

## 教養科目

## 1 回生(令和8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
近代政治史概論	植 田 泰 司	7
飛鳥文化論	井 上 さ や か	8
明日香学	前 園 実 知 雄 他	9
オリエント文化史	異 善 信	10
考古学からみた奈良の歴史	宇 野 隆 志	11
化学概論	奥 村 健 夫	12
生物学概論	生 田 規 義	13
心理学	恒 松 伸 裕	14
キャリアワーク	澤 井 明 彦	15
コミュニケーション実践	浦 井 文 彦	16
情報コミュニケーションI	天 根 静 也	17
情報コミュニケーションII	天 根 静 也	18

## ■教養科目B

科目名	担当者	ページ
英語I	横 道 仁 志	19
英語II	上 村 政 文	20
フランス語I	佐 々 木 優	21
フランス語II	川 野 恵 子	22
イタリア語(会話)	マッタ・ダニエラ	23
中国語	東 山 道 成	24
体育A	山 田 房 美	25
体育B	小 川 英 和	26

## ■教養科目C

科目名	担当者	ページ
芸術論	アルバレス・ホセ	27
美術史各論	アルバレス・ホセ	28
西洋美術史概説	土 肥 泰 子	29
現代芸術	東 山 道 成	30
色彩学	中 村 成 秀	31
造形論	小 西 佳 子	32
美学	村 上 真 樹	33
アプリケーションデザイン	北 村 真 二	34
水墨画	東 山 道 成	35
解剖学	羽 竹 勝 彦	36

## 2 回生(令和7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
未来のデザインとプロデュース概論	大 西 淳 浩	39

## ■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8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(レザー)	中 村 享 史	46
クラフト基礎II(レザー)	中 村 享 史	47
表現技法	廣 田 美 乃	48
洋画基礎技術	池 田 誠 史	49
色彩計画	小 西 佳 子	50
立体造形基礎	瀧 下 広 幸	51

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
西欧絵画史	石 黒 義 昭	52

## ■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	53
デッサンII	山 下 智 子	53
デッサンIII	櫻 井 正 樹	53
デッサンIV	廣 田 美 乃	53
課題制作I	池 田 誠 史	54
	小 笠 美 華	54

## 2 回生(令和7年度入学生)

## ■美術教養

科目名	担当者	ページ
工芸基礎	松 村 理 身	55

## ■専攻理論

科目名	担当者	ページ
絵画論	高 藤 大 樹	56
造形心理	白 原 真 弘	57

## ■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	58
油彩制作II	山 下 智 子	58
油彩制作III	池 田 誠 史	58
油彩制作IV	小 笠 美 華	58
油彩制作V	片 野 ま ん	58
油彩制作VI	生 島 浩	58
油彩制作VII	生 島 浩	58
油彩制作VIII	廣 田 美 乃	58
デッサン	山 下 智 子	59
古典技法	小 笠 美 華	60
	櫻 井 正 樹	60
版画	西 村 村 涼	61
課題制作II	小 笠 美 華	62
卒業制作	小 笠 美 華	63

# 目 次

## 専 門 科 目

### 日本画コース

#### 1 回生(令和 8 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 (レザー)	中 村 享 史	46
クラフト基礎 II (レザー)	中 村 享 史	47
色彩計画	小 西 佳 子	50
立体造形基礎	瀧 下 広 幸	51

##### ■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	石 股 昭	65
基礎描写 III	広 岡 真 彩 彦	65
基礎描写 IV	岡 部 隆 志	65
基礎描写 V	吉 岡 佐 知	65
日本画素描 I	辻 野 宗 一	66
課題制作 I	石 股 昭	67

#### 2 回生(令和 7 年度入学生)

##### ■美術教養

科 目 名	担 当 者	ペー ジ
工芸基礎	松 村 理 身	55
日本画模写 I・II	松 浦 直 子	68

##### ■専攻理論

科 目 名	担 当 者	ペー ジ
絵画論 I・II	広 岡 真 彩 彦	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	石 股 昭	70
日本画写生 III	辻 野 宗 一	70
日本画素描 II	広 岡 真 彩 彦	71
表現技法 I・II	吉 岡 佐 知	72
日本画制作 I	福 井 悠	73
日本画制作 II	広 岡 真 彩 彦	73
日本画制作 III	岡 部 隆 志	73
日本画制作 IV	石 股 昭	73
日本画制作 V	辻 野 宗 一	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 8 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 (レザー)	中 村 享 史	46
クラフト基礎 II (レザー)	中 村 享 史	47
立体造形基礎	瀧 下 広 幸	51

##### ■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)	高 西 信 治	76
デザイン概論 II (これからのデザイン)	高 西 信 治	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)	今 西 賢	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
CG基礎 (デザイン系ソフト入門)	柴 山 敬 子	83
課題制作 I	関 根 祐 司	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)	今 西 賢	87
デザイン基礎 VII (Web デザイン基礎)	上 田 寛 人	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	関 根 祐 司	84

## 2 回生(令和 7 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	松村理身	55

## ■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Ⅰ)	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)	ブラザートン ダンカン	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)	柴山敬子	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Ⅱ)	高西信治	99
課題制作Ⅱ	関根祐司	100
卒業制作	関根祐司	101

## 2 回生(令和 7 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	松村理身	55

## ■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)	湊谷晃平	104
メディアデザイン実習Ⅲ (3Dアニメーション)	北村真二	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	関根祐司	100
卒業制作	関根祐司	101

## 2 回生(令和 7 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	松村理身	55

## ■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)	清田久美子	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)	山本史	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	関根祐司	100
卒業制作	関根祐司	101

# 目 次

## 専 門 科 目

### 陶 芸 コー ス

#### 1 回生(令和8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(レザー)	中 村 享 史	46
クラフト基礎Ⅱ(レザー)	中 村 享 史	47
立体造形基礎	瀧 下 広 幸	51

##### ■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	松 本 康 代	123
陶芸基礎Ⅱ	浅 見 武	123
陶芸基礎Ⅲ	大 塩 正	124
陶芸基礎Ⅳ	大 石 黒 紀 子	124
陶芸基礎Ⅴ	清 水 篤	125
陶芸基礎Ⅵ	大 塩 正	125
課題制作Ⅰ	大 塩 正	126

#### 2 回生(令和7年度入学生)

##### ■美術教養

科 目 名	担 当 者	ペー ジ
工芸基礎	松 村 理 身	55
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	松 本 康 代	129
陶芸制作Ⅱ	大 塩 正	129
陶芸制作Ⅲ	清 水 篤	129
陶芸制作Ⅳ	惣 田 司	130
陶芸制作Ⅴ	大 塩 正	130
陶芸制作Ⅵ	大 石 黒 紀 子	130
陶芸制作Ⅶ	惣 田 司	131
陶芸制作Ⅷ	惣 田 司	131
陶芸制作Ⅸ	松 本 康 代	131
陶芸制作Ⅹ	浅 見 武	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8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(レザー)	中 村 享 史	46
クラフト基礎Ⅱ(レザー)	中 村 享 史	47
立体造形基礎	瀧 下 広 幸	51

##### ■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7年度入学生)

##### ■美術教養

科 目 名	担 当 者	ペー ジ
工芸基礎	松 村 理 身	55
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	新 田 恭 子	138
美術工芸論	近 藤 卓 浪	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
デジタルテキスタイル基礎	近 藤 卓 浪	142
基礎造形	新 田 恭 子	143
プリント基礎	河 合 芙 幸	144
課題制作Ⅱ	近 藤 卓 浪	145
卒業制作	近 藤 卓 浪	146

## 専門科目

クラフト(工芸)デザインコース

## 1 回生(令和 8 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	147
色彩計画	川 端 千 絵	120
デザイン基礎	はしもとともこ	148
クラフト基礎 I (レザー)	中 村 享 史	46
クラフト基礎 II (レザー)	中 村 享 史	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	149

## ■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)	和 田 誠 之 北 直 人	150
クラフト基礎 I・IIA (テキスタイル)	濱 久仁子	151
クラフト基礎 I・IIA (ウッド)	はしもとともこ 北 浦 和 也	152
クラフト基礎 IB (ガラス)	江 見 新 鷺 尾 朱 美	153
クラフト基礎 II B (ガラス)	三 倉 彩 果	154
クラフト基礎 I・IIB (アートジュエリー)	藤 本 奈 穂 岡 本 綾 子	155
クラフト基礎 IB (レザー)	片 山 知 佳	156
クラフト基礎 II B (レザー)	中 村 享 史	157
立体造形基礎	和 田 誠 之	158
課題制作 I	濱 久仁子	159

## 2 回生(令和 7 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	160
工芸基礎	松 村 理 身	55

## ■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	161

## ■制作演習・制作実習

科目名	担当者	ページ
クラフト制作 I・II・IIIA (メタル)	和 田 誠 之 北 直 人	162
クラフト制作 IA (テキスタイル)	奈 良 平 華 子	163
クラフト制作 II・IIIA (テキスタイル)	濱 久仁子	164
クラフト制作 I・II・IIIA (ウッド)	はしもとともこ 北 浦 和 也	165
クラフト制作 I・IIIB (ガラス)	江 見 新 鷺 尾 朱 美	166
クラフト制作 II B (ガラス)	三 倉 彩 果	167
クラフト制作 IB (アートジュエリー)	岡 本 綾 子	168
クラフト制作 II B (アートジュエリー)	花 本 由 紀 子	169
クラフト制作 III B (アートジュエリー)	藤 本 奈 穂 子	170
クラフト制作 IB (レザー)	片 山 知 佳	171
クラフト制作 II B (レザー)	片 山 知 佳	172
クラフト制作 III B (レザー)	中 村 享 史	173

## 専門科目

クラフト(工芸)デザインコース

## 2 回生(令和 7 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	174
立体造形演習	小 西 佳 子	175
デザイン演習	はしもとともこ	176
課題制作 II	濱 久仁子	177
卒業制作	濱 久仁子	178

## 教職に関する専門科目

## 1 回生(令和 8 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)	松 田 雅 彦	179
教育原理 (教育行政及び教育課程を含む)	山 本 和 行	180
教育心理学	恒 松 伸 身	181
美術科教育法 (情報通信技術の活用を含む)	松 村 理 身	182
特別支援教育	福 井 康 博	183
生徒指導論(進路指導を含む)	福 井 康 博	184
人権と教育	細 井 俊 彦	185
道徳教育の理論と方法	島 恒 生	186
特別活動の指導法	島 恒 生	187
教育における ICT 活用	佐 竹 一 郎	188

## 2 回生(令和 7 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	189
情報機器の操作	天 根 静 也	190
教育実習	秦 俊 彦	191
教職実践演習	松 田 雅 彦	192
	松 村 理 身	
	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)	松 村 理 身 奥 田 智	193

制作演習・制作実習授業計画  
専門科目構成図

■洋画コース	194
■日本画コース	195
■デザインコース	196
■陶芸コース	197
■染織コース	198
■クラフト(工芸)デザインコース	199
	200

## 科目ナンバリングについて

■科目ナンバリングについて	201
■科目ナンバリング一覧表	
一般教養・教職課程	202
洋画コース・日本画コース	203
デザインコース〈GD〉〈MD〉	204
デザインコース〈I〉・陶芸コース	205
染織コース・クラフト(工芸)デザインコース	206

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から、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、造形作品の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>前 期</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 『それから』 7</li> <li>12 『それから』 8</li> <li>13 『こころ』 1</li> <li>14 『こころ』 2</li> <li>15 漱石と現代 —— 講演集から</li> <li>16 試験</li> </ol> <p>後 期 同 上</p>		
教科書 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。講義開始後、空メールを送ってください（件名：日本文学）。アドレス：ishiguro-s @ naragei.ac.jp</p> <p>多くの本に目をおして、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	試験（80%）+ 授業中に書いてもらうコメント（20%）		
予習・復習 注意事項	<p>予習：参考文献を読み、授業の大枠をつかむこと</p> <p>復習：参考文献を読む、授業の内容を理解すること</p>		
実務経験	大阪市立大学、京都市立藝術大学、大阪大学、立命館大学大学院などで、美学や芸術学、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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映画のショットを絵画作品に見立てた場合、構成はどうかとといったことを考えてください。絵画における matière や couleur 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>		

科目名	哲学概論	担当者	石 黒 義 昭
授業概要	<p>「驚き <i>thaumazein</i>」、それが哲学のはじまりです。おもい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、それがなになのか、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>芸大での講義ですので、なるべく、美しいものや「芸術」にかんしてヨーロッパの人びとの考えてきたことを例に挙げて、哲学史の重要な事柄をふりかえるようにします。</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り、「哲学すること <i>Philosophieren</i>」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>前 期</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</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</li> <li>8 感性的認識 <i>scientia cognitionis sensitivae</i> は学として問うことができるか</li> <li>9 Baumgarten, 1714 - 1762 (『美学 [感性論] <i>aesthetica</i>』)</li> <li>10 Kant, 1724 - 1804 —— 認識 (『純粋理性批判』)</li> <li>11 Kant, 1724 - 1804 —— 趣味 (『判断力批判』)</li> <li>12 Kant, 1724 - 1804 —— 無関心性 (『判断力批判』)</li> <li>13 Kant, 1724 - 1804 —— 芸術と天才 (『判断力批判』)</li> <li>14 存在論 1</li> <li>15 存在論 2</li> <li>16 試験</li> </ol> <p>後 期 同 上</p>		
教科書 参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・岩田他『西洋思想のあゆみ —— ロゴスの諸相』、有斐閣 S シリーズ、1993。</li> <li>・岩田靖夫『よく生きる』、ちくま新書、2005。</li> <li>・藤澤令夫『ギリシア哲学と現代 —— 世界観のありかた』、岩波新書、1980。</li> <li>・中畑正志『アリストテレスの哲学』、岩波新書、2023。</li> <li>・『カント全集 (8)』牧野英二訳、岩波書店、1999。</li> <li>・『カント全集 (15)』渋谷他訳、岩波書店、2003。</li> </ul> <p>以上一部。レジュメや参考文献は、基本的に、メールに PDF ファイルを添付して配布します。講義開始後すみやかにメールを送ってください (件名：哲学概論)。アドレス：ishiguro-s @ naragei.ac.jp</p> <p>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」を見る眼や制作の仕方も変わってきます。</p>		
評価の方法	試験 (80%) + 授業中に書いてもらうコメント (20%)。		
予習・復習 注意事項	予習：参考文献を読み、授業の大枠をつかむこと 復習：参考文献を読む、授業の内容を理解すること		
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、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。		

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、ポスター、広告、実用的な書など、日常生活の中にある書体や書風を学びます。</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>鑑賞力を身につけ、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>文字文化と書について (文房四宝と生活の書)</li> <li>篆書を学ぶ① (甲骨文・金文)</li> <li>篆書を学ぶ② (小篆の成立)</li> <li>隷書を学ぶ① (隷書の成立)</li> <li>隷書を学ぶ② (隷書の名跡)</li> <li>篆刻を学ぶ① (印章の歴史)</li> <li>篆刻を学ぶ② (姓名印制作)</li> <li>草書を学ぶ① (草書の成立)</li> <li>草書を学ぶ② (草書の名跡)</li> <li>行書を学ぶ① (行書の成立)</li> <li>行書を学ぶ② (行書の名跡)</li> <li>楷書を学ぶ① (楷書の成立)</li> <li>楷書を学ぶ② (楷書の名跡)</li> <li>仮名を学ぶ① (仮名の成立)</li> <li>仮名を学ぶ② (日本の名筆)</li> <li>創作作品制作 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書	教科書を使用します。(500 円程度) 印材 (350 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への取り組み、成果によって評価する。		
予習・復習 注意事項	次の学習への準備としてテキストを読んでおく。 学んだ書体の執筆法や歴史的位置づけを復習する。		
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、硯及び下敷は備えつけてあります。また半紙等、その他用紙も配布する。 最終時に語句、詩句、書体自由の半切 1/2 の作品の制作をする。		

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、各時代によって書のその時代の特徴、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 同上</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業の前日に漢字の表現や書き方は関心を持って学習すること。		
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	憲法は国の基本的なあり方を定めた法であり、また守るべき理念や価値を定めた法です。憲法を具体的に実現するものが法律であり、法律は大きく私法と公法に分かれます。本講義では憲法を念頭に置きながら、この私法と公法の概略について学ぶことを目的とします。具体的には、財産権との関連において、私法の中の一般法である民法の財産法、平等権との関連において家族法をまず取り上げます。その後、刑事人権との関連において、公法の中の刑事法を扱う予定です。 原則として、講義終了時に小テストを実施します。		
到達目標	日本の法の仕組みを理解し、その概略を説明することができる。民事法と刑事法についての基本的な知識を獲得し、対象となる諸制度について批判的な思考ができる。		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 イントロダクション（法の体系と憲法の特質）</li> <li>2 人権を守る仕組み①（国会と内閣の仕組み）</li> <li>3 人権を守る仕組み②（立法過程）</li> <li>4 人権を守る仕組み③（裁判所と裁判過程）</li> <li>5 財産権と私法①（物権）</li> <li>6 財産権と私法②（契約）</li> <li>7 財産権と私法③（不法行為）</li> <li>8 平等権と家族①（婚姻）</li> <li>9 平等権と家族②（離婚・子）</li> <li>10 幸福追求権と家族（産む権利・産まない権利）</li> <li>11 物権変動と法（相続）</li> <li>12 刑事司法の過程と身体的自由権①（捜査の手続き）</li> <li>13 刑事司法の過程と身体的自由権②（憲法における被疑者の権利）</li> <li>14 刑事司法の過程と身体的自由権③（裁判の手続き）</li> <li>15 国民の司法参加</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書参考書	教科書の指定はしません。授業で毎回レジュメを配布します。また、適宜、教材を配布します。 参考文献として、竹下賢・沼口智則・角田猛之・竹村和也『入門法学』（晃洋書房、第5版、2018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）、鎌野邦樹『不動産の法律知識 第2版』（日本経済新聞出版社、2017年）、今村核『冤罪と裁判』（講談社現代新書、2012年）など。適宜紹介します。		
評価の方法	定期試験（80％）及び、レポートや授業への積極的な参加（20％） 学期途中の試験、学期末の試験と、2度の試験を実施する可能性がある。		
予習・復習注意事項	予習：あらかじめ配布した教材を講読しておくこと。 復習：授業終了時に実施した小テストの不正解の問題について、授業・配布教材をもとに、見直しをしておくこと。必要に応じ、レポートを作成すること。		
実務経験			
備考	社会的に注目される新たな法的問題が発生すれば、それを優先的に扱いますし、進度により適宜変更の可能性はありますから、授業計画は目安です。受講者は（あるいは大学生はそもそも）新聞や毎日のニュースに関心を持つことが必要です。授業参加は単位取得の必要条件であり、十分条件ではありません。		

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（国のしくみ）」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り、国制を整えていったのかについて、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>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 歴史は何のために学ぶのか</li> <li>2 それでは憶良がかわいそうだ</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 まとめと補足</li> </ol> <p>後 期 同 上</p>		
教科書 参考書	吉田孝『日本の誕生』岩波新書 毎時にプリント資料を配布する。		
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。		
予習・復習 注意事項	事前にシラバス等で授業の内容を把握しておくこと。授業後は学習した内容を参考図書等で確認しておくこと。		
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	近代政治史概論	担当者	植 田 泰 司
授 業 概 要	日本の近代は、立憲君主制の導入から普通選挙の実現へと、「民主主義」を成熟させていく過程であった。しかし、その頂点とも言える 1920 年代の「大正デモクラシー」を経て、日本はわずか十数年で破綻し、破滅的な戦争へとなぜ突き進んだのか。本講義では、議会制度という「ハードウェア」の完成と、それを運用する思想や社会状況という「ソフトウェア」の乖離に着目し、制度が存続しながらも機能不全に陥っていくプロセスを検討する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立憲君主制の確立から普通選挙の実現に至る推移を主要な出来事と関連付けて説明できる。</li> <li>・議会や政党政治が機能不全に陥った構造的な要因を多角的に説明できる。</li> <li>・民主主義の維持発展という現代的な課題について、自身の見解を論理的に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 なぜ「制度」があっても戦争を防げなかったのか</li> <li>2 明治維新と立憲国家への意志</li> <li>3 明治憲法体制の構造 — 「権力の分散」体制</li> <li>4 初期議会の攻防 — 「民力休養」とナショナリズム</li> <li>5 日露戦争と「国民」の誕生</li> <li>6 第一次世界大戦と「成金」の出現</li> <li>7 天皇機関説と民本主義</li> <li>8 1925 年の到達と矛盾</li> <li>9 戦後恐慌から震災恐慌へ</li> <li>10 金融恐慌と「政党・財閥」への憎悪</li> <li>11 昭和恐慌と「農村の疲弊」</li> <li>12 テロリズムとポピュリズムの季節</li> <li>13 国家総動員体制</li> <li>14 対米開戦の意志決定</li> <li>15 現代の我々の課題</li> <li>16 まとめ（考査を含む）</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 参考書	教科書は使用せず、資料プリントを配布します。 参考図書・帝国と立憲（著：坂野潤治 筑摩書房） ・それでも日本人は戦争を選んだ（編著：加藤陽子 朝日出版社）		
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。		
予習・復習 注意事項	予習：授業前に資料プリントで学習内容を把握しておくこと。 復習：授業後には記録や参考図書等により、知識の定着を図ること。 細かい事象にこだわらず、なぜそのような事態に至ったのかを考察することが大切です。		
実務経験	長年の高校教諭の実務経験を活かして、歴史を教訓として、民主主義の維持・発展における現代的な課題を説明し、議論を深めたいと思います。		
備考			

科目名	飛鳥文化論	担当者	井上 さやか
授業概要	<p>現代は人や物や情報が国を越えて行き交う国際化社会であり、自らのルーツを再確認し身近な地域の文化をよく知ることが重要である。そこで本講義では、大学周辺の古代文化を知り親しむことを目的とする。</p> <p>6-7 世紀の政治や文化の中心であった飛鳥は、『古事記』『日本書紀』『万葉集』揺籃の地でもあった。また、2025 年には国史跡「飛鳥池工房遺跡」から出土した日本最古の鋳造銭「富本銭」をはじめとした出土遺物が重要文化財に指定され、2026 年には「飛鳥・藤原の宮都」が世界遺産に登録される見通しである。それらを「飛鳥文化」として包括的に理解できるよう、最新の知見も取り入れながらわかりやすく解説する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 古代の飛鳥の文化的・歴史的背景を知り地域に関心を持つ。</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講義内容を追認する。</li> <li>・ 飛鳥文化を知ることのできたインスピレーションを個々の創作活動につなげる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 「飛鳥」と「明日香」</li> <li>2 国際都市・飛鳥</li> <li>3 飛鳥宮と藤原京</li> <li>4 遺跡見学</li> <li>5 どんな服を着ていたか</li> <li>6 どんなものを食べていたか①</li> <li>7 どんなものを食べていたか②</li> <li>8 どんな家に住んでいたか</li> <li>9 なにを愛でていたか</li> <li>10 恋の歌は現代にも通じるか</li> <li>11 どうやって国を治めたか①—国見</li> <li>12 どうやって国を治めたか②—暦</li> <li>13 古代日本の他界観①—古墳の場合</li> <li>14 古代日本の他界観②—『古事記』『日本書紀』の場合</li> <li>15 古代日本の他界観③—『万葉集』の場合</li> <li>16 予備（まとめ）</li> </ol> <p>後期 同上</p>		
教科書 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	<p>レポート</p>		
予習・復習 注意事項	<p>レポート作成にあたっては飛鳥を訪れること。</p>		
実務経験	<p>研究機関での研究成果や博物館・美術館での実務経験を生かして、飛鳥文化に親しみをもてるよう指導する。</p>		
備考	<p>授業時間内での近隣の遺跡見学を実施（1回）</p>		

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 飛鳥を歩く（現地講座）</li> <li>3 飛鳥時代以前の飛鳥</li> <li>4 渡来人と飛鳥文化</li> <li>5 飛鳥の庭園と石造物</li> <li>6 航空レーザー計画を使つての遺跡の分析</li> <li>7 飛鳥の壁画古墳</li> <li>8 中世の飛鳥</li> <li>9 蘇我氏と飛鳥</li> <li>10 壁画の顔料—ベンガラについて—</li> <li>11 飛鳥と万葉</li> <li>12 飛鳥の王宮</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 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。		
予習・復習 注意事項	飛鳥の歴史に関する書籍などで基本的な知識を得ること。		
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	オリент文化史	担当者	巽 善 信
授業概要	オリентは古代ローマ人が東方に位置する先進地域のことを指した言葉で、今の中近東地域にあたる。世界四大文明のうちメソポタミア文明とエジプト文明が発祥し、世界でいち早く農耕牧畜を始め、都市を形成し、文字を発明したところである。こうしたことがどのように起きたのかを探りながら理解を深めてゆく。文明の十字路であるオリентで誕生した工芸・美術は独特のもので、その造形の美しさから他地域に影響を与えた。正倉院宝物にもその影響が認められる。こうした工芸美術品を通して文化交流を詳述する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリентの歴史と文化を理解することで、人類史としての普遍性と特殊性の両面があることを認識できるようになる。また日本文化との差異を通して異文化理解の重要性を実感する。</li> <li>・遺物（工芸美術品）に内蔵されている無限の情報を引き出し、そこから文化の蓄積や交流の理解が深まる。</li> <li>・オリентの工芸美術を創作活動に生かせるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリентとは</li> <li>2 農耕牧畜の開始—メソポタミア文明①—</li> <li>3 農耕社会の展開—メソポタミア文明②—</li> <li>4 都市の形成—メソポタミア文明③—</li> <li>5 古代エジプトの神話の世界</li> <li>6 地中海文明—シュリーマンを通して—</li> <li>7 リュトンから見た文化交流①</li> <li>8 リュトンから見た文化交流②</li> <li>9 リュトンから見た文化交流③</li> <li>10 リュトンから見た文化交流④</li> <li>11 リュトンから見た文化交流⑤</li> <li>12 サーサーン朝ペルシアの工芸—正倉院への道—</li> <li>13 ガラスから見た物質文化①</li> <li>14 ガラスから見た物質文化②</li> <li>15 ガラスから見た物質文化③</li> <li>16 授業の総括（まとめ）</li> </ol>		
教科書 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		
予習・復習 注意事項	シラバスにより授業の内容を把握しておくこと。自主的にオリент関連概説書を読んでおくことを勧める。授業後は学習した内容を確認し、ノートに簡潔にまとめておくこと。		
実務経験			
備考			

科目名	考古学からみた奈良の歴史	担当者	宇野隆志
授業概要	<p>考古学の視点を中心に、日本の歴史、特に奈良県内の歴史について学ぶ機会とする。考古学の基礎となる発掘調査の詳細や東アジアの対外交流史についても触れる。さらに、遺跡出土品とその製作技術から、美術工芸にかかわる情報も提供する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歴史を学ぶ意義を説明できる。</li> <li>・歴史的事象と歴史的事象とのつながりを把握できる。</li> <li>・出土品のかたちや作り方から、美術工芸の視点へ発展させることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 導入 —日本の歴史と奈良の歴史—</li> <li>2 考古学とは何か</li> <li>3 発掘調査とは何か</li> <li>4 東アジアにおける交流史</li> <li>5 縄文時代・弥生時代の奈良</li> <li>6 古墳時代の奈良</li> <li>7 古墳出土品について①（鏡Ⅰ）</li> <li>8 古墳出土品について②（鏡Ⅱ）</li> <li>9 古墳出土品について③（腕輪形石製品）</li> <li>10 飛鳥時代・奈良時代の奈良</li> <li>11 飛鳥宮跡について</li> <li>12 平城京について</li> <li>13 平城京内の寺院について</li> <li>14 中世～近世の奈良</li> <li>15 近代～現代の奈良</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書 参考書	<p>適宜資料を配布する。 テキストは使用しない。</p>		
評価の方法	<p>授業への取り組む姿勢とレポートの総合評価</p>		
予習・復習 注意事項	<p>予習：シラバスで授業内容を確認すること。</p>		
実務経験	<p>発掘調査など考古学にかかわる実務経験に基づき、主に考古学の視点から授業を実施する。</p>		
備考			

科目名	化学概論	担当者	奥村 健夫																																																
授業概要	私たちの身の回りには、数えきれないほど多様な物質が存在し、それらに関わるさまざまな化学現象が日々生じています。本講義では、化学を学ぶことの意義や有用性を具体的に体感できる機会を提供し、科学そのものへの関心を一層深めることを目的としています。さらに、自然に対する知的好奇心や探究心を育み、科学的な思考力と表現力を養成することを目指します。																																																		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・原子の構造や化学結合、化学の基本的概念等を理解し、説明や計算ができる。</li> <li>・身の回りの様々な現象を科学的な見方から理解することができる。</li> <li>・身の回りの現象を自らの知識や考えで説明することができる。</li> </ul>																																																		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <table border="0"> <tr><td>1</td><td>原子のプロフィール</td><td>原子の誕生やイオン</td></tr> <tr><td>2</td><td>元素の周期律</td><td>周期表から見えてくる規則性</td></tr> <tr><td>3</td><td>いろいろな化学結合</td><td>原子、分子、イオンの結合</td></tr> <tr><td>4</td><td>物質の三態変化</td><td>状態変化や超臨界流体</td></tr> <tr><td>5</td><td>気体の性質</td><td>気体の圧力、体積、温度の関係</td></tr> <tr><td>6</td><td>溶液の性質</td><td>蒸気圧降下、沸点上昇、凝固点降下</td></tr> <tr><td>7</td><td>酸と塩基</td><td>酸、塩基、塩の液性及び加水分解</td></tr> <tr><td>8</td><td>非金属、金属の単体と化合物</td><td>様々な単体や化合物の性質</td></tr> <tr><td>9</td><td>酸化還元反応</td><td>酸化還元反応の原理</td></tr> <tr><td>10</td><td>電池の原理及びその利用</td><td>電池の仕組み</td></tr> <tr><td>11</td><td>化学平衡</td><td>電離平衡、ルシャトリエの原理</td></tr> <tr><td>12</td><td>有機化合物(1)</td><td>身の回りにある有機化合物</td></tr> <tr><td>13</td><td>有機化合物(2)</td><td>有機化合物の構造</td></tr> <tr><td>14</td><td>高分子化合物(1)</td><td>炭水化物やタンパク質</td></tr> <tr><td>15</td><td>高分子化合物(2)</td><td>合成繊維や合成樹脂</td></tr> <tr><td>16</td><td>まとめ</td><td></td></tr> </table> <p><b>後期</b> 同上</p>			1	原子のプロフィール	原子の誕生やイオン	2	元素の周期律	周期表から見えてくる規則性	3	いろいろな化学結合	原子、分子、イオンの結合	4	物質の三態変化	状態変化や超臨界流体	5	気体の性質	気体の圧力、体積、温度の関係	6	溶液の性質	蒸気圧降下、沸点上昇、凝固点降下	7	酸と塩基	酸、塩基、塩の液性及び加水分解	8	非金属、金属の単体と化合物	様々な単体や化合物の性質	9	酸化還元反応	酸化還元反応の原理	10	電池の原理及びその利用	電池の仕組み	11	化学平衡	電離平衡、ルシャトリエの原理	12	有機化合物(1)	身の回りにある有機化合物	13	有機化合物(2)	有機化合物の構造	14	高分子化合物(1)	炭水化物やタンパク質	15	高分子化合物(2)	合成繊維や合成樹脂	16	まとめ	
1	原子のプロフィール	原子の誕生やイオン																																																	
2	元素の周期律	周期表から見えてくる規則性																																																	
3	いろいろな化学結合	原子、分子、イオンの結合																																																	
4	物質の三態変化	状態変化や超臨界流体																																																	
5	気体の性質	気体の圧力、体積、温度の関係																																																	
6	溶液の性質	蒸気圧降下、沸点上昇、凝固点降下																																																	
7	酸と塩基	酸、塩基、塩の液性及び加水分解																																																	
8	非金属、金属の単体と化合物	様々な単体や化合物の性質																																																	
9	酸化還元反応	酸化還元反応の原理																																																	
10	電池の原理及びその利用	電池の仕組み																																																	
11	化学平衡	電離平衡、ルシャトリエの原理																																																	
12	有機化合物(1)	身の回りにある有機化合物																																																	
13	有機化合物(2)	有機化合物の構造																																																	
14	高分子化合物(1)	炭水化物やタンパク質																																																	
15	高分子化合物(2)	合成繊維や合成樹脂																																																	
16	まとめ																																																		
教科書 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	考査結果と課題の提出状況・内容により評価します。																																																		
予習・復習 注意事項	シラバスにより授業の内容を把握しておくこと。必要に応じ、前時に具体的な予習内容を示す。授業後は学習した内容を確認しておくこと。																																																		
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、身の回りの物質・現象を科学的にわかりやすく解説します。																																																		
備考																																																			

科目名	生物学概論	担当者	生 田 視 義
授業概要	細胞や個体発生、恒常性の維持、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、ヒトのからだや健康、生物現象に関する知識を深め、生物にみられる共通性について理解するとともに、生命(いのち)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>1 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>2 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>3 細胞分裂と生殖…体細胞分裂と減数分裂 生殖いろいろ</li> <li>4 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>5 恒常性の維持(1)…血液の成分と循環器系 肝腎な話</li> <li>6 恒常性の維持(2)…免疫のしくみとアレルギー 免疫と病気 血液型</li> <li>7 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>8 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>9 植物群落の遷移とバイオーム…植物群落の遷移 環境と植物</li> <li>10 生態系バランスと保全(1)…野生生物のバランス 外来生物</li> <li>11 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>12 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>13 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>14 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>15 系統と分類…進化の道筋と分類 イヌはネコ目？</li> <li>16 まとめ(考査を含む)</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書 参考書	教科書は使用せず、資料プリントを配布します。 参考図書・新しい教養のための生物学(著:赤坂甲治 裳華房) ・やさしい基礎生物学(編著:南雲保 羊土社)		
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。		
予習・復習 注意事項	授業前に資料プリントで学習内容を把握しておくこと。また、授業後には記録や参考図書等により、知識の定着を図ること。 単に暗記しようとするのではなく、「しくみ」を理解することが大切です。		
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>前 期</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（基礎）</li> <li>8 学習 II：レスポナント条件づけ（応用）</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：モデルの妥当性の検証例</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>後 期 同 上</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	<p>次回の授業に向けた準備（ホームワーク）を求められたときは、あらかじめ準備を済ませ、授業にのぞむこと。</p> <p>毎回の授業後に、その日に学んだことの復習をすること。</p>		
実務経験	心理学実習科目を担当してきた経験を生かして、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を受けた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紙面に仕上げることも学習する		
到達目標	実際に奈良県内への取材を行い取材内容を記事として紙面を仕上げるができる		
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 地元奈良についての意識調査</li> <li>3 課題による情報報告、意識調査結果によるグループミーティング</li> <li>4 連携企業紹介、企業担当者との合同ミーティング①</li> <li>5 今までの制作紙等を題材にグループミーティング</li> <li>6 テーマ項目毎によるグループミーティング</li> <li>7 課題についてのグループミーティング</li> <li>8 連携企業担当者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 連携企業担当者との合同ミーティング③</li> <li>3 グループ毎の取材による記事起こし開始</li> <li>4 連携企業担当者との合同ミーティング④</li> <li>5 記事編集、デザイン、レイアウト開始</li> <li>6 連携企業担当者との合同ミーティング⑤</li> <li>7 記事編集、デザイン、レイアウト最終校正</li> <li>8 仕上がった紙面で連携企業担当者との最終合同ミーティング⑥</li> </ol>		
教科書 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、課題提出状況等 総合評価		
予習・復習 注意事項	各回、紙面に載せる記事内容や参考記事、参考資料をディスカッション用として準備をしておく、また、奈良についての情報を調べておく		
実務経験	これまでの連携企業と制作した企業紹介紙面に基づき、さらなる気づきを与える紹介紙面を制作する指導を行う		
備考	この講義は隔週毎に行う、休業中の取材や平常課題あり		

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させる。		
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> <li>5. 授業の中で一度は発言をする。</li> </ol>		
授業計画	<p>前期</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</li> <li>12 論文とレポートの基本的な書き方</li> <li>13 文章表現の基礎①</li> <li>14 文章表現の基礎②</li> <li>15 意見文の作成(自分の意見を発表する)</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p>後期 同上</p>		
教科書参考書	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。		
予習・復習 注意事項	最近のニュースや巷で話題になっていることを理解し、自分なりの考えを持つようにしましょう。		
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半面、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ことから始め、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、X (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>前 期</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 グループワーク</li> <li>5 コミュニケーションツールの登録・設定 その他</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 肖像権などについて</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 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。		
予習・復習 注意事項	予習：シラバスで授業の内容を確認すること。 復習：授業で学んだことを実生活で活かすにはどうするか考えてみる。コミュニケーションが苦手な人も勇気を出してチャレンジしましょう。		
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	タイピングなどは、情報教室実習室のパソコンを使用。		

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、前半は、リアルな対人コミュニケーション力の付け方や、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います。後半では、ノーコードツールの STUDIO を使って、自分のポートフォリオサイトをネット上に作る制作実習を行います。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>・初対面の人とスムーズなコミュニケーションが取れるようになる。</li> <li>・ホームページの仕組みについて説明できるようになる。</li> <li>・自分でノーコードツールを使ったホームページを作れるようになる。</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 ホームページが見られる仕組みについて 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 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。		
予習・復習 注意事項	予習：シラバスで授業の内容を確認すること。自分のありたい姿を日頃から意識しておくこと。 復習：授業の振り返りをして操作方法を定着させること。実習で操作などが分からなくなった時は、分からないままにせず、その場で質問をすること。		
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	情報教室実習室のパソコンを使用。自前のパソコンの持ち込みも可。		

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。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、ちょっとびり英語が好きになれるかもしれません。そのために、この授業では主に英語の詩作品を教材に選び、受講者同士のグループワークで協力し合いながら課題に取り組んでもらいます。		
到達目標	(1) 英語に対する苦手意識を克服して、修了後も英語の独習を継続できるようになる。 (2) 英語の基礎文法を復習する。 (3) グループワークに参加し、協調しながら問題を討議できる。 (4) 芸術作品を分析し、自分の意見を説明できるようになる。		
授 業 計 画	<b>前 期</b> 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) 2 英語と日本語の表現の違いを考えてみよう (2) 3 英語と日本語の表現の違いを考えてみよう (3) 4 英語でしかできない表現って何? ウォルター・サベージ・ランダー (1) 5 英語でしかできない表現って何? ウォルター・サベージ・ランダー (2) 6 詩の楽しさとはなんだろう ウィリアム・ブレイク (1) 7 詩の楽しさとはなんだろう ウィリアム・ブレイク (2) 8 日本人だからこそわかる英語詩の工夫 ウィリアム・ワーズワース (1) 9 日本人だからこそわかる英語詩の工夫 ウィリアム・ワーズワース (2) 10 人間は芸術家にはなれない? アルフレッド・テニスン (1) 11 人間は芸術家にはなれない? アルフレッド・テニスン (2) 12 人間は芸術家にはなれない? アルフレッド・テニスン (3) 13 英訳者の苦労を体験してみよう サイデンステッカー (1) 14 英訳者の苦労を体験してみよう サイデンステッカー (2) 15 試験 16 試験の答え合わせと解説 <b>後 期</b> 同 上		
教科書 参考書	授業中に資料を適宜配布します。		
評価の 方法	平常点 40%、学期末テスト 60%。平常点には個人点とグループ点があります。授業中の質疑応答で個人点を、グループ課題でグループ点をそれぞれ算出します。		
予習・復習 注意事項	シラバスにより授業の内容を把握しておくこと。必要に応じ、前時に具体的な予習内容を示す。授業後は学習した内容を確認しておくこと。		
実務経験			
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英文の内容を理解しながら英文を音読できるようになる。</li> <li>・題材の各章の内容についてキャラクターの発言内容を自分に重ねて鑑賞できるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 美女と野獣の映画の主題歌を鑑賞し、翻訳する。</li> <li>2 T r a c k 1 の内容理解</li> <li>3 T r a c k 1 の英語の音声を聞く。オーバーラッピングする。シャドウイングする。</li> <li>4 T r a c k 1 のテストと Track 2・3 の worksheet の作業</li> <li>5 T r a c k 3 の内容理解</li> <li>6 T r a c k 3 の英語の音声を聞く。オーバーラッピングする。シャドウイングする。</li> <li>7 T r a c k 3 のテストと Track 4・5 の worksheet の作業</li> <li>8 T r a c k 5 の内容理解</li> <li>9 T r a c k 5 の英語の音声を聞く。オーバーラッピングする。シャドウイングする。</li> <li>10 T r a c k 5 のテストと Track 6・7 の worksheet の作業</li> <li>11 T r a c k 7 の内容理解</li> <li>12 T r a c k 7 の英語の音声を聞く。オーバーラッピングする。シャドウイングする。</li> <li>13 T r a c k 7 のテストと Track 8・9 の worksheet の作業</li> <li>14 T r a c k 9 の内容理解</li> <li>15 T r a c k 9 の英語の音声を聞く。オーバーラッピングする。シャドウイングする。</li> <li>16 T r a c k 10 の内容理解。まとめ。</li> </ol> <p><b>後 期</b> 同 上</p>		
教科書参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Beauty and the beast IBC パブリッシング</li> </ul>		
評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキストを正しく、間違わないで音読する。Worksheet (Track 2, 4, 6, 8) の提出。</li> </ul>		
予習・復習注意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習した Chapter を毎日 2 回程度音読する。</li> </ul>		
実務経験	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語理解やコミュニカティブ・アプローチなどの英語教育・教育法の研究や海外留学の経験。</li> </ul>		
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		

