

科目名称	神戸デザイン学		授業コード	20004453	
担当教員	見寺 貞子	山之内 誠、曾和 具之、かわい ひろゆき、山崎 均、友定 聖雄、小浦 久子、高台泳、夢野 れい、相澤 孝司、川北 健雄、佐野 浩三			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／芸術工学
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	teams
履修制限等	なし
授業の目的と到達目標（学習成果）	<ul style="list-style-type: none"> ・地域の歴史や文化をアート・デザインの視点から時系列的に学び、自らの発想や表現に活用する能力を習得する。 ・アート・デザイン手法を他分野の事例から学ぶことにより自らの特性や役割を確認する。 ・本授業で学んだ知識を、社会や他国・他地域の中で活用・実践できる能力を習得する。
授業計画の概要	<p>神戸市は、ユネスコのデザイン都市に認定され、アートとデザインを通じて、地域や市民生活の向上を目指している。人間らしいしあわせを実感できる創造都市「デザイン都市・神戸」を推進する中、本学は、神戸という地域との結びつきを重視し、地元自治体、公共団体、企業などと様々な取り組みやプロジェクトを実施している。その内容はアートプロジェクトなどの芸術分野から、地場産業との商品開発や技術支援など多岐にわたる。本授業では、これら多くの具体的事例を学習しつつ、今後、地域に必要とされるアート・デザインがもつ可能性について考える</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：オリエンテーション：本授業の概要説明（見寺） 2：神戸ファッションの歴史（見寺） 3：神戸のまちの歴史（山之内） 4：映像で見る神戸（武田） 5：神戸洋家具産業の変遷（佐野） 6：神戸のまちの成り立ちと都市デザイン（小浦） 7：神戸のシンボルマーク（高） 8：まちづくりの実践（川北） 9：神戸のアート・デザイン環境（山崎） 10：神戸のパブリックアート（友定） 11：有馬温泉・六甲山上地区における観光デザイン（相澤） 12：まんがに描かれた神戸の表現（夢野） 13：地域で創る・育む里山環境（曾和） 14：ボランティアと社会貢献（かわい） 15：デザイン都市神戸を目指して（見寺）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	<ul style="list-style-type: none"> ・授業では、各講師がスライドや資料により指導を行っていく。各回の授業に対し、各々が事前の調査や予備知識の準備を行う。 ・予備知識として、現在の兵庫・神戸の社会状況を把握するための情報収集を行う。
評価方法	毎回の講義に対して、所定のレポート用紙の提出を義務付け、その内容を総合的に評価する。
指導方法	毎回の講義に対しての質問は、担当教員が適宜返答する。また、期末の授業アンケートの学生質問に対しては、授業アンケートフィードバックコメントで返答する。
使用テキスト	毎回の講義に対して、資料を配布する。
参考テキスト・URL	兵庫県・神戸市のHP
各自準備物	
実習費	
その他	講義テーマ・順番については変更有

科目名称	現代デザイン論	授業コード	20004414		
担当教員	山岸 由敦				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン
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	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	デザインについて、過去を知り、現在を考え、未来を創造できる知識を得る。
授業計画の概要	高度情報化社会がもたらした産業構造の変化は「デザイン」が関わる領域を大きく広げてきた。この授業では様々なジャンルのデザインの事例をそれらが生まれた社会状況とともに体系立てて紹介することで、単に知識を得るだけでなく次の時代のデザインを創造するスキルを育む。
授業計画	1、導入～ Art & Design / 広がるデザインの社会的価値 2、いのちとデザイン / ジェンダーとデザイン 3、デザインの歴史①～産業革命、大量生産&大量消費 4、デザインの歴史②～高度情報化社会におけるデザインの変化 5、デザインと社会①～人間とプロダクト、人間工学、ユニバーサルデザイン 6、デザインと社会②～求められるサステナビリティ 7、デザイン思考とは～芸術工学で新たな発想を 8、デザインとビジネス①～ヒット商品、ブランディング、ビジネスモデル 9、デザインとビジネス②～デザインマネジメント、流通、CSR 活動 10、メディアとコンテンツ～旧 4 大メディアからインターネット社会へ 11、エンターテインメントにおけるデザイン～ SNS 時代のエンタメ産業 12、サービスデザインとは～「モノからコトへ」体験を売る企業、UI/UX デザイン 13、法とデザイン①～著作権とオリジナリティ 14、法とデザイン②～産業財産権、ファッションロー 15、地域活性とデザイン～デザインの問題点と今後の課題
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業内で紹介する「今週のキーワード」で各自ネット検索などをし、理解を深めること
評価方法	出席日数が 2/3 に満たない場合はE評価とする。期の途中と期末に合わせて 2 種のレポート提出を課す。
指導方法	授業内で質問の時間を設けるが、メールでの質問も受け付ける。その返答は次回の授業内で履修生全体に共有する。
使用テキスト	特になし。授業スライドの配布は予定していないが、授業後に授業資料をクラウドに格納する。
参考テキスト・URL	関連書籍の紹介などは授業内で行う。
各自準備物	
実習費	
その他	レポートはMicrosoft WORD での執筆後、PDF ファイルへの書き出しを求める。パソコンを所有していない学生は（執筆自体はスマートフォンなどを使用してもよいが）共用 PC などを利用して提出書類を整える準備しておくこと。

