

# デザイン史 (11101)

前期

History of Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 1年   |
| 対象   | 27～20K   |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 |  和田吉弘<br> 近藤研二 |

## 授業の概要

産業革命以降におけるデザインが真の現代的意味をそなえるまでの経過を、美術の歴史的な流れや当時の社会的背景を踏まえながら学び、芸術の基礎的知識を身につけることを目的とする。

### 【ICTを活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

- ・ GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.近代デザインの歴史を体系的に説明できる。
- 2.近代のデザインとアートの繋がりを説明できる。
- 3.近代デザインと産業革命以降の社会との関係を説明できる。

## 評価方法

受講態度(25%)、課題レポート(25%)定期試験(50%)に基づいて総合的に評価する。

到達目標1と2は、授業に取り組む姿勢・定期試験から、到達目標3は課題レポートなどの平常点により評価する。

## 注意事項

- ・ GoogleClassroomから入学時に大学から付与されたメールアドレスでのクラス登録を行うこと

## 授業計画

- 1週目：デザインとは？
- 2週目：近代社会の成立と産業革命がもたらしたモノづくり
- 3週目：デザインへの関心
- 4週目：ウィリアム・モリスの美術工芸運動
- 5週目：アールヌーボー運動とその意義
- 6週目：近代美術と近代デザイン
- 7週目：ドイツ工作連盟とその周辺
- 8週目：バウハウスの理念（1）
- 9週目：バウハウスの理念（2）
- 10週目：アール・デコ
- 11週目：アメリカ大陸のデザイン動向
- 12週目：ミッドセンチュリーのデザイナー
- 13週目：1970年以降のポストモダンデザインと美術
- 14週目：90年代以降
- 15週目：今日的デザインテーマ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・授業内容について、復習しておくこと。
  - ・毎回の授業をノートにまとめ、半期ごとに提出する事。
  - ・課題レポートの作成に関する具体的な内容や方法については、授業中に詳しく説明する。
- 

### **教科書**

使用しないので、購入する必要はない。

---

### **参考書**

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

### **備考**

特になし

|      |   |
|------|---|
| 年次   | 3年  |
| 対象   | 25～19K  |
| 単位数  | 2.0単位   |
| 担当教員 |  守田均 |

## 授業の概要

先人が残した絵画、彫刻、工芸、建築物といった文化財は、現在に生かし、かつ後代に継承すべき人類共通の貴重な財産である。文化財学の重要性を認識し、現代社会における文化財の状況を把握し、なすべき道筋を見極めることを目指す。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただけます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用します。

## 到達目標

1. 選択したクラス分野における多様な素材の使い方、応用的制作プロセス、手法、技法を理解できる。（応用力・構成力）
2. 選択したクラス（各分野）の専門性をいかし、技術力を高め、表現力を高めた作品を完成させる。（技術・表現力）
3. 美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究を深く理解し説明できる。（知識）  
（3年次自己評価ルーブリックより）

## 評価方法

課題レポートを達成目標1.2.3.で評価する。

## 注意事項

所定の提出物を全て提出すること。

## 授業計画

- 第1回 はじめに
- 第2回 文化財の定義と種類（1）
- 第3回 文化財の定義と種類（2）
- 第4回 歴史的背景（1）
- 第5回 歴史的背景（2）
- 第6回 現代社会と文化財（1）
- 第7回 現代社会と文化財（2）
- 第8回 文化財行政（1）
- 第9回 文化財行政（2）
- 第10回 日本における文化財史
- 第11回 日本における文化財の現状（1）
- 第12回 日本における文化財の現状（2）
- 第13回 世界における文化財の現状（1）
- 第14回 世界における文化財の現状（2）
- 第15回 まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

独自で文化財を鑑賞・体験し、知識を深めておくこと。

---

### **教科書**

プリントを配布する。

---

### **参考書**

必要に応じて指示する。

---

### **備考**

なし

# アニメーション演習（11103）

前期

Animation

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 中川浩一   |

## 授業の概要

この授業では3つのテーマを展開する。

- (1) アニメーション12原則に基づく基本技法習得を目指して作画による小課題を制作する。
- (2) CGアニメーションの技術習得を目指して小課題を制作する。
- (3) 作画アニメーションとCGアニメーションを融合させたハイブリッドな表現の作品を制作する。

すべてを通じてテーマ設定、世界観の構築、演出、レイアウトなどを考慮した制作を実践し表現力を獲得する。

現時点での最新の技術動向を踏まえ、新しいスキルや表現技法、またそれによる効果を理解する。

複数のアプリケーションを連携させて作品をつくるというワークフローを理解する。

アニメーション制作には主にデジタルソフトウェア（Houdini/Live2D/Photoshop/AfterEffects/Illustrator/Animate/ClipStudioPaintEX/Blender/他）を使用し、同時にその操作法を習得する。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを全面的に導入し、下記の双方向型の授業展開を実施する。

- ・ 授業内容をレジュメ形式であらかじめ提示する。
- ・ 課題作品はGoogleClassroomを通じて提出する。
- ・ その都度ごとに必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを掲示する。
- ・ 提出された課題についてもGoogleClassroomを通じて講評を各学生に送信する。
- ・ 授業時間外での授業や課題制作についての質問はGoogleClassroomのコメント機能を活用し時間帯を問わず質問できるようにする。

### 【アクティブラーニング】

課題作品の構想・制作することを通じて「問題解決」「調査学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。また作品構想時にはプレゼンテーション、作品制作後の総合合評をとり入れることで「発見学習」「グループディスカッション」「ディベート」「グループワーク」型の学習能力やスキルを習得する。

### 【フィードバック】

- ・ プレゼンテーションや構想発表での講評、ICT導入による提出作品への講評、また双方向型の意見交換によって、自省的な観点から制作を見直し、より高いクオリティでの制作のために自身の知見をより深める。
- ・ プレゼンテーション時に合評のスタイルでディスカッションを実施する。

### 【実務経験のある教員による授業科目】

制作会社勤務を経てフリーランスのアニメーターとして多数のCMアニメーション、PV、MVなどを制作してきた経験を元に、アニメーションを企画・制作して作品化する技術やワークフローを学ぶ授業を実施する。

## 到達目標

- 1 アニメーション12原則を理解し基本的な技術を習得する。
- 2 最新のデジタルツールを活用したアニメーション表現ができる。
- 3 最新デジタルツールとアニメーション作画を組み合わせたハイブリッドな表現ができる。
- 4 他の学生が制作した作品について批評的に鑑賞し論評できる。

## 評価方法

授業内小課題作品制作(20%)、最終課題作品(70%)、他の学生作品についての批評およびディスカッション内容(10%)により評価する。

到達目標1および2は授業内小課題作品から、到達目標3は最終課題作品から、到達目標4は他の学生作品についての批評提出およびディスカ

ション内容により評価する。  
総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

GoogleClassroomを導入した授業であるので下記が必要である。

- ・入学時に大学から付与されたメールアドレス

※もっていない場合やアカウントの設定や登録方法が分からない場合は授業時間内で指導する。

※GoogleClassroom自体の使い方は授業冒頭で説明するほか資料も配付する。

## 授業計画

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | アニメーションの基本知識と技法の復習<br>・この授業で取り組む課題についての説明<br>・最終課題制作についての説明<br>・デジタルツールの使用法の確認<br>・GoogleClassroomの使い方についての概説                 |
| 第2回  | アニメーション12原則の理解と実践(1) <潰しと伸ばし/予備動作/逐次描きと原画による設計/運動曲線/フォロースルー/スローインとスローアウト><br>・それぞれの原理の理解と実例研究<br>・デジタルツールを使った小シークエンス制作による技法習得 |
| 第3回  | アニメーション12原則の理解と実践(2) <誇張/副次アクション/タイミング/演出/ソリッドローイング/アピール><br>・それぞれの原理の理解と実例研究<br>・デジタルツールを使った小シークエンス制作による技法習得                 |
| 第4回  | デジタルアニメーションの基本技法(1) <AfterEffectsによるアニメーション制作><br>・合成とシミュレーション系アニメーションの技法習得   |
| 第5回  | デジタルアニメーションの基本技法(2) <AfterEffectsによるアニメーション制作><br>・キーフレームアニメーション技法の習得   |
| 第6回  | デジタルアニメーションの基本技法(3) <Houdiniによるアニメーション制作><br>・ユーザ・インタフェースの解説と基本操作<br>・ジオメトリの操作、コピーとインスタンスの解説                                  |
| 第7回  | デジタルアニメーションの基本技法(4) <Houdiniによるアニメーション制作><br>・アニメーションの解説と操作<br>・「衝突・破壊」アニメーションの制作   |
| 第8回  | デジタルアニメーションの基本技法(5) <Houdiniによるアニメーション制作><br>・アニメーションの解説と操作<br>・「流体」シミュレーションの実践<br>・粘性パラメータの理解<br>・「水」「砂」「煙」アニメーションの制作        |
| 第9回  | デジタルアニメーションの基本技法(6) <Houdiniによるアニメーション制作><br>・モデリングの理解<br>・プロシージャルモデリングと破壊型モデリングの実践   |
| 第10回 | 最終課題作品制作(1) <構想><br>・CGアニメーションと作画アニメーションを融合させた設定の構想<br>・絵コンテの制作   |
| 第11回 | 最終課題作品制作(2) <動画テスト><br>・アニメーションテストとしてのビデオコンテの制作<br>・アニメーション演出と自分のイメージとの摺り合わせチェックの実践   |
| 第12回 | 最終課題作品制作(3) <制作><br>・デジタルツールを使ったアニメーション制作作業   |
| 第13回 | 最終課題作品制作(4) <制作><br>・デジタルツールを使ったアニメーション制作実践   |

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第14回 | 最終課題作品制作(5)<制作><br>・デジタルツールを使ったアニメーション制作作業および仕上げ |
| 第15回 | 合同発表会と合評会/相互ディスカッション                             |

## 授業外学習

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | 授業計画に示した内容について事前に概略をつかんでおくこと。デジタルツールの使い方などについても事前に確認しておく。(2時間)   |
| 第2回  | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴および小課題についての準備を整える。<br>デジタルツールの使い方について復習する。小課題の授業時間外での作業の実施。<br>また最終作品制作のための構想を練る。(2時間)   |
| 第3回  | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴および小課題についての準備を整える。<br>デジタルツールの使い方について復習する。小課題の授業時間外での作業の実施。<br>また最終作品制作のための構想を練る。(2時間)   |
| 第4回  | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴および小課題についての準備を整える。<br>デジタルツールの使い方について復習する。小課題制作発表時での講評をフィードバックして作品の修正作業。<br>また最終作品制作のための構想を練る。(2時間)  |
| 第5回  | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴および小課題についての準備を整える。<br>デジタルツールの使い方について復習する。小課題の授業時間外での作業の実施。<br>前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴および小課題についての準備を整える。<br>デジタルツールの使い方について復習する。小課題制作発表時での講評をフィードバックして作品の修正作業。<br>また最終作品制作のための構想を練る。(2時間) |
| 第6回  | 授業外時間での作業の準備。<br>デジタルツールの使用について復習。(2時間)  |
| 第7回  | 最終作品制作のためのテーマ設定、ストーリーメイキング、キャラクターデザインなどの構想を練りプレゼンテーション発表のための準備。(2時間)   |
| 第8回  | 前回授業内の講評に基づいて制作内容の修正、品質向上のためのブラッシュアップ作業。(2時間)  |
| 第9回  | 最終課題作品制作のための構想を練りプレゼンテーション発表のための資料作成。発表の準備。(2時間)   |
| 第10回 | 授業外時間でのアニメーション作業実施。<br>デジタルツールの使用について復習。(2時間)  |
| 第11回 | 授業外時間でのアニメーション作業実施。<br>デジタルツールの使用について復習。(2時間)  |
| 第12回 | 授業外時間でのアニメーション作業実施。<br>デジタルツールの使用について復習。(2時間)  |
| 第13回 | 授業外時間でのアニメーション作業実施。<br>デジタルツールの使用について復習。(2時間)  |
| 第14回 | 授業外時間での編集作業の準備と編集作業実施。<br>デジタルツールの使用について復習。(2時間)   |
| 第15回 | プレゼンテーション資料の作成とリハーサル。<br>他履修者作品視聴のための準備。(2時間)  |

## 教科書

使用しない。

(資料およびレジュメを適宜PDFで配布、あるいはプロジェクター投影またはダウンロード可能なデータを明示する。チュートリアル動画あるいは参考動画を提供する。)

## 参考書

『アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則』 Toshi(エムディエヌコーポレーション) <ISBN-13: 978-4844365624>  
『アニメーションの本』 アニメ6人の会(合同出版) <ISBN-13: 978-4772604611>  
『トム・バンクロフトが教える キャラクターに生命を与える技術』 トム・バンクロフト他 (ポーンデジタル) <ISBN-13: 978-4862461933>  
『ゼロから学ぶプロの技 神技作画』 Toshi(KADOKAWA) <ISBN-13: 978-4046015037>  
『増補 アニメーターズサバイバルキット』 リチャード・ウィリアムズ (グラフィック社) <ISBN-13: 978-4766121964>  
『吉田流! アニメエフェクト作画』 吉田徹 (ポーンデジタル) <ISBN-13: 978-4862463401>  
『ショートアニメーションメイキング講座』 吉邊尚希 (技術評論社) <ISBN-13: 978-4774187518>  
『神風式 アニメーションの作りかた・魅せかた デジタル作画編』 神風動画デジタル作画部 (シーアンドアール研究所) <ISBN-13:978-4863542112>  
『AfterEffects for アニメーション BEGINNER [CC対応 改訂版]』 大平幸輝 (ビー・エヌ・エヌ新社) <ISBN-13: 978-4802510035>  
『Houdini ビジュアルエフェクトの教科書』 北川茂臣(エムディエヌコーポレーション) <ISBN-13: 978-4844367604>  
『10日でマスター Live2Dモデルメイキング講座』 fumi(技術評論社) <ISBN-13: 978-4297110758>

---

## 備考

なし

# マンガ実習 I (11104)

前期

Exercise of Manga I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松田博義   |

## 授業の概要

一般に流通している漫画誌は、読み切りという形で中編のマンガを掲載している。

本科目では漫画誌の読み切りで求められる中編のマンガを描くことにより、現場の需要に応える実践力を身につけることができる。

前半は特定のテーマに沿った短編マンガの制作を行う。

後半は自らテーマを定め、それに沿った20～28ページ程度の中編マンガを制作する。

プロット、ネームなど進行に応じて締め切りを設け、その都度成果物の提出を行い確実に作業を進める。

課題は他人に読んで貰い、5名の感想をもらった上で感想用紙とともに提出する。

また、後期に開講するマンガ実習Ⅱでは実際に出版社で編集をしているマンガ編集者を呼んで出張編集を行う予定なので、

そこで提出できるクオリティの作品を制作する。

【フィードバック】各課題に対してそれぞれ講評を行い、現時点で抱えている改善点、次作で取り入れるべき技術を受講者ごとに理解することができる。

【実務経験のある教員による授業科目】

フリーランスの漫画家として多数のマンガ執筆をした経験を元に、技術やワークフローを学ぶ授業を実施する。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.求められたテーマに応じたマンガ作品プロセスを理解し、制作することができる。
- 2.漫画誌で求められるページ数の作品を制作し、実践力を身につけることができる。
- 3.他人に読まれることを前提とし、表現力豊かで丁寧な作品制作ができる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業2～5回までの短編マンガ、及び最終課題で設定されたテーマを表現できたかどうか、2及び3は最終課題により評価し、総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

課題未提出者は不可とする。

前年度までに「マンガ基礎」「マンガ演習」を履修しておくことが望ましい。

作品は基本的に個人単位の制作とする。

デジタル・アナログ等画材の種類は問わないが、

課題はGoogleClassroomを利用し、指示したフォーマットで提出すること。

## 授業計画

| 回数  | 内容                                     |
|-----|--|
| 第1回 | オリエンテーション                              |
| 第2回 | 短編マンガ制作：所定のテーマに沿った4ページのマンガを制作する。プロット制作 |
| 第3回 | 短編マンガ制作：ネーム制作                          |
| 第4回 | 短編マンガ制作：作画                             |
| 第5回 | 短編マンガ制作：仕上げ、提出                         |

| 回数   | 内容                          |
|------|-----------------------------|
| 第6回  | 中編漫画制作：制作概要、プロット作成、キャラクター作成 |
| 第7回  | 中編漫画制作：脚本及びイメージボード作成        |
| 第8回  | 中編漫画制作：制作予定作品提出             |
| 第9回  | 中編漫画制作：ネーム作成、導入の工夫          |
| 第10回 | 中編漫画制作：ネーム作成、終盤の盛り上がり演出     |
| 第11回 | 中編漫画制作：ネーム提出、原稿下描き          |
| 第12回 | 中編漫画制作：原稿下書き、ワンポイントアドバイス    |
| 第13回 | 中編漫画制作：原稿ペン入れ、仕上げ           |
| 第14回 | 中編漫画制作：原稿ペン入れ、仕上げ           |
| 第15回 | 中編漫画制作：原稿ペン入れ、仕上げ、提出、総評     |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・毎日1枚、既存作品の模写等を行い作画技術の向上に努める。
- ・課題の状態に応じて、適宜作業を進める。
- ・マンガを読む。

### 教科書

使用しない、適宜プリント等を配布する。

### 参考書

- ・マンガパースと背景の書き方の教科書(中村仁聡)
- ・快描教室(菅野博之)
- ・漫々快々(菅野博之)
- ・マンキ！マンガを完成させるチカラをつける(菅野博之)

### 備考

特になし。

# ゲームプロデュース論 (11106)

前期

Game Produce

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 馬場哲治   |

## 授業の概要

ゲームプロデューサーに必要なビデオゲームに関する知識についての解説を行う。また、ゲーム制作の実習として、絵コンテの制作演習を行う。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1.ゲームプロデューサーに必要なビデオゲームに関する知識を理解できる。

## 評価方法

到達目標1の評価は、授業に取り組む態度・姿勢(30%)、レポート内容(70%)で行う。総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

特になし

## 授業計画

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | オリエンテーション、CG作品の鑑賞(SIGGRAPHについて)、最近の活動紹介(科学技術振興機構:デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術について)から               |
| 第2回  | ビデオゲームの歴史と我国のゲーム産業の現状について(その1:ビデオゲームの歴史)、CG作品の鑑賞(PIXAR社の作品より)                                |
| 第3回  | ビデオゲームの歴史と我国のゲーム産業の現状について(その2:ビデオゲーム産業の現状)、CG作品の鑑賞(世界のCG Productionの作品より)                    |
| 第4回  | ビデオゲームの開発と組織について(その1:ビデオゲームの開発、ゲーム企画)、CG作品の鑑賞(世界のCG Schoolの作品より)                             |
| 第5回  | ビデオゲームの開発と組織について(その2:ビデオゲームの開発、ゲームグラフィックス)、絵コンテの制作演習(解説)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 1992~2010 ETの作品より) |
| 第6回  | ビデオゲームの開発と組織について(その3:ビデオゲームの開発、ゲームグラフィックス)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 2011 Electronic Theaterの作品より)    |
| 第7回  | ビデオゲームの開発と組織について(その4:ビデオゲームの開発、ゲームプログラムほか)、絵コンテの制作演習(作品提出)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 2012 ETの作品より)    |
| 第8回  | ビデオゲームの開発と組織について(その5:ビデオゲームの開発、ゲーム制作体制ほか)、絵コンテの制作演習(作品鑑賞)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 2013 ETの作品より)     |
| 第9回  | 人間の遊びとゲーム技術について(その1:人間の遊び、ゲーム感性とゲーム技術)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 2014 Electronic Theaterの作品より)        |
| 第10回 | 人間の遊びとゲーム技術について(その2:ゲーム技術の研究開発)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 2015 Electronic Theaterの作品より)               |
| 第11回 | ゲーム・アミューズメントへの立体視技術の応用について(その1:立体視の仕組み)、CG作品の鑑賞(SIGGRAPH 2016 Electronic Theaterの作品より)       |

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第12回 | ゲーム・アミューズメントへの立体視技術の応用について（その2：立体画像表示方式）、CG作品の鑑賞（SIGGRAPH 2017 Electronic Theaterの作品より）             |
| 第13回 | ゲーム・アミューズメントへの立体視技術の応用について（その3：立体ビデオゲーム）、CG作品の鑑賞（SIGGRAPH 2018 Electronic Theaterの作品より）             |
| 第14回 | ゲーム・アミューズメントへの立体視技術の応用について（その4：立体アミューズメント）、CG作品の鑑賞（SIGGRAPH 2019 Electronic Theaterの作品より）           |
| 第15回 | ゲーム・アミューズメントへの立体視技術の応用について（その5：立体コンテンツ）、CG作品の鑑賞（SIGGRAPH 2020 Electronic Theaterの作品より）、流体力学のゲーム応用から |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間・復習として、授業の内容についての感想レポート（A4、1枚程度）を次回の授業開始時に提出する。

### 教科書

PPTを用いて解説する。

### 参考書

特になし。

### 備考

# アニメーション実習 I (11107)

前期

Exercise of Animation I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 中川浩一   |

## 授業の概要

全授業時間を通じてより高度で専門的なアニメーション表現の質的な向上を目指す。

主には下記に重点を置いて学ぶ。

- ・動きの基本を認識し設計し演出法を習得する。
- ・動きにおけるタイミングやリズム、ダイナミズムといった要素と作画が同期した表現力を習得する。
- ・アニメーション基礎、アニメーション演習などを通じて習得してきたアニメーション技法をもとに完成度の高い作品を制作する。
- ・実制作を通じて2DCGおよび3DCG技術を向上させる。
- ・アニメーション制作には主にデジタルソフトウェア（Photoshop/Illustrator/Animate/ClipStudioPaint/AfterEffects/Houdini/Blender/Live2D/他）操作法と表現力を習得する。
- ・その他、その時点での最新の技術動向にも触れるので、可能なかぎり作品制作のなかにそれらを取り込み、実践的な表現力を理解し習得する。
- ・また制作された作品はその時点の状況に応じて国際コンペに出品することも検討する。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを全面的に導入し、下記の双方向型の授業展開を実施する。

- ・授業内容をレジュメ形式であらかじめ提示する。
- ・課題作品はGoogleClassroomを通じて提出する。
- ・その都度ごとに必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを掲示する。
- ・提出された課題についてもGoogleClassroomを通じて講評を各学生に送信する。
- ・授業時間外での授業や課題制作についての質問はGoogleClassroomのコメント機能を活用し時間帯を問わず質問できるようにする。

### 【アクティブラーニング】

前半では設定されたテーマを作品として構想・制作することを通じて「問題解決」「調査学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。また作品構想時にはプレゼンテーション、作品制作後の総合合評をとり入れることで「発見学習」「グループディスカッション」「ディベート」「グループワーク」型の学習能力やスキルを習得する。

### 【フィードバック】

- ・プレゼンテーションや構想発表での講評、ICT導入による提出作品への講評、また双方向型の意見交換によって、自省的な観点から制作をみなおし、より高いクオリティでの制作のために自身の知見をより深める。
- ・プレゼンテーション時に合評のスタイルでディスカッションを実施する。

### 【実務経験のある教員による授業科目】

制作会社勤務を経てフリーランスのアニメーターとして多数のCMアニメーション、PV、MVなどを制作してきた経験を元に、アニメーションを企画・制作して作品化する技術やワークフローを学ぶ授業を実施する。

## 到達目標

- 1 より高いレベルでの総合的なアニメーションの表現力を習得する。
- 2 最新デジタルツールとアニメーション作画の技術を習得する。
- 3 技術と演出を融合させた、観客を魅了する豊かな表現を構想し作品にすることができる。
- 4 他の学生が制作した作品について批評的に鑑賞し論評できる。

## 評価方法

授業内小課題制作(20%)、最終課題作品(70%)、他の学生作品についての批評およびディスカッション内容(10%)により評価する。

到達目標1および2は授業内小課題制作から、到達目標3は最終課題作品から、到達目標4は他の学生作品についての批評提出およびディスカッ

シヨン内容により評価する。  
総合計60点以上を合格とする。

---

### **注意事項**

GoogleClassroomを導入した授業であるので履修者は次が必要である。

- ・入学時に大学から付与されたメールアドレス

※もっていない場合やアカウントの設定や登録方法が分からない場合は授業時間内で指導する。

※GoogleClassroom自体の使い方は授業冒頭で説明するほか資料も配付する。

---

### **授業計画**

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | 授業計画の概説と確認<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・この授業で取り組む課題についての説明</li> <li>・アニメーション表現の事例研究とディスカッション</li> <li>・アニメーションの基本知識と技法の確認</li> </ul>          |
| 第2回  | AfterEffectsによるアニメーション技法(1)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・基本操作の確認</li> <li>・キーフレームアニメーション</li> <li>・エフェクトアニメーション</li> <li>・3Dレイヤー技法</li> </ul> |
| 第3回  | AfterEffectsによるアニメーション技法(2)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・Live2Dと連携したアニメーション技法</li> </ul>  |
| 第4回  | Houdiniアニメーション技法(1)<物理現象アニメーション><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・パーティクルアニメーション</li> <li>・流体アニメーション</li> <li>・剛体アニメーション</li> </ul>                |
| 第5回  | Houdiniアニメーション技法(2)<3DCGモデリング><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・プロシージャルモデリング</li> </ul>   |
| 第6回  | Houdiniアニメーション技法(3)<3DCGアニメーション><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・リグ設定</li> <li>・ソフトボディ設定</li> </ul>  |
| 第7回  | Houdiniアニメーション技法(4)<3DCGモデリング/3DCGアニメーション><br><ul style="list-style-type: none"> <li>・破壊型モデリング</li> </ul>   |
| 第8回  | 作画アニメーション実践(1)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・演出とレイアウトの連携</li> <li>・演出とアイレベル</li> </ul>   |
| 第9回  | 作画アニメーション実践(2)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・動きを前提とした作画技法</li> </ul>   |
| 第10回 | 最終課題作品制作(1)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・作品構想の修正と再構築</li> <li>・絵コンテ/演出コンテ制作</li> </ul>  |
| 第11回 | 最終課題作品制作(2)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションテストとしてのビデオコンテ制作</li> <li>・作品案の修正と再構築</li> </ul>   |
| 第12回 | 最終課題作品制作(3)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション制作1</li> </ul>  |
| 第13回 | 最終課題作品制作(4)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション制作2</li> </ul>  |
| 第14回 | 最終課題作品制作(5)<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション制作/仕上3</li> </ul>   |
| 第15回 | 合同発表会と合評会/相互ディスカッション  |

## 授業外学習

| 回数  | 内容   |
|-----|--|
| 第1回 | 授業計画に示した内容について事前に概略をつかんでおくこと。デジタルツールの使い方などについても事前に確認しておく。(2時間) |
| 第2回 | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴など作品を構想する。プレゼンテーションに備えての準備(2時間)        |
| 第3回 | 前回授業内の指示に基づいて構想の修正再構築。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                |

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第4回  | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)           |
| 第5回  | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)           |
| 第6回  | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作のためのコンポ作業および作業実施。(2時間)          |
| 第7回  | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作のためのコンポ作業および作業実施。(2時間)          |
| 第8回  | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴など作品を構想する。<br>プレゼンテーションに備えての準備(2時間) |
| 第9回  | プレゼンテーションに備えての準備(2時間)                                       |
| 第10回 | プレゼンテーションに備えての準備(2時間)                                       |
| 第11回 | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作作業実施。(2時間)                      |
| 第12回 | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作作業実施。(2時間)                      |
| 第13回 | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作作業実施。(2時間)                      |
| 第14回 | デジタルツールの使い方について復習する。<br>作品制作のためのコンポ作業および作業実施。(2時間)          |
| 第15回 | プレゼンテーション資料の作成とリハーサル。<br>他履修者作品視聴のための準備。(2時間)               |

## 教科書

使用しない。

(資料をPDFで適宜配布あるいはプロジェクター投影またはダウンロード可能なデータを明示する。またチュートリアル動画・参考動画などをGoogleClassroomを通じて提供する。)

## 参考書

- 『アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則』 Toshi(エムディエヌコーポレーション) <ISBN-13: 978-4844365624>
- 『アニメーションの本』 アニメ6 人の会(合同出版) <ISBN-13: 978-4772604611>
- 『トム・バンクロフトが教える キャラクターに生命を与える技術』 トム・バンクロフト他 (ポーンデジタル) <ISBN-13: 978-4862461933>
- 『ゼロから学ぶプロの技 神技作画』 Toshi(KADOKAWA) <ISBN-13: 978-4046015037>
- 『増補 アニメーターズサバイバルキット』 リチャード・ウィリアムズ (グラフィック社) <ISBN-13: 978-4766121964>
- 『吉田流! アニメエフェクト作画』 吉田徹 (ポーンデジタル) <ISBN-13: 978-4862463401>
- 『ショートアニメーションメイキング講座』 吉邊尚希 (技術評論社) <ISBN-13: 978-4774187518>
- 『神風式 アニメーションの作りかた・魅せかた デジタル作画編』 神風動画デジタル作画部 (シーアンドアール研究所) <ISBN-13: 978-4863542112>
- 『AfterEffects for アニメーション BEGINNER [CC対応 改訂版]』 大平幸輝 (ビー・エヌ・エヌ新社) <ISBN-13: 978-4802510035>
- 『Houdini ビジュアルエフェクトの教科書』 北川茂臣(エムディエヌコーポレーション) <ISBN-13: 978-4844367604>
- 『10日でマスター Live2Dモデルメイキング講座』 fumi(技術評論社) <ISBN-13: 978-4297110758>

## 備考

なし

# プロジェクト演習（11108）

通年

Project Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 1年   |
| 対象   | 27～22 K  |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | <ul style="list-style-type: none"><li>馬場始三</li><li>土井原由子</li><li>水田直美</li><li>小出肇</li><li>中川浩一</li><li>丸田昌宏</li><li>大屋努</li><li>松田博義</li></ul> |

## 授業の概要

プロジェクト演習は、COC活動と倉敷若衆の前振りとして、一年目の導入教育の一環として立ち上げられた必修の講義である。担当者が一方的に学生に知識伝達をする講義スタイルではなく、マンガ、CGアニメ、コミックイラスト、ゲーム・Webデザイン、動画の5分野の少人数のゼミにわかれ、各ゼミで課題研究やPBL（プロジェクト・ベースド・ラーニング）、ディスカッション、プレゼンテーションなど、学生の能動的な学習（アクティブ・ラーニング）を取り込んだ授業を行う。

【アクティブラーニング】ディスカッション、プレゼンテーション、テーマによってはフィールドワークを取り入れている。

【フィードバック】ゼミごとの進捗発表、全体での最終成果発表時に講評を含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 担当

導入教育・理論（水田）

マンガ（松田）

CGアニメ（中川）

コミックイラスト（土井原）

ゲーム・Webデザイン（馬場・大屋）

動画（小出・丸田）

## 到達目標

- 1 演習を通じて与えられた課題を解決する方法論を学び、実践に対応して適切に処理できる。
- 2 2年次に開講される総合プロジェクト演習につなぐ課題を見つけ、自らプロジェクトを組み企画を実現する方向性を見いだす。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢、2はゼミに分かれての課題、最終の成果発表により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢10%、課題70%、成果発表20%を基準とする。

## 注意事項

- ・マンガ、CGアニメ、コミックイラスト・フィギュア、ゲーム・Webデザイン、動画の5分野にわかれて、ゼミ教員の指導に従って演習を行う。
- ・学生の希望を考慮するが、ゼミに受け入れる学生の人数により、希望するゼミに所属できないこともある。

## 授業計画

1) ガイダンスとゼミ分け

授業の概要と趣旨説明（担当教員全員）

2-3) 導入教育 レポートの書き方、図書館利用法（水田）

4-14) ゼミごとに分かれての活動（ゼミ担当教員）

15) 前期のまとめ ゼミごとの中間発表 (ゼミ担当教員)

16-29) ゼミに分かれての活動 (ゼミ担当教員)

30) 全体のまとめ 全体での最終成果発表 (担当教員全員)

---

### **授業外学習**

学習時間の目安：合計30時間

・参加するプロジェクトにより、授業外での制作活動やフィールドワークを行う。

---

### **教科書**

各ゼミの担当より個別に指示する。

---

### **参考書**

各ゼミの担当より個別に指示する。

---

### **備考**

無し

# 総合プロジェクト演習（11109）

通年

Seminar in Project Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |   |
|------|---|
| 年次   | 2年  |
| 対象   | 26～22K  |
| 単位数  | 2.0単位   |
| 担当教員 | ● 馬場始三<br>● 土井原由子<br>● 水田直美<br>● 小出肇<br>● 中川浩一<br>● 丸田昌宏<br>● 大屋努<br>● 松田博義 |

## 授業の概要

総合プロジェクト演習は、一年目の導入教育として行われたプロジェクト演習をさらに推し進めて、総合的な視野を取り入れて行われる必修の授業である。担当者が一方的に学生に知識伝達をする講義スタイルではなく、マンガ、CGアニメ、コミックイラスト・フィギュア、ゲーム・Webデザイン、動画の5分野の少人数のゼミにわかれ、各ゼミで課題研究やPBL（プロジェクト・ベースド・ラーニング）、ディスカッション、プレゼンテーションなど、学生の能動的な学習（アクティブ・ラーニング）を取り込んだ授業を行う。

【アクティブラーニング】ディスカッション、プレゼンテーション、テーマによってはフィールドワークを取り入れている。

【フィードバック】ゼミごとの進捗発表、全体での中間発表と成果発表時に講評を含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 担当

導入教育・理論（水田）

マンガ（松田）

CGアニメ（中川）

コミックイラスト（土井原）

ゲーム・Webデザイン（馬場・大屋）

動画（小出・丸田）

## 到達目標

- 1 演習を通じて与えられた課題を解決する方法論を学び、実践に対応して適切に処理できる。
- 2 3年次の実習につなぐ課題を見つけ、自らプロジェクトを組み企画を実現する方向性を見いだす。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢、2はゼミに分かれての課題、最終の成果発表により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢10%、課題70%、成果発表20%を基準とする。

## 注意事項

- ・マンガ、CGアニメ、コミックイラスト・フィギュア、ゲーム・Webデザイン、動画の5分野にわかれて、ゼミ教員の指導により演習を行う。
- ・一年目のゼミを継続するが、学生の希望を考慮して、ゼミの変更も認める。サブゼミも考慮しながら総合的な能力の向上をめざす。
- ・ゼミに受け入れる学生の人数により、希望するゼミに所属できないこともある。

## 授業計画

- 1) 各コースのガイダンスとゼミ変更希望  
授業の概要と趣旨説明（担当教員全員）
- 2 - 1 4) ゼミごとに分かれての活動（ゼミ担当教員）
- 1 5) 前期のまとめと研究成果の中間発表（ゼミ担当教員）

16-29) ゼミに分かれての活動 (ゼミ担当教員)

30) 全体のまとめと研究成果の発表 (担当教員全員)

---

#### **授業外学習**

学習時間の目安：合計30時間

・参加するプロジェクトにより、授業外での制作活動やフィールドワークを行う。

---

#### **教科書**

各ゼミの担当より個別に指示する。

---

#### **参考書**

各ゼミの担当より個別に指示する。

---

#### **備考**

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 👤 守田均  |

## 授業の概要

近代文化の枠組の一部をなす芸術が、どのように成立したか、それ自身どのような制度として機能しているのかを中心に芸術と文化の関係を考察していく。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただけます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

## 到達目標

1. 選択したクラスの知識・技術、表現について理解できる。
  2. 選択したクラスの表現の特徴を理解し、自らの作品にいかすことができる。
  3. 選択したクラスの制作作品について体系的に説明できる。
- （2年次自己評価用ルーブリックより）

芸術の暗黙の前提、および文化の暗黙の前提を意識する態度を身につける。

## 評価方法

課題および期末の定期試験(レポート)で評価。課題レポート（40%到達目標1.2.3.で評価）、定期試験(レポート)（60%到達目標1.2.3.で評価）で判定。

## 注意事項

所定の提出物を全て提出すること。

美学・芸術学概論およびIIを履修済みであることが望ましい。

## 授業計画

第1回 はじめに

第2回 文化をめぐるさまざまな問題

第3回 「本能」と「文化」

第4回 制度としての芸術（1）

第5回 制度としての芸術（2）

第6回 西洋近代の芸術観

第7回 日本における「芸術」概念の導入

第8回 芸術の「普遍性」？（1）

第9回 芸術の「普遍性」？（2）

第10回 カルチュラルスタディーズの考え方

第11回 ジェンダーと芸術

第12回 大衆と芸術

第13回 文化における芸術の位置（1）

第14回 文化における芸術の位置 (2)

第15回 まとめ

---

### **授業外学習**

学習時間の目安：合計60時間

展覧会、コンサート、演劇やダンスの上演などから個人が選択して鑑賞したうえで、テーマを絞って問いを立て、考察のレポートを書く。

---

### **教科書**

使用しない。

---

### **参考書**

適宜紹介する。

---

### **備考**

特になし

# 知的財産権（11152）

後期

Intellectual Property Rights

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 下尾邦之   |

## 授業の概要

・総合的なデザイン芸術の基礎的、応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。  
・日常から著作権や特許などの言葉を聞く事はあると思うが、それらを含む知的財産権について正しく理解している人は少ない。特に、創作活動を主軸とする芸術系大学生にとっては、知的財産権の知識のみならず自らの創作に密接した実践スキルを持つことが必要であり、それは創作者としての社会的な責任でもある。この授業では、在学中だけに限らず卒業後におけるビジネスあるいは創作活動も含めて、実質的に知財スキルを活用できる人材の育成を目指す。

