

科目名称	芸術工学概論		授業コード	10001183	
担当教員	谷口 文保	瀬能 徹、向井 昌幸、武田 峻彦、友定 聖雄、山本 忠宏、吉本 拓二、萩原 こまき、夢野 れい、中山 玲佳、萬田 隆、畑 友洋、蛭田 直、秋山 伸			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術工学
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	毎回の小レポート提出は Forms を利用して実施する。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	現代のアート・デザイン・メディアの融合から生まれる表現の多様性と表現の技術を理解し、科学技術と芸術文化を融合する芸術工学の基礎となる専門的知識を身につける。
授業計画の概要	<p>芸術工学の基礎として、科学技術と芸術文化を融合させ各専門の学科で実践されている最新の表現の理論とその表現を支える技術の役割を考究する。</p> <p>芸術工学の学術活動は、人間に最もふさわしい生活環境を創造することにある。講義では、人間をとりまく小さなスケールから大きなスケールまでを扱い、身体を包む「ファッションデザイン」から、暮らしを支える「クラフトやプロダクトデザイン」、人々の営みを豊かにする「アートやビジュアルデザイン」、人々の出会いと交流を生む「メディアアートやコミュニケーションデザイン」、そしてこれらの人間活動を包む、「建築・都市・ランドスケープなどの環境デザイン」まで、幅広い領域について学ぶ。</p> <p>情報と経済のグローバル化。地球温暖化による自然生態の変化。災害や開発、紛争などによる環境破壊。少子高齢化や経済の急激な変動と低迷。現代社会が抱える各種の課題に対して、創造的に挑戦していく芸術工学の役割はますます重要になっている。</p> <p>芸術工学には、具体的な表現活動を通して、時代が要請する先端技術と芸術文化を融合させる柔軟性と適応力を持つ創造的人材が求められ、豊かな未来社会を作る役割があることを学習する。</p>
授業計画	<p>1：イントロダクション 拡張する芸術工学の可能性（谷口）</p> <p>2：講義 建築の世界（畑）</p> <p>3：講義 建築構造デザインの世界（萬田）</p> <p>4：講義 調査とデザイン思考の世界（向井）</p> <p>5：講義 デジタルファブリケーションの世界（蛭田）</p> <p>6：講義 タイポグラフィの世界（秋山）</p> <p>7：講義 エディトリアルデザインの世界（萩原）</p> <p>8：講義 アニメーションの世界（吉本）</p> <p>9：講義 映画・映像の世界（武田）</p> <p>10：講義 SF まんが・アニメの世界（夢野）</p> <p>11：講義 メディアと動態の世界（山本）</p> <p>12：講義 ファッションブランドの世界（瀬能）</p> <p>13：講義 テキスタイルアートの世界（徂徠）</p> <p>14：講義 ガラスと工芸の世界（友定）</p> <p>15：講義 絵画の世界（中山）</p>
実務経験のある教員	本授業の担当教員は、全員がそれぞれの専門分野で豊富な実務経験を有する。
授業時間外学習	毎回授業で紹介する参考文献や作品等を、情報図書館等で確認すること。
評価方法	10回以上の小レポート提出を成績評価の条件とする。 各回授業で課す計15回の小レポート（100%）で評価する。
指導方法	
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適宜、毎回の授業で紹介する。
各自準備物	
実習費	
その他	毎回の講義では、教員が60分程度の講義を行う。その後、レポート課題を提示する。

科目名称	環境デザインとは I		授業コード	10011012	
担当教員	長濱 伸貴	山之内 誠、小浦 久子、荻原 廣高			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択必修・芸術工学基礎(2019年度以降入学生のみ)／必修(E生)
年次	カリキュラムにより異なります。	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、建築士、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p><授業の目的> 環境デザインの構成を概観することにより、学習の全体像のなかで、専門科目や専門分野を位置づける力を養う。</p> <p><到達目標> 専任教員のそれぞれの専門分野に関する講義を通じて、環境デザインという学問分野がどのような広がりを持つものかを理解できる。</p>
