

[授業科目名] メディア造形文化特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 佐近田展康・小笠原則彰
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] ＜オムニバス＞	
授業の到達目標及びテーマ 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、いずれも共通して関わるのが《眼差し》である。しかし、《眼差し》は、眼や脳の生理機能には還元しきれない極めて複雑な文化的／身体的現象である。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」とは一見無縁に思える諸領域が複雑に交叉している。 本授業の前半では、これら《眼差し》の問題を学際横断的かつ多角的に掘り下げて検討する。後半では、そうした議論がアートやデザインの制作でどのように活かされて来たのかを具体的な作品批評を通じて検討する。こうした講義と議論を通じて自分の頭で思考し、考えを整理するためのフレームワークを獲得することを到達目標とする。			
授業の概要 前半では、《眼差し》をめぐる認知科学、哲学、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、政治学などの広範な領域からエッセンスとなる概念・理論・思考方法を紹介する。後半は、アートおよびデザインにおいて見ることの自明性を問い直す事例を紹介し、検討する。適宜レポート課題を課し、理解度の確認と論述の訓練を行う。			
学生に対する評価の方法 授業で触れた内容を足がかりとして、その論点をいかに拮げ、いかに自分の言葉で具体的に語るができるかが評価のポイントになる。このために授業ディスカッションへの参加（25%）、小レポート（25%）、および最終レポート（50%）を課し評価する。レポートは形式（30%）＋授業内容をふまえた論議（30%）＋自分に引き寄せた着眼と思考（40%）により評価する。			

授業計画（回数ごとの内容等） 第 1 回 インTRODクシヨン——「眼差し」をテーマにする理由（佐近田、小笠原） 第 2 回 【講義】眼差しと身体（佐近田） 眼はカメラではない、脳が構成する視覚世界、現象学的還元 第 3 回 【講義】眼差しと言語（佐近田） 言葉と認知、言語相対論、ソシユールの言語論、構造主義から記号論へ 第 4 回 【講義】眼差しと精神分析（佐近田） フロイトとラカンの思想、シュルレアリスムの悪夢 第 5 回 【講義】眼差しと社会構造（佐近田） イデオロギー論争、眼差しと権力、監視カメラとパノプティコン 第 6 回 【講義】眼差しとシミュラクル（佐近田） ボードリヤールの消費社会論、ウォーホールの美学実践、文化産業 第 7 回 【講義】眼差しと自己（佐近田） 自己同一性の心理学、I と Me、鏡像段階理論と大文字の他者 第 8 回 【演習】ディスカッション（佐近田、小笠原） 第 9 回 【講義】眼差しとアート1（小笠原） 「これはパイプではない」「これはA氏ではない」 絵画と写真 第 10 回 【講義】眼差しとアート2（小笠原） 「これは表面だ」ドナルドジャッドから 平面から表面へ 第 11 回 【講義】眼差しとアート3（小笠原） 「スペクトルを晒す」画像のリアリティ 映像と現実 第 12 回 【講義】眼差しとデザイン1（小笠原） 「公共空間と切り取られた風景」環境デザイン 空き地 第 13 回 【講義】眼差しとデザイン2（小笠原）	
---	--

- 「場の記憶と今ある環境」残される広場 ベルリン他
第14回 【講義】眼差しとデザイン3 (小笠原)
「地域イベントを超えて」ここはデザインすべき場か 内藤礼他
第15回 【演習】まとめのディスカッション (佐近田、小笠原)

使用教科書

特に指定しない。

【参考文献】

石田英敬「記号の知/メディアの知—日常生活批判のためのレッスン」東京大学出版会、
吉見俊哉「博覧会の政治学—まなごしの近代」中公新書、
ロラン・バルト「明るい部屋」みすず書房、
ジョナサン・クレーリー「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「ちぐはぐな身体—ファッションって何？」ちくま学芸文庫、
現代アート事典 モダンからコンテンポラリーまで……世界と日本の現代美術用語集 美術手帖編集部
ジャン=クロード フォザ「イメージ・リテラシー工場」フィルムアート社、その他授業中指示する。

自己学習の内容等アドバイス

事前配付した資料を熟読し「重要な箇所」には赤ペンで「理解できない部分」には鉛筆でアンダーラインを引いたうえで最低3回は読み返し、理解できるようになれば鉛筆アンダーラインは消す。テキストの余白には意見や疑問、調査した情報を書き込んで行く。こうして資料は次第に汚れて行くが、その変化こそが自分の思考の痕跡だと考え、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こと。