【実務経験のある教員による授業科目】下尾：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

## 到達目標

- 1 三級知的財産管理技能士相当の知識を理解し説明できる。
- 2 三級知的財産管理技能士相当の知識を基に実践的な課題を解決できる。

## 評価方法

- ・授業レポートA（毎回提出）20%、授業レポートB（15回分を定期試験日に提出）40%（到達目標1を評価）、定期試験40%（到達目標2を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・社会的にますます知財人材の強化がもてられているので、受講を機に国家資格である知的財産管理技能検定3級（年3回）の受験・取得を勧める。
- ・演習の調査等で学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部は集中授業形式になることがあるのでスケジュールに注意すること。

## 授業計画

| 回数   | 内容                         |
|------|----------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション：授業の目的と方法、評価基準の説明 |
| 第2回  | 知的財産権の概要：知的財産権の全体像を把握      |
| 第3回  | 著作権1：著作権の全体像を把握            |
| 第4回  | 著作権2：著作者人格権と著作財産権          |
| 第5回  | 著作権3：著作財産権の制限と保護期間         |
| 第6回  | 産業財産権の概要：各財産権の出願・登録        |
| 第7回  | 特許権と実用新案権1：特許権と実用新案権の概要    |
| 第8回  | 特許権と実用新案権2：発明や考案から出願・登録・実施 |
| 第9回  | 意匠権1：意匠権の概要                |
| 第10回 | 意匠権2：出願から登録・実施             |
| 第11回 | 商標権1：商標権の概要                |

| 回数   | 内容                         |
|------|----------------------------|
| 第12回 | 商標権 2 : 出願から登録・実施          |
| 第13回 | その他の法律 : 不正競争防止法、独占禁止法、種苗法 |
| 第14回 | 条約と国際登録 : パリ条約、特許協力条約等     |
| 第15回 | まとめ : 知的財産法の総括             |

### 授業外学習

- ・ 授業内容理解確認シート及びテキストを配布するので、予習・復習を心がけること。
- ・ 次の授業までの1週間で、気になった知財関連ニュースのサマリーと考察をまとめておき、次の授業レポートに記すこと。
- ・ 各回の始業時に小テストを行うので、前回の授業内容についてよく復習しておくこと。
- ・ 学習時間の目安 : 合計60時間

### 教科書

「知的財産管理技能検定3級厳選過去問題集(2022年度版)」アップロード知財教育総合研究所 (編集)

### 参考書

聴いてわかる著作権法 (CD) 塩島武徳 紙子出版企画

### 備考

(無し)

# タイポグラフィ（11153）

後期

Typography

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 和田吉弘   |

## 授業の概要

この授業は、講義と制作を通し、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン全般における、文字を主体とした理論と、表現技術であるタイポグラフィについて学ぶものである。特に、タイプフェイス・デザイン、ロゴマーク（ロゴタイプとシンボルマーク）、ピクトグラム（絵文字・絵言葉）、ダイヤグラム（図表）を取り上げ、タイポグラフィ全般を学ぶ。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.対象媒体に対して見やすく、読みやすく、かつ美しい文字表現や、文字組ができる。
- 2.文字が、意味・思考・イメージを視覚的に伝達するための記号であることを理解し、説明できる。
- 3.レタリングとタイポグラフィについて理解し、相違点や関係について説明できる。

## 評価方法

○授業に取り組む態度・姿勢○レポート（毎回の小課題）○課題制作により、総合的に評価する。評価の比率はそれぞれ20%、40%、40%を基準とする。

到達目標1は提出課題から、到達目標2と3は授業に取り組む態度・姿勢により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

より良い授業環境を確保するため、受講中の態度、遅刻、途中退席の扱い等に関する留意点をまとめた「受講上の注意」を明確にするので、遵守すること。

## 授業計画

- 01) オリエンテーション（授業概要および、受講上の注意、取り組む姿勢など）
- 02) レタリングとタイポグラフィについて（講義、発表など）
- 03) タイプフェイス・デザイン1（ボディータイプ）
- 04) タイプフェイス・デザイン2（ディスプレイタイプ）
- 05) 文字組（字間、行間、字詰めなど）
- 06) グリッドシステムによる文字組、デザインについて
- 07) ピクトグラムとダイヤグラムについて（講義、発表など）
- 08) ピクトグラムとダイヤグラムの制作
- 09) ピクトグラムとダイヤグラムの発表、講評
- 10) ロゴタイプとシンボルマークについて（講義、発表など）
- 11) ロゴタイプとシンボルマークの制作1（資料収集、分析、アイデアスケッチなど）
- 12) ロゴタイプとシンボルマークの制作2
- 13) ロゴタイプとシンボルマークの発表、講評
- 14) 授業の課題制作をまとめたマイポートフォリオの制作（アイデアスケッチ、制作）
- 15) 全体講評、まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

授業終了後、次回の授業内容について説明しますので、その範囲の専門用語等を調べ理解したり、課題制作をすること。また適宜、講義ごとに小課題を課しますので、授業の開始時に提出できるようにしておくこと。

## 教科書

特に使用しないが、適宜講義内容に沿ったプリント、資料を配布する。

---

## 参考書

- 高田雄吉著 「タイポグラフィ・ベーシック」パイ・インターナショナル
  - NPO法人 日本タイポグラフィ協会編集「日本タイポグラフィ年鑑」パイ・インターナショナル
  - 東京コピーライターズクラブ編集「TCCコピー年鑑」株式会社宣伝会議
- など、適宜授業に沿って紹介する。
- 

## 備考

# ゲーム・Webデザイン実習Ⅳ（11154）

後期

Practice of Web Design and Computer Game Design IV

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大屋努    |

## 授業の概要

これまでに学んだ知識や技術を踏まえて、具体的なゲームのジャンルを定め各自で決めたテーマをもとにゲームの制作を進めていく。アイデア展開から企画、デザイン、グラフィック、プログラム、サウンド等、ゲームコンテンツ制作の全行程をグループで協力して行い、クオリティの高い「遊べる」ゲームを制作する。

### 【アクティブラーニング】

・いくつかのグループを編成し、各グループでディスカッションを行い制作課題を企画し作品を制作する。

### 【フィードバック】

・最終課題をグループによる発表を行い講評する。

### 【ICTを活用した双方向型授業】

- ・Google Classroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・Google Classroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1. ゲームの面白さを探求し企画をすることができる。
2. 各種ツールを用い表現に適した素材を作成できる。
3. ゲームを実現する応用技術を実践することができる。

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、課題制作（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2と3は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

「ゲーム・Webデザイン実習Ⅲ」を既に履修済みであることが望ましい。

※ゲーム制作には様々な役割分担があるので、上記授業を未履修でも受講可能。

## 授業計画

| 回数  | 内容                        |
|-----|---------------------------|
| 第1回 | ゲームのアイデア展開                |
| 第2回 | ゲームのアイデア展開と検討             |
| 第3回 | ゲームの試作（ゲームメカニクスの検討）       |
| 第4回 | ゲームの試作（ゲームメカニクスの試行）       |
| 第5回 | ゲームの試作（ゲームメカニクスの実装）       |
| 第6回 | ゲームの企画（仕様の検討）             |
| 第7回 | ゲーム企画のプレゼンテーション           |
| 第8回 | ゲームの制作（ゲームメカニクスの実装・素材の制作） |

| 回数   | 内容                        |
|------|---------------------------|
| 第9回  | ゲームの制作（ゲームメカニクスの改良・素材の制作） |
| 第10回 | ゲームの制作（統合・素材の制作）          |
| 第11回 | ゲームの制作（ユーザテストと検討）         |
| 第12回 | ゲームの制作（改良）                |
| 第13回 | ゲームの制作（調整）                |
| 第14回 | ゲームの制作（仕上げ）               |
| 第15回 | 制作作品講評                    |

---

### 授業外学習

【授業外学習】

学習時間の目安：合計30時間

・授業時間外での制作も行う。

---

### 教科書

授業時間に適宜指示する。

---

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# グラフィックデザイン概論 (11155)

後期

Introduction to Graphic Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 和田吉弘   |

## 授業の概要

グラフィック・デザインとは、狭義では印刷のためのデザインを指しますが、広義ではヴィジュアル・コミュニケーション・デザインを指します。この授業は講義と制作を通して、印刷のためのデザインをベースにヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン全般の理論と技術の習得を目的とする。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.グラフィック・デザインについて理解し、説明できる。
- 2.色指定における「C・M・Y・K」と「R・G・B」の違いを理解し、使い分けることができる。
- 3.ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインにおけるコピー（言葉・文章）と図（イラストレーション・写真など）の関係を理解し、表現に役立てることができる。

## 評価方法

○授業に取り組む態度・姿勢○レポート（毎回の小課題）○課題制作により、総合的に評価する。評価の比率はそれぞれ20%、40%、40%を基準とする。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢と課題制作から、到達目標2と3は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

より良い授業環境を確保するため、受講中の態度、遅刻、途中退席の扱い等に関する留意点をまとめた「受講上の注意」を明確にするので、遵守すること。

## 授業計画

- 01) オリエンテーション（授業概要および、受講上の注意）
- 02) デザインについて（グループディスカッション、発表）
- 03) グラフィック・デザインについて（グループディスカッション、発表）
- 04) グラフィック・デザインの表現要素1（文字）
- 05) グラフィック・デザインの表現要素2（図、イラストレーション）
- 06) 名刺のデザインについて（グループディスカッション、発表、アイデアスケッチ）
- 07) 名刺の制作、講評
- 08) 葉書のデザインについて（グループディスカッション、発表、アイデアスケッチ）
- 09) 葉書の制作、講評
- 10) ポスターのデザインについて（グループディスカッション、発表、アイデアスケッチ）
- 11) ポスターの制作1（制作）
- 12) ポスターの制作2（制作、講評）
- 13) 授業での課題制作をまとめたマイ・ポートフォリオの制作1（資料収集、アイデアスケッチ、制作）
- 14) 授業での課題制作をまとめたマイ・ポートフォリオの制作2（制作）
- 15) 講評、まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

授業終了時、次回の授業内容について説明しますので、その範囲の専門用語などを調べ理解したり、課題制作をしてください。また、復習の小レポートを課しますので、次回の授業開始時に提出すること。

---

### **教科書**

特に使用しないが、適宜講義内容に沿ったプリント、資料を配布する。

---

### **参考書**

- （社）日本グラフィックデザイナー協会教育委員会 編纂「イラストレーション」六曜社
  - ブルーノ・ムナーリ著 萱野有美 訳「デザインとヴィジュアル・コミュニケーション」みすず書房
  - 高田雄吉著 「タイポグラフィ・ベーシック」パイ・インターナショナル
- 他洋書など、授業内で適宜紹介する。
- 

### **備考**

無し

# マンガ演習（11156）

後期

Manga

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松田博義   |

## 授業の概要

マンガはより多くのページを使うことにより、深いストーリーや様々な演出、絵の見せ方の幅を広げることができる。本科目ではマンガ基礎で学んだマンガ制作技術を発展させ、マンガ制作についてより深く学ぶ。

講義の前半ではモノクロ1枚絵を様々な題に即して制作し、見せ方のポイントを理解する。

講義の後半は最終課題として12～20ページ程度の短中編マンガオリジナルマンガを制作し、その内容を実践的に理解する。

最終課題はプロット、ネームなど進行に応じて締め切りを設け、その都度成果物の提出・発表を行い確実に作業を進める。

また漫画ならではの演出術として「視線誘導」や「めぐり」、正確な背景を作画することができる「透視図法」、デジタル作画の基礎としてクリップスタジオの基本的な使い方についても学び、マンガの表現力を広げ、専門性の高い知識および技術を身につけることができる。

【フィードバック】各課題に対して講評を行い、次作への改善点を具体的に理解できる。

【ICTを活用した双方向型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- モノクロ1枚絵の魅力的な見せ方を理解し、実践することができる。
- マンガ制作について専門的な技術や知識を得て、それらを実践することができる。
- 定められた期間内に作品を制作するための計画立案及びその運用方法を構築する。

## 評価方法

・到達目標1は授業5回目までの課題提出物から、2及び3は最終課題により評価し総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

課題未提出者は不可とする。

1年前期開講の「マンガ基礎」を履修していることが望ましい。

## 授業計画

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | オリエンテーション                                       |
| 第2回  | キャラクターを中心とした扉絵イラスト制作(下書き)：キャラの配置、全体的な構図の取り方について |
| 第3回  | キャラクターを中心とした扉絵イラスト制作(仕上げ)：ペン入れ、トーンの使い方復習        |
| 第4回  | 自然物を中心とした背景イラスト制作：自然物の表現、アイレベルについて              |
| 第5回  | 建築物を中心とした背景イラスト制作：透視図法について                      |
| 第6回  | ストーリーマンガ制作：起承転結、キャラクター作成                        |
| 第7回  | ストーリーマンガ制作：キャラクター、プロットの立て方                      |
| 第8回  | ストーリーマンガ制作：プロット、ストーリー作成、テーマとは何か                 |
| 第9回  | ストーリーマンガ制作：プロット締め切り提出・発表、ネーム作成、導入部分作成のすすめ       |
| 第10回 | ストーリーマンガ制作：ネームの基本解説、ネーム作成                       |

## 回数 内容

- 
- 第11回 ストーリーマンガ制作：視線誘導、めくりなどの効果的な使用法、コマの形、ショット、アングル等の違いによる演出効果
- 
- 第12回 ストーリーマンガ制作：ネーム締め切り、デジタル作画の基礎
- 
- 第13回 ストーリーマンガ制作：原稿作成、パース基礎2 2点透視図法について
- 
- 第14回 ストーリーマンガ制作：原稿作成、演出効果を用いた作画負担軽減法紹介
- 
- 第15回 ストーリーマンガ制作：仕上げ、総評
- 

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・毎日1枚、既存作品の模写等を行い作画技術の向上に努める。
- ・課題の状態に応じて、適宜作業を進める。
- ・マンガを読む。

## 教科書

使用しない、適宜プリント等を配布する。

## 参考書

- ・マンガパースと背景の書き方の教科書(中村仁聡)
- ・快描教室(菅野博之)
- ・漫々快々(菅野博之)
- ・マンキ！マンガを完成させるチカラをつける(菅野博之)

## 備考

特になし。

# プログラミング基礎Ⅱ（11157）

後期

Basic of Programming II

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 馬場始三   |

## 授業の概要

初心者や初級者を対象にプログラミングの初歩を学ぶ科目である。プログラミング知識は、Flash や Unity、Web デザインで必要とされるスク립ト処理や、iPhone やAndroid といったスマートフォンならびにタブレット向けのモバイルアプリケーション開発に必要である。Android アプリの初歩的プログラミングの演習を通じて、Java (Kotlin) 言語におけるクラスやインスタンス、メソッドといったオブジェクト指向プログラミングの基本を理解することを目的としている。

また、パズルゲームや神経衰弱といったカジュアルゲームをモチーフに Android アプリを課題制作することを通じて、Android SDK (Android アプリ開発キット) の使い方やアプリの制作フローを学ぶ。なお、本科目で学習対象とするプログラミング言語は Java (Kotlin) 言語である。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- ・ Google Classroom を活用した毎回の授業資料や参考 URL の提示
- ・ Google Classroom を活用した課題提出とフィードバック
- ・ Google Classroom を活用した授業時間外の質問対応

### 【アクティブラーニング】

- ・ 課題作品のプレゼンテーションを取り入れている。

### 【フィードバック】

- ・ 課題（プレゼンテーション等）に対する講評を含めた指導を行う。

## 到達目標

- 1 Java (Kotlin) 言語のクラスやインスタンス、メソッド、イベント処理について理解できる
- 2 統合開発環境 Android Studio を使って簡単な Android アプリを制作できる
- 3 テキスト・画像・サウンドを利用した簡単な Android アプリを制作できる

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、課題制作（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標 1 は授業に取り組む態度・姿勢と課題制作から、到達目標 2 と 3 は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

本科目は、教科に関する科目（高等学校 情報）である。

前期開講の「プログラミング基礎I」履修がたいへん望ましい。

## 授業計画

はじめての Android アプリ制作

Android アプリ制作の基本（1）－ アプリ開発ツール －

Android アプリ制作の基本（2）－ プログラミング言語 －

Android アプリ制作の基本（3）－ テキストと画像の表示 －

Android アプリ制作の基本（4）－ ボタンとイベント処理 －

Android アプリ制作の基本（5）－ サウンド再生 －

Android アプリ制作の基本（6）－ まとめ －

Android アプリの課題制作（1）画面レイアウト

Android アプリの課題制作（2）サウンド再生

Android アプリの課題制作（3）イベント処理

Android アプリの課題制作（4）ゲームにおける乱数の使い方

Android アプリの課題制作（5）ゲームロジックの実装

Android アプリの課題制作（6）仕上げとカスタマイズ

Android アプリの課題制作（7）パネル制作

作品講評とまとめ

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・課題作品の制作に取り組む
  - ・課題作品の展示パネルをA4版で制作する
  - ・企画した作品コンセプトに合うテキスト・画像・サウンド素材を用意する
- 

## 教科書

使用しない。

---

## 参考書

Google Classroom を通じて資料をPDFで配布する。また、適宜指示する。

---

## 備考

無し

# アニメーション実習Ⅱ（11158）

後期

Exercise of Animation II

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 中川浩一   |

## 授業の概要

「プロジェクションマッピング」という投影技法によるアニメーション表現ができるようになる。

アニメーション作品としての表現力を追求する一方、「ショー」という考え方を導入し観客と制作者との対峙における表現方法を研究習得する。

建築物を利用しその立体的な特性を活かしたアニメーション表現を構想できるようになる。

サウンドと同期した表現の作品を制作する。

作品構想のなかでインタラクティブな要素を盛り込み、制作者と観客の双方向性のある表現方法の考え方や基礎的な技術を習得する。

リアルタイムレンダリングの技法を活用した表現ができるようになる。

上記を達成するため下記を重視した制作を実施する。

- ・ 構造物の形状を計測、マッピングする技法を習得する。
- ・ 観客の「目」を意識した構成、視線を意識したリズム感のある演出について徹底した検討を実施する。
- ・ この視聴者目線と制作者スタンスという一見すると矛盾してみえる対峙をいかにして作品としての表現に落とし込んでいくのかを構想し、「絵」「アニメーション」という表現に昇華し身に付ける。
- ・ そのために必要な知識と技術を習得する。

アニメーション基礎、アニメーション演習、アニメーション実習Ⅰなどを通じて理解してきたアニメーション技法などをもとに完成度の高い作品をめざす。

プロジェクションマッピングなど公的なエリアでの表現方法を習得することで地域のまちづくりや文化活動を実践する素養を習得する。

プロジェクションとXR技術を連携させてハイブリッドな表現方法を習得する。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを全面的に導入し、下記の双方向型の授業展開を実施する。

- ・ 授業内容をレジュメ形式であらかじめ提示する。
- ・ 課題作品はGoogleClassroomを通じて提出する。
- ・ その都度ごとに必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを掲示する。
- ・ 提出された課題についてもGoogleClassroomを通じて講評を各学生に送信する。
- ・ 授業時間外での授業や課題制作についての質問はGoogleClassroomのコメント機能を活用し時間帯を問わず質問できるようにする。

### 【アクティブラーニング】

課題作品の構想・制作することを通じて「問題解決」「調査学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。また作品構想時にはプレゼンテーション、作品制作後の総合合評をとり入れることで「発見学習」「グループディスカッション」「ディベート」「グループワーク」型の学習能力やスキルを習得する。

### 【フィードバック】

- ・ プレゼンテーションや構想発表での講評、ICT導入による提出作品への講評、また双方向型の意見交換によって、自省的な観点から制作を見直し、より高いクオリティでの制作のために自身の知見をより深める。
- ・ プレゼンテーション時に合評のスタイルでディスカッションを実施する。

### 【実務経験のある教員による授業科目】

制作会社勤務を経てフリーランスのアニメーターとして多数のCMアニメーション、PV、MVなどを制作してきた経験を元に、アニメーションを企画・制作して作品化する技術やワークフローを学ぶ授業を実施する。

## 到達目標

- 1 プロジェクションマッピング表現の基本的な技術や技法を理解・習得する。
- 2 インタラクティブな要素を盛り込んだ表現方法を理解し作品に表現できる。

- 3 観客と制作者間の双方向的な表現法を追究し会得する。
- 4 アート性とエンターテインメント性が両立した作品が制作できる。
- 5 他の学生が制作した作品について批評的に鑑賞し論評できる。

## 評価方法

授業内小課題制作(20%)、最終課題作品(70%)、他の学生作品についての批評およびディスカッション内容(10%)により評価する。

到達目標1、2および3は授業内小課題制作から、到達目標4は最終課題作品から、到達目標5は他の学生作品についての批評提出およびディスカッション内容により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

GoogleClassroomを導入した授業なので履修者は次が必要である。

- ・入学時に大学から付与されたメールアドレス

※もっていない場合やアカウントの設定や登録方法が分からない場合は授業時間内で指導する。

※GoogleClassroom自体の使い方は授業冒頭で説明するほか資料も配付する。

## 授業計画

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | プロジェクションマッピングとアニメーション表現技法の確認<br>・この授業で取り組む課題についての説明<br>・最終的な提出課題についての概説<br>・実際の投影現場の現地チェック<br>・デジタルツールの使用法の確認<br>・実例研究とディスカッション<br>・課題制作のためのシナプシスづくり<br>・GoogleClassroomの使い方についての概説 |
| 第2回  | TouchDesigner技法(1)<2Dアニメーション技法><br>・インターフェイスと基本操作<br>・2Dアニメーション技法<br>・プロトタイプ制作の流れ   |
| 第3回  | TouchDesigner技法(2)<3Dアニメーション技法><br>・3D空間の設定<br>・パーティクルアニメーション制作<br>・マッピング技法の基礎  |
| 第4回  | TouchDesigner技法(3)<センシング><br>・センサーとの連携<br>・インタラクティブ設定の基本<br>・ARとの連携   |
| 第5回  | TouchDesigner実践<br>・小セットをつかったプロジェクションマッピング・プロトタイプの制作  |
| 第6回  | Houdini実践技法<br>・VEX/VOXを活用した表現  |
| 第7回  | AfteEffects実践技法<br>・Expressionを活用した表現   |
| 第8回  | 最終課題作品制作(1)<構想のプレゼンテーション><br>・ディスカッションとそれを受けての再修正   |
| 第9回  | 最終課題作品制作(2)<演出の再構築><br>・ディスカッションおよび修正と再構築<br>・スケジュール設定<br>・実作業着手  |
| 第10回 | 最終課題作品制作(3)<プロトタイプ制作1><br>・プロトタイプ作りのための実作業<br>・デジタルツールを使った準備作業  |

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第11回 | 最終課題作品制作(4) <プロトタイプ制作2><br>・プロトタイプ作りのための実作業<br>・デジタルツールを使ったアニメーション作業        |
| 第12回 | 最終課題作品制作(5) <プロトタイプ制作3><br>・デジタルツールを使ったアニメーション作業<br>・センシング作業<br>・投影実験のための準備 |
| 第13回 | 最終課題作品制作(6) <投影実験とフィードバック><br>・現地での投影実験<br>・投影結果のフィードバックと修正作業               |
| 第14回 | 最終課題作品制作(7) <完成と本番投影><br>・最終的な仕上げ<br>・現地での本番投影                              |
| 第15回 | 合同発表会と合評会/相互ディスカッション  |

## 授業外学習

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | 授業計画に示した内容について事前に概略をつかんでおくこと。デジタルツールの使い方などについても事前に確認しておく。投影場所のリサーチと構想(2時間) |
| 第2回  | 前回授業内の指示に基づいて資料精査、参考動画視聴など作品を構想する。プレゼンテーションに備えての準備(2時間)                    |
| 第3回  | 前回授業内の指示に基づいて構想の修正再構築。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                            |
| 第4回  | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第5回  | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第6回  | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第7回  | 中間プレゼンテーション資料の作成とリハーサル。他履修者作品視聴のための準備。(2時間)                                |
| 第8回  | 前回授業内の指示に基づいて構想の修正再構築。デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)        |
| 第9回  | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第10回 | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第11回 | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第12回 | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第13回 | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のための準備作業および作業実施。(2時間)                              |
| 第14回 | デジタルツールの使い方について復習する。作品制作のためのコンポ作業および作業実施。(2時間)                             |

## 回数 内容

- 第15回 プレゼンテーション資料の作成とリハーサル。  
他履修者作品視聴のための準備。(2時間)

## 教科書

使用しない。

(資料をPDFで適宜配布あるいはプロジェクター投影またはダウンロード可能なデータを明示する。またチュートリアル動画・参考動画などをGoogleClassroomを通じて提供する。)

## 参考書

- 『アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則』 Toshi(エムディエヌコーポレーション) <ISBN-13: 978-4844365624>
- 『アニメーションの本』 アニメ6人の会(合同出版) <ISBN-13: 978-4772604611>
- 『トム・バンクロフトが教える キャラクターに生命を与える技術』 トム・バンクロフト他 (ポーンデジタル) <ISBN-13: 978-4862461933>
- 『ゼロから学ぶプロの技 神技作画』 Toshi(KADOKAWA) <ISBN-13: 978-4046015037>
- 『増補 アニメーターズサバイバルキット』 リチャード・ウィリアムズ (グラフィック社) <ISBN-13: 978-4766121964>
- 『吉田流! アニメエフェクト作画』 吉田徹 (ポーンデジタル) <ISBN-13: 978-4862463401>
- 『ショートアニメーションメイキング講座』 吉邊尚希 (技術評論社) <ISBN-13: 978-4774187518>
- 『神風式 アニメーションの作りかた・魅せかた デジタル作画編』 神風動画デジタル作画部 (シーアンドアール研究所) <ISBN-13:978-4863542112>
- 『AfterEffects for アニメーション BEGINNER [CC対応 改訂版]』 大平幸輝 (ビー・エヌ・エヌ新社) <ISBN-13: 978-4802510035>
- 『プロジェクションマッピングの教科書』 田中健司 (シーアンドアール研究所) <ISBN-13: 978-4863542181>
- 『Visual Thinking with TouchDesigner - プロが選ぶリアルタイムレンダリング&プロトタイピングの極意』 松山周平/松波直秀/ベン・ヴォイト/サムワズガーデン (ビー・エヌ・エヌ新社) <ISBN-13: 978-4802510714>
- 『演奏するプログラミング、ライブコーディングの思想と実践』 田所淳 (ビー・エヌ・エヌ新社) <ISBN-13: 978-4802511049>
- 『ART SCIENCE IS. アートサイエンスが導く世界の変容』 塚田有那ほか (ビー・エヌ・エヌ新社) <ISBN-13: 978-4802511148>
- 『Houdiniではじめる3Dビジュアルエフェクト』 平井豊和 (工学社) <ISBN-13: 978-4777520404>
- 『Houdini ビジュアルエフェクトの教科書』 北川茂臣 (エムディエヌコーポレーション) <ISBN-13: 978-4844367604>
- 『Cubase10 Series 徹底操作ガイド』 藤本健 (リットーミュージック) <ISBN-13: 978-4845633548>

## 備考

なし

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 三宅利枝   |

### 授業の概要

時代の変化と博物館の在り方、そこに携わる学芸員の役割と実態について、日本における博物館の歴史と活動をふまえて講義する。美術館学芸員として勤務するなか、さまざまな実務経験を有しており、博物館と学芸員について現場の実状と課題をもふくめて多様な視点から授業を行う。講義では、適宜質疑応答形式を取り入れる。

#### 【アクティブラーニング】

問題解決型学習、グループワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用します。

### 到達目標

- 1.知識・技術、表現について理解できる。
  - 2.表現の特徴を理解し、自らの研究にいかすことができる。
  - 3.作品について体系的に説明できる。
- （2年次自己評価用ルーブリックより）

博物館と学芸員について、その機能や役割を社会と関係づけて理解する。

博物館と学芸員の基礎的知識を修得し、社会の一員として、時代の課題や社会の要請に応えるために必要な能力と姿勢を身につける。

### 評価方法

授業に取り組む姿勢20%（到達目標1、2、3を評価）・課題作成物10%（到達目標2を評価）・プレゼンテーション10%（到達目標1、2、3を評価）・期末レポート80%（到達目標1、2、3を評価）により成績を評価し、総合60点以上を合格とする。

### 注意事項

- ・学芸員は独自の専門性はもちろんだが、発想力や企画力、プレゼンテーション能力、コミュニケーション力、マネジメント力なども求められ、実践活動を行う。本科目および学芸員課程科目は、どのような職種でも、社会人としても役立つ要素を含んでおり、高い目的意識をもって履修し、責任感や社会意識の涵養にも努めること。
- ・博物館は時事問題と深く関わることも多く、日々のニュースや新聞などに関心を寄せておくこと。
- ・課題作成物、レポートの提出期限を厳守すること。誤字脱字は適宜減点とする。

### 授業計画

| 回数  | 内容                        |
|-----|---------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション（授業の概要・課題など説明）   |
| 第2回 | 博物館の社会貢献—公益性と公共性—         |
| 第3回 | 博物館資料—多様な価値と価値観の尊重—       |
| 第4回 | 様々な博物館—設置者・博物館関係法令～存在と基盤～ |

| 回数   | 内容                        |
|------|---------------------------|
| 第5回  | 博物館の事業—経営と運営～社会からの信頼と支援～  |
| 第6回  | 課題発表①「博物館・展覧会紹介」          |
| 第7回  | 博物館の機能①—収集・保存～過去・現在・未来～   |
| 第8回  | 博物館の機能②—調査研究～活動の原動力～      |
| 第9回  | 博物館の機能③—展示・教育普及～新たな価値の創造～ |
| 第10回 | 博物館の機能④—発信と連携～博物館の総合力～    |
| 第11回 | 課題発表②「展覧会企画案」             |
| 第12回 | 実践①—対話型鑑賞—                |
| 第13回 | 実践②—ワークショップ—              |
| 第14回 | 博物館の機能⑤—学芸員～担う仕事、期待される役割— |
| 第15回 | まとめ                       |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 普段からできる限り多くの博物館を訪れること。
- ・ 見学困難な状況下では、関係する書籍やWEBなどを数多く閲覧し、現状下における動向や取り組みを注視し、知識を深めておくこと。
- ・ 課題作成

課題①博物館・展覧会レポート

課題②展覧会の企画プランの作成

## 教科書

教科書は使用しない。

## 参考書

適宜紹介する。

## 備考

特になし

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大塚雅広   |

### 授業の概要

芸術や科学の形成に欠かせないコレクションを保存・研究・展示する機関としての博物館・美術館を運営面から講義する。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用します。

### 到達目標

- 1.多様な素材の使い方、応用的制作プロセス、手法、技法を理解できる。（応用力・構成力）
- 2.専門性をいかした、研究ができる。（技術・表現力）
- 3.歴史・近代史・先行研究を深く理解し説明できる。（知識）  
（3年次自己評価レブリックより）

博物館の社会的・教育的役割を把握して、学生各自が博物館の諸活動を理解し説明できるようになる。

### 評価方法

授業態度による平常点20%（到達目標1、2、3の評価）

レポート30%（到達目標1、2、3の評価）

定期試験50%（到達目標1、2、3の評価）

### 注意事項

学芸員資格取得のため必要な科目である。

### 授業計画

| 回数  | 内容         |
|-----|------------|
| 第1回 | 博物館と経営     |
| 第2回 | 博物館の経営基盤   |
| 第3回 | 博物館設置の条件   |
| 第4回 | 博物館の使命と経営  |
| 第5回 | 博物館の人材と組織  |
| 第6回 | 博物館倫理・行動規範 |
| 第7回 | 施設設備       |
| 第8回 | 博物館の危機管理   |

| 回数   | 内容             |
|------|----------------|
| 第9回  | 博物館の予算と経営      |
| 第10回 | ミュージアム・マーケティング |
| 第11回 | 博物館広報          |
| 第12回 | ミュージアム・サービス    |
| 第13回 | 博物館の企画・運営(1)   |
| 第14回 | 博物館の企画・運営(2)   |
| 第15回 | 博物館における連携      |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

授業内に示す「予習のためのキーワード」について次回の授業までに調べておく(各2時間)とともに、復習を徹底する(各2時間)。また、指定したテーマに対しレポートを提出する。

---

### 教科書

使用しない。必要に応じてプリントを配布する。

---

### 参考書

必要に応じて指示する。

---

### 備考

特になし

# 映像音響概論（11201）

前期

Introduction to Film Acoustics

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 加藤充美   |

## 授業の概要

人は外界を認識するために五感の中で特に視覚・聴覚を利用している。映像芸術は、この視覚・聴覚を通して受容される芸術である。近年スマートフォンやパソコンなどの情報機器・各種カメラ等の発達によって、視聴覚情報を記録・編集・加工・作成することが容易になった。さらにネットワーク環境が充実し、作品を広く発信することも容易になった。それに伴い新たな視点での新しい表現手段なども出現している。しかし視聴覚情報は、扱い方によっては非常な誤解を与えたまま情報を伝えたり受け取ったりしてしまう結果になる。そこで映像音響概論では、視聴覚メディアや映像芸術の歴史を振り返りながら、映像機器、電気音響機器の原理なども交えて、その特性・効果的活用法を考察する。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1. 視聴覚メディアや映像芸術の歴史を理解し説明できる。
2. 視覚と聴覚の基本的な特徴や性質、相互作用を理解し説明できる。
3. 視聴覚データの取り扱いの基礎を理解し説明できる。

## 評価方法

授業に取り組む姿勢（10%）+日々の宿題（25%）+日々の課題（25%）+レポート課題（40%）を基準として評価する。

到達目標1と到達目標2は日々の宿題と日々の課題により評価し、到達目標3はレポート課題により評価する。

## 注意事項

特になし

## 授業計画

| 回数   | 内容                 |
|------|--------------------|
| 第1回  | 概論（講義の目的、スケジュールなど） |
| 第2回  | 人間の感覚とメディア・映像芸術の歴史 |
| 第3回  | メディアと社会            |
| 第4回  | 視覚について             |
| 第5回  | 音響学概論              |
| 第6回  | 聴覚について             |
| 第7回  | コミュニケーションのモデル      |
| 第8回  | マルチメディアとデジタル化      |
| 第9回  | 映像・電気音響機器概論        |
| 第10回 | コンピュータを使った音楽制作     |
| 第11回 | 映像と音の相互作用          |
| 第12回 | 映像と音の編集            |

| 回数   | 内容          |
|------|-------------|
| 第13回 | 映像・音響に関する規格 |
| 第14回 | いろいろな映像作品から |
| 第15回 | まとめ         |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・予習のため次回の内容に関する宿題を課すので、調べてくること。
- ・成績評価のためにレポートを課すので、自分で調査・研究して記述すること。

---

### 教科書

資料を配布する。

---

### 参考書

参考図書は適宜紹介する。

---

### 備考

なし

# イラストレーション基礎 (11202)

前期

Basic Studies of Illustration

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 土井原由子  |

## 授業の概要

実践的にイラストレーションについて学習する。

この授業では、イラストレーションの基礎となるアナログ画材（透明水彩絵具）を使用し、独創的かつ魅力的な作品制作へつなげる。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1. イラストレーションを描く方法の一つとして、透明水彩絵具の特徴を理解し、その技法を習得することができる。

## 評価方法

到達目標1は授業中に実施する課題作品の提出、課題内容の理解、授業に取り組む姿勢を含め、総合的に採点する。

（課題作品の提出 40%、課題内容の理解 40%、授業態度 20%）

## 注意事項

透明水彩を使用し課題制作に取り組んで貰うため、持っていないものは画材の購入が必要。（購入物については適宜紹介する）

## 授業計画

1週目：オリエンテーション

2週目：フリー作品制作

3週目：透明水彩技法練習（1）+応用作品制作

4週目：透明水彩技法練習（2）+応用作品制作

5週目：作品制作（1）全ての技法を応用した作品を制作する。水張・下絵ラフ

6週目：作品制作（1）仕上げ

7週目：透明水彩技法練習（3）+応用作品制作

8週目：透明水彩技法練習（4）+応用作品制作

9週目：作品制作（2）投稿実習。水張・下絵ラフ

10週目：作品制作（2）着色

11週目：作品制作（2）仕上げ

12週目：透明水彩技法練習（5）+応用作品制作

13週目：自由課題の制作 水張・下絵ラフ

14週目：自由課題の制作 着色

15週目：自由課題の制作 仕上げ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間・各自、基礎的なデッサン・クロッキーの練習を行っておくこと。

## 教科書

使用しない。（適宜プリントを配布）

## 参考書

特になし。

## 備考

無し

Seminar in Web Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 岡崎遼太郎  |

## 授業の概要

本講義の前半では、パソコンだけでなくマルチデバイスに対応したレスポンシブデザインや、Webページ制作に関するプランニング方法を身につけ、Webサイトの企画立案をグループで行う。本講義の後半では、前半で発表した企画案にもとづいてWebサイトのユーザビリティ、アクセシビリティを高める為にHTMLやCSSなどの技術要素を学びながら、小規模なWebサイトを制作し、Webページ制作に関する技術的な知識および技能を身につける。

