

芸術表現学科専門教育科目

芸術文化と表現Ⅰ（絵画）	25	映像制作	58
生活文化と造形Ⅰ（陶芸）	26	画像編集	59
生活文化と造形Ⅱ（染織）	27	DTP各論	60
芸術表現入門	28	DTP演習	61
社会人基礎	29	Webデザイン入門	62
キャリアデザイン	30	WebデザインⅠ	63
キャリア実践演習	31	WebデザインⅡ	64
ビジネス文書	32	服飾デザイン	65
ビジネスコミュニケーション	33	マンガ・イラストⅠ	66
情報処理	34	マンガ・イラストⅡ	67
情報処理演習Ⅰ	35	CGアニメーション	68
情報処理演習Ⅱ	36	ピアノⅠ	69
簿記基礎理論	37	ピアノⅡ	70
簿記演習	38	ピアノⅢ	71
マーケティング	39	ピアノⅣ	72
フィナンシャルプランニング	40	電子オルガンⅠ	73
インターンシップⅠ	41	電子オルガンⅡ	74
インターンシップⅡ	42	電子オルガンⅢ	75
地域課題解決演習Ⅰ（PBL）	43	電子オルガンⅣ	76
地域課題解決演習Ⅱ（PBL）	44	吹奏楽Ⅰ	77
基礎描写Ⅰ	45	吹奏楽Ⅱ	78
基礎描写Ⅱ	46	吹奏楽Ⅲ	79
基礎デザインⅠ（色彩構成）	47	吹奏楽Ⅳ	80
基礎デザインⅡ（平面構成）	48	合唱Ⅰ	81
基礎デザインⅢ（平面構成）	49	合唱Ⅱ	82
基礎デザインⅣ（立体構成）	50	合唱Ⅲ	83
色彩論	51	合唱Ⅳ	84
ポートフォリオ制作	52	音楽基礎理論	85
グラフィックⅠ	53	映像音楽論	86
グラフィックⅡ	54	デスクトップミュージック	87
広告デザインⅠ	55	メディアアート演習	88
広告デザインⅡ	56	特別演習	89
広告デザインⅢ	57	卒業研究	90

学修成果（8つの力）

本学は、学生が卒業までに獲得することが期待される知識、技術、態度などの能力を「学修成果」として、次のように表現しています。

(1)態度・志向性	①勤労観	働く意義を理解し、主体性をもって物事に取り組むことができる。
	②主体性	
(2)汎用的能力	③教養	社会人にふさわしい教養やコミュニケーション能力を身につけている。
	④コミュニケーション能力	
(3)専門的知識・技能	⑤専門分野の知識・技能	デザイン・ビジネス・音楽分野の知識・技能を身につけ、新しい価値を創造できる。
	⑥創造力	
(4)総合的な学習経験と創造的思考力	⑦課題解決力	課題を発見して解決する力や、広い視野で変化に適応する力を身につけている。
	⑧変化への適応力	

I. 卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

以下に示す目標とする学修成果（学士力）を身につけ、所定の在学期間を満たし、基準となる単位を修得した者に対して、卒業を認定し、「短期大学士」の学位を授与します。

【芸術表現学科】のディプロマ・ポリシー

- (1) 働く意義を理解し、主体性をもって物事に取り組むことができる。
- (2) 社会人にふさわしい教養やコミュニケーション能力を身につけている。
- (3) デザイン・ビジネス・音楽分野の知識・技能を身につけ、新しい価値を創造できる。
- (4) 課題を発見して解決する力や、広い視野で変化に適応する力を身につけている。

科 目 名	芸術文化と表現 (絵画) (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	佐々木 範子(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S111-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	絵画の知識と技術を習得し、社会人として相応しい教養を身につけ、主体的に行動できる基礎を身につける。						
授業概要	テーマに基づいた絵画作品(油彩画)を制作する。制作を通して自己分析を促し、表現力を高める。完成までの過程や技能と知識を学習する。						
達成目標	学修成果：専門分野の基礎的知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 油彩画について基本的な画材の使い方と知識を習得する。			○	◎		
	2. 絵画制作の過程を体験理解する。		○		◎		
	3. 自己の経験に基づいたテーマの設定、モチーフの選択ができる。				○	◎	
	4. 制作を通して考え、発想し、自己の表現を発展させることができる。		○			◎	
5. 作品の鑑賞やコメントを発表することができる		○	◎		○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 授業の目標、計画、制作過程、画材の使用方法について説明(目標 1,2) 2. 作品①制作テーマとモチーフの選択、(目標 1,2,3,4) 3. 作品①下絵、下描き(画面構成)(目標 1,2,4) 4. 作品①彩色(色調確認、補正)(目標 1,2,4) 5. 作品①彩色、仕上げ(目標 1,2,4) 6. 作品②制作テーマの設定とモチーフの選択(目標 1,2,3,4) 7. 作品②下絵(画面構成)(目標 1,2,4) 8. 作品②下描き(画面構成)(目標 1,2,4) 9. 作品②彩色(目標 1,2,4) 10. 作品②彩色(目標 1,2,4) 11. 作品②彩色(目標 1,2,4) 12. 作品②彩色(目標 1,2,4) 13. 作品②彩色(色調確認、整理)(目標 1,2,4) 14. 作品②彩色、仕上げ(目標 1,2,4) 15. 完成作品の発表(目標 5)						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション						
成績評価基準	① 授業態度、時間外学習提出物(30%)：関心・意欲、態度、を評定 ② 提出作品(50%)：目標達成度(目標1,2,3,4)を評定 ③ 完成作品の発表(20%)：目標達成度(目標5)を評定						
フィードバックの方法	各回目標達成のため、個人の必要に応じて、補足説明や助言をする。						
時間外の学習について	予習：次の授業のための準備(各回45分程度) 復習：授業内容を振り返り、プリントに記録。作品完成時に提出。(各回45分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし。 参考書：特になし 参考資料：プリントなど。						
担当者からのメッセージ等実務経験について	絵画表現の体験を通して成長できるよう主体的に取り組みましょう。						

科目名	生活文化と造形 I (陶芸) (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	上田 敦之(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S112-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	生活文化や造形の例として、陶芸の知識と技術を習得し、社会人として相応しい教養を身につけ、更にはものづくりに対して主体的に行動できる基礎を身につける。						
授業概要	陶芸の歴史、種類、産地などの概略を理解するとともに、制作工程や種々の技法などについて習得する。玉作り、紐作り、板作りなどの技法を用いて日常的に使用する器を制作し、粘土の持つ特性を知ると同時に陶芸の魅力を見つける。窯作業の一連の流れを身につける。						
達成目標	学修成果：専門分野の基礎的知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 焼物の簡単な歴史、種類、代表的な産地を理解する。			◎	○		
	2. 基本的な技法(土練り、玉作り、板作り、紐作り)を習得する。			◎	○		
	3. 粘土の持つ特性を理解する。			◎	○		
4. 窯作業の一連の流れを理解する。			○		◎		
履修条件・注意事項	土を扱うという性格上、常に汚れても良い服装で臨むこと。作品が乾きすぎると作業がしづらくなるので、毎回授業に参加すること。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 焼き物の基本的概略の説明(目標1) 2. 土練り、基礎的な技法の実演・説明(目標2,3) 3. 作品制作1：玉作りによる作品の制作(茶わん)(目標2,3) 4. 作品の仕上げ(目標2,3) 5. 作品制作2：紐作りによる作品の制作(鉢)(目標2,3) 6. 作品の仕上げ(目標2,3) 7. 作品制作3：紐作りによる作品の制作(花入)(目標2,3) 8. 作品の仕上げと加飾(目標2,3) 9. 作品制作4：板作りによる作品の制作(皿)(目標2,3) 10. 皿の仕上げと加飾(目標2,3) 11. 作品制作5：板作りによる作品の制作(カップ)(目標2,3) 12. カップの仕上げと加飾(目標2,3) 13. } 14. } 窯作業：窯詰め・素焼き・釉薬かけ・本焼き(目標4) 15. } 窯出し、作品提出、講評(目標3,4) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション						
成績評価基準	①授業態度・授業への参加度(30%)：授業態度・授業への参加度・授業中の作品制作に集中できている。積極的に作品案を考えている。 ②提出作品7個程度(70%)：提出作品・教えた技術が再現できる。作品の完成度、創造性。						
フィードバックの方法	作品制作時に問題点を個々に実技を交えながらコメントし、次回以降の制作に活かす。						
時間外の学習について	予習：陶芸技法書などを次回授業までに読んでおくこと(各回45分程度) 復習：制作に必要な技法、道具の再確認をしておくこと(各回45分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：陶芸道場 手びねり&装飾の巻 杉山佳隆著 参考書：特になし 参考資料：特になし						
担当者からのメッセージ等実務経験について	物作りの楽しさを感じてみてください。 窯元・作家活動経験：作品作りの考え方や、さまざまな技法について話をします。						

科目名	生活文化と造形Ⅱ (染織) (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 後期	担当者	大道 竜士 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S212-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	天然染料を使用した染色技法で作品を制作して、染色の歴史や文化への理解を深める。						
授業概要	天然染料を使用した染色の歴史や技法について学ぶ。染色作品を制作して基本的な染色技術を身につけ、天然染料の魅力を発見する。						
達成目標	学修成果：専門分野の基礎的知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 染色の知識を身につける			◎			
	2. 基本的な染色技法を身につける			◎	○		
	3. モノづくりの楽しさを知る		○	◎	○		
4. 染色作品を制作する		○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 染色について（染色技法、歴史など）（目標 1） 2. 型染について（型紙の図案を考える）（目標 1,2,3,4） 3. 型紙作成（デザインを決める、下絵を写す）（目標 1,2,3,4） 4. 型紙作成（型紙を彫る）、糊づくり（目標 1,2,3,4） 5. 型染糊置き（目標 1,2,3,4） 6. 染色作業（目標 1,2,3,4） 7. 染色作業（目標 1,2,3,4） 8. 絞り染について（絞り染めの技法、歴史など）（目標 1） 図案作成（図案を考える）（目標 1,2,3,4） 9. 図案作成（下絵を写す）（目標 1,2,3,4） 10. 絞り作業（道具の使い方について）（目標 1,2,3,4） 11. 絞り作業（目標 1,2,3,4） 12. 絞り作業（目標 1,2,3,4） 13. 染色作業（目標 1,2,3,4） 14. 染色作業（仕上げ）（目標 1,2,3,4） 15. 作品の仕上げ、講評（目標 1,2,3,4） ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション						
成績評価基準	①授業態度・授業への参加度（30%）： 作品制作に集中できている。積極的に作品案を考えている。 ②提出作品（70%）： 教えた技術の再現ができる。作品の完成度、創造性。						
フィードバックの方法	各回での技術の習得度合をコメントし、次回以降の作品制作に活かす。						
時間外の学習について	予習：授業時の教材の準備（各回45分程度） 復習：制作の目標の確認（各回45分程度）						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料：技法書など随時配布する。						
担当者からのメッセージ等実務経験について	染色は日常生活とも関りが深いです。この授業を通して創作の視野を広げることができればよいと思います。						

科目名	芸術表現入門 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	尾崎 敬子 小野 隆洋 長田 和美 藤村 慎一郎 (複数)	
ナンバリングコード	JA-S161-000						
卒業要件	必修						
授業のテーマ	大学生生活を有意義に送るためのスキルと意欲を培う。						
授業概要	芸術表現学科の学びの特長を理解し、計画的に検定取得や就職活動に取り組む主体的な姿勢を培う。 高校との違いを理解し、大学生に求められるレポートの書き方や資料の収集方法、プレゼンテーションの仕方を修得する。						
達成目標	学修成果：専門分野の基礎的知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 大学での学びを理解し、主体的な学習態度を身につける。		◎			○	
	2. 大学生生活を有意義に送るためのスキルを身につける。			◎	○		
	3. 情報の収集と活用能力を身につける。				◎	○	
4. 大学で学ぶ意義を理解し、地域社会の発展に寄与しようとする意欲を高める。		◎					
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ(状況により、遠隔授業を併用することもある)						
授業計画	1. 建学の精神、教育理念、教育目的、学修成果、ポリシー(目標1) 2. 芸術表現学科の学びの特長(1)卒業要件(目標1) 3. 芸術表現学科の学びの特長(2)検定(目標2) 4. メールの書き方(目標2) 5. 施設利用・事務手続き等(目標2) 6. カリキュラムの理解(1):デザイン(目標1,2) 7. カリキュラムの理解(2):ビジネス(目標1,2) 8. カリキュラムの理解(3):音楽(目標1,2) 9. レポートの書き方(1)(目標3) 10. レポートの書き方(2)(目標3) 11. 段取り力(1)(目標1,2) 12. 段取り力(2)(目標1,2) 13. 大学の学びを仕事に繋げる(1)(目標1,4) 14. 大学の学びを仕事に繋げる(2)(目標1,4) 15. 卒業研究とは(目標1)						
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション						
成績評価基準	①授業内レポート、グループ内での発言(50%):関心・意欲を測定 ②課題レポート(50%):思考・判断、技能・表現を測定						
フィードバックの方法	講義中での発言やレポート等に対して、適宜コメントをする。						
時間外の学習について	予習:配布資料の理解(各回90分程度) 復習:課題レポート(各回90分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト:最新ビジネスマナーと今さら聞けない仕事の超基本、石川和男、朝日新聞出版 参考書:特になし 参考資料:必要な資料を随時配布						
担当者からのメッセージ等実務経験について	芸術表現学科での学びを仕事に繋げるイメージを育み、主体的に学んでいきましょう						

科目名	社会人基礎 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	藤村 慎一郎 (単独)
ナンバリングコード	JA-S162-000					
卒業要件	選択					
授業テーマ	自己実現や社会貢献に向けて「地域社会でどう活躍するか」を意識して主体的に行動する力を身に付ける。					
授業概要	自分の希望する「活躍の場」を手に入れるためのコミュニケーションスキルを身に付けるための実践を行う。					
達成目標	学修成果：勤労観、主体性、教養、コミュニケーション能力、変化への適応力				科目DP：(1)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1.プレゼンテーションの基本を習得することにより、前に踏み出す力を身に付ける。		◎	○		
	2.仮説検証型の探究活動に取り組むことにより、考え抜く力を身に付ける。			◎		○
3.知識構成型の協調学習(グループワーク)により、チームで働く力を身に付ける。		○	○	○	◎	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ(状況により、遠隔授業を併用することもある)					
授業計画	1. 社会人基礎力(前に踏み出す力・考え抜く力・チームで働く力)についての自己分析を行う(目標1,2,3) 2. プレゼンテーションの基礎知識・基本スキルを押さえる(目標1) 3. 1対1のプレゼンテーションを実施する(目標1) 4. オンラインやツールを使ったプレゼンテーションを実施する(目標1) 5. 課題発見力を身に付けるためのワークショップを実施する(目標2) 6. 計画力を身に付けるためのワークショップを実施する(目標2) 7. 創造力を身に付けるためのワークショップを実施する(目標2) 8. 発信力を身に付けるためのワークショップを実施する(目標2) 9. 傾聴力を身に付けるためのワークショップを実施する(目標2) 10. ソーシャルマナーの基本①に関する協調学習(グループワーク)を実施する(目標3) 11. ソーシャルマナーの基本②に関する協調学習(グループワーク)を実施する(目標3) 12. ソーシャルマナーの基本③に関する協調学習(グループワーク)を実施する(目標3) 13. ソーシャルマナーの基本④に関する協調学習(グループワーク)を実施する(目標3) 14. 自分の希望する活躍の場を手に入れるためのストーリーについてのプレゼンテーションを実施する(目標1,2,3) 15. 自己実現や社会貢献についての今後の課題についてのプレゼンテーションを実施する(目標1,2,3) ◎定期試験					
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション、探究活動(ワークショップ)、協調学習(グループワーク)					
成績評価基準	①定期試験(50%)：定期考査 知識・理解の測定 ②宿題・授業外レポート(30%)：関心・意欲及び知識・理解の測定 ③授業態度・授業への参加度(20%)：関心・意欲及び態度の測定					
フィードバックの方法	宿題・授業外レポートについては、毎回授業の最初に解説します。					
時間外の学習について	予習：事前に課題プリントを読んで、既存の知識を整理し、自分なりの考えを準備しておく。 各回90分程度 復習：授業での活動記録を作成し、提出する。基本的なソーシャルマナーを繰り返し練習する。 各回90分程度					
教材にかかわる情報	テキスト：『最新ビジネスマナーと今さら聞けない仕事の超基本』宮本ゆみ子著(朝日新聞出版) 参考書：『これだけは知っておきたいプレゼンテーションの基本と常識』アイング株式会社著(フォレスト出版) ：『相手の心をつかむ話し方・伝え方』仕事の教科書編集部編(株式会社学研プラス) 参考資料：新聞記事等関連する資料を配布					
担当者からのメッセージ等実務経験について						

科目名	キャリアデザイン (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 後期	担当者	赤瀬 洋司 (単独)	
ナンバリングコード	JA-SI63-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	いろんな角度から自己分析をして自らの適正を知る。 多様な働き方を理解し、適切な勤労観・職業観をもって、将来こうありたいという自分(目標)を描く。 そして、その目標達成までのキャリアステップを考える。						
授業概要	自己分析にもとづいて、自分のよさを生かす生き方を考える。 「働く」ことについて多角的に学び、自分に相応しい職業を選択する力を身に付ける。 自分らしい生き方を追求し、自らのキャリアデザインを作成する。 社会人としての求められるマナーやコミュニケーション能力を身に付ける。						
達成目標	学修成果：勤労観、コミュニケーション能力、専門分野の知識・技能、創造力、変化への適応力、主体性					科目 DP : (1)	
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)		
	1. 自己理解を深め、自らの適性を生かした働き方を考える。	◎	○				
	2. 「働く」ことについて多角的に考え、就職活動へのモチベーションを高める。	◎	○				
	3. 企業や業界に関する情報を収集・分析して、自らの進路選択に生かす。	◎		○			
	4. 豊かな人生を送るためのキャリアデザインを描く。	◎				○	
5. キャリアデザインを実現するために必要な社会人基礎力を身に付ける。	○	◎					
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ ※状況次第で遠隔授業あり						
授業計画	1. キャリアデザインとは(目標 1,4) 2. 「働く」ということ(目標 2,3) 3. 自分探し～自分史の作成(目標 1) 4. 自己分析Ⅰ～自分の才能を見つける「ジョハリの窓」(目標 1) 5. 自己分析Ⅱ～グループディスカッション(目標 1,2) 6. 自己分析Ⅲ～適正調査「ホルランドの理論」(目標 1,2,3) 7. 自己分析Ⅳ～職業適性を知る(目標 1,2,3) 8. 企業が求める人材とはⅠ(目標 2,3,5) 9. 企業が求める人材とはⅡ(目標 2,3,5) 10. 企業が求める人材とはⅢ(目標 2,3,5) 11. 企業が求める人材とはⅣ(目標 2,3,5) 12. キャリアデザイン作成(目標 1,2,3,4) 13. 先輩からのエール(目標 1,2,3,4) 14. 就職活動に向けて～社会人マナー、エントリーシートや履歴書の書き方(目標 1,2,3,4,5) 15. 面接での自己アピールのポイント 全体のまとめ(目標 1,2,3,4,5) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	課題解決学習、自己分析に関するディスカッション、グループワーク						
成績評価基準	評価の方法：演習 15%、授業態度・参加度 15%、授業内レポート 15%、課題(宿題) 15%、定期テスト 40% 評価の基準：演習(知識・理解・思考・判断)、授業態度・参加度(関心・意欲)、課題(思考・表現力) 授業内レポート(理解・思考・表現力)、定期試験(知識・理解・思考・判断・表現力)						
フィードバックの方法	授業での発言やグループワーク等に対して、適宜アドバイスを行う。 課題レポートにコメントをつけて返却する。 授業アンケートをもとに適宜改善に努める。						
時間外の学習について	予習：授業テーマに関して、書籍やインターネットで情報収集を行う。(各回 90 分) 復習：宿題の課題レポートを作成する。(各回 90 分)						
教材にかかわる情報	テキスト：就職ガイドブック、ビジネス系検定試験例題、プリント配付またはスクリーン投影 参考書：特に指定しないが、図書館や就職支援室に配架の関連書籍を活用 参考資料：就職状況に関する各種資料及びデータ						
担当者からのメッセージ等実務経験について	明るい未来に向けて、自分を見つめ直し、「自分らしい将来像」をデザインしましょう。						

科目名	キャリア実践演習 (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 後期	担当者	尾崎 敬子 (単独)
ナンバリングコード	JA-S261-000					
卒業要件	選択					
授業テーマ	社会人・職業人として必要とされる基本的なビジネススキルを習得する。変化の激しい時代を自分らしく生き抜いていくために必要な基礎的能力を育む。					
授業概要	少子高齢化やグローバル化、IT化など急激な社会の変化の中で、働き方はどう変わるのかについて考察する。変化に適応しながら主体的に生き抜く力について様々な角度から学び、社会人としてのスタートを切る準備をする。					
達成目標	学修成果： 勤労観、主体性、教養、コミュニケーション能力、創造力、課題解決力、変化への適応力	科目DP：(1)				
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 人生100年時代を見通しながら、社会の変化に適応するために必要な力の基礎を養う。			○		◎
	2. 職場での人間関係を円滑にし、求められる人材になるための基本を習得する。	◎		○		
3. 職場や社会で求められる基本的なルール、知識や技術及び実践力を身につける。	○	◎			○	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 社会の変化を予測する(目標1) 2. 就業時における基本マナー(目標2,3) 3. コミュニケーションツール利用のマナー(目標1,2,3) 4. 社会人としての基本マナー(目標3) 5. 社内でのコミュニケーション(目標2,3) 6. 社外でのコミュニケーション(目標3) 7. ストレスコントロールカI(目標1) 8. ストレスコントロールカII(目標1) 9. 自立した社会人になるI ~労働者の権利(目標3) 10. 自立した社会人になるII ~社会のルール(目標3) 11. チームで働く力(目標2,3) 12. 主体性をもって働く ~計画力と実行力(目標2,3) 13. プレゼンテーション ~発信力と傾聴力(目標2,3) 14. 『一緒に働きたい人』になる ~チームワーク(目標2,3) 15. 人生100年時代を生き抜くためのキャリア形成(目標1)					
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、ロールプレイ					
成績評価基準	①課題レポート(30%)：知識・理解及び技能・表現の測定 ②宿題・授業外レポート(20%)：関心・意欲及び知識・理解の測定 ③小テスト(30%)：知識・理解の測定 ④授業態度・演習(20%)：関心・意欲及び態度の測定					
フィードバックの方法	課題レポートは、解説をつけて返却します。宿題・授業外レポートや質問にはその都度回答し、納得					
時間外の学習について	予習：演習内容について事前に予習しておくこと 各回45分程度 復習：宿題・授業外レポートを提出すること 各回45分程度					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：『新しい生活様式・働き方対応ビジネスマナー100』 松原奈緒美(新日本法規) 参考資料：必要に応じて適宜配付					
担当者からのメッセージ等実務経験について	社会の変化に柔軟に適応しながら生きていくために演習を通して様々な知識や術を身につけ、働くことに対するモチベーションを高めていきましょう。修了後は、自信を持って社会人としてのスタートを切ることができるはずです。					

