

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	
教 養 科 目	一 般 教 養	学修基礎Ⅰ (プレゼミ)	少人数グループに分かれ、それぞれのグループに専任教員がアドバイザーとして付き、新入生がスムーズに大学生活をスタートできるよう、学修ポートフォリオ・学生カルテ等を用いて学びと生活の両面から大学生活の導入をサポートする。そして、本学部学生として必要な基本的知識を伝達することを目的として、基本的な言語系の学習を実施する。初回に言語系のグループ分けテストを行い、習熟度別のグループに分かれる。
		学修基礎Ⅱ (プレゼミ)	少人数グループに分かれ、それぞれのグループに専任教員がアドバイザーとして付き、夏季休暇後の新入生がスムーズに大学生活を再スタートできるよう、学修ポートフォリオ・学生カルテ等を用いて学びと生活の両面から大学生活をサポートする。そして、本学部学生として必要な基本的知識を伝達することを目的として、基本的な非言語系の学習を実施する。初回に非言語系のグループ分けテストを行い、習熟度別のグループに分かれる。
		コンピュータ基礎演習Ⅰ	高等学校での情報科の知識を踏まえてインターネットや日本語の取り扱い、特に文書作成に習熟する。第一に基礎的なハードウェア、ソフトウェアそしてネットワークの知識を学習する。次にインターネットを構成するサーバクライアントシステムとドメインシステムを学び、そのアプリケーションとして電子メールや情報検索について演習する。後半は文書作成の演習になる。ここでは編集作業はもちろん図形の処理や作表までを行う。
		金沢まち学	「金沢」という街の持つ魅力を、人文学の複数の視点から総合的に分析する。履修者は、本学が立地する「金沢」の様々な場所を実際に訪れ、自らの五感で「金沢」を体感するとともに、「金沢」の新たな魅力を発掘する。
		金沢まち学特講	(概要) 金沢の「伝統・美」をテーマに、地域の個性を見出す目を養うとともに、地域が抱えている課題を理解し、自分の役割を考える機会とすることを目的とする。 (オムニバス方式/全15回) (19 馬場先 恵子/6回) 金沢の地域性について、自然や歴史的背景に基づく町並みの特徴や美しさについて学び、現代のまちづくりにおける行政の施策と市民の役割について考える。 (2 市島 桜魚/3回) 金沢における漆芸について、技術の継承、原材料や道具、全国における金沢の漆芸の特徴などを学ぶとともに、金沢市の継承の課題と取り組みについて考える。 (5 平木 孝志/3回) 歴史的背景をもとに、金沢における宗教や茶道・芸能などと絵画との関連や特徴について学ぶ。 (7 山崎 達文/3回) 金沢における伝統工芸の成立や特徴、それらの継承・活用における課題と今後の展望について学ぶ。
		地域課題研究	近年、ホスピタリティ・アート等、芸術の力で地域の活性化を図る事例が増えてきている。受講者はこれまで学んだ表現力、メディア活用能力、情報発信力を活かして、地域課題の発見、解決につながる実践的な活動を行う。活動を通して、自己の能力が社会に役立つことの喜びを実感し、地域の一員として自発的に行動できる人間力形成を目標とする。
		地域企業研究	北陸三県にはコンピュータ・IT関連企業、映像、Web、アニメ、ゲーム等のコンテンツ関連企業、デザイン、印刷、出版関連企業等が多く存在し、メディアを使った情報発信・表現活動を学ぶ学生の受け皿となっている。これらのクリエイティブ系企業は、一般的な就職活動とは異なる選考基準や、課題提出を求められ、また採用情報の入手も困難なところが多い。こうしたクリエイティブ系企業の業界研究や、これら企業の求める人材像とは何かを、企業での実務経験を持つ教員、地元企業の採用担当者等を招いて講義を行う。

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	