科目名称	デザイン美学		授業コード	20001493	
担当教員	下村 朝香				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／芸術・文化
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	Teams、Forms、Stream で進行する。Teams へ入るためのコードは、KDU ポータルでアナウンスするので確認しておくこと。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	造形芸術を中心に、美と芸術について歴史的、理論的に積極的に考察を進める。 近代に発生したデザインを美術史との関係性の中で捉えながら、機能性とその美的な本質について考える。また産業芸術、情報芸術、生活芸術、環境芸術という観点からデザインを捉え、さらにコミュニケーション活動としてのデザインについての考察も加える。
授業計画の概要	狭義のデザインは造形芸術のひとつで、広義のデザインは絵画・彫刻・建築等の造形芸術全体またはそれ以上の創造行為を意味しており、さまざまな造形概念を確認しながら講義を始める。 デザインが我々の生活の中にどのように関わり、またデザインによって社会をより良い方向に導くことができるのか、その方法や実例などを紹介する。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導入：デザインとは何か（1） 2. デザインとは何か（2） 3. 美術史とデザイン（1） 4. 美術史とデザイン（2） 5. 産業芸術としてのデザイン：バウハウスの果たした役割 6. 情報芸術としてのデザイン：デザインとコミュニケーション 7. 情報芸術としてのデザイン：文字とデザイン、タイポグラフィ 8. 情報芸術としてのデザイン：ポスターデザイン 9. 情報芸術としてのデザイン：百貨店とデザイン 10. 生活芸術としてのデザイン：無印良品と千利休 11. 生活芸術としてのデザイン：民芸とデザイン 12. 環境芸術としてのデザイン：ユニバーサルデザインの発生 13. 環境芸術としてのデザイン：ユニバーサルデザインとは何か 14. 未来に向けてデザインができること 15. まとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	シラバスに記載されているキーワードについて、インターネットならびに図書資料などで予習、復習を行ってほしい。
評価方法	平常レポート（毎回の授業の感想文）、学期末試験（状況次第ではレポート）で総合評価する。 ただし平常レポートの提出回数が7回以下のものについては、学期末試験の評価を行わない。
指導方法	
使用テキスト	特に定めないが、必要に応じて授業中に指示する。
参考テキスト・URL	<p>柏木博『20世紀はどのようにデザインされたか』晶文社</p> <p>海野弘『現代デザイン 「デザインの世紀」をよむ』新曜社</p> <p>シンシア・スミス『世界を変えるデザイン』英治出版</p> <p>M. マクルーハン『メディア論』みすず書房</p>
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	音楽の歴史と文化		授業コード	10002583	
担当教員	竹内 直				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／芸術・文化／教養
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業				
使用するアプリ等	もし遠隔授業（オンデマンド授業方式）・混合授業で実施する場合は、KDU ポータルを活用する。その場合は、初回の授業に関する連絡、授業動画の配信、授業資料の提供なども全て KDU ポータルを介して行う。				
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</p> <ol style="list-style-type: none"> 20 世紀の西洋芸術音楽（現代音楽）の歴史的な流れを理解する。 時間芸術である音楽を、時間の構成という観点から考える。 音楽の多様性を知る。 <p>授業の到達目標</p> <p>20 世紀の西洋芸術音楽の歴史とそこで生じた問題について、考え、論じることができる。</p>				
授業計画の概要	20 世紀は、そのほかの芸術ジャンルと同じように、音楽にも大きな変化が起こった時代である。西洋芸術音楽の歴史では、20 世紀以降の音楽のことを、とくに「現代音楽」と呼ぶ。本講義では現代音楽の歴史を、(1) 楽曲を構成する手法、(2) 音楽と時間、(3) 聴取の問題（聴く・聞くということ）、(4) 「音楽」の概念の広がりという視点を軸に学ぶ。				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1: 導入「現代音楽」とは何か？～「現代音楽」に至るまでとその誕生 2: 現代音楽のはじまりと新しい音楽の形～ドビュッシー、サティ 3: 現代音楽のはじまりと新しい音楽の形（2）～ストラヴィンスキー 4: 表現主義と音楽～シェーンベルクと新ヴィーン楽派 5: アメリカのモダニストたち～アイヴズ、カウエル、ヴァレーズ 6: ファシズムの時代の音楽 7: 数によるシステム～12 音技法からトータル・セリエリズムへ 8: ヨーロッパの前衛音楽とアメリカの実験音楽～偶然性をめぐる問題 9: テクノロジー礼賛～ミュージック・コンクレートと電子音楽 10: 音の雲とクラスター（音塊）音楽～クセナキス、リゲティ、ペンデレツキ 11: 音楽における引用～B. A. ツィンマーマン、バリオ 12: 持続・反復する音楽～ミニマリズム 13: 音楽の形と記憶～フェルドマンと時間 14: 音と沈黙 15: 聴取をめぐって～音をきくということ（授業内小テスト） 				
