

2021年度 神戸芸術工科大学 実務経験のある教員による授業科目一覧（一例）

区分	科目名	単位数	年次	授業形態	授業の目的と到達目標（学修成果）
全学共通科目（基礎教育）	ダンスワークショップ	1	1	実技	音楽を聴き、リズムによって心と体をコントロールし、数種類のダンスを踊れるようになる。また、踊る事の楽しさ、難しさ、開放感、達成感等を理解し、物事に取り組む姿勢、周囲との調和や差異を体験する。
	身体表現論	2	1	講義	人間の身体表現の根幹を担う、演技理論、演出理論、身体論哲学の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。
	キャリアデザインA	2	1	講義	授業の目的：自身のキャリアデザインについて考え、自ら主体的に取り組む力を身につける 到達目標（学修成果）：自分の力に気付く（自己分析）、さらに成長するための方法を考える。コミュニケーション力とは何か。社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を身につける
	日本美術史	2	1	講義	授業の目的：各時代を象徴する日本美術及び美術に関連する歴史事象を理解する。日本美術作品を多面的に鑑賞する能力を身につける。 到達目標（学修成果）：日本美術の多彩な表現と様式を説明できる。各時代の代表的な日本美術を比較・考察し、論じることができる。
	生涯学習概論	2	1	講義	・生涯学習の意義とその内容・方法を理解し、それらの基礎になった日本及び諸外国の生涯学習の発展と特質について説明できる。・生涯学習と家庭教育、学校教育、社会教育との関係及び高齢者教育との関係を理解し、基礎的な説明ができる。
	人文地理学	2	1	講義	社会との関わりの中で持続的に創造的な活動ができる人材を目指して、人文地理学の基礎を学ぶ。＜地理学的なものの見方・考え方＞について理解し、それを用いて身近な事象を捉えることができるようになる。
	人間工学	2	1	講義	デザインと関連する諸問題を検討し、人間と作業・生活環境の最適な調和を実現できる能力を身につける。
	アート・マネジメント	2	2	講義	アート・マネジメントの基礎的知識を習得し、芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトを企画提案できるようになる。アート・マネジメントの概要について説明できる。芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトを企画し、提案できる。芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトの企画書を作成できる。
	知的財産権入門	2	2	講義	知的財産権に関する日々の話題にふれながら、意匠権・著作権をはじめとする知的財産権制度の基本を学び、創作活動を行う上で必要不可欠となる知識を習得する。
学部等共通科目	マーケティング論	2	2	講義	マーケティング志向の行動とは何かを理解すること。 世の中の現象と企業のマーケティング行動を関連づけて考えるようになること。
	映像技術入門	2	1	講義	映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。
	彫刻基礎実習	2	1	実習	スタイロフォーム、粘土、石膏などの造形材料の特性と扱い方を理解し、基礎的な彫刻表現を理解する。立体やレリーフによる塑像を通して基礎的な彫刻表現ができる。
	工芸基礎実習	2	1	実習	工芸の基礎的な技能を身につけるために、道具の扱い方や素材について理解し、木工・陶芸・染織等の基本を学ぶことで技術を習得する。
	写真基礎実習	2	1	実習	デジタルカメラの発達により、容易に撮影・編集が出来る様になった現在、均一的なイメージが多くなっている。カメラの使用方法や基礎技術を理解・修得する事で自身が持つイメージへと近付ける撮影を行えるようになる。 各課題を実習する事でカメラの基本的な使用方法とその効果を理解し、自らのイメージに合った撮影が出来る様にカメラを使いこなす撮影基礎技術を修得する。

