

2019 授業科目〈シラバス〉

Okinawa Prefectural University of Arts Syllabus

沖縄県立芸術大学
美術工芸学部

授業科目〈シラバス〉について

この「2019 授業科目〈シラバス〉」は、平成 31 年度に美術工芸学部で開講される専門教育科目について、各担当教員から提出された授業計画（シラバス）をまとめたものです。履修計画や年間の学習計画を立てる際に利用してください。

なお、総合教育科目、共通教育科目及び教職に関する科目は別冊となっています。

1. 実技の授業科目は、その多くが複数の実習（課題）で構成されています。この場合、授業科目の頁のあとに実習（課題）ごとのシラバスが記載されていることがあります。
2. 今年度開講する科目のみを掲載しています。
3. 集中講義科目については、単位数・学期欄に（集中）と表記されています。
4. 担当教員名欄の（名）は名誉教授を、（客）は客員教授を、（非）は非常勤講師を表します。
5. ■履修上の留意点には、履修の条件や注意事項のほかに、授業外の学習を含めて履修にあたり心掛けるべき点、学生への要望等が記載されています。
6. その他、本学の授業科目には科目名の末尾に番号等が付されているものがあります。これらは、科目開設の趣旨や性格、また分類上のルールがありますので、入学時に配布された履修案内等を確認してください。

平成31年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧(平成30年度以降入学生用)

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
絵 画	必修主要	21110	絵画基礎	5	1	前	実技	1
		21112	日本画Ⅰ	6	1	後	実技	7
		21113	箔	2	1	後	演習	12
		21213	日本画Ⅱ－Ⅰ	6	2	前	実技	13
		21214	日本画Ⅱ－Ⅱ	7	2	後	実技	15
		21121	油画Ⅰ	7	1	後	実技	21
		21223	油画Ⅱ－Ⅰ	6	2	前	実技	25
		21224	油画Ⅱ－Ⅱ	7	2	後	実技	29
		21231	絵画特論Ⅰ	2	1	通年	講義	42
		21331	絵画特論Ⅱ	2	2	通年	講義	43
		21291	古美術研究	4	2	後期	演習	44
	必修専攻 専門関連	21132	彫刻(絵)	2	1	前	演習	45
		21133	デザイン(絵)	2	1	前	演習	46
		21209	工芸(絵)	2	2	前	演習	47
彫 刻	必修主要	22110	デッサン	1	1	前	実技	48
		22113	彫刻Ⅰ－Ⅰ	5	1	前	実技	49
		22114	彫刻Ⅰ－Ⅱ	7	1	後	実技	53
		22213	彫刻Ⅱ－Ⅰ	6	2	前	実技	56
		22214	彫刻Ⅱ－Ⅱ	6	2	後	実技	59
		22215	構成	1	2	後	実技	62
		22231	彫刻特論Ⅰ	2	2	通年	講義	69
		22291	古美術研究	4	2	後	演習	71
	必修専攻 専門関連	22121	絵画(彫)	2	1	前	演習	72
		22209	デザイン(彫)	2	2	前	演習	73
		22132	美術解剖学Ⅰ(骨)	2	1～4	前	講義	75
	選択専攻 専門関連	22133	美術解剖学Ⅱ(筋)	2	1～4	前	講義	休講
芸 術 学	必修主要	23110	素描(芸)	2	1	前	演習	76
		23114	実技研究(絵画)	3	1	後	実技	78
		23115	実技研究(表現)	2	1	後	実技	81
		23113	基礎演習	2	1	後	演習	84
		23217	学外研究	4	2	後	演習	85
	必修専攻 専門関連	23151	絵画(芸)	2	1	前	演習	87
		23152	彫刻(芸)	2	1	前	演習	88
		23153	デザイン(芸)	2	1	前	演習	89
		23154	工芸(芸)	2	1	前	演習	90
	選択主要	23431	語学演習A(英語)	4	2～4	通年	演習	100
		23432	語学演習B(独語)	4	2～4	通年	演習	102
		23433	語学演習C(仏語)	4	2～4	通年	演習	103
		23434	語学演習D(伊語)	4	2～4	通年	演習	104
		23435	原典研究A(古文書)	4	2～4	通年	演習	105
		23436	原典研究B(漢文)	4	2～4	通年	演習	休講
		23437	原典研究C(ラテン語)	4	2～4	通年	演習	106
		23438	美学特講	2	2～4	前	講義	107
		23439	芸術学特講	2	2～4	後	講義	108
		23440	東洋美術史特講	2	2～4	前	講義	109
		23228	日本美術史特講	2	2～4	後	講義	110
		23441	西洋美術史特講	2	2～4	前	講義	111
		23227	比較芸術学特講	2	2～4	後	講義	112
	選択専攻 専門関連	23330	絵画演習A	2	2～3	前	演習	281
		23331	絵画演習B	2	2～3	後	演習	282
		23261	彫刻演習A	2	2～3	前	演習	284
		23262	彫刻演習B	2	2～3	後	演習	285
		23334	デザイン演習A	2	2～3	前	演習	287
		23335	デザイン演習B	2	2～3	後	演習	288
		23336	工芸演習A	2	2～3	前	演習	290
		23337	工芸演習B	2	2～3	後	演習	291

平成31年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧(平成30年度以降入学生用)

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
デザイン	必修主要	24112	デザインⅠ	3	1	前	実技	113
		24113	木工芸基礎	2	1	後	演習	116
		24114	立体造形(デ)	2	1	後	演習	117
		24115	素描(デ)	1	1	後	実技	118
		24116	色彩構成	2	1	後	演習	119
		24117	空間構成	2	1	後	演習	120
		24223	デザインⅡ－Ⅰ	7	2	前	実技	121
		24224	デザインⅡ－Ⅱ	7	2	後	実技	127
	必修専攻 専門関連	24121	絵画(デ)	2	1	前	演習	147
		24123	彫刻(デ)	2	1	前	演習	148
		24124	工芸(デ)	2	1	前	演習	149
	選択専攻 専門関連	24132	西洋建築史	2	1～4	前	講義	308
		24133	日本建築史	2	1～4	後	講義	309
		24153	クラフトデザイン計画	2	1～4	後	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	後	講義	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	前	講義	312
		24171	視覚伝達論A	2	1～4	前	演習	313
		24172	視覚伝達論B	2	1～4	後	演習	314
		24181	環境造形論	2	1～4	前	講義	315
		24184	人間工学	2	1～4	後	講義	327
		24251	図学	2	1～4	前	演習	316
工芸	必修主要	25112	描写	1	1	前	実技	150
		25113	色彩	1	1	前	実技	151
		25114	立体構成	1	1	前	実技	152
		25101	工芸Ⅰ	7	1	後	実技	153
		25209	工芸Ⅱ	5	2	前	実技	158
		25261	立体造形(工)	1	2	前	実技	164
		25262	版画	1	2	前	実技	165
		25221	染Ⅰ	7	2	後	実技	167
		25231	織Ⅰ	7	2	後	実技	185
		25232	繊維科学	2	2	後	講義	206
		25222	染色化学	2	2	後	講義	207
		25211	陶芸Ⅰ	7	2	後	実技	209
		25212	窯業化学	2	2	後	講義	226
		25241	漆芸Ⅰ	7	2	後	実技	228
		25242	漆芸科学	2	2	後	講義	249
	必修専攻 専門関連	25102	絵画(工)	2	1	前	演習	251
		25103	彫刻(工)	2	1	前	演習	252
		25104	デザイン(工)	2	1	前	演習	253
	選択専攻 専門関連	25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322
		25177	色彩論	2	1～4	前	講義	326

平成31年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧(平成30年度以降入学生用)

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
全専攻対象 (一部専攻除く科目あり)	選択共通 専門関連	22132	美術解剖学Ⅰ(骨)	2	1～4	前	講義	75
		22133	美術解剖学Ⅱ(筋)	2	1～4	前	講義	休講
		22202	金属演習	2	2～4	後	演習	292
		23125	芸術心理学	2	1～4	後	講義	293
		23126	芸術学	2	1～4	前	講義	294
		23135	彫刻史	2	1～4	前	講義	休講
		23136	デザイン史	2	1～4	前	講義	295
		23137	工芸史	2	1～4	前	講義	296
		23138	絵画史	2	1～4	後	講義	297
		23141	書道史	2	1～4	前	講義	298
		23142	現代芸術論A	2	1～4	後	講義	299
		23143	現代芸術論B	2	1～4	前	講義	300
		23145	一般芸術学	2	1～4	後	講義	301
		23146	日本美術史	2	1～4	前	講義	302
		23147	東洋美術史	2	1～4	前	講義	303
		23148	西洋美術史A	2	1～4	前	講義	304
		23149	西洋美術史B	2	1～4	後	講義	305
		24132	西洋建築史	2	1～4	前	講義	308
		24133	日本建築史	2	1～4	後	講義	309
		24153	クラフトデザイン計画	2	1～4	後	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	後	講義	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	前	講義	312
		24163	図法及び製図A	2	1～4	前	演習	330
		24164	図法及び製図B	2	1～4	後	演習	331
		24171	視覚伝達論A	2	1～4	前	演習	313
		24172	視覚伝達論B	2	1～4	後	演習	314
		24181	環境造形論	2	1～4	前	講義	315
		24184	人間工学	2	1～4	後	講義	327
		24251	図学	2	1～4	前	演習	316
		24252	CG基礎	2	2～4	後	演習	317
		25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322
		25177	色彩論	2	1～4	前	講義	326
自由科目		21202	写真演習	2	1～4	後	演習	335
		24202	スクリーン印刷演習	2	2～4	後	演習	336

平成 31 年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧（平成 29 年度入学生用）

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
絵 画	必修主要	21311	日本画Ⅲ	14	3	通年	実技	18
		21321	油画Ⅲ	14	3	通年	実技	32
		21331	絵画特論Ⅱ	2	2	通年	講義	43
		21291	古美術研究	4	2	後	演習	44
	選択専攻 専門関連	21431	西洋建築史概説A	2	1～4	前	講義	255
		21432	日本建築史概説A	2	1～4	後	講義	256
		21433	ビジュアルデザイン概論	2	1～4	前	講義	257
		21434	視覚伝達概論A	2	1～4	前	演習	258
		21435	視覚伝達概論B	2	1～4	後	演習	259
		21436	陶磁史概説A	2	1～4	前	講義	260
		21437	染織工芸史概説A	2	1～4	前	講義	261
		21438	生活造形概論A	2	1～4	後	講義	262
		21439	装飾概論A	2	1～4	後	講義	263
		21440	漆芸概論A	2	1～4	後	講義	264
彫 刻	必修主要	22112	彫刻ⅠB	7	1	後	実技	—
		22212	彫刻Ⅱ	13	2	通年	実技	—
		22312	彫刻Ⅲ	13	3	通年	実技	63
		22231	彫刻特論Ⅰ	2	2	通年	講義	69
		22331	彫刻特論Ⅱ	2	3	通年	講義	70
		22291	古美術研究	4	2	後	演習	71
	専攻専門 関連	22207	デザインB	2	2	前	演習	—
		22208	工芸B	2	3	前	演習	74
	選択専攻 専門関連	22132	美術解剖学Ⅰ（骨）	2	1～4	前	講義	75
		22133	美術解剖学Ⅱ（筋）	2	1～4	前	講義	休講
		22421	西洋建築史概説B	2	1～4	前	講義	265
		22422	日本建築史概説B	2	1～4	後	講義	266
		22423	クラフトデザイン計画概論	2	1～4	後	講義	267
		22424	プロダクトデザイン概論	2	1～4	後	講義	268
		22425	環境造形概論	2	1～4	前	講義	269
		22426	陶磁史概説B	2	1～4	前	講義	270
		22427	染織工芸史概説B	2	1～4	前	講義	271
		22428	生活造形概論B	2	1～4	後	講義	272
		22429	装飾概論B	2	1～4	後	講義	273
		22430	漆芸概論B	2	1～4	後	講義	274
芸 術 学	必修主要	23112	実技研究	5	1	後	実技	77
		23113	基礎演習	2	1	後	演習	84
		23217	学外研究	4	2	後	演習	85
	選択主要	23421	美学演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	91
		23422	美学演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	91
		23423	芸術学演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	92
		23424	芸術学演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	93
		23425	日本美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	94
		23426	日本美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	95
		23427	東洋美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	96
		23428	東洋美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	96
		23429	西洋美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	97
		23430	西洋美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	97
		23442	芸術文化論演習	4	3～4	通年	演習	98
		23431	語学演習A（英語）	4	2～4	通年	演習	100
		23432	語学演習B（独語）	4	2～4	通年	演習	102
		23433	語学演習C（仏語）	4	2～4	通年	演習	103
		23434	語学演習D（伊語）	4	2～4	通年	演習	104
		23435	原典研究A（古文書）	4	2～4	通年	演習	105
		23436	原典研究B（漢文）	4	2～4	通年	演習	休講
		23437	原典研究C（ラテン語）	4	2～4	通年	演習	106
		23438	美学特講	2	2～4	前	講義	107
		23439	芸術学特講	2	2～4	後	講義	108

平成 31 年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧（平成 29 年度入学生用）

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
芸術学	選択主要	23440	東洋美術史特講	2	2～4	前	講義	109
		23228	日本美術史特講	2	2～4	後	講義	110
		23441	西洋美術史特講	2	2～4	後	講義	111
		23227	比較芸術学特講	2	2～4	後	講義	112
	選択専攻 専門関連	23125	芸術心理学	2	1～4	後	講義	293
		23126	芸術学	2	1～4	前	講義	294
		23135	彫刻史	2	1～4	前	講義	休講
		23136	デザイン史	2	1～4	前	講義	295
		23137	工芸史	2	1～4	前	講義	296
		23138	絵画史	2	1～4	後	講義	297
		23141	書道史	2	1～4	前	講義	298
		23142	現代芸術論 A	2	1～4	後	講義	299
		23143	現代芸術論 B	2	1～4	前	講義	300
		23145	一般芸術学	2	1～4	後	講義	301
		23146	日本美術史	2	1～4	前	講義	302
		23147	東洋美術史	2	1～4	前	講義	303
		23148	西洋美術史 A	2	1～4	前	講義	304
		23149	西洋美術史 B	2	1～4	後	講義	305
		23320	絵画演習	4	2～3	通年	演習	274
		23321	彫刻演習	4	2～3	通年	演習	277
		23322	デザイン演習	4	2～3	通年	演習	286
		23323	工芸演習	4	2～3	通年	演習	289
		23443	陶磁史概説 C	2	1～4	前	講義	275
		23444	染織工芸史概説 C	2	1～4	前	講義	276
		23445	生活造形概論 C	2	1～4	後	講義	277
		23446	装飾概論 C	2	1～4	後	講義	278
		23447	漆芸概論 C	2	1～4	後	講義	279
デザイン	必修主要	24341	デザインⅢ A	7	3	前	実技	133
		24342	デザインⅢ B	7	3	後	実技	139
		24331	デザイン特別演習	2	3	後	演習	145
		24391	学外研究	4	3	後	演習	146
	選択専攻 専門関連	24132	西洋建築史	2	1～4	前	講義	308
		24133	日本建築史	2	1～4	後	講義	309
		24153	クラフトデザイン計画	2	1～4	後	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	後	講義	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	前	講義	312
		24171	視覚伝達論 A	2	1～4	前	演習	313
		24172	視覚伝達論 B	2	1～4	後	演習	314
		24181	環境造形論	2	1～4	前	講義	325
		24182	色彩論	2	1～4	前	講義	326
		24184	人間工学	2	1～4	後	講義	327
		24251	図学	2	1～4	前	演習	316
		24252	C G 基礎	2	2～4	後	演習	317
	選択共通 専門関連	25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322

