

[授業科目名] 基礎芸術特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 佐近田展康
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 映像、デザイン、ファッション、それぞれ表現の分野は異なっても、その本質においていずれも共通して《眼差し》に関わっている。またアート領域、コマーシャル領域のいずれであっても、表現することは《眼差し》を獲得することだと言っても過言ではないだろう。 しかしながら、この《眼差し》は、ただ健康な眼さえあれば自然と手に入るわけではない。言い換えれば、《眼差し》は眼球や脳の活動には還元しきれない極めて複雑な現象だ。そこでは、身体、言語、記号、意味、無意識、自己意識、歴史、社会構造、ジェンダー、政治、経済、テクノロジーなど、見ることとは無縁に思える諸領域が一点に交叉している。 本講義は、《眼差し》のメディア美学基礎論として「見える／見る／見られる／見せる」（あるいはその否定形）という4つの《眼差し》を順番にたどりながら、さまざまな論点・概念・理論をハイスピードで通覧して行く。当座の目標は足がかりとなる「鳥瞰的な見取り図」を手に入れることになる。 この見取り図を手に入れることは、単に知識を得たり、それを整理することに留まらない。これは今後自分の研究・制作テーマを掘り下げて行くうえで「自分は何を知らないか＝何を知るべきか」をマッピングするためのラフながらも実効性のある地図となるだろう。受講者それぞれが自分の研究に照らして新しい《もうひとつの眼差し》を手に入れることが到達目標となる。			
<b>授業の概要</b> 毎回本授業のために授業担当者が書き下ろしたテキストをもとに、講義とディスカッションを通じて進行する。《眼差し》をめぐる認知科学、現代思想、言語学、記号論、心理学、精神分析、社会学、イデオロギー論、消費社会論、メディア論、政治学などの広範領域からエッセンスとなる思考方法を紹介する。これらは今日の「美学」を語るうえで最低限求められる基礎教養であり、実際にその視点から適宜レポート課題を課し、理解度の確認と思考の訓練を行う。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業で触れた内容を足がかりとして、その論点をいかに広げ、いかに自分の言葉で具体的に語る事ができるかが評価のポイントになる。このために適宜レポートを提出し、評価対象とする。			

### 授業計画（回数ごとの内容等）

《眼差し》のメディア美学基礎論

第1回 インTRODクシヨン——眼差しの「誕生」

#### ■A 「見える／見えない」は自然か？

第2回 錯覚する眼差し ～ 眼の生理と認知

眼はカメラではない、錯視、だまし絵、オブアート、心靈写真の豊饒な世界

第3回 遠近法という大なるトリック ～ 眼差しと歴史

人間学的普遍、歴史が発明した眼差し、近代の視覚、ポストモダンの視覚

第4回 私たちはエスキモーと同じ雪を見るのか？ ～ 眼差しと言語

言葉と認知、言語相対論、ソシュールの言語論、構造主義から記号論へ

第5回 都市を読むシャーロック・ホームズ ～ 眼差しと文化

記号を食べて生きる人間、バースの記号論（記号学）、記号を読むバルト

第6回 無意識が見せる世界 ～ 眼差しと精神分析

フロイトとラカンの思想、シュルレアリスムの悪夢

第7回 奴らは曇ったメガネをかけている ～ 眼差しと社会構造

大衆操作、イデオロギー論争、ジェンダー論争、ポストコロニアル論争、勝ち組・負け組

第8回 人は何を買うのか？ ～ 眼差しとシミュラクル

消費社会、フェティッシュ、モノが商品に見える仕組み、意識商品、コンテンツ産業

#### ■B. 「見る／見ない」の欲望

第9回 眼差しの欲望装置 ～ 眼差しとテクノロジー

視覚装置の歴史とおびただしい「現実」、現実の確からしさととは何か

第10回 車窓を飛び去る風景 ～ 眼差しと速度

未来派の美学、鉄道旅行の視覚、ヴィリリオの速度学、事故とカタストロフ

第11回 グーテンベルクから9.11まで ～ 拡張する眼差し

マクルーハンのメディア定義、記憶と時間の技術、現実の人工性

#### ■C. 「見られる」ことの宿命＝「見られない」ことの不可能性

第12回 他者の眼差しに投げだされる私 ～ 眼差しと自己

自己同一性、IとMe（ミード）、鏡像段階理論、大文字の他者（ラカン）

第13回 眼差しの非対称性 ～ 眼差しと権力

監獄（フーコー）、管理社会（ドゥルーズ）、亡霊（デリダ）の眼差し

#### ■D. 「見せる／見せない」の冒険

第14回 展覧会の政治学 ～ 眼差しと制度

眼差しの結晶化、見せ物と検閲、スペクタクル社会、展示という政治制度

第15回 総括：人はなぜ服を着るのか？

### 使用教科書

指定教科書は特にない。

#### 【参考文献】

ロラン・バルト「映像の修辞学」ちくま学芸文庫、ジョナサン・クレリー「観察者の系譜—視覚空間の変容とモダニティ」以文社、内田 樹「寝ながら学べる構造主義」文春新書、新宮 一成「ラカンの精神分析」講談社現代新書、鷺田 清一「ちくはぐな身体—ファッションって何？」ちくま学芸文庫、パーナード・ルドフスキー「みっともない人体」鹿島出版会 その他、授業中指示する

### 自己学習の内容等アドバイス

配付したテキストを熟読し「納得できる部分」（赤ペン）、「理解できない部分」（鉛筆）を色分けしてアンダーラインを引く。「理解できない部分」については最低3回は読み返し、理解できるようになればアンダーラインは消す。テキストの余白には感想や疑問、調査した情報を書き込んで行く。こうしてテキスト用紙は次第に汚れて行くが、その変化こそが自分の思考の鍛錬の痕跡だと考え、励みにして欲しい。授業中に指示する参考文献は原則としてすべて読むつもりでいて欲しい。

[授業科目名] 基礎芸術演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 佐近田展康
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> <p>前期講義「基礎芸術特論」の議論を受けて、本演習では《眼差し》をめぐる書籍の文献講読を行う。すでに前期講義でさまざまな理論的立場のエッセンスを概観しているので、そういったエッセンスが実際の文献のなかでどのように「表現」されているのかを味わいながら熟読して行く。小説や脚本と異なり論文や評論の場合は、内容が分かるというだけでなく、抽象的な概念をどのように「分かりやすく」説明しようとしているか、執筆者の選択した「分かりやすさのための戦略」を読み取ることも重要になる。</p> <p>後半は「架空の修士論文の目次を作成」する演習を行う。まだ研究テーマが明瞭に定まっていなくても、架空のテーマであっても、ひとたびテーマと目標を設定すれば、それを説明するための順序や組み立ての大部分は決まって来る。これが「論理構成」であり、それを地図のように描いたものが「目次」である。逆に言えば、目次を見れば執筆者の論理構成力が手に取るように分かり、また論文の水準もおのずと見えて来る。</p> <p>これは実際に修士論文を書く者にとっての思考シミュレーションとして大いに役立つだろうし、また自分の研究指針をシャープに整理することにも資するだろう。</p>			
<b>授業の概要</b> <p>前半は、内田樹、鷺田清一らの読みやすいエッセイ的な現代思想・美学書籍を題材に文献講読演習を行う。ただし履修者の研究内容、興味のある方向に応じて文献の選択は変更する場合がある。演習の進め方は、毎回の発表者と分担箇所を決め、発表者は演習当日までに分担箇所のレジюме（要約）を作成する。演習当日は全員にレジюмеを配布しそれに基づき発表を行い、ディスカッションし理解を深める。</p> <p>後半の「架空の修士論文の目次を作成」する演習では、各自のテーマを自由に決めたとうえで発表と批評を重ね、目次内容（つまり論理構成）を説得力のあるものへ更新して行く。</p>			
<b>学生に対する評価の方法</b> 演習発表のレジюмеとプレゼンテーション（40%） +ディスカッションへの貢献（30%）+レポート（30%）			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 インTRODクシヨン 第2回 文献講読演習 1 講読する書籍は、内田樹著「寝ながら学べる構造主義」、鷺田清一「ちくはぐな身体」を予定しているが、履修者の要望に応じて相談のうえ決める。 （レジюме発表+ディスカッション） 第3回                   "           2 第4回                   "           3 第5回                   "           4 第6回                   "           5 第7回                   "           6 第8回 まとめとディスカッション 第9回 「架空の修士論文目次作成」演習 1 （レジюме発表+ディスカッション） 第10回                  "           2 第11回                  "           3 第12回                  "           4 第13回                  "           5 第14回                  "           6 第15回 総評とディスカッション			

