要点を書き留めたり、色見本を貼ったりする備忘録用のノートを用意してください。（クロッキー帳などでも可、ただし材料学専用にする）		

科目名	基礎描写 I～V	担当者	大槻 睦子・辻野 宗一 広岡 真彩彦・吉岡 佐知
授業概要	日本画制作の基礎としてまず写生を徹底して行う。 対象がどう見えるのか、どう感じるのか、深い観察の中から多くのものを見つける力を身につけたい。 また並行して日本画制作における伝統的な基礎技法の演習と実習を行い、自らの表現の可能性を追求する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>対象を深く観察し、描写することができる。</li> <li>反復した描写やクロッキー、写生の展開方法を理解し述べることができる。</li> <li>日本画の画材の特性を理解し、作品に使用することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 静物・野菜／鉛筆写生、着彩</p> <p>2 花／着彩から日本画基礎（水干）</p> <p>3 乾物／着彩から日本画基礎（水干）</p> <p>4 ユリ／着彩から日本画基礎（水干）</p> <p>5 合評会</p> <p>6 花／写生1</p> <p>7 花／写生2 草稿、ドーサ引き、水張り</p> <p>8 花／制作1（15号）念紙作り、骨がき</p> <p>9 花／制作2 下塗り、水干彩色</p> <p>10 花／制作3 水干彩色、空間について</p> <p>11 花／制作4 水干彩色、塗り重ねについて</p> <p>12 合評会</p> <p>13</p> <p>14</p> <p>15</p> <p>16</p> <p><b>後期</b></p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4 大学祭作品展／額装、展示</p> <p>5 風景／写生1</p> <p>6 風景／写生2</p> <p>7 風景／写生3 草稿、ドーサ引き、小下図</p> <p>8 風景／草稿、パネル制作、水張り</p> <p>9 風景（50号）／制作1 骨がき、下塗り</p> <p>10 風景／制作2 水干彩色</p> <p>11 風景／制作3 水干彩色、岩絵具について</p> <p>12 風景／制作4 岩絵の具彩色</p> <p>13 合評会</p> <p>14</p> <p>15</p> <p>16 合評会</p>		
教科書 テキスト 参考書	プリント教材を配布する。		
評価の方法	課題に取り組む態度、及び制作した作品の達成度による評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、日本画制作に必要な形態を把握する多角的な描写力、素材に対する知識を深める教育を行う。		
備考	基礎描写 I と II は必修科目である。		

科目名	日本画素描 I	担当者	石 股 昭
授業概要	日本画制作を初めて体験する学生に対して、その解説中に使う用語を予め説明しておくことが重要である。そのため授業の最初の 30 分位をこれに充て、その後順次机上の物を描く、野外の草花を描く、鳥を描く、風景を描くを通じ、日本画の技法、表現のあり方、考え方を解説指導する。2 回生での課題が十分果たせる基礎力を養う。		
到達目標	1. 基礎的素描を理解し表現できる。 2. 日本画絵具、画材の特徴を理解し使用することができる。 3. 1、2 を応用し対象の把握、表現の工夫ができる。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> 1 素描の指導 素描について 2 線描について 3 着彩について 4 にかわ・ドウサについて 5 日本画絵具について 6 筆・刷毛について 7 草稿の指導 草稿の意味・素描から草稿へ 8 本紙制作準備 パネル制作、雲肌麻紙、ドウサ引き、パネル水張りについて 9 本紙制作指導 本紙制作上、教員と学生の間で交わされる説明上の特殊な表現について 10 草稿を写す 11 胡粉の解き方、にかわの作り方、絵具の溶き方 12 胡粉、黄土による下塗り 13 彩色の工夫、重ね塗り 14 仕上げについての考え方 15 集中力を養う 16 合評 <p><b>後 期</b></p> 1 前期の応用として題材の異なる絵を制作する。そのための取材のあり方について 2 写生指導 3 続・線描について 4 続・着彩について 5 草稿指導 写生（クロッキー）から小下絵へ、小下絵から草稿へ 6 本紙制作指導準備 7 本紙制作指導 たらし込み、ぼかしについて 8 洗う、つぶすという意味について 9 象徴空間、具体空間の考え方について 10 抽象画について 11 模写について 12 合評会の意義について、どう活用するか 13 作画に迷いが生じた時、手が出なくなった時の対処 14 作品の完成について 15 集中力を養う 16 合評		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	課題に取り組む態度、姿勢、及び制作した作品の達成度による評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、プロの作家として必要な形態を把握する多角的な描写力、素材に対する知識を深める教育を行う。		
備考			

科目名	課題制作 I	担当者	石 股 昭
授業概要	学外での様々な対象物を取材する態度を身につけるとともに、写生の基礎や表現の工夫を学ぶ。夏期休業・冬期休業の決められた写生課題を実施。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら選択した対象を深く観察し描写することができる</li> <li>・描写の表現技法を理解し作品に表現することができる。</li> </ul>		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 夏期休業課題                テーマ……花・樹木などの植物                表現技法……鉛筆デッサン・着彩画 (F8 スケッチブック)</li> <li>・ 冬期休業課題                テーマ……人体の部分 (手・足など) クロッキー                表現技法……鉛筆・コンテ・着彩など (ハツ切画用紙程度)</li> </ul>		
教科書 テキスト 参考書	冬期課題プリント教材を配布。		
評価の方法	課題の達成度により評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、プロの作家として必要な、画題対象に向き合う姿勢と多彩な表現方法を探る教育を行う。		
備考			



科目名	日本画模写Ⅰ・Ⅱ	担当者	正 垣 雅 子 松 浦 直 子
授業概要	自己表現を深めようとするとき、自分ではない他者がモノ作りにどのように向き合ったかを知ることが、大きなヒントになります。模写を通して他者の世界をのぞいてみましょう。模写行為は、自身の制作に対して客観的な視点を持つことにも役立ちます。 模写Ⅰでは模写の基本を学びます。模写Ⅱでは、基本を踏まえた応用編として、具体物が描かれていない空間をも写す模写に挑戦します。		
到達目標	①手本の筆の運び、色遣いなどを正確に写すことができる。 ②画面上の、原作者が選択し表現した痕跡を見極め、意識して写す事ができる。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 授業ガイダンス 2 白描模写1 3 白描模写2 4 白描模写3 5 白描模写4 6 白描模写5 7 白描模写6 8 彩色模写1 9 彩色模写2 10 彩色模写3 11 彩色模写4 12 彩色模写5 13 彩色模写6 14 彩色模写7 15 彩色模写8 16 彩色模写9</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 授業ガイダンス 2 模写制作1 3 模写制作2 4 模写制作3 5 模写制作4 6 模写制作5 7 模写制作6 8 模写制作7 9 模写制作8 10 模写制作9 11 模写制作10 12 模写制作11 13 模写制作12 14 模写制作13 15 展示学習（裏打ちから額装へ）1 16 展示学習（裏打ちから額装へ）2</p>		
教科書 テキスト 参考書	随時資料を配付します。		
評価の 方法	課題に取り組む姿勢（60%）と作品評価（40%）によって総合評価します。		
実務経験	長年の文化財保存分野における模写模造製作の経験を活かして、素材と表現との関わりを深める教育を行います。		
備考	前期後半から後期前半にかけて、仕上がった作品の裏打ち実習を行います。		

科目名	絵画論 I・II	担当者	大槻 睦子
授業概要	<p>毎回一人の作家を取り上げ、その人生をたどりながら作品を鑑賞してゆく。          一般の人の鑑賞と、専門に実技を勉強している人の鑑賞とは異質である。同じ制作をする物として良い作品をしっかりと見る目を養い、自らの制作のよりどころとしてほしい。また、京都・大阪・奈良はぜひたくに展覧会を見る事のできる数少ない地域でもある。          開催中の展覧会の紹介も行き、本物を見て鑑賞眼を養ってもらおう。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれの作家の人生・制作に接して、自らの作品制作との関連を述べることができる。</li> <li>・作家としての姿勢を学び、文章で述べるができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 山口華楊</li> <li>2 上村松篁・淳之</li> <li>3 徳岡神泉</li> <li>4 高山辰雄</li> <li>5 松伯美術館鑑賞</li> <li>6 アンドリュウ・ワイエス</li> <li>7 福田平八郎</li> <li>8 秋野不矩</li> <li>9 藤田嗣治</li> <li>10 三橋節子</li> <li>11 小倉遊亀</li> <li>12 烏頭尾精</li> <li>13 ルドン</li> <li>14 池田遙邨</li> <li>15 片岡球子</li> <li>16 予備（まとめ）</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 横山 操</li> <li>2 奥村土牛</li> <li>3 小林古径</li> <li>4 土田麦僊</li> <li>5 村上華岳</li> <li>6 小野竹喬</li> <li>7 榊原紫峰</li> <li>8 染色家の仕事</li> <li>9 クリムト</li> <li>10 松本竣介</li> <li>11 イタリアのフレスコ</li> <li>12 香月泰男</li> <li>13 最近の作家たち</li> <li>14 絵画との出会い</li> <li>15 仏画の世界</li> <li>16 予備（まとめ）</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	毎回、コピー・カラーコピーを作成して配布。		
評価の方法	毎回の感想文と前後期 1 度ずつのレポート。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、プロの作家の作品の分析と制作に至る背景通して、作家としての資質を深める教育を行う。		
備考			

科目名	日本画写生Ⅰ～Ⅲ	担当者	辻野 宗一・大槻 睦子
授業概要	1回生の基礎の上に、写生の充実を深める。 自らの方法で写生を深める工夫や表現を行いながら、取材対象を広げるとともに、新しい可能性を追求する。自らの作品に結びつくヒントを探りたい。 写生・草稿・制作のインターバルの中で写生の重要性を理解したい。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らのテーマに沿った対象物を取材することができる。</li> <li>・日本画制作に生かせる写生(主に線描)と表現の工夫を身につけ作品に表すことができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 動物(四足)／写生1・草稿・小下図1</li> <li>2 動物(四足)／写生2・草稿・小下図2</li> <li>3 動物(四足)／写生3・制作1</li> <li>4 動物(四足)／写生4・制作2</li> <li>5 動物(四足)／写生5・制作3</li> <li>6 動物(四足)／写生6・制作4</li> <li>7 動物(四足)／写生7・制作5</li> <li>8 人物場面課題／人物クロッキー</li> <li>9 人物場面課題／人物写生</li> <li>10 人物場面課題／人物写生・風景写生1</li> <li>11 人物場面課題／人物写生・風景写生2</li> <li>12 人物場面課題／人物写生・風景写生3・草稿・小下図1</li> <li>13 人物場面課題／人物写生・風景写生4・草稿・小下図2</li> <li>14 人物場面課題／人物写生・風景写生5・制作1</li> <li>15 人物場面課題／人物写生・風景写生6・制作2</li> <li>16 合評会</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 人物場面課題／人物写生・風景写生7・制作3</li> <li>2 人物場面課題／人物写生・風景写生8・制作4</li> <li>3 合評会</li> <li>4 写生旅行・合評会</li> <li>5 自由テーマ制作／写生・草稿・小下図1</li> <li>6 自由テーマ制作／写生・草稿・小下図2</li> <li>7 自由テーマ制作／写生・制作1</li> <li>8 自由テーマ制作／写生・制作2</li> <li>9 自由テーマ制作／写生・制作3</li> <li>10 自由テーマ制作／写生・制作4</li> <li>11 自由テーマ制作／写生・制作5</li> <li>12 合評会</li> <li>13 自由テーマ制作／写生・制作6</li> <li>14 自由テーマ制作／写生・制作7</li> <li>15 自由テーマ制作／写生・制作8</li> <li>16 合評会</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	課題に取り組む態度及び写生の達成度による評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、花鳥画・人物・風景・動物の課題を通じた対象の把握力・表現力について制作過程を通して個別指導する。		
備考	日本画写生Ⅱは必修の科目である。		

美術館鑑賞

学外講師による特別講義

科目名	日本画素描Ⅱ	担当者	大槻 睦子
授業概要	1 回生で養った描写力をもとに、対象物をただ見つけ忠実に描くだけではなく、本質をとらえながら、線を生かした表現が出来る様にする。単なる描写でなくその存在をつかまえるために繰り返しモチーフと対決する。また、何をどう表現するかを問い続ける。 日本画制作と連動して、素描力・制作力を互いに高める授業としたい。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・反復した描写ができる。</li> <li>・線を生かした表現の工夫ができる。</li> <li>・自らの作品について客観的に理解し述べることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 動物（四足）／素描 1</li> <li>2 動物（四足）／素描 2</li> <li>3 動物（四足）／素描 3・制作 1</li> <li>4 動物（四足）／素描 4・制作 2</li> <li>5 動物（四足）／素描 5・制作 3</li> <li>6 動物（四足）／素描 6・制作 4</li> <li>7 合評会</li> <li>8 人物場面課題／素描 1</li> <li>9 人物場面課題／素描 2</li> <li>10 人物場面課題／素描 3</li> <li>11 人物場面課題／素描 4</li> <li>12 人物場面課題／素描 5</li> <li>13 人物場面課題／素描 6</li> <li>14 人物場面課題／素描 7・制作 1</li> <li>15 人物場面課題／素描 8・制作 2</li> <li>16 合評会</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 自由テーマ制作／素描 1</li> <li>2 自由テーマ制作／素描 2</li> <li>3 自由テーマ制作／素描 3</li> <li>4 写生旅行</li> <li>5 自由テーマ制作／素描 4</li> <li>6 自由テーマ制作／素描 5</li> <li>7 自由テーマ制作／素描 6・制作 1</li> <li>8 自由テーマ制作／素描 7・制作 2</li> <li>9 自由テーマ制作／素描 8・制作 3</li> <li>10 自由テーマ制作／素描 9・制作 4</li> <li>11 自由テーマ制作／素描 10・制作 5</li> <li>12 合評会</li> <li>13 自由テーマ制作／素描 11・制作 6</li> <li>14 自由テーマ制作／素描 12・制作 7</li> <li>15 自由テーマ制作／素描 13・制作 8</li> <li>16 合評会</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	作品集及び参考作品。		
評価の方法	課題に取り組む態度、及び制作した作品の達成度による評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、花鳥画・人物・風景・動物の課題を通じた対象の把握力・表現力について制作過程を通して個別指導する。		
備考			

科目名	表現技法Ⅰ・Ⅱ	担当者	吉岡佐知
授業概要	日本画を制作する上で必要な材料・技法・表現の研究を行う。 実験的制作を通じて作品展開の可能性を広げ、より豊かな絵画表現へと繋げていく。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本画の材料の性質と使い方への理解を深め、作品制作に活かすことができる。</li> <li>・本実習で完成させた作品について、客観的な視点を持って述べるができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素材・技法研究①：オリエンテーション、揉み紙</li> <li>2 素材・技法研究②：墨による表現</li> <li>3 素材・技法研究③：塗り重ねのバリエーション（マスキングによる表現）</li> <li>4 素材・技法研究④：塗り重ねのバリエーション（スタンピングによる表現）</li> <li>5 素材・技法研究⑤：塗り重ねのバリエーション（削り出しによる表現）</li> <li>6 素材・技法研究⑥：箔を用いた表現Ⅰ（箔押し実習）</li> <li>7 素材・技法研究⑦：箔を用いた表現Ⅱ（焼き箔による表現）</li> <li>8 素材・技法研究⑧：たらし込み、ぼかし、砂子による表現</li> <li>9 素材・技法研究⑨：盛り上げによる表現</li> <li>10 素材・技法研究⑩：篆刻実習</li> <li>11 素材・技法研究①～⑩を活かした小品制作 1</li> <li>12 素材・技法研究①～⑩を活かした小品制作 2</li> <li>13 素材・技法研究①～⑩を活かした小品制作 3</li> <li>14 素材・技法研究①～⑩を活かした小品制作 4</li> <li>15 素材・技法研究①～⑩を活かした小品制作 5</li> <li>16 素材・技法研究①～⑩を活かした小品制作、合評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素材・技法研究⑪：絹本の制作（オリエンテーション、絹張り、写生）</li> <li>2 素材・技法研究⑪：絹本の制作・小（ドーサ引き、写生）</li> <li>3 素材・技法研究⑪：絹本の制作・小（転写、骨書き）</li> <li>4 素材・技法研究⑪：絹本の制作・小（彩色）1</li> <li>5 素材・技法研究⑪：絹本の制作・小（彩色）2</li> <li>6 素材・技法研究⑪：絹本の制作・小（彩色）3</li> <li>7 素材・技法研究⑫：絹本の制作・小（彩色、仕上げ）</li> <li>8 素材・技法研究⑫：絹本の制作・大（写生）1</li> <li>9 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（写生）2</li> <li>10 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（転写、骨書き）</li> <li>11 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（彩色）1</li> <li>12 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（彩色）2</li> <li>13 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（彩色）3</li> <li>14 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（彩色）4</li> <li>15 素材・技法研究⑫絹本の制作・大（彩色、仕上げ）</li> <li>16 合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じて、参考資料を配布。		
評価の方法	課題に取り組む態度及び提出課題による評価。		
実務経験	作家として活動してきた実務経験と材料・技法の研究を生かし、学生個々に応じた作品展開のあり方を共に模索し、指導を行う。		
備考			

科目名	日本画制作Ⅰ～Ⅴ	担当者	広岡 真彩彦・石股 昭 吉岡 佐知
授業概要	より広い視野と新しい視点に立ってそれぞれの個性的な制作活動ができるようにする。 効果的な色彩や構成の研究、画材研究とともに技法の習熟を図る。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本画材料の特性を理解し作品に使用することができる。</li> <li>・各自のテーマや表現方法を研究し作品に表現することができる。</li> <li>・自らの作品について客観的に理解し述べることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 動物（四足）（60号）／草稿・小下図</li> <li>2 動物（四足）／草稿・小下図・パネル準備</li> <li>3 動物（四足）／制作1 下塗り・骨がき</li> <li>4 動物（四足）／制作2 水干彩色1</li> <li>5 動物（四足）／制作3 水干彩色2</li> <li>6 動物（四足）／制作4 水干彩色3</li> <li>7 動物（四足）／制作5 水干彩色4</li> <li>8 動物（四足）／制作6 岩絵具彩色1</li> <li>9 動物（四足）／制作7 岩絵具彩色2</li> <li>10 動物（四足）／制作8 岩絵具彩色3</li> <li>11 合評会</li> <li>12 人物場面課題（80号）／草稿・小下図</li> <li>13 人物場面課題／草稿・小下図・パネル準備</li> <li>14 人物場面課題／制作1 下塗り・骨がき・水干彩色</li> <li>15 人物場面課題／制作2 水干彩色</li> <li>16 合評会</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 人物場面課題／制作3 岩絵具彩色1</li> <li>2 人物場面課題／制作4 岩絵具彩色2</li> <li>3 合評会</li> <li>4 自由テーマ制作（120号）・（50号）／草稿・小下図</li> <li>5 自由テーマ制作（120号）・（50号）／草稿・小下図・パネル準備</li> <li>6 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作1 下塗り・骨がき</li> <li>7 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作2 水干彩色1</li> <li>8 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作3 水干彩色2</li> <li>9 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作4 水干彩色3</li> <li>10 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作5 岩絵具彩色1</li> <li>11 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作6 岩絵具彩色2</li> <li>12 合評会</li> <li>13 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作7 岩絵具彩色3</li> <li>14 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作8 岩絵具彩色4</li> <li>15 自由テーマ制作（120号）・（50号）／制作9 岩絵具彩色5</li> <li>16 合評会</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	課題に取り組む態度、及び制作した作品の達成度による評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、個人に応じた題材の選定から構図、多様な画材研究を通して表現力を高める指導を行う。		
備考	日本画制作Ⅲ・Ⅳは必修科目である。		

科目名	課題制作Ⅱ	担当者	石 股 昭
授業概要	学外で対象物を取材する態度を身につけるとともに、写生の基礎や表現の工夫を学ぶ。 春期休業・5月の連休・夏期休業の決められた写生課題を実施。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら選択した対象を深く観察し描写することができる</li> <li>・対象にあった表現技法を研究し作品に表現することができる。</li> </ul>		
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 春期休業課題 ……制作の為の動物（四足）のクロッキー、写生</li> <li>・ 5月の連休課題 ……人物クロッキーをクロッキー帳1冊分（100体）</li> <li>・ 夏期休業課題 ……自由テーマによる卒業制作の為の写生及び小下図</li> </ul>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	課題の達成度により評価。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、プロの作家として必要な、画題対象に向き合う姿勢と多彩な表現方法を探る教育を行う。		
備考			

科目名	卒業制作（必修）	担当者	石 股 昭
授業概要	卒業制作において、造形上のあらゆる技法や材料を効果的に生かしながら、単なる思い付きや表面的な技法に終わることなく、個性豊かな作品が完成するよう指導する。 また、卒業制作展に作品を展示し、自らの作品と客観的に向き合う機会をつくる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本画技法や、材料を効果的に生かした表現ができる。</li> <li>・自らのテーマに沿った表現ができる。</li> <li>・「卒業制作展」に作品を展示し、自らの作品について説明することができる。</li> </ul>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作テーマの研究</li> <li>2 発想・構図の展開</li> <li>3 小下図の研究</li> <li>4 草稿の合評</li> <li>5 制作／草稿、パネル制作、ドーサ引き</li> <li>6 制作／水張り、骨がき</li> <li>7 制作／下塗りの研究</li> <li>8 制作／水干彩色 1</li> <li>9 制作／水干彩色 2</li> <li>10 制作／水干彩色 3</li> <li>11 中間合評</li> <li>12 制作／岩絵具彩色 1</li> <li>13 制作／岩絵具彩色 2</li> <li>14 制作／岩絵具彩色 3</li> <li>15 制作／岩絵具彩色 4</li> <li>16 合評会</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	テーマ設定、完成度、取り組みの状況等総合的に評価する。		
実務経験	定期的な展覧会の発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する実務経験を生かして、個々のテーマの表現を客観的に見つめる力と作品にまとめ上げる力を高める指導を行う。		
備考			



科目名	デザイン概論 I (デザインの基本)	担当者	西岡幸二
授業概要	デザインの基礎知識・考え方を学び、実際のデザインプロセスを実感します。ラフ作成、コピー作成などで企画力をつけ、幅広い発想が出来るように指導します。 さらに実際の広告デザイン、コピーを学び、広告ポスターが作れるようにします。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの基礎知識の理解。</li> <li>・デザイン企画力の習得。</li> <li>・伝わるデザインが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デザインとは？ 目的をカタチにする</li> <li>2 デザインの流れ 打ち合わせ～企画～制作～納品まで</li> <li>3 企画のたて方 アイデアの出し方</li> <li>4 サムネイル案制作</li> <li>5 ラフ案制作</li> <li>6 キャッチコピーとは</li> <li>7 ラフ案 ワンビジュアルワンコピー</li> <li>8 レイアウトの基本</li> <li>9 ラフ完成</li> <li>10 配色とは？ 色の組み合わせによるイメージ</li> <li>11 イメージを構成・配色する</li> <li>12 広告デザイン 過去の優れた広告</li> <li>13 広告制作①</li> <li>14 広告制作②</li> <li>15 広告制作③</li> <li>16 テスト</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	デザインの基礎知識・企画力が身に付いているか。		
実務経験	デザイナー、CM ディレクターの実務経験を生かし、企画やデザインの考え方、制作テクニックを指導します。		
備考			

科目名	デザイン概論Ⅱ (これからのデザイン)	担当者	西岡幸二
授業概要	現在のメディアを実感し、これからのデザインの在り方、表現方法を学びます。新しいアプリやソフトの体験、スマートフォンなどを使って撮影し、InstagramやYoutubeに、配信します。平面上のデザインだけではなく、様々なメディアを意識したデザインができる力を身につけます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新しいメディアの理解。</li> <li>・幅広いデザイン力の習得。</li> </ul>		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 これからのデザイン 新しいデザイン表現</li> <li>2 ブランドとは</li> <li>3 ブランディング</li> <li>4 Instagram</li> <li>5 スマートフォン撮影</li> <li>6 Instagramアップ</li> <li>7 Instagram写真アップ</li> <li>8 写真展示</li> <li>9 これからの広告①</li> <li>10 これからの広告②</li> <li>11 動くデザイン デジタルサイネージ</li> <li>12 シネマグラフを作ろう</li> <li>13 シネマグラフ撮影</li> <li>14 シネマグラフ編集①</li> <li>15 シネマグラフ編集②</li> <li>16 テスト</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	これからのデザインの知識が身に付いている。動画を扱うことができる。		
実務経験	デザイナー、CMディレクターの実務経験を生かし、企画やデザインの考え方、制作テクニックを指導します。		
備考			

科目名	デザイン基礎 I (ビジュアルデザイン・アナログ) (必修)	担当者	山 本 史
授業概要	アナログによる平面構成・立体構成・描画のトレーニングを通して、ビジュアルデザインの表現に必要な基礎的な考え方や技法、知識を学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジュアルコミュニケーションデザインに関する基礎的なアナログ表現ができるようになること。</li> <li>・様々な表現技法を活用しながら、試行錯誤し創作していく姿勢を身につけること。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション、自己紹介マインドマップ制作</li> <li>2 色彩のトレーニング(カラーージュ 1)</li> <li>3 色彩のトレーニング(カラーージュ 2)</li> <li>4 線と面による表現(モノクロ線画 1)</li> <li>5 線と面による表現(モノクロ線画 2)</li> <li>6 線と面による表現(モノクロ線画 3)</li> <li>7 線と面による表現(モノクロ線画 4)</li> <li>8 パースを使った表現(パース画 1)</li> <li>9 パースを使った表現(パース画 2)</li> <li>10 パースを使った表現(パース画 3)</li> <li>11 パースを使った表現(パース画 4)</li> <li>12 ペーパークラフトによる立体表現 1</li> <li>13 ペーパークラフトによる立体表現 2</li> <li>14 ペーパークラフトによる立体表現 3</li> <li>15 ペーパークラフトによる立体表現 4</li> <li>16 まとめ・全体講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	なし。課題に応じてこちらで資料を用意します。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、課題作品、および作品のプレゼンテーションで評価します。		
実務経験	イラストレーター、デザイナーとしての実務経験を生かし、ビジュアルデザインの基本的な知識や表現について指導する。		
備考	映像、インターネットを使用する場合がある。リサーチやスケッチなどの校外学習を行う。		

科目名	デザイン基礎Ⅱ（タイポグラフィ）	担当者	神田友美
授業概要	<p>「文字」は言葉を記号化したもので、常に「グラフィックデザイン」の基盤をなすものとして存在しています。</p> <p>授業では基礎的実習であるレタリングで活字の基本を習得後、オリジナルのフォントを制作することで、文字のデザイン性、機能性を表現することを目指します。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・より丁寧で美しいレタリングをめざし、実習する中で文字の骨格、エレメントの基本を習得する。</li> <li>・文字表現がグラフィックデザインに不可欠な存在として、配慮できる。</li> <li>・書体製作でオリジナルの字形を製作することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス／文字のしくみ（骨格とエレメントの模写）と視覚調</li> <li>2 整和文／ゴシック体 漢字のレタリング</li> <li>3 和文／ゴシック体 かなのレタリング</li> <li>4 和文／明朝体 漢字のレタリング</li> <li>5 和文／明朝体 かなのレタリング</li> <li>6 欧文／サンセリフ体のレタリング</li> <li>7 欧文／ローマン体のレタリング</li> <li>8 欧文筆記体の実習および欧文書体スペーシング</li> <li>9 欧文／レタリング（書体選定とスペーシング）</li> <li>10 欧文／書体制作①</li> <li>11 欧文／書体制作②</li> <li>12 欧文／書体制作パネル下書き①</li> <li>13 欧文／書体制作パネル下書き②</li> <li>14 adobe Illustrator ベジエ曲線の演習</li> <li>15 夏期課題のフォント化①</li> <li>16 夏期課題のフォント化②</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料を配布。		
評価の方法	実習意欲と取り組む態度、提出課題の内容で評価。		
実務経験	書体製作、リリースと同時に、広告製作会社や、ブランディングファームでの経験を活かして、グラフィックデザインでの文字表現を習得できるよう指導します。		
備考			

科目名	デザイン基礎Ⅲ（画像処理）	担当者	村 松 佳 優
授業概要	<p>画像というものは様々な側面を持って私達の身近に存在します。アート、広告、思い出の記録など、画像が私達とどのような関わりをもっているのかを知覚し、表現の幅を広げながら画像処理ソフト Photoshop の扱い方を修得します。画像処理ソフトに限らず、IT を使いこなすことでコミュニケーションの幅が広がります。この授業では、そのような IT 活用のスキルも一緒に学びます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作における画像データに関する基礎知識を説明できる。</li> <li>・課題を通して、想いを言語化したプレゼンテーションができる。</li> <li>・画像の扱い方や編集の仕方を学び、画像のレタッチや合成ができる。</li> <li>・実際の現場に即した IT スキルを活用できる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 自己紹介ワーク</li> <li>3 撮影基礎</li> <li>4 レタッチ 1</li> <li>5 レタッチ 2</li> <li>6 画像の切り抜き</li> <li>7 レタッチ 3</li> <li>8 実習 1</li> <li>9 実習 1</li> <li>10 実習 2</li> <li>11 実習 2</li> <li>12 実習 3</li> <li>13 実習 3</li> <li>14 実習 3</li> <li>15 実習 3</li> <li>16 発表・まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	特に使用しない。必要なプリントを配布します。		
評価の方法	授業に向かう姿勢（40%）と提出物（60%）で評価。		
実務経験	<p>&lt;実務経験の概要&gt;写真家として作品の発表を続けコンテストなどでの受賞をしてきた。e コマースを展開する企業でカメラマンに従事してきた。</p> <p>&lt;実務経験と授業科目との関連性&gt;自身の表現の幅を広げるために必要な画像処理の能力を身につけられる。実用的な写真や画像とは何かを考え制作することのできる力を身につけられる。</p>		
備考	IT を活用したグループワークや、プレゼンテーションを行います。ノートパソコンは必須になります。		

科目名	デザイン総合基礎 (色彩・平面・立体) (必修)	担当者	関 根 祐 司
授業概要	<p>私たちが日々生活している日常空間の自然や人工物の中から、様々な色彩、視覚的インプット、造形美をもとに、平面や立体にデザインとして展開します。平面と立体の違い、その魅力を把握しつつ、多様な色彩表現を加えて表現していきます。</p> <p>また、完成作品プレゼンテーションを行います。アイデアの着想・発想展開から表現方法に至るまでの考えをコンセプトにまとめ、自ら発表することにより、他者に対するコミュニケーションの練習をします。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・平面と立体における表現の違いを造形概念として説明できる。</li> <li>・課題作品の表現意図を明確に述べることができる。</li> <li>・日常空間の美的なものをデザインに取り入れることができる。</li> <li>・課題内容に対し複数のアイデア展開ができ、その中から最適な表現を選択できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 教科ガイダンス</li> <li>2 平面構成 1-1 モノクローム</li> <li>3 平面構成 1-2</li> <li>4 作品プレゼンテーション/合評</li> <li>5 平面構成 2-1 フルカラー</li> <li>6 平面構成 2-2</li> <li>7 作品プレゼンテーション/合評</li> <li>8 平面と立体の複合デザイン 1-1</li> <li>9 平面と立体の複合デザイン 1-2</li> <li>10 平面と立体の複合デザイン 1-3</li> <li>11 作品プレゼンテーション/合評</li> <li>12 平面から立体へつながるデザイン制作 1</li> <li>13 平面から立体へつながるデザイン制作 2</li> <li>14 平面から立体へつながるデザイン制作 3</li> <li>15 作品プレゼンテーション/合評</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 誰も教えてくれないデザインの基本 最新版</li> <li>● COLOR DESIGN カラー別配色デザインブック</li> </ul>		
評価の方法	<p>①課題内容理解度 ②アイデア展開能力 ③造形表現力 ④プレゼンテーション能力 の4つの観点による総合評価。</p>		
実務経験	<p>デザイナーとしての実務経験を生かし、業界現場で必要とされる精度・密度・質への理解を促しつつ制作させ、思考・技能の指導をする。</p>		
備考			

科目名	ドローイング	担当者	中 村 成 秀
授業概要	<p>ベーシックなデザインワークにおいて重要な描く力を修得する。 身の回りにある様々なものを五感を通じて観察し、対象を見ることについての理解を深める。 見たこと、感じたこと、考えたことを人に伝えるドローイングとして、様々な画材の特質を活かして作品制作をおこなう。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象を基礎的な描写力で表現することができる。</li> <li>・画材の特質を理解して表現に応じた使い方ができる。</li> <li>・静物、風景、人物などの対象を五感を通じて観察できる。</li> <li>・見たこと、感じたこと、考えたことをドローイングとして提示できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス 「基礎形態」 卓上静物デッサン①</li> <li>2 「基礎形態」 卓上静物デッサン②</li> <li>3 2点透法・ハッチングによる立体表現</li> <li>4 「場所」 木炭デッサン①</li> <li>5 「場所」 木炭デッサン②</li> <li>6 「場所」 木炭デッサン③</li> <li>7 「物語性の表現・両手を描く」 筆、ペン①</li> <li>8 「物語性の表現・両手を描く」 筆、ペン②</li> <li>9 「水彩画」 透明水彩絵の具①</li> <li>10 「水彩画」 透明水彩絵の具②</li> <li>11 「人物を描く」 鉛筆 ※ドローイングー構想からの表現ーを含む</li> <li>12 「人物を描く」 鉛筆 ※ドローイングー構想からの表現ーを含む</li> <li>13 ドローイング ー構想からの表現ー①</li> <li>14 ドローイング ー構想からの表現ー②</li> <li>15 ドローイング ー構想からの表現ー③</li> <li>16 講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	<p>課題ごとに資料を配布する。 その他の技法書と画集を参照する。</p>		
評価の方法	<p>提出作品と授業態度を総合的に評価する。</p>		
実務経験	<p>絵画作品を制作し個展やグループ展などで発表してきた。デッサンや絵画理論や表現技法の研究をしてきた経験から、デッサンに基づいて描写技法や表現技法を指導する。</p>		
備考	<p>普段から様々な作品を鑑賞してもらいたい。</p>		

科目名	CG基礎（デザイン系ソフト入門）	担当者	小 山 彰
授業概要	CGワークで使用する機器の扱い方、ファイルの取り扱いなどから学習し、デザイン、web、DTPなどのデザインワークでもっともよく使われている、業界標準ソフトのイラストレーター、フォトショップの使い方をマスターします。また、デザインツールとしてさまざまなテクニックを習得して、表現の幅を広げることを目的とします。また、1回生後期以降のデザインワークにも応用していきけるスキルを習得することを目的とします。また、授業内でパソコンのメンテナンス方法、周辺機器の扱いや、トリムマークについて実践解説を行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に積極的に参加し、コミュニケーション能力を身につけることができる。</li> <li>・イラストレーターとフォトショップの基本的な機能を理解し、応用できる。</li> <li>・デザインワークや各自の作品制作において、表現し、展開できる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス、使用機器の説明、イラストレーターの説明</li> <li>2 イラストレーター実習 ペンツールによる描画（さまざまな線）</li> <li>3 図形ツールによる描画</li> <li>4 文字の扱い（フォント、字詰め、行間）</li> <li>5 編集作業（図形と文字など）①</li> <li>6 編集作業（図形と文字など）②</li> <li>7 パターンの作成、グラフ表現（データとグラフ）</li> <li>8 下絵のトレース（写真）</li> <li>9 イメージ表現（アイソメトリック、3D回転体、押し出しなど）</li> <li>10 フォトショップ実習 ソフトの説明 レイヤー操作、選択範囲の作成</li> <li>11 フィルター、レイヤーメニューを使った描画、文字</li> <li>12 色調補正、写真のマスクとイラストレーターへの配置</li> <li>13 画像の合成（画像の切り抜きとサイズ、解像度の調整）</li> <li>14 写真の編集と画像の合成、レイアウト（DMを例にして）</li> <li>15 レイアウト（パンフレットを例にして）</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント教材、世界一わかりやすい Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 2021/2020/2019対応版 改訂3版(参考書)		
評価の方法	課題提出、授業への取り組み姿勢など総合的に勘案して評価します。		
実務経験	＜実務経験の概要＞コンサルタント業務において、クライアントに提供する図面や画像のデザインやレイアウトなどを行っている。＜実務経験と授業科目との関連性＞イラストレーターやフォトショップを駆使し、図面作成に必要なテクニックやノウハウを授業で指導でき、学生のスキルアップに寄与できると思われる。		
備考	プリント教材授業で学んだ内容の要点は各自、教科書、参考書やなどで復習して身につけておくこと。		



科目名	課題制作 I	担当者	西岡幸二
授業概要	前期は夏期休暇課題、後期は進級制作課題の2課題があります。1回生デザイン実習の前期と後期の授業のまとめとして、与えられたテーマ内容を理解させ、課題テーマのイメージをビジュアルデザイン化した作品を作ります。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題テーマ内容を理解して作品表現が出来る。</li> <li>・イメージをデザインとして構成出来る。</li> <li>・テーマ条件に合う構図、適切な書体と色が使用出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 夏季休暇課題 テーマ（音楽をビジュアライズ）</li> <li>2 ○好みの音楽のイメージをビジュアル表現</li> <li>3 ○音楽の三要素を造形表現要素として表現</li> <li>4 ○色のイメージと配色</li> <li>5 ○サムネイル制作①</li> <li>6 ○サムネイル制作②</li> <li>7 ○ラフ制作①</li> <li>8 ○ラフ制作②</li> <li>9 ○ラフ制作③</li> <li>10 ○楽曲イメージに合わせた書体選択とレイアウト</li> <li>11 ○制作①</li> <li>12 ○制作②</li> <li>13 ○制作③</li> <li>14 ○制作④</li> <li>15 ○審査</li> <li>16 ○プレゼンテーション・講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 進級制作課題 テーマ（小説を映画ポスターに）</li> <li>2 ○小説選択①</li> <li>3 ○小説選択②</li> <li>4 ○小説選択③</li> <li>5 ○基本レイアウト</li> <li>6 ○小説から発想したイメージのデザイン化</li> <li>7 ○サムネイル制作</li> <li>8 ○ラフ制作①</li> <li>9 ○ラフ制作②</li> <li>10 ○写真撮影、イラスト作成①</li> <li>11 ○写真撮影、イラスト作成②</li> <li>12 ○タイトル書体文字構成</li> <li>13 ○制作①</li> <li>14 ○制作②</li> <li>15 ○審査</li> <li>16 ○プレゼンテーション・講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	課題制作説明プリントを配布。		
評価の方法	テーマに対する理解度、アイデア展開能力、構成力と作品完成度を総合的に評価します。		
実務経験	デザイナー、CMディレクターの実務経験を生かし、企画やデザインの考え方、制作テクニックを指導します。		
備考	夏期課題・進級制作両方合格で2単位、片方のみの場合は0単位です。		

科目名	デザイン基礎Ⅳ (エディトリアルタイポグラフィ)	担当者	神田友美																																																
授業概要	前期で学んだ「文字表現」を用い、伝えたい情報を明瞭に届けるために、アドビソフト、イラストレーターをメインに使用して、年賀状や、リーフレットを製作しながら「グラフィックデザイン」の中でも組版の基礎を学びます。																																																		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・適材適所の書体選びが出来るようになる。</li> <li>・誌面レイアウトをイラストレーターを使って実施できる</li> <li>・届けたい、表現したい内容を製作し、読み手と共有できる。</li> </ul>																																																		
授業計画	<p>後期</p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>ポストカード製作</td> <td>アイデア出し</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td>素材製作</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td>レイアウト</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>モリサワフォント</td> <td>書体選び</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>リーフレット製作</td> <td>アイデア出し</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td>レイアウト</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td></td> <td>仕上げ</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>組版について</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>誌面レイアウト製作</td> <td>表紙タイトルレタリング</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> <td>表紙タイトルデータ化</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td></td> <td>冊子アイデア出し</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td></td> <td>素材製作</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td></td> <td>レイアウト①</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td></td> <td>レイアウト②</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td></td> <td>レイアウト③</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td></td> <td>仕上げ</td> </tr> </table>			1	ポストカード製作	アイデア出し	2		素材製作	3		レイアウト	4	モリサワフォント	書体選び	5	リーフレット製作	アイデア出し	6		レイアウト	7		仕上げ	8	組版について		9	誌面レイアウト製作	表紙タイトルレタリング	10		表紙タイトルデータ化	11		冊子アイデア出し	12		素材製作	13		レイアウト①	14		レイアウト②	15		レイアウト③	16		仕上げ
1	ポストカード製作	アイデア出し																																																	
2		素材製作																																																	
3		レイアウト																																																	
4	モリサワフォント	書体選び																																																	
5	リーフレット製作	アイデア出し																																																	
6		レイアウト																																																	
7		仕上げ																																																	
8	組版について																																																		
9	誌面レイアウト製作	表紙タイトルレタリング																																																	
10		表紙タイトルデータ化																																																	
11		冊子アイデア出し																																																	
12		素材製作																																																	
13		レイアウト①																																																	
14		レイアウト②																																																	
15		レイアウト③																																																	
16		仕上げ																																																	
教科書 テキスト 参考書	適宜資料を配布。																																																		
評価の方法	実習意欲と取り組む態度、提出課題の内容で評価。																																																		
実務経験	書体製作、リリースと同時に、広告製作会社や、ブランディングファームでの経験を活かして、グラフィックデザインでの文字表現を習得できるよう指導します。																																																		
備考																																																			

