

デザイン史（12101）

前期

History of Design

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	 西田幸司

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。
- ・産業革命以降におけるデザインが真の現代的意味をそなえるまでの経過を美術の歴史的な流れや当時の社会的背景を踏まえながら学ぶ。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

- ・GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

到達目標

- 1.近代デザインの歴史を体系的に説明できる。
- 2.近代のデザインとアートの繋がりを説明できる。
- 3.近代デザインと産業革命以降の社会との関係を説明できる。

評価方法

授業への参加態度(25%)、課題レポート(25%)、定期試験(50%)に基づいて総合的に評価する。

到達目標 1 と 2 は、授業への参加態度・定期試験 から、到達目標 3 は課題レポートにより評価する。

合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・GoogleClassroomから入学時に大学から付与されたメールアドレスでのクラス登録を行うこと。

授業計画

- 1週目：デザインとは？
- 2週目：近代社会の成立と産業革命がもたらしたモノづくり
- 3週目：デザインへの関心
- 4週目：ウィリアム・モリスの美術工芸運動
- 5週目：アールヌーボー運動とその意義
- 6週目：近代美術と近代デザイン
- 7週目：ドイツ工作連盟とその周辺
- 8週目：バウハウスの理念（1）
- 9週目：バウハウスの理念（2）
- 10週目：アール・デコ
- 11週目：アメリカ大陸のデザイン動向
- 12週目：ミッドセンチュリーのデザイナー
- 13週目：1970年以降のポストモダンデザインと美術
- 14週目：90年代以降
- 15週目：今日的デザインテーマ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・授業内容について、復習しておくこと。
- ・毎回の授業をノートにまとめ、半期ごとに提出する事。
- ・課題レポートの作成に関する具体的な内容や方法については、授業中に詳しく説明する。

教科書

使用しない。

参考書

参考文献は、授業時間に随時紹介する。

備考

なし

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	田丸 稔

授業の概要

- 1、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- モデルを使用し、塑造の理論的解説を加えながら基礎的形態（人体彫刻）の創作訓練をする。特に自然の中の形態を捉えた課題による制作を行う。
- 【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。
- 【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・ 授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・ 課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1知識・理解の観点 立体的な表現の意図を説明できる。表現意図と実際の作品を関係づけられる。
- 2思考・判断の観点 対象の立体的な特徴を類別できる。対象の観察から表現の要点を指摘できる。
- 3関心・意欲の観点 作品の評価について討議できる。他者の創作追求に寄与できる。
- 4態度の観点 創作に関する討議に参加できる。他者と協調できる。
- 5技能・表現の観点 観察に基づき人体頭部を立体的に表現できる。

評価方法

講義課題作品の制作プロセス<到達目標 1、2、3、4> 50 %、
課題作品の質 <到達目標 5> 30 %、
その他の総合的な取り組み 20 %の割合で評価する。

注意事項

- ・ 必要に応じて自習用の課題を設ける。
 - ・ 原則として頭像作品（1点）を制作し、石膏にキャストイングして提出すること。
 - ・ 第15回の授業（講評会）で完成作品の提出がない者は単位の認定を行わない。
- 調査等のため、学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 第1回：オリエンテーション（授業の概要・留意事項）
- 第2回：制作台、心棒づくり、粘土練り
- 第3回：モデル制作
- 第4回：モデル制作
- 第5回：モデル制作
- 第6回：モデル制作
- 第7回：モデル制作（粘土原型の完成）
- 第8回：講評会（粘土原型）
- 第9回：キャストイング（雌型成型-1：切り金入れ、石膏第一層）
- 第10回：キャストイング（雌型成型-2：針金による補強）
- 第11回：キャストイング（雌型成型-3：針金による補強、土抜き）
- 第12回：キャストイング（雄型成型-1：離型と石膏第一層、スタッフの貼り込み）
- 第13回：キャストイング（雄型成型-2：スタッフの貼り込み、割型の接合）
- 第14回：キャストイング（雄型成型-2：割出し、修整）
- 第15回：講評会（石膏像）

授業外学習

学習時間の目安：合計30時間
週あたり2時間以上の自主制作を行うこと。

教科書

適宜指示する。

参考書

適宜指示する。

備考

特になし

文化財学概論（12103）

前期

Introduction to Study of Cultural Properties

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 17 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 守田均

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

先人が残した絵画、彫刻、工芸、建築物といった文化財は、現在に生かし、かつ後代に継承すべき人類共通の貴重な財産である。文化財学の重要性を認識し、現代社会における文化財の状況を把握し、なすべき道筋を見極めることを目指す。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション 等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・ 授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・ 課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.選択したクラスの分野における多様な素材の使い方、応用的制作プロセス、手法、技法を実践できる。（応用力・構成力）
- 2.選択したクラス（各分野）の専門性をいかし、技術力を高め、表現力を高めた作品を完成させる。（技術・表現力）
- 3.美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究を深く理解し説明できる。（知識）
（3年次自己評価ルーブリックより）

評価方法

課題レポートを達成目標1.2.3.で評価する。

注意事項

所定の提出物を全て提出すること。

授業計画

第1回 はじめに

第2回 文化財の定義と種類（1）

第3回 文化財の定義と種類（2）

第4回 歴史的背景（1）

第5回 歴史的背景（2）

第6回 現代社会と文化財（1）

第7回 現代社会と文化財（2）

第8回 文化財行政（1）

第9回 文化財行政（2）

第10回 日本における文化財史

第11回 日本における文化財の現状（1）

第12回 日本における文化財の現状（2）

第13回 世界における文化財の現状（1）

第14回 世界における文化財の現状（2）

第15回 まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間
独自で文化財を鑑賞・体験し、知識を深めておくこと。

教科書

プリントを配布する。

参考書

必要に応じて指示する。

備考

なし

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	👤 三木裕紀

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。
- ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・立体や空間を図面化する理論と図法を学ぶ。

【フィードバック】 演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】 Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】 三木：ピーヨンド代表。デザインの調査企画から設計までの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 立体や空間を表現する各種図法を理解し説明できる。
- 2 各種図法を用いて簡単な立体や空間を作図できる。

評価方法

- ・図法知識50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・「製図演習Ⅰ」と連動した内容のため、併せて履修すること。
- ・製図用具の準備、購入が必要。第一回目授業にて指示する。
- ・調査などのために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション、スケッチ図とアイソメトリック図法
第2回	図法の種類概説と容器画法基礎
第3回	正投影法 1（第三角法）
第4回	正投影法 2（第三角法）
第5回	軸則投影法 1（等角投影法）
第6回	軸則投影法 2（等角投影法）
第7回	軸則投影法（不等角投影法）
第8回	透視投影図法（一点投影法）
第9回	透視投影図法（二点投影法）
第10回	図面から透視投影図を作る（足線法）1
第11回	図面から透視投影図を作る（足線法）2とレンダリング
第12回	（演習）オリジナルデザインの製図（スケッチ図とアイソメトリック図法の応用）
第13回	（演習）オリジナルデザインのパース制作とレンダリング
第14回	（演習）オリジナルデザインのパース制作とレンダリング
第15回	プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための演習課題を出すので、次回授業冒頭に提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計60時間

教科書

「デザインの製図」(Technical Drawing For Beginners)、ポーンデジタル(2016)、青木英明 他、ISBN:978-4862462886
その他、適宜資料を配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

(無し)

デザイン演習Ⅱ（12105）

前期

Studies of Design II

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 柳田宏治 👤 藤原里栄

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・デザイン領域のプロダクトデザインおよびファッションデザイン・テキスタイルデザインの基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・プロダクトデザインおよびファッションデザイン・テキスタイルデザインの基礎演習である。演習課題を通じて、両デザインに必要なスケッチ、ドローイング、モデル制作、プレゼンテーション等の基礎的な知識および技術を修得するとともに、デザインプロセスの理解と基本要素である機能と使いやすさについて基本的な知識を修得する。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- ・【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

- 1 プロダクトデザインおよびファッションデザイン・テキスタイルデザインのプロセスの基礎を理解し実践できる。
- 2 スケッチ、ドローイング、モデル制作、プレゼンテーションの各技法の基礎知識を理解し実践できる。
- 3 デザインの機能、使いやすさに関する基礎知識を理解できる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・3年次から生活プロダクト分野またはファッション・テキスタイル分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・デザイン調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 授業計画01：テーマ1「機能とデザイン」概説（柳田）
- 授業計画02：テーマ1 演習 1<保護機能>（柳田）
- 授業計画03：テーマ1 演習 2<取扱い機能>（柳田）
- 授業計画04：テーマ2「使いやすさとデザイン」概説（柳田）
- 授業計画05：テーマ2 演習 1<タスク分析とニーズ探索>（柳田）
- 授業計画06：テーマ2 演習 2<要求抽出>（柳田）
- 授業計画07：テーマ2 演習 3<改善デザイン提案>（柳田）
- 授業計画08：テーマ2 演習 4<プレゼンテーション>（柳田）
- テーマ3「ファッションデザイン・テキスタイルデザイン」概説（藤原）
- 授業計画09：テーマ3 ライフケアカラー演習（藤原）
- 授業計画10：テーマ3 パーソナルカラー演習（藤原）
- 授業計画11：テーマ3 ユニバーサルカラー演習（藤原）
- 授業計画12：テーマ4 ユニバーサルデザイン演習（藤原）
- 授業計画13：テーマ4 サステイナブルデザイン<素材>（藤原）
- 授業計画14：テーマ4 サステイナブルデザイン<アップサイクル>（藤原）
- 授業計画15：テーマ4 サステイナブルデザインのプレゼンテーション・総括（藤原）

授業外学習

- ・毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を制作し提出すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

「マーカースケッチデザインブック」アレクサンダー・オット（著）、松崎 元 (翻訳)、トールズインターナショナル、978-4-903178-00-4
「モデリングテクニック」清水吉治ほか、グラフィック社 (1991)
その他、適宜紹介する。

備考

色彩検定・パーソナルカラー・ライフケアカラーなどデザインにおけるカラーの仕組みをそれぞれの試験内容を踏まえ学習する。

美術工芸実習 I (12106)

前期

Fine and Applied Arts I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 20 N
単位数	6． 0 単位
担当教員	森山知己 磯谷晴弘 田丸稔 井上昌崇 五十嵐英之 張慶南 川上幸之介 大庭大介

授業の概要

- 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 4、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- ・アート領域各分野の応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・2年次の美術工芸演習Ⅰ～Ⅴで学習した各分野の基礎知識・技能を基にした応用となる。
- ・作品制作を基本とした活動の中で、各分野の素材や技法、表現についての専門性の高い作品を完成させる。
- ・授業は月曜日、木曜日にそれぞれ3コマずつ開講される。何れの曜日も複数分野のクラスが設けられているので、各曜日から1クラスずつ合計2クラス（週6コマ）を選択する。
- ・各クラスのアート領域の分野と担当は次の通り。

月曜日

- <Aクラス>：森山（造形芸術・日本画）
- <Bクラス>：五十嵐（造形芸術・油画）
- <Cクラス>：田丸（造形芸術・彫刻）
- <Dクラス>：張（工芸・ガラス）
- <Eクラス>：井上（工芸・陶芸）
- <Fクラス>：川上・大庭（現代アート）

木曜日

- <Aクラス>：森山（造形芸術・日本画）
- <Bクラス>：五十嵐（造形芸術・油画）
- <Cクラス>：田丸（造形芸術・彫刻）
- <Dクラス>：磯谷（工芸・ガラス）
- <Eクラス>：井上（工芸・陶芸）
- <Fクラス>：川上・大庭（現代アート）

※木曜日川上・大庭はそれぞれ25コマ、5コマを担当。1週目-7週目、までを川上。8週目-10週目4限までを大庭 10週目5限 - 15週目 川上）

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

【研究倫理教育】研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為：捏造、改ざん、盗用、研究データの管理など)に関する内容を含む。

【各クラスの重点ポイント】

＜森山（造形芸術・日本画）＞

・平面作品、絵画表現における「日本画」の位置づけを考慮し、各自が設定したテーマにそって取材したスケッチ、もしくは構想をまとめ、検討を加えながら作品制作を行う。材料、技法についての解説、また鑑賞も適時加えて、知識の拡充、素材や技術についての応用を深めつつ構成力をつける。

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

・油彩画技法の応用として支持体工夫、メディウムの調合、顔料の選択などについて考える。絵画制作上の表現意図について、完成作品をもとにディスカッションしながら分析する。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

・モデル等の使用による全身像の制作を行う。各自の制作意図を重視し、特定のポーズは設定しない。

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

・吹きガラスで製作する器の用途、機能、デザイン、技術など歴史を踏まえながら研究する。その上で、現在に生きる一人としてオリジナリティーとは何かを考察しながら制作を進める。

・扱いにくい溶けたガラスを素材とするので、技術力だけでなく、先を読む想像力を身につける。

＜張（工芸・ガラス）＞

・フュージング（Fusing）・スランピング(Slumping)技法を用いた作品を制作する。できることの範囲を設定せず、可能性を最大限に広げる。

＜井上（工芸・陶芸）＞

・石膏やロクロ成形の基礎を学び制作域を広げる。2年次に技術の経験値がある場合には、形状及び装飾の研究をする。

＜川上・大庭（現代アート）＞

・現代絵画の応用と実践。

＜川上（現代アート）＞

・本実習では作品を新しく展開するため、作品制作と共に美術史とその文脈を学ぶ。文脈ではマルクスの思想を概観し、現在に至る現代アートの基盤を理解する。美術史ではグリーンバグのモダニズムから、オクトーバー派のポストモダニズム、それ以降の政治と倫理、ポストコロニアリズムの論考に対して基本事項の解説を加えながら概説する。またドキュメンタ11以降の国際展を概観し、国際的な動向も理解する。これにより、今まで培った技術、知性、感性を連関させ、作品の質を向上させる。

到達目標

- 1.選択したクラス分野における多様な素材の使い方、応用的制作プロセス、手法、技法を理解できる。（応用力・構成力）
- 2.選択したクラス（各分野）の専門性をいかし、技術力を高め、表現力を高めた作品を完成させる。（技術・表現力）
- 3.美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究を深く理解し説明できる。（知識）
（3年次自己評価ルーブリックより）

【各クラスの重点ポイント】

＜森山（造形芸術・日本画）＞

・素材や技法の理解、知識の習得を積極的に行い、自己のテーマを深めつつ制作に取り組むことができる。

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

・①油彩画の素材や道具、油彩画古典技法の応用的プロセスを構築できる。②素材と道具、技法をいかした表現・作品制作ができる③素材と道具に関する知識を得る事ができる。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

・等身大または1/2全身像の基本的な制作プロセスについて理解する。

・実制作を通して制作技法やスキルを応用できる。

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

・現代人の生活の中で使われるガラスの器の有用性を、制作者の立場から論じ提示することができる。

・溶けたガラスを自由に扱うことができる。

＜張（工芸・ガラス）＞

・コンセプトを持つことを探る。満足のいく仕上げを試み、モノが持つ力をもう一回再認識する。

＜井上（工芸・陶芸）＞

・粘土以外の素材や石膏を使用することにより作品の思考範囲を広げて制作追求することができる。

＜川上・大庭（現代アート）＞

・現代アートが提起した問題を知るとともに、現代社会を見る一つの視座を芸術から獲得する。

評価方法

・制作プロセス・プレゼンテーション50%（到達目標1.3.を評価）、提出作品50%（到達目標1.2.を評価）の割合で評価する。
（到達目標は自己評価用ルーブリックより）

・週2回、2クラスの評価を1/2の割合で合算し、60点以上を合格とする。

注意事項

- ・クラス選択については、2年次の美術工芸演習Ⅰ～Ⅴにおいてそれぞれの分野の演習クラスを履修していること。
- ・作品調査活動等のために学外で授業を行うことがある。

【各クラスの重点ポイント】

＜森山（造形芸術・日本画）＞

・展覧会見学、スケッチ等に加え、各自の制作において特別な材料等が必要と認められた場合は、その対応、準備を求めることがある

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

・第4回、第5回、第6回、第7回、第8回、第9回の授業は、集中講義として3日間（1〜6限）設定されている。時期については授業内で知らせます。

・制作する場面では、安全には注意を払うこと。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

・必要に応じて自習用の課題を設ける。提出作品は半期に1点以上とする。期限内に完成作品の提出がない者は単位の認定を行わない。・美術工芸演習Ⅲを履修していること。

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

・自主制作のために準備を怠らないこと。

＜張（工芸・ガラス）＞

・健康に気をつけ、制作に専念出来るようにする。

＜井上（工芸・陶芸）＞

・乾燥の出来てない作品は焼成できないので、窯詰め前は余裕をもって制作を進める。制作状況によっては学外実習を行う場合がある。

＜川上・大庭（現代アート）＞

・作品を最後まで仕上げること。

授業計画

月曜日

＜月曜 Aクラス 森山（造形芸術・日本画）＞

第1回 オリエンテーション、テーマの確認（授業の概要・留意事項・課題説明）。（森山）

第2回 課題に対しての調査 発表（森山）

第3回 技術テーマの設定（森山）

第4回 進行確認・検討（森山）

第5回 小下図（森山）

第6回 小下図・制作プロセスの確認（森山）

第7回 制作・支持体準備・大きな画面への展開・対応について（森山）

第8回 制作・パネル張り・裏打ち他（森山）

第9回 制作・制作プロセス確認（森山）

第10回 制作・彩色技法等（森山）

第11回 制作・技法講座（墨・箔他）（森山）

第12回 制作・進行確認（森山）

第13回 制作（森山）

第14回 制作（森山）

第15回 講評会（森山）

＜月曜 Bクラス 五十嵐（造形芸術・油画）＞

第1回 絵画組成・油彩画の描き方についての応用1実践（五十嵐）

第2回 絵画組成・油彩画の描き方についての応用2実践（五十嵐）

第3回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作・解説(1)（五十嵐）

第4回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(2)（五十嵐・ゲストスピーカー寺田）

第5回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(3)（五十嵐・ゲストスピーカー寺田）

第6回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(4)（五十嵐・ゲストスピーカー寺田）

第7回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(5)（五十嵐・ゲストスピーカー寺田）

第8回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(6)（五十嵐・ゲストスピーカー寺田）

第9回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(7)（五十嵐・ゲストスピーカー寺田）

第10回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(8)（五十嵐）

第11回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(9)（五十嵐）

第12回 油彩画の描き方・実作品の制作(1)分析（五十嵐）

第13回 油彩画の描き方・実作品の制作(2)分析（五十嵐）

第14回 油彩画の描き方・実作品の制作(3)分析（五十嵐）

第15回 講評会（五十嵐）

* 描き方、実験と試作品の制作は、メディウム、支持体、描きおこし、グラッシー、金地テンペラ、絵具の練り方から選択して実施します。
ゲストスピーカーを招いて実施する内容を含みます。

<月曜 Cクラス 田丸（造形芸術・彫刻）>

- 第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項）（田丸）
- 第2回 制作のための、心棒づくり、粘土練り（田丸）
- 第3回 モデル不使用制作：粘土の粗づけ（田丸）
- 第4回 モデル使用制作：バランスの見直し（田丸）
- 第5回 モデル不使用制作：モデリング密度の見直し（田丸）
- 第6回 モデル使用制作：動勢の見直し（田丸）
- 第7回 モデル不使用制作：ダイナミズムの構築（田丸）
- 第8回 モデル使用制作：必然的な形体の追求（田丸）
- 第9回 モデル不使用制作：構成の整理（田丸）
- 第10回 モデル使用制作：モデリングの仕上げ（田丸）
- 第11回 頭像キャストイングまたは課題研究：石膏雌型どりふりかけ作業（田丸）
- 第12回 頭像キャストイングまたは課題研究：石膏雌型どり補強作業（田丸）
- 第13回 頭像キャストイングまたは課題研究：石膏雄型どりつぎ込み作業（田丸）
- 第14回 頭像キャストイングまたは課題研究：石膏雄型どり割り出し作業（田丸）
- 第15回 まとめ(講評会)（田丸）

<月曜 Dクラス 張（工芸・ガラス）>

- 第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項・課題説明）・課題を出す。（張）
- 第2回 idea、スライドを見る（作家の参考作品）。（張）
- 第3回 idea、スライドを見る（作家の参考作品）。（張）
- 第4回 idea、スライドを見る（作家の参考作品）。（張）
- 第5回 プレゼンテーションを行う。吹き場を使用する。（張）
- 第6回 プレゼンテーションを行う。吹き場を使用する。（張）
- 第7回 粘土などでの原型を作る。吹き場を使用する（張）
- 第8回 粘土などでの原型を作る。吹き場を使用する（張）
- 第9回 吹き場を使ってガラスの用意をする。吹き場を使用する（張）
- 第10回 窯入れをする（張）
- 第11回 窯出しをし、仕上げに入る（張）
- 第12回 制作（張）
- 第13回 制作（張）
- 第14回 制作（張）
- 第15回 講評会（張）

<月曜 Eクラス 井上（工芸・陶芸）>

- 第1回 土練り、ロクロ芯出し、湯呑制作 (井上)
- 第2回 湯呑高台削り仕上げ (井上)
- 第3回 土練り、ロクロ芯出し、ピアマグ制作 (井上)
- 第4回 土練り、ピアマグ高台削り仕上げ (井上)
- 第5回 土練り、ロクロ芯出し、ピアマグ制作 (井上)
- 第6回 土練り、ピアマグ高台削り仕上げ (井上)
- 第7回 土練り、ロクロ芯出し、筒花入れ制作 (井上)
- 第8回 土練り、筒花入れ高台削り仕上げ (井上)
- 第9回 土練り、ロクロ芯出し、筒花入れ制作 (井上)
- 第10回 土練り、筒花入れ高台削り仕上げ、筒花入れ加工・装飾 (井上)
- 第11回 板づくりによる器制作 (井上)
- 第12回 板づくりによる器制作（形状から伝わる雰囲気－カタさとやわらかさ）(井上)
- 第13回 板づくりによる器制作（形状から伝わる雰囲気－カタさとやわらかさ）(井上)
- 第14回 板づくりによる器制作（形状から伝わる雰囲気－カタさとやわらかさ）(井上)
- 第15回 窯詰め (井上)

木曜日

<木曜 Aクラス 森山（造形芸術・日本画）>

- 第1回 オリエンテーション、テーマの確認（授業の概要・留意事項・課題説明）。（森山）

第2回 課題に対しての調査 発表（森山）
第3回 技術テーマの設定（森山）
第4回 進行確認・検討（森山）
第5回 小下図（森山）
第6回 小下図・制作プロセスの確認（森山）
第7回 制作・支持体準備・大きな画面への展開・対応について（森山）
第8回 制作・パネル張り・裏打ち他（森山）
第9回 制作・制作プロセス確認（森山）
第10回 制作・彩色技法等（森山）
第11回 制作・技法講座（墨・箔他）（森山）
第12回 制作・進行確認（森山）
第13回 制作（森山）
第14回 制作（森山）
第15回 講評会（森山）

<木曜 Bクラス 五十嵐（造形芸術・油画）>

第1回 絵画組成・油彩画の描き方についての応用1実践（五十嵐）
第2回 絵画組成・油彩画の描き方についての応用2実践（五十嵐）
第3回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(1)（五十嵐）
第4回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(2)（五十嵐）
第5回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(3)（五十嵐）
第6回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(4)（五十嵐）
第7回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(5)（五十嵐）
第8回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(6)（五十嵐）
第9回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(7)（五十嵐）
第10回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(8)（五十嵐）
第11回 油彩画の描き方・実験と試作品の制作(9)（五十嵐）
第12回 油彩画の描き方・実作品の制作(1)分析（五十嵐）
第13回 油彩画の描き方・実作品の制作(2)分析（五十嵐）
第14回 油彩画の描き方・実作品の制作(3)分析（五十嵐）
第15回 講評会（五十嵐）

*描き方、実験と試作品の制作は、メディウム、支持体、描きおこし、グラッシー、金地テンペラ、絵具の練り方から選択して実施します。
ゲストスピーカーを招いて実施する内容を含みます。

<木曜 Dクラス 磯谷（工芸・ガラス）>

第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項・課題説明）（磯谷）
第2回 自己課題に対しての調査研究1（磯谷）
第3回 自己課題に対しての調査研究2（磯谷）
第4回 自己課題に対しての調査研究3（磯谷）
第5回 プレゼンテーション（磯谷）
第6回 サンプル作品提出（磯谷）
第7回 技法研究、検討（磯谷）
第8回 制作1（磯谷）
第9回 制作2（磯谷）
第10回 制作3（磯谷）
第11回 制作4（磯谷）
第12回 制作5（磯谷）
第13回 制作6（磯谷）
第14回 制作7（磯谷）
第15回 講評会（磯谷）

<木曜 Eクラス 井上（工芸・陶芸）>

第1回 異素材を用いての鋳込成形 素材考察、デザイン、制作計画、ミニチュア制作（井上）
第2回 異素材を用いての鋳込成形 原形制作（井上）
第3回 異素材を用いての鋳込成形 石膏取り（井上）
第4回 異素材を用いての鋳込成形 石膏取り（井上）
第5回 異素材を用いての鋳込成形 石膏取り（井上）
第6回 釉薬選択、試験体製作（井上）
第7回 自主テーマ制作 素材考察、デザイン、制作計画、ミニチュア制作（井上）

第8回 自主テーマ制作 素材考察、デザイン、制作計画、発表（井上）

第9回 自主テーマ制作（井上）

第10回 自主テーマ制作（井上）

第11回 自主テーマ制作（井上）

第12回 自主テーマ制作（井上）

第13回 自主テーマ制作（井上）

第14回 作品施釉 窯詰め（井上）

第15回 講評会（井上）

＜木曜 Fクラス 川上・大庭（現代アート）＞

第1回 制作指導と理論 イントロダクションーコンセプチュアル・アートとは何か？（川上）

第2回 制作指導と理論 初期モダニズムにおける反芸術の姿勢ーデュシャンとダダー（川上）

第3回 制作指導と理論 戦後の時代ー絵画に代わって、絵画の外からー（川上）

第4回 制作指導と理論 脱物質化されたオブジェ（川上）

第5回 制作指導と理論 政治と制度の文脈（川上）

第6回 制作指導と理論 民主主義国家以外のコンセプチュアル・アート（川上）

第7回 制作指導と理論 現代アートのコマーシャリズム（大庭）

第8回 制作指導と理論 アートワールド（大庭）

第9回 制作指導と理論 グループクリット（大庭）

第10回 制作指導と理論 1980年以降、文字を使ったアーティスト（川上）

第11回 制作指導と理論 フェミニズム・アート（川上）

第12回 制作指導と理論 関係性の美学、敵対と関係性の美学（川上）

第13回 制作指導と理論 アナキズムと現代アート（川上）

第14回 制作指導と理論 YBA（川上）

第15回 制作指導と理論 国際展（川上）

授業外学習

- ・授業外学習のための課題を出し、その課題について授業内で講評する。
- ・学習時間の目安：合計90時間

【各クラスの重点ポイント】

＜森山（造形芸術・日本画）＞

- ・展覧会見学、スケッチ等を行い、設定した課題テーマについての必要な調査・実験制作を行うこと。（森山 日本画）

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

- ・油彩画の作品が観られる美術館、ギャラリーに出かけ実作品を鑑賞する。そのことを後日の授業でプレゼンテーションできるよう資料作成する。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

- ・各自、文献研究及び自主的に補充のための制作を並行して行うこと。（1週あたり1.5時間以上）

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

- ・ガラス作品の歴史的な変遷を、調査研究すること。
- ・色々なことに興味を持ち、考察すること想像力を高める訓練をすること。

＜張（工芸・ガラス）＞

- ・美術館、ギャラリーなどに出かけ、他の作家の作品をよく見る事に心かける。

＜井上（工芸・陶芸）＞

- ・作品の構想を複数案考え、制作案を変えながら練り込みその試作を授業外に制作し、困難な点を授業等で突き詰める。作品の乾燥状態などに応じて時間外の制作（補習）を行う。

＜川上・大庭（現代アート）＞

- ・授業計画に示したテーマについて議論することになるので、履修者はそれらのテキストへの主体的取り組みが求められる。授業で示されたキュレーターがキュレーションをした国際展を中心として調査、研究をすること。

教科書

- ・適宜指示する。（田丸－彫刻）
- ・使用しない。（井上－陶芸）
- ・使用しない。（森山－日本画）

- ・使用しない。（五十嵐-油画）
 - ・使用しない。（張-ガラス）
 - ・使用しない。（磯谷-ガラス）
 - ・適宜指示する。（川上-現代アート）
-

参考書

- ・適宜案内する。（井上-陶芸）
 - ・適宜案内する。（森山-日本画）
 - ・作品資料はパワーポイントや配布物で紹介する（五十嵐-油画）
 - ・適宜指示する。（田丸-彫刻）
 - ・適宜案内する。（張-ガラス）
 - ・適宜案内する。（磯谷-ガラス）
 - ・適宜指示する。（川上-現代アート）
-

備考

特になし

デザイン実習 I (12107)

前期

Design I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 20 N
単位数	6．0 単位
担当教員	 柳田宏治  伊藤 藍  クリスウォルトン  古関正彦  吉田磨希  下尾邦之  後藤秀典  正宗幸子

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・デザイン領域各分野の応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・2年次のデザイン演習Ⅰ～Ⅳで学習した各デザイン分野の基礎知識・技能を基にした応用となる。
- ・提示された課題に対し、示されたデザインプロセスや手法、技法に基づいて制作・提案する。
- ・授業は月曜日、木曜日にそれぞれ3コマずつ開講される。何れの曜日も複数分野のクラスが設けられているので、各曜日から1クラスずつ合計2クラス(週6コマ)を選択する。
- ・各クラスのデザイン分野と担当は次の通り。

月曜日

＜Aクラス＞：吉田（磨）・ウォルトン【イラストレーション】

＜Bクラス＞：下尾（邦）・伊藤（藍）【生活プロダクト/ファッション・テキスタイル】

木曜日

＜Aクラス＞：後藤（秀）・古関（正）【ビジュアルデザイン】

＜Bクラス＞：柳田（宏）【生活プロダクト】

＜Cクラス＞：正宗（幸）【ファッション・テキスタイル】

※月曜日Aクラスの吉田・ウォルトンは、それぞれ7.5週を担当。(1週目-8週目4時限途中までを吉田、8週目4時限途中-15週目までをウォルトン)

※月曜日Bクラスの下尾・伊藤は、それぞれ7.5週を担当。（1週目-8週目4時限途中までを下尾、8週目4時限途中-15週目までを伊藤）

※木曜日Aクラスの後藤・古関は、それぞれ7.5週を担当。(1週目-8週目4時限途中までを後藤、8週目4時限途中-15週目までを古関)

- ・各クラスの詳細な授業計画は初回オリエンテーションで示される。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】 演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】

後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

古関：元GKインダストリアルデザイン研究所勤務。WebデザインおよびUIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

柳田：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザイン、UIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

下尾：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

正宗：元株式会社カイトック勤務。アパレルおよびファッションデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 選択したクラスのデザイン分野の応用的プロセス、手法、技法を理解し説明できる。
- 2 選択したクラスのデザイン分野の応用的提制作・提案ができる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標1を評価）、提出作品50%（到達目標2を評価）の割合で評価する。
- ・選択した2クラスの評価を1/2の割合で合算し、60点以上を合格とする。

注意事項

- ・ クラス選択については、2年次のデザイン演習I～VIにおいてそれぞれのデザイン分野の演習科目（クラス）を履修していること。
- ・ デザイン調査等のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

1週目：オリエンテーション
2週目：デザイン調査 1
3週目：デザイン調査 2
4週目：デザインコンセプト策定 1
5週目：デザインコンセプト策定 2
6週目：アイデア展開 1
7週目：アイデア展開 2
8週目：デザイン制作 1
9週目：デザイン制作 2
10週目：デザイン制作 3
11週目：デザイン評価 1
12週目：デザイン評価 2
13週目：デザイン修正 1
14週目：デザイン修正 2
15週目：プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計90時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

木曜 Bクラス（柳田）：「プロダクトデザインの基礎」日本インダストリアルデザイナー協会編、ワークスコーポレーション(2014)、978-4-86267-173-8
その他、適宜紹介する

備考

無し

製図演習 I（12108）

前期

Drawing I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	1． 0 単位
担当教員	👤 三木裕紀

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・図学で習得した理論と図法を使い、立体や空間を作図する基礎技法を学ぶ。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】三木：ピーヨンド代表。デザインの調査企画から設計までの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 簡単な立体や空間を三面図及びパースペクティブで表現する作図方法を理解し説明できる。
- 2 簡単な立体や空間を作図して他者に伝達することができる。

