

## 基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	大学の設置								
フリガナ設置者	アキタシ 秋田市								
フリガナ大学の名称	アキタコウリツビジュツダイガク 秋田公立美術大学 (Akita University of Art)								
大学本部の位置	秋田県秋田市新屋大川町12番3号								
大学の目的	新しい芸術領域を創造し挑戦すると同時に、秋田の伝統・文化をいかし発展させることを目指した研究・制作を行うとともに、秋田から世界へ発信するグローバル人材を育成しながら、まちづくりに貢献し、地域社会とともに歩むことを目的とする。								
新設学部等の目的	新しい芸術表現を模索し発信する人材、新しいデザイン技術を習得して地域の活性化に寄与する人材、地域の「良さ」や「美しさ」を再発見する眼を持つ人材、多様な価値を交換・共有できる人材、地域の芸術創造を实践する計画を立案できる人材の育成を目的とする。								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地	
	美術学部 [Faculty of Art] 美術学科 [Department of Art] 計	年	人	年次人	人	学士 (美術)	平成25年4月 第1年次 第3年次	秋田県秋田市新屋大川町12番3号	
同一設置者内における変更状況(定員の移行、名称の変更等)	平成25年1月 公立大学法人秋田公立美術大学の設立認可申請 平成25年4月 公立大学法人秋田公立美術大学を設立し、以後は公立大学法人秋田公立美術大学が秋田公立美術大学及び秋田公立美術工芸短期大学を設置・管理 平成25年4月 秋田公立美術工芸短期大学 工芸美術学科(△60)、産業デザイン学科(△90)の学生募集停止 平成26年4月 秋田公立美術工芸短期大学 専攻科工芸美術専攻(△10)、専攻科産業デザイン専攻(△15)の学生募集停止								
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数					卒業要件単位数		
	美術学部 美術学科	講義	演習	実験・実習	計	124単位			
教員組織の概要	学部等の名称		専任教員等					兼任教員等	
	新設	美術学部 美術学科	教授	准教授	講師	助教	計	助手	兼任教員等
		計	16人 (16)	20人 (20)	1人 (1)	4人 (4)	41人 (41)	10人 (10)	37人 (37)
	既設	該当なし	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
		計	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
	合計		16人 (16)	20人 (20)	1人 (1)	4人 (4)	41人 (41)	10人 (10)	37人 (37)
教員以外の職員の概要	職種		専任		兼任		計		
	事務職員		18人 (16)		8人 (8)		26人 (24)		
	技術職員		1人 (1)		- (-)		1人 (1)		
	図書館専門職員		1人 (1)		2人 (2)		3人 (3)		
	その他の職員		- (-)		1人 (1)		1人 (1)		
	計		20人 (18)		11人 (11)		31人 (29)		

校 地 等	区 分	専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計					
	校 舎 敷 地	35,913.38㎡	0㎡	0㎡	35,913.38㎡					
	運 動 場 用 地	7,750.00㎡	0㎡	0㎡	7,750.00㎡					
	小 計	43,663.38㎡	0㎡	0㎡	43,663.38㎡					
	そ の 他	3,370.62㎡	0㎡	0㎡	3,370.62㎡					
	合 計	47,034.00㎡	0㎡	0㎡	47,034.00㎡					
校 舎		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計					
		18,243.94㎡ (18,243.94㎡)	0㎡ (0㎡)	0㎡ (0㎡)	18,243.94㎡ (18,243.94㎡)					
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設	語学学習施設	大学全体				
	5 室	17 室	39 室	7 室 (補助職員1人)	1 室 (補助職員1人)					
専 任 教 員 研 究 室		新設学部等の名称		室 数						
		美術学部		41 室						
図書・ 設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕 種	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点	〔注〕電子ジャーナルは、論文データベースの1サービスを利用し、7,000種類以上の刊行物を検索・閲覧できるようにする。		
	美術学部	44,751 [8,101] (41,481 [7,606])	96 [32] (96 [32])	1 [1] (1 [1])	1,209 (1,179)	3,696 (3,537)	0 (0)			
	計	44,751 [8,101] (41,481 [7,606])	96 [32] (96 [32])	〔注〕 1 [1] (1 [1])	1,209 (1,179)	3,696 (3,537)	0 (0)			
図書館		面積		閲覧座席数	収 納 可 能 冊 数	大学全体				
		1,194.41㎡		137	108,000					
体育館		面積		体育館以外のスポーツ施設の概要						
		1,113.27㎡		テニスコート1面		-				
経 費 の 見 積 り 及 び 維 持 方 法 の 概 要	経費の見積り	区 分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書費には電子ジャーナル・データベースの整備費(運用コストを含む)を含む。
		教員1人当り研究費等		270千円	270千円	270千円	270千円	- 千円	- 千円	
		共同研究費等		2,730千円	2,730千円	2,730千円	2,730千円	- 千円	- 千円	
		図書購入費	2,796千円	7,949千円	7,949千円	7,949千円	7,949千円	- 千円	- 千円	
	設備購入費	46,723千円	8,457千円	8,457千円	8,457千円	8,457千円	- 千円	- 千円		
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	①域内の者(入学前の一定期間、継続して秋田市に住所を有する者) ②域外の者(①以外の者)		
	①818千円 ②959千円	536千円	536千円	536千円	- 千円	- 千円				
学生納付金以外の維持方法の概要		市からの運営費交付金収入、雑収入等								
既設大学等の状況	大 学 の 名 称	秋田公立美術工芸短期大学								
	学 部 等 の 名 称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	※平成25年度より学生募集停止(工芸美術学科、産業デザイン学科)
		年	人	年次人	人		倍			
	工芸美術学科	2	60	-	120	短期大学士(美術)	0.90	平成7年度	秋田県秋田市新屋	
産業デザイン学科	2	90	-	180	短期大学士(美術)	1.02	平成7年度	大川町12番3号		
附属施設の概要		名 称：社会貢献センター 目 的：社会貢献 所 在 地：秋田県秋田市新屋大川町12番3号 設置年月：平成8年4月 規 模 等：土地4,315.80㎡、建物2,582.02㎡								

(注)

- 1 共同学科等の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「教員組織の概要」の「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「教員組織の概要」の「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 3 私立の大学又は高等専門学校に係る学則の変更の届出を行う場合は、「教育課程」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」及び「体育館」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 4 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行う場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室等」、「専任教員研究室」、「図書・設備」、「図書館」、「体育館」及び「経費の見積り及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 6 空欄には、「-」又は「該当なし」と記入すること。

## 教 育 課 程 等 の 概 要

(秋田公立美術大学 美術学部美術学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
教養科目	人間と社会	哲学	1・2前	2			○									兼1
		法学 (日本国憲法)	1・2前	2			○									兼1
		科学と人間	1・2前	2			○									兼1
		日本文学	1・2後	2			○									兼1
		心理学	1・2後	2			○									兼1
		国際関係論	2・3前	2			○									兼1
		環境と生態	2・3前	2			○									兼1
		文芸演習	2・3後	1				○			1					
	小計(8科目)	-	0	15	0	7	1	0	0	1	0	0	0		兼7	
	歴史と文化	東北造形史	1前	2			○			2	1					オムニバス
		日本史	1・2前	2			○					1				兼1
		東北生活文化論	1・2前	2			○					1				
		生活とデザイン	1・2後	2			○			1						
		食文化論	2前	2			○									兼1
		文化人類学	2前	2			○					1				
		文化人類学特論	3・4前	2			○					1				
		異文化コミュニケーション論	3・4前	2			○									兼1
	小計(8科目)	-	4	12	0	8	0	0	3	1	1	0	0		兼3	
	外国語	総合英語 1	1前	1				○			1					
		総合英語 2	1後	1				○			1					
		総合英語 3	2・3前	1				○			1					
		総合英語 4	2・3後	1				○			1					
		英会話 1	1・2前	1				○								兼1
		英会話 2	1・2後	1				○								兼1
		韓国語 1	1・2前	1				○								兼1
		韓国語 2	1・2後	1				○								兼1
		中国語 1	2・3前	1				○								兼1
		中国語 2	2・3後	1				○								兼1
	小計(10科目)	-	2	8	0	0	10	0	0	1	0	0	0		兼3	
	情報	プログラミング入門	2・3前	2			○			1						
		プログラミング演習 1	2・3前	1				○		1						
		プログラミング演習 2	2・3後	1				○		1						
情報数学入門		2・3後	2			○			1							
小計(4科目)		-	0	6	0	2	2	0	1	0	0	0	0			
保健体育	スポーツと健康 1	1・2前	1					○							兼1 ※講義	
	スポーツと健康 2	1・2後	1					○							兼1 ※講義	
	小計(2科目)	-	0	2	0	0	0	2							兼1	
合計(32科目)	-	6	43	0	17	13	2	4	2	1	0	0		兼14		
キャリア教育科目	情報リテラシー 1	1前	1				○		1						※講義	
	美術の社会実践論	1・2前	2			○									兼1 集中	
	日本語表現演習	1・2前	1				○								兼1	
	情報リテラシー 2	1後	1				○		1						※講義	
	起業論	2・3前	2			○									兼1	
	キャリアデザイン 1	2後	2			○			1							
	プレゼンテーション演習 1	2後	1				○		1							
	キャリアデザイン 2	3前	2			○			1							
	学外実習 (インターンシップ)	3前	2					○	1	4						
	地域プロジェクト演習	3前	1				○		1	2		1				
合計(10科目)	-	3	12	0	4	5	1	4	6	0	1	0		兼3		

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手	
専門科目 総合科目	現代芸術論A(7-8レベル、景観デザイン)	1後	2			○			3					
	現代芸術論B(ものづくりデザイン)	1後	2			○		2						
	現代芸術論C(ビジュアルアート)	2前	2			○		2						
	現代芸術論D(コミュニケーションデザイン)	2前	2			○		2						
	現代芸術演習A1(7-8レベル)	2後	1				○	3	1		2		オムバス	
	現代芸術演習A2(景観デザイン)	2後	1				○	1	2		1		オムバス	
	現代芸術演習B(ものづくりデザイン)	2後	1				○	1	3		2	4	オムバス	
	現代芸術演習C(ビジュアルアート)	2後	1				○	3	3		1	2	オムバス	
	現代芸術演習D(コミュニケーションデザイン)	2後	1				○	2	4			2	オムバス	
小計(9科目)	-	8	5	0	4	5	0	8	15	1	3	10		
専門科目 導入科目	素描表現	1前	1				○		2		1	1		オムバス
	塑造表現1	1前	2				○		1					
	色彩論	1前	2			○		1						
	図学・製図演習	1前	2				○		1			1		
	写真基礎演習	1前	1				○						兼1	集中
	コンピュータ表現基礎	1前	1				○		2		1			
	英語による現代美術評論1	1・2前	2			○							兼1	集中
	デザインスケッチ演習	1後	1				○		1			1		
	絵画材料演習	1後	1				○		1					
	構成演習	1後	2				○		2			1		オムバス
	デザイン基礎演習	1後	2				○		1			1		
	コンピュータ表現演習	1後	1				○		2					
	工芸演習1(教職課程)	1後	2				○		1			1		
	工芸演習2(教職課程)	1後	2				○					1	1	
小計(14科目)	-	3	19	0	2	12	0	2	8	0	3	6	兼2	
専門科目 美術理論・美術史科目	美術理論・美術史	1前	2			○		1	1					オムバス
	東洋美術史	1・2前	2			○		1	1					
	工芸概論	1・2前	2			○		1						
	デザイン史	1・2後	2			○		1						
	日本美術史	1・2後	2			○		1						
	西洋美術史	1・2後	2			○							兼1	
	近代絵画史	1・2後	2			○		1						
	デザイン史特講	2・3前	2			○		1						
	日本建築史1	2・3前	2			○		1						
	日本彫刻史	2・3前	2			○			1					
	日本建築史2	2・3後	2			○		1						
	近代装飾デザイン史	3・4前	2			○		1						
	シルクロード図像学1	3・4前	2			○			1					
	建築史演習	3・4前	1				○	1						
	近代建築史特講	3・4前	2			○		1						
	近代デザイン史特講	3・4後	2			○		1						
	シルクロード図像学2	3・4後	2			○			1					
小計(17科目)	-	4	29	0	16	1	0	4	1	0	0	0	兼1	
専門科目 専門基礎科目	彫刻原論	1前	2			○						1	兼1	集中
	日本画基礎演習	2前	1				○		1			1		
	油画基礎演習	2前	1				○		1	1		1		
	彫刻基礎演習	2前	1				○		1	1		1		
	素材と表現	2前	2			○		2	3		2	3		オムバス
	ものづくり製図演習	2前	1				○		1			1		
	DTPデザイン演習	2前	1				○			1		1		
	映像デザイン基礎	2前	1				○					1	兼2	オムバス
	構成論	2前	2			○			1					
	英語による現代美術評論2	2・3前	2			○							兼1	集中
	塑造表現2	2・3後	2				○		1			1		
	彫刻素材基礎演習	2・3後	1				○		1			1		
	現代絵画基礎演習	2・3後	1				○		1			1		
	インスタレーション基礎演習	2・3後	1				○		1					
	パフォーマンス基礎演習	2・3後	1				○			1				
テキスタイル表現基礎演習	2・3後	1				○			1					

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
	イラストレーション基礎演習	2・3後	1				○		1							
	メディアアート基礎演習	2・3後	2				○					1	1			
	ウェブデザイン基礎演習	2・3後	1				○			1						
	タイポグラフィ基礎演習	2・3後	1				○		1							
	デザインサーベイ	2・3後	1				○			1		1			※講義	
	建築モデル演習	2・3後	1				○			1			1			
	商品計画演習	2・3後	1				○		1				1			
	デザインワークショップ演習	2・3後	1				○					1	1			
	地域産業とデザイン	2・3後	2			○			1							
	知的財産と運用	2・3後	2			○								兼1	集中	
	造形表現基礎(デッサン)(教職課程)	2・3後	1				○		1							
	絵画1(教職課程)	2・3後	1				○		1							
	色彩演習	3前	1				○			1						
	絵画2(教職課程)	3・4前	1				○		1							
	絵画表現演習1(教職課程)	3・4前	1				○		1							
	ブックデザイン	3後	1				○			1			1			
	絵画表現演習2(教職課程)	3・4後	1				○		1							
	小計(33科目)	-	0	41	0	6	27	0	9	14	0	4	10	兼5		
	合計(73科目)	-	15	94	0	28	45	0	14	17	1	4	10	兼7		
専門 専攻 科目	アーツ&ルーツ演習1	3前	8				○			3	1		2			
	アーツ&ルーツ演習2	3後	6				○			3	1		2			
	アートプロジェクト演習	3後	2				○			3	1		2			
	アーツ&ルーツ演習3	4前	8				○			3	1		2			
	小計(4科目)	-	0	24	0	0	4	0	0	3	1	0	2			
ビ ジ ュ ア ル ア ー ツ 専 攻 科 目	ビジュアルアーツ演習1	3前	8				○		3	3		1	2			
	古美術研究	3後	2				○		1	1					集中	
	ビジュアルアーツ演習2	3後	8				○		3	3		1	2			
	ビジュアルアーツ演習3	4前	6				○		3	3		1	2			
	小計(4科目)	-	0	24	0	0	4	0	4	4	0	1	2			
も の づ く り デ ザ イ ン 専 攻 科 目	ものづくりデザイン演習1A(彫金)	3前	3				○			1			1			
	ものづくりデザイン演習1B(ガラス)	3前	3				○		1				1			
	ものづくりデザイン演習1C(陶芸)	3前	3				○					1	1			
	ものづくりデザイン演習1D(漆)	3前	3				○			1			1			
	ものづくりデザイン演習1E(木工)	3前	3				○		1	1			1		オムニバス	
	ものづくりデザイン演習1F(染)	3前	3				○					1				
	ものづくりデザイン演習1G(家具)	3前	3				○		2				1		オムニバス	
	地域産業研究	3前	1				○		3	3		2				
	プロダクトデザイン演習	3前	1				○		1				1			
	2D・3D CAD演習	3前	1				○		1				1			
	プレゼンテーション演習2	3前	1				○		1							
	ものづくりデザイン演習2A(彫金)	3後	4				○			1			1			
	ものづくりデザイン演習2B(ガラス)	3後	4				○		1				1			
	ものづくりデザイン演習2C(陶芸)	3後	4				○					1	1			
	ものづくりデザイン演習2D(漆)	3後	4				○			1			1			
	ものづくりデザイン演習2E(木工)	3後	4				○		1	1			1		オムニバス	
	ものづくりデザイン演習2F(染)	3後	4				○					1				
	ものづくりデザイン演習2G(椅子)	3後	4				○		2				1		オムニバス	
	ものづくりデザイン演習3	4前	6				○		3	3		2	4			
小計(19科目)	-	0	59	0	0	19	0	3	3	0	2	4				

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
コミュニケーションデザイン専攻科目	コミュニケーションデザイン論	3前		2		○			1							
	ウェブデザイン論	3前		2		○			1							
	映像デザイン演習	3前		1			○		1			1				
	3D・CG表現演習1	3前		1			○					1		兼3	ムニバス	
	コミュニケーションデザイン演習1A(タビグラフィ)	3前		2			○		1				1			
	コミュニケーションデザイン演習1B(ホスター)	3前		2			○			1			1			
	コミュニケーションデザイン演習1C(イラストレーション)	3前		2			○		1				1			
	コミュニケーションデザイン演習1D(パッケージデザイン)	3後		2			○			1			1			
	コミュニケーションデザイン演習1E(ウェブデザイン)	3後		2			○			1			1			
	コミュニケーションデザイン演習1F(エディトリアルデザイン)	3後		2			○			1			1			
	3D・CG表現演習2	3後		1			○						1	兼3	ムニバス	
	コミュニケーションデザイン演習2A(タビグラフィ)	4前		5			○		1				1			
	コミュニケーションデザイン演習2B(ホスター)	4前		5			○			1			1			
	コミュニケーションデザイン演習2D(パッケージデザイン)	4前		5			○			1			1			
	コミュニケーションデザイン演習2E(ウェブデザイン)	4前		5			○			1			1			
	コミュニケーションデザイン演習2F(エディトリアルデザイン)	4前		5			○			1			1			
	小計(16科目)	-		0	44	0	2	14	0	2	4	0	0	2	兼3	
	景観デザイン専攻科目	景観デザイン演習1	3前		4			○		1	2			1		
		文化行政学	3前		2		○								兼1	集中
		都市デザイン論	3前		2		○								兼1	集中
		景観デザイン論	3前		2		○				1					
		CAD演習1(建築)	3前		2			○			1			1		
		CAD演習2(景観)	3後		2			○			1			1		
		景観デザイン演習2	3後		5			○		1	2			1		
		景観デザイン演習3	4前		5			○		1	2			1		
	小計(8科目)	-		0	24	0	3	5	0	1	2	0	0	1	兼2	
	卒業研究	卒業研究	4後		10				○		8	15	1	3		
		小計(1科目)	-		10	0	0	0	1	0	8	15	1	3	0	
	合計(52科目)	-		10	175	0	5	47	0	9	16	1	3	10	兼5	
	教職課程科目	教職論	1・2前			2	○				1					
		道徳教育	1・2前			2	○			1						
		教育学原論1	1・2後			2	○				1					
		教育課程・方法論	1・2後			2	○				1					
教育心理学1		2・3前			2	○								兼1		
美術科教育法概論		2・3前			2	○				1						
工芸科教育法概論		2・3前			2	○				1						
教育学原論2		2・3後			2	○				1						
美術科指導法		2・3後			2	○				1						
美術科指導法演習		2・3後			2		○			1						
工芸科指導法		2・3後			2	○				1						
介護等体験実習		2・3通			1			○						兼1		
教育心理学2		3・4前			2	○								兼1		
教育相談		3・4前			2	○								兼3	ムニバス	
生徒指導・進路指導		3・4前			2	○								兼1	集中	
特別活動の理論と方法		3・4前			2	○			1							
教育実習事前事後指導		4通			1	○			1	2					集中	
教育実習1		4通			2			○	1	2					集中	
教育実習2		4通			2			○	1	2					集中	
教職実践演習(中・高)		4後			2		○	○	1	2						
合計(20科目)	-		0	0	38	15	2	3	1	2	0	0	0	兼7		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
博物館学芸員課程科目	生涯学習概論	1・2・3後			2	○									兼1
	博物館概論	1・2・3後			2	○			1						
	博物館教育論	1・2・3後			2	○			1						
	博物館資料論	2・3・4前			2	○									
	博物館資料保存論	2・3・4前			2	○			1						
	博物館情報・メディア論	2・3・4前			2	○									兼1
	博物館経営論	2・3後			2	○									兼1
	博物館展示論	2・3後			2	○			1						
	博物館実習	3・4通			3			○	1						集中
合計 (9科目)	-	0	0	19	8	0	1	1	0	0	0	0	0	兼2	
総計 (196科目)	-	34	324	57	77	112	7	16	20	1	4	10	兼37		
学位又は称号	学士 (美術)		学位又は学科の分野				美術関係								
卒業要件及び履修方法							授業期間等								
<ul style="list-style-type: none"> <li>・教養科目から24単位以上取得(うち必修6単位) (うち「人間と社会」「情報」「保健体育」科目から8単位以上取得、歴史と文化科目から6単位以上取得(うち必修4単位)、外国語科目から6単位以上取得(うち必修2単位))</li> <li>・キャリア教育科目から10単位以上取得(うち必修3単位)</li> <li>・専門共通科目から56単位以上取得(うち必修15単位) (うち総合科目から10単位取得(うち必修8単位)、導入科目から12単位以上取得(うち必修3単位)、美術理論・美術史科目から12単位以上取得(うち必修4単位)、専門基礎科目から14単位以上取得)</li> <li>・各専攻でそれぞれの専門専攻科目を専攻内必修として24単位取得 (下記の※についてのみ専攻内で選択) ※ものづくりデザイン専攻は、ものづくりデザイン演習1(A~G)および同演習2(A~G)からそれぞれ2科目ずつ選択 ※コミュニケーションデザイン専攻は、コミュニケーションデザイン演習2(A~F)から1科目を選択</li> <li>・卒業研究10単位は必修</li> <li>・卒業所要単位として124単位以上 (履修科目の登録の上限 44単位(年間) ※自由科目を含まない)</li> </ul>							1学年の学期区分		2学期						
							1学期の授業期間		15週						
							1時限の授業時間		90分						

## 授 業 科 目 の 概 要

(美術学部美術学科)

