

[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] ＜オムニバス＞	
<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、いずれも共通して関わるのが「見る・見せる・見られる」ことをめぐる〈眼差し〉の問題である。これは、光の作用や視覚器官の生理には還元できない極めて複雑な「歴史的・文化的現象」であり、そこでは、身体、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、テクノロジーなど…見ることは無縁に思われる諸領域が複雑に作用している。これらは、それぞれ固有の「観点と思考法」を持つ諸学問によって突き詰めて研究されてきた。それが現代思想の動向を作り、今日のアートやデザインの制作ならびに批評の文脈を形成している。 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、常識的な見方を疑い、自身のテーマを複眼的にとらえて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。			
<b>授業の概要</b> まず人文諸学の広範な領域から、〈眼差し〉をめぐる広く知られた概念・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。			
<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。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 01【講義】イントロダクション …… 「眼差し」をテーマにする理由、本授業の展望 02【講義】眼差しと現象 …… 現象学の思考法 03【講義】眼差しと認知 …… 脳科学、認知心理学の思考法 04【講義】眼差しと言語 …… 言語相対論、構造主義の思考法 05【講義】眼差しと記号 …… 文化記号論の思考法 06【講義】眼差しとシミュラクル …… 社会学の思考法 07【講義】眼差しと自己 …… 社会心理学、自我心理学の思考法 08【講義】眼差しと無意識 …… 精神分析の思考法 09【講義】眼差しとテクノロジー1 …… メディア論の思考法 10【講義】眼差しとテクノロジー2 …… システム論の思考法 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。			
<b>使用教科書</b> 特に指定しない。  <b>【参考文献】</b> 鷲田清一「ちくはぐな身体—ファッションって何？」ちくま学芸文庫、石田英敬・東浩紀「新記号論—脳とメディアが出会うとき」ゲンロン、ジャン=クロード・フォザ他「イメージ・リテラシー工場—フランスの新しい美術鑑賞法」フィルムアート社、その他授業中に指示する。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 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	
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） 第1回 イン트로ダクション：アカデミック・ライティングとは何か 第2回 論文の型 第3回 論理と論証 第4回 問いをたてる 第5回 アウトラインをつくる 第6回 先行文献を探索する 第7回 クリティカル・リーディング 第8回 調査の設計から実施まで（1）量的調査 第9回 調査の設計から実施まで（2）質的調査 第10回 論文における文章と図表 第11回 引用と参照 第12回 アウトラインを充実させる 第13回 論文として整形する 第14回 要旨を書く 第15回 修士論文までを見通す			
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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 木下是雄（1981）『理科系の作文技術』中公新書</li> <li>● 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</li> <li>● 盛山和夫（2004）『社会調査法入門』有斐閣ブックス</li> </ul> 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 黄ロビン
[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>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リアリティーのある企画、提案ができるようになることが到達目標である。</p>			
授業の概要			
<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) などの概念について、活用事例を通し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みケーススタディー (演習) を通して理解度を深める。</p>			
学生に対する評価の方法			
<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%)、および中間、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>			
授業計画 (回数ごとの内容等)			
<p>第01回 特論概説・イントロダクション (川原、大島、黄)  第02回 人間中心デザインとユニヴァーサルデザイン (川原)  第03回 人間中心デザインとサステイナブルデザイン (川原)  第04回 ユーザーインターフェイス (UI) の概念と活用事例 (黄)  第05回 ユーザーエクスペリエンス (UX) の概念と活用事例 (黄)  第06回 対話型デザイン開発の事例1 (UD 対応車ラオムにおけるユーザーインタビュー等) (大島)  第07回 対話型デザイン開発の事例2 (IAUD 主催 48 時間デザインマラソン等) (大島)  第08回 ケーススタディー1 (大型ショッピングモール・イオン) と中間レポート (川原、大島、黄)  第09回 感性工学とは (黄)  第10回 感性工学の活用事例 (黄)  第11回 デザインシンキングと人間中心デザイン (大島)  第12回 キッズデザインと人間中心デザイン (大島)  第13回 医療・看護と人間中心デザイン (黄)  第14回 ケーススタディー2 (大型家具店 IKEA ) と後半レポート (川原、大島、黄)  第15回 まとめ/これからの人間中心デザイン (川原、大島、黄)</p>			