科目名	ビジネス文書 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	久保田 京子 (単独)
ナンバリングコード	JA-SI66-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	ビジネス文書の基礎、ビジネス文書作成の知識と技術、ビジネス文書作成の総合活用と実践、文書検定演習					
授業概要	ビジネス文書表現の基礎を身につけ、電子メールや社交文書、社内文書など様々な文書の定型の習得を通し、文書検定等に対応する力を身につけ、社会人としてのスキルアップを図る。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、コミュニケーション能力、創造力、変化への適応力				科目 DP：(3)	
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. ビジネス文書に必要な用語、慣用的表現、敬語などの基礎知識が身についている。	○	◎			
	2. 手紙文、電子メール、メモなどの一般文書の作成ができる。	○	◎			
	3. ビジネス文書の種類や専門用語について学び、社内文書を作成することができる。		○	◎		
	4. 通知・案内文、依頼文、社交文書等の社外文書の定型を演習を通して習得する。			◎	○	
5. 文書検定等に対応する力をつけ、めざす級の検定にチャレンジできる。	◎				○	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ（状況により、遠隔授業を併用することもある）					
授業計画	<p>1. ビジネス文書の基礎 (1) 文の構成、仮名遣い、慣用句等 (目標 1、目標 2)</p> <p>2. ビジネス文書の基礎 (2) わかりやすい文、要約、レポート (目標 1、目標 2)</p> <p>3. ビジネス文書に用いる敬語 (目標 1、目標 2)</p> <p>4. 就職活動に必要な手紙の形式と書き方 (目標 1、目標 2)</p> <p>5. 就職活動に必要な礼状、送付状 (目標 1、目標 2)</p> <p>6. 電子メールのルール、メモの取り方 (目標 2)</p> <p>7. 社内文書の基本と社外文書 (目標 3)</p> <p>8. 社交文書の基本 (目標 2、目標 3、目標 4)</p> <p>9. ビジネス文書の書き方 (1) 通知文、案内文 (目標 3、目標 4)</p> <p>10. ビジネス文書の書き方 (2) 依頼文、照会文、回答文 (目標 3、目標 4)</p> <p>11. ビジネス文書の書き方 (3) 復命書、報告書 (目標 3、4)</p> <p>12. 文書作成のまとめ (目標 2、目標 3、目標 4)</p> <p>13. 文書作成演習 (1) (目標 1～目標 5)</p> <p>14. 文書作成演習 (2) (目標 1～目標 5)</p> <p>15. ビジネス文書作成実践演習、エントリーシートの書き方 (目標 1～目標 5)</p> <p>※ 「大切にしている日本語」というテーマで、事前提出したレポートを毎回取り上げ、発表することでプレゼンテーション力をつける。全講義終了時に発表作品集を作成する。</p>					
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーション、ロールプレイ					
成績評価基準	<p>①提出物・課題 (30%)：毎時間の演習課題が解ける。 *関心・意欲を測定</p> <p>②復習テスト (30%)：授業で学んだ知識を活用し、ビジネス文書の作成ができる。 *知識・理解の定着度を測定</p> <p>③発表・演習 (20%)：レポートの発表や検定問題等の演習が積極的に行える。 *関心・意欲・表現を測定</p> <p>④授業態度・参加度 (20%)：学習活動や演習に積極的かつ主体的に取り組むことができる。 *関心・意欲を測定</p>					
フィードバックの方法	毎時、配布プリントの添削をし、各自の課題や良さを伝え、検定や就職活動に生かすように伝える。					
時間外の学習について	<p>予習：テキスト課題について、事前調べ学習 (各回 90 分程度)</p> <p>復習：授業のまとめと演習プリント実施 (各回 90 分程度) 配布プリントはファイルに整理し、授業時には必携のこと。</p>					
教材にかかわる情報	<p>テキスト：「ビジネス文書実務 改訂版」石井典子・三村善美 著 早稲田教育出版</p> <p>参考書：「ビジネス文書検定 実問題集 3級」実務技能検定協会 早稲田教育出版</p> <p>参考資料等：毎時、授業プリント配布</p>					
担当者からのメッセージ等 実務経験について	就職への意識を高めるとともに、ビジネス現場に必要な各種文書の表現と形式を身につけよう。さらに、各種検定を受検する力を養おう。授業プリントはポートフォリオとして振り返りに活用すること。					

科目名	ビジネスコミュニケーション (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	小林洋子(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S165-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	社会人として相応しいコミュニケーション能力を高め、状況に応じた話し方、応対マナーを身につける。また、他者と協力して物事を円滑に進めるためのコミュニケーションスキルを習得する。					
授業概要	ビジネスで必要となる様々なコミュニケーションスキルについて講義と実践を通して学びます。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、コミュニケーション能力、創造力、変化への適応力	科目DP：(3)				
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 社会人としての基本的なビジネスマナーを習得する。		◎	○		
	2. 対人コミュニケーションにおける適切な表現ができるようになる。		○	◎		
	3. わかりやすく伝えるために、話を構成する力を身につける。			◎		
	4. 他者を尊重し、自分の意見を伝えられるようになる。			◎	○	
5. チームとして行動するためのコミュニケーションスキルを習得する。			○	◎	○	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 社会人に求められるビジネスマナーとコミュニケーション(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2) 2. 挨拶と第一印象の重要性、言語と非言語のコミュニケーション(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2) 3. 社会人としての心構えと基礎知識(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2) 4. 敬語の使い方、報告・連絡・相談の目的と使い分け(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2,3) 5. 電話対応時の話し方、名刺交換(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2) 6. 慶事・弔事に関するマナー(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2,4) 7. ビジネス文書の書き方(ビジネス実務マナー検定対応) (目標 1,2,3) 8. 演習(目標 1,2,3) 9. 会議を円滑に行うためのファシリテーターの役割と参加者の役割 (目標 4,5) 10. チームで結果を出すためのリーダーシップとフォロワーシップ (目標 4,5) 11. 自分の気持ちを理解し、感情をコントロールする方法 (目標 2,4) 12. 相手の気持ちを尊重し、自分の意見を伝える話し方 (目標 2,4) 13. ビジネスの場での自己紹介 (目標 2,3) 14. 実践(目標 2,3) 15. プレゼンテーション (目標 3,4)					
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					
成績評価基準	①授業態度(40%)：授業態度により関心、意欲を測定 ②レポート(30%)：授業内レポートにより思考・理解を測定 ③プレゼンテーション(30%)：プレゼンテーションによる技能・表現を測定					
フィードバックの方法	寸評は実技直後、採点后(記述、レポート)は返却します。					
時間外の学習について	予習：教科書の該当範囲を読む。(各回45分) 復習：検定問題集を解く。(各回45分)					
教材にかかわる情報	テキスト：入社一年目 ビジネスマナーの教科書/プレジデント社/金森たかこ ビジネス実務マナー検定実問題集3級/公益財団法人実務技能検定協会 参考書：特になし 参考資料：特になし					
担当者からのメッセージ等 実務経験について	実践を通して、基本であり重要なコミュニケーションスキルを身につけましょう。					

科目名	情報処理 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	長田 和美(実務経験) 澄重 成記(実務経験) (複数)	
ナンバリングコード	JA-SI67-000						
卒業要件	必修						
授業のテーマ	Office365、Word、PowerPoint、インターネット、メール、情報リテラシー						
授業概要	社会人に必要なパソコンスキルや情報技術に関する知識を修得し、質の高いビジネス文書やプレゼンテーション資料を作成する力を身につける。						
達成目標	学修成果：主体性、専門分野の知識・技能、創造力、変化への適応力					科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. コンピュータの基本操作、Society5.0時代に求められる情報活用能力について理解する。				◎		
	2. Office365の使い方を修得する。				◎		
	3. インターネット・メールに関する基礎知識とマナーを修得する。				◎		
	4. Microsoft PowerPointによるプレゼンテーション資料の作成ができる。	○			◎	○	
5. Microsoft Wordによるビジネス文書の作成ができる。	○			◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. Office365の使い方(1) (目標1) 2. Office365の使い方(2) (目標1) 3. コンピュータの仕組み、Windowsの基本操作 (目標2) 4. インターネットとメール (目標2、3) 5. 分かりやすい資料とは (目標4、5) 6. MS PowerPointによるプレゼンテーション資料作成の基礎(1) (目標4) 7. MS PowerPointによるプレゼンテーション資料作成の基礎(2) (目標4) 8. MS PowerPointによるプレゼンテーション資料作成の基礎(3) (目標4) 9. MS PowerPointによるプレゼンテーション資料作成の基礎(4) (目標4) 10. プレゼンテーション(グループワーク) (目標4) 11. MS Wordによるビジネス文書作成の基礎(1) (目標5) 12. MS Wordによるビジネス文書作成の基礎(2) (目標5) 13. MS Wordによるビジネス文書作成の基礎(3) (目標5) 14. MS Wordによるビジネス文書作成の基礎(4) (目標5) 15. Society5.0時代に求められる情報活用 (目標1) ◎定期試験(筆記、パソコン実技)						
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、プレゼンテーション、グループ討議						
成績評価基準	①授業内レポート、演習(25%)：態度・意欲、知識の習得度、理解度を測定 ②小テスト(25%)：知識の習得度、理解度を測定 ③定期試験(50%)：知識の習得度、理解度を測定						
フィードバックの方法	レポートや小テストの返却時にコメントをフィードバックする。						
時間外の学習について	予習：テキストの該当箇所を読んでおく。各回90分程度 復習：授業内容に即した課題(宿題)を課す。各回90分程度						
教材にかかわる情報	テキスト：よくわかるマスター日商PC検定試験 文書作成2級 公式テキスト&問題集 Word 2019/2016 対応 伝わるデザインの授業 一生使える8つの力が身につく 参考書：特になし 参考資料：適宜配布する						
担当者からのメッセージ等実務経験について	情報通信技術の基礎を学び、パソコンスキルを身につけましょう。						

科目名	情報処理演習 I (1 単位)	演習	芸術表現学科	1 年 後期	担当者	長田 和美 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S168-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	Excel、データ分析、グラフ、表						
授業概要	社会人に必要なパソコンスキルや情報技術に関する知識を修得し、質の高いビジネス文書を作成する力を身につける。 データ整理・分析に関わるパソコンスキルを習得する。						
達成目標	学修成果：主体性、専門分野の知識・技能、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. MS Excel の活用方法や、Society5.0 時代に求められる情報活用能力について理解する。				◎	○	
	2. 分かりやすいビジネス文書について理解する。				◎		
	3. MS Excel による基本的な計算処理、データ管理について理解する。				◎		
	4. MS Excel による表作成ができる。				◎	○	
5. MS Excel によるデータ集計、グラフ作成ができる。		○		◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 「情報処理演習 I」を学ぶ意義 (目標 1) 2. わかりやすいビジネス文書とは？ (1) (目標 2) 3. わかりやすいビジネス文書とは？ (2) (目標 2) 4. MS Excel による基本的な計算処理 (1) (目標 3) 5. MS Excel による基本的な計算処理 (2) (目標 3) 6. MS Excel によるデータ管理 (目標 3) 7. MS Excel による表作成 (1) (目標 4) 8. MS Excel による表作成 (2) (目標 4) 9. MS Excel によるデータ集計 (1) (目標 5) 10. MS Excel によるデータ集計 (2) (目標 5) 11. MS Excel によるデータ集計 (3) (目標 5) 12. MS Excel によるグラフ作成 (1) (目標 5) 13. MS Excel によるグラフ作成 (2) (目標 5) 14. アンケートの作成 (目標 5) 15. アンケートの集計 (目標 1) ◎定期試験 (パソコン実技)						
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループワーク						
成績評価基準	①授業内レポート (10%)：態度・意欲を測定 ②演習課題 (30%)：態度・意欲、知識の習得度、理解度を測定 ③確認問題 (20%)：知識の習得度、理解度を測定 ④定期試験 (40%)：知識の習得度、理解度を測定						
フィードバックの方法	レポートや小テストの返却時にコメントをフィードバックする。						
時間外の学習について	予習：テキストの該当箇所を読んでおく。各回 45 分程度 復習：授業内容に即した課題 (宿題) を課す。各回 45 分程度						
教材にかかわる情報	テキスト：よくわかるマスター日商 PC 検定試験 データ活用 3 級 公式テキスト & 問題集 Excel 2019/2016 対応 参考書：特になし 参考資料：適宜配布する						
担当者からのメッセージ等実務経験について	エクセルを使いこなして、効率的にデータ分析やグラフ作成ができる社会人をめざしましょう。						

科目名	情報処理演習Ⅱ (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	長田 和美 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S262-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	PowerPoint、プレゼンテーション						
授業概要	社会人に必要なパソコンスキルや情報技術に関する知識を修得し、質の高いビジネス文書やプレゼンテーション資料を作成する力を身につける。プレゼンテーションのスキルを修得する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. MS PowerPoint を活用して、企画書やプレゼンテーション資料が作成できる。				◎	○	
	2. MS PowerPoint でアニメーションの設定、動画作成ができる。				◎		
	3. プレゼンテーションに求められる力を理解する。			○	◎	○	
4. 伝わるプレゼンテーションができる。			○	◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 「情報処理演習Ⅱ」を学ぶ意義 (目標 1、2、3、4) 2. わかりやすいプレゼンテーションとは? (目標 3) 3. プレゼンテーションに求められる力 (目標 3) 4. MS PowerPoint レイアウト・デザインの基本 (1) (目標 1) 5. MS PowerPoint レイアウト・デザインの基本 (2) (目標 1) 6. MS PowerPoint レイアウト・デザインの基本 (3) (目標 1) 7. MS PowerPoint 図の活用 (1) (目標 1) 8. MS PowerPoint 図の活用 (2) (目標 1) 9. MS PowerPoint 図の活用 (3) (目標 1) 10. MS PowerPoint アニメーション (1) (目標 2) 11. MS PowerPoint アニメーション (2) (目標 2) 12. プレゼンテーションの構成 (1) (目標 4) 13. プレゼンテーションの構成 (2) (目標 4) 14. プレゼンテーション資料の作成 (目標 4) 15. プレゼンテーション (目標 4) ◎定期試験 (パソコン実技)						
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループワーク						
成績評価基準	①授業内レポート (10%)：態度・意欲を測定 ②演習課題 (30%)：態度・意欲、知識の習得度、理解度を測定 ③確認問題 (20%)：知識の習得度、理解度を測定 ④定期試験 (40%)：知識の習得度、理解度を測定						
フィードバックの方法	小レポートや課題の返却時にコメントをフィードバックする。						
時間外の学習について	予習：テキストの該当箇所を読んでおく。各回 45 分程度 復習：授業内容に即した課題 (宿題) を課す。各回 45 分程度						
教材にかかわる情報	テキスト：よくわかるマスター日商 PC 検定試験 プレゼン資料作成 2 級 公式テキスト & 問題集 Excel 2019/2016 対応 参考書：特になし 参考資料：適宜配布する						
担当者からのメッセージ等実務経験について	社会人に求められる「分かりやすい資料の作成」スキルを身につけましょう。						

科目名	簿記基礎理論 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	山本 貴司 (単独)	
ナンバリングコード	JA-SI70-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	ビジネス現場で発生した取引を正確に帳簿に記録・計算・整理し報告するためのツールとして欠かせない簿記。その歴史やしくみを理解し、簿記の基礎的技能の確実な修得を図る。また、各種取引における会計処理技法の修得を目指す。ビジネス現場に即戦力として意欲的・主体的に参加し積極的に貢献できる能力を身につける。						
授業概要	簿記の歴史と基本的なしくみについて学ぶ。 ビジネス現場で日常的に発生する取引を、簿記のしくみを使って帳簿に記録・計算・整理する技法を身につける。 商取引において発生する取引を記録・計算・整理する技法を身につける。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 簿記が発達した歴史的経緯やそのしくみから、簿記の意義や役割を理解できる。		◎		○		
	2. 簿記上の取引を記録する方法が理解でき、その技法が身につく。				◎		
	3. 簿記上の取引を計算する方法が理解でき、その技法が身につく。				◎	○	
4. 各種の取引事例を記録・計算する方法が理解でき、その技法が身につく。				◎	○		
履修条件・注意事項	後期開講の「簿記演習」と継続して履修することが望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	I 簿記の目的 1. 企業の目的と簿記の歴史、意義・役割について (目標 1) 2. 単式簿記と複式簿記及びそのしくみについて (目標 1) 3. 貸借対照表と資産・負債・資本 (目標 1,2) 4. 損益計算書と収益・費用(目標 1,2) II 簿記の流れ 5. 取引の処理 (目標 2) 6. 仕訳の処理① (目標 2) 7. 仕訳の処理② (目標 2,3) 8. 勘定及び転記の処理 (目標 2,3) III 決算の予備手続き 9. 試算表の作成 (目標 2,3) 10. 精算表の作成 (目標 2,3) IV 決算 11. 損益計算書・貸借対照表の作成 (目標 2,3) 12. 帳簿の締め切り (目標 2,3) 13. 簿記一巡の手続き (目標 2,3) V 各種取引の記帳 14. 各種取引の処理 (目標 4) 15. 各種取引の帳簿への記録・計算について (目標 2,3,4) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク						
成績評価基準	①定期試験 (50%)：資格試験レベルの基礎的な問題に回答できる ②小テスト (10%)：単元ごとの基礎的な問題に回答できる ③課題 (20%)：関心・意欲及び知識・理解を測定 ④授業態度・授業への参加度 (20%)：積極的な質疑、課題等への意欲的な取組姿勢を測定						
フィードバックの方法	小テストや課題への解答を示し、習熟度や気づきをコメントする。						
時間外の学習について	予習：簿記テキスト・問題集の予習。(各回 90 分程度) 復習：授業内容の復習、課題 (各回 90 分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：最新段階式 日商簿記検定問題集 3級 四訂版 /実教出版 参考書：日本商工会議所主催の簿記検定問題集、電卓 (授業で指示) 参考資料：適宜配布する						
担当者からのメッセージ等 実務経験について	基礎からのスタートとなります。問題集等により発展的な自学が可能。積極的に日本商工会議所主催の「簿記」検定試験に挑戦してくれることを期待します。また後期開講の「簿記演習」を継続して学び日商簿記検定 3級に挑戦しましょう。						

科目名	簿記演習 (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	山本 貴司 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S171-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	簿記上の取引を各種帳簿に記入する要領及び伝票会計の処理について理解し、その技法を身につける。また、決算手続きから財務諸表作成までの一連の流れを演習を通して体系的に学ぶ。簿記実務能力の確実な修得を図り、ビジネス分野に即戦力として意欲的・主体的に参加し積極的に貢献できる能力を身につける。						
授業概要	各種帳簿のしくみと役割及び記入方法について学ぶ。 伝票会計のしくみと記入方法について学ぶ。 決算手続きとその意味、財務諸表の作成について学ぶ。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 企業での各種帳簿の意義と役割及び記入方法が理解でき、その技法が身につく。		○		◎		
	2. 伝票起票の処理について理解でき、その技法が身につく。				◎		
	3. 企業における決算の意味及び決算手続きについて理解でき、その技法が身につく。				◎	○	
4. 財務諸表が作成でき、各種帳簿を締め切ることができる。				◎	○		
履修条件・注意事項	前期開講の「簿記基礎理論」に継続した内容となる。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	I 帳簿組織 1. 取引、仕訳、元帳、帳簿組織の意義・役割について (目標 1) 2. 現金出納帳、当座預金出納帳への記帳・演習① (目標 1) 3. 現金出納帳、当座預金出納帳への記帳・演習② (目標 1) 4. 仕入帳・売上帳への記帳・演習① (目標 1) 5. 仕入帳・売上帳への記帳・演習② (目標 1) 6. 商品有高帳 (先入先出法) への記帳・演習 (目標 1) II 伝票会計 7. 伝票会計 (3 伝票) のしくみと起票と処理・演習① (目標 2) 8. 伝票会計 (3 伝票) のしくみと起票と処理・演習② (目標 2) III 取引の記帳と決算 9. 各種取引と決算整理 (目標 3) 10. 決算整理仕訳① (目標 3) 11. 決算整理仕訳② (目標 3) IV 決算 12. 精算表の作成・演習 (目標 3,4) 13. 財務諸表の作成 (貸借対照表) (目標 3,4) 14. 財務諸表の作成 (損益計算書) (目標 3,4) 15. 各種帳簿・勘定の締め切り (目標 1,3,4) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク						
成績評価基準	①定期試験 (50%) : 資格試験レベルの基礎的な問題に回答できる ②小テスト (10%) : 単元ごとの基礎的な問題に回答できる ③課題 (20%) : 関心・意欲及び知識・理解を測定 ④授業態度・授業への参加度 (20%) : 積極的な質疑、課題等への意欲的な取組姿勢を測定						
フィードバックの方法	毎時間、小テストや課題への解答を示し、習熟度や気づきをコメントする。						
時間外の学習について	予習：簿記テキスト・問題集の予習 (60 分程度) 復習：授業内容の復習、課題 (90 分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：最新段階式 日商簿記検定問題集 3 級 四訂版 / 実教出版 参考書：日本商工会議所主催の簿記検定問題集、電卓 (授業で指示) 参考資料：適宜配布する						
担当者からのメッセージ等 実務経験について	問題集等により早めの検定対策を行い、積極的に日本商工会議所主催の「簿記」検定試験に挑戦してくれることを期待します。 楽しく学び日商簿記検定 3 級にチャレンジしてみましょう。						

科目名	マーケティング (2単位)	講義	芸術表現学科	2年 前期	担当者	山本 貴司 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S266-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	経済活動の一主体である企業は、存続のために社会変化へのたゆまぬ対応が求められている。時代への対応・変革への行動の原動力として重要な位置づけをもっているのがマーケティング。本講座では、まず小売業の基本知識について理解を深め、続いてマーケティングの意義・役割、そのプロセスとともに戦略について理解を深める。また企業の販売・経営管理について理解を深める。ビジネス社会で意欲的にチャレンジ精神をもって主体的に行動でき、確かな職業観・勤労観をもって社会貢献できる姿勢を身につける。						
授業概要	ビジネス活動における人間行動の特性・特徴及び職業適性について心理学的アプローチを試みる。 マーケティングの意義・役割及びプロセスについて具体的事例に基づきながら学ぶ。 企業損益の発生及び基礎的な計算手法について学ぶ。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 小売業の定義や流通段階における小売業の役割が理解できる。			○	◎		
	2. マーケティングの意義・役割とそのプロセスが理解できる。			○	◎		
	3. プロセスに基づいたマーケティング戦略が理解できる。			○	◎		
4. リテールマーケティング3級レベルの知識を習得する。	○	○	◎	◎	○		
履修条件・注意事項	前期開講の「流通と組織」に継続して履修することが望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 小売業の種類と特徴、インターネット社会と小売業 (目標 1,4) 2. 小売業の基本知識、商店街の現状と特徴 (目標 1,4) 3. 商品計画の基本知識、在庫管理の基本知識 (目標 1,4) 4. 小売業のマーケティングの基本知識、4P理論の小売業への適用 (目標 2,4) 5. 顧客満足経営の基本知識、顧客維持政策の基本知識 (目標 2,4) 6. FSPの基本知識、商圏の基本知識 (目標 2,4) 7. 立地条件の基本知識、出店の基本知識 (目標 3,4) 8. リージョナルプロモーションの体系と概要 (目標 3,4) 9. インバウンド、売場づくりの基本知識 (目標 3,4) 10. 店舗照明の基本知識、ディスプレイ効果を高める色彩の活用 (目標 3,4) 11. 接客マナー、小売業に関する主な法規 (目標 3,4) 12. 環境問題と消費生活、店舗管理の基本 (目標 3,4) 13. 計数管理、利益の構造 (目標 3,4) 14. ストアオペレーション (目標 3,4) 15. ストアオペレーション (目標 3,4) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション グループワーク						
成績評価基準	①定期試験 (60%)：資格試験レベルの基礎的な問題に回答できる ②課題・演習 (20%)：関心・意欲及び知識・理解を測定、ディスカッションやグループワークへの参加度・意欲を測定 ③授業態度・授業への参加度 (20%)：積極的な質疑、課題等への意欲的な取組姿勢を測定						
フィードバックの方法	質疑や課題に対して適宜助言・コメントをする。						
時間外の学習について	予習：授業計画を把握し、テキストや配布資料に目を通す。(各回 90 分程度) 復習：授業内容の整理と振り返り、課題への取り組み。(各回 90 分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：ユーキャンの販売士検定3級 速習テキスト&問題集 第5版 参考書：特になし 参考資料：適宜配布する						
担当者からのメッセージ等 実務経験について	流通業界で唯一の公的資格である「リテールマーケティング販売士」検定試験3級合格を視野に入れた学習が可能です。						