評価方法

- ・製図知識50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・「図学」と連動した内容のため、併せて履修すること。
- ・製図用具の準備、購入が必要。第一回目授業にて指示する。
- ・調査などのために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション、道具の使い方、製図とは
第2回	図面の構成、図面模写
第3回	正投影の基本
第4回	三面図 1：基本図形
第5回	三面図 2：応用図形
第6回	三面図 3：製品の製図（おもちゃA）
第7回	三面図 4：製品の製図（おもちゃB）
第8回	三面図 5：製品の製図（家電製品）
第9回	三面図6：製品の製図（実物を計測し図面化）
第10回	図面から立体を起こす 1
第11回	図面から立体を起こす 2
第12回	（演習）オリジナルデザインの製図（方向性の検討と発展）
第13回	（演習）オリジナルデザインの製図と立体制作
第14回	（演習）オリジナルデザインの製図と立体制作
第15回	プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための演習課題を出すので、次回授業冒頭に提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計15時間

教科書

「デザインの製図」(Technical Drawing For Beginners)、ボーンデジタル(2016)、青木英明 他、ISBN:978-4862462886
その他、適宜資料を配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

（無し）

デザイン理論 I (12109)

前期

Design Theory I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	 吉田磨希  後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に強く関与する科目である。
- ・イラストレーション、ビジュアルデザインの理論を学習し、基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・イラストレーション、ビジュアルデザインの概要および、構想から実践までの基礎的なプロセスと考え方を学ぶ。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務：グラフィックデザイン、パッケージデザイン、ブランディング等の実務経験で培った知識、技術を活かし、より実践的なデザイン理論を講義する。

到達目標

- 1 イラストレーション、ビジュアルデザインの基礎的理論、プロセス、手法を理解し説明できる。
- 2 イラストレーション、ビジュアルデザインの基礎的制作・提案ができる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・両分野の評価の平均が60点以上を合格とする。

注意事項

- ・3年次からイラストレーションまたはビジュアルデザイン分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・イラストレーションの第 1 週の授業には、3B 以上の濃い鉛筆を持参すること。
- ・デザイン調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

<イラストレーション>

- 1.オリエンテーション、イラストレーションの表現方法1（吉田）
- 2.イラストレーションの表現方法2（吉田）
- 3.イラストレーションの表現方法3（吉田）
- 4.イラストレーションの表現方法4（吉田）
- 5.ワークショップ「一本の線から始まる表現について」1：テーマ説明（吉田）
- 6.イラストレーションの表現方法3 ワークショップ2「一本の線から始まる表現について」：制作とディスカッション（吉田）
- 7.イラストレーションの表現方法4 ワークショップ3「一本の線から始まる表現について」：制作とディスカッション（吉田）
- 8.ワークショップ「一本の線から始まる表現について」5：プレゼンテーションと講評（吉田）

<ビジュアルデザイン>

- 9.デザインワークフローとアートディレクション（後藤）
- 10.デザインの発想法（後藤）
- 11.広告のあり方（後藤）
- 12.良いデザインとは（後藤）
- 13.フォントの性格（後藤）
- 14.デザインに何ができるか（後藤）
- 15.プレゼンテーションと講評（後藤）

授業外学習

- ・授業外学習のための演習課題があるので、次回の授業にて提出すること。
- ・学外の展覧会鑑賞などを積極的に行うこと。
- ・学習時間の目安：合計60時間

教科書

使用しない。

参考書

適宜資料を配布する。

備考

無し

芸術文化論（12151）

後期

Art and Culture

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 守田均

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に強く関与する科目である。

近代文化の枠組の一部をなす芸術が、どのように成立したか、それ自身どのような制度として機能しているのかを中心に芸術と文化の関係を考察していく。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。
【フィードバック】課題（小テスト、 レポート、 プレゼンテーション 等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・ 授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・ 課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.選択したクラスの知識・技術、表現について理解および実践できる。
- 2.選択したクラスの表現の特徴を理解し、自らの作品にいかすことができる。
- 3.選択したクラスの制作作品について体系的に説明できる。
（2年次自己評価用ルーブリックより）

芸術の暗黙の前提、および文化の暗黙の前提を意識する態度を身につけ活用できる。

評価方法

課題および期末の定期試験(レポート)で評価。課題レポート（4 0 %到達目標1.2.3.で評価）、定期試験(レポート)（6 0 %到達目標1.2.3.で評価）で判定。

注意事項

所定の提出物を全て提出すること。
美学・芸術学概論IおよびIIを履修済みであることが望ましい。

授業計画

- 第1回 はじめに
- 第2回 文化をめぐるさまざまな問題
- 第3回 「本能」と「文化」
- 第4回 制度としての芸術（1）
- 第5回 制度としての芸術（2）
- 第6回 西洋近代の芸術観
- 第7回 日本における「芸術」概念の導入
- 第8回 芸術の「普遍性」？（1）
- 第9回 芸術の「普遍性」？（2）
- 第10回 カルチュラルスタディーズの考え方
- 第11回 ジェンダーと芸術
- 第12回 大衆と芸術
- 第13回 文化における芸術の位置（1）
- 第14回 文化における芸術の位置（2）

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間
展覧会、コンサート、演劇やダンスの上演などから個々人が選択して鑑賞したうえで、テーマを絞って問いを立て、考察のレポートを書く。

教科書

使用しない。

参考書

適宜紹介する。

備考

特になし

知的財産権（12152）

後期

Intellectual Property Rights

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 17 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 下尾邦之

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

・総合的なデザイン芸術の基礎的、応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。

・日常から著作権や特許などの言葉を聞く事はあると思うが、それらを含む知的財産権について正しく理解している人は少ない。特に、創作活動を主軸とする芸術系大学生にとっては、知的財産権の知識のみならず自らの創作に密接した実践スキルを持つことが必要であり、それは創作者としての社会的な責任でもある。この授業では、在学中だけに限らず卒業後におけるビジネスあるいは創作活動も含めて、実質的に知財スキルを活用できる人材の育成を目指す。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】下尾：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 三級知的財産管理技能士相当の知識を理解し説明できる。
- 2 三級知的財産管理技能士相当の知識を基に実践的な課題を解決できる。

評価方法

・授業レポートA（毎回提出）2 0％、授業レポートB（1 5 回分を定期試験日に提出）4 0％（到達目標 1 を評価）、定期試験4 0％（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。

・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・社会的にますます知財人材の強化がもてめられているので、受講を機に国家資格である知的財産管理技能検定 3 級（年 3 回）の受験・取得を勧める。
- ・演習の調査等で学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部は集中授業形式になることがあるのでスケジュールに注意すること。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション：授業の目的と方法、評価基準の説明
第2回	知的財産権の概要：知的財産権の全体像を把握
第3回	著作権 1：著作権の全体像を把握
第4回	著作権 2：著作者人格権と著作財産権
第5回	著作権 3：著作財産権の制限と保護期間
第6回	産業財産権の概要：各財産権の出願・登録
第7回	特許権と実用新案権 1：特許権と実用新案権の概要
第8回	特許権と実用新案権 2：発明や考案から出願・登録・実施
第9回	意匠権 1：意匠権の概要
第10回	意匠権 2：出願から登録・実施
第11回	商標権 1：商標権の概要
第12回	商標権 2：出願から登録・実施
第13回	その他の法律：不正競争防止法、独占禁止法、種苗法

回数	内容
第14回	条約と国際登録：パリ条約、特許協力条約等
第15回	まとめ：知的財産法の総括

授業外学習

- ・授業内容理解確認シート及びテキストを配布するので、予習・復習を心がけること。
- ・次の授業までの1週間で、気になった知財関連ニュースのサマリーと考察をまとめておき、次の授業レポートに記すこと。
- ・各回の始業時に小テストを行うので、前回の授業内容についてよく復習しておくこと。
- ・学習時間の目安：合計60時間

教科書

「知的財産管理技能検定3級厳選過去問題集(2023年度版)」アップロード知財教育総合研究所 (編集)

参考書

聴いてわかる著作権法（CD）塩島武徳 紙子出版企画

備考

（無し）

デザイン概論（12153）

後期

Introduction to Design

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 20 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	👤 クリスウォルトン 👤 柳田宏治 👤 吉田磨希 👤 後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。
- ・デザイン領域各分野の基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン領域の諸分野について、それぞれの分野の専門家から概論、実社会のデザインの仕事の内容、及び在学中4年間の学修方法を学ぶ。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションに参加を取り入れている。

【フィードバック】毎回提出するレポートに対するフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】

後藤:元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

柳田:元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザイン、UIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

正宗:元株式会社カイトック勤務。アパレルおよびファッションデザインの 実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 デザイン領域各分野の概論、仕事、学修方法を理解し説明できる。
- 2 デザイン領域各分野に関する知識を身につけ説明できる。

評価方法

- ・ 毎回実施するレポートとプレゼンテーション等の提出物 100%(到達目標 1、2を評価)で評価する。
- ・ 60 点以上を合格とする。

注意事項

- ・ 毎回、授業の中でレポートを作成し提出する。
- ・ 視察等のため学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 第1回 オリエンテーション（ウォルトン・吉田・後藤・柳田）
- 第2回 イラストレーション分野の概論 1（ウォルトン）
- 第3回 学内展示会公開プレゼンテーション聴講（ウォルトン・吉田・後藤・柳田）
- 第4回 イラストレーション分野の概論 2（吉田）
- 第5回 イラストレーション分野の概論 3（ウォルトン・吉田）
- 第6回 ビジュアルデザイン分野の概論 1（後藤）
- 第7回 ビジュアルデザイン分野の概論 2（後藤）
- 第8回 ビジュアルデザイン分野の概論 3（後藤）
- 第9回 生活プロダクト分野の概論 1（柳田）
- 第10回 生活プロダクト分野の概論 2（柳田）
- 第11回 生活プロダクト分野の概論 3（柳田）
- 第12回 ファッション・テキスタイル分野の概論 1（ゲストスピーカー）
- 第13回 ファッション・テキスタイル分野の概論 2（ゲストスピーカー）
- 第14回 ファッション・テキスタイル分野の概論 3（ゲストスピーカー）
- 第15回 総括（ウォルトン・吉田・後藤・柳田）

授業外学習

- ・デザインは日常生活の中に存在しているので、日常生活の中からも常に多様なデザイン情報をインプットすることができる。これを基本的な習慣にすること。

- ・デザイン関連の書籍や雑誌、WEB、イベントなど、様々な機会に積極的に 接して常にデザインに関する議論に接し考察すること。
- ・学習時間の目安:合計60時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する

参考書

適宜資料を配布する。

備考

(無し)

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 下尾 邦之

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

・デザイン、美術工芸両領域の諸分野を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的、応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。

・今日のデザインの重要なテーマの一つである「サステイナブルデザイン」について理解を深め、デザインの力で環境保護に貢献する知識の習得とサステイナブルデザインへの問題意識の内在化を目標とする。実際の暮らしの中で触れるさまざまな素材（樹脂、金属、木材、紙、布、新素材等）について新たなスタンスで捉えながら、改めて素材と機能と形との関係について理解を深め、今後の創作において活用できるようにする。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】下尾：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 サステイナブルデザインおよび素材について理解し説明できる。
- 2 素材に関する知識を応用してサステイナブルなデザイン提案ができる。

評価方法

授業レポートA（毎回提出）2 0 %、授業レポートB（1 5 回分を定期試験日に提出）2 0 %（到達目標 1 を評価）、研究課題 2 0 %、定期試験 4 0 %（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。

注意事項

- ・授業終了時に授業レポートAを提出することで出席扱いとする。また、素材関連ニュースおよび環境問題関連ニュースのサマリーを前回授業終了からの学外授業として評価する。
- ・視察等のため学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部は集中授業の形式で行う場合があるので日程に注意すること。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション
第2回	サステイナビリティと素材（樹脂） 1
第3回	サステイナビリティと素材（樹脂） 2
第4回	サステイナビリティと素材（樹脂） 3
第5回	サステイナビリティと素材（金属）
第6回	サステイナビリティと素材（木材）
第7回	サステイナビリティと素材（紙・布）
第8回	サステイナビリティと素材（新素材）
第9回	サステイナビリティと環境グラフィック
第10回	演習 1：新素材の応用による、身近なテーマのデザイン提案 1：素材研究と用途開発
第11回	演習 2：新素材の応用による、身近なテーマのデザイン提案 2：開発デザインとプレゼンテーション
第12回	学外授業 1（集中講義として実施）
第13回	学外授業 2（集中講義として実施）
第14回	学外授業 3（集中講義として実施）

回数	内容
第15回	総括

授業外学習

- ・授業内容理解確認シート及びテキストを配布するので、予習・復習を心がけること。
- ・次の授業までの1週間で、気になった素材関連ニュースあるいは環境問題関連ニュースのサマリーと考察をまとめておき、次の授業レポートに記すこと。
- ・学習時間の目安：合計60時間

教科書

「もの」はどのようにつくられているのか？
Chris Lefteri (著), 田中 浩也 (監修), 水原 文 (翻訳) 出版社：オライリージャパン
ISBN：978-4873116778

参考書

- ・オリジナルの資料を配付
- ・適宜紹介する。

備考

(無し)

デザイン演習Ⅳ（12155）

後期

Studies of Design IV

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	👤 後藤秀典 👤 伊藤藍 👤 川越和仁 👤 藤原里栄

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・ビジュアルデザインまたはファッション・テキスタイルの基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・履修者の学びの関心によりA,B 2 つのクラスに分かれて授業を行う。

【Aクラス】ビジュアルデザイン（担当：後藤・川越）

ブランドデザイン、パンフレット制作等のデザイン課題演習を通してビジュアルデザインの開発手法を学ぶ。（ブランドデザインは、ロゴマークやパッケージデザインなど幅広い制作領域を含む）

【Bクラス】（担当：伊藤・藤原）

テキスタイル：繊維の特徴、染め、テキスタイルの基礎を「作品制作」をしながら学ぶ。

ファッション：ものの作りの基礎のパターン、縫製、ミシンを「作品制作」をしながら学ぶ。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務：グラフィックデザイン、パッケージデザイン、ブランディング等の実務経験で培った知識、技術を活かし、構想から実制作までの実務を想定した演習課題を通して、デザインへの理解を促し、発想力を高めより実践的なデザイン手法・技法を伝える。

到達目標

- 1 選択したクラスのデザイン分野の基礎的プロセス、手法、技法を理解し説明できる。
- 2 選択したクラスのデザイン分野の基礎的制作・提案ができる。

・デザインに関する知識、技術力、構成力を身につける。

【Aクラス】1 ビジュアルデザインの基本を理解できる。基礎的な造形計画手法と表現技法を実践できる。

【Bクラス】2 作品制作を通し、テキスタイルの特徴やファッションのものの作りの基礎を理解し、基礎的な実践ができる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

<A,Bクラス共通>

- ・デザイン演習IまたはIIからの継続的履修が望ましい。
- ・3年次でビジュアルデザイン、ファッション・テキスタイルの何れかの分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・授業時間内で完成しない演習課題は、宿題として次回までに完成させること。
- ・デザイン調査などで学外で授業を行うことがある。

授業計画

【Aクラス】（ビジュアルデザイン）

- 1.課題オリエンテーション（後藤）
- 2.ブランドデザイン1（後藤）
- 3.ブランドデザイン2（後藤）
- 4.ブランドデザイン3（後藤）
- 5.ブランドデザイン4（後藤）
- 6.ブランドデザイン5（後藤）
- 7.ブランドデザイン6（後藤）

- 8.プレゼンテーション、まとめ（後藤）/パンフレットデザイン1（川越）
- 9.パンフレットデザイン2（川越）
- 10.パンフレットデザイン3（川越）
- 11.パンフレットデザイン4（川越）
- 12.パンフレットデザイン5（川越）
- 13.パンフレットデザイン6（川越）
- 14.パンフレットデザイン7（川越）
- 15.プレゼンテーション、まとめ（川越）

【Bクラス】（ファッション・テキスタイル）

- 1.オリエンテーション テキスタイルの授業内容など（伊藤）
- 2.テキスタイル：繊維1 ウール：フェルト：鍋敷き（伊藤）
- 3.テキスタイル：繊維2 ウール：ニードルフェルト：小物（伊藤）
- 4.テキスタイル：織1 卓上織機：ランチョンマット1（伊藤）
- 5.テキスタイル：織2 卓上織機：ランチョンマット2（伊藤）
- 6.テキスタイル：染1 藍染：オリジナルアイテム1（伊藤）
- 7.テキスタイル：染2 藍染：オリジナルアイテム2（伊藤）
- 8.プレゼンテーション（伊藤）/オリエンテーション（藤原）
- 9.ファッション：パターン1 パターンの基礎知識：原型（藤原）
- 10.ファッション：パターン2 トップス・ボトムス（藤原）
- 11.ファッション：作品制作1：シャツデザイン（藤原）
- 12.ファッション：作品制作2：シャツパターン（藤原）
- 13.ファッション：作品制作3：裁断・縫製（藤原）
- 14.ファッション：作品制作4：縫製・仕上げ（藤原）
- 15.プレゼンテーション・講評（藤原）

授業外学習

- ・授業時間内に未完成であった部分は授業外学習として次回までに必ず完成すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

適宜資料を配布する。

備考

（無し）

美術工芸実習Ⅱ（12156）

後期

Fine and Applied Arts II

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 20 N
単位数	6．0 単位
担当教員	森山知己 磯谷晴弘 田丸稔 井上昌崇 五十嵐英之 張慶南 川上幸之介 堂本裕樹 坂井淳二 長野剛

授業の概要

- 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 4、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- ・アート領域各分野の応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・2年次の美術工芸演習Ⅰ～Ⅴで学習した各分野の基礎知識・技能を基にし、美術工芸実習Ⅰを学んだ応用となる。
- ・作品制作を基本とした活動の中で、各分野の素材や技法、表現についての専門性の高い作品を完成させる。
- ・授業は月曜日、木曜日にそれぞれ3コマずつ開講される。何れの曜日も複数分野のクラスが設けられているので、各曜日から1クラスずつ合計2クラス（週6コマ）を選択する。
- ・各クラスのアート領域の分野と担当は次の通り。

月曜日3・4・5限

- <Aクラス>：森山（造形芸術・日本画）
- <Bクラス>：五十嵐（造形芸術・油画）
- <Cクラス>：田丸（造形芸術・彫刻）
- <Dクラス>：張（工芸・ガラス）
- <Eクラス>：井上（工芸・陶芸）

木曜日3・4・5限

- <Aクラス>：森山（造形芸術・日本画）
- <Bクラス>：坂井・長野（造形芸術・油画）
- <Cクラス>：田丸（造形芸術・彫刻）
- <Dクラス>：磯谷（工芸・ガラス）
- <Eクラス>：井上（工芸・陶芸）

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

- 【研究倫理教育】研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為：捏造、改ざん、盗用)、研究データの管理など)に関する内容を含む。

【各クラスの重点ポイント】

月曜日

＜森山（造形芸術・日本画）＞

- ・美術工芸実習Ⅰで修得した日本画技法からの展開として、絵画制作におけるの専門技法を習得する。
- ・技法と表現についての関係を考えるため、材料の選択や道具の扱い方等を工夫した作品を完成させる。

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

- ・美術工芸実習Ⅰで習得した油画・版画技法からの展開として、絵画制作の専門的技術を習得する。
- ・技法と表現についての関係を考えるため、材料の選択や道具の扱い方を工夫した作品を完成させる。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

- ・裸婦モデル等の使用による等身大または1/2サイズの塑造制作に取り組む。特に発想を重視し、創作性や独自性を意識しての実制作に取り組む。

＜張（工芸・ガラス）＞

- ・キャストの技法を用いて作品を制作する。
- ・キャストのできる様々な可能性を試み、制作から自分について探る。

＜井上（工芸・陶芸）＞

- ・感覚的な表現を各自のイメージで形にする。
- ・手で造形する場合と石膏を使用して成形する場合があり、イメージと技法に合った作品制作を追求する。

＜堂本（現代アート）＞

- ・WEBデザインに使用する代表的なアプリケーションであるDreamweaver、Illustrator、Photoshopの仕組みを理解し、これらの知識をふまえ、主体的なテーマ設定による課題制作を体験する。授業は課題制作へ向けた段取りに沿って進め、各授業では段階ごとに課題制作を行う。

木曜日

＜森山（造形芸術・日本画）＞

- ・美術工芸実習Ⅰで修得した日本画技法からの展開として、絵画制作におけるの専門技法を習得する。
- ・技法と表現についての関係を考えるため、材料の選択や道具の扱い方等を工夫した作品を完成させる。

＜坂井・長野（造形芸術・油画）＞

- ・美術工芸実習Ⅰで習得した絵画技法からの展開として、絵画制作の専門的技術を習得する。
- ・技法と表現についての関係を考えるため、材料の選択や道具の扱い方を工夫した作品を完成させる。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

- ・裸婦モデル等の使用による等身大または1/2サイズの塑造制作に取り組む。特に発想を重視し、創作性や独自性を意識しての実制作に取り組む。

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

- ・前期での学習を生かした自主課題の制作を進める。毎週、それぞれの自主課題について30分程度討論する。

＜井上（工芸・陶芸）＞

- ・シンプルな形状物を構成・配置などで、小空間の表現を考える。
- ・制作スタイルを追求するために自己設定テーマでの制作を行う。

到達目標

- 1.選択したクラスの分野における多様な素材の使い方、応用的制作プロセス、手法、技法を理解できる。（応用力・構成員力）
- 2.選択したクラス（各分野）の専門性をいかし、技術力を高め、表現力を高めた作品を完成させる。（技術・表現力）
- 3.美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究を深く理解し説明できる。（知識）
（3年次自己評価ルーブリックより）

【各クラスの重点ポイント】

＜森山（造形芸術・日本画）＞

- ・素材、表現に関する知識に加え、必要な技術を理解した上でテーマ・課題を自ら設定し、制作ができる。

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

- ・①油彩画の素材や道具、油彩画古典技法の応用的プロセスを構築できる。②素材と道具、技法をいかした表現・作品制作ができる③素材と道具に関する知識を得る事ができる。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

- ・実制作を通して制作技法についての知識を深め、スキルの向上を図るとともに、自分自身の指向性に沿った表現ができる。

＜張（工芸・ガラス）＞

- ・卒業制作を思った制作を心かける。また、卒業後も続けられるようなオリジナル性のある作品づくりを目指す。

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

- ・納得できる作品制作の方法論を確立し、作品の制作ができる。

＜井上（工芸・陶芸）＞

- ・素材の特徴や、幅広い原料の組み合わせの中で自らの制作スタイルに合う制作方法を見つけ作品を制作できる。

＜坂井・長野（造形芸術・油画）＞

- ・①絵画の素材や道具、油彩画古典技法の応用的プロセスを構築できる。②素材と道具、技法をいかした表現・作品制作ができる③素材と道具に関する知識を得る事ができる。

＜堂本（現代アート）＞

・アプリケーションの使用法を身に付けるにとどまることなく、主体的に発表しアイデアや情報を共有することの楽しさを発見し、表現におけるWEBの適切な利用法が理解できる。

評価方法

・制作プロセス・プレゼンテーション50%（到達目標1.3.を評価）、提出作品50%（到達目標1.2.を評価）の割合で評価する。
（到達目標は自己評価用ルーブリックより）

・週2回、2クラスの評価を1/2の割合で合算し、60点以上を合格とする。

注意事項

・クラス選択については、3年次前期 美術工芸実習Ⅰでそれぞれの分野のクラスを履修していること。
・作品調査活動等のために学外で授業を行うことがある。

【各クラスの重点ポイント】

＜森山（造形芸術・日本画）＞

・展覧会見学、スケッチ、個々の表現、学習に必要と認められる素材の確保、体験学習などを指示することがある。

＜五十嵐（造形芸術・油画）＞

・制作する場面では、安全には注意を払うこと。

＜田丸（造形芸術・彫刻）＞

・提出作品は半期に1点以上とする。

・期限内に完成作品の提出がない者は単位の認定を行わない。

＜張（工芸・ガラス）＞

・健康に気をつけ、制作に専念出来るようにする。

＜磯谷（工芸・ガラス）＞

・計画的な取り組みをすること。

＜井上（工芸・陶芸）＞

・実験の進行に応じて焼成をしていくので、計画的に実験を進めること。

＜坂井・長野（造形芸術・油画）＞

・制作する場面では、安全には注意を払うこと。

＜堂本（現代アート）＞

・調査、実習等のため学外で授業を行うことがある。

授業計画

月曜日

＜Aクラス 森山（造形芸術・日本画）＞

第1回 オリエンテーション、テーマの確認（授業の概要・留意事項・課題説明 大型作品制作について）（森山）

第2回 課題に対しての調査研究 発表 制作の要素確認（森山）

第3回 技術テーマの設定（森山）

第4回 進行確認・検討（森山）

第5回 小下図研究（森山）

第6回 小下図・制作プロセスの確認（森山）

第7回 制作（森山）

第8回 中間検討会（森山）

第9回 制作（森山）

第10回 制作（森山）

第11回 制作（森山）

第12回 制作（森山）

第13回 制作（森山）

第14回 制作（森山）

第15回 プレゼンテーション・講評会（森山）

＜Bクラス 五十嵐（造形芸術・油画）＞

第1回 オリエンテーション（五十嵐）

第2回 素材・技法について1（五十嵐）

第3回 素材・技法について2（五十嵐）

第4回 素材・技法について3（五十嵐）

第5回 表現についての理論・調査活動1（五十嵐）

第6回 表現についての理論・調査活動2（五十嵐）

第7回 表現についての理論・調査活動3（五十嵐）

第8回 制作活動1（五十嵐）

第9回 制作活動1（五十嵐）

第10回 制作活動1（五十嵐）

第11回 制作活動についてのチェック（五十嵐）

第12回 制作活動4（五十嵐）

第13回 制作活動5（五十嵐）

第14回 制作活動6（五十嵐）

第15回 講評会（五十嵐）

<Cクラス 田丸（造形芸術・彫刻）>

第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項）（田丸）

第2回 制作台、心棒づくり、粘土練り（田丸）

第3回 モデル不使用制作（田丸）

第4回 モデル使用制作（田丸）

第5回 モデル不使用制作（田丸）

第6回 モデル使用制作（田丸）

第7回 モデル不使用制作（田丸）

第8回 モデル使用制作（田丸）

第9回 モデル不使用制作（田丸）

第10回 モデル使用制作（田丸）

第11回 キャスティングまたは課題研究（田丸）

第12回 キャスティングまたは課題研究（田丸）

第13回 キャスティングまたは課題研究（田丸）

第14回 キャスティングまたは課題研究（田丸）

第15回 まとめ(講評会)（田丸）

<Dクラス 張（工芸・ガラス）>

第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項・課題説明）・課題を出す。（張）

第2回 idea、スライドを見る（作家の参考作品）。（張）

第3回 idea、スライドを見る（作家の参考作品）。（張）

第4回 idea、スライドを見る（作家の参考作品）。（張）

第5回 プレゼンテーションを行う。吹き場を使用する。（張）

第6回 プレゼンテーションを行う。吹き場を使用する。（張）

第7回 粘土などでの原型を作る。吹き場を使用する（張）

第8回 粘土などでの原型を作る。吹き場を使用する（張）

第9回 吹き場を使ってガラスの用意をする。吹き場を使用する（張）

第10回 窯入れをする（張）

第11回 窯出しをし、仕上げに入る（張）

第12回 制作（張）

第13回 制作（張）

第14回 制作（張）

第15回 講評会（張）

<Eクラス 井上（工芸・陶芸）>

第1回 オリエンテーション[授業の進め方] 器型石膏型の製作[半円型、etc]（井上）

第2回 丸で構成した固い雰囲気の器 三角で構成したやわらかい雰囲気の器[半円型、etcを使用して成形]（井上）

第3回 丸で構成した固い雰囲気 of 器 三角で構成したやわらかい雰囲気 of 器[半円型、etcを使用して成形]（井上）

第4回 四角で構成した器[半円型]（井上）

第5回 四角で構成した器[半円型]（井上）

第6回 四角で構成した器[半円型]（井上）

第7回 3分割でとれる石膏（井上）

第8回 3分割でとれる石膏（井上）

第9回 3分割でとれる石膏（井上）

第10回 自主テーマによる制作 構想、ミニチュアの制作（井上）

第11回 構想、ミニチュアの発表 テストピース製作、作品制作（井上）

第12回 作品制作（井上）

第13回 作品制作、釉薬実験（井上）

第14回 作品制作、釉薬調合 [乾燥後、素焼き窯詰め]（井上）

第15回 施釉、窯詰め（井上）

<Fクラス 堂本（現代アート）>

- 第1回 導入、図形、色、配置、重ね順、レイヤー、ペンツール、パスの編集／Illustrator演習（堂本）
- 第2回 ガイドの作り方と利用、文字ツール／Illustrator演習（堂本）
- 第3回 画像解像度、画像補正、選択範囲の作り方、画像合成／Photoshop演習（堂本）
- 第4回 サイトの定義、XHTMLについて／Dreamweaver演習（堂本）
- 第5回 段落、見出し、リストなどの設定／Dreamweaver演習（堂本）
- 第6回 CSSについて／Dreamweaver演習（堂本）
- 第7回 CSSについて／Dreamweaver演習（堂本）
- 第8回 フォーム作成について／Dreamweaver演習（堂本）
- 第9回 演習課題講評会、課題発表（堂本）
- 第10回 課題制作（堂本）
- 第11回 課題制作（堂本）
- 第12回 課題制作、中間講評会（堂本）
- 第13回 課題制作（堂本）
- 第14回 課題制作（堂本）
- 第15回 講評会、振り返り（堂本）

木曜日

<Aクラス 森山（造形芸術・日本画）>

- 第1回 オリエンテーション、テーマの確認（授業の概要・留意事項・課題説明 大型作品制作について）（森山）
- 第2回 課題に対しての調査研究 発表 制作の要素確認（森山）
- 第3回 技術テーマの設定（森山）
- 第4回 進行確認・検討（森山）
- 第5回 小下図研究（森山）
- 第6回 小下図・制作プロセスの確認（森山）
- 第7回 制作（森山）
- 第8回 中間検討会（森山）
- 第9回 制作（森山）
- 第10回 制作（森山）
- 第11回 制作（森山）
- 第12回 制作（森山）
- 第13回 制作（森山）
- 第14回 制作（森山）
- 第15回 プレゼンテーション・講評会（森山）

<Bクラス 坂井（造形芸術・油画）>

- 第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項）（坂井）
- 第2回 素材・技法について 課題に対してのテーマの設定（坂井）
- 第3回 設定テーマ制作活動1（坂井）
- 第4回 設定テーマ制作活動2（坂井）
- 第5回 制作展開についてのチェック 設定テーマ制作活動3（坂井）
- 第6回 設定テーマ制作活動4（坂井）
- 第7回 設定テーマ制作活動5（坂井）
- 第8回 合評会（坂井）
- 第9回 制作活動1（長野）
- 第10回 制作活動2（長野）
- 第11回 制作展開についてのチェック（長野）
- 第12回 制作活動3（長野）
- 第13回 制作活動4（長野）
- 第14回 制作活動5（長野）
- 第15回 合評会（長野）

<Cクラス 田丸（造形芸術・彫刻）>

- 第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項）（田丸）
- 第2回 制作台、心棒づくり、粘土練り（田丸）
- 第3回 モデル不使用制作（田丸）

第4回 モデル使用制作（田丸）
第5回 モデル不使用制作（田丸）
第6回 モデル使用制作（田丸）
第7回 モデル不使用制作（田丸）
第8回 モデル使用制作（田丸）
第9回 モデル不使用制作（田丸）
第10回 モデル使用制作（田丸）
第11回 キャスティングまたは課題研究（田丸）
第12回 キャスティングまたは課題研究（田丸）
第13回 キャスティングまたは課題研究（田丸）
第14回 キャスティングまたは課題研究（田丸）
第15回 まとめ(講評会)（田丸）

<Dクラス 磯谷（工芸・ガラス）>

第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項・課題説明）（磯谷）
第2回 課題に対しての調査研究1（磯谷）
第3回 課題に対しての調査研究2（磯谷）
第4回 課題に対しての調査研究3（磯谷）
第5回 プレゼンテーション（磯谷）
第6回 サンプル作品提出（磯谷）
第7回 技法研究、検討（磯谷）
第8回 制作1（磯谷）
第9回 制作2（磯谷）
第10回 制作3（磯谷）
第11回 制作4（磯谷）
第12回 制作5（磯谷）
第13回 制作6（磯谷）
第14回 制作7（磯谷）
第15回 講評会（磯谷）