平成 31 年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧（平成 29 年度入学生用）

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
工 芸	必修主要	25321	染Ⅱ	14	3	通年	実技	173
		25331	織Ⅱ	14	3	通年	実技	190
		25322	染織特別演習	2	3	後	演習	208
		25311	陶芸Ⅱ	14	3	通年	実技	214
		25312	陶芸特別演習	2	3	通年	演習	227
		25341	漆芸Ⅱ	14	3	通年	実技	235
		25342	漆芸特別演習	2	3	前	演習	250
	選択専攻 専門関連	25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25162	図法及び製図	4	1～4	通年	演習	328
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322
		25172	絵画史概説	2	1～4	後	講義	323
		25173	彫刻史概説	2	1～4	前	講義	休講
		25174	現代芸術概論A	2	1～4	後	講義	324
		25175	現代芸術概論B	2	1～4	前	講義	325
		25176	沖縄美術工芸史概説	2	1～2	後	講義	休講
全専攻対象（一部専攻除く科目あり）	選択共通 専門関連	22132	美術解剖学Ⅰ（骨）	2	1～4	前	講義	75
		22133	美術解剖学Ⅱ（筋）	2	1～4	前	講義	休講
		22202	金属演習	2	2～4	後	演習	292
		23125	芸術心理学	2	1～4	後	講義	293
		23126	芸術学	2	1～4	前	講義	294
		23135	彫刻史	2	1～4	前	講義	休講
		23136	デザイン史	2	1～4	前	講義	295
		23137	工芸史	2	1～4	前	講義	296
		23138	絵画史	2	1～4	後	講義	297
		23141	書道史	2	1～4	前	講義	298
		23142	現代芸術論A	2	1～4	後	講義	299
		23143	現代芸術論B	2	1～4	前	講義	300
		23145	一般芸術学	2	1～4	前	講義	301
		23146	日本美術史	2	1～4	前	講義	302
		23147	東洋美術史	2	1～4	後	講義	303
		23148	西洋美術史A	2	1～4	前	講義	304
		23149	西洋美術史B	2	1～4	後	講義	305
		24132	西洋建築史	2	1～4	後	講義	308
		24133	日本建築史	2	1～4	後	講義	309
		24153	クラフトデザイン計画	2	1～4	前	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	前	演習	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	後	演習	312
		24171	視覚伝達論A	2	1～4	前	講義	313
		24172	視覚伝達論B	2	1～4	前	講義	314
		24181	環境造形論	2	1～4	後	講義	315
		24182	色彩論	2	1～4	前	演習	326
		24184	人間工学	2	2～4	後	演習	327
		24251	図学	4	1～4	通年	演習	316
		24252	CG基礎	2	1～4	後	演習	317
		25162	図法及び製図	2	2～4	後	演習	328
自由科目		21202	写真演習	2	1～4	後	演習	335
		24202	スクリーン印刷演習	2	2～4	後	演習	336

平成 31 年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧（平成 28 年度入学生用）

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
絵 画	必修主要	21311	日本画Ⅲ	14	3	通年	実技	18
		21411	日本画Ⅳ	15	4	通年	実技	20
		21321	油画Ⅲ	14	3	通年	実技	32
		21421	油画Ⅳ	15	4	通年	実技	39
	選択専攻 専門関連	21431	西洋建築史概説 A	2	1～4	前	講義	256
		21432	日本建築史概説 A	2	1～4	後	講義	256
		21433	ビジュアルデザイン概論	2	1～4	前	講義	257
		21434	視覚伝達概論 A	2	1～4	前	演習	258
		21435	視覚伝達概論 B	2	1～4	後	演習	259
		21436	陶磁史概説 A	2	1～4	前(集中)	講義	260
		21437	染織工芸史概説 A	2	1～4	前	講義	261
		21438	生活造形概論 A	2	1～4	後	講義	262
		21439	装飾概論 A	2	1～4	後(集中)	講義	263
		21440	漆芸概論 A	2	1～4	後	講義	264
彫 刻	必修主要	22311	彫刻Ⅲ	14	3	通年	実技	63
		22411	彫刻Ⅳ	15	4	通年	実技	68
		22331	彫刻特論Ⅱ	2	3	通年	講義	70
	選択専攻 専門関連	22132	美術解剖学Ⅰ(骨)	2	1～4	前	講義	75
		22133	美術解剖学Ⅱ(筋)	2	1～4	前	講義	休講
		22421	西洋建築史概説 B	2	1～4	前	講義	265
		22422	日本建築史概説 B	2	1～4	後	講義	266
		22423	クラフトデザイン計画概論	2	1～4	後(集中)	講義	267
		22424	プロダクトデザイン概論	2	1～4	後	講義	268
		22425	環境造形概論	2	1～4	前	講義	269
		22426	陶磁史概説 B	2	1～4	前(集中)	講義	270
		22427	染織工芸史概説 B	2	1～4	前	講義	271
		22428	生活造形概論 B	2	1～4	後	講義	272
		22429	装飾概論 B	2	1～4	後(集中)	講義	273
		22430	漆芸概論 B	2	1～4	後	講義	274
芸 術 学	必修主要	23411	卒業論文	5	4	通年	演習	86
	選択主要	23421	美学演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	91
		23422	美学演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	91
		23423	芸術学演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	92
		23424	芸術学演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	93
		23425	日本美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	94
		23426	日本美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	95
		23427	東洋美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	96
		23428	東洋美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	96
		23429	西洋美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	97
		23430	西洋美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	97
		23442	芸術文化論演習	4	3～4	通年	演習	98
		23431	語学演習 A (英語)	4	2～4	通年	演習	100
		23432	語学演習 B (独語)	4	2～4	通年	演習	102
		23433	語学演習 C (仏語)	4	2～4	通年	演習	103
		23434	語学演習 D (伊語)	4	2～4	通年	演習	104
		23435	原典研究 A (古文書)	4	2～4	通年	演習	105
		23436	原典研究 B (漢文)	4	2～4	通年	演習	休講
		23437	原典研究 C (ラテン語)	4	2～4	通年	演習	106
		23438	美学特講	2	2～4	通年	講義	107
		23439	芸術学特講	2	2～4	通年	講義	108
		23440	東洋美術史特講	2	2～4	通年	講義	109
		23228	日本美術史特講	2	2～4	通年	講義	110
		23441	西洋美術史特講	2	2～4	通年	講義	111
		23227	比較芸術学特講	2	2～4	通年	講義	112
	選択専攻 専門関連	23125	芸術心理学	2	1～4	後	講義	293
		23126	芸術学	2	1～4	前	講義	294
		23135	彫刻史	2	1～4	前	講義	休講
		23136	デザイン史	2	1～4	前	講義	295
		23137	工芸史	2	1～4	前	講義	296
		23138	絵画史	2	1～4	後	講義	297

平成 31 年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧 (平成 28 年度入学生用)

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
芸術学	選択専攻 専門関連	23141	書道史	2	1～4	前	講義	298
		23142	現代芸術論 A	2	1～4	後	講義	299
		23143	現代芸術論 B	2	1～4	前	講義	300
		23145	一般芸術学	2	1～4	後	講義	301
		23146	日本美術史	2	1～4	前	講義	302
		23147	東洋美術史	2	1～4	前	講義	303
		23148	西洋美術史 A	2	1～4	前	講義	304
		23149	西洋美術史 B	2	1～4	後	講義	305
		23320	絵画演習	4	2～3	通年	演習	274
		23321	彫刻演習	4	2～3	通年	演習	283
		23322	デザイン演習	4	2～3	通年	演習	286
		23323	工芸演習	4	2～3	通年	演習	289
		23443	陶磁史概説 C	2	1～4	前	講義	275
		23444	染織工芸史概説 C	2	1～4	前	講義	276
		23445	生活造形概説 C	2	1～4	後	講義	277
		23446	装飾概説 C	2	1～4	後(集中)	講義	278
		23447	漆芸概説 C	2	1～4	後	講義	279
		23442	芸術文化論演習	4	3～4	通年	演習	98
デザイン	必修主要	24341	デザインⅢ A	7	3	前	実技	133
		24342	デザインⅢ B	7	3	後	実技	139
		24431	デザインⅣ	15	4	通年	実技	144
		24331	デザイン特別演習	2	3	後	演習	145
		24391	学外研究	4	3	後	演習	146
	選択専攻 専門関連	24131	建築史	4	1～4	通年	講義	306
		24153	クラフトデザイン計画	2	1～4	後	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	後	講義	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	前	講義	312
		24171	視覚伝達論 A	2	1～4	前	演習	313
		24172	視覚伝達論 B	2	1～4	後	演習	314
		24181	環境造形論	2	1～4	前	講義	315
		24182	色彩論	2	1～4	前	講義	326
		24184	人間工学	2	1～4	後	講義	327
		24251	図学	2	1～4	前	演習	316
		24252	C G 基礎	2	2～4	後	演習	317
	選択共通 専門関連	25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322
工芸	必修主要	25433	染Ⅲ	15	4	通年	実技	182
		25331	織Ⅱ	14	3	通年	実技	190
		25434	織Ⅲ	15	4	通年	実技	202
		25222	染色化学	2	2	後	講義	207
		25322	染織特別演習	2	3	前	演習	208
		25411	陶芸Ⅲ	15	4	通年	実技	223
		25341	漆芸Ⅱ	14	3	通年	実技	235
		25442	漆芸Ⅲ	15	4	通年	実技	246
		25242	漆芸科学	2	2	後	講義	249
		25342	漆芸特別演習	2	3	前	演習	250
		25391	古美術研究	4	3	後	演習	166
	選択専攻 専門関連	25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25162	図法及び製図	4	1～4	通年	演習	328
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322
		25172	絵画史概説	2	1～4	通年	講義	323
		25173	彫刻史概説	2	1～4	前	講義	休講
		25174	現代芸術概説 A	2	1～4	後	講義	324
		25175	現代芸術概説 B	2	1～4	前	講義	325

平成 31 年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧（平成 28 年度入学生用）

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
全専攻対象（一部専攻除く科目あり）	選択共通 専門関連	22132	美術解剖学Ⅰ（骨）	2	1～4	前	講義	75
		22133	美術解剖学Ⅱ（筋）	2	1～4	前	講義	休講
		22202	金属演習	2	2～4	後	演習	292
		23125	芸術心理学	2	1～4	後	講義	293
		23126	芸術学	2	1～4	前	講義	294
		23135	彫刻史	2	1～4	前	講義	休講
		23136	デザイン史	2	1～4	前	講義	295
		23137	工芸史	2	1～4	前	講義	296
		23138	絵画史	2	1～4	後	講義	297
		23141	書道史	2	1～4	前	講義	298
		23142	現代芸術論A	2	1～4	後	講義	299
		23143	現代芸術論B	2	1～4	前	講義	300
		23145	一般芸術学	2	1～4	後	講義	301
		23146	日本美術史	2	1～4	前	講義	302
		23147	東洋美術史	2	1～4	前	講義	303
		23148	西洋美術史A	2	1～4	前	講義	304
		23149	西洋美術史B	2	1～4	後	講義	305
		24131	建築史	4	1～4	通年	講義	306
		24153	クラフトデザイン計画	2	1～4	後	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	後	講義	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	前	講義	312
		24171	視覚伝達論A	2	1～4	前	演習	313
		24172	視覚伝達論B	2	1～4	後	演習	314
		24181	環境造形論	2	1～4	前	講義	315
		24182	色彩論	2	1～4	前	講義	326
		24184	人間工学	2	1～4	後	講義	327
		24251	図学	2	1～4	前	演習	316
		24252	CG基礎	2	2～4	後	演習	317
		25162	図法及び製図	4	1～4	通年	演習	328
自由科目	デザイン	24203	絵画C	3	2～4	通年	演習	334
		24204	彫刻C	4	2～4	前	演習	334
		24205	工芸D	4	2～4	通年	演習	334
		22203	絵画A	3	2～4	通年	演習	334
	彫刻	22204	デザインB	3	1～4	通年	演習	334
		22205	工芸B	4	2～4	通年	演習	334
		25203	絵画D	3	2～4	通年	演習	334
	工芸	25204	彫刻D	4	2～4	前	演習	334
		25205	デザインD	3	1～4	通年	演習	334
		23101	絵画B	3	2～4	通年	演習	334
	芸術学	23102	彫刻B	4	2～4	前	演習	334
		23103	デザインC	3	1～4	通年	演習	334
		23104	工芸C	4	2～4	通年	演習	334
		21203	彫刻A	4	2～4	前	演習	334
	絵画	21204	デザインA	3	1～4	通年	演習	334
		21205	工芸A	4	2～4	通年	演習	334
自由科目		21202	写真演習	2	1～4	後	演習	335
		24202	スクリーン印刷演習	2	2～4	後	演習	336

平成31年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧(平成27年度以前入学生用)