科目名	ファイナンシャルプランニング (2単位)	演習	芸術表現学科	2年 後期	担当者	山本 貴司 (単独)
ナンバリングコード	JA-S265-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	人生における「お金」に関する知識は専門家だけに必要なものではなく、どんな人にも必要である。ファイナンシャル・プランナー3級レベルの知識の習得を通して、自身のキャリアデザインに必要な年金・保険・不動産・相続や税金の基本及びその制度について学ぶ。					
授業概要	ライフプランニングと資金計画、リスクマネジメント、金融資産運用、タックスプランニング、不動産、相続・事業継承についてファイナンシャル・プランナー3級レベルの知識を習得する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目 DP：	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. ライフプランニングと資金計画に関する知識を習得する。			○	◎	
	2. リスクマネジメント・金融資産運用に関する知識を習得する。			○	◎	
	3. 所得税の基本と不動産に関する知識を習得する。			○	◎	
4. ファイナンシャル・プランナー3級レベルの知識を習得する。			○	◎	○	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. F Pと論理及び手法について (目標1. 4) 2. ライフプランニングについて (目標1. 4) 3. 社会保険について (目標1. 4) 4. 公的年金について (目標1. 4) 5. 保険の基本について (目標2. 4) 6. 生命保険・損害保険について (目標2. 4) 7. 金融・経済の基本 (目標3. 4) 8. 所得税の基本とその計算 (目標1. 4) 9. 税額の計算と税額の控除 (目標1. 4) 10. 所得税の申告と納付 (目標1. 4) 11. 不動産の基本 (目標2. 4) 12. 不動産の税金 (目標2. 4) 13. 相続の基本 (目標3. 4) 14. 財産の評価 (目標3. 4) 15. 資産設計 (目標3. 4) ◎定期試験					
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク					
成績評価基準	①定期試験 (60%)：資格試験レベルの基礎的な問題に回答できる ②課題・演習 (20%)：関心・意欲及び知識・理解を測定、ディスカッションやグループワークへの参加度・意欲を測定 ③授業態度・授業への参加度 (20%)：積極的な質疑、課題等への意欲的な取組姿勢を測定					
フィードバックの方法	課題内容について個別に評価を行い適宜助言することにより教員及び受講生で共有する。					
時間外の学習について	予習：授業計画を把握し、テキストや配布資料に目を通す。(各回90分程度) 復習：授業内容の整理と振り返り、課題への取り組み。(各回90分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：みんなが欲しかった!FPの教科書3級/TAC出版 参考書：10代から学ぶパーソナルファイナンス/日本FP協会 参考資料：適宜配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	人生における「お金に関する総合知識」を楽しく学び、身につけてファイナンシャル・プランニング技能検定3級にチャレンジしてみましょう。					

科目名	インターンシップ I (2単位)	実習	芸術表現学科	1年 前後期	担当者	赤瀬 洋司 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S172-000						
卒業要件	選択						
授業テーマ	インターンシップ(就業体験)を通じて、社会に出て働く意味を理解し、社会常識、マナーはもとより職場で求められる実践的能力、コミュニケーション能力を習得する。 事前・事後の授業では、自己のキャリア形成について主体的に取り組む意欲と態度を身につける。						
授業概要	社会人としての基礎を学ぶ。加えて夏季休業中には職場体験実習・実践等を体験する。 事前の研修および職場体験実習・実践、事後の報告書作成、プレゼンテーション等の一連の演習・実習を通して、社会の一員としての心構えやマナー、勤労観・職業観を育てる。						
達成目標	学修成果：勤労観、専門分野の知識・技能、主体性、コミュニケーション能力、 変化への適応力、創造力			科目 DP : (1)			
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)		
	1. 社会人としての基礎的な心構えやマナー、勤労観・職業観を身に付ける。	◎	○				
	2. 山口県内の企業分析をして様々な業界、業種、職種について知る。	◎	○				
	3. 就業体験の希望先を選択し進路目標を明確化する。	◎	○				
	4. 就業体験を通じて自分自身の適性を再確認し将来の方向性を導き出す。			○	◎		
5. 報告書の作成とプレゼンテーションにより必要な表現力を身に付ける。		◎	○	○			
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ(ただし就業実習を除く) ※状況次第で遠隔授業もあり						
授業計画	【インターンシップの一年を通した流れ】 ※夏季休業中の実習実施を含む 30 回分を実施 1. インターンシップとは? (目標 1) 2. 山口県の企業研究 I ~グループワーク (目標 1,2) 3. 山口県の企業研究 II ~グループワーク (目標 1,2) 4. 山口県の企業研究 III ~各グループのプレゼン (目標 1,2,5) 5. 山口県インターンシップ推進協議会HP参照してインターンシップ希望事業所を探す (目標 1,2,3) 6. インターンシップ申込書類作成 (目標 1,2,3) 7. マナー指導および受け入れ事業所との打ち合わせなどインターンシップ事前指導 (目標 1,2,3) 8~26. 夏休み期間中、一週間程度のインターンシップ実施、終了後実習先への「礼状」作成・送付 実習日誌、体験レポート、プレゼン原稿作成 (目標 1,2,3,4,5) 27~30. 実習体験報告会 プレゼンテーション (目標 1,2,3,4,5)						
アクティブ・ラーニング	グループディスカッション、プレゼンテーション						
成績評価基準	①事前準備 (20%) : 関心・意欲、態度を判定 ・実習先の業務内容を調べ必要とされる能力を理解しておく。 ・ビジネスマナーを身に付ける ②実習成績 (50%) : 意欲、理解度、技能、態度を判定・受け入れ先からの評価 (40%)・実習日誌 (10%) ③事後の報告等 (30%) : 思考・判断力、表現力を判定 ・実習の成果を把握し、報告書 (15%) に的確にまとめ、しっかりプレゼン (15%) できる。						
フィードバックの方法	体験報告会では、受講生からの質問及び担当教員から適宜講評を行う。						
時間外の学習について	予習：インターネットで産業や職業、会社について調べる (各回 90 分) 復習：報告書、日誌の作成 (各回 90 分)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：県インターンシップ推進協議会「インターンシップ体験レポート」「やまぐちインターンシップ実例レポート」 参考資料：必要に応じて適宜プリントを配布する。						
担当者からのメッセージ等 実務経験について	成功は人の表面を飾り、失敗は心を豊かにする。 みなさんの可能性は無限大です。失敗を恐れずチャレンジしましょう。						

科目名	インターンシップⅡ (2単位)	実習	芸術表現学科	1年後期 2年前期	担当者	尾崎 敬子 (単独)		
ナンバリングコード	JA-S267-000							
卒業要件	選択							
授業テーマ	<p>インターンシップ(就業体験)を通じて、社会に出て働く意味を理解し、社会常識、マナーはもとより職場で求められる実践的能力、コミュニケーション能力などを習得する。</p> <p>実習中毎日作成する実習日誌を通して、振り返りを行い、改善、向上する力を身につける。</p> <p>就職活動に向けた実践的な取り組みとして、課題解決能力、文書作成能力、表現力を磨き、就職活動に生かす。</p>							
授業概要	<p>社会人としての基礎を身につけた上で、実習先決定に役立つ情報を収集し、実習先との交渉に必要な準備を行う。</p> <p>春季休業中を中心に職場実習を1週間程度体験し、毎日実習日誌を作成して提出する。</p> <p>事前研修、職場体験、報告書作成、プレゼン等の一連の演習・実習を通して、社会の一員として求められるスキルを身につける。プレゼンを通して、課題や解決策について共有し合うことで、今後の就職活動や職業生活に生かす。</p>							
達成目標	学修成果：勤労観、専門分野の知識・技能、主体性、コミュニケーション能力、変化への適応力、創造力			科目DP：(1)				
				DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1.適切な勤労観・職業観を身につけることができる。				◎			
	2.ビジネスマナーを身につけ、社会人としてふさわしい行動ができる。				○	◎		
	3.文書作成能力及びプレゼンテーション能力を高める。					◎		
	4.働くことへの意欲を高め、主体的に職業を選択する力を身につけることができる。				◎			
5.課題発見力や計画力などを高め、変化への適応力を身につけることができる。					○		◎	
履修条件・注意事項	<p>受入れ先は、必ず大学を通して決定すること。春季休業中を中心に1週間程度の職場実習を行う。</p> <p>①面接授業のみ</p>							
授業計画	<p>1. 事前指導～インターンシップとは～(目標1,2)</p> <p>2. インターンシップ先の選定～情報収集～(目標1,2,4)</p> <p>3. インターンシップ先への申込み～応募書類作成～(目標1,2,3,4)</p> <p>4. インターンシップ先決定後の手続き及び実習準備(目標1,2,4)</p> <p>5. 事前打ち合わせ(受入れ先で実施)(目標2,5)</p> <p>6. ～26. インターンシップ実施(目標1,2,4,5)</p> <p>実習生は、実習日誌を毎日作成し、担当教員に適宜、連絡・相談・報告を行う。</p> <p>必要があれば、担当教員が実習期間中に受入れ先を訪問し、責任者や担当者との意見交換を行う。</p> <p>受け入れ側の評価や気付きを踏まえながら、常に改善を図っていく。</p> <p>27. 実習日誌のまとめおよび礼状作成(目標2,3)</p> <p>28. 報告書作成(目標3,5)</p> <p>29. プレゼン資料作成(目標3,5)</p> <p>30. 報告発表会(目標3,4,5)</p>							
アクティブ・ラーニング	実習・フィールドワーク、グループディスカッション、プレゼンテーション							
成績評価基準	<p>①事前の準備(20%)：関心・意欲</p> <p>②受入れ先の評価(40%)：思考・判断、関心・意欲、態度、知識・理解</p> <p>③実習日誌(10%)：関心・意欲、知識・理解</p> <p>④報告書(15%)：知識・理解、思考・判断、技能・表現</p> <p>⑤発表(15%)：知識・理解、技能・表現</p>							
フィードバックの方法	<p>毎日実習日誌を作成することで振り返りを行い、改善につなげる。</p> <p>受入れ先担当者や責任者との意見交換により、改善を図る。</p>							
時間外の学習について	<p>予習：ビジネスマナーを身につける。(電話応対、敬語、話し方、文書作成)1回につき90分程度</p> <p>実習先の業務内容を調べ、そこで必要とされる能力について理解しておく。1回につき90分程度</p> <p>復習：実習中は毎日実習日誌をつけ、振り返りを行う。毎日45分程度</p>							
教材にかかわる情報	<p>テキスト：特になし</p> <p>参考書：山口県インターンシップ推進協議会発行「インターンシップ体験レポート」、「やまぐちインターンシップ実例レポート」</p> <p>参考資：株式会社kirara Marketing「やまぐちインターンシップガイドブック」</p>							
担当者からのメッセージ等実務経験について	<p>インターンシップを通して働くことの意味を追求し、社会人となるためのモチベーションを高め、これからの就職活動や職業生活に生かしていきましょう。</p>							

科目名	地域課題解決演習 I (PBL) (2単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	長田 和美(実務経験) 澄重 成記(実務経験) (複数)			
ナンバリングコード	JA-S268-000								
卒業要件	選択								
授業のテーマ	PBL、課題発見力、課題解決力、チームワーク、組織で働く力、合意形成力、コミュニケーション能力								
授業概要	地域企業や自治体が抱える課題に対してグループで解決策を提案し、解決に向けて実践する。								
達成目標	学修成果：主体性、コミュニケーション能力、専門分野の知識・技能、創造力、課題解決力、変化への適応力				科目 DP：(4)				
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)				
	1. 連携先(企業・自治体)の意向を理解して、目標を設定できる。			○	◎				
	2. ヒヤリングや調査を通して現状を正しく把握し、課題を定義できる。			○	◎				
	3. 課題解決に向けたアイデアを発案できる。			○	◎				
	4. 互いに協力して、計画的に作業を進めるとともに状況に応じて臨機応変に行動できる。	○	○		◎				
5. 他者に分かりやすく伝えることができ、互いの意見を理解して合意形成ができる。	○	◎			○				
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ								
授業計画	1. ガイダンス (目標1、5) 2. テーマ説明 (目標1、4、5) 3. 目標設定 (目標1、4、5) 4. 現状把握(1) ヒヤリング (目標2、4、5) 5. 現状把握(2) 調査 (目標2、4、5) 6. 現状把握(3) 情報共有 (目標2、4、5) 7. 課題抽出(1) (目標2、4、5) 8. 課題抽出(2) (目標2、4、5) 9. 課題定義(1) (目標2、4、5) 10. 課題定義(2) (目標2、4、5) 11. アイデア検討(1) (目標3、4、5) 12. アイデア検討(2) (目標3、4、5) 13. 解決策の選定 (目標3、4、5) 14. 中間報告会の準備 (目標4、5) 15. 中間報告会の振り返り (目標4、5) ◎定期試験(中間報告会)								
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループディスカッション、プレゼンテーション								
成績評価基準	①レポート(40%)：意欲・関心、思考・判断を測定 ②課題(30%)：表現・技能、思考・判断を測定 ③プレゼンテーション(30%)：意欲・関心、知識・理解、技能・表現を測定								
フィードバックの方法	課題を返却								
時間外の学習について	予習：次回の授業に向けて、必要な調査や制作を行う(各回60分) 復習：授業後にチームと自分自身の活動を振り返り、次回に向けた改善策を検討する(各回30分)								
教材にかかわる情報	テキスト：最新ビジネスマナーと今さら聞けない仕事の超基本、石川和男、朝日新聞出版 参考書：特になし 参考資料：特になし								
担当者からのメッセージ等実務経験について	企業経験を活かして、社会人感覚と実践力を育成する授業を行います。								

科目名	地域課題解決演習Ⅱ (PBL) (2単位)	演習	芸術表現学科	2年 後期	担当者	長田 和美 (実務経験) 澄重 成記 (実務経験) (複数)
ナンバリングコード	JA-S269-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	PBL、課題発見力、課題解決力、チームワーク、組織で働く力、合意形成力、コミュニケーション能力					
授業概要	地域企業や自治体が抱える課題に対してグループで解決策を提案し、解決に向けて実践する。					
達成目標	学修成果：主体性、コミュニケーション能力、専門分野の知識・技能、創造力、課題解決力、変化への適応力					科目 DP : (4)
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. アイデアを具体化する方法を決定し、行動計画を立案することができる。				○	◎
	2. 作業を分担して、試作ができる。				○	◎
	3. 評価方法を検討し、評価結果をもとに改良できる。				○	◎
	4. 互いに協力して、計画的に作業を進めるとともに状況に応じて臨機応変に行動できる。	○	○			◎
5. 他者に分かりやすく伝えることができ、互いの意見を理解して合意形成ができる。	○	◎			○	
履修条件・注意事項	地域課題解決演習Ⅰ (PBL) を履修することが望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. アイデアの具体化 (1) (目標1、4、5) 2. アイデアの具体化 (2) (目標1、4、5) 3. 作業計画の立案 (目標1、4、5) 4. 試作 (1) (目標2、4、5) 5. 試作 (2) (目標2、4、5) 6. 試作 (3) (目標2、4、5) 7. 評価方法の検討 (目標3、4、5) 8. 評価 (目標3、4、5) 9. 改良 (1) (目標3、4、5) 10. 改良 (2) (目標3、4、5) 11. 改良 (3) (目標3、4、5) 12. 課題解決プロセスの整理 (目標4、5) 13. 最終報告会の準備 (1) (目標4、5) 14. 最終報告会の準備 (2) (目標4、5) 15. 最終報告会の準備 (3) (目標4、5) ◎定期試験 (最終報告会)					
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループディスカッション、プレゼンテーション					
成績評価基準	①レポート (40%) : 意欲・関心、思考・判断を測定 ②課題 (30%) : 表現・技能、思考・判断を測定 ③プレゼンテーション (30%) : 意欲・関心、知識・理解、技能・表現を測定					
フィードバックの方法	課題を返却					
時間外の学習について	予習：次回の授業に向けて、必要な調査や制作を行う (各回 60 分) 復習：授業後にチームと自分自身の活動を振り返り、次回に向けた改善策を検討する (各回 30 分)					
教材にかかわる情報	テキスト：最新ビジネスマナーと今さら聞けない仕事の超基本、石川和男、朝日新聞出版 参考書：特になし 参考資料：特になし					
担当者からのメッセージ等実務経験について	企業経験を活かして、社会人感覚と実践力を育成する授業を行います。					

科目名	基礎描写 I (1 単位)	演習	芸術表現学科	1 年 前期	担当者	渡山 賢二 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S121-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	造形・デザインの基礎となる観察力、描写力を獲得し、専門分野の知識・技術を身につける。						
授業概要	日常にある様々な静物をモチーフとして鉛筆を使って描く。試験では時間内に指定されたモチーフをどこまで描くことができるかを測定する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 画材の扱い方の習熟				◎		
	2. デッサンに対する姿勢の理解				◎	○	
	3. デザインとデッサンの関係性の理解		○		◎		
	4. 観察力・描写力を支える技術・方法の習得			○	◎		
5. 観察・描写・確認が何故必要性の理解			○	◎	○		
履修条件・注意事項	デッサン用具持参 (鉛筆 (2H~4B)、練り消し他、スケッチブック (必須)、メモ用紙) 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 授業概要の説明、道具の使用方の説明、観察と描写力についての説明 (目標 1,2,3) 2. スキルチェックを目的とした鉛筆デッサン (目標 1,2,3) 3. スキルチェックを目的とした鉛筆デッサン (続き) 後半デッサン (対象の観察と理解) の説明 後半 30 分講評会 (目標 1,2,3,5) 4. 基礎形態モチーフ描写① (目標 1,2,4) 5. 基礎形態モチーフ描写①、講評 (目標 1,2,4) 6. モチーフ描写① (応用) (目標 1,2,4) 7. モチーフ描写① (応用) (続き)、講評 (目標 1,2,4) 8. 基礎形態モチーフ描写② (目標 1,2,4) 9. 基礎形態モチーフ描写② 講評 (目標 1,2,4) 10. モチーフ描写② (応用) (目標 1,2,4) 11. モチーフ描写② (応用) (続き)、講評 (目標 1,2,4) 12. 手のデッサン① (目標 1,2,4) 13. 手のデッサン② (目標 1,2,4,5) 14. モチーフ描写③ (応用) (目標 1,2,4) 15. モチーフ描写③ (応用) (続き)、講評会 (目標 1,2,4,5) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	学生にデッサン課題を課し、作品制作の進捗状況に応じて質問を受けてコメントを与え、学生との議論・意見交換を行う中で、デッサンという観察力・描写力の理解を深め、作品のブラッシュアップを促している。						
成績評価基準	① 授業中でのデッサン課題作品 (45%) : 観察力・描写力を測定 ※提出必須 ② 授業への取り組みと理解 (30%) : 制作課題への取組、意欲、理解度を測定 ③ 試験 (25%) : 技術、理解度、修得度を測定						
フィードバックの方法	作品の講評を口頭でフィードバックを行う。						
時間外の学習について	予習：授業内容について何がわからないか言語化を行うこと 復習：講評や授業中での技術など指摘箇所の反復実践 (各回 90 分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：適宜資料配布						
担当者からのメッセージ等実務経験について	観察力と描写力はデザイン力と大きく関わります。その観察力と描写力を身につける方法としてのデッサンがあります。デッサンの基礎や技術、ものの見方等を実践を交え理解できるように教えていきます。						

科目名	基礎描写Ⅱ (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	渡山 賢二(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S122-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	造形・デザインの基礎となる観察力、描写力を獲得し、専門分野の知識・技術を身につける。						
授業概要	日常にある様々な静物をモチーフとして鉛筆を使って描く。試験では時間内に指定されたモチーフをどこまで描くことができるかを測定する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 画材の扱い方の習熟				◎		
	2. デッサンに対する姿勢の理解				◎	○	
	3. デザインとデッサンの関係性の理解		○		◎		
	4. 観察力・描写力を支える技術・方法の習得			○	◎		
5. 観察・描写・確認が何故必要性の理解			○	◎	○		
履修条件・注意事項	デッサン用具持参(鉛筆(2H~4B)、練り消し他、スケッチブック(必須)、メモ用紙) 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 授業概要の説明、道具の使用法の説明、観察と描写力についての説明(目標1,2,3) 2. スキルチェックを目的とした鉛筆デッサン(目標1,2,3) 3. スキルチェックを目的とした鉛筆デッサン(続き)後半デッサン(対象の観察と理解)の説明、講評会(目標1,2,3,5) 4. 基礎形態モチーフ描写①(目標1,2,4) 5. 基礎形態モチーフ描写①、講評(目標1,2,4) 6. モチーフ描写①(応用)(目標1,2,4) 7. モチーフ描写①(応用)(続き)、講評(目標1,2,4) 8. 基礎形態モチーフ描写②(目標1,2,4) 9. 基礎形態モチーフ描写②、講評(目標1,2,4) 10. モチーフ描写②(応用)(目標1,2,4) 11. モチーフ描写②(応用)(続き)、講評(目標1,2,4) 12. 手のデッサン①(目標1,2,4) 13. 手のデッサン②(目標1,2,4,5) 14. モチーフ描写③(応用)(目標1,2,4) 15. モチーフ描写③(応用)(続き)、講評(目標1,2,4,5) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	学生にデッサン課題を課し、作品制作の進捗状況に応じて質問を受けてコメントを与え、学生との議論・意見交換を行う中で、デッサンという観察力・描写力の理解を深め、作品のブラッシュアップを促している。						
成績評価基準	① 授業中でのデッサン課題作品(45%)：観察力・描写力を測定 ※提出必須 ② 授業への取り組みと理解(30%)：制作課題への取組、意欲、理解度を測定 ③ 試験(25%)：技術、理解度、修得度を測定						
フィードバックの方法	作品の講評を口頭でフィードバックを行う。						
時間外の学習について	予習：授業内容について何がわからないか言語化を行うこと 復習：講評や授業中での技術など指摘箇所の反復実践(各回90分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：適宜資料配布						
担当者からのメッセージ等実務経験について	観察力と描写力はデザインと大きく関わります。その観察力と描写力を身につける方法としてのデッサンがあります。デッサンの基礎や技術、ものの見方等を実践を交え理解できるように教えていきます。						