**使用教科書**

石田英敬著「記号の知/メディアの知」(東京大学出版会)、内田 樹「寝ながら学べる構造主義」文春新書、新宮 一成「ラカンの精神分析」講談社現代新書、鷺田 清一「ちぐはぐな身体—ファッションって何?」ちくま学芸文庫

**自己学習の内容等アドバイス**

レジュメ発表の当番に当たっていなくとも、講読箇所を全員が事前に読んでおかなければならない。その際に、分かりにくい点をノート書きするだけでなく、要旨を箇条書きで要約する訓練も合わせて行うこと。授業のディスカッションを終えて再度読み返し、それまでと読解の仕方がどう変わるのかを体感的に理解してほしい。

[授業科目名] ユニバーサルデザイン特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 川原啓嗣
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> ユニバーサルデザインに関する基本的な知識を身につけ、その理念や手法をさまざまな計画立案や事業開発等の実践に役立てるべく、受講者自ら考え、そして自発的、持続的に実行することができるような力を養うことを目標とする。			
<b>授業の概要</b> 歴史上いかなる国家も未だ経験したことのない超高齢社会に日本は突入したが、年齢、性別、能力の違い等、さまざまな人間の多様性に我々の社会がどのように向き合っていくべきなのか、具体的な方法論は未だ確立されていない。ユニバーサルデザインはその難問を解く、いわば「魔法の杖」として期待されており、先進企業や自治体の中には既にその確立に着手し始めたところもある。人間性や人間の尊厳に配慮したユニバーサルデザイン（UD）とは、一体どのようなものなのか、UD商品と単なる便利グッズの違いは何かなど、様々な視点からの考察が必要とされるが、本講義では身の回りの生活環境の中から身近な事例を取り上げ、実態調査、及び問題点の把握を通して、ユニバーサルデザインの本質に迫ると共に、問題解決のための仮説提示、または方法論の構築へと導く。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業態度および授業中のディスカッションにおける積極性(30%)、及び学期末に提出のレポートにより授業の理解度(70%)を判定し、総合的に評価を行う。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 特論概説・イントロダクション 第2回 ユニバーサルデザインとは何か？ 第3回 ユニバーサルデザインの歴史（ハンディキャップ、ノーマライゼーション、バリアフリー） 第4回 多様性の包摂（ユニバーサルデザインが求める対象） 第5回 ユーザーの身体機能特性（視覚、聴覚、触覚、運動、その他） 第6回 ICF 国際生活機能分類 第7回 ユニバーサルデザイン評価手法（UDマトリクスとユーザビリティ評価） 第8回 インターフェイスとインタラクション 第9回 事例研究；都市環境、および住環境のUD 第10回 事例研究；モビリティ、および移動空間のUD 第11回 事例研究；コミュニケーション（通信・放送）のUD 第12回 事例研究；食品パッケージに見る表示の問題 第13回 調査分析手法（実態調査と問題点の把握・フィールドワーク） 第14回 拡大するユニバーサルデザインの概念 第15回 持続可能な共生社会の実現に向けて（サステイナブル・ユニバーサルデザイン）			
<b>使用教科書</b> 「IAUD UDマトリクス ユーザー情報集・事例集」、「UD先進事例～多様性への挑戦、IAUD会員の取り組み」ほか			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 特論の授業は講義中心だが、決して受け身であってはならず、授業における積極的な質問や自発的な意見交換を歓迎する。適宜、テーマに即した参考図書を紹介するので、それらを熟読の上、授業へ備えてほしい。			

[授業科目名] ユニバーサルデザイン演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 川原啓嗣
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 座学（講義）など、耳から得る知識だけに頼るのではなく、演習を通して、実際に体験し経験として身体に覚えることが大きな目的である。また、さまざまなテーマのプログラムや企画立案等の作業を行なうことで、受講者自ら考え、そして自発的、持続的に実行することができるような力を養うことを目標とする。			
<b>授業の概要</b> ユニバーサルデザインは生活者の福祉向上に大いに貢献する理念だが、製造業やサービス事業等の企業経営、及び国や自治体等の行政が行う地域経営との密接な関係が成功のポイントである。従って、デザイナーやエンジニアとしての視線に留まらず、プロジェクトマネージャーや経営者としての視点も同時に育成されねばならない。本演習では、ロールプレイングやシミュレーション等ワークショップの手法を駆使しながら、デザイナーの創意工夫や美意識だけでなく、管理職および経営者の意識改革やフィロソフィーの確立をも踏まえ、何が供給する側からなされなくてはならないのか等、仮説構築を行うことで、同時に問題解決への理解力、応用力を高め、これからの社会に求められるべき人材の育成に資す。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業態度および授業中のディスカッションにおける積極性(30%)、及びテーマごとに提出のレポートにより授業の理解度(70%)を判定し、総合的に評価を行う。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 演習概説・イントロダクション 第2回 高齢者疑似体験1（視覚／触覚編） 第3回 高齢者疑似体験2（プログラム企画・チェックリスト作成） 第4回 高齢者疑似体験3（プログラム実施1） 第5回 高齢者疑似体験4（プログラム実施2） 第6回 障害者・妊産婦疑似体験 第7回 ユニバーサルデザイン・ワークショップ1（問題把握・仮説構築・企画書作成） 第8回 ユニバーサルデザイン・ワークショップ2（アイデア展開） 第9回 ユニバーサルデザイン・ワークショップ3（ユーザビリティ調査） 第10回 ユニバーサルデザイン・ワークショップ4（ソリューション製作） 第11回 ユニバーサルデザイン・ワークショップ5（プレゼンテーション・合評） 第12回 ユニバーサルデザイン・マネジメントゲーム1（試行） 第13回 ユニバーサルデザイン・マネジメントゲーム2（演習1期） 第14回 ユニバーサルデザイン・マネジメントゲーム3（演習2期） 第15回 ユニバーサルデザイン演習総括（まとめ）			
<b>使用教科書</b> 「IAUD UDマトリックス ユーザー情報集・事例集」。ほか、適宜、適切な資料・文献を配付する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 受講者は演習のテーマに自発的に参加し、プログラムや企画書の作成等、それぞれの役割を果たすことが求められる。適宜、テーマに即した資料や参考図書を紹介する。それらを熟読の上、次週の授業へ備えてほしい。			

[授業科目名] デザインマネジメント特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 木村一男
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 企業における経営資産としてのデザインの活用は、これからの企業の重要な課題である。デザインマネジメント特論では、そのさまざまな分野（プロジェクトマネジメント、デザイナーマネジメント、クオリティマネジメント、ブランドマネジメントなど）の現状や国内外のすぐれた事例について調査研究し、デザインマネジメントのあり方を論ずる。			
<b>授業の概要</b> デザインマネジメントの全容を学ぶとともに、さまざまな事例研究を通じて、実際のケースの展開や効果などを考察、学習する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業への取り組みと事例研究レポートの評価			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 デザインマネジメントの分野と役割 第2回 経営戦略とデザインマネジメント 第3回 文化的資産としてのデザインマネジメント 第4回 プロジェクト・マネジメント 第5回 デザイナー・マネジメント 第6回 クオリティ・マネジメント 第7回 ブランド・マネジメント 第8回 コーポレート・アイデンティティ 第9回 事例研究の設定 第10回 事例研究の展開Ⅰ（1） 第11回 事例研究の展開Ⅰ（2） 第12回 中間発表・討議 第13回 事例研究の展開Ⅱ（1） 第14回 事例研究の展開Ⅱ（2） 第15回 事例研究のまとめ・発表、総括			
<b>使用教科書</b> デザイン・マネジメント<キャスリーン・ベスト著>美術出版社			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 社会におけるさまざまなデザイン事象に常に注目すること。			