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
教養科目	人間と社会		
	哲学	この講義では、哲学の世界で探究されている代表的な問いを取り上げ、それを腑分けしながら、哲学的に考える筋道を提示する。取り上げる問いは、例えば「知るとはどういうことか」や「時間はどこを流れているのか」といった知識や認識の構造を問題にする問い、あるいは「善い・悪いの区別はどのようにして成立するのか」や「なぜ人は道徳的でなければならないのか」といった規範の根拠を問題にする問いである。問いそのものは古典的だが、できるだけ現代の哲学者たちの思索を参照して考察を進め、教授する。	
	法学（日本国憲法）	わが国の基本法、根本法である日本国憲法について、憲法の理念と現実の問題を意識しながら、かつ比較憲法的視点を加味して概説を行い、各種の憲法問題の基礎を的確に把握する力を養う。また、日常生活を送るうえでの普遍的な法律問題や高度情報化社会特有の問題等を、さまざまな法学分野の視点から取り上げ、わかりやすく解説する。	
	科学と人間	将来にわたって自分自身で学び続けることができる能力、考え続けることができる能力、および問題を解決することができる能力の基盤となる科学分野の素養をこの講義で教授する。まず人間の特性を解説し、次に人類がいかに地球上で科学技術を駆使して文明を切り開いてきたかを概説する。そして科学技術がもたらした負の面（地球温暖化や異常気象、放射線汚染、化学物質汚染、遺伝子組換え問題、生命倫理問題など）を概説する。さらに、これらを踏まえて新しいライフスタイルを模索する力を培う。	
	日本文学	本講義では、日本文学の基礎知識を学ぶ。日本語による文学作品を通じて、創作上の幅を広げられるような知識や体験を獲得することを目標とする。その際、日本の代表的で実験性に富んだユニークな文学作品を取り上げて解説するとともに、論理的かつ想像的思考を養うために、批評理論や物語論などの関連する文学理論も紹介する。	
	心理学	この講義では様々な心理学がどのような切り口で世界を捉えているのか、その視点と先行研究を紹介することを目的とし、心理学の分野を、心理学小史、心の生理的基盤、感覚・知覚、学習、記憶、感情、人格、発達、社会など、横断的に紹介する。その際、なるべく日々の生活に活かせるような事例を選んで、テーマにちなんだ映像等資料も適宜使用してゆく。	
	国際関係論	欧州における冷戦構造は20年以上前に崩壊したが、東アジアではなお続いている。核開発を放棄しない北朝鮮は三代世襲で体制危機を乗り切ろうとし、東シナ海や南シナ海では中国が強硬姿勢を示し、軍事的膨張を続けている。一方で、中国、インドの新興諸国は経済的発展が続いている。一見相反する事態が進行するなかで、日本や秋田県は東アジアの成長をどう取り込み、経済・社会の活性化に活かせるかという視点を踏まえ、最新東アジア情勢を教える。新聞・雑誌記事などを利用し、分かりやすい授業を心がける。	
	環境と生態	人類の生命と生活は、我々を取り巻く多様な自然環境と、我々と共に生きている多くの生物の営みに支えられている。だから持続可能な社会を築いていくためにも、自然に関する理解は必要不可欠である。そこで、本講義では、まず、日本の自然の特徴を概観した後、自然の成り立ちや生物の生活史特性・生物間相互作用など生態学の基礎を解説し、自然を”観る”ための素養を養っていく。その上で、農村景観や都市景観などを通じて人類の営みに着目し、今後人類が自然とどのような関係性を築いていけばいいかを考えていく。	
文芸演習	英語圏および日本の近代以降の文芸作品を中心に、詩、小説、演劇、批評、エッセイ等、さまざまなジャンルの作品を鑑賞しながら文学についての理解を深める。あわせて言語表現の基本について学び、実際に作品創作の練習をおこなう。言語表現の感覚や技術を高めることは、視覚（美術）、聴覚（音楽）における美的な創造活動とあわせて、総合的な芸術表現をおこなうために欠かせない。この授業では、文芸の各ジャンルの作品、つまり詩や散文、エッセイ等の創作をおこないながら言語表現の技術が身に付けられるようにする。		

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
歴史と文化	東北造形史	<p>本学が立地する東北地方には、先人がこの地に生き育んできた東北ならではの文化が息づいている。それは建築や絵画、彫刻などに特徴的な造形となって表れ、東北の風土を更に豊かなものに形作ってきたのである。本講義では、古代から近代に至る東北の文化遺産を通して先人の心に触れ、伝統的造形美の豊かな土壌について理解を深めていくと共に、本学の造形活動の基礎となる知識を教授する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(7 澤田享/5回) 東北地方は先進文化圏から遠く離れた北奥の自然条件とその歴史的経緯によって、一部の優れた建築の概要については知られているが、その詳細については語られることが少ない。それらの様式は、基本的には古代から近世建築に関しては京系の要素を、近代建築に関しては東京系の要素を色濃く反映させた手法を採用しており、この観点にたつて古代～近代にかけて、その建築の創立・沿革、ならびにその建築の特徴を詳細に論じる。</p> <p>(21 井上豪/5回) 平安から江戸にかけて展開した仏教彫刻の作品群を概観する。東北地方の古代彫刻は野趣に富んだ力強い造形で知られ、日本彫刻史上に独特の位置を占めている。ここでは、特に東北ならではの魅力を持つ一木造の作例を中心に取り上げ、日本における地方造形の在り方を考える。</p> <p>(15 志邨匠子/5回) 近世から近代にかけて東北で展開した芸術文化の流れを、絵画作品を対象に検討する。江戸期の秋田蘭画以来、東北における絵画史の流れは、常に「内と外」「伝統と創造」の鮮やかな対照を見せながら、日本美術史を彩ってきた。東北に根付く伝統的文化土壌とは何か、それはいかなる創造を生み、いかに発信されてきたか。江戸から現代に至る日本美術の流れの中で「東北」を再確認する。</p>	オムニバス方式
	日本史	<p>原始・古代から近現代に至る日本の歴史を概説する。日本の朝廷は中国から律令制を学びつつ中国を中心とする冊封体制から抜け出し、国の体制を固めていった。それは同時に日本国内に中央と辺境、東夷の概念を持ち込むことだった。武家の政権も絶えず中国の影響を受けるなか西南日本の人びとは積極的に海に乗り出した。その倭寇の活動は中国の海禁政策への対抗であり、根底には中華思想に基づく東アジアの冊封体制があった。そうした情勢にあつて徳川幕府は将軍を頂点とする独自の対外関係を構築し日本型の華夷秩序を再構成する。欧米資本主義列強は外圧を以て幕藩体制を崩壊へと導き、明治国家は帝国主義列強へ仲間入りしたが、それを支えたのが大東亜共栄圏の考えであり、それは日本型の華夷秩序に他ならなかった。講義はアジアの中での日本、世界との関係を注意しつつ、それぞれの歴史過程における東北地方、秋田の問題を考察できるよう指導する。</p>	
	東北生活文化論	<p>本講義では秋田を中心に、東北地域全般の特色ある生活文化を考察の対象とする。縄文時代から現在に至るその生活文化史を概観すると共に、特に秋田地域で育まれてきた生活様式や経済活動、祭礼、行事、芸術、思想について、周辺地域の特色とも比較しながら教授する。</p> <p>また、この地域の里山・里海・里川での生活文化を、日本列島を越えて東アジアや環太平洋の文化的なつながりの中に位置づけ、人類の普遍性の中で、地域社会の文化的なルーツについて解説する。</p>	
	生活とデザイン	<p>生活の諸相にデザインが関わっていることを認識し、日々の暮らしにおけるデザインの基本理解を進める。各種メディア、道具、空間といった多くの媒体によりデザインと日常的に関わるようになった今日、デザインの果たす役割を学ぶ。高度成長期から成熟した情報化社会の現在に至る過程で、デザインの役割も変遷している。デザインを生活における課題解決の方法と考えたとき、デザインと個人、デザインと社会はどのような関係にあるのかを考察する。</p> <p>デザインを生活の中に「ときめき」をもたらす仕組みとしてとらえたとき、クリエイティブな世界に向かおうとするものにとって、デザインの着眼、発想とはどのようなものかを理解する。</p>	
	食文化論	<p>食文化研究では、食料の生産、流通、調理・加工、食卓構成、食事などの流れを含む人々の生活様式が研究の対象となる。これらが、地域や時代、集団によって共有され、特有の文化を形成している状況及びその要因を研究することにより、今後の食生活への示唆を得ることができる。</p> <p>本講義では、日本の食文化の形成と変化について概説した後、研究事例として秋田の食文化(米食・野菜食・魚食・発酵食文化等)を紹介し、地域における食文化の今日的役割と課題について考察する契機とする。</p>	
	文化人類学	<p>本講義では、近年日本をはじめ各国で発達を遂げた「芸術人類学」の知見をもとに、異なる習慣や文化をもつ人びとの間にどのような相互理解が可能であるかという問題を、人類の心の普遍性という視点から探究することを目指す。また、贈与と交換、共同体と組合、生産と消費、労働と遊びなど、異なる原理の組み合わせによって構築される文化のダイナミズムについて学び、古代的なものと現代的なものとの統一的理解するための考察力を養う。</p>	
	文化人類学特論	<p>本講義では、人びとの生活にとって欠かすことのできない自然との関わりについて探究する。動物や植物といった非人間の生物、山や海といった自然景観、木材や毛皮といった材料、「山の神」等の聖性表現に着目し、文化と自然の二項対立を越える「第三の道」によってこれらを捉え直すことを目指す。また、秋田という具体的な場所のなかで、伝統的な祭礼や芸能を通じて表現された自然との関わりを取り上げ、これを世界的な視野のもとで深く理解する思考を養う。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	異文化コミュニケーション論	本講義では、多文化主義（マルチカルチャリズム）に基盤をおいて、人間の認知過程、社会生活、対人関係、行動規範、社会集団のあり方などに、どのような影響を与えるのかや文化の多様性を生かして効果的なコミュニケーションを行うには何が必要かという問題等を考え、このような問題についての理論や分析、実践的対応のしかたなど文化の多様性の中での効果的なコミュニケーションについて教授する。	
外国語	総合英語 1	この授業では英語の総合的な基礎力を身に付け、英語を用いて初歩的なコミュニケーションがとれるようにする。日常生活で頻出する単語やイディオムを習得し、基本的な文法事項を学びながら、会話文や童話程度の短めの文章を読んで理解し、的確に和訳できるようにする。同時にそれらの文章を例文として、同じ構造の英文が書けるようにする。また、ゆっくりとしたスピードで読まれる英文を聴いて理解し、耳から聞いた文章をそのまま口頭で繰り返す練習をおこないながら、その内容に関して英問英答ができるようにする。日常の簡単な会話をし、短めの文章を読みとり、日記程度の英文が書ける初級レベルの英語力を修得させる。	
	総合英語 2	この授業では「総合英語 1」の基礎力をもとにして総合的な応用力を身に付け、英語を用いて快適な意思疎通ができるようにする。平易なレベルで正確な英語の用いられている映画やドラマ、あるいは海外のテレビ番組の中で青少年向けに制作された番組等を教材として使用する。映画やテレビの英語の字幕を瞬時に読み取れるように練習し、内容の理解ができれば、字幕を見なくてもノーマルなスピードによる会話やナレーションを聞いて理解できるようにする。また、ある程度の長さを備えた新聞のコラム等の論理的な文を読んでテーマを把握したり、手紙文を書いて相手に自分の意思や意見を伝えたりできる中級レベルの英語力を修得させる。	
	総合英語 3	この授業では「総合英語 2」の応用力をさらに深めて総合的な完成度を高め、さまざまな状況に十分に対応できる上級レベルの英語力を養成する。雑誌や単行本等の専門用語も交えた長文を読みこなすために、英語をいちいち日本語に置き換えて読み進むのではなく、英語を英語のまま速読、多読できるようにする。また、映画やテレビ、ラジオ等の速いスピードによる複雑な内容の英語を聞いて理解できるようにする。さらに、それら読んだり聞いたりした内容を英語で要約しながら、自分の考えを加えて書いたり話したりできるようにする。同時に英語の背景にある英米の文化や伝統の教養的理解も身に付け、スムーズなコミュニケーションが図れるようにする。	
	総合英語 4	この授業では「総合英語 3」までの応用力に、さらに高度な英語鑑賞力と英語表現力をプラスして、余裕をもった英語運用ができる能力を養成する。小説や、芸術の分野に関連したテキストを用い、文章を読解しながら、英語としての表現の美しさも鑑賞できるようにする。同時に、芸術を主題とした映画等も聴解できるようにし、それらについての会話力や、作文力を養う。英語の運用能力を身に付けることが、コミュニケーションの手段を身に付けることにとどまらず、切実な異文化の体験、理解となつて、自らの文化の再認識につながるようにする。また、その結果として生じるグローバルな意識が、各自にとって新たな文化創造の契機となるレベルまで、英語を深く理解できるようにする。	
	英会話 1	この授業では英語の「話す」能力を中心に演習をおこない、日常会話的な基本レベルの会話力を身に付けられるようにする。例えば外国に行った時、初めて会った人々とあいさつを交わしたあと、互いを紹介し合い、親しくなるために自分のことや相手のことを話題に会話をおこなうような場面を想定し、互いの伝統、文化、習慣等について自分の考えを述べるができるようにする。基本的なレベルの単語やイディオムを活用しながら、「聞き」「話す」簡単なコミュニケーションがとれる能力を養う。	
	英会話 2	この授業では英語の「話す」能力を中心に演習をおこない、「英会話 1」の基本の上に立った応用レベルの会話力が身に付けられるようにする。新聞、雑誌等で読んだ記事を紹介して、自分の批評を加えたり、相手の反論に応じたりすることができるようにするとともに、英語によるスピーチや、会議等での質疑応答の練習もしながら、英語によって自分を表現し、相手に強い印象を与えられるようにする。敬語、比喩、ジョークのような、繊細なコミュニケーションには不可欠の語法を学び、同時に英米の伝統文化に対する深い理解も養う。	
	韓国語 1	本授業は韓国語の基礎学習である。韓国語の学習を通じて、文化についての複眼的な見かたを獲得するとともに、韓国・朝鮮文化についての理解を深め、韓国語を聴く、話す、読む、書くための基礎的な力を身につけることを目標とする。	
	韓国語 2	本授業は韓国語 1 の発展科目である。韓国語 1 で身につけた知識をもとに、運用能力をさらに充実することを目標とする。韓国の代表的な現代文学作品の表現の豊かさへの理解を深めるとともに、韓国・朝鮮語文化圏についても解説する。	
	中国語 1	この授業は、中国語を初めて学ぶ学生を想定した入門コースである。発音、声調、基礎語彙、基本文型などを学習させ、中国語の基礎語学力を身につけさせることを目標とする。コミュニケーション力の養成を重視する立場から、「聞く」「話す」「読む」「書く」の 4 つのスキルがバランス良く学べるように配慮しつつ、特に中国語の発音や声調などになるべく早く慣れてもらうことに重点をおく。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
情報	中国語 2	この授業は、中国語 1 の発展科目である。中国語 1 で身につけた基礎的技能や知識をもとに、中国語によるコミュニケーション力の向上を目的とする。具体的には、日常会話などにも必要な様々な文法知識、社会生活の様々な場面で使われる表現や語彙などを学習させ、中国語応用力のステップアップを図る。	
	プログラミング入門	プログラミング言語を習得することは、ソフトウェアを単に使用する立場から、コンピュータで何ができるのか、なぜできるのか、その仕組みを深く理解することになる。 このため、オブジェクト指向プログラミング言語のひとつであるJava言語のプログラミングを通じ、コンピュータソフトウェアの動作原理を理解し、簡単なプログラムを作成する能力を身につける。また、簡単な図形描画やゲームプログラミングのための基礎的知識、アルゴリズムについて紹介する。 具体的には、プログラミング言語の基本的文法である変数、演算子、分岐処理、繰り返し処理、配列について学習し、オブジェクト指向プログラミングの重要な概念であるクラスの基本、クラスの機能や利用方法についても学ぶ。さらに、アプレット (Applet) を利用しての図形描画等についても紹介する。	
	プログラミング演習 1	オブジェクト指向プログラミング言語のひとつであるJava言語のプログラミングを通じ、コンピュータソフトウェアの動作原理を理解し、簡単なプログラムを作成する能力を身につける。また、簡単な図形描画やゲームプログラミングのための基礎的知識、アルゴリズムについて紹介する。 この授業では、数多くの例題を実際にコーディング作業からデバック作業までを体験し、プログラミング言語の基本的文法について身につける。また、オブジェクト指向プログラミングの重要な概念であるクラスの基本、クラスの機能や利用方法についても具体的な例題を演習する。さらに、アプレット (Applet) を利用しての図形描画方法等を紹介し、オリジナルの作品 (プログラム) を作成を行う。	
	プログラミング演習 2	プログラミング言語について基礎的知識を持った学習者を対象にした授業。そして、プログラミングのテクニックを利用し、新しい素材や表現を実現したいと考えている学生を対象とし、基本的なプログラミング技術を紹介する。 一般的なプログラミングの授業と異なり、図形、色、音声、カメラやネットワークから画像などを入力し、様々な表現を可能とする基礎的技術を紹介する。具体的には、変数、繰り返し処理、分岐処理を用いての図形パターンの出力。また、色彩や曲線を利用してのアニメーションの作成。マウスやキーボード操作に反応するインタラクティブな作品、ビデオ画像やネットワークを利用したプロトタイプ作品の作成を行う。	
	情報数学入門	情報数学の基礎的事項として、論理数学、線形代数、数値表現を解説する。 論理や集合の概念の理解は、ソフトウェア分野への応用、プログラム言語やデータベースなどの学習に役立ち、また線形代数のベクトルや行列の知識は、情報処理のあらゆる分野で必要とされている。 論理数学では、論理演算と集合演算の共通性に着目しつつ、ブール代数の基本を学ぶ。また、CADやCG (コンピュータグラフィック) の図形表示、座標変換方法を教授する。 数値表現では、2進数や浮動小数点などコンピュータの数表現について体系的に学び、さらに、数値計算における誤差の評価について教授する。	
	保健体育	スポーツと健康 1	この授業では、様々なスポーツの運動学習を通して、生涯にわたってスポーツを生活のなかに位置づけ、明るく健康的な人生を送るための基礎となる知識と技能を身につけることを目的とする。
スポーツと健康 2	この授業では、様々なスポーツの運動学習に主体的に取り組み、生涯にわたってスポーツを生活のなかに確実に位置づけ、明るく健康的な人生を創造するための豊かな知識と技能を身につけることを目的とする。	講義 10時間 実技 20時間	
キャリア教育科目	情報リテラシー 1	広く社会で利用されているOfficeソフト等の基本操作を習得し、基本的な情報活用能力 (情報の収集、編集、表現) を養成する。 具体的には、ワープロソフトの基本操作、ビジネス文書の作成方法。表計算ソフトの基本操作、関数機能の利用方法、グラフ作成機能や簡易データベース機能等を修得させる。さらに、プレゼンテーションソフトの基本操作や情報の効果的な表現方法、情報セキュリティの重要性、ネットワークのしくみや効率的な情報の検索方法について修得させる。	講義 10時間 演習 20時間
	美術の社会実践論	様々な分野で活動するアーティストが、実際には社会とどのように関わり、どのような役割を果たしてきたのか、また今、アーティストは何を社会に求められているのかを具体的な事例から学ぶ。講師が実際にディレクションを行ってきた全国各地のアートプロジェクト (3331アーツ千代田 (東京都)、ゼロダテ (秋田県大館市)、ヒミング (富山県氷見市) など) の実践例を紹介しながら授業を進め、美術に関わる人間や作品が現実社会とどのように関わっているのかを学ぶ。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	日本語表現演習	大学生・社会人として必要な「伝わる文章」を書く能力を身につけることを目的とし、実践的な練習を行う。具体的なシチュエーションを想定し、読み手にとってわかりやすい文章とは何かを考えながら、グループワークで実際に文章を作成する。また、それを発表することで、プレゼンテーションの練習も行う。	
	情報リテラシー2	「情報リテラシー1」で学んだ内容を発展させ、ワープロソフトを利用した様々な文書作成や応用技術等を修得させる。また、表計算ソフトのマクロの基本的編集方法を紹介し、プログラミングの初歩を修得させる。さらに、情報発信の方法として、ホームページ作成ツールやホームページ作成に関する基礎的技術の紹介、HTML (Hyper Text Makeup Language) やJavaScriptについて紹介し、最終的には、個人のサイト (ホームページ) の構築を行わせる。	講義 10時間 演習 20時間
	起業論	新たに企業を起こす、すなわち「起業」するために必要な知識やノウハウとして、経営学全般について概略を解説することにより、企業経営に関する基本的事項を習得するとともに、事例を通じて起業時に必要な実務的手法を学ぶ。詳細は以下のとおり。 1. 起業者に求められる資質と起業精神について理解する。 2. ビジネスモデルの重要性、考え方、構築手法について学ぶ。 3. 経営基本、財務、仕入販売、原価、労務、事務等経営管理全般について理解する。 4. 事業計画書の策定及び資金調達の方法について、学ぶ。 5. マーケティングの基本及び戦略構築を理解するとともに、産業デザインとの関連性について学ぶ。 6. 起業に関する法務、税務等の留意点に関する知識を習得する。 以上の知識及び実務的要件等を学ぶことにより、起業または企業内における起業精神の発揮を通じて、地域経済の活性化に寄与する人材を育成する。	
	キャリアデザイン1	人生における自分の働き方や生き方を、進路を念頭に置きながら自ら描く「キャリアデザイン」。本授業は学生がキャリアデザインをする際の基礎知識やヒント (情報) を提供する基礎講座と、キャリアデザインを実際に行う部分で構成される。3年次前期に開催する実践的なキャリアデザイン2の入門編。担当する専任教員は自ら講義を行うとともに、外部講師を招聘し授業の運営管理を行う。	
	プレゼンテーション演習1	プレゼンテーションは、デザイナー、クリエイターにとって、デザインを他社に、知ってもらう最も大切なクリエイティブ行為であり、クライアントからコンセプトを明示された後、表現戦略やデザイン案を提示することである。この授業では、自治体や企業と連携し、より具体性のあるテーマ設定のもとに、斬新なデザイン開発、デザイン・プロジェクトを実現させることを視野に入れ、実践的なプレゼンテーションの体験とプレゼンテーションテクニックについて、様々な視点に立つて演習を行う。	
	キャリアデザイン2	2年次後期のキャリアデザイン1に続く、キャリアデザインの実践的な授業。実際の就職活動の支援に重点をおく。授業は、就業に関する最新情報やアーティスト・デザイナーから具体的な事例を学ぶとともに実践的なワークショップとしてのエントリーシート、ポートフォリオの作成を行い、自らのキャリアデザインを行う。担当する専任教員は自ら講義を行うとともに、外部講師を招聘し授業の運営管理を行う。	
	学外実習 (インターンシップ)	インターンシップは一般的には「学生が企業等において自らの専攻、将来のキャリアに関連した就業体験を行う制度」とされている。 インターンシップは学生にとって学習意欲の向上、高い職業意識の育成、自己の発見、責任感・自立心の醸成に高い意義を持つとともに、学習効果の向上、産学交流、企業とのコミュニケーション構築に効果が望めるものである。インターンシップの重要性は、社会的にも広く認識されている。 本実習は、企業のデザイン部門やデザインスタジオ、印刷会社などにおいて、その専門とするデザインプロセスの実際を体験・習得させる。	共同で担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	地域プロジェクト演習	<p>地域の伝統的祭りや文化イベント、にぎわい創出プロジェクト、地域社会の課題を解決するプロジェクト等、実在する各種プロジェクトに参画し、プロジェクトのメンバーとして具体的な提案を行うことにより、デザインがどのような役割を果たすことができるのかを考察し、他専攻の学生とのグループワークによりデザインプロセスを実践的に指導する。</p> <p>地域の自治会や行政、NPO・市民活動団体、プロジェクト実行委員会など、学外の多様な主体との協働のなかから、行動力・コミュニケーション力・コーディネート力・マネジメント力を身につけ、学生自身のキャリア形成に活かすことをねらいとする。</p> <p>実態調査・情報収集・分析・企画立案・プログラム案・デザイン案等、各段階ごとに関係者によるワークショップやプレゼンテーションを行い、計画案を検証・改善し、提案を実践することを最終的な目標とする。</p> <p>(2 渡邊有一) プロジェクトの背景にある文化資源の発見と抽出方法について指導する。 企画立案、計画案の文章表現・ビジュアル表現について指導する。</p> <p>(28 山内貴博) プロジェクトの現場の実態調査、情報の収集と解析方法について指導する。 計画案の検証方法について指導する。</p> <p>(25 小杉栄次郎) デザイン提案・計画案の図面化や模型化、プレゼンテーションについて指導する。</p> <p>(40 菅原香織) ワークショップにおけるグループワーク、マネジメントについて指導する。 協働による改善案の作成、実践プログラムの具体的案作成について指導する。</p>	共同で担当
専門科目	総合科目 専門共通科目	<p>東北や秋田には深い自然や長い歴史があり、それを地域住民が守り育て、固有の地域文化を織り成している。本講義はそれらをアートやデザインの分野で再構築しようとするアーツ&amp;ルーツ専攻と景観デザイン専攻の二つの専攻がアートとデザインの両視点から共同で開講する授業である。15回の授業でアートやデザインが地域文化や地域資源と如何に関わるかを複合的に学び、現代社会の中で果たす役割を考察する。</p> <p>(32 芝山昌也) 地域の歴史や文化、生活の研究がいかに現代芸術の制作に関わっていくのかを、現代美術や彫刻の作品例で紹介すると共に、地域で実施されているアートプロジェクトでの実践例などを例にアーツ&amp;ルーツ専攻が目指す新しい芸術領域について担当する。</p> <p>(28 山内貴博) 地方風土、地域文化に裏打ちされた人間の営為を総じて「景観」として捉え、これを持続させ次世代につながる新たな社会資産を創出する。こうした景観デザイン専攻が目指す新しい芸術領域を、都市、ランドスケープなどの事例を中心に担当する。</p> <p>(35 小杉栄次郎) 地方風土、地域文化に裏打ちされた人間の営為を総じて「景観」として捉え、これを持続させ次世代につながる新たな社会資産を創出する。こうした景観デザイン専攻が目指す新しい芸術領域を、都市、建築などの事例を中心に担当する。</p>	共同で担当
	現代芸術論B (ものづくりデザイン)	<p>手作り少量作品と機械工業大量生産についての、それぞれのアプローチの相違を生かす具体例(画像や実物)によって示し、デザインの多様性と画一性の視点から消費文化の功罪を考察しながら、使い捨てではない使用感の充足を目指すものづくりデザイン専攻の理念を教授する。「近代デザインの思潮」(装飾と罪悪、Less is more、規格化、利便性など)を伴って進展してきた形態デザイン・技術(システム)・素材について具体的な作品事例によって概説する。そのことによって、癒し、優しさ、安らぎなどの心身の充足感を改めて問い直し、使用者にとってのものづくりの観点から新たなものづくり思想を再構築する契機とする。そして、物そのもののデザインのみならず、デザインが社会的に担う意味について考察する動機付けとする。</p> <p>(1 松本研一) 椅子を事例として、「近代デザインの思潮」と「人」と「もの」の構造的関係を捉える資質の醸成を図り、学生が自らものづくり思想を構築していく契機とする。ここでは木製椅子を中心として、歴史的な位置づけや評価がなされている具体的な作品を示しながら、椅子とは何か、椅子の機能・プロポーション、工作技術の進展、時代様式とデザイン、リ・デザイン、形態と表象などの切り口によって概説する。</p> <p>(4 今中隆介) この講義では、人間工学、ユーザビリティ、ライフサイクルといったデザインアプローチを、各時代や地域を代表する事例のビジュアル資料を交えて示し、その製造法や流通・販売・消費のサイクルを視野にいれたプロダクトデザイン全般の成り立ちを解説する。</p> <p>更に、現在進行中の機械工業および手工業における最先端の製造技術や流通システムの進化を具体的に紹介すると共に、モノのみならず事象を大切にす気持ち、すなわち愛着や充足感が果たす社会への影響をも考慮した、未来のプロダクトデザインの在り方を提案する。</p>	共同で担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	現代芸術論C (ビジュアルアート)	<p>ビジュアルアートは、多様化、多元化、多メディア化する今日のさまざまな美術表現を対象とする。そうした現代の美術表現を理解する上で必要とされる基礎知識の習得を目標とし、制作者としての立場を軸とし、時に鑑賞者の視点を交えながら、20世紀後半から現在に至る代表的美術作品を読み解き、現代芸術を理解する。美術家にとって、現に流通する美術概念・解釈を鵜呑みにすることは危険であり、20～21世紀の芸術のムーブメントやイズムといった外側からの視点ではなく、美術家のもつ時代・文化・地域・地理的文脈を背景にする作品概念の理解を深める。そのために、美術家としての理念、その理念に基づく作品の成立過程と意味を中心に、同時代の多様な作家・作品を紹介しながら、現代芸術の理解と演習への導入を行う。</p> <p>(23 高嶺格) 主としてパフォーマンス・メディアアートの制作と発表の経験を通して、現代美術としてのビジュアルアート表現全般に関しての歴史的意义、時間軸の変遷を通じた社会的意味、価値を教授する。</p> <p>(34 大谷有花) 現代絵画の制作と発表の経験を通して、現代美術としてのビジュアルアート表現全般に関しての社会的意味、価値を教授する。また、現代社会における美術家の立ち位置について、さらに、作品の発表活動のために必要な実践的な知識や美術業界の仕組み等についてもあわせて教授する。</p>	共同で担当
	現代芸術論D (コミュニケーションデザイン)	<p>この講義で扱うコミュニケーションデザインとは、ビジュアル表現を出発点とし、様々なメディア表現を統合し展開する、コンテンツ制作や広報などの表現活動のことを指す。</p> <p>本講義ではコミュニケーションデザインの事例を紹介しデザイン事業の環境変化について解説し、専攻に必要なデザインの意味や目的、思考について理解させる。また、課題を通じデザインの基本となる技法、造形の原理の修得を図る。</p> <p>(29 妻 鍾爽) マンガには緊張やあせりを表現する汗マーク、愛情や好意を表現するハートマーク、いらだち、むかつきの状態を表現する怒りマークなどが利用されている。このようにマンガで使われるマンガの記号表現が現代のビジュアルコミュニケーションに及ぼす効果に関して学ぶ。マンガで使われている表現やそれに類似した表現が、マンガ以外のメディア（インターネットバナー広告、ポスター、新聞広告、雑誌広告）にどのように実際に利用されているのか事例を紹介する。</p> <p>(22 水田 圭) コンテンツ制作の基本的なステップを学ぶ。デザイン表現や記事の形で届けられる情報は、実際にどのように企画され制作、発信されているかを含め、企画から制作・表現までの各ステップを解説し、偶然に依らない発想と表現を教授する。</p>	共同で担当
	現代芸術演習A1 (アート&ルーツ)	<p>本授業は、共通のテーマで日本画と彫刻の両方の作品制作を行う。</p> <p>日本画と彫刻の両方の作品の制作を行うことで、それぞれの空間表現や目的の違いを知り、それぞれに適したテーマの表現方法を探求しながら、同時に自らの適正も探っていく。</p> <p>作品のテーマは市内の散策を行いながら見いだしていく。散策ではスケッチ、写真の撮影、対象物の調査などを行いながらプランニングし、最終的なテーマ設定は担当教員とのミーティングのうえで各々、決定する。</p> <p>第1回～第3回は市内散策とプランニング。第4回～9回までは日本画作品の制作、第10回～第15回まで彫塑又は彫刻作品の制作を行う。それぞれの各段階の要所では教員とのグループミーティングを行いながら指導していく。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(36 石倉敏明/3回) 主に市内の散策によるテーマ設定の際に、対象物の記録、調査についての指導を担当する。</p> <p>(33 山本太郎/6回) 主に日本画作品の制作指導を担当する。</p> <p>(24 皆川嘉博/6回) 主に塑造作品の制作指導を担当する。</p> <p>(32 芝山昌也/6回) 主に彫刻作品の制作指導を担当する。</p> <p>※ 塑造又は彫刻にグループが分かれる。</p>	オムニバス方式
	現代芸術演習A2 (景観デザイン)	<p>3年次における専攻決定に向けた本専攻の教育方針と授業内容を概説し、理解を深めるための演習を行う。演習内容は特定地域の文化的資源を把握したうえで、その良さを活かした景観デザイン計画を立案する。課題は教員が提示し、学生はグループワークで演習を進める。計画立案上の初歩的な手法を理解するとともに、計画実行のためには多分野にわたる人々との協働が不可欠であることを学ぶ。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(28 山内貴博/2回) 「景観デザイン計画案」に関する調査を行い、結果から地域の特性を抽出し、検討課題を考察させる。</p> <p>(2 渡邊有一/1回) 課題解決のためのアイデアの展開-1。考察をもとに地域住民がより良い満足を得る要素は何かについて検討を行い、文章でまとめさせる。</p> <p>(35 小杉栄次郎/5回) (1)課題解決のためのアイデアの展開-2。アイデアスケッチやイメージ写真により基本方針を決定する。(2)課題解決のためのアイデアの展開-3。建造物など景観要素のデザインイメージを展開する。</p> <p>(2 渡邊有一/4回) 地域住民にとってもわかりやすい「まちの案内リーフレット風」等の表現によるプレゼンテーションを作成させる。</p> <p>(28 山内貴博/3回) 成果を地域住民やまちづくりNPO等に公開する。そこでの評価をもとに修正した「景観デザイン計画案」を最終的にまとめさせる。</p>	オムニバス方式

