

學術造形科目

Liberal Arts

LA

2024年度 学術造形科目〈前期〉

記号表記はA、またはF。各2単位。

A(前期)とB(後期)では授業内容が異なる。F(前期)とS(後期)は同じ内容。

科目名	時間割	教員	授業形式(教室)	定員	対象者	注意事項
学術科目						
美学	木5	奥村大介	オンライン	20	2年次から	研究科必修
ヨーロッパ美術史 A	木5	江本創	オンライン	30	2年次から	
○キャリアデザイン 準備編	金1	小坂恭子	対面 (422教室)	70	2年生対象	CD・ICコース必修
○キャリアデザイン 実践編	金2	小坂恭子	対面 (422教室)	70	3年生対象	CD・ICコース必修
色彩学A	金3	小鶴幸一	対面 (422教室)	20	2年次から	
美術解剖学A	金4	軽込孝信	オンライン	70	2年次から	
造形科目						
○絵本工房 A	火5/6	ベップヒロミ	対面(122教室)	30	全学年	
デッサン火曜クラス A	火5/6	岩瀬恵太	対面(432教室)	30	全学年	
○マンガ企画 A	水5/6	塚本博義	対面 (123教室)	25	全学年	
デジタルイラスト表現 A	水5/6	岡本えい	オンライン	25	2年次から	
○背景画 A	木1/2	大貫賢太郎	オンライン	30	2年次から	
クロッキー(木曜 1/2限クラス) A	木1/2	岩瀬恵太	対面(432教室)	30	2年次から	
○シルクスクリーンワークショップ F	木1/2	馬場恵	対面(401教室)	10	2年次から	経験者優先
○デザインプランニング A	木3/4	日野高	対面(501教室)	5	2年次から	LDコース共通
○キャラクターデザイン A	木3/4	牧山直樹	オンライン	30	2年次から	
デジタルファブリケーション演習	木3/4	臼木菜穂	対面(412教室)	10	2年次から	
○油彩画(人物・静物) A	木3/4	片寄愛	対面(432教室)	5	2年次から	FAコース共通
シルクスクリーン版画 F	金1/2	高橋沙季	対面(401教室)	8	2年次から	初心者優先
日常雑貨着彩イラストレーション A	金1/2	岩瀬恵太	対面(432教室)	30	2年次から	
○Webポートフォリオ	金3/4	三輪孝幸	オンライン	30	2年次から	
○アナログ写真術 A	金3/4	末岡一郎	対面(421,133教室)	10	2年次から	
○デッサン金曜クラス A	金3/4	片寄愛	対面(432教室)	30	2年次から	
クロッキー(金曜 5/6限クラス) A	金5/6	軽込孝信	対面(432教室)	30	全学年	
銅版画 F	土1/2	長沼翔	対面(401教室)	8	2年次から	
クロッキー土曜クラス A	土3/4	岩瀬/片岡	対面(432教室)	25	全学年	〈注1〉
インフォグラフィック	土3/4	渡辺祐亮	対面 (123教室)	10	2年次から	
○ソーシャル・プラクティス A	随時	各教員				
○早回しデッサンとクロッキー	夏期集中	岩瀬恵太	別途連絡		全学年	別途募集

〈注1〉クロッキー土曜クラス A …… 一般(アサビ生以外の方)にも開放されている授業です。

授業形式について …… 原則全ての回を同じ授業形式で実施/社会情勢により対面をリモートで行う場合もあります。

○=実務教員授業

2024年度 学術造形科目〈後期〉

記号表記はB、またはS。各2単位。(「はじめてのキャリアデザイン」のみ 1単位。)

A(前期)とB(後期)では授業内容が異なる。F(前期)とS(後期)は同じ内容。

科目名	時間割	教員	授業形式(教室)	定員	対象者	注意事項
学術科目						
○はじめてのキャリアデザイン	水5/木3	川俣将寿	対面(422教室)	-	1年生必須	CD/FAIは水曜・VD/LD/FM/ICは木曜 それぞれ6回履修すること(注1)
記号学	木5	奥村大介	オンライン	20	2年次から	研究科必修
美術作品を楽しむB	木5	江本創	オンライン	40	全学年	
○キャリアデザイン 応用編	金1	小坂恭子	対面(422教室)	70	2年生対象	CD・ICコース必須
映像論B	金2	西村智弘	オンライン	30	全学年	
美術解剖学B	金4	軽込孝信	オンライン	70	全学年	
外国語	木5	未定	対面(521教室)	10	全学年	
○超特急かたちと美術史	冬期集中	江本/岩瀬	別途連絡		全学年	別途履修者募集
造形科目						
○絵本工房B	火5/6	ベップヒロミ	対面(422教室)	30	全学年	
デッサン火曜クラスB	火5/6	岩瀬恵太	対面(432教室)	30	全学年	
デジタルイラスト表現B	水5/6	岡本えい	オンライン	25	2年次から	
○クロッキー(木曜1/2限クラス)B	木1/2	片寄愛	対面(432教室)	25	全学年	
○シルクスクリーンワークショップS	木1/2	馬場恵	対面(401教室)	10	2年次から	
○油彩画(人物・風景・静物)B	木3/4	片寄愛	対面(432教室)	5	2年次から	FAコース共通
○ユーザビリティデザインB	木3/4	日野高	対面(501教室)	5	2年次から	LDコース共通
○フィギュアデザインB	木3/4	白石佳子	対面(123教室)	20	2年次から	
○マンガ企画B	木5/6	塚本博義	対面(123教室)	25	全学年	
○デッサン金曜クラスB	金1/2	片寄愛	対面(432教室)	30	全学年	
○WebデザインB	金1/2	小高恭子	オンライン	20	全学年	〈注2〉FY-VD、FY-CD、2VD、3VDは 一部授業内容重複アリ
シルクスクリーン版画S	金1/2	高橋沙季	対面(401教室)	8	1年次	
日常雑貨着彩イラストレーションB	金3/4	岩瀬恵太	対面(123教室)	30	全学年	
写真ワークショップB	金3/4	三上紗智子	対面(431教室)	15	全学年	
○アナログ写真術B	金3/4	末岡一郎	対面(421,133教室)	10	全学年	
クロッキー(金5/6限クラス)B	金5/6	軽込孝信	対面(432教室)	25	全学年	
銅版画S	土1/2	長沼翔	対面(401教室)	8	2年次から	
クロッキー土曜クラスB	土3/4	岩瀬/片岡	対面(432教室)	25	全学年	〈注3〉
○インターンシップ	随時	各科長			2年次から	
○ソーシャル・プラクティスB	随時	各教員				

〈注1〉はじめてのキャリアデザイン ……水曜と木曜の隔週各6回 実施予定

〈注2〉Webデザイン ……FY-VD、FY-CD、2VD、3VDの小高先生Web授業と内容が一部同じものになります。

〈注3〉クロッキー土曜クラスB ……一般(アサビ生以外の方)にも開放されている授業です。

※留学生対象: 日本語プレゼンテーション(任意選択)開講予定

授業形式について ……原則全ての回を同じ授業形式で実施/社会情勢により対面をリモートで行う場合もあります。

○=実務教員授業

科目名	美学	授業分野	
担当教員	奥村大介		
専門 実務経験等	専門:文化史／思想史 2013年～大学講師		
授業内容 および 到達目標	人間は美を生みだすとともに、美を言葉で捉え、美学・詩学・芸術学と呼ばれる知識をつくってきました。本講義ではこれらの領域の基礎知識を概観し、クリエイターにとっても把握しておくべき芸術をめぐる思想的・哲学的問題をともに考えます。西洋思想のなかで絵画・彫刻・建築・文学・舞踊などの芸術はどのように捉えられてきたのかを知り、美を捉え・美を創り出すものとしての人間の感性について、的確な言葉で表現できるようになることがこの授業の到達目標となります。		
授業内容詳細・進行			
	1週 序論:美学は何を問題にするか 2週 近代芸術の三段階 3週 美をめぐる思考 4週 芸術と芸術家 5週 感性的認識 6週 自然美 7週 崇高 8週 創造と模倣 9週 表現と作品 10週 趣味判断 11週 天才 12週 総括 参考書 竹内敏雄『美学事典(増補版)』弘文堂、1974年 佐々木健一『美学辞典』東京大学出版会、1995年 佐々木健一『美学への招待』中公新書、2004年 小田部胤久『西洋美学史』東京大学出版会、2009年 Berys Gaut and Dominic Lopes eds., The Routledge Companion to Aesthetics, 3rd ed, London and New York, Routledge, 2013 バウムガルテン(松尾大訳)『美学』講談社学術文庫、2016年 カント(中山元訳)『判断力批判』上・下、光文社古典新訳文庫、2023年		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	美や芸術も含めて文化や文明にたいする好奇心と批判精神をもって日常のさまざまな出来事に接し考えることが準備学習となります。		
成績評価方法 および 注意事項	リアクションペーパーと授業への参加度で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀／89～80点:優／79～70点:良／69～60点:可／59点以下:不可		

