

科目名称	芸術工学概論／芸術工学概論 B(デザインと表現)		授業コード	10001183	
担当教員	齊木 崇人	佐藤 優、西村 幸夫			
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	2021	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

対面・遠隔の別	遠隔授業
遠隔の場合の主なツール	Teams、初回連絡に KDU ポータル、授業動画は Stream、レポート提出は Forms
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。
授業の概要 (内容)	<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25の各専門のコース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順次大きなスケールを扱い、人間の身体を包む「ファッションデザイン」から始まり、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」に融合される。</p> <p>芸術工学には、情報と経済のグローバル化、地球温暖化などによる自然生態の変化、自然災害の被害や開発や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など、「芸術工学」の学術活動に求められる克服すべき新たな挑戦課題が顕在化している。</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の適正技術や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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1：芸術工学の実践とデザイン教育の歴史</li> <li>2：アートの想像力</li> <li>3：現代クラフトの素材と表現技術の伝承</li> <li>4：まんがとアニメの未来</li> <li>5：先端の映像世界</li> <li>6：インタラクティブデザインとクリティカルシンキング</li> <li>7：イラストレーションの創造世界</li> <li>8：グラフィックとエディトリアル創造世界</li> <li>9：環境が作る建築、建築が作る環境</li> <li>10：自然との共生から読む空間の居心地と環境デザイン</li> <li>11：インテリア空間と生活を変えた椅子を作る技術</li> <li>12：ICTとインダストリアルデザインの未来</li> <li>13：ユニバーサルデザインとサプライチェーンマネジメントの変革</li> <li>14：人間のためのアートとファッション</li> <li>15：デザインとアートの社会協働</li> </ol>
実務経験のある教員	
授業時間外学習	毎回配布する参考文献や映像の URL などのリストを、情報図書館等で確認すること。
評価方法	各回授業で課す計 15 回の小レポート (90%) と最終試験のレポート (10%) で評価する。
課題・試験に対するフィードバックの方法	
使用テキスト	
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	この授業は、学科の専任教員とともに授業を実施する。 毎回の講義では、各教員が合計 60 分程度の講義を行う。 その後、代表教員を含め授業の振り返りを行い、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、山崎 嵩拓、齊木 崇人			
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・2020年度入学生のみ)／必修
年次	カリキュラムにより異なります。	開講年度	2021	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				

対面・遠隔の別	遠隔授業(第1回～第14回はオンデマンド授業、第15回はリアルタイム授業)				
遠隔の場合の主なツール	KDUポータル、Office 365 Stream、Teams				
履修制限等					
授業の目的と到達目標(学習成果)	<p>&lt;授業の目的&gt; 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授業を行う。</p> <p>&lt;到達目標&gt; 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>				
授業の概要(内容)	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・アーバニズムが目指したもの(山崎) 第05回 都市での自然との関わり合い(山崎) 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ー歴史都市の変化と持続(小浦) 第09回 イギリスの田園都市レッチワースとニューガーデンシティ舞多間の実験(齊木) 第10回 日本建築史入門(山之内) 第11回 日本の歴史的な建築と町並みの保存(山之内) 第12回 日中韓ー東アジアにおける伝統的な住まい(山之内) 第13回 庭園のデザイン(長濱) 第14回 公園のデザイン(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、建築デザイン、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	各回のレポートによる。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト					
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	2021	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

対面・遠隔の別	対面を基本とするが、感染症の状況に応じて対面+遠隔、もしくは遠隔で行う。
遠隔の場合の主なツール	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</p> <p>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のデザインにおける基本となる。</p> <p>到達目標</p> <p>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>
授業の概要（内容）	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"> <li>1：UD の理念</li> <li>2：米国の障害者施策と差別禁止法</li> <li>3：欧州の障害者施策と D4A、Inclusive Design</li> <li>4：UD の普及・教育活動</li> <li>5：関連法規</li> <li>6：ユーザ特性</li> <li>7：超高齢社会の問題と UD</li> <li>8：建築・まちづくり</li> <li>9：交通</li> <li>10：情報・コミュニケーション</li> <li>11：住宅</li> <li>12：住宅設備</li> <li>13：家電・公共設備</li> <li>14：地球環境保全と防災・減災</li> <li>15：平和と国際貢献</li> </ul>
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福祉のまちづくり工学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有する。
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	試験で評価する予定だが、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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	試験終了後に正解と解説を掲示する。
使用テキスト	適宜プリント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。 単位互換講座提供科目（UNITY、ひょうごコンソ）