【アクティブラーニング】グループディスカッションとプレゼンテーションを行う

【フィードバック】課題（作品、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.Webサイトのデザインプロセスを説明できる
- 2.マルチデバイスに対応したデザイン開発の概要を説明できる
- 3.HTML、CSSといったWebサイト制作に関わる関連技術を使用できる
- 4.Webデザイン制作に利用する関連ツールを使用できる

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（30%）とプレゼンテーション（30%）、課題作品提出（40%）で評価を行う。

到達目標1、2は授業に取り組む態度・姿勢とプレゼンテーションから、到達目標3、4は課題作品提出により評価する。

## 注意事項

特になし

## 授業計画

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | 「ウェブデザインの変化/ワークフローの変化」・WEBプランニング（1）「ブレインストーミング」              |
| 第2回  | 「モバイルファースト/コンテンツファーストのデザイン」・WEBプランニング（2）「マーケティングリサーチ」        |
| 第3回  | WEBプランニング（3）「ユーザーシナリオ/カスタマージャーニーマップの設定」                      |
| 第4回  | WEBプランニング（4）「ペルソナ/ストーリーテリングの設定」・プレゼンテーション                    |
| 第5回  | プロトタイプ設計（1）「AdobeXDを使ったワイヤーフレームの作成」                          |
| 第6回  | プロトタイプ設計（2）「UI（ユーザーインターフェイス）、UX（ユーザーエクスペリエンス）設計」             |
| 第7回  | プロトタイプ設計（3）「ウェブサイトデザイン開発」                                    |
| 第8回  | プロトタイプ設計（4）「テストサイトの作成」・中間プレゼンテーション「企画・サイトデザインについて」           |
| 第9回  | Dreamweaverを利用したWEB設計（1）「HTML基本構造の設計」「CSSでのレイアウト手法」          |
| 第10回 | Dreamweaverを利用したWEB設計（2）「レスポンシブデザイン（モバイルファースト）に対応したコーディング方法」 |
| 第11回 | Dreamweaverを利用したWEB設計（3）「CSS、JavaScriptを仕様したアニメーション手法」       |
| 第12回 | Dreamweaverを利用したWEB設計（4）「メインコンテンツの作成・ページ管理とFTP」              |

| 回数 | 内容 |
|----|----|
|----|----|

---

|      |                         |
|------|-------------------------|
| 第13回 | 制作実習（1）「コンテンツ作成・デザイン制作」 |
|------|-------------------------|

---

|      |                         |
|------|-------------------------|
| 第14回 | 制作実習（2）「コンテンツ作成・デザイン制作」 |
|------|-------------------------|

---

|      |                               |
|------|-------------------------------|
| 第15回 | 最終プレゼンテーション「企画・デザイン・制作サイトの発表」 |
|------|-------------------------------|

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・ 前回までの授業内容についてよく復習しておくこと
  - ・ 必要に応じて紹介するWebデザイン関連のサイト等をもとに、Webデザインに関する知識やワークフローについての理解を深めること
- 

### 教科書

教科書は使用せず、配布資料や参考Web ページを利用する。

---

### 参考書

授業中に適宜指示する

---

### 備考

無し

# マンガ基礎（11204）

前期

Basic Studies of Manga

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 西村優美   |

## 授業の概要

マンガは今や日本を代表する文化として浸透し、多くの人に親しまれている。

本科目ではそのようなマンガを制作する為に必要となる基礎的な知識や技術について学ぶ事ができる。

アナログ画材を中心としたマンガ道具(つけペン、インク、トーン、原稿用紙等)の使い方や技法、ストーリーの組み立て方、キャラクターの作り方を課題を通じて実践的に学ぶ。

最終課題として、オリジナルシナリオで6～8ページのマンガを制作する。

【アクティブラーニング】

設定されたテーマを作品として構想・制作することを通じて「調査学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。

【フィードバック】

各課題は提出後講評を受け、現在の自分に不足している知識や技術を得る事ができる。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 アナログ画材を用いたマンガ作品の基本的な制作概要について理解し実践することができる。
- 2 最終課題として6～8ページ程度の短編マンガを制作することができる。
- 3 定められた期間内に作品を制作するための計画立案及びその運用を行うことができる。

## 評価方法

・到達目標1は授業内課題の提出物から、2は最終課題作品提出の有無、3は最終課題の提出締め切りを守れたかどうかにより評価し総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

課題未提出者は不可とする。

マンガ演習等その他マンガ関連の講義を受ける予定がある者は、本科目が基礎となるので必ず受講すること。

## 授業計画

| 回数  | 内容  |
|-----|---|
| 第1回 | 自己紹介、概要説明、自画像を自分の絵柄で制作する。   |
| 第2回 | キャラバランス、老若男女かき分け6種：赤ん坊、子供、少年、青年、中年、老人。得意な年代は男女ともに。ファッションも調べてデザインする。今回は現代縛り。 |
| 第3回 | パース、簡単な背景の課題：自分の部屋のレイアウト、写真（数枚）を撮ってきてもらい簡易的な背景を描く。                          |
| 第4回 | 漫画の描き方の流れ、道具の使い方練習：原稿用紙、つけペン、インク。ペンの効果の練習、トーンの削りの練習。                        |
| 第5回 | 背景ありのモノクロイラスト。背景が難しい場合トレス。  |
| 第6回 | 2ページ漫画：予め用意されたストーリーをもとに2ページの漫画を制作する。ネーム制作。                                  |
| 第7回 | 2ページ漫画：仕上げ  |
| 第8回 | マンガ制作1：キャラクター及びプロット制作   |

| 回数 | 内容 |
|----|----|
|----|----|

|     |                      |
|-----|----------------------|
| 第9回 | マンガ制作2：プロットからストーリー制作 |
|-----|----------------------|

|      |               |
|------|---------------|
| 第10回 | マンガ制作3：ネーム作成1 |
|------|---------------|

|      |               |
|------|---------------|
| 第11回 | マンガ制作4：ネーム作成2 |
|------|---------------|

|      |               |
|------|---------------|
| 第12回 | マンガ制作5：ネーム作成3 |
|------|---------------|

|      |            |
|------|------------|
| 第13回 | マンガ制作6：作画1 |
|------|------------|

|      |            |
|------|------------|
| 第14回 | マンガ制作7：作画2 |
|------|------------|

|      |        |
|------|--------|
| 第15回 | 総評、まとめ |
|------|--------|

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・画力向上の為、常に描写技術を磨く。
- ・課題の状況に応じて、適宜作業をすすめる。
- ・マンガを読む。

---

## 教科書

使用しない、適宜プリント等を配布する。

---

## 参考書

適宜指示する。

---

## 備考

特になし。

# ゲーム・Webデザイン実習 I (11206)

前期

Practice of Web Design and Computer Game Design I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 岡崎遼太郎  |

## 授業の概要

Webを使った快適な生活を実現する為の新しいサービスの提案をとおして、インタラクティブなコミュニケーションデザインとしてのWebサイトのデザインのプロセス（ペルソナ・シナリオ法等）について学ぶ。

テーマを有効に伝えるためのナビゲーションシステムやユーザビリティやアクセシビリティに対応したインターフェースのデザインについて習得する。

### 【アクティブラーニング】

・グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを行う。

### 【フィードバック】

課題（レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 制作案件に応じたヒアリングや調査を行い、Webデザインに求められる要件をまとめ、デザインの目標プランを提示することができる。
- 2 ナビゲーションシステムやユーザビリティやアクセシビリティに対応したWebサイトを制作することができる。

## 評価方法

授業に取り組む姿勢等の平常点とレポート（30%）、課題作品提出（70%）によって評価を行う。

到達目標1は授業に取り組む姿勢等の平常点とレポートから、到達目標2は課題作品提出により評価する。

## 注意事項

特に無し

## 授業計画

| 回数   | 内容                          |
|------|-----------------------------|
| 第1回  | アクセシビリティに対応したWebデザインの方法について |
| 第2回  | ユーザーシナリオ、カスタマージャーニーマップの設定   |
| 第3回  | ペルソナ、ストーリーテリングの設定           |
| 第4回  | テーマの設定と取材、ディスカッション          |
| 第5回  | 企画書の作成、フローチャートの作成           |
| 第6回  | 中間プレゼンテーション（1）「企画・デザインについて」 |
| 第7回  | Webサイト・サービスの詳細デザイン（1）       |
| 第8回  | Webサイト・サービスの詳細デザイン（2）       |
| 第9回  | プロトタイプ制作（1）                 |
| 第10回 | プロトタイプ制作（2）                 |

| 回数   | 内容                         |
|------|----------------------------|
| 第11回 | 中間プレゼンテーション（2）「公開用データについて」 |
| 第12回 | サイト公開と公開後の情報発信             |
| 第13回 | 公開後リサーチ、改善点の洗い出しとリデザイン     |
| 第14回 | 修正案プロトタイプを作成、修正案の公開        |
| 第15回 | 合評会                        |

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・前回の授業についてよく復習しておくこと。

---

## 教科書

使用しない。

---

## 参考書

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

## 備考

無し

# 造形基礎演習Ⅲ（11251）

後期

Basic Studies of Formative ArtsⅢ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 田丸稔    |

## 授業の概要

創作技術のベースとして、粘土を用いた簡単な立体創作のトレーニングを行う。石粉粘土やパテ等を用いたキャストリング技術の習得も経験する。

【ICTを活用した双方向型授業】

- ・ GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・ GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1) 対象の奥行きや厚み、重さ等に着目して捉え、表現できるようになる。
- 2) 平面的なデッサンから着想し、創作的な立体作品を制作できるようになる。
- 3) 観察や洞察を通して、独創的なアイデアを生み出す方法論を構築できる。

## 評価方法

講義課題作品の制作プロセス<到達目標（3）>30%、課題作品の質<到達目標（1）（2）>50%、その他の総合的な取り組み20%の割合で評価する。

## 注意事項

適宜指示する。

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：課題制作1－粘土のクロッキー(子供の顔)
- 3週目：課題制作1－粘土のクロッキー(子供の顔と手)
- 4週目：課題制作1－粘土のクロッキー(握った手)
- 5週目：課題制作1－粘土のクロッキー(開いた手)
- 6週目：課題制作1－粘土のクロッキー(足)
- 7週目：課題制作1－粘土のクロッキー(くるぶしを含めた足)
- 8週目：課題制作1－粘土のクロッキー(影絵を表した手)
- 9週目：課題制作1－粘土のクロッキー(影絵を表した手)
- 10週目：課題制作2－創作キャラクターのマグネットクリップ（動物等のデッサン）
- 11週目：課題制作2－創作キャラクターのマグネットクリップ（粘土によるスケッチ）
- 12週目：課題制作2－創作キャラクターのマグネットクリップ（設定イラスト）
- 13週目：課題制作2－創作キャラクターのマグネットクリップ（パテおよび石粉粘土での制作）
- 14週目：課題制作2－創作キャラクターのマグネットクリップ（着彩）
- 15週目：まとめ

## 授業外学習

- 1) 彫刻作品、立体作品の鑑賞。
- 2) トータルで30時間以上の創作デッサンへの取り組み。

## 教科書

適宜指示する。

## 参考書

適宜指示する。

---

**備考**

無し

# ゲーム演習 (11252)

後期

Seminar in Computer Game Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大屋努    |

## 授業の概要

ゲームコンテンツの制作をとおして、インタラクティブな構造を実現させるスクリプト等の技術要素や制作プロセスを学び、知識および技術の習得を目指す。

### 【アクティブラーニング】

グループ・ワークで課題を制作する。

グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

### 【フィードバック】

グループによる合評を行いフィードバックする。

## 到達目標

- 1 ゲームコンテンツ制作のプロセスを理解できる。
- 2 スクリプト等の技術要素を理解し使用できる。
- 3 表現の実現に適した各種ツールを使用できる。

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（50%）、課題制作（50%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2と3は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

特に無し

## 授業計画

| 回数   | 内容                               |
|------|----------------------------------|
| 第1回  | ゲームのアイデア展開、ツールの基本操作              |
| 第2回  | ゲームのアイデア展開、スクリプトの基本（プロパティとメソッド）  |
| 第3回  | ゲームのアイデアまとめ、スクリプトの基本（変数・関数・制御構造） |
| 第4回  | ゲームの企画（仕様検討）、スクリプトの基本（イベント）      |
| 第5回  | ゲームの企画（仕様決定）、スクリプトの基本（入力）        |
| 第6回  | ゲーム企画案の発表                        |
| 第7回  | ゲーム制作（素材・スクリプトの検討）               |
| 第8回  | ゲーム制作（素材の制作、スクリプトの試行）            |
| 第9回  | ゲーム制作（素材の制作、スクリプトの実装）            |
| 第10回 | 中間発表                             |
| 第11回 | ゲーム制作（素材の制作、スクリプトの実装）            |
| 第12回 | ゲーム制作（素材の仕上げ、スクリプトの改良）           |

| 回数   | 内容        |
|------|-----------|
| 第13回 | ゲーム制作（統合） |
| 第14回 | ゲーム制作（調整） |
| 第15回 | 制作作品の合評   |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間  
・授業時間外での制作も行う。

---

### 教科書

授業時間に適宜指示する。

---

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# マンガ実習Ⅱ（11253）

後期

Exercise of Manga Ⅱ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松田博義   |

## 授業の概要

漫画家としてデビューした者は多くの場合連載という形で定期的な仕事をもらい、プロとして活動することになる。本科目ではマンガ連載を疑似体験することで、仕事がどのように進んでいくか実践を通じて理解する。

全体で24～36ページ程度の長編のマンガを1話あたり8～12ページ、計3話に区切ってマンガ連載を模した形で作品制作を行う。各話の終わり方、始め方について学び、連載形式ならではの構成力を身につける。各話にはそれぞれ導入、つなぎ、締めとしてのテーマを設け、それらを表現するための演出術について学ぶ。3話目の原稿完成後、課題を他人に読んで貰い、5名の感想をもらった上で感想用紙とともに提出する。

【アクティブラーニング】授業の中で漫画雑誌の編集者を呼んで出張編集を行う。実際に現場で働いている方に作品を見てもらうことにより、現場でどういった人材が求められているかを理解することができる。優れた学生は、デビューのチャンスを掴むことが出来る。

【フィードバック】1、2話目の課題提出後、作品講評を行い問題点を明らかにしながら次の話に進む。3話目の課題提出後は総評を行う。

【実務経験のある教員による授業科目】現役漫画家・イラストレーターとして活動中。授業の中で漫画の技法を教えるだけでなく、漫画編集者を出張編集として呼びデビューへの道筋をつける。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 連載マンガの制作現場を体験し、締切までに作品制作を完了することが出来る。
- 2 各話で求められるテーマ・内容を理解し、実践することが出来る。
- 3 現場で働くマンガ編集者に作品を見て貰い、自身の作品を商業的視点から判断することが出来る。

## 評価方法

到達目標1及び2は1話～3話それぞれの課題より、3は授業後半で行う出張編集回への参加により評価し、総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

課題未提出者は不可とする。  
前年度までに「マンガ基礎」「マンガ演習」を履修しておくことが望ましい。  
作品は基本的に個人単位の制作とする。  
デジタル・アナログ等画材の種類は問わないが、  
課題はGoogleClassroomを利用し、指示したフォーマットで提出すること。

## 授業計画

| 回数  | 内容        |
|-----|-----------|
| 第1回 | オリエンテーション |
| 第2回 | 全体のプロット作成 |

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第3回  | メイン及びサブキャラクター作成  |
| 第4回  | イメージボードを作成し世界観を可視化する、各話の引き決定、ここまでの制作物提出                  |
| 第5回  | 第1話の脚本及びネーム制作、キャラクター・世界観紹介、1話終盤の引きを意識する、キャラクターの魅力を端的に伝える |
| 第6回  | 第1話の下描き  |
| 第7回  | 第1話の仕上げ作業、第1話原稿提出  |
| 第8回  | 第2話の脚本及びネーム制作、3話への盛り上がりを仕込む、キャラクターの人間味を深め感情移入させる         |
| 第9回  | 第2話の下描き  |
| 第10回 | 第2話の仕上げ作業、第2話原稿提出  |
| 第11回 | 第3話の脚本及びネーム制作、総まとめとして最大に盛り上げる、キャラクターの悩み解決・目的を達成させる       |
| 第12回 | 第3話の下描き、山場では見開きを使って派手に演出する                               |
| 第13回 | 第3話の仕上げ作業、第3話原稿提出  |
| 第14回 | 出張編集部への持ち込み、貰った意見をA4のレポートにまとめて提出                         |
| 第15回 | 総評、まとめ   |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・毎日作画技術の向上に努める。
- ・課題の状態に応じて、適宜作業を進める。
- ・マンガを読む。

## 教科書

使用しない、適宜プリント等を配布する。

## 参考書

適宜指示する。

## 備考

特に無し。

# ゲーム・Webデザイン実習V（11254）

後期

Practice of Web Design and Computer Game Design V

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 馬場始三   |

## 授業の概要

映像、音楽、アニメーション、写真、3Dコンテンツ、Web上の情報をミックスした作品を扱うことのできるプラットフォームとして、iPhoneやAndroidといったスマートフォンならびにiPadといったタブレット端末が近年になって急速に普及してきている。また同時に、GPSやビーコンといった多様なセンサーから位置情報を屋内外で測位できる環境が整ってきたことから、周辺状況やユーザの行動（コンテキスト）を把握したサービスをスマートフォンに提供するコンテキストウェア・アプリが登場してきている。例えば、部屋の中の特定のある位置や展示物に近づくとアプリの表示内容が変わるとか、展示物に関する説明メッセージが表示されるなどである。

そこで本科目では、Bluetooth技術にもとづくビーコンを複数用いることで数メートルから数十センチ単位での屋内測位が可能な環境を前提に、スマートフォンで動作する位置情報ゲームを各自で構想し、実際に制作できるようになることを目的としている。

### 【アクティブラーニング】

課題作品のプレゼンテーションを取り入れている。

### 【フィードバック】

課題（プレゼンテーション等）に対する講評を含めた指導を行う。

## 到達目標

- 1 Bluetoothビーコン（iBeacon）を利用したスマートフォンアプリのアイデアを構想できる
- 2 Bluetoothビーコン（iBeacon）を使った簡単な屋内位置情報ゲームをスマートフォンを対象に制作できる

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）と課題提出（60%）により総合的に評価する。

到達目標1と2は授業に取り組む態度・姿勢と提出課題より評価し、総合点60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・本科目は、教科に関する科目（高等学校 情報）である
- ・プログラミング基礎Iとプログラミング基礎IIの履修が大変望ましい

## 授業計画

| 回数   | 内容                                  |
|------|-------------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション                           |
| 第2回  | ビーコンによる位置情報プログラミング入門（1）位置情報とビーコン    |
| 第3回  | ビーコンによる位置情報プログラミング入門（2）サンプルアプリの試作   |
| 第4回  | ビーコンによる位置情報プログラミング入門（3）サンプルアプリの作り変え |
| 第5回  | 位置情報ゲームアプリの作品構想（1）プレスト              |
| 第6回  | 位置情報ゲームアプリの作品構想（2）企画                |
| 第7回  | 作品構想のプレゼンテーションと講評                   |
| 第8回  | 位置情報ゲームアプリの制作（1）プロジェクトの準備           |
| 第9回  | 位置情報ゲームアプリの制作（2）画面デザイン              |
| 第10回 | 位置情報ゲームアプリの制作（3）ビーコン連携              |

| 回数   | 内容                     |
|------|------------------------|
| 第11回 | 位置情報ゲームアプリの制作（4）イベント処理 |
| 第12回 | 位置情報ゲームアプリの制作（5）サウンド処理 |
| 第13回 | 位置情報ゲームアプリの制作（6）データ管理  |
| 第14回 | 位置情報ゲームアプリの制作（7）発表準備   |
| 第15回 | 作品のプレゼンテーションと講評        |

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・ 課題のアイデアを構想する
- ・ 調査研究やプログラミングなどを通じて課題に取り組む
- ・ 課題のプレゼンテーションに向けて発表資料を準備する
- ・ 課題の展示パネルを制作する

---

## 教科書

教科書は使用しない。

---

## 参考書

Google Classroom を通じて、適宜紹介する。

---

## 備考

無し

# 映像表現史（11255）

後期

History of Visual Image

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 👤 神原正明 |

## 授業の概要

映像表現の歴史を写真史と映画史をベースにして、今日のデジタル映像のゆくえもふまえながら、多角的に考えていく。映像は、まずは「再現」をめざし、「表現」へと進化していく。その進化の過程でさまざまな発明があった。それはレンズでありカメラでありフィルムでありテレビであった。これらの道具を通して人類の夢が表現へと向かう。やがてそれらは商業と結び付き「見せる」という行動へと進化してゆく。スクリーンからモニターへという推移のなかで人間の視覚の変容をたどることも可能だ。出発点は遠近法による絵画表現にあるが、だまし絵（トロンブルイユ）がその後の映像の原点となる。ここでは主に人間の意志の力による創造力から生まれる表現のダイナミズムを、芸術作品というかたちで結晶してきた歴史を中心に追ってゆく。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

授業内容は予め提示し、課題は Google Classroom を通じて提出する。

## 到達目標

1. 写真・映画・CG デジタル・アニメなどを単独の歴史として理解できる。
2. 絵画史の延長上に原始時代から未来まで続く人類の視覚文化の大きな流れとして説明できる。
3. 授業内容から課題を見つけ考察し、簡潔に文章化する力をつける。

## 評価方法

- ・ 到達目標 1, 2 については、レポートか試験（40%）で評価する。
  - ・ 到達目標 3 については、毎週の授業に取り組む姿勢と課題の提出（60%）で評価する。
- 総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

配布資料はGoogle Classroomを通じて提供する。

## 授業計画

1. オリエンテーション
2. 映像前史
3. 写真術の発明
4. 報道写真
5. 芸術写真
6. 広告写真
7. サイレント映画
8. トーキー映画
9. ハリウッド映画
10. ニューヴェルバーグ以後
11. CG と映画
12. アニメーション
13. テレビの時代
14. メディアアート
15. まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 毎回、資料としてプリントを提供するが、その項目に沿って予習・復習をおこない、講義ノートを完成させること。

- ・各地で開催される美術館での展覧会やメディア映像系の芸術祭に参加するし、レポート作成すること。
  - ・毎回の講義から課題を見つけ文章にまとめて提出する。
- 

### **教科書**

使用しない。

---

### **参考書**

- ・ David Bat, Photography: The Key Concepts, New York, 2009.
  - ・ Stephen Prince, Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality, Rutgers University Press, 2012.
  - ・ Maureen Furnis, Art in Motion: Animation Aesthetics, Eastleigh, 2014.
- 

### **備考**

NHK日曜美術館などの美術番組や新聞雑誌を通じて写真や映像の展覧会情報を得るよう努めてほしい。

2DCG

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 土井原由子  |

### 授業の概要

コンピュータ上でデジタル画像を描く。

Adobe Photoshop、Adobe illustratorを使用し実際の2DCG制作の現状をふまえた画像制作技法を習得する。

(演習の方法)

MacintoshのAdobe Photoshop、Adobe illustratorを使用して演習する。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

### 到達目標

1.デジタルイラスト作品を描く上での、Adobe Photoshop、Adobe illustratorの基本的な操作と知識を習得することができる。

### 評価方法

到達目標1は、授業中に実施する課題作品の提出、課題内容の理解、授業に取り組む姿勢を含め、総合的に採点する。(課題作品の提出 40%、課題内容の理解 40%、授業態度 20%)

### 注意事項

作品は基本的に個人単位の制作とする。

ペンタブレットを使つての授業となるため購入が必要

### 授業計画

1週目：オリエンテーション

2週目：作品制作（1）Illustratorを使った、パスの練習＋応用作品

3週目：作品制作（2）Photoshopを使った作品制作

4週目：作品制作（3）厚塗りで描くイラスト制作 メイキング・下絵ラフ制作

5週目：作品制作（3）厚塗りで描くイラスト制作 着色

6週目：作品制作（3）厚塗りで描くイラスト制作 仕上げ

7週目：作品制作（4）線画で描くイラスト制作 メイキング・下絵ラフ制作

8週目：作品制作（4）線画で描くイラスト制作 着色

9週目：作品制作（4）線画で描くイラスト制作 仕上げ

10週目：作品制作（5）絵の情報量を上げる練習作品 絵に入れる情報を、10種類以上考えてテーマにそつて描く 情報収集・下絵ラフ制作

11週目：作品制作（5）絵の情報量を上げる練習作品 着色

12週目：作品制作（5）絵の情報量を上げる練習作品 仕上げ

13週目：作品制作（6）投稿実習 下絵ラフ制作

14週目：作品制作（6）投稿実習 着色

15週目：作品制作（6）投稿実習 仕上げ

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間・各自、基礎的なデッサン・クロッキーの練習をしておくこと。・基本的な操作手順をよく復習しておくこと。

### 教科書

使用しない。(適宜プリントを配布)

### 参考書

参考文献は適宜紹介する。

---

**備考**

無し

# ゲーム・Webデザイン実習Ⅱ（11258）

後期

Practice of Web Design and Computer Game Design Ⅱ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 岡崎遼太郎  |

## 授業の概要

インタラクティブなコミュニケーションデザインとしてWebの最新技術やトレンドをふまえ、対象となるユーザーやテーマに沿った表現としてのコンテンツを自ら企画し、計画・制作することによって、制作プロセスを習得する。

テーマを有効に伝えるためのナビゲーションシステムやユーザーインターフェースのデザインについて習得し、Webサイトを制作することにより、Webデザインに関する知識および技能を身につける。

### 【アクティブラーニング】

・グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを行う。

### 【フィードバック】

・課題（レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 【ICTを活用した双方向型授業】

- ・GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 制作案件に応じたヒアリングや調査を行い、制作スケジュール、チーム内で連携した制作、必要なデザインプランを提示することができる。
- 2 Webの最新技術やトレンドを理解し、わかりやすいナビゲーションシステムやユーザビリティに対応したWebサイトを構築できる。

## 評価方法

授業に取り組む姿勢等の平常点とレポート（30%）、課題作品提出（70%）によって評価を行う。

到達目標1は授業に取り組む姿勢等の平常点とレポートより、到達目標2は課題作品提出により評価する。

## 注意事項

特に無し

## 授業計画

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | テーマの設定                                     |
| 第2回  | プロダクションスケジュールの制作                           |
| 第3回  | Webの最新技術やトレンド（JavaScript、PHP、マルチデバイスへの対応等） |
| 第4回  | コンセプトの立案                                   |
| 第5回  | フレームワークデザイン（情報の構造化）                        |
| 第6回  | 画面デザイン                                     |
| 第7回  | 企画案の発表、制作 素材の作成（1）                         |
| 第8回  | 制作 デザイン（2）                                 |
| 第9回  | 制作 コーディング（3）（情報の構造化）                       |
| 第10回 | 制作 コーディング（4）（情報の構造化）                       |

| 回数   | 内容                  |
|------|---------------------|
| 第11回 | プロトタイプの発表、サイト公開     |
| 第12回 | 公開サイトのリサーチ、リデザイン（1） |
| 第13回 | 公開サイトのリサーチ、リデザイン（2） |
| 第14回 | リデザイン後の効果測定         |
| 第15回 | 合評会                 |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・Webの最新技術やトレンドについて、前回の授業内容をよく復習しておくこと。

---

### 教科書

使用しない。

---

### 参考書

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

### 備考

無し

# 西洋美術史（11301）

前期

History of Western Art

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～22K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 神原正明   |

## 授業の概要

西洋美術の歩みを原始時代から近代の始まりまでをたどる。時代はそれぞれの形の特性を持っている。それぞれの時代が生み出した形の誕生の物語を、グローバルな視点から追いかけてみたい。「形」は独自の原理に沿って進化をはたし、歴史を築いてきた。「形の生命」という呼び方もするが、そこに美術史の特異性がある。「様式史としての美術史」を原点としながら、イコノロジー（図像解釈学）にいたる学的形成をふまえ、ルネサンスとバロックの美意識の違いを理解し、その対立を基軸に歴史のダイナミズムを学んでいく。同時に美術鑑賞を通じて美に対する感性を養い、真贋を見抜く「めきき」となることが、究極の目標となる。いいものをいいといえる確かな目を育てることができる。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

授業内容は予め提示し、課題は Google Classroom を通じて提出する。

## 到達目標

- 1.美術作品を通してその背後にある精神・文化の普遍性と多様性を理解できる。
- 2.授業内容から課題を挙げ考察し、簡潔に章化する。

## 評価方法

到達目標1については、レポートか試験（40％）で評価する。

到達目標2については、毎週の授業に取り組む姿勢と課題の提出（60％）で評価する。

## 注意事項

- ・大原美術館をはじめ各地の美術館の展覧会を通して西洋美術のオリジナル作品に親しむよう心掛けてほしい。
- ・本科目は、教職と博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりした目的意識を持って履修しなければならない。

## 授業計画

- 1.オリエンテーション
- 2.原始の造形
- 3.古代エジプト美術
- 4.古代ギリシャ美術
- 5.古代ローマ美術
- 6.中世ヨーロッパ美術
- 7.イタリアルネサンス
- 8.北方ルネサンス
- 9.盛期ルネサンス
- 10.バロック美術
- 11.オランダの黄金時代
- 12.フランス絶対王政の美術
- 13.ロココ美術
- 14.近代以降の美術
- 15.まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・前もって教科書を読みこんで問題点を整理しておく。
- ・各地で開催される美術館での展覧会を鑑賞し、レポートを作成する。

・毎週の講義から課題を見つけ200字程度にまとめて提出する。

---

### **教科書**

神原正明『快読・西洋の美術』勁草書房 978-4-326-85171-3

---

### **参考書**

『世界美術大全集・西洋編』全28巻（小学館）

---

### **備考**

美術館や展覧会見学が難しい場合、NHK「日曜美術館」などテレビ番組を見る習慣をつけておいてほしい。

# コミックイラスト演習（11302）

前期

Seminar in Comic Illustration

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 土井原由子  |

## 授業の概要

自ら創作したキャラクターをグッズにする。

この授業では一点もののグッズではなく、量産して販売できるような商品を目指す。

一枚絵としてのコミックイラストではなく、自ら創作したキャラクターをその他の形にして表現する。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.グッズ製作を目標としたコミックイラストが描ける。
- 2.コミックイラストのグッズを製作する為に必要な情報、制作方法を習得することができる。

## 評価方法

授業中に実施する課題作品の提出、課題内容の理解、授業に取り組む姿勢を含め、総合的に採点する。

（課題作品の提出 40%、課題内容の理解 40%、授業態度 20%）

到達目標1は提出課題から、到達目標2は授業に取り組む態度・姿勢と課題制作から評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

画材、グッズ制作に必要な材料の購入が必要。

グッズ制作に必要な材料を授業の時間外に自分で調達しに行く必要がある。

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：作品制作（1）キャラクターブックマーク 原画作製
- 3週目：作品制作（1）キャラクターブックマーク パッケージ作製
- 4週目：作品制作（2）ハンコ作製（紙袋にスタンプする）
- 5週目：作品制作（3）モバイル 下絵ラフ
- 6週目：作品制作（3）モバイル 原画着色
- 7週目：作品制作（3）モバイル パッケージ作製
- 8週目：作品制作（4）タンブラー 原画作製
- 9週目：作品制作（4）タンブラー パッケージ作製
- 10週目：作品制作（5）ペーパードール 下絵ラフ
- 11週目：作品制作（5）ペーパードール 原画着色
- 12週目：作品制作（5）ペーパードール パッケージ作製
- 13週目：作品制作（6）自由課題 下絵ラフ
- 14週目：作品制作（6）自由課題 原画着色
- 15週目：作品制作（6）自由課題 パッケージ作製

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・授業に必要な素材を、各自収集しておく。
- ・復習として、時間外での課題制作をすすめる。

## 教科書

使用しない。(適宜プリントを配布)

---

**参考書**

特になし。

---

**備考**

なし

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 馬場始三   |

### 授業の概要

ショッピングサイトといったWebサイトやネットワーク対応のゲームシステムでは、大量の情報を活用したり、会員サイトを運営したりするためにサーバ側でデータベース処理が必要となる。本科目はデータベースの主流であるリレーショナル・データベースの基礎について指定教科書と演習を通じて学ぶ科目である。

単なる講義科目ではなく、MySQL データベースを使ったデータベースを具体的に作成する。また、PHP スクリプトとSQL言語を組み合わせでデータベースから動的にWeb ページの内容を生成するやり方を学ぶ。

#### 【ICTを活用した双方型授業】

- ・ Google Classroomを活用した毎回の授業資料や参考URLの提示
- ・ Google Classroomを活用した課題提出とフィードバック
- ・ Google Classroomを活用した授業時間外の質問対応
- ・ Webサーバを利用した課題提出と評価

#### 【フィードバック】

- ・ 演習課題や最終課題のテーマごとにデータベース操作の指導を行う。

### 到達目標

- 1 リレーショナル・データベースの基礎について理解し説明できる
- 2 MySQL データベースを繰り返し利用することにより、基本的なデータベース操作ができる
- 3 MySQL データベースと連携した簡単なWebページを試作する

### 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（50%）、課題制作（20%）、定期試験（30%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢と定期試験から、到達目標2と3は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

### 注意事項

- ・ 本科目は、教科に関する科目（高等学校 情報）である
- ・ 「プログラミング基礎I」の履修が望ましい

### 授業計画

| 回数  | 内容                                  |
|-----|-------------------------------------|
| 第1回 | データベースって何だろう？                       |
| 第2回 | データベースを使ったデータ管理（DBMSの特徴）            |
| 第3回 | リレーショナル・データベースのしくみ（1）RDBMSの特徴       |
| 第4回 | リレーショナル・データベースのしくみ（2）テーブルの制約        |
| 第5回 | リレーショナル・データベースのしくみ（3）テーブル間の関連付け     |
| 第6回 | リレーショナル・データベースのしくみ（4）NULL値の扱い方      |
| 第7回 | リレーショナル・データベースのしくみ（5）インデックスとパフォーマンス |
| 第8回 | リレーショナル・データベースの設計                   |

| 回数   | 内容                                 |
|------|------------------------------------|
| 第9回  | SQL と PHP 入門（1）SQLの基本              |
| 第10回 | SQL と PHP 入門（2）PHPの基本              |
| 第11回 | SQL と PHP 入門（3）PHPの制御文と関数          |
| 第12回 | データベースとWeb ページ制作（1）データベースの準備       |
| 第13回 | データベースとWeb ページ制作（2）Web ページ制作       |
| 第14回 | データベースとWeb ページ制作（3）PHPプログラミング      |
| 第15回 | データベースとWeb ページ制作（4）PHPを使ったデータベース連携 |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 次回の授業内容を確認し、その範囲の教科書をあらかじめ読んでおくこと
- ・ 授業時間に学んだ教科書のパートを読んで復習しておくこと
- ・ 復習として、データベース演習課題を6回程度出題する
- ・ データベース連携するWebページ制作課題を1回出題する
- ・ サーバサイドスクリプトのPHP言語の基礎を自己学習すること
- ・ 必要に応じてWebサイトを制作するためのHTML / CSS / JavaScript の基礎を自己学習すること

## 教科書

これだけはおさえたい データベース基礎の基礎|谷尻 かおり|技術評論社|978-4-7741-3993-7

## 参考書

Google Classroomを通じて、資料を適宜紹介する。

## 備考

無し

# 博物館資料保存論（11304）

前期

Conservation of Cultural Properties in Museums

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松岡智子   |

## 授業の概要

実務経験のある本学教員の他に、美術館・博物館の館長や学芸員をはじめとする関係者を特別講師に招き、施設の概要や管理・運営などに関する具体的な仕事の内容について、さらには、所蔵資料の保存・展示方法や展覧会、催し物に関する情報発信の仕方や来館者に対するサービスについての事例や問題点を理解することを目的とする。

【実務経験のある講師による授業科目】

## 到達目標

1. 専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
2. 技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
3. 応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）

美術館・博物館の管理・運営における具体的な活動、特に水族館や動物園も含む国内外の様々な博物館の資料に関する保存や展示方法について学ぶことにより、博物館全般の資料保存について幅広く多様な観点から理解し説明できるようになる。

## 評価方法

授業時間中に毎回実施する確認テスト40%（到達目標1、2、3の評価）

レポート60%（到達目標1、2、3の評価）

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

各自で選択した博物館相当施設の見学を行う。博物館実習に参加することを前提とし、学芸員の役割や心構え、また、資料の扱い方及び保存方法についてこの講義によって十分に理解を深めること。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。

## 授業計画

1. オリエンテーション
2. 犬養木堂記念館について（特別講師による）
3. ライフパーク倉敷埋蔵文化センターについて（特別講師による）
4. ライフパーク倉敷市民学習センターについて（特別講師による）
5. ライフパーク倉敷教育センターについて（特別講師による）
6. ライフパーク倉敷科学センターについて（特別講師による）
7. ライフパーク倉敷情報学習センターについて（特別講師による）
8. 倉敷市立自然史博物館について（特別講師による）
9. 玉野海洋博物館について（特別講師による）
10. 大原美術館について
11. 日本の水族館について
12. 世界の動物園について
13. ヨーロッパの博物館における新たな方向性について
14. 博物館における民族表象について
15. 博物館資料保存論のまとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間 予習については、紹介された美術館・博物館に関する情報を文献やインターネット等で調べておくこと。また、各回の講義終了後、講義内容に関して考察したレポートを提出してもらうので、毎回の講義についてよく復習しておくこと。

