

## 芸術工学基礎区分 授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標				
授業の概要				
<b>芸術工学概論</b>	芸術工学基礎・必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 芸術工学の概要を理解し、その幅広い領域について認識を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 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。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、幅広い領域について学ぶ。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等、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。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>				
<b>色とかたち</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： モノづくりにおける科学的分析や表現構築の力を身につける。</p> <p>授業の概要： 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。</p>				
<b>現代デザイン論</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 現代デザインの造形的な仕組みや方法を理解することができる。</p> <p>授業の概要： 情報化社会における新しいデザイン、環境負荷や多様性を考慮したデザインを歴史の中に位置づけ、デザインをおこなっていく上で役に立つ事象に対するとらえ方、考え方、あるいはそこにある造形的な仕組みとその背景を読み取り、これをデザインとして展開していくための方法を学ぶ。授業では複数の担当教員がそれぞれの観点からテーマを取り上げることで、現代デザインが直面する多角的で複合的な事象を理解する。</p>				
<b>現代音楽</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 現代音楽の歴史や表現を学び、理解を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 1890年代から1970年代までのブラック・ミュージックの歴史的発展の経緯を、その起源である「ブルース」から、「ジャズ」および「ソウル」を経由して、「ロック」まで、原典音源や生演奏映像を通して体験的に学習する。並行して、奴隷制・人種差別などの社会問題や、音楽構造・即興理論・グルーブ・歌詞などの微細な表現のポイントについても、総論的に学ぶ。また、適宜、使用されている個々の楽器について、その構造と形態の変遷過程を学習する。</p>				
<b>作品の見方</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： (1) アートやデザインの幅広い作品鑑賞を通して、受講生各自が自分にとって重要な作品や作家を見つけることができる。 (2) さらにその内容を振り返ることで、自己の造形的感性について認識を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 各自が図書館で借りた図録や画集の図版や写真を多数閲覧してその中で感動した作品をスケッチし、基本データを記録する。そのようにして収集された成果は、各自の感動の記録となる。授業の最後に、自分にとって最も重要と考える作品や作家を選定し、その作品の模写とレポートを作成する。</p>				
<b>人間工学</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 人間工学の概要を理解し、その成果や意義について理解を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 技術の人間化を目指す芸術工学にとって、人間工学は重要な分野である。人間工学的デザイン（エルゴデザイン）とは、人間の特性に基づいて道具、機械、環境などをデザインすることである。生活のいたるところに、人間工学的な配慮がされたデザインが見られる（生活用品、道具、家電、情報機器、自動車、電車、住環境など）。色々なひと（高齢者、子供、男性、女性、世界の人たち）が快適な生活をするために人間工学を活かしたデザインを学ぶ。人間ともの、機械、生活環境との関係を人間の基本的な機能と特性に沿って、形態、生理および心理学の面から総合的に考察する。人間工学的デザインには商品の具体性が不可欠であることから、授業は実践的内容となる。</p>				
<b>空間・情報グラフィックス入門</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 都市の空間・情報グラフィックスの概要を学び、その可能性と課題について理解を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 都市の公共空間を構成する様々なグラフィックの中で、特に情報の表示・伝達に関わるサイン類（商業用・公共用）を対象にする。それらは都市の機能や景観に影響を与えるものとして重要な役割を担っている。その種類や役割などの概念的整理からはじめ、その制作にかかわる基本要素の造形原理やデザインプロセスについての知識を習得する。そして多様な実例を通じて都市の空間・情報グラフィックの現状を考察することで、その可能性と課題について考える。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
