

[授業科目名] メディア造形文化特論		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 佐近田展康・伏木啓
[単位数] 2	[必修・選択] 必修	[備考] <複数担当> 2018年度入学生のみ履修可	
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「見ること」および〈眼差し〉である。ある特殊な〈眼差し〉を持ったクリエイターが、鑑賞者やユーザーの多様な〈眼差し〉に向けて、制作を通じて自己を投げ出すこと、これがクリエイティブな表現行為だといえる。 しかし〈眼差し〉は、光の作用や眼球の生理には還元できない極めて複雑な「歴史文化的現象」でもある。われわれに何か「見える」とき、すべての他者にも同じように見えているわけではない。そこでは、身体、行為環境の文脈、言語、記号、意味、無意識、歴史、社会構造、民族文化やジェンダー、産業政策、メディア、テクノロジーなど…「見ること」とは一見無縁に思われる諸領域が複雑に作用している。 これら諸領域は、それぞれ固有の「観点と思考法」を持つ専門的学問——哲学、歴史学、言語学、記号論、心理学、認知科学、社会学、社会心理学、文化人類学、メディア論、カルチュラル・スタディーズ、行動経済学など——によって突き詰めて研究されてきた。それが現代思想の諸動向を作り、今日のアートやデザインの批評文脈を形成している。アートやデザインに関する美学の基礎教養として、これら人文諸学の成果を知っておく必要が、ここにある。 しかし、「知る」だけでなく「使える」ことの方が重要だ。本授業では〈眼差し〉を一貫したテーマとしながら、それに関する多様な人文諸学の「観点と思考法」のエッセンスを学ぶ。それによって、自身のテーマを複眼的にとらえて常識的な見方を疑い、研究と制作に結びつける柔軟な思考法とアカデミックなマインドセットを獲得することを目標とする。			
授業の概要 まず〈眼差し〉をめぐる素朴な常識を転倒させてきた人文諸学の広範な領域から、広く知られた概念・理論・思考方法を紹介する。それをふまえて、各自の修士研究テーマに沿って複数の「観点と思考法」を横断する実践演習を行う。適宜レポートおよび発表課題を課し、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%）、発表（25%）、および最終レポート（50%）を課し評価する。			

授業計画（回数ごとの内容等） 01 イントロダクション（講義） 近代制度としてのアートとデザイン、普遍性と起源をめぐる畏、過去を作り直す諸力、歴史文化的に思考する習慣 02 〈眼差し〉と人間（講義） 諸学が想定してきた「人間」のモデル、唯脳論、認知バイアス、行動経済学の思考法 03 〈眼差し〉と身体（講義） 色は存在するのか？、客観と主観、素朴な実在論、錯視と身体の発見、視覚偏重とハプティクス 04 〈眼差し〉と環境（講義） 刺激/反応の心理学、現象という概念、ゲシュタルトとアフオーダンス、生態学的思考 05 〈眼差し〉と言語（講義） エスキモーの雪言葉、言語・思考・世界の成り立ち、言語相対論、多文化主義の思考法 06 〈眼差し〉と記号（講義） シニフィアン/シニフィエ、インデックス/アイコン/シンボル、記号論の思考法 07 〈眼差し〉と無意識（講義） 無意識の精神分析理論、現実界/想像界/象徴界、プンクトゥムと創造力
--