科目名	ヨーロッパ美術史A	授業分野	
担当教員	江本創		
専門 実務経験等	専門:美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆。		
授業内容 および 到達目標	過去の名作に通じて美術表現の意味や可能性について考える。 また、各時代、作者の様式を成立させた文化的社会的背景を探ることにより美と社会との関わりを意識する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 古代原始美術、古代エジプト美術、メソポタミア美術 2週 古代ギリシャ美術、古代ローマ美術 3週 初期キリスト教美術、ビザンチン、ロマネスク、ゴシック美術 4週 初期、盛期ルネサンス美術、末期ゴシック美術 5週 マニエリスム、北方ルネサンス 6週 バロック、ロココ美術、新古典主義 7週 ロマン主義、写実主義、印象派 8週 象徴主義、後期印象派 9週 彫刻(バロック以降)、アールヌーボー、表現主義 10週 キュビズム、未来派、ロシアアバンギャルド、他抽象表現 11週 ダダ、形而上絵画、シュルレアリスム、エコール・ド・パリ 12週 彫刻(ロダン以降)、アンフォルメル、抽象表現主義、ポップアート、他		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席回数、テストあるいはレポート。 授業中に画像を見て話を聞いて自分の言葉で理解しなおす。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャリアデザイン 準備編	授業分野	
<p>担当教員</p> <p>小坂恭子</p> <p>専門 実務経験等</p>	<p>専門:キャリアカウンセラー／グラフィックデザイナー</p> <p>2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格</p> <p>CDA キャリアインストラクター／キャリアカウンセラー 資格取得</p> <p>～2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務</p>		
<p>授業内容 および 到達目標</p>	<p>卒業後の社会との関わりを意識しつつ、コミュニケーションスキル等を磨きながら、就職活動を行う心構えや知識を学びます。前期は自己分析を重ね、自己 PRや志望動機の作成へと繋がります。また、小テストを毎回おこない筆記試験にも備えます。</p>		
<p>授業内容詳細・進行</p>			
	<p>1週 オリエンテーション:なぜ働くのか／就職活動のスケジュール／卒業生の就職状況・求人情報</p> <p>2週 キャリアプロデュースセンターの紹介／就職活動の必要書類／自己分析について／就職活動が上手くいく人、そうでない人</p> <p>3週 「就職活動のすべて1、2」(就職活動とは／エントリーシート／説明会)</p> <p>4週 必要書類／自己分析1、2</p> <p>5週 「就職活動のすべて3、4、5」(グループディスカッション／集団面接／個人面接)／自己分析3、4 就職活動をリアルに考える(業界研究について)／自己分析5</p> <p>6週 ポートフォリオ1／自己分析6</p> <p>7週 筆記試験について／自己分析7</p> <p>8週 新卒就職サイト登録・求人サイトの紹介／リクルートスーツについて</p> <p>9週 履歴書の書き方／長所と短所・自己 PR</p> <p>10週 ポートフォリオ2</p> <p>11週 ES対策:わかりやすい文章</p> <p>12週 まとめと復習</p>		
<p>初回持参物</p>	<p>筆記用具</p>		
<p>準備学習</p>	<p>将来、どんな仕事をしたいと考えていたのか。阿佐ヶ谷美術専門学校に入学した目的を再確認しておく。</p>		
<p>成績評価方法 および 注意事項</p>	<p>出席率と提出物、及び授業態度にて評価。</p> <p>成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	キャリアデザイン 実践編	授業分野	
担当教員 専門 実務経験等	小坂恭子 専門:キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	2年時に学んだ就職活動の応用、具体的活動へのアプローチをしていきます。 ビジネスマナーを含めながら、ポートフォリオ、自己 PR、文章力の強化、面接試験の強化を行ってゆきます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション:準備編・応用編のおさらい 2週 求人票の読み方/ポートフォリオ(宿題出題 /5週目に提出) 3週 履歴書・添え状・封筒の復習 4週 就職活動における試験・筆記試験について 5週 電話・メール(宿題出題)/ポートフォリオ:提出/切 6週 見やすいES/宿題メールの気になったこと 7週 面接について復習1/ポートフォリオ返却:気になったこと 8週 面接について復習2/オンライン面接2 9週 集団模擬面接会2 人数が多いので模擬面接は授業日以外に特別授業枠を設ける場合があります。 10週 面接について復習3/自己 PR強化/自己紹介書(出題) 11週 ビジネスマナー(敬語) 12週 内定と内定辞退について/復習とまとめ		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	自己分析等の再確認。希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究など。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	色彩学A	授業分野	
担当教員	小鶴幸一		
専門 実務経験等	専門:画家 1974年 パリ国立美術大学留学 1985年 サロン・ドートニス会員 公共の建築物への展示や個展を通して、色と形の在り様を探る		
授業内容 および 到達目標	様々な配色の基本を学ぶことで、色彩を立体的に把握し、色と色の関係や美しい調和の秩序を実際に色材を使うことで体験し、理解します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 色とは何か。その物理的、言語的意味。色のイメージ 2週 混色(加法混色と減法混色)／色相ドミナント演習 3週 赤、青紫でドミナント演習 4週 ヒュー・トーン・システムの概念／グレースケール演習 5週 グラデーション表現演習 6週 明度ドミナント演習 7週 彩度ドミナント演習 8週 レピテーションによる構成演習 9週 色彩の感情効果について 10週 印象派からフォービズム、キュビズムへ(色彩の開放、形の解体へ) 11週 自分の好きな絵画作品のも者による配色研究演習 12週 同上／講評会		
初回持参物	アクリル絵の具(①パーマネントスカーレット②パーマネントオレンジ③パーマネントイエロー ④パーマネントグリーンミドル⑤スカイブルー⑥バイオレット) 絵筆／定規／カッター／スティックのり／筆記用具		
準備学習	初回は特に準備学習(予習)の必要はありませんが、毎回の準備物(絵具など)は忘れないようにして下さい。 次回の課題告知で、その都度、課題の概要や準備物を伝えます。		
成績評価方法 および 注意事項	提出課題評価を中心に、出席率、授業態度などを考慮し評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	美術解剖学A	授業分野	
担当教員	軽込孝信 専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
専門 実務経験等			
授業内容 および 到達目標	約1時間の講義と約30分の映像鑑賞となります。授業の理解度を自覚してもらうために期末に簡単な作図課題とテストを行い、最終日に行う解答と解説でわからなかった部分を補完して頂きます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業内容の説明／アンケート 1 2週 美術解剖学概論 3週 頭部の筋 4週 頸部の筋 5週 胸部／腹部の筋 6週 背部の筋 7週 上肢の筋 8週 下肢帯の筋 9週 下肢の筋 10週 筋学のまとめ 11週 期末試験(筋学)／アンケート 2 12週 解答／総論		
初回持参物	ノート／筆記用具		
準備学習	より理解度を深めたい方は人体デッサンやクロッキー講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	最低出席率70%、課題提出、期末試験の結果を併せて評価します。 毎回必ずノートを取り、配布物は紛失しないようにしてください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	絵本工房A	授業分野	
担当教員	ベップヒロミ		
専門 実務経験等	専門:ブックアーティスト 【出版絵本】...「ぼくはここにいる」「ききゅうはうたう」至光社及び Wittig社(ドイツ) 「とびたつひ」及び「だれもないおうこく」至光社 BIB世界絵本原画展(スロバキア) 「シイの木はよみがえった」海鳥社、「ゼーんぶわすれた」さんこう社「マリンプルーの涙」アノムツリー、他 【絵本製作ワークショップ・講座】プラザノース(さいたま市)・教育科学館(板橋)・武蔵野市民センター・ 仙川劇場・教育センター(台東区)・朝倉市中央図書館・ Norwich School of Art and Design(イギリス)など		
授業内容 および 到達目標	絵本を創作します。 そのため「ストーリーを考える」「絵・写真・図で内容を展開させる」「製本する」工程を学びます。 また、様々な絵本や作家を分析し「絵本」の知識や理解を深め、制作に活かせるようにします。 到達目標は「絵本」を完成させること、自分で製本ができるようになることです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 世界に生まれては消えていく無数のストーリーの中からどうやって自分のストーリーを選ぶのか 2週 あなたはどんな物語を持っているか グリム・アンデルセンに学ぶ／絵コンテ・製本演習 3週 絵本で何が出来るか 発想を学ぶ／絵コンテ・製本演習 4週 本の中に物語をどう組み立てるか 絵本の構造を学ぶ／絵コンテ・製本演習 5週 素材・画材・イラスト表現・言葉の表現 絵本の表現を学ぶ／絵コンテ・製本演習 6週 絵本の設計(絵コンテによる展開)絵本制作(下描き) 7週 絵本制作(下描き)絵本に関する知識 8週 絵本制作(着色)製本に関する講義 9週 絵本の制作(着色)／製本 10週 絵本の制作(着色)／製本 11週 絵本の表紙を描く／製本 12週 総評／合評 【準備学習について】 1～2週 様々な絵本を読んで分析する 3～5週 絵本にするテーマを探す 6～7週 絵コンテを推敲する 8～9週 制作資料を準備する 10～11週 製本材料の選定 12週 プレゼンテーション準備		
初回持参物	筆記用具／イラストを描く画材(鉛筆・色鉛筆等)		
準備学習	上記 各週ごとの準備学習を参照のこと		
成績評価方法 および 注意事項	制作した絵本の物語(仕組み)・絵・写真・図像・装幀・製本の完成度で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/ 89～80点:優/ 79～70点:良/ 69～60点:可/ 59点以下:不可		

科目名	デッサン火曜クラスA	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	静物、人物、石膏像、骨格標本などを描きながらクリエイターとして必要な「目の感覚」と「手の感覚」を養います。 「かたち」や「奥行き」、「物の質感」などを再現できるようになることを到達目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスとポーズ人形 2週 硬いモチーフ、柔らかいモチーフの表現 3週 人物デッサン(着衣) 4週 様々な質感の表現(瓶や金属) 5週 奥行きの把握と明暗表現 6週 石膏デッサン 7週 人物デッサン(着衣) 8週 骨格標本デッサン 9週 静物デッサン(剥製、牛骨、楽器など) 10週 石膏像明暗デッサン(2週連続) 11週 石膏像明暗デッサン(FY学生は線のみ) 12週 人物デッサン(ヌード)		
初回持参物	画用紙はその日の内容によってお勧めのサイズをお知らせします。 5時までにはアサヒスで購入してください。 その他デッサン用具(カルトン/鉛筆/カッター/練り消しゴム/クリップ/角棒/コンパス/定規等)が必要です。		
準備学習	目と手の感覚を養う練習として、巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチなど)のデッサンを「模写」することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題作品を大切に。継続は力なり。習慣こそがあなたの才能を磨きます。 人物デッサンの時は途中入室ができないことがあります。		
	成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	マンガ企画A	授業分野	
担当教員	塚本博義		
専門 実務経験等	専門:マンガディレクター 漫画のマニュアル本を多数執筆。		
授業内容 および 到達目標	「遊びと人間」「物語の法則」「オズの魔法使いが教えてくれたキャラクターデザイン」の書籍を基にコミックイラストや、マンガ、Webコミック等の媒体を自由に選択し、キャラと物語を駆使して、「誰かに何かを伝える」内容です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週 初回はキャラデザの魅力を使って物語を伝える媒体と方法。</p> <p>2週 OZ(オズの魔法使い)が生み出したキャラデザと物語の手法</p> <p>3週 キャラクターデザイン1・2・3・4・7の手法とは。</p> <p>4週 各自選択したテーマをもとに、物語、キャラデザ、から媒体を選択しイメージから媒体に合う具体的な制作を行う。</p> <p>5週 各自のテーマを表現できる手法を選択し制作。</p> <p>6週 カメラワークから縦スクロールやコマ割りの演出手法。</p> <p>7週 カメラワークを使った、コマ割り演出手法 ネーム、構図を知った後、制作する。</p> <p>8週 ネーム制作、原稿制作</p> <p>9週 制作</p> <p>10週 制作</p> <p>11週 制作</p> <p>12週 プレゼンテーション</p> <p>授業参考教材(講師著書「オズの魔法使いが教えてくれたキャラクターデザイン」・昔話の本質(ちくま学芸文庫)、物語の法則(アスキー社)、講師塚本博義著書「漫画バイブル1. 3. 5巻マール社」「キャラクターマトリックス」「キャラクター四足演算」)</p>		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席、提出作品で評価。 オリジナルプリント教材、デジタルソフト、画材(自由)等を使用します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	デジタルイラスト表現A	授業分野	
担当教員	岡本えい		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト 2020年よりフリーランスのイラストレーターとして活動中。		
授業内容 および 到達目標	デジタルツールを使ったイラストレーションの基礎技術を学びます。 課題に取り組み、ラフから完成までのイラスト制作の流れを確認します。 様々な制作方法を研究し、作品の質を高めていくことが目標です。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンス／自己紹介・作品紹介／課題 1「アイコンのイラスト」説明 2週 ラフチェック／アドバイス／制作 3週 中間チェック／アドバイス／制作 4週 最終チェック／アドバイス／制作 5週 提出・プレゼン／合評 6週 グループディスカッション 7週 課題2「ヘッダーのイラスト」説明／制作 8週 ラフチェック／アドバイス／制作 9週 中間チェック／アドバイス／制作 10週 最終チェック／アドバイス／制作 11週 提出・プレゼン／合評 12週 グループディスカッション		
初回持参物	Photoshopが普段使用しているデジタルツール／自分の代表作品(1点以上)		
準備学習	参考にしたいイラストレーター・作家を沢山見つけておくと良いです。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、期限内の課題提出率、課題制作物の内容で評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目 オンラインでの実施

科目名	背景画A	授業分野	
<p>担当教員</p> <p>大貫賢太郎</p> <p>専門 実務経験等</p>	<p>専門：背景画</p> <p>2010年～現在 卒業後フリー。 株式会社 Bambooとの業務委託契約でTVアニメ、劇場アニメ、テレビ CMなどの背景を制作。 【コマーシャル】カップヌードル CM HUNGRY DAYS シリーズ (美術監督) 【劇場アニメ】ソードアートオンライン -オーディナル・スケール- (美術) 【TVアニメ】有頂天家族 (美術) など</p>		
<p>授業内容 および 到達目標</p>	<p>背景作画の基礎となる研修を体験してもらい、背景画の考え方や Photoshopを用いたデジタル作画を学ぶ。 ライティングやパースを学ぶ事でアニメの背景をはじめ、ゲームステル、イメージボードなどの作画に活かせるテクニックや資料の集め方や考え方などを課題を通じて学んでいきます。監督やプランナーの意図が汲めるスタッフ育成を目指します。</p>		
<p>授業内容詳細・進行</p>			
	<p>1週 課題のフォーマットと基本事項</p> <p>2週 パースと映像的技法の講義</p> <p>3週 立体を描く</p> <p>4週 立体を描く2</p> <p>5週 雲を描く</p> <p>6週 雲を描く2</p> <p>7週 自然物を描く</p> <p>8週 自然物を描く2</p> <p>9週 写真模写1</p> <p>10週 写真模写2</p> <p>11週 色替えを作る</p> <p>12週 総評</p>		
<p>初回持参物</p>	<p>手元でメモがとれるもの／記録メディア（USBメモリなど）</p>		
<p>準備学習</p>	<p>風景スケッチ、写真模写、パースを取ったレイアウト作画などトライしたものがあれば授業内でチェック、添削します。</p>		
<p>成績評価方法 および 注意事項</p>	<p>出席数、授業態度、制作物のクオリティなどを総合的に評価。</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可</p>		

