

## 基本計画書

基本計画書									
事項	記入欄								備考
計画の区分	大学の設置								
フリガナ設置者	ガッコウホジツン トキワカクエン 学校法人 トキワ松学園								
フリガナ大学の名称	ヨコハマビジュアルアートカク 横浜美術大学 (Yokohama College of Art and Design)								
大学本部の位置	神奈川県横浜市青葉区鴨志田町1204番地								
大学の目的	<p>本学は、教育基本法及び建学の精神にのっとり、広く知識を授け、美術及びデザインに関する学術を教授研究し、幅広い教養と高度で専門的な知識・表現技術を身につけた人材を育成し、社会の健全な発展と地域文化の振興に寄与することを目的とする。</p>								
新設学部等の目的	<p>本学美術学部においては、美術及びデザインの専門的な表現技術及び理論的な知識、さらに幅広い教養を身につけ、社会に貢献できる人材の育成を目的とする。</p>								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地	
	美術学部 [Faculty of Art and Design]  美術学科 [Department of Art and Design]  計	年  4	人  190	年次人  3年次 6  3年次 6	人  772	学士(美術)	年月 第 年次  平成22年4月 第1年次 第3年次	神奈川県横浜市青葉区 鴨志田町1204番地	
同一設置者内における変更状況(定員の移行、名称の変更等)	<p>横浜美術短期大学(廃止) 造形美術科(△300) 専攻科造形美術専攻(△60) ※平成22年4月学生募集停止</p>								
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数			
	美術学部 美術学科	講義	演習	実験・実習	計	124単位			
		63科目	13科目	96科目	172科目				
教員組織の概要	学部等の名称		専任教員等					兼任教員	
			教授	准教授	講師	助教	計	助手	
	新設	美術学部 美術学科	人	人	人	人	人	人	人
		計	14 (14)	12 (12)	0 (0)	2 (2)	28 (28)	27 (14)	78 (61)
	既設	該当なし	-	-	-	-	-	-	-
		計	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)
合計		14 (14)	12 (12)	0 (0)	2 (2)	28 (28)	27 (14)	78 (61)	
教員以外の職員の概要	職種		専任		兼任		計		
	事務職員		人		人		人		
			14 (12)		4 (2)		18 (14)		
	技術職員		0 (0)		0 (0)		0 (0)		
	図書館専門職員		2 (1)		2 (1)		4 (2)		
その他の職員		0 (0)		2 (1)		2 (1)			
計		16 (13)		8 (4)		24 (17)			

校 地 等	区 分	専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計					
	校 舎 敷 地	37,265 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	37,265 m <sup>2</sup>					
	運 動 場 用 地	3,800 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	3,800 m <sup>2</sup>					
	小 計	41,065 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	41,065 m <sup>2</sup>					
	そ の 他	325 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	325 m <sup>2</sup>					
合 計	41,390 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	0 m <sup>2</sup>	41,390 m <sup>2</sup>						
校 舎		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計					
		16,335m <sup>2</sup> (16,335m <sup>2</sup> )	0 m <sup>2</sup> ( 0 m <sup>2</sup> )	0 m <sup>2</sup> ( 0 m <sup>2</sup> )	16,335m <sup>2</sup> (16,335m <sup>2</sup> )					
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設	大学全体				
	8室	6室	45室	6室 (補助職員 1人)	0室 (補助職員 0人)					
専 任 教 員 研 究 室		新設学部等の名称		室 数						
		美術学部		28 室						
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点			
	美術学部	44,000 [6,500] (44,000 [6,500])	150 [15] (150 [15])	2 [ 2] ( 2 [ 2])	1,330 (1,330)	0 (0)	0 (0)			
	計	44,000 [6,500] (44,000 [6,500])	150 [15] (150 [15])	2 [ 2] ( 2 [ 2])	1,330 (1,330)	0 (0)	0 (0)			
図 書 館		面積		閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数				
		715m <sup>2</sup>		115席		80,000冊				
体 育 館		面積		体育館以外のスポーツ施設の概要						
		1,053m <sup>2</sup>		体育用具室 190.0m <sup>2</sup>						
経 費 の 見 積 り 及 び 維 持 方 法 の 概 要	区 分	経費の見積り	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書費には電子ジャーナルの整備費（運用コスト含む）を含む。
		教員1人当り研究費等		350千円	350千円	350千円	350千円	－千円	－千円	
		共同研究費等		3,000千円	3,000千円	3,000千円	3,000千円	－千円	－千円	
		図書購入費	20,066千円	5,000千円	5,000千円	5,000千円	5,000千円	－千円	－千円	
	設備購入費	204,768千円	17,000千円	17,000千円	17,000千円	17,000千円	－千円	－千円		
学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次				
	1,748千円	1,448千円	1,448千円	1,448千円	－千円	－千円				
学生納付金以外の維持方法の概要			私立大学等経常費補助金、資産運用収入、雑収入 等							
既 設 大 学 等 の 状 況	大 学 の 名 称	横浜美術短期大学								
	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	
	造形美術科	2年	300人	－年次人	600人	短期大学士(芸術)	0.70倍	昭和41年度	神奈川県横浜市青葉区鴨志田町1204	
附 属 施 設 の 概 要	名称	トキワ松学園高等学校			トキワ松学園中学校			トキワ松学園小学校		
	目的	学校教育法に定める高等普通教育を施すことを目的とする高等学校である。			学校教育法に定める中等普通教育を施すことを目的とする中学校である。			学校教育法に定める初等普通教育を施すことを目的とする小学校である。		
	設置年月	昭和23年3月			昭和22年4月			昭和26年3月		
	所在地	東京都目黒区碑文谷4丁目17番16号								
	規模等				土地 8,630.41 m <sup>2</sup>			建物 11,920.93 m <sup>2</sup>		

## 学校法人トキワ松学園 設置認可等に関わる組織の移行表

平成21年度	入学定員	→	平成22年度	入学定員	編入学定員	変更の事由
横浜美術短期大学 造形美術科	300	→	横浜美術大学 美術学部	<u>190</u>	<u>6</u>	3年次 大学新設
			横浜美術短期大学 造形美術科	<u>0</u>		平成22年度より学生募集停止
トキワ松学園高等学校 普通科	200	→	トキワ松学園高等学校 普通科	200		
トキワ松学園中学校	200	→	トキワ松学園中学校	200		
トキワ松学園小学校	40	→	トキワ松学園小学校	40		

教育課程等の概要															
(美術学部美術学科)															
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
共通科目	初年次 教育	アカデミックリテラシー	1前	2			○			2	2				
		小計 (1科目)	—	2	0	0	—			2	2				
	人文	哲学概論	1・2前後		2		○				1				
		文学	1・2前後		2		○				1				
		心理学	1・2前後		2		○								兼1
		教育学概論	1・2前後		2		○				1				兼1
		教育心理学	3・4前		2		○								
		教育哲学	3・4前後		2		○				1				
	小計 (6科目)	—	0	12	0	—				2				兼2	
	社会・歴史	法学	1・2前後		2		○			1					
		日本国憲法	2・3前後		2		○			1					
		法学特論	3・4前後		2		○			1					
		知的財産法A	2・3前後		2		○			1					
		知的財産法B	2・3前後		2		○			1					
		歴史学概論	1・2前後		2		○								兼1
		経済学	1・2前後		2		○								兼1
	小計 (7科目)	—	0	14	0	—			1					兼2	
	体育	体育	1・2通		2				○						兼2 ※講義
		小計 (1科目)	—	0	2	0	—								兼2
	外国語	英語 I	1通	2				○			1				
		英語 II	2・3前後		2			○							兼1
		フランス語 I	1・2前後		2			○							兼1
		フランス語 II	2・3前後		2			○							兼1
	小計 (4科目)	—	2	6	0	—				1				兼2	
	造形	造形表現 (彫刻A)	1・2前後		2				○	1				1	兼1
		造形表現 (彫刻B)	1・2前後		2				○	1				1	
		造形表現 (描画A)	1・2前後		2				○	1				1	
		造形表現 (描画B)	1・2前後		2				○	1				1	
		造形表現 (工芸A)	1・2前後		2				○	1				1	
		造形表現 (工芸B)	1・2前後		2				○	1				1	兼1
		造形表現 (デザインA)	1・2前後		2				○	1				1	
		造形表現 (デザインB)	1・2前後		2				○	1				1	
	小計 (8科目)	—	0	16	0	—			3				4	兼2	
	メディア表現	情報処理概論	1・2前後		2		○				1				
		コンピュータリテラシー	1・2前後		2		○				1				
		コンピュータ編集	2・3前後		2		○				1				
		コンピュータハードウェア	2・3後		2		○				1				
		コンピュータネットワーク	2・3前		2		○				1				
		コンピュータグラフィックス	2・3後		2		○								兼1
		ウェブデザイン I	1前		2			○			1			1	
ウェブデザイン II		1後		2			○			1			1		
ウェブデザイン演習		2前		2			○						1	兼1	
ウェブプログラミング演習		2後		2			○			1			1		
マルチメディア演習		2前		2			○						1	兼1	
3D表現	2前後		2				○					1	兼1		
小計 (12科目)	—	0	24	0	—				1			2	兼3		
総合	原典講読	3・4前		2		○			1	2					
	教養演習	3・4後		2		○			2	2					
	環境科学	1・2前後		2		○								兼1	
	キャリアデザイン講座	3・4前後		2		○								兼1	
	ボランティア講座	2・3通		2				○	2						
小計 (5科目)	—	0	10	0	—			4	2				兼2		

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考				
			必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・実 習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手					
共通科目	美術理論	美学概論	1・2前後	2		○										兼1		
		色彩概論	1・2前後	2		○				1								
		色彩特論	3・4前後	2		○				1								
		造形美術論Ⅰ	1・2前後	2		○			1									
		造形美術論Ⅱ	1・2前後	2		○			1									
		造形図法	1・2前後	2		○				1								
		構図論	1・2前後	2		○				1								
		美術解剖学	1・2前後	2		○											兼1	
		美術表現論	2・3前後	2		○											兼1	
		現代美術論	3・4前後	2		○			1									
		デザイン概論	1・2前後	2		○				1								
		デザイン特論	3・4前後	2		○				1								
		映像論	3・4前後	2		○				1								
		絵本論	3・4前後	2		○				1								
		漫画論	3・4前後	2		○											兼1	
		身体表象論	3・4前後	2		○				1								
		工芸論	3・4前後	2		○			1									
		環境デザイン論	3・4前後	2		○											兼1	
		パフォーミング・アーツ論	3・4前後	2		○											兼1	
		美術教育論	3・4前後	2		○			1									
		芸術企画論	3・4前後	2		○			1									
		博物館概論	1・2前後	2		○					1							
	小計 (22科目)	—	—	6	38	0	—			4	5					兼6		
	美術史	西洋美術史Ⅰ	1前	2			○			1								
		西洋美術史Ⅱ	1・2後	2			○			1								
		西洋美術史特論	3・4前後	2			○			1								
		西洋工芸史	3・4前後	2			○			1								
		日本美術史Ⅰ	1前	2			○				1							
		日本美術史Ⅱ	1・2後	2			○				1							
		東洋美術史	1・2前後	2			○				1							
	小計 (7科目)	—	—	2	12	0	—			1	1							
	造形演習	絵画	3前後		2			○			1				1	兼1	オムニバス	
		工芸	3前後		2			○		2	1				1		オムニバス	
ビジュアルデザイン		3前後		2			○		3	2				2		オムニバス		
小計 (3科目)		—	—	0	6	0	—			5	4			4	兼1			
専門科目	基礎実技	美術リテラシー	美術リテラシー (導入)	1前	2					○	3	2		1	8	兼8		
			美術リテラシー (彫刻)	1・2前	2					○	1					2		
			美術リテラシー (描画)	1・2前後	2					○	2					2		
			美術リテラシー (工芸)	1・2前	2					○	1					1		
			美術リテラシー (デザイン)	1・2前	2					○	1	1				2		
			美術リテラシー (デジタル)	1・2前	2					○		1				4	兼1	
			美術リテラシー (DTP)	1・2前後	2					○						4	兼2	
			美術リテラシー (Web)	1・2前後	2					○						4	兼4	
	小計 (8科目)	—	—	2	14	0	—			6	4		1	12	兼15			
	絵画領域	絵画	絵画基礎Ⅰ	1前		2※				○	1					2	兼2	オムニバス 選択必修
			絵画基礎Ⅱ	1後		6※				○	1	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
			絵画基礎Ⅲ	2前		6※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
			絵画基礎Ⅳ	2後		8※				○	1					2	兼6	オムニバス 選択必修
			絵画Ⅰ	3前		8※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
			絵画Ⅱ	3後		8※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
			美術研究Ⅰ (絵画)	4前		2※				○	2	1				2		オムニバス 選択必修
			美術研究Ⅱ (絵画)	4前		2※				○	2	1				2		オムニバス 選択必修
			美術研究Ⅲ (絵画)	4前		2※				○	2	1				2		オムニバス 選択必修
			美術研究Ⅳ (絵画)	4前		2※				○	2	1				2		オムニバス 選択必修
小計 (10科目)			—	—	0	46	0	—			2	1			4	兼14		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
専門科目	共通(工芸)	素材表現基礎	1前	2※				○	1	1				3	兼4	オムニバス 選択必修
		平面表現基礎	1後	2※				○		1		1		2	兼1	オムニバス 選択必修
		立体造形基礎	1後	2※				○	1					2	兼1	オムニバス 選択必修
		メタルクラフト基礎	2前	2※				○	1					1	兼1	オムニバス 選択必修
		テキスタイル基礎	2前	2※				○		1		1		1	兼1	オムニバス 選択必修
		クラフト(形体)	2前	2※				○	1					1	兼2	オムニバス 選択必修
		クラフト(空間)	2前	2※				○				1		1	兼2	オムニバス 選択必修
	小計(7科目)	—	0	14	0			—	2	1			1	4	兼7	
	クラフトデザイン	メタルクラフトⅠ(彫金技法によるデザイン)	2後	2※				○	1					1	兼2	オムニバス 選択必修
		メタルクラフトⅡ(鍛造技法の応用)	2後	2※				○	1					2	兼1	オムニバス 選択必修
		エクステリアエレメント	2後	2※				○	1					1	兼1	オムニバス 選択必修
		工芸計画(クラフト)	2後	2※				○	1					1	兼1	オムニバス 選択必修
		クラフトデザインⅠ(接合技法とメタルクラフト)	3前	2※				○	1					1	兼1	オムニバス 選択必修
		インテリアエレメントA(木と金属の家具デザイン)	3前	3※				○	1					2	兼1	オムニバス 選択必修
		クラフトデザインⅡ(器のデザイン)	3前	3※				○	1					2	兼1	オムニバス 選択必修
		クラフトデザインⅢ(機能と道具のデザイン)	3後	4※				○	1					2	兼3	オムニバス 選択必修
		テーマ制作	3後	4※				○	1					3	兼2	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅰ(クラフトデザイン)	4前	2※				○	1					3	兼3	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅱ(クラフトデザイン)	4前	2※				○	1					3	兼4	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅲ(クラフトデザイン)	4前	2※				○	1					3	兼2	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅳ(クラフトデザイン)	4前	2※				○	1					3	兼1	オムニバス 選択必修
	小計(13科目)	—	0	32	0			—	3					3	兼6	
	テキスタイルデザイン	テキスタイルⅠA(織りの基本技法と知識)	2後	2※				○					1	1	兼1	オムニバス 選択必修
		テキスタイルⅠB(プリントデザイン)	2後	2※				○			1			1	兼1	オムニバス 選択必修
		テキスタイルⅡA(ウェアラブルデザイン)	2後	2※				○			1		1	1	兼1	オムニバス 選択必修
		工芸計画(テキスタイル)	2後	2※				○					1	2	兼5	オムニバス 選択必修
		テキスタイルⅡB(プリントとデザイン展開)	3前	2※				○		1				1	兼2	オムニバス 選択必修
		テキスタイルⅢ(ファブリックアート)	3前	3※				○		1			1	1	兼1	オムニバス 選択必修
		インテリアエレメントB(家具とカバリングデザイン)	3前	3※				○		1				3	兼2	オムニバス 選択必修
		テキスタイル総合表現	3後	8※				○		1			1	1	兼3	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅰ(テキスタイルデザイン)	4前	2※				○		1			1	2	兼3	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅱ(テキスタイルデザイン)	4前	2※				○		1			1	2	兼3	オムニバス 選択必修
美術研究Ⅲ(テキスタイルデザイン)		4前	2※				○		1			1	2	兼3	オムニバス 選択必修	
美術研究Ⅳ(テキスタイルデザイン)	4前	2※				○		1			1	2	兼3	オムニバス 選択必修		
小計(12科目)	—	0	32	0			—		1			1	3	兼10		
専門科目	共通(ビジュアル)	ビジュアルデザイン基礎Ⅰ(共通課題)	1前	2※				○	1				1	4	兼4	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン基礎Ⅱ(共通課題)	1・2前後	3※				○		1				4	兼4	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン基礎A(グラフィックデザイン)	1・2前後	3※				○		2			1	4	兼3	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン基礎B(映像メディアデザイン)	1・2前後	3※				○	1	1				4	兼2	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン基礎C(イラストレーション)	1・2前後	3※				○		1			1	4	兼3	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン実践A(グラフィックデザイン)	2後	4※				○	2	2				4	兼4	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン実践B(映像メディアデザイン)	2後	4※				○	1	2				4	兼5	オムニバス 選択必修
		ビジュアルデザイン実践C(イラストレーション)	2後	4※				○		3				4	兼4	オムニバス 選択必修
	小計(8科目)	—	0	26	0			—	4	4			1	4	兼14	
	グラフィックデザイン領域	グラフィックデザインⅠ(共通課題)	3前	4※				○	2	1				2	兼3	オムニバス 選択必修
		グラフィックデザインⅡA(タイポグラフィ・エディトリアル)	3前後	4※				○	1	1				2	兼2	オムニバス 選択必修
		グラフィックデザインⅡB(ビジュアルコミュニケーション)	3前後	4※				○	2	1				2	兼2	オムニバス 選択必修
		グラフィックデザインⅡC(デジタルクリエーション)	3後	4※				○	1					2	兼2	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅰ(グラフィックデザイン)	4前	2※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅱ(グラフィックデザイン)	4前	2※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅲ(グラフィックデザイン)	4前	2※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
		美術研究Ⅳ(グラフィックデザイン)	4前	2※				○	2	1				2	兼4	オムニバス 選択必修
小計(8科目)		—	0	24	0			—	2	1				3	兼5	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考				
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手					
専門科目	映像メディアデザイン	映像メディアデザインⅠA(メディア・インスタレーション)	3前	4※				○	1					1	兼1	専任2名 選択必修		
		映像メディアデザインⅠB(アニメ・映像デザイン)	3前	4※				○		1				1	兼1	専任2名 選択必修		
		映像メディアデザインⅡA(メディア・インスタレーション)	3後	8※					○	1				1	兼1	専任2名 選択必修		
		映像メディアデザインⅡB(アニメ・映像デザイン)	3後	8※					○		1			1	兼1	専任2名 選択必修		
		美術研究Ⅰ(映像メディアデザイン)	4前	2※					○	1	1				2	兼2	専任2名 選択必修	
		美術研究Ⅱ(映像メディアデザイン)	4前	2※					○	1	1					2	兼2	専任2名 選択必修
		美術研究Ⅲ(映像メディアデザイン)	4前	2※					○	1	1					2	兼2	専任2名 選択必修
		美術研究Ⅳ(映像メディアデザイン)	4前	2※					○	1	1					2	兼2	専任2名 選択必修
	小計(8科目)	—	0	32	0			—	1	1				2	兼5			
	イラストレーション	イラストレーションⅠ(発想と描写①)	3前	4※					○	1	2			1	2	兼2	専任2名 選択必修	
		イラストレーションⅡ(発想と描写②)	3前	4※					○	1	2			1	2	兼2	専任2名 選択必修	
		イラストレーションⅢ(エディトリアル)	3後	4※					○	1	2			1	2	兼2	専任2名 選択必修	
		イラストレーションⅣ(絵本)	3後	4※					○	1	2			1	2	兼2	専任2名 選択必修	
		美術研究Ⅰ(イラストレーション)	4前	2※					○	1	2				2	兼1	専任2名 選択必修	
		美術研究Ⅱ(イラストレーション)	4前	2※					○	1	2					兼1	専任2名 選択必修	
		美術研究Ⅲ(イラストレーション)	4前	2※					○	1	2					兼1	専任2名 選択必修	
		美術研究Ⅳ(イラストレーション)	4前	2※					○	1	2					兼1	専任2名 選択必修	
	小計(8科目)	—	0	24	0			—	1	2			1	2	兼4			
	通域全領	卒業制作	4後	8					○	7	6			1	10	兼19		
小計(1科目)	—	8	0	0			—	7	6			1	10	兼19				
合計(159科目)			—	22	384	0		—	14	12			2	27	兼75			
教職課程科目	教職入門	1・2前			2	○			1									
	教職の基礎	教育学概論(再掲)	1・2前後	2			○				1							
		教育哲学(再掲)	3・4前後	2			○				1							
		教育心理学(再掲)	3・4前	2			○									兼1		
		教育制度論	1・2後		2		○									兼1		
	教育課程・指導法	美術教育論(再掲)	3・4前後	2			○			1								
		教育方法論	3後		2		○				1							
		美術科教育法Ⅰ	3前		2		○			1								
		美術科教育法Ⅱ	3後		2		○				1							
		道徳教育の研究	3前		2		○				1							
	特別活動の指導法	3後		2		○										兼1		
	育導生相・徒談教指	生徒・進路指導の研究	3後		2		○										兼1	
		教育相談	3後		2		○										兼1	
演実習	教職実践演習	4通		2			○		1									
	教育実習	教育実習の研究	4前		1		○		1									
		教育実習Ⅰ	4通		2			○	1	1								
教育実習Ⅱ		4通		2			○	1	1									
小計(16科目)	—	0	8	25			—	1	1						兼4			
学位又は称号		学士(美術)			学位又は学科の分野			美術関係										
卒業要件及び履修方法								授業期間等										
必修科目22単位(共通科目12単位、専門科目10単位)、共通科目の選択科目から48単位以上、専門科目の選択科目から54単位以上を修得し、124単位以上修得すること。(履修科目の登録の上限:40単位(年間))								1学年の学期区分		2学期								
								1学期の授業期間		15週								
								1時限の授業時間		90分								
絵画領域における卒業要件及び履修方法								—										
絵画領域の専門科目は、必修科目10単位(美術リテラシー(導入)2単位及び卒業制作8単位)、学科内共通の選択必修科目8単位以上、領域内の選択必修科目46単位を修得すること。																		
工芸領域における卒業要件及び履修方法								—										
工芸領域の専門科目は、必修科目10単位(美術リテラシー(導入)2単位及び卒業制作8単位)、学科内共通の選択必修科目8単位以上、領域内の共通(工芸)の選択必修科目14単位、領域内の選択必修科目32単位以上を修得すること。																		
ビジュアルデザイン領域における卒業要件及び履修方法								—										
ビジュアルデザイン領域の専門科目は、必修科目10単位(美術リテラシー(導入)2単位及び卒業制作8単位)、学科内共通の選択必修科目8単位以上、領域内の共通(ビジュアル)の選択必修科目22単位、領域内の選択必修科目24単位以上を修得すること。																		