科目名	デザイン基礎Ⅴ（色彩・レイアウト）（必修）	担当者	関 根 祐 司
授業概要	デザインにおいて各要素をどのようにレイアウト（配置）するのは最も重要な基礎です。さらに、配置する要素の色彩や意図的な配色のメリハリ・調和に対する見識も必要です。基礎練習から始まり、要素自体の持つ魅力に対する熟考と、それを配することによって生み出されるリズム、緊張感、視認性、認識性を考察しながら課題制作します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各要素の持つ、表現イメージを把握できる。</li> <li>・要素の配置によっての違いを理解できる。</li> <li>・配置によってリズム、緊張感、視認性、認識性の違いを生み出せる。</li> <li>・複数のレイアウト展開ができ、その中から最適な表現を選択できる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 教科ガイダンス</li> <li>2 マージン／組版／写真／その他要素に対する理解</li> <li>3 レイアウト構成 1-1 タイポグラフィのみによる整然とした構成</li> <li>4 レイアウト構成 1-2</li> <li>5 レイアウト構成 2-1 タイポグラフィと写真による整然とした構成</li> <li>6 レイアウト構成 2-2</li> <li>7 レイアウト構成 3-1 タイポグラフィと写真による空間性のある構成</li> <li>8 レイアウト構成 3-2</li> <li>9 講評</li> <li>10 レイアウト構成 4-1 様々な要素を用いた構成でのイメージ演出の模索と理解</li> <li>11 レイアウト構成 4-2</li> <li>12 レイアウト構成 4-3</li> <li>13 レイアウト構成 5-1 表現しようとするイメージに合わせた構成</li> <li>14 レイアウト構成 5-2</li> <li>15 レイアウト構成 5-3</li> <li>16 講評・総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、必要な参考資料を教員が提示。授業用の指定購入は無し。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢および提出課題による評価。		
実務経験	デザイナーとしての実務経験を生かし、業界現場で必要とされる精度・密度・質への理解を促しつつ制作させ、思考・技能の指導をする。		
備考			

科目名	デザイン基礎VI (ビジュアルデザイン・デジタル) (必修)	担当者	山 本 史
授業概要	デザイン基礎 I で学んだ基礎的な内容を元に、アナログ技法と Illustrator、Photoshop などのデジタルアプリケーションを組み合わせた表現を学びます。複数の課題を通して、より実務に近いグラフィック表現に挑戦します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジュアルコミュニケーションデザインの現場で必要不可欠な Illustrator、Photoshop などのアプリケーションの基礎と応用を学び、実制作に生かすことで、実務に必要なスキルを身につけること。</li> <li>・様々な表現技法を活用しながら、試行錯誤し創作していく姿勢を身につけること。</li> </ul>		
授業計画	<b>後 期</b> 1 アイコンデザイン 1 2 アイコンデザイン 2 3 カレンダーカードのデザイン 1 4 カレンダーカードのデザイン 2 5 カレンダーカードのデザイン 3 6 キャラクターデザインとコンセプトボード制作 1 7 キャラクターデザインとコンセプトボード制作 2 8 キャラクターデザインとコンセプトボード制作 3 9 キャラクターデザインとコンセプトボード制作 4 10 キャラクターデザインとコンセプトボード制作 5 11 パッケージデザイン 1 12 パッケージデザイン 2 13 パッケージデザイン 3 14 パッケージデザイン 4 15 パッケージデザイン 5 16 まとめ・全体講評		
教科書 テキスト 参考書	なし。課題に応じてこちらで資料を用意します。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、課題作品、および作品のプレゼンテーションで評価します。		
実務経験	イラストレーター、デザイナーとしての実務経験を生かし、ビジュアルデザインの基本的な知識や表現について指導する。		
備考	映像、インターネットを使用する場合がある。リサーチやスケッチなどの校外学習を行う。		

科目名	デザイン基礎Ⅶ (Webデザイン基礎)	担当者	小 山 彰
授業概要	Web デザインに必要な約束事や知識を学び、Web デザインを構成、展開するにあたっての基礎的なスキルを学習します。具体的には、Web で使われるファイルの作成、Web デザインのレイアウト、配色などとともに、近年普及している Web 標準とよばれる仕様に準拠して制作をおこなっていきます。Web のデザインツールとして、業界標準で使用されている Dreamweaver を使って、具体的なページを作成しながら、どのようにして、Web デザインが作られていくのかを学習し、表現の幅を広げることを目的とします。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に積極的に参加し、コミュニケーション能力を身につけることができる。</li> <li>・Web 用ファイルの意味、html コードや css コードについて理解し、修正や応用ができる。</li> <li>・Web 用ソフトを使いこなせ、重要なポイントを理解して、Web サイトの構築ができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス、Web で扱える画像ファイル、色、解像度、大きさなどの説明</li> <li>2 Web 実習 gif アニメーション (Web でも使える簡単なアニメーション)</li> <li>3 実際のページを見て、レイアウト、色の使い方を学ぶ (教科書参照)</li> <li>4 素材の作成、加工、編集、スライス、原画の保存と web 用保存</li> <li>5 HTML コード入力で簡単な自己紹介のページを作成する</li> <li>6 練習課題 1 練習用サイトの作成、Dreamweaver でのファイルの管理</li> <li>7 コンテンツのテキスト入力とコード画面での確認</li> <li>8 素材の作成、加工、編集、スライス、原画の保存と web 用保存</li> <li>9 ナビゲーションのデザインとロールオーバー設定</li> <li>10 グリッドデザインを使ったレイアウト</li> <li>11 HTML と CSS コーディングによる各ページの完成</li> <li>12 ページのリンクと動作確認、ブラウザレビュー</li> <li>13 レスポンシブデザインの確認とランディングページの作成、データ提出</li> <li>14 練習課題 2 Wix 活用またはモバイルファーストで自分のサイトの作成</li> <li>15 素材、画像の作成、加工、編集、原画の保存と web 用保存、コーディング</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント教材、いちばんよくわかる Web デザインの基本きちんと入門 レイアウト/配色/写真/タイポグラフィ/最新テクニック 第2版 (SB クリエイティブ)		
評価の 方法	課題提出、授業への取り組み姿勢など総合的に勘案して評価します。質問などを含めてコミュニケーションが適切にとれることを重視します。		
実務経験	<実務経験の概要>コンサルタント業務において、クライアントに提供する図面や画像のデザインやレイアウトなどを行っている。<実務経験と授業科目との関連性>図面や画像を web ファイルで保存することにより、より汎用性の高い用途に寄与できる。web の基礎的なノウハウを授業で展開できると思われる。		
備考	プリント教材授業で学んだ内容の要点は各自、教科書、参考書や関連 web サイトなどで復習して身につけておくこと。		

科目名	写真・映像実習	担当者	村 松 佳 優
授業概要	デジタル一眼レフの使い方を学びながらデザインやグラフィックなどで使用される写真や映像の基礎を学びます。 Photoshop での画像処理の基礎も学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル一眼レフで写真が撮影できる。</li> <li>・フォトショップでの写真のレタッチができる。</li> </ul>		
授業計画	<b>後 期</b> 1 ガイダンス 2 実習 1 (一眼レフカメラ基礎・使い方) 3 実習 1 (撮影・印刷) 4 実習 2 (ブツ撮り) ① 5 実習 2 (ブツ撮り) ② 6 実習 3 (素材撮影) ① 7 実習 3 (素材撮影) ② 8 実習 4 (モデル撮影) ① 9 実習 4 (モデル撮影) ② 10 実習 4 (モデル撮影) ③ 11 実習 6 (コマ撮り映像制作と自由作品) ① 12 実習 6 (コマ撮り映像制作と自由作品) ② 13 実習 6 (コマ撮り映像制作と自由作品) ③ 14 実習 6 (コマ撮り映像制作と自由作品) ④ 15 発表 16 後期まとめ		
教科書 テキスト 参考書	特に使用しない。		
評価の方法	授業に向かう姿勢 (40%) と提出物 (60%) で評価。		
実務経験	写真家として作品の発表を続けコンテストなどで受賞。 カメラマンとしての実務経験から、撮影技術の指導と画像処理の能力を身につけられる。		
備考			

科目名	印刷実習	担当者	迫 畑 和 生
授業概要	いろいろな印刷技術を学び、シルクスクリーンプリントを実習し自分のデザインした形を平面から立体、多種の素材にプリントすることで基本から応用までデザインプリントを学習する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷の種類方法を説明する事が出来る。</li> <li>・企画デザインから印刷し製品になる工程を理解し実行できる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 印刷(凸版、凹版、平版、孔版、作品資料)説明</li> <li>2 シルクスクリーンの説明(必要機材・道具など)</li> <li>3 課題-1 平面に印刷する 原稿作り ステッカー アクリル板</li> <li>4 フィルム(手描き、カッティングフィルム)</li> <li>5 製版(感光乳剤による製版)</li> <li>6 印刷(1版1色刷り)</li> <li>7 課題-2 立体に印刷する 原稿作り ガラスコップ他</li> <li>8 フィルム (ポジフィルム)</li> <li>9 製版</li> <li>10 印刷(素材に適合したインクを使用する)</li> <li>11 課題-3 Tシャツプリント シルクスクリーンプリントの応用 原画作り</li> <li>12 フィルム(手描き カッティングフィルム CG)</li> <li>13 製版</li> <li>14 印刷(多色刷り)</li> <li>15 印刷(透明色刷りの応用)</li> <li>16 まとめ 合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。プリント資料を配布する。		
評価の方法	課題作品及び授業に取り組む姿勢による評価。企画から印刷迄の理解度の総合評価。		
実務経験	シルクスクリーンのアートワークによる手作業の感覚、経験をいかして、モノ作りの楽しさの原点を指導します。		
備考			

科目名	コミュニケーション論（3クラス共通）	担当者	関根 祐司
授業概要	目的とするイメージ・情報を伝えるために、何をどのようにデザインし、コミュニケーションするのか。その考え方、各要素の持つ意味、構成、メディアなどについて、デザインの現場の実績ノウハウを交えて講義します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎知識を習得する。</li> <li>・習得した基礎知識を日常のデザインワーク、課題制作に照らし合わせ、さらに理解する。</li> <li>・基礎知識をデザインワーク、課題制作に活用する。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デザインとはなにか/デザインに向き合う心構えと日常</li> <li>2 デザインとコンピュータ</li> <li>3 デザインアイテム総覧</li> <li>4 デザインの現場</li> <li>5 ロゴ/ブランディング</li> <li>6 タイポグラフィ</li> <li>7 オリジナリティ・商標・著作権</li> <li>8 デザインの現場のコンピュータ操作</li> <li>9 色</li> <li>10 イラストレーション</li> <li>11 写真</li> <li>12 レイアウト</li> <li>13 印刷</li> <li>14 デザインのメッセージ性/デザインの精度と密度</li> <li>15 デザイン実例と解説</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、参考資料を教員が提示。授業用の指定購入は無し。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢およびレポート課題による評価。		
実務経験	デザイナーとしての実務経験を生かし、業界現場で必要とされる精度・密度・質への理解を促しつつ、思考・知識の習得を指導する。		
備考			



科目名	クリエイティブ論	担当者	高西 信治
授業概要	<p>制作者はどのように考え、どう表現すればいいのか。について現場で活躍される方から学びます。</p> <p>①様々な事例（映像）を通じて、発想方法や表現方法を学びます。</p> <p>②制作プロセスやデザイン表現など論理的に組み立てる力を養います。</p> <p>③理論だけではなく、具体的に落とし込む方法も学びます。</p>		
到達目標	<p>①クリエイティブな視点で物事を捉え、考えることができるようになる。</p> <p>②自己中心的なデザイン表現から、発想方法やイメージ構築などを論理的に考え表現できるようになること。</p> <p>③表現したデザインの意図や説明がしっかりできること。</p>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 クリエイティブ考1/視点はどこにあるか（アートディレクター1）</li> <li>2 クリエイティブ考2/物の本質をどう捉えるか（アートディレクター2）</li> <li>3 クリエイティブ考3/新しい表現と手法（Webデザイン）</li> <li>4 クリエイティブ考4/表現に命を吹き込む（漫画）</li> <li>5 クリエイティブ考5/一瞬で中身を伝える（ブックデザイン）</li> <li>6 クリエイティブ考6/ヒット商品はいかにして誕生するのか（商品企画）</li> <li>7 クリエイティブ考7/公共性のあるデザイン（インダストリアルデザイン）</li> <li>8 クリエイティブ考8/書体とデザインの関係（タイポグラフィ）</li> <li>9 クリエイティブ考9/アイデアはどのように出すのか（考え方を学ぶ）</li> <li>10 クリエイティブ考10/レイアウトを考える（割付の基本）</li> <li>11 クリエイティブ考11/協力して物を創造する（プロデューサー）</li> <li>12 クリエイティブ考12/クリエイティブ先端企業の思考（アップル社）</li> <li>13 クリエイティブの発想プロセス1 企業とCM1（TVCM）</li> <li>14 クリエイティブの発想プロセス2 企業とCM2（TVCM）</li> <li>15 クリエイティブの発想プロセス3 企業とCM3（TVCM）</li> <li>16 クリエイティブ論 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	講義への受講意欲と取組姿勢 40%/レポート感想提出 60% をベースに総合的に評価。		
実務経験	<p>&lt;実務経験&gt; 広告・デジタルコンテンツなどを制作するプロダクションの代表として 26 年。グラフィックデザイナーとして勤務していた時代を含めると 38 年目を迎える。その経験から培われたテクニックや考え方を伝える。&lt;実務経験と授業科目との関連性&gt; 経験の中から、デザイナーの考え方やクライアント側の考え方などを踏まえ、クリエイティブな表現方法を伝え指導する</p>		
備考	映像・広告年鑑・インターネット・資料などを使います。（調査のための校外学習も検討しています）		

科目名	グラフィックデザイン実習 I (グラフィックデザイン1) (必修)	担当者	関根 祐司
授業概要	コンセプトを表現するグラフィックデザイン・造形美を学びます。 グラフィックアプリケーションの操作 (Adobe Illustrator/Photoshop) とそれらのデザインの現場における実際的な活用ノウハウを習得しながら、目的とするイメージ・情報を伝えるグラフィックの在り方、造形美を追求する実習です。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・伝えたい情報・イメージを整理整頓する。</li> <li>・整理整頓した情報・イメージをグラフィックで表現する。</li> <li>・表現したグラフィックが他者に伝わるものか、造形美を持つかを客観的に判断する。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 企業ロゴのトレース1-1</li> <li>2 企業ロゴのトレース1-2</li> <li>3 自分のロゴのデザイン1-1</li> <li>4 自分のロゴのデザイン1-2</li> <li>5 ポスターデザイン1-1 デザインコンペ応募作品制作</li> <li>6 ポスターデザイン1-2</li> <li>7 ポスターデザイン1-3</li> <li>8 ポスターデザイン1-4</li> <li>9 自分のロゴを用いた名刺のデザイン1-1</li> <li>10 自分のロゴを用いた名刺のデザイン1-2</li> <li>11 編集・レイアウトデザイン1-1</li> <li>12 編集・レイアウトデザイン1-2</li> <li>13 ポスターデザイン2-1 デザイン年鑑応募作品制作</li> <li>14 ポスターデザイン2-2</li> <li>15 ポスターデザイン2-3</li> <li>16 ポスターデザイン2-4</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 グラフィック実習1-1 ポスターデザイン2のブラッシュアップ</li> <li>2 グラフィック実習1-2</li> <li>3 グラフィック実習1-3</li> <li>4 グラフィック実習1-4</li> <li>5 グラフィック実習2-1 卒業制作につながるグラフィックデザイン</li> <li>6 グラフィック実習2-2</li> <li>7 グラフィック実習2-3</li> <li>8 グラフィック実習2-4</li> <li>9 グラフィック実習3-1 パッケージデザイン</li> <li>10 グラフィック実習3-2</li> <li>11 グラフィック実習3-3</li> <li>12 グラフィック実習3-4</li> <li>13 グラフィック実習4-1 小さなグラフィックのデザイン</li> <li>14 グラフィック実習4-2</li> <li>15 グラフィック実習4-3</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	授業に取り組む姿勢および提出課題による評価。		
実務経験	デザイナーとしての実務経験を生かし、業界現場で必要とされる精度・密度・質への理解を促しつつ制作させ、思考・技能の指導をする。		
備考			

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅱ (広告表現)	担当者	高 西 信 治
授業概要	<p>広告表現は限られたスペースの中で最大限の効果を出すために、何を訴えるかが重要なポイントです。</p> <p>①表現すべき内容の理解と、アイデアを考え効果的に表現する手法を学ぶ。</p> <p>②広告の媒体やターゲットなどを理解し、的確に捉える。そのための必要条件を考慮し、実制作を行う。</p> <p>③「Illustrator」や「Photoshop」「inDesign」などのソフトを効果的に使い、質の高い表現を目指す。</p> <p>④ 企画から広告表現・店頭演出など一貫したストーリーを作り上げる。</p>		
到達目標	<p>広告表現は限られたスペースの中で最大限の効果を出すために、何を訴えるかが重要なポイントです。</p> <p>①表現すべき内容の理解と、アイデアを考え効果的に表現する手法を学ぶ。</p> <p>②広告の媒体やターゲットなどを理解し、的確に捉える。そのための必要条件を考慮し、実制作を行う。</p> <p>③「Illustrator」や「Photoshop」「inDesign」などのソフトを効果的に使い、質の高い表現を目指す。</p> <p>④ 企画から広告表現・店頭演出など一貫したストーリーを作り上げる。</p>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 課題1＊ポスターデザインを考える1 (JAGDA ポスターコンペ出品)</p> <p>2 課題1＊ポスターデザインを考える2 (JAGDA ポスターコンペ出品)</p> <p>3 課題1＊ポスターデザインを考える3 (JAGDA ポスターコンペ出品)</p> <p>4 課題1＊ポスターデザインを考える4 (JAGDA ポスターコンペ出品)</p> <p>5 課題1＊ポスターデザインを考える5 (JAGDA ポスターコンペ出品)</p> <p>6 課題1＊ポスターデザインを考える6 (JAGDA ポスターコンペ出品)</p> <p>7 課題2＊奈良特産品と広告デザイン1 (商品研究&lt;市場調査&gt;)</p> <p>8 課題2＊奈良特産品と広告デザイン2 (商品制作&lt;商品企画とデザイン&gt;)</p> <p>9 課題2＊奈良特産品と広告デザイン3 (商品制作&lt;商品企画とデザイン&gt;)</p> <p>10 課題2＊奈良特産品と広告デザイン4 (広告研究&lt;広告とセールスプロモーション&gt;)</p> <p>11 課題2＊奈良特産品と広告デザイン5 (広告制作&lt;新聞と雑誌広告&gt;)</p> <p>12 課題2＊奈良特産品と広告デザイン6 (広告制作&lt;新聞と雑誌広告&gt;)</p> <p>13 課題2＊奈良特産品と広告デザイン7 (広告制作&lt;新聞と雑誌広告&gt;)</p> <p>14 課題3＊奈良特産品と広告デザイン8 (広告制作&lt;新聞と雑誌広告&gt;)</p> <p>15 課題3＊奈良特産品と広告デザイン9 (広告制作&lt;新聞と雑誌広告&gt;)</p> <p>16 課題3＊奈良特産品と広告デザイン10 (広告制作&lt;新聞と雑誌広告&gt;)</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 課題3＊奈良特産品と広告デザイン11 (SP ツール制作&lt;ショッピングバッグ+POP&gt;)</p> <p>2 課題3＊奈良特産品と広告デザイン12 (SP ツール制作&lt;ショッピングバッグ+POP&gt;)</p> <p>3 課題3＊奈良特産品と広告デザイン13 (SP ツール制作&lt;ショッピングバッグ+POP&gt;)</p> <p>4 課題3＊奈良特産品と広告デザイン14 (SP ツール制作&lt;ショッピングバッグ+POP&gt;)</p> <p>5 課題3＊奈良特産品と広告デザイン15 (SP ツール制作&lt;ショッピングバッグ+POP&gt;)</p> <p>6 振り返り＊前期制作物のプレゼンテーション</p> <p>7 課題4＊自分ブランド開発1 (紙を使った商品企画&lt;Paper tool &gt;)</p> <p>8 課題4＊自分ブランド開発2 (紙を使った商品企画&lt;Paper tool &gt;)</p> <p>9 課題4＊自分ブランド開発3 (紙を使った商品企画&lt;Paper tool &gt;)</p> <p>10 課題4＊自分ブランド開発4 (紙を使った商品企画&lt;Paper tool &gt;)</p> <p>11 総合演習＊この授業で制作したコンセプトブック制作1</p> <p>12 総合演習＊この授業で制作したコンセプトブック制作2</p> <p>13 総合演習＊この授業で制作したコンセプトブック制作3</p> <p>14 総合演習＊この授業で制作したコンセプトブック制作4</p> <p>15 総合演習＊この授業で制作したコンセプトブック制作5</p> <p>16 まとめ</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	受講意欲と取組姿勢 30%/作品提出 50%/テーマへの理解 20%/をベースに総合的に評価。		
実務経験	<p>&lt;実務経験&gt; 広告・デジタルコンテンツなどを制作するプロダクションの代表として 26 年。グラフィックデザイナーとしての勤務経験を含めると 39 年目となる。その経験から培われたテクニック、考え方を伝える。&lt;実務経験と授業科目との関連性&gt; 昨今 UI・UD/UX を手がける中で重要な要素と思われる考え方をチョイスし指導する。自社ソフトが経済産業省が主催する経営革新計画に選出された。</p>		
備考	映像・広告年鑑・インターネット・資料など (調査のための校外見学学習も実施予定)		

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅲ (編集デザイン) (必修)	担当者	ブラザトン ダンカン
授業概要	表現やコミュニケーション方法・情報発信を基本としてフリーペーパーというメディアを通して、提案書からコンテンツ開発・管理、取材・執筆、デザイン・入稿まで編集プロセスをじっくり学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインに編集が関わる部分をじっくり学ぶ。</li> <li>・展示企画・雑誌制作・製本を行う。</li> <li>・計画から入稿まで、雑誌のデザインと編集のプロセスを学ぶ。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス・オリエンテーション</li> <li>2 雑誌の基本：リサーチ</li> <li>3 雑誌の基本：取材練習</li> <li>4 雑誌の基本：形や制作について</li> <li>5 雑誌の基本：アーカイブ</li> <li>6 課題制作：雑誌 オーバービュー</li> <li>7 ↓リサーチ1</li> <li>8 ↓リサーチ2</li> <li>9 ↓コンテンツやアイデア開発1</li> <li>10 ↓コンテンツやアイデア開発2</li> <li>11 ↓コンテンツやアイデア開発3</li> <li>12 ↓取材や原稿制作1</li> <li>13 ↓取材や原稿制作2</li> <li>14 ↓取材や原稿制作3</li> <li>15 プレゼンテーション</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題制作：本を紹介する雑誌・展示企画 引き続きオーバービュー</li> <li>2 ↓デザイン提案制作1</li> <li>3 ↓デザイン提案制作2</li> <li>4 ↓デザイン提案制作3</li> <li>5 ↓デザインやコンテンツ制作1</li> <li>6 ↓デザインやコンテンツ制作2</li> <li>7 ↓デザインやコンテンツ制作3</li> <li>8 ↓ブラッシュアップや構成1</li> <li>9 ↓ブラッシュアップや構成2</li> <li>10 ↓ブラッシュアップや構成3</li> <li>11 ↓入稿作業</li> <li>12 ↓宣伝提案制作1</li> <li>13 ↓宣伝提案制作2</li> <li>14 ↓宣伝提案制作3</li> <li>15 プレゼンテーション</li> <li>16 授業まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	作品評価・提出物・意欲濃度・授業に取り組む姿勢。		
実務経験	大阪の現代芸術を紹介する外国人向けフリーペーパー「FLAG (Foreigner's Live Art Guide)」、デザイン都市神戸市の広報ペーパー「DOCK」(Document of Creativity in Kobe)、京都市西京区地域フリーペーパー「ひらけ！大原野」、日本タイポグラフィ協会の広報誌「typographics t」、IDEA 誌に掲載「未知のビル造り」記事		
備考	レクチャーとデモと交えて実習をすすめます。 各自目標を持って制作すること。		

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅳ (セールスプロモーション)	担当者	チャッピー岡本
授業概要	プロモーションとは、製品やサービスなどに対する意識や関心を高め、購買を促進するコミュニケーションです。その手段は、広告、景品、販売員、PRなどさまざまありますが、中でもノベルティ制作やパッケージデザインを通して、どのようにその魅力を伝え、購買意欲を高めるデザインができるかを学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・製品やサービスの魅力を発見し、それを伝える方法を説明できる。</li> <li>・平面から立体物（ノベルティ・パッケージなど）の制作方法を説明できる。</li> <li>・紙製サンバイザー、パッケージなど具体的なツールをデザイン、提案できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 プロモーションとは何か：ワークショップを通して体感</li> <li>2 ノベルティ制作ガイダンス：全国各地をPRするためのカブリモノを制作</li> <li>3 情報収集</li> <li>4 デザインコンセプト立案</li> <li>5 アイデアラッシュ (1)</li> <li>6 アイデアラッシュ (2)</li> <li>7 プロトタイプ制作 (1)</li> <li>8 プロトタイプ制作 (2)</li> <li>9 プロトタイプ制作 (3)</li> <li>10 ビジュアル制作 (1)</li> <li>11 ビジュアル制作 (2)</li> <li>12 ビジュアル制作 (3)</li> <li>13 展示用作品制作 (1)</li> <li>14 展示用作品制作 (2)</li> <li>15 合評</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 パッケージデザインとは何か：パッケージの役割、機能、種類など</li> <li>2 パッケージデザインガイダンス：ギフトパッケージの制作</li> <li>3 情報収集</li> <li>4 デザインコンセプト立案</li> <li>5 アイデアラッシュ (1)</li> <li>6 アイデアラッシュ (2)</li> <li>7 プロトタイプ制作 (1)</li> <li>8 プロトタイプ制作 (2)</li> <li>9 プロトタイプ制作 (3)</li> <li>10 ビジュアル制作 (1)</li> <li>11 ビジュアル制作 (2)</li> <li>12 ビジュアル制作 (3)</li> <li>13 企画書制作 (1)</li> <li>14 企画書制作 (2)</li> <li>15 合評</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントを配布。		
評価の方法	課題作品 (70%)、授業の取り組み意欲・態度 (30%) などによる総合評価。		
実務経験	グラフィック・パッケージデザイナーとしての実務経験を生かして、魅力的なノベルティや、パッケージ制作の手法を指導する。世界パッケージコンテストなど受賞歴多数。		
備考			

科目名	グラフィックデザイン実習V (WEBデザイン)	担当者	湯 浅 史 丈
授業概要	Webサイトをデザインするための基礎～応用知識の構築。UIデザインの研究、構築。企画、デザイン、コーディング、サイト公開までの流れを実践します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Webの特徴を理解したWebデザインができる。</li> <li>• サイト構築の全体の流れを理解する。</li> <li>• Webリテラシーを理解し、サイト作成に反映できる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス、Webデザイン概要</li> <li>2 Webの基礎知識確認</li> <li>3 HTML、CSSコーディング1（基礎）</li> <li>4 HTML、CSSコーディング2（応用）</li> <li>5 UIデザインの研究1</li> <li>6 UIデザインの研究2</li> <li>7 レイアウトの研究</li> <li>8 サイト企画、調査</li> <li>9 サイトデザイン作成1</li> <li>10 サイトデザイン作成2、サイト構築準備</li> <li>11 サイト構築1</li> <li>12 サイト構築2</li> <li>13 プレゼンテーション、講評</li> <li>14 バナーデザイン1</li> <li>15 バナーデザイン2</li> <li>16 意見交換と講評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマを決めて、サイトの企画</li> <li>2 サイトの企画、調査</li> <li>3 デザインカンパ作成</li> <li>4 企画構成案プレゼンテーション</li> <li>5 サイト構築1</li> <li>6 サイト構築2</li> <li>7 サイト構築3</li> <li>8 サイト構築4</li> <li>9 意見交換と講評</li> <li>10 制作、記事、投稿1</li> <li>11 制作、記事、投稿2</li> <li>12 制作、記事、投稿3</li> <li>13 制作、記事、投稿4</li> <li>14 制作、記事、投稿5</li> <li>15 制作、記事、投稿6</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	随時、資料を配布します。		
評価の 方法	作品、授業の取り組み姿勢。		
実務経験	Webサーバー構築、画像制作の実務経験を生かして、Webコンテンツの作成方法を指導する。		
備考	参考資料として1回生で購入した書籍を使用することがあります。		

科目名	グラフィックデザイン実習VI (フォトグラフィー)	担当者	村松佳優
授業概要	<p>写真撮影やカメラの基本からレタッチまでを学びます。 グラフィックデザインやWeb制作まで様々な分野の素材として写真は使われます。 その写真の良し悪しの判断や、制作する時のセレクトの判断は制作物のクオリティを左右します。 更に、写真はそれ単体で幅広い表現としてアートの側面も持っています。 自身の表現を形にするための技術や知識も学びます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カメラの基礎を学び写真が撮影できる。</li> <li>・撮影された写真に対して制作物に合わせた意見を述べられる。</li> <li>・制作物に合わせた画像のレタッチや合成ができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 写真基礎</li> <li>3 撮影実習1 (絞り、ボケ表現) ①</li> <li>4 撮影実習1 (絞り、ボケ表現) ②</li> <li>5 撮影実習1 (絞り、ボケ表現) ③</li> <li>6 撮影実習2 (シャッター速度、動感表現) ①</li> <li>7 撮影実習2 (シャッター速度、動感表現) ②</li> <li>8 撮影実習2 (シャッター速度、動感表現) ③</li> <li>9 撮影実習3 (レンズ表現、画角) ①</li> <li>10 撮影実習3 (レンズ表現、画角) ②</li> <li>11 撮影実習3 (レンズ表現、画角) ③</li> <li>12 撮影実習4 (ライティング) ①</li> <li>13 撮影実習4 (ライティング) ②</li> <li>14 撮影実習4 (ライティング) ③</li> <li>15 撮影実習4 (ブツ撮影&amp;食品撮影)</li> <li>16 前期まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 撮影実習5 (写真集) ①</li> <li>2 撮影実習5 (写真集) ②</li> <li>3 撮影実習6 (写真集) ③</li> <li>4 撮影実習6 (写真集) ④</li> <li>5 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ①</li> <li>6 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ②</li> <li>7 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ③</li> <li>8 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ④</li> <li>9 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ⑤</li> <li>10 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ⑥</li> <li>11 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ⑦</li> <li>12 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ⑧</li> <li>13 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ⑨</li> <li>14 実習7 (テーマ撮影&amp;企画) ⑩</li> <li>15 発表</li> <li>16 後期まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	特に使用しない。必要なプリントを配布します。		
評価の方法	授業に向かう姿勢 (40%) と提出物 (60%) で評価。		
実務経験	写真家として作品の発表を続けコンテストなどで受賞。e コマースを展開する企業でカメラマンに従事してきたことで、制作に必要な素材写真の撮影ができ、画像処理の能力を身につけられる。		
備考			

科目名	グラフィックデザイン演習 (グラフィックデザイン2)	担当者	高 西 信 治
授業概要	デジタル化が加速化する中、技術者やそれに関わる人材不足が叫ばれています。デジタル化が進めば、どれだけ使いこなせるかが重要となります。この授業では、表示 (UI) にスポット当て、ユーザビリティの観点から「誘導するデザイン」として「UI」や「UX」(ユーザーエクスペリエンス) について取組みます。 ①UD (ユニバーサルデザイン)・UI (ユーザーインターフェイス) 的デザインの思考について学びます。 ②人と機械の接点、表示・パーツ・マテリアル・サイズなどを考慮したデザインを考えます。		
到達目標	人が使う道具としてのデバイス (手や目の動線を考えたサイズ、色彩など) の表示デザインを身につけます。 ①使い手に立ったデザイン (プロセス・動線・表現) を理解し、表示デザインが作れるようになる。 ②デジタル上の UI と UD (ユニバーサルデザイン) に考慮したデザインが考えられるようになる。 ③adobe XD のソフトが使えるようになる。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 研究 1* 概論 1 (UI について・事例、講義)</li> <li>2 研究 2* 概論 2 (UI について・事例、講義)</li> <li>3 研究 3* 様々な UI デザインを集める・課題 1 の説明</li> <li>4 課題 1* スマホ用アプリ (自分のポートフォリオ) の UI デザイン (コンセプトワーク・制作)</li> <li>5 課題 1* スマホ用アプリ (自分のポートフォリオ) の UI デザイン (アプリアイコン制作)</li> <li>6 課題 1* スマホ用アプリ (自分のポートフォリオ) の UI デザイン (アプリアイコン制作・まとめ)</li> <li>7 研究 4* UX (ユーザーエクスペリエンス) について考える・課題 2 の説明</li> <li>8 課題 2* UX を意識したサイトのデザイン (コンセプトワーク)</li> <li>9 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 1 (構造の設計とデザイン)</li> <li>10 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 2 (デザインワーク)</li> <li>11 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 3 (デザインワーク)</li> <li>12 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 4 (デザインワーク)</li> <li>13 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 5 (デザインワーク)</li> <li>14 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 6 (デザインワーク)</li> <li>15 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 7 (プレゼンテーション)</li> <li>16 課題 2* XD を使ったサイトデザインの構築 8 (プレゼンテーション)</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 研究 5* IoT とデザイン・課題 3 の説明</li> <li>2 課題 3* 機器の選択と用途を考える 1 (コンセプトワーク)</li> <li>3 課題 3* 機器の選択と用途を考える 2 (表示部デザイン)</li> <li>4 課題 3* 機器の選択と用途を考える 3 (表示部デザイン)</li> <li>5 課題 3* 機器の選択と用途を考える 4 (表示部デザイン)</li> <li>6 課題 3* 機器の選択と用途を考える 5 (表示部デザイン)</li> <li>7 課題 3* 機器の選択と用途を考える 6 (表示部デザイン)</li> <li>8 課題 3* まとめ (プレゼンボード制作)</li> <li>9 課題 3* まとめ (プレゼンボード制作)</li> <li>10 総合演習* プラットフォームのデザイン 1 (プレゼンボード制作)</li> <li>11 総合演習* プラットフォームのデザイン 2 (プレゼンボード制作)</li> <li>12 総合演習* プラットフォームのデザイン 3 (プレゼンボード制作)</li> <li>13 総合演習* プラットフォームのデザイン 4 (プレゼンボード制作)</li> <li>14 総合演習* プラットフォームのデザイン 5 (プレゼンテーション)</li> <li>15 総合演習* プラットフォームのデザイン 6 (プレゼンテーション)</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	特になし。		
評価の方法	受講意欲と取組姿勢 30%/作品提出 50%/テーマに対する理解 20%/をベースに総合的に評価。		
実務経験	<実務経験> 広告・デジタルコンテンツなどを制作するプロダクションの代表として 26 年。グラフィックデザイナーとしての勤務経験を含めると 39 年目となる。その経験から培われたテクニック、考え方を伝える。 <実務経験と授業科目との関連性> 昨今 UI・UD/UX を手がける中で重要な要素と思われる考え方をチョイスし指導する。自社ソフトが経済産業省が主催する経営革新計画に選出された。		
備考	映像・広告年鑑・インターネット・資料などを用います。		



科目名	課題制作Ⅱ	担当者	西岡幸二
授業概要	卒業制作のためのステップとして、夏期課題を出しています。デザインコース3クラス専攻授業内容に添ったメディアの課題制作とし、B1サイズ相当量の質と量を求めます。具体的な課題制作テーマはその年に応じた提案し、公募展に出すなどの作品制作意欲を高める方法も考えます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題テーマの内容を理解して作品表現が出来る。</li> <li>・イメージをデザインとして再構成出来る。</li> <li>・作品の技術力・表現力をアップする。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマを提示。</li> <li>2 ○テーマの研究・資料調査①</li> <li>3 ○テーマの研究・資料調査②</li> <li>4 ○表現方法・技術の検討</li> <li>5 ○アイデア展開①</li> <li>6 ○アイデア展開②</li> <li>7 ○サムネイル制作①</li> <li>8 ○サムネイル制作②</li> <li>9 ○ラフ制作①</li> <li>10 ○ラフ制作②</li> <li>11 ○制作①</li> <li>12 ○制作②</li> <li>13 ○制作③</li> <li>14 ○制作仕上げ</li> <li>15 ○審査・評価</li> <li>16 ○プレゼンテーション・講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	課題制作説明プリントを配布。		
評価の方法	テーマに対する理解度、アイデア展開能力、構成力と作品完成度を総合的に評価します。		
実務経験	デザイナー、CMディレクターの実務経験を生かし、企画やデザインの考え方、制作テクニックを指導します。		
備考			

科目名	卒業制作（必修）	担当者	西岡幸二
授業概要	卒業制作は、在学期間における各自の教養知識と実習・演習授業の集大成として、自らが選択したデザインの視点で、社会への発信表現として行う制作課題であり、卒業要件の必修単位として重要なものです。制作に関しては、プレゼンテーションで担当教員の指導のもとに、十分に議論を重ねた上で、各自の個性に根ざしたオリジナルで自由な表現を望みます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン領域と役割について説明出来る。</li> <li>・デザインメッセージと社会の関係を客観的に理解した上で、作品表現することが出来る。</li> <li>・作品コンセプトを明快に説明でき、作品コンセプトに基づく技法を使った表現が出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ○テーマ概要</li> <li>2 ○アイデア展開①</li> <li>3 ○アイデア展開②</li> <li>4 ○表現方法、技術的検討</li> <li>5 ○コンセプト立案</li> <li>6 ○卒業制作計画書提出</li> <li>7 ○資料収集、調査事項検討</li> <li>8 ○企画デザイン検討①</li> <li>9 ○企画デザイン検討②</li> <li>10 ○企画デザイン検討③</li> <li>11 ○作品展示構想検討</li> <li>12 ○制作①</li> <li>13 ○制作②</li> <li>14 ○制作③</li> <li>15 ○制作④</li> <li>16 審査講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	課題制作説明プリントを配布。		
評価の方法	制作プロセスと作品内容（質と量）及び完成度を総合的に評価する。		
実務経験	デザイナー、CMディレクターの実務経験を生かし、企画やデザインの考え方、制作テクニックを指導します。		
備考			

科目名	メディアデザイン論	担当者	ブラッキー中島
授業概要	デザイン領域におけるメディアデザインを深く理解するため、様々な映像作品を鑑賞し、表現する手法を知ること。また作品の意味や、伝えるという行為を考える。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品に対しての分析力を身につける。</li> <li>・自分自身の考えを論理的にまとめる。</li> <li>・メディアデザインの可能性について考察する能力をつける。</li> </ul>		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディアデザイン（主に）映像の基礎知識</li> <li>2 作品鑑賞とテーマ考察①</li> <li>3 作品鑑賞とテーマ考察②</li> <li>4 作品鑑賞とテーマ考察③</li> <li>5 作品鑑賞とテーマ考察④</li> <li>6 作品鑑賞とテーマ考察⑤</li> <li>7 作品鑑賞とテーマ考察⑥</li> <li>8 作品鑑賞とテーマ考察⑦</li> <li>9 作品鑑賞とテーマ考察⑧</li> <li>10 作品鑑賞とテーマ考察⑨</li> <li>11 作品鑑賞とテーマ考察⑩ 自主テーマ設定①</li> <li>12 作品鑑賞とテーマ考察⑪ 自主テーマ設定②</li> <li>13 作品鑑賞とテーマ考察⑫ 自主テーマ設定③</li> <li>14 作品鑑賞とテーマ考察⑬ 自主テーマ設定④</li> <li>15 作品鑑賞とテーマ考察⑭ 自主テーマ設定⑤</li> <li>16 メディアデザインの可能性についての考察</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	各回、および最終のレポート提出。		
実務経験	文化施設、企業PR等の映像制作、空間展示演出などから学ぶ映像制作の実務経験を活かし、表現の基本となるコンセプト構築のための論理的思考の組み立て方を指導する。		
備考			

科目名	メディアデザイン実習 I (デジタル映像) (必修)	担当者	西 岡 幸 二
授業概要	インターネットや SNS にも映像があふれ、メディア (媒体) も常に変化しています。メディアデザイン実習 I では、幅広く映像の知識や技術を習得し、映像広告や新しいメディアに対応した作品づくりをします。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像制作の基礎知識の習得や映像のプランニングが出来るようになります。</li> <li>・映像制作のソフトの習得が出来ます。</li> <li>・プロジェクションマッピングなどの、映像による空間演出が出来るようになります。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 映像制作の基礎</li> <li>2 映像プランの立て方</li> <li>3 コンテ作成①</li> <li>4 コンテ作成②</li> <li>5 撮影の仕方</li> <li>6 撮影準備</li> <li>7 撮影</li> <li>8 編集の仕方</li> <li>9 映像の特殊効果</li> <li>10 編集</li> <li>11 ナレーション録音、音楽、効果音</li> <li>12 作品合評</li> <li>13 空間演出 (プロジェクションマッピング)</li> <li>14 イメージコンテ作成</li> <li>15 撮影・素材作成①</li> <li>16 撮影・素材作成②</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 編集</li> <li>2 音楽、効果音</li> <li>3 作品合評</li> <li>4 イベントプランニング</li> <li>5 企画コンテ作成</li> <li>6 素材作成①</li> <li>7 素材作成②</li> <li>8 編集</li> <li>9 音楽、効果音</li> <li>10 作品合評</li> <li>11 制作指導①</li> <li>12 制作指導②</li> <li>13 制作指導③</li> <li>14 制作指導④</li> <li>15 制作指導⑤</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プレミアプロ、アフターエフェクト、Blender 教本		
評価の 方法	課題提出は必須ですが、授業に取り組む姿勢を重視したポイント制にしています。 作品は合評を行い評価ポイントをつけます。		
実務経験	CM プロダクションでのディレクターの経験を生かし、企画コンテから、撮影・編集・特殊効果の映像制作、及び映像ディレクションの指導をします。		
備考			