科目名	クロッキー(木曜1/2限クラス)A	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 "2014年~2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年「月刊IKKI」新人賞"		
授業内容 および 到達目標	「人体の構造」を紙の上にどのように組み立てていくか、モデルを前にして制作していくことによって、造形表現の土台となる力を身につけます。プロポーションや重心を正確に捉え、実在感のある人物を描くことを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週目はオリエンテーションとコスチュームモデルを使ってクロッキーのポイントを説明します。</p> <p>2週目以降はいろいろなモデルがきます。</p> <p>人体のプロポーションや奥行き感(パースペクティブ)まで考えて描く 20分ポーズがメインですが、10分ポーズや2分ポーズなどの短い時間で、人体の動き(ムーヴマン)を捕まえる目的のものもあります。</p> <p>遠近法を意識して描きたい人は、モデルさんに近い位置で、プロポーション(部分と部分、部分と全体の長さの関係)を大事にしたい人はモデルさんから離れた位置にイーゼルを立てることをお勧めします。</p> <p>前の方で描く人は低いイーゼル、椅子を使ってください。</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p>		
初回持参物	鉛筆(短い方が描きやすい)/カッター/練り消しゴム/カルトン/クリップ 2個/アサピスのクロッキー用		
準備学習	毎回資料(プロポーション、骨や筋肉について)を配布するので十分に目を通してください。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。		
	成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目 対面での実施

科目名	シルクスクリーン・ワークショップF	授業分野	
担当教員	馬場 恵		
専門 実務経験等	専門: 美術家 2022年 角川武蔵野ミュージアム、2018年 アーツ前橋 "Art Meets 05"にて作品発表。 2017年 三省堂書店 Naturalis Historialにてオリジナルブランドの展示会開催。 2015年+2013年 中之条ビエンナーレ参加 など。		
授業内容 および 到達目標	版を使って素材にインクを刷る。 物理的なプロセスを経て行われるシルクスクリーンの制作から、こだわりのあるイメージ作り、モノ作りを目指します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 課題説明とプランニング 課題1: オリジナルポートフォリオのファイル制作・制作出来るファイルのバリエーション説明 2週 個々のポートフォリオのファイルデザイン決定 3週 ファイルプリント 4週 ファイルプリント・成形・完成 5～11週 課題2: 2つの以下の課題から自分の挑戦してみたい内容を選択して制作 ① 平面媒体の持つ可能性を追求 色の発色、重なり表現効果を生かした多色刷りの作品制作や、版画集や絵本作成など (使用素材: 主に紙/制作する媒体: 絵本、版画集、ポスター等) ② 様々な素材へのプリントの挑戦 オリジナルグッズ制作などでの世界観の表現を追求する (使用素材: 布/紙/アクリル板/フィルム類/木製板等) 12週 講評会		
初回持参物	エプロン/筆記用具/ポートフォリオ/本講座で制作したい作品の大まかなプラン		
準備学習	販売されている本や様々なオリジナルグッズなど、日頃から素材と印刷の効果の組み合わせの面白さを観察してください。		
成績評価方法 および 注意事項	ほぼ自由制作が中心の講座なので、各自の制作の目標の設定、モチベーションの維持、作業工程のプランニングと実践を自覚を持って実行すること。工房利用のマナー、お互いの作業への配慮も身につけてほしい。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	デザインプランニングA	授業分野	
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイナー 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティUXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	本講座は本来分かりにくい「物事の価値」を目で見えるようにします。 多様な価値の中から新しい価値を明らかにして、デザインを行います。 デザインは提案、意思です。個性的な表現する為に「何をデザインするか」を明確にしてデザインを行います。 キーワードは「可視化」です。		
授業内容詳細・進行			
	①可視化演習 自分がイメージしていること、考えていることを、目に見えるようにする。 そしてイメージしていないこと、考えていないことも明らかにする。 ②価値認識演習 今まで無い新しい概念を発見し、そこから新しい価値の深堀りを行う。 ③デザイン演習 新しい価値を最大限に生かした新しいデザイン、システム等々の 他にないオリジナリティ溢れる価値 /商品の提案を行う。		
初回持参物	パソコン／筆記用具／ノート		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題の出来ばえも大切ですが、各ステップの役割を考えるのが大切です。 なので授業に出席することが重要になります。プロセス重視型授業になります。 成績評価(100点評価):100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザインA	授業分野	
担当教員	牧山直樹 専門:イラストレーター 1989年1月~ ワンマックス(主宰) イラストレーター / webデザイナー / 講師 [主な著書、作品] 「ベン・カーソン」福音館(イラスト) 「ベッピーヘッドウェイ」(小学生向け英語教科書・イラスト) 「英語教科書」イーオン(イラスト)など		
授業内容 および 到達目標	授業内容及び到達目標 :ゲーム、マンガ、アニメ、キャラクターグッズ等で使用されるキャラクターを単体では無く ストーリーの流れに沿ったデザイン及び、性格付け、世界観の創り方の基本法則学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	1週 キャラクターとは何か？ 12347の法則、マトリックスの手法 2週 キャラクターデザインの展開手法、ゲッセンの妖怪 3週 キャラクター制作(古典ストーリーからの創造) 1、映画「ダーククリスタル」 4週 キャラクター制作(表情) 2 5週 キャラクター制作(四属性) 3、「火、水、土、風」 6週 キャラクター制作(四属性) 3、性格付け、トレーニング 7週 キャラクター制作(四属性) 3、デジタルカラーのコツ 8週 キャラクター制作(キャラクター +世界観) 4、映画「アダムズファミリー」 9週 キャラクター制作(キャラクター +世界観) 4、物語におけるキャラクターの役割 10週 キャラクター制作(キャラクター +世界観) 4、ラフスケッチからのブラッシュアップ 11週 キャラクター制作(キャラクター +世界観) 4 12週 プレゼンテーション、合評、ファイル制作について		
初回持参物	筆記用具 / シャーペン 太め Bか2B		
準備学習	ジャンル問わず自分の好きなキャラクターを 10点以上選び、ジャンル、作品名、キャラクター名、なぜ好きか？を書き出す		
成績評価方法 および 注意事項	出席、提出作品で評価出席状況も加味、教科書、画材等を使用 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	デジタルファブ리케이션演習	授業分野
担当教員 専門 実務経験等	臼木菜穂 専門: 2DCAD/3DCAD 2018年～アサヒ木工房管理者、3DCAD授業、デジタルファブ리케이션演習授業を担当 株式会社 VOST、Fusion 360・AutoCADセミナーインストラクターを務める 2018年～2019年・2021年 Autodesk主催 Fusion360モデリングコンテストの企画運営、審査員を務める 2019年 Fusion360 Academyに登壇 初心者向け Tips講座で講演 2020年 Autodesk Expert Eliteに認定	
授業内容 および 到達目標	3Dプリンターなどのデジタル工作機器によるモノづくり「デジタルファブ리케이션」がクリエイターにとって身近になっている。この授業では基本的な 2D・3Dデータの作り方から、工作機械の特性や利用方法を学びます。自分のデザインしたものをカタチにすることを目的とします。	
授業内容詳細・進行		
	1週 ガイダンス 課題 1説明・体験実習 2週 Illustratorデータ作成基礎、レーザー加工実習① 3週 レーザー加工実習② 4週 レーザー加工実習③ 5週 レーザー加工実習④ 6週 課題1講評会、課題2説明 7週 3Dプリンター基礎 3Dモデリング基礎 8週 3Dプリンター実習① 3Dモデリング・3Dプリント 9週 3Dプリンター実習② " 10週 3Dプリンター実習③ " 11週 3Dプリンター実習④ " 12週 課題2 講評会 校外実習に行く場合もあります。その際は事前にお知らせします。 全体の進行状況で授業内容の変更があります。	
初回持参物	MacBook/USBメモリ/筆記用具	
準備学習	レーザーカッター実習では主に Adobe Illustratorを使用します。 1年次で学んだことで十分ですが苦手な人は予習しておく方が良いです。	
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率+制作プロセスから総合評価します。 機械の台数の関係で授業内で出力できない場合は授業外で出力します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可	

科目名	油彩画(人物・静物)A	授業分野	
担当教員	片寄愛		
専門 実務経験等	専門:油彩画 ゲームデザイナー 美術家		
授業内容 および 到達目標	油彩画には長い歴史がありますが、その表現の可能性を理解するために、伝統的な考え方や方法に基づいて静物画や人物画を制作します。画材の扱い方を理解し、絵の具を混ぜて色を作ることで明度・彩度・色の調和に対する感覚を身につけることが目標です。		
授業内容詳細・進行			
1週～3週	【カマイユ(モノトーン)静物画:油彩画の画材と技法に慣れる/明度の感覚を養う] 白とこげ茶の2色のみを使って、6号のキャンバスに静物の単色画を3週で1枚制作。 初回、油彩画の歴史概要・画材の説明・キャンバス張りの実習後、制作開始。		
4週～7週	【静物画:混色に慣れる/彩度の感覚を養い、色と色の関係を理解する/塗り重ねの効果を理解する] 白・バーントアンバー・カドミウムレッド・カドミウムイエロー・コバルトブルーの5色を使って、10号のキャンバスに4週で静物画を1枚制作。単色画からはじめ、次第に現実の色と色の関係に等価になるように置き換えていく。 また低彩度・低明度差から高彩度・高明度差へと徐々に絵の具層を重ねていき、下に塗った絵の具の層を活かす油彩画の視覚的効果を理解する。		
8週～12週	【人物画:望みの明度・彩度・色相の色を自由に作れるようになる/影の色をコントロールできるようになる/ 透明・不透明な絵の具の使い方を理解する] 白・バーントアンバー・カドミウムレッド・カドミウムイエロー・コバルトブルーの5色を使って、12号のキャンバスに5週でヌード人物画を1枚制作。これまでに学んだ知識・技法をすべて使い、油彩画本来の制作過程を踏んで作画する。		
初回持参物	筆記用具/木炭(細軸)/油彩画道具一式:絵の具(ホワイト・バーントアンバー・カドミウムイエロー・カドミウムレッド・コバルトブルー)/パレット/油壺/パレットナイフ/絵筆(豚毛平筆:6・10・14号各2本/ナイロン筆:平筆 12号・丸筆6号)/溶剤(テレピン、リンシードオイル、ダンマルペインティングオイル)/筆洗/ぼろ切れ/石けん		
準備学習	(1) 油彩画材について調べておくこと (2) 14世紀から20世紀前半までの西洋絵画の概略を理解し、各時代の有名な作家と作品を頭に入れておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と作品で評価。講義と実習は同時に行う。特に油彩画の経験のある人は自分が今まで行ってきた描き方とは異なる場合がありますが、油絵本来の基本的技法と考え方を理解してもらうため、本講座では講師の指示する方法に従ってください。 成績評価(100点評価):100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

