

科目名称	神戸デザイン学／芸術工学 A(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	2021	開講学期	後期
関連資格					

対面・遠隔の別	遠隔授業
遠隔の場合の主なツール	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。
授業の概要（内容）	<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 2：神戸ファッションの歴史 3：神戸のまちの歴史 4：映像で見る神戸 5：神戸洋家具産業の変遷 6：神戸のまちの成り立ちと都市デザイン 7：神戸のVI デザイン 8：まちづくりの実践 9：神戸のアート・デザイン環境 10：神戸のパブリックアート 11：有馬温泉・六甲山上地区における観光デザイン 12：まんがに描かれた神戸の表現 13：地域で創る・育む里山環境 14：ボランティアと社会貢献 15：まとめと試験
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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	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	デザイン美学／芸術理論		授業コード	20001493	
担当教員	藤田 治彦				
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	2021	開講学期	後期
関連資格	教職				

対面・遠隔の別	遠隔授業（オンデマンド）				
遠隔の場合の主なツール	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）	<p>〔授業の目的〕 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。</p> <p>〔到達目標〕世界の造形芸術教育の歴史と現在を理解することで造形や芸術全体への興味を高め、文化的相違や、その違いを超えた共通性をともに理解し、世界的レベルでの美的研究の可能性と美的創造能力をともに高めることが可能になる。</p>				
授業の概要（内容）	<p>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。造形芸術の基礎となったディセーニョ（デッサン）はデザインと重なる。16 世紀のイタリアで始まった造形芸術教育の世界各地での展開を、写真や映像等も用いて解説する。ヨーロッパのアカデミックな美術教育は 19 世紀まで男性に限られていたのに対し、同世紀、北米では女性教育と不可分に始まっており、この授業にはジェンダー論も含まれる。ジャポニズムと構成主義、装飾芸術と脱構築主義といった、一見異質なイズム同士のある意味で意外な重要な関係を探りながら、現代の造形芸術教育までを、世界各国の諸都市での現地調査を踏まえ、論説していく。</p>				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：素描アカデミーの創設（16 世紀のフィレンツェ・ローマなど） 2：素描アカデミーから美術アカデミーへ（17 世紀のイタリアからフランスへの移行拡大） 3：ドイツの美術アカデミー（17-18 世紀のドイツ語圏） 4：スペインとネーデルラント（16-18 世紀の海洋国とスペイン植民地） 5：理工科大学の創設（エコール・ポリテクニクとヨーロッパ各地での理工教育拡大） 6：素描学校・装飾美術学校・美術学校（エコール・デ・ボザール） 7：イングランド・スコットランド・アイルランドの美術アカデミー、官立デザイン学校、その他 8：中南米の造形芸術教育（18-19 世紀のラテンアメリカ） 9：北米の造形芸術教育（19 世紀の USA・カナダとジェンダー） 10：19 世紀アジアの造形芸術教育 11：ロシアと東欧の美術アカデミー・理工科大学・前衛教育機関 12：バウハウスとウルム造形大学、ブラックマウンテン・カレッジとニューバウハウス 13：19-21 世紀のオセアニアと英語文化圏での造形芸術教育の変遷と拡大 14：20-21 世紀のアジア・アフリカの造形芸術教育機関 15：21 世紀世界各地の造形芸術教育（まとめ） 				
実務経験のある教員					
授業時間外学習	シラバスを参考に、必要に応じて、情報図書館で関連図書を見ることができ、各回のレポート執筆に役立つ。				
評価方法	レポートと試験による総合評価とする。それらの回数や実施時期は受講者数等を確認後決定する。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト	対面・遠隔授業の決定の際に、テキスト使用等について連絡する。				
参考テキスト・URL	<p>ニコラウス・ペヴスナー（中森義宗・内藤秀雄訳）『美術アカデミーの歴史』中央大学出版会 藤田治彦・リチャードベレンホルツ『マンハッタンの建築』講談社 藤田治彦『現代デザイン論』昭和堂 藤田治彦『ナショナル・トラストの国：イギリスの自然と文化』淡交社 藤田治彦編『デザイン教育史の国際的比較研究』2015-2019 年度科研・基盤研究(A)研究報告書 藤田治彦編『芸術と福祉：アーティストとして人間』大阪大学出版会 藤田治彦・川島智生・石川祐一・濱田琢司・猪谷聡『民芸運動と建築』淡交社 ジャンソン（木村重信・藤田</p>				
各自準備物					
実習費					
その他					