<b>授業の目的・目標</b>				
<b>授業の概要</b>				
<b>現代アート論</b>	芸術工学基礎・選択必修	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 現代アートの背景や歴史を学び、その作家や作品について理解を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 現代アートの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。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。</p>				
<b>映像コンテンツ論</b>	芸術工学基礎	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 作品の「主題」を効果的に映像コンテンツ化する方法を理解し、様々なメディアの作品創作に活用できるようになる。</p> <p>授業の概要： 作品の「主題」を、効果的に映像コンテンツ化する方法論を学習し、様々なメディアの作品創作に活用できるようにする。映画制作における、脚本・演出・撮影・照明・美術・編集・音楽・製作等のあらゆる分野にわたり、それぞれの創作方法・技術について、一定度の理解力を養うことを目標とする。世界的巨匠と呼ばれる映画監督達が、作品の根幹をなす「主題」を、如何にビジュアル化して映画を創造してきたのか。各回授業で彼らの作品を映写して、その様々な表現手法を、創造者の見地から微細に解説し、映像コンテンツ化の具体的な技術と実践理論を教授する。授業の前半で映画を鑑賞し、後半に作品の表現手法・創作技術・背景哲学等について、解説を行う。</p>				
<b>映像技術入門</b>	芸術工学基礎	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようになる。</p> <p>授業の概要： 映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。映画のプリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの基本作業内容を解説し、様々な映像創作技術の基礎と用語について説明する。必要に応じて、技術見本や優れた表現の映像を映写し、機材使用法や各種技術の具体的な解説を行う。</p>				
<b>アート・マネジメント</b>	芸術工学基礎	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 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プロジェクトを企画提案できるようになる。</p> <p>授業の概要： アート・マネジメントの用語や概要を説明する。多様な事例を紹介し、その特徴や意義を講義する。講義で得た知識を基に、受講生は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。全員がそれぞれ企画書を作成し、提出する。</p>				
<b>身体表現論</b>	芸術工学基礎	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 人間の身体表現の根幹を担う、演技理論、演出理論、身体論哲学の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようになる。</p> <p>授業の概要： 人間の身体表現の根幹を担う、演技理論、演出理論、身体論哲学の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。芸術創造における身体の意義を確認し、美的価値と創造行為の重要性を理解した後に、アンドレイ・タルコフスキーの演出理論、および、コンスタンティン・スタンニラフスキーの演技理論を学習する。また、これらと並行して、ジル・ドゥルーズの映画理論や、フリードリヒ・ニーチェとアンリ・ベルクソンの身体論哲学も学習する。各回、必要に応じて、映画作品に於ける、優れた演技・演出部分を映写して説明する。</p>				
<b>都市環境グラフィックス・アート概論</b>	芸術工学基礎	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的・目標： (1) 都市環境グラフィック・アートの類型や制作手法を理解し、その概念が説明できるようになる。 (2) 都市環境グラフィック・アートのこれからの課題と可能性について理解を深めることができる。</p> <p>授業の概要： 我々が生活を営んでいる都市を中心に、その空間を彩る視覚的イメージとしてのグラフィックとアートを対象にして、概念や歴史、対象範囲、種類などの整理を行い、その歴史性と多様性を理解する。また具体的な事例を挙げながら制作手法と作品事例を考察することで、都市空間のグラフィックとアートが環境と社会に与える影響と役割について理解する。そして都市空間のグラフィックとアートにおける課題を確認し、その解決策や今後の可能性についても、社会性と地域性に関連づけて考える。</p>				