[授業科目名] デザインマネジメント演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 木村一男
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> デザインマネジメント演習では、デザインマネジメント特論から浮彫りにされた問題点を抽出し、これからのデザインマネジメントの方向を経営的視点ばかりでなく、社会的文化的視点から考察研究する。そして具体的デザインマネジメントのケーススタディを企画し、提案できるよう演習形式で指導する。			
<b>授業の概要</b> 研究テーマの設定から、基礎調査、問題点の抽出、研究コンセプトの考案へと進み、提案、発表へと、段階をおって演習を展開する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業への取り組みと事例研究レポートの評価			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 デザインマネジメントの研究テーマの抽出・討議 第2回 研究テーマの基礎調査（1） 第3回 研究テーマの基礎調査（2） 第4回 研究テーマの基礎調査の報告と討議 第5回 研究テーマの考察・研究Ⅰ〔分析、問題点の抽出、研究の方向の考察など〕（1） 第6回 研究テーマの考察・研究Ⅰ〔分析、問題点の抽出、研究の方向の考察など〕（2） 第7回 研究テーマの考察・研究Ⅰ〔分析、問題点の抽出、研究の方向の考察など〕（3） 第8回 研究テーマの考察・研究Ⅰの報告・討議 第9回 研究テーマの考察・研究Ⅱ〔問題の解決、提案、具体的な展開など〕（1） 第10回 研究テーマの考察・研究Ⅱ〔問題の解決、提案、具体的な展開など〕（2） 第11回 研究テーマの考察・研究Ⅱ〔問題の解決、提案、具体的な展開など〕（3） 第12回 研究テーマの考察・研究Ⅱの報告・討議、まとめの方向づけ 第13回 まとめ、レポートの作成（1） 第14回 まとめ、レポートの作成（2） 第15回 研究テーマのレポート発表、討議			
<b>使用教科書</b> デザイン・マネジメント<坂下清他著>武蔵野美術大学出版局			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 研究テーマに関連するデザイン事象に常に注目すること。			

[授業科目名] 映像表現特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 西宮正明
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> <b>《 大目的 》 映像表現を自らの研究の言葉とするスキルをつける授業</b> 今後、多様なメディアで活躍する必要のある大学院生は、自らの研究テーマに、いかに映像メディアが有効であるかを、先ず前期で認識するための、試作、思考を行う。 〈 PHOTOGRAPHY 主体 〉 《 前期は、映像メディアの中から、PHOTO、静止画像主体に研究、作品制作を行う 》			
<b>授業の概要</b> スキルとしての自己表現の能力は、そのままアーティストの才能と理解される場合が多い。あらゆる場でのプレゼンテーションでその力量は明らかとされる。その時、テーマへの分析、そしてアプローチ、見せ方の技術等、思考と見せる技の両面を、選ばれた仲間と教員のキャリアとアドバイスも加えて、先端的にして、基本的なコンテンツを試作しながら完成させる15週間である。			
<b>学生に対する評価の方法</b> ① 自らの研究テーマへのアプローチ度 ② 効果的なメディアの選択と、その表現能力			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 学部に於けるポートフォリオを各自持参し、アートに於いてディスカッション。 ☆各メディアの現況を分析し、自らの研究との関連を思考する。 第2回 それぞれの目指すメディアにフィットした映像表現を指導する。 第3回 PHOTOのトレーニングとして、それぞれのポートフォリオ用の撮影。 第4回 撮影結果を持ち寄り、LAYOUTを試みる。 「FEEL」の課題で、小形グラフィックのパネル制作 《世界の名作を見る》 第5回 共通のタイトルを決め、小形グラフィック用のPHOTO WORK。 第6回 exp. 紙の造形によるそれぞれのポートレート制作等。 第7回 全員共通のフォーマットながら、それぞれの世界を見えるプリント制作（A-3）。 ☆自らの感性を自覚し、それをアピールするトレーニング《提出〆切》《世界の名作を見る》 第8回 例えば、ビエンナーレのように、自らの目標のテーマをポスターにする思考。 第9回 共通テーマのヘッドラインをディスカスし、投票で決める。 第10回 ポスターのラフスケッチを考える。 第11回 ラフスケッチのO.K.のものは、撮影/コピーライト/レイアウトに入る。 第12回 〃 第13回 ポスターのプリントアウトのスタンバイをする。 SIZE（B-1） 自分の本来の研究テーマを加えたグラフィック、ポスター等を制作提出する。 第14回 試作品を前に、自らのメディアへのプレゼンテーションをシュミレート。 第15回 提出されたポスターと小形グラフィックを前にして講評 自らの大学院の研究テーマ等を語らせる！！ 《提出物〆切》			
<b>使用教科書</b> 日々進化する映像メディアには基本的に教科書は無い。現在最も鮮烈な作例を、私自身の実験作品を含めて、ディスカッションの素材とする。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 各自の研究テーマの進行を確認しながら、それ等の表現の映像化（フォト又はグラフィック）のメディアを研究すること。			

[授業科目名] 映像表現演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 西宮正明
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> <b>《 大目的 》 インターネット、D. V. D. 等に自らの研究を動画で乗せるトレーニング授業</b>  《 後期は、自らの今後の研究活動の映像表現に動画を加えるトレーニングをする 》 現況、世界のキューレーションは、先ず、D. V. D. 又は、ブルーレーによる動画のプレゼンテーションを求められるようになった。当映像表現演習は、前期の静止画像に加えて、MOVIE、動画をスキルに加えさせる授業を行う。			
<b>授業の概要</b> 映画もショートムービーを重視して来た。インターネットの動画も、実用性の有るメディアに進化して来た現在、若いアーティストにとって、最も効果的な動画表現は最大の武器となる。後期は、全員で共通のメディアを選び<例えば AC> 社会への、人生への映像表現を、具体的な動画コンテンツ<例えば D. V. D. >の、映像+オーディオの全てを自己管理して制作まで試作する 15 週間である。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 一年次、トータルなコンテンツを評価する。			
<b>授業計画 (回数ごとの内容等)</b> 第 1 回 純度の高いアニメーションを見る (動画) 第 2 回 映像界の名作 exp. ヴィルヴィオラ等のインスタレーションを見る (動画) 第 3 回 動画へのトレーニングとして、小形スチールカメラによるスライドショーを考える 第 4 回 同上撮影 / プレゼン / 動画コンテを考える - 企画 - 第 5 回 大学院に於ける研究テーマに必要な要素をショートムービーにする 第 6 回 ラフコンテを考える 第 7 回 コンテを制作、全員でディスカッション 第 8 回 ビデオカメラによる IMAGE を撮影 (授業時間内) 第 9 回 " " (授業時間内) 第 10 回 完パケコンテを提出、それぞれで仕事を分担する 第 11 回 スタイリング、ロケハン、撮影 TEST / 本番 / 第 12 回 " " 第 13 回 撮影 / ラッシュチェック / 編集 / サウンド用意 第 14 回 編集作業、MA、 試写 / ディスカッション 第 15 回 内々の上映会 / 講評			
<b>使用教科書</b> 西宮研究室の研究テーマ ハイビジョンによる映像も教材として使う。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 各自の研究テーマの進行を確認しながら、その Report の映像化 D. V. D. 等のシナリオを試作すること。			

[授業科目名] フोटグラフ特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 安達洋次郎
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 写真が誕生して約180年。メディアにおける写真の持つ役割は時代の流れとともに多様化し、大きく変化してきた。また機材の進歩により誰でも簡単に写真が写せる時代になった。メディア アートを研究する大学院生にとって写真の本質を知る事は必須である。 写真の本質を幅広く理解した上で、各自の研究テーマを取り入れながら私的写真論を考察し研究する事を目標とする。			
<b>授業の概要</b> 本講義ではアナログとデジタルの差異を超えて、人間は写真をどのように求め、どのように表現してきたかを、国内外の様々な資料や文献から学ぶ。また、担当者の持論である時間軸をベースにした写真論を理解し、撮影体感する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 小論文「私的写真論」の評価（70%） 授業参画態度（30%）			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 授業概要説明、写真史「写真の誕生」。カメラオブスキュラと針穴写真 第2回 写真史 19世紀～20世紀 アッジェ、福原信三、名取洋之助 第3回 記録としての写真「客観性」と芸術としての写真「主観性」 第4回 ビジュアル コミュニケーションにおけるツールとしての写真「報道写真」ピュウリッツア一賞 第5回 ビジュアル コミュニケーションのツールとしての写真[広告写真] 第6回 写真を読む、それぞれの作家論 その1 「決定的瞬間」アンリカルティエブレッソン、木村伊兵衛 土門 拳 セバスチャン サルガド 他 第7回 写真を読む それぞれの作家論 その2 リチャードアベトン 植田正治 他 第8回 写真を読む それぞれの作家論 その3 エルスケン ロバート フランク 他 第9回 各自の写真作家論 第10回 時間軸をベースにした写真論 その1 第11回 時間軸をベースにした写真論 その2 第12回 時間軸をベースにした写真論 その3 第13回 時間軸写真論のまとめと講評 第14回 各自の研究テーマと写真の関連性について考察し小論文「私的写真論」をまとめる。 第15回 「私的写真論」ディスカッションと講評			
<b>使用教科書</b> 特に使用しない			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 作家論などで著名な作家は前もって図書館などで調べておく事。			

