

[授業科目名] メディア造形文化特論 Advanced Theory: Media Arts and Culture		[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できるようになる。			
<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 …… 「眼」と「見る」の多義性・多層性 03【講義】眼差しと言語① …… 言語相対論の思考法 04【講義】眼差しと言語② …… 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 …… 消費社会論の思考法 07【講義】眼差しと無意識 …… 精神分析の思考法 08【講義】眼差しとイデオロギー …… 社会学、経済学、政治学の思考法 09【講義】眼差しと自己 …… 社会心理学、自我心理学の思考法 10【講義】眼差しとテクノロジー …… 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。  【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・東浩紀「新記号論—脳とメディアが会おうとき」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 Practice: Critical Writing		[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]	
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>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。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>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。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>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「不合格」となります。</p>			
<p>授業計画 (回数ごとの内容等)</p> <p>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 論文の型を知る 第3回 論証する 第4回 問いを立てて、答える 第5回 先行文献を探す 第6回 引用・参考文献を示す 第7回 批判的に読む 第8回 調査研究のための文書をつくる 第9回 パラグラフライティングにする 第10回 論文らしい表現を用いる 第11回 論文のアウトラインをつくる 第12回 序章を書く 第13回 題目をつけ、要旨を書く 第14回 推敲・校正する 第15回 まとめ：修士論文までを見通す</p>			
<p>使用教科書</p> <p>教科書は指定せず、適宜資料を Moodle に掲載します。以下は参考になる書籍です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 上野千鶴子 (2018) 『情報生産者になる』 ちくま新書。</li> <li>● 小熊英二 (2022) 『基礎からわかる論文の書き方』 講談社現代新書。</li> <li>● 河野哲也 (2018) 『レポート・論文の書き方入門』 (第4版) 慶應義塾大学出版会。</li> <li>● 佐渡島紗織・吉野亜矢子 (2021) 『これから研究を書くひとのためのガイドブック：ライティングの挑戦 15 週間 第2版』 ひつじ書房。</li> <li>● 戸田山和久 (2022) 『最新版 論文の教室ーレポートから卒論まで』 日本放送出版協会。</li> <li>● 西山聖久 (2019) 『最短ルートで迷子にならない！理工系の英語論文執筆講座』 化学同人。</li> </ul>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>授業時間外に各回宿題 (約 120 分) と Moodle 掲載資料を用いた事前学習 (約 60 分) に取り組んでください。</p>			

[授業科目名] 感性工学特論 Advanced Theory : Kansei Engineering		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 西尾浩一
[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>この授業は感性工学を用いた調査・分析手法を学び、活用することでデザインの提案を行う。受講者それぞれがテーマを設定し、調査、分析手法の計画、デザインプロセスの設計（プロトタイプ制作を含む）といった一連のプロセスを通して柔軟な企画提案を行う能力を得ることを目標とする。以下を目標として学習を進めてゆく。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 感性工学的調査・分析手法を理解する。</li> <li>2. 調査・分析の計画を自ら立てることができる。</li> <li>3. 分析結果を活用した企画・提案を創造的に構築できる。</li> </ol>			
<p>授業の概要</p> <p>デザイン（モノづくり、コトづくり）は、ユーザー、クライアント、生産者、環境、社会といったステークホルダーの要請に応えながら考えられる最適な解を導き出す必要がある。この授業では、「ユーザーの感性」という人間中心設計に本質的に必要な要素を探るため感性工学に基づいた調査、分析の方法を学びながら各自のテーマに即した調査・分析手法を計画する。分析結果とデザイン思考による創造的なプロセスを用いた具体的な問題発見と設計要件の提案を課す。調査・分析に基づいた精度と説得性を備えた企画立案が可能な人材の育成に資す。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>ディスカッションにおける積極性などの受講態度（30%）、レポート・プレゼンテーションによる理解度、提案力の評価（70%）を総合的に加味し成績評価とする。</p>			
<p>授業計画（回数ごとの内容等）</p> <p>第01回 オリエンテーション：授業概要とテーマ設定（ディスカッション）</p> <p>第02回 調査・分析手法の基礎1：調査手法の俯瞰とプロセスの組立</p> <p>第03回 調査・分析手法の基礎2：ED0マッピングと多変量解析の活用</p> <p>第04回 調査・分析手法の基礎3：テキストマイニングの活用</p> <p>第05回 調査・分析手法の実践1：調査手法の計画</p> <p>第06回 調査・分析手法の実践2：分析方法の計画</p> <p>第07回 ワークショップ1：調査方法の設計（各自のテーマに合わせた調査方法を設計する。）</p> <p>第08回 ワークショップ2：データ分析①（取得データの整理）</p> <p>第09回 ワークショップ3：データ分析②（基本統計）</p> <p>第10回 ワークショップ4：データ分析③（多変量解析）</p> <p>第11回 ワークショップ5：デザインのポイントと設計要件の構築（ディスカッション）</p> <p>第12回 ワークショップ6：アイデア展開の可能性検討</p> <p>第13回 ワークショップ7：基本デザイン案の作成</p> <p>第14回 ワークショップ8：最終ソリューションと企画書の制作</p> <p>第15回 プレゼンテーションと講評</p>			
<p>使用教科書</p> <p>適宜、必要な資料を配布する。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>調査・分析方法については授業での紹介に限らず多様な方法が存在する。自発的に情報を集め授業に活用してほしい。</p>			