科目名	基礎デザイン I (色彩構成) (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 前期	担当者	長田 和美 (単独)
ナンバリングコード	JA-S123-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	造形要素の「色彩」について理解し、「色彩」をコントロールする力を身につける。					
授業概要	実習(色彩構成)を通して、デザインの基礎となる色の弁別能力、配色技法を修得する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (3)	
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. アートとデザインの違いを理解する。			◎		
	2. 課題を通して、色の弁別能力を高め、配色技法に対する理解を深める。			◎		
	3. 自分の制作物を客観的に評価することができる。			◎		
4. 条件を厳守し、制限時間内に課題を制作する。	○		◎		○	
履修条件・注意事項	「色彩論」を同時履修することが望ましい 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 基礎デザインを学ぶ意義 (目標 1) 2. デザインとアートの違いとは? (目標 1) 3. デザイナーズカラーによる彩色方法 (目標 2) 4. 色彩構成<課題1> 課題の理解、下書き (目標 2,3,4) 5. // 彩色① (目標 2,3,4) 6. // 彩色② (目標 2,3,4) 7. // 振り返り (目標 2,3,4) 8. 色彩構成<課題2> 課題の理解、下書き (目標 2,3,4) 9. // 彩色① (目標 2,3,4) 10. // 彩色② (目標 2,3,4) 11. // 振り返り (目標 2,3,4) 12. 色彩構成<課題3> 課題の理解、下書き (目標 2,3,4) 13. // 彩色① (目標 2,3,4) 14. // 彩色② (目標 2,3,4) 15. // 振り返り (目標 2,3,4)					
アクティブ・ラーニング	ペアワーク					
成績評価基準	①授業内レポート (20%) : 関心・意欲を測定 ②錯視 (10%) : 技能・表現を測定 ③構成課題 (70%) : 技能・表現を測定					
フィードバックの方法	課題の評価を口頭でフィードバック。課題毎に振り返りを実施。					
時間外の学習について	予習：作業計画の立案(配色計画、作業の時間配分) 各回 45分程度 復習：課題の振り返り(良かった点と反省点を整理し、対策を考案) 各回 45分程度					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：デザインの色彩、中田 満雄(著) 参考資料：なし					
担当者からのメッセージ等実務経験について	デザイン力の修得には、スポーツや音楽と同様、訓練を継続することが大切です。					

科目名	基礎デザインⅡ (平面構成) (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	長田 和美 (単独)
ナンバリングコード	JA-S124-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	造形要素の「色彩」と「形態」について理解し、「色彩」と「形態」をコントロールする力を身につける。					
授業概要	デザイン実習(幾何学形態を用いた平面構成)を通して、デザイナーに必要な美的感性(センス)と発想力を養う。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. コンポジション・ルールを理解する。				◎	
	2. コンポジション・ルールに従って、平面構成(幾何学形態)ができる。				◎	
	3. 自分の制作物を客観的に評価することができる。				◎	
4. 条件を厳守し、制限時間内に課題を制作する。	○			◎	○	
履修条件・注意事項	「色彩論」、「基礎デザインⅠ」を履修すること 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 平面構成を学ぶ意義 (目標1) 2. 平面構成<課題1> 課題の理解、下書き (目標2,3,4) 3. // 彩色① (目標2,3,4) 4. // 彩色② (目標2,3,4) 5. // 振り返り (目標2,3,4) 6. 平面構成<課題2> 課題の理解、下書き (目標2,3,4) 7. // 彩色① (目標2,3,4) 8. // 彩色② (目標2,3,4) 9. // 振り返り (目標2,3,4) 10. 平面構成<課題3> 課題の理解、下書き (目標2,3,4) 11. // 彩色① (目標2,3,4) 12. // 彩色② (目標2,3,4) 13. // 振り返り (目標2,3,4) 14. 応用課題<ロゴデザイン> コンセプト立案 (目標2,3,4) 15. // デザイン提案、発表 (目標2,3,4)					
アクティブ・ラーニング	ペアワーク					
成績評価基準	①授業内レポート(20%)：関心・意欲を測定 ②錯視(10%)：技能・表現を測定 ③構成課題(70%)：技能・表現を測定					
フィードバックの方法	課題の評価を口頭でフィードバック。課題毎に振り返りを実施。					
時間外の学習について	予習：作業計画の立案(配色計画、作業の時間配分) 各回45分程度 復習：課題の振り返り(良かった点と反省点を整理し、対策を考案) 各回45分程度					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：デザインの色彩、中田 満雄(著) 参考資料：適宜配布					
担当者からのメッセージ等実務経験について	デザイン力の修得には、スポーツや音楽と同様、訓練を継続することが大切です。					

科目名	基礎デザインⅢ (平面構成) (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	長田 和美 (単独)
ナンバリングコード	JA-S221-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	造形要素の「色彩」と「形態」について理解し、「色彩」と「形態」をコントロールする力を身につける。					
授業概要	デザイン実習(オーガニック形態を用いた平面構成)を通して、デザイナーに必要な美的感性(センス)と発想力を養う。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. コンポジション・ルールを理解する。				◎	
	2. コンポジション・ルールに従って、平面構成(オーガニック形態)ができる。				◎	
	3. 自分の制作物を客観的に評価することができる。				◎	
4. 条件を厳守し、制限時間内に課題を制作する。	○			◎	○	
履修条件・注意事項	「色彩論」、「基礎デザインⅠ(色彩構成)」、「基礎デザインⅡ(平面構成)」を履修すること 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 平面構成を学ぶ意義 (目標 1) 2. 平面構成<課題1> 課題の理解、下書き (目標 1,2,3,4) 3. // 彩色① (目標 1,2,3,4) 4. // 彩色② (目標 1,2,3,4) 5. // 振り返り (目標 1,2,3,4) 6. 平面構成<課題2> 課題の理解、下書き (目標 1,2,3,4) 7. // 彩色① (目標 1,2,3,4) 8. // 彩色② (目標 1,2,3,4) 9. // 振り返り (目標 1,2,3,4) 10. 平面構成<課題3> 課題の理解、下書き (目標 1,2,3,4) 11. // 彩色① (目標 1,2,3,4) 12. // 彩色② (目標 1,2,3,4) 13. // 振り返り (目標 1,2,3,4) 14. 応用課題<フライヤー制作> コンセプト立案 (目標 1,2,3,4) 15. // デザイン提案、発表 (目標 1,2,3,4)					
アクティブ・ラーニング	ペアワーク					
成績評価基準	①授業内レポート(20%)：関心・意欲を測定 ②錯視(10%)：技能・表現を測定 ③構成課題(70%)：技能・表現を測定					
フィードバックの方法	課題の評価を口頭でフィードバック。課題毎に振り返りを実施。					
時間外の学習について	予習：作業計画の立案(配色計画、作業の時間配分) 各回45分程度 復習：課題の振り返り(良かった点と反省点を整理し、対策を考案) 各回45分程度					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：デザインの色彩、中田 満雄(著) 参考資料：適宜配布					
担当者からのメッセージ等 実務経験について	デザイン力の修得には、スポーツや音楽と同様、訓練を継続することが大切です。					

科目名	基礎デザインⅣ (立体構成) (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 後期	担当者	渡山 賢二 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S222-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	造形・デザインの基礎となる観察力、描写力を獲得し、専門分野の知識・技術を身につける。						
授業概要	最初に紙の扱い方や道具の扱い方の説明を行います。前半では基本形体の立体作成を行い、後半では自由課題の立体作品を作成します。またエスキースから作品までのプロセスの説明を最後の課題で各自プレゼンを行います。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 素材の扱い方、道具の扱い方				◎		
	2. 立体制作に対する姿勢の理解				◎	○	
	3. 立体構成(空間構成)の理解		○		◎		
4. 観察力・表現力を支える技術・方法の習得			○	◎			
履修条件・注意事項	持参：鉛筆、消しゴム、カッター、定規(30cm以上)、スチールのり(またはボンド)、コンパス、スケッチブック(必須)、メモ用紙 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 授業概要の説明、道具の使用法の説明、観察と描写力についての説明 (目標 1) 2. 立体制作①(基礎1) (目標 1,2,4) 3. 立体制作①(基礎1)(続き)(目標 1,2,4) 4. 立体制作①(基礎1)(続き)、講評(目標 1,2,3,4) 5. 立体制作②(基礎2)(目標 1,2,4) 6. 立体制作②(基礎2)(続き)(目標 1,2,4) 7. 立体制作②(基礎2)(続き)、講評(目標 1,2,3,4) 8. 立体制作③(基礎3)(目標 1,2,4) 9. 立体制作③(基礎3)(続き) 後半講評会(目標 1,2,4) 10. 立体制作③(基礎3)(続き)、講評(目標 1,2,3) 11. 課題制作④(目標 1,2,4) 12. 課題制作④(目標 1,2,4)(続き) 13. 課題制作④(目標 1,2,4)(続き) 14. 課題制作④(目標 1,2,4)(続き) 15. 課題制作④(続き)、講評(目標 1,2,3,4)						
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション						
成績評価基準	① 授業中での課題制作(70%)：理解度、作品完成度を測定 ② 授業への取り組みと理解(30%)：意欲、態度、関心を測定						
フィードバックの方法	作品の講評を口頭でフィードバックを行う。						
時間外の学習について	予習：特になし 復習：講評や授業中での技術など指摘箇所の反復実践(各回90分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：適宜資料配布						
担当者からのメッセージ等実務経験について	立体構成を紙という簡単に加工できる身近な素材を通して学んでください。						

科目名	色彩論 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	長田 和美 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S125-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	色彩に関する知識や技能を修得し、日常生活やデザインに活用する。						
授業概要	色彩について体系的に学び、色彩の基礎、色の心理効果、色彩文化を理解する。また、配色技法を理解・修得し、ファッションやインテリア、グラフィック等のデザインに応用する力を養う。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 色の表示・分類方法、配色技法を理解し、活用できる。				◎		
	2. 色の視覚効果や心理効果、色に関する歴史や文化を理解し、活用できる。				◎		
	3. 色覚特性、ユニバーサルデザインについて理解し、活用できる。				◎		
	4. カラーカード課題を通して、色の識別能力を身につける。				◎		
5. 色に関する知識やスキルをデザインやビジネスに応用できる。	◎				○		
履修条件・注意事項	基礎デザインⅠ（色彩構成）を同時履修することが望ましい 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 色の三属性（色相・明度・彩度） (目標 1、4) 2. 表色系 (目標 1、4) 3. PCCS 色相環とトーン (目標 1、4) 4. 配色技法① (目標 1) 5. 配色技法② (目標 1) 6. 配色技法③ (目標 1) 7. 眼のしくみ (目標 2) 8. 照明と色の見え方 (目標 2) 9. 混色 (目標 2) 10. 色の心理的効果 (目標 2) 11. 色に関する文化（日本と世界） (目標 2) 12. 色覚異常とユニバーサルデザイン (目標 3) 13. デザインと色彩 (目標 5) 14. ビジネスと色彩 (目標 5) 15. パーソナルカラー (目標 5) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ペアワーク、グループワーク						
成績評価基準	①カラーカード演習（20%）：技能・表現を測定 ②小テスト（40%）：知識・理解を測定 ③定期試験（40%）：知識・理解、思考・判断を測定						
フィードバックの方法	次回授業で小テストを返却し、解説する。						
時間外の学習について	予習：テキストを熟読し、疑問点を明らかにする。（各回 90 分程度） 復習：教科書（授業で扱った範囲）を読んで理解を深める。色彩検定の過去問を解く。（各回 90 分程度）						
教材にかかわる情報	テキスト：AFT 色彩検定 公式テキスト 3 級編、PCCS ハーモニックカード 201 ポケットケース入り 参考書：AFT 色彩検定 公式テキスト 2 級編、1 級編、UC 級 参考資料：特になし						
担当者からのメッセージ等実務経験について	なし						

科目名	ポートフォリオ制作 (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	長田 和美 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S135-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	ポートフォリオ (作品集) 制作と効果的なプレゼンテーション						
授業概要	ポートフォリオ制作を通して、自身のスキルを客観的に捉える力や、自己PRの方法を修得する。						
達成目標	学修成果：勤労観、専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. ポートフォリオの役割を理解し、作品等を主体的に制作することができる。		◎				
	2. コンセプトや制作意図を言語化できる。				◎		
	3. デザインの制作プロセスを理解する。				◎		
	4. ポートフォリオを制作し、プレゼンテーションができる。			◎	○		
5. 状況に応じて、計画的に作品等を制作できる。					◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. ポートフォリオの意義 (目標 1、2) 2. デザインコンセプトの理解 (目標 1、2) 3. デザイン調査 (目標 1、2) 4. デザイン分析 (目標 1、2) 5. 課題1：コンセプト立案、アイデア検討 (目標 3) 6. 課題1：制作 (目標 3) 7. 課題1：プレゼンテーション (目標 2、3) 8. 課題2：コンセプト立案、アイデア検討 (目標 3) 9. 課題2：制作 (目標 3) 10. 課題2：プレゼンテーション (目標 2、3) 11. 課題3：ポートフォリオのコンセプト、構成検討 (目標4、5) 12. 課題3：制作 (目標4、5) 13. 課題3：制作 (目標4、5) 14. 自己分析と企業ニーズ (目標4) 15. 作品を使った自己PR (プレゼンテーション) (目標4、5)						
アクティブ・ラーニング	ロールプレイ、プレゼンテーション						
成績評価基準	①授業内レポート (20%)：関心・意欲を測定 ②デザインに関するレポート (20点)：関心・意欲、知識を測定 ③制作課題 (30%)：技能・表現を測定 ④プレゼンテーション (30%)：思考・判断、技能・表現を測定						
フィードバックの方法	課題が提出されたのち、授業にて受講者と作品を共有しながらフィードバックする						
時間外の学習について	予習： 作品制作に必要な技術 (イラストレーター、フォトショップ等)を確認し、修得する。(各回45分程度) 復習： 自分の作品を振り返る。良いデザインを探して、観察・分析をする。(各回45分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：トレース&模写で学ぶデザインのドリル、Power Design inc.、ソシム 参考書：特になし 参考資料：特になし						
担当者からのメッセージ等 実務経験について							

科目名	グラフィック I (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 前期	担当者	前田 和也(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S127-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	グラフィックデザイン制作の基本ソフトウェアである Adobe Illustrator の基礎を学び、グラフィックデザインの基礎知識を身につける。					
授業概要	クリエイターやデザイナーになるために必要なソフトウェアについて理解し、基本的な操作方法を修得する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. ベクターデータ編集ソフトウェア Illustrator の基本操作技術の修得。			○	◎	
	2. グラフィックデザインに必要な基礎知識を修得する。			○	◎	
	3. ベクタ画像とラスタ画像処理の連携手法の修得。			○	◎	
4. グラフィックデザインの表現力、技術の修得。	○			◎	○	
履修条件・注意事項	画像編集 I を同時履修することが望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. Illustrator の基本 (目標 1) 2. 図形や線を描く I (目標 1,2) 3. オブジェクトの選択と基本的な変形 I (目標 1,2) 4. オブジェクトの選択と基本的な変形 2 (目標 1,2) 5. 色と透明度の設定 (目標 1,2) 6. オブジェクトの編集と合成 (目標 1,2) 7. 線と文字の設定 (目標 1,2) 8. その他覚えておきたい機能 (目標 1,2) 9. 課題制作 ① (目標 1,2) 10. 課題制作 ② (目標 1,2) 11. 課題制作 ③ (目標 1,2) 12. Illustrator と Photoshop の連携 (目標 1,2,3) 13. 総合課題制作 ① (目標 3,4) 14. 総合課題制作 ② (目標 3,4) 15. 総合課題制作 ③ (目標 3,4)					
アクティブ・ラーニング						
成績評価基準	①授業中の課題 (80%)：思考・判断・表現技術を測定 ②授業中の取組姿勢 (20%)：関心・意欲の測定					
フィードバックの方法	課題が提出されたのち、授業にて受講者と作品を共有しながらフィードバックする					
時間外の学習について	予習：身の回りの印刷物に関心を持ち、気になったものは収集してスクラップするなどが望ましい (30分程度) 復習：制作課題は提出期限までに完成させること (60分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂3版] / 技術評論社 Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集 / ウィネット 参考書：特になし 参考資料：特になし					
担当者からのメッセージ等実務経験について	課題についての質問や報告はメールにて。E-Mail：t0014@yamaguchi-jca.ac.jp デザイナー経験：業務では欠かせない Illustrator の実践的な使い方のテクニックやデータの作成方法のコツを交えて話をします。					

科目名	グラフィックⅡ (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	中澤 恵 (実務経験)
ナンバリングコード	JA-SI31-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	デザインソフトを使いながらグラフィックデザインの基礎知識、プロセス、編集力を身に付ける。					
授業概要	制作課題を通じてデザイン制作プロセスを養い、ソフトウェアの基本操作技術を習熟する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技術、創造力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. デザイン制作のプロセスを理解する。				○	◎
	2. デザイン制作におけるコンセプトの重要性を理解する。				◎	○
	3. ソフトウェアの操作技術を習熟する。				◎	○
4. デザインの表現力、技術を習得する。	○			◎	○	
履修条件・注意事項	画像編集Ⅰを同時履修することが望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. デザインの紹介、収集、小物制作 (目標1, 4) 2. デザインのルール・コンセプトの重要性 (目標1, 2) 3. フォント・文字組について (目標2, 4) 4. 課題制作① ラフ案 (目標3, 4) 5. 課題制作① 講評・ブラッシュアップ (目標3, 4) 6. 配色と印象 (目標2, 4) 7. 課題制作② (目標3, 4) 8. ログデザインについて (目標1, 2) 9. ログ制作 (1) ラフ案 (目標2, 4) 10. ログ制作 (2)・ショップカード (目標3, 4) 11. ログ制作 (3)・ショップカード 講評、ブラッシュアップ (目標3, 4) 12. 広告制作 (1) ラフ案 (目標2, 4) 13. 広告制作 (2) (目標3, 4) 14. 広告制作 (3) ブラッシュアップ (目標3, 4) 15. プレゼンテーション					
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション					
成績評価基準	① 授業中への取組姿勢 (30%) : 関心・意欲の測定 ② 課題作品 (60%) : 思考・判断・表現技法を測定 ③ 完成度 (10%) : 意識の高さを測定					
フィードバックの方法	課題ごとの講評、プレゼンテーションでは受講者と作品共有しながらフィードバックする。					
時間外の学習について	予習：日々生活に溢れているデザインに常に注目し、気になったデザイン・情報についてファイリングするように。 (各回45分程度) 復習：制作課題は提出期限までに完成させること。					
教材にかかわる情報	テキスト：デザインのドリル、プリント配布 参考書：特になし 参考資料：授業中に配布					
担当者からのメッセージ等実務経験について	地元印刷会社退職後、フリーデザイナーとして活動しています。(山口県デザイン展受賞歴あり) これまでの経験を活かして実践的なデザイン、伝えるべきことがカタチにできる技術をお伝えします。					

科目名	広告デザイン I (1 単位)	演習	芸術表現学科	1 年 後期	担当者	山下 明仁 (実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S128-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	「伝わる表現・伝わるデザイン」にするための技術を身につける。					
授業概要	<p>広告はもちろん、社会で必要とされる表現にはクリアしなければならない「基準」が存在します。その基準を意識化することなく制作しても伝わる表現にはなりません。まずは基準を把握する。それだけで制作物のクオリティが上がり、自分だけのオリジナルな作品が作れるようになります。そのことを実際にポスターを制作しながら学んでいきます。</p>					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 表現における評価基準。				◎	
	2. どうやって基準をクリアしていくか		○		◎	
	3. アイデアの切り口と、差別化。				◎	
	4. 伝えるべき本質をどのように可視化するか		○		◎	
5. 自分だけのオリジナルな作品を作れるようになる。				◎	○	
履修条件・注意事項	<p>画像編集、グラフィック I・II、基礎描写 I・II、基礎デザイン I・II を履修すること。 授業の実施方法：①面接授業のみ</p>					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「表現」とは何か。(あらゆる表現の基本となるもの) (目標 1) 2. 「好きなものを作る」では伝わらない、作れない、続かない。(目標 1) 3. 評価されるポスターとは。(実際の広告で確認しよう) (目標 1,2) 4. 評価基準。(たった3つしかない) (目標 1,2) 5. アイデアの出し方。(最初はベタでもいい) (目標 1,2,3) 6. 切り口の見つけ方。(オリジナルな作品とは) (目標 1,2,3) 7. オリジナルな、自分だけの作品にするために。(目標 1,2,3) 8. 切り口の見つけ方 02 (さらにオリジナルに) (目標 1,2,3,4) 9. メッセージの「本質」とは。(目標 1,2,3,4) 10. メッセージが届かない理由。(目標 1,2,3,4) 11. 切り口の見つけ方 03 (さらにオリジナルに) (目標 1,2,3,4,5) 12. じっさいにポスターを制作しましょう。(目標 1,2,3,4,5) 13. 制作物のプロセスを知ろう。(目標 1,2,3,4,5) 14. 制作物の講評。(目標 1,2,3,4,5) 15. 制作物の仕上げ。広告賞にエントリーしよう (目標 1,2,3,4,5) 					
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					
成績評価基準	<p>評価の方法：課題制作 (70%)：課題の完成度により技能・表現を測定。理論の理解 (30%) 評価の基準：実際の制作物によって測定。</p>					
フィードバックの方法	講義でそれぞれの制作課題の講評により行う。					
時間外の学習について	<p>予習：好きなグラフィック広告、看板など、面白いと感じたものを自分なりに分析してみる。(各回 45 分) 復習：評価基準を意識しながら課題を制作しているか、確認。(各回 45 分)</p>					
教材にかかわる情報	<p>テキスト：プリント配布 参考書：具体的事例、グラフィック・映像など。 参考資料等：プリント配布</p>					
担当者からのメッセージ等実務経験について	<p>現役の CM プランナー・広告デザイナーです (ACC 賞、山口県広告大賞など受賞歴あり)。現在、仕事で使っている方法、「実戦」で使える技術を伝授します。 コンテンツ制作会社を設立：広告はもちろんコンテンツの制作において重要となるアイデアの生み出し方。そのアイデアを効果的にアウトプットするまでの方法論を実務経験を交えながらお伝えします。</p>					

科目名	広告デザインⅡ (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	中澤 恵 (実務経験)	
ナンバリングコード	JA-S225-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	デザインする上で必要な情報収集・分析力を養い、デザインコンセプトの大切さを理解し、それに相応しいデザイン・編集力を身に付ける。						
授業概要	広告デザインは、オーダーへの的確な対応ができる力が必要です。そのために課題の理解、コンセプトの明確化、表現したいものをカタチにできるプロセスを養えるよう広告制作に組む。更に完成度を求める意識を上げる。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技術、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 広告制作のプロセスを理解する。				○	◎	
	2. 広告制作におけるデザインコンセプトの重要性を理解する。				◎	○	
	3. DTP における広告制作技術の習熟。				◎	○	
4. デザイン制作でのコミュニケーションとプレゼンテーション技術の習得。	○	○			◎		
履修条件・注意事項	画像編集Ⅰ、グラフィックを履修することが望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 広告デザインの紹介 (目標1) 2. 広告デザインの収集・調査発表 (目標1, 4) 3. デザインコンセプト (1) 重要性 (目標2) 4. デザインコンセプト (2) イメージの具現化・ラフ案 (目標2) 5. デザインコンセプト (3) 表現の違い (目標2) 6. 広告制作 (1) (目標3) 7. 広告制作 (2) 講評 (目標3) 8. ポスター制作 (1) グループワーク (目標2, 3, 4) 9. ポスター制作 (2) チェック (目標3, 4) 10. ポスター制作 (3) チェック (目標3, 4) 11. プレゼンテーション (目標4) 12. 卒展・卒演ポスター制作 (1) チェック (目標2, 3) 13. 卒展・卒演ポスター制作 (2) チェック (目標3) 14. 卒展・卒演ポスター制作 (3) チェック・ブラッシュアップ (目標3) 15. プレゼンテーション (目標4)						
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						
成績評価基準	① 授業中への取組姿勢 (30%) : 関心・意欲の測定 ② 課題作品 (60%) : 思考・判断・表現技法を測定 ③ 完成度 (10%) : 意識の高さを測定						
フィードバックの方法	課題ごとの講評、プレゼンテーションでは受講者と作品共有しながらフィードバックする。						
時間外の学習について	予習：日々生活に溢れているデザインに常に注目し、気になったデザイン・情報についてファイリングするように。 (各回45分程度) 復習：制作課題は提出期限までに完成させること。						
教材にかかわる情報	テキスト：デザインのドリル#2、プリント配布 参考書：特になし 参考資料：授業中に配布						
担当者からのメッセージ等実務経験について	地元印刷会社退職後、フリーデザイナーとして活動しています。(山口県デザイン展受賞歴あり) これまでの経験を活かして実践的なデザイン、伝えるべきことがカタチにできる技術をお伝えします。						