<Eクラス 井上（工芸・陶芸）>

第1回 立方体3個による構成作品制作 表面装飾、コンセプト、テーマの試案（井上）
第2回 立方体3個による構成作品制作 表面装飾、コンセプト、テーマの発表（井上）
第3回 立方体3個による構成作品制作 表面装飾、コンセプト、作品制作（井上）
第4回 立方体3個による構成作品制作 表面装飾、コンセプト、作井制作（井上）
第5回 立方体3個による構成作品制作 表面装飾、コンセプト、作井制作（井上）
第6回 立方体3個による構成作品制作 表面装飾、コンセプト、作井制作（井上）
第7回 釉薬施釉、窯詰め ロクロ成型作品の試案
第8回 窯出し 作品講評
第9回 自己テーマによる制作 構想、ミニチュアの制作（井上）
第10回 構想、ミニチュアの発表 テストピース製作、作品制作（井上）
第11回 作品制作（井上）
第12回 作品制作（井上）
第13回 作品制作（井上）
第14回 窯詰め（井上）
第15回 講評会（井上）

授業外学習

- ・授業外学習のための課題を出し、その課題について授業内で講評する。
- ・学習時間の目安：合計90時間

【各クラスの重点ポイント】

<森山（造形芸術・日本画）>

- ・展覧会見学、スケッチ等を行い、自らの制作テーマをより深める実験制作を行うこと。

<五十嵐（造形芸術・油画）>

- ・油彩画の作品が観られる美術館、ギャラリーに出かけ実作品を鑑賞する。そのことを後日の授業でプレゼンテーションできるよう資料作成する。

<田丸（造形芸術・彫刻）>

- ・各自、文献研究及び自主的に補充のための制作を並行して行うこと。（1週あたり1.5時間以上）

<張（工芸・ガラス）>

- ・美術館、ギャラリーなどに出かけ、他の作家の作品をよく見る事に心かける。

<磯谷（工芸・ガラス）>

・自主的な授業外制作時間が必要。

<井上（工芸・陶芸）>

・テストピースの製作や釉薬調合など、個人で進められる実験など。

<坂井・長野（造形芸術・油画）>

・自身の表現方法、素材、コンセプトなどに似通った作家のリサーチし資料の作成し、プレゼンテーションする。

・これまでの絵画技法及び表現についての専門性を、さらに高めるための作品制作に取り組む。

<堂本（現代アート）>

・積極的にWEBサイトを閲覧し、さまざまな表現方法やその仕組みへの理解を進めること。向上心を持ち授業外での課題作成に取り組むこと。

教科書

全クラス

特に使用しない。

参考書

適宜案内する。（森山）・（田丸）・（張）・（井上）・（磯谷）

「版画の表現500年展」町田市立国際版画美術館（五十嵐）

特に使用しない。（堂本）

備考

全クラス

特になし

デザイン実習Ⅱ（12157）

後期

Design II

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 20 N
単位数	6． 0 単位
担当教員	● 柳田宏治 ● クリスウォルトン ● 古関正彦 ● 西村雅信 ● 吉田磨希 ● 榊勝彦 ● 後藤秀典 ● 正宗幸子 ● 藤原里栄 ● 三木裕紀

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・デザイン領域各分野の応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・2年次のデザイン演習Ⅰ～Ⅳで学習した各デザイン分野の基礎知識・技能を基にした応用となる。
- ・提示された課題に対し、示されたデザインプロセスや手法、技法に基づいて制作・提案する。
- ・授業は月曜日、木曜日にそれぞれ3コマずつ開講される。何れの曜日も複数分野のクラスが設けられているので、各曜日から1クラスずつ合計2クラス（週6コマ）を選択する。
- ・各クラスのデザイン分野と担当は次の通り。

月曜日

<Aクラス>：ウォルトン・吉田（磨）【イラストレーション】

<Bクラス>：後藤（秀）【ビジュアルデザイン】

<Cクラス>：榊（勝）・三木（裕）【生活プロダクト】

<Dクラス>：藤原（里）【ファッション・テキスタイル】

木曜日

<Aクラス>：ウォルトン・吉田（磨）【イラストレーション】

<Bクラス>：古関（正）・西村（雅）【ビジュアルデザイン】

<Cクラス>：柳田（宏）【生活プロダクト】

<Dクラス>：正宗（幸）【ファッション・テキスタイル】

※月曜日Aクラスのウォルトン・吉田は、それぞれ7.5週を担当。（1週目-8週目4時限途中までをウォルトン、8週目4時限途中-15週目までを吉田）

※月曜日Cクラスの榊・三木は、それぞれ7.5週を担当。（1週目-8週目4時限途中までを榊、8週目4時限途中-15週目までを三木）

※木曜日Aクラスのウォルトン・吉田は、それぞれ7.5週を担当。（1週目-8週目4時限途中までをウォルトン、8週目4時限途中-15週目までを吉田）

※木曜日Bクラス古関・西村は、それぞれ7.5週を担当。担当日程は授業の進行に応じて連絡する。

・各クラスの詳細な授業計画は初回オリエンテーションで示される。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】

後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

西村：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

古関：元GKインダストリアルデザイン研究所勤務。WebデザインおよびUIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

柳田：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザイン、UIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

三木：ピーヨンド代表。デザインの調査企画から設計までの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

正宗：元株式会社カイトック勤務。アパレルおよびファッションデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 選択したクラスのデザイン分野の応用的プロセス、手法、技法を理解し説明できる。
- 2 選択したクラスのデザイン分野の応用的提制作・提案ができる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・週 2 回、2 クラスの評価を1/2の割合で合算し、60点以上を合格とする。

注意事項

- ・クラス選択については、2 年次のデザイン演習I～VIにおいてそれぞれのデザイン分野の演習科目（クラス）を履修していること。
- ・デザイン調査等のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 1週目：オリエンテーション
- 2週目：デザイン調査 1
- 3週目：デザイン調査 2
- 4週目：デザインコンセプト策定 1
- 5週目：デザインコンセプト策定 2
- 6週目：アイデア展開 1
- 7週目：アイデア展開 2
- 8週目：デザイン制作 1
- 9週目：デザイン制作 2
- 10週目：デザイン制作 3
- 11週目：デザイン評価 1
- 12週目：デザイン評価 2
- 13週目：デザイン修正 1
- 14週目：デザイン修正 2
- 15週目：プレゼンテーション

授業外学習

- ・毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・学習時間の目安：合計90時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

木曜日Cクラス：「エクスペリエンス・ビジョン: ユーザーを見つめてうれしい体験を企画するビジョン提案型デザイン手法」柳田宏治他著・（丸善出版）・978-4621085653
その他、適宜紹介する。

備考

（無し）

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	クリスウォルトン 後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。
- ・ビジュアル・コミュニケーション・デザイン全般における、タイポグラフィの理論と表現技術について学ぶ。
- ・タイプフェイス・デザイン、ロゴマーク（ロゴタイプとシンボルマーク）、ピクトグラム（絵文字・絵言葉）などタイポグラフィ全般を学ぶ。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【実務経験のある教員による授業科目】後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 タイポグラフィの意味とデザイン・文化・社会との関係について説明できる。
- 2 タイポグラフィの実践手法を理解し基礎的制作・提案ができる。

評価方法

- ・プロセス60%（到達目標 1 を評価）、提出作品40%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・ 60点以上を合格とする。

注意事項

3年次でデザイン分野を選択するものは必ず履修すること。

授業計画

<和文タイポグラフィ>

- 01) オリエンテーション、タイポグラフィの素材（後藤）
- 02) タイポグラフィの基本的なテクニック（後藤）
- 03) タイポグラフィのレイアウト・スタンダード（後藤）
- 04) タイポグラフィ課題演習 1（書体と演出）（後藤）
- 05) タイポグラフィ課題演習 2（紙面デザイン）（後藤）

<欧文タイポグラフィ>

- 06) タイポグラフィの歴史と文化 History and Culture（ウォルトン）
- 07) タイポグラフィのカテゴリー Categories（ウォルトン）
- 08) 書体の構成要素 Typeface Composition（ウォルトン）
- 09) タイポグラフィのデザイン原則 Design Principles（ウォルトン）
- 10) タイポグラフィ課題演習 Designing with Type（ウォルトン）

<タイポグラフィと文化>

- 11) タイポグラフィの基礎（後藤）
- 12) タイポグラフィとグラフィックデザイン（後藤）
- 13) タイポグラフィとコミュニケーション（後藤）
- 14) タイポグラフィと文化（後藤）
- 15) タイポグラフィと社会（後藤）

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

適宜資料を配布する。

備考

無し

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	 三宅利枝

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

1. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

時代の変化と博物館の在り方、そこに携わる学芸員の役割と実態について、日本における博物館の歴史と活動をふまえて講義する。美術館学芸員として勤務するなか、展覧会やイベントの企画・運営・管理をはじめ、資料管理など多岐にわたる博物館業務に関わり、さまざまな実務経験を有しているため、博物館と学芸員について現場の実状と課題をもふくめて多様な視点から授業を行う。

【アクティブラーニング】

問題解決型学習、グループワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】

課題レポートや作成物、グループワーク、プレゼンテーションに対する講評などの指導を行う。

【I C Tを活用した 双方向型 授業】

- ・ Google Classroomを活用した授業資料や参考URLの提示。
- ・ Google Classroomを活用した課題提出とフィードバック。
- ・ Google Classroomを活用した授業時間外での授業や課題に関する質問対応。

到達目標

- 1.知識・技術、表現について理解できる。
 - 2.表現の特徴を理解し、自らの研究にいかすことができる。
 - 3.作品について体系的に説明できる。
- （2年次自己評価用ルーブリックより）

博物館と学芸員について、その機能や役割を社会と関係づけて理解する。

博物館と学芸員の基礎的知識を修得し、社会の一員として、時代の課題や社会の要請に応えるために必要な能力と姿勢を身につける。

評価方法

授業に取り組む姿勢20%（到達目標1、2、3を評価）・課題作成物10%（到達目標2を評価）・プレゼンテーション10%（到達目標1、2、3を評価）・期末レポート80%（到達目標1、2、3を評価）により成績を評価し、総合60点以上を合格とする。

注意事項

- ・学芸員は独自の専門性はもちろんだが、発想力や企画力、プレゼンテーション能力、コミュニケーション力、マネジメント力なども求められ、実践活動を行う。本科目および学芸員課程科目は、どのような職種でも、社会人としても役立つ要素を含んでおり、高い目的意識をもって履修し、責任感や社会意識の涵養にも努めること。
- ・博物館は時事問題と深く関わることも多く、日々のニュースや新聞などに関心を寄せておくこと。
- ・課題作成物、レポートの提出期限を厳守すること。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション（授業の概要・課題など説明）
第2回	博物館の社会貢献―公益性と公共性―
第3回	博物館資料―多様な価値と価値観の尊重―
第4回	様々な博物館―設置者と使命～存在と基盤～
第5回	博物館の事業―経営と運営～社会からの信頼と支援～
第6回	課題発表①「博物館・展覧会紹介」

回数	内容
第7回	博物館の機能①―収集・保存 ～過去・現在・未来～歴史資料の実例から
第8回	博物館の機能②―調査研究～活動の原動力～
第9回	博物館の機能③―展示・教育普及～新たな価値の創造～
第10回	博物館の機能④―発信と連携～博物館の総合力～
第11回	課題発表②「展覧会企画案」
第12回	美術館・教育普及活動の実践①―対話型鑑賞―
第13回	美術館・教育普及活動の実践②―ワークショップ―
第14回	博物館の機能⑤―学芸員～担う仕事、期待される役割―
第15回	まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・普段からできる限り多くの博物館を訪れること。
- ・見学困難な状況下では、関係する書籍やWEBなどを数多く閲覧し、現状下における動向や取り組みを注視し、知識を深めておくこと。
- ・課題作成

課題①博物館・展覧会レポート

課題②展覧会の企画プランの作成

教科書

教科書は使用しない。

参考書

適宜紹介する。

備考

特になし

年次	3 年
対象	26 ～ 18 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	 大塚雅広

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

芸術や科学の形成に欠かせないコレクションを保存・研究・展示する機関としての博物館・美術館を運営面から講義する。

- 【 I C Tを活用した 双方向型 授業 】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

博物館の社会的・教育的役割を把握して、学生各自が博物館の諸活動を理解し説明できるようになる。

- 1.多様な経営資源の利用法、手法、技法を理解できる。（応用力・構成力）
- 2.専門性をいかした、研究ができる。（技術・表現力）
3. 先行研究を深く理解し説明できる。（知識）

評価方法

- 授業態度による平常点20%（到達目標 1、 2、 3 の評価）
- レポート30%（到達目標 1、 2、 3 の評価）
- 定期試験50%（到達目標 1、 2、 3 の評価）

注意事項

学芸員資格取得のため必要な科目である。

授業計画

回数	内容
第1回	博物館と経営
第2回	博物館の経営基盤
第3回	博物館設置の条件
第4回	博物館の使命と経営
第5回	博物館の人材と組織
第6回	博物館倫理・行動規範
第7回	施設設備
第8回	博物館の危機管理
第9回	博物館の予算と経営
第10回	ミュージアム・マーケティング
第11回	博物館広報
第12回	ミュージアム・サービス

回数	内容
第13回	博物館の企画・運営(1)
第14回	博物館の企画・運営(2)
第15回	博物館における連携

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

授業内に示す「予習のためのキーキーワード」について次回の授業までに調べておく(各2時間)とともに、復習を徹底する(各2時間)。また、指定したテーマに対しレポートを提出する。

教科書

使用しない。必要に応じてプリントを配布する。

参考書

必要に応じて指示する。

備考

特になし

繪畫基礎 I (12201)

前期

Basic Painting I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	 森山知己

授業の概要

- 1、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- ・アート領域各分野の基礎となる知識および技能を身につける科目として位置付けている。
 - ・絵画における歴史変遷を実際に素材に触れ、使用することで体験を踏まえたものとする。
 - ・自然観察・デッサンすることの今日的意味を実際に描くことで体験、理解する。

【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
【フィードバック】演習課題の評判や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・ 授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・ 課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

【研究倫理教育】研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為(捏造、改ざん、盗用)、研究データの管理など)に関する内容を含む。

到達目標

1. 画材の成り立ちや性質を説明でき、その使用方法を関係づけられる（知識）
 2. 形、素材の違いを類別し、それらの基本的な表現ができる（技術力）
 3. 質感表現、空間表現、構図など画面全体を意識した表現ができる。（表現力）
- （一年次自己評価用ルーブリックより）

評価方法

- ・提出作品70%（到達目標2.3.を評価）授業内でのプレゼンテーション・質疑応答30%（到達目標1.を評価）の割合で評価する。（到達目標は自己評価用ルーブリックより）

注意事項

- ・墨、絵の具、糊等を使用する。作業にふさわしい服装、準備を行うこと。
- ・作品調査活動等のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション 「今・アートを学ぶ意味について」講義 ディスカッション （準備物 筆記用具
第2回	デッサン・1 正確にモノを見る技術 視線・姿勢 テクノロジとの関係について （準備物 鉛筆・ネリゴム スケッチブックF6 毎回持参：講義内容、実習をすべて書き込む）
第3回	デッサン・2 構図について考えながら描く
第4回	デッサン・3 質感表現について
第5回	デッサン・4 光・陰影 色との関係について
第6回	デッサン・5 理解を描く 今日のデッサンの意味について デジタル機器、アプリケーションとの関係
第7回	デッサン・6 理解を描く 今日のデッサンの意味について （グループワーク・ディスカッション・発表内容を討議）

回数	内容
第8回	デッサンについて（スケッチブックによる学んだことについてプレゼンテーション（グループによる発表）・講評会）
第9回	絵画（東洋）の歴史と素材について 人類と記録 紙の素材紹介 水墨画 1（準備物 毛筆：書道の太筆でよい 第8回の授業中に説明）
第10回	水墨画 2 墨を作る 筋目描き体験・制作
第11回	料紙 日本の紙 薄美濃紙で「もみ紙」を作る 1（和紙の加工・ドーサ引き） 水墨画ドーサ引き
第12回	料紙 日本の紙 薄美濃紙で「もみ紙」を作る 2（和紙の加工・具引き：胡粉作り） 水墨画色紙貼り 1
第13回	料紙 日本の紙 薄美濃紙で「もみ紙」を作る 3（和紙の加工・染料で染め揉む） 色紙貼り 2
第14回	箔による砂子撒き体験、着彩（作った墨、顔料を使う） 各自色紙 2 枚を完成
第15回	作品発表 講評会（それぞれの制作作品 2 枚（色紙）を提示し、一人 2 分程度 1.学んだこと素材について、2.今後につながる興味について、プレゼンテーション・質疑応答を行う）

授業外学習

・授業外学習のための課題を出し、その課題について授業内で講評する。 ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

・使用しない。

参考書

・学習に必要と考えられる場合は、授業の中で紹介する

備考

・授業全体を通じて スケッチブックF6 筆記具 を忘れず持参すること。 ・毛筆 書道の太筆、小筆、彩色筆等 少なくとも1本は用意すること。 ・作業に適した服装、準備を忘れないこと

デザイン演習Ⅲ（12202）

後期

Studies of Design III

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	● 吉田磨希 ● クリスウォルトン ● 柳田宏治 ● 赤西信哉

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・デザイン領域のイラストレーション分野または生活プロダクト分野の基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・履修者の学びの関心から2つのクラスに分かれて授業をおこなう。両クラスの内容は次の通り。

<Aクラス>：イラストレーション（担当 吉田・ウォルトン）

イラストレーションのオリジナル表現や技法を研究するために必要なアナログ、デジタル等様々な経験値を高める。

- 1) 物語を想定したイラストを考え、その主人公の世界を調査、計画する
- 2) 計画したイラストを立体造形化する
- 3) 更にその立体作品に背景の小道具を加えて撮影し、写真として平面化する
- 4) 同じ世界観を保ちながら平面イラストの制作する
- 5) 最終的に全ての課題をデータ化し、全て 1 つのパネルにデザイン、レイアウトしてまとめる。

また、制作するための自己のスケジュール管理と、プレゼンテーションを重ねて

自分の作品を客観視する。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】各課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

<Bクラス>：生活プロダクト（担当 赤西・柳田）

- ・デザイン演習IIで修得したプロダクトデザインの基礎知識・技術を基に、演習課題を通じてプロダクトデザインのデザインプロセスの理解とプロダクトデザインに必要な課題発見、調査、コンセプト作成、スケッチ、モデル制作、検証、プレゼンテーション等の基礎的な知識および技術を修得する。また、人々の生活の中からデザイン課題を発見する態度を身に付ける。
- ・木工の小作品制作を通して「木」という材料を体験し、材料や加工方法の理解と知識、技術を修得する。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】柳田：元三洋電機株式会社勤務。家電品のプロダクトデザインの実務経験を通じて得た実践的なHCD（Human Centered Design）手法に基づいて、既存製品の抱える問題を発見し解決するリ・デザインを指導している。

到達目標

- 1 選択したクラスのデザイン分野の基礎的プロセス、手法、技法を理解し説明できる。
- 2 選択したクラスのデザイン分野の基礎的制作・提案ができる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

<A,Bクラス共通>

- ・デザイン演習IまたはIIからの継続的履修が望ましい。
- ・3年次でイラストレーション、生活プロダクトの何れかの分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・授業時間内で完成しない演習課題は、宿題として次回までに完成させること。
- ・デザイン調査等のために学外で授業を行うことがある。

＜Aクラスのみ＞

- ・A3サイズ、2ミリの厚さのイラストボードを準備すること。
- ・必要な準備物についてクラスルームの告知を必ず確認すること。
- ・着彩用道具、スケッチブックなど必要な画材道具や立体造形に伴う材料は告知外でも自身で考え持参すること。

授業計画

＜Aクラス＞（イラストレーション）

- 1週目：テーマ「物語を想定した立体イラストレーションと平面イラストレーション制作」
オリエンテーション・サムネイル計画、ラフスケッチ（吉田）
- 2週目：課題1 アイデアを集めてサムネイル制作・キャラクターボードの具体案を出す（吉田）
- 3週目：課題1 課題1 キャラクター計画のプレゼンテーションをする（吉田）
- 4週目：課題2 立体造形1 計画と芯作り,フォルモ（石彫粘土）を使って造形する（吉田）
- 5週目：課題2 立体造形2 フォルモ（石彫粘土）を使って造形する（吉田）
- 6週目：課題2 立体造形3 フォルモ（石彫粘土）を使って造形する（吉田）
- 7週目：課題2 立体造形4 磨く作業と着色 /同時に課題4 平面イラストレーションのラフ（吉田）
- 8週目：課題2 立体造形5 磨く作業と着色 /同時に課題4 平面イラストレーションのラフ（吉田）
- 9週目：課題2 立体造形6 背景セットの仕上げ、仮撮影（吉田）
- 10週目：課題3 立体化したキャラクターを写真撮影1（ウォルトン）
- 11週目：課題3 立体化したキャラクターを写真撮影2（ウォルトン）
- 12週目：課題3 立体化したキャラクターを写真撮影3（ウォルトン）
- 13週目：課題4 ・5 全作品の仕上げ、A1パネルにデータ編集1（ウォルトン）
- 14週目：課題4 ・5 全作品の仕上げ、A1パネルにデータ編集2（ウォルトン）
- 15週目：プレゼンテーション・講評（ウォルトン・吉田）

授業計画

＜Bクラス＞（生活プロダクト）

- 1 週目：オリエンテーション、課題 2：テーマ「リ・デザイン」概説（柳田）
- 2 週目：課題 1：テーマ「木を使ったデザイン提案」概説（赤西）
- 3 週目：課題 1：デザイン調査（赤西）
- 4 週目：課題 1：コンセプトデザイン（赤西）
- 5 週目：課題 1：アイデア検討（赤西）
- 6 週目：課題 1：デザイン検討（赤西）
- 7 週目：課題 1：木工 1 加工（赤西）
- 8 週目：課題 1：木工 2 組立（赤西）
- 9 週目：課題 2：問題探索手法の演習（柳田）
- 10週目：課題 1：プレゼンテーション（赤西）、課題 2：問題構造化手法の演習（柳田）
- 11週目：課題 2：コンセプト策定手法の演習（柳田）
- 12週目：課題 2：デザイン解創出手法の演習（柳田）
- 13週目：課題 2：デザイン可視化手法の演習（柳田）
- 14週目：課題 2：デザイン評価手法の演習（柳田）
- 15週目：課題 2：プレゼンテーション手法の演習（柳田）

授業外学習

- ・毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

＜Aクラス＞

適宜資料を配布する。

＜Bクラス＞

プロダクトデザインの基礎|日本インダストリアルデザイナー協会(JIDA)編|ワークスコーポレーション|978-4862671738

備考

無し

プロジェクト演習 I（12205）

前期

Project Studies I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 後藤秀典

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

・デザインとアートの諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的知識及び技能を身につける科目として位置付けている。

・「デザインやアートの表現や機能が実社会においていかに活用されているか」について、情報収集や表現活動を通して基礎的な知識を身につけ、社会と芸術の関わりについて楽しみながら学修する。

【アクティブラーニング】グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【実務経験のある教員による授業科目】後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 地域課題の解決に向けて、適切な情報を収集することができる。
- 2 地域・社会環境とデザインとの関わりを理解し、地域課題の解決方法について説明できる。

評価方法

- ・プロセス60%（到達目標 1 を評価）、提出作品40%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・グループワークでは積極的な参加が求められる。
- ・プロジェクトの調査や実施等で学外で授業を行うことがある。（訪問先の都合により日時を変更する事がある）

授業計画

回数	内容
第1回	課題1-オリエンテーション
第2回	現地調査1
第3回	デザイン制作1-1（調査のまとめとコンセプト立案）
第4回	デザイン制作1-2（デザイン構想）
第5回	デザイン制作1-3（実施デザイン）
第6回	デザイン制作1-4（実施デザイン）
第7回	デザイン制作1-4（実施デザイン）
第8回	プレゼンテーション・意見交換
第9回	課題2-オリエンテーション
第10回	現地調査2
第11回	デザイン制作2-1（調査のまとめとコンセプト立案）
第12回	デザイン制作2-2（実施デザイン）
第13回	デザイン制作2-3（実施デザイン）
第14回	デザイン制作2-4（実施デザイン）

回数	内容
第15回	プレゼンテーション・意見交換

授業外学習

・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

参考文献・資料等は、適宜紹介する。

備考

無し

美術工芸演習 I (12206)

前期

Studies of Fine and Applied Arts I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	森山知己 井上昌崇 五十嵐英之 張慶南

授業の概要

- 1、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
 - 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
 - 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- ・アート領域の造形芸術分野、工芸分野の基礎的な知識および技能を身につけ表現について考える科目として位置付けている。
 - ・履修者の学びの関心から2つのクラスに分かれて授業をおこなう。2 クラスの内容は次の通り。

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画・油画（担当 森山・五十嵐）

- ・絵画基礎Ⅰ、Ⅱで習得した日本画及び油画の技法展開として、絵画をさらに分析的に捉えるため、支持体や絵具の基礎的知識・技法を習得する。
- ・技法と表現についての関係を考えるため、材料の選択や道具の扱い方等を工夫した作品を完成させる。

<Bクラス>：工芸分野 陶芸・ガラス（担当 井上・張）

- ・陶芸の技術のロクロ成形の基礎の修得と自己設定テーマの制作をする。
- ・エミール・ガレが創って来た、パート・ド・ヴェール技法を用いて制作をする。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

【研究倫理教育】研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為：捏造、改ざん、盗用、研究データの管理など)に関する内容を含む。

到達目標

- 1.選択したクラスの知識・技術、表現について理解できる。
 - 2.選択したクラスの表現の特徴を理解し、自らの作品にいかすことができる。
 - 3.選択したクラスの制作作品について体系的に説明できる。
- （2年次自己評価用ルーブリックより）

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画・油画（担当 森山・五十嵐）

日本画・油画：基本的な画材の使用技術、制作工程を用いて表現できる。（森山・五十嵐）

<Bクラス>：工芸分野 陶芸・ガラス（担当 井上・張）

陶芸・ガラス：基礎的な成形方法を学び、今後の作品制作の土台となる技術を身につけ表現できる。（担当 井上・張）

評価方法

- ・制作プロセス・プレゼンテーション・質疑応答50%（到達目標1.3.を評価）、提出作品50%（到達目標1.2.を評価）の割合で評価する。
 - ・60点以上を合格とする。
- （到達目標は自己評価用ルーブリックより）

注意事項

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画・油画（担当 森山・五十嵐）

- ・共有する道具の取り扱いに細心の注意を払うこと。
- ・試作品のための材料は大学で準備するが、個人作品の制作については各自材料を準備する。

<Bクラス>：工芸分野 ガラス・陶芸（担当 張 井上）

- ・ガラス：作業に向けた服装に心がけ、怪我に気をつける。（張）
 - ・陶芸：粘土の乾燥について。乾燥すると高台削りはできなくなるので、乾燥状態をこまめに確認すること。
- 作品が乾燥していないと、焼成時に作品が爆発するので窯詰め前には早めに作品を完成させ十分に乾かすこと。（井上）

- ・調査等のため学外での授業を行うことがある。

授業計画

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画・油画（担当 森山・五十嵐）

第1回 オリエンテーション（前半授業の概要・留意事項・課題説明 森山）

紙本制作 ドーサ引き1（森山）

第2回 墨・硯の使い方・筆について 骨書き（森山）

第3回 裏打ち・仮張り 絵の具の使用法 胡粉の作り方 地塗り1（森山）

第4回 下塗り（主題のベース作成）背景（画面上での量し他）（森山）

第5回 描き込み（染料系絵の具の使い方 描写手法）（森山）

第6回 画面調整1（森山）

第7回 上塗り（岩絵具の使用技術）仕上げ1（森山）

第8回 4限 プレゼンテーション・講評会（森山）

5限 オリエンテーション（後半授業の概要・留意事項・課題説明 五十嵐）

第9回 絵画と表現について（五十嵐）

第10回 絵画組成について・油彩画と科学（五十嵐）

第11回 絵画表現技法 古典技法 油彩画 筆、キャンパス、下地（白亜地）（五十嵐）

第12回 絵画表現技法 古典技法 油彩画 顔料、メディウム、グリザイユとカマイユ等（五十嵐）

第13回 絵画表現技法 古典技法 油彩画 水彩絵の具について（五十嵐）

第14回 絵画表現技法 古典技法 水彩画 作品制作（五十嵐）

第15回 作品講評会（五十嵐）

<Bクラス>：工芸分野 陶芸・ガラス（担当 井上・張）

【前半・陶芸、後半・ガラス】

第1回 備前粘土でのロクロ成形（湯呑み／高台削り）（井上）

第2回 備前粘土でのロクロ成形（茶碗／高台削り）（井上）

第3回 備前粘土でのロクロ成形（皿／高台削り）（井上）

第4回 テーマ設定制作（作品コンセプトの発表・ミニチュアの制作）（井上）

第5回 テーマ設定制作（井上）

第6回 テーマ設定制作（井上）

第7回 作品の窯詰め（井上）

第8回 課題の説明、その分野で活躍している作家の作品を見る。（スライド）（張）

第9回 idea sketchの課題を持って討論する。その分野で活躍している作家の作品を見る。（スライド）（張）

第10回 idea sketchの課題から選んで1点の作品を造り始める。（張）

第11回 idea sketchの課題から選んで1点の作品を造り始める。（張）

第12回 窯入れをする。（張）

第13回 窯出しをする。仕上げの説明と制作をする。（張）

第14回 制作。（張）

第15回 合同作品講評。（井上・張）

授業外学習

- ・学習時間の目安：合計30時間

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画・油画（担当 森山・五十嵐）

展覧会見学、スケッチを実施し、授業内容の確認を行う。学んだ表現について技法調査等、自由研究を行うこと。

<Bクラス>：工芸分野 ガラス・陶芸（担当 張・井上）

- ・ガラス：多くの作家の作品を見る事や展覧会などを観覧する。そうする事で自分の作品が持つ個性について考える。（張）

・陶芸：時間外でのロクロ成形の練習及び、作品高台の削りを行う。テーマ設定制作において授業時間が足りない場合には、授業外で制作を進め授業時間では作品の疑問や違和感などの解決に時間を使えるように、出来るところまでの制作を進めておく。（井上）

教科書

<A,Bクラス>

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

<A,Bクラス>

適宜資料を配布する。

備考

<A,Bクラス>

特になし

ファッション文化史（12207）

前期

History of Fashion Culture

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	👤 正宗幸子

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。
- ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・各時代のファッションの特徴や、その背景となる社会や経済を学び、現在のデザインソースを知る。また、今後のデザイン活動に活かす。

到達目標

- 1 ファッション文化の変換を理解し、現在のファッションに反映されているデザインを確認できる。
- 2 今後のファッションの変換を予測できる。

評価方法

レポートなどの提出物50%（到達目標 1 を評価）、プレゼンテーションを含む演習課題50%（到達目標 2 を評価）で評価する。合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・毎回、授業の中でレポートを作成し、提出をする。
- ・視察のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 1.ガイダンス
- 2.2 0 2 1A/Wのトレンド情報と予測
- 3.古代ギリシャ・ローマの服装
- 4.ビザンツ帝国の服装
- 5.ゲルマン民族の服装
- 6.中世ヨーロッパの服装（9-12世紀）
- 7.中世ヨーロッパの服装（13-15世紀）
- 8.15世紀のイタリアの服装
- 9.16・17世紀の服装
- 10.18・19世紀の服装
- 11.20世紀の服装
- 12.デニムの歴史（世界・岡山）
- 13.14.学外視察
- 15.総括

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間 日常生活の中から、多様なデザイン情報をインプットする事を習慣し、自己の得意分野の可能性を模索する。

教科書

文化学園購買部 ファッション史 改訂版・西洋服装史概説

参考書

織研新聞

備考

なし

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	五十嵐英之

授業の概要

1 ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。

絵画について、知識、技術、表現について考える機会とする科目である。

描画の発達について、発達理論の基礎から学ぶ。西洋の絵画を切り口として、絵画の歴史及び技法についての知識や基礎技術を習得する。

油彩画と版画の古典技法における素材、道具の扱い方を実践的に学ぶ。

- 【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。
- 【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。
- 【研究倫理教育】研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為：捏造、改ざ ん、盗用、研究データの管理など)に関する内容を含む。

- 【ＩＣＴを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.絵画の基礎知識を理解し、技術を習得できたか。
- 美術工芸分野の歴史・先行研究を広く把握している。（知識）
- 使用材料の性質を理解し、制作している。（技術力）
- 2.絵画の基礎的な技術を用いた作品を完成させることができたか。
- 制作における構想から実践までの基礎的なプロセスを把握している。（構成力）
- 基礎的な表現力を習得している。（表現力）