[授業科目名] フォトグラフ演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 安達洋次郎
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 前期でのフォトグラフ特論で「写真の原点」を幅広く学んできた。後期はもう一步踏み込みアナログの基本的撮影技術と暗室処理演習を行う事により、より深く「Photography」を理解し、基礎的写真技術を修得する事を目標とする。			
<b>授業の概要</b> 課題としてファインアートとしての作品（スチルライフ）、記録としての作品（ポートレート）を大型カメラで撮影しプラチナプリントに仕上げる。プラチナプリントは古典印画法ではあるが、画像の黒のしまりが良く、階調の幅が広くグレーの調子がほとんど無限に表現できる。また白金の科学的安定度が高く、現在写真印画の中でこれ以上耐久性に優れた技法はないとされている。このプリントは密着プリントが条件のため大型カメラによるネガ作りと撮影前のコンセプトワークを重点的に指導する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 制作物（オリジナルプリント）の評価（70%） 演習への参画態度（30%）			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 授業概要説明（銀塩写真とプラチナプリントについて） 第2回 撮影前におけるコンセプトワーク（テーマの設定） 第3回 テーマの設定とテスト撮影（デジタルカメラ使用） 第4回 大型カメラ（4×5、8×10）使い方、ポラロイドフィルムを使用しての演習 第5回 ポートレート撮影演習（スタジオおよびオープン）4×5カメラ使用 第6回 暗室ワーク（4×5フィルム現像処理） 第7回 スチルライフ撮影演習（スタジオおよびオープン）8×10カメラ使用 第8回 暗室ワーク（8×10フィルム現像処理） 第9回 各自自由撮影演習（スタジオおよびオープン）4×5、8×10カメラ使用 第10回 暗室ワーク（フィルム現像処理および密着プリント制作） 第11回 暗室ワーク（プラチナプリント制作） 第12回 暗室ワーク（プラチナプリント制作） 第13回 暗室ワーク（プラチナプリント制作） 第14回 暗室ワーク（プラチナプリント制作） 第15回 制作物の講評および評価、			
<b>使用教科書</b> 特に使用しない。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 美術館、ギャラリーなどで開催されている写真展のオリジナルプリントを鑑賞する習慣をつけるよう心掛ける。			

[授業科目名] 映画撮影特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 渡部 眞
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> カメラはメカニクを介在させた「目」として世界を見つめる道具であるが、編集という行程を経ることで時間を操作すると同時に客観的な記述（ディスクール）にもなり得る。また映画は劇場という場を通じて祝祭や演劇に関わり、物語や神話をなぞらえてきた。撮影基礎からこうした文化的な領域までをさまざまな資料から確認していきたい。			
<b>授業の概要</b> 視覚の受容体である目の成立から、外部記録装置であるカメラの意味を探っていく。撮影だけでなく映画が成立する基盤ともいえるべき、俳優を身振りの考現学を通して映像の意味を考えていく。文化的には極めて古くからある演劇との共存、あるいは継承をになっているのが映画である。また最後に映画を語る文化、「批評」についても考えていく。			
<b>学生に対する評価の方法</b> ディスカッション、レポートなどの内容での評価。 レポートは課題となる映画の表現を、撮影という視点から読み解いた場合の記述がテーマになる。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 概論（目と光） 第2回 豊穡な光 第3回 光と形 第4回 カメラの役割 第5回 カメラの客観性 第6回 シネマトグラファーの位置 第7回 身振りと仕草の考現学1 第8回 身振りと仕草の考現学2 第9回 物語の系譜 第10回 撮影と演出1 第11回 撮影と演出2 第12回 俳優の役割 第13回 映画の歴史 第14回 映画の理論 第15回 総括			
<b>使用教科書</b> 宮川淳「引用の織物」 ロベール・ブレッソン「シネマトグラフ覚書」 映画「西の魔女が死んだ」（長崎俊一監督） 映画「接吻」（万田邦敏監督）			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> まず鑑賞をあげたい。作品のジャンル、作家、国、などどこからでも良いが、観終わったあとに参加したスタッフの視点で書き留めていく。また自分の感情の流れを追ってみて不整合な部分がなかったかどうかを考える。印象批評に流れないことが重要である。常に分析を怠らないこと。			

[授業科目名] 映画撮影演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 渡部 眞
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 高度な自己表現を目指す。研究としての制作という視点から映像と意識を深く考慮した作品制作を目指す。完成度を上げることはもちろんだが、作品成立の基盤に肉迫する勢いを求めたい。			
<b>授業の概要</b> フレームのなかに <ul style="list-style-type: none"> <li>● 何を置くか（位置）</li> <li>● どう動かすか（運動）</li> <li>● どこへ行くか（効果）</li> </ul> ということに的を絞る。動きだけで表現したり、色を強調したり、各人のテーマを決めて制作に進めたい。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 企画内容と作品 評価ポイントは独創性、動きの表現、完成度、色彩、構図などである			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 企画の検討 第2回 企画の検討 第3回 プレゼンテーション 第4回 素材の検討 第5回 素材の検討 第6回 素材の検討 第7回 動きテスト 第8回 動きテスト 第9回 動きテスト 第10回 撮影 第11回 撮影 第12回 撮影 第13回 編集 第14回 編集 第15回 上映・講評			
<b>使用教科書</b> 特にありません			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 煮詰まってしまったときの道は自分ひとりで拓こうとせず、映像を体験するか指導を仰ぐと解決が早い。考え方を転換する道を経験者から識ることが必要。			

[授業科目名] コンピュータ・グラフィックス特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 瀬口雅人
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> コンピュータグラフィックスは、色、形、動きの基本原理を踏まえ、意思や感情、思想、論理など目に見えないものを視覚的に伝える手段の一つである。その伝達における方法論としてのCGを理論的にかつ芸術表現としてとらえ、その技術論、表現論を研究する。			
<b>授業の概要</b> コンピュータとCGの歴史を調べ、技術的あるいは表現の可能性を分析し、未来社会におけるCG表現の可能性の探求とテクノロジーを予測する			
<b>学生に対する評価の方法</b> 数回にわたり設定するテーマを、視覚的に展開される研究レポートにまとめ、その論理性、芸術性を評価する。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 オリエンテーション 第2回 CGの歴史的考察-調査分析 第3回 CG/Computerのイノベーションの歴史の視覚化プラン 第4回 CG HistoryのCG Work 1 第5回 CG HistoryのCG Work 2 第6回 CG HistoryのCG Work 3 第7回 CG HistoryのCG Work Output 第8回 コンピュータ社会におけるCG映像の役割-調査分析 第9回 コンピュータ社会におけるCG映像の役割レポート作成1 第10回 コンピュータ社会におけるCG映像の役割レポート作成2 第11回 未来におけるCG表現の可能性の探求とテクノロジー研究-調査分析 第12回 未来におけるCG表現の可能性の探求とテクノロジー研究-展開 第13回 未来におけるCG表現の可能性の探求とテクノロジー研究-視覚化1 第14回 未来におけるCG表現の可能性の探求とテクノロジー研究-視覚化2 第15回 まとめ			
<b>使用教科書</b> 必要時に適宜指示する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 機械の性能あるいは表現技術において、人類史上、コンピュータのき遊撃な発達スピードは類を見ない。日常的にコンピュータを扱う、あるいはCGに触れる時に、前述の観点から現状をとらえるよう心がける。			