科目名	メディアデザイン実習Ⅱ (写真・実写映像)	担当者	渡辺 富士男
授業概要	<p>カメラワークの基本 ズームやパンその他を使い画面構成の基本の指導。 映像の表現方法としてドキュメンタリーやインタビューの撮影方法の理解。 テーマに対して理解をして、伝えたい映像をどのように撮影するかを指導。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・構図やライティングの理解。</li> <li>・映像クリエイティブのステップアップ。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 ガイダンス</p> <p>2 映像機材・音響機材・照明機材の正しい使用方法の説明①</p> <p>3 映像機材・音響機材・照明機材の正しい使用方法の説明②</p> <p>4 映像機材・音響機材・照明機材の正しい使用方法の説明③</p> <p>5 映像機材・音響機材・照明機材の正しい使用方法の説明④</p> <p>6 課題 風景撮影</p> <p>7 カメラワーク基本撮影・映像の編集①</p> <p>8 カメラワーク基本撮影・映像の編集②</p> <p>9 カメラワーク基本撮影・映像の編集③</p> <p>10 カメラワーク基本撮影・映像の編集④</p> <p>11 カメラワーク基本撮影・映像の編集⑤</p> <p>12 カメラワーク基本撮影・映像の編集⑥</p> <p>13 カメラワーク基本撮影・映像の編集⑦</p> <p>14 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集①</p> <p>15 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集②</p> <p>16 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集③</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集④</p> <p>2 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集⑤</p> <p>3 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集⑥</p> <p>4 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集⑦</p> <p>5 課題 映像様々な加工を加えて撮影・編集⑧</p> <p>6 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作①</p> <p>7 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作②</p> <p>8 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作③</p> <p>9 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作④</p> <p>10 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作⑤</p> <p>11 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作⑥</p> <p>12 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作⑦</p> <p>13 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作⑧</p> <p>14 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作⑨</p> <p>15 課題 テーマを決めてショートストーリーの製作⑩</p> <p>16 まとめ</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	撮影実習の取り組みかたや提出物のクオリティー・授業態度・出席率での総合評価。		
実務経験	カメラマンとしての実務経験を生かし、撮影技術を指導。		
備考			

科目名	メディアデザイン実習Ⅲ (アニメーション) (必修)	担当者	カズ・オオモリ
授業概要	アニメーションの表現に必要な画力、構成力を学ぶ。 *アナログ、デジタルを使用 次世代のメディア AI、サイネージ等のアプローチの研究を行う。		
到達目標	デッサン力、観察力、洞察力を習得する事が出来る。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 ◎ガイダンス</p> <p>2 ◎リサーチ： ワークフローについて</p> <p>3 ◎クロッキー：ウォーキング 写真撮影：ロトスコープ含む キャラクター1</p> <p>4 ◎ラフ・アニメーション1</p> <p>5 ◎ラフ・アニメーション2</p> <p>6 ◎クロッキー：ランニング 写真撮影：ロトスコープ含む キャラクター2</p> <p>7 ◎ラフ・アニメーション3</p> <p>8 ◎ラフ・アニメーション4</p> <p>9 ◎クロッキー：顔/表情 写真撮影：ロトスコープ含む キャラクター3</p> <p>10 ◎ラフ・アニメーション5</p> <p>11 ◎ラフ・アニメーション6</p> <p>12 ◎クロッキー：アクション 写真撮影：ロトスコープ含む キャラクター4</p> <p>13 ◎ラフ・アニメーション7</p> <p>14 ◎ラフ・アニメーション8</p> <p>15 ◎講評</p> <p>16 ◎まとめ</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 ◎エフェクト1：自然_水、火、煙 等 動画資料：ロトスコープ含む</p> <p>2 ◎ラフ・アニメーション9</p> <p>3 ◎エフェクト2：風、光 等 動画資料：ロトスコープ含む</p> <p>4 ◎ラフ・アニメーション10</p> <p>5 ◎エフェクト3：爆発、光、魔法 等 動画資料：ロトスコープ含む</p> <p>6 ◎ラフ・アニメーション11</p> <p>7 ◎ショート・アニメーション：ストーリー、絵コンテ1</p> <p>8 ◎ショート・アニメーション：ストーリー、絵コンテ2</p> <p>9 ◎作画1</p> <p>10 ◎作画2</p> <p>11 ◎作画3</p> <p>12 ◎撮影1</p> <p>13 ◎撮影2</p> <p>14 ◎撮影3</p> <p>15 ◎発表</p> <p>16 ◎まとめ</p>		
教科書 テキスト 参考書	デモストレーション及び、参考資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と、作品のクオリティを評価。		
実務経験	Walt Disney Company で制作を行っているキャンペーン用モーショングラフィック、プロモーション・アニメの経験を活かして、キャラクターデザイン、アニメーションの描画、作画を指導する。		
備考	映像、インターネットを使用する場合もあり、またリサーチの為の校外学習も行う。		

科目名	メディアデザイン実習Ⅳ (メディアコンテンツ)	担当者	ブラッキー中島
授業概要	映像表現の様々な手法を学び、最終的に短編映画を、個人またはグループで制作し、作品完成を目指す。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映画制作に関する一貫したワークフローを制作できる。</li> <li>・作品制作における企画力を養い、作品を完成させることができる。</li> <li>・短編映画を完成させる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 制作実習（Ⅰ）メディア系アプリケーションソフトの理解</li> <li>3 ↓ 表現技術① 表現手法体験Ⅰ</li> <li>4 ↓ 表現技術② 表現手法体験Ⅱ</li> <li>5 ↓ 表現技術③ 表現手法体験Ⅲ</li> <li>6 ↓ 表現技術④ 音と映像Ⅰ</li> <li>7 ↓ 表現技術⑤ 音と映像Ⅱ</li> <li>8 ↓ 表現技術⑥ 音と映像Ⅲ</li> <li>9 ↓ 表現技術⑦ アニメーションⅠ</li> <li>10 ↓ 表現技術⑧ アニメーションⅡ</li> <li>11 ↓ 表現技術⑨ 字コンテと演出Ⅰ</li> <li>12 ↓ 表現技術⑩ 字コンテと演出Ⅱ</li> <li>13 ↓ 表現技術⑪ 撮影と編集テクニックⅠ</li> <li>14 ↓ 表現技術⑫ 撮影と編集テクニックⅡ</li> <li>15 ↓ 表現技術⑬ 撮影と編集テクニックⅡ</li> <li>16 前期のまとめ（発表など）後期に向けてのガイダンス</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作実習（Ⅱ）短編映画制作</li> <li>2 ↓ 企画・立案①</li> <li>3 ↓ 企画・立案②</li> <li>4 ↓ 企画・立案③</li> <li>5 ↓ シナリオ制作①</li> <li>6 ↓ シナリオ制作②</li> <li>7 ↓ シナリオ制作③</li> <li>8 ↓ シナリオ制作④</li> <li>9 ↓ 撮影計画</li> <li>10 ↓ 撮影①</li> <li>11 ↓ 撮影②</li> <li>12 ↓ 編集（映像・音響）①</li> <li>13 ↓ 編集（映像・音響）②</li> <li>14 ↓ 編集（映像・音響）③</li> <li>15 ↓ 編集（映像・音響）④</li> <li>16 発表（上映会・合評）</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	作品提出		
実務経験	文化施設、企業PR等の映像制作、空間展示演出などから学ぶ映像製作の実務経験を活かし、表現の基本となるコンセプト構築のための論理的思考の組み立て方を指導する。		
備考			

科目名	メディアデザイン実習V (プランニング)	担当者	山田 いづみ
授業概要	<p>体験・観察・実験・制作を通して、「見る人、使う人の立場における体験づくり」について学ぶ。  前期：自分の視点をコンテンツ化し、複数メディアで閲覧可能な作品を制作する。(スマートフォンやタブレットで閲覧できる Web サイト。動画。写真、冊子やカードなどの印刷物等)  後期：インスタレーションや映像、アート作品の鑑賞等を通して「体感的に伝えること」について学ぶ。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な社会でテーマを発見し、コンテンツを制作する。</li> <li>誰がどんな場面で閲覧するのか、何を伝えるのか、どんな体験を発信したいのかを意識して、Web サイトを企画、デザインし制作する。</li> <li>完成した作品を評価し、次の作品へつなげるために課題出しができる。</li> <li>日常の観察やアート作品などの鑑賞を通して、深くものを見る、感じるという習慣をつける。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 課題1：スマートフォンサイトの制作① この授業について・サイト準備：テーマ解説、UI、素材、コーディング等</p> <p>2 課題1：スマートフォンサイトの制作②制作 課題2：身近な社会の観察と発見：①概要説明 (GW 中テーマ発見)</p> <p>3 課題1：スマートフォンサイトの制作③ 課題2：身近な社会の観察と発見：②テーマの連絡更新と完成 (随時)</p> <p>4 課題2：身近な社会の観察と発見：③観察、調査研究、テーマを決める。</p> <p>5 課題2：身近な社会の観察と発見：④観察、調査研究</p> <p>6 課題2：身近な社会の観察と発見：⑤観察、調査研究</p> <p>7 課題3：各自の観察と発見から作品を制作する：①各自作品のテーマや方向性を決める</p> <p>8 課題3：各自の観察と発見から作品を制作する：②各自コンテンツの制作</p> <p>9 課題3：各自の観察と発見から作品を制作する：③各自コンテンツの制作</p> <p>10 課題3：各自の観察と発見から作品を制作する：④各自コンテンツの制作、発表準備</p> <p>11 課題3：各自の観察と発見から作品を制作する：⑤発表と共有</p> <p>12 課題4：各自の作品で Web サイトを企画する：①事例を見て Web 制作のプロセスの概要を理解する</p> <p>13 課題4：各自の作品で Web サイトを制作する：②企画書 (ストーリー&amp;ラブ) 制作</p> <p>14 課題4：各自の作品で Web サイトを制作する：③各自コンテンツの制作、パーツの制作</p> <p>15 課題4：各自の作品で Web サイトを制作する：④デザインカンパ、プレゼンテーション準備</p> <p>16 プレゼンテーションと講評</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 課題4：各自の作品で Web サイトを制作する：⑤サイト構築、アップロード</p> <p>2 課題4：各自の作品で Web サイトを制作する：⑥サイト構築、修正、ブラッシュアップ、アップロード</p> <p>3 課題4：各自の作品で Web サイトを制作する：⑦コンセプトパネルを作成し学祭で展示</p> <p>4 プレゼンテーションと講評</p> <p>5 課題5：展覧会の鑑賞：①展覧会見学</p> <p>6 課題5：展覧会の鑑賞：②展覧会見学</p> <p>7 課題5：展覧会の鑑賞：③発表と共有</p> <p>8 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：①概要解説</p> <p>9 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：②各自制作</p> <p>10 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：③各自制作</p> <p>11 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：④各自制作</p> <p>12 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：⑤各自制作、実験</p> <p>13 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：⑥各自制作、実験</p> <p>14 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：⑦各自制作、実験</p> <p>15 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：⑧各自制作、実験</p> <p>16 課題6：オリジナルのミニコンテンツによる展示 (見せ方の研究)：⑧各自制作、実験、発表準備</p> <p>16 プレゼンテーションと講評</p>		
教科書 テキスト 参考書	1 回生で購入した書籍を参考にすることがあります。 授業で、参考図書を紹介することがあります。		
評価の方法	作品、提出期限、取り組み姿勢。		
実務経験	総合デザイン会社勤務、フリーランスデザイナーとして、各種デザインの企画、調査、デザイン、デザイン管理、デザインコンサルなど、デザイン業務全般に従事した経験を生かし、課題解決型のデザインプロセスを指導する。		
備考	大学やコースの行事と課題を連動させることがあります。その場合、日程調整を行います。展覧会の開催状況で実施順序を入れ替えることがあります。オンライン授業になった場合、内容調整することがあります。		



科目名	メディアデザイン実習VI (ゲームデザイン) (必修)	担当者	北村真二
授業概要	<p>アナログ、デジタルのゲーム制作とデザインについて学びます。          授業で、実際にプレイ可能なゲームアプリを制作を行います。          PCゲーム、スマホゲーム制作を行います。          授業は講義と実習を交えながら進めます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発ソフトの操作取得。</li> <li>・プログラミング知識の基礎習得。</li> <li>・ゲーム制作。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス/Unity 実習基礎①</li> <li>2 Unity 実習基礎②</li> <li>3 Unity 実習基礎③</li> <li>4 Unity 実習基礎④</li> <li>5 2D ゲーム制作①</li> <li>6 2D ゲーム制作②</li> <li>7 2D ゲーム制作③</li> <li>8 2D ゲーム制作④</li> <li>9 体験型/アナログゲーム制作① (グループ制作)</li> <li>10 体験型/アナログゲーム制作② (グループ制作)</li> <li>11 体験型/アナログゲーム制作③ (グループ制作)</li> <li>12 体験型/アナログゲーム制作④ (グループ制作)</li> <li>13 Blender での 3D キャラクター制作実習①</li> <li>14 Blender での 3D キャラクター制作実習②</li> <li>15 Blender での 3D キャラクター制作実習④</li> <li>16 Blender での 3D キャラクター制作実習⑤</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 3D オープンワールド制作①</li> <li>2 3D オープンワールド制作②</li> <li>3 CG アニメーション制作①</li> <li>4 CG アニメーション制作②</li> <li>5 CG アニメーション制作③</li> <li>6 オリジナルゲーム制作①</li> <li>7 オリジナルゲーム制作②</li> <li>8 オリジナルゲーム制作③</li> <li>9 オリジナルゲーム制作④</li> <li>10 オリジナルゲーム制作⑤</li> <li>11 オリジナルゲーム制作⑥</li> <li>12 卒業課題制作①</li> <li>13 卒業課題制作②</li> <li>14 卒業課題制作③</li> <li>15 卒業課題制作④</li> <li>16 卒業課題制作⑤</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリント、PDF を配布。		
評価の方法	作品提出・提出作品の評価。		
実務経験	家庭用ゲーム、スマホゲーム開発の経験を活かし、人を楽しませる仕組みを創作することを指導する。		
備考			

科目名	メディアデザイン演習 (インタラクティブコンテンツ)	担当者	湯 浅 史 丈
授業概要	インタラクティブコンテンツを作成することで、ユーザーの視点、思考を考えた作品作りを研究、実践します。様々な制作手法、表現手法を体験することで、作品作り、表現方法の幅を広げます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体験した制作手法から、実制作での作品の作り方を考えられるようになる。</li> <li>・作品制作の過程を計画し、実現できる。</li> <li>・VR 作品を完成させる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 インタラクティブコンテンツの基礎</li> <li>3 メディア関連技術 1</li> <li>4 メディア関連技術 2</li> <li>5 メディア関連技術 3</li> <li>6 メディア関連技術 4</li> <li>7 メディア関連技術 5</li> <li>8 メディア関連技術 6</li> <li>9 メディア関連技術 7</li> <li>10 メディア関連技術 8</li> <li>11 VR 制作方法の概要</li> <li>12 360 度撮影</li> <li>13 360 度撮影、編集 1</li> <li>14 360 度撮影、編集 2</li> <li>15 VR コンテンツ制作 1</li> <li>16 VR コンテンツ制作 2</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 VR コンテンツ制作 3</li> <li>2 VR コンテンツ制作 4</li> <li>3 VR コンテンツ制作 5</li> <li>4 意見交換と講評</li> <li>5 インタラクティブコンテンツ制作 1</li> <li>6 インタラクティブコンテンツ制作 2</li> <li>7 インタラクティブコンテンツ制作 3</li> <li>8 インタラクティブコンテンツ制作 4</li> <li>9 意見交換と講評</li> <li>10 インタラクティブコンテンツ制作 5</li> <li>11 インタラクティブコンテンツ制作 6</li> <li>12 インタラクティブコンテンツ制作 7</li> <li>13 インタラクティブコンテンツ制作 8</li> <li>14 インタラクティブコンテンツ制作 9</li> <li>15 インタラクティブコンテンツ制作 10</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	作品、授業の取り組み姿勢。		
実務経験	映像制作、イベント運営の実務経験を生かして、映像作品の作成方法を指導する。		
備考			

科目名	イラストレーション論	担当者	カズ・オオモリ
授業概要	イラストレーションの目的や使用例、時代背景によるマーケットに合ったテクニックやメソッドについて必要なノウハウを講義します。		
到達目標	イラストレーションに関する知識、現場での制作進行、クライアントへの配慮など、プロフェッショナルとして必要なメソッドを学ぶ事が出来る。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 ◎ガイダンス</li> <li>2 ◎イラストレーションのジャンル1：キャラクターデザイン</li> <li>3 ◎リサーチと資料収集</li> <li>4 ◎イラストレーションのジャンル2：広告／フライヤー、ポスター</li> <li>5 ◎リサーチと資料収集</li> <li>6 ◎イラストレーションのジャンル3：出版／絵本、カット、装丁画</li> <li>7 ◎リサーチと資料収集</li> <li>8 ◎イラストレーションのジャンル4：パッケージング</li> <li>9 ◎リサーチと資料収集</li> <li>10 ◎イラストレーションのジャンル5：映像</li> <li>11 ◎リサーチと資料収集</li> <li>12 ◎イラストレーションのジャンル6：ファッション</li> <li>13 ◎リサーチと資料収集</li> <li>14 ◎イラストレーションのジャンル7：次世代／サイネージ、PM(プロジェクション・マッピング)</li> <li>15 ◎プレゼンテーション</li> <li>16 ◎まとめ</li> </ul>		
教科書 テキスト 参考書	雑誌：イラストレーション（玄光社発行）を参考書とし、内容により適宜、資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と、リサーチをまとめたファイル及びレポート、プレゼンテーションを評価。		
実務経験	Walt Disney Companyを含む、エンターテインメント産業での仕事を通して、イラストレーションの現場に必要な表現力やメソッドを指導する。		
備考	映像、インターネットを使用する場合もあり、またリサーチの為の校外学習も行う。		

科目名	イラストレーション実習 I (デジタルイラストレーション) (必修)	担当者	カズ・オオモリ
授業概要	アナログからデジタルへの変換、そしてデジタルならではの表現を活かしたテクニックや現場に必要なアプローチの方法を学ぶ。また AI を活かした次世代のアプローチの研究を行う。		
到達目標	様々なジャンルに対応出来る表現技法を学ぶ。主に業界標準のスキルとして必要なアドビのアプリケーションが出来るようになる。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ◎ガイダンス</li> <li>2 ◎アナログからの変換_デジタルに対応したアナログ表現の方法</li> <li>3 ◎アナログからの変換_フォトショップ編_1</li> <li>4 ◎アナログからの変換_フォトショップ編_2</li> <li>5 ◎アナログからの変換_イラストレーター編_1</li> <li>6 ◎アナログからの変換_イラストレーター編_2</li> <li>7 ◎フォトショップ_ペイント_1</li> <li>8 ◎フォトショップ_ペイント_2</li> <li>9 ◎フォトショップ_テキストチャー_1</li> <li>10 ◎フォトショップ_テキストチャー_2</li> <li>11 ◎フォトショップ_エフェクト</li> <li>12 ◎イラストレーター_ベクター_ドローイング_1</li> <li>13 ◎イラストレーター_ベクター_ドローイング_2</li> <li>14 ◎イラストレーター_トレース</li> <li>15 ◎イラストレーター_グラデーション</li> <li>16 ◎まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ◎アナログ、フォトショップ、イラストレーター_MIX</li> <li>2 ◎フォトショップ_ムービー_1</li> <li>3 ◎フォトショップ_ムービー_2</li> <li>4 ◎フォトショップ_ムービー_3</li> <li>5 ◎ベクター_アニメーション_1</li> <li>6 ◎ベクター_アニメーション_2</li> <li>7 ◎ベクター_アニメーション_3</li> <li>8 ◎オリジナル・作品制作</li> <li>9 ◎AI_ジェネレーターアート_1</li> <li>10 ◎AI_ジェネレーターアート_2</li> <li>11 ◎AI_ジェネレーターアート_3</li> <li>12 ◎デジタルからのセルフ・模写_1</li> <li>13 ◎デジタルからのセルフ・模写_2</li> <li>14 ◎デジタルからのセルフ・模写_3</li> <li>15 ◎プレゼンテーション</li> <li>16 ◎まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	デモンストレーション及び、参考資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と、作品のクオリティを評価。		
実務経験	Marvel Studio US, Walt Disney Company US での仕事の経験を活かし、デジタル・コンテンツに対応したイラストレーションの表現を指導する。		
備考	映像、インターネットを使用する場合もあり、またリサーチの為の校外学習も行う。		

科目名	イラストレーション実習Ⅱ (キャラクターゲーム)	担当者	北村真二
授業概要	ゲームのキャラクターやその世界観を創作し、イラストレーションとして表現する。 授業は講義と実習を交えながら進めます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナルのキャラクター／世界観を創作することができる。</li> <li>・開発ソフトの操作取得。</li> <li>・自身の考えを色々な形で表現できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 キャラクターイラスト制作①</li> <li>3 キャラクターイラスト制作②</li> <li>4 キャラクターイラスト制作③</li> <li>5 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作①</li> <li>6 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作②</li> <li>7 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作③</li> <li>8 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作④</li> <li>9 デジタルノベル制作①</li> <li>10 デジタルノベル制作②</li> <li>11 デジタルノベル制作③</li> <li>12 デジタルノベル制作④</li> <li>13 Blender での 3D キャラクター制作実習①</li> <li>14 Blender での 3D キャラクター制作実習②</li> <li>15 Blender での 3D キャラクター制作実習④</li> <li>16 Blender での 3D キャラクター制作実習⑤</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリジナル 3DCG キャラクター制作①</li> <li>2 オリジナル 3DCG キャラクター制作②</li> <li>3 オリジナル 3DCG キャラクター制作③</li> <li>4 アナログボードゲーム制作① (グループ制作)</li> <li>5 アナログボードゲーム制作② (グループ制作)</li> <li>6 アナログボードゲーム制作③ (グループ制作)</li> <li>7 アナログボードゲーム制作④ (グループ制作)</li> <li>8 アナログボードゲーム制作⑤ (グループ制作)</li> <li>9 アナログボードゲーム制作⑥ (グループ制作)</li> <li>10 アナログボードゲーム制作⑦ (グループ制作)</li> <li>11 アナログボードゲーム制作⑧ (グループ制作)</li> <li>12 卒業課題制作①</li> <li>13 卒業課題制作②</li> <li>14 卒業課題制作③</li> <li>15 卒業課題制作④</li> <li>16 卒業課題制作⑤</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリント、PDF を配布。		
評価の方法	作品提出・提出作品の評価。		
実務経験	家庭用ゲーム、スマホゲーム開発の経験を活かし、学生各自の個性と想像する世界観を広げる指導をする。		
備考			

科目名	イラストレーション実習Ⅲ (セールスプロモーション)	担当者	チャッピー岡本
授業概要	プロモーションとは、製品やサービスなどに対する意識や関心を高め、購買を促進するコミュニケーションです。その手段は、広告、景品、販売員、PRなどさまざまありますが、中でもノベルティ制作やディスプレイ企画を通して、どのようにその魅力を伝え、購買意欲を高めるデザインができるかを学びます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・製品やサービスの魅力を発見し、それを伝える方法を説明できる。</li> <li>・平面から立体物（ノベルティなど）の制作方法を説明できる。</li> <li>・それに基づき、紙製サンバイザー、遊具など具体的なツールをデザイン、提案できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 プロモーションとは何か：ワークショップを通して体感</li> <li>2 ノベルティ制作ガイダンス：全国各地をPRするためのカブリモノを制作</li> <li>3 情報収集</li> <li>4 デザインコンセプト立案</li> <li>5 アイデアラッシュ (1)</li> <li>6 アイデアラッシュ (2)</li> <li>7 プロトタイプ制作 (1)</li> <li>8 プロトタイプ制作 (2)</li> <li>9 プロトタイプ制作 (3)</li> <li>10 ビジュアル制作 (1)</li> <li>11 ビジュアル制作 (2)</li> <li>12 ビジュアル制作 (3)</li> <li>13 展示用作品制作 (1)</li> <li>14 展示用作品制作 (2)</li> <li>15 合評</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ショッピングモールプロモーションガイダンス：集客を図るためのディスプレイ企画</li> <li>2 情報収集</li> <li>3 デザインコンセプト立案 (1)</li> <li>4 デザインコンセプト立案 (2)</li> <li>5 アイデアラッシュ (1)</li> <li>6 アイデアラッシュ (2)</li> <li>7 プロトタイプ制作 (1)</li> <li>8 プロトタイプ制作 (2)</li> <li>9 プロトタイプ制作 (3)</li> <li>10 ビジュアル企画書制作 (1)</li> <li>11 ビジュアル企画書制作 (2)</li> <li>12 デザイン制作 (1)</li> <li>13 デザイン制作 (2)</li> <li>14 デザイン制作 (3)</li> <li>15 合評</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントを配布。		
評価の方法	課題作品 (70%)、授業の取り組み意欲・態度 (30%) などによる総合評価。		
実務経験	カブリモノ作家、ディスプレイデザイナーとしての実務経験を生かして、魅力的なノベルティや、ディスプレイ制作の手法を指導する。		
備考			

科目名	イラストレーション実習Ⅳ (グラフィックイラストレーション) (必修)	担当者	山 本 史																																																																																																						
授業概要	「絵本制作」「ブックデザイン」「ペーパークラフト」「展示とプロモーション」などテーマを変えつつ、様々なメディアのためのイラストレーションを描くことを通して表現する力を磨きます。また、社会の中でのビジュアルデザインの役割について考え、デザイナーとしての視点を持って企画・提案していく力を身につけていきます。																																																																																																								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分固有のイラストレーションの表現を探究していく姿勢を身につける。</li> <li>・ブックデザインから挿画までトータルで制作していく中で、ビジュアルデザインの中のイラストレーションの役割を理解する。</li> <li>・デザイナーとしての視点から物事を考え、アイデアを提案し、表現する力を伸ばす。</li> </ul>																																																																																																								
授業計画	<table border="0"> <thead> <tr> <th>前 期</th> <th>【絵本に関する制作】</th> <th>【イラストレーション制作】</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>オリエンテーション</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>アコーディオンブックの制作① (リサーチ)</td> <td>ペーパークラフト制作① (制作)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>アコーディオンブックの制作② (アイデアスケッチ)</td> <td>ペーパークラフト制作② (制作)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>アコーディオンブックの制作③ (制作)</td> <td>ペーパークラフト制作③ (制作)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>アコーディオンブックの制作④ (制作)</td> <td>ペーパークラフト制作④ (制作)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>アコーディオンブックの制作⑤ (制作)</td> <td>挿画の制作① (制作)</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>アコーディオンブックの制作⑥ (制作)</td> <td>挿画の制作② (制作)</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>アコーディオンブックの制作⑦ (制作)</td> <td>挿画の制作③ (制作)</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>コンペ出品用作品の制作① (リサーチ)</td> <td>挿画の制作④ (リサーチ)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>コンペ出品用作品の制作② (アイデアスケッチ)</td> <td>ブックカバーのデザイン制作① (制作)</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>コンペ出品用作品の制作③ (制作)</td> <td>ブックカバーのデザイン制作② (制作)</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>コンペ出品用作品の制作④ (制作)</td> <td>ブックカバーのデザイン制作③ (制作)</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>コンペ出品用作品の制作⑤ (制作)</td> <td>ブックカバーのデザイン制作④ (制作)</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>コンペ出品用作品の制作⑥ (制作)</td> <td>ブックカバーのデザイン制作⑤ (制作)</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>コンペ出品用作品の制作⑦ (制作)</td> <td>ブックカバーのデザイン制作⑥ (制作)</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>まとめ・講評・展示計画</td> <td>まとめ・講評・展示計画</td> </tr> <tr> <td>後 期</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>オリジナル絵本の制作① (リサーチ)</td> <td>プロモーションツール制作① (リサーチ)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>オリジナル絵本の制作② (アイデアスケッチ)</td> <td>プロモーションツール制作② (制作)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>オリジナル絵本の制作③ (ストーリーボード作り)</td> <td>プロモーションツール制作③ (制作)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>オリジナル絵本の制作④ (ストーリーボード作り)</td> <td>プロモーションツール制作④ (制作)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>オリジナル絵本の制作⑤ (制作)</td> <td>まとめ・講評</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>オリジナル絵本の制作⑥ (制作)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>オリジナル絵本の制作⑦ (制作)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>オリジナル絵本の制作⑧ (制作)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>オリジナル絵本の制作⑨ (制作)</td> <td>・学外学習</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>オリジナル絵本の制作⑩ (ブックデザイン)</td> <td>・WEB プロモーション</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>オリジナル絵本の制作⑪ (ブックデザイン)</td> <td>・作品撮影</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>オリジナル絵本の制作⑫ (印刷)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>オリジナル絵本の制作⑬ (製本)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>展示計画①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>展示計画②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>まとめ・講評</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			前 期	【絵本に関する制作】	【イラストレーション制作】	1	オリエンテーション		2	アコーディオンブックの制作① (リサーチ)	ペーパークラフト制作① (制作)	3	アコーディオンブックの制作② (アイデアスケッチ)	ペーパークラフト制作② (制作)	4	アコーディオンブックの制作③ (制作)	ペーパークラフト制作③ (制作)	5	アコーディオンブックの制作④ (制作)	ペーパークラフト制作④ (制作)	6	アコーディオンブックの制作⑤ (制作)	挿画の制作① (制作)	7	アコーディオンブックの制作⑥ (制作)	挿画の制作② (制作)	8	アコーディオンブックの制作⑦ (制作)	挿画の制作③ (制作)	9	コンペ出品用作品の制作① (リサーチ)	挿画の制作④ (リサーチ)	10	コンペ出品用作品の制作② (アイデアスケッチ)	ブックカバーのデザイン制作① (制作)	11	コンペ出品用作品の制作③ (制作)	ブックカバーのデザイン制作② (制作)	12	コンペ出品用作品の制作④ (制作)	ブックカバーのデザイン制作③ (制作)	13	コンペ出品用作品の制作⑤ (制作)	ブックカバーのデザイン制作④ (制作)	14	コンペ出品用作品の制作⑥ (制作)	ブックカバーのデザイン制作⑤ (制作)	15	コンペ出品用作品の制作⑦ (制作)	ブックカバーのデザイン制作⑥ (制作)	16	まとめ・講評・展示計画	まとめ・講評・展示計画	後 期			1	オリジナル絵本の制作① (リサーチ)	プロモーションツール制作① (リサーチ)	2	オリジナル絵本の制作② (アイデアスケッチ)	プロモーションツール制作② (制作)	3	オリジナル絵本の制作③ (ストーリーボード作り)	プロモーションツール制作③ (制作)	4	オリジナル絵本の制作④ (ストーリーボード作り)	プロモーションツール制作④ (制作)	5	オリジナル絵本の制作⑤ (制作)	まとめ・講評	6	オリジナル絵本の制作⑥ (制作)		7	オリジナル絵本の制作⑦ (制作)		8	オリジナル絵本の制作⑧ (制作)		9	オリジナル絵本の制作⑨ (制作)	・学外学習	10	オリジナル絵本の制作⑩ (ブックデザイン)	・WEB プロモーション	11	オリジナル絵本の制作⑪ (ブックデザイン)	・作品撮影	12	オリジナル絵本の制作⑫ (印刷)		13	オリジナル絵本の制作⑬ (製本)		14	展示計画①		15	展示計画②		16	まとめ・講評	
前 期	【絵本に関する制作】	【イラストレーション制作】																																																																																																							
1	オリエンテーション																																																																																																								
2	アコーディオンブックの制作① (リサーチ)	ペーパークラフト制作① (制作)																																																																																																							
3	アコーディオンブックの制作② (アイデアスケッチ)	ペーパークラフト制作② (制作)																																																																																																							
4	アコーディオンブックの制作③ (制作)	ペーパークラフト制作③ (制作)																																																																																																							
5	アコーディオンブックの制作④ (制作)	ペーパークラフト制作④ (制作)																																																																																																							
6	アコーディオンブックの制作⑤ (制作)	挿画の制作① (制作)																																																																																																							
7	アコーディオンブックの制作⑥ (制作)	挿画の制作② (制作)																																																																																																							
8	アコーディオンブックの制作⑦ (制作)	挿画の制作③ (制作)																																																																																																							
9	コンペ出品用作品の制作① (リサーチ)	挿画の制作④ (リサーチ)																																																																																																							
10	コンペ出品用作品の制作② (アイデアスケッチ)	ブックカバーのデザイン制作① (制作)																																																																																																							
11	コンペ出品用作品の制作③ (制作)	ブックカバーのデザイン制作② (制作)																																																																																																							
12	コンペ出品用作品の制作④ (制作)	ブックカバーのデザイン制作③ (制作)																																																																																																							
13	コンペ出品用作品の制作⑤ (制作)	ブックカバーのデザイン制作④ (制作)																																																																																																							
14	コンペ出品用作品の制作⑥ (制作)	ブックカバーのデザイン制作⑤ (制作)																																																																																																							
15	コンペ出品用作品の制作⑦ (制作)	ブックカバーのデザイン制作⑥ (制作)																																																																																																							
16	まとめ・講評・展示計画	まとめ・講評・展示計画																																																																																																							
後 期																																																																																																									
1	オリジナル絵本の制作① (リサーチ)	プロモーションツール制作① (リサーチ)																																																																																																							
2	オリジナル絵本の制作② (アイデアスケッチ)	プロモーションツール制作② (制作)																																																																																																							
3	オリジナル絵本の制作③ (ストーリーボード作り)	プロモーションツール制作③ (制作)																																																																																																							
4	オリジナル絵本の制作④ (ストーリーボード作り)	プロモーションツール制作④ (制作)																																																																																																							
5	オリジナル絵本の制作⑤ (制作)	まとめ・講評																																																																																																							
6	オリジナル絵本の制作⑥ (制作)																																																																																																								
7	オリジナル絵本の制作⑦ (制作)																																																																																																								
8	オリジナル絵本の制作⑧ (制作)																																																																																																								
9	オリジナル絵本の制作⑨ (制作)	・学外学習																																																																																																							
10	オリジナル絵本の制作⑩ (ブックデザイン)	・WEB プロモーション																																																																																																							
11	オリジナル絵本の制作⑪ (ブックデザイン)	・作品撮影																																																																																																							
12	オリジナル絵本の制作⑫ (印刷)																																																																																																								
13	オリジナル絵本の制作⑬ (製本)																																																																																																								
14	展示計画①																																																																																																								
15	展示計画②																																																																																																								
16	まとめ・講評																																																																																																								
教科書 テキスト 参考書	「絵本を作りたい人へ」土井章史著 その他、必要に応じてプリントを配布します。																																																																																																								
評価の方法	授業に取り組む姿勢、課題作品、および作品のプレゼンテーションで評価します。																																																																																																								
実務経験	イラストレーター、デザイナーとしての実務経験を生かして、デザイナーとしての課題へのアプローチ、イラストレーションの表現の追求、展示やプロモーションの方法などを指導する。																																																																																																								
備考																																																																																																									

科目名	イラストレーション実習V (Web ポートフォリオ)	担当者	湯 浅 史 丈
授業概要	Web で、作品制作のプロセスや完成作品を積極的に発信することで、発想や世界観の拡大を目指します。作品のデジタル化、制作時の手法としての写真技法の解説と実習を行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の作品を Web に公開できる。</li> <li>・PC、スマホなどの画面での作品表現方法が実践できる。</li> <li>・Web リテラシーを理解し、作品公開方法に反映できる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス、Web ポートフォリオ概要</li> <li>2 自己プロフィール作成 1</li> <li>3 写真实習 1</li> <li>4 写真实習 2</li> <li>5 写真实習 3</li> <li>6 写真实習 4</li> <li>7 制作と投稿 1－1</li> <li>8 制作と投稿 1－2</li> <li>9 制作と投稿 1－3</li> <li>10 意見交換と講評</li> <li>11 制作、投稿 2－1</li> <li>12 制作、投稿 2－2</li> <li>13 制作、投稿 2－3</li> <li>14 制作、投稿 2－4</li> <li>15 制作、投稿 2－5</li> <li>16 制作、投稿 3－1</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作、投稿 3－2</li> <li>2 制作、投稿 3－3</li> <li>3 制作、投稿 3－4</li> <li>4 意見交換と講評</li> <li>5 映像表現技法 (Live2D) 1</li> <li>6 映像表現技法 (Live2D) 2</li> <li>7 映像表現技法 (Live2D) 3</li> <li>8 映像表現技法 (Youtube)</li> <li>9 意見交換と講評</li> <li>10 制作、記事、投稿 1</li> <li>11 制作、記事、投稿 2</li> <li>12 制作、記事、投稿 3</li> <li>13 制作、記事、投稿 4</li> <li>14 制作、記事、投稿 5</li> <li>15 制作、記事、投稿 6</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	随時、資料を配布します。		
評価の 方法	作品、授業の取り組み姿勢。		
実務経験	Web サーバー構築、画像制作の実務経験を生かして、Web コンテンツの作成方法を指導する。		
備考	参考資料として1回生で購入した書籍を使用することがあります。		



科目名	イラストレーション実習VI (アートワーク)	担当者	迫 畑 和 生
授業概要	モノ作りの楽しさを基本にして、学生一人一人が自分の手の感覚で描き又版を制作技法として使い構成力を学習する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・版としての形を理解できる。</li> <li>・形を組み合わせる方法を学び表現力を身につける。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 凸版を使ったアートワーク①</li> <li>3 凸版を使ったアートワーク②</li> <li>4 完成</li> <li>5 コラージュによるアートワーク①</li> <li>6 コラージュによるアートワーク②</li> <li>7 完成</li> <li>8 拓本によるアートワーク①</li> <li>9 拓本によるアートワーク②</li> <li>10 完成</li> <li>11 モノタイプによるアートワーク①</li> <li>12 モノタイプによるアートワーク②</li> <li>13 モノタイプによるアートワーク③</li> <li>14 モノタイプによるアートワーク④</li> <li>15 完成</li> <li>16 まとめ 合評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 シルクスクリーンを使ったアートワーク-1</li> <li>2 多色刷り①</li> <li>3 多色刷り②</li> <li>4 完成</li> <li>5 シルクスクリーンを使ったアートワーク-2</li> <li>6 版+手彩色①</li> <li>7 版+手彩色②</li> <li>8 完成</li> <li>9 版+手描き+CG によるアートワーク①</li> <li>10 版+手描き+CG によるアートワーク②</li> <li>11 完成</li> <li>12 オリジナル アートワーク追求(自由制作)①</li> <li>13 オリジナル アートワーク追求(自由制作)②</li> <li>14 オリジナル アートワーク追求(自由制作)③</li> <li>15 完成</li> <li>16 一年のまとめ 合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	テキストは使用しない。プリント資料を配布する。		
評価の方法	課題作品及び授業に取り組む姿勢による評価。		
実務経験	シルクスクリーンのアートワークによる手作業の感覚、経験をいかして、モノ作りの楽しさの原点を指導します。		
備考			

科目名	イラストレーション実習Ⅶ (コミックアートプロデュース) (必修)	担当者	神 澤 孝 宣
授業概要	前期ではコミックアートを利用したコンテンツを制作するだけでなく、実際のイベント等に参加するための企画・準備から出展・展示までを総合的に行う。(外部イベントは関西コミティアを想定する。また学園祭での自主展示も行う) 後期ではコミックアートを利用した企画を中心に、より実践的な作品/コンテンツ制作を行う。		
到達目標	1. コミックアートを利用したコンテンツの企画や制作を行う。 2. コミックアートを利用したコンテンツを実際のイベントへ参加し発表する。 3. コミックアートの応用的利用方法を調べる。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 コミックアート基礎 1 (コマ割りを使ったイラストレーション) 企画 2 コミックアート基礎 1 制作 1 3 コミックアート基礎 1 制作 2 4 コミックアート基礎 1 制作・仕上げ 5 コミックアート基礎 2 (イベントでの作品発表とセルフプロデュース) 企画 6 コミックアート基礎 2 企画の再考とスケジューリング、作品コンテンツの準備 7 コミックアート基礎 2 制作 1 プロット・構成 8 コミックアート基礎 2 制作 2 ネーム・ラフ 9 コミックアート基礎 2 制作 3 原稿作業 1 10 コミックアート基礎 2 制作 4 原稿作業 2 11 コミックアート基礎 2 制作 5 原稿仕上げ・編集 12 コミックアート基礎 2 表紙とタイトルデザイン 13 コミックアート基礎 2 印刷・製本 14 コミックアート基礎 2 調査 イベント・展示会等のリサーチ 15 コミックアート基礎 2 展示・発表準備 1 作品コンテンツ以外の準備物の制作 16 作品発表および前期制作のまとめと振り返り</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 コミックアート応用 (コミックアートを利用した地域紹介) 企画 2 コミックアート応用 コミックアート応用 リサーチ 3 コミックアート応用 リサーチをもとにした企画・アイデアの再考 4 コミックアート応用 制作 1 プロット・構成 5 コミックアート応用 制作 2 ネーム・ラフ 6 コミックアート応用 制作 3 コンテンツ制作 7 コミックアート応用 制作 4 コンテンツ制作 8 コミックアート応用 制作 5 仕上げ・編集 9 コミックアート応用 制作 6 製本・発表 10 コミックアート応用 作品のまとめと振り返り 11 コミックアート応用 2 コミックアートを利用した自主企画 12 コミックアート応用 2 制作 1 13 コミックアート応用 2 制作 2 14 コミックアート応用 2 制作 3 15 コミックアート応用 2 仕上げ 発表 16 作品発表および後期制作のまとめと振り返り</p>		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じてプリントを配布。		
評価の方法	作品提出・提出作品の評価。		
実務経験	各種コミックアートの展示会への出展およびコミックアートを利用した企画やディレクションの経験を活かし、作品の展示発表や、作品展開を指導する。		
備考			