授業計画の概要	現代における都市・建築・ランドスケープを中心とするデザインの動向を、優れた事例を通して学ぶことで、この分野のデザインの特色と魅力の理解を図る。
授業計画	第01回 オリエンテーション+神戸風景学(長濱) 第02回 気候・風土と建築デザイン(荻原) 第03回 パッシブデザインとアクティブデザイン(荻原) 第04回 都市計画とまちづくり I(朴) 第05回 都市計画とまちづくり II(朴) 第06回 人の営みの表現力(小浦) 第07回 都市空間の見方(小浦) 第08回 サステイナブルデザイン-歴史都市の変化と持続(小浦) 第09回 日本建築史入門(山之内) 第10回 日本の歴史的な建築と町並みの保存(山之内) 第11回 神戸の歴史的な建築と町並み(山之内) 第12回 庭園のデザイン(長濱) 第13回 公園のデザイン(長濱) 第14回 ランドスケープのデザイン(長濱) 第15回 トークセッション「環境デザインの未来とは」(全員)
実務経験のある教員	都市デザイン、ランドスケープデザイン、建築環境デザインなどの実務経験のある教員陣による実践的な視点からの環境デザイン概論である。
授業時間外学習	都市・建築・ランドスケープに関する書籍や雑誌に親しみ、実際に見学や空間体験することを心がける。
評価方法	各回のレポートの採点を総合して評価を行う。
指導方法	最終回(第15回)において、履修生のアンケートを踏まえた担当教員と学生によるトークセッションを実施することによって、フィードバックを行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『空間演出-世界の建築・都市デザイン』日本建築学会編井上書院 『地球環境建築のすすめ』日本建築学会編彰国社 『環境デザインへの招待』神戸芸術工科大学編(本学図書館蔵書)
各自準備物	
実習費	
その他	環境デザイン学科生において、この科目の単位習得は、専門科目「必修」の扱い(芸術工学基礎の選択必修にはできない)となるので注意すること。

科目名称	ユニバーサルデザイン			授業コード	20031842
担当教員	相良 二郎				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	遠隔で行う場合は、Microsoft Stream や YouTube による動画配信を予定している。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>目的 社会の高齢化が急速に進む中、誰もが参加できる社会の構築が求められている。年齢や性別、能力の多寡、人種や文化の違いに関わらず、誰もが利用できるように最初からデザインするというユニバーサルデザイン(以下UD)の考え方は、多くの企業が取り組んでおり、まちづくりや社会づくりなどのコトのデザインにおいてもその考え方が当たり前のことになりつつあり、UDを理解することはプロダクトやインテリアだけでなく、あらゆる分野のデザインにおける基本的な考えかたといえる。</p> <p>到達目標 ユニバーサルデザインの考え方を正しく理解し、デザイン活動を始めとした今後の各自の取り組みに活かせるようになることを目標とする。</p>
授業計画の概要	スライドや動画を用いた講義形式で行う。
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> 1：UDの理念 2：米国の障害者施策と差別禁止法 3：欧州の障害者施策と D4A、InclusiveDesign 4：UDの普及・教育活動 5：関連法規 6：ユーザ特性 7：超高齢社会の問題と UD 8：建築・まちづくり 9：交通 10：情報・コミュニケーション 11：住宅 12：住宅設備 13：家電・公共設備 14：地球環境保全と防災・減災 15：平和と国際貢献
実務経験のある教員	リハビリテーションセンターおよび公設研究所での支援技術や環境整備に関する実務経験、民間企業の製品企画や製品評価の実務経験を活かして講義を行う。
授業時間外学習	Panasonic、TOTO、コクヨ、富士通、積水ハウスなどの UD 取り組み状況を調べておく。 通学途上や日常生活の中で多様なユーザの存在について気を配り、観察すること。