[授業科目名] コンピュータ・グラフィックス演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 瀬口雅人
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 視覚化されたCG映像あるいは画像において、表現の独自性と、表現の可能性の追求を目標にする。表現の「美」がテーマである。			
<b>授業の概要</b> CGを目的としたコンピュータ開発から50年以上経過した現在、CGは様々な表現を得て社会に浸透している。しかし、そのテクノロジーや表現の進化は現在も加速中である。本演習では、基本技術をふまえ、表現方法の深化あるいは未知の表現を模索・研究し、制作・発表へと展開する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> CG作品の創造性と芸術性を評価する。 思考を形（視覚化）にしていくプロセスとその表現における可能性にウエイトを置く。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 CG表現の可能性の調査・分析 第2回 独自表現への展開とプラン分析 第3回 ストーリーボード制作 第4回 プレゼンテーション方法の開発・検証 第5回 現状のワークフローの検証と独自展開 第6回 PCによるCGワーク1 第7回 PCによるCGワーク2 第8回 PCによるCGワーク3 第9回 PCによるCGワーク4 第10回 PCによるCGワーク5 第11回 PCによるCGワーク6 第12回 ポストプロダクション(編集・出力)1 第13回 ポストプロダクション(編集・出力)2 第14回 ポストプロダクション(編集・出力)3 第15回プレゼンテーション			
<b>使用教科書</b> 必要時に適宜指示する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> CGの習得以前に、造形の基本である色と形と動きを常に意識し、まずは自分の頭でイメージをつくりあげる。そしてそれをPC上でいかに表現するかを考える。紙にスケッチするのも重要なプロセスである。			

[授業科目名] CG アニメーション特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 未定
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 本特論においては、幅広いアニメーション表現を射程に入れつつ、主にメディア・アートとしての CG/アニメーション表現に重点を置く。20 世紀以降の芸術表現において実践された様々な手法やアイデアを分析し、アニメーションの多様な可能性を探る。修了制作・研究プロジェクトの先行研究としての位置づけとする。			
<b>授業の概要</b> 20 世紀以降な様々なアニメーション作品の表現手法、制作コンセプトなどを分析する。前半は、教員によるレクチャーを主体とし、その中から導きだされたキーワードをもとにディベートを行う。後半は、各々が研究対象を定め、作家・作品の綿密な調査を行い、合計 2 回のプレゼンテーションを行うこととする。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 受講態度（ディベートにおける発言などの積極性）、プレゼンテーションの内容を総合的に評価する			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 01：イントロダクション 02：レクチャー+ディベート：アニメーション/メディア・アート 03：レクチャー+ディベート：アニメーション/メディア・アート 04：レクチャー+ディベート：アニメーション/メディア・アート 05：レクチャー+ディベート：アニメーション/メディア・アート 06：先行研究：リサーチ対象の決定 07：先行研究：リサーチ 08：先行研究：リサーチ 09：先行研究：リサーチ 10：プレゼンテーション 11：先行研究：リサーチ対象の決定 12：先行研究：リサーチ 13：先行研究：リサーチ 14：先行研究：リサーチ 15：プレゼンテーション			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 授業内で扱った情報（専門用語や作家、作品などの名称）で未知のものがあれば、次の講義までに個々で調べておくこと。			

[授業科目名] CG アニメーション演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 未定
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 本演習においては、「CG アニメーション特論」の内容を踏まえたうえで、それを継承しつつ最終的に個々の研究(制作)プロジェクトの為のコンセプト、ストーリーボード/展示スケッチを完成させることを目的とする。			
<b>授業の概要</b> 先行研究として20世紀以降のアニメーションを用いた様々な表現手法やアイデアをリサーチするとともに、自身のプロジェクトを発展させる。テキスト・図解による作品案のプレゼンテーション、ストーリーボード作成を主とする。また作品の最終形態(上映/展示形式)を柔軟に発想することが期待される。狭義のCGアニメーションではなく、メディア・アートとして、ビデオ、サウンド、インスタレーション、インタラクティブ技術などを横断的に組み合わせたアイデアへと発展させることを試みる。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 受講態度(授業における発言などの積極性)、プレゼンテーション、ストーリーボード、スケッチ、レポートなどを総合的に評価する			
<b>授業計画(回数ごとの内容等)</b> 01: イントロダクション 02: 先行研究: リサーチ対象の決定 03: 先行研究: リサーチ/作品プランニング 04: 先行研究: リサーチ/作品プランニング 05: 先行研究: リサーチ/作品プランニング 06: プレゼンテーション 07: 作品プランニング/ ストーリーボード作成 08: 作品プランニング/ ストーリーボード作成 09: 作品プランニング/ ストーリーボード作成 10: プレゼンテーション 11: ストーリーボード/スケッチ作成 12: ストーリーボード/スケッチ作成 13: ストーリーボード/スケッチ作成 14: ストーリーボード/スケッチ作成 15: 発表、相互批評			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 授業内で扱った情報(専門用語や作家、作品などの名称)で未知のものがあれば、次の講義までに個々で調べておくこと。			

[授業科目名] ビジュアルデザイン特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 岡本滋夫
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> ビジュアルデザインの社会的な役割りと意味を歴史的、社会的背景をふまえて探求する。 世界で発表されたビジュアルデザインの秀作を海外、国内に分類し、文化としてのデザインを考察しながら社会との関わりの中で作品を捉え、分析する視点を養う。 さらに私個人の40年間に制作したポスター1100点を参考とし、具体的にデザインの過去、現在、未来についても論じる。			
<b>授業の概要</b> 私自身が制作したポスターを中心に、世界のグラフィックデザイナーがデザインした優れたグラフィックデザイン作品を通して、デザインの社会的役割、意義を検証すると共にビジュアルコミュニケーションデザインの可能性を追求する。また現在社会にあふれている生活用品、家庭電化製品や環境デザイン、店舗のデザインについてグラフィックデザイナーの視点から検証、提案していく。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 課題作品の提出により評価			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b>  第1回 グラフィックデザインの社会性 第2回 世界のグラフィックデザインの（ポスター）の変遷と周囲の考察 第3回 日本のグラフィックデザインの（ポスター）の変遷と周囲の考察 第4回 表現技術に見るグラフィックデザインの（ポスター）の発展と作品 第5回 表現技術に見るグラフィックデザインの（ポスター）の今後と作品 第6回 作品とアートディレクション 第7回 私個人のグラフィックデザイン40年の軌跡と現在 第8回 ポスターの仕事 第9回 イラストレーションの仕事 第10回 タイポグラフィーの仕事 第11回 パッケージデザインの仕事 第12回 広告の仕事 第13回 エディトリアルデザインの仕事 第14回 個性的感性について 第15回 国際、国内デザインコンペティションの重要性			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> グラフィックデザイナーの社会的立場について、人的交流面からとらえて調査させ、授業実施時に報告させる。グラフィックデザインの調査、発表を通して自分自身のデザイン高揚を図る。			

[授業科目名] ビジュアルデザイン演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 岡本滋夫
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> アドバイジングデザインを中心としたビジュアルデザインは、つねに社会、企業に適応するクオリティの高い提案をより美しく表現することが重要である。その表現と制作のためのアートディレクションを重視し、作品制作に関わる製版、印刷も含めデザイン業界の現場での研修と研究作品の発表を通して、プロのデザイナーとしての基盤を確立する。			
<b>授業の概要</b> 特論でのデザイン研究・調査に基づき、グラフィックデザイン制作を行い、社会生活につながるテーマと展開方法について試行する。テーマの発展性について検証し、グラフィックデザイン作品制作の方向性について指導する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 課題プレゼンテーションと最終提出作品により評価			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b>  第1回 社会生活につながるグラフィックデザインのテーマ別調査と資料収集 1、 第2回 社会生活につながるグラフィックデザインのテーマ別調査と資料収集 2 第3回 社会生活につながるグラフィックデザインのテーマ別調査と資料収集 3、 第4回 調査内容の検証と指導 1、 第5回 調査内容の検証と指導 2、 第6回 グラフィックデザインの制作指導（テーマ選択についてのチェックと個別指導）1、 第7回 グラフィックデザインの制作指導（テーマ選択についてのチェックと個別指導）2 第8回 グラフィックデザインの制作指導（テーマ選択についてのチェックと個別指導）3、 第9回 グラフィックデザインの制作指導（展開内容についてのチェックと個別指導）1、 第10回 グラフィックデザインの制作指導（展開内容についてのチェックと個別指導）2、 第11回 グラフィックデザインの制作指導（最終的な構成内容についてのチェックと個別指導）1、 第12回 グラフィックデザインの制作指導（最終的な構成内容についてのチェックと個別指導）2、 第13回 プレゼンテーション 1、 第14回 プレゼンテーション 2、 第15回 プレゼンテーション作品の評価と検証			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 授業への事前準備の必要性と卒業研究につながる市場調査について解説し、毎回の授業を通して確認と方向性について指導する。			