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
絵画	必修主要	21411	日本画Ⅳ	15	4	通年	実技	20
		21421	油画Ⅳ	15	4	通年	実技	39
彫刻	必修 主要	22311	彫刻Ⅲ	14	3	通年	実技	63
		22411	彫刻Ⅳ	15	4	通年	実技	68
芸術学	必修主要	23228	日本美術史特講	2	2～4	前	講義	111
		23411	卒業論文	5	4	通年	演習	86
		23421	美学演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	91
		23422	美学演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	91
		23424	芸術学演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	93
		23425	日本美術史演習Ⅰ	4	3～4	通年	演習	94
		23426	日本美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	95
		23428	東洋美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	96
		23430	西洋美術史演習Ⅱ	4	3～4	通年	演習	97
		23432	語学演習B(独語)	4	2～4	通年	演習	102
		23434	語学演習D(伊語)	4	2～4	通年	演習	104
		23435	原典研究A(古文書)	4	2～4	通年	演習	105
		23437	原典研究C(ラテン語)	4	2～4	通年	演習	106
		23438	美学特講	2	2～4	前	講義	107
	選択 専門関連	23320	絵画演習	4	2～3	通年	演習	280
		23321	彫刻演習	4	2～3	通年	演習	283
		23322	デザイン演習	4	2～3	通年	演習	286
デザイン	必修主要	24331	デザイン特別演習	2	3	後	演習	145
		24341	デザインⅢA	7	3	前	実技	133
		24342	デザインⅢB	7	3	後	実技	139
		24391	学外研究	4	3	後	演習	146
		24431	デザインⅣ	15	4	通年	実技	144
工芸	必修主要	25321	染Ⅱ	14	3	通年	実技	173
		25421	染Ⅲ	15	4	通年	実技	182
		25331	織Ⅱ	14	3	通年	実技	190
		25431	織Ⅲ	15	4	通年	実技	202
		25232	繊維科学	2	2	後	講義	206
		25242	漆芸科学	2	2	後	講義	249
		25311	陶芸Ⅱ	14	3	通年	実技	214
		25411	陶芸Ⅲ	15	4	通年	実技	223
		25312	陶芸特別演習	2	3	通年	演習	227
		25341	漆芸Ⅱ	14	3	通年	実技	235
		25441	漆芸Ⅲ	15	4	通年	実技	246
		25322	染織特別演習	2	3	前	演習	208
		25391	古美術研究	4	3	後	演習	166
全専攻共通	選択 専門関連	22132	美術解剖学Ⅰ(骨)	2	1～4	前	講義	75
		22133	美術解剖学Ⅱ(筋)	2	1～4	前	講義	休講
		22202	金属演習	2	2～4	後	演習	292
		23125	芸術心理学	2	1～4	後	講義	293
		23126	芸術学	2	1～4	前	講義	294
		23136	デザイン史	2	1～4	前	講義	295
		23137	工芸史	2	1～4	前	講義	296
		23138	絵画史	2	1～4	後	講義	297
		23141	書道史	2	1～4	前	講義	298
		23142	現代芸術論A	2	1～4	後	講義	299
		23143	現代芸術論B	2	1～4	前	講義	300
		24131	建築史	4	1～4	通年	講義	306
		24153	クラフトデザイン計画	2	2～4	後	講義	310
		24161	プロダクトデザイン論	2	1～4	後	講義	311
		24162	ビジュアルデザイン論	2	1～4	前	講義	312
		24171	視覚伝達論A	2	1～4	前	演習	313
		24172	視覚伝達論B	2	1～4	後	演習	314
		24181	環境造形論	2	1～4	前	講義	315
		24182	色彩論	2	1～4	後	講義	326
		24184	人間工学	2	1～4	後	講義	327

平成31年度 美術工芸学部開設授業科目表一覧(平成27年度以前入学生用)

対象 専攻	科目 区分	科目 コード	授業科目名	単位数	受講 年次	学期	授業 区分	頁
全 専 攻 共 通	選択 専門関連	24251	図学	2	1～4	前	演習	316
		24252	C G基礎	2	2～4	後	演習	317
		25131	陶磁史	2	1～4	前	講義	318
		25132	染織工芸史	2	1～4	前	講義	319
		25151	生活造形論	2	1～4	後	講義	320
		25152	装飾論	2	1～4	後	講義	321
		25162	図法及び製図	4	1～4	通年	演習	328
		25171	漆芸論	2	1～4	後	講義	322
		23145	一般芸術学	2	1～4	後	講義	301
		23146	日本美術史	2	1～4	前	講義	302
		23147	東洋美術史	2	1～4	前	講義	303
		23148	西洋美術史A	2	1～4	前	講義	304
		23149	西洋美術史B	2	1～4	後	講義	305
自由科目		21201	絵画	3	2～4	通年	演習	333
		22201	彫刻	4	2～4	前	演習	333
		24201	デザイン	3	1～4	通年	演習	333
		25201	工芸	4	2～4	通年	演習	333
		21202	写真演習	2	1～4	後	演習	335
		24202	スクリーン印刷演習	2	2～4	後	演習	336

実務経験のある教員による授業科目（実践的教育を行う授業）

対象専攻等	区分		授業科目名	単位数	授業区分	教員名	職	担当形態	実務経験等	掲載頁
学部	選択科目	共通専門 関連科目	ビジュアルデザイン概論 ビジュアルデザイン論	2	講義	笹原浩造	准教授	単独	アートディレクター、化粧品会社宣 伝部勤務（1986～2010年）	257 312
			視覚伝達概論A 視覚伝達論A（印刷）	2	演習	赤嶺雅	教授	単独	グラフィックデザイナー、民間企業 （情報通信機械器具製造業、印刷業） デザイン室勤務（1986～1992年）	258 313
			視覚伝達概論B 視覚伝達論B（映像）	2	演習	仲本賢	教授	単独	映像作家	259 314
			環境造形概論 環境造形論	2	講義	宮里武志	准教授	単独	設計事務所主宰、建築設計事務所等 勤務（1994～2002年）	269 315
			日本美術史	2	講義	小林純子	教授	単独	公立博物館学芸員（1989～1994年）	302
			西洋美術史B	2	講義	土屋誠一	准教授	単独	美術批評家	305
			C G基礎	2	演習	真喜志康一	非常勤講師	単独	デザイン事務所経営	317
絵画専攻	必修科目	主要科目	日本画Ⅳ	15	実技	平山英樹	教授	複数	日本画家	20
						香川亮	准教授		画家	
						関谷理	講師		日本画家	
			油画Ⅳ	15	実技	田中睦治	教授	複数	美術家	39～41
						知花均	教授		版画家	
						高崎賀朗	准教授		画家	
彫刻専攻	必修科目	主要科目	彫刻Ⅳ	15	実技	波多野泉	教授	複数	彫刻家	68
						砂川泰彦	教授		彫刻家	
						河原圭佑	講師		彫刻家	
						長尾恵那	講師		彫刻家	
			彫刻特論Ⅱ	2	講義	波多野泉	教授	オムニバス	彫刻家	70
						砂川泰彦	教授		彫刻家	
						河原圭佑	講師		彫刻家	
芸術学専攻	選択科目	主要科目	芸術学演習Ⅰ	4	演習	土屋誠一	准教授	単独	美術批評家	92
			芸術学演習Ⅱ	4	演習	土屋誠一	准教授	単独	美術批評家	93
			日本美術史演習Ⅰ	4	演習	小林純子	教授	単独	公立博物館学芸員（1989～1994年）	94
			日本美術史演習Ⅱ	4	演習	小林純子	教授	単独	公立博物館学芸員（1989～1994年）	95
			芸術学特講	2	講義	土屋誠一	准教授	単独	美術批評家	108
			日本美術史特講	2	講義	小林純子	教授	単独	公立博物館学芸員（1989～1994年）	110
デザイン専攻	必修科目	主要科目	デザインⅢA	7	実技	笹原浩造	准教授	複数	アートディレクター、化粧品会社宣 伝部勤務（1986～2010年）	133 134
						高田浩樹	准教授	単独	デザイン事務所主宰	133 135
						又吉浩	准教授	単独	アニメーション作家	133 136
						宮里武志	准教授	単独	設計事務所主宰、建築設計事務所等 勤務（1994～2002年）	133 137
						座波嘉克	教授	複数	プロダクトデザイナー	133 138
						（インターンシップ）		複数	インターンシップA・B	133
			デザインⅢB	7	実技	又吉浩	准教授	単独	アニメーション作家	139 140
						高田浩樹	准教授	単独	デザイン事務所主宰	133 141
						仲本賢	教授	複数	映像作家	139
						又吉浩	准教授		映像作家	142
						赤嶺雅	教授	複数	グラフィックデザイナー、民間企業 （情報通信機械器具製造業、印刷業） デザイン室勤務（1986～1992年）	139 143
						（インターンシップ）		複数	インターンシップC・D	139
工芸専攻	必修科目	主要科目	染Ⅲ	15	実技	渡名喜はるみ	教授	複数	染色家	182～184
						名護朝和	教授		染色家	
			織Ⅲ	15	実技	真栄城興茂	教授	複数	染織家、織工房主宰	202
						花城美弥子	准教授		染織家	205
			陶芸Ⅲ	15	実技	山田聡	教授	複数	陶芸家	223
						島袋克史	講師		陶芸家	
			漆芸Ⅲ	15	実技	糸数政次	教授	複数	漆芸家、県工芸振興センター勤務 （1990～2013年）	246～248
						水上修	教授		漆芸家	
						當眞茂	准教授		漆芸家	

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24112	デザイン I	3単位 前期	1	実技	仲本 賢 赤嶺 雅

※平成 30 年度以降の入学生対象

■テーマ デザイン機器の基礎学習

■授業の概要

コンピュータ機器や写真機器を使った表現に関する学習を通して、デザインにとっての重要な機器の基礎を学習する。

デザインのはじめに習得する必要がある、パーソナルコンピュータ及び写真の基礎的操作や機能を理解し、被写体の撮影、取り込み、編集、出力を通して、機能習得や表現習得を高める。

■到達目標

- ・コンピュータ機器や写真機器の活用を通してデザインに必要な機材を理解することができる。
- ・写真機器を使用して被写体の持つ特徴を理解し、光や影の持つ効果を表現することができる。
- ・コンピュータを使用し、印刷などの紙媒体の視覚伝達表現を実践的に活用することができる。

■授業計画・方法

個々に機材が行き渡るよう、全学生を 2 班に分け、両課題を受講できる体制としている。

1. 写真

- 1、それぞれの班に 3 週間の写真実習を行なう。
- 2、写真についての歴史、カメラの構造や操作方法。
- 3、写真の構図や配色における技術の習得。
- 4、人口照明を使った屋内撮影（平面・立体物撮影）の基本的知識を与える。
- 5、人口照明を使ったスタジオ人物撮影（プロのモデル使用）の基本的知識を与える。
- 6、自然光による屋外撮影（人物、風景、建築撮影）の基本的知識を与える。
- 7、出力機器の操作の基本的知識を与える。
- 8、授業のまとめ。作品の講評及びデザインの役割についてディスカッション。

2. C.G（コンピュータ・グラフィックス）

- 9、パーソナルコンピュータの知識や構成要素を理解する。
- 10、パーソナルコンピュータのインターフェイスや環境設定を学ぶ。
- 11、ソフトウェアである Illustrator の基本操作を習得する。
- 12、ソフトウェアである Photoshop の基本操作を習得する。
- 13、ソフト併用操作。レイアウトの設定、画像配置の基本操作。
- 14、課題を与え作品を制作させ、状況に応じて指導する。
- 15、出力機器の操作及び課題制作のアウトプット。授業のまとめ。

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・準備：デザイン基礎にとっての重要な機器（写真、コンピュータ）を活用した作品鑑賞を行う。
- ・復習：授業の中で行った講義及び実技はその日のうちに整理、復習を行う。
- ・展開：学んだ授業を実践的に作品へと展開し、具体的成果へと結びつける。

■成績評価の方法・基準

- 方法 平常点(制作への取組)40%、成果物(プリント作品)60%による総合評価。
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 配布するプリント
- テキスト 特になし
- 参考文献 学生参考作品 等々

【実習名】コンピュータ基礎

【期 間】Ⅰ期：4/8～4/26 Ⅱ期：5/6～5/27

【教 室】デジタルデザイン室（デザイン／中央棟2階）

【担 当】赤嶺 雅、金城智博（非）

【課 題】コンピュータ本体及びソフトの基本操作を学び、印刷表現としてのポストカードを制作する。

■テーマ コンピュータの基礎を学ぶ

■授業の概要

個人として情報収集や情報発信の役割を果たし、個性を表現し想像力を具現化する道具であるコンピュータ及びデザインワークにおいて必要不可欠なソフトである Adobe Illustrator、Photoshop の基本操作の習得。また、制作物をプリンタ出力ではなく印刷する事で DTP 作業の流れを具体的に理解する。

■到達目標

- ・情報機器の活用を通して印刷表現としてのデザインの基礎を理解することができる。
- ・ソフトウェアの活用を通して基本的な視覚デザイン表現ができる。
- ・感性を情報機器にて、印刷などの紙媒体の視覚伝達表現を実践的に活用することができる。

■授業計画・方法

1. 課題説明。コンピュータ及び印刷表現の歴史や変遷の解説。
 2. Macintosh のハード・ソフトウェアの基本的機能についての解説。
 3. システムの構成要素及びインターフェイスの種類について。
 4. Desk Top の個々の機能や操作方法、Finder ウィンドウの操作。
 5. システム環境設定の重要な機能についての説明と習得。
 6. 文書作成に対応するソフト、テキストエディットの入力操作の習得。
 7. Illustrator 基本操作1。印刷サイズについて。図形及び文字打ちなどの操作。
 8. Illustrator 基本操作2。ツール及び配色や効果、各種パレットの操作。
 9. Illustrator 基本操作3。実践的課題の制作。
 10. Photoshop 基本操作1。画像の取り込み、画像解像度、画像補正の解説及び操作。
 11. Photoshop 基本操作2。画像加工について、各種パレットの解説及び操作。
 12. Photoshop 基本操作3。実践的課題の制作。
 13. ソフト併用操作。レイアウトの設定、画像配置の基本操作。
 14. 出力機器の操作及び課題制作のアウトプット。
 15. 授業のまとめ。講評及びデザインの役割についてディスカッション。
- 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・実践的に作成した「ポストカード」

■成績評価の方法・基準

□方法 平常点(制作への取組)40%、成果物(プリント作品)60%による総合評価

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 配布するプリント

□テキスト 特になし

□参考文献 学生参考作品 等々

【実習名】写真基礎

【期 間】Ⅰ期：4/8～4/26 Ⅱ期：5/6～5/27

【教 室】映像スタジオ（デザイン／中央棟1階）

【担 当】仲本 賢、高野 生優（非）、小高 政彦（非）

【課 題】写真機本体及び画像編集ソフトを学び、表現としての被写体の性質を理解する。

■テーマ デジタル写真の基礎を学ぶ

■授業の概要

主にその構造的な理解と歴史的な理解を念頭に置きながら、写真機によつて的確な表現ができるようになること。

■到達目標

- ・映像撮影機器（デジタル写真機、ビデオカメラ）の使用に関する基礎的理解ができる。
- ・映像の現像、編集機器の活用を通して画像表現としてのデザインの基礎を理解することができる。
- ・写真機、動画撮影機器を使用して、電子光学機器での基本的な視覚デザイン表現することができる。（モニター出力）
- ・自己の感性を情報機器によって、印刷などの紙媒体の視覚伝達表現を实践することができる。（印刷出力）

■授業計画・方法

1. 課題説明。写真機及び映像表現の歴史や変遷の解説。
 2. 写真機器の構造や操作方法についての解説。
 3. 写真機による構図や配色など被写体についての解説。
 4. 屋内撮影における照明機器の設置方法及び操作の習得。
 5. 照明効果の解説及び機器操作の習得。
 6. 屋内撮影（被写体の平面・立体撮影）。
 7. 屋内撮影（被写体の人物撮影）。
 8. 屋内撮影（実践的課題の制作）。
 9. デジタル現像による補正作業の習得。
 10. 屋外撮影に置ける自然光及び機器操作の習得。
 11. 屋外撮影（被写体の人物撮影）。
 12. 屋外撮影（被写体の風景・建築物撮影）。
 13. 屋外撮影（実践的課題の制作）。
 14. 出力機器の操作及び課題制作のアウトプット。
 15. 授業のまとめ。講評及び映像の役割についてディスカッション。
- 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・実践的に作成した「写真プリント」 ■成績評価の方法・基準

□方法

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 状況に応じてプリントを配布

□テキスト 特になし

□参考文献 学生参考作品

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24113	木工芸基礎	2単位 後期	1	演習	座波嘉克

