

学術造形科目

Liberal Arts

LA

2025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	対面(422教室)	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	野島三佳	オンライン	20	2年次から	
○国際交流プログラム	水5／6	馬場恵(特別講師)	対面(422教室)	10	全学年	〈注2〉
○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	片寄愛	対面(432教室)	30	2年次から	
○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	
○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。
〈注2〉国際交流プログラム…前期～後期参加で2単位取得。
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

2025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」「ソーシャル・リテラシー」は各 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 (422/422.5教室)	-	1年生必須	CDは水曜・VD/LD/FM/IC/FAIは木曜 それぞれ6回履修すること(注 1)
○ソーシャル・リテラシー	木3／4	藤原・江本	対面 (422/422.5教室)	-	1年生必須	※日程は後期開始前に告知
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	対面(422教室)	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	
○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	野島三佳	オンライン	25	2年次から	
○マンガ企画 B	水5／6	塚本博義	対面 (123教室)	25	全学年	
○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 (521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	
○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	
○マットペイント	金3／4	林隆之	対面 (412教室)	10	2年次から	
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(木 1/2限)開講

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	人間は美を生み出すとともに、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	
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	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。		
授業内容詳細・進行			
	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 2週: キャリアセンターの紹介／就職活動の必要書類／自己分析について／ 就職活動が上手いく人、そうでない人 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) 4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 5週: 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 6週: ポートフォリオ1／自己分析6 7週: 筆記試験について／自己分析7 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 9週: 履歴書の書き方／長所と短所・自己 PR 10週: ポートフォリオ2 11週: ES対策: わかりやすい文章 12週: まとめと復習		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	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。		
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	キャリアデザイン 実践編	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	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・ドートンヌ会員 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 実務経験等	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「マリンブルーの涙」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:絵本で何ができるか 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			
	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。 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 3週: キャラクターデザイン1・2・3・4・7の手法とは。 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。 5週: 各自のテーマを表現できる手法を選択し制作。 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。 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。 8週: ネーム制作、原稿制作 9週: 制作 10週: 制作 11週: 制作 12週: プレゼンテーション 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」)		
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、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。 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A	授業分野	
担当教員	野島三佳		
専門 実務経験等	専門：Webデザイン・イラスト 2023年～2025年 IT企業 HP制作、印刷物制作等		
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 データの保存方法、バックアップについて 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1／アドバイス／制作 10週 中間チェック2／アドバイス／制作 11週 最終チェック／アドバイス／制作 12週 提出・プレゼン／合評		
初回持参物	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	国際交流プログラム	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。 2025+2015年+2013年 中之条ビエンナーレ参加 など。2004年から2010年まで行ったアサビとイギリス Norwich University of the Arts との国際交流運営やフランス ENSADの留学生を指導。海外での発表は、2019年 " Equilibrium " Exhibition Art/NaturSci Pavilion(イタリア)や2018年"Eco-connectivity" Berlin Science week, Humboldt t-Universität zu Berlin's Thaeer (ドイツ)など。		
授業内容 および 到達目標	フランス交流校 ENSAD/国立高等装飾美術学校 (https://www.ensad.fr/en)とアサビの国際交流 20周年を記念したプログラムです。日仏の学生間の情報共有からの意見交換、個々のイマジネーションを膨らませた個別制作へと発展させていきます。日本を愛した明治期のイギリス人作家：小泉八雲 /ラフカディオ・ハーンのテキストを元に、昆虫から得た自然の機能美や民族への興味をベースに、現在のサブカルチャーや日仏それぞれの文化を探ります。		
授業内容詳細・進行			
<前期5回>			
1週	4月23日/5/6時間目：対面とオンラインを併用して開講 交流校の紹介・国際交流プロジェクトの概要説明・小泉八雲とその文学の共有・データベース制作の共有		
2週	5月21日/5/6時間目：対面とオンラインを併用して開講 ・自分が選んだ小泉八雲のテキストをもとに、同じ興味の学生とデータベース作りを構想 ・元ENSAD教授でアサビ OBの前田宏先生の記念レクチャー		
3週	6月18日/5/6時間目：対面とオンラインを併用して開講 ・データベースの作成進捗共有と作業継続 ・次回の現場での撮影作業に向けた技術指導（写真専攻講師）		
4+5週	7月16日/スケジュールは専用 Classroomにて事前に告知します ＊ 1/2/3/4時間目を利用して、学校外（上野：国立科学博物館）と学校での対面授業で開講 ・午前/上野に集合して撮影取材活動 ・午後/学校に戻ってとれた素材の共有と情報の整理（夏休みに収集する素材の検討）		
<後期4回>			
6週	9月10日/5/6時間目：対面とオンラインを併用して開講 ・夏休みにとれた素材の確認とデータベース制作の振り返り ・ENSAD生のワークショップとオンライン接続しての日仏対話		
7週	10月22日/5/6時間目：対面とオンラインを併用して開講学外の会場を想定しています ・フランスから共有されたデータベースから興味を持ったことの共有 ・郵送された ENSADの版画作品を鑑賞し、個々の制作者へのコメントなど整理。 ・オンライン交流イベントとして開催（会場は学外も検討中 ex.IMAGINUS会議室など）		
8週	11月19日/5/6時間目：対面とオンラインを併用して開講 ・制作が進んだアサビ生の作品を ENSAD教員に指導してもらう		
9週	12月10日 予定：制作作品＋レポートの提出 ＊成績評価は 9週までの内容で行います。		
10週	3月4日 予定：プロジェクト完了イベント（オンライン） 作品へのフランスからのフィードバック共有		
初回持参物	PC、携帯電話		
準備学習	自分が使いやすいような翻訳アプリを探してみてください（フランス語・英語）。		
成績評価方法 および 注意事項	各交流プロセスにおいて、積極的に参加すること。自分の興味を他者と共有することから生まれる、コミュニケーションからの化学反応に期待し、国を超えた共感を楽しむようにしてみてください。 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 オンラインでの実施