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		現代芸術演習B (ものづくりデザイン)	<p>6名の教員が2グループに別れ、その組み合わせによるオムニバス形式で展開する。金属、漆、ガラス、土、木、染め(布)等の素材を駆使し、創造者の視点から実生活で使用するテーブルウェア、服飾、装身具、置物等を制作した後、実際に使用し、使用者の視点から分析、検討する力を養う。具体的には、現代生活に求められる「使用感の充足」という価値観を求めて、造形的感性を抽出するべく、様々な素材、技法を用いて実際に作品制作を行う。作品の完成が終了ではなく、制作したモノを実際に使用し、その素材感と、本来モノに携わるべき使用感覚を互いに検討、分析し、自己のものづくりの基本として据える力を養う事を最終目標とする。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(6) 安藤康裕 8回 前半) 金属</p> <p>(2) 小牟禮尊人 8回 前半) ガラス</p> <p>(10) 安藤郁子 8回 前半) 陶芸</p> <p>(9) 熊谷晃 7回 後半) 漆</p> <p>(7) 山岡惇 7回 後半) 木工</p> <p>(11) 森香織 7回 後半) 染め</p> <p>金属、ガラス、陶芸を前半の選択素材に、漆、木工、染めを後半の選択素材とし、使用するシーンや、実際に使った時の触感、重量感、音感などの五感で感じる使用感を想定し、グループでテーブルウェアを共同製作する。演習終盤には、すべての学生が制作した作品を前にプレゼンテーションを行い、それを受けてのディスカッションを行う。素材の選択、製作の目的、制作過程、変更点、到着点等、講評会形式で自己の作品を他者の意見に耳を傾けながら自己で評価し、次の作品へと生かす習慣付けを学ぶとともに、3年次のコース選択への足がかりとする。</p>	オムニバス方式
		現代芸術演習C (ビジュアルアート)	<p>絵画、彫刻、映像、パフォーマンス、インスタレーション、イラストレーション、メディアアート等多様な作品制作を基軸に、新たな作品制作の方法を多様な角度より捉え直し、既存の美術の枠を超えた美術の可能性を探求し、専門専攻教育の導入とする。具体的には少人数のグループワークを想定し、複数の表現メディアを融合させ、ビジュアルアーツの入り口を体験させる。【自己(身体・意識)】、【社会(言語・空間)】、その複合による【地域と時間軸】の関係性をテーマに、それらが持つ関連性、意味の要素を基本とした作品のプランニング、制作・発表方法の検討と計画に基づく制作を行う。</p> <p>7名の指導教員が複数のグループを構成し、オムニバス形式で絵画、彫刻、映像、パフォーマンス、インスタレーション、イラストレーション、メディアアートを複合的に扱う作品制作の考え方と、制作を行う。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(6 島屋純晴/3回) ビジュアルアーツにおける立体/抽象彫刻の制作法の基礎を指導する。また作品と空間の関係性に関わる問題を通してフォルムと空間の必然的關係について教授する。</p> <p>(23 高嶺格/2回) 主として「身体を使う」パフォーマンスの基礎を指導する。この演習を通じてビジュアルアーツにおけるパフォーマンス表現と社会との関係を教授する。</p> <p>(27 長沢桂一/2回) 糸や布などのテキスタイル素材による作品の制作をとおして、多様な表現と作品制作の基礎を教授する。</p> <p>(13 岩井成昭/2回) 異なる素材やメディアが共存する意味と効果を体験しながら、インスタレーションの基礎を教授する。さらに、インスタレーション表現における空間と時間、そして社会との関りを解説する。</p> <p>(34 大谷有花/2回) ビジュアルアーツにおける平面/現代絵画 抽象絵画 具象絵画の制作法の基礎を指導する。現代絵画の多義性、意味性を具現化するためのコンセプト立案と表現方法(形象、画面構成、モチーフ)の関係性について演習をとおして教授する。</p> <p>(8 小田英之/2回) 現代的な絵画表現、表現背景にある意味性を具現化する多様なイラストレーション表現について教授する。</p> <p>(39 阿部由布子/2回) メディアアートの基礎的表現、基礎的技術について教授する。</p>	オムニバス方式