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
メディア造形文化特論Ⅱ		講義・演習	佐近田展康・伏木 啓
[単位数]	[必修・選択]	備考	
2	選択	<オムニバス>	
授業の到達目標及びテーマ <p>前期授業「メディア造形文化特論Ⅰ」を受けて、〈眼差し〉をめぐるアートとデザイン関連の多方面の文献講読を行う。これらの精読とディスカッションを通じて、テーマへの考察を深めるとともに、学術論文に求められる形式や約束事を理解する。あわせて研究不正と見なされる行為への注意点を理解する。</p> <p>次に、架空のテーマで論文の目次構成を組み立てる論理構成演習を行う。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、それを論じるための論理的道筋や組み立ての多くは決まって来る。これが「論理構成」であり、主題と副題の関係、章立てから節・細節へと掘り下げる訓練を通じて、各自が自身の修士研究を論理的な道筋に従って構成できるようになることを目標とする。</p>			
授業の概要 <p>文献講読演習で講読する文献内容は、履修者の関心と担当教員の専門分野に応じて相談して決定する。進め方は、原則として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）を作成し、関連資料を準備する形で進める。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>論理構成演習では、毎回、各自の架空のテーマによる目次構成を発表し、講評・ディスカッションを行う。</p>			
学生に対する評価の方法 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参画（30%）+提出課題（30%）			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 【講義】 イントロダクション（佐近田、伏木） 第2回 【講義】 文献講読（発表+ディスカッション） 1（佐近田） 第3回 【演習】 " 2（佐近田） 第4回 【演習】 " 3（佐近田） 第5回 【演習】 " 4（佐近田） 第6回 【演習】 " 5（佐近田） 第7回 【演習】 文献講読（発表+ディスカッション） 6（伏木） 第8回 【演習】 " 7（伏木） 第9回 【演習】 " 8（伏木） 第10回 【演習】 " 9（伏木） 第11回 【演習】 " 10（伏木） 第12回 【演習】 論理構成（発表+ディスカッション） 1（佐近田、伏木） 第13回 【演習】 " 2（佐近田、伏木） 第14回 【演習】 " 3（佐近田、伏木） 第15回 【演習】 " 4（佐近田、伏木）			
使用教科書 特になし。参考書籍は授業中に指示する。			
自己学習の内容等アドバイス 発表当番に当たっていても、講読箇所を全員が事前に読んで理解して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 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 川原啓嗣
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 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。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 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。			
授業計画 (回数ごとの内容等) 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、ほか) 第4回 ユーザーの理解 1 (多様性の包摂) 第5回 ユーザーの理解 2 (身体機能特性) 第6回 事例研究 1 (住宅・建築) 第7回 ICF 国際生活機能分類 第8回 事例研究 2 (都市、交通およびモビリティ) 第9回 ユニバーサルデザイン評価手法 (UD マトリクス) 第10回 事例研究 3 (コミュニケーション、通信・放送) 第11回 調査分析手法 (実態調査と問題点の把握・ユーザビリティ評価) 第12回 事例研究 4 (食品包装) 第13回 インターフェイスとインタラクション 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)			
使用教科書 「知る、わかる、ユニヴァーサルデザイン ～IAUD UD 検定・中級 公式テキストブック～」、「IAUD UD マトリックス ～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			
自己学習の内容等アドバイス 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、授業に備えてほしい。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
ユニバーサルデザイン特論Ⅱ		講義・演習	川原啓嗣
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ 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。			
授業の概要 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なければならない。本演習では、シミュレーションやフィールドサーヴェイ、そして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た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。			
学生に対する評価の方法 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。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 ユニバーサルデザイン特論Ⅱ 概説（授業の進め方、及び授業概要） 第2回 視覚障害者疑似体験（視覚・触覚による情報取得） 第3回 車イス利用者・妊産婦疑似体験 第4回 高齢者疑似体験1（プログラム企画・チェックリスト作成） 第5回 高齢者疑似体験2（プログラム実施／体験・介助・記録） 第6回 フィールドサーヴェイ1（市場調査に向けたブリーフィング） 第7回 フィールドサーヴェイ2（名古屋福祉用具プラザ見学・マーケティング） 第8回 フィールドサーヴェイ3（障害者施設見学・ヒヤリング） 第9回 UD ワークショップA-1（問題把握・仮説構築・企画書作成） 第10回 UD ワークショップA-2（アイデア展開・基本デザイン開発） 第11回 UD ワークショップA-3（ユーザビリティ調査・ソリューション製作） 第12回 UD ワークショップA-4（プレゼンテーション・合評） 第13回 UD ワークショップB-1（現状調査・問題把握） 第14回 UD ワークショップB-2（アイデア展開・ソリューション製作） 第15回 UD ワークショップB-3（プレゼンテーション・合評／総括・まとめ）			
使用教科書 「知る、わかる、ユニヴァーサルデザイン ～IAUD UD 検定・中級 公式テキストブック～」、「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。			
自己学習の内容等アドバイス 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。それらを活用し、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・演習	[授業担当者名] 木村一男
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 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活用とあり方を論ずる。デザインを総合的にとらえていくことを目指す。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 中間発表（30%）、事例研究レポート（70%）で評価			
授業計画（回数ごとの内容等） 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（1） 第11回 事例研究の展開（2） 第12回 中間発表・討議 第13回 事例研究の展開（3） 第14回 事例研究の展開（4） 第15回 事例研究のまとめ・発表、総括			
使用教科書 無印良品のデザイン<日経デザイン編>日経BP社 デザイン・マネジメント<田子學、橋口寛 共著>日経BP社			
自己学習の内容等アドバイス 社会におけるさまざまなデザイン事象に常に注目し、観察すること。			

[授業科目名] デザインシンキング特論		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 木村一男
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ デザインシンキングとは、デザインをプロジェクト開発ばかりでなく、設計や経営などの広い分野においても、デザインのすぐれた展開手法を活用するものである。本講では、デザインシンキングの手法やその活用について研究し、事例開発研究を通じてデザインシンキングのあり方を論じる。新しいデザイン領域を体得することを目指す。			
授業の概要 デザインシンキングについて、その全容を学ぶとともに、事例開発研究を通じて、実際のケースの展開や効果を考察、学習する。			
学生に対する評価の方法 中間発表（30%）、事例開発研究レポート（70%）で評価			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 デザインシンキングとはなにか 第2回 デザインシンキングと経営 第3回 デザインシンキングとイノベーション 第4回 デザインシンキングの展開方法（1） 第5回 デザインシンキングの展開方法（2） 第6回 事例開発研究Ⅰ（1） 第7回 事例開発研究Ⅰ（2） 第8回 事例開発研究Ⅰ（3） 第9回 事例開発研究Ⅰ（4） 第10回 中間発表・討議 第11回 事例開発研究Ⅱ（1） 第12回 事例開発研究Ⅱ（2） 第13回 事例開発研究Ⅱ（3） 第14回 事例開発研究Ⅱ（4） 第15回 まとめ・発表、総括			
使用教科書 「実例『デザインシンキング』」 日経BP社 「デザイン思考が世界を変える」 ティム・ブラウン著 ハヤカワ新書			
自己学習の内容等アドバイス 社会におけるさまざまなデザイン事象に常に注目し、観察すること。			