評価方法	期末試験で評価する。ただし、感染症対策上試験の実施が困難となった場合はレポートにて評価する。
指導方法	授業時間以外では、Teams 上の専用チーム上にて対応する。 試験終了後に正解と解説をポータルまたは Teams 上に掲示する。
使用テキスト	適宜プリント等をデータにて配布する。
参考テキスト・URL	「知る、わかる、ユニヴァーサルデザイン」IAUDUD 検定中級公式テキスト
各自準備物	筆記用具以外は不要。
実習費	
その他	プロダクト・インテリアデザイン学科生において、この科目の単位習得は、専門科目「選択」の扱いとなるので注意すること。

科目名称	自然とデザイン		授業コード	10031330	
担当教員	田頭 章徳				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams など
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	自然とデザインの関わりについて学び、自然の要素を素材、形態や構造のアイデアソースとして活用することができることを理解する。エコロジカル、サステナブルなデザインや環境問題について、常識に縛られない多角的な視点で世の中を捉える力を身につける。
授業計画の概要	我々人間を取り巻く「自然」について興味関心を持ち視野を広げ認識を深めることで、デザインの能力は飛躍的に向上する。本講義では前半で自然界におけるデザインや自然をアイデアソースとしたデザインの事例、自然から多大な影響を受けている人間の感覚や生活文化・様式等の事例を紹介する。後半では、デザインと深く関わってくる環境問題、エコやサステナブルについて、一般論は本当に正しいのか？という姿勢で一般論と異なる見解やデータ、学説などを紹介し、諸問題に対してクリエイターとして持つべき姿勢のあり方について考察する。
授業計画	01: ガイダンス 02: 自然界のかたち 動物の体のデザインについて 03: 自然界から着想を得たデザイン 1 バイオミメティクスの事例 04: 自然界から着想を得たデザイン 2 「記号」としての自然のモチーフの活用 05: 自然界から着想を得たデザイン 3 素材の特性を生かしたデザイン 06: 自然環境、文化と感覚の関係 07: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～1 地球温暖化問題 08: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～2 CO2 について 09: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～3 リサイクルについて 10: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～4 森林伐採について 11: 環境問題について～エコデザインに取り組む前提として～5 エコとものづくりについて 12: 持続可能なデザイン サステナブルデザインについて 1 エシカルについて 13: 持続可能なデザイン サステナブルデザインについて 2 エネルギーについて 14: 持続可能なデザイン サステナブルデザインについて 3 世界を変えるデザイン 15: まとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	知識は自分で調べてはじめて身につくものなので、授業で触れた内容について独自に調べることを意識し、習慣化するように務めること。
評価方法	中間と最終、2回課すレポート課題の評価。課題を全て提出しない場合、また出席が10回に満たない場合はE評価となる。他の受講生に迷惑をかける様な授業態度は評価を減点することもあるので注意すること。
指導方法	中間レポートについて、授業内で紹介や補足説明を行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適時指示する。
各自準備物	
実習費	
その他	プロダクト・インテリアデザイン学科生において、この科目の単位習得は、専門科目「選択」の扱いとなるので注意すること（芸術工学基礎の選択必修にはできない）。明らかに講義を聞いていない場合や、大幅な遅刻、頻繁な途中退席は授業に出席しているとは言えないので、欠席としてカウントする。 この授業を通して、「当たり前だと思っているものごとを違った視点で見る姿勢」を身につけると、デザインに限らず全ての分野で役立つ能力になる。積極的な意識で講義を聞くこと。