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		現代芸術演習D (コミュニケーションデザイン)	<p>コミュニケーションデザインとは、社会に対して、どのようなメッセージを送り、そこにどのようなコミュニケーションを生み出すのかということである。本演習は、ビジュアル表現をベースに、あらゆるメディア表現に必要なコミュニケーション表現の基礎となる技法、造形の基本原則を学ぶ。その上、ポスターやタイポグラフィ、イラストレーション、パッケージ、ウェブ、エディトリアルなどのテーマに分けて、基礎知識を課題演習により学ぶ授業である。また、専攻の学習に入る前に、専門に共通するデザインの意味や目的について考察し、コミュニケーションデザインの意味や目的について考える能力を習得する。 (オムニバス方式/全15回)</p> <p>(5 官能右泰/3回) コミュニケーションデザインの最も基本となるタイポグラフィについて、その基本となる和文・欧文の本文組みのレイアウトシステムを学ぶ。この演習は、次の3つの視点から課題制作を行う。(1)字間・行間によるレイアウト・デザイン。(2)システムの制約とオプションによるレイアウト・デザイン。(3)点と線によるレイアウト・デザイン。課題制作を通じて、レイアウトの基本的能力を養うことを目的とする。</p> <p>(19 坂本憲信/3回) 過去の名作の数々に表現の多様性を学びながら、メッセージを文章によらない視覚表現を用いて如何に訴求するかを共通テーマによる制作を通じて体験する。また同時に、アイデア構築や作画技法における表現の独自性について模索し探究する。</p> <p>(22 水田 圭/3回) 印刷メディアによる作品の制作を通じて企画、構成、取材、編集、デザイン、出力など制作の一連の流れを学習する。</p> <p>(26 孔 鎮頤/2回) パッケージデザインに必要なグラフィック表現方法と造形の基本原則を簡単な演習で体験し、パッケージデザインの機能や役割など基礎知識について学ぶ</p> <p>(29 裏 鎮爽/2回) 「現代芸術論D(コミュニケーションデザイン)」で学んだ理論を元に、マンガ的記号表現が現代のビジュアルコミュニケーションに及ぼす効果を考慮しながら、演習を行う。課題はマンガ的記号表現を用いたインターネットパナー広告とし、PhotoshopやIllustratorを用いて制作する。</p> <p>(8 小田英之/2回) 社会におけるイラストレーションの目的や機能を理解し、知覚や情動に効果的に働きかけることの必要性を学ぶ。</p>	オムニバス方式
	導入科目	素描表現	<p>本授業では、創作に必要な観察力、分析力の強化と、素描そのものを表現手段とした細密技法の習得を目的とする。</p> <p>① 切り花等植物の部分的構造に着目し、実際に分解して一枚づつの花弁や葉、茎の形態や断面等を顕微鏡、拡大鏡等を使用し描写する。構造を追求することでそこに現れる新たな形態の発見やそれ等の相互関係等を観察し植物の表面に現れている要素について深く考察させる。</p> <p>② ①と同種の植物をモチーフとした鉛筆による細密描写作品制作。①で深めた視方を踏まえて植物の外観を観察し、鉛筆による細密描写作品を制作する。</p> <p>この演習を通してモチーフの細部と全体の関係を感じ取る目を養う。あわせて鉛筆描画技法の基礎について学習し、4年間を通して必要となる描写表現力の向上を目指す。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(6 安藤康裕/15回) 第1回目に全体に授業概要の説明と課題及び授業展開の説明を行い、2回目以降クラスに分かれて上記の授業を行う。</p> <p>(9 熊谷兎/14回) 2回目以降クラスに分かれて上記の授業を行う。</p> <p>(11 森香織/14回) 2回目以降クラスに分かれて上記の授業を行う。</p>	オムニバス方式
		塑造表現 1	<p>塑造の基本的技法の把握と、石膏型取り技法の基礎技術を習得する。</p> <p>具体的には、芯棒を造り、可塑性の高い水粘土で塑造をする(モデリング)。モチーフは、人体モデルを使い首像の制作を行う。</p> <p>本授業によって、人体の基本的な構造や量塊への理解を深め、対象を把握するための観察力と表現するための造形力を養う。</p> <p>塑造によって仕上がった作品は石膏による型取りを行う。これは石膏原形と呼ばれ、塑造作品の原形として形状の保存には欠かせない技法である。この原型から、最終的にはセラコッタ作品を制作する。</p> <p>この塑造・石膏型取り技法は、すべての立体作品制作の基本になり、非常にベーシックで重要な技法であり、立体作品制作をより確かなものにし、発展させていくために、この技法を習得する。</p>	
		色彩論	<p>色彩学における基礎的な理論を中心に講義する。色彩の科学的システムによる色彩基礎を理解するために、色のはたらき、光と色、色を見る眼の仕組み、色の見え方、混色、色の属性、色相環、色立体、マンセル・PCCS、トーンのイメージと表示方法、色彩調和論等について学習する。また、色の心理的效果(寒暖感・軽重感・硬柔感・派手味・連想・象徴・習慣・恒常性・視認性・誘目性・安全色等)、色の視覚的效果(色対比・同化現象・面積関係等)、色の知覚的特性としての色の錯視(錯覚)等のさまざまな現象を理解することを目標とする。</p> <p>造形制作、実践的なデザインに必要な色彩配色の基本的な考え方や方法(技法)、色のモード、色彩原理および形式などについて論述する。色彩に対する感受性や配色感覚の鋭さ、嗜好傾向の色彩を計測するため、2色配色または3色配色チャートを用いたSD法など色の評価法を習得する。</p>	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		図学・製図演習	<p>デザインの創造・伝達・制作のために必要な、形態を分析的に把握できる能力を養い対象物を正確に定義・表現出来る技術の習得を目指す。</p> <p>自然界にある合理的形態の秩序と美の分析、比例・黄金分割・矩形などの作図法、投影法・三面図・立体の切断・多面体・展開図・透視図の作図法についての指導のほか、製図用具の使い方、直線、直線と角・円・多角形、分割などの平面図形の作図法、図面の種類と製図のきまり、製図について指導する。</p>	
		写真基礎演習	<p>「写真とは何か」という原点に立ち返り写真の多義性と曖昧さについて積極的に考え、見つめ直す授業である。</p> <p>基本的な写真に関する多様な技術解説に始まり、現代に至る、これまで写真が保持してきた役割（匿名的、事実的、反復的、事後的）の客観的理解と再定義を通じて、美術の世界における写真の本質的な意味を考え、理解を深める。その上で写真表現のための実践的な授業を行う。</p>	
		コンピュータ表現基礎	<p>デザインワークを行う上でコンピュータツールの使用は今や必要不可欠であり、その用途はトレースや画像加工、ページレイアウト等のデスクトップパブリッシング全般から、ウェブもしくはアニメーションの作成まで多岐にわたっている。</p> <p>この授業では、はじめにマッキントッシュコンピュータを用いてMac OSの基礎知識及び基本操作を学び、続いてデザインワークに必須の2種のアプリケーションソフトであるイラストレータ及びフォトショップを操作しながらレッスン形式による基本操作の訓練を積み重ねる。トレースやドローイング、ペインティング、画像加工等、それぞれ条件設定に基づいたレッスンを経て自身のデザイン表現を確実にするためのコンピュータツールの操作について習熟する事がこの授業の目的である。</p> <p>※3クラスに分かれて授業を行う。</p>	
		英語による現代美術評論1	<p>本授業は、英語で書かれた美術批評についての入門である。現代美術を言葉で紹介したり解釈したり、歴史や人間や社会と関連付けたりするために、多くの批評家や思想家たちが模索を繰り返してきた。そうした言葉の蓄積から幾編かを選び、それらの意図や背景を平明に紹介する。</p> <p>また、その傍らに新たな言葉を置くという営為の意味についても解説し、現代美術評論の基礎的な知識を身に付けることを目的とする。「英語による現代美術評論2」とも、テキストは英語でも、英文和訳の授業にはならないようにする。</p>	
		デザインスケッチ演習	<p>デザインワークを行う上での基礎力のひとつとして、自身の思想や主張を具体的な描画によって視覚化する技能を習得する事を目指し、より確実性の高いデザイン表現を可能にするためのスケッチによる訓練をこの授業の目的とする。個人的かつ時代の趨勢や流行に対して敏感に呼応し得る表現の基礎訓練として、有機的もしくは人工的形態を対象物としたモチーフの描写から仮想構成による写実的描写、または模写等のクロッキーやスケッチを重ね、効果的なエスキースができるように展開していく。また、この授業を通じてより精度の高いイラストレーション表現やグラフィックデザイン制作の際のビジュアル素材作成にも技能を発揮できる事を狙っている。</p>	
		絵画材料演習	<p>絵画材料は、児童から大人まで、その年齢を考慮した色材や接着剤等が使われている。各種材料をその成分と利点欠点、製造方法から比較し、絵の具製作と作品使用から体験的に修得する。比較材料は、色紙、色鉛筆、鉛筆、クレヨン、パステル、フレスコ、テンペラ、油彩、水彩、アクリル、マーカー、日本画材料の、色材と接着成分。他に有機、無機、染料、粒子サイズ、毒性、耐光性、発色、固着力、光沢、色変化、剥離などを比較し、混合技法の可能性も含め学ぶ。顔料と接着剤から絵の具をつくり、支持体のパネル等に絶縁層と下地を作る。実際に各種素材や技法の使われた作品例を参考にし、モダンテクニック等、表現技法を使った作品制作する。絵画史と絵の具、描画用具、描画技法などの関係を知り、描画材料の使い方を修得する。腕鎮、扇筆、型、マスキングの使い方と、削りだし、グレージング等を習得する。授業で使用する画材、授業計画、制作指導の参考となる。</p>	
		構成演習	<p>この授業は、平面・立体・空間の各構成演習を通じて、表現力や造形発想・造形思考等について身につけさせる。授業では、造形原理、造形要素と素材、素材の特性と加工法等の概説と事例研究、基礎演習と応用訓練、講評を繰り返すことで、二次元と三次元の形態知覚における概念を掘り出した、デザインへの展開・発展になる応用可能性について修得することを目的とする。</p> <p>(オムニバス方式/全30回)</p> <p>(17 金 孝卿/16回)  表現応用1: 2次元的な形態知覚による平面構成  表現応用2: 3次元的な形態知覚による平面構成  表現応用3: 表現技法と道具・素材の応用による平面構成</p> <p>(26 孔 嶺烈/14回)  表現応用1: 紙の「直線の折り」による立体構成  表現応用2: 紙の「曲線の折り」による立体構成  表現応用3: 紙の「折り・曲げ・切り込み」による立体構成</p>	オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	デザイン基礎演習	学生の直感的・感覚的で曖昧な感動体験を記録する授業。共感を生むデザインは、普段の「感動体験を丁寧に扱い、5感を自ら磨く」姿勢から生ずる事を体験する。 前後半に分かれ、前半は、自然現象を含む日常生活の感動体験を、感動した理由（仮説）を付記して記録する。それを毎回、学生同士で発表し合う。後半は、自分が感動した既存デザイン関連の作品と作者について情報収集し、客観的な解説文と感動理由（仮説）を記述する。それを毎回、学生同士で発表し合い、今後の創作活動への手がかりとする。前後半の成果を「私の感動事典（仮称）」として編纂する。	
	コンピュータ表現演習	この授業では、コンピュータ表現基礎（1年前期）において学んだコンピュータツールの操作技術を用いて、自身の技能を高めつつ個性的且つ自由度の高いデザイン表現の可能性をより幅広く展開するべく、グラフィックデザインの基礎的な課題を制作しながら学ぶ。画像素材やフォントを用いて画面内を目的に添ったかたちで適切にレイアウトする事や、視覚的に単純明快化された記号やビクトグラムの作成、より訴求効果を強調するための画像加工や色調補正の技術等々、グラフィックデザイン制作の際に最低限度必要な知識と作画技術を着実に学ぶ。3年次以降の専攻において、より専門的なデザインワークを展開する上でも重要な土台づくりの意義を持つものである。	
	工芸演習1(教職課程)	本授業では、工芸作品を制作する上で大切な、アイデアを展開する力や制作意図を人に伝える力、きれいに作る意識を育てることを目的として、学校の現場で広く用いられている「木材」を使った作品の制作を行う。「木材」の基礎的な加工方法である「切る」「彫る」「削る」を、手道具や電動系のご機などを使い制作することで体験させ、その過程で基本的な道具の特徴や、扱い方についても学ぶ。	
	工芸演習2(教職課程)	この授業は陶芸の実技演習を通し、工芸が持つ「暮らしを豊かにする力」について理解を深め、工芸作品を制作する基礎的な力を育むことを目的とする。課題として、実際に使用することを想定した作品の制作を行わせる。最初の課題では、豊かなお茶の時間を過ごすための「カップ」を制作し、合評会において完成した作品を実際に使用し、使用感を互いに検討、分析させる。次の課題では、日常生活で使用する「花器」を制作し、合評会において実際に植物をいけ、互いに鑑賞、検討、分析させる。	
	美術理論・美術史科目	美術とは何か、美術の歴史とは何かという基本的な問題について、平易に解説する。また、古代ギリシャから20世紀のモダン・アートにいたる西洋の建築・彫刻・絵画・工芸（デザイン）にみられる様式的変遷を遠近法にもとづく空間表現の歴史として概説するとともに、日本を含む東洋の建築・彫刻・絵画・工芸の様式的変遷を仏教芸術の国際的伝播の歴史として解説する。  (オムニバス形式・全15回)  (10 天貝義教／8回) 純粋美術と応用美術、芸術美と技術美の関係について平易に解説し、遠近法確立以前の古典古代の空間表現から、遠近法の確立したルネサンスの空間表現を経て、遠近法から脱却した新しい空間表現としての20世紀のアブストラクト・アートまでの様式的変遷を概説する。 (21 井上豪／7回) インドに生まれた仏教はシルクロードを通じて、アジア全域に伝播し、各時代と各地域において独自の精神文化を育み、多様な造形的表現を生みだしてきた。本講義では、インドから中国を経て日本に至る仏教美術の遺品をたどり、その時代的・地域的様式的変遷を概説する。	オムニバス形式
	東洋美術史	中国の古代美術を概観する。数千年の歴史をもつ中国は、時代と共に姿を変えながら世界有数の文化を築き上げ、東アジア全体を包み込む一代文化圏を形作ってきた。古代人の世界観はそれぞれの時代の美術に表され、独特の世界を形成している。 本講義では考古学資料を中心に中国の古代美術を取り上げ、それぞれの時代の文化的背景を読み解きながら、古代美術の世界観を解説する。	
	工芸概論	人がつくる物、すなわち人工物とは何かという問いをこの授業では考える。それを問う手掛かりとして、工芸における「意匠」と「機能」という二つのキーワードを掲げる。意匠については、それが物の機能とは無関係に成立するものであることを、「意匠とは物の外観である」と規定してきた国際的な意匠法の発達史を引用しながら明らかにする。もうひとつの機能については、19世紀以降の目的合理主義と科学技術の発達で、機能主義思想を成立させてきたことを紹介する。そのうえで今日においては、意匠は物の機能とは無関係に成立する、すなわち「機能に束縛されない意匠」という考え方が、「人がつくる物」に、人の精神を充足させる存在感をもういちど取り戻させる力となりえることを立証する。	
	デザイン史	本講義は18世紀末から今日にいたる近代デザインの歴史と理論を概説する。近代デザインは、ハーバート・リードやニコラウス・ペヴスナーらの先行研究とその後の欧米ならびに日本における多くの研究のなかで、マス・プロダクションとマス・コミュニケーションにもとづく産業化社会のなかで発展してきたと考えられている。 本講義では、こうした近代デザインについて、産業革命からポスト・モダンといわれる今日までのヨーロッパ、アメリカ、日本における重要な歴史的事項を紹介し、その背景にある主要な理論や思想について平易に解説する。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	日本美術史	本講義では縄文時代から現代に至る日本美術の歴史を概観する。美術作品に関する基本的知識の習得を目指すだけでなく、その表現上の特色などを、作品鑑賞を通して自ら発見し理解に至ることを目標とする。日本では室町時代まで、中国や朝鮮半島から伝来した仏教美術を母胎に形成・発展していくが、平安時代半ばから徐々に和様化が進み、江戸時代には美術が民衆のものになっていく。この講義では様々な作品をとおして、日本の美術の流れを把握できるようにする。	
	西洋美術史	本講義では古代ギリシャから20世紀に至る西洋美術史の概要を講義する。美術作品に関する基本的知識を得ることを目指すだけでなく、その表現上の特色などを自ら発見し理解に至ることを目標とする。ギリシャ、ローマ、初期中世、ロマネスク、ゴシック、ルネッサンス、バロック、マネリスム、ロココ、新古典主義、19世紀から20世紀にかけての多様なモダニズムなど、毎回各時代を代表する基本作例をいくつか取り上げ、造形作品の見方を解説しながら、主として様式的観点から西洋美術の流れを把握できるよう指導する。	
	近代絵画史	明治期の日本では、西洋からもたらされた油絵技法により、日本人画家による「洋画」が成立し、伝統的な日本画も油絵の影響を受けながら展開した。一方、同時期の西欧では浮世絵が流行し、美術家たちは日本美術に高い関心を示していた。この授業では、同時代の西欧におけるジャポニスムー特に印象派をはじめとする西洋近代絵画における日本美術からの影響ーにも触れながら、明治から昭和初期にいたる日本絵画を、西洋との関係を軸に考察する。	
	デザイン史特講	本講義では明治期における日本とヨーロッパとのデザイン交流史について概説する。明治期の日本はヨーロッパを範例として近代化を進め、今日のデザインの基礎となる美術・工芸分野に関して多くの留学生をヨーロッパに派遣した。これらの留学生は帰国後、日本のデザインの発展について重要な役割を果す。特に1870年代の歴史主義時代のウィーンに学んだ平山英三、同時期にローマに学んだ松岡寿、1910年代のセセッションの時代のウィーンに学んだ安田祿造らの活動は、日本の内外博覧会、意匠制度、工業図案教育の発展の基礎を確立したものと重要であり、その意義をヨーロッパとのデザイン交流という観点から明らかにする。	
	日本建築史 1	古代から中世までを通して、わが国の建築を歴史的に理解を深める。すなわち古代1：先史／仏教建築の導入とその技術、技法。古代2：寺院建築の技法／平城京・地方官衙(秋田市を含む)。古代3：寺院・神社の多様化(特に様式等についても詳述する)。中世1：中世における建築様式の流れ。中世2：中国からの新様式の輸入(天竺様、唐様)と導入および和様の展開。中世3：折衷様の発生。中世4：中世社寺建築の技法と意匠。等について歴史的かつ様式の変化について学ぶ。また、意匠、紋様、彩色についても容易に理解が出来る様に併せて解説し、特に仏教美術芸術についても触れる。	
	日本彫刻史	日本彫刻史の中核というべき仏教彫刻を取り上げ、その歴史を概観する。飛鳥時代に受容された仏教文化は、いわば日本文化の基盤となっており、常に大きく文化史を左右してきた。仏教美術は、はじめ朝鮮や中国の模倣としてスタートしたが、徐々に日本に根を下ろし、千年以上にわたって数々の名品を作り出してきた。また、政治権力とも大きく関わって、時代ごとに独特の表現を持ち、異なる佇まいを見せている。本講義では時代ごとに仏像の名品を取り上げ、その制作事情や思想的背景、様式や技術の変遷を辿る。	
	日本建築史 2	比較的現遺構数が多い近世の建築を対象にして、近世建築について理解を深める。すなわち近世1：近世における建築界の動向とその建築。近世2：寺院・神社・霊廟建築。近世3：城郭建築(城郭建築については近世以前のものも触れる)。近世4：住宅建築を取り上げ、詳述する。近世建築については秋田県でも数多くの遺構があることから、それらについても併せて概説する。このように秋田県でも前記のように遺構が多いことから、近世では建築(美術、芸術を含む)の歴史を基礎知識として身につけると共に一つの建築を前にして、その魅力を自分なりに感じとり、それ等を正しく伝えることが出来るよう講義を行う。	
	近代装飾デザイン史	本講義では応用美術における装飾の肯定的な意義について概説する。近代デザインにおいて装飾は、20世紀初頭のアドルフ・ロースの「装飾は罪悪である」やル・コルビュジエの「今日の装飾芸術は装飾を持たない」という言葉に象徴される無装飾論によって否定的にあつかわれた。この講義では、19世紀後半のF・カーニッツ、アンリ・ヴァン・デ・ヴェルデの装飾論とともにオットー・ヴァグナーの近代建築論にみられる装飾観を中心にとりあげ、ポスト・モダンの今日に生き続ける装飾のデザイン史的意義を解説する。	
	シルクロード図像学 1	東西文明の行き交う絹の道は、インドから東アジアへ向かう仏教美術の道としても知られている。古代シルクロードの美術は、インドをはじめペルシアや西洋など様々な要素が混り合い、それらが渾然一体となって独特の世界観を形作ってきた。本講座では仏教美術を中心にガンダーラから中央アジアにかけて作例を取り上げ、ペルシアやギリシアなど各地の遺品にその源流を辿りながら図像変遷の過程を追っていく。広大なユーラシア大陸を舞台に展開した、壮大な文化交流の姿について解説する。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	建築史演習	日本の古建築、とりわけ寺院・社殿建築の古代建築では構造が中心となり、あまり細部意匠には目が向けられなかったが、中世以降に入ると技術の進歩により、細部意匠にも注意が払われるようになり、その建築構造自体とも相俟って非常に優れた建築が出現した。この傾向は当然、近世まで受け継がれ、江戸前期に建立された日光東照宮で結実された。 この授業では細部意匠の中核となる「墓股」を取り上げ、古代～近世の代表的な墓股のトレースを行い、それを基に日本独特の彩色を行う。さらには、墓股の年代の変遷により形状の差異を見出すことにより、建物の建立年代を判定する手法について学ぶ。	
	近代建築史特講	日本の近代建築は西欧化の時代、新技術と思想の導入、近代化の時代の3要素から成立する。したがって(1)産業革命と洋風化、(2)洋風建築の伝来と外国人技師の活動、(3)コンドルの来日と日本人建築家の育成、新構法の導入と日本人建築家の育成、(4)新構法の導入と耐震構造の工夫、(5)西欧近代建築思潮の影響、(6)分離派建築会、(7)関東大震災後の公共施設、(8)近代建築思想の普及、(9)国際建築様式の展開、(10)様式主義建築の近代化、(11)伝統と近代建築との交錯、(12)和風と洋風の融合などの通史を概説する。併せて秋田県下の近代建築についても現遺構をふまえて解説する。	
	近代デザイン史特講	1919年に設立されたバウハウスは、21世紀の今日にいたるまでヨーロッパ、アメリカ、日本のモダン・デザインとモダン・アートの様々な運動に多大な影響を与えてきた。本授業では、バウハウスの教官として最も早くアメリカ合衆国に移住したヨーゼフ・アルバースの芸術論とデザイン論を取り上げる。アルバースは合衆国移住後ブラック・マウンテン・カレッジにおいてポップ・アートのR・ラウシェンバーグ、カラー・フィールド・ペインティングのK・ノーランドらを指導し、イエール大学においてはオップ・アートのR・アヌシュケヴィッチらを指導することとなったが、その背景には、バウハウス以来の造形教育とともに独自の抽象芸術を基礎づけた芸術論とデザイン論があった。その今日的意義について解説する。	
	シルクロード図像学2	インドに発した仏教美術はシルクロードを東へ向かい、沙漠を越えて中国に伝えられた。隊商路として栄えた西域のオアシス地帯は、多彩な文化が常に混じり合う「民族の十字路」であった。 本講義は、前期に開講する「シルクロード図像学1」のいわば後編として、楼蘭・亀茲などタリム盆地の仏教美術を中心に取り上げる。沙漠に没した「幻の王国」はいかなる文化を持ち、我々の東アジア世界にいかなる影響を与えてきたのか。多彩な民族文化の影響を考えながら、我々の身近に隠れた遠い異文化の影響や、忘れられた本来の意味など、多角的な視点で古代美術の世界について解説する。	
専門基礎科目	彫刻原論	自然界における全ての「形」あるものは、何らかの関係や理由があつてそこに存在している。また、人間が創造する「芸術」にも、そこには人の心に繋がる「美しさ」や「感動」といった感覚に内在するさまざまな関係や理由を見出す事ができる。 彫刻はこれらの二つ、すなわち自然界と人間の感覚に内在する関係や理由を内包し、さらに造形物としてそれらを空間の中に存在させる営為である。彫刻における造形とは、事物の形を巧みに象することで終わるものではない。それは根元において、自然界を律する法則を考える事であり、同時に表現としての構造物に空間との関係性を求める事なのである。 この講義の目的は、彫刻のそうした本質を問うことにある。人間、自然、社会など、彫刻の環境空間に潜む見えない構造を探り、芸術のさまざまなジャンルにおける「形＝フォルム」に内在する未知の造形思考を模索する。	
	日本画基礎演習	この授業ではモチーフの観察や描写、写生をもとに、日本画の基礎的な技法を教授する。 日本画に特有の材料の扱い方や基礎的な日本画技法を写生のプロセスを通して、自然形態の把握と描写力の向上を目指す。写生の対象は植物を中心とするが、風景、人物など実際の制作の環境に合わせて適宜変更する。 また、日本画技術としては、模写等を通じて古典技法である線描、垂らし込みなど墨による表現を実践することで、明治以前の古典的な絵画に見られる技法を解釈しながら様々な表現の理解を促す。さらに、日本画は材料だけでなく、その描く内容も季節や時間、気候等の風土と深く関係がある。この授業を通じてそのような日本画への理解を深める。	
	油画基礎演習	基本的な油画技法を学びながら、現代絵画の今日的あり方を模索する。油画が発展してきた過程を、制作を通して追体験する。授業は技術を磨くことに大半の時間を費やすこととなるが、表現行為に盲目的に没入せず、絵画がなし得る意味をも考察する。 (34 大谷有花) 油画のための基礎演習を通して、キャンバス、油絵具、オイル等の特性を知り、表現力、技術力、制作力ともに向上を目指し、油画で自己表現するための指導を行う。 (8 小田英之) 絵画を写実・平面・時間と空間・拡張という観点での多様な表現・手法の研究と制作を通じ、既成概念にとらわれない絵画の可能性を探るための指導を行う。	共同で担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		彫刻基礎演習	<p>この授業では、彫刻の実技の中でもカービング（削る）による彫刻の基礎を習得する。素材は石材（大理石または花崗岩）とする。</p> <p>この授業では、自然の対象物を抽象的に表現した石彫彫刻を制作する。自然物を注意深く観察することによって、構造や特徴を探る。それらを抽象的な表現へと変換し、自然の素材である石材を削って表現していくことで、多様な彫刻作品の発想のプロセスを知り、それらを立体物へと具現化する基本的な技術を習得する。</p> <p>授業はガイダンス、プランニングを行い、次に石膏によるモデルづくりを行う。以降は素材の説明や技術、道具の説明を行った後に、実際にカービングの実技に入り、作品のプレゼンテーション、講評を行う。</p>	
		素材と表現	<p>生活空間を彩る様々な素材の材料特質と加工方法（ガラス、金属、木、漆、染色、陶芸、プロダクトデザイン素材）について解説し、多様な素材による技術や表現を理解し美術表現への共感や共有を得る礎とする。</p> <p>（オムニバス形式／全15回）</p> <p>（<b>2</b> 小牟禮尊人/3回）ガラス以外の工芸材料との違いとガラスの材料特質、現代社会におけるガラスの様々な使用例を具体的にあげて説明を行う。また、ガラス工芸における主な技法（ホットワーク、コールドワーク、キルンワーク）の説明と、具体的なそれぞれの作品をあげながら、ガラス作品の作られ方を説明する。なお、制作の様子は、動画を使用して理解を深める。</p> <p>（<b>6</b> 安藤康裕/2回）彫鍛金技法による金属の加工例を、スライド、映像等で具体的に紹介し性質と加工法、表現効果を解説する。</p> <p>（<b>7</b> 山岡惇/2回）工芸素材としての「木材」について、「反り」や「割れ」、樹種の違いによる「木目」や「色」などの特質とその使われ方、生かさされ方、そしてかたちづくる為の加工方法について解説する。</p> <p>（<b>9</b> 熊谷晃/2回）漆液の塗料としての特徴と、造形素材としての役割と、加飾技法について解説する。塗料としては「漆液の精製」や「乾燥方法」を中心に自然塗料の特徴を解説し、造形素材としては「乾漆技法」による立体物の制作工程を主に解説する。また加飾技法では、「蒔絵や螺鈿、変塗り」などの技法を中心に、素材や道具、技術について解説する。</p> <p>（<b>11</b> 森香織/2回）この回では「染色」に関する素材と技法について解説する。被染物（生地）の素材と染料の関係や染料の種類についての理解を深め「布を染める」ことの基礎的な知識を得ることを目標とする。また実際の制作を行う上での参考となるよう作品例を示しながら各種染色技法について説明する。</p> <p>（<b>10</b> 安藤郁子/2回）陶芸の素材である土の特質を、特に可塑性を中心に解説する。また、代表的な制作技法である手びねり成形、ろくろ成形、タタラ成形、鋳込み成形について解説する。野焼き、穴窯から電気窯、トンネル窯に至るまでの陶芸窯の変遷についても概要を解説する。</p> <p>（<b>4</b> 今中隆介/2回）素材を歴史からひも解き、現代に存在する素材の成り立ちに触れつつ、世の中に流通しているプロダクト製品を構成する素材の種類と加工法だけでなく、世界を変革しつづける新素材開発の用途と可能性について事例を紹介し解説する。</p>	オムニバス形式
		ものづくり製図演習	<p>イメージする三次元立体を二次元の図面（JIS規格の製図通則）として表現し、第三者に対して正確に伝える力とともに図面を読み取る力を修得させる。</p> <p>図面は、構想するものの形、寸法、部材関係、仕上げ等を第三者に示し、意図通りの製品を正確に製造し世の中に流通させるためのもっとも重要なツールとなる。したがって、製品そのものの形態に関わる情報のみならず、図像としての訴求力も要求される。さらには、制作手順や生産コストまでも第三者がイメージできる図面であることも重要な要素となる。</p> <p>基本的幾何図形の描き方、展開図、断面図、透視図、三面図などの基本的な表現を段階を追って指導し、線描の強弱のリズムも大切に、正確かつ見やすく伝わりやすい図面作成を目指す。</p>	
		DTPデザイン演習	<p>DTP（デスクトップパブリッシング）の概念は一般的に普及している。昨今では印刷に限らず他メディアとの情報共有と連携のあり方がテーマであり、DTPはその中核を担っている。</p> <p>本授業では、DTPの代表的なアプリケーションとしてAdobe Creative Suite（Illustrator、PhotoShop、InDesign等）の理解と修得を中心に技術面を学ぶ。また、高度なDTPの実現には情報の理解、編集、デザインの技術が必要である。誌面レイアウトに関する本や電子出版、デザイン事例、出版・印刷知識などを紹介、解説するとともに、情報を理解し編集しデザインすることの基本に触れる。</p>	