■テーマ 木箱の制作及び工房ワーク

■授業の概要

「米ヒバ」という美しい素材を活かして、木箱の制作に必要な基礎的デザインを機能美や構造、耐久性等の見地からデザインする。同時に木材加工の基礎技術の習得と、安全且つスムーズに工房ワークが出来るよう学習する。

■到達目標

- ・木箱制作を通して、機能美や構造、耐久性等を勘案した基礎的デザイン手法を修得する。
- ・木箱の制作に必要な木材加工の基礎技術を習得する。
- ・安全且つスムーズに工房ワークを学習する。

■授業計画・方法

- 第1回 課題説明及びデザイン工房の安全規程説明
- 第2回 木工房ワーク及び機械、電動工具等の扱い方の説明
- 第3回 アイディア展開 5W1H法 その他
- 第4回 アイディア展開 チェックリスト法 その他
- 第5回 アイディア展開 KJ法 その他
- 第6回 アイディア展開 模型制作 オズボーンの設定問法 その他
- 第7回 アイディア展開 モデルスタディ
- 第8回 デザイン決定 プロトタイプ制作
- 第9回 制作行程 木取り
- 第10回 制作行程 木づくり
- 第11回 制作行程 墨付け
- 第12回 制作行程 加工
- 第13回 制作行程 組み立て、塗装
- 第14回 制作行程 仕上げ
- 第15回 講評会（プレゼンテーション）

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集すること。
- ・課題の最終日に、講評があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。
- ・課題作品は空き時間などを利用し必ず締切までに完成させること。

■成績評価の方法・基準

- 方法 平常点30%・実技課題70%で総合的に評価する。
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 特にないが必要であれば授業で紹介する。
- テキスト 特にないが必要であれば授業で紹介する。
- 参考文献 プリントを配布する。

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24114	立体造形（デ）	2単位 後期	1	演習	高田浩樹

■テーマ

プラスチック成形の技術を通して立体造形の基礎を学ぶ。

■授業の概要

フィギュアのデザイン制作を通して、デザインプロセスにおける模型制作の一手段であるプラスチック成形の一連の技術を体験・習得する。

■到達目標

- ・スカルピーによる精密な細工技術の習得。
- ・シリコンによる型制作・型取り技法の習得。
- ・レジンによる複製技法の習得。
- ・着彩、仕上げ技法の習得。

■授業計画・方法

1. 実習ガイダンス、素材特性・道具・工程について
2. デザイン情報収集、コンセプト設定
3. アイディア展開Ⅰ（アイディアスケッチ等作成）
4. アイディア展開Ⅱ（図面作成）
5. スカルピー原型制作Ⅰ（ベースの造形）
6. スカルピー原型制作Ⅱ（パーツの接合、肉付け）
7. スカルピー原型制作Ⅲ（磨き）
8. スカルピー原型制作Ⅳ（仕上げ）
9. シリコン型取りⅠ（1/2 ピースの制作）
10. シリコン型取りⅡ（2/2 ピースの制作）
11. レジン複製Ⅰ（試作）
12. レジン複製Ⅱ（本番）
13. 複製品仕上げⅠ（磨き・塗装）
14. 複製品仕上げⅡ（仕上げ）
15. 成果発表および講評、制作ファイルの提出

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集をすること。
- ・最終日に、講評があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。
- ・課題作品は空き時間などを利用し必ず締切までに完成させること。

■成績評価の方法・基準

- 方法 主に、課題作品と制作ファイルによる。授業に取り組む態度も重視する。
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書：講義時にプリント資料を配布し、サンプル作品・スライド・映像資料等を提示する。
- 参考文献：「造形工作 アイディアノート」パンタグラフ著
- ※ その他、授業時間内に適宜紹介する。

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24115	素描（デ）	2単位 後期	1	実技	笹原浩造 坂田清子（非）

■テーマ デッサンを通じて描写による表現力を養う

■授業の概要

人体デッサン（ヌード）では、人体の持つ「動き・プロポーション・形態・量感」と「骨格・筋力・皮膚の構造」に着目し、デッサンを通じて観察力と把握力を高め、基礎的な描写表現力を養う。

■到達目標

- ・クロッキーでは、短い時間で全身の動きをとらえ、人体の構造をつかむ。
- ・ドローイング実習による多様な素材技法の制作・体験をする。
- ・デッサンでは、時間をかけて人体の構造を追求し、人物モデルから感じ取る描写表現を試みる。

■授業計画・方法

1. オリエンテーション、画材と使用方法
2. 人物デッサンの作法指導（管理運営マナー等）、準備設営
3. ヌード・クロッキーA：クロッキーについて（木炭紙サイズ）
4. ヌード・クロッキーB（1日間）：固定ポーズ①ドローイングについて（B全サイズ1枚）
5. ヌード・デッサン（7日間）：固定ポーズ②レイアウト・トリミングについて（B全サイズ1枚・鉛筆描写）
6. ヌード・デッサン（ポージング/魅力的なモデルの姿勢について）
7. ヌード・デッサン（構図について）
8. ヌード・デッサン（形態について）
9. ヌード・デッサン（中間講評、学生間の相互確認と認識）
10. ヌード・デッサン（骨格について）
11. ヌード・デッサン（量感について）
12. ヌード・デッサン（皮膚について）
13. ヌード・デッサン（動作・表情の捉え方について）
14. ヌード・デッサン（光(明暗比)について）
15. ヌード・デッサン（まとめ）固定ポーズ②修了日

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・実技科目のため、必ず時間内に制作し完成させること。
- ・時間内に終わらない時、あるいは適正な時間が取れないときには別時間を設けて制作する。
- ・すべての完成させた作品は必ず講評時に持参し、講評させること。

■成績評価の方法・基準

□方法 制作作品60%、平常点40%、総合的に評価する。

（※クロッキーブック、クロッキー固定ポーズ、鉛筆デッサン固定ポーズ、提出）

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・描写基礎として、短時間で人体全体の動きをとらえることができる。
- ・基礎としての、ドローイングでは素材技法の広い表現活用ができる。
- ・人体デッサンでは各々に自ら課題認識を持ち、集中した描写に取り組むことができる。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書

□テキスト

□参考文献

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24116	色彩構成	2単位 後期	1	演習	笹原浩造 大城有紀子(非)

■テーマ 色彩表現の基礎的な構成演習

■授業の概要

平面表現において、出題テーマをもとに制作構想・モチーフ・色彩(シルクスクリーン技法を含む)・構成・プリント等の、複数要素を自らの制作構想のもとに色彩表現の基礎能力を養う。

■到達目標

- ・色彩構成において表現基礎の習得。
- ・シルクスクリーン印刷演習と基礎技法の習得。
- ・作品制作について論理的に文章作成ができる。

■授業計画・方法

1. オリエンテーションと工房施設の説明。
2. スクリーン印刷実習1下絵(工房実習):「色」について
3. スクリーン印刷実習3製版(工房実習):「インスピレーション」について
4. スクリーン印刷実習3製版(工房実習):「インスピレーション」について
5. スクリーン印刷実習4製版(工房実習):「イメージ」について
6. スクリーン印刷実習5印刷(工房実習):「造形」について
7. スクリーン印刷実習6印刷(工房実習):「構成」について
8. スクリーン印刷実習7改版(工房実習):「陰影」について
9. 色彩構成(スケッチ) : イメージ構想と計画(個別チェック)
10. 色彩構成(展開計画) : スクリーン印刷下絵
11. 色彩構成(レイアウト) : スクリーン印刷製版
12. 色彩構成(配色計画) : スクリーン印刷インク調色
13. 色彩構成(構想確認) : スクリーン印刷試作
14. 色彩構成(仕上げ) : スクリーン印刷
15. 講評会(工房清掃と道具メンテナンス)

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点(授業以外の学習方法を含む)

- ・本科目は演習科目のため、授業期間中に成果物、実習ノート、を提出。
- ・課題制作の他に、鑑賞した作品についての感想・意見を求められる。

■成績評価の方法・基準

□方法 制作作品50%、実習ノートと平常点50%、総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・自主的に積極的な造形制作がおこなえる
- ・制作実習について、進行や作業の相互協力ができる。
- ・自他の制作・構想や色彩・構成についての意見交換ができる。

■教科書・参考文献(資料)等

□教科書 特になし

□テキスト 資料プリントなどを配布する。

□参考文献 特になし

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24117	空間構成	2単位 後期	1	演習	宮里武志

平成 30 年度入学生以降(デザイン専攻)のみ受講可能。

■テーマ 空間構成

■授業の概要

立体構成の学習により空間を意識した造形表現を習得し、三次元に関する優れた感覚を高める。

■到達目標 (簡条書で具体的に)

- ・空間・寸法計画の基礎。
- ・平面計画の理解・製図基礎・パース技法の修得。
- ・テーマに沿ったイメージを基に立体で空間構成を製作。

■授業計画・方法

- 第1回 空間デザインの成り立ち
 - 第2回 空間デザインの基礎知識
 - 第3回 製図方法・モジュール・寸法の単位の知識
 - 第4回 スケッチ・パースの実習
 - 第5回 コンセプトの方法
 - 第6回 コンセプト立案
 - 第7回 素材研究
 - 第8回 平面上の空間イメージ
 - 第9回 立体上の空間イメージ
 - 第10回 空間構成製作 1 (素材選定)
 - 第11回 空間構成製作 2 (製作技法)
 - 第12回 空間構成製作 3 (組立技法)
 - 第13回 コンセプト
 - 第14回 見直し・修正
 - 第15回 コンセプト・立体成果物の発表、提出
- 定期試験は実施しない。

■成果物・

- ・それぞれの回に感想コメント(教員に対する質問票など)を提出。スケッチ提出。
- ・テーマのコンセプト(200文字以内)・空間構成の課題の提出

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価 50%、平常点 30%、感想コメント 20%

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・空間デザインについて理解できたか。
- ・テーマづくり・表現方法の実践が出来たか。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 「イラストでわかる二級建築士用語集」著：中井多喜雄、石田芳子
- テキスト 「初めての建築製図」著：建築のテキスト編集委員会
- 参考文献

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24223	デザインⅡ-I	7単位 前期	2	実技	デザイン教員

※平成30年度以降の学生対象科目

■テーマ デザイン素材の基礎的研究

■授業の概要

デザイン制作に関わる素材の基礎的研究を行う。

■到達目標

・磁器デザイン、インテリアデザイン、キャラクターデザイン、商品開発、パッケージ・デザインを学ぶ中から、基礎的な素材の知識を深める。素材の特徴を活かしたデザイン制作を心がけ、作品へと昇華する過程を学ぶ。

■授業計画・方法

- ・授業期間を2期に分け、(1) 4・5月期、(2) 6・7月期とする。
- ・本専攻の2年生に在籍する学生はそれぞれの期間に以下の領域から1つずつを選択すること。

第1期 4・5月期(8週間)：以下の3課題から1つを選択する。(4/8～6/5)

・生活デザインⅠ(セラミックデザイン)／環境デザインⅠ(インテリア)／キャラクターデザイン

第2期 6・7月期(8週間)：以下の2課題から1つを選択する。(6/6～7/30)

・産業デザインⅠ(商品開発Ⅰ)／イラストとパッケージ・デザイン

以下、16項目に分けてデザイン素材の基礎的な知識を深める。

- 1、スケジュール及び課題説明、目標設定A
- 2、素材説明A
- 3、素材研究A
- 4、素材実験／基礎A
- 5、素材実験／応用A
- 6、デザインへの展開、ラフスケッチA
- 7、図面、コンテ、企画書作成A
- 8、模型、見本作成A
- 9、スケジュール及び課題説明、目標設定B
- 10、素材説明B
- 11、素材研究B
- 12、素材実験／基礎B
- 13、素材実験／応用B
- 14、デザインへの展開、ラフスケッチB
- 15、図面、コンテ、企画書作成B、模型、見本作成B

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点(授業以外の学習方法を含む)

- ・各課題とも、領域の異なった内容のため各自、課題の内容に留意し選択すること。
- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集すること。
- ・課題ごとの最終日に、講評があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。

■成績評価の方法・基準

□方法 課題の総合評価50%・平常点30%・素材研究におけるレポート20%で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

・課題の評価基準は、作品の表現力、構合力、完成度に加えて各課題ごとに評価基準が異なるため、それぞれの課題を参照のこと。

■教科書・参考文献(資料)等

□教科書 □テキスト □参考文献 課題別に設ける

【実習名】 生活デザインⅠ（セラミックデザイン）

【期 間】 4月8日(月)～6月5日(水)

【教 室】 プロダクト工房・セラミック室

【担 当】 座波 嘉克、友寄 淳(非)

【課 題】 器のデザインを通じて鑄込み技法を学ぶ

■テーマ 鑄込み成形の技法を用いたセラミックデザイン

■授業の概要

「器」をテーマに鑄込み成形の技法を用いたセラミックデザインを制作する。

一品制作とは異なり鑄込み成形技法により、いかに石膏型からかたどりが容易に出来たかということと、器の形が機能的で美しく仕上がったかを目標にする。

■到達目標

- ・「器」の制作を通して鑄込み成形の一連の技法を修得する。
- ・色、カタチ、機能等デザイン要素の修得。
- ・機能美のみでない「ハッピーサプライズ（感動・歓心）」の理解。

■授業計画・方法

- 第1回 スケジュール及び課題説明
- 第2回 目標設定 コンセプトリサーチ
- 第3回 アイディア展開① 5W1H法 その他
- 第4回 アイディア展開② チェックリスト法 その他
- 第5回 アイディア展開③ KJ法 その他
- 第6回 スタディーモデル 5点
- 第7回 石膏原型制作
- 第8回 石膏型制作 泥漿づくり
- 第9回 石膏型鑄込み
- 第10回 乾燥 釜詰め 素焼き
- 第11回 修正 施釉薬
- 第12回 釜詰め 焼成
- 第13回 釜だし
- 第14回 仕上げ 高台磨き等 完成
- 第15回 講評会（プレゼンテーション）

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

【成果物】

- ・セラミックを素材にした鑄込み技法による「器」のデザイン 1点 （1セット）を提出。
- ・鑄込み技法という石膏型に泥漿を流し込み、原型で制作した機能的で美しいフォルムをその石膏型から傷つけずに容易に取り出せるかという原型と型造りの技法の完成度を基準にする。

■成績評価の方法・基準

□方法 平常点 30%・実技課題 70%で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 特にないが必要であれば授業で紹介する。

□テキスト 特にないが必要であれば授業で紹介する。

□参考文献 プリントを配布する。

【実習名】 環境デザインⅠ（インテリア）
 【期 間】 4月8日(月)～6月5日(水)
 【教 室】 設計製図室
 【担 当】 宮里 武志
 【課 題】 住宅・店舗の空間設計

■テーマ 環境デザインⅠ（インテリア）

■授業の概要

リノベーション、店舗等の設計を通して、空間感覚の把握や製図技法、什器の知識習得、社会的意義を学ぶ。

■到達目標（ ）

- ・ 構造・材料の基本知識、コンセプト立案して論理的に説明することができる。
- ・ ゾーニング・照明・什器の配置が出来て、理にかなったプランが作成できる。
- ・ 建築CADソフトの基本知識・操作方法を習得している。