科目名	シルクスクリーン版画F	授業分野	
担当教員	高橋沙季		
専門 実務経験等	専門: 絵画 / 版画 ペン画・油彩など複数の技法で絵画を制作。 2018年～ アサビ版画工房管理業務 2020年～ 「2020・ZERO展・0号展」入選		
授業内容 および 到達目標	シルクスクリーンの制作手順、仕組みを理解し、作りたいものの実現には何を準備してどのように制作すれば良いかイメージできるように学習し、今後の自分の制作にアサビの版画工房を活用できるように工房の使い方をしっかりと身につけて欲しいです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業内容説明 / 版画と版種について・全作業工程説明 / 第1課題説明 2週 (第1課題) 制作内容のチェック / 版下制作 3週 (第1課題) 版下の確認 / 製版 / 印刷 4週 (第1課題) 製版 / 印刷 / 解版 5週 第1課題の提出と講評 / 第2課題説明 / 作品プランニング 6週 (第2課題) 制作内容の決定 / 版下制作 7週 (第2課題) 版下の完成と確認 8週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 9週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 10週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 11週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 12週 第2課題作品完成 + 提出 / 解版完了 / 講評		
初回持参物	汚れても良い服装 (エプロンやツナギ等) / 動きやすい靴 / 筆記用具		
準備学習	課題制作に向けて、版画 (シルクスクリーン以外も可) や絵画作品・デザインなどを見て自分の興味の惹かれるものは何かを考えてみて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	シルクスクリーン未経験者対象の授業のため各回で技法の説明が入ります。聞き逃しの無いように遅刻や欠席は出来るだけしないよう心がけましょう。 成績評価 (100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	日常雑貨着彩イラストレーションA	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	使われることを目的とした着彩イラストレーションを描けるようにトレーニングする授業です。 身の周りにある日常雑貨や静物を水彩絵の具や鉛筆、パステル、マーカーなどを使って楽しみながら制作します。 その中で自分ならではの描き方を見つけることを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション 2週 グリザイユ着彩 3週 グリザイユ着彩 4週 コーヒーによる濃淡着彩 5週 へたうまイラスト 6週 お気に入りの雑貨 7週 お菓子パッケージ 8週 靴 9週 花or料理・スイーツ 10週 花or料理・スイーツ 11週 日常空間にある雑貨 12週 日常空間にある雑貨＋講評		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	各課題に対してどの画材でどのように着彩するか、ある程度イメージを膨らませておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目 対面での実施

科目名	銅版画F		授業分野	
<p>担当教員</p> <p>専門 実務経験等</p>	<p>長沼翔</p> <p>専門：銅版画 主に銅版画を制作。 2022年 西荻窪 数寄和、代官山ギャラリー子の星2021年武蔵小杉 小杉画廊にて個展。 2022年 第20回中華国際版画ビエンナーレ参加。</p>			
<p>授業内容 および 到達目標</p>	<p>銅版画の基本的な技法を修得したのち、応用技法まで学びます。 手描きやデジタルでは表現出来ない「版画ならではの表現」に触れ、作品を制作します。 最終的な到達目標は、授業で習う技法や手順を理解し、自分でプランを立てて制作を進められるようになる事です。 また、薬品や道具の名称も正しく覚えましょう。</p>			
<p>授業内容詳細・進行</p>				
	<p>1週 授業説明／技法説明／デモンストレーション</p> <p>2週 基本的技法の体験</p> <p>3週 課題①テーマ制作</p> <p>4週 //</p> <p>5週 // 課題①作品完成</p> <p>6週 応用技法の体験／多色刷り、重ね刷りデモンストレーション</p> <p>7週 課題②自由制作</p> <p>8週 //</p> <p>9週 //</p> <p>10週 //</p> <p>11週 //</p> <p>12週 // 課題②作品完成、講評</p>			
<p>初回持参物</p>	<p>筆記用具／エスキースブック／エプロンなど汚れても良い服装</p>			
<p>準備学習</p>	<p>自分の好きな銅版画作家、または銅版画作品を挙げられるようにしましょう。</p>			
<p>成績評価方法 および 注意事項</p>	<p>出席、版表現への積極的なアプローチや自主性を評価します。毎回新たな技法を学ぶので、遅刻欠席の無いようにして下さい。授業内容は初心者向けです。経験者の場合、課題は各自で設定します。詳細は授業にて。</p> <p>成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可</p>			

科目名	Webポートフォリオ	授業分野	
担当教員	三輪孝幸		
専門 実務経験等	専門:WEBデザイナー 2001年～2007年 Web制作会社 企業・施設等ホームページデザイン制作 2008年～2011年 腕時計製造販売店 オンラインショップページデザイン制作、運営管理 2008年～2016年 広告代理店 企業・施設等ホームページデザイン制作		
授業内容 および 到達目標	ホームページで作るポートフォリオ(webポートフォリオ)の作成は就職・セルフプロモーションの為のツールとして必須のものとなっています。この授業ではホームページ構築の基礎を理解し、 webポートフォリオを作成する実力を身につける事を目指します。主にホームページ制作初心者～中級者までを対象にした授業です。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション、自己プロフィール作成 2週 " 3週 " 4週 ホームページ作成サービス操作方法、構造解説。写真、イラスト、動画の取り込み方法 5週 写真、イラスト、動画の取り込み方法、 Twitter、Instagram等のSNSのリンク方法 6週 作品制作、個別指導 7週 " 8週 " 9週 " 10週 " 11週 " 12週 作品完成、講評		
初回持参物	メモが取れるもの		
準備学習	各自の興味のあるホームページを収集し、そのデザインや構造を注意して観察する。作品や素材を集め、作りたいホームページのイメージやボリュームなどについて構想しておく(ポートフォリオ形式もしくは自分の好きな分野のホームページでも可)。		
成績評価方法 および 注意事項	作品の完成度、授業への取り組み等で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	アナログ写真術A	授業分野	
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メデアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	銀塩フィルムや印画紙といった、デジタル以前の写真メディアを用いた表現が如何なるものかを、実践を通して考えてみたい。フィルムカメラでの撮影／現像／プリントといったプロセスを追体験し、さらには暗室で可能な表現についても解説、写真の古典技法にも触れてみたい。		
授業内容詳細・進行			
	1週 フィルム写真のプロセス／撮影・現像・プリント 2週 さまざまなフィルムとカメラについて／印画紙による表現 3週 ピンホールカメラ・ワークショップ／カメラ制作 4週 ピンホールカメラ・ワークショップ／撮影 5週 ピンホールカメラ・ワークショップ／現像 6週 ピンホールカメラ・ワークショップ／プリント 7週 作品完成、講評 * 古典技法／サイアノタイプ(青写真)によるプリント 8週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ／機材説明 9週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ／撮影 10週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ／フィルム現像・プリント 11週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ／プリント 12週 作品完成、講評		
初回持参物	筆記用具(パソコン)／A4ファイル／現像の際はエプロン等汚れてもよい服装		
準備学習	写真作品だけでなく映像や絵画作品をリサーチ。被写体としたい対象(人、物、風景)を考えておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	作品の完成度、授業への取り組み等で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	デッサン金曜クラスA	授業分野	
担当教員	片寄愛		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 ゲームデザイナー 美術家		
授業内容 および 到達目標	主に線を使って様々なものを正確に描く練習をします。 この作業を通じて、すべての造形活動に必要な「見えた形」を「美しい形」にするための理解力、知識、表現力を身につけることを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
1週・2週	3種のモチーフから好きなものを選んで3時間のデッサン		
3週～5週	粘土模刻(サザエかパブリカ) 3週目:大まかに形をつくる。 4週目:形を詰める。 5週目:ディテールにこだわって詳細を作り込み、本物そっくりを目指す。最後に全体講評を行う。		
6週～9週	4週にわたる長期制作		
10週～12週	人体の研究(骨格・筋肉のデッサンか互いの肖像画どちらかを削る予定です)		
初回持参物	筆記用具/各自制作に使用するための画材		
準備学習	鉛筆の持ち方によって様々な線が描けます。段階に適した持ち方、表現に合った線を使い分けられるようにしましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

科目名	クロッキー(金曜5/6限クラス)A	授業分野	
担当教員	軽込孝信 専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	この講座での「クロッキー」とはいわゆる略画的な意味ではなく、短時間で正確に形を描く(=デッサンする)力を養うことを目標とします。毎回一つの作品を創る気持ちで取り組んで下さい。		
授業内容詳細・進行			
	<p>○人体は自然の造形の中でも特に変化に富んだ魅力的なモチーフです。 それらを正確に捉える為には単に見るという行為以外に様々な要素が必要になってきます。 予め人体の解剖学的な構造を知っておくのも短時間でデッサンをするクロッキーでは有効です。</p> <p>○学習の心得 基本的には20分のポーズを主体に10分、5分ポーズなどを状況に合わせて行います。 初めは全体と各部の関係を捉え易い立ちポーズを行います(この時モデルの頭身を把握しておく)。 部分的に描写せず、全体を画面の中にバランス良く描くように心掛けましょう。 光源が一定していない場合、見たままの陰影は必ずしも立体感を表現するのに適してはいません。 初めはなるべく陰影を付けず、線描を主体に形そのものを表現することを心掛けて下さい。 スポットなどで照明を一定方向に調節しているポーズの場合は陰影を付けて構いません。 鉛筆は硬めのものを半分の長さにして使用します。 これを掌で包むようにして持ち、肘を伸ばし、腕全体で形をとるようにします。 画面から常に距離を置いてみることで客観性を保ちます。</p>		
初回持参物	鉛筆(HB程度)／練り消しゴム／カッター／目玉クリップ／クロッキー用紙(B3大、クロッキーブックでも可。 アサヒで購入可能です。小さいものは不可。)		
準備学習	より理解度を深めたい方は美術解剖学講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率70%以上、遅刻、早退は減点。普段の授業制作、作品提出。描写力よりも構図(画面にどの様に配置するか)や重心、プロポーションの正確さを評価します。ポーズ中の入退室や私語は周囲の方に迷惑だけでなく、マナー違反なので厳禁。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	クロッキー土曜クラスA	授業分野
担当教員① 専門 実務経験等	岩瀬恵太 専門：マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞	
担当教員② 専門 実務経験等	片岡壮 専門：絵画・立体 「絵画研究会・朝の会」会員 個展：2018 真魚（人形町）、2021 GRAVITY ROOM（阿佐ヶ谷）ほか、グループ展	
授業内容 および 到達目標	いろいろなモデルを描くうえで、個人差のあるプロポーション、様々なポーズの重心を正確に捉えることを目標とします。そのうえで人体の持つ構造、ボリューム感、運動感を楽しみながら描いていきます。	
授業内容詳細・進行		
	<p>1週 描いてみよう！（男のかたち・女のかたち）</p> <p>2週 大きな形をつかまえよう</p> <p>3週 プロポーションを意識してみよう</p> <p>4週 立ちポーズのなかにある「重心」について</p> <p>5週 ムーブマン（動き）について。傾けましょうか？ひねりましょうか？</p> <p>6週 4分ポーズで細部までじっくり観察</p> <p>7週 影の形とその濃さ</p> <p>8週 筋肉や関節を観察（ヒトは動く）</p> <p>9週 2人もしくは3人のモデル（コスチューム）を描いてみる</p> <p>10週 和服の人を描いてみる</p> <p>11週 黒い紙に白いラインで装飾的表現に挑戦</p> <p>12週 自分の選択した画材で描いてみる</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p> <p>* この授業は一般（アサビ生以外の方）にも開放されている授業です。</p>	
初回持参物	土曜クロッキーに限り、紙は教室で購入できます。 鉛筆／クリップ／カルトン／カッター／練り消しゴム	
準備学習	毎回資料（プロポーション、骨や筋肉、人体に関して）を配布するので十分に目を通して下さい。	
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可	