科目名	広告デザインⅢ (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 後期	担当者	平川 和明(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S230-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	プロダクトデザインの一連の流れを理解し、多面的な視点から生活と環境を踏まえた新たなデザインを発想する力を養う。					
授業概要	課題制作を通してプロダクトデザインのプロセスを体験し理解を深める。調査、企画、デザイン展開、試作という工程を得て作品を制作し、一つの商品としてまとめ上げ、その成果を発表する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力			科目 DP : (3)		
	DP 番号	①	②	③	④	
	1. プロダクトデザインの発想、考え方を理解する。			◎	○	
	2. どのように思考、判断して個々の作品制作に至ったかを説明できる。		◎	○		
	3. 日常生活でデザインに問題意識を持ち、作品制作に活かすことができる。			○	◎	
	4. プロダクトデザインのプロセスを理解し、主体的に制作活動に取り組むことができる。	◎				○
5. 多面的な視点から発想ができる。			○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. ガイダンス(目標1) 2. プロダクトデザインとは(目標1) 3. チームビルディング(目標2,5) 4. アイデアの発想法①ブレインライティング(目標1,3,5) 5. アイデアの発想法②A+B=C(目標1,3,5) 6. 商品開発①課題説明、市場調査(目標1,3,4,5) 7. 商品開発②調査について発表(目標1,3,4,5) 8. 商品開発③コンセプト確立、アイデア展開(目標1,3,5) 9. 商品開発④原型制作(目標4) 10. 商品開発⑤シリコン型による複製法(目標4) 11. 商品開発⑥課題作品中間発表(目標1,2,3,4,5) 12. パッケージデザイン①パッケージの役割(目標4,5) 13. パッケージデザイン②プリスターパック・台紙の制作(目標4) 14. プレゼンボード パワーポイント作成(目標1,2,4,5) 15. プレゼンテーション、講評(目標1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション、グループワーク					
成績評価基準	①授業態度(30%)：授業に取り組む意欲を授業態度から測定 ②課題作品(50%)：アイデア発想力や技能を作品の完成度により測定 ③発表(20%)：プレゼンテーションの内容でプロダクトデザインの理解度を測定。					
フィードバックの方法	作品の講評、プリント資料の配布					
時間外の学習について	予習：授業内容に沿ってその都度指示。各回45分程度 復習：授業内容に沿ってその都度指示。各回45分程度					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：「プロダクトデザインの基礎」日本インダストリアルデザイナー協会編 発行・発売：ワークスコーポレーション 参考資料：適宜配布					
担当者からのメッセージ等実務経験について	家具デザイン・開発の経験：プロダクトデザインの造形と機能性について講義をおこない、商品開発におけるアイデアの生み出し方、実践的な技術を伝えます。					

科目名	映像制作 (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	山下 明仁 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S226-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	基礎から映像まで、CMプランナーによる「実戦で使える表現技術」を身につける。						
授業概要	映像・グラフィック・ウェブ・情報媒体は時代とともに進化する。それぞれの媒体について知ることは大切だが、何より重要なのは「あらゆる情報媒体で通用する表現」を身につけること。情報媒体がどれほど変化しようと、情報の受け手は「人間」である。その「人」の心に届く表現の技術を習得する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 表現とは何かを理解する				○	◎	
	2. 表現の基本的な技術を知る				◎	○	
	3. 基本技術を文章（コピー）で使えるようになる				◎	○	
	4. 基本技術を平面（グラフィック）で使えるようになる				◎		
5. 基本技術を映像（動画）で使えるようになる		○	○	◎	○		
履修条件・注意事項	画像編集、グラフィックⅠ・Ⅱ、広告デザインⅠ、基礎描写Ⅰ・Ⅱ、基礎デザインⅠ～Ⅲを履修すること。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 「表現」とは。（あらゆる仕事に必要とされるもの）（目標 1,2） 2. 「広告」における表現。（さまざまな媒体と表現。表現の未来について）（目標 1,2） 3. 全ての表現に共通するテクニック「圧縮」と「変更」。（目標 1,2） 4. アイデアの出し方（基本篇）。（目標 1,2） 5. 広告は変化を描く。広告の未来。（目標 1,2,3） 6. 課題（広告コピー）の講評。（目標 1,2,3） 7. 技術から見る「二次元」の表現。（目標 1,2,3,4） 8. 技術から見る「映像」の表現。（目標 1,2,3,4,5） 9. 課題（グラフィック）の講評（目標 1,2,3,4） 10. その広告を「自分ごと」にする方法。（目標 1,2,3,4,5） 11. 映像と編集（情報と感情を操作する）（目標 1,2,3,5） 12. 演出（伝わるように伝える）（目標 1,2,3,5） 13. CMをつくる。（目標 1,2,3,5） 14. 自作CMをプレゼンテーションしよう。（目標 1,2,3,5） 15. インターネットと、これからの表現について。（目標 1,2,3,4,5）						
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						
成績評価基準	①課題制作（70%）：課題の完成度により技能・表現を測定。 ②理論的理解（30%）：課題による表現の実習により、理論的理解度を測定。						
フィードバックの方法	講義でそれぞれの制作課題の講評により行う。						
時間外の学習について	予習：好きなCM、映画、グラフィック広告、看板など、面白いと感じたものを自己分析してみる。（各回90分） 復習：制作した課題をブラッシュアップする。（各回90分）						
教材にかかわる情報	テキスト：プリント配布 参考書：具体的事例、グラフィック・映像（動画や映画など）。 参考資料：プリント配布						
担当者からのメッセージ等実務経験について	現役のCMプランナー・広告デザイナーです（ACC賞、山口県広告大賞など受賞歴あり）。現在、仕事で使っている方法、「実戦」で使える技術を伝授します。 コンテンツ制作会社を設立：広告はもちろんコンテンツの制作において重要となるアイデアの生み出し方。そのアイデアを効果的にアウトプットするまでの方法論を実務経験を交えながらお伝えします。						

科目名	画像編集 (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 前期	担当者	前田 和也(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S126-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	デジタル画像は、ラスタ画像とベクタ画像に分けられるが、授業ではラスタ画像の処理方法の基本を学び、デジタル画像処理の基礎的知識と技術を身につける。						
授業概要	画像処理の最も代表的なソフトウェアである Adobe Photoshop は、DTP、CAD、Web デザインなどにおいても必須のソフトウェアである。授業では、Adobe Photoshop の基礎を学習する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. デジタル画像における画像の理解			○	◎		
	2. 画像処理のソフトウェア Adobe Photoshop の操作方法の修得			○	◎		
3. 画像処理手法の修得		○	○	◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. ガイダンス、コンピュータの使い方、画像処理ソフトウェアを用いた画像の入出力 (目標 1) 2. Photoshop のファイルの作成、保存、画面の基本操作 (目標 2) 3. レイヤーの操作と色調補正 (目標 2,3) 4. 選択範囲の作成 (目標 2,3) 5. 色の設定とペイントの操作 (目標 2,3) 6. レイヤーマスクを使う (目標 2,3) 7. 文字、パス、シェイプ (目標 2,3) 8. 画像の修正 (目標 2,3) 9. フィルターとレイヤースタイル (目標 2,3) 10. 課題制作 ① (目標 3) 11. 課題制作 ② (目標 3) 12. 課題制作 ③ (目標 3) 13. 課題制作 ④ (目標 3) 14. 課題制作 ⑤ (目標 3) 15. 課題制作 ⑥ (目標 3)						
アクティブ・ラーニング							
成績評価基準	①授業で制作する課題 (75%) : 思考・判断・表現技術を測定 ②授業中の取組姿勢 (25%) : 関心・意欲の測定						
フィードバックの方法	課題内容について個別に評価し、習熟度などを教員・受講生で共有する。						
時間外の学習について	予習：テキストを読んで大まかな流れを把握しておくこと (30分程度) 復習：授業で進めたところは次回授業までに進めておくこと (60分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト： 世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂3版] / 技術評論社 Photoshop® クリエイター能力認定試験問題集 / ウィネット 参考書：特になし 参考資料：特になし						
担当者からのメッセージ等実務経験について	課題についての質問や報告はメールにて。E-Mail : t0014@yamaguchi-jca.ac.jp デザイナー経験：業務では欠かせない Photoshop の実践的な使い方のテクニックやデータの作成方法のコツを交えて話をします。						

科目名	DTP 各論 (2単位)	講義	芸術表現学科	2年 前期	担当者	前田 和也(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S223-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	DTP 検定に対応した印刷、デザインに関する専門知識を修得し、印刷に関わる仕事に従事した際に適切な対応ができることを目標とする。						
授業概要	ポスターやパンフレット等の印刷物の制作は、現在ではデザインから印刷までをトータルにコンピューター技術を活用する DTP (Desktop Publishing) により制作されている。授業では DTP を支えている広範囲の技術について学ぶ。印刷物の企画、紙と色、画像入力と出力、インキ、製本、ページネーション、編集、DTP のハードウェアとソフトウェア、著作権、印刷データの入稿と管理などを学習する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1.印刷技術についての知識修得			○	◎		
	2.コンピューター環境についての知識修得			○	◎		
3.DTP で必要な素材の制作技術の修得		○		◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. DTP とは (目標 1,2) 2. 身の回りの印刷物について (目標 1,3) 3. 印刷物作成のワークフロー (目標 1,2) 4. DTP のシステム構成・制作環境について (目標 2) 5. 企画と編集作業 (目標 1,2) 6. 色と紙の基本知識 (目標 1,2) 7. スケジュール管理、進行 (目標 1,2) 8. 著作権など法律関係 (目標 1) 9. 編集デザイン (目標 1,2) 10. 画像と写真編集 (目標 1,2,3) 11. 紙面レイアウト (目標 2) 12. 校正 (目標 1,3) 13. 入稿と印刷 (目標 1,2) 14. クロスメディアへの展開 (目標 2) 15. 模擬試験問題 (目標 1,2) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング							
成績評価基準	①定期試験 (60%)：教科書に載っている知識を扱った問題に回答できる ②授業中の課題 (30%)：授業時の演習課題：思考・判断・表現技術を測定 ③授業中の取組姿勢 (10%)：関心・意欲の測定						
フィードバックの方法	演習課題については、授業内でフィードバックをおこなう。試験については、希望するものについて回答用紙の返却や回答の配布を行う。						
時間外の学習について	予習：身の回りの印刷物に関心を持ち、気になったものは収集してスクラップするなどが望ましい (120 分程度) 復習：授業で進めたテキストの部分再度読んでおく。演習課題については、提出期限までに完成させること (60 分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：印刷メディアディレクション [改訂版] / (株)ポーンデジタル 参考書：特になし 参考資料： DTP 検定ディレクション問題集 2017 年改訂問題対応						
担当者からのメッセージ等 実務経験について	課題についての質問や報告はメールにて。 E-Mail : t0014@yamaguchi-jca.ac.jp デザイナー経験：実務でおこなった事故のエピソードなど具体的な事例を交えテキストを進めます。						

科目名	DTP 演習 (1 単位)	演習	芸術表現学科	2 年 後期	担当者	前田 和也 (実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S224-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	DTP ソフトウェアを使ったデータ作成技術の修得し、設定から入稿までの一連の工程を実践することで、デザインの現場のみならず、ビジネスの現場においても適切な対応ができることを目標とする。					
授業概要	DTP (DeskTopPublishing) 技術は、印刷分野では必修の技術となっており、従ってグラフィックデザイン、エディトリアルデザインを学ぶ上でも重要な技能である。授業では実際にパソコンと DTP ソフトウェア (AdobeIllustrator、Photoshop、inDesign) を使用しながら DTP 技能を学ぶ。 DTP 各論で学習した印刷の基本ルール (段組みや版面、文字組、図版の扱い方) に従い、さらにデザイン要素を加え、見やすい、美しい印刷物を実現していくかを実践的に学習する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (3)	
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 印刷物データ制作におけるルールの理解		○	◎		
	2. 印刷物データ作成技術の修得		○	◎		
	3. ソフトウェア操作技術の修得		○	◎		
4. グラフィックデザインの表現力、技術の修得	○		◎		○	
履修条件・注意事項	DTP 各論履修が望ましい。 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 1 色印刷 (1) (カードの制作) 解説～データ制作 (目標 1,2,3) 2. 1 色印刷 (2) (カードの制作) データ入稿の方法 (目標 2,3) 3. 2 色印刷 (1) 解説～チュートリアル (Illustrator データ変換) (目標 1,2) 4. 2 色印刷 (2) チュートリアル (Photoshop データ変換) (目標 3,4) 5. 2 色印刷 (3) (ポストカードの制作) 解説～データ制作 (目標 3,4) 6. 2 色印刷 (4) (ポストカードの制作) データ制作～入稿 (目標 1,2,3,4) 7. パッケージの制作 (1) 解説～データ制作 (目標 1,2) 8. パッケージの制作 (2) データ制作 (目標 3,4) 9. パッケージの制作 (3) データ制作 (目標 3,4) 10. パッケージの制作 (4) 入稿 (目標 1,2,3) 11. Indesign でページ物の制作 (1) 解説～チュートリアル1 (目標 1,2,3) 12. Indesign でページ物の制作 (2) チュートリアル2 (目標 2,3) 13. Indesign でページ物の制作 (3) (書籍の計画) 解説～データ制作 (目標 2,3,4) 14. Indesign でページ物の制作 (4) (書籍の計画) データ制作 (目標 3,4) 15. Indesign でページ物の制作 (5) (書籍の計画) データ制作～完成 (出力) (目標 3,4)					
アクティブ・ラーニング						
成績評価基準	①授業中の課題 (80%) : 授業時の演習課題 : 思考・判断・表現技術を測定 ②授業中の取組姿勢 (20%) : 意欲の測定					
フィードバックの方法	課題が提出されたのち、授業にて受講者と作品を共有しながらフィードバックする					
時間外の学習について	予習 : 身の回りの印刷物に関心をもち、気になったものは収集してスクラップするなど望ましい (30 分程度) 復習 : 制作課題は提出期限までに完成させること (60 分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト : 印刷メディアディレクション [改訂版] / ワークスコーポレーション 参考書 : 入稿データのつくりかた CMYK4 色印刷・特色 2 色印刷・名刺・ハガキ・同人誌・グッズ類 / エムディエヌコーポレーション 参考資料 : 特になし					
担当者からのメッセージ等 実務経験について	課題についての質問や報告はメールにて。 E-Mail : t0014@yamaguchi-jca.ac.jp					

科目名	Web デザイン入門 (1 単位)	演習	芸術表現学科	1 年 前期	担当者	澄重 成記 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-SI32-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	Web サイトを制作するための基本的な技術を習得し、Web サイトの制作現場において適切なコミュニケーションが取れる力を身に付ける。						
授業概要	Web サイト制作に必要な基礎的な知識・技術を学び、グラフィックツールを使った Web デザイン制作、HTML&CSS を使った簡単なサイト制作を行います。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. インターネットや Web の技術についての基礎知識の習得			◎	○		
	2. Web サイトの各部分の役割の理解とデザインの制作ができる				◎	○	
	3. Web サイト制作の流れを理解できる				◎	○	
	4. HTML、CSS の書式、文法の理解			○	◎		
5. 制作物についてプレゼンテーションが出来る	◎			○			
履修条件・注意事項	履修条件：「グラフィック I」、「画像編集」を同時履修すること。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. ガイダンス (目標 1) 2. Web 技術の歴史と仕組み (目標 1) 3. Web デザインの基礎知識、制作環境 (目標 1,2,3) 4. HTML、CSS の基礎 (目標 2,3,4) 5. HTML、CSS の基礎 (目標 2,3,4) 6. HTML、CSS の基礎 (目標 2,3,4) 7. HTML、CSS の基礎 (目標 2,3,4) 8. HTML、CSS の基礎 (目標 2,3,4) 9. グラフィックツールを用いた Web デザイン制作 (目標 2,3) 10. グラフィックツールを用いた Web デザイン制作 (目標 2,3) 11. Web サイトの分類と調査 (目標 3,4) 12. Web サイトの制作 (目標 3,4) 13. Web サイトの制作 (目標 3,4) 14. Web サイトの制作 (目標 3,4) 15. Web サイトのプレゼンテーション (目標 5)						
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション						
成績評価基準	①授業中の課題 (80%)：思考、判断、表現技術を測定 ②授業態度 (20%)：関心、意欲の測定						
フィードバックの方法	課題毎に口頭でフィードバックを行う。						
時間外の学習について	予習：テキストを読んで大まかな流れを把握しておくこと。(各回 45 分) 復習：授業内容について復習を行い、理解を深める。(各回 45 分)						
教材にかかわる情報	テキスト：1 冊ですべて身につく HTML&CSS と Web デザイン入門講座、Mana (著)、SB クリエイティブ 参考書：Web デザイン良質見本帳、久保田京子 (著)、SB クリエイティブ 参考資料等：特になし						
担当者からのメッセージ等 実務経験について	Web サイト制作の基本を学びます。 予習、復習は必ず行い、不明点は解決してから、次の授業に臨んでください。						

科目名	Web デザイン I (1 単位)	演習	芸術表現学科	1 年 後期	担当者	澄重 成記 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S228-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	Web サイトを制作するための HTML、CSS 文法の理解を深め、Web サイトの制作現場において、制作者の一員として、働ける力を身に付ける。また Web クリエイター能力認定試験スタンダードが合格できることを目指す。						
授業概要	「Web デザイン入門」で学んだことについて、さらに理解を深め、実務に応用できる技術を身に付ける。また Web サイト制作ソフトの Dreamweaver を使って、Web サイトが制作できる技術を習得する。また Web サイト構築から、公開までの流れを理解する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. Web についての基礎知識の習得			◎	○		
	2. HTML 文章の書式、文法の理解				◎	○	
	3. CSS 書式、文法の理解				◎	○	
4. Dreamweaver 操作技術の習得		○		◎			
履修条件・注意事項	履修条件：「Web デザイン入門」、「グラフィック I」、「画像編集」を履修していること。さらに「グラフィック II」を同時履修すること。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. ガイダンス (目標 1) 2. HTML の基礎 (目標 2) 3. CSS の基礎 (目標 3) 4. 各ページの作成 (共通部分 HTML) (目標 1, 3) 5. 各ページの作成 (共通部分 CSS) (目標 2) 6. 各ページの作成 (目標 2, 3, 4) 7. 各ページの作成 (目標 2, 3, 4) 8. テーブルとそのスタイル (HTML) (目標 2, 4) 9. テーブルとそのスタイル (CSS) (目標 3, 4) 10. フォーム (HTML) (目標 2, 4) 11. フォーム (CSS) (目標 3, 4) 12. Web ページの公開 (FTP とアップロード) (目標 2, 3, 4) 13. 練習課題 (Web クリエイター能力認定試験例題) (目標 2, 3) 14. 練習課題 (Web クリエイター能力認定試験例題) (目標 2, 3) 15. 練習課題 (Web クリエイター能力認定試験例題) (目標 2, 3)						
アクティブ・ラーニング							
成績評価基準	①授業中の課題 (80%)：思考、判断、表現技術を測定 ②授業態度 (20%)：関心、意欲の測定						
フィードバックの方法	課題毎に口頭でフィードバックを行う。						
時間外の学習について	予習：テキストを読んで大まかな流れを把握しておくこと。(各回 45 分) 復習：授業内容について復習を行い、理解を深める。(各回 45 分)						
教材にかかわる情報	テキスト：Web クリエイター能力認定試験スタンダード公式テキスト/FOM 出版 参考書：特になし 参考資料等：Web クリエイター能力認定試験 (HTML5 対応版) スタンダード問題集						
担当者からのメッセージ等実務経験について	Web クリエイター能力認定試験スタンダードに合格できる能力を身に付けるため、テキストに沿って授業を進めます。						

科目名	Web デザインⅡ (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	澄重 成記(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S229-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	「Web デザインⅠ」より専門的な知識を学習する。現在Web サイト制作の現場では、HTML、CSS だけでなく、Javascript、jQuery などの技術を組み合わせて、制作されることが多い。そういった技術を学び、実習することで、Web の専門分野に関わる現場において、適切な行動がとれるようになることを目指す。						
授業概要	授業では、HTML、CSS の復習の後に、javascript、jQuery について学ぶ。さらに CMS (コンテンツ管理システム) を使った Web サイトの構築方法についても学習する。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1.HTML、CSS などの基礎知識の習得。		○		◎		
	2.javascript、jQuery を Web ページに組み込むことができる。				◎	○	
	3.WordPress を適切に利用することができる。				◎	○	
4.Web サイトの運用、分析についての方法の習得。			○	◎			
履修条件・注意事項	履修条件；「Web デザインⅠ」、「グラフィックⅡ」、「画像編集」を履修していること。 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. ガイダンス (目標 1) 2. Web ページに javascript で動きをつける 1 (目標 2) 3. Web ページに javascript で動きをつける 2 (目標 2) 4. Web ページに javascript で動きをつける 3 (目標 2) 5. Web ページに jQuery を組み込む 1 (目標 2) 6. Web ページに jQuery を組み込む 2 (目標 2) 7. CMS (WordPress) について (目標 3) 8. WordPress : Web サイト構築 1 (投稿の作成) (目標 3) 9. WordPress : Web サイト構築 2 (ページの作成) (目標 3) 10. WordPress : Web サイト構築 3 (テーマファイルの編集) (目標 3) 11. WordPress : Web サイト構築 4 (プラグインの導入) (目標 3) 12. WordPress : Web サイト構築 5 (スマートフォン対応について) (目標 3) 13. WordPress : Web サイト構築 6 (まとめ) (目標 3) 14. Web サイトの運用・分析 (アクセス解析) (目標 4) 15. Web サイトの運用・分析 (SNS との連携) (目標 4)						
アクティブ・ラーニング							
成績評価基準	①授業中の課題 (80%) : 思考、判断、表現技術を測定。 ②授業態度 (20%) : 関心、意欲の測定						
フィードバックの方法	課題毎に口頭でフィードバックを行う。						
時間外の学習について	予習：事前に配布資料がある場合は予習を行い、授業に備える。(各回 45 分) 復習：授業内容について復習を行い、理解を深める。(各回 45 分)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：特になし						
担当者からのメッセージ等実務経験について	「Web デザイン入門」「Web デザインⅠ」で学習したことより、高度な技術を学ぶため、難易度は高いと思います。 復習は必ず行い、不明点は解決して、次の授業に臨んでください。						