[授業科目名] 環境空間デザイン特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 安藤 清
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] 私の師故倉持勇氏等が1958年室内設計家協会から2008年(社)日本インテリアデザイナー協会50周年を向かえ、それにかかわりながらわたくしのゼネコンのインテリアセクションの40年を振り返り次代に引き継ぎたい。	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 快適性・安全性を基本に“五感に心地よい人々の集まる場”を環境空間の哲学としてそれらを包み込む多くの領域のなかインテリアデザインをキーワードに講義を致します。学術的講義は本にまかせ建築の内部空間(インテリア)を構成する諸要素、諸材料の各部位を過去から現代までビジュアルに解説しながら雑誌のインテリアの写しでなく各人のライフスタイルに合う独自の生活空間を作り上げる知識を得ることを目的として今のスターデザイナーを取材しCDによりビジュアルに展開し各人の若い感性を引き出したい。			
<b>授業の概要</b> 各授業はじめにインテリアの構成要素の部位ごとに基本を講義しつつ最新の情報を映像・最新材料を提示してリアルタイムなデザイン情報を提供する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 講義・作品作成のなか職場や地域社会で働くうえで必要な「社会人基礎力」育成を基本に講義では傾聴力「規律性」のチームワークを重視し、提出作品「自身の表現パネル」では「主体性」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」など考えぬく力を植えつけ最終の作品プレゼでは「発言力」「情報把握力」育成にむすぶ。			
<b>授業計画(回数ごとの内容等)</b> 第1回 環境空間デザイン特論で何を学ぶのか?(授業の進め方・オリエンテーション) 第2回 実例インテリアデザイン映像説明 一住宅からホテルへ至るゼネコンインテリアの40年間実例解説。 第3回 家具(収納・寝具含む) 一各時代の材料による代表家具から現在のトレンド家具。 第4回 床材 一畳・フローリングに「いたる生活シーンの夜」床材のありかた。 第5回 内装仕上げ材 一主用材のできる限り現物の部材説明により適材適所の必要性。 第6回 照明 一空間のスパイスといわれる照明の重要性に関し最小限最大効果の考察。 第7回 カーテン・ブラインド 一装飾例のほか光量・室温調整の機能性の解説。 第8回 建具 一襖をかきにはよはず襖に替えたわが国の四季への対応、機器に頼らない生活の知恵。 第9回 住宅設備機器 一生活のためのエネルギー必要最小限の知恵。 第10回 情報機器 一PCからホームシアター・ホームオートメーションにいたるインテリアでのあり方。 第11回 インテリアアクセサリ 一アートワークから観葉植物への配慮。 第12回 課題説明「自己PRボード」 一自分の空間のアクセサリになるようA3ボードに大学時代の集大成イメージ作成(イラスト・写真・コラージュ・他自己ポートフォリオボード作成)。 第13回 ボード作成実習-1 作業中随時助言 第14回 ボード作成実習-2 作業中随時助言 第15回 各自作品プレゼンテーション講評会 一各自作品説明・提出(テストはこれに変わる)			
<b>使用教科書</b> 特に指定せず随時紹介するが、(社)日本インテリアデザイナー協会編40TH「日本の生活デザイン」(えい出版社)・50TH「日本デザイン50年」(建築資料研究社)など。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> ネットの情報は皆さん同じものを見ていて考え出すのも皆同じ、一人ひとりキラ星があり社会の情報もアンテナをいつも張り感性をみがき本来自身にあるものをひきだしたい。			

[授業科目名] 環境空間デザイン演習（私のミニショップ）		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 安藤 清
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] ライフスタイルの多様化に対応し街中の指定店舗（30平方M）に私のミニショップをデザインする。業種や営業形態は自由にして自身のセンス、アイデアの中でインテリアデザインを学ぶ。	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 自分自身の興味を掘り下げることから始め、販売層ターゲット、商品リサーチ、収集、営業形態、店（ロゴマーク含む）、内装イメージと順次進め最終はA2x2枚のプレゼボードにまとめ発表する。 商品情報過多の現代、与えられるもののみでなく自分の考えでセレクトして自分自身で考えデザインすることがこの教科で学び実生活に応用できることを目標として各人の良い点を引き出したい。 環境空間は生活=LIVING たえず変化し続けるINGで固定されたものでなく学芸で学んだことに自負を持って実社会に応用してほしい。 ※尚受講には、前期「環境空間デザイン特論を受講すること。			
<b>授業の概要</b> 過去のデータ・資料はパソコン・過去の本でいつも勉強できる、現在街中で何がデザインマインドであるかCD・DVDでリアルタイムのデザイン情報を提供したい。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 学生時代迷いの年代の今自身の一番の興味を引き出し「主体性」「働きかけ力」にて具体化し「課題発見力」「計画力」により情報選択し各人各様に仕向け「傾聴力」「柔軟性」にて具体化し個性を引き出し「発言力」「情報把握力」のため最終プレゼンをし社会人基礎力育成を総合評価。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 住宅・店舗からホテルに至る40年間の建築会社のインテリアセクションの事例解説 第2回 「私のミニショップ」課題説明・自分自身のテーマ考察 第3回 テーマによる商品構成の調査・研究 第4回 イメージとエスキースの実習 第5回 平面図レイアウト実習—1 第6回 家具・雑かショールーム見学（学外実習—1） 第7回 平面図レイアウト実習—2 第8回 商品レイアウト・家具選択。 第9回 空間構成実習—3 第10回 インテリアデザイン見学（学外実習—2） 第11回 照明計画・照明器具・アートワーク 第12回 プレゼンボード作成—1 第13回 プレゼンボード作成—2 第14回 プレゼンボード作成—3 第15回 作品プレゼンテーション講評会			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介するが、2004年商店建築3月号増刊「コンパクトショップ」参考になる。 （貴校図書室蔵書あり）			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> ネットの情報は皆さん見ているその参考から出てくるものは皆同じ、街中を歩き絶えずアンテナをはり自身の感性を磨くこと、一人ひとりキラ星がありそれを引き出したい。			

[授業科目名] プロダクトデザイン特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 河村暢夫
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 人類が21世紀まで繁栄したことは驚嘆に値する摩訶不思議な現象といえる。人間の英知が今日の文明を築いたが、はたして人類に幸福をもたらしたのだろうか。機械文明から情報化社会にある現代の直面する功罪を客観的に分析して、デザインの方法論や数々の問題点を考察する。また、デザイナーの創造の原点や理想像を知名なデザイナーの作品を通して分析を進めデザイナーの思想を探る。物事がデジタル化されて合理化が進むなかで、伝統的なモノ作りを見学する機会を作り工業社会のあり方を研究する授業としたい。			
<b>授業の概要</b> 人間の作り出した道具を歴史的に取りあげ、時代とともに変化して行く要因との関係を解説しながら人間の求めるユートピアを創造して行きたい。人間に大きく変革をもたらした産業革命を再検証するとともに現代文明が作り上げた情報社会と人間社会にもたらした功罪も視野に入れて研究を進めたい。随時博物館や工場見学を予定している。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 講義したテーマごとにレポートを提出させて評価していく。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 概論／インダストリアルデザイン 第2回 概論／続インダストリアルデザイン [自動車博物館見学予定] 第3回 人と道具 第4回 モノ作りの歴史 第5回 近代デザインの起原 第6回 アールヌーボー[万国博覧会] 第7回 産業革命 [産業記念館見学予定] 第8回 アールデコ 第9回 バウハウスとデザイン教育 第10回 鉄・コンクリート・機械文明 第11回 アメリカのインダストリアルデザイン[レイモンドローウェイの話] 第12回 量産と市民生活 [INAX タイル博物館見学予定] 第13回 資源と環境 第14回 情報化社会／IT革命 第15回 21世紀の問題点と未来展望			
<b>使用教科書</b> 参考文献は必要に応じて随時紹介する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 授業テーマに関連する文献講読は随時実行することを奨励する。			