科目名称	図像学演習		授業コード	20051120	
担当教員	黄 國賓				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択必修・芸術工学基礎(2019年度以降入学生)／必修(V学科生)
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル及び Teams
履修制限等	Teams にて遠隔リアルタイム授業を実施する場合は、教員が履修希望者を事前に Teams の登録(招待)が必要なため、できるだけ早く履修登録を済ませておくこと(「その他」参照)
授業の目的と到達目標(学習成果)	「図」全般に関わる表現力を学び、現代社会における多様なメディアに求められているビジュアル・コミュニケーションデザインに必須な図解・記号などの視覚言語の表現手法を身につける。
授業計画の概要	現在、我々は視覚優位型の生活文化のまっただ中に暮らしている。言葉の文法に変わる図像・文字・記号の構成による視覚言語に満ちた情報の大海の中で、正しい航路を示し、正確な「図」を作るための支えとなってくれる手法を学び、ビジュアル・コミュニケーションデザインとしての図解表現手法とその知識を取得することを目指し、講義と具体的な課題に基づき実践を繰り返す。
授業計画	1: 情報を図像化するための手法(レクチャー) 2: 表現の基本は点・線・面①(前課題講評+ミニ演習) 3: 表現の基本は点・線・面②(前課題講評+ミニ演習) 4: 存在、位置を表す点(前課題講評+ミニ演習) 5: 引き出し線①(前課題講評+ミニ演習) 6: 引き出し線②(前課題講評+ミニ演習) 7: 矢印の表情①②③(前課題講評+ミニ演習) 8: 矢印の表情④⑤⑥(前課題講評+ミニ演習) 9: 矢印の表情⑦⑧⑨(前課題講評+ミニ演習) 10: 矢印で物語をつくる(前課題講評+ミニ演習) 11: チョコレート体験…味覚地図①(前課題講評+ミニ演習) 12: チョコレート体験…味覚地図②(前課題講評+ミニ演習) 13: ハートの地図①(前課題講評+ミニ演習) 14: ハートの地図②(前課題講評+ミニ演習) 15: ハートの地図③(講評+ミニ演習)
実務経験のある教員	グラフィックデザイナーとしての豊富な実務経験をもとに、現代の情報社会における図像学表現とコミュニケーションデザインの基本的な知識と表現手法をについて具体的に指導する。
授業時間外学習	既成の図像が、ビジュアルコミュニケーションの視点において、どのような表現をしているか、またその情報を受ける側にとって、どのように理解しているについて考えてみること。
評価方法	各課題の成果物や出席率などで総合的に評価する。課題が5回以上未提出、欠席が5回以上の場合はD, またはE評価とする。
指導方法	全課題に対するフィードバックとして、授業中に講評を行う。
使用テキスト	適宜配布
参考テキスト・URL	適宜配布
各自準備物	適宜指示
実習費	課題演習に必須な黒ペン、鉛筆、定規などが各自で用意する。
その他	1. ビジュアルデザイン学科生(2019年度~2023年度)において、この科目の単位習得は、専門科目「必修」の扱いとなるので注意すること(芸術工学基礎の選択必修にはできない)。 2. 社会情勢により、Teams にて遠隔リアルタイム授業を実施する場合は、教員が履修希望者を事前に Teams の登録(招待)が必要。そのため、23年度以外のVD学生と他学科の学生が履修、あるいは聴講を希望する場合は、早めに履修登録(KDUポータル)を済ませることが大事。 3. Teams のソフトが必要。Teams をインストールしておくこと。

科目名称	アニメ史		授業コード	20060072	
担当教員	原口 正宏				