08 〈眼差し〉とコミュニケーション（講義）

他者の問題、I と Me、自己アイデンティティの形成、メディア論の思考法

09 〈眼差し〉と社会構造（講義）

イデオロギー、ジェンダー、カルチュラル・スタディーズの思考法

10 〈眼差し〉と資本主義（講義）

商品フェティッシュ論、モノ→記号→コトの生産、シミュラクル、消費社会論、モードとは何か？

11 【演習】 修士研究テーマにおける〈眼差し〉の問題（導入）

12 【演習】 修士研究テーマにおける〈眼差し〉の問題（調査1）

13 【演習】 修士研究テーマにおける〈眼差し〉の問題（調査2）

14 【演習】 修士研究テーマにおける〈眼差し〉の問題（論理構成）

15 【演習】 発表とディスカッション

※ 履修者の研究テーマに応じて内容を変更することがある。

※ 各回とも佐近田・伏木が共同で担当する。

使用教科書

特に指定しない。

【参考文献】

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

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

佐々木正人「新版 アフォーダンス」岩波科学ライブラリー

榎木野衣「反アート入門」幻冬舎

岡本裕一朗「いま世界の哲学者が考えていること」ダイヤモンド社

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

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

ダン・アリエリー「予想どおりに不合理-----行動経済学が明かす“あなたがそれを選ぶわけ”」

その他授業中に指示する。

自己学習の内容等アドバイス

事前配付した資料を精読し「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] 論述構成演習		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 齋藤芳子
[単位数] 2	[必修・選択] 必修	[備考] 初回～第2回の授業で受講者と意見交換をしたうえで、確定版かつ詳細なシラバスを授業中に配布します。 ※2018年度入学生のみ履修可	
授業の到達目標及びテーマ 受講者のアカデミック・ライティング技能向上を目的とする授業です。アカデミック・ライティングとは学術的な著述のことです。著述プロセスの各段階における具体的なノウハウを理解すること、ノウハウを適用して著述の修正ができること、責任を持って自分の著述を仕上げられることを到達目標とします。アカデミック・ライティングに対する漠然とした苦手意識や戸惑いを解きほぐしていきましょう。			
授業の概要 アカデミック・ライティングには、形式や作法、問いの設定、文献探索、調査・開発、論理構成、文章表現、研究倫理といった様々な要素があります。受講者には、これらの要素を授業中のミニワークや最終レポート作成を通じて会得し、修士論文作成に役立てることが期待されます。また、意見を出し合うなど受講生間で学びを深めてもらいたいと考えています。			
学生に対する評価の方法 ミニワーク（70%）＋最終レポート（30%） 最終レポートの提出がない場合は「不可（F）」になります。			
授業計画（回数ごとの内容等） Part I ノウハウ編 第1回 インTRODクシヨン：アカデミック・ライティングとは何か 第2回 伝わる文章を目指す（1）論文の型 第3回 伝わる文章を目指す（2）論理構成 第4回 伝わる文章を目指す（3）文章表現 第5回 誠実な書き手になろう（1）引用と参照 第6回 誠実な書き手になろう（2）データの取り扱い Part II 実践編 第7回 問いをたてる 第8回 先行文献を探す・批評する 第9回 アウトライン／研究計画を書く 第10回 調査を設計・実施する 第11回 図表を作る 第12回 分析と考察を進める 第13回 要旨を書く 第14回 論文として整形する 第15回 アカデミック・ライティングを振り返る			
使用教科書 教科書は指定せず、適宜プリントを配布します。			
自己学習の内容等アドバイス 以下の書籍を参考にしてください。 ● 井下千子（2014）『思考を鍛えるレポート・論文作成法』（第2版）慶應義塾大学出版会 ● 木下是雄（1981）『理科系の作文技術』中公新書 ● 戸田山和久（2012）『新版 論文の教室－レポートから卒論まで』NHK出版 その他、授業の中でも随時紹介していきます。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
人間中心デザイン特論 I		講義・演習	川原啓嗣 大島誠
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	2018年度入学生のみ履修可	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>コトやモノを企画、創造するにあたり利用者の特性や利用実態を的確に把握し、開発関係者が共有できる要求事項の下、ユーザビリティ評価と連動し、有効で満足度の高い商品やサービスを提供する人間中心デザインプロセスを習得する。商品のみでなく、商品利用の仕組みや付加価値などを通じた体験全体を対象としている。地域連携によるケーススタディーを通し、将来を見据え、またリアリティーのある企画や提案も目標とする</p>			
<p>授業の概要</p> <p>上記の目標に到達するために、感性工学、ユーザーインターフェイス(UI)、ユーザーエクスペリエンス(UX)などの事例を通し概念を理解し、人間中心デザインの全体像を把握する。関連するユニヴァーサルデザイン、サステイナブルデザインの概説も含めている。2回のケーススタディー（演習）を通して理解度を深める。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>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%)、および学期末に提出するレポートによる授業の理解度(70%)を判定し、総合的な評価を行う。</p>			
<p>授業計画（回数ごとの内容等）</p> <p>第01回 特論概説・イントロダクション 第02回 人間中心デザインとユニヴァーサルデザイン 第03回 人間中心デザインとサステイナブルデザイン 第04回 ユーザーインターフェイス（UI）の概念と活用事例 第05回 ユーザーエクスペリエンス(UX)の概念と活用事例 第06回 対話型デザイン開発の事例(1) 第07回 対話型デザイン開発の事例(2) 第08回 ケーススタディー(1)と中間レポート 第09回 感性工学とは 第10回 感性工学の活用事例 第11回 デザインシンキングと人間中心デザイン 第12回 キッズデザインと人間中心デザイン 第13回 医療・看護と人間中心デザイン 第14回 ケーススタディー(2)と後半レポート 第15回 まとめ／これからの人間中心デザイン</p>			
<p>使用教科書</p> <p>「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」他適宜適切な資料・文献を配布する。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>特論 I の授業は講義中心であるが受け身にならず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、授業に備えて欲しい。</p>			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
人間中心デザイン特論 II		講義・演習	川原啓嗣
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	※2018年度入学生のみ履修可	
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 人間中心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、クリエイタ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 人間中心デザイン特論 II 概説（授業の進め方、及び授業概要） 第2回 人間中心デザイン・マネジメント 第3回 顧客・ユーザーとは誰か？（多様性の包摂） 第4回 事例研究 1（住宅・建築・都市・公共交通・モビリティなど） 第5回 事例研究 2（情報・コミュニケーション・身の回りの生活用品・衣服・食品包装など） 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（実態調査・マーケティング） 第8回 ワークショップ A-1（問題把握・仮説構築・企画書作成） 第9回 ワークショップ A-2（アイデア展開・基本デザイン開発） 第10回 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11回 ワークショップ A-4（プレゼンテーション・合評） 第12回 ワークショップ B-1（問題把握・仮説構築・企画書作成） 第13回 ワークショップ B-2（アイデア展開・基本デザイン開発） 第14回 ワークショップ B-3（ユーザビリティ調査・ソリューション製作） 第15回 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] イノヴェイティブ・メディア特論 I		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 山本 (努)、鈴木 (悦)、齋藤、島上
[単位数] 2	[必修・選択]	[備考] 【2年生】 「デザインマネジメント特論」又は 「映像表現特論 I」として開講	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>様々なイノベーション（技術革新）が多様な分野において次々と成し遂げられている現代、メディア造形のあり方もそれらに影響され、大きく変容して来ている。本講義では ICT 技術を中心としたデジタル・イノベーションについて概説した上で、メディア表現への応用を実践的に体験し、イノヴェイティブ・メディアに関する広い知見を養う。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>授業は、異なった専門領域を持つ教員によるオムニバス形式を採用する。それぞれの教員が3～4回の講義でテーマとして扱うイノベーション主題を1つ提示し、それに関連する歴史や現状分析を講義する。その上で、実践的な表現への応用演習を行う。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>① 講義内容に関する理解（45%）← 平均点 ② 実践内容に関する成果（45%）← 平均点 ③ 研究への応用意欲（10%）← 4名の教員間で確認後採点</p>			
<p>授業計画（回数ごとの内容等）</p> <p>第01回 導入 テクノロジーと「テクニウム」（齋藤） 第02回 ポータブルマルチデバイスとしてのスマートフォン（齋藤） 第03回 スマートフォンを用いたメディア表現の実践（齋藤） 第04回 IoTとテキスタイル（島上） 第05回 組織（島上） 第06回 テキスタイル特性分析（島上） 第07回 ウェアラブルデバイス事例研究（島上） 第08回 サウンドインタラクション_1.音の情報と音楽の情報（鈴木） 第09回 サウンドインタラクション_2.センサーからの入力を音へ変換する（鈴木） 第10回 サウンドインタラクション_3.動作のセンシング（鈴木） 第11回 サウンドインタラクション_4.応用と実践（鈴木） 第12回 様々な技術革新について（山本） 第13回 VRの起源と現在（山本） 第14回 パノラマ動画実践1（山本） 第15回 パノラマ動画実践2 総括（山本）</p>			
<p>使用教科書</p> <p>毎回各教員が参考資料やテキストを準備する。 参考書籍については、講義内容や受講生の研究内容に応じて適宜例示。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>教員が主題として挙げたイノベーションに関して、インターネットなどを活用し事前に調査してくること。また、授業後に講義内容に関連する事例などを調査し分析すること。</p>			