科目名	背景画A	授業分野	
担当教員	大貫賢太郎		
専門 実務経験等	専門：背景画 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		
授業内容 および 到達目標	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、ゲームスチル、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。		
授業内容詳細・進行			
	1週: 課題のフォーマットと基本事項 2週: パースと映像的技法の講義 3週: 立体を描く 4週: 立体を描く2 5週: 雲を描く 6週: 雲を描く2 7週: 自然物を描く 8週: 自然物を描く2 9週: 写真模写1 10週: 写真模写2 11週: 色替えを作る 12週: 総評		
初回持参物	手元でメモがとれるもの／記録メディア（ USBメモリなど）		
準備学習	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。		
成績評価方法 および 注意事項	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。 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)A	授業分野	
担当教員	片寄愛		
専門 実務経験等	専門:油彩画 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 ゲームデザイナー 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			
	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。 2週目以降はいろいろなモデルがきます。 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(ムーブマン)を捕まえる目的のものもあります。 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。 前の方で描く人は低いイーゼル、椅子を使ってください。 初めての人は、試してみてください。 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。		
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／アサビスのクロッキー用		
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		

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 実務経験等	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、ゲッシェネンの妖怪 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	デジタルファブリケーション演習	授業分野	
担当教員	臼木菜穂		
専門 実務経験等	専門: 2DCAD／3DCAD 2018年～現在: アサヒ木工房管理者。3D CADおよびデジタルファブリケーション演習授業を担当 2020年: Autodesk Expert Eliteに就任 Autodesk社主催の学生向け 3D CADコンテストの運営や、イベントなどに登壇 2D/3D CADのセミナー講師を務めるほか、他大学でも講師として活動する		
授業内容 および 到達目標	デジタルファブリケーション(3Dプリンターなどのデジタル工作機器を使ったものづくり)は、クリエイターにとってますます身近な存在となっています。この授業では、工作機械や材料の特性を理解し、基本的なデータ作成方法からその活用方法まで、幅広く学んでいきます。 自分でデザインして作るプロセスが簡単になり、アイデアを素早く形にできるラピッドプロトタイピングの魅力を体験することができます。		
授業内容詳細・進行			
1週	ガイダンス・体験実習「ネームタグの作成」		
2週～5週	素材演習 ミニ課題を通じて、レーザーカッターやカッティングプロッターを使った加工を実際に体験 木材、アクリル、皮革、紙、ゴムなど、さまざまな素材を扱う		
5週/6週	染色実習(アクリル板の染色体験) 屋外で行うため天候次第で日程を決定		
6週～7週	3Dプリント演習 3D CADソフト「Tinkercad」などのモデリングソフトの基本的な使い方を学び、 3Dプリントによる出力をおこなう		
8週～11週	課題制作 デジタルファブリケーション機器を使った課題制作(課題内容は初回授業で紹介)		
12週	プレゼンテーション <		