---

### **教科書**

使用しない。

---

### **参考書**

授業中に随時紹介する。

---

### **備考**

無し

# サウンドデザイン実習（11306）

前期

Practice of Sound Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 小村雅弘   |

## 授業の概要

2年次のサウンドデザイン実習の延長線上にあり、音響的にも音楽的にもより高度な技術や理論を学ぶ。デジタルオーディオワークステーション（DAW）アプリケーションのより高度な使用法をマスターし映像作品のサウンドトラックのクオリティを上げる。技術だけではなくより個性のある芸術性の高い作品を創るために音楽理論や歴史 楽器の知識 音響心理も随所で学んでゆく。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

授業の資料をGoogleClassroomで提示する。

## 到達目標

- 1.DAWの高度な操作をマスターしプロフェッショナルレベルのサウンドクオリティを持った効果音、音楽等の録音、制作ができるようになる。
- 2.サウンド制作者の作業を理解し、彼らに対し具体的に質の高いものを指示、発注できる能力を持つようになる。

## 評価方法

授業に取り組む姿勢等と課題作品提出をそれぞれ50%の重みで判定する。

到達目標1は課題提出により到達目標2は授業に取り組む姿勢評価する。

合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

毎回の授業でステレオミニジャックのヘッドホンもしくはイヤホンが必要。持参するように。（できればヘッドホンケーブルは1.5m以上が好ましい。）

Blue Tooth 対応のワイアレスヘッドフォン可 ただしレイテンシーの激しいものは制作に向かない。

## 授業計画

オーソドックスなMIDI 打ち込み（1）Logic 使用法（初回受講者のために）

オーソドックスなMIDI 打ち込み（2）

音楽の基礎的理論 コード（1）

音楽の基礎的理論 リズム（2）

録音技術と処理 ボーカル 台詞 アナウンス

録音技術と処理 楽器

効果音の制作

ミキシング プラグインとルーティング

ミキシング トラックのバランス

マスタリングとファイル処理

作品制作（個々の技術や音楽性に基づいた指導1）

作品制作（個々の技術や音楽性に基づいた指導2）

作品制作（個々の技術や音楽性に基づいた指導3）

作品制作（個々の技術や音楽性に基づいた指導4）

制作作品発表 講評

ただし 現在の情勢 進行状況や受講者の希望によって内容を変更するなど柔軟に対応

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間・自分の趣味に合ったジャンルやサウンドの自由研究・楽器の演奏、歌唱、ダンス、音楽ゲーム等、音を創る上

で重要なリズム感を鍛えるトレーニング。

---

### **教科書**

教科書は特になく 資料としてpdf や 実際のファイルをGoogle Classroomなどを使い供給

---

### **参考書**

適宜紹介する

---

### **備考**

無し

# コミックイラスト実習 I (11307)

前期

Practice of Comic Illustration I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 土井原由子  |

## 授業の概要

キャラクターを中心としたイラスト本の制作  
テーマ性が明確であると同時に、ストーリー性を感じさせる作品づくりを目指す。  
本に収録する為のイラストを全て描きおろし、一冊の本にする。

### 【ICTを活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。  
GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1 3ヶ月の期間で、イラスト全体のデザイン、本に収録するイラストを描いていく時間と本の編集に必要な時間配分を理解し実行することができる。

2 本の面付を理解し自ら本を自作することができる。若しくは、印刷会社を使用し、入稿することができる。

## 評価方法

授業中に実施する課題作品の提出、課題内容の理解、授業に取り組む姿勢を含め、総合的に採点する。  
課題作品の提出 40% (達成目標 1 を評価)、課題内容の理解 40% (達成目標 2 を評価)、授業態度 20%

## 注意事項

作品は基本的に個人単位の制作とする。  
作品制作はアナログ作品、デジタル作品のどちらでも自由だが、本に収録する際、パソコンを使って編集する。  
アナログ画材を使用する場合、所持していない物は購入の必要がある。

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：作品制作プラン アイデア
- 3週目：作品制作プラン 全体ラフ
- 4週目：作品制作 (1) ラフ&着色
- 5週目：作品制作 (1) 完成
- 6目：作品制作 (2) ラフ&着色
- 7週目：作品制作 (2) 完成
- 8週目：作品制作 (3) ラフ&着色
- 9週目：作品制作 (3) 完成
- 10週目：作品制作 (4) ラフ&着色
- 11週目：作品制作 (4) 完成
- 12週目：編集作業：表紙、中表紙、奥付などの制作
- 13週目：編集作業：Adobe InDesign 配置作業
- 14週目：出力 / 製本
- 15週目：まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間・各自、基礎的なデッサン・クロッキーの練習をしておくこと。・基本的な操作手順をよく復習しておくこと。

## 教科書

使用しない。(適宜プリントを配布)

---

### **参考書**

参考文献は適宜紹介する。

---

### **備考**

無し

Movie

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 小出肇    |

### 授業の概要

映画に込められた、その時代のニーズや社会的状況を理解・解釈・分析する。

映画を振り返り作品に込められたメッセージを読み取る事で、これからの時代にふさわしい映像を感じ、創作するきっかけとなる。

毎回、著名な映画作品を鑑賞し、毎回レポートを提出。

【実務経験のある教員による授業科目】制作会社勤務を経てフリーランスのディレクターとしてテレビCM・PR映画・商業映画など、合計2,000作品以上手がける。制作現場例を説明しながら、映画の歴史と作品解説を行う。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

授業の資料をGoogleClassroomで提示する。

### 到達目標

- 1.過去の作品から映画の法則性・社会性を見いだす事ができる。
- 2.映画誕生からの技術と進歩を研究することで、現在の映画をより深く理解できる。
- 3.手書きレポート作成により、今後のシナリオ制作に寄与できる。

### 評価方法

到達目標1、2、3全て提出されたレポートにより評価する。

授業に取り組む態度・姿勢30%とレポート70%に基づいて総合点60点以上を合格とする。

### 注意事項

授業計画は、受講生の関心なども考慮しながら変更することもある。

レポートは、A4に手書きのみとする。

### 授業計画

回数 内容

第1回 オリエンテーション

第2回 映画の歴史

第3回 日本映画の歴史（マキノ雅弘監督・ドキュメンタリー番組）

第4回 モンタージュ理論（エイゼンシュテイン「戦艦ポチョムキン」）

第5回 サイレント映画（チャールズ・チャップリン「モダンタイムス」）

第6回 サイレントからトーキーへ「雨に唄えば」

第7回 黒澤 明監督映画「夢」「メイキング

第8回 大林宣彦監督映画「風の歌が聴きたい」

第9回 小出 肇 監督映画「大阪ビッグリバーブローズ」のシナリオと現場について

第10回 黒澤 明監督と森田芳光監督映画「椿三十郎」の前半比較分析

第11回 前半作品の比較・議論の後、どちらかの「椿三十郎」後半上映

第12回 日本の特撮映画（白組作品集）

第13回 日本の特撮映画（白組「三丁目の夕日」など）

第14回 小津安弘・溝口健二・黒澤 明監督の違い、及び、スピルバーグ・ルーカス・コッポラ監督の違い。

第15回 講評とまとめ、総復習、レポート提出

### 授業外学習

学習時間のめやす; 合計60時間

- ・復習として、研究レポートを毎回提出する。
  - ・次回の上映作品を提示した場合は、予習する。
- 

### **教科書**

使用しない。

---

### **参考書**

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

### **備考**

無し

# コンピュータ演習Ⅱ（11351）

後期

Computer Ⅱ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～22K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 岡崎遼太郎  |

## 授業の概要

この講義では、ウェブサイト制作に必要な基本知識や、ツールの使い方を学び、演習を通しサイト制作の流れを実際に体験します。「オリジナルサイト」の作成演習を通じ、ウェブサイト構築の計画や効果的に情報を伝える為のデザイン技術、最新のツールを利用した制作テクニックを学び、ウェブサイトの知識や理解を深めます。

また、インターネット利用の主流になりつつある、スマートフォンに対応したコンテンツ制作や今後を見据えたマルチデバイスでの環境を考慮した制作方法なども学びます。

【アクティブラーニング】プレゼンテーションを行う。

【フィードバック】課題（作品、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 Webページ用に素材を最適に加工できる。
- 2 制作に必要なツールの理解できる。
- 3 htmlとcssを理解し自分でページ作成できる。
- 4 情報が見やすく伝わりやすいページデザイン、サイト構成を理解する。

## 評価方法

評価の比率は、態度・姿勢（50%）、課題提出（50%）で評価を行う。

到達目標1、2は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標3、4は課題提出より評価する。

## 注意事項

特にhtmlとcssは、授業時間内での作業だけでは、実際に思うようなデザインを再現するのが困難なため講義ではウェブ制作ソフトであるDreamweaverなどを使用するが、自宅のPCでも特別なソフトをインストールすることなく十分に作業ができるため、授業時間外でも制作すること。

## 授業計画

| 回数   | 内容                               |
|------|----------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション、Webサイトの基礎知識            |
| 第2回  | 演習内容の説明、コンセプト作りについて              |
| 第3回  | サイト設計・デザインについて                   |
| 第4回  | 素材の準備・加工について                     |
| 第5回  | htmlの基礎とデザイン制作(1)「見出しと段落の挿入方法」   |
| 第6回  | htmlの基礎とデザイン制作(2)「画像の挿入・変更方法」    |
| 第7回  | htmlの基礎とデザイン制作(3)「ファイル同士のリンク方法」  |
| 第8回  | 中間プレゼンテーション                      |
| 第9回  | htmlとcss(1)「ソフトウェアを使ったHTML制作の基本」 |
| 第10回 | htmlとcss(2)「CSSの記述方法・サイズ、色の変更」   |

| 回数   | 内容                                    |
|------|---------------------------------------|
| 第11回 | html とcss(3)「CSSを使ったサイトのレイアウト」        |
| 第12回 | html とcss(4)「HTMLとCSSを使ったテキストアニメーション」 |
| 第13回 | html とcss(5)「HTMLとCSSを使ったリッチコンテンツ表現」  |
| 第14回 | html とcss(6)「FTPを使ったサイトアップロード方法」      |
| 第15回 | 最終プレゼンテーション、合評                        |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・課題や素材の準備など事前に伝えるので、指示された作業は授業前にしておくこと。

---

### 教科書

教科書は使用せず、配布プリントや参考Web ページを利用する。

---

### 参考書

授業中に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# ユニバーサルデザイン論（11352）

後期

Universal Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 柳田宏治   |

## 授業の概要

- ・デザインの基礎的、応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザインの重要なテーマの一つである「ユニバーサルデザイン」について、その考え方や事例の研究を行い理解を深める。また、建築物や製品、サービスなどの実施されているデザインについて、ユニバーサルデザインのレベルを調査・分析し、改善提案を行うことで、理論を実践に繋げる。これらにより、ユーザーの多様性とデザインとの関係を学ぶ。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】プレゼンテーションに対して講評を含めた指導を行う。
- ・【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。
- ・【実務経験のある教員による授業科目】柳田：元三洋電機株式会社勤務（家電デザイン部門）：家電品のプロダクトデザインの実務経験を通じて得た実践的なHCD（Human Centered Design）手法に基づいて、既存製品の抱える問題を発見し解決するリ・デザインを指導している。

## 到達目標

- 1 ユニバーサルデザインの考え方を理解し説明できる。
- 2 ユニバーサルデザインの実践手法を理解し説明できる。

## 評価方法

定期試験50%（到達目標1を評価）、グループ活動・プレゼンテーションを含む演習課題50%（到達目標2を評価）で評価する。合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・演習や事例研究はグループで行うため、グループワークへの積極的な参加が必須となる。
- ・演習の調査等で学外で授業を行うことがある。

## 授業計画

| 回数   | 内容                              |
|------|---------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション                       |
| 第2回  | ユニバーサルデザインの気付き：演習（評価実験）         |
| 第3回  | ユニバーサルデザインの概要1：ユニバーサルデザインの定義    |
| 第4回  | ユニバーサルデザインの概要2：障害とは             |
| 第5回  | ユニバーサルデザインの概要3：障害モデルとユニバーサルデザイン |
| 第6回  | ユニバーサルデザインの事例研究1：ユニバーサルデザイン7原則  |
| 第7回  | ユニバーサルデザインの事例研究2：製品、建築、その他      |
| 第8回  | ユニバーサルデザインの事例研究3：情報、Web、その他     |
| 第9回  | ユニバーサルデザインの事例研究4：プログラム、サービス、その他 |
| 第10回 | ユニバーサルデザインの開発1：ユーザーニーズ手法        |
| 第11回 | ユニバーサルデザインの開発2：評価、要求抽出手法        |
| 第12回 | ユニバーサルデザインの開発3：演習1（調査、評価）       |

| 回数   | 内容                       |
|------|--------------------------|
| 第13回 | ユニバーサルデザインの開発4：演習2（改善提案） |
| 第14回 | ユニバーサルデザインの開発5：演習3（発表）   |
| 第15回 | 総括                       |

---

### 授業外学習

- ・日常生活の中で、実施されている身の周りのユニバーサルデザインについて意識を向け、授業で講義する理論に照らして理解を深めること。
- ・学習時間の目安：合計60時間

---

### 教科書

指定教科書は無い。Google Classroomに画面に映すパワーポイントの資料(PDFファイル)を載せる。

---

### 参考書

- 「ユニバーサルデザイン実践ガイドライン」 日本人間工学会、共立出版 (2003) 978-4320071551
  - 「IAUD UDマトリックス ユーザー情報集・事例集」 国際ユニヴァーサルデザイン協議会(2010)、978-4990372026
  - 「ユニバーサルデザインの教科書」 日経デザイン編、日経BP社 (2015)、978-4822235017
- その他、適宜紹介する。

---

### 備考

—

# コミックイラスト実習Ⅱ（11354）

後期

Practice of Comic Illustration II

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 土井原由子  |

## 授業の概要

フィギュアの実制作を行う。

コミックイラストの立体版というコンセプトで自ら制作したキャラクターを立体で制作する方法を学ぶ。

前半キーホルダーくらいのものを制作し素材に慣れた後、高さ10cm～15cmくらいのキャラクターを造形する。

【アクティブラーニング】

作品のプレゼンテーションを行う。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.対象を多面的に捉える力をつけることができる。
- 2.自ら制作したキャラクターを立体的な造形に起こすことができる。

## 評価方法

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢と課題制作から、到達目標2は提出課題により総合的に採点する。

（課題作品の提出40%、課題内容の理解40%、授業態度20%）

## 注意事項

- ・作品は基本的に個人単位の制作とする。
- ・既成キャラクターの模倣にならないよう留意すること。
- ・作品を制作する上での道具・素材などは購入が必要。（購入物については適宜紹介する）

## 授業計画

第1回 オリエンテーション

第2回 素材に慣れる（石粉粘土）

第3回 素材に慣れる（エポキシパテ・ポリエステルパテ）

第4回 素材に慣れる（スカルピー）

第5回 シリコン型を作る（予定/履修人数によって変更する可能性があります。）

第6回 レジンキャストを流し込み、複製する（予定/履修人数によって変更する可能性があります。）

第7回 アイデア設定画を制作

第8回 立体起こし：粗起こし

第9回 立体起こし：肉付け、造形調整

第10回 立体起こし：ディテールのつくりこみ

第11回 立体起こし：研磨、造形の仕上げ

第12回 着彩作業：ベース

第13回 着彩作業：仕上げ

第14回 写真撮影/プレゼン資料の作成

第15回 プレゼンテーション/まとめ

## 授業外学習

- ・各自、基礎的なデッサン・クロッキーの練習を行っておくこと。
- ・既存のフィギュア、立体物をよく観察しておくこと。

2週目、4週目、7週目より制作するキャラクター案のスケッチをしておく事。

8週目～13週目：スケジュールに合わせて制作を進めておく事。

14週目：プレゼン資料の準備

15週目：プレゼンテーションの準備

---

### **教科書**

使用しない。（適宜プリントを配布）

---

### **参考書**

特になし。

---

### **備考**

無し

# サウンドデザイン演習（11356）

後期

Sound Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 小村雅弘   |

## 授業の概要

デジタルメディアの普及やネットワークの広帯域化に伴い、映像・デザイン分野ではより多様で高品位な表現が求められている。AV表現演習では表現の方法論としての音響を学習し、デジタルベースで音響知識や技術を学ぶ。音の発生原理からMIDIを使った音楽制作まで幅広く解説し、その都度必要に応じたアプリケーション及びプラグインを使いながら実践を通じて理解を育てる。波形編集を通じて音の加工編集の基礎を学び、デジタルオーディオワークステーション（DAW）を使いこなすことで表現を発展させる。さらにソフトウェアインストゥルメンツ、エフェクトの基礎を学ぶ。

### 【フィードバック】

・作品の発表、講評をおこなう。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- ・GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。
- ・授業の資料をGoogleClassroomで提示する。

## 到達目標

- 1.DAWの基本操作をマスターしそれぞれの趣味に合った効果音、音楽等の録音、制作ができるようになる。
- 2.映像ソフトとの連携を行うことができる。

## 評価方法

授業に取り組む姿勢等と課題作品提出をそれぞれ50%の重みで判定する。作品については絶対的な完成度に加えスタート時点からの進捗度も加味する。

到達目標1は授業に取り組む姿勢と全般に出題する提出課題から到達目標2は最終の課題提出により評価する。

合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

毎回の授業でステレオミニジャックのヘッドホンもしくはイヤホンが必要。持参すること。（できればヘッドホンケーブルは1.5m以上が好ましい。）

BlueTooth対応のワイアレスヘッドホン等でも構わないがレイテンシー（遅延）大きいものは推奨できない。

## 授業計画

- 1.DAWソフトの基本（1）ミニマルミュージックを作ってみる
- 2.DAWソフトの基本（2）
- 3.シーケンスの基本（1）
- 4.シーケンスの基本（2）
- 5.ソフトインストゥルメンツ（1）EDMに挑戦
- 6.ソフトインストゥルメンツ（2）
- 7.エフェクトの種類と原理
- 8.録音の基本 ヴォーカル録音
- 9.DAWソフトの応用（1）
- 10.DAWソフトの応用（2）
- 11.映像と音響の結びついた作品制作（1）音楽主体のスライドショー
- 12.映像と音響の結びついた作品制作（2）
- 13.映像と音響の結びついた作品制作（3）
- 14.映像と音響の結びついた作品制作（4）
- 15.制作作品講評

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間・音楽鑑賞を積極的に行う。映像作品やゲームTV番組でどのようなBGMや効果音が使われているか分析する。

---

## 教科書

教科書は特になく GoogleClassroomを使い pdfや音楽データなどを資料として配布

---

## 参考書

上記に同じ

---

## 備考

無し

# 映像概論 (11357)

後期

Introduction to Visual Arts

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 小出肇    |

## 授業の概要

めざましく進展してきた映像の全体像を、その概念・歴史・表現・技術・社会的役割などを通じて総合的に論じる。映像が写し撮られた時代背景や制作者の意図を作品から読み取る。

授業は映像の受け手一般に向けたものではなく、表現者・クリエイターに向けた内容である。毎回、映像作品を鑑賞し、レポートを提出。

【実務経験のある教員による授業科目】制作会社勤務を経てフリーランスのディレクターとしてテレビCM・PR映画・商業映画など、合計2,000作品以上手がける。制作現場例を説明しながら、ドキュメンタリー映像、ネット動画の紹介と分析を行う。

## 到達目標

1. 映像の構成と手法を理解し課題作品に反映できる。
2. 現代社会における映像の役割を理解できる。

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢30%とレポート70%によって評価を行う

## 注意事項

授業計画は、受講生の関心なども考慮しながら変更することもある。

## 授業計画

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 シナリオ制作 「オイディプス王」 ギリシャ悲劇からのシナリオ説明
- 第3回 ショートムービー 「星新一」 「ロンリのチカラ」 「昔話法廷」
- 第4回 「ブルートゥ」 前半 舞台・マンガ・プロジェクションマッピング映像融合作品
- 第5回 「ブルートゥ」 後半 手塚治虫・浦沢直樹原作
- 第6回 宮川一夫の映像美「羅生門」 「雨月物語」
- 第7回 カメラとライティング実験
- 第8回 映像と音楽「坂本龍一のスコラ」
- 第9回 コマーシャル映像とその背景（業界考察）
- 第10回 コマーシャル映像の実際
- 第11回 岩井俊二のMovie「大林宣彦監督ドラマについて」
- 第12回 放送大学「シナリオ」「映像コンテンツ」
- 第13回 黒澤 明監督映画「夢」メイキングと解説
- 第14回 インターネット最新映像
- 第15回 講評とまとめ、総復習

## 授業外学習

学習時間のめやす; 合計60時間・復習として、授業内で視聴した映像のレポートを毎回提出する。  
次回のテーマ課題を発表した時は、予習する事。

## 教科書

使用しない。

## 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

**備考**

無し

# デザイン基礎（11401）

前期

Basic Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～22K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 坪井優介   |

## 授業の概要

- ・「構成」・「配色」・「文字」を中心としたデザインの基礎的な原理と技術を、演習・プレゼンテーションを通して習得する。
- ・制作課題を通してデザインのプロセスを体験し、完成に至る経緯を説明できる能力の習得を目的とする。

### 【アクティブラーニング】

理解を深めるために制作課題及びプレゼンテーションを取り入れている。

### 【フィードバック】

課題へのフィードバックとして講評等を行う。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 デザインにおける基礎的な原理と技術を習得する。
- 2 目的に応じて適切なデザイン手法があること理解し表現できる。

## 評価方法

授業に取り組む態度（30%）、課題提出とプレゼンテーション（70%）により総合的に評価を行う。

到達目標1は授業に取り組む態度から、到達目標2は課題提出とプレゼンテーションにより評価する。

## 注意事項

- ・演習を中心とした科目であることを承知しておくこと。
- ・演習で使用する為、カッターナイフ・スティックのり・30cm定規・カッターマット（長辺30cm程度）を各自用意すること。
- ・授業内での課題に使用するソフト等の基本操作は各自でも予習・復習すること。（おもにPowerPoint, Illustratorなど）

## 授業計画

| 回数   | 内容                |
|------|-------------------|
| 第1回  | オリエンテーション：デザインとは？ |
| 第2回  | デザインの役割           |
| 第3回  | デザインの技術と方法        |
| 第4回  | 「構成」：グルーピングと整列    |
| 第5回  | 「構成」：要素の配置        |
| 第6回  | デザインプロセス          |
| 第7回  | 「配色」：色の三要素と色調     |
| 第8回  | 「配色」：色が与えるイメージ    |
| 第9回  | 「文字」：書体について       |
| 第10回 | 「文字」：文字調整         |

| 回数   | 内容                             |
|------|--------------------------------|
| 第11回 | 「素材」：形状と構造                     |
| 第12回 | 「素材」パッケージの構造分析                 |
| 第13回 | 名刺制作：情報・素材の選択・試作               |
| 第14回 | 名刺製作：製作作業・ブラッシュアップ             |
| 第15回 | 名刺制作：制作物とデザインプロセスのプレゼンテーション・総括 |

### 授業外学習

- ・学習時間の目安：合計30時間
- ・授業内で紹介する資料等は予習・復習しておくこと。
- ・演習課題が時間内に終了しなかった際は、授業外の時間で制作を行うこと。

### 教科書

使用しない。授業内で資料を配布する。

### 参考書

「デザイン入門教室 確かな力を身に付けられる ～学び、考え、作る授業～」 坂本 伸二 著 (SBクリエイティブ) ISBN 978-4797351422  
「伝わるデザインの基本 増補改訂版 よい資料を作るためのレイアウトのルール」 高橋 佑磨・片山 なつ 著 (技術評論社) ISBN 978-4774183213  
その他授業内で適宜紹介。

### 備考

無し

# デザイン基礎 I (11402)

前期

Basic Studies of Design I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 21～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 坪井優介   |

## 授業の概要

- ・「構成」・「配色」・「文字」を中心としたデザインの基礎的な原理と技術を、演習・プレゼンテーションを通して習得する。
- ・制作課題を通してデザインのプロセスを体験し、完成に至る経緯を説明できる能力の習得を目的とする。

### 【アクティブラーニング】

理解を深めるために制作課題及びプレゼンテーションを取り入れている。

### 【フィードバック】

課題へのフィードバックとして講評等を行う。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 デザインにおける基礎的な原理と技術を習得する。
- 2 目的に応じて適切なデザイン手法があること理解し表現できる。

## 評価方法

授業に取り組む態度（30%）、課題提出とプレゼンテーション（70%）により総合的に評価を行う。

到達目標1は授業に取り組む態度から、到達目標2は課題提出とプレゼンテーションにより評価する。

## 注意事項

- ・演習を中心とした科目であることを承知しておくこと。
- ・演習で使用する為、カッターナイフ・スティックのり・30cm定規・カッターマット（長辺30cm程度）を各自用意すること。
- ・授業内での課題に使用するソフト等の基本操作は各自でも予習・復習すること。（おもにPowerPoint, Illustratorなど）

## 授業計画

| 回数   | 内容                |
|------|-------------------|
| 第1回  | オリエンテーション：デザインとは？ |
| 第2回  | デザインの役割           |
| 第3回  | デザインの技術と方法        |
| 第4回  | 「構成」：グルーピングと整列    |
| 第5回  | 「構成」：要素の配置        |
| 第6回  | デザインプロセス          |
| 第7回  | 「配色」：色の三要素と色調     |
| 第8回  | 「配色」：色が与えるイメージ    |
| 第9回  | 「文字」：書体について       |
| 第10回 | 「文字」：文字調整         |

| 回数   | 内容                             |
|------|--------------------------------|
| 第11回 | 「素材」：形状と構造                     |
| 第12回 | 「素材」パッケージの構造分析                 |
| 第13回 | 名刺制作：情報・素材の選択・試作               |
| 第14回 | 名刺製作：製作作業・ブラッシュアップ             |
| 第15回 | 名刺制作：制作物とデザインプロセスのプレゼンテーション・総括 |

### 授業外学習

- ・学習時間の目安：合計30時間
- ・授業内で紹介する資料等は予習・復習しておくこと。
- ・演習課題が時間内に終了しなかった際は、授業外の時間で制作を行うこと。

### 教科書

使用しない。授業内で資料を配布する。

### 参考書

「デザイン入門教室 確かな力を身に付けられる ～学び、考え、作る授業～」 坂本 伸二 著 (SBクリエイティブ) ISBN 978-4797351422  
「伝わるデザインの基本 増補改訂版 よい資料を作るためのレイアウトのルール」 高橋 佑磨・片山 なつ 著 (技術評論社) ISBN 978-4774183213  
その他授業内で適宜紹介。

### 備考

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松岡智子   |

### 授業の概要

本講義では導入として博物館の定義、機能、制度等について学び、発達の歴史と現状を世界と日本の博物館から代表的なものを事例に挙げ比較検討する。また、博物館を支える学芸員の役割について授業やボランティア活動を通して学ぶ。

#### 【ICTを活用した双方向性型授業】

本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開する。

- ・ 授業内容を予め提示する(予習復習に活用すること)。
- ・ 授業時間外での授業や、課題に関する質問は、Google Classroomのストリーム機能を活用し、質問できるようにする。

#### 【フィードバック】

- ・ 課題(小テスト)に対する講評などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 到達目標

1. 博物館についての基本的な考え方について、定義や目的、機能、制度等の幅広く多様な視点から理解し説明できる。
2. 博物館発達の歴史及び課題について、日本並びに欧米、アジアの事例を比較することにより違いを理解し説明できる。
3. 博物館でのボランティア活動を通じて、博物館を支える側及び利用者側の実態を把握し、課題を発見し説明できる。

### 評価方法

授業時間中に毎回実施する小テスト30%(到達目標1、2を評価)、ボランティア活動20%(到達目標3を評価)、定期試験50%(到達目標1、2を評価)により成績を評価し、総合点60点以上を合格とする。

### 注意事項

ボランティア活動の体験をふまえ、「科学博物館における教育普及活動」に関するレポートを提出すること。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりと目的意識を持って履修しなければならない。

調査等のため学外での授業を行うことがある。

### 授業計画

| 回数   | 内容                                    |
|------|---------------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション                             |
| 第2回  | 博物館学とは何かー博物館学の目的と構成、研究方法              |
| 第3回  | 博物館の定義と機能                             |
| 第4回  | 博物館の制度                                |
| 第5回  | 博物館の歴史と現状(1) ヨーロッパ1 ; 博物館の起源(古代・中世)   |
| 第6回  | 博物館の歴史と現状(2) ヨーロッパ2 ; 18世紀～第二次世界大戦    |
| 第7回  | 博物館の歴史と現状(3) ヨーロッパ3 ; ポストモダン時代のミュージアム |
| 第8回  | 博物館の歴史と現状(4) アメリカ                     |
| 第9回  | 博物館の歴史と現状(5) アジア                      |
| 第10回 | 博物館の歴史と現状(6) 日本; 近代博物館前史(奈良～江戸)       |
| 第11回 | 博物館の歴史と現状(7) 日本 ; 明治～現代               |
| 第12回 | 博物館の歴史と現状(8) 博物館の政治学                  |

| 回数   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 第13回 | 学芸員の役割(1) 学芸員の定義と基本的な業務内容について |
| 第14回 | 学芸員の役割(2) ミュージアムの時代へ向けて       |
| 第15回 | 総まとめ； 現代博物館の課題                |

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・予習については、毎回講義の最後に教科書の頁を指示するので該当箇所をよく読み、紹介された美術館や博物館について書籍やインターネット等で調べておくこと。
- ・なお、各回の授業終了時に小テストを実施するので、毎回の講義についてよく復習しておくこと。
- ・また、毎年8月に開催されるライフパーク倉敷科学センターでの「ライフパークの集い」におけるボランティア活動に、積極的に参加すること。

---

## 教科書

大堀哲・水嶋英治『博物館学』学文社、2014年、ISBN978-4-7620-2284-5

---

## 参考書

授業中に随時紹介する。

---

## 備考

(無し)

# 総合プロジェクト実習 I (11404)

前期

Practice of Project Research I

芸術学部 メディア映像学科

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 3年   |
| 対象   | 25～21K   |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | ● 馬場始三<br>● 土井原由子<br>● 中川浩一<br>● 丸田昌宏<br>● 大屋努<br>● 松田博義 |

## 授業の概要

- ・メディア映像の諸分野を融合した総合的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・メディア映像各分野の「プロジェクト」の考え方と方法を学修する実習科目である。プロジェクト演習、総合プロジェクト演習の応用となる。
- ・メディア映像各分野での、グループワークを基本とする。
- ・産官学連携プロジェクトや受託研究などにより、地域活性やコンテンツ制作などのテーマで実践的に取り組み、実社会で有用な提案を視野に入れた取り組みを行う。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・「くらしき若衆」の認定に必要な選択科目である。

## 到達目標

- 1 メディア/メディアアートプロジェクト、企画・運営の考え方と方法を理解し説明できる。
- 2 メディアやデバイスを活用したプロジェクトを自ら企画・運営できる。

## 評価方法

- ・授業に取り組む態度・姿勢、ゼミに分かれての課題、最終の成果発表により総合的に評価する。
- ・評価の比率は、それぞれ態度・姿勢10%、課題70%、成果発表20%を基準とする。

## 注意事項

- ・マンガ・アニメ、コミックイラスト・フィギュア、ゲーム・Webデザイン、映像・放送の4分野にわかれゼミ教員の指導により実習を行う。
- ・ゼミに受け入れる学生の人数や内容により、希望するプロジェクトに所属できないこともある。

## 授業計画

- 1) 授業の概要と趣旨説明 各コースで行うプロジェクトの説明 (担当全員)
- 2) 「プロジェクトの実践」 概説 (プロジェクト担当教員)  
※スケジュールはプロジェクトによって変更することがある。
- 3) 調査 (プロジェクト担当教員)
- 4) コンセプト策定 (プロジェクト担当教員)  
※プロジェクトによってフィールドワークを行うことがある。
- 5) アイデア展開 (プロジェクト担当教員)
- 6) プレゼンテーション (プロジェクト担当教員)
- 7) 制作1 (プロジェクト担当教員)
- 8) 制作2 (プロジェクト担当教員)
- 9) 制作3 (プロジェクト担当教員)
- 10) 制作4 (プロジェクト担当教員)
- 11) 制作5 (プロジェクト担当教員)
- 12) 制作6 (プロジェクト担当教員)

- 1 3) 制作7 (プロジェクト担当教員)
- 1 4) プロジェクトのまとめ (担当全員)
- 1 5) 総括と研究成果の発表 (担当全員)

#### 担当

マンガ (松田)

アニメ (中川)

コミックイラスト (土井原)

ゲーム・Webデザイン (馬場・大屋)

映像・放送 (丸田)

---

#### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・参加するプロジェクトにより、授業外での制作活動やフィールドワークを行う。

---

#### 教科書

使用しない。

---

#### 参考書

適宜資料を配布する。

---

#### 備考

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 高橋智    |

### 授業の概要

人間の一般的な知覚、認知能力とそのメカニズムを知ることは、人間の感性を理解するために重要である。

本講義では、授業計画に示す人間の種々の知覚、認知能力について講義を行う。

講義終了時に行う講義内容のポイントに関する小テストと、複数回行う課題レポートに取り組むことによって、理解度を確かめる。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただけます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用します。

### 到達目標

- 1 人間の知覚、認知、行動、記憶能力について理解し、説明できる。
- 2 人間の認知の基礎を理解し、ユニバーサルデザインへ応用できる。

### 評価方法

- ・評価は、受講態度と授業終了時に行う小テスト50%（到達目標1、2の評価）、課題レポート提出50%（到達目標1、2の評価）

### 注意事項

この講義は非常勤教員が担当するため、質問は講義中または講義終了後に行うこと。

### 授業計画

| 回数   | 内容                |
|------|-------------------|
| 第1回  | 認知神経科学の背景と研究方法、視覚 |
| 第2回  | 聴覚                |
| 第3回  | 運動視               |
| 第4回  | 触覚と体性感覚           |
| 第5回  | 立体視               |
| 第6回  | 顔認知               |
| 第7回  | 形とイメージ            |
| 第8回  | 3D物体の認知、空間のイメージ   |
| 第9回  | 色の認知              |
| 第10回 | 感性認知              |
| 第11回 | 記憶                |
| 第12回 | 知覚と記憶による特徴の統合、    |

| 回数   | 内容        |
|------|-----------|
| 第13回 | 潜在的知覚, 味覚 |
| 第14回 | 嗅覚, 時間の知覚 |
| 第15回 | 錯覚        |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 毎回, 講義終了後に講義内容に関連した小テストを実施する.
- ・ 随時指定する複数回の課題レポートを提出する.

