

## 平成26年度授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	造形3 (Modeling3)	授業コード	C177202
担当教員名	高田 正治	科目ナンバリングコード	
配当学年	2	開講期	前期(集中)
必修・選択区分	選択	単位数	2
履修上の注意または履修条件	この科目は学生が次の目標を達成できることをめざしています。授業時はもちろん、課外の予習復習(自習)を通して、これらの目標が達成できるように学習を進めてください。 ●平面空間における構成力や表現力を応用することができる。 ●造形表現の意味を理解し、追求することができる。		
受講心得	毎時間、演習を通じて課題に取り組みます。基本的には、個人単位の制作演習を行います。各自が課題制作に真剣に取り組むことを期待します。		
教科書	資料を配布します。		
参考文献及び指定図書			
関連科目	造形1、造形2、造形4、デッサン1、デッサン2、CG基礎、CG1、CG2、CG3		

授業の目的	モノ(コト)が創りだされる中で、最も大切な3つの要素をこの講義の柱として考えます。それは、発想→現場→定着です。この基本的な柱を核に、具体的なテーマを設定し進めて行きたいと思えます。テーマは「自分」。意外と自分って表現しづらいものかもしれません。自分を良くみてもらいたいとか、カッコよく表現するなんて恥ずかしいかもしれません。しかし、「企業」の商品づくりや「ある会社」の宣伝・広告等を表現する場合、恥ずかしいということはないはず。いかに「自分」という個性を伝えるか、「自分」を考える良いきっかけになればいいと思えます。
授業の概要	この科目の目的は、デジタル技術を用いた平面表現(2DCG)を習得する上での基礎となる平面感覚を養うことにあります。授業は演習形式で行い、素材を肌で感じ、様々な表現方法を理解し、道具に触れ、手作業により作品制作を行います。具体的には、「造形1」「造形2」で身につけた平面感覚を土台にし、(1)ものを創造し、表現し、伝える表現技法について学びます。(2)制作を通し自分の中で掘り下げてものを考え、分析し、表現していく力を養います。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
第1週： 「自分」というテーマを「3つの柱」にあてはめて制作していきます。	スケッチ
第2週： A自分を知ろう。=コミュニケーションとしてのキャッチフレーズ。	1.キャッチフレーズ
第3週： B自分を創ろう。=キャッチフレーズをロゴマークと組み合わせでシンボルマークを開発。	2.ロゴマーク
第4週： まずAで自分自身のキャッチフレーズをつくり、Bで具体的にシンボルマークをつくりまます。この時点で色を決め、キャッチフレーズのタイポグラフィーも考えます。できるだけたくさんラフアイデアをスケッチしてもらいます。	3.シンボルマーク
第5週： ここまで、キャッチフレーズ、シンボルマーク、タイポグラフィーのイメージをまとめましょう。	4.タイポグラフィー
第6週： 6、7、8回を「B自分を創ろう」の制作にあてます。	B自分を創ろう
第7週： 「B自分を創ろう」の制作。	B自分を創ろう
第8週： A,Bの完成。	Aキャッチフレーズ、シンボルマーク、タイポグラフィー B自分を創ろう
第9週：	

C自分を表現しよう。＝メディアを選択して広告をつくります。CはBまでに決まったものを、その人なりに表現したいメディアを決め、そのメディアに合った表現で広告をつくってもらいます。メディアは自由に発想します。例えば、TVCM、駅刷りポスター、新聞、Web等がありますが、まったく今までにないメディアを開発してみるのも面白いと思います。メディアを決めることも「自分」というひとつの表現だと思います。後半の課題はこの作品を完成させることです。フィニッシュの方法、技法はなんでもかまいません。自分が一番やりたいものを選択してください。		C自分を表現しよう(各自でメディアを設定。)
第10週： 「C自分を表現しよう。」の制作。		C自分を表現しよう(各自でメディアを設定。)
第11週： 「C自分を表現しよう。」の制作。		C自分を表現しよう(各自でメディアを設定。)
第12週： 「C自分を表現しよう。」の制作。		C自分を表現しよう(各自でメディアを設定。)
第13週： 「C自分を表現しよう。」の制作。		C自分を表現しよう(各自でメディアを設定。)
第14週： 「C自分を表現しよう。」の制作。		C自分を表現しよう(各自でメディアを設定。)
第15週： 講評会		完成作品
第16週：期末試験		
授業の運営方法	(1)授業の形式	「演習等形式」
	(2)複数担当の場合の方式	
	(3)アクティブ・ラーニング	
備考		

<b>○単位を修得するために達成すべき到達目標</b>	
<b>【関心・意欲・態度】</b>	限られた時間の中で、どれ位のモノ「コト」が出来るのか？まずは、自分が「なにを考えて」「何を表現するか」が人にどのように伝わるのかを一緒に体験する。
<b>【知識・理解】</b>	現在の様々なメディアについて理解し、その効果を知る。
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b>	スケッチブック等の画材を用いてビジュアルに構想することができる。各自がメディアを選択し、表現することができる。
<b>【思考・判断・創造】</b>	各自が自分自身を見つめ、自分自身についてビジュアルに表現することを基本とする。

○成績評価基準(合計100点)			合計欄	100点
到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等(テスト)	レポート・作品等(提出物)	発表・その他(無形成果)	
<b>【関心・意欲・態度】</b> ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。		5点		
<b>【知識・理解】</b> ※「専門能力(知識の獲得)」を含む。		5点		
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b> ※「専門能力(知識の活用)」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。		40点		
<b>【思考・判断・創造】</b> ※「考え抜く力」を含む。		40点	10点	
<b>(「人間力」について)</b> ※以上の観点到、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。				

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安	
成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等(提出物)	Aキャッチフレーズ、シンボルマーク、タイポグラフィ。B自分を創ろう。C自分を表現しよう。の3つの観点から課題を評価します。
発表・その他(無形成果)	