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	木炭(細軸)／練り消しゴム／油絵の具(バーントアンバー／ホワイト　(推奨:シルバー・チタニウム・パーマネント　)／溶剤(テレピン)／油壺／パレット／パレットナイフ／絵筆(豚毛かナイロンの丸筆　6号)／筆洗／ぼろ切れ		
準備学習	14世紀から20世紀前半までの西洋絵画の、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	2周目以降、カドミウムイエロー・カドミウムレッド・コバルトブルー他、画材の追加持参あり。 出席状況と作品で評価。講義と実習は同時に行う。 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	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色鉛筆、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:お気に入りの雑貨 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	
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 応用技法の体験／多色刷り、重ね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	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・メディアシティ映像祭、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いたり、立体を制作することで、物の構造を把握する練習をします。 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	各自毎回下記の3種類の中から好きなモチーフを選び、3時間で描きあげて提出する。 ①幾何形態 ②工業製品(食器／工具／機械／楽器等)や有機物(花／果物／野菜等) ③石膏像		
3週～5週	粘土模刻 石粉粘土を使い、3週間でサザエ殻(経験者は別モチーフ)の完全模刻を行う。 3週目:大まかに形をつくる。 4週目:形を詰める。 5週目:ディティ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 はじめに下記の4種類の課題からひとつ選び、4週間で描き上げて最終週に提出する。 本課題は11,12週目に2部に分け、30分程度の全体講評を予定。 ①大型石膏像を通常の2倍の大きさの紙に陰影込みで描く ②線遠近法を正確に使って建築物を含む屋外空間を描く ③植物の連作(合計4枚) ④機械の連作(合計4枚)		
10～12週目	人体の研究 毎回3時間で描き上げて提出する。 10週目:骨格標本／筋肉石膏像 11週目:男性ヌードデッサン 12週目:女性ヌードデッサン		
初回持参物	鉛筆／カッター／練り消しゴム／カルトン／クリップ 2個／(画用紙は配布)		
準備学習	目に映る物がどんな構造をしているか、を考える癖をつけておく。 ポートフォリオにデッサンを入れたい人は相談してください。		
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	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 実務経験等	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			
	○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。 ○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。		
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。 アサヒスで購入可能です。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	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		
担当教員②	片岡壮		
専門 実務経験等	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			
	1週 描いてみよう！(男のかたち・女のかたち) 2週 大きな形をつかまえよう 3週 プロポーションを意識してみよう 4週 立ちポーズのなかにある「重心」について 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？ 6週 40分ポーズで細部までじっくり観察 7週 影の形とその濃さ 8週 筋肉や関節を観察(ヒトは動く) 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 10週 和服の人を描いてみる 11週 黒い紙に白いラインで装飾的表現に挑戦 12週 自分の選択した画材で描いてみる 初めての人は、試してみてください。 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。 * 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。		
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	
担当教員	渡辺 祐亮(株式会社 cocoroé)		
専門 実務経験等	専門:インフォグラフィック、イラストレーション 2015~2017年:ロンドン、ニューヨークでの夏期海外研修を経験 2017年:mother juiceのデザインでGOOD DESIGN賞を受賞 2020年:農的暮らしや自然生態系をイラストで図解するライフワークをスタート 2022年:宮崎県新富町の芸術祭にアーティストとして参加 2024年:川崎市市政100周年記念誌のキービジュアルをデザイン		
授業内容 および 到達目標	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。		
授業内容詳細・進行			
	課題1:アイコンや図を制作 (Adobe illustrator推奨) 課題2: 自由テーマのインフォグラフィック 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 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 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 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 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 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』 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。 12週:講評会 株式会社cocoroé  CLASS101でリリースした 「はじめてのインフォグラフィック講座」 		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	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。		