---

### 教科書

教科書は使用せず、毎回プリントを配布する。

---

### 参考書

- ・ 乾敏郎著「感覚・知覚・認知の基礎」, オーム社, ISBN:978-4274211492
- ・ 綾部早穂, 熊田孝恒編「感覚知覚心理学」, サイエンス社, ISBN:978-4781913322
- ・ 菊地正著「感覚知覚心理学」, 朝倉書店, ISBN-13: 978-4254526660
- ・ 箱田裕司, 都築誉史, 川畑秀明, 萩原滋著「認知心理学」, 有斐閣, ISBN-13: 978-4641053748

---

### 備考

特になし

# アニメーション概論（11406）

前期

Introduction to Animation

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 中川浩一   |

## 授業の概要

アニメーションの基本知識（動きの構造/視覚と錯覚の原理/作画作業/解像度・フレーム数など映像まわりの情報だけでなく視聴法の変遷や新しい技術がいかにアニメーション表現に影響を与えているかなど）を学習しアニメーション映像や作品を構造的に理解し批評できるようになる。

アニメーションの歴史を学び、その多様な表現と今後の展開の知識を得る。

アニメーション作品を分析的にとらえ、鑑賞力・批評力を高める。

アニメーション制作のパイプラインを理解し今後の作品制作のための素地を得る。

さまざまな個性的な表現のありようを知り、自らの表現力の多様性を身に付ける。

「映像の世紀」から「魔法の世紀」とまで表されるほどの近年著しい技術革新イノベーションがアニメーション表現をどう変えつつあるのか、またどういう変化をしていくのかを分析的に解明することができる。

また履修者が事前学習できるよう授業時間内に次回までにやっておくことを指示するので、それをリサーチし、受講内容を深く理解する。

以上技術的な技法および知識を習得することでクリエイターとしての思考法を磨く。

### 【ICTの活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを全面的に導入し、下記の双方向型の授業展開を実施する。

- ・ 授業内容をレジュメ形式であらかじめ提示する。
- ・ 課題作品はGoogleClassroomを通じて提出する。
- ・ その都度ごとに必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを掲示する。
- ・ 提出された課題についてもGoogleClassroomを通じて講評を各学生に送信する。
- ・ 授業時間外での授業や課題制作についての質問はGoogleClassroomのコメント機能を活用し時間帯を問わず質問できるようにする。
- ・ 学生の意見や感想などをリアルタイムに収集し表示させるためGoogleFormを活用する。

以上を実施するため授業時間内にスマートフォンやPCの持ち込みを推奨する。

### 【アクティブラーニング】

特定のテーマや事象についての事前リサーチを指示し、それをもとにしたレポート作成をとりいれている。

授業時間内にGoogleFormを活用した小課題に取り組み、結果をリアルタイムに表示させ、その内容をテーマとして討議や意見交換を実施する。

課題の構想のために各種調査、仮説の検証と修正などを通じて「問題解決」「調査学習」「発見学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。またGoogleClassroomに参考となる資料の掲示があるため自律的に調査・仮説・検証ができるようになる。

### 【フィードバック】

・ ICT導入による提出課題への即時的な講評、また双方向型の意見交換によって、自省的な観点から課題内容をみなおし、自身の知見をより深める。

### 【実務経験のある教員による授業科目】

制作会社勤務を経てフリーランスのアニメーターとして多数のCMアニメーション、PV、MVなどを制作してきた経験を元に、アニメーション制作現場の視点からアニメーション史や技術的な発達について授業を実施する。

## 到達目標

- 1 アニメーションの映像史における位置づけを理解し歴史的な重要点を指摘できる。
- 2 作品分析を通じてアニメーションの基本技法(レイアウト/演出/カラースクリプト等)が理解し説明ができる。
- 3 現代のアニメーション制作の最新技術の動向を理解し自分の視点から批評できる。

## 評価方法

評価は、授業ごと小課題(20%)、レポート課題(複数回出題)(80%)に基づいて評価する。

到達目標1および3はレポート課題により、到達目標2は授業ごと小課題により評価する。  
総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

GoogleClassroomを導入した授業であるので履修者は次が必要である。

- ・入学時に大学から付与されたメールアドレス

※もっていない場合やアカウントの設定や登録方法が分からない場合は授業時間内で指導する。

※GoogleClassroom自体の使い方は授業冒頭で説明するほか資料も配付する。

## 授業計画

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | 素養としてのアニメーション理解<アニメーション定義とその基本的な考え方><br>・この講義におけるアニメーションの定義<br>・アニメーション表現以前のアニメーション&#12316;視覚玩具と特殊撮影<br>・「アニメーション」誕生          |
| 第2回  | アニメーション制作のパイプライン<日本のアニメスタジオの場合><br>・設定<br>・作画を前提としたワークフローの特殊性<br>・撮影=コンポジット<br>・アニメーション                                       |
| 第3回  | アニメーション制作のパイプライン<海外（ディズニー/ピクサー）の場合><br>・ストーリー/アート設定<br>・キャラクターデザイン/モデリング<br>・リギング<br>・サーフェイス<br>・エフェクト<br>・アニメーション<br>・レンダリング |
| 第4回  | キャラクター分析論<ケーススタディ「戦う少女たち」><br>・「戦う少女」イメージの発祥と発展<br>・現代社会における少女たちの「戦い方」  |
| 第5回  | 演出分析<ケーススタディ(1)『天空の城ラピュタ』><br>・物語構造の分析<br>・宮崎駿演出とレイアウト<br>・「らしさ」と誇張<br>・演出を優先した空間設定/パース                                       |
| 第6回  | 演出分析<ケーススタディ(2)『Paperman(紙飛行機)』『ミッキーのミニー救出大作戦』><br>・3DCGアニメーションにおける演出<br>・動きの基本軸とディズニーのアニメーション12原則                            |
| 第7回  | アニメーション技法の理論構築<br>・演出とレイアウトの関係性<br>・考え方の実例と応用   |
| 第8回  | アニメーションの進化(1)<海外篇>黎明期のアニメーションから「作品」への変貌<br>・映像登場からのアニメーションへの変貌<br>・最初におけるアニメーション作家たちの群像<br>・史上初の本格的なアニメーターとしてのウィンザーマッケイ       |
| 第9回  | アニメーションの進化(2)<日本篇>国産アニメーションの勃興<br>・「凸坊新画帖」とはなにか？<br>・国産アニメーションへの渴望<br>・戦前アニメーションの金字塔「くもとちゅうりっぷ」                               |
| 第10回 | アニメーションの進化(3)<日本篇>「アニメ」と表現の変遷<br>・戦後の復興とアニメーションの展開<br>・アニメーションからANIMEへの転回<br>・セルルック表現は「アニメ」を救うのか？                             |

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第11回 | アニメーションの進化(4)＜海外篇＞フライシャースタジオ<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・ディズニーのライバルとしての存在</li> <li>・テクノロジーをバックとした表現の多彩な挑戦</li> </ul>                                    |
| 第12回 | アニメーションの進化(5)＜海外篇＞ディズニー以前と以後<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・ディズニーがもたらした進化と深化</li> <li>・スタジオの栄光・挫折・復活・停滞</li> <li>・ピクサーとディズニー</li> </ul>                    |
| 第13回 | 演出分析＜ケーススタディ(3)『鬼滅の刃』＞<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・物語構造のとキャラクターの分析</li> <li>・技法研究</li> <li>・演出とレイアウト</li> <li>・CG表現の新たな挑戦</li> </ul>                    |
| 第14回 | アニメーション作家論(2)＜新海誠/湯浅政明＞<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・科学と芸術の結晶としての超絶技法</li> <li>・芸術+科学という表現の地平</li> <li>・演出と制作フローのリンク</li> <li>・2D表現の地平開拓</li> </ul>      |
| 第15回 | 「拡張されたアニメーション」試論<br><ul style="list-style-type: none"> <li>・表現領域の拡張によるアニメーションの進化</li> <li>・Rhizomatiks</li> <li>・teamLab</li> <li>・WOW</li> <li>・dot by dot</li> </ul> |

## 授業外学習

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | 授業計画に示した内容について事前に概略をつかんでおくこと。(4時間)  |
| 第2回  | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長について把握しておくこと。(4時間)                                    |
| 第3回  | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長について把握しておくこと。(4時間)                                    |
| 第4回  | 前回授業内にリサーチ内容について指示するので事前に把握し理解しておくこと。(4時間)  |
| 第5回  | 指示された著述などを事前に確認し内容を把握しておくこと。また前回までの授業について復習しておくこと。(4時間)                               |
| 第6回  | 指示された著述やWebページについて事前に内容を確認し理解しておくこと。あわせて動画視聴を確実に実施すること。(4時間)                          |
| 第7回  | 前回授業までにリサーチを指示するので確実に実施し資料を準備すること。また前回までの授業について復習しておくこと(4時間)                          |
| 第8回  | また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間)   |
| 第9回  | また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間)   |
| 第10回 | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長や内容について把握しておくこと。また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間) |
| 第11回 | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長や内容について把握しておくこと。また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間) |
| 第12回 | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長や内容について把握しておくこと。また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間) |
| 第13回 | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長や内容について把握しておくこと。また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間) |
| 第14回 | 前回授業内に動画視聴について指示するので事前に視聴して、その特長や内容について把握しておくこと。また指示する著作・論文・記事についても熟読して準備しておくこと。(4時間) |
| 第15回 | これまでの授業内容についての配布した資料や授業ノートなどをもとに総復習して授業にのぞむこと。これまでの知見に基づいた内容となるため。(4時間)               |

## 教科書

使用しない。

(資料およびレジュメをPDFで適宜配布あるいはプロジェクター投影またはダウンロード可能なデータを明示する。また参考動画などを提供する)

## 参考書

『21世紀のアニメーションがわかる本』土居伸彰(フィルムアート社) <ISBN-13: 978-4845916443>

『二つの「この世界の片隅に」—マンガ、アニメーションの声と動作』細馬宏通(青土社) <ISBN-13: 978-4791770038>

『日本のアニメは何がすごいのか』津堅信之(祥伝社新書) <ISBN-13: 978-4396113599>

『新版 アニメーション学入門』津堅信之(平凡社新書) <ISBN-13: 978-4582858365>

『アニメ学』高橋 光輝/津堅信之 (NTT出版) <ISBN-13: 978-4757142701>

『アニメーションの世界へようこそ』山村浩二(岩波ジュニア新書) <ISBN-13: 9784005005383>

『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか』細馬宏通(新潮社) <ISBN-13: 978-4106037351>

『アニメーションの基礎知識大百科』神村幸子(グラフィック社) <ISBN-13: 978-4766120608>

『創造の狂気 ウォルト・ディズニー』ニール・ガブラー (ダイヤモンド社) <ISBN-13: 978-4478001813>

『ピクサー 早すぎた天才たちの大逆転劇』デイヴィッド・A・プライス (早川書房) <ISBN-13: 978-4150504243>

## 備考

なし

# プログラミング基礎 I (11407)

前期

Basic of Programming I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 馬場始三   |

## 授業の概要

初心者や初級者を対象にプログラミングの初歩を学ぶ科目である。プログラミング知識は、Flash や Unity、Web デザインで必要とされるスク립ト処理や、iPhone やAndroid といったスマートフォンならびにタブレット向けのモバイルアプリケーション開発に必要である。このプログラミングの基礎をパソコンを使って演習しながら学ぶことを目的としている。なお、本科目で学習対象とするプログラミング言語はJava言語である。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- ・ Google Classroomを活用した毎回の授業資料や参考URLの提示
- ・ Google Classroomを活用した課題提出とフィードバック
- ・ Google Classroomを活用した授業時間外の質問対応

### 【フィードバック】

- ・ 演習課題や最終課題のテーマごとにプログラミングの指導を行う。

## 到達目標

- 1 文字の入出力を中心とする初歩的なJavaプログラムを実行できる
- 2 演算子を使って、四則演算のプログラムを実行できる
- 3 変数や定数、配列といったデータ構造について理解できる
- 4 制御文や繰り返し文といったプログラムの制御方法について理解できる

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、演習課題（20%）、最終課題（40%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2から4は演習課題と最終課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

本科目は、教科に関する科目（高等学校 情報）である。

プログラミング基礎IIを受講希望者は、プログラミング基礎Iを事前に履修しておくことが望ましい。

## 授業計画

| 回数  | 内容                     |
|-----|------------------------|
| 第1回 | はじめてのJavaプログラム         |
| 第2回 | 文字列の表示                 |
| 第3回 | 変数とデータ構造（1）－ 変数とデータ型 － |
| 第4回 | 変数とデータ構造（2）－ キーボード入力 － |
| 第5回 | 変数とデータ構造（3）－ 乱数の使い方 －  |
| 第6回 | if文を使った条件分岐            |
| 第7回 | for文やwhile文を使った繰り返し    |
| 第8回 | クラスとメソッド               |

| 回数   | 内容                                    |
|------|---------------------------------------|
| 第9回  | 最終課題制作（1）－メインメニューの制作－                 |
| 第10回 | 最終課題制作（2）－プレイヤークラスを利用した「勇者キャラクター」の実装－ |
| 第11回 | 最終課題制作（3）－フィールドクラスを利用した「フィールドマップ」の実装－ |
| 第12回 | 最終課題制作（4）－モンスタークラスを利用した「モンスター」の実装－    |
| 第13回 | 最終課題制作（5）－ボスクラスを利用した「ラスボス」の実装－        |
| 第14回 | 最終課題制作（6）－機能追加－                       |
| 第15回 | 最終課題の提出とまとめ                           |

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・復習として、小テストやプログラミングの演習課題に8回程度取り組む
- ・テキストベースの完全オリジナルRPGゲーム「勇者でGO！」のプログラムレシピをもとに最終課題に取り組む

---

## 教科書

授業資料サイトを通じて資料をPDFで配布する。

---

## 参考書

Google Classroomを通じて、資料を適宜紹介する。

---

## 備考

無し

Media Art

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大屋努    |

### 授業の概要

新しいメディア環境に対応した芸術表現として様々なメディア・アート作品を紹介し、テクノロジーとアートの関係を理解し、メディア・アートの本質を考察する。

メディア・アートとは、工学などの先端技術を取り入れたアートで、近年はコンピュータをはじめとするデジタルメディアの発展に伴い、インタラクティブアートが注目されている。

#### 【アクティブラーニング】

各分野のメディア・アートについて調べ、プレゼンテーションによる発表を行う。

#### 【フィードバック】

課題に対する講評等のフィードバックを含めた指導を行う。

#### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

### 到達目標

- 1 多様なメディア・アートを理解することができる。
- 2 テクノロジーとアートの関係を理解し考察できる。

### 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、発表内容（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2は発表内容により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

### 注意事項

特になし

### 授業計画

| 回数  | 内容                                  |
|-----|-------------------------------------|
| 第1回 | メディア・アートとは？                         |
| 第2回 | メディア・アートの動向と作品紹介（メディア芸術祭）           |
| 第3回 | メディア・アートの動向と作品紹介（Ars Electronica 1） |
| 第4回 | メディア・アートの動向と作品紹介（Ars Electronica 2） |
| 第5回 | メディア・アートの動向と作品紹介（Ars Electronica 3） |
| 第6回 | メディア・アート作品紹介（インスタレーション）             |
| 第7回 | メディア・アート作品紹介（デバイスアート）               |
| 第8回 | メディア・アート作品紹介（インタフェース）               |
| 第9回 | メディア・アート作品紹介（Web・ソーシャル）             |

| 回数   | 内容                    |
|------|-----------------------|
| 第10回 | メディア・アート作品紹介（バイオ・その他） |
| 第11回 | 受講者 発表（1）             |
| 第12回 | 受講者 発表（2）             |
| 第13回 | 受講者 発表（3）             |
| 第14回 | 受講者 発表（4）             |
| 第15回 | 受講者 発表（5）             |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・各分野のメディア・アートについて調べ理解を深める。
- ・授業内で発表を行うために調査と準備を行う。

### 教科書

授業時間に適宜指示する。

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

### 備考

無し

# 映像基礎（11409）

前期

Basic Studies of Visual Image

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 丸田昌宏   |

## 授業の概要

映画・動画を創るとはどのようなことか、創作行為に入る第一歩としての基礎的な動画技術を把握する。大学に備えたハイビジョンカメラ、MacintoshPC、Adobe Premiere Pro CC編集アプリケーションを使用して課題制作を行う。各自の制作の道筋を見出すことが重要であるため、出席は重視する。

### 【アクティブラーニング】

- 履修者をいくつかのグループに編成し、各グループで撮影を実施する。

### 【フィードバック】

- 最終課題の発表を行い講評する。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 自身で考え、制作活動の計画と動画の企画を行うことができる。
- 動画の基礎的な撮影、編集を行うことができる。

## 評価方法

- 到達目標1は授業内での姿勢、およびコンテ等の提出物から、2は最終の課題作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- 評価の比率は、態度・姿勢70%、課題作品30%を基準とする。

## 注意事項

- 作品は基本的に個人単位の制作とする。
- 基礎的な制作技術の習得を目的とし1分の動画作品2本を課題とする。

## 授業計画

| 回数  | 内容   |
|-----|--|
| 第1回 | オリエンテーションとグループ分け   |
| 第2回 | 企画の基礎 ビデオの仕組み / 映像の種類と制作方法 / シナリオと絵コンテ   |
| 第3回 | 企画（1）自己紹介ビデオ1分   |
| 第4回 | 撮影の基礎 カメラの基本操作 / 三脚の取りあつかい方 / 音声の収録 / サイズとアングル / 撮影のプランニング                           |
| 第5回 | 撮影（1）学内でのグループワーク チーム内で交代しそれぞれの企画を撮影  |
| 第6回 | 撮影（2）学内でのグループワーク チーム内で交代しそれぞれの企画を撮影  |
| 第7回 | 編集（1）Macintosh によるノンリニア編集機の基礎知識 / コンピュータの設定 / Adobe Premiere Pro の使用方法 / タイムライン上への展開 |
| 第8回 | 編集（2）特殊効果 / テロップ   |
| 第9回 | 自己紹介ビデオ作品の発表と講評  |

| 回数 | 内容 |
|----|----|
|----|----|

|      |                |
|------|----------------|
| 第10回 | 企画（2）シナリオのある動画 |
|------|----------------|

|      |                                     |
|------|-------------------------------------|
| 第11回 | 撮影（3）学内でのグループワーク チーム内で交代しそれぞれの企画を撮影 |
|------|-------------------------------------|

|      |            |
|------|------------|
| 第12回 | 編集（3）音楽と効果 |
|------|------------|

|      |                     |
|------|---------------------|
| 第13回 | 編集（4）マスタリング 書き出しと圧縮 |
|------|---------------------|

|      |                   |
|------|-------------------|
| 第14回 | シナリオのある動画作品の発表と講評 |
|------|-------------------|

|      |                            |
|------|----------------------------|
| 第15回 | 総復習・まとめ YouTubeへの動画のアップロード |
|------|----------------------------|

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・企画および絵コンテ制作を行う。
- ・企画内容により授業時間外での撮影及び編集を行う。

---

## 教科書

C G & 映像しくみ事典 第2版|CGWORD、永田 豊志|ワークスコーポレーション|978-4-948759-51-0

---

## 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

## 備考

大学での動画制作の手順を身につける為に、大学の機材を使つての課題制作が望ましいが、学生の持つ機材やスマホでの撮影、編集も学生のスキルを考慮し許可する場合もある。

# コミュニケーション論 (11410)

前期

Communication Studies

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 水田直美   |

## 授業の概要

コミュニケーションは、社会の中で人が生きていく上で必要不可欠なものである。

本授業では、コミュニケーションとはどのようなものか定義や特徴、要素について論じ、言語・非言語コミュニケーションを体系的に理解する。また、日常身の回りでみられるコミュニケーションと、メディアでみられるコミュニケーションの共通性と違いについて理解し、メディア映像作品を作成するための基礎的な知識を身につける。さらにメディア映像作品でみられるコミュニケーションについて分析し、メディア映像作品のコミュニケーションとはどのようなものか考察する。

【フィードバック】小レポートおよび課題（レポート）に対する講評等フィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 コミュニケーションの定義や特徴を理解し、説明できる。
- 2 日常生活の中でみられるコミュニケーションと、様々なメディアの中でみられるコミュニケーションとの共通性と違いについて理解し、説明できる。
- 3 ドラマ、アニメ、マンガ等メディア映像分野の作品の中で使用されているコミュニケーションについて理解し、説明できる。

## 評価方法

小レポートと中間課題（レポート）40%（到達目標1, 2, 3を評価）、期末レポート60%（到達目標3を評価）により成績を評価し、総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

留学生が履修する場合は、授業の資料および説明内容を理解し、作品分析を行う日本語能力が必要である。

## 授業計画

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | オリエンテーション：コミュニケーションとは   |
| 第2回  | コミュニケーションの概要と分類   |
| 第3回  | コミュニケーションとコンテキスト 小レポートI「コミュニケーションの概要とコンテキスト」                  |
| 第4回  | 言語コミュニケーション（1）定義・理論   |
| 第5回  | 言語コミュニケーション（2）日常的な言語コミュニケーション                                 |
| 第6回  | 言語コミュニケーション（3）メディアでみられる言語コミュニケーション・分析 小レポートII「言語コミュニケーションの特徴」 |
| 第7回  | 非言語コミュニケーション（1）定義・理論  |
| 第8回  | 非言語コミュニケーション（2）日常的な非言語コミュニケーション                               |
| 第9回  | 非言語コミュニケーション（3）メディアでみられる非言語コミュニケーション・分析 中間課題（レポート）            |
| 第10回 | 中間課題（レポート）への講評と指導   |
| 第11回 | 日常生活でのコミュニケーションとメディアでみられるコミュニケーションとの共通性                       |
| 第12回 | 日常生活でのコミュニケーションとメディアでみられるコミュニケーションとの差異（1）マンガ・動画               |

**回数 内容**

---

**第13回** 日常生活でのコミュニケーションとメディアでみられるコミュニケーションとの差異（2）メディアミックスとの関係

---

**第14回** メディア映像作品で効果的なコミュニケーション表現 小レポートⅢ「メディアでみられるコミュニケーションの特徴」

---

**第15回** まとめ・期末課題（レポート）提出

---

**授業外学習**

学習時間の目安：合計60時間

- ・配布資料を読み、授業の予復習を行う。復習として小レポートを3回記述する。
  - ・授業内容を十分理解した上で、メディア映像作品にみられるコミュニケーションを分析する。
  - ・授業で学習したことに基づき、作品分析を行い、中間課題（レポート）および期末課題（レポート）としてまとめる。
- 

**教科書**

資料を配布する。

---

**参考書**

授業中に随時紹介する。

---

**備考**

無し

# 情報ネットワーク概論（11451）

後期

Introduction to Information Network

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 馬場始三   |

## 授業の概要

情報ネットワーク技術の基礎について学習する科目である。本科目ではコンピュータネットワークとしてインターネットを取り上げ、今日のネットワーク社会を生きていく上で必要とされるインターネットの仕組みの基礎知識について幅広く学ぶ。また、インターネット上の様々なサービスをしっかりと活用できる教養を身につける。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- ・ Google Classroomを活用した毎回の授業資料や参考URLの提示
- ・ Google Classroomを活用した課題提出とフィードバック
- ・ Google Classroomを活用した授業時間外の質問対応

### 【アクティブラーニング】

- ・ 課題学習「インターネットの光と陰」で、課題学習のプレゼンテーションとディスカッションを取り入れている。

### 【フィードバック】

- ・ ミニレポートへのコメントや、課題学習のプレゼンテーションやディスカッションに対する講評などといった指導を行う。

## 到達目標

- 1 プロトコルについて説明できる
- 2 4階層モデルと各層の役割について説明できる
- 3 授業で利用するパソコンのIPアドレス、MACアドレスを調べることができる
- 4 コンピュータネットワークのリスクを理解し、セキュリティの重要性について具体的に説明できる

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、ミニレポート（20%）、定期試験（40%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標3は授業に取り組む態度・姿勢とミニレポートより、到達目標1、2と4はミニレポートと定期試験により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・ 教科に関する科目（高等学校情報）である
- ・ 教室に備えられたパソコンを使いながら授業内容を補足する演習を行う

## 授業計画

| 回数  | 内容                    |
|-----|-----------------------|
| 第1回 | コンピュータネットワークとは        |
| 第2回 | プロトコルと階層モデル           |
| 第3回 | アプリケーション層（1）：HTTP     |
| 第4回 | アプリケーション層（2）：HTTP以外   |
| 第5回 | トランスポート層（1）：TCPとポート番号 |
| 第6回 | トランスポート層（2）：TCPのしくみ   |
| 第7回 | トランスポート層（3）：UDP       |

| 回数   | 内容                        |
|------|---------------------------|
| 第8回  | インターネット層（1）：IPアドレス        |
| 第9回  | インターネット層（2）：クラスとサブネット     |
| 第10回 | インターネット層（3）：ルーターとルーティング   |
| 第11回 | インターネット層（4）：ドメイン名とDNS     |
| 第12回 | 課題学習：「インターネットの光と陰」        |
| 第13回 | ネットワークインターフェース層（1）：イーサネット |
| 第14回 | ネットワークインターフェース層（2）：無線LAN  |
| 第15回 | インターネットのセキュリティと今後         |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 次回の授業内容を確認し、その範囲の教科書をあらかじめ読んでおくこと
- ・ 授業時間に学んだ教科書のパートを読んで復習しておくこと
- ・ 授業時の内容を問うミニレポートを6回程度出題する

### 教科書

スラスラわかるネットワーク&TCP/IPのきほん

ISBN978-4-7973-9607-2

### 参考書

Google Classroom を通じて、資料を適宜紹介する。

### 備考

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松岡智子   |

### 授業の概要

博物館や美術館に収集・展示される資料の取り扱いについて、基本的な心構えや留意事項、さらに素材別(主に美術品、古文書、民俗資料、自然史標本等)についての基礎知識を学ぶ。

前半(第1～6回)は松岡が担当し、後半(第8～14回)は狩山が担当する。第11～14回では狩山が倉敷市立自然史博物館で集中講義を行い、植物標本の作製と植物図鑑の作成の指導をする。

15回目の総まとめの授業を松岡が行う。

【アクティブラーニング】調査学習、フィールドワーク、ボランティア活動を取り入れている。

【フィードバック】課題に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】課題はGoogle Classroomを通じて提示し、提出していただく。また、授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroomのストリーム機能を活用し、質問できるようにする。

【実務経験のある教員による授業科目】元美術館学芸員の松岡と、現在、倉敷市立自然史博物館学芸員である狩山が講義を担当している。

### 到達目標

- 博物館資料の概念や素材別の取り扱いについての基本を理解し説明できる。
- 植物標本の作製と植物図鑑の作成を行うことができる。
- 倉敷市立自然史博物館でのボランティア活動を通して、実践的な博物館活動を他者に明確に説明できる。
- 様々な博物館資料を扱うことによって、生命科学部と芸術学部双方の受講生が、自らとは異なる専門分野に対して視野を広げることができるようになる。

### 評価方法

授業時間中に毎回実施する小テスト30%(到達目標1を評価)と、自然史資料の取り扱いにおける理論と実践に関するレポート40%(到達目標2を評価)、ボランティア活動報告書30%(到達目標3を評価)により成績を評価し、総合計60点以上を合格点とする。

### 注意事項

4年次で博物館実習に参加することを前提とし、学芸員の役割や心構え、また、資料の扱い方についてこの講義によって十分に理解を深めること。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。

また、倉敷市立自然史博物館講義室での集中講義(12月20～27日のうち1日)では、学生ひとり30円の観覧料と新聞紙2日分と定規(15～30cm)を持参し、第8、9、10回の講義内容についてのレポートを狩山に提出すること。

### 授業計画

| 回数  | 内容   |
|-----|--|
| 第1回 | オリエンテーションー 博物館における資料とは (担当; 松岡)            |
| 第2回 | 博物館資料の概念 (担当; 松岡)                          |
| 第3回 | 博物館資料の収集・整理・保管 (担当; 松岡)()                  |
| 第4回 | 大学における博物館 (担当; 松岡)                         |
| 第5回 | 博物館資料としての古文書 (担当; 松岡)                      |
| 第6回 | 博物館資料としての民俗 (担当; 松岡)                       |
| 第7回 | 自然史標本の活用ー倉敷市立自然史博物館でのボランティアを通して学ぶ (担当; 狩山) |
| 第8回 | 自然史資料の収集 (担当; 狩山)                          |

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第9回  | 自然史資料の調査研究 (担当 ; 狩山)                      |
| 第10回 | 自然史資料の展示 (担当 ; 狩山)                        |
| 第11回 | 植物標本の作製と植物図鑑の作成 (担当 ; 狩山、倉敷市立自然史博物館で集中講義) |
| 第12回 | 植物標本の作製と植物図鑑の作成 (担当 ; 狩山、倉敷市立自然史博物館で集中講義) |
| 第13回 | 自然史資料の保存と活用(展示) (担当 ; 狩山、倉敷市立自然史博物館で集中講義) |
| 第14回 | 自然史資料の保存と活用(収蔵) (担当 ; 狩山、倉敷市立自然史博物館で集中講義) |
| 第15回 | 総まとめ—博物館資料の今後と課題 (担当 ; 松岡)                |

## 授業外学習

学習時間の目安 : 合計60時間

予習については、毎回講義の最後に教科書の頁を指示するので該当箇所をよく読んでおくこと。なお、各回の授業終了時に小テストを実施するので、毎回の講義についてよく復習しておくこと。

11月3日に倉敷市立自然史博物館で開催される「博物館まつり」のボランティア活動には、授業の一環として参加し、報告書を提出すること。

## 教科書

大堀哲・水嶋英治 編著 『博物館学 I』 学文社 2014年 ISBN978-4-7620-2284-5

## 参考書

授業中に随時紹介する。

## 備考

無し

3DCG I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大屋努    |

### 授業の概要

現在、3DCGは様々な表現分野で活用されている。その基礎として、本演習ではコンピュータを用いた3次元空間での表現技術を習得する。直感的なデジタル スカルプティングで造形し、3DCG技術の基礎を扱い、作品映像の制作を行う。

#### 【フィードバック】

課題に対する講評等のフィードバックを含めた指導を行う。

#### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

### 到達目標

- 1 コンピュータ内での3次元空間を把握し、その特性を活かした造形手法を行うことができる。
- 2 モデリング、マテリアル、ライティング、レンダリング等、3DCGの基本要素を扱える。

### 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、課題制作（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

### 注意事項

設備の関係等で、受講者数を限定する場合がある。

### 授業計画

| 回数   | 内容                           |
|------|------------------------------|
| 第1回  | デジタル スカルプティング1（モデリング基礎）      |
| 第2回  | デジタル スカルプティング2（ペイント基礎）       |
| 第3回  | デジタル スカルプティング3（課題：動物のモデリング）  |
| 第4回  | デジタル スカルプティング4（課題：動物のペイント）   |
| 第5回  | デジタル スカルプティング5（課題：召喚獣のモデリング） |
| 第6回  | デジタル スカルプティング6（課題：召喚獣のペイント）  |
| 第7回  | デジタル スカルプティング7（課題：召喚獣の仕上げ）   |
| 第8回  | 3DCGの基礎（基本操作）                |
| 第9回  | 3DCGの基礎（モデリング・マテリアル）         |
| 第10回 | 3DCGの基礎（モーション）               |
| 第11回 | 3DCGの基礎（ライティング・レンダリング）       |
| 第12回 | 作品制作（モデリング・マテリアル）            |

| 回数   | 内容                  |
|------|---------------------|
| 第13回 | 作品制作（モーション）         |
| 第14回 | 作品制作（ライティング・レンダリング） |
| 第15回 | 制作作品講評              |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・授業時間外にも制作を行う。

---

### 教科書

授業時間に適宜指示する。

---

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# コミックイラスト実習Ⅲ（11454）

後期

Practice of Comic IllustrationⅢ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 中島麦    |

## 授業の概要

コミックイラスト実習Ⅲは、クリエイターとして生きていく為に"描く事"を通しての幅広い表現を身につける実習授業となる。主に絵具を使った作品制作になり、後半に行う共同制作では他者と共にモノを作っていき楽しさと難しさを経験する。最終的に校舎内に残る壁画を、協働して描くことを目標とする。

【アクティブラーニング】

グループワークで作品を制作する

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.多様な発想や新しい体験を通して広い視野を得る。
- 2.壁画制作を通して、協働して作品を作る過程を経験する。
- 3.身につけた表現手段を自らの作品制作に生かす。

## 評価方法

- ・到達目標1、2は授業に取り組む態度・姿勢、3は課題作品の完成度と展開力により評価し、総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢40%、課題作品60%を基準とする。

## 注意事項

必要な画材や道具は適時指示するので準備しておくこと。

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：イントロダクション：画材に慣れる
- 3週目：キャンバス（パネル）に描く/基礎：アイデアプラン、下描き
- 4週目：キャンバス（パネル）に描く/基礎：着色、制作
- 5週目：キャンバス（パネル）に描く/基礎：着色、制作
- 6週目：壁画制作/応用：アイデアプラン
- 7週目：壁画制作/応用：役割分担、下描き
- 8週目：壁画制作/応用：制作
- 9週目：壁画制作/応用：制作
- 10週目：壁画制作/応用：制作
- 11週目：壁画制作/応用：制作
- 12週目：壁画制作/応用：制作
- 13週目：壁画制作/応用：制作
- 14週目：壁画制作/応用：制作
- 15週目：片付け、まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・基礎的なデッサン・クロッキーなど手を動かすことを続けておいて下さい。

1週目～2週目：画材の準備

3週目：制作のアイデアプランを作成する

4週目～5週目：スケジュールに合わせて制作を進めておくこと。

6週目：制作のアイデアプランを作成する

7週目～14週目：スケジュールに合わせて制作を進めておくこと。

15週目：まとめの準備

---

### **教科書**

適宜指示する。

---

### **参考書**

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

### **備考**

前年度に共同制作した壁画が、教室前の廊下にあるので確認しておいて下さい。

|      |   |
|------|---|
| 年次   | 1年  |
| 対象   | 27～19K  |
| 単位数  | 2.0単位   |
| 担当教員 |  中川浩一<br> 森英樹 |

## 授業の概要

本講義はオムニバス授業であり主に2つのことを学ぶ。

1つはデジタルツールを用いたCGアニメーション制作法、もうひとつは鉛筆を主な画材とした伝統的なアナログ作画法である。そのために必要な知識と技術を習得する。

●デジタルツールを使ったCGアニメーション制作の技法を学ぶ。

動く原理を理解したのち実際に小課題作品を制作することを通じてアニメーション制作の基礎を習得する。

アニメーションが動いてみえる仕組みについて十分理解した上で、動きについてのスキルを習得する。

基本ツールとしてはHoudini/Live2D/Photoshop/AfterEffects などデジタルツールを組み合わせ使用しデジタルでの制作ワークフローを学ぶ。

特にHoudiniやLive2Dなどを主要なツールと位置づけ、新世代のCGアニメーションの組み方を理解する。

CGツールの使い方と基本的な考え方を理解し新しい表現スキルを習得する。

●アナログ画材（鉛筆）によるアニメーション制作の技法を学ぶ。

アニメーションの基本的な作画であるメタモルフォーゼを学び、作画および中割の手法について理解し習得する。

作画力の向上のためキャラクターをデザインし作画する。

また動く原理を理解したのち基本的な動きである「歩き」「走り」およびそれらのバリエーションの作画テクニックを習得する。

物理現象の動き（炎や水の動きなど）を理解し観察する力を養いそれを作画する技法を習得する。

最終的には実際に小シークエンスを制作することを通じてアニメーション制作の基礎技法を習得する。

以上技術的な技法および知識を習得することでクリエイターとしてのセンスを磨く。

### 【ICTの活用】

GoogleClassroomを全面的に導入し、下記の双方向型の授業展開を実施する。

- ・授業内容をレジューメ形式であらかじめ提示する。
- ・課題作品はGoogleClassroomを通じて提出する。
- ・その都度ごとに必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを掲示する。
- ・提出された課題についてもGoogleClassroomを通じて講評を各学生に送信する。
- ・授業時間外での授業や課題制作についての質問はGoogleClassroomのコメント機能を活用し時間帯を問わず質問できるようにする。

### 【アクティブラーニング】

課題作品の構想・制作することを通じて「問題解決」「調査学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。また作品構想時にはプレゼンテーション、作品制作後の総合評価をとり入れることで「発見学習」「グループディスカッション」「ディベート」「グループワーク」型の学習能力やスキルを習得する。

### 【フィードバック】

- ・プレゼンテーションや構想発表での講評、ICT導入による提出作品への講評、また双方向型の意見交換によって、自省的な観点から制作を見直し、より高いクオリティでの制作のために自身の知見をより深める。
- ・プレゼンテーション時に合評のスタイルでディスカッションを実施する。

### 【実務経験のある教員による授業科目】

制作会社勤務を経てフリーランスのアニメーターとして多数のCMアニメーション、PV、MVなどを制作してきた経験を元に、アニメーションを企画・制作して作品化する技術やワークフローを学ぶ授業を実施する。

## 到達目標

- 1 アニメーション(デジタルおよびアナログ)の基本的な仕組みを理解できる。
- 2 デジタルおよびアナログの基本的な表現技法を身につける。
- 3 演出プランを構想し実践し作品として表現できる。

## 評価方法

授業に取り組む姿勢、普段からの作画・表現力、課題作品の提出で評価を行う。

評価は、質疑応答内容および受講態度(10%)、課題作品制作(90%)に基づいて評価する。

到達目標1は授業内での質疑応答および受講態度、到達目標2および3は提出された課題作品により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

●GoogleClassroomを導入した授業であるので履修者は次が必要である。

- ・入学時に大学から付与されたメールアドレス

※もっていない場合やアカウントの設定や登録方法が分からない場合は授業時間内で指導する。

※GoogleClassroom自体の使い方は授業冒頭で説明するほか資料も配付する。

●アナログパートでは「アニメーションタップ」という専用器具が必須なので必ず購入すること。

## 授業計画

講義は受講生をA/B 2つのチームに編成しそれぞれが7.5回（15コマ）ずつ併行して進行していく。

7.5回（15コマ）終了後A/Bチームがいれかわりまた併行して進行する。

最終1回は試写合評会にあてる。

Aチーム前半/Bチーム後半

### ■デジタルツールでのアニメーション制作

#### 1.Live2D入門

- ・リグ設定と動かし方の基本
- ・各種ツールの解説と実践

#### 2.Live2Dによるアニメーション制作

- ・フォームアニメーションの設定
- ・小課題制作の解説

#### 3.Live2Dによる小課題制作実践

#### 4.Houdini入門

- ・物理現象シミュレーションの基本
- ・基本概念と操作の解説

#### 5.Houdiniによる剛体シミュレーションの基礎

- ・基本技法
- ・プロシージャルモデリングの基礎

#### 6.Houdiniによる水のシミュレーション

- ・パーティクルと衝突判定アニメーションの制作
- ・小課題制作の解説

#### 7~7.5.課題プレゼンテーション

- ・作品の発表
- ・合評と意見交換

<中川浩一>

Bチーム前半/Aチーム後半

### ■アナログ画材（鉛筆）によるアニメーション制作

#### 1.メタモルフォーゼの制作（基本作画と中割の技法）

- ・自由な発想で絵のトランスフォームによる一連のアニメーション動画を制作

#### 2.メタモルフォーゼ作品の完成

#### 3.作画力の向上のためのキャラクター作画

- ・設定をもとに独自にキャラクターを構想しデザイン作画

#### 4.キャラクターの「歩き」

- ・人体の構造の理解
- ・重心移動と体のうごきの理解
- ・中割の技法の理解と習得

#### 5.キャラクターの「走り」など

- ・人体の構造の理解
- ・重心移動と体のうごきの理解
- ・中割の技法の理解と習得

#### 6.自然物の動き（炎や水の動きなど）の作画

- ・自然現象を観察理解し「絵」に落とし込むための考え方を理解する
- ・ループ技法によるアニメーション表現力の習得

#### 7~7.5.小シークエンスの制作とテーマ課題の作画/動画上映会/合評会/まとめ

- ・作品の発表
- ・合評と意見交換

<森英樹>

---

### 授業外学習

授業外学習時間のめやす：合計30時間

- (1) 授業の到達目標について理解して、事前学習に備えること。(2時間)
- (2) 授業計画をよく読み、事前に取り組む内容について把握しておくこと。(2時間)
- (3) 課題のテーマを理解し制作のための構想を練ること。(2時間)
- (4) 視聴者を意識して、きちんと届く表現について考える訓練をしておくこと。(2時間)
- (5) スケジュールの重要性を理解し授業時間内に自身が作成した計画表をつねにチェックして進捗状況をチェックすること。(2時間)
- (6) 日頃からアナログ（紙+鉛筆）での描画の技法復習をしておく。(2時間)
- (7) 日頃からデジタル（PC 環境とアニメーション制作用アプリケーション）での描画および操作技法復習をしておく。(2時間)
- (8) しっかりとしたキャラクター、物理現象を描画するので、動きの明確なイメージを構想すること。(2時間)
- (9) 各回の授業時に、それぞれのスケジュールに即して次回までに制作進行すべき事項を指示するのでそれらは完遂して次の授業に臨むこと。(2時間)
- (10) 前回授業で指示された復習と予習内容を確実に実施すること。(2時間)
- (11) デジタルツールの新しい考え方を繰り返し復習し、しっかりと理解すること。(2時間)
- (12) 動きの基本としての「歩き」実現のためふだんからひとの動きを「観察」すること。(2時間)
- (13) 表情表現の参考のためふだんからひとの感情の動きとその表情や身振り手振りについて「観察」しておくこと。(2時間)
- (14) リップシンク機能について十分理解し予習復習し次の授業に臨むこと。(2時間)
- (15) プレゼンテーションの資料のための準備と発表計画を検討すること。(2時間)