■授業計画・方法

- 第1回 インテリアデザインの基礎知識
- 第2回 空間設計の手法
- 第3回 インテリア製図演習（平面図）
- 第4回 インテリア製図演習（展開図）
- 第5回 インテリア製図演習（ 〃 ）
- 第6回 現地調査・測量の実習
- 第7回 テーマ・コンセプト立案
- 第8回 平面プラン
- 第9回 ゾーニング計画
- 第10回 スケッチパース着彩
- 第11回 仕上げ・素材の基礎知識
- 第12回 模型製作（床・壁製作）
- 第13回 模型製作（室内組立）
- 第14回 模型製作（内部パーツ製作）
- 第15回 空間デザインの発表、提出

定期試験は実施しない。

■成果物

- ・ それぞれの回に感想コメント（教員に対する質問票など）を提出。また、途中と最終回に創作物（コンセプト・パース・模型）をデータで提出させる。

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価 50%、平常点 30%、感想コメント 20%

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・ 空間設計について理解できたか。
- ・ 建築製図の基礎と知識の成果。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 「店舗デザイナーのための設計製図入門」 著：吉瀬徹一 発行：株式会社商店建築社

□テキスト 「インテリアデザイナーハンドブック」 著：社団法人インテリア産業協会 発行：社団法人インテリア産業協会

□参考文献

- 【実習名】 キャラクター・デザイン
 【期 間】 4月8日(月)～6月5日(水)
 【教 室】 デジタルデザイン室
 【担 当】 又吉 浩
 【課 題】 キャラクターデザインの理論研究と実践

■テーマ キャラクターデザインの理論研究と実践

■授業の概要

担当教員の実務経験を活かしながらオリジナルキャラクターを制作、そのキャラクターをどのように展開していくかを提案または制作方法を教授をする。キャラクターグッズ、ゲーム、アニメ、絵本、イベントなどに展開することを想定したキャラクターを考え、キャラクターが社会的にどのような役割を果たしているのか学ぶ。

■到達目標)

- ・キャラクター制作過程を学ぶ。
- ・その社会的役割を学ぶ。
- ・様々なメディア展開の技術を学ぶ
- ・デジタルペイントを学ぶ。

- 第1回 キャラクターを理屈で考える その大切な理由
 第2回 キャラクターに命をふきこむ
 第3回 24色分のキャラクターの実際
 第4回 デジタルペイントの作業工程を学ぶ
 第5回 色を対比させてキャラクターをみつめる
 第6回 2つ以上のキャラクターを組み合わせる
 第7回 実際の仕事例を見てみる
 第8回 架空のケースワーク もしこんな仕事があれば
 第9回 キャラクターを構築
 第10回 キャラクターの展開を考える
 第11回 素材研究
 第12回 様々なメディアに展開したキャラクターの制作
 第13回 キャラクター制作 (仕上げ)
 第14回 グッズの多展開をする
 第15回 発表会及び講評会

定期試験は実施しない。

■成果物

- ・それぞれの回に感想コメント（教員に対する質問票など）を提出。また、途中と最終回に創作物（デジタルコンテンツ）をデータで提出させる。

■評価の方法・基準

- 方法 提出課題評価 50%、平常点 30%、感想コメント 20%
 □基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 「キャラクターデザイン」 PUKUMUKU（著）
 □テキスト 「キャラクターデザインの教科書」株式会社 Playce（著）
 □参考文献 「成功するキャラクターデザインの法則」 山下和彦（著）

【実習名】 産業デザインⅠ
 【期 間】 6月6日(木)～7月30日(火)
 【教 室】 2年実習室、プロダクト工房
 【担 当】 高田浩樹
 【課 題】 商品開発Ⅰ

■テーマ 商品開発デザイン手法の基礎的技術を体験・習得

■授業の概要

生活に関わる身近な道具やモノについて、デザインの視点から素材の種類、加工方法、用途、使用環境、生産方法等を考察し、実践を通して商品開発デザイン手法の基本に従いながら、基礎的技術を体験・習得する。課題テーマは革製品とする。

■到達目標

- ・対象となるモノのデザイン条件を的確に捉え、問題を発見し解決策を見いだす能力を身に付ける。
- ・明確なコンセプトの起案からアイデアを発想・展開する能力を身に付ける。
- ・アイデアを視覚化する表現力を身に付ける。
- ・最終的にそのアイデアを魅力あるカタチに収斂させ具体化できる能力を身につける。
- ・提案内容をプレゼンする能力を身につける。

■授業計画・方法

1. 実習ガイダンス、皮革の種類・道具・技法・製品について解説
2. デザインプロセスについて解説
3. デザイン計画(デザイン情報の収集・整理、デザイン目標の設定)
4. デザインコンセプトの起案
5. アイデア展開(コンセプトに基づくイメージの視覚化)
6. モックアップ作成(工作用紙)、付属品の手配
7. 試作Ⅰ(型紙制作、床革裁断)
8. 試作Ⅱ(床革縫製)
9. 詳細のデザイン検討・評価、デザイン仕様決定
10. 本制作Ⅰ(型紙制作、タンニンなめし革裁断)
11. 本制作Ⅱ(表面・裏面・コバ処理、縫製下準備)
12. 本制作Ⅲ(表縫製、仕上げ)
13. プレゼンテーション手法について解説
14. プレゼンテーション準備
15. 成果発表・講評および制作ノート提出
定期試験は実施しない。

■成果物

- ・課題作品1点(採点后に返却)、プレゼンシート(A2、1枚)、制作ノート(A4、枚数未制限)

■成績評価の方法・基準

- 方法 主に、課題作品とプレゼンシートによる。授業に取り組む態度も重視する。
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 プリントを適宜配布する。
- テキスト プリントを適宜配布する。
- 参考文献 「レザークラフト技法事典」(株)スタジオタッククリエイティブ 発行
 「レザークラフト 道具&材料カタログ」(株)スタジオタッククリエイティブ 発行
 ※ その他、参考作品を含め授業時間内に適宜紹介する。

- 【実習名】 イラストとパッケージ・デザイン
 【期 間】 6月6日(木)～7月30日(火)
 【教 室】 2年実習室、デザイン講義室2
 【担 当】 笹原浩造、佐々木悟郎(非)
 【課 題】 沖縄のブランド：企業、機関をテーマにしたパッケージ・デザインとプレゼンテーション

■テーマ イラストレーション表現によるパッケージデザインの提案。

■授業の概要

企業には、製品・イメージ、歴史・社風、現状・等々、独自の存在背景や社会的な役割活動がある。ブランド・ロイヤリティの「今」を見据え、何を伝え・どんな形で包み・どの様に届いたら良いのか。アートディレクション発想をもとにデザイナーの視点で未来構想を多面的に描く。地域産業のブランド価値創造を目指すパッケージング・クリエイションに挑む。

■到達目標

- ・企業の機関機能を訪問し、商品企画・マーケティング開発・生産工場・ショップ店舗の現場を見ることで企業構造の把握と理解する。
- ・企画立案から、デザイン制作、発表と質疑応答、一貫した個人制作を体験する。
- ・経営者へのプレゼンテーション実習により、個人の表現力や企画発表の能力を培う。

■授業計画・方法

1. オリエンテーション（企業レクチャー講義）
2. 調査（資料収集：過程）
3. パッケージデザインについて（講義：過程）
4. 本社ショップと工場見学（ヒアリング：過程）
5. ブランドデザインについて（ディスカッション）
6. 企画コンセプト立案（スケッチ・構想：過程）
7. グラフィック要素（イメージ展開：過程）
8. インハウスデザインについて（講義：過程）
9. 中間チェック（マーケティング講義）
10. 企画・表現の確認（方向性：ディレクション過程）
11. 素材や技法の試作（工程：過程）
12. 表現制作（ビジュアル制作：過程）
13. 制作作品の仕上げ（レイアウト構成：過程）
14. 事前資料作成、（企画チェック：リハーサル過程）
15. プレゼンテーション（個人発表：質疑応答）

※定期試験は実施しない。

■成果物・

- ・デザイン作品、企画プレゼンテーション・ファイルの提出。

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価50%、プレゼンテーションを含む平常点50%、総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・ブランド（企業）とデザイナー（クリエイティブ）の関係性や役割の把握・理解。
- ・現代パッケージングとは何か、ブランド価値について考察・理解。
- ・アートディレクション発想を生かした基礎デザインの習得。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 特になし

□テキスト 企業・制作資料、スライド等。

□参考文献 特になし

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24224	デザインⅡ-Ⅱ	7単位 後期	2	実技	デザイン教員

※平成30年度以降の学生対象科目

■テーマ デザイン素材応用研究

■授業の概要

デザインⅡ-Iを修めた後、デザイン素材の応用的研究を行なう。

■到達目標

・電子画像処理、印刷に関わる過程、設計に関わる作業と素材に対する知識を深める。デザインプランニングの方法を学ぶ。最後に共同研究（地域の特産品開発）を行うことによって、デザインの全行程を経験、把握する。グラフィックデザインの基礎として、紙という繊維素材について学ぶ。

■授業計画・方法

・授業期間を2期に分け、(1)10・11月期、(2)12・1月期とする。本専攻の2年生に在籍する学生は第1期に以下の課題から1つを選択すること。また、すべての2年生は紙漉を学ぶこと。また上記すべての学生は、デザインプランニングの方法を学んだ後、グループに分かれて共同研究（地域の特産品開発）を行なう。

第1期 10・11月期（8週間）：以下の3課題から1つを選択する。（10/1～11/19）

・静止画像処理（写真）／グラフィックデザインⅠ（VI設計）／環境デザインⅡ（建築）

・ワークショップ：紙すき（全2年生対象）（8日間、11/20～11/29）

第2期 12・1月期（8週間）：以下の課題を共同研究で行なう。（12/2～1/31）

・地域の特産品開発（デザイン全教員）

以下、16項目に分けてデザイン素材の応用的な知識を深める。

- 1、スケジュール及び課題説明、目標設定C
- 2、素材説明C
- 3、素材研究C
- 4、素材実験／基礎C
- 5、素材実験／応用C
- 6、デザインへの展開、ラフスケッチC
- 7、図面、コンテ、企画書作成C
- 8、模型、見本作成C
- 9、スケジュール及び課題説明、目標設定D
- 10、素材説明D
- 11、素材研究D
- 12、素材実験／基礎D
- 13、素材実験／応用D
- 14、デザインへの展開、ラフスケッチD
- 15、図面、コンテ、企画書作成D、模型、見本作成D

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・各課題とも、領域の異なった内容のため各自、課題の内容に留意し選択すること。
- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集すること。
- ・課題ごとの最終日に、講評があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。

■成績評価の方法・基準

□方法 課題の総合評価50％・平常点30％・素材研究におけるレポート20％で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 □テキスト □参考文献 課題別に設ける

【実習名】静止画像処理（写真）

【期 間】10月1日（火）～11月19日（火）

【教 室】映像スタジオ

【担 当】仲本賢

【課 題】デジタル一眼レフカメラを使用した写真実習

■テーマ デジタル一眼レフカメラを使用した静止画像の処理技術習得

■授業の概要

デジタルカメラを使って、スタジオでの照明技術やレンズの選び方を学ぶ。また、様々な静止画像撮影からデジタル写真現像（RAW 現像処理）、印刷出力、光学出力などを学ぶ。技術修得と同時に画像による作品の制作とその芸術性、デザイン性について学ぶ。

■到達目標

- ・デジタル一眼レフカメラの構造と使用法を理解する。
- ・スタジオ撮影での人物や物体の撮影方法を理解する。
- ・デジタル写真現像から出力までを理解する。
- ・写真史の歴史的作法を学びつつ、自己の作品を制作する方法を学ぶ。
- ・写真によるプレゼンテーション能力を培う。

■授業計画・方法

- 第1回 実習ガイダンス／写真機の構造と印刷について
 - 第2回 スタジオ撮影の実践（人物／モデル撮影）
 - 第3回 スタジオ撮影の実践（物体／平面、立体）
 - 第4回 スタジオ撮影の実践（食品）
 - 第5回 デジタルデータの現像と保存
 - 第6回 「写真作品」と出会う／図書館およびインターネット検索について
 - 第7回 屋外撮影実習（課題：観光地・首里城における人物撮影）
 - 第8回 屋外撮影実習（課題：海岸撮影・南城市百名ビーチ）
 - 第9回 写真による作品創作1 計画
 - 第10回 写真による作品創作2 制作
 - 第11回 写真による作品創作3 発表
 - 第12回 インクジェット・プリント・デモンストレーション（小型）
 - 第13回 インクジェット・プリント・デモンストレーション（大型）
 - 第14回 プロジェクターによる発表・デモンストレーション
 - 第15回 写真集発表、提出
- 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・それぞれの回に1～20点の写真を提出。また、最終回に創作写真（シリーズ）の提出させる。

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価70%、平常点30%

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・機材と素材について理解できたか。
- ・写真作品に独創性、又は熟慮のあとが見えるか。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 「明るい部屋—写真についての覚書」 みすず書房 著：ロラン・バルト

□テキスト 複製技術時代の芸術 晶文社 著：ヴァルター・ベンヤミン

□参考文献 「写真のこころ」 平凡社 著：平木収

- 【実習名】 グラフィックデザインⅠ (VI)
 【期 間】 10月1日(火)～11月19日(火)
 【教 室】 デジタルデザイン室 (デザイン／中央棟2階)
 【担 当】 赤嶺 雅、金城和之 (非)
 【課 題】 基本理念を基に象徴化、整合性を持たせ VI システムとする。

■テーマ 企業のVIシステムの構築

■授業の概要

実際の企業に対し、基本理念を基にデザインコンセプトの構築、象徴化し整合性を持たせ施設の特徴をイメージとしてデザイン処理しVIシステムを構築する。ベーシックアイテムからアプリケーションアイテムまで一貫したデザインシステムとし企業への提案を行う。

■到達目標

- ・社会におけるデザインの役割と、ロゴ・マークを含めVIデザインの基本を理解することができる。
- ・現場調査・分析及び整理にて、企業の経営理念より具体的な提案を行うことができる。
- ・コミュニケーションツールとしてVIデザインの、総合的デザイン力を修得することができる。

■授業計画・方法

1. 課題説明。VIデザインの心理学の観点から解説する。
2. 世界におけるVIデザインの導入と実績について講義する。
3. 日本におけるVIデザインの導入と実績について講義する。
4. 企業ロゴ・マークの変遷について講義する。
5. 企業の事前調査及び現場調査を行う。
6. 調査の分析及び整理、問題点をまとめる。
7. 企業コンセプトの抽出作業と企業イメージの整理を行う。
8. 具体的な提案をまとめグランドコンセプトを導く。
9. グランドコンセプトからデザインコンセプトのまとめ。
10. ベーシックデザインアイテムの整理。
11. アプリケーションデザインアイテムの整理。
12. 統一したデザインシステムに整理。
13. 学内プレゼンテーションにより内容の確認。
14. 企業へプレゼンテーション。
15. 授業のまとめ。講評及びデザインの役割についてディスカッション。
定期試験は実施しない。