[授業科目名] 映像表現特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 西宮正明
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 自らの創造性を理解し、オリジナリティを確立する 多様なメディアで活躍していくために、映像作品の試作及びそれに対する思考をすることによって、自らの研究テーマがいかに映像メディアにおいて有効であるかを認識できるようになる。			
授業の概要 〈 PHOTOGRAPHY 主体 〉 特論 I では、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。 あらゆる場でのプレゼンテーション能力は、そのままアーティストの才能と理解される場合が多い。その際のアプローチ、分析、見せ方などの技術を教員及び他の大学院生と討議しながら、基本的な作品を試作・完成させていく。			
学生に対する評価の方法 企画力（作品制作に対する姿勢、授業態度） 40% 表現能力（作品のクオリティ） 60%			
授業計画（回数ごとの内容等） 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《提出物切》《世界の名作を見る》 第 8 回 例えば、ビエンナーレの企画のように、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！！ 《提出物切》			
使用教科書 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。			
自己学習の内容等アドバイス 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] ビジュアルデザイン特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 梶田 渉
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 国内外の様々なデザインされたモノを取り上げて、社会的背景や時代背景をふまえながら、ビジュアルデザインが果たしてきた役割・効果・影響力について考察する。同時に、送り手（クリエイター）の立場からもそのデザインされたモノのコンセプト・アイデア・表現力・個性や魅力について探求し、自身のデザイン思考力と創造力を高めていく。そして、取り上げられたデザイン事例の中からさらに深掘り研究していくか、もしくは独自に選んだビジュアルデザイン制作物についての研究論文を書き、ビジュアルデザインの有識者となる。			
授業の概要 毎回違うカテゴリーから、ビジュアルデザインが具体的なカタチになって世の中に出たモノを選び出し、メンバーで考察とディスカッションを重ねながら、それぞれのデザインについての講義を受けていく。そしてさらに個人研究するビジュアルデザインのテーマを見つけ、研究し論文にまとめ、プレゼンテーションを行なう。			
学生に対する評価の方法 毎回の授業のレポート 40% + 課題のデザイン研究論文の内容（基礎研究・本調査から研究論文までのプロセス・プレゼンテーションなどを含む） 40% + 受講態度 20% で、総合的に評価する。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第 01 回 「ビジュアルデザイン研究」 について 第 02 回 絵本表現から 第 03 回 アートブックから 第 04 回 写真表現から 第 05 回 言葉表現から 第 06 回 文字表現から 第 07 回 線の表現から 第 08 回 色の表現から 第 09 回 ポスターから 第 10 回 パッケージから 第 11 回 C I ・ V I から 第 12 回 W E B から 第 13 回 映像表現（TVCM）から 第 14 回 展覧会から 第 15 回 各自の研究論文発表会 ＊取り上げるカテゴリーの変更や順番が入れ換わる場合があります。			
使用教科書			
自己学習の内容等アドバイス ビジュアルデザインの自己研究は、授業外で足を使って資料収集や調査分析をしてください。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
ビジュアルデザイン特論Ⅱ		講義・演習	梶田 涉
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ ビジュアルデザイン特論Ⅰにおいて、課題として自ら研究し論文にまとめプレゼンテーションしたものを一冊の本のカタチに再編集し、ブックデザインを行う。 併行して、社会で行われている様々なコンペティションへの応募や個展など、学外発表に向けた作品を制作していく。院生として研究して来たことを活かしながら、実社会に自分の制作作品を発表することで、自身の思考力と創造力を高め、プロのクリエイターの入口に立つことができる。			
授業の概要 本づくりを研究しながら、特論Ⅰでのデザイン研究論文を元にして、ビジュアル的要素を加えながら、一冊のブックデザインを制作し、プレゼンテーションする。 併行して、コンペティション応募または個展など、学外発表のための作品づくりの、コンセプト～企画～表現～完成までの全工程に渡ってアドバイスとディスカッションを重ねながら、制作を行なう。			
学生に対する評価の方法 2つの課題（一冊のブックデザイン・学外発表作品）80%＋日常の受講態度 20%を総合して評価する。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第01回 「研究論文のブックデザイン」について 第02回 「自分の作品制作と、学外発表について」について 第03回 研究論文のブックデザイン <台割り> 個別チェック1 第04回 作品制作 <コンペ選択と自分のテーマ設定> 個別チェック① 第05回 研究論文のブックデザイン <台割り～ラフ制作> 個別チェック2 第06回 作品制作 <テーマ設定～コンセプト・ラフ案> 個別チェック② 第07回 研究論文のブックデザイン <ラフ制作ブラッシュアップ・資料収集> 個別チェック3 第08回 作品制作 <ラフ案～本制作準備・表現方法> 個別チェック③ 第09回 研究論文のブックデザイン <レイアウトデザイン・資料画像取り込み> 個別チェック4 第10回 作品制作 <本制作> 個別チェック④ 第11回 研究論文のブックデザイン <レイアウト・文字組・版下フォーマット> 個別チェック5 第12回 作品制作 <本制作> 個別チェック⑤ 第13回 研究論文のブックデザイン <表紙デザイン・版下フィニッシュ> 個別チェック6 第14回 作品制作 <完成度> 個別チェック⑥ 第15回 ブックデザイン・制作作品プレゼンテーション 講評会			
使用教科書 必要に応じて資料を配布する。			
自己学習の内容等アドバイス ブックデザイン、作品制作のどちらについても、授業外の時間も有効に使いながら、期日内に完成させてください。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
プロダクトデザイン特論 I		講義・演習	河村暢夫
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ プロダクトデザインは生活の道具類を中心に利便性を追求して、生活をより快適に送れるように産業を通して生活者に提供する役割がある。デザイン・生産・使用・廃棄の一連の*サステナブル (sustainable) に関わっている。従ってデザイナーはモノが作られていく総ての場面で関与していく使命をもっている。人類が 21 世紀まで繁栄し文明を築いたが、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眺め、デザインの方法論や数々の問題点を考察する授業としたい。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直して豊かなライフスタイルのあり方を研究する。 *持続可能の意			
授業の概要 各週のテーマにそって授業を行う。 予習のための具体的な話題を各週の講義の中で解説する。 産業に関わる工場や会社や博物館などを随時見学する。			
学生に対する評価の方法 研究課題の授業時の反応や理解度 (30%) を参考として、レポート (70%) を提出させて評価する。			
授業計画 (回数ごとの内容等) 第 1 回～5 回はデザインの背景を解説する。第 6 回～10 回はデザインに潜む問題点を解説する。第 11 回～15 回ではデザイナーの立場で具体的なテーマを設定して研究を行う。			
第 1 回 プロダクトデザイン概論 第 2 回 プロダクトデザインの時代的変遷 第 3 回 技術とデザイン/近代デザインの起原/モノ作りの歴史/産業革命 第 4 回 バウハウスとデザイン教育 第 5 回 社会とプロダクトデザイン			
第 6 回 プロダクトデザインの安全性 第 7 回 人間工学/バリアフリー/ユニバーサルデザイン 第 8 回 技術とデザイン/アメリカのインダストリアルデザイン 第 9 回 技術とデザイン/鉄・コンクリート・プラスチック 第 10 回 プロダクトデザインの量産と市民生活			
第 11 回 デザインテーマ設定(デザインコンセプトの立案) 第 12 回 市場調査 第 13 回 コンセプト立案 第 14 回 プレゼンテーション 第 15 回 総括			
使用教科書 [プロダクトデザイン]JIDA 編 必要に応じて参考文献を随時紹介する。			
自己学習の内容等アドバイス プロダクトデザインは地球規模での影響力を持っている。従ってエネルギー問題、環境問題、人口問題、食料問題等生活を取り巻く総ての事象を理解していく能力が求められている。デザインのヒントは問題解決から生まれてくることを常に考える必要がある。			

