

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2024年度 授業内容(シラバス)

オープン科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
ビジュアルコミュニケーション論	福原 正行	講義	1・2・3	1
構成の基礎 I	小笠原 誠	講義	1・2・3	3
プランニング I	小笠原 誠	講義	1・2・3	5
カラーテクニク I	佐藤 元	演習	2・3	7
カラーテクニク I	佐藤 元	演習	2・3	9
フィギュア制作論 I	中野 クニヒコ	講義	1・2	11
美術・工芸論	加藤 義夫・大原 千尋	講義	1・2・3	13
造形演習	中野 クニヒコ	演習	1・2	15
陶表現	山村 幸則	演習	1・2・3	17
デザイン史	福原 正行	講義	2・3	19
写真演習	東陰地 正喜	演習	1・2	21
メディア演習	上田 佳奈	演習	2・3	23
彫金演習	桜井 智裕	演習	1・2・3	25
メタルワーク演習	八木 牧子	演習	1・2・3	27

科目名	ビジュアルコミュニケーション論			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2203

授業目的と到達目標

よりグローバルな社会環境の現出にあつて、さらにノン・バーバルなビジュアル・コミュニケーションの可能性の開拓への要請は大きい。本講義は、その表現技術や手法の発展を、メディア環境の進化発展の経緯と共に学ぶ。

授業概要

近代以降の大衆社会が、複製技術の発展を背景とした、広範なグラフィックスの普及と、ビジュアル化される情報伝達を基礎としてコミュニケーションを拡げて来たことを知る。前期は商業(広告)美術の始まりから、写真術・映画を経て大衆が情報を共有してゆく経緯を辿る。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

科目名	ビジュアルコミュニケーション論			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2203

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	ベルエポックと広告美術 ロートレックとリトグラフ
第3回	世紀末絵画 ミュシャとクリムト
第4回	写真術の誕生 ダゲレオタイプからカロタイプへ
第5回	写真的視覚 ナダールと印象派の画家達
第6回	フォト・ジャーナリズム グラフ雑誌とルポルタージュ・フォト
第7回	アート・グラフィズム スティーグリッツとマン・レイ
第8回	広告写真 コマーシャル・フォト、イメージの「第三の意味」
第9回	「マグナム・フォトス」: キャパからユージン＝スミス
第10回	カルティエ = ブレソン「決定的瞬間」とは何か
第11回	日本の近代 商業美術からの広告表現
第12回	映画、映像産業の成立 エンタテインメントを巡って
第13回	アヴァンギャルド映画 からの映像表現の開拓
第14回	東京オリンピック 1964 から 2021 へ グラフィックデザインの成果
第15回	大阪から関西万博へイベント事業の展開

受講上の注意

出席重視:全講時数の 2/3 以上出席すること。

特記事項

科目名	構成の基礎 I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2327

授業目的と到達目標

ストーリー創作や構成の基本を学び、最終的には1つの物語を独自で考え、企画書としてまとめる。

授業概要

ストーリーパターンや発想方法、構想、テーマ、キャラクターなど物語に必要な要素を一通り身につける。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場での経験を元にしたストーリー創作の基本を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	構成の基礎 I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2327

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	ガイダンス／アンケート
第 2 回	ストーリー構成の基本 1
第 3 回	ストーリー構成の応用
第 4 回	3 ページネーム作成
第 5 回	ストーリーパターンの基礎と応用
第 6 回	キャラクター分析
第 7 回	キャラクターの作り方
第 8 回	テーマとストーリーの関係性
第 9 回	ストーリーの発想方法
第 10 回	ストーリーを考える
第 11 回	障害 (敵) の設定と解決方法について
第 12 回	伏線について
第 13 回	プロットの作り方
第 14 回	マンガ原作の企画書作成
第 15 回	総括／質疑応答

受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具／ノート (メモ・ネタ帳)