(注) 単位数欄の※印は領域内では必修であることを示す。

授 業 科 目 の 概 要				
(美術学部美術学科)				
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
共通科目	初年次教育	アカデミックリテラシー	本授業は初年次の学生が大学における様々な学びを通し、学士力を培うための基礎となる科目である。 大学に入学してきたばかりの学生が、円滑に大学でのアカデミックな学習に適応していくために必要となる、基礎・基本的な知識・教養の習得を教授目標とする。担当者の専門を活かしつつ、以下のような内容を指導する。レポート・論文などの文章技法、プレゼンテーションやディスカッションなどの口頭発表の技法、論理的思考や問題発見・問題解決の方法、図書館の利用・文献検索の方法等である。	
		哲学概論	本授業は哲学の基礎知識を教授する。 哲学への入門的な科目として、哲学的なものの見方や考え方の基本を身につけさせることを目標とする。哲学の全体性・根源性・論理性・主体性といった特徴を様々な事例を取り上げながら解説する。特に、様々な文化活動の基礎となる「人間とは何か」という人間観の問題を中心に、哲学者・思想家の諸説を紹介しながら解説する。そして、道徳、宗教、生命、教育等、私たちの身近な問題について解説する。また、論理的思考の指導も行う。	
	人文	文学	本授業では、文学の基礎知識を教授する。 言葉の芸術である文学作品を通じて、創作上の幅を広げられるような知識や体験を獲得することを目標とする。欧米や日本の、代表的で実験性に富んだユニークな文学作品を解説する。海外作品は翻訳のあるものを扱い、いずれも短編や中編を中心に、学生自身が読むことを前提に講義する。作家・作品にまつわる具体的エピソードを紹介する。また、論理的かつ創造的思考を養うために、批評理論や物語論など、関連する文学理論にも言及する。レポートやアンサーシートなどによるフィードバックも取り入れる。	
		心理学	本授業は心理学全般についての基礎知識を教授する。 心理学は科学であるとの認識を含め、体験し、役立つ心理学として進める。内容は、心理学の歴史・行動・精神分析学・認知心理学・心理テスト・心理療法・芸術両方・グループセラピー等である。	
		教育学概論	本授業は教育学の基礎知識を教授する。 教育の歴史をたどりながら、各時代の教育の特質・課題を通して、教育の目的・内容・方法に関する基本的な事柄を解説する。また、学生自らの教育体験や現在の身近な教育現実を教育学的に分析・考察し解説する。さらに、教育を研究対象とする学問、例えば哲学・社会学等の研究成果を用いて、現代教育の問題・新しい教育の動向なども取り上げながら、教育の意義・理念について検討・解説する。以上をふまえて、これからの私たちの教育的な課題について考えられるよう指導する。	
		教育心理学	本授業は教育場面において必要とされる、教育心理学の理論と実際の問題について教授する。 心理学の基礎的な内容である、人間の発達段階、記憶、思考、学習、動機付け等について解説する。基礎を指導した上で、教育現場、学校現場における営みについて紹介する。取り扱う内容は「学級という社会」「教授＝学習」「児童・生徒の評価」「人格発達の基礎」「カウンセリング」「障害児の支援と特別支援」である。	
		教育哲学	本授業では教育哲学の知識を教授する。 教育哲学の基本的特徴・成果を通して、その方法の習得を教授目標とする。哲学・思想の歴史において、教育を対象とした哲学的分析の事例を取り上げ、基本的な特徴や方法を解説する。また、代表的な教育哲学者を取り上げ、その思想内容を紹介する。さらに、教育哲学の方法を習得するために、代表的な教育理論を哲学的に検討・解説する。例えば、哲学・思想史における人間観と教育の関係や教育目的・内容・方法である。また、教育現実の哲学的分析を行う。例えば、授業における様々な言語行為を分析・解説する。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通科目	一般教養	法学	本授業では日常生活に関連する基礎的な法的知識を教授する。消費生活に関する法、住居に関する法、交通事故に関する法、親子関係・夫婦に関する法等を解説する。私たちの社会生活において法律の役割は何か、法的な考え方は何か、さらに、具体的にどのような法律が社会生活を規律しているのかを考察することにより、法律の基礎知識を身につけさせるとともに、法的思考方法を習得させることを目標とする。	
		日本国憲法	本授業では、日本国憲法についての知識や問題点を教授する。憲法は抽象的な存在ではなく、私たちの日常生活と深い関わりを有する最高法規である。日本国憲法は、民主主義の原則に則って統治機構の基本を定めた部分と基本的人権保障を定めた部分から成り立っており、更に平和主義の原則を掲げているが、本授業では、これらの原則について概説する。そして、憲法学習を通して法的なものの見方や考え方を身につけさせることを目標とする。	
		法学特論	本授業ではネット社会における法律について教授する。インターネットの急激な普及により、情報の入手、発信等が便利になった反面、法整備が追いつかず、その対応の遅れから様々な社会的・法的な問題が生じている。ネット上における表現の自由、プライバシー保護、名誉毀損、個人情報の保護、電子商取引等の問題を採りあげて、法とは何か、法の目的である秩序の維持、正義の実現等について考察する。インターネットの利便性の背後に潜む様々な問題を理解させ、また、その対処方法を学ばせることを目標とする。	
		知的財産法A	本授業では知的財産法のうち、主として著作権法の知識を主として教授する。知的創作活動をしていく上で必要な知識の中で、著作権制度の概要、著作物、著作者、著作者の権利、著作隣接権、著作権の制限、著作権の侵害等について、実際に起きた事件等にも触れながら概説し、知的財産の活用能力を身につけさせることを目標とする。	
		知的財産法B	本授業では知的財産法のうち、意匠法と商標法を教授する。前半は、デザインに関する保護法制である意匠法について、意匠の定義、意匠登録要件、意匠権の効力、意匠権の侵害等を概説し、後半は、ブランドに関する保護法制である商標法について、商標の意義、商標登録要件、商標権の効力、商標権の侵害等について概説し、知的財産の活用能力を身につけさせることを目標とする。	
		歴史学概論	本授業では歴史学の基礎知識を教授する。人類の歴史を概観し、歴史学の主流である政治史・経済史・文化史等において、とりわけ私たちの日常生活に様々な影響を与えている近現代の歴史を中心に講義する。また、代表的な研究法や歴史観など歴史学の基本的知識を紹介し、学生自身が歴史を考察していくための準備をする。そこから、歴史とは何か、過去の出来事をいかにして知ることができるか、どう解釈するかなどについて解説する。	
		経済学	本授業では経済学の基礎知識を教授する。経済学とはどのような学問か。どのようにして発展してきたか。どうして経済学が必要なのか。このような問題を、学生の生活と関わらせ講義する。それを通して、学生が経済的なものの見方、考え方を身につけ、経済問題を自分で考えて、解決していく力をつけるための基礎となるよう指導する。また、美術・デザインと経済との関係についても説明する。	
		体育	本授業では講義と実技を通して、運動の理論と実践を教授する。健康における運動の意義を理解させるのが教授目標である。QOLの維持・向上や働くために必要な要素である「持久力・筋力・柔軟性」運動の理論と実践を指導する。スポーツやレクリエーションゲームを通して、コミュニケーションを大切にしながら、身体の使い方や運動の楽しさや理論として、身体と健康に関する講義を行い、食事・栄養等の知識を身につけさせる。	講義60時間 実技120時間

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通科目	外国語	英語 I	本授業は英語の基礎科目である。 平易な英語教材を使い、主に読むことを中心に総合的英語力を習得させることを目標とする。内容を正確に理解する力を養うため、必要な語彙や文法を身につける訓練をする。総合英語の教材を用い、辞書の活用法、長めの文章での確にSVや5文型を把握する訓練、パラフレーズされた短文で内容理解を確認する作業などを行う。また、論理的思考を養うことができるよう、毎回のテーマに沿った日本語でのディスカッションも行う。それも英語によるコミュニケーション能力向上に繋げていける方法となるからである。
		英語 II	本授業は英語Iで学んだ内容を発展させるための科目である。 口頭で話されたまとまった長さの英文を理解し、自らの表現能力を高めることを目標とする。英語Iで取り組んだ語彙・文法の学習を継続しつつ、音声面での訓練に力を入れる。リスニング中心の総合英語の教材を用い、聴き取りを中心しつつ、語彙や文法理解、英語表現の背後にある異文化理解まで踏み込んだ学習をする。シャドーイングを取り入れ、聴力面と発話面をリンクさせた能力向上を目指す。さらにディクテーションを通じて、正しい英語を素早的的確に書く練習も合わせて行っていく。
		フランス語 I	本授業はフランス語の基礎学習である。 フランス語の学習を通して、現実に対する複眼的な見方を獲得させる。音楽や映画などを使ってフランス語圏の文化についての理解を深めると同時に、フランス語を聴く・話す・読む・書くための基礎的な能力をつけられるよう指導する。
		フランス語 II	本授業はフランス語 I の発展科目である。 フランス語 I で得た知識をもとに、フランス語運用能力をさらに充実させるよう指導する。フランスの作家の読解を通して、フランス語特有のリズムを身につけさせ、同時に、フランス・スイス・ベルギー・カナダ等の話題、音楽、アニメなどを通じて、フランス語圏文化について解説する。
	造形	造形表現 (彫刻 A)	本授業では彫刻表現の基礎技法を塑造と石彫の基礎実技を通して教授する。塑造では、対象を深く観察する力を指導し、立体として形態を捉える見方や表し方を考えさせながら塑造粘土やテラコッタ粘土を使って指導する。題材は人間のすがた、かたちをテーマにして自刻像、手、友人の頭像、裸婦像などを制作させる。石彫で石膏塊や自然石、コンクリートなどの素材を使い、石彫技法について指導する。題材は言葉から連想されるイメージを設定して抽象的な形態を制作させる。
		造形表現 (彫刻 B)	本授業では彫刻の基礎技法を指導し、実践にて作品を制作させる。 彫刻を構成する造形要素として、塊、量、比例、均衡、動勢などに着目し、また、彫刻の基礎技法についての認識を深めさせながら、各自、自由にテーマを設定してまとまった大きさの作品を制作させる。初めの段階では習作としての小品を指導し、金属実材実習としてろう型による小品のブロンズの鑄造を指導する。
		造形表現 (描画 A)	本授業ではデッサンを教授する。 デザイン、工芸や絵画、彫刻などの素材と技法を表現の基礎となるデッサンの実習を通して、対象を見つめ、感じとる力や感性や想像力を高め、豊かに発想し構想を練る能力や基礎的な技法を習得させることを目的とする。描画における形や色彩の表し方、彫刻などにおける立体としてのもの見方や表し方、意図に応じた材料や用具の生かし方などの基礎的技術について指導し、自分の表わしたい感じを大切にして多様な表現方法を工夫し、生き生きとした制作ができるように指導する。
		造形表現 (描画 B)	本授業では美術表現の基礎となる知識と技術を基礎実技をとおして教授する。 モノの見方、質感の理解、空間の把握、形のプロポーショナルなどをデッサンやドローイングをとおして観察力、構成力を磨く。また、対象を他の観点から観察し専攻領域の背景となる基本的なテクニカルスキルを習得させる。あるいはコミュニケーションツールとするなど多様な表現について教授する。さらに、自然物などをモチーフにした平面・色彩構成といった表現のための技術を総合的に指導する。また、美術表現基礎にかかわる社会環境の実見や美術館を見学し事例研究を行う。
		造形表現 (工芸 A)	本授業は工芸における素材表現の基礎となる知識や、表現技術、思考方法、構成方法を基礎実技制作をとおして教授する。 金属、木、布、スチロール・アクリル、紙など主な素材の特性を理解し、美しいフォルムの追求としての造形実習、金属実習、木工実習、ペーパークラフト実習などで得る独自の発想力、的確な考察力、個性豊かな造形力など知的基礎体力を養うための技術を総合的に指導する。あわせてさまざまなアプローチによる複合化した知識や基本要素を学ばせる。また、社会環境の実見や美術館を見学し事例研究をさせる。
		造形表現 (工芸 B)	
一般教養			