[授業科目名] イノヴェイティブ・メディア特論Ⅱ		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 山本 (努)、鈴木 (悦)、齋藤、島上
[単位数] 2	[必修・選択]	[備考] 【2年生】 「デザインシンキング特論」又は 「映像表現特論Ⅱ」として開講	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>様々なイノベーション（技術革新）が多様な分野において次々と成し遂げられている現代、メディア造形のあり方もそれらに影響され、大きく変容して来ている。本講義では ICT 技術を中心としたデジタル・イノベーションについて概説した上で、メディア表現への応用を実践的に体験し、イノヴェイティブ・メディアに関する広い知見を養う。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>授業は、異なった専門領域を持つ教員によるオムニバス形式を採用する。それぞれの教員が3～4回の講義でテーマとして扱うイノベーション主題を1つ提示し、それに関連する歴史や現状分析を講義する。その上で、実践的な表現への応用演習を行う。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>① 講義内容に関する理解（45%）← 平均点 ② 実践内容に関する成果（45%）← 平均点 ③ 研究への応用意欲（10%）← 4名の教員間で確認後採点</p>			
<p>授業計画（回数ごとの内容等）</p> <p>第01回 導入 Makeカルチャーについて（山本） 第02回 フィジカルコンピューティング実践（山本） 第03回 IoT実践1（山本） 第04回 IoT実践2（山本） 第05回 e-テキスタイルについて（島上） 第06回 e-テキスタイル素材・センサ（島上） 第07回 e-テキスタイル実践（島上） 第08回 ソニフィケーション_1.ソニフィケーション概論（鈴木） 第09回 ソニフィケーション_2.可聴化の考察（鈴木） 第10回 ソニフィケーション_3.ソニフィケーションツールの実践（鈴木） 第11回 ソニフィケーション_4.プレゼンテーション（鈴木） 第12回 映像とインデックス性（齋藤） 第13回 フォトグラメトリ実践1（齋藤） 第14回 3D スキャン実践2（齋藤） 第15回 プレゼンテーション / ディスカッション 総括（齋藤）</p>			
<p>使用教科書</p> <p>毎回各教員が参考資料やテキストを準備する。 参考書籍については、講義内容や受講生の研究内容に応じて適宜例示。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>教員が主題として挙げたイノベーションに関して、インターネットなどを活用し事前に調査してくること。また、授業後に講義内容に関連する事例などを調査し分析すること。</p>			