科目名	プランニング I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2405

授業目的と到達目標

ゲーム業界においてデザイナーに求められる役割を学び、現場で通用する発想力と実践力を身につける。

授業概要

クライアントからの発注にこたえ、対応するために必要な基本要素を学び、作品の完成度を高める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場での経験を元に企画側からデザイナーやイラストレーターに必要な技術を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	プランニング I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2405

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス／アンケート
第2回	ゲームが完成するまでの流れを学ぶ
第3回	ゲーム会社が求める必要な技能について
第4回	キャラクターデザインと企画・シナリオの関係性
第5回	テーマと世界観
第6回	キャラクター設定
第7回	服飾の設定とキャラクター表現
第8回	動きやポーズによるキャラクター表現
第9回	物語やテーマとイラストの関係
第10回	ジャンル研究
第11回	ストーリー発想技法
第12回	ストーリー創作基本
第13回	ストーリー創作応用
第14回	ストーリー実作
第15回	総括／質疑応答

受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具／ノート (メモ・ネタ帳)

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2・3	履修コード	5412

授業目的と到達目標

WEB やゲームとかにも応用出来るアニメーションの基礎から、日常所作の動きの作画。色の種類、色の意味、着色画材の種類使い方の基礎。紙質の違い、画材ののりを理解しながらミニジャケットやポストカードの制作をします。

授業概要

○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用+アニメーション技法基礎。○レイアウトから着色まで、作品制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、45年の実務経験を持ち、講師歴も37年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
作品評価	30%	
出席率	50%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2・3	履修コード	5412

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イメージトレーニング。アニメーションの原理と基本。
第2回	物体の動きの違い。振り向きの手法。
第3回	歩き・走りの種類と応用。
第4回	表情と感情表現。
第5回	レイアウトの種類と応用。
第6回	レイアウト空間での日常所作。
第7回	運動・アクション動作基本。
第8回	運動・アクション応用。
第9回	動物の動き基礎。
第10回	炎・水・エフェクトの動き基礎。
第11回	カラー理論基礎。色鉛筆の使い方。べた塗り・グラデーションの作成。
第12回	色鉛筆にて、ミニジャケットの作成。
第13回	コピックの使い方。ぼかし・べた塗りの練習塗り絵。
第14回	コピックにて、ポストカードの作成。
第15回	色鉛筆とコピックの合わせ技でポストカードの作成。

受講上の注意

絵にただ色を置くのではなく、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描くことの重要性を考えて行きましょう。動きの原理を理解して、日々の観察を怠らない。

特記事項

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2・3	履修コード	6118

授業目的と到達目標

感情や状況に応じたカラーを考え、見ている人の心理にどのような影響を与えるかまでを考える。画材の使い方と、応用も憶える。

授業概要

○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用。○レイアウトから着色まで、作品制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、43年の実務経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
作品評価	30%	
出席率	50%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2・3	履修コード	6118

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イメージトレーニング。アニメーションの原理と基本。
第2回	物体の動きの違い。振り向きの手法。
第3回	歩き・走りの種類と応用。
第4回	表情と感情表現。
第5回	レイアウトの種類と応用。
第6回	レイアウト空間での日常所作。
第7回	運動・アクション動作基本。
第8回	運動・アクション応用。
第9回	動物の動き基礎。
第10回	炎・水・エフェクトの動き基礎。
第11回	カラー理論基礎。色鉛筆の使い方。べた塗り・グラデーションの作成。
第12回	色鉛筆にて、ミニジャケットの作成。
第13回	コピックの使い方。ぼかし・べた塗りの練習塗り絵。
第14回	コピックにて、ポストカードの作成。
第15回	色鉛筆とコピックの合わせ技でポストカードの作成。

受講上の注意

絵にただ色を置くのではなく、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描くことの重要性を考えて行きましょう。動きの原理を理解して、日々の観察を怠らない。