■成果物

- ・実践的に作成した「VIデザインシステム」のファイル

■成績評価の方法・基準

- 方法 平常点(制作への取組)40%、成果物(VIデザインシステム)60%による総合評価。
 □基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 配布するプリント
 □テキスト 特になし
 □参考文献 学生参考作品 等々

【実習名】 環境デザインⅡ（建築）
 【期 間】 10月1日(火)～11月19日(火)
 【教 室】 設計製図室
 【担 当】 宮里 武志
 【課 題】 建築設計基礎

■テーマ 住宅環境の変遷を学び、経緯を分析する。

■授業の概要

今日の住まいの課題と展望を踏まえ、風土的状況を反映した提案をする。

■到達目標

- ・住宅の移り変わりの歴史の基礎知識を理解する。
- ・実際の建築の現地調査を行なって観察眼を高める。
- ・建築CADソフトの実践的な手法を学ぶ。
- ・理論と分析のプレゼンテーション能力を高める。

■授業計画・方法

- 第1回 建築史の基礎知識
- 第2回 風土・環境の知識
- 第3回 建築の構造
- 第4回 建築の造作
- 第5回 電気・水道設備の基礎
- 第6回 テーマ作成
- 第7回 プランニング
- 第8回 建築CAD製図（基本操作）
- 第9回 建築CAD製図（平面図）
- 第10回 建築CAD製図（立面図）
- 第11回 模型の基礎知識・製作方法
- 第12回 模型製作（建物パーツ製作）
- 第13回 模型製作（各種組立）
- 第14回 模型製作（外溝製作）
- 第15回 プレゼンテーション、提出

定期試験は実施しない。

■成果物

- ・建築の変遷と展望のレポート提出。また、最終回に製図と模型の提出する。

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価70%、平常点30%

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・建築基礎学習の習得の成果。
- ・的確なコンセプトとCAD製図による提案の完成度。
- ・模型の完成度。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 「南島・沖縄の建築文化」 著：（有）建築資料研究社 発行：（株）建築資料研究社

□テキスト 「家造りのコトバ」 著：井松志郎 発行：（株）エクスナレッジ

□参考文献

- 【実習名】 紙漉きワークショップ
 【期 間】 11月20日(水)～11月29日(金)
 【教 室】 紙漉き工房
 【担 当】 赤嶺 雅、安慶名 清 (非)
 【課 題】 デザインにとって重要な紙としての、伝統的な沖縄の紙漉きを学ぶ。

■テーマ 伝統的な手漉き和紙を漉く。

■授業の概要

生活において必要不可欠である紙は、歴史的背景からしても重要であり、身の回りの印刷物として現在も使用されている。デザイン表現においても、パッケージやグラフィックデザインなど多く商業デザインで活用されている。その、紙についての歴史や原料、製作過程などを実践的に学ぶ。

■到達目標

- ・ 歴史的背景から紙の重要性を理解する。
- ・ 和紙の特徴や三大原料について講義し、特性を理解する。
- ・ 流し漉きの作業工程を理解し、紙漉きの工程を体験する。

■授業計画・方法

- 第1回 紙についての歴史や変遷の解説。
 第2回 沖縄における和紙の歴史や変遷についての解説。
 第3回 和紙の三大原料に触れ特徴や機能を学ぶ。
 第4回 和紙の製法に重要なネリの働きや特性について学ぶ。
 第5回 紙漉きの道具についての解説。
 第6回 和紙の製法1。煮熟、繊維のまわりの不純物をソーダ灰で溶かす。
 第7回 和紙の製法2。塵取り、原料を水に入れ塵を取り除く。
 第8回 和紙の製法3。叩解、木槌にて繊維を叩いてほぐす。
 第9回 和紙の製法4。紙漉き、漉き船に繊維を入れ、ネリを加える。
 第10回 和紙の製法5。調子、左右、前後に振り動かし繊維を絡める。
 第11回 和紙の製法6。压榨、紙を重ねた後、重石を乗せ水分を抜く。
 第12回 和紙の製法7。乾燥、一枚一枚を板に貼り合わせて天日乾燥する。
 第13回 和紙の製法8。仕上げ、板から一枚一枚丁寧に剥ぎ取る。
 第14回 仕上げ、紙の選別を行い破れ、シワを確認する。
 第15回 講評及び紙の役割についてディスカッション。
 第16回 授業のまとめ (作品提出)
 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・ 実践的に作成した「手漉き和紙」

■成績評価の方法・基準

- 方法 平常点(制作への取組)40%、成果物(手漉き和紙)60%による総合評価。
 □基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 配布するプリント
 □テキスト 特になし
 □参考文献 学生参考作品 等々

- 【実習名】 地域の特産品開発
 【期 間】 12月2日（月）～1月31日（金）
 【教 室】 2年実習室およびフィールドワーク
 【担 当】 座波嘉克、仲本賢、赤嶺雅、笹原浩造、宮里武志、又吉浩、高田浩樹、嘉数 純(非)、安次富 隆(非)
 【課 題】 地域の特産品を開発するグループ課題

■テーマ 地域の特産品を開発し社会貢献するデザインを考える

■授業の概要

毎年度、4名1組のグループになって、地元を向け、実現可能な商品の設計とデザインを行ない、より現実的なデザインを行なうフィールドワークを伴う授業。デザインプランニングから始まり、その中で市場調査とアイデアの出し方を3週間ほど学ぶ。その後現地に出向き、地域の方々とお話をしながら、地域に必要であると思われる「特産品」を学生の視点で考え、模型や試作品等を制作しながら最終的には地域の方々の前でプレゼンテーションを行なう。

■到達目標

- ・地域の求める物、あるいは改善すべき問題点を理解する。
- ・個人ではなくグループで協力し、役割を分担しながら作業する。
- ・計画的に行ない、地域社会と連携を取りながら行なう。
- ・足下に目を向け、実現可能な商品の設計とデザインを行なう。
- ・地域の方に理解していただけるようプレゼンテーションを行なう。

■授業計画・方法

- 第1回 実習ガイダンス
 - 第2回 デザイン・プランニング解説
 - 第3回 参考、見本、特産品開発を見る
 - 第4回 現地調査
 - 第5回 マーケティング・リサーチ
 - 第6回 特産品の選定とプレゼンテーション書類の作り方
 - 第7回 フィールド・ワーク／見本制作
 - 第8回 授業内プレゼンテーション
 - 第9回 ポストプレゼンテーション（反省と修正）
 - 第10回 模型、見本制作
 - 第11回 フィールド・ワーク（地域での再調査、再調整）
 - 第12回 説明パネル制作
 - 第13回 プレゼンデータ制作
 - 第14回 地域プレゼンテーションあるいは学内発表、展示
 - 第15回 発表、展示後の講評会、手直し
- 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・地域でのプレゼンテーション（約30分間）および展示会（約10日間）
- 特産品試作品もしくは模型作品、プレゼンテーション用書類一式

■成績評価の方法・基準

- 方法 提出課題評価70%、平常点30%
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。
- ・試作品もしくは模型作品の表現力、地域の方へのプレゼンテーション能力。
- ・グループ内の割当作業の適正さとその実効性。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 「地域活性化戦略」小長谷一之（著）
- テキスト 「地域活性化ビジネス―街おこしに企業の視点を活かそう」岡田 豊（著）
- 参考文献 「地域活性化のマーケティング」古川 一郎（編集）

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24341	デザインⅢA	7単位 前期	3	実技	デザイン教員

※平成 29 年度以前の学生対象科目

■テーマ デザインツールの基礎的研究とデザイナーとしての社会的役割の確認

■授業の概要

製品の設計に関する具体的な実作業の中から、自己のデザイナーとしての可能性を深める。また、一時的に自らを企業に置くことによって、社会の一員としての意識を高める。さらにデザイン作業を行うことによって、デザインの公共的意味を意識した完成品に近いものを手掛けることによって、自己の社会的役割を確認させる。

■到達目標

自らが研究領域を選択する。・社会とデザインの関係性をもとに制作者の立場から、生活者への具体的な政策提案の実現が授業のねらいである。

■授業計画・方法

授業期間を2期に分け、(1) 4・5月期、(2) 6・7月期とする。本専攻の3年生に在籍する学生はそれぞれの期間に以下の科目から1つを選択すること。

第1期 4・5月期(8週間)：以下の2課題から1つを選択する。(4/8～6/5)

・広告とポスター／産業デザインⅡ(商品開発Ⅱ)／インターンシップA

第2期 6・7月期(8週間)：以下の2課題から1つを選択する。(6/6～7/30)

・アニメーション／環境デザインⅡ(建築)／生活デザインⅡ(木工家具)／インターンシップB

以下、16項目に分けてデザインツールの基礎的な知識を深める。

- 1、課題説明、目標設定A
- 2、デザイン制作ツール説明A
- 3、デザイン制作ツール研究A
- 4、デザイン制作ツールによる実験／基礎A
- 5、デザイン制作ツールによる／応用A
- 6、デザインへの展開、ラフスケッチA
- 7、図面、コンテ、企画書作成A
- 8、模型、見本作成A
- 9、課題説明、目標設定B
- 10、デザイン制作ツール説明B
- 11、デザイン制作ツール研究A
- 12、デザイン制作ツールによる実験／基礎B
- 13、デザイン制作ツールによる／応用B
- 14、デザインへの展開、ラフスケッチB
- 15、図面、コンテ、企画書作成B、模型、見本作成B

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点 (授業以外の学習方法を含む)

- ・各課題とも、領域の異なった内容のため各自、課題の内容に留意し選択すること。
- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集すること。
- ・課題ごとの最終日に、講評があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。

■成績評価の方法・基準

□方法 課題の総合評価 50%・平常点 30%・素材研究におけるレポート 20%で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献(資料)等

□教科書 □テキスト □参考文献 課題別に設ける

- 【実習名】 広告とポスター
 【期 間】 4月8日(月)～6月5日(水)
 【教 室】 3年実習室、デザイン講義室2
 【担 当】 笹原浩造、戸田靖人(非)
 【課 題】 広告のためのポスター制作

■テーマ コミュニケーションデザインの提案

■授業の概要

担当教員の実務経験を活かして、公共広告をテーマにソーシャル・メディアのあり方を考察し、具体的なビジュアル・デザインの構想で、事業主に企画提案をする。ポスター制作を主に、時代に沿った広報メディアの将来構想とアート・ディレクションの発想を生かした明解なコミュニケーション・デザインの発表実現を目指す。

■到達目標

- ・ポスター制作をととしてコミュニケーション・デザインの基礎を学ぶ
- ・メディア展開の構想立案と、企画テーマに沿ったアート・ディレクションの発想法を学ぶ。
- ・広報活動の把握・理解ととしてグラフィック表現の可能性を探る。

■授業計画・方法

1. オリエンテーションとテーマ調査収集
2. クライアント講義1(ヒヤリング)
3. 関係施設や環境の調査(ディスカッション)
4. コンセプト作成(キーワード)
5. 制作計画の立案(個別チェック)
6. デザイン企画作成(ディレクション・スケッチ)
7. 表現展開の検討(アイテム・メディア構想)
8. 中間チェック(クライアント)
9. コンセプト方向の再確認や調整
10. 表現方法の確認(制作チェック/個別)
11. 制作Ⅰ 展開 : 検討
12. 制作Ⅱ 作業 : 検証
13. 制作Ⅲ 仕上げ: 確認
14. 事前資料の確認とリハーサル
15. プレゼンテーション(各自に制作発表)

※ 特別講義2日間は必須。新聞媒体の現状等を学ぶ。
 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・ポスター(A3サイズ)とメディア展開(構想シート)提出

■成績評価の方法・基準

□方法 作品50%、平常点50%、総合的(※)に評価する。(※)制作プレゼンテーション。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・課題、現状により、自ら広報テーマの創出。
- ・テーマに沿ったビジュアル表現の具体化。
- ・コミュニケーション・デザインの明解な制作発表。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 特になし
- テキスト 企業又は公共機関等の資料
- 参考文献 レクチャー用プリント配布

- 【実習名】 産業デザインⅡ
 【期 間】 4月8日(月)～6月5日(水)
 【教 室】 3年実習室、プロダクト工房
 【担 当】 高田浩樹
 【課 題】 商品開発Ⅱ

■テーマ 商品開発デザイン手法の応用的知識と技術を体験・習得する。

■授業の概要

産業デザインⅠを踏まえ、生活に関わる身近な道具やモノについて、デザインの視点から素材の種類、加工方法、用途、使用環境、生産方法等を考察し、担当教員の実務経験を活かした実践を通して商品開発デザイン手法の応用的知識と技術を体験・習得する。課題テーマは授業初日に告知する。

■到達目標

- ・対象となるモノのデザイン条件を的確に捉え、問題を発見し解決策を見いだす能力を身に付ける。
- ・明確なコンセプトの起案からアイディアを発想・展開する能力を身に付ける。
- ・アイディアを視覚化する表現力を身に付ける。
- ・最終的にそのアイディアを魅力あるカタチに収斂させ具体化できる能力を身につける。
- ・提案内容をプレゼンする能力を身につける。

■授業計画・方法

1. 実習ガイダンス、素材・技法について解説
 2. デザインプロセスについて解説
 3. デザイン計画（目的の明確化、デザイン情報の収集・整理・分析、デザイン目標の設定）
 4. デザインコンセプトの起案
 5. アイディア展開（コンセプトに基づくイメージの視覚化）
 6. モックアップ作成
 7. 試作Ⅰ（素材加工）
 8. 試作Ⅱ（組立て、仕上げ）
 9. 試作デザイン案の検証評価、デザイン仕様決定、付属品の手配
 10. 本制作Ⅰ（素材加工）
 11. 本制作Ⅱ（表面・裏面・エッジ処理、組立て）
 12. 本制作Ⅲ（磨き、仕上げ）
 13. プレゼンテーション手法について解説
 14. プレゼンテーション準備
 15. 成果発表・講評
- 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・課題作品1点（採点后に返却）、プレゼンシート（A2、1枚）

■成績評価の方法・基準

□方法 主に、課題作品とプレゼンシートによる。授業に取り組む態度も重視する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 プリントを適宜配布する。

□テキスト プリントを適宜配布する。

□参考文献 「プロダクトデザイン－商品開発に関わるすべての人へ」日本インダストリアルデザイナー協会編

※ その他、参考作品を含め授業時間内に適宜紹介する。

【実習名】 アニメーション
 【期 間】 6月6日(木)～7月30日(火)
 【教 室】 コンピュータ室
 【担 当】 又吉 浩
 【課 題】 アニメーション実習

■テーマ アニメーション実習

■授業の概要

担当教員のアニメーション作家としての実務経験を活かし、様々なアニメーションの技法を学び制作しながら、デジタル動画像の仕組みを学ぶ。又、その周辺にある課題（描画、構成、編集、録音など）についてもあわせて学ぶ。さらに実際の社会に反乱する動画像の中から、教員によって提示された作品を鑑賞し、批評する機会を持つ。

■到達目標

- ・アニメーションの原理や機材について学ぶ。
- ・アニメーション作品における独創性について学ぶ。
- ・アニメーション作品における社会規範について学ぶ。著作権、基本的人権など。
- ・アニメーションの歴史的作法を学びつつ、自己の作品を制作する方法を選ぶ。
- ・アニメーションによる表現能力を培う。