成績評価方法 および 注意事項	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。		
	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	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			
	対象になるソーシャル・プラクティス (1)ATCL関連の授業外での産学協同への参加 (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 (3)その他、インターンシップ以外での仕事の社会実践 ソーシャル・プラクティス単位取得申請の 2つのタイプ (1)学生または教員が事前申請書に記入して提出 (2)学生または教員が事後報告書を提出 単位認定の決定 (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 (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 単位認定の条件と単位数 (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 (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		
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	通常の学術造形科目登録時の登録受付はありません。 前期の終わりに単位認定の会議を開催します。 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	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 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	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			
	[1日目] 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 [2日目] 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。 [3日目] 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っておくこと。		
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	ソーシャル・リテラシー	授業分野	
担当教員	藤原成理		
専門 実務経験等	専門:クリエイティブディレクター(グラフィックデザイン) 1994年～ 広告制作会社勤務 2012年～ デザイン制作会社代表 2019年～ 藤成デザイン相談室開設:イベント企画運営・グラフィックデザイン・各種印刷など		
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。		
その他教員 (他担当授業)	特別講師 東京都産業労働局金融部貸金業対策課(東京都・日本貸金業協会共同実施)		
授業内容詳細・進行			
【講座1】	メディアリテラシー:「情報と伝達」～伝える・伝わる～(藤原先生) グループワークなどを通して「伝える」と「伝わる」の違いを理解していきます。 あふれる情報の中から自分に必要な情報を探して活用したり、効果的に伝える方法を考えます。 「情報の共有」を意識して行えることを目標にします。 ※後期の専門基礎クラスごとに行います(日程は後期開始前に告知)		
◎第1週 木3/4限	・「情報」ってなんだろう？ ・1000年前の「桜」と頭の中の「桜」 ・「言葉」と「言葉以外」のコミュニケーション ・「伝える方法」はいくつある？○ ・人の歴史と伝達方法		
◎第2週 木4限	・様々な「メディア」とその特徴 ・「伝達方法」の変化と生活習慣 ・情報の「編集」による効果 ・脳は勝手に理解する ・情報の「受け手」から「発信者」へ ・履修時間:授業 3.0H+授業 1.5H+レポート 0.5H=5.0H ※対面授業(クラスごと)		
【講座2】	著作権リテラシー:クリエイティブにおけるオリジナリティについて(江本先生) 将来プロとして「消費者(受け手)」から「提供者(送り手)」となるために クリエイティブは何かオリジナリティとは何か事例を見ながら考えてみる。 ※夏期学習期間に行います(自宅学習)		
◎講義1	・「模倣」や「引用」の解釈・境界線について、「オリジナリティ」の模索・探求について		
◎講義2	・近代抽象画が生まれるまで、抽象と具象、その創作の過程について(ピカソ・モンドリアン・ポロックなど) ・履修時間:講義 1.0H+講義 1.0H+レポート 1.0H=3.0H ※オンライン(オンデマンド)		
【講座3】	金融リテラシー 金融トラブル防止講座(外部講師) これから社会に出る大学生や専門学校生を対象に金融の基礎知識やトラブルの防止に関する講座。 ※夏期学習期間に行います(7月下旬～8月上旬頃・日程は前期終了時に告知)		
◎講義	・成年年齢引下げにおける留意点 ・キャッシュレス、ローンやクレジット(仕組み、メリット・デメリット、リボ払い等) ・金融トラブル事例(マルチ商法、高収入アルバイトの落とし穴、個人間融資のトラブル等) ・家計管理 ・履修時間:講義 1.5H+レポート 0.5H=2.0H ※オンライン(一斉受講)		
初回持参物	ノート・筆記用具(カラーマーカー(色鉛筆など)・黒のサインペン(持っていたら))・PC		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席(参加意欲)・レポート提出 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りうるのか、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 バルト(石川美子訳)『零度のエクリチュール 新版』みすず書房、2008年 バルト(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: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(就職活動でのビジネスメール) 6週:応募のマナー②(就職活動での電話) 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	今日の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	美術解剖学B	授業分野	
担当教員	軽込孝信		
専門 実務経験等	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	甲斐光省		
専門 実務経験等	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	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			
	※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。		
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		