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通科目	造形	造形表現（工芸B）	本授業では工芸における加工方法の基礎となる知識や、表現技術、思考方法、構成方法を基礎実技制作をとおして教授する。 陶土の選択から、焼成に至る、陶造形の基本的な制作方法や陶芸を構成している基本要素を取り入れながら、並行して造形実習での確かな表現技術について指導する。あわせて作家・作品などの基本知識、そしてクラフトデザインにかかわる社会環境の実見などで技術性、表現性、社会性にわたるそれぞれの基礎をさまざまな工房や美術館を見学し事例研究をさせる。	
		造形表現（デザインA）	本授業ではデザインの基礎となる知識と技術を基礎実技をとおして教授する。 デザインの基本となる、色彩、形体、機能の中で、特に平面デザインの基礎的な作図や配色の知識を教授し、さらに視覚の構造を映像資料等を参考に学習し、基礎技術を習得させることを目標とする。また、図と地の関係による平面作品や画素の集合による自画像などの作品をコンピュータのアプリケーションソフトを利用して、デジタルなアプローチにより制作させる。社会の中でのデザインの現状を知るために、最新の美術館やイベントに参加し、学外授業をとおして指導する。	
		造形表現（デザインB）	本授業ではデザインの基礎となる知識と技術を基礎実技をとおして教授する。 デザインの基本となる、色彩、形体、機能の中で、平面デザインの基礎的な作図や配色の知識について教授し、さらに専門用具を使用して立体的な基礎技術や構成力を習得させることを目標とする。また、立体を形成する、紙、木、金属などの素材を活用して、パッケージデザインやオブジェ、玩具などの構造や機能を考慮したデザインに発展させる。社会の中でのデザインの現状を知るために、最新の美術館やイベントに参加する校外授業も組み込んでいく。	
	メディア表現	情報処理概論	本授業では情報処理の基礎知識を教授する。 急激な進化を遂げる情報化社会において、情報化社会の特徴をまとめながら、暮らしにおける情報技術とそれらの情報を利用する基本的な情報処理手法について指導する。日常にあふれている情報の中から、本来自分にとって必要な情報は何かを分析し選択利用するための検索手法について説明する。コンピュータを利用して情報を検索・処理する上で理解しておくべきガイドラインや犯罪についての知識を系統立てて説明することで、日常の生活に役立つ情報処理についての基本的な知識を習得させる。	
		コンピュータリテラシー	本授業ではコンピュータの使用に関する導入教育である。 コンピュータが1つの道具として普及した現代社会において、文書作成にはワープロソフト、集計などの計算には表計算ソフトが当たり前のように使用されている。また、作品や企画を発表するにあたってはプレゼンテーションソフトの使用は避けられない。本科目では、学生生活ならびに就職活動を行うにあたって必要となるコンピュータを使った情報の収集・マナー・モラル等について指導する。	
		コンピュータ編集	本授業はデザインのために用いられるコンピュータの使用法を教授する。 基本的なコンピュータ操作技術を理解しているものとして、デザイン業界で用いられている主要なグラフィックアプリケーションの使用法と編集手法を習得させる。講義中心に学ぶ。アプリケーションを利用してのDTPの理論及び基礎、グラフィックの活用や必要なテキストの制作方法・写真等のコンテンツを利用しながら動画を制作する手法、その過程においてフィルタの特徴や特殊効果、場面切り替えなどの特徴等について指導する。	
		コンピュータハードウェア	本授業ではコンピュータハードウェアの基礎知識を教授する。 コンピュータが動作するにあたっては、個々のハードウェアが実装され、きちんと動作していることが大前提となる。コンピュータを構成しているハードウェアについて理解させ、自作コンピュータを製作するための基礎知識習得を教授目標とする。個々のハードウェアがどのような機能を持っているかを系統立てて理解させた上で、それぞれのハードウェアがどのような構造になっているか、使用している素子はどのようにして作られてきたか等のハードウェアの構造と歴史について理解させる。	
		コンピュータネットワーク	本授業ではネットワークにおける具体的な知識を教授する。 現在の生活においてインターネットは必要不可欠な技術となっている。このネットワークの概念、形態、構成機器、LANやネットワークの種類、プロトコルとデータ転送の仕組み、セキュリティーやネットワークの最新技術動向など、現代社会に必須なネットワークの知識を具体的に解説する。あわせてインターネットが発展するに至った歴史を紐解きながら、技術の発展とその過程で明らかになった社会的・技術的問題点についても解説する。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通科目	一般教養	コンピュータグラフィックス	本授業ではコンピュータグラフィックスの基本となるコンピュータとソフトウェアの操作を教授する。 映像やWeb、印刷といった様々なメディアを用いてのデザインワークに取り組みにあたり、基本となるコンピュータの操作とソフトウェアの操作方法を指導する。コンピュータグラフィックスについて概論的な解説をした後に、代表的なデジタルツールであるPhotoshop、Illustratorでの画像処理を中心にMac OS Xの基本操作を含めた一連の制作過程の演習を行い、コンピュータグラフィックスによる表現を習得させる。	
		ウェブデザインⅠ	本授業はウェブデザインの基礎科目である。 インターネットについての概略を理解させ、ウェブサイトを構築するに当たって使用する言語ならびに文字や画像といった情報の関連付けと視覚化について学ばせる。実際にウェブサイトを構築し、運営するにあたって注意すべき技術的要件や著作権等の関連事項についてもあわせて学習させ、インターネット上に多数存在しているサイトの分析を行いながら、ユーザーにとってアクセスしやすい情報の提示方法や配色などについて指導し、簡単なサイトを構築することを最終的な目標とさせる。	
		ウェブデザインⅡ	本授業はウェブデザインⅠの応用科目である。 ウェブサイトを構築するための文書構造や、デザインの記述方法などの知識のほかに、動画の処理やインタラクティブコンテンツを用いて情報を発信していくための知識を身につけさせる。インタラクティブ性の高いウェブサイトをデザインするために必要な知識と技術を身につけることを目標に置き、情報をより分かりやすく提示するためのウェブサイトを構築させる。技術的安定性の高い表現方法の他、社会的動向を含んだ最新技術について概観し、今後の技術動向についての概略を応用知識として教授する。	
		ウェブデザイン演習	本授業はウェブデザインの演習科目である。 ウェブデザイン関連科目で学んだ内容の集大成として、具体的なウェブページの作品制作に取り組み、テーマ企画、素材作成、インタラクション検討、知的所有権を含む情報倫理の再確認、及びプレゼンテーションを行なわせる。なお、受講生の作品は一定期間ネット上に公開させる。	
		ウェブプログラミング演習	本授業はウェブプログラミングの演習科目である。 高度な表現を行うために必要とされるウェブプログラミング言語について学ばせ、プログラムを構築するにあたって必要な言語の体系を学習するだけでなく、実際にプログラムを作成するときに重要となってくる考え方（アルゴリズム）について正しく理解し、構築することを目標とさせる。実際に動作しているプログラムを解析しながら代表的な事例演習を行うことによって、高度なウェブサイトを構築するために必要な付加機能について理解させる。	
		マルチメディア演習	本授業はマルチメディアの演習科目である。 マルチメディアの意義、用いられる技術、技法、専門用語、オーサリングツールの使用方法について学ばせ、作品の発表形式をインターネット（web）上とし、インタラクティブやブラウジングを考慮し、音響と映像の作品におけるインターネットでの可能性を考察させる。計画としては、次の項目について学ぶ。用語と使用、インターネットの可能性、映像コンテンツの企画発案、オーサリング、フィニッシュデザインをし、発表させる。	
		3D表現	本授業は、3次元CG（3DCG）とアニメーションについて教授する。 内容は、図形の座標変換と投影変換、3次元の形状データをコンピュータ上に作り出すモデリング、作られた3次元モデルにリアルな質感や陰影をつけて表示するレンダリング、3次元モデルに動きを与えるアニメーションについての基礎知識の解説と3DCGの代表的なソフトウェアを用いた実習によりこれらの技術を習得させる。	
	総合	原典講読	本授業は、原典を精読する科目である。 各担当者が専門とする領域に関連する古典的な名著の原典に触れ、学生の自己教育力の育成を教授目標とする。基礎的な教養教育において培った知識を手がかりに、古典的な名著を読む。解説書や概説的な講義では知ることのできない事柄について解説する。それが、大学における学習をより実り多いものとする。また、学習の基本でもある読書、とりわけ精読の方法を指導する。難解な書物であっても、手がかりをつかみながら読むことによって、その意味を知ることができるよう指導する。	
		教養演習	本授業は社会人として教養と洞察力を養う科目である。 学生が自ら課題を求め、それに取り組み、解決していく能力を育むことを目的とする。そのためには、身近な日常的に起きる具体的な問題を一般的・抽象的な見地から検討したり、逆に、抽象的な問題から具体的な答えを導き出すことが重要である。あるテーマについて、調査、分析、考察に取り組んで論理的な考え方やまとめ方を学び、発表や議論を通して思考力を深め、問題解決の方法を学びながら、社会人として必要な幅広い教養と深い洞察力を養うことを目的とする。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考	
共通科目	一般教養	環境科学	本授業では自然環境の仕組みや現状について教授する。人と自然との関わりについて概観し、「自然との共生」が持つ意味を講義する。21世紀は「環境の世紀」ともいわれ、地球環境の保全、人と自然環境との共生が人類共通の緊要な課題とされ、国際社会の中で様々な取り組みが進められるとともに、私たちの一人ひとりがこの課題に向き合っていくことが求められている。本授業では、地球環境と生物多様性、人と環境との関わり、人と自然との共生といった問題について理解させる。		
		キャリアデザイン講座	本授業は社会人としてのスキルを身につける科目である。自分自身の価値観や強みなどについて考え、社会に対する理解を深めることによって、自分の将来像を描けるよう指導する。グループワークやディスカッション、プレゼンテーションなどを通して、自分や社会を知りながら、自信をもって就職活動に臨めるように、社会で求められる基本的な対人関係スキル、コミュニケーションスキルも身につけさせる。		
		ボランティア講座	本授業はボランティア活動を実践する科目である。ボランティア活動を通して、学生が幅広く社会について学び、自己管理能力、チームワーク、リーダーシップ、倫理観および社会的責任を培うことを目標とする。特に、横浜市では、芸術に関わるイベントが多く開催されるため、専門分野における体験学習としての効果も期待できる。学生にはボランティアに関するオリエンテーション後、ボランティアの計画書を作成させる。その後、大学が認定するボランティア活動を実践させる。ボランティア活動の終了後は、当該ボランティアの主催者が発行する修了証と報告書を提出し、事後指導を行う。  (オムニバス/全30回)  (4寺田 有恒/20回) 本講座は、ボランティア活動を通して、学生が社会について幅広く学び、自己管理能力、チームワーク、リーダーシップ、倫理観、社会的責任、を培うことを目標とする。ボランティアの計画書の作成と、ボランティア実施中の指導を行う。  (9北澤 茂夫/10回) 本講座は、ボランティア活動を通して、学生が社会について幅広く学び、自己管理能力、チームワーク、リーダーシップ、倫理観、社会的責任、を培うことを目標とする。ボランティアの計画書の作成について事前指導する。	オムニバス担当	
	専門教養	美術理論	美学概論	本授業では美学についての基礎知識を教授する。美学は、人間の感性をテーマとする学であり、美とは何かと問う学である。その歴史は古代ギリシアに遡る。人間存在の根本にも関わるこの問いをめぐる、古代、中世、18世紀の近代美学の成立を経て現代に至るまで、さまざまな思索が展開されてきたことを解説する。これを通じて自らの感性と理性を磨き、美術作品・芸術作品への接し方を深めることを教授目標とする。	
			色彩概論	本授業では色彩についての基礎知識を教授する。造形表現に応用できる色彩の基礎知識の習得を目標とする。十二色相環と三属性を理解させ、対比の視覚効果を知ることで身近な色彩の意識を深める。単色を色立体やマンセル値によって定義づけられることを解説する。色は単色で使われることは無いので対比の性質、配色などに応用出来る知識を色彩学の立場から解説し、表現力を向上させ、応用展開が出来るようにする。心理学・生理学などとの関わりから、色彩の視覚効果を各自の造形表現に計画的に生かしていくよう指導する。	
			色彩特論	本授業では色彩についての専門基礎的知識を教授する。色彩について、さらに掘り下げた知識の獲得を目標とする。三属性を基本に色彩が使用されるカタチや面積比による効果や実際に使用されている色彩を取り上げる。例えば、公共の場を使用されている色使いからその場のあり方を逆算的に探り出す。そこから、キーワードが探り出し、使用していく色彩の使用場所ごとの傾向を解説する。具体的な色彩使用の現場を解説し、学生各自の研究テーマを掘り下げられるよう指導する。	
			造形美術論 I	本授業では造形表現の原要素について教授する。新しい造形表現のために、造形表現の原要素とその組み合わせに関する知識獲得を目標とする。音楽では、音の組み合わせによって曲を形成するように、造形芸術は、色と形といった原要素から形成する。さらに量や質、空間が組み合わせられることによって形が生まれてくる。本講義では色、線材、面材などを教材に、音と比較しながら造形表現の原要素を感知させ、それらの要素を任意に組み合わせることにより既成概念に依らない造形が生まれること理解するよう指導する。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考	
共通科目	専門教養	美術理論	造形美術論Ⅱ	本授業では時代環境により生み出される芸術について教授する。環境が感性に与える影響と独自の芸術との関係の理解を目標とする。気候風土、歴史を背景にそれぞれの地で、そこに生きる民族によって育まれてきた芸術をとりあげる。そこから、環境や時代が音や形に影響を与え、必然性を生み出し、文化を形成してきたことを理解させる。さらに、情報や物質が氾濫するこの混沌とした今日状況の中で、私達はそれらをどのように感受し、どう表現しようとするのかについて解説する。前半に民族と芸術、時代と芸術について解説する。それを元に後半は、私たちを取り巻く今日の環境と表現について解説する。	
			造形図法	本授業では造形図法についての基礎知識を教授する。造形の中に隠された構造を他者と共有する為に、共通言語としての図法を理解させることを目標とする。基礎図形の描き方を通して線の種類や使い方を説明し、平面図形の構成によって幾何学模様などが表現出来るようにする。平面上での応用から立体空間を表すことへ展開していく。投影図法の種類、第三角法（三面図）による立体物の理解の仕方、透視図法の種類、遠近法、絵画や造形表現と遠近感の関係を理解させる。	
			構図論	本授業では造形表現における構図の基礎的な方法論を教授する。造形表現を狙いをもって行えるようにするため、構図・構成の理論を身につけることを目標とする。点・線・面にはじまり幾何学図形の配置や面積の変化など、それらが組み合わさって出来る視覚効果を解説する。芸術の方法論に論理性を導入し、狙いのある作品づくりに役立てる。統一、調和、対比、多様性、比例、均衡、対称性、律動、組成、緊張感、動勢についての表現例をもとに分析し、解説する。比例というキーワードの中で、視覚的バランスを持つ黄金分割等の美的比率についても解説する。	
			美術解剖学	本授業では造形表現に必要な体表の表現方法についての基礎知識を教授する。体表の構造（毛、爪、乳房などを含む）をはじめ、体表から観察される骨格、筋、感覚器（眼、耳、鼻、口など）、欠陥、神経および人体のプロポーションなどについてわかりやすく講義し、造形活動にひつような人体に関する知識を十分理解させるとともに、実際に表現された造形作品についての表現法などを美術解剖学的な立場から分析し、解説する。扱う内容は、体幹の骨格、頭部の骨格、頭部の筋、頭部と体幹の筋、上肢の骨格と筋、感覚器、プロポーションと体型等である。	
			美術表現論	本授業では、造形美術の表現方法を制作する立場から教授する。西洋およびアジアや日本の文化や伝統的な美術や、現代の美術、デザイン、映像メディアに触れながら、それらの継承と創造への関心を高め、自らの制作に活かせるよう指導する。  (オムニバス/全15回)  (2中野 滋/5回) 初回として、さまざまな芸術家の生涯について紹介し、美術表現とは何か、ということについてオリエンテーションする。また、以降の講義の概略などについて述べる。また、専門領域として、彫刻芸術とはどのようなものか、古代から現代の彫刻家の制作過程をとおして解説する。  (14浅川 正樹/5回) 専門領域として、デザイン、工芸、映像・メディアについて考察し、総合的な視点で横断的に美術表現を捉えて説明していく。近代以降のデザイン・美術史を踏まえ、グラフィックデザイン分野を基軸に、印刷や映像等の各種媒体や現代アートを含め視覚的表現のあり方を歴史的作品を鑑賞しつつ理解させる。  (44杉本 洋/5回) 専門領域として、絵画分野について考察していく。日本、アジア、ヨーロッパの絵画について、その時代背景なども含めて、述べていく。	オムニバス担当
			現代美術論	本授業では現代美術とその発展の背景について教授する。現代美術を、歴史的・社会的背景をふまえながら解説し、次の事柄について考えさせる。現代美術とは何か。現代美術作品をどう評価するのか。現代美術の先進性はどこにあるのか。コンセプチュアルアート以降、その時々現代美術が生まれ出た社会的背景や、果たしてきた役割を読み解きつつ、現在、世界で展開している現代美術を概観し時代を読む力、感じる力を養い、学生の作品制作につなげていけるよう指導する。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考	
共通科目	専門教養	美術理論	デザイン概論	本授業ではデザインの歴史とその領域に関する基礎知識を教授する。デザインの歴史やデザイン領域の知識を身につけ、これからのデザインに必要な事柄を理解させることを目標とする。産業革命とアーツアンドクラフツ運動をデザイン発足の起源とし、デザインの歴史と領域の関係を解説する。日本におけるデザイン思想の形成やバウハウスに代表されるモダンデザイン運動を史的に振り返るとともに、平面表現と立体表現という普遍的な領域を意識することで多様性のある世界観を整理し、説明する。領域を越え時代性や文化やアートとも結びついてゆく現代のデザインについても解説する。	
			デザイン特論	本授業はデザインワークにおける専門知識を教授する。デザインプロセスにおける、諸段階についての具体的な知識を身につけさせることを目標とする。デザインは「テーマ」に対して、ある課題や問題点を発見する「調査」「資料収集」から始まり「コンセプト設定」「アイデア展開」「アイデア絞り込み」を繰り返し「着地点を見つける」というプロセスを経る。デザインプロセス上に発生する具体的な方法論であるデザイナーヴェイ・ブレインストーミング・マトリクス作成・プレゼンテーションなどの概要や必要性などにも派生しながら解説する。	
			映像論	本授業では映像を中心とする映像表現及びメディアアートについて教授する。映像を中心とするメディアアートを理解し、次世代の芸術表現についての展望をもたせることを目標とする。20世紀芸術をメディアアートの文脈に沿わせながら、写真・映画などの映像作品からビデオアート・プロモーションビデオ・ミュージッククリップ・コマーシャルメッセージ (CM) なども織り交ぜながら、次世代の芸術表現を検証させる。授業方法は、作品例を参照としプロジェクターなど視聴覚機器を使用した講義を中心とし、プレゼンテーションと映像鑑賞の連携によって講義を進める。	
			絵本論	本授業では絵本について教授する。絵本は「子ども」や「教育」と共に語られることが多く、その背景を知ることが重要である。一方で現代の絵本の多様な展開を考えると、教育的側面だけでは十分に説明ができるとは言い切れない状況になりつつある。従来の絵本論をふまえつつ受講者の興味や時の話題に対応し、新たな考察を様々な事例にもとづき授業展開する。	
			漫画論	本授業では視覚表現である漫画について教授する。漫画は長い時間をかけて、子ども向けの単純なストーリーを描いていた段階から、大人向きの複雑な内容を盛り込んだり、哲学や法律などの各概念の解説など、ありとあらゆる分野に表現の範囲を広げてきた。本講義では漫画が視覚表現であるとはつきり意識し、それぞれの表現にどのような効果があったり、期待されたりするのかを多角的に分析し、漫画に対する理解を目指した講義をする。	
			身体表象論	本授業では身体表象に関わる作品とその批評の方法を教授する。身体を中心としたコンテンツ表象の意義、および課題や問題点を考えることを目標とする。マンガ・アニメ・ゲームなどに関わる批評・研究の最新の動向を紹介する。具体的な作品の画像や映像を示しながら、物語生成やキャラクター表象の表現技法に関して客観的複眼的な分析方法を教示する。身体表象の背後にある、生産・流通・消費をめぐる、物語／データベース消費の在り方や、メディアミックスの方法論にも踏み込んでゆく。レポートやアンサーシートなどによるフィードバックも取り入れる。	
			工芸論	本授業では工芸の基礎知識を教授する。本講義では、その原点である工芸の分野における基礎知識を身につけさせることを目標とする。特に、歴史はものを創ることによって刻まれてきたという人間と工芸の関係を理解させる。そのために、歴史や素材、技術などの視点から、工芸世界を概観しつつ、流れを変えるエポックとなった運動を取り上げる。それらを通して、今も昔も変わらず根底に流れるスピリッツを知ると共に、現代の工芸に通じる要素を探り出せるよう指導する。	
			環境デザイン論	本授業では、環境デザインについて概説的な講義を行う。環境デザインは環境を対象とし、環境に配慮したデザインである。環境を私たちの生活に関わる空間ととらえ、そこにおける自然との関係や社会との関係等において、デザインを理解させる。エコロジー、バリアフリー等を意図したデザインや、それらをランドスケープ、サウンドスケープ、アロマスケープ等にとどのように活かしていくのかといった実際的な問題について講義する。このような視点をもって、学生がデザインしていくことを目標とする。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考	
専門教養	美術理論	パフォーマンス・アート論	本授業では音楽、演劇、舞踊といったパフォーマンス・アーツ全般に対する理解を深めさせることを目的とする。 「パフォーマンス」の内容だけに目を向けるのではなく、公演・演奏会を実現するための企画・運営面と、表現・理論・舞台技術・制作面にも目を向け説明する。表現者ばかりでなく、常に社会との接点を考慮しつつ芸術活動全般の理解を目指した講義をする。		
		美術教育論	本授業では美術科教育における基本的な知識の習得を教授目標とする。教育の歴史を概観するとともに、現代の美術科教育の現状と課題を考察し、内外の美術教育の思想と実践を通じ、人間形成における美術教育の意義を理解する。学習指導要領の目標と性格、具体的な内容と方法について理解を深めながら、子供の造形表現の発達及び思春期における表現の特質と指導上の課題について考察する。また、表現や鑑賞を通して感性や創造力を高め、生涯にわたり心豊かに生きる情操を養う美術教育の特質と在り方について考察・解説する。		
		芸術企画論	本授業では芸術に関わる企画力の習得を目的とする。 創作造形、創作表現の世界で活動しようとする学生が、身の回り散在する様々な事柄を整理・構築し現実化していく「企画力」の育成を目標とする。前半に展覧会の企画や商品の開発企画など企画事例を紹介する。後半は、グループに分かれ、実際に展覧会や商品開発の企画立案から役割分担などを経て、プレゼンテーションするまでを模擬体験させる。インターネットなどマスメディアの著しい発展、さらにマスマスプロダクトが底知れず発展する今日の状況における企画力を育成する。		
		博物館概論	本授業は美術館や博物館を利用する学生のためにおこなう博物館の入門講義である。 博物館および博物館活動を理解し、有効に活用するための知識を根付かせることを目的とする。美術館を中心とした博物館の歴史、組織、教育普及活動、展覧会、展示、環境、利用法、博物館をめぐる諸問題などを毎回検討し、博物館とは何か、そしてどうあるべきかを考察しながら、博物館をより深く理解できるよう指導する。		
	共通科目	美術史	西洋美術史Ⅰ	本授業では古代ギリシアから19世紀半ばに至る西洋美術史の概要を講義する。 美術作品に関する基本的知識を得ることを目指すだけでなく、その表現上の特色などを自ら発見し理解に至ることを目標とする。ギリシア、ローマ、初期中世、ロマネスク、ゴシック、ルネサンス、バロック、ロココ、新古典主義など、毎回各時代を代表する基本作例をいくつか取り上げ、造形作品の見方を訓練しながら、主として様式史的観点から西洋美術の流れを把握できるよう指導する。	
			西洋美術史Ⅱ	本授業は西洋近代絵画史の概説的講義である。 ルネサンス期に確立した絵画様式がその特権的地位を失っていく過程を、19世紀半ばにおけるエドゥワール・マネの登場から印象主義を経てセザンヌにいたる、具体的な作品に即して講義する。そのうえでキュビズム、表現主義、抽象、構成主義、シュルレアリスムといった、20世紀半ばまでのヨーロッパを中心とするさまざまな美術運動について、絵画史の流れに位置づけて理解できるよう指導する。	
			西洋美術史特論	本授業は西洋美術史の中で特定の時代やジャンルにテーマを絞った講義である。 「西洋美術史Ⅰ、Ⅱ」よりも深い理解を目指し、年度によってテーマを設定して、具体的な作品の考察を軸に講義を進める。その際、作品の視覚的特徴のみならず、作られた時代背景、社会的評価や社会に与えた影響、また学究的アプローチの歴史など、さまざまな角度から美術作品や美術運動を捉えることができるよう指導する。	
			西洋工芸史	本授業は絵画、彫刻、建築などのいわゆる「大芸術」に対し、「レッセー・アート」と呼ばれることもある装飾美術をテーマとして扱う講義である。 西洋美術史の中で注目される工芸作品を選び、多角的に考察し、解説する。同時に、「大芸術」とは異なる装飾美術の特性や、「大芸術」との影響関係、また「レッセー・アート」復権・振興の運動など、装飾美術に関わる歴史についてその概要を理解させることを教授目標とする。	
			日本美術史Ⅰ	本授業では飛鳥時代から江戸時代に至る日本美術の歴史を概観する。 美術作品に関する基本的知識の習得を目指すだけでなく、その表現上の特色などを、作品鑑賞をとおして自ら発見し理解に至ることを目標とする。日本では室町時代まで、中国や朝鮮半島から伝来した仏教美術を母胎に形成・発展していくが、平安時代半ばから徐々に和様化が進み、江戸時代には美術が民衆のものになっていく。この講義では古代から近世までの作品の鑑賞をとおして時代様式を理解し、日本の伝統美術の流れを把握できるよう指導する。	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通科目	美術史	日本美術史Ⅱ	本授業では飛鳥時代から江戸時代に至る仏教彫刻の歴史を教授する。作品鑑賞をとおして各時代の仏像の様式理解、さらに仏教彫刻研究における諸問題について理解を深めることを目標とする。講義は毎回テーマを設け、様式および歴史背景を考察し、あわせて彫刻史上かつて問題となり論争の対象となった事柄を取り上げてその論点と経緯を検討する。仏教彫刻を様々な角度から理解できるよう指導する。	
		東洋美術史	本授業ではインド・中国・朝鮮の仏教美術を中心に教授する。美術作品に関する基本的知識の習得を目指すだけでなく、その表現上の特色などを、作品鑑賞をとおして自ら発見し理解に至ることを目標とする。アジアの諸地域に強く影響を与えた仏教美術をキーワードに、異なった様式を持つ各地域の美術を比較検討しながら、インド・中国・朝鮮で生み出された作品の鑑賞をとおして各地域美術の特徴を把握し、東洋美術の理解をめざして指導する。	
	専門教養	絵画	本授業は絵画制作の基本である描画を通じて、絵画独自の表現に対する考え方や専門用語について学ばせる。 ①石膏デッサンでは、立体像の比例や明暗、質感や存在感などの捕らえ方と表現方法について学習させる。②人体クロッキー・デッサンでは、人体の比例や骨格、美しい形の表現方法について学習させる。③自由制作では、二つの課題制作で習得した技術を使い各々が持ち寄ったモチーフを構成して描写させる。  (オムニバス/全30回)  (18横湯 久美/10回) ①石膏デッサンと②人体クロッキー・デッサンを担当。①石膏デッサンを通して、デッサン用具の扱い方や専門用語を解説し、比例や明暗、質感や存在感などの捕らえ方と基本的な表現方法について指導する。②人体クロッキー・デッサンでは、人体の比例や骨格、美しい形の発見と表現方法について指導する。  (59瀬島 匠/20回) ③自由制作を担当。各々が持ち寄ったモチーフの効果的な配置や描画材料の選択、表現方法について指導する。	オムニバス担当
		造形演習	本授業は工芸の造形的意味について教授し、工芸における各種素材の造形方法を指導するとともに、素材本来の特色を生かしながら表現の可能性を広げる。  (オムニバス/全30回)  (6本郷 英行/10回) バルサ材による野菜、果物制作。写実、らしさとは何かを考察し野菜、果物を観察、スケッチし、バルサ材を成形、彩色する。  (1安岡 和彦/10回) 非鉄金属によるペーパーナイフ制作について指導する。ステーションナリーグッズの意味を理解し、素材の切り出し、鑄による成形、磨きなどの工程で制作する。  (2加藤 良次/10回) 天然染料の染色によるファブリックグッズ制作。顔料以外の色材を体験することで色について再認識する。染色のメカニズム、模様表現の技術を学び、藍やその他の天然染料でシャツやバッグなどを染色する。	オムニバス担当
		工芸		

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通科目	専門教養	造形演習 ビジュアルデザイン	<p>本授業は、ビジュアルデザイン分野を専門とする教員が、それぞれの専門分野を活かした演習形式の授業である。</p> <p>1、2年次の基礎実技を踏まえて、より専門に近い内容を学習させる。ビジュアルデザイン分野を主専攻としていない学生に、ビジュアルデザイン分野の表現方法を体験させ、自らの表現技術の幅を広げることを教育目標とする。演習の内容は、担当教員の専門分野である、グラフィックデザイン、イラストレーション、映像メディアデザイン、デザイン造形である。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(3北村 治／6回) イラストレーションをメインビジュアルとした文庫カバーの実制作を通して、イメージを視覚的に具現化するための発想力・描写力を高め、合わせて実際のアイテムへのデザインを指導する。</p> <p>(4寺田 有恒／6回) 1・2年次でのレタリング・タイポグラフィーの基礎実技をふまえ、アイテムとして自分の姓名を、ひらがな・漢字・アルファベットの基本形態を元に、画面上に平面色彩構成をさせる。</p> <p>(8城井 光広／6回) 画素の集合による画像構成の成り立ちを学び、任意の自画像をモチーフにして、画素のデザインを段階的に調整した平面表現課題をコンピュータを利用して制作させる。</p> <p>(16徳永 健次／6回) ビジュアルデザインの中で、コンピュータのフィニッシュワークは日常的となってきたが、手描きの良さ、コンピュータの利便性を利用し、バリエーションやレイアウトを指導する。</p> <p>(17久保 洋子／6回) グラフィックデザイナーに必要な印刷技術や紙などの基本知識の学習から、グラフィックデザイナーの社会の中での役割やデザインの効果を、広告やブランディングの実例を基に考察させる。</p>	オムニバス担当



授 業 科 目 の 概 要			
(美術学部美術学科)			
科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 基礎実技 美術リテラシー	美術リテラシー (導入)	本授業は美術制作における導入教育である。 分野を問わず美術制作全般において、制作に際しての画材や各種道具等の使用方法並びにその知識を学習させ、素描や色彩を含む平面造形、あるいは立体造形における初歩的な表現制作課題を通して、以後4年間継続的に学ぶこととなる美術制作に向き合う普遍的な心構えや表現方法の基本を習得させる。	
	美術リテラシー (彫刻)	本授業は彫刻の基礎実習科目である。 形態を立体として捉えるための見方や表し方とおして、対象を深く観察する力を身につけさせることを目的とする。また、彫刻表現の基礎技法を習得させるために陶彫刻と木彫を中心に実習させていく。陶彫刻では、ひもづくり、直づくり、などの成型技法を学ばせ、釉薬や化粧土などで加彩し、焼成して作品として完成させる。題材は人間や植物の姿、形をテーマにして数点制作させる。木彫では、日本の伝統的な木工具を使って木の塊から形態を見出し、彫り出していく方法について教授していく。植物から連想される抽象的な形態などを題材として制作させていく。	
	美術リテラシー (描画)	本授業は描画の基礎実習科目である。 絵画、彫刻や工芸、デザインなどの表現の基礎となる描画の実習を通して、対象を見つめ、感じとる力や想像力を高めさせ、豊かに発想し構想を練る能力を高めるために描画の基本的な技法を身につけさせる。また、描画における形や色彩の表し方、立体としてのものの見方や表し方、意図に応じた材料や用具の生かし方などの応用的技能を身につけさせながら、自分の表現したい意欲を大切に表現方法を工夫させ、生き生きとした制作ができるように指導する。	
	美術リテラシー (工芸)	本授業は工芸の基礎実習科目である。 工芸実習におけるデザインの基礎となる知識や、専攻領域の背景となる技術、特に手工によるテクニカルスキルの基本を習得させることを目的とする。また、多様な工芸作品に対する理解を深めるために作家・作品などの事例研究、社会環境の実験や美術館見学などを行う。色彩・形・テクスチャーなどを用いた平面における三次元空間(仮想空間)の表現やコラージュ・デカルコマニー・フロッタージュなどの技法、形式をエレメントとした今日的テーマの探求などについて、デザイン、制作、構成に必要な様々な素材をとおして実習させる。	
	美術リテラシー (デザイン)	本授業はデザイン実習の基礎科目である。 デザインの基本となる、色彩、形体、機能の中で、特に平面デザインの基礎的な作図や配色の知識を学習させ、専門用具を使用して基礎技術を習得させることを教育目標とする。さらに、植物や動物をモチーフにした平面構成や、幾何形体による連続パターンによる構成作品などを制作させ、シンボルマークのデザインなどの機能を備えたデザインに発展させる。また、社会の中でのデザインの現状を知らしめるために、最新の美術館展覧会やイベントに参加し、学外授業も組み込んでいく。	
	美術リテラシー (デジタル)	本授業はデザインワークについての基礎科目である。 イメージから絵コンテ、素材撮影、編集作業、フィニッシュワークと基礎的なプロセスを指導することを目的とし、内容は、画像処理ソフトを使い、静止画から動画の基礎を学び、簡単な絵コンテを制作する。そのイメージに合うような映像を撮影させる。それらのデジタルムービーに記録された映像を基とし、効果やイメージを表現する為のタイミングやテンポを取り込み演出指導をしてゆく。物語の展開などを考慮して、個々のイメージする映像をコンピュータ上で編集する作業をさせてゆく。	
	美術リテラシー (DTP)	本授業はDTPの基礎実習科目である。 グラフィックデザインを中心としたビジュアルデザイン領域において実践的なデザインワークの基礎となるマッキントッシュコンピュータでのDTP(デスクトップ・パブリッシング)の基本操作技術を学ばせ、演習課題作品の制作につなげる。グラフィック編集ソフトウェア「Illustrator」及び画像編集ソフトウェア「Photoshop」を使用し、グラフィックデザイン、映像メディアデザイン、イラストレーション各分野での社会におけるデザイン実務に対処し得る人材育成を目標とする。	
美術リテラシー (Web)	本授業はウェブデザインの基礎実習科目である。 要求されたテーマに基づいたサイト構築を各自が実際に制作しながら、そのプロセスの基本を教授することを目標とし、ウェブサイトが備える、グラフィックス、インフォメーション、インタラクションの3要素を効果的に使いこなす為の基礎的手法について習得させる。実際のウェブサイト为例としてグラフィックデザインとしての美しさ、情報の読み取りやすさ、更にインタラクティブな操作性などについて考察する様な内容となる。		

