

(公表用)

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

No.	科目区分	科目名	単位数	担当教員	実務経験	授業の概要(実務経験を活かしてどのような授業を行うか) ※詳細についてはシラバスをご確認ください。
1	教養科目	情報数学入門	2	野村 松信	IT企業勤務(ソフトウェア開発)	情報処理技術・ソフトウェアの背景にある原理やその基礎となる数学的知識を身につける。
2		プログラミング入門	2	野村 松信	IT企業勤務(ソフトウェア開発)	Java言語によりプログラミングを通じ、コンピュータソフトウェアの動作原理を理解し、プログラムを作成する能力を身につける。
3		プログラミング演習基礎	2	野村 松信	IT企業勤務(ソフトウェア開発)	Java言語によりプログラミングを通じ、コンピュータソフトウェアの動作原理を理解し、プログラムを作成する能力を身につける。
4		CGプログラミング	2	野村 松信	IT企業勤務(ソフトウェア開発)	図形描画・画像処理・アニメーション・インタラクション処理などに関する基本的なプログラミング技術およびアルゴリズムを習得する。
5	キャリア教育科目	インターンシップ	1	キャリアセンター教員、受入企業		自らの将来のキャリアに関連した企業の就労体験や、希望する業種の実務体験を通して、卒業後の進路をより具体的に描けるようになることを目指す。
6		キャリアデザイン1	2	キャリアセンター教員、起業家ほか	※多様な企業等から外部講師を招く	自分の経験や人生観を念頭におきながら自ら進路を設計することを「キャリアデザイン」と解釈し、社会が求める人材、業界・職種を理解し、キャリアデザインの基礎知識を習得する。実務専門家等による講義を含む。
7		キャリアデザイン2	2	キャリアセンター教員、起業家ほか	※多様な企業等から外部講師を招く	自己の適正理解から就職活動の方法を模索・検証し、具体的な行動をとるために、即実践に結びつく内容とする。実務専門家等による講義も含まれる。
8	専門共通科目 導入科目	工業演習A(教職課程)	2	尾澤 勇	美術科教員(中学・高校) 工業科教員(高校)	学校の現場で用いられている「金屬」を使った作品の制作を通して、教職に必要な基礎的な技術や授業開発の基礎を身につける。
9		コンピュータデザイン基礎(Cクラス)	2	草野 裕	広告関連企業勤務	Mac OSの基礎知識とイラストレータ及びフォントショップの基本操作について、レッスンを重ねながら操作スキルの習得を目指す。
10		描画材料演習(1班)	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	描画に不可欠である線に焦点を当て、線を描く手法について柔軟に解釈し、様々な描法を用いたドローイングを行う。
11	専門共通科目 専門基礎科目	ものづくり作図演習	2	今中 隆介	デザイナー(インテリア、フアンチャー、プロダクト)	三次元立体を二次元の図面として表現し、第三者に対して正確に情報を伝える力、図面を読み取る力を修得する。
12		イラストレーション演習	2	坂本 祥世	漫画家	イラストレーション制作を、与えられたテーマの擬人化キャラクターを造型する課題制作を通して学ぶ。
13		漫画表現演習A(1~8週)	2	坂本 祥世	漫画家	デジタル技術も含めた漫画の表現、手法、情報の視覚化についての理解と技術を学ぶ。物語(ストーリー)を視覚的に表現する技術を学ぶ。キャラクター造型の基本を学ぶ。
14		漫画表現演習B(1~8週)	2	坂本 祥世	漫画家	デジタル技術による漫画の表現、手法、情報の視覚化についての理解と技術を学ぶ。キャラクター造型の基本、漫画制作の基本をふまえて、オリジナルフルカラー漫画作品(縦読みWebtoonまたは横読みフルカラーWeb漫画)を完成させる。物語(ストーリー)を視覚的に表現する技術を学ぶ。
15		シルクスクリーン版画基礎(1班)(1~8週)	2	石川 昌	グラフィックデザイナー、アートディレクター	シルクスクリーンの基礎技術、素材、特に紙の特性や印刷の質感に対する感性を養成する。さらに版画技法を理解し制作に活用・発展する力を身につける。
16		ブランディングデザイン演習	2	孔 顕烈	デザイナー(パッケージ)	パッケージの基本機能から役割にいたるプロセスを学習し、様々な形態で制作された実例を通して良さや問題点など様々な視点から分析する。その上、分析結果に基づいた新たなパッケージデザインの提案を行う。
17		Web Design基礎	2	栗 鏡実	IT企業勤務(研究員)	Webユーザーインタフェースを想定した画面デザインの提案を課題とし、基本的な制作ツール(Dreamweaver)の使い方やサイト制作のプロセスなど、Webサイト制作の基礎を学ぶ。
18		写真技術基礎	2	草野 裕	広告関連企業勤務	カメラの基本構造とシャッタースピード、絞り、レンズ選択、ライティング等からなる写真撮影技術について事例紹介も含め総合的に知識・技術を学び、授業や課題を通して実践することがテーマとなる。