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、「ぜーんぶわすれた」さんこう社「マリンブルーの涙」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			
	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 2週: 「本」で何が表現できるか／基本的な製本演習 3週: 「本」の色・形・仕組みを考える／基本的な製本演習 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 5週: 「本」の表現と製本／アーティストブック製本演習 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 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 8週: 自分の絵本・アーティストブック制作 9週: 自分の絵本・アーティストブック制作 10週: アーティストブック製本 11週: アーティストブック製本 12週: 合評 【準備学習について】 1～2週 様々なアーティストブックをリサーチする 3～5週 アーティストブックのテーマを探す 6～7週 構想の推敲 8～11週 制作材料の準備 12週 自作のプレゼンテーション準備		
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	野島三佳		
専門 実務経験等	専門：Webデザイン・イラスト 2023年～2025年 IT企業 HP制作、印刷物制作等		
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「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 入稿について データ作成から入稿まで 7週 課題2「グッズを作ろう」説明 8週 ラフチェック／アドバイス／制作 9週 中間チェック1／アドバイス／制作 10週 中間チェック2／アドバイス／制作 11週 最終チェック／アドバイス／制作 12週 提出・プレゼン／合評		
初回持参物	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			
	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。 2週目以降はいろいろなモデルがきます。 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(ムーブマン)を捕まえる目的のものもあります。 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。 前の方で描く人は低いイーゼル、椅子を使ってください。 初めての人は、試してみてください。 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。		
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／アサビ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 Historia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		
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		
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、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、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	木炭(細軸)／練り消しゴム／油絵の具(バーントアンバー／ホワイト (推奨:シルバー・チタニウム・パーマネント)／溶剤(テレピン)／油壺／パレット／パレットナイフ／絵筆(豚毛かナイロンの丸筆 6号)／筆洗／ぼろ切れ		
準備学習	14世紀から20世紀前半までの西洋絵画の、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	2周目以降、カドミウムイエロー・カドミウムレッド・コバルトブルー他、画材の追加持参あり。 出席状況と作品で評価。講義と実習は同時に行う。 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	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ェ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			
	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)。 2週 アイデアから物語の作り方 3週 キャラクターからのマンガ企画手法・対比の表現 4週 物語の基本(プロット制作) 5週 ページマンガ(ネーム)制作 6週 キャラクターデザインを使ってコマ割り制作 7週 キャラクターデザインを使ってコマ割り制作 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。 9週 ページマンガ制作 10週 ページマンガ制作 11週 ページマンガ制作 12週 プレゼンテーション 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」)		
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、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。 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	主に線を使って様々なものを正確に描いたり、立体を制作することで、物の構造を把握する練習をします。 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	各自毎回下記の3種類の中から好きなモチーフを選び、3時間で描きあげて提出する。 ①幾何形態 ②工業製品(食器／工具／機械／楽器等)や有機物(花／果物／野菜等) ③石膏像		
3週～5週	粘土模刻 石粉粘土を使い、3週間でサザエ殻(経験者は別モチーフ)の完全模刻を行う。 3週目:大まかに形をつくる。 4週目:形を詰める。 5週目:ディティ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 はじめに下記の4種類の課題からひとつ選び、4週間で描き上げて最終週に提出する。 本課題は11,12週目に2部に分け、30分程度の全体講評を予定。 ①大型石膏像を通常の2倍の大きさの紙に陰影込みで描く ②線遠近法を正確に使って建築物を含む屋外空間を描く ③植物の連作(合計4枚) ④機械の連作(合計4枚)		
10～12週目	人体の研究 毎回3時間で描き上げて提出する。 10週目:骨格標本／筋肉石膏像 11週目:男性ヌードデッサン 12週目:女性ヌードデッサン		
初回持参物	鉛筆／カッター／練り消しゴム／カルトン／クリップ 2個／(画用紙は配布)		
準備学習	目に映る物がどんな構造をしているか、を考える癖をつけておく。 ポートフォリオにデッサンを入れたい人は相談してください。		
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	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色鉛筆、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:お気に入りの雑貨 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・メディアシティ映像祭、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／ポートレート撮影 □／機材解説・テスト撮影 3週：大型カメラワークショップ／ポートレート撮影 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／レイヨグラム 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	マットペイント	授業分野	
担当教員	林 隆之		
専門 実務経験等	専門：VFXデジタルマットペインター 参加作品 『ファイナルファンタジー(映画)』『 ALWAYS 三丁目の夕日(三作品)』 『SPACE BATTLESHIP ヤマト』『キャプテンハーロック』 『アップルシード アルファ』『永遠の0』『進撃の巨人』『シン・ゴジラ』		
授業内容 および 到達目標	主にフォトショップ、アフターエフェクトを使用し、 VFXのシンプルな作業を学びます。MAYAも使用する場合があります。 VFXは映画等のみで使用される技法ではなく、広く映像作品に使用されています。 映画のための授業ではなく、いろいろな映像表現の一つとして学びます。		
授業内容詳細・進行			
	1週：講師紹介 参加作品紹介 生徒作品の各自紹介 今後の課題説明 2週：フォトショッパートレーニング 実写映画っぽい背景制作 3週：フォトショッパートレーニング 実写映画っぽい背景制作 4週：AETレーニング ミニチュアに雪を合成等 5週：AETレーニング ミニチュアに雪を合成等 6週：課題制作 7週：課題制作 8週：課題制作 9週：課題制作 10週：課題制作 11週：課題制作 12週：課題制作		
初回持参物	自分の代表作品、数点		
準備学習	なし		
成績評価方法 および 注意事項	提出作品で評価ですが、リアルさだけではなくプロセスの理解力で評価 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)B	授業分野	
担当教員	軽込孝信		
専門 実務経験等	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			
	○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。 ○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。		
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		