特記事項

科目名	フィギュア制作論 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3324

授業目的と到達目標

自身の表現したいテーマや、題材をイメージーションを働かせ表現出来るようになるにはどうすれば良いのか、制作物をより魅力的に観せるには、と言った事を私の仕事や経験を通し知ってもらいます。

授業概要

オリジナルキャラクターの制作や、既存するキャラクターを自身でフィギュアにしていくには、そして作家としての活動などを私の経験や、仕事を通して知ってもらいます。素材の特性を理解し、表現に合った素材や材料を見極めるようにする。私の仕事をスライドを観てもらいながら、単にフィギュアと言っても様々な活動の幅があったり種類がある事を知ってもらったり、著作権物のキャラクターを制作する時の注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。実際の制作にあたり必要な道具の種類や扱い方、制作工程や、方法など幅広く資料やプリントを配布します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業に取り組む姿勢	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、作品例として自身の作品などを見せたり、手持ちの資料を観てもらいます。

参考書・参考文献

その都度、必要な事項はプリントを配布いたします。

参考 URL

科目名	フィギュア制作論 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3324

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	私の仕事のスライドを見てもらい多方面に渡る様々な仕事を知ってもらいます。
第2回	著作権物のキャラクターを制作するにあたり注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。
第3回	著作権物のキャラクターを制作するにあたり注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。
第4回	実際に立体を制作するにあたっての説明と手順の説明
第5回	作業によって必要となる様々な道具や素材の説明をします。
第6回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第7回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第8回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第9回	様々な事例を紹介、見てもらって知識を広げていきます。資料の配布。
第10回	様々な事例を紹介、見てもらって知識を広げていきます。資料の配布。
第11回	自身の作品の発表や、様々なイベントへの参加、ブースの見せ方などの講義。
第12回	自身の作品の発表や、様々なイベントへの参加、ブースの見せ方などの講義。
第13回	より良い作品の見せ方、パッケージデザイン、ポスターなどの説明。
第14回	より良い作品の見せ方、パッケージデザイン、ポスターなどの説明。
第15回	活動のためのノウハウや、注意事項等の説明。

受講上の注意

フィギュア制作に関する講義が中心となります。既存のキャラクターを制作する（著作権物を扱う）ときの注意事項など、制作作業以外の重要な事を話しますので、メモはしっかりとって下さい。

特記事項

科目名	美術・工芸論			教員名	加藤 義夫・大原 千尋		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	美術・工芸、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1203

授業目的と到達目標

【美術論】美術の歴史を知り、その価値観の変遷を学び、自身の作品に生かすことを目的とします。自らのオリジナルな価値観の創造を生み出すことを到達点とします。【工芸論】工芸の歴史を知り、工芸とは何か？美術やデザインとの違いについて理解し、知識を広め、これからの自分の制作に生かせることを到達目標とします。

授業概要

【美術論】ものの見方や考え方を教えてくれるのが現代の美術です。これまで美術が育んできた美しいという従来の価値観をくつがえして、新しい価値観を生み出してきたのが現代美術の本質と言えます。美術史の流れを知り、新しい独自の価値観を考えてみましょう。【工芸論】制作者の視点から美術・工芸を考え、毎回のテーマに沿って映像や写真を交えて考察する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	(美術論：加藤) 宝塚市立文化芸術センター館長・群馬青年ビエンナーレ審査委員長・大阪府文化スタッフ・あいちトリエンナーレ地域展開事業「アーツチャレンジ」選考委員&キュレーター・兵庫県立美術館評価委員・国立国際美術館評価委員などの経験に基づき指導します。(工芸論：大原) 個展や数々のグループ展などの発表活動の経験に基づいて指導します。
受講姿勢、授業内のコメントなど	40%	
レポート課題	60%	
	%	
	%	