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	<p>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</p>		
授業計画	<p><b>前期</b>  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 文字の読み方（4）  7 「ここに学校があります」：名詞の性・数と不定冠詞  8 「これはピエールの鉛筆です」：定冠詞  9 「わたしは大学生です」：人称代名詞と動詞 être（～である）  10 「お腹がすきました」：動詞 avoir（持つ）  11 中間テスト  12 「あれはホテルですか？」：疑問文と否定文  13 「この絵は美しい」：形容詞  14 「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  15 「彼女は4人の子供がいます」：数詞  16 「わたしたちと一緒にいきます」：動詞 aller（行く）</p> <p><b>後期</b>  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 文字の読み方（4）  7 「ここに学校があります」：名詞の性・数と不定冠詞  8 「これはピエールの鉛筆です」：定冠詞  9 「わたしは大学生です」：人称代名詞と動詞 être（～である）  10 「お腹がすきました」：動詞 avoir（持つ）  11 中間テスト  12 「あれはホテルですか？」：疑問文と否定文  13 「この絵は美しい」：形容詞  14 「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  15 「彼女は4人の子供がいます」：数詞  16 「わたしたちと一緒にいきます」：動詞 aller（行く）</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	予習：授業中のワークで使用するツールの作成（カードに絵を描く、など） 復習：毎回宿題を課す		
実務経験			
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 受講者の定員：12名まで</li> <li>● 特別の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。</li> </ul>		

科目名	フランス語Ⅱ	担当者	川野 恵子
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講義です。フランスではもちろん英語も通じますが、フランス語で話すとても喜ばれます。フランス語の初歩を学んで、フランスを旅した時、簡単なやり取りができるように一緒に学習していきましょう。</p> <p>またフランスの文化を毎回少しずつ紹介します。優れた建築や美術、美味しいお菓子等々、きっと皆さんが好きなものがフランスにはあるはずです。この授業を受けて、実際にフランスを訪ね、フランス語で会話してみたいと思って下さったら嬉しいです。</p>		
到達目標	<p>1) 簡単なフランス語のやり取りができるようになる。 2) 簡単なフランス語の意味を日本語で理解できるようになる。</p>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 フランスってどんなところ? ガイダンス。</li> <li>2 フランス語で挨拶(1) Bonjour! こんにちは! フランス語で挨拶してみましょう。</li> <li>3 フランス語で挨拶(2) Ça va? Oui, très bien! お元気ですか? ええとっても! フランス語で会話を始めてみましょう。</li> <li>4 フランス語で自己紹介(1) Je m'appelle... Je suis étudiant. 「私の名前は～です。私は学生です。」フランス語で自己紹介しながら、「私」、「あなた」、「彼」などの単語も覚えましょう。</li> <li>5 フランス語で自己紹介(2) J'habite à Nara. 「私は奈良に住んでいます。」自己紹介の復習をしながら、フランス語の動詞の活用を学びます。</li> <li>6 フランス語で自己紹介(3) J'ai dix-huit ans. 「私は18歳です。」自己紹介を復習しながら、フランス語の数を学びます。</li> <li>7 復習 フランス語で挨拶と自己紹介ができるようになったでしょうか。</li> <li>8 フランス語で時間天候 Il est deux heures et demie. 「2時半です。」フランス語の数字は少し難しいですね。でも日常会話ではとても重要なので、もう一度復習しながら、時間や天候の表現も学びます。</li> <li>9 カフェでフランス語(1) Un café, s'il vous plaît! 「コーヒー下さい!」フランスにいる気分で注文してみましょう。男性名詞と女性名詞についても学びます。</li> <li>10 カフェでフランス語(2) C'est bon. 「美味しいです。」フランス語で感想を言ってみましょう。また形容詞について学びます。</li> <li>11 美術館探訪(1) C'est une belle peinture. 「これは美しい絵画です。」これは～ですの表現を学びながら、名詞と形容詞について復習しましょう。</li> <li>12 美術館探訪(2) Je voudrais voir la peinture impressionniste. 「印象派の絵画が見たいです。」美術館でみたい絵を主張してみましょう。～がしたいと意志を伝える練習もします。</li> <li>13 美術館探訪(3) Est-ce que je peux prendre des photos? 「写真を撮ってもよいですか?」許可の表現と疑問文について学びましょう。</li> <li>14 復習(1) 学期末試験ではこれまで学んだ「自己紹介」、「カフェで注文」、「美術館での会話」の三つのテーマの中から自由に選んで作文と会話にトライします。試験に向けて一緒に復習しましょう。</li> <li>15 復習(2) 試験に向けて、もう一度復習です。</li> <li>16 試験 さて、フランス語で簡単な会話ができるようになったでしょうか。</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書参考書	講義中にプリントを配布します。また、必要に応じて、参考文献を紹介します。		
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します。		
予習・復習 注意事項	予習 前回配布されたプリントを見直す。 復習 配布されたプリントに基づいて暗記事項を覚える。		
実務経験			
備考	「授業計画」は、変更される場合があります。		

科目名	イタリア語（会話）	担当者	マッタ・ダニエラ
授業概要	私のイタリア語クラスは週 1 回のみなので、実践的で楽しいイタリア語学習法を提供したいと思っています。文法の説明は最小限に抑え、日常会話に焦点を当てる予定です。レッスンの目標は、イタリアを訪れた学生が、簡単なイタリア語で地元の人とコミュニケーションが取れるようになることです。日本の日常生活でイタリア語を使う必要はありませんが、就職活動などでイタリアで活躍するようになるかもしれません。その場合、イタリアでの経験を通して、イタリアに関する必要な経験を積んでもらいたいと考えています。そのため、自己紹介や挨拶を中心に、覚えやすい日常会話を教えていきます。イタリアへの知識をさらに深めるための要素も取り入れています。授業では日常生活について学びますが、可能であればイタリア在住経験のある日本人講師の指導を受けながら、1 年間を通してこれらの情報を統合し、イタリア文化と人々への理解を深めていきます。		
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。 イタリア語の書き方と読み方が使いやすくなる、挨拶の使い方、返し方、あいさつに間する用言を選ぶことができる。 イタリア語の必要な会話の文書を使い出来る、イタリア語で自分の好みの話はできる。 イタリア人に聞いて行きたいところ探しができる、イタリア語で自分の話したい文書を作る。		
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いとところ。最初のイタリア語のアプローチを自己紹介のところで。</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？日本語とイタリア語の挨拶の違いとやり方。</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？イタリア語を始めたばかり生徒さんには質問のすぐできる秘密。</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。どんなやり方が一番簡単ですか？イタリアと日本の生活関係の違いとところを理解できる。</li> <li>5 イタリア語で好みと断りの話。</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。インターネットが使わない場合の必要な会話。</li> <li>8 近くに～はありますか。銀行・駅・テ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 会話のやり取り、恥ずかしくせずに好みの話。</li> <li>12 外国語が話せますか？もしかしたら相手日本語話せますか？聞いてみましょうか？</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。困った時の必要なイタリア語。</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。仮テスト。</li> <li>16 期末テスト</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書参考書			
評価の方法	授業に取り組む姿勢とテストによる。		
予習・復習 注意事項	予習 -もらってないコピーと授業についての質問を先生にする。 復習 -授業でイタリア語の学んだ事を先生と一緒に使う。 注意事項 -わからない場合には先生と相談しましょう。		
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、この基本の勉強があります。		
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。		
予習・復習注意事項	中国語の拼音について、発音の練習をよくすること。より自然に発音すること。		
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、ストレッチ、筋肉トレーニングを通じて、体力の向上を図る。</li> <li>・正しいストレッチの方法を知り、それを実践する。</li> <li>・それぞれの体力や筋力に応じて筋肉トレーニングを行う。</li> <li>・リズムに合わせて踊ることや表現する力を身につける。</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つける。</li> <li>・柔軟性を高め、関節の可動域を広げる。</li> <li>・筋肉トレーニングで筋力を向上させる。</li> <li>・様々なステップや振り付けを経験することで、音楽に合わせて踊れるようになる。</li> <li>・体を動かすこと、汗をかくこと、踊ることを楽しめるようになる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 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 振り付け①</li> <li>3 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②</li> <li>4 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③</li> <li>5 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④</li> <li>6 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤</li> <li>7 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥</li> <li>8 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦</li> <li>9 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧</li> <li>10 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨</li> <li>11 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩</li> <li>12 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪</li> <li>13 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</li> <li>14 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬</li> <li>15 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付けの総復習と実技試験対策</li> <li>16 前期のまとめ及び実技試験</li> </ol> <p><b>後 期</b> 後期の振り付け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 振り付け①</li> <li>2 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②</li> <li>3 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③</li> <li>4 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④</li> <li>5 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤</li> <li>6 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥</li> <li>7 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦</li> <li>8 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧</li> <li>9 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨</li> <li>10 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩</li> <li>11 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪</li> <li>12 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</li> <li>13 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬</li> <li>14 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付け①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭</li> <li>15 エアロビクス (有酸素運動) ストレッチ 筋トレ 振り付けの総復習と実技試験対策</li> <li>16 後期のまとめ及び実技試験</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	授業前に前回までの振り付けを思い出し、前回まででわからなかったところを質問できるようにする。授業後は学んだ振り付けを忘れないように繰り返し練習する。		
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。 運動に応じた服装と靴で参加する。汗拭き用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	基本的なルール等を理解し説明できる。 得意不得意関係なく、スポーツを工夫して実践することができる。 多様なスポーツを仲間と協力し、積極的に参加できる。		
授業計画	<p>前 期</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 レクリエーション(運動)</li> <li>3 バスケットボール</li> <li>4 フライングディスク(アルティメット)</li> <li>5 サッカー</li> <li>6 卓球</li> <li>7 キックベース</li> <li>8 バドミントン</li> </ol> <p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9 ドッジボール</li> <li>10 バレーボール</li> <li>11 ラクロス</li> <li>12 ユニバーサルホッケー</li> <li>13 テニス</li> <li>14 マット運動</li> <li>15 登山</li> <li>16 まとめ：前後期中で最も良かった競技を確認後行う</li> </ol>		
教科書 参考書	必要に応じてプリント等資料を配布。		
評価の 方法	授業態度や意欲、レポート等による総合評価。		
予習・復習 注意事項	けがをしないようにストレッチを入念に行う。 各スポーツのルール等を調べておく		
実務経験	体育大学で得た知識、技術や高等学校でのクラブ活動指導の経験を活かして指導する。		
備考	運動着、運動靴着用（各自で準備）当日の気温、湿度、グラウンド状態によって種目は決定するため、順番が入れ替わる場合もある雨天の場合は卓球及び講義。		

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？」という間に、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」の三態</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。		
予習・復習注意事項	美学的視座と芸術学的視座には差異があるので、その点に誤謬が生じないようにする為にも予習より復習に重点を置いてほしい。また、インターネット上の資料は、ファクトチェックの有無に留意してほしい。権威ある書籍等の復習への活用を推奨する。		
実務経験	在大阪スペイン領事館文化担当時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する者のみを、出席と認める。 大学生としての自覚をもって講義に臨むこと。		

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により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 A の講義</li> <li>7 選ばれた画家 A の講義とパワーポイント</li> <li>8 選ばれた画家 B の講義</li> <li>9 選ばれた画家 B の講義とパワーポイント</li> <li>10 選ばれた画家 C の講義</li> <li>11 選ばれた画家 C の講義とパワーポイント</li> <li>12 選ばれた画家 D の講義</li> <li>13 選ばれた画家 D 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 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。		
予習・復習 注意事項	伝記的資料には様々な視点のものがあるので、鵜呑みにせず用いてほしい。よって、予習より復習に重点を置いてほしい。またネット上の資料は、画家自身の財団の資料等権威あるものを用いること。権威ある書籍等の復習への活用を推奨する。		
実務経験	在大阪スペイン領事館文化担当時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。 大学生としての自覚をもって講義に臨むこと。		

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けます。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>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション、「絵画のテーマ別序列」「芸術の起源とは?」「原始美術」</li> <li>2 身近なテーマを扱った美術 「風俗画」「静物画」「花卉画」(17世紀から印象派まで)</li> <li>3 身近なテーマを扱った美術 「風景画」(中世から印象派まで)</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>後 期 同 上</p>		
教科書 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。筆記試験だからと心配しないでください。皆さんにとって大事な知識が身につくように試験に際して準備、指導していきますので安心して受講してください。		
予習・復習 注意事項	授業では、数多くの作品例を紹介しますが、それがすべてではありません。授業後、各自で美術史上に存在する多くの作品を調べて、過去の芸術家の足跡を学びましょう。		
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の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>前 期</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>後 期 同 上</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	すきな現代芸術家や現代アートの展覧会に関心を持って学習すること。		
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	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。 色彩について体系的に理解し配色ができる。 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。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス 色彩学について</li> <li>2 色彩の三属性 明度について</li> <li>3 色立体のカラーシステム 彩度の変化</li> <li>4 トーンについて</li> <li>5 加法混色と減法混色 RGB と CMYK</li> <li>6 印象派の色彩 補色について</li> <li>7 赤系・青系・緑系・黄系の色がもたらすイメージ</li> <li>8 多色によるまとまり グラデーション・セパレーション・ドミナント</li> <li>9 配色の決め方①</li> <li>10 配色の決め方②</li> <li>11 色彩表現研究「自然の色彩を見る」①</li> <li>12 色彩表現研究「自然の色彩を見る」②</li> <li>13 色彩表現研究「アートと社会」①</li> <li>14 色彩表現研究「アートと社会」②</li> <li>15 研究発表</li> <li>16 テスト</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス 色彩学について</li> <li>2 色彩の三属性 明度について</li> <li>3 色立体のカラーシステム 彩度の変化</li> <li>4 トーンについて</li> <li>5 加法混色と減法混色 RGB と CMYK</li> <li>6 印象派の色彩 補色について</li> <li>7 赤系・青系・緑系・黄系の色がもたらすイメージ</li> <li>8 多色によるまとまり グラデーション・セパレーション・ドミナント</li> <li>9 配色の決め方①</li> <li>10 配色の決め方②</li> <li>11 色彩表現研究「自然の色彩を見る」①</li> <li>12 色彩表現研究「自然の色彩を見る」②</li> <li>13 色彩表現研究「アートと社会」①</li> <li>14 色彩表現研究「アートと社会」②</li> <li>15 研究発表</li> <li>16 テスト</li> </ol>		
教科書参考書	「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）を授業で使用する。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 を参考文献とする。		
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する。		
予習・復習注意事項	講義後には項目についてテキストの箇所を熟読し理解を深めること。		
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する。		
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（ポスターカラー）用具一式を使用する。		

科目名	造形論	担当者	小西佳子
授業概要	西洋絵画を中心に制作者の視点から解説。 作家、作品の歴史的背景について、ビデオや画像を視聴し、視覚的に理解を進める。		
到達目標	時代背景を理解し、芸術の社会的役割について説明することができる。 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。 美術の文脈を学習し、今後の制作に生かすことができる。		
授業計画	<p>前期</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 インスタレーション 講義・VTR</p> <p>後期</p> <p>同上</p>		
教科書参考書	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。		
予習・復習 注意事項	シラバスにより授業内容を把握しておくこと。授業後は各単元のレポートをまとめ理解を深めること。		
実務経験	造形作家としての政策・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。		
備考			

科目名	美 学	担当者	村 上 真 樹
授業概要	この授業では「見かけ」を意味する「仮象」の概念を軸に、西洋美学史を概観します。芸術作品だけではなく、私たちの日々の生活の中にも見出される「美しい見かけ」という問題が、これまでどのように論じられてきたのかを確認することを通して、「美」という価値観について改めて考え直す機会としたいと思います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「美」という価値観について論じることができる。</li> <li>・芸術について理論的に説明することができる。</li> <li>・芸術の理論を自身の創作活動につなげることができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 導入</li> <li>2 プラトンのイデア論</li> <li>3 ルネサンスの美術理論①</li> <li>4 ルネサンスの美術理論②</li> <li>5 キリスト教美術と宗教改革</li> <li>6 啓蒙主義とカント美学</li> <li>7 ドイツ観念論美学の展開</li> <li>8 ロマン主義の美学</li> <li>9 ニーチェの美学</li> <li>10 化粧、装飾、表面性</li> <li>11 世紀末芸術と唯美主義</li> <li>12 モダニズムと機能主義</li> <li>13 装飾と機能の対立</li> <li>14 西洋から見た「日本の美」</li> <li>15 現代社会とシミュラークル</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p>後 期 同 上</p>		
教科書 参考書	必要に応じてプリントを配布します。 参考文献については適宜紹介します。		
評価の 方法	平常点（小レポート、30%）と期末テスト（レポート試験、70%）。 美と芸術について深く思考しようとする姿勢を評価します。		
予習・復習 注意事項	予習：書籍・インターネットを通して、関連する事項について調べる。 復習：授業内容を振り返り、自分自身の考えを整理する。図書館も有効活用してください。		
実務経験			
備考			

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、自らの考えを第三者に伝える方法を学びます。		
到達目標	的確な企画案を創造することができる 自分のアイデアを適切に他者に伝えることができる デジタルコンテンツのデザインや成り立ちを理解できる		
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 スマホ、タブレットアプリの UI/UX デザイン</li> <li>2 GUI とアイコンデザイン</li> <li>3 ゲーム企画と開発について</li> <li>4 AI 開発の歴史とその利用</li> <li>5 アプリ企画書作成①</li> <li>6 アプリ企画書作成②</li> <li>7 提出企画の講評</li> <li>8 ゲームエンジン (Unity) を使ったゲームデザイン①</li> <li>9 ゲームエンジン (Unity) を使ったゲームデザイン②</li> <li>10 製品の品質と顧客満足度</li> <li>11 プレゼンテーション作成①</li> <li>12 プレゼンテーション作成②</li> <li>13 プレゼンテーション作成③</li> <li>14 企画のプレゼンテーション①</li> <li>15 企画のプレゼンテーション②</li> <li>16 まとめ、講義</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	プレゼンテーション内容の事前調査。		
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 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。		
予習・復習 注意事項	筆の使い方やタッチの造り方の注意、水墨画に関心を持つこと。できたら筆ペンでスケッチする提案。		
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する。特に人体の美術表現にかかわる人体の頭部・顔面・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や、人体各部のプロポーションについて学習し、絵画や彫刻作品などへの理解を深める。		
到達目標	①全身の骨格、骨・関節の構造を理解し、筋肉の動き、働きを説明できる。 ②骨格筋の表在筋の名称および上下肢の運動を述べることができる。 ③体表にあらわれている表在筋および腱の名称を述べることができる。 ④体表の静脈の名称・走行を説明できる。		
授業計画	後期 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、解剖学的運動をあらわす用語と結合組織について知り、説明できる 3 全身の骨格の名称と関節の構造と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）と頭蓋骨と顔面の骨について述べるができる 5 頭頸部の解剖（顔面および頸部の筋）について、特に表情筋の名称、働きを述べるができる 6 胸郭の骨、骨盤について名称を述べるができる 7 骨盤の性差、体幹の筋肉について名称・走行・働きを述べるができる 8 体幹の構造と表面の形状、体幹のプロポーションとランドマークについて述べるができる 9 上腕および前腕の骨、上腕の筋肉について述べるができる 10 前腕の筋肉と腱、手の骨と筋肉と腱、腕の構造と表面の形状を述べるができる 11 脚の骨と大腿の筋肉、運動について述べるができる 12 下腿の筋と腱・脚の構造と表面の形状を述べることができ、全身の表在筋を美術作品に取り入れ、表現できる 13 足の骨と筋の名称と働きを述べることができ、足のアーチを説明できる 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・走行を述べるができる 16 期末試験		
教科書参考書	毎回、配布資料を使用する。		
評価の方法	期末試験、各授業後の小テストおよび授業に取り組む姿勢により評価する。		
予習・復習注意事項	復習に際し、授業中に指摘した重要なポイントをよく理解する。		
実務経験	日本法医学会認定医およ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と、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	(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。 (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。 (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試みることができる。 (4) 芸術作品の背景にある歴史的・文化的教養を説明できる。		
授 業 計 画	<p>前 期</p> 1 小説の読みかた (1) 2 小説の読みかた (2) 3 小説の読みかた (3) 4 絵画の見かた (1) 5 絵画の見かた (2) 6 絵画の見かた (3) 7 映画の見かた (1) 8 映画の見かた (2) 9 映画の見かた (3) 10 小説の読みかた (4) 11 小説の読みかた (5) 12 小説の読みかた (6) 13 映画の見かた (4) 14 映画の見かた (5) 15 映画の見かた (6) 16 テスト <p>後 期</p> 同 上		
教科書 参考書	授業中に資料を適宜配布します。		
評価の 方法	平常点 40%、学期末テスト 60%。平常点は授業中の質疑応答で算定します。		
予習・復習 注意事項	シラバスにより授業の内容を把握しておくこと。必要に応じ、前時に具体的な予習内容を示す。授業後は学習した内容を確認しておくこと。		
実務経験			
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、受けつけます。お気軽にどうぞ。		

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。後半は、生成 AI についても少し取り上げます。		
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 Excel 1</li> <li>9 アプリケーション実習 Excel 2</li> <li>10 アプリケーション実習 Excel 3</li> <li>11 アプリケーション実習 Excel 4</li> <li>12 アプリケーション実習 Excel 5</li> <li>13 生成 AI 実習 1</li> <li>14 生成 AI 実習 2</li> <li>15 生成 AI 実習 3</li> <li>16 生成 AI 実習 4</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	予習：シラバスで授業の内容を確認すること。 復習：授業の振り返りをして操作方法を定着させること。実習で操作などが分からなくなった時は、分からないままにせず、その場で質問をすること。		
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、社会で必要なパソコンスキルを指導する。		
備考	情報教室実習室のパソコンを使用。		

科目名	未来のデザインとプロデュース概論	担当者	大西 淳 浩
授業概要	<p>前半:未来デザイン 人間の暮らしに不可欠となったAI・VR・IoTの現状から未来を予測し、思考を深めることで、アナログとデジタルそれぞれの優位性を理解します。その理解を基に、多様な表現手法へと繋げていきます。</p> <p>後半:未来プロデュース 作り手を支えるプロデュースの基礎を学びます。本学での学修内容をベースに、作家支援やPR、企画販売などクリエイティブな仕事の実践を学ぶとともに、セルフプロデュースを含む、生活(life)に欠かせないプロデュースの方法を習得します。</p>		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) AI・VR・IoTの現状から未来を予測でき、アナログとデジタルの優位性を説明できる</li> <li>2) 多様な表現手法を選択・活用できる</li> <li>3) プロデュースの基礎と作り手支援の役割を説明できる</li> <li>4) 作家支援、PR、企画販売の実務を理解する／セルフプロデュースを実践できる</li> <li>5) 生活におけるプロデュースを理解し、応用できる</li> </ol>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 未来のデザイン概論</li> <li>2 デザインの歴史と進化</li> <li>3 デザイン思考イノベーション</li> <li>4 テクノロジーとデザインの融合</li> <li>5 サステナブルデザイン</li> <li>6 社会課題とデザイン</li> <li>7 AI時代のデザイン</li> <li>8 未来のデザイナーの役割</li> <li>9 未来デザインワークショップ「2050年のライフサイクルを描き出す」</li> <li>10 2025年日本国際博覧会 大阪・関西万博記録動画「いのち輝く未来社会のデザイン」(90分)視聴</li> <li>11 未来のプロデュース概論</li> <li>12 未来を考えるために歴史を学ぶ(奈良の工芸を中心に)</li> <li>13 プロデュース概論(基礎)</li> <li>14 マーケティング概論(基礎)</li> <li>15 プランニング概論(基礎)</li> <li>16 各テーマの総括とシンセンス「未来デザインとプロデューサーの役割」</li> </ol>		
教科書 参考書	<p>2025年日本国際博覧会 大阪・関西万博記録動画「いのち輝く未来社会のデザイン」(90分) ※大西が記録動画の企画・構成・演出を担当しており未来デザインについてのまとめとして活用し解説</p>		
評価の方法	各回の最後に学生とのコミュニケーションを図り、生の声で理解度を判断する。		
予習・復習 注意事項	シラバスによりテーマを事前に把握し、内容についてイメージをしておくこと。		
実務経験	受賞経験を含むさまざまなクリエイティブワーク(プランニング・デザイン・プロデュース)の経験をもとに、未来のデザインとプロデュースについて共に考え実践する。		
備考	2回目から講座の冒頭に「2コマまんが」を設定。まんがのフリとオチを考えることで柔軟なクリエイティブ思考を促し、講座の理解を深める。		

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、その背景にある歴史、思想、社会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独自性を認識し、区別することができる。</li> <li>・美術作品がどのような背景から生まれ、どのように変化していくのかを歴史的に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>		
教科書参考書	毎時にプリント資料を配布する。必要に応じ、参考図書等を指示する。		
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。		
予習・復習注意事項	事前にシラバス等で授業の内容を把握しておくこと。授業後は学習した内容を参考図書等で確認しておくこと。		
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。 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	コミック文化の理解 作画技法の習得 短編コミックの制作		
授業計画	<b>後期</b> 1 日本のコミック文化の成り立ちと歴史 2 手塚治虫と戦後の漫画文化 3 アイディアとストーリー作り 4 宗教と神話と創作 5 マンガの表現と技法 6 表現の自由と権利と規制 7 おすすめマンガプレゼンテーション① 8 おすすめマンガプレゼンテーション② 9 漫画読書会① 10 マンガ絵の変遷と類型 11 王道マンガの変遷と時打を作った作家たち 12 短編漫画制作 13 漫画読書会② 14 おすすめマンガプレゼンテーション③ 15 おすすめマンガプレゼンテーション④ 16 まとめ、講義		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	プレゼンテーション内容の事前調査。		
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に取り組みます。描く対象は、身近な花や樹などの植物、野菜や果物、人体や鳥などです。観察を深め、形の美しさや質感が意識できる線描表現を学びます。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、材料の違いによる線の表情の違いを認識し、その作用を自ら体験して学びます。		
到達目標	① 対象の形を正確に捉えることができる。 ② 観察を深くし、様々な表情を持つ線を意識して描くことができる 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、材料を選択し描法を工夫することができる。		
授業計画	前期 1 「対象の色 1」～鉛筆表現～ 2 「対象の色 2」～着彩表現～ 3 「対象の線 1」～線の表現～ 4 「対象の線 2」～割り箸ペンと墨～ 5 「形の把握と材料 1」～コンテと鉛筆 1～ 6 「形の把握と材料 2」～コンテと鉛筆 2～ 7 「形の把握と材料 3」～水彩絵具と筆～ 8 「線の表情 1」～鉛筆表現～ 9 「線の表情 2」～筆墨表現～ 10 「速写の線描」～人体 1～ 11 「空間と構造と線 1」～人体 2～ 12 「空間と構造と線 2」～人体 3～ 13 「多視点の表現」～筆墨表現～ 14 「他者の視点」～図書資料～ 15 「自由課題」 16 合評 総括 後期 1 「対象の色 1」～鉛筆表現～ 2 「対象の色 2」～着彩表現～ 3 「対象の線 1」～線の表現～ 4 「対象の線 2」～割り箸ペンと墨～ 5 「形の把握と材料 1」～鉛筆と淡彩～ 6 「形の把握と材料 2」～水彩絵具と筆～ 7 「形の把握と材料 3」～コンテと鉛筆～ 8 「速写の線描 1」～人体～ 9 「速写の線描 2」～鳥 1～ 10 「空間と構造と線」～鳥 2～ 11 「対象の線 3」～美術品～ 12 「多視点の表現」～筆墨表現～ 13 「自由課題 1」 14 「他者の視点」～図書資料～ 15 「自由課題 2」 16 合評 総括		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	身の回りにある様々なものを観察する。		
実務経験	長年の文化財保存分野における模写模造制作の経験を活かし、素材に対する具体的な認識を深めさせ、また表現との関わりにも意識する教育を行う。		
備考	スケッチブック F8・筆記用具（シャープペンシル不可）・水彩道具一式（アクリル絵具不可）を授業初日に用意すること。クロッキー帳やスケッチ用の椅子（屋外写生用）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。 受講者の定員：20名まで		

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や木炭デッサンを中心に作品制作をおこなう。		
到達目標	対象物を基礎的な描写力で表現することができる。 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。 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。		
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</li> <li>3 静物デッサンー基礎形体ー②</li> <li>4 卓上静物デッサンとパースのデッサン①</li> <li>5 卓上静物デッサンとパースのデッサン②</li> <li>6 大型モチーフ構成静物デッサン①</li> <li>7 大型モチーフ構成静物デッサン②</li> <li>8 大型モチーフ構成静物デッサン③</li> <li>9 デッサンレクチャー</li> <li>10 中間講評、人物クロッキー</li> <li>11 人物を描く①</li> <li>12 人物を描く②</li> <li>13 石膏デッサン①</li> <li>14 石膏デッサン②</li> <li>15 石膏デッサン③</li> <li>16 石膏デッサン④、講評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業内容の説明</li> <li>2 静物デッサンとパースのデッサン①</li> <li>3 静物デッサンとパースのデッサン②</li> <li>4 石膏デッサン (小型石膏モチーフを含む) ①</li> <li>5 石膏デッサン (小型石膏モチーフを含む) ②</li> <li>6 石膏デッサン (小型石膏モチーフを含む) ③</li> <li>7 石膏デッサン (小型石膏モチーフを含む) ④</li> <li>8 中間講評、デッサンレクチャー</li> <li>9 人体デッサン①</li> <li>10 人体デッサン②</li> <li>11 剥製のデッサン①</li> <li>12 剥製のデッサン②</li> <li>13 剥製のデッサン③</li> <li>14 自画像①</li> <li>15 自画像②</li> <li>16 自画像③、講評</li> </ol>		
教科書 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	提出作品と課題制作への取り組み方を総合的に評価する。		
予習・復習 注意事項	授業課題に取り組むだけでなく普段から対象を観察し描くことを習慣づけること。 画集や美術館などで多くのデッサン作品を鑑賞すること。		
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	講評は課題ごとに随時行う。		

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や木炭デッサンを中心に作品制作をおこなう。		
到達目標	対象物を基礎的な描写力で表現することができる。 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。 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。		
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</li> <li>3 静物デッサンー基礎形体ー②</li> <li>4 卓上静物デッサンとパースのデッサン①</li> <li>5 卓上静物デッサンとパースのデッサン②</li> <li>6 大型モチーフデッサン①</li> <li>7 大型モチーフデッサン②</li> <li>8 大型モチーフデッサン③</li> <li>9 デッサンレクチャー</li> <li>10 中間講評、人物クロッキー</li> <li>11 人物を描く①</li> <li>12 人物を描く②</li> <li>13 石膏デッサン①</li> <li>14 石膏デッサン②</li> <li>15 石膏デッサン③</li> <li>16 石膏デッサン④ 講評</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業内容の説明</li> <li>2 卓上静物デッサンとパースのデッサン①</li> <li>3 卓上静物デッサンとパースのデッサン②</li> <li>4 石膏デッサン① (小型石膏モチーフを含む)</li> <li>5 石膏デッサン② (小型石膏モチーフを含む)</li> <li>6 石膏デッサン③ (小型石膏モチーフを含む)</li> <li>7 石膏デッサン④ (小型石膏モチーフを含む)</li> <li>8 中間講評、デッサンレクチャー</li> <li>9 人体デッサン①</li> <li>10 人体デッサン②</li> <li>11 剥製のデッサン①</li> <li>12 剥製のデッサン②</li> <li>13 剥製のデッサン③</li> <li>14 自画像制作①</li> <li>15 自画像制作②</li> <li>16 自画像制作③、合評会・まとめ</li> </ol>		
教科書参考書	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	提出作品と授業への取り組み方を総合的に評価する。		
予習・復習 注意事項	授業課題に取り組むだけでなく普段から対象を観察し描くことを習慣づけること。 画集や美術館などで多くのデッサン作品を鑑賞すること。		
実務経験	版画家としての作品発表等の活動、または様々な教育機関での美術指導の実務経験を活かし、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くこと。 講評は課題ごとに随時行う。		

科目名	デザイン基礎	担当者	小 西 佳 子
授業概要	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、テーマに呼応した表現を学ぶ。 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。		
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>・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>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 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 1</li> <li>3 「数の表記」をテーマにしたデザイン演習 2・合評</li> <li>4 ロゴ・タイポグラフィー 講義 1・演習</li> <li>5 ロゴ・タイポグラフィー 演習 2・合評</li> <li>6 ブックカバーデザイン 講義・演習 1</li> <li>7 ブックカバーデザイン 演習 2</li> <li>8 ブックカバーデザイン 演習 3・合評</li> <li>9 キャラクターデザイン 講義・演習 1</li> <li>10 キャラクターデザイン 演習 2・合評</li> <li>11 広告・ポスター 講義・演習 1</li> <li>12 広告・ポスター 演習 2</li> <li>13 見取り図 俯瞰図 制作 1</li> <li>14 見取り図 俯瞰図 制作 2</li> <li>15 プレゼンテーション</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p>後 期</p> <p>同 上</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に必要なリサーチをしておくこと。 授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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。		
備考			

科目名	クラフト基礎 I (レザー)	担当者	中 村 享 史
授 業 概 要	<p>本革でカードケース、ファスナー付きポーチを作成後、オリジナル作品の制作。            皮革の裁断、ハンドステッチや工業ミシンによる縫製、付属となるファスナーや金具の取り扱い等、皮革作品制作における基礎となる技術を網羅的に学びます。            基本デザインをベースとして個々のオリジナル要素を取り入れたものとする。</p>		
到達目標	<p>クラフト基礎の制作を通して皮革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出来る。            前半の演習内で獲得した技術を展開して、後半自分なりに構想、デザイン、プランニングから実制作、完成までの道程を短期間で達成し、クラフト作品を完成出来る。</p>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 皮革に関する知識、取り扱いについての講義と、基礎の実習</li> <li>2 レザーアイテムのパターン (型紙) についての講義とオリジナル要素のデザイン</li> <li>3 カードケースの制作①</li> <li>4 カードケースの制作②</li> <li>5 カードケースの制作③</li> <li>6 ファスナー付きポーチの制作①</li> <li>7 ファスナー付きポーチの制作②</li> <li>8 ファスナー付きポーチの制作③</li> <li>9 ファスナー付きポーチの制作④</li> <li>10 オリジナル作品の制作①</li> <li>11 オリジナル作品の制作②</li> <li>12 オリジナル作品の制作③</li> <li>13 オリジナル作品の制作④</li> <li>14 オリジナル作品の制作⑤</li> <li>15 オリジナル作品の制作⑥</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 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にて行う。            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。</p>		
予習・復習 注意事項	<p>授業内で得た素材に関する知識や技法を咀嚼しておく。            オリジナル作品のデザインや構成、作業工程などをプランニングしておく。</p>		
実務経験	<p>デザイナー、商品生産者、また美術作家としての様々な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	クラフト基礎Ⅱ (レザー)	担当者	中 村 享 史
授 業 概 要	ヌメ革を加工し、刻印や保形、着色などの技術を用いて小品を制作、続いて技術を用いてオリジナル作品を制作。 皮革の裁断、ハンドステッチや工業ミシンによる縫製、付属となるファスナーや金具の取り扱い等、皮革作品制作における基礎となる技術を網羅的に学びます。 基本デザインをベースとして個々のオリジナル要素を取り入れたものとする。		
到達目標	クラフト基礎の制作を通して皮革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出来る。 前半の演習内で獲得した技術を展開して、後半自分なりに構想、デザイン、プランニングから実制作、完成までの道程を短期間で達成し、クラフト作品を完成出来る。		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 皮革に関する知識、取り扱いについての講義と、基礎の実習 2 レザーアイテムのパターン (型紙) についての講義とオリジナル要素のデザイン 3 ヌメ革のカービング技法を試作的に実践。 4 ヌメ革のカービングを用いた小品 (カードケース) を作成① 5 ヌメ革のカービングを用いた小品 (カードケース) を作成② 6 ヌメ革のカービングを用いた小品 (カードケース) を作成③ 7 ヌメ革のカービングを用いた小品 (カードケース) を作成④ 8 ヌメ革のカービングを用いた小品 (カードケース) を作成⑤ 9 オリジナル作品の制作① 10 オリジナル作品の制作② 11 オリジナル作品の制作③ 12 オリジナル作品の制作④ 13 オリジナル作品の制作⑤ 14 オリジナル作品の制作⑥ 15 オリジナル作品の制作⑦ 16 作品講評		
教科書 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にて行う。 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。		
予習・復習 注意事項	授業内で得た素材に関する知識や技法を咀嚼しておく。 オリジナル作品のデザインや構成、作業工程などをプランニングしておく。		
実務経験	バッグデザイナー、商品生産者、また美術作家としての様々な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。表現者として制作を続けていくための知識を身につける。 また、年間を通してパーソナルノート（生活を制作に取り込むための発表を前提とした個人的なノート）を並行して制作する。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・透明水彩、不透明水彩、アクリル絵の具、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、そのものらしさを描写できる。</li> <li>・基礎的な知識をもとに独自性のある作品を描ける。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業説明 / 画材について 人物クロッキー</li> <li>2 鉛筆デッサン&lt;パース&gt; 発泡ブロック/画用紙</li> <li>3 水彩絵の具（グワッシュ）で描く&lt;グリザイユ/パース・陰影&gt;① ブロック+静物/画用紙</li> <li>4 水彩絵の具（グワッシュ）で描く&lt;グリザイユ/パース・陰影&gt;② ブロック+静物/画用紙</li> <li>5 水彩絵の具（グワッシュ）で描く&lt;グリザイユ/パース・陰影&gt;③ ブロック+静物/画用紙</li> <li>6 透明水彩で描く① 卓上モチーフ「静物」/画用紙</li> <li>7 透明水彩で描く② 卓上モチーフ「静物」/画用紙</li> <li>8 透明水彩で描く③ 卓上モチーフ「静物」/画用紙</li> <li>9 透明水彩で描く④ 卓上モチーフ「静物」/画用紙</li> <li>10 講評・次課題準備</li> <li>11 アクリル絵の具で描く①カマイユ「静物」画用紙</li> <li>12 アクリル絵の具で描く②カマイユ「静物」画用紙</li> <li>13 アクリル絵の具で描く③カマイユ「静物」画用紙</li> <li>14 ビデオ鑑賞</li> <li>15 アクリル絵の具で描く 任意の3色で描く①「自画像」画用紙</li> <li>16 アクリル絵の具で描く 任意の3色で描く②「自画像」画用紙</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③「自画像」画用紙</li> <li>2 講評・次課題準備</li> <li>3 大学祭準備</li> <li>4 アクリル画制作① 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>5 アクリル画制作② 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>6 アクリル画制作③ 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>7 アクリル画制作④ 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>8 アクリル画制作⑤ 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>9 アクリル画制作⑥ 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>10 アクリル画制作⑦ 組モチーフ（静物 / キャンバスボード）</li> <li>11 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>12 ドローイング（仮想展覧会への出展作品として描く）制作準備（水張り・展覧会タイトル決め）</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）</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）</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）</li> <li>16 講評・発表</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、次の課題につなげること。		
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	洋画基礎技術	担当者	池田 誠史
授業概要	作家として作品を描ききる技術と自覚を身に付ける		
到達目標	限られた時間内での鑑賞に耐えうる画力の習得。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デッサン・水彩を始めるにあたって</li> <li>2 静物 鉛筆デッサン レンガ</li> <li>3 静物 不透明水彩 レンガ 鉛筆 着彩</li> <li>4 静物 透明水彩 レンガ 鉛筆 着彩</li> <li>5 静物 鉛筆デッサン リンゴ</li> <li>6 静物 不透明水彩 リンゴ 鉛筆 着彩</li> <li>7 静物 透明水彩 リンゴ 鉛筆 着彩</li> <li>8 静物 鉛筆デッサン グラス</li> <li>9 静物 不透明水彩 グラス 鉛筆 着彩</li> <li>10 静物 透明水彩 グラス 鉛筆 着彩</li> <li>11 合評</li> <li>12 スケッチを始めるにあたって</li> <li>13 スケッチ 学内風景 ペン 透明水彩</li> <li>14 スケッチ 学内風景 鉛筆 不透明水彩</li> <li>15 スケッチ 学内風景 画材自由①</li> <li>16 スケッチ 学内風景 画材自由②</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 スケッチ 学内風景 画材自由①</li> <li>2 スケッチ 学内風景 画材自由②</li> <li>3 展示をするにあたって</li> <li>4 合評</li> <li>5 植物 ペン 透明水彩</li> <li>6 植物 鉛筆 不透明水彩</li> <li>7 人物 ペン 透明水彩</li> <li>8 人物 鉛筆 不透明水彩</li> <li>9 油彩画制作におけるエトセトラ</li> <li>10 合評</li> <li>11 静物 不透明水彩 題材自由 ①</li> <li>12 静物 不透明水彩 題材自由 ②</li> <li>13 静物 画材・題材自由 ①</li> <li>14 静物 画材・題材自由 ②</li> <li>15 静物 画材・題材自由 ③</li> <li>16 合評</li> </ol>		
教科書 参考書	必要に応じてプリントや資料を配布。		
評価の 方法	課題の時間内に提出された作品の魅力や完成度。		
予習・復習 注意事項	必要な画材・モチーフの用意を忘れないようにする。 前回出来なかった事やアドバイスを念頭に制作にあたる。		
実務経験	個展やグループ展、コンクールや公募団体展での発表や受賞、研究会やディスカッション。 カルチャーセンターやスケッチツアーでの指導。		
備考			