科目 区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		映像デザイン基礎	<p>この授業では、紙媒体に代表される静止画によるデザイン表現と同様に、動画によってデザインされた映像コンテンツを用いてモニタディスプレイやスクリーン、もしくはウェブサイト上で展開する表現をビジュアルコミュニケーションデザインの手段のひとつとして捉え、そのコンテンツを具体的に作成するための基礎知識とコンピュータツールの基本操作について修得させる。</p> <p>映像コンテンツを作成する上で不可欠の2種のアプリケーションソフトであるアフターエフェクツ（画像加工）及びファイナルカット（動画編集）についてレッスンを積み重ねながら、自身のデザイン表現を確実にするための操作習熟を目指す。</p> <p>（オムニバス方式／全15回）※最終講義で両名による講評と総括を行う。</p> <p>（62 伊藤朋／8回）アフターエフェクツを用いた画像加工について、制作工程の概要やアプリケーションの基本操作について学習し、様々な特殊効果を加えたムービーの作成を行う。</p> <p>（63 加賀谷恵吾／8回）ファイナルカットを用いた動画編集について、制作工程の概要やアプリケーションの基本操作について学習し、更にビデオカメラによる動画素材の撮影やBGM音源の作成を経てムービーの作成を行う。</p>	オムニバス方式
		構成論	あらゆる造形表現に共通する基礎的で重要な問題とする形態・色彩・材料などの造形要素と、創作の可能性や応用表現の方法論としての造形秩序（シンメトリー・リズム・バランス・プロポーション・コンポジション）について、理解を求めするために映像物や書籍などを用いて、実例をあげながら構成学の全般を概説する。構成原理における造形の諸要素や秩序、表現性などは、様々な現代のアートや新時代のデザインなどの基盤と成りうることを理解し、幅広い視野と経験・造形的感性を備えることを目指す。	
		英語による現代美術評論2	本授業は「英語による現代美術評論1」の発展科目である。美術に託され照らされた思考や問題は、意外と深く広い。モダニズムにおける他ジャンルとの比較から導き出された本質主義的な美術観は、その一例にすぎない。ジャンルとかメディアムという以前に、美術は、もっと原理的な次元で人間の感覚や想像力や思考のモデルとしての可能性を包み込んでいられるように見える。そうした可能性について議論することで、現代美術についての理解を深める。	
		塑造表現2	<p>人体裸婦モデルをモチーフに、塑造表現の技術について指導する。また、テラコッタに素材転換をし、塑造表現をより発展させ作品性を高める。</p> <p>具体的には、人体裸婦の基本的な量塊や構造を理解するため、人体裸婦デッサンをする。その後、クロッキーなどを経て、芯棒を造り、塑造をする。塑造によって仕上がった作品は、石膏型取りの後にテラコッタに置き換える。</p>	
		彫刻素材基礎演習	この授業では、立体造形・彫刻素材の特性について学ぶことに始まり、石彫・金属（鋳造／溶接／展延加工／その複合）・ガラス等による立体・彫刻表現の基礎を知る。さまざまな素材に触れ、その視覚的・触覚的な特徴を体験し、素材の特性を理解することによって、作品制作における素材やテクスチャーについての考察を行う。様々な素材を理解し、技法を修得することで、彫刻表現の世界を広げ、既存の彫刻概念を更新し、多様な領域との交流を通じた、新たな表現価値の構築の基礎とする。	
		現代絵画基礎演習	<p>この授業は、現代絵画制作を中心にしながら、他分野においても制作の根幹となるオリジナリティーを持つ表現の獲得と構築的作品制作を行なうための基礎授業である。</p> <p>①「現代とは何か」②「自分とは何か」③「現代美術とは何か」④「制作する意味とは何か」を問いながら演習を進めることにより、現代社会と自身との関係性、現代社会（鑑賞者）と作品との関係性を問い、独自の現代絵画を完成させるための思考法と制作プロセスを習得する。作品コンセプトの必要性和重要性を説き、その立案方法の基礎となる部分から教授する。</p>	
		インスタレーション基礎演習	物質による美術表現をベースに、より広域な空間や環境、概念、時間軸を作品の題材として扱い、構成させるための理念と方法論を指導する。特に主題を表現する方法として、なぜインスタレーションという形式を選択するのかを常に意識し、着想の段階から概念的思考を展開できるようにする。実践として、ファウンド・オブジェ（日用品や自然物）、さまざまな資材、映像、サウンド、テキスト、身体表現を含む異なるメディアの複合的な使用法とその効果を教授する。	
		パフォーマンス基礎演習	この授業では、ライブ性を持ったパフォーマンス表現について学ぶ。教員と学生同士のディスカッションを積極的に活用し、個々の知覚に対しての鋭敏な意識を養うためのプログラム、それを客観的に言語化するためのプログラムの学習を通じて、表現の社会的価値性に対しての意識を養う。同時代に起こっている様々な現象をいかに読み解き表現へとつなげていくかを考え、そのために自分の内側と外側を深く洞察し、両者をコミュニケーションさせる能力を育成する。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	テキスタイル表現基礎演習	この授業では、繊維素材の特性について学ぶことから始まり、染色による色彩と織りによるテキスタイル表現の基礎を学ぶ。実際にさまざまな繊維素材に触れ、その触覚的な特徴を体験し、個々の特性を理解することによって、作品における素材やテクスチャーについての考察を行う。染料を用いた色彩表現の修得と、織の基本組織の理解によって、一本の糸が、作品へと変貌するテキスタイル表現による作品制作を行う。素材を熟知することや、技法を修得することで、今後のより多くの新しい創造性を追求する土台とする。	
	イラストレーション基礎演習	現代におけるイラストレーションの意味や目的を理解し、発想力と技術力の基礎を養うことを目的とする。イラストレーションは印刷メディア・電子メディア・アーバンメディアなど、その範囲は広く、静的なもののみならず動的なメディアでも展開されている。それら多様なメディアの、いずれにも必要であり応用可能なベースづくりのための、イラストレーションの理解と、個性と表現力にかかわる「造形」、ビジュアル・コミュニケーションのための有効な視覚言語の理解や、イラストレーションの「機能」に着目し、既存の多様な手法やデジタル技術での応用など、実践に移す基礎力の獲得を目指す。	
	メディアアート基礎演習	メディアアートの入門編として位置づけられる授業。デジタルテクノロジーを紹介することで、多様な素材や技法の融合を実現できるメディアアートの手法について学ぶことで、高度なビジュアルアート表現を実践するための土台を築くことを目的とする。 第1段階では、作品のもととなる様々な素材や技法と、身近なデジタル機器とを連携させる方法を学ぶ。第2段階では、素材ごとに異なる視覚的、聴覚的、触覚的印象をデジタル機器を通じて組み合わせ、ジャンルに捉われない表現を実現する手法を学ぶ。第3段階では、素材や技法から様々な情報を抽出し、デジタル機器を用いてそこに合成やタイムラグの付加といった編集を加える方法を学ぶ。第4段階では、編集した情報を再び素材に戻すことで、鑑賞者に新しいアート体験をもたらすメディアアート作品の制作を行う。	
	ウェブデザイン基礎演習	GUI(Graphical User Interface)とは操作のために必要な情報を視覚的に提示し、ユーザーの直感的な操作を支援するものである。 この授業では、グラフィックデザイン、インフォメーションデザイン、インタラクションデザインによる正確な情報伝達の方法や、それら3つの要素を機能的、かつ効果的にサイトに取り込んでいく手法や考え方を習得し、ユーザーがWEBブラウジングする際の快適な情報認識・理解を促すインターフェースデザインの制作を目指す。Webユーザーインターフェースを想定した画面デザインの提案を課題とし、基本的な制作ツール(Dreamweaver)の使い方やサイト制作のプロセスなど、WEBサイト制作の基礎を学ぶ。	
	タイポグラフィ基礎演習	タイポグラフィは活版印刷術が本来の意味であるが、活字や組版印刷が主流でない今日でも、印刷のために文字を組むことのタイポグラフィの本質的な仕事は変わらない。タイポグラフィは文字そのものや書体、図形、写真などのサイズ、ウエイト(文字の太さ)、レイアウトなどを適切に設定することによって、可読性や美しさを追求するデザイン・システムである。 この演習においては、和文書体と欧文書体のエレメント、フォントの種類・特徴、スペーシング(字間・語間・行間)についての基本的なデザイン・システムを次の3つの視点から制作する。(1)フォントの比較における認識度の課題制作。(2)語や文章として組まれたときの読みやすさの程度の課題制作。(3)視線を補足してフォントによる情報を目につきやすくするための課題制作。更に、和文・欧文によるアナグラムも制作を行う。課題制作を通して、デジタルフォント化による新しい技術のタイポグラフィ・デザインに結びつけるための基礎能力を養うことを目的とする。	
	デザインサーベイ	地域(まちやむら)の伝統的な街並や集落、伝統的な行事やイベントの空間、特産物などを対象として現地調査(フィールドサーベイ)や市場調査、文献データ等によって客観的に解読し、その地域における関係性をわかりやすく表現するデザインサーベイの基礎的な手法を、講義と演習を通して教授する。 (28 山内貴博) 地域の景観を構成する要素と景観の解読法やデザインサーベイ(フィールドサーベイ)の計画立案方法、デザインサーベイに必要な広域地図等の文獻調査、デザインサーベイ結果の表現技法と分析・活用方法などの事例紹介や講義を行う。 (40 菅原香織) 特定地域のフィールドサーベイと文獻調査を実施しその結果を分析して表現する方法やデザインサーベイの結果から地域特性や景観デザイン上の課題をまとめる等のデザインサーベイの実査とサーベイ結果の表現方法を指導する。	共同で担当 講義10時間 演習20時間
	建築モデル演習	建築デザインにおける空間表現として模型製作技術の修得を中心とした授業を行う。 単純な建築モデルプランや著名建築物の図面を模写し、それらの模型を空間を把握しながら作成する。また量塊、面材、棒材等の多種多様な模型材料を用いることで空間表現の幅を広げるとともに、同一の建築物を様々なスケールで作成することで、縮尺率による制作目的の差異や図面と模型との表現密度の対応関係を理解させる。さらに作成した内観、外観模型を使い模型写真の撮影方法を学び、動画撮影することで景観シミュレーションとして活用するなどの有効な模型利用法も体験させる。	

科目 区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		商品計画演習	<p>身の回りにある、家具・インテリア用品、食器・テーブルウェア、食品、服飾品や生活用品等を、新品として成立させる場合の考え方と開発計画の進め方を学び、特に商品開発の初期段階である商品企画の立案に重点を置く。</p> <p>モノをデザインする前に「何をデザインすべきか」を構想する重要性和、商品が多くの人との協力により成立している事を理解させるため、授業は実在する企業（流通業または製造業）に商品企画を提案すると仮定して進め、グループワークと個人ワークを併用しグループを仮のデザイン事務所と想定して行う。商品企画書と企画内容を商品カタログ風に編集デザインした「バーチャルカタログ」を作成しながら、授業を進める。</p>	
		デザインワークショップ演習	<p>この授業は、まちづくりを目的に参加者が共同で作業をするワークショップの手法を習得させる。</p> <p>前半は地域の課題解決のためのデザインを計画・検討する際になぜ「合意形成」が重要なのかについて実際の事例から考察し「参加のしくみ」「ワークショップの手法」「ファシリテーション・グラフィック」について、ワークショップ形式を取りながらその手法について演習を行う。</p> <p>後半は、地域の課題を解決するためのデザインワークショップを企画運営し、そこで形成された合意からデザイン提案を作成、実験・検証、改善を経て、プレゼンテーションを行い、最終デザイン案を実施案として提案し、ワークショップ参加者からの評価を受ける。前半で学んだ手法を実践し、テーマと目的に対応したワークショップの手法や合意形成のプロセスを体験・習得させる。</p>	
		地域産業とデザイン	<p>地域産業におけるデザインの果たす役割について、事例をまじえながらその必要性と導入手法について解説する。</p> <p>経済活動や社会生活においてデザインの役割が認識され、身近で日常的な活動と考えられている一方で、生活財の多くを生産している地域産業においては、その有効性が十分活用されていない現状が存在する。このような状況がなぜ発生し、どのような問題がそこにあるのかを事例などを通して発見し、課題解決のための考察とその手法を理解することを目的とする。</p> <p>はじめに、地域産業とその特性を把握する。地域産業の実態、地域に存在する経緯と意味、また、地域の差異、業種による差異なども認識する。次いで、もの作りにおけるデザインの必要性を理解し、地域産業の現状や作り手と消費者の間に介在する諸課題が何故生じてくるのかを考察して、デザインのなすべきこと、出来ることをデザインプロセスの視点から整理する。また、地域産業に関わるデザイナー、支援組織、行政などの役割についても解説し、課題解決の道筋を理解させる授業とする。</p>	
		知的財産と運用	<p>情報の高度なネットワークが構築され、年々進化している現代社会において、情報は財であるとの認識が確立している。その財産的な情報保護法の中心に知的財産法が位置する。情報はリアルに存在する物とは異なる特殊な性格を有する。そのため、財としての情報の保護体系を理解するには、財としての情報の特殊性に着目する必要がある。</p> <p>本講義ではその点を前提に知的財産法の体系的な理解を深める。なお、情報の発信と獲得のための技術革新は急速に進むばかりであり、不特定多数間での知覚・感情・思考の伝達の態様は多様化している。保護体系の守備範囲はそれに応じて拡大しつつあるのが現状であり、それに応じた情報保護のあり方にも触れる。</p>	
		造形表現基礎（デッサン）（教職課程）	<p>造形表現の基礎となるデッサンを通じ、絵画表現の基本を修得させる。基本として、デッサンの考え方、制作手順、デッサン材料の理解と習熟がある。デッサンの考え方では、空間認知や形態・色彩心理学の知識から、その理由を理解し、画面構成方法を含め、空間表現の幅を広げる。具体的には、空気遠近法、透視図法、重なり、大小、明暗差、粗密遠近などである。制作手順のレイアウト方法では、基本形態の回転対称、直方体、自然形態を組み合わせ、空間の出やすいモチーフ構成方法を修得させる。また形態と明暗の確認方法を、ガイド利用中心に学び、バランスの取れた制作が出来るようにする。制作過程の比較を行い、形態、明暗、描写の進捗目安を理解させる。デッサン材料の理解と習熟では、材料や用具の特性を、素材の性質と利点欠点から理解し、「使い方」と「使い分け」を学び、繰り返し作業から表現技術の向上を図る。考え方、材料、進捗過程を俯瞰的に学ぶことは、教材作成や授業計画、実技指導の参考となる。</p>	
		絵画1（教職課程）	<p>アクリル絵の具を使い、静物着彩の表現を通して、造形感覚の向上と水性系絵具の基礎技術習得指導を行う。人工物、自然物などのモチーフ描写から質感や量感等、描き分けの方法と制作手順を指導する。パネルに、絵の具混合の増量剤を地塗り、表面を削り、平滑かつ吸水性色下地で、細密描写に適した絵肌の作り方を修得させる。モチーフの配置パターンは、安定、緊張、広がり他イメージの違いがある事を作例から理解し、構図の参考とする。完成予想図をイメージしやすいうまい下絵パーツを作り、利点とコラーズの配置確認から、微妙な位置変化から来る、構図イメージを確認させる。またその他、点穴、顔料、方眼、投写トレース等、利点と方法を比較する。カマイユ画法、グリザユ画法、ハッチング等の利点を歴史的、材料学的背景から学び、筆の使い分けと細密描写の技術を修得する。グレージングや描き起こしの手順を体験し、自然な空間表現の描画技術を身につけさせる。教育現場実技指導で活用出来る内容が多い。</p>	