実務経験のある教員					
授業時間外学習	<ol style="list-style-type: none"> 1) 西洋音楽史に関する本を読み、現代音楽に至るまでの歴史的な流れを把握すること 2) 講義で紹介する本を読んだり、作品を聴いたりすることで、現代音楽に関する理解を深めること 				
評価方法	以下の項目で評価する。 (1) 授業ごとのコメントシート 20%、(2) 最終回で実施する授業内小テスト 30%、(3) 期末課題レポート 50% ただし、出席が全体の 2/3 (10 回) に満たない場合は、E 評価となる。				
指導方法	<ol style="list-style-type: none"> 1) 授業ごとのコメントシートの記述内容を見て、次回授業時に補足説明や質問への回答を行う。 2) 理解を深めるために重要と思われる本や作品を随時紹介する。 				
使用テキスト					
参考テキスト・URL	<p>現代音楽に関する文献は、授業内で随時紹介する。 下記に本授業の内容に関わる参考テキストを紹介する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現代音楽 柿沼敏江 2005 『アメリカ実験音楽は民族音楽だった—9 人の魂の冒険者たち』東京：フィルムアート社 {http://filmart.co.jp/books/music/2006-9-12tue-65/} 沼野雄司 2020 『現代音楽史—闘争しつづける芸術のゆくえ』東京：中央公論新社（中公新書） {https://www.chuko.co.jp/shinsho/2021/01/102630.html} 				
各自準備物					
実習費					
その他					

科目名称	色とかたち		授業コード	10002392	
担当教員	辻本 道子				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・文化
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	混合授業（対面 12 回、遠隔（オンデマンド）3 回）
使用するアプリ等	KDU ポータル及び Teams、Stream
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：無数の色やかたちからなる世界を、どのような仕組みによって意味あるものとして認知するのかについて、主に知覚心理学や感性科学の知見をベースに理解する。</p> <p>■到達目標：授業により習得した人間の情報処理の科学的特性に関する知識を、適切で効果的な視覚情報の形成に関連付け、応用できることを目標とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学生はかたちの表現に関して、人間の認知的側面からの効果について科学的に説明し利用することが出来る。 ・学生は色の表現に関して、人間の認知的側面からの効果について科学的に説明し利用することが出来る。 ・学生はかたちと色の表現の相互作用に関して、人間の認知的側面から科学的に説明し利用することが出来る。
授業計画の概要	<p>視覚的な美しさや躍動感も、色やかたちの知覚と認知という基本的で複雑な仕組みの延長線上にある。この授業では、自然や文化にみられる様々な色やかたちに対する人間の知覚・認知の特性を理解することで、モノ作りの中でも、「モノ」と「見る側の人間」の間にある情報のやりとりを科学的に分析する力を身につけ、的確で効果的な表現を構築する力を修得する。また、遠隔授業と web テストによって修得した知識について自分のペースで確認し、表現の土台とする。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：ガイダンス、視覚情報とその要素－記号論的視点から－ 2：かたちの分類－かたちの体系化と全体像の把握－ 3：かたちの美しさを測る基準 1－歴史と文化の中で－ 4：かたちの美しさを測る基準 2－数理性と感性 5：色とかたちの視覚情報と感性・【第 1 回小テスト】（遠隔） 6：「かたちを見る」ために必要な視覚システム 1－図と地の分化とトリックアート－ 7：「かたちを見る」ために必要な視覚システム 2－群化と幾何学的錯視－ 8：色とかたちの錯視－芸術作品から考える－ 9：色とかたちの恒常性－絵画の歴史の変遷から考える－ 10：光と色の表現－演色性と視感度－【第 2 回小テスト】（遠隔） 11：「色を感じる」ために必要な視覚システム 12：色の特性とその利用－記録・伝達・調和について－ 13：色とかたちの情報伝達と人間の知覚・認知システム 14：色のイメージとデザインの関係 15：色とかたちの総まとめ、【第 3 回小テスト（最終試験）】（遠隔）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	<p>予習】身の回りにある、色や形が魅力的だと感じるものについてスケッチや写真などで記録を取り、各回の講義の中で学んだトピックスに沿って、それらの魅力の源を考えたり、家族や友人と感じ方を話し合うことで内容の理解を深めること。（1 時間）</p> <p>【復習】授業では専門的な用語が出てきたり、文明の中で様々な用いられたかたちや色が多数出てくる、それらは一つの例であり、人間の歴史や分化の中ではもっと多様なかたちや色が様々な意味を持ちながら各地の祭りや神事をはじめ、日常生活の中で用いられている。そういった色やかたちを調べることによって、人間の生活と色やかたちの関連性の理解へと発展させることが出来る。（1 時間～）</p>
評価方法	授業中に行う 2 回の小テスト 50%（1 回 25%）、第 15 回に行う最終試験 50%の割合で換算した点数によって評価する。
指導方法	授業内で行う 2 回の小テストの結果によって全体の理解が難しい内容については、後日の授業内で補助的な説明や解説を行う。
使用テキスト	適宜プリント配付