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	<p>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。          絵具を混色して色見本が作れる。          色彩の社会的な役割を理解して色を使うことができる。          色彩の基礎的な知識を生かし、計画的な配色ができる。          言葉や形、イメージを色彩で表現できる。          配色効果を理解し、配色計画に反映することができる。</p>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 エンターション授業内容・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 3 ・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 1（ヨハネス・イッテン研究）</li> <li>8 色相対比によるグリッドパターン作成 2（ヨハネス・イッテン研究）</li> <li>9 アクリル絵の具の混合着色演習 1</li> <li>10 アクリル絵の具の混合着色演習 2</li> <li>11 色相対比によるグリッドパターン作成 1 ・応用</li> <li>12 色相対比によるグリッドパターン作成 2 ・応用</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 1</li> <li>15 ユニバーサルデザイン・マークのデザイン 2 ・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 1</li> <li>9 配色技法の演習 2 ・合評/ 広告物、パッケージの配色研究課題説明</li> <li>10 広告物、パッケージの配色研究演習 1</li> <li>11 広告物、パッケージの配色研究演習 2</li> <li>12 広告物、パッケージの配色研究演習 3 合評/ 配色による空間の表現研究課題説明</li> <li>13 配色による空間の表現演習 1</li> <li>14 配色による空間の表現演習 2</li> <li>15 配色による空間の表現演習 3</li> <li>16 合評・まとめ</li> </ol>		
教科書 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、トータルカラー		
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。		
予習・復習 注意事項	予習：学習内容を教科書で確認しておくこと。 復習：各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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する。		
備考			

科目名	立体造形基礎	担当者	瀧下 広幸
授業概要	<p>形態の基本要素である線・面・塊素材を取り扱いながら、これまで気づけなかった発見や印象、表現力や発想力などをカービング技法やモデリング技法を用い、自らの五感を通して捉え・考え・幅を広げることで立体の基礎能力を養います。</p> <p>また、具体的な材料を用いて制作することで、素材の持つ可能性や特性を探り、立体造形のもつ構成要素について自ら考察し制作を通して立体表現の理解を深め、計画的に制作を進める能力と立体的な造形感覚の活用を身につけます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の目的を理解し、制作過程をまとめ記録することができる。</li> <li>・課題に必要な用具等の準備ができ、素材の加工方法や特徴・特性を知り積極的に取り組むことができる。</li> <li>・制作等の基本的な知識や技術を学び、その表現効果を探求することができる。</li> <li>・制作を通じ確かな観察力を培い、多様な造形活動を支える基礎を築くことができる。</li> <li>・完成度のある制作物を提出することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業概要の説明 / 基本トレーニング / 立体把握スケッチ〈具体的な表現：観察による描画〉</li> <li>2 課題制作 構造把握による造形1〈紙素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>3 課題制作 構造把握による造形2〈紙素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>4 課題内容説明 / 素材研究・立体把握スケッチ〈抽象的な表現：単純化、抽象化による描画〉</li> <li>5 課題制作 ハンドスカルプチャーによる造形1〈カービング素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>6 課題制作 ハンドスカルプチャーによる造形2〈カービング素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>7 課題制作 ハンドスカルプチャーによる造形3〈カービング素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>8 課題内容説明 / 素材研究・立体把握スケッチ〈具体的な表現：観察による描画〉</li> <li>9 課題制作 構造把握による造形1〈モデリング素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>10 課題制作 構造把握による造形2〈モデリング素材を活用した立体作品の制作〉</li> <li>11 課題内容説明 / 自分の内にある形の追求1-① / 素材研究・立体把握スケッチ</li> <li>12 課題制作 自分の内にある形の追求1-②〈モデリング素材を活用した抽象的立体作品の制作〉</li> <li>13 課題制作 自分の内にある形の追求1-③〈モデリング素材を活用した抽象的立体作品の制作〉</li> <li>14 課題内容説明 / 自分の内にある形の追求2-① / 素材研究・立体把握スケッチ</li> <li>15 課題制作 自分の内にある形の追求2-②〈別素材への置換による立体作品の制作〉</li> <li>16 課題制作 自分の内にある形の追求2-③〈別素材への置換による立体作品の制作〉</li> </ol> <p><b>後期</b> 同上</p>		
教科書参考書	課題に応じて、プリント、ワークシートなどの資料を提示・配布します。		
評価の方法	<p>評価①：課題作品の内容（発想や制作過程、プレゼンテーションを含む）</p> <p>評価②：取り組み姿勢や態度、理解度、制作物の完成度</p> <p>以上の評価①②を合わせて総合的に評価します。</p>		
予習・復習 注意事項	<p>予習：授業前の制作(教材)の準備と目標達成の設定をしてください。</p> <p>復習：授業後の制作取組の振り返り、目標達成に完了に向けた自主的な取り組みをしてください。</p> <p>注意：課題に必要な用具や材料を指示するため、準備物の確認を十分にしてください。用具の使用は適切に行い、怪我の無いよう注意すること。</p>		
実務経験	高等学校美術教諭としてのティーチングスキルと美術作家としての活動経験を生かして、立体造形の基本的な技術や知識、発想力や提案力を高める力を指導します。		
備考	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 各回の授業には描画用具(H～3B)とクロッキー帳を持参してください。(デジタルツールは不可)その他の制作に使用する用具類は日程の中で案内をします。</li> <li>② 実習に適した服装、実習の準備や後片付けなど励行してください。</li> <li>③ 授業計画の授業回数は、課題の進行状況により調整する場合があります。</li> </ol>		

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、この講義で大切なことです。「作品」名などを知ることが大切ですが、とにかく「作品」を経験するよう、こころがけてください。好きな「作品」をいくつか見つけることが目標です。講義回数の制約があるため、バロック以降の時期について紹介することはできませんが、すこしでもふれられればと考えています。		
到達目標	1. 紹介する「作品」をしっかり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	<b>後 期</b> 1 ガイダンス 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 3 Giotto di Bondone, ca. 1267 - 1337 4 Gebroeders van Limburg Robert Campin, 1375 - 1444 Rogier van der Weyden, ca. 1399 oder 1400 - 1464 5 Jan van Eyck, ca. 1395 - 1441 6 Fra' Angelico, ca. 1390 oder 1395 - 1455 Paolo Uccello, 1397 - 1475 Masaccio, 1401 - 1428 7 Andrea Mantegna, 1431 - 1506 Piero della Francesca, 1412 - 1492 Sandro Botticelli, ca. 1445 - 1510 8 Domenico Ghirlandaio, 1449 - 1494 Leonardo da Vinci, 1452 - 1519 9 Leonardo da Vinci, 1452 - 1519 1 10 Leonardo da Vinci, 1452 - 1519 2 11 Michelangelo di Lodovico Buonarroti, 1475 - 1564 12 Raffaello Santi, 1483 - 1520 13 Albrecht Dürer, 1471 - 1528 14 Jacopo Bellini, ca. 1400 - ca. 1470 Gentile Bellini, 1429 - 1507 Giovanni Bellini, ca. 1430 - 1516 15 Giorgione, 1477 oder 1478 - 1510 Tiziano Vecellio, 1488 oder. 1490 - 1576 Tintoretto, 1518 - 1594 16 試験		
教科書参考書	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。講義開始後、メールを送ってください（件名：西欧美術史）。アドレス：ishiguro-s @ naragei.ac.jp 2. おもな参考文献（一部） ・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）』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%）		
予習・復習 注意事項	予習：参考文献を読み、授業の大枠をつまむすること 復習：参考文献を読む、授業の内容を理解すること		
実務経験	大阪市立大学、京都市立藝術大学、大阪大学、立命館大学大学院などで美学や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・山下 智子・櫻井 正樹 池田 誠史・廣田 美乃																																																																																																																																																																				
授業概要	洋画の基本となるものの見方、描き方、画材料について学ぶ。 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（立ちポーズ、座りポーズ）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。目の前の対象を描き出しながら、実践的に観察力と造形力を身に付けていく。 各課題の終了時には適宜作品の講評を行う。																																																																																																																																																																						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>対象物を観察し形体を正確に計測し描くことができる。</li> <li>対象物の位置関係を正確にとらえ遠近感を描出できる。</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	<table border="1"> <thead> <tr> <th>前 期</th> <th></th> <th></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>鉛筆デッサン 静物</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>静物 I 油彩 10号①</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>静物 I 油彩 10号②</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>静物 I 油彩 10号③</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>風景 樫原神宮 油彩 P15号①</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>風景 樫原神宮 油彩 P15号②</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>講評会</td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>静物 II デッサン</td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>静物 II 油彩 F15号①</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>静物 II 油彩 F15号②</td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>木炭デッサン 石膏像</td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>木炭デッサン 石膏像</td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>自画像 油彩 F6号</td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>合同講評会</td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>まとめ</td><td></td></tr> <tr> <th>後 期</th> <th></th> <th></th> </tr> <tr><td>1</td><td>夏期休業中の課題講評</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>木炭デッサン 石膏像</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>風景 今井町 デッサン</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>作品の展示</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>風景 今井町 油彩 P20号</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>人物 立ちポーズ デッサン</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>人物 立ちポーズ 油彩 P30号</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>講評会</td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>人物 座りポーズ デッサン</td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>人物 座りポーズ 油彩 F30号</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>制作 エスキース</td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>制作 油彩 50号①</td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>合同講評会</td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>制作 油彩 50号②</td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>制作 油彩 50号③</td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>審査</td><td></td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>解説</th> <th>デッサンの基礎を学ぶ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>教材を組み、構成し、デッサンする</td><td></td></tr> <tr><td>構成、構図、油彩画材の使い方を学ぶ</td><td></td></tr> <tr><td>明暗、色調、質感の表現、立体感の表現</td><td></td></tr> <tr><td>遠近法、透視図法を学ぶ</td><td></td></tr> <tr><td>明暗、色調、空気遠近法 空間の表現</td><td></td></tr> <tr><td>進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る</td><td></td></tr> <tr><td>教材を選び、構成してデッサンする</td><td></td></tr> <tr><td>構成、構図、形体の把握、物の位置関係の把握</td><td></td></tr> <tr><td>明暗、色調、質感の表現、立体感の表現</td><td></td></tr> <tr><td>計り方、形の取り方、木炭の使い方</td><td></td></tr> <tr><td>明暗の調子、立体感の描出</td><td></td></tr> <tr><td>明暗による光の表現、肌色の工夫、立体感の表現</td><td></td></tr> <tr><td>進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る</td><td></td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>油彩 20号 1点、水彩 1点を提出 講評</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>形の取り方、構造の理解、立体感、明暗の調子</td><td></td></tr> <tr><td>今井町歴史理解と取材、スケッチ</td><td></td></tr> <tr><td>作品展示のための準備、発表、観賞</td><td></td></tr> <tr><td>遠近法、透視図法、色調、空気遠近法</td><td></td></tr> <tr><td>計り方、形の取り方、構造</td><td></td></tr> <tr><td>身体のバランス、構図、色調、立体感の表現</td><td></td></tr> <tr><td>進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る</td><td></td></tr> <tr><td>計り方、形の取り方、構造</td><td></td></tr> <tr><td>身体のバランス、構図、色調、立体感の表現</td><td></td></tr> <tr><td>肌色の工夫、人物の背景や周囲の描出</td><td></td></tr> <tr><td>構想 エスキース</td><td></td></tr> <tr><td>制作</td><td></td></tr> <tr><td>進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る</td><td></td></tr> <tr><td>制作</td><td></td></tr> <tr><td>作品の完成度を高める</td><td></td></tr> <tr><td>進級制作作品審査</td><td></td></tr> </tbody> </table>			前 期			1	オリエンテーション		2	鉛筆デッサン 静物		3	静物 I 油彩 10号①		4	静物 I 油彩 10号②		5	静物 I 油彩 10号③		6	風景 樫原神宮 油彩 P15号①		7	風景 樫原神宮 油彩 P15号②		8	講評会		9	静物 II デッサン		10	静物 II 油彩 F15号①		11	静物 II 油彩 F15号②		12	木炭デッサン 石膏像		13	木炭デッサン 石膏像		14	自画像 油彩 F6号		15	合同講評会		16	まとめ		後 期			1	夏期休業中の課題講評		2	木炭デッサン 石膏像		3	風景 今井町 デッサン		4	作品の展示		5	風景 今井町 油彩 P20号		6	人物 立ちポーズ デッサン		7	人物 立ちポーズ 油彩 P30号		8	講評会		9	人物 座りポーズ デッサン		10	人物 座りポーズ 油彩 F30号		11	制作 エスキース		12	制作 油彩 50号①		13	合同講評会		14	制作 油彩 50号②		15	制作 油彩 50号③		16	審査		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、油彩画材の使い方を学ぶ		明暗、色調、質感の表現、立体感の表現		遠近法、透視図法を学ぶ		明暗、色調、空気遠近法 空間の表現		進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る		教材を選び、構成してデッサンする		構成、構図、形体の把握、物の位置関係の把握		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		明暗の調子、立体感の描出		明暗による光の表現、肌色の工夫、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		油彩 20号 1点、水彩 1点を提出 講評		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		作品展示のための準備、発表、観賞		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		構想 エスキース		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		進級制作作品審査	
前 期																																																																																																																																																																							
1	オリエンテーション																																																																																																																																																																						
2	鉛筆デッサン 静物																																																																																																																																																																						
3	静物 I 油彩 10号①																																																																																																																																																																						
4	静物 I 油彩 10号②																																																																																																																																																																						
5	静物 I 油彩 10号③																																																																																																																																																																						
6	風景 樫原神宮 油彩 P15号①																																																																																																																																																																						
7	風景 樫原神宮 油彩 P15号②																																																																																																																																																																						
8	講評会																																																																																																																																																																						
9	静物 II デッサン																																																																																																																																																																						
10	静物 II 油彩 F15号①																																																																																																																																																																						
11	静物 II 油彩 F15号②																																																																																																																																																																						
12	木炭デッサン 石膏像																																																																																																																																																																						
13	木炭デッサン 石膏像																																																																																																																																																																						
14	自画像 油彩 F6号																																																																																																																																																																						
15	合同講評会																																																																																																																																																																						
16	まとめ																																																																																																																																																																						
後 期																																																																																																																																																																							
1	夏期休業中の課題講評																																																																																																																																																																						
2	木炭デッサン 石膏像																																																																																																																																																																						
3	風景 今井町 デッサン																																																																																																																																																																						
4	作品の展示																																																																																																																																																																						
5	風景 今井町 油彩 P20号																																																																																																																																																																						
6	人物 立ちポーズ デッサン																																																																																																																																																																						
7	人物 立ちポーズ 油彩 P30号																																																																																																																																																																						
8	講評会																																																																																																																																																																						
9	人物 座りポーズ デッサン																																																																																																																																																																						
10	人物 座りポーズ 油彩 F30号																																																																																																																																																																						
11	制作 エスキース																																																																																																																																																																						
12	制作 油彩 50号①																																																																																																																																																																						
13	合同講評会																																																																																																																																																																						
14	制作 油彩 50号②																																																																																																																																																																						
15	制作 油彩 50号③																																																																																																																																																																						
16	審査																																																																																																																																																																						
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、油彩画材の使い方を学ぶ																																																																																																																																																																							
明暗、色調、質感の表現、立体感の表現																																																																																																																																																																							
遠近法、透視図法を学ぶ																																																																																																																																																																							
明暗、色調、空気遠近法 空間の表現																																																																																																																																																																							
進行状況の確認 自身の作品を客観的に見る																																																																																																																																																																							
教材を選び、構成してデッサンする																																																																																																																																																																							
構成、構図、形体の把握、物の位置関係の把握																																																																																																																																																																							
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																																																																																																																																																																							
明暗の調子、立体感の描出																																																																																																																																																																							
明暗による光の表現、肌色の工夫、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																																																																																																																																																																							
油彩 20号 1点、水彩 1点を提出 講評																																																																																																																																																																							
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																																																																																																																																																																							
作品展示のための準備、発表、観賞																																																																																																																																																																							
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																																																																																																																																																																							
構想 エスキース																																																																																																																																																																							
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																																																																																																																																																																							
進級制作作品審査																																																																																																																																																																							
教科書参考書	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、授業への取り組みにより評価。																																																																																																																																																																						
予習・復習注意事項	授業前には使用する画材料の準備をしておく。進め方を考えておく。授業後は各自の取組みを振り返り、目標に達するように制作しておくこと。																																																																																																																																																																						
実務経験	個展、展覧会での発表や受賞歴など作家としての活動と、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を広げる指導をする。																																																																																																																																																																						
備考																																																																																																																																																																							

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。 美術館賞では、展覧会を鑑賞して感性を養い、作家作品について自身の考えを文章にまとめる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自身の着眼点で描く対象を選ぶことができる。</li> <li>・対象の観察に重点を置き、適切に描出できる。</li> <li>・水彩絵具、油絵具を工夫して使うことができる。</li> <li>・関心のある展覧会を選び鑑賞し、自身の見方を文章にすることができる。</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 提出 講評</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 提出 講評</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 参考書			
評価の 方法	課題への取り組み方と、提出されたもので評価する。		
予習・復習 注意事項	教材の準備をし、到達目標を確認しておく。各自の取り組みを振り返り目標に達するように制作すること。		
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	松村理身
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、様々な素材を用いた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。また、指導案の作成についてもそれぞれの課題で作成し検証する。		
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>・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> <li>・それぞれの素材を生かした指導案の作成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 素材研究と課題のあり方</li> <li>4 「土でつくる1」粘土の性質①</li> <li>5 「土でつくる1」粘土の性質②</li> <li>6 「土でつくる1」小品制作①</li> <li>7 「土でつくる1」小品制作②</li> <li>8 「土でつくる1」小品制作③</li> <li>9 「木でつくる」素材と道具の研究</li> <li>10 「木でつくる」箸づくり①</li> <li>11 「木でつくる」箸づくり②</li> <li>12 「木でつくる」箸づくり③</li> <li>13 「紙でつくる」パッケージづくり①</li> <li>14 「紙でつくる」パッケージづくり②</li> <li>15 「紙でつくる」パッケージづくり③</li> <li>16 まとめ</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 素材を生かした道具づくり</li> <li>2 「土でつくる2」器づくり①</li> <li>3 「土でつくる2」器づくり②</li> <li>4 「土でつくる2」器づくり③</li> <li>5 「土でつくる2」器づくり④</li> <li>6 鑑賞と評価</li> <li>7 「フェルトでつくる」①</li> <li>8 「フェルトでつくる」②</li> <li>9 「フェルトでつくる」③</li> <li>10 「フェルトでつくる」④</li> <li>11 鑑賞と評価</li> <li>12 「色をつける」①</li> <li>13 「色をつける」②</li> <li>14 「展示・保存する」</li> <li>15 「鑑賞する」</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	復習；学習内容を資料プリントで確認しておくこと。予習；シラバスにより授業の内容を確認しておくこと。前時に具体的な予習内容を示す。使用する道具の準備をしておくこと。		
実務経験	高校工芸・美術教員の長年の経験や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、その表現に含まれる意図・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、そして、それらはどのように評価されてきたのでしょうか？授業では毎回、一つの時代様式や重要トピックを中心的に取り上げ（歴史順に取り上げていきます）、それを、各回のテーマを糸口に考えていきます。また、ある時代の表現が別の時代ではどのように扱われているのかについても確認します。さまざまな絵画と共に西洋絵画史の表現を見ていきますので、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、および各時代に特有の絵画表現を理解し、自らの言葉で説明することができる。（期末レポートで確認）</li> <li>・各回のテーマの要点や関連事項に対して自らの考えを述べるることができる。また、その考えを限られた時間の中でまとめることができる。（毎回の小課題で確認）</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 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 「絵画」らしく描く</li> <li>12 本質を描く</li> <li>13 非現実を描く</li> <li>14 追憶して描く</li> <li>15 誤解して描く</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書	毎回、参考資料となるプリントを配布します。		
評価の 方法	授業に取り組む姿勢（毎回の小課題、30%）と期末レポート試験（70%）により評価します。		
予習・復習 注意事項	毎回、次回授業で取り上げる絵画の時代様式や画家などを告知するので、概要を簡単に確認しておいてください（予習）。同様に、取り上げた絵画の時代様式の特徴を授業後に確認しておくこと（復習）。		
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、鑑賞者の目線に立って考えてみることで、より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きます。																																		
到達目標	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。 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。																																		
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>																																			
教科書参考書	特になし。適宜授業でプリント等の資料を配布。																																		
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。																																		
予習・復習注意事項	授業後に課題としてレポートを作成し復習。次回のテーマや絵画を紹介し、その絵について考察することを予習とする。																																		
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
授業概要	<p>前期はデッサン、油彩の課題を通してものを見る目を養い、描く技術を向上させる。また作品作家の研究を重ねること、自他の作品への講評を聞き考えることで自身の表現力を高めていく。</p> <p>後期は自身でテーマを選択し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。</p>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題に積極的に取り組むことができる。</li> <li>・描画の主題と、主題が存在する空間を画面上に適切に表現することができる。</li> <li>・作品制作のための計画を立てられる。</li> <li>・制作過程で生じた問題の解決を試みながら作品を完成させることができる。</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 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 制作Ⅰ、Ⅱのための研究 計画</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 研究計画書の作成 提出 他者の作品から学ぶ、作品を客観的に見る</p> <p>着想 自身の制作テーマを決める 自身のテーマを絵画で表現する方法を探る 自身の表現への展開 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 自身の表現への展開 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。			
予習・復習 注意事項	授業前には使用する画材料の準備をしておく。到達目標を確認しておく。授業後は各自の取組みを振り返り、目標に達するように制作しておくこと。			
実務経験	個展、展覧会での発表や受賞歴など作家としての活動と、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を広げる指導をする。			
備考				

科目名	デッサン	担当者	山下 智子
授業概要	大石膏室で全身像を180cm×90cm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。描けば描くほど多くの問題を投げかけてくるこの大きなデッサンに取り組むことにより、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> <li>・1枚の作品に対して1年という長期にわたり取り組むことができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 前期オリエンテーション、パネル作り、モチーフとなる全身像の選定</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 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。		
予習・復習 注意事項	予習：シラバスにより授業の内容と進め方を把握しておくこと。必要に応じ、素描材料を準備しておくこと。 復習：普段の課題や自主制作にも、計測やハッチングの実践を取り入れること。		
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 櫻井正樹
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知識を広げる。そして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正確に手順を理解できる。</li> <li>・支持体や地塗りを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> <li>・半油性下地塗りキャンバスと市販のキャンバスの違いについて述べるができる。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 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</li> <li>2 テンペラ画について 作品、技法について解説</li> <li>3 テンペラ画模写 模写作品の選定、下絵制作①</li> <li>4 テンペラ画模写 木板調整、前膠、下絵制作②</li> <li>5 テンペラ画模写 麻布張り付け、下絵制作③</li> <li>6 テンペラ画模写 石膏地塗り、下絵制作④</li> <li>7 テンペラ画模写 地塗り調整、下絵制作⑤</li> <li>8 テンペラ画模写 メディウム作り、下絵の転写</li> <li>9 テンペラ画模写 描画1. デッサンを起こす</li> <li>10 テンペラ画模写 描画2. 立体感の表現を意識しながら暗部に下色を施す</li> <li>11 テンペラ画模写 描画3. 下色よりさらに一段階暗い色を重ね立体感を強める</li> <li>12 テンペラ画模写 描画4. 肌の赤みのある部分に赤い下色を施す</li> <li>13 テンペラ画模写 描画5. 肌色を作って色を重ねる</li> <li>14 テンペラ画模写 描画6. 肌の色を重ねる</li> <li>15 テンペラ画模写 描画7. さらに一段階明るい色を重ねる</li> <li>16 前期まとめ 技法ノート提出</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 テンペラ画模写 描画8. 明部にさらに一段階明るい色を重ねる</li> <li>2 テンペラ画模写 描画9. 顔の細部の描出</li> <li>3 テンペラ画模写 描画10. 背景を描く</li> <li>4 テンペラ画模写 描画11. 頭部、毛髪、被り物、衣などを描く①</li> <li>5 テンペラ画模写 描画12. 頭部、毛髪、被り物、衣などを描く②</li> <li>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</li> <li>7 半油性下地キャンバスの製作 2. 麻生地張り</li> <li>8 半油性下地キャンバスの製作 3. 前膠</li> <li>9 半油性下地キャンバスの製作 4. 半油性地塗り</li> <li>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</li> <li>11 フレスコ画「自画像」1. 解説、パネル調整、漆喰の準備</li> <li>12 フレスコ画「自画像」2. 漆喰下塗り</li> <li>13 フレスコ画「自画像」3. 描画</li> <li>14 テンペラ画模写 13. 描画 装飾品、模様などを描く</li> <li>15 テンペラ画模写 14. 仕上げ</li> <li>16 まとめ、技法ノート提出</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	授業前には使用する画材料の準備をしておく。授業の内容を把握しておく。授業後は各自の取組みを振り返り、目標に達するように制作しておくこと。		
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制作経験を活かし、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よう心がけること。		

科目名	版 画	担当者	西 村 涼
授 業 概 要	前期は銅版画の基礎的な実習を通して、ドライポイント技法とエッチング技法の制作過程、表現の違いを学び、技法と特質を理解する。後期は前期に習得した技法を用いて、より技術・内容の練度が高い作品制作を目指す。		
到達目標	製版と試刷りを繰り返すことで作品の完成度を高めていける。 技法の特質を理解し、表現に応じた技法を使い分けて、より質の高い銅版画を完成できる。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 授業計画と材料購入の説明 ドライポイントの説明 コラージュの素材集めの説明</p> <p>2 <b>制作1</b> 樹脂板ドライポイントでのトレース 下絵制作「コラージュ」 *下絵提出</p> <p>3 製版の説明（左右反転、鏡文字など） ニードルで描画</p> <p>4 ニードルで描画 刷りの説明 試し刷り</p> <p>5 ニードルで描画 試刷り① *試刷り提出</p> <p>6 ニードルで描画 試刷り②</p> <p>7 本刷り 合評 *本刷り提出</p> <p>8 <b>制作2</b> エッチングの説明（歴史と技法） 版の準備 次回のモチーフ持参の説明</p> <p>9 下絵制作「ハッチングで静物を描く／光と影」 *下絵提出</p> <p>10 絵の転写と製版の説明 製版 ニードルで描画</p> <p>11 腐食法の説明（基礎） ニードルで描画 銅版の腐蝕</p> <p>12 ニードルで描画 腐蝕 試刷り①</p> <p>13 ニードルで描画 腐蝕 試刷り② *試刷り提出</p> <p>14 ニードルで描画 腐蝕 本刷り①</p> <p>15 ニードルで描画 腐蝕 本刷り②</p> <p>16 本刷り 合評 *本刷り提出</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 <b>制作3</b> エッチングとドライポイントを組み合わせた小品制作 テーマ「身近な人」 *プラン提出</p> <p>2 下絵の描画（線描で描く） *下絵提出</p> <p>3 版の準備 腐食法の説明 下絵転写</p> <p>4 エッチングと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 試刷り 本刷り *本刷り提出</p> <p>7 <b>制作4</b> エッチングとドライポイントを使った制作 テーマ「ワクワクする日」</p> <p>8 下絵制作 *下絵提出</p> <p>9 下絵転写 ニードルで描画 腐蝕</p> <p>10 ニードルで描画 腐蝕</p> <p>11 ニードルで描画 腐蝕 試刷り①</p> <p>12 ニードルで描画 腐蝕 試刷り②</p> <p>13 ニードルで描画 腐蝕 試刷り③</p> <p>14 ニードルで描画 腐蝕 試刷り 本刷り①</p> <p>15 ニードルで描画 腐蝕 試刷り 本刷り②</p> <p>16 合評 *本刷り提出</p>		
教科書 参考書	適時プリントを配布		
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		
予習・復習 注意事項	授業スケジュールを把握し、*マークの提出日に課題が進むように努めること。		
実務経験	定期的な個展と企画展での作品発表、現代美術の領域での作家活動を生かして、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、作品鑑賞による他者の作品の研究を通して、自身の作品の主題の発見、発想につなげ、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描くことができる。</li> <li>・関心のある展覧会选择び作品鑑賞し、自身の見方を文章にすることができる。</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 ①美術鑑賞レポート ②卒業制作のための構想、取材 ③卒業制作につながる作品 油彩 30 号 1 点 夏期休業終了後 提出 講評</li> </ul> <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 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 (古典技法を受講していなければ自身で準備したキャンバスに描く) 冬期休業終了後 提出 講評</li> </ul>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前には教材の準備をし、到達目標を確認しておく。授業後は各自の取組みを振り返り、目標に達するように制作すること。		
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	<p>自身で主題を選択し卒業制作作品に取り組む。            デッサンやドローイングなどを利用し主題を作品へと展開する方法を学ぶ。作品制作では、制作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。            そして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。</p>		
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がられる。</li> <li>・表現のための造形力を向上させる努力が出来る。</li> <li>・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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>3 講評会</li> <li>4 卒業制作Ⅰ 油彩 100号 制作 自身の表現への展開</li> <li>5 卒業制作Ⅰ 油彩 100号 制作 作品としての制作の学習①</li> <li>6 卒業制作Ⅰ 油彩 100号 制作 作品としての制作の学習②</li> <li>7 卒業制作Ⅰ 油彩 100号 制作 作品としての制作の学習③</li> <li>8 卒業制作Ⅰ 油彩 100号 制作 完成</li> <li>9 卒業制作Ⅱ 油彩 100号 制作 自身の表現への展開</li> <li>10 卒業制作Ⅱ 油彩 100号 制作 作品としての制作の学習①</li> <li>11 卒業制作Ⅱ 油彩 100号 制作 作品としての制作の学習②</li> <li>12 合同講評会</li> <li>13 卒業制作Ⅱ 油彩 100号 制作 作品としての制作の学習③</li> <li>14 卒業制作Ⅱ 油彩 100号 制作 完成</li> <li>15 I、IIの作品 描き込み 完成</li> <li>16 審査 展示のための準備</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前には作品の進め方を考えておくこと。授業後は各自の取組みを振り返り、目標に達するように制作しておくこと。		
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	材料学	担当者	松 浦 直 子
授業概要	<p>絵画表現における材料は自己表現を託すものであるため、それら材料についての知識や処方が必要不可欠なものです。この授業では、主に古来より日本の絵画に用いられてきた材料（基底材としての紙・接着剤としての膠・色料の種々等）を多少の実習も交えながら体感して学びます。</p> <p>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。</p>		
到達目標	<p>① 古来より日本の絵画には、どのような材料が用いられていたか述べることができる</p> <p>② ①における材料について、その特性を述べるができる</p> <p>③ 現代日本画で用いられている材料との違い、類似点を述べるができる</p> <p>④ 様々な表現と、その表現に対する素材の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素地を持つことができる</p>		
授 業 計 画	<p>後 期</p> <p>1 授業ガイダンス</p> <p>2 筆</p> <p>3 膠</p> <p>4 礬水（滲み止め）</p> <p>5 基底材 1（紙のいろいろ）</p> <p>6 基底材 2（布/板/皮/壁）</p> <p>7 色料 1</p> <p>8 色料 2</p> <p>9 色料 3</p> <p>10 色料 4</p> <p>11 色料 5</p> <p>12 色料 6</p> <p>13 古文化財と科学 1</p> <p>14 古文化財と科学 2</p> <p>15 レポート提出</p> <p>16 レポート講評</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	日本美術の絵画史についての学習をしておくこと。		
実務経験	長年の文化財保存分野における模写模造制作の経験を活かし、素材に対する具体的な認識を深めさせ、また表現との関わりにも意識できる教育を行う		
備考	要点を書き留めたり、色見本を貼ったりする忘備録用のノートが必要です（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	石股 昭・辻野 宗一 広岡 真彩彦・吉岡 佐知・岡部 隆志
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	前期			
	1	静物・野菜／鉛筆写生、着彩		
	2	花／着彩から日本画基礎（水干）		
	3	乾物／着彩から日本画基礎（水干）		
	4	ユリ／着彩から日本画基礎（水干）		
	5	合評会		
	6	花／写生 1		
	7	花／写生 2 草稿、ドーサ引き、水張り		
	8	花／制作 1（15号）念紙作り、骨がき	鳥／クロッキー 1	
	9	花／制作 2 下塗り、水干彩色	鳥／クロッキー 2	
	10	花／制作 3 水干彩色、空間について	鳥／クロッキー 3、写生 1	
	11	花／制作 4 水干彩色、塗り重ねについて	鳥／写生 2	
	12	合評会	鳥／草稿、ドーサ引き、水張り	
	13		鳥／制作 1（30号）骨がき、下塗り	
	14		鳥／制作 2 水干彩色	
	15		鳥／制作 3 水干彩色	
	16		合評会	
	後期			
	1		鳥／制作 4 水干彩色 3	
	2		鳥／制作 5 水干彩色 4	
	3		合評会	
	4	大学祭作品展／額装、展示		
	5	風景／写生 1		
	6	風景／写生 2	美術館鑑賞	
	7	風景／写生 3 草稿、ドーサ引き、小下図		
	8	風景／草稿、パネル制作、水張り		
	9	風景（50号）／制作 1 骨がき、下塗り		
	10	風景／制作 2 水干彩色		
	11	風景／制作 3 水干彩色、岩絵具について	人物／デッサン 1	
	12	風景／制作 4 岩絵の具彩色	人物／デッサン 2	
	13	合評会	人物／デッサン 3	
	14		人物／（等身大）草稿 1	
	15		人物／（等身大）草稿 2	
	16	合評会		
教科書 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。			
予習・復習 注意事項	日常的に写生を行うこと。 課題に関するテーマの写生や、学外生活の中で見つけたテーマの写生から学ぶ意識を持ってほしい。			
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	辻 野 宗 一
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 参考書			
評価の 方法	課題に取り組む姿勢、及び制作した作品の達成度による評価。		
予習・復習 注意事項	日常的に写生を行うこと。 課題制作の参考となる展覧会の鑑賞や書籍から自主的に学習を進めておくこと。		
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 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。		
予習・復習 注意事項	[予習]いろいろな作家の写生の図版などを参考に描画法を研究しておく。		
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	松浦直子
授業概要	<p>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は、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る授業です。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。</p> <p>模写Ⅰでは主に模写の基本所作（具体的にどう写すか）を学びます。模写Ⅱでは、基本を踏まえた応用編として、原作者の思考に近づく模写に挑戦します。</p>		
到達目標	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>③ 模写作品の裏打ちができる。</p>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 授業ガイダンス</p> <p>2 白描模写1</p> <p>3 白描模写2</p> <p>4 白描模写3</p> <p>5 彩色模写1</p> <p>6 彩色模写2</p> <p>7 彩色模写3</p> <p>8 彩色模写4</p> <p>9 彩色模写5</p> <p>10 彩色模写6</p> <p>11 彩色模写7</p> <p>12 彩色模写8</p> <p>13 彩色模写9</p> <p>14 彩色模写10</p> <p>15 裏打ち実習1</p> <p>16 裏打ち実習2</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 授業ガイダンス</p> <p>2 模写制作1</p> <p>3 模写制作2</p> <p>4 模写制作3</p> <p>5 模写制作4</p> <p>6 模写制作5</p> <p>7 模写制作6</p> <p>8 模写制作7</p> <p>9 模写制作8</p> <p>10 模写制作9</p> <p>11 模写制作10</p> <p>12 模写制作11</p> <p>13 模写制作12</p> <p>14 模写制作13</p> <p>15 裏打ちと展示学習1</p> <p>16 裏打ちと展示学習2</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	模写に取り組む原作品への理解を深めるため、作者あるいは描かれた時代背景、周辺の作品についても調べることを。		
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	広岡真彩彦
授業概要	日本画とは明治初期にそれまでの日本美術を西洋画と区別するためにアーネスト・フェノロサによって提唱された概念である。本講座では主に明治以降に描かれた「近・現代の日本画」を題材に、明治以前の日本画との繋がりや西洋画との影響を考察し、近・現代日本画史を概観する。 講義の中では歴史観から見出された絵画理論と受講生各自の制作とを関連付ける時間を設ける。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主だった近現代の日本画家と作品、及び日本画歴史観を把握できる。</li> <li>・日本画制作を理論的な思考で行うことができる。</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 近・現代の日本画 1</li> <li>3 近・現代の日本画 2</li> <li>4 近・現代の日本画 3</li> <li>5 近・現代の日本画 4</li> <li>6 近・現代の日本画 5</li> <li>7 近・現代の日本画 6</li> <li>8 近・現代の日本画 7</li> <li>9 近・現代の日本画 8</li> <li>10 近・現代の日本画 9</li> <li>11 制作理論 1</li> <li>12 制作理論 2</li> <li>13 制作理論 3</li> <li>14 制作理論 4</li> <li>15 制作理論 5</li> <li>16 制作理論 6</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 近・現代の日本画 10</li> <li>2 近・現代の日本画 11</li> <li>3 近・現代の日本画 12</li> <li>4 近・現代の日本画 13</li> <li>5 近・現代の日本画 14</li> <li>6 近・現代の日本画 15</li> <li>7 近・現代の日本画 16</li> <li>8 近・現代の日本画 17</li> <li>9 近・現代の日本画 18</li> <li>10 近・現代の日本画 19</li> <li>11 制作理論 7</li> <li>12 制作理論 8</li> <li>13 制作理論 9</li> <li>14 制作理論 10</li> <li>15 制作理論 11</li> <li>16 制作理論 12</li> </ol>		
教科書参考書	作品画像により鑑賞する。適宜テキストを配布する。		
評価の方法	前期、後期、それぞれレポートを課す。		
予習・復習注意事項	展覧会や画集などで様々な時代の日本画を鑑賞することを常としたい。		
実務経験	京都市立芸術大学日本画専攻での指導経験 一般社団法人 創画会での日本画作品発表等制作の実践、指導の現場から導き出された絵画論を講義する。		
備考	講義の進捗状況に合わせ、若干の授業計画変更がありうる。		