<b>デッサン基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： デッサンの基本的技術である観察力、構成力、描画力等を身につける。</p> <p>授業の概要： 絵画や立体表現等の基礎となる観察力、構成力、描画力等を身につけるため、構図や正確な形、立体感・質感等について理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。具体的には、石膏デッサン、人体デッサンとクロッキー、静物と建物（風景）等を対象とした課題（水彩画を含む）に対応する、多様なデッサンに基本的に対応できる技術を身につける。</p>				
<b>絵画基礎実習A</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 素描の素材と方法を理解し、多様な表現に展開するための基礎的技術を習得することができる。</p> <p>授業の概要： 造形的な芸術表現の基礎として素描を取り上げ、主に人物表現を通して、その素材と方法に基づく多様な表現への理解と習得をめざす。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標				
授業の概要				
<b>絵画基礎実習B</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 透明水彩絵具とアクリル絵具の特性を学び、それを生かして想像やイメージを展開し、表現できるようになる。</p> <p>授業の概要： 画材として透明水彩絵具とアクリル絵具を使用する。絵具の特性を生かし対象を観察して描くことにより導き出される色彩の豊かさを体験するとともに想像を膨らませて独自のイメージを展開する方法を学ぶ。</p>				
<b>彫刻基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 実践を通して彫刻の素材や技法を理解し、立体表現の基礎的技術を身につける。</p> <p>授業の概要： 素材は立体物の造形でよく使用され汎用性が高くどこでも手に入れやすい粘土やスタイロフォームを用いる。モチーフには、身の回りにあり手に入れやすい植物や日用品などの中から造形的に美しい形や量感を持つものを選び、実際に写実的な作品を制作することによって立体的な彫刻表現を学習する。またレリーフについては石膏による型取りなどを通して、その特色、用途、役割などの理解を深める。</p>				
<b>工芸基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 工芸で使う様々な素材や加工方法、道具の使用方法等について学び、工芸の基礎的技術を身につける。</p> <p>授業の概要： 工芸で使う様々な素材（木・鉄・土・布、等）に触れてその特性を知り、作品を制作する中でそれらの素材の加工方法や、道具の安全で正しい使用方法等について学ぶ。</p>				
<b>スケッチ・素描・イメージ</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： (1) 様々なメディアにおける表現の基礎トレーニングとして、スケッチ、クロッキー、デッサン、着彩の課題を通してモノを見る目を養うと共に観察により得た情報を伝える技術を学ぶ。 (2) また、イメージの課題では個々の感性を引き出しながら作品に展開していく力を身につける。</p> <p>授業の概要： 多様な主題のスケッチ・素描を実践し、作品制作の基礎となる観察力と描写力と同時に、個々の表現を模索しながらイメージを的確に伝える技術が身につく。</p>				
<b>図学・製図基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 「正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法」「透視図法」の原理を理解し、その作図方法を修得できる。</p> <p>授業の概要： 図法とは三次元立体を二次元平面上で表現するためのものである。そこには、人間が言葉を通じて物事を理解し意志を伝えるように、空間と形態を認知し伝達するための共通手段がある。授業では、代表的な製図法、「正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法」「透視図法」の原理を学び作図方法を修得する。これらは工業・建築製図のみならず、正確な画面構図などのドローイングにも有用である。また課題では立体物を平面に読解するだけではなく、2次元から空間を生成する方法論も実践する。</p>				
<b>ドローイング</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	4単位
<p>授業の目的・目標： (1) 描画制作を中心に様々な素材に触れ、手を動かす中で見えてくる独自の視点や新たな発見に気づき、それを作品として完成させる力をつける。 (2) また、自由制作（共同）では、ディスカッションを通して意見することの重要性や、お互いの理解を深め、協力しながら作品制作する力を身につける。</p> <p>授業の概要： 「作品を制作する」為にはどこから始めるのか？という制作の導入部分を考えることが目的である。様々な素材に触れ実際に手を動かして作業していく中で見えてくるものを丁寧に観察し、独自の視点や新たな発見に気づき追及することで、作品として完成させる力をつける。また、自由制作（共同）ではディスカッションを通して意見することの重要性やお互いの理解を深めることを学び、協力しながら作品制作を行う。</p>				