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	絵画領域	絵画 絵画基礎 I	<p>本授業は絵画の基礎実習科目である。</p> <p>絵画基礎 I では、キャンバスの張り方、筆やパレットなどの用具の取り扱い、絵の具や画溶液の性質等油彩用具について学ばせた後、設定された静物モチーフを描くことを通して油彩画の基本的な描画手順や画材の特性を習得させ、観察力を養わせる。また、矩形である画面へのモチーフの入れ方、的確なパルールの把握による空間や量感のとらえ方など、油彩画の基本を理解させる。複数の教員が連携し、基本を押さえつつ複数の視点から、学生一人一人の経験量にあわせ指導する。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>1クラス (9北澤 茂夫／7回) キャンバスの張り方、用具の使い方、絵の具やオイルの性質、構図、描画の基本的手順と表現効果等、油彩画の基礎を総合的に指導し、併せて観察力を育成指導する。</p> <p>(51与那覇 大智／8回) キャンバスの張り方、用具の使い方、絵の具やオイルの性質、構図、描画の基本的手順と表現効果等、油彩画の基礎を総合的に指導し、併せて観察力を育成指導する。</p> <p>(60秋本 貴透／15回) キャンバスの張り方、用具の使い方、絵の具やオイルの性質、構図、描画の基本的手順と表現効果等、油彩画の基礎を総合的に指導し、併せて観察力を育成指導する。</p> <p>2クラス (9北澤 茂夫／7回) キャンバスの張り方、用具の使い方、絵の具やオイルの性質、構図、描画の基本的手順と表現効果等、油彩画の基礎を総合的に指導し、併せて観察力を育成指導する。</p> <p>(51与那覇 大智／8回) キャンバスの張り方、用具の使い方、絵の具やオイルの性質、構図、描画の基本的手順と表現効果等、油彩画の基礎を総合的に指導し、併せて観察力を育成指導する。</p> <p>(60秋本 貴透／15回) キャンバスの張り方、用具の使い方、絵の具やオイルの性質、構図、描画の基本的手順と表現効果等、油彩画の基礎を総合的に指導し、併せて観察力を育成指導する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 絵画領域	絵画 絵画基礎Ⅱ	<p>本授業は絵画の基礎実習科目である。</p> <p>絵画基礎Ⅱでは、静物及び人体1・人体2の3課題を通して、油彩画の特性や技法および対象への理解を深めさせ、表現力を向上させる。</p> <p>①静物課題においては、絵画基礎Ⅰの経験を踏まえつつ、美しい構図・構成、対象に生じる色彩の反映や光の変化等に気づかせ、その感動とともに対象の存在感・質感・空間感を描かせる。この過程で、パールの重要性、色彩の調和と変化、グラッシや厚塗りによる表現効果等、油彩画制作の基本について理解を深めさせる。</p> <p>②人体1では、裸婦モデルをしっかり観察して描かせることを通して、構図、人体のプロポーション、バランス、動勢、空間の中での人体の存在を描写させる。</p> <p>③人体2では、人体1での経験をふまえ、モデルのポーズを変えて再び描かせることで、人体に生じる美しい光と影の変化や色彩、肉体の存在感をとらえ、油彩による人体表現の理解を深めさせる。</p> <p>複数の教員により授業の目的等の共通理解を図りながら、それぞれの制作研究を生かし、学生一人一人の個性や経験量にあわせ指導する。</p> <p>(オムニバス/全90回)</p> <p>1クラス            (9北澤 茂夫/20回) この授業全体への関わりを通して、静物や人体の空間における存在感や色彩の響き合い、光と陰影の美しさに留意しながら、学生の個性を尊重しつつも油彩の特質を生かした表現となるよう総合的に指導・助言をする。また、複数の教員間の連携に配慮して授業を展開指導する。</p> <p>(18横湯 久美/10回) 人体1・人体2を担当。人物画の美しい構図・構成・空間の中での存在感と肉体そのものの存在感をとらえる表現方法に関して、研究指導する。</p> <p>(51与那覇 大智/20回) この授業全体への関わりを通して、美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>(52仲田 智/15回) この授業全体への関わりを通して、美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>(53大石 洋次郎/10回) 人体1, 2を担当。美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>(60秋本 貴透/15回) この授業全体への関わりを通して、美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>2クラス            (9北澤 茂夫/20回) この授業全体への関わりを通して、静物や人体の空間における存在感や色彩の響き合い、光と陰影の美しさに留意しながら、学生の個性を尊重しつつも油彩の特質を生かした表現となるよう総合的に指導・助言をする。また、複数の教員間の連携に配慮して授業を展開指導する。</p> <p>(18横湯 久美/10回) 人体1・人体2を担当。人物画の美しい構図・構成・空間の中での存在感と肉体そのものの存在感をとらえる表現方法に関して、研究指導する。</p> <p>(51与那覇 大智/20回) この授業全体への関わりを通して、美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>(52仲田 智/15回) この授業全体への関わりを通して、美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>(53大石 洋次郎/10回) 人体1, 2を担当。美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p> <p>(60秋本 貴透/15回) この授業全体への関わりを通して、美しい構図や構成、色彩の調和、人体のプロポーションやムーブマン、空間の中での存在感を描くための見方やとらえ方、表現法等について指導する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 絵画領域 絵画	絵画基礎Ⅲ	<p>本授業は絵画実習の基礎科目である。</p> <p>絵画基礎Ⅲでは、①油彩による風景、②様々な素材を用いたドローイング、③油彩によるコスチューム人体を描き、これまでの学習による経験の蓄積に加えて、さらに描く対象や表現技術の幅を広げさせることを目標とする。</p> <p>①油彩による風景では、身近な自然の中で光や風を感じさせながら、興味や感動をもとに選び取った風景を観察して描かせる。自然の持つ構造を意識させつつ、線遠近法や空気遠近法を用いて、広がりの中における遠近感や木々の葉を面やマスを意識しつつ整理して描かせることで、自然の持つ複雑な要素を描出させる。②ドローイングでは、モデルを対象に紙に様々な描画素材を用いて描かせることを通して、対象を線で素早くとらえることを体験させ、絵画表現の幅を広げさせる。また、それをもとにアーティストブックを制作させる。③油彩によるコスチューム人体では、ドローイングでの体験も踏まえながら、着衣のモデルを通して、人体の比例や骨格、空間の中にしめる量、背景との関係や存在を描出する力を養わせ、人物表現に必要な造形力を育成指導する。</p> <p>(オムニバス／全90回)</p> <p>1クラス</p> <p>(1沓間 宏／5回) 油彩風景を担当。風景の持つ構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(9北澤 茂夫／20回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(18横湯 久美／20回) ②様々な素材を用いたドローイングを担当。写真のコラージュをはじめ、アクリル絵の具などの現代的で多様な画材と手法を用いて、ドローイングとアーティストブックの制作を課題にした研究、指導をする。描くこと、見ること、絵画と写真の歴史的な経緯を解説する。近代以降の美術の様々な試みから、現代絵画はもとより現代美術の表現を多数示し考察指導する。</p> <p>(53大石 洋次郎／15回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(54立原 真理子／10回) ②様々な素材を用いたドローイングを担当。写真のコラージュをはじめ、アクリル絵の具などの現代的で多様な画材と手法を用いて、ドローイングとアーティストブックの制作を課題にした研究、指導をする。描くこと、見ること、絵画と写真の歴史的な経緯を解説する。近代以降の美術の様々な試みから、現代絵画はもとより現代美術の表現を多数示し考察指導する。</p> <p>(55中嶋 明／15回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(60秋本 貴透／5回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	絵画領域	絵画 絵画基礎Ⅲ	<p>2クラス</p> <p>(1沓間 宏／5回) 油彩風景を担当。風景の持つ構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(9北澤 茂夫／20回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(18横湯 久美／20回) ②様々な素材を用いたドローイングを担当。写真のコラージュをはじめ、アクリル絵の具などの現代的で多様な画材と手法を用いて、ドローイングとアーティストブックの制作を課題にした研究、指導をする。描くこと、見ること、絵画と写真の歴史的な経緯を解説する。近代以降の美術の様々な試みから、現代絵画はもとより現代美術の表現を多数示し考察指導する。</p> <p>(53大石 洋次郎／15回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(54立原 真理子／10回) ②様々な素材を用いたドローイングを担当。写真のコラージュをはじめ、アクリル絵の具などの現代的で多様な画材と手法を用いて、ドローイングとアーティストブックの制作を課題にした研究、指導をする。描くこと、見ること、絵画と写真の歴史的な経緯を解説する。近代以降の美術の様々な試みから、現代絵画はもとより現代美術の表現を多数示し考察指導する。</p> <p>(55中嶋 明／15回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p> <p>(60秋本 貴透／5回) 油彩風景とコスチューム人体を担当。風景では、構造や光、空気を感じつつそれらを描き出すための見方、線遠近法と空気遠近法等、風景画全般について、またコスチューム人体では、人物画としての画面構成、空間における人体、衣服と肉体との関係等に留意しながら、油彩絵の具の特質を踏まえた指導をする。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 絵画領域 絵画	絵画基礎Ⅳ	<p>本授業は絵画実習の基礎科目である。            絵画基礎Ⅳでは、油彩以外の表現媒体である、①版画、②テンペラ、③アクリルを学ばせ、絵画表現の幅を広げさせる。            ①版画については、銅版＋リトグラフまたは木版のいずれか計2版種を体験させ、版表現の基本と表現の可能性について学ばせる。また、油彩以外の絵画技法として、古典技法からは②テンペラ、現代の素材としては③アクリルについて、基底材やメディウムの作り方や性質、使い方、それぞれの特性を生かした描画手順や油彩との併用による表現効果等について指導する。</p> <p>(オムニバス／全120回)</p> <p>1クラス            (1沓間 宏／8回) アクリル絵の具について、基底材やメディウムの作り方や性質、使い方、それぞれの特性を生かした描画手順や油彩との併用による表現効果等について教授する。</p> <p>(56河内 成幸／15回) 木版画を担当。木版多色刷りによる作品制作を通して、基本的な木版画の技法を教授する。</p> <p>(57浜西 勝則／30回) 銅版画を担当。銅という金属の特性を生かした版画制作を教授し、実習を通じて版表現の独自な世界を体験させる。</p> <p>(58松島 順子／15回) リトグラフを担当。版画の中で最も「描く」要素の多いリトグラフの基礎を、モノクロ、カラーの2作品制作から教授する。</p> <p>(59瀬島 匠／22回) アクリル絵の具について、基底材やメディウムの作り方や性質、使い方、それぞれの特性を生かした描画手順や油彩との併用による表現効果等について教授する。</p> <p>(60秋本 貴透／15回) テンペラを担当。キャンバスから絵の具までを制作させ、この過程を通してテンペラ技法や画材そのものへの興味をほぐくむことで専門知識を深めさせ、それぞれの絵画表現を深めるよう指導する。</p> <p>(61奥秋 由美／15回) テンペラを担当。キャンバスから絵の具までを制作させ、この過程を通してテンペラ技法や画材そのものへの興味をほぐくむことで専門知識を深めさせ、それぞれの絵画表現を深めるよう指導する。</p> <p>2クラス            (1沓間 宏／8回) アクリル絵の具について、基底材やメディウムの作り方や性質、使い方、それぞれの特性を生かした描画手順や油彩との併用による表現効果等について教授する。</p> <p>(56河内 成幸／15回) 木版画を担当。木版多色刷りによる作品制作を通して、基本的な木版画の技法を教授する。</p> <p>(57浜西 勝則／30回) 銅版画を担当。銅という金属の特性を生かした版画制作を教授し、実習を通じて版表現の独自な世界を体験させる。</p> <p>(58松島 順子／15回) リトグラフを担当。版画の中で最も「描く」要素の多いリトグラフの基礎を、モノクロ、カラーの2作品制作から教授する。</p> <p>(59瀬島 匠／22回) アクリル絵の具について、基底材やメディウムの作り方や性質、使い方、それぞれの特性を生かした描画手順や油彩との併用による表現効果等について教授する。</p> <p>(60秋本 貴透／15回) テンペラを担当。キャンバスから絵の具までを制作させ、この過程を通してテンペラ技法や画材そのものへの興味をほぐくむことで専門知識を深めさせ、それぞれの絵画表現を深めるよう指導する。</p> <p>(61奥秋 由美／15回) テンペラを担当。キャンバスから絵の具までを制作させ、この過程を通してテンペラ技法や画材そのものへの興味をほぐくむことで専門知識を深めさせ、それぞれの絵画表現を深めるよう指導する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 絵画領域 絵画	絵画 I	<p>本授業では絵画基礎で学んだことに基づき、さらに絵画能力を高めることを目的とする。</p> <p>1年次の絵画に関する基礎的な学習の上に、①制作方法演習、②構成 I、③ミクストメディアの3課題を通して、自立した制作態度や技能を身につけさせるとともに、各自の個性を発揮し表現性を高めた制作を指導する。3課題の内容と分担は以下のように実施する。</p> <p>(オムニバス/全120回)</p> <p>1クラス</p> <p>(1沓間 宏/13回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 I では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等をもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(9北澤 茂夫/22回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 II では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等をもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(18横湯 久美/10回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 II では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等をもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(52仲田 智/15回) 「ミクストメディア表現」を担当。モデルを使い視覚でとらえた形象をドローイングやコラージュで具体的に表現し、作品制作のプロセスについて視覚的に検証しながら、具象から抽象表現への過程について教授する。</p> <p>(55中嶋 明/15回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 I では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等をもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(62屋嘉部 正人/15回) 「ミクストメディア表現」を担当。モデルを使い視覚でとらえた形象をドローイングやコラージュで具体的に表現し、作品制作のプロセスについて視覚的に検証しながら、具象から抽象表現への過程について教授する。</p> <p>(63小河 朋司/30回) 「ミクストメディア表現」を担当。モデルを使い視覚でとらえた形象をドローイングやコラージュで具体的に表現し、作品制作のプロセスについて視覚的に検証しながら、具象から抽象表現への過程について教授する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	絵画領域	絵画 絵画 I	<p>2クラス</p> <p>(1沓間 宏／13回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 II では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等がもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(9北澤 茂夫／22回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 II では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等がもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(18横湯 久美／10回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 II では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等がもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(52仲田 智／15回) 「ミクストメディア表現」を担当。モデルを使い視覚でとらえた形象をドローイングやコラージュで具体的に表現し、作品制作のプロセスについて視覚的に検証しながら、具象から抽象表現への過程について教授する。</p> <p>(55中嶋 明／15回) ①制作方法演習及び②構成 I を担当。①制作方法演習では、作家としての制作研究体験を基に、表現と技法や素材の関係について、及び作家として必要な研究について講義し、また、その一部を体験させることで、作品制作への意識と知識を高めさせる。②構成 I では絵画における「構図・構成・画面の組み立て」とは何か、画面における配置、分割等がもたらす心理効果を教授後、静物を自由に構成させて表現性を意識した作品を制作指導する。</p> <p>(62屋嘉部 正人／15回) 「ミクストメディア表現」を担当。モデルを使い視覚でとらえた形象をドローイングやコラージュで具体的に表現し、作品制作のプロセスについて視覚的に検証しながら、具象から抽象表現への過程について教授する。</p> <p>(63小河 朋司／30回) 「ミクストメディア表現」を担当。モデルを使い視覚でとらえた形象をドローイングやコラージュで具体的に表現し、作品制作のプロセスについて視覚的に検証しながら、具象から抽象表現への過程について教授する。</p>	