使用教科書			
<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>			
自己学習の内容等アドバイス			
<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		
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 人間中心デザイン特論 I で得た知識を踏まえ、特論 II では演習を通して実際に体験しながら、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になることを到達目標とする。			
<b>授業の概要</b> 人間中心デザインはユーザーである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、あるいは国や自治体等の行政が行う地域経営との密接な連携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（事業者）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におけるデザイン経営思考（デザイン・シンキング）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%)、及び後半のワークショップ形式の演習における制作物あるいはレポートにより授業の理解度(70%)を判定し、アクティブ・ラーニングの観点から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 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（イノベーション・ブランディング） 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・シミュレーション 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・シミュレーション 2（情報・コミュニケーション・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 1（問題把握・仮説構築） 第9回 ワークショップ 2（ユーザー要求仕様書・企画書作成） 第10回 ワークショップ 3（アイデア展開） 第11回 ワークショップ 4（基本デザイン開発） 第12回 ワークショップ 5（プロトタイプ製作） 第13回 ワークショップ 6（ユーザビリティ調査） 第14回 ワークショップ 7（最終ソリューション製作） 第15回 ワークショップ 8（プレゼンテーション・合評／総括・まとめ）			
<b>使用教科書</b> 「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。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 受講者はフィールドサーヴェイやワークショップに自発的に参加し、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、柴田
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] <オムニバス>	
<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。5名の教員が3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%） ← 5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 テクノロジーとテクニウム：イントロダクション（齋藤）          第02回 テクノロジーとテクニウム：スマートフォンについて（齋藤）          第03回 テクノロジーとテクニウム：プレゼンテーション / ディスカッション（齋藤）          第04回 インタラクシオンデザイン：UI-UX デザイン（柴田）          第05回 インタラクシオンデザイン：マテリアルデザイン（柴田）          第06回 インタラクシオンデザイン：プロトタイピング（柴田）          第07回 音楽と情報処理（鈴木）          第08回 音楽とプログラミング（鈴木）          第09回 音響合成（鈴木）          第10回 IoT とテキスタイル（島上）          第11回 組織（島上）          第12回 ウェアラブルデバイス事例研究（島上）          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（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]		[授業方法]	[授業担当者名]
イノヴェイティブメディア特論 II		講義	山本 (努)、鈴木 (悦)、齋藤、島上、柴田
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	<オムニバス>	
<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。5名の教員が3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%） ← 5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 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について（山本）  第03回 IoTについて（山本）  第04回 e-テキスタイル素材研究（島上）  第05回 e-テキスタイル加工研究（島上）  第06回 e-テキスタイル実践（島上）  第07回 サウンドインタラクション（鈴木）  第08回 デバイスの利用（鈴木）  第09回 サウンドインタラクション実践（鈴木）  第10回 デザインメソッド：観察と分解、再構築（柴田）  第11回 デザインメソッド：気づきと見立て（柴田）  第12回 デザインメソッド：デザインイノベーション（柴田）  第13回 フォトグラメトリ：映像とインデックス性（齋藤）  第14回 フォトグラメトリ：3D スキャンとフォトグラメトリ（齋藤）  第15回 フォトグラメトリ：プレゼンテーション / ディスカッション（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] クリエイティブマネジメント特論 I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 富安由紀子