2021年度 神戸芸術工科大学 実務経験のある教員による授業科目一覧（一例）

区分	科目名	単位数	年次	授業形態	授業の目的と到達目標（学修成果）
専門科目（環境デザイン学科）	環境デザインとはⅡ	2	1	講義	授業の目的：環境デザインの学問的な広がりを理解する。複数の教員が授業を行うので、各教員の専門領域を知る。 到達目標（学修成果）：近現代建築、住宅設計のあり方、近代建築の保存と再生、空間構成、建築を表現するということ、建築設計、構造デザインなどについての知見を獲得できる。
	環境デザイン基礎演習Ⅰ	4	1	演習	授業の目的：建築デザインに必須の、2次元、3次元表現の基礎技術を修得する。 到達目標（学修成果）：3次元立体空間を2次元に、あるいはスケールを変換して理解・表現できる。製図・模型制作・コンピュータモデリングの基本的な手法を用いることができる。上記の技術を適切に用いて一簡単な空間作品を制作できる。
	建物のしくみ	2	1	講義	授業の目的：建築を学習するにあたり、最も基礎的事項である建築構法を理解することにより、設計実習や構造力学など建築の専門授業のベースとなる知識を身につける。 到達目標（学修成果）：建築の構造種別、架構形式の説明ができる。・木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造の建物について、その特徴を説明できる。・木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造の建物について、各部位の名称や施工方法の説明ができる。
	環境デザイン実習Ⅱ	5	2	実習	授業の目的：多様な対象についてのデザイン力を獲得し、それを図面や模型で表現、伝達する方法と技術を身につける。 到達目標（学修成果）：小規模住宅の基本設計や、まちとの関係性を考えた建物の改修提案ができるようになる。
	環境デザイン実習Ⅲ	5	3	実習	授業の目的：規模が大きい複合型の施設を設計するための建築計画に基づく合理的な形態や材料、構造などを判断するデザイン力を獲得し、それを図面や模型で表現、伝達する方法と技術を身につける。 到達目標（学修成果）：複合型施設の建築計画のあり方を理解することができる。新しい都市居住に関して造詣を深めることができる。共同で設計にあたる能力を身につけることができる。
（プロダクト・インテリアデザイン学科）専門科目	プロダクト・インテリアデザイン概論	2	1	講義	授業の目的：デザインという創造的な学習には、これまでの知識の習得とは異なった学び方が必要である。この認識をもたせることから始め、プロダクト・インテリアデザインとは何か、その歴史や対象となるデザイン領域の最新の事例を、学科の各教員の自己紹介を兼ねて、各教員の専門領域毎に担当し、解説する。 到達目標（学修成果）：広範囲におよぶプロダクト・インテリアデザインの領域の中から、各自の適正や志望に応じた方向性を見出し、より深い関心を持つとともに、プロダクト・インテリアデザインの世界を概観し、今後の修学やコース選択に必要な知識を習得する。
	インダストリアルデザイン計画	2	2	講義	授業の目的：講義では、インダストリアルデザインの現場におけるプロセスを理解し、その各ステップ毎に必要な技術や知識、方法論などを学び、インダストリアルデザイン分野へ進む指標となる知識を習得してもらいたい。デザイントークでは、旬の技術や情報について学び、インダストリアル分野と結びつく他分野への橋渡しをする。 到達目標（学修成果）：講義を通して、各デザインステップにおける必要な技術や知識を理解する。講義の中でのレポートや体験授業を通して、技術や知識が定着する。デザイントークでの内容から、関連分野への興味が広がる。
	プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅲ	4	2	実習	2年次以降の専門性に特化した実習・演習のための基本技能の習得を目的とし、学科の各コースが必要とする専門性の導入課題に取り組む。受講者は、デザインワークに必要な調査からアイデア展開へと至る発想方法とモデルの制作ノウハウを学び、それらを一連のプロセスとして実践できる能力を身につける。また制作の場となる工房の工作機械や各種の工具の扱い方及び工房使用のマナーを学びながら、以降の実習作品の制作に必要な材料知識・加工知識を身につける事も併せて目的とする。
	プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅳ	4	2	実習	3つのコースの専門別演習の前段階として、基礎的な課題をコースごとに分けて実施する。本実習では、受講生は3つのコースのいずれかに所属し、それぞれの課題に取り組みながら自身の進路に適合した専門分野の決定に資する。受講者は、それまでに得たデザイン能力をそれぞれの専門分野の課題に最適化させる手法を学びながら、それぞれの専門性における初歩的な知識と表現技術・制作技術を習得し、専門分野に応じた方法でデザインする事ができる能力を身につける。
（ビジュアルデザイン学科）専門科目	ビジュアルデザイン論Ⅱ	2	1	講義	イラストレーションと文字の歴史的背景から現在における展開について広範な知識を得る。特に現在の日本におけるイラストレーションと文字の諸傾向について興味を喚起され、その多様性を歴史的に理解するための視点を自ら設定できるようになる。職業としてのイラストレーター、絵本作家、エディトリアルデザイナーの仕事の内容について具体的な知見を得る。
	デジタル表現Ⅰ	3	1	実習	Illustrator、Photoshopの基本操作を習得し、演習に添ったデータ作成ができるようになる。グラフィックデザインの基本を身につけ、独自の視点による発想を効果的に編集・表現することを目指す。
	ビジュアルデザインⅡ	6	2	演習	「ビジュアルデザインⅠ」での学びをより発展させ、ビジュアルデザイン学科の4つのコース領域（「グラフィックス」「エディトリアル」「Web・モーション」「イラストレーション・絵本」）へと専門化していく表現を理解し、総合的に取り組む力を身につけることができる。
	ビジュアルデザイン総合演習	4	3	演習	各人のコース専門領域を超えて、多様なビジュアルデザイン表現についての知識・技術・表現力を身につける。