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
年次	2	開講年度	2021
関連資格	教職	科目分類	選択
		開講学期	前期

対面・遠隔の別	対面を基本とするが、大学の教育活動指針レベルの引き上げに合わせて、オンライン授業に切り替える場合がある。
遠隔の場合の主なツール	Teams、Stream 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理解し、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認識する。環境問題やエコロジカル、サステナブルなデザインについて、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。
授業の概要（内容）	デザインは自然環境と密接に関わっており、自然について興味関心を持ち知識を広げることで、デザインの能力は飛躍的に向上する。本講義では、前半で自然環境とそこから多大な影響を受けている人間の感覚や、生活文化・生活様式等とデザインの関わりを事例を交えて紹介する。後半では、デザインと深く関わってくる環境問題である「エコ」や「サステナブル」について一般論と反対の立場、異なる視点からの意見やデータ、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	1：ガイダンス 2：自然界のかたち 動物の体のデザインについて 3：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 4：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 5：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 6：自然環境、文化と感覚の関係 7：環境問題を考える上での情報リテラシーについて 8：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 CO2 について 9：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 地球温暖化問題 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～3 リサイクルについて 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～4 森林伐採について 12：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 13：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 2 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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	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や、出席が2/3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。
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・2020年度入学生のみ)／必修
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(リアルタイム授業)
遠隔の場合の主なツール	KDU ポータル及び Teams
履修制限等	
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。
授業の概要(内容)	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	各課題の成果物の内容を評価する。欠席が5回以上の場合は評価対象外とする。
課題・試験に対するフィードバックの方法	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	
その他	1. ビジュアルデザイン学科生(2019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. Teamsにてリアルタイム授業を行うため、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、VD学生以外の他学科学生が履修を希望する場合は、早めに履修登録(KDUポータル)を済ませることが大事。

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
年次	1	開講年度	2021
関連資格	教職	科目分類	選択必修、芸術工学基礎(2019・2020年度入学生のみ) / 選択
		開講学期	後期

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)	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。
授業の概要(内容)	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 『白雪姫』ほか 3: フライシャー兄弟 『バットくん町へ行く』ほか 4: ウォルト・ディズニー その2 『ファンタジア』ほか 5: テックス・エイヴリー MGM名作集 6: チャック・ジョーンズ ワーナー・ブラザーズ名作集 7: ハンナ&バーベラ 『トムとジェリー』名作集 8: 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 9: ソ連長編アニメの世界 『イワンと仔馬』『雪の女王』 10: フランス長編アニメの世界① 『やぶにらみの暴君』ほか 11: 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 12: ロシア・チェコの人形アニメーション スタレヴィッチ、トルンカ、ポヤルほか 13: イギリス 革新的音楽アニメーション 『イエロー・サブマリン』ほか 14: 実験アニメーション ノーマン・マクラレン、アレクサンドル・アレクセイエフ 15: 日本アニメーションの黎明 『くもとちゅうりっぷ』『海の神兵』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（3回欠席した場合は、12回分のレポート提出は必須）。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>
課題・試験に対するフィードバックの方法	<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	担当未定（教員）				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	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）	視覚文化が持つ魅力とはなんなのか。それは言い換えれば、写真、映画、さらに映像が持つリアリティの問題に帰結する。このことを写真の発明にまで遡りながら、そこで顕在化してくる近代の「見る」という制度の展開を学び、客観的に物事を「見る」考え方を身につけることが本授業の目的となる。このことによって、これまで見ていた映像の見方を変えることができる。そして、テクノロジーの発展が「見る」という制度にどのような変化を引き起こしたかを客観視できるようになる。
授業の概要（内容）	本講義では、写真、映画を意識的に「見る」ことによって、映像の中に透明化された「見る制度」を明らかにする。大まかに次の5つの点から考えていく。 ①自分の顔（自分の顔は自分で見えない）、②鏡という装置（視覚の拡張機械）、③写真による複製技術時代（私が無限にいる）、④映画の登場前夜（動くことへの感動）、⑤映画の誕生とその発展（たとえ嘘でも面白い） #リテラシー #資料分析
授業計画	1：現実と虚構の関係、顔がもたらす問題、インターフェース 2：世界を写す鏡の存在 3：視点と視線、世界は見えるのではなく、見るものである 4：視線の権力、見る側と見られる側 5：写真の誕生、ダゲレオタイプとカロタイプ 6：肖像写真、そのスタイルの誕生と凝固 7：科学の視線、計測される身体とそのイメージ 8：静止と運動、マイブリッジについて 9：静止と運動、マレーについて 10：映画の誕生、リュミエールとメリエス、現実と虚構のはざままで 11：物語ることの発見、カドラーージュ、デクパーージュ、モンタージュ 12：カメラが動くこと、その逆説としての動かないこと 13：映画と音、映画が言葉を喋るそして、唄う 14：白黒と総天然色、リアルな世界には色がある 15：まとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業で提案された数々の問題点を自分なりに考えて答えを出すことに心がけること。少なくとも8回は授業中に、次回の授業までに考えておく質問を出すので、その回答を考えること。また、授業で示した絵画、写真、映画等を図書館で鑑賞することが望ましい。すべて、図書館所蔵。
評価方法	定期試験（問題12問中（多少の変更あり）から、4問から5問選択し回答によって、その理解度、問題意識を問う。100点を満点とする。
課題・試験に対するフィードバックの方法	試験は、授業内で配布したレジュメと講義での説明に基づいて作成されている。試験結果については、希望があれば個別に採点の内容をその答案を基にして説明する。
使用テキスト	講義内で適宜印刷物（レジュメ）を配布。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	毎回トピックスを設けて、授業を行います。専門的な知識は必要としない。 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。 単位互換講座提供科目（UNITY、ひょうごコンソ）