単位数	4	授業形態	講義	科目分類	選択必修、芸術工学基礎(2019年度以降入学生のみ) / 選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	映像制作の全てを理解するために、海外のさまざまな映像作品に触れていき、知識(思想・歴史・視知覚・心理・理論など)として吸収する。 100年強にわたる多様な歴史を学び、そこに登場する古典的名作を具体的に観ることで、海外アニメーションに対する曖昧で漠然としたイメージや先入観を是正し、その国や作家の違い、特色について分析的に把握できるようになる。それは、アメリカのアニメーション史を例に挙げれば、「ミッキー・マウス」も「ベティ・ブープ」も「バックス・バニー」も「トムとジェリー」もみんな「ディズニー」の作品だろう、というような思い込みがなくなることでもある。この講義を受講することにより、ディズニーと並ぶ存在として、フライシャー兄弟、テックス・エイヴリー、チャック・ジョーンズ、UPAといった重要な作家、スタジオの存在を明確に発見・認識し、その歴史的意義と特徴を体系的に説明できるようになる。
授業計画の概要	古今東西のアニメーション映画の代表作を、数多く上映。前期「アニメーション原論」では日本の作品を取り上げたが、後期「アニメ史」では海外作品を取り上げる。よって、前期の「アニメーション原論」とセットで受講することを勧める。 100年強にわたるアニメーション史をひも解き、実際の作品を観せることでその技術・表現の成立・発展過程を解説していく。講義前半はアメリカを中心に採り上げ、後半はロシア、フランス、チェコ、イギリスなどヨーロッパの多様な国々のアニメーションを紹介する。国の数だけ歴史があり、幅広い文化の違いがある。皆さんの想像を超えた作品が待っていることだろう。しかも、その幾つもの国の作品が日本のアニメーションに大きな影響を与えているのである。受講した後は、アニメーションに対する認識が大きく広がり、日本で流行しているスタイルや物語は、世界の歴史の流れのなかでは、ごく一部の多様性に過ぎない。
授業計画	1: アニメーション史の黎明と天才作家ウィンザー・マッケイ 2: ウォルト・ディズニー その1 知られざる黎明期と『ミッキー・マウス』誕生まで 3: ウォルト・ディズニー その2 『シリーシンフォニー』シリーズと長編『白雪姫』 4: フライシャー兄弟 『ベティ・ブープ』シリーズと『バタくん町へ行く』 5: ウォルト・ディズニー その3 『ファンタジア』 6: テックス・エイヴリー 『ドルーピー』『狼と踊り子』シリーズほか MGM名作短編 7: チャック・ジョーンズ 『バックスバニー』シリーズほか ワナー・ブラザーズ名作短編 8: ハンナ&バーベラ 『トムとジェリー』シリーズ MGM名作短編集 9: UPAが変えたアニメーション表現 『ジェラルド・マクボインボイン』ほか 10: ソ連長編アニメの世界 『イワンと仔馬』『雪の女王』ほか イワノフ・ワノ、レフ・アタマノフ作品 11: フランス長編アニメの世界① 『やぶにらみの暴君』ほか 12: フランス長編アニメの世界② 『ファンタスティック・プラネット』ほか 13: チェコの人形アニメーション 『チェコの四季』ほか イジー・トルンカ、ブジェティスラス・ポヤル作品 14: イギリス ジョージ・ダニングの革新的音楽アニメーション 『イエロー・サブマリン』 15: 実験アニメーション+戦前日本 ノーマン・マクラレン、アレクサンドル・アレクセイエフ、政岡憲三ほか
実務経験のある教員	フリーライター、アニメーション史研究者として40年近くにわたり、アニメーション雑誌(「アニメージュ」)、ムック、映像ソフトなどの企画・構成・制作に関わり、自らアニメーションスタッフ・データベースを構築し、入力・統計・分析を続けてきた長年の蓄積があります。その教員が、さまざまな作業を通じて行ったインタビュー、資料収集、研究成果を活用しながら各回の講義を進めます。その際、文献からの知識だけでなく、直接取材を行ったことによって得られた経験やエピソードを豊富に交えながら、監督やアニメーターたちの人となりについても伝えていきます。
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って監督と代表作品を採り上げていくので、事前に監督や作品の歴史的な位置づけなどについての下調べをしておく、観賞時の内容理解を深めるサポートとなる。また、講義中で同じ監督の別作品について触れる機会も多いので、講義後には、それら参考作品について独自に視聴するなどして視野を広げる努力をしてもらいたい。そのことが、翌週以降の別作品の鑑賞とも有機的に関連し合い、より立体的、俯瞰的な歴史理解、作品理解につながっていく。

