授業科目名	アーツ＆ルーツ導入演習 実 Introduction to Arts & Roots	担当教員名	皆川嘉博、村山修二郎、藤浩志、石倉敏明、服部浩之、唐澤太輔
時間割	火、水曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－アーツ＆ルーツ専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	８単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「現代芸術論１、２」「現代芸術演習」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

ルーツ、フィールドワーク、グループワーク

授業の到達目標及びテーマ

本授業はアーツ＆ルーツ専攻専門科目の導入科目である。フィールドワークや文献調査など行い新たな知見を得ることに重点をおく。またフィールドワークや作品制作をグループで行うことで自分自身や他者の特性を知ることも授業のテーマの一つである。グループワークを行うことで個人の能力を超えた成果物を作ることが最終の目標となる。

授業の概要

学生を数人のグループに分け授業を進める。グループによるフィールドワークや文献調査などを行い、得られた新たな知見を元に課題を設定しグループによる作品制作を行う。
フィールドワークなどの調査で得られた成果に対してのレポート作成やそのプレゼンテーションも行なってもらう。最終的には調査を元にした作品をグループごとに制作し発表を行う。

本授業は、「アーツ＆ルーツ基礎演習」、「アートプロジェクト演習」、「アーツ＆ルーツ応用演習」、へと段階的に進んでいく。

なお、本授業の運営にあたって、指導陣はアートプロジェクト、展覧会企画、キュレーション、作品制作、研究調査、協働活動等の実務経験を活かして指導に当たる。プロジェクトの内容に応じて専門性の高い外部講師を招聘する。

授業計画

第１回　授業の概要や日程についてのガイダンスとグループ分け
第 2-7 回　個人ごとに行うフィールドワークの方向性の考察
第 8-12 回　フィールドワーク先の決定、および、その調査内容や方法について
第 13-33 回　学外でのフィールドワークや文献調査など。
第 34-38 回　フィールドワークや調査についてのレポートを作成
第 39-40 回　個人による、レポートプレゼンテーション（外部講師との共同）
第 41-43 回　グループごとに行なうフィールドワークの方向性の考察。
　　レポートを活かした作品のアイデアスケッチ
第 44-53 回　マケット、下図等制作
第 54-55 回　使用する素材や技法に分かれ、道具や設備についてガイダンスを実施する。
第 56-59 回　材料の準備、道具づくり
第 60-75 回　本制作開始
第 76-118 回　本制作
第 119-120 回　グループごとの完成作品展示、プレゼンテーション　講評（外部講師との共同）
＊　作品制作には材料費が必要です。
＊　フィールドワーク時には交通費等の諸費用がかかる場合があります。
フィールドワークや制作の過程で適宜、プレゼンテーションや講評を行います。

授業時間外の学習内容等

授業時間外を利用して、積極的にフィールドワークに取り組み、リサーチすることにより授業内容を深める。

評価方法

プレゼンテーションや講評と授業への取り組み、完成作品を総合的に評価します。

履修上の注意

各学生の資質や目標に応じて、授業計画を柔軟に運用することがあります。

テキスト

特になし

参考書・参考資料等

参考になる作品集や論文集を随時紹介していく。

授業科目名	アーツ＆ルーツ基礎演習 実 Arts & Roots Seminar	担当教員名	皆川嘉博、村山修二郎、藤浩志、石倉敏明、服部浩之、唐澤太輔
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－アーツ＆ルーツ専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	６単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「アーツ&ルーツ導入科目」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

ルーツ、フィールドワーク、グループワーク

授業の到達目標及びテーマ

「アーツ＆ルーツ導入演習」ではグループごとにフィールドワークや課題を行ったがこの授業はそのプロセスを個人で行う。各自の興味のある主題や媒体に応じたプロジェクトを立ち上げ、そのプロジェクトの中で調査・研究・作品制作・発表を行う方法を学んでいく。計画段階、途中経過、最終発表時のプレゼンテーションの方法を学んでいくことも目標となる。

授業の概要

各自、フィールドワークや文献調査やなどで得られた知見や自身の興味を元に課題を設定する。その課題に対してプロジェクトを立ち上げる。そのプロジェクトの一環として調査・研究と作品の制作と発表を行う。調査するテーマは「(文化的・歴史的）ルーツ」に関するものを主とする。ルーツとは地域のものでも個人のものでも構わない。例えば、縄文時代の遺跡、民話や説話、来訪神儀礼や修験芸能、里山・里海の生活文化から現代の社会・政治的課題などまで幅広く対象とする。

なお、本授業の運営にあたって、指導陣はアートプロジェクト、展覧会企画、キュレーション、作品制作、研究調査、協働活動等の実務経験を活かして指導に当たる。プロジェクトの内容に応じて専門性の高い外部講師を招聘する。

授業計画

第１回　授業の概要や日程について（ガイダンス）
第 2-5 回　調査・研究対象となる分野の考察
第 6-10 回　調査・研究対象の決定
第 11-20 回　調査内容や方法についてのプレゼンテーション
第 21-24 回　調査・研究対象へのフィールドワークや文献調査（外部講師との共同）
第 25-27 回　調査・研究結果のプレゼンテーション
第 28-32 回　プレゼンテーション時のアドバイスを反映したさらなる調査・研究
第 33-35 回　プロジェクト内容についての資料作成
第 36-44 回　プレゼンテーション（外部講師との共同）
第 45-84 回　作品の作成
第 85-87 回　作品の展示
第 88-90 回　プレゼンテーション　講評（外部講師との共同）
＊　フィールドワーク時には交通費等の諸費用がかかる場合があります。
＊　作品制作には材料費が必要です。
フィールドワークや制作の過程で適宜、プレゼンテーションや講評を行います。

授業時間外の学習内容等

授業時間外を利用して、積極的にフィールドワークに取り組み、リサーチすることにより授業内容を深める。

評価方法

授業への取り組み方、研究成果をみて総合的に判断します。

履修上の注意

各学生の資質や目標に応じて、授業計画を柔軟に運用することがあります。

テキスト

特になし

参考書・参考資料等

参考になる作品集・論文集・映像等を随時紹介していく。

授業科目名	アートプロジェクト演習 Art Project	担当教員名	皆川嘉博、村山修二郎 藤浩志、石倉敏明、服部浩之
時間割	(前)木曜日４時限 (後)水曜日４時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－アーツ＆ルーツ専攻科目		
履修区分	選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次通年	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「現代芸術論」「アーツ&ルーツ導入科目」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

ルーツ、フールドワーク、グループワーク

授業の到達目標及びテーマ

本授業では、社会で行われているアートプロジェクトの目的や成り立ちやアーティストの関わり方などについて調査をして理解を深める。実際にプロジェクト開催に必要な知識を学び、企画、立案について考える。

授業の概要

全国各地で行われている様々なアートプロジェクトに参加をしてその実情を学ぶ。参加方法については積極的に関われる形であれば特に形式は問わない。アーティストとしての参加、運営としての参加、ボランティアとしての参加など様々な形が考えられる。

プロジェクトに参加することでアートやアーティストが社会で如何なる役割を持っているかを考察する。参加したプロジェクトについて運営主体、事業規模、開催日数、告知や来場の対象者、集客人数などの具体的な数字を含むレポートを作成しプレゼンテーションを行ってもらう。他の学生が参加したプロジェクトの実情を知ることで実際に行われているプロジェクトの多様性も学ぶ。本演習で、アートの現場を経験し、動向を把握した上で、4 年次に行う「アーツ＆ルーツ応用演習」にむかう。

授業計画

第 1 回　授業の概要や日程について（ガイダンス）。
第 2 回　参加するプロジェクトの考察
第 3 回　参加するプロジェクトの決定
第 4-12 回　プロジェクトへの参加
（前期に一度、プレゼンテーションを行なう。）
第 13-14 回　参加したプロジェクトのレポート作成
第 15 回　研究成果プレゼンテーション
＊参加するアートプロジェクトはその年度ごとに適切なものを判断します。
＊材料費や交通費等が必要になる場合があります。
＊実際に行われるアートプロジェクトの日程に合わせるため授業計画を変更する場合があります。

授業時間外の学習内容等

授業時間外を利用して、積極的にフィールドワークに取り組み、リサーチすることにより授業内容を深める。

評価方法

授業への取り組み方、研究成果をみて総合的に判断します。

履修上の注意

各学生の資質や目標に応じて、授業計画を柔軟に運用することがあります。

テキスト

特になし。

参考書・参考資料等

参考になる作品集や論文集を随時紹介していく。

授業科目名	アーツ＆ルーツ応用演習 実 Project Planning and Presentation	担当教員名	皆川嘉博、村山修二郎、藤浩志、石倉敏明、服部浩之、唐澤太輔
時間割	火、水曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門専攻科目－アーツ＆ルーツ専攻科目		
履修区分	選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	４年次前期	単位数	８単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「アーツ&ルーツ導入演習」「アーツ&ルーツ基礎演習」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

ルーツ、フィールドワーク、プロジェクト

授業の到達目標及びテーマ

3 年次までの授業で積み重ねてきた各自の研究対象などをプロジェクトとして展開する。そのプロジェクト内で調査・研究・作品制作・発表を行う。またプロジェクトの計画書の作成も重要な学びの要素となる。

授業の概要

各自が立ち上げたプロジェクトの計画書を作成し、そのプレゼンテーションを行う。プレゼンテーション時に得られたアドバイスを元に計画書を修正しプロジェクトを展開していく。プロジェクトとして自身の興味関心のある分野に対しての調査・研究を行い、それを元に作品制作を行う。最終的には作品の完成の後に展示発表までを行う。

なお、本授業の運営にあたって、指導陣はアートプロジェクト、展覧会企画、キュレーション、作品制作、研究調査、協働活動等の実務経験を活かして指導に当たる。プロジェクトの内容に応じて専門性の高い外部講師を招聘する。

授業計画

第１回　授業の概要や日程について（ガイダンス）
第 2-8 回　各自の研究対象の考察
第 9-10 回　研究対象を元にしたプロジェクトの立案と計画書の作成
第 11-15 回　プロジェクト計画のプレゼンテーション
第 16-22 回　プレゼンテーション時のアドバイスを反映したさらなる調査・研究
第 23-26 回　計画書の修正
第 27-30 回　修正された計画書のプレゼンテーション（外部講師との共同）
第 31-52 回　プロジェクトのための制作物のマケット制作、下図等制作
第 53-60 回　作品制作のための材料の準備、道具づくり等
（前半２課題をプレゼンする。）
第 61-105 回　作品制作
第 106-107 回　作品の展示
第 108-117 回　作品のプレゼンテーション（外部講師との共同）
第 118-120 回　ディスカッション（現代の美術における自作の位置付けを探る）
＊　作品制作には材料費が必要です。
＊　フィールドワーク時には交通費等の諸費用がかかる場合があります。
フィールドワークや制作の過程で適宜、プレゼンテーションや講評を行います。

授業時間外の学習内容等

授業時間外を利用して、積極的にフィールドワークに取り組み、リサーチすることにより授業内容を深める。

評価方法

授業への取り組み方、研究成果をみて総合的に判断します。

履修上の注意

各学生の資質や目標に応じて、授業計画を柔軟に運用することがあります。

テキスト

特になし

参考書・参考資料等

参考になる作品集や論文集を随時紹介していく。

授業科目名	ビジュアルアーツ演習Ａ Multidisciplinary Arts Seminar A	担当教員名	島屋純晴、小田英之、岩井成昭、高嶺格、長沢桂一、大谷有花、阿部由布子、萩原健一
時間割	火、水曜日４、５時限	オフィスアワー	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ビジュアルアーツ専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次･学期	３年次前期	単位数	８単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ビジュアルアーツ演習 B,C 及び卒業制作に関連する。

授業に関連するキーワード

リサーチ、プランニング、プレゼンテーション、ディスカッション、時間と空間

授業の到達目標及びテーマ：

本演習では、後続の演習 B､C と合わせて今日のさまざまな美術表現を対象とし、絵画､彫刻､テキスタイル､メディアアート等、多様な美術表現の可能性を探求する。特に学習に必要なスキルとして｢リサーチ｣｢プランニング｣｢プレゼンテーション｣｢ディスカッション｣などの能力を総合的に身につける。また、本演習では、学生が複数の表現領域の特性をそれぞれ知り、異なる表現領域間を自由に横断できる思考力をつけること、そして作品制作の動機となる｢時間と空間｣の概念をどのように探求していくのかを知ることが目標となる。

授業の概要：

本演習は構成の柱として以下の二点をあげる。

基礎力と発想力を「時間と空間」という概念の表現に生かす演習をおこなう。例えば「時間」という概念に対して、極端に短い時間と表現構造としては非常に長い時間を思考の中で対比させるべく、それぞれの時間尺を対象にした作品を制作する（個人またはグループ制作）。この制作は学外における作品発表を前提に、任意による複数の手法や素材をそれぞれ複合して表現する。本演習において学生は、予め与えられた主題の表現に専念することになるが、制作の動機と必然性を制作後に｢後づけする｣プロセスを自覚し、固有の制作スタイルを作り出す機会としてとらえる。