■授業計画・方法

- 第1回 実習ガイダンス／アニメの原理について
 第2回 アニメーションの歴史、新しいアニメーションとの出会い（教員による作品紹介）
 第3回 様々な素材や技法を使ったアニメーションの表現について
 第4回 平面アニメーション試作（セルアニメーション）
 第5回 立体アニメーションの試作（コマ撮りアニメーション）
 第6回 コンピュータを用いたアニメーション制作の使用方法 CLIP STUDIO PAINT
 第7回 ストーリーの構成とカメラアングルについて
 第8回 絵コンテ、シナリオのかき方 Adobe Illustrator
 第9回 動画編集について Adobe After Effects, Premiere
 第10回 制作作業 作画
 第11回 制作作業 彩色
 第12回 制作作業 効果、加工
 第13回 制作作業 編集
 第14回 制作作業 音声、文字の編集
 第15回 動画作品の発表、講評、提出
- 定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・学生の理解度を確かめるため、それぞれの回に小レポートを提出。また、最終回に創作ノートと絵コンテを提出させる。平常点の評価に加える。
- ・動画作品は指定された動画書類形式で保存しUSB スティックに入れて提出すること。

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価70%、平常点30%

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 「アニメの教科書」アニメ人材育成・教育プログラム委員会（著）
- テキスト 「アニメーション制作技法—『4701 白鯨』を創る」出崎統（著）
- 参考文献 「アニメーション学入門（平凡社新書）」津堅信之（著）
 「アニメーションのつくりかた」橋本三郎（著）

- 【実習名】 環境デザインⅢ（ランドスケープ）
 【期 間】 6月6日(木)～7月30日(火)
 【教 室】 設計製図室
 【担 当】 宮里 武志
 【課 題】 地域に貢献するランドスケープをデザインする

■テーマ 環境デザインⅢ（ランドスケープ）

■授業の概要

担当教員の実務経験を活かしながら、調査研究が可能なエリアを選定して、周辺環境を考慮したポケットパーク・ストリートファニチャー・地域の都市計画のいずれかの提案をする。

■到達目標

- ・古地図と現地図を持って地域エリアの調査を行なう。
- ・町の発展経過を探る、また建物の用途・住民の構成の分析。
- ・作図・模型によるプレゼンテーション能力を培う。

■授業計画・方法

- 第1回 都市計画の基礎知識
- 第2回 用途地域と景観環境の基礎知識
- 第3回 現地調査の実践
- 第4回 調査結果の作成
- 第5回ブレインストーミング
- 第6回 コンセプト作成
- 第7回 計画の立案
- 第8回 製作方法の検討
- 第9回 基本設計作成（配置計画）
- 第10回 基本設計作成（平面計画）
- 第11回 模型等の検討
- 第12回 模型作成
- 第13回 プレゼンシート解説・製作
- 第14回 プレゼンテーション準備
- 第15回 プレゼンテーション、提出

定期試験は実施しない。

■成果物

- ・調査結果とコンセプトを提出。また、最終回に計画図と模型等の提出する。

■成績評価の方法・基準

□方法 提出課題評価70%、平常点30%

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

- ・環境への視点・分析などが的確か。
- ・地域貢献に則した提案としての完成度、また独創性をみる。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 「風水 気の景観地理学」著：渡邊欣雄 発行：人文書院

□テキスト 「沖縄歴史地図 歴史編」著：宮城 栄昌・高宮 廣衛 発行：柏書房

□参考文献

- 【実習名】 生活デザインⅡ（木工家具）
 【期 間】 6月6日(木)～7月30日(火)
 【教 室】 木工房
 【担 当】 座波 嘉克、瓜田 一（非）
 【課 題】 シナベニヤ板(3×6サイズ)で金具等無しのノックダウン家具製作

■テーマ ノックダウン方式の家具を制作する

■授業の概要

「シナベニヤ合板」1枚(900mm×1800mm)のみを使用して、金具やビス、接着剤を使わずにノックダウン方式の家具を制作する。担当教員の実務経験を活かし、制作法を教授する。その制作法により、従来の工法とは違った観点にたったことにより、よりオリジナルな家具のデザインを生み出す。

■到達目標

- ・身近な環境に眼を向け、そこに隠れている問題点を引き出す方法を身につける。
- ・家具制作のプロセスを通して、デザインの視点からの解決と提案に至る一連の流れを修得する。
- ・機能美のみでなく「ハッピーサプライズ(感動・歓心)」の理解。

■授業計画・方法

- 第1回 課題説明及びデザイン工房安全規程説明
 - 第2回 目標設定(コンセプトイメージ)
 - 第3回 アイディア展開(スクラッチスケッチ等)
 - 第4回 スクリーニング(評価等)
 - 第5回 アイディア展開(イメージスケッチ等)
 - 第6回 アイディア展開(ラフスケッチ等)
 - 第7回 アイディア決定(スケール模型等)
 - 第8回 試作、実験(プロトタイプ等)
 - 第9回 デザイン決定(レンダリング等)
 - 第10回 人間工学的実験
 - 第11回 プレゼンテーションモデル
 - 第12回 本制作(木づくり)
 - 第13回 本制作(加工)
 - 第14回 本制作(組み立て等仕上げ)
 - 第15回 講評会(プレゼンテーション)
- 定期試験は実施しない。

■履修上の留意点(授業以外の学習方法を含む)

【成果物】

- ・金具等を使わずノックダウン(ばらす・組み立てる)が容易に出来、独創的で機能美、ハッピーサプライズを兼ね備えた家具。
- ・ノックダウンという作品(家具)をばらしたり、組み立てたり、することが可能で金具や接着剤等を使わないことで、より独創的で機能的な美しさを備えたところを基準とし、評価する。

■成績評価の方法・基準

- 方法 平常点30%・実技課題70%で総合的に評価する。
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 特にないが必要であれば授業で紹介する。
- テキスト 特にないが必要であれば授業で紹介する。
- 参考文献 プリントを配布する。

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24342	デザインⅢB	7単位 後期	3	実技	デザイン教員

※平成 29 年度以前の学生対象科目

■テーマ デザインツールの応用的研究とデザイナーとしての社会的役割の確認

■授業の概要

デザインⅢ-I を修めた後、デザイン素材とデザインツールの応用的研究を行なう。デザイナーとしての社会的役割の確認を行なう。製品の設計に関する具体的な実作業の中から、自己のデザイナーとしての可能性を深める。また、一時的に自らを企業に置くことによって、社会の一員としての意識を高める。さらにデザイン作業を行うことによって、デザインの公共的意味を意識した完成品に近いものを手掛けることによって、自己の社会的役割を確認させる。

■到達目標

自らが研究領域を選択する。社会とデザインの関係性をもとに制作者の立場から、生活者への具体的な政策提案の実現が授業のねらいである。

■授業計画・方法

・授業期間を 2 期に分け、(1) 10・11 月期、(2) 12・1 月期とする。本専攻の 3 年生に在籍する学生はそれぞれの期間に以下の科目から 1 つを選択すること。

第 1 期 10・11 月期 (8 週間) : 以下の 3 課題から 1 つを選択する。(10/1～11/20)

・産業デザインⅢ/絵本と製本/インターンシップ C

第 2 期 12・1 月期 (8 週間) : 以下の 3 課題から 1 つを選択する。(11/22～1/31)

・Web と映像デザイン/グラフィック・デザイン/インターンシップ D

以下、16 項目に分けてデザインツールの応用的な知識を深める。

- 1、課題説明、目標設定 C
- 2、デザイン制作ツール説明 C
- 3、デザイン制作ツール研究 C
- 4、デザイン制作ツールによる実験/基礎 C
- 5、デザイン制作ツールによる/応用 C
- 6、デザインへの展開、ラフスケッチ C
- 7、図面、コンテ、企画書作成 C
- 8、模型、見本作成 C
- 9、課題説明、目標設定 D
- 10、デザイン制作ツール説明 D
- 11、デザイン制作ツール研究 D
- 12、デザイン制作ツールによる実験/基礎 D
- 13、デザイン制作ツールによる/応用 D
- 14、デザインへの展開、ラフスケッチ D
- 15、図面、コンテ、企画書作成 D

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点 (授業以外の学習方法を含む)

- ・各課題とも、領域の異なった内容のため各自、課題の内容に留意し選択すること。
- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集すること。
- ・課題ごとの最終日に、講評があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。

■成績評価の方法・基準

□方法 課題の総合評価 50%・平常点 30%・素材研究におけるレポート 20%で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献 (資料) 等

□教科書 □テキスト □参考文献 課題別に設ける

【実習名】 絵本と製本
 【期 間】 10月1日(火)～11月20日(水)
 【教 室】 3年教室及びプリント工房
 【担 当】 又吉 浩
 【課 題】 絵本制作実習

■テーマ 絵本と製本

■授業の概要

視覚的な書籍でありストーリー性のある絵本の制作を通して、その時間的、空間的な構成に着目し、それを理解しながら、絵本の今日における社会への役割について考察する。また、担当教員の実務経験を活かした実践をふまえ、ストーリー構成や様々なメディア展開の方法を学ぶ。

■到達目標

- ・意味のあるストーリー展開について考察する。
- ・好ましいイラストについて考察する。
- ・素材について考察する。
- ・製本について学ぶ。
- ・様々なメディア展開や絵本の可能性について学ぶ。

■授業計画・方法

第1回 ガイダンス。絵本の本質、絵本の可能性について。
 第2回 様々な絵本に出会う。様々な絵本の形。
 第3回 ストーリー、ページ構成の考え方、作り方。
 第4回 コンピュータによるデジタルワーク。
 第5回 素材について考える。(デジタルとアナログの違い)
 第6回 製本試作。
 第7回 イラストと世界観を考察し、絵本のコンセプトを作る。
 第8回 企画案、ストーリーの制作。
 第9回 絵コンテ制作
 第10回 イラスト制作
 第11回 文字の構成
 第12回 デジタル編集
 第13回 プリントアウト
 第14回 製本、仕上げ
 第15回 オリジナル絵本発表会と講評会

定期試験は実施しない。

■成果物

・それぞれの回に感想コメント(教員に対する質問票など)を提出。また、途中と最終回に創作物(デジタル素材)をデータで提出させる。

■成績評価の方法・基準

- 方法 提出課題評価50%、平常点30%、感想コメント20%
 □基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献(資料)等

- 教科書 特になし
 □テキスト 「絵本論 この豊かな世界」棚橋美代子、阿部紀子、林美千代著
 □参考文献 「絵本論」瀬田貞二・著(福音館書店)

【実習名】 産業デザインⅢ
 【期 間】 10月1日(火)～11月20日(水)
 【教 室】 3年実習室、プロダクト工房
 【担 当】 高田浩樹
 【課 題】 商品開発Ⅲ

■テーマ 製品デザインの実際

■授業の概要

担当教員の実務経験を活かし、実際に使用されている製品を取り上げ、その機能や構成材料の理解を深め、その製品に対して新たなコンセプトを設定しデザイン提案を行う。製品に関わる企業との連携も試みる。課題テーマは授業初日に告知する。

■到達目標

- ・製品の機能や構成素材について理解を深め、対象となるモノのデザイン条件を的確に捉える力を身に付ける。
- ・コンセプトに基づき、独創性のあるアイデアを発想・展開する能力を身に付ける。
- ・アイデアを視覚化する表現力及び具体化する能力を身に付ける。
- ・提案内容をプレゼンする能力を身につける。

■授業計画・方法

1. 実習ガイダンス
 2. 対象製品の機能や構成材料について解説
 3. デザインプロセスについて解説
 4. 企業見学
 5. デザイン計画（目的の明確化、デザイン情報の収集・整理・分析、デザイン目標の設定）
 6. デザインコンセプトの起案
 7. アイデア展開（コンセプトに基づくイメージの視覚化）
 8. モックアップ作成Ⅰ（素材加工）
 9. モックアップ作成Ⅱ（組立て、仕上げ）
 10. デザイン案の検証評価、デザイン仕様決定（場合によっては3Dプリンターを使用することもある）
 11. 中間発表・講評
 12. プレゼンテーション手法について解説
 13. プレゼンテーション準備Ⅰ（3DCG作成、レンダリング等）
 14. プレゼンテーション準備Ⅱ（前回の継続作業を行いプレゼンシートにまとめる）
 15. 成果発表・講評
- 定期試験は実施しない。

■成果物

- ・課題作品1点（採点后に返却）、プレゼンシート（A2、1枚）

■成績評価の方法・基準

□方法 主に、課題作品とプレゼンシートによる。授業に取り組む態度も重視する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 プリントを適宜配布する。

□テキスト プリントを適宜配布する。

□参考文献 「プロダクトデザイン－商品開発に関わるすべての人へ」日本インダストリアルデザイナー協会編

※ その他、参考作品を含め授業時間内に適宜紹介する。

- 【実習名】 Web と映像デザイン
 【期 間】 11 月 22 日(金)～1月 31 日(金)
 【教 室】 映像スタジオ
 【担 当】 又吉 浩、仲本 賢
 【課 題】 ウェブ・デザイン基礎と動画像制作実習／作品の実制作

■テーマ ウェブ・デザイン基礎及び 3D を含む動画像制作実習

■授業の概要

担当教員の映像作家としての実務経験を活かし、映像作品の作成方法を教授しながら、インプット（入力・制作）だけではなくアウトプット（出力・発表）の能力を磨き、また考察する。そのため、ホームページ制作ソフト Adobe Muse を使用して Web ページを制作、サイトデザインする。その後サーバーへのアップロード、メニュー変更や追加などを経験する。重ねて動画像の制作とアップロードをしながら、コンテンツ制作とその権利など社会的なルールを学ぶ。

■到達目標

- ・デジタルコンテンツの制作過程を学ぶ。
- ・その社会的役割とルールを学ぶ。
- ・映像機器による撮影、編集を学ぶ。
- ・その社会的役割とルールを学ぶ。

■授業計画・方法

- 第1回 Web デザインの世界を知る
- 第2回 Web サイトを設計する
- 第3回 HTML の役割とできること
- 第4回 CSS の役割とできること
- 第5回 Web サイトを構成する素材
- 第6回 Web サイトを表現する色
- 第7回 Web サイトを公開する
- 第8回 Web サイトを運用する
- 第9回 Web サイトを制作する
- 第10回 動画像の制作ガイダンス
- 第11回 脚本、絵コンテ（設計）制作
- 第12回 撮影機材の構造
- 第13回 動画像の撮影、保存
- 第14回 動画像の編集
- 第15回 Web サイト及び動画像の発表、提出

定期試験は実施しない。

■成果物

- ・それぞれの回に感想コメント（教員に対する質問票など）を提出。また、途中と最終回に創作物（デジタルコンテンツ）をデータで提出させる。

■成績評価の方法・基準

- 方法 提出課題評価 50%、平常点 30%、感想コメント 20%
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。
 - ・機材と素材について理解できたか。
 - ・作品に独創性、又は熟慮のあとが見えるか。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 「Web デザインの新しい教科書 改訂新版」 著：こもりまさあき、赤間公太郎
- テキスト 「30 時間アカデミック Web デザイン」 著：影山明俊、石上美季子
- 参考文献