[授業科目名] プロダクトデザイン特論Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 河村暢夫
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 授業は前期の特論を参考にして、後期では生活用具・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。問題点の抽出と分析作業を中心にして作業を進めていく。			
授業の概要 各自のテーマを設定して研究活動に入る。大学の工房を活用して作品制作（モデリング）を行う。産業との関わりもあるので外部の研究所や工場・工房との連携も視野に入れ見学もおこなう。			
学生に対する評価の方法 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をレポートして提出する。評価は制作過程（30%）及び提出物（70%）で行う。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第 1 回 「ステッキ（杖）のデザイン」（計画・情報収集・目標設定・デザインコンセプトの立案） 第 2 回 市場調査 第 3 回 コンセプト立案 第 4 回 プレゼンテーション準備 第 5 回 中間発表 第 6 回 プレゼンテーション準備 第 7 回 総括と発表 第 8 回 「社会に提供したいデザイン」 （計画・情報収集・目標設定・デザインコンセプトの立案） 第 9 回 市場調査 テーマを決定する 第 10 回 市場調査 第 11 回 コンセプト立案 第 12 回 中間発表 第 13 回 プレゼンテーション準備 第 14 回 プレゼンテーション準備 第 15 回 総括と発表			
使用教科書 必要に応じて随時紹介する。			
自己学習の内容等アドバイス 生活用具の素材や製造方法に関心を持つことが必要である。また、製品が日常生活に機能しているかどうか第三者の視点で評価をする習慣が大切だと思われる。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
カラープランニング 特論 I		講義・演習	石原 久代
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ 1. 色彩の表示方法を理解し、それらの数値や記号の意味する内容を理解する。 2. 色彩管理の方法について理解する。 3. 「色の測定と表示」「色彩の知覚」「色彩とイメージ」に関する文献から、研究情報を得るとともに自身で発表することにより、わかり易いプレゼンテーション技術を修得する。			
授業の概要 カラープランニングに必要な、各表色系における色彩と数値との関係を把握するために測色を行い、マンセル表色系、XYZ表色系、CIELAB表色系での色の表示法、色の差の算出などの演習を行う。また、カラープランニングに必要な基礎的な「色の表示」「色彩の知覚」「色彩とイメージ」などの文献を講読することにより幅広い知識を修得し、プレゼンテーションを行ったうえでディスカッションを行い、理解を深める。			
学生に対する評価の方法 上記到達目標に対する取り組みの姿勢 (30%)、到達目標の修得度評価のレポート (30%)、課題のプレゼンテーション (40%)			
授業計画 (回数ごとの内容等) 【授業方法】 1 回目 【講義】 授業概要、カラープランニングとは何か理解する 2 回目 【講義】 色彩の表示方法について知る 3 回目 【演習】 マンセル表色系 (J I S) におけるカラーチャートを作成する 4 回目 【演習】 P C C S表色系におけるカラーチャートの作成する 5 回目 【講義】 色彩の測定方法やその表示方法を理解する 6 回目 【演習】 実際の色彩を分光色彩計にて測定し、表示する 7 回目 【演習】 測色値から X Y Z表色系、C I E L A B表色系チャートを作成する 8 回目 【演習】 「色の測定・色差」関係の文献講読①、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 9 回目 【演習】 「色の測定・色差」関係の文献講読②、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 10 回目 【講義】 色彩の知覚について理解する 11 回目 【演習】 「色彩の知覚」関係の文献講読①、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 12 回目 【演習】 「色彩の知覚」関係の文献講読②、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 13 回目 【講義】 色彩とイメージについて理解する 14 回目 【演習】 「色彩とイメージ」関係の文献講読、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 15 回目 【演習】 「色の測定と表示」「色彩の知覚」「色彩とイメージ」に関する研究を模擬的に立案、プレゼンテーションし、計画の評価について総合的観点からディスカッションを行う。			
使用教科書 適宜プリントを配布。			
自己学習の内容等アドバイス 色彩はデザインにとって非常に重要な要素である。感性だけでなく、色を見て表す、分析する、計画するなどの力も必要であるため、常に色彩に関心をもって取り組んで欲しい。			