参考テキスト・URL	三浦 佳世、知覚と感性（現代の認知心理学 1）、北大路書房、2010 内閣府認定 公益社団法人 色彩検定協会、色彩検定 公式テキスト（1, 2, 3UC）各級編、2019 三井 秀樹、形の美とは何か、NHK ブックス、2000
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	西洋美術史	授業コード	10101600		
担当教員	岡本 弘毅				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／芸術・文化
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	
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 西洋文化の精華として現代人の美意識にも大きな影響を与える西洋美術史の基本的知識を習得すると同時に、美術やデザインにおける教育活動や作品制作のヒントを得る。</p> <p>到達目標 1. 様々な時代の作品に触れ、西洋美術史の大まかな流れを把握することにより、大学生にふさわしい知識や将来社会人として必要となる教養を身につける。 2. 作品の背後に存在する社会・文化・思想などのコンテクストを理解する。</p>
授業計画の概要	西洋美術史の基本的な時代区分に従い、代表的な様式や具体的な作例を各時代の社会的・文化的背景と関連付けながら紹介する。西洋美術のルーツである古代の美術に始まり、キリスト教化した中世美術を経て、ルネサンス期以降の近世美術から近代美術、20世紀美術へと至る流れを概観する。特に現代人の美意識と直接結びつきの強い近代美術と20世紀美術について詳しく取り上げる。主に各時代の絵画について論じるが、彫刻、建築、版画、写真などについても適宜触れることとする。
授業計画	1：授業ガイダンス、西洋美術史とは何か 2：古代美術1（エジプトとメソポタミア） 3：古代美術2（ギリシャとローマ） 4：中世美術1（ビザンチンとロマネスク） 5：中世美術2（ゴシック） 6：近世美術1（イタリア・ルネサンス） 7：近世美術2（北方ルネサンス） 8：近世美術3（バロックとロココ） 9：近代美術1（新古典主義とロマン主義） 10：近代美術2（写実主義、自然主義、印象主義） 11：近代美術3（ポスト印象主義と象徴主義） 12：20世紀美術1（フォービズム、キュビズム等） 13：20世紀美術2（ダダイズム、シュルレアリスム等） 14：20世紀美術3（抽象表現主義、ミニマリズム、ポップアート等） 15：全体のまとめ 定期試験は実施しない。
実務経験のある教員	
授業時間外学習	各回のテーマについて、各自インターネットや書籍で調べるなどの事前学習を行う：2時間 授業で興味を持ったテーマについて、さらに自分で掘り下げて調べるなどの事後学習を行う：2時間 その他、レポート作成の資料研究や展覧会などでの実作品の鑑賞など、コロナ感染予防に十分留意した上で積極的に行うこと。
評価方法	平常点（授業への出席と受講態度）および小レポート50%、期末レポート50%として評価。
指導方法	この授業は講義形式で行う。毎回冒頭で前回授業の振り返りを行い、各回のテーマに移行する。授業の最後に小レポートを課した場合は、可能な限り次回授業時に解説を行い、コメントを付して返却する。質問は、教員メールまたは口頭で受け付ける。
使用テキスト	なし。
参考テキスト・URL	高階秀爾 監修、『カラー版 西洋美術史』、2002年、美術出版社 エルンスト・H・ゴンブリッチ 著、天野衛 他 訳、『美術の物語』、2019年、河出書房新社
各自準備物	
実習費	
その他	授業の進行状況や新しいトピックの挿入などに応じ、授業計画に多少の変更の可能性はある。 上記の評価方法に基づく評価にかかわらず、6回以上の無断欠席はE評価とする。

科目名称	日本美術史	授業コード	10101611
担当教員	山崎 均		
単位数	2	授業形態	講義
年次	1	開講年度	2023
関連資格	教職・博学	科目分類	芸術・デザイン／芸術・文化

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	クラスプロファイル
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的：各時代を象徴する日本美術及び美術に関連する歴史事象を理解する。日本美術作品を多面的に鑑賞する能力を身につける。到達目標（学修成果）：日本美術の多彩な表現と様式を説明できる。各時代の代表的な日本美術を比較・考察し、論じることができる。
授業計画の概要	各時代の重要な美術作品、時代背景、日本の伝統工芸、アジアの美術・工芸を含む関連領域の文化、社会的な出来事等に関する基本的知識を理解する。海外の美術、科学技術、美術学校や美術館などの美術をめぐる諸制度、トピックを視野に収め、美術を深く鑑賞する能力を習得する。日本の美術の流れをその社会と文化的な背景を考慮に入れて概観する。縄文・弥生時代から明治、大正、昭和、平成と続く近現代の日本美術までを視野に収める。関連する日本の様々な伝統美術、西洋及びアジアの美術・工芸、芸術文化との相互交流、海外の多彩な文化の刺激を摂取しつつ、独自の美術表現を生み出してきた日本美術の特質を概説する。今に伝わる日本美術の多面的な姿、その伝統と革新の力に満ちた美術を鑑賞し、美術を創造する美術家、それを伝える人々や美術館の営み、さらに新たな時代の美術を生み出す感性について論じる。日本美術を扱う美術館学芸員としての実務経験をもとに、日本美術の収集、保存、展示、研究調査等の視点を特に大切し、作品の取扱い、素材、作品の鑑賞環境と日本美術史との関係についても詳細に講義する。
授業計画	1：全体オリエンテーション、縄文・弥生時代、日本美術の特質、伝統と革新 2：古墳時代及び飛鳥・白鳳時代の美術 3：奈良時代の美術 4：平安時代の美術 5：鎌倉時代の美術 6：南北朝・室町時代の美術 7：桃山時代の美術 8：江戸時代の美術1（元禄時代の美術） 9：江戸時代の美術2（享保・化政時代の美術） 10：幕末から明治維新へ（開国と文明開化と美術） 11：明治時代の美術（日本・アジアの美術・工芸、美術史の再編と近代美術） 12：大正から昭和へ 13：昭和時代の美術1（戦前・戦時期の美術） 14：昭和時代の美術2（戦後・高度成長の盛衰と美術） 15：昭和から平成へ（80年代とポストモダンの諸相）、全体のまとめ