教科書

特になし。プリント資料を制作し使用。

参考書・参考文献

特になし。必要な場合はその都度指示。

参考 URL

科目名	美術・工芸論			教員名	加藤 義夫・大原 千尋		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	美術・工芸、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1203

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス 授業の進め方、成績評価の方法と基準を説明します。
第2回	西洋美術の根幹をなすキリスト教精神について…西洋美術史を貫く精神と理論は、キリスト教の旧約聖書と新約聖書です。映画「天地創造」と「新約聖書」で解説します。
第3回	光学機器や写真の発明が、印象派を生み抽象絵画を生み出した。…17世紀のフェルメール、19世紀のモネ、20世紀のカンディンスキーの物語
第4回	レオナルド・ダ・ビンチの「モナリザ」とピカソの「泣く女」…客観的「理想美」VS主観的「個性美」400年前の絵と100年前の絵の価値観の違いを学びます。
第5回	既製品のトイレをアートに変えた男の話：20世紀美術に大きな影響を与え、現代芸術の源泉とも言えるデュシャンを紹介します。
第6回	誰もが見る夢、その世界を描き視覚化した画家：20世紀美術に大きな影響を与えたシュールレアリスムの画家ダリを紹介します。
第7回	ギャラリーを知る：展覧会、アートフェア、オークションを紹介します。映画「モンパルナスのともろび」鑑賞しながら、ギャラリーと画家との関係性を探ります。
第8回	アートマーケットとコレクターについて：映画「ハーブ&ドロシー」を鑑賞し、現代美術を学びます。
第9回	工芸の定義：工芸とは何か？について歴史や生活から学びます。
第10回	工芸・美術・デザインの対比：実際の作品例を元に工芸・美術・デザインの違いを考察する。
第11回	民芸について：日本の工芸の歴史における重要な運動「民芸」について紹介します。
第12回	暮らしと工芸：谷崎潤一郎の著書「陰翳礼讃」から引用して生活と工芸について考えましょう。
第13回	現代の作家作品紹介後、意見交換
第14回	工芸制作について：陶芸・金工・染織・木工・ガラスなどそれぞれの制作工程などの説明。
第15回	これからの工芸：現代の若い世代の工芸作品を鑑賞の後、レポートを書く。

受講上の注意

遅刻・早退・欠席の無いようにしましょう。授業中のおしゃべりと居眠りに注意しましょう。

特記事項

科目名	造形演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3409

授業目的と到達目標

造形に関する様々な知識を学んでいきます。今までは、粘土を使ったアナログ作業が主流でしたが、最近では Zbrush という 3D ソフトでの作業が主流となって来ています。とはいえ。3D ソフトの知識だけでは不十分です。両方の知識をしっかりと学んでいきます。

授業概要

粘土を使って立体思考を身につけたうえで、3D ソフト、Zbrush に触れる事でモニターでの平面画像の作業でも空間や奥行きを把握しながら作業する事が出来るようになります。デッサン力 (アナトミー) をしっかり基礎から学んでいきます。造形に関する様々な知識を、私、中野の仕事を観てもらって、仕事によって素材や制作方法の違いを知ってもらうと同時に、スケッチ力やデッサン力の大切さ、アナログでの粘土造形の大切さを知ってもらいます。動物ものの造形を粘土で制作します。資料を基に動物の骨格や筋肉と言ったアナトミーの知識をしっかりと学び、造形していきます。粘土にも種類があり、熱を加える事で硬化する粘土で、熱が加わらなければ何度でも使えるものがありますので繰り返し練習できます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として 30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
提出物	50%	
授業に取り組む姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