<b>基礎表現演習A</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： 幾何学的構成やそれを応用したデザインについて理解を深め、その表現技法を身につける。</p> <p>授業の概要： 幾何学に関する幅広い知識を紹介し、実践的な技法、技術を習得する演習を実施する。デッサンや幾何学的造形等の芸術分野、デザインにおける発想法や工学的技術、建築やプロダクトなどのデザイン分野などに関連する授業を展開する。空間デザインの基本を「プロポーション（黄金比・白銀比）」「パターン」「シンメトリー」を中心にしてグループワークショップを通して徹底的に学ぶ。後半はそれらの要素のデザインへの応用、知覚とのインターフェイスを考えながら空間デザインを立案、グループで制作する。「幾何学的な構成」に基づいた世界共通のデザイン思考を身につける訓練を行う。</p>				
<b>基礎表現演習B</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	2単位
<p>授業の目的・目標： デザインサイエンスについて理解を深め、その表現技法を身につける。</p> <p>授業の概要： 近代デザインから発展した「デザインサイエンス」について学び、いろいろな素材、新しい装置などを使ったグループ制作を行う。形の科学・ゼロ次元から四次元の高次元幾何学・生体工学・自然のデザインなどを学び、それに基づいたプランニングからグループ制作までを行うことによって、「形と空間」の関係を探求する。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
<b>授業の目的・目標</b>				
<b>授業の概要</b>				
<b>文字とイメージA</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	2単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) 文字の基本知識を習得し、その造形性を生かした実習制作を行い、文字による基礎的な構成力を身につける。 (2) 文字の基本となる形や用語、文字の構造、形状の原理を理解できる。 (3) 文字の形からの発想を身につける。文字の造形を活用したイメージ表現を習得する。 (4) 文字がデザインに与える効果や影響について理解を深めることができる。				
<b>授業の概要：</b> 文字はデザインの質や内容に影響を及ぼす重要な要素の一つである。文字の役割は記録・伝達とイメージ表現の、大きく二つに分けられる。特に後者の場合、文字はモノとして捉えられ、その視覚的效果がより注目される。そしてグラフィック・映像・平面・立体など、あらゆるデザインの素材として重宝される。このことは文字の特性を理解し、活用することにより、デザインの表現の幅が広がることを意味する。そこで授業では講義を通じて文字の基本知識を習得し、その造形性を生かした実習制作を行い、文字による基礎的な構成力を身につける。				
<b>文字とイメージB</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	2単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) 書体の歴史・制作背景など、書体の時代性や代表的な書体の種類と特徴を理解することができる。 (2) デザインにおける書体の役割と意味を理解し、目的に応じて書体の選択・提案を行うことができるようになる。 (3) 書体の制作プロセスを習得し、個性を生かしてオリジナル書体を制作する力を身につける。				
<b>授業の概要：</b> 文字の形には、視覚的なコミュニケーションを円滑に行うための様々な工夫が加えられている。文字の形状を表す書体には長い歴史と共に様々な種類があり、書体の選び方や扱い方次第でデザインにも少なからず影響を及ぼす。授業では講義を通じて書体の歴史に踏み込んでその形状の成り立ちと種類、特徴など、文字の時代性を理解する。そして実習課題を通じて書体の観察と活用、制作を行い、文字が作られるプロセスの理解と、文字による表現力の向上を目指す。				
<b>グレートフィルムズ</b>	芸術工学基礎	講義	1年次	2単位
<b>授業の目的・目標：</b> 映画作品について議論し、表現する能力やコミュニケーション能力を身につける。				
<b>授業の概要：</b> 映画作品の主題や表現に対して独自の解釈を行い、それを的確に口頭で発表する能力、さらに、相手の意見をよく理解し、それに対して意見を述べる事ができるコミュニケーション能力を身につける。共通の土台である映画作品を通じて、自分の意見を説明し、対話・議論をおこない、作品に対する理解を深め、最終的には、誰もが納得できる論証を行う、この一連のステップを身につけることが本授業の目標である。 「映像の世紀」と呼ばれる二十世紀に、最も世界を席卷したメディアは「映画」であった。今や、百年を超える歴史の中で生み出されたおびただしい数の映画が存在している。それらは膨大な世界遺産であり、芸術であり、技術であり、娯楽である。本講義では、幾多の映画作品の中でも特にマイルストーンと見做される傑作について、じっくりと議論を行い、クリエイターとしての表現力を養う。				