実務経験のある教員	公立美術館学芸員の実務経験をもとに、日本美術の魅力と特質について具体的に講義する。
授業時間外学習	・日本美術の展覧会や作品を鑑賞する機会をつくること。 ・復習の成果をまとめ、クラスプロファイリング課題提出機能により、「復習レポート」を提出すること。授業週の土曜日×切。800字程度。コメント欄に直接入力。添付ファイル不可。
評価方法	①「授業レポート」クラスプロファイルにより提出（毎回800字程度、授業週の土曜日×切）50% ②「期末成績評価レポート」クラスプロファイルにより提出（3000字程度、×切は別途指示）50% ・初回全体オリエンテーションで詳細を説明する。
指導方法	・授業において、課題レポートに関連する有益なテーマや展覧会、Webサイトの情報を提供する。 ・授業レポートのうち、特徴的な意見やコメント、誤解については授業内でアドバイスや解説を行う。 ・質問等は、随時、毎回の「授業レポート」やクラスプロファイル（QA機能）で受け付け、返答する。
使用テキスト	レジュメを配布・配信する。
参考テキスト・URL	『日本美術の歴史 補訂版』辻惟雄著、東京大学出版会、2021年
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	デザイン史	授業コード	10004381		
担当教員	下村 朝香				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職・博学				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams、Forms、Stream で進行する。Teams へ入るためのコードは、KDU ポータルでアナウンスするので確認しておくこと。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	近代を中心にデザイン史への興味を深め、その文化的価値を理解する。歴史的な美術や工芸をも含めた広い意味でのデザイン、近代デザイン、そして現代デザインの研究を進めることで、実際のデザイン活動にも役立つ思考を獲得することを目指す。
授業計画の概要	ペヴスナーの『近代デザインの先駆者たち：モリスからグロピウスまで』を導入部とし、授業前半でバウハウスに至る近代デザインの基礎知識を、確認する。近代以降の美術史との関わりからデザインを考察する。後半では日本のデザイン史についての講義も行う。1964年の東京オリンピックにおいてデザインが果たした役割とその後の国際的イベントに与えた影響について講義する。また無印良品に見られる現代の日本のデザインの系譜について、千利休をキーワードに解説する。
授業計画	1：導入 デザインとは 2：近代の誕生とデザイン 3：ウィリアム・モリス（デザインの先駆者・近代デザインの先駆者） 4：イギリスのアーツ・アンド・クラフツ運動 5：国際アーツ・アンド・クラフツ運動、アールヌーボー、ユーゲントシュティル 6：未来派、ダダ、シュールレアリスム 7：ジャポニスム 8：バウハウスの教育 9：バウハウスの与えた影響 10：大量生産とデザイン 11：T型フォードがもたらしたもの 12：日本のポスターデザイン 13：1964年東京オリンピック 14：千利休とデザイン 15：まとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	シラバスに記載されているキーワードについて、インターネットならびに図書資料などで予習、復習を行ってほしい。
評価方法	平常レポート（毎回の授業の感想文）、学期末試験（状況次第ではレポート）で総合評価する。ただし平常レポートの提出回数が7回以下のものについては、学期末試験の評価を行わない。
指導方法	
使用テキスト	特に定めないが、必要に応じて授業中に指示する。
参考テキスト・URL	ニコラウス・ペヴスナー（白石博三訳）『モダン・デザインの展開』みすず書房 柏木博、松葉一清『デザイン/近代建築史』鹿島出版会 原研哉『日本のデザイン』岩波新書
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	デジタル造形	授業コード	20080042
担当教員	吉田 雅則		
単位数	4	授業形態	演習
年次	1	開講年度	2023
科目分類	芸術・デザイン (2019・2020年度入学生のみ)		
開講学期	後期		
関連資格			

授業実施方法	対面授業（状況に応じては遠隔となる）
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	1110 教室の機材、使用ソフトのライセンス数の上限に達した場合、抽選を実施する
授業の目的と到達目標（学習成果）	人間の頭蓋骨をモチーフとし、その制作を通じて有機的な形状作成方法を身につけることを具体的な目的としている。
授業計画の概要	現在の 3DCG 制作現場においてデジタル形状の作成方法は多様化の一途をたどっている。特に近年注目されている「デジタルスカルプティング」は有機的な形状のみならず、ハードサーフェースと呼ばれる 3次元曲面の制作においても注目を集めている技法である。本演習ではそのデジタルスカルプティングに特化し、実際の制作現場でも広く浸透している ZBrush を使用し、ツールの使用法や形状作成の実際を解説する。人間の頭蓋骨をモチーフとし、その制作を通じて有機的な形状作成方法を身につけることを具体的な目的としている。