科目名	服飾デザイン (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	片山 涼子 (実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S133-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	ファッションデザイン画の描き方や、被服の構成部位の名称などを学ぶことで、ファッション分野の知識と技術を身につけ、主体的に行動できるようになる。 また、コンセプトに基づいたファッションコーディネート进行を考察したり、テーマに基づいたデザイン画を製作することで創造力を養い、さらにそれらの成果物を伝達表現することでコミュニケーション能力を養う。					
授業概要	ファッションのコーディネートやデザインを自身で考え、選び、プレゼンテーションする。 服についての知識や服が出来ていく行程を把握するとともに、日常生活で活かせる縫製技術を習得する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 被服に関する総合的な知識や技能を習得する			○	◎	
	2. ファッションデザイン画の描き方を習得し、伝達する能力を身につける			○	◎	
	3. グループ協議での協調性やリーダーシップを身につける				○	◎
	4. コンセプトを元にデザインを考えることで創造力を養う		○		◎	
5. プレゼンテーション能力を身につける		○	◎			
履修条件・注意事項	実習に必要な道具・材料等は、基本的に各自で用意をお願いします。 授業の実施方法：①面接授業のみ。					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 授業の概要について。デザイン画の描き方。 (目標 1,2) 2. コンセプトに基づいたコーディネートの検討。グループ協議。 (目標 3) 3. コーディネートのグループ協議及びプレゼン準備。 (目標 3) 4. コーディネートのプレゼンテーション。 (目標 3,5) 5. 被服のジャンル、形、部位、素材の名称や、製作行程等の知識の習得。 (目標 1) 6. ミシンやアイロン等道具の使い方の習得。 (目標 1) 7. ボタン付けや裾上げ等、日常生活で活かせる縫製技術の習得。 (目標 1) 8. 修得した縫製技術を応用した服飾小物の製作。パターン製作。 (目標 1) 9. 修得した縫製技術を応用した服飾小物の製作。裁断・縫製。 (目標 1) 10. 製作及び完成した服飾小物を用いたファッション広告シミュレーション。(目標 4) 11. テーマに基づいたオリジナルデザインの考察。 (目標 4) 12. オリジナルデザインの表現。 (目標 2,4) 13. オリジナルデザインのプレゼンテーション。 (目標 5) 14. 様々な情報から着想を得て衣装をデザインする。舞台衣装、CM 衣装等。 (目標 2,4) 15. 衣装デザインの表現。 (目標 2,4) 					
アクティブ・ラーニング	グループワーク、製作実習、プレゼンテーション					
成績評価基準	評価の方法：授業態度 50%、プレゼンテーション 50%の割合で評価。 評価の基準：○授業態度*思考・判断、関心・意欲を測定 ・検討する際に積極的に発言する。 ○プレゼンテーション*知識・理解、表現を測定 ・根拠のある自身の考えを伝達する能力が養えている。					
フィードバックの方法	デザイン画に対し、より良くなる描き方を教える。 プレゼンテーションに対し、他学生も一緒にどう感じたか感想を述べ評価する。					
時間外の学習について	予習・復習：プレゼンテーションに必要な被服の選択 (30 分程度) デザインの考察 (30 分程度) 商品 CM に関心を持って視聴する (のべ 30 分程度) ファッション広告に関心を持ってリサーチする (のべ 30 分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料：適宜配布					
担当者からのメッセージ等実務経験について	着物リメイク服を中心とするオーダーメイドのアトリエ兼ショップを 14 年以上経営しています。 デザインの伝え方や服づくりの技法など、プロのやり方を教えます。 服飾デザイナー及びクリエイター経験：ファッションを通しての表現について実践的な技術を交えて話をします。					

科目名	マンガ・イラストⅠ (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	種田 和宏(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S129-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	デジタルイラストの制作を通して、専門分野の技術を身につける。						
授業概要	様々な題材をモチーフにイラスト作成することでデジタルならではの基本的なテクニック、メリットを学びます。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力					科目 DP : (3)	
						DP 番号	(1)
	1. パソコン、タブレット、ソフトウェアを使ったデジタルイラスト制作の基礎知識の習得						◎
2. ソフトウェアの機能を活かしたデジタルイラスト制作基礎技術の習得					○	◎	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. デジタルイラストについて (目標 1) 2. Photoshop を使用した線画の練習、簡単な図形イラストの制作 1-1 (目標 1) 3. Photoshop を使用した簡単な図形イラストの制作 1-2 (目標 1,2) 4. Photoshop を使用した簡単な図形イラストの制作 1-3 提出 (目標 1,2) 5. Photoshop を使用したイラストの制作 2-1 (目標 1,2) 6. Photoshop を使用したイラストの制作 2-2 (目標 1,2) 7. Photoshop を使用したイラストの制作 2-3 提出 (目標 1,2) 8. Photoshop を使用したキャラクターイラストの制作 3-1 (目標 1,2) 9. Photoshop を使用したキャラクターイラストの制作 3-2 (目標 1,2) 10. Photoshop を使用したキャラクターイラストの制作 3-3 (目標 1,2) 11. Photoshop を使用したキャラクターイラストの制作 3-4 提出 (目標 1,2) 12. Photoshop を使用した背景イラストの制作 4-1 (目標 1,2) 13. Photoshop を使用した背景イラストの制作 4-2 (目標 1,2) 14. Photoshop を使用した背景イラストの制作 4-3 (目標 1,2) 15. Photoshop を使用した背景イラストの制作 4-4 提出 (目標 1,2)						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション						
成績評価基準	① 授業中の取り組みの姿勢 (30%)：意欲、関心を総合的に測定する。 ② 提出作品 (70%)：課題の目的、授業で学んだ技法を理解し再現できているか。完成度の高さを加味し総合的に測定する。						
フィードバックの方法	課題提出後、授業内で受講生の作品を共有し講評する時間を設けます。 希望者には提出作品の返却時に評価、改善点等のコメントを添付します。						
時間外の学習について	予習：課題に必要な素材、資料集め。(各回45分～) 復習：次回までに作品制作を進める。(各回45分～)						
教材にかかわる情報	テキスト：授業の中でプリント等配布します。 参考書・参考資料：講義内容に応じてその都度紹介します。						
担当者からのメッセージ等実務経験について	Photoshop を使用して実演を交えながら一緒にデジタルイラスト制作を学んでいきます。 分からないことがあったら気軽に質問して下さいね。 漫画家アシスタント、ゲーム制作の経験をもとに実践的な技術について話をします。						

科目名	マンガ・イラストⅡ (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	種田 和宏(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S230-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	デジタルイラストの制作を通して、専門分野の技術を身につける。					
授業概要	様々な題材をモチーフにイラスト作成することでデジタルならではのテクニック、メリットを学びます。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力	科目 DP：(3)				
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. パソコン、タブレット、ソフトウェアを使ったデジタルイラスト制作の基礎、応用知識の習得			◎		
2. アプリケーションの機能を活かしたデジタルイラスト制作基礎、応用技術の習得	○		◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. Photoshopを使用したデフォルメキャラクターイラストの制作1-1 (目標1,2) 2. Photoshopを使用したデフォルメキャラクターイラストの制作1-2 (目標1,2) 3. Photoshopを使用したデフォルメキャラクターイラストの制作1-3 (目標1,2) 4. Photoshopを使用したデフォルメキャラクターイラストの制作1-4 提出 (目標1,2) 5. Photoshopを使用した背景付きキャラクターイラストの制作2-1 (目標1,2) 6. Photoshopを使用した背景付きキャラクターイラストの制作2-2 (目標1,2) 7. Photoshopを使用した背景付きキャラクターイラストの制作2-3 (目標1,2) 8. Photoshopを使用した背景付きキャラクターイラストの制作2-4 (目標1,2) 9. Photoshopを使用した背景付きキャラクターイラストの制作2-5 提出 (目標1,2) 10. Photoshopを使用した好きな題材でイラストの制作3-1 (目標1,2) 11. Photoshopを使用した好きな題材でイラストの制作3-2 (目標1,2) 12. Photoshopを使用した好きな題材でイラストの制作3-3 (目標1,2) 13. Photoshopを使用した好きな題材でイラストの制作3-4 (目標1,2) 14. Photoshopを使用した好きな題材でイラストの制作3-5 (目標1,2) 15. Photoshopを使用した好きな題材でイラストの制作3-6 提出 (目標1,2)					
アクティブ・ラーニング	ディスカッション					
成績評価基準	① 授業中の取り組みの姿勢 (30%)：意欲、関心を総合的に測定する。 ② 提出作品 (70%)：課題の目的、授業で学んだ技法を理解し再現できているか。完成度の高さを加味し総合的に測定する。					
フィードバックの方法	課題提出後、授業内で受講生の作品を共有し講評する時間を設けます。 希望者には提出作品の返却時に評価、改善点等のコメントを添付します。					
時間外の学習について	予習：課題に必要な素材、資料集め。(各回45分～) 復習：次回までに作品制作を進める。(各回45分～)					
教材にかかわる情報	テキスト：授業の中でプリント等配布します。 参考書・参考資料：講義内容に応じてその都度紹介します。					
担当者からのメッセージ等実務経験について	Photoshopを使用して実演を交えながら一緒にデジタルイラスト制作を学んでいきます。 分からないことがあったら気軽に質問して下さいね。 漫画家アシスタント、ゲーム制作の経験をもとに実践的な技術について話をします。					

科目名	CG アニメーション (1単位)	演習	芸術表現学科	1年 後期	担当者	澄重 成記 (単独)																														
ナンバリングコード	JA-S134-000																																			
卒業要件	選択																																			
授業のテーマ	オープンソースの統合型3DCGソフトウェアの一つである「Blender」を用いて、CGアニメーションを作る技術を身に付ける。																																			
授業概要	3DCGソフトBlenderを使って、モデリング及びアニメーションの作り方について学ぶ。また授業内の課題を通して、CGアニメーションを作る上で必要な素材を理解し、著作権、肖像権を守って利用することができる。																																			
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、主体性、変化への適応力				科目DP：(3)																															
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)																														
	1.3DCGの基礎知識の習得			◎	○																															
	2.3DCGソフトを用いて、モデリングができる				◎	○																														
	3.3DCGソフトを用いて、アニメーションが作成できる				◎	○																														
	4.必要な素材を、著作権、肖像権を理解して収集できる			◎	○																															
5.作品についてプレゼンテーションが出来る	○	◎																																		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ																																			
授業計画	<table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス (作品やCGソフト等の説明)</td> <td>(目標 1)</td> </tr> <tr> <td>2. Blender 基本操作</td> <td>(目標 1)</td> </tr> <tr> <td>3. モデリング1</td> <td>(目標 2)</td> </tr> <tr> <td>4. モデリング2</td> <td>(目標 2)</td> </tr> <tr> <td>5. モデリング3</td> <td>(目標 2)</td> </tr> <tr> <td>6. マテリアル設定</td> <td>(目標 2)</td> </tr> <tr> <td>7. テクスチャ設定</td> <td>(目標 2)</td> </tr> <tr> <td>8. カメラ、照明設定</td> <td>(目標 2)</td> </tr> <tr> <td>9. 素材の集め方、著作権、肖像権について</td> <td>(目標 4)</td> </tr> <tr> <td>10. アニメーション作成1</td> <td>(目標 2,3)</td> </tr> <tr> <td>11. アニメーション作成2</td> <td>(目標 2,3)</td> </tr> <tr> <td>12. アニメーション作成3</td> <td>(目標 2,3)</td> </tr> <tr> <td>13. 作品制作1</td> <td>(目標 2,3,4)</td> </tr> <tr> <td>14. 作品制作2</td> <td>(目標 2,3,4)</td> </tr> <tr> <td>15. 作品のプレゼンテーション</td> <td>(目標 5)</td> </tr> </table>						1. ガイダンス (作品やCGソフト等の説明)	(目標 1)	2. Blender 基本操作	(目標 1)	3. モデリング1	(目標 2)	4. モデリング2	(目標 2)	5. モデリング3	(目標 2)	6. マテリアル設定	(目標 2)	7. テクスチャ設定	(目標 2)	8. カメラ、照明設定	(目標 2)	9. 素材の集め方、著作権、肖像権について	(目標 4)	10. アニメーション作成1	(目標 2,3)	11. アニメーション作成2	(目標 2,3)	12. アニメーション作成3	(目標 2,3)	13. 作品制作1	(目標 2,3,4)	14. 作品制作2	(目標 2,3,4)	15. 作品のプレゼンテーション	(目標 5)
1. ガイダンス (作品やCGソフト等の説明)	(目標 1)																																			
2. Blender 基本操作	(目標 1)																																			
3. モデリング1	(目標 2)																																			
4. モデリング2	(目標 2)																																			
5. モデリング3	(目標 2)																																			
6. マテリアル設定	(目標 2)																																			
7. テクスチャ設定	(目標 2)																																			
8. カメラ、照明設定	(目標 2)																																			
9. 素材の集め方、著作権、肖像権について	(目標 4)																																			
10. アニメーション作成1	(目標 2,3)																																			
11. アニメーション作成2	(目標 2,3)																																			
12. アニメーション作成3	(目標 2,3)																																			
13. 作品制作1	(目標 2,3,4)																																			
14. 作品制作2	(目標 2,3,4)																																			
15. 作品のプレゼンテーション	(目標 5)																																			
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション																																			
成績評価基準	①授業中の課題 (80%)：思考、判断、表現技術を測定。 ②授業態度 (20%)：関心、意欲の測定																																			
フィードバックの方法	課題毎に口頭でフィードバックを行う。																																			
時間外の学習について	予習：テキストを読んで大まかな流れを把握しておくこと。(各回45分) 復習：授業内容について復習を行い、理解を深める。(各回45分)																																			
教材にかかわる情報	テキスト：Blender2.9～ゼロから始める3D制作～、伊丹シゲユキ著、秀和システム 参考書：特になし 参考資料等：特になし																																			
担当者からのメッセージ等実務経験について	CGアニメーションが作れる技術が身に付くよう、実演しながら授業を進めていきます。																																			

科目名	ピアノ I (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 前期	担当者	脇淵 陽子 (単独)
ナンバリングコード	JA-S141-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	各楽器の基本的な演奏技術と音楽表現力を身につける。					
授業概要	ピアノ奏法の基礎的なテクニックの習得、身体的機能、運指の基本技術を習得する。楽譜を読み解く力を身につけるとともに、一人ひとりの進度に合わせて練習課題に取り組み、バロック時代の作品を中心に各自の課題に対しディスカッションを行う。授業形態は全員対象・個人指導を行う。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 基本的な姿勢と身体的機能の修得			○	◎	
	2. 基礎的な音楽知識の理解			○	◎	
	3. 練習計画の実践と演奏技術の向上				◎	○
	4. 楽曲理解と音楽表現法				◎	○
5. 演奏実技の発表		○		○	◎	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	<p>1. 1年次の演奏曲目計画、ピアノ奏法の基礎的なテクニックの習得①について(目標1)</p> <p>2. ピアノ奏法の基礎的な運動②肩、腕の弛緩について(目標1)</p> <p>3. ピアノ奏法の基礎的な運動③腕、手首、肘の落下について。初見視奏の取り組み(目標1,2)</p> <p>4. ピアノ奏法の基礎技術①曲想に合わせたタッチの練習(目標1,2)</p> <p>5. ピアノ奏法の基礎技術②指の独立について。音階と分散和音(目標2,3)</p> <p>6. バッハ作品を主としたバロック時代作品(目標3,4)</p> <p>7. バッハ作品を主としたバロック時代作品(目標3,4)</p> <p>8. 作品に対するディスカッション(目標4,5)</p> <p>9. 試験曲への取り組み①基礎的な内容を習得する(目標3,4)</p> <p>10. 試験曲への取り組み②楽譜を正しく読む(目標3,4,5)</p> <p>11. 試験曲への取り組み③楽譜の分析と背景(目標3,4,5)</p> <p>12. 試験曲の演奏法と演奏解釈①(目標4,5)</p> <p>13. 試験曲の演奏法と演奏解釈②(目標4,5)</p> <p>14. 試験曲発表とディスカッション①(目標5)</p> <p>15. 試験曲発表とディスカッション②(目標5)</p> <p>以上のような基礎的な演奏技術の向上を目標に、個人の進度や学びたい演奏分野の作品等、相談しながら授業を進める。</p>					
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション					
成績評価基準	<p>①課題となる曲を発表(50%)：学んだ技術を再現できる。</p> <p>②授業態度・授業への参加度(25%)：積極的に質問する。</p> <p>③宿題(25%)：課題に意欲的に取り組む。</p>					
フィードバックの方法	各回のレッスンの際に課題を設定して、個別に助言を行う。					
時間外の学習について	<p>予習：課題を各自練習してレッスンに備える。</p> <p>復習：レッスンで指摘された助言について練習する。※予復習合わせて各回90分以上</p>					
教材にかかわる情報	<p>テキスト：ハノン教則本、各作曲家の練習曲、バッハ作品(インヴェンションとシンフォニア、平均律クラヴィーア曲集等)、各作曲家によるソナタ全集他</p> <p>参考書、参考資料：特になし</p>					
担当者からのメッセージ等 実務経験について	進度は異なりますが、ピアノ演奏に基礎技術の習得は欠かせません。練習方法を考えて集中力を高め、作品と真摯に向き合ってください。					

科目名	ピアノⅡ (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 後期	担当者	脇淵 陽子 (単独)
ナンバリングコード	JA-S142-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	「ピアノⅠ」で学んだ基礎的な知識や演奏技術、音楽表現力を高める。					
授業概要	古典派やロマン派の作品を通して音楽的感性を磨きつつ、「自己表現力」を習得する。演奏能力の充実と向上のため授業形態は個人レッスンを主体としながら進める。学生一人ひとりの興味や進度にあわせて選曲し指導にあたる。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力			科目 DP : (3)		
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 基本的な姿勢と身体的機能の修得			◎	○	
	2. 基礎的な音楽知識の理解			◎	○	
	3. 練習計画の実践と演奏技術の向上			◎	○	
	4. 楽曲理解と音楽表現法			◎	○	
5. 演奏実技の発表	○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	<p>1. 前期のふり返りと後期の計画、練習曲を用いてのテクニックの習得① (目標 1)</p> <p>2. 練習曲を用いてのテクニックの習得② (目標 1)</p> <p>3. ピアノ奏法の基礎技術、古典派のソナタ (目標 2,3)</p> <p>4. 練習曲、ソナタ形式を学ぶ (目標 2,3)</p> <p>5. 練習曲、ソナタ形式と作品 (目標 2,3)</p> <p>6. ハイドン・モーツァルト・ベートーヴェンのピアノ・ソナタ他 (目標 3,4)</p> <p>7. ウィーン古典派のピアノ・ソナタについてディスカッション (目標 3,4)</p> <p>8. ウィーン古典派のピアノ・ソナタについてディスカッション (目標 3,4)</p> <p>9. 後期試験曲に取り組む (目標 4,5)</p> <p>10. 試験曲の練習法、演奏技法について①レガート奏法 (目標 4,5)</p> <p>11. 試験曲の練習法、演奏技法について②フレージングについて (目標 4,5)</p> <p>12. 試験曲の練習法、演奏技法について③豊かな音色を追求する (目標 4,5)</p> <p>13. 試験曲の練習法、演奏技法について④楽譜を深く読む (目標 4,5)</p> <p>14. 試験曲の練習法、演奏技法について⑤全体のバランスを整え響きを聴く (目標 4,5)</p> <p>15. 演奏発表 (目標 1,2,3,4,5)</p> <p>以上のような視点を常にもちながら、個人の進度に応じた作品を選曲し、全体指導を行う。</p>					
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					
成績評価基準	①課題となる曲を発表 (50%) : 学んだ技術を再現できる。 ②授業態度・授業への参加度 (25%) : 積極的に質問する。 ③宿題 (25%) : 課題に意欲的に取り組む。					
フィードバックの方法	各回のレッスンの際に課題を設定して、個別に助言を行う。					
時間外の学習について	予習：課題を各自練習してレッスンに備える。 復習：レッスンで指摘された助言について練習する。※予復習合わせて各回 90 分以上					
教材にかかわる情報	テキスト：ハノン教則本、各作曲家の練習曲、バッハ (インヴェンションとシンフォニア、平均律クラヴィーア曲集等)、ソナタ全集他 参考書、参考資料：特になし					
担当者からのメッセージ等実務経験について	クラシックやポピュラー作品など、練習方法を考え技術の向上、表現方法を高める。多くのレパートリー曲に励む。					

科目名	ピアノⅢ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 前期	担当者	脇淵 陽子 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S241-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	「ピアノⅠ・Ⅱ」で学んだ演奏技術をさらに深め、音楽表現力の発展を図る。						
授業概要	さまざまな演奏法を引き続き学びながら「ポリフォニー音楽の演奏法とその基礎的な表現力」を習得する。さらに古典派やロマン派のピアノ作品の美しいメロディを通して音楽的感性を磨きつつ、「自己表現力」を習得する。演奏能力の充実と向上のため授業形態は個人指導で進める。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 幅広い音楽分野の作品研究		○	◎	○		
	2. 専門的な音楽知識の修得				◎	○	
	3. 練習方法の分析と演奏技術の向上				○	◎	
	4. 楽曲の様式と演奏解釈				◎	○	
5. 演奏実技の発表		○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	<p>1. 1年次のふり返りと、ロマン派ピアノ作品について、及び演奏曲目の計画(目標1,2)</p> <p>2. ロマン派のピアノ小品について①(目標2)</p> <p>3. ロマン派のピアノ小品について②(目標2)</p> <p>4. ロマン派のピアノ作品の分析と演奏法①(目標2)</p> <p>5. ロマン派のピアノ作品の分析と演奏法②(目標2,3)</p> <p>6. 個人の能力に沿った試験曲の選曲(目標1)</p> <p>7. 試験曲の演習と時代背景へのアプローチ(目標1,3)</p> <p>8. 試験曲の演習(目標2,3,4)</p> <p>9. 試験曲の演習(目標2,3,4)</p> <p>10. 試験曲の演習①(目標3,4)</p> <p>11. 試験曲の演習②(目標3,4)</p> <p>12. 試験曲の演習③(目標3,4)</p> <p>13. 試験曲の演習④⑤(目標3,4)</p> <p>14. 試験曲の演習⑤⑥(目標4,5)</p> <p>①レガート奏法 ②豊かな音色を追求する ③フレージングについて ④楽譜を深く読む ⑤作品の全体構成 ⑥表現方法について</p> <p>15. 前期試験曲の発表(目標5)</p> <p>以上のような視点を常にもちながら、個人指導と全体指導を行う。</p>						
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション						
成績評価基準	<p>①課題となる曲を発表(50%)：学んだ技術を再現できる。</p> <p>②授業態度・授業への参加度(25%)：積極的に質問する。</p> <p>③宿題(25%)：課題に意欲的に取り組む。</p>						
フィードバックの方法	各回のレッスンの際に課題を設定して、個別に助言を行う。						
時間外の学習について	<p>予習：課題を各自練習してレッスンに備える。</p> <p>復習：レッスンで指摘された助言について練習する。※予復習合わせて各回90分以上</p>						
教材にかかわる情報	<p>テキスト：ハノン教則本、各作曲家の練習曲、ロマン派の作品、他</p> <p>参考書、参考資料：特になし</p>						
担当者からのメッセージ等実務経験について	クラシックやポピュラー作品など、練習方法を考え技術の向上、表現方法を高める。多くのレパートリー曲に励む。						