---

### 教科書

使用しない。

(アナログパートでは資料を紙ドキュメントとして適宜配布する。デジタルパートでは資料およびレジュメを適宜PDFで配布、あるいはプロジェクター投影またはダウンロード可能なデータを明示する。チュートリアル動画あるいは参考動画を提供する。)

---

### 参考書

- 『アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則』Toshi(エムディエヌコーポレーション)<ISBN-13: 978-4844365624>
- 『アニメーションの本』アニメ6人の会(合同出版)<ISBN-13: 978-4772604611>
- 『ゼロから学ぶプロの技 神技作画』Toshi(KADOKAWA)<ISBN-13: 978-4046015037>
- 『増補 アニメーターズサバイバルキット』リチャード・ウィリアムズ(グラフィック社)<ISBN-13: 978-4766121964>
- 『AfterEffects for アニメーション BEGINNER [CC対応 改訂版]』大平幸輝(ビー・エヌ・エヌ新社)<ISBN-13: 978-4802510035>
- 『Houdini ビジュアルエフェクトの教科書』北川茂臣(エムディエヌコーポレーション)<ISBN-13: 978-4844367604>
- 『10日でマスター Live2Dモデルメイキング講座』fumi(技術評論社)<ISBN-13: 978-4297110758>

---

### 備考

なし

Conversation Analysis

芸術学部 メディア映像学科

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 2年   |
| 対象   | 26～19K   |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 |  水田直美 |

## 授業の概要

日常生活はもちろん、様々なメディアにおいても、会話はコミュニケーションの重要な手段である。

本授業では、会話のルール、発話行為理論等、会話に見られる様々な理論やルールを理解することを目的とする。

また、日常身の回りでみられる会話と、メディアでみられる会話の共通性と違いについて理解し、メディア映像作品を作成するための基礎的な知識を身につける。さらにメディア映像作品でみられる会話を分析し、メディア映像作品での会話とはどのようなものか考察する。

【フィードバック】小レポートおよび課題（レポート）に対する講評等フィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 会話についての様々な理論やルールを理解し、会話の分析・説明ができる。
- 2 日常会話とメディア映像作品でみられる会話の共通性と違いについて理解し、説明できる。
- 3 メディア映像分野の作品の中で使用される会話の特徴について理解し、説明できる。

## 評価方法

小レポートと中間課題（レポート）40%（到達目標1, 2, 3を評価）、期末課題（レポート）60%（到達目標3を評価）により成績を評価し、総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

「コミュニケーション論」を修得していることが望ましい。

留学生が履修する場合は、授業の資料および内容を理解し、作品分析を行う日本語能力が必要である。

## 授業計画

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | オリエンテーション：会話分析とは                             |
| 第2回  | 会話のルール 小レポートI「会話のルール」                        |
| 第3回  | 会話の公理、会話の含意                                  |
| 第4回  | 日常会話でみられる会話のルール、公理、含意の例                      |
| 第5回  | メディアでみられる会話のルール、公理、含意の例 小レポートII「会話の公理、会話の含意」 |
| 第6回  | 発話行為理論                                       |
| 第7回  | 発話行為の種類                                      |
| 第8回  | 日常会話の分析                                      |
| 第9回  | メディア映像作品の会話分析 中間課題（レポート）                     |
| 第10回 | 中間課題（レポート）への講評と指導                            |
| 第11回 | 言語行為論  |
| 第12回 | 適切性条件  |
| 第13回 | 非字義的言語行為                                     |

| 回数   | 内容                             |
|------|--------------------------------|
| 第14回 | 間接的言語行為 小レポートⅢ「適切性条件と非字義的言語行為」 |
| 第15回 | まとめ・期末課題（レポート）提出               |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・配付資料を読み、授業の予復習を行う。復習として小レポートを3回記述する。
- ・授業内容を十分理解した上で、メディア映像作品にみられる会話を分析する。
- ・授業で学習したことに基づき、作品の会話分析を行い、中間課題（レポート）および期末課題（レポート）としてまとめる。

---

### 教科書

資料を配布する。

---

### 参考書

授業中に随時紹介する。

---

### 備考

無し

# 総合プロジェクト実習Ⅱ（11457）

後期

Practice of Project Research II

芸術学部 メディア映像学科

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 3年   |
| 対象   | 25～21K   |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | ● 馬場始三<br>● 土井原由子<br>● 中川浩一<br>● 丸田昌宏<br>● 大屋努<br>● 松田博義 |

## 授業の概要

- ・総合プロジェクト実習Ⅱは、総合プロジェクト実習Ⅰをさらに推し進めて行われる。
- ・メディア映像の諸分野を融合した総合的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・メディア映像各分野での、グループワークを基本とする。
- ・産官学連携プロジェクトや受託研究などにより、地域活性やコンテンツ制作などのテーマで実践的に取り組み、実社会で有用な提案を視野に入れた取り組みを行う。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・「くらしき若衆」の認定に必要な選択科目である。
- ・【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

## 到達目標

- 1 メディア/メディアアートプロジェクト、企画・運営の考え方と方法を理解し説明できる。
- 2 メディアやデバイスを活用したプロジェクトを自ら企画・運営できる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢と課題制作から、到達目標2は最終の成果発表により総合的に評価する。
- ・評価の比率は、それぞれ態度・姿勢10%、課題70%、成果発表20%を基準とする。

## 注意事項

- ・マンガ・アニメ、コミックイラスト・フィギュア、ゲーム・Webデザイン、映像・放送の4分野にわかれゼミ教員の指導により実習を行う。
- ・ゼミに受け入れる学生の人数や内容により、希望するプロジェクトに所属できないこともある。

## 授業計画

- 1) 授業の概要と趣旨説明 各コースで行うプロジェクトの説明（担当全員）
- 2) 「プロジェクトの実践」概説（プロジェクト担当教員）  
※スケジュールはプロジェクトによって変更することがある。
- 3) 調査（プロジェクト担当教員）
- 4) コンセプト策定（プロジェクト担当教員）  
※プロジェクトによってフィールドワークを行うことがある。
- 5) アイデア展開（プロジェクト担当教員）
- 6) プレゼンテーション（プロジェクト担当教員）
- 7) 制作1（プロジェクト担当教員）
- 8) 制作2（プロジェクト担当教員）
- 9) 制作3（プロジェクト担当教員）
- 10) 制作4（プロジェクト担当教員）
- 11) 制作5（プロジェクト担当教員）
- 12) 制作6（プロジェクト担当教員）
- 13) 制作7（プロジェクト担当教員）

14) プロジェクトのまとめ (担当全員)

15) 総括と研究成果の発表 (担当全員)

担当

マンガ (松田)

アニメ (中川)

コミックイラスト (土井原)

ゲーム・Webデザイン (馬場・大屋)

映像・放送 (丸田)

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

・参加するプロジェクトにより、授業外での制作活動やフィールドワークを行う。

---

### 教科書

使用しない。

---

### 参考書

適宜資料を配布する。

---

### 備考

無し

# 造形基礎演習 I (11501)

前期

Basic Studies of Formative Arts I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 田丸稔    |

## 授業の概要

創作技術のベースとして、デッサンを通して観察力を養う。比較的に長い時間をかけての観察描写や、既成作品の模写を行う。

### 【フィードバック】

課題の総括、講評を行う。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

## 到達目標

- 1) 長い時間をかけて、一枚の絵を高い密度で描き上げられるようになる。
- 2) 深い調子の幅で、対象を表現できるようになる。
- 3) 対象を正確に描写できるようになる。

## 評価方法

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢と課題制作から、到達目標2と3は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

受講態度等の平常点(20%)、提出作品(80%)の割合で評価する。

## 注意事項

適宜指示する。

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：課題1－観察描写／風景
- 3週目：課題1－観察描写／静物
- 4週目：課題1－観察描写／人物
- 5週目：課題1－観察描写／人物（調子を追求する）
- 6週目：課題1 講評
- 7週目：資料の鑑賞（デッサン・作家のスケッチブックの中の世界）
- 8週目：課題2－模写／風景
- 9週目：課題2－模写／アイテム・メカ
- 10週目：課題2－模写／人物
- 11週目：課題2－模写／人物（モノトーンにおける色彩の表現）
- 12週目：課題2 講評
- 13週目：資料の鑑賞2（映画鑑賞）
- 14週目：自己評価レポートの作成
- 15週目：まとめ

## 授業外学習

- 1週目：資料集め（風景・静物・人物の写真等）および次回の予習180分
- 2週目：課題1：風景描写における調子の追求および次回の予習180分
- 3週目：課題1：静物描写における調子の追求次回の予習180分
- 4週目：課題1：人物描写における形体の追求および次回の予習180分
- 5週目：課題1：人物描写における調子の追求および次回の予習180分
- 6週目：課題1の反省および修正等および次回の予習180分

7週目：課題1各作品の見直し、手直し、および次回の予習180分

8週目：課題2：風景模写作品の構図および調子の追求および次回の予習180分

9週目：課題2：アイテム・メカ模写作品の構図および調子の追求および次回の予習180分

10週目：課題2：人物模写作品の構図および調子の追求および次回の予習180分

11週目：課題2：人物模写作品モノトーンにおける色彩表現の追求および次回の予習180分

12週目：課題2の反省および修正等および次回の予習180分

13週目：講義内課題の見直しおよび次回の予習180分

14週目：自己評価レポートの見直し180分

15週目：本講義の総括180分

---

## 教科書

適宜指示する。

---

## 参考書

適宜指示する。

---

## 備考

無し

# 情報と職業（11502）

前期

Information and Employment

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大西 荘一  |

## 授業の概要

現在の情報化社会において、コンピュータや通信ネットワークが社会や企業、行政（政府・地方自治体）でどのように活用され、職業の形態、職業観がどのように変化してきたのかを学習する。また、情報と職業のかかわりを理解し、情報にかかわる職業人としての資質・能力を身につける。

【ICTを活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1.情報にかかわる職業人としての資質・能力を取得できる。

## 評価方法

到達目標は授業に取り組む態度・姿勢と小レポートから総合的に評価する。

毎回の小レポート（20％）と最終試験（80％）の比率で評価する。

## 注意事項

教科に関する科目（高等学校 情報）。

## 授業計画

| 回数   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 第1回  | 情報社会の光と影                      |
| 第2回  | ICT技術者育成の重要性                  |
| 第3回  | 企業経営とICTの歴史                   |
| 第4回  | インターネットのインパクト1－インターネットの応用     |
| 第5回  | インターネットのインパクト2－インターネットによる社会変革 |
| 第6回  | 企業でのICT活用動向                   |
| 第7回  | ICT推進組織                       |
| 第8回  | ICT投資のコストパフォーマンス              |
| 第9回  | ICTによる勤務形態の変化                 |
| 第10回 | ICT技術者の定義と資格                  |
| 第11回 | 情報サービス業について                   |
| 第12回 | ICT技術者のイメージと実像                |
| 第13回 | ICT技術者に求められる資質                |
| 第14回 | 高校での情報教育                      |
| 第15回 | 大学での情報教育                      |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

・レポート課題の出題により授業外で自己学習する。

講義の内容理解を確認するために、毎回小レポートを実施する。

予習・復習の具体的な内容や方法については授業中に詳しく指示する。

### 教科書

情報と職業／小暮 仁 著／日科技連出版社／9784817192523

### 参考書

授業中に適宜指示する。

### 備考

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大屋努    |

### 授業の概要

現在、3DCGは様々な表現分野で活用されている。本実習では3DCGの多様な機能や表現技術を扱い作品制作を行う。リアルタイム3Dコンテンツやキャラクターアニメーション、写実的材質表現を意識した構成としている。

#### 【フィードバック】

課題に対する講評等のフィードバックを含めた指導を行う。

#### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

### 到達目標

- 3DCGの多様な機能や表現技術を理解できる。
- ポリゴンモデリング、UVマッピング、リギング、モーション等、3Dキャラクター制作の基本を実践できる。
- テクスチャ、マテリアル、ライティング等の要素を理解し、3DCGにおけるリアルな材質表現を実践できる。

### 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、課題制作（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2と3は提出課題により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

### 注意事項

「3DCGI」を既に履修済みであることが望ましい。

### 授業計画

| 回数   | 内容                         |
|------|----------------------------|
| 第1回  | リアルな材質表現（テクスチャ）            |
| 第2回  | リアルな材質表現（実写合成）             |
| 第3回  | モデリング（ポリゴン）                |
| 第4回  | キャラクターアニメーション（リギング・スキン）    |
| 第5回  | UVマッピングとテクスチャ（UV展開・3Dペイント） |
| 第6回  | キャラクターアニメーション（モーション）       |
| 第7回  | 作品制作（キャラクターデザイン・モデリング）     |
| 第8回  | 作品制作（モデリング）                |
| 第9回  | 作品制作（リギング）                 |
| 第10回 | 作品制作（スキン）                  |
| 第11回 | 作品制作（UV展開）                 |
| 第12回 | 作品制作（3Dペイント）               |

| 回数   | 内容          |
|------|-------------|
| 第13回 | 作品制作（モーション） |
| 第14回 | 作品制作（仕上げ）   |
| 第15回 | 制作作品講評      |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・授業時間外での制作も行う。

---

### 教科書

授業時間に適宜指示する。

---

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# コンピュータ演習 I (11505)

前期

Computer I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～22K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 豊田洋通   |

## 授業の概要

この演習では、パソコンの基本的な操作方法をはじめ、ファイル管理方法、ソフトウェアの役割について学ぶ。また、Adobe Photoshop、Illustratorといった専門的なソフトウェアを使ったデザインの基礎技術を学ぶことで、コンテンツ制作やコンテンツ発信する力を身に付けることを目的としている。

【フィードバック】

中間課題、最終課題に対して講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator等ソフトウェアの基本的な操作を行うことができるようになる。
- 2 ソフトウェアを使用し作品制作を行うことができるようになる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業内での態度・姿勢、2は課題提出作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢30%、課題提出作品70%を基準とする。

## 注意事項

この授業は、専門的なソフトウェアを使い、課題制作を行う授業です。授業内容をよく復習し、積極的に授業に参加すること。

## 授業計画

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | オリエンテーション  |
| 第2回  | パソコンOSソフトの基本操作                                   |
| 第3回  | ファイル管理とデータ保存方法                                   |
| 第4回  | ソフトウェアの役割と種類                                     |
| 第5回  | Adobe Photoshopの基本操作 (1) ビットマップデータ、画像解像度         |
| 第6回  | Adobe Photoshopの基本操作 (2) レイヤー、画像の切抜き、色調補正、エフェクト  |
| 第7回  | Adobe Photoshopの基本操作 (3) デジタル画像の加工               |
| 第8回  | Adobe Photoshopを使った課題制作 (1) デジタル画像の加工            |
| 第9回  | Adobe Photoshopを使った課題制作 (2) コラージュ                |
| 第10回 | 中間発表とディスカッション                                    |
| 第11回 | Adobe Illustrator の基本操作 (1) ベクトルデータ、パス、図形描画      |
| 第12回 | Adobe Illustrator の基本操作 (2) 色の設定、テキストオブジェクト、レイヤー |
| 第13回 | Adobe Illustrator を使った課題制作 (1) 図形によるデザイン         |

| 回数   | 内容                                       |
|------|--|
| 第14回 | Adobe Illustrator を使った課題制作 (2) 文字によるデザイン |
| 第15回 | 最終発表、まとめ                                 |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・ 2回~3回：パソコンの基本操作の復習
- ・ 8回~9回：中間課題制作のための資料収集
- ・ 13回~14回：最終課題制作のための資料収集

---

### 教科書

使用しない。

---

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# ゲーム・Webデザイン実習Ⅲ（11507）

前期

Practice of Web Design and Computer Game Design Ⅲ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大屋努    |

## 授業の概要

2年次までに学んできた基礎知識を踏まえて、ゲーム制作に必要な技術の習得をはかる。ゲーム開発ツールを用いたゲーム制作の基本技術をチュートリアル等を通して習得し、応用としてゲームコンテンツを制作し、多様なジャンルのゲーム制作のフローを理解する。

### 【フィードバック】

課題に対する講評等のフィードバックを含めた指導を行う。

### 【ICTを活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 ゲーム開発ツールを用いゲーム制作の基本技術を扱える。
- 2 多様なジャンルのゲーム制作のフローを理解できる。

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（50%）、課題制作（50%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は課題制作から、到達目標2は授業に取り組む態度・姿勢により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

「ゲーム演習」を既に履修済みであることが望ましい。

## 授業計画

| 回数   | 内容                                |
|------|-----------------------------------|
| 第1回  | ゲーム開発ツールの基本操作                     |
| 第2回  | ゲーム開発ツールの基本（オブジェクト・コンポーネント・スクリプト） |
| 第3回  | ゲーム開発ツールの基本（アクションゲーム1）            |
| 第4回  | ゲーム開発ツールの基本（アクションゲーム2）            |
| 第5回  | ゲーム開発ツールの基本（シューティングゲーム1）          |
| 第6回  | ゲーム開発ツールの基本（シューティングゲーム2）          |
| 第7回  | ゲーム開発ツールの基本（ジャンル選択1）              |
| 第8回  | ゲーム開発ツールの基本（ジャンル選択2）              |
| 第9回  | ゲーム開発ツールの基本（ジャンル選択3）              |
| 第10回 | ゲーム開発ツールの基本（ジャンル選択4）              |
| 第11回 | 作品制作（検討と企画）                       |
| 第12回 | 作品制作（素材の準備）                       |

| 回数   | 内容           |
|------|--------------|
| 第13回 | 作品制作（実装）     |
| 第14回 | 作品制作（調整と仕上げ） |
| 第15回 | 制作作品講評       |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・授業時間外での制作も行う。

---

### 教科書

授業時間に適宜指示する。

---

### 参考書

授業時間に適宜指示する。

---

### 備考

無し

# 映像・放送実習 I (11508)

前期

Practice of Visual Imaging and Broadcasting I

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 丸田昌宏   |

## 授業の概要

1年次および2年次で学んできた基礎知識を踏まえて、映像制作に必要な撮影技術から編集技術まで、より高度な技術の習得をはかる。MacintoshPCでのノンリニア編集を行い、合成、特殊エフェクト、音声の編集などより専門的な技術習得を目指す。集団での人間関係や、担当作業を体験することで的人格形成の成長をも主眼に置く。

### 【アクティブラーニング】

- 履修者をいくつかのグループに編成し、各グループでグループ・ディスカッションを行い制作課題を企画し作品を制作する。
- 撮影・編集ともグループ・ワークで行う。

### 【フィードバック】

- 最終課題をグループによる発表を行い講評する。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

【実務経験のある教員による授業科目】元 山陽映画株式会社(現RSKプロビジョン)勤務 CMおよび番組のディレクターとしての実務経験をもとに、実際にCMを制作し、企画から制作技術までを学ぶ授業を行う。

## 到達目標

- 映像の制作目的を総合的に理解し企画をすることができるようになる。
- 映像合成など高度な映像制作技術を使い作品制作ができるようになる。

## 評価方法

- 到達目標1は授業内でのディスカッションでの態度・姿勢、2は課題作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- 評価の比率は、態度・姿勢60%、課題作品40%を基準とする。

## 注意事項

高額な機器を取り扱う為、取り扱いには十分に注意する。  
企画内容により学外での撮影を行う場合がある。  
撮影、編集などのスキルが必要なため「映像基礎」からの履修が望ましい。

## 授業計画

| 回数  | 内容                      |
|-----|-------------------------|
| 第1回 | オリエンテーションと機材の利用方法       |
| 第2回 | 課題制作プランの発表とディスカッション     |
| 第3回 | 課題作品 企画 (CG合成)          |
| 第4回 | 課題作品 制作 撮影 (グリーンバック合成)  |
| 第5回 | 課題作品 制作 編集 (CG合成)       |
| 第6回 | 課題作品 (CG合成)の発表とディスカッション |

| 回数   | 内容                     |
|------|------------------------|
| 第7回  | 課題作品 企画 (ドラマ)          |
| 第8回  | 課題作品 制作 撮影 (カット割)      |
| 第9回  | 課題作品 制作 編集 (ドラマ)       |
| 第10回 | 課題作品 制作 録音MIX (ドラマ)    |
| 第11回 | 課題作品 (ドラマ)の発表とディスカッション |
| 第12回 | 課題作品 企画 (PV)           |
| 第13回 | 課題作品 制作 撮影 (PV)        |
| 第14回 | 課題作品 制作 編集 (PV)        |
| 第15回 | 課題作品の上映発表講評、総復習        |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・グループでの企画内容により授業外での企画、撮影、編集を行う。
- ・企画内容により学外での撮影を行う。
- ・プロジェクト演習およびゼミ合同での作品上映を学外で行う場合がある。
- ・映像コンテストに積極的に出品を行う。

### 教科書

使用しない。

### 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

### 備考

無し

# 写真基礎（11551）

後期

Basic Studies of Photograph

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 為藤良介   |

## 授業の概要

写真の基礎および映像撮影の基礎を身につける。ビジュアルデザイン等の分野で活用できる写真を各自が撮影できる技術を習得する。

### 【アクティブラーニング】

- ・グループを編成し、グループ・ワークで課題を制作する。
- ・グループ・ディスカッションを行い課題の企画を行う。

### 【フィードバック】

- ・最終課題の発表を行い講評する。

### 【ICTを活用した双方型授業】

- ・GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 1眼デジタルカメラを使えるようになる。
- 2 意図した様に写真撮影ができる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業内での取り組み姿勢、2は最終の課題作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、取り組み姿勢70%、課題作品30%を基準とする。

## 注意事項

高価な機器を使用するため取り扱いには十分注意をする。美観地区での学外撮影実習を行う。

## 授業計画

| 回数   | 内容                               |
|------|----------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーションとグループ分け                 |
| 第2回  | カメラの構造と機能(カメラの仕組み使い方)            |
| 第3回  | カメラの構造と機能(絞りとシャッタースピードの関係)       |
| 第4回  | カメラの構造と機能(レンズの種類)                |
| 第5回  | 撮影実習（自由撮影）                       |
| 第6回  | 撮影実習（絞りとシャッタースピードを操作して）          |
| 第7回  | 撮影実習（構図やライティングを意識して）             |
| 第8回  | 撮影作品の講評会                         |
| 第9回  | 自分が好きな人物写真(ライティングされていない)を模写する（1） |
| 第10回 | 自分が好きな人物写真(ライティングされていない)を模写する（2） |

| 回数   | 内容                                |
|------|-----------------------------------|
| 第11回 | 自分が好きな商品写真(ライティングされていない)を模写する (1) |
| 第12回 | 自分が好きな商品写真(ライティングされていない)を模写する (2) |
| 第13回 | 今の自分をアピールするA4 フライヤーのラフスケッチと撮影     |
| 第14回 | 今の自分をアピールするA4 フライヤーの撮影            |
| 第15回 | 作品の講評会                            |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・各課題において撮影したデータの取り込みと整理と課題の制作。
- ・美観地区での学外撮影実習を行う。

---

### 教科書

使用しない。

---

### 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

### 備考

無し

Introduction to Information Design

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 石王美    |

## 授業の概要

情報デザインとしての視点から、Webやゲームなどのインタラクティブなメディアの情報のわかり易さ、システムの使いやすさについての考え方やその方法について、メディア環境に対応した芸術表現の基礎的な知識および技能を身につける。

### 【アクティブラーニング】

グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを行う。

### 【フィードバック】

課題（レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 情報を、相手にわかりやすく、正確に伝えられるようにする方法や考え方について体系的に理解し説明できる。
- 2 情報デザインの考え方に基づいて情報を整理する技術を身につける。
- 3 情報デザインの方法を使って、プレゼンテーションとして表現できる。

## 評価方法

受講態度(25%)、課題レポート(25%)定期試験(50%)に基づいて総合的に評価する。

到達目標1と2は、授業に取り組む姿勢・定期試験から、到達目標3は課題レポートなどの平常点により評価する。

## 注意事項

特に無し

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：コミュニケーションの構造
- 3週目：わかり易さと認知のプロセス
- 4週目：情報をわかりわかり易くするための方法
- 5週目：情報の組織化
- 6週目：図解の方法（演習1）
- 7週目：図解の方法（演習2 プレゼンテーション）
- 8週目：KJ法について（演習1 ブレインストーミング）
- 9週目：KJ法について（演習2 グループ編成 グループ・ディスカッション）
- 10週目：KJ法について（演習3 図解）
- 11週目：KJ法について（演習3 文書化 プレゼンテーション）
- 12週目：ユーザビリティ-1（ヤコブ・ニールセンによるユーザビリティを評価するポイント）
- 13週目：ユーザビリティ-2（難しい作業を単純なものにするための原則）
- 14週目：ユーザーエクスペリエンス
- 15週目：まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 前回の授業についてよく復習しておくこと。
  - ・ 授業の内容の理解を深めるための演習では、事前課題の準備をしておくこと。
  - ・ 予習の具体的な内容や方法については、授業中に詳しく指示する
- 

### **教科書**

使用しないので、購入する必要はない。

---

### **参考書**

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

### **備考**

特に無し

# コピーライティング（11553）

後期

Copywriting

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 永井雅之   |

## 授業の概要

レポートや制作物で、何をどう言えば自分の考えが相手にきちんと伝わるのか、悩んだことがありませんか？その悩みに、広告代理店コピーライター出身の講師がコピーライティングの手法を使った効果的なコミュニケーション伝達法を紹介します。また、具体的な課題についてラジオ・テレビ・グラフィックなどの広告企画を実践することにより自分のアイデアを成果物にするスキルと、成果物をわかりやすくプレゼンテーションするスキルを学習します【アクティブラーニング】受講生が課題について自分のアイデアをプレゼンテーションします【フィードバック】課題（レポート、プレゼンテーション）に対する講評を含めた指導を行います【ICTを活用した双方向授業】本授業ではGoogle Classroomで授業内容をあらかじめ提示します（予・復習に活用してください）

## 到達目標

1. コピーライティングの初歩的な手法を理解し説明できる
2. 課題に対してオリジナルなアイデア（解決策）を発想できる
3. 自分のアイデアをわかりやすくまとめて発表できる

## 評価方法

講義に取り組む姿勢 40%（到達目標1を評価）  
課題に取り組む姿勢と課題の提出 40%（到達目標2を評価）  
課題発表の姿勢と内容 20%（到達目標3を評価）  
☆定期試験は行わない  
☆レポートの提出・発表をもって試験に換える

## 注意事項

コピーライティングの手法は知識として学ぶだけでは獲得できません。具体的な課題に取り組むことで理解が深まり身につきます。受講者には与えられた課題に対して自ら進んで取り組む積極性を期待します。

## 授業計画

- 授業計画 1. コピーライター・コピーライティングの役割（講義概要）  
授業計画 2. コピーライティングの基礎（視点と手法）  
授業計画 3. スローガンのコピーライティング-1（課題提示・解説）  
授業計画 4. スローガンのコピーライティング-2（課題発表・講評）  
授業計画 5. ネーミングのコピーライティング-1（課題提示・解説）  
授業計画 6. ネーミングのコピーライティング-2（課題発表・講評）  
授業計画 7. ラジオCMのコピーライティング-1（課題提示・解説）  
授業計画 8. ラジオCMのコピーライティング-2（課題発表・講評）  
授業計画 9. グラフィック広告のコピーライティング-1（課題提示・解説）  
授業計画10. グラフィック広告のコピーライティング-2（提出案添削・指導）  
授業計画11. テレビCMのコピーライティング-1（課題提示・解説）  
授業計画12. グラフィック広告のコピーライティング-3（課題発表・講評）  
授業計画13. テレビCMのコピーライティング-2（提出案添削・指導）

授業計画14. テレビCMのコピーライティング-3 (課題発表・講評)

授業計画15. 総復習・まとめ

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・講義中に演習課題を提示（オリエンテーション）する
  - ・講義内容を復習して、課題に対して自分のアイデア（解決策）をまとめ、次の講義日に提出発表する（合計5課題を予定）
- 

### 教科書

教科書は使用しません

講義ごとにレジュメを配布します

---

### 参考書

- ・アイデアの作り方（TBSブリタニカ ジェームス・W・ヤング著）
  - ・OCC（大阪コピーライターズ・クラブ）年鑑（宣伝会議出版 OCC発行）
  - ・広告の学び方、つくり方（昭和堂 藤澤武夫著）
- 

### 備考

課題の提出や指導の方法は、今後の対面・リモートなどの授業形態によって変更します

# 映像・放送実習Ⅲ（11554）

後期

Practice of Visual Imaging and BroadcastingⅢ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 豊田洋通   |

## 授業の概要

動画作品の考察を通じて、企画・シナリオ、撮影技術などを学び、自分の考えや思いを作品として作り上げるための技能を身につける。Webへの動画活用やメディア活用を考察し、動画制作の総合力を高めることを目的としている。なお、授業担当者はデザイン事務所を経営するデザイナーであり、その実務経験を活用した実践的教育を行う。

### 【アクティブラーニング】

- ・グループを編成し、グループ・ワークで課題を制作する。
- ・グループ・ディスカッションを行い課題の企画を行う。

### 【フィードバック】

- ・最終課題をグループによる発表を行い講評する。

### 【ICTを活用した双方向型授業】

- ・Google Classroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・Google Classroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1 映像の構成と手法を理解できる。
- 2 映像表現者としてデジタル合成の高度な知識を身につけることができる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業内でのディスカッションでの態度・姿勢、2は課題作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢30%、課題作品70%を基準とする。

## 注意事項

データ保存用として、各自USBメモリー等の準備をしておくこと。

## 授業計画

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | ガイダンス  |
| 第2回  | 映像の役割  |
| 第3回  | 映像表現基礎（デジタル映像の基礎的表現）                           |
| 第4回  | 映像表現基礎（デジタル映像の制作と応用）                           |
| 第5回  | 映像作品の考察（撮影技術編）                                 |
| 第6回  | 映像作品の考察（編集技術編）                                 |
| 第7回  | 課題制作（実写映像とAdobe After Effectsの連携）              |
| 第8回  | 課題制作（Adobe PhotoshopとAdobe After Effectsの連携）   |
| 第9回  | 課題制作（Adobe IllustratorとAdobe After Effectsの連携） |
| 第10回 | 講評と解説  |

| 回数   | 内容                    |
|------|-----------------------|
| 第11回 | プロモーション映像とモーショングラフィクス |
| 第12回 | Webとモーショングラフィクス       |
| 第13回 | 課題制作 (モーショングラフィクス)    |
| 第14回 | 講評と解説                 |
| 第15回 | まとめと総復習               |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

・復習として、時間外での課題制作を推奨する。

---

### 教科書

使用しない。

---

### 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

### 備考

無し

# 造形基礎演習Ⅱ（11555）

後期

Basic Studies of Formative Arts II

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 田丸稔    |

## 授業の概要

創作技術のベースとして、デッサンを通して構成力を養う。造形基礎演習Ⅱに比較し短い時間で大まかにとらえるトレーニングをする。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1) 着衣あるいは、ヌードの人物を短時間でおおまかに捉えて描けるようになる。
- 2) さまざまな描画材料に触れ、その特性・特質を知る。

## 評価方法

到達目標2は受講態度から、到達目標1は提出課題により評価する。

受講態度等の平常点（20%）、提出作品（80%）の割合で評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

クロッキー帳、画用紙、木炭・鉛筆描画用具等、各自で用意すること。

## 授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：課題制作1－人物クロッキー(立ちポーズ)
- 3週目：課題制作1－人物クロッキー（座ポーズ）
- 4週目：課題制作1－人物クロッキー(横臥ポーズ)
- 5週目：課題制作1－人物クロッキー(群像)
- 6週目：課題制作1－人物クロッキー(ディテール練習：顔)
- 9週目：課題制作1－人物クロッキー((ディテール練習：手、足等)
- 7週目：課題制作2－動物その他のクロッキー(動く犬)
- 8週目：課題制作2－動物その他のクロッキー(犬以外の動物・・・写真から)
- 9週目：課題制作3－グループワークによる手描き動画の制作：グループ分け
- 10週目：課題制作3－グループワークによる手描き動画の制作：役割分担検討
- 11週目：課題制作3－グループワークによる手描き動画の制作：絵コンテ・キャラクター制作
- 12週目：課題制作3－グループワークによる手描き動画の制作：動画の作成（冒頭）
- 13週目：課題制作3－グループワークによる手描き動画の制作：動画の作成（展開）
- 14週目：課題制作3－グループワークによる手描き動画の制作：動画の作成（結末）
- 15週目：まとめ

## 授業外学習

通りがかりの人、風景等をクロッキーする。一度に、一枚10分程度で5～10枚程度。また演習中描いた作品に関しては、よく見返し、描き足す部分があれば手を加える等する。

- 1週目：上記課題を120分
- 2週目：課題制作1－人物クロッキー(立ちポーズ) 120分
- 3週目：課題制作1－人物クロッキー（座ポーズ）120分
- 4週目：課題制作1－人物クロッキー(横臥ポーズ) 120分
- 5週目：課題制作1－人物クロッキー(群像) 120分

6週目：課題制作1－人物クッキー(ディテール練習：顔) 120分  
9週目：課題制作1－人物クッキー((ディテール練習：手、足等) 120分  
7週目：課題制作2－動物その他のクッキー(動く犬) 120分  
8週目：課題制作2－動物その他のクッキー(犬以外の動物・・・写真から) 120分  
9週目：上記課題を120分  
10週目：上記課題を120分  
11週目：上記課題を120分  
12週目：上記課題を120分  
13週目：上記課題を120分  
14週目：上記課題を120分  
15週目：自己評価レポートの作成および上記課題を120分

---

### **教科書**

適宜指示する。

---

### **参考書**

適宜指示する。

---

### **備考**

無し

Sound Technology

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～22K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 遠藤寛子   |

## 授業の概要

真に「伝わる」話し方ができるようになるために主体的に学ぶ意欲を育てる科目。

単に「伝える」ではなく、「人の心に伝わる」話し方、聞き方とはどういうものか、互いにディスカッションをしながら深め、考え、身につけていく。

スピーチやレポート、ニュース原稿などの原稿の読み方、インタビュー、模擬ラジオ番組制作など実践的な内容を通して、社会に出た時に役立つ伝え方を修得していく。

またビジネスシーンで必要となるマナーの基礎を学び、身につける。

様々な立場や価値観を持つ人々と向き合いコミュニケーションのとれる社会人の育成を目的としている。

【アクティブラーニング】

模擬番組の発表とプレゼンテーションを行う。

【フィードバック】

課題の発表と講評を行う。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- 1.各場面にふさわしい言葉遣い、所作、基本的な姿勢を理解する。
- 2.実際に動き、考え、フィードバックすることにより、学びを深め、確実に身につける。
- 3.コミュニケーション能力を高める意欲をもてるようになる。

## 評価方法

到達目標1は授業態度・姿勢から、到達目標2は授業態度・姿勢とレポートから、到達目標3は授業態度・姿勢と提出課題により評価する。

授業態度・姿勢10%、レポート40%、課題作品50%により総合的に評価する。総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・新聞やニュースに日頃から関心をもつこと。
- ・受け身ではなく積極的に視聴してもらうため、レポートを課す。
- ・周りの人の話す様子、聞く様子をよく観察すること。
- ・マイクでの音声の録音、編集の方法を身につけておくこと。