授業計画	1：本講座のガイダンススケジュールと到達目標の確認 2：ZBrush 導入インターフェースの概念とナビゲーション I 3：ZBrush 導入インターフェースの概念とナビゲーション II 4：基本的なスカルプトブラシベースメッシュからのスカルプティング 5：初歩的なマスク機能とトランスポーズの活用：プライマリ形状の作成開始 6：適切なサブディビジョンレベルの切り替え：プライマリ形状の完成 7：ダイナメッシュを使用したメッシュの再構築：セカンダリ形状の作成（1） 8：サブツールの導入による複数オブジェクトのハンドリング：セカンダリ形状の作成（2） 9：ZSketch の導入 I：セカンダリ形状の作成（3） 10：ZSketch の導入 II：セカンダリ形状の完成 11：プロジェクションマスターの使用法 12：アルファ画像の作成と活用の実際 13：ZBrush での基礎的なペイントと材質設定：ターシャリー形状の作成（1） 14：ターシャリー形状の作成とディテーリングの方法解説（2） 15：最終的なディテーリングを加え作品の完成総評
実務経験のある教員	商業アニメーション作品・フィギュア造形での実務経験を有する
授業時間外学習	基本的な windows の操作方法習得が必須である。一般的にペンタブレットを使用するので、あらかじめ操作に慣れておくとなお良い。
評価方法	課題作品、受講態度による総合評価。 課題作品の評価に重点を置き、作品の完成度と密度を主な評定の基準とする。 ただし出席が3分の2に満たない場合には評価の対象としない。
指導方法	
使用テキスト	講義内で適宜印刷物を配布する。
参考テキスト・URL	講義内で適宜印刷物を配布する。
各自準備物	
実習費	
その他	課題は完成したもののみ評価の対象とする。提出がなければ自動的に単位認定不可となるので注意を要する。 2018 年度以前入学生において、この科目の単位修得は映像表現学科専門科目（他学科生は自由区分）扱いとなるので、注意すること。 ※2018 年度以前科目名称：作品手法研究

科目名称	立体造形基礎		授業コード	10060920	
担当教員	吉田 雅則				
単位数	4	授業形態		科目分類	
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
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	使用するモチーフが上限に達した場合、抽選を実施する。それ以外については「その他」参照。
授業の目的と到達目標（学習成果）	有機的な立体形状を観察し、トラディショナルな技法によりインダストリアルクレイで再現する能力を獲得する。
授業計画の概要	CGでのモデリング（造形）においては、ソフトウェアを使いこなすだけでなく、立体として形状を正確に把握する能力が必須である。本講義では、粘土を用いた伝統的な手作業による造形を実践し、有機的な形状作成をフィジカルに体験する。これによって観念的に陥りがちなデジタルでの造形作業から一歩身を引き、多様な軸での表現能力を身につけ、本当の意味での造形力を獲得することを目指す。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：本講座のガイダンススケジュールと到達目標の確認 2：モチーフの説明および観察の方法とポイント解説 3：心棒および土台の作成1心棒作成での注意と解説 4：心棒および土台の作成2心棒の仮決定 5：心棒および土台の作成3心棒の本決定。材料の特性を理解する 6：モデリングの実践プライマリレベル1シルエットの策定 7：モデリングの実践プライマリレベル2プロフィールを決定する 8：モデリングの実践セカンダリレベル1構成パーツの概略を作成 9：モデリングの実践セカンダリレベル2構成パーツの絞り込み 10：モデリングの実践セカンダリレベル3中間形状の策定 11：モデリングの実践セカンダリレベル4中間形状を決定する 12：モデリングの実践ターシャリレベル1細部の形状作成への移行 13：モデリングの実践ターシャリレベル2細部の形状を詰める 14：モデリングの実践ファインディテリング表面の考察 15：成果の発表と講評
実務経験のある教員	商業アニメーション・フィギュア造形の執務経験を有する
授業時間外学習	カッターナイフを使用して鉛筆を削る練習をするなど、刃物の扱いに慣れておくのが望ましい。
評価方法	課題作品、受講態度による総合評価。 課題作品の評価に重点を置き、完成度やリアリティ、造形的信頼性を評価の基準とする。 ただし出席が3分の2に満たない場合には評価の対象としない。
指導方法	
使用テキスト	講義内で適宜配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	ハラ、ナイフなど、造形に適した道具を講義内で指示する。
実習費	材料費として5000円程度が必要(初回授業時に回収を予定)
その他	<p>課題のモチーフと提出物の比較により、形状がどれだけ再現できているか、その度合に応じて評価する。提出物が無い場合には単位の認定が不可となるので注意すること。</p> <p>担当教員により抽選による人数調整を行うので、履修希望者は教務課より指示のあった日までに履修登録を行うこと。</p> <p>初回授業日までにTeamsへの登録が必要（受講者にはメールでTeamsへの登録を指示する） 通常のスケジュールよりも締切日が早いことに注意し、必ず上記期日までに履修登録すること</p> <p>2018年度以前入学生において、この科目の単位修得は映像表現学</p>

科目名称	デジタル彫刻	授業コード	10060951		
担当教員	吉田 雅則				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面（状況に応じては遠隔となる）
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	デジタル造形を履修済みであるか、ZBrushとMAYAの基本操作をマスターしていること 1110 教室の機材、使用ソフトのライセンス数の上限に達した場合、抽選を実施する
授業の目的と到達目標（学習成果）	信頼性と説得力の持ったキャラクターのデジタルモデルの作成及び複数のアプリケーションの連携による形状表現方法を習得する。