2021年度 神戸芸術工科大学 実務経験のある教員による授業科目一覧（一例）

区分	科目名	単位数	年次	授業形態	授業の目的と到達目標（学修成果）
専門科目（映像表現学科）	アニメーション基礎	4	1	演習	授業の目的：観る側だった立場から創り手側の立場になり、実際に創作を認識する。作品を制作するための発想・思考力のもととなる、アニメーション映像を制作する知識と工程を論理的に習得する。 到達目標（学修成果）：1～4回ではセルアニメーションでの制作工程とその作業工程の専門用語とタイムシートの説明が出来る。5～6回では基本的な動かしか方が適応出来る。10～11回では構図の理解と映像では欠かせないレンズ効果の変化が説明できる。12～15回では実際に演習をし作画とタイムシートが制作出来る。
	映画演出概論演習	4	2	演習	授業の目的：映画・映像創作表現の重要な要であるドラマ演出と演技、「ものがたり力」について学ぶ。ドラマやセリフについて体験的に、個人及びグループワークをしながら、個々の独創性、発想力を高める。次に個人の独創的な表現力をどのようにして他者の感心や感情に強く訴えるものに育てるのか、「ものがたり力」について学ぶ。総合的に今後の映画創作における表現力やコミュニケーション力、必要な人間力を伸ばすことに繋げる。 到達目標（学修成果）：映画演技、映画演出における自分なりの方法論を習得し、深化させる。撮影、録音、編集の表現技術を深化させる。映画創作において観客は何に感情を揺さぶられるのかについて、体感的に理解を深め、総合的に、映画表現力を飛躍させる。映画創作において、創造性を失わせる勝手な主観的な決めつけをせず、伸び伸び、自由に、創作に向かう表現力を習得し、自身の創作や他人の創作に対して、冷静で客観的な視点を持った受容を自然に育くむ。
	インタラクティブコンテンツ演習I	2	3	演習	ゲームエンジンUnityを用いたインタラクティブコンテンツ開発の基礎を身につけるとともに、表現者として最低限理解しておくべきXRコンテンツ作成の基本を理解することを目指す。 個人もしくはチームで、簡単なXRインタラクティブコンテンツを制作できることを目標とする。
専門科目（まんが表現学科）	まんが表現基礎	2	1	講義	絵コンテの制作、及び、まんが制作に必要な基礎的知識の習得を目的としている。「情報整理」→「映画的手法」→「視線誘導」を基礎とした絵コンテの構成法の習得を目標とする。
	まんが原論	2	1	講義	経験主体のマンガ観を超えて、漫画全体を広くとらえた考え方、知識を身につける。
	世界観構想論	2	2	講義	作品制作における世界観構築についての知識や考え方を身につける。さらにそこから具体的な作品まで生み出せれば理想。
	作画技術演習 I	2	2	演習	まんが表現における作画技術の基礎を身につけることを目的とする。
	まんが作品制作基礎 I	4	2	演習	一年時に習得した物語・キャラクター・構成・演出の知見を統合してオリジナル短編作品を制作することを目的とする。作品制作のマネジメンを行い、教員の指導のもと、クオリティコントロールを習得する事を目標とする。
	まんがゼミ演習	4	3	演習	個人での作業が主となるまんが制作ではあるが、まんがが家も社会の中で他者と協力しながら作品を制作し世に送り出している。それぞれのコース、クラスで行われるグループワークないしは取材を通じて、社会と向き合いながら作品を制作することで、他者に自身の考えを伝えることを経験し、「プロ」として世に通用する意識、技術を身につける。 ①ストーリーまんがコース：コミカライズまんが まんがの創作に関してより深い理解を得るために、プロの小説家から提供してもらった原作（ライトノベル）を元にしてコミカライズ作品の制作を行う。また実務面においての他者との協調やスケジューリング面の大切さを学ぶ。 ②ストーリーまんがコース：取材まんが 指定された取材先に行き、インタビューや取材を行い、取材先に合わせたテーマを発見し、企画・展開して作品を制作する。学外の取材を通して、自分以外の価値観に触れ、自分以外のテーマを表現する事を通して、客観的に作品を制作することを学ぶ。 ③Webアニメ・コミックコース 作品分析/プレゼンテーションの方法についての基礎を身につける。また、様々な作品を分解/分析することで、消費者として作品に触れていた時の感情/感動が制作者によって「どのように作られていたか」あるいは「どのような構造体を持つのか」について理解する。自身の作品制作で応用することを念頭に置きながら取り組んでもらいたい。 ④コミックイラストレーションコース：カラーまんが合作 カラーまんが制作をプロットから完成まで「合作」として行い、ストーリーまんがが制作の全行程を再確認し、完成作品は商業メディアへの掲載を目的とすることで技術水準を実際に経験する。カラーイラストレーションにおいても、背景や演出効果を描けるようになる。