[授業科目名] イノヴェイティブメディア特論 I Advanced Theory: Innovative Media I		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 山本 (努)、鈴木 (悦)、齋藤、島上、井垣
[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 UX デザイン：“体験と遊び” の定義（井垣）  第05回 UX デザイン：“体験と遊び” の事例研究（井垣）  第06回 UX デザイン：“体験と遊び” の設計（井垣）  第07回 音楽とインターフェース：概論（鈴木）  第08回 音楽とインターフェース：実例と制作（鈴木）  第09回 音楽とインターフェース：プレゼンテーション（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] イノヴェイティブメディア特論 II Advanced Theory: Innovative Media II		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 山本 (努)、鈴木 (悦)、齋藤、島上、井垣
[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 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 音楽と情報処理：音楽情報のプログラミング（鈴木） 第08回 音楽と情報処理：実例と制作（鈴木） 第09回 音楽と情報処理：プレゼンテーション（鈴木） 第10回 UX デザイン：“体験と遊び” の設計（井垣） 第11回 UX デザイン：“体験と遊び” の実践（井垣） 第12回 UX デザイン：“体験と遊び” の検証（井垣） 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 Advanced Theory: Creative Management 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創作活動の多くは、ユーザーや鑑賞者などの受け手、あるいはそれらを活用する市場の存在を前提としている。創作活動が行われる際には、創作者の内面での動きと同時に、ユーザー、鑑賞者や市場からのフィードバックなど外側の動きがあり、この双方を意識し理解することは、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。</p> <p>自己と周囲の関係性を理解し、背景文脈を探る姿勢を得ることができれば、自らの表現行為の意義性を自ら定義する、客観的で批評的な視座が獲得されるだろう。それは自律的な創作活動の鍵である。</p> <p>本授業では、創作活動を段階的に俯瞰するワークと、さまざまな思考の型を通じた自己分析によって、アイデアの具現化プロセスを考察する。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ビティとしてとらえ、自らの創作活動を俯瞰できるようになることを目標とする。</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やアート思考、クリエイティビティを組織の資産と位置付けるデザインマネジメントの事例を紹介する。また、ブリコラージュやセレンディピティなど、創造性や創作活動に関連するキーワードを紹介しながら、アートプロセスの分析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>授業内容から思考を深め、具体的に自分の創作活動を俯瞰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？</p> <p>第02回 【講義とディスカッション】 アートプロセス①：発見</p> <p>第03回 【講義とディスカッション】 アートプロセス②：調査</p> <p>第04回 【講義とディスカッション】 アートプロセス③：開発</p> <p>第05回 【講義とディスカッション】 アートプロセス④：創出</p> <p>第06回 【講義とディスカッション】 アートプロセス⑤：意味づけ</p> <p>第07回 【講義とディスカッション】 自分を俯瞰するワーク 1</p> <p>第08回 【講義とディスカッション】 自分を俯瞰するワーク 2・3</p> <p>第09回 【講義とディスカッション】 自分を俯瞰するワーク 4</p> <p>第10回 【調査とディスカッション】 ブリコラージュとは① (自分の制作との比較)</p> <p>第11回 【調査とディスカッション】 ブリコラージュとは② (自分の制作との比較)</p> <p>第12回 【調査とディスカッション】 セレンディピティとは (自分の制作との比較)</p> <p>第13回 【調査とディスカッション】 アート思考とデザイン思考 (自分の制作との比較)</p> <p>第14回 【調査とディスカッション】 デザイン・ドリブン・イノベーションとは (自分の制作との比較)</p> <p>第15回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの復習</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>「13歳からのアート思考」末永 幸歩</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>授業で紹介する資料は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。各自の進行に合わせて事前準備 (60分程度) や振り返り (60分程度) を行うこと。</p>			