科目名	インフォグラフィック	授業分野	
<p>担当教員</p> <p>渡辺 祐亮(株式会社 cocoroé)</p> <p>専門 実務経験等</p>	<p>渡辺 祐亮(株式会社 cocoroé)</p> <p>専門:インフォグラフィック、イラストレーション</p> <p>2015・2016・2017年:毎年1ヶ月間のロンドン、ニューヨークでの海外研修を経験。</p> <p>2017年:mother juiceのデザインでGOOD DESIGN賞を受賞。</p> <p>2018年:「みんなで、たまには自転車交通安全の未来を語り合ってもいいんじゃないか会議」のビジュアル全般担当。</p> <p>2020年:ライフワーク「農民イラスト」を始動。同時にパラレルキャリアを実現。</p> <p>2022年:新富芸術祭「描く新富」にアーティスト出演。</p>		
<p>授業内容 および 到達目標</p>	<p>インフォグラフィックの制作を通して情報整理の思考と技術を身につける。 社会と自分のつながりを考え、表現と行動ができる人になる。</p>		
<p>授業内容詳細・進行</p>			
	<p>課題1:アイコンや図を制作 (Adobe illustrator推奨)</p> <p>課題2:自由テーマのインフォグラフィック</p> <p style="padding-left: 20px;">テーマは、サービス、モノ、ニュース、社会課題など個人の興味に合わせて設定</p> <p>1週 前半:インフォグラフィックの基礎 ~思考と技術~ 後半:課題1の制作</p> <p>2週 前半:インフォグラフィックを活かした働き方 ~表現と行動~ 後半:課題1の制作</p> <p>3週 前半:インフォグラフィックの事例紹介 ~Adobeソフトでできること~ 後半:課題1の成果発表</p> <p>4週 課題2「自由テーマのインフォグラフィック制作」の準備 ・自分のテーマを決める ・各自テーマを発表</p> <p>5週 前半:課題2の制作に向けての補足やアドバイス ・ChatGPTの活用術を紹介 ・Adobe illustratorの便利機能紹介 後半:各自課題2の制作『構図やトンマナを決める』</p> <p>6~11週 前半:5週目までの振り返りと、本制作に向けての補足やアドバイス 後半:各自課題2の制作 ※6週目からは基本各自の制作の時間がメインになりますが、授業冒頭にみなさんの進捗に合わせて制作に役立つ情報やアドバイスを提供します。</p> <p>12週 講評会</p>		
<p>初回持参物</p>	<p>筆記用具</p>		
<p>準備学習</p>	<p>インフォグラフィックの制作を通して情報整理の思考と技術を身につける。社会と自分のつながりを考え、表現と行動ができる人になる。</p>		
<p>成績評価方法 および 注意事項</p>	<p>Adobeの基本技術と表現力、社会への洞察力を身につける講座なので、インフォグラフィックのクオリティとそこに至るまでのリサーチ力、情報整理力、統合力を評価。周囲への配慮と独自性のバランスも身につけてほしい。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	ソーシャル・プラクティスA	授業分野	
担当教員	各教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	知識や技能は学んで覚えただけでは不十分です。現実の場面で「使う」ことではじめて社会的な意味や社会貢献の意義が生まれます。こうした趣旨に即して、職業実践学習を仕事の現場で演習し、社会実践(ソーシャル・プラクティス)できる力を身につけることが目的です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>対象になるソーシャル・プラクティス</p> <p>(1)ATCL関連の授業外での産学協同への参加</p> <p>(2)学園祭や卒業制作展でのマネジメントやプロデュース活動などの、アサビの行事での社会実践</p> <p>(3)その他、インターンシップ以外での仕事の社会実践</p> <p>ソーシャル・プラクティス単位取得申請の 2つのタイプ</p> <p>(1)学生または教員が事前申請書に記入して提出</p> <p>(2)学生または教員が事後報告書を提出</p> <p>単位認定の決定</p> <p>(1)社会実践事前申請書が提出され次第、受理した教員が教育会議に報告して、ソーシャル・プラクティス開始</p> <p>(2)社会実践事後報告書を受理した教員が、教育会議に提出、検討してソーシャル・プラクティス 2単位の可否</p> <p>単位認定の条件と単位数</p> <p>(1)職業実践学習や産学協同学習の趣旨にふさわしいソーシャル・プラクティスになっている</p> <p>(2)単位数:学習の質量が 36時間相当=2単位、18時間相当=1単位</p>		
初回持参物	特になし		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	<p>通常の学術造形科目登録時の登録受付はありません。</p> <p>前期の終わりに単位認定の会議を開催します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可</p>		

科目名	早回しデッサンとクロッキー	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太 専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
専門 実務経験等			
授業内容 および 到達目標	即効性のあるデッサンとクロッキーの描き方をレクチャー。 3日間で「形」の見方、考え方、平面上での再現の方法を習得します。		
授業内容詳細・進行			
	<p>[1日目]</p> 1・2限 石膏像をデッサン。石膏像の特徴とパターン 3・4限 人物デッサン。全体と細部の把握力 <p>[2日目]</p> 1・2限 静物デッサン。形と形の組み合わせ方、画面の形と物の形 3・4限 ヌードデッサン。人体という形のプロトタイプを考える。 <p>[3日目]</p> 1・2限 こだわりの静物を描く 3・4限 早回し人物クロッキー		
初回持参物	別途、登録者に通知します。		
準備学習	人体について、自分が興味のあるいろいろな情報を集めておくこと。体調管理をしっかりとしておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率重視。(3日間出席が単位取得条件)モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、そして練り消しゴムは小さめに。終了後は自信作を1枚提出。作品は採点して返却。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	はじめてのキャリアデザイン	授業分野	
担当教員	川俣将寿		
専門 実務経験等	専門：就職関連 1992年～ 総合商社 丸紅株式会社の関連会社に入社 幅広い業界での仕事に携わる 2003年～ 阿佐ヶ谷美術専門学校 就職担当		
授業内容 および 到達目標	どのような仕事や職業が自分に向いているかを考え、そこから自分らしい働き方を見つけ、夢の実現に向かっての将来設計をおこないます。就職活動の裏話や人事担当者の本音も交え、様々な視点から基礎的なことを学びます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション／就職活動に必要なこと／就職活動スケジュール 2週 仕事・職種紹介(アサビ卒業生の進路先から)／新しい採用のかたち『インターンシップ』について 3週 卒業後の収入と支出／ポートフォリオ基礎講座 4週 企業による就職ガイダンス 1 5週 企業による就職ガイダンス 2 6週 まとめ		
初回持参物	筆記用具／ノート／ Mac		
準備学習	卒業後の希望進路先を考えてきて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

科目名	記号学	授業分野	
担当教員	奥村大介		
専門 実務経験等	専門:文化史／思想史 2013年より大学講師		
授業内容 および 到達目標	記号とは、社会のなかで共有されている慣習や規則によって、〈何か〉(一定の内容)を表すために用いられる別の〈何か〉(一定の表現)のことです。数学記号や化学式、交通標識やアイコン／ピクトグラムはもちろんのこと、そもそもわれわれが使っている言葉が典型的な記号です。さらに生物世界全体をみても、たとえば遺伝子の塩基配列とそれが実現する組織形状の間にも記号としての関係を認めることができます。本科目では記号をできるだけ広く捉え、美的経験や創作行為のなかで、〈何かが何かを指し示す〉という出来事はどのようなものであろうのか、そして、それはどのように読み解きうるのかを知ることが到達目標となります。		
授業内容詳細・進行			
	1週 序論 2週 言葉と物 3週 レトリックの知 4週 記号内容と記号表現 —— ソシュールの記号学 5週 類似・指標・象徴 —— パースの記号学 6週 普遍記号の夢 —— 人工知能の源流 7週 消費社会と欲望 8週 都市と記号 9週 政治と象徴 10週 メディアと記号の変容 11週 生命記号論 12週 総括 【参考書】 石田英敬『記号論講義』ちくま学芸文庫、2020年 池上嘉彦『記号論への招待』岩波新書、1984年 池上嘉彦『詩学と文化記号論』講談社学術文庫、1992年 佐藤信夫『レトリック感覚』講談社学術文庫、1992年 ギロー(佐藤信夫訳)『記号学』白水社、文庫クセジュ、1972年 ソシュール(影浦峯・田中久美子訳)『一般言語学講義』東京大学出版会、2007年 パース(内田種臣編訳)『パース著作集2 記号学』勁草書房、1986年 エーコ(池上嘉彦訳)『記号論』1・2、講談社学術文庫、2013年 パルト(石川美子訳)『零度のエクリチュール 新版』みすず書房、2008年 パルト(佐藤信夫訳)『モードの体系』みすず書房、1972年 ノウルソン(浜口稔訳)『英仏普遍言語計画』工作舎、1993年 ヤゲーロ(谷川多佳子・江口修訳)『言語の夢想者』工作舎、1990年 ロッシ(清瀬卓訳)『普遍の夢』国書刊行会、2012年 ユクスキュル&クリサート(日高敏隆・羽田節子訳)『生物から見た世界』岩波文庫、2005年 ホフマイヤー(松野幸一郎・高原美規訳)『生命記号論』青土社、1999年		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	美や芸術も含めて文化や文明にたいする好奇心と批判精神をもって日常のさまざまな出来事に接し考えることが準備学習となります。		
成績評価方法 および 注意事項	リアクションペーパーと授業への参加度で評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	美術作品を楽しむB	授業分野	
担当教員	江本創		
専門 実務経験等	専門:美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆。		
授業内容 および 到達目標	美術史のような通史を縦断的に観るのではなく、それぞれ個々のテーマを画像資料ほか、映像資料を用いて掘り下げる。 様々な作品を観る事により、多様な表現を理解する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 マペットアニメーション、ブラザーズクエイの映像作品 2週 彫刻の歴史 3週 絵画の歴史 4週 ルネサンスの巨匠、ダ・ヴィンチとミケランジェロ 5週 人間の内面の表現～ムクンとカーロ 6週 舞踏～土方巽と大野雄二、山海塾の身体表現 7週 印象派とジャポニスム 8週 抽象美術について 9週 ダダとシュルレアリスム 10週 20世紀の美術～様々な表現 11週 いろいろな作家たち 12週 世界観の作り方、江本創の場合		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席回数、テストあるいはレポート 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャリアデザイン 応用編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門:キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年、厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	就職活動のスキルを身につける。面接対策のためのコミュニケーショントレーニングを積みます。また、ポートフォリオの強化、自己PRと履歴書などの応募書類の制作や実践的な模擬面接をし、筆記試験対策も行います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション:就職活動のスキルとは/必要書類について 2週 応募書類①「履歴書」(提出) 3週 応募書類②「添え状」(提出) 4週 応募書類③「封筒」(提出) 5週 応募のマナー①(就職活動での電話) 6週 応募のマナー②(就職活動でのメール)(提出) 7週 応募書類①②③返却、気になったこと 8週 面接のマナー①就職活動をしていくにあたり 9週 面接のマナー②第一印象・面接について 10週 集団模擬面接会 11週 個人面接/集団模擬面接の復習 12週 面接のマナー③オンライン説明会・オンライン面接		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	映像論B	授業分野	
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門：映像史、映像理論、現代美術 映像評論家、美術評論家。著書に『日本のアニメーションはいかにして成立したか』（日本アニメーション学会賞、森話社、2018）など。日本映像学会会員。		
授業内容 および 到達目標	今日が多様化する映像表現に対応した知識や理解力を養う。近年の映像表現によく使われるスタイルや技術を取り上げ、多様なジャンルの映像作品（劇映画、アニメーション、ミュージックビデオ、テレビコマーシャルなど）からその表現のあり方を具体的に検証する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 映像の合成A(歴史編) 2週 映像の合成B(方法編) 3週 実写とアニメーションの合成 4週 ワンショットA(基礎編) 5週 ワンショットB(応用編) 6週 主観映像(POV)A(基礎編) 7週 主観映像(POV)B(応用編) 8週 特殊撮影A(高速度撮影、低速度撮影) 9週 特殊撮影B(ティルトシフト、逆回転) 10週 ピクシレーションA(基礎編) 11週 ピクシレーションB(応用編) 12週 音楽と映像のシンクロ		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	学期末レポートと平常点で総合的に評価する。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	英会話B	授業分野	
担当教員	未定 専□:		
専門 実務経験等			
授業内容 および 到達目標	授業□的と到達□標: 日常生活で使用する英会話の学習をします。語彙力と正しい文法、発音にも注目して、自然な英語を話せるようにします。提案される話題に対して、個別指導、プレゼンテーションとフリートークを組み合わせて授業を行います。自分で内容を考え、自分の英語で表現できるようになるのが目標です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週 オリエンテーション／各□、英語で□□紹介 / フリートーク</p> <p>2週 トピック1: All About Me</p> <p>3週 / 各自の内容の検討(プレゼンテーションの組み立て) / 個別指導/プレゼンテーション</p> <p>4週 トピック2: Hobbies</p> <p>5週 / 各自の内容の検討(プレゼンテーションの組み立て) / 個別指導/プレゼンテーション</p> <p>6週 トピック3: My favorite Art and Design and Music etc'</p> <p>7週 / 各自の内容の検討(プレゼンテーションの組み立て) / 個別指導/プレゼンテーション</p> <p>8週 トピック4: How to ...</p> <p>9週 / 各自の内容の検討(プレゼンテーションの組み立て) / 個別指導/プレゼンテーション</p> <p>10週 トピック5: My future life style</p> <p>11週 / 各自の内容の検討(プレゼンテーションの組み立て) / 個別指導/プレゼンテーション</p> <p>12週 学びのまとめと振り返り</p>		
初回持参物	ノート／筆記用具		
準備学習			
成績評価方法 および 注意事項	出席、話題への積極的な考察と表現の挑戦、宿題提出状況 (授業内の文法の学びを復習できるプリントを共有するので、問題を解いて各自学習すること) 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	美術解剖学B	授業分野	
担当教員	軽込孝信 専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	約1時間の講義と約30分の映像鑑賞となります。授業の理解度を自覚してもらうために期末に簡単な作図課題とテストを行い、最終日に行う解答と解説でわからなかった部分を補完して頂きます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業内容の説明／アンケート 1 2週 美術解剖学概論 3週 頭蓋骨 4週 脊柱1(構成／重心について) 5週 脊柱2(各部について) 6週 胸部 7週 上肢の骨 8週 下肢帯(骨盤) 9週 下肢の骨 10週 骨学のまとめ(人体比例と作例) 11週 期末試験(骨学)／アンケート 2 12週 解答／総論		
初回持参物	ノート／筆記用具		
準備学習	より理解度を深めたい方は人体デッサンやクロッキー講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	最低出席率70%、課題提出、期末試験の結果を併せて評価します。 毎回必ずノートを取り、配布物は紛失しないようにしてください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目 対面での実施