[授業科目名] カラープランニング 特論Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 石原 久代
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 1. カラーリサーチの方法、データ整理、データ解析の方法を理解する。 2. 「カラーコミュニケーション」「カラーユニバーサルデザイン」「カラーコーディネート」に関する文献から、研究情報を得るとともに、自身で発表することにより効果的なプレゼンテーション技術を修得する。 3. 実際にカラーリサーチ、カラープランニングを模擬的に体験し、効果的方法と課題について提案できる。			
授業の概要 カラープランニングに必要なカラーリサーチの基本的な方法および得られたデータの解析の演習を行う。また、「カラーコミュニケーション」「カラーユニバーサルデザイン」「カラーコーディネート」などの文献を講読し、プレゼンテーション、ディスカッションなどを行い、理解を深める。 さらに、積極的に学会が主催する色彩関係の研究会、見学会などにも参加する機会を提供するので、知識を深めるとともに、学外の専門家から新しい情報も得て欲しい。			
学生に対する評価の方法 上記到達目標に対する取り組みの姿勢 (30%)、課題のプレゼンテーション (30%)、研究成果 (発表P P) (40%)			
授業計画 (回数ごとの内容等)【授業方法】 1回目【講義】カラーリサーチの理論と手法について理解する 2回目【講義】色彩の心理的評価に関する手法、データ処理の基礎知識について理解する 3回目【講義】カラーコミュニケーションについて理解する 4回目【演習】「カラーコミュニケーション」関係の文献講読①、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 5回目【演習】「カラーコミュニケーション」関係の文献講読②、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 6回目【講義】カラーユニバーサルデザインについて理解する 7回目【演習】「カラーユニバーサルデザイン」関係の文献講読①、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 8回目【演習】「カラーユニバーサルデザイン」関係の文献講読②、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 9回目【講義】カラーコーディネートの手法について理解する 10回目【演習】「カラーコーディネート」関係の文献講読①、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 11回目【演習】「カラーコーディネート」関係の文献講読②、プレゼンテーション、ディスカッションを行う 12回目【講義】カラーマネジメントの現状について理解する 13回目【演習】各自で対象を決め、カラーリサーチの手法に従って演習をする① 14回目【演習】各自で対象を決め、カラーリサーチの手法に従って演習をする② 15回目【演習】各自の研究成果の報告 (P P)、ディスカッションにより色彩研究の全般を理解する(評価)			
使用教科書 適宜プリントを配布。			
自己学習の内容等アドバイス 色彩はデザインにとって非常に重要な要素である。感性だけでなく、色を見て表す、分析する、計画するなど力も必要であるため、常に色彩に関心をもって取り組んで欲しい。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
映像メディア特論 I		講義・演習	小笠原則彰, 佐近田展康, 伏木 啓
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	<オムニバス>	
授業の到達目標及びテーマ 哲学、映画学、メディア論などの理論的言説と、担当教員の制作・研究の実践を背景に、芸術作品や、メディアに関する様々な事象を考察する。対象を複眼的に見ることの重要性を実感するとともに、課題制作やディスカッション、プレゼンテーションによって、自身の思考や感覚を外部化できるようにする。			
授業の概要 19 世紀から 20 世紀にかけて急速に発達したメディア技術の変遷を踏まえて、芸術がどのように変化しその時代の何を表象したのか探る。映像メディアに留まらず、美術や音楽を含む視聴覚文化全般を射程に、多様な観点より 19 世紀から現在にかけてのメディアと芸術を巡る諸相を、具体的作品事例とともに考察する。			
学生に対する評価の方法 それぞれの担当教員より指示された課題：合計 3 点の平均により評価する。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第 01 回 近代と芸術 —神の死以後 人間中心主義としての表現（小笠原） ※オリエンテーション含む 第 02 回 近代と芸術 —見えない姿 偶像崇拜禁止の果てに 抽象と無意識（小笠原） 第 03 回 現代と芸術 —記号環境の中で 複製される世界（小笠原） 第 04 回 現代と芸術 —排除できない身体とリアリティ（小笠原） 第 05 回 現代と芸術 —動物化した果ての萌えの次に（小笠原） ※課題提出 第 06 回 映像と芸術 —記号／反記号 初期映画を巡って（伏木） 第 07 回 映像と芸術 —記号／反記号 映画、アニメーション、ビデオアートを巡って（伏木） 第 08 回 映像と芸術 —記号／反記号 映画、アニメーション、ビデオアートを巡って（伏木） 第 09 回 映像と芸術 —マルチプルな現実感 映像インスタレーションを巡って（伏木） 第 10 回 映像と芸術 —マルチプルな現実感 現在の映像表現を巡って（伏木） ※課題提出 第 11 回 映像とサウンド —「映像音響論」の視座（佐近田） 第 12 回 映像とサウンド —映画における音の空間構成機能（佐近田） 第 13 回 映像とサウンド —映画における音の時間構成機能（佐近田） 第 14 回 映像とサウンド —スクリーン／スピーカーの空間配置による現実感の変容（佐近田） 第 15 回 映像とサウンド —メディア・インスタレーションと音響空間（佐近田） ※課題提出			
使用教科書 特に使用しない。必要に応じプリントの配布や、参考文献を紹介する。			
自己学習の内容等アドバイス 授業内で扱った作品や人物を手がかりに、図書館やインターネットはもとより、美術館/ギャラリー/映画館にも積極的に足を運び、知識としてだけでなく、経験としての知見を広げて欲しい。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
映像メディア特論 II		講義・演習	渡部 眞, 安達 洋次郎, 仙頭 武則
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	<オムニバス>	
授業の到達目標及びテーマ 担当教員の実践を背景に構築された理論に基づき、写真、映画について独自の観点より分析する。講義に留まらず、ディスカッション、プレゼンテーション、課題制作によって、知識を深めるとともに自身の思考や感覚を外部化できるようにする。			
授業の概要 「映像メディア特論 I」を踏まえ、映像メディアの礎である「写真」と「映画」について考察を深める。写真に関しては、創造性と記録性の両面について表現手法を概観しながら学ぶ。映画に関しては、担当教員の豊富な経験に基づいた視座より、その成り立ちや位置づけを照射することを試みる。			
学生に対する評価の方法 それぞれの担当教員より指示された課題：合計3点の平均により評価する。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第01回 写真 — make a picture 「創る」こと（安達） 第02回 写真 — make a picture 「創る」こと（安達） 第03回 写真 — take a picture 「撮る」こと（安達） 第04回 写真 — take a picture 「撮る」こと（安達） 第05回 写真 — 写真の実践と講評（安達） ※課題提出 第06回 映画 — 私は映画プロデューサー（仙頭） 第07回 映画 — 国際映画祭とは何か（仙頭） 第08回 映画 — グローバルとは徹底したドメスティック（仙頭） 第09回 映画 — 映像ではない、映画であるということ（仙頭） 第10回 映画 — 企画してみる（仙頭） ※課題提出 第11回 映画 — Visions of Light 撮影監督たちの葛藤（渡部） 第12回 映画 — カメラはなにを切り拓くのか（渡部） 第13回 映画 — 日米で働くと見えてくるもの（渡部） 第14回 映画 — 予算と時間と技術が交差するところ（渡部） 第15回 映画 — ワンカットドラマを作ってみよう（渡部） ※課題提出			
使用教科書 特に使用しない。必要に応じプリントの配布や、参考文献を紹介する。			
自己学習の内容等アドバイス 授業内で扱った作品や人物を手がかりに、図書館やインターネットはもとより、映画館 / 美術館 / ギャラリーにも積極的に足を運び、知識としてだけでなく、経験としての知見を広げて欲しい。			