評価方法

- ・小レポート、制作プロセス50％（到達目標 1 を評価）、提出作品50％（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする

注意事項

- ・授業時間内で完成しない演習課題は、宿題として次回までに完成させること。
- ・作品調査等のため、学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 描画の発達 1 について（絵画と教育）
- 第3回 描画の発達 2 について（絵画と教育）
- 第4回 描画の発達 3 について （絵画と教育）
- 第5回 油彩画の歴史について、油彩画の技法 1 道具の扱いについて／筆の形と材質
- 第6回 油彩画の技法 2 メディウムの調合について／揮発性油と乾性油
- 第7回 油彩画の技法 2 メディウムの調合について／ダンマル樹脂
- 第8回 版画の4版種と基礎技法
- 第9回 世界の版画の歴史と技法について
- 第10回 日本の版画の歴史と技法について
- 第11回 銅版画の基礎技法 銅版の研磨とプレートマーク
- 第12回 銅版画の基礎技法 インクと紙について

第13回 銅版画 一版多色刷
第14回 作品の額装とサイン、展示について
第15回 講評会

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。

参考書

適宜資料を配布する。

備考

特になし

プロジェクト演習Ⅱ（12254）

後期

Project Studies II

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 クリスウォルトン

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・デザインとアート両領域の諸分野を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン制作技術の修得で作品の Craftsmanship（クラフトマンシップ：描き方の品質、制作質、プレゼンテーション仕方）の意識を身に付ける。
- ・平面のデザインを立体作品に変身の知識と技能を習得する。
- 【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を行う。
- ・授業内容を予め提示する。（予習復習に活用すること）
- ・課題は Google Classroom を通して提示・提出を行う。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示する。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにする。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用する。

到達目標

- 1 デザイン要素の知識や構成力を身につけ、演習課題に応用できる。
- 2 デザイン制作技術を修得し演習課題に応用できる。
- 3 グループワークの方法を理解し実践できる。
- 4 作品プレゼンテーションの方法を理解し実践できる。

評価方法

- ・提出作品 70%（到達目標 1、2 を評価）、プロセス 30%（到達目標 3、4 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・グループワークでは積極的な参加が求められる。
- ・課題は課外の時間におよぶことがある。課題の質を高めるように積極的に取り組むこと。
- ・止むを得ず欠席した場合には早めに次回授業前に先生に相談し、Google Classroom の課題資料を参照すること。

授業計画

- 第1回 課題概説
- 第2回 デザイン調査
- 第3回 デザイン計画
- 第4回 デザイン計画のプレゼンテーション、評価（グループワーク）
- 第5回 アイデア展開
- 第6回 デザイン制作（1）
- 第7回 デザイン制作（2）
- 第8回 デザイン制作（3）
- 第9回 デザイン制作（4）
- 第10回 デザイン仕上げ、評価（グループワーク）
- 第11回 写真撮影（1）
- 第12回 写真撮影（2）
- 第13回 作品ポートフォリオの制作（1）
- 第14回 作品ポートフォリオの制作（2）
- 第15回 全体プレゼンテーション、評価（グループワーク）

授業外学習

- ・毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。

- ・ 授業の進度に遅れないよう、前回の授業で学んだ内容と技法について、よく復習しておく必要がある。
- ・ 課題要領と参考資料をよく復習すること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。

参考書

適宜資料を配布し、また Google Classroom で投稿する。

備考

(無し)

美術工芸演習Ⅳ（12255）

後期

Studies of Fine and Applied Arts Ⅳ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 磯谷晴弘 👤 井上昌崇

授業の概要

- 1、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
 - 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
 - 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- ・アート領域の工芸分野の基礎的な知識および技能を身につけ表現について考える科目として位置付けている。
 - ・履修者の学びの関心から2つのクラスに分かれて授業をおこなう。2 クラスの内容は次の通り。
- <Aクラス>：ガラス（担当 磯谷）
- ・暮らしの中に生きづくガラスの器。色々な場面で使われる器について考察する。
 - ・いくつかの種類の器を選び、実際に制作する。
- <Bクラス>：陶芸（担当 井上）
- ・日本各地にある窯業地の歴史や特長を学び、各地の陶磁土の特性を研究する。その後、それぞれの陶磁土を使用して 作品を制作し、産地による粘土の違いの理解を深め研究をする。
 - ・実験した試験体から、制作コンセプトにあった粘土を選んで作品の制作をおこなう。
- 【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。
- 【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。
- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.選択したクラスの知識・技術、表現について理解できる。
美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究をさらに広く理解している。（知識）
表現技法を理解し、基本的な技術を習得している。（技術力）
- 2.選択したクラスの表現の特徴を理解し、自らの作品にいかすことができる。作品について解説ができる。
制作における構想から実践までの基礎的なプロセスと考え方を習得している。（構成力）
プレゼンテーション技術を習得している。（応用力）
（2年次自己評価用ルーブリックより）

<Aクラス>：ガラス（担当 磯谷）

- 1 使われることを想定し、実用的で優れたデザインを考え制作することができる。
- 2 実際に制作しながら、ガラスの特性に合わせたデザインとは何かを議論できる。

<Bクラス>：陶芸（担当 井上）

- 1 色々な陶磁土の特性を知る事で陶芸の知識を広げる。
- 2 作品のイメージと粘土の特長との結びつきによる感性を養い、各自制作の基礎を築く。

評価方法

<Aクラス>：ガラス（担当 磯谷）

- ・提出された課題作品60%（到達目標 1）授業に向かう姿勢、プレゼンテーション40%（到達目標 2）

<Bクラス>：陶芸（担当 井上）

- ・課題作品 5 0 %（到達目標 2 を評価）、制作コンセプト 2 0 %（到達目標 1 および 2 を評価）、ファイルノート 3 0 %（到達目標 1 および 2 を評価）

注意事項

＜Aクラス＞：ガラス （担当 磯谷）

- ・自分が制作した作品をしっかりと確認して何が足りないか、どのような技術が必要かを考え努力すること。

＜Bクラス＞：陶芸 （担当 井上）

- ・焼成は作品の乾燥ができていないと焼けません。期日までに作品を仕上げること。

注意事項

＜Aクラス＞：ガラス （担当 磯谷）

- ・自分が制作した作品をしっかりと確認して何が足りないか、どのような技術が必要かを考え努力すること。

＜Bクラス＞：陶芸 （担当 井上）

- ・焼成は作品の乾燥ができていないと焼けません。期日までに作品を仕上げること。

授業計画

＜Aクラス＞：ガラス （担当 磯谷）

- 第1回：器の歴史の変遷
- 第2回：コップについて考える
- 第3回：コップの制作1
- 第4回：コップの制作2
- 第5回：コップの制作3
- 第6回：マイコップのデザイン
- 第7回：マイコップの制作1
- 第8回：マイコップの制作2
- 第9回：マイコップの制作3
- 第10回：うつわについて考える
- 第11回：好きなうつわの制作1
- 第12回：好きなうつわの制作2
- 第13回：好きなうつわの制作3
- 第14回：好きなうつわの制作4
- 第15回：作品講評

＜Bクラス＞：ガラス （担当 井上）

- 第1回：全国各地の陶磁土の特性と日本の窯業地（九州・中国・四国・近畿）
- 第2回：全国各地の陶磁土の特性と日本の窯業地（中部・関東・東北）
- 第3回：日本各地の陶磁土の試験体製作(1)
- 第4回：日本各地の陶磁土の試験体製作(2)
- 第5回：日本各地の陶磁土の試験体製作(3)
- 第6回：日本各地の陶磁土の試験体製作(4)
- 第7回：日本各地の陶磁土の試験体製作(5)
- 第8回：日本各地の陶磁土の焼成
- 第9回：日本各地の陶磁土から素材選択して作品を制作する〈素材選択 制作プレゼン〉
- 第10回：日本各地の陶磁土から素材選択して作品を制作する〈ミニチュア制作〉
- 第11回：日本各地の陶磁土から素材選択して作品を制作する〈1〉
- 第12回：日本各地の陶磁土から素材選択して作品を制作する〈2〉
- 第13回：日本各地の陶磁土から素材選択して作品を制作する〈3〉
- 第14回：絵付け 釉薬施釉 窯詰め
- 第15回：窯出し 作品講評会

授業外学習

- ・毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

学習時間の目安：合計30時間

＜Aクラス＞：ガラス （担当 磯谷）

- ・食器、器の歴史的背景から生まれた形や色などを研究し、過去から現在の生活様式への変遷を考える。
- ・授業外での制作に積極的に取り組む。

<Bクラス>：陶芸（担当 井上）

- ・作家の作品を見る事や展覧会などを観覧する。作品の見方など観る力を育成し、自己の作品においてもその判断ができるよう努力する。
- ・時間外での制作の進捗を行い授業では作業的な要素を減らす。
- ・試作品や試験体は時間外に制作をする。

教科書

- ・使用しない
- ・適宜資料を配布する。

参考書

- ・使用しない。
- ・適宜資料を配布する。

備考

特になし

年次	1 年
対象	28 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	 請田義人  神原正明

授業の概要

西洋美術の歩みを原始時代から近代の始まりまでをたどる。時代はそれぞれの形の特性を持っている。それぞれの時代が生み出した形の誕生の物語を、グローバルな視点から追いかけてみたい。「形」は独自の原理に沿って進化をはたし、歴史を築いてきた。「形の生命」という呼び方もするが、そこに美術史の特異性がある。「様式史としての美術史」を原点としながら、イコノロジー（図像解釈学）にいたる学的形成をふまえ、ルネサンスとバロックの美意識の違いを理解し、その対立を基軸に歴史のダイナミズムを学んでいく。同時に美術鑑賞を通じて美に対する感性を養い、真質を見抜く「めきき」となることが、究極の目標となる。いいものをいいといえる確かな目を育てたい。

ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」非常に強く関与する科目である。

- ・本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開する。
- ・授業内容は予め提示し、課題は Google Classroom を通じて提出すること。
- 【アクティブラーニング】【フィードバック】【ICTを活用した双方向性型授業】

到達目標

- 1.画材の成り立ちや性質を説明でき、その使用方法を関係づけられる（知識）
 - 2.形、素材の違いを類別し、それらの基本的な理解ができる（技術力）
 - 3.質感表現、空間表現、構図など画面全体を意識した理解ができ、説明ができる。（表現力）
- （一年次自己評価用ルーブリックより）
- ・美術作品を通してその背後にある人類の精神文化の普遍性と多様性を理解できる。
 - ・授業内容から課題を見つけ考察し、簡潔に文章化する力をつける。

評価方法

- ・毎回の授業に取り組む姿勢 6 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）
- ・期末試験かレポート 4 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）
- ・毎回の課題を提出すること。

注意事項

- ・大原美術館をはじめ各地の美術館の展覧会を通して西洋美術のオリジナル作品に親しむよう心掛けてほしい。
- ・本科目は、教職と博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりした目的意識を持って履修しなければならない。
- ・以下のWebページに授業と関連した項目があるので参考にするように。

<https://sites.google.com/view/kambarabb/>

授業計画

- 1.オリエンテーション
- 2.原始の造形
- 3.古代エジプト美術
- 4.古代ギリシャ美術
- 5.古代ローマ美術
- 6.中世ヨーロッパ美術
- 7.イタリアルネサンス
- 8.北方ルネサンス
- 9.盛期ルネサンス
- 10.バロック美術
- 11.オランダの黄金時代
- 12.フランス絶対王政の美術
- 13.ロココ美術
- 14.近代以降の美術
- 15.まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・前もって教科書を読みこんで問題点を整理しておく。
- ・各地で開催される美術館での展覧会を鑑賞し展覧会評を作成する。
- ・毎週の課題にあわせて自分の考えをまとめ簡潔に文章化する。

教科書

神原正明『快読・西洋の美術』勁草書房 978-4-326-85171-3

参考書

『世界美術大全集・西洋編』全28巻（小学館）

備考

美術館や展覧会見学を積極的におこない、あわせてNHK「日曜美術館」などテレビ番組を見る習慣をつけておいてほしい。

デザイン理論Ⅱ（12302）

前期

Design Theory Ⅱ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	柳田宏治 正宗幸子

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。
- ・デザイン領域の生活プロダクトとファッション・テキスタイル両分野の理論を学習し、基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・人や社会とプロダクトデザインとの関係、プロダクトデザインの今日的な役割などを考察しプロダクトデザインの基礎知識を修得する。また、プロダクトデザインの実践手法となるユーザーエクスペリエンスデザインについて演習を通して学ぶ。
- ・ファッションデザイン・テキスタイルデザインに関するカラー、素材、デザイン、トレンド情報、ファッションビジネスの基礎を学ぶ。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】柳田：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザイン、UIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 プロダクトデザインおよびユーザーエクスペリエンスデザインの基礎知識を理解し説明することができる。
- 2 ファッションデザイン・テキスタイルデザインの基礎知識を理解し説明することができる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標1を評価）、提出作品50%（到達目標2を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・3年次から生活プロダクト、またはファッション・テキスタイル分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・デザイン調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション：ファッションデザインの概要とフロー「カラー」「素材」「デザイン」・現在の「SDG s 環境・社会・経済」（正宗）
第2回	ファッション情報「レディーストレンド情報」（正宗）
第3回	ファッションのカラー分類（正宗）
第4回	糸・素材（織物・編み物）・加工・パターン（柄）（正宗）
第5回	デザイン1（正宗）
第6回	デザイン2（正宗）
第7回	ファッションビジネス「川上・川中・川下」（正宗）
第8回	プロダクトデザイン概説（柳田）
第9回	プロダクトデザインとユーザーエクスペリエンスデザイン（柳田）
第10回	ユーザーエクスペリエンスデザイン1：共感（柳田）
第11回	ユーザーエクスペリエンスデザイン2：問題定義（柳田）
第12回	ユーザーエクスペリエンスデザイン3：創造（柳田）
第13回	ユーザーエクスペリエンスデザイン4：プロトタイプ（柳田）

回数	内容
第14回	ユーザーエクスペリエンスデザイン 5 : テスト (柳田)
第15回	ユーザーエクスペリエンスデザイン 6 : 総括 (柳田)

授業外学習

- ・授業外学習のための演習課題があるので、次回の授業にて提出すること。
- ・学習時間の目安 : 合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

正宗 : 「ファッション・ビジネス知識」日本ファッション振興協会・「色彩検定 3 級」文部科学省後援 色彩検定協会・「ユニバーサルファッション〜おしゃれは心と体のビタミン剤〜」見寺貞子・笹崎綾野/著・織研新聞

備考

(無し)

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 松岡智子

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

実務経験のある本学教員の他に、美術館・博物館の館長や学芸員をはじめとする関係者を特別講師に招き、施設の概要や管理・運営などに関する具体的な仕事の内容について、さらには、所蔵資料の保存・展示方法や展覧会、催し物に関する情報発信の仕方や来館者に対するサービスについての事例や問題点等を理解することを目的とする。

【実務経験のある講師による授業科目】

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）

美術館・博物館の管理・運営における具体的な活動、特に水族館や動物園も含む国内外の様々な博物館の資料に関する保存や展示方法について学ぶことにより、博物館全般の資料保存について幅広く多様な観点から理解し説明できるようになる。

評価方法

授業時間中に毎回実施する確認テスト4 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）

レポート6 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）

総合計 6 0 点以上を合格とする。

注意事項

各自で選択した博物館相当施設の見学を行う。博物館実習に参加することを前提とし、学芸員の役割や心構え、また、資料の扱い方及び保存方法についてこの講義によって十分に理解を深めること。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。

授業計画

1. オリエンテーション
2. 犬養木堂記念館について（特別講師による）
3. ライフパーク倉敷埋蔵文化センターについて（特別講師による）
4. ライフパーク倉敷市民学習センターについて（特別講師による）
5. ライフパーク倉敷教育センターについて（特別講師による）
6. ライフパーク倉敷科学センターについて（特別講師による）
7. ライフパーク倉敷情報学習センターについて（特別講師による）
8. 倉敷市立自然史博物館について（特別講師による）
9. 玉野海洋博物館について（特別講師による）
10. 大原美術館について
11. 日本の水族館について
12. 世界の動物園について
13. ヨーロッパの博物館における新たな方向性について
14. 博物館における民族表象について
15. 博物館資料保存論のまとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間 予習については、紹介された美術館・博物館に関する情報を文献やインターネット等で調べておくこと。また、各回の講義終了後、講義内容に関して考察したレポートを提出してもらうので、毎回の講義についてよく復習しておくこと。

教科書

使用しない。

参考書

授業中に随時紹介する。

備考

無し

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	 請田義人

授業の概要

ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

日本美術の流れに沿って縄文から現代までをたどる。美術史は個々の作品の蓄積によって成り立っているが、ここでは作品の個々の紹介よりもそれが生み出された時代精神にポイントを置いて講義を進めていく。外来文化の影響も重要で、中国・インド・朝鮮半島からの文化の伝来、さらには西洋との出会いを経て、その中から日本独自の文化を生み出していくようすを理解してほしい。絵画、彫刻、工芸、考古、建築、庭園、書から映像、デザイン、マンガ、アニメへと続く日本美術の歴史を、グローバルな視点から日本美術の特質をふまえて考察する。岡倉天心・柳宗悦・岡本太郎・加藤周一などの発言を通して、日本文化とは何かを掘り下げていきたい。全体の構成は加藤周一監修による「日本その心とかたち」に基づき、スタジオジブリから出されたDVDを補助教材として用いる。

【アクティブラーニング】PBL(問題解決型学習) と調査学習を取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、 レポート、 プレゼンテーション 等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- ・本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開する。
- ・授業内容は予め提示し、課題は Google Classroom を通じて提出すること。

到達目標

- 1.素材の成り立ちや性質を説明でき、その使用方法を関係づけられる（知識）
 - 2.形、素材の違いを類別し、それらの基本的な研究ができる（技術力）
 - 3.質感表現、空間表現、構図を意識した研究ができる（表現力）
（一年次自己評価用ルーブリックより）
- 日本美術史についての基本的な知識を習得し、その背景となる歴史や文化を理解することができる。
- 授業内容から課題を見つけ考察し、簡潔に文章化する力をつける。

評価方法

- ・毎回の授業に取り組む姿勢 6 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）、試験かレポート 4 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）。
- ・毎回の課題を提出すること。

注意事項

- ・各地で行われる日本美術の展覧会や社寺仏閣などの文化財を積極的に訪れること。
- ・本科目は、教職と博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりした目的意識を持って履修しなければならない。
- ・以下のWebページに授業と関連した項目があるので参考にするように。

<https://sites.google.com/view/kambarabb/>

授業計画

- 1.オリエンテーション
- 2.日本文化とは
- 3.縄文の造形
- 4.仏教美術の時代
- 5.鎌倉リアリズム
- 6.室町の水墨画
- 7.桃山ルネサンス
- 8.茶の美術
- 9.浮世絵の美
- 10.江戸の幻想
- 11.江戸から東京へ
- 12.外来文化の受容
- 13.再び日本文化とは
- 14.作品鑑賞
- 15.まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・前もって教科書を読みこんで問題点を整理しておく。
- ・各地の美術館で行われる日本美術の展覧会を鑑賞し批評文を作成する。
- ・毎週の課題にあわせて自分の考えをまとめ簡潔に文章化する。

教科書

神原正明『快読・日本の美術』勁草書房 978-4-326-85172-0

参考書

加藤周一『日本 その心とかたち [DVD]』スタジオジブリ
辻惟雄 『日本美術の歴史』東京大学出版会

備考

美術館や展覧会見学を積極的におこないオリジナル作品に触れ、あわせてNHK「日曜美術館」などテレビ番組を見る習慣をつけておいてほしい。

美術工芸演習Ⅴ（12352）

後期

Studies of Fine and Applied Arts Ⅴ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	五十嵐英之 張慶南 川上幸之介 金孝妍

授業の概要

- 1、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
 - 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
 - 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- ・アート領域の造形芸術分野、工芸分野、現代アート分野の基礎的な知識および技能を身につけ表現について考える科目として位置付けている。
 - ・履修者の学びの関心から4つのクラスに分かれて授業をおこなう。4 クラスの内容は次の通り。

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画（担当 金）

- ・前期の美術工芸演習Ⅰで修得した日本画技法からの展開として、画材、技法、道具の特徴について実技を通して体で覚え、作品制作のための技術を確実に習得する。
- ・国内や海外のアートシーン情報を提供しつつ、多角的な思考方法に気づき、作品制作を通して制作プロセスの構成方法を学び、専門技術力や構成力を養う。

<Bクラス>：工芸分野 ガラス（担当 張）

- ・ガラスの接着やcold workの技法を用いて制作する。
- ・ガラスを塊から削り、ガラスが持つ透明感や屈折について新しい作り方が習得できる。

<Cクラス>：現代アート分野（担当 川上）

- ・現代アートの紹介と実践。イギリスの美術教育を土台としたリサーチ方法により、メディアアートの実技、歴史、文脈といった制作理論の導入を行うことで、作品の完成度をあげる。作品とコンセプトの相互の影響関係を考察し、2D、3 DCGといったデジタルメディアを習得できる。

<Dクラス>：造形芸術分野 油画（担当 五十嵐）

- ・美術工芸演習Ⅰで修得した油彩画技法からの展開として、絵画をさらに分析的にとらえるため銅版画の基礎知識・専門技法を習得する。
- ・技法と表現についての関係を考えるため、材料の選択や道具の扱い方等を工夫した作品を完成させる。

【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。テーマによってはフィールドワークを取り入れている。

【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.選択したクラスの知識・技術、表現について理解できる。
 - 2.選択したクラスの表現の特徴を理解し、自らの作品にいかすことができる。
 - 3.選択したクラスの制作作品について体系的に説明できる。
- （2年次自己評価用ルーブリックより）

評価方法

- ・制作プロセス・プレゼンテーション・質疑応答50%（到達目標1.3.を評価）、提出作品50%（到達目標1.2.を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

(到達目標は自己評価用ルーブリックより)

注意事項

<A、B、C、Dクラス共通>

- ・美術工芸演習ⅠまたはⅡからの継続的履修が望ましい。
- ・3年次、選択する分野のクラスを履修すること。
- ・授業時間内で完成しない演習課題は、宿題として次回までに完成させること。
- ・作品調査等のため、学外で授業を行うことがある。

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画（担当 金）

- ・日本画：共有する道具の取り扱いに細心の注意を払うこと

<Bクラス>：工芸分野 ガラス（担当 張）

- ・ガラス：作業に向けた服装に心がけ、怪我に気をつける。

<Cクラス>：現代アート分野（担当 川上）

<Dクラス>：造形芸術分野 油画（担当 五十嵐）

- ・油画：共有する道具の取り扱いに細心の注意を払うこと。

授業計画

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画（担当 金）

第1回 オリエンテーション 授業の概要や留意事項、制作スケジュール及び準備物などについて（金）

第2回 支持体準備① 日本画での自画像について パネルと自画像下図準備（金）

第3回 支持体準備② 和紙にドーサ引きを行う 自画像下図制作（金）

第4回 裏打ち・仮張り 絵の具の準備や胡粉を作って地塗り（金）

第5回 個人資料ファイリングの中間確認① 下塗りと背景の彩色（金）

第6回 描き込み（画面構成上の色の使い方）（金）

第7回 仕上げ①（パネルに張り込む）完成① 作品プレゼンテーション（金）

第8回 自由制作及び金箔・銀箔を使った作品制作の下準備 箔張り（金）

第9回 描き込み 銀箔を変色させる方法 制作実践（金）

第10回 描き込み 個人資料ファイリングの中間確認② 作品コンセプトの構成方法（金）

第11回 画面の調整 個々の作風に関連する作品鑑賞（金）

第12回 描き込み 目標に向けた思考方法やスケジュールの構成方法（金）

第13回 描き込み ポートフォリオ作成方法や作品の見せ方について（金）

第14回 完成② 作品プレゼンテーション（金）

第15回 講評会 展示設置の実践（金）

<Bクラス>：工芸分野 ガラス（担当 張）

第1回 オリエンテーション（授業の概要・留意事項・課題の説明）（張）

第2回 ガラスを切断し、接着の準備をする。（張）

第3回 接着をする。（張）

第4回 ガラスのcold workについて習う。（張）

第5回 ガラスを研磨して、キューブを作る。（張）

第6回 ガラスを研磨して、キューブを作る。（張）

第7回 講評会、次の課題を説明する。（吹き場を使用する）（張）

第8回 溶けたガラスを吹き場で整形する。（吹き場を使用する）（張）

第9回 溶けたガラスを吹き場で整形する。（吹き場を使用する）（張）

第10回 溶けたガラスを吹き場で整形する。（吹き場を使用する）（張）

第11回 cold workによる仕上げをする。（張）

第12回 cold workによる仕上げをする。（張）

第13回 cold workによる仕上げをする。（張）

第14回 cold workによる仕上げをする。（張）

第15回 講評会（張）

<Cクラス>：現代アート分野（担当 川上）

第1回 コンセプトと媒体についての考察、制作の為のドローイング、アイディア・スケッチ、チュートリアル（川上）

第2回 現代写真のレクチャー、作品制作、チュートリアル（川上）

第3回 ビデオアートのレクチャー、作品制作、チュートリアル（川上）

第4回 ビデオアートの実践 2DCG（川上）

第5回 ビデオアートの実践 2DCG（川上）
第6回 ビデオアートの実践 2DCG（川上）
第7回 ビデオアートの実践 動画編集（川上）
第8回 ビデオアートの実践 動画編集（川上）
第9回 ビデオアートの実践 3DCG（川上）
第10回 ビデオアートの実践 3DCG（川上）
第11回 ビデオアートの実践 3DCG（川上）
第12回 ビデオアートの実践 3DCG（川上）
第13回 ビデオアートの実践 3DCG（川上）
第14回 ビデオアートの実践 3DCG（川上）
第15回 プレゼンテーション、グループチュートリアル、ディスカッション（川上）

<Dクラス>：造形芸術分野 油画（担当 五十嵐）

第1回 オリエンテーション 絵画技法の多様性について（五十嵐）
第2回 絵画技法 油彩画の専門技術①（五十嵐）
第3回 絵画技法 油彩画の専門技術②（五十嵐）
第4回 絵画技法 油彩画の専門技術③（五十嵐）
第5回 絵画技法 油彩画の専門技術④（五十嵐）
第6回 絵画技法 油彩画の専門技術⑤（五十嵐）
第7回 絵画技法 油彩画の専門技法（五十嵐）
第8回 合評会（五十嵐）
第9回 作品制作1 銅版画 専門技法①（五十嵐）
第10回 作品制作2 銅版画 専門技法②（五十嵐）
第11回 作品制作2 銅版画 専門技法③（五十嵐）
第12回 作品制作2 銅版画 専門技法④（五十嵐）
第13回 作品制作2 銅版画 専門技法⑤（五十嵐）
第14回 作品制作2 作品の額装とサイン、展示について（五十嵐）
第15回 合評会（五十嵐）
専門技法は、油彩画 古典技法、銅版画 ラインエッチング等を実施します。

授業外学習

・学習時間の目安：合計30時間

<Aクラス>：造形芸術分野 日本画（担当 金）

必要に応じて、作品鑑賞、スケッチを実施など、授業内容の確認を行う。学んだ表現について技法調査等、自由研究を行うこと。

<Bクラス>：工芸分野 ガラス（担当 張）

<Cクラス>：現代アート分野（担当 川上）テーマによってはフィールドワークを取り入れている。

<Dクラス>：造形芸術分野 油画（担当 五十嵐）

美術館やアートギャラリーで版画作品を鑑賞する。版画技法に関する調査を行い、資料を作成する。

教科書

<A,B,C,Dクラス>

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

<A,B,C,Dクラス>

- ・日本画：必要に応じて紹介する。（金）
- ・『油彩画の科学』作品資料はパワーポイントで紹介する。（五十嵐）
- ・ガラス：必要に応じて紹介する。（張）

備考

<A,B,C,Dクラス>

特になし

現代芸術論（12353）

後期

Contemporary Art

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 19 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 請田義人

授業の概要

メディア映像学科専攻科目のうち、DP「メディア、メディアコンテンツに関する知識を身につける。」ことを主な目的とした科目である。

現代芸術の概観をジャンルごとに分けて考察していく。絵画を出発点にしながら、まずは写真・映像へといったイメージ表現の系譜をたどる。現代は視覚メディアが氾濫した時代だ。「絵画」の革新からはじまった20世紀の芸術運動は、当初は他のジャンルを排斥して純粋性を追求していくが、やがて他のジャンルと手を結びあってマルチメディアを志向することになる。この講義では20世紀の欧米地域で起こった100年間の視覚文化を概観して、純粋化と総合化を繰り返して進化する芸術の様態を振り返ってみようとするものだ。一方で身体からはじまって彫刻から建築さらには都市にまで展開させていくことで、何か見えてくるものがあればという思惑がある。いまだ気づかないニューメディアが救世主として生まれようとしているのではないかという視点を持ちながら受講してほしい。デジタルメディアははたして救世主となりうるだろうか。

- ・本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開する。
- ・授業内容は予め提示し、課題は Google Classroom を通じて提出すること。

到達目標

- 1.さまざまな現代芸術のジャンルを、互いに領域を横断することで、総合的に現代芸術のあり方を理解できる。
- 2.授業内容から課題をみつけ考察し、簡潔に文章化する能力をつける。

評価方法

到達目標 1 については、レポートか試験（40％）で評価する。

到達目標 2 については、毎週の授業に取り組む姿勢と課題の提出（60％）で評価する。

注意事項

- ・美術だけでなく多角的な芸術分野に興味をもって、鑑賞する習慣をつけてほしい。
- ・以下のWebページに授業と関連した項目があるので参考にするように。

<https://sites.google.com/view/kambarabb/>

授業計画

- 1.オリエンテーション
- 2.造形芸術の理念
- 3.モダニズムの芸術運動
- 4.純粋をめざす絵画
- 5.平面とイリュージョン
- 6.写真の芸術性
- 7.映像表現の可能性
- 8.ダンス・パフォーマンス
- 9.彫刻の実験
- 10.デザイン論
- 11.工芸論
- 12.素材への執着
- 13.現代建築の冒険
- 14.都市と環境デザイン
- 15.まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・前もって教科書を読みこんで問題点を整理しておく。
- ・各地で開催される美術館での展覧会を鑑賞し、批評文を書くこと。
- ・毎週の課題にあわせて自分の考えをまとめ簡潔に文章化する。

教科書

神原 正明『快読・現代の美術』勁草書房 978-4-326-85173-7

参考書

世界美術大全集 西洋編 28巻

備考

美術館や展覧会見学を積極的におこない、あわせてNHK「日曜美術館」などテレビ番組を見る習慣をつけておいてほしい。

ユニバーサルデザイン論（12354）

後期

Universal Design

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 柳田宏治

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。
- ・デザインの基礎的、応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザインの重要なテーマの一つである「ユニバーサルデザイン」について、その考え方や事例の研究を行い理解を深める。また、建築物や製品、サービスなどの実施されているデザインについて、ユニバーサルデザインのレベルを調査・分析し、改善提案を行うことで、理論を実践に繋げる。これらにより、ユーザーの多様性とデザインとの関係を学ぶ。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】プレゼンテーションに対して講評を含めた指導を行う。
- ・【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。
- ・【実務経験のある教員による授業科目】柳田：元三洋電機株式会社勤務（家電デザイン部門）：家電品のプロダクトデザインの実務経験を通じて得た実践的なHCD（Human Centered Design）手法に基づいて、既存製品の抱える問題を発見し解決するリ・デザインを指導している。

到達目標

- 1 ユニバーサルデザインの考え方を理解し説明できる。
- 2 ユニバーサルデザインの実践手法を理解し説明できる。

評価方法

定期試験50%（到達目標 1 を評価）、グループ活動・プレゼンテーションを含む演習課題50%（到達目標 2 を評価）で評価する。合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・演習や事例研究はグループで行うため、グループワークへの積極的な参加が必須となる。
- ・演習の調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション
第2回	ユニバーサルデザインの気付き：演習（評価実験）
第3回	ユニバーサルデザインの概要 1：ユニバーサルデザインの定義
第4回	ユニバーサルデザインの概要 2：障害とは
第5回	ユニバーサルデザインの概要 3：障害モデルとユニバーサルデザイン
第6回	ユニバーサルデザインの事例研究 1：ユニバーサルデザイン 7 原則
第7回	ユニバーサルデザインの事例研究 2：製品、建築、その他
第8回	ユニバーサルデザインの事例研究 3：情報、Web、その他
第9回	ユニバーサルデザインの事例研究 4：プログラム、サービス、その他
第10回	ユニバーサルデザインの開発 1：ユーザーニーズ手法
第11回	ユニバーサルデザインの開発 2：評価、要求抽出手法
第12回	ユニバーサルデザインの開発 3：演習 1（調査、評価）
第13回	ユニバーサルデザインの開発 4：演習 2（改善提案）
第14回	ユニバーサルデザインの開発 5：演習 3（発表）