科目名称	音楽の歴史と文化／音楽文化論		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	2021	開講学期	前期
関連資格					

対面・遠隔の別	対面授業として実施予定であるが、状況によっては、遠隔授業で行う。 遠隔授業となった場合には、オンデマンド授業方式で行う。				
遠隔の場合の主なツール	遠隔授業（オンデマンド授業方式）の場合は、KDU ポータルを活用して、授業動画の配信、授業資料の提供を行う。				
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>				
授業の概要（内容）	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。本講義ではその「現代音楽」の歴史を、(1)音楽と時間、(2)聴取の問題（聴く・聞くということ）、(3)「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」に至るまでとその誕生 2：現代音楽のはじまり～ドビュッシー 3：新しい音楽の形～ストラヴィンスキー 4：表現主義と音楽～シェーンベルク、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 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：アメリカ実験音楽と二つの偶然性 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～ベリオ 12：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：聴取をめぐる～音をきくということ（授業内試験） 				
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。 授業ごとのコメントシート 50%、最終回で実施する授業内テスト 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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	<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もて、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／色彩論		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	2021	開講学期	前期
関連資格	教職				

対面・遠隔の別	遠隔授業（オンデマンド）
遠隔の場合の主なツール	KDU ポータル及び Microsoft365（Teams と 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。
授業の概要（内容）	<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。</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 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－ 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、小テスト
実務経験のある教員	
授業時間外学習	<p>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。</p>
評価方法	<p>講義毎に課す小テスト70%、第15回に行う最終試験30%の割合で換算した点数によって評価する。 ※最終試験提出がない場合または小テストの提出が10回に満たない場合はE評価とする。</p>
課題・試験に対するフィードバックの方法	<p>提出された小テストについてはコンピューターにより自動採点とし、希望者には点数の開示を行う。</p>
使用テキスト	適宜プリント配付
参考テキスト・URL	<p>三浦 佳世. 知覚と感性（現代の認知心理学1），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</p>
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	西洋美術史 ①②		授業コード	10001600	
担当教員	上久保 真理				
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	2021	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				

対面・遠隔の別	混合授業（対面とオンデマンド） 遠隔（オンデマンド）を基本に、コロナ感染拡大の状況に応じて対面授業が安全に実施可能であれば組み込んでいく。				
遠隔の場合の主なツール	KDU ポータルと Stream を使用。				
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 美術やデザインの制作・教育に携わる上で必要となる西洋美術史の基礎的知識を身につけるために、キリスト教西欧を中心とする美術の歴史を「近代化」、「世俗化」という視点から概観する。</p> <p>到達目標 1. 様々な時代の作品に触れ、西洋美術史の流れを把握することで、大学生としてふさわしい教養と社会で活躍するために必要な美術の基本的知識を身につける。 2. 作品にはそれらが属する時代・社会・文化・思想が深く関わっていることを理解する。 3. 美術の変化がわたしたちの感性や価値観の変化をも反映していることに気づく。</p>				
授業の概要（内容）	主としてキリスト教西欧の美術をアツカウ。そのルーツとしての古代ギリシャ・ローマの美術、初期キリスト教美術や中世の美術にふれ、ルネサンス期以降緩やかに進行してゆく「近代化」・「世俗化」の流れを、自然科学の発達や宗教改革、市民革命や産業革命といった文化的・社会的変化と関連づけて概観する。写真誕生以後は絵画の変容を中心に、芸術についての様々な考え方が生まれ、現代の美術へと向かう道筋をたどる。				
授業計画	1：授業ガイダンス、美術史導入 2：キリスト教以前（古代ギリシャと古代ローマの美術） 3：初期キリスト教美術（東方と西方） 4：中世の美術（ロマネスクからゴシックへ） 5：人間中心主義（ゴシック末期からルネサンスへ） 6：自然科学と美術（ルネサンスの思想と美術） 7：宗教改革と美術（マニエリスムとバロック） 8：市民革命と美術（バロックの終焉） 9：産業革命と美術（新古典主義とロマン派） 10：写真誕生と絵画（写真、写実主義、印象主義） 11：非キリスト教美術を手がかりに（ポスト印象主義、象徴主義） 12：哲学と美術（キュビズムと未来派） 13：世界大戦と美術（ダダ・シュールレアリスム） 14：ユートピアを求めて（ロシア・アヴァンギャルドとバウハウス） 15：多様化する美術（第二次世界大戦後の美術） 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で調べる、図書館で関連する本を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、レポート作成や発表のための資料研究など。またコロナ感染対策に十分留意した上で、作品を鑑賞する機会を積極的に持つこと。				
評価方法	平常点（毎回の授業のコメントなど）30%、小レポート・小テストなど20%、期末レポート50%として評価。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	可能な限り、次回授業時に課題について触れ、解説等を行う。				
使用テキスト	なし。				
参考テキスト・URL	アーノルド・ゲーレン著、池井望訳『現代絵画の社会学と美学—時代の画像—』（2004年、世界思想社）など、絶版のものもあるので、授業中にプリントなどで紹介する。				
各自準備物					
実習費					
その他	最初の授業時に、授業についての基本的な約束事をプリントにして配布する。 授業の進行状況や新しいトピックの挿入など、テーマや毎回の授業計画に多少の変更の可能性がある。				