科目 区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		色彩演習	<p>色彩学の理論に沿った基礎的な演習と実践のための実技を中心に行う。前半では、感情的効果と視覚的效果を利用したさまざまな表現と、色相による配色・トーンによる配色の色彩調和においての基本的な技法を習得させる。</p> <p>後半では、応用編の演習として、①等明度による構成、②モノクロのグラデーション、③有彩色のグラデーション、④同一トーンによる構成、⑤補色によるハレーションによる構成、⑥同化効果による構成、⑦暖寒の色相によるドミナントの配色、⑧ナチュラルハーモニーとコンプレックスハーモニーによる構成、⑨セパレーションによる構成、⑩季節感によるイメージ表現、⑪地域感による和風のイメージ表現、⑫統一感によるヨーロッパ風のイメージ表現等、感情効果を主にした色彩構成と、それぞれデザインワークで生かせる高度な実践力を修得させる。</p>	
		絵画2（教職課程）	<p>人物画の歴史と表現方法から、人物画の制作を通して、その目的を理解し、指導する側の表現技術を修得させる。人物画の描かれた目的とその表現方法、ポーズ、色彩などから理解を深める。人物画は神話、宗教、記録、象徴、心象他、目的によって、各種ポーズで描かれている。色彩は、その時代の色彩価値観、絵具数と画材によって、同系、補色、明度、彩度など色彩表現が行われ、地域、環境によっても違いがある。表現方法は、具象、抽象他、近現代の各種表現が、その時代の影響を強く受けている。これらの事を、画像資料等で理解させ、各自テーマ設定し、人物画を制作させる。テーマ、ポーズ、表現方法を決定、制作予定表を作成し、具体的に計画的な制作をアクリル絵の具で行う。制作課題の具体的な文章化で、授業時の説明と教材目的の明確化、課題目的の検証や評価が可能となる。予定表作成は、個人能力、表現材料、サイズ、量を考慮した授業計画作成目安となり、教材作成や授業計画の基本となる。</p>	
		絵画表現演習1（教職課程）	<p>絵画近現代技法の参考作例から効果と制作方法を学び、特にモダンテクニックを取り入れた作品制作から、その効果を検証する。モダンテクニックは、それまでの作画方法になかった偶然利用や絵の具以外のものを画面に取り入れた作画方法で、絵画表現の可能性を大きく広げ、絵画を平面から半立体、立体の世界へと導くことにもなった。この多様な表現方法を知り体験し、表現力の幅を広げ、言葉で制作意図をわかりやすく解説する。</p> <p>はじめにモダンテクニックの使用された作品作例を画像や作品を使って解説し、次に、作品制作の手順を、効果確認の小作品実験から実作品完成までをたどりながら教授する。また作品制作のための資料収集方法から、サンプル作成とその整理、構図決定から下絵作成、下地制作とトレース、額装、展示の方法なども解説する。また、制作意図を文章化し、分かり易く伝える方法も教授する。</p>	
		ブックデザイン	<p>メディア変革の中、本や雑誌のように手に取る情報メディアのあり方も問われている。この授業では手作業による製本の基礎技術を修得させ、使用する素材、特に紙の特性を理解させるとともに、素材や印刷の質感に対する感性を養成する。また、本の構造や機能について理解させ、独自の制作に応用・発展させていく力を身につける。取って狭義にブックデザインを捉え従来の手法を学ぶことで、情報メディアデザインへの知見を深め、新たな表現に繋がる可能性を探る。</p>	
		絵画表現演習2（教職課程）	<p>近現代表現の一つであるオプティカルアート技法で作品制作し表現と教材作成の幅を広げる。オプティカルアートの考え、表現方法、歴史上の使われ方を資料や実作品等を使い、教材参考作品の作り方と使い方を修得させる。オプティカルアート作品を制作、その制作方法、手順、技指導技術を修得し、効果を検証させる。</p> <p>オプティカルアートは、認知科学を利用した表現で、色彩認識、ダブルイメージや、静止画で動きを感じる作品など錯覚を利用した作品がある。後期印象派の点色並置による物理的に混合しない混色彩度保持、シュルレアリズムの1画面で2イメージを重ねて表現するダブルイメージ、モダンアートの静止画がゆらいで見える動視錯覚、パース誇張の空間錯視、補色や明度差の錯覚表現などである。歴史的には、絵画作品だけでなく、建築、舞台美術、デザイン、玩具などでも活用されている。教材作成で応用できるものが多く、作品制作を通し、その制作方法と手順を修得し、教材作成の幅を広げる。</p>	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
専門 専攻科目	アーツ & ルーツ 専攻科目	アーツ&ルーツ演習 1	<p>本授業では、「テーマと造形」を課題として、テーマを正確に設定してから、作品の制作に取り組む。</p> <p>作品のテーマは大きく分けて、「場所」、「時間」、「空間」の3つのキーワードから連想されるテーマを設定していく。この3つのキーワードから設定したテーマについて調査、分析をして、客観的な考察を加えながら、各々のテーマをそれに適した造形表現形式で創造していく。</p> <p>この授業は、アーツ&amp;ルーツ演習 2、アーツ&amp;ルーツ演習 3へと段階的に進んでいく。</p> <p>(36 石倉敏明) 主にキーワードについての調査、分析の指導を担当する。</p> <p>(33 山本太郎) 主にそれらのキーワードを日本画によって造形化する指導を担当する。</p> <p>(24 皆川嘉博) 主にそれらのキーワードを彫塑（テラコッタやFRP）によって造形化する指導を担当する。</p> <p>(32 芝山昌也) 主にそれらのキーワードを彫刻（石彫や木彫）によって造形化する指導を担当する。</p>	共同で担当
		アーツ&ルーツ演習 2	<p>本授業は「アーツ&amp;ルーツ演習 1」で学んだテーマ設定から造形表現へと発展させるプロセスのなかで、テーマ設定の部分を地域文化や歴史を深く探っていく「ルーツ探索」の研究を行う。つまり、これはアーツ&amp;ルーツ専攻の「アーツ&amp;ルーツ演習 3」へと継続する為の「フィールドワーク」の授業である。</p> <p>本授業では、秋田や東北の固有文化をより深く調査、探求し、最終的に調査の結果をプレゼンテーションで発表させる。調査するテーマは、特に秋田地域と関わるものに限定する。秋田の文化遺産である縄文時代の遺跡、秋田蘭画などから、秋田に伝わる民話や説話、里山の生活文化などである。これを調査し、発掘を行わせる。</p> <p>この授業によって、秋田や東北の文化や歴史を深く知り、正しく理解したうえで、新しい視点でその特色を分析する。そして、秋田地域に固有で独特の芸術文化の在り方を考察するよう指導する。</p> <p>そして、その成果は「アーツ&amp;ルーツ演習 3」で造形作品へと融合されていく。本授業は専攻教員によるグループ指導で行う。</p> <p>(36 石倉敏明) フィールドワークによる調査方法や調査の成果のプレゼンテーションの方法等を主に担当する。</p> <p>(33 山本太郎) 本授業で調査を進める際に各々のテーマが日本画で造形とする際にはどのような方法があるのかを指導する。</p> <p>(24 皆川嘉博) 本授業で調査を進める際に各々のテーマが彫塑としてテラコッタやFRPで造形する際にはどのような方法があるのかを指導する。</p> <p>(32 芝山昌也) 本授業で調査を進める際に各々のテーマが彫刻として石や木、ミクストメディアやFRPで造形する際にはどのような方法があるのかを指導する。</p>	共同で担当
		アートプロジェクト演習	<p>本授業では、地域社会で行われてきたアートプロジェクトの目的やアーティストの関わり方について理解を深めて、実際に地域社会で展覧会開催に必要な知識を学び、そのような展覧会への参加プロジェクトの企画、立案について考え、実践するまでを指導する。</p> <p>とくに、国際的なトリエンナーレや日本全国の地域で行われているアートプロジェクトなどに参加する為の具体的なプランを専攻の学生グループで企画し提案させていく。そのような提案を通じて、アートやアーティストが地域社会で如何なる役割を持っているかを考察させる。また、具体的な企画書の作成、申請、応募、運営などの実務や運営体制の構築なども行わせる。</p> <p>そして、アーツ&amp;ルーツ専攻の新しい表現の場、地域社会から発言を行う新しい形を考察させていく。本授業の指導は専攻教員の全員で行う。</p> <p>(36 石倉敏明) プロジェクトが実施される地域の歴史文化を調査する為の方法を指導する。</p> <p>(33 山本太郎) アートプロジェクトにおいて日本画を発表する可能性や方法について指導する。</p> <p>(24 皆川嘉博) ワークショップによる作品制作の可能性や方法について指導する。</p> <p>(32 芝山昌也) アートプロジェクトの全体の企画や企画実施に向けての方法を指導する。</p>	共同で担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		アーツ&ルーツ演習 3	<p>本授業では「フィールドワークと造形」を課題として、「アーツ&amp;ルーツ演習 2」のフィールドワークにおけるルーツ探索で得られた研究成果を基本にして、地域の歴史文化から生まれたルーツを根源とした日本画、または彫刻作品の制作に取り組ませる。</p> <p>ここでは、「アーツ&amp;ルーツ演習 2」で研究した課題を造形的に表現可能なテーマへと変換させ、そのテーマをもとにどのような作品づくりに取り組んでいくかをプランニングさせていく。そのプランニングの指導は専攻教員グループで行う。その指導によって、日本画か彫刻を選択し、実技指導へと移っていく。作品はデジタルメディア等での作品づくりは行わず、実際の素材（岩絵の具や石材、木材、テラコッタなど）を扱う作品づくりを行わせる。</p> <p>そして、最終的な卒業研究（アーツ&amp;ルーツ）で本専攻が目指す、地域の歴史や文化を根源にした新しい領域の作品づくりへと繋げていく。</p> <p>(36 石倉敏明) ルーツ探索の研究成果をより深く分析する為の指導を行う。</p> <p>(33 山本太郎) 日本画を中心に指導する。</p> <p>(24 皆川嘉博) 彫塑（テラコッタやFRP）を指導する。</p> <p>(32 芝山昌也) 彫刻（石や木、ミクストメディア）を指導する。</p>	共同で担当
	ビジュアルアーツ専攻科目	ビジュアルアーツ演習 1	<p>本授業では、今日のさまざまな美術表現を対象とし、絵画、彫刻、映像、写真、パフォーマンス、インスタレーション等、多様なメディアによる美術作品を基軸に、新たな作品制作の方法を多様な角度より捉え直し、既存の美術の枠を超えた美術の可能性を探求させる。</p> <p>2年次の【現代芸術演習C(ビジュアルアーツ)】で習得した多面的な現代美術の概念や各演習で習得した多様な素材と表現法の有機的な連携により、本専攻が掲げる表現を実験的に模索させる。</p> <p>この演習では、複数教員によるグループ指導を行うことで、多様な素材・技法がもつ可能性と特質を深く理解し、その表現の可能性を学生自らが主体的に研究し学ぶ。また、複数の学生による共同制作を基本とする。また、各教員の専門分野指導に限定せず、すべての表現をビジュアルアーツ表現の複合的価値観の育成ととらえ、多様な視点から共同で指導する。このことは本専攻の教育の大きな柱であり特徴でもある。従って、各教員はそれぞれの専門性を基本としながら、複合的表現の指導に多面的に協調し、教育を行う。</p> <p>(6 島屋純晴)：立体造形・彫刻の特性と表現法、素材の質感と技法の理解をとおして、彫刻作品の多様な表現方法を教授する。</p> <p>(23 高嶺格)：パフォーマンス表現の特性であるライブ性と時間軸を持った表現の理解をとおして、その可能性と多様な表現方法を教授する。</p> <p>(13 岩井成昭)：与えられた空間の認識とその調整・制御を任意のメディア・素材を使用して行い、インスタレーションの基本概念を実践の中で応用していく。</p> <p>(27 長沢桂一)：テキスタイル素材の特性とその加工法の理解をとおして、空間における多様なテキスタイル表現の可能性と作品制作を教授する。</p> <p>(34 大谷有花)：平面／現代絵画・油画の特性と表現法の理解をとおして、平面作品の多様な表現方法を教授する。</p> <p>(8 小田英之)：視覚芸術を更新する上で有効なメディアでありツールとなる絵画を、あえて「平面」「イメージ」を手がかりに絵画の可能性を教授する。</p> <p>(39 阿部由布子)：多様な素材や技法の融合を可能にするメディアートの特性について教授する。</p>	共同で担当
		古美術研究	<p>東北地方を中心に、5日間の古美術研究旅行で寺社・遺跡・並びに歴史的に見て重要な絵画・彫刻・工芸品等の調査研究を行う。絵画・彫刻・工芸などの様々な領域の古美術自体を鑑賞するのみならず、建築、地域の風土、景観、文化的背景との関係でその魅力、意味を考察し、ビジュアルアーツ専攻における作品制作のための重要なヒントを見出すことを目的とする。</p> <p>(7 澤田享・主担当) 東北地方特有の自然条件とその歴史的経緯を背景とする建築の概要と詳細について、古代から近代にかけての建築の創立・沿革、ならび特徴を詳細に教授する。そうした建築にまつわる、絵画、彫刻、工芸などとの関連についても論じる。</p> <p>(21 井上豪) 日本美術史、東洋美術史研究の専門性を生かし研究対象の歴史的意味、歴史上果たしてきた役割、現代における研究成果と今後の保存、現代社会との関わり等について指導する。</p>	共同で担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	ビジュアルアーツ演習 2	<p>本授業では「ビジュアルアーツ演習 I」で習得した、多様な表現の可能性研究をより深める。</p> <p>作品を構成する、素材・技法・表現法の基本的な要素とそれらの関係性を探り、それらの多面的融合により、特定の素材・技法、表現形式に拘泥することのない自由で新たな美術表現を模索させていく。</p> <p>その上で創り手として、作品が生み出す社会的価値の在り方について考察させ、美術において現代を表現することを研究する。</p> <p>複数教員によるグループ指導を行うことで、多様な表現がもつ可能性と特質を深く理解し、その表現の可能性を学生自らが主体的に研究し学ぶ。また、各教員の専門分野指導に限定せず、すべての表現をビジュアルアーツ表現の複合的価値観の育成ととらえ、多様な視点から共同で指導する。このことは本専攻の教育の大きな柱であり特徴でもある。従って、各教員はそれぞれの専門性を基本としながら、複合的表現の指導に多面的に協調し、教育を行う。</p> <p>(6 島屋純晴) 立体造形・彫刻の多様な表現方法の融合によって生まれる新たな価値観を教授し、学生は自らそうした表現法の選択、組み合わせによる新たな価値の創造を学び研究する。</p> <p>(23 高嶺格) パフォーマンスの特性であるライブ性と時間軸を持った多様な表現を教授し、その表現の背景と文脈を理解することによって表現の社会的意義を探る。</p> <p>(13 岩井成昭) 演習 I により深めた空間への理解を前提に、「求心性」と「拡張・開放性」という対立する概念から、視覚芸術の中におけるインスタレーションの位置付けと意義を考察する。</p> <p>(27 長沢桂一) テキスタイル素材、加工法の融合によって実現する、多様な空間における表現の在り方を教授し、学生は自ら素材と表現法の選択、組み合わせによる新たな価値の創造を学び研究する。</p> <p>(34 大谷有花) 平面/現代絵画・油画と他のメディアとの多様な融合表現の在り方を教授する。学生は自ら多角的な視点と広範な視野の獲得に努め、新たな平面表現の可能性を探究する。</p> <p>(8 小田英之) 絵画が持つ力を理解し、多様な手法を試みながら、今日的に展開することで新たな表現を学び研究する。</p> <p>(39 阿部由布子) 表面的な結合ではなく、コンセプトレベルで素材や技法を融合させるメディアアートの手法について教授し、素材や技法に捉われない表現のあり方を学ばせる。</p>	共同で担当
	ビジュアルアーツ演習 3	<p>ビジュアルアーツ演習1・2の成果を踏まえ、作品を構成する基本的な要素並びに、それらの関係性と、表現の背景にある思想の融合を目的により高度な作品制作へと展開させる。</p> <p>作品制作・研究においては、美術作品が、広く社会、地域と共有され、既存の社会的価値・制度・人の活動に問題意識を投げかける事を強く求める。</p> <p>この授業においては、指導教員の体制、学生の研究・制作体制について、学生が提出する制作・研究プランに基づき、教員、学生による協議を経てそれぞれ独自の方法を取ることを基本とする。すなわち、学生は個人・グループの体制を選択することを認め、教員は2名以上のグループ指導とし、その在り方については研究・制作内容により相応しい体制によって対応する。また、各教員の専門分野指導に限定せず、すべての表現をビジュアルアーツ表現の複合的価値観の育成ととらえ、多様な視点から共同で指導する。このことは本専攻の教育の大きな柱であり特徴でもある。従って、各教員はそれぞれの専門性を基本としながら、複合的表現の指導に多面的に協調し、教育を行う。</p> <p>(6 島屋純晴) 表現すべき思想の実現に向け、多様な彫刻素材と制作法の融合による新たな価値の創造と表現方法を教授し、その表現が社会において果たす役割と価値を研究する。</p> <p>(23 高嶺格) 現代において刻々と変化する価値観の中、個人と社会の関わりをどの様に作品として表現するのかを考察する。その上で多様なアイデアを現実的な作品として視覚化する方法について教授する。</p> <p>(13 岩井成昭) 複数の素材体験と空間構成を通じ、インスタレーション本来の特徴である「仮設性temporality」「場の固有性site-specific」「相互介入性interactive」という概念の本質を教授する。</p> <p>(27 長沢桂一) テキスタイル素材、加工法の融合による表現と、その背景となる思想の実現に向けた制作法を教授し、学生は自ら素材と表現法の選択、組み合わせによる新たな価値の創造を確立する方法を学び研究する。</p> <p>(34 大谷有花) 表現の背景にある思想の実現に最も相応しい平面表現の確立に向け、既存の平面表現の枠に囚われることなく、他のメディアとの融合表現を含め、思想を表現するための多様な制作法を教授し、ビジュアルアーツ表現の複合的価値観の育成を図る。</p> <p>(8 小田英之) 現代において意義や価値あるものとして、逸脱をおそれず既成概念にとらわれない絵画表現の可能性を追求し、その在り方を学び研究する。</p> <p>(39 阿部由布子) メディアアートという制作スタイルの意味や価値について教授することで、メディアアートの特性を活かした、今日的なアートを実践することのできる人材の養成を目指す。</p>	共同で担当

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
	ものづくりデザイン専攻科	ものづくりデザイン演習1 A (彫金)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具等についての安全教育を行う。</p> <p>本演習の目的は、素材感覚の育成、基本技法の理解、工具の使用法習得、あわせてジュエリー及びクラフトデザインの持つデザイン思想の学習と手作業によるものづくり独特の表現を体験することである。</p> <p>①銅、銀等の板材を使用し、タガネによる打ち出し加工を取入れた装身具又は生活用品の制作。加熱による可塑性の変化等金属独特の性質を体験し、切削、研磨、変形、ロー付け技法等を習得。タガネ等による加工での金属独特の緻密な表現を体感する。</p> <p>②精密鋳造による指輪の製作 現在一般的にアクセサリ製作で行われている精密鋳造法による制作を体験し、鋳造技術についての理解を深める。</p>	
		ものづくりデザイン演習1 B (ガラス)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具などについての安全教育を行う。</p> <p>本演習では、3年次、コース選択をした直後であることを考慮し、与えられたテーマに沿って、住空間における小作品の試作をする。ガラス工芸の主な3つの基本技法の理解とそれぞれの道具の使い方を習得し、形態デザインのスケッチを重ねた後、実際に制作に入る。主な基本技法は以下の通り。</p> <p>ホットワーク技法： 高温素材を重力、遠心力、表面張力、慣性の力を使い、垂らす、曲げる、吹くなどして形を作る。</p> <p>キルンワーク技法： 電気炉の中で鋳造する、垂らす、曲げる、溶着するなどして形を作る。</p> <p>コールドワーク技法： 割る、切る、磨く、接着する等の技法 前期終了後には、これらの技法を必要に応じて選択、駆使し、ガラス素材を自由に操ることができるようになることが目標である。複数の作品を試作させる。</p>	
		ものづくりデザイン演習1 C (陶芸)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具についての安全教育を行う。</p> <p>本演習では、陶芸による作品制作を通して、手びねり成形、ロクロ成形、石膏型成形等の基本技法を習得する。作品制作での体感を通して、土でつくられる「もの」特有のかたち、質感、色合い、手触り等を教える。各技法によってできるかたちの特質、焼成することによる変化等の陶芸の固有性を理解させる。併せて、制作全体や合評会を通し、使い手側の心理や使用感を意識させ、土でつくられる「もの」の何が「使用感の充足」たらしめるのかを知る足がかりとさせる。</p>	
		ものづくりデザイン演習1 D (漆)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具等の安全教育を行う。</p> <p>本演習では、「用途のある箱」をデザインし、蒔絵・螺鈿・変塗りなどの加飾技法を施した箱の制作を行なう。</p> <p>はじめに、暮らしの中で漆の箱として有用であり、用途を持った箱とは何かを考え、飾り箱等を事例に、形や構造、デザイン等についてディスカッションし、現代の暮らしの中における、漆製箱のありかたについて検討する。その上で、制作意図に適した表現やデザインを考えて試作を重ね、用途とデザイン性の両面から考察する。また、形態制作から下地、塗り、加飾、仕上げまでを一貫して行い、漆工芸の基礎技法を修得する。</p>	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		ものづくりデザイン演習 1 E (木工)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具等の安全教育を行う。</p> <p>(オムニバス方式/全45回)</p> <p>(4) 今中隆介/2回        これからの社会に求められる本当に必要とされる事象を見極める力を身につけるため、人間の五感を最もダイレクトに揺さぶるハンド・メイドによるプロダクトデザインについて具体的な事例を示し、現代の機械化工業の元となる“手工業”の基本的な成り立ちについて概説する。</p> <p>(7) 山岡惇/43回        本演習では、木の「もの」の良さをみつけてゆくための作品制作を行う。はじめに板材の性質と、指物技法の基礎を学ぶために、「箱物」の制作を行う。中に何をを入れるかを学生自らが設定[例えば、毎日身に付けている物、大切にしているもの、欲しいもの等]し、入れる物の持つイメージや形状を的確に捉えて、デザインし制作する。次に、木の持つ表情[木目や色]を生かすことを意識させるために、「動物の置物」を削り出しの加工で制作する。モチーフとなる動物は、学生自らが設定[例えば自分をイメージした、飼っている、好きな等]し、特徴を捉えて抽象化、部屋の中にあって愛着の生まれるものを制作する。「箱」「動物」の制作を通して、手道具や大型木工機械の使い方、治具等の制作補助具のつくり方、指物技法・削り出し加工の制作手順を指導する。</p>	オムニバス方式
		ものづくりデザイン演習 1 F (染)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具等についての安全教育を行う。</p> <p>本演習では、「空間をわける」をテーマとし、制作を行う。        日本ではTPOに応じた空間の有効利用のため様々な道具が使われてきた。平安時代の住宅様式である寝殿造りでは部屋に仕切りが無いため、季節の変化や年中行事の儀礼や接客饗宴などに応じて、襖や屏風・簾などを用いて適切な空間演出をしていた。これらは「空間をわける」という役割のみならず、室内装飾としても重要な役割担っていた。        現代における住空間ではどのような場面で「空間をわける」ことが求められるのか。その際に望まれる機能・用途・デザインとは何か。各自が設定した空間に添って調査を行い、制作計画を立てる。また、どのような繊維や染色方法が適しているのかを検討し、実際の制作に入る。        加えて、使用に耐えうるものを制作するには繊維と染料の関係や使用環境についての堅牢度など染色に対する知識と技術の習得が不可欠である。        求められる機能とデザイン性を分析し計画する力と、それを実現するための染色技術の習得を目標とする。</p>	
		ものづくりデザイン演習 1 G (家具)	<p>「ものづくりデザイン演習1」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、各種素材の特質の理解と、その制作技術の修得を目的とする。これによって、物づくりの技術的完成度を高める。また、機械・工具等の安全教育を行う。</p> <p>(オムニバス方式/全45回)</p> <p>(4) 今中隆介/2回        これからの社会に求められる本当に必要とされる事象を見極める力を身につけるため、人間の五感を最もダイレクトに揺さぶるハンド・メイドによるプロダクトデザインについて具体的な事例を示し、現代の機械化工業の元となる“手工業”の基本的な成り立ちについて概説する。</p> <p>(1) 松本研一/43回        前半は木製家具における木工の基本技術(仕口)の修得を目的として、角材と面材を利用した接合部加工技術に取り組む。アイデアスケッチ、製図、部材取り(工作機械操作)、部材加工、組立ての作業工程のポイントを把握し、技術の修得とともに空間構成力を併せて学ぶものである。後半においては、修得した技術を応用し、人や物との関係を考慮した床座式テーブルのデザインに取り組む。製作物を他に対して説明できる力をつける為の説明パネル(A3)によるプレゼンテーションを課す。</p>	オムニバス方式