教養科目	語学	英語 I	この授業では、TOEICテスト対策を見据えた教材を使い、TOEIC頻出語彙に触れながら、英語の4技能（Listening、Speaking、Reading、Writing）を身につけるための基礎として不可欠な英文法を、基本から確実に修得する。同時に、英文法の基礎的な知識を用いて、英文パッセージを読み、英文の読解力を身につける。また、多様なスピーカーの音声を通して複数国の英語の音に慣れる。以上の言語活動を通して、話し手に聞き手、書き手に読み手といった双方向のコミュニケーション能力を養う。
		英語 II	英語 I に引き続き、TOEICテスト対策を見据えた教材を使い、TOEIC頻出語彙の定着に努めながら、英語の4技能（Listening、Speaking、Reading、Writing）を身につけるための基礎として不可欠な英文法を、基礎から確実に修得する。同時に、英文法の基礎的な知識を用いて、英文パッセージを読み、英文の読解力を身につける。また、多様なスピーカーの音声を通して複数国の英語の音に慣れる。以上の言語活動を通して、英語の基礎力を固め、その運用能力を高めるとともに、総合的なコミュニケーション能力を養う。
		英語資格対策講座 I	各種英語資格試験に対する為、授業内の課題や授業外の予習・復習を通して、語彙力・文法力・リスニング能力の向上を図る。明示的な解説や基本的なタスクの反復練習により、資格試験に適した学力を養い、実際の問題を独力で解くことができるようになる。また、実践的な訓練を繰り返すことによって、問題パターンを把握し、得点の向上を目指す。
		英語資格対策講座 II	授業内の課題や授業外の予習・復習を通して、TOEIC等の英語資格試験に対する語学力を強化することを目的とする。リスニング問題および読解問題の解法や、文法項目等に関する解説を行い、受験予定の資格試験に適した学力を養う。加えて、実践的な訓練を繰り返すことによって、限られた時間の中でスピーディーに解答をすることができる対応力を身に付ける。
		English Presentation I	様々な話題を取り上げながら、英語の四技（読む・書く・話す・聴く）を総合的に発展させる。特にこの授業では、人前で話せる能力の養成に焦点を置き、暗唱や会話など、様々な形式のプレゼンテーションの練習をする。
		English Presentation II	この授業は、「English Presentation I」で学んだ内容を発展させるものである。引き続き、人前で話す能力の養成に焦点を置くが、さらに難しい状況において英語プレゼンテーションができるようになるための訓練を行う。
専門科目	専門共通科目	芸術表現基礎	<p>(概要) 本授業は、絵画・造形・デザイン・メディア・映像の5つの分野の学びの入門科目である。5つの分野を順次ローテーションしながら、各分野の創作・表現の特徴を理解し、自身の適性や将来進む分野の方向性を見極めることを目的とする。</p> <p>(ローテーション方式/全15回)</p> <p>(11 児島新太郎 44 瀧川 真人 /15回) (共同) 素描を中心に絵画表現を学ぶ。</p> <p>(12 羽場文彦 14 村谷聡志 /15回) (共同) 粘土等を用いて造形表現を学ぶ。</p> <p>(15 吉田一誠/15回) デジタルカメラを用いて、撮影方法から画像加工までを学ぶ。</p>
		絵画工芸基礎	<p>芸術表現の理解において「ものを観る力」は根幹であり、極めて重要である。その基礎力、原動力となるものがデッサン力であり描写力である。デッサンの基本的理解と技術修得は元より、緻密に、時間をかけて対象を追求する「姿勢」も重視する。</p> <p>「観察・理解・描画」が繰り返されて基礎力が養われる。課題ごとに合評を行うことで問題点を発見し、自身を客観化し構築する。また造形する上での思考力を高める事にも力を注ぐ。</p>

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	
専門 科目	専門 共通 科目	デザイン概論Ⅰ	現代社会においては、デザインの意義・目的は多くの分野に係わりをもつ状況となっている。IT革命の今日、映像メディアにおけるデザインのあり方、マーケティングにおけるコミュニケーション論とのかかわりなどの理解修得も目的とする。デザインの実際を、街中ウォッチングによりレポート作成する。これよりデザインの役割や意義を会得しているかを推察して、理解の到達度を確認する。基礎的な授業をデザイン概論Ⅰとする。