科目名	イラストレーション実習Ⅷ（作画）	担当者	中 村 成 秀
授業概要	手描きによるイラストレーションを制作する。人物を中心に対象の持つプロポジションへの理解を深めそれらの動態を自由に表現する。線描の魅力や表現技法を追求し、絵の構造についての研究をおこない表現の幅を広げる。社会の中でオリジナルのイラストレーションを提示する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人体の持つ構造への理解を深め、様々なポーズの動態表現ができる。</li> <li>・線の持つ魅力や表情を理解し、描画技法を表現に応じた使い方ができる。</li> <li>・絵の構造を研究し、作品で提示できる。</li> <li>・多くの枚数を制作し、イラストレーションへと展開し提示できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス 人物クロッキー</li> <li>2 人物クロッキー ー様々なポーズを描くー①</li> <li>3 人物クロッキー ー様々なポーズを描くー②</li> <li>4 着衣人物モデルのクロッキー①</li> <li>5 クロッキーからの展開①</li> <li>6 着衣人物モデルのクロッキー②</li> <li>7 クロッキーからの展開②</li> <li>8 着衣人物モデルのクロッキー③</li> <li>9 クロッキーからの展開・人物のオリジナルイラストレーション</li> <li>10 オリジナルイラストレーション 30ポーズに展開①</li> <li>11 オリジナルイラストレーション 30ポーズに展開②</li> <li>12 オリジナルイラストレーション 30ポーズに展開③</li> <li>13 オリジナルイラストレーション 30ポーズに展開④</li> <li>14 オリジナルイラストレーション 30ポーズに展開⑤</li> <li>15 オリジナルイラストレーション 30ポーズに展開⑥</li> <li>16 プレゼンテーション 講評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 背景の表現 ー画面構成についてー（※風景スケッチ課題を含む）</li> <li>2 風景スケッチ①</li> <li>3 風景スケッチ②</li> <li>4 背景の構想、エスキース①</li> <li>5 背景の構想、エスキース②</li> <li>6 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）①</li> <li>7 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）②</li> <li>8 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）③</li> <li>9 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）④</li> <li>10 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）⑤</li> <li>11 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）⑥</li> <li>12 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）⑦</li> <li>13 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）⑧</li> <li>14 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）⑨</li> <li>15 オリジナルイラストレーションの制作（※ 背景の構想、エスキースを含む）⑩</li> <li>16 プレゼンテーション 講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	課題ごとに資料を配布する。 参考書：画集など。		
評価の方法	提出作品と授業態度を総合評価する。		
実務経験	絵画作品を制作し個展やグループ展などで発表してきた。デッサンや絵画理論や表現技法の研究をしてきた経験から、手描きのイラストレーション制作に必要なデッサンや絵の構造や技法を指導する。		
備考	様々な作品を鑑賞し、手描きの可能性を追求してもらいたい。		

科目名	イラストレーション演習 (イラストレーション) (必修)	担当者	カズ・オオモリ
授業概要	ジャンルに応じたイラストレーションの描き分けを様々な表現を学び、現場力を養う。		
到達目標	・アナログ、デジタルを含めて様々な表現方法を習得する事が出来る。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 ◎ガイダンス</p> <p>2 ◎広告1/キャンペーン・グラフィック_ポスター、フライヤー等</p> <p>3 ◎広告2/キャンペーン・グラフィック_ポスター、フライヤー等</p> <p>4 ◎広告3/キャンペーン・グラフィック_ポスター、フライヤー等</p> <p>5 ◎編集1/雑誌、タブロイド等</p> <p>6 ◎編集2/雑誌、タブロイド等</p> <p>7 ◎編集3/雑誌、タブロイド等</p> <p>8 ◎マルチメディア1/CM,サイネージ等</p> <p>9 ◎マルチメディア2/CM,サイネージ等</p> <p>10 ◎マルチメディア3/CM,サイネージ等</p> <p>11 ◎キャラクターデザイン1/広告、イベント、エンターテイメント</p> <p>12 ◎キャラクターデザイン2/広告、イベント、エンターテイメント</p> <p>13 ◎キャラクターデザイン3/広告、イベント、エンターテイメント</p> <p>14 ◎キャラクターデザイン4/広告、イベント、エンターテイメント</p> <p>15 ◎講評</p> <p>16 ◎まとめ</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 ◎パッケージング1_シーズン・イベント/コンビニ、デパートメント</p> <p>2 ◎パッケージング2_シーズン・イベント/コンビニ、デパートメント</p> <p>3 ◎パッケージング3_シーズン・イベント/コンビニ、デパートメント</p> <p>4 ◎パッケージング4_シーズン・イベント/コンビニ、デパートメント</p> <p>5 ◎ミュージック1_アーティストとビジュアル</p> <p>6 ◎ミュージック2_アーティストとビジュアル</p> <p>7 ◎ミュージック3_アーティストとビジュアル</p> <p>8 ◎ミュージック4_アーティストとビジュアル</p> <p>9 ◎ファッション1/ブランディング、店舗、ウェア</p> <p>10 ◎ファッション2/ブランディング、店舗、ウェア</p> <p>11 ◎ファッション3/ブランディング、店舗、ウェア</p> <p>12 ◎ファッション4/ブランディング、店舗、ウェア</p> <p>13 ◎卒制プラン1/リサーチ、スケッチ 画材：アナログ、デジタル</p> <p>14 ◎卒制プラン2/リサーチ、スケッチ 画材：アナログ、デジタル</p> <p>15 ◎卒制プラン3/リサーチ、スケッチ 画材：アナログ、デジタル</p> <p>16 ◎まとめ</p>		
教科書 テキスト 参考書	デモンストレーション及び、参考資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と、作品のクオリティを評価。		
実務経験	Marvel Studio USを含む、Walt Disney Studio USの仕事を活かして、現場に必要な描画力、表現力を指導する。		
備考	映像、インターネットを使用する場合もあり、またリサーチの為の校外学習も行う。		

科目名	色彩計画	担当者	川 端 千 絵
授業概要	<p>色彩の専門的な用語、色材、用具、用法についての理解を深める。          講義と演習を繰り返す事により、色彩を理論的・実践的に扱えるようにする。          色彩の基礎的な知識を生かし、計画的に配色・着色する演習とともに様々な色彩表現と配色効果について実例をもとに検証する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩の基礎的な知識（語彙・分類方法）をもとに、色彩体系について説明できる。</li> <li>・絵具を混色して色見本を作ることができる。</li> <li>・色彩の基礎的な知識と社会的な役割を理解し、配色効果を理解できる。</li> <li>・計画的・効果的な配色ができるようになる。言葉や形、イメージを色彩で表現できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション、授業内容・用具説明</li> <li>2 色とは・色の三属性・色相環・トーンについての講義</li> <li>3 明度・彩度スケールの作成①</li> <li>4 明度・彩度スケールの作成②</li> <li>5 明度・彩度スケールの作成 合評</li> <li>6 色の混合、照明、同時対比についての講義</li> <li>7 色相対比によるグリッドパターン作成（ヨハネス・イッテン研究）①</li> <li>8 色相対比によるグリッドパターン作成（ヨハネス・イッテン研究）②</li> <li>9 アクリル絵具の混合の演習①</li> <li>10 アクリル絵具の混合の演習②</li> <li>11 色相対比によるグリッドパターン作成・応用編①</li> <li>12 色相対比によるグリッドパターン作成・応用編②</li> <li>13 合評、標識・マークの社会的役割と色の視認性についての講義</li> <li>14 ユニバーサルデザイン・マークのデザイン</li> <li>15 ユニバーサルデザイン・マークのデザイン 合評</li> <li>16 前期試験、まとめ</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 配色技法の学習その 1-① 課題説明</li> <li>2 配色技法の演習その 1-②</li> <li>3 配色技法の演習その 1-③</li> <li>4 配色技法の学習その 2-① 課題説明</li> <li>5 配色技法の学習その 2-②</li> <li>6 配色技法の学習その 2-③</li> <li>7 配色技法の学習その 3-① 課題説明</li> <li>8 配色技法の学習その 3-②</li> <li>9 配色技法の演習その 1. 2. 3 合評、配色によるイメージ表現 課題説明</li> <li>10 配色によるイメージ表現 演習①</li> <li>11 配色によるイメージ表現 演習②</li> <li>12 配色によるイメージ表現 合評、広告物・パッケージの配色研究 課題説明</li> <li>13 広告物・パッケージの配色研究 演習①</li> <li>14 広告物・パッケージの配色研究 演習②</li> <li>15 広告物・パッケージの配色研究 演習③</li> <li>16 広告物・パッケージの配色研究 合評、まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	<p>カラーコーディネーター入門「色彩」（日本色研事業）          配色カード、トータルカラー</p>		
評価の方法	<p>授業の理解、課題への取り組み、制作過程、試験による総合評価。</p>		
実務経験	<p>版画作品を制作、作家として個展・グループ展等の活動をしてきた経験を生かし、色彩効果の面白さを伝え、色彩の基礎的な知識、配色の技法について指導する。</p>		
備考			

科目名	陶芸論 I		担当者	大 塩 正	
授業概要	「やきもの」の三要素である素地土、釉薬及び焼成について、素地土の成分解析、釉薬の材料分析、焼成方法についての基礎理論を学び、試作研究を実技と講義を通じて履修する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「やきもの」の基礎理論について説明できる。</li> <li>・制作工程を理解し、制作における組立を行うことができる。</li> <li>・実技と照らし合わせることにより実践的に表現ができる。</li> </ul>				
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 陶磁器とは①</li> <li>2 陶磁器とは②</li> <li>3 陶磁器分類・工程①</li> <li>4 陶磁器分類・工程②</li> <li>5 陶磁器原料①</li> <li>6 陶磁器原料②</li> <li>7 陶磁器原料③</li> <li>8 陶磁器制作法①</li> <li>9 陶磁器制作法②</li> <li>10 陶磁器装飾法①</li> <li>11 陶磁器装飾法②</li> <li>12 陶磁器釉薬法①</li> <li>13 陶磁器釉薬法②</li> <li>14 陶磁器焼成法①</li> <li>15 陶磁器焼成法②</li> <li>16 期末テスト</li> </ol>				
教科書 テキスト 参考書	「陶芸」 マコー社 加藤元男				
評価の方法	授業に取り組む姿勢、テストによる評価				
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、陶芸論について講義を行う。				
備考	必要に応じて、プリント資料配布。				

科目名	陶 芸 史	担当者	大 塩 正
授業概要	現代のやきものに深く影響を与えている中国・朝鮮・日本の陶磁器の始まりから現代陶芸に至るまでの歴史と共に変化する表現・技巧・原料及びその歴史的背景を講義と学外講座・実技を通じて履修すると共に、各時代のやきものの特徴を理解し、探求させる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各時代における陶磁器の特徴について説明できる。</li> <li>・特徴の違いを理解した上で制作に生かすことができる。</li> <li>・古代から現代に至るまでの変遷による変化を述べることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 陶磁器焼成</li> <li>2 縄文式土器・弥生式土器・須恵器</li> <li>3 三彩陶・緑釉陶・灰釉陶</li> <li>4 六古窯（瀬戸・常滑・立杭）①</li> <li>5 六古窯（瀬戸・常滑・立杭）②</li> <li>6 六古窯（備前・信楽・越前）①</li> <li>7 六古窯（備前・信楽・越前）②</li> <li>8 志野</li> <li>9 織部</li> <li>10 九州陶磁（有田）</li> <li>11 九州陶磁（唐津）</li> <li>12 京焼①</li> <li>13 京焼②</li> <li>14 陶磁器窯の変遷</li> <li>15 焼成の意味と方法</li> <li>16 期末テスト</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	「日本やきもの史」 美術出版社 矢部良明		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、テストによる評価。		
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、陶芸史について講義を行う。		
備考	必要に応じて、プリント資料配布。		

科目名	陶芸基礎 I・II	担当者	惣田司 大塩正
授業概要	陶芸基礎（基本成形技法）I・II やきものとは何かを問い、やきものの三要素である素地土、釉薬、焼成等の基本の習得を目指す。土という素材の形態を知る上で基礎動作である土練りから始まり、古代からのやきもの作りの技法である手びねり成形を主体とした立体造形を基本とし、他にタタラ成形、型おし成形等を基礎から実習する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・土という素材の性質を理解し制作に生かすことができる。</li> <li>・基礎動作から実習し、形に応じた成形方法を選択することができる。</li> <li>・陶芸制作の基礎を身につけ効率的な準備をすることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 陶芸概論①</li> <li>3 陶芸概論②</li> <li>4 陶芸概論③</li> <li>5 土づくり（素地）①</li> <li>6 土づくり（素地）②</li> <li>7 土練り（基礎）</li> <li>8 土練り（応用）</li> <li>9 各種成形技法</li> <li>10 手びねり成形（円筒）①</li> <li>11 手びねり成形（円筒）②</li> <li>12 手びねり成形（角柱）①</li> <li>13 手びねり成形（角柱）②</li> <li>14 手びねり成形（球体）①</li> <li>15 手びねり成形（球体）②</li> <li>16 手びねり成形（球体）③</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 タタラ成形（陶管）①</li> <li>2 タタラ成形（陶管）②</li> <li>3 タタラ成形（陶管）③</li> <li>4 石膏型作り（基礎）</li> <li>5 石膏型作り（応用）</li> <li>6 型成形（皿）</li> <li>7 型成形（その他）</li> <li>8 型成形（応用）</li> <li>9 立体成形（手びねり成形応用）</li> <li>10 テーマの設定（アイディアスケッチ）</li> <li>11 エスキースの制作</li> <li>12 実制作①</li> <li>13 実制作②</li> <li>14 実制作③</li> <li>15 実制作④</li> <li>16 合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	使用しない。必要に応じてプリント資料配布。		
評価の方法	課題作品の到達度、授業に臨む態度により評価。		
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、陶芸の知識、技術、表現方法を総合的に指導する。		
備考			



科目名	陶芸基礎Ⅲ・Ⅳ	担当者	河野 榮一 石黒 紀子
授業概要	<p>陶芸基礎（基本成形技法）Ⅲ・Ⅳ          基本技法では、手びねり成形とロクロ成形に大別される。          そのロクロ成形の基礎技法を小物、平物、袋物、大物を通じて履修する。          基本動作からの一連の工程の中で、必要に応じて、道具作りを学び、それらを使用し、正確な技術を習得させる。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手びねり成形とロクロ成形の違いを理解し、実施することができる。</li> <li>・ロクロの基礎技法を習得し目的に応じた成形を行うことができる。</li> <li>・自ら道具を作り、制作への工夫をすることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 陶芸概論①</li> <li>3 陶芸概論②</li> <li>4 土づくり（素地）①</li> <li>5 土づくり（素地）②</li> <li>6 土練り（基礎）</li> <li>7 土練り（応用）</li> <li>8 ロクロ成形（基本動作）①</li> <li>9 ロクロ成形（基本動作）②</li> <li>10 ロクロ成形（汲出湯呑み）①</li> <li>11 ロクロ成形（汲出湯呑み）②</li> <li>12 ロクロ成形（平物）①</li> <li>13 ロクロ成形（平物）②</li> <li>14 ロクロ成形（袋物）①</li> <li>15 ロクロ成形（袋物）②</li> <li>16 ロクロ成形（袋物）③</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ロクロ成形（円筒）①</li> <li>2 ロクロ成形（円筒）②</li> <li>3 ロクロ成形（変壺）</li> <li>4 ロクロ成形（土瓶）</li> <li>5 ロクロ成形（その他）</li> <li>6 ロクロ成形（花瓶）①</li> <li>7 ロクロ成形（花瓶）②</li> <li>8 ロクロ成形（花瓶）③</li> <li>9 ロクロ成形（花瓶）④</li> <li>10 ロクロ成形（花瓶）⑤</li> <li>11 素焼きについて</li> <li>12 絵付けについて</li> <li>13 釉掛けについて</li> <li>14 窯詰めについて</li> <li>15 焼成について</li> <li>16 窯出しについて</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	使用しない。必要に応じてプリント資料配布。		
評価の方法	課題作品の到達度、授業に臨む態度により評価。		
実務経験	陶芸作家として活動する実務経験を生かして、作家として必要な陶芸の技と表現力を総合的に指導する。		
備考			

科目名	陶芸基礎V・VI	担当者	惣 田 司 松 本 康 代
授業概要	<p>陶芸基礎（装飾技法）V・VI            古代陶器の装飾技法である縄文様を基本として、あらゆる装飾技法を様々な角度から現代感覚を織り混ぜつつ創造する。            今後の制作に生かしていける様に、講義と実技を折り混ぜた中で、基礎装飾の深い広がり履修し、応用へとつなげていける様、指導する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表面装飾における技法の違いを説明することができる。</li> <li>・目的に応じた技法を使い、創作に広がりを生み出す表現ができる。</li> <li>・独自の制作に生かしていけるよう工夫することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 基礎装飾技法解説（資料説明）</li> <li>2 基礎装飾技法解説（参考作品鑑賞）</li> <li>3 表面に模様を刻む技法（櫛目・押し込み）</li> <li>4 表面に模様を刻む技法（印花）</li> <li>5 表面に模様を刻む技法（線彫り）</li> <li>6 表面に模様を刻む技法（スライス）</li> <li>7 表面に模様を刻む技法（レリーフ）</li> <li>8 化粧土を使用する技法 A（流し掛け）</li> <li>9 化粧土を使用する技法 A（刷毛目）</li> <li>10 化粧土を使用する技法 A（型紙）</li> <li>11 化粧土を使用する技法 A（指かき）</li> <li>12 化粧土を使用する技法 B（イッチン）</li> <li>13 化粧土を使用する技法 B（掻き落とし）</li> <li>14 化粧土を使用する技法 B（三島手）</li> <li>15 化粧土を使用する技法 B（墨流し）</li> <li>16 化粧土を使用する技法 B（ろう抜き）</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 異なる原料を使用する技法（象嵌）①</li> <li>2 異なる原料を使用する技法（象嵌）②</li> <li>3 異なる原料を使用する技法（練り込み）①</li> <li>4 異なる原料を使用する技法（練り込み）②</li> <li>5 応用装飾（円柱への装飾）①</li> <li>6 応用装飾（円柱への装飾）②</li> <li>7 応用装飾（角柱への装飾）①</li> <li>8 応用装飾（角柱への装飾）②</li> <li>9 応用装飾（球体への装飾）①</li> <li>10 応用装飾（球体への装飾）②</li> <li>11 釉薬による各種古典技法（灰釉・磁州窯）</li> <li>12 釉薬による各種古典技法（織部・黄瀬戸）</li> <li>13 釉薬による各種古典技法（青磁・唐津・京焼）</li> <li>14 釉薬による各種古典技法（染付・色絵・乾山）</li> <li>15 釉薬による各種古典技法（天目・志野）</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	<p>「陶芸入門・原料から完成まで」文研出版 江口 滉            「陶芸の粧土と釉薬」日貿出版社 Rhodes Daniel</p>		
評価の方法	課題作品の到達度、授業に臨む態度により評価。		
実務経験	陶芸作家としての長年の実務経験を生かし、陶芸制作に必要な技術、知識、表現方法を総合的に指導する。		
備考	必要に応じてプリント資料配布。		

科目名	課題制作 I	担当者	大 塩 正
授業概要	授業による陶芸の講義、並びに実習の予備知識を高める為に夏期休業中は古典的なやきものについて、各自資料からまとめて理解する事も含め、今後の制作に活かしていけるような自主学習に努めていけるよう指導する。 陶芸専門用語について調べた知識をレポートとして提出させる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・古典的なやきものの違いを説明することができる</li> <li>・観賞により感じ得たことを述べる事ができる。</li> <li>・予備知識を高め作品制作における展開を感じ応用することができる。</li> </ul>		
授 業 計 画 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 前期課題 A 専門用語についてのレポート①</p> <p>2 前期課題 A 専門用語についてのレポート②</p> <p>3 前期課題 B 古典的なやきものについてのレポート</p> <p>4 前期課題 B 乾山</p> <p>5 前期課題 B 染付 三彩</p> <p>6 前期課題 B 黄瀬戸</p> <p>7 前期課題 B 織部 天目</p> <p>8 前期課題 B 唐津</p> <p>9 前期課題 B 三島 青磁</p> <p>10 前期課題 B 赤絵 京焼</p> <p>11 前期課題 B 磁州窯</p> <p>12 前期課題 B 志野</p> <p>13 前期課題 B 備前</p> <p>14 前期課題 C 展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ①</p> <p>15 前期課題 C 展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ②</p> <p>16 まとめ</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 学外研修におけるレポート</p> <p>2 後期課題 A 「やきものについて」 レポート①</p> <p>3 後期課題 A 「やきものについて」 レポート②</p> <p>4 後期課題 A 「やきものについて」 レポート③</p> <p>5 後期課題 A 「やきものについて」 レポート④</p> <p>6 後期課題 A 「やきものについて」 レポート⑤</p> <p>7 後期課題 A 「やきものについて」 レポート⑥</p> <p>8 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ①</p> <p>9 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ②</p> <p>10 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ③</p> <p>11 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ④</p> <p>12 後期課題 C 焼成についてのレポート①</p> <p>13 後期課題 C 焼成についてのレポート②</p> <p>14 後期課題 C 焼成についてのレポート③</p> <p>15 その他レポート課題</p> <p>16 まとめ</p>		
教科書 テキスト 参考書	参考資料：「陶磁大系 1～48」平凡社 斉藤菊太郎		
評価の 方法	提出課題。		
実務経験	定期的な展覧会での発表と受賞歴を有し、作家として活動する実務経験を生かし、伝統的な陶芸の知識と歴史、現代の陶芸の技術の変遷等を指導する。		
備考	必要に応じてプリント資料配布。		

科目名	描写基礎	担当者	大 塩 正
授業概要	やきものは素地・釉薬・装飾・焼成から成り立っている。中でも古来より、絵画表現の装飾・手法としての下絵付（染付）・上絵付（赤絵・色絵）について、材料の知識と毛筆による表現方法を陶画として、演習・実習を行う。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やきものにおける絵画手法について説明することができる。</li> <li>・筆の扱いを習得し、絵付け表現することができる。</li> <li>・絵付け後の焼成による変化を確認できる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 描写基礎 I 下絵付 毛筆表現①</li> <li>2 描写基礎 I 下絵付 毛筆表現②</li> <li>3 描写基礎 I 四君子（線画）</li> <li>4 描写基礎 I 蘭</li> <li>5 描写基礎 I 竹</li> <li>6 描写基礎 I 梅</li> <li>7 描写基礎 I 菊</li> <li>8 描写基礎 II 幾何学模様①</li> <li>9 描写基礎 II 幾何学模様②</li> <li>10 描写基礎 II 幾何学模様③</li> <li>11 描写基礎 II 下絵付①</li> <li>12 描写基礎 II 下絵付②</li> <li>13 描写基礎 II 下絵付③</li> <li>14 描写基礎 II まとめ</li> <li>15 自由制作 I</li> <li>16 自由制作 II</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 上絵具の種類</li> <li>2 上絵具の取扱い</li> <li>3 描写基礎 I 上絵付 毛筆表現①</li> <li>4 描写基礎 I 上絵付 毛筆表現②</li> <li>5 描写基礎 I 染錦（線画）①</li> <li>6 描写基礎 I 染錦（線画）②</li> <li>7 描写基礎 I 染錦（濃淡）①</li> <li>8 描写基礎 I 染錦（濃淡）②</li> <li>9 描写基礎 I 染錦（濃淡）③</li> <li>10 描写基礎 I 染錦（濃淡）④</li> <li>11 描写基礎 II 幾何学模様①</li> <li>12 描写基礎 II 幾何学模様②</li> <li>13 描写基礎 II 幾何学模様③</li> <li>14 描写基礎 II 幾何学模様④</li> <li>15 自由制作 I</li> <li>16 自由制作 II</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント・資料は適宜、配布する。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢・課題に取り組む態度と作品の評価。		
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、陶芸制作に必要な絵付け、描写について、基礎から演習を行う。		
備考			

科目名	陶芸論Ⅱ		担当者	大 塩 正	
授業概要	素地土、釉薬及び焼成の基礎理論を学び、今後の制作に活かしていけるように、実技と併用して学習する。釉薬に関しては三角座標を用いて、試作研究を重ね、実技と講義の中で、理解を深められるよう指導する。一回生で学んだ基礎をふまえて履修する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素地土と釉薬の組成を説明することができる。</li> <li>・素地土と釉薬の関係性をふまえて表現ができる。</li> <li>・三角座標の制作の実施と説明ができる。</li> </ul>				
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 陶磁器釉薬</li> <li>2 陶磁器素地の組成</li> <li>3 釉薬実験 型作り①</li> <li>4 釉薬実験 型作り②</li> <li>5 釉薬実験 ピース作り①</li> <li>6 釉薬実験 ピース作り②</li> <li>7 釉薬実験 灰作り①</li> <li>8 釉薬実験 灰作り②</li> <li>9 釉薬実験 灰作り③</li> <li>10 釉薬実験 調合・施釉①</li> <li>11 釉薬実験 調合・施釉②</li> <li>12 釉薬実験 調合・施釉③</li> <li>13 釉薬実験 窯と焼成①</li> <li>14 釉薬実験 窯と焼成②</li> <li>15 釉薬実験 窯と焼成③</li> <li>16 レポート提出</li> </ol>				
教科書 テキスト 参考書	「陶芸の釉薬」理工学社 大西政太郎				
評価の方法	授業に取り組む姿勢とテストでの評価。				
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、一回生で指導した基礎を踏まえ、より高度な釉薬についての理論を講義する。				
備考	必要に応じて、プリント資料配布。				

科目名	陶芸制作I・II・III	担当者	惣田 司・大塩 正 石黒 紀子
授業概要	素材や技法を知る事は、今後の制作活動において最も重要な事となってくる。伝統技法による制作では、古代から伝わるやきものについての理解を深めた上で、実習にあたる。その他の分野に対しても日用的な花器や器から、現代的なオブジェや抽象まで網羅した制作に取り組む。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎をふまえた上で、古典から現代まで通じる幅広い制作を行うことができる。</li> <li>・歴史的背景、素材の性質、用と美を理解した器制作ができる。</li> <li>・日用性、創作性の違いを意識した表現ができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作準備</li> <li>2 オリエンテーション</li> <li>3 土づくり</li> <li>4 素地制作</li> <li>5 伝統技法による制作</li> <li>6 伝統技法による制作（構想）</li> <li>7 伝統技法による制作（計測、スケッチ）</li> <li>8 伝統技法による制作（道具作り）</li> <li>9 伝統技法による制作（装飾、その他）</li> <li>10 立体制作</li> <li>11 テーマの設定（アイディアスケッチ）</li> <li>12 エスキースの制作</li> <li>13 実制作①</li> <li>14 実制作②</li> <li>15 実制作③</li> <li>16 実制作④</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 抽象（オブジェ）による制作</li> <li>2 テーマの設定（アイディアスケッチ）</li> <li>3 エスキースの制作</li> <li>4 実制作①</li> <li>5 実制作②</li> <li>6 実制作③</li> <li>7 実制作④</li> <li>8 実制作⑤</li> <li>9 用と美を考えた制作①</li> <li>10 用と美を考えた制作②</li> <li>11 用と美を考えた制作③</li> <li>12 焼成について</li> <li>13 釉掛けについて</li> <li>14 窯詰めについて</li> <li>15 合評Ⅰ</li> <li>16 合評Ⅱ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	使用しない。		
評価の方法	課題作品の到達度、授業に臨む態度により評価。		
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、陶芸の知識、技術、表現方法を幅広く指導する。		
備考	必要に応じてプリント資料配布。		

科目名	陶芸制作Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ	担当者	河野 榮一 大塩 正
授業概要	<p>一回生で学んだ基礎を活かしながら、より探求して制作を進めていくように指導する。各種成形技法の基本をふまえた上での、より高度な応用技術の習得に務める。</p> <p>古文化財研究では、近隣の発掘調査で出土した遺物や遺跡に直に触れる事で、古代から続くやきものの技術の深みを理解させる。学外実技研修講座では、全国の窯元や、やきものの産地についても学習する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種成形技法を用いた応用制作。</li> <li>・制作表現の広がりを理解し、表現することができる。</li> <li>・古代から続くやきものの技術、歴史に直に触れる研修に参加し、実体験を述べることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作準備</li> <li>2 オリエンテーション</li> <li>3 土づくり</li> <li>4 素地制作</li> <li>5 各種成形技法を用いた基礎制作概要</li> <li>6 手びねり成形①</li> <li>7 手びねり成形②</li> <li>8 手びねり成形③</li> <li>9 タタラ成形①</li> <li>10 タタラ成形②</li> <li>11 タタラ成形③</li> <li>12 型成形①</li> <li>13 型成形②</li> <li>14 ロクロ成形①</li> <li>15 ロクロ成形②</li> <li>16 ロクロ成形③</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 各種成形技法を用いた応用制作概要</li> <li>2 手びねり成形 応用</li> <li>3 タタラ成形 応用</li> <li>4 型成形 応用</li> <li>5 ロクロ成形 応用</li> <li>6 その他成形 応用</li> <li>7 学外実技研修講座</li> <li>8 ・美術館、展覧会での研修</li> <li>9 ・穴窯、登窯の研修</li> <li>10 ・楽焼の研修</li> <li>11 ・その他の研修</li> <li>12 古文化財研究①</li> <li>13 古文化財研究②</li> <li>14 古文化財研究③</li> <li>15 古文化財研究④</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	使用しない。		
評価の方法	課題作品の到達度、授業に臨む態度により評価。		
実務経験	陶芸作家として活動する実務経験を生かして、作家として必要な陶芸の技と表現力を総合的に指導する。		
備考	必要に応じてプリント資料配布。		

科目名	陶芸制作VII・VIII・IX・X	担当者	大塩 正・松本 康代 石黒 紀子
授業概要	一回生で修得した装飾技法に加え伝統的な技法及び、現代的な感覚を取り入れて、発想していく着眼点から、素地土、釉薬、焼成などの細やかな技術や感性を磨いていけるよう、通年で学習していく。より高度な表現力を実技、講義を通して履修する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表現技法を習得する事で、発想力の広がりを持ち、展開する。</li> <li>・創作の原点である発想を意識的にとらえ、造形へと表現する。</li> <li>・釉（色）についてのテストピース作成を実施し、制作表現に使用することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 陶芸制作表現技法概要</li> <li>2 発想について（心象）</li> <li>3 発想について（心象の表現）</li> <li>4 発想について（現象）</li> <li>5 発想について（現象の表現）</li> <li>6 フォルム（形）について（分割法）①</li> <li>7 フォルム（形）について（分割法）②</li> <li>8 フォルム（形）について（分割法）③</li> <li>9 フォルム（形）について（様々な線について）</li> <li>10 フォルム（形）について（様々な対比について）</li> <li>11 マチエール（表現）について（成形・装飾法）①</li> <li>12 マチエール（表現）について（成形・装飾法）②</li> <li>13 マチエール（表現）について（素地について）①</li> <li>14 マチエール（表現）について（素地について）②</li> <li>15 マチエール（表現）について（道具について）①</li> <li>16 マチエール（表現）について（道具について）②</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素地について（色土）</li> <li>2 素地について（練り込み）</li> <li>3 素地について（その他）</li> <li>4 素地について（応用）</li> <li>5 装飾・細工について（化粧）</li> <li>6 装飾・細工について（下絵付け）</li> <li>7 装飾・細工について（上絵付け）</li> <li>8 装飾・細工について（技法各種）</li> <li>9 焼成について（窯詰め・窯出し）</li> <li>10 焼成について（黒陶・野焼き）</li> <li>11 焼成について（窯の種類）</li> <li>12 焼成について（穴窯焼成・楽焼）</li> <li>13 焼成について（道具の説明）</li> <li>14 釉薬について（三角座標テストピース）</li> <li>15 釉薬について（基本釉—透明・失透・乳濁・結晶）</li> <li>16 釉薬について（基本原料—長石・珪石・石灰）</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	使用しない。		
評価の方法	課題作品の到達度、授業に臨む態度により評価。		
実務経験	陶芸作家としての実務経験を生かし、より高度な陶芸の知識、表現力、技術を発想の観点から着眼して指導する。		
備考	必要に応じてプリント資料配布。		



科目名	課題制作Ⅱ	担当者	大 塩 正
授業概要	授業による陶芸の講義、並びに実習の予備知識を高める為の課題制作として、様々な美術館の展示、画廊での展覧会の鑑賞をし、感じ得た事をレポートで提出させる。夏季休業中は中国、朝鮮、日本の陶磁器について、各自資料からまとめて理解する事も含め、卒業制作や今後の作家としての予備知識として活かしていけるような自主学习に努めていけるよう指導する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中国、朝鮮、日本のやきものの違いを説明することができる。</li> <li>・観賞により感じ得たことを述べる事ができる。</li> <li>・予備知識を高め作品制作における展開を感じ応用することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 前期課題 A 展覧会観覧レポート (美術館・画廊 等) ①</li> <li>2 前期課題 A 展覧会観覧レポート (美術館・画廊 等) ②</li> <li>3 前期課題 B 中国、朝鮮、日本の陶磁器についてのレポート</li> <li>4 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷①</li> <li>5 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷②</li> <li>6 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷③</li> <li>7 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷④</li> <li>8 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷⑤</li> <li>9 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷⑥</li> <li>10 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷⑦</li> <li>11 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷⑧</li> <li>12 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷⑨</li> <li>13 前期課題 B 古代から現代までの時代変遷⑩</li> <li>14 前期課題 C 展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ①</li> <li>15 前期課題 C 展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ②</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 学外研修におけるレポート</li> <li>2 後期課題 A 「やきものについて」 レポート①</li> <li>3 後期課題 A 「やきものについて」 レポート②</li> <li>4 後期課題 A 「やきものについて」 レポート③</li> <li>5 後期課題 A 「やきものについて」 レポート④</li> <li>6 後期課題 A 「やきものについて」 レポート⑤</li> <li>7 後期課題 A 「やきものについて」 レポート⑥</li> <li>8 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ①</li> <li>9 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ②</li> <li>10 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ③</li> <li>11 後期課題 B 展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ④</li> <li>12 後期課題 C 焼成についてのレポート①</li> <li>13 後期課題 C 焼成についてのレポート②</li> <li>14 後期課題 C 焼成についてのレポート③</li> <li>15 その他レポート課題</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p>概要 原料 手法 焼成 釉について</p>		
教科書 テキスト 参考書	参考資料：「陶磁大系 1～48」平凡社 斉藤菊太郎		
評価の方法	提出課題。		
実務経験	定期的な展覧会での発表と受賞歴を有し、作家として活動する実務経験を生かし、伝統的な陶芸の知識と歴史、現代の陶芸の技術の変遷等を指導する。		
備考	必要に応じてプリント資料配布。		

科目名	卒業制作	担当者	大 塩 正
授 業 概 要	<p>各自が今までに学習した立体造形の様々な表現活動の集大成として、あらゆる技法を活用して卒業制作に当らせる。</p> <p>先人が歩んできたあらゆる表現活動を、系統的に研究して得た能力を基本にして、自分の個性を生かして創作に励むものである。本科での学習の集大成の研究活動であるから、自分自身の中で研究を重ねるだけでなく、社会に発表するだけの充実した制作ができるように指導する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・二年間で学んだ表現技法を総括し、卒業制作作品を発表し説明することができる。</li> <li>・研究テーマを設定し、修得した技術を用いて作品を表現し説明することができる。</li> <li>・発表に向け、構成・展示をふまえた制作を行う。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 進級制作テーマの設定（着想、構想の展開）</li> <li>2 デッサン・アイデアスケッチ</li> <li>3 技法の検討</li> <li>4 エスキースの制作</li> <li>5 テーマに基づく表現技法の展開</li> <li>6 実制作①</li> <li>7 実制作②</li> <li>8 実制作③</li> <li>9 実制作④</li> <li>10 実制作⑤（中間合評会）</li> <li>11 実制作⑥（焼成、釉掛け）</li> <li>12 実制作⑦（焼成）</li> <li>13 作品展示構想Ⅰ</li> <li>14 作品展示構想Ⅱ</li> <li>15 作品展示・発表</li> <li>16 合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	使用しない。		
評価の 方法	制作に取り組む姿勢、各自の研究テーマの達成度、卒業制作作品の完成度で評価		
実務経験	定期的な展覧会での発表と受賞歴を有し、現に作家として活動する経験を生かして、表現技法全般を指導する。		
備考			

科目名	染色基礎Ⅰ～Ⅲ	担当者	近藤 卓浪・中井 由希子 河合 美幸
授業概要	染色に最も大切なデザイン力育成と素材と染色の関係の把握のための基礎を学ぶ。 染料の扱い方をはじめ、描写（スケッチ他）、平面構成、染色デザイン（蠟染めのためのデザイン、型染めのためのデザイン）など発想から作品の完成までを課題制作を通して習得していく。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 工芸染色における基本と、スケッチから草稿への展開する能力が身についている。</li> <li>・ 基本となる染色技法が習得できている。</li> <li>・ 履修した技法をもとに作品を制作できる能力がついている。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 染色概説</li> <li>2 染料と染色工程の説明 グループ制作</li> <li>3 課題1－色見本の作成（反応染料）</li> <li>4 課題1－色見本の作成</li> <li>5 藍建て（化学建て）</li> <li>6 スケッチを基にしたベーシックデザイン</li> <li>7 課題2－作品制作－蠟染めによるタブローの制作（F10号）</li> <li>8 課題2 蠟染めによるハンカチの作成（S10号）</li> <li>9 課題2 蠟染めによるタブローの作成（F20号）</li> <li>10 課題2</li> <li>11 課題2－作品の後処理（脱蠟、蒸し、水元）</li> <li>12 課題3－藍染による作品制作（タピスリー、テーブルセンター）①</li> <li>13 課題3－藍染による作品制作（タピスリー、テーブルセンター）②</li> <li>14 課題3－藍染による作品制作（タピスリー、テーブルセンター）③</li> <li>15 課題3－藍染による作品制作（タピスリー、テーブルセンター）④</li> <li>16 前期課題作品の合評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題4－型染めによる作品制作（手ぬぐい）①</li> <li>2 課題4－型染めによる作品制作（手ぬぐい）②</li> <li>3 課題4－型染めによる作品制作（手ぬぐい）③</li> <li>4 課題4－型染めによる作品制作（手ぬぐい）④</li> <li>5 課題4－型染め作品の後処理</li> <li>6 進級制作－進級作品1－名古屋帯の制作①</li> <li>7 進級制作－進級作品1－名古屋帯の制作②</li> <li>8 進級制作－進級作品1－名古屋帯の制作③</li> <li>9 進級制作－進級作品1－名古屋帯の制作④</li> <li>10 進級制作－進級作品2－タブローF30号の制作①</li> <li>11 進級制作－進級作品2－タブローF30号の制作②</li> <li>12 進級制作－進級作品2－タブローF30号の制作③</li> <li>13 進級制作－進級作品2－タブローF30号の制作④</li> <li>14 進級制作－進級作品2－タブローF30号の制作⑤</li> <li>15 進級制作－進級作品2－タブローF30号の制作⑥</li> <li>16 後期課題作品、進級作品の合評、通年の総合合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布。		
評価の方法	課題作品、授業への取り組み姿勢などの総合評価。 ポートフォリオ、課題の自己評価シートの提出。		
実務経験	染色作家としての実務経験を生かして発想から作品完成までの工程を指導する		
備考	作業に適した服装。実習の準備、実習後の片付けなどを励行。		

科目名	織物基礎Ⅰ～Ⅲ		担当者	門田 綾音・伊藤 藍 酒井 沙織	
授業概要	織機を使った最も基礎となる技法を学習する。 スケッチから織のための基礎デザイン、糸の性質と染料の扱い方を把握し、糸染め、整経、機掛け、織技法（綴織・緋織・織組織）、後処理、目的にあった形態仕上げの過程を課題制作の中で習得してゆく。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・織道具の使用方法、織計画から完成までの織物工程を理解している。</li> <li>・基本となる織物技法を習得している。</li> <li>・履修した技法をもとに作品制作ができる能力がついている。</li> </ul>				
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題 1－綴織基礎技法－幾何学模様「○△□」によるタピスリーの制作①</li> <li>2 課題 1－綴織基礎技法－幾何学模様「○△□」によるタピスリーの制作②</li> <li>3 課題 1－綴織基礎技法－幾何学模様「○△□」によるタピスリーの制作③</li> <li>4 課題 1－綴織基礎技法－幾何学模様「○△□」によるタピスリーの制作④</li> <li>5 藍建て（化学建て）</li> <li>6 課題 2－作品制作－綴織によるタピスリーの制作①</li> <li>7 課題 2－作品制作－綴織によるタピスリーの制作②</li> <li>8 課題 2－作品制作－綴織によるタピスリーの制作③</li> <li>9 課題 2－作品制作－綴織によるタピスリーの制作④</li> <li>10 課題 2－作品制作－綴織によるタピスリーの制作⑤</li> <li>11 課題 3－緋織の基礎（よこ緋）①</li> <li>12 課題 3－緋織の基礎（よこ緋）②</li> <li>13 課題 3－緋織の基礎（よこ緋）③</li> <li>14 課題 3－緋織の基礎（よこ緋）④</li> <li>15 課題 3－緋織の基礎（よこ緋）⑤</li> <li>16 前期課題作品の合評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題 4－組織織見本帳の作成（平綾組織、色の組み合わせによる見本）①</li> <li>2 課題 4－組織織見本帳の作成（平綾組織、色の組み合わせによる見本）②</li> <li>3 課題 4－組織織見本帳の作成（平綾組織、色の組み合わせによる見本）③</li> <li>4 課題 4－組織織見本帳の作成（平綾組織、色の組み合わせによる見本）④</li> <li>5 進級制作－進級作品 1－半幅帯の制作①（縮割の計算・尺貫法）</li> <li>6 進級制作－進級作品 1－半幅帯の制作②（化学染料による糸染め）</li> <li>7 進級制作－進級作品 1－半幅帯の制作③</li> <li>8 進級制作－進級作品 1－半幅帯の制作④</li> <li>9 進級制作－進級作品 1－半幅帯の制作⑤</li> <li>10 進級制作－進級作品 2－タピスリーの制作①</li> <li>11 進級制作－進級作品 2－タピスリーの制作②</li> <li>12 進級制作－進級作品 2－タピスリーの制作③</li> <li>13 進級制作－進級作品 2－タピスリーの制作④</li> <li>14 進級制作－進級作品 2－タピスリーの制作⑤</li> <li>15 進級制作－進級作品 2－タピスリーの制作⑥</li> <li>16 後期課題、進級作品の合評、通年の総合合評</li> </ol>				
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布、「織物組織－基礎編」京都市産業技術研究所繊維技術センター 「手織りのすべて」衣生活研究会				
評価の方法	課題作品、授業への取り組み姿勢などの総合評価。 課題の自己評価シートの提出。				
実務経験	染織作家としての実務経験を生かして発想から作品完成までの工程を指導する。				
備考	作業に適した服装。実習の準備、実習後の片付けなどの励行。				