回数	内容
第15回	総括

授業外学習

- ・日常生活の中で、実施されている身の周りのユニバーサルデザインについて意識を向け、授業で講義する理論に照らして理解を深めること。
- ・学習時間の目安：合計60時間

教科書

指定教科書は無い。Google Classroomに画面に映すパワーポイントの資料(PDFファイル)を載せる。

参考書

「ユニバーサルデザイン実践ガイドライン」日本人間工学会、共立出版 (2003) 978-4320071551

「IAUD UDマトリックス ユーザー情報集・事例集」国際ユニヴァーサルデザイン協議会(2010)、978-4990372026

「ユニバーサルデザインの教科書」日経デザイン編、日経BP社 (2015)、978-4822235017

その他、適宜紹介する。

備考

—

デザイン技法演習Ⅱ（12355）

後期

Design Technique StudioⅡ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2年
対象	25～18N
単位数	2.0単位
担当教員	 岡崎遼太郎  ムラカミヨシコ

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・デザインに関する基礎的な知識と技術力を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン技法のうち、Webおよびプレゼンテーションについて基礎を学修する。
- ・Web技法では、情報デザインの概要を学び、演習を通してWebの基本技術を修得する。
- ・プレゼンテーション技法では、実社会で行われているプレゼンテーションの概要を学び、演習を通してプレゼンテーションの基本技術を修得する。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】ムラカミ：ブランディングデザインを行う有限会社アップパビレッジの代表としてデザインビジネスを行っている。岡崎：デザイン制作グループLAID-BACK DESIGN代表としてデザイン実務を行っている。

到達目標

- 1 Webの基本技術を理解し簡単なサイトデザインができる。
- 2 デザインプレゼンテーションの基本技術を理解し実践できる。

評価方法

- ・提出作品に表されたWebデザインに関する知識と実践50%（到達目標1を評価）、提出作品に表されたデザインプレゼンテーションに関する知識と実践50%（到達目標2を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・調査等のため学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部分は集中授業の形式で行う場合があるので日程に注意すること。

授業計画

回数	内容
第1回	Web技法オリエンテーション（岡崎）
第2回	Web技法1：概論「ウェブの歴史・概要」（岡崎）
第3回	Web技法2：基礎1「ウェブサイト制作について」（岡崎）
第4回	Web技法3：基礎2「UI・UX設計」（岡崎）
第5回	Web技法4：基礎3「デザインシステムと情報」（岡崎）
第6回	Web技法5：演習1（岡崎）
第7回	Web技法6：演習2（岡崎）
第8回	Web技法7：まとめ・プレゼンテーション（岡崎） プレゼンテーション技法1：オリエンテーション（ムラカミ）
第9回	プレゼンテーション技法1：プレゼンテーションの実際1（ムラカミ）
第10回	プレゼンテーション技法2：プレゼンテーションの実際2（ムラカミ）
第11回	プレゼンテーション技法3：プレゼンテーションの実際3（ムラカミ）

回数	内容
第12回	プレゼンテーション技法4：プレゼンテーション技術1（ムラカミ）
第13回	プレゼンテーション技法5：プレゼンテーション技術2（ムラカミ）
第14回	プレゼンテーション技法6：プレゼンテーション実践（ムラカミ）
第15回	プレゼンテーション技法7：まとめ（ムラカミ）

授業外学習

- ・演習課題の制作は授業外学習とする。
- ・毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。

参考書

参考資料は適宜紹介する。

備考

（無し）

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	 松岡智子

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

本講義では導入として博物館の定義、機能、制度等について学び、発達の歴史と現状を世界と日本の博物館から代表的なものを事例に挙げ比較検討する。
また、博物館を支える学芸員の役割について授業やボランティア活動を通して学ぶ。

【ICTを活用した双方向性型授業】

本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開する。

- ・ 授業内容を予め提示する(予習復習に活用すること)。
- ・ 授業時間外での授業や、課題に関する質問は、Google Classroomのストリーム機能を活用し、質問できるようにする。

【フィードバック】

- ・ 課題(小テスト)に対する講評などのフィードバックを含めた指導を行う。

到達目標

- 1．博物館についての基本的な考え方について、定義や目的、機能、制度等の幅広く多様な視点から理解し説明できる。
- 2．博物館発達の歴史及び課題について、日本並びに欧米、アジアの事例を比較することにより違いを理解し説明できる。
- 3．博物館でのボランティア活動を通じて、博物館を支える側及び利用者側の実態を把握し、課題を発見し説明できる。

評価方法

授業時間中に毎回実施する小テスト 3 0 %(到達目標 1、 2 を評価)、ボランティア活動 2 0 %(到達目標 3 を評価)、定期試験 5 0 %(到達目標 1、 2 を評価)により成績を評価し、総合点 6 0 点以上を合格とする。

注意事項

ボランティア活動の体験をふまえ、「科学博物館における教育普及活動」に関するレポートを提出すること。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。
調査等のため学外での授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション
第2回	博物館学とは何かー博物館学の目的と構成、研究方法
第3回	博物館の定義と機能
第4回	博物館の制度
第5回	博物館の歴史と現状(1) ヨーロッパ 1 ； 博物館の起源(古代・中世)
第6回	博物館の歴史と現状(2) ヨーロッパ 2 ； 18世紀～第二次世界大戦
第7回	博物館の歴史と現状(3) ヨーロッパ 3 ； ポストモダン時代のミュージアム
第8回	博物館の歴史と現状(4) アメリカ
第9回	博物館の歴史と現状(5) アジア
第10回	博物館の歴史と現状(6) 日本; 近代博物館前史(奈良～江戸)
第11回	博物館の歴史と現状(7) 日本；明治～現代
第12回	博物館の歴史と現状(8) 博物館の政治学

回数	内容
第13回	学芸員の役割(1) 学芸員の定義と基本的な業務内容について
第14回	学芸員の役割(2) ミュージアムの時代へ向けて
第15回	総まとめ； 現代博物館の課題

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・予習については、毎回講義の最後に教科書の頁を指示するので該当箇所をよく読み、紹介された美術館や博物館について書籍やインターネット等で調べておくこと。
- ・なお、各回の授業終了時に小テストを実施するので、毎回の講義についてよく復習しておくこと。
- ・また、毎年8月に開催されるライフパーク倉敷科学センターでの「ライフパークの集い」におけるボランティア活動に、積極的に参加すること。

教科書

大堀哲・水嶋英治『博物館学』学文社、2014年、ISBN978-4-7620-2284-5

参考書

授業中に随時紹介する。

備考

(無し)

年次	2 年
対象	25 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	井上昌崇 張慶南

授業の概要

1ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

- ・材料に関する基礎的な知識および技能を身につけ表現について考える科目として位置付けている。
- ・履修者の学びの関心から2つのクラスに分かれて授業をおこなう。

アート領域、特に工芸分野の基礎的な素材についての知識を学び、技術や表現を実践する際に補強する科目として位置付けている。

【アクティブラーニング】グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れる。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

1.素材についての知識・技術、表現について理解できる。

美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究をさらに広く理解している。（知識）

表現技法を理解し、基本的な技術を習得している。（技術力）

2.選択した素材の特徴を理解し、自らの作品制作と重ねて捉えることができる。

作品制作のための素材を扱う構想から実践までの基礎的なプロセスと考え方を習得している。（構成力）

（2年次自己評価用ループリックより）

評価方法

井上

灰釉薬・石灰釉薬の基礎の修得50％（到達目標2を評価）

含鉄釉薬・自己調合の釉薬50％（到達目標1を評価）

張

授業毎の内容について感想や意見を評価する50％（到達目標1を評価）

課題提出50％（到達目標2を評価）の割合で評価する。

60点以上を合格とする。

注意事項

井上

原料は、混ざると使用できなくなり廃棄となるので扱いには気をつける。

不明なことは必ず確認を取る事。

張

マスクの着用と換気を徹底して行う。

気分が悪くなった時は申し出る。

授業計画

第1回：オリエンテーション。粘土・釉薬の種類についての説明。（井上 陶芸）

第2回：釉薬実験の試験体製作（井上）

第3回：釉薬実験の試験体製作（井上）

第4回：灰釉薬の説明と調合（井上）

第5回：含鉄釉薬の説明と調合（井上）

- 第6回：石灰釉薬の説明と調合 窯詰め（井上）
- 第7回：焼成後の試験体のディスカッション（井上）
- 第8回：オリエンテーション。ガラス組成について説明。（張）
- 第9回：ガラスの歴史について説明。（張）
- 第10回：綺麗なガラスの作り方について説明。課題を出す。（張）
- 第11回：課題のディスカッション。色ガラスの作り方について説明。課題を出す。（張）
- 第12回：課題のディスカッション。色ガラスを作る。窯入れ。課題を出す。（張）
- 第13回：課題のディスカッション。作られた色ガラスの確認。課題を出す。（張）
- 第14回：課題のディスカッション。倉敷海岸で取れた砂を使ってガラスを作る。（張）
- 第15回：倉敷海岸で作られたガラスを持ってディスカッション。（井上 張）

授業外学習

毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。

井上
授業で調合する釉薬以外に関心のある釉薬について調べ、のちの制作に有効となる釉薬を探す。
授業で調合する釉薬以外に関心のある釉薬について調べ、のちの制作に有効となる釉薬を探す。
張
展覧会などを見学し、多くの作家の作品を鑑賞するようにする。

学習時間の目安：合計60時間

教科書

使用しない

参考書

必要に応じて配布する。

備考

特になし

美術工芸演習Ⅱ（12404）

前期

Studies of Fine and Applied Arts Ⅱ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	👤 川上幸之介 👤 神馬啓佑

授業の概要

- 1、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
 - 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
 - 3、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- ・アート領域の基礎的な知識および技能を身につけ表現について考える科目として位置付けている。
- 現代アートの紹介と実践。イギリスの美術教育を土台としたリサーチ方法により、現代絵画における、ドローイングの実技、色彩論、現代写真、現代彫刻をはじめとした制作理論の導入。現代アートにおける問い「何がアートであるか」から「どのようにアートであるのか」へと発展させる。リサーチ方法を学ぶ。アイディア及び、使用するメディアを発展する。
- 【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。
- 【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

1. 現代アートの知識・技術、表現について理解できる。
現代美術と絵画、彫刻、写真の関連を理解できる。現代美術においての表現方法を理解できる。現代絵画、彫刻、写真とその他のメディアの関連性を理解できる。現代絵画、彫刻、写真の歴史について理解し説明できる。／美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究をさらに広く理解している。（知識）
2. 現代アートの表現の特徴を理解し、自らの作品にいかすことができる。
現代絵画、彫刻、写真の技法を理解し、使用できる／表現技法を理解し、基本的な技術を習得している。（技術力）
（2年次自己評価用ループリックより）

評価方法

スケッチブック、リフレクティブ・ジャーナル、リサーチ・ファイル（制作過程の提出）50％（到達目標1および2の評価）
作品50％（到達目標2の評価）

注意事項

調査等のため学外での授業を行うことがある。
必要なものを配布資料に明記する。

授業計画

- 第1回：「現代アート（コンテンポラリー・アート）」とは何か？レクチャー。「マインドマップ」「コラージュ」レクチャー（川上・神馬）
- 第2回：①「コラージュ」実践（川上・神馬）
- 第3回：①のグループチュートリアル、②「現代のドローイング」②に用いられているテクニックのレクチャー、実践（川上・神馬）
- 第4回：③「リアリズム・プロジェクト」③の歴史のレクチャー、テクニックのレクチャー 「ペインターのスタジオ」プロの作家のアトリエ（川上・神馬）
- 第5回：④「ペインティングの実践」基礎、キャンバスの作り方、オイル、アクリルの使用方法等。（川上・神馬）
- 第6回：⑤「古典技法から現代絵画へ」レクチャー（川上・神馬）
- 第7回：⑤実践（川上・神馬）
- 第8回：⑤実践（川上・神馬）
- 第9回：⑤実践 グループチュートリアル（川上・神馬）
- 第10回：⑥「絵画の拡張」異なる二つの媒体を用いた絵画制作（川上・神馬）

第11回：⑥ 2（川上・神馬）

第12回：⑥ 3（川上・神馬）

第13回：⑦「現代の写真」現代写真のレクチャー ⑦のテクニックのレクチャー、実践（川上・神馬）

第14回：⑦グループチュートリアル。⑧「Cube プロジェクト」（川上・神馬）

第15回：⑧のグループチュートリアル（川上・神馬）

授業外学習

学習時間の目安：合計30時間

- ・作品制作において授業外の時間を使い制作できる。
- ・ギャラリーで作品を鑑賞して現在との違い、作品のオリジナル性と時代背景を見極める。

教科書

適宜指示する。

参考書

適宜指示する

備考

特になし

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 松岡智子

授業の概要

ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

明治維新後、西洋をモデルとした社会のなかで、日本で美術はどのような役割を期待され、どのような様相を占めたのだろうか。本講義では、明治から第二次世界大戦頃までの我が国の洋画、日本画、彫刻、建築をはじめとし、西洋では「マイナーアート」とされた工芸や版画、さらには新しく加わったグラフィック・デザインや写真も含めた各分野の代表的な作家及び作品を紹介し、広く「アート」について考察することを目的とする。

授業ではスライド等を用いて、絵画、版画、彫刻、工芸、デザイン、建築、写真など様々なジャンルにおける代表的な作品の解説を行い、近代日本美術史を概観する。

【アクティブラーニング】美術館での作品鑑賞およびプレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】課題に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1．日本近代美術史を理解するための基本的な知識を身につけ説明できる。
- 2．美術館を見学し本物の作品に接することにより鑑賞力が身につく。
- 3．美術史の観点から作品研究を行い論述することができる。

評価方法

授業時間中に毎回実施する小テスト 3 0 % (到達目標 1 を評価)、美術館見学による作品研究発表 3 0 % (到達目標 2 を評価)、レポート (到達目標 3 を評価) により成績を評価し、総合計 6 0 点以上を合格とする。

注意事項

大原美術館をはじめとする美術館見学を実施する。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション
第2回	日本近代の洋画（1）西洋美術との本格的な出会い〔明治美術〕
第3回	日本近代の洋画（2）自由な表現を求めて〔明治末―大正〕
第4回	日本近代の洋画（3）成熟と挫折〔大正美術・統一昭和の敗戦〕
第5回	日本近代の日本画（1）伝統と近代化
第6回	日本近代の日本画（2）古典への回帰とモダニズムへの転身
第7回	日本近代の版画―浮世絵のその後と創作版画
第8回	日本近代の彫刻―「彫刻」の導入と展開
第9回	日本近代の工芸―殖産工芸とジャポニズム
第10回	日本近代のデザイン(1) 民芸運動の作家たち、消費社会のデザイン、ポスター芸術の登場

回数	内容
第11回	日本近代のデザイン(2) 1920年代から30年代にかけて、市民階級の成立とともに、竹久夢二などに代表される、暮らしの中に花開いた身近な芸術を紹介
第12回	日本近代の建築(1) 西洋化の浸透のなかで
第13回	日本近代の建築(2) 建築のモダニズム
第14回	日本近代の写真－写真伝来、写真の芸術化と大衆化、報道とプロパガンダ
第15回	総まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

各回の授業終了時に小テストを実施するので、毎回の授業についてよく復習しておくこと。

教科書

日本美術の歴史・補訂版|辻 惟雄|東京大学出版会|978-4-13-082091-2

参考書

授業中に随時紹介する。

備考

無し

年次	3 年
対象	26 ～ 17 N
単位数	2．0 単位
担当教員	 高橋 智

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」にある程度関与する科目である。
- ・人間の一般的な知覚，認知能力とそのメカニズムを知ることがは，人間の感性を理解するために重要である。
- ・本講義では，授業計画に示す人間の種々の知覚，認知能力について講義を行う。
- ・講義終了時に行う講義内容のポイントに関した小テストと，複数回行う課題レポートに取り組むことによって，理解度を確かめる。

【フィードバック】課題（小テスト、 レポート、 プレゼンテーション 等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・Google Classroom を通じた課題の提出も実施します。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1 人間の知覚，認知，行動，記憶能力について理解し，説明できる。
- 2 人間の認知の基礎を理解し，ユニバーサルデザインへ応用できる。

評価方法

- ・評価は，受講態度と授業終了時に行う小テスト50％（到達目標 1、2 の評価），課題レポート提出50％（到達目標 1、2、の評価）

注意事項

この講義は非常勤教員が担当するため，質問は講義中または講義終了後に行うこと。

授業計画

回数	内容
第1回	認知神経科学の背景と研究方法，視覚
第2回	聴覚
第3回	運動視
第4回	触覚と体性感覚
第5回	立体視
第6回	顔認知
第7回	形とイメージ
第8回	3D物体の認知，空間のイメージ
第9回	色の認知
第10回	感性認知
第11回	記憶
第12回	知覚と記憶による特徴の統合，
第13回	潜在的知覚，味覚
第14回	嗅覚，時間の知覚

回数	内容
第15回	錯覚

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 毎回，講義終了後に講義内容に関連した小テストを実施する．
- ・ 随時指定する複数回の課題レポートを提出する．

教科書

教科書は使用せず、毎回プリントを配布する。

参考書

- ・ 乾敏郎著「感覚・知覚・認知の基礎」，オーム社，ISBN:978-4274211492
- ・ 綾部早穂，熊田孝恒編「感覚知覚心理学」，サイエンス社，ISBN:978-4781913322
- ・ 菊地正著「感覚知覚心理学」，朝倉書店，ISBN-13: 978-4254526660
- ・ 箱田裕司，都築誉史，川畑秀明，萩原滋著「認知心理学」，有斐閣，ISBN-13: 978-4641053748

備考

特になし

デザイン基礎 I（12408）

前期

Basis of Design I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 クリスウォルトン 👤 後藤秀典

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。

- ・デザインの基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・デザインの基礎となる平面構成について演習形式で学習する。
- ・自然物に対する形・重さ・材質・質感・光と影・色などの注意深い観察を通して、ビジュアルコミュニケーションのための基本的な手描きイラストレーション技法について学修する。（ウォルトン）
- ・構成、描き方、着色を用いた印象的なイメージ表現について学習する。（ウォルトン）
- ・文字、パターンを用いたイメージ表現について学修する。（後藤）
- ・パッケージデザインの基礎演習（後藤）

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】

後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務：グラフィックデザイン、パッケージデザイン、ブランディング等の実務経験で培った知識、技術を活かし、より実践的なデザイン理論を講義する。

到達目標

- 1 言葉の意味などをイメージ表現できるスキル、発想力を磨き、表現に活かすことができる。
- 2 コンセプトから表現に至るまでの効果的な作業プロセスを理解できる。
- 3 視覚的表現を用いたコミュニケーションの可能性を理解できる。
- 4 デザインに関する基礎的な知識、技術を理解できる。
- 5 デザインの基礎的な制作、提案ができる

評価方法

・プロセス60%（到達目標 1 ～ 4 を評価）、提出作品40%（到達目標 5 を評価）の割合で評価する。

注意事項

・デザイン調査等のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

<テーマ：イラストレーション>

- 1) 課題 1：オリエンテーション、調査、構想開始（ウォルトン）
- 2) 課題 1：構成、制作（ウォルトン）
- 3) 課題 1：修正、仕上げ（ウォルトン）
- 4) 課題 1：発表・講評、課題 2 オリエンテーション、調査、構想開始（ウォルトン）
- 5) 課題 2：構成、制作（ウォルトン）
- 6) 課題 2：修正、仕上げ（ウォルトン）
- 7) 課題 2：講評・発表、前半まとめ（ウォルトン）

<テーマ：ビジュアルデザイン>

- 8) 課題 3：オリエンテーション、構想開始（後藤）
- 9) 課題 3：平面構成、スケッチ（後藤）
- 10) 課題 3：着色、仕上げ（後藤）
- 11) 課題 3：講評・発表（後藤）
- 12) 課題 4：オリエンテーション、構想開始（後藤）
- 13) 課題 4：平面構成、スケッチ（後藤）

- 1 4) 課題 4 : 課題 2 : 着彩、仕上げ (後藤)
- 1 5) 課題 4 : 講評・発表、後半まとめ (後藤)
-

授業外学習

- ・ 授業時間内に未完成であった部分は授業外学習として次回までに必ず完成すること。
 - ・ 学習時間の目安 : 合計30時間
-

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

参考文献・資料等は、適宜紹介する。

備考

(無し)

メディア・アート論（12409）

前期

Media Art

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	大屋努

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」にある程度関与する科目である。

・新しいメディア環境に対応した芸術表現として様々なメディア・アート作品を紹介し、テクノロジーとアートの関係を理解し、メディア・アートの本質を考察する。メディア・アートとは、工学などの先端技術を取り入れたアートで、近年はコンピュータをはじめとするデジタルメディアの発展に伴い、インタラクティブアートが注目されている。

【アクティブラーニング】各分野のメディア・アートについて調べ、プレゼンテーションによる発表を行う。

【フィードバック】課題に対する講評等のフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

到達目標

- 1 多様なメディア・アートを理解することができる。
- 2 テクノロジーとアートの関係を理解し考察できる。

評価方法

授業に取り組む態度・姿勢（40%）、発表内容（60%）に基づいて総合的に評価する。

到達目標 1 は授業に取り組む態度・姿勢から、到達目標 2 は発表内容により評価する。

総合計60点以上を合格とする。

注意事項

特になし

授業計画

回数	内容
第1回	メディア・アートとは？
第2回	メディア・アートの動向と作品紹介（メディア芸術祭）
第3回	メディア・アートの動向と作品紹介（Ars Electronica 1）
第4回	メディア・アートの動向と作品紹介（Ars Electronica 2）
第5回	メディア・アートの動向と作品紹介（Ars Electronica 3）
第6回	メディア・アート作品紹介（インスタレーション）
第7回	メディア・アート作品紹介（デバイス アート）
第8回	メディア・アート作品紹介（インタフェース）
第9回	メディア・アート作品紹介（Web・ソーシャル）
第10回	メディア・アート作品紹介（バイオ・その他）
第11回	受講者 発表（1）
第12回	受講者 発表（2）
第13回	受講者 発表（3）
第14回	受講者 発表（4）
第15回	受講者 発表（5）

授業外学習

学習時間の目安： 合計60時間

- ・各分野のメディア・アートについて調べ理解を深める。
- ・授業内で発表を行うために調査と準備を行う。

教科書

授業時間に適宜指示する。

参考書

授業時間に適宜指示する。

備考

無し

デザイン演習 I（12410）

前期

Studies of Design I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	 後藤秀典  クリスウォルトン

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・イラストレーションおよびグラフィックデザインの基礎演習である。
- ・演習課題の制作を通じて、テーマへの理解とデザイン手法・技法を学ぶ。
- ・映像メディア表現を用いたプレゼンテーション方法を学ぶ。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【実務経験のある教員による授業科目】後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務：グラフィックデザイン、パッケージデザイン、ブランディング等の実務経験で培った知識、技術を活かし、構想から実制作までの実務を想定した演習課題を通して、デザインへの理解を促し、発想力を高めより実践的なデザイン手法・技法を伝える。

到達目標

- 1 イラストレーションおよびグラフィックデザインの知識と技術を理解できる。
- 2 イラストレーションおよびグラフィックデザインの基礎的な制作・提案ができる。
- 3 映像メディア表現を用いた効果的なプレゼンテーションができる。

評価方法

- ・プロセス60%（到達目標 1 を評価）、提出作品30%（到達目標 2 を評価）、プレゼンテーション10%（到達目標 3 を評価）の割合で評価する。
- ・ 60点以上を合格とする。

注意事項

- ・ 3 年次からイラストレーション分野またはビジュアルデザイン分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・ デザイン調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	デザイン課題 1（グラフィックデザイン） 制作 Step 1（オリエンテーションと制作準備）（後藤）
第2回	制作 Step 2（情報収集、調査）（後藤）
第3回	制作 Step 3（デザイン構想）（後藤）
第4回	制作 Step 4（策定と計画）（後藤）
第5回	制作 Step（制作）（後藤）
第6回	制作 Step（修正）（後藤）
第7回	制作 Step（仕上げ）（後藤）
第8回	プレゼンテーション、作品講評（後藤）
第9回	デザイン課題 2（イラストレーション） オリエンテーション、調査（ウォルトン）
第10回	調査の結果（ウォルトン）
第11回	策定、計画（ウォルトン）

回数	内容
第12回	制作（ウォルトン）
第13回	修正（ウォルトン）
第14回	仕上げ（ウォルトン）
第15回	プレゼンテーション、作品講評（ウォルトン）

授業外学習

- ・授業時間内に未完成であった部分は授業外学習として次回までに必ず完成すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。

参考書

- 1) せかいのひとびと、評論社 (1982)、Peter Spier、ISBN-13: 978-4566002470
- 2) Maps、Big Picture Press (2013)、Aleksandra Mizielinsk & Daniel Mizielinski、ISBN-13: 978-0763668969

備考

無し

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	 松岡智子

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

博物館や美術館に収集・展示される資料の取り扱いについて、基本的な心構えや留意事項、さらに素材別(主に美術品、古文書、民俗資料、自然史標本等)についての基礎知識を学ぶ。

前半(第1～6回)は松岡が担当し、後半(第8～14回)は狩山が担当する。第11～14回では狩山が倉敷市立自然史博物館で集中講義を行い、植物標本の作製と植物図鑑の作成の指導をする。

15回目の総まとめの授業を松岡が行う。

【アクティブラーニング】調査学習、フィールドワーク、ボランティア活動を取り入れている。

【フィードバック】課題に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】課題はGoogle Classroomを通じて提示し、提出していただく。また、授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroomのストリーム機能を活用し、質問できるようにする。

【実務経験のある教員による授業科目】元美術館学芸員の松岡と、現在、倉敷市立自然史博物館学芸員である狩山が講義を担当している。

到達目標

- 1．博物館資料の概念や素材別の取り扱いについての基本を理解し説明できる。
- 2．植物標本の作製と植物図鑑の作成を行うことができる。
- 3．倉敷市立自然史博物館でのボランティア活動を通して、実践的な博物館活動を他者に明確に説明できる。
- 4．様々な博物館資料を扱うことによって、生命科学部と芸術学部双方の受講生が、自らとは異なる専門分野に対して視野を広げることができるようになる。

評価方法

授業時間中に毎回実施する小テスト3 0%(到達目標1を評価)と、自然史資料の取り扱いにおける理論と実践に関するレポート4 0%(到達目標2を評価)、ボランティア活動報告書3 0%(到達目標3を評価)により成績を評価し、総合計6 0点以上を合格点とする。

注意事項

4年次で博物館実習に参加することを前提とし、学芸員の役割や心構え、また、資料の扱い方についてこの講義によって十分に理解を深めること。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。

また、倉敷市立自然史博物館講義室での集中講義(12月20～27日のうち1日)では、学生ひとり30円の観覧料と新聞紙2日分と定規(15～30 c m)を持参し、第8, 9, 10回の講義内容についてのレポートを狩山に提出すること。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーションー 博物館における資料とは (担当；松岡)
第2回	博物館資料の概念 (担当；松岡)
第3回	博物館資料の収集・整理・保管 (担当；松岡)()
第4回	大学における博物館 (担当；松岡)
第5回	博物館資料としての古文書 (担当；松岡)
第6回	博物館資料としての民俗 (担当；松岡)
第7回	動物観・植物園・水族館における研究活動について (担当；松岡)
第8回	自然史資料の収集 (担当；狩山)
第9回	自然史資料の調査研究 (担当；狩山)

回数	内容
第10回	自然史資料の展示 (担当；狩山)
第11回	植物標本の作製と植物図鑑の作成(担当；狩山)
第12回	植物標本の作製と植物図鑑の作成(担当；狩山)
第13回	植物標本の作製と植物図鑑の作成(担当；狩山)
第14回	植物標本の作製と植物図鑑の作成(担当；狩山)
第15回	総まとめ－博物館資料の今後と課題 (担当；松岡)

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

予習については、毎回講義の最後に教科書の頁を指示するので該当箇所をよく読んでおくこと。なお、各回の授業終了時に小テストを実施するので、毎回の講義についてよく復習しておくこと。

11月3日に倉敷市立自然史博物館で開催される「博物館まつり」のボランティア活動には、授業の一環として参加し、報告書を提出すること。

教科書

大堀哲・水嶋英治 編著 『博物館学Ⅰ』 学文社 2014年 ISBN978-4-7620-2284-5

参考書

授業中に随時紹介する。

備考

無し

デザイン基礎Ⅱ（12455）

後期

Basis of Design Ⅱ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 柳田宏治

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・デザインの基礎となる立体構成を柱に、造形の各要素（形、質感、色）について基礎知識を演習形式で学習する。
- ・【アクティブラーニング】グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- ・【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。
- ・【実務経験のある教員による授業科目】柳田：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザイン、UIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 基本的な立体構成力を磨き、簡単な構成ができる。
- 2 造形の各要素（形、質感、色）の基礎知識を理解し活用できる。

評価方法

- ・提出作品に反映された立体構成力50%（到達目標 1 を評価）、提出作品に反映された造形 3 要素の理解と実践50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・演習はグループワークを基本とする。
- ・作品制作だけでなく、プレゼンテーションも授業の重要な要素の一つである。
- ・調査などのために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	形とデザイン 演習 1：形のイメージ分析
第2回	形とデザイン 演習 2：形の制作
第3回	形とデザイン 演習 3：形の応用
第4回	質感とデザイン 演習 1：質感のイメージ分析
第5回	質感とデザイン 演習 2：質感の制作
第6回	質感とデザイン 演習 3：質感の応用
第7回	色とデザイン 演習 1：配色のイメージ分析
第8回	色とデザイン 演習 2：配色の制作
第9回	色とデザイン 演習 3：配色の応用
第10回	造形 3 要素とデザイン 演習 1：製品のイメージ分析
第11回	造形 3 要素とデザイン 演習 2：テーマ探索
第12回	造形 3 要素とデザイン 演習 3：コンセプト策定
第13回	造形 3 要素とデザイン 演習 4：アイデア展開
第14回	造形 3 要素とデザイン 演習 5：モデル制作

回数	内容
第15回	造形 3 要素とデザイン 演習 6 : プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

(無し)

デザイン技法演習 I（12501）

前期

Design Technique Studio I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	26 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	 為藤良介

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
 - ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
 - ・様々なデザインおよびアート活動において基礎となる写真技法を演習形式で学ぶ。
 - ・カメラの基本操作の習得とともに風景、ポートレート、商品などのテーマで撮影を行う。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

- 1 基礎的な写真技法を理解し、1眼レフデジタルカメラを扱うことができる。
- 2 デザインおよびアート制作のための撮影ができる。

評価方法

- ・演習内でのカメラの扱い状況50％（到達目標 1 を評価）、提出作品に反映された撮影技術と表現50％（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・高価な機器を使用するため取り扱いには十分注意すること。
- ・撮影や調査等のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション 講師紹介
第2回	風景撮影 1：風景撮影の基本
第3回	風景撮影 2：近景
第4回	風景撮影 3：遠景
第5回	ポートレート撮影 1：ポートレート撮影の基本
第6回	ポートレート撮影 2：屋外撮影
第7回	ポートレート撮影 3：スタジオ撮影
第8回	商品撮影 1：商品撮影の基本セッティング、ライティング
第9回	商品撮影 2：製品の基本的な撮影
第10回	商品撮影 3：製品の演出的な撮影
第11回	商品撮影 4：反射、透過する素材の製品の撮影
第12回	動画撮影・編集 1：動画撮影の基本
第13回	動画撮影・編集 2：撮影
第14回	動画撮影・編集 3：簡易編集
第15回	講評とまとめ

授業外学習

- ・ 授業時間内で完成しない演習課題は、宿題として次回までに完成させること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

(無し)

年次	1 年
対象	28 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 秋吉康晴

授業の概要

ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
古代ギリシアから現代にいたるまで、美や芸術をめぐってさまざまに展開されてきた先人の思索を概観する。そこで取り上げられてきた諸問題を整理し、美学や芸術学の基本となる諸概念を説明する。
【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