		デザイン概論Ⅱ	現代社会においては、デザインの意義・目的は多くの分野に係わりをもつ状況となっている。IT革命の今日、映像メディアにおけるデザインのあり方、マーケティングにおけるコミュニケーション論とのかかわりなどの理解修得も目的とする。デザインの実際を、街中ウォッチングによりレポート作成する。これよりデザインの役割や意義を会得しているかを推察して、理解の到達度を確認する。応用的な授業をデザイン概論Ⅱとする。
		デザイン基礎	コミュニケーションデザインにおける、色・文字・形態の持つ意味と役割の重要性を学ぶ。特にここでは、鋭い美的感性を磨きデザイン力向上に役立てたい。PCだけでなく素材と手の技術を体験して五感で学ぶことの大切さを学ぶ授業である。多種の文字や形を実際に描き、色相、明度、彩度など、色彩の基礎的なスキルを身につけ、造形的な特徴や構成要素及び美しさを体験として把握し、今日的なデザイン全般に役立つ基本について修得する。
専門 科目	専門 共通 科目	映像基礎	(概要) 「映像」とデジタル技術について、概念や考え方を整理し、理解していくと同時に実際に映像制作を行なう。 (オムニバス方式/全15回) (10 越田久文 8回) その表現技法や映像によるコミュニケーションの方法論を学んでいきます。 (31 内田雅明 7回) 各人の個性を映像で表現していく過程で、クリエイティブな喜びを体験し、自分の映像表現テーマを発見する。
		CG実習	(概要) 一年生前期で修得したCG作成の技術を基礎とし、具体的な作品制作・発表を行い、より作品の表現内容に踏み込んだ実践技術を効果的に応用する能力を身につけることを目的とする。 (7 棒田邦夫 7回) 発表を前提とした作品制作を通して、個々のクリエイターとしての自覚を促し、今後の制作活動の為の能力を養うことを目的とする。 (15 吉田一誠 7回) 学生が「アイデアを形にする」ツールを苦手意識を持つことなくしっかりと選択・活用していけるための基盤構築を目指す。 (9 荒川昭広 1回) 実社会のデザイン現場においてどのようにCGを活用しているのかを学ぶ。
		メディア基礎	(概要) 「メディア」は本来、情報伝達の媒体である。PCやタブレットなど情報伝達のメディアと接続するためのデバイスは、近年、一層高機能化し、多様な可能性を有する。本講義では、このようなデバイスをより自由にコントロールするために、その仕組みを学びながらデザイン、アートへの応用について考える。 (全15回 オムニバス) (2 飯田栄治 8回) メディアコントロールのための基礎的な仕組みを学ぶ。 (15 吉田一誠 7回) アート作品の制作をとおしてメディアを理解する。

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	
専 門 共 通 科 目	卒業制作・研究Ⅰ	卒業制作・研究Ⅰは、大学での学修成果の集大成であるところの4年次「卒業制作・研究Ⅱ」の前段階として、必要な情報・資料収集、データ分析、より高度な専門技術の修得、他分野の技術修得、表現方法の試行錯誤などを特定の指導教員のもと実施する。習作、試作、研究レポート等の成果をもとに単位認定をするものである。	
	卒業制作・研究Ⅱ	卒業制作・研究Ⅱは、大学での学修成果の集大成である。特定の教員の指導のもと絵画・造形・デザイン・メディア・映像の各分野、あるいは、これらの枠にとれられない複合分野に関する作品制作または研究論文を仕上げるものであり、学内審査会において関連する複数の教員により作品または論文が一定水準に達していることの認定を以て、単位認定するものである。	
専 門 科 目	専 門 選 択 科 目	絵画実習	絵画を描こうとする時には、対象を捉えるために幾つかの要素について理解する必要がある。描画の際に重要となる形や明暗などの基本要素についての考察を深めるため、幾何形態を中心とした形の観察や解釈を行いながら課題に取り組む。 また絵画を構成する造形的秩序を体系的に捉え、着想を平面上に展開するための方法を身につけることで、制作へと進展するための足場を築くことを目標とする。