授業計画：

第　１回～第　４回　オリエンテーションと「時間と空間」

第　５回～第２８回　課題Ⅰa,b 例：｢a 極端に短い時間、b 小空間をテーマに制作　※実際の演習時は具体的に指示｣

第２９回～第３０回　「課題Ⅰ作品発表及び講評、ディスカッション」する。

第３１回～第６０回　課題Ⅱa,b 例：｢a 極端に長い時間、b 大空間をテーマに制作 ※実際の演習時は具体的に指示｣

第６１回～第６２回　「課題Ⅱ作品発表及び講評、ディスカッション」

第６３回～第６４回「時間と空間」というテーマについてのふりかえり。

※課題で使用するメディア、素材、手法は随時適切に検討・告知する。

授業時間外の学習内容等

課題作成及び、展覧会等の準備において、授業外の時間を制作にあてることが前提となる。

評価方法：授業への取組み(40%)、課題作品(60%)で評価する。

履修上の注意：

テキスト：　適宜配布する。

参考書･参考資料等：　適宜指示する。

授業科目名	美術作品研究 Art Work Study	担当教員名	島屋　純晴　　井上　豪 長沢　桂一　　大谷　有花
時間割	集中講義	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ビジュアルアーツ専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習（集中）
配当年次・学期	３年次通年	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ビジュアルアーツ専攻科目全般

授業に関連するキーワード

美術に関する歴史的立ち位置、時間の関連、過去・現在・未来についての考察と研究

授業の到達目標及びテーマ

関東地方を中心に 4 日間の美術作品研究旅行で現代美術作品、並びに歴史的に見て重要な絵画・彫刻・工芸品、寺社・遺跡等の調査研究を行う。絵画・彫刻・工芸・デザインなどの様々な領域の美術作品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。

授業の概要

現代美術・現代デザインについてその歴史的背景、現代における役割等について教授する。学生が実際に作品制作を行う時、取り組みや制作姿勢に繋がる要素や
可能性についても論ずる。又、日本美術、東洋美術の歴史的意味、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問題について学習する。

授業計画

1：事前説明会を複数回実施する
2：授業実施前に事前レポートの作成提出を行い、研究作品等について予め調査を行うことで研究目的を明確にする
3：夏季休業中の 4 日間、東京で美術館、博物館研究（2 日間）、栃木県日光市での研究（2 日間）を行う。
4：研修旅行で調査研究した、内容についてレポートを作成し、提出する。

授業時間外の学習内容等

授業実施前に事前レポートの作成提出を行い、研究作品等について予め調査を行うことで研究目的を明確にする。

評価方法

参加態度(10%)および事前事後のレポート(90%)により評価

履修上の注意

時間の限られた学外実習であるから、事前に調査し各自テーマを決めて参加することが求められる。物見遊山に堕すことのないよう自覚を持って臨むこと。東京では現地集合とします。**旅費、宿泊費の実費負担あり。**　各美術館、博物館研究施設等の入館料、東京～日光市のパック旅行（交通・宿泊費）代金は事前に徴収します。

テキスト

適宜紹介する。

参考書・参考資料等

適宜紹介する。

授業科目名	ビジュアルアーツ演習 B Multidisciplinary Arts Seminar B	担当教員名	島屋純晴、小田英之、岩井成昭、高嶺格、長沢桂一、大谷有花、阿部由布子、萩原健一
時間割	火、水曜日４、５時限	オフィスアワー	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ビジュアルアーツ専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次･学期	３年次後期	単位数	８単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ビジュアルアーツ演習 A,C 及び卒業制作に関連する。

授業に関連するキーワード

発想力、リファレンス、創造的リメイク、展示計画、キュレーション、

授業の到達目標及びテーマ：

本演習は演習 A から引き続き、多種にわたる美術表現の領域を解体、再構成しながら既存の領域枠を超えた美術の可能性を探求する。複数の課題発表はそれぞれが公開を前提とした展覧会形式をとり、展示空間などの条件に合わせた設営計画、施工、広報等の基礎も収得する。また、今後個人で進める作品制作の根幹を成すテーマの発想法や動機付け、そして導き出したテーマに相応しいメディアや手法をいかに選択していくかを知ることも大切である。

授業の概要：

この授業は、期間中３つの課題（1～3）とそれぞれに付随する講義やワークショップ、そして課題作品を発表する場としての展覧会から構成される。

課題 1：演習 A で習得した基礎力と発想力を自身の関心から導かれた主題として自由に展開・試行する。また、素材・メディアや制作手法の実験を前提として作品を制作、大学内外の空間において展覧会を開催する。

課題 2：独自の主題発見と手法の研究を目的として、自身が既存の先行美術作品を十分にリファレンスし、その調査を踏まえて創造的なリメイク作品を制作する。作品は、大学内外の施設における展覧会で発表される。

課題 3：キュレーターとしての役割を持つ学生を中心にグループに分かれ、グループごとに独立したテーマと展示計画を基に、メンバーそれぞれが作品を制作（或いは調達）し、大学内外の空間において展覧会を開催する。

授業計画：

第 1 回～第 20 回　課題 1「自由な試行・展開」制作期間
第 21 回～第 25 回　課題 1 展示及び講評
第 26 回～第 28 回　課題 2「リファレンスと創造的リメイク」のためのレクチャー
第 29 回～第 40 回　課題 2 作品制作
第 41 回～第 45 回　課題 2 展示び講評
第 46 回～第 48 回　課題 3「キューレーションの介在する展覧会」のためのレクチャー
第 49 回～第 60 回　課題 3 作品と展覧会制作
第 61 回～第 64 回　課題 3 展示及び講評

授業時間外の学習内容等

課題作成及び、展覧会等の準備において、授業外の時間も制作にあてることが前提となる。

評価方法：　授業への取組み(40%)、課題作品(60%)で評価する。

履修上の注意：

テキスト：　適宜配布する。

参考書･参考資料等：　適宜指示する。

授業科目名	ビジュアルアーツ演習 C Multidisciplinary Arts Seminar C	担当教員名	島屋純晴、小田英之、岩井成昭、高嶺格、長沢桂一、大谷有花、阿部由布子、萩原健一
時間割	火曜日３、４、５時限 水曜日４、５時限	オフィスアワー	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ビジュアルアーツ専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次･学期	4 年次前期	単位数	6 単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ビジュアルアーツ演習 A,B 及び卒業制作に関連する。

授業に関連するキーワード

表現の根拠

授業の到達目標及びテーマ：

先の演習 A、B では、主題の探求とその作品化について、美術史やさまざまなアートフィールドへのリファレンスや、複数の表現領域を横断･解体しながら学んできた。本演習では、卒業制作に結実することを前提に、学生が社会や自身から導かれた現代の主題を「表現の根拠」と位置づけ、それらを主体的に考案できる知的体力を習得する。また、社会的な事象と、美術作品が成立するメカニズムそれぞれの関係性を、学外における調査や地域との交流、ゲスト講師とのディスカッションなど、さまざまな実体験の中で知る。

授業の概要：

学生は、社会的であると同時に、現代美術の流れの中に自分自身の位置を確認しながら「表現の根拠」の考案・開発を行う。活動は各自の裁量に任せて実践されるが、卒業制作を視野におき、概ね以下のようなプロセスをとる。

① テーマにつながる自身の関心を多角的にリサーチする

② 素材の研究、表現手法・技術の展開と実験

③ 作品制作

④ 展覧会構成・展示計画

⑤ 展示のフィードバックを分析し、卒業制作へ活かす

上記のような学生の自主的かつ個別の活動と平行して、卒業制作へ向けた学生グループを編成し、各グループに担当の教員を配す。そして教員は定期的にミーティングを催し、進捗状況の共有や個別の問題に対応する。

授業計画：

第 1 回～第 21 回　テーマの調査と実験
第 22 回～24 回　中間報告会
第 25 回～第 42 回 作品制作と展示計画
第 43 回～第 45 回　展示及び講評

授業時間外の学習内容等
課題作成及び、展覧会等の準備において、授業外の時間も制作にあてることが前提となる。

評価方法： 授業への取組み(40%)、課題作品(60%)で評価する。

履修上の注意：

テキスト： 適宜配布する。

参考書･参考資料等： 適宜指示する。

授業科目名	ものづくりデザイン演習１（彫金） Creative Manufacturing Design Seminar I (Metalworking)	担当教員名	安藤　康裕
時間割	水、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専攻科目－専攻専門科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習２（彫金)」、「ものづくりデザイン演習３」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード

「素材感覚」「金属加工」「打ち出し技法」「精密鋳造技法」「ジュエリー」

授業の到達目標及びテーマ

金属素材の加工を通して、素材の持つ魅力やその特性と加工技術を学び、制作に必要な「力加減」などの微妙な感覚を養う。

授業の概要

授業の始めに、機会・工具などについての安全教育を行う。

授業前半では金属の板材による高肉打ち出しの技法による練習課題（参考作品の模刻）を行う。さらにその体験から金属の魅力を踏まえた高肉打ち出しの技法による『ジュエリーまたは日常品』の制作を行う。

授業後半では精密鋳造技法で『ジュエリーまたは日常品』を制作し金属素材の鋳造への理解を深める。

授業計画

第１回	機械・工具についての安全教育
第２回	ガイダンス、練習課題制作
第３回～８回	練習課題制作
第９回	『ジュエリーまたは日用品』アイデア展開
第 10 回 ～13 回	アイデア展開
第 13 回 ～17 回	作品制作
第 17 回 ～22 回	精密鋳造作品制作
第 23 回	前半・後半課題の講評

授業時間外の学習内容等

演習授業であり感覚の要請が必要なため授業時間外でも積極的に制作を行うこと。

評価方法

提出作品８０％、レポート２０％

履修上の注意

安全作業が可能な服装を着用すること。※課題ごとに材料費を徴収します。

＊施設・設備の関係上、履修者の人数調整を行う場合があります。

テキスト

必要に応じて適宜プリントを配布

参考書・参考資料等

「ジュエリー」用具と使い方　日本宝飾クラフト学院編　株式会社美術出版

ジュエリーキャスティングの基本と実践　諏訪小丸著　柏書房松原

授業科目名	ものづくりデザイン演習１（ガラス） Creative Manufacturing Design Seminar 1 Glass	**担当教員名**	小牟禮　尊人 瀬沼 健太郎
時間割	水、木曜日４、５時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	３年次前期	**単位数**	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ものづくりデザイン 2,3 へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード

ガラス　基礎造形　デザイン　工芸

授業の到達目標及びテーマ

ガラス成形の３つの技法であるホットワーク、キルンワーク、コールドワークのそれぞれの特徴を実習することで理解し、作品の可能性を養うことを目標とする。

授業の概要

３つの技法（ホットワーク、キルンワーク、コールドワーク）を通して、同じガラス素材であっても技法の違いで様々な質感・触感を作ることができることを理解する。

授業計画

第１回　安全ガイダンス

第２回　課題内容・行程の説明とホットワークのデモンストレーション

※第３回以降は２つの技法を同時に進行する

	○ホットワークⅠ（ソリッド）	○キルンワークⅠ（パート・ド・ヴェール）
第３回	設備・工具の使用法説明	サンプルを使用した制作行程の説明
第４回	ガラスの巻き方	ペーパーウエイト作品の考察とスケッチ
第５回～７回	規定作品製作	粘土原型と耐火石膏による型作り、焼成
第８回	コールドワークデモ	コールドワークデモ
第９回	作品仕上げ作業	作品仕上げ作業
第１０回	作品提出	作品提出
	○ホットワークⅡ（ブロー）	○キルンワークⅡ（プレス型）
第１１回	ポンテ・タンブラーデモ	サンプルを使用した行程の説明
第１２回～１３回	形のコントロール方法	器作品の考察とスケッチ
第１４回～１６回	色の加飾とビットワーク	型作りと材料ガラスの準備
第１７回～２０回	自由製作	焼成・窯出し
第２１回～２２回	作品仕上げ作業	作品仕上げ作業
第２３回	作品提出（講評）	作品提出（講評）

授業時間外の学習内容等

各自ガラス工房にて技術習得のため自主的に制作する事。

評価方法　作品７０％　授業態度等３０％　　１００点満点で６０点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

施設設備の関係で履修者数を制限することがある

ホットワークは安全のために必ずアシスタントを決めて常に２人以上で制作すること。

動きやすい服装、靴で受講してください。

テキスト

参考書・参考資料等

授業科目名	ものづくりデザイン演習１(陶芸)	担当教員名	安藤 郁子
時間割	水、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	講義
配当年次・学期	３年次前期	単位数	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

①手びねり成形、ロクロ成形、石膏型成形等の基本技法を修得する。②陶磁器の特質（かたち、質感、色合い、手触り等）を知り、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する。③使い手側の心理や使用感を意識し、土でつくられる 「もの」の何が「使用感の充足」足らしめるのかを知る足がかりとする。④工具・陶芸窯等 について、安全な使用法を理解する。

授業の概要

手びねり成形、ロクロ成形、石膏型成形等によるテーブルウェア(茶碗、カップ、小皿等)、立体作品(置物、花器等)を制作する。それぞれの課題ごとに、成形技法・土の種類・釉薬の種類等が指定される。陶芸技法の修得と併せ、「やきもの」と社会とのつながりについて考察を深める。

授業計画

第 1 回 工具・陶芸窯等についての安全指導
第 2 回 授業計画および課題制作についてのガイダンス
第 3 回 －6 回 土練りと手びねり成形によるテーブルウェア(カップ)制作
第 7 回 － 11 回 手びねり成形による立体作品(置物、花器等)制作
第 12 回 － 15 回 ロクロ成形によるテーブルウェア(茶碗)制作
第 16 回 － 19 回 石膏型成形によるテーブルウェア(小皿)制作
第 20 回 － 21 回 上絵付け技法によるテーブルウェア(小皿)制作
第 22 回 － 23 回 作品の合評会(作品発表、ディスカッション、本授業の総括と補足)
・下絵技法、施釉、窯の焼成等の陶芸制作に関する基本技法については、随時、解説する。