2021年度 神戸芸術工科大学 実務経験のある教員による授業科目一覧（一例）

区分	科目名	単位数	年次	授業形態	授業の目的と到達目標（学修成果）
専門科目（ファッションデザイン学科）	テキスタイルデザイン演習Ⅰ	6	2	演習	テキスタイルの素材と技法に触れ、制作を通して素材加工による造形の表現方法を経験することを目的とする授業である。ニットでは手動機の仕組みと使い方を学び、手動機を操作できるようになること、編み出したニットを加工し作品に応用できるようになること、フェルティングでは繊維が絡み面や形を生み出す原理と技法を知り、テキスタイルの原点的手法を理解することを目標とする。
	パターンメイキング基礎	2	1	演習	人体と衣服原型の関係を理解し衣服設計の基礎能力を身につける。基本的な軽衣料アイテムデザインにおけるパターンメイキング活用法の習得を目的とする。
	ファッションマーチャンダイジング	2	2	講義	・ファッションの分野を「社会性」というキーワードで分析する。新しい市場を予測できる力をつけるため、洞察力を身に付け、消費者の新しいライフスタイルを見据えた商品企画力を習得する。 ・消費者と作り手の良好な関係を探り、マーケットのニーズに適應する提案力を身につける。
	アパレルCAD	2	3	演習	衣服デザインをする上でCADを用いた衣服設計法の基礎的知識、技術の習得を目的とする。 身体、衣服構造に基づいた衣服設計力、平面設計と立体構造の理解力の向上を目指しデジタルを活用した衣服デザイン力を養う。 CADの多様な用途と特性を理解しデザインや目的に応じた技術を創造的衣服デザインに活かすことを目標とする。
専門科目（アート・クラフト学科）	アート・クラフト概論	2	1	講義	ヒトはなぜ絵を描き、モノを創るのか？ 歴史を検証し、技術と表現、社会と人間との関わりから、アートとクラフトによる今日の役割を学び、アートとクラフトに欠かせない材料と加工について工学的に理解し、実践するための知識を説明できる。
	美術基礎実習	2	1	実習	絵画（平面）や彫刻（立体）について、材料や技術の基礎的な知識を学び、制作において表現のアプローチの手法を理解できるようになる。
	クラフト基礎実習	2	1	実習	クラフト作品制作に関する初歩的な知識と技術を身につけることにより、素材の特徴を理解する。加工機器、道具類の基本的な使用方法を学び、作品制作にいかすことが可能になる。
	スケッチ・素描・イメージ	2	1	実習	多様な主題のスケッチ・素描を実践し、作品制作の基礎となる観察力と描写力と同時に、個々の表現を模索しながらイメージを的確に伝える技術が身につく。
	美術教育演習A	4	2	演習	共同制作を含む多様な素材、テーマの課題を体験し、それぞれの特徴や教育効果について理解し、多様な素材やテーマの作品制作に取り組むことができるようになる。 多様な素材やテーマの作品制作に取り組むことができる。 他者と協力して共同制作に取り組むことができる。 多様な素材やテーマの課題について、その特徴や教育効果について説明することができる。