[授業科目名] クリエイティブマネジメント特論Ⅱ Advanced Theory: Creative Management II		[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>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、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、存続し発展することができる。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」を考察するマネジメントの視点が必要となる。</p> <p>本授業は、クリエイティブマネジメント1の受講を前提とする。創作活動のプロセスを他者と共有しながら同一のテーマに取り組み、情報の交換と分析を行う。特に試作（プロトタイピング）の体験を重視し、クリエイターの内面で無意識的に行われている「実現に向けた試み」を言語化するために、ディスカッションを繰り返して考察する。視覚化・言語化されたコミュニケーションによって個人の創作活動を集団内に開示し、相互の影響を確認することで、組織や集団による創造性について俯瞰できるようにな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、経営学、組織学、生産性など多様な視点を紹介する。その上で各自の体験をベースとしたディスカッションを行う。また、クリエイティブマネジメント特論Ⅰで取り上げたアートプロセスの手法を実践し、試作（プロトタイピング）の実施と考察を行う。これにより、個人あるいは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】 アート思考とは  第02回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践①：発見／アイデア創出の手法  第03回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践①：発見の共有  第04回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践②：調査／分類とマッピング  第05回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践③：開発  第06回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践③：開発  第07回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践③：開発  第08回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践④：創出／評価基準の設定  第09回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践④：創出  第10回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践④：創出／試作の実践  第11回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践④：創出／試作の実践  第12回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践⑤：意味づけ  第13回 【講義とディスカッション】 アートプロセスの実践⑤：意味づけ  第14回 【講義とディスカッション】 「どのように実現するか」方法論の考察  第15回 発表とディスカッション「自分のアートプロセス」考察</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>「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</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>授業で紹介する資料は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。各自の進行に合わせて事前準備（60分程度）や振り返り（60分程度）を行うこと。</p>			

[授業科目名] 映像メディア特論 I Advanced Theory: Visual Media I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 小笠原則彰, 佐近田展康, 山田亘
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] <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 宙吊りの価値（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 — 機械の目 視覚の拡張（山田） 第09回 写真と芸術 — 構成とマニピュレーション（山田） 第10回 写真と芸術 — 静止画像が持つ可能性（山田） ※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〈声〉の問題 - トーキョー以前（佐近田） 第13回 映像とサウンド — 映画における〈声〉の問題 - トーキョーの衝撃（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 — 映像と音の新たな可能性（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。 なお予習、復習、課題制作として、授業時間外に各回ごと1時間程度の事前学習の確保が必要となる。			



[授業科目名] 映像メディア特論 II Advanced Theory: Visual Media II		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 渡部 眞, 伏木 啓, 村上将城, 岩野一郎
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考] <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 アニメーション技法 — アニメーションの 1 2 原則（岩野） 第 07 回 アニメーション技法 — ログラインとコンセプトイメージ（岩野） 第 08 回 アニメーション技法 — 色の三属性（岩野） 第 09 回 アニメーション技法 — 動きの分析と表現①（岩野） 第 10 回 アニメーション技法 — 動きの分析と表現②（岩野） ※課題提出 第 11 回 撮影技術 — 映像と出会うとき（渡部・村上） 第 12 回 撮影技術 — 言語と映像のはざままで（渡部・村上） 第 13 回 撮影技術 — 「売家をひとつ持っています」を読む（渡部・村上） 第 14 回 撮影技術 — 言葉と映像がからむ実習（渡部・村上） 第 15 回 撮影技術 — 作品講評とまとめ（渡部・村上） ※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。 なお予習、復習、課題制作として、授業時間外に一定の時間の確保が必要となる。			