授業時間外の学習内容等

・授業時間外に各自制作を進めること。

評価方法

課題作品 80% 授業態度等 20%で評価し、60 点以上を単位認定要件とする

履修上の注意

必要に応じて陶芸用小道具を各自準備する必要がある。
材料費(粘土代)を徴収する。

テキスト

授業中に資料を適宜配布する。

参考書・参考資料等

なし

授業科目名	ものづくりデザイン演習１(漆) Creative Manufacturing Design Seminar１　Urushi	担当教員名	熊谷 晃
時間割	水、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習２（漆)」、「ものづくりデザイン演習３」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード

「蒔絵・螺鈿」「加飾」「箱」「使用感」

授業の到達目標及びテーマ

本演習では沈金の加飾技法を施した弁当箱の制作を行う。テーマは現代の暮らしの中で漆の箱として重箱や弁当箱が身近であるが、サイズ感やボリューム等を考え、自分が使用する弁当箱を木地から制作する。また、蒔絵・螺鈿技法の修得のため、植物をモチーフにしたパネル作品を制作する。到達目標は、漆液の素材の特徴を把握し、形や構造デザイン等の比較検討を行い用途とデザイン性の両面から考察する。また木地の制作から下地、塗り、加飾、仕上げまで一貫して制作し漆工芸の基礎技法を修得する。

授業の概要

「ものづくりデザイン演習Ｉ」は、素材と手技を活かした「使用感の充足」という物づくりを表現する基礎として、素材の特質の理解とその制作技術の修得を目的とする。本演習では漆液の特徴や加飾技法の表現と効果について資料作品を参考にしながら考察する。授業の冒頭で毎回工程説明を行い技術的な指導と表現のポイントを解説し、各自の進捗状況に合わせて、機械や道具や材料等の扱いについての安全指導を行う。

授業計画

第１回～2 回	機械・工具についての安全指導。課題説明と素材や道具の使用についての解説。	
第３回～5 回	図面制作、木地加工　蒔絵パネル：蒔絵下図制作とスケッチ	
第６回～7 回	木地加工	・螺鈿の加工
第８回～9 回	蒔地下地工程	・下図の転写
第 10 回～11 回	下塗り工程	・螺鈿の膠貼り
第 12 回～13 回	下塗り工程	・銀研ぎ出し蒔絵、蒔き詰め
第 14 回～15 回	中塗り工程	・蒔絵（蒔き詰め）
第 16 回～17 回	中塗り工程	・蒔絵（蒔き暈かし）
第 18 回～19 回	上塗り工程	・蒔絵（粉固め）
第 20 回～21 回	沈金彫図案制作、彫り練習	・上塗り
第 22 回～23 回	外部講師による沈金講習会	・呂色磨き工程

授業時間外の学習内容等

毎回技法の工程を説明し、素材の特徴やポイントを指導するのでノートをとり復習をすること。また次週までに授業時間外を利用し、道具の仕立や研ぎの工程、アイデアスケッチ等を進める。

評価方法

提出作品８０％、レポート２０％

履修上の注意

漆液は強い自然塗料であるため、肌が弱い人や敏感肌の人はかぶれる場合があります。心配な学生は事前に相談して下さい。漆刷毛や木地等、各自で購入する道具や材料があります。＊施設・設備の関係上、履修者の人数調整を行う場合があります。

テキスト　必要に応じて配布

参考書・参考資料等　「漆芸の伝統技法」佐々木　英　著　東京：理工学社

授業科目名	ものづくりデザイン演習１(木工) Creative Manufacturing Design Seminar Woodworking	担当教員名	山岡 惇
時間割	水、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	選択科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

本授業では、素材と手技をいかした「使用感の充足」という物づくりを実現する基礎として、木の特質の理解と制作技術の修得を目標とする。課題作品の制作を通して、木の「もの」の良さをみつけていくこと、作品としての完成度を高めていくことを大切にしていく。

授業の概要

２つの課題に取り組む。課題１では箱、課題２では動物の置物を各自がデザインし制作を行う。その過程で手工具・木工機械の使い方や治具等のつくり方、指物技法、削り出し加工の制作手順を学ぶ。

授業計画

第１回 機械・工具等についての安全指導。
第２回 課題のねらい、制作上の条件、進め方について説明する。
第 3.4 回 [課題 1]アイデアスケッチを行う。紙で模型を制作し量感を把握する。
第 5.6 回 制作図を作成する。
第 7 回 手工具、木工機械の使い方について説明する。加工の練習。
第 8～16 回 部材取り、部材加工、組み立てを行う。
第 17 回 研磨、塗装を行う。
第 18 回 [課題 2]アイデアスケッチを行う。
第 19～21 回 材をつくる。かたちの削り出しを行う。研磨を行う。
第 22 回 仕上げの研磨、塗装を行う。
第 23 回 課題作品の発表を行う。

授業時間外の学習内容等

評価方法

課題作品 80%、レポート 20%で評価し、60 点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

・作業に適した服装で履修すること。
・授業外に制作を進めておく必要があります。
・材料費がかかります。また工具など指定されたものを準備する必要があります。

テキスト

なし

参考書・参考資料等

木工の伝統技法(理工学社)、原色木材大事典 170 種（誠文堂新光社）

授業科目名	ものづくりデザイン演習１(染) Creative Manufacturing Design Seminar1 Dyeing	担当教員名	森　香織
時間割	水、木曜日 4、5 時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	3 年次前期	単位数	3 単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ものづくりデザイン演習２（染色)、ものづくりデザイン演習３と段階的に履修する。

授業に関連するキーワード

染色、本友禅染、型染、ものづくり、工芸

授業の到達目標及びテーマ

この演習では繊維素材に対する理解と基本的な染色技法の習得を目標とする。「空間をわける」をテーマとし、求められる機能とデザイン性を分析し、自ら計画し制作する力の習得を目指す。

授業の概要

現代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沿って調査を行い、デザインや素材を検討し作品制作を行う。また、合わせて安全作業に必要な知識の学習を行う。

授業計画

第　　１　　回 安全ガイダンス

第　　２　　回 課題説明

第　３～８　回 本友禅染の技法修得（加賀友禅模作）

【下図作成→下絵付け（生地にトレース）→糊置き→地入れ→色差し→中蒸し（色定着）→伏せ糊→地染め→本蒸し（色定着）→水元→乾燥】

第　９～１２ 回 型染の技法修得（てぬぐい制作）

【原寸大下図制作→型彫り→紗張り→型付け（糊置き）→地入れ→地染め→本蒸し→水元→乾燥】

第１３～２２回 「空間をわける」を テーマとした作品制作

制作工程は各自で異なるため、それぞれ制作日程表をつくり実制作に入る。

第２１～２２回 仕上げ【縫製やパネル張り等】

第　　２３　　回 制作発表

授業時間外の学習内容等

事前の予習と充分な復習を要する。また作業の性質上、授業時間内に制作が進まなかった場合は時間外の制作が必要となる。

評価方法　※旧「学生に対する評価」

提出作品（８０％）レポート（２０％）を総合して判断する。

履修上の注意

彩色用具一式、筆記用具、スケッチブックを持参すること。

染色道具・材料等の費用が別途必要である。

※ 施設・設備の関係上、履修者の人数調整を行う場合がある。

テキスト

授業時にプリントを適宜配布する。

参考書・参考資料等

特になし

授業科目名	ものづくりデザイン演習１ （プロダクトＡ） Creative Manufacturing Design Seminar 1 (product A)	**担当教員名**	柚木　恵介
時間割	水、木曜日 4、5 時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	3 年次前期	**単位数**	3 単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目
「ものづくりデザイン演習２（プロダクトＡ)」、「ものづくりデザイン演習３」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード
「デザイン」「コミュニケーションデザイン」「生活」「工芸」「プロダクトデザイン」

授業の到達目標及びテーマ
現代社会から課題を抽出し、自身の「想い」や「発想」を現実社会の仕組み（量産）に合致した立体的なモノとして具現化する為の基本的な「立体造形把握感覚」と「立体化技術」、そして社会から課題を抽出する為の「思考」と「技術」を体得する事を目指します。

授業の概要
既存製品を題材に、プロダクトデザインに必要な基礎的な素養「立体把握能力」「観察力」「制作精度」「課題発見能力」「提案力」を養います。最終課題では半期で学んだ事を活かして自らデザイン提案を行ないます。

授業計画

第１回　：ガイダンス（プロダクトデザインとは）・立体模倣Ａ課題説明
第２回　：立体模倣Ａ（制作）
第３・４回　：立体模倣Ａ（制作）
第 5　：立体模倣Ａ　講評・立体模倣Ｂ課題説明
第 6 回　：立体模倣Ｂ（制作）
第 7・8 回　：立体模倣Ｂ（制作）
第 9 回　：立体模倣Ｂ　講評・改善課題説明
第 10 回　：改善課題　（制作）
第 11・12 回　：改善課題　（制作）
第 13・14 回　：改善課題　（制作）
第 15 回　：改善課題　講評
第 16 回　：提案デザイン課題　導入
第 17・18 回　：デザインテーマ決定
第 19・20 回　：デザイン決定＞
第 21・22 回　：図面化
第 23・24 回　：模型作成
第 25・26 回　：模型作成（塗装）
第 27・28 回　：発表資料作成

授業時間外の学習内容等
毎週ステップアップする課題設定であり、時間外に考察や制作を行うことが前提となります。

評価方法
毎回の提出作品および発表の水準。技術習得への工夫などを総合的に評価します。

履修上の注意
デザインや計測作図に必要な用具・切削接合に必要な用具の費用・材料費が別途かかります。
授業時間以外も準備や制作が必要です。状況により各回の順序や内容が変わる可能性があります。

テキスト
必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等
必要に応じて資料を適宜配布します。

授業科目名	ものづくりデザイン演習１実 （プロダクトデザイン-B） Creative Manufacturing Design Seminar１　PD-B	**担当教員名**	今中 隆介
時間割	水、木曜日 4、5 時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	３年次前期	**単位数**	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習２（PD-B)」、「ものづくりデザイン演習３」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード

「プロダクトデザイン」「美しさ」「フォルム」「立体感覚」「人間工学」「生活」

授業の到達目標及びテーマ

イメージや提案を具体的な形状に展開するための基礎的な造形技術と、自らが美しいと感じるフォルムの調査発見および客観的理解の入り口となる課題に取り組む。思いや考えといった無形の感覚を可視化し、触れて実感できる造形物を出現させる一連のプロセスを体験し、基礎的な制作姿勢と技術的基盤を作る。

授業の概要

前半課題は、計測と再現による立体観察および立体表現の基礎力を養う。後半課題では生活プロダクトをテーマに、フォルムに対する自己感覚の客観的理解と造形技術の基盤を形成する。自身のインテリア設計の経験と実践から、椅子が置かれる背景である空間やシーンによってどのような機能や用途、形状が求められるのかを指導に取り入れつつ授業を進める。

授業計画

■前半課題（製品の計測と再現）
・第 1 回 → ガイダンス（プロダクトデザインとは・課題説明）
・第 2～4 回 → 実物を計測し簡易図面作成
・第 5～6 回 → 図面を基に紙で立体化
・第 7 回 → 提出講評
■後半課題（生活プロダクトの提案）
・第 8～9 回 → 人間工学、調査と分析
・第 10～11 回 → フォルムの検討と決定、簡易的な図面化
・第 12～14 回 → ケミカルウッドによる原型作り
・第 15～18 回 → パテ作業、コンセプトメイキング
・第 19～22 回 → 塗装仕上げ、撮影、コンセプトシートの完成（A4 サイズ）
・第 23 回 → 講評会

授業時間外の学習内容等

毎回の課題は規定の授業時間の 2 倍のボリュームを設定する。毎回次週までの授業時間外を利用し、設定された課題をこなしつつ授業計画に則って授業を進める。

評価方法

前半課題 25%、後半課題 75%とする。

履修上の注意

スケッチや作図等に必要な用具を持参すること。材料費と簡単な工具類が必要。授業時間外に授業準備や製作を行うこと。授業進行の状況により各回の順番は変ることがあります。制作作業では汚れても良い服装で履修すること。

テキスト

必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等

1000chairs、家具ブランドのカタログ（Cassina、B&B Italia、MOROSO、sixinch ほか）

授業科目名	地域産業研究 Study of Regional Industry	担当教員名	今中　隆介、小牟禮　尊人、 安藤　康裕、山岡　　惇、 熊谷　　晃、安藤　郁子、 森　香織、瀬沼 健太郎、 柚木　恵介
時間割	集中	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習（集中）
配当年次・学期	３年次通年	単位数	１単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ものづくりデザイン専攻専門科目と関連する

授業に関連するキーワード

地域　伝統　工芸　産業　デザイン　ものづくり

授業の到達目標及びテーマ

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。

授業の概要

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ために博物館・工場・工房見学を行う。

授業計画

第１回　合同ガイダンス
第１回～５回（１日目）
　秋田県立博物館見学　秋田県産業技術センター視察　秋田県産品プラザ調査
第６回～１０回（２日目）
　県北、県央、県南の工場・工房等を３グループに分かれて調査
　（木工家具工場、曲げわっぱ工場、ガラス工房、染め工房、漆資料館など）
第１１回～１５回（３日目）
　各グループの調査検討結果を発表する
＊視察見学の受け入れ先スケジュール等の関係で訪問先は変更になることがあります