科目名	日本画写生 I ～ III	担当者	辻野宗一 石股昭
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	・自らのテーマに沿った対象物を取材することができる。 ・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。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 動物 (四足) / 写生 1 ・草稿・小下図 1 2 動物 (四足) / 写生 2 ・草稿・小下図 2 3 動物 (四足) / 写生 3 ・制作 1 4 動物 (四足) / 写生 4 ・制作 2 5 動物 (四足) / 写生 5 ・制作 3 6 動物 (四足) / 写生 6 ・制作 4 7 動物 (四足) / 写生 7 ・制作 5 8 人物場面課題 / 人物クロッキー 9 人物場面課題 / 人物写生 10 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 1 11 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 2 12 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 3 ・草稿・小下図 1 13 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 4 ・草稿・小下図 2 14 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 5 ・制作 1 15 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 6 ・制作 2 16 合評会</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 7 ・制作 3 2 人物場面課題 / 人物写生・風景写生 8 ・制作 4 3 合評会 4 写生旅行・合評会 5 自由テーマ制作 / 写生・草稿・小下図 1 6 自由テーマ制作 / 写生・草稿・小下図 2 7 自由テーマ制作 / 写生・制作 1 8 自由テーマ制作 / 写生・制作 2 9 自由テーマ制作 / 写生・制作 3 10 自由テーマ制作 / 写生・制作 4 11 自由テーマ制作 / 写生・制作 5 12 合評会 13 自由テーマ制作 / 写生・制作 6 14 自由テーマ制作 / 写生・制作 7 15 自由テーマ制作 / 写生・制作 8 16 合評会</p> <p>美術館鑑賞 学外講師による特別講義</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	日常的に写生を行うこと。 課題に関するテーマの写生や、学外生活の中で見つけたテーマの写生から学ぶ意識を持ってほしい。		
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。		

科目名	日本画素描Ⅱ	担当者	広岡真彩彦
授業概要	1 回生で養った描写力をもとに、対象物をただ見つめ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事ができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前期</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>後期</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。		
予習・復習注意事項	日常的に写生を行うこと。 課題制作の参考となる展覧会の鑑賞や書籍から自主的に学習を進めておくこと。		
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	実習制作の手順を論理的に理解し、それ以後の制作でも使用・応用することができる。 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ことができる。 日本画の材料の性質と技法への理解を深め、実際の作品にそれらをどのように用いるのか制作意図を説明できる。		
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：塗り重ねのバリエーション（マスキングによる表現）</li> <li>3 素材・技法研究③：塗り重ねのバリエーション（スタンプによる表現）</li> <li>4 素材・技法研究④：塗り重ねのバリエーション（削り出しによる表現）</li> <li>5 素材・技法研究⑤：箔を用いた表現Ⅰ（箔押し実習）</li> <li>6 素材・技法研究⑥：箔を用いた表現Ⅱ（箔を焼く）</li> <li>7 素材・技法研究⑦：墨による表現、砂子による表現</li> <li>8 素材・技法研究⑧：盛り上げによる表現</li> <li>9 素材・技法研究⑨：自然が作り出すテクスチャーを写生・着彩</li> <li>10 素材・技法研究⑩：⑨をモチーフに①～⑧の技法を用いて表現</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。		
予習・復習注意事項	授業で使用する道具や手順の確認をしておくこと。材料や道具の忘れ物に注意し、作業中はケガのないよう注意すること。授業後には振り返りを行うこと。		
実務経験	定期的なグループ展・個展等での発表と受賞歴を有し、作家としての実務経験や材料・技法の研究を生かし、イメージを作品として具体的に表現するための基礎力、日本画に不可欠な素材に対する認識を深める教育を行う。		
備考			

科目名	日本画制作 I～V	担当者	広岡 真彩彦・石股 昭 岡部 隆志・辻野 宗一・福井 悠
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 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。		
予習・復習 注意事項	自主的に課題作品の制作を進めること。制作には作品の乾燥など物理的な時間がかかる場合や、構想が深まり、完成度を高めるためにそれぞれに応じた制作時間が必要となる。		
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 参考書			
評価の 方法	課題の達成度により評価。		
予習・復習 注意事項	[予習]いろいろな作家の写生の図版などを参考に描画法を研究しておく。		
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 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。		
予習・復習 注意事項	展覧会へ足を運び大作の表現を色々見て研究する。		
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	高西 信治
授業概要	デザインが形成されるまでの歴史を学ぶことで、プロセスを知り、デザインに対する理解を深め考え方や表現方法を探ります。 デザイン概論 I では、1880 年初頭から起こるアート&クラフト運動を皮切りに、現在のデザインまでの道筋を学びながらデザインの表現力について考えます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの歴史と基礎知識の理解</li> <li>・デザイン発想から表現を定着させる基礎技術の習得</li> <li>・良いデザインとは何か。について洞察力を深める</li> </ul>		
授業計画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 現在のグラフィックデザイナーの分野・・・デザイナーの仕事</li> <li>2 デザインの歴史 1 (始まりから第二次世界大戦まで)</li> <li>3 デザインの歴史 2 (第二次世界大戦から現在まで)</li> <li>4 目的をカタチにするデザイン・・・アートとの違いとは</li> <li>5 知っておきたいデザインの基礎表現 1 (レイアウト)・・・制作作業があります (before・after)</li> <li>6 知っておきたいデザインの基礎表現 2 (カラーリング)・・・制作作業があります (before・after)</li> <li>7 知っておきたいデザインの基礎表現 3 (フォント)・・・制作作業があります (before・after)</li> <li>8 知っておきたいデザインの基礎表現 4 (図解)・・・制作作業があります (before・after)</li> <li>9 知っておきたいデザインの基礎表現 5 (アイデア)・・・制作作業があります</li> <li>10 伝えるためのデザインを考える 1 (ポスター)・・・制作作業があります (素材提供)</li> <li>11 伝えるためのデザインを考える 2 (雑誌広告)・・・制作作業があります (素材提供)</li> <li>12 伝えるためのデザインを考える 3 (装丁)・・・制作作業があります (素材提供)</li> <li>13 伝えるためのデザインを考える 4 (ショッピングバッグ)・・・制作作業があります (素材提供)</li> <li>14 伝えるためのデザインを考える 4 (看板)・・・制作作業があります (素材提供)</li> <li>15 仕事としてのデザイン (発注から表現、納品まで)・・・場合により制作あり</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書			
評価の 方法	受講意欲と取組姿勢 30%、レポート提出 50%、テーマに対する理解 20%をベースに評価		
予習・復習 注意事項	一部制作を伴います。制作作業 (before、after) と書かれたものは、講義前に制作を行い、その後にレクチャを受けて、どう変わったかを検証します。		
実務経験	デザイナー経験 42 年、デザインプロダクション経営 29 年で培われた実務経験を活かし、デザインの変遷と知識・表現を指導します。		
備考			

科目名	デザイン概論Ⅱ (これからのデザイン)	担当者	高 西 信 治
授業概要	AI 時代にデザイナーはどうあるべきかを考えながら、デザインの可能性について探ります。デザイン概論Ⅱでは、インターネット誕生からデザインの方向性がどう変わったのか。そして今後の方向性はどうか。メディアに比例し表現の幅が変わるデザインとどう向き合うのか。を考えます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メディアとデザインの関わりについての理解</li> <li>・幅広いデザイン力の習得</li> <li>・情報のデザイン化、これからのデザインを考えられる指向性の習得</li> </ul>		
授業計画	<b>後 期</b> 1 これからのデザイン (Society 5.0)・・・感想文提出 (デザインはどう進むか) 2 インターネット誕生からの表現デザイン (インターネット誕生から現在まで) 3 事例から学ぶデザインと法律について・・・感想文提出 (心がけないといけないこと) 4 時代と表現デザイン 1 (ブランディングとデザイン思考)・・・場合により制作あり 5 時代と表現デザイン 2 (UX・UI デザイン)・・・場合により制作あり 6 時代と表現デザイン 3 (サービスデザインと DX ) 7 時代と表現デザイン 4 (紙面のデジタル化とデジタル教科書) 8 時代と表現デザイン 5 (ソーシャルデザイン) 9 時代と表現デザイン 6 (IoT とデザイン) 10 時代と表現デザイン 7 (ChatGPT などの AI との共創) 11 デザインツール Figma を使って、デザイナーの役割や可能性を表現する 1 12 デザインツール Figma を使って、デザイナーの役割や可能性を表現する 2 13 デザインツール Figma を使って、デザイナーの役割や可能性を表現する 3 14 デジタル時代のデザイナーの役割や可能性 (Figma を使った) プレゼン 1 15 デジタル時代のデザイナーの役割や可能性 (Figma を使った) プレゼン 2 16 まとめ		
教科書 参考書			
評価の方法	受講意欲と取組姿勢 30%、レポート提出 50%、テーマに対する理解 20%をベースに評価		
予習・復習 注意事項	後期は特に新しい言葉や名称が出てきますので、事前にどのようなものかを Net などで調べておくこと。また最後に、Figma という新しいソフト (無償ダウンロード) を使います。		
実務経験	デザイナー経験 42 年、デザインプロダクション経営 29 年で培われた実務経験を活かし、これからの時代のデザインの方向性を示す指導を行います。		
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)	担当者	今 西 賢
授業概要	アナログ技法による平面構成、立体構成および描画の制作を通して、ビジュアルデザインの表現に必要な基礎的な考え方、技法および知識を習得します。		
到達目標	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。 作品の完成に向け、様々な表現技法を活用し、試行錯誤し創作できるようになる。 作品の概要、制作意図等をデザイナーとして言語化し、説明できるようになる。		
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、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(コラージュ 1)</li> <li>3 色彩のトレーニング(コラージュ 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 発想の展開・表現の引き出しを増やすためのイメージトレーニング 1</li> <li>9 発想の展開・表現の引き出しを増やすためのイメージトレーニング 2</li> <li>10 発想の展開・表現の引き出しを増やすためのイメージトレーニング 3</li> <li>11 セットデザインのパース図・セット模型制作 1</li> <li>12 セットデザインのパース図・セット模型制作 2</li> <li>13 セットデザインのパース図・セット模型制作 3</li> <li>14 セットデザインのパース図・セット模型制作 4</li> <li>15 セットデザインのパース図・セット模型制作 5</li> <li>16 セットデザインのパース図・セット模型制作 6, 全体講評</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	授業時間外で課題制作に取り組む必要があります。		
実務経験	セットデザイン、小道具の制作およびイラストの描画等テレビ業界での実務経験を活かしビジュアルデザインの実践的な考え方や制作への取り組み方を指導します。		
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	「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。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製作することで、文字のデザイン性、機能性を表現することを目指します。		
到達目標	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。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。書体製作でオリジナルの字形を製作することができる。		
授業計画	<p>前期</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）と視覚調整</li> <li>2 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 四文字熟語自由にレタリング</li> <li>7 欧文／サンセリフ体のレタリング</li> <li>8 欧文／ローマン体のレタリング</li> <li>9 欧文筆記体の実習および欧文書体スペーシング</li> <li>10 欧文／レタリング（書体選定とスペーシング）</li> <li>11 欧文／書体制作①</li> <li>12 欧文／書体制作②</li> <li>13 欧文／書体制作パネル下書き</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 参考書	テキスト：デザイナーズハンドブック 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。		
予習・復習 注意事項	授業時間内に仕上げるようになるのが理想です。 事前の画材などの準備、取り扱いなどに注意しましょう。		
実務経験	書体製作、販売と同時に、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	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 の扱い方を習得します。		
到達目標	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。 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。 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。		
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 写真のレタッチ①</li> <li>5 写真のレタッチ②</li> <li>6 人物レタッチ</li> <li>7 画像の切り抜き</li> <li>8 実習 1 ①</li> <li>9 実習 1 ②</li> <li>10 実習 2 ①</li> <li>11 実習 2 ②</li> <li>12 実習 3 ①</li> <li>13 実習 3 ②</li> <li>14 実習 3 ③</li> <li>15 実習 3 ④</li> <li>16 発表・まとめ</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	各回の制作のために行うべきことを考えておくこと。 各回授業後に振り返りを行い、パソコンやアプリケーションの操作方法を確認しておくこと。		
実務経験	＜実務経験の概要＞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。＜実務経験と授業科目との関連性＞自身の表現の幅を広げるための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。		
備考	ノートパソコンや USB などの保存メディアも必要です。		

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、造形美のもとに、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> <p>授業はデザインワークにおいて基礎となる Adobe Illustrator の基礎操作を習得しつつ、課題制作を進めます。</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>前 期</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 平面パターンから立体美へつながるデザイン制作 1</li> <li>13 平面パターンから立体美へつながるデザイン制作 2</li> <li>14 平面パターンから立体美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 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	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。		
予習・復習 注意事項	授業時にだけその課題に取り組むのではなく、授業時間外に積極的にアイデアを考える、ラフを描く、デザイン案を進めるなどして、次回授業にそれらをもって教員とのコミュニケーションをとることを心がけること。		
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	ドローイング	担当者	中 村 成 秀
授 業 概 要	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。		
到達目標	対象を基礎的な描写力で表現することができる。 画材の特質を理解して表現に応じた使い方ができる。 静物、風景、人物などの対象を身体感覚を通じて観察できる。 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。		
授 業 計 画	<p>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンスと「想定描写」</li> <li>2 「卓上静物デッサン」</li> <li>3 「2点透視法・ハッチングによる立体表現」</li> <li>4 「明暗の表現・静物画」①</li> <li>5 「明暗の表現・静物画」②</li> <li>6 「明暗の表現・静物画」③</li> <li>7 「線の表現・両手を描く」①</li> <li>8 「線の表現・両手を描く」②</li> <li>9 「水彩画・自然物を中心に」①</li> <li>10 「水彩画・自然物を中心に」②</li> <li>11 「人物を描く・デッサン」①</li> <li>12 「人物を描く・デッサン」②</li> <li>13 「自画像・色面分割による表現」①</li> <li>14 「自画像・色面分割による表現」②</li> <li>15 「自画像・色面分割による表現」③</li> <li>16 「自画像・色面分割による表現」④ 講評</li> </ol>		
教科書 参考書	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。		
評価の 方法	提出作品と課題作成への取り組む姿勢を総合的に評価する。		
予習・復習 注意事項	授業課題に取り組むだけでなく、普段から対象を観察し描くことを習慣づけること。 授業時間内に作品が完成しなかった者は講評時まで完成させて提出すること。		
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、デッサンに基づいて描写技法や表現技法を指導する。		
備考	普段から美術館やギャラリーなどに出向き様々な作品を鑑賞してもらいたい。		

科目名	CG基礎 (デザイン系ソフト入門)	担当者	柴山敬子
授業概要	デザインワークに必要なソフトの操作～応用までを身につけます。 ①基本的な機器の使い方、ファイルの取り扱いを学ぶ。 ②Illustrator、Photoshopの使い方をマスターし、表現の幅を広げる。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Illustrator と Photoshop 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> <li>・ デザイナーとして表現するまでの力を身につける。</li> </ul>		
授業計画	<b>前期</b> 1 ガイダンス・使用機器の説明 2 Illustrator の基本 3 課題①Illustrator の基本 4 図形・線・カラーの基本 5 課題②図形・線・カラー 6 オブジェクトの基本 7 課題③オブジェクト 8 文字の基本 9 課題④文字 10 パターンの基本 11 課題⑤パターン制作 12 Web用コンテンツの基本 13 Photoshop 実習① 14 課題⑥-1Web用コンテンツ制作 15 課題⑥-2Web用コンテンツ制作 16 まとめ		
教科書 参考書	随時、資料を配布します。		
評価の方法	① 受講意欲・取り組み姿勢 (20%) /②提出作品 (60%) /③ソフトへの理解 (20%) による総合評価。		
予習・復習 注意事項	各制作の構成を事前に考えておくこと。制作後に振り返りを行い目標に達するように制作を完了すること。		
実務経験	グラフィックデザイン、Web デザインの実務経験を生かし、デザイナーとしてデザインソフトの知識、テクニックやノウハウを指導する。		
備考			

科目名	課題制作 I	担当者	関 根 祐 司
授 業 概 要	前期は「夏期課題」、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し、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制作します。		
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構成出来る。</li> <li>・テーマ条件に合う構成要素、構図、適切な書体と色を用いて制作出来る。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 夏期課題 テーマ「音楽をビジュアライズ」</li> <li>2 ○ 与えられた楽曲から好みの音楽を選択し、そのイメージをビジュアル表現</li> <li>3 ○ 音楽の三要素「リズム」「メロディ」「ハーモニー」を造形構成要素として表現</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 進級課題 テーマ「小説を映画ポスターに」(任意の映像化されていない小説)</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 ○ タイトルロゴ、表記情報の構成とその書体の検討</li> <li>11 ○ 写真撮影、イラスト作成 ①</li> <li>12 ○ 写真撮影、イラスト作成 ②</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 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。		
予習・復習 注意事項	夏期課題は、夏休み前に構想を練り、夏休みに制作する。 進級課題は、冬休み前に小説を読み、冬休みに構想し、冬休み明けに制作する。		
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	夏期課題・進級制作の両方合格で2単位、片方のみの場合は0単位。		

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って、書体組見本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	適材適所の書体選びが出来るようになる。 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届けたい、表現したい内容を製作し、読み手と共有できる。		
授業計画	<b>後期</b> 1 フォント 組見本制作／アイデア出し 2 フォント 組見本制作／レイアウト 3 モリサワフォント／書体選び 4 リーフレット製作／アイデア出し (+オリジナルフォント、モリサワフォント課題制作の合評) 5 リーフレット製作／レイアウト① 6 リーフレット製作／レイアウト② 7 リーフレット製作／仕上げ 8 組版について (+リーフレット制作の合評) 9 自分案内製作／表紙タイトルレタリング 10 自分案内製作／表紙タイトルデータ化 11 自分案内製作／冊子アイデア出し 12 自分案内製作／素材製作 13 自分案内製作／レイアウト① 14 自分案内製作／レイアウト② 15 自分案内製作／レイアウト③ 16 自分案内製作／製本、仕上げ		
教科書 参考書	テキスト：デザイナーズハンドブック 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。		
予習・復習 注意事項	授業時間内に仕上げるようになるのが理想です。事前の画材などの準備、取り扱いなどに注意しましょう。		
実務経験	書体製作、販売と同時に、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	<p>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。</p> <p>また、レイアウトにおける重要な要素の「文字」において、その「文字組み」の基礎知識・理解・実践を進めます。</p>		
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>・要素の配置によつての違いを理解できる。</li> <li>・配置によつてリズム、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。		
予習・復習注意事項	授業時にだけその課題に取り組むのではなく、授業時間外に積極的にアイデアを考える、ラフを描く、デザイン案を進めるなどして、次回授業にそれらをもって教員とのコミュニケーションをとることを心がけること。		
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)	担当者	今 西 賢
授業概要	デザイン基礎 I で学んだアナログの表現技法や発想を元に、Live2D、各種ペイントソフトといったデジタルアプリケーションを通してラスターデータの取り扱い、解像度等ツールとしての違いや有用性および留意点を、制作を通して学びます。		
到達目標	デジタルアプリケーションの基礎と応用を学び、その特性を理解し、適切な設定およびデジタルにおけるグラフィック表現ができるようになる。 作品の概要、制作意図等をデザイナーとして言語化し、説明できるようになる。		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 オリエンテーション、Live2D の導入 2 教材を用いての Live2D モデリング 1 3 教材を用いての Live2D モデリング 2 4 教材を用いての Live2D モデリング 3 5 教材を用いての Live2D モデリング 4 6 教材を用いての Live2D モデリング 5 7 教材を用いての Live2D モデリング 6 8 キャラクターデザイン、キャラクターシートの制作 1 9 キャラクターデザイン、キャラクターシートの制作 2 10 キャラクターデザイン、キャラクターシートの制作 3 11 キャラクターデザイン、キャラクターシートの制作 4 12 キャラクターデザイン、キャラクターシートの制作 5 13 オリジナルキャラクターの Live2D モデリング 1 14 オリジナルキャラクターの Live2D モデリング 2 15 オリジナルキャラクターの Live2D モデリング 3 16 オリジナルキャラクターの Live2D モデリング 4		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業時間外で課題制作に取り組む必要があります。		
実務経験	セットデザイン、小道具の制作およびイラストの描画等テレビ業界での実務経験を活かしビジュアルデザインの実践的な考え方や制作への取り組み方を指導します。		
備考	映像、インターネットを使用する場合がある。		

科目名	デザイン基礎Ⅶ (Webデザイン基礎)	担当者	上 田 寛 人
授業概要	Web デザインに必要なツールの使い方や必要な約束事などを学び、Web サイトを制作、展開していくにあたっての基礎的なスキルを学習します。具体的には制作で使われるファイルの作成方法の習得、レイアウト、デザイン実習とともにスマートフォンなどの対応も含めた Web 標準の仕様にあわせた制作を行っていきます。制作に必要な Visual Studio Code を使って具体的にページを作成しながら Web デザインの制作手順を学習し、表現の幅を広げ、様々な手法を使う経験を得ることを目指します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>積極的に授業に参加することで、技術や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 サイトの仕組みを理解し、サイト構築に必要な素材の制作やコードを理解することができ、修正や応用ができる。</li> <li>エディタの使い方を習得し、ポイントを把握しながら Web サイトを制作することができる</li> </ul>		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 ガイダンス、Web で必要なファイルや扱う画像ファイル、解像度など基本的な部分を解説 2 Web 実習 サイトの構造について既存サイトを見ながらレイアウト構造を学ぶ 3 プロトタイピングツール (XD) を使って構造と自己紹介サイトのデザインを行う 4 制作したデザインから素材の書き出し、加工、編集方法を学ぶ 5 練習課題 1 練習用サイトの作成 6 Visual Studio Code の設定とファイル管理、グリッドデザインの理解・習得 7 HTML、CSS 演習 1 : HTML, CSS の役割を理解し、コードを書く 8 HTML、CSS 演習 2 : ヘッダ、フッタ、コンテンツエリアの理解 9 HTML、CSS 演習 3 : ナビゲーション、ロールオーバー設定 10 HTML、CSS 演習 4 : スライドショーの設定とサイトの完成 11 HTML、CSS 演習 5 : viewport を使った画面の切り替えを理解する 12 練習課題 2 自己紹介ランディングページ (LP) の構築 13 素材、画像の作成、加工、編集、Web 用の保存、コーディング 14 構築作業 15 構築作業 16 まとめ 自己紹介 LP の発表		
教科書 参考書	プリント・スライド教材 1 冊ですべて身につく HTML & CSS と Web デザイン入門講座 [第 2 版] (SB クリエイティブ)		
評価の 方法	出席・課題提出・授業の取組姿勢など総合的に勘案して評価します。また質問などを含めコミュニケーションが適切にとれることを重視します。		
予習・復習 注意事項	授業内で学んだ内容の要点は各自で参考書や関連 Web サイトなどで復習して身につけておくこと。予習、復習も行い、理解を深めること。授業を楽しみながら試行を続け「しくみ」を理解すること。		
実務経験	<実務経験の概要>Web サイト構築の実務経験を活かし、難しく思われがちなサイト構築のコツをわかりやすく、楽しく指導する。		
備考	授業の進捗に合わせて授業内容を前後することがあります。		

科目名	写真・映像実習（必修）	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で使用される写真や映像の基礎を学びます。 Photoshop や動画ソフトの基礎も学びます。		
到達目標	デジタル一眼レフで写真が撮影できる。 フォトショップでの写真のレタッチができる。 写真を使った動画を制作できる。		
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（モデル撮影）① 7 実習 3（モデル撮影）② 8 実習 3（モデル撮影）③ 9 実習 4（映像と音）① 10 実習 4（映像と音）② 11 実習 5（ショート動画制作と自由作品）① 12 実習 5（ショート動画制作と自由作品）② 13 実習 5（ショート動画制作と自由作品）③ 14 実習 5（ショート動画制作と自由作品）④ 15 発表 16 後期まとめ		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	各回の撮影のために行うべきことを考えておくこと。 各回の授業後に撮影について振り返っておくこと。		
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を指導する。		
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> <li>・シルクスクリーンプリントの特殊性を理解してデザインに応用する事が出来る。</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（観光乳剤による製版）</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 原稿作り</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 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。		
予習・復習 注意事項	使用機材の使用方法を確認して理解しておく。		
実務経験	作家としてのシルクスクリーン作品の発表及び手作業の感覚，経験をいかして、モノ作りの楽しさを指導します。		
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>前期</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 オリジナリティ・商標・著作権</li> <li>4 デザインの現場</li> <li>5 デザインアイテム総覧</li> <li>6 ロゴ／ブランディング</li> <li>7 タイポグラフィ</li> <li>8 色</li> <li>9 写真</li> <li>10 イラストレーション</li> <li>11 レイアウト</li> <li>12 デザインの現場のコンピュータ操作</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 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。		
予習・復習 注意事項	講義内容をふまえ、暮らしの中でデザインされたものがどのように工夫され、生かされているかを日常生活の中でよく見つけ、考えること。また、それらに対して「何故そうなっているのか」「デザインのクオリティ」などについての考察をすること。		
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	制作現場に即したクリエイターのあり方を現場で活躍される方々から学び、ヒントにすることでクリエイティブの思考を広げます。また実践的な思考力やプロのあくなきチャレンジ精神を読み取ることで、将来の自己実現に向けた方向性を見出します。		
到達目標	① プロフェッショナルの考え方や流儀を学ぶことで自らの思考力を高めることを習得する。 ② 優れた実例を学ぶことで自己作品に活かすことを習得する。 ③ プロを目指す指針となり、将来への夢が持てるようになる。		
授業計画	<b>前 期</b> 1 プロフェッショナルの視点 1/視点はどこにあるか/物の本質をどう捉えるか (アートディレクター) 2 プロフェッショナルの視点 2/公共性のあるデザイン (インダストリアルデザイン) 3 プロフェッショナルの視点 3/一瞬で中身を伝える (ブックデザイン) 4 プロフェッショナルの視点 4/表現に命を吹き込む (漫画) 5 プロフェッショナルの視点 5/新しい表現と手法 (Web デザイン) 6 プロフェッショナルの視点 6/ヒット商品はいかにして誕生するのか (商品企画) 7 プロフェッショナルの視点 7/協力して物を創造する (プロデューサー) 8 プロフェッショナルの視点 8/巨匠に学ぶ (アニメーション監督) 9 プロフェッショナルの視点 9/アイデアはどのように出すのか (編集者) 10 プロフェッショナルの視点 10/マーケットを考える (マーケター) 11 プロフェッショナルの視点 11/協力して物を創造する (プロデューサー) 12 プロフェッショナルの視点 12/クリエイティブ先端企業の思考 (アップル社) 13 広告の視点 1/化粧品の広告と変遷 14 広告の視点 2/飲料メーカーの広告と変遷 15 広告の視点 3/自動車メーカーの広告と変遷 16 広告の視点 4/地方の広告		
教科書 参考書			
評価の方法	受講意欲と取組姿勢 30%、レポート提出 50%、テーマに対する理解 20%をベースに評価		
予習・復習 注意事項	事前にチャットワークに資料をアップロードしておきます。資料に目を通して予習して講義に臨んでください、事業終了後に資料の感想欄に記入し、レポートとして毎回提出してもらいます。		
実務経験	デザイナー経験 42 年、デザインプロダクション経営 29 年で培われた実務経験を活かし、デザインの変遷と知識・表現を指導します。		
備考	映像・インターネット・資料などを用います		

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</li> <li>2 企業ロゴのトレース-2 / 自分のロゴのデザイン-1</li> <li>3 パッケージデザイン-1 / 自分のロゴのデザイン-2</li> <li>4 パッケージデザイン-2 / 自分のロゴのデザイン-3</li> <li>5 パッケージデザイン-3 / 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 パッケージデザイン-4 / ポスターデザイン1-2</li> <li>7 パッケージデザイン-5 / ポスターデザイン1-3</li> <li>8 パッケージデザイン-6 / 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</li> <li>10 自分のロゴを用いた名刺のデザイン-2</li> <li>11 ポスターデザイン2-1 デザイン年鑑応募作品制作</li> <li>12 ポスターデザイン2-2</li> <li>13 ポスターデザイン2-3</li> <li>14 パッケージデザイン-7 プレゼンテーション</li> <li>15 ポスターデザイン2-4</li> <li>16 ポスターデザイン2-5</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 自分のロゴを用いた名刺のデザイン1-1</li> <li>4 自分のロゴを用いた名刺のデザイン1-2</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 編集・レイアウトデザイン</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。		
予習・復習注意事項	授業時にだけその課題に取り組むのではなく、授業時間外に積極的にアイデアを考える、ラフを描く、デザイン案を進めるなどして、次回授業にそれらをもって教員とのコミュニケーションをとることを心がけること。		
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>広告表現においては、本来の役割や目的を明確に捉えて考えなければ良い広告は生まれません。制作にあたり、適切な表現を考えビジュアル化、テキスト化することが大切です。</p> <p>この授業では、生産者の立場に立ち、商品開発・パッケージ・広告、店頭展示など一貫したコンセプトを立案し、制作することで企画・提案力を養い、表現力とプレゼンテーション力を高めます。</p>		
到達目標	<p>① 広告に対する理解を深め、広告の目的が理解できるようになる。</p> <p>② 目的に則した広告表現ができるようになる。</p> <p>③ 広告表現として写真・イラスト、文章（コピー）の使い方が理解できるようになる。</p> <p>④ 過去の事例を学びながら、効果的な使い方や質の高い表現ができるようになる。</p>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 広告制作の基礎知識と過去の事例</li> <li>2 ポスターデザインを考える（JAGDA ポスターコンペ出品）①</li> <li>3 ポスターデザインを考える（JAGDA ポスターコンペ出品）②</li> <li>4 ポスターデザインを考える（JAGDA ポスターコンペ出品）③</li> <li>5 ポスターデザインを考える（JAGDA ポスターコンペ出品）④</li> <li>6 ポスターデザインを考える（JAGDA ポスターコンペ出品）⑤</li> <li>7 地域の特産品とデザイン（商品研究＜市場調査＞）</li> <li>8 地域の特産品とデザイン＜商品コンセプト企画＞①</li> <li>9 地域の特産品とデザイン＜商品コンセプト企画＞②</li> <li>10 地域の特産品とデザイン＜商品パッケージ＞①</li> <li>11 地域の特産品とデザイン＜商品パッケージ＞②</li> <li>12 地域の特産品とデザイン＜商品パッケージ＞③</li> <li>13 地域の特産品とデザイン＜新聞広告と雑誌広告＞①</li> <li>14 地域の特産品とデザイン＜新聞広告と雑誌広告＞②</li> <li>15 地域の特産品とデザイン＜新聞広告と雑誌広告＞③</li> <li>16 地域の特産品とデザイン＜新聞広告と雑誌広告＞④</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 地域の特産品とデザイン＜新聞広告と雑誌広告＞⑤</li> <li>2 地域の特産品とデザイン＜新聞広告と雑誌広告＞⑥</li> <li>3 地域の特産品とデザイン＜展示周りの SP ツール＞①</li> <li>4 地域の特産品とデザイン＜展示周りの SP ツール＞②</li> <li>5 地域の特産品とデザイン＜展示周りの SP ツール＞③</li> <li>6 地域の特産品とデザイン＜展示周りの SP ツール＞④</li> <li>7 地域の特産品とデザイン＜展示周りの SP ツール＞⑤</li> <li>8 地域の特産品とデザインプレゼンテーション①</li> <li>9 地域の特産品とデザインプレゼンテーション②</li> <li>10 地域の特産品とデザイン＜WEB 広告の制作＞①</li> <li>11 地域の特産品とデザイン＜WEB 広告の制作＞②</li> <li>12 地域の特産品とデザイン＜WEB 広告の制作＞③</li> <li>13 地域の特産品とデザイン＜WEB 広告の制作＞④</li> <li>14 地域の特産品とデザイン＜WEB 広告の制作＞⑤</li> <li>15 課題 6 プレゼンテーション①</li> <li>16 課題 6 プレゼンテーション②</li> </ol>		
教科書 参考書			
評価の方法	受講意欲と取組姿勢 30%、作品提出 50%、テーマに対する理解 20%をベースに評価		
予習・復習 注意事項	予習として、事前にテーマに即した資料をチャットワークで配布します。 資料を熟読し、制作に対するイメージを掴み授業を受けてください。制作に関しては教員とのコミュニケーションを繰り返しクオリティ確保を目指します。		
実務経験	デザイナー経験 42 年、デザインプロダクション経営 29 年で培われた実務経験を活かし、これからの時代のデザインの方向性を示す指導を行います。		
備考	映像・インターネット・資料などを用います		

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	デザインに編集に関わる部分をじっくり学ぶ 展示企画・雑誌制作・製本を行う 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		
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 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		
予習・復習 注意事項	取材・原稿制作は授業の時間外に進むこと。 テスト作業・紙見本の制作・印刷・工作など、授業外も取り組む場合がある。		
実務経験	編集デザインの実験経験を生かして、編集意図の表見方法と誌面の制作方法を指導する。		
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、その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・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 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。		
予習・復習 注意事項	事前に知らせた道具を用意しておくこと。その日の課題目標が達成できなかった場合は、次回の授業までに完了しておくこと。		
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	柴 山 敬 子
授業概要	Web デザインに必要な基礎～応用の知識を学びます。 ①サイト公開までの流れを理解する。 ② ターゲットの理解、企画・調査を経てサイトの制作をする。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web の特徴を理解した、デザイン、提案ができる。</li> <li>サイト構築の全体の流れを理解し、サイト制作に反映できる。</li> <li>デザイナーとして企画～表現するまでの力と視点を身につける。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ガイダンス・Web デザイン概要</li> <li>テーマの研究・調査① (コンセプト・企画について)</li> <li>テーマの研究・調査② (トーン&amp;マナーについて)</li> <li>コンテンツ企画①</li> <li>コンテンツ企画②</li> <li>コンテンツ制作①</li> <li>コンテンツ制作②</li> <li>Web 制作①</li> <li>Web 制作②</li> <li>Web 制作③</li> <li>Web 制作④</li> <li>Web 制作⑤</li> <li>Web 制作⑥</li> <li>Web 制作⑦</li> <li>Web 制作⑧</li> <li>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>Web デザイン概要</li> <li>コンテンツ企画①</li> <li>コンテンツ企画②</li> <li>コンテンツ制作①</li> <li>コンテンツ制作②</li> <li>Web 制作①</li> <li>Web 制作②</li> <li>Web 制作③</li> <li>Web 制作④</li> <li>Web 制作⑤</li> <li>Web 制作⑥</li> <li>制作、記事投稿①</li> <li>制作、記事投稿②</li> <li>制作、記事投稿③</li> <li>制作、記事投稿④</li> <li>まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書	随時、資料を配布します。		
評価の 方法	①受講意欲・取り組み姿勢 (20%) /②提出作品 (60%) /③テーマへの理解 (20%) による総合評価。		
予習・復習 注意事項	各制作の構成を事前に考えておくこと。制作後に振り返りを行い目標に達するように制作を完了すること。		
実務経験	Web デザイン、マーケティングの実務経験を生かし、デザイナーとしての課題へのアプローチや表現方法を指導する。		
備考			