科目名	ピアノⅣ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 後期	担当者	脇淵 陽子 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S242-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	「演奏実技Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」で学んだ演奏技術をさらに深めるとともに、それらを最大限に活用して、演奏力を高め、同時にピアノ演奏を自己表現としての一つのツールにし、地域社会における活動につなぐ。						
授業概要	さまざまな演奏法を引き続き学びながら「ポリフォニー音楽の演奏法とその豊かな表現力」を習得する。さらに現代を中心としたピアノ作品を通して音楽の感性を磨きつつ、「自己表現力」を習得する。ピアノ奏法の集大成として選曲した作品を研究する。授業形態は個人指導を主に行う。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 幅広い音楽分野の作品研究		○	◎	○		
	2. 専門的な音楽知識の修得				◎	○	
	3. 練習方法の分析と演奏技術の向上				○	◎	
	4. 楽曲の様式と演奏解釈				◎	○	
5. 演奏実技の発表		○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. レパートリーの整理とロマン派以降のピアノ作品について① (目標 1) 2. ロマン派以降のピアノ作品について② (目標 1) 3. 現代におけるピアノ曲について① (目標 1,2) 4. 現代におけるピアノ曲について② (目標 1,2) 5. 試験曲の選曲 (目標 2,3) 6. 試験曲について楽譜の分析と時代背景 (目標 3,4) 7. 試験曲について演奏解釈 (目標 3,4) 8. 試験曲について演奏解釈 (目標 3,4) 9. 試験曲を中心に学ぶ① (目標 3,4) 10. 試験曲を中心に学ぶ② (目標 3,4) 11. 試験曲を中心に学ぶ③ (目標 3,4) 12. 試験曲を中心に学ぶ④ (目標 3,4) <ol style="list-style-type: none"> ①楽譜を読み込む ②豊かな音色を追求する ③表現方法について ④作品の全体構成 13. 試験曲の研究 (目標 4,5) 14. 試験曲の研究 (目標 1,2,3,4,5) 15. 試験曲の発表 (目標 5) <p>ピアノ基礎技術や演奏法等、個人の能力に応じ最終的な仕上げを行う。ピアノ作品については、個人の能力や研究したい分野の作品を相談しながら進めていく。</p>						
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						
成績評価基準	<ol style="list-style-type: none"> ①課題となる曲を発表 (50%)：学んだ技術を再現できる。 ②授業態度・授業への参加度 (25%)：積極的に質問する。 ③宿題 (25%)：課題に意欲的に取り組む。 						
フィードバックの方法	各回のレッスンの際に課題を設定して、個別に助言を行う。						
時間外の学習について	予習：課題を各自練習してレッスンに備える。 復習：レッスンで指摘された助言について練習する。※予復習合わせて各回 90 分以上						
教材にかかわる情報	テキスト：各自の興味にあわせて選曲する 参考書、参考資料：特になし						
担当者からのメッセージ等実務経験について	クラシックやポピュラー作品など、練習方法を考え技術の向上、表現方法を高める。多くのレパートリー曲に励む。						

科目名	電子オルガン I (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 前期	担当者	一瀬 理佳(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-SI43-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	基本的な演奏技術の習得と様々なジャンルの音楽を経験する					
授業概要	電子オルガンの演奏に欠かすことのできない音楽一般理論と、基礎的なテクニックの習得からレパートリーの確立。クラシック楽曲のスコアアンサンブルによる各楽器群の奏法研究。電子オルガンの機能を使い、あらゆるジャンルの音楽を経験する。授業形態は集合個人指導とアンサンブル実習とし、学生一人ひとりの能力や個性にあわせて指導にあたる。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 基本的な姿勢と身体的機能の修得			○	◎	
	2. 基礎的な音楽知識の理解			○	◎	
	3. 練習計画の実践と演奏技術の向上			◎		○
	4. 楽曲理解と音楽表現法				◎	○
5. 演奏実技の発表		○		○	◎	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	<p>進度によって次のことをそれぞれ段階的に指導する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 電子オルガンの基本操作と基本奏法の理解 (目標 1,2) クラシック、ポピュラーなど様々なジャンルからの選曲法 (目標 3) 3段楽譜の読み方、電子オルガン演奏に必要な姿勢、鍵盤テクニックの体得 (目標 1,2) コードの理解とコード伴奏による楽曲演奏 (目標 1,2) あらゆるジャンルの音楽の経験① (目標 2,4) あらゆるジャンルの音楽の経験② (目標 2,4) アンサンブル実習による金管楽器の研究 (目標 2,4,5) アンサンブル実習による木管楽器の研究 (目標 2,4,5) アンサンブル実習による弦楽器の研究 (目標 2,4,5) 大編成オーケストラ曲のアンサンブル実習 (目標 2,4,5) レパートリー曲のメロディーフレーズの研究と表現 (目標 2,3,4) レパートリー曲のハーモニーの研究と表現 (目標 2,3,4) レパートリー曲のベースの研究と表現 (目標 2,3,4) アンサンブル実習とレパートリーの確立① (目標 3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立② (目標 3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立③ (目標 3,4,5) ◎定期試験					
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション					
成績評価基準	①定期試験 (50%)：学んだ技術を再現できる。 ②授業態度・授業への参加度 (25%)：積極的に質問する。 ③宿題 (25%)：課題に意欲的に取り組む。					
フィードバックの方法	各回の授業の際に課題を設定して、個別に助言を行う。					
時間外の学習について	予習：課題を各自練習してレッスンに備える。(各回 90 分程度) 復習：レッスンで指摘された助言について練習する。(各回 90 分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：適時指示する 参考書：特になし 参考資料：特になし					
担当者からのメッセージ等実務経験について	幅広いジャンルの音楽を表現できる電子オルガンに触れてみてください。 音楽講師経験：これまで様々な年齢層・様々な経験の方を指導してきました。一人一人のレベルに合わせて指導します。					

科目名	電子オルガンⅡ (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 後期	担当者	一瀬 理佳 (実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S144-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	電子オルガンの演奏技術を学ぶとともに、電子オルガンの楽しみの一つである編曲を経験する						
授業概要	電子オルガンの演奏に欠かすことのできない音楽一般理論と、基礎的なテクニックの習得からレパートリーの確立。クラシック楽曲のスコアアンサンブルによる演奏表現の習得。編曲学習として、ジャンルに相応しい音色選択とメロディー変奏を学ぶ。授業形態は集合個人指導とアンサンブル実習とし、学生一人ひとりの能力や個性にあわせて指導にあたる。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 基本的な姿勢と身体的機能の修得			○	◎		
	2. 基礎的な音楽知識の理解			◎	○		
	3. 練習計画の実践と演奏技術の向上			◎		○	
	4. 楽曲理解と音楽表現法				◎	○	
5. 演奏実技の発表		○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	<p>進度によって次のことをそれぞれ段階的に指導する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 電子オルガンの基本操作と基本奏法の理解 (目標 1,2) クラシック、ポピュラーなど様々なジャンルからの選曲法 (目標 3) 3段楽譜の読み方、電子オルガン演奏に必要な姿勢、鍵盤テクニックの体得 (目標 1,2) コードの理解と様々なジャンルの伴奏形の習得 (目標 1,2,4) メロディー変奏の基本知識と実習 (目標 2,4) ジャンルに相応しいメロディー音色とアーティキュレーションの研究① (目標 2,4) ジャンルに相応しいメロディー音色とアーティキュレーションの研究② (目標 2,4) 各楽器に相応しい演奏表現とエクスプレッションペダル (右足) の奏法 (目標 2,4) 小編成クラシック楽曲の奏法研究 (目標 2,4) 小編成クラシック楽曲のアンサンブル実習 (目標 2,4,5) レパートリー曲のメロディーフレーズの研究と表現 (目標 2,3,4) レパートリー曲のハーモニーの研究と表現 (目標 2,3,4) レパートリー曲のベースの研究と表現 (目標 2,3,4) アンサンブル実習とレパートリーの確立① (目標 3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立② (目標 3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立③ (目標 3,4,5) <p>◎定期試験</p>						
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						
成績評価基準	<ol style="list-style-type: none"> 定期試験 (50%)：学んだ技術を再現できる。 授業態度・授業への参加度 (25%)：積極的に質問する。 宿題 (25%)：課題に意欲的に取り組む。 						
フィードバックの方法	各回の授業の際に課題を設定して、個別に助言を行う。						
時間外の学習について	<p>予習：課題を各自練習してレッスンに備える。(各回 90 分程度)</p> <p>復習：レッスンで指摘された助言について練習する。(各回 90 分程度)</p>						
教材にかかわる情報	<p>テキスト：適時指示する</p> <p>参考書：特になし</p> <p>参考資料：特になし</p>						
担当者からのメッセージ等実務経験について	<p>様々なジャンルの音楽に触れ、自分の好きな音楽の世界を追求していきましょう。</p> <p>演奏家経験：様々なジャンルのステージ経験をいかして、それぞれの音楽が求める表現を指導します。</p>						

科目名	電子オルガンⅢ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 前期	担当者	一瀬 理佳(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S243-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	電子オルガンの演奏技術を学ぶとともに、演奏表現に欠かせないハーモニーについて研究する						
授業概要	電子オルガンの演奏に欠かすことのできない音楽一般理論と、基礎的なテクニックの習得からレパートリーの確立。ポピュラー楽曲のアンサンブル実習により、ポピュラーの奏法と音楽表現を勉強する。様々なハーモニーの進行とその魅力を学ぶ。授業形態は集合個人指導とアンサンブル実習とし、学生一人ひとりの能力や個性にあわせて指導にあたる。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1.幅広い音楽分野の作品研究		○	◎	○		
	2.専門的な音楽知識の修得				◎	○	
	3.練習方法の分析と演奏技術の向上				○	◎	
	4.幅広いジャンルの楽曲理解と演奏表現法				◎	○	
5.演奏実技の発表		○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	<p>進度によって次のことをそれぞれ段階的に指導する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 電子オルガンの基本操作と基本奏法の理解 (目標 2,3) クラシック、ポピュラーなど様々なジャンルからの選曲法 (目標 1,3) 3段楽譜の読み方、電子オルガン演奏に必要な姿勢、鍵盤テクニックの体得 (目標 1,2,3) コードの理解とコード伴奏による楽曲演奏 (目標 1,2,4) ハーモニーの基本知識と様々な楽曲の和音分析 (目標 1,2,4) ハーモニーの響きで描かれる様々な音楽の世界の研究 (目標 1,2,4) リハーモナイズの基本知識と実習① (目標 1,2,5) リハーモナイズの基本知識と実習② (目標 1,2,5) リズムの打ち込み実習 (目標 2,4) ポピュラー音楽に欠かせない楽器の奏法研究 (目標 1,2,4) レパートリー曲のメロディーフレーズの研究と表現 (目標 1,2,3,4) レパートリー曲のハーモニーの研究と表現 (目標 1,2,3,4) レパートリー曲のベースの研究と表現 (目標 1,2,3,4) アンサンブル実習とレパートリーの確立① (目標 1,2,3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立② (目標 1,2,3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立③ (目標 1,2,3,4,5) <p>◎定期試験</p>						
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション						
成績評価基準	<p>①定期試験(50%)：学んだ技術を再現できる。</p> <p>②授業態度・授業への参加度(25%)：積極的に質問する。</p> <p>③宿題(25%)：課題に意欲的に取り組む。</p>						
フィードバックの方法	各回の授業の際に課題を設定して、個別に助言を行う。						
時間外の学習について	<p>予習：課題を各自練習してレッスンに備える。(各回90分程度)</p> <p>復習：レッスンで指摘された助言について練習する。(各回90分程度)</p>						
教材にかかわる情報	<p>テキスト：適時指示する</p> <p>参考書：特になし</p> <p>参考資料：特になし</p>						
担当者からのメッセージ等実務経験について	<p>身近なポピュラー音楽に対する知識を広げ、アンサンブル演奏やソロ演奏の楽しみを実感してみてください。</p> <p>演奏家経験：JazzのBig Bandに参加した経験をいかして、ポピュラー音楽のノリや奏法について指導します。</p>						

科目名	電子オルガンⅣ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 後期	担当者	一瀬 理佳(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S244-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	電子オルガンの演奏技術を学ぶとともに、好きなジャンルでオリジナル曲を創作する						
授業概要	電子オルガンの演奏に欠かすことのできない音楽一般理論と、基礎的なテクニックの習得からレパートリーの確立。ポピュラー楽曲のアンサンブル実習により、ポピュラーのノリと奏法を勉強する。好きなジャンルでオリジナル曲の創作を経験する。授業形態は集合個人指導とアンサンブル実習とし、学生一人ひとりの能力や個性にあわせて指導にあたる。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 幅広い音楽分野の作品研究		○	◎	○		
	2. 専門的な音楽知識の修得				◎	○	
	3. 練習方法の分析と演奏技術の向上				○	◎	
	4. 楽曲の様式と演奏解釈				◎	○	
5. 演奏実技の発表		○		○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	<p>進度によって次のことをそれぞれ段階的に指導する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 電子オルガンの基本操作と基本奏法の理解 (目標 2,3) クラシック、ポピュラーなど様々なジャンルからの選曲法 (目標 1,3) 3段楽譜の読み方、電子オルガン演奏に必要な姿勢、鍵盤テクニックの体得 (目標 1,2,3) コードの理解とコード伴奏による楽曲演奏 (目標 1,2,4) コード進行の理論と定型パターンを学ぶ (目標 1,2,4) 様々な曲の和音とメロディーの魅力分析 (目標 1,2,4) メロディー創作の基本知識 (目標 1,2,4) 自作曲のジャンルの決定と音色やリズムの選択 (目標 1,2,4) 楽曲構成を学び、自作曲を仕上げる① (目標 1,2,4,5) 楽曲構成を学び、自作曲を仕上げる② (目標 1,2,4,5) レパートリー曲のメロディーフレーズの研究と表現 (目標 1,2,3,4) レパートリー曲のハーモニーの研究と表現 (目標 1,2,3,4) レパートリー曲のベースの研究と表現 (目標 1,2,3,4) アンサンブル実習とレパートリーの確立① (目標 1,2,3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立② (目標 1,2,3,4,5) アンサンブル実習とレパートリーの確立③ (目標 1,2,3,4,5) <p>◎定期試験</p>						
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						
成績評価基準	<ol style="list-style-type: none"> ①定期試験(50%)：学んだ技術を再現できる。 ②授業態度・授業への参加度(25%)：積極的に質問する。 ③宿題(25%)：課題に意欲的に取り組む。 						
フィードバックの方法	各回の授業の際に課題を設定して、個別に助言を行う。						
時間外の学習について	<p>予習：課題を各自練習してレッスンに備える。(各回90分程度)</p> <p>復習：レッスンで指摘された助言について練習する。(各回90分程度)</p>						
教材にかかわる情報	<p>テキスト：適時指示する</p> <p>参考書：特になし</p> <p>参考資料：特になし</p>						
担当者からのメッセージ等実務経験について	<p>自分の好きなジャンルでオリジナルを創作し、演奏を楽しみましょう。</p> <p>指導者経験：編曲や創作も電子オルガンの楽しみの一つです。簡単なレベルからわかりやすく説明します。</p>						

科目名	吹奏楽Ⅰ (Ⅰ単位)	実技	芸術表現学科	Ⅰ年 前期	担当者	小野 隆洋(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-SI45-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	吹奏楽、基本奏法、協働性、音の響き					
授業概要	基本的な呼吸法、演奏時の姿勢などに留意し、チューニング、ロングトーン、音階練習などを行う。曲の練習の中で各パートの部分練習などを行い、曲の構成や楽器の編成などを理解できるように進めていく。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目 DP：(3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 正しい楽器の持ち方を習得する。				◎	○
	2. 効率のよい呼吸法を習得する。	○			◎	○
	3. 無理のない音の出し方を習得する。				○	◎
	4. 相対的な音程感覚から他者の音に対する自身の音程の高低を認識する能力を習得する。	○	○			◎
5. 各調性の音階を習得する。				○	◎	
履修条件・注意事項	中学校または高校の吹奏楽経験者 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 各楽器のメンテナンス方法と楽器の構え方、演奏姿勢 (目標 1) 2. 呼吸法、アンブッシュア、バジング (目標 2,3) 3. 各楽器のチューニング (目標 3,4) 4. 全体のチューニング (目標 3,4) 5. 発音の練習 (目標 2,3) 6. ロングトーン (目標 2,3) 7. ユニゾンの練習 (目標 2,4) 8. 変口長調の音階練習 (目標 5) 9. 半音音階の練習 (目標 5) 10. ユニゾンによる半音音階の練習 (目標 4,5) 11. 短2度音程のフィンガリングの練習 (目標 3,5) 12. 長2度音程のフィンガリングの練習。 (目標 3,5) 13. 各調の音階練習① (目標 3,5) 14. ユニゾンによる各調の音階練習 (目標 4,5) 15. 総合練習 (目標 1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	グループワーク、ディスカッション、プレゼンテーション					
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。					
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う。					
時間外の学習について	予習：次回に扱う題材の譜読み、および担当楽器の練習(各回45分程度) 復習：合奏の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：JBC バンドスタディ 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：国内外の音楽事情、実践的な演奏法に対するアプローチについて講義します。					

科目名	吹奏楽Ⅱ (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 後期	担当者	小野 隆洋(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-SI46-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	吹奏楽、和音、楽器の知識、協働性、音作り					
授業概要	ピッチ、イントネーションの訓練、バランス感覚の養成など、ここでは、一般的に行なわれている総合的な体系を記しているが、各項目は、様々な組み合わせによって並行して行なわれ、また、継続的に行なわれる。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目 DP：(3)	
	DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. ピッチによる音程の合わせ方を習得する			○	◎	
	2. 和音の構成、楽器の編成について習得する			○	◎	
	3. 音の調和するバランス感覚を習得する	○	○	◎		
	4. 和音の進行、フレーズの構成について習得する			○	◎	
5. 楽曲の構成を分析する能力を習得する	○		○	◎		
履修条件・注意事項	中学校または高校の吹奏楽経験者 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. ピッチ、音程の訓練① (目標 1) 2. ピッチ、音程の訓練② (目標 1) 3. 和音練習(バランスのとおりピラミッド・バランス) (目標 2,3) 4. 和音練習(ダブル・ピラミッド・バランス) (目標 2,3) 5. 和音練習(クリスマス・ツリー・ピラミッド・バランス) (目標 2,3) 6. 様々なリズムを用いた和音練習 (目標 1,2) 7. メソッドを使つてのトレーニング① (目標 1,2,3) 8. メソッドを使つてのトレーニング② (目標 1,2,3) 9. メソッドを使つてのトレーニング③ (目標 1,2,3) 10. ダイナミクスの変化① (目標 1,2) 11. ダイナミクスの変化② (目標 2,3) 12. ダイナミクスの変化③ (目標 1,3) 13. コラールの練習① (目標 4,5) 14. コラールの練習② (目標 4,5) 15. 総合練習 (目標 1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	ディスカッション					
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。					
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う					
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合奏における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合奏の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：JBC バンドスタディ 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：国内外の音楽事情、実践的な演奏法に対するアプローチについて講義します。					

科目名	吹奏楽Ⅲ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 前期	担当者	小野 隆洋(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S245-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	吹奏楽、楽曲構成、演奏技能、協働性、音楽演奏						
授業概要	リズムの正確さ、ダイナミクスの変化、テンポの変化など、楽曲を演奏する上で必要な事柄への対応を体得する。ここでは、一般的に行なわれている総合的な体系を記しているが、各項目は、様々な組み合わせによって並行して行なわれ、また、継続的に行なわれる。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 正確なリズム感覚の習得				○	◎	
	2. アインザッツ(音の出だし)やダイナミクスの変化に対応できる能力の習得				○	◎	
	3. 正確なテンポ感覚と変化に対応できる能力の習得				○	◎	
	4. 拍子の捉え方、拍子感覚の習得	○			◎	○	
5. 楽譜の読解力の習得	○			○	◎		
履修条件・注意事項	中学校または高校の吹奏楽経験者 授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. リズムの訓練(目標 1) 2. 音符の長さ(目標 1) 3. アインザッツの均等化(目標 2) 4. ダイナミクスの変化(目標 2) 5. ダイナミクスの急激な変化(目標 2) 6. テンポの変化(目標 3) 7. テンポの急激な変化(目標 3) 8. 練習曲の使用(目標 1,3) 9. 奏法の統一(目標 2,3) 10. 変則拍子の演奏①(目標 4) 11. 変則拍子の演奏②(目標 4) 12. 拍子の分け方①(目標 1,4) 13. 拍子の分け方②(目標 1,4) 14. 総合的な練習①(目標 5) 15. 総合的な練習②(目標 5)						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション						
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。						
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う						
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合奏における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合奏の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：JBC バンドスタディ 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する						
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：国内外の音楽事情、実践的な演奏法に対するアプローチについて講義します。						

科目名	吹奏楽Ⅳ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 後期	担当者	小野 隆洋(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S246-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	音楽作り、楽器練習、計画性、演奏技能、協働性、創造性					
授業概要	楽曲の構成の理解などのほかに、各楽器の編成・配置や、全体の練習計画などを学習する。ここでは、一般的に行なわれている総合的な体系を記しているが、各項目は、様々な組み合わせによって並行して行なわれ、また、継続的に行なわれる。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目DP：(3)	
	DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1.各楽器の音の特徴、合奏の楽器編成を理解する		◎	○		
	2.楽曲を分析してフレーズの作り方を習得する			○	◎	
	3.リハーサルの進行のさせ方について理解する		○		◎	
	4.効率の良い練習方法について習得する	○		○	◎	
5.楽器の配置について理解する		○	◎			
履修条件・注意事項	中学校または高校の吹奏楽経験者 授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 各パートのバランス(目標1) 2. ハーモニーの分析(目標1,2) 3. フレージング(目標2,) 4. 曲の構造(目標2,) 5. リハーサルの手順(目標3) 6. 年間練習計画(目標3,4) 7. 月間練習計画(目標3,4) 8. 習慣練習計画(目標1,4) 9. 一日の練習計画(目標1,4) 10. 楽器の配置(目標5) 11. 楽曲を用いての総合的な練習①(目標1,5) 12. 楽曲を用いての総合的な練習②(目標2,5) 13. 楽曲を用いての総合的な練習③(目標1,2,5) 14. 楽曲を用いての総合的な練習④(目標1,2,5) 15. 総合演習(目標1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	ディスカッション					
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。					
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う					
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合奏における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合奏の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：JBC バンドスタディ 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：国内外の音楽事情、実践的な演奏法に対するアプローチについて講義します。					

科目名	合唱 I (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 前期	担当者	小野 朋子(実務経験) 小野 隆洋(実務経験) (複数)	
ナンバリングコード	JA-S147-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	合唱、基本姿勢、発声法、伝える力						
授業概要	基本的な呼吸法、演奏時の姿勢などに留意し、リズムや音階練習などを行う。カデンツや易しい曲の練習の中で各パートの部分練習などを行い、ハーモニーを理解できるように進めていく。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1.正しい発声の姿勢を習得する				◎	○	
	2.効率のよい呼吸法を習得する				◎	○	
	3.無理のない声の出し方を習得する				○	◎	
	4.他者の声に対する自身の音程の高低を認識する能力を習得する	○	○			◎	
5.曲の内容を理解し表現する	○			○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 演奏姿勢、呼吸法の習得(目標 1) 2. 呼吸法、発声法の習得(目標 2,3) 3. 音階による発声(目標 2,3) 4. ユニゾンの練習(目標 3,4) 5. パート分け、アンサンブルテクニック(目標 3,4) 6. 和音練習(目標 3,4) 7. カデンツによるハーモニー練習(目標 3,4) 8. 易しい曲を使った歌詞の朗読(目標 2,5) 9. 易しい曲を使った歌詞のイメージ表現(目標 5) 10. パート別練習・音程、リズム(目標 4,5) 11. パート別練習・音色(目標 3,5) 12. 声部合同による各声部の確認(目標 4,5) 13. 声部合同による音楽作り・音程、リズム(目標 4,5) 14. 声部合同による音楽作り・音色(目標 4,5) 15. 総合練習(目標 1,2,3,4,5)						
アクティブ・ラーニング	グループワーク、ディスカッション						
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。						
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う						
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合唱における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合唱の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する						
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：声の出し方、呼吸方法について、実践的な講義をします。						