		絵画Ⅰ	表現において必要となる「観察」から「発想」へと展開していく造形的なものの方や考え方の理解と、初歩的な描画材使用を通して着想を具体的な形にしていくために必要とされる描画・造形能力の修得を目指す。ここでは基礎力の強化を中心とした課題に取り組みながら、対象を画面上に構築する行為を通じて表現への意識を高め、それぞれが方法の確立に向かう端緒となるよう進めて行く。
		絵画Ⅱ	基礎的な描写や造形を繰り返し進めながら、着想を描画・造形という方法で現実に組み立てていく上で必要となる画材や素材に対する理解、造形技術を実践的に身に付けるための課題に取り組む。また、技能だけでなく表現領域全般に対する主題・発想の展開を促すために、古今東西の作家紹介や多様な造形秩序の解説を実施し、知識や理解を深めることによる制作意識の向上を目指す。
		絵画Ⅲ	観察することで培った造形的な認識や技術を基にして、それぞれが持つ表現の確立と造形的秩序の構築を目標として作品の制作を数多く行う。着想を広げながら実験的な試行を繰り返すことで、各々が描画・造形に必要な解決されるべき独自の問題を提起し、考察を重ねることでの確かな表現力の修得を目指す。同時に画材や素材に対する理解、造形技術の強化に引き続き取り組む。
		絵画Ⅳ	表現の確立という目標に向けて造形的秩序、構図・構成を考慮し、それぞれの発想に応じたより精度の高い描画・造形を行う。更には実践的な課題を設定、一人ひとりが作品傾向を確定してゆくなかで、自身の制作に対する考察と方向性を組み立てていく主体性の強化を進めて行く。最終的な到達目標として、独創性・オリジナリティのある表現力を身につけ、自身が目指す絵画表現・メッセージを確立する。
		絵画表現法Ⅰ	絵画表現の基本的な技術を修得する。表現において必要となる「観察」の方法を学び、それを忠実に写し取る力を養う。初歩的な描画材の使用法・効果を理解し、具体的な形にしていくために必要とされる描画・造形能力の修得を目指す。ここでは基礎力の強化を中心とした課題に取り組みながら、日本画、洋画、イラストレーション等の制作を通じて表現への意識を高め、表現の考察を行う端緒となるよう進める。
		絵画表現法Ⅱ	基礎的な描写や造形を進めながら、「観察」のみならず「着想」から「発想」へと展開する考え方を学ぶ。目指す表現を描画・造形という方法で現実に組み立てていく上で必要となる画材や素材に対する理解、造形技術を実践的に身に付けるための課題に取り組む。また、技能だけでなく表現領域全般に対する主題・発想の展開を促すために、作家紹介や多様な表現の解説を実施し、知識や理解を深める。

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	
専門科目	絵画分野	絵画表現法Ⅲ	観察することで培った造形的な認識や技術を基にしつつ、多様なメディアのアイデアを絵画制作に取り入れて表現することを学ぶ。それぞれが持つ表現と造形的秩序の構築を目標として着想を広げながら実験的な試行を繰り返すことで、各々が描画・造形に必要な独自の問題を提起し、解決に向けて取り組む。同時に画材や素材に対する理解、造形技術の強化を目指す。	
		絵画表現法Ⅳ	絵画表現への取り組み方を理解し、自身の表現法の修得に向けて、造形的な構図・構成を考慮し、それぞれの発想に応じた描画制作を行う。実践的な課題を設定し、一人ひとりが表現傾向を確定してゆくなかで、自身の制作に対する考察と方向性を組み立てていく。最終的な到達目標として、絵画表現を通じ個々の着想を他者にプレゼンテーションする能力を身に付ける。	
	造形分野	工芸Ⅰ	〈工芸における基礎技術の修得〉 ・陶芸では素材の一つである粘土から、やきものにする体験を通して、工芸とは何か、陶芸とは何かを考え、身につけることを目的とする。基本的な粘土の操作を中心に、いくつかの制作技法を用いて数点の課題作品を仕上げる。 ・漆芸では加飾・髹漆技法の最も基本となる技術を実習を通して学び、漆芸素材の性質や特性を理解する。また漆芸制作で必要となる各種道具の制作やその管理や手入れ、仕立て方を学ぶことによって、漆芸を学ぶ上での心構えや環境を整えてゆく。	