必要な資料は、プリントして配布いたします。

参考書・参考文献

必要な資料は、プリントして配布いたします。

参考 URL

科目名	造形演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3409

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アナログ作業での様々な素材、材料の説明をします。
第2回	作るものに合わせた粘土の種類の説明。
第3回	動物もの、キャラクター物の芯材説明。
第4回	寝付けを制作します。アイデアを練ります。
第5回	寝付けを制作します。
第6回	寝付けを制作します。
第7回	寝付けを制作します。
第8回	寝付けを制作します。
第9回	20センチから30センチくらいのサイズで動物もののフィギュアの制作をします。台座付き (ジオラマ仕立て) アイデアを練ります。
第10回	動物もののフィギュアの制作。
第11回	動物もののフィギュアの制作。
第12回	動物もののフィギュアの制作。
第13回	動物もののフィギュアの制作。
第14回	動物もののフィギュアの制作。
第15回	皆で合評し他の人の表現を観て知識を広めます。

受講上の注意

粘土ベラ等、必要なものはある程度学校に揃っていますが、いずれ必要となってきますので、自身で少しずつ、いまから揃えていきましょう。フィギュア関連の道具は結構あります、全て揃える必要はありませんが、あれば、効率があがる便利な物は自身で揃えておきましょう。

特記事項

科目名	陶表現			教員名	山村 幸則		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸(陶芸)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6403

授業目的と到達目標

この授業では陶芸の領域を俯瞰し、現代社会や日常生活の中に各々のリアリティーを見出し、潜在する個性や拘りを陶の表現と結びつけることを目的とする。それぞれの生まれ育った環境、国や地域、または特定の場所（仮定）の為に作品を提案、制作する。既成の領域や空間を飛び出し、サイトスペシフィック・アートの要素である場所の特性（環境、歴史、文化等）を陶表現に取り入れ、より独創的な自己表現に到達することを目標とする。

授業概要

専門学校を軸に外の世界にも目を向け、現代社会や日常生活からの気づき、発見などを採取、授業に参加する全員で共有する。特定の場の特性を読み取り、アイデアを紡ぎ出し、陶を素材に制作する。各々と全体のアイデアの発展を促す為、発表と意見交換を繰り返し、より良い制作の過程を見つけ陶と自己表現の可能性を探究する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	美術家として国内外で数多くの滞在制作、展覧会、プロジェクト、ワークショップ等に取り組んでいる経験を元に陶芸の技法と表現を指導します。
受講姿勢	50%	
課題評価	50%	
	%	
	%	

教科書

教科書

参考書・参考文献

参考書・参考文献

参考 URL

参考 URL

科目名	陶表現			教員名	山村 幸則		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸(陶芸)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6403

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イントロダクション：自分と作品、場所との関係性について 授業全 15 回で使用するスケッチブックを制作する (毎回の記述や描写を重ねてゆく) 既製品を独創的な1冊に制作する、または、各自選択した用紙を綴じ、創造的な1冊を制作する
第2回	美章園から着想する作品の提案 (第 15 回 合評にて作品提出、発表を行います) 美章園を歩く① フィールドワーク：五感を働かせながら 街中を歩き撮影、メモ、スケッチ、採集、記録する 教室にて各自の視点を整理する (アイディアスケッチ、習作) 全体での情報共有と意見交換
第3回	美章園を歩く② フィールドワーク：五感を働かせながら 街中を歩き撮影、メモ、スケッチ、採集、記録する 教室にて各自の視点を整理する (アイディアスケッチ、習作) 全体での情報共有と意見交換
第4回	美章園から着想する作品の提案 (5～10通り) を考える 各々の提案の可能性を探り、方向性を見出す 全体で情報共有と意見交換 アイディアスケッチや習作などを用いながら発表する
第5回	各々の提案、特定の作品設置場所 (仮定) に合った制作方法を選択し、ある程度、表現の方向性を定める (手捻り、型成形、くり抜き、板づくり、轆轤成形、その他)
第6回	各々の制作進行状況を確認し、意見交換 制作試行 (基本構想の展開、テストピースの制作、異素材の実験等)
第7回	各々の制作進行状況を確認し、意見交換 制作試行 (基本構想の展開、テストピースの制作、異素材の実験等)
第8回	中間発表 制作の進捗について全体共有 前半を振り返り、後半への課題を見出し、制作を進める
第9回	各々の制作進行状況を確認し、制作を進める 素焼き 制作過程の記録
第10回	各々の制作進行状況を確認し、制作を進める 本焼き 制作過程の記録
第11回	各々の制作進行状況を確認し、制作を進める 素焼き 制作過程の記録
第12回	各々の制作進行状況を確認し、制作を進める 本焼き 制作過程の記録
第13回	焼成後の作品の仕上げ、補修 完成へ向けて作品の展示方法の検討と制作 美章園を歩く①②フィールドワークで見出したお気に入りの場所を訪れ、作品との関係性を確認
第14回	作品と作品設置場所 (仮定) の撮影と画像の加工編集 合評に向けての資料の制作 (ポートフォリオ、全授業の記録) 展示用品、額装、その他の制作
第15回	合評