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>写真撮影における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	<p>カメラの基礎を学び写真が撮影できる。 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。 制作物に合わせた画像のレタッチや合成ができる。</p>		
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 (構図と画面構成) ①</li> <li>4 撮影実習 1 (構図と画面構成) ②</li> <li>5 撮影実習 2 (絞り、ボケ表現) ①</li> <li>6 撮影実習 2 (絞り、ボケ表現) ②</li> <li>7 撮影実習 3 (シャッター速度、動感表現) ①</li> <li>8 撮影実習 3 (シャッター速度、動感表現) ②</li> <li>9 撮影実習 4 (レンズ表現、画角) ①</li> <li>10 撮影実習 4 (レンズ表現、画角) ②</li> <li>11 撮影実習 5 (ライティングとブツ) ①</li> <li>12 撮影実習 5 (ライティングとブツ) ②</li> <li>13 撮影実習 6 (写真集制作) ①</li> <li>14 撮影実習 6 (写真集制作) ②</li> <li>15 撮影実習 6 (写真集制作) ③</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 7 (写真集講評) ①</li> <li>2 撮影実習 7 (写真集講評) ②</li> <li>3 撮影実習 8 (食品撮影とレシピ作成) ①</li> <li>4 撮影実習 8 (食品撮影とレシピ作成) ②</li> <li>5 撮影実習 8 (食品撮影とレシピ作成) ③</li> <li>6 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ①</li> <li>7 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ②</li> <li>8 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ③</li> <li>9 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ④</li> <li>10 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ⑤</li> <li>11 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ⑥</li> <li>12 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ⑦</li> <li>13 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ⑧</li> <li>14 実習 9 (テーマ撮影&amp;企画) ⑨</li> <li>15 発表</li> <li>16 後期まとめ</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	<p>各回の制作のために行うべきことを考えておくこと。 各授業後に振り返りを行い、パソコンやアプリケーションの操作方法を確認しておくこと。</p>		
実務経験	<p>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。 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や画像処理を指導する。</p>		
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	毎年コンペに出展している「日本パッケージデザイン学生賞」へ出展するためのレクチャーと事例を検討し、創作活動を行う。 また Figma (無償) というソフトを使い、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		
到達目標	① 使い手の立場を考えたデザインを心がけ、表現できるデザインを習得する。 ② UI と UX に考慮したデザインが考えられるようになる。 ③ Figma というソフトの習得		
授業計画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 研究*講義 1 (過去のパッケージデザイン学生賞から入賞事例を探る)</p> <p>2 夢のあるパッケージ 制作 1 (日本パッケージデザイン学生賞出品) コンセプト検討</p> <p>3 夢のあるパッケージ 制作 2 (日本パッケージデザイン学生賞出品) アイデア出し</p> <p>4 夢のあるパッケージ 制作 3 (日本パッケージデザイン学生賞出品) アイデア出し</p> <p>5 夢のあるパッケージ 制作 4 (日本パッケージデザイン学生賞出品) 具体的な制作</p> <p>6 夢のあるパッケージ 制作 5 (日本パッケージデザイン学生賞出品) 具体的な制作</p> <p>7 夢のあるパッケージ 制作 6 (日本パッケージデザイン学生賞出品) 具体的な制作</p> <p>8 夢のあるパッケージ 制作 7 (日本パッケージデザイン学生賞出品) 発表とプレゼン</p> <p>9 夢のあるパッケージ 制作 8 (日本パッケージデザイン学生賞出品) 発表とプレゼン</p> <p>10 研究*講義 2 (UI・UX について)</p> <p>11 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 1 (コンセプト立案)</p> <p>12 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 2 (サムネイル作成)</p> <p>13 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 3 (構造ツリーの制作)</p> <p>14 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 4 (UX の観点からデザインを見直す)</p> <p>15 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 5 (ソフトを使い制作)</p> <p>16 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 6 (ソフトを使い制作)</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 7 (ソフトを使い制作)</p> <p>2 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 8 (発表とプレゼン)</p> <p>3 Figma を使った自己紹介&amp;ポートフォリオの制作 9 (発表とプレゼン)</p> <p>4 新しい奈良特産品のショッピングバックの制作 1</p> <p>5 新しい奈良特産品のショッピングバックの制作 2</p> <p>6 新しい奈良特産品のショッピングバックの制作 3</p> <p>7 新しい奈良特産品のショッピングバックの制作 4</p> <p>8 研究*講義 3 (IoT とデザイン)</p> <p>9 新しい奈良特産品のランディングページの制作 1</p> <p>10 新しい奈良特産品のランディングページの制作 2</p> <p>11 新しい奈良特産品のランディングページの制作 3</p> <p>12 新しい奈良特産品のランディングページの制作 4</p> <p>13 新しい奈良特産品のランディングページの制作 5</p> <p>14 新しい奈良特産品のランディングページの制作 6 (プレゼンテーション)</p> <p>15 新しい奈良特産品のランディングページの制作 7 (プレゼンテーション)</p> <p>16 まとめ</p>		
教科書 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%をベースに評価		
予習・復習 注意事項	予習として、事前にテーマに即した資料をチャットワークで配布します。資料を熟読し、制作に対するイメージを掴み授業を受けてください。また課題制作に関しては教員と十分に相談し制作に臨んでください。		
実務経験	デザイナー経験 42 年、デザインプロダクション経営 29 年で培われた実務経験を活かし、これからの時代のデザインの方向性を示す指導を行います。		
備考	映像・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	関 根 祐 司
授業概要	<p>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クラスの各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て教員より提示します。            また、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。</p>		
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構成出来る。</li> <li>・作品制作の技術力・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</li> <li>6 ○ サムネイル制作 ①</li> <li>7 ○ サムネイル制作 ②</li> <li>8 ○ ラフ制作 ①</li> <li>9 ○ ラフ制作 ②</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 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。		
予習・復習 注意事項	夏休み前に構想を練り、夏休みに制作する。		
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	卒業制作（必修）	担当者	関 根 祐 司
授業概要	卒業制作は、在学期間における実習・演習授業の集大成として作品制作をする必修科目であり、卒業要件として単位取得が必須です。 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、十分にコミュニケーションをとった上で、企画構想を進め、オリジナルで自由な表現に臨みます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・設定したテーマを表現する方法を様々に模索し、その中から選択することができる。</li> <li>・作品コンセプトを具現化する表現ができる。</li> <li>・制作過程の全体を把握し、工程管理ができる。</li> <li>・自身の作品について、明確にプレゼンテーションすることができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 ○ オリエンテーション 2 ○ アイデア模索・展開 3 ○ アイデア模索・展開 4 ○ 表現方法、技術的検討 5 ○ コンセプト立案 6 ○ 資料収集、調査事項検討 7 ○ 卒業制作計画書提出 8 ○ 企画を具体化したデザインの模索 1 9 ○ 企画を具体化したデザインの模索 2 10 ○ 作品展示計画の精緻化 11 ○ 制作 1 12 ○ 制作 2 13 ○ 制作 3 14 ○ 制作 4 15 ○ 制作 5 16 審査講評		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	プレゼンテーションにて企画内容が教員に伝わるようにしっかりと準備をすること。 教員と密にコミュニケーションをとりながら制作を進めること。		
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	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理解するため、作品鑑賞と制作体験を通じて論理的思考を学ぶ。また、生成AIを新たな表現手段として取り上げ、メディア表現の変化や可能性について考察する。		
到達目標	作品に対する分析力を身につける。 自分自身の考えを論理的にまとめる力を養う。 生成AIを含むメディアデザインの可能性について考察する能力を身につける。		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディアデザインの基礎概念 映像・画像・音声などメディア表現の特徴を理解する。</li> <li>2 作品鑑賞とテーマ考察① メディア作品を鑑賞し、表現意図を分析する。</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 生成AIの基礎理解 生成AIの仕組みとメディア表現への影響について学ぶ。</li> <li>7 AI作品の鑑賞と分析 生成AIによる映像・画像作品を鑑賞し、表現の特徴を考察する。</li> <li>8 AIを用いた表現の実践① 生成AIによる映像・画像作品のワークフロー体験</li> <li>9 AIを用いた表現の実践② ↓</li> <li>10 AIを用いた表現の実践③ ↓</li> <li>11 AIを用いた表現の実践④ ↓</li> <li>12 AIを用いた表現の実践⑤ ↓</li> <li>13 自主テーマ設定① 各自が関心のあるテーマを設定し、企画を立案する。</li> <li>14 制作・構想の深化① テーマに基づき、表現方法と構成を検討する。</li> <li>15 制作・構想の深化② ↓</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 参考書			
評価の方法	各回、および最終のレポート提出		
予習・復習 注意事項	事前にシラバスを読み、各授業内容を把握しておくこと。必要に応じ、具体的な予習内容を示す。 授業後は学習内容を確認すること。		
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 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 の普及で多種多様な映像があふれ、メディア（媒体）の在り方も急速に変化しています。また生成 AI の進化で、誰もがクオリティの高い映像が作れるようになってきました。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、プランニングを重視した映像コンテンツや、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>・映像制作のプランニングが出来るようになります。</li> <li>・映像制作のため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 編集の仕方</li> <li>3 コンテ作成①</li> <li>4 コンテ作成②</li> <li>5 素材作成①</li> <li>6 素材作成②</li> <li>7 編集①</li> <li>8 編集②</li> <li>9 作品講評</li> <li>10 空間演出（プロジェクションマッピング）</li> <li>11 コンテ作成①</li> <li>12 コンテ作成②</li> <li>13 撮影・素材作成①</li> <li>14 撮影・素材作成②</li> <li>15 撮影・素材作成③</li> <li>16 編集①</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 編集②</li> <li>2 音楽、効果音</li> <li>3 作品講評</li> <li>4 プロジェクションマッピング上映</li> <li>5 映像の特殊効果①</li> <li>6 映像の特殊効果②</li> <li>7 映像の特殊効果③</li> <li>8 Beat Visualize 音に合わせた映像表現①</li> <li>9 Beat Visualize 音に合わせた映像表現②</li> <li>10 Beat Visualize 音に合わせた映像表現③</li> <li>11 Beat Visualize 音に合わせた映像表現④</li> <li>12 作品講評</li> <li>13 制作指導①</li> <li>14 制作指導②</li> <li>15 制作指導③</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書			
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。		
予習・復習 注意事項	事前に制作素材を配布し、ソフトの習得のレッスンをしていきます。各自の進捗状況をスプレッドシートにあげ共有します。		
実務経験	CM のディレクターやイベント映像制作の経験を生かし、企画コンテから撮影・編集・特殊効果の制作、プロジェクションマッピングなどを使った空間演出の指導をします。		
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	湊 谷 晃 平
授業概要	主に動画撮影に対してのカメラ知識、経験を機材を使って学んでもらう。 編集においては、カットのテクニックや演出等の指導を行い、動画制作をチームで行ってもらう。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ライティングや撮影テクニックが習得出来るようになる。</li> <li>・Adobe Premiere Proにおいて、効率よく動画編集が出来るようになる。</li> <li>・伝えたい事によって、撮影方法の選択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 カメラ基礎実習①</li> <li>2 カメラ基礎実習②</li> <li>3 ライティングの基礎①</li> <li>4 ライティングの基礎②</li> <li>5 動画編集実習①</li> <li>6 動画編集実習②</li> <li>7 動画企画</li> <li>8 撮影①</li> <li>9 撮影②</li> <li>10 撮影③</li> <li>11 編集①</li> <li>12 編集②</li> <li>13 編集③</li> <li>14 BGM・効果音①</li> <li>15 BGM・効果音②</li> <li>16 作品講評</li> </ol> <p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 特殊撮影①</li> <li>2 特殊撮影②</li> <li>3 動画企画</li> <li>4 撮影①</li> <li>5 撮影②</li> <li>6 撮影③</li> <li>7 編集①</li> <li>8 編集②</li> <li>9 編集③</li> <li>10 BGM・効果音①</li> <li>11 作品講評</li> <li>12 制作指導①</li> <li>13 制作指導②</li> <li>14 制作指導③</li> <li>15 制作指導④</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書			
評価の 方法	授業に取り組む姿勢、また作品を合評し、総合評価点をつけます。		
予習・復習 注意事項	授業内でレクチャーした撮影・編集方法を予習しておき、実際の制作時に生かせるようにしておくこと。場所、物、人の手配、撮影にかかる時間を考慮し制作に挑むこと。		
実務経験	動画の撮影・編集の実務経験を生かし、動画作品における表現に必要なテクニックや知識を指導します。		
備考			

科目名	メディアデザイン実習Ⅲ (3Dアニメーション) (必修)	担当者	北村真二
授業概要	モデリングソフト (Blender) を使い、3DCG の制作と CG アニメーションを学びます。		
到達目標	3DCG 制作技術が習得できる デジタル 3D アニメーションの制作が習得できる		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス/Blender 基礎実習①</li> <li>2 Blender 基礎実習②</li> <li>3 Blender 基礎実習③</li> <li>4 Blender 基礎実習④</li> <li>5 3D キャラクター制作実習①</li> <li>6 3D キャラクター制作実習②</li> <li>7 3D キャラクター制作実習③</li> <li>8 3D キャラクター制作実習④</li> <li>9 3D キャラクター制作実習⑤</li> <li>10 3D キャラクター制作実習⑥</li> <li>11 3D 背景環境制作①</li> <li>12 3D 背景環境制作②</li> <li>13 3D 背景環境制作③</li> <li>14 3D 背景環境制作④</li> <li>15 3D CG ムービー制作①</li> <li>16 3D CG ムービー制作②</li> </ol> <p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 3D CG ムービー制作③</li> <li>2 3D CG ムービー制作④</li> <li>3 3D CG ムービー制作⑤</li> <li>4 3D オープンワールド制作①</li> <li>5 3D オープンワールド制作②</li> <li>6 3D オープンワールド制作③</li> <li>7 3D オープンワールド制作④</li> <li>8 3D オープンワールド制作⑤</li> <li>9 3D オープンワールド制作⑥</li> <li>10 3D オープンワールド制作⑦</li> <li>11 3D オープンワールド制作⑧</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 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。		
予習・復習 注意事項	授業前のソフトウェアインストールと実行確認。 実習内容を再度行い、理解を深める。		
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、短編映画作品を完成させることができる。</li> <li>・生成AIを含む新しい手法も取り入れ、作品の質を高める。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 オリエンテーション</p> <p>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</p> <p>3 ↓ 表現技術① 表現手法体験Ⅰ 撮影と編集テクニック</p> <p>4 ↓ 表現技術② 表現手法体験Ⅱ 撮影と編集テクニック</p> <p>5 ↓ 表現技術③ 表現手法体験Ⅲ 音と映像</p> <p>6 ↓ 表現技術④ 音と映像Ⅰ</p> <p>7 ↓ 表現技術⑤ 字コンテと演出</p> <p>8 ↓ 表現技術⑥ AI 表現の実践Ⅰ</p> <p>9 ↓ 表現技術⑦ AI 表現の実践Ⅱ</p> <p>10 ↓ 表現技術⑧ AI 表現の実践Ⅲ</p> <p>11 ↓ 表現技術⑨ AI 表現の実践Ⅳ</p> <p>12 ↓ 表現技術⑩ AI 表現の実践Ⅴ</p> <p>13 制作実習（Ⅱ）短編映画制作 ガイダンス</p> <p>14 ↓ 企画・立案①</p> <p>15 ↓ 企画・立案②</p> <p>16 ↓ 企画・立案③</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 ↓ 短編映画制作 再ガイダンス</p> <p>2 ↓ シナリオ制作①</p> <p>3 ↓ シナリオ制作②</p> <p>4 ↓ シナリオ制作③</p> <p>5 ↓ シナリオ制作④</p> <p>6 ↓ 撮影計画</p> <p>7 ↓ 撮影①</p> <p>8 ↓ 撮影②</p> <p>9 ↓ 撮影③</p> <p>10 ↓ 撮影④</p> <p>11 ↓ 撮影⑤</p> <p>12 ↓ 編集（映像・音響）①</p> <p>13 ↓ 編集（映像・音響）②</p> <p>14 ↓ 編集（映像・音響）③</p> <p>15 ↓ 編集（映像・音響）④</p> <p>16 発表（上映会・合評）</p>		
教科書 参考書			
評価の方法	作品提出		
予習・復習 注意事項	事前にシラバスを読み、各授業内容や手順を把握しておくこと。 必要に応じ、具体的な予習内容を示す。授業後は各自の取り組みなどを振り返っておくこと。		
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>○媒体の枠組みを超え、「観察や体験による視点の発見」と「見る人の立場に立った体験づくり」について学ぶ。(成果物：Webサイト、動画、ゲーム、写真、冊子、カード、その他印刷物など)</p> <p>○展覧会鑑賞、キュレーションや展示実験等を通して「空間的な体験価値」について学ぶ。</p> <p>○着想から発表まで、計画的に制作する方法を学ぶ。</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、オリジナルのコンテンツ (Web化+α) が制作できる。</li> <li>・誰に何を伝えるのか、どんな場面で、どんな体験が得られるのか等を言語化し、企画立案ができる。</li> <li>・完成した作品を評価し、次回の制作プロセスに反映させるための発展的な改善策を提示できる。</li> <li>・『見る・感じる・考える・言語化する・行動する』という、主体的な制作へ繋げる習慣を形成する。</li> </ul>		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：① 授業と評価について・課題1.2について</li> <li>2 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：② 観察テーマを決める。</li> <li>3 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：③-1 観察と研究</li> <li>4 課題4：展覧会の鑑賞：① 展覧会見学 (KYOTOGRAPHIE 2026 見学予定：レポート提出)</li> <li>5 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：③-2 観察と研究</li> <li>6 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：④ 世界観の言語化とビジュアル化</li> <li>7 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：⑤ コンテンツ化・方向性 (Web化+α)</li> <li>8 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：⑥ コンテンツ化・スケジュールと発表準備</li> <li>9 課題1：企画構想・身近な社会の観察と発見：⑦ 発表と共有</li> <li>10 課題2：企画構想・観察関連 Web サイト：① 制作に向けて：企画・制作フローの確認</li> <li>11 課題2：企画構想・観察関連 Web サイト：② 制作に向けて：構成と素材の確認</li> <li>12 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：① 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>13 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：② 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>14 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：③ 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>15 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：④ 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>16 プレゼンテーションと講評 (課題1・2：企画構想)</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：⑤ 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>2 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：⑥ 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>3 課題3：制作：観察テーマのコンテンツ化：⑦ 紫苑祭展示に向けて各自制作</li> <li>4 プレゼンテーションと講評 (紫苑祭展示)</li> <li>5 課題4：展覧会の鑑賞：②展覧会見学</li> <li>6 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：① 概要解説</li> <li>7 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：② 企画・世界観</li> <li>8 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：③ 制作フローの確認</li> <li>9 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：④ 各自制作</li> <li>10 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：⑤ 各自制作</li> <li>11 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：⑥ 各自制作、展示実験</li> <li>12 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：⑦ 各自制作、展示実験</li> <li>13 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：⑧ 各自制作、追加実験等</li> <li>14 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：⑨ 各自制作、追加実験等</li> <li>15 課題5：オリジナルのミニコンテンツによる展示研究：⑩ 各自制作、追加実験等</li> <li>16 プレゼンテーションと講評 (年間発表と講評)</li> </ol>		
教科書参考書	1 回生で購入した書籍を参考にすることがあります。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		
予習・復習 注意事項	授業ノートや観察記録を作成し、気づきや発見をいつでも記入できるようにする。 積極的に展覧会などに出かけ、直接作品を見る。		
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、管理、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。		

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	デジタルのゲーム制作とデザインについて学びます。 授業ではプレイ可能なゲームアプリの制作を行います。 授業は講義と実習を交えながら進めます。		
到達目標	ゲームエンジンを使用したゲームコンテンツ制作ができる プログラミングの基礎知識が習得できる ゲーム開発知識が習得できる		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス/Unity 基礎実習①</li> <li>2 Unity 基礎実習②</li> <li>3 Unity 基礎実習③</li> <li>4 Unity 基礎実習④</li> <li>5 2D 横スクロールゲーム制作①</li> <li>6 2D 横スクロールゲーム制作②</li> <li>7 2D 横スクロールゲーム制作③</li> <li>8 2D 横スクロールゲーム制作④</li> <li>9 2D 横スクロールゲーム制作⑤</li> <li>10 2D トップビューゲーム制作①</li> <li>11 2D トップビューゲーム制作②</li> <li>12 2D トップビューゲーム制作③</li> <li>13 2D トップビューゲーム制作④</li> <li>14 2D トップビューゲーム制作⑤</li> <li>15 3D ゲーム制作①</li> <li>16 3D ゲーム制作②</li> </ol> <p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 3D ゲーム制作③</li> <li>2 3D ゲーム制作④</li> <li>3 3D ゲーム制作⑤</li> <li>4 3D ゲーム制作⑥</li> <li>5 オリジナルゲーム制作①</li> <li>6 オリジナルゲーム制作②</li> <li>7 オリジナルゲーム制作③</li> <li>8 オリジナルゲーム制作④</li> <li>9 オリジナルゲーム制作⑤</li> <li>10 オリジナルゲーム制作⑥</li> <li>11 オリジナルゲーム制作⑦</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 参考書	必要に応じてプリント、PDF を配布 「たのしい 2D ゲームの作り方- Unity ではじめるゲーム開発入門 -」		
評価の方法	作品提出・提出作品の評価		
予習・復習 注意事項	授業前のソフトウェアインストールと実行確認 実習内容を再度行い、理解を深める		
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	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。 作品制作の過程を計画し、実現できる。 Web フロントエンド技術を習得する。 VR 作品を完成させる。		
授業計画	<p>前期</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 Web フロントエンド技術演習1</li> <li>8 Web フロントエンド技術演習2</li> <li>9 Web フロントエンド技術演習3</li> <li>10 Web フロントエンド技術演習4</li> <li>11 VR 制作方法の概要</li> <li>12 パノラマ撮影</li> <li>13 パノラマ撮影、編集1</li> <li>14 パノラマ撮影、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>後期</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 映像表現技法1</li> <li>6 映像表現技法2</li> <li>7 映像表現技法3</li> <li>8 映像表現技法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1</li> <li>11 インタラクティブコンテンツ制作2</li> <li>12 インタラクティブコンテンツ制作3</li> <li>13 インタラクティブコンテンツ制作4</li> <li>14 インタラクティブコンテンツ制作5</li> <li>15 インタラクティブコンテンツ制作6</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書			
評価の方法	作品、授業の取り組み姿勢。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。 授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するように制作を完了しておくこと。		
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、またAIとの関わり方などを含めた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>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ◎ガイダンス</li> <li>2 ◎イラストレーションと時代について イラストレーションの現場と生成AIの関わり方</li> <li>3 ◎リサーチと資料収集1</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2</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3</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4</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5</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6</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> </ol>		
教科書参考書	講師のデジタルポートフォリオを参考書とし、内容により適宜、資料を配布。		
評価の方法	出席を基本とする参加姿勢と、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。		
予習・復習注意事項	社会的活動範囲内でイラストレーションについて事前のリサーチを行う。講義にて得た情報を元に具体的な例をまとめる。		
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			

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)	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 AI を活用した次世代のデジタルアプローチを活かしたテクニックや現場に必要な表現の方法を学ぶ。		
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_1</li> <li>9 ◎オリジナル・作品制作_2</li> <li>10 ◎オリジナル・作品制作_3</li> <li>11 ◎プレゼンテーション</li> <li>12 ◎卒制指導_1</li> <li>13 ◎卒制指導_2</li> <li>14 ◎卒制指導_3</li> <li>15 ◎卒制指導_4</li> <li>16 ◎まとめ</li> </ol>		
教科書 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	出席を基本とする参加姿勢と、作品のクオリティを評価。		
予習・復習 注意事項	予習：事前に学ぶべきアプリケーションについて実習を行う。 復習：学んだ内容を再度、手順の復習を行い実体験として吸収する。		
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			

科目名	イラストレーション実習Ⅱ (キャラクターゲーム) (必修)	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それを応用した立体物として表現する。 授業は講義と実習を交えながら進めます。		
到達目標	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 開発ソフトの操作取得 自身の考えを色々な形で表現できる 3DCGの制作方法が理解できる		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス／キャラクターイラスト制作①</li> <li>2 キャラクターイラスト制作②</li> <li>3 キャラクターイラスト制作③</li> <li>4 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作①</li> <li>5 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作②</li> <li>6 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作③</li> <li>7 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作④</li> <li>8 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作⑤</li> <li>9 インタラクティブ 2D キャラ／背景制作⑥</li> <li>10 デジタルノベル制作①</li> <li>11 デジタルノベル制作②</li> <li>12 デジタルノベル制作③</li> <li>13 デジタルノベル制作④</li> <li>14 デジタルノベル制作⑤</li> <li>15 Blender 基礎実習 (3DCG) ①</li> <li>16 Blender 基礎実習 (3DCG) ②</li> </ol> <p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Blender 基礎実習 (3DCG) ③</li> <li>2 オリジナル 3DCG キャラクター制作①</li> <li>3 オリジナル 3DCG キャラクター制作②</li> <li>4 オリジナル 3DCG キャラクター制作③</li> <li>5 オリジナル 3DCG キャラクター制作④</li> <li>6 アナログボードゲーム制作 (グループ制作) ①</li> <li>7 アナログボードゲーム制作 (グループ制作) ②</li> <li>8 アナログボードゲーム制作 (グループ制作) ③</li> <li>9 アナログボードゲーム制作 (グループ制作) ④</li> <li>10 アナログボードゲーム制作 (グループ制作) ⑤</li> <li>11 アナログボードゲーム制作 (グループ制作) 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		
予習・復習 注意事項	授業前のソフトウェアインストールと実行確認 実習内容を再度行い、理解を深める		
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、その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 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。		
予習・復習 注意事項	事前に知らせた道具を用意しておくこと。その日の課題目標が達成できなかった場合は、次回の授業までに完了しておくこと。		
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	清田 久美子
授業概要	アタリ、ジェスチャードローイング、構図の読み解きなどを通し、イラスト表現とその分析を行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>イラスト作成に必要な、キャラクター、背景描写の基礎力を身につける。</li> <li>構図など普遍的な表現の分析を学び、イラストに活用できる。</li> <li>自身の興味関心を自覚し、知見を通して押し広げる。</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 キャラクターの頭部を描く①</li> <li>3 キャラクターの頭部を描く②</li> <li>4 キャラクターの頭部をデザインする①</li> <li>5 キャラクターの頭部をデザインする②</li> <li>6 キャラクターの頭部をデザインする③</li> <li>7 キャラクターの頭部をデザインする④</li> <li>8 ジェスチャードローイングのアタリ①</li> <li>9 ジェスチャードローイングのアタリ②</li> <li>10 ジェスチャードローイングのアタリ③</li> <li>11 キャラクターの全身を描く①</li> <li>12 キャラクターの全身を描く②</li> <li>13 キャラクターの全身を描く③</li> <li>14 キャラクターの全身を描く④</li> <li>15 キャラクターの全身を描く⑤</li> <li>16 キャラクターの全身を描く⑤</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 背景のあるイラストを描く基礎①</li> <li>2 背景のあるイラストを描く基礎②</li> <li>3 背景のあるイラストを描く基礎③</li> <li>4 背景のあるイラストを描く基礎④</li> <li>5 背景のあるイラストを描く基礎⑤</li> <li>6 背景のあるイラストを描く基礎⑥</li> <li>7 背景のあるイラストを描く基礎⑦</li> <li>8 講評</li> <li>9 ミニポートフォリオの作成①</li> <li>10 ミニポートフォリオの作成②</li> <li>11 ミニポートフォリオの作成③</li> <li>12 ミニポートフォリオの作成④</li> <li>13 ミニポートフォリオの作成⑤</li> <li>14 ミニポートフォリオの作成⑥</li> <li>15 ミニポートフォリオの作成⑦</li> <li>16 講評</li> </ol>		
教科書 参考書	『やさしい顔と手の描き方』A.ルーミス、1977、株式会社マール社 その他、必要に応じてスライド、またはプリントを配布。		
評価の方法	提出作品と授業態度から総合的に評価する。		
予習・復習 注意事項	授業で覚えた内容を家でも実践してみる。日々ふれる作品を分析し、自身の制作に活かして欲しい。		
実務経験	イラストレーターとして、講座本への寄稿やゲームグラフィック等を担当してきた。自分で自身の課題を見つけ、硬直した手癖や、苦手な構図理解を克服し、成長し続けられるよう指導する。		
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 写実実習 1</li> <li>4 写実実習 2</li> <li>5 写実実習 3</li> <li>6 写実実習 4</li> <li>7 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 1-1</li> <li>8 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 1-2</li> <li>9 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 1-3</li> <li>10 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 1-4</li> <li>11 意見交換と講評</li> <li>12 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 2-1</li> <li>13 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 2-2</li> <li>14 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 2-3</li> <li>15 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 2-4</li> <li>16 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 2-5</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 3-1</li> <li>2 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 3-2</li> <li>3 制作、投稿 (Web ポートフォリオ) 3-3</li> <li>4 意見交換と講評</li> <li>5 映像表現技法 1</li> <li>6 映像表現技法 2</li> <li>7 映像表現技法 3</li> <li>8 映像表現技法 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 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		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するように制作を完了しておくこと。		
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	山本 史
授業概要	「絵本制作」、「ブックデザインと製本」、「ペーパークラフト」、「アートワークのプロモーション」などテーマを変えつつ、複数の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索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、製本まで、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し論じることができる。</li> <li>・デザイナーとしての視点から物事を考え、企画やアイデアを提案し、それらを実現していくことができる。</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 ブックカバーのデザイン制作① (リサーチ)</li> <li>3 ブックカバーのデザイン制作② (アイディアスケッチ)</li> <li>4 ブックカバーのデザイン制作③ (制作・本描きラフ)</li> <li>5 ブックカバーのデザイン制作④ (制作・本描き)</li> <li>6 ブックカバーのデザイン制作⑤ (制作・本描き2)</li> <li>7 ブックカバーのデザイン制作⑥ (制作・印刷、仕上げ、講評)</li> <li>8 アコーディオンブックの制作① (リサーチ)</li> <li>9 アコーディオンブックの制作② (アイディアスケッチ)</li> <li>10 アコーディオンブックの制作③ (制作・本描きラフ)</li> <li>11 アコーディオンブックの制作④ (制作・本描き)</li> <li>12 アコーディオンブックの制作⑤ (制作・本描き2)</li> <li>13 アコーディオンブックの制作⑥ (制作・印刷)</li> <li>14 アコーディオンブックの制作⑦ (制作・製本)</li> <li>15 アコーディオンブックの制作⑧ (制作・仕上げ)</li> <li>16 まとめ・講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリジナル絵本の制作① (リサーチ)</li> <li>2 オリジナル絵本の制作② (アイディアスケッチ)</li> <li>3 オリジナル絵本の制作③ (ストーリーボード作り)</li> <li>4 オリジナル絵本の制作④ (ストーリーボード作り2)</li> <li>5 オリジナル絵本の制作⑤ (制作・本描きラフ)</li> <li>6 オリジナル絵本の制作⑥ (制作・本描きラフ2)</li> <li>7 オリジナル絵本の制作⑦ (制作・本描き)</li> <li>8 オリジナル絵本の制作⑧ (制作・本描き2)</li> <li>9 オリジナル絵本の制作⑨ (制作・本描き3)</li> <li>10 オリジナル絵本の制作⑩ (ブックデザイン)</li> <li>11 オリジナル絵本の制作⑪ (ブックデザイン)</li> <li>12 オリジナル絵本の制作⑫ (印刷)</li> <li>13 オリジナル絵本の制作⑬ (製本)</li> <li>14 絵本のプロモーションツール制作① (リサーチ)</li> <li>15 絵本のプロモーションツール制作② (制作)</li> <li>16 まとめ・講評</li> </ol>		
教科書 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やデータを共有する。		
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する。		
予習・復習 注意事項	普段から興味を持って様々なデザインに触れるよう心がけること。制作の際は、スケジュールを立てて取り組むこと。		
実務経験	デザイナー、イラストレーターとしての実務経験を生かして、課題へのアプローチの仕方、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Ⅶ (コミックアートプロデュース)	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. コンテンツの発表に必要なDTP、デザインスキル、印刷に関する知識を身につける 3. コミックアートを利用したコンテンツを制作発表し、その応用方法を研究・実践する。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 コミックアート基礎 (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 制作 3 コミックアート基礎 仕上げ 4 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 5 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 6 コミックアート基礎2 制作1 プロット・構成 7 コミックアート基礎2 制作2 ネーム・ラフ 8 コミックアート基礎2 制作3 原稿作業1 9 コミックアート基礎2 制作4 原稿仕上げ・編集 10 コミックアート基礎2 表紙とタイトルデザイン 11 コミックアート基礎2 印刷・製本 12 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 13 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 14 製本以外の印刷について グッズ展開など 15 SNSの利用 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 コミックアートとZINEについて 2 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 3 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 4 コミックアート応用 コミックアート応用 リサーチ 5 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 6 コミックアート応用 制作1 プロット・構成 7 コミックアート応用 制作2 ネーム・ラフ 8 コミックアート応用 制作3 コンテンツ制作 9 コミックアート応用 制作5 仕上げ 10 コミックアート応用 作品のまとめと振り返り 11 電子書籍を利用した展開について 12 ECを利用した展開について 13 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 14 コミックアート応用2 制作 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>		
教科書参考書	必要に応じてプリント/PDFデータを配布		
評価の方法	作品提出・提出作品の評価		
予習・復習 注意事項	DTPにかかわるソフトウェアの知識、操作についてそのつど復習を行う。		
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	<p>手描きによるイラストレーションを制作をする。            人物を中心に対象の持つプロポーションへの理解を深め動態を自由に表現する。            線描の魅力や表現技法を追求し、絵の構造についても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。</p>		
到達目標	<p>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。            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。            絵の構造を研究し、作品として提示できる。            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。</p>		
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 一様なポーズを描く・視点の変更ー</li> <li>3 クロッキーからの展開 ①</li> <li>4 人物クロッキー ーユニットを描くー</li> <li>5 着衣人物モデルのクロッキー 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 オリジナルキャラクターイラストレーションの構想とコンセプト文の提出</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 コンセプト文のレクチャー</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 線と色彩によるスケッチ①</li> <li>2 線と色彩によるスケッチ②</li> <li>3 線と色彩によるスケッチ ③</li> <li>4 イラストレーションの構想①</li> <li>5 イラストレーションの構想②</li> <li>6 オリジナルイラストレーションの制作 ①</li> <li>7 オリジナルイラストレーションの制作 ②</li> <li>8 オリジナルイラストレーションの制作 ③</li> <li>9 オリジナルイラストレーションの制作 ④</li> <li>10 オリジナルイラストレーションの制作 ⑤</li> <li>11 オリジナルイラストレーションの制作 ⑥</li> <li>12 オリジナルイラストレーションの制作 ⑦</li> <li>13 オリジナルイラストレーションの制作 ⑧</li> <li>14 オリジナルイラストレーションの制作 ⑨</li> <li>15 オリジナルイラストレーションの制作 ⑩</li> <li>16 プレゼンテーション 講評</li> </ol>		
教科書 参考書	画集など課題ごとに資料を配布する。		
評価の 方法	提出作品と授業態度を総合評価する。		
予習・復習 注意事項	<p>普段から自主的にクロッキーを行い人体の構造への理解を深めること。            30ポーズ課題は多くの時間を必要とするので、コンスタントに制作し完成させること。</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、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。</p>		
備考	様々な作品を鑑賞し、手で描く表現の可能性を研究すること。		

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学び AI を用いたサンプルワークの取り組みについて研究を行う。		
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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ◎ガイダンス</li> <li>2 ◎Ai とアナログの表現について</li> <li>3 ◎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</li> <li>4 ◎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</li> <li>5 ◎編集 1 / 雑誌、タブロイド等</li> <li>6 ◎編集 2 / 雑誌、タブロイド等</li> <li>7 ◎編集 3 / 雑誌、タブロイド等</li> <li>8 ◎マルチメディア 1 / CM, サイネージ等</li> <li>9 ◎マルチメディア 2 / CM, サイネージ等</li> <li>10 ◎マルチメディア 3 / CM, サイネージ等</li> <li>11 ◎キャラクターデザイン 1 / 広告、イベント、エンターティメント</li> <li>12 ◎キャラクターデザイン 2 / 広告、イベント、エンターティメント</li> <li>13 ◎キャラクターデザイン 3 / 広告、イベント、エンターティメント</li> <li>14 ◎キャラクターデザイン 4 / 広告、イベント、エンターティメント</li> <li>15 ◎講評</li> <li>16 ◎まとめ</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ◎パッケージング 1 __シーズン・イベント / コンビニ、デパートメント</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>5 ◎ミュージック 1 __アーティストとビジュアル</li> <li>6 ◎ミュージック 2 __アーティストとビジュアル</li> <li>7 ◎ミュージック 3 __アーティストとビジュアル</li> <li>8 ◎ミュージック 4 __アーティストとビジュアル</li> <li>9 ◎ファッション 1 / ブランディング、店舗、ウェア</li> <li>10 ◎ファッション 2 / ブランディング、店舗、ウェア</li> <li>11 ◎ファッション 3 / ブランディング、店舗、ウェア</li> <li>12 ◎ファッション 4 / ブランディング、店舗、ウェア</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>16 ◎まとめ</li> </ol>		
教科書 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	出席を基本とする参加姿勢と、作品のクオリティを評価。		
予習・復習 注意事項	予習：独自が表現したい方法でサンプルワークを作成。 復習：演習で学んだ表現を用いて、新たな描画を行う。		
実務経験	Marvel Studio US を含む、Walt Dinsey 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			

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 広告物・パッケージの配色研究 演習①</li> <li>11 広告物・パッケージの配色研究 演習②</li> <li>12 広告物・パッケージの配色研究 演習③</li> <li>13 配色による食器のデザイン演習①</li> <li>14 配色による食器のデザイン演習②</li> <li>15 配色による食器のデザイン演習③</li> <li>16 合評・まとめ</li> </ol>		
教科書 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>		
予習・復習 注意事項	<p>次回の演習に必要な教科書範囲に目を通しておく。前期試験の前に、前期で学んだ教科書の範囲をよく復習する。また、制作の進度が授業進度より大幅に遅れた場合は、授業時間外で制作を進めておくこと。</p>		
実務経験	<p>版画家としての作品発表等の活動、または様々な教育機関での美術指導の実務経験を活かし、色彩の基礎的な知識や配色の技法、色彩の面白さを指導する。</p>		
備考	<p>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。</p>		