評価方法	<p>毎回、採り上げた作品について観賞レポート（200字以上）を提出してもらう。</p> <p>提出期限は、その日の講義終了時から翌週の講義当日まで。2週以上遅れた課題提出は認めない。出席した回数分は必ず提出すること。遅刻は欠席あつかいとする。</p> <p>講義内容を理解し、作家や作品の特色、歴史的背景について概観できているかどうかを判断し、評価の対象とする。必ず、講義で採り上げた作品名、監督名などを文中に具体的に盛り込みつつまとめること。「とても面白かった」「アニメの歴史がよくわかった」という表現だけに終始した抽象的な感想文は受けつけない。</p> <p>レポート内容を70%、授業参加態度を30%として全体評価を行う。出席率70%未満は不可評価。</p>
指導方法	<p>講義内容についてわからないこと、質問などがある場合は、講義後に直接講師に尋ねるか、観賞レポートのなかに、具体的な質問として記載すること。翌週以降、講義の冒頭で可能な限り回答するように心がける。</p>
使用テキスト	<p>毎回、講義内容に即した資料をコピーの上、配布してテキストとして使用する。また、並行して PowerPoint を使用した要点解説を行う。配布資料には、国別のアニメーションの歴史や作品、監督などについて、講義時間内では紹介しきれなかった内容も記載されているので、次週までに精読し、理解を深めておくことを奨励する。</p>
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	<p>映像表現学科・まんが表現学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」（芸術工学基礎の選択必修にはできない）の扱いとなるので注意すること。</p>

科目名称	写真史・映画史		授業コード	20060100	
担当教員	安部 孝典				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル、Microsoft Teams、Microsoft OneDrive
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	写真と映画の発展の歴史を概観し、視覚芸術におけるそれらの位置付けを理解することを目的とする。 写真史・映画史を語る上で外せないキーワードがおおまかに説明でき、その表現形式に対する知識から得た着想を自らの創作に還元できるようになることが到達目標である。
授業計画の概要	写真史・映画史の主要なトピックを時代順に追いながら、多様な作家や作品に触れ、芸術と写真、芸術と映画の関係性を読み解きながら、その歴史的意義を簡潔に解説する。 講義形式で行うが、毎回コメントシートで感想や質問を受け付け、次回授業時に応答することで受講生との対話を図る。 #リテラシー #資料分析
授業計画	1：虚構と現実、嘘と詩 2：写真の誕生／ニエプス、ダゲール、タルボット 3：湿板写真と乾板写真、ガラス板への定着 4：イーストマンの写真フィルム、映画の方へ 5：さまざまな写真表現、あなたならどう撮る 6：映画の黎明／エジソン、リュミエール、メリエス 7：ハリウッド始動、見世物から芸術へ 8：サイレント期の映画理論、フォトジェニーとモンタージュ 9：アヴァンギャルド、破壊と再生 10：トーキーの発展、ジャンルの強化 11：ネオリアリズム、瓦礫の中で 12：ヌーヴェル・ヴァーグ、波及する新しさ 13：アメリカン・ニュー・シネマ、放浪と暴力 14：シネコンとミニシアター、芸術としての娯楽 15：現代映画のすすめ、僕らが映画を見る理由
実務経験のある教員	
授業時間外学習	講義で扱った作品をできるだけ多く鑑賞し、その見解を他人と議論すること。
評価方法	期末レポート 70%、毎回の授業のコメントシート 30% また、出席が 10 回未満の場合は E 評価とする。
指導方法	毎回のコメントシートの内容は、次回授業時に応答する。 期末レポートの採点結果については、個別に対応する。
使用テキスト	適宜、レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	飯沢耕太郎『カラー版 世界写真史』美術出版社、2004 年。 是松忍『写真の歴史に学ぶ 未来への物語』講談社エディトリアル、2017 年。 大和田良『写真を紡ぐキーワード 123-写真史から学ぶ撮影表現』インプレス、2019 年。 アンドレア・グローネマイヤー『ワールド・シネマ・ヒストリー』晃洋書房、2004 年。 出口丈人『映画映像史 ムーヴィング・イメージの軌跡』小学館、2004 年。 北野圭介『ハリウッド 100 年史講義 夢の工場から夢の王国へ』平凡社新書、2001 年。 中条省平『フランス映画史の誘惑』集英社新書、2003 年。 四方田犬彦『日本映画史 110 年』集英社新書、2014 年。