授業時間外の学習内容等

レポートは時間外に書いて提出すること

評価方法

作品７０％　授業態度等３０％　　１００点満点で６０点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

テキスト

必要に応じて適宜配布

参考書・参考資料等

授業科目名	プロダクトデザイン演習 Product Design Seminar	**担当教員名**	柚木 恵介、今中 隆介 （外部講師）
時間割	木曜日２時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	3 年次前期	**単位数**	１単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目
「ものづくりデザイン演習１」「ものづくりデザイン演習２」「ものづくりデザイン演習３」「卒業研究」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード
「デザイン」「コミュニケーションデザイン」「生活」「工芸」「プロダクトデザイン」

授業の到達目標及びテーマ
　現代社会や地域社会から「課題」を抽出し、その「課題」と自身の「想い」や「発想」を重ね合わせ、現実生活に合致した「提案」として具現化する為に、プロダクトデザインの基本的な「思考」と「意識」と「技術」を体得する事を目指します。

授業の概要
　前半では、既存製品を参考にしたデザイン的考察展開の仕方を学び、中期では基礎的な立体造形手法と感覚を養います。後半は個々人で、前半で学んだ課題発見手法を基に、後期ものづくり演習２のテーマに基づいた考察及び調査を行う。

授業計画

第１回　　：ガイダンス（プロダクトデザインとは）

第２回　　：グッドデザイン＆バッドデザインＷＳ（外部講師による講義）

第３回　　：リファレンス課題１

第４回　　：リファレンス課題２

第５回　　：リファレンス課題３

第６回　　：立体造形基礎１

第７回　　：立体造形基礎２

第８回　　：立体造形基礎３

第９回　　：立体造形基礎４

第 10 回　：立体造形基礎５：テーマ課題発表＆導入

第 11 回　：リサーチ（個別指導）

第 12 回　：アイデア展開（個別指導）

第 13 回　：コンセプト（個別指導）

第 14 回　：スケッチ（個別指導）

第 15 回　：提案発表　提出

授業時間外の学習内容等
毎週ステップアップする課題設定であり、時間外に考察や制作を行うことが前提となります。

評価方法
毎回出される小課題を時間外に制作提出し、時間内に評価を受けることが前提となる。
毎回の提出作品および発表の水準。技術習得への工夫などを総合的に評価する。

履修上の注意
模型製作のための用具（粘土べら・カッターなど）デザインや考察に必要な用具・コピー用紙（A4）を各自用意して下さい。
※授業時間以外も準備や制作が必要です。状況により各回の順序や内容が変わる可能性があります。

テキスト
必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等
デザインの話・サイレントニーズ・デザインの伝え方・行為のデザイン発想法。

授業科目名	２D・３D CAD 演習 2D and 3D CAD	担当教員名	萩原 博則
時間割	火曜日３時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	－
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	１単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

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を目標とする。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。

授業の概要

・CAD の初期設定、各種ツールパレットの機能を理解する。
・座標系、レイヤ、クラスの概念が理解する。
・2DCAD による作図を習得し、それを基盤として 3D モデリング～レンダリングを理解する。

授業計画

第１回 ：講師紹介＋CAD 導入事例紹介・・・CAD の役割について
課題１「世界の国旗を描いてみよう」・・・CAD に触ってみる
第２回 ：課題１「世界の国旗を描いてみよう」・・・続）CAD に触ってみる
第３回 ：CAD ソフトのインターフェイスの解説・・・操作環境の理解
第４～５回 ：課題２「世界の国旗を描いてみよう～応用編」・・・CAD に馴れる
第６回 ：カッティングボードの実測・・・課題３の準備
第７～８回 ：課題３「カッティングボード」・・・実際の製品を 2D CAD で描いてみる
第９回 ：課題３「カッティングボード」・・・2D CAD を 3D に展開（モデリング）
第１０～１１回：課題４「踏み台」・・・実際の製品を 2D CAD で描いてみる
第１２～１４回：課題４「踏み台」・・・2D CAD を 3D に展開（モデリングとレンダリング）
第１５回 ：作業予備日

授業時間外の学習内容等

評価方法

課題１・２の演習課題を 30%、課題３の演習課題を 30%、課題４の演習課題を 40%として総合評価する。

履修上の注意

ものづくり製図演習（2 年前期）の単位を修得しているか、もしくはそれと同等のスキルを有すること。
※ 各回の順番は、授業進行の状況により変わることがあります。

テキスト

使用ソフトのオリジナルマニュアルを配布します

参考書・参考資料等

適時指示します。

授業科目名	プレゼンテーション演習 Presentation Seminar	**担当教員名**	柚木恵介、今中隆介、（学外講師）
時間割	水曜日３時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	3 年次前期	**単位数**	１単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目
「ものづくりデザイン演習１」「ものづくりデザイン演習２」「ものづくりデザイン演習３」「卒業研究」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード
「デザイン」「コミュニケーションデザイン」「生活」「工芸」「プロダクトデザイン」

授業の到達目標及びテーマ
　プレゼンテーションとは、創造された新たな価値を他者に伝えるために重要な技術である。最も基本となるのは「自らの声と身体」を使って人に伝える手法であるが、紙媒体や画面媒体にまでプレゼンテーションの領域と表現方法は日々発展している。この授業では、実演や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を可能にするスキル修得に取り組む。独自の新しいプレゼンテーション手法の発見を目指し、対象者に向けてよりダイレクトな伝達と共感を与える力を養う。

授業の概要
・プレゼンテーションの基本である身体を使った技術と意識の体得
・作品の持つ魅力を引き出し伝えるための展示方法の体得。
・作品の静止画・動画撮影と、その処理及び編集技術を学ぶ

授業計画

第１回　：ガイダンス　Ｋｅｙ　ｎｏｔｅの使い方指導・調査課題１の出題

第２回　：調査課題１の発表・調査課題２の出題

第３回　：調査課題２の発表・調査課題３の出題

第４回　：調査課題３の発表・調査課題４の出題

第５回　：調査課題４の発表・調査課題５の出題

第６回　：調査課題５の発表

第７回　：テクニック１　展示方法・座学（空間と展示台の関係）

第８回　：テクニック２　展示方法・実践１（瀬沼先生の実演＋体験）

第９回：テクニック３　展示方法・実践２（学生自身で実施）ＰＤ演習制作物を使用

第 10 回：テクニック４　写真撮影（学外講師による集中講義）テクニック３の展示をモチーフにする

第 11 回：テクニック５　動画撮影（学外講師による集中講義）

第 12 回：テクニック６　画像処理（学外講師による集中講義）

第 13 回：テクニック７　動画編集（学外講師による集中講義）

第 14 回：テクニック８　完成動画の発表（テクニック 1～7 の取り組みの成果確認）

第 15 回：まとめ（ＭＤ演習１の発表に反映させる）

授業時間外の学習内容等
毎週ステップアップする課題設定であり、時間外に考察や制作を行うことが前提となります。

評価方法
毎回出される小課題を時間外に制作提出し、時間内に評価を受けることが前提となる。
毎回の提出作品および発表の水準。技術習得への工夫などを総合的に評価する。

履修上の注意
基本的なデザイン用具(グリット入りノート、筆記用具、定規など)の準備。基本ソフト(Keynote) が使えることが望ましい。10～13 回は学外講師の参加による指導となります。
※　授業時間以外も準備や制作が必要です。状況により各回の順序や内容が変わる可能性があります。

テキスト
必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等
必要に応じて資料を適宜配布します。

授業科目名	ものづくりデザイン演習２（彫金） Creative Manufacturing Design Seminar Ⅱ (Metalworking)	担当教員名	安藤　康裕
時間割	火、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専攻科目－専攻専門科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習１（彫金）」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

「もてなし」「工芸」「ものづくり」「デザイン」「素材感覚」「金属加工」

授業の到達目標及びテーマ

「ものづくりデザイン演習 1」で習得した技術を応用する科目である。実材を扱うもののみが知る素材の魅力や加工技術からの発想と「もてなし」についての考察から得られるコンセプトの融合を目指す。

授業の概要

コンセプトワークと金属素材での試作を繰り返す。学生ごとにコンセプトに合わせて程度技術の選択をおこなう。あるいは技術に合わせてコンセプトをたてる。作品を完成させるために技術の習得課題を平行して行う。

ガイダンス、プラン発表、中間発表、講評会はものづくりデザイン専攻全体で行う。

授業計画

第１回	ガイダンス（ものづくりデザイン合同ガイダンス）
第２回	演習１の体験のなかで各自が興味を持った金属表現を基に仮提案をする
第３回～6 回	金属素材によるエスキースを行い仮提案の可能性を検討する
第７回～9 回	「もてなし」の提案と素材・技法との融合を踏まえたプランを検討する
第 10 回	ものづくりデザイン合同プラン発表
第 11 回	プラン発表で得たアドバイスを踏まえて計画の再検討をおこなう
第 12 回 ～19 回	金属素材による作品制作
第 20 回	ものづくりデザイン合同中間発表
第 21 回	中間発表で得たアドバイスを踏まえて微調整をおこなう
第 22 回 ～28 回	金属素材による作品制作
第 29 回 ～30 回	最終発表

授業時間外の学習内容等

演習授業であり感覚の養成が必要なため授業時間外でも積極的に制作を行うこと。

評価方法

作品（８０％）レポート（２０％）

履修上の注意

作業に適した服装で制作を行う。材料費は別途必要。

テキスト

必要に応じて適宜プリントを配布

参考書・参考資料等

なし

授業科目名	ものづくりデザイン演習２（ガラス） Creative Manufacturing Design Seminar 2 Glass	担当教員名	小牟禮　尊人 瀬沼　健太郎
時間割	火、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ものづくりデザイン演習１

授業に関連するキーワード

ガラス　基礎造形　デザイン　工芸

授業の到達目標及びテーマ

「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であると共に、素材を横断する議論によって作品の質をより深化させる仕組を設ける。ものづくりデザイン専攻所属の３学年生全員と全教員が参加する「合同ガイダンス」・「合同発表」・「合同発表 2」・「合同最終発表」の計４回を各「ものづくりデザイン演習２」が共有する基軸として授業を展開する。そして「もてなし」という共通テーマに対し、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。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の応用により、新たな価値の創造に取り組ませると共に、多角的なものの見方の修得や、プレゼンテーション力を涵養する。

授業の概要

受講者にサンプルとなるガラスのテーブルウエアを体感させ、その素材が持つ機能や五感にもたらす印象や影響を認識させる。制作課題のテーマとなる「もてなし」の意味を他者との豊かな関係の構築を図る新たな価値の創造として理解させる。

授業計画

第１回　合同ガイダンス

第２回　生活に密着した様々なガラス素材を使った作品の具体例を示し解説する

　　課題（テーマ：生活に密着したガラス作品による「もてなし」）の説明・質疑応答

第３回～９回　　テーブルウエアの調査分析、作品構想、技法を選び、ドローイングおよび試作

第１０回　合同発表

第１１回～１９回　合同発表１（プラン発表）

第２０回　合同発表２

第２１回～２９回　プラン修正作業、実製作

第３０回　合同最終発表

※　合同発表は授業の進行状況により変更することがあります。

授業時間外の学習内容等

各自ガラス工房にて技術習得のため自主的に制作する事。

評価方法

作品７０％　授業態度等３０％　　１００点満点で６０点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

ホットワークは安全のために必ずアシスタントを決めて常に２人以上で制作すること。

動きやすい服装、靴で受講してください。

テキスト

参考書・参考資料等

授業科目名	ものづくりデザイン演習２(陶芸) Creative Manufacturing Design Seminar Ceramics	**担当教員名**	安藤 郁子
時間割	火、木曜日４、５時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	３年後期	**単位数**	３単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

「もてなし」を専攻共通のテーマとし、その幅広い意味を陶芸の実制作を通して解釈する。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の応用により、新たな価値の創造に取り組むと共に、多角的なものの見方を修得し、プレゼンテーション力を涵養する。

授業の概要

テーブルウェアなどの「暮らしの道具」制作を行うことを通し、陶芸技法の習得と共に、新たな価値の創造を目標として現代社会を捉え直す力を養う。 各技法や制作プロセスによる陶芸の固有性を体得し、併せて、使い手の心理や使用感を意識し、社会(他者)との関係性からものづくりデザインを捉える力を培う。

授業計画

第１回 合同ガイダンス
第２回 － ３回“もてなし”を考える(リサーチ、ディスカッション)
第４回 - ５回“ものづくり”を考える(リサーチ、ディスカッション)
第６回 - ７回“暮らしの道具”を考える（リサーチ、ディスカッション)
第８回 - ９回 試作、プレゼン資料作成 第１０回 合同発表１(プラン発表)
第１１回 プランの再検討と決定
第１２回 - １９回 各自のプラン、制作技法により制作
第２０回 合同発表２(中間発表)
第２１回 - ２８回 各自のプラン、制作技法により制作
第２９回 最終発表用プレゼンボード作成、展示方法決定
第３０回 合同最終発表