[授業科目名] プロダクトデザイン演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 河村暢夫
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 演習では特論をファンデーションとしてIT（インテリジェントテクノロジー）社会にある現代デザインの方法論や数々の問題点を視野に入れて産業機器、生活用具、移動機器、福祉用具等々取りあげて具体的なデザイン制作を行う。 デザインの制作と研究は社会のニーズに応じてこそ意義の有る行為であるので単なる造形の遊びだけでは許されない。問題提起と分析作業を前提に、周到な企画立案を踏まえて制作に入るように徹底する。			
<b>授業の概要</b> 各自の研究テーマにそって計画表を提出する。研究室と工房制作が中心になるので設備を十分に活用して制作することを奨励する。また工房の技官の指導も必要に応じて受けること。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 具体的なデザインプロセスにおいて企画書や市場調査等、随時レポートを提出させる。評価は制作過程で行う。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 デザイン・ガイダンス 第2回 各自のテーマの発表[計画表と問題提起と企画書]の提出 第3回 市場調査 第4回 マップ作成と研究の方向性を探る[テーマ決定とプレゼンテーション] 第5回 作業とアドバイス 第6回 作業 〃 第7回 作業 〃 第8回 作業 〃 第9回 作業 〃 第10回 中間プレゼンテーション（関係者招待） 第11回 作業とアドバイス 第12回 作業 〃 第13回 作業 〃 第14回 中間プレゼンテーション 第15回 最終プレゼンテーション（関係者招待）			
<b>使用教科書</b> 参考文献や雑誌等は必要に応じて随時紹介する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 研究に資するために関連する企業や商品の分析や資料を収集することが必要である。場合によっては見学も必要になってくるので行動すること。			

[授業科目名] トランスポートデザイン特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 木村一男
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> トランスポートデザイン特論では、トランスポートデザインのデザイン展開の計画段階における手法について研究を行う。調査、分析、構想、企画立案までの手法や計画を研究する。 自動車から鉄道車両まで多様なトランスポーションの中から、テーマを自由選択し、トランスポートデザインが直面する環境、安全、エネルギーといった社会的課題とともに人間の身体的、心理的影響にも考察を加えながら、研究することを指導する。			
<b>授業の概要</b> トランスポートデザインの概略を学び、さまざまな事例研究を通じて、多様なトランスポートデザインの実例に触れ、その役割、課題、将来の方向などを考察する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業への取り組みと事例研究レポートの評価			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 トランスポートデザインの領域 第2回 トランスポートデザインの個人性と公共性 第3回 トランスポートデザインの歴史 第4回 トランスポートと技術/人間 第5回 トランスポートデザインの展開手法（1） 第6回 トランスポートデザインの展開手法（2） 第7回 トランスポートデザインと社会的課題 第8回 事例研究の設定 第9回 事例研究の展開Ⅰ（1） 第10回 事例研究の展開Ⅰ（2） 第11回 中間発表・討議 第12回 事例研究の展開Ⅱ（1） 第13回 事例研究の展開Ⅱ（2） 第14回 事例研究のまとめ・発表 第15回 これからのトランスポートデザイン			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> トランスポートデザインに関連する事象に注目すること。			

[授業科目名] トランスポートデザイン演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 木村一男
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> トランスポートデザイン特論における研究をひきつぎ、さらに人間工学、機構、エンジニアリング、プロダクションといった諸面から研究を、深化させ、その具体化を進め、最終的には提案モデルを制作する。またそのプレゼンテーション手法について新技術を研鑽、習熟するとともに、実際の演習も行う。			
<b>授業の概要</b> 研究テーマの設定から、基礎調査、分析、問題点の抽出、コンセプト作成へと進み、最終提案モデルの制作まで行い、トランスポートデザインの全容を演習、学習する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 授業への取り組みと事例研究レポートの評価			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回 トランスポートデザインの研究テーマ・プロジェクトの抽出・討議 第2回 研究テーマ・プロジェクトの基礎調査・分析（1） 第3回 研究テーマ・プロジェクトの基礎調査・分析（2） 第4回 研究テーマ・プロジェクトの基礎調査・分析の報告・討議 第5回 研究テーマ・プロジェクトの考察・研究 [テーマ・プロジェクトの問題点の抽出、コンセプト作成、方向づけなど]（1） 第6回 研究テーマ・プロジェクトの考察・研究 [テーマ・プロジェクトの問題点の抽出、コンセプト作成、方向づけなど]（2） 第7回 研究テーマ・プロジェクトの考察・研究の報告・討議 第8回 研究テーマ、プロジェクトの展開Ⅰ（1） 第9回 研究テーマ、プロジェクトの展開Ⅰ（2） 第10回 研究テーマ、プロジェクトの展開Ⅰ（3） 第11回 中間発表・討議 第12回 研究テーマ、プロジェクトの展開Ⅱ（1） 第13回 研究テーマ、プロジェクトの展開Ⅱ（2） 第14回 研究テーマ、プロジェクトの展開Ⅱ（3）・まとめ 第15回 研究テーマ・プロジェクトの考察・研究の報告・討議			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 常に研究テーマに関連する事象に注目し、資料の収集などにつとめること。			

[授業科目名] クリエイティブデザイン特論Ⅰ・Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 近藤 保
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> テーマ「ソフトボックス (Softbox)」 衣服を人体の構造を無視した「箱」としてとらえ、中に人を収納するというデザインアプローチ方法。キュビズムを生かしたデザイン発想。			
<b>授業の概要</b> 発泡スチロールの立体型を利用し、人体の構造とはまったく関係の無いファッション造形を行う。球、立方体、三角錐などの構造を持つ服を作りだし、新しいボリューム感を持った服を作り上げる。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 課題への理解、調査力・情報収集力、発想力、完成度の5項目を評価			
<b>授業計画 (回数ごとの内容等)</b> 第1回 「キュビズム」「ゲルニカ」に関する調査発表 第2回 立体型を利用した造形演習 1/2 サイズ 第3回 立体型を使用したデザイン発想 1/2 サイズ 第4回 立体型を使用したデザイン造形 1/2 サイズ 第5回 デザイン発表 1/2 サイズ 第6回 「キュビズムの影響、多分野への展開」に関する調査発表 第7回 キュビズムをテーマにしたデザイン発表 第8回 実寸パターン制作 (立体&平面操作) 第9回 実寸パターン制作 (立体&平面操作) 第10回 実寸パターン制作 (立体&平面操作) 第11回 実寸パターン制作 (立体&平面操作) 第12回 実寸縫製 (トワル) 第13回 実寸縫製 (トワル) 第14回 実寸縫製 (トワル) 第15回 発表、講評			
<b>使用教科書</b> チェコのキュビズム建築とデザイン 1911-1925、ピカソの戦争 《ゲルニカ》の真実、ふしぎな 球体・立体折り紙 (参考図書)			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 箱の中に人を入れたら、三角錐の服を人が着たら、球体の衣装をシルクでしたら、人の形状を無視したベースから服作りを始めてみたらどうなるのか。身の回りの「箱詰め」を見直してみよう。			



[授業科目名] ファッションデザイン演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 内田和邦
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> ファッションプレゼンテーションをテーマに、制作したコレクションを提案するためのコミュニケーション手段を検討する。プレゼンテーションは理念のビジュアルな表明であり、ファッションの挑発性を持って視線を呼び込み、関心と共感の喚起および問題提起する力を養うことを目標とする。			
<b>授業の概要</b> 特論での調査・研究に基づいたコレクションデザインおよびコミュニケーションツール（ビジュアル、装置等）の制作を行い、ファッションを軸とした様々なプレゼンテーションを試行する。生活者の期待する変化と拒絶に対する緩衝を考慮し、コレクションにおいては作品・製品・商品価値の検証、コミュニケーションツールにおいてはプレゼンテーション形式と手法に応じた企画の展開を要求する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> プランニング 30%    デザイニング・制作 30% プレゼンテーション 30%    制作態度 10%			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> <p style="text-align: center;">— プランニング —</p> 第1回 プレゼンテーションプラン（コミュニケーション媒体について） 第2回 コレクションのためのアイデアスケッチ-1 第3回 コレクションのためのアイデアスケッチ-2 <p style="text-align: center;">— デザイニング・制作 —</p> 第4回 プレゼンテーションプラン（コミュニケーションツールについて） 第5回 コレクションデザイン（ファーストライン） 第6回 コレクションデザイン（セカンドライン） 第7回 ビジュアル・装置の制作-1 第8回 ビジュアル・装置の制作-2 第9回 ビジュアル・装置の制作-3 <p style="text-align: center;">— プレゼンテーション —</p> 第10回 プレゼンテーションプラン（プレゼンテーション手法について） 第11回 構成・編集-1 第12回 構成・編集-2 第13回 プレゼンボード作成-1 第14回 プレゼンボード作成-2 <p style="text-align: center;">— 検証 —</p> 第15回 創（作品価値）・工（製品価値）・商（商品価値）の検証			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて随時紹介する			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 個々の技術と提案力を高めるために、日常より専門分野のコレクションの蓄積に努める。			