19		写真表現演習	2	草野 裕	広告関連企業勤務	写真を記録のためだけでなく表現の手段として、写真史や写真の特性についての知識をもとに作品制作を行う。また、大判インクジェットプリンターを使用した印刷技法も体験し、印刷紙の種類なども含め表現に合わせた出力、表示方法を提案する。
20		インスタレーション演習A(1~8週)	2	尾花 賢一	美術科教員	作品を素材や形式に限定せず、展示空間を含めて作品とみなすインスタレーションの手法を学ぶ。
21		インスタレーション演習B(1~8週)	2	尾花 賢一	美術科教員	形式を限定して作品を捉えるのではなく、展示空間を含めて作品とみなすインスタレーションの手法を学ぶ。
22		現代絵画演習(9~16週)	2	尾花 賢一	美術科教員	社会と表現の関係を鑑みながら、作品制作に取り組んでいく。最終目標として絵画を完成させることに留まらず、鑑賞者に制作や思考プロセスを誘発するような作品展示の構成を目指す。
23		油画演習(9~16週)	2	尾花 賢一	美術科教員	基本的な油画技法を学びながら、現代絵画の今日的あり方を模索する。油画が発展してきた過程を制作を通して追体験する。本演習においては技術を磨くことに大半の時間を費やすことになるが、表現行為に盲目的に没入せず、絵画を制作する意味をも考察する。
24		静物素描演習(教職課程)	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	素描についての考え方を深め、造形の基礎となる素描を通して写実表現の基本的な描画方法の修得とその応用を目指す。また、制作手順や描画材料の種類と扱いについて習熟するとともに、写実表現に必要な構図や形体、明暗等について理論的に理解する。
25		着彩画演習(教職課程)	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	広く一般に普及する描画材料に主な焦点を当て、構成成分や描画表現、制作過程を比較しながら各描画材料の特質を理解する。また、制作体験を重ね様々な描画方法を修得するとともに、参考作品を通して多様な表現に触れながら自ら試行し、その可能性を探る。
26		人物画演習(教職課程)	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	人物が描かれた目的とその多様な表現方法を知るとともに、人体の構造や各部位の造作など、解剖学的な視点を意識した基本的な描画方法を修得する。また、個別の人物画制作において、授業での描画体験を活かしながら表現の応用を目指す。
27		絵画技法演習(教職課程)(1班)	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	個別的な表現効果が得られる各技法について、その描画材料と表現の特性を理解し、描画方法を習得する。また、各技法の基本的な描法を起点とし、描画材料や用具に柔軟に変化を加えることで表現の幅を広げ、既知の技法の中に新たな側面を見出し探究する視点を養う。
28		錯視表現演習(教職課程)	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	多様な錯視表現に触れ、その原理と描法を理解するとともに、人間が物を見て理解することについて様々な角度から考察する。
29		日本画演習	2	大関 智子	美術科教員(中学・高校)	日本画制作における基本的な技法材料を理解し、演習を通して用法の修得を目指す。また、従来の技法材料へ多角的なアプローチを試みることでその表現効果の可能性を探る。
30		日本建築史演習	2	石渡 雄士	国立研究開発法人勤務(研究員)	課題を通して、建築の造形の美しさや空間の特徴を理解することは勿論のこと、それらが建設された歴史的背景、建築様式、建築技法について理解を深める。
31	専門共通科目 美術理論・美術史料科目	日本建築史1	2	石渡 雄士	国立研究開発法人勤務(研究員)	古代から中世までを通して、わが国の建築や都市の歴史的理解を深め、各時代の建築様式の変化や都市や地域の成り立ちなどについて学ぶ。
32		日本建築史2	2	石渡 雄士	国立研究開発法人勤務(研究員)	主に近世を対象として、わが国の建築や都市の歴史的理解を深め、各時代の建築様式の変化や都市や地域の成り立ちなどについて学ぶ。
33	専門専攻科目 景観デザイン専攻科目	近代建築史	2	石渡 雄士	国立研究開発法人勤務(研究員)	日本における建築の近代化は、西洋の建築様式のバリエーションの時代(から始まり、モダニズムの時代へと向かう。また日本近代建築の基礎となった欧米の産業革命以降の建築界の動向についても学習することで、わが国の近代の概念について広い視野で考えるとともに、それらの歴史を基礎知識として身に付けることを目指す。
		計	65			