		工芸Ⅱ	〈工芸における基礎力の強化〉 ・陶芸では成形に関する基礎技術の修得を中心とし、課題を通して土の性質や特徴について考える。また、陶芸技術で重要になる〈成形技術（造形）、釉薬、焼成技術〉の3つの点について、粘土から最終的な作品に仕上げるまでのプロセスの中から学ぶ。 ・漆芸では基本となる加飾・髹漆技法をさらに磨き発展させるとともに、知識の向上を図る。同時に漆芸の世界を幅広く見つめながら図案制作を行い、技術力・意匠力双方を養ってゆく。	
		工芸Ⅲ	〈工芸における表現力の修得〉 ・陶芸では基礎技術の修得に加え、課題の中で「作品」を意識した大物制作にも取り組んでいく。ここでは、作品のコンセプトを明確にし、計画的に制作に取り組むことを身につける。 ・漆芸では意匠力を養い、技術力を磨くことを基本として、各技法の表現方法を体得する。また多種多様な素材を知り、触れることを通して、その特質を理解し解釈を深めてゆくことによって表現領域と可能性を広げてゆく。	
		工芸Ⅳ	〈工芸における造形表現の応用と展開〉 現代における工芸の在り方や社会との繋がりに目を向けることによって、「ものづくり」に対する考え方や方向性を確立する。 ・陶芸では技術の修得のための課題のほか、4年で行う卒業制作を意識した作品制作に取り組む。 ・漆芸では、これまで学んできた各技法をさらに練磨し、多様な素材を用いることで漆芸ならではの表現を考え、自らの思いや発想を意匠化することを学ぶ。	
	専門科目	造形分野	工芸表現法Ⅰ	工芸素材の造形性・装飾性には幅広い表現の可能性がある。工芸表現を行う上では、これらの素材を扱うための技術力が不可欠である。この授業では主に工芸素材についての基本的な知識とそれを扱うための基礎技術の修得を実制作を通して行ってゆく。これらの学習を通して、多種多様な工芸表現を探究するための礎を身につけるとともに、工芸分野で使われる様々な素材についての特質を理解する。
			工芸表現法Ⅱ	工芸表現法Ⅰで学んだ内容をさらに深め、基礎技術力の強化と知識の向上を目指す。また同時に、工芸分野で使われる多種多様な素材とそれを扱う道具についても学び、総合的な知識と理解を、実際に作品を制作することで深めてゆく。これらの学習を通して、工芸素材の表現の可能性を模索し、独自の表現方法の応用や研究に繋げるための応用基礎として総合的に探究してゆく。

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容
造形分野	工芸表現法Ⅲ	工芸表現法Ⅰ・Ⅱで学んだ内容を通して、自身の研究テーマを設定し、さらに深く掘り下げて学んでゆく。工芸表現における各種技法と素材を把握し、応用課題として試作や実験等を通して学ぶことにより、作品制作を行う上での基盤を形成する。また、ものづくりにおいて自ら探求してゆくことの大切さを学ぶとともに、その姿勢を確立させ、今後の作品制作に繋げるものとする。
	工芸表現法Ⅳ	工芸表現法Ⅲで設定した研究内容をさらに深め、それを具現化させることを目指す。それぞれの研究テーマにおいて制作を行うことで工芸素材の特質の解釈を深め、さらに幅広い効用、可能性に発展させる。各自の考えにおける工芸表現法を確立させ卒業研究や今後の制作に繋げてゆく。また多様な工芸素材、工芸表現の中から、自ら興味を持ちそれらを探求していく過程を通して、ものづくりに対する主体性を養う。
専門科目 専門選択科目 デザイン分野	視覚伝達論	(概要) 人間の誕生以来、意思伝達のための手段は、声の発声を得て言葉となり、文字の発明へと繋がり、時を経て科学技術や社会の進展によって大きな変革の歴史が有る。それを検証しながら、情報伝達の今日的意味を確認しつつ、伝達意思をどのようにする事が有効かを探る。 (オムニバス方式/全15回) (13 廣根礼子 10回) 文字、絵、写真、イラストレーション、漫画、造形の視覚化を理解する。 (43 空風晴恵 5回) 音、光、時間・空間環境などの諸要素を捉えて、視覚化する手段を理解する。