各自準備物	
実習費	
その他	映像表現学科・まんが表現学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」（芸術工学基礎の選択必修にはできない）の扱いとなるので注意すること。

科目名称	ファッションデザイン概論		授業コード	10041130	
担当教員	笹崎 綾野	瀬能 徹、金沢 香恵、権 裕美、見寺 貞子			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択必修・芸術工学基礎/必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	ファッションデザインの今日的役割と未来に求められる視点を考察する能力を身につける。
授業計画の概要	衣服は第二の皮膚と言われるように、ファッションは私たちの身体と気持ちを常に覆っているものである。ファッションデザインを身体、テキスタイル、デジタル、メディア、市場、ユニバーサルデザイン等をキーワードにして探る。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ファッションとはなにか?…今日のファッションは何を感じているのか? (瀬能) 2. ファッショントレンドの発信と増幅 (瀬能) 3. 次世代の社会とファッションを考える (瀬能) 4. 時代を映し出すファッションデザイン (見寺) 5. 誰にとっても良いデザイン…ユニバーサルファッション (見寺) 6. 誰にとっても良いデザイン…社会課題とファッション (見寺) 7. 時代とファッション…近現代服の成り立ち (笹崎) 8. 時代とファッション…紳士服の成り立ちと日本への導入 (笹崎) 9. 具現化されるイメージ1…グラフィックイメージとしての身体表現 (金沢) 10. 具現化されるイメージ2…イメージ世界からのファッションデザイン (金沢) 11. 具現化されるイメージ3…ビジュアルポキャブラリーとしてのファッション (金沢) 12. デジタルとファッション…3D バーチャルファッション (権) 13. デジタルとファッション…ウェアラブルファッション (権) 14. デジタルとファッション…3D プリントファッション (権) 15. まとめ 今後のファッションデザインとは (笹崎)
実務経験のある教員	
授業時間外学習	ファッションは移り変わる時代の表層である。新聞、雑誌、テレビ、インターネット等の各種メディアを通じて、社会の状況を把握しておく。
評価方法	各回の小レポートと授業への取り組み姿勢により評価する。
指導方法	
使用テキスト	必要に応じてプリントを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	ファッションデザイン学科生において、この科目の単位取得は、専門科目「必修」の扱い(芸術工学基礎の選択必修にはできない)となるので注意すること。

科目名称	工芸史		授業コード	10070031	
担当教員	友定 聖雄	田口 史樹、三島 一能、森岡 希世子			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎(2019年度以降入学生のみ)/選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標(学習成果)	工芸品が様々な時代にどのように変遷を遂げ現代に至ったのかを学ぶことにより、説明できる知識を身につける。 それぞれの素材において技法の発展と、表現の変化を歴史的に考察する事により、今後の研究の参考にする事が出来る。
授業計画の概要	様々な素材、高い技術によって表現される工芸は、他国から伝わったものも含め時代の変遷や文化、時代背景等の影響により独自に様々な発展や様式を生み、実用品から芸術品としても存在するものになっている。本講義は様々な時代にどのように変遷を遂げ現代に至ったのか顧みることにより、今後の制作に必要な知識を習得することを目的とする。