科目名	合唱Ⅱ (1単位)	実技	芸術表現学科	1年 後期	担当者	小野 朋子(実務経験) 小野 隆洋(実務経験) (複数)
ナンバリングコード	JA-SI48-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	合唱、声の重なり、ハーモニー、音楽作り					
授業概要	声のピッチ、言葉のイントネーションの訓練。ここでは、一般的に行なわれている総合的な体系を記しているが、各項目は、様々な組み合わせによって並行して行なわれ、また、継続的に行なわれる。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目DP：(3)	
	DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 音程の合わせ方を習得する			○	◎	
	2. 和音の構成について習得する			◎	○	
	3. 音の調和するバランス感覚を習得する		○	◎		
	4. 歌詞の内容、フレーズの構成について習得する	○		○	◎	
5. 楽曲の構成を分析する能力を習得する	○		◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. ピッチ、音程の訓練①(目標1) 2. ピッチ、音程の訓練②(目標1) 3. 和音練習①(目標2,3) 4. 和音練習②(目標2,3) 5. 和音練習(目標2,3) 6. 様々なリズムを用いた和音練習(目標1,2) 7. 易しい曲を使つてのトレーニング①(目標1,2,3) 8. 易しい曲を使つてのトレーニング②(目標1,2,3) 9. 易しい曲を使つてのトレーニング③(目標1,2,3) 10. 歌詞の内容表現①(目標3) 11. 歌詞の内容表現②(目標3,4) 12. ダイナミクスの変化③(目標1,3) 13. コラールの練習①(目標4,5) 14. コラールの練習②(目標4,5) 15. 総合練習(目標1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	グループワーク、ディスカッション					
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。					
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う					
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合唱における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合唱の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：声の出し方、呼吸方法について、実践的な講義をします。					

科目名	合唱Ⅲ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 前期	担当者	小野 朋子(実務経験) 小野 隆洋(実務経験) (複数)	
ナンバリングコード	JA-S247-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	合唱、楽曲構成、発声技能、音楽演奏、協働性						
授業概要	リズムの正確さ、ダイナミクスの変化、テンポの変化など、楽曲を演奏する上で必要な事柄への対応を体得する。また発声方法の再確認。ここでは、一般的に行なわれている総合的な体系を記しているが、各項目は、様々な組み合わせによって並行して行なわれ、また、継続的に行なわれる。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目DP：(3)		
	DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)		
	1. 正確な発声・リズム感覚の習得						○ ◎
	2. アインザッツ(音の出だし)やダイナミクスの変化に対応できる能力の習得						◎ ○
	3. 正確なテンポ感覚と変化に対応できる能力の習得						○ ◎
	4. 拍子の捉え方、拍子感覚の習得						◎ ○
5. 楽譜の読解力の習得				○		○ ◎	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. リズムの訓練(目標1) 2. 音符の長さ(目標1) 3. アインザッツの均等化(目標2) 4. ダイナミクスの変化(目標2) 5. 発声の確認(目標1,2) 6. レガート唱法(目標3) 7. テンポの変化(目標3) 8. 練習曲の使用(目標1,3) 9. 練習曲の読解(目標4,5) 10. 小人数練習①(目標2,3) 11. 小人数練習②(目標4,5) 12. 声部合同演奏①(目標1,4) 13. 声部合同演奏②(目標4,5) 14. 総合的な練習(目標5) 15. 総合練習(目標1,2,3,4,5)						
アクティブ・ラーニング	グループワーク、ディスカッション						
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。						
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う						
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合唱における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合唱の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する						
担当者からのメッセージ等実務経験について	演奏家経験：声の出し方、呼吸方法について、実践的な講義をします。						

科目名	合唱Ⅳ (1単位)	実技	芸術表現学科	2年 後期	担当者	小野 朋子(実務経験) 小野 隆洋(実務経験) (複数)
ナンバリングコード	JA-S248-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	合唱、音楽作り、合唱練習、計画性、楽曲演奏、演奏技能、協働性、創造性					
授業概要	楽曲の構成の理解などのほかに、全体の練習計画などを学習する。ここでは、一般的に行なわれている総合的な体系を記しているが、各項目は、様々な組み合わせによって並行して行なわれ、また、継続的に行なわれる。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1.各楽器の音の特徴、合奏の楽器編成を理解する			◎	○	
	2.楽曲を分析してフレーズの作り方を習得する				○	◎
	3.リハーサルの進行のさせ方について理解する			○		◎
	4.効率の良い練習方法について習得する		○		○	◎
5.他者と協調し、楽曲の内容、言葉を他者へ伝える力を習得する		○	○	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 各パートのバランス(目標1) 2. ハーモニーの分析(目標1,2) 3. フレージング(目標2) 4. 曲の構造(目標2) 5. リハーサルの手順(目標3) 6. 少人数アンサンブル演習①(目標3,4) 7. 少人数アンサンブル演習②(目標3,4) 8. 少人数アンサンブル演習③(目標1,4) 9. 歌詞の朗読①(目標5) 10. 歌詞の朗読②(目標5) 11. 楽曲を用いての総合的な練習①(目標1,5) 12. 楽曲を用いての総合的な練習②(目標2,5) 13. 楽曲を用いての総合的な練習③(目標1,2,5) 14. 楽曲を用いての総合的な練習④(目標1,2,5) 15. 総合演習(目標1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	グループワーク、ディスカッション					
成績評価基準	評価の方法：①授業への取り組み(50%) ②課題演習(50%)により総合的に評価する。 評価の基準：①関心・意欲：協働で行う活動に貢献できる。演奏活動に関心・意欲をもって積極的に協働できる。 ②知識・技能、思考・判断：学んだ知識・技能を活かして効果的に表現できる。					
フィードバックの方法	各授業で学生が行う演奏に対して、その都度フィードバックと解説を行う					
時間外の学習について	予習：次回に行う全体合唱における各自のパート練習(各回45分程度) 復習：合唱の中で指摘を受けた箇所についての確認、およびパート練習(各回45分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：各授業で適宜、演奏する楽曲の楽譜を配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	演演奏家経験：声の出し方、呼吸方法について、実践的な講義をします。					

科目名	音楽基礎理論 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 前期	担当者	小野 隆洋 (単独)	
ナンバリングコード	JA-S151-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	音楽の専門分野の基礎的技能や演奏技術を身につけるために必要な基礎的音楽理論を修得する。						
授業概要	音楽の理解に必要な楽典について、基本となる「音程」「拍子」「音階」「調」を中心に、演習や小テストを交えながら授業を進める。						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. 常に課題意識を持ち、分からないところは積極的に質問するなど、主体的に取り組む。		○		○	◎	
	2. 理論を単に暗記するのではなく、なぜそうなるのかを理解する。				◎	○	
3. 修得した知識を読譜や作品解釈に活用し、また応用することができる。		○		◎	○		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ						
授業計画	1. 楽音と音律 (目標 1,2) 2. 譜表と音名 (目標 1,2) 3. 音符と休符 (目標 1,2) 4. 拍子とリズム (目標 1,2) 5. 音程① 度数、種類、派生音 (目標 1,2) 6. 音程② 複音程 (目標 1,2) 7. 音程③ 転回音程 (目標 1,2) 8. 音階と調① 長音階、短音階 (目標 1,2) 9. 音階と調② 調の判定 (目標 1,2) 10. 音階と調③ 移調と転調 (目標 1,2) 11. 移調と転調① (目標 1,2) 12. 移調と転調② (目標 1,2) 13. 和音 (目標 1,2) 14. 記号と標語 (目標 1,2,3) 15. 音楽の構成 まとめ (目標 1,2,3) ◎定期試験						
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク						
成績評価基準	①定期試験 (40%)：知識・理解を測定 ②小テスト・宿題 (30%)：知識・理解を測定 ③授業態度・参加度 (30%)：関心・意欲を測定						
フィードバックの方法	課題等の返却時に解答例とともに、コメントや助言を行う。						
時間外の学習について	予習：事前にテキストを一通り読んでおく。(各回 90 分程度) 復習：單元ごとの宿題に取り組む。(各回 90 分程度)						
教材にかかわる情報	テキスト：「楽典 理論と実習」 石桁真礼生 ほか著 音楽之友社 参考書：特になし 参考資料：特になし						
担当者からのメッセージ等実務経験について	理論をしっかりと理解して音楽演奏に取り組むと、練習の効率も上がり、より音楽的な表現も可能になります。						

科目名	映像音楽論 (2単位)	講義	芸術表現学科	1年 後期	担当者	小野 隆洋 (単独)
ナンバリングコード	JA-S250-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	様々な様式の映像音楽を鑑賞し、豊かな感性と創造的な表現力を養うとともに映像と音楽の関連について理解を深める。					
授業概要	映像を伴う音楽作品を取り上げ、音楽の特徴や種類について理解を深めるとともに、映像と音楽の関連性について考察する。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力				科目 DP : (3)	
		DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 映像を伴う音楽について、作品の意図を理解する。			○	◎	
	2. 映像を伴う音楽について、曲の特徴を理解する。				◎	○
	3. 映像を伴う音楽について、音楽の種類を理解する。				◎	○
	4. 映像と音楽の関連性を理解する。		○		◎	○
5. 映像に見合った音楽を選択できる。		○		◎	○	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. 映像音楽論の全般的な知識 (目標 4) 2. ミュージカル作品の鑑賞① (目標 1,2,3) 3. ミュージカル作品の鑑賞② (目標 1,2,3) 4. オペラ作品の鑑賞① (目標 1,2,3) 5. オペラ作品の鑑賞② (目標 1,2,3) 6. アニメ作品の鑑賞① (目標 1,2,3) 7. アニメ作品の鑑賞② (目標 1,2,3) 8. 映像を伴う音楽の特徴と種類① (目標 2,3) 9. 映像を伴う音楽の特徴と種類② (目標 2,3) 10. 曲の特徴と音楽の様式① (目標 2,3,4) 11. 曲の特徴と音楽の様式② (目標 2,3,4) 12. 映像と音楽の関連性① (目標 1,2,3,4) 13. 映像と音楽の関連性② (目標 1,2,3,4) 14. 映像に見合った音楽の選曲① (目標 1,2,3,4,5) 15. 映像に見合った音楽の選曲② (目標 1,2,3,4,5)					
アクティブ・ラーニング	グループディスカッション、プレゼンテーション					
成績評価基準	①レポート (70%) : 知識・理解を測定 ②授業態度・参加度 (30%) : 関心・意欲を測定					
フィードバックの方法	各回の受講者の発表に対して、個別の助言を行う。					
時間外の学習について	予習：授業で扱われる時代の音楽を鑑賞しておくこと。(各回 90 分程度) 復習：授業で行った内容について復習しておくこと。(各回 90 分程度)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料：各回に適宜プリントを配布する					
担当者からのメッセージ等実務経験について	様々な映像音楽に触れて、映像と音楽の関連性について追及しましょう。					

科目名	デスクトップミュージック (1単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	高木 愛子(実務経験) (単独)	
ナンバリングコード	JA-S153-000						
卒業要件	選択						
授業のテーマ	デスクトップミュージックの技術習得を通して音楽制作を学ぶ						
授業概要	フリーソフト「GarageBand」にてDTMの基礎を習得する過程で、音楽制作の基礎を学び今後の創作に音楽を活かす						
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、主体性、創造力、変化への適応力					科目DP：(3)	
		DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1. デスクトップミュージックの基礎を理解し何ができるのかを学ぶ		○		◎		
	2. GarageBandの基本的な使用法の習得				◎		
	3. 音楽の制作過程で作編曲の基礎を学ぶ				◎	○	
	4. 和音やコードの基本を理解し制作に活かす				◎	○	
5. 映像との組み合わせ方など活用法を学ぶ		○	○	◎	◎		
履修条件・注意事項	授業の実施方法：②面接授業						
授業計画	1. 講師作品を通し、DTMの基本と何ができるのかを学ぶ。(目標1,2) 2. GarageBandを立ち上げソフトの基本を学ぶ。(目標1,2) 3. 音の入力をしながら作編曲の基礎を学ぶ1(目標1,2,3) 4. 音の入力をしながら作編曲の基礎を学ぶ2(目標1,2,3) 5. 内部音源ループを使用した制作法を学ぶ。(目標1,2,3) 6. 和音やコードを理解し内部音源ループを応用する。(目標1,2,3,4) 7. オーディオなど外部音源の入力1(目標1,2,3) 8. オーディオなど外部音源の入力2(目標1,2,3) 9. 入力した音を編集し整音する(エフェクト)(目標1,2,3,5) 10. 入力した音を編集し整音する(ミキシング)(目標1,2,3,5) 11. 整音した曲を出力し、活かし方を学ぶ(目標1,2,5) 12. 映像と音楽の組み合わせ方を学ぶ(目標1,2,3,5) 13. GarageBandを使用して課題の映像に自由に音楽をつける1(目標1,2,3,4,5) 14. GarageBandを使用して課題の映像に自由に音楽をつける2(目標1,2,3,4,5) 15. GarageBandを使用して課題の映像に自由に音楽をつける3(目標1,2,3,4,5)						
アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション						
成績評価基準	① 制作作品(40%)：授業内で得た知識を制作に活かしているか。 ② 制作レポート(20%)：映像に対してどう感じ、曲を作ったのか伝わるレポートを書けているか。 ③ 授業での姿勢(40%)：真面目な態度で取り組んでいるか。制作に対して積極的に取り組んでいるか。						
フィードバックの方法	制作曲について技術的・音楽的視点からコメントをすることにより、次回以降の作品制作に活かす。						
時間外の学習について	予習：課題について確認する。(各回30分) 復習：授業内で得た知識を復習して身につける。(各回60分)						
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：随時プリントを配布する。						
担当者からのメッセージ等実務経験について	音楽ソフトの技術習得を通して音楽制作の技術やコツをお伝えします。 色々な作り方でアプローチするので楽譜が苦手でも大丈夫です。是非今後の創作人生に活かしてください。 実務経験：DTM使用の歌謡曲・映像音楽から吹奏楽オーケストラまでジャンルレスの作編曲家です。						

科目名	メディアアート演習 (2単位)	演習	芸術表現学科	2年 前期	担当者	矢野 節(実務経験) (単独)
ナンバリングコード	JA-S281-000					
卒業要件	選択					
授業のテーマ	情報技術を活用した映像制作やプロジェクションマッピング、3D ホログラム、観覧者の動きに連動して変化するインタラクティブ作品などのメディアアートを制作する。					
授業概要	学生が主体となって、デザインや言葉、音楽などを用いた創造性豊かなメディアアート作品を協働して制作し、発表を行う。					
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、課題解決力、コミュニケーション能力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (4)	
	DP記号	(1)	(2)	(3)	(4)	
	1.メディアアートについて理解する。			◎		
	2.作品制作に必要なソフトウェア(Adobe After Effects等)の操作方法を修得する。			◎		
	3.本学科で学んだことを活かして、主体的にコンテンツ制作ができる。	○	○	◎		
	4.情報技術と映像を活用して、観覧者が楽しめる空間をつくる。			◎		
5.グループワークを通してコミュニケーション能力や変化への適応力を身につける。		◎			○	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ					
授業計画	1. ガイダンス(目標1) 2. 制作する作品について、具体的な内容を検討する(目標1,3,5) 3. 表現手法、及び構成について、検討する(目標1,3,5) 4. 役割分担、制作スケジュールを決定する(目標1,5) 5. 必要なソフトウェアの操作修得(目標2) 6. 絵コンテ制作(目標4) 7. 作品制作(目標2,4) 8. 中間発表(目標5) 9. 作品制作(目標2,4) 10. 会場設営、準備計画を立てる(目標1~5) 11. リハーサル(目標1~5) 12. 作品の修正(目標1~4) 13. 会場設営、準備を行う(目標1~4) 14. 発表または展示(目標1~5) 15. 反省、次年度に向けての課題(目標4,5)					
アクティブ・ラーニング	ディスカッション、グループワーク					
成績評価基準	①授業態度(40%)：関心・意欲・態度を測定 ②グループ活動(30%)：グループ活動における貢献度、及び他者との協働性を測定 ③授業内での制作作品(30%)：専門分野における知識・技能を測定					
フィードバックの方法	各回の成果物について、口頭によるフィードバックを行う。					
時間外の学習について	予習：次回の授業の準備、作品制作(各回90分) 復習：各回で学んだことの意味を深め、応用できるように練習する(各回90分)					
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料等：特になし					
担当者からのメッセージ等実務経験について	協働して1つの作品を作り上げていくことの難しさ、楽しさを体験してもらいたと思います。					

科目名	特別演習 (1単位)	演習	芸術表現学科	1・2年 前後期	担当者	学科長 他 (複数担当)			
ナンバリングコード	JA-S282-000								
卒業要件	必修								
授業のテーマ	教養、芸術文化、デザイン、ビジネス、音楽の各分野の理解を深めるとともに主体的かつ継続的な学びの姿勢を身につける。								
授業概要	教養、芸術文化、デザイン、ビジネス、音楽に関する課題図書を講読、あるいは検定取得を含む様々な活動に参加し、レポートを提出する。								
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、課題解決力、コミュニケーション能力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (4)				
					DP 番号	(1)	(2)	(3)	(4)
	1. 教養、芸術文化、デザイン、ビジネス、音楽の各分野の理解を深める。						○	◎	○
	2. 自ら様々な活動に参加し、主体的に行動できる。					◎	○		○
3. 課題図書の内容や活動体験の要点をまとめ考察を行い、適切に文章表現できる。						○		◎	
履修条件・注意事項	授業の実施方法：①面接授業のみ								
授業計画	<p>教養、芸術文化、デザイン、ビジネス、音楽に関する課題図書を講読、あるいは検定取得を含む様々な活動に参加し、レポートを提出する (15 ポイント以上)。</p> <p><課題図書></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学科の指定する課題図書の講読 ・ 学科の指定する DVD や TV 番組の視聴 <p><学内></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大学祭への参加・出演・出品 ・ 大学の依頼による演奏や、作品展示 ・ 卒業修了研究発表会・制作展 (1 年次)、演奏会の鑑賞 ・ オープンキャンパスの学生スタッフなど学内行事へのボランティア参加 ・ 特別講義の聴講 ・ 学科が指定する行事への参加 <p><学外></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ コンクールやコンペ、各種競技大会等への出場、出品 ・ 音楽会、各種演奏会及び美術展の鑑賞 ・ 研修会、講演会、講習会、ワークショップ等への参加 ・ 地域ボランティア活動への参加 <p><検定></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学内外で実施される各種検定に取り組み、合格 <p>※1. 活動毎のポイントは別に定める。</p> <p>※2. 同一の活動において単位の重複 (単位が認められる他の履修科目授業の一環として行われる行事) は認めない。</p>								
アクティブ・ラーニング	実習・フィールドワーク								
成績評価基準	①レポート (100%) : 知識・理解・思考・判断・表現力、関心・意欲、態度を測定 講読した図書の内容や体験した活動について考察し、適切に文書表現ができる。 積極的かつ主体的に活動に参加できる。								
フィードバックの方法	レポートについては、採点后返却する。								
時間外の学習について	予習：作品や人物について事前に調べる事。(各回 45 分程度) 復習：受講・講読・参加・視聴後レポートを作成すること。(各回 45 分程度)								
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料：必要に応じて配布する								
担当者からのメッセージ等実務経験について	山口県立美術館と山口県立萩美術館には、学生証を提示すれば無料で入場できますので、ぜひ活用してください。								

科目名	卒業研究 (4単位)	演習	芸術表現学科	2年 前後期	担当者	学科長 他 (複数担当)		
ナンバリングコード	JA-S283-000							
卒業要件	必修							
授業のテーマ	学びの集大成として、卒業制作、卒業研究、卒業演奏に取り組み、効果的な展示や発表を行う。							
授業概要	各自が設定したテーマについて研究し、制作、演奏、発表をする。 授業はゼミ形式で、教員や他の学生とのディスカッションを通して自身の考えを深め、研究・制作・演奏の質を高める。 研究成果を論文にまとめ、最終成果を卒業制作展・演奏会で発表する。							
達成目標	学修成果：専門分野の知識・技能、創造力、課題解決力、コミュニケーション能力、主体性、変化への適応力				科目 DP : (3)			
	DP番号	(1)	(2)	(3)	(4)			
	1. 自ら研究テーマを設定して、計画的に研究や制作を進めることができる。				○		◎	○
	2. テーマに関連する資料収集や調査を行い、教員や学生とディスカッションができる。					◎	○	○
	3. 専門性を活かして、創造性の高い作品や表現ができる。					○	◎	○
	4. 研究成果を論文にまとめることができる。効果的なプレゼンテーションができる。					◎	○	○
履修条件・注意事項	履修条件についてはオリエンテーションで連絡する。							
	授業の実施方法：①面接授業のみ							
授業計画	前期)							
	1. 卒業研究の意義 (目標1) 2. 研究テーマの検討 (目標1) 3. 研究テーマの決定 (目標1) 4. 研究テーマに関連する資料収集、作業計画 (1) (目標2) 5. 研究テーマに関連する資料収集、作業計画 (2) (目標2) 6. 研究テーマに関連する資料収集、作業計画 (3) (目標2) 7. 課題やコンセプトの設定 (1) (目標2、3) 8. 課題やコンセプトの設定 (2) (目標2、3) 9. 課題やコンセプトの設定 (3) (目標2、3) 10. 調査方法や制作物の検討 (1) (目標2、3) 11. 調査方法や制作物の検討 (2) (目標2、3) 12. 調査方法や制作物の検討 (3) (目標2、3) 13. 調査方法や制作物の検討 (4) (目標2、3) 14. 中間発表の準備 (目標4) 15. 中間発表 (目標4)							
授業計画	後期)							
	1. 卒業制作展・演奏会の目的 (目標5) 2. 調査、制作 (1) (目標3) 3. 調査、制作 (2) (目標3) 4. 調査、制作 (3) (目標3) 5. 調査、制作 (4) (目標3) 6. 調査、制作 (5) (目標3) 7. 論文の要点整理 (目標4) 8. 論文の構成 (目標4) 9. 論文執筆 (目標4) 10. 論文の修正 (目標4) 11. 展示物の準備 (1) (目標4、5) 12. 展示物の準備 (2) (目標4、5) 13. 発表の準備 (1) (目標4、5) 14. 発表の準備 (2) (目標4、5) 15. 発表の準備 (3) (目標4、5)							
◎定期試験 (卒業研究発表会)								

アクティブ・ラーニング	プレゼンテーション、グループディスカッション
成績評価基準	①授業態度 (30%) : 関心・意欲、思考・判断を測定 ②中間発表 (20%) : 知識・理解、技能・表現を測定 ③展示・発表・論文の完成度 (50%) : 技能・表現を測定
フィードバックの方法	1週間の取り組みに対して、授業内でフィードバックする。
時間外の学習について	予習：テーマに関する社会動向や作品に関心・意欲を持ち、調査・分析を行う。(各回 90 分) 復習：授業で得たアドバイスを基に研究や制作、演奏を行い、完成度を高める。(各回 90 分)
教材にかかわる情報	テキスト：特になし 参考書：特になし 参考資料：随時、プリント等で配布
担当者からのメッセージ等 実務経験について	