科目名	課題制作 I	担当者	近 藤 卓 浪
授 業 概 要	自発的な研鑽の場として、休暇中の課題への積極的な取り組みと研究姿勢により作品制作への基礎力を養い造形感覚、独自の感性を研く。同時に美的意識の幅を広げる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な描写力が培われている。</li> <li>・多角的なものの方で作品制作に取り組む姿勢が養われている。</li> <li>・課題制作作品に対する検証と自作作品の社会的位置を把握することができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スケッチ（有彩色・無彩色） スケッチブック F6～F8 鉛筆、色鉛筆、透明水彩、アクリルなど 主に動物や自然をモチーフとして、身近にある様々なものを描く</li> <li>・絞り染め 提出作品：3 点 作品形態：自由 技法：縫い絞り、括り絞りなどを中心にした技法 素材：木綿や麻、レーヨンなど反応染料に染まる素材 染料：反応染料 技法：浸染</li> <li>・レポート ① 「各地の手仕事」 身近にある美術工芸に関する手仕事（伝統的な工芸、現代の工芸、修復や復元など）について工房や復元現場などのフィールドワークを実施し、テーマを絞って調査、研究する。 ② 「展覧会を観て」 幅広く様々な展覧会（染織以外の分野も含む）を観て考察、報告などをまとめる。 ③ 「学外オリエンテーション」・・・日展などの展覧会の団体鑑賞を行う（後期）</li> <li>・ポートフォリオの作成 一年間で制作した作品（色見本も含む）のポートフォリオを作成する。</li> </ul>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布。		
評価の 方法	提出物、取り組み姿勢、洞察力などを含めた総合評価。		
実務経験	染色作家としての実務経験を生かし美術工芸の奥深さと発想の多様性の指導をする。		
備考	十分なフィールドワークを基にレポートを作成。		

科目名	描写基礎		担当者	中井 由希子
授業概要	制作の基礎となる描写を学びます。自然の中にあるものをモチーフに、観察力、描写力、表現力を身につけ、本質を見抜く能力を向上させます。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モチーフの形や質感を正確に捉えることができる。</li> <li>・洞察力を高め、それぞれの作品制作に繋げて行ける。</li> </ul>			
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 明日香スケッチ①</li> <li>2 明日香スケッチ②</li> <li>3 鉛筆描写 基礎</li> <li>4 鉛筆描写（紙コップとレンガ）①</li> <li>5 鉛筆描写（紙コップとレンガ）②</li> <li>6 鉛筆描写（野菜と人工物）①</li> <li>7 鉛筆描写（野菜と人工物）②</li> <li>8 鉛筆描写（果物と人工物）①</li> <li>9 鉛筆描写（果物と人工物）②</li> <li>10 着彩（自然物）</li> <li>11 風景スケッチ①</li> <li>12 風景スケッチ②</li> <li>13 着彩（自然物）①</li> <li>14 着彩（自然物）②</li> <li>15 鉛筆描写（3点モチーフ）</li> <li>16 講評とまとめ</li> </ol>			
教科書 テキスト 参考書	必要がある時には参考資料を配布する。F8 スケッチブックを各自購入して下さい。			
評価の方法	提出作品の完成度と授業態度で評価する。			
実務経験	染色作家としての実務経験を生かして、染織のための描写力や表現力を指導する。			
備考	天候により別の課題に変更することがあります。			

科目名	色染繊維概論 I	担当者	新 田 恭 子
授業概要	染織に用いる各種繊維素材、染料、薬剤を扱うための方法や知識と共に、染色理論を学ぶ。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・染織に用いる繊維素材、染料や染色方法について理解し、作品表現に合った素材や方法を選ぶことができる。</li> <li>・染色に用いる染料、各種薬剤や道具の扱いに慣れ、安全かつ効果的に活用できる。</li> <li>・染織で用いる各種染色技法の基礎を学び、作品制作に用いることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 繊維の基礎知識① 植物繊維</li> <li>2 繊維の基礎知識② 動物繊維</li> <li>3 人工的につくられる繊維、繊維の鑑別方法</li> <li>4 染色の基礎知識 染色に関する注意点</li> <li>5 繊維の精練・漂白 合成染料の基礎知識①</li> <li>6 合成染料で染めてみよう① 直接染料</li> <li>7 合成染料で染めてみよう② 建染染料</li> <li>8 合成染料で染めてみよう③ 反応染料</li> <li>9 合成染料の基礎知識② 染料ラベルの読み方</li> <li>10 合成染料で染めてみよう④ 酸性染料</li> <li>11 天然染料の基礎知識①</li> <li>12 天然染料の基礎知識②</li> <li>13 天然染料で染めてみよう① 媒染と染着性</li> <li>14 天然染料で染めてみよう② 掛け合わせと染液混合</li> <li>15 天然染料で染めてみよう③ 紅花の染色—特殊な色素抽出法</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	資料を配布する。		
評価の方法	前期末におこなうレポートと授業毎におこなう小レポート、実験への取り組みを総合して評価をおこなう。		
実務経験	繊維造形作家としての経験を生かし、各種繊維素材の特性及び染色方法を指導する。		
備考	学習内容の理解を深めるために、実験による検証をおこなう。 実験に際しては、作業に適した服装、靴を着用すること。		

科目名	色染繊維概論Ⅱ	担当者	新 田 恭 子
授業概要	日本、アジアをはじめ、世界中の染織の歴史や文化について学ぶ。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本の染織史についての基本的な知識を学び、自身の作品制作との関連を見出すことができる。</li> <li>・アジアや世界との関わりから、日本の染織史をとらえることができる。</li> <li>・染め織られた様々な物から、素材や技法だけでなく歴史や文化まで読み取ることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 人間と布、人間と染織</li> <li>2 古代の染織① 出土遺物や世界の片隅に残っていた事例から</li> <li>3 古代の染織② 様々な織機と布</li> <li>4 古代の染織③ 日本と東アジア</li> <li>5 正倉院と染織① 正倉院の歴史と布</li> <li>6 正倉院と染織② 正倉院展見学</li> <li>7 日本服飾史概説① きものを中心に</li> <li>8 日本服飾史概説② 衣服の格</li> <li>9 日本服飾史概説③ 小袖の意匠と技法、友禅染</li> <li>10 日本服飾史概説④ 西陣織</li> <li>11 名物裂から見える布の世界 更紗、縞、緋</li> <li>12 沖縄の染織</li> <li>13 日本の型染</li> <li>14 現代の染織①英国の事例を中心に</li> <li>15 現代の染織②米国の事例を中心に</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	資料を配布する。		
評価の方法	正倉院展を見学してのレポート、授業毎におこなう小レポート、授業への取り組みを総合して評価をおこなう。		
実務経験			
備考			



科目名	染色制作Ⅰ～Ⅶ	担当者	近藤 卓浪・中井 由希子 河合 美幸
授業概要	染色ではタブローと服飾のどちらかを選択する。 タブローでは主にパネル作品、タピスリー、屏風などを中心に制作し、服飾では振袖、訪問着などの着物や浴衣を中心に制作する。発想からの展開の中で個性を育み、各々の形態と素材、デザインと染色技法の関係について課題制作を通して習得してゆく。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品制作を通して基本技術を発展し独自の表現方法を研究する。</li> <li>・染色の為のデザイン力をつけ、それに基づいて計画的に作品を制作することが出来る。</li> <li>・個性的作品に取り組み、作品を完成する。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 前期課題制作・前期課題作品の計画表の作成 － A/Bのグループより選択</li> <li>2 課題制作① (Aグループ：タブロー、Bグループ：着物)</li> <li>3 課題制作②</li> <li>4 課題制作③ A:前期3点(形態：タブロー、タピスリーF80以上)</li> <li>5 課題制作④ B:前期3点(1作目：浴衣、2作目：訪問着、3作目：訪問着)</li> <li>6 課題制作⑤</li> <li>7 課題制作⑥</li> <li>8 課題制作⑦</li> <li>9 課題制作⑧</li> <li>10 課題制作⑨</li> <li>11 課題制作⑩</li> <li>12 課題制作⑪</li> <li>13 課題制作⑫</li> <li>14 課題制作⑬</li> <li>15 課題制作⑭</li> <li>16 前期課題作品の合評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 後期課題制作の計画表の作成</li> <li>2 課題制作① － A:タブローF100以上、タピスリー、屏風等3点。それに準ずるもの)</li> <li>3 課題制作② (前期でAグループを選択した者は、Bは選べないこととする)</li> <li>4 課題制作③</li> <li>5 課題制作④</li> <li>6 課題制作⑤</li> <li>7 課題制作⑥ － B:訪問着、振袖、タブローF100以上、タピスリーF80以上から3点選択</li> <li>8 課題制作⑦</li> <li>9 課題制作⑧</li> <li>10 課題制作⑨</li> <li>11 課題制作⑩</li> <li>12 課題制作⑪</li> <li>13 課題制作⑫</li> <li>14 課題制作⑬</li> <li>15 課題制作⑭</li> <li>16 後期課題・卒業作品の総合合評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布。		
評価の方法	課題作品、提出作品の完成度、授業への取り組み姿勢などの総合評価。 ポートフォリオ、課題の自己評価シートの提出。		
実務経験	染色作家としての実務経験を生かして発想から作品完成までの工程を指導する。		
備考	作業に適した服装。実習の準備、実習後の片付けなどの励行。		

科目名	織物制作 I ～VII	担当者	門田 綾音・伊藤 藍 酒井 沙織
授業概要	織物では前期に服飾としての着物を絹糸で制作。2 作目以降タピスリーまたは着物を選択することが出来る。 イメージを形にするためスケッチの継続。発想からの展開の中で個性を育み、各形態から素材、染料技法の関係など課題制作を通して習得する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品制作を通して独自の表現方法を研究し基本技術を発展させる。</li> <li>・織物の為のデザイン力をつけ、それに基づいて計画的に作品を制作することが出来る。</li> <li>・個性的作品に取り組み、作品を完成する。</li> </ul>		
授 業 計 画 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 前期課題制作・前期課題作品の計画表の作成 — 前期課題：着物（縞着尺）各 1 点</li> <li>2 課題制作① — 着物の構造の理解・縞デザイン・絹糸の扱い</li> <li>3 課題制作② — 糸染め・糊付け</li> <li>4 課題制作③ — 糸巻き～機掛け</li> <li>5 課題制作④</li> <li>6 課題制作⑤ — 製織</li> <li>7 課題制作⑥</li> <li>8 課題制作⑦</li> <li>9 課題制作① — 着物またはタピスリー（面積換算 90×180 cm）</li> <li>10 課題制作②</li> <li>11 学内実習 — 藍化学建て</li> <li>12 課題制作③</li> <li>13 課題制作④</li> <li>14 課題制作⑤</li> <li>15 課題制作⑥</li> <li>16 前期課題作品の合評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 後期課題制作の計画表の作成</li> <li>2 課題制作① — A. B. C のグループから選択</li> <li>3 課題制作②</li> <li>4 課題制作③</li> <li>5 課題制作④</li> <li>6 課題制作⑤</li> <li>7 課題制作⑥</li> <li>8 課題制作⑦</li> <li>9 課題制作⑧</li> <li>10 課題制作⑨</li> <li>11 課題制作⑩</li> <li>12 課題制作⑪</li> <li>13 課題制作⑫</li> <li>14 課題制作⑬</li> <li>15 課題制作⑭</li> <li>16 後期課題・卒業作品の総合合評</li> </ol> <p>A:グループ：タピスリー（F80 以上）3 点 またはそれに準ずるもの B:グループ：着物（絵羽 1 点を含む）2 点 C:着物（絵羽）1 点とタピ 1 点（F100 以上）</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布、「織物組織—基礎編」京都市産業技術研究所繊維技術センター 「手織りのすべて」衣生活研究会		
評価の 方法	課題作品、提出作品の完成度、取り組み姿勢などの総合評価。 ポートフォリオ、課題の自己評価シートの提出。		
実務経験	染色・染織作家としての実務経験を生かして発想から作品完成までの工程を指導する。		
備考	作業に適した服装。実習の準備、実習後の片付けなどの励行。		

科目名	基礎造形	担当者	新田 恭子
授業概要	繊維造形の課題制作を通して、立体造形の基礎的な内容について理解する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>繊維造形の素材についての知識を増やし、実際に扱うことで理解を深める。</li> <li>素材を活かしながらイメージ通りに作品の制作をおこなうための技法・構成などについて経験を重ねながら理解を深め、自在に使いこなせるようになる。</li> <li>制作に用いる素材や道具の扱いに慣れ、丁寧かつ効果的に作品を構成することができる。</li> <li>理解や経験をもとにインスピレーションやアイデアを展開させて、制作した意図を作品に表現することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 線材を用いた表現 導入</li> <li>3 線材を用いた表現 展開</li> <li>4 線材を用いた表現 制作①</li> <li>5 線材を用いた表現 制作②</li> <li>6 線材を用いた表現 制作③</li> <li>7 線材を用いた表現 制作④</li> <li>8 線材を用いた表現 まとめ</li> <li>9 面材を用いた表現 導入</li> <li>10 面材を用いた表現 展開</li> <li>11 面材を用いた表現 制作①</li> <li>12 面材を用いた表現 制作②</li> <li>13 面材を用いた表現 制作③</li> <li>14 面材を用いた表現 制作④</li> <li>15 面材を用いた表現 まとめ</li> <li>16 総括</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 塊材を用いた表現 導入</li> <li>2 塊材を用いた表現 展開</li> <li>3 塊材を用いた表現 制作①</li> <li>4 塊材を用いた表現 制作②</li> <li>5 塊材を用いた表現 制作③</li> <li>6 塊材を用いた表現 制作④</li> <li>7 塊材を用いた表現 まとめ</li> <li>8 繊維素材を用いた自由制作 導入</li> <li>9 繊維素材を用いた自由制作 ①</li> <li>10 繊維素材を用いた自由制作 ②</li> <li>11 繊維素材を用いた自由制作 ③</li> <li>12 繊維素材を用いた自由制作 ④</li> <li>13 繊維素材を用いた自由制作 ⑤</li> <li>14 繊維素材を用いた自由制作 ⑥</li> <li>15 繊維素材を用いた自由制作 まとめ</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	資料を配布する。		
評価の方法	課題作品、小レポート、授業への取り組みを総合して評価をおこなう。		
実務経験	繊維造形作家としての経験を生かし、各種繊維素材の特性に応じた制作方法を提案、指導する。		
備考	作業に適した服装、靴を着用すること。		

科目名	プリント基礎	担当者	河合 芙幸
授業概要	日常的に目にする衣類や家具などのテキスタイルに使用されているプリント技法を学びます。多色刷り、送り型等の様々な技法と顔料や染料を組み合わせた作品制作に挑戦し、表現の可能性を広げる想像力を培います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々なプリント技法を理解し、作品を制作することができる。</li> <li>・染織作品の表現の幅を広げる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 ガイダンス（技法・道具・機材の説明）</p> <p>2 課題1 &lt;様々な道具を用いたプリント&gt;プリント①</p> <p>3 プリント②</p> <p>4 仕上げ・合評</p> <p>5 課題2 &lt;シルクスクリーン&gt;アイデアスケッチ</p> <p>6 デザイン</p> <p>7 版下制作</p> <p>8 製版</p> <p>9 プリント</p> <p>10 仕上げ・合評</p> <p>11 課題3 &lt;捺染・合わせ型&gt;アイデアスケッチ</p> <p>12 デザイン</p> <p>13 型彫り</p> <p>14 プリント</p> <p>15 仕上げ</p> <p>16 合評</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 課題4 &lt;インクジェットデジタルプリントによるシャツ制作&gt;アイデアスケッチ</p> <p>2 デザイン</p> <p>3 着色</p> <p>4 リビート作成</p> <p>5 プリント(学外研修)</p> <p>6 仕上げ</p> <p>7 合評</p> <p>8 課題5 &lt;自由制作&gt;アイデアスケッチ</p> <p>9 アイデアスケッチ</p> <p>10 デザイン</p> <p>11 プリント①</p> <p>12 プリント②</p> <p>13 プリント③</p> <p>14 プリント④</p> <p>15 仕上げ</p> <p>16 合評</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜プリント資料を配布。		
評価の方法	課題作品及び授業態度による評価。		
実務経験	染色作家としての実務経験生かして技法や素材を組み合わせる楽しさと表現の可能性を指導する。		
備考			

科目名	課題制作Ⅱ	担当者	近藤卓浪
授業概要	休暇中の課題への積極的な取り組みと研究姿勢を培い、自発的な研鑽の場として作品制作への基礎力、応用力を養い、造形感覚と独自の感性を磨き、同時に美的認識の幅を広げる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品のモチーフに対する認識・洞察を多角的にできる。</li> <li>・的確な課題制作計画を立て計画通りに実行、作品を完成する。</li> <li>・制作作品のコンセプトを明確に説明しプレゼンテーションが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p>スケッチ（有彩色・無彩色）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スケッチブックF6～F8</li> <li>・‘あすか’をテーマとして制作する課題Ⅰのイメージをまとめる為のスケッチを現地で充分にすること。</li> <li>・各自の年間の課題制作計画表に沿ってモチーフとなる対象物を描く。</li> </ul> <p>① レポート</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「展覧会を見て」</li> <li>染織分野以外の展覧会も含めて、幅広い分野での展覧会の感想、報告などをまとめる。</li> </ul> <p>② ポートフォリオの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・制作実習Ⅰ～Ⅶの課題で制作した作品をもとにポートフォリオを作成し、プレゼンテーション能力を上げる。</li> </ul> <p>③ 課題計画表の作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題制作における計画性を培うために前期・後期に分けて、各自の作業計画を立案し、一覧表を作成する。</li> </ul>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布。		
評価の方法	提出物、取り組み姿勢、洞察力などを含めた総合評価。		
実務経験	染色作家としての実務経験を生かし美術工芸の奥深さと発想の多様性の指導をする。		
備考	制作に関してのスケッチと計画の重要性を認識する。		

科目名	卒業制作	担当者	近藤卓浪
授業概要	<p>卒業制作は2年間の集大成である。</p> <p>1年次、2年次前期で習得した様々な表現方法の総合として、各自が作成した「制作計画表」に基づいて技法研究、テーマの展開をし個性を十分に生かして作品を制作する。</p> <p>自由な発想と独自の表現や構想を大切にし、思いつきやアイデアだけにとどまらず新しい造形表現を目指して、自然を通しての自己との対話を探求したものでなくてはならない。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年間の集大成としての作品を完成する。</li> <li>・完成作品を卒業制作展に展示する。</li> </ul>		
授業計画	<p>●染色専攻</p> <p>①タブロー (F100号以上、屏風、タピスリー、またはそれに準ずる作品3点)</p> <p>②着物 (振袖、訪問着、タブローF100号以上、屏風、タピスリーから3点)</p> <p>●織物専攻</p> <p>①タピスリー (面積換算90×180cm以上、またはそれに準ずる作品3点)</p> <p>②着物 (絵羽付けを含む2点)</p> <p>制作計画表の作成 ↓ (アイデアスケッチチェック)</p> <p>試作、技法の研究 ↓ (小下絵チェック)</p> <p>原寸大草稿 ↓ (草稿最終チェック)</p> <p>制作 ↓ 仕上げ・形成(後処理など)</p> <p>完成 ↓ 合評(最終評価)</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜資料配布。		
評価の方法	発想とプロセス、提出作品の完成度、取り組み姿勢などの総合評価。		
実務経験	染色作家としての実務経験を生かして発想から作品完成までの工程を指導する。		
備考	作業に適した服装。実習の準備、後片付けなどの励行。		

科目名	デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ	担当者	濱 久仁子
授業概要	デッサン基礎Ⅰでは、制作活動の基礎となる観察力、構成力を伸ばすことを目標に、6メディアの素材（木、布、革、金属、ガラスなど）の描き方を修得します。 デッサン基礎Ⅱでは、静物をおもなモチーフとして細密描写を修得してゆく過程で、深い観察力と技術の向上を目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>鉛筆による運筆を理解し実践することができる。</li> <li>モチーフをよく観察して平面に描くための技法を理解し実践することができる。</li> <li>表現としての発想や構成を研究し実践することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期 デッサン基礎Ⅰ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業概要の説明と課題の導入</li> <li>2 紙による立方体のデッサン①</li> <li>3 紙による立方体のデッサン②</li> <li>4 木のデッサン①</li> <li>5 木のデッサン②</li> <li>6 布のデッサン①</li> <li>7 布のデッサン②</li> <li>8 革のデッサン①</li> <li>9 革のデッサン②</li> <li>10 金属のデッサン①</li> <li>11 金属のデッサン②</li> <li>12 金属のデッサン③</li> <li>13 ガラスのデッサン①</li> <li>14 ガラスのデッサン②</li> <li>15 ガラスのデッサン③</li> <li>16 まとめ・講評</li> </ol> <p><b>後期 デッサン基礎Ⅱ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 後期授業概要の説明と課題の導入</li> <li>2 細密描写：野菜を描く①</li> <li>3 細密描写：野菜を描く②</li> <li>4 細密描写：野菜の断面を描く①</li> <li>5 細密描写：自分の手を描く①</li> <li>6 細密描写：自分の手を描く②</li> <li>7 上記の細密描写を1つの画面にコラージュして物語をつくる</li> <li>8 作品講評とまとめ</li> <li>9 細密描写：落ち葉を描く①</li> <li>10 細密描写：落ち葉を描く②</li> <li>11 細密描写：おもちゃを描く①</li> <li>12 細密描写：おもちゃを描く②</li> <li>13 細密描写：自分の顔のパーツを描く①</li> <li>14 細密描写：鉛筆グラデーション</li> <li>15 上記の細密描写を1つの画面にコラージュして物語をつくる</li> <li>16 作品講評とまとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、プリント等資料を配布する。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、平常点、課題の成果による総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作の発表をしてきた経験と、教育機関や研究機関での研究発表などの経験から、ものづくりに携わる学生の意識向上と技術の上達に反映させる。		
備考			

科目名	デザイン基礎	担当者	はしもと ともこ
授業概要	色彩と形態の構成を主とした平面デザインの基礎を学ぶ。専攻メディアに必要な想像力を養う。次年度の課題であるポートフォリオ制作に必要な技術を学ぶ。		
到達目標	デザインの基礎技術を視覚化し、イメージを視覚化する事が出来る。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 課題 1 音の色彩表現①</p> <p>2 音の色彩表現② 課題 2 形容詞を色彩で表現する①</p> <p>3 形容詞を色彩で表現する② 作品講評</p> <p>4 課題 3 自由に切り取った紙の形からなる平面構成①</p> <p>5 自由に切り取った紙の形からなる平面構成②</p> <p>6 自由に切り取った紙の形からなる平面構成③ 作品講評</p> <p>7 課題 4 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 1 ①</p> <p>8 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 1 ②</p> <p>9 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 1 ③</p> <p>10 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 1 ④ 講評</p> <p>11 課題 5 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 2 ①</p> <p>12 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 2 ②</p> <p>13 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 2 ③</p> <p>14 エンブレムと丸紋のデザイン パターン 2 ④</p> <p>15 発表、作品講評①</p> <p>16 発表、作品講評②</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 課題 1 包装紙のデザインガイダンス</p> <p>2 A3 サイズの紙を用いて包装紙のデザインを考える①</p> <p>3 A3 サイズの紙を用いて包装紙のデザインを考える②</p> <p>4 パソコン使用の際のガイダンス</p> <p>5 イラストレーターとフォトショップを使ってみる</p> <p>6 パソコンを使い包装紙のデザイン、印刷①</p> <p>7 パソコンを使い包装紙のデザイン、印刷②</p> <p>8 パソコンを使い包装紙のデザイン、印刷③</p> <p>9 パソコンを使い包装紙のデザイン、印刷④</p> <p>10 課題 2 名刺のデザイン①</p> <p>11 名刺のデザイン②</p> <p>12 名刺のデザイン③</p> <p>13 名刺のデザイン④</p> <p>14 課題 3 ポスターのデザイン①</p> <p>15 ポスターのデザイン②</p> <p>16 ポスターのデザイン③</p>		
教科書 テキスト 参考書	クリエイターの名刺		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と提出作品による総合評価。		
実務経験	ロゴマーク、キャラクターの制作、フライヤーの制作を活かして表現方法を指導する。		
備考			



科目名	クラフトクリエイティブ論	担当者	濱 久仁子
授業概要	<p>“工芸”をキーワードに国内外で活躍しているクリエイターの作品とそのコンセプトを研究し考察してゆきます。</p> <p>様々な意見を出し合い、ディスカッションしてゆく中で、クリエイティブとは何であるのかという答えを導き出すことと享受することを体現してゆきます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者の作品のコンセプトを幅広く理解し論じることができる。</li> <li>・自分の作品のコンセプトを他者に明確に伝えることができる。</li> <li>・他者の考えと自分の考えの相違点を見つけ論じることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業概要の説明、講義①工芸を主体とした作家について</li> <li>2 研究発表のためのリサーチ・準備①</li> <li>3 研究発表のためのリサーチ・準備②</li> <li>4 研究発表とディスカッション</li> <li>5 講義②現代美術やデザインの世界のクリエイターに見る工芸的な仕事</li> <li>6 研究発表のためのリサーチ・準備①</li> <li>7 研究発表のためのリサーチ・準備②</li> <li>8 研究発表とディスカッション</li> <li>9 講義③様々なジャンルに見るクリエイティブな仕事・作家</li> <li>10 研究発表のためのリサーチ・準備①</li> <li>11 研究発表のためのリサーチ・準備②</li> <li>12 研究発表とディスカッション</li> <li>13 講義④クラフトデザインについて</li> <li>14 研究発表とディスカッション①</li> <li>15 研究発表とディスカッション②</li> <li>16 講義・まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	スライドレクチャーによる資料やプリント等		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、平常点、研究発表の成果による総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作の発表をしてきた経験と、教育機関や研究機関での研究発表などの経験から、ものづくりに携わる学生の意識向上に反映させる。		
備考			

科目名	クラフト基礎Ⅰ・Ⅱ A (メタル) (Ⅰ-A 必修)	担当者	青木 聖 和田 誠之		
授業概要	<p>前期、ⅠAでは錫を使った小皿を制作します。錫の鑄造技術と加工技術を修得します。</p> <p>ⅡAでは銅、真鍮を使い、小箱を制作します。透かし彫り、ロウ付けなどの金属加工の基礎技術を学びます。</p> <p>後期は、銅板の絞り（鍛金）技法を使った作品を制作し、鍛金の基礎技術を修得します。</p>				
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作業環境を整えられる。</li> <li>2. 道具、機械を正しく使うことができる。</li> <li>3. 金属素材の性質を理解し、デザイン、制作に活かすことができる。</li> <li>4. 銅板をデザイン通りに絞ることができる。</li> </ol>				
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディア体験ゼミナール</li> <li>2 <b>課題1</b> 錫皿の制作</li> <li>3 デザイン研究</li> <li>4 デザインチェック</li> <li>5 プレゼンシート作成</li> <li>6 制作①</li> <li>7 制作②</li> <li>8 制作③</li> <li>9 制作④</li> <li>10 制作⑤</li> <li>11 中間チェック</li> <li>12 制作⑥</li> <li>13 制作⑦</li> <li>14 制作⑧</li> <li>15 制作⑨</li> <li>16 課題1の作品講評</li> </ol> <p><b>後 期</b> ⅠA・ⅡA 共通</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 <b>課題3</b> 鍛金 導入</li> <li>2 デザイン研究</li> <li>3 デザインチェック</li> <li>4 プレゼンシート作成</li> <li>5 制作①</li> <li>6 制作②</li> <li>7 制作③</li> <li>8 制作④</li> <li>9 制作⑤</li> <li>10 中間チェック</li> <li>11 制作⑥</li> <li>12 制作⑦</li> <li>13 制作⑧</li> <li>14 制作⑨</li> <li>15 展示研究</li> <li>16 課題3の作品講評</li> </ol> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p><b>課題2</b> 小箱の制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>デザイン研究</li> <li>デザインチェック</li> <li>プレゼンシート作成</li> <li>制作①</li> <li>制作②</li> <li>制作③</li> <li>制作④</li> <li>制作⑤</li> <li>中間チェック</li> <li>制作⑥</li> <li>制作⑦</li> <li>制作⑧</li> <li>制作⑨</li> <li>課題2の作品講評</li> </ol> </td> </tr> </table>			<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディア体験ゼミナール</li> <li>2 <b>課題1</b> 錫皿の制作</li> <li>3 デザイン研究</li> <li>4 デザインチェック</li> <li>5 プレゼンシート作成</li> <li>6 制作①</li> <li>7 制作②</li> <li>8 制作③</li> <li>9 制作④</li> <li>10 制作⑤</li> <li>11 中間チェック</li> <li>12 制作⑥</li> <li>13 制作⑦</li> <li>14 制作⑧</li> <li>15 制作⑨</li> <li>16 課題1の作品講評</li> </ol> <p><b>後 期</b> ⅠA・ⅡA 共通</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 <b>課題3</b> 鍛金 導入</li> <li>2 デザイン研究</li> <li>3 デザインチェック</li> <li>4 プレゼンシート作成</li> <li>5 制作①</li> <li>6 制作②</li> <li>7 制作③</li> <li>8 制作④</li> <li>9 制作⑤</li> <li>10 中間チェック</li> <li>11 制作⑥</li> <li>12 制作⑦</li> <li>13 制作⑧</li> <li>14 制作⑨</li> <li>15 展示研究</li> <li>16 課題3の作品講評</li> </ol>	<p><b>課題2</b> 小箱の制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>デザイン研究</li> <li>デザインチェック</li> <li>プレゼンシート作成</li> <li>制作①</li> <li>制作②</li> <li>制作③</li> <li>制作④</li> <li>制作⑤</li> <li>中間チェック</li> <li>制作⑥</li> <li>制作⑦</li> <li>制作⑧</li> <li>制作⑨</li> <li>課題2の作品講評</li> </ol>
<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディア体験ゼミナール</li> <li>2 <b>課題1</b> 錫皿の制作</li> <li>3 デザイン研究</li> <li>4 デザインチェック</li> <li>5 プレゼンシート作成</li> <li>6 制作①</li> <li>7 制作②</li> <li>8 制作③</li> <li>9 制作④</li> <li>10 制作⑤</li> <li>11 中間チェック</li> <li>12 制作⑥</li> <li>13 制作⑦</li> <li>14 制作⑧</li> <li>15 制作⑨</li> <li>16 課題1の作品講評</li> </ol> <p><b>後 期</b> ⅠA・ⅡA 共通</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 <b>課題3</b> 鍛金 導入</li> <li>2 デザイン研究</li> <li>3 デザインチェック</li> <li>4 プレゼンシート作成</li> <li>5 制作①</li> <li>6 制作②</li> <li>7 制作③</li> <li>8 制作④</li> <li>9 制作⑤</li> <li>10 中間チェック</li> <li>11 制作⑥</li> <li>12 制作⑦</li> <li>13 制作⑧</li> <li>14 制作⑨</li> <li>15 展示研究</li> <li>16 課題3の作品講評</li> </ol>	<p><b>課題2</b> 小箱の制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>デザイン研究</li> <li>デザインチェック</li> <li>プレゼンシート作成</li> <li>制作①</li> <li>制作②</li> <li>制作③</li> <li>制作④</li> <li>制作⑤</li> <li>中間チェック</li> <li>制作⑥</li> <li>制作⑦</li> <li>制作⑧</li> <li>制作⑨</li> <li>課題2の作品講評</li> </ol>				
教科書 テキスト 参考書	『鍛金の実際』美術出版社				
評価の方法	日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う。				
実務経験	作家としての実務経験を活かして、金属工芸の知識と技術を教える。				
備考					

科目名	クラフト基礎Ⅰ・Ⅱ A (テキスタイル) (Ⅰ-A 必修)	担当者	濱 久仁子 はしもとともこ
授業概要	テキスタイル素材や、さまざまな繊維素材の特徴・性質・扱い方・技法などを学び、織物、染色、造形の基礎を修得することで、構想力を養う作品制作へと展開します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繊維素材の特徴を知り、理解することができる。</li> <li>・染めや織りの基礎技法を実践することができる。</li> <li>・制作過程から完成までの時間配分やスケジュールの管理方法を身につけ、実践することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 メディア体験ゼミナール / テキスタイルメディアの授業概要・工房使用の説明</p> <p>2 藍染体験 <b>染め技法</b> チェック柄のデザイン</p> <p>3 <b>織り技法</b> 経糸準備① 科学染料染めと手描き技法のデザイン①</p> <p>4 絵織り綴織りのデザイン 科学染料染めと手描き技法のデザイン②</p> <p>5 経糸準備② 科学染料による染色</p> <p>6 緯糸準備① 凸版、手描きプリント</p> <p>7 制作① 凸版、手描きプリント</p> <p>8 制作② 仕立て・縫製</p> <p>9 制作③ <b>構成テキスタイル</b> 立体フェルトの制作①</p> <p>10 制作④ 立体フェルトの制作②</p> <p>11 <b>染め技法</b> 藍染めと絞り染めのデザイン 立体フェルトの制作③</p> <p>12 絞り技法の実験染色① 立体フェルトの加工</p> <p>13 絞り技法の染色① 構成テキスタイル技法①</p> <p>14 絞り技法の染色② 構成テキスタイル技法②</p> <p>15 仕立て①パッチワーク 構成テキスタイル技法③</p> <p>16 仕立て② まとめ、講評 まとめ、講評</p> <p><b>後期 (ⅠA・ⅡA 共通)</b></p> <p>1 <b>自主研究テーマ課題1</b> テキスタイル素材と技法の組み合わせによる研究／導入</p> <p>2 テーマ、コンセプト、デザイン原画の制作</p> <p>3 色彩、素材、技法の研究</p> <p>4 ヴィジュアルシート提出</p> <p>5 素材、技法を用いた実験①</p> <p>6 素材、技法を用いた実験②</p> <p>7 制作①</p> <p>8 制作②</p> <p>9 制作③</p> <p>10 制作④、経過チェック</p> <p>11 制作⑤</p> <p>12 制作⑥</p> <p>13 制作⑦</p> <p>14 展示研究①</p> <p>15 展示研究②</p> <p>16 まとめ、講評</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、プリント等資料を配布する。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と制作作品による総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作の研究・発表をしてきた経験をもとに、各教員の染織と繊維造形の特化した専門性を授業内容に反映している。		
備考			

科目名	クラフト基礎Ⅰ・Ⅱ A (ウッド) (Ⅰ-A 必修)	担当者	宮 里 茂 治 北 浦 和 也																																																																																																						
授業概要	ウッドワークの基礎を学び、木の素材、特性を生かした表現を修得する。課題①基礎造作 (Box)、課題②木彫を共通テーマで制作。																																																																																																								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品完成までの流れを理解し、制作することができる。</li> <li>・工具類の基本的な使い方を身につけ、実践することができる。</li> <li>・木作業の環境を整えることができる。</li> </ul>																																																																																																								
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">前 期</td> <td style="text-align: center;">ⅠA 基礎造作</td> <td style="text-align: center;">ⅡA 木彫</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>メディア体験ゼミナール</td> <td>メディア体験ゼミナール</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>授業概要の説明 課題①導入</td> <td>授業概要の説明 課題②導入</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>素材説明、工具と機械類の説明と実習</td> <td>素材説明、工具と機械類の説明と実習</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>課題①Box デザイン研究</td> <td>課題②木彫 デザイン研究</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>デザインチェック プレゼンシート作成</td> <td>デザインチェック プレゼンシート作成</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>制作①</td> <td>制作①</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>制作②</td> <td>制作②</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>制作③</td> <td>制作③</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>制作④</td> <td>制作④</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>中間チェック</td> <td>中間チェック</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>制作⑤</td> <td>制作⑤</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>制作⑥</td> <td>制作⑥</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>制作⑦</td> <td>制作⑦</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>制作⑧</td> <td>制作⑧</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>制作⑨</td> <td>制作⑨</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>まとめ 講評</td> <td>まとめ 講評</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">後 期</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">ⅠA・ⅡA 共通</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td colspan="2">自主研究課題③導入 コンセプト デザイン研究</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td colspan="2">デザインチェック プレゼンシート作成</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td colspan="2">図面、模型、素材研究①</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td colspan="2">図面、模型、素材研究②</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td colspan="2">制作①</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td colspan="2">制作②</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td colspan="2">制作③</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td colspan="2">制作④</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td colspan="2">中間チェック</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td colspan="2">制作⑤</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td colspan="2">制作⑥</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td colspan="2">制作⑦</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td colspan="2">制作⑧</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td colspan="2">制作⑨</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td colspan="2">展示研究</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td colspan="2">まとめ 講評</td> </tr> </table>			前 期	ⅠA 基礎造作	ⅡA 木彫	1	メディア体験ゼミナール	メディア体験ゼミナール	2	授業概要の説明 課題①導入	授業概要の説明 課題②導入	3	素材説明、工具と機械類の説明と実習	素材説明、工具と機械類の説明と実習	4	課題①Box デザイン研究	課題②木彫 デザイン研究	5	デザインチェック プレゼンシート作成	デザインチェック プレゼンシート作成	6	制作①	制作①	7	制作②	制作②	8	制作③	制作③	9	制作④	制作④	10	中間チェック	中間チェック	11	制作⑤	制作⑤	12	制作⑥	制作⑥	13	制作⑦	制作⑦	14	制作⑧	制作⑧	15	制作⑨	制作⑨	16	まとめ 講評	まとめ 講評	後 期	ⅠA・ⅡA 共通		1	自主研究課題③導入 コンセプト デザイン研究		2	デザインチェック プレゼンシート作成		3	図面、模型、素材研究①		4	図面、模型、素材研究②		5	制作①		6	制作②		7	制作③		8	制作④		9	中間チェック		10	制作⑤		11	制作⑥		12	制作⑦		13	制作⑧		14	制作⑨		15	展示研究		16	まとめ 講評	
前 期	ⅠA 基礎造作	ⅡA 木彫																																																																																																							
1	メディア体験ゼミナール	メディア体験ゼミナール																																																																																																							
2	授業概要の説明 課題①導入	授業概要の説明 課題②導入																																																																																																							
3	素材説明、工具と機械類の説明と実習	素材説明、工具と機械類の説明と実習																																																																																																							
4	課題①Box デザイン研究	課題②木彫 デザイン研究																																																																																																							
5	デザインチェック プレゼンシート作成	デザインチェック プレゼンシート作成																																																																																																							
6	制作①	制作①																																																																																																							
7	制作②	制作②																																																																																																							
8	制作③	制作③																																																																																																							
9	制作④	制作④																																																																																																							
10	中間チェック	中間チェック																																																																																																							
11	制作⑤	制作⑤																																																																																																							
12	制作⑥	制作⑥																																																																																																							
13	制作⑦	制作⑦																																																																																																							
14	制作⑧	制作⑧																																																																																																							
15	制作⑨	制作⑨																																																																																																							
16	まとめ 講評	まとめ 講評																																																																																																							
後 期	ⅠA・ⅡA 共通																																																																																																								
1	自主研究課題③導入 コンセプト デザイン研究																																																																																																								
2	デザインチェック プレゼンシート作成																																																																																																								
3	図面、模型、素材研究①																																																																																																								
4	図面、模型、素材研究②																																																																																																								
5	制作①																																																																																																								
6	制作②																																																																																																								
7	制作③																																																																																																								
8	制作④																																																																																																								
9	中間チェック																																																																																																								
10	制作⑤																																																																																																								
11	制作⑥																																																																																																								
12	制作⑦																																																																																																								
13	制作⑧																																																																																																								
14	制作⑨																																																																																																								
15	展示研究																																																																																																								
16	まとめ 講評																																																																																																								
教科書 テキスト 参考書	必要に応じて適宜資料を配布。																																																																																																								
評価の方法	日常の授業に取り組む姿勢と制作作品による総合評価で行う。																																																																																																								
実務経験	作家としての実務経験を活かして制作に沿った加工方法、デザイン、図面作成を指導する。																																																																																																								
備考																																																																																																									