【実習名】グラフィックデザイン II (素材と印刷)

【期 間】11月22日(金)～1月31日(金)

【教 室】3年教室 (デザイン／中央棟2階)

【担 当】赤嶺 雅、植原 亮輔 (非)

【課 題】グラフィックデザインの平面表現と関連した素材と印刷について学ぶ。

【授業の概要】 (テーマ) 視覚表現としての、素材と印刷を学ぶ

デザインの中でもグラフィックデザインは視覚情報として明確な位置付けであり、商業デザインとしての印刷表現は、素材を含めた版種を理解しなければならない。この授業は、社会的要望からのグラフィックデザインとしてのテーマを選択し、教員の実務経験を踏まえ、素材表現と印刷表現を実践的に学ぶ。

【到達目標】

- ・歴史的背景からグラフィックデザインの重要性を理解し、素材と印刷について説明することができる。
- ・素材に対しての表現を印刷の観点から考察し、更に印刷表現を理論的に記述することができる。
- ・ビジュアル展開した表現を加工も含め理解し、具体的活用で他者とのコミュニケーションが円滑に行える。

【授業計画・方法】

1. 課題説明。歴史的背景についての解説。
2. 展開及び領域についての解説。
3. 印刷の種類と表現について解説。
4. 紙についての知識と理解について解説。
5. 紙の加工について解説。
6. 具体的制作1。課題に沿ったデザインの構築。
7. 具体的制作2。コンセプトからの提案。
8. 具体的制作3。紙素材の選定。
9. 具体的制作4。レイアウトや色彩を考慮する。
10. 具体的制作5。デザインアイテムの提案。
11. 具体的制作6。提案するデザインの印刷形態の確認。
12. 印刷機材によるプリント作業。
13. デザインコンセプトのまとめ。
14. 学内プレゼンテーション。
15. 授業のまとめ。講評及びグラフィックデザインについてディスカッション。
定期試験は実施しない。

【成果物】

- ・実践的に作成した「グラフィックデザインの課題」

【評価の方法・基準】

□方法 平常点(授業への参加度、制作への取組)40%、成果物(課題作品)60%による総合評価。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

【テキスト・参考文献(資料)等】

- 状況に応じてプリントを配布
- テキスト：特になし
- 参考資料：学生参考作品

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24431	デザインⅣ	15単位 通年	4	実技	デザイン教員

※平成 29 年度以前の学生対象科目

■テーマ 卒業制作

■授業の概要

卒業制作又は研究を通して、デザイナーとして社会に出る前の準備を行なう。

卒業作品制作または卒業研究を下記の第 1 ステージから第 5 ステージまで計画的に行う。

・第 1 ステージ：プランニング・第 2 ステージ：デザイン・第 3 ステージ：プレゼンテーション・第 4 ステージ：制作、完成期・第 5 ステージ：修正・展示期

■到達目標

- ・卒業制作としてデザイン作品を制作し提示する。
- ・この過程を経験することによって、デザインソースの調査研究、および社会から支援を得る方法を学び、デザイナーとしての基礎的資質を完成させる。
- ・この過程を経験することによって、企画の的確な提示方法を学び、デザイナーとしての基礎的資質を完成させる。

■授業計画・方法

[前学期]		[後学期]	
1	プランニング法の指導	1	実制作の指導
2	アイディアスケッチ、コンテ等を制作	2	実制作
3	上記 2 回分を提出後、個別指導	3	制作の個別指導
4	プランニング法の応用	4	ゼミ形式によるグループ内発表と個別指導
5	アイディアスケッチの応用	5	素材発注の個別指導
6	素材研究方法の指導	6	プレゼンボードとディスプレイの指導
7	素材研究、実験等	7	プレゼンボードとディスプレイ制作
8	ゼミ形式によるグループ内発表と個別指導	8	仮完成後の中間成果発表会
9	モデル、模型の制作	9	反省点と改善点の抽出
10	模型の素材収集法	10	改善に関する個別指導
11	原寸試作等の指導	11	作品の修正及び再制作
12	原寸試作	12	ゼミ形式によるグループ内発表
13	プレゼン方法指導	13	反省点と改善点の再抽出
14	ゼミ形式によるグループ内発表と個別指導	14	プレゼンボードとディスプレイの再指導
15	学生成果発表会と個別指導	15	卒業制作発表会（卒業制作展）

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・担当教員の指導の下制作を進め、時間外での調査・研究し、作品の完成プロセスもファイルに纏め展示する。
- ・各課題とも、領域の異なった内容のため各自、課題の内容に留意し選択すること。
- ・授業時間以外での空き時間を利用して調査、資料収集すること。
- ・ステージごとの最終日に、講評会があるので事前にプレゼンテーションの準備をすること。（5 回）

■成績評価の方法・基準

□方法 課題の総合評価 50％・平常点 30％・プレゼンテーション 20％で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 □テキスト □参考文献 課題別に設ける

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24331	デザイン特別演習	2単位 集中(前期)	3	演習	座波嘉克、笹原浩造 非常勤講師

■テーマ 非常勤講師（デザイナー）の実践的な立場から経済や社会の構造に密接に繋がっていることを学習する。

■授業の概要

実作を中心とするデザイナーによる専門解説と、そのジャンルをテーマとする短期の企画立案と演習。

■到達目標

- ・実案としてのデザイン製品の把握、理解ができる。
- ・制作者デザイナーからの解説を理解することができる。
- ・製品デザインの有り様について、社会との関わり合いを把握できる。

■授業計画・方法

1. 道具論概説（加藤完治(非) 予定：1～5項目）
2. ワークショップ1 情報とデータの収集
3. ワークショップ2 人間工学と計測
4. 個別：演習3 企画発表プレゼンテーション①
5. 講義レポート提出
6. 嗜好品デザイン論（有田 賢(非) 予定：6～10項目）
7. ワークショップ1 人間と社会のニーズの考察
8. ワークショップ2 心理学、社会学、都市学習
9. 個別：演習発表3 企画発表プレゼンテーション②
10. 講義レポート提出
11. 生活製品デザイン論（塚本カナエ(非) 予定：11～15項目）
12. ワークショップ1 実際の・機能的ニーズの考察
13. ワークショップ2 経済的制約の考察
14. 個別：演習発表3 企画発表プレゼンテーション③
15. 講義レポート提出

定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・ワークショップ進行において、グループ作業・作成時間の不足は各々の状況により宿題扱いとなる。
- ・非常勤講師（デザイナー）の専門分野を様々な視点でとらえ調べておく。
- ・受動的な学習態度でなく積極的な意見や質問等が必要。

■成績評価の方法・基準

- 方法 レポート40％・ワークショップ40％・平常点30％（総合的に評価する）
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- 教科書 特にないが、必要であれば授業で紹介する。
- テキスト 特にないが、必要であれば授業で紹介する。
- 参考文献 講師によりプリントを付する。

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24391	学外研究	4単位 後期	3	演習	デザイン教員

■テーマ 10 日間の県外におけるデザイン研究旅行

■授業の概要

学外における優れた古美術、および新しいデザイン作品の現地見学により、その造形思考の展開と表現法を理解し、合わせて技法材料研究及び造形感覚の研究を行なう。

■到達目標

- ・学外における調査研究を通して、デザイン分野で興味のある分野の調査を行い、実態を把握する。
- ・これにより調査の能力、把握の能力を養う。
- ・また調査レポートの執筆によって、言葉による表現力や文書と図解による表現の能力を培う。

■授業計画・方法

事前準備

- 1 見学旅行前オリエンテーション
- 2 見学先調査（図書館、web 検索などによる）
- 3 見学先連絡
- 4 見学テーマ提出
- 5 事前指導（全体）
- 6 事前指導（個別）

旅行中

- 7 指導教員の設定した神社仏閣、博物館等の訪問（3カ所必須）
- 8 現地調査（京都）見学
- 9 現地調査（京都）面接
- 10 現地調査（京都）体験等
- 11 現地調査（東京）見学
- 12 現地調査（東京）面接
- 13 現地調査（東京）体験等

事後の発表等

- 14 レポートまとめ
 - 15 レポート提出／口頭発表
- 定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・研究のテーマを設定後、企業訪問や工房見学などは指導教員に確認し、相談すること。
- ・事前準備として旅行計画を立て、訪問先を選定、予約する。
- ・計画した訪問先を回り、メモをとるなどして情報を収集する。
- ・集めた情報を整理してレポートにまとめ発表する。

■成績評価の方法・基準

□方法 レポート 50%・デザイン調査の発表 30%・平常点 20%で総合的に評価する。

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

1. 調査の達成度、レポートの完成度
2. 今後の展望が明確であるか
3. 言葉や図解による表現力はあるか

■教科書・参考文献（資料）等

□教科書 授業内に配付するプリント

□テキスト 初回ガイダンス時あるいは授業中に指示する。

□参考文献 必要があれば授業中に教示する。

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24121	絵画（デ）	2単位 前期	1	演習	知花均, 非常勤講師

■テーマ 様々な素材と様々な絵画技法（写真技法含む）による絵画制作

■授業概要

前半は、写真技法（フォトグラム）や様々な絵画技法（直接表現・間接表現）による作品制作を行う。後半では、素材と技法の応用表現研究として、前半に制作した作品素材と各自が収集した身近な素材（自身の研究領域を含む）を制作材料とした絵画技法（コラージュ）による課題制作に取り組む。授業を通して、基礎的かつ一般的包括的な絵画表現について学ぶ。

【到達目標】

- ・様々な絵画技法（写真技法含む。）を実践体験し、絵画表現について理解を深め作品制作を行うことができる。
- ・素材と技法の応用表現研究となる課題制作について理解し絵画作品として表現することができる。
- ・論理的に口頭での発表や記述を行うことができ、他者とのコミュニケーションを円滑に行うことができる。

■授業計画・方法

1. 授業ガイダンス、写真技法（フォトグラム）の準備、説明
2. 写真技法（フォトグラム）による制作：撮影工程、素材の応用
3. 写真技法（フォトグラム）による制作：現像工程・停止工程・定着工程
4. 写真技法（フォトグラム）による制作：仕上げ、応用表現、完成
5. 様々な絵画技法の準備、説明、制作：①フロッタージュ、②パチック
6. 様々な絵画技法の準備、説明、制作：③デカルコマニー、④スパッタリング
7. 様々な絵画技法の準備、説明、制作：⑤マーブリング
8. 様々な絵画技法の準備、説明、制作：⑥モノタイプ
9. 課題「様々な絵画技法及び写真技法による作品と身近な素材の再構成による絵画制作」準備、説明
10. 絵画技法（コラージュ）による課題制作：発想及び構想計画
11. 絵画技法（コラージュ）による課題制作：コンセプトの立案
12. 絵画技法（コラージュ）による課題制作：制作途中作品の中間チェック
13. 絵画技法（コラージュ）による課題制作：素材と技法の応用、展開
14. 絵画技法（コラージュ）による課題制作：仕上げ、完成、コメントペーパー作成
15. ディスカッション会場設営、ディスカッション、成果作品及びコメントペーパー提出、片付け

※定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

- ・実習時に必要となる身近な素材（自身の研究領域を含む）は各自で収集を行う。
- ・受講に際して実習材料費を徴収します。※内訳は実習期間中に連絡し残額は返金します。

■成績評価の方法・基準

□方法 成果作品（フォトグラム作品、様々な絵画技法による作品ファイル、課題作品）60%、平常点（制作の取り組み）40%による総合評価

□基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

□テキスト 授業内にプリント「写真技法（フォトグラム）」、「様々な絵画技法」を配布する。

□参考文献 『アートスクールシリーズ ミクストメディア 用語と基礎知識』著者 マイカル・ライト (Michael Wright), 訳者 石関一夫, 美術出版社, 1995 年

□参考資料：学生参考作品

科目コード	授業科目名	単位数・学期	受講年次	授業区分	担当教員名
24123	彫刻(デ)	2単位 前期	1	演習	砂川 泰彦

※デザイン専攻（平成30年度、平成31年度入学生）のみ受講可

■テーマ 彫刻の量塊と構造「石の種」

■授業の概要

「種」をテーマに、塑造技法(modeling)によるエスキース制作を行い、琉球石灰岩を素材に石彫技法(carving)によって作品へと発展させる。作品制作、彫刻作品鑑賞を通して、基礎的かつ一般的包括的な彫刻表現の概要を学び、“触覚的”な対象の捉え方、表現方法を理解する。

■到達目標

- ・ 彫刻における量塊と構造を理解する。
- ・ 彫刻作品における全体と部分の関係を理解する。
- ・ 彫刻におけるモデリング(modeling)とカービング(carving)の特性を理解する。

■授業計画・方法

1. ガイダンス、構想：想像や心情を基にアイディアスケッチを描き独創的な構想を練る。
2. エスキース粘土制作：粘土素材の可塑性から生まれる形の美しさを感じ取る。
3. エスキースの石膏取り：石膏の特性と扱い方を理解する。
4. 鑿づくり：石鑿づくりをとおして日本の鍛冶技法を体験する。鞆の構造、扱い方を学ぶ。
5. 鑿づくり：石鑿の成形から焼き入れなどの一連の鍛冶技法を体験する。
6. 粗彫り：石膏エスキースを石に描く。電動ドリルなどの正しい使い方を理解する。
7. 粗彫り：コヤスケや鑿で石を彫る手法を理解、習得する。道具の正しい使い方を理解する。
8. 粗彫り：鑿で石を彫る手法を理解、習得する。作品の構想の確認。
9. 粗彫り：彫刻作品における全体と部分の関係を意識する。
10. スライド及び参考作品鑑賞：日本、アジア、西洋の彫刻及び琉球王国時代の石造物、彫刻作品の鑑賞
11. 仕上げ：ビシャン、刃トンボの扱い方を学ぶ。彫刻作品における全体と部分の関係を理解する。
12. 仕上げ：ビシャン、刃トンボを使い完成を目指す。彫刻表現におけるカービングの特性を理解する。
13. 磨き：砥石によって研磨され、変化する素材（琉球石灰岩）の美しさを確認し、完成度を高める。
14. 磨き・仕上げ：作品を深く見つめ、完成度を高める。
15. 講評、自己評価とディスカッション、作品記録、後片付け
定期試験は実施しない。

■履修上の留意点（授業以外の学習方法を含む）

危険防止のため作業に適した服装で臨むこと。（事前に適宜指示する。）

■成績評価の方法・基準

- 方法 平常点（制作への取組）40%、成果作品（石膏像）60%による総合評価
- 基準 到達目標を観点として、履修規程に定める「授業科目の成績評価基準」に則り評価する。
作品の完成度、独創性は評価する。

■教科書・参考文献（資料）等

- テキスト プリント「石膏取り」
- 参考文献 A. Coliva “Bernini Scultore. La Tecnica Esecutiva” De Luca Editori d'Arte、吉村作治(監修)『カイロ博物館 古代エジプトの秘宝』(株)ニュートンプレス、『世界美術大全集』小学館
- 参考資料 本学芸術資料館所蔵作品、学生参考作品