## 授業計画

第1回

オリエンテーション

レポートI「伝わる話し方とは」「何を身につけたいか」

第2回

読んで伝える1（ニュース、天気予報）

第3回

読んで伝える2（CM、ナレーションなど）

レポートII「ニュースの用語について調べてきたことを自らの言葉でわかりやすく述べなさい」

第4回

模擬ラジオCM作成、編集

第5回

話して伝える1（テーマトーク）

第6回

話して伝える2（フリートーク、現場レポート）

レポートⅢ「話して伝える時に大切だと思われることを述べなさい」

第7回

インタビューして伝える

第8回

司会として伝える1（トーク番組スタジオ司会、フィードバック）

第9回

司会として伝える2（トーク番組スタジオ司会、フィードバック）

レポートⅣ「人の話をきく時に必要であると思われることを述べなさい」

第10回

模擬ラジオ番組作成1（番組構成を考える、台本や進行表の作成）

第11回

模擬ラジオ番組作成2（音の素材を集める）

第12回

模擬ラジオ番組作成3（編集作業、作品完成）

第13回

ビジネスマナー1（社会人としての心構え、言葉遣い）

第14回

ビジネスマナー2（正しい敬語、接客対応や電話応対時の心構え）

第15回

模擬ラジオ番組発表、総復習・まとめ

---

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・テレビ・ラジオ番組の視聴や新聞を読むことを意識的に行う。
- ・指示をした番組や新聞に目を通し、課題レポートを提出すること。
- ・ニュースに出てくる用語について調べ、理解し、自分の言葉で説明できるようにしておくこと。

---

## 教科書

適宜、プリントを配布する

---

## 参考書

授業中に随時紹介する

---

## 備考

無し

# 映像・放送実習Ⅱ（11557）

後期

Practice of Visual Imaging and Broadcasting II

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 丸田昌宏   |

## 授業の概要

これまでに学んだ知識を踏まえて、映像・放送実習Ⅱでは、より具体的に映像ジャンルを定め各自で決めたテーマをもとに映像制作を進めていく。

Macintoshコンピュータでのノンリニア編集を行い、AfterEffectsなどより高度な技術習得を目指す。

集団での人間関係や、担当作業を体験することでの人格形成の成長をも主眼に置く。

（実習の方法）

【アクティブラーニング】

- ・履修者をいくつかのグループに編成し、各グループでグループ・ディスカッションを行い制作課題を企画し作品を制作する。
- ・撮影・編集ともグループ・ワークで行う。

【フィードバック】

- ・最終課題をグループによる発表を行い講評する。

【ICTを活用した双方型授業】

- ・GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

【実務経験のある教員による授業科目】元 山陽映画株式会社(現RSKプロビジョン)勤務 CMおよび番組のディレクターとしての実務経験をもとに、実際にCMを制作し、企画から制作技術までを学ぶ授業を行う。

## 到達目標

- 1 卒業制作へ向けた作品の方向性を探り、個々の代表的な作品となる映像作品を制作する。
- 2 作品発表を視野に入れ、ターゲットに向けた映像企画ができる。

## 評価方法

- ・到達目標1は最終の完成作品により、2は授業内でのディスカッション及び上映内容により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、授業内でのディスカッション30%、制上映内容30%、完成作品40%を基準とする。

## 注意事項

- ・高額な機器を取り扱う為、取り扱いには十分に注意する。
- ・学外での撮影ではマナーを守り十分な注意を要すること。

## 授業計画

| 回数  | 内容   |
|-----|--|
| 第1回 | オリエンテーションとグループ分け                             |
| 第2回 | 課題制作の企画とディスカッション                             |
| 第3回 | 課題制作プランの発表とディスカッション                          |
| 第4回 | 課題作品制作（1）撮影（企画内容により学外での撮影を行う場合がある）効果的な構図や画作り |
| 第5回 | 課題作品制作（2）撮影（企画内容により学外での撮影を行う場合がある）クリアな音声収録   |
| 第6回 | 課題作品制作（3）撮影（企画内容により学外での撮影を行う場合がある）効果的なインサート  |

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第7回  | 課題作品 制作 (4) 編集 (タイムラインに展開)                |
| 第8回  | 課題作品 制作 (5) 編集 (ナレーションとBGM)               |
| 第9回  | 課題作品 制作 (6) 編集 (タイトルとグラフィック)              |
| 第10回 | 課題作品 制作 (7) 仮編集試写 講評とディスカッション             |
| 第11回 | 課題作品 制作 (8) 録音                            |
| 第12回 | 課題作品 制作 (9) 整音                            |
| 第13回 | 課題作品 制作 (10) 学外実習：映像展示 (学外での上映を実施する場合もある) |
| 第14回 | 課題作品の発表とディスカッション                          |
| 第15回 | 講評とまとめ、総復習                                |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・個々の企画内容により授業外での企画、撮影、編集を行う。
- ・企画内容により学外での撮影を行う。
- ・学外実習としてプロジェクト演習およびゼミ合同での作品上映を学外で行う場合がある。

## 教科書

使用しない。

## 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

## 備考

無し

# デジタル画像（11601）

前期

Digital Image

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 岩佐俊彦   |

## 授業の概要

現在、印刷物からスマホやパソコンでの表現まで、目に触れる画像（写真やイラスト等）は、全てデジタル処理されているといえます。デジタル画像について正しく理解することは、表現を行う上で欠かせない物です。デジタル画像について、講義と課題制作を行うことで実践的に理解していきます。

【アクティブラーニング】

課題の発表を行う。

【フィードバック】

課題の講評を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1. デジタル画像についての正しい知識を身につける。

## 評価方法

到達目標1は授業に取り組む姿勢と課題作品から総合的に評価する。

授業に取り組む姿勢（50%）、課題作品（50%）により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

なし

## 授業計画

- オリエンテーション
- デジタル画像の基礎1（アナログからデジタルへ）
- デジタル画像の基礎2（デジタル画像とは？）
- デジタル画像の基礎3（デジタル画像の実際）
- デジタル画像の基礎4（デジタル画像の実際）
- デジタル画像の応用1（印刷での表現）
- デジタル画像の応用2（スマホ・パソコンでの表現）
- デジタル画像の応用3（グラフィックソフトでの表現）
- デジタル画像の応用4（グラフィックソフトでの表現）
- 課題制作1（ポスター）Illustrator、Photoshopを使用
- 課題制作2（ポスター）
- 課題制作3（ポスター）
- 課題制作4（ポスター）
- 課題発表とまとめ
- デジタル画像のこれから～まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間・授業内容について、復習しておくこと。

## 教科書

なし

---

**参考書**

なし

---

**備考**

なし

# 構成論 (11602)

前期

Theory of Design Composition

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 藤原智也   |

## 授業の概要

- ・デザイン・アートの基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・アート・デザインの諸分野における基礎となる構成学の内容について体系的に学習する。このとき、20世紀前半のバウハウス以降の構成学の流れを踏まえつつ、近年の認知科学の研究成果によって得られてきた知見に基づいて、色や形といった造形要素やその組合せとしての造形秩序がどのような認知過程を経て我々の認識を形成しているのかについても理論的に扱う。加えて、それらの理論が、洋の東西を問わず歴史的に機能してきたことを理解し、現代の新たな地平を開く基盤となることを示す。
- ・講義科目であるが、一部で演習を含めて活動を展開していくとともに、履修学生が様々なメディアをもとに自身の情報環境を構築し自発的に学習をすすめていくための基盤を形成する。

【アクティブラーニング】

プレゼンテーションを行う。

【フィードバック】

課題の講評を行う。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1. 近現代の構成学の概要を、歴史および理論を通して学び説明できる。
2. 構成学における造形要素と造形秩序およびメディアについて説明できる。
3. 構成学やデザインを学ぶための自分独自の「情報環境」を構築できる。

## 評価方法

- ・課題制作60%（到達目標1を評価）、提出課題40%（到達目標2、3を評価）の割合で評価する。
- ・合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・集中講義であり、1月に一回、講義3～4回分の内容を1日で行う。そのため、欠席はしないように注意すること。
- ・課題、レポートの未提出、欠席4回以上は、単位の取得が不可となる可能性がある。
- ・調査などのために学外で授業を行うことがある。

## 授業計画

| 回数  | 内容                                    |
|-----|---------------------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション 「ヒトはなぜ、アートを獲得しデザインを生み出したのか」 |
| 第2回 | 構成学 基礎(1) バウハウスとGestaltung            |
| 第3回 | 構成学 基礎(2) 色彩論                         |
| 第4回 | 構成学 基礎(3) 形態論                         |
| 第5回 | 認知科学とヒトの情報処理                          |
| 第6回 | 演習(1) レイアウトとアフォーダンス                   |
| 第7回 | 西洋のアート・デザインにみる構成(1) 対称性               |
| 第8回 | 西洋のアート・デザインにみる構成(2) 科学技術              |

| 回数   | 内容                       |
|------|--------------------------|
| 第9回  | 演習(2) 空間と立体              |
| 第10回 | 日本のアート・デザインにみる構成(1) 非対称性 |
| 第11回 | 日本のアート・デザインにみる構成(2) 平面性  |
| 第12回 | 演習(3) フィールドワーク           |
| 第13回 | 自然美と構成                   |
| 第14回 | 現代メディアと構成                |
| 第15回 | プレゼンテーション, 講評            |

---

### 授業外学習

- ・ 展覧会、ミュージアムの見学。インターネットから図書館までを自分の情報環境として利用できるように指導を行う。
- ・ とくに近隣のミュージアムのリサーチとそれに基づいたレポートを課す。
- ・ 学習時間の目安：合計60時間

---

### 教科書

三井秀樹、『新構成学：21世紀の構成学と造形表現』、六耀社、2006。

---

### 参考書

随時紹介する。

---

### 備考

(なし)

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 2年   |
| 対象   | 26～19K   |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 |  横山輝明 |

## 授業の概要

現代社会において重要な基盤となっているIT技術について、その可能性と危険性について学ぶ。

ITのよりよい活用の仕方について考えることができるようになることが目標である。

ネット社会やケータイ社会における犯罪事例などを学ぶ。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

1. 情報社会や情報モラルについて、日々の体験に応用できる素養(思考力)を身につける。
2. ICTの活用方法や事例についての知識を身につける。

## 評価方法

到達目標1、2は授業に取り組む姿勢・講義時間内の小テスト・課題レポート提出など(50%)、とレポート(50%)の重みで総合的に評価する。

再試験は行わない。

## 注意事項

遅刻は認めない。ただし、延着証明書などを提出した場合はこの限りでない。

## 授業計画

1. 携帯電話のマナーと電子メール
2. チェーンメールと迷惑メール
3. ブログ・電子掲示板と個人情報
4. 個人情報の流出と保護
5. ネットの危険性と安心なコミュニティ
6. ネットショッピングと不当請求
7. ネットオークションとオンライン詐欺
8. 不正アクセス
9. ネット中毒
10. 情報の共有と発信
11. 音楽や映画の複製
12. 音楽著作権と使用許諾
13. パスワード
14. コンピュータ・ウイルスとスパイウェア
15. ファイル共有ソフト問題と暗号化技術

## 授業外学習

1. 次回の学習内容について、教科書を読んで準備する。
2. 適宜小テストを実施するので、学習済みの課題について復習する。
3. 学習時間の目安：合計60時間

## 教科書

事例でわかる情報モラル 30テーマ 2020|実教出版|978-4-407-33032-8|1

## 参考書

適宜, インターネットなどを使用して最新の情報を提示する

---

**備考**

無し

# アニメーション実習Ⅲ（11604）

通年

Exercise of Animation II

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 山下真未   |

## 授業の概要

立体物を用いたアニメーション作品(ストップモーションアニメ(コマ撮り))を制作する。

平面描画ではない、立体物によるアニメーションの魅力を知ることによってアニメーション表現の幅広さを身に付ける。

制作を通じてアニメーションにおけるタイミングや演出を理解する。

立体物は、主に粘土やアーマチュアなどを用いての撮影をしていき、コマ撮りのための人形制作、構造を理解する。

撮影時の撮影方法や注意点・人形の扱いについて理解する。

世界で有名な作品、いろいろな技法で制作された作品、最新作品を鑑賞し、従来からの撮影方法と最新技術による撮影方法の違いや演出方法を学習する。

### 【ICTの活用】

GoogleClassroomを全面的に導入し、下記の双方向型の授業展開を実施する。

- ・授業内容をレジュメ形式であらかじめ提示する。
- ・課題作品はGoogleClassroomを通じて提出する。
- ・その都度ごとに必要な資料、確認しておくべきWebサイトなどを掲示する。
- ・提出された課題についてもGoogleClassroomを通じて講評を各学生に送信する。
- ・授業時間外での授業や課題制作についての質問はGoogleClassroomのコメント機能を活用し時間帯を問わず質問できるようにする。

### 【アクティブラーニング】

課題作品の構想・制作することを通じて「問題解決」「調査学習」型の学習能力やスキルを習得することができる。また作品構想時にはプレゼンテーション、作品制作後の総合評価をとり入れることで「発見学習」「グループディスカッション」「ディベート」「グループワーク」型の学習能力やスキルを習得する。

### 【フィードバック】

- ・課題(プレゼンテーション等)に対する講評を含めた指導を行う。
- ・プレゼンテーション時に合評のスタイルでディスカッションを実施する。
- ・各回授業終了時に進捗報告とそれへのアドバイスを通じて到達状況を各自が認識する。

## 到達目標

- 1.ストップモーションアニメ(コマ撮り)の技法を習得しコマ撮り撮影における動きのタイミングの重要性を理解できる
- 2.平面表現と立体表現でのキャラクターの魅力の違いについて理解できる
- 3.立体人形を作成し、コマ撮り撮影をしていく上で、人形の構造としくみを理解できる
- 4.人形の構造は扱う素材、撮影方法によっても制作方法や構造が異なるので、違いやしくみを理解できる
- 5.編集の方法、技法を習得するとともに、編集の仕方による撮影方法、事前準備(人形の制作方法の違いやしくみ)の違いについて理解できる

## 評価方法

授業に取り組む姿勢20%、人形等（コマ撮り用オブジェクト）制作30%(授業中を通しての判断)、作品50%を基準とし、評価する。

到達目標1および4は作品によって、到達目標2は授業に取り組む姿勢と人形等制作および作品によって、到達目標3および4は人形等制作によって、到達目標5は授業に取り組む姿勢により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

- 汚れても良い服装、エプロンなどを持参してくること。
- GoogleClassroomを導入した授業であるので履修者は次のうちのどちらかが必要である。

- ・入学時に大学から付与されたメールアドレス
- ・自分で新たに登録したGoogleアカウント

基本的にはどちらを使ってもよい。

※もっていない場合やアカウントの設定や登録方法が分からない場合は授業時間内で指導する。

※GoogleClassroom自体の使い方は授業冒頭で説明するほか資料も配付する。

## 授業計画

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | ストップモーションについての概要を理解する。それを踏まえた上で、今後の授業で使用するキャラクター原画、絵コンテ制作を行っていく。                        |
| 第2回  | 絵コンテ、キャラクター原画を元に撮影方法やキャラクターを立体に起こしていく上での注意点、制作方法を理解する。また、編集方法を学習し、その上でキャラクター制作、背景制作を行う。 |
| 第3回  | キャラクター、背景制作   |
| 第4回  | キャラクター、背景制作を行い、撮影の手順について学ぶ。   |
| 第5回  | 撮影  |
| 第6回  | 撮影、編集   |
| 第7回  | 発表会!&反省会。次回制作物についてのキャラクター原画、絵コンテを作成する。  |
| 第8回  | 絵コンテ、キャラクター原画を元に撮影方法やキャラクターを立体に起こしていく上での注意点、制作方法を理解する。その上でキャラクター制作、背景制作を行う。             |
| 第9回  | キャラクター(人形の骨組みor体のパーツ)、背景制作  |
| 第10回 | キャラクター(人形の造形or置き換えパーツ量産)、背景制作   |
| 第11回 | キャラクター(大きさ違い作成)、背景制作  |
| 第12回 | 撮影(手順のおさらい~今回気を付けておくべき事の確認)   |
| 第13回 | 撮影  |
| 第14回 | 撮影、編集   |
| 第15回 | 発表会!&反省会。   |

## 授業外学習

| 回数   | 内容   |
|------|--|
| 第1回  | 授業計画に示した内容について事前に概略をつかんでおくこと。キャラクターデザイン、絵コンテを完成させておくこと。(2時間)                         |
| 第2回  | キャラクターデザイン、絵コンテの修正箇所をなおしておくこと。キャラクターを立体に起こす上での設計や背景設計をしておくこと。(2時間)                   |
| 第3回  | キャラクター、背景制作を全体の40%を目安に作成しておくこと。(2時間)   |
| 第4回  | キャラクター、背景を完成させ、撮影のための準備をしておくこと。(2時間)   |
| 第5回  | 撮影パート全体の80%を目安に撮影をしておくこと。(2時間)   |
| 第6回  | 第1課題の作品を完成させておくこと。プレゼンテーションの準備をしておくこと。(2時間)  |
| 第7回  | 発表後の講評などを受け、必要な箇所を修正し、よりよい作品を仕上げる。キャラクター、絵コンテを完成させておくこと。(2時間)                        |
| 第8回  | キャラクターデザイン、絵コンテの修正箇所をなおしておくこと。キャラクターを立体に起こす上での設計や背景設計をしておくこと。必要な素材を購入して揃えておくこと。(2時間) |
| 第9回  | キャラクター、背景制作を全体の30%を目安に作成しておくこと。(2時間)   |
| 第10回 | キャラクター、背景制作を全体の60%を目安に作成しておくこと。(2時間)   |

## 回数 内容

---

第11回 キャラクター、背景制作を完成させ、撮影のための準備をしておくこと。(2時間)

---

第12回 撮影パート全体の50%を目安に撮影をしておくこと。(2時間)

---

第13回 撮影パート全体の90%を目安に撮影をしておくこと。(2時間)

---

第14回 第2課題の作品を完成させておくこと。プレゼンテーションの準備をしておくこと。(2時間)

---

第15回 発表後の講評などを受け、必要な箇所を修正し、よりよい作品を仕上げること。(2時間)

---

## 教科書

使用しない。参考資料を必要に応じて配布また参考映像を必要に応じて視聴する。

---

## 参考書

『映像+ 01—映像製作の最新現場マガジン 人形アニメーションの現場』（グラフィック社）

<ISBN-13: 978-4766118193>

竹内 泰人 著『つくろう！コマ撮りアニメ - HOW TO MAKE THE STOP MOTION ANIMATION』（ビー・エヌ・エヌ新社）

<ISBN-13: 978-4861007231>

オカダ シゲル・川村 徹雄・小林 正和・船本 恵太 著『クレイアニメ&人形アニメを作ろう！』（ソシム）

<ISBN-13: 978-4883376797>

---

## 備考

無し

# マンガ実習Ⅲ（11605）

通年

Exercise of Manga Ⅲ

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 松田博義   |

## 授業の概要

今日ではWeb上での活動が編集者の目に止まり、そこから漫画家としてデビュー・マンガが出版されることも一般的である。特にTwitterで数多くのリツイート、いいねを集める「バズる」という状態になることがデビューの条件になることもあり、Web上での活動はこれからのマンガ家にとって必須となりつつある。

そこで、本科目ではTwitterで「バズる」作品を作るためにはどうすればいいか研究・考察し、それに基づいて創作を行う。

まずはリツイート数の多い作品を取り上げ、どういった点が受けているのかを分析する。

分析に基づきマンガを制作し、Twitter上で発表。結果をまとめる。

【アクティブラーニング】調査学習、発見学習、そしてプレゼンテーションを行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- ・多くの衆目を集めるキャッチーなテーマの考察、そしてそれをマンガという形で表現できる技術・表現力を身に着ける。
- ・ネット上で「バズる」ため、限られたページ数で構成する事ができる。
- ・衆目を集める為の作品分析力を身につけることができる。

## 評価方法

到達目標の1及び2は最終課題により、3は授業に取り組む態度、姿勢及び授業内のプレゼンテーションにより評価し、総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

作品は基本的に個人単位の制作とする。

制作作品に関して、一次創作、二次創作は問わない。自身の分析に基づき「バズる」作品を制作する。

## 授業計画

| 回数   | 内容                                      |
|------|---|
| 第1回  | オリエンテーション                               |
| 第2回  | 作品分析：リツイート数の多い作品検索                      |
| 第3回  | 作品分析：なぜリツイート数が多いのか、内容、時間帯などあらゆる方面から考察する |
| 第4回  | 作品分析：考察内容のまとめ1                          |
| 第5回  | 作品分析：考察内容のまとめ2                          |
| 第6回  | 作品分析：考察内容プレゼンテーション準備                    |
| 第7回  | 作品分析：自身の考察をもとに5分程度のプレゼンテーションを行う         |
| 第8回  | 課題制作：分析をもとに作品を制作する プロット制作               |
| 第9回  | 課題制作：ストーリー及びキャラクターデザイン制作                |
| 第10回 | 課題制作：ネーム制作1                             |
| 第11回 | 課題制作：ネーム制作2                             |

| 回数   | 内容                      |
|------|-------------------------|
| 第12回 | 課題制作：原稿制作1              |
| 第13回 | 課題制作：原稿制作2              |
| 第14回 | 課題制作：原稿制作及びTwitter上での発表 |
| 第15回 | 発表結果報告                  |

---

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・画力向上の為、常に描写技術を磨く。
- ・課題の状態に応じて、適宜作業を進める。
- ・現在の流行の研究を行う。

---

### 教科書

適宜指示する。

---

### 参考書

コピー等で、その都度配布する。参考文献は適宜紹介する。

---

### 備考

特になし。

# 博物館展示論 (11606)

通年

Museum Display

芸術学部 メディア映像学科

|      |              |
|------|--------------|
| 年次   | 3年           |
| 対象   | 25～19K       |
| 単位数  | 2.0単位        |
| 担当教員 | 松岡智子<br>吉崎和彦 |

## 授業の概要

・本科目では、博物館の基本的な機能である「展示」を理解するために、前半(第2～8回、担当；松岡)においては、グループで見学を希望する博物館を選択し、美術館、歴史博物館、自然史博物館、水族館、動物園等でのフィールドワークを行い、パワーポイントで資料を作成しプレゼンテーションをし、それに対して全体討議を行う。

【アクティブ・ラーニング】グループ・ワーク、フィールド・ワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】グループワーク、フィールド・ワーク、プレゼンテーションに対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

(第1～7回、15回 担当；松岡)

・授業の後半では現代アートの展覧会に焦点を当て、その様々な形式や政治性について事例を通して学び、展覧会とは何かについて考える。まず展覧会の歴史やその実験的な試み、そして展覧会のもつ政治性について学ぶ。次に、展覧会がどのように作られているのかについて具体的な事例を挙げて紹介した後、実際に架空の展覧会を構想する演習を行う。最後に、近年日本中で開催されている都市・地域のアートフェスティバルについて考え、社会におけるミュージアムの役割について学ぶ。

【アクティブ・ラーニング】グループ・ワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】グループ・ワーク、プレゼンテーションに対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

(第9～14回、担当；吉崎)

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。(予習 復習に活用してください。)
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

【実務経験のある講師による授業科目】元美術館学芸員で博物館学を専門とする松岡と、東京都現代美術館を経て、現在、山口情報芸術センター学芸員の吉崎が授業を担当する。

## 到達目標

1. フィールドワークにより様々な博物館の展示方法を発見し説明することができる。(松岡)
2. 学芸員資格に関するその他の科目(博物館概論、博物館資料論、博物館経営論、博物館教育論、博物館情報・メディア論、生涯学習概論)との相互補完性も高まり、博物館について総合的に理解し説明できる。(松岡)
3. 展覧会について理論と実践の両方から学び、展覧会の作り方、学芸員の仕事、美術館・博物館の役割について理解し説明できる。(吉崎)

## 評価方法

グループ活動・プレゼンテーション50%(到達目標1を評価)と、演習への参加状況50%(到達目標3を評価)に基づいて総合的に評価する。総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

本科目は博物館学芸員になるための資格免許科目であり、受講生は4年次の博物館実習を前提としているため、一定の水準が要求される。しっかりした目的意識を持って履修しなければならない。

## 授業計画

回数 内容

| 回数   | 内容  |
|------|---|
| 第1回  | オリエンテーション 授業計画について (担当; 松岡)                           |
| 第2回  | 博物館展示のコンセプトと具現化について 【グループワーク】 (担当; 松岡)                |
| 第3回  | 美術館における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当; 松岡)                     |
| 第4回  | 科学博物館における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当; 松岡)                   |
| 第5回  | 水族館における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当; 松岡)                     |
| 第6回  | 動物園における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当; 松岡)                     |
| 第7回  | 全体討議とプレゼンテーションにおける講評や省察などのフィードバックを含めた事後指導・総括 (担当; 松岡) |
| 第8回  | 展覧会とは何かー現代アートを中心として (担当; 吉崎)                          |
| 第9回  | 展覧会の政治性ー「他者」を表象することについて (担当; 吉崎)                      |
| 第10回 | 展覧会の作り方ー構想 (担当; 吉崎)                                   |
| 第11回 | 展覧会の作り方ー実施 (担当; 吉崎)                                   |
| 第12回 | 社会におけるミュージアムの役割(担当; 吉崎)                               |
| 第13回 | 都市におけるミュージアムの役割 (担当; 吉崎)                              |
| 第14回 | 都市・地域におけるアートフェスティバルの事例 (担当; 吉崎)                       |
| 第15回 | まとめ; ミュージアム展示の新たな方向性 (担当; 松岡)                         |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

・グループで博物館の展示に関するフィールド・ワークを行い、プレゼンテーションのための資料作成を行い提出する。

### 教科書

特に使用しない。

### 参考書

適宜紹介する。

### 備考

無し

# アートマネジメント（11607）

前期

Art Management

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 3年     |
| 対象   | 25～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 大塚雅広   |

## 授業の概要

「芸術と社会をつなげる仕事」としてのアートマネジメントの知識と共に芸術創造を支える仕組みや活動について学ぶ。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

授業内容は予め提示し、課題は Google Classroom を通じて提出する。

## 到達目標

1.芸術創造を支える仕組みや活動について理解し、説明できるようになる。

## 評価方法

到達目標1は授業への態度と平常点20%。試験80%の配分で判定する。

## 注意事項

特になし

## 授業計画

| 回数   | 内容            |
|------|---------------|
| 第1回  | アートマネジメントとは   |
| 第2回  | アートマネジメントの需要  |
| 第3回  | アートと支援        |
| 第4回  | 文化政策の現状と今後    |
| 第5回  | 小テスト          |
| 第6回  | アートと法律        |
| 第7回  | 美術館活動と施設      |
| 第8回  | 公立文化活動と施設     |
| 第9回  | 美術界と画廊        |
| 第10回 | 小テスト          |
| 第11回 | 危機管理          |
| 第12回 | アート・マーケティング   |
| 第13回 | 広報と地域連携       |
| 第14回 | サービスとホスピタリティー |
| 第15回 | 小テスト          |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

身近なアートマネジメント活動を調べて、さらにその活動に積極的に参加する。

---

### **教科書**

使用しない。必要に応じてプリントを配布する。

---

### **参考書**

授業の進展に応じて、その都度紹介する。

---

### **備考**

無し

|      |   |
|------|---|
| 年次   | 4年  |
| 対象   | 24～19K  |
| 単位数  | 2.0単位   |
| 担当教員 |  辻信行<br> 加藤公敬<br> 山出淳也<br> 長谷川新 |

## 授業の概要

デザインやメディア映像関連ビジネス及び、芸術の最前線の議論を通して実践のプロセスや方法論を学び、総合的なデザイン・芸術の基礎的応用的な知識および技能を身につける。

<1-4.社会的テーマへの事例研究を通して、デザイン戦略について学ぶ。:担当 加藤公敬>

<5-7.地域や社会におけるアートの可能性や役割を考察する:担当 山出淳也>

<8-11「デザインとは」を考え続けるための、きっかけづくり:担当 辻信行>

色・形だけにとらわれず、誰のための何のためのデザインなのか、デザインの本質、その入り口に触れる

<12-15.作品の分析、展覧会の分析を実践的に学ぶ。:担当 長谷川新>

## 到達目標

1.デザインやメディア映像分野のビジネス及び、芸術の最前線について、説明・討議できる。

## 評価方法

到達目標はレポートやプレゼンテーション等の提出物50%、授業に取り組む姿勢50%で総合的に評価する。

## 注意事項

集中授業として実施するため、開講時期の変更などがあることがあるので、開講スケジュールをよく確認すること。

調査等のため学外で授業を行うことがある。

## 授業計画

1回目:「価値、技術、身体性、デザイン」の進化(加藤 公敬)

2回目:「デザイン思考」とはビジョンづくりの視点(加藤 公敬)

3回目:「WISE PLACE」実現するための“Ba”(加藤 公敬)

4回目:「デザイン」の機能、組織(加藤 公敬)

5回目:NPO法人BEPPU PROJECTのこれまでの取り組み事例1(山出 淳也)

6回目:NPO法人BEPPU PROJECTのこれまでの取り組み事例2(山出 淳也)

7回目:NPO法人BEPPU PROJECTのこれまでの取り組み事例3(山出 淳也)

8回目:豊かさの本質×かわいい」をデザインせよ(辻 信行)

9回目:倉敷を体感せよ!学外実習:酒津周辺(辻 信行) 引率 丸田昌宏

10回目:倉敷を体感せよ!学外実習:酒津周辺(辻 信行) 引率 丸田昌宏

11回目:倉敷を体感せよ!学外実習:酒津周辺(辻 信行) 引率 丸田昌宏

12回目:アート(ビブリオ)バトル(長谷川 新)

13回目:現代アートと建築2(長谷川 新)

14回目:現代アートと建築3:学外実習(洗庭)(長谷川 新) 引率:川上 幸之介

15回目:講評(長谷川 新)

## 授業外学習

学習時間の目安:合計60時間

各担当教員の専門分野について、その概要を事前に調査し理解しておく。

## 教科書

適宜資料を配布する。

---

**参考書**

適宜紹介する。

---

**備考**

(なし)

# 映像特論 I (11609)

通年

Advanced studies of Visual Image I

芸術学部 メディア映像学科

|      |  |
|------|--|
| 年次   | 4年                                     |
| 対象   | 24～19K                                 |
| 単位数  | 2.0単位                                  |
| 担当教員 | 丸田昌宏<br>高橋正紀<br>濱家輝雄<br>垣内由加利<br>大久保榮真 |

## 授業の概要

映画、3DCG、アニメーション、イラストレーション、マンガ等の分野において、異なる視点から幅広い視野を提供することを目的に、最前線で活躍されている講師を招き、映像表現やメディア表現の先端的な表現や考え方に触れてもらうと共に、ワークショップの演習などを通して映像表現やメディアデザインの方法論について学ぶ。

### 【アクティブラーニング】

担当講師の作品等について事前リサーチを指示し、それをもとにしたディスカッション等を取りいれている。

### 【フィードバック】

自主制作作品等の発表及びレポートを各担当教員が講評する。

ディスカッション時に講評を含めた指導を行う。

## 到達目標

- 1 職業としてのクリエイター/アーティストとしての意識を持つことができる。
- 2 紹介される個々の事例について活発に質疑応答や討議を行い、それぞれの視座からの批評力・鑑賞力を持つことができる。
- 3 自らの取り組みとの比較において、クリエイティブワーク、アート活動の重要性について理解出来るようになる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢、2は授業内のプレゼンテーション、3はレポートにより評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢80%、プレゼンテーション10%、レポート10%を基準とする。

## 注意事項

プロからの講評で学ぶことの多い授業である為、授業でのディスカッションを重視する。

## 授業計画

| 回数   | 内容                              |
|------|---------------------------------|
| 第1回  | 映像制作会社「白組」の最新事例紹介と事例研究(1)<高橋正紀> |
| 第2回  | 映像制作会社「白組」の最新事例紹介と事例研究(2)<高橋正紀> |
| 第3回  | 映像制作会社「白組」の最新事例紹介と事例研究(3)<高橋正紀> |
| 第4回  | 立体アニメーションの最新事例紹介と事例研究(1)<垣内由加利> |
| 第5回  | 立体アニメーションの最新事例紹介と事例研究(2)<垣内由加利> |
| 第6回  | 立体アニメーションの最新事例紹介と事例研究(3)<垣内由加利> |
| 第7回  | 日本の最新映画技術<大久保榮真>(1)             |
| 第8回  | コンピジットのプロセス<大久保榮真>(2)           |
| 第9回  | 作品の発表とディスカッション <大久保榮真>(3)       |
| 第10回 | 制作者としての視点と作品 <丸田昌宏 (外部講師) >(1)  |

| 回数   | 内容                                   |
|------|--------------------------------------|
| 第11回 | メディアを通じた現代社会とアイデンティティ<丸田昌宏（外部講師）>(2) |
| 第12回 | 作品の発表とディスカッション <丸田昌宏（外部講師）>(3)       |
| 第13回 | 映像が担う社会の役割<濱家 輝雄>(1)                 |
| 第14回 | 情報社会のコミュニケーション能力<濱家 輝雄>(2)           |
| 第15回 | まとめとディスカッション<濱家 輝雄>(3)               |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・授業前に各回における担当教員の作品を複数鑑賞し、分析的に作品を解釈しておく。
- ・主には映画、VFX、3DCG、CM、プロモーション映像、アート映像、ゲーム映像、マンガ、アニメーション作品などにふだんから鑑賞し、その制作意図や制作技法について可能な限りリサーチしておく、
- ・上記をもとにプロの現場での判断や決断などを予想し質疑応答できるよう事前に質問項目を用意する。
- ・履修者は各自これまでに制作した作品を教員に講評してもらえるよう準備する。
- ・クリエイティブ、アートの領域について視野を広げるためふだんからさまざまな表現にふれ、授業動向に即して疑問質問を投げかけ、より深い理解ができるよう準備しておく。
- ・学外実習として実際の現場等の環境に触れるため、担当教員が学外で講演する場合がある。

## 教科書

使用しない。適宜講義内で映像を上映する他、必要に応じてプリントを配布する

## 参考書

特に指定しない。

## 備考

無し

# 映像特論Ⅱ（11610）

通年

Advanced studies of Visual Image Ⅱ

芸術学部 メディア映像学科

|      |                            |
|------|----------------------------|
| 年次   | 4年                         |
| 対象   | 24～19K                     |
| 単位数  | 2.0単位                      |
| 担当教員 | ● 中川浩一<br>● 丸田昌宏<br>● 松田博義 |

## 授業の概要

映像、3DCG、アニメーション、イラストレーション、マンガ等の分野において、異なる視点から幅広い視野を提供することを目的に、最前線で活躍されている講師を招き、映像表現やメディア表現の先端的な表現や考え方に触れてもらうと共に、ワークショップの演習などを通して映像表現やメディアデザインの方法論について学ぶ。

### 【アクティブラーニング】

担当講師の作品等について事前リサーチを指示し、それをもとにしたディスカッション等を取りいれている。

### 【フィードバック】

自主制作作品等を発表し各担当教員が講評する。  
ディスカッション時に講評を含めた指導を行う。

## 到達目標

- 1.最前線で活躍するプロに各専門分野の知識や技術を理解できる。
- 2.職業としてのクリエイター/アーティストとしての意識を持つことができる。
- 3.紹介される個々の事例について活発に質疑応答や討議を行い、それぞれの視座からの批評力・鑑賞力を持つことができる。

## 評価方法

- ・到達目標1および3は授業内でのディスカッションでの態度・姿勢、2は授業内でのプレゼンテーションにより評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢60%、プレゼンテーション40%を基準とする。

## 注意事項

ディスカッションで学ぶことの多い授業である為、出席を重視する。

## 授業計画

| 回数   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 第1回  | 視覚玩具の多様な進化から映像の原初形態まで<中川浩一>   |
| 第2回  | 映像表現の原始的発露とそのビッグバン<中川浩一>      |
| 第3回  | テクノロジーによる表現形態の多彩な存在<中川浩一>     |
| 第4回  | メディアアートの墓場とテクノロジーアートの現在<中川浩一> |
| 第5回  | 「拡張されたアニメーション」というとらえ方<中川浩一>   |
| 第6回  | 映像の演出と映像の文法<丸田昌宏>             |
| 第7回  | 編集の歴史と現代技術<丸田昌宏>              |
| 第8回  | 撮影の歴史と現代技術<丸田昌宏>              |
| 第9回  | 映像の企画と産業<丸田昌宏>                |
| 第10回 | 技術の進歩と映像表現 高精細映像とは<丸田昌宏>      |

| 回数   | 内容                               |
|------|----------------------------------|
| 第11回 | 少女漫画誌の現在<松田博義>                   |
| 第12回 | 漫画現場におけるアシスタントと求められる人物について<松田博義> |
| 第13回 | アナログ作画とデジタル作画の歴史と比較<松田博義>        |
| 第14回 | 新しい漫画の表現に対する考察<松田博義>             |
| 第15回 | 記号化された限定的現象に対する執着についての考察<松田博義>   |

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・授業前に各回における担当教員の作品を複数鑑賞し、分析的に作品を解釈しておく。
- ・主には映画、VFX、3DCG、CM、プロモーション映像、アート映像、ゲーム映像、マンガ、アニメーション作品などにふだんから鑑賞し、その制作意図や制作技法について可能な限りリサーチしておく、
- ・上記をもとにプロの現場での判断や決断などを予想し質疑応答できるよう事前に質問項目を用意する。
- ・履修者は各自これまでに制作した作品を教員に講評してもらえるよう準備する。
- ・クリエイティブ、アートの領域について視野を広げるためふだんからさまざまな表現にふれ、授業動向に即して疑問質問を投げかけ、より深い理解ができるよう準備しておく。

## 教科書

使用しない。適宜講義内で映像を上映する他、必要に応じてプリントを配布する

## 参考書

特に指定しない。

## 備考

無し

# 博物館実習（11611）

通年

Museological Practicum

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 3.0単位  |
| 担当教員 | 松岡智子   |

## 授業の概要

実習生は希望する実習先（大原美術館、ライフパーク倉敷科学センター、加計美術館、玉野海洋博物館、池田動物園など）で、事前・事後指導を含めた短期の実習を行う。また、岡山県内の美術館・博物館の見学実習を行う。