受講上の注意

遅刻欠席をしないこと。作業しやすい服装で受講すること。筆記用具、スケッチブックを持参のこと。

特記事項

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	2・3	履修コード	4201

授業目的と到達目標

広く全学科専攻を対象とし、「アート」や「テクノロジー」との関わりの中で「デザイン」する行為とその思考のあり方を、近代以降の大衆社会の発展史として論じる。

授業概要

産業革命以降の近代社会の発展を、「もの」づくりを中心とする大衆社会の形成過程で論じる前半。後半は主に日本の戦後以降に話題を移し、「デザイン」の発想や試みが、どのように日本社会に受け入れられ、何を目指そうとするのかを、具体的事例を取り上げながら検証する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	2・3	履修コード	4201

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス 「デザイン」とは何か
第2回	産業革命からモダンデザインへ
第3回	ウィリアム・モリス クリスタル・パレスからレッド・ハウスへ
第4回	ベルエポックのロートレック、ミュシャ
第5回	フランスのアール・ヌーヴォー ガレのナンシー派、ギマールやラリック
第6回	アール・デコの 20年代 モダン・アートの影響、バレエ・リュス、モードとファッション
第7回	ロシア・アヴァンギャルドからの革命のデザイン
第8回	アメリカ式生産様式 フォーディズム
第9回	両大戦間の社会とバウハウス
第10回	インダストリアル・デザイナー第一世代 ローウィーからベル = ゲデスまで
第11回	ミッドセンチュリー・モダン イームズとネルソン
第12回	戦後日本の元気企業 ホンダ、ソニー、松下
第13回	東京オリンピックとグラフィック・デザイン
第14回	大阪万博と関西の復権 太陽の塔とモダニズム
第15回	ポスト・コロナに向けての生活の日常

受講上の注意

出席重視 全講時数の 2/3 以上の出席が必須

特記事項

科目名	写真演習			教員名	東陰地 正喜		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (版画)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3127

授業目的と到達目標

写真撮影の楽しさを知る。一眼レフを使ったカメラの基本操作の理解。平面・立体作品撮影の基礎を学ぶ。デジタル処理の基礎を学ぶ。

授業概要

写真の原理から実際の撮影、アウトプットの多様性まで、総合的に体験する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像デザインの制作者による基礎から実践までの写真表現の演習。
受講姿勢	50%	
作品評価・理解度	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	写真演習			教員名	東陰地 正喜		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (版画)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3127

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	カメラと写真 (講義)
第2回	ピンホール写真 (カメラを作る)
第3回	ピンホール写真 (撮影する・現像する)
第4回	カメラ機構とシャッター速度について (講義)
第5回	撮影 (一眼レフを使用した写真撮影)
第6回	合評・被写界深度について (講義)
第7回	構図とレンズの特性 (講義)
第8回	撮影 (一眼レフを使用した写真撮影)
第9回	合評・デジタル写真について (講義)
第10回	撮影とレタッチ
第11回	組み作品「音を見る」
第12回	組み作品「音を見る」
第13回	合評・ポートフォリオ作成について (講義)
第14回	作品撮影とポートフォリオ (作品撮影の方法)
第15回	ポートフォリオ作成