1. 美学、芸術学の抽象的理論を、自分自身の美や芸術に関わる体験とむすびつけて理解し、自分に必要な問題を自分で考えることができる。

評価方法

学習プロセス・課題レポート、期末レポートによって評価する。
課題レポート40％（到達目標1.で評価）、期末レポート60％（到達目標1.で評価）。

注意事項

所定の提出物が一つでも欠けた場合は、E判定。

授業計画

- 第1回 科目の紹介、受講生に対する美や芸術に関わる体験についてのアンケート実施
- 第2回 さまざまな問題：アンケート結果から、美学や芸術学の領域の諸問題を抽出
- 第3回 「感性的認識の学」としての美学
- 第4回 18世紀における美学の成立と、その契機たる「芸術」概念の成立
- 第5回 「芸術」概念成立以前
- 第6回 美的判断の主観性と普遍性
- 第7回 美のさまざまな諸相：機能美、感覚美ほか
- 第8回 日常の感覚と「純粹感覚」
- 第9回 美とかたち
- 第10回 美とアイデア
- 第11回 再現描写と自己表出
- 第12回 感情移入と抽象
- 第13回 制作と受容
- 第14回 複製技術と芸術
- 第15回 まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間
美術館等を鑑賞しレポートを提出する。

教科書

なし

参考書

浅沼圭司『ゼロからの美学』、東京：勁草書房、2004年、ISBN:4326153792
佐々木健一『美学事典』、東京：東京大学出版会、1995年、ISBN:4130802003
その他、適宜紹介する。

備考

特になし

彫刻基礎（12504）

前期

Basic Sculpture

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	田丸 稔

授業の概要

1 ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。

彫刻についての知識、技術、表現について考える機会とする科目である。

いくつかの素材及び技法の体験を適して、立体分野における造形表現の基本的な内容について学習する。

【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。

【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・ 授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・ 課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

1知識・理解の観点 立体的な表現の意図を説明できる。表現意図と実際の作品を関係づけられる。

2思考・判断の観点 課題や意図に基づき立体的に表現を類別できる。意図に基づき表現の要点を指摘できる。

3関心・意欲の観点 作品の評価について討議できる。他者の創作追求に寄与できる。

4態度の観点 創作に関する討議に参加できる。他者と協調できる。

5技能・表現の観点 創作の意図に基づき立体的に表現することができる。

評価方法

講義課題作品の制作プロセス<到達目標 1、2、3、4> 50 %、

課題作品の質<到達目標 5> 30 %、

その他の総合的な取り組み 20 %の割合で評価する。

注意事項

- ・ 必要に応じて自習用の課題を設ける。
- ・ 作品提出は期限を厳守すること。
- ・ 汚れても良い服装、動きやすい服装を心がけること。
- ・ スケッチブック、鉛筆等を必ず準備すること。（B4 以上）
- ・ カッター、物差し、糊、両面テープを指示に応じて準備すること

調査等のため、学外に出て授業を行う。

本科目は教員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなくてはならない。

授業計画

1回目：オリエンテーション（授業の目的と概要について）

2回目：彫刻の歴史と実制作への誘い（スライドおよび映画等の鑑賞）

3回目：塑造体験（塑造のアトリエの使い方について知る。粘土を練る。形を作る。）

4回目：塑造制作-1（球、円錐、などの基本的な形態を作る。基本的な形態を分割して構成する。）

5回目：塑造制作-2（自分の手のデッサンをする。粘土で手を制作する。）

6回目：塑造制作-3（自分の顔のデッサンをする。粘土で自刻像を制作する。）

7回目：塑造制作-4（テラコッタ粘土によるレリーフ制作をする。）

8回目：塑造制作-5（塑造制作のまとめ）

9回目：彫刻の歴史

10回目：その他の素材による小作品の制作：スケッチ（木材等）

11回目：その他の素材による小作品の制作：粗彫り（木材等）

12回目：その他の素材による小作品の制作：仕上げ（木材等）

13回目：その他の素材による小作品の制作：粗づけ（パテ・石粉粘土等）
14回目：その他の素材による小作品の制作：仕上げ（パテ・石粉粘土等）
15回目：まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計30時間
作品の構想、課題の復習等。

教科書

適宜指示する。

参考書

適宜指示する。

備考

特になし

総合プロジェクト演習 I (12505)

前期

Integrated Project I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	柳田宏治 磯谷晴弘 松岡智子 クリスウォルトン 井上昌崇 五十嵐英之 張慶南 吉田磨希 森山知己 川上幸之介 後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に強く関与する科目である。
- ・デザイン・アート両領域の諸分野を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン・アート各分野の「プロジェクト」の基本的な考え方と方法を学修する基礎演習科目である。
- ・デザイン・アート各分野を横断したテーマを扱い、グループワークを基本とする。
- ・「テーマ1：プロジェクトの手法」では、演習課題を通じて、プロジェクトの実施に必要な問題分析、アイデア発想、視覚化、プレゼンテーション等の基礎的な知識および技術を修得する。
- ・「テーマ2：プロジェクトの実践」では、産官学連携プロジェクトなどにより、地域活性や商品開発などのテーマで実践的に取り組み実社会での実施(事業化)を目指した提案を行う。
- ・テーマ2は、3年次科目「総合プロジェクト実習I」およびデザイン学科4年次科目「総合プロジェクト実習III」と合同で行う。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

到達目標

- 1 デザイン/アートプロジェクトの企画・運営の考え方と方法を理解できる。
- 2 初歩的なデザイン/アートプロジェクトを自ら企画・運営できる。
- 3 総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標1、2を評価）、プレゼンテーションを含む提出作品50%（到達目標3を評価）の割合で評価する。

注意事項

- ・グループワークでは積極的な参加が求められる。
- ・プロジェクトの調査や実施等のため学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部分は集中授業の形式で行うので日程に注意すること。

授業計画

1-5.テーマ1：プロジェクトの手法（柳田）

- 1.「プロジェクトの手法」概説
- 2.情報の収集手法
- 3.情報の分析手法
- 4.アイデアの発想手法
- 5.アイデアの評価手法

6-10.テーマ2：プロジェクトの実践（プロジェクトの内容に応じて主担当者が確定）

※テーマ2は複数のクラスに分かれて実施する。

詳細は授業（6回目）の中でオリエンテーションを行う。

※スケジュールは連携先との調整により変更することがある。

- 6.プロジェクト概説
- 7.プロジェクトに関する調査（学外実習）
- 8.コンセプト策定
- 9.制作 1
- 10.制作 2
- 11.制作 3
- 12.制作 4
- 13.制作 5
- 14.制作 6
- 15.プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

適宜資料を配布する。

参考書

「情報デザインのワークショップ」 情報デザインフォーラム編、丸善出版 (2014) 978-4621088371
「ソーシャルデザイン実践ガイド - 地域の課題を解決する 7 つのステップ」 笥裕介、英治出版 (2013) 978-4862761491
「ワークショップ - 偶然をデザインする技術」 中西紹一編、宣伝会議 (2006) 978-4883351602
その他、適宜紹介する。

備考

(無し)

総合プロジェクト実習 I（12506）

前期

Design Project I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 18 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	柳田宏治 磯谷晴弘 松岡智子 クリスウォルトン 井上昌崇 五十嵐英之 張慶南 吉田磨希 森山知己 川上幸之介 後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に強く関与する科目である。
- ・デザイン・アート両領域の諸分野を融合した総合的なデザイン芸術の応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン・アート各分野の「プロジェクト」の考え方と方法を学修する実習科目である。総合プロジェクト演習I,IIの応用となる。
- ・デザイン・アート各分野を横断したテーマを扱い、グループワークを基本とする。
- ・「テーマ1：プロジェクトの計画」では、小規模な産官学連携プロジェクトなどにより、地域活性や商品開発などのテーマで提案を行う。
- ・「テーマ2：プロジェクトの実践」では、産官学連携プロジェクトなどにより、地域活性や商品開発などのテーマで実践的に取り組み実社会での実施(事業化)を目指した提案を行う。
- ・テーマ2は、2年次科目「総合プロジェクト演習I」および4年次科目「総合プロジェクト実習III」と合同で行う。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】実習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- ・本科目は、「くらしき若衆」の認定に必要な必修(または選択)科目である。

到達目標

- 1 デザイン/アートプロジェクトの企画・運営の考え方と方法を理解できる。
- 2 応用的なデザイン/アートプロジェクトを自ら企画・運営できる。
- 3 総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標1、2を評価）、プレゼンテーションを含む提出作品50%（到達目標3を評価）の割合で評価する。

注意事項

- ・グループワークでは積極的な参加が求められる。
- ・プロジェクトの調査や実施等のため学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部分は集中授業の形式で行うので日程に注意すること。

授業計画

1-5.テーマ1：プロジェクトの計画（テーマに応じて担当者が確定）

- 1.「プロジェクトの計画」概説
- 2.現状調査
- 3.制作1
- 4.制作2
- 5.プレゼンテーション

6-10.テーマ2：プロジェクトの実践（テーマに応じて主担当者が確定）

- ※テーマ2は複数のクラスに分かれて実施する。
- 詳細は授業（6回目）の中でオリエンテーションを行う。
- ※スケジュールは連携先との調整により変更することがある。

- 6.プロジェクト概説
- 7.プロジェクトに関する調査（学外実習）
- 8.コンセプト策定
- 9.制作 1
- 10.制作 2
- 11.制作 3
- 12.制作 4
- 13.制作 5
- 14.制作 6
- 15.プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

適宜資料を配布する。

参考書

「情報デザインのワークショップ」 情報デザインフォーラム編、丸善出版 (2014) 978-4621088371
「ソーシャルデザイン実践ガイド - 地域の課題を解決する 7 つのステップ」 笥裕介、英治出版 (2013) 978-4862761491
「ワークショップ - 偶然をデザインする技術」 中西紹一編、宣伝会議 (2006) 978-4883351602
その他、適宜紹介する。

備考

(無し)

前期

芸術学部 デザイン芸術学科

授業の概要

- ## 到達目標

- ## 評価方法

- ### 注意事項

- ## 授業計画

※スケジュールは連携先との調整により変更することがある。

- 6.プロジェクト概説
- 7.プロジェクトに関する調査（学外実習）
- 8.コンセプト策定
- 9.制作 1
- 10.制作 2
- 11.制作 3
- 12.制作 4
- 13.制作 5
- 14.制作 6
- 15.プレゼンテーション

授業外学習

- ・ 毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

適宜資料を配布する。

参考書

「情報デザインのワークショップ」 情報デザインフォーラム編、丸善出版 (2014) 978-4621088371
「ソーシャルデザイン実践ガイド - 地域の課題を解決する 7 つのステップ」 笥裕介、英治出版 (2013) 978-4862761491
「ワークショップ - 偶然をデザインする技術」 中西紹一編、宣伝会議 (2006) 978-4883351602
その他、適宜紹介する。

備考

(無し)

コピーライティング（12551）

後期

Copywriting

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	3 年
対象	26 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 永井雅之

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」にある程度関与する科目である。

・「コピー」のつくり方を学ぼう！ 広告業界を目指す人も、目指さない人も人の心をとらえて動かす「コピー」のつくり方を学ぶことは一生のおトク

メール、 提案書、就職エントリーシート・・・生活のいろいろな場面で人の心をとらえて動かすメッセージのつくり方が身につくからです。講座では広告会社コピーライター出身講師の指導を受けながらネーミング、スローガン、ポスター広告、ラジオ・テレビCMの課題を受講生一人一人が実際に作ることで「コピー」のつくり方を学んでいきます。この講座で一生役立つコピーのコツをつかむ、と同時に成果物をわかりやすくプレゼンテーションのスキルも身につけましょう。

【アクティブラーニング】

広告課題解決に向けて、受講生一人一人がアイデアを考え、プレゼンテーションします。

【フィードバック】

講師が課題（レポート、プレゼンテーション）に対する講評・指導を行います。

【ICTを活用した双方向授業】

本授業ではGoogle Classroomで授業内容をあらかじめ提示します。（予・復習に活用してください）

到達目標

1. コピーライティングの初歩的な手法を理解し実践できる。
2. 与えられた課題に対してオリジナルなアイデア（解決策）を発想できる。
3. 自分のアイデアをわかりやすくまとめて発表できる。

評価方法

- ・ 講義・課題に取り組む姿勢 4 0 %（到達目標 1 を評価）
- ・ 課題の提出 4 0 %（到達目標 2 を評価）
- ・ 課題発表の姿勢とその内容 2 0 %（到達目標 3 を評価）

☆定期試験は行わない

☆レポート・課題の提出・発表をもって試験に換える

注意事項

- ・ コピーライティングの手法は知識として学ぶだけでは獲得できません。
- ・ 具体的な課題に取り組むことで理解が深まり身につきます。
- ・ 受講者には与えられた課題に対して自ら進んで取り組む積極性を期待します。

授業計画

授業計画 1. ガイダンス（講義概要）

授業計画 2. コピーライティング の基礎（視点と手法）

授業計画 3. スローガンのコピーライティング－1（課題提示・解説）

授業計画 4. スローガンのコピーライティング－2（課題発表・講評）

授業計画 5. ネーミングのコピーライティング－1（課題提示・解説）

授業計画 6. ネーミングのコピーライティング－2（課題発表・講評）

授業計画 7. ラジオCMのコピーライティング-1（課題提示・解説）

授業計画 8. ラジオCMのコピーライティング-2（課題発表・講評）

授業計画 9. グラフィック広告のコピーライティング-1（課題提示・解説）

授業計画10. グラフィック広告のコピーライティング-2（提出案添削・指導）

授業計画11. テレビCMのコピーライティング-1（課題提示・解説）

授業計画12. グラフィック広告のコピーライティング-3（課題発表・講評）

授業計画13. テレビCMのコピーライティング-2（提出案添削・指導）

授業計画14. テレビCMのコピーライティング-3（課題発表・講評）

授業計画15. 総復習・まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 講義中に演習課題を提示（オリエンテーション）する
- ・ 講義後に講義内容を復習し、課題に対しての自分のアイデア（解決策）をまとめ、次の講義日に提出発表する（合計 5 課題を予定）

教科書

教科書は使用しません。

講義ごとにレジュメを配布します。

参考書

- ・ アイデアの作り方（TBSブリタニカ ジェームス・W・ヤング著）
- ・ OCC（大阪コピーライターズ・クラブ）年鑑（宣伝会議 OCC発行）
- ・ 広告の学び方、つくり方（昭和堂 藤澤武夫著）
- ・ 読みたいことを、書けばよい。（ダイヤモンド社 田中泰延著）

備考

課題の提出や指導の方法は、今後の対面・リモートなどの授業形態によって変更します。

工芸基礎（12552）

後期

Basic Applied Arts

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 井上昌崇 👤 磯谷晴弘 👤 張慶南

授業の概要

- 1 ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
 - 2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- ・幅広い工芸の種類の中で、陶芸・ガラス工芸の基礎的な学習を体験を通して学ぶ。
 - ・素材についての理解を深め、高温焼成による素材変化やその可能性など今後の作品制作に必要な情報等をそれぞれの視点を通して考える。
 - ・履修学生を2クラスに分け7回ごとに入れ替わり、14回で陶芸とガラス工芸の両方を学ぶ。

<Aクラス>：陶芸（担当 井上）

- ・陶磁器粘土が制作の素材としてどのような制作が出来るかを体感、理解をしてその素材の特性や可能性を学習する。
- ・陶芸の技法や粘土の知識を学習する。

<Bクラス>：ガラス工芸（担当 磯谷・張）

- ・ガラスという素材に触れることで造ることの楽しさ、素材感を覚える。
 - ・初めてガラスに触る学生たちが多いため、ガラスの動きなどについて体で覚えさせる。【アクティブラーニング】
 - ・作品コンセプトの考察、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】
- ・制作課題の講評発表と発表に対しての指導を行う。
- 【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.画材の成り立ちや性質を説明でき、その使用方法を関係づけられる（知識）
 - 2.形、素材の違いを類別し、それらの基本的な表現ができる（技術力）
 - 3.質感表現、空間表現、構図など画面全体を意識した表現ができる。（表現力）
- （一年次自己評価用ルーブリックより）

土という素材を、形にする前に制作案・制作コンセプトを考え、その中からより良い案を制作する。様々な土素材に 合わせて作品イメージを展開しながらの制作を行う。（陶芸）

ガラスという素材と造ることの楽しさとは何かを考え、ガラスの魅力について論じることができる。（ガラス）

評価方法

- ・課題作品の提出60％（到達目標1、2、3の評価）
- ・授業レポート40％（到達目標1、2、3の評価）
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

Aグループ、Bグループが7回入れ替わりで陶芸とガラスを14回学びます。

15回目は、全員で講評会を行います。

15号棟（ガラス）26号棟（陶芸）で行います。

初日は15号棟2F 4257（共同制作室）で授業について説明します。

本科目は教員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりと目的意識を持って履修しなければならない。

授業計画

<Aグループ>

第1回：オリエンテーション（授業の進め方）（井上）

平面構成からの器作り

- ・構成（型紙）と試作 試作の窯詰め

第2回：平面構成からの器作り（井上）

- ・試作の絵付け、施釉、窯詰め

第3回：平面構成からの器作り（井上）

- ・構成（型紙）の決定、制作

第4回：平面構成からの器作り（井上）

- ・構成（型紙）と制作 素焼き

第5回：平面構成からの器作り（井上）

- ・絵付け、施釉、窯詰め

第6回：黒土・赤土の素材による自由制作（井上）

第7回：施釉、窯詰め（井上）

第8回：ガラスの素材について説明する。工房の使い方、安全注意事項について説明する。（磯谷）（張）

第9回：吹ガラス体験1 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第10回：吹ガラス体験2 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第11回：吹ガラス体験3 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第12回：吹ガラス体験4 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第13回：吹ガラス体験5 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第14回：吹ガラス体験6 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第15回：課題作品の講評（井上）（張）（磯谷）

〈Bグループ〉

第1回：ガラスの素材について説明する。工房の使い方、安全注意事項について説明する。（磯谷）（張）

第2回：吹ガラス体験1 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第3回：吹ガラス体験2 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第4回：吹ガラス体験3 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第5回：吹ガラス体験4 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第6回：吹ガラス体験5 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第7回：吹ガラス体験6 デモンストレーションと制作（吹場を使用する）（磯谷）（張）

第8回：オリエンテーション（授業の進め方）（井上）

平面構成からの器作り

- ・構成（型紙）と試作 試作の窯詰め

第9回：平面構成からの器作り（井上）

- ・試作の絵付け、施釉、窯詰め

第10回：平面構成からの器作り（井上）

- ・構成（型紙）の決定、制作

第11回：平面構成からの器作り（井上）

- ・構成（型紙）と制作 素焼き

第12回：平面構成からの器作り（井上）

- ・絵付け、施釉、窯詰め

第13回：黒土・赤土の素材による自由制作（井上）

第14回：施釉、窯詰め（井上）

第15回：課題作品の講評（井上）（張）（磯谷）

授業外学習

- ・授業外学習のための課題を出し、その課題について授業内で講評する。
- ・学習時間の目安：合計30時間

・授業で扱う素材の展覧会やそれ以外の展覧会に行き、素材の違いで造るものがどう違うか考えてみる。また自分が普段使う器について改めて見直してみる。

- ・身の回りにある「モノ」に含まれる実用性や装飾性のこだわりを見つける訓練を行う。

教科書

＜ABクラス共通＞

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

必要に応じて案内する。

備考

特になし

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	田丸稔 松岡智子 クリスウォルトン 五十嵐英之 柳田宏治 吉田磨希 森山知己 川上幸之介 後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に強く関与する科目である。
- ・デザイン・アート両領域の諸分野を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン・アート各分野の「プロジェクト」の基本的な考え方と方法を学修する基礎演習科目である。
- ・デザイン・アート各分野を横断したテーマを扱い、グループワークを基本とする。
- ・「テーマ1：プロジェクトの実践」では、産官学連携プロジェクトなどにより、地域活性や商品開発などのテーマで実践的に取り組み実社会での実施(事業化)を目指した提案を行う。
- ・「テーマ2：デザイン/アートプロジェクト事例研究」では、まちづくりやデザイン/アートイベント等のプロジェクトの事例研究を通して、実社会におけるプロジェクトの考え方と方法を学ぶ。
- ・テーマ2は、3 年次科目「総合プロジェクト実習II」と合同で行う。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

到達目標

- 1 デザイン/アートプロジェクトの企画・運営の考え方と方法を理解できる。
- 2 初歩的なデザイン/アートプロジェクトを自ら企画・運営できる。
- 3 総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1、 2 を評価）、プレゼンテーションを含む提出作品50%（到達目標 3 を評価）の割合で評価する。

注意事項

- ・グループワークでは積極的な参加が求められる。
- ・プロジェクトの調査や実施等のため学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部は集中授業の形式で行うので日程に注意すること。

授業計画

1-10.テーマ1：プロジェクトの実践（テーマに応じて担当者が確定）

※テーマ1は複数のクラスに分かれて実施する。

詳細は授業（1回目）の中でオリエンテーションを行う。

※スケジュールは連携先との調整により変更することがある。

- 1.プロジェクト概説
- 2.プロジェクトに関する調査（学外実習）
- 3.コンセプト策定
- 4.制作 1
- 5.制作 2
- 6.制作 3
- 7.制作 4
- 8.制作 5
- 9.制作 6

10.プレゼンテーション

11-15.テーマ2：「デザイン/アートプロジェクト事例研究」（テーマに応じて担当者が確定）

※詳細は別途担当教員からオリエンテーションを行う。

集中講義1日目1-5時限：学外実習1 デザインまたはアートプロジェクトの視察

集中講義2日目1-5時限：学外実習2 デザインまたはアートプロジェクトの視察

授業外学習

毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。

学習時間の目安：合計30時間

教科書

適宜資料を配布する。

参考書

「デザイン思考の教科書 - 欧州トップスクールが教えるイノベーションの技術」A.F.ブイエ他、日経BP社(2015) 978-4822250645

「システム×デザイン思考で世界を変える 慶應SDM『イノベーションのつくり方』」前野隆司他、日経BP社(2014)978-4822249946

「101デザインメソッド - 革新的な製品・サービスを生む『アイデアの道具箱』」ヴィジェイ・クーマー、英治出版(2015) 978-4862761750

その他、適宜紹介する。

備考

(無し)

年次	3 年
対象	26 ～ 18 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	田丸 稔 松岡 智子 クリスウォルトン 五十嵐 英之 柳田 宏治 吉田 磨希 森山 知己 川上 幸之介 後藤 秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に強く関与する科目である。
- ・デザイン・アート両領域の諸分野を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン・アート各分野の「プロジェクト」の基本的な考え方と方法を学修する基礎演習科目である。
- ・デザイン・アート各分野を横断したテーマを扱い、グループワークを基本とする。
- ・「テーマ1：プロジェクトの実践」では、産官学連携プロジェクトなどにより、地域活性や商品開発などのテーマで実践的に取り組み実社会での実施(事業化)を目指した提案を行う。
- ・「テーマ2：デザイン/アートプロジェクト事例研究」では、まちづくりやデザイン/アートイベント等のプロジェクトの事例研究を通して、実社会におけるプロジェクトの考え方と方法を学ぶ。
- ・テーマ2は、3 年次科目「総合プロジェクト実習Ⅱ」と合同で行う。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

到達目標

- 1 デザイン/アートプロジェクトの企画・運営の考え方と方法を理解できる。
- 2 初歩的なデザイン/アートプロジェクトを自ら企画・運営できる。
- 3 総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1、 2 を評価）、プレゼンテーションを含む提出作品50%（到達目標 3 を評価）の割合で評価する。

注意事項

- ・グループワークでは積極的な参加が求められる。
- ・プロジェクトの調査や実施等のため学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部分は集中授業の形式で行うので日程に注意すること。

授業計画

1-10.テーマ1：プロジェクトの実践（テーマに応じて主担当者が確定）

※テーマ1は複数のクラスに分かれて実施する。

詳細は授業（1回目）の中でオリエンテーションを行う。

※スケジュールは連携先との調整により変更することがある。

- 1.プロジェクト概説
- 2.プロジェクトに関する調査（学外実習）
- 3.コンセプト策定
- 4.制作 1
- 5.制作 2
- 6.制作 3
- 7.制作 4
- 8.制作 5
- 9.制作 6

10.プレゼンテーション

11-15.テーマ2：「デザイン/アートプロジェクト事例研究」（テーマに応じて主担当者が確定）

※詳細は別途担当教員からオリエンテーションを行う。

集中講義1日目1-5時限：学外実習1 デザインまたはアートプロジェクトの視察

集中講義2日目1-5時限：学外実習2 デザインまたはアートプロジェクトの視察

授業外学習

毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。

学習時間の目安：合計30時間

教科書

適宜資料を配布する。

参考書

「デザイン思考の教科書 - 欧州トップスクールが教えるイノベーションの技術」A.F.ブイエ他、日経BP社(2015) 978-4822250645

「システム×デザイン思考で世界を変える 慶應SDM『イノベーションのつくり方』」前野隆司他、日経BP社(2014)978-4822249946

「101デザインメソッド - 革新的な製品・サービスを生む『アイデアの道具箱』」ヴィジェイ・クーマー、英治出版(2015) 978-4862761750

その他、適宜紹介する。

備考

(無し)

コンピュータ演習Ⅱ（12555）

後期

Study of Computer Ⅱ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	1. 0 単位
担当教員	松本恭吾

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・クリエイティブ系業界の標準グラフィックソフトである Adobe Illustrator、Adobe Photoshop が高度に使用できるようになることを最終目標にする。
- ・自作品のポートフォリオとプレゼンテーションを魅力的、かつ効果的に創作するために必要な実技を学ぶ。
- ・課題の目的は、将来行うことになる作品発表会、展覧会、就職活動の準備となるものである。
- 【フィードバック】課題作品のプロセスと内容について、講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を行う。
- ・授業内容を予め提示する。（予習復習に活用すること）
- ・課題は Google Classroom を通じて提示・提出を行う。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示する。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにする。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用する。

到達目標

- 1) デザイン制作・イラストレーションのツール、また画像制作・補正のツールのプロセス、手法、技法を理解し説明できる。
- 2) 高度なデジタル制作技法を扱うことができる。
- 3) 展覧会への広告、作品集（ポートフォリオ）と作品プレゼンテーションを制作できる。

評価方法

- ・プロセスと提出課題 100%（到達目標 1、2、3 を評価）で評価する。
- ・各課題の重みは均等に判定する。
- ・未提出の課題がある場合には、減点の対象となる。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・課題は課外の時間におよぶことがある。課題の質を高めるように積極的に取り組むこと。
- ・授業課題のファイル・バックアップのため、USBメモリ32GB以上を持参すること。USBメモリには学生番号・氏名を記入し、忘れたり、無くさないように注意すること。
- ・画像ファイルは大きくなる可能性があるため、少なくとも32GBのメモリを用意すること。
- ・止むを得ず欠席した場合には早めに次回授業前に先生に相談し、Google Classroom の課題資料を参照すること。
- ・22号館4134のMac教室では靴を脱ぐ必要があるので、必ず靴下を履くこと。

授業計画

- 1) 基礎1：Adobeソフトの基本概念と操作/インターフェイスとレイヤーを知る
- 2) 基礎2：Adobe フォトショッップ基礎1 /画像補正1
- 3) 基礎3：Adobe フォトショッップ基礎2 /画像補正2
- 4) 基礎4：Adobe フォトショッップ基礎3 /切り抜きと画像合成
- 5) 基礎5：Adobe イラストレーター基礎1 /文字と幾何学形態ツール
- 6) 基礎6：Adobe イラストレーター基礎2 /ページ曲線
- 7) 課題1：自己プロモーション Business Card 制作1
- 8) 課題1：自己プロモーション Business Card 制作2
- 9) 課題2：自己プロモーション Greeting Card 制作
- 10) 課題2：自己プロモーション Greeting Card 仕上げ
- 11) 課題3：高度なポートフォリオ Advanced Portfolio 調査、計画、素材の調整
- 12) 課題3：高度なポートフォリオ Advanced Portfolio 制作
- 13) 課題3：高度なポートフォリオ Advanced Portfolio 仕上げ
- 14) 課題4：プレゼンテーションデザイン1 自作のプレゼンテーション1

授業外学習

基本的に毎回宿題として授業外学習を出す予定である。

講義では基本操作を学び、授業外学習ではその応用となる操作を自分1人で行い学習の定着を図ってもらう。

授業外学習課題はGoogle classroomを使い提出する。

教科書

※ 2冊必要。

- ・「デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本[2022年最新版]」, 技術評論社, ISBN-13 : 978-4297126070
 - ・「世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 [改訂3版]」, 技術評論社, ISBN-13 : 978-4297111298
-

参考書

適宜紹介する

備考

(無し)

構成論（12601）

前期

Theory of Design Composition

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 17 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 藤原智也

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。
- ・デザイン・アートの基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・アート・デザインの諸分野における基礎となる構成学の内容について体系的に学習する。このとき、20世紀前半のパウハウス以降の構成学の流れを踏まえつつ、近年の認知科学の研究成果によって得られてきた知見に基づいて、色や形といった造形要素やその組合せとしての造形秩序がどのような認知過程を経て我々の認識を形成しているのかについても理論的に扱う。加えて、それらの理論が、洋の東西を問わず歴史的に機能してきたことを理解し、現代の新たな地平を開く基盤となることを示す。
- ・講義科目であるが、一部で演習を含めて活動を展開していくとともに、履修学生が様々なメディアをもとに自身の情報環境を構築し自発的に学習をすすめていくための基盤を形成する。

【アクティブラーニング】プレゼンテーションを行う。

【フィードバック】課題の講評を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

到達目標

1. 近現代の構成学の概要を、歴史および理論を通して学び説明できる。
2. 構成学における造形要素と造形秩序およびメディアについて説明できる。
3. 構成学やデザインを学ぶための自分独自の「情報環境」を構築できる。

評価方法

- ・課題制作60％（到達目標 1 を評価）、提出課題40％（到達目標 2, 3 を評価）の割合で評価する。
- ・合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・集中講義であり、1月に一回、講義3～4回分の内容を1日で行う。そのため、欠席はしないように注意すること。
- ・課題、レポートの未提出、欠席4回以上は、単位の取得が不可となる可能性がある。
- ・調査などのために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション 「ヒトはなぜ、アートを獲得しデザインを生み出したのか」
第2回	構成学 基礎(1) パウハウスとGestaltung
第3回	構成学 基礎(2) 色彩論
第4回	構成学 基礎(3) 形態論
第5回	認知科学とヒトの情報処理
第6回	演習(1) レイアウトとアフォーダンス
第7回	西洋のアート・デザインにみる構成(1) 対称性
第8回	西洋のアート・デザインにみる構成(2) 科学技術
第9回	演習(2) 空間と立体
第10回	日本のアート・デザインにみる構成(1) 非対称性
第11回	日本のアート・デザインにみる構成(2) 平面性

回数	内容
第12回	演習(3) フィールドワーク
第13回	自然美と構成
第14回	現代メディアと構成
第15回	プレゼンテーション, 講評

授業外学習

- ・ 展覧会、ミュージアムの見学。インターネットから図書館までを自分の情報環境として利用できるように指導を行う。
- ・ とくに近隣のミュージアムのリサーチとそれに基づいたレポートを課す。
- ・ 学習時間の目安：合計60時間

教科書

三井秀樹、『新構成学：21世紀の構成学と造形表現』、六耀社、2006。

参考書

随時紹介する。

備考

(なし)

繪畫基礎Ⅲ (12602)

前期

Basic Painting III

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	 田丸稔

授業の概要

1ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

2、ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。

絵画表現の基礎的な理解を踏まえた上で、写真や映像、コンピューター、インターネットを活用した作品のプレゼンテーション等について実技を交えた考察を

行う。

その上で、デジタルメディアを活用した絵画表現や展示等を行う。

【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。

【フィードバック】 作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・ 授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・ 課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・ 都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・ 授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・ 授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.リアルな展示空間とバーチャルな展示空間の両者における作品展示の差異を理解できる
- 2.SNSを自作作品発表のプラットフォームとして効果的に活用することができる
- 3.ネット上のコンテンツとしての絵画作品の意味を理解することができる。
- 4.自身の表現世界を深め、あるいは広げることができる

評価方法

SNSを活用したポートフォリオ作成 65% (到達目標 1、2、3 の評価)

レポート提出 35% (到達目標 1、2、3 の評価)