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 絵画領域 絵画	絵画Ⅱ	<p>本授業は絵画の総合実習科目である。</p> <p>①構成Ⅱ、②絵画表現研究、③絵画表現制作の3課題を通して、画面構成と表現効果について学ばせた後、絵画制作の全課程を主体的に行うことで、作品制作についての理解を深め実践力を養成指導する。</p> <p>①構成Ⅱでは、古典から現代に至る名作から、作者のテーマ・意図・表現・構成の心理効果などを実作者の立場で分析させ、美の秩序や変化、バランス等について学ばせた後、風景を主な対象として制作させることを通して、絵画における構成と表現効果について研究指導する。</p> <p>②絵画表現研究では、学生それぞれの表現テーマを基に、コンピューター、コピー機、映像メディア機器を使用したエスキース制作を行うことで発想やイメージの拡大を図りながら、15号から20号大の習作としてまとめさせる。</p> <p>③絵画表現制作では、風景構成での研究や絵画表現研究での習作をもとに、3年次までの集大成としての作品制作を指導する。この制作を通して、エスキース・支持体・下地・タブロー制作に至る絵画制作の全過程を体験し、独創的な表現や説得力のある作品を生み出すための造形力や表現力を高めさせる。これを4年次の卒制に向けた進級制作とする。</p> <p>(オムニバス/全120回)</p> <p>1クラス</p> <p>(1沓間 宏/15回) 全課題を担当。風景を構成した作例の分析について講義した後、風景スケッチに基づく画面構成、現場での制作を含めた作品制作までを、総合的に指導する。また、絵画表現研究と絵画表現制作では、学生の表現意図を深め具体化するための発想法、画面構成、技法等について制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(9北澤 茂夫/15回) 全課題を担当。風景を構成した作例の分析について講義した後、風景スケッチに基づく画面構成、現場での制作を含めた作品制作までを、総合的に指導する。また、絵画表現研究と絵画表現制作では、学生の表現意図を深め具体化するための発想法、画面構成、技法等について制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(18横湯 久美/30回) 全課題を担当。風景を構成した作例の分析について講義した後、風景スケッチに基づく画面構成、現場での制作を含めた作品制作までを、総合的に指導する。また、絵画表現研究と絵画表現制作では、学生の表現意図を深め具体化するための発想法、画面構成、技法等について、具象、抽象の表現、混合的表現を含め、総合的に指導する。</p> <p>(55中嶋 明/15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や様々な絵画素材と技法がもたらす表現効果等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(62屋嘉部 正人/15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や様々な素材を応用した表現技法、デフォルメによる表現効果と方法等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(63小河 朋司/15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や必ずしも描写に依存しない表現方法や抽象的な思考、またそのための素材、技法等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(64内海 聖史/15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や必ずしも描写に依存しない表現方法や抽象的な思考、またそのための素材、技法等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	絵画領域	絵画	<p>2クラス</p> <p>(1沓間 宏／15回) 全課題を担当。風景を構成した作例の分析について講義した後、風景スケッチに基づく画面構成、現場での制作を含めた作品制作までを、総合的に指導する。また、絵画表現研究と絵画表現制作では、学生の表現意図を深め具体化するための発想法、画面構成、技法等について制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(9北澤 茂夫／15回) 全課題を担当。風景を構成した作例の分析について講義した後、風景スケッチに基づく画面構成、現場での制作を含めた作品制作までを、総合的に指導する。また、絵画表現研究と絵画表現制作では、学生の表現意図を深め具体化するための発想法、画面構成、技法等について制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(18横湯 久美／30回) 全課題を担当。風景を構成した作例の分析について講義した後、風景スケッチに基づく画面構成、現場での制作を含めた作品制作までを、総合的に指導する。また、絵画表現研究と絵画表現制作では、学生の表現意図を深め具体化するための発想法、画面構成、技法等について、具象、抽象の表現、混合的表現を含め、総合的に指導する。</p> <p>(55中嶋 明／15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や様々な絵画素材と技法がもたらす表現効果等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(62屋嘉部 正人／15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や様々な素材を応用した表現技法、デフォルメによる表現効果と方法等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(63小河 朋司／15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や必ずしも描写に依存しない表現方法や抽象的な思考、またそのための素材、技法等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p> <p>(64内海 聖史／15回) 全課題を担当。学生の制作意図や表現をくみ取りながら、学生の制作意図や表現をくみ取りながら、主題を深め具体化するための構成や必ずしも描写に依存しない表現方法や抽象的な思考、またそのための素材、技法等について、制作体験を基に総合的に指導する。</p>	
		美術研究Ⅰ（絵画）	<p>本授業では、卒業制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。ディスカッションや作品研究を通じて、学生それぞれの制作意図・コンセプトを明確にすると同時に、それらを作品化するための技法、素材、表現方法について研究させる。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(1沓間 宏／14回) 学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>(9北澤 茂夫／8回) 学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>(18横湯 久美／8回) ミクストメディアの手法、インスタレーション作品、サイトスペシフィックな表現制作について制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	絵画領域	絵画	美術研究Ⅱ（絵画） <p>本授業では、卒業制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。学外における作品研究や取材、エスキースを繰り返すことによるイメージの鍛錬、試作作品による発表及び研究指導を行う。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>（1沓間 宏／14回）学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>（9北澤 茂夫／8回）学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>（18横湯 久美／8回）ミクストメディアの手法、インスタレーション作品、サイトスペシフィックな表現制作について制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p>	オムニバス担当
			美術研究Ⅲ（絵画） <p>本授業では、卒業制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅱにおける試作作品による発表及び研究会での研究内容をさらに深めて作品制作するよう指導する。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>（1沓間 宏／16回）学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>（9北澤 茂夫／8回）学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>（18横湯 久美／6回）ミクストメディアの手法、インスタレーション作品、サイトスペシフィックな表現制作について制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p>	オムニバス担当
			美術研究Ⅳ（絵画） <p>本授業では、卒業制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。卒業制作に結びつく60号以上の作品を制作させ、学内における発表を指導する。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>（1沓間 宏／16回）学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>（9北澤 茂夫／6回）学生それぞれの意図やコンセプトを具体化するための、発想法、イメージの鍛錬と表現を高める画面構成、支持体と技法等について、制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p> <p>（18横湯 久美／8回）ミクストメディアの手法、インスタレーション作品、サイトスペシフィックな表現制作について制作経験と絵画作品の分析研究に基づき指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	共通（工芸）	<p>素材表現基礎</p> <p>本授業はクラフトデザインに於ける素材（木、金属、テキスタイル素材など）の特性について指導する。それぞれの基本的な加工法として、木においては切る、彫る、削る、磨くなど、金属においては切る、削る、接合する、磨くなど、布においては折る、畳む、摺む、皺を寄せる、縫うなど布本来の素材の可能性を確かめさせる。また、それぞれの素材特性を生かし接合・組み立てなどをし、一つの造形作品として完成させる。これらから造形素材としての木、金属、テキスタイル素材の可能性について指導する。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>〔①安岡 和彦／5回〕金属における基本的加工法である切る、削る、接合する、磨くなどを各種道具、工具などの知識を説明した上で体得させる。また造形素材としての各素材の特性を理解させる。</p> <p>〔②加藤 良次／5回〕布本来の素材としての表情の可能性を探し、平面ではない布の三次元の形に向けて、折る・畳む・振(ネジ)る・皺をよせる・縫うなど手を加えることによって変化する布の特性を追求させる。</p> <p>〔65本間 純／5回〕金属における基本的加工法である切る、削る、接合する、磨くなどを各種道具、工具などの知識を説明した上で体得させ、造形素材としての金属素材の特性を理解させる。</p> <p>〔66生越 麻紀子／5回〕図案計画、色彩計画を行い、プリント、染めなどのテキスタイル素材の基本加工法について指導し、テキスタイル素材における造形素材としての特性を理解させる。</p> <p>〔67松村 真／5回〕木における基本的加工法である切る、彫る、削る、磨くなどを各種道具、工具などの知識を説明した上で体得させ、造形素材としての木素材の特性を理解させる。</p> <p>〔68林 宏／5回〕木における基本的加工法である切る、彫る、削る、磨くなどを各種道具、工具などの知識を説明した上で体得させ、造形素材としての木素材の特性を理解させる。</p>	オムニバス担当
			<p>平面表現基礎</p> <p>本授業は平面作品を構成する基本要素（点・線・面・色彩）を使った基本的な描画材・色材による作品制作を実習させる。構成力および色彩に関する知識と基礎的表現力を養うよう指導する。また、自然物や身近な具象物などをモチーフとしたパターン展開を行い、基本的な染色法、各種描画法を使って表現の幅を広げるとともに、工芸作品に限らず平面を主体とした現代のアート作品あるいはデザインエレメントの鑑賞や検証をとおして、表現する者としての基本的な意識を身につけさせる。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>〔②加藤 良次／20回〕平面構成の基本的要素である点、線、面、色彩を理解・確認し、自然物や身近な具象物等のモチーフを観察研究させる。パターンを基本とするテキスタイルデザイン表現の基礎を教授する。</p> <p>〔③高瀬 ゆり／10回〕パターン化した作品を、多様な描画表現で置換させ、さらに繊維素材に移行することで、視覚的効果や繊維の特性を教授す</p>	オムニバス担当
			<p>立体造形基礎</p> <p>本授業は立体造形の基礎を教授する。工芸領域における立体造形の基礎となる共通するエレメントとして、ものを立体として捉える力や表現における空間意識を身につけ、立体造形に対する理解を深めることを目的とする。立体図法、空間や立体物の構成、構造についての基本的知識と表現方法について指導する。また、基礎造形素材を用いた線材、面材、および可塑材による実習制作を行うとともに、彫刻やパブリックアートなどの立体を主とした現代アート作品についての紹介を行う。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>〔6本郷 英行／20回〕基礎造形素材を用いた線材、面材および可塑材による立体空間構成の指導をとおし、あるいは彫刻やパブリックアートなど立体を主とした現代アート作品の事例をとおし、立体としてものを捉える力や表現における空間意識について指導し、広く立体造形を理解させる。</p> <p>〔65本間 純／10回〕立体図法による表現、空間や立体物の構成方法、構造についての基本的知識と表現方法について指導する。基礎造形素材を用いた線材、面材および可塑材による立体空間構成をとおし、立体としてものを捉える力や表現における空間意識を身につけさせる。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	共通(工芸)	<p>メタルクラフト基礎</p> <p>本授業は金属加工の基礎について実習指導する。工芸における立体の基礎表現力を身につけさせることを目的とするとともに、銅板と鋼材の金属加工実習をとおして金属の特性を理解させる。銅板を主な素材とする実習では、地金取り、曲げ加工、鑢付け、半田付け、リベット留めなど主な接合方法、および表面処理・着色などに関する基礎知識と技法について、面材を用いた立体表現実習をとおして教授する。また、鋼材を主な素材とした実習では、鍛造加工、接合・溶接加工などの金属成形法の基礎技法について指導する。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(Ⅰ安岡 和彦/15回) 非鉄金属の面材成形の基礎と鋼材の鍛造・溶接の基礎技法について実技指導する。実習をとおして金属の特性を理解するとともに、素材に応じた立体の基礎的表現力を養うよう指導する。</p> <p>(70佐藤 忠/15回) 地金取り、曲げ加工、鑢付けによる接合、また、表面処理・着色などの基礎知識と技法について指導する。また、鋼材の鍛造・溶接加工の基礎的技法について指導し、金属による立体の基礎的表現力を身につけさせる。</p>	オムニバス担当
			<p>テキスタイル基礎</p> <p>本授業ではテキスタイル表現の導入として、シルクスクリーンプリントによる染色技法について指導する。染料の扱い方とその特性を知り、素材の糸や布を染めることの基礎知識と技術について指導し、色見本帳やサンプルを制作させる。モチーフをスケッチしたものから色彩や形をパターン化したものや、幾何形体のパターンをデザインし連続模様によるスクリーン捺染の技術を習得させる。基本的な制作行程についての理解や、スクリーンプリント技法を通じてパターンによるリピートのおもしろさと送りの基礎を体験することから自己の作品制作の可能性を探り、ファッションやインテリア等への応用を視野に入れ、視覚表現として空間に与える印象などについて考えさせる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(Ⅱ加藤 良次/13回) 天然繊維、化学繊維素材における染料の基礎的な知識について指導し、実際に布・糸・原毛などを染めることによって素材の違いによる染色法を習得させる。色見本帳やサンプル制作を行い、今後の制作につなげる。</p> <p>(Ⅲ高瀬 ゆり/7回) テキスタイル表現の導入として、シルクスクリーンプリントによる染色技法について指導する。また、色彩の三原則の理解とともにカラースキームにおける色彩計画の作成をとおして染料の扱い方の基礎的知識と技術を指導する。</p> <p>(71折原 淳/10回) テキスタイル表現の導入として、シルクスクリーンプリントによる染色技法を指導する。リピートによるパターンの展開についてオリエンテーションとプレゼンテーションを繰り返しながらデザインワークを進め、基本的な制作行程についての理解と、素材とパターンの扱いを通じたテキスタイルの可能性を考察させる。</p>	オムニバス担当
			<p>クラフト(形体)</p> <p>本授業はクラフトデザインの基礎演習科目である。身近な器具や器物などの機能を備えた形態要素について機能と形の間関係を考察し、クラフトデザインに対する知識と理解を深めることを目的とする。握る、持つ、入れる、掛けるなどの機能をテーマに、金属と木を素材とした作品制作を行う。ふたつの素材の特性を生かしながら、機能や用途と形やデザインとの関係について実習をとおして指導する。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(Ⅳ安岡 和彦/10回) 身近な器具や器物などの機能を持った形体要素について、機能、技法、形を総合的に考えさせ、金属と木による複合素材のそれぞれの特性を生かした制作をとおしてモノのデザインについて指導する。</p> <p>(67松村 真/10回) 金属と木による複合素材のそれぞれの特性を生かし、握る、持つ、入れる、掛けるなど身近なモノの機能とかたち、素材の関係について考えさせ、制作をとおしてモノのデザインについて指導する。</p> <p>(68林 宏/10回) 金属と木による複合素材のそれぞれの特性を生かし、握る、持つ、入れる、掛けるなど身近なモノの機能とかたち、素材の関係について考えさせ、制作をとおしてモノのデザインについて指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	共通(工芸)	クラフト(空間)	<p>本授業では織りの基礎知識を教授し、作品制作を指導する。</p> <p>1本の繊維が平面、立体へと変貌し空間を演出することが出来るのが繊維素材である。糸が組織されて布になる原理を、織機の構造を理解させ、織物でしか表現できない色彩やテクスチャー表現を学習し基礎的な織り方を指導する。織機を使った布以外に不織布であるフェルトメイキングの技法や繊維を編む、結ぶなどの技法を学ぶことにより、テキスタイルの表現の幅を広げ作品制作へと発展させる。素材や技法に触れることによりテキスタイルは平面の表現だけではなく立体を表現できることを理解させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>1クラス  (③高瀬 ゆり/11回) 織機の構造を理解し織りの基本について指導する。織る行為から生まれる繊維造形を色彩や素材の変化によって多彩に表現できること理解させる。織る技法以外のフェルトメイキングや編む、結ぶことによる表現方法を学びミニチュアの立体造形作品について制作指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子/9回) 織機を使った布以外に不織布であるフェルトメイキングの技法や繊維を編む、結ぶなどの技法およびミニチュアの立体造形作品について制作指導する。テキスタイルの表現の幅を広げ作品制作へと発展させる。</p> <p>(72出居 麻美/10回) 糸が組織されて布になる原理を、織機の構造を理解させることにより学ばせる。織物でしか表現できない色彩やテクスチャー表現について指導する。織機を使った布以外に不織布であるフェルトメイキングの技法や繊維を編む、結ぶなどの技法を学ぶことにより、テキスタイルの表現の幅を広げ作品制作へと発展させる。</p> <p>2クラス  (③高瀬 ゆり/12回) 織機の構造を理解し織りの基本について指導する。織る行為から生まれる繊維造形を色彩や素材の変化によって多彩に表現できること理解させる。織る技法以外のフェルトメイキングや編む、結ぶことによる表現方法を学びミニチュアの立体造形作品について制作指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子/8回) 織機を使った布以外に不織布であるフェルトメイキングの技法や繊維を編む、結ぶなどの技法およびミニチュアの立体造形作品について制作指導する。テキスタイルの表現の幅を広げ作品制作へと発展させる。</p> <p>(72出居 麻美/10回) 糸が組織されて布になる原理を、織機の構造を理解させることにより学ばせる。織物でしか表現できない色彩やテクスチャー表現について指導する。織機を使った布以外に不織布であるフェルトメイキングの技法や繊維を編む、結ぶなどの技法を学ぶことにより、テキスタイルの表現の幅を広げ作品制作へと発展させる。</p>	オムニバス担当
	工芸領域	クラフトデザイン	<p>本授業は彫金技法を主体とした工具、素材について指導する。</p> <p>鑢付け、鑢がけ、へらがけによるリング制作、石留め技法を使ったアクセサリ制作、精密鑄造技法(ロストワックス)を使ったテーブルオブジェ制作をとおして貴金属の特性や技法を学び、クラフトデザイン表現として展開する足がかりとさせる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(①安岡 和彦/2回) 金属におけるテーブルオブジェとはどのような素材、どのような技法、どのようなデザインの作品があるかなどを映像データを使いレクチャーを行う。</p> <p>(73藤田 謙/14回) 鑢付け、鑢がけ、へらがけによるリング制作、アクセサリデザインを考え方、貴金属の特性や技法を指導する。これらの制作をとおしてクラフトデザイン表現として展開する足がかりとさせる。</p> <p>(74齋藤 良/14回) 石留め技法を使ったアクセサリ制作、精密鑄造技法(ロストワックス)を使ったテーブルオブジェ制作について指導する。これらの制作をとおしてクラフトデザイン表現として展開する足がかりとさせる。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	クラフトデザイン	<p>メタルクラフトⅡ (鍛造技法の応用)</p> <p>本授業は「メタルクラフト基礎」を発展させ、より高度な鍛造加工、鋼材による作品制作を指導する。 鋼材を熱間加工によって自由に成形する技術を習得させるとともに、さび付け、油焼きなど鉄独自の表面処理について指導する。素材から得られる形と素材感を体得させることによりクラフトデザインにおける金属加工の可能性を身につけさせる。各自の作品制作における表現や発想の幅を広げることが目標とする。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(☐安岡 和彦/14回) 鋼材の鍛造加工、成形について指導する。素材から得られる形と素材感を体得することによりクラフトデザインにおける金属加工の可能性を学び、各自の表現や発想の幅を広げる。</p> <p>(70佐藤 忠/16回) 鋼材の鍛造加工、成形について指導する。素材から得られる形と素材感を体得することによりクラフトデザインにおける金属加工の可能性を学び、各自の表現や発想の幅を広げる。</p>	オムニバス担当
			<p>エクステリアエレメント</p> <p>本授業は屋外装飾の造形を実技制作をとおして指導する。 工芸領域における建築物の屋外を飾る、オブジェ・モニュメント・装飾デザインの基礎となる共通エレメントとしての表現技術、思考方法、構成方法などについての基礎的な知識について、基礎実技制作をとおして教授する。建築から外部装飾への展開、空間の把握と基礎的な知識を探り、アイデアの創出からスケッチや図面、デザイン方法、素材、モデリングといった造形のための技術を指導し、さらにプロセス、マネジメントの基礎に至るまでを教える。一方でコンピュータ等でプレゼンテーションの基礎技術についても指導する。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(6本郷 英行/20回) 社会環境の実見でケーススタディを行い、屋外装飾デザインのあり方をスケールモデル制作をとおして指導する。ケーススタディを行う場所の撮影・検証、スケッチや簡略図面でステージのアイデア創出、オブジェ・モニュメントのデザイン作成、基本素材によるモデル制作、ステージとモデルの合成で空間の把握と基礎的な知識を探りスケールモデル完成。さらにプレゼンテーション用マニュアルを作成し、工程表、概算見積などを加えてフィニッシュワークとする。</p> <p>(65本間 純/10回) プレゼンテーションに必要なコンピュータの扱いについて指導する。作品の撮影から画像データの作成やアプリケーションの基本操作、文章表現や画像データのレイアウト、ポートフォリオ作成までを行い、プリント出力してファイルする。</p>	オムニバス担当
			<p>工芸計画 (クラフト)</p> <p>本授業は工芸の歴史をたどり作品の素材・技法・表現について考察する。伝統的手工芸から現代に於ける美術作品、工業製品にいたるまで、モノのつくられ方や素材および形体の必然性について研究する。演習授業を基本として、15回の授業の流れの中で5回ほど、伝統工芸品制作現場、工業製品製作現場、作家工房、美術展などの見学、リサーチを行い各学生の工芸作品への視野をひろげる。また世界、日本に於ける工芸の歴史にふれながら種々の現代美術作品例を映像などで紹介し、さまざまな作品制作における素材・技法と表現の関係について教授する。</p>	
			<p>クラフトデザインⅠ (接合技法とメタルクラフト)</p> <p>本授業は金属の接合方法について教授する。 メタルクラフトにおいて、接合によるデザイン性を生かした形について理解を深め、形や素材に応じた表現力を身につけることを目的とする。各種金属の接合方法について、溶接・鋲付けとネジ留め・リベット留めなど多岐に渡る中からデザイン性や構造・素材を考慮して選択させ、実習制作させる。金属による造形表現において各自のコンセプトやイメージに結びつく適切な接合方法が取られているか否かが評価基準となる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(☐安岡 和彦/14回) 形や素材に応じた溶接や鋲付け、ネジ留め、リベット留めなどの技法、コンセプトやイメージ、工程、素材を考慮した効果的な接合方法を選択できるよう指導し、金属による造形表現の可能性を広げる。</p> <p>(70佐藤 忠/16回) 形や素材に応じた溶接や鋲付け、ネジ留め、リベット留めなどの技法、コンセプトやイメージ、工程、素材を考慮した効果的な接合方法を選択できるよう指導し、金属による造形表現の可能性を広げる。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考	
専門科目	工芸領域	クラフトデザイン	インテリアエレメントA (木と金属の家具デザイン)	<p>本授業は木と金属を素材とした家具制作を指導する。インテリアの中で家具を中心とした構成要素が生活空間にもたらす意味や影響を考察し、形と素材が融合したオリジナリティーある家具をデザインすることを目的とする。コンセプトに基づくかたちと構造についてデザイン設計し、その上で木と金属を素材とした椅子やテーブルなどを制作させる。木と金属の特性を考慮し、各部材の設計や形状、加工法、接合法について制作をとおして指導する。</p> <p>(オムニバス/全45回)</p> <p>(□安岡 和彦/20回) 各自の発想によるコンセプトに基づいたオリジナルデザインによる家具のデザイン・制作について指導する。また、その作品が生活空間にもたらす意味、影響も考えさせる。</p> <p>(67松村 真/25回) 木と金属を素材とした家具のデザイン制作について指導する。素材の特性を得心し各部材の形態、加工法、接合法、工程などをデザイン設計、制作させる。</p>	オムニバス担当
			クラフトデザインⅡ (器のデザイン)	<p>本授業は日常に於ける器の機能と形を考察し、木、金属を使った器のデザイン・制作について指導する。</p> <p>1. 木挽き轆轤と削り技法で器を制作する。表面仕上げはそれぞれ漆とワックス仕上げとする。</p> <p>2. 銅と錫合金を素材に鋳起、絞り技法による器を制作する。銅には表面処理として錫引きをする。</p> <p>木と金属それぞれ2種、計4種の器を制作しそれぞれ異なった技法について指導する。また素材の特性、素材にあった形体、機能について考えさせる。</p> <p>(オムニバス/全45回)</p> <p>(□安岡 和彦/20回) 銅と錫合金を素材に鋳起、絞り技法による器を制作について指導する。銅には表面処理として錫引きをし、素材の特性、素材にあった形体、機能について考えさせる。</p> <p>(68林 宏/25回) 木挽き轆轤と削り技法で器制作について指導する。表面仕上げはそれぞれ漆とワックス仕上げとし、素材の特性、素材にあった形体、機能を考えさせる。</p>	オムニバス担当
			クラフトデザインⅢ (機能と道具のデザイン)	<p>本授業では道具のデザイン制作を指導する。</p> <p>人の動作や身体機能、日常生活の中での形と機能の関連性や問題点について考察、提案し、デザイン制作における発想力や目的意識の向上を図ることを目的とする。機能を満足させるための器具・器物をテーマとした道具をデザインし、木と金属の複合素材を用いて制作させる。各自(場合によってはグループ)のコンセプトに基づいた器具・器物をデザインさせる。また、完成作品についてのモニタリングを行い、プレゼンテーションやグループディスカッションを通じてレポート等を作成させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(□安岡 和彦/24回) 人の動作や身体機能を考察し、かたちと機能の関連性について制作をとおして指導し、各自のコンセプトに基づいた作品を目指す。制作にともない、生活する中での問題点のリサーチ、解決のためのグループディスカッションを行う。更にプレゼンテーションにおける意見交換を通じてクラフトデザインにおける発想力や目的意識の向上を図る。</p> <p>(67松村 真/10回) 木と金属を主な素材とし、オリジナリティーのある作品としての道具のデザイン制作について指導する。プレゼンテーションにおける意見交換を通じてクラフトデザインにおける発想力や目的意識の向上を図る。</p> <p>(73藤田 謙/14回) 木と金属を主な素材とし、オリジナリティーのある作品としての道具のデザイン制作について指導する。プレゼンテーションにおける意見交換を通じてクラフトデザインにおける発想力や目的意識の向上を図る。</p> <p>(74齋藤 良/12回) 木と金属を主な素材とし、オリジナリティーのある作品としての道具のデザイン制作について指導する。プレゼンテーションにおける意見交換を通じてクラフトデザインにおける発想力や目的意識の向上を図る。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	クラフトデザイン	<p>本授業は作品における多様な表現とタイトル、テーマの関係について考察する。現代社会とアート・デザイン、あるいは作品とタイトル、ことばとイメージとの関係、メタファーとしての表現などについて検証する。表現におけるテーマ選択についてグループディスカッションなどをおして考察し、各自がそれぞれコンセプトを明確にして制作することを目的とする。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(□安岡 和彦/24回) 多様な表現とタイトル、テーマの関係について考えさせる。ことばとイメージや作品との関係について検証し、表現におけるテーマ選択についてディスカッションする。テーマを基に各自がコンセプトを明確にし、それぞれの表現、技法で作品を制作することを目的とする。</p> <p>(68林 宏/16回) 多様な表現とタイトル、テーマの関係について考えさせる。テーマを基に各自がコンセプトを明確にし、それぞれの表現、技法で作品を制作することを目的とする。</p> <p>(70佐藤 忠/20回) 多様な表現とタイトル、テーマの関係について考えさせる。テーマを基に各自がコンセプトを明確にし、それぞれの表現、技法で作品を制作することを目的とする。</p>	オムニバス担当
			<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるように、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。主に非鉄金属を素材とした技法をテーマとして研究、制作を行う。制作するものの形体や機能に応じた素材と道具の関係について考察し、各自の表現に応じた技術の習熟を目指す。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(□安岡 和彦/4回) 各自がテーマを設定し、何を表現したいか、自分らしい表現はどのようなモノかななどをまとめプレゼンテーションさせる。さらに表現方法、素材の選択、技法の再確認し研究・制作について指導する。</p> <p>(67松村 真/6回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p> <p>(73藤田 謙/10回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p> <p>(74齋藤 良/10回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	クラフトデザイン	<p>美術研究Ⅱ (クラフトデザイン)</p> <p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。 主に金属および木を素材とした表現をテーマとして研究、制作を行う。木工制作における形体や機能に応じた素材と道具の関係についての考察、あるいは主に金属による加飾技法についての考察を行い、各自の表現に応じた技術の習熟を目指す。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(Ⅰ安岡 和彦／2回) 各自がテーマを設定し、何を表現したいか、自分らしい表現はどのようなモノかなどをまとめプレゼンテーションさせる。さらに表現方法、素材の選択、技法を再確認し研究・制作について指導する。</p> <p>(67松村 真／10回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p> <p>(68林 宏／10回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p> <p>(73藤田 謙／4回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p> <p>(74齋藤 良／4回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p>	オムニバス担当
			<p>美術研究Ⅲ (クラフトデザイン)</p> <p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。 様々なアート作品や工芸作品の社会的背景や歴史的背景およびコンセプト等について考察した上で、金属素材と形体の関係さらに木と金属による表現を主体としてテーマ設定し、オリジナリティーある表現を目指して作品制作させる。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(Ⅰ安岡 和彦／10回) 各自がテーマを設定し、何を表現したいか、自分らしい表現はどのようなモノかなどをまとめプレゼンテーションさせる。さらに表現方法、素材の選択、技法の再確認し研究・制作について指導する。</p> <p>(68林 宏／10回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに、実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p> <p>(70佐藤 忠／10回) 各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに、実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	クラフトデザイン	<p>美術研究Ⅳ (クラフトデザイン)</p> <p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを目標とする。</p> <p>美術研究Ⅲから見出したテーマやコンセプトおよび表現技法をベースとして、卒業制作に結びつく作品制作を実践させる。</p> <p>卒業制作を視野に入れた試作期間として、各自がテーマを設定してプレゼンテーションボードを作成し、さらに実物制作により、卒業制作に向けての足がかりをつくる。卒業制作のシミュレーションとし、今まで学んできた実習、演習、講義などを通じて得た知識や表現技法をふまえ、何を表現したいか、自分らしい表現はどのようなモノかなどをまとめプレゼンテーションさせる。また、そこから表現技法、素材の選択、技法の再確認などを通し、研究・制作させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(①安岡 和彦/16回)各自がテーマを設定し、何を表現したいか、自分らしい表現はどのようなモノかなどをまとめプレゼンテーションさせる。さらに表現方法、素材の選択、技法の再確認し研究・制作について指導する。</p> <p>(70佐藤 忠/14回)各自がテーマを設定したプレゼンテーションボードの作成について指導する。さらに、実物制作により、卒業制作に向けての足がかりとさせる。</p>	オムニバス担当
		テキスタイルⅠA (織りの基本技法と知識)	<p>本授業は大織機を使い、織機の構造を理解させ、道具の扱い方について指導する。</p> <p>織りの三原組織(平織り、紗文織り、朱子織り)、変化組織の技法を学び、織組織について理解させる。また、色糸効果による色彩と組織との関係の理解を深め作品制作に応用、展開できる技術を向上させる。さらにつづれ織り、ノッティング技法について指導し、表現の幅を広げる。それらの技法による絵画的表現やレリーフ表現に取り組み、色・形・素材の関係を重点におき壁面装飾(タペストリー)の作品を制作する。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(③高瀬 ゆり/16回)大織機を使い、織機の構造、道具の扱い方を身につけさせる。織りの基礎となる技法、技術を指導する。つづれ織り、ノッティング技法を習得させ、絵画的表現やレリーフ表現に及ぶアートとしての表現世界を見いだすことを目的とする。</p> <p>(72出居 麻美/14回)大織機を使い、織機の構造、道具の扱い方を身につけさせる。織りの三原組織(平織り、紗文織り、朱子織り)、変化組織の技法を学び織組織について理解させる。また、色糸効果による色彩と組織との関係の理解を深め作品制作に応用、展開できる技術を向上させる。</p>	オムニバス担当
		テキスタイルデザイン	<p>本授業は染織技法の基礎知識を教授し作品制作を指導する。</p> <p>多岐にわたる染織表現の中から伝統技法、手描き技法、型技法、蟻防染などの染色技法の基礎について指導し、それぞれの技法のメリットを理解しながら、染色効果を生かした表現を作品に展開する。コンピューター操作によるパターンデザインなどのデザイン表現の関連技術を教授し、作品制作の応用、発展につなげ実践的なものづくりに関する意識を高める。染色の歴史を知り、日本をはじめとするアジアやヨーロッパの文様についての知識を深めさせる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(②加藤 良次/16回)多岐にわたる染色表現の中から伝統技法、手描き技法、型技法、蟻防染などの染色技法の基礎について指導し、それぞれの技法のメリットを理解させながら、染色効果を生かした作品に展開させる。コンピューター操作によるパターンデザインなどのデザイン表現の関連技術を教授し、作品制作の応用、発展につなげ実践的なものづくりに関する意識を高める。</p> <p>(71折原 淳/14回)染色表現の中から手描き技法、型技法、蟻防染などの染色技法の基礎について指導し、それぞれの技法のメリットを理解させながら、染色効果を生かした表現を作品に展開させる。コンピューター操作によるパターンデザインなどのデザイン表現の関連技術を教授し、作品制作の応用、発展につなげ実践的なものづくりに関する意識を高める。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	テキスタイルⅡ A (ウェアラブルデザイン)	<p>本授業はファッション＝「身につけるもの」「身にまとうもの」をテーマにして機能とデザインを考慮した作品を制作する。</p> <p>今までに習得してきた技法を用いて、既成概念にとらわれない自由な発想の展開や柔軟な姿勢で身体との関係を追求しながら、自己表現としてのファッションを提案させる。さらに、素材、技法、プロセスに関し自分の考えをまとめプレゼンテーションする能力を身につけるよう指導する。</p> <p>ファッション、インテリアに関連した企業や工場、工房、産地の見学やワークショップを通して作品制作への意欲を高めさせる。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(②加藤 良次／10回) ファッションに関するリサーチを行う。過去から現在までのスタイルを調査しトレンドについても研究する。各自のテーマ設定、色彩、素材、形についてディスカッションをしながら進める。自分の抱くイメージを表現するために必要な要素を選択し展開できるよう指導する。</p> <p>(③高瀬 ゆり／10回) ファッションに関するリサーチを行う。過去から現在までのスタイルを調査しトレンドについても研究する。各自のテーマ設定、色彩、素材、形についてディスカッションをしながら進める。自分の抱くイメージを表現するために必要な要素を選択し展開できるよう指導する。</p> <p>(72出居 麻美／10回) ファッション＝「身につけるもの」「身にまとうもの」をテーマにして機能とデザインを考慮した作品を制作する。今までに習得してきた技法を用いて、既成概念にとらわれない自由な発想の展開や柔軟な姿勢で身体との関係を追求しながら、自己表現としてのファッションを提案させる。</p>	オムニバス担当
		工芸計画 (テキスタイル)	<p>本授業はテキスタイルの歴史とテキスタイル材料の基礎知識を教授する。</p> <p>ファイバー＝繊維は人類の生存とともに太古の時代から存在する長い歴史を持つ素材であると同時に、近年最も活性化された素材と言える。先端テクノロジーの最前線でも注目されている分野でもある。文化とともに進化し変貌を続けてきたテキスタイルの歴史を学びながら、多彩な表現の広範な染織造形および現代作家の考えや作品に触れ、自身の創作への意識を高める。又材料としての繊維、糸、布などに関する種類、特徴、構造、性質などの基礎知識について教授し、素材への理解を深めさせる。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(③高瀬 ゆり／10回) テキスタイルアートを歴史的に振り返り考察することから始まり、現在活躍するアーティストの講演会やワークショップで作家の考え方や作品に直接触れることによって自身の創作への意識を高めるよう指導する。</p> <p>(75古屋 興一／4回) インテリア・プリントパターン／商品計画、流通、販売経路を教授する。</p> <p>(76池田 信夫／4回) トレンドファッションにおけるデザインと素材の関係性を教授する。</p> <p>(77田邊 雅敏／2回) アパレル・プリント・パターンの加工技術と生産から流通までの経路を教授する。</p> <p>(78田向 待子／6回) アパレル・ファッションの素材開発企画からデザインまでのプロセスを教授する。</p> <p>(79小笠原 宏／4回) 維素材の種類や組織の基礎を教授し、ファブリックの材料学の知識を教授する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 工芸領域 テキスタイルデザイン	テキスタイルⅡB (プリントとデザイン展開)	<p>本授業はバッグやポーチなどの小物についてリサーチし、それぞれに使用されているプリントパターンデザインと機能性について研究する。更に、オリジナルブランドとしてのデザインテーマを設定し、プレゼンテーションと試作を繰り返した上で制作発表させる。色彩やパターンデザインについて理解を深めるとともに、統一されたイメージによるデザインバリエーションの展開について指導する。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(②加藤 良次/10回) バッグやポーチなどの小物についてリサーチし、機能性や素材について研究した上でオリジナルブランドとしてのデザインテーマを設定させ、作品制作に発展できるよう指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子/10回) バッグやポーチなどの小物についてリサーチし、それぞれに使用されているプリントパターンデザインと機能性について研究する。更に、オリジナルブランドとしてのデザインテーマを設定して作品制作を行う。また、統一されたイメージによるデザインバリエーションの展開について指導する。</p> <p>(74齋藤 良/10回) バッグやポーチなどの小物についてリサーチし、機能性や素材について研究した上でオリジナルブランドとしてのデザインテーマを設定させ、作品制作に発展できるよう指導する。</p>	オムニバス担当
	テキスタイルⅢ (ファブリックアート)	<p>本授業はテキスタイルの総合演習として企画制作を指導する。織る・フェルティング・編む・染めるなど多岐にわたるテキスタイルの技法や様々な素材から各自が選択し、自らで選んだ表現方法によって独自の世界を拡張させる。与えられた同一テーマを、ディスカッションの中であらゆる角度で考察し追求し展開をはかる。素材、技法、技術、表現をトータルに考えテキスタイルの可能性を探る。ディスプレイ、空間演出、装飾など用途、目的を持ったテキスタイルの役割を考えクリエイションできる構想力を養う。自己の企画に責任を持ちプランニングからの過程をプレゼンテーションする能力を身につけさせる。</p> <p>(オムニバス/全45回)</p> <p>(②加藤 良次/10回) 生活環境、住空間におけるテキスタイルの役割をリサーチする。その役割を考察し、独創的な思考で企画をたてる。平面、立体、インスタレーションなど、自由な表現により用途、目的をもった空間表現を試みることを目的とする。</p> <p>(③高瀬 ゆり/25回) 生活環境、住空間におけるテキスタイルの役割をリサーチする。その役割を考察し、独創的な思考で企画をたてる。平面、立体、インスタレーションなど、自由な表現により用途、目的をもった空間表現を試みることを目的とする。</p> <p>(71折原 淳/10回) フェルティング・編む・染めるなど自らで選んだ表現方法によって平面、立体、インスタレーションなど素材、技法、技術、表現をトータルに考えたテキスタイルの可能性について教授する。ディスプレイ、空間演出、装飾など用途、目的を持ったテキスタイルの役割を考え、プランニングからプレゼンテーション、制作へと展開させる。</p>	オムニバス担当
	インテリアエレメントB (家具とカバリングデザイン)	<p>本授業ではカバリングデザインの企画制作を指導する。プロダクトとしてまたはインテリアエレメントとしてのファブリック製品についてリサーチし、テキスタイル技法によるカバリングデザインについて指導する。また、椅子やソファなどファブリック素材を使用した家具についての構造や素材について教授し、デザインコンセプトの立案からプレゼンテーション、更に設計、製作といったプロセスについてオリエンテーションや作品制作をとおして理解させる。</p> <p>(オムニバス/全45回)</p> <p>(67松村 真/15回) 椅子やソファなどファブリック素材を使用した家具についての構造や素材について教授し、オリジナル作品制作をとおして設計、製作といったプロセスについて指導する。</p> <p>(②加藤 良次/15回) インテリアエレメントとしてのファブリック製品についてリサーチし、パターンデザインおよびスクリーンプリント技法によるカバリングデザインの企画制作について指導する。</p> <p>(71折原 淳/15回) インテリアエレメントとしてのファブリック製品についてリサーチし、カバリングデザインの企画制作について指導する。また、椅子やソファなどファブリック素材を使用した家具についての構造や素材について教授し、デザインコンセプトの立案からデザインのプレゼンテーションといったプロセスについてオリエンテーションや作品制作をとおして指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	テキスタイル総合表現	<p>本授業はファイバー（繊維素材）を用いたファイバーアートを研究させる。アートとしての視野における幅広い自由な発想で作品を制作させる。これまでに学んだテキスタイルの多岐にわたる技法、技術、知識をもとに自己表現を試み、柔軟で変容性に富んだ、触覚的にも視覚的にも魅力のある繊維をどうアートとして表現するかに挑戦させる。現代美術の動向も視野に入れながら平面、立体を問わず、屋内、屋外を問わず表現に挑むよう指導する。</p> <p>(オムニバス／全120回)</p> <p>(②加藤 良次／20回) 現代美術についてその動向、作家などについて教授する。既存概念の価値観やファインアートに従属することなく自由な領域を開拓させる。織りやフェルティングによる表現の可能性を追求させる。</p> <p>(③高瀬 ゆり／30回) 現代美術についてその動向、作家などについて教授する。既存概念の価値観やファインアートに従属することなく自由な領域を開拓させる。織りやフェルティングによる表現の可能性を追求させる。</p> <p>(66生越 麻紀子／14回) 空間、色彩などをテーマとし、プリントやフェルティングによるファイバーアート作品について制作指導する。これまでに学んだテキスタイルの多岐にわたる技法、技術、知識をもとに自己表現を試みることを目的とする。</p> <p>(71折原 淳／26回) 空間、色彩などをテーマとし、繊維素材を用いたファイバーアート作品について制作指導する。これまでに学んだテキスタイルの多岐にわたる技法、技術、知識をもとに自己表現を試みることを目的とする。</p> <p>(72出居 麻美／30回) 空間、素材感などをテーマとし、ウォールハンギングなどによるファイバーアート作品について制作指導する。これまでに学んだテキスタイルの多岐にわたる技法、技術、知識をもとに自己表現を試みることを目的とする。</p>	オムニバス担当
		美術研究Ⅰ (テキスタイルデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらに高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。インテリアファブリックのデザインを主体に各自がテーマ設定して研究、制作を行う。カーテン、スクリーン、椅子、クッション、ラグなどインテリア要素としてのテキスタイルデザインについて考察し、各自の表現に応じた技法、素材を選択して制作させる。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(②加藤 良次／8回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(③高瀬 ゆり／8回) 今までに習得した織り、フェルティングその他の技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子／6回) 今までに習得したスクリーンプリント、フェルティングなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(71折原 淳／4回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(72出居 麻美／4回) 今までに習得した織りなどテキスタイルの技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 工芸領域 テキスタイルデザイン	美術研究Ⅱ (テキスタイルデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。ファッションを主体として各自がテーマを設定し、研究、制作を行う。衣服、帽子、マフラー、バックなど身につける物についてのデザイン、機能、素材等について考察し、オリジナリティーあるテキスタイル表現、デザイン制作を目指す。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(②加藤 良次／8回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(③高瀬 ゆり／6回) 今までに習得した織り、フェルティングその他の技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子／6回) 今までに習得したスクリーンプリント、フェルティングなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(71折原 淳／6回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(72出居 麻美／4回) 今までに習得した織りなどテキスタイルの技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p>	オムニバス担当
	美術研究Ⅲ (テキスタイルデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。ファブリックアート・ファイバーアートとしてのテーマを設定し、研究制作を行う。様々なアート作品の社会的背景や歴史的背景およびコンセプト等について考察し、その上でタペストリーやファブリックオブジェあるいは繊維素材による空間表現などについて、オリジナリティーある表現の作品制作を指導する。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(②加藤 良次／6回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(③高瀬 ゆり／8回) 今までに習得した織り、フェルティングその他の技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子／4回) 今までに習得したスクリーンプリント、フェルティングなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(71折原 淳／6回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(72出居 麻美／6回) 今までに習得した織りなどテキスタイルの技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	工芸領域	テキスタイルデザイン 美術研究Ⅳ (テキスタイルデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらに高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究ⅠからⅢをとおして見出したテーマやコンセプトおよび表現技法をベースとして、卒業制作に結びつく作品制作を実践させる。</p> <p>(オムニバス／全30回)</p> <p>(②加藤 良次／8回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(③高瀬 ゆり／8回) 今までに習得した織り、フェルティングその他の技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(66生越 麻紀子／4回) 今までに習得したスクリーンプリント、フェルティングなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(71折原 淳／4回) 今までに習得したスクリーンプリントなどのテキスタイル技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p> <p>(72出居 麻美／6回) 今までに習得した織りなどテキスタイルの技法、技術を生かして、造形-素材-環境-生産をキーワードに、卒業制作の基礎となる自己のテーマをもとに研究制作を指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 共通（ビジュアル）	ビジュアルデザイン基礎Ⅰ （共通課題）	<p>本授業は、実技制作をととしてビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>グラフィックデザイン、映像メディアデザイン、イラストレーション各分野の実技制作を行う際に必要な造形デザイン力の基礎を養うべく「幾何形体」と「色彩」による複合的な画面構成課題を制作させる。具体的には、形を規則的に変化させることによって生まれる幾何学的パターンをデザインする課題、及び色彩効果を利用した幾何形体の立体的表現課題を指導する。さらに、やはりビジュアルデザイン各分野において重要な構成要素となる「文字」についての見識を深めるために「レタリング」課題を指導し、文字をデザインする能力を身につけさせる。</p> <p>（オムニバス／全30回）</p> <p>1クラス            （8城井 光広／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（82後藤 薫／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、配色・画面構成の考え方や表現方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>2クラス            （8城井 光広／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（④田崎 冬樹／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、配色・画面構成の考え方や表現方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>3クラス            （8城井 光広／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（80鈴木 安一郎／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、配色・画面構成の考え方や表現方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>4クラス            （④田崎 冬樹／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（83近野 和彦／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、配色・画面構成の考え方や表現方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目  ビジュアルデザイン領域	共通（ビジュアル）  ビジュアルデザイン基礎Ⅱ （共通課題）	<p>本授業はビジュアルデザイン基礎Ⅰ（共通課題）で学ばせたことを踏まえ、より具象的な形体をモチーフとした色彩画面構成を指導する。具体的な内容として、植物、動物といった自然物が持つ特有の美しい有機的曲線をデザインとして取り入れ、実践的なビジュアル表現につなげていく。まずは様々な種類の植物をモチーフにデッサンさせた上で、葉、茎、花といった植物の形体シルエットによって構成された画面を色彩イメージの異なる2種類のパターンで作成する課題を行わせ、次に動物の形体をシンボリックに単純化させることによってデザイン表現する色彩構成課題を指導する。</p> <p>（オムニバス／全45回）</p> <p>1クラス            （16徳永 健次／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（80鈴木 安一郎／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（88恵面 奈津子／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>2クラス            （16徳永 健次／30回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（88恵面 奈津子／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>3クラス            （16徳永 健次／30回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（80鈴木 安一郎／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>4クラス            （80鈴木 安一郎／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（5関 俊一／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p> <p>（83近野 和彦／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点から配色・画面構成の考え方や表現方法を理解させ、ビジュアルデザインに必須な基礎造形力を習得させる。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域	共通（ビジュアル） ビジュアルデザイン基礎A （グラフィックデザイン）	<p>本授業はタイポグラフィワークを中心とした実技制作を指導する。オリジナル書体の作成では、基本の書体から発展、展開させて、ロゴタイプやピクトグラムにも転化可能になるような斬新な書体を制作させる。ブックデザインでは、「本」というかたちの中で「美しいデザイン」とは何かを考えさせ、構成要素としてのイラストレーション、写真、紙、文字、色彩などの空間的・時間的・身体的な要素を研究させ、1冊の本を制作する過程を通して、これからの装丁表現の可能性、新しい社会的役割を考えさせる。</p> <p>（オムニバス／全45回）</p> <p>1クラス            (④田崎 冬樹／30回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(16徳永 健次／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>2クラス            (④田崎 冬樹／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(82後藤 薫／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(83近野 和彦／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>3クラス            (④田崎 冬樹／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(80鈴木 安一郎／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(83近野 和彦／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>4クラス            (④田崎 冬樹／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(17久保 洋子／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(83近野 和彦／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、タイポグラフィワークを中心とした視覚情報伝達の考え方を実技課題制作の中で個別指導する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目  ビジュアルデザイン領域  共通（ビジュアル）	ビジュアルデザイン基礎B （映像メディアデザイン）	<p>本授業はビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業である。</p> <p>写真、映像の原理や基本技術について、与えられたテーマに基づく作品制作及び映像メディア作品の紹介などを講義を通して学ばせることを目的とし、作品制作に必要なスキルや知識を習得すると同時に、作品制作の為にプランニングやプレゼンテーションの基本的な手法を身につけさせることを内容としながら、「動き」「時間」「ドラマ」をキーワードとして展開を図る中で、写真や映像を素材とした編集・加工の基本的技術を習得し、ビジュアルデザインと映像メディアデザインにおける創作活動の足がかりとさせる。</p> <p>（オムニバス／全45回）</p> <p>1クラス            （12加藤 寿彦／30回）ビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業として「動きのデザイン」をテーマとした実技授業を行う。写真、映像機器を用いた現代メディアアートの概要を紹介することで創作への衝動を増幅させ、ドローイングや写真を原画としたアニメーションを制作して動画の原理を理解させる。更に3Dオブジェクトをモチーフとしたモーショングラフィックスを制作し、キーフレームによるデジタル映像編集の基本を学ばせる。</p> <p>（85石原 次郎／15回）映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、原作から脚本、絵コンテ、撮影、編集あるいは、撮影、取り込み出力などといった一連の創作作業を行い、映像制作の流れを実践的に体得させる。</p> <p>2クラス            （12加藤 寿彦／15回）ビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業として「動きのデザイン」をテーマとした実技授業を行う。写真、映像機器を用いた現代メディアアートの概要を紹介することで創作への衝動を増幅させ、ドローイングや写真を原画としたアニメーションを制作して動画の原理を理解させる。更に3Dオブジェクトをモチーフとしたモーショングラフィックスを制作し、キーフレームによるデジタル映像編集の基本を学ばせる。</p> <p>（20三橋 純／15回）ビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業として「時間とドラマ」をテーマとした実技授業を行う。はじめに写真、映像機器を用いた映像作品の概要を説明することで創作への意欲を持たせ、ドローイングや写真を原画とした映像作品を制作して映像作品の可能性を知ってもらおう。更に企画立案から計画的な機材選びによって制作進行の精度を上げることがを志し、制作技術を体得しながら映像表現の発見をさせる。</p> <p>（85石原 次郎／15回）映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、原作から脚本、絵コンテ、撮影、編集あるいは、撮影、取り込み出力などといった一連の創作作業を行い、映像制作の流れを実践的に体得させる。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 共通（ビジュアル）	ビジュアルデザイン基礎B （映像メディアデザイン）	<p>3クラス</p> <p>（12加藤 寿彦／15回）ビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業として「動きのデザイン」をテーマとした実技授業を行う。写真、映像機器を用いた現代メディアアートの概要を紹介することで創作への衝動を増幅させ、ドローイングや写真を原画としたアニメーションを制作して動画の原理を理解させる。更に3Dオブジェクトをモチーフとしたモーショングラフィックスを制作し、キーフレームによるデジタル映像編集の基本を学ばせる。</p> <p>（20三橋 純／15回）ビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業として「時間とドラマ」をテーマとした実技授業を行う。はじめに写真、映像機器を用いた映像作品の概要を説明することで創作への意欲を持たせ、ドローイングや写真を原画とした映像作品を制作して映像作品の可能性を知ってもらう。更に企画立案から計画と的確な機材選びによって制作進行の精度を上げることを志し、制作技術を体得しながら映像表現の発見をさせる。</p> <p>（84佐藤 英里子／15回）映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、映像機材をはじめとするカメラ、ビデオ、編集機器、音響機器、ライティング、スタジオ演習を包括した制作実習を目的とさせる。機材の使用法から貸し出し、その制作に関する基礎的なプログラムを教示し体得させる。</p> <p>4クラス</p> <p>（20三橋 純／15回）ビジュアルデザイン領域の基礎科目として、また、映像メディアデザインの導入的役割を担う授業として「時間とドラマ」をテーマとした実技授業を行う。はじめに写真、映像機器を用いた映像作品の概要を説明することで創作への意欲を持たせ、ドローイングや写真を原画とした映像作品を制作して映像作品の可能性を知ってもらう。更に企画立案から計画と的確な機材選びによって制作進行の精度を上げることを志し、制作技術を体得しながら映像表現の発見をさせる。</p> <p>（85石原 次郎／15回）映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、原作から脚本、絵コンテ、撮影、編集あるいは、撮影、取り込み出力などといった一連の創作作業を行い、映像制作の流れを実践的に体得させる。</p> <p>（84佐藤 英里子／15回）映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、映像機材をはじめとするカメラ、ビデオ、編集機器、音響機器、ライティング、スタジオ演習を包括した制作実習を目的とさせる。機材の使用法から貸し出し、その制作に関する基礎的なプログラムを教示し体得させる。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域	共通（ビジュアル） ビジュアルデザイン基礎C （イラストレーション）	<p>本授業はイラストレーションの実技制作を指導する。            現代社会において、多様化するメディアに適応しながら人間の感覚に働きかけるビジュアルデザインの必要性は増々大きくなっている。視覚的に「何か」を伝える手段としてのイラストレーションは、図解という機能から総合的に魅力を持つ絵画表現まで広い領域を持っている。提示した「キーワード」「設定」「テーマ」等の条件を基点として多様な目的に対応する発想と表現技術を実際の作品制作を通して学習させ、同時に表現の幅を広げるため、描画材等の研究を指導する。</p> <p>（オムニバス／全45回）</p> <p>1クラス            〔4〕田崎 冬樹／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔5〕関 俊一／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔82〕後藤 薫／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>2クラス            〔5〕関 俊一／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔82〕後藤 薫／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔86〕大谷 まや／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>3クラス            〔4〕田崎 冬樹／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔82〕後藤 薫／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔86〕大谷 まや／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>4クラス            〔16〕徳永 健次／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔4〕田崎 冬樹／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p> <p>〔5〕関 俊一／15回）実技作品制作における個別指導を通して、基礎デザイン造形の観点からイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、現代のビジュアルデザインに求められるイラストレーション表現に必要な基礎造形力を養成する。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目  ビジュアルデザイン領域	共通（ビジュアル）  ビジュアルデザイン実践A （グラフィックデザイン）	<p>本授業はマガジncカバーとポスターの実技制作を指導する。            マガジncカバーの制作では、雑誌における企画内容のコンセプトとビジュアルデザインの関係、ロゴ・写真・イラスト・コピーおよびタイポグラフィなどの紙面の構成要素の、効果的な見せ方を制作をとおして学習させる。また、ポスター制作では、リサーチから得た事実や情報から自分の伝えたいことを選ばせ、コンセプトとして、明視性・的確性・記憶性を考慮させ、強くターゲットに伝わる時代性を踏まえた手法を探り、実際の作品制作を通して体得させる。</p> <p>（オムニバス／全60回）</p> <p>前半            （4寺田 有恒／15回）マガジncカバーデザインにおけるロゴタイプ、また、ポスターにおける文字と図との関係について、画面における有効的レイアウトの観点について指導する。</p> <p>（14浅川 正樹／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（16徳永 健次／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（17久保 洋子／15回）新たな雑誌の企画立案に基づいて、表紙デザインのアアイデアを考え、エディトリアルデザインの基本の構成要素であるロゴタイプの制作から、ビジュアル表現へと展開させていく。</p> <p>（80鈴木 安一郎／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（83近野 和彦／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（87岩崎 誠司／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（88恵面 奈津子／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>後半            （4寺田 有恒／15回）マガジncカバーデザインにおけるロゴタイプ、また、ポスターにおける文字と図との関係について、画面における有効的レイアウトの観点について指導する。</p> <p>（14浅川 正樹／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（16徳永 健次／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（17久保 洋子／15回）新たな雑誌の企画立案に基づいて、表紙デザインのアアイデアを考え、エディトリアルデザインの基本の構成要素であるロゴタイプの制作から、ビジュアル表現へと展開させていく。</p> <p>（80鈴木 安一郎／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（83近野 和彦／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（87岩崎 誠司／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>（88恵面 奈津子／15回）社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 共通（ビジュアル）	ビジュアルデザイン実践B (映像メディアデザイン)	<p>本授業は映像メディアデザインの総合的な企画制作を指導するものとし、プランニングから完成に至るまでの実験制作やシミュレーション手法についての知識と技術を高めることで作品の自由度を広げ、映像メディアデザイン作品に於けるドラマと音響、時間と空間についての意識を理解を深めさせることを目的とする。</p> <p>内容は、「ビジュアルデザイン基礎B」で学んだ基本的知識と技術を基に、映像メディアにおける総合的な表現として「映像」「音響」「空間」の要素を考察し、創造と表現の幅を広げる為の制作、研究を行わせる。ドラマにおける時間軸の演出やサウンド効果などを通してより多様な表現を学び、高度な創作力を体得させる。また、メディアアートやテクノロジーアートといった現代アート表現の視点から映像作品を捉え、映像と空間をテーマとしたインスタレーション制作における基礎的知識と技術を習得させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>前半            (12加藤 寿彦/15回)            メディアアートやテクノロジーアートといった現代アート表現の視点から映像を捉え、ベーシックな造形表現を踏まえた上で映像と空間をテーマとしたインスタレーション作品を制作をさせる。プランニングから完成へ至るまでの実験制作やシミュレーション手法についての知識と技術を高めることで作品の自由度を広げ、メディアインスタレーション作品に於ける時間と空間に関する意識と理解を深めさせる。</p> <p>(16徳永 健次/15回) ビジュアルデザインの中でのモニター上の色彩・エフェクト等の効果的な方法の指導、また、インタラクティブな映像の展開を習得させていく。</p> <p>(20三橋 純/15回) 「ビジュアルデザイン基礎B」に加えて、「映像」「音響」の要素を考察しながら、総合的な映像メディアについて学ぶことを目標とする。時間軸を演出することによってドラマを理解し、更に多様な作品研究を通し、より高度な創作力を体得させる。専門性を高めるため、進歩する技術に表現がどのように関係しているかを学び、創作の可能性の模索と検証をさせていく。</p> <p>(84佐藤 英里子/15回) 機材を習得した後の実践制作の基礎を演習する。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p> <p>(89木村 匡孝/15回) 機材を習得した後の実践制作の基礎を演習させる。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p> <p>(90井上 仁行/15回) 映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、カメラの特性や映像表現の可能性を検証させる。また機材になれることによってアイディアを短い製作期間で完成させる流れを実践的に体得させる。</p> <p>(91国竹 章一/15回) 機材を習得した後の実践制作の基礎を演習させる。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p> <p>(92山田 秀人/15回) 機材を習得した後の実践制作の基礎を演習させる。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目  ビジュアルデザイン領域	共通（ビジュアル）  ビジュアルデザイン実践B （映像メディアデザイン）	<p>後半</p> <p>（12加藤 寿彦／15回）メディアアートやテクノロジーアートといった現代アート表現の視点から映像を捉え、ベーシックな造形表現を踏まえた上で映像と空間をテーマとしたインスタレーション作品を制作をさせる。プランニングから完成へ至るまでの実験制作やシミュレーション手法についての知識と技術を高めることで作品の自由度を広げ、メディアインスタレーション作品に於ける時間と空間に関する意識と理解を深めさせる。</p> <p>（16徳永 健次／15回）ビジュアルデザインの中でのモニター上の色彩・エフェクト等の効果的な方法の指導、また、インタラクティブな映像の展開を習得させていく。</p> <p>（20三橋 純／15回）「ビジュアルデザイン基礎B」に加えて、「映像」「音響」の要素を考察しながら、総合的な映像メディアについて学ぶことを目標とする。時間軸を演出することによってドラマを理解し、更に多様な作品研究を通し、より高度な創作力を体得させる。専門性を高めるため、進歩する技術に表現がどのように関係しているかを学び、創作の可能性の模索と検証をさせていく。</p> <p>（84佐藤 英里子／15回）機材を習得した後の実践制作の基礎を演習する。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p> <p>（89木村 匡孝／15回）機材を習得した後の実践制作の基礎を演習させる。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p> <p>（90井上 仁行／15回）映像の成り立ちを解説しながら、コンピュータスキルに関する確認を行いつつ、カメラの特性や映像表現の可能性を検証させる。また機材になれることによってアイデアを短い製作期間で完成させる流れを実践的に体得させる。</p> <p>（91国竹 章一／15回）機材を習得した後の実践制作の基礎を演習させる。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p> <p>（92山田 秀人／15回）機材を習得した後の実践制作の基礎を演習させる。映像データ管理や取り込みや書き出し、編集方法などを習得しながら、映像に於ける「時間軸」「空間軸」の認識を持ち、作品制作の実践的な作業を制作を通して学ばせる。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域	共通（ビジュアル） ビジュアルデザイン実践C （イラストレーション）	<p>本授業は絵本の実技制作を指導する。            マスメディアと密接な関係を持つ幅広いビジュアルデザインの領域の中で、視覚的にメッセージを伝える手段として、絵本は重要な役割と可能性を有している。イラストレーション表現の総合的なフィールドとして絵本を制作させる。設定された絵本の仕様（ページ数・サイズ等）の条件の範囲内で、テーマ、ストーリー、視覚効果、紙面構成を考えさせ、イラストレーションをメインビジュアルとして制作させる。最終的にコンピュータを使用してデザイン・製本を行い、印刷された本と同様の絵本を完成させる。また、自作絵本のポスターも制作させる。</p> <p>（オムニバス／全60回）</p> <p>前半            （16徳永 健次／15回）ビジュアルデザインの中でイメージの伝達は重要である。展開されるストーリー、テーマ等と文字要素との関係、又、コンピュータによるデザインや編集の留意点についてを指導する。</p> <p>（22宮崎 詞美／15回）絵本課題の制作における個別指導を通して、総合的なグラフィックデザインにおけるイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、アドバタイジングへの展開を含めて現代社会に求められるイラストレーション表現に必須な造形力を養成する。</p> <p>（26押元 一敏／30回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じて、多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験から得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>（5関 俊一／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じてイラストレーションに求められる可能性を満たす創造的なアイデアプランニングをふまえ、細密描写等による表現方法やテーマへのアプローチ法を実技課題制作を通じて指導する。</p> <p>（82後藤 薫／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じてイラストレーションの持つ可能性を満たす創造的なアイデアプランニングをふまえ、現代社会に求められるオリジナルな表現方法やテーマへのアプローチ法を実技課題制作を通じて指導する。</p> <p>（86大谷 まや／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じてオリジナリティのある多様なイラストレーション表現に対応できるように基礎的な描画材、表現方法を中心に指導する。</p> <p>（102八木 美穂子／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じて、多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験から得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>後半            （16徳永 健次／15回）ビジュアルデザインの中でイメージの伝達は重要である。展開されるストーリー、テーマ等と文字要素との関係、又、コンピュータによるデザインや編集の留意点についてを指導する。</p> <p>（22宮崎 詞美／15回）絵本課題の制作における個別指導を通して、総合的なグラフィックデザインにおけるイラストレーション制作の考え方や表現方法を理解させ、アドバタイジングへの展開を含めて現代社会に求められるイラストレーション表現に必須な造形力を養成する。</p> <p>（26押元 一敏／30回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じて、多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験から得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>（5関 俊一／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じてイラストレーションに求められる可能性を満たす創造的なアイデアプランニングをふまえ、細密描写等による表現方法やテーマへのアプローチ法を実技課題制作を通じて指導する。</p> <p>（82後藤 薫／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じてイラストレーションの持つ可能性を満たす創造的なアイデアプランニングをふまえ、現代社会に求められるオリジナルな表現方法やテーマへのアプローチ法を実技課題制作を通じて指導する。</p> <p>（86大谷 まや／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じてオリジナリティのある多様なイラストレーション表現に対応できるように基礎的な描画材、表現方法を中心に指導する。</p> <p>（102八木 美穂子／15回）指定された仕様を持つ絵本課題の制作を通じて、多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験から得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目  ビジュアルデザイン領域  グラフィックデザイン	グラフィックデザイン I (共通課題)	<p>本授業はビジュアルサインについての知識と実技制作を指導する。</p> <p>1、2年次におけるビジュアルデザイン基礎、ビジュアルデザイン実践をふまえ、この課題においては、ノンバーバルコミュニケーションとしてのデザインの役割と機能を考察させるために、組織や所属認識のためのシンボルマーク、ロゴタイプ、ロゴマークの研究、また、指示目的としてのピクトグラム、量や数値、割合や系統をビジュアライズするためのダイアグラムの研究・制作を通して、社会におけるそれぞれのビジュアルサインとしての有効性について考察させる。</p> <p>(オムニバス／全60回)</p> <p>1クラス            (14浅川 正樹／30回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p> <p>(17久保 洋子／15回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p> <p>(94磯崎 眞澄／15回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p> <p>2クラス            (4寺田 有恒／15回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p> <p>(17久保 洋子／15回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p> <p>(87岩崎 誠司／15回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p> <p>(95大塚 麻利子／15回) 社会の中でのグラフィックデザインの在り方を考察し、時代性のある効果的で明快なコミュニケーションツールとしての文字・シンボルを、実際の作品制作をとおし、探求させていく。操作的対象・操作目的の視覚化としてのピクトグラム、数値概念の視覚化としてのダイアグラムを、有効なデザインとして表示する際の造形性に対する洞察力を高めるための指導を行う。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 グラフィックデザイン	グラフィックデザインⅡA (タイポグラフィー・エディトリアル)	<p>本授業はカレンダーの制作を実技指導する。</p> <p>まず、ビジュアルデザイン基礎からの関連課題として、時間概念を含んだ日付けという非視覚的対象を視覚化する媒体として、数字のタイポグラフィデザインを効果的に生かし、カレンダーデザインとしての有機的機能を研究、制作させる。次に、グラフィックデザインを構成する要素としての、文字と図の関係性と版面に対する両者の視覚的効果をエディトリアルデザインの具体的媒体に展開させ、紙面レイアウトの基本構造から応用までを習得させる。</p> <p>(オムニバス／全60回)</p> <p>1クラス            (4寺田 有恒／30回) 社会生活上、必須のアイテムであるカレンダーについて、タイポグラフィーの造形性と、形態・機能の有機的関連性を考慮し、造形的な斬新性を追求したデザイン表現・制作に導くための指導をする。</p> <p>(87岩崎 誠司／15回) 社会生活上、必須のアイテムであるカレンダーについて、タイポグラフィーの造形性と、形態・機能の有機的関連性を考慮させ、造形的な斬新性を追求したデザイン表現・制作に導くための指導をする。</p> <p>(95大塚 麻利子／15回) グラフィックデザインとしてのカレンダーの在り方を考察させ、可読性を考慮した数字のデザイン、室内の装飾物としてのイラスト、写真等によるビジュアル表現等、時代性を考慮し制作させる。</p> <p>2クラス            (4寺田 有恒／30回) 社会生活上、必須のアイテムであるカレンダーについて、タイポグラフィーの造形性と、形態・機能の有機的関連性を考慮し、造形的な斬新性を追求したデザイン表現・制作に導くための指導をする。</p> <p>(17久保 洋子／15回) グラフィックデザインとしてのカレンダーの在り方を考察させ、可読性を考慮した数字のデザイン、室内の装飾物としてのイラスト、写真等によるビジュアル表現等、時代性を考慮し制作させる。</p> <p>(87岩崎 誠司／15回) 社会生活上、必須のアイテムであるカレンダーについて、タイポグラフィーの造形性と、形態・機能の有機的関連性を考慮させ、造形的な斬新性を追求したデザイン表現・制作に導くための指導をする。</p>	オムニバス担当
	グラフィックデザインⅡB (ビジュアルコミュニケーション)	<p>本授業はブランディングデザインについて教授し、実技制作指導をする。ビジュアルコミュニケーションデザインとしての思考や、手法をふまえ、いかに新しいブランドのイメージを効果的にターゲットに広めるかをテーマに、学習させる。企業ブランドや製品ブランドはもちろん、あらゆるものがブランドになる現在、魅力あるブランドコンセプトを企画立案させ、基本となるデザインエレメントの作成、様々なメディアへのアイテムデザインの展開によって「現代に通用するブランディングとはなにか」を制作の過程を通して指導する。</p> <p>(オムニバス／全60回)</p> <p>1クラス            (4寺田 有恒／15回) ブランディングデザインにおける、タイポグラフィ・ロゴタイプ・シンボルマーク・ロゴマーク等の役割について、形態と色彩、注視性と記憶性を考慮して、研究・制作する事についての指導をする。</p> <p>(17久保 洋子／30回) 社会の中でのビジュアルコミュニケーションデザインの実際をリサーチさせ、未来をイメージしたこれからのブランディングデザインの在り方を実際の制作をとおして学習させていく。</p> <p>(87岩崎 誠司／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>2クラス            (14浅川 正樹／15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(17久保 洋子／30回) 社会の中でのビジュアルコミュニケーションデザインの実際をリサーチさせ、未来をイメージしたこれからのブランディングデザインの在り方を実際の制作をとおして学習させていく。</p> <p>(94磯崎 眞澄／15回) ブランディングデザインにおける、タイポグラフィ・ロゴタイプ・シンボルマーク・ロゴマーク等の役割について、形態と色彩、注視性と記憶性を考慮して、研究・制作する事についての指導をする。</p>	オムニバス担当