授業計画	1:全担当教員によるイントロダクション 2:技法からみる陶磁器史の概説(森岡) 3:技法からみるガラス史の概説(友定) 4:技法からみる金工史の概説(田口) 5:金工作品の説明と解説(田口) 6:ジュエリーから見る各様式と芸術運動(田口) 7:ガラスの歴史-I(友定) 8:ガラスの歴史-II(友定) 9:空間とガラスワーク(友定) 10:世界の工芸(三島) 11:日本陶芸の歴史(森岡) 12:生活の中の陶芸(森岡) 13:陶芸作品の説明と解説(森岡) 14:日本のジュエリー表現(三島) 15:陶磁器、ガラス、金工に関する歴史的名品の見学、調査、レポートによる報告(友定、田口、森岡、三島)
実務経験のある教員	作家としての活動から、具体的な見地より技法、表現の歴史を講義する。
授業時間外学習	博物館、美術館での工芸史に残る名品を出来るだけ見に行くよう努めること。
評価方法	毎回の各分野別によるレポート提出とその内容(70%)及び、出席数(30%)を評価します。また出席が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	授業アンケートのコメントフィードバック時に紹介する。
使用テキスト	適宜印刷物を配付
参考テキスト・URL	授業の中で参考資料を必要に応じて紹介する。
各自準備物	筆記用具
実習費	
その他	アート・クラフト学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」(芸術工学基礎の選択必修にはできない)の扱いとなるので注意すること。

科目名称	現代美術		授業コード	20004431	
担当教員	戸矢崎 満雄	さくまはな、中山 玲佳、谷口 文保			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択必修、芸術工学基礎(2019年度以降入学生のみ) / 芸術・文化
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	現代アート作品には多種多様なものがあり、中にはなぜこれがアートなのかと思うものもある。アートの起源から現代の美術へと至る作家や作品の今日的意味とコンセプト(概念・発想)について理解できる。
授業計画の概要	アートにも長い歴史があり、その流れを知ることも重要であるので、源流から、特に近代以降の美術を中心に、実際の作家や作品を取り上げ、その意味することなどを解説する。授業の一部ではアクティブラーニングも行う。
授業計画	1: プロローグとして、縄文から美術の源流を知り、現代との繋がりを考える(戸矢崎) 2: 解剖学と遠近法 ~レオナルド・ダヴィンチから近代絵画の誕生までを振り返る~(谷口) 3: 絵具と色彩 ~印象派とフォービズムを中心に近代絵画の挑戦を学ぶ~(谷口) 4: コラージュ ~シュール・レアリズムとポップ・アートから現代絵画の技法を考える~(谷口) 5: 支持体 ~洞窟壁画から現代絵画までを振り返り、その多様性と表現を俯瞰する~(谷口) 6: アートとジェンダー1 ~絵画と写真作品を通してジェンダーについて考える~(中山) 7: アートとジェンダー2 ~彫刻とインスタレーションからみるジェンダーと社会~(中山) 8: 身体とイメージ1 ~映像から考察する身体とイメージの関係~(中山) 9: 身体とイメージ2 ~身体についての言葉とそのイメージを探る~(中山) 10: 前衛芸術家の草間彌生を「集合・反復・増殖」のキーワードで解説する(戸矢崎) 11: 現代美術で大切な「オリジナリティ」を探るために自己分析を行う(戸矢崎) 12: 現代の環境に対する現代アートの様々なアプローチを解説し考える(戸矢崎) 13: ミニマル・アート、コンセプチュアル・アートを事例にアートの背景について考察する(さくま) 14: 伝統文化と現代アートの融合という視点から国内外の作家や動向を考察する(さくま) 15: 参加型アート、アートプロジェクトを事例に現代社会におけるアートの可能性を探る(さくま)
実務経験のある教員	担当する全教員が、美術作家として作品の制作や各種の展覧会などで発表する経験がある。
授業時間外学習	各回の講義で取り上げられた言葉や作家・作品名について、興味のあること解らないことを調べる事。
評価方法	「ミニ・レポート」と授業中に行う「制作物」80%、「平常点」20%で評価する。「平常点」とは、「授業の理解度と積極性」。
指導方法	課題は「ミニ・レポート」と授業中に行う「表現課題」があり、表現課題では発表を行うことがある。
使用テキスト	各回の講義で資料を配布する。
参考テキスト・URL	各回にプリントを配布する他に、適時に紹介する。
各自準備物	
実習費	
その他	