[授業科目名] デザイン特論 I Advanced Theory: Design I		[授業方法] 講義	[授業担当者名] 尹 成濟、小林克司、柴田知司
[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>ビジュアルコミュニケーションデザインは、身振り手振りといった身体表現からはじまり道具や伝達に適した素材を発見し、印刷技術により紙媒体を様々なかたちで登場させ、今日ではデジタル表現におけるバーチャル・空間表現に至るまで多様なかたちで発展させてきた。このような背景をもとに本講義では、ビジュアルコミュニケーションデザインの概念を本格的に取り組んだ産業革命以降のデザインとビジュアルコミュニケーションについて歴史的、社会的背景をふまえながら、各々のビジュアルコミュニケーションが果たした役割・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について研究し、これからの各自の研究分野における思考力、想像力、表現力を高めていくことを目標とする。</p>			
<p>授業の概要</p> <p>本講義は通史的な講義にならないように考えている。授業計画に基づき具体的なビジュアルコミュニケーションデザインに関わったメディア事例を対象に、毎回の研究成果をもとにできる限りディカッション形式で進めていくことに重点を置いている。授業計画は3つの大きなテーマに分けて実施し、各テーマの最終回には、授業内容を総合的に捉えて、各自の研究テーマに対してビジュアルコミュニケーションとどう関わっていくかについて予測し、発表と全体のまとめとしてレポートを提出する。</p>			
<p>学生に対する評価の方法</p> <p>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（ビジュアルコミュニケーションデザインと各自の研究）40% + 受講姿勢 20% で、総合的に評価する。</p>			
<p>授業計画（回数ごとの内容等）</p> <p><b>デザインとビジュアルコミュニケーション</b>          身体 - 道具 - 複製 - 機械 - バーチャルなどこれまでのビジュアルコミュニケーションデザインを構成することを考察し、その中で最も重要視されたメディアのデザイン機能・表現・効果について考察する。          第01回 オリエンテーション / ビジュアルコミュニケーションの変遷について考察 (尹)          第02回 モダンデザインによる美の確立とビジュアルコミュニケーションデザインのメソッド (尹)          第03回 デザインとビジュアル表現 / ビジュアル記号の機能とデザイン表現 (尹)          第04回 広告、パッケージのビジュアルメッセージと機能 / デザイン戦略と効果についての考察 (尹)          第05回 総括 / 発表-講評   ディスカッション-フィードバック (尹)</p> <p><b>デザインと諸領域の接点と融合</b>          ビジュアルコミュニケーションデザインにおける、アートや写真などの諸領域との接点の探究と理解、またそれらの背景と表現について考察する。          第06回 オリエンテーション / 産業革命以降の美術史俯瞰と芸術運動の変遷 (小林)          第07回 リアリズム以降のアートの変遷とデザインの考察 (小林)          第08回 写真表現の変遷と作家研究についての考察 (小林)          第09回 制作コンセプトと作品表現についての考察 (小林)          第10回 総括 / 発表 - 講評   ディスカッション - フィードバック (小林)</p> <p><b>情報デザイン／関係性の方法論</b>          情報を認知・機能・伝達するためのデザイン手法の調査、可視化や相互作用、メディア性といった観点から、その理論や表現について考察する。          第11回 オリエンテーション / 情報デザイン (柴田)          第12回 情報デザイン / ビジュアル (柴田)          第13回 情報デザイン / インタラクション (柴田)          第14回 情報デザイン / メディア (柴田)          第15回 総括 / 発表-講評   ディスカッション-フィードバック (柴田)          (授業アンケート実施/全15回授業対象)</p>			
<p>使用教科書</p> <p>各回の講義内容に対する参考文献やデザイン事例は、授業を通して適宜提示、配布する。</p>			
<p>自己学習の内容等アドバイス</p> <p>各回の講義内容に関する自己研究は、授業外の時間を使って資料収集や調査を行い、プレゼンテーションができる内容としてまとめ、準備すること。</p>			

[授業科目名] デザイン特論Ⅱ Advanced Theory: Design II		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 井垣理史、黄ロビン、西尾浩一
[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 体験のデザイン並びにインダストリアルデザイン、フューチャーデザインの諸理論・論説を深めることがテーマである。受講生自身の専門分野以外に、幅広くデザイン知識・デザイン思考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、体験のデザイン及びインダストリアルデザイン、フューチャーデザインを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） <b>【体験のデザイン：井垣】</b> UX/CXデザイン理論・知識の理解を深める講義・演習を行う。 第01回 オリエンテーション：UX/CXデザインの現在 第02回 ディスカッション：UX/CXデザインの設計 第03回 演習：UX/CXデザインの実践 第04回 演習：UX/CXデザインの実践 第05回 総括：UX/CXデザインの検証（フィードバック）  <b>【インダストリアルデザイン：黄】</b> 機能美に基づく諸理論を紹介・解説する。アンチモダンデザインの歴史的考察を経て最先端の不便益を紹介。事例研究を通して、理解を深める。なお、不便益から衍成した「余白のデザイン」演習課題を行う。 第06回 プロダクトデザインの基本思想。演習：余白のデザイン（課題設定） 第07回 プロダクトデザインの歴史考察。演習：余白のデザイン（批判的思考） 第08回 プロダクトデザインの最新動向。演習：余白のデザイン（構想展開） 第09回 プロダクトデザインの未来展望。演習：余白のデザイン（検討と修正） 第10回 総括と演習課題（＝研究レポート）発表・講評（フィードバック）  <b>【フューチャーデザイン：西尾】</b> サステナブル社会実現に向けてのパラダイムシフトと将来世代に渡すべきプロダクト、環境、ライフスタイルのあり方を考える。 第11回 オリエンテーション：サイエンス・フィクションとデザインプロトタイピング 第12回 ワークショップ：先端研究の活用とイノベーションデザイン 第13回 ワークショップ：2世代後の社会とライフスタイルデザイン 第14回 ディスカッション：仮想将来世代を設定したフューチャーデザイン※次回までにレポート作成 第15回 レポート発表と講評（フィードバック）			
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、体験のデザインやインダストリアルデザインに関連する事象に関心・注目すること。各回授業前約30分の予習、授業後最低1時間の復習が必要。レポートをまとめて学会等で発表することを推奨する。			