[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> ※1・2年生共通科目	
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 人間中心の画像（小笠原） ※オリエンテーション含む 第02回 近代と芸術 ―無意識 内側の世界（小笠原） 第03回 現代と芸術 ―記号環境の中で 複製される画像（小笠原） 第04回 現代と芸術 ―身体とリアリティ（小笠原） 第05回 現代と芸術 ―データイメージ（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、アニメーションを巡って（伏木） 第08回 映像と芸術 ―記号／反記号 ヴィ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> ※1・2年生共通科目	
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]		[授業方法]	[授業担当者名]
デザイン論Ⅱ		講義・演習	平光、黄、大島
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択必修	※2018年度入学生のみ履修可	
授業の到達目標及びテーマ スペースデザイン並びにプロダクトデザイン、トランスポーターデザインの諸理論・論説を深めることがテーマである。受講生自分の専門分野以外に、幅広く周辺のデザイン知識の習得ことを目標とする。			
授業の概要 オムニバス形式で、スペースデザイン及びにプロダクトデザイン、トランスポートデザインを5回ごとに交替で実施する。			
学生に対する評価の方法 授業の参画態度（30%）と研究レポート（70%）で総合的に評価。			
授業計画（回数ごとの内容等） 【スペースデザイン】 建築や都市計画などスペースデザイン理論・知識を深め、調査などを通して、世界規模の観点から建築・環境の問題を考える。 第01回 オリエンテーション、育ってきた環境と原風景 第02回 建築物の調査、用途地域と都市計画について知る 第03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04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05回 レポート発表とテーマについてディスカッション 【プロダクトデザイン】 機能美に基づく諸理論を紹介・解説する。事例研究を通して、理解を深める。なお、各回小さな演習課題を行う。 第06回 プロダクトデザインの基本思想。小演習：機能しないデザイン。 第07回 プロダクトデザインの歴史考察。小演習：アンチモダニズムデザイン 第08回 プロダクトデザインの最新動向。小演習：機構学のデザインソリューション 第09回 プロダクトデザインの未来展望。小演習：材料転換のデザインソリューション 第10回 総括とレポート発表・講評 【トランスポーターデザイン】 人や物資輸送における歴史と地域特性、種類と機器など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分析を行う。トランスポーター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。 第11回 トランスポーターデザインデザインの歴史 第12回 トランスポーターデザインデザインの地域特性 第13回 トランスポーターデザインデザインの種類と機器 第14回 トランスポートと技術/人間 第15回 トランスポートデザインと社会的課題・解決事例・将来の方向性			
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 日常生活に、スペースデザインやプロダクトデザイン、トランスポートデザインに関連する事象に関心・注目すること。			