科目名	超特急 かたちと美術史	授業分野
担当教員① 専門 実務経験等	甲斐光省 専門:画家 「絵画研究会・朝の会」会員 まんが計画展 1986～1988壁画工房所属 「デッサン新百科」執筆 2004年～2017年 アートマスターズスクール絵画デッサン講師	
担当教員② 専門 実務経験等	江本創 専門:美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆	
授業内容 および 到達目標	美術の知識をダイジェストで学びます。 人体や静物をモチーフにデッサンのコツを効率的に習得します。	
授業内容詳細・進行		
<p style="text-align: center;">※3日間の集中授業です。内容は後期終了間際に告知します。</p>		
初回持参物	画用紙は講座で提供。カルトン、クリップ、鉛筆、カッター、練り消しゴム、角棒は各自用意すること。 美術史はノートと鉛筆。	
準備学習	特になし。	
成績評価方法 および 注意事項	出席率重視。レポートと作品評価、授業態度で総合的に判断する。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可	

学術造形科目 対面での実施

科目名	絵本工房B		授業分野	
担当教員	ベップヒロミ			
専門 実務経験等	専門:ブックアーティスト 【出版絵本】...「ぼくはここにいる」「ききゅうはうたう」至光社及び Wittig社(ドイツ) 「とびたつひ」及び「だれもないおうこく」至光社 BIB世界絵本原画展(スロバキア) 「シイの木はよみがえった」海鳥社、「ゼーんぶわすれた」さんこう社「マリンプルーの涙」アノムツリー、他 【絵本製作ワークショップ・講座】プラザノース(さいたま市)・教育科学館(板橋)・武蔵野市民センター・ 仙川劇場・教育センター(台東区)・朝倉市中央図書館・ Norwich School of Art and Design(イギリス)など			
授業内容 および 到達目標	「絵本」「アーティストブック」をさまざまな視点から学び、絵本やアーティストブックを制作します。 また、絵本・紙芝居・電子本について発表・出版を視野にいれた講義・質疑応答を行います。 達成目標は、「自分の本」を完成させること。本づくり(創作・製本)を習得することです。			
授業内容詳細・進行				
	<p>1週 様々な絵本・製本バリエーション／いろいろな本について学ぶ</p> <p>2週 「本」で何が表現できるか／基本的な製本演習</p> <p>3週 「本」の色・形・仕組みを考える／基本的な製本演習</p> <p>4週 「本」の内容・素材・大きさを考える／アーティストブックとは</p> <p>5週 「本」の表現と製本／アーティストブック製本演習</p> <p>6週 自分の絵本・アーティストブック構想／発想をどう表現するか</p> <p>7週 自分の絵本・アーティストブック設計／制作する行程を計画する</p> <p>8週 自分の絵本・アーティストブック制作</p> <p>9週 自分の絵本・アーティストブック制作</p> <p>10週 アーティストブック製本</p> <p>11週 アーティストブック製本</p> <p>12週 合評</p> <p>【準備学習について】</p> <p>1～2週 様々なアーティストブックをリサーチする</p> <p>3～5週 アーティストブックのテーマを探す</p> <p>6～7週 構想の推敲</p> <p>8～11週 制作材料の準備</p> <p>12週 自作のプレゼンテーション準備</p>			
初回持参物	筆記用具／カッターナイフ／定規			
準備学習	上記 各週ごとの準備学習を参照のこと			
成績評価方法 および 注意事項	制作した絵本の物語(仕組み)・絵・写真・図像・装幀・製本の完成度で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可			