[授業科目名] ファッション造形特論 I Advanced Theory: Fashion Design I		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 内田和邦、島上祐樹、炭釜啓人
[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、立体造形、ドレーピング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 ファッション造形領域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 デザイン・テキスタイル・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（内田） 身体と衣服 1 身体を纏う 第02回（内田） 身体と衣服 2 ファッションプレゼンテーション 1 第03回（内田） 身体と衣服 3 ファッションプレゼンテーション 2 第04回（内田） 身体と衣服 4 身体を包む装置 1 第05回（内田） 身体と衣服 5 身体を包む装置 2 第06回（島上） 織物 1 企画 第07回（島上） 織物 2 設計 第08回（島上） 織物 3 準備 第09回（島上） 織物 4 製織 第10回（島上） 織物 5 整理 第11回（炭釜） 人体解剖学からみた衣服造形（人体の分析） 第12回（炭釜） 人体解剖学からみた衣服造形（人体の採寸） 第13回（炭釜） 構築的衣服造形（デザイン分析） 第14回（炭釜） 構築的衣服造形（立体制作） 第15回（炭釜） ドレーパリー的衣服造形			
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、最新情報の蓄積と提示可能な資料の作成に努める。（週 180 分）			

[授業科目名] ファッション造形特論Ⅱ Advanced Theory: Fashion Design II		[授業方法] 講義・演習	[授業担当者名] 山縣亮介
[単位数] 2	[必修・選択] 選択	[備考]	
授業の到達目標及びテーマ ファッション造形の重要な要素のひとつである形について着目し、全体（シルエット）と部分（ディテール）との関係について探求する。各々の組み合わせにより、他者へ与える印象の客観的データを得るために調査・検証をし、ファッション造形の深化を図る。			
授業の概要 「ファッション造形特論Ⅰ」を踏まえ、ファッション造形をするにあたり重要な形の知見を深める。服飾史や被服構成に関する先行文献を調査して発表する。これらの調査から研究手法や分析方法について学ぶ。その上で、シルエットとディテールとの相互関係の検証を行い、自身の研究に繋げる。			
学生に対する評価の方法 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%）。			
授業計画（回数ごとの内容等） 第01回 形とイメージ① 基本形の与えるイメージ 第02回 形とイメージ② 基本形から受けるイメージの展開「形の形象化」 第03回 形と色 基本カラーの概念・働き 第04回 ディテールの探求① 襟の可能性 第05回 ディテールの探求② 袖の可能性 第06回 ディテールの探求③ ポケットの可能 第07回 シルエットの探求① アロー・オーバル・8・X・H・サック 第08回 シルエットの探求② A・シース・ストレート・バレル・ボディコンシャス・ソフトコンシャス 第09回 シルエットの探求③ チューリップ・フィット&フレア・プリンセス・I・マーメイド・Y 第10回 先行文献調査内容の発表 第11回 立体デザイン① 偶然出来上がる形 第12回 立体デザイン② 必然性を持った形 第13回 立体デザイン③ 地の目を理解したデザイン 第14回 立体デザイン④ シルエットとディテールのバランス 第15回 形における全体（シルエット）と部分（ディテール）の調査・検証の発表			
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 統計解析に関する知見を深めておくこと。 各回の授業テーマについて事前調査を行い、授業後には調査資料としてまとめておく。（週 180分）			

[授業科目名] メディア造形演習 Introduction to Master's Project & Thesis		[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る。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を並行して行う。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。  指導教員の専門領域： 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2～30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> 本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。なお、研究、制作のため、授業時間外に一定の時間の確保が必要となる。			

[授業科目名] 特別研究 Master's Project & Thesis		[授業方法] 演習	[授業担当者名] 渡部 眞、内田和邦、小笠原則彰、黄ロビン、 佐近田展康、炭釜啓人、富安由紀子、 西尾浩一、伏木 啓、山縣亮介、齋藤正和、 柴田知司、島上祐樹、鈴木悦久、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の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。 なお、研究、制作のため、授業時間外に一定の時間の確保が必要となる。			