<b>メディア表現ワークショップ</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) プレゼンテーションの重要性を認識し、デジタルメディアを用いてプレゼン資料を効果的に制作するノウハウ及び情報リテラシーを学び、学生が自ら効果的でわかりやすいプレゼンテーションを、デジタル技術を用いて行えるようになることを目的とする。 (2) パソコン、タブレット端末、スマートフォンなどのデジタルメディアにおいて広く使用されている映像編集ソフトや情報の発信・共有における効果やリテラシーについて理解する。				
<b>授業の概要：</b> デザイン学習においては、モノを「つくる」だけでなく、他人に説明し、記録することも重要な要素である。近年においては、パソコンをはじめ、タブレット端末やスマートフォンなど、私たちの身の回りには、デジタルメディアを用いたプレゼンテーションが多数出回っている。自分のアイデアや制作物を、言葉で表現するだけではなく、絵や図表、映像、音声など様々なヴィジュアル・サウンドコンテンツを用いて表現する。				
<b>写真基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	2年次	2単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) カメラの使用法や基礎技術を理解・修得することで自身が持つイメージへと近づける撮影を行えるようになる。 (2) 各課題を実習することでカメラの基本的な使用方法とその効果を理解し、自らのイメージに合った撮影ができるようにカメラを使いこなす撮影基礎技術を修得する。 (3) デジタルカメラを使用し、各回授業や時間外の課題に取り組み、講評を受ける事でカメラの使用法と効果を理解し、自身のイメージに合った撮影ができるようになる。				
<b>授業の概要：</b> デジタルカメラの発信により、容易に撮影・編集が出来るようになった現在、均一的なイメージが多くなっている。デジタルカメラを使用し、各回授業時や時間外の課題に取り組み、講評を受ける事でカメラの使用法と効果を理解し、自身のイメージに合った撮影が出来るようになる。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標				
授業の概要				
<b>コンピュータ基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	1年次	2単位
授業の目的・目標： (1) コンピュータ機器の基本操作を習得する。 (2) デザインとアート制作で中心的なソフトであるAdobe PhotoshopとAdobe Illustratorの使い方を習得する。 (3) ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 (4) 図形の描画や画像データの補正等を学ぶ。 (5) 実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付ける。 (6) デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。				
授業の概要： デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトであるAdobe PhotoshopとAdobe Illustratorを、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準的なデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。				
<b>コンピュータデザイン演習A</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	4単位
授業の目的・目標： (1) 情報機器の基本的な操作をAdobe IllustratorとAdobe Photoshopを通して繰り返し復習し、身につける。 (2) 図形・マーク・ピクトグラムといった、コンピュータを使用した絵画表現の制作に取り組む。 (3) Illustratorでのレイアウトデザインの基礎を習得する。 (4) Photoshopでレイアウトに必要な基本的な画像知識を身につける。 (5) 画像と図形をデジタルで制作・編集することにより、コンピュータを用いた絵画表現ができる。 (6) クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」の制作、及び、印刷・入稿に対応できるデータを作成できる。				
授業の概要： 「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的な印刷入稿用の「完全データ」を作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映させられるようになる事が求められる。具体的な課題に取り組み、課題を通してレイアウトデザインへの理解を深めたのち、オリジナルの課題に取り組む。課題を制作したのち、ブラッシュアップを行うことで、より完成度の高いデザイン技術の修得を目指す。				
<b>コンピュータデザイン演習B</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	4単位