[授業科目名] 環境空間デザイン特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 平光 無門
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 環境空間デザイン特論 I では、工房を使ったものづくりの探検演習を通して、設計力（実現力）を身につける。手を動かすことによって、思考と行動が相乗効果をもたらし、具体的なデザインの自信につながる。調査・分析・設計の過程において、インテリアの知識、生活環境の情報、性能・品質の確保について知る。			
授業の概要 製品（例えばスツール）を用意して、寸法・素材・構造などを分析する。同機能の製品を設計し作図したのち、工房等を使って自ら制作する。工程の途中で、講義とチェックの時間をもち、理解した上で制作を進める。			
学生に対する評価の方法 出席状況を含む受講態度（60%） 設計の確かさ、製品の品質（40%）			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 スツールの分析、オリエンテーション、インテリアの構成要素と業界事情 第2回 スツールの分析、測定、材質の強度的特徴 第3回 製品の製図、ハンド・ヒューマン・建築・アーバンスケールを認識するための引きの感覚 第4回 設計、三面図の表現、三方向からの同時に見る、プロポーションを見る 第5回 設計、継手と強度、接合の方法と大きさのバランス、匠の知恵について 第6回 設計チェック、建材の種類と寸法、加工を要する素材の種類 第7回 設計チェック、材料とディテールの統一による作業の標準化 第8回 材料の手配と入手方法、インテリアおよび建設関係の製品・材料・加工業界 第9回 制作、品質を決める寸法誤差と加工機械の能力の把握 第10回 制作、材料への墨付けの際にわかる基準の考え方の意味 第11回 制作、作業工程（順序）が生み出す正確で容易な作業 第12回 制作、治具から学ぶ作り手の知恵 第13回 制作（塗装）、染料系・顔料系・溶剤の違い・下地の重要性 第14回 製図修正、品質チェック 第15回 レポート作成			
使用教科書 特に教科書は指定しない。 参考資料を随時配布する。			
自己学習の内容等アドバイス 実際の製品は材料の接合でできています。知っている材料の幅を広げること、また材料の特性を知ることがものづくりにつながります。材料に対する関心を持つことを勧めます。			

[授業科目名] 環境空間デザイン特論Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 平光 無門
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 建築物などを提案するときには、周囲の環境に合わせるか、それとも異なる環境への変化を促すか、その間のバランスを考えた位置づけが重要であり、それがランドスケープ・都市デザインにもつながる。環境について学ぶことで、二面性の物事に際しての判断力を身につける。			
授業の概要 実在する建築物を例にして、規模・用途地域・外観など環境との関係を調査する。 世界のさまざまな都市や地域の、環境との関わりの事例を知る。 場所を想定して、そこに相応しい建造物あるいは使い方を企画提案してみる。			
学生に対する評価の方法 出席状況を含む受講態度 (60%) レポートと課題に対する提案の内容 (40%)			
授業計画 (回数ごとの内容等) 第1回 オリエンテーション、育ってきた環境と原風景、ヒューマンセンタードデザイン 第2回 建築物の調査、用途地域と都市計画について知る 第3回 建築物の調査、省エネ住宅とエネルギー問題、※次回までに世界の環境問題を調査 第4回 建築物の調査、環境問題についてディスカッション、※次回までに環境レポート作成 第5回 レポート発表とテーマについてディスカッション 演習課題：再開発案 第6回 導入、外観（デザインと構造）と内観（機能と快適さ） 第7回 コンセプト（調和）、建築材の統一、地中海都市と日本の古い街並み 第8回 コンセプト（融合か先導）、パリの都市と建物 第9回 コンセプト（自然）、緑化建築 第10回 コンセプト、都市化と郊外化のバランス 第11回 提案の具体化、プロトタイプチェック 第12回 提案の具体化、図面表現チェック 第13回 提案の具体化、図面表現チェック 第14回 提案の具体化、レポートチェック 第15回 発表、意見交換			
使用教科書 特に教科書は指定しない。 参考資料を随時配布する。			
自己学習の内容等アドバイス 良い空間や環境を知るためには実際に体験することが必須です。有名建築や話題の場所など、是非直接出かけて体験することを勧めます。			

[授業科目名] トランスポートデザイン特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 大島誠
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ トランスポートデザイン特論では、人や物資輸送における様々なニーズや行為を計画段階から可視化する手法について研究を行う。トランスポートの歴史、地域特性、輸送の種類と機器を分析した後、将来についてイノベーションな構想、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、航空機まで多様なトランスポートーションの中から、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。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 中間発表（30%）、事例研究レポート（70%）で評価			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 トランスポートデザインの歴史 第2回 トランスポートデザインの地域特性 第3回 トランスポートデザインの種類と機器 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）ベースパッケージデザイン 第6回 トランスポートデザインの展開手法（2）全体計画図 第7回 トランスポートデザインと社会的課題 第8回 事例研究のテーマ設定 第9回 事例研究の展開 I (1) フィールドサーベイ 第10回 事例研究の展開 I (2) フィールドサーベイまとめ 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			
使用教科書 必要に応じて随時紹介する			
自己学習の内容等アドバイス 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特論Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 大島誠
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ トランスポートデザイン特論Ⅱにおける研究をひきつぎ、さらに人間工学、快適性、操作性HMI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、実際的な演習も行う。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 中間発表（30%）、プロジェクト研究レポート（70%）で評価			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 トランスポーターデザインプロジェクトの抽出・討議 第2回 プロジェクトの基礎調査・分析（1） 第3回 プロジェクトの基礎調査・分析（2） 第4回 プロジェクトの基礎調査・分析の報告・討議 第5回 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 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 プロジェクトの考察・研究の報告・討議 第8回 プロジェクトの展開Ⅰ（1） 第9回 プロジェクトの展開Ⅰ（2） 第10回 プロジェクトの展開Ⅰ（3） 第11回 中間発表・討議 第12回 プロジェクトの展開Ⅱ（1） 第13回 プロジェクトの展開Ⅱ（2） 第14回 プロジェクトの展開Ⅱ（3）・まとめ 第15回 プロジェクトの考察・研究の報告・討議			
使用教科書 必要に応じて随時紹介する			
自己学習の内容等アドバイス 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]		[授業方法]	[授業担当者名]
アパレルデザイン特論		講義・演習	炭釜啓人
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ			
<p>人体の芸術的解剖学を用いたパターン制作、衣服の成り立ちを理解した上で、衣服を人体の上の造形物として捉え、身体と一体としたアートの作品を生み出す能力を養う。3次元の立体物である衣服のアイデアソースの幅を広げ、豊かな創造力を身につける。</p>			
授業の概要			
<p>ファッションの観点から人体のアナトミー(解剖学)を探り、身体を覆う衣服の構造を研究する。衣類の原点からその進化を探究することで、衣服を機能性の持った造形物と捉えオリジナルティのあるアイデアを生み出す。また、その造形物はマテリアルにも大きく影響されることを理解していく。</p>			
学生に対する評価の方法			
<p>各テーマの調査と研究内容 40% 最終制作作品 60%</p>			
授業計画 (回数ごとの内容等)			
<p>第 1 回 ガイダンス 人体のアナトミー(解剖学) Leonardo da Vinci の芸術的解剖学</p> <p>第 2 回 メンズパターンにみる芸術的解剖学</p> <p>第 3 回 レディースパターンの分析</p> <p>第 4 回 エジプト、ギリシャ、バビロニア時代の服装</p> <p>第 5 回 ヨーロッパにおける衣服の進化 ローマ、ビザンチン時代、ゴシック、ルネサンス時代</p> <p>第 6 回 ヨーロッパにおける衣服の進化 バロック、ロココ時代、近世、近代</p> <p>第 7 回 アジアの衣服の進化</p> <p>第 8 回 現代のデザイナーの分析 Martin Margiela、Viktor et Rolf、Yoji Yamamoto など</p> <p>第 9 回 衣服のフォルムと身体の関係について研究 機能性</p> <p>第 10 回 衣服のフォルムと身体の関係について研究 縫い目、ダーツなど</p> <p>第 11 回 衣服のフォルムと身体の関係について研究 マテリアルの関与</p> <p>第 12 回 研究成果による衣服のデザイン研究</p> <p>第 13 回 デザインに基づいたパターン研究</p> <p>第 14 回 デザインに基づいたマテリアル研究</p> <p>第 15 回 研究成果の発表</p>			
使用教科書			
特になし 参考書籍は授業ないで提示			
自己学習の内容等アドバイス			
<p>事前に授業テーマに沿った書籍を探し、目を通しておく。(90分以上)</p> <p>各授業テーマについて考察し、考えをまとめる。(90分)</p>			