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>産業活動としてのデザインはもちろん、クリエイターによる表現行為は全て、常にユーザーや鑑賞者などの受け手や市場の存在を前提としている。つまり表現行為が行われる際には、必ず集団・組織や社会との関係性が発生すると言えよう。クリエイティブな活動の社会的な側面を理解することは、目的を達成する手段や道筋を最適化することにつながる。直接の受け手以外の、事業のクライアントや出資者など、複雑なステークホルダーの関係性を理解すれば、自らの表現行為がプロジェクトにどのような位置を占めるのか、全体を俯瞰する客観的な姿勢が獲得されるだろう。</p> <p>本授業では、クリエイティブ性を経営資産と位置付けるデザインマネジメントや、新しい価値を生み出す方法論としてのデザイン思考の事例を通して、創造性の具現化プロセスを学ぶ。産業や経済、組織経営の視点も踏まえて、クリエイター個人の創作活動を広義のデザインやクリエイティブ性に拡大して考察、他者と共有可能なものとして、自らの創作活動に対する社会的な視点の獲得を目標とする。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>クリエイティブな思考法の型として広がっているデザイン思考と、クリエイティブ性を組織の資産と位置付けるデザインマネジメントの手法や事例を紹介する。その上で、様々なブランディング事例をディスカッションで取り上げ、創造的な価値を伝達する際のコミュニケーションを中心に考察を深める。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>授業内容から論点を挙げ、具体的な自分の言葉へ変換できるかを評価ポイントとする。このため、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%) を課しそれぞれ評価する。レポートは、ふさわしい形式 (20%) + 授業内容をふまえた論議 (30%) + 自分なりの論考の展開 (50%) により評価する。</p>			
<p>授業計画 (回数ごとの内容等)</p> <p>第01回 【講義とディスカッション】 創造性とは? 「クリエイティブ・マインドセット」</p> <p>第02回 【講義とディスカッション】 「クリエイティブ・コンフィデンス」の獲得</p> <p>第03回 【講義とディスカッション】 デザイン思考①「デザイナーのように考える」ことの意味</p> <p>第04回 【講義とディスカッション】 デザイン思考②「デザイン思考」で組織の創造性を高める</p> <p>第05回 【講義とディスカッション】 デザインマネジメント①マーケティング</p> <p>第06回 【講義とディスカッション】 デザインマネジメント②ブランディング</p> <p>第07回 【講義とディスカッション】 デザインマネジメント③組織管理</p> <p>第08回 【講義とディスカッション】 デザイン・ドリブン・イノベーション</p> <p>第09回 【講義とディスカッション】 イノベーション理論概要</p> <p>第10回 【ディスカッション】 ケーススタディ1: 個人のブランドマネジメント</p> <p>第11回 【ディスカッション】 ケーススタディ2: 商品のブランドマネジメント</p> <p>第12回 【ディスカッション】 ケーススタディ3: 企業のブランドマネジメント</p> <p>第13回 【ディスカッション】 ケーススタディ4: 企業のブランドマネジメント*外部講師</p> <p>第14回 【ディスカッション】 ケーススタディ5: 文化・国家のブランドマネジメント</p> <p>第15回 発表とディスカッション</p>			
<p>使用教科書</p> <p>特に指定しない</p> <p>&lt;参考文献&gt;</p> <p>「クリエイティブ・マインドセット」デイヴィッド・ケリー、トム・ケリー</p> <p>「デザイン思考が世界を変える」ティム・ブラウン</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>配布する資料は精読すること。授業で紹介する参考文献は全て第15回までに読了するか、内容を把握している前提で進める。ディスカッションでは積極的に関わる姿勢を保って欲しい。ディスカッション体験こそが、本授業のエッセンスでもある。また、経済や産業に関わるニュースに日常的にアンテナを張ることを推奨。</p>			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
クリエイティヴマネジメント特論Ⅱ		講義・演習	富安由紀子
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択		
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>本授業は、クリエイティヴマネジメント1の受講を前提とする。  創造的資本は個人のアイデアの集まりではなく相互作用の産物であり、マネジメントは周囲の人々の創造性を刺激する行為である。一個人であるクリエイターは、組織や集団の存続に貢献しながら自己実現をし、組織は個人に経済的な利益や表現機会を与える。一方で組織は社会に貢献することで、存続し続け発展することができる。近年デザインやクリエイティビティは企業経営や組織運営で非常に重視されているが、商品やサービスなど生産物そのものの価値を高める以外に、組織そのものにイノベーションをもたらす可能性への注目といえよう。個人はもとより、組織や集団が創造性を高めるためには「どのように実現するか」を示すマネジメントが必要となる。</p> <p>本授業では集団での創造行為についてさらに踏み込み、組織の構成メンバーによって発揮される創造性について、ディスカッションを繰り返し考察する。暗黙知的ではない、視覚化・言語化されたコミュニケーションを通して意識的に醸成される「場」「関係性」など、集団での創造性を高める要因について理解できるようにすることを目標とする。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>上記の目標に到達するために、イノベーション、マーケティングなどの背景文脈や、経営学、組織学、生産性など多様な視点で創造性を解説する。その上で、様々な規模のクリエイティヴマネジメント事例について、ファシリテーションを意識したディスカッションを行う。これにより、ビジョンの設定や合意形成など集団での創造行為に対して体験的に理解を深める。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>授業内容から論点を挙げ、具体的な自分の言葉へ変換できるかを評価ポイントとする。このため、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%)を課しそれぞれ評価する。レポートは、ふさわしい形式(20%)＋授業内容をふまえた論議(30%)＋自分なりの論考の展開(50%)により評価する。</p>			