受講上の注意

ステップアップ式に積み上げる授業内容なので、遅刻・欠席がないように注意すること。

特記事項

一眼レフカメラは学校の備品を使用。各自のカメラを持参してもよいが一眼レフに限る。

科目名	メディア演習			教員名	上田 佳奈		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (版画)、オープン科目			年次	2・3	履修コード	3120

授業目的と到達目標

最もシンプルで身近な表現媒体である「本」の意義や可能性を改めて考える。本作りの基礎を習得し、各々の「本」、それによる表現を見い出す。

授業概要

多種多様な本、またアートブック (芸術としての本) を紹介します。まずは簡単な本作り、そして作品としての本作りにも挑戦していただきます。その過程で生まれた新たなアイデアも大切に形にして行き、表現の幅を拡げます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	印刷会社にて ZINE (小冊子) や本の制作に携わった経験と、作家として版画や写真など様々な印刷メディアを用いて制作をしてきた経験を元に指導いたします。
提出作品	30%	
出席	30%	
制作過程	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	メディア演習			教員名	上田 佳奈		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (版画)、オープン科目			年次	2・3	履修コード	3120

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	様々な本、アートブック紹介
第2回	「ZINE/小冊子」制作(ページ割りなど、ZINE や冊子の構成を考える) 1
第3回	「ZINE/小冊子」制作(ページ割りなど、ZINE や冊子の構成を考える) 2
第4回	「ZINE/小冊子」制作 (大きさ、素材など装丁を考える) 1
第5回	「ZINE/小冊子」制作 (大きさ、素材など装丁を考える) 2
第6回	「ZINE/小冊子」制作 (大きさ、素材など装丁を考える) 3
第7回	「作品集」制作 (自作の作品集、自分の作品を演出する) 1
第8回	「作品集」制作 (自作の作品集、自分の作品を演出する) 2
第9回	「作品集」制作 (自作の作品集、自分の作品を演出する) 3
第10回	「作品集」制作 (自作の作品集、自分の作品を演出する) 4
第11回	「アートブック」制作 (作品として、本を作る) 1
第12回	「アートブック」制作 (作品として、本を作る) 2
第13回	「アートブック」制作 (作品として、本を作る) 3
第14回	「アートブック」制作 (作品として、本を作る) 4
第15回	「アートブック」制作 (作品として、本を作る) 5

受講上の注意

なかなかタイトなスケジュールです。良いものを作るために、なるべく遅刻、欠席の無い様をお願いします。

特記事項

科目名	彫金演習			教員名	桜井 智裕		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (アクセサリー)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6314

授業目的と到達目標

金属を加工して作品を作る「金属工芸」の基礎的な技法の経験と習得を目指しています。同時に作品制作におけるアイデア、発想の煮詰め方を学び、より表現の幅を広げることも目指しています。

授業概要

こちらが提示する「課題」に沿って作品のアイデアを考えてもらい、一定期間内に作品を制作、完成させてもらい、「合評」という形で提出してもらいます。そして、また次の課題へ進むと言う流れになります。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	造形作家としての創作活動の経験を生かし、学生たちに作品制作を通して「モノ作り」の基礎や多種多様にわたる柔軟な発想力を身につけてもらえるよう指導して行きたいと思います。
作品の評価点 (完成度やアイデアの工夫など)	95%	
平常点 (作品製作時の取り組み姿勢など)	5%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

プリント配布

参考 URL

科目名	彫金演習			教員名	桜井 智裕		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (アクセサリー)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6314

授業計画 (各回予定)