[授業科目名] ファッションデザイン特論Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 内田和邦
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 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媒体とした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ることを認識し、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。			
授業の概要 特論Ⅰ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。			
学生に対する評価の方法 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%			
授業計画（回数ごとの内容等） <p style="text-align: center;">— プランニング —</p> 第1回 【講義】プレゼンテーションプランA（導入） 第2回 【演習】コレクションのためのアイデアスケッチ-1 第3回 【演習】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 【講義】プレゼンテーションプランB（展開） 第5回 【演習】コレクションデザイン（ファーストライン） 第6回 【演習】コレクションデザイン（セカンドライン） 第7回 【演習】ビジュアル・装置の制作-1 第8回 【演習】ビジュアル・装置の制作-2 第9回 【演習】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 【講義】プレゼンテーションプランC（実行） 第11回 【演習】構成・編集-1 第12回 【演習】構成・編集-2 第13回 【演習】プレゼンボード作成-1 第14回 【演習】プレゼンボード作成-2 <p style="text-align: center;">— 検証 —</p> 第15回 【講義】創（作品価値）・工（製品価値）・商（商品価値）の検証			
使用教科書 必要に応じて随時紹介する			
自己学習の内容等アドバイス 個々の技術と提案力を高めるために、メディア表現分野における知識と技術の研鑽に努める。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
ファッションビジネス特論 I		講義・演習	浅野 健一
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ			
現在のファッションビジネスは、アパレルの領域を乗り越え文化的活動全般に及び、感性的側面消費の充実を図ることを意味する。これからのファッションビジネス新業態を予測し、具体化を図れる、ディレクター的能力を取得する。			
授業の概要			
ファッションビジネス業態の構造・仕組み、現状の動きと問題点、業態変化の方向性の予測について講義する。そして、ブランディングの最新手法 CSV (Creating Shared Value) Branding を中心に情報の収集から組み立て、発信手法までの一連の流れを研究する。主要なテーマについては学生との討議の上、まとめを行うという形式で進めていく。			
学生に対する評価の方法			
平常の授業態度、討議への参画度 (30%) 授業内で行うレポートのレベル (40%) 期末レポート (30%) 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。			
授業計画 (回数ごとの内容等)			
第 1 回	オリエンテーション・・・ファッションとブランド		
第 2 回	ブランドを持つ効果と効能		
第 3 回	CSV (Creating Shared Value) Branding・・・CSR と CSV の違い		
第 4 回	CSV ブランディング活動マトリックス		
第 5 回	CSV ブランディング手順・・・基本マーケティング		
第 6 回	CSV ブランディング・・・ストックデザイン、フローデザイン		
第 7 回	CSV ブランディング・・・ターゲットの設定		
第 8 回	ブランディングにおける視覚的表現と活用 (デザインマネジメント)		
第 9 回	ブランディング・・・発信する仕組み (販売促進)		
第 10 回	ブランディングウェブの制作・運営		
第 11 回	ブランディングウェブサイトの解析		
第 12 回	ファッションビジネス BtoB 販売促進		
第 13 回	ファッションビジネス BtoC 販売促進		
第 14 回	近未来のファッション新業態研究		
第 15 回	まとめ		
使用教科書			
CSV (Creating Shared Value) Branding Manual (2016年 Planning Office LAGOON 制作)			
自己学習の内容等アドバイス			
講義で紹介される商業施設、ブランド展開事例は、可能な限り実際の現場に行って観察する。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
ファッションビジネス特論Ⅱ		講義・演習	浅野 健一
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
授業の到達目標及びテーマ 「ファッションビジネス特論Ⅰ」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、商品デザイン&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。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ことで、ブランドディレクター的能力を身に付ける。			
授業の概要 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、他のメンバー及び実務バイヤーに対しプレゼンテーションを行い、順位付けと講評を行う。			
学生に対する評価の方法 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。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 オリエンテーション・・・ディレクターの役目 第2回 開発ブランドテーマの探索・・・独自化を明確にする 第3回 テーマの決定・・・CSR (Corporate Social Responsibility) と CSV (Creating Shared Value) 第4回 コンセプトワーク 第5回 全体コンセプトの策定と運営手法・・・WBS (Work Breakdown Structure) 第6回 各論作業 ① ブランド&商品コンセプトとターゲットの確定 第7回 各論作業 ② ブランドの視覚的表現・・・サイン計画とそのマニュアル作成 第8回 各論作業 ③ 商品構成 (新VMD概念) 第9回 各論作業 ④ 情報発信手法の選択・・・プロモーションアイデア・企画・計画 第10回 各論作業 ⑤ 販売計画作成 第11回 各論作業 ⑥ WBS レポート・・・ガントチャートの制作 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			
使用教科書 特に使用しない。必要な事項は随時プリントで配布する。			
自己学習の内容等アドバイス 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立て、対応すること。			