注意事項

課題毎に各自制作に必要な画材を用意すること。

後半の課題 成羽美術館所蔵 児島虎次郎作品 模写制作は夏休み集中講義として実施予定

本科目は教員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなくてはならない。

授業計画

- 1回目：オリエンテーション（授業の目的と概要について）
- 2回目：リアルとバーチャルいずれをも想定した作品の構想 1
- 3回目：リアルとバーチャルいずれをも想定した作品の構想 2
- 4回目：課題1絵画作品の制作1
- 5回目：課題1絵画作品の制作2
- 6回目：課題1絵画作品の制作 3
- 7回目：課題 2 絵画作品の制作 1
- 8回目：課題 2 絵画作品の制作 2
- 9回目：課題 2 絵画作品の制作 3
- 10回目：課題 3 絵画作品の制作 1
- 11回目：課題 3 絵画作品の制作 2
- 12回目：課題 3 絵画作品の制作 3
- 13回目：課題2SNS上へのUPとサイト作成(1~5限)
- 14回目：課題2過去の作品も含めたサイト充実化(1~5限)
- 15回目：課題2各自サイトと作品のプレゼンテーションとまとめ (1~5限)

授業外学習

学習時間の目安：合計 30 時間

- ・写真、映像、インターネットなどの素材を活用して作家や作品について調べる。
- ・インターネット上で最新の作家についての情報を得ることができる。
- ・授業外でも各自の制作を行う。
- ・模写制作終了後、研究内容に関するレポートを提出する。

教科書

適宜提示する

参考書

適宜提示する

備考

特になし

東洋美術史（12603）

前期

History of Eastern Art

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	田林啓

授業の概要

ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
東洋美術史の概論。中国、中央アジア、インドといった地域で制作された美術の歴史を追うが、長い歴史と多くの文化財を有する中国の美術作品を主に扱い、中国美術と他地域の美術との関係性を読み解いていく。授業は、東洋美術史の研究方法紹介、中国美術の各時代（殷～南宋時代）における特性の把握、中国美術と他地域作品との関連性、というように大きく3つのテーマを設けて進める。

- 【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

- 1.知識・技術、表現について理解できる。
 - 2.表現の特徴を理解し、自らの研究にいかすことができる。
 - 3.美術作品について体系的に説明できる。
- （2年次自己評価用ループリックより）
東洋美術史へ関心を持ち、東洋美術に関する具体的なイメージを持つことができる。

評価方法

授業最終回に実施する筆記テスト（到達目標 1、2、3 の評価）。

注意事項

授業中の私語は厳禁です。
本科目は教員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなくてはならない。

授業計画

回数	内容
第1回	東洋美術史の対象地域、研究方法（1）
第2回	東洋美術史の対象地域、研究方法論（2）
第3回	悠久の中国美術 超絶技巧の幕開け 殷～秦時代の美術
第4回	古代人の世界観 漢時代の美術
第5回	異文化との融合 魏晋南北朝時代の美術
第6回	開花した美術 隋唐時代の美術
第7回	内省的奥深さ 宋時代 の美術
第8回	シルクロードを旅する 中国と他地域との影響関係（1）
第9回	石窟（洞窟）寺院を臨む 中国と他地域との影響関係（2）
第10回	法隆寺の至宝 中国と他地域との影響関係（3）
第11回	正倉院宝物を知る 中国と他地域との影響関係（4）
第12回	清凉寺釈迦如来像に隠された宝物 中国と他地域との影響関係（5）
第13回	絵画を読み解く-仏教本生（ほんじょう）図 東洋美術の教養を用いて（1）
第14回	絵画を読み解く-勝鬘経（しょうまんぎょう）講讃図 東洋美術の教養を用いて（2）

回数	内容
第15回	総まとめ 筆記試験（論述式）

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

教科書

授業中に配布。

参考書

『世界美術大全集 東洋編』全17巻（小学館、1997～2001年） → 豊富な図版と最前線の研究内容を収録する。東洋美術史の勉強と研究には必読書。大型本。

『カラー版東洋美術史』美術出版社、2000年。 → 東洋美術史の全体像を把握するには便利な書籍。小型本。

『日本美術館』小学館、1997年。 → 図版をメインとした書籍で、日本美術史の世界に自然と入っていける。大型本。

備考

特になし

通年

芸術学部 デザイン芸術学科

回数	内容
第1回	オリエンテーション 授業計画について (担当：松岡)

回数	内容
第2回	博物館展示のコンセプトと具現化について 【グループワーク】 (担当；松岡)
第3回	美術館における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当；松岡)
第4回	科学博物館における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当；松岡)
第5回	水族館における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当；松岡)
第6回	動物園における展示の事例 【プレゼンテーション】 (担当；松岡)
第7回	全体討議とプレゼンテーションにおける講評や省察などのフィードバックを含めた事後指導・総括 (担当；松岡)
第8回	展覧会とは何かー現代アートを中心として (担当；吉崎)
第9回	展覧会の政治性ー「他者」を表象することについて (担当；吉崎)
第10回	展覧会の作り方ー構想 (担当；吉崎)
第11回	展覧会の作り方ー実施 (担当；吉崎)
第12回	社会におけるミュージアムの役割(担当；吉崎)
第13回	都市におけるミュージアムの役割 (担当；吉崎)
第14回	都市・地域におけるアートフェスティバルの事例 (担当；吉崎)
第15回	まとめ； ミュージアム展示の新たな方向性 (担当；松岡)

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

・グループで博物館の展示に関するフィールド・ワークを行い、プレゼンテーションのための資料作成を行い提出する。

教科書

特に使用しない。

参考書

適宜紹介する。

備考

無し

年次	3 年
対象	26 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	井上昌崇 張慶南 正宗幸子

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中
5．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

デザインとアート分野のそれぞれの領域を融合した総合的なデザイン芸術の基礎的、応用的な知識および技能を身につける科目として位置付けている。アーティストとして活動する時に必要なマネージメントについて学習する。好きなものを好きなときに好きなように作るだけでは活動を続けることはできない。制作の方法論を構築し、作品をより良く発表できる場を見つけ、マーケットを獲得する方法について考察する。
【アクティブラーニング】グループ・ディスカッションとプレゼンテーションを取り入れている。
【フィードバック】課題（小テスト、レポート、プレゼンテーション等）に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1 アーティストとして必要なマネージメントについて理解し説明できる。
- 2 アーティスト個々に合わせたマーケットの形成方法について理解し説明できる。
- 3 アーティストに求められる社会的価値について理解し説明できる。

評価方法

- ・レポート、課題提出 7 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）
- ・授業プロセス 3 0 %（到達目標 1、2、3 の評価）

注意事項

2週目～5週目の期間に1日集中講義で学外実習を行う。（井上・張）

授業計画

- 第1回：オリエンテーション
- ・課題の説明(作品展のDMデザイン制作・作家ノート)
 - ・学外実習になる美術作品施設、展示空間施設の観覧について説明と日程などについて確認をする。（井上・張）
- 第2回：課題の確認(作品展のDMデザイン制作・作家ノート)（井上・張）
- 第3回：美術作品施設、展示空間施設の観覧（集中講義）（井上・張）
- 第4回：美術作品施設、展示空間施設の観覧（集中講義）（井上・張）
- 第5回：美術作品施設、展示空間施設の観覧（集中講義）（井上・張）
- 第6回：美術作品施設、展示空間施設の観覧（集中講義）（井上・張）
- 第7回：美術作品施設、展示空間施設の観覧についての気づき、考察、感想の発表〈1人－5分〉
- 他課題の確認（井上・張）
- 第8回：作品展のDMデザイン制作進行状況についてプレゼンテーション・グループディスカッションをする。（井上・張）
- 第9回：プレゼンテーション・まとめ（井上・張）
- 第10回：後半オリエンテーション、SDGs 化のプロジェクトマネジメントとは・・・（正宗）
- 第11回：ファッション業界の事例：ブランド・商品開発（正宗）
- 第12回：マーケティング・マーチャダイジング（正宗）
- 第13回：プロジェクトマネジメント1（正宗）
- 第14回：プロジェクトマネジメント2（正宗）

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間 多くの美術館、ギャラリーを観覧すること、美術館の学芸員、作家についての話を聞くことで理解と考察を促す。直島の地中美術館、家プロジェクトに行き、色々な作家の空間演出や作品について観察し考える。

教科書

使用しない

参考書

必要に応じて案内する。（井上・張）

「創造する未来」尾原蓉子 織研新聞社

「オロビアンコの奇跡」たかぎこういち

「ニューヨークのアートディレクターがいま、日本のビジネスリーダーに伝えたい事」小山田育

「ビジネスの限界はアートで超えろ！」増村岳史（正宗）

備考

特になし

デザイン芸術特論 I（12606）

前期

Advanced Art and Design I

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	4 年
対象	25 ～ 20 N
単位数	2. 0 単位
担当教員	👤 片山康之 👤 長谷川新

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。
- ・地域や社会におけるアートの可能性や役割を考察する。
- ・作品、展覧会の分析を実践的に学ぶ。

【アクティブラーニング】ディスカッション、プレゼンテーション、テーマによってはフィールドワークを取り入れている。

【フィードバック】ゼミごとの進捗発表、全体での最終成果発表時に講評を含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方型授業】GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

到達目標

- 1.デザインやメディア映像分野の背景や社会との関係について説明できる。
- 2.作品や展覧会の分析ができる。

評価方法

レポートやプレゼンテーション等の提出物50%（到達目標1を評価）、授業への積極的参加50%（到達目標2を評価）で評価する。
合計60点以上を合格とする。

注意事項

集中授業として実施するため、開講時期の変更などがあることがあるので、開講スケジュールをよく確認すること。
調査等のため学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 1回目：地域とアート1（片山）
- 2回目：地域とアート2（片山）
- 3回目：地域とアート3（片山）
- 4回目：地域とアート4（片山）
- 5回目：地域とアート5（片山）
- 6回目：地域とアート6（片山）
- 7回目：地域とアート7（片山）
- 8回目：地域とアート8（片山）
- 9回目：地域とアート9（片山）
- 10回目：地域とアート10（片山）
- 11回目：現代アート1（長谷川）
- 12回目：現代アート2（長谷川）
- 13回目：現代アート3（長谷川）
- 14回目：現代アート4（長谷川）
- 15回目：現代アート5（長谷川）

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

各担当教員の専門分野について、その概要を事前に調査し理解しておく。

参加するプロジェクトにより、授業外での制作活動やフィールドワークを行う。

教科書

適宜資料を配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

特になし。

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	 磯谷晴弘

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

これまでに学んできた様々なガラスの技法、制作方法論などから個人の目標とする表現をつかみ出し、発表することや人に見せることを念頭に置いた実際的な制作を行う。

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）

評価方法

作品の制作過程、制作プロセス、完成作品の評価等総合的に判断する。
作品の評価は、80%（到達目標2.3.） 制作プロセス・調査研究20%（到達目標1.）

注意事項

必要に応じて学外活動をする。作品制作と将来計画（就職等）の関係を考えることも重要なことである。

授業計画

現実的な作品制作を年間を通して行う。

- ◆目標の設定と計画
- ◆仮定に基づいた実験
- ◆結果の検証、実作品の制作、相互評価

以上のことを繰り返し実行する。

毎週制作経過をゼミ形式で討論する。

- ・公募展への積極的な参加を求める。

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間

色々な作家の作品展を見る事も重要である。できるだけ多くの作品や展覧会を見に行く事。個展などに行って作家がいたばあいには、失礼のないように自己紹介した上で、色々質問をして作家としての生き方について学ぶ。

教科書

使用しない。

参考書

公募展の案内や、展覧会の案内などを逐次紹介し解説を加える。

備考

特になし

卒業研究（12608）

通年

Undergraduate Research

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	👤 松岡智子

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

主として美術史・博物館学領域の卒業研究を指導する。4 年間の学習の総まとめとして、学生が自らテーマを設定して、論文を書く。具体的には、必要な文献収集し、読解し、それにもとづいて考察を行い、結果を論理的な文章にまとめる。

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、研究できる。（構成力・応用力）

最低1200字から1600 字程度の学術論文を書き上げることができる。

評価方法

研究プロセス・質疑応答(50%)到達目標1.2.で評価、卒業論文(50%)到達目標3.で評価する。

注意事項

卒業研究を論文で行うについては、3 年次開講科目「論文指導」を履修済みでなければならない。

授業計画

回数	内容
第1回	テーマの確定指導
第2回	テーマの確定指導
第3回	テーマの確定指導
第4回	既存研究についての調査指導
第5回	既存研究についての調査指導
第6回	既存研究についての調査指導
第7回	既存研究についての調査指導
第8回	研究の方向性や方法の確定指導

回数	内容
第9回	研究の方向性や方法の確定指導
第10回	研究の方向性や方法の確定指導
第11回	文献資料収集指導
第12回	文献資料収集指導
第13回	文献資料収集指導
第14回	文献資料収集指導
第15回	論文の構成確定指導
第16回	論文の構成確定指導
第17回	論文の執筆指導
第18回	論文の執筆指導
第19回	論文の執筆指導
第20回	論文の執筆指導
第21回	論文の執筆指導
第22回	論文の執筆指導
第23回	論文の執筆指導
第24回	論文の執筆指導
第25回	論文の執筆指導
第26回	論文の執筆指導
第27回	論文の執筆指導
第28回	論文の執筆指導
第29回	論文の執筆指導
第30回	論文の執筆指導

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間

各学生の資料や文献の収集、読解、論文の執筆はすべて授業外学習。

教科書

使用しない。

参考書

各自にアドバイスする。

備考

(無し)

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	田丸 稔

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

量塊性と構築性および材質感に根ざした彫刻表現を踏まえた上で、ここまでの各自の取り組みを振り返りながら、彫刻作品の制作研究を試みる。すなわち彫刻制作を通して内触覚性に根ざした彫刻表現や制作観とは何かの研究・考察を行う。

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）

人物等身大に相当するポリウムの作品を制作することができる。
彫刻制作を通して各自の4 年間の総括を行い、それら考察、制作の過程を記録し自己管理できる。

評価方法

卒業研究作品 7 0 %（達成目標2.3.で評価）、学外での作品の発表、制作研究のプロセス等 3 0 %（達成目標1.3.で評価）

注意事項

授業外学習の成果などについて、レポートの提出を求めることがある。

授業計画

- 1.ここまでの取り組みの振り返り、および総括
- 2.前回は踏まえた卒業研究の取り組み設定
- 3.アイディアスケッチおよび制作意図の考察
- 4.制作意図の確定、目標の設定
- 5.制作の開始（デッサン等イメージの明確化）
- 6.イメージのブラッシュアップ
- 7.芯棒づくり（塑造技法以外の場合はこれに相当する工程以下同）
- 8.粘土の荒付
- 9.土の足し引き、芯棒改良による見直し
- 1 0.形体の確定
- 1 1.土つけ（モデリング）による形体追求
- 1 2. 一次的粘土原型の完成

- 1 3.写真撮影等による形体の見直し
- 1 4.造形の必然性等考察
- 1 5.二次的モデリングの追求
- 1 6.二次的粘土原型の完成
- 1 7.二次的写真撮影等による形体の見直し
- 1 8.石膏による雌型キャストイングの開始
- 1 9.石膏雌型の型外しおよび土抜き
- 2 0.石膏および樹脂等中間素材による雄型キャストイング
- 2 1.雌型割り出し
- 2 2.雄型修正、削り出し等（＃ 4 0 ヤスリによる削り出し）
- 2 3.雄型修正、削り出し等（＃ 6 0 ヤスリによる削り出し）
- 2 4.雄型修正、削り出し等（＃ 1 0 0 ヤスリによる削り出し）、および漆等の塗装
- 2 5.雄型修正、削り出し等（＃ 4 0 0 ヤスリによる削り出し）、および塗装乾燥
- 2 6.中間素材による雄型原型完成
- 2 7.卒制展展示に向けた調整
- 2 8.卒制展示
- 2 9.制作から展示までの総括まとめ
- 3 0.レポートおよび作品撮影等資料作成

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間

県内公募以上の公募展、コンクール等への出品、発表を行うこと。

またはそれに相当する活動を行うこと。

教科書

適宜指示時する

参考書

適宜指示時する

備考

なし

卒業研究（12608）

通年

Undergraduate Research

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	👤 クリスウォルトン

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける」および「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・専門分野の諸問題を自ら解決できることを修得する科目として位置付けている。
- ・4年間で学んだ知識と技術の集大成として、又、今後の制作活動のスタートへの足がかりとなる卒業作品を制作する。
- ・【ICTを活用した双方向型授業】 Google Classroom を活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。
- ・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- ・【フィードバック】研究課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

到達目標

- 1 4年間の集大成として、これまでに習得した自らの表現を元に更に表現技法などを分析できる。
- 2 テーマ、コンセプト、方法、プレゼンテーション、等、について独創的な研究をして成果物を発表できる。

評価方法

- ・プロセス30%（到達目標 1 を評価）、最終成果物70%（到達目標 1 を評価）の割合で評価する。合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・前期発表、中間審査会及び後期最終審査会など発表の機会には必ず参加し発表すること。
- ・調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

第1回 導入：各学生の制関心の高いテーマのヒヤリングと相談

第2回 導入：各学生の制関心の高いテーマのヒヤリングと相談

第3回 構想：テーマとコンセプトの設定

第4回 構想：テーマとコンセプトの設定

第5回 計画：テーマ、コンセプト、方法、表現形式、表現内容、素材、等を計画書にまとめ、プレゼンテーションの準備

第6回 計画：テーマ、コンセプト、方法、表現形式、表現内容、素材、等を計画書にまとめ、プレゼンテーションの準備

第7回 プレゼンテーション1【テーマ発表・審査】

第8回 構想：アイデアスケッチ、ドローイングによるビジョンとイメージの明確化、企画の言語化

第9回 構想：スタディ・モデルとサンプルによるビジョンとイメージの明確化、企画の言語化

第10回 プレゼンテーションー1：アイデアスケッチ、ドローイング、プロトタイプとパワーポイントによる発表

第11回 プレゼンテーションー2：アイデアスケッチ、ドローイング、プロトタイプとパワーポイントによる発表

第12回 構想4：プロトタイプからの具体的表現の研究と試作品の確認と発表

第13回 構想4：プロトタイプからの具体的表現の研究と試作品の確認と発表

第14回 構想4：プロトタイプからの具体的表現の研究と試作品の確認と発表

第15回 プレゼンテーション2【中間発表・審査】

第16回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第17回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第18回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第19回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第20回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第21回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第22回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第23回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第24回 卒業研究の研究の成果の充実と表現形式、表現内容、方法、素材、等についての研鑽をはかる

第25回 最終審査準備：仕上げ

第26回 プレゼンテーション3【最終発表・審査】

- 第27回 カタログ掲載用の撮影をおこなう
- 第28回 完成作品の卒業研究制作展に出品
- 第29回 完成作品の提出
- 第30回 総復習、まとめ

授業外学習

毎週行われるゼミにて、前週からの研究内容、問題点、次週までの計画を報告する。

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

参考文献・資料等は、適宜紹介する。

備考

(なし)

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	👤 井上昌崇

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
 - 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
 - 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
 - 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。
- ・これまでの知識や経験をもとに、自らの制作スタイルと向き合った作品制作を考察する。
- ・前半（前期）に形状やデザイン、実験を進め、前半終了時に作品講評を行い、後半（後期）の制作予定を立てる。後 半は再度作品の構成等の確認を行う。

【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.準備から完成までの制作・実験スケジュールを立てて作品の完成度を上げることができる。
- 2.これまでの学習をもとに、自己設定テーマで作品構想及びミニチュアを制作し、作品へのイメージを明確できる。
- 3.これまでに修得した技術・表現力を更に追求し作品の完成度を向上させることができる。

評価方法

卒業作品 8 0 %（達成目標1.3.で評価） 試作・実験等制作過程 2 0 %（達成目標2.で評価）

注意事項

- ・計画を立てて制作をする。
- ・釉薬の実験は特に時間がかかるもので、急に初めていきなり良い発色に巡り合うことは極めて難しいので、事前に計画 を立てて実験を進める。
- ・乾燥状況によっては、焼成すると爆発するので窯詰めまでの計画は必ず立てる。

授業計画

- (1) 卒業作品の考察
- (2) 卒業作品の考察
- (3) 卒業作品の考察

- (4) 卒業作品の構想説明、ミニチュア(1)
- (5) 卒業作品の構想説明、ミニチュア(2)
- (6) ミニチュアからのディスカッション
- (7) ミニチュアからのディスカッション
- (8) ミニチュアの再構成
- (9) ミニチュアの再構成
- (10)卒業作品の制作
- (11)卒業作品の制作
- (12)卒業作品の制作
- (13)卒業作品の制作
- (14)卒業作品の制作
- (15)中間作品講評会
- (16)卒業作品の制作
- (17)卒業作品の制作
- (18)卒業作品の制作
- (19)卒業作品の制作
- (20)卒業作品の制作
- (21)卒業作品の確認
- (22)卒業作品の制作
- (23)卒業作品の制作
- (24)卒業作品の制作
- (25)卒業作品の制作
- (26)卒業作品の制作
- (27)卒業作品の制作
- (28)卒業作品の制作
- (29)卒業作品の制作
- (30)作品講評会

授業外学習

- ・ 作品制作に必要な資料を探す。

- ・ 既存の原料だけでなく、自らの制作に必要な原料は実験などによって、自ら製造する。
- ・ 自分の制作スタイルに合った作品の研究をするために、作家の個展や美術館に行き情報の取集や作品についての考 え方を考察してくる。
- ・ 学習時間の目安：合計200時間

教科書

使用しない。

参考書

必要に応じて資料を配付

備考

特になし

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	五十嵐英之

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

これまで研究してきた自らの表現等について、独自のコンセプト・表現技法などを分析する。

作品や美術活動が社会に及ぼす影響、独自性の確立、専門性の高さなどについて考察する。

次世代の表現者として卒業後の自らの活動を展望できる作品を完成させる。

【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開する。

- ・授業内容を予め提示する。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出する。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示する。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにする。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用する。

到達目標

1. 作品のテーマを自ら説明できるき、表現と技法に関する考え方を整理して言語化できる。
2. 卒業制作展の出品作品を計画的に完成させ、期限内に提出できる。

専門分野の歴史・近代史・先行研究を深く理解できる。（知識）

技術力の向上をめざし、新しい技法の開発・研究に注力できる。（技術力）

調査・構想から表現に至るまで論理的なプロセスと考え方に基づいて、制作できる。（構成力）

表現方法を深く学び、応用的な表現力を習得できる。（表現力）

自らのテーマについて計画・立案・制作研究ができる応用力、実践力が修得することができる。（応用力）

評価方法

制作プロセスにおける研究内容20% （1 の到達目標を評価）

完成作品80% （2 の到達目標を評価）

注意事項

倉敷市美術館での作品展示も課題として位置づけられている。

展示準備も課題のひとつとして取り組む。

調査等のため学外に出て授業を行う。

授業計画

1週目：これまでの作品のポートフォリオを作成。

2週目：作品の分析これまで制作してきた作品の展開について。

3週目：自己の作品が受けた影響について、分析する。

4週目：作品制作計画の作成 コンセプト、素材、製作期間、展示計画

5週目：作品制作／研究(1) ディスカッション

6週目：作品制作／研究(2) ディスカッション

7週目：作品制作／研究(3) ディスカッション

8週目：作品制作／研究(4) ディスカッション

9週目：講評会(1)

10週目：作品制作計画の見直し コンセプト、素材、製作期間、展示計画。

11週目：作品制作A(1) ディスカッション

12週目：作品制作A(2) ディスカッション

13週目：作品制作A(3) ディスカッション

14週目：作品制作A(4) ディスカッション

15週目：講評会(2)

16週目：4年次の作品のポートフォリオ作成。

17週目：作品制作計画の見直し コンセプト、素材、製作期間、展示計画。

18週目：作品制作B(1) ディスカッション

19週目：作品制作B(2) ディスカッション

20週目：作品制作B(3) ディスカッション

21週目：作品制作B(4) ディスカッション

22週目：講評会(3)

23週目：作品制作C(1) ディスカッション

24週目：作品制作C(2) ディスカッション

25週目：作品制作C(3) ディスカッション

26週目：作品制作C(4) ディスカッション

27週目：作品ポートフォリオの完成：作品の背景と今後の展望について。

28週目：作品制作に関して：コンセプト、素材、展示計画、今後の展開。

29週目：作品の展示計画 展示する方法、展示に必要な材料。

30週目：講評会(4)

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間

自己の作品と歴史的作品・他者の作品との関連について研究するため展覧会を鑑賞する。

素材等の調査のため、企業等にでかけ情報収集をおこなう。

教科書

『遠くの画布 近くの絵』中西夏之×五十嵐英之

参考書

各種の資料を紹介し、パワーポイントで説明する。

備考

特になし

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	👤 張慶南

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

- ・専門分野の諸問題を自ら解決できることを修得する科目として位置付けている。
- ・これまで学習した知識、技能の基に、4年間の集大成としての作品の制作を目指す。
- ・学生の個性を引き出し、その人が持っているオリジナル性豊かな感性を育つ

【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
【フィードバック】制作構想から講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）
- 4.
- 5.

評価方法

プロセス30%（到達目標1.を評価）、最終成果物70%（到達目標2.3.を評価）の割合で評価する。

合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・怪我なく健康に気をつける。（防塵マスク、革手袋、眼鏡を持参）
- ・最終発表会および他に求められる発表の機会には必ず参加し発表すること。
- ・調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

第1回 オリエンテーション

第2回 卒業制作展を考えた計画を立てる。（吹場を使用する）

第3回 これまでの研究作品を基本にし、卒業制作品の方向性で自分探りのidea sketchする。（吹場を使用する）

第4回 これまでの研究作品を基本にし、卒業制作品の方向性で自分探りのidea sketchする。（吹場を使用する）

第5回 課題のidea sketchを持って話をする。（吹場を使用する）

第6回 課題のidea sketchを持って話をする。（吹場を使用する）

第7回 制作をする。（吹場を使用する）

第8回 制作をする。（吹場を使用する）

- 第9回 プレゼンテーション（吹場を使用する）
- 第10回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第11回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第12回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第13回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第14回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第15回 プレゼンテーションによる講評会
- 第16回 オリエンテーション
- 第17回 卒業制作の計画を立てる。（吹場を使用する）
- 第18回 卒業制作作品のidea sketch をする。（吹場を使用する）
- 第19回 卒業制作作品のidea sketch をする。（吹場を使用する）
- 第20回 idea sketchを持って話をする。（吹場を使用する）
- 第21回 idea sketchを持って話をする。（吹場を使用する）
- 第22回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第23回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第24回 プレゼンテーション、話をする。（吹場を使用する）
- 第25回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第26回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第27回 制作をする。（吹場を使用する）
- 第28回 プレゼンテーション、講評会（吹場を使用する）
- 第29回 卒業制作展（吹場を使用する）
- 第30回 まとめ

授業外学習

- ・毎週行われるゼミにて、前週からの研究内容、問題点、次週までの計画を報告する。
- ・学習時間の目安：合計300時間

教科書

使用しない。

参考書

適宜紹介する。

備考

（なし）

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	 柳田宏治

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」および「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。

・専門分野の諸問題を自ら解決できることを修得する科目として位置付けている。

・4年間の学修の集大成として、プロダクトデザインの領域において自由にテーマや方法などを設定してデザイン研究をおこなう。

・【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

・【フィードバック】研究課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

・【実務経験のある教員による授業科目】柳田：元三洋電機株式会社勤務。プロダクトデザイン、UIデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 各自が設定したテーマについて、自ら研究計画を立てて研究を行い成果をまとめることができる。
- 2 プロダクトデザイン分野の知識を深めこれを応用して自ら実践できる。

評価方法

- ・プロセスの遂行50％（到達目標 1 を評価）、提出作品50％（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・中間審査および最終審査での評価がともに60点以上を合格とする。

注意事項

- ・最終発表会および他に求められる発表の機会には必ず参加し発表すること。
- ・調査等で学外で授業を行うことがある。
- ・授業の一部は集中授業形式になることがあるのでスケジュールに注意すること。

授業計画

回数	内容
第1回	テーマ探索 1：調査
第2回	テーマ探索 2：構想
第3回	テーマ探索 3：発表
第4回	研究計画 1：研究計画書
第5回	研究計画 2：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得
第6回	研究計画 3：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得
第7回	研究計画 4：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得
第8回	研究計画 5：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得
第9回	研究計画 6：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得
第10回	プレゼンテーション 1【テーマ発表・審査】
第11回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（ユーザー理解、要求抽出、デザイン解創出）
第12回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（ユーザー理解、要求抽出、デザイン解創出）
第13回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（ユーザー理解、要求抽出、デザイン解創出）
第14回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（ユーザー理解、要求抽出、デザイン解創出）

回数	内容
第15回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（ユーザー理解、要求抽出、デザイン解創出）
第16回	プレゼンテーション2【中間発表・審査】
第17回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第18回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第19回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第20回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第21回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第22回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第23回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第24回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第25回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第26回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第27回	人間中心設計プロセスに基づく取り組み（評価と再設計の繰り返し）
第28回	プレゼンテーション3【最終発表・審査】
第29回	卒業制作展への出展
第30回	総括

授業外学習

- ・毎週行われるゼミにて、前週からの研究内容、問題点、次週までの計画を報告する。
- ・学習時間の目安：合計300時間

教科書

使用しない。

参考書

適宜紹介する。

備考

（無し）

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	 吉田磨希

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」および「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。

・4年間の学んだイラストレーションの知識と技術の集大成として、又今後の制作活動をスタートするために足がかりとなる卒業作品を制作する。技法はアナログ、デジタル等問わない。

- 【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】各課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

- 1．イラストレーション、デザイン、アートの知識を深め、研究および制作過程のプロセスを理解し、実践できるようになる。
- 2．今までに学んだイラストレーション表現を基本として、更に表現技法を応用して、既存の表現にとらわれずチャレンジすることができる。
- 3．研究テーマについて、テーマ、コンセプト、制作方法、プレゼンテーション等自ら研究計画を立てて研究をおこない成果をまとめることができる。

評価方法

制作への積極性と前期の中間発表をふまえた後期最終発表を総合的に判断して評価する。

イラストレーション分野のゼミでの発表および中間発表の内容30%（到達目標 1 を評価）、最終成果物70%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。

デザイン領域でのテーマ発表会、中間審査会、最終審査会の3度のプレゼンテーションの機会に参加する。

注意事項

- ・テーマ発表会、中間審査会、最終審査会および他に求められる発表の機会には必ず参加し発表すること。
- ・授業の一部は集中授業形式になることがあるのでスケジュールに注意すること。
- ・調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 1週目：導入：テーマのヒヤリングと相談、テーマおよびコンセプトを決定
- 2週目：導入：テーマのヒヤリングと相談、テーマおよびコンセプトを決定
- 3週目：導入：テーマのヒヤリングと相談、テーマおよびコンセプトを決定
- 4週目：計画1：テーマとコンセプトの設定
- 5週目：計画2：テーマとコンセプトの設定
- 6週目：計画3：テーマ、コンセプト、方法、表現形式、表現内容、素材、等を計画書にまとめ、プレゼンテーションの準備をする。
- プレゼンテーション1【テーマ発表会・審査】
- 7週目：テーマ発表の講評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築スケジュールを明確化する。
- 8週目：構想1：テーマの構成を決定し
- 9週目：構想2：調査、ラフスケッチ、ドローイングによるビジョンとイメージの明確化
- 10週目：構想3：調査、ラフスケッチ、ドローイングによるビジョンとイメージの明確化
- 11週目：構想4：アイデアスケッチ、技法、プロトタイプの発表 と再制作
- 12週目：制作1：アイデアスケッチ、技法、プロトタイプの発表 と再制作
- 13週目：制作2：アイデアスケッチ、技法、プロトタイプの発表 と再制作
- 14週目：制作3：アイデアスケッチ、技法、プロトタイプの発表 と再制作
- 15週目：プレゼンテーションー 2（中間報告）：テーマ、コンセプトボード、具体的表現の研究と試作品を振り返り、発表
- プレゼンテーション2【中間発表・審査】
- 16週目：制作4：中間報告での講評をフィードバックした上で作品構想の再検討と再構築
- 17週目：制作5：表現内容、方法、素材、等についての制作発表と再制作
- 18週目：制作6：表現内容、方法、素材、等についての制作発表と再制作

19週目：制作 7：表現内容、方法、素材、等についての制作発表と再制作
20週目：制作 8：表現内容、方法、素材、等についての制作発表と再制作
21週目：制作 9：制作進行、評価と再制作
22週目：制作 1 0：制作進行、評価と再制作
23週目：制作 1 1：制作進行、評価と再制作
24週目：制作 1 2：制作進行、評価と再制作
25週目：制作 1 3 制作進行、評価と再制作
26週目：制作 1 4：制作進行、評価と再制作
27週目：研究発表の準備
プレゼンテーション 3【最終発表・審査】
28週目：展示作品のブラッシュアップ
29週目：完成作品の卒業研究制作展に出品
30週目：総括