科目名	デッサン火曜クラスB	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	静物、人物、石膏像、骨格標本などを描きながらクリエイターとして必要な「目の感覚」と「手の感覚」を養います。 「かたち」や「奥行き」、「物の質感」などを再現できるようになることを到達目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスとポーズ人形 2週 硬いモチーフ、柔らかいモチーフの表現 3週 人物デッサン(着衣) 4週 様々な質感の表現(瓶や金属) 5週 奥行きの把握と明暗表現 6週 石膏デッサン 7週 人物デッサン(着衣) 8週 骨格標本デッサン 9週 静物デッサン(剥製、牛骨、楽器など) 10週 石膏像明暗デッサン(2週連続) 11週 石膏像明暗デッサン(FY学生は線のみ) 12週 人物デッサン(ヌード)		
初回持参物	画用紙はその日の内容によってお勧めのサイズをお知らせします。 5時までにはアサヒスで購入してください。 その他デッサン用具(カルトン/鉛筆/カッター/練り消しゴム/クリップ/角棒/コンパス/定規等)が必要です。		
準備学習	目と手の感覚を養う練習として、巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチなど)のデッサンを「模写」することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題作品を大切に。継続は力なり。習慣こそがあなたの才能を磨きます。 人物デッサンの時は途中入室ができないことがあります。		
	成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	デジタルイラスト表現 B	授業分野	
担当教員	岡本えい		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト 2020年よりフリーランスのイラストレーターとして活動中。		
授業内容 および 到達目標	デジタルツールを使ったイラストレーションの基礎技術を学びます。 より実践的な課題に取り組み、イラストとその具体的な使い方を確認します。 作品の独自性と質を高めながら、自分の作品の有用性を発見していくことが目標です。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンス／自己紹介・作品紹介／課題 1「名刺のイラスト」説明 2週 ラフチェック／アドバイス／制作 3週 中間チェック／アドバイス／制作 4週 最終チェック／アドバイス／制作 5週 提出・プレゼン／合評 6週 グループディスカッション 7週 課題2「広告のイラスト」説明／制作 8週 ラフチェック／アドバイス／制作 9週 中間チェック／アドバイス／制作 10週 最終チェック／アドバイス／制作 11週 提出・プレゼン／合評 12週 グループディスカッション		
初回持参物	Photoshopが普段使用しているデジタルツール／自分の代表作品(1点以上)		
準備学習	参考にしたいイラストレーター・作家を沢山見つけておくと良いです。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、期限内の課題提出率、課題制作物の内容で評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	クロッキー(木曜1/2限クラス)B	授業分野	
担当教員	片寄愛		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 ゲームデザイン 美術家		
授業内容 および 到達目標	「人体の構造」を紙の上にどのように組み立てていくか、モデルを前にして制作することによって、造形表現の土台となる力を身につけます。プロポーションや重心を正確に捉え、実在感のある人物を描くことを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週目はオリエンテーションとコスチュームモデルを使ってクロッキーのポイントを説明します。</p> <p>2週目以降はいろいろなモデルがきます。</p> <p>人体のプロポーションや奥行き感(パースペクティブ)まで考えて描く 20分ポーズがメインですが、10分ポーズや2分ポーズなどの短い時間で、人体の動き(ムーヴマン)を捕まえる目的のものもあります。</p> <p>遠近法を意識して描きたい人は、モデルさんに近い位置で、プロポーション(部分と部分、部分と全体の長さの関係)を大事にしたい人はモデルさんから離れた位置にイーゼルを立てることをお勧めします。</p> <p>前の方で描く人は低いイーゼル、椅子を使ってください。</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p>		
初回持参物	鉛筆(短い方が描きやすい)/カッター/練り消しゴム/カルトン/クリップ 2個/アサピスのクロッキー用紙		
準備学習	毎回配布する資料(プロポーション、骨や筋肉など、人体に関して)に十分に目を通してください。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。		
	成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	シルクスクリーン・ワークショップS	授業分野	
担当教員	馬場 恵		
専門 実務経験等	専門: 美術家 2022年 角川武蔵野ミュージアム、2018年 アーツ前橋 "Art Meets 05"にて作品発表。 2017年 三省堂書店 Naturalis Historialにてオリジナルブランドの展示会開催。 2015年+2013年 中之条ビエンナーレ参加 など。		
授業内容 および 到達目標	版を使って素材にインクを刷る。 物理的なプロセスを経て行われるシルクスクリーンの制作から、こだわりのあるイメージ作り、モノ作りを目指します。		
授業内容詳細・進行			
1週	課題説明とプランニング 課題1: オリジナルポートフォリオのファイル制作・制作出来るファイルのバリエーション説明		
2週	個々のポートフォリオのファイルデザイン決定		
3週	ファイルプリント		
4週	ファイルプリント・成形・完成		
5~11週	課題2: 2つの以下の課題から自分の挑戦してみたい内容を選択して制作 ① 平面媒体の持つ可能性を追求 色の発色、重なり表現効果を生かした多色刷りの作品制作や、版画集や絵本制作など (使用素材: 主に紙/制作する媒体: 絵本、版画集、ポスター等) ② 様々な素材へのプリントの挑戦 オリジナルグッズ制作などでの世界観の表現を追求する (使用素材: 布/紙/アクリル板/フィルム類/木製板等)		
12週	講評会		
初回持参物	エプロン/筆記用具/作品ポートフォリオ/本講座で制作したい作品の大まかなプラン。		
準備学習	販売されている本や様々なオリジナルグッズなど、日頃から素材と印刷の効果の組み合わせの面白さを観察してください。		
成績評価方法 および 注意事項	ほぼ自由制作が中心の講座なので、各自の制作の目標の設定、モチベーションの維持、作業工程のプランニングと実践と自覚を持って実行すること。工房利用のマナー、お互いの作業への配慮も身につけてほしい。 成績評価(100点評価): 100~90点: 秀 / 89~80点: 優 / 79~70点: 良 / 69~60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	油彩画(人物・風景・静物)B	授業分野	
担当教員	片寄愛／片岡壮		
専門 実務経験等	専門:油彩画 片寄愛:ゲームデザイナー 美術家 片岡壮: 洋画家 朝の会会員		
授業内容 および 到達目標	前期に引き続き、西洋の伝統的な考え方や方法に基づいて静物画・風景画・人物画を制作します。 後期は空気遠近法による空間表現や構図法についても学びます。絵の具の明度・彩度・色相を自由にコントロールでき、安定した構図と正確な空間やボリュームが表現できることが最終目標です。		
授業内容詳細・進行			
1週~4週	【静物画:望みの明度・彩度・色相の色を自由に作れるようになる】 白・バートアンバー・カドミウムレッド・カドミウムイエロー・コバルトブルーの5色を使って、さまざまな明度・彩度・色相のものを組み合わせた静物を10号のキャンバスに4週間で描く。 初回、画材の説明・キャンバス張りの実習後、制作開始。		
5週~8週	【風景画:空気遠近法と構図法を理解する】 白・バートアンバー・カドミウムレッド・カドミウムイエロー・コバルトブルーの5色を使って、蚕糸の森公園内の風景を10号のキャンバスに4週間で描く。		
9週~12週	【人物画:望みの明度・彩度・色相の色を自由に作れるようになる／影の色をコントロールできるようになる／透明・不透明な絵の具の使い方を理解する／画面構成を意識する】 白・バートアンバー・カドミウムレッド・カドミウムイエロー・コバルトブルーの5色を使って、12号のキャンバスに4週で着衣人物画を1枚制作。これまでに学んだ知識・技法をすべて使い、油彩画本来の制作過程を踏んで作画する。		
初回持参物	筆記用具／木炭(細軸)／油彩画道具一式:絵の具(ホワイト・バートアンバー・カドミウムイエロー・カドミウムレッド・コバルトブルー)／パレット／油壺／パレットナイフ／絵筆(豚毛平筆:6・10・14号各2本／ナイロン筆:平筆 12号・丸筆6号)／溶剤(テレピン、リンシードオイル、ダンマルペインティングオイル)／筆洗／ぼろ切れ／石けん		
準備学習	(1)油彩画材について調べておくこと (2)14世紀から20世紀前半までの西洋絵画の概略を理解し、各時代の有名な作家と作品を頭に入れておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と作品で評価。講義と実習は同時に行う。特に油彩画の経験のある人は自分が今まで行ってきた描き方と異なる場合がありますが、油絵本来の基本的技法と考え方を理解してもらうため、本講座では講師の指示に従ってください。 成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	ユーザビリティデザインB	授業分野	
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイナー 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティUXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	私たちを取り巻く情報、商品、機器は日々新しくなっています。 しかし残念ながらそれらが誰にとっても分かりやすく、使いやすくなっているとは言えません。 「ユーザビリティデザイン」では、ユーザーにとって分かりやすい、使いやすい、とはどういう事かを考え、人の状況／環境等を考えてデザインを行います。		
授業内容詳細・進行			
	高齢者や体の不自由な人、そして健常者を含めて分かりやすい、使いやすいそして暮らしやすい環境を実現するために バリアフリー／ユニバーサルデザインを普及させることは、私たちデザイナーの責任として実現しなければなりません。 ユーザビリティデザインを理解して、広い視野でデザイン展開をはかれるよう演習を通じて考えます。 (1)ユーザビリティデザイン演習 ユーザビリティデザインとは、ユニバーサルデザイン／バリアフリー／エイジレス等々とは 身近なユーザビリティデザインの採集 (2)業務分解演習 作業の業務分解／分析演習。 ユーザビリティテスト、プロトコル分析演習 (3)デザイン演習 ユーザビリティデザインを主軸としたデザイン演習 どの分野、どんなユーザーが対象でも役に立つ内容となります。		
初回持参物	筆記用具／ノート		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題を完成させる事も大切ですが、対象となるユーザーが自分や健常者でなく、子供やお年寄り、 体に障害を持った人達が対象となります。ステップ毎の確認が必要のため、授業に出席することが重要になります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	フィギュアデザインB	授業分野	
担当教員	白石佳子		
専門 実務経験等	専門:イラストレーション ・東武ワールドスクウェアウエルカムモニュメントデザイン ・JR東日本ポスター・NHK幼児番組・書籍装丁などに立体作品を制作		
授業内容 および 到達目標	キャラクターデザインの手法からイメージを具体化し、アイデアスケッチから平面デザイン(原寸三面図)を書き起こし、人体(造形物)のバランスを考えフィギュア造形制作の基礎を学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	1週 フィギュア制作の説明(フィギュアの種類・粘土・道具の説明) 2週 キャラクター設定(キャラ世界観・表情スケッチ・顔半立体) 3週 キャラクター制作造形(半立体着色・原寸大三面図・骨組み) 4週 キャラクター制作造形(骨組み・筋肉付け・頭部) 5週 キャラクター制作造形(肉つけ) 6週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 7週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 8週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 9週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 10週 キャラクター制作造形(調整・着色) 11週 キャラクター制作造形(調整・着色) 12週 キャラクター制作造形(最終調整・プレゼン・撮影・講評)		
初回持参物	筆記用具/スケッチブック/既成のフィギュアもしくは立体造形資料(印刷物可)		
準備学習	何を作りたいかを具体的にスケッチしておく。		
成績評価方法 および 注意事項	提出作品、前向きな授業態度で評価。出席率、遅刻、早退、問題ある授業態度は減点対象。制作のモチベーションを維持して最後まで完成させることを重視します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	マンガ企画B	授業分野	
担当教員	塚本博義		
専門 実務経験等	専門:マンガディレクター 漫画のマニュアル本を多数執筆。		
授業内容 および 到達目標	マンガの技法で、「アイデアから物語そしてキャラと映画技法を使って制作する」考え方を使い、読み手に伝わるマンガ技法の基礎を修得する。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週 マンガ企画Bのオリエンテーション(カリキュラム概要の説明)。</p> <p>2週 アイデアから物語の作り方</p> <p>3週 キャラクターからのマンガ企画手法・対比の表現</p> <p>4週 物語の基本(プロット制作)</p> <p>5週 ページマンガ(ネーム)制作</p> <p>6週 キャラクターデザインを使ってコマ割り制作</p> <p>7週 キャラクターデザインを使ってコマ割り制作</p> <p>8週 映画技法でページマンガ、Webコミック、コミックイラストを選択して制作。</p> <p>9週 ページマンガ制作</p> <p>10週 ページマンガ制作</p> <p>11週 ページマンガ制作</p> <p>12週 プレゼンテーション</p> <p>参考教材(講師著書「オズの魔法使いが教えてくれたキャラクターデザイン」・昔話の本質(ちくま学芸文庫)、物語の法則(アスキー社)、講師塚本博義著書「漫画バイブル1、3、5巻マール社」「キャラクターマトリックス」「キャラクター四足演算」)</p>		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席、提出作品で評価。 オリジナルプリント教材、デジタルソフト、画材(自由)等を使用します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	デッサン金曜クラスB	授業分野	
担当教員	片寄愛		
専門 実務経験等	専門:油彩画 ゲームデザイン 美術家		
授業内容 および 到達目標	授業目的と到達目標:主に線を使って、モノ・人・空間を、目に見えるまま正確に画面上に描く練習をします。 この作業を通じて、すべての造形活動に必要となる、「見えた形」を「美しい形」にするための、理解力、知識、表現力を身につけることが目標です。		
授業内容詳細・進行			
1週・2週	3種のモチーフから好きなものを選んで3時間のデッサン		
3週～5週	粘土模刻(サザエかパブリカ) 3週目:大まかに形をつくる。 4週目:形を詰める。 5週目:ディテールにこだわって詳細を作り込み、本物そっくりを目指す。最後に全体講評を行う。		
6週～9週	4週にわたる長期制作		
10週～12週目	人体の研究(骨格・筋肉のデッサンか互いの肖像画どちらかを削る予定です)		
初回持参物	デッサン用画材(鉛筆・練りゴム・カッター・クリップ・カルトン・角棒)		
準備学習	デッサン [新] 百科(阿佐ヶ谷美術社刊)を見ておくこと		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	WebデザインB	授業分野	
担当教員	小高恭子		
専門 実務経験等	専門:WEBデザイナー 2006年～ 複数のweb会社でマークアップエンジニアとして業務に従事		
授業内容 および 到達目標	ホームページやブログを作るためのソフトウェア「WordPress」を使って自分自身のポートフォリオサイトを作りましょう。		
授業内容詳細・進行			
	1週 MacBook Airでの作業パフォーマンスを上げる機能について紹介 2週 画像拡張子について学ぼう(jpg、gif、png/apng、svg、heic、webP) 3週 HTMLとCSSについて初歩的な解説&階層を作ってみよう(VSCode必携) 4週 使用頻度の高いCSSプロパティをいくつかピックアップして実践練習 5週 WordPressでポートフォリオサイト制作①「プラグインで子テーマを作ろう」 6週 WordPressでポートフォリオサイト制作②「ヘッダーとフッターを作ろう」 7週 WordPressでポートフォリオサイト制作③「プライバシーポリシーページを作ろう」 8週 WordPressでポートフォリオサイト制作④「プロフィールページを作ろう」 9週 WordPressでポートフォリオサイト制作⑤「学校課題掲載ページを作ろう」 10週 WordPressでポートフォリオサイト制作⑥「個人制作掲載ページを作ろう」 11週 WordPressでポートフォリオサイト制作⑦「テーマを編集してみよう」 12週 WordPressでポートフォリオサイト制作⑧「 OGP画像を組み込んでみよう」		
初回持参物	MacBookのストレージの空き容量を30GB以上確保してきてください。 Microsoftの無料ソースコードエディタ「Visual Studio Code」をインストールしておきましょう。 ・筆記具・メモ帳・スマホ		
準備学習	授業はタイピング中心になります。 ブラインドタッチに不慣れな方はwebサービスなどを利用し、あらかじめ練習をしておきましょう。ポートフォリオサイトに掲載する制作物(学校課題・個人制作)の画像データを整理して持参してください。		
成績評価方法 および 注意事項	【！】この授業は右記の科の web授業内容と一部同じです⇒ FYCD、FYVD、2VD、3VD 出席重視(4回以上欠席は履修不可)・大課題(WordPress)完成度重視・授業に取り組む姿勢 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	シルクスクリーン版画S	授業分野	
担当教員	高橋沙季		
専門 実務経験等	専門: 絵画 / 版画 ペン画・油彩など複数の技法で絵画を制作。 2018年～ アサビ版画工房管理業務 2020年～ 「2020・ZERO展・0号展」入選		
授業内容 および 到達目標	シルクスクリーンの制作手順、仕組みを理解し、作りたいものの実現には何を準備してどのように制作すれば良いかイメージできるように学習し、今後の自分の制作にアサビの版画工房を活用できるように工房の使い方をしっかりと身につけて欲しいです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業内容説明 / 版画と版種について・全作業工程説明 / 第1課題説明 2週 (第1課題) 制作内容のチェック / 版下制作 3週 (第1課題) 版下の確認 / 製版 / 印刷 4週 (第1課題) 製版 / 印刷 / 解版 5週 第1課題の提出と講評 / 第2課題説明 / 作品プランニング 6週 (第2課題) 制作内容の決定 / 版下制作 7週 (第2課題) 版下の完成と確認 8週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 9週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 10週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 11週 (第2課題) 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 12週 第2課題作品完成 + 提出 / 解版完了 / 講評		
初回持参物	汚れても良い服装 (エプロンやツナギ等) / 動きやすい靴 / 筆記用具		
準備学習	課題制作に向けて、版画 (シルクスクリーン以外も可) や絵画作品・デザインなどを見て自分の興味の惹かれるものは何かを考えてみて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	シルクスクリーン未経験者対象の授業のため各回で技法の説明が入ります。聞き逃しの無いように遅刻や欠席は出来るだけしないよう心がけましょう。 成績評価 (100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	日常雑貨着彩イラストレーションB	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	使われることを目的とした着彩イラストレーションを描けるようにトレーニングする授業です。 身の周りにある日常雑貨や静物を水彩絵の具や鉛筆、パステル、マーカーなどを使って楽しみながら制作します。 その中で自分ならではの描き方を見つけることを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション 2週 グリザイユ着彩 3週 グリザイユ着彩 4週 コーヒーによる濃淡着彩 5週 へたうまイラスト 6週 お気に入りの雑貨 7週 お菓子パッケージ 8週 靴 9週 花or料理・スイーツ 10週 花or料理・スイーツ 11週 日常空間にある雑貨 12週 日常空間にある雑貨＋講評		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	各課題に対してどの画材でどのように着彩するか、ある程度イメージを膨らませておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	アナログ写真術B	授業分野	
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メデアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	銀塩フィルムや印画紙といった、デジタル以前の写真メディアを用いた表現が如何なるものかを、実践を通して考えてみたい。フィルムカメラでの撮影/現像/プリントといったプロセスを追体験し、さらには暗室で可能な表現についても解説、写真の古典技法にも触れてみたい。		
授業内容詳細・進行			
	1週 さまざまなフィルムとカメラについて/印画紙による表現 その2 2週 大型カメラワークショップ/ポートレイト撮影 □/機材解説・テスト撮影 3週 大型カメラワークショップ/ポートレイト撮影 4週 大型カメラワークショップ/ 現像・プリント 5週 大型カメラワークショップ/ 現像・プリント 6週 作品完成、講評 * 古典技法/レイオグラム 7週 ケミグラムワークショップ 8週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ/機材説明 9週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ/撮影 10週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ/フィルム現像・プリント 11週 35mmフィルムカメラ・ワークショップ/プリント 12週 作品完成、講評		
初回持参物	筆記用具(パソコン)/A4ファイル/現像の際はエプロン等汚れてもよい服装		
準備学習	写真作品だけでなく映像や絵画作品をリサーチ。被写体としたい対象(人、物、風景)を考えておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	作品の完成度、授業への取り組み等で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	クロッキー(金曜5/6限クラス)B	授業分野	
担当教員	軽込孝信 専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	この講座での「クロッキー」とはいわゆる略画的な意味ではなく、短時間で正確に形を描く(=デッサンする)力を養うことを目標とします。毎回一つの作品を創る気持ちで取り組んで下さい。		
授業内容詳細・進行			
	<p>○人体は自然の造形の中でも特に変化に富んだ魅力的なモチーフです。 それらを正確に捉える為には単に見るという行為以外に様々な要素が必要になってきます。 予め人体の解剖学的な構造を知っておくのも短時間でデッサンをするクロッキーでは有効です。</p> <p>○学習の心得 基本的には20分のポーズを主体に10分、5分ポーズなどを状況に合わせて行います。 初めは全体と各部の関係を捉え易い立ちポーズを行います(この時モデルの頭身を把握しておく)。 部分的に描写せず、全体を画面の中にバランス良く描くように心掛けましょう。 光源が一定していない場合、見たままの陰影は必ずしも立体感を表現するのに適してはいません。 初めはなるべく陰影を付けず、線描を主体に形そのものを表現することを心掛けて下さい。 スポットなどで照明を一定方向に調節しているポーズの場合は陰影を付けて構いません。 鉛筆は硬めのものを半分の長さにして使用します。 これを掌で包むようにして持ち、肘を伸ばし、腕全体で形をとるようにします。 画面から常に距離を置いてみることで客観性を保ちます。</p>		
初回持参物	鉛筆(HB程度)・練り消しゴム・カッター・目玉クリップ・クロッキー用紙(B3大。購買で購入できます。クロッキーブックでも可。小さいものは不可。)		
準備学習	より理解度を深めたい方は美術解剖学の講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率70%以上、遅刻・早退は減点。普段の授業制作、作品提出。描写力よりも構図(画面にどの様に配置するか)や重心、プロポーションの正確さを評価します。ポーズ中での入退室や私語は周囲の方に迷惑だけでなくマナー違反なので厳禁。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	写真ワークショップB		授業分野
担当教員 専門 実務経験等	三上紗智子 専門:写真 2005年～グループ展多数 個展 2010年「romantic(bitter)」、2011年「ensemble」他 2012年 第6回写真「1_WALL」入選 私立学校学校案内撮影担当、医療機関ホームページ撮影担当、その他撮影多数		
授業内容 および 到達目標	各自撮影してきた写真から自分が今どのように世界を見て感じているのを知り自身の作品へ繋げていきます。 授業内で一人ひとり発表形式で毎週の作業の成果を見せてもらいます。受講者同士で見あい意見交換することで、客観的な見る目・自身の頭の中にあることを言語化し伝える力を鍛えます。写真を作品として(データではなく物として)形にすることが目標です。写真表現の楽しさを感じてほしいです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスと自己紹介(各自の作品紹介) 2週 『ときめき』を撮る／各自のテーマ 進行状況チェック・ディスカッション 3週 『ときめき』を撮る／各自のテーマ 進行状況チェック・ディスカッション 4週 『ときめき』を撮る／各自のテーマ 進行状況チェック・ディスカッション 5週 『ときめき』を撮る／各自のテーマ 進行状況チェック・ディスカッション 6週 『ときめき』を撮る／各自のテーマ 講評会・1 7週 写真系展示観覧(観覧後必ずレポートを書き次週提出、展示開催状況により観覧にいく週が変わる場合があります) 8週 各自のテーマ／時を超える情景・進行状況チェック・ディスカッション 9週 各自のテーマ／時を超える情景・進行状況チェック・ディスカッション 10週 各自のテーマ／時を超える情景・進行状況チェック・ディスカッション 11週 各自のテーマ／時を超える情景・進行状況チェック・ディスカッション 12週 講評会 * 写真作家や写真集の紹介等を授業の進行状況を見ながら行う予定です。		
初回持参物	ノートPC、今までの写真作品。作品としてまとめていなくても気に入っている写真データを PCでフォルダにまとめ見せられる形にしてください。プリントアウトやファイル等にまとめてあるものなどの現物でも良いです。		
準備学習	普段の生活の中で自分が気になった瞬間を写真に撮ることを心がけて、撮影した写真データを見直し気に入ったデータを PCでフォルダにまとめることをしておくが良いです。		
成績評価方法 および 注意事項	機材は自由です。(状況により学校のカメラが貸し出せない場合があります)出席率、授業態度、作品の完成度を総合的に評価します。7週目に予定している展示観覧の交通費は自己負担となります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目 対面での実施