科目名	クラフト基礎Ⅰ・Ⅱ B (ガラス) (Ⅰ-B 必修)	担当者	鷲尾 朱美																																																																																																																																
授業概要	道具の使用方法、ガラスのカット方法等の基本技術の修得。 スタンドグラス制作のデザイン、その方法及び技術の修得。 電気窯を使用して、初歩的な技術の修得。																																																																																																																																		
到達目標	1. スタンドグラスの各技法を理解する。 2. ガラス素材の特性を理解する。 3. 作業に於ける安全を確保できる。																																																																																																																																		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>メディア体験ゼミナール</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>授業概要の説明 ガラスカット</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>課題①銅テープ技法による立体制作デザイン</td> <td>課題②銅テープ技法によるミラー制作</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>デザインチェック 型紙作成</td> <td>デザインチェック</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ガラスカット</td> <td>ガラスカット</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>銅テープ巻き</td> <td>銅テープ巻き</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ハンダ付け 仕上げ</td> <td>ハンダ付け</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>課題③銅テープ技法による平面作品(スタンドパネル)制作</td> <td>仕上げ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>デザインチェック ガラス選択</td> <td>作品講評</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>図面作成 型紙作成</td> <td>課題④フュージング技法による作品</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>ガラスカット①</td> <td>デザインチェック ガラスカット①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>ガラスカット②</td> <td>ガラスカット②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>銅テープ巻き</td> <td>窯入れ①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>ハンダ付け</td> <td>窯入れ②スランピング</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>仕上げ 木枠作成</td> <td>仕上げ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>作品講評</td> <td>作品講評</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>後期</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>課題⑤鉛線 (ケイム) 技法による平面作品 (スタンドグラスパネル) デザイン</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>デザインチェック ガラス選択</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>図面作成 型紙作成</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ガラスカット①</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ガラスカット②</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>ガラスカット③</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ガラスカット④</td> <td>課題⑥キルンワークでのスランプ技法説明 型取り</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>組み立て作業①</td> <td>ガラス調合 絵付け、窯入れスランプ型作り</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>組み立て作業②</td> <td>窯出し、磨き、スランピング、窯入れ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>組み立て作業③</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>組み立て作業④</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>ハンダ付け</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>パテ埋め</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>仕上げ</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>木枠作成</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>作品講評</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			1	メディア体験ゼミナール			2	授業概要の説明 ガラスカット			3	課題①銅テープ技法による立体制作デザイン	課題②銅テープ技法によるミラー制作		4	デザインチェック 型紙作成	デザインチェック		5	ガラスカット	ガラスカット		6	銅テープ巻き	銅テープ巻き		7	ハンダ付け 仕上げ	ハンダ付け		8	課題③銅テープ技法による平面作品(スタンドパネル)制作	仕上げ		9	デザインチェック ガラス選択	作品講評		10	図面作成 型紙作成	課題④フュージング技法による作品		11	ガラスカット①	デザインチェック ガラスカット①		12	ガラスカット②	ガラスカット②		13	銅テープ巻き	窯入れ①		14	ハンダ付け	窯入れ②スランピング		15	仕上げ 木枠作成	仕上げ		16	作品講評	作品講評		1	課題⑤鉛線 (ケイム) 技法による平面作品 (スタンドグラスパネル) デザイン			2	デザインチェック ガラス選択			3	図面作成 型紙作成			4	ガラスカット①			5	ガラスカット②			6	ガラスカット③			7	ガラスカット④	課題⑥キルンワークでのスランプ技法説明 型取り		8	組み立て作業①	ガラス調合 絵付け、窯入れスランプ型作り		9	組み立て作業②	窯出し、磨き、スランピング、窯入れ		10	組み立て作業③			11	組み立て作業④			12	ハンダ付け			13	パテ埋め			14	仕上げ			15	木枠作成			16	作品講評		
1	メディア体験ゼミナール																																																																																																																																		
2	授業概要の説明 ガラスカット																																																																																																																																		
3	課題①銅テープ技法による立体制作デザイン	課題②銅テープ技法によるミラー制作																																																																																																																																	
4	デザインチェック 型紙作成	デザインチェック																																																																																																																																	
5	ガラスカット	ガラスカット																																																																																																																																	
6	銅テープ巻き	銅テープ巻き																																																																																																																																	
7	ハンダ付け 仕上げ	ハンダ付け																																																																																																																																	
8	課題③銅テープ技法による平面作品(スタンドパネル)制作	仕上げ																																																																																																																																	
9	デザインチェック ガラス選択	作品講評																																																																																																																																	
10	図面作成 型紙作成	課題④フュージング技法による作品																																																																																																																																	
11	ガラスカット①	デザインチェック ガラスカット①																																																																																																																																	
12	ガラスカット②	ガラスカット②																																																																																																																																	
13	銅テープ巻き	窯入れ①																																																																																																																																	
14	ハンダ付け	窯入れ②スランピング																																																																																																																																	
15	仕上げ 木枠作成	仕上げ																																																																																																																																	
16	作品講評	作品講評																																																																																																																																	
1	課題⑤鉛線 (ケイム) 技法による平面作品 (スタンドグラスパネル) デザイン																																																																																																																																		
2	デザインチェック ガラス選択																																																																																																																																		
3	図面作成 型紙作成																																																																																																																																		
4	ガラスカット①																																																																																																																																		
5	ガラスカット②																																																																																																																																		
6	ガラスカット③																																																																																																																																		
7	ガラスカット④	課題⑥キルンワークでのスランプ技法説明 型取り																																																																																																																																	
8	組み立て作業①	ガラス調合 絵付け、窯入れスランプ型作り																																																																																																																																	
9	組み立て作業②	窯出し、磨き、スランピング、窯入れ																																																																																																																																	
10	組み立て作業③																																																																																																																																		
11	組み立て作業④																																																																																																																																		
12	ハンダ付け																																																																																																																																		
13	パテ埋め																																																																																																																																		
14	仕上げ																																																																																																																																		
15	木枠作成																																																																																																																																		
16	作品講評																																																																																																																																		
教科書 テキスト 参考書																																																																																																																																			
評価の方法	日常の授業 実習態度と作品による総合評価で行う。																																																																																																																																		
実務経験	自身の工房及び教室において実務経験を活かし指導に当たる。																																																																																																																																		
備考	作業備品としてエプロン、軍手、マスク着用。																																																																																																																																		

科目名	クラフト基礎Ⅰ・Ⅱ B (アートジュエリー) (Ⅰ-B 必修)	担当者	藤本 奈穂子 岡本 綾子			
授業概要	ジュエリー制作における基礎知識と基本技術を学びます。 使用目的に合ったデザインを研究し、各々の個性を取り入れた作品を制作します。 シルバーを中心に、他の素材を使う事にもチャレンジします。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジュエリー制作の基礎技術を効果的に使って作品を制作できる。</li> <li>・素材の特性を理解した上でデザインに反映させることが出来る。</li> <li>・各々の個性を活かした作品を制作することが出来る。</li> </ul>					
授業計	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <b>前期</b> I B  <b>課題 1, すり出しリング</b>            1 デザイン研究 / デザインチェック            2 リング制作            3 ヤスリによる削り出し加工①            4 ヤスリによる削り出し加工②            5 削り出した凸凹の精密加工            6 ペーパー磨き            7 仕上げ / 作品講評  <b>課題 3, 片穴天然石付き箱ものリング</b>            8 デザイン研究 / デザインチェック            9 三面図制作            10 リング制作            11 本体制作①            12 本体制作②            13 本体制作③            14 本体制作④            15 ペーパー磨き            16 仕上げ / 石入れ / 作品講評         </td> <td style="width: 5%; text-align: center; vertical-align: middle;">/</td> <td style="width: 45%; vertical-align: top;">           II B  <b>課題 2, 透かしペンダント</b>            1 概要説明            2 デザイン研究 / チェック            3 地金の透かし①            4 地金の透かし②            5 地金の透かし③            6 やすりがけ、磨き            7 仕上げ / 作品講評  <b>課題 4, 寄せ物ブローチ</b>            8 概要説明            9 デザイン研究 / チェック            10 テクスチャー研究 / 試作            11 各パーツ作り①            12 各パーツ作り②            13 各パーツ作り③            14 各パーツ作り④            15 組み立て / 金具付け            16 仕上げ / 作品講評         </td> </tr> </table>			<b>前期</b> I B <b>課題 1, すり出しリング</b> 1 デザイン研究 / デザインチェック 2 リング制作 3 ヤスリによる削り出し加工① 4 ヤスリによる削り出し加工② 5 削り出した凸凹の精密加工 6 ペーパー磨き 7 仕上げ / 作品講評 <b>課題 3, 片穴天然石付き箱ものリング</b> 8 デザイン研究 / デザインチェック 9 三面図制作 10 リング制作 11 本体制作① 12 本体制作② 13 本体制作③ 14 本体制作④ 15 ペーパー磨き 16 仕上げ / 石入れ / 作品講評	/	II B <b>課題 2, 透かしペンダント</b> 1 概要説明 2 デザイン研究 / チェック 3 地金の透かし① 4 地金の透かし② 5 地金の透かし③ 6 やすりがけ、磨き 7 仕上げ / 作品講評 <b>課題 4, 寄せ物ブローチ</b> 8 概要説明 9 デザイン研究 / チェック 10 テクスチャー研究 / 試作 11 各パーツ作り① 12 各パーツ作り② 13 各パーツ作り③ 14 各パーツ作り④ 15 組み立て / 金具付け 16 仕上げ / 作品講評
<b>前期</b> I B <b>課題 1, すり出しリング</b> 1 デザイン研究 / デザインチェック 2 リング制作 3 ヤスリによる削り出し加工① 4 ヤスリによる削り出し加工② 5 削り出した凸凹の精密加工 6 ペーパー磨き 7 仕上げ / 作品講評 <b>課題 3, 片穴天然石付き箱ものリング</b> 8 デザイン研究 / デザインチェック 9 三面図制作 10 リング制作 11 本体制作① 12 本体制作② 13 本体制作③ 14 本体制作④ 15 ペーパー磨き 16 仕上げ / 石入れ / 作品講評	/	II B <b>課題 2, 透かしペンダント</b> 1 概要説明 2 デザイン研究 / チェック 3 地金の透かし① 4 地金の透かし② 5 地金の透かし③ 6 やすりがけ、磨き 7 仕上げ / 作品講評 <b>課題 4, 寄せ物ブローチ</b> 8 概要説明 9 デザイン研究 / チェック 10 テクスチャー研究 / 試作 11 各パーツ作り① 12 各パーツ作り② 13 各パーツ作り③ 14 各パーツ作り④ 15 組み立て / 金具付け 16 仕上げ / 作品講評				
画	<b>後期</b> I B・II B 共通 1 素材研究 / デザインチェック / プレゼンシートの作成 2 三面図の制作 / 材料の収集、試作 3 デザイン画に合わせたパーツ加工 ① 4 デザイン画に合わせたパーツ加工 ② 5 デザイン画に合わせたパーツ加工 ③ 6 デザイン画に合わせたパーツ加工 ④ 7 デザイン画に合わせたパーツ加工 ⑤ 8 ロー付けなどのパーツ組み立て ① 9 ロー付けなどのパーツ組み立て ② 10 ロー付けなどのパーツ組み立て ③ 11 ロー付けなどのパーツ組み立て ④ 12 磨き及び金具付け ① 13 磨き及び金具付け ② 14 磨き及び金具付け ③ 15 ディスプレイ制作 16 作品講評					
教科書 テキスト 参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・彫金教室 (ヒコ みづの)</li> <li>・彫金の技術と知識</li> <li>・各公募展作品集</li> <li>・作品写真資料</li> <li>・プリント資料配布</li> </ul>					
評価の方法	日常の授業態度、作品の独自性、及び完成度による総合評価。					
実務経験	ジュエリー作家として長年作品を研究発表してきた経験を活かし、アートジュエリー制作の基本技法とデザインを指導する。					
備考	作業に適した衣服を着用、長髪は結ぶ。					

科目名	クラフト基礎 I B (レザー) (必修)	担当者	片山 知佳
授業概要	皮革の基礎知識や特性を学び、革工芸の技法の基本を習得する。 後期は前期課題で学んだ技術を活かし自主研究テーマを制作する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・刃物、工具、革漉き機を正しく扱うことができる。</li> <li>・ウェットフォーム技法を用いて作品を制作することができる。</li> <li>・学んだ技術を用い、オリジナルの作品を制作することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b> ウェットフォーム技法による作品制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディア体験ゼミナール</li> <li>2 素材、道具、機械類の説明</li> <li>3 テーマ設定、デザイン研究</li> <li>4 学外授業（皮革材料見学）</li> <li>5 デザイン研究、デザイン画作成</li> <li>6 デザイン画作成</li> <li>7 パッキングベース作成①</li> <li>8 パッキングベース作成②</li> <li>9 パッキングベース作成③</li> <li>10 パッキングベース作成④</li> <li>11 羊吟貼り込み①</li> <li>12 羊吟貼り込み②</li> <li>13 着彩①</li> <li>14 着彩②</li> <li>15 着彩③</li> <li>16 仕上げ、講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 自主研究テーマ課題の制作</li> <li>2 テーマ設定・デザイン研究・素材研究</li> <li>3 サンプル・マケット制作①</li> <li>4 サンプル・マケット制作②</li> <li>5 サンプル・マケット制作③</li> <li>6 サンプル・マケット制作④</li> <li>7 皮革本制作 ①</li> <li>8 皮革本制作 ②</li> <li>9 皮革本制作 ③</li> <li>10 皮革本制作 ④</li> <li>11 皮革本制作 ⑤</li> <li>12 皮革本制作 ⑥</li> <li>13 皮革本制作 ⑦</li> <li>14 皮革本制作 ⑧</li> <li>15 仕上げ、修正①</li> <li>16 仕上げ、修正②</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	実習態度、制作作品。		
実務経験	バッグ製造、作家、専門学校講師の経験を生かし、縫製による造形表現、皮革の技法を指導する。		
備考			

科目名	クラフト基礎Ⅱ B (レザー)	担当者	片山 知佳
授業概要	皮革の種類や特性、バッグの構造を理解する。 バッグの基本型を学び、型紙や縫製の基礎技術を理解した上で作品を制作する。 後期は前期課題で学んだ技術を活かし自主研究テーマを制作する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・刃物、工具、革漉き機を正しく扱うことができる。</li> <li>・基本的なバッグの型紙を作成することができる。</li> <li>・ミシンを使い、バッグを縫製することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 皮革、工具、機械類についての学習と実習</li> <li>2 基礎1 (落とし込み法) のバッグ 図面、型紙制作</li> <li>3 基礎1 (落とし込み法) のバッグ 裁断、漉き</li> <li>4 基礎1 (落とし込み法) のバッグ 縫製①</li> <li>5 基礎1 (落とし込み法) のバッグ 縫製②</li> <li>6 基礎1 (落とし込み法) のバッグ 仕上げ 講評</li> <li>7 基礎2 (縫い返し法) のバッグ 型紙制作①</li> <li>8 基礎2 (縫い返し法) のバッグ 型紙制作②</li> <li>9 基礎2 (縫い返し法) のバッグ 裁断</li> <li>10 基礎2 (縫い返し法) のバッグ 漉き</li> <li>11 基礎2 (縫い返し法) のバッグ 胴組立</li> <li>12 基礎2 (縫い返し法) のバッグ マチ、底、組立</li> <li>13 基礎2 (縫い返し法) のバッグ まとめ</li> <li>14 基礎2 (縫い返し法) のバッグ 講評</li> <li>15 皮革造形技法研究①</li> <li>16 皮革造形技法研究②</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマ設定・デザイン研究・素材研究</li> <li>2 サンプル、マケット制作①</li> <li>3 サンプル、マケット制作②</li> <li>4 サンプル、マケット制作③</li> <li>5 サンプル、マケット制作④</li> <li>6 皮革本制作①</li> <li>7 皮革本制作②</li> <li>8 皮革本制作③</li> <li>9 皮革本制作④</li> <li>10 皮革本制作⑤</li> <li>11 皮革本制作⑥</li> <li>12 皮革本制作⑦</li> <li>13 皮革本制作⑧</li> <li>14 仕上げ、修正①</li> <li>15 仕上げ、修正②</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料。		
評価の方法	実習態度、制作作品。		
実務経験	バッグ製造、作家、専門学校講師の経験を生かし、縫製による造形表現、皮革の技法を指導する。		
備考			



科目名	立体造形基礎（必修）	担当者	和田 誠之
授業概要	さまざまなモチーフと素材を用いて、立体造形を制作するための基礎技術を学びます。		
到達目標	1. デザイン（平面表現）から立体表現に置き換えるプロセスを理解し実践することができる。 2. 素材の特性を理解し立体表現に活かすことができる。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 <b>課題1</b> 線を用いた造形の制作 2 デザイン研究 3 デザインチェック 4 制作① 5 制作② 6 制作③ 7 制作④ 8 制作⑤ 9 <b>課題2</b> “浮島”の制作 10 デザイン研究 11 デザインチェック 12 制作① 13 制作② 14 制作③ 15 制作④ 16 まとめ</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 <b>課題3</b> 長いオブジェの制作 2 デザイン研究 3 デザインチェック 4 制作① 5 制作② 6 制作③ 7 制作④ 8 制作⑤ 9 <b>課題4</b> モチーフを組み合わせた新たな造形の制作 10 デザイン研究 11 デザインチェック 12 制作① 13 制作② 14 制作③ 15 制作④ 16 まとめ、講評</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う。		
実務経験	作家としての実務経験を活かして、特化した技術を授業内容に反映している。		
備考			

科目名	課題制作 I	担当者	濱 久仁子
授業概要	<p>休暇中の課題を通して、自発的かつ積極的な取り組みの中から、作品制作の基礎となる造形力の向上を目指します。</p> <p>また、学期中の課題の中では補うことができない、学外での展覧会や美術鑑賞を行うことで、工芸や美術全般の幅広い視野を培い、感性を磨く機会を設けてゆきます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者の作品のコンセプトを幅広く理解し論じることができる。</li> <li>・他者の考えと自分の考えの相違点を見つけ論じることができる。</li> <li>・独自の感性をもとに多角的な視野で物事を捉え描くことができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>夏期休暇</p> <p>1. レポート 1,200 字程度</p> <p>①美術館やギャラリーなど展覧会を観て、展示の内容を具体的にまとめたうえで、展覧会の見解を各自で検証する</p> <p>2. スケッチ</p> <p>身近なものに目を向け、スケッチブック 1 冊分のスケッチを描く。</p> <p>①モチーフやテーマを絞り、同じものを描くこと</p> <p>②鉛筆、パステル、水彩、顔料、ペンなど多種多様な画材を使用する</p> <p>後期進級制作や次年度のメディア制作に活用することを念頭に、独自の感性でテーマやモチーフを選び、造形感覚を磨く</p> <p>春期休暇</p> <p>3. レポート 1,200 字程度</p> <p>②クラフトデザイン・工芸の分野から 1 人の作家またはデザイナー、1 つの作品テーマや 1 時代など、テーマを絞り調査・研究する</p>		
教科書 テキスト 参考書	<p>適宜、資料を配布する。</p> <p>課題に必要なスケッチブックを各人で準備すること。</p>		
評価の方法	<p>課題の成果から取り組む姿勢、洞察力などを含めた総合評価。</p>		
実務経験	<p>作家として社会に向けて自作の発表をしてきた経験と、教育機関や研究機関での研究発表などの経験から、ものづくりに携わる学生の意識向上に反映させる。</p>		
備考			

科目名	デザイン実習	担当者	濱 久仁子
授業概要	1年次で修得した基礎技術をもとに、デザインの発想力と構成力を高めることを目標に、クラフトデザイン作品に必要な企画・構成の手段や方法の修得を目指します。 各人のメディア制作作品のプレゼンテーション資料やコンセプトシートの制作を行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>手描きのデザインとコンピューターを使用しキャプションやコンセプトシートを制作することができる。</li> <li>各人の作品にまつわる資料や展覧会の企画における、デザイン発案、考察、プレゼンテーションを実施することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業内容の説明と課題①イメージボードを制作／導入</li> <li>2 土地の特徴を検証しイメージを発案する</li> <li>3 イメージボードを制作する①</li> <li>4 イメージボードを制作する②</li> <li>5 イメージボードを用いた奈良のデザイン①</li> <li>6 イメージボードを用いた奈良のデザイン②</li> <li>7 イメージボードを用いた奈良のデザイン③</li> <li>8 イメージボードを用いた奈良のデザイン④</li> <li>9 課題② プレ卒制のプレゼンテーション資料の制作／導入</li> <li>10 各メディアのイメージボードを制作①</li> <li>11 各メディアのイメージボードを制作②</li> <li>12 ヴィジュアルシートの制作①</li> <li>13 ヴィジュアルシートの制作②</li> <li>14 ヴィジュアルシートの制作③</li> <li>15 制作ノートの記入について</li> <li>16 まとめ、講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題③ 学祭展示のプレゼンテーション資料の制作／導入／ディスカッション</li> <li>2 コンセプトシート、キャプションの制作①</li> <li>3 コンセプトシート、キャプションの制作②</li> <li>4 課題④卒業制作展に向けての企画デザイン／導入</li> <li>5 アイコンをデザインする①共通イメージを分析する</li> <li>6 アイコンをデザインする②グループディスカッション</li> <li>7 アイコンをデザインする③発案</li> <li>8 アイコンをデザインする④経過チェック</li> <li>9 アイコンをデザインする⑤プレゼンテーション</li> <li>10 アイコンをデザインする⑥制作</li> <li>11 アイコンをデザインする⑦制作</li> <li>12 アイコンをデザインする⑧制作</li> <li>13 コンセプトシート、キャプションの制作①</li> <li>14 コンセプトシート、キャプションの制作②</li> <li>15 コンセプトシート、キャプションの制作③</li> <li>16 まとめ、講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、プリント等資料を配布する。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と、制作作品による総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作を研究発表してきた経験と、教育機関や研究機関での研究活動などの経験から、ものづくりに携わる学生の意識と技術の向上に反映させる。		
備考			

科目名	クラフトデザイン論Ⅰ・Ⅱ	担当者	はしもと ともこ
授業概要	前期は200年間の技術の進歩と共に変化するデザインの変化を学ぶ。後期は体験的学習の中からクラフトデザインにおける、発想の転換、応用、表現に至るまでのプロセスについて学ぶ。		
到達目標	現代に至るまでのデザインの歴史を学ぶことで現代社会におけるクラフトデザインの役割を述べる事ができる。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 クラフトデザイン論 概要</li> <li>2 産業革命以前</li> <li>3 産業革命以降</li> <li>4 アーツアンドクラフツの時代①</li> <li>5 アーツアンドクラフツの時代②</li> <li>6 アーツアンドクラフツの時代③</li> <li>7 前半まとめ ペーパーテスト</li> <li>8 モダンデザインの成立①</li> <li>9 モダンデザインの成立②</li> <li>10 モダンデザインの成立③</li> <li>11 モダンデザインの成立④</li> <li>12 モダンデザインの成立⑤</li> <li>13 今日のデザイン①</li> <li>14 今日のデザイン②</li> <li>15 後半まとめ</li> <li>16 総合まとめ ペーパーテスト</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 クラフトデザインについて</li> <li>2 課題1 あたり前を変えるデザイン①</li> <li>3 あたり前を変えるデザイン②</li> <li>4 あたり前を変えるデザイン③ディスカッション</li> <li>5 あたり前を変えるデザイン④</li> <li>6 前半まとめ</li> <li>7 課題2 クラフト展覧会の企画①ガイダンス、チーム分け</li> <li>8 クラフト展覧会の企画②リサーチ</li> <li>9 クラフト展覧会の企画③リサーチ</li> <li>10 クラフト展覧会の企画④リサーチ、企画立案</li> <li>11 まとめ</li> <li>12 課題3 展覧会ポスター、又は冊子のデザイン制作①</li> <li>13 展覧会ポスター、又は冊子のデザイン制作②</li> <li>14 展覧会ポスター、又は冊子のデザイン制作③</li> <li>15 展覧会ポスター、又は冊子のデザイン制作④</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	授業毎にプリントを配布。		
評価の方法	日常の授業態度及び課題の完成度、テストの総合評価。		
実務経験	クラフト作品の制作、発表販売及びクラフト作品から展開したデザインの企画販売の経験を生かしてデザインの理論を指導する。		
備考			

科目名	クラフト制作 I A (メタル) (必修)	担当者	北 直 人
授業概要	<p>前期は、チタンと他の金属または異素材の組み合わせによるオブジェなど小作品をデザインし制作します。</p> <p>後期は、これまでに修得した技術・教養を基に、各自の感性で金属工芸作品を制作します。</p>		
到達目標	<p>1. チタンの特性を知り、酸化膜により変化する色について説明することができる。</p> <p>2. 素材の特性を理解し制作に活かすことができる。</p>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 課題1 チタン、金属素材を使い、オブジェ等小作品の制作</p> <p>2 デザイン研究</p> <p>3 デザインチェック</p> <p>4 プレゼンシート作成</p> <p>5 制作①</p> <p>6 制作②</p> <p>7 制作③</p> <p>8 制作④</p> <p>9 中間チェック</p> <p>10 制作⑤</p> <p>11 制作⑥</p> <p>12 制作⑦</p> <p>13 着色</p> <p>14 制作⑧</p> <p>15 制作⑨</p> <p>16 課題1の作品講評</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 課題2 自主研究テーマ課題2 導入</p> <p>2 デザイン研究</p> <p>3 デザインチェック</p> <p>4 制作①</p> <p>5 制作②</p> <p>6 制作③</p> <p>7 制作④</p> <p>8 中間チェック</p> <p>9 制作⑤</p> <p>10 制作⑥</p> <p>11 制作⑦</p> <p>12 制作⑧</p> <p>13 制作⑨</p> <p>14 展示研究①</p> <p>15 展示研究②</p> <p>16 課題2の作品講評</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	<p>日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う。</p> <p>作品内容・完成度と同様に、素材研究・オリジナルデザイン性を評価する。</p>		
実務経験	<p>作家としての実務経験を活かして授業内容に反映した知識と技術を教える。</p>		
備考			

科目名	クラフト制作Ⅱ・ⅢA(メタル) (Ⅱ-A 必修)	担当者	青 木 聖
授業概要	前期は銅板で打ち出しレリーフを制作。 後期はいままで修得した技術と作品制作に必要な新たな技法を使い、自由な発想で金属の立体作品を制作する。		
到達目標	1. 作業環境を整えられる。 2. 道具、機械を正しく使う事ができる。 3. 金属素材の性質を理解し、デザイン、制作に活かす事ができる。 4. レリーフのための工具を自作する事ができる。 5. デザイン通りに銅板を打ち出す事ができる。		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 課題1 打ち出しレリーフ 導入 2 デザイン研究 3 プレゼンチェック 4 プレゼンシート作成 5 制作① 6 制作② 7 制作③ 8 制作④ 9 制作⑤ 10 中間チェック 11 制作⑥ 12 制作⑦ 13 制作⑧ 14 制作⑨ 15 制作⑩ 16 課題1の作品講評</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 課題2 自主研究テーマ課題2 導入 2 デザイン研究 3 プレゼンチェック 4 プレゼンシート作成 5 制作① 6 制作② 7 制作③ 8 制作④ 9 中間チェック 10 制作⑤ 11 制作⑥ 12 制作⑦ 13 制作⑧ 14 制作⑨ 15 展示研究 16 課題2の作品講評</p>		
教科書 テキスト 参考書	金属工芸 (伝統工芸作家の仕事) 里文出版		
評価の方法	日常の授業・実習態度と作品による総合評価で行う。		
実務経験	金属工芸作家としての実務経験を活かし、知識と技術を教える。		
備考			

科目名	クラフト制作Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ A (テキスタイル)(Ⅱ-A必修)	担当者	濱 久仁子 はしもとともこ
授業概要	1 年次で修得した基礎技術をもとに、デザインの発想力と構成力を高めることを目標に、テキスタイルにおける繊維造形の制作技術を広範囲に修得します。 完成度の充実と、展示・ディスプレイ研究の効果なども視野に入れた作品制作を行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナルデザインの発案法、コンセプトの組み立て方等を理解し実践することができる</li> <li>・原案と素材・技法の関係性を活かし、どのように対処してゆくのかを制作の上で実施することができる</li> </ul>		
授業計画	<b>前期</b> I A 1 研究課題 自主研究導入 2 デザイン原画制作 3 色彩、素材、技法の研究 4 ヴィジュアルシート提出 5 素材、技法を用いた実験① 6 素材、技法を用いた実験② 7 制作① 8 制作② 9 制作③ 10 制作④、経過チェック 11 制作⑤ 12 制作⑥ 13 制作⑦ 14 制作⑧ 15 制作⑨ 16 まとめ、講評	II A <b>素材研究課題</b> ／導入 ツイードのデザイン 1 経糸準備① 経糸準備② 経糸準備③ 緯糸準備④ ウール糸の糸染め 制作① 制作② 制作③ 緯糸準備 ツイードのデザイン 2 制作④ 制作⑤ 制作⑥ まとめ、講評	III A <b>研究課題</b> デザイン原画制作 色彩、素材、技法の研究 素材、技法を用いた実験① 素材、技法を用いた実験② 素材、技法を用いた実験③ 制作① 制作② 制作③ 制作④、経過チェック 制作⑤ 制作⑥ 制作⑦ 制作⑧ 制作⑨ まとめ、講評
後期	( I A ・ II A ・ III A 共通)		
1	自主研究テーマ課題 2 導入		
2	テーマ、コンセプト、デザイン原画の制作		
3	色彩、素材、技法の研究		
4	ヴィジュアルシート提出		
5	素材、技法を用いた実験①②③		
6	制作①		
7	制作②		
8	制作③		
9	制作④、経過チェック		
10	制作⑤		
11	制作⑥		
12	制作⑦		
13	制作⑧		
14	展示研究①		
15	展示研究②		
16	まとめ、講評		
教科書 テキスト 参考書	適宜、プリント等資料を配布する。		
評価の方法	日常の授業においての実習態度、制作作品の完成度による総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作の研究・発表をしてきた経験をもとに、各教員の染織と繊維造形の特化した専門性を授業内容に反映している。		
備考			

科目名	クラフト制作Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ A(ウッド) (Ⅱ-A必修)	担当者	宮里茂治 北浦和也	
授業概要	一年次に修得した基礎技術をもとに、木の特性を活かした表現方法でオリジナルデザインの作品を制作する。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品完成までの流れを理解し、制作することができる。</li> <li>・木の特性や、手を加える事による素材の変化を活かし、オリジナルデザインの作品を制作できる。</li> </ul>			
授業計画	前期	ⅠA	ⅡA	ⅢA
	1	加工方法及びオリジナルデザインの自主研究課題① 作図の研究 課題①	2	造作②導入 自主研究課題 木彫③導入
	2	課題②、③のコンセプト及びデザイン	3	コンセプト及びデザイン研究
	3	プレゼンシート作成	4	プレゼンシート作成
	4	素材、加工方法、仕上げ、作図の研究①	5	図面、模型、素材研究①
	5	素材、加工方法、仕上げ、作図の研究②	6	図面、模型、素材研究②
	6	素材、加工方法、仕上げ、作図の研究③	7	制作①
	7	素材、加工方法、仕上げ、作図の研究④	8	制作②
	8	素材、加工方法、仕上げ、作図の研究⑤	9	制作③
	9	素材、加工方法、仕上げ、作図の研究⑥	10	制作④
	10	中間チェック	11	中間チェック
	11	制作① 課題②③と共通	12	制作⑤
	12	制作②	13	制作⑥
	13	制作③	14	制作⑦
	14	制作④	15	制作⑧
	15	制作⑤	16	制作⑨
	16	まとめ 講評	17	まとめ 講評
	後期	ⅠA・ⅡA・ⅢA 共通		
	1	自主研究テーマ課題② 課題④導入		
	2	デザインチェック プレゼンシート作成		
	3	図面、模型、素材研究①		
	4	図面、模型、素材研究②		
	5	制作①		
	6	制作②		
	7	制作③		
	8	制作④		
	9	中間チェック		
	10	制作⑤		
	11	制作⑥		
	12	制作⑦		
	13	制作⑧		
	14	展示研究①		
	15	展示研究②		
	16	まとめ 講評		
教科書 テキスト 参考書	必要に応じて適宜資料を配布。			
評価の方法	日常の授業に取り組む姿勢と制作作品等による総合評価で行う。			
実務経験	作家としての実務経験を活かして制作に沿った加工方法、デザイン、図面作成を指導する。			
備考				



科目名	クラフト制作 I B(ガラス)	担当者	三倉彩果
授業概要	キルンワーク技法であるパート・ド・ヴェールとキルンキャストイング、スランピング、割り型技法を用い作品を制作することで、それぞれの技法を修得し、キルンワークの応用を可能にします。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 新しい技法の修得に向けて、より深くガラス素材の特性を理解し、制作する。</li> <li>2. キルンワーク技法の工程の修得をし、自主研究に応用する。</li> <li>3. 温度管理を理解し、自主的に窯を使える。</li> <li>4. これまでに修得した技術知識を活かして制作する。</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題①プレートの制作、技法の説明、石膏がけ①</li> <li>2 デザインチェック、石膏がけ②</li> <li>3 石膏彫り、絵付け</li> <li>4 窯入れ</li> <li>5 割り出し、加工</li> <li>6 課題②キルンキャストイング（インサイドキャスト）での立体物制作</li> <li>7 デザインチェック、石膏彫り①、石膏がけ</li> <li>8 石膏彫り②</li> <li>9 枠作り、一体化</li> <li>10 窯入れ</li> <li>11 割り出し、加工</li> <li>12 課題③立体オブジェ制作、粘土原型</li> <li>13 粘土原型</li> <li>14 粘土原型、石膏取り</li> <li>15 窯入れ</li> <li>16 割り出し、講評会</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題④自主研究テーマによる制作、デザイン構想</li> <li>2 デザイン</li> <li>3 デザイン、ガラス選択</li> <li>4 デザインチェック、方法確認</li> <li>5 図面、モールド、型紙作成</li> <li>6 技法による制作過程①</li> <li>7 技法による制作過程②</li> <li>8 技法による制作過程③</li> <li>9 技法による制作過程④</li> <li>10 技法による制作過程⑤</li> <li>11 技法による制作過程⑥</li> <li>12 技法による制作過程⑦</li> <li>13 技法による制作過程⑧</li> <li>14 技法による制作過程⑨</li> <li>15 仕上げ 最終チェック</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	日常の授業、実習態度と作品による総合評価で行う。		
実務経験	キルンワーク技法の12年の指導経験を活かし、様々な技術方法、表現方法を指導する		
備考			

科目名	クラフト制作Ⅱ・Ⅲ B(ガラス) (Ⅱ-B 必修)	担当者	鷲尾 朱美
授業概要	これまでに修得した技法より高度な立体作品(スタンドグラスオブジェ)の制作。 キルン(電気窯)の使用方法、温度管理、キルンワークの技術修得。		
到達目標	1. 様々な技法におけるガラス素材の特性を理解する。 2. 温度管理を理解して自主的にキルンが使える。 3. これまでに修得した技術知識を活かして制作する。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 課題①銅テープ技法による立体作品(スタンドグラスオブジェ)制作 デザイン 2 デザイン マケット制作 ガラス選択 3 デザインチェック モールド作成 4 モールド作成 型紙作成 5 型紙作成 6 ガラスカット① 7 ガラスカット② 8 ガラスカット③ 9 ガラスカット④ 10 銅テープ巻き① 11 銅テープ巻き② 12 ハンダ付け① 13 ハンダ付け② 14 ハンダ付け③ 15 仕上げ 16 作品講評</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 課題④自主研究テーマによる制作 デザイン構想 2 デザイン 3 デザインチェック ガラス選択 4 デザインチェック 方法確認 5 図面、モールド、型紙作成 6 技法による制作過程① 7 技法による制作過程② 8 技法による制作過程③ 9 技法による制作過程④ 10 技法による制作過程⑤ 11 技法による制作過程⑥ 12 技法による制作過程⑦ 13 技法による制作過程⑧ 14 技法による制作過程⑨ 15 仕上げ 最終チェック 16 作品講評</p> <p>課題②フュージング技法による作品 デザインチェック ガラスカット① ガラスカット② ガラスカット③ 窯入れ① 窯入れ② 窯入れ③ 仕上げ 作品講評</p>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	日常の授業、実習態度と作品による総合評価で行う。		
実務経験			
備考			

科目名	クラフト制作 I B (アートジュエリー)	担当者	藤 本 奈穂子
授業概要	前期は七宝焼き技法を学びます。 後期は卒業制作として、それまでに習得した技術を活かし精神性の高い作品作りを目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・七宝焼き技法の工程を理解し実施することができる。</li> <li>・デザインに色彩を効果的に加味することが出来る。</li> <li>・各々のコンセプトを装身具としての作品に的確に反映させることが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b> 課題 1、銀箔を使った七宝ペンダント</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デザイン研究、デザインチェック、下地作り</li> <li>2 裏釉薬施釉、焼成、表釉薬施釉、焼成 箔貼り</li> <li>3 色釉薬施釉、焼成、仕上げ</li> <li>4 作品講評</li> <li>5 <b>課題 2</b>、有線七宝のジュエリー デザイン研究 / チェック</li> <li>6 下地作り</li> <li>7 裏釉薬施釉、焼成、表釉薬施釉、焼成</li> <li>8 銀線の植線 ①</li> <li>9 銀線の植線 ②</li> <li>10 色釉薬施釉 焼成 ①</li> <li>11 色釉薬施釉 焼成 ②</li> <li>12 色釉薬施釉 焼成 ③</li> <li>13 磨き及び仕上げ ①</li> <li>14 磨き及び仕上げ ②</li> <li>15 展示環境の制作</li> <li>16 作品講評 課題 2. 卒業制作 / 自主研究テーマ課題 2 のコンセプト研究</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素材研究、デザインチェック</li> <li>2 プレゼンシートの作成</li> <li>3 三面図の作成</li> <li>4 材料の収集、試作</li> <li>5 デザイン画に合わせたパーツ加工 ①</li> <li>6 デザイン画に合わせたパーツ加工 ②</li> <li>7 デザイン画に合わせたパーツ加工 ③</li> <li>8 デザイン画に合わせたパーツ加工 ④</li> <li>9 ロー付けなどのパーツ組み立て ①</li> <li>10 ロー付けなどのパーツ組み立て ②</li> <li>11 ロー付けなどのパーツ組み立て ③</li> <li>12 磨き及び金具付け ①</li> <li>13 磨き及び金具付け ②</li> <li>14 磨き及び金具付け ③</li> <li>15 ディスプレイ制作</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	各公募展作品集、宝石の四季、各種技法書 各写真資料、プリント資料配布		
評価の方法	日常の授業態度、作品の独自性及び完成度による総合評価。		
実務経験	ジュエリー作家として作品を研究発表してきた長年の実務経験を活かし、アートジュエリー制作を指導する。		
備考	作業に適した衣服を着用、長髪は結ぶ。		

科目名	クラフト制作ⅡB (アートジュエリー) (必修)	担当者	岡本綾子
授業概要	1 回生で習得したジュエリー制作における基礎技術をもとに、更に高度で精密な作品制作に挑戦します。想像力を豊かにして、オリジナル性、アート性の高い作品作りを目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジュエリー制作の基礎技術を効果的に使って、作品を制作する事が出来る。</li> <li>・WAX素材を学ぶ事で、彫金加工では難しかった曲線の表現や表面加工の幅を広げる事が出来る。</li> <li>・彫金と鑄造の2つを学ぶ事で、デザインや制作の表現方法が増え、より次元の高い作品に仕上げる事が出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b> 課題1 カット石を用いたワックスリングの制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デザイン研究/デザインチェック</li> <li>2 三面図の作成</li> <li>3 銀板による石枠制作 (四本爪) ①</li> <li>4 銀板による石枠制作 (四本爪) ②</li> <li>5 ハードWAX加工①</li> <li>6 ハードWAX加工②</li> <li>7 ハードWAX加工③</li> <li>8 ハードWAX加工④</li> <li>9 ハードWAX加工⑤</li> <li>10 ワックスをゴム台に固定/石こうによる埋没/脱泡/乾燥</li> <li>11 脱ロウ/焼成/鑄造 (キャスト) ①</li> <li>12 脱ロウ/焼成/鑄造 (キャスト) ②</li> <li>13 磨き①</li> <li>14 磨き②/石枠ロー付け/石留め①</li> <li>15 磨き③/石枠ロー付け/石留め②</li> <li>16 仕上げ/作品講評</li> </ol> <p><b>後期</b> 課題2 卒業制作/自主研究テーマ/コンセプト研究</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素材研究/デザインチェック</li> <li>2 プレゼンシートの作成</li> <li>3 三面図の作成</li> <li>4 素材の収集、試作</li> <li>5 デザイン画に合わせたパーツ加工①</li> <li>6 デザイン画に合わせたパーツ加工②</li> <li>7 デザイン画に合わせたパーツ加工③</li> <li>8 デザイン画に合わせたパーツ加工④</li> <li>9 ロー付けなどのパーツ組み立て①</li> <li>10 ロー付けなどのパーツ組み立て②</li> <li>11 ロー付けなどのパーツ組み立て③</li> <li>12 磨き及び金具付け①</li> <li>13 磨き及び金具付け②</li> <li>14 磨き及び金具付け③</li> <li>15 デisplay制作</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワックスで創るジュエリー (日本宝飾クラフト学院)</li> <li>・各公募作品集 ・作品写真資料 ・プリント資料配布</li> </ul>		
評価の方法	日常の授業態度、作品の独自性、および完成度による総合評価。		
実務経験	ジュエリー作家として長年作品を研究発表してきた経験を活かし、アートジュエリー制作の基本技術とデザインを指導する。		
備考	作業に適した服装を着用、長髪は結ぶ。		

科目名	クラフト制作ⅢB(アートジュエリー)	担当者	藤 本 奈穂子
授業概要	前期は貴石や半貴石を使用し、空間構成を意識した作品を作ります。 後期は卒業制作として、それまでに修得した技術を活かし精神性の高い作品作りを目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素材を効率よく使った三次元表現が出来る。</li> <li>・貴石や半貴石の留め付け方法を理解し効果的に作品に取り入れることが出来る。</li> <li>・各々のコンセプトを装身具としての作品に的確に反映させることが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b> 線構成のジュエリー</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デザイン研究/デザインチェック</li> <li>2 模型作り、試作</li> <li>3 石枠制作 ①</li> <li>4 石枠制作 ②</li> <li>5 鑿作り</li> <li>6 線構成及びパーツの制作 ①</li> <li>7 線構成及びパーツの制作 ②</li> <li>8 線構成及びパーツの制作 ③</li> <li>9 線構成及びパーツの制作 ④</li> <li>10 組み立て ①</li> <li>11 組み立て ②</li> <li>12 石留め</li> <li>13 磨き及び仕上げ ①</li> <li>14 磨き及び仕上げ ②</li> <li>15 展示環境の制作</li> <li>16 作品講評 課題2、卒業制作 / 自主研究テーマ課題2のコンセプト研究</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素材研究、デザインチェック</li> <li>2 プレゼンシートの作成</li> <li>3 三面図の制作</li> <li>4 材料の収集、試作</li> <li>5 デザイン画に合わせたパーツ加工 ①</li> <li>6 デザイン画に合わせたパーツ加工 ②</li> <li>7 デザイン画に合わせたパーツ加工 ③</li> <li>8 デザイン画に合わせたパーツ加工 ④</li> <li>9 ロー付けなどのパーツの組み立て ①</li> <li>10 ロー付けなどのパーツの組み立て ②</li> <li>11 ロー付けなどのパーツの組み立て ③</li> <li>12 磨き及び金具付け ①</li> <li>13 磨き及び金具付け ②</li> <li>14 磨き及び金具付け ③</li> <li>15 ディスプレイ制作</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	各公募展作品集、宝石の四季、各種技法書 各写真資料、プリント資料配布		
評価の方法	日常の授業態度、作品の独自性及び完成度による総合評価。		
実務経験	ジュエリー作家として作品を研究発表してきた長年の実務経験を活かし、アートジュエリー制作を指導する。		
備考	作業に適した衣服を着用、長髪は結ぶ。		