[授業科目名] ファッション造形特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 炭釜啓人、内田和邦、山縣亮介 島上祐樹、浅野健一
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] ＜オムニバス＞ ※2018年度入学生のみ履修可	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>デザイン、テキスタイル、造形、ビジネス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、ファッション環境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。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>ファッションの5分野に関わる内容をオムニバス形式で学ぶことで各分野間のつながりを理解し、現代ファッションが抱える課題やその解決策を検討する。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>各分野の担当教員によって指示された課題、ディスカッションへの参加意欲、プレゼンテーション等を総合的に評価する。 ビジネス分野 (20%)、デザイン分野 (20%)、テキスタイル分野 (20%)、ドレーピング分野 (20%)、造形分野 (20%)。</p>			
<p>授業計画 (回数ごとの内容等)</p> <p>第01回 (浅野) VMD1 ファッションクリエイティブディレクターの役目 (新ビジュアルマーチャンダイジング概念)</p> <p>第02回 (浅野) VMD2 組織・アイテムをつなげて、つながる・・・情報の共有 (IT時代のファッションマーケティング)</p> <p>第03回 (浅野) VMD3 伝えて、顧客とつながる・・・所有から利用へ (新しい消費スタイルの構築 Subscription)</p> <p>第04回 (内田) 身体と衣服1 身体を纏う</p> <p>第05回 (内田) 身体と衣服2 身体を包む装置</p> <p>第06回 (内田) 身体と衣服3 拡張するファッション</p> <p>第07回 (島上) テキスタイル素材の特性解析</p> <p>第08回 (島上) 織物組織 構造から糸を動かす</p> <p>第09回 (島上) テキスタイル加工 バルクと界面</p> <p>第10回 (山縣) オブジェデザインにおける創造性と拘束1 モノの感知</p> <p>第11回 (山縣) オブジェデザインにおける創造性と拘束2 創作活動の拘束</p> <p>第12回 (山縣) オブジェデザインにおける創造性と拘束3 メタモルフォーゼ</p> <p>第13回 (炭釜) 人体解剖学からみた衣服造形</p> <p>第14回 (炭釜) 構築的衣服造形</p> <p>第15回 (炭釜) ドレーパリー的衣服造形</p>			
<p>使用教科書</p> <p>必要に応じて随時紹介する。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>ファッションを様々な視点から考察するにあたっては、あらゆる事象・思考に関心を寄せ、常に最新情報の蓄積に努める。</p>			

[授業科目名] ファッション造形特論Ⅱ		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 浅野健一
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] ※2018年度入学生のみ履修可	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>ファッションビジネスの実践を背景に構築された理論に基づいてブランド・流通・消費について分析し、次代のビジネスモデルを考察する。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。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>「ファッション造形特論Ⅰ」を踏まえ、造形行為をビジネスにシフトさせるための要件を抽出する。デザインを企業における価値連鎖の仕組みとして捉え、企業と市場・社会との関わりに活用する思考や手法を学び、自身で決定したファッションキーワードについての戦略的ストーリーを提示する。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>調査・ディスカッションの内容 (50%)、レポート・プレゼンテーション (50%)。</p>			
<p>授業計画 (回数ごとの内容等)</p> <p>第01回 ファッションクリエイターの職務と学習・・・ラーニングピラミッド 第02回 ブランド構築計画とは・・・付加価値の創造 第03回 情報共有と活用 (アイデアを企画へ)・・・計画立案&検証 第04回 2019年ファッションキーワード (以下FK) の解説と検証 第05回 プロジェクトの遂行・・・WBS (Work Breakdown Structure) 第06回 FK探索1 デジタルの加速 (2020年へ) 第07回 FK探索2 新サプライチェーンの創造 (Subscriptionの可能性) 第08回 「ファッション造形 FK研究テーマ」決定 第09回 「ファッション造形 FK研究テーマ」ガントチャートの制作 第10回 FK探索3 ソリューション型&エモーション型ファッション+教育型 第11回 FK探索4 ファッション流通動向2020 第12回 FK探索5 日本の生活者 (消費高齢社会での対象者確認) 第13回 「ファッション造形 FK研究テーマ」レポート検証1 ストーリー解析 第14回 「ファッション造形 FK研究テーマ」レポート検証2 ビジュアル効果 第15回 「ファッション造形 FK研究テーマ」レポート発表・評価</p>			
<p>使用教科書</p> <p>必要に応じて随時紹介する。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>分析力・提案力を高めるために、生活環境・経済環境・社会環境の変化の兆しに敏感であること。</p>			

[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] 渡部 眞、内田和邦、大島 誠、小笠原則 彰、梶田 渉、川原啓嗣、佐近田展康、 炭釜啓人、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。			