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 グラフィックデザイン	グラフィックデザインⅡC (デジタルクリエイション)	<p>本授業はポスター制作をとおしてグラフィックデザインの表現力を向上させる。            「共通実技・演習メディア・DTP基礎」で学んだコンピュータ・グラフィックソフトに関する技能を踏まえ、さらにより実践的なデザインワークとして活用していくための様々な表現機能を習得させ、最終的にはポスター作品制作につなげていく。デジタル表現されたタイポグラフィワーク、テキストチャーのスキヤニング、デジタルフォトコラージュ等の表現技術を基盤に、高品位かつインパクト溢れるビジュアルイメージを創出することによって、作品性の高いオリジナリティーを持つポスター作品を仕上げていくことを実践していく。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>1クラス            (14浅川 正樹/30回) コンピュータ表現を基軸としたグラフィックデザインにおけるデジタルクリエイションを表現技術からひも解き、オリジナリティーある視覚表現を目標に実技課題制作を指導する。</p> <p>(94磯崎 眞澄/15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(95大塚 麻利子/15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>2クラス            (14浅川 正樹/30回) コンピュータ表現を基軸としたグラフィックデザインにおけるデジタルクリエイションを表現技術からひも解き、オリジナリティーある視覚表現を目標に実技課題制作を指導する。</p> <p>(94磯崎 眞澄/15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p> <p>(95大塚 麻利子/15回) 社会でのデザイン実務に即した創造的なアイデアプランニングを踏まえ、コンピュータ表現を主とした実践的な表現技法、画像処理方法を実技課題制作の中で個別指導する。</p>	オムニバス担当
	美術研究Ⅰ (グラフィックデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。グラフィックデザインにおける表現行為の社会的考察及び歴史絵的考察を事例研究によって行い、専門知識を深めさせる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(4寺田 有恒/14回) グラフィックデザインⅠで学んだ内容をふまえ、ヴィジュアルデザインとしての有効な役割を担うアイテムである、タイポグラフィ・ピクトグラム等を主研究テーマとし、ノンバーバルコミュニケーションとしてのグラフィックデザインの可能性を研究し、卒業制作に発展させる。</p> <p>(14浅川 正樹/8回) グラフィックデザイン実技2Cで学んだ表現方法を、グラフィックアートと広告表現をキーワードに、事例研究を踏まえながら自己の表現テーマを見つけ出させる。</p> <p>(17久保 洋子/8回) 広告、ブランディングデザイン等のグラフィックデザインを中心に、選んだテーマの調査からスタートし、社会に対する新たな提案としてのビジュアルコミュニケーションデザインを教育目標とする。</p> <p>(87岩崎 誠司/6回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p> <p>(94磯崎 眞澄/8回) グラフィックデザイン実技Aで学んだ、誌面構成としてのエディトリアルデザインにおける、文字と図とスペースの視覚的・有</p> <p>(96佐藤 薫/8回) コミュニケーションデザインの広いジャンルの中で、学生が各自選んだテーマを、調査からスタートさせ、効果的な表現形態、プレゼンテーションの方法を慎重に選び、表現へ昇華させる。</p> <p>(97堤 岳彦/8回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 グラフィックデザイン	美術研究Ⅱ (グラフィックデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅰを踏まえ、個々の学生の適性に応じて自らの制作テーマを設定させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(4寺田 有恒/16回) グラフィックデザインⅠで学んだ内容をふまえ、ヴィジュアルデザインとしての有効な役割を担うアイテムである、タイポグラフィ・ピクトグラム等を主研究テーマとし、ノンバーバルコミュニケーションとしてのグラフィックデザインの可能性を研究し、卒業制作に発展させる。</p> <p>(14浅川 正樹/8回) グラフィックデザイン実技2Cで学んだ表現方法を、グラフィックアートと広告表現をキーワードに、事例研究を踏まえながら自己の表現テーマを見つけ出させる。</p> <p>(17久保 洋子/6回) 広告、ブランディングデザイン等のグラフィックデザインを中心に、選んだテーマの調査からスタートし、社会に対する新たな提案としてのビジュアルコミュニケーションデザインを教育目標とする。</p> <p>(87岩崎 誠司/8回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p> <p>(94磯崎 眞澄/8回) グラフィックデザイン実技Aで学んだ、誌面構成としてのエディトリアルデザインにおける、文字と図とスペースの視覚的・有効的関係を更に研究し、卒業制作へと発展させる。</p> <p>(96佐藤 薫/6回) コミュニケーションデザインの広いジャンルの中で、学生が各自選んだテーマを、調査からスタートさせ、効果的な表現形態、プレゼンテーションの方法を慎重に選び、表現へ昇華させる。</p> <p>(97堤 岳彦/8回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	美術研究Ⅲ (グラフィックデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅱを踏まえ、具現化する適切な表現技法を研究させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(4寺田 有恒/6回) グラフィックデザインⅠで学んだ内容をふまえ、ヴィジュアルデザインとしての有効な役割を担うアイテムである、タイポグラフィ・ピクトグラム等を主研究テーマとし、ノンバーバルコミュニケーションとしてのグラフィックデザインの可能性を研究し、卒業制作に発展させる。</p> <p>(14浅川 正樹/16回) グラフィックデザイン実技2Cで学んだ表現方法を、グラフィックアートと広告表現をキーワードに、事例研究を踏まえながら自己の表現テーマを見つけ出させる。</p> <p>(17久保 洋子/8回) 広告、ブランディングデザイン等のグラフィックデザインを中心に、選んだテーマの調査からスタートし、社会に対する新たな提案としてのビジュアルコミュニケーションデザインを教育目標とする。</p> <p>(87岩崎 誠司/8回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p> <p>(94磯崎 眞澄/6回) グラフィックデザイン実技Aで学んだ、誌面構成としてのエディトリアルデザインにおける、文字と図とスペースの視覚的・有効的関係を更に研究し、卒業制作へと発展させる。</p> <p>(96佐藤 薫/8回) コミュニケーションデザインの広いジャンルの中で、学生が各自選んだテーマを、調査からスタートさせ、効果的な表現形態、プレゼンテーションの方法を慎重に選び、表現へ昇華させる。</p> <p>(97堤 岳彦/8回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目	グラフィックデザイン	美術研究Ⅳ (グラフィックデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅲで見出した表現技法によって、卒業制作に結びつく作品制作を実践させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(4寺田 有恒/8回) グラフィックデザインⅠで学んだ内容をふまえ、ヴィジュアルデザインとしての有効な役割を担うアイテムである、タイポグラフィ・ピクトグラム等を主研究テーマとし、ノンバーバルコミュニケーションとしてのグラフィックデザインの可能性を研究し、卒業制作に発展させる。</p> <p>(14浅川 正樹/16回) グラフィックデザイン実技2Cで学んだ表現方法を、グラフィックアートと広告表現をキーワードに、事例研究を踏まえながら自己の表現テーマを見つけ出させる。</p> <p>(17久保 洋子/6回) 広告、ブランディングデザイン等のグラフィックデザインを中心に、選んだテーマの調査からスタートし、社会に対する新たな提案としてのビジュアルコミュニケーションデザインを教育目標とする。</p> <p>(87岩崎 誠司/8回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p> <p>(94磯崎 眞澄/8回) グラフィックデザイン実技Aで学んだ、誌面構成としてのエディトリアルデザインにおける、文字と図とスペースの視覚的・有効的關係を更に研究し、卒業制作へと発展させる。</p> <p>(96佐藤 薫/8回) コミュニケーションデザインの広いジャンルの中で、学生が各自選んだテーマを、調査からスタートさせ、効果的な表現形態、プレゼンテーションの方法を慎重に選び、表現へ昇華させる。</p> <p>(97堤 岳彦/6回) 社会でのデザイン実務に即した作品事例を紹介しながらひも解いた上で、実践的なアイデア創出方法とその表現方法をマンツーマンで指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	ビジュアルデザイン領域	映像メディアデザイン	映像メディアデザインⅠA (メディア・インスタレーション)	<p>本授業は映像表現・メディアアート・テクノロジーアートに於けるインスタレーションとハードウェアのデザイン設計と制作を指導する。また、キネティックアートを実現するための機構・構造・素材についてCGによるシミュレーションや実材制作を通して実習させる。形体と空間、動きと構造の關係などを実験制作を通して検証し、ハードウェアの設計・制作を行なわせる。物語としてではなくビジュアル要素としての映像に、空間、形体、動き、光の要素を加えた作品制作が、各自のメディアアート表現の起点となることを発見させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(12加藤 寿彦/30回) テクノロジーアートに於けるハードウェアのデザイン設計と制作、およびキネティックアートを実現するための機構・構造・素材についてベーシックな造形作業と3DCGによるシミュレーションなどの実験制作をとおして実習させる。また、ビジュアル要素としての映像、或いは形体、動き、光のエレメントを用いた作品制作やインスタレーションを通して空間と表現の關係に対する理解を深めさせる。</p> <p>(89木村 匡孝/30回) テクノロジーアートに於けるハードウェアのデザイン設計と制作、およびベーシックな造形作業と3DCGによるシミュレーションなどの実験制作を行なわせる。ビジュアル要素としての映像や動き、光のエレメントを用いた作品制作を通してメディアアート表現への理解を深めさせる。</p>