授業の目的・目標： (1) 情報機器の基本的な操作をAdobe IllustratorとAdobe Photoshopを通して繰り返し復習し、身につける。 (2) 図形・マーク・ピクトグラム・パターンといった、コンピュータを使用した絵画表現の制作に取り組む。 (3) Illustratorでのレイアウトデザインの基礎を習得する。 (4) Photoshopでレイアウトに必要な基本的な画像知識を身につける。 (5) 画像と図形をデジタルで制作・編集することにより、コンピュータを用いた絵画表現ができる。 (6) クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」の制作、及び、印刷・入稿に対応できるデータを作成できる。				
授業の概要： 「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的な印刷入稿用の「完全データ」を作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映させられるようになる事が求められる。具体的な課題に取り組み理解を深めたのち、調査・考察をし、オリジナルの課題に取り組む。				
<b>プログラミング基礎実習</b>	芸術工学基礎	実習	2年次	2単位
授業の目的・目標： (1) インタラクティブデザインやメディアアートの制作で用いられるProcessingの使い方を習得し、プログラミングによる作品制作ができるようになる。 (2) processingの使い方が分かるようになる。 (3) オリジナルのメディアアート作品を作ることができる。 (4) プログラムの基本的な構造が説明できる。 (5) 論理的な思考が身に付く				
授業の概要： 近年、デザイナーやアーティストにとってプログラミング技術は必要不可欠なものとなっている。その全ての言語の基礎であるC言語の基本を習得した上で、デザイナーやアーティストの新しいツールであるProcessingを学習し、様々な動画作成の手法を学ぶ。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。				
<b>ジェネレーティブアート演習</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	4単位
授業の目的・目標： (1) アルゴリズム的に生成・合成・構築されるジェネレーティブアートの基礎を身につける。 (2) 単純な数式から生まれる複雑な形を描画するためのプログラム技術を習得し、新たなアルゴリズムを考案して、独自パターンの描画を目指す。 (3) アルゴリズム的な手法による造形ができるようになる。				
授業の概要： CG（コンピュータグラフィックス）は具象的な描画だけではなく、抽象的な描画にも使える。数式によって生成される膨大な量のデータを可視化するジェネレーティブアートの基礎について学んでいく。短いプログラムによる数理的CGの描画を通して、情報の可視化技術についての理論、アルゴリズムとプログラミング、感性的なデザイン要素に関する理解を深める。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
<b>授業の目的・目標</b>				
<b>授業の概要</b>				
<b>ビジュアルプログラミング演習</b>	芸術工学基礎	演習	3年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) openFrameworksを学習することで、様々な動画作成の手法を学ぶ。 (2) openFrameworksを通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。 (3) openFrameworksの使い方を習得し、インタラクティブな作品制作ができるようになる。 (4) オリジナルのメディアアート作品を作ることができる。 (5) プログラムの基本的な構造が説明できる。 (6) 論理的な思考が身につく。				
<b>授業の概要：</b> 近年、プログラミング技術は、デザイナーやアーティストにとって必要不可欠なものとなっている。ソフトウェアフレームワークとして特にCG表現を主対象としたメディアアートの制作環境において事実上の標準となっているopenFrameworksを学習することで、様々な動画作成の手法を学ぶ。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。				
<b>Webプログラミング演習</b>	芸術工学基礎	演習	3年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) ウェブの三大基礎技術を使った動的表現に関する基礎技術を身につける。 (2) ウェブ上での動的表現ができる。 (3) CSS3による装飾方法が解る。 (4) JavaScriptによるプログラミングの基礎が解る。				
<b>授業の概要：</b> ウェブの三大基礎技術（HTML5、CSS3、JavaScript）によるホームページの動的表現について理解する。 3つの課題を通じて、映画でもなく、アニメでもなく、CGでもない、ウェブならではの動的表現、ユーザーインターフェースを考慮した表現を学んでいく。jQueryなどのライブラリも活用する。				