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 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。		
予習・復習 注意事項	学習内容を事前確認しておくこと。授業終了後は今後活かせるよう各自内容の理解に努めること。		
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	<b>後 期</b> 1 陶磁器焼成 2 縄文式土器・弥生式土器・須恵器 3 三彩陶・緑釉陶・灰釉陶 4 六古窯（瀬戸・常滑・立抗）① 5 六古窯（瀬戸・常滑・立抗）② 6 六古窯（備前・信楽・越前）① 7 六古窯（備前・信楽・越前）② 8 志野 9 織部 10 九州陶磁（有田） 11 九州陶磁（唐津） 12 京焼① 13 京焼② 14 陶磁器窯の変遷 15 焼成の意味と方法 16 期末テスト		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	学習内容を事前確認しておくこと。必要に応じ、前時に具体的な予習内容を示す。授業後は学習した内容を確認しておくこと。		
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	松本康代 浅見武
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、型おこ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>オリエンテーション</li> <li>陶芸概論①</li> <li>陶芸概論②</li> <li>陶芸概論③</li> <li>土づくり（素地）①</li> <li>土づくり（素地）②</li> <li>土練り（基礎）</li> <li>土練り（応用）</li> <li>各種成形技法</li> <li>手びねり成形（円筒）①</li> <li>手びねり成形（円筒）②</li> <li>手びねり成形（角柱）①</li> <li>手びねり成形（角柱）②</li> <li>手びねり成形（球体）①</li> <li>手びねり成形（球体）②</li> <li>手びねり成形（球体）③</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>タタラ成形（陶管）①</li> <li>タタラ成形（陶管）②</li> <li>タタラ成形（陶管）③</li> <li>石膏型作り（基礎）</li> <li>石膏型作り（応用）</li> <li>型成形（皿）</li> <li>型成形（その他）</li> <li>型成形（応用）</li> <li>立体成形（手びねり成形応用）</li> <li>テーマの設定（アイディアスケッチ）</li> <li>エスキースの制作</li> <li>実制作①</li> <li>実制作②</li> <li>実制作③</li> <li>実制作④</li> <li>合評</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	事前にシラバスを読んでおくこと。各授業における制作の手順を確認しておき授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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	大 塩 正 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>オリエンテーション</li> <li>陶芸概論①</li> <li>陶芸概論②</li> <li>土づくり（素地）①</li> <li>土づくり（素地）②</li> <li>土練り（基礎）</li> <li>土練り（応用）</li> <li>ロクロ成形（基本動作）①</li> <li>ロクロ成形（基本動作）②</li> <li>ロクロ成形（汲出湯呑み）①</li> <li>ロクロ成形（汲出湯呑み）②</li> <li>ロクロ成形（平物）①</li> <li>ロクロ成形（平物）②</li> <li>ロクロ成形（袋物）①</li> <li>ロクロ成形（袋物）②</li> <li>ロクロ成形（袋物）③</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ロクロ成形（円筒）①</li> <li>ロクロ成形（円筒）②</li> <li>ロクロ成形（変壺）</li> <li>ロクロ成形（土瓶）</li> <li>ロクロ成形（その他）</li> <li>ロクロ成形（花瓶）①</li> <li>ロクロ成形（花瓶）②</li> <li>ロクロ成形（花瓶）③</li> <li>ロクロ成形（花瓶）④</li> <li>ロクロ成形（花瓶）⑤</li> <li>素焼きについて</li> <li>絵付けについて</li> <li>釉掛けについて</li> <li>窯詰めについて</li> <li>焼成について</li> <li>窯出しについて</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業で使用する道具や手順の確認をしておくこと。各授業後に振り返りをする。		
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	清水 篤正 大 塩 正
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 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。		
予習・復習 注意事項	授業前にシラバスを確認して内容を把握しておくこと。授業後は各自振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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	<p><b>前 期</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>前期課題 A</td> <td>専門用語についてのレポート①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>前期課題 A</td> <td>専門用語についてのレポート②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>前期課題 B</td> <td>古典的なやきものについてのレポート</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>前期課題 B</td> <td>乾山</td> <td rowspan="13">} 概要 原料 手法 焼成 釉について</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>前期課題 B</td> <td>染付 三彩</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>前期課題 B</td> <td>黄瀬戸</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>前期課題 B</td> <td>織部 天目</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>前期課題 B</td> <td>唐津</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>前期課題 B</td> <td>三島 青磁</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>前期課題 B</td> <td>赤絵 京焼</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>前期課題 B</td> <td>磁州窯</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>前期課題 B</td> <td>志野</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>前期課題 B</td> <td>備前</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>前期課題 C</td> <td>展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ①</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>前期課題 C</td> <td>展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ②</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>まとめ</td> <td></td> </tr> <p><b>後 期</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td colspan="2">学外研修におけるレポート</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>後期課題 A</td> <td>「やきものについて」 レポート①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>後期課題 A</td> <td>「やきものについて」 レポート②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>後期課題 A</td> <td>「やきものについて」 レポート③</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>後期課題 A</td> <td>「やきものについて」 レポート④</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>後期課題 A</td> <td>「やきものについて」 レポート⑤</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>後期課題 A</td> <td>「やきものについて」 レポート⑥</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>後期課題 B</td> <td>展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>後期課題 B</td> <td>展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>後期課題 B</td> <td>展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ③</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>後期課題 B</td> <td>展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ④</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>後期課題 C</td> <td>焼成についてのレポート①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>後期課題 C</td> <td>焼成についてのレポート②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>後期課題 C</td> <td>焼成についてのレポート③</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td colspan="2">その他レポート課題</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td colspan="2">まとめ</td> <td></td> </tr> </table> </table>			1	前期課題 A	専門用語についてのレポート①		2	前期課題 A	専門用語についてのレポート②		3	前期課題 B	古典的なやきものについてのレポート		4	前期課題 B	乾山	} 概要 原料 手法 焼成 釉について	5	前期課題 B	染付 三彩	6	前期課題 B	黄瀬戸	7	前期課題 B	織部 天目	8	前期課題 B	唐津	9	前期課題 B	三島 青磁	10	前期課題 B	赤絵 京焼	11	前期課題 B	磁州窯	12	前期課題 B	志野	13	前期課題 B	備前	14	前期課題 C	展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ①	15	前期課題 C	展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ②	16	まとめ		1	学外研修におけるレポート			2	後期課題 A	「やきものについて」 レポート①		3	後期課題 A	「やきものについて」 レポート②		4	後期課題 A	「やきものについて」 レポート③		5	後期課題 A	「やきものについて」 レポート④		6	後期課題 A	「やきものについて」 レポート⑤		7	後期課題 A	「やきものについて」 レポート⑥		8	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ①		9	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ②		10	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ③		11	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ④		12	後期課題 C	焼成についてのレポート①		13	後期課題 C	焼成についてのレポート②		14	後期課題 C	焼成についてのレポート③		15	その他レポート課題			16	まとめ		
1	前期課題 A	専門用語についてのレポート①																																																																																																																					
2	前期課題 A	専門用語についてのレポート②																																																																																																																					
3	前期課題 B	古典的なやきものについてのレポート																																																																																																																					
4	前期課題 B	乾山	} 概要 原料 手法 焼成 釉について																																																																																																																				
5	前期課題 B	染付 三彩																																																																																																																					
6	前期課題 B	黄瀬戸																																																																																																																					
7	前期課題 B	織部 天目																																																																																																																					
8	前期課題 B	唐津																																																																																																																					
9	前期課題 B	三島 青磁																																																																																																																					
10	前期課題 B	赤絵 京焼																																																																																																																					
11	前期課題 B	磁州窯																																																																																																																					
12	前期課題 B	志野																																																																																																																					
13	前期課題 B	備前																																																																																																																					
14	前期課題 C	展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ①																																																																																																																					
15	前期課題 C	展覧会展覧レポート (美術館・画廊・その他) ②																																																																																																																					
16	まとめ																																																																																																																						
1	学外研修におけるレポート																																																																																																																						
2	後期課題 A	「やきものについて」 レポート①																																																																																																																					
3	後期課題 A	「やきものについて」 レポート②																																																																																																																					
4	後期課題 A	「やきものについて」 レポート③																																																																																																																					
5	後期課題 A	「やきものについて」 レポート④																																																																																																																					
6	後期課題 A	「やきものについて」 レポート⑤																																																																																																																					
7	後期課題 A	「やきものについて」 レポート⑥																																																																																																																					
8	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ①																																																																																																																					
9	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ②																																																																																																																					
10	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ③																																																																																																																					
11	後期課題 B	展覧会観覧レポート (美術館・画廊・その他) ④																																																																																																																					
12	後期課題 C	焼成についてのレポート①																																																																																																																					
13	後期課題 C	焼成についてのレポート②																																																																																																																					
14	後期課題 C	焼成についてのレポート③																																																																																																																					
15	その他レポート課題																																																																																																																						
16	まとめ																																																																																																																						
教科書 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。																																																																																																																						
予習・復習 注意事項	課題内容を事前に確認し、必要な事前学習を各自進めておくこと。レポート返却後は内容を確認し、知識の定着を図ること。																																																																																																																						
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>前 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 描写基礎Ⅰ 小紋様表現①</li> <li>2 描写基礎Ⅰ 小紋様表現②</li> <li>3 描写基礎Ⅰ 小紋様表現③</li> <li>4 描写基礎Ⅱ 小紋様表現④</li> <li>5 描写基礎Ⅱ 小紋様表現⑤</li> <li>6 描写基礎Ⅱ 小紋様表現⑥</li> <li>7 描写基礎Ⅱ 小紋様表現⑦</li> <li>8 描写基礎Ⅱ 下絵付 ①</li> <li>9 描写基礎Ⅱ 下絵付 ②</li> <li>10 描写基礎Ⅱ 下絵付 ③</li> <li>11 自由制作Ⅰ</li> <li>12 自由制作Ⅱ</li> <li>13 描写基礎Ⅰ 毛筆表現 蘭</li> <li>14 描写基礎Ⅰ 毛筆表現 竹</li> <li>15 描写基礎Ⅰ 毛筆表現 梅</li> <li>16 描写基礎Ⅰ 毛筆表現 菊</li> </ol> <p>後 期</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 幾何学模様①</li> <li>6 描写基礎Ⅰ 幾何学模様②</li> <li>7 描写基礎Ⅰ 幾何学模様③</li> <li>8 描写基礎Ⅰ 幾何学模様④</li> <li>9 描写基礎Ⅰ 染錦（線画）①</li> <li>10 描写基礎Ⅰ 染錦（線画）②</li> <li>11 描写基礎Ⅱ 染錦（濃淡）①</li> <li>12 描写基礎Ⅱ 染錦（濃淡）②</li> <li>13 描写基礎Ⅱ 染錦（濃淡）③</li> <li>14 描写基礎Ⅱ 染錦（濃淡）④</li> <li>15 自由制作Ⅰ</li> <li>16 自由制作Ⅱ</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	学習内容を資料プリントで確認しておく。授業後は各自振り返りを行い道具の手入れ等も行うこと。		
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 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。		
予習・復習 注意事項	事前学習で1回生時に学んだ学習の振り返りをしておくこと。釉薬実験後は今後につながるように記録をした上で、各自振り返り知識の定着をはかること。		
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	松本 康代・大塩 正 清水 篤
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>前期</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>後期</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 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各自振り返りを行い、目標に達するように制作を完了しておくこと。		
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	惣田 司・大塩 正 石黒 紀子
授業概要	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。 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。		
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、実体験を述べる事ができる。</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。		
予習・復習注意事項	1 回生で学んだ基礎を確認しておくこと。授業後は技術の定着に努め各自が目標に達することができるように、制作を完了しておくこと。		
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	惣田 司 松本 康代・浅見 武
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>前期</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>後期</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 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に参考図書等により授業内容及び個々の制作イメージを確認しておくこと。授業後は制作の手順や取り組みに対して振り返っておくこと。		
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るような自主学習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 style="text-align: right;">概要 原料 手法 焼成 釉について</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	課題内容を事前に確認し、必要な事前学習を各自進めておくこと。レポート返却後は内容を確認し、知識の定着を図ること。		
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	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。 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。		
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	<b>後 期</b> 1 進級制作テーマの設定（着想、構想の展開） 2 デッサン・アイデアスケッチ 3 技法の検討 4 エスキースの制作 5 テーマに基づく表現技法の展開 6 実制作① 7 実制作② 8 実制作③ 9 実制作④ 10 実制作⑤（中間合評会） 11 実制作⑥（焼成、釉掛け） 12 実制作⑦（焼成） 13 作品展示構想Ⅰ 14 作品展示構想Ⅱ 15 作品展示・発表 16 合評		
教科書 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		
予習・復習 注意事項	今まで学習した授業内容を総括してイメージの具現化に努めること。発表後は今後活かせるように表現活動の成果を振り返ること		
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）、草稿構成、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>8 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>9 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>10 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>11 課題2－作品制作－a 蠟染めによるタブローの制作（F20号）</li> <li>12 課題2 b 蠟染めによる風呂敷の作成（70CM 四方）</li> <li>13 課題2 c 蠟染めによる風呂敷の作成（70CM 四方）</li> <li>14 課題2</li> <li>15 課題2－作品の後処理（脱蠟、蒸し、水元）</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 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。 課題の自己評価シートの提出。		
予習・復習 注意事項	実習中はメモをとり、各回の実習後に制作について振り返っておくこと。		
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	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、綴織・緋織・織組織を学習する。 スケッチから織のための基礎デザインへの変換。 作品の形態に合わせた糸の性質の把握。 藍による植物染料と化学染料による糸染めで染料の扱いを学ぶ。 織制作の工程、糸巻き、整経、機掛け、後処理と目的にあった形態仕上げの過程を課題制作の中で習得する。		
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> <li>・2回生で織を選択した場合、着物の制作がスムーズにできる糸の扱い・手順が身についている。</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－ 配色デザイン・図の描き方</li> <li>2 課題1－織機・道具の使い方・糸の扱い方・経糸の機仕掛け</li> <li>3 課題1－綴織による製織①</li> <li>4 課題1－綴織による製織② 糸の始末と仕上げ</li> <li>5 染による藍建実習</li> <li>6 課題2－綴織によるタピスリーの制作－ スケッチから織りへのデザイン化</li> <li>7 課題2－緯糸の選択・小下絵から原寸の描き方・図案のトレース</li> <li>8 課題2－綴織による製織①</li> <li>9 課題2－綴織による製織②</li> <li>10 課題2－綴織による製織③・糸の始末と仕上げ</li> <li>11 課題3－藍染・よこ緋織の基礎－ サンプル制作</li> <li>12 課題3－藍染・よこ緋織テーブルセンターの制作－ デザイン・緋の設計・緋糸の括り</li> <li>13 課題3－緋糸の藍染 経糸の機仕掛け</li> <li>14 課題3－緋織りによる製織①</li> <li>15 課題3－緋織りによる製織②・仕立て</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効果－ 製織</li> <li>2 課題4－組織織見本帳の作成－織見本をファイリング</li> <li>3 進級制作1－半幅帯の制作－ 半幅帯の結び方実演・縞の配色・尺貫法</li> <li>4 進級制作1－縞割の計算・化学染料による糸染め</li> <li>5 進級制作1－縞の整経～巻取り</li> <li>6 進級制作1－経糸機仕掛け</li> <li>7 進級制作1－製織①</li> <li>8 進級制作1－製織②・仕上げ</li> <li>9 進級制作2－タピスリーの制作－ 自由テーマ・アイデアスケッチから織りへのデザイン化</li> <li>10 進級制作2－配色計画（ぼかし・杓糸等）</li> <li>11 進級制作2－経糸に機仕掛け（経継ぎ）</li> <li>12 進級制作2－製織</li> <li>13 進級制作2－製織</li> <li>14 進級制作2－製織</li> <li>15 進級制作2－製織・糸の始末と仕上げ</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 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。 課題の自己評価シートの提出。		
予習・復習 注意事項	各課題のデザインに向け、モチーフやテーマを意識しスケッチを日常に取り入れる。 作業工程を振り返り、資料整理をする		
実務経験	染織作家としての作家活動と高校、大学、美術館等での指導経験を生かし、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>多角的なもの見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 主に植物、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：2点 作品形態：自由 技法：縫い絞り、括り絞りなどを中心とした技法 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」・・・展覧会の団体鑑賞を行う</li> </ul>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	展覧会など予め調べたうえで鑑賞すること。またフィールドワークも、技術など予習した上で訪問すること。		
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とし、観察力、描写力、表現力を身に付け、本質を見抜く能力を向上させます。		
到達目標	モチーフの形や質感を正確に捉えることができる。 対象物に対し、洞察力を高めることができる。 自らの制作テーマに沿った対象物を研究し、本質を捉えた上で染織表現の選択ができる。		
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 スケッチ (季節の草花)</li> <li>4 鉛筆描写① (コップと煉瓦)</li> <li>5 鉛筆描写② (コップと煉瓦)</li> <li>6 着彩 (果物)</li> <li>7 着彩① (季節の花)</li> <li>8 着彩② (季節の花)</li> <li>9 鉛筆描写① (木片と折り紙)</li> <li>10 鉛筆描写② (木片と折り紙)</li> <li>11 風景スケッチ (水面)</li> <li>12 風景スケッチ (植物)</li> <li>13 着彩 (自然物)</li> <li>14 鉛筆描写 (季節の花)</li> <li>15 エッチング技法による制作① (自然物)</li> <li>16 エッチング技法による制作② (自然物)、まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書	特に使用しない。		
評価の 方法	提出作品の完成度と授業態度で評価する。		
予習・復習 注意事項	授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。 モチーフについて、事前に理解を深めておくこと。		
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	筆記用具、彩色道具一式は常時持参して下さい。F8 スケッチブックを各自用意して下さい。 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	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。 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>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>染織に用いる繊維素材、染料や染色方法について理解し、それらの背後にある歴史や文化について述べるることができる。</li> <li>天然染料による染色の基礎を学び、今後の作品制作に用いることができる。</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> </ul>		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 日本服飾史概説① きものの歴史</li> <li>2 日本服飾史概説② 小袖の意匠と技法、友禅染</li> <li>3 日本服飾史概説③ 西陣織</li> <li>4 日本の型染、沖縄の紅型</li> <li>5 繊維の基礎知識 植物繊維と植物繊維</li> <li>6 人工的につくられる繊維、繊維の鑑別方法と繊維の精練・漂白</li> <li>7 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>8 古代の染織② 様々な織機と布</li> <li>9 古代の染織③ 日本と東アジア</li> <li>10 名物裂から見える布の世界 更紗、縞、緋、正倉院の歴史と布</li> <li>11 国立民族学博物館、大阪日本民藝館見学</li> <li>12 染料の基礎知識</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 参考書	適宜、資料を配布する。		
評価の 方法	学外の展覧会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。		
予習・復習 注意事項	授業前に、シラバスや授業計画（初回授業で配布）を読んでおき、授業の準備や施設の整備などの注意を怠らないこと。 授業後は、配布資料をファイリングし、整理しながら再読して、理解を深めること。		
実務経験	繊維造形作家としての実務経験をいかして、各種繊維素材の特性や知識を伝え、繊維に色を染めるための基本的な技術を指導する。		
備考			

科目名	美術工芸論	担当者	近藤卓浪
授業概要	近現代における美術工芸を日本美術、西洋美術を中心に知ることにより、現在の美術工芸の分野や自分の表現を見つめなおし、より深く美術工芸に対する興味を深め、作品制作に生かすようにする。		
到達目標	美術工芸に対する歴史、文化を学んだことでこれから自ら表現することと照らし合わせ、コンセプトやテーマなどをしっかりと構築することができる		
授業計画	<p>後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 蕎麦猪口のデザインと現代の模様</li> <li>2 路上観察と千利休のわびさび</li> <li>3 路上観察の実践と発表</li> <li>4 アーツアンドクラフツからアール・ヌーヴォー、民芸運動まで</li> <li>5 京都の琳派から江戸へ、そして現代の琳派</li> <li>6 安土桃山の工芸 ポケモンと工芸展</li> <li>7 狩野派から長谷川等伯、そして村上隆と山口晃</li> <li>8 正倉院鑑賞</li> <li>9 現代の染織工芸</li> <li>10 坂田かずみの工芸</li> <li>11 奇想の系譜と変わり屏風</li> <li>12 バウハウスとパウル・クレー、カンディンスキー</li> <li>13 岡本太郎と縄文</li> <li>14 工芸と日本画 1</li> <li>15 工芸と日本画 2</li> <li>16 総括</li> </ol>		
教科書参考書	特に使用しない。		
評価の方法	提出作品の完成度と授業態度で評価する。		
予習・復習注意事項	授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するよう予習、復習すること。		
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知識や表現力を指導する。		
備考	レポート用紙を準備すること		

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>・ 作品制作を通して独自の表現方法を研究し、基本技術を応用し発展することができる。</li> <li>・ 織りの工程から仕上げまで計画的に一人で進めることができる。</li> <li>・ 織物のためのデザイン力がつき目的にあった素材・技法を自ら選択できる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 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：タブローかタピスリーF80以上を選択）</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 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。		
予習・復習 注意事項	実習後は各自の振り返りを行い、目標に達するように制作を完了すること。		
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	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	デジタルテキスタイル基礎	担当者	近藤卓浪
授業概要	デジタルで模様を作成することや、手描きのテキスタイルデザインをデジタルに落とし込み、adobe ソフトで図案を作成することを学びます。ツールを知るためにもポートフォリオを作成していき、使いこなせた段階でデジタルパターンを作成する能力を向上させます。作成したデジタル図案を京都の工場に送り、生地にプリントします。		
到達目標	Adobe ソフトを使いこなせるようにできる。 スケッチをもとにデザインし、パターンの図案を作成することができる。		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 基本的な adobe 操作を知るための練習としてのポートフォリオ作成①</li> <li>2 基本的な adobe 操作を知るための練習としてのポートフォリオ作成②</li> <li>3 基本的な adobe 操作を知るための練習としてのポートフォリオ作成③</li> <li>4 自然をモチーフに幾何学模様の図案・配色作成①</li> <li>5 自然をモチーフに幾何学模様の図案・配色作成②</li> <li>6 テキスタイル図案の為の植物スケッチ</li> <li>7 正送りによる植物の図案作成①</li> <li>8 正送りによる植物の図案作成②</li> <li>9 美研繊維にて工場見学</li> <li>10 組み合わせ柄のステップ送りによる図案作成①</li> <li>11 組み合わせ柄のステップ送りによる図案作成②</li> <li>12 組み合わせ柄のステップ送りによる配色作成</li> <li>13 自由テーマで図案作成</li> <li>14 自由テーマで図案作成</li> <li>15 自由テーマで図案作成</li> <li>16 統括・合評</li> </ol>		
教科書 参考書	特に使用しない。		
評価の方法	提出作品の完成度と授業態度で評価する。		
予習・復習 注意事項	授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。 モチーフについて、事前に理解を深めておくこと。		
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			

科目名	基礎造形	担当者	新 田 恭 子
授 業 概 要	<p>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。            繊維素材を、線材、塊材に分類し、それぞれの素材の特性を、経験を通して理解する。            繊維素材を造形する様々な技法を授業で経験し、それぞれの技法の特性を理解する。</p>		
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、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>後 期</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 制作①</li> <li>4 線材を用いた表現 制作②</li> <li>5 線材を用いた表現 制作③</li> <li>6 線材を用いた表現 制作④</li> <li>7 線材を用いた表現 制作⑤</li> <li>8 塊材を用いた表現 導入</li> <li>9 塊材を用いた表現 制作①</li> <li>10 塊材を用いた表現 制作②</li> <li>11 塊材を用いた表現 制作③</li> <li>12 塊材を用いた表現 制作④</li> <li>13 繊維素材を用いた自由制作 導入</li> <li>14 繊維素材を用いた自由制作</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 参考書	適宜、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。		
予習・復習 注意事項	<p>授業前に、資料を見ながら作品の構成や進め方を考えておくこと。            授業後は、配布資料をファイリングし、整理しながら再読して、理解を深めること。            安全かつ合理的な作業を行えるように、準備や整備などの注意を怠らないこと。</p>		
実務経験	繊維造形作家としての実務経験をいかして、様々な繊維素材を扱うための基本的な技術や知識を指導する。		
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 プリント③</p> <p>5 仕上げ</p> <p>6 課題2 &lt;ブロックプリント&gt;アイデアスケッチ</p> <p>7 ブロック制作</p> <p>8 プリント①</p> <p>9 プリント②</p> <p>10 仕上げ</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;送り型&gt;アイデアスケッチ</p> <p>2 デザイン</p> <p>3 型彫り①</p> <p>4 型彫り②</p> <p>5 プリント①</p> <p>6 プリント②</p> <p>7 仕上げ</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 参考書	適宣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。		
予習・復習 注意事項	予習：制作のためのスケッチをおこなっておくこと。 復習：各回の授業後に技法、制作について振り返っておくこと。		
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 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 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。		
予習・復習 注意事項	あらかじめ鑑賞する展覧会の内容を調べること。		
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、テーマの展開を行い、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、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 F100号以上、屏風、タピスリー、着物、振袖またはそれに準ずる作品3点</p> <p>●織物専攻 A：タピスリー 面積換算90cm×180cm、F100以上計2点 またはそれに準じるもの B：着物 付下げ2点、または総絵羽1点 C：着物、絵羽1点 タピスリー面積換算90cm×180cm以上1点</p> <p>制作計画表の作成 ↓ (アイデアスケッチチェック) ↓ 試作、技法の研究 ↓ (小下絵チェック) ↓ 原寸大草稿 ↓ (草稿最終チェック) ↓ 制作 ↓ 仕上げ・形成(後処理など) ↓ 完成 合評(最終評価)</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	実習後は各自の振り返りを行い、目標に達するように制作を完了すること。		
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	作業に適した服装、靴を着用すること。		

科目名	デッサン基礎Ⅰ・Ⅱ	担当者	濱 久仁子
授業概要	<p>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。</p> <p>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。</p>		
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。		
予習・復習注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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の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習得し実践する事ができる。イメージを視覚化することが出来る。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>1 課題 1 音の色彩表現① 2 音の色彩表現② 3 音の色彩表現③ 課題 2 形容詞を色彩で表現する①形容詞の選択 4 音の色彩表現④課題提出 形容詞を色彩で表現する②制作 5 形容詞を色彩で表現する③制作課題提出</p> <p>6 課題 3 自由に切り取った紙の形からなる平面構成①制作 7 自由に切り取った紙の形からなる平面構成②課題提出</p> <p>8 課題 4 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 1 ① 9 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 1 ② 10 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 1 ③ 11 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 1 ④発表</p> <p>12 課題 5 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 2 ①パターン 1 の反省点を活かして制作 13 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 2 ② 14 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 2 ③ 15 丸紋とエンブレムのデザイン パターン 2 ④ 16 作品講評</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 2 包装紙のデザイン①A3 サイズの紙を用いてデザインを考える 3 包装紙のデザイン②物を包んだ状態からデザインを考える 4 包装紙のデザイン③パソコン使用のガイダンス 5 包装紙のデザイン④フォトショップを使ってみる 6 包装紙のデザイン⑤制作 7 包装紙のデザイン⑥制作 8 包装紙のデザイン⑦制作 9 包装紙のデザイン⑧制作 10 包装紙のデザイン⑨制作、印刷 11 包装紙のデザイン⑩制作、印刷 12 カードのデザイン①制作 13 カードのデザイン②制作 14 ポスターのデザイン①制作 15 ポスターのデザイン②制作 16 まとめ</p>		
教科書 参考書			
評価の 方法	日常の授業態度および提出作品の総合評価。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。		
実務経験	デザイナーとしての実務経験を活かして、紙のデザインの作成方法を指導する。		
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。		
予習・復習注意事項	授業前に資料の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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	和田 誠之 北 直人
授業概要	前期は、錫を使った小皿と銅、真鍮を使い小箱を制作します。小皿では錫の鑄造技術と加工技術を修得します。小箱では透かし彫り、ロウ付けなどの金属加工の基礎技術を学びます。 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。		
到達目標	1. 作業環境を整えられる。 2. 道具、機械を正しく使うことができる。 3. 金属素材の性質を理解し、デザイン、制作に活かすことができる。 4. 銅板をデザイン通りに絞ることができる。		
授業計画	<p>前期 ⅠA・ⅡA 共通</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メディア体験ゼミナール／工房使用説明</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・プレゼンシート作成</li> <li>5 制作①②</li> <li>6 制作③④</li> <li>7 制作⑤⑥</li> <li>8 制作⑦⑧</li> <li>9 <b>課題2</b> 小箱の制作</li> <li>10 デザイン研究</li> <li>11 デザインチェック・プレゼンシート作成</li> <li>12 制作①②</li> <li>13 制作③④</li> <li>14 制作⑤⑥</li> <li>15 制作⑦⑧</li> <li>16 課題1、2の作品講評</li> </ol> <p>後期 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、まとめ</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業で使用する道具や手順の確認をしておくこと。各授業後に振り返りをする。道具の使用に当たっては、ケガのないよう注意すること。		
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	制作に適した服装で臨むこと		

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> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>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</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><b>織り技法の布の制作</b></td> <td><b>染め技法と構成テキスタイルの布の制作</b></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>織布のデザイン</td> <td>科学染料によるサンプル染色</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>経糸準備①</td> <td>平面フェルトのサンプル制作</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>経糸準備②</td> <td>テキスタイルデザインの発案</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>緯糸準備</td> <td>染め布制作①</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>制作①</td> <td>染め布制作②</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>制作②</td> <td>染め布制作③</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>制作③</td> <td>染め布制作④</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>制作④、経過チェック</td> <td>平面フェルトの制作①</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>制作⑤</td> <td>平面フェルトの制作②</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>制作⑥</td> <td>平面フェルトの制作③</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>制作⑦</td> <td>平面フェルトの制作④</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>仕立て①</td> <td>仕立て①</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>仕立て②</td> <td>仕立て②</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>展示研究、まとめ、講評</td> <td>展示研究、まとめ、講評</td> </tr> </table> <p><b>後期 IA・IIA 共通</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td colspan="2"><b>自主研究テーマ課題 1</b> 素材と技法の組み合わせによる研究／導入</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td colspan="2">テーマ、コンセプト、デザイン原画の制作</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td colspan="2">色彩、素材、技法の研究</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td colspan="2">プレゼンシート提出</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td colspan="2">素材、技法を用いた実験①</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td colspan="2">素材、技法を用いた実験②</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td colspan="2">制作①</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td colspan="2">制作②</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td colspan="2">制作③</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td colspan="2">制作④、経過チェック</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td colspan="2">制作⑤</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td colspan="2">制作⑥</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td colspan="2">制作⑦</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td colspan="2">展示研究①</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td colspan="2">展示研究②</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td colspan="2">まとめ、講評</td> </tr> </table>			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		2	<b>織り技法の布の制作</b>	<b>染め技法と構成テキスタイルの布の制作</b>	3	織布のデザイン	科学染料によるサンプル染色	4	経糸準備①	平面フェルトのサンプル制作	5	経糸準備②	テキスタイルデザインの発案	6	緯糸準備	染め布制作①	7	制作①	染め布制作②	8	制作②	染め布制作③	9	制作③	染め布制作④	10	制作④、経過チェック	平面フェルトの制作①	11	制作⑤	平面フェルトの制作②	12	制作⑥	平面フェルトの制作③	13	制作⑦	平面フェルトの制作④	14	仕立て①	仕立て①	15	仕立て②	仕立て②	16	展示研究、まとめ、講評	展示研究、まとめ、講評	1	<b>自主研究テーマ課題 1</b> 素材と技法の組み合わせによる研究／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	プレゼンシート提出		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	展示研究①		15	展示研究②		16	まとめ、講評	
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																																																																																																		
2	<b>織り技法の布の制作</b>	<b>染め技法と構成テキスタイルの布の制作</b>																																																																																																	
3	織布のデザイン	科学染料によるサンプル染色																																																																																																	
4	経糸準備①	平面フェルトのサンプル制作																																																																																																	
5	経糸準備②	テキスタイルデザインの発案																																																																																																	
6	緯糸準備	染め布制作①																																																																																																	
7	制作①	染め布制作②																																																																																																	
8	制作②	染め布制作③																																																																																																	
9	制作③	染め布制作④																																																																																																	
10	制作④、経過チェック	平面フェルトの制作①																																																																																																	
11	制作⑤	平面フェルトの制作②																																																																																																	
12	制作⑥	平面フェルトの制作③																																																																																																	
13	制作⑦	平面フェルトの制作④																																																																																																	
14	仕立て①	仕立て①																																																																																																	
15	仕立て②	仕立て②																																																																																																	
16	展示研究、まとめ、講評	展示研究、まとめ、講評																																																																																																	
1	<b>自主研究テーマ課題 1</b> 素材と技法の組み合わせによる研究／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	プレゼンシート提出																																																																																																		
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	展示研究①																																																																																																		
15	展示研究②																																																																																																		
16	まとめ、講評																																																																																																		
教科書 参考書	適宜、プリント等資料を配布する。																																																																																																		
評価の 方法	日常の授業における実習態度、制作作品の完成度による総合評価。																																																																																																		
予習・復習 注意事項	事前に制作の手順を計画する。授業後に各自の取組を振り返っておくこと。																																																																																																		
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	北 浦 和 也 江 見 新																																																																																																
授業概要	ウッドワークの基礎を学び、木の素材、特性をいかした表現を修得します。																																																																																																		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・木工作業の環境を整えることができる。</li> <li>・木工作業用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>・作品完成までのプロセスを理解し制作することができる。</li> </ul>																																																																																																		
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>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>木工基礎講義及び機械設備説明</td><td>木工基礎講義及び機械設備説明</td></tr> <tr> <td>4</td><td>素材説明及びデザイン研究</td><td>素材説明及びデザイン研究</td></tr> <tr> <td>5</td><td>制作計画・図面作成</td><td>制作計画・図面作成</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> </table> <p><b>後 期</b> IA・IIA 共通</p> <table border="0"> <tr> <td>1</td><td>課題3 自主研究テーマ課題1／導入</td><td>コンセプト及びデザイン研究</td></tr> <tr> <td>2</td><td>デザインチェック プレゼンシート作成</td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>図面作成・素材研究①</td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>図面作成・素材研究②</td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>制作①</td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>制作②</td><td></td></tr> <tr> <td>7</td><td>制作③</td><td></td></tr> <tr> <td>8</td><td>制作④</td><td></td></tr> <tr> <td>9</td><td>中間チェック</td><td></td></tr> <tr> <td>10</td><td>制作⑤</td><td></td></tr> <tr> <td>11</td><td>制作⑥</td><td></td></tr> <tr> <td>12</td><td>制作⑦</td><td></td></tr> <tr> <td>13</td><td>制作⑧</td><td></td></tr> <tr> <td>14</td><td>制作⑨</td><td></td></tr> <tr> <td>15</td><td>展示研究</td><td></td></tr> <tr> <td>16</td><td>まとめ 講評</td><td></td></tr> </table>			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	木工基礎講義及び機械設備説明	木工基礎講義及び機械設備説明	4	素材説明及びデザイン研究	素材説明及びデザイン研究	5	制作計画・図面作成	制作計画・図面作成	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	1	課題3 自主研究テーマ課題1／導入	コンセプト及びデザイン研究	2	デザインチェック プレゼンシート作成		3	図面作成・素材研究①		4	図面作成・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	
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	木工基礎講義及び機械設備説明	木工基礎講義及び機械設備説明																																																																																																	
4	素材説明及びデザイン研究	素材説明及びデザイン研究																																																																																																	
5	制作計画・図面作成	制作計画・図面作成																																																																																																	
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																																																																																																	
1	課題3 自主研究テーマ課題1／導入	コンセプト及びデザイン研究																																																																																																	
2	デザインチェック プレゼンシート作成																																																																																																		
3	図面作成・素材研究①																																																																																																		
4	図面作成・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 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。																																																																																																		
予習・復習 注意事項	授業で使用する道具や手順を確認していくこと。道具の使用に当たっては、ケガのないよう注意すること。各授業後に振り返りをし、予習をすること。																																																																																																		
実務経験	作家としての実務経験をいかして、特化した技術を授業内容に反映している。																																																																																																		
備考																																																																																																			

科目名	クラフト基礎 I B (ガラス) (必修)	担当者	鷲尾朱美 三倉彩果																																																																																																																																
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道具の使用方法。</li> <li>・ガラスカット方法などの基本的習得。</li> <li>・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。</li> <li>・キルンワークによるスランピング技法を用い、基礎的な流れを習得。</li> </ul>																																																																																																																																		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 スタンドグラスの各技法を理解する。</li> <li>2 ガラス素材の特性を理解する。</li> <li>3 作業に於ける安全を確保できる。</li> <li>4 スランプ型の作成方法と曲がり方を理解する。</li> <li>5 キルンワークの基本技法の内容が説明できる。</li> </ol>																																																																																																																																		
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</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・型紙制作</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>銅板テープ巻き</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制作デザイン</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>図面製作 型紙作成</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>ガラスカット①</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>ガラスカット②</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>銅板テープ巻き</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>ハンダ付け</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>仕上げ 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> <p><b>後期</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>課題⑤スランピング技法に依る作品制作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>デザインチェック・原型完成</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>石膏彫りの説明、石膏彫り①</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>石膏彫り②</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>色決め・絵付け</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>色実験テスト・ピース作り</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>テストピースを参考に絵付け</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>石膏プレート絵付け</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>窯入れ</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>窯出し・割り出し・加工</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>加工・研磨</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>スランプ型作り・原型</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>原型・石膏取り</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>石膏整え・窯入れ</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>窯出し・割り出し・加工</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>展示研究 作品講評</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			1	メディア体験ゼミナー			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・型紙制作	デザインチェック		5	ガラスカット	ガラスカット		6	銅板テープ巻き	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制作デザイン	仕上げ		9	デザインチェック ガラス選択	作品講評		10	図面製作 型紙作成			11	ガラスカット①			12	ガラスカット②			13	銅板テープ巻き			14	ハンダ付け			15	仕上げ 木枠作成			16	作品講評			1	課題⑤スランピング技法に依る作品制作			2	デザインチェック・原型完成			3	石膏彫りの説明、石膏彫り①			4	石膏彫り②			5	色決め・絵付け			6	色実験テスト・ピース作り			7	テストピースを参考に絵付け			8	石膏プレート絵付け			9	窯入れ			10	窯出し・割り出し・加工			11	加工・研磨			12	スランプ型作り・原型			13	原型・石膏取り			14	石膏整え・窯入れ			15	窯出し・割り出し・加工			16	展示研究 作品講評		
1	メディア体験ゼミナー																																																																																																																																		
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・型紙制作	デザインチェック																																																																																																																																	
5	ガラスカット	ガラスカット																																																																																																																																	
6	銅板テープ巻き	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制作デザイン	仕上げ																																																																																																																																	
9	デザインチェック ガラス選択	作品講評																																																																																																																																	
10	図面製作 型紙作成																																																																																																																																		
11	ガラスカット①																																																																																																																																		
12	ガラスカット②																																																																																																																																		
13	銅板テープ巻き																																																																																																																																		
14	ハンダ付け																																																																																																																																		
15	仕上げ 木枠作成																																																																																																																																		
16	作品講評																																																																																																																																		
1	課題⑤スランピング技法に依る作品制作																																																																																																																																		
2	デザインチェック・原型完成																																																																																																																																		
3	石膏彫りの説明、石膏彫り①																																																																																																																																		
4	石膏彫り②																																																																																																																																		
5	色決め・絵付け																																																																																																																																		
6	色実験テスト・ピース作り																																																																																																																																		
7	テストピースを参考に絵付け																																																																																																																																		
8	石膏プレート絵付け																																																																																																																																		
9	窯入れ																																																																																																																																		
10	窯出し・割り出し・加工																																																																																																																																		
11	加工・研磨																																																																																																																																		
12	スランプ型作り・原型																																																																																																																																		
13	原型・石膏取り																																																																																																																																		
14	石膏整え・窯入れ																																																																																																																																		
15	窯出し・割り出し・加工																																																																																																																																		
16	展示研究 作品講評																																																																																																																																		
教科書 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。																																																																																																																																		
予習・復習 注意事項	授業で使用する道具や機械の使用の確認をし、怪我の無いよう注意する。																																																																																																																																		
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て指導する。																																																																																																																																		
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Ⅱ B (ガラス)	担当者	鷲尾 朱美
授業概要	道具の使用方法、ガラスカットした方法等の基本的技術の修得。 ステンドグラス制作のデザイン、その方法及び技術の修得。		
到達目標	1 ステ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 作業に於ける安全性を確保出来る。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <p>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 4 デザインチェック 型紙制作 5 ガラスカット 6 銅テープ巻き 7 ハンダ付け 仕上げ 8 課題③銅テープ技法による平面作品制作デザイン 9 デザインチェック ガラス選択 10 図面作成 壁紙制作 11 ガラスカット① 12 ガラスカット② 13 銅テープ巻き 14 ハンダ付け 15 仕上げ 木枠作成 16 作品講評</p> <p><b>後 期</b></p> <p>1 課題④鉛線(ケイム)技法による平面作品デザイン 2 デザインチェック ガラス選択 3 図面作成 型紙制作 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 8 組み立て作業① 9 組み立て作業② 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 展示研究 作品講評</p> <p>課題②銅テープ技法によるミラー制作 デザインチェック ガラスカット 銅テープ巻き ハンダ付け 仕上げ 作品講評</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業で使用する道具や機械の使用方法の確認をし、怪我の無いよう注意する。		
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て指導する。		
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	前期は課題制作を通じて基礎知識と工具の使い方および基盤となる技術を学びます。 後期は前期で身に付けた技術を用いて各々自主研究のテーマに添った作品を作ります。																																																																																																																																										
到達目標	工具を正しく効率よく使うことが出来る。 ジュエリー制作の基本技術を効果的に使うことが出来る。 素材の特性を理解した上で使用目的にあったデザインが出来る。 後期は各々の個性を活かした作品を制作することが出来る。																																																																																																																																										
授 業 計 画	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">前 期</td> <td style="text-align: center;">Ⅰ B</td> <td style="text-align: center;">／</td> <td style="text-align: center;">Ⅱ B</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>課題1, すり出しリング 概要説明 / 製図</td> <td></td> <td>1 課題2, 透かしペンダント 概要説明</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>リング制作</td> <td></td> <td>2 デザイン研究 / チェック</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ヤスリによる削り出し加工①</td> <td></td> <td>3 地金の透かし①</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ヤスリによる削り出し加工②</td> <td></td> <td>4 地金の透かし②</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>削り出した凸凹の精密加工</td> <td></td> <td>5 地金の透かし③</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>ペーパー磨き</td> <td></td> <td>6 やすりがけ、磨き</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>仕上げ / 作品講評</td> <td></td> <td>7 仕上げ / 作品講評</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>課題3, 箱ものリング デザイン研究 / デザインチェック</td> <td></td> <td>8 課題4, 表面装飾技法ブローチ 概要説明 各種テクスチャー体験</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>三面図制作</td> <td></td> <td>9 デザイン研究 / チェック</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>リング制作</td> <td></td> <td>10 モデリング制作</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>本体制作①</td> <td></td> <td>11 各パーツ作り①</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>本体制作②</td> <td></td> <td>12 各パーツ作り②</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>本体制作③</td> <td></td> <td>13 各パーツ作り③</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>本体制作④</td> <td></td> <td>14 組み立て</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>ペーパー磨き</td> <td></td> <td>15 金具付け</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>仕上げ / 作品講評</td> <td></td> <td>16 仕上げ / 作品講評</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">後 期 Ⅰ B・Ⅱ B 共通 自主研究テーマ課題5,</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">1 素材研究 / デザインチェック / プレゼンシートの作成</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">2 三面図の制作 / 材料の収集、試作</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">3 デザイン画に合わせたパーツ加工 ①</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">4 デザイン画に合わせたパーツ加工 ②</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">5 デザイン画に合わせたパーツ加工 ③</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">6 デザイン画に合わせたパーツ加工 ④</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">7 デザイン画に合わせたパーツ加工 ⑤</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">8 ロー付けなどのパーツ組み立て ①</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">9 ロー付けなどのパーツ組み立て ②</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">10 ロー付けなどのパーツ組み立て ③</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">11 ロー付けなどのパーツ組み立て ④</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">12 磨き及び金具付け ①</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">13 磨き及び金具付け ②</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">14 磨き及び金具付け ③</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">15 ディスプレイ制作</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">16 作品講評</td> </tr> </table>			前 期	Ⅰ B	／	Ⅱ B	1	課題1, すり出しリング 概要説明 / 製図		1 課題2, 透かしペンダント 概要説明	2	リング制作		2 デザイン研究 / チェック	3	ヤスリによる削り出し加工①		3 地金の透かし①	4	ヤスリによる削り出し加工②		4 地金の透かし②	5	削り出した凸凹の精密加工		5 地金の透かし③	6	ペーパー磨き		6 やすりがけ、磨き	7	仕上げ / 作品講評		7 仕上げ / 作品講評	8	課題3, 箱ものリング デザイン研究 / デザインチェック		8 課題4, 表面装飾技法ブローチ 概要説明 各種テクスチャー体験	9	三面図制作		9 デザイン研究 / チェック	10	リング制作		10 モデリング制作	11	本体制作①		11 各パーツ作り①	12	本体制作②		12 各パーツ作り②	13	本体制作③		13 各パーツ作り③	14	本体制作④		14 組み立て	15	ペーパー磨き		15 金具付け	16	仕上げ / 作品講評		16 仕上げ / 作品講評		後 期 Ⅰ B・Ⅱ B 共通 自主研究テーマ課題5,				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		
前 期	Ⅰ B	／	Ⅱ B																																																																																																																																								
1	課題1, すり出しリング 概要説明 / 製図		1 課題2, 透かしペンダント 概要説明																																																																																																																																								
2	リング制作		2 デザイン研究 / チェック																																																																																																																																								
3	ヤスリによる削り出し加工①		3 地金の透かし①																																																																																																																																								
4	ヤスリによる削り出し加工②		4 地金の透かし②																																																																																																																																								
5	削り出した凸凹の精密加工		5 地金の透かし③																																																																																																																																								
6	ペーパー磨き		6 やすりがけ、磨き																																																																																																																																								
7	仕上げ / 作品講評		7 仕上げ / 作品講評																																																																																																																																								
8	課題3, 箱ものリング デザイン研究 / デザインチェック		8 課題4, 表面装飾技法ブローチ 概要説明 各種テクスチャー体験																																																																																																																																								
9	三面図制作		9 デザイン研究 / チェック																																																																																																																																								
10	リング制作		10 モデリング制作																																																																																																																																								
11	本体制作①		11 各パーツ作り①																																																																																																																																								
12	本体制作②		12 各パーツ作り②																																																																																																																																								
13	本体制作③		13 各パーツ作り③																																																																																																																																								
14	本体制作④		14 組み立て																																																																																																																																								
15	ペーパー磨き		15 金具付け																																																																																																																																								
16	仕上げ / 作品講評		16 仕上げ / 作品講評																																																																																																																																								
	後 期 Ⅰ B・Ⅱ B 共通 自主研究テーマ課題5,																																																																																																																																										
	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 参考書	・彫金教室 (ヒコ みづの) ・彫金の技術と知識 ・各公募展作品集 ・作品写真資料 ・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																																																																																																																																										
予習・復習 注意事項	授業で使用する素材や道具の確認をしておくこと、授業後は振り返りを行いデータは記録しておくこと。 作業に適した衣服を着用すること、長髪は結ぶこと。																																																																																																																																										
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																																																																																																																																											