[授業科目名] テキスタイル特論Ⅰ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 島上 祐樹
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ テキスタイルは、ファッション製品を構成する最も重要な要素である。目的とするファッション製品に見合ったテキスタイルを設計するためには、必要な特性を把握し、無限にある素材から組み合わせていく知識が必要である。 本講義では、意図した企画を満足するテキスタイルの設計手法を習得することを目標とする。			
授業の概要 企画したファッション製品を構成するテキスタイルの設計を行うために必要な下記項目について学ぶ。 (1)情報収集、(2)サンプル解析、(3)設計、(4)評価 (1)については、各自で調べた内容について発表しあい、情報共有を図りながら理解を深める。(2)、(3)、(4)については、様々なテキスタイルサンプルを手にしなが、演習を中心に進める。			
学生に対する評価の方法 レポート 70% 授業への取り組み態度 30%			
授業計画 (回数ごとの内容等) 第1回 テキスタイル情報について 第2回 情報の調査方法、まとめ方について 第3回 情報収集1 (調査・まとめ) 第4回 情報収集2 (発表・討論) 第5回 サンプルの解析1 (素材) 第6回 サンプルの解析2 (組織) 第7回 サンプルの解析3 (規格) 第8回 サンプルの解析4 (加工) 第9回 サンプル帳作製・まとめ 第10回 テキスタイル設計1 (構成・色柄シミュレーション) 第11回 テキスタイル設計2 (規格設計・糸量計算) 第12回 テキスタイル設計3 (コスト計算・まとめ) 第13回 テキスタイルの特性評価について 第14回 工場見学 第15回 全体のまとめと発表			
使用教科書 担当者作成のテキスト 文献、新聞などの各種資料			
自己学習の内容等アドバイス 学会誌や新聞、各種メディアに目を通して、最新の情報を把握しておくこととともに、気になった内容や興味がわいた内容については、記録しておく。			

[授業科目名] テキスタイル特論 II		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 島上 祐樹
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ テキスタイル特論 I で学んだ内容を実習、および実験によって理解を深めることが本授業のテーマである。自身で企画したテキスタイルを実際に製造するために必要な一連の作業を行う中で、実践的な技術を習得する。更に、テキスタイル製造機器や評価機器の使用方法を習得する。			
授業の概要 テキスタイル設計を行うために必要な下記項目について実習・実験を行う。 (1) 自ら収集した情報を解析するとともに、オリジナルのテキスタイルを企画する。 (2) 企画したテキスタイルを設計する。 (3) テキスタイルの製造機器を使用して、テキスタイルを製作する。 (4) 設計したテキスタイルを評価する。 上記の演習・実験の成果をまとめて、授業内で発表, および議論する。			
学生に対する評価の方法 レポート 70% 授業への取り組み態度 30%			
授業計画 (回数ごとの内容等) 第1回 テキスタイル設計概論 第2回 情報収集1 (調査) 第3回 情報収集2 (解析) 第4回 情報収集3 (企画) 第5回 情報収集4 (発表・討論) 第6回 オリジナルテキスタイルの設計演習1 (素材・組織) 第7回 オリジナルテキスタイルの設計演習2 (規格) 第8回 テキスタイルの製作演習1 (無縫製編機) 第9回 テキスタイルの製作演習2 (無縫製編機) 第10回 テキスタイルの製作演習3 (製品プリントシステム) 第11回 テキスタイルの製作演習4 (製品プリントシステム) 第12回 テキスタイルの性能評価演習2 (機械特性) 第13回 テキスタイルの性能評価演習3 (堅ろう性・快適性) 第14回 工場見学 第15回 全体のまとめと発表			
使用教科書 担当者作成のテキスト 文献、新聞などの各種資料			
自己学習の内容等アドバイス 学会誌や新聞、各種メディアに目を通して、最新の情報を把握しておくこととともに、気になった内容や興味がわいた内容については、記録しておく。素材、糸、テキスタイルについての基礎知識を復習しておく。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
メディア造形演習		演習	指導教員となる教員
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
4	選択	1年次通年開講	
授業の到達目標及びテーマ 特別研究を履修するにあたり、事前に研究計画において検討したテーマに関わる基礎的な知識並びに専門的な技術等修得することを目標とする。 なお、この授業は「特別研究」への導入研究として取り扱うものとする。			
授業の概要 授業は、個別指導とゼミナール形式で行う。関連する作品制作や研究に必要な基本的な知識と技法の習得を図るよう個別指導を通して表現力の向上を図る。また、ゼミナールでは各自が研究計画に基づくテーマに関連した他の制作者の作品や研究結果などを調査するとともに、各自の作品制作や研究状況について検討しその内容について発表する。			
学生に対する評価の方法 作品制作や研究に必要な知識、技法の習得度と、作品制作・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。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第1回 オリエンテーション 第2～15回 個別指導とゼミナールを適宜行う。			
使用教科書 必要に応じて、適宜紹介をしていく			
自己学習の内容等アドバイス この授業で修得した知識・技法並びに調査研究成果を特別研究に活用できるよう、積極的に取り組むこと。			

[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、内田和邦、小笠原則彰、梶田 渉、 川原啓嗣、佐近田展康、炭釜啓人、渡部 眞、 伏木 啓
[単位数] 8	[必修・選択] 必修	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 各院生の専攻する分野に関する専門性を深めながら、各自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。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 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。			
授業計画（回数ごとの内容等） 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。			
使用教科書 適宜紹介をしていく			
自己学習の内容等アドバイス 2年間の研究成果が導き出せるよう、積極的に取り組むこと。			

[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、内田和邦、小笠原則彰、梶田 渉、 川原啓嗣、佐近田展康、炭釜啓人、 西宮正明、渡部 眞、伏木 啓
[単位数] 8	[必修・選択] 必修	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ 各院生の専攻する分野に関する専門性を深めながら、各自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。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 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。			
授業計画（回数ごとの内容等） 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。			
使用教科書 適宜紹介をしていく			
自己学習の内容等アドバイス 2年間の研究成果が導き出せるよう、積極的に取り組むこと。			