授業計画の概要	3DCGでの説得力のある作品制作において求められる重要な要素として、キャラクターのモデリングを挙げることができる。本講義では、デジタル彫刻に特化したデジタルツールである“ZBrush”による演習を通じ、基礎レベルよりは一歩踏み込んだソフトウェアの習得を目標としている。オーガニックな形状のキャラクター制作を具体的な目的とし、最終的には信頼性と説得力を持ったキャラクターのデジタルモデル作成と、DCC ツールとの連携方法の習得。さらにそれらを用いて静止画をアウトプットすることを到達目的としている。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：本講座のガイダンススケジュールと到達目標の確認・インターフェイスの再確認 2：ZBrushと連携するためのMayaモデリングの確認 3：外部モデラーよりインポートしたベースメッシュのハンドリングを学習する 4：スカルプトブラシの機能各種ブラシの理解を深める 5：ポリグループの実践的活用法スカルプティング作業で有効なメッシュの分割方法 6：オーガニックな形状制作の実際 7：リトポロジーの実際モデルの汎用性を確保するために必要となるメッシュの再構築 8：ZSphereの導入ⅠZSphereの作成方法とハンドリング 9：ZSphereの導入ⅡリギングZSphere ボーンによるサーフェイスの拘束とポーシング 10：Zsketchの応用テクニックスケッチストロークの編集方法 11：ポリペインティングとテクスチャペイント、それぞれの機能と使い分けを学ぶ 12：ディテーリングの実践画像を使ったイメージベースのディテーリングの方法を解説 13：DCC ツールとのレンダリングパイプライン。差分マップの理解と連携方法を学ぶ 14：静止画作成Ⅰリアリティとは何か 15：静止画作成Ⅱ作品のブラッシュアップ完成・総評
実務経験のある教員	商業アニメーション・フィギュア造形の執務経験を有する
授業時間外学習	Mayaにおける基礎的なポリゴンモデリングの習得が必須となる。
評価方法	課題作品、受講態度による総合評価。 課題作品の評価に重点を置き、完成度やリアリティ、造形的信頼性を評価の基準とする。 提出課題に評価のウエイトを置く。最終課題の提出がなければ自動的に単位認定不可となるので注意を要する。 出席が3分の2に満たない場合には評価の対象としない。
指導方法	
使用テキスト	講義内で適宜印刷物を配布します。
参考テキスト・URL	講義内で適宜印刷物を配布します。
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	アート・マネジメント		授業コード	20002650	
担当教員	谷口 文保	かわい ひろゆき、山崎 均、田頭 章徳、さくまはな、藤山 哲朗			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／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）	アート・マネジメントの基礎的知識を習得し、芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトを企画提案できるようになる。 アート・マネジメントの概要について説明できる。 芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトを企画し、提案できる。 芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトの企画書を作成できる。
授業計画の概要	アート・マネジメントの用語や概要を説明し、担当教員が実践してきた多様な事例を紹介し、その特徴や意義を講義する。受講生は、こうした学習に基づいて、芸術と社会をつなぐアートやデザインのプロジェクトを企画提案する。企画提案はグループワークまたは個人で行い、最後の授業でプレゼンテーションを実施する。最後に、全員がそれぞれ企画書を作成し、提出する。
授業計画	1：イントロダクション「芸術と社会をつなぐ」（谷口） 2：美術館とギャラリー（コレクション×キュレーション）（山崎） 3：アートプロジェクトとアートNPO（谷口） 4：アートプロジェクトの企画運営（環境×アート）（藤山） 5：アートプロジェクトの企画運営（ファッション×障害者福祉）（谷口） 6：デザインプロジェクトの企画運営（ビジュアルデザイン×地域社会）（かわい） 7：デザインプロジェクトの企画運営（インテリアデザイン×国際交流）（田頭） 8：アートと異文化体験（アート×国際交流）（さくま） 9：課題説明、プロジェクトの構想（谷口） 10：プロジェクトの構想（谷口） 11：プロジェクトの企画（谷口） 12：企画書の作成（谷口） 13：プレゼンテーション・ボードの作成（谷口） 14：プレゼンテーションの練習（谷口） 15：プレゼンテーション（全員）
実務経験のある教員	担当教員全員がアートやデザインのプロジェクトや展覧会の企画運営を展開してきた実務経験を持つ。
授業時間外学習	授業前に、参考図書を読んだり、web サイトでアート・マネジメントについて調べたりしておくことと授業をよく理解できる。授業後に、展覧会やアートプロジェクトを見学すると授業内容をより深く理解できる。さらに機会があれば、アートやデザインのプロジェクトにスタッフやボランティアとして参加すると、授業で学んだことを体験学習することになり、その知識や技術をしっかりと身につけることができる。
評価方法	グループで実施するプレゼンテーション 50%、各自が提出する企画書 30%、授業態度 20%の割合で評価する。プレゼンテーションを発表しなかった場合、企画書を提出しなかった場合、または出席が 10 回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	最終回では、各グループのプレゼンテーションに対して短い講評を行う。全ての発表修了後に各教員が総評を行う。
使用テキスト	授業中にプリントや資料を配布する。