	マルチメディア演習	商品や展示会、音楽・演劇の開催やCD発売、映画上映等を伝える手段として印刷、テレビ、Webというメディアがある。ここでは印刷に関わるメディアについてIllustrator、photoshopを用いて学ぶ。現在、まんが、教科書、雑誌等の印刷物はほぼ100%コンピュータによるデジタル印刷であり、Illustrator、photoshopで制作することで、印刷の現場を理解することが目標である。 また、紙以外のメディアを用いた情報伝達についても学びます。紙以外のメディアとしては、これまでインターネットやテレビ放送、ビデオがありました。CPUの高速化・ソースコードおよび無線通信の進歩によって新たに電子書籍・電子ブックというメディアが登場してきました。そこで、ここではこの新しいメディアに対応したコンテンツを修得して、使いやすいデザインを身につけさせる。
	デザイン演習Ⅰ	「平面・立体・空間」におけるデザイン(造形)の手法を学習する。形や色、素材が人に与える印象について検証し、マーク、広告、映像と媒体ごとに異なるビジュアルデザインについても演習する。また、ミーティング・プランニング・プレゼンテーションなどの、総合的なコミュニケーション力について演習する。
	デザイン演習Ⅱ	デザインを実務レベルの一手前として捉える演習とする。デザイン基礎を発展させながら目に見えない思いを色と形に現す表現力を学ぶ。言葉と表現、具象表現、抽象表現、物語展開表現などを演習する。販売促進物の制作、新聞広告制作、マークロゴの制作を通して、個々の感性と深く広告と販売効果の関係を個人指導の対応で合評会を通して受講学生の相互の刺激を創出する。このことで各人の実務レベルでのデザイン制作理解の到達度をきめ細かく把握し評価する。
	広告メディア論	経済大国日本と云われてきた我が国で、これまで広告の果たしてきた役割は大きい。その広告が世界ではどんな流れで培われてきたのか、日本ではどんなふうにかを得てきたのかを理解することを目指し、そして広告の種類と機能、広告とは何か、広告の役割とは、広告はどうあるべきなのか、などを考察していく。また、これからは未来に続くコミュニケーション・ツールの主役としての広告について、現代デザインのいろんなシーンから学びながら理解していく。

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容
専 門 科 目 専 門 選 択 科 目 デ ザ イ ン 分 野 メ デ イ ア 分 野	デザインマネジメント I	企業の経営戦略において、デザインマネジメント及びデザインという技術（感性や思想までを含めて）をいかに使いこなすか、いかに重要な分野であるかをテキスト、ビデオなどで講義。企業、生活文化、環境までも含めた人間活動にとってもデザインマネジメント力と思考がいかに重要かを理解、把握し、企業活動だけでなく、個々の生き方にいかに活用できるかを目的とする。仮想の企業の事業計画を立案しプロモーション戦略を作成することにより、デザインマネジメントとは何かを仮想実験で理解の到達度を測る。半期15回でおおよそその想定までを制作する。仕上げは、あとのデザインマネジメントIIで継続作成する。IとIIを通じて企画書の完了とする。
	DTPデザイン	雑誌、本、教科書といった複数ページのある印刷物のレイアウトデザインについて学ぶことを目的としている。これまで習ったIllustrator、Photoshopでも印刷物はつくれるが、同じ印刷物であっても1枚ものしかできません。複数ページの印刷は特殊で専用のアプリケーションソフトでつくる必要がある。ここでは印刷会社でも使われるIndesignを用いて複数ページの印刷表現、レイアウト技術を理解する。
	生活デザイン	デザインされたモノは、生活に潤いと快適さ、そして使いやすさを与えている。そのモノは家電製品であり、キッチンであり、家具であり、食器であり、雑貨小物であり、大きいモノでは家もある。数を数え上げればキリがないほど生活にデザインされたモノが豊富にある。この授業では、このモノの使い勝手、用途にあったデザインについて理解し、生活に潤いと快適さを与えるコーディネート、スタイルについて学ぶことを目的とする。