【アクティブラーニング】美術館・博物館施設での課題解決型学習および現場実習を取り入れている。

【フィードバック】課題に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

## 到達目標

1. 学芸員の仕事の内容を他者に明確に説明できる。
2. 博物館活動を理解し説明できる。
3. 博物館資料の取り扱いや事務・実務能力の基本的な姿勢を理解し説明できる。

## 評価方法

事前指導と見学実習の課題レポート30%(到達目標2を評価)及び、博物館実習先からの評価70%(到達目標1、2、3を評価)により成績を評価し、総合計60%以上を合格とする。

## 注意事項

真剣に取り組むこと。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。

調査等のため学外で授業を行う。

## 授業計画

- 1.オリエンテーション
- 2.事前指導
- 3.事前指導
- 4-17. 学外実習  
(大原美術館、ライフパーク倉敷科学センター、加計美術館、池田動物園で実習を行う)
- 18.事前指導
- 19.事前指導
- 20-28. 見学実習  
(希望する美術館・博物館を見学する)
- 29-30. 事後指導・総まとめ

## 授業外学習

学習時間の目安：合計45時間

学外実習や見学実習では、実習後に課題レポートを提出するので、よく復習しておくこと。

## 教科書

使用しない。

---

**参考書**

適宜指示する。

---

**備考**

無し

Color

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 1年     |
| 対象   | 27～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 高橋俊臣   |

### 授業の概要

造形や日常生活と関わりを持つ「色」の基礎について、知覚や生理、心理などさまざまな視点から学ぶ。基礎理論のみならず、色の歴史、文化、環境など人間と色の関係からもその応用や可能性を考察する。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】プレゼンテーションに対して講評を含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomなどのオンラインツールを活用する。各回の資料を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

### 到達目標

1. 色の知覚、生理、心理効果など色彩の基礎を理解し説明できる。
2. 色の歴史や色彩文化を学び、人間と色の関係を理解し説明できる。
3. 色の表示、配色方法などを造形活動に活かすことができる。

### 評価方法

期末レポート50%（到達目標1、2を評価）、演習課題50%（到達目標3を評価）で評価する。合計60点以上を合格とする。

### 注意事項

- ・身の周りの色やその使い方について常に興味を持つこと。
- ・調査等を学外で授業を行うことがある。

### 授業計画

| 回数   | 内容                   |
|------|----------------------|
| 第1回  | オリエンテーション、光と色        |
| 第2回  | 目の働きと色覚              |
| 第3回  | 色のみえ、あられ             |
| 第4回  | 色の心理的作用              |
| 第5回  | 混色と色再現               |
| 第6回  | 色の表示1                |
| 第7回  | 色の表示2                |
| 第8回  | 色の測定                 |
| 第9回  | 色彩調和                 |
| 第10回 | カラーユニバーサルデザイン        |
| 第11回 | 色の歴史（2）：日本の色彩（原始～中世） |
| 第12回 | 色の歴史（2）：日本の色彩（中世～近代） |
| 第13回 | 色と文化：日本の色彩：学外授業      |
| 第14回 | 色と文化：日本の色彩：学外授業      |

回数

内容

---

第15回

まとめ

---

#### 授業外学習

- ・ 学習時間の目安：合計60時間
  - ・ 調査レポートや演習課題の作成等を行う。
- 

#### 教科書

使用しない。必要に応じてプリントを配布する。

---

#### 参考書

適宜紹介する。

---

#### 備考

(無し)

# デザイン特論Ⅱ (11653)

後期

Advanced studies of Design II

芸術学部 メディア映像学科

|      |                                |
|------|--------------------------------|
| 年次   | 4年                             |
| 対象   | 24～19K                         |
| 単位数  | 2.0単位                          |
| 担当教員 | ● 後藤秀典<br>● クリスウォルトン<br>● 柳田宏治 |

## 授業の概要

デザイン芸術分野の今日的テーマを取り上げ、実社会の事例研究を基に考察する。

取り上げるテーマは、以下を含む。

HCD、UX、インフォグラフィックス、サービスデザイン、ソーシャルデザイン、ビジョンデザイン、SDGs 他。

## 到達目標

- 1) デザイン芸術分野のいくつかの今日的テーマを理解する。
- 2) デザイン芸術分野のいくつかの今日的テーマについて説明できる。

## 評価方法

・プロセス50%（到達目標1を評価）、提出作品50%（到達目標2を評価）の割合で評価する。

## 注意事項

調査等で学外で授業を行うことがある。

## 授業計画

授業計画01：オリエンテーション（柳田・後藤・ウォルトン）

授業計画02：テーマ1 事例研究1（柳田）

授業計画03：テーマ1 事例研究2（柳田）

授業計画04：テーマ1 事例研究3（柳田）

授業計画04：テーマ1 事例研究4（柳田）

授業計画06：テーマ1 事例研究5（柳田）

授業計画07：テーマ2 事例研究1（後藤）

授業計画08：テーマ2 事例研究2（後藤）

授業計画09：テーマ2 事例研究3（後藤）

授業計画10：テーマ2 事例研究4（後藤）

授業計画11：テーマ2 事例研究5（後藤）

授業計画12：テーマ3 事例研究1（ウォルトン）

授業計画13：テーマ3 事例研究2（ウォルトン）

授業計画14：テーマ3 事例研究3（ウォルトン）

授業計画15：テーマ3 事例研究4（ウォルトン）

## 授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

## 教科書

使用しない。適宜資料を配布する

## 参考書

適宜紹介する。

## 備考

無し

# シナリオ論（11654）

前期

Scenario Theory

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～26K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 高瀬和彦   |

## 授業の概要

映画やテレビドラマ、演劇、アニメ、ゲーム、マンガ等の作品すべてに設計図とも言うべきシナリオが存在している。この講義では、シナリオの特色や構造について考察し、創作に必要な概念や手法、構成等について学ぶ。授業では、さまざまな映像コンテンツの視聴やシナリオの講読など、実際の作品を教材として解説する。

- 【アクティブラーニング】一部のトピックでグループワークを行う
- 【フィードバック】課題に対する講評を行う
- 【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

## 到達目標

- シナリオの基本的な手法や構成を理解できる。
- オリジナルの短編シナリオを企画、執筆することができる。

## 評価方法

- 到達目標1は授業内でのディスカッションでの態度・姿勢、2は課題により評価し総合計60点以上を合格とする。
- 評価の比率は、態度・姿勢60%、課題作品40%を基準とする。

## 注意事項

所定の提出物を全て提出すること。

## 授業計画

| 回数   | 内容                    |
|------|-----------------------|
| 第1回  | オリエンテーション 授業計画について    |
| 第2回  | シナリオの構造（1）：テーマ        |
| 第3回  | シナリオの構造（2）：キャラクター     |
| 第4回  | シナリオの構造（3）：視点と構成      |
| 第5回  | シナリオの構造（4）：世界観とストーリー  |
| 第6回  | シナリオの特色（1）：映画とテレビドラマ  |
| 第7回  | シナリオの特色（2）：演劇         |
| 第8回  | シナリオの特色（3）：ゲームとマンガ    |
| 第9回  | シナリオの技術（1）：ストーリーとプロット |
| 第10回 | シナリオの技術（2）：ハコ書き       |
| 第11回 | シナリオの技術（3）：ト書きとセリフ    |
| 第12回 | 秀逸なシナリオとは【グループ・ワーク】   |
| 第13回 | シナリオの執筆（1）：企画・構成      |
| 第14回 | シナリオの執筆（2）：執筆         |

**回数****内容**

---

**第15回**シナリオ提出と講評 フィードバック まとめ

---

**授業外学習**

学習時間の目安：合計60時間

参考資料や参考作品の検証をおこない、予習・復習すること。

講義内容に関連した映画やテレビドラマ、演劇、アニメ、ゲーム、マンガ等の作品や文献などをシナリオを分析しながら視聴する。

授業内での指示に従ってシナリオを執筆する。

---

**教科書**使用しない。

---

**参考書**適宜紹介する。

---

**備考**

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 田丸稔    |

### 授業の概要

量塊性と構築性および材質感に根ざした彫刻表現を踏まえた上で、ここまでの各自の取り組みを振り返りながら、彫刻作品の制作研究を試みる。すなわち彫刻制作を通して内触覚性に根ざした彫刻表現や制作観とは何かの研究・考察を行う。

【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。

【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】

- ・ GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。
- ・ GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

### 到達目標

- 1 人物等身に相当するポリウムの作品を制作することができる。
- 2 彫刻制作を通して各自の4年間の総括を行い、それら考察、制作の過程を記録する。

### 評価方法

卒業研究作品（到達目標1）50%、学外での作品の発表、制作研究の取り組みレポートと作成等（到達目標2）50%

### 注意事項

授業外学習の成果などについて、レポートの提出を求めることがある。

### 授業計画

- 1.ここまでの取り組みの振り返り、および総括
- 2.前回は踏まえた卒業研究の取り組み設定
- 3.アイデアスケッチおよび制作意図の考察
- 4.制作意図の確定、目標の設定
- 5.制作の開始（デッサン等イメージの明確化）
- 6.イメージのブラッシュアップ
- 7.芯棒づくり（塑造技法以外の場合はこれに相当する工程以下同）
- 8.粘土の荒付
- 9.土の足し引き、芯棒改良による見直し
- 10.形体の確定
- 11.土つけ（モデリング）による形体追求
- 12.一次的粘土原型の完成
- 13.写真撮影等による形体の見直し
- 14.造形の必然性等考察
- 15.二次的モデリングの追求
- 16.二次的粘土原型の完成
- 17.二次的写真撮影等による形体の見直し
- 18.石膏による雌型キャストの開始
- 19.石膏雌型の型外しおよび土抜き
- 20.石膏および樹脂等中間素材による雄型キャスト
- 21.雌型割り出し
- 22.雄型修正、削り出し等（#40ヤスリによる削り出し）

- 23.雄型修正、削り出し等（#60ヤスリによる削り出し）
  - 24.雄型修正、削り出し等（#100ヤスリによる削り出し）、および漆等の塗装
  - 25.雄型修正、削り出し等（#400ヤスリによる削り出し）、および塗装乾燥
  - 26.中間素材による雄型原型完成
  - 27.卒制展展示に向けた調整
  - 28.卒制展示
  - 29.制作から展示までの総括まとめ
  - 30.レポートおよび作品撮影等資料作成
- 

## 授業外学習

学習時間の目安：合計300時間

県内公募以上の公募展、コンクール等への出品、発表を行うこと。  
またはそれに相当する活動を行うこと。

---

## 教科書

適宜指示時する。

---

## 参考書

適宜指示時する。

---

## 備考

無し

# 卒業研究 (11612)

通年

Undergraduate Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 水田直美   |

## 授業の概要

制作ではなくて論文で卒業をする、あるいは制作とあわせて報告書の作成を目指す学生の指導をサポートする。個別指導が中心になるが、まずは学生が興味を持ったテーマに沿って、問題点を引き出し、研究方法を考え、データを集めて分析し、オリジナリティのある成果へと導くことを目指す。

### 【フィードバック】

中間報告や発表に対し、講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

## 到達目標

- 1 学生が自分の力でテーマを設定し、問題を引き出し、論文を完成させることができる。
- 2 教員は側面からそれをフォローするので、積極的に教員に問題を投げかけ、テーマを共有する姿勢を持つことができる。
- 3 説得力のある口頭によるプレゼンテーション、文章による執筆能力を身につけることができる。

## 評価方法

研究テーマの独自性、発想の豊かさ、着実な資料収集、文章の執筆能力、説得力のあるプレゼンテーションなどを多角的に評価しながら、最終的には卒業研究の完成度によって評価を行う。プロセス20%（到達目標1、2、3）、成果80%（到達目標1、3）により成績を評価し、総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

学生のテーマと進度に合わせての個別指導を行う。

## 授業計画

ガイダンス

問題提起

研究領域の設定

研究領域の確認

研究方法の選択（哲学的・歴史学的・社会的・心理学的・人類学的etc.）

研究方法の決定（哲学的・歴史学的・社会的・心理学的・人類学的etc.）

研究テーマの設定

研究テーマの確定

テーマの目的

テーマの今日的意義

テーマについての既存の研究の掌握

テーマについて既存の研究方法の理解

主要文献の読み込み

先行文献の理解と要約の方法

文献資料の収集1（図書館・文献etc.）

文献資料の収集2（インターネットetc.）

調査（調査、アンケートetc.）の有無および実施・分析の方法

コンテンツの分析の有無および分析の方法

研究発表の方法1 説得力のあるプレゼンテーションのあり方

研究発表の方法2 説得力のあるプレゼンテーションの実施方法

研究論文の書き方1 これまでの優れた論文に学ぶ

研究論文の書き方2 実際の論文執筆にあたって

全体の構成1 テーマ設定の説明と先行研究のまとめ方  
全体の構成2 テーマに沿った分析と考察の方法  
各章の執筆と添削指導 1 テーマ設定と説明  
各章の執筆と添削指導 2 先行研究のまとめと問題提起  
各章の執筆と添削指導 3 テーマに沿った分析  
各章の執筆と添削指導 4 分析内容の考察  
論文の完成  
論文の発表

---

### **授業外学習**

通常の授業のような毎週一定の時間帯での積み重ねではないので、限られた時間を集中的に目的に向けて邁進する。  
授業外学習としては、そのために完成に至るまでの研究計画を提出すること。

---

### **教科書**

特に指定しない。

---

### **参考書**

個々のテーマに応じて個別に指示する。

---

### **備考**

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 馬場始三   |

### 授業の概要

4年間学んだ知識と経験をもとに、iOSアプリやAndroidアプリといったモバイルアプリやWebアプリ分野において自由に作品テーマを設定し、先進的なモバイルコンピューティング技術と使いやすいユーザインタフェースをベースにオリジナルな課題作品の制作を行う。

#### 【アクティブラーニング】

受講者とディスカッションを行い制作課題のプレゼンテーションを行う。

#### 【フィードバック】

企画発表および中間発表、最終課題の講評を行う。

### 到達目標

- 1 自分の創作活動の礎になりえるテーマを持つことができる。
- 2 4年間の集大成としての完成度を持った作品を制作できる。

### 評価方法

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢、到達目標2は最終作品により評価し、総合計60点以上を合格とする。

評価の比率は、態度・姿勢40%、作品60%を基準とする。

### 注意事項

- ・卒業制作作品について、概要発表会、中間発表会および最終発表会で発表すること
- ・卒業制作の締め切りは厳守すること
- ・卒業制作作品を卒業制作展覧会で展示すること
- ・作品制作上の指導を定期的に受けること

### 授業計画

| 回数   | 内容                   |
|------|----------------------|
| 第1回  | テーマ選定、研究計画の立案、実現性の検証 |
| 第2回  | テーマ選定、研究計画の立案、実現性の検証 |
| 第3回  | 作品構想                 |
| 第4回  | 作品構想                 |
| 第5回  | 作品構想                 |
| 第6回  | プロトタイプを試作            |
| 第7回  | プロトタイプを試作            |
| 第8回  | プロトタイプを試作            |
| 第9回  | プロトタイプを試作            |
| 第10回 | プロトタイプを試作            |
| 第11回 | 概要発表（プレゼンテーションと講評）   |
| 第12回 | 作品実装                 |

| 回数   | 内容                 |
|------|--------------------|
| 第13回 | 作品実装               |
| 第14回 | 作品実装               |
| 第15回 | 作品実装               |
| 第16回 | 作品実装               |
| 第17回 | 作品実装               |
| 第18回 | 作品実装               |
| 第19回 | 中間発表（プレゼンテーションと講評） |
| 第20回 | 作品実装               |
| 第21回 | 作品実装               |
| 第22回 | 作品実装               |
| 第23回 | 作品実装               |
| 第24回 | 作品の仕上げ             |
| 第25回 | 作品の仕上げ             |
| 第26回 | 作品の仕上げ             |
| 第27回 | 最終発表（プレゼンテーションと講評） |
| 第28回 | 展示計画の立案と準備         |
| 第29回 | 展示計画の立案と準備         |
| 第30回 | 展覧会での作品発表          |

### 授業外学習

- ・自身の作品と他者の作品との関連や差別化について研究するため、一般のアプリマーケットに既出のアプリケーションのトレンドを調査すること
- ・プログラミング言語として、対象とするプラットフォームのアプリを開発するために必要な言語（例：Swift言語やKotlin言語など）を習得すること
- ・必要とする開発キット（SDK）やフレームワークを調べて使い方を自己学習すること
- ・その他、作品テーマによって必要に応じて資料収集をすること

### 教科書

教科書を使用しない

### 参考書

授業中に適宜紹介する。

### 備考

無し

# 卒業研究（11612）

通年

Undergraduate Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 小出肇    |

## 授業の概要

4年間学んだ技術と知識をもとに、各自テーマを決めて、映像作品を制作する。映像関連の作品であればジャンル、表現手法も問わない。制作にあたり、広く一般に公開することを考え、著作権、著作権等を考慮すること。

【アクティブラーニング】

受講者とディスカッションを行い制作課題のプレゼンテーションを行う。

【フィードバック】

企画発表および中間発表、最終課題の講評を行う。

## 到達目標

- 1 自分の創作活動の礎になりえるテーマを持つことができる。
- 2 4年間の集大成としての完成度を持った作品を制作できる。

## 評価方法

- ・到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢、2は最終の作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢40%、作品60%を基準とする。

## 注意事項

中間報告および作品提出日は厳守すること。

## 授業計画

回数 内容

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 各自テーマのヒヤリングと相談
- 第3回 各自テーマのヒヤリングと相談
- 第4回 シナリオハンティング
- 第5回 シナリオハンティング
- 第6回 各自テーマおよびコンセプトを決定
- 第7回 作品のストーリー・構成を決定・制作スケジュール発表
- 第8回 プロット、作品制作技法を決定
- 第9回 プロット、作品制作技法を決定
- 第10回 ロケーションハンティング
- 第11回 脚本、シナリオ、絵コンテの作成
- 第12回 脚本、シナリオ、絵コンテの作成
- 第13回 修正
- 第14回 仮動画撮影
- 第15回 仮動画編集
- 第16回 中間発表
- 第17回 撮影準備
- 第18回 撮影
- 第19回 撮影
- 第20回 撮影
- 第21回 撮影
- 第22回 撮影

第23回 仮編集、仮録音、仮MA

第24回 スタッフ試写

第25回 編集

第26回 編集

第27回 録音、MA

第28回 修正

第29回 完成・上映

第30回 まとめ、ディスカッション

---

### **授業外学習**

- ・多くの作品を試聴し、引き出しを広げるためのフィールドワークをおこなう。
  - ・個別の企画内容により授業外での企画、撮影、編集を行う。
- 

### **教科書**

使用しない。（適宜プリントを配布）

---

### **参考書**

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

### **備考**

無し

Undergraduate Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 中川浩一   |

### 授業の概要

4年間学んだ技術と知識をもとに、各自テーマを決めて、アニメーション/マンガ/イラストレーション/フィギュア作品あるいはそれらを組み合わせ統合したり、あるいはその他の視座からの表現方法での作品を制作し発表する。発表にあたり、広く一般に公開することを考え、著作権、著作権等をクリアすること。

技法はデジタル、アナログを問わない。また2D/3D/立体/その他の形態など、表現方法も問わない。

#### 【アクティブラーニング】

作品構想時のプレゼンテーションおよび作品制作後のプレゼンテーションをとりいれている。

#### 【フィードバック】

中間報告や発表に対し、講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 到達目標

- 1 作品としての完成度の高い制作しそれを社会に発表する。
- 2 既存の表現にとらわれず自らの視点による新しい表現をすることができる。
- 3 3年次までに学んだことをベースに表現のありようを思索し、4年間の集大成の作品として説得力のあるものを制作することができる。
- 4 新しいテクノロジーにチャレンジできる。

### 評価方法

卒業制作の完成度によって評価を行う。

制作プロセス(20%)、作品(80%)に基づいて評価する。

到達目標1、2は提出作品によって、到達目標3、4は制作プロセスにより評価する。

総合計60点以上を合格とする。

### 注意事項

中間報告および作品提出日は厳守する。

ジャンルやデバイスにとらわれない自由な映像作品を、企画から制作まで実践を通して創造する。

### 授業計画

| 回数  | 内容                          |
|-----|-----------------------------|
| 第1回 | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第2回 | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第3回 | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第4回 | 構想発表(中川・松田・土井原)             |
| 第5回 | 合評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築  |
| 第6回 | 合評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築  |
| 第7回 | 作品のストーリー・構成を決定・制作スケジュール発表   |
| 第8回 | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第9回 | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |

| 回数   | 内容                          |
|------|-----------------------------|
| 第10回 | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第11回 | ラフ作成進行                      |
| 第12回 | ラフ作成進行                      |
| 第13回 | ラフ作成進行                      |
| 第14回 | ラフ作成進行                      |
| 第15回 | ラフ作成進行                      |
| 第16回 | 中間発表                        |
| 第17回 | 制作進行                        |
| 第18回 | 制作進行                        |
| 第19回 | 制作進行                        |
| 第20回 | 制作進行                        |
| 第21回 | 制作進行                        |
| 第22回 | 制作進行                        |
| 第23回 | 制作進行                        |
| 第24回 | 制作進行                        |
| 第25回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討          |
| 第26回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討          |
| 第27回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討          |
| 第28回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討          |
| 第29回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討          |
| 第30回 | 最終発表                        |

## 授業外学習

新しい表現、自分なりの表現をめざし普段からたくさんのトライアル&エラーを繰り返し、鍛錬をしておくこと。

ゼミ活動に積極的に参加し研究制作活動を進展させること。

その時点での制作の進捗状況をつねに確認し現時点での完成度を認識しつつ制作すること。

履修者同士でディスカッションを重ねるなどして異なる視点からの批評を受け入れ作品に昇華すること。

制作進捗状況を把握し、スケジュールを意識した制作活動をする事。

スケジュールと制作進捗にズレが出てきた場合はフィードバックし制作状況の見直し、スケジュールの見直しを実施すること。

また指導教員と密に打合せを重ね、制作状況の報告を欠かさないこと。

## 教科書

使用しない。(適宜プリントを配布)

## 参考書

各ゼミでの進行に応じて指示するものとする。

## 備考

各ゼミでの担当教員の指示・指導を参考に作品制作を目指す。

Undergraduate Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 丸田昌宏   |

### 授業の概要

4年間学んだ技術と知識をもとに、各自テーマを決めて、映像作品を制作する。映像関連の作品であればジャンル、表現手法も問わない。制作にあたり、広く一般に公開することを考え、著作権、著作権等を考慮すること。

#### 【アクティブラーニング】

受講者とディスカッションを行い制作課題のプレゼンテーションを行う。

#### 【フィードバック】

企画発表および中間発表、最終課題の講評を行う。

### 到達目標

- 1 自分の創作活動の礎になりえるテーマを持つ。
- 2 4年間の集大成としての完成度を持った作品を制作する。

### 評価方法

- ・到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢、2は最終の作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- ・評価の比率は、態度・姿勢40%、作品60%を基準とする。

### 注意事項

中間報告および作品提出日は厳守すること。

### 授業計画

| 回数   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション（丸田）                 |
| 第2回  | 各自テーマのヒヤリングと相談（丸田）            |
| 第3回  | 各自テーマのヒヤリングと相談（丸田）            |
| 第4回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定（丸田）          |
| 第5回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定（丸田）          |
| 第6回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定（丸田）          |
| 第7回  | 作品のストーリー・構成を決定・制作スケジュール発表（丸田） |
| 第8回  | プロット、作品制作技法を決定（丸田）            |
| 第9回  | プロット、作品制作技法を決定（丸田）            |
| 第10回 | プロット、作品制作技法を決定（丸田）            |
| 第11回 | 脚本、シナリオ、絵コンテの作成（丸田）           |
| 第12回 | 脚本、シナリオ、絵コンテの作成（丸田）           |
| 第13回 | 企画発表（丸田）                      |

| 回数   | 内容                  |
|------|---------------------|
| 第14回 | 脚本、シナリオ、絵コンテの作成（丸田） |
| 第15回 | 撮影（丸田）              |
| 第16回 | 中間発表（丸田）            |
| 第17回 | 撮影（丸田）              |
| 第18回 | 撮影（丸田）              |
| 第19回 | 撮影（丸田）              |
| 第20回 | 撮影（丸田）              |
| 第21回 | 撮影（丸田）              |
| 第22回 | 撮影（丸田）              |
| 第23回 | 編集（丸田）              |
| 第24回 | 編集（丸田）              |
| 第25回 | 編集（丸田）              |
| 第26回 | 編集（丸田）              |
| 第27回 | 録音、MA（丸田）           |
| 第28回 | 録音、MA（丸田）           |
| 第29回 | 完成・最終発表（丸田）         |
| 第30回 | まとめ、ディスカッション（丸田）    |

### 授業外学習

- ・多くの作品を試聴し、引き出しを広げるためのフィールドワークをおこなう。
- ・個別の企画内容により授業外での企画、撮影、編集を行う。

### 教科書

使用しない。（適宜プリントを配布）

### 参考書

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

### 備考

無し

Undergraduate Research

芸術学部 メディア映像学科

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 大屋努    |

## 授業の概要

4年間の学修の集大成として、各自が自由にテーマを設定して研究を行い、企画・制作し発表する。

4年間学んだ知識と経験をもとに、ゲーム分野において自由に作品テーマを設定し、オリジナルな課題作品の制作を行う。

### 【アクティブラーニング】

ディスカッションを行い制作課題のプレゼンテーションを行う。

### 【フィードバック】

企画発表および中間発表、最終課題の講評を行う。

## 到達目標

- 1 自分の創作活動の礎になりえるテーマを持つことができる。
- 2 4年間の集大成としての完成度を持った作品を制作できる。

## 評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、制作作品（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標1は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標2は制作作品により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

## 注意事項

- ・卒業制作作品について、概要発表会、中間発表会および最終発表会で発表すること
- ・卒業制作の締め切りは厳守すること
- ・卒業制作作品を卒業制作展覧会で展示すること
- ・作品制作上の指導を定期的に受けること

## 授業計画

- 1.研究テーマの設定(研究テーマに関する調査、プロセスについての検討)
- 2.研究テーマの設定(研究テーマに関する調査、プロセスについての検討)
- 3.研究テーマの設定(研究テーマに関する調査、プロセスについての検討)
- 4.研究テーマの設定(研究テーマに関する調査、プロセスについての検討)
- 5.研究スケジュールの計画
- 6.要件の抽出
- 7.コンセプトの立案
- 8.概要発表
- 9.プロトタイプ制作
- 10.プロトタイプ制作
- 11.プロトタイプ制作
- 12.プロトタイプ制作
- 13.プロトタイプ制作
- 14.プロトタイプ制作
- 15.プロトタイプ制作
- 16.中間発表
- 17.評価とリデザイン
- 18.評価とリデザイン

- 19.評価とリデザイン
  - 20.評価とリデザイン
  - 21.評価とリデザイン
  - 22.評価とリデザイン
  - 23.評価とリデザイン
  - 24.評価とリデザイン
  - 25.評価とリデザイン
  - 26.評価とリデザイン
  - 27.評価とリデザイン
  - 28.最終発表
  - 29.卒業制作展への出展
  - 30.総括
- 

### **授業外学習**

- ・ 授業外での企画や制作を行う。
  - ・ 必要とするツールや開発キット等を調べて使い方を自己学習する。
  - ・ 毎週のゼミで、前週における問題点や課題について実施した内容の報告を行う。
- 

### **教科書**

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

### **参考書**

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

---

### **備考**

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 松田博義   |

### 授業の概要

4年間学んだ技術と知識をもとに、各自テーマを決めて、マンガ作品あるいはマンガと他ジャンルの表現を組み合わせ統合したり、あるいはその他の視座からの表現方法での作品を制作し発表する。発表にあたり、広く一般に公開することを考え、著作権、著作権等をクリアすること。技法はデジタル、アナログを問わない。また2D/3D/立体/その他の形態など、表現方法も問わない。

#### 【アクティブラーニング】

作品構想時のプレゼンテーションおよび作品制作後のプレゼンテーションをとりいれている。

#### 【フィードバック】

中間報告や発表に対し、講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 到達目標

- 1 創作活動の礎になりえるテーマを持つことができる。
- 2 4年間の集大成としての完成度を持った作品を制作できる。

### 評価方法

- ・ 到達目標の1は授業に取り組む態度、姿勢、発表会などから、2は最終作品により評価し、総合計60点以上を合格とする。
- ・ 評価の比率は、態度・姿勢40%、作品60%を基準とする。

### 注意事項

中間報告および作品提出日は厳守する。

ジャンルやデバイスにとらわれない自由な映像作品を、企画から制作まで実践を通して創造する。

### 授業計画

| 回数   | 内容                          |
|------|-----------------------------|
| 第1回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第2回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第3回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第4回  | 構想発表                        |
| 第5回  | 合評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築  |
| 第6回  | 合評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築  |
| 第7回  | 作品のストーリー・構成を決定・制作スケジュール発表   |
| 第8回  | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第9回  | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第10回 | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第11回 | ラフ作成進行                      |
| 第12回 | ラフ作成進行                      |

| 回数   | 内容                 |
|------|--------------------|
| 第13回 | ラフ作成進行             |
| 第14回 | ラフ作成進行             |
| 第15回 | ラフ作成進行             |
| 第16回 | 中間発表               |
| 第17回 | 制作進行               |
| 第18回 | 制作進行               |
| 第19回 | 制作進行               |
| 第20回 | 制作進行               |
| 第21回 | 制作進行               |
| 第22回 | 制作進行               |
| 第23回 | 制作進行               |
| 第24回 | 制作進行               |
| 第25回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第26回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第27回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第28回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第29回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第30回 | 最終発表               |

### 授業外学習

新しい表現、自分なりの表現をめざし普段からたくさんのトライアル&エラーを繰り返し、鍛錬しておくこと。

ゼミ活動に積極的に参加し研究制作活動を進展させること。

その時点での制作の進捗状況をつねに確認し現時点での完成度を認識しつつ制作すること。

履修者同士でディスカッションを重ねるなどして異なる視点からの批評を受け入れ作品に昇華すること。

制作進捗状況を把握し、スケジュールを意識した制作活動をすること。

スケジュールと制作進捗にズレが出てきた場合はフィードバックし制作状況の見直し、スケジュールの見直しを実施すること。

また指導教員と密に打合せを重ね、制作状況の報告を欠かさないこと。

### 教科書

使用しない。(適宜プリントを配布)

### 参考書

各ゼミでの進行に応じて指示するものとする。

### 備考

特に無し。

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 2年     |
| 対象   | 26～19K |
| 単位数  | 2.0単位  |
| 担当教員 | 丸田昌宏   |

### 授業の概要

1年次で映像制作の基礎を学んできた。その基礎知識を踏まえて、演習では、映像制作全工程を実践しながら技術の習得をはかる。MacintoshPCでのノンリニア編集を行い、CGとの合成、特殊エフェクト、音声の編集などより高度な技術習得を目指す。集団での人間関係や、担当作業を体験することでの人格形成の成長をも主眼に置く。大学に備えたハイビジョンカメラ、MacintoshPC、Adobe Premiere Pro CCを使用して演習する。

#### 【アクティブラーニング】

- 履修者をいくつかのグループに編成し、各グループでグループ・ディスカッションを行い制作課題を企画し作品を制作する。
- 撮影・編集ともグループ・ワークで行う。

#### 【フィードバック】

- 最終課題をグループによる発表を行い講評する。

#### 【ICTを活用した双方型授業】

- Google Classroomを利用した双方向型の授業を行う。
- Google Classroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

### 到達目標

- グループワークでの個々の役割が理解できる。
- 映像の構成と手法を理解し課題作品に反映させることができる。
- マルチメディアに対応できる動画表現を行うことができる。

### 評価方法

- 到達目標1は授業内でのディスカッションでの態度・姿勢、2はグループでの制作プランの発表内容、3は最終の完成作品により評価し総合計60点以上を合格とする。
- 評価の比率は、態度・姿勢30%、制作プランの発表30%、成果発表40%を基準とする。

### 注意事項

- 高額な機器を取り扱う為、取り扱いには十分に注意する。
- 作品は基本的にグループ単位の制作とし短編作品を制作する。

### 授業計画

| 回数  | 内容                                |
|-----|-----------------------------------|
| 第1回 | オリエンテーションとグループ分け                  |
| 第2回 | 機材の利用方法／制作テーマの提示                  |
| 第3回 | 課題（1）制作プランの企画（5W1Hを基本とした伝わる映像の制作） |
| 第4回 | 課題（1）制作プランの発表（5W1Hを基本とした伝わる映像の制作） |
| 第5回 | 課題（1）撮影（アングル、サイズの確認）              |
| 第6回 | 課題（1）編集（絵コンテ等に沿った映像構築）            |
| 第7回 | 課題（1）作品の発表とディスカッション               |

| 回数   | 内容                               |
|------|----------------------------------|
| 第8回  | 課題（2）制作プランの発表（感情表現と演出を基本とした映像作品） |
| 第9回  | 課題（2）撮影（イマジナリーラインの確認）            |
| 第10回 | 課題（2）撮影（映像効果を考慮した撮影）             |
| 第11回 | 課題（2）編集（演出に沿った映像構築）              |
| 第12回 | 課題（2）編集（文字や映像効果の挿入）              |
| 第13回 | 課題（2）録音（BGM、セリフ、ナレーション等）         |
| 第14回 | 課題（2）作品の発表とディスカッション              |
| 第15回 | 講評とまとめ、総復習、課題提出                  |

### 授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

各グループの企画内容により授業外での企画、撮影、編集を行う。

### 教科書

使用しない。

### 参考書

参考文献 「図解だからわかりやすい 映像編集の教科書」井上秀明・著 玄光社 ISBN978-4-7683-0244-6

### 備考

無し

|      |        |
|------|--------|
| 年次   | 4年     |
| 対象   | 24～19K |
| 単位数  | 10.0単位 |
| 担当教員 | 土井原由子  |

### 授業の概要

4年間学んだ技術と知識をもとに、各自テーマを決めて、イラストレーション・フィギュア作品あるいは漫画・アニメ・ゲームなどを組み合わせ統合したり、あるいはその他の視座からの表現方法での作品を制作し発表する。発表にあたり、広く一般に公開することを考え、著作権、版權等をクリアすること。

技法はデジタル、アナログを問わない。また2D/3D/立体/その他の形態など、表現方法も問わない。

#### 【アクティブラーニング】

作品構想時のプレゼンテーションおよび作品制作後のプレゼンテーションをとりいれている。

#### 【フィードバック】

中間報告や発表に対し、講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

### 到達目標

- ・制作研究の基本となる各手法を理解し、自ら実践できるようになる。
- ・作品としての完成度の高い制作することができる。
- ・既存の表現にとらわれず新しい表現を目指すことができる。
- ・3年次までに学んだことをベースに表現のありようを思索し、4年間の集大成の作品として説得力のあるものを制作することができる。
- ・新しいテクノロジーにチャレンジできる。
- ・成果物を社会に発表する。

### 評価方法

卒業制作の完成度によって評価を行う。プロセス20%、成果80%。

### 注意事項

中間報告および作品提出日は厳守する。

ジャンルやデバイスにとらわれない自由な作品を、企画から制作まで実践を通して創造する。

### 授業計画

| 回数   | 内容                          |
|------|-----------------------------|
| 第1回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第2回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第3回  | 各自テーマおよびコンセプトを決定            |
| 第4回  | 構想発表                        |
| 第5回  | 合評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築  |
| 第6回  | 合評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築  |
| 第7回  | 作品のストーリー・構成を決定・制作スケジュール発表   |
| 第8回  | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第9回  | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |
| 第10回 | イメージスケッチあるいは下書き作成、作品制作技法を決定 |

| 回数   | 内容                 |
|------|--------------------|
| 第11回 | ラフ作成進行             |
| 第12回 | ラフ作成進行             |
| 第13回 | ラフ作成進行             |
| 第14回 | ラフ作成進行             |
| 第15回 | ラフ作成進行             |
| 第16回 | 中間発表               |
| 第17回 | 制作進行               |
| 第18回 | 制作進行               |
| 第19回 | 制作進行               |
| 第20回 | 制作進行               |
| 第21回 | 制作進行               |
| 第22回 | 制作進行               |
| 第23回 | 制作進行               |
| 第24回 | 制作進行               |
| 第25回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第26回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第27回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第28回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第29回 | 完成のための仕上げ作業/展示計画検討 |
| 第30回 | 最終発表               |

### 授業外学習

新しい表現、自分なりの表現をめざし普段からたくさんのトライアル&エラーを繰り返し、鍛錬しておくこと。

ゼミ活動に積極的に参加し研究制作活動を進展させること。

その時点での制作の進捗状況をつねに確認し現時点での完成度を認識しつつ制作すること。

履修者同士でディスカッションを重ねるなどして異なる視点からの批評を受け入れ作品に昇華すること。

制作進捗状況を把握し、スケジュールを意識した制作活動をする事。

スケジュールと制作進捗にズレが出てきた場合はフィードバックし制作状況の見直し、スケジュールの見直しを実施すること。

また指導教員と密に打合せを重ね、制作状況の報告を欠かさないこと。

### 教科書

使用しない。(資料はclassroomで提示)

### 参考書

進行に応じて指示するものとする。

### 備考