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	刃物、工具、革漉き機を正しく扱うことができる。基本的なバッグの型紙を作成することができる。 ミシンを使い、バッグを縫製することができる。		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 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 (皮革や金具の販売店での素材学習)</li> <li>3 基礎 1 裁断、漉き</li> <li>4 基礎 1 縫製</li> <li>5 基礎 1 縫製 仕上げ 講評</li> <li>6 基礎 2 (縫い返し法) のバッグ 型紙制作</li> <li>7 基礎 2 型紙制作</li> <li>8 基礎 2 裁断制作 漉き</li> <li>9 基礎 2 漉き制作 胴組立</li> <li>10 基礎 2 マチ、底、組立</li> <li>11 基礎 2 まとめ 講評</li> <li>12 基礎 3 オリジナルデザインバッグの制作 型紙制作</li> <li>13 基礎 3 裁断、漉き</li> <li>14 基礎 3 縫製①</li> <li>15 基礎 3 縫製②</li> <li>16 基礎 3 まとめ 講評</li> </ol> <p><b>後 期</b> 自主研究テーマ課題の制作</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 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 展示研究 作品講評</li> </ol>		
教科書 参考書	プリント資料		
評価の 方法	実習態度、制作作品。		
予習・復習 注意事項	事前に作品制作の進め方を把握し、各課題のデザイン案を考えておくこと。授業で行った工程について各自で振り返りをする。道具や機械類の取り扱い方を把握し、正しく使用しけがや事故に注意する。		
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	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</li> <li>15 作品展示プラン研究、設置準備</li> <li>16 作品講評</li> </ol>		
教科書 参考書			
評価の 方法	実習態度、制作作品による総合評価。		
予習・復習 注意事項	授業内で得た素材に関する知識や技法を咀嚼しておく。 オリジナルのデザインや構成、作業工程などをプランニングしておく。		
実務経験	バッグデザイナー、商品生産者、また美術作家としての様々な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	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> モチーフを組み合わせた新たな造形の制作／導入 2 デザイン研究 3 デザインチェック・プレゼンシート提出 4 制作① 5 制作② 6 制作③ 7 制作④ 8 制作⑤ 9 制作⑥ 10 講評</p> <p><b>課題2</b> “浮島”の制作／導入 デザイン研究 デザインチェック・プレゼンシート提出 制作① 制作② 制作③ 制作④ 中間講評・前期まとめ</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 制作⑤ 2 制作⑥ 3 展示研究 4 発表・まとめ</p> <p><b>課題3</b> “長い照明”の制作／導入 6 デザイン研究 7 デザインチェック・プレゼンシート提出 8 制作① 9 制作② 10 制作③ 11 制作④ 12 制作⑤ 13 制作⑥ 14 展示研究① 15 展示研究② 16 まとめ、講評</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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><b>1 レポート</b> 1200 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><b>2 スケッチ</b></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>③ 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><b>3 レポート</b> 1200 字程度</p> <p>④ クラフトデザイン・工芸の分野と他の美術を比較してテーマを絞り調査・研究する</p>		
教科書 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>		
予習・復習 注意事項	<p>課題の前に作品の構成や進め方を考えておくこと。各時の振り返りを行い成果を客観的に把握しておくこと。</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>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>土地の特徴を検証しイメージを発案する</li> <li>イメージボードを制作する①</li> <li>イメージボードを制作する②</li> <li>イメージボードを用いた奈良のデザイン①</li> <li>イメージボードを用いた奈良のデザイン②</li> <li>イメージボードを用いた奈良のデザイン③</li> <li>イメージボードを用いた奈良のデザイン④</li> <li>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>各メディアのイメージボードを制作①</li> <li>各メディアのイメージボードを制作②</li> <li>ヴィジュアルシートの制作①</li> <li>ヴィジュアルシートの制作②</li> <li>ヴィジュアルシートの制作③</li> <li>制作ノートの記入について</li> <li>まとめ、講評</li> </ol> <p><b>後期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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>コンセプトシート、キャプションの制作①</li> <li>コンセプトシート、キャプションの制作②</li> <li>課題④卒業制作展に向けての企画デザイン／導入</li> <li>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>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>アイコンをデザインする③発案</li> <li>アイコンをデザインする④プレゼンテーション</li> <li>アイコンをデザインする⑤制作</li> <li>アイコンをデザインする⑥制作</li> <li>アイコンをデザインする⑦制作</li> <li>アイコンをデザインする⑧制作</li> <li>アイコンをデザインする⑨制作</li> <li>コンセプトシート、キャプションの制作①</li> <li>コンセプトシート、キャプションの制作②</li> <li>まとめ、講評</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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年間の産業技術の進歩と共に変化するデザインと工芸について学ぶ。 後期は体験的学習の中から、デザインにおける発想の転換、応用、表現に至る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変化を学ぶことで、社会におけるクラフトデザインの役割を述べる事が出来る。		
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 アーツアンドクラフツの時代④</li> <li>8 素材論</li> <li>9 前半まとめ ペーパーテスト</li> <li>10 モダンデザインの成立①</li> <li>11 モダンデザインの成立②</li> <li>12 モダンデザインの成立③</li> <li>13 モダンデザインの成立④</li> <li>14 今日のデザイン</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 展覧会を分析しその成果を発表する。</li> <li>3 展覧会のリサーチ</li> <li>4 展覧会の趣旨、開催時期の社会について調べる</li> <li>5 発表</li> <li>6 課題2 クラフト作品の展覧会の企画①ガイダンスチーム分け</li> <li>7 クラフト作品の展覧会の企画②リサーチ</li> <li>8 クラフト作品の展覧会の企画③リサーチ</li> <li>9 クラフト作品の展覧会の企画④リサーチ、企画立案</li> <li>10 クラフト作品の展覧会の企画⑤リサーチ、企画立案</li> <li>11 まとめ</li> <li>12 課題3 展覧会冊子のデザイン制作①</li> <li>13 展覧会冊子のデザイン制作②</li> <li>14 展覧会冊子のデザイン制作③</li> <li>15 展覧会冊子のデザイン制作④</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書 参考書	授業毎にプリントを配布。		
評価の 方法	日常の授業態度および課題の完成度、テストの総合評価。		
予習・復習 注意事項	授業毎に配られるプリントの内容を振り返り、知識の定着を図ること。		
実務経験	クラフト作品の制作、発表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・Ⅱ・ⅢA (メタル)(Ⅱ-A必修)	担当者	和田 誠之 北 直人			
授業概要	前期は、銅板で打ち出しレリーフの制作と遠心鑄造の制作を学びます。 後期は、これまでに修得した技術・作品制作に必要な新たな技法を用いて自由な発想で金属の立体作品を制作します。					
到達目標	1. 作業環境を整え、道具・機械を正しく使うことができる 2. 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 3. レリーフのための工具を自作する事ができる 4. デザイン通りに銅板を打ち出す事ができる					
授 業 計 画	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <b>前 期</b>  <b>ⅠA・ⅡA 共通</b>            1 課題1 打ち出しレリーフ 導入            2 デザイン研究            3 デザインチェック            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 展示研究・作品講評  <b>後 期</b> ⅠA・ⅡA・ⅢA 共通            1 課題3 自主研究テーマ課題2 導入            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 中間チェック            9 制作⑤            10 制作⑥            11 制作⑦            12 制作⑧            13 制作⑨            14 展示研究①            15 展示研究②            16 作品講評         </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <b>ⅢA</b>            課題2 鑄造(遠心と手流し) 導入            デザイン研究            デザインチェック            プレゼンシート作成            制作①            制作②            制作③            制作④            制作⑤            中間チェック            制作⑥            制作⑦            制作⑧            制作⑨            制作⑩            展示研究・作品講評         </td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>			<b>前 期</b> <b>ⅠA・ⅡA 共通</b> 1 課題1 打ち出しレリーフ 導入 2 デザイン研究 3 デザインチェック 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 展示研究・作品講評 <b>後 期</b> ⅠA・ⅡA・ⅢA 共通 1 課題3 自主研究テーマ課題2 導入 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 中間チェック 9 制作⑤ 10 制作⑥ 11 制作⑦ 12 制作⑧ 13 制作⑨ 14 展示研究① 15 展示研究② 16 作品講評	<b>ⅢA</b> 課題2 鑄造(遠心と手流し) 導入 デザイン研究 デザインチェック プレゼンシート作成 制作① 制作② 制作③ 制作④ 制作⑤ 中間チェック 制作⑥ 制作⑦ 制作⑧ 制作⑨ 制作⑩ 展示研究・作品講評	
<b>前 期</b> <b>ⅠA・ⅡA 共通</b> 1 課題1 打ち出しレリーフ 導入 2 デザイン研究 3 デザインチェック 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 展示研究・作品講評 <b>後 期</b> ⅠA・ⅡA・ⅢA 共通 1 課題3 自主研究テーマ課題2 導入 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 中間チェック 9 制作⑤ 10 制作⑥ 11 制作⑦ 12 制作⑧ 13 制作⑨ 14 展示研究① 15 展示研究② 16 作品講評	<b>ⅢA</b> 課題2 鑄造(遠心と手流し) 導入 デザイン研究 デザインチェック プレゼンシート作成 制作① 制作② 制作③ 制作④ 制作⑤ 中間チェック 制作⑥ 制作⑦ 制作⑧ 制作⑨ 制作⑩ 展示研究・作品講評					
教科書 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	日常の授業態度と提出作品による総合評価で行う					
予習・復習 注意事項	授業で使用する道具や手順の確認をしておくこと。各授業後に振り返りをする事。道具の使用に当たっては、ケガのないよう注意すること。					
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	制作に適した服装で臨むこと					

科目名	クラフト制作 I A(テキスタイル)	担当者	奈良平 華 子
授業概要	前期はニットの手編みの基礎技術をもとに、平面表現および立体作品の構成力を高めることに加え、作品制作を通じて自身の表現のプレゼンテーションを含めた新たな制作技術の修得を目指します。 後期は自主研究のテーマに沿った繊維造形作品を制作します。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ニットの手編みの技法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> <li>・アイデアの発想と発展の過程を記録し、自身の思考を蓄積することができる。</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／素材・技法研究導入</li> <li>2 色彩、素材、技法の研究①</li> <li>3 色彩、素材、技法の研究②</li> <li>4 アイデアの発想と発展方法の研究</li> <li>5 素材、技法を用いた実験①</li> <li>6 素材、技法を用いた実験②</li> <li>7 制作①</li> <li>8 制作②</li> <li>9 制作③、経過チェック</li> <li>10 制作④</li> <li>11 制作⑤</li> <li>12 制作⑥、経過チェック</li> <li>13 制作⑦</li> <li>14 制作⑧</li> <li>15 制作⑨</li> <li>16 まとめ、講評、自主研究テーマ課題2 導入</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2</li> <li>2 テーマ、コンセプト、デザイン原画の制作</li> <li>3 色彩、素材、技法の研究</li> <li>4 素材、技法を用いた実験①</li> <li>5 素材、技法を用いた実験②</li> <li>6 制作①</li> <li>7 制作②</li> <li>8 制作③</li> <li>9 制作④、経過チェック</li> <li>10 制作⑤</li> <li>11 制作⑥</li> <li>12 制作⑦</li> <li>13 制作⑧</li> <li>14 展示研究①</li> <li>15 展示研究②</li> <li>16 まとめ、講評</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	必要に応じて授業で使用する材料や道具を準備し、各授業における制作の手順を計画する。 授業後は振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
実務経験	作家・デザイナーとしての実務経験を生かし、アイデアの発想とそれを形にする技術を指導する。		
備考			

科目名	クラフト制作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	<p><b>前期 ⅡA・ⅢA 共通</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション・自主研究課題 導入</li> <li>2 デザイン原画制作</li> <li>3 色彩、素材、技法の研究</li> <li>4 プレゼンシート作成</li> <li>5 素材、技法を用いた実験①</li> <li>6 素材、技法を用いた実験②</li> <li>7 制作①</li> <li>8 制作②</li> <li>9 制作③</li> <li>10 制作④、経過チェック</li> <li>11 制作⑤</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 展示研究・講評</li> </ol> <p style="text-align: right;"><b>自主研究テーマ課題2 導入</b></p> <p><b>後期 ⅡA・ⅢA 共通</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 自主研究テーマ課題2</li> <li>2 テーマ、コンセプト、デザイン原画の制作</li> <li>3 色彩、素材、技法の研究</li> <li>4 素材、技法を用いた実験①</li> <li>5 素材、技法を用いた実験②</li> <li>6 制作①</li> <li>7 制作②</li> <li>8 制作③</li> <li>9 制作④、経過チェック</li> <li>10 制作⑤</li> <li>11 制作⑥</li> <li>12 制作⑦</li> <li>13 制作⑧</li> <li>14 展示研究①</li> <li>15 展示研究②</li> <li>16 まとめ、講評</li> </ol>		
教科書 参考書	適宜、プリント等資料を配布する		
評価の 方法	日常の授業における実習態度、制作作品の完成度による総合評価		
予習・復習 注意事項	事前に制作の手順を計画する。授業後に各自の取組を振り返っておくこと。		
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	北 浦 和 也 江 見 新																																																																
授業概要	これまでに修得した基礎技術をもとに、木の特性をいかしたオリジナルデザインの作品を制作します。																																																																		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・木作業の環境を整えることができる。</li> <li>・木作業用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>・作品完成までのプロセスを理解し制作することができる。</li> </ul>																																																																		
授 業 計 画	<p><b>前 期</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1 年計画及びオリエンテーション / 導入</td> <td>通年計画及びオリエンテーション / 導入</td> </tr> <tr> <td>2 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 木工基礎講義及び機械設備説明</td> <td>木工基礎講義及び機械設備説明</td> </tr> <tr> <td>4 素材説明及びデザイン研究</td> <td>素材説明及びデザイン研究</td> </tr> <tr> <td>5 制作計画・図面作成</td> <td>制作計画・図面作成</td> </tr> <tr> <td>6 制作①</td> <td>制作①</td> </tr> <tr> <td>7 制作②</td> <td>制作②</td> </tr> <tr> <td>8 制作③</td> <td>制作③</td> </tr> <tr> <td>9 制作④</td> <td>制作④</td> </tr> <tr> <td>10 中間チェック</td> <td>中間チェック</td> </tr> <tr> <td>11 制作⑤</td> <td>制作⑤</td> </tr> <tr> <td>12 制作⑥</td> <td>制作⑥</td> </tr> <tr> <td>13 制作⑦</td> <td>制作⑦</td> </tr> <tr> <td>14 制作⑧</td> <td>制作⑧</td> </tr> <tr> <td>15 制作⑨</td> <td>制作⑨</td> </tr> <tr> <td>16 まとめ 講評</td> <td>まとめ 講評</td> </tr> </table> <p><b>後 期 IA・IIA・IIIA 共通</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1 課題3 自主研究テーマ課題 / 導入 コンセプト及びデザイン研究</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 デザインチェック プレゼンシート作成</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 図面作成・素材研究①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 図面作成・素材研究②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5 制作①</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6 制作②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7 制作③</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 制作④</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9 中間チェック</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10 制作⑤</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11 制作⑥</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12 制作⑦</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13 制作⑧</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14 制作⑨</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15 展示研究</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16 まとめ 講評</td> <td></td> </tr> </table>			1 年計画及びオリエンテーション / 導入	通年計画及びオリエンテーション / 導入	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 木工基礎講義及び機械設備説明	木工基礎講義及び機械設備説明	4 素材説明及びデザイン研究	素材説明及びデザイン研究	5 制作計画・図面作成	制作計画・図面作成	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	1 課題3 自主研究テーマ課題 / 導入 コンセプト及びデザイン研究		2 デザインチェック プレゼンシート作成		3 図面作成・素材研究①		4 図面作成・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	
1 年計画及びオリエンテーション / 導入	通年計画及びオリエンテーション / 導入																																																																		
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 木工基礎講義及び機械設備説明	木工基礎講義及び機械設備説明																																																																		
4 素材説明及びデザイン研究	素材説明及びデザイン研究																																																																		
5 制作計画・図面作成	制作計画・図面作成																																																																		
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																																																																		
1 課題3 自主研究テーマ課題 / 導入 コンセプト及びデザイン研究																																																																			
2 デザインチェック プレゼンシート作成																																																																			
3 図面作成・素材研究①																																																																			
4 図面作成・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 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。																																																																		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するように予習しておくこと。																																																																		
実務経験	作家としての実務経験をいかして、特化した技術を授業内容に反映している。																																																																		
備考																																																																			

科目名	クラフト制作Ⅰ・Ⅲ B(ガラス)	担当者	鷲尾 朱美
授業概要	これまでに修得した技術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(電気釜)の使用方法、温度管理、キルンワーク技術修得。		
到達目標	1 様々な技法におけるガラスの素材の特徴を理解する。 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制作デザイン(ランプ)制作 課題②フュージング技法による作品 2 デザイン マケット制作 ガラス選択 デザインチェック 3 デザインチェック モールド作成 ガラスカット① 4 モールド作成 型紙作成 ガラスカット② 5 型紙作成 ガラスカット③ 6 ガラスカット① 窯入れ① 7 ガラスカット② 窯入れ② 8 ガラスカット③ 窯入れ③ 9 ガラスカット④ 仕上げ 10 銅テープ巻き① 作品講評 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③自習研究テーマによる制作 デザイン 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 展示研究 作品講評</p>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に制作過程を計画しておくこと。		
実務経験	ガラス工芸作家としての実務経験を活かして指導する。		
備考	作業備品としてエプロン、軍手、マスク着用		

科目名	クラフト制作Ⅱ B(ガラス) (必修)	担当者	三 倉 彩 果
授 業 概 要	キルンワーク技法のパート・ド・ヴェールとインサイドキャストを用いて作品を制作することでそれぞれの技法を修得・流れを理解することでキルンワーク技法の応用を可能にする。		
到達目標	1 より深くガラス素材の特性を理解する。 2 焼成炉・加工機の操作方法の理解。 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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題①パート・ド・ヴェールでのスランプ技法に依る皿の制作</li> <li>2 デザインチェック・石膏シート作り</li> <li>3 石膏彫りの説明・石膏彫り</li> <li>4 石膏彫り・絵付け・絵付け</li> <li>5 絵付け・窯入れ</li> <li>6 窯出し・スランプ型制作</li> <li>7 スランプ型石膏取り</li> <li>8 粘土外し・加工・窯入れ</li> <li>9 窯出し・割り出し・研磨</li> <li>10 課題②インサイドキャストでの小立体物 デザイン案</li> <li>11 石膏削り①</li> <li>12 石膏彫り②</li> <li>13 木枠作り・石膏取り</li> <li>14 一体化・窯入れ</li> <li>15 窯出し・加工</li> <li>16 講評会</li> </ol> <p><b>後 期</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課題③自習研究テーマによる制作 デザイン構成</li> <li>2 デザイン</li> <li>3 デザイン ガラス選択・技法の決定</li> <li>4 デザインチェック 技法の確認</li> <li>5 図面・モールド・型紙制作・粘土原型制作</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 展示研究 作品講評</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	デザイン時に型の取り方、技法の選択、窯入れのタイミングを確認しておくこと。		
実務経験	14年間のキルンワーク講師としての経験を活かして指導を行います。		
備考			

科目名	クラフト制作 I B (アートジュエリー)	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本技術をもとに、更に高度で精密な作品制作に挑戦します 前期は WAX 素材を用い、彫金では表現出来なかった立体感や複雑なシルエットにも挑戦します 後期はこれまでに習得した技術を活かし、自己表現を追求した作品作りを目指します		
到達目標	WAX 素材を扱う事で彫金加工では限界のあった曲線の表現や表面加工の幅を広げる事が出来る 鑄造技法を学ぶ事で地金の配合比率を変え、金属の性質や特徴を把握し、作品によって使い分ける事が出来る 自主研究テーマでは自己のアイデアを最適な加工法で具現化し、展示環境も含め見応えある作品制作が出来る		
授業計画	<p>前期 課題 1 スライス WAX を使ったペンダントの制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 概要説明 / デザイン研究 / デザインチェック / 三面図の製図 / WAX 加工①</li> <li>2 WAX 加工②</li> <li>3 WAX 加工③ / WAX をゴム台に固定 / 石膏による埋没 / 脱泡 / 乾燥①</li> <li>4 WAX 加工④ / WAX をゴム台に固定 / 石膏による埋没 / 脱泡 / 乾燥②</li> <li>5 鑄造 / 磨き / 仕上げ①</li> <li>6 鑄造 / 磨き / 仕上げ② / 作品講評</li> </ol> <p>課題 2 チューブ WAX を使った石付きリングの制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7 概要説明 / デザイン研究 / デザインチェック / 三面図の製図</li> <li>8 WAX 加工①</li> <li>9 WAX 加工②</li> <li>10 WAX 加工③</li> <li>11 WAX 加工④</li> <li>12 WAX 加工⑤ / WAX をゴム台に固定 / 石膏による埋没 / 脱泡 / 乾燥①</li> <li>13 WAX 加工⑥ / WAX をゴム台に固定 / 石膏による埋没 / 脱泡 / 乾燥②</li> <li>14 鑄造 / 磨き / 石留め / 仕上げ①</li> <li>15 鑄造 / 磨き / 石留め / 仕上げ②</li> <li>16 鑄造 / 磨き / 石留め / 仕上げ③ / 作品講評</li> </ol> <p>後期 課題 3 自主研究テーマによる課題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 コンセプト及びデザイン研究 / 素材の収集 / 試作①</li> <li>2 コンセプト及びデザイン研究 / 素材の収集 / 試作②</li> <li>3 デザインチェック / プレゼンシートの作成</li> <li>4 デザイン画に合わせたパーツ加工①</li> <li>5 デザイン画に合わせたパーツ加工②</li> <li>6 デザイン画に合わせたパーツ加工③</li> <li>7 デザイン画に合わせたパーツ加工④</li> <li>8 ロー付けなどのパーツ組み立て①</li> <li>9 ロー付けなどのパーツ組み立て②</li> <li>10 ロー付けなどのパーツ組み立て③</li> <li>11 ロー付けなどのパーツ組み立て④</li> <li>12 ロー付けなどのパーツ組み立て⑤</li> <li>13 磨き及び金具付け①</li> <li>14 磨き及び金具付け②</li> <li>15 磨き及び金具付け③ / ディスプレイ制作①</li> <li>16 磨き及び金具付け④ / ディスプレイ制作② / 作品講評</li> </ol>		
教科書 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</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		
予習・復習 注意事項	各授業における制作の手順を計画する 道具の使用に当たっては、取り扱い方法を十分に理解し、けがのないよう注意する事		
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	花本 由紀子
授業概要	1年次で習得したジュエリーの基礎技術をもとに、いろいろな形状の作品制作に挑戦します。 前期は、真鍮素材・シルバー素材を用い、生活の中にあるさまざまな物体を線で捉え、形作り、ジュエリーにすることに挑戦します。 後期は卒業制作としてこれまで習得した技術を活かし、自己表現の追求を目指します。		
到達目標	丸線を使うことで、日常にある形状の美しさを、物体を線で捉えて、表現することができる。 線で面を表現することで、立体と重さと構造を学ぶことができる。 自主研究テーマでは自己のアイデアを最適な加工法で具現化し、展示環境を含め見応えある作品制作ができる。		
授業計画	<p><b>前期</b> 課題1 丸線を使ったピアス（イヤリング）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 / 製図（真鍮：シルバーの3倍の大きさと制作）</li> <li>2 丸線加工 / サイズカット / パーツ加工①</li> <li>3 パーツ加工②</li> <li>4 パーツ加工③</li> <li>5 ロー付けでパーツ組み立て①</li> <li>6 ロー付けでパーツ組み立て②</li> <li>7 ロー付けでパーツ組み立て③ / デザイン修正</li> <li>8 デザインリサイズ / デザインチェック / 製図（シルバー）</li> <li>9 丸線加工 / サイズカット / パーツ加工①</li> <li>10 パーツ加工②</li> <li>11 パーツ加工③</li> <li>12 ロー付けでパーツ組み立て①</li> <li>13 ロー付けでパーツ組み立て②</li> <li>14 ロー付けでパーツ組み立て③ / 磨き・仕上げ①</li> <li>15 磨き・仕上げ②</li> <li>16 磨き・仕上げ③ / 作品講評</li> </ol> <p><b>後期</b> 課題3 自主研究テーマ / コンセプト研究</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 デザイン研究 / デザインチェック / 製図</li> <li>2 プレゼンシートの作成</li> <li>3 素材収集、試作①</li> <li>4 素材収集、試作②</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 参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジュエリーバイブル ・世界のジュエリーアーティスト上・下巻</li> <li>・ジュエリー用語辞典 ・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		
予習・復習 注意事項	各授業における制作の手順を計画する。 道具の使用に当たっては、取り扱い方法を十分に理解し、怪我のないよう注意すること		
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	作業に適した衣服を着用、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	<p>課題1では七宝焼きの基本技術を学びます。          課題2では七宝焼き技法を高度に発展させ、金属と組み合わせた装身具を制作します。          後期は2年間で培った技術を活かし精神性の高い作品作りを目指します。</p>		
到達目標	<p>七宝焼きの制作過程を理解し実地することが出来る。          七宝焼きとシルバーとを効果的に組み合わせて制作出来る。          自主研究テーマ作品では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。</p>		
授業計画	<p><b>前期 課題1 銀箔七宝のラベルピン制作</b>          1 概要説明 / デザイン研究 / デザインチェック / 下地作り          2 七宝制作 裏引き表引き 銀箔焼成          3 金具つけ 仕上げ          4 <b>課題2 七宝焼きとシルバーのペンダント制作</b> デザイン研究 / デザインチェック          5 デザイン研究 / デザインチェック / 下地作り          6 七宝制作 ①裏引き 表引き          7 七宝制作 銀線立て 焼き付け          8 七宝制作 施釉 焼成 ②          9 七宝制作 施釉 焼成 ③          10 七宝制作 砥ぎ 仕上げ          11 シルバーパーツ制作 ①          12 シルバーパーツ制作 ②          13 枠制作 ①          14 枠制作 ②          15 留め付け及び仕上げ          16 展示環境の制作 <b>課題3 自主研究テーマ / コンセプト研究</b></p> <p><b>後期</b>          1 素材研究、デザインチェック          2 プレゼンシートの作成          3 素材の収集、試作①          4 材料の収集、試作②          5 デザイン画に合わせたパーツ加工①          6 デザイン画に合わせたパーツ加工②          7 デザイン画に合わせたパーツ加工③          8 デザイン画に合わせたパーツ加工④          9 ロー付けなどのパーツの組み立て①          10 ロー付けなどのパーツの組み立て②          11 ロー付けなどのパーツの組み立て③          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</p>		
教科書 参考書	<p>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</p>		
評価の方法	<p>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</p>		
予習・復習 注意事項	<p>授業で使用する素材や道具の確認をしておくこと、授業後は振り返りを行いデータは記録しておくこと。          作業に適した衣服を着用すること、長髪は結ぶこと。</p>		
実務経験	<p>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。</p>		
備考			

科目名	クラフト制作 I B (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	外縫いの技法を使い、バッグを制作することが出来る。 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。 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。		
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（外縫いのバッグ）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 展示研究 作品講評</li> </ol>		
教科書 参考書	プリント資料。		
評価の方法	実習態度、制作作品。		
予習・復習 注意事項	事前に作品制作の進め方を把握し、各課題のデザイン案を考えておくこと。授業で行った工程について各自で振り返りをする。道具や機械類の取り扱い方を把握し、正しく使用しけがや事故に注意する。		
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	クラフト制作ⅡB(レザー)(必修)	担当者	片山 知佳
授業概要	ウェットフォーム技法(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	ウェ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。 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。 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。		
授業計画	<p>前期 ウェットフォーマット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 木型の製作③</li> <li>6 絞り</li> <li>7 縫製①</li> <li>8 縫製②</li> <li>9 縫製③</li> <li>10 縫製 講評</li> <li>11 造形技法研究 縫製①</li> <li>12 造形技法研究 縫製②</li> <li>13 造形技法研究 染め、コバ</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>後期 自習研究テーマ課題の制作</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 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 展示研究 作品講評</li> </ol>		
教科書 参考書	プリント資料。		
評価の 方法	実習態度、制作作品。		
予習・復習 注意事項	事前に作品制作の進め方を把握し、各課題のデザイン案を考えておくこと。授業で行った工程について各自で振り返りをする。道具や機械類の取り扱い方を把握し、正しく使用しけがや事故に注意する。		
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	クラフト制作ⅢB（レザー）	担当者	中村 享史
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></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ウェットフォーム技法による作品制作、メディア体験ゼミナール</li> <li>2 表材、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、（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 展示講評・作品講評</li> </ol>		
教科書 参考書			
評価の方法	実習態度、制作作品による総合評価。		
予習・復習 注意事項	授業内で得た素材に関する知識や技法を咀嚼しておく。 オリジナルのデザインや構成、作業工程などをプランニングしておく。		
実務経験	バッグデザイナー、商品生産者、また美術作家としての様々な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	プロダクトデザイン演習	担当者	和田 誠之
授業概要	<p>奈良県下の産業に目を向け、産業の背景を調査研究することで、これからのプロダクトデザインを考察してゆきます。</p> <p>クラフトデザインコースならではの手で作る“ものづくり”を起点として、さまざまな素材の性質を活かしたアップサイクルデザインの発案と、成果発表のプレゼンテーションを実践することを目指します。</p>		
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 産地、産業の背景と現状を調査することができる。</li> <li>2. 素材の性質を観察し新たなプロダクト作品を発案することができる。</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></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション／課題1 “アップサイクルデザイン1” 導入</li> <li>2 産地・産業のリサーチ調査</li> <li>3 プロダクト製品のリサーチ調査</li> <li>4 フィールドワーク・見学</li> <li>5 リサーチ内容検討とコンセプトの立案</li> <li>6 素材・技法研究①</li> <li>7 素材・技法研究②</li> <li>8 デザイン決定</li> <li>9 制作①</li> <li>10 制作②</li> <li>11 制作③</li> <li>12 制作④</li> <li>13 制作⑤</li> <li>14 展示・プレゼンテーション研究①</li> <li>15 展示・プレゼンテーション研究②</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 課題2 “アップサイクルデザイン2” 導入</li> <li>2 産地・産業のリサーチ調査</li> <li>3 プロダクト製品のリサーチ調査</li> <li>4 フィールドワーク・見学</li> <li>5 リサーチ内容検討とコンセプトの立案</li> <li>6 素材・技法研究①</li> <li>7 素材・技法研究②</li> <li>8 デザイン決定</li> <li>9 制作①</li> <li>10 制作②</li> <li>11 制作③</li> <li>12 制作④</li> <li>13 制作⑤</li> <li>14 展示・プレゼンテーション研究①</li> <li>15 展示・プレゼンテーション研究②</li> <li>16 プレゼンテーション、講評</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
実務経験	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	日本の美的背景を生かした立体デザインを研究する。 現代に生きるデザインを生み出す造形演習を行う。 独自のアイデアを造形化する技術を養う。		
到達目標	日本の立体デザインにおける独自性を説明できる。 想定した空間へのデザインアイデアを提案できる。 リサーチをもとに、企画したアイデアを形にできる。		
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 課題 1 “ユニット構造の立体” 紙の加工研究 1</p> <p>2 紙の加工研究 2</p> <p>3 ユニット構造 プランニングシート作成</p> <p>4 制作 1</p> <p>5 制作 2</p> <p>6 制作 3 講評</p> <p>7 授業内容説明 課題 2 “ボックスアート”</p> <p>8 プランニングシート作成</p> <p>9 制作 1</p> <p>10 制作 2</p> <p>11 制作 3</p> <p>12 制作 4</p> <p>13 制作 5</p> <p>14 制作 6</p> <p>15 制作 7</p> <p>16 講評 まとめ</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 授業内容説明 課題 3 “紙による立体文字”</p> <p>2 プランニングシート作成</p> <p>3 制作 1</p> <p>4 制作 2</p> <p>5 制作 3</p> <p>6 制作 4</p> <p>7 制作 5 講評</p> <p>8 授業内容説明 課題 4 “自分のための被り物”</p> <p>9 マインドマップ作成</p> <p>10 プランニングシート作成 素材検討</p> <p>11 制作 1</p> <p>12 制作 2</p> <p>13 制作 3</p> <p>14 制作 4</p> <p>15 制作 5</p> <p>16 講評 まとめ</p>		
教科書 参考書	適宜資料、素材見本などを使用する。		
評価の 方法	授業態度と提出作品による総合評価。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。 授業後は各自の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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	一年時に培ったデザインの技術を元に、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。		
到達目標	素材の特性に気付き活かすことができる。 全課題を通して構成力を身につけ、より多様な素材を扱い作品を制作する事が出来る。		
授業計画	<p><b>前期</b></p> <p>1 ポートフォリオの制作 1 ガイダンス</p> <p>2 ポートフォリオの制作 2 割り付け、作品コンセプトなどを文章にまとめる①</p> <p>3 ポートフォリオの制作 2 割り付け、作品コンセプトなどを文章にまとめる②</p> <p>4 ポートフォリオの制作 2 割り付け、不足分の写真データを把握する</p> <p>5 ポートフォリオの制作 3 写真データの加工修正、撮影①</p> <p>6 ポートフォリオの制作 3 写真データの加工修正、撮影②</p> <p>7 ポートフォリオの制作 3 写真データの加工修正</p> <p>8 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する①</p> <p>9 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する②</p> <p>10 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する③</p> <p>11 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する④</p> <p>12 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する、印刷①</p> <p>13 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する、印刷②</p> <p>14 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する、印刷③</p> <p>15 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する、印刷、PDF データの作成①</p> <p>16 ポートフォリオの制作 4 パソコンを使って各ページを作成する、印刷、PDF データの作成②</p> <p><b>後期</b></p> <p>1 課題 1 印刷物と手書きを組み合わせたコラージュ①デザインを考える</p> <p>2 印刷物と手書きを組み合わせたコラージュ②素材を集める</p> <p>3 印刷物と手書きを組み合わせたコラージュ③制作</p> <p>4 印刷物と手書きを組み合わせたコラージュ④制作</p> <p>5 課題 2 2 種類のポップアップカードのデザイン、またはコラージュによる絵本の制作</p> <p>6 デザインサンプルの制作①仕掛けの構造、紙の重なりについての実験</p> <p>7 デザインサンプルの制作②仕掛けの構造、紙の重なりについての実験</p> <p>8 デザインサンプルの制作③仕掛けの構造、紙の重なりについての実験</p> <p>9 デザインサンプルの制作④サンプルを発表、提出</p> <p>10 作品制作①</p> <p>11 作品制作②</p> <p>12 作品制作③</p> <p>13 作品制作④</p> <p>14 中間講評</p> <p>15 作品制作⑤</p> <p>16 まとめ</p>		
教科書 参考書			
評価の 方法	日常の授業態度および提出作品の総合評価。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。		
実務経験	デザイナーとしての実務経験を活かして、紙のデザインの作成方法を指導する。		
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>夏季休暇</p> <p><b>1 レポート 1200字程度</b></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><b>2 「自主研究テーマ課題2」における作品制作の計画</b></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 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。		
予習・復習 注意事項	課題の前に作品の構成や進め方を考えておくこと。各時の振り返りを行い成果を客観的に把握しておくこと。		
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、プレ卒制、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>プレ卒制</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>各人が専攻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ゆく</p> <p>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 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。		
予習・復習 注意事項	授業前に作品の構成や進め方を考えておくこと。授業後は各時の振り返りを行い、目標に達するよう制作を完了しておくこと。		
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	松田雅彦
授業概要	<p>教員には専門的な知識及び教育的愛情に裏打ちされた実践的な指導力と、教育者としての使命感、誠実さをベースとした豊かな人間性が求められます。</p> <p>本講座では、教育の目的、教員の職務内容、サービス等、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、理想とする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びます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教員の職務、サービス等を説明できる。</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高める。見せる。</li> <li>・実践的な授業力を身に付ける。</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 教員のサービスと研修</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。なお、実践的な授業力の向上を図るため、各授業のテーマに関連する協議題についてのディスカッションを行う際には、進行役を学生が務め、授業実践力を養います。</p>		
教科書参考書	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。		
予習・復習 注意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出身中学校の校訓・目指す生徒像について調べ、発表資料を作成する。</li> <li>・全体協議の進行役は、協議の進め方について教員と打ち合わせを行う。</li> </ul>		
実務経験	高校教員及び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	山本和行
授業概要	この授業では、教員として必要な「教える」立場になるための必要な知見を学ぶことができます。具体的には、①私たちが教育を考えるための基になっている思想・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得ることができます。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育の目的や内容を理解し、自分なりの教育の考え方を表現できる。</li> <li>・現在求められる学力観、指導の在り方を知り、教育指導を実践できる。</li> <li>・教育法規に触れ、教育の根底にある考え方を理解し、授業を組み立てることができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>前期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 イントロダクション：教育の「原理」とは何か？</li> <li>2 西洋の教育思想：教育思想の原型</li> <li>3 西洋の近代教育思想（1）：産業革命期</li> <li>4 西洋の近代教育思想（2）：「こども」の発見</li> <li>5 西洋の近代教育思想（3）：児童中心主義の教育</li> <li>6 日本における学校教育の成り立ち：近代以前と近代以降の違い</li> <li>7 日本の近代教育（1）：1872年から1890年</li> <li>8 日本の近代教育（2）：1890年から1910年</li> <li>9 日本の近代教育（3）：1910年から1945年</li> <li>10 戦後日本の教育の始まり：占領統治下の教育</li> <li>11 日本の教育行政（1）：教育制度の概要と教育におけるSDGs</li> <li>12 日本の教育行政（2）：日本国憲法、教育基本法</li> <li>13 日本の教育行政（3）：学校教育法と現在の学校教育</li> <li>14 戦後日本の教育課程の変遷（1）：教育の量的充実</li> <li>15 戦後日本の教育課程の変遷（2）：教育の質的变化とユニバーサルデザイン</li> <li>16 まとめ</li> </ol>		
教科書参考書	副教材として配るプリントを使用します。		
評価の方法	筆記試験、課題（小レポート）の提出、学習への態度・関心。		
予習・復習 注意事項	シラバスにより授業の内容を把握しておき、内容に関するイメージを持っておくこと。必要に応じて、前の時間に次回の授業内容の概要を示す。授業後は学習内容を確認すること。		
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、時間の経過にと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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 発達の各段階の特徴について説明できる。</li> <li>3. 学習の主要な概念および内容について説明できる。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 教育心理学とは何か：教育および教育心理学</li> <li>2 心と身体発達（1）：発達の定義と一般的特徴</li> <li>3 心と身体発達（2）：遺伝と環境の問題</li> <li>4 心と身体発達（3）：発達段階および胎生期から乳児期までの発達の变化</li> <li>5 心と身体発達（4）：幼児期および言語と社会性の発達</li> <li>6 心と身体発達（5）：ピアジェの認知発達理論</li> <li>7 心と身体発達（6）：ピアジェの保存課題と保存の概念の獲得</li> <li>8 心と身体発達（7）：青年期および青年期の危機と発達課題</li> <li>9 心と身体発達（8）：青年期におけるアイデンティティの確立とアイデンティティ地位</li> <li>10 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</li> <li>11 学習の基礎過程（2）：子どもの自発的な行動と行動随伴性</li> <li>12 学習の基礎過程（3）：正の弱化的問題点とそれに代替する方法</li> <li>13 知能と学力：知能の定義と検査法および学力との関係</li> <li>14 人格：類型論と特性論および検査法</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>		
教科書参考書	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。		
予習・復習 注意事項	<p>次回の授業に向けた準備（ホームワーク）を求められたときは、あらかじめ準備を済ませ、授業にのぞむこと。</p> <p>毎回の授業後に、その日に学んだことの復習をすること。</p>		
実務経験			
備考	教育心理学は、心理学の各論にあたり、応用心理学の一つである。本科目を履修する受講生は、心理学全般について概説する教養科目 A の「心理学」をあらかじめ、または、並行して履修することが望ましい。なお、受講者の関心と理解度に応じて、本科目の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	松 村 理 身
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>前 期</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）（美術科の目標と内容）</li> <li>6 学習指導要領解説（各学年の目標及び内容）（指導計画の作成と内容の取扱い）</li> <li>7 学習指導案の書き方① 美術教育における I C T の活用</li> <li>8 学習指導案の書き方② 美術教育における I C T の活用</li> <li>9 学習指導案の作成（題材の検討 グループ活動）①</li> <li>10 学習指導案の作成（グループ活動）②</li> <li>11 模擬授業（グループ活動）</li> <li>12 模擬授業（中間発表）①</li> <li>13 模擬授業（中間発表）②</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 模擬授業（全体発表まとめ）</li> </ol>		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	復習；学習内容を資料プリントで確認し仕上げておくこと。 予習；シラバスにより授業の内容を確認しておくこと。前時に具体的な予習内容を示す。		
実務経験	高校工芸・美術教員の長年の経験や大学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	福 井 康 博
授業概要	共生社会の実現を目指す特別支援教育を推進するため、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学習する。		
到達目標	① 特別支援教育の理念について、説明できる。 ② 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。 ③ 自立活動の内容及び取り組みについて説明できる。 ④ 共生社会について論じることができる。		
授業計画	<b>前 期</b> 1 特別支援教育の理念 2 特別支援教育の対象となる障害およびその特性 3 自立活動 4 個別の指導計画及び教育支援計画 5 特別な支援を必要とする幼児、児童、生徒の学びの場 6 実践に学ぶ 7 共生社会 8 総括、テスト		
教科書参考書	講義の都度、参考資料を配布する。		
評価の方法	毎時の受講態度および小レポート、期末テスト、レポートにより総合的に評価する。		
予習・復習 注意事項	予習：事前にシラバスで講義内容を確認し、把握しておく。 復習：配付資料を元に講義内容を振り返り、知識の定着を図る。		
実務経験	県立高等学校における特別支援教育の実践、また、特別支援学校校長としての実務経験及び県教育委員会事務局指導主事の経験を活かし、特別支援教育について学ばせる。		
備考			