授業時間外の学習内容等

・授業時間外に各自制作を進めること。

評価方法

課題作品 80%授業態度等 20%で評価し、60 点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

必要に応じて各自で材料や陶芸用小道具を準備する必要がある

テキスト

授業中に資料を適宜配布する。

参考書・参考資料等

なし

授業科目名	ものづくりデザイン演習２(漆) Creative Manufacturing Design Seminar２ Urushi	担当教員名	熊谷 晃
時間割	火、木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習１（漆)」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

「もてなし」「工芸」「ものづくり」「デザイン」

授業の到達目標及びテーマ

現代が求める、他者との豊かな関係の構築、という意味での「もてなし」を制作テーマとする。この演習の到達目標は、漆素材の塗料としての特徴や、造形素材、塗り表現としての可能性を充分理解し、作品全体のデザインに反映させ制作意図に適した提案をする事である。各自が制作する形態は乾漆技法で形作り、朱漆の塗り立て仕上げを修得する。

授業の概要

「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。漆器（椀、皿、酒器等）の使用を事例とし、その目的や使用感、形態の考察を通して、器物としての用途性と塗り表現としての効果を検討し漆器の使われ方を多角的な視点で捉える。次に「もてなし」というテーマから実際に制作する「器」を検討し、乾漆技法で制作する。またこの授業では、「ガイダンス」・「プラン発表」・「中間発表」・「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。

授業計画

第１回～2 回　　合同ガイダンス、課題説明、図面制作（もてなしをテーマとした乾漆の器制作)
第 3 回～4 回　　アクリル板の引き型制作
第 5 回～6 回　　粘土原型制作
第 7 回～8 回　　石膏型の制作
第 9 回～10 回　プラン発表
第 11 回～14 回　下地工程
第 15 回～18 回　麻布貼り工程
第 19 回～20 回　中間発表
第 21 回～22 回　脱乾漆、下地工程
第 23 回～26 回　下塗り、中塗り、研磨
第 27 回～28 回　上塗り、高台裏塗り
第 29 回～30 回　最終発表

授業時間外の学習内容等

ものづくりデザイン演習１と同様、制作ノートをとり復習をすると同時に、授業時間外を利用して塗りや研ぎ、原型制作等各自制作を進める。

評価方法

作品（８０％）レポート（２０％）

履修上の注意

作業に適した服装で制作を行う。材料費は別途必要。

テキスト　必要に応じて資料を適宜配布する。

参考書・参考資料等　「漆芸の伝統技法」佐々木　英　著　東京：理工学社

授業科目名	ものづくりデザイン演習 2(木工) Creative Manufacturing Design Seminar Woodworking	担当教員名	山岡 惇
時間割	火、木曜日４，５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目―専攻専門科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

「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である。「もてなし」という共通のテーマに対し、その幅広い意味を物の制作を通して解釈する。また、プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の応用により、新たな価値の創造に取り組むと共に、多角的なものの見方の修得や、プレゼンテーション力を涵養する。

授業の概要

身の周りの木製品を例として、その形態や使用感、役割等を観察し、人と物の関わりについて考える。その上で現代の求める「もてなし」というテーマに基づき、ディスカッションや試作を繰り返し、アイデアの検討及び提案、制作を行う。

授業計画

第１回 合同ガイダンス。
第２回 授業の進め方について説明する。
第 3.4 回 身の周りの木製品などを観察し、現代の生活の中での役割について考える。
第 5.6 回 「もてなし」をテーマに作品のアイデアスケッチを行う。
第 7～9 回 デザイン案の制作図を作成し、模型制作を行う。
第 10 回 合同発表 1 (プラン発表)。
第 11～14 回 改善のためのアイデアスケッチ、模型の修正を行う。
第 15～17 回 使用材、制作技術、手順等の検討。
第 18.19 回 制作図を作成する。
第 20 回 合同発表 2 (中間発表)。
第 21～29 回 かんな盤での加工、部材取り、部材加工、組み立て、研磨、塗装を行う。
第 30 回 合同最終発表

授業時間外の学習内容等

評価方法

・課題作品 80%、レポート 20%で評価し、60 点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

・作業に適した服装で履修すること。
・授業外に制作を進めておく必要があります。
・材料費がかかります。また工具など指定されたものを準備する必要があります。

テキスト

なし

参考書・参考資料等

・木工の伝統技法(理工学社)、原色木材大事典 170 種(誠文堂新光社)

授業科目名	ものづくりデザイン演習２（染） Creative Manufacturing Design Seminar2 Dyeing	担当教員名	森　香織
時間割	火、木曜日４・５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ものづくりデザイン演習１（染）の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

染色、本友禅染、型染、ものづくり、工芸、もてなし

授業の到達目標及びテーマ

「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である。「もてなし」という共通テーマを設定し、その意味を素材分野ごとの実制作を通して考え、プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の応用により新たな価値の創造を目指す。また、「合同ガイダンス」・「プラン発表」・「中間発表」・「合同最終発表」を行い、多角的なものの見方の修得やプレゼンテーション力を養う。

授業の概要

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、用途やデザインを検討する。試作を通して素材と染色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、物の制作を行う。

授業計画

第　１　回 合同ガイダンス
第 ２ ～ ３ 回 「もてなし」についての調査と考察
第 ４ ～ ６ 回 アイデアスケッチとサンプル収集
第 ７ ～ ８ 回 デザイン案の検討
第 ９ ～１０回 プラン発表
第１１～１２回 素材と技法の検討
第１３～１５回 試作
第１６～１８回 実制作１（制作工程は各自で異なるため、それぞれ日程表をつくり制作）
第１９～２０回 中間発表
第２１～２６回 実制作２（制作工程は各自で異なるため、それぞれ日程表をつくり制作）
第２７～２８回 仕上げ（縫製・パネル張り等）
第２９～３０回 合同最終発表
※学外講師によるミシンワークの講義（全３回）を含む。（開講時期未定）

授業時間外の学習内容等

事前の予習と充分な復習を要する。また作業の性質上、授業時間内に制作が進まなかった場合は時間外の制作が必要となる。

評価方法

提出作品（80%）レポート（20%）を総合して判断する。

履修上の注意

彩色用具一式、筆記用具、スケッチブックを持参すること。
染色道具・材料等の費用が別途必要である。

テキスト

特になし

参考書・参考資料等

「きれいに縫うための基礎の基礎」水野佳子著（文化出版局）

授業科目名	ものづくりデザイン演習２ （プロダクトA） Creative Manufacturing Design Seminar２ (product A)	**担当教員名**	柚木　恵介
時間割	火、木曜日 4、5 時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	3 年次後期	**単位数**	4 単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目
「ものづくりデザイン演習３」「卒業研究」へと段階的に履修する

授業に関連するキーワード
「デザイン」「コミュニケーションデザイン」「生活」「工芸」「プロダクトデザイン」

授業の到達目標及びテーマ
「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展開する科目である。「もてなし」という共通テーマに対し、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。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の応用により、新たな価値の創造に取り組ませると共に、多角的なものの見方の修得や、プレゼンテーション力を涵養する。

授業の概要
ものづくりデザイン専攻所属の 3 学年生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）」・「合同最終発表」の計 4 回を各「ものづくりデザイン演習２」が共有する基軸として授業を展開する。プロダクトデザインを専攻した学生は「現代生活」に必要な具体的なモノの領域で、提案としてまとめる。

授業計画

第 1 回　：合同ガイダンス。

第 2・3 回　：課題の説明・導入（グループワーク）・調査・分析・問題点の抽出

第 4 回　：調査・分析・問題点の抽出

第 5 回　：調査結果と解決すべき問題点の確定を発表（メンバー内意見交換）

第 6・7 回　：デザインの構想（コンセプトワーク）

第 8 回　：デザインの構想（メンバー内意見交換）

第 9 回　：デザインスケッチ・プレゼンテーション資料作成

第 10 回　：合同発表 1（プラン発表）

第 11 回～15 回　：デザインブラッシュアップ・簡易模型作成

第 16 回～19 回　：三面図作成・プレゼンボード制作

第 20 回　：合同発表 2（中間発表）

第 21 回～27 回　：最終模型（データ）作成

第 28 回～29 回　：作品写真/動画撮影・プレゼン資料作成

第 30 回　：合同最終発表

★上記課題と平行して、第 1 回～10 回の間に、ものづくりデザイン演習 1 で造った「立体模倣課題Ｂ」の鋳型・塗装技術指導を行ないます。

授業時間外の学習内容等
毎週ステップアップする課題設定であり、時間外に考察や制作を行うことが前提となります。

評価方法
毎回の提出作品および発表の水準。技術習得への工夫などを総合的に評価します。

履修上の注意
デザインや計測作図に必要な用具・切削接合に必要な用具の費用・材料費が別途かかります。
授業時間以外も準備や制作が必要です。状況により各回の順序や内容が変わる可能性があります。

テキスト
必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等
提出作品評価 50%　課程評価 50%（調査分析・コンセプト立案・デザイン検証・試作検証などの課程を評価）

授業科目名	ものづくりデザイン演習２実 （プロダクトデザイン-B） Creative Manufacturing Design Seminar１　PD-B	**担当教員名**	今中 隆介
時間割	火、木曜日４、５時限	**ｵﾌｨｽｱﾜｰ**	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	**授業形態**	演習
配当年次・学期	３年次後期	**単位数**	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習１（PD-B）」の履修を前提とする。

授業に関連するキーワード

「もてなし」「美しさ」「フォルム」「生活」「道具」「プロダクトデザイン」「プレゼンテーション」

授業の到達目標及びテーマ

「ものづくりデザイン演習１」で修得した制作技術と考え方を基盤として応用的展開に取り組む科目である。「もてなし」という共通テーマに対し、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。プロダクトデザイン思想・素材・制作技術の応用により、新たな価値の創造に取り組ませると共に、多角的なものの見方の修得や、プレゼンテーション力を養う。

授業の概要

演習１で得た「立体感覚」「フォルムに対する自己感覚の客観的理解」「造形技術」を基盤として生活道具の提案と制作を行う。自身のインテリアデザイナーとしての実務実績を紹介および参照しつつ、生活道具を取り巻く生活空間を歴史や地域性といった深度で考察した上で、家具の役割の明確化を計り具現化に取り組む。スタートアップとしてグループでの発想と分析を行う。グループで共有した分析をもとに自己課題に展開する。

授業計画

・第 1～2 回 → 合同ガイダンス、グループでの発想と分析（ブレインストーミングと KJ 法）
・第 3～4 回 → 調査のまとめ、グループ発表
・第 5～6 回 → 個人でのコンセプト構築（目標設定シートの組み立て）
・第 7～8 回 → ラフコンセプト、ラフデザインをまとめる
・第 9～10 回 → 合同発表（プラン発表）
・第 11～12 回 → デザイン展開
・第 13～14 回 → 具体的なデザインの確定、目標設定シートの更新
・第 15～18 回 → 制作
・第 19～20 回 → 合同発表（中間発表）
・第 21～26 回 → 制作とプレゼンテーション資料の作成
・第 27～28 回 → プレゼンテーション資料のまとめと発表準備
・第 29～30 回 → 合同最終発表

授業時間外の学習内容等

毎回の課題は規定の授業時間の 2 倍のボリュームを設定する。毎回次週までの授業時間外を利用し、設定された課題をこなしつつ授業計画に則って授業を進める。

評価方法

グループ評価 15%、コンセプト評価 25%、制作評価 60%（提案に対する制作物）とする。

履修上の注意

スケッチや作図等に必要な用具を持参すること。材料費と簡単な工具類が必要。授業時間外に授業準備や製作を行うこと。授業進行の状況により各回の順番は変ることがあります。制作作業では汚れても良い服装で履修すること。

テキスト　必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等

デザインのデザイン（原研哉）、デザインの輪郭（深澤直人）、生活道具に関わる各種カタログ、他

授業科目名	ものづくりデザイン演習３ Creative Manufacturing Design Seminar３	担当教員名	小牟禮 尊人、安藤 康裕、今中 隆介、山路 康文、山岡 惇、安藤 郁子、熊谷 晃、瀬沼 健太郎、森 香織、柚木　恵介
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－ものづくりデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	４年次前期	単位数	６単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「ものづくりデザイン演習１、２」の履修を前提とする。「地域産業研究」と関連している。

授業に関連するキーワード

「地域産業」「デザイン」「グループワーク」「生活」「工芸」「プロダクトデザイン」「ものづくり」「木・漆・金属・染色・陶芸・ガラス」

授業の到達目標及びテーマ

風習・生活習慣などの風土に根差し形成されてきた地域文化や、３年時の地域産業研究によって得られた工芸の知見から抽出した特質を、ものづくりの根拠とします。そして現代のプロダクトデザイン思想を応用することで、情感を引き出す機能や形態を考慮した、使用感の充足が得られるものづくりを試みます。

授業の概要

世界標準的文化とは異なる地域文化の特性に着目し再解釈することで現代社会が求める新たな価値を創造します。各自が学んできた素材に対する知識と経験、デザイン思想を起点に手作りの生活実用品を制作します。中間発表まではグループワークが中心となり、発表を経て各自が制作工房で実制作に取り組む。課題「美しい生活」をテーマに使用感の充足が得られる作品を制作する。

授業計画

第１回　　ガイダンス（科目の位置づけ、到達目標など）
第２回～5 回　　コンセプトの検討･資料づくり
第６回　　コンセプト発表
第７回　　制作計画書作成
第８回～11 回　　模型制作
第 12 回　　中間発表
第 13 回～43 回　制作工房でそれぞれ実制作に取り組む
第 44 回～45 回　最終発表