参考テキスト・URL	中川真＋フィルムアート社編集部『これからのアートマネジメントソーシャル・シェアへの道』（フィルムアート社、2011） 谷口文保「アートプロジェクトの可能性 芸術創造と公共政策の共創」（九州大学出版会、2019） 熊倉純子監修「アートプロジェクト芸術と共創する社会」（水曜社、2014） 環境芸術学会「アートプロジェクト・エッジ拡張する環境芸術のフィールド」（東方出版、2015）
各自準備物	筆記具。その他、授業中に指示する。
実習費	
その他	

科目名称	博物館展示論		授業コード	20091100	
担当教員	山崎 均	岡本 弘毅			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／博 学
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	博物館学芸員				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	クラスプロファイル
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	博物館における展示に関する理論、展示の理念と歴史、博物館展示の諸形態、展示方策や方法に関する基本的知識及び技術を習得し、博物館の展示機能に関する基礎的な能力を養うことをねらいとする。博物館資料の公開と展示は、博物館による自己評価や外部評価の対象となり、展示解説やカタログ、各種の教育プログラム等と一体的に構成されていることを理解することも目標とする。
授業計画の概要	博物館における展示の意義と理念、人々と資料をつなぐコミュニケーション・プラットフォームとして、あるいは博物館の調査研究成果の発表の場として価値づけられる展示活動の理論、展示の企画方法とその評価、展示の歴史と課題について論じる。また博物館の展示の現場の形態と特性を、常設展示、企画展示などの場面ごとに取り上げ、展示と一体となった解説、ワークショップ、アウトリーチ等の教育プログラム、移動美術館等の館外展示活動、作品の相互貸し出しなどの博物館の広域的な連携活動の意義についても論じる。
授業計画	1：全体オリエンテーション (岡本、山崎) 2：博物館における展示の意義と理念 (山崎) 3：人と資料とのコミュニケーション・プラットフォームとしての展示 (山崎) 4：博物館の研究調査成果の呈示・発表の場としての展示 (山崎) 5：展示と展示理論の歴史と課題 (山崎) 6：博物館と美術館の展示について (山崎) 7：展示の政治性と社会性について (岡本、山崎) 8：展示環境と展示室、保存環境と収蔵庫、収蔵展示と屋外展示について (岡本、山崎) 9：博物館の常設展示と企画展示 (岡本、山崎) 10：常設展示とコレクション公開 (岡本) 11：企画展示と展覧会の理念、博物館連携活動 (岡本) 12：博物館の展示業務の実際と学芸員の企画・責務 (岡本) 13：展示の構想と企画、展示デザインと評価 (岡本) 14：展示解説と教育プログラム、カタログデザインとの関係 プレゼンテーション (岡本、山崎) 15：全体のまとめ プレゼンテーション (岡本、山崎)
実務経験のある教員	公立美術館学芸員としての実務経験をもとに、博物館法に基づく美術館及び現場の学芸員の業務について、具体的に講義する。
授業時間外学習	・予習 シラバス内容を参考に web を含めた博物館や文化庁 HP の記事・報道等を読んでおくこと。 ・復習 授業内容をふりかえり、改めて関連サイトを調べたことをふまえて「復習レポート」(800 字程度)に取り組み、授業と復習で得た知識をもとに自分なりの考察・知見を授業レポートとしてまとめ、クラスプロファイル課題機能により提出すること。
評価方法	①「小レポート」授業内に課す小レポート。授業終了時に即日提出すること。(全 15 回) 10% ②「復習レポート」(400 字程度) 授業週の土曜日×1回。(全 15 回) 10% ③「授業内プレゼンテーション課題」プレゼン発表日 14・15 回目 20% 与えられたテーマで発表を行うこと。プレゼン資料は授業内提出のこと。 ④「期末レポート課題」(2600 字程度) ×1回は別途指示。60% ・出席が 10 回に満たない者は E 評価。無断の 30 分以上の遅刻は欠席。 ・初回全体オリエンテーションで、詳細を説明する。
指導方法	・授業で、特微的な意見や意義あるレポートの内容を紹介し、解説を行う。 ・質問等は随時、授業内またはクラスプロファイル QA 機能で受け付け、返答、アドバイスをする。
使用テキスト	レジュメを配布・配信
参考テキスト・URL	草薙 奈津子『美術館へ行こう』岩波ジュニア新書、21013 年 高橋明也『美術館の舞台裏：魅せる展覧会を作るには』ちくま新書、2015 年 河島伸子、小林真理、土屋正臣著『新時代のミュージアム』ミネルヴァ書房、2020 年 A・ジョージ 著、河野晴子訳『THE CURATOR'S HANDBOOK』フィルムアート社 2015 年 栗田秀法編著『現代博物館学入門』ミネルヴァ書房 2019 年 真家和生・小川義和・熊野正也・吉田優編著『大学生のための博物館学芸員入門』技法堂出版、2014 年 ・文部科学省 HP「博物館の設置及び運営上の望ましい基準」(平成 23 年 12 月 20 日 文部科学省告示第 165 号) mext.go.jp/a_menu/01_l/08052911/1282457.htm ・文部科学省 HP「博物館実習ガイドライン」生涯学習政策局社会教育課 2009 (平成 21) 年 mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/014/toushin/1270180.htm
各自準備物	
実習費	
その他	・随時、博物館学芸員課程専用掲示板、KDU ポータル・クラスプロファイルを確認すること。 ・真摯な気持ちで受講すること。 ・学芸員の仕事には対人関係が多く、信頼性とコミュニケーション能力が求められる。 ・博物館法の趣旨及び「博物館実習ガイドライン」等をふまえて、優れた識見と人格を有する全人的な向上に努めること。