科目名称	日本美術史 ①②		授業コード	10101611	
担当教員	山崎 均				
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	2021	開講学期	前期
関連資格	教職・博学				

対面・遠隔の別	遠隔オンデマンド授業				
遠隔の場合の主なツール	KDU ポータル、Microsoft365 (Onedrive)				
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。				
授業の概要 (内容)	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に、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、アジアの美術・工芸の流れ 2：古墳時代及び飛鳥・白鳳時代の美術 3：奈良時代の美術 (天平時代の美術) 4：平安時代の美術 (貞観・藤原・院政時代の美術) 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 (日本の伝統工芸、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	公立美術館学芸員としての実務経験 (展覧会企画・作品収集・常設展示等) をもとに、日本美術の作品や展覧会、美術館と日本美術に親しむ態度を涵養し、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、実際にあるいはオンラインデータベース検索によって鑑賞する機会をつくること。作品や文化財の環境に実際親しむため、新聞・メディアの記事をチェックし、展覧会チラシなどを収集し、精読すること。 ・復習時に授業のポイントと自分の意見をまとめ、クラスプロファイリング課題提出機能により、授業コメント (毎回 800 字以上) として提出する作業を課す。				
評価方法	・期末の成績評価レポート 1 回 (3000 字程度) による。 ・出席が 10 回に満たない者は E 評価。(授業の出席者は、 <input type="checkbox"/> 切期限までに出されたクラスプロファイリング課題提出機能による授業コメント (毎回 800 字以上) の提出者とする。正当な理由なく <input type="checkbox"/> 切期限を過ぎた場合は欠席となるので注意すること。)				
課題・試験に対するフィードバックの方法	・授業において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。 ・毎回、 <input type="checkbox"/> 切期限内に提出した授業コメントに対して、アドバイスや回答を行う。				
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』辻惟雄著、東京大学出版会、2005 年				
各自準備物					
実習費					

その他	<ul style="list-style-type: none">・レポート執筆に際しては、自分の考察・評価・批評の部分を主とし、引用した文献の部分を従として、区別すること。引用は「 」を用いて必ず明記すること。・引用符の使用、脚注を用いた原典の書誌情報、該当する引用元の原典引用範囲等に慎重に留意して、著作権を侵害しないこと。・参考文献・情報、要約した文献の出典は、レポートの最後にリストにし、明確に表示すること。
-----	---

科目名称	デザイン史		授業コード	10004381	
担当教員	藤田 治彦				
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	2021	開講学期	前期
関連資格	教職・博学				