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	地域産業研究	<p>この授業は4年次前期開講の「ものづくりデザイン演習3」に連動する科目であり、資料調査および現地調査の工場・工房見学を行う。秋田を含めたそれぞれの地方には、その土地に根付いた様々な伝統工芸や地場産業がその土地ならではの文化形成の一翼を担っている。秋田の伝統的産業の中から選択した工芸品と他の地方で営まれている同種の工芸品の歴史や素材や技術などを調査検討する。その土地ならではの素材や技術文化の関係を再解釈し、今日使い手が求める使用感の充足を考慮した、世代を超えて使用される製品開発の足がかりとする。</p> <p>(1) 松本研一) 資料調査と現地調査[家具/秋田木工]  (11) 森香織) 資料調査と現地調査[染織/秋田黄八丈]  (7) 山岡惇) 資料調査と現地調査[木工/角館樺細工・曲げわっぱ]  (10) 安藤郁子) 資料調査と現地調査 [陶芸/楢岡焼・白岩焼]  (9) 熊谷晃) 資料調査と現地調査 [漆/川連漆器]  (2) 小牟禮尊人) 資料調査と現地調査 [ガラス]  (6) 安藤康裕) 資料調査と現地調査 [銀線細工]  (4) 今中隆介) 資料調査と現地調査 [プロダクトデザイン関連]</p>	共同で担当
	プロダクトデザイン演習	<p>プロダクトデザインには大きく分けて2つの軸が存在する。自動車や家電といった動力や電氣的機構が含まれた製品のデザインと、家具やテールウェアといった生活に密着した根源的な道具のデザイン。この演習は後者に主軸を置き、「生活用品」をモチーフに演習を進める。現代の機械化工業の元となる“手工業”の基本を深く理解し、ユニバーサルデザインやこれからのインクルーシブデザイン、そしてシステムやネットワークといった無形のデザインをも包括した上で、未来のプロダクトデザインのあり方を模索する。</p>	
	2D・3D CAD演習	<p>基本的な作図を理解した上でCADの基本設定および基本操作の修得と、その特性を理解することを第一の目的とする。2DCADでは図面作成能力の徹底、3DCADではモデリングの概念からレンダリングにおける光源、テクスチャマッピング、カメラアングルの設定までを指導する。2Dと3D間をシームレスに操作する技術の修得を目指し、提案段階においてバーチャル空間での確認修正を可能とするとともに、2D図面と3Dプレゼンテーションによる的確な伝達能力を身につける。</p>	
	プレゼンテーション演習2	<p>プレゼンテーションとは、世の中に新たな価値を創造し社会に向けて具現化させるための入口となる。今日ではデジタルツールの著しい進化によって、そのプレゼンテーションは様々な手法が試みられている。この授業では具体的な提案を設定し、手技から最新のデジタルツールに至る多様化したツールを組み合わせて、それぞれの提案特性に最適化したプレゼンテーションの構築に取り組む。これまでに存在しない新しいプレゼンテーション手法の発見を目指し、対象者に対してよりダイレクトな伝達と共感を与える力を養う。</p>	
	ものづくりデザイン演習2A(彫金)	<p>「ものづくりデザイン演習2」は、「ものづくりデザイン演習1」で修得した制作技術を応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組ませる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習2」を履修する3学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表1(プラン発表)」・「合同発表2(中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>本演習では、ジュエリー、クラフトの分野でのデザイン思想、たとえばサステイナブルデザインや現代のライフスタイルに向けたものづくり等をふまえ、他者との豊かな関係とは何かに向きあい一度目の提案を行う。金属素材、技法で試作を繰り返しながらそこで得られた発見、困難を文章・画像などで明確に分析、蓄積する。それ等の蓄積をディスカッションにより参加者全員で共有し、それぞれが一度目の提案を発展させながら手仕事とデザインの関わりについて学ぶことで、新たに魅力を持つ作品を制作させる。</p>	
	ものづくりデザイン演習2B(ガラス)	<p>「ものづくりデザイン演習2」は、「ものづくりデザイン演習1」で修得した制作技術を応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組ませる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習2」を履修する3学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表1(プラン発表)」・「合同発表2(中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>本演習では、受講者にサンプルとなるガラス作品・商品を実際に使用させ、作品から伝わる使用感(重厚感、存在感、触感、音感など)を五感で体感させる。そして、ガラス素材の特性と技法、仕上げの違いによる質感の多様性を実感した上で、工業製品としてデザインされたガラス商品と、手仕事によって作られた作品の使用感の違いを実感し、改めて使用者を「もてなし」物とは何かを具体的に考察し、手技を通してその使用感を他者に伝えられる作品を制作させる。</p>	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		ものづくりデザイン演習 2 C (陶芸)	<p>「ものづくりデザイン演習 2」は、「ものづくりデザイン演習 1」で修得した制作技術に応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組みさせる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習 2」を履修する 3 学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表 1 (プラン発表)」・「合同発表 2 (中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>本演習では、陶芸による作品制作を行わせ、ものづくりデザイン演習 1 で習得した陶芸制作の基本技法をより高度に深化・発展させながら、各技法や制作プロセスによってできるかたちの特質、質感、色合い、手触り等の陶芸の固有性を体得させる。併せて、制作全体や発表・講評を通し、使い手の心理や使用感を意識させ、社会(他者)とつながり、協調・共同して豊かな暮らしを構築していくものづくりデザイン思想について理解させる。このことを通して「使用感の充足」という新たな価値を探り、「もの」として具現化する力を養わせる。</p>	
		ものづくりデザイン演習 2 D (漆)	<p>「ものづくりデザイン演習 2」は、「ものづくりデザイン演習 1」で修得した制作技術に応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組みさせる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習 2」を履修する 3 学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表 1 (プラン発表)」・「合同発表 2 (中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>本演習では、漆器(碗、皿、酒器等)の使用を事例として、その目的や使用感、形態の考察を通し、器物としての用途性(形、構造)と、漆表現としての効果(装飾性、美観、保温性)等を学ばせる。その上で、制作意図に適した表現やデザインを考え、漆液の塗料としての特性を利用し、胎となる素材や工法、加飾表現等の組み合わせの効果を、全体のデザインに反映させる。そして、各自が制作する物の形態や構造を比較検討し、テーマの具現化のための試作を重ねた上で、新たな「もてなし」を提案する事を目標とする。</p>	
		ものづくりデザイン演習 2 E (木工)	<p>「ものづくりデザイン演習 2」は、「ものづくりデザイン演習 1」で修得した制作技術に応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組みさせる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習 2」を履修する 3 学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表 1 (プラン発表)」・「合同発表 2 (中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>(オムニバス方式/全60回)</p> <p>(4) 今中隆介/2回 「美しさ」「馴染み」「使いこなす」といった心を充たす作用との統合によって優れたデザインは生まれる。プロダクトデザインを広義に捉え、生活に密着した道具から社会環境をとり巻く様々な事象を対象とした具体例を示し、「機能」と「心理」のそれぞれの角度からの分析を行い解説する。</p> <p>(7) 山岡惇/58回 木の箱物や玩具などを例として、その形態や使用感、役割などを観察し、特徴を捉え、人と物との関わりについて考えるきっかけを与えてゆく。その上で、学生に現代の求める「もてなし」というコンセプトに基づき、ディスカッションや、実際に木を素材とした試作を繰り返させ、その過程でアイデアの検討及び、提案・制作を行わせる。また、ものづくりデザイン演習 1 で学んだ指物技法、削り出し加工技術をさらに深め、表現にあった木材の選択や、木材の可能性についても学ばせる。</p>	オムニバス方式
		ものづくりデザイン演習 2 F (染)	<p>「ものづくりデザイン演習 2」は、「ものづくりデザイン演習 1」で修得した制作技術に応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組みさせる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習 2」を履修する 3 学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表 1 (プラン発表)」・「合同発表 2 (中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>本演習では、それぞれのアイデアに対してどのような表現方法を用いることが可能か。布の形状としての特性(平板で薄く軽量)と繊維としての特性(吸湿性・柔軟性・通気性・保温性)を踏まえ、ディスカッションを重ねながら用途やデザインを検討させる。試作を通して素材と技法の可能性を探り、現代の求める「もてなし」をコンセプトとした、物の制作指導を行う。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	ものづくりデザイン演習 2G(椅子)	<p>「ものづくりデザイン演習2」は、「ものづくりデザイン演習1」で修得した制作技術を応用する科目と位置づける。「もてなし」という制作課題を設定し、その幅広い意味を素材分野ごとに物の実制作を通して解釈させる。ここでは、「もてなし」とは単に客を接待することではなく、他者との豊かな関係の構築という意味で捉える。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の融合により、新たな価値の創造に取り組みさせる。またこの授業では、各「ものづくりデザイン演習2」を履修する3学年全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表1(プラン発表)」・「合同発表2(中間発表)」と「合同最終発表」を設定し、多角的なものの見方の修得や、提案力を養う。</p> <p>(オムニバス方式/全60回)</p> <p>(4) 今中隆介/2回</p> <p>「美しさ」「馴染み」「使いこなす」といった心を充たす作用との統合によって優れたデザインは生まれる。プロダクトデザインを広義に捉え、生活に密着した道具から社会環境をとり巻く様々な事象を対象とした具体例を示し、「機能」と「心理」のそれぞれの角度からの分析を行い解説する。</p> <p>(1) 松本研一/58回</p> <p>椅子とテーブルを事例として、人体や物との空間関係(使用目的や使い勝手、見え方)や構成部材間の構造とプロポーション等の相互関係を把握しながら、道具としての「物」や人間関係を前提とした室礼としての「物」という二つの視点から捉えていく視点を修得させる。その上で、現代が求める「もてなし」を課題とした木材を主要素材として制作指導する。現物調査や文献調査を行い、再解釈することで使用目的や使用感の目標を明確にすることがポイントである。</p>	オムニバス方式
	ものづくりデザイン演習 3	<p>「ものづくりデザイン演習1」および「ものづくりデザイン演習2」によって培ったデザイン思想や技術に基づき、チームワークによる同一コンセプトの物づくりに取り組ませる。素材分野別の個人制作では限界のある異素材の組み合わせや、技術横断的な物づくりの発想を身につけ、デザインの統一感などをディスカッションを通して学ばせる。</p> <p>学生を5グループに別け、「衣」・「食」・「住」の中からグループ毎に一つを選択させ、「使用感の充実」を念頭に置いたディスカッションによりグループ毎にデザインコンセプト作りを行わせる。それぞれのデザインコンセプトを基本に、グループ内の各自が構想する製品計画を持ち寄り、相互調整によって、グループとしての統一された最終計画案を決定する(以上は、ものづくりデザイン専攻全教員が同教室内で担当し、各グループの質問にそれぞれの専門の教員が随時相談に応じ、デザイン計画と対応する技術や応用、実現可能性について指導を行う)。</p> <p>計画案決定後は、学生個人別の計画案に添って素材別に別れて各素材専門の教員が担当し、実製作を指導する。</p> <p>(6) 安藤康裕 金属を担当する。</p> <p>(2) 小牟禮尊人 ガラスを担当する。</p> <p>(10) 安藤郁子 陶芸を担当する。</p> <p>(9) 熊谷見 漆を担当する。</p> <p>(7) 山岡惇 木材を担当する。</p> <p>(11) 森香織 染めを担当する。</p> <p>(1) 松本研一 家具を担当する。</p> <p>(4) 今中隆介 プロダクトデザインを担当する。</p>	共同で担当
コミュニケーションデザイン専攻科目	コミュニケーションデザイン論	<p>アップルやフェースブックの成功事例では、先端技術よりもコミュニケーションデザインの開発の重要性が目ざされている。古今東西様々な事例に多く触れることで、コミュニケーションデザインとして共通する考え方を解説する。そのことでデザインに関する広い視野と考え方を獲得することを目的とする。一方で各自がその志向と適性を見極め、確固たる得意分野の構築に向けた考察の場とする。</p>	
	ウェブデザイン論	<p>この講義では、WEBデザインにおけるインターフェイス、ユーザビリティ、アクセシビリティ、画面デザイン及びディレクションの要点について現在運営中のウェブサイトを通して解説する。また、現場で活躍するデジタル・クリエイターを紹介し、その制作現場や制作方法について解説する。</p> <p>WEB制作の仕組みなど、単に技術的な面を追うだけではなく、デザイン制作において考慮しなければならない点についても理解することを目指す。</p>	
	映像デザイン演習	<p>映像デザイン基礎(2年次前期)において学んだコンピュータツールの操作技術を用いて、モーショングラフィックデザインの多様性を模索しながら個性的且つ自由度の高いデザイン表現を目指す。実写素材のコマ撮りやデジタルツールによるアニメーション等の様々な技法を課題毎の制作条件として設定し、画面構成・演出・編集等の基本を踏まえて教授しながら、広告的効果を訴求する表現から純粋な芸術的表現まで幅広く展開し可能性を模索させる。</p>	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		3D・CG表現演習 1	<p>新しいイメージ、あるいは他のツールの仕様では表現困難なイメージが、3DCGソフトによって表現可能になる場合が多くある。この授業では、「3DCG」に対する理解と、ソフトウェアの基本的な使い方、及び現行の映像・アニメ・ゲーム等3DCG関連業界の価値観・世界観を、3DCGの静止画・アニメーション作品の課題制作を通して教授する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(64 近藤康洋/5回) 制作工程の概要、アプリケーションの基本操作等インターフェースについて学習し、ポリゴンモデリングの基礎を解説する。</p> <p>(65 黒沢光之/5回) テクスチャリング/ライティング/カメラワークとして、マテリアルシェーダーによる質感の設定やUVマッピングの概念とともに、ライティングによる演出や効果的なカメラワークについて解説する。</p> <p>(66 立花大輔/5回) キーフレームアニメーションやオブジェクトの階層構造を使ったアニメーション制作を行うと共に現行の3DCG関連業界の動向を解説する。</p>	オムニバス方式
		コミュニケーションデザイン演習 1A(タイポグラフィ)	<p>タイポグラフィの重要性は、文字情報を如何に的確にレイアウトデザインするかにある。グラフィック領域のデザインが消費社会、日常生活の中に密接に結びついているか、タイポグラフィに主眼をおいて、その目的に相応しい表現技法の探究を目指す。この授業では、次の2つの視点からの制作を指導する。(1) 中軸・放射・拡張・ランダム・グリッド・転調・モジュール・シンメトリーによる8種類のレイアウト・システムについて課題制作を通じて学ぶ。(2) フォントの選定方法とレイアウトによりその目的に応じたイメージを演出するため表現テクニックについて課題制作を通じて学ぶ。この演習による制作を通じて、実践活動に結びつけるための能力を養うことを目的とする。</p>	
		コミュニケーションデザイン演習 1B(ポスター)	<p>企業や商品等を宣伝・広告する商業目的から、団体組織もしくはその活動内容の認知によって支持を得る事を目的としたもの、または地球環境や人類の文化、社会問題等の公共的な題材を取り上げ啓蒙するもの等、ポスターによる表現の領域は幅広く、また、表現する者にとっても魅力的なビジュアルコミュニケーションデザインの手段として学び習熟する意義は大きくかつ重要である。</p> <p>この授業では広告と公共それぞれの具体的なテーマ設定に基づいた作品制作について、市場(もしくは環境)調査・分析 → 表現技法の検討(イラストレーション/写真/タイポグラフィ/等) → 試作検討・段階的プレゼンテーション → 公開展示というプロセスを辿りながら最大限に効果的な訴求について模索し深く探究し、教授する。</p>	
		コミュニケーションデザイン演習 1C(イラストレーション)	<p>高度に情報化された現代において、イラストレーションは静止メディアだけでなく、電子メディアにおける対話的・動的なコンテンツなどに広がってきた。イラストレーションへの要求は多様化し、今やデジタル・スキルが必須となってきている。そのためデジタルも含めた様々な表現手法を学ぶ必要があり、イラストレーションの基本的な考え方や技術を、それぞれテーマごとに理解し、身につけさせる。その上で、表現の本質的な意味を自ら開拓できる柔軟な発想力を養うことを最終目標とする。</p>	
		コミュニケーションデザイン演習 1D(パッケージデザイン)	<p>私達の日常生活は様々な「モノ」があり、その「モノ」はパッケージによって運ばれ、パッケージによって選ばれる。それはまるで「モノ」を買うのではなくパッケージを買い求めているような錯覚を覚えることがある。</p> <p>本授業ではパッケージの機能から役割にいたるプロセスを学習し、様々な形態で制作された実例を通じて問題点など、現実流通されているモノを例にあげ、分析すると共に把握することを試みる。そして、その展開として、新しいコンセプトに基づいたパッケージの制作を行わせる。</p>	
		コミュニケーションデザイン演習 1E(ウェブデザイン)	<p>この演習は、コンピューターの特性を活かした表現の探求や、実際に制作しながら様々なアプローチを試す授業である。</p> <p>ウェブデザイン基礎演習で学んだDreamweaverの基本操作やHTMLの仕組みに対する理解をもとに、webサイトのコンテンツの企画から設計、グラフィック制作とそれを実現するスクリプトの制作、デバックから公開、評価までの一連のプロセスやFlashによるWeb制作の基礎を教授する。また、課題作品の成果発表として学内展示を実施する。</p>	
		コミュニケーションデザイン演習 1F(エディトリアルデザイン)	<p>エディトリアルデザインの世界は、技術発展に大きな影響を受けている。その習得方法も例外ではない。かつては才能ある少数の職人に独占されていた技術レベルの高いフォントの開発やレイアウト、企画力までもが、技術の発展により一般化しつつある。本演習では、高い水準の事例を紹介しつつもハイアートに陥らず、手を動かし思考を続けることで、企画から制作まで広い範囲の授業を行う。授業ではInDesignを扱う。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	3D・CG表現演習 2	<p>この授業では、「3D・CG表現演習 1」の基本技術習得をもとに、より精度の高いキャラクターモデリングを行い、変化に富む性格づけや効果的な場面設定とカメラワークと演出を理解させながら、アニメーション作品を課題制作として完成させるまでを行う。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(64 近藤康洋/5回) モデリング、テクスチャリングを経てキャラクターモデルを完成させる。</p> <p>(65 黒沢光之/5回) キャラクターのボーン構造やインバースキネマティクス(IK)・フォワードキネマティクス(FK)によるリギング、スキニング、ウェイト調整などによる性格設定を踏まえた表情変化と動きなどキャラクターセットアップを行う。</p> <p>(66 立花大輔/5回) 情動変化をセットアップしたキャラクターを用いてライティング・カメラワークを用い効果的な場面設定と演出を施したアニメーションを課題制作する。</p>	オムニバス方式
	コミュニケーションデザイン演習 2A(タイポグラフィ)	<p>情報化とテクノロジーの進化によるメディアの開発、経済構造や流通の革新によりデザイン領域は著しく拡張している。特に、グラフィック・デザイン領域におけるタイポグラフィの傾向は、広告媒体、雑誌、webページのデザインに多種多様な表現スタイルが見られる。</p> <p>この授業では、タイポグラフィを主体とした広告戦略に重点をおいて、制作を進める。クライアントを設定し、タイポグラフィによる書体、ウェイト、サイズの対比表現とその効果をVI計画、ブランディングデザインの制作を通じて教授する。また、その演習成果を地域社会(自治体、企業)と連携しながら、実践的なデザインの開発やデザイン・プロジェクトの実現を視野に入れた演習活動に、結びつくことを目的とする。</p>	
	コミュニケーションデザイン演習 2B(ポスター)	<p>「コミュニケーションデザイン演習 1B(ポスター)」での制作経験を踏まえ、更に段階を深めた考察によって制作テーマを設定させ、自身のデザイン表現のレベルアップを追求させる。ポスターに描く画像、文字などの魅力を最大限に引き出し、購買意欲を高めるためのスキル習得を目指す。また、制作テーマに文化的・社会的な題材を取り上げる際には、道徳観や倫理観に準拠してそれらを扱うことを学ばせる。卒業制作に着手する一歩手前で、あらためて、伝達内容の正確さを必須条件とするビジュアルコミュニケーションの本質と、学生個々人の自己表現との統合について探求する制作プロセスをたどる。</p> <p>授業は「コミュニケーションデザイン演習 1B(ポスター)」と同様に、広告と公共それぞれの具体的なテーマ設定に基づいた作品制作について、市場(もしくは環境)調査・分析 → 表現技法の検討(イラストレーション/写真/タイポグラフィ/等) → 試作検討・段階的プレゼンテーション → 公開展示というプロセスを辿りながら最大限に効果的な訴求について模索し深く探究していく。</p>	
	コミュニケーションデザイン演習 2D(パッケージデザイン)	<p>パッケージデザインには、その国や地域の生活習慣が密接に関係している。パッケージがどのような役割を果たし、どのような工夫からデザインが生まれるのかを、「包み」というテーマを通して考察させ、指導する。「包む」ことと生活との関係性について理解し、身の周りにおけるパッケージの事例からデザインのプロセスなどを解説する。これによって、パッケージデザインプロセスの意味と役割を実践的に学ばせ、最終的には、折る、畳む、巻く、ひねる、結ぶ、織る、編むなどの簡素な技法を利用し、学生自らコンセプトの設定からデザインの提案・制作まで行わせる。</p>	
	コミュニケーションデザイン演習 2E(ウェブデザイン)	<p>WEBというメディアでユーザに何かを伝える為には多くの情報を扱う事になるため、様々な情報の中から伝えたいことや伝えるべきことを効果的に表現するにはどうしたら良いのかという事を、実際に手を動かしながら学ぶ授業である。</p> <p>「コミュニケーションデザイン演習 1E(ウェブデザイン)」で学んだことを土台として、より一層専門的なFlash ActionScriptやCSSデザインを応用したWEBサイト制作を学ぶ。</p> <p>課題としては、秋田市固有の資源である地場産業をテーマに設定し、消費者ニーズへ迅速に対応可能な、中小企業のWEBサイトを当該企業の承諾を得た上で制作する。課題作品の成果発表として、学内展示を実施する。</p>	
	コミュニケーションデザイン演習 2F(エディトリアルデザイン)	<p>企画、編集、テキスト、ビジュアル制作、タイポグラフィ、情報発信など、エディトリアルデザインに関する分野の専門的、実践的な課題を扱う。演習参加者は卒業研究について各自が取り組むテーマや中心となる技法について、想定している事を前提に、各自の研究目的に合わせた指導を行う他、グループワークによる課題を行う。また、後期の卒業研究に向け、企画から制作までのプロセスを習得させる。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	景観デザイン専攻科目	<p>景観デザイン演習1は景観デザインの視点で、まちづくりのソフト面である「基本構想」について学ばせる。想定した演習対象地域において、地域住民と関係者との協働を通して、まちの歴史・文化や地域産業と環境特性を把握し、まちづくりの目的と目標を設定する。そして目標を達成させるためには今後「何をすべきか(課題)」を、景観デザインの視点で考究し基本構想としてまとめさせる。そのための基礎知識と基本手法を身につけさせる。</p> <p>なお、景観デザイン演習1、景観デザイン演習2は、継続する設計課題として、まちづくりのプロジェクトを想定しており、それぞれ基本構想、基本計画と位置づけている。演習の進行によって段階を追って課題を深化させるので、作品制作と専門知識が一体となるよう配慮している。</p> <p>(28 山内貴博) 主に、演習対象地域の気候風土や地域住民の意向など現況の調査、および景観イメージ作成について指導する。</p> <p>(35 小杉栄次郎) 主に、演習対象地域の歴史文化や地域住民の情景など現況の調査、および建築イメージ作成について指導する。</p> <p>(2 渡邊有一) 主に、まちの賑わいの景観創出を探るなどの現況の調査、および地域産業が扱う土産品や飲食物等の商品イメージ作成について指導する。</p>	共同で担当
		<p>「文化立国」、「芸術文化によるまちづくり」を実現するには、芸術文化に携わる者の自由な発想を現実社会に結びつける「文化行政」の力が不可欠である。</p> <p>本講義では、日本と諸外国及び国際機関における文化行政の構造と、その背景にある考え方について、文化行政の現場の視点から講義する。この講義を通じて、行政との「上手なつきあい方」を見出し、自らのアイデアを社会に活かすために必要なことを教授する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 「芸術文化」と「行政」を結ぶ「文化行政」の必要性の考察</li> <li>2 日本の文化行政の歴史・現状と問題点(文化庁、独立行政法人、地方自治体等)</li> <li>3 欧米先進国の文化行政：国営か？民営か？それぞれの理由</li> <li>4 アジア諸国の文化行政：中国、韓国、ASEAN諸国</li> <li>5 文化行政の舞台としてのユネスコ：世界遺産</li> <li>6 文化芸術は社会変革のツールたりうるか？</li> </ol>	
		<p>都市デザイン論</p> <p>都市デザインの概念と手法について、都市形成史と最新のデザイン事例を通して講ずる。地方都市の抱える問題解決や都市空間の質(文化性)向上に果たす都市デザインの役割と可能性について、都市計画、建築デザインや景観(ランドスケープ)デザインとの関わりを含めた講義を行う。</p> <p>講義対象は、まちづくり、公共空間(パブリックスペース)のデザインが中心となる。表層的な造形論にとどまらず、豊かな空間とは何か、人間が生きる手応えのある場所のデザインとはどうあるべきか、人間の生きられる場所や空間づくりには本来どのような方法論がふさわしいのかといった視点を重視する。</p>	
		<p>景観デザイン論</p> <p>景観デザイン専攻の基盤となる専門理論科目として、美しい景観を守り、活かし、創り、伝えるデザインの意義について講ずる。美しい景観は、そこに暮らす人々に快適感や満足感を生むと同時に、地域のアイデンティティを表徴する地域の財産である。美しい景観は、地域のイメージアップを助長すると同時に、地域にひとを惹き付け賑わいをもたらす。こうした方針のもとに、景観デザインの主な研究対象となる公共空間(駅周辺、メインストリート、広場、公園、川沿い、裏通り等)に重点をあてた授業とする。</p> <p>[講義内容]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 景観の概念と変遷(文化圏比較・原風景や借景など類似概念比較を含む)</li> <li>2 景観の類型と公共性(自然・生活環境・産業・行事・文化財や都市計画との関わり)</li> <li>3 「景観デザイン」分野の成り立ちと今日的意義(景観デザインの研究対象と地域文化との関わり)</li> <li>4 景観デザイン計画の立案技法と景観法</li> <li>5 地方都市における今後の景観デザイン戦略(景観デザインの国内外事例を含む)</li> </ol>	
		<p>CAD演習1(建築)</p> <p>建築系の汎用CADソフトを使用し、二次元表現に特化した授業展開とする。線、面の描画、図形の移動、レイヤの概念、基本的なツールやコマンド、ショートカット等について学び、その後簡単な住宅の図面などを複数作成させる。</p> <p>また手書きの図面とCAD図との役割の差異を解説し、データ読み込みや情報共有といったCADの利点と功罪、さらには最適な表現方法の選択能力を高めることも目的とする。更に画像等のイメージファイルを取込み、図面をトレースすることでエスキースを図面化する工程を学ぶ。描画した図面や画像イメージをファイル上に配置、レイアウト作業することでプレゼンテーションボードをCADソフトにより簡便に作成する方法を学ばせ、大型プリンター等でのプリントアウトの方法も体験させる。</p>	
		<p>CAD演習2(景観)</p> <p>建築系の汎用CADソフトのモデリング機能を使用し設計製図を指導する。</p> <p>特に三次元表現に注力した授業展開とし、CAD演習1で作図した二次元図面を建築ボリュームの押し出し等の3D図形の基本操作によりモデリングし、さらに3D視点の基本操作を学び、RenderWorksを使用して素材属性を与えたレンダリングを修得する。また「建築モデル演習」と同対象の建築物をCADによりモデリングすることで模型と仮想空間上での立体化との役割の差異を理解することも目的とする。</p> <p>更にウォークスルー等のアニメーション表現を学び、景観デザインの建築ボリュームや色彩シミュレーションを行うなどの発展的なCAD利用も体験させる。</p>	