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	<p>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。</p> <p>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。</p>		
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 生徒理解の意味と方法</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（特別活動、部活動における生徒指導）</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		
予習・復習注意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒指導にかかわる新聞記事等に関心を持ち、自分なりの意見をもつ。</li> <li>・全体協議の進行役は、進め方について教員と打ち合わせを行う。</li> </ul>		
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豊かな人権感覚と確かな人権意識（差別を許さない態度）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。最終段階では、講義を通して身に付けたことに基づく絵画作品を作成・発表し提出する。</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深め、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>前 期</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～ジェンダーと人権・性的少数者の人権～</li> <li>3 様々な人権問題から②～ネット社会における人権～</li> <li>4 様々な人権問題から③～部落差別について～</li> <li>5 人権の確立に向けて～人権獲得の歴史から～</li> <li>6 人権学習の進め方①～子どもの人権～</li> <li>7 人権学習の進め方②～子どもの権利条約を子どもたちのものに～</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。		
予習・復習注意事項	特別な予習・復習は求めないが、自分自身が教員となった時を想定して授業に参加してもらいたい。		
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ありようについて実践的に指導する。		
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入れ、学校現場ですぐに役立つ内容にする。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道徳教育や道徳科の目標や内容について説明することができる。</li> <li>・道徳科の学習指導案を作成することができる。</li> <li>・道徳科の授業のポイントや課題について説明することができる。</li> </ul>		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 道徳と教育 ・道徳の本質 2 道徳と教育 ・現代社会と道徳教育 3 道徳教育のあゆみ ・生徒を取り巻く社会の変化と道徳教育 4 学校における道徳教育の全体構想 ・学校における道徳教育 5 学校における道徳教育の全体構想 ・道徳教育の目標と道徳教育の内容 6 学校における道徳教育の全体構想 ・各教科、総合的な学習の時間、特別活動における道徳教育 7 道徳科の時間の指導 ・道徳科の時間の意義と特質 8 道徳科の時間の指導 ・年間指導計画 9 道徳科の時間の指導 ・道徳科学習指導案 10 道徳科の時間の指導 ・学習指導の方法と資料 11 道徳科の時間の指導 ・道徳科の評価 12 道徳教育と家庭や地域社会との連携 ・道徳教育と家庭や地域社会との協力体制 13 道徳教育と社会 ・道徳教育と情報化社会 14 道徳的実践の指導 ・奉仕（ボランティア）の精神と奉仕活動 15 全体のまとめ		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	授業の予習・復習として、中学校、高等学校の学習指導要領とその解説を読み、道徳教育や道徳科の特質や指導のポイントを勉強しましょう。 また、自身の中学校時代の道徳科の授業や、中学校や高等学校時代の豊かな心を育てる取組を思い出すこともよいことです。		
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特別活動の目標や内容について説明することができる。</li> <li>・学級活動（1）の授業のポイントを押さえ、学習指導案を作成することができる。</li> <li>・学級活動（2）（3）の授業のポイントを押さえ、学習指導案を作成することができる。</li> </ul>		
授業計画	<p>後 期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 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 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。		
予習・復習 注意事項	授業の予習・復習として、中学校、高等学校の学習指導要領とその解説を読み、特別活動の特質や指導のポイントを勉強しましょう。 また、自身の中学校時代の学級活動、生徒会活動、学校行事について、また、高等学校時代のホームルーム活動や生徒会活動、学校行事を思い出すこともよいことです。		
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	ICT (情報通信技術) を効果的に活用した学習指導や校務への活用の在り方並びに生徒の情報活用能力を育成する手段の一つとしてのプログラミングツールに関する基礎的な知識・技能について、事例研究や実習をとおして指導する。		
到達目標	ICT (情報通信技術) を活用した学習指導の具体的なイメージをつかみ、プログラミングツールを活用した教材が作成できるようになる。		
授 業 計 画	<b>後 期</b> 1 ガイダンス 2 ICT 機器とその特性について 3 ICT 機器を活用した学習指導① (一斉学習) 4 ICT 機器を活用した学習指導② (個別学習) 5 ICT 機器を活用した学習指導③ (協働学習) 6 ICT 機器を活用した学習指導④ (事例研究) 7 ICT 活用の効果と評価について 8 オンライン授業への対応について 9 校務における ICT 活用について 10 ICT 環境の整備について 11 学習指導における ICT 活用について (ロイロノートの実習) 12 Scratch (簡易プログラミングツール) について 13 Scratch を活用した教材作成のヒントと実習 14 Scratch を活用した教材作成① 15 Scratch を活用した教材作成② 16 教材の発表とまとめ		
教科書 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。		
予習・復習 注意事項	12～16 については USB メモリが必要。		
実務経験	奈良県立教育研究所指導主事 (情報教育)、高等学校、中等教育学校教員の経験を活かし、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。また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構えを知り、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グループワークも絡めて、色々な視点で学んでいきたいと思います。</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います。</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、関わり方を実行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。		
予習・復習注意事項	毎回授業後レポート課題を出し復習、そして次回テーマについての投げかけを行い予習を促す。		
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 PowerPoint による制作 1</li> <li>7 PowerPoint による制作 2</li> <li>8 Word による制作 5</li> <li>9 Word による制作 6</li> <li>10 Excel による制作 1</li> <li>11 Excel による制作 2</li> <li>12 Excel による制作 3</li> <li>13 Excel による制作 4</li> <li>14 Excel による制作 5</li> <li>15 Excel による制作 6</li> <li>16 まとめ</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 AI 活用実習 1</li> <li>7 AI 活用実習 2</li> <li>8 AI 活用実習 3</li> <li>9 AI 活用実習 4</li> <li>10 デザイン制作実習 1</li> <li>11 デザイン制作実習 2</li> <li>12 デザイン制作実習 3</li> <li>13 インターネットの仕組みと活用について</li> <li>14 ホームページの制作 1</li> <li>15 ホームページの制作 2</li> <li>16 ホームページの制作 3</li> </ol>		
教科書参考書	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。		
予習・復習注意事項	予習：シラバスで授業の内容を確認すること。 復習：授業の振り返りをして操作方法を定着させること。実習で操作などが分からなくなった時は、分からないままにせずにその場で質問をすること。		
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を使用。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・松田 雅彦 松村 理身
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> <p>事前研究の模擬授業及び事後研究の発表においては、情報通信機器の積極的な使用を奨励している。</p>		
教科書 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>		
予習・復習 注意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事前研究において、模擬授業の学習指導案及びワークシートを作成する。</li> <li>・事後研究において、教育実習のまなび、課題等を整理して発表資料を作成する。</li> </ul>		
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			

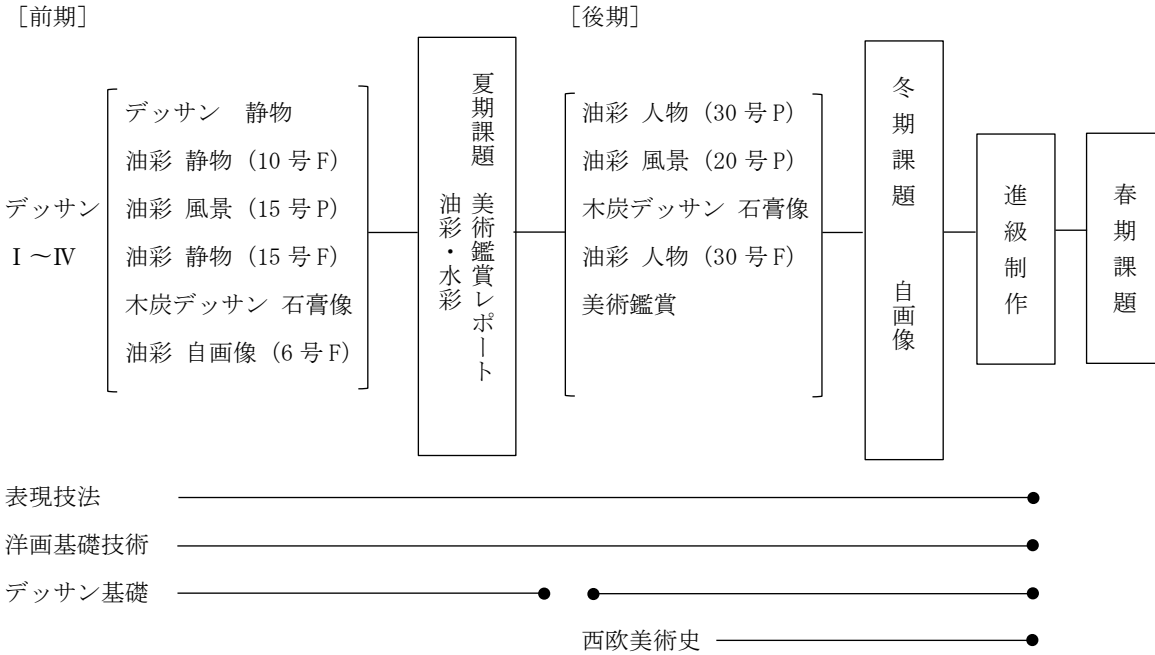
科目名	教職実践演習	担当者	秦 俊彦・松田 雅彦 松村 理身
授業概要	教育実習や介護等体験等を終えた時点で、教員に必要な資質について総点検するとともに、その課題を克服するため、グループ討議や授業研究、発表、評価等を組み合わせた実践的な演習を行います。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育実習等で学習したことや課題（特に ICT 活用）を整理し、発表する。</li> <li>・教育実習で使用した学習指導案を互いに検討し合い、課題やその改善策を見い出す。</li> <li>・鑑賞授業やビブリオバトル等を通じて、教職に必要な“話す”、“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	<b>後 期</b> 1 オリエンテーション、教育実習の振り返り(課題の整理) 2 教育実習の振り返り(改善の方策) ① 3 教育実習の振り返り(改善の方策) ② 4 教育実習の振り返り(改善の方策) ③ 5 鑑賞授業について、鑑賞模擬授業① 6 鑑賞模擬授業② 7 鑑賞授業研究(グループ協議) ① 8 鑑賞授業研究(グループ協議) ②研究発表と協議① 9 研究発表と協議②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) 10 教育実習の振り返り(課題と整理と改善の方策) ④ 11 鑑賞模擬授業研究と協議 12 実物作品鑑賞授業研究(グループ協議) ①、研究発表と協議① 13 研究発表と協議②、鑑賞教育まとめ 14 教育相談(ロールプレイ) 15 ビブリオバトル 16 教職の使命(教育現場の声を聞く)、まとめ		
教科書 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、参考書を紹介する。		
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		
予習・復習 注意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各回のテーマに基づいて、各自の課題について整理する。</li> <li>・新たに学んだことを実践できるよう、留意すべき点などについて繰り返し復習する。</li> </ul>		
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 参考書	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。		
予習・復習 注意事項	授業前には授業の内容にかかわる資料・参考文献等を読んでおくこと。 授業後においては、授業時に配布された資料を読み、知識等の定着をはかること。		
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			

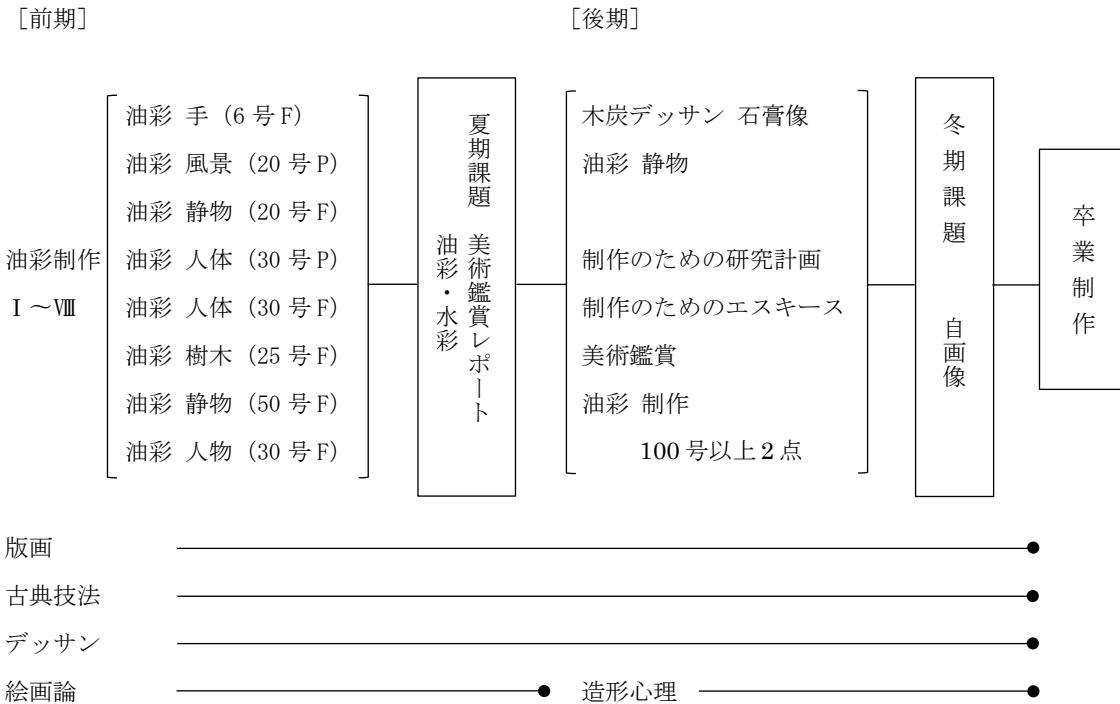
# 専門教科構成図

## ■洋画コース

(1回生)



(2回生)

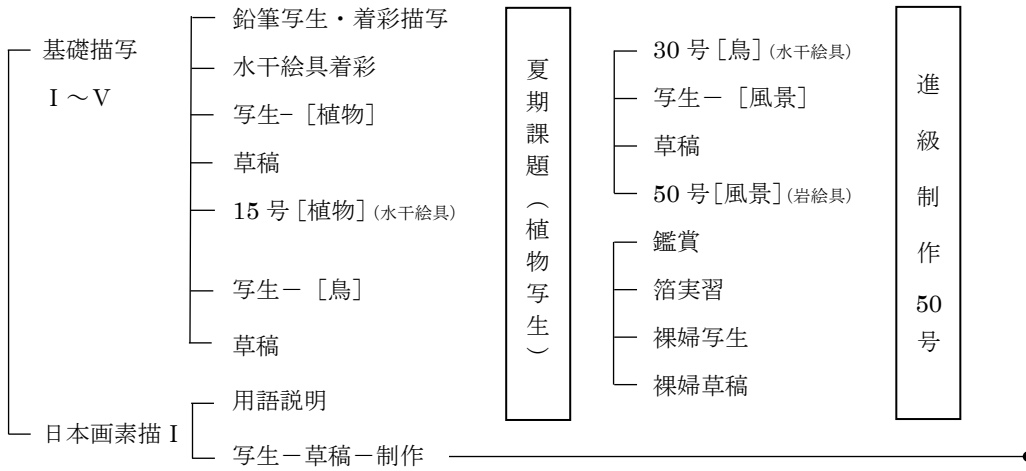


■日本画コース

(一回生)

[前期]

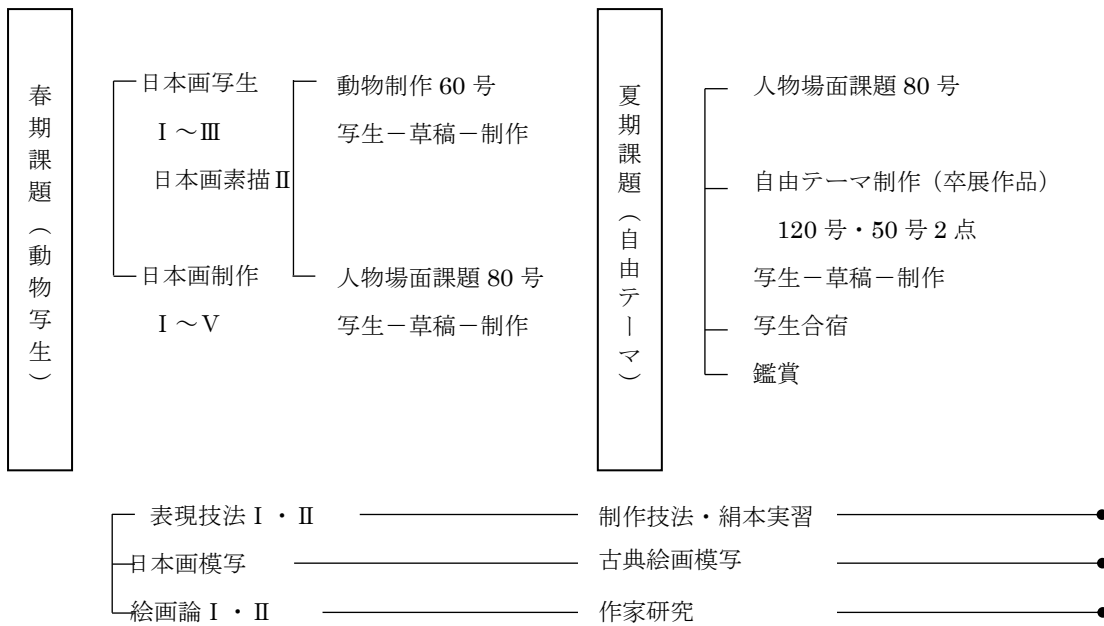
[後期]



(二回生)

[前期]

[後期]



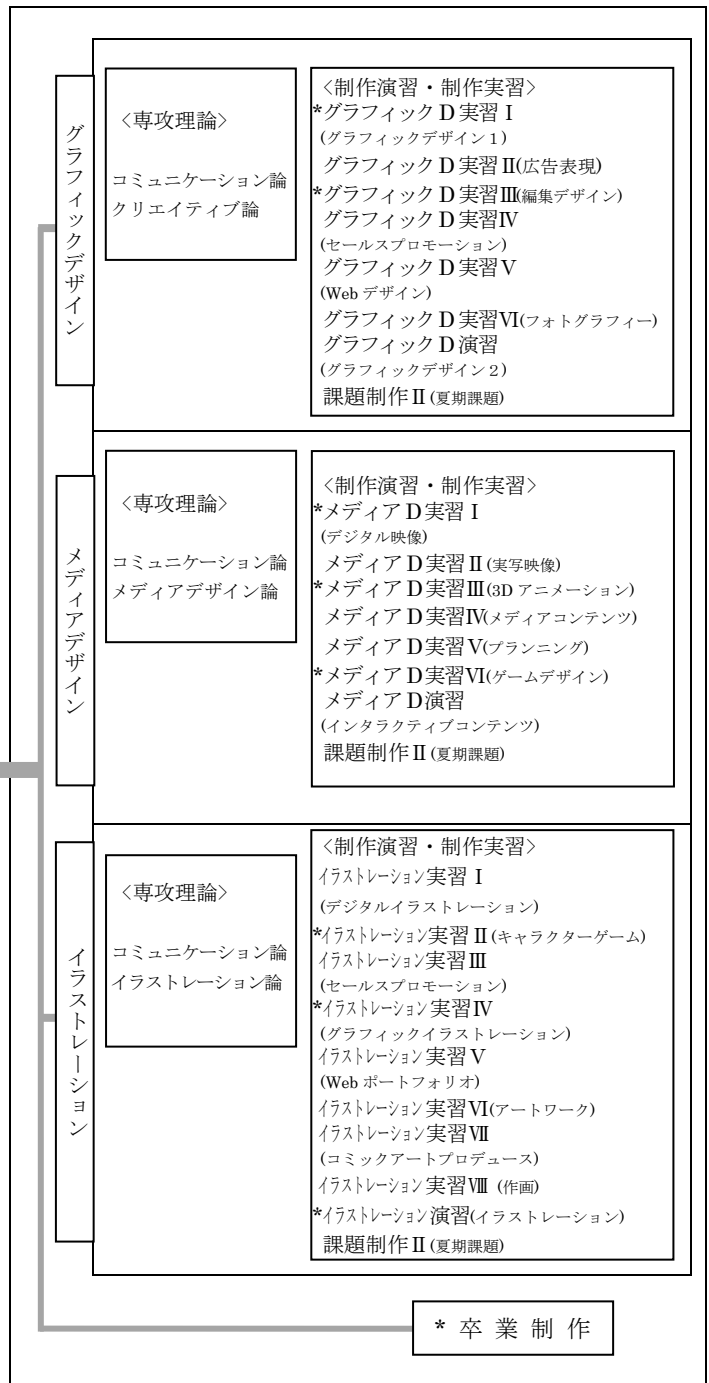
■デザインコース

< 2 回 生 >

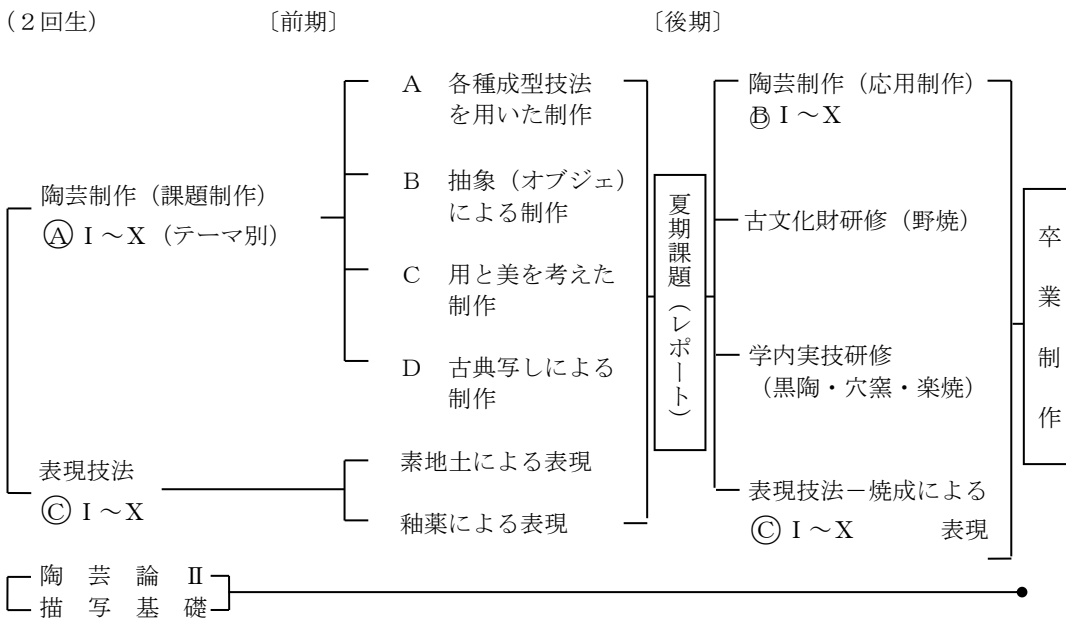
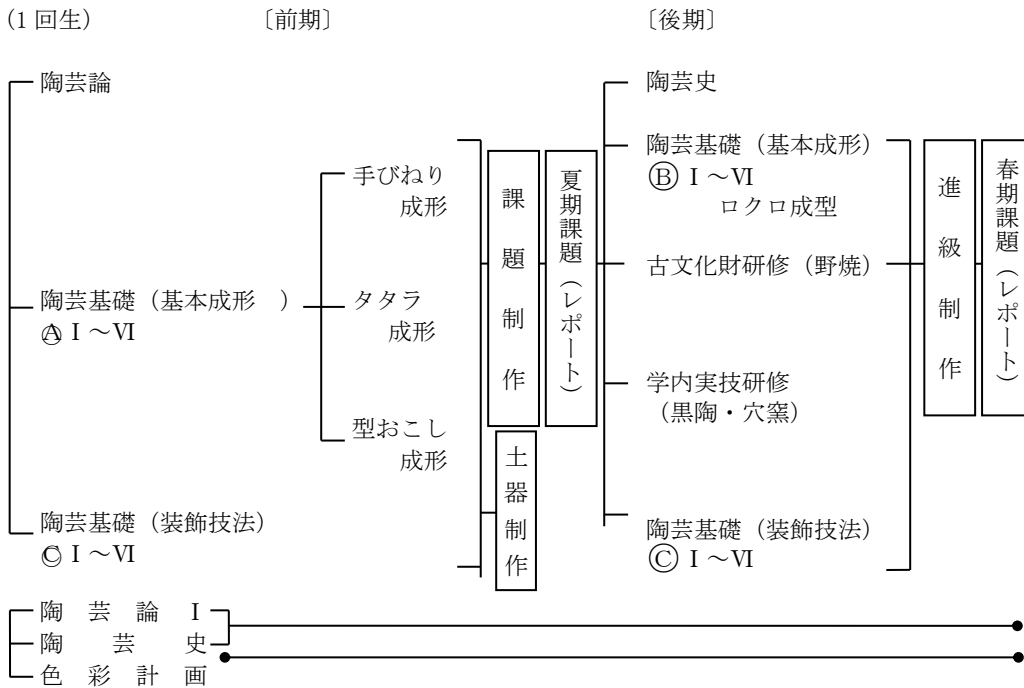
< 1 回 生 >

\* 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プグラフィ) *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)

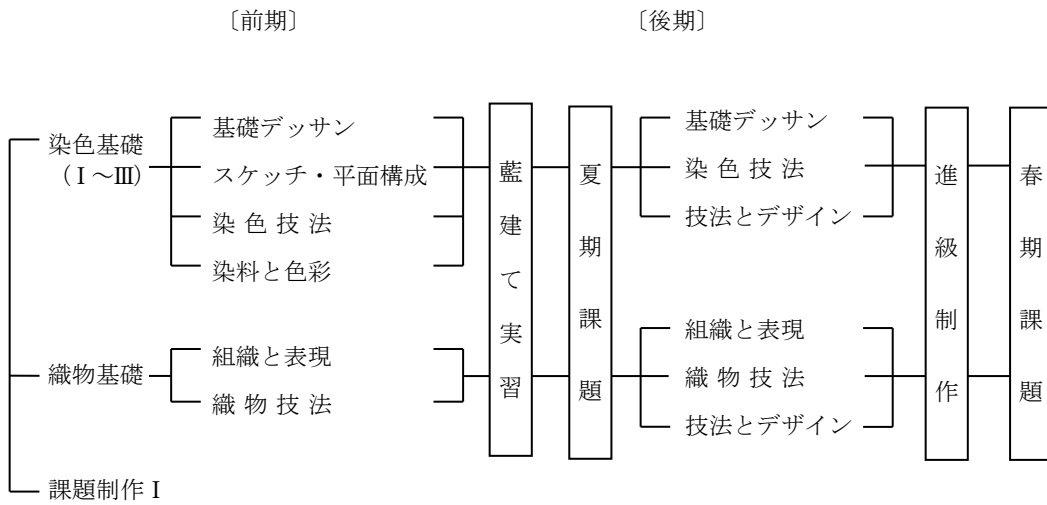


■陶芸コース



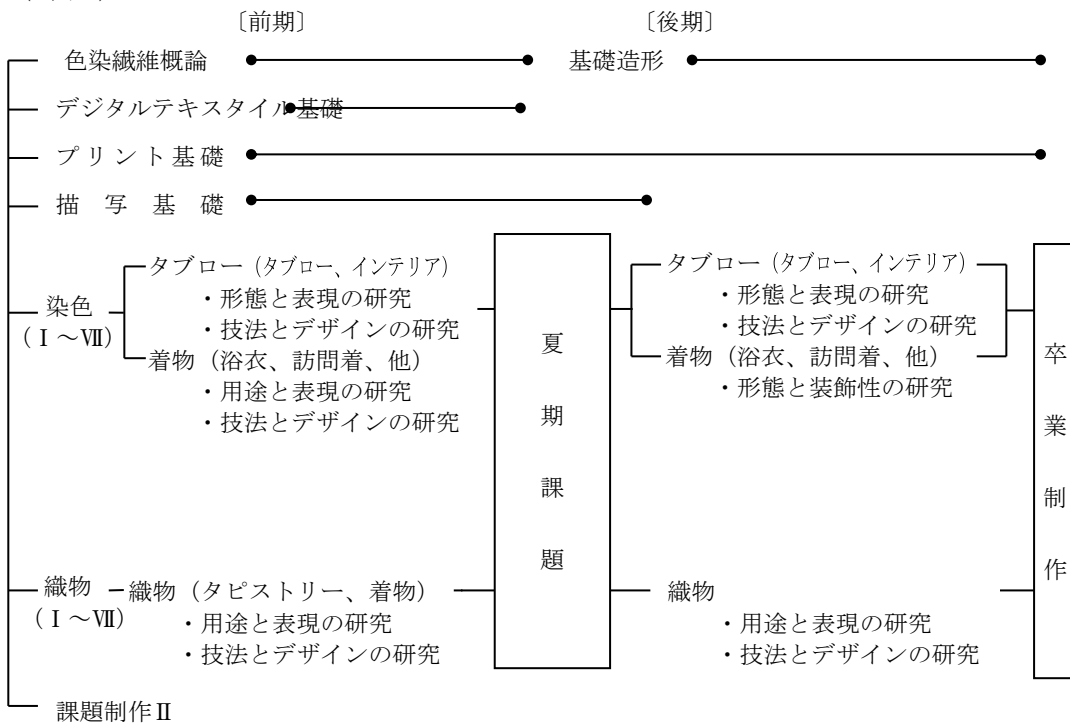
■染織コース

(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;">                     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; width: 20px; margin: auto;">○</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; margin: auto;">○</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: 100px; margin: auto;">                             夏期休暇課題①                         </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; 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; width: 20px; margin: auto;">○</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; margin: auto;">○</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; width: 20px; margin: auto;">○</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; margin: auto;">○</div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                         色彩計画                     </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; margin: auto;">○</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; margin: auto;">○</div>	
○専攻理論				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                         クラフトクリエイティブ論                     </div>			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; margin: auto;">○</div>	

(2回生)

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

## 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 または 2	1：講義 2：演習 3：実習	1～	1：基礎・教養 2：応用 3：発展 4：卒業制作	01～	
	教職科目	TP						
	洋画	OP						
	日本画	JP						
	デ ザ イ ン	グラフィック						GD
		メディア						DE MD
		イラスト						ID
	陶芸	CE						
	染織	DW						
	クラフトデザイン	CR						

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			
	法学(日本国憲法)	AAC112105		教育心理学	ATP112104
	日本史	AAC112106		特別支援教育	ATP111105
	近代政治史概論	AAC112119		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
	オリエント文化史	AAC112109		生徒指導論(進路指導を含む)	ATP112109
	考古学からみた奈良の歴史	AAC112110		教育相談 (カウンセリングを含む)	ATP212110
	化学概論	AAC112123		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
	コミュニケーション実践	AAC112116		教職実践演習	ATP222415
	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			
	未来のデザインと プロデュース概論	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			
	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
	洋画基礎技術	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	AOP212131
	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		AOP223401

## 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&lt;グラフィックデザイン&gt;

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	

## デザインコース&lt;メディアデザイン&gt;

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	群	科目	ナンバリング
美術教養	デッサン基礎Ⅰ	ADE122101	美術教養	描写基礎	ACE222101
	デッサン基礎Ⅱ	ADE122102		色彩計画	ACE122102
	線描基礎Ⅰ	ADE122103		デッサン基礎Ⅰ	ACE122103
	線描基礎Ⅱ	ADE122104		デッサン基礎Ⅱ	ACE122104
	立体造形基礎	ADE122105		線描基礎Ⅰ	ACE122105
	デザイン基礎	ADE122106		線描基礎Ⅱ	ACE122106
	クラフト基礎Ⅰ	ADE122107		立体造形基礎	ACE122107
	クラフト基礎Ⅱ	ADE122108		デザイン基礎	ACE122108
	クラフト基礎ⅠA	ADE124109		クラフト基礎Ⅰ	ACE122109
	工芸基礎	AGD222110		クラフト基礎Ⅱ	ACE122110
専攻理論	デザイン概論Ⅰ	ADE112131		クラフト基礎ⅠA	ACE124111
	デザイン概論Ⅱ	ADE112132		工芸基礎	ACE222112
	コミュニケーション論	AID212233	専攻理論	陶芸論Ⅰ	ACE112131
	イラストレーション論	AID212234		陶芸論Ⅱ	ACE212132
制作演習・制作実習	デザイン基礎Ⅰ	ADE122151		陶芸史	ACE112133
	デザイン基礎Ⅱ	ADE122152	制作演習・制作実習	陶芸基礎Ⅰ	ACE122151
	デザイン基礎Ⅲ	ADE122153		陶芸基礎Ⅱ	ACE133152
	デザイン総合基礎	ADE122154		陶芸基礎Ⅲ	ACE133153
	ドローイング	ADE131155		陶芸基礎Ⅳ	ACE124154
	CG基礎	ADE122156		陶芸基礎Ⅴ	ACE124155
	デザイン基礎Ⅳ	ADE122157		陶芸基礎Ⅵ	ACE133156
	デザイン基礎Ⅴ	ADE122158		陶芸制作Ⅰ	ACE222157
	デザイン基礎Ⅵ	ADE122159		陶芸制作Ⅱ	ACE223158
	デザイン基礎Ⅶ	ADE122160		陶芸制作Ⅲ	ACE233159
	写真・映像実習	ADE131161		陶芸制作Ⅳ	ACE233260
	印刷実習	ADE131162		陶芸制作Ⅴ	ACE233261
	イラストレーション実習Ⅰ	AID233263		陶芸制作Ⅵ	ACE233262
	イラストレーション実習Ⅱ	AID233264		陶芸制作Ⅶ	ACE224363
	イラストレーション実習Ⅲ	AID233265		陶芸制作Ⅷ	ACE233364
	イラストレーション実習Ⅳ	AID236266		陶芸制作Ⅸ	ACE224365
	イラストレーション実習Ⅴ	AID233267		陶芸制作Ⅹ	ACE233366
	イラストレーション実習Ⅵ	AID233268		課題制作Ⅰ	ACE122167
	イラストレーション実習Ⅶ	AID233269		課題制作Ⅱ	ACE221168
	イラストレーション実習Ⅷ	AID233270		卒業制作	ACE223401
	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			

染織コース

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	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	ADW214231
	美術工芸論	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
	デジタルテキスタイル基礎	ADW233366
	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		ADW223401

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	
	理論 専攻	クラフトデザイン論Ⅰ	ACR212231
		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ⅡA	ACR124153	
	クラフト基礎ⅡB	ACR124154	
	クラフト制作ⅠA	ACR233255	
	クラフト制作ⅠB	ACR233256	
	クラフト制作ⅡA	ACR233257	
	クラフト制作ⅡB	ACR233258	
	クラフト制作ⅢA	ACR233259	
	クラフト制作ⅢB	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