対面・遠隔の別	遠隔授業を予定しています。				
遠隔の場合の主なツール	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や、実際のデザイン活動にも役立つように、積極的に授業に参加し、国内外のデザインや美術関係者はもちろん諸芸術やものづくりの人々とも十分意見を交わせるように、歴史的知識を豊かにしていく。				
授業の概要（内容）	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、新知見も加え、確認する。後半では、ヨーロッパからアメリカや日本にも拡大し、異なる文化や、アートとテクノロジーとの関係についても考察を進める。近代デザインや近代建築は 20 世紀後半に終わったという見方と、広い意味でまだ続くという見方があるが、その理解を「ポストモダニズム」「脱構築主義」等の把握で深める。最後に「ミュージアム・デザイン」をテーマに、世界各地のミュージアムを比較する。それはミュージアムとそこに展示される美術・デザイン作品のあり方を考えるため、授業終了後もデザインの歴史や現代デザインへの興味を高め、理解を深めるよう計画している。				
授業計画	1：近代デザイン史研究の先駆者としてのニコラウス・ペヴスナー 2：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） 3：オーウェン・ジョーンズとクリストファー・ドレッサー 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：チャールズ・レニー・マッキントッシュ 7：ジャポニスム 8：ダダと構成主義 9：バウハウス（ヴァイマルから Dessau へ） 10：風景画の歴史 11：マルセル・ブロイヤー（構造と構成） 12：イームズ夫妻 13：ポストモダニズム 14：脱構築主義 15：ミュージアム・デザイン（まとめ）				
実務経験のある教員					
授業時間外学習	情報図書館やウェブサイトで、予習や復習として関連情報を確認。毎回のレポート執筆に活かされる調査方法がもっとも適切である。				
評価方法	毎回提出のレポートで総合評価する。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト	以下に記載の参考テキストが役立つ。各回、レポート課題を確認し、必要なら、情報図書館等で確認可能である。				
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 藤田治彦・リチャードベレンホルツ『マンハッタンの建築』講談社 藤田治彦『ウィリアム・モリス：近代デザインの原点』鹿島出版会 藤田治彦『ウィリアム・モリスとアーツ&クラフツ』東京美術 藤田治彦『現代デザイン論』昭和堂 藤田治彦『風景画の光』講談社 藤田治彦『天体の図像学』八坂書房 藤田治彦『ターナー：風景画の巨匠の世界』六耀社 ジャンソン（木村重信・藤田治彦訳）『西洋美術の歴史』創元社 フィリップ・B・メッグズ（藤田治彦監訳）『グラフィック』				
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	2021	開講学期	後期
関連資格					

対面・遠隔の別	対面授業
遠隔の場合の主なツール	
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。
授業の概要（内容）	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	担当教員全員が展覧会やアートやデザインのプロジェクト等を実施してきた経験を持つため、その経験を活かし、実践事例等を多数紹介して、その企画運営について具体的に講義する。
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で授業が良く理解できる。授業後に、展覧会やアートプロジェクトを見学し、その事業を実現するために必要な作業について具体的に考えてみると授業内容がより深く理解できる。また、さまざまなプロジェクトや芸術祭の図録や公式ホームページを参考に、主催組織の構成や事業規模、観客動員数やボランティア組織等について調べると、芸術と社会をつなぐプロジェクトの具体的なイメージが把握できるようになる。さらに、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、授業で学んだ企画運営の知識や技術が飛躍的に身につくようになる。
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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	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。全ての発表終了後に各教員が総評を行う。
使用テキスト	授業開始時にレジュメを配布する。 (参考書・参考資料等授業の中で参考資料を必要に応じて紹介する)
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	
実習費	
その他	

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	演習
年次	1	開講年度	2021
関連資格		科目分類	前期

対面・遠隔の別	初回は対面で実施、2回目以降リアルタイム双方向通信での実施。
遠隔の場合の主なツール	Teams
履修制限等	「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。
授業の概要（内容）	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旨とする。
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 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ールリング表面の考察 15：成果の発表と講評
実務経験のある教員	
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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	
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	ヘラ、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9/23までに履修登録を行うこと。 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。 2019年度入学生において、この科目の単位修得は基礎教育「芸術・デザイン」区分扱いとなるので、注意すること。</p>

科目名称	デジタル彫刻／デジタル彫刻基礎			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	
年次	2	開講年度	2021	開講学期	前期
関連資格					

対面・遠隔の別	遠隔授業（状況に応じては対面になる）
遠隔の場合の主なツール	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業の概要（内容）	3DCG での説得力のある作品製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、MAYA 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 I ZSphere 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：汎用 3D ソフト（Maya）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	
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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	
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	デジタル造形／作品手法研究		授業コード	20080042	
担当教員	吉田 雅則				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	芸術・デザイン (2019・2020年度入 学生のみ)
年次	1	開講年度	2021	開講学期	後期
関連資格					

対面・遠隔の別	遠隔授業（状況に応じては対面となる）
遠隔の場合の主なツール	Teams
履修制限等	
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。
授業の概要（内容）	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	<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：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	
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。全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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	
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