<p>授業計画(回数ごとの内容等)</p> <p>第01回 【講義とディスカッション】イノベーションのDNA  第02回 【講義とディスカッション】ジョブ理論の概要  第03回 【講義とディスカッション】マーケティング4.0の背後にあるもの  第04回 【講義とディスカッション】集団のクリエイティビティ①組織における創造性とは何か～経営学や組織学の視点から  第05回 【講義とディスカッション】集団のクリエイティビティ②創造性に影響を与える要因:個人的特性と状況的特性  第06回 【講義とディスカッション】集団のクリエイティビティ③創造性と生産性  第07回 【講義とディスカッション】リーダーシップとマネジメント  第08回 【講義とディスカッション】デザイン思考①「デザイン思考」の拡張  第09回 【講義とディスカッション】デザイン思考②組織の活性化とデザイン思考  第10回 【ディスカッション】ケーススタディ1: 広告業界のクリエイティヴマネジメント①  第11回 【ディスカッション】ケーススタディ2: 広告業界のクリエイティヴマネジメント②  第12回 【ディスカッション】ケーススタディ3: クールジャパン戦略①  第13回 【ディスカッション】ケーススタディ4: クールジャパン戦略②*外部講師  第14回 【ディスカッション】ケーススタディ5: 組織における創造性とは何か  第15回 発表とディスカッション</p>			
<p>使用教科書</p> <p>特に指定しない</p> <p>&lt;参考文献&gt;</p> <p>「デザイン思考と経営戦略」奥出直人</p>			



「マネジメント」ピーター・F.ドラッカー

「資本主義に希望はある」フィリップ・コトラー

自己学習の内容等アドバイス

配布する資料は精読すること。授業で紹介する参考文献は全て第15回までに読了するか、内容を把握している前提で進める。ディスカッションでは積極的に関わる姿勢を保って欲しい。ディスカッション体験こそが、本授業のエッセンスでもある。また、経済や産業に関わるニュースに日常的にアンテナを張ることを推奨。

[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, 山田亘
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	<オムニバス>	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 哲学、写真論、映像論、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。講義に留まらず、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。			
<b>授業の概要</b> 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、映像文化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。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 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。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第01回 近代と芸術 — 神の死以後 自律する主体（小笠原） ※オリエンテーション含む 第02回 現代と芸術 — 相対の世界 皮肉の表現(小笠原) 第03回 現代と芸術 — 機械と主体 身体とリアリティ（小笠原） 第04回 現代と芸術 — データイメージ 動物化（小笠原） 第05回 現代と芸術 — 余分なもの 宙吊り価値（小笠原） ※課題提出 第06回 写真と芸術 — 写真と絵画 視覚の変容（山田） 第07回 写真と芸術 — 肖像写真が描こうとしたもの（山田） 第08回 写真と芸術 — 社会変革のために（山田） 第09回 写真と芸術 — 身体と言語 ジェンダーとセクシュアリティ（山田） 第10回 写真と芸術 — 構成とマニピュレーション（山田） ※課題提出 第11回 映像とサウンド — 〈声〉の迷宮（佐近田） 第12回 映像とサウンド — 言語・歌における〈声〉の問題（佐近田） 第13回 映像とサウンド — 映画における〈声〉の問題 - トーキー初期（佐近田） 第14回 映像とサウンド — 映画における〈声〉の問題 - 1940年代以降（佐近田） 第15回 映像とサウンド — 人工音声の現象学（佐近田） ※課題提出			
<b>使用教科書</b> 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。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 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, 伏木 啓, 白井史人
[単位数]	[必修・選択]	[備考]	
2	選択	<オムニバス>	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 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。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。			