科目名	クラフト制作 I B (レザー)	担当者	中 村 享 史
授業概要	皮革工芸の伝統的な技法であるヌメ革を用いたカービングと、ハンドステッチ（手縫い）の基本を習得し、そこに自分なりのオリジナリティや新鮮さを加味した作品を制作する。 後期は 1, 2 年次を通して習得した技術を活かして自主研究テーマ作品を制作する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヌメ革の特性を活かした作品を制作することが出来る。</li> <li>・カービング、ハンドステッチの技法を習得し、実践することが出来る。</li> <li>・学んだ技法を活かし、オリジナル作品を制作することが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 カービングやスタンピングの技法、手順、各種道具の説明。</li> <li>2 カービングを用いた基本形の小品見本の複製制作①</li> <li>3 カービングを用いた基本形の小品見本の複製制作②</li> <li>4 本制作（サイフ）に配するオリジナルデザインを考案</li> <li>5 学んだ技法と適した道具をオリジナルデザインに落とし込む</li> <li>6 サイフのパターンをもとに皮革を裁断</li> <li>7 基本を活かし、オリジナルデザインのカービング制作①</li> <li>8 基本を活かし、オリジナルデザインのカービング制作②</li> <li>9 基本を活かし、オリジナルデザインのカービング制作③</li> <li>10 基本を活かし、オリジナルデザインのカービング制作④</li> <li>11 基本を活かし、オリジナルデザインのカービング制作⑤</li> <li>12 ハンドステッチのための技法と道具解説</li> <li>13 ハンドステッチによるサイフ縫製①</li> <li>14 ハンドステッチによるサイフ縫製②</li> <li>15 縫製した作品の染色、コバ仕上げ</li> <li>16 講評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマ設定・デザイン研究・素材研究</li> <li>2 サンプル・マケット制作①</li> <li>3 サンプル・マケット制作②</li> <li>4 サンプル・マケット制作③</li> <li>5 サンプル・マケット制作④</li> <li>6 皮革本制作①</li> <li>7 皮革本制作②</li> <li>8 皮革本制作③</li> <li>9 皮革本制作④</li> <li>10 皮革本制作⑤</li> <li>11 皮革本制作⑥</li> <li>12 皮革本制作⑦</li> <li>13 皮革本制作⑧</li> <li>14 仕上げ、修正①</li> <li>15 仕上げ、修正②</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	実習態度、制作作品による総合評価。		
実務経験	自身ブランドのサイフの制作販売、また一点もののオーダーの受注経験を活かし、一から作品制作を貫徹する方法を指導する。		
備考			

科目名	クラフト制作ⅡB(レザー)(必修)	担当者	片山 知佳
授業概要	ウエットフォーム技法(絞り技法)を学びます。技法を学習しながら、素材や技法の知識を深め、より豊かな造形表現を目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ウエットフォーム技法を用いた作品を制作することが出来る。</li> <li>・学んだ技法を用い、オリジナルの作品を制作することが出来る。</li> <li>・テーマを設定し、それに基づき作品を制作することが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b> ウエットフォーム技法による作品制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマ設定・デザイン研究・素材研究</li> <li>2 型紙作成</li> <li>3 木型の製作①</li> <li>4 木型の製作②</li> <li>5 絞り①</li> <li>6 絞り②</li> <li>7 縫製①</li> <li>8 縫製②</li> <li>9 縫製③</li> <li>10 講評</li> <li>11 造形技法研究 縫製</li> <li>12 造形技法研究 染め、コバ①</li> <li>13 造形技法研究 染め、コバ②</li> <li>14 造形技法研究 金具を用いた造形</li> <li>15 造形技法研究 芯を用いた造形</li> <li>16 講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマ設定・デザイン研究・素材研究</li> <li>2 サンプル・マケット制作①</li> <li>3 サンプル・マケット制作①</li> <li>4 サンプル・マケット制作③</li> <li>5 サンプル・マケット制作④</li> <li>6 皮革本制作 ①</li> <li>7 皮革本制作 ②</li> <li>8 皮革本制作 ③</li> <li>9 皮革本制作 ④</li> <li>10 皮革本制作 ⑤</li> <li>11 皮革本制作 ⑥</li> <li>12 皮革本制作 ⑦</li> <li>13 皮革本制作 ⑧</li> <li>14 仕上げ、修正①</li> <li>15 仕上げ、修正②</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料。		
評価の方法	実習態度、制作作品。		
実務経験	バッグ製造、作家、専門学校講師の経験を生かし、皮革の扱い方、縫製による造形表現を指導する。		
備考			

科目名	クラフト制作ⅢB（レザー）	担当者	片山 知佳
授業概要	1 回生で学んだ技術をベースに、より高度な技術を学び、皮革造形の可能性を追求しつつ、表現力を高める。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外縫いの技法を使い、バッグを制作することが出来る。</li> <li>・学んだ技法を用い、オリジナルの作品を制作することが出来る。</li> <li>・テーマを設定し、それに基づき作品を制作することが出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 様々な縫製技法による立体作品制作（練習課題制作）</li> <li>2 応用課題（フランスマチ）技法の学習、図面制作</li> <li>3 型紙制作①</li> <li>4 型紙制作②</li> <li>5 型紙制作③</li> <li>6 裁断①</li> <li>7 裁断② 漉き</li> <li>8 ショルダー制作</li> <li>9 胴組立</li> <li>10 マチ組立</li> <li>11 ショルダー縫い付け</li> <li>12 胴裏地縫製、組立</li> <li>13 かぶせ組立</li> <li>14 背胴組立</li> <li>15 まとめ縫製</li> <li>16 まとめ縫製 講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テーマ設定・デザイン研究・素材研究</li> <li>2 サンプル・マケット制作①</li> <li>3 サンプル・マケット制作②</li> <li>4 サンプル・マケット制作③</li> <li>5 サンプル・マケット制作④</li> <li>6 皮革本制作 ①</li> <li>7 皮革本制作 ②</li> <li>8 皮革本制作 ③</li> <li>9 皮革本制作 ④</li> <li>10 皮革本制作 ⑤</li> <li>11 皮革本制作 ⑥</li> <li>12 皮革本制作 ⑦</li> <li>13 皮革本制作 ⑧</li> <li>14 仕上げ、修正①</li> <li>15 仕上げ、修正②</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料。		
評価の方法	実習態度、制作作品。		
実務経験	バッグ製造、作家、専門学校講師の経験を生かし、縫製による造形表現、皮革の技法を指導する。		
備考			



科目名	プロダクトデザイン演習	担当者	和田 誠之 中村 享史
授業概要	さまざまな文化を内包する奈良を調査、分析、理解し、奈良から生まれる表現を考察し、デザイン演習を行います。また、プロトタイピングを通じて、最終成果物を完成させる技術の向上を目指します。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 歴史、市場、素材などの調査をすることができる。</li> <li>2. プロトタイピングを実践することができる。</li> <li>3. さまざまな素材から作品制作をしプレゼンテーションをすることができる。</li> </ol>		
授業計画	<p><b>前期</b> 担当者：和田 誠之</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業内容“リサーチ&amp;プロトタイピング1”課題導入</li> <li>2 リサーチ内容検討</li> <li>3 リサーチ①</li> <li>4 リサーチ②</li> <li>5 フィールドワーク</li> <li>6 リサーチ内容検討とコンセプトの立案</li> <li>7 プロトタイピング①</li> <li>8 プロトタイピング②</li> <li>9 デザイン決定</li> <li>10 制作①</li> <li>11 制作②</li> <li>12 制作③</li> <li>13 制作④</li> <li>14 制作⑤</li> <li>15 制作⑥</li> <li>16 プレゼンテーション、講評</li> </ol> <p><b>後期</b> 担当者：中村 享史</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業内容“リサーチ&amp;プロトタイピング2”課題導入</li> <li>2 リサーチ内容検討</li> <li>3 リサーチ①</li> <li>4 リサーチ②</li> <li>5 フィールドワーク</li> <li>6 リサーチ内容検討とコンセプトの立案</li> <li>7 プロトタイピング①</li> <li>8 プロトタイピング②</li> <li>9 デザイン決定</li> <li>10 制作①</li> <li>11 制作②</li> <li>12 制作③</li> <li>13 制作④</li> <li>14 制作⑤</li> <li>15 制作⑥</li> <li>16 プレゼンテーション、講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、資料等を使用する。		
評価の方法	日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う。		
実務経験	それぞれの作家としての実務経験を活かして、知識と技術を授業内容に反映する。		
備考			

科目名	立体造形演習	担当者	小西佳子
授業概要	日本の美術的背景を生かしたデザインとは何かを研究する。 現代に生きるデザインを生み出す造形演習を行う。 立体的、空間的な思考を養い、デザイン化する技術を習得する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本のデザインにおける独自性を説明できる。</li> <li>想定した空間へのデザインアイデアを企画できる。</li> <li>企画したアイデアを形にできる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>オリエンテーション 授業内容説明 課題導入 “たたむ”</li> <li>日本文化にみられるデザイン例 講義 リサーチシート作成</li> <li>紙による試作 1</li> <li>紙による試作 2</li> <li>デザイン案決定</li> <li>制作 1</li> <li>制作 2</li> <li>制作 3</li> <li>プレゼンテーションシート作成 講評</li> <li>授業内容説明 課題導入 “箱”</li> <li>目的、形状、素材についてリサーチ</li> <li>デザインコンセプト立案 デザイン案決定</li> <li>制作 1</li> <li>制作 2</li> <li>制作 3</li> <li>プレゼンテーションシート作成 講評 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>授業内容説明 課題導入 “素材の再利用とユニットデザイン”</li> <li>リサーチ 再利用素材について</li> <li>リサーチ ユニットデザインについて</li> <li>リサーチシート作成</li> <li>デザインコンセプト立案</li> <li>デザインシート作成</li> <li>デザイン案決定</li> <li>型紙作成 1</li> <li>型紙作成 2</li> <li>制作 1</li> <li>制作 2</li> <li>制作 3</li> <li>制作 4</li> <li>制作 5</li> <li>展示計画 プレゼンテーションシート作成</li> <li>プレゼンテーション 講評 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	適宜スライド、資料などを使用する。		
評価の方法	日常の授業態度と提出作品による総合評価。		
実務経験	造形作家としての創作・発表活動、デザイナーとしての実務経験を生かし指導を行う。		
備考			

科目名	デザイン演習	担当者	はしもと ともこ
授業概要	一年次に培ったデザイン技術をもとに、紙を素材として平面、立体の両方で制作を行う。 ポートフォリオの制作は、撮影した写真を活かし作品ファイルとして完成させることを目的とする。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素材の特性に気付き活かす事が出来る。</li> <li>・全課題を通して構成力を身につけ、より多くの素材を使い作品を制作する事が出来る。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ポートフォリオの制作 ガイダンス</li> <li>2 ポートフォリオに必要な作品のリストアップ、デザイン</li> <li>3 ポートフォリオのデザイン、割り付けのアイデア出し①</li> <li>4 ポートフォリオのデザイン、割り付けのアイデア出し②</li> <li>5 作品のタイトル、コンセプトを書き出しまとめる</li> <li>6 ページの割り付け、必要となるページ数を把握する</li> <li>7 不足分の写真データを揃える</li> <li>8 パソコンを使って各ページの制作①</li> <li>9 パソコンを使って各ページの制作②</li> <li>10 パソコンを使って各ページの制作③</li> <li>11 デザインチェック</li> <li>12 パソコンを使って各ページの制作④</li> <li>13 パソコンを使って各ページの制作⑤プロフィールの作成</li> <li>14 パソコンを使って各ページの制作⑥PDF データに変換</li> <li>15 パソコンを使って各ページの制作⑦PDF データに変換</li> <li>16 作品講評、データチェック</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題1 印刷物を使った五層の平面構成①</li> <li>2 印刷物を使った五層の平面構成②</li> <li>3 印刷物を使った五層の平面構成③</li> <li>4 印刷物を使った五層の平面構成④</li> <li>5 課題2 ポップアップカードまたは飛び出す絵本の作成</li> <li>6 素材実験①構造について考える</li> <li>7 素材実験②</li> <li>8 カードのデザイン①</li> <li>9 カードのデザイン②</li> <li>10 サンプルの制作①</li> <li>11 サンプルの制作②</li> <li>12 作品制作①</li> <li>13 作品制作②</li> <li>14 作品制作③</li> <li>15 作品制作④</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	カミカラ、ミュージアムポップアップ：～フランス国立自然史博物館～、メリーゴーラウンド絵本		
評価の方法	授業に取り組む姿勢と提出作品による総合評価。		
実務経験	ロゴマーク、キャラクターの制作、フライヤーの制作を活かして表現方法を指導する。		
備考			

科目名	課題制作Ⅱ	担当者	濱 久仁子
授業概要	<p>休暇中の課題を通して、自発的かつ積極的な取り組みの中から、作品制作の基礎となる造形力の向上と、それを応用する力へ展開することを目指します。</p> <p>また、学期中の課題の中では補うことができない、学外での展覧会や美術鑑賞を行うことで、工芸や美術全般の幅広い視野を持ち、感性を磨く機会を設けてゆきます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者の作品のコンセプトを幅広く理解し論じることができる。</li> <li>・他者の考えと自分の考えの相違点を見つけ論じることができる。</li> <li>・独自の感性をもとに多角的な視野で物事を捉え描くことができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>夏季休暇</b></p> <p>1. レポート 1, 200 字程度</p> <p>①美術館やギャラリーなど展覧会を観て、展示の内容を具体的にまとめたうえで、展覧会の見解を各自で検証する。</p> <p>2. 「自主研究テーマ課題 2」における作品制作の計画</p> <p>デザイン実習で制作したプレ卒制のプレゼンテーション資料をもとに、各人が専攻しているメディア教員の指導を受け、独自の感性でテーマやモチーフを再考し以下を制作する。</p> <p>①ヴィジュアルシート 1 枚  ②平面作品を制作する場合はイメージボード 1 点  (立体作品を制作する場合は実寸～1/20 マケット 1 点でも可)  ③コース指定の制作ノート 1 セット</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、資料を配布する。		
評価の方法	課題の成果から取り組む姿勢、洞察力などを含めた総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作の発表をしてきた経験と、教育機関や研究機関での研究発表などの経験から、ものづくりに携わる学生の意識向上に反映させる。		
備考			

科目名	卒業制作（必修）	担当者	濱 久仁子
授業概要	美術科2年間の集大成となる卒業制作作品の制作に向けて、ブレ卒制、作品制作の計画、実作、展示会場の企画構成など、各メディア教員の指導のもとに学生の自発的かつ積極的な取り組みの中から、さらに感性と技術を磨いてゆくことを目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品のテーマやコンセプトを考察し視覚化することができる。</li> <li>・卒業制作における制作計画を計画し実践することができる。</li> <li>・卒業制作作品を完成させて卒業制作展に展示する。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>ブレ卒制</b></p> <p>デザイン実習の授業内で、イメージボード、ヴィジュアルシート、マケットの制作について表現技法を修得し制作する。</p> <p><b>卒業制作作品の制作計画</b></p> <p>デザイン実習で制作したブレ卒制のプレゼンテーション資料をもとに、各人が専攻しているメディア教員の指導を受け、独自の感性でテーマやモチーフを再考し以下を各人の専攻メディアごと制作する。</p> <p>①ヴィジュアルシート 1枚          ②平面作品を制作する場合はイメージボード 1点          （立体作品を制作する場合は実寸～1/20 マケット 1点でも可）          ③コース指定の制作ノート 1セット</p> <p><b>卒業制作作品の制作</b></p> <p>各人が先行しているメディア教員の指導のもと、卒業制作の制作を進行していく。          ミクストメディアで卒業制作を展開する学生は、卒業制作に見合ったボリュームと内容の作品制作を研究実践することとする。</p> <p><b>卒業制作展に向けての印刷物の制作と展示会場の構成・企画</b></p> <p>デザイン実習の授業内で、展覧会と各人の制作作品に関連する印刷物をデザイン制作する。</p> <p><b>卒業制作への作品展展示</b></p> <p>完成した卒業制作作品を展示発表する。</p>		
教科書 テキスト 参考書	適宜、資料を配布する。		
評価の方法	日常の授業態度、課題に取り組む姿勢、作品の完成度による総合評価。		
実務経験	作家として社会に向けて自作の発表をしてきた経験と、教育機関や研究機関での研究発表などの経験から、ものづくりに携わる学生の意識向上に反映させる。		
備考			

科目名	教師論（教育の制度と経営を含む）	担当者	秦 俊 彦
授業概要	<p>教員には教育者としての使命感、教育的愛情に裏打ちされた実践的な指導力と、その基盤となる幅広い豊かな人間性や専門的な知識等が求められます。</p> <p>本講座では、教育の目的、教員の職務内容、服務等、教育活動に関する学習を通して、自分が教員という仕事に情熱を持って取り組むことができるかを多面的に考察するとともに、魅力ある教師像を探りながら、教員に求められる資質や教育のあり方について学ぶ。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教員の職務、服務等を説明できる。</li> <li>・教員に求められる資質、魅力ある教師像を自覚し、自己の資質を意欲的に高めようとする姿勢を見せる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 講義ガイダンス、教職志望動機</li> <li>2 法と教育（教育の目的・教育行政）</li> <li>3 学校経営計画と学校評価</li> <li>4 教員定数と校内組織（チーム学校）</li> <li>5 教員の職務（学習指導）</li> <li>6 教員の職務（学級経営）</li> <li>7 教員の職務（特別活動・部活動等）</li> <li>8 教員の職務（生徒指導・学校事故と安全配慮義務等）</li> <li>9 保護者、地域との連携</li> <li>10 教員の服務と研修</li> <li>11 教員に求められる資質</li> <li>12 教員に求められる資質と自己評価</li> <li>13 教員の養成</li> <li>14 教員の採用等（期待される教師像）</li> <li>15 講義の総括</li> <li>16 まとめ（テスト）</li> </ol> <p>板書、グループワークと発表、ディスカッション、プレゼンテーション、コメントシートにより授業を進めます。</p>		
教科書 テキスト 参考書	中学校学習指導要領及び解説ほか、必要な資料を配付する。		
評価の方法	筆記試験、発表、課題、授業に取り組む姿勢、学習態度等による総合評価		
実務経験	高校教員及び教育行政の実務経験を生かして、教員に求められる資質等を指導する。		
備考			

科目名	教育原理 (教育行政及び教育課程を含む)	担当者	須永哲思
授業概要	この授業では、「教える」立場としての教員に必要な知見を学ぶことができます。具体的には、①私たちの教育言説のもとになっている思想・概念・用語について学び、それを通じて教育とは何かを考える材料を提示し、習得すること、②現代の学校教育に関するさまざまな状況・問題について学び、その歴史的経緯について考えること、の2点を中心とします。以上を通じて、現代の教育について私たちが考える思いや疑問について、問題を発見し、論理的に考え、考えを表現できる力を身につけるための知識を共有することができます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育の目的や内容について、その歴史的変遷について説明することができる。</li> <li>・現在求められる学力観や指導のあり方を理解し、自らの考えを述べることができる。</li> <li>・教育法規に触れ教育の根底にある考え方を理解し、教職という仕事の重要性を論じることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 インTRODクシヨン：教育の「原理」とは何か？</li> <li>2 原始・古代の「子ども」と「学校」—scholē と大学寮—</li> <li>3 中世の「子ども」と「学校」—児童労働にみる中世の子ども観・家族観—</li> <li>4 近世の「子ども」と「学校」—「手習塾」「藩校」「私塾」での学びのあり方—</li> <li>5 近世の教育思想—貝原益軒『和俗童子訓』にみる模倣と習熟—</li> <li>6 近代の教育思想—子どもの発見（ルソー）と児童中心主義（ペスタロッチ）—</li> <li>7 近代学校制度の歴史①—「学制」の理念と実態—</li> <li>8 近代学校制度の歴史②—教育勅語体制下の学校空間—</li> <li>9 近代学校制度の歴史③—第三次小学校令による義務教育体制の整備—</li> <li>10 近代学校制度の歴史④—大正自由教育の展開、生活綴方運動の隆盛—</li> <li>11 近代学校制度の歴史⑤—戦時体制の中の学校・社会—</li> <li>12 近代学校制度の歴史⑥—戦後教育改革の射程—</li> <li>13 戦後日本の教育課程①—教育法規と地方教育行政—</li> <li>14 戦後日本の教育課程②—高度経済成長と教育の量的充実—</li> <li>15 戦後日本の教育課程③—イジメ・不登校・教育格差—</li> <li>16 まとめ：現代の教育課題を歴史的観点から考える</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	副教材として配るプリントを使用します。		
評価の方法	毎授業の小課題（リアクションペーパー3点*15回）、中間レポート（10点）、期末レポート（45点）		
実務経験	教職課程での指導経験を基に、教育の知識と実践の連関を重視して指導する。		
備考			

科目名	教育心理学	担当者	恒 松 伸
授業概要	個人の持つ潜在的能力の実現は、教育による個々人の学習と、時間の経過にもなう心身の発達を通じて達成される。本科目では、学習や発達とはどのような過程で、どのように理論化されるのか、また、学習や発達を促進させたり抑制させたりする要因は何かなどについて学んでいく。加えて、教育心理学的な観点から、子どもの知能、学力、人格を理解し、教育現場で生じるさまざまな心理的・行動的問題についても考えていく。		
到達目標	1)教育心理学の主要な概念や代表的な理論について説明できる。 2)発達の各段階の特徴について説明できる。 3)学習の主要な概念および内容について説明できる。 4)行動随伴性の観点から子どもと大人の相互作用を分析できる。 5)教育心理学と教育現場との関わりについて説明できる。		
授業計画	後 期 1 教育心理学とは何か：教育および教育心理学 2 心と身体の発達（1）：発達の定義および「遺伝か環境か」の問題 3 心と身体の発達（2）：胎生期から乳児期まで 4 心と身体の発達（3）：幼児期および描画の発達 5 心と身体の発達（4）：ピアジェの認知発達理論 6 心と身体の発達（5）：ピアジェの保存課題と保存の概念の獲得 7 心と身体の発達（6）：青年期と発達課題 8 心と身体の発達（7）：青年期におけるアイデンティティの確立とアイデンディ地位 9 学習の基礎過程（1）：学習の定義および直接経験に基づく学習 10 学習の基礎過程（2）：観察学習および動機づけ 11 学習の基礎過程（3）：記憶と情報処理モデル 12 知能と学力：知能の構造と検査法および学力との関係性 13 人格：類型論と特性論および検査法 14 学級集団：集団の機能および教師の役割 15 総括：この科目で何を学んだか 16 定期試験		
教科書 テキスト 参考書	教科書は使用しない。適宜スライドの原稿や資料を配布する。		
評価の方法	定期試験により評価を行う。		
実務経験			
備考	スライドとホワイトボードを活用して講義を行う。 受講者の関心と理解度に応じて計画を一部変更することがある。		



科目名	美術科教育法 (情報通信技術の活用を含む)	担当者	中 川 賀 照
授業概要	中学校美術教員の免許取得のための科目です。青年前期の生徒の発達段階を踏まえた教科指導について、学習指導要領の趣旨に沿った学習指導案の作成や模擬授業を通して、主体的で対話的な深い学びを指導できる実践的な力を身に付けられるようにします。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・美術科学習指導要領の目標を理解し、暗唱できるようになる。</li> <li>・学習指導要領の内容を理解し、それに沿った学習指導案を作成できるようになる。</li> <li>・作成した学習指導案によって模擬授業を行えるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 講義の概要と評価</li> <li>2 美術教育の役割と意義</li> <li>3 造形表現における発達のプロセス</li> <li>4 教育課程の意義及び編成</li> <li>5 学習指導要領解説（改訂の経緯及び基本方針）</li> <li>6 学習指導要領解説（美術科の目標と内容）</li> <li>7 学習指導要領解説（各学年の目標及び内容）</li> <li>8 学習指導要領解説（指導計画の作成と内容の取扱い）</li> <li>9 美術教育における I C T の活用</li> <li>10 学習指導案の書き方</li> <li>11 題材の検討（グループ活動）</li> <li>12 学習指導案の作成（グループ活動）</li> <li>13 模擬授業（中間発表）</li> <li>14 模擬授業（グループ活動）</li> <li>15 模擬授業（全体発表）</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	教科書は中学校学習指導要領解説美術編を使用し、必要に応じて資料やプリントを配布する。		
評価の 方法	平常の授業状況、発表内容、課題提出物等での総合評価		
実務経験	高校美術教員や県指導主事、大学講師、県民講座講師などの実務経験を生かし、美術教員に必要な資質やスキルなどを身に付けられるように指導する。		
備考			

科目名	特別支援教育	担当者	細川 憲次
授業概要	インクルーシブ社会の構築を目指す特別支援教育推進のため、その対象となる幼児・児童及び生徒に対する理解と適切な指導および必要な支援について、特殊教育で培われた障害児教育の基盤の上に立ち、新たな課題である発達障害等を含めた特別支援教育への流れに沿って学習する。		
到達目標	① 特別な支援を必要とする児童・生徒の障害の特性について説明できる。 ② 特別支援教育の教育課程について、説明できる。 ③ 自立活動の内容及び取り組みについて説明できる。 ④ インクルーシブ教育の理念について論じることができる。		
授業計画	<b>前期</b> 1 特別支援教育の対象となる障害及びその特性 2 特別支援教育の教育課程 3 知的障害教育における特別な教育課程 4 自立活動と個別の指導計画及び教育支援計画 5 自立活動の実践に学ぶ 6 原初的コミュニケーション 7 インクルーシブ教育 8 総括、テスト		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	毎時の小レポート、期末テストまたはレポートにより総合的に評価します。		
実務経験	長年の養護学校及び特別支援学校の実務経験及び、特別支援教育への転換期における指導主事の経験も活かし、インクルーシブ社会構築のための特別支援教育の重要性を学ばせる。		
備考	元奈良教育大学教職大学院准教授		

科目名	生徒指導論（進路指導を含む）	担当者	秦 俊 彦
授業概要	生徒指導とは、児童生徒の人格を尊重し、個性の伸長を図りながら、社会的な資質や行動力を高めることを目指して行われる教育活動である。 学校における生徒指導の理念や方法、さらには今日的な課題について、また進路指導の在り方等について学習する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒指導の意義及び生徒理解と生徒指導の方法を説明できる。</li> <li>・生徒指導の今日的な課題について、その実態と対応の在り方等を知り、適切な指導と援助を行おうとする姿勢を見せる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 講義ガイダンス、学生による生徒指導経験の振り返り</li> <li>2 生徒指導の意義</li> <li>3 生徒理解</li> <li>4 生徒指導の内容（学習指導における生徒指導）</li> <li>5 生徒指導の内容（学級活動、部活動等における生徒指導）</li> <li>6 生徒指導と体罰、ほめ方叱り方</li> <li>7 生徒指導の体制（組織と計画）、生徒指導上の問題行動の予防</li> <li>8 校則の目的と校則にかかわる指導</li> <li>9 生徒指導上の諸課題への対応（いじめ）</li> <li>10 生徒指導上の諸課題への対応（不登校）</li> <li>11 生徒指導上の諸課題への対応（情報通信機器）</li> <li>12 生徒指導上の諸課題への対応（児童虐待、自殺と子どもの権利条約）</li> <li>13 生徒指導上の諸課題への対応（問題行動にかかわる指導 1）</li> <li>14 生徒指導上の諸問題への対応（問題行動にかかわる指導 2）</li> <li>15 進路指導の意義と内容（キャリア教育の理論と方法）、講義の総括</li> <li>16 まとめ（テスト）</li> </ol> <p>授業内容に関連するテーマで、意見発表、ディベート、グループ討議等を実施する。</p>		
教科書 テキスト 参考書	『生徒指導提要』（文部科学省）、学習指導要領ほか、必要な資料を配付する。		
評価の 方法	筆記試験、授業に取り組む姿勢、授業態度等による総合評価		
実務経験	高校教員及び教育行政の実務経験を生かして、生徒指導の今日的課題等を指導する。		
備考			

科目名	人権と教育		担当者	細 井 司	
授業概要	<p>この講義では、人権の尊重を基本に据え、人権や人権問題についての知識を深め、人権を尊重する技能を磨くとともに、人権尊重の態度を養い、教職を志望する学生の確かな人権意識と差別を許さない姿勢の確立を図る。</p> <p>講義毎に配付する資料のほか、視聴覚教材等も取り入れて授業を行う。一方的な講義形式のみならず、グループでディスカッションしたり、全体に意見発表したりする機会も設ける。毎回の授業の終わりには、学習した内容について振り返り、簡易なレポートを提出する。最終回には、講義を通して得たものについての絵画作品を作成し提出する。</p>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人権や人権問題についての知識をもち、その内容について説明できる。</li> <li>・人権を尊重する技能を用い、自分の考えを整理し他者に伝えることができる。</li> <li>・豊かな人権感覚をもち、人権尊重の態度で学習活動を進めることができる。</li> </ul>				
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 はじめに～人権の概念・「人権」とは～</li> <li>2 様々な人権問題から①～感染症と人権～</li> <li>3 様々な人権問題から②～性的少数者の人権・ジェンダーと人権～</li> <li>4 様々な人権問題から③～部落差別について～</li> <li>5 様々な人権問題から④～ネット社会における人権～</li> <li>6 人権学習の進め方～子どもの人権から～</li> <li>7 人権の確立に向けて～人権獲得の歴史から～</li> <li>8 まとめ～美術科における人権教育の在り方～</li> </ol>				
教科書 テキスト 参考書	各回の講義で必要な資料等を配付する。				
評価の方法	授業に取り組む姿勢、学習態度、授業時のレポート・発表等の総合的評価。				
実務経験	公立学校における長年の経験及び人権教育研究会等での研究・実践を踏まえ、学校現場における人権教育の実践的ありようについて指導する。				
備考					

科目名	道徳教育の理論と方法	担当者	島 恒 生
授業概要	「心の教育」の充実が叫ばれている中で、道徳教育や道徳科の意義と本質を明らかにし、道徳教育や道徳科のあるべき姿に迫りたい。具体的な実践例を多くとりいれ、学校現場ですぐに役立つ内容にする。		
到達目標	人間として生きていく上で必要な道徳性を主体的に身に付けていくことができるような学習指導案を作成することができる。		
授 業 計 画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 道徳と教育 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳の本質</li> </ul> </li> <li>2 道徳と教育 <ul style="list-style-type: none"> <li>・現代社会と道徳教育</li> </ul> </li> <li>3 道徳教育のあゆみ <ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒を取り巻く社会の変化と道徳教育</li> </ul> </li> <li>4 学校における道徳教育の全体構想 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校における道徳教育</li> </ul> </li> <li>5 学校における道徳教育の全体構想 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳教育の目標と道徳教育の内容</li> </ul> </li> <li>6 学校における道徳教育の全体構想 <ul style="list-style-type: none"> <li>・各教科、総合的な学習の時間、特別活動における道徳教育</li> </ul> </li> <li>7 道徳科の時間の指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳科の時間の意義と特質</li> </ul> </li> <li>8 道徳科の時間の指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・年間指導計画</li> </ul> </li> <li>9 道徳科の時間の指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳科学習指導案</li> </ul> </li> <li>10 道徳科の時間の指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習指導の方法と資料</li> </ul> </li> <li>11 道徳科の時間の指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳教育の評価</li> </ul> </li> <li>12 道徳教育と家庭や地域社会との連携 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳教育と家庭や地域社会との協力体制</li> </ul> </li> <li>13 道徳教育と社会 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳教育と情報化社会</li> </ul> </li> <li>14 道徳的実践の指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・奉仕（ボランティア）の精神と奉仕活動</li> </ul> </li> <li>15 全体のまとめ</li> <li>16 テスト</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の 方法	筆記試験、授業に取り組む姿勢、提出課題等による総合評価。		
実務経験	長年の小学校教諭、奈良県立教育研究所、文科省学習指導要領作成協力者、中教審専門委員を生かして、児童・生徒の心を育むことの大切さを指導する。		
備考	（参考文献）中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説、総則編 特別の教科 道徳編：文部科学省		

科目名	特別活動の指導法	担当者	島 恒 生
授業概要	特別活動の基本的な考え方と内容について解説し、その本質と具体的な指導のあり方を豊富な実践例をとおして考察する。		
到達目標	調和のとれた特別活動の各活動・学校行事の意義や内容を理解し、指導案を作成することができる。		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 特別活動とは何か <ul style="list-style-type: none"> <li>・人間形成と特別活動</li> </ul> </li> <li>2 特別活動とは何か <ul style="list-style-type: none"> <li>・特別活動の意義・目的</li> </ul> </li> <li>3 特別活動とは何か <ul style="list-style-type: none"> <li>・特別活動の歴史</li> </ul> </li> <li>4 特別活動とは何か <ul style="list-style-type: none"> <li>・特別活動の各教科、特別の教科道徳、総合的な学習の時間等との関連</li> </ul> </li> <li>5 特別活動の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学級活動・HR 活動 (1) の意義と内容</li> </ul> </li> <li>6 特別活動・HR 活動 (1) の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学級活動の指導案の作成</li> </ul> </li> <li>7 特別活動の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学級活動・HR 活動 (2) (3) の意義と内容</li> </ul> </li> <li>8 特別活動の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学級活動・HR 活動 (2) (3) の指導案の作成</li> </ul> </li> <li>9 特別活動の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学級活動・HR 活動 (2) (3) の指導案の振り返り</li> </ul> </li> <li>10 生徒会活動の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒会の意義と内容</li> </ul> </li> <li>11 生徒会活動の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒会の運営の指導</li> </ul> </li> <li>12 学校行事の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校行事の意義と内容</li> </ul> </li> <li>13 学校行事の内容と指導 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校行事の指導事例</li> </ul> </li> <li>14 特別活動における評価 <ul style="list-style-type: none"> <li>・特別活動の評価</li> </ul> </li> <li>15 全体のまとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	筆記試験、授業に取り組む姿勢、提出課題等による総合評価。		
実務経験	長年の小学校教諭・行政職の実務経験を生かして、特別活動の充実を図ることの大切さを指導する。		
備考	(参考文献) 中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 総則編 特別活動編：文部科学省		

科目名	教育における ICT 活用	担当者	佐竹 一郎
授業概要	情報通信技術を効果的に活用した学習指導や校務の推進の在り方並びに生徒に情報活用能力(情報モラルを含む)を育成するための指導法に関する基礎的な知識・技能を事例研究や実習をとおして身に付ける。		
到達目標	情報通信技術を効果的に活用した指導事例(デジタル教材の作成・利用を含む)を理解し、学習指導の効果を高めるために ICT 機器を活用できるようになる。		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 ICT 機器とその特性について</li> <li>3 ICT 機器を活用した学習指導①</li> <li>4 ICT 機器を活用した学習指導②</li> <li>5 ICT 機器を活用した学習指導③</li> <li>6 ICT 機器を活用した学習指導④</li> <li>7 ICT 活用の効果について</li> <li>8 オンライン授業への対応について</li> <li>9 校務における ICT 活用について</li> <li>10 ICT 環境の整備について</li> <li>11 学習指導の準備と評価における ICT 活用について</li> <li>12 Scratch ( 簡易プログラミングツール) について</li> <li>13 Scratch を活用した教材作成①</li> <li>14 Scratch を活用した教材作成②</li> <li>15 Scratch を活用した教材作成③</li> <li>16 教材の発表とまとめ</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	題材に応じて資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む態度と提出課題による評価。		
実務経験	高等学校教員、中等教育学校教員の経験と、研究指導主事(情報教育)の経験を活かし、ICT を活用した効果的な学習指導について指導する。		
備考			

科目名	教育相談（カウンセリングを含む）	担当者	白原真弘
授業概要	<p>教師は子どもが自分で育つ力を助けるよき協力者です。子どもが成長していくときに、子どもたちと共に歩む大人のひとりでもあります。子どものよき理解者、協力者として相談者としての心がまえを知り、保護者や地域の人々、専門機関とも協力し、みんなで子どもを支えていくという姿勢を学んでいきたいと思ひます。</p> <p>また、不登校やいじめ、発達障がいなどといった子どもをめぐる様々な問題について理解を深め、基本的な対応の仕方についても講義したいと思ひます。</p>		
到達目標	<p>臨床心理学的な視点を持って、実践的な方法と理論で生徒を援助することが出来る。</p> <p>教師として、悩みや問題を抱える子どもへの対応することが出来る。</p> <p>カウンセリングマインドを大切にしたい、関わり方を説明したり配慮が出来る。</p>		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション（教育相談とは）</li> <li>2 カウンセリングマインドの基礎知識</li> <li>3 &lt;カウンセリングマインドを学ぶ1&gt; 信頼関係</li> <li>4 &lt;カウンセリングマインドを学ぶ2&gt; 自分を知る</li> <li>5 &lt;カウンセリングマインドを学ぶ3&gt; 見る</li> <li>6 &lt;カウンセリングマインドを学ぶ4&gt; 聞く</li> <li>7 &lt;カウンセリングマインドを学ぶ5&gt; イメージする</li> <li>8 &lt;カウンセリングマインドを学ぶ6&gt; カウンセリングマインドのまとめ</li> <li>9 カウンセリングの理論と実際 (1) 聴く態度</li> <li>10 カウンセリングの理論と実際 (2) カウンセリングの基本的態度①</li> <li>11 カウンセリングの理論と実際 (3) カウンセリングの基本的態度②</li> <li>12 子どもを巡る様々な問題 (1) いじめ</li> <li>13 子どもを巡る様々な問題 (2) 不登校</li> <li>14 子どもを巡る様々な問題 (3) 発達障がいや心の課題</li> <li>15 子どもを巡る様々な問題 (4) まとめ</li> <li>16 教師・社会人の心の健康について</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	特になし。適宜授業でプリント等資料を配布。		
評価の方法	授業に取り組む姿勢、授業態度、毎回の小レポート等による総合評価。		
実務経験	学校でのスクールカウンセリングを始め、教育相談の活動に関わっています。		
備考	実習やグループワークを多くしますので、遅刻や欠席をしないように心がけてください。		



科目名	情報機器の操作	担当者	天根 静也
授業概要	教育の現場での情報機器の活用が効果的であるということで、授業とその準備の際の情報伝達技術（ICT）の活用が「当然できるもの」として教育現場でも求められるようになっていきます。この授業では、いろいろなパソコンソフトの演習を通じて、操作法を習得するとともに、使いこなせるための実践力の習得を目標としています。始業時にタイピングの練習を毎回行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの基本的な操作が出来るようになる。</li> <li>・Wordを使って自分が思うような文書を作成することが出来るようになる。</li> <li>・Excelを使った表計算の基本的なことが出来るようになる。</li> <li>・PowerPointでスライドを作って、人前で発表できるようになる。</li> <li>・教育現場でのICTを活用した授業が行えるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 Wordによる制作1</li> <li>3 Wordによる制作2</li> <li>4 Wordによる制作3</li> <li>5 Wordによる制作4</li> <li>6 Wordによる制作5</li> <li>7 PowerPointによる制作1</li> <li>8 PowerPointによる制作2</li> <li>9 Excelによる制作1</li> <li>10 Excelによる制作2</li> <li>11 Excelによる制作3</li> <li>12 Excelによる制作4</li> <li>13 Excelによる制作5</li> <li>14 インターネットについて学ぶ</li> <li>15 情報発信をする際の法的知識について1</li> <li>16 情報発信をする際の法的知識について2</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業におけるICT活用について</li> <li>2 ICT活用実習1</li> <li>3 ICT活用実習2</li> <li>4 ICT活用実習3</li> <li>5 ICT活用実習4</li> <li>6 Illustratorによる制作1</li> <li>7 Illustratorによる制作2</li> <li>8 Illustratorによる制作3</li> <li>9 Illustratorによる制作4</li> <li>10 Illustratorによる制作5</li> <li>11 Illustratorによる制作6</li> <li>12 Excelの復習1</li> <li>13 Excelの復習2</li> <li>14 AIについて</li> <li>15 まとめ1</li> <li>16 まとめ2</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	プリント資料等配布。		
評価の方法	授業態度、課題内容により総合評価。		
実務経験	IT関連企業での勤務の実績を生かして、情報機器の操作方法を指導する。		
備考	情報教室実習室のパソコン使用。教育実習の予定により授業計画が変更される場合あり。		

科目名	教育実習	担当者	秦 俊彦 中 川 賀 照
授業概要	<p>大学での理論研究を教育の現場で総合的に実証研究し、また生徒への教育愛を体得し、教員としての教育的実践についての経験を得る。</p> <p>具体的には、学校現場に出向いて、教員としての職務内容のすべての領域にわたって体験的に学習する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教員の職務内容を体験的に知り、論理的に述べることができる。</li> <li>・教員としての自己の資質を客観的に捉え、積極的に高めようとする意欲を見せる。</li> </ul>		
授業計画	<p>事前研究（集中講義）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1回 教育実習の目的と内容</li> <li>2回 教育実習の心得</li> <li>3回 授業研究（模擬授業）</li> <li>4回 実習への手続と実習校の事前研究</li> </ol> <p>教育実習（学校教育現場で4週間）</p> <p>受入校の校長ほか教職員と大学より出向いた教員による指導  学校経営、学校組織、生徒理解、教育課程、学習指導  道徳・特別活動・総合的な学習の時間、生徒指導と学級経営  学校の施設と環境、教員としての勤務 以上の各領域にわたって体験的に学習・研究する。</p> <p>事後研究（集中講義）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1回 自己評価と反省</li> <li>2回 研究の継続</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書			
評価の方法	<p>実習校で行われた教育実習成績評価を主な資料として、教育実習日誌、実習への取り組み、態度、事前・事後の研究、課題レポート等を総合して評価する。</p>		
実務経験	<p>長年の高校教員及び管理職の実務経験を生かして、教育実習の意義及び有意義な実習とするための留意点などを指導する。</p>		
備考			