[授業科目名] ファッションビジネス特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 高見 俊一
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 日本のファッションビジネスは、時代変化、社会変化に対応、主役となる業態の交代によって、発展を遂げてきた。そして、今、新たな転換期を迎え、業態の再構築と新業態の開発がファッションビジネスのテーマとなっている。そこで、ファッションビジネスの骨格と現状そして中長期の展望がしっかりと持ち、現場での変化の意味を的確に把握できる水準への到達を目指す。			
<b>授業の概要</b> 基本的には、業態(売り方の仕組み)の構造・仕組み、歴史的変遷、現状の動きと問題点、中期レベルの業態変化の方向性の予測について講義する。ただし、一方的な講義だけではなく、主要なテーマについては、学生に事前に研究させ、討議の上、まとめを行うという形式で進めていく。なお、毎回授業の最初に、業界で起こっている最新の動きを伝える。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 平常の授業態度、討議への参画度 (20%) 授業内で行うレポートのレベル (20%) 期末レポート (20%) などで総合的に評価を行う。 本授業は再評価を実施しない。			
<b>授業計画 (回数ごとの内容等)</b> 第1回 オリエンテーション 第2回 ファッションビジネスとは 第3回 業態とは何か、ファッションビジネスと業態との関係 第4回 業態の歴史的変遷 第5回 専門店業態研究 ①品揃え型専門店 第6回 " ②SPA 第7回 " ③セレクトショップ 第8回 " ④ライフスタイルショップ 第9回 " ⑤ファストファッション 第10回 大型店業態研究 ①百貨店の仕組み 第11回 " ②百貨店の現状と将来 第12回 " ③量販店 第13回 ネットビジネス 第14回 その他の新業態研究 第15回 まとめ			
<b>使用教科書</b> 「マーケティングセンスを磨く」高見俊一著 織研新聞社刊			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 講義で紹介される、商業施設、ショップは、可能な限り実際に現場に行き観察すること。			

[授業科目名] ファッションビジネス演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 高見 俊一
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 「ファッションビジネス特論」の履修を前提とする。ファッションブランドを立ち上げるためのプロセスを学び、実際に、企画書を作成するとともに、プレゼンテーションをおこなう。ひとつのブランドを立ち上げるためには、いかに多くの事を決めていかなければならないかを体験しながら、企画作業を行う。			
<b>授業の概要</b> 個人での作業が中心になる。作業のプロセス、個人の進捗状況は、一定の間隔で全員に伝達する。チェック項目は必要に応じて解説を加える。最終段階では、他のメンバーに対しプレゼンテーションを行い、順位付けを行いかつ講評を行う。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 演習への取り組み意欲、授業態度（40%）、プレゼンテーションされた企画書のレベル（60%）、再評価は実施しない。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第1回           オリエンテーション 第2回           テーマの探索 第3回           テーマの決定 第4回           コンセプトワーク 第5回           全体コンセプトの策定 第6回           各論作業 ① ブランドコンセプト 第7回           "       ② 商品コンセプト 第8回           "       ③ 出店コンセプト 第9回           "       ④ プロモーションコンセプト 第10回          "       ⑤ 販売コンセプト 第11回          投資採算シミュレーション 第12回          企画内容の確定・まとめ 第13回          企画書作成 第14回          プレゼンテーション準備 第15回          プレゼンテーション&まとめ			
<b>使用教科書</b> 特に使用しない。必要な事項は随時プリントで配布する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> レベルの高い企画書を作成するには、授業時間内だけの作業では限界があり、自主的に作業計画をたてて、対応すること。			

[授業科目名] テキスタイル特論		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 安藤 文子
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> ファッション製品の製造において、最も重要なものはテキスタイルの良否である。また、より良い製品を作り出すためには、目的に合ったファッション製品を作り上げるのに必要なテキスタイルの特徴を知ることが大切となるので、この点をしっかり把握できるようになりたい。			
<b>授業の概要</b> この科目では、上記の点を特殊な素材を中心に実物を扱いながら実践的に学ぶ。 加えて、無限にある多種多様なテキスタイルを系統的に整理し、適材適所で利用できるように応用力をつける。 15回を通じて、日々、移り行くテキスタイル情報を各自で調べ、互いに発表しながら最新情報を得る。			
<b>学生に対する評価の方法</b> レポート・他 50% 授業への取り組み態度、調査の姿勢 50%			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b>  1回目 最新のテキスタイル情報の調査 2回目 情報のとり方、まとめ方、発表方法と調査の方法 発表方法 3回目 同上・各自が調査し発表 4回目 同上 5回目 新しい加工情報 6回目 資料の収集とサンプル帳作成 7回目 新しい素材情報 8回目 サンプル収集、写真撮影、プリント仕上げ 9回目 同上 10回目 ファッション情報研究と解析 11回目 同上 12回目 同上 13回目 同上 14回目 調査のまとめと発表 15回目 市場調査または工場見学			
<b>使用教科書</b> 担当者作成のテキスト プリント資料 織研新聞 その他の資料			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 常に新しい情報が必要となる分野であるので、専門の学会誌や新聞で知識を得ること。			

[授業科目名] テキスタイル演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 安藤 文子
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 演習授業では、前期の講義で学んだ内容を実習、実験によって深めるものと、機器を使用した作品制作の両方を手がける。 オリジナル織物、編み物、プリントを考え出す実力を身につける。			
<b>授業の概要</b> 世界に通用するファッション製品を作るためには、どのようなテキスタイルを創り出し提供すればよいかを、アパレル現場の現状把握と合わせて研究することである。これを深く理解するために、関連した生産工場の見学も可能な限り行う。さらに、サンプルとしてのテキスタイルプリント制作、大型横編み機を利用した素材作りを行う。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 演習課題 60% 作品 40%			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b>  1回目 テキスタイルトレンド分析演習 2回目 同上 3回目 同上 4回目 テキスタイル演習 5回目 同上 6回目 同上 7回目 手捺染によるプリントデザイン 8回目 プリント実践 9回目 大量生産用プリントテキスタイルデザイン・横編み機デザイン 10回目 同上 11回目 大型プリンターによるプリント作品制作・大型横編み機演習 12回目 同上1 13回目 同上2 14回目 同上3 15回目 展示会見学または工場見学  演習全体を通して、その時の流行などを考えてサンプルを取り扱う。			
<b>使用教科書</b> 担当者作成の資料 テキスタイル関連のサンプル資料			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 他の分野についても、常に新しいものに目を向け、ファッション素材のデザインに取り入れることができないかを模索する。			

[授業科目名] 特別研究		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 木村一男、安達洋次郎、安藤文子 内田和邦、岡本滋夫、川原啓嗣 河村暢夫、佐近田展康、瀬口雅人 高見俊一、西宮正明、渡部 眞
[単位数] 10	[必修・選択] 必修	[備考]	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 各院生の専攻する分野に関する専門性を深めながら、各々が設定した研究課題に関する修士論文・作品の制作を行っていく。			
<b>授業の概要</b> 授業は、個別指導とゼミナール形式で行う。個別指導においては、関連する作品制作を通して表現力の向上を図るよう指導を行う。また、ゼミナールでは各自が自分テーマと関連した他の制作者の作品や論文を検索し発表する。発表後は内容を検討しながら個々の問題を明らかにし、修士作品並びに論文作成まで指導を行っていく。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 制作作品の評価、研究への取り組み度並びにゼミナールのプレゼンテーション力など総合的に評価を行う。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> オリエンテーション・個人指導・ゼミナール等を適宜実施していく。			
<b>使用教科書</b> 適宜紹介をしていく			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 2年間の研究成果が導き出せるよう、積極的取り組むこと。			