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 映像メディアデザイン	映像メディアデザイン I B (アニメ・映像デザイン)	<p>本授業は映像メディアデザインにおける総合的な企画制作を指導する。卒業制作に至る総合的な制作演習を通し、企画立案、プレゼンテーションから制作進行、キャスティング、キャラクターデザイン、スタッフニング、撮影、編集、オーサリングと一貫したワークフローを繰り返しシュミレートしていく。実写では俳優への演出指導、アニメーションではキャラクターデザイン、写真では展示空間や写真集製本など、ただ作ることに留まらず、その提示方法など発表形態なども総合的に学ばせる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(20三橋 純/30回) 制作スケジュールを確認しながら、制作を行なわせる。各制作過程に際し問題に対するトラブルサポートを基軸とし、より高度でスムーズな制作進行が出来る環境を整えることを目的とさせる。オーサリング実習を通じ、最終提出形態を再確認させ、作品に対する総合的な管理を行なわせる。</p> <p>(85石原 次郎/30回) 様々な映像作品を紹介し解説しながら、オリジナル作品創作の企画立案の演習を行なわせる。企画立案、制作計画、プレゼンテーション、技術習得を確認することを目標とし、制作進行管理やアプリケーションの復習も含み制作プロセスのワークフローを作成させる。</p>	オムニバス担当
	映像メディアデザイン II A (メディア・インスタレーション)	<p>本授業はメディアアートにおける総合的な企画制作を指導する。メディアアート・テクノロジーアート作品に於いて鑑賞者を含めた表現について考察し、ソフトウェアや機器制御によるインタラクション要素を用いることで表現の多様性について学習させる。ソフトウェアとハードウェア、あるいは映像要素と造形要素を各自の表現に応じて使いこなせるよう課題展開させてゆく。また企画書作成からプレゼンテーション、設計、制作からインスタレーション発表までの一連の作業におけるスキルアップを図ることで4年次の専門制作研究に備えさせる。</p> <p>(オムニバス/全120回)</p> <p>(12加藤 寿彦/60回) メディアアート・テクノロジーアート作品に於けるインタラクション要素や動きの構造などの理解を深め、作品制作をとおしてソフトウェアとハードウェア、あるいは映像要素と造形要素を各自の表現に応じて使いこなすための基礎知識と技術を習得させる。作品の目的と表現手法との関係について鑑賞者を含めて考察させる。</p> <p>(98安蔵 隆朝/60回) メディアアート・テクノロジーアート作品に於けるインタラクション要素や動きの構造などの理解を深め、作品制作をとおしてソフトウェアやハードウェアによる制御手法の基礎知識と技術を習得させる。作品の目的と表現手法との関係について鑑賞者を含めて考察させる。</p>	オムニバス担当
	映像メディアデザイン II B (アニメ・映像デザイン)	<p>本授業は映像メディアデザインの総合演習科目である。卒業制作に至る総合的な制作演習を通し、企画立案、プレゼンテーションから制作進行、キャスティング、キャラクターデザイン、スタッフニング、撮影、編集、オーサリングと一貫したワークフローを繰り返しシュミレートさせていく。音楽の制作とアフレコなど音響技術、3DCGなどを使ったインデペンデントアニメーションの企画制作、コンピュータ画像処理を施したファイナライズやフィニッシュワークなど、オーサリングを含む最終的提出形態を想定した総合演習を学ばせる。</p> <p>(オムニバス/全120回)</p> <p>(20三橋 純/60回) 各制作過程に際し問題点や困難な箇所に対するトラブルシューティングを基軸とし、より高度でスムーズな制作進行が出来る環境を整えることを目的とさせる。オーサリング実習を通じ、最終提出形態を再確認させ、制作進行管理やアプリケーションの復習も含みながらファイナライズに関する音響調整や画像解像度を確認し、作品に対する総合的な管理をさせる。</p> <p>(90井上 仁行/60回) 代表的な映像作品を解説しながら、オリジナル作品創作の企画立案の演習を行なわせる。企画立案、制作計画、プレゼンテーション、技術習得を確認することを目標とし、制作進行管理やアプリケーションの復習も含み、ファイナライズに関する音響調整や画像解像度を確認し、制作プロセスのワークフローを作成させる。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域	映像メディアデザイン 美術研究Ⅰ (映像メディアデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。映像制作およびメディアアートにおける表現技術、発表形態の相対を検証し、技術と表現の融合とその社会的背景ならびに歴史的考察を研究し、専門知識を深めさせる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(12加藤 寿彦/7回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を踏まえ、メディアアート作品についての造形要素とコンセプトや目的意識を明確にした上で企画立案させる。マケット制作やCGシミュレーション、実験制作を行いながらプレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。また、各自の必要に応じてより専門に特化した造形技法やソフトウェアについて学習、研究することで高次の作品制作を目指すさせる。</p> <p>(20三橋 純/8回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を各自の制作プランの起点とさせる。卒業制作における企画立案を機に、文学や演劇など他分野に広がるドラマやテーマにまつわるコンセプトを考察し、プレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。同時代的な問題や感情、意識などを検証しながら卒業制作の準備を行い、コンセプトや目的意識を明確にすることで作品のクオリティを上げさせる。</p> <p>(98安蔵 隆朝/7回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p> <p>(99菅野 温夫/8回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p>	オムニバス担当
	映像メディアデザイン 美術研究Ⅱ (映像メディアデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅰを踏まえ、個々の学生の適性に応じて自らの制作テーマを設定させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(12加藤 寿彦/8回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を踏まえ、メディアアート作品についての造形要素とコンセプトや目的意識を明確にした上で企画立案させる。マケット制作やCGシミュレーション、実験制作を行いながらプレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。また、各自の必要に応じてより専門に特化した造形技法やソフトウェアについて学習、研究することで高次の作品制作を目指すさせる。</p> <p>(20三橋 純/7回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を各自の制作プランの起点とさせる。卒業制作における企画立案を機に、文学や演劇など他分野に広がるドラマやテーマにまつわるコンセプトを考察し、プレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。同時代的な問題や感情、意識などを検証しながら卒業制作の準備を行い、コンセプトや目的意識を明確にすることで作品のクオリティを上げさせる。</p> <p>(98安蔵 隆朝/8回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p> <p>(99菅野 温夫/7回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域	映像メディアデザイン 美術研究Ⅲ (映像メディアデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅱを踏まえ、具現化する適切な表現技法を研究させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(12加藤 寿彦/7回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を踏まえ、メディアアート作品についての造形要素とコンセプトや目的意識を明確にした上で企画立案させる。マケット制作やCGシミュレーション、実験制作を行いながらプレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。また、各自の必要に応じてより専門に特化した造形技法やソフトウェアについて学習、研究することで高次の作品制作を目指すさせる。</p> <p>(20三橋 純/8回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を各自の制作プランの起点とさせる。卒業制作における企画立案を機に、文学や演劇など他分野に広がるドラマやテーマにまつわるコンセプトを考察し、プレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。同時代的な問題や感情、意識などを検証しながら卒業制作の準備を行い、コンセプトや目的意識を明確にすることで作品のクオリティを上げさせる。</p> <p>(98安蔵 隆朝/7回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p> <p>(99菅野 温夫/8回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p>	オムニバス担当
	映像メディアデザイン 美術研究Ⅳ (映像メディアデザイン)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目的とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅲで見出した表現技法によって、卒業制作に結びつく作品制作を実践させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(12加藤 寿彦/8回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を踏まえ、メディアアート作品についての造形要素とコンセプトや目的意識を明確にした上で企画立案させる。マケット制作やCGシミュレーション、実験制作を行いながらプレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。また、各自の必要に応じてより専門に特化した造形技法やソフトウェアについて学習、研究することで高次の作品制作を目指すさせる。</p> <p>(20三橋 純/7回) 映像メディアデザイン授業科目で学んできた経験を各自の制作プランの起点とさせる。卒業制作における企画立案を機に、文学や演劇など他分野に広がるドラマやテーマにまつわるコンセプトを考察し、プレゼンテーションやディスカッションを通して作品制作を進めさせる。同時代的な問題や感情、意識などを検証しながら卒業制作の準備を行い、コンセプトや目的意識を明確にすることで作品のクオリティを上げさせる。</p> <p>(98安蔵 隆朝/8回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p> <p>(99菅野 温夫/7回) 映像メディアデザインで学んできたことを総合的に考慮しながら、時代のニーズを研究し、各学生の指向する映像表現の指導を行い、企画立案と制作スケジュールを作成させる。アニメーション、映像作品、写真作品、インタラクティブ作品、インスタレーション等のカテゴリーを提示し指導する。</p>	オムニバス担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 イラストレーション	イラストレーションⅠ (発想と描写①)	<p>本授業はイラストレーションの応用科目である。ビジュアルデザインの領域において、多様な表現方法の中からイラストレーションを重要な手段として選択した学生に、より専門的な知識と幅広い表現力を身につけさせることを目標とする。グラフィカルな視覚表現の領域で、イラストレーションの発想力、描写力を高めるため、言葉、文章、概念、社会的時事問題等の出題を起点として各自テーマを設定させ、より個性的な発想と表現による作品の制作を指導する。制作を通して多様な目的に対応する表現方法を学習させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(3北村 治/15回) 多様な出題による課題の実制作を通して柔軟な発想とテーマに適応したイラストレーション表現の方法を学生の個性を重視しながら総合的に指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/15回) 多様な出題による課題の実制作を通じ様々な表現方法の中からイラストレーションを選択した学生がオリジナリティのある表現力をつけるよう指導する。</p> <p>(5関 俊一/15回) 多様な出題による課題の実制作を通じ様々な表現方法の中からイラストレーションを選択した学生がオリジナリティのある表現力をつけるよう指導する。</p> <p>(26押元 一敏/30回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(4田崎 冬樹/15回) 多様な出題による課題の実制作を通して柔軟な発想とテーマに適応したイラストレーション表現の方法を学生の個性を重視しながら総合的に指導する。</p> <p>(86大谷 まや/15回) オリジナリティのある多様なイラストレーション表現に対応できるように基礎的な描画材、表現方法を中心に指導する。</p> <p>(100日置 由美子/15回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	イラストレーションⅡ (発想と描写②)	<p>本授業はイラストレーションの応用科目である。本授業はビジュアルデザインの領域において、多様な表現方法の中からイラストレーションを重要な手段として選択した学生に、より専門的な知識と幅広い表現力を身につけさせることを目標とする。柔軟な発想力と描写力の向上を目指して学習してきたイラストレーションにおける表現力を、社会で実際に流通しているアイテムの条件の中で発揮できるようにするため、本の装丁、カレンダー、イラストレーションマップ等、使用目的の明確な媒体の特性を生かしたイラストレーションの研究・制作を通して、実践的なイラストレーションの表現方法を学習させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(3北村 治/15回) 実際の使用方法を明確にした出題による課題の実制作を通して柔軟な発想とテーマに適応したイラストレーション表現の方法を学生の個性を重視しながら総合的に指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/15回) 実際の使用方法を明確にした出題による課題の実制作を通じ様々な表現方法の中からイラストレーションを選択した学生がオリジナリティのある表現力をつけるよう指導する。</p> <p>(5関 俊一/15回) 実際の使用方法を明確にした出題による課題の実制作を通じ様々な表現方法の中からイラストレーションを選択した学生がオリジナリティのある表現力をつけるよう指導する。</p> <p>(26押元 一敏/30回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(4田崎 冬樹/15回) 実際の使用方法を明確にした出題による課題の実制作を通して柔軟な発想とテーマに適応したイラストレーション表現の方法を学生の個性を重視しながら総合的に指導する。</p> <p>(86大谷 まや/15回) オリジナリティのある多様なイラストレーション表現に対応できるように基礎的な描画材、表現方法を中心に指導する。</p> <p>(100日置 由美子/15回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目 ビジュアルデザイン領域 イラストレーション	イラストレーションⅢ (エディトリアル)	<p>本授業はイラストレーションをメインビジュアルとした雑誌の誌面構成を指導する。ビジュアルデザインの領域で、イラストレーションをメインビジュアルとして使用するメディアの中で、出版メディアは大きな比重を占めている。中でも、様々な対象に向けての雑誌はイラストレーションとの多様な関わり方を持つ重要なメディアと考えられる。イラストレーションをメインビジュアルとした雑誌の誌面構成を指導する。提示された単語の中から4単語を選択し、それぞれのイメージに適合したイラストレーションを制作させる。最終的にコンピュータを使用するなどしてレイアウトデザインを行わせ、総合的なエディトリアルデザインの誌面構成を学習させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(3北村 治/15回) エディトリアルデザインにおけるイラストレーションを雑誌の誌面という具体的なスペースの中で、テーマに適合したイラストレーションを実制作を通して指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/30回) エディトリアルデザインにおけるイラストレーションを雑誌の誌面という具体的なスペースの中でどのように効果的に表現するか。その表現の可能性について指導する。</p> <p>(26押元 一敏/30回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(4田崎 冬樹/15回) エディトリアルデザインにおけるイラストレーションを雑誌の誌面という具体的なスペースの中で、テーマに適合したイラストレーションを実制作を通して指導する。</p> <p>(100日置 由美子/15回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(102八木 美穂子/15回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	イラストレーションⅣ (絵本)	<p>本授業は絵本の実技制作を指導する。出版メディアの中で、絵本はイラストレーションをもっとも重要な要素として伝えることのできる可能性を持つ媒体である。より専門的な知識を得て、より高度な表現力を獲得した段階での完成度の高い絵本の制作を教育目標とする。絵本の仕様(ページ数、サイズ、冊数等)をそれぞれのテーマ、表現方法により設定させ、イラストレーションの特性を活かした画面構成、文章構成、デザイン、製本まで一貫して制作させ、オリジナリティのある絵本を完成させる。その絵本のためのポスターを、媒体掲示を前提として制作させる。</p> <p>(オムニバス/全60回)</p> <p>(3北村 治/15回) イラストレーションの特性を活かした絵本の実制作を通してイラストレーション表現・エディトリアルデザイン・絵本としての展開を総合的に指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/30回) イラストレーションの特性を活かした絵本の実制作を通してイラストレーション表現と共にオリジナルな展開をふまえた絵本の構造的・理論的な指導を行う。</p> <p>(26押元 一敏/30回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(4田崎 冬樹/15回) イラストレーションの特性を活かした絵本の実制作を通してイラストレーション表現・エディトリアルデザイン・絵本としての展開を総合的に指導する。</p> <p>(100日置 由美子/15回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(102八木 美穂子/15回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門科目  ビジ ュア ルデ ザイ ン領 域  イラ スト レー ショ ン	美術研究Ⅰ (イラストレーション)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。イラストレーションにおける表現行為の社会的考察及び歴史的考察を事例研究によって行い、専門知識を深めさせる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(3北村 治/22回) 前半では使用目的が明確な広告の実制作を通して、後半ではこれまでの学習を活かして幅広い分野でのイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/14回) 絵本を中心としたイラストレーションとアドバタイジングイラストレーション、グラフィックアートをテーマにイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(26押元 一敏/16回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(101三井 卓夫/8回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	美術研究Ⅱ (イラストレーション)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅰを踏まえ、個々の学生の適性に応じて自らの制作テーマを設定させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(3北村 治/24回) 前半では使用目的が明確な広告の実制作を通して、後半ではこれまでの学習を活かして幅広い分野でのイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/14回) 絵本を中心としたイラストレーションとアドバタイジングイラストレーション、グラフィックアートをテーマにイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(26押元 一敏/14回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(101三井 卓夫/8回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	美術研究Ⅲ (イラストレーション)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅱを具現化する適切な表現技法を研究させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(3北村 治/22回) 前半では使用目的が明確な広告の実制作を通して、後半ではこれまでの学習を活かして幅広い分野でのイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/16回) 絵本を中心としたイラストレーションとアドバタイジングイラストレーション、グラフィックアートをテーマにイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(26押元 一敏/16回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(101三井 卓夫/6回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
ビジュアルデザイン領域	イラストレーション	美術研究Ⅳ (イラストレーション)	<p>本授業では、実技制作を念頭に置き、3年次までに学習した専門知識や表現技術を、制作を通じてさらにより高度に検証し研究させることを目標とする。個々の学生が作品制作する際に不可欠となるオリジナリティーある独自の表現テーマを設定できるよう、表現する者が置かれた社会的背景や歴史的背景を理解させることによって制作意識を高め、さらにそれら表現テーマに適合した専門性の高い表現技術を習得させる。また、それらの制作研究が次段階に控える卒業制作に直結していくことを同時に目指す。美術研究Ⅲで見出した表現技法によって、卒業制作に結びつく作品制作を実践させる。</p> <p>(オムニバス/全30回)</p> <p>(3北村 治/22回) 前半では使用目的が明確な広告の実制作を通して、後半ではこれまでの学習を活かして幅広い分野でのイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(22宮崎 詞美/16回) 絵本を中心としたイラストレーションとアドバタイジングイラストレーション、グラフィックアートをテーマにイラストレーションの可能性の研究・試作を指導する。</p> <p>(26押元 一敏/14回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p> <p>(101三井 卓夫/8回) 多様なイラストレーション表現をイラストレーターとしての経験を踏まえ、得意とする表現方法を中心に幅広い観点から指導する。</p>	オムニバス担当 ※1授業につき 担当教員2名
	全領域共通	全領域共通	卒業制作	<p>本授業では卒業制作としてオリジナルの絵画作品を制作し、これを指導する。</p> <p>4年間の学習および制作研究の成果の集大成として、これまで習得した専門知識や技術を結集させ、絵画作品における自己表現の確立をめざして作品制作を指導する。また、専門家としての将来への契機となるよう、個性豊かに新しい主張を生み出して、これを社会に対してのメッセージとして発信できるよう指導する。</p>
		卒業制作	<p>本授業は卒業制作としてオリジナルのクラフト作品を制作し、これを指導する。4年間の学習および制作研究の成果の集大成として、これまで習得した専門知識や技術を結集させる。クラフトデザインにおける表現方法、素材の選択、技法の再確認をするとともに、各自が追求してきたテーマを十分考慮し、既存の枠にとらわれない自由な発想で造形表現、デザイン研究・制作できるよう複数の教員が指導する。</p>	
		卒業制作	<p>本授業では卒業制作としてオリジナルのテキスタイル作品を制作し、これを指導する。</p> <p>4年間の学習および制作研究の成果の集大成として、これまで習得した専門知識や技術を結集させ、テキスタイルデザインにおける各自のテーマに基づく明確なコンセプトや目的、また、表現技法や制作工程を考慮させて、研究・制作できるよう指導する。</p>	
		卒業制作	<p>本授業は卒業制作としてビジュアルデザインをメインツールとしたオリジナル作品の制作を指導する。</p> <p>4年間の学習および制作研究の成果の集大成として、これまで習得した専門知識や技術を結集させる。デザイン研究、制作を通して表現方法、表現媒体を熟考させ、グラフィックデザインの有効な役割を認識した上で社会に提示発信できるよう指導する。</p>	
		卒業制作	<p>本授業は卒業制作として映像メディアデザインをメインツールとしたオリジナル作品の制作を指導する。</p> <p>4年間の学習および制作研究の成果の集大成として、これまで習得した専門知識や技術を結集させ、映像メディアデザインにおける各自のテーマに基づく明確なコンセプトや目的をもって制作にあたる。また表現手段については各自の経験やスキルおよび制作期間も含めて考慮し、研究、選択した上で決定し、独創性と緊張感のある映像メディア表現あるいはメディアアート表現を目指す。</p>	
		卒業制作	<p>本授業は卒業制作としてイラストレーションをメインツールとしたオリジナル作品の制作を指導する。</p> <p>4年間の学習および制作研究の成果の集大成として、これまで習得した専門知識や技術を結集させる。各自のテーマを基点としてそれぞれの個性を重視するとともに、イラストレーションをメインツールとしたオリジナリティーある作品の完成を目指して指導する。</p>	