授業時間外の学習内容等

中間発表まではグループ内での調査・検討を充実させ、実制作に入った後も授業時間外の制作を行い、各グループで進捗状況を確認しながら進める。

評価方法

課題提出作品 100%

履修上の注意

作業に適した服装で制作を行う。材料費が別途必要。

テキスト

必要に応じて資料を適宜配布します。

参考書・参考資料等

必要に応じて資料を適宜配布します。

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ論 A ComunicationDesignLectureA	担当教員名	官能 右泰、坂本 憲信、孔 鎮烈、裵 鎮奭
時間割	水曜日３時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	講義
配当年次・学期	３年次前期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習 A1 と同時期に受講すること。

授業に関連するキーワード

グラフィックデザイン、ウェブデザイン、パッケージデザイン、ブランディングデザイン、モーショングラフィックデザイン

授業の到達目標及びテーマ

ビジュアルコミュニケーションデザインの基礎知識を身につけるとともに、今日におけるビジュアルコミュニケーションデザインと地域社会との関わりについての理解を深めることが目標である。また、地域の資源を活かした商品を売り出すために、「地ブランド」をテーマとしてコミュニケーションデザインの概念から考える。

授業の概要

本講義では、地域の優れた資源と文化を売り出すためのコミュニケーションデザインの役割を理解する。その上で、「地域社会の現状」と「課題の認識」、「課題発見･解決」に至るまでの事例を挙げながら探って行く。また、現役のアートディレクターを招き地域社会とコミュニケーションデザインの関係性等についても詳しく学ぶ。

授業計画

（担当：官能、坂本、孔、裵　授業形態：複数教員による演習指導）

第１回　　ガイダンス（授業内容と計画の説明）

第２回～第５回

　　コミュニケーションデザイン概念を理解する。

第６回　　特別講義「地域社会とコミュニティ」

第７回～第８回

　　地域社会の現状と問題認識／情報の収集・分析・考察（グループワーク）

第９回　　地域社会の現状と問題について発表／表現内容の検討・発想・立案

第１０回～第１３回

　　問題解決／試作・検証・改善・レポート

第１４回　特別講義「地域活性化のためのデザイナーの役割」

第１５回　評価／まとめ

授業時間外の学習内容等

特になし。

評価方法

授業における取り組み姿勢を６０％、レポートを４０％で評価し、１００％の内６０点以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

テキスト

授業中に資料コピーを適宜配布する。

参考書・参考資料等

特になし。

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ論Ｂ 実 ComunicationDesignLectureB	担当教員名	阪口 正太郎、水田 圭、飯倉 宏治
時間割	金曜日３時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	講義
配当年次・学期	３年次前期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習 B1 と同時期に受講することがのぞましい。

授業に関連するキーワード

統合コミュニケーションデザイン、ロゴタイプ、広告、写真、紙媒体、編集、ウェブ、IT、ゲーム、イラストレーション、論理思考

授業の到達目標及びテーマ

この講義では、人工知能（AI）の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域は人間のクリエイティビティであると捉え、その基本原理を解説する。まず、グラフィックデザイン・ビジュアルデザインの持つ固有の話法、説得力を持つビジュアル方法論などを、グラフィックを中心とした事例から検証する。次に、情報の流れの変化、課題解決思考における課題設定、統計的思考によるヌケモレのない観点の形成、現場思考によるイメージ力の役割をデザイン制作者の立場から理解する。さらにデザイン制作の立場から、教員のアートディレクターとしての実務経験を参考にして、学んだ論理を実制作と結びつけることを到達目標とする。

授業の概要

アップルや SNS の事例では、先端技術の発展よりもコミュニケーションデザイン開発の重要性が注目されている。古今東西様々な事例に触れることで、コミュニケーションデザインの考え方を解説する。そのことでコミュニケーションデザインに関する視野と思考法を獲得する。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。

授業計画

第１回　ガイダンス　コミュニケーションデザインとは
第２回　情報を理解する①　事例①「領域の拡大・WEB、Maker ムーブメントなど」
第３回　情報を理解する②　事例②「領域の拡大・フィジカルコンピューティング」
第４回　情報を伝える①　事例③「ヴィジュアルデザインのクリエイティビティ」
第５回　情報を伝える②　事例④「ヴィジュアルデザインを伝わるものにするルール」
第６回　デザイン①「目的(issue)と課題(what)を押さえる。」　事例⑤「企業広報・全体像」
第７回　デザイン②「課題を多面的、帰納的に考える(where)」　事例⑥「企業広報とブランド」
第８回　デザイン③「現場を理解する（why)」　事例⑦「企業広報・ステークホルダー」
第９回　デザイン④ デザイン企画（how）　事例⑧「企業広報・これからの課題」
第１０回　デザイン⑤デザイン企画（評価）　事例⑨「領域の拡大・ポスター・CM など」
第１１回　デザイン⑥デザイン企画（フィードバック）　事例⑩「領域の拡大・キャンペーンなど」
第１２回　デザイン⑦　事例⑪「進みゆく高度情報社会」
第１３回　個人で情報発信する　事例⑫「客観とデザイン」
第１４回　情報の双方向化による個人や社会への影響　事例⑫「国内外の先端事情」
第１５回　まとめ

授業時間外の学習内容等

時間外での調査、企画、制作が前提となる。

評価方法　課される課題については欠席分も含め全て提出する事。理論の理解と応用を測る指針として企画、プロセス、提出された課題および作品が採点対象となる。

履修上の注意

「コミュニケーションデザイン演習 Ｂ１」との連携課題や外部企業等とのタイアップ課題を行なう場合がある。

テキスト　なし

参考書・参考資料等　なし

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習 A1 実 Comunication Design Seminar A1	担当教員名	官能 右泰、坂本 憲信、孔 鎮烈、裵 鎮奭
時間割	水曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

コミュニケーションデザイン論Ａと同時期に受講すること。

授業に関連するキーワード

グラフィックデザイン、ウェブデザイン、パッケージデザイン、ブランディングデザイン、モーショングラフィックデザイン

授業の到達目標及びテーマ

コミュニケーションデザインＡでは、一連の演習を通じて「デザイン専門分野全体を俯瞰した多様かつ複合的な表現展開」を適切に実践できる総合的能力の獲得を目指す。

その端緒となる本授業においては、３つのデザインカテゴリーに大別した各課題研究を通じて基礎的デザイン力を養い、その積み重ねによる多様な表現手法の習熟を到達目標とする。

授業の概要

授業内容を、プリンティングおよびモーショングラフィックを主とする「見る」デザイン、ブランディングおよびパッケージを主とする「手で触れる」デザイン、ウェブを主とする「オンラインで見る」デザインの３つのカテゴリーに大別し、それぞれのカテゴリーにおける課題研究を通じてデザイン専門基礎力の習得に努める。

授業計画

第１回～第１０回
・ガイダンス
・「見る」デザイン：プリンティング、モーショングラフィック（官能、坂本）
第１１回～第２０回
・「手で触れる」デザイン：ブランディング、パッケージ（孔）
第２１回～第３０回
・「オンラインで見る」デザイン：ウェブ（べ）
・授業のまとめ

◎各課題研究においては、課題内容の提示以降、以下の制作プロセスをたどる。
・観察：関連情報の収集、分析および考察
・構想：表現内容の検討、発想および立案
・表現：試作、検証、改善および制作
・講評

※各課題内容の詳細は授業時に説明する。
※諸事情によりカテゴリー順を変更する場合がある。
※学外研修や特別講師による講義、演習を予定している。

授業時間外の学習内容等

授業時間外に各自制作を進めること。

評価方法

一連の制作プロセスを主とする授業への取り組み姿勢を６０％、課題成果を４０％で評価し、合計１００％の内６０％以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

テキスト

参考書・参考資料等

各担当教員より適宜紹介する。

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習Ｂ1 ComunicationDesignSeminarB 1	担当教員名	阪口 正太郎、水田 圭、飯倉 宏治
時間割	木曜日３、４時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ論Ｂと同時に受講することが望ましい。

授業に関連するキーワード

統合コミュニケーションデザイン、ロゴタイプ、広告、写真、紙媒体、編集、ウェブ、IT、ゲーム、イラストレーション、論理思考

授業の到達目標及びテーマ

コミュニケーションデザインに関わる技術を自在に利用した統合的コミュニケーションデザイン思考と表現の運用を到達目標とする。長期的な教育効果とキャリア形成につなげるため、「技術講習」にて個人の志向する技術分野における運用の向上を図る。デザイン思考と技術を運用し、社会的な課題に対応する能力の獲得がテーマとなる。

授業の概要

このコースでは、人工知能（AI）の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域は人間のクリエイティビティであると捉える。IT 技術によって、地方から世界に発信することが可能である。一方日本では産業や人口の構造変化が起こり、「ブラック企業」「やりがい搾取」「クラウドワーキング」「働き方革命」などのキーワードにあるように、都市や街、人の生活のあり方が問われている。その中で「インフォグラフィック制作」「モーショングラフィックス制作」では単なる技法の習得を越えてあらゆるメディアに応用が可能な情報の理解と表現技術を学ぶ。「展示課題制作」「技術講習」では個人が設定するキャリア志向が、将来の核となる技術となるための訓練と表現をおこない、それまでの学びを集大成する作品制作と展示を求めます。

授業計画

第 1-5 回　ガイダンス／演習課題①「インフォグラフィック制作（テーマを決める）」制作・発表／技術講習（１）
第 6-10 回　演習①「インフォグラフィック制作（目的をおさえて企画する）」制作・発表／技術講習（２）
第 11-15 回　演習①「インフォグラフィック制作（情報を整理する）」制作・発表／技術講習（３）
第 16-20 回　演習①「インフォグラフィック制作（演出する）」制作・発表／技術講習（４）
第 36-40 回　演習①「インフォグラフィック制作」制作・発表・講評／次課題の説明
第 31-35 回　演習②「モーショングラフィクス制作」目的の明確化／技術講習（５）
第 36-40 回　演習②「モーショングラフィックス制作」対象領域の分析／技術講習（６）
第 41-45 回　演習②「モーショングラフィックス制作」制作／技術講習（７）
第 46-50 回　演習②「モーショングラフィックス制作」発表・講評／次課題の説明
第 51-55 回　演習③「展示課題」企画検討と修正・表現手段の決定／技術講習（８）
第 56-60 回　演習③「展示課題」取材・企画発表
第 61-65 回　演習③「展示課題」制作
第 66-70 回　演習③「展示課題」制作
第 71-75 回　演習③「展示課題」発表・総講評「ポートフォリオ制作と展示」まとめ

授業時間外の学習内容等

時間外での課題の制作が前提となる。

評価方法　企画などの制作プロセス、提出作品と発表により判断する。グループワーク課題では、各参加者の役割とアウトプットの内容を明確にすること。

履修上の注意

外部企業等とのタイアップ課題を行なう場合がある。これにより課題の進め方がかわる。

テキスト

なし

参考書・参考資料等

なし

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習 A2 実 ComunicationDesignSeminarA2	担当教員名	官能 右泰、坂本 憲信、孔 鎮烈、裵 鎮奭
時間割	火曜日３、４，５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	６単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

グラフィックデザイン、ウェブデザイン、パッケージデザイン、ブランディングデザイン、モーショングラフィックデザイン

授業の到達目標及びテーマ

「コミュニケーションデザイン演習Ａ１」の学習内容を踏まえて、地域・社会に内在する種々の課題に対して受講者が自ら問題を発見し、各種デザイン手法の複合的表現展開による解決に取り組む。

また、４年次の「卒業研究」に向けて、主要となる表現手法の更なる習熟を目指す。

授業の概要

本授業では、テーマの設定からデザイン成果の具現化に至る一連の制作プロセスを、複数の受講者同士がグループを編成して取り組む。地域・社会の現状からデザイン対象としての課題を見出し、利便性や快適性、認知性、効率性、安全性、または操作性を、具体的なデザイン解決案としてあらわすことについて課題制作を通じて学ぶ。

授業計画

第１回　ガイダンス

第２回～第４２回

以下の内容に基づき課題研究を進める。

○テーマ設定（(３週間)）

・情報収集、分析、考察、検証（プレゼンテーション）

○デザイン案の構想（６週間）

・構想、試作、検証（プレゼンテーション）

○確定内容の制作（４週間）

○制作報告書の作成（随時）

第４３～４５回　プレゼンテーション／講評／まとめ

※学外研修や特別講師による講義を予定している。

授業時間外の学習内容等

授業時間外に各自制作を進めること。

評価方法

各段階におけるプレゼンテーションの成果を総合して４０％､最終的なデザイン成果を６０％で評価し、合計１００％の内６０％以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

「コミュニケーションデザイン演習Ａ１」の単位を修得済みであること。

授業時間外に各自制作を進めること。

テキスト

なし

参考書・参考資料等

各担当教員より紹介する。

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習Ｂ２ 実 ComunicationDesignSeminarB２	担当教員名	阪口 正太郎、水田 圭、飯倉 宏治
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	６単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習Ｂ１

授業に関連するキーワード

統合コミュニケーションデザイン、ロゴタイプ、広告、写真、紙媒体、編集、ウェブ、IT、ゲーム、イラストレーション、論理思考

授業の到達目標及びテーマ

コミュニケーションデザインに関わる技術を自在に利用した統合的コミュニケーションデザイン思考と表現の運用を到達目標とする。長期的な教育効果とキャリア形成につなげるため、「技術講習」にて個人の志向する技術分野における運用の向上を図る。デザイン思考と技術を運用し、社会的な課題に対応する能力の獲得がテーマとなる。