<b>授業の概要</b> 「映像メディア特論 I」を継続し、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、映像文化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、音楽や美術、舞台芸術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。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 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。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b> 第 01 回 映像と芸術 — 記号と反記号（伏木） ※オリエンテーション含む 第 02 回 映像と芸術 — 線形性と非線形性（伏木） 第 03 回 映像と身体 — 表象と現前 ①：「映像」という表象（伏木） 第 04 回 映像と身体 — 表象と現前 ②：「身体」という表象（伏木） 第 05 回 映像と身体 — 映像と身体による「時間設計」について（伏木） ※課題提出 第 06 回 映画と音響 — 資料は何を伝えるのか：コレクション、アーカイブ、データベース（白井） 第 07 回 映画と音響 — 音資料：楽譜、テープ、サウンドトラック（白井） 第 08 回 映画と音響 — 文献資料：製作資料、証言（白井） 第 09 回 映画と音響 — 無声映画の音①：楽譜資料（白井） 第 10 回 映画と音響 — 無声映画の音②：「復元」のこころみ（白井） ※課題提出 第 11 回 映画と撮影 — 撮影監督の仕事（渡部） 第 12 回 映画と撮影 — 構図とサイズ（渡部） 第 13 回 映画と撮影 — 2 次元の表現（渡部） 第 14 回 映画と撮影 — 視点の誘導（渡部） 第 15 回 映画と撮影 — 映像の発現（渡部） ※課題提出			
<b>使用教科書</b> 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。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 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] デザイン特論 I		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 梶田 渉、尹 成濟
[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> デザイン特論 I は、ヴィジュアルコミュニケーションデザインが形になった国内外のモノを取り上げて、社会的背景や時代背景をふまえながら、そのモノのデザインが果たした役割・効果・影響力と同時に、そのデザインの背景にあるクリエイティブの狙いや工夫や創造力について考察する。 院生と教員のそれぞれがとりあげたモノに対して研究し、受け手と送り手（クリエイター）の両方の立場からその研究した結果をお互いに毎回レポートし合い、ディスカッションすることで、様々な視覚伝達表現に対する知識を増やししながら、ヴィジュアルコミュニケーションデザインの概要を他人に説明できる有識者になることを到達目標とする。同時に、クリエイターとしての思考力と創造力を高めていくことが狙いである。			
<b>授業の概要</b> 毎回与えられたお題に対して、院生と教員それぞれがとりあげたモノに対して、そのデザインに対して研究し、受け手と送り手（クリエイター）の両方の立場からその研究した結果をお互いに毎回レポートし合い、ディスカッションを重ねていく。これを繰り返すことで、様々なデザインに対する知識を増やししながら、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ひとつを選んでさらに探求し、最終回に発表すると同時に、その発表データと研究レポートを提出する。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 毎回の授業の発表 40% + 最終課題のデザイン研究発表の内容（基礎研究・発表データ・研究レポート・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。			
<b>授業計画（回数ごとの内容等）</b>  第 01 回 院生が大学時代にやってきたこと+教員がやってきたことについて 第 02 回 絵本から 第 03 回 アートブック（ヴィジュアルブック）から 第 04 回 写真集 1（外国人フォトグラファー）から 第 05 回 写真集 2（日本人フォトグラファー）から 第 06 回 言葉や文字表現から 第 07 回 点の表現から 第 08 回 線の表現から 第 09 回 面 or 色の表現から 第 10 回 ポスターデザインから 第 11 回 パッケージデザインから 第 12 回 WEB サイトから 第 13 回 映像表現（TV CM）から 第 14 回 展覧会から 第 15 回 ヴィジュアルコミュニケーションデザイン研究発表会  *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。			
<b>使用教科書</b> 毎回のお題に対しての参考資料を、授業の時に配布していきます。			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 毎回のヴィジュアルコミュニケーションデザインのお題の自己研究は、授業外の時間を使って資料収集や調査を行い、パワーポイントで 3分～4分の発表ができる内容としてまとめ、準備してください。			

[授業科目名]		[授業方法]	[授業担当者名]
デザイン特論Ⅱ		講義・演習	平光無門、黄ロビン、大島誠
[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 スペースデザイン並びにプロダクトデザイン、トランスポートデザインの諸理論・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、幅広く身の周りにあるデザインの知識を習得することを目標とする。			
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  【トランスポートデザイン】 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。 第11回 トランスポートデザインデザインの歴史 第12回 トランスポートデザインデザインの地域特性 第13回 トランスポート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デザインと社会的課題・解決事例・将来の方向性。研究レポート発表。			