授 業 科 目 の 概 要			
(美術学部美術学科)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
教職課程科目	教職の意義	教職入門	本授業は教職への志向と意義、教師の役割、教育者としての資質を養うことを教授目標とする。 また、教師に求められる資質について理解を深めるため、教師の使命感などについて解説する。取り扱う内容は、教員に求められていること、学習指導、生徒指導・進路指導、学級経営、管理運営、教員の地位・身分および職務上の義務、日本の学校の歴史、教育制度、教員の資格・免許状および教員採用試験、教育に関わる諸問題である。
	教職の基礎理論	教育学概論	本授業は教育と教育学の基本的な知識の習得を教授目標とする。教育の歴史をたどりながら、各時代の教育の特質・課題を通して、教育の目的・内容・方法に関する基本的な事柄を解説する。また、学生自らの教育体験や現在の身近な教育現実を教育学的に分析・考察し解説する。さらに、教育を研究対象とする学問、例えば、哲学・社会学等の研究成果を用いて、現代教育の問題・新しい教育の動向なども取り上げながら、教育の意義・理念について検討・解説する。以上をふまえて、これからの私たちの教育的な課題について考えられるよう指導する。
		教育心理学	本授業は教育場面において必要とされる、教育心理学の理論と実際の問題について解説する。 心理学の基礎的な内容である、人間の発達段階、記憶、思考、学習、動機付け等について理解する。基礎を理解した上で、教育現場、学校現場における営みについて紹介する。取り扱う内容は、「学級という社会」「教授＝学習」「児童・生徒の評価」「人格発達の基礎」「カウンセリング」「障害児の支援と特別支援」である。
		教育哲学	本授業では教育哲学の知識を教授する。 教育哲学の基本的特徴・成果を通して、その方法の習得を教授目標とする。哲学・思想の歴史において、教育を対象とした哲学的分析の事例を取り上げ、基本的な特徴や方法を解説する。また、代表的な教育哲学者を取り上げ、その思想内容を紹介する。さらに、教育哲学の方法を習得するために、代表的な教育理論を哲学的に検討・解説する。例えば、哲学・思想史における人間観と教育の関係や教育目的・内容・方法である。また、教育現実の哲学的分析を行う。例えば、授業における様々な言語行為を分析・解説する。
		教育制度論	本授業は、教育に関する社会的、制度的、経営的事項についての基礎・基本的な知識の習得を教授目標とする。 初等・中等教育の歴史を概観し、これからの学校制度について考えさせる。特に、日本における教育制度、学校制度の特質の解説を通して、その意義と諸問題について理解させる。また、教育基本法、学校教育法等の関係法規に関わる基礎・基本的な知識を習得させる。さらに、学校経営と学校評価の基礎・基本的な事柄を理解させる。
	教育課程・指導法	美術教育論	本授業は美術教育における基本的な知識の習得を教授目標とする。学習指導要領並びに内外の美術教育の思想と実践論の考察を通じ、人間形成における美術教育の意義を理解し、その目標と課題を認識し、美術の表現や鑑賞を通して人格や人間性、創造性を高め、生涯にわたり心豊かに生きる上での美術教育のあり方について考察・解説する。
		教育方法論	本授業は授業を設計し、行っていくうえで必要となる、基礎・基本的な知識・技術の習得を教授目標とする。 教育史における代表的な教育方法論を取り上げ、その特徴を解説する。また、一貫した教育理論をもち、授業を行うために、教育の目的や内容と教育方法の関係の説明する。つまり教育理論における教育方法論の位置づけを、理論的に分析・解説する。さらに、実際に、具体的な授業を設計するにあたって、それに適した形態・方略や適切な教育機器をどのように選択するのかを指導する。

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
教職課程・指導法	美術科教育法Ⅰ	本授業は美術科教育における指導法の習得を教授目標とする。美術科教育の目的・内容・方法に対する基礎的理解を図るとともに、表現と鑑賞の指導計画の作成および学習指導の方法などの教育実習を視野に入れた実践的な課題に取り組む。特に、表現においては、絵・彫刻、デザイン・工芸の具体的な課題を模索し、より適切な題材と指導法を検討し、鑑賞においても思春期という発達段階において興味・関心・意欲を高め、効果的な学習ができるような教材研究、学習指導案の作成および授業研究を指導する。	
	美術科教育法Ⅱ	本授業は美術科教育におけるより幅広い指導法の習得を教授目標とする。学習指導要領美術科の目的・内容・方法に沿って具体的な学習内容と指導法、実践研究を行い、表現と鑑賞の指導計画の作成および学習指導の方法などの教育実習を視野に入れた実践的な課題に取り組むために模擬授業を行う。表現においては、絵・彫刻、デザイン・工芸の具体的な課題を検討し、より適切な題材と指導法を研究し、鑑賞においても思春期という発達段階において興味・関心・意欲を高め、効果的な学習ができるような教材研究および学習指導案の作成と授業研究を行い、21世紀の美術教育の在り方を検討・指導する。	
	道徳教育の研究	本授業は道徳教育の意義・目的・内容・方法についての理解を教授目標とする。道徳教育の歴史、道徳性の発達、「道徳の時間」の指導法等について解説する。特に、学校現場における道徳教育の「全面主義」と「特設道徳」の関係を理解し「道徳の時間」の授業を効果的に行うための知識・技術について考察・解説する。『学習指導要領』に基づいて、学習指導案を実際に作成し、その内容を分析・解説する。特に「道徳の時間」において用いられる「読みもの教材」や「討論」等の利点・問題点について具体的に解説する。	
	特別活動の指導法	本授業は特別活動の目標と内容の理解と、その指導法を教授目的とする。特別活動の変遷、性格・意義、他の教育活動との関連、指導計画、今後の展望と課題等について解説する。特別活動の特質である「なすことによって学ぶ」ことを基本として、学習指導要領をもとに、学級指導、生徒会指導、学校行事を中心に特別活動の特質・内容の取扱い・指導計画を学生自らの教育体験をもとに検討する。また、事例研究を通して教育現場の状況を探りながら分析するとともに、学級担任や企画担当者としての立場から具体的な計画案や指導の在り方を実践的に指導する。	
生徒指導・教育相談	生徒・進路指導の研究	本授業は生徒指導・進路指導及び教育相談の目標、意義、内容、方法についての理解を教授目的とする。 生徒指導は教育現場において教科・領域を超えた機能概念である。本授業ではその果たす役割について講義する。生徒理解、自己指導力をキーワードとした援助・指導法や問題行動の事例研究による指導法について解説する。また、進路指導におけるガイダンスや進路相談をキャリア教育の視点で捉えながらその在り方や方法を検討し、教育相談の意味と意義、スクールカウンセラーや生徒指導・進路指導、及び保護者や地域、他機関との連携について解説する。	
	教育相談	本授業は生徒の心の成長や適応を援助することを目的とし教育現場への理解、心理臨床からの知見、教育相談の実際を解説する。現在の教育現場において生徒が教師に求めているものは何か、生徒の何を育てるのか、といった事柄から教育現場の現状と課題を紹介する。また、教育相談の基礎となっている、教育心理、発達心理、臨床心理などの知見から、カウンセリングの基礎や援助者としての基本を身につけさせる。さらに、教育現場における実際の教育相談の方法にも触れる。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
教職課程科目	実践演習	本授業は教職の実践演習である。 教職課程の他の授業科目の履修や教職課程外での様々な活動を通じて、学生が身に付けた資質能力が、教員として最小限必要な資質能力として有機的に統合され、形成されたかについて、最終的に確認する。この科目の履修を通じて、将来、教員になる上で、自己にとって何が課題であるのかを自覚し、必要に応じて不足している知識や技能等を補い、その定着を図る。ロールプレイング、教材研究、模擬授業等の指導を行う。	
	教育実習の研究	本授業では教育実習について考察する。 教育実習の「教育実習」は学校における教育指導の諸体験を通して、教育職員として必要な知識・技能ならびに態度を身につけることが目的であり、教育そのものを理解し、その意義を再考する良い機会となる。教育実習の中核をなす指導案作成および実習の心構えを習得する。受講生を二つの班に分けて展開し、個別指導を中心とする。	
	教育実習 I	本授業では教育実習の観察・指導をする。 「教育実習」は学校における教育指導の諸体験を通して、教育職員として必要な知識・技能ならびに態度を身につけることが目的であり、教育そのものを理解し、その意義を再考する良い機会となる。実習校の校長および指導教諭による監督・指導、本学教員による実習観察・指導により構成される。実習生には、観察実習・授業実習・授業以外の実習・実習校内反省会・実習記録を通して、教育の実践的知識、技術を身につけさせる。（「授業以外の実習」とは学級経営、学級活動、生徒指導、特別活動、部活動等である。）	
	教育実習 II	本授業では教育実習の観察・指導をする。 「教育実習」は学校における教育指導の諸体験を通して、教育職員として必要な知識・技能ならびに態度を身につけることが目的であり、教育そのものを理解し、その意義を再考する良い機会となる。実習校の校長および指導教諭による監督・指導、本学教員による実習観察・指導により構成される。実習生には、観察実習・授業実習・授業以外の実習・実習校内反省会・実習記録を通して、教育の実践的知識、技術を身につけさせる。（「授業以外の実習」とは学級経営、学級活動、生徒指導、特別活動、部活動等である。）	