授業の概要

このコースでは、人工知能（AI）の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域は人間のクリエイティビティであると捉える。IT 技術によって、地方から世界に発信することが可能である。一方日本では産業や人口の構造変化が起こり、「ブラック企業」「やりがい搾取」「クラウドワーキング」「働き方革命」などのキーワードにあるように、都市や街、人の生活のあり方が問われている。その中で民間企業での制作を例にした「CM 制作」では単なる動画技法の習得を越えてあらゆるメディアに応用が可能な技術を学ぶ。「WEB ポートフォリオ制作」では、IT 技法よりも受け手とのコミュニケーションを目的としたディレクションを追求します。「技術講習」では個人のキャリア志向が、将来の核となる技術となるための課題をおこなう。最後の課題は進級課題として課され、それまでの学びを集大成する作品制作と展示を求めます。

授業計画

第 1-5 回　ガイダンス／演習課題①「CM 制作」制作・発表／技術講習（１）
第 6-10 回　演習①「CM 制作」制作・発表／技術講習（２）
第 11-15 回　演習①「CM 制作」制作・発表／技術講習（３）
第 16-20 回　演習①「CM 制作」制作・発表／技術講習（４）
第 36-40 回　演習①「CM 制作」制作・発表・講評／次課題の説明
第 31-35 回　演習②「WEB ポートフォリオ制作」目的の明確化／技術講習（５）
第 36-40 回　演習②「WEB ポートフォリオ制作」対象領域の分析／技術講習（６）
第 41-45 回　演習②「WEB ポートフォリオ制作」制作／技術講習（７）
第 46-50 回　演習②「WEB ポートフォリオ制作」発表・講評／次課題の説明
第 51-55 回　演習③「進級課題」企画検討と修正・表現手段の決定／技術講習（８）
第 56-60 回　演習③「進級課題」取材・企画発表
第 61-65 回　演習③「進級課題」制作
第 66-70 回　演習③「進級課題」制作
第 71-75 回　演習③「進級課題」発表・総講評「ポートフォリオ制作と展示」まとめ

授業時間外の学習内容等

時間外での課題の制作が前提となる。

評価方法　企画などの制作プロセス、提出作品と発表により判断する。グループワーク課題では、各参加者の役割とアウトプットの内容を明確にすること。

履修上の注意

外部企業等とのタイアップ課題を行なう場合がある。これにより課題の進め方がかわる。

テキスト

なし

参考書・参考資料等

なし

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習 A3 ComunicationDesignSeminarA3	担当教員名	官能 右泰、坂本 憲信、孔 鎮烈、裵 鎮奭
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	4 年次前期	単位数	6 単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

グラフィックデザイン、ウェブデザイン、パッケージデザイン、ブランディングデザイン、モーショングラフィックデザイン

授業の到達目標及びテーマ

「卒業研究」に向けて、受講生各自が研究テーマにかかわる調査、分析および考察を行い、研究テーマを具体化する。

また、主要となる表現手法に対応する主担当教員の指導に基づき研究を進める。

授業の概要

本授業は「コミュニケーションデザイン演習Ａ２」と同様のプロセスに基づき進める。受講生が個々に地域・社会の現状把握から課題を認識し、デザインによる最適な課題解決について探究する。

研究テーマに基づくデザイン解決案の「試作」および「中間報告書」を授業成果とする。

授業計画

第１回　ガイダンス

第２回～第４２回

以下の内容に基づき課題研究を進める。

○テーマ設定（(３週間)）

・情報収集、分析、考察、検証（プレゼンテーション）

○デザイン案の構想（６週間）

・構想、試作、検証（プレゼンテーション）

○確定内容の制作（４週間）

○制作報告書の作成（随時）

第４３～４５回　プレゼンテーション／講評／まとめ

※学外研修や特別講師による講義を予定している。

授業時間外の学習内容等

授業時間外に各自制作を進めること。

評価方法

各段階におけるプレゼンテーションの成果を総合して４０％、最終的なデザイン成果を６０％で評価し、合計１００％の内６０％以上を単位認定要件とする。

履修上の注意

「コミュニケーションデザイン演習Ａ２」の単位を修得済みであること。

授業時間外に各自制作を進めること。

テキスト

授業中に資料を適宜配布する。

参考書・参考資料等

各担当教員より紹介する。

授業科目名	ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習Ｂ３ ComunicationDesignSeminarB3	担当教員名	阪口 正太郎、水田 圭、飯倉 宏治
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目―専門専攻科目―コミュニケーションデザイン専攻科目		
履修区分	専攻選択必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	4 年次前期	単位数	6 単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習 B1、ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝﾃﾞｻﾞｲﾝ演習Ｂ２

授業に関連するキーワード

統合コミュニケーションデザイン、ロゴタイプ、広告、写真、紙媒体、編集、ウェブ、IT、ゲーム、イラストレーション、論理思考

授業の到達目標及びテーマ

コミュニケーションデザインに関わる技術を自在に利用した統合的コミュニケーションデザイン思考と表現のより高度な運用を到達目標とする。「技術講習」にて個人の志向するキャリア分野における高度な技術の到達を図る。同時に卒業制作に向けて、各自が取り組むテーマや課題、技術について情報収集し、価値あるデザイン研究につなげるための考察と発表がテーマとなる。

授業の概要

このコースでは、人工知能（AI）の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域は人間のクリエイティビティであると捉える。これまでの演習で学んだ表現と思考を深める。この演習では各自がテーマや課題を設定しデザイン表現に臨みます。提出されるデザイン作品の最終的な表現メディアや手段を問わず「観察力」「思考力」「伝える力」を評価します。各自が情報を共有する方法を学び、取材や制作を行なうことで高めた個々の能力による相乗効果を目指します。個人のキャリア指向や適正を尊重し学びを深める。

授業計画

第 1-5 回　全体ガイダンス／個人面談／技術課題（１）
第 6-10 回　テーマ課題 A：企画検討／技術課題（２）
第 11-15 回　テーマ課題 A：調査・取材／技術課題（３）
第 16-20 回　テーマ課題 A：調査・取材／技術課題（４）
第 21-25 回　テーマ課題 A：調査結果・企画発表
第 26-30 回　テーマ課題 A：制作／技術課題（５）
第 31-35 回　テーマ課題 A：制作／技術課題（６）
第 36-40 回　テーマ課題 A：発表　講評
第 41-45 回　テーマ課題 B：企画検討／技術課題（７）
第 46-50 回　テーマ課題 B：調査・取材／技術課題（８）
第 51-55 回　テーマ課題 B：調査・取材／技術課題（９）
第 56-60 回　テーマ課題 B：中間発表
第 61-65 回　テーマ課題 B：制作
第 66-70 回　テーマ課題 B：制作
第 71-75 回　テーマ課題 B：発表　最終全体講評

授業時間外の学習内容等

時間外での課題の制作が前提となる。

評価方法　企画などの制作プロセス、提出作品と発表により総合的に判断する。グループワークでは、各参加者の役割とアウトプットの内容を明確にすること。

履修上の注意

外部企業等とのタイアップ課題を行なう場合がある。これにより課題の進め方がかわる。

テキスト

なし

参考書・参考資料等

なし

授業科目名	景観デザイン演習１（基礎） Landscape Design Seminar 1 (Introduction)	担当教員名	小杉　栄次郎、菅原　香織、 石山　友美、井上　宗則、 岸　健太
時間割	水曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	４単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

【図学製図】、「空間表現演習１,２」、「空間計画演習」を前提としている。

【設計 CAD 演習１，２】と内容が関連している。

授業に関連するキーワード

景観、フィールドワーク、建築、ランドスケープ、デザイン

授業の到達目標及びテーマ

景観デザインの基礎について演習を通して学び、習得します。フィールドワークを実践と、その言語化や抽象化を通してコンセプト、そして形体へと転化するプロセスを経験し習得します。また、造形と計画を行き来しながら提案をブラッシュアップしていくことで作品化することを目標とします。

授業の概要

各課題について、基本的に設計主旨文、平面図、立面図、断面図、内観・外観パース（及びスケッチ）を作成しプレゼンテーションします。(具体的な提出成果物は課題発表時による。)

課題１、小規模複合用途施設設計課題

（例）兼用住宅など

課題２、造形とフィールドワークのハイブリッド演習課題

造形力とフィル―ドワークの関連付けや言語化、抽象化

課題３、公共施設設計課題

（例）アーティストのためのアートセンター

※必要に応じて特別講師の講義やエスキースを行うことがあります。

※設計実務で必要とされるリアリティーのあるプログラムを構築する能力を養うため、造形イメージだけでなく施設・空間の用途や使い方を含めた提案を要求する課題を設定する。

授業計画。

設計課題１

第１－８回　フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース（中間発表・講評含む）

第 9－10 回　プレゼンテーション、講評

設計課題２

第 11－16 回 フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース (中間発表・講評含む)

第 17－18 回　プレゼンテーション、講評

設計課題３

第 19－28 回 フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース (中間発表・講評含む)

第 29－30 回　プレゼンテーション、講評

授業時間外の学習内容等

授業時間では教員とのエスキース指導に多くを当てるため、授業時間外の作業が見込まれている。

評価方法

各課題の提出物と講評時のプレゼンテーション 90%、授業への取組態度 10%による総合評価

履修上の注意

演習の進行に応じて課題の建築用途等は変更することがある。作品の材料費や現地調査などの費用は個人負担とする

テキスト

授業内で必要に応じて随時紹介する。

参考書・参考資料等

授業内で必要に応じて随時紹介する

授業科目名	都市デザイン論 Urban Design Theory	担当教員名	小野寺 康
時間割	集中	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	―
授業科目区分	専門科目－専門共通科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	講義
配当年次・学期	３年次前期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

地域文化に根ざした美しく魅力的な風土景観の創出を目指し、「快適で満足感を生むまち」、「地域内外の人を惹き付け、心地よい落ち着きとにぎわいに溢れた美しいまち」を創り出すための実践的なデザイン理念と手法を学ぶ。

デザイン・コンセプトの立案、及びそれを美しく機能的な形態にまとめ上げるまでの基礎素養及び実践的な知識・手法について学習する。

授業の概要

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。

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観点を重視する。

授業計画

第１回　ガイダンス／都市デザインとは
第２回　都市デザインの流れ
第３回　都市デザインの歴史①西欧の伝統的なにぎわい空間
第４回　都市デザインの歴史②日本の伝統的なにぎわい空間
第５回　空間を読む・構想する①　空間構成
第６回　空間を読む・構想する②　領域性
第７回　空間を読む・構想する③　スケールとサイズ
第８回　空間を読む・構想する④　動線とアクセス
第９回　空間を読む・構想する⑤　空間分節（アーティキュレーション）
第 10 回　空間をつくる①　人を主役にする
第 11 回　空間をつくる②　形に多義性を与える
第 12 回　空間をつくる③　境界部に心を砕く
第 13 回　空間をつくる④　形と素材を同時に考える
第 14 回　空間をつくる⑤　にぎわいを造形する
第 15 回　デザインの実践事例

授業時間外の学習内容等

評価方法

レポート（１回）による評価（100 点）

履修上の注意

特になし

テキスト

広場のデザイン―『にぎわい』の都市設計 5 原則―」（小野寺康、彰国社）

…テキストは必須ではないが講義の内容は少なからず本書に対応している

参考書・参考資料等

「広場の造形」（カミロ・ジッテ、鹿島出版会）
「日本デザイン論」（伊藤ていじ、鹿島出版会）
「都市のイメージ」（ケヴィン・リンチ、岩波書店）など

授業科目名	景観デザイン論 Landscape Design Theory	担当教員名	小杉　栄次郎、
時間割	水曜日３時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	水曜日２限
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	講義（オムニバス）
配当年次・学期	３年次前期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「現代芸術論１，２」を前提としている。

授業に関連するキーワード

景観、建築、ランドスケープ、デザイン

授業の到達目標及びテーマ

われわれの生活する住環境は、ヒト・モノ・シゼン（社会環境・人工環境・自然環境）の三者が関係して調和する、歴史的に形成した総体としての「空間」である。景観デザインを人々の生活や活動を支える「空間」の側から考えるとき、ヒト・モノ・シゼン個々の課題や技術とは違った、その要因や意味合いが意識されてくる。それは単にモノの持つ物理的な強度のほかに、ヒトの経験や心に受ける強度として、そのあるべき姿・形が問われる側面である。そうした「空間」のありようを念頭に据えて「景観デザインの持つ創作的な視界」について思考を深めることを目的とする。

授業の概要

各回のテーマは仮に設定して、景観デザインに関わる時事問題や専攻教員による各専門分野に関するオムニバスなどの授業を予定している。また数回は、小課題（小論文など）を行うか、社会で活躍しているゲストを招いて実際の現場で行われている仕事に関するレクチャーなども行う予定である。各回の担当教員についてはガイダンスで説明する。

※必要に応じて特別講師の講義やエスキースを行うことがあります。

※建築系アウトプットに関しては設計実務で必要とされるリアリティーのあるプログラムを構築する能力を養うため、造形イメージだけでなく施設・空間の用途や使い方を含めた提案を要求する課題を設定する。