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間
毎週行われるゼミ、もしくはzoomでの面談にて
前回からの研究内容、問題点、次週までの計画を報告する。

教科書

使用しない

参考書

適宜使用する

備考

なし

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	森山知己

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

研究してきた自らの方法論や技法の集大成として、独自の絵画表現を試み卒業制作を完成させる。

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

【研究倫理教育】研究不正防止の観点から研究倫理(研究活動における不正行為(捏造、改ざん、盗用)、研究データの管理など)に関する内容を含む。

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）
（リーブリックに対応）

独自の方法論を組み立て、その実現に必要な表現材料・手法の選択を行い、未来に向けて魅力や可能性を感じさせる作品を制作できる。

評価方法

卒業制作作品・制作プロセス・プレゼンテーション・質疑応答20%（到達目標1.3.を評価）、提出作品80%（到達目標1.2.を評価）の割合で評価する。
・60点以上を合格とする。
（到達目標は自己評価用ルーブリックより）
この授業では、課題の提出が必須条件です。提出していない場合は評価の対象となりません。

注意事項

美術館鑑賞、展覧会鑑賞など学外授業を取り入れ、さまざまな作品を見ることで、自らの位置を探りコンセプトを模索する。

必要に応じて学外活動を行う。

授業計画

第1 週

オリエンテーション 年間計画の作成

第2 週～15 週

独自のテーマ、コンセプトの模索、ドローイング、試作（個別面談を適時行う）

第16 週～18 週

卒業制作作品エスキース（個別面談）

第19 週～30 週

卒業制作作品制作（途中数回の合評会を行う）

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間 美術館の収蔵作品・展覧会作品等を題材とし、その素材や技法の分析を行い、自己の作品に反映させる研究を行う。

教科書

特に使用しない。

参考書

個別に参考資料を紹介する。

備考

なし

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	👤川上幸之介

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5 項目中

- 2. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 3. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける。」に対して、強く関与する科目である。
- 4. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。
- 5. ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる」に非常に強く関与する科目である。

卒業研究では、今まで培った技術、知性、感性を相互に関連させ、これまでの作品の展開の跡付けと現在までの到達点を明らかにし、さらに向上させることを目的とする。芸術の歴史の延長に自己の作品を認識し、現代アートと今日の社会を結ぶ要素を点検しながら、自身の作品をさまざまな角度から再検討する。

- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

- 【I C Tを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.専門分野の先行研究を深く理解し、体系的に把握している。（知識）
- 2.技術を向上させ、調査・構想から論理的なプロセスによって自らのイメージを表現できる。（技術力・構成力・表現力）
- 3.応用力をもって自身のテーマを立案・展開し、制作研究できる。（構成力・応用力）

評価方法

作品 8 0 %（到達目標2.3.で評価）スケッチブック、リフレクティブジャーナル、アーカイブファイル 2 0 %（到達目標1.で評価）

注意事項

調査等のため学外で授業を行う。

授業計画

主に、

修了展に向けての検討（リフレクティブジャーナル、アーカイブ、スケッチブック）

作品制作計画の立案

オブジェクトマターとサブジェクトマター

制作指導 作品の分析

制作指導 ディスカッション

講評会

グループクリット、チュートリアルを主な授業形態とするために、学生個人に合わせて授業展開を行う。

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間

自主的に展覧会を調査すること。

教科書

なし

参考書

なし

備考

卒業研究のために、学外実習を行うこともある。

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	1 0 . 0 単位
担当教員	👤 後藤秀典

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する表現力を身につける」および「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」および「デザイン、美術工芸に関する構成力を身につける」に強く関与する科目である。

・4年間の集大成として自由にテーマや方法などを設定し研究・制作をおこなう。

【アクティブラーニング】自らの作品に関してプレゼンテーションを行う。

【フィードバック】作品に対する講評についてフィードバックを含めた指導を行う。

【実務経験のある教員による授業科目】

後藤：元GKインダストリアルデザイン研究所、GKグラフィックス、デザインプラナリア勤務。グラフィックデザインおよびパッケージデザインの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

1. デザイン、アートの知識を深め、実践力を身につける。
2. デザイン、アートに関する技術力、構成力、表現力を身につける。
3. 各自が設定したテーマについて、自ら研究計画を立てて研究をおこない成果をまとめることができる。
4. 総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。

評価方法

- ・プロセス30%（到達目標 1 – 2 を評価）、提出作品70%（到達目標 3 – 4 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・最終発表会および他に求められる発表の機会には必ず参加し発表すること。
- ・調査等で学外で授業を行うことがある。
- ・授業計画は個々の学生の研究内容により異なる場合がある。

授業計画

テーマ探索 1：調査

テーマ探索 2：構想

テーマ探索 3：発表

研究計画 1：研究計画書

研究計画 2：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得

研究計画 3：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得

研究計画 4：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得

研究計画 5：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得

研究計画 6：テーマ調査、研究プロセスの検討、手法の修得

プレゼンテーション 1【テーマ発表・審査】

仮説制作 1

仮説制作 2

仮説制作 3

仮説制作 4

仮説制作 5

プレゼンテーション 2【中間発表・審査】

制作 1（評価と再制作の繰り返し）

制作 2（評価と再制作の繰り返し）

制作 3（評価と再制作の繰り返し）
制作 4（評価と再制作の繰り返し）
制作 5（評価と再制作の繰り返し）
制作 6（評価と再制作の繰り返し）
制作 7（評価と再制作の繰り返し）
制作 8（評価と再制作の繰り返し）
制作 9（評価と再制作の繰り返し）
制作 1 0（評価と再制作の繰り返し）
制作 1 1（評価と再制作の繰り返し）
プレゼンテーション 3【最終発表・審査】
卒業制作展への出品
総括

授業外学習

学習時間の目安：合計300時間
毎週行われるゼミにて、前週からの研究内容、問題点、次週までの計画を報告する。

教科書

使用しない。

参考書

適宜紹介する。

備考

無し

博物館実習（12609）

通年

Museological Practicum

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	4 年
対象	25 ～ 18 N
単位数	3．0 単位
担当教員	👤 松岡智子

授業の概要

デザイン芸術学科 ディプロマポリシーの1～5項目中

1．ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に関与する科目である。

実習生は希望する実習先（大原美術館、ライフパーク倉敷科学センター、加計美術館、玉野海洋博物館、池田動物園など）で、事前・事後指導を含めた短期の実習を行う。また、岡山県内の美術館・博物館の見学実習を行う。

【アクティブラーニング】美術館・博物館施設での課題解決型学習および現場実習を取り入れている。

【フィードバック】課題に対する講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1．学芸員の仕事の内容を他者に明確に説明できる。
- 2．博物館活動を理解し説明できる。
- 3．博物館資料の取り扱いや事務・実務能力の基本的な姿勢を理解し説明できる。

評価方法

事前指導と見学実習の課題レポート30%(到達目標2を評価)及び、博物館実習先からの評価70%(到達目標1、2、3を評価)により成績を評価し、総合計60%以上を合格とする。

注意事項

真剣に取り組むこと。本科目は、博物館学芸員になるための資格免許科目であることから、一定の水準が要求される。しっかりとした目的意識を持って履修しなければならない。

調査等のため学外で授業を行う。

授業計画

- 1.オリエンテーション
- 2.事前指導
- 3.事前指導
- 4－17. 学外実習
(大原美術館、ライフパーク倉敷科学センター、加計美術館、池田動物園で実習を行う)
- 18.事前指導
- 19.事前指導
- 20－28. 見学実習
(希望する美術館・博物館を見学する)
- 29－30. 事後指導・総まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計45時間

学外実習や見学実習では、実習後に課題レポートを提出するので、よく復習しておくこと。

教科書

使用しない。

参考書

適宜指示する。

備考

無し

Color

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	2．0 単位
担当教員	 高橋俊臣

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与する科目である。

・造形や日常生活と関わりを持つ「色」の基礎について、知覚や生理、心理などさまざまな視点から学ぶ。基礎理論のみならず、色の歴史、文化、環境など人間と色の関係からもその応用や可能性を考察する。

【アクティブラーニング】問題解決学習、グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】プレゼンテーションに対して講評を含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomなどのオンラインツールを活用する。各回の資料を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

- 1. 色の知覚、生理、心理効果など色彩の基礎を理解し説明できる。
- 2. 色の歴史や色彩文化を学び、人間と色の関係を理解し説明できる。
- 3. 色の表示、配色方法などを造形活動に活かすことができる。

評価方法

期末レポート50％（到達目標 1、2 を評価）、演習課題50％（到達目標 3 を評価）で評価する。合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・身の周りの色やその使い方について常に関心を持つこと。
- ・調査等を学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション、光と色
第2回	目の働きと色覚
第3回	色の見え、あらわれ
第4回	色の心理的作用
第5回	混色と色再現
第6回	色の表示1
第7回	色の表示2
第8回	色の測定
第9回	色彩調和
第10回	カラーユニバーサルデザイン
第11回	色の歴史（2）：日本の色彩（原始～中世）
第12回	色の歴史（2）：日本の色彩（中世～近代）
第13回	色と文化：日本の色彩：学外授業
第14回	色と文化：日本の色彩：学外授業
第15回	まとめ

授業外学習

- ・ 学習時間の目安：合計60時間
- ・ 調査レポートや演習課題の作成等を行う。

教科書

使用しない。必要に応じてプリントを配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

(無し)

製図演習Ⅱ（12652）

後期

Drawing Ⅱ

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 18 N
単位数	1． 0 単位
担当教員	👤 三木裕紀

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
- ・演習形式によって3次元CADによる製図方法を習得する。
- ・作成した3次元データを活用してレンダリング表現や3Dプリンターによる試作を行い、製図を中心にしたものづくりのプロセスを体験的に理解する。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】三木：ピーヨンド代表。デザインの調査企画から設計までの実務経験を基に実践的なデザインを指導している。

到達目標

- 1 3次元CADによる基本的なモデリングとレンダリングの技法を習得し、単純な造形のモデリングとレンダリングができる。

評価方法

- ・提出作品100%（到達目標 1 を評価）で評価する。
- ・全課題が提出されていることを条件に、60点以上を合格とする。

注意事項

- ・「製図演習I」履修済みが受講の条件となる。
- ・3年次から生活プロダクト分野を選択する者は必ず履修すること。
- ・集中授業の形式で行うので日程に注意すること。
- ・演習の調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション
第2回	概要・各種設定方法
第3回	3次元CADによる作図 1：基本造形のモデリング 1
第4回	3次元CADによる作図 2：基本造形のモデリング 2
第5回	3次元CADによる作図 3：基本造形のモデリング 3
第6回	3次元CADによる作図 4：製品のモデリング 1
第7回	3次元CADによる作図 5：製品のモデリング 2
第8回	3次元CADによる作図 6：製品のモデリング 3
第9回	3次元CADによる作図 7：製品のモデリング 4
第10回	3次元CADによる製図を活用したスケッチ 1：製品のレンダリング 1
第11回	3次元CADによる製図を活用したスケッチ 2：製品のレンダリング 2
第12回	3次元CADによる製図を活用した造形 1：3Dプリンタによる試作 1
第13回	3次元CADによる製図を活用した造形 2：3Dプリンタによる試作 2
第14回	プレゼンテーション制作

回数	内容
第15回	プレゼンテーション、総括

授業外学習

- ・ 授業課題の未達成分は宿題とする。
- ・ 各回の授業で学んだことを基に次回授業を行うので、十分復習しておくこと。
- ・ 学習時間の目安：合計15時間

教科書

「Fusion 360 マスターズガイド ベーシック編 改訂第2版」小原照記 (著), ソーテック社(2019), ISBN-13:978-4800712547

参考書

適宜紹介する。

備考

(無し)

年次	1 年
対象	28 ～ 20 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 谷一尚

授業の概要

ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける。」に対して、非常に強く関与する科目である。

- ・アート領域学生、特に工芸分野の学生たちが身につける必修的な科目として位置つけている。
- ・日本と世界のガラスと陶磁の歴史・技法・魅力について、スライドをまじえ多角的に講義し、その良さを知覚させることを目的とする。

【アクティブラーニング】グループディスカッション、フィールドワーク、プレゼンテーションを取り入れている。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。

- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
- ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
- ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1 ガラスや陶芸の歴史の知識を理解することで作家としての幅が広がることができる。
- 2 将来作家にならなくても、ガラスや陶磁を鑑賞する習慣や暮らしの中で使用する楽しさを理解し説明できる。

評価方法

授業プロセス 5 0 %（到達目標 1、2、の評価）
試験 5 0 %（到達目標 1、2、の評価）

注意事項

- 1 集中講義のため、その期間健康に気をつける。
- 2 期間中は欠席などをしないように注意する。

授業計画

- 第1回 ガラスと陶磁の起源
- 第2回 前2千年紀のガラス
- 第3回 前 1 千年紀のガラス
- 第4回 ローマとササン、シルクロードのガラス
- 第5回 イスラームと近現代のガラス
- 第6回 オリエントとギリシア、ローマの陶器
- 第7回 先史～唐の中国陶磁
- 第8回 宋～清の中国陶磁
- 第9回 イスラーム陶器
- 第10回 欧の陶磁と現代世界の陶芸
- 第11回 縄文、弥生～六古窯
- 第12回 桃山と江戸の茶陶
- 第13回 伊万里、柿右衛門、鍋島
- 第14回 京焼、仁清と乾山
- 第15回 明治～現代日本の陶芸

授業外学習

- ・授業で話した展覧会や制作地へできるだけ足を運ぶ。
- ・学習時間の目安：合計60時間

教科書

特になし。

参考書

谷一尚他『カラー版世界ガラス工芸史』美術出版社、長谷部楽爾他『カラー版世界やきもの史』美術出版社、矢部良明他『カラー版日本やきもの史』美術出版社

備考

特になし

デザイン芸術特論Ⅱ（12654）

後期

Advanced Art and Design II

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	4 年
対象	25 ～ 20 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	 クリスウォルトン  柳田宏治  後藤秀典

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸の諸領域を融合した総合的なデザイン芸術の応用的知識及び技能を身につけ、専門分野の諸問題を自ら解決できる。」に非常に強く関与する科目である。
- ・デザイン芸術分野の今日的テーマを取り上げ、実社会の事例研究を基に考察する。
取り上げるテーマは、以下を含む。
HCD、UX、インフォグラフィックス、サービスデザイン、ソーシャルデザイン、ビジョンデザイン、SDGs 他。

到達目標

- 1) デザイン芸術分野のいくつかの今日的テーマを理解する。
- 2) デザイン芸術分野のいくつかの今日的テーマについて説明できる。

評価方法

- ・プロセス50%（到達目標 1 を評価）、提出作品50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。

注意事項

調査等で学外で授業を行うことがある。

授業計画

- 授業計画01：オリエンテーション（柳田・後藤・ウォルトン）
授業計画02：テーマ 1 事例研究 1（柳田）
授業計画03：テーマ 1 事例研究 2（柳田）
授業計画04：テーマ 1 事例研究 3（柳田）
授業計画04：テーマ 1 事例研究 4（柳田）
授業計画06：テーマ 1 事例研究 5（柳田）
授業計画07：テーマ 2 事例研究 1（後藤）
授業計画08：テーマ 2 事例研究 2（後藤）
授業計画09：テーマ 2 事例研究 3（後藤）
授業計画10：テーマ 2 事例研究 4（後藤）
授業計画11：テーマ 2 事例研究 5（後藤）
授業計画12：テーマ 3 事例研究 1（ウォルトン）
授業計画13：テーマ 3 事例研究 2（ウォルトン）
授業計画14：テーマ 3 事例研究 3（ウォルトン）
授業計画15：テーマ 3 事例研究 4（ウォルトン）

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する

参考書

適宜紹介する。

備考

無し

デザイン芸術技法演習（12655）

前期

Design Technique Studio

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 26 N
単位数	2．0 単位
担当教員	👤 為藤良介

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
 - ・芸術の基礎的な知識を身につける科目として位置付けている。
 - ・様々なデザインおよびアート活動において基礎となる写真技法を演習形式で学ぶ。
 - ・カメラの基本操作の習得とともに風景、ポートレート、商品などのテーマで撮影を行う。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

到達目標

- 1 基礎的な写真技法を理解し、1眼レフデジタルカメラを扱うことができる。
- 2 デザインおよびアート制作のための撮影ができる。

評価方法

- ・演習内でのカメラの扱い状況50％（到達目標 1 を評価）、提出作品に反映された撮影技術と表現50％（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・高価な機器を使用するため取り扱いには十分注意すること。
- ・撮影や調査等のために学外で授業を行うことがある。

授業計画

回数	内容
第1回	オリエンテーション 講師紹介
第2回	風景撮影 1：風景撮影の基本
第3回	風景撮影 2：近景
第4回	風景撮影 3：遠景
第5回	ポートレート撮影 1：ポートレート撮影の基本
第6回	ポートレート撮影 2：屋外撮影
第7回	ポートレート撮影 3：スタジオ撮影
第8回	商品撮影 1：商品撮影の基本セッティング、ライティング
第9回	商品撮影 2：製品の基本的な撮影
第10回	商品撮影 3：製品の演出的な撮影
第11回	商品撮影 4：反射、透過する素材の製品の撮影
第12回	動画撮影・編集 1：動画撮影の基本
第13回	動画撮影・編集 2：撮影
第14回	動画撮影・編集 3：簡易編集
第15回	講評とまとめ

授業外学習

- ・ 授業時間内で完成しない演習課題は、宿題として次回までに完成させること。
- ・ 学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。適宜資料を配布する。

参考書

適宜紹介する。

備考

(無し)

年次	2 年
対象	27 ～ 26 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	 岡崎遼太郎  ムラカミヨシコ

授業の概要

・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。

- ・デザインに関する基礎的な知識と技術力を身につける科目として位置付けている。
- ・デザイン技法のうち、Webおよびプレゼンテーションについて基礎を学修する。
- ・Web技法では、情報デザインの概要を学び、演習を通してWebの基本技術を修得する。
- ・プレゼンテーション技法では、実社会で行われているプレゼンテーションの概要を学び、演習を通してプレゼンテーションの基本技術を修得する。

【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。

【ICTを活用した双方向型授業】Google Classroomを活用する。各回の資料や課題を掲載し当該コメント欄で授業への質問や感想を受ける。

【実務経験のある教員による授業科目】ムラカミ：ブランディングデザインを行う有限会社アップービレッジの代表としてデザインビジネスを行っている。 岡崎：デザイン制作グループLAID-BACK DESIGN代表としてデザイン実務を行っている。

到達目標

- 1 Webの基本技術を理解し簡単なサイトデザインができる。
- 2 デザインプレゼンテーションの基本技術を理解し実践できる。

評価方法

・提出作品に表されたWebデザインに関する知識と実践50%（到達目標 1 を評価）、提出作品に表されたデザインプレゼンテーションに関する知識と実践50%（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。

- ・ 60点以上を合格とする。

注意事項

- ・ 調査等のため学外で授業を行うことがある。
- ・ 授業の一部分は集中授業の形式で行う場合があるので日程に注意すること。

授業計画

回数	内容
第1回	Web技法オリエンテーション（岡崎）
第2回	Web技法 1：概論「ウェブの歴史・概要」（岡崎）
第3回	Web技法 2：基礎 1「ウェブサイト制作について」（岡崎）
第4回	Web技法 3：基礎 2「UI・UX設計」（岡崎）
第5回	Web技法 4：基礎 3「デザインシステムと情報」（岡崎）
第6回	Web技法 5：演習 1（岡崎）
第7回	Web技法 6：演習 2（岡崎）
第8回	Web技法 7：まとめ・プレゼンテーション（岡崎） プレゼンテーション技法 1：オリエンテーション（ムラカミ）
第9回	プレゼンテーション技法 1：プレゼンテーションの実際 1（ムラカミ）
第10回	プレゼンテーション技法 2：プレゼンテーションの実際 2（ムラカミ）
第11回	プレゼンテーション技法 3：プレゼンテーションの実際 3（ムラカミ）

回数	内容
第12回	プレゼンテーション技法4：プレゼンテーション技術1（ムラカミ）
第13回	プレゼンテーション技法5：プレゼンテーション技術2（ムラカミ）
第14回	プレゼンテーション技法6：プレゼンテーション実践（ムラカミ）
第15回	プレゼンテーション技法7：まとめ（ムラカミ）

授業外学習

- ・演習課題の制作は授業外学習とする。
- ・毎回、授業外学習のための演習課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。
- ・学習時間の目安：合計30時間

教科書

使用しない。

参考書

参考資料は適宜紹介する。

備考

（無し）

年次	2 年
対象	27 ～ 26 N
単位数	2．0 単位
担当教員	井上昌崇 張慶南

授業の概要

- ・材料に関する基礎的な知識および技能を身につけ表現について考える科目として位置付けている。
 - ・履修者の学びの関心から 2 つのクラスに分かれて授業をおこなう。
- アート領域、特に工芸分野の基礎的な素材についての知識を学び、技術や表現を実践する際に補強する科目として位置付けている。
- 【アクティブラーニング】グループディスカッション、プレゼンテーションを取り入れる。
- 【フィードバック】演習課題の講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した 双方向型 授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を展開します。
- ・授業内容を予め提示します。（予習 復習に活用してください。）
 - ・課題はGoogle Classroom を通じて提示し、提出していただきます。
 - ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示します。
 - ・授業時間外での 授業や 課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにします。
 - ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム 機能を活用します。

到達目標

- 1.素材についての知識・技術、表現について理解できる。
- 美術工芸分野の歴史・近代史・先行研究をさらに広く理解している。（知識）
- 表現技法を理解し、基本的な技術を習得している。（技術力）
- 2.選択した素材の特徴を理解し、自らの作品制作と重ねて捉えることができる。
- 作品制作のための素材を扱う構想から実践までの基礎的なプロセスと考え方を習得している。（構成力）
- （2年次自己評価用ルーブリックより）

評価方法

- 井上
- 灰釉薬・石灰釉薬の基礎の修得 5 0 %（到達目標 2 を評価）
- 含鉄釉薬・自己調合の釉薬 5 0 %（到達目標 1 を評価）

- 張
- 授業毎の内容について感想や意見を評価する 5 0 %（到達目標 1 を評価）
- 課題提出 5 0 %（到達目標 2 を評価）の割合で評価する。

6 0 点以上を合格とする。

注意事項

- 井上
- 原料は、混ざると使用できなくなり廃棄となるので扱いには気をつける。
- 不明なことは必ず確認を取る事。

- 張
- マスクの着用と換気を徹底して行う。
- 授業に必ず参加をし、学習をすることに励む。

授業計画

- 授業計画
- 第 1 回：オリエンテーション。粘土・釉薬の種類についての説明。（井上 陶芸）
- 第 2 回：釉薬実験の試験体製作（井上）
- 第 3 回：釉薬実験の試験体製作（井上）
- 第 4 回：灰釉薬の説明と調合（井上）
- 第 5 回：含鉄釉薬の説明と調合（井上）

- 第6回：石灰釉薬の説明と調合 窯詰め（井上）
- 第7回：焼成後の試験体のディスカッション（井上）
- 第8回：オリエンテーションをする。ガラスの組成について説明。課題を出す。（張）
- 第9回：課題のディスカッション、ガラスの起源について説明。課題を出す。（張）
- 第10回：課題のディスカッション、ガラスの作り方について説明。課題を出す。（張）
- 第11回：課題のディスカッション、ガラスの色について説明。課題を出す。（張）
- 第12回：課題のディスカッション、ガラスの色を調合し、溶解を行う。（張）
- 第13回：作られた色ガラスを持ってディスカッション、確認。（張）
- 第14回：倉敷海岸で採れた砂を使ってガラスを作る。（張）
- 第15回：総評会（井上 張）

授業外学習

毎回、授業外学習のための課題を出し次回授業で講評するので、必ず課題を提出すること。

井上
授業で調合する釉薬以外に関心のある釉薬について調べ、のちの制作に有効となる釉薬を探す。
授業で調合する釉薬以外に関心のある釉薬について調べ、のちの制作に有効となる釉薬を探す。
張
展覧会などを見学し、多くの作家の作品を鑑賞するようにする。
授業で学習した内容を自らもう一回調べて再学習をする。
学習時間の目安：合計60時間

教科書

使用しない

参考書

必要に応じて配布する。

備考

特になし

コンピュータ演習（12658）

後期

Study of Computer

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	1 年
対象	28 ～ 28 N
単位数	1. 0 単位
担当教員	松本恭吾

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」に非常に強く関与し、「デザイン、美術工芸に関する技術力を身につける」に強く関与する科目である。
- ・クリエイティブ系業界の標準グラフィックソフトである Adobe Illustrator、Adobe Photoshop が高度に使用できるようになることを最終目標にする。
- ・自作品のポートフォリオとプレゼンテーションを魅力的、かつ効果的に創作するために必要な実技を学ぶ。
- ・課題の目的は、将来行うことになる作品発表会、展覧会、就職活動の準備となるものである。
- 【フィードバック】課題作品のプロセスと内容について、講評や省察などのフィードバックを含めた指導を行う。
- 【ICTを活用した双方向型授業】本授業では、Google Classroom を活用して双方向型授業を行う。
- ・授業内容を予め提示する。（予習復習に活用すること）
- ・課題は Google Classroom を通じて提示・提出を行う。
- ・都度、必要な資料、確認しておくべき Web サイトなどを提示する。
- ・授業時間外での授業や課題に関する質問は、Google Classroom のストリーム機能を活用し、質問できるようにする。
- ・授業に関する学生相互の意見交換等を目的とし、Google Classroom のストリーム機能を活用する。

到達目標

- 1) デザイン制作・イラストレーションのツール、また画像制作・補正のツールのプロセス、手法、技法を理解し説明できる。
- 2) 高度なデジタル制作技法を扱うことができる。
- 3) 展覧会への広告、作品集（ポートフォリオ）と作品プレゼンテーションを制作できる。

評価方法

- ・プロセスと提出課題 100%（到達目標 1、2、3 を評価）で評価する。
- ・各課題の重みは均等に判定する。
- ・未提出の課題がある場合には、減点の対象となる。
- ・60点以上を合格とする。

注意事項

- ・課題は課外の時間におよぶことがある。課題の質を高めるように積極的に取り組むこと。
- ・授業課題のファイル・バックアップのため、USBメモリ32GB以上を持参すること。USBメモリには学生番号・氏名を記入し、忘れたり、無くさないように注意すること。
- ・画像ファイルは大きくなる可能性があるため、少なくとも32GBのメモリを用意すること。
- ・止むを得ず欠席した場合には早めに次回授業前に先生に相談し、Google Classroom の課題資料を参照すること。
- ・22号館4134のMac教室では靴を脱ぐ必要があるので、必ず靴下を履くこと。

授業計画

- 1) 基礎1：Adobeソフトの基本概念と操作/インターフェイスとレイヤーを知る
- 2) 基礎2：Adobe フォトショッップ基礎1 /画像補正1
- 3) 基礎3：Adobe フォトショッップ基礎2 /画像補正2
- 4) 基礎4：Adobe フォトショッップ基礎3 /切り抜きと画像合成
- 5) 基礎5：Adobe イラストレーター基礎1 /文字と幾何学形態ツール
- 6) 基礎6：Adobe イラストレーター基礎2 /ページ曲線
- 7) 課題1：自己プロモーション Business Card 制作1
- 8) 課題1：自己プロモーション Business Card 制作2
- 9) 課題2：自己プロモーション Greeting Card 制作
- 10) 課題2：自己プロモーション Greeting Card 仕上げ
- 11) 課題3：高度なポートフォリオ Advanced Portfolio 調査、計画、素材の調整
- 12) 課題3：高度なポートフォリオ Advanced Portfolio 制作
- 13) 課題3：高度なポートフォリオ Advanced Portfolio 仕上げ
- 14) 課題4：プレゼンテーションデザイン1 自作のプレゼンテーション1

授業外学習

基本的に毎回宿題として授業外学習を出す予定である。

講義では基本操作を学び、授業外学習ではその応用となる操作を自分1人で行い学習の定着を図ってもらう。

授業外学習課題はGoogle classroomを使い提出する。

教科書

※ 2冊必要。

- ・「デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本[2022年最新版]」,
技術評論社, ISBN-13 : 978-4297126070
 - ・「世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 [改訂3版]」,
技術評論社, ISBN-13 : 978-4297111298
-

参考書

適宜紹介する

備考

(無し)

映像表現史（12253）

後期

History of Visual Image

芸術学部 デザイン芸術学科

年次	2 年
対象	27 ～ 20 N
単位数	2． 0 単位
担当教員	👤 江上 賢一郎

授業の概要

- ・ディプロマポリシーの「デザイン、美術工芸に関する知識を身につける」にある程度関与する科目である。
- ・19世紀以降、映像/表現は写真、映画、テレビといったメディア・テクノロジーの進化に伴い固有の表現・形式・内容を形成してきた。とりわけインターネット/SNS時代における映像の全域化・個人化の中で、映像は日常領域を囲み私たちの知覚と思考のあり方にこれまでにないほどの影響を与えている。本講義ではW・ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」、R・バルト「明るい部屋」、G・ドゥルーズ「シネマ」などのテキスト読解、実際の映像作品鑑賞を通じて、映像のメディアの特性や人間の知覚形式への影響を理解した上で、「映像/表現」について批判的・意識的に知覚・思考する能力を身につける。また、文化人類学、ドキュメンタリー、現代アートといった異なる領域において、映像メディアの各特性がどのように用いられているのかを知ること、より幅広い映像/表現への理解、探求心を促していく。
- ・授業形態は、前半は講義、中盤から後半は作品鑑賞とグループ・ディスカッションを行う。

【ICTを活用した双方型授業】

GoogleClassroomを利用した双方向型の授業を行う。

- ・GoogleClassroomで質疑応答等の双方向のやりとりを行うことができる。

到達目標

- 1.映像表現の歴史とその多様性について説明できる。
2. 写真、映画、テレビ、インターネット等映像メディアの発展だけでなく、それらを批判的に受容・認識するためのメディア理論や現代思想について説明できる。
- 3.授業内容から課題を見つけ考察し、簡潔に文章化する力をつける。

評価方法

- ・到達目標 1, 2 については、レポートおよび試験で評価する。（4 0 %）
- ・到達目標 3 については、授業への参加状況と課題の提出で評価する。（6 0 %）
- ・合計60点以上を合格とする。

注意事項

- ・集中授業形式で行うのでスケジュールに注意すること。

授業計画

1. オリエンテーション
2. メディア論の現在
3. 絵画・写真・映画のメディア史
4. 写真論
5. アバンギャルドと実験映画
6. 作品鑑賞①（ルイス・ブニュエル、寺山修司）
7. G・ドゥルーズの「シネマ」論
8. 作品鑑賞②（ゴダール、ジガ・ヴェルトフ集団）
9. 映像人類学
10. 作品鑑賞③（ロバート・フラハティ、ジャン・ルーシュ）
11. メディア・アート
12. 作品鑑賞④（ナム・ジュン・パイク、ブルース・ナウマン）
13. デジタル時代における映像表現
14. 作品鑑賞⑤
15. まとめ

授業外学習

学習時間の目安：合計60時間

- ・ 準備された課題図書（一部）について、事前に読むこと。
- ・ 講義中で紹介した映像作品や書籍については、大学図書館、オンラインアーカイブ等で調べること。
- ・ 毎回の講義から課題を見つけ文章にまとめて提出する。

教科書

使用しない。

参考書

- ・ マーシャル・マクルーハン『メディア論-人間の拡張の諸相』, 栗原裕 訳, みすず書房, 1987
- ・ ヴァルター・ベンヤミン『複製技術時代の芸術』, 佐々木基一ほか訳, 晶文社, 1997
- ・ ロラン・バルト『明るい部屋』, 花輪光 訳, みすず書房, 1997
- ・ 『ドゥルーズ、映画を思考する』, ロベルト・デ・ガエターノ編（廣瀬純、増田靖彦訳）, 勁草書房, 2000
- ・ ボリス・グロイス『流れの中で: インターネット時代のアート』, 河村彩 訳, 人文書院, 2021
- ・ 福尾匠『眼がスクリーンになるとき ゼロから読むドゥルーズ『シネマ』, フィルム・アート社, 2018
- ・ 村山匡一郎編『映画史を学ぶクリティカル・ワーズ』, フィルム・アート社, 2013
- ・ 吉見俊哉『メディア文化論ーメディアを学ぶ人のための15話』, 有斐閣アルマ, 2012
- ・ 北村 匡平『24フレームの映画学——映像表現を解体する』, 晃洋書房, 2021

備考

特になし