授業内容							
第1回	ブックエンド	真鍮板を使ったブックエンド制作 (腐食)	授業ガイダンス、課題説明、アイデアチェック、デザインが決まった人から作品制作				
第2回	作品制作	図案のコピーを地金に貼って糸鋸で切る	マスキングをして腐食				
第3回	作品制作	はんだ付けや曲げ加工により形を組み上げる					
第4回	作品制作	磨いて仕上げる	着色する、合評、次の課題説明				
第5回	糸鋸刃ケース	真鍮のパイプを使った鋸刃入れ制作	アイデアチェック、作品制作				
第6回	作品制作	筒、ジョイント部分制作					
第7回	作品制作	ロウ付け、仕上げ	合評、次の課題説明				
第8回	小物入れ制作	銅版と真鍮パイプを使った小物入れ制作 (打ち出し)	アイデアチェック、本体制作				
第9回	本体 (入れ物部分) 制作	真鍮パイプで本体をつくる					
第10回	本体 (入れ物部分) 制作	ロウ付け、ハンダ付け					
第11回	本体 (入れ物部分) 制作	本体を磨く					
第12回	打ち出しの部分制作	銅版を切り木タガネで形を作っていく					
第13回	打ち出しの部分制作	松ヤニに留め、金タガネで打っていく					
第14回	打ち出しの部分制作	金タガネの続き					
第15回	本体と打ち出しを組む	打ち出しを仕上げ、着色、本体に接着	合評				

受講上の注意

実習中は衣服等が汚れたり、破損したりしますので、必ず作業服に着替えて実習を受けてください。また、靴も動きやすく素足が露出していないもの、(ハイヒールやサンダル、ぞうりは不可です) 実習時に毎回持参してくるもの: 雑巾又はタオル、筆記用具、作業用の服、工具、スケッチブック又はクロッキー帳 (A4程度の大きさが有れば良いです)

特記事項

科目名	メタルワーク演習			教員名	八木 牧子		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (アクセサリー)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6127

授業目的と到達目標

ジュエリー制作の基本的な知識と技術を修得し、もの作りへの興味を深め、制作意欲や技術を向上させ、今後への作品づくりに発展させることを目標としています。

授業概要

ジュエリー制作に必要な 彫金の基礎的技術(金属を切る、削る、付ける、磨くなど)を用いて、数種類のジュエリーを制作します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ジュエリー作家の元で修行後、読売新聞社の彫金教室や大阪市立クラフトパークなどで Metal Work の技術を指導する現役 彫金作家が指導します。
作品の完成度	45%	
課題への取り組み態度	25%	
理解度	20%	
出席状況	10%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

https://youtu.be/OF2ulbq6Zi8	URL)	https://youtu.be/FqsGr0ODHcE

科目名	メタルワーク演習			教員名	八木 牧子		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	美術・工芸 (アクセサリー)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6127

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	シルバーリングを作る・デザインを考える
第2回	リング制作・・・・・・・・模様タガネ作り
第3回	リング制作・・・・・・・・仕上げ 作品提出
第4回	シルバーブレスレット作る
第5回	ブレスレット制作・・・・・・・・デザインを考える
第6回	ブレスレット制作・・・・・・・・平戸細工の技法を使う
第7回	ブレスレット制作・・・・・・・・ロウ付けの練習・金具作り
第8回	ブレスレット制作・・・・・・・・チェーンの研磨方法 作品提出
第9回	石付きシルバーリングを作る
第10回	リング制作・・・・・・・・リングのデザインを考える
第11回	リング制作・・・・・・・・覆輪石留め技法の練習
第12回	リング制作・・・・・・・・銀地金作り (地金吹き) の練習
第13回	リング制作・・・・・・・・ロウ付けの練習
第14回	リング制作・・・・・・・・石留めの練習
第15回	リング制作・・・・・・・・リングの研磨方法 作品提出

受講上の注意

ジュエリー作りの基礎、石留めの基礎をしっかりと学び2年生の授業に活用してもらいたいです。

特記事項