科目区分		授業科目の名称	講義等の内容	備考
		景観デザイン演習 2	<p>景観デザイン演習 2 は、まちづくりのソフト面である「基本構想」を立案した景観デザイン演習 1 を引き継ぎ、ハード面となる「基本計画」について学ぶことを目的とする。景観デザイン演習 1 で取り組んだ、まちづくりに関する諸課題に対して、「いかに解決すべきか」を景観デザインの視点でアイデア展開し、まちづくりを達成するための提言書（基本計画書）を作成させる。そのための基礎知識と基礎手法を学ぶ。基本計画では、まちづくりの目標が達成され、ひとつの特色あるかたちをあらわすまちの景観やアメニティの形質、それを実現させるための概略スケジュールや運営体制も仮想表現させる。</p> <p>なお、景観デザイン演習 1、景観デザイン演習 2 は、継続する設計課題として、まちづくりのプロジェクトを想定しており、それぞれは基本構想、基本計画と位置づけている。演習の進行によって段階を追って課題を深化させるので、作品制作と専門知識が一体となるよう配慮している。</p> <p>(28 山内貴博) 主に、演習対象地域の賑わいの景観創出に寄与する広域に関わるデザインコンセプトの立案や公園計画など、景観計画について指導する。</p> <p>(35 小杉栄次郎) 主に、演習対象地域の賑わいの景観創出に寄与する空間のデザインコンセプトの立案など、建築計画について指導する。</p> <p>(2 渡邊有一) 主に、想定した演習対象地域において、賑わいの景観創出に寄与する土産品や飲食物等のデザインコンセプトの立案など、商品計画について指導する。</p>	共同で担当
		景観デザイン演習 3	<p>景観デザイン演習 3 は、3 年次に修得した景観デザインに関する計画立案上の基礎知識と基礎手法、および表現技術をベースとした、学生独自のテーマ設定による応用演習。演習計画（スケジュール）の立案と演習対象の地域選定から、景観デザインに関する基本構想の立案までを学生に自主的に行わせる。対象地域の歴史や文化特性の把握力を含む基本構想の立案（プロジェクト提案）力を身につけさせる。また、まちづくりに関係する地域住民やNPOと専門家、および商店街や行政等の関係者との合意形成力やコーディネート力の基礎を身につけさせる。本演習の成果は、卒業研究に継承する。</p> <p>(28 山内貴博) 主に、まちの賑わいの景観創出に寄与する、商品・建築を取り込むような広域を対象にしたデザインについて指導する。</p> <p>(35 小杉栄次郎) 主に、まちの賑わいの景観創出に寄与する、建築の屋外空間から外観、内部空間に至る一連のデザインについて指導する。</p> <p>(2 渡邊有一) 主に、まちの賑わいの景観創出に寄与する、地域産業が扱う土産品や飲食物等の商品を対象にしたデザインについて指導する。</p>	共同で担当
	卒業研究	卒業研究 (アーツ&ルーツ専攻)	卒業研究はアーツ&ルーツ専攻のカリキュラムの集大成と位置付け、アーツ&ルーツ演習 1、2、3 と段階的に進めてきた地域の歴史文化の価値を基盤にした作品の制作への取り組みを行う。	共同で担当
卒業研究 (ビジュアルアーツ専攻)		卒業研究はビジュアルアーツ専攻の教育の集大成であると同時に、美術作家として社会で活動するためのスタート地点と位置づける。ビジュアルアーツ演習 1～3 の多様な表現を踏まえ研究作品が広く社会・地域と共有され、社会的価値・制度・人の活動に問題意識を投げかける、高度で独自の作品の完成を目標とする。	共同で担当	
卒業研究 (ものづくりデザイン専攻)		卒業研究は、いわゆる4年間の集大成として位置づける。したがって、個別作品の完成度を問うことはもちろんのこと、計画性、協調性、実行力、提案力などを実践の中で集中的に鍛え上げる場として捉え、学生が全期間・活動を総合的に理解できる仕組みとする。プラン発表までは、専攻所属の教員全員で指導にあたり、計画の骨格がまとまった段階で、各自制作に入る。ものづくりデザイン専攻としてのコンセプトでもある「使用感の充足」という大テーマから導き出した具体的提案のある作品とする。	共同で担当	
卒業研究 (コミュニケーションデザイン専攻)		卒業研究は、大学での 4 年間の集大成として、独自性を認識し、研究を展開する力を身につける。研究テーマは学生それぞれ関心で決めることができ、形式としては平面、動画、立体等、幅広い表現が求められる。また、卒業制作の企画、調査、検討、試作に重点を置き、プロセスを繰り返しながら研究内容を深く考察する。	共同で担当	
卒業研究 (景観デザイン専攻)		卒業研究は、大学 4 年間の集大成であると同時に、学生個々の専門性と独自性を開拓して磨きをかける授業、と位置づける。卒業研究は 4 年前期の景観デザイン演習 3 の成果を継承する自主的研究である。継承の観点は以下の 3 つである。 1. 学生自ら提言する景観デザインの計画案（プロジェクト案）を、地域住民や行政等とのワークショップ等を通して検証修正し、基本計画案としてまとめること。 2. 研究対象地域に暮らす人々の日々の生活環境の向上とその土地固有の特性を見出すまちづくりに、景観デザインは真に寄与しうろのか、という問いに言及すること。 3. 地域（まち）づくりや景観デザイン領域における学生個人の専門性について言及すること。	共同で担当	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
教職課程科目	教職論	教職の役割と倫理について理解し、教職への意欲、適性等について受講者自身が多角的に考察する機会を提供し、その進路選択の過程を支援する事を目的として、教員の資質能力や専門性、学校と教員の制度的な位置づけ、教員の職務内容等について教授する。	
	道徳教育	今日の学校における道徳教育の担うべき役割について、これまでの道徳教育の歴史の変遷と生徒を取り巻く今日的状況から考察する。また、学習指導要領をもとに、これからの道徳教育の基本的な在り方について検討するとともに、要としての道徳の時間の指導を中心に、具体的な指導の在り方について教材分析や指導案づくりを通して、よりよい指導の在り方について考察する。加えて様々な指導論や指導事例についても紹介する。	
	教育学原論 1	教育の理念と目的について理解し、教育の思想と歴史の変遷を学ぶことを通じて教育に関する基礎的な理論を習得させる。また教育の制度、教育実践に関する内容、方法、計画と評価、社会教育と生涯学習についての基礎理論を理解させ、現代の教育における課題と展望について考える機会とする。	
	教育課程・方法論	カリキュラムと学習指導の基礎理論について教授するとともに、教材と情報機器の活用方法について事例研究にもとづき解説する。教育内容の編成と指導計画案の作成、計画の実践と評価、教育内容の改善といったPDCAサイクルの過程を理解させ、模擬授業を通して実践的な教育方法を身につけさせる。	
	教育心理学 1	学校教育に必要な基礎理論として人間の記憶や学習過程について心理学の面から教授し、さらに、それらの知識を生徒・児童を対象とした授業に応用する実践力の基礎を身につけさせる。	
	美術科教育法概論	美術科教育における歴史、目的、内容、方法について概説する。「美術とは何か？」を考察することを手始めに、「美術の教育と美術を通しての教育」について考えたり日本及び外国の美術教育理論・歴史や、美術科教育の目的や使命について、児童生徒の発達に応じた表現に触れながら、具体的な教育内容（表現と鑑賞の領域）及び学習指導要領の理念や内容を教授する。また実践事例の紹介はICT及び具体的な実物（作品）の活用を通してわかりやすく提示し、美術科教育の今日的役割や課題についての概説とディスカッションを通して、学生の理解と考察する基礎力をはぐくむ。	
	工芸科教育法概論	日本の工芸と工芸科教育（工作・工芸教育）における歴史、目的、内容、方法について概説する。「工芸とは何か」を考察することを手始めに、「工芸の教育と工芸を通しての教育」について考えたり日本の風土に根ざした美術である工芸の理解を、工芸の歴史・風土や地域性などをビデオ教材や作品、資料、講話や対話などを通して紹介する。また、工芸科教育の目的や使命について、技法・表現に触れながら、具体的な教育内容（表現と鑑賞の領域）及び学習指導要領の理念や内容を学習する。具体的教育実践事例紹介の後に自分の出身地域の伝統文化から授業開発の種を見つけ出すことを行う。ICT及び具体的な実物（作品）の活用を通してわかりやすく提示し、工芸科教育の今日的役割や課題についての概説とディスカッションを通して学生の理解と、考察し実践する基礎力をはぐくむ。	
	教育学原論 2	教育学原論 1 の内容をふまえて教育の理念と目的について教授し、教育と社会の関係、教育の制度や行政に関わる事項、学校経営に関わる事項、現代社会の子どもを取り巻く状況と課題等についての基礎知識を習得させる。	
	美術科指導法	美術科教育の意義やその教育を通してはぐくむべき資質や学力（思考力・判断力・表現力・知識・技能など）について理解を促す。次に、具体的美術館・博物館その他の社会教育（地域に根ざした様々な美術教育）や中学校・高等学校、中等教育学校における美術科教育の事例をビデオ教材や作品、資料、講話や対話などを通して、美術科教育の今日的課題や位置づけ、目的等を学習する。さらに、美術科の教育内容・方法及び授業構想や題材研究などについて教材や資料等を活用しながら検討し、現在の学校・社会と生徒を起点に実際の授業の姿を捉えていく内容とする。	
	美術科指導法演習	美術科指導法で学んだ美術科教育の意義やその教育を通してはぐくむべき資質や学力の内容を基礎に、実際の美術科教育における指導計画の立案、教材開発と作成、指導の実際、評価について演習を通して指導する。具体的には、学生自身の母校の中学校・高等学校等を想定し、学校の特徴や学校規模、地域の文化など、母校の生徒に対して具体的にはぐくむべき内容を構想する。学習指導要領内容を踏まえ、三年間のシラバスから、各学年・学期の題材内容、具体的な題材開発・評価計画を作成し、模擬授業を行う。学生同士で批評しながら切磋琢磨し共有化を図ることで具体的な授業開発に対する理解を深め、指導者の実践的基礎力をはぐくむ。	
	工芸科指導法	工芸科教育の意義やその教育を通してはぐくむべき資質や学力（思考力・判断力・表現力・知識・技能など）について理解を促す。工芸科教育法概説で学んだ工芸科教育の意義やその教育を通してはぐくむべき資質や学力の内容を基礎に、実際の工芸科教育における指導計画の立案、教材開発と作成、教材研究、指導の実際、評価について学ぶ。工芸科教育の今日的課題や位置づけ、目的等を学習する。さらに、工芸科の教育内容・方法及び授業構想や題材研究などについて教材や資料等を活用しながら検討し、現在の学校・社会と生徒を起点に実際の授業の姿を捉えていく内容とする。	
	介護等体験実習	介護等体験特例法に基づく介護等体験について、その意義・体験先である特別支援学校及び社会福祉施設・体験内容・体験上の留意点等を概説する。また、我が国における特別支援教育及び社会福祉の理念や動向についても言及する。さらに、介護等体験を実際に行うための手順と方法を説明する。	
	教育心理学 2	教育心理学 1 の内容を踏まえた上で、学校教育に必要な幼児、児童及び生徒（障害のある幼児、児童及び生徒を含む）の心身の発達と、発達に関連した学習の過程についての理論的認識を深め、幾つかの研究事例を通して実践への応用について考察させる。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	教育相談	<p>児童・生徒をとりまく「こころ」の問題はますます複雑化・深刻化している。学校における諸問題に対応するために、心理学的な人間理解の方法や基礎知識を習得しておくことは必須である。本授業では、学校における教育相談の役割、さらにその実際について教授する。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>(73 宮野 素子/5回) 心理臨床場面における描画。描画療法あるいは自発的に描かれる作品の心理療法的意義について講義する。</p> <p>(72 柴田 健/5回) ブリーフセラピーやシステム論からみた教育相談について講義する。</p> <p>(74 北島 正人/5回) 発達に関する問題と精神科疾患・学校不適応といった心の問題を中心に講義する。</p>	オムニバス方式
	生徒指導・進路指導	<p>はじめに生徒指導実践に不可欠な基礎知識を学習し、子どもの実態や学校の教育課題を踏まえた生徒指導の難しさや取り組みの在り方について理解を深める。その際、道徳教育との関連を重視し、人間としての生き方とかかわらせて子どもの成長や安全、健康を第一に考える生徒指導の在り方や教師の役割について講義を行い、実践場面で求められる生徒指導のための判断力や行動力の基礎を養成する。適宜ミニワークなどを取り入れながら進める。</p> <p>我が国のキャリア教育の中核をなす進路指導の意義と実践の歴史的経緯を知り、現在の学校教育におけるキャリア教育の意義と指導方法を理解する。進路指導、キャリア教育の基礎理論、実践のための指導方法、領域間の関連、評価と課題、地域社会との連携など、現場の実践事例を通して具体的指導方法などについて講義する。</p>	
	特別活動の理論と方法	<p>特別活動は、学校の教育課程の中で、教科、道徳、総合的な学習の時間と並び、生徒の人格形成を図る上で重要な役割を果たしている。とくに特別活動では、個の確立やよりよい人間関係を築きながら、自己実現を図る上での資質能力の形成が図られるよう望ましい集団活動を通して学ぶことをめざしている。そして今日強調されるのは道徳教育との関連である。特別活動は道徳的实践を自ら行えるようにし、そのことを通して人格の形成を図るのである。このことを踏まえて学級活動や生徒会活動、学校行事の具体的指導について講義していく。</p>	
	教育実習事前事後指導	<p>事前指導としては、教育実習に必要な手続きと心構え（教育者及び社会人としての礼儀、常識など）について認識を新たにし、学習指導案や教材活用方法、実習日誌作成等、授業実習に必要な知識と技能について解説する。そして教育実習を行う実習校について、学生自身が事前に十分調査研究（地域の特性・学校規模・学齢期など）を行い実態の把握に努めた後に、生身の生徒とどのように接し、どのような姿勢で授業づくりを行うのかを、ディスカッション、ロールプレイング、模擬授業などを通して、教育実習の事前の基礎力をはぐくむ。</p> <p>事後指導としては、学生からの実習報告や実習を参観した教員の講評、実習レポートの作成等を通して、実習体験の反省・問題点・成果等について考察し、実習経験の共有化を行う。</p> <p>(3 毛内 嘉威) 教育実習に必要な知識等と心構え（教育者及び社会人としての礼儀、常識など）、学生の調査指導、ディスカッション等を担当する。</p> <p>(5 尾澤 勇) 具体的な教育内容（表現と鑑賞の領域）および学習指導要領の理念・内容、ロールプレイング、模擬授業等を担当する。</p> <p>(8 池亀直子) 実習の職務内容、実習日誌の作成等に関する指導の他、実習報告（レポート作成、報告会等）について担当する。</p>	共同で担当
	教育実習 1	<p>「教育実習 1」は学校における教育指導の諸体験を通して、教育職員として必要な知識・技能ならびに態度を身につけることが目的であり、教育そのものを理解し、その意義を再考する良い機会となる。実習校の校長および指導教諭による監督・指導、本学教員による実習観察・指導により構成される。実習生には、観察実習・授業実習・授業以外の実習・実習校内反省会・実習記録を通して、教育の実践的知識、技術を身につけさせる。</p> <p>また、実習の前後に、実習先・教育委員会等を招き、実習計画等の協議や意見交換の場となる「秋田公立美術大学実習連絡協議会」を開き、実習を効果的かつ円滑に実施する。</p> <p>※実習観察および指導は、教員 3 人が実習校を振り分けし、巡回する。</p> <p>(3 毛内 嘉威) 教育実習の観察・指導を担当する。</p> <p>(5 尾澤 勇) 教育実習の観察・指導を担当する。</p> <p>(8 池亀 直子) 教育実習の観察・指導を担当する。</p>	共同で担当

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	教育実習 2	<p>「教育実習 2」は「教職実習 1」の体験を通じた反省・問題点などを基礎に「教育実習 1」と同様に学校における教育指導の諸体験を通してさらなる、教育職員として必要な知識・技能ならびに態度を身につけることを目的とする実習である。実習校の校長および指導教諭による監督・指導、本学教員による実習観察・指導により構成される。実習生には、観察実習・授業実習・授業以外の実習・実習校内反省会・実習記録を通して、教育の実践的知識、技術等の向上をはかり、教職進路に対して強い動機づけを促す。</p> <p>また、実習の前後に、実習先・教育委員会等を招き、実習計画等の協議や意見交換の場となる「秋田公立美術大学実習連絡協議会」を開き、実習を効果的かつ円滑に実施する。</p> <p>(中学校の教職免許取得希望者が受講する。)</p> <p>(3) 毛内 嘉威) 教育実習の観察・指導を担当する。</p> <p>(5) 尾澤 勇) 教育実習の観察・指導を担当する。</p> <p>(8) 池亀 直子) 教育実習の観察・指導を担当する。</p>	共同で担当
	教職実践演習 (中・高)	<p>本授業は教職の実践演習である。教職課程の他の授業科目の履修や教職課程外での様々な活動を通じて、学生が身に付けた資質能力が、教員として最小限必要な資質能力として有機的に統合され、形成されたかについて、最終的に確認する。この科目の履修を通じて、将来、教員になる上で、自己にとって何が課題であるのかを自覚し、必要に応じて不足している知識や技能等を補い、その定着を図る。履修カルテに基づく指導、現地調査、事例研究、グループディスカッション、ロールプレイング、教材研究、模擬授業等の指導を行う。</p> <p>(3) 毛内 嘉威) 履修カルテに基づく指導や、授業について実践事例の紹介等を担当する。</p> <p>(5) 尾澤 勇) 具体的な教育内容 (表現と鑑賞の領域) および学習指導要領の理念・内容、ロールプレイング、模擬授業、教材研究等を担当する。</p> <p>(8) 池亀直子) 学生による現地調査、事例研究、研究発表等を担当する。</p>	共同で担当
博物館学芸員課程科目	生涯学習概論	<p>本講義は、博物館学芸員の資格科目である。社会教育関係職員の基礎的知識として、生涯学習論の歴史的系譜ならびに、現代日本の生涯学習状況と文教施策の動向を理解することを目的とする。</p>	
	博物館概論	<p>学芸員を目指すにあたって、博物館全般に関する基礎的な知識を習得することを目的とする。まず博物館の定義、種類、機能、目的、博物館関係法令、学芸員の役割等を理解させる。次に西洋における博物館の成立、日本近代におけるその導入と歴史的展開を教授する。具体的には、欧米の博物館をいくつか取り上げ、コレクションの成立について概説し、日本の博物館については、東京国立博物館の創設過程に注目する。さらに現在の日本の博物館の問題点を指摘し、今後の博物館のあり方について考察し、教授する。</p>	
	博物館教育論	<p>近年、博物館では教育的役割を重視する傾向にある。博物館は、資料を展示するだけではなく、利用者が学ぶ場でもあり、学芸員は、教育的観点から利用者のための博物館のあり方を考える必要がある。この授業では、博物館教育の基礎的な理論や知識を習得し、実践に関する能力を養うことを目的とする。博物館教育の歴史的な変遷を、西洋と日本の博物館を比較しながら考察し、その意義や理念について理解し、さらに展示活動の補助教材や教育プログラムの提案を含めた実践的な問題を扱う。</p>	
	博物館資料論	<p>博物館資料とは、博物館が収集、保管し、展示する資料を指す。その博物館資料 (主に実物作品) に関する調査研究は、博物館を運営するうえで必要不可欠な活動である。この講義では、まず博物館資料についての収集、整理、保管に関する理論や方法を習得すること、そして博物館資料やその制作者に関する調査研究方法を理解することを目的とする。さらにこれまでおこなわれた展覧会において、問題となった作品やテーマを取り上げ、博物館資料をめぐる様々な問題について考察し、教授する。</p>	
	博物館資料保存論	<p>博物館資料の保存については、専門家に依頼する場合も多いが、学芸員も基本的な知識を身につける必要がある。この授業では、博物館における資料の保存、展示環境及び収蔵環境を科学的に捉え、資料を良好な状態で保存していくための知識を習得し、資料の修復や修理についての基礎的な方法と考え方を学ぶ。あわせて日本の伝統的な保存方法やその歴史を学び、海外の博物館での方法や最近の取り組みなども参考にしながら、保存についての知識を深める。</p>	
	博物館情報・メディア論	<p>博物館における情報の意義と活用方法及び情報発信の課題等について理解し、博物館の情報の提供と活用等に関する基礎的能力を養う。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	博物館経営論	博物館の形態面と活動面における適切な管理・運営について理解し、ミュージアム・マネージメントに関する基礎的能力を養う。	
	博物館展示論	博物館における展示のあり方は、利用者が資料に興味を抱くための重要なきっかけとなる。展示はその時代の社会や政治と深く関係し、展示方法によって、資料の見え方は全く異なるものとなる。この講義では、博物館展示の歴史や形態を通じてその理論を教授し、展示方法に関する基礎的な知識や技術を習得させることを目的とする。また実践的な能力を養うために、展覧会の企画の立て方、展示計画、デザイン、解説文、解説パネル等を検討し、様々な展示の可能性を探る。	
	博物館実習	学内実習及び館園実習において、学芸員の実務を体験し実践的能力を養うことを目的とする。学内実習では、多様な博物館を見学することで、その実態を理解し、実際に資料の取り扱いを学ばせる。館園実習では、各自、一定期間、博物館において実務を体験させる。	