	デザインマネジメント II	企業の経営戦略において、デザインマネジメント及びデザインという技術をいかに使いこなすか、人間活動にとってもデザインマネジメント力と思考がいかに重要かを理解、把握し、いかに活用できるかを目的とする。仮想の企業の事業計画を立案しプロモーション戦略を作成することにより、デザインマネジメントとは何かを仮想実験で理解の到達度を測る。前期15回、後期15回で企画書として完成させる。
	ゲームデザイン	(概要) ゲームについての講義、ワークショップを通して「ゲームとは一体何なのか?」「面白いゲームはどうすれば出来るのか?」というテーマを考察、議論する。ゲーム業界のトレンドリサーチ、ゲームの企画・構想から、シナリオ作成、ゲームプログラミングまで順次体験していく。 (オムニバス方式/全15回) (15 吉田一誠7回) 企画会議やプレゼンを模して発表を体験する。その他のジャンルのゲームについても演習形式で仕組みを学ぶ。 (2 飯田栄治7回) 簡単なプログラミングを用いてゲームを自作できるようになることを目指す。 (共同1回) 制作したゲーム、企画の発表を行う。
ウェブ活用演習 I	ウェブデータベースシステムの構築法を演習を通して身につける。CGI言語の概要を学び演習を行う。そしてフォームタグを中心としてhtmlの文法を学ぶ。WindowsからSQLにてデータベースを扱えることを確認する。CGI言語にてフォームから受け取った検索キーワードを利用して検索させその結果をhtmlとして出力する。プログラミングの結果が正しく行われているかを常に確認しながら演習をすすめる。	

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目区分			授業科目の名称	講義等の内容
専門科目	専門選択科目	メディア分野	ウェブ活用演習Ⅱ	<p>(概要) ウェブデータベースについて実践的に学ぶ。まず、データベースの概念からデータベースシステムの定義までについて理解・把握する。モデリングでは実世界の抽象化(単純化)の説明から始めて実体関連モデルを演習する。データベースシステムとして関係データベースのマネージメントシステムを学習する。データベースシステムmysqlのクエリにて以下のような演習を行う。サーバとの接続からテーブル作成と結合、検索とviewの作成、簡単な集計と部分問合せを含む。演習として、ネットショップなど、購買行為をおこなうウェブシステムを制作し、画面の設計も含めて制作する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(16 岡田政則 7回) ウェブデータベースの仕組みを学ぶ。 (9 荒川昭広 8回) チケットの予約システムなど、ウェブデータベースのインターフェースデザインを学ぶ。</p>
		メディア分野	ウェブ応用演習Ⅰ	<p>ウェブシステムを実現するためのネットワークおよび各種コミュニケーション技術について、幅広い知識と見識を身につけることを目的とする。併せて、その構築・運用に関する知識も修得する。特に、本カリキュラムでは、デザイナーとして必須である作成したコンテンツをネットワーク上でどれだけ十分に表現できるかを演習を踏まえて学習する。インターネットを有効に活用し、コンピュータネットワーク論を修得していく。</p>
			ウェブ応用演習Ⅱ	<p>(概要) 近年、ウェブシステムは、管理の効率化が重視され、CMS(Content Management System)を用いたシステムが主流となっている。そこで、本講義では、CMSの意義を考え、CMSを用いたシステムの構築方法、管理運営方法などを演習をととして学修する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(10 越田久文 5回) ウェブデザイン業界において、CMSの位置付け、価値について学ぶ。 (35 R.W.カニンガム 10回) CMSの構築とウェブ制作演習をととして、仕組み、管理・運営方法を学ぶ。</p>