科目名	銅版画S	授業分野	
担当教員	長沼翔		
専門 実務経験等	専門：銅版画 主に銅版画を制作。 2022年 西荻窪 数寄和、代官山ギャラリー子の星2021年武蔵小杉 小杉画廊にて個展。 2022年 第20回中華国際版画ビエンナーレ参加。		
授業内容 および 到達目標	銅版画の基本的な技法を修得したのち、応用技法まで学びます。 手描きやデジタルでは表現出来ない「版画ならではの表現」に触れ、作品を制作します。 最終的な到達目標は、授業で習う技法や手順を理解し、自分でプランを立てて制作を進められるようになる事です。 また、薬品や道具の名称も正しく覚えましょう。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業説明／技法説明／デモンストレーション 2週 基本的技法の体験 3週 課題①テーマ制作 4週 " 5週 " 課題①作品完成 6週 応用技法デモンストレーション／多色刷りデモンストレーション 7週 課題②自由制作 8週 " 9週 " 10週 " 11週 " 12週 " 課題②作品完成、講評		
初回持参物	筆記用具／エスキースブック／エプロンなど汚れても良い服装		
準備学習	自分の好きな銅版画作家、または銅版画作品を挙げられるようにしましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席、版表現への積極的なアプローチや自主性を評価します。毎回新たな技法を学ぶので、遅刻欠席の無いようにして下さい。授業内容は初心者向けです。経験者の場合、課題は各自で設定します。詳細は授業にて。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

科目名	クロッキー土曜クラスB	授業分野
担当教員① 専門 実務経験等	岩瀬恵太 専門：マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞	
担当教員② 専門 実務経験等	片岡壮 専門：絵画・立体 「絵画研究会・朝の会」会員 個展：2018 真魚（人形町）、2021 GRAVITY ROOM（阿佐ヶ谷）ほか、グループ展	
授業内容 および 到達目標	いろいろなモデルを描くうえで、個人差のあるプロポーション、様々なポーズの重心を正確に捉えることを目標とします。そのうえで人体の持つ構造、ボリューム感、運動感を楽しみながら描いていきます。	
授業内容詳細・進行		
	<p>1週 描いてみよう！（男のかたち・女のかたち）</p> <p>2週 大きな形をつかまえよう</p> <p>3週 プロポーションを意識してみよう</p> <p>4週 立ちポーズのなかにある「重心」について</p> <p>5週 ムーブマン（動き）について。傾けましょうか？ひねりましょうか？</p> <p>6週 40分ポーズで細部までじっくり観察</p> <p>7週 影の形とその濃さ</p> <p>8週 筋肉や関節を観察（ヒトは動く）</p> <p>9週 2人もしくは3人のモデル（コスチューム）を描いてみる</p> <p>10週 和服の人を描いてみる</p> <p>11週 黒い紙に白いラインで装飾的表現に挑戦</p> <p>12週 自分の選択した画材で描いてみる</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p> <p>* この授業は一般（アサビ生以外の方）にも開放されている授業です。</p>	
初回持参物	土曜クロッキーに限り、紙は教室で購入できます。 鉛筆／クリップ／カルトン／カッター／練り消しゴム	
準備学習	毎回資料（プロポーション、骨や筋肉、人体に関して）を配布するので十分に目を通して下さい。	
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可	

学術造形科目

科目名	インターンシップ	授業分野
<p>担当教員</p> <p>川俣将寿／科長・各コース長</p> <p>専門 実務経験等</p>	<p>専門：就職関連</p> <p>1992年～ 総合商社 丸紅株式会社の関連会社に入社 幅広い業界での仕事に携わる</p> <p>2003年～ 阿佐ヶ谷美術専門学校 就職担当</p>	
<p>授業内容 および 到達目標</p>	<p>自らが学んでいる分野(デザイン・美術・映像等)の企業で実際に仕事を体験し、その業界に必要な技術や知識を学ぶ。 この就業体験から自分自身の適性を見極め、就職の早期内定に繋げる。</p>	
<p>授業内容詳細・進行</p>		
<p>2年生以上 通年</p>	<p>インターンシップとは就業体験であり、実際の職場での仕事を通じて実践的に技術や知識を学ぶことである。</p> <p>○インターンシップ参加企業 選択の注意点 「学校で紹介した企業」「自分で探した企業」のいずれでも良い。 授業に支障のする曜日や時間帯は避け、必ずインターンシップ参加前にキャリアプロデュースセンターに相談及び申請をすること。 また、インターンシップをする企業は、デザインや美術、映像等の関連分野に限る(左記分野のアルバイトも可)</p> <p>○実習期間と時間数 夏期休暇中も含めて、前期・後期のどちらでも良いが、単位として認定するのは 2単位まで。 このため、2単位分の授業数(36時間以上)の実習参加が単位認定の条件となります。</p> <p>○申請方法 インターンシップに参加をする場合は、必ず事前にキャリアプロデュースセンターにて、「参加申請書」を記入し、インターンシップ保険料(500円)をご負担下さい。 事後申請は基本的に認められませんのでご注意ください。</p> <p>○結果報告 実習修了後、速やかに「修了証明書」と「レポート(実習から学んだこと)」を提出。 尚、レポートは800字以内でパソコンで作成すること。</p> <p>※インターンシップの紹介や申請受付は、キャリアプロデュースセンターで行います。</p>	
<p>初回持参物</p>	<p>特になし</p>	
<p>準備学習</p>	<p>ポートフォリオ及び履歴書</p>	
<p>成績評価方法 および 注意事項</p>	<p>通常の学術造形科目登録時の登録受けはありません。 申請書類やレポート等の提出物により判定を行います。</p> <p>成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可</p>	

科目名	ソーシャル・プラクティスB	授業分野	
担当教員	各教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	知識や技能は学んで覚えただけでは不十分です。現実の場面で「使う」ことではじめて社会的な意味や社会貢献の意義が生まれます。こうした趣旨に即して、職業実践学習を仕事の現場で演習し、社会実践(ソーシャル・プラクティス)できる力を身につけることが目的です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>対象になるソーシャル・プラクティス</p> <p>(1)ATCL関連の授業外での産学協同への参加</p> <p>(2)学園祭や卒業制作展でのマネジメントやプロデュース活動などの、アサビの行事での社会実践</p> <p>(3)その他、インターンシップ以外での仕事の社会実践</p> <p>ソーシャル・プラクティス単位取得申請の 2つのタイプ</p> <p>(1)学生または教員が事前申請書に記入して提出</p> <p>(2)学生または教員が事後報告書を提出</p> <p>単位認定の決定</p> <p>(1)社会実践事前申請書が提出され次第、受理した教員が教育会議に報告して、ソーシャル・プラクティス開始</p> <p>(2)社会実践事後報告書を受理した教員が、教育会議に提出、検討してソーシャル・プラクティス 2単位の可否</p> <p>単位認定の条件と単位数</p> <p>(1)職業実践学習や産学協同学習の趣旨にふさわしいソーシャル・プラクティスになっている</p> <p>(2)単位数:学習の質量が 36時間相当=2単位、18時間相当=1単位</p>		
初回持参物	特になし		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	<p>通常の学術造形科目登録時の登録受付はありません。</p> <p>前期の終わりに単位認定の会議を開催します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可</p>		