<b>Pythonプログラミング演習</b>	芸術工学基礎	演習	3年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> (1) Pythonの基礎を修得する。動画を使ったコンテンツ表現技術を修得する。 (2) Pythonの基礎を知る。 (3) 映像を使った動的表現ができる。				
<b>授業の概要：</b> 前半はPythonの概要、データ型、関数、メソッドなどの基礎を学び、プロシージャルなCGを描画していく。後半はビデオスクラッチの制作を主とし、計画の立案から新たな表現の追加まで、動的表現技法の更なる可能性を探る。				
<b>アート&amp;デザインプロジェクトA</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> 学科を超えたテーマを展開、実施する実践力と、教員や異なる専門分野の学生と共同で活動するためのコミュニケーション能力を習得する。				
<b>授業の概要：</b> デザイン・アートのプロである教員が本学独自の融合教育に対する取り組みに基づき、学科を横断する内容のテーマを提案する。ワークショップやグループワークといった実践的な授業をとおり、デザイン・アートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的な学習につなげる。また、学科や学年の垣根を越えて様々な人たちと交流することにより、それぞれの異なる能力をひとつのプロジェクトに対して有効に活かすことを体験的に学ぶ。 さまざまなデザイン分野を横断しながら、地域づくり・ものづくり・ひとづくりのプロジェクトを企画・実践する。				
<b>アート&amp;デザインプロジェクトB</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> 学科を超えたテーマを展開、実施する実践力と、教員や異なる専門分野の学生と共同で活動するためのコミュニケーション能力を習得する。				
<b>授業の概要：</b> デザイン・アートのプロである教員が本学独自の融合教育に対する取り組みに基づき、学科を横断する内容のテーマを提案する。ワークショップやグループワークといった実践的な授業をとおり、デザイン・アートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的な学習につなげる。また、学科や学年の垣根を越えて様々な人たちと交流することにより、それぞれの異なる能力をひとつのプロジェクトに対して有効に活かすことを体験的に学ぶ。 地域社会と連携し、芸術創造と地域活性化を目的にアートプロジェクトやワークショップを企画し、実践する。				
<b>アート&amp;デザインプロジェクトC</b>	芸術工学基礎	演習	2年次	4単位
<b>授業の目的・目標：</b> 学科を超えたテーマを展開、実施する実践力と、教員や異なる専門分野の学生と共同で活動するためのコミュニケーション能力を習得する。				
<b>授業の概要：</b> デザイン・アートのプロである教員が本学独自の融合教育に対する取り組みに基づき、学科を横断する内容のテーマを提案する。ワークショップやグループワークといった実践的な授業をとおり、デザイン・アートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的な学習につなげる。また、学科や学年の垣根を越えて様々な人たちと交流することにより、それぞれの異なる能力をひとつのプロジェクトに対して有効に活かすことを体験的に学ぶ。 アートと社会の関係性に着目し、現代アートやコミュニティアートの事例調査とディスカッションを通じてアートへの理解を深める。さらに、自分たちを取り巻く環境からテーマを見つけ、アートプロジェクトやワークショップを企画し、実践する。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標				
授業の概要				
<b>総合プロジェクトA</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	4単位
授業の目的・目標： 総合的なプロジェクトの実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得し、専門的で高度な知見と広い視野を身につける。				
授業の概要： 社会の現場でさまざまなプロジェクトを展開・運用する実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得する。 主に産官学連携などの大学の枠組みを超えた“プロジェクト”の実践を通じて、デザインやアートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的で高度な知見と広い視野を身につけようとするものである。各プロジェクト毎に集中的な取り組みを行う。				
<b>総合プロジェクトB</b>	芸術工学基礎	演習	1年次	4単位
授業の目的・目標： 総合的なプロジェクトの実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得し、専門的で高度な知見と広い視野を身につける。				
授業の概要： 社会の現場でさまざまなプロジェクトを展開・運用する実践力、協同作業等の技術、コミュニケーション能力を習得する。 主に産官学連携などの大学の枠組みを超えた“プロジェクト”の実践を通じて、デザインやアートに対する自らの可能性や意識を発見し、専門的で高度な知見と広い視野を身につけようとするものである。各プロジェクト毎に集中的な取り組みを行う。				