専門科目	専門選択科目	メディア分野	メディアコンテンツ制作論	<p>(概要) メディアを用いたコンテンツを実社会で制作していく上で、クライアントのニーズを把握・分析し、アイデア出しから方向性の集約、設計・構築する過程を修得する。本カリキュラムでは、主としてシステムの上流工程を中心に学習する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(2 飯田栄治 6回) エンタテイメントシステムを構築する上でいかに、アイデアを出すか、その着眼点について理解する。</p> <p>(17 高田伸彦 9回) クライアントのニーズを把握・分析し、アイデア出しから方向性の集約、設計・構築する過程を修得する。</p>
		映像分野	映像制作Ⅰ	<p>映像づくりは、企画、演出、撮影、編集等の様々なセクションの協働のもとに成り立つ。授業では2年生、3年生合同で行う撮影実習を通して各自の適性を発見し、リーダーの指示を的確に実行できる責任感、チームワーク、スケジュールの順守など、映像業界で必要とされる社会人力を身につけることを目標とする。</p>

主 要 授 業 科 目 の 概 要

(芸術学部芸術学科)

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容
専 門 科 目 専 門 選 択 科 目 映 像 分 野	映像表現	表現行為としての映像制作を行うにあたり、企画力、技術力、課題発見能力、課題解決能力などを高めながらも、各人の自由な発想、チャレンジをもって実習制作に取り組む。 自らの表現に必要なものを見つけ出し、工夫し、解決していく姿勢を身に付けること、設定した課題やテーマに沿って、各人が自由に主体的なテーマをもって制作していくことを目標とする。 技術的なトピック、疑問点などはその都度講義で対応し、実写映像を中心に進めていく。
	映像論	(概要) 美術分野における平面表現を、伝統的絵画から、写真「ニューメディア(新媒体)」と言われる「映像」という表現までを含めて、その成り立ち、在り方、将来像を学ぶ。「人間の見る世界と表現の多様性を認識すること」とを本講の目的とし、「これからのクリエイティブ産業と芸術文化を担う為に必要な総合的知識と経験を修得すること」を到達目標とする。 (オムニバス方式/全15回) (15 吉田 一誠 7回) 絵画から写真の発明に至るまでの映像について、主に通史的視点で人間の映像に対する認識や活動を俯瞰する。 (10 越田 久文 8回) 映画の発明以降の「動く映像」について、通史的に学ぶとともに技術の進歩と映像表現の関わりについて考察する。
	シナリオ論	この講義では、シナリオを「創り手が世界をどのように認識しているかを端的に表現したもの」と考え、実際にシナリオを創作することで自分自身を知り、また自己と他者との違いも体験的に学んでいきます。自分を見つめ表現するクリエイティブな能力と、それを他者に伝えるコミュニケーション能力の双方を磨いていくことを目的とし、受講者の皆さんそれぞれの世界を表現したシナリオを各自制作していただくことを到達目標とする。
	映像制作Ⅱ	「映画」「テレビ放送」など映像制作に携わる者に要求される「企画・構成力」「制作技術」を身につけることを目標とする。映像づくりは、企画、演出、撮影、編集等の様々なセクションの協働のもとに成り立つ。授業では2年生、3年生合同で行う撮影実習を通して、チームを率いるリーダーシップ、スケジュール管理能力を学ぶ。
	アニメーション演習Ⅱ (2DCG)	本科目は、『アニメーション演習Ⅰ』で学んだアニメーションの基本原を、さらに応用し、より実践的なアニメーションを制作する。前半でコマ撮りの手法と効果を学ぶ。後半では切り絵を使ってストーリー仕立てのアニメーションを制作する。アニメーション制作に必要な実践的知識の獲得を目標とする。
	アニメーション演習Ⅲ (3DCG)	3DCGにおけるアニメーションの概要・作成手順の修得を目標とする。具体的にはモデリング技法と動きの付与、レンダリング上のテクニックなど、学生自身が今後、自身で制作するのに必要な基本テクニックをひと通り学習する。
	CM製作	映画やドラマなどの長尺作品とCMでは、映像表現において大きな違いがあることを認識し、記号、象徴を駆使した表現技法の実践を学ぶ。授業では過去のCM映像の分析、技術、歴史等広告映像の変遷を概観した後、チームによる企画、演出、撮影、編集を通してCM制作に必要な技術、能力を獲得することを目標とする。