学術造形科目 対面での実施

科目名	写真ワークショップB	授業分野	
担当教員	三上紗智子		
専門 実務経験等	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か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		

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	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		
担当教員②	片岡壮		
専門 実務経験等	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			
	1週 描いてみよう！（男のかたち・女のかたち） 2週 大きな形をつかまえよう 3週 プロポーションを意識してみよう 4週 立ちポーズのなかにある「重心」について 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？ 6週 40分ポーズで細部までじっくり観察 7週 影の形とその濃さ 8週 筋肉や関節を観察（ヒトは動く） 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 10週 和服の人を描いてみる 11週 黒い紙に白いラインで装飾的表現に挑戦 12週 自分の選択した画材で描いてみる 初めての人は、試してみてください。 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。 *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。		
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	
担当教員	川俣将寿／科長・各コース長		
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	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。		
授業内容詳細・進行			
2年生以上 通年	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。 ○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) ○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。 ○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。 ○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。 ※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。		
初回持参物	特になし		
準備学習	ポートフォリオ及び履歴書		
成績評価方法 および 注意事項	通常の学術造形科目登録時の登録受け付けはありません。 申請書類やレポート等の提出物により判定を行います。 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	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			
	対象になるソーシャル・プラクティス (1)ATCL関連の授業外での産学協同への参加 (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 (3)その他、インターンシップ以外での仕事の社会実践 ソーシャル・プラクティス単位取得申請の 2つのタイプ (1)学生または教員が事前申請書に記入して提出 (2)学生または教員が事後報告書を提出 単位認定の決定 (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 (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 単位認定の条件と単位数 (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 (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		
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	通常の学術造形科目登録時の登録受付はありません。 前期の終わりに単位認定の会議を開催します。 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		