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	瀬能 徹	野口 正孝、笹崎 綾野、金沢 香恵、平塚 聖子、徂徠 友香子、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(2019・2020年度入学生のみ)／必修
年次	1	開講年度	2021	開講学期	前期
関連資格	教職				

対面・遠隔の別	対面
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)	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。
授業の概要(内容)	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、市場、メディア、ユニバーサル等をキーワードにして探る。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>2. ファッショントレンドの発信と増幅(瀬能)</li> <li>3. ファッションにおけるクリエイション:感性×技術×機能 —モデリングによるデザインアプローチ(平塚)</li> <li>4. ファッションにおけるディレクション:Communication・Co-creation(平塚)</li> <li>5. 時代を映し出すファッションデザイン(見寺)</li> <li>6. 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)</li> <li>7. 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)</li> <li>8. 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)</li> <li>9. 世界標準服1:背広(野口)</li> <li>10. 世界標準服2:ジーンズとTシャツ(野口)</li> <li>11. 時代とファッション…近現代服の成り立ち(笹崎)</li> <li>12. 時代とファッション…パリのストリートファッション(笹崎)</li> <li>13. ウールの魅力(徂徠)</li> <li>14. テキスタイルの可能性(徂徠)</li> <li>15. 今後のファッションを考える(瀬能)</li> </ol>
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。常に新聞、雑誌、テレビ、インターネット等の各種メディアを通じてこの時代がどのようなものなのかを感じ取っておくことが大切である。
評価方法	毎回のアンケート形式による小レポートと授業への取り組み姿勢により評価する。
課題・試験に対するフィードバックの方法	
使用テキスト	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はアパレル(衣服)デザインに限ったことではない。生活の中で広い視野を持ってファッションに好奇心を傾けておく必要がある。 ファッションデザイン学科生において、この科目の単位修得は、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。 単位互換講座提供科目(UNITY、ひょうごコンソ)

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年度生のみ)/選択
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	対面
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)	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。
授業の概要(内容)	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	
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。
課題・試験に対するフィードバックの方法	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	中山 玲佳、笹谷 晃生、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・2020年度入学生のみ)／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)	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。
授業の概要(内容)	アートにも長い歴史があり、その流れを知ることが重要であるので、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 ～美術の源流を考える～(戸矢崎) 2: 解剖学と遠近法 ～近代美術への流れ～(谷口) 3: 絵具と色彩 ～印象派とフォービズム～(谷口) 4: コラージュ ～シュール・レアリズムとポップ・アート～(谷口) 5: 支持体 ～現代の多様性と表現～(谷口) 6: アートとジェンダー1 ～絵画と写真～(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～(中山) 8: イメージと表現1 ～映像～(中山) 9: イメージと表現2 ～言葉～(中山) 10: 現代彫刻 ～ハイパーリアリズム～(笹谷) 11: 原始的造形 ～インスタレーションとアウトサイダーアート～(笹谷) 12: 身近な造形 ～フィギュア～(笹谷) 13: 集合・反復・増殖する ～草間彌生を中心に～(戸矢崎) 14: アートの自己分析 ～私を知らない私～(戸矢崎) 15: 現代社会とアート ～環境に優しい美術～(戸矢崎)
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、興味のあるところ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」。
課題・試験に対するフィードバックの方法	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・講評を行う。
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	