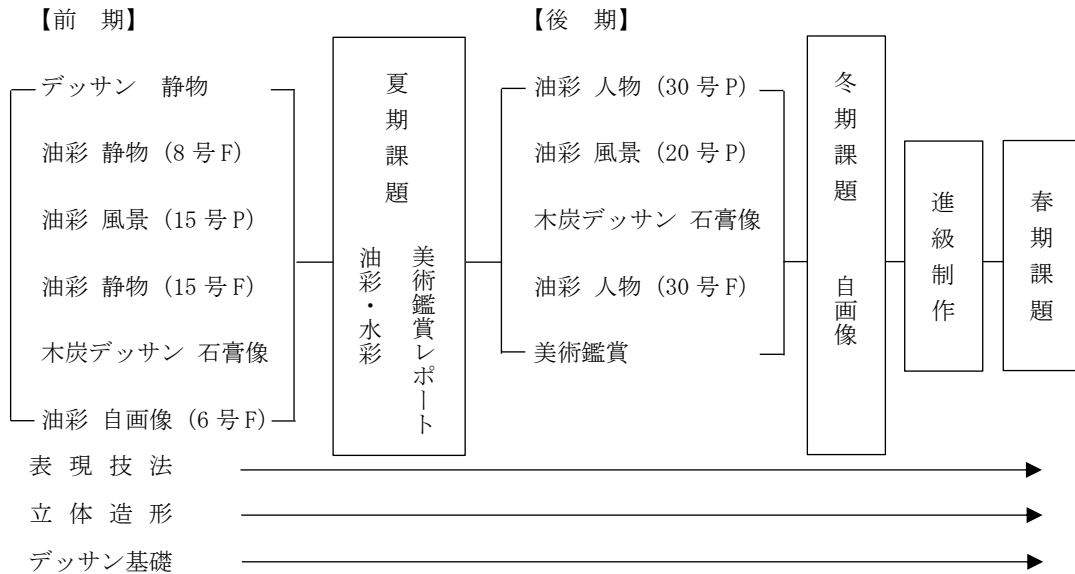
科目名	教職実践演習		担当者	中 川 賀 照 秦 俊 彦	
授業概要	教育実習や介護等体験等を終えた時点で、教員に必要な資質について総点検するとともに、その課題を克服するため、グループ討議や授業研究、発表、評価等を組み合わせた実践的な演習を行います。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育実習等で学習したことや課題を整理し、受講者に分かりやすく伝えることができる。</li> <li>・教育実習で使用した学習指導案を互いに検討し合い、課題やその改善策を見い出せる。</li> <li>・対話による鑑賞授業等を通じて、教職に必要な“話す”、“聞き取る”、“まとめる”等の対話力を身に付ける。</li> </ul>				
授 業 計 画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション、教育実習の振り返り(課題の整理)</li> <li>2 教育実習の振り返り(改善の方策) ①</li> <li>3 教育実習の振り返り(改善の方策) ②</li> <li>4 教育実習の振り返り(改善の方策) ③</li> <li>5 介護等体験の振り返り(課題の整理と改善の方策)</li> <li>6 新しい鑑賞授業の在り方</li> <li>7 模擬授業 (図版による鑑賞方法)</li> <li>8 模擬授業 (ICTを活用した鑑賞方法)</li> <li>9 学習指導案の検討と改善 (グループ協議、研究授業について)</li> <li>10 学習指導案の検討と改善 (グループ協議、ICTの活用状況等)</li> <li>11 模擬授業 (実物平面作品による鑑賞方法)</li> <li>12 模擬授業 (実物立体作品による鑑賞方法)</li> <li>13 模擬授業 (対話による鑑賞のまとめ)</li> <li>14 教育相談 (ロールプレイ)</li> <li>15 ビブリオバトル</li> <li>16 教職の使命 (教育現場の声を聞く)、まとめ</li> </ol>				
教科書 テキスト 参考書	<p>中学校学習指導要領及びその解説書</p> <p>必要に応じて、資料やプリントの配布、参考書の紹介をする。</p>				
評価の 方法	平常の受講状況、発表内容、課題提出物等での総合評価。				
実務経験	高校教員や県指導主事、管理職などの実務経験を生かし、教員に必要な資質やスキルなどを身に付けられるように指導する。				
備考					

科目名	総合的な学習の時間の指導法 (教育の方法と技術を含む)	担当者	奥田 智
授業概要	総合的な学習の時間が創設されることになった背景について解説するとともに、新学習指導要領において「主体的・対話的で深い学び」を実現する上で、総合的な学習の時間の果たす役割が大きいことを説明する。また、総合的な学習の時間に関わる事例研究を行うとともに、総合的な学習の時間の指導計画作成及び模擬授業及び省察を通して、実践的な授業構想力、授業展開力、教育の方法論を身に付けさせる。なお、模擬授業には電子黒板・プロジェクター等を使用し、それらを活用できる能力（教材の作成・活用）を身につけさせる。		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 総合的な学習の時間の意義及び教育課程において果たす役割について理解している。</li> <li>2. 総合的な学習の時間の指導計画作成・模擬授業及び省察を通して、実践的な授業構想力授業展開力、教育の方法論が身に付いている。なお、模擬授業には電子黒板・プロジェクター等の情報機器及び教材の活用して実施することとする。</li> <li>3. 総合的な学習の時間の指導と評価を行う上での留意点を理解している。</li> </ol>		
授業計画	<p>【集中講義】4回実施</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 総合的な学習の時間が創設されることになった背景について説明する。</li> <li>2 総合的な学習の時間の成果と課題について整理する。</li> <li>3 新学習指導要領の中で総合的な学習の時間が果たす役割について説明する。Ⅰ</li> <li>4 新学習指導要領の中で総合的な学習の時間が果たす役割について説明する。Ⅱ</li> <li>5 総合的な学習の時間の事例研究を行う。(奈良)</li> <li>6 総合的な学習の時間の事例研究を行う。(京都)</li> <li>7 新しい教育メディアの理論及び現状と課題について説明する。</li> <li>8 総合的な学習の時間における情報機器等の活用についてⅠ</li> <li>9 総合的な学習の時間における情報機器等の活用についてⅡ</li> <li>10 総合的な学習の時間の模擬授業（電子黒板・プロジェクター等を活用）、その後相互評価を行い指導計画を改善させる。Ⅰ</li> <li>11 総合的な学習の時間の模擬授業（電子黒板・プロジェクター等を活用）、その後相互評価を行い指導計画を改善させる。Ⅱ</li> <li>12 基本的な授業法（講義法・問答法・討議法・劇化法等）及び授業に臨む基本的な概念について説明する。</li> <li>13 教育における主な評価法（自己評価・相互評価・パフォーマンス評価等）について説明する。</li> <li>14 アクティブ・ラーニング及び協働学習など学習指導法について説明する。Ⅰ</li> <li>15 アクティブ・ラーニング及び協働学習など学習指導法について説明する。Ⅱ</li> <li>16 総合的な学習の時間の指導法及び教育の方法と技術について総括する。</li> </ol>		
教科書 テキスト 参考書	中学校学習指導要領及びその解説書 必要に応じて、資料やプリントの配布、参考書の紹介をする。		
評価の方法	平常の受講状況、発表内容、課題提出物等での総合評価。		
実務経験	高校教員や県指導主事、管理職などの実務経験を生かし、教員に必要な資質やスキルなどを身に付けられるように指導する。		
備考			

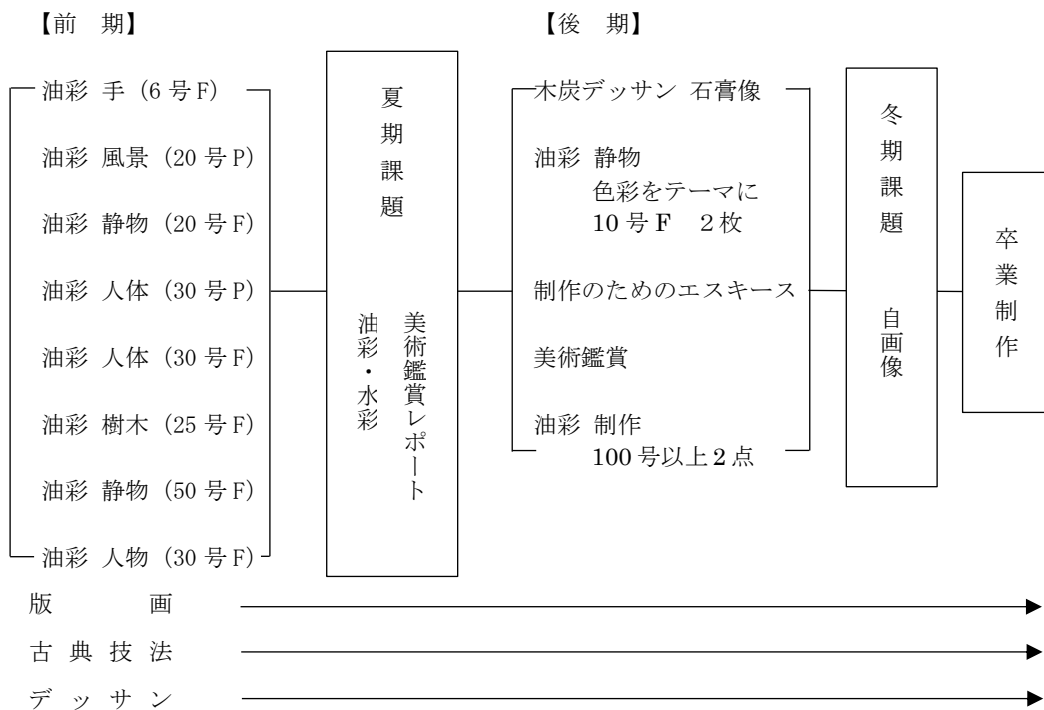
# 専門教科構成図

## ■洋画コース

(1回生) 対象物を直に見て描く。



(2回生) 1回生の基礎学習を土台に表現の幅を広げる。

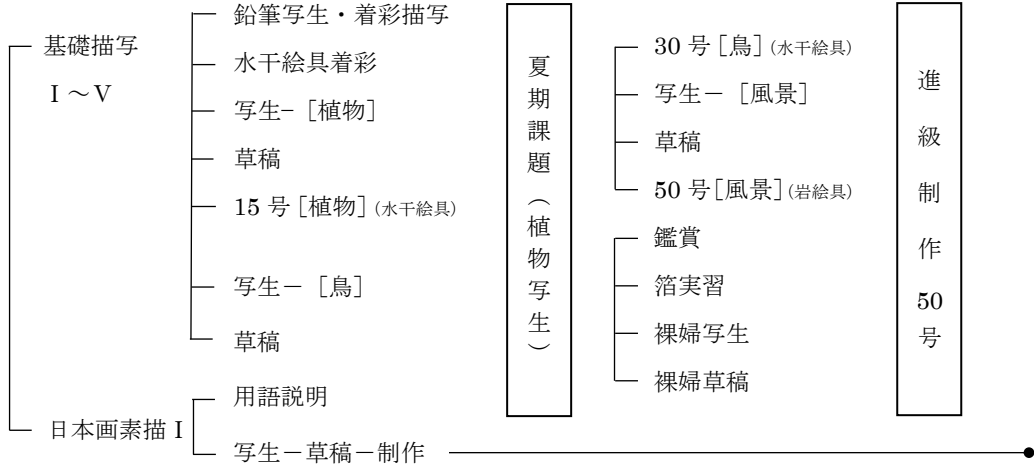


## ■ 日本画コース

(一回生)

[前期]

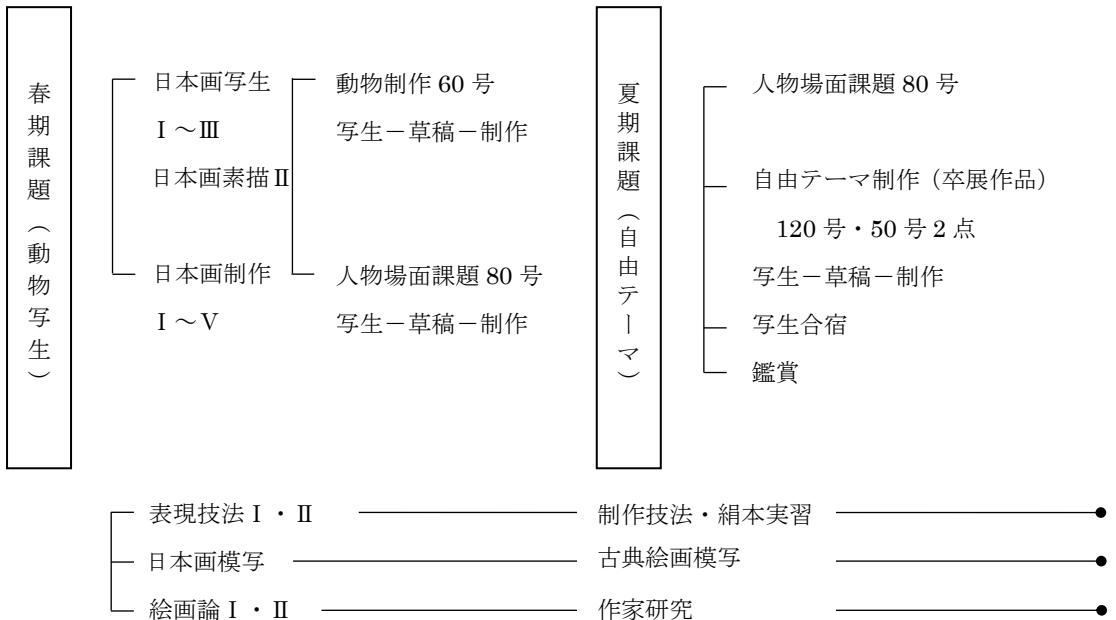
[後期]



(二回生)

[前期]

[後期]



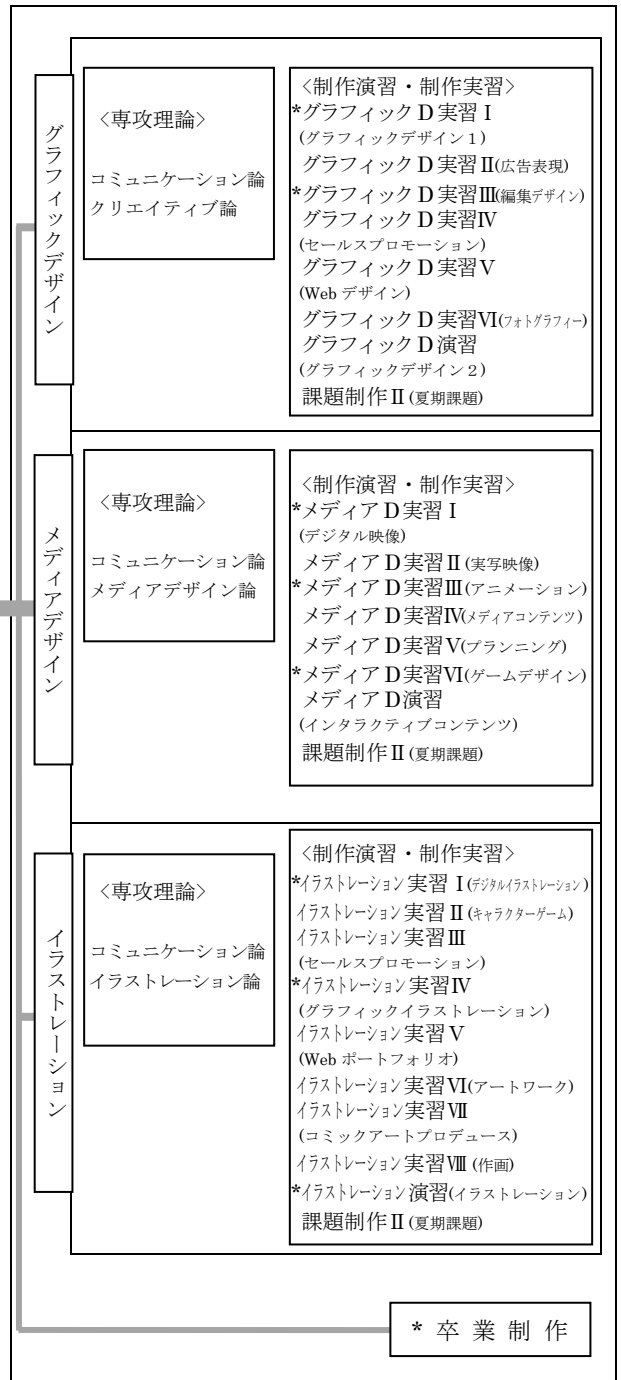
■デザインコース

< 2 回 生 >

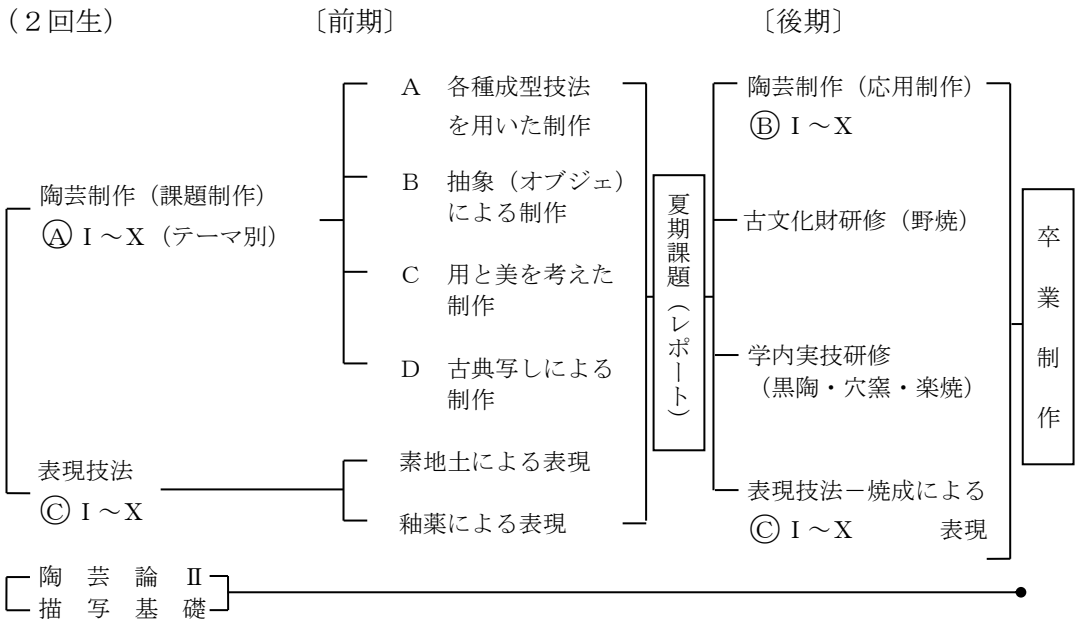
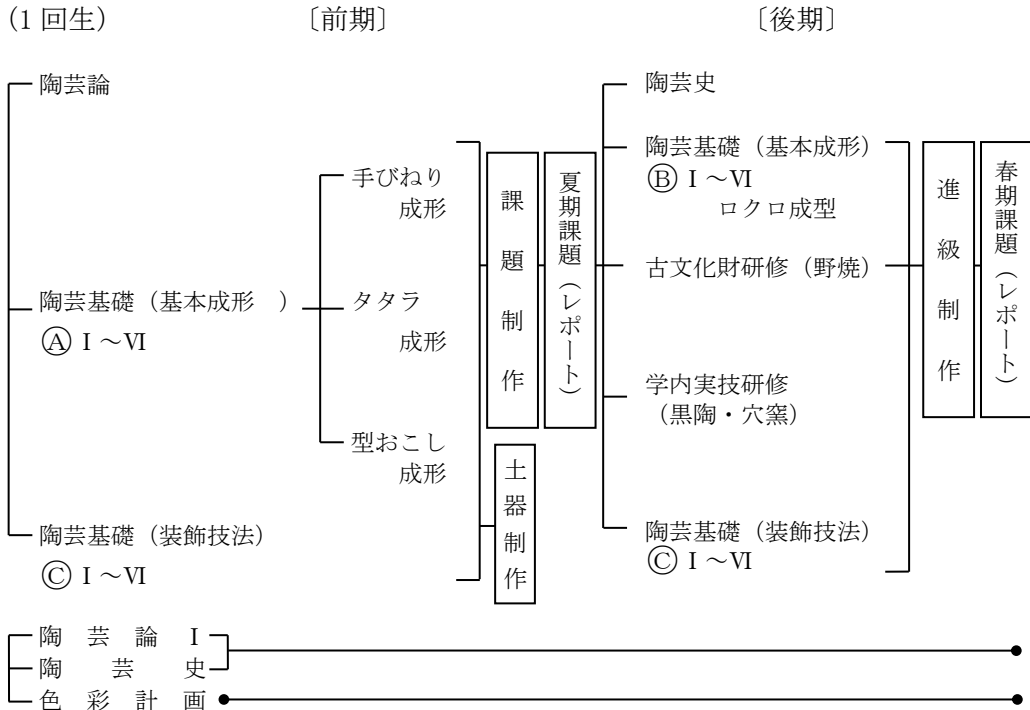
< 1 回 生 >

\* 印は必修単位教科

前 期	後 期
<専攻理論> デザイン概論 I (デザインの基本) <美術教養選択科目> デッサン基礎 I 立体造形基礎 デザイン基礎 注)工芸基礎(2 回生時履修)	<専攻理論> デザイン概論 II (これからのデザイン) <美術教養選択科目> デッサン基礎 II 立体造形基礎 デザイン基礎 注)工芸基礎(2 回生時履修)
<制作演習・制作実習> *デザイン基礎 I (ビジュアルデザイン・アナログ) デザイン基礎 II (タイポグラフィ) デザイン基礎 III (画像処理) *デザイン総合基礎 (色彩・平面・立体) CG 基礎 (デザイン系ソフト入門) ドローイング 課題制作 I (夏期課題)	<制作演習・制作実習> デザイン基礎IV (エディトリアルタイポグラフィ) *デザイン基礎 V (色彩・レイアウト) *デザイン基礎 VI (ビジュアルデザイン・デジタル) デザイン基礎VII (Web デザイン基礎) 写真・映像実習 印刷実習 夏期課題 I (進級制作課題)



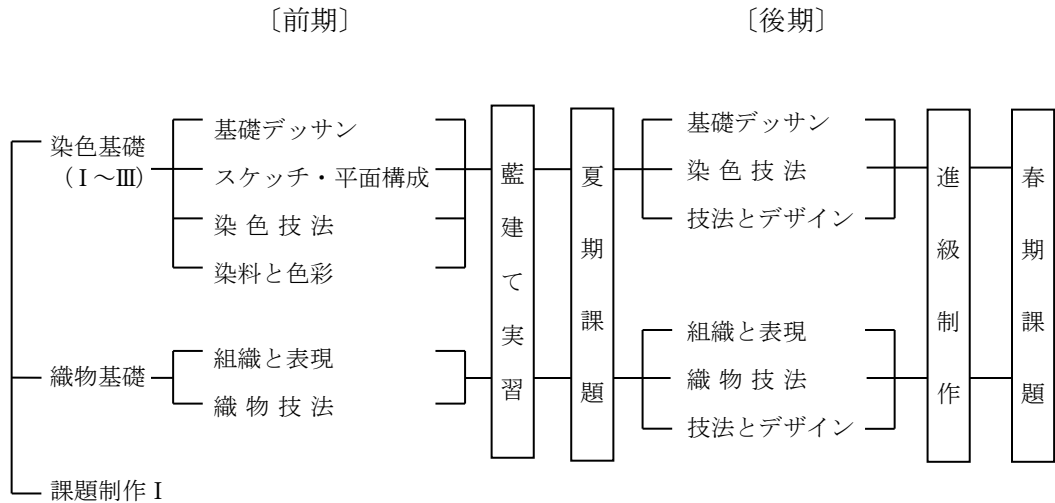
## ■陶芸コース





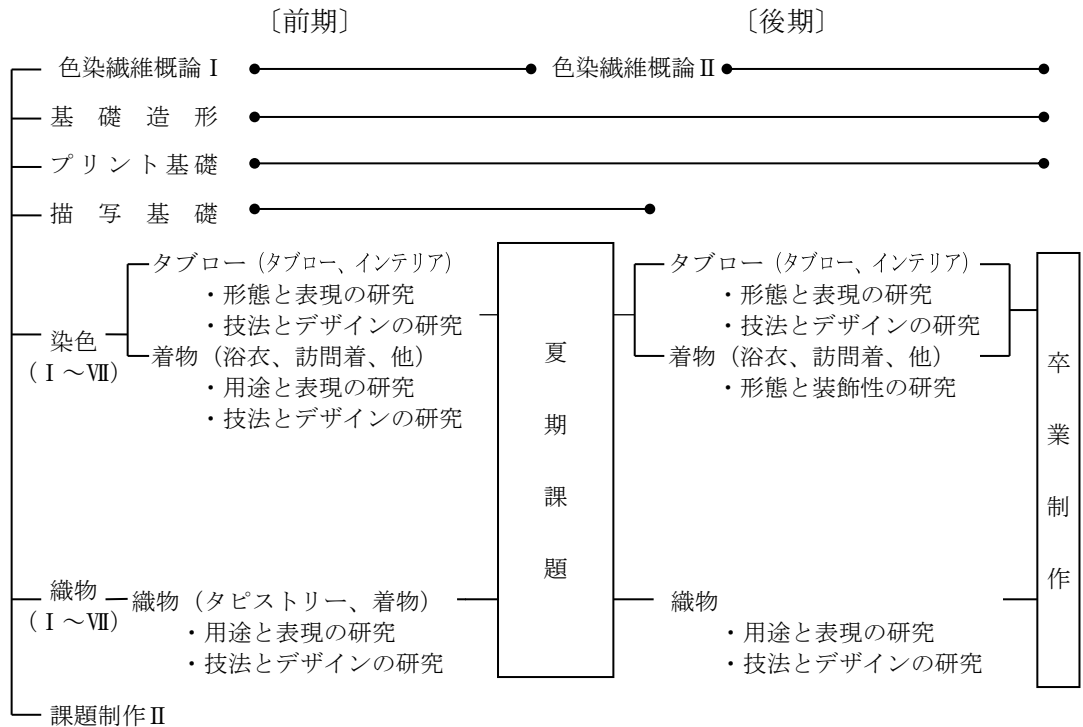
## ■染織コース

(1 回生)



色彩計画

(2 回生)



## ■クラフト（工芸）デザインコース

（1回生）

1回生	前 期	夏期休業中	後 期	
○制作演習・制作実習 クラフト基礎Ⅰ・Ⅱ				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     A群・メタル                      ・テキスタイル                      ・ウッド                 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                         専 門 技 術 基 礎 課 題                     </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                             専 門 技 術 基 礎 課 題                         </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                             進 級 制 作                         </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     B群・ガラス                      ・アートジュエリー                      ・レザー                 </div>			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                             専 門 技 術 基 礎 課 題                         </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                             進 級 制 作                         </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         立 体 造 形 基 礎                     </div>	○		○	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         課 題 制 作 Ⅰ                     </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                             夏期休暇課題①                         </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: auto;">                             進 級 制 作                         </div>	
○美術教養				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ                     </div>	○		○	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         デザイン基礎                     </div>	○		○	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         色 彩 計 画                     </div>	○		○	
○専攻理論				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         クラフトクリエイティブ論                     </div>			○	

(2回生)

2回生	前期	夏期休業中	後期
<p>○制作演習・制作実習 クラフト制作Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ</p>			
<p>A群 1回生の時よりの選択科目</p>	<p>専門技術応用課題</p>		<p>専門技術研究課題</p>
<p>B群 1回生の時よりの選択科目</p>			
<p>立体造形演習</p>	<p>課題制作</p>		<p>課題制作</p>
<p>プロダクトデザイン演習</p>			
<p>デザイン演習</p>			
<p>課題制作Ⅱ</p>		<p>夏期休暇課題②</p>	
<p>卒業制作</p>			
<p>○美術教養</p>			
<p>デザイン実習</p>	<p>○</p>		<p>○</p>
<p>○専攻理論</p>			
<p>クラフトデザイン論Ⅰ・Ⅱ</p>	<p>Ⅰ</p>		<p>Ⅱ</p>

卒業制作

# 科目ナンバリングについて

科目ナンバリングとは、授業科目を学問分野や学習段階等で分類し、番号等で示すことにより、個々の科目の分野や履修レベルを明確にし、教育課程を体系的に明示するシステムです。履修の参考にしてください。

## 奈良芸術短期大学のナンバリングコード

(例) A XX 1 2 3 4 5 6

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

③ 学科	②分野		③学年	④授業形態	⑤単位数	⑥学習段階	⑦枝番	
A 美術科	教養科目	AC	1	1 : 講義	1 ~	1 : 基礎・教養	0 1 ~	
	教職科目	TP						
	洋画	OP						
	日本画	JP						
	デ ザ イ ン	グラフィック	DE	GD		2 : 演習		
		メディア		MD				
		イラスト		ID				
		陶芸	CE	2		3 : 実習		3 : 発展
		染織	DW					
	クラフトデザイン	CR						
					4 : 卒業制作			

一般教養

教職科目

群	科目	ナンバリング	群	科目	ナンバリング
教養科目 A	日本文学	AAC112101	教職課程	美術科教育法 (情報通信技術の活用を含む)	ATP112101
	哲学概論	AAC112102		教育原理 (教育行政及び教育課程を含む)	ATP112102
	文字文化論	AAC112103		教師論 (教育の制度と経営を含む)	ATP112103
	漢字芸術	AAC112104		教育心理学	ATP112104
	法学(日本国憲法)	AAC112105		特別支援教育	ATP111105
	日本史	AAC112106		道徳教育の理論と方法	ATP111106
	飛鳥文化論	AAC112107		総合的な学習の時間の指導法 (教育の方法と技術を含む)	ATP212107
	明日香学	AAC112108		特別活動の指導法	ATP111108
	生活文化史 I	AAC112109		生徒指導論(進路指導を含む)	ATP112109
	生活文化史 II	AAC112110		教育相談(カウンセリングを含む)	ATP212110
	やさしい化学	AAC112111		教育におけるICT活用	ATP112111
	生物学概論	AAC112112		情報機器の操作	ATP212112
	心理学	AAC112113		人権と教育	ATP111113
	キャリアワーク	AAC122114		教育実習 (事前・事後指導の1単位を含む)	ATP225314
	キャリアコミュニケーション	AAC112115		教職実践演習	ATP222415
	コミュニケーション実践	AAC112116			
	情報コミュニケーション I	AAC112117			
	情報コミュニケーション II	AAC112118			
	国語学 I	AAC212119			
	国語学 II	AAC212120			
	情報処理	AAC212121			
	未来デザイン(地域連携授業)	AAC212122			
教養科目 B	英語 I	AAC112131			
	英語 II	AAC112132			
	フランス語 I	AAC112133			
	フランス語 II	AAC112134			
	イタリア語	AAC112135			
	中国語	AAC112136			
	体育 A	AAC122137			
	体育 B	AAC122138			
教養科目 C	芸術論	AAC112151			
	美術史各論	AAC112152			
	西洋美術史概説	AAC112153			
	現代芸術	AAC112154			
	色彩学	AAC112155			
	造形論	AAC112156			
	美学	AAC112157			
	大和臨地研究	AAC122158			
	水墨画	AAC122159			
	アプリケーションデザイン	AAC112160			
	解剖学	AAC112161			
	美術概論	AAC212162			
	コミック概論	AAC212163			

## 洋画コース

群	科目	ナンバリング
美術教養	表現技法	AOP133101
	立体造形	AOP133102
	色彩計画	AOP122103
	デッサン基礎 I	AOP122104
	デッサン基礎 II	AOP122105
	線描基礎 I	AOP122106
	線描基礎 II	AOP122107
	立体造形基礎	AOP122108
	デザイン基礎	AOP122109
	クラフト基礎 I	AOP122111
	クラフト基礎 II	AOP122112
	クラフト基礎IA	AOP124113
	工芸基礎	AOP222114
	専攻理論	絵画論
造形心理		AOP212132
西欧絵画史		AOP112133
制作演習・制作実習	デッサン I	AOP124151
	デッサン II	AOP124152
	デッサン III	AOP124153
	デッサン IV	AOP124154
	油彩制作 I	AOP233255
	油彩制作 II	AOP233256
	油彩制作 III	AOP233257
	油彩制作 IV	AOP233258
	油彩制作 V	AOP233259
	油彩制作 VI	AOP233260
	油彩制作 VII	AOP233261
	油彩制作 VIII	AOP233262
	デッサン	AOP233263
	古典技法	AOP233264
	版画	AOP233265
	課題制作 I	AOP122166
	課題制作 II	AOP221267
	卒業制作	

## 日本画コース

群	科目	ナンバリング	
美術教養	色彩計画	AJP122101	
	表現技法 I	AJP222102	
	表現技法 II	AJP222103	
	日本画模写 I	AJP222104	
	日本画模写 II	AJP222105	
	デッサン基礎 I	AJP122106	
	デッサン基礎 II	AJP122107	
	線描基礎 I	AJP122108	
	線描基礎 II	AJP122109	
	立体造形基礎	AJP122110	
	デザイン基礎	AJP122111	
	クラフト基礎 I	AJP122112	
	クラフト基礎 II	AJP122113	
	クラフト基礎IA	AJP124114	
	工芸基礎	AJP222115	
	専攻理論	絵画論 I	AJP212131
		絵画論 II	AJP212132
		材料学	AJP112133
制作演習・制作実習	基礎描写 I	AJP124151	
	基礎描写 II	AJP124152	
	基礎描写 III	AJP124253	
	基礎描写 IV	AJP124254	
	基礎描写 V	AJP124255	
	日本画写生 I	AJP233256	
	日本画写生 II	AJP233257	
	日本画写生 III	AJP233358	
	日本画制作 I	AJP233259	
	日本画制作 II	AJP233260	
	日本画制作 III	AJP233361	
	日本画制作 IV	AJP233362	
	日本画制作 V	AJP233363	
	日本画素描 I	AJP124164	
	日本画素描 II	AJP222265	
	課題制作 I	AJP122166	
	課題制作 II	AJP221367	
	卒業制作		AJP223401

デザインコース<グラフィックデザイン>

デザインコース<メディアデザイン>

群	科目	ナンバリング
美術教養	デッサン基礎 I	ADE122101
	デッサン基礎 II	ADE122102
	線描基礎 I	ADE122103
	線描基礎 II	ADE122104
	立体造形基礎	ADE122105
	デザイン基礎	ADE122106
	クラフト基礎 I	ADE122107
	クラフト基礎 II	ADE122108
	クラフト基礎IA	ADE124109
工芸基礎	AGD222110	
専攻理論	デザイン概論 I	ADE112131
	デザイン概論 II	ADE112132
	コミュニケーション論	AGD212233
	クリエイティブ論	AGD212234
制作演習・制作実習	デザイン基礎 I	ADE122151
	デザイン基礎 II	ADE122152
	デザイン基礎 III	ADE122153
	デザイン総合基礎	ADE122154
	ドローイング	ADE131155
	CG基礎	ADE122156
	デザイン基礎IV	ADE122157
	デザイン基礎V	ADE122158
	デザイン基礎VI	ADE122159
	デザイン基礎VII	ADE122160
	写真・映像実習	ADE131161
	印刷実習	ADE131162
	グラフィックデザイン実習 I	AGD236263
	グラフィックデザイン実習 II	AGD235264
	グラフィックデザイン実習 III	AGD236265
	グラフィックデザイン実習 IV	AGD233266
	グラフィックデザイン実習 V	AGD233267
	グラフィックデザイン実習 VI	AGD233268
	グラフィックデザイン演習	AGD224269
	課題制作 I	ADE122270
課題制作 II	AGD221371	
卒業制作	AGD223401	

群	科目	ナンバリング
美術教養	デッサン基礎 I	ADE122101
	デッサン基礎 II	ADE122102
	線描基礎 I	ADE122103
	線描基礎 II	ADE122104
	立体造形基礎	ADE122105
	デザイン基礎	ADE122106
	クラフト基礎 I	ADE122107
	クラフト基礎 II	ADE122108
	クラフト基礎IA	ADE124109
工芸基礎	AMD222110	
専攻理論	デザイン概論 I	ADE112131
	デザイン概論 II	ADE112132
	コミュニケーション論	AMD212233
	メディアデザイン論	AMD212234
制作演習・制作実習	デザイン基礎 I	ADE122151
	デザイン基礎 II	ADE122152
	デザイン基礎 III	ADE122153
	デザイン総合基礎	ADE122154
	ドローイング	ADE131155
	CG基礎	ADE122156
	デザイン基礎IV	ADE122157
	デザイン基礎V	ADE122158
	デザイン基礎VI	ADE122159
	デザイン基礎VII	ADE122160
	写真・映像実習	ADE131161
	印刷実習	ADE131162
	メディアデザイン実習 I	AMD236263
	メディアデザイン実習 II	AMD236264
	メディアデザイン実習 III	AMD233265
	メディアデザイン実習 IV	AMD235266
	メディアデザイン実習 V	AMD233267
	メディアデザイン実習 VI	AMD233268
	メディアデザイン演習	AMD224269
	課題制作 I	ADE122270
課題制作 II	AMD221371	
卒業制作	AGD223401	

## デザインコース&lt;イラストレーション&gt;

## 陶芸コース

群	科目	ナンバリング
美術教養	デッサン基礎Ⅰ	ADE122101
	デッサン基礎Ⅱ	ADE122102
	線描基礎Ⅰ	ADE122103
	線描基礎Ⅱ	ADE122104
	立体造形基礎	ADE122105
	デザイン基礎	ADE122106
	クラフト基礎Ⅰ	ADE122107
	クラフト基礎Ⅱ	ADE122108
	クラフト基礎IA	ADE124109
	工芸基礎	AGD222110
	専攻理論	デザイン概論Ⅰ
デザイン概論Ⅱ		ADE112132
コミュニケーション論		AID212233
イラストレーション論		AID212234
制作演習・制作実習	デザイン基礎Ⅰ	ADE122151
	デザイン基礎Ⅱ	ADE122152
	デザイン基礎Ⅲ	ADE122153
	デザイン結合基礎	ADE122154
	ドローイング	ADE131155
	CG基礎	ADE122156
	デザイン基礎Ⅳ	ADE122157
	デザイン基礎Ⅴ	ADE122158
	デザイン基礎Ⅵ	ADE122159
	デザイン基礎Ⅶ	ADE122160
	写真・映像実習	ADE131161
	印刷実習	ADE131162
	イラストレーション実習Ⅰ	AID233263
	イラストレーション実習Ⅱ	AID233264
	イラストレーション実習Ⅲ	AID233265
	イラストレーション実習Ⅳ	AID236266
	イラストレーション実習Ⅴ	AID233267
	イラストレーション実習Ⅵ	AID233268
	イラストレーション実習Ⅶ	AID233269
	イラストレーション実習Ⅷ	AID233270
	イラストレーション演習	AID223271
	課題制作Ⅰ	ADE122272
	課題制作Ⅱ	AID221373
卒業制作	AGD223401	

群	科目	ナンバリング
美術教養	描写基礎	ACE222101
	色彩計画	ACE122102
	デッサン基礎Ⅰ	ACE122103
	デッサン基礎Ⅱ	ACE122104
	線描基礎Ⅰ	ACE122105
	線描基礎Ⅱ	ACE122106
	立体造形基礎	ACE122107
	デザイン基礎	ACE122108
	クラフト基礎Ⅰ	ACE122109
	クラフト基礎Ⅱ	ACE122110
	クラフト基礎IA	ACE124111
	工芸基礎	ACE222112
専攻理論	陶芸論Ⅰ	ACE112131
	陶芸論Ⅱ	ACE212132
	陶芸史	ACE112133
制作演習・制作実習	陶芸基礎Ⅰ	ACE122151
	陶芸基礎Ⅱ	ACE133152
	陶芸基礎Ⅲ	ACE133153
	陶芸基礎Ⅳ	ACE124154
	陶芸基礎Ⅴ	ACE124155
	陶芸基礎Ⅵ	ACE133156
	陶芸制作Ⅰ	ACE222157
	陶芸制作Ⅱ	ACE223158
	陶芸制作Ⅲ	ACE233159
	陶芸制作Ⅳ	ACE233260
	陶芸制作Ⅴ	ACE233261
	陶芸制作Ⅵ	ACE233262
	陶芸制作Ⅶ	ACE224363
	陶芸制作Ⅷ	ACE233364
	陶芸制作Ⅸ	ACE224365
陶芸制作Ⅹ	ACE233366	
課題制作Ⅰ	ACE122167	
課題制作Ⅱ	ACE221168	
卒業制作	ACE223401	



染織コース

群	科目	ナンバリング
美術教養	描写基礎	ADW222101
	色彩計画	ADW122102
	デッサン基礎 I	ADW122103
	デッサン基礎 II	ADW122104
	線描基礎 I	ADW122105
	線描基礎 II	ADW122106
	立体造形基礎	ADW122107
	デザイン基礎	ADW122108
	クラフト基礎 I	ADW122109
	クラフト基礎 II	ADW122110
	クラフト基礎IA	ADW124111
	工芸基礎	ADW222112
理論 専攻	色染繊維概論 I	ADW214231
	色染繊維概論 II	ADW214232
制作演習・制作実習	染色基礎 I	ADW124151
	染色基礎 II	ADW124152
	染色基礎 III	ADW124153
	織物基礎 I	ADW124154
	織物基礎 II	ADW124155
	織物基礎 III	ADW124156
	染色・織物制作 I	ADW233257
	染色・織物制作 II	ADW233258
	染色・織物制作 III	ADW233259
	染色・織物制作 IV	ADW233260
	染色・織物制作 V	ADW233361
	染色・織物制作 VI	ADW233362
	染色・織物制作 VII	ADW233363
	基礎造形	ADW233364
	プリント基礎	ADW233365
	課題制作 I	ADW122166
	課題制作 II	ADW221167
	卒業制作	

クラフト（工芸）デザインコース

群	科目	ナンバリング
美術教養	デッサン基礎 I	ACR122101
	デッサン基礎 II	ACR122102
	色彩計画	ACR122103
	デザイン基礎	ACR133104
	線描基礎 I	ACR122105
	線描基礎 II	ACR122106
	クラフト基礎 I	ACR122107
	クラフト基礎 II	ACR122108
	デザイン実習	ACR233109
	工芸基礎	ACR222110
	専攻理論	クラフトデザイン論 I
クラフトデザイン論 II		ACR212232
クラフトクリエイティブ論		ACR112233
制作演習・制作実習	クラフト基礎 IA	ACR124151
	クラフト基礎 IB	ACR124152
	クラフト基礎 II A	ACR124153
	クラフト基礎 II B	ACR124154
	クラフト制作 IA	ACR233255
	クラフト制作 IB	ACR233256
	クラフト制作 II A	ACR233257
	クラフト制作 II B	ACR233258
	クラフト制作 III A	ACR233259
	クラフト制作 III B	ACR233260
	立体造形基礎	ACR124161
	プロダクトデザイン演習	ACR224162
	立体造形演習	ACR224263
	デザイン演習	ACR224264
課題制作 I	ACR122165	
課題制作 II	ACR221166	
卒業制作		ACR223401