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 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>	
授業の到達目標及びテーマ 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。			
授業の概要 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。			
学生に対する評価の方法 ビジネス・デザイン・テキスタイル・ドレーピング・衣服造形分野の各担当教員によって指示された課題（40%）、ディスカッションへの参加意欲（30%）、プレゼンテーション（30%）等を総合的に評価する。			
授業計画（回数ごとの内容等） 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） 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） 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） 第04回（内田） 身体と衣服1 身体を纏う 第05回（内田） 身体と衣服2 身体を包む装置 第06回（内田） 身体と衣服3 拡張するファッション 第07回（島上） テキスタイル素材の特性解析 第08回（島上） 織物組織 構造から糸を動かす 第09回（島上） テキスタイル加工 パルクと界面 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 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 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 第13回（炭釜） 人体解剖学からみた衣服造形 第14回（炭釜） 構築的衣服造形 第15回（炭釜） ドレーパリーの衣服造形			
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 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。			

[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]	
<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・消費を分析し、次代のビジネスモデルを考察する力を養う。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&amp;検証  第04回 2020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 (2021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&amp;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2021  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。各回の授業テーマを事前に調査を行い、授業後には調査資料として纏めておく。</p>			

[授業科目名] メディア造形演習		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 指導教員等
[単位数] 4	[必修・選択] 選択	[備考] 1年次通年開講	
<b>授業の到達目標及びテーマ</b> 本演習は、「特別研究」への導入科目として設定されている。 各々の研究テーマを基に、指導教員とともに、修士論文・作品への道筋をつくり、調査や試作などの実践を通して研究の礎となりうる知識並びに技法を修得し、研究内容を具体化することを目標とする。			
<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。修士論文・作品に必要な基本的な知識と技法を習得しつつ、論文や作品の方向性を具体化する。各自の研究テーマに関連した文献や作品の先行事例を調査するとともに、その都度、調査や制作の進捗をプレゼンテーションする。 なお、本演習は、基本的には指導教員の専門領域の範疇で進めるが、院生のテーマが学際性を持つ場合などは、他の教員とも協働し柔軟に対応していく。			
<b>指導教員の専門領域：</b> 映画、映像表現、インスタレーション、パフォーマンス、サウンド、メディアアート、メディアデザイン、ヴィジュアルコミュニケーション・デザイン、インダストリアル・デザイン、スペース・デザイン、トランスポートデザイン、アパレル・クリエイション、ファッション・デザイン			
<b>学生に対する評価の方法</b> 知識、技法の習得度及び、研究・作品制作の内容、進捗状況を総合的に評価する。			
<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2～15回 個別指導とゼミナールを適宜行う。			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて、適宜紹介をしていく			
<b>自己学習の内容等アドバイス</b> 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、小笠原則彰、梶田 渉、川原啓嗣、佐近田展康、炭釜啓人、黄ロビン、平光無門、伏木 啓、山本努武
[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、各自が設定した研究課題をもとに研究・制作を進め、修士論文、修士作品へと結実させる。			
<b>授業の概要</b> 個別指導とゼミナール形式を並行して行う。個別指導においては、研究・制作の進捗を確認し、適宜指導していく。ゼミナールでは、「メディア造形演習」にて進めた文献や作品の先行事例の調査の内容や進捗を踏まえ、それらを精査し発展させ、最終的に修士論文、修士作品へと結びつくようにする。			
<b>学生に対する評価の方法</b> 研究への取り組み方、ゼミナールのプレゼンテーションの内容、修士論文・作品の内容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> オリエンテーション・個別指導・ゼミナール等を適宜実施していく。			
<b>使用教科書</b> 必要に応じて、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、積極的に取り組むこと。			