授業計画。

第１回　ガイダンス、尺度（景観デザインの対象にするスケール）
第２回　緒言（場の形成）
第３回　多様性（気候風土と始源的なまもりのかたち）
第４回　原型（架構と組積）
第５回　課題Ⅰ
第６回　個（民家の環境形成）
第７回　線（路地と広場、人間のための街路）
第８回　面（庭園と公園、ランドスケープデザイン）
第９回　集（都市や集落）
第 10 回 課題Ⅱ
第 11 回 人間（環境心理学、コミュニティー）
第 12 回 自然（自然分析、エネルギー）
第 13 回 論理（場の固有性を生む方法）
第 14 回 調和（制度や仕組にみるシステムの可能性）
第 15 回 課題Ⅲ

授業時間外の学習内容等

関連書籍については事前の精読しておくこと。

評価方法

課題 60%　授業への取組 40%による総合評価

履修上の注意

授業の進行状況などにより授業計画の内容は適宜変更する

テキスト

授業内容に関わるプリントの配布。

参考書・参考資料等

『建物はどのように働いているか』エドワード・アレン著、鹿島出版会、『建築構成学』坂本一成ほか著、実教出版、『スマート&スリム未来都市構想』村上周三著、エネルギーフォーラム、このほかにも随時紹介

授業科目名	設計 CAD 演習１ Spatial Planning１ 実	担当教員名	井上　宗則
時間割	木曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次前期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

【図学製図】、「空間表現演習１,２」、「空間計画演習」と内容が関連している。

授業に関連するキーワード

建築計画、CAD、空間デザイン

授業の到達目標及びテーマ

建築設計に有用な CAD の操作を習得し、設計演習を行いながら CAD を使った作図と表現することを学びます。空間デザインの設計力を養うこと、CAD を使用した２D 図面によるプレゼンテーションが行えるようになることが到達目標です

授業の概要

各課題について、設計主旨文、平面図、立面図、断面図、内観・外観パース（及びスケッチ）を作成しプレゼンテーションします。

課題１、町家ギャラリー

建物用途：ギャラリースペース、規模 20 坪程度、空家の改修計画

課題２、専用住宅

建物用途：2 世帯住宅、規模：60 坪程度、構造：木造

※設計実務での提案では、イメージとスケールを押さえた具体的な図面のバランスがより重要となるので、そうした視点から提案書を作成しプレゼン・講評を受ける機会を設ける。

授業計画

第１－８回　　CAD の基本操作（作図から印刷操作まで）を習得する。

設計課題１

第９－１２回　イメージの検討とスケッチによる視覚化。コンセプト形成

第 13－18 回　平面計画、断面計画、立面計画の作成

第 17－18 回　プレゼンテーションと講評

設計課題２

第 19－22 回　イメージの検討とスケッチによる視覚化。コンセプト形成

第 23－28 回　配置計画、平面計画、架構計画、断面計画、立面計画の作成

第 29－30 回　プレゼンテーションと講評

授業時間外の学習内容等

授業時間では教員とのエスキース指導に多くを当てるため、授業時間外の作業が見込まれている。

評価方法

演習の各課題 70%、講評でのプレゼンテーション 20%、授業への取組態度 10%による総合評価

履修上の注意

演習の進行に応じて課題の建築用途等は変更することがある。現地調査などの費用は個人負担とする

テキスト

「はじめて学ぶ　AutoCADLT2015　作図操作ガイド」（ソーテック社）定価 2,380 円+税、設計する身体を育てる　（彰国社）定価 2,300 円+税

参考書・参考資料等

授業内で必要に応じて随時紹介する

授業科目名	日本建築史演習 *History of Japanese Architecture Seminar*	担当教員名	澤田　享
時間割	金曜日２時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	選択科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３・４年次前期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「日本建築史１」「日本建築史２」を受講していることが望ましいが、なくてもよい。

授業に関連するキーワード

授業の到達目標及びテーマ

わが国独自の建築の構造や造形の美しさを知ることは勿論のこと、それら建築建立の歴史的背景、建築様式、建築技法について理解を深める。

・テーマ　　日本建築の造形美
　　日本の文様と彩色

授業の概要

授業は、日本独自の造形美を把握するため、国宝クラスの古建築を対象として、起し絵図風の模型の制作を行う、最終では細部意匠の一つである蟇股を取り上げ、年代の形状、彩色についても学ぶ。

授業計画

第１回　国宝・平等院鳳凰堂の作図（起し絵図）
第２回　同建築の彩色と制作
第３回　〃
第４回　プレゼンシートの制作（成果報告）
第５回　国宝・姫路城の作図（起し絵図）
第６回　同建築の彩色と制作
第７回　〃
第８回　プレゼンシートの制作（成果報告）
第９回　国宝・清水寺本堂の作図(起し絵図)
第10回　同建築の彩色と制作
第11回　〃
第12回　プレゼンシートの制作（成果報告）
第13回　国宝・平等院鳳凰堂の蟇股のトレース
第14回　同彩色(繧繝彩色風)
第15回　プレゼンシートの制作

授業時間外の学習内容等

評価方法

プレゼンシート 80%、授業態度 20%で評価し、100 点満点で 60 点以上を単位認定とする。

履修上の注意

製図用具、アクリル絵具、色鉛筆、マーカー　他

テキスト

「折り紙建築」彰国社　1728 円、適宜、自作プリントを配布する。

参考書・参考資料等

授業科目名	設計 CAD 演習２ Spatial Planning２	担当教員名	井上　宗則
時間割	水曜日４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	２単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

【図学製図】、「空間表現演習１,２」、「空間計画演習」「設計 CAD 演習１」と内容が関連している。

授業に関連するキーワード

建築計画、CAD、空間デザイン

授業の到達目標及びテーマ

設計演習を行いながら、そこで考えた各自のプランを題材に３次元グラフィックスの技法まで学びます。単なる３D 表現の習得ではなく、２D 表現とのフィードバックを行いながらコンピュータを用いた設計実技を習得します。そして CAD 図面と CG パースのセットによるプレゼンテーションが行えるようになることが到達目標です。

授業の概要

建物用途：複合施設、規模：２階建て 90 坪程度、構造：適宜、の課題を出題します。建築設計製図を学びながら、各自の作成したプランを２D と３D 表現によってプレゼンテーションします。
※設計実務での提案では、イメージとスケールを押さえた具体的な図面のバランスがより重要となるので、そうした視点から提案書を作成しプレゼン・講評を受ける機会を設ける。

授業計画

第１－２回　ガイダンス　企画・設計条件設定
第３－４回　イメージスケッチの作成　　モデリングの基礎１
第５－６回　イメージモデルの作成　　モデリングの基礎２
第７－８回　配置と外構計画　　モデリングの基礎３
第９－10 回　配置と外構計画　　マテリアルの基礎１
第 11－12 回 デザイン確認アドバイス　　マテリアルの基礎２
第 13－14 回 平面計画　　レンダリングの基礎
第 15－16 回 平面計画　　レタッチの基礎
第 17－18 回 デザイン確認アドバイス
第 19－20 回 断面計画
第 21－22 回 断面計画
第 23－24 回 立面計画
第 25－26 回 立面計画
第 27－28 回 矩計り図
第 29－30 回 プレゼンテーション（配置・平面図、立・断面図、３D パース他）

授業時間外の学習内容等

授業時間では教員とのエスキース指導に多くを当てるため、授業時間外の作業が見込まれている。

評価方法

課題の成果 60%　授業への取組 40%

履修上の注意

演習の進行に応じてプログラムの内容は適宜変更する。CAD 図面の作成など授業時間以外での作業が見込まれるので、欠席しないこと。また現地調査などの費用は個人負担とする。

テキスト

『超入門 Autodesk 3dsMax 建築ビジュアライゼーション』櫛間勝義著、学芸出版社
この他に状況に応じたプリントの配布

参考書・参考資料等

授業内で必要に応じて随時紹介する

授業科目名	景観デザイン演習２（応用） Landscape Design Seminar 2 (Project Planning and Development)	担当教員名	小杉　栄次郎、菅原　香織、石山　友美、井上　宗則、岸　健太
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	３年次後期	単位数	５単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「景観デザイン演習１（基礎)」を前提としている。

【設計 CAD 演習１，２】と内容が関連している。

授業に関連するキーワード

景観、フィールドワーク、建築、ランドスケープ、デザイン

授業の到達目標及びテーマ

景観デザイン演習１（基礎）を引き継ぎ、フィールドワークとリサーチからデザインする対象物についてより深く考察し、多様なプログラムを構築し空間や場所をデザインし提案します。最終課題では学生一人一人が独自の制作活動に取り組むための基礎課題として位置づけ、ランドスケープや建築のデザイン設計の表現領域を目指す学生にはさらに先鋭化した成果を目指し、その他、パブリックアートやドキュメントプロジェクトやまちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップなどの表現領域を目指す学生は、そのメディアの扱いや研究・表現手法の基礎を学びそれらの領域を作品化することを目標にします。

授業の概要

第１、第２課題については、基本的に設計主旨文、平面図、立面図、断面図、内観・外観パース（及びスケッチ）を作成しプレゼンテーションします。（具体的な提出成果物は課題発表時による。）

第 3 課題は、対象課題に関連するアートプロジェクトやドキュメント、ワークショップ開発等の成果物を選択可能とする。（詳細は課題発表時による。）

課題１、商業施設設計課題　　グループワークによるリサーチとフィールドワーク、

課題２、土木構造物設計課題　　構造物にかかる力の流れを意識した景観構造物のデザイン

課題３、集合住宅課題　　「占有と共有／個人と公共」について考える。

※必要に応じて特別講師の講義やエスキースを行うことがあります。

※設計実務で必要とされるリアリティーのあるプログラムを構築する能力を養うため、造形イメージだけでなく施設・空間の用途や使い方を含めた提案を要求する課題を設定する。

授業計画。

設計課題１

第１－12 回　フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース（中間発表・講評含む）

第 13－15 回　プレゼンテーション、講評

設計課題２（土木デザインの実務経験豊富な特別講師の指導による）

第 16－24 回　フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース

第 25－27 回　プレゼンテーション、講評

設計課題３

第 28－42 回 フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース（中間発表・講評含む）

第 43－45 回 プレゼンテーション、講評

授業時間外の学習内容等

授業時間では教員とのエスキース指導に多くを当てるため、授業時間外の作業が見込まれている。

評価方法

各課題の提出物と講評時のプレゼンテーション 90%、授業への取組態度 10%による総合評価

履修上の注意

演習の進行に応じて課題の建築用途等は変更することがある。作品の材料費や現地調査などの費用は個人負担とする

テキスト

授業内で必要に応じて随時紹介する。

参考書・参考資料等

授業内で必要に応じて随時紹介する

授業科目名	景観デザイン演習３（実践） Landscape Design Seminar 3 （Implementation）	担当教員名	小杉　栄次郎、菅原　香織、石山　友美、井上　宗則、岸　健太
時間割	火曜日３、４、５時限	ｵﾌｨｽｱﾜｰ	各教員による
授業科目区分	専門科目－専門専攻科目－景観デザイン専攻科目		
履修区分	専攻必修科目	授業形態	演習
配当年次・学期	４年次前期	単位数	５単位

前提とする授業科目、密接に関係する授業科目

「景観デザイン演習１（基礎)」、「景観デザイン演習２（応用)」を前提としている。

授業に関連するキーワード

景観、フィールドワーク、建築、ランドスケープ、デザイン、アートプロジェクト、ワークショップ

授業の到達目標及びテーマ

景観デザイン演習１、２を引き継ぎ、学生一人一人がそれぞれの表現領域により実践的に取り組み、その表現領域の作品の深度を深める。卒業研究に向けた表現メディアの研究も本授業の重要なテーマの一つとなる。

課題で与えられた対象エリアや木ワードに対して、学生自ら作品のテーマを見つけ出し、各自が使用したい素材や表現形式を個別の担当教員と共に定めていき成果物を作品化することを目指す。

授業の概要

第１課題、第２課題ともアウトプットについては、①建築・環境系、②社会課題系、③アート系、などの表現領域にわたり多様性を認める。提出する成果物のボリュームは担当教員と授業を進めながら定めることになる。

課題１、エリア系課題

対象地域を設定し、そのエリアをリサーチ、フィールドワークしながらテーマを定める。

（例)「秋田市中心市街地エリア」

課題２、キーワード系課題

あたえられたキーワードを手掛かりに、リサーチやフィールドワークを重ねてテーマを定める

（例)「○の景観」

※必要に応じて特別講師の講義やエスキースを行うことがあります。

※建築系アウトプットに関しては設計実務で必要とされるリアリティーのあるプログラムを構築する能力を養うため、造形イメージだけでなく施設・空間の用途や使い方を含めた提案を要求する課題を設定する。

授業計画。

設計課題１

第１－18 回　フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース

（中間発表・講評含む)

第 19－21 回　プレゼンテーション、講評

設計課題２

第 22－42 回　フィールドワークと設計デザインスタディーと教員によるエスキース

（中間発表・講評含む)

第 43－45 回　プレゼンテーション、講評

授業時間外の学習内容等

授業時間では教員とのエスキース指導に多くを当てるため、授業時間外の作業が見込まれている。

評価方法

各課題の提出物と講評時のプレゼンテーション 90%、授業への取組態度 10%による総合評価

履修上の注意

演習の進行に応じて課題の建築用途等は変更することがある。作品の材料費や現地調査などの費用は個人負担とする

テキスト

授業内で必要に応じて随時紹介する。

参